



การพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
โรงเรียนสายน้ำทิพย์

DEVELOPMENT OF HUMAN CARTOON CHARACTERS DRAWING SKILLS BY USING  
SKILL EXERCISES FOR FIFTH GRADE STUDENTS IN SAINAMTIP SCHOOL

พิชญดา ไชยดี

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2564

การพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
โรงเรียนสายน้ำทิพย์



ปฏิญานีพจน์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2564  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF HUMAN CARTOON CHARACTERS DRAWING SKILLS BY USING  
SKILL EXERCISES FOR FIFTH GRADE STUDENTS IN SAINAMTIP SCHOOL



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

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2021

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โรงเรียนสายน้ำทิพย์

ของ

พิชญดา ไชยดี

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ..... ประธาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า) (รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)

..... กรรมการ  
(อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์)



ชื่อเรื่อง	การพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์
ผู้วิจัย	พิชญา ไชยดี
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2564
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบประเมินผลงาน (Scoring Rubric) 4) แบบสอบถามความพึงพอใจ และ 5) แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการวาดภาพการ์ตูนคน จำนวน 6 แผน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่า t-test แบบ Dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.11/81.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีทักษะการวาดการ์ตูนคนที่ดีกว่าเดิม สามารถวาดสัดส่วนและส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างกายตัวการ์ตูนคนได้เหมาะสม วาดตัวการ์ตูนแสดงเพศ ช่วงวัย อารมณ์ความรู้สึกได้อย่างชัดเจน และแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวลักษณะต่าง ๆ ได้ดีขึ้น และ 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน มีค่าเฉลี่ย 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านที่ 3 ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย 4.81 อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ : การวาดการ์ตูนคน, แบบฝึกทักษะ, ประถมศึกษา

Title	DEVELOPMENT OF HUMAN CARTOON CHARACTERS DRAWING SKILLS BY USING SKILL EXERCISES FOR FIFTH GRADE STUDENTS IN SAINAMTIP SCHOOL
Author	PITCHAYADA CHAIYADEE
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2021
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Chakapong Phatlakfa

The purposes of this research are as follows: (1) to develop the human cartoon character drawing skill exercises to be effective according to 80/80 efficiency standard; (2) to compare the human cartoon characters drawing skills of the students before and after using the skill exercises, and (3) to study the satisfaction of the students with human cartoon character drawing skill exercises. The sample consisted of 20 fifth grade students of Sainamtip School studying in the second semester of the 2021 academic year and gained by purposive sampling. The research instruments included the following: (1) the human cartoon characters drawing skill exercises for fifth grade students; (2) achievement tests before and after studying; (3) an evaluation form; (4) a student satisfaction questionnaire; and (5) six learning management plans in terms of drawing human cartoon characters. The statistics used for data analysis in this research were percentage, mean, standard deviation and dependent t-test. The results of the research revealed the following: (1) the human cartoon characters drawing skill exercises for fifth grade students was 82.11/81.40, which was higher than the 80/80 efficiency standard; (2) the students studied using the human cartoon characters drawing skill exercises had higher posttest scores than before using the skills exercises at a statistically significant level of .05, students had better human cartoon character drawing skills, were able to draw the proportions and body parts of human cartoon characters appropriately, draw human cartoon characters showing gender, age, and emotions more clearly and showing different types of movements; (3) the level of student satisfaction on these skill exercises was at the greatest level at 4.60, the highest average was in Part 3, and satisfaction with the skills acquired was at the greatest level with 4.81

Keyword : human cartoon characters; skill exercises; fifth grade.

## กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์เป็นอย่างดีจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า ประธานที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ที่ให้ความเมตตากรุณาเสียสละเวลาให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะ อีกทั้งให้แนวคิดและชี้แนะแนวทางแก้ไขปัญหาข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการดำเนินงานวิจัยจนเป็นผลสำเร็จ ตลอดจนคอยให้กำลังใจเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาเป็นอย่างยิ่งและขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ วรณรัตน์ ตั้งเจริญ ประธานกรรมการสอบปริญญาานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์ กรรมการสอบปริญญาานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์เสนอแนะข้อคิดเห็นเพิ่มเติมและตรวจแก้ไขปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ให้สมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์ อาจารย์ ดร.สุชาติ ทองสีมา และผู้อำนวยการศิษย์ภาควิชาพัฒนศึกษา สตรีระบุดร ที่กรุณาเสียสละเวลาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พร้อมทั้งให้คำปรึกษา ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการสร้างเครื่องมือวิจัยให้สมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ภาควิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่านที่กรุณาอบรมสั่งสอน ถ่ายทอดความรู้ที่มีคุณค่าแก่ผู้วิจัย และขอขอบคุณ คุณศิริรัตน์ พรหมนาง ที่คอยช่วยเหลือบริการด้านการศึกษา ประสานงานเอกสารให้กับผู้วิจัยมาโดยตลอด รวมถึงเพื่อน ๆ ภาควิชาศิลปศึกษา ที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการทำปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ท่านผู้อำนวยการและคณะครูโรงเรียนสายน้ำทิพย์ ทุก ๆ ท่าน ที่ให้คำปรึกษา ช่วยเหลือ อำนวยความสะดวกในเรื่องต่าง ๆ เป็นกำลังใจอย่างดีในระหว่างการทำปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ ขอขอบคุณนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ให้ความร่วมมือและอนุญาตให้ผู้วิจัยได้ทำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียน จนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอโน้มระลึกถึงพระคุณของบิดามารดาของข้าพเจ้า ผู้เป็นแรงบันดาลใจ ให้การอบรมสั่งสอน เป็นกำลังใจอย่างดีเสมอมา คุณค่าและประโยชน์ใด ๆ จากการค้นคว้าปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบตอบแทนแต่บิดามารดาผู้เป็นที่รักยิ่ง รวมถึงคณะครู อาจารย์ และเพื่อน ๆ ที่เป็นกำลังใจอันสำคัญยิ่งแก่ผู้วิจัยจนประสบผลสำเร็จ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ .....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง .....	1
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย .....	5
ขอบเขตของการวิจัย .....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดในงานวิจัย.....	7
สมมุติฐานในการวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ .....	11
พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก.....	13
ทฤษฎีการเสริมแรงของสกินเนอร์ (Skinner) .....	15
แนวคิดและความรู้เกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูน .....	16
หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับแบบฝึกทักษะ.....	37
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	47

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	60
การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง .....	62
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย.....	62
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย .....	62
แบบแผนการวิจัย.....	68
วิธีดำเนินการวิจัย.....	68
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	70
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	73
การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ตามเกณฑ์ 80/80.....	74
การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาด ภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 .....	75
การศึกษาค้นคว้าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	76
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	80
สรุปผลการวิจัย.....	82
อภิปรายผล .....	83
ข้อเสนอแนะ .....	89
บรรณานุกรม .....	91
ภาคผนวก.....	95
ภาคผนวก ก .....	96
ภาคผนวก ข .....	100
ภาคผนวก ค .....	111
ภาคผนวก ง.....	118

ภาคผนวก จ ..... 124

ประวัติผู้เขียน..... 213



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 สารที่ 1 ทศนศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1 .....	12
ตาราง 2 แบบแผนการวิจัย.....	68
ตาราง 3 แสดงผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ของแบบฝึกทักษะการวาดภาพ การ์ตูนคน จากคะแนนทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน.....	74
ตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน โดยใช้ t-test.....	75
ตาราง 5 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ .....	76
ตาราง 6 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านการออกแบบรูปเล่มของ แบบฝึกทักษะ .....	77
ตาราง 7 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ ....	78
ตาราง 8 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	101
ตาราง 9 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียน.....	103
ตาราง 10 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินผลงาน (เกณฑ์การให้คะแนน) สำหรับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน .....	104
ตาราง 11 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มี ต่อแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	108

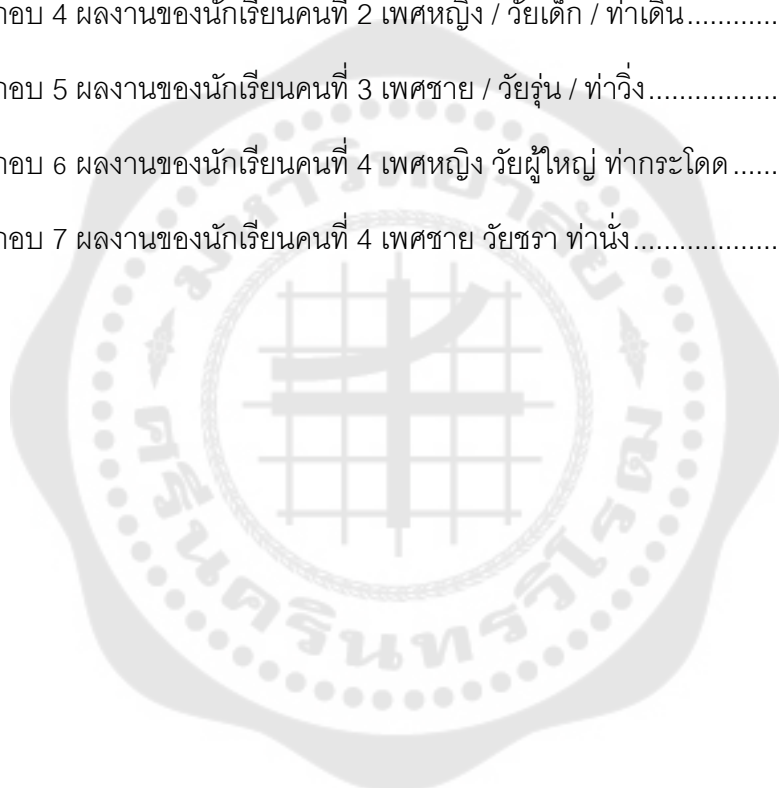
ตาราง 12 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพ การ์ตูนคน.....	110
ตาราง 13 แสดงผลวิเคราะห์การหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 .....	112
ตาราง 14 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน ....	113
ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะ .....	114
ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลัง เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 .....	117





## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	7
ภาพประกอบ 2 แผนภูมิการดำเนินการวิจัย .....	61
ภาพประกอบ 3 ผลงานของนักเรียนคนที่ 1 เพศชาย / วัยเด็ก / ทำยื่น .....	86
ภาพประกอบ 4 ผลงานของนักเรียนคนที่ 2 เพศหญิง / วัยเด็ก / ทำเดิน .....	87
ภาพประกอบ 5 ผลงานของนักเรียนคนที่ 3 เพศชาย / วัยรุ่น / ทำวิ่ง .....	87
ภาพประกอบ 6 ผลงานของนักเรียนคนที่ 4 เพศหญิง วัยผู้ใหญ่ ทำกระโดด .....	88
ภาพประกอบ 7 ผลงานของนักเรียนคนที่ 4 เพศชาย วัยชรา ทำนั่ง .....	88



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

การ์ตูน เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน ตั้งแต่อดีตที่การ์ตูนถือกำเนิดขึ้น และถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน การ์ตูนเข้ามามีบทบาทและสร้างอิทธิพลต่อผู้คนทุกเพศทุกวัย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ต่างให้ความสนใจในสื่อการ์ตูนทุกประเภทมาโดยตลอด ไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูน โฆษณา ภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ ฯลฯ การ์ตูนถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในปัจจุบัน จะเห็นว่าสื่อและโฆษณาต่าง ๆ มักใช้ภาพการ์ตูนมาเป็นสัญลักษณ์หรือแทนเครื่องหมายการค้า นั่นเพราะการ์ตูนสามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่าย การ์ตูนเป็นภาษาสากลที่คนทั่วโลกเข้าใจตรงกัน เป็นสื่อที่เข้าถึงคนทั่วไปได้ง่าย โดยเฉพาะกับเด็กเล็ก (สิทธิพร กุลวโรตมะ, 2550, น.3)

การ์ตูนช่วยให้เด็กเกิดความคิดและจินตนาการ มีส่วนช่วยให้เด็กเรียนรู้หรือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ด้วยเหตุผลข้างต้นจึงทำให้เข้าใจได้ว่าเพราะเหตุใดเด็กจึงชื่นชอบการอ่านหนังสือการ์ตูนและชอบดูภาพยนตร์การ์ตูน สาเหตุที่การ์ตูนเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับเด็ก นั้นเพราะช่วงวัยของเด็กนั้นมีด้านหนึ่งของการพัฒนาที่ต้องเรียนรู้และพัฒนาตัวเองผ่านจินตนาการ ทั้งของตัวเองและผ่านสื่อต่าง ๆ โดยตัวการ์ตูนจะทำให้เด็กได้เรียนรู้ได้มากขึ้น เข้าใจโลกรอบตัวดีขึ้น ด้วยสีสัน บุคลิกและเสียงของตัวการ์ตูน ซึ่งแตกต่างจากโลกของความเป็นจริง แต่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้อย่างดี (พงษ์ศักดิ์ น้อยพยัคฆ์, 2559) จะเห็นได้ว่า การ์ตูน เป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนร่วมในชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าการ์ตูนมีอิทธิพลสำคัญเป็นอย่างมากสำหรับการเจริญเติบโตในวัยเด็ก นอกจากนี้การ์ตูนยังช่วยสร้างประโยชน์อีกมากมายให้กับเด็กทุกเพศทุกวัย ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ การ์ตูนนอกจากจะให้ความเข้มข้นกับความสนุกแล้ว การ์ตูนยังมีพลังและมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาเด็ก (กิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2550) การ์ตูนช่วยกระตุ้นสมอง เสริมสร้างพัฒนาการในการเรียนรู้ และพัฒนาการใช้เหตุผลของเด็กได้ อีกทั้งการวาดภาพการ์ตูนมีประโยชน์สำหรับพัฒนาการของเด็กในหลายด้าน แม้ว่าจะเป็นเพียงกิจกรรมง่าย ๆ แต่สามารถสร้างเสริมการเรียนรู้ให้เด็ก ด้านจินตนาการ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้เด็กเป็นคนใจเย็นได้อีกด้วย (Momypedia, 2561)

อรอนงค์ ฤทธิธำชัย (2548) กล่าวว่า อิทธิพลสำคัญของการ์ตูนต่อเด็กคือ เป็นสิ่งเร้าให้เด็กมีจินตนาการและเกิดความสนใจในการวาดภาพ เด็กโดยส่วนใหญ่ชอบวาดภาพการ์ตูน โดยธรรมชาติแล้วเด็กผู้ชายจะชอบวาดการ์ตูนมากกว่าเด็กผู้หญิง การวาดการ์ตูนสำหรับเด็กผู้หญิงมักจะนำภาพการ์ตูนที่ตนเองวาดไปประกอบในสิ่งต่าง ๆ เกิดความพึงพอใจในสิ่งนั้น เป็นการ

สร้างสรรค์ที่สร้างความสุขสำหรับเด็ก ดังนั้นลักษณะภาพวาดของเด็กโดยทั่วไปจึงมีลักษณะเป็นแบบการ์ตูน (อรอนงค์ ฤทธิฤกษ์, 2548, น.3-4) เพราะเด็กนั้นมีความผูกพันกับการ์ตูน การดูภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์เป็นประจำหรือเห็นสื่อโฆษณาต่างๆ เป็นภาพการ์ตูน ไม่ว่าจะรูปภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหว จะทำให้เด็กซึมซับภาพการ์ตูนไว้ในความคิดและแสดงออกซึ่งความชื่นชอบในตัวการ์ตูนนั้น ๆ ผ่านการวาดภาพ การวาดภาพการ์ตูนมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก การเรียนการสอนในโรงเรียนส่วนใหญ่จึงมักจะมีการ์ตูนเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะการ์ตูนสามารถใช้เป็นสิ่งเร้าเพื่อดึงความสนใจของนักเรียนได้ดี สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน หรือสื่อการเรียนรู้ได้ ดังที่ วนิดา จิ่งประสิทธิ์ (2532) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ว่า การ์ตูนใช้เป็นกิจกรรมประกอบการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนได้ เช่น ให้วาดภาพการ์ตูนเพื่อแสดงความเข้าใจ หรือเพื่อให้ครูรู้ว่านักเรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาการเรียนอย่างไร และเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ (วนิดา จิ่งประสิทธิ์, 2532, น.135)

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้สอนวิชาทัศนศิลป์ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบปัญหาในการวาดการ์ตูนคนของนักเรียนหลายประการ โดยได้แบ่งสาเหตุของปัญหาออกเป็น 2 ส่วน ปัญหาส่วนแรกคือนักเรียนขาดทักษะพื้นฐานในการวาดการ์ตูนคน นักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าวาดการ์ตูนคน เพราะกลัววาดผิดรูปแบบหรือวาดไม่สวยเหมือนเพื่อน การวาดเส้นโครงร่างตัวการ์ตูนยังไม่ชัดเจน เส้นขาด ๆ เกิน ๆ ไม่กล้าลงน้ำหนักลายเส้น นักเรียนหลายคนจึงเลือกวาดการ์ตูนคนเป็นแบบเด็กเส้นหัวไม่ขีด วาดคนเป็นก้างปลา ปัญหานี้มักพบในนักเรียนที่วาดการ์ตูนไม่เป็นและไม่ชอบวาดรูป ทำให้เกิดความไม่มั่นใจ ไม่กล้าวาดการ์ตูนให้เพื่อนหรือให้คนอื่นเห็น ปัญหาส่วนที่ 2 คือปัญหาที่เกิดกับนักเรียนที่ชื่นชอบการวาดการ์ตูน แต่วาดองค์ประกอบต่างๆ ของร่างกายยังไม่ถูกต้องตามขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม เช่น วาดหัวตัวการ์ตูนเล็กหรือใหญ่เกินไป วาดแขนขาความสั้นยาวไม่เหมาะสมกับช่วงลำตัว ทั้งนี้เกิดจากนักเรียนขาดความรู้ในเรื่องสัดส่วนการวาดการ์ตูนคน และขาดทักษะการฝึกวาดการ์ตูนคนให้ถูกต้องตามสัดส่วนอย่างต่อเนื่อง หากอ้างอิงตามแนวคิดของนักจิตวิทยาการศึกษา วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld, 1964) จะพบว่าเด็กช่วงวัย 9 – 12 ปี จะเริ่มมีทักษะในการวาดภาพคนถูกต้องชัดเจน และวาดภาพโดยเน้นความแตกต่างระหว่างเพศชายหญิงด้วยเสื้อผ้าและเครื่องประดับได้ (จารุณี เนตรบุตร, 2543, น.19-20)

เด็กช่วงวัย 9-12 ปี ซึ่งอยู่ในขั้นพัฒนาการวาดภาพแบบเหมือนจริงนั้น ในบางครั้งเด็กก็ไม่สามารถวาดภาพให้เป็นไปตามสิ่งที่มองเห็นได้ เนื่องจากเด็กมีประสบการณ์จากโลกภายนอกมากขึ้น อีกทั้งการพัฒนาของสมองและระบบคิด มีผลเชื่อมโยงไปถึงความสามารถในการใช้เหตุผล การวิเคราะห์ การวิจารณ์ เด็กเริ่มมีความสามารถในการตัดสินใจ เปรียบเทียบระหว่างความ

สวยและความไม่สวย เหมือนหรือไม่เหมือน ถูกหรือผิด ด้วยเหตุผลดังกล่าวเด็กเริ่มมีความลังเล และกลัวผิด เมื่อเด็กพบว่าเขาไม่สามารถแก้ปัญหาในการวาดภาพได้ตามต้องการ หรือวาดให้สวย ได้เหมือนที่ผู้ใหญ่ทำ เด็กจะเริ่มหาวิธีการแก้ปัญหา เด็กบางส่วนอาจหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง หรือไม่อย่างนั้นเด็กอีกส่วนหนึ่งก็จะเลิกสนใจในการวาดภาพการ์ตูนหรือทำงานศิลปะต่อไป (อรอนงค์ ฤทธิฤกษ์, 2548, น.4) ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้เขียนเห็นว่าปัญหาการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ที่ไม่สามารถวาดภาพการ์ตูนคนได้ตาม ลักษณะการแสดงออกทางศิลปะของเด็กช่วงวัย 9 – 12 ปี ไม่มีความมั่นใจในการวาดภาพการ์ตูน คน ไม่สามารถวาดการ์ตูนคนให้มีขนาดสัดส่วนของร่างกายที่เหมาะสมได้ ปัญหาเหล่านี้ควรได้รับการแก้ไข เนื่องจากเมื่อไม่มีความมั่นใจในการวาดภาพตัวการ์ตูนคน จะทำให้ไม่อยากวาดภาพ และไม่มีความสุขในการเรียน และส่งผลกระทบต่อการเรียนวิชาทัศนศิลป์ได้ การวาดการ์ตูนคน เป็นพื้นฐานสำคัญเนื่องจากการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์หัวข้อต่าง ๆ สำหรับเด็กในช่วงวัยนี้ล้วนมี ภาพการ์ตูนคนเป็นส่วนประกอบในผลงานทั้งสิ้น จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวาดการ์ตูน ผู้วิจัยพบว่าเครื่องมือวิจัยที่เหมาะสมและนิยมใช้ในการพัฒนาทักษะหรือพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์อย่างกว้างขวาง คือการใช้แบบฝึกทักษะ ซึ่ง วีระ ไทยพานิช (2528) กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกทักษะว่า แบบฝึกเป็นการเรียนโดยใช้ประสบการณ์ตรง ผู้เรียนจะเห็นคุณค่า นำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในสถานการณ์เดียวกันได้ แบบฝึกเป็นสิ่งที่ ดีมากสำหรับการพัฒนาด้านทักษะ (วีระ ไทยพานิช, 2528, น.11)

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบฝึกทักษะและการวาดการ์ตูน ดังเช่น งานวิจัยของ วีระ มณีรัตนะพร (2554) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะวิธีวาดการ์ตูน จากเส้นโครงร่างพื้นฐาน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพ การ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐาน มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่าง พื้นฐานในระดับมาก (วีระ มณีรัตนะพร, 2554, น.172-173) วชิรา วงศ์พันธุ์ (2555) ได้ศึกษาการ พัฒนาทักษะการวาดภาพคนครึ่งตัวด้วยวิธีการสอนวาดส่วนต่าง ๆ ของรูปคนอย่างเป็นขั้นตอน ของนักเรียนชั้น ป.3 ปีการศึกษา 2554 ผลการวิจัยพบว่า หลังจากได้ฝึกวาดภาพส่วนต่าง ๆ ของ รูปคน นักเรียนมีทักษะการวาดรูปคนครึ่งตัวดีมากกว่าก่อนเรียน (วชิรา วงศ์พันธุ์, 2555) ธนิตย์ เพ็ชรมณีวงศ์ (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุและองค์ประกอบ ศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลระดับคะแนนของผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน หลังใช้แบบฝึกทักษะ อยู่ในระดับที่ดีมาก (ธนิตย์ เพ็ชรมณีวงศ์ และ วิสูตร โพธิ์เงิน, 2557, น.95-96) จึงสรุปได้ว่า การใช้แบบฝึกทักษะจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการการเรียนรู้ที่ดีขึ้น และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงกว่าเดิม

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะในการสอนวาดสัดส่วนต่าง ๆ ของการ์ตูนคนอย่างเป็นขั้นตอน การใช้แบบฝึกทักษะจะช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้อย่างมีแบบแผน โดยมีเนื้อหาจากขั้นตอนง่ายไปสู่ที่ยากตามลำดับ แบบฝึกทักษะมีข้อดีและประโยชน์หลายด้าน ซึ่งจะช่วยพัฒนาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เช่น มีการทดสอบความรู้พื้นฐานก่อนการฝึก มีภาพขั้นตอนแสดงตัวอย่างเพื่อเป็นแบบฝึกให้กับผู้เรียน มีพื้นที่สำหรับฝึกปฏิบัติงาน มีการประเมินผลหลังเรียน เป็นต้น อีกทั้งการใช้แบบฝึกทักษะจะช่วยให้ครูผู้สอนสามารถควบคุมชั้นเรียนได้ง่ายและสามารถดูแลนักเรียนได้อย่างทั่วถึงมากขึ้น แบบฝึกทักษะเปรียบเสมือนเครื่องมือช่วยสอนที่จะช่วยให้การเรียนการสอนดำเนินต่อไปได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ นักเรียนจะสามารถรู้ข้อผิดพลาดและสิ่งที่ควรแก้ไขปรับปรุงจากการฝึกปฏิบัติงานของตนเอง และครูจะสามารถรู้ข้อบกพร่องหรือความก้าวหน้าที่เกิดจากการฝึกปฏิบัติงานของนักเรียนได้ แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนจะช่วยสร้างเสริมให้นักเรียนมีทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่ดีกว่าเดิม ต่อยอดไปสู่การพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบลักษณะคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนในแบบของตนเองได้ เมื่อนักเรียนสามารถวาดภาพการ์ตูนคนได้อิสระอย่างที่ใจคิด จะส่งผลให้นักเรียนมีความมั่นใจในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์มากขึ้น มีความสุขในการเรียนวิชาทัศนศิลป์ และช่วยให้นักเรียนสามารถประสบผลสำเร็จในการเรียนวิชาทัศนศิลป์ได้

### ความมุ่งหมายของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

## ความสำคัญของการวิจัย

1. แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนนี้ จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนรู้แนวทางในการวาดภาพการ์ตูนคน และช่วยพัฒนาทักษะในการวาดภาพการ์ตูนคนด้านลักษณะท่าทาง สัดส่วนร่างกาย ส่วนประกอบของร่างกาย ลักษณะของตัวการ์ตูน รวมไปถึงความคิดสร้างสรรค์
2. ใช้เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอน นักเรียน หรือผู้ที่สนใจการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียน และเพื่อนำไปประยุกต์พัฒนาแบบฝึกทักษะการสอนวาดภาพการ์ตูนคนต่อไป

## ขอบเขตของการวิจัย

### กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา กรุงเทพมหานคร ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ในด้านการวาดภาพการ์ตูนคน โดยประเมินจากความสามารภในการวาดภาพการ์ตูนคนโดยภาพรวมในช่วงโมงเรียนวิชาทัศนศิลป์

### ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
  - 2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน
  - 2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

### เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเนื้อหาเพื่อสร้างแบบฝึกทักษะ ดังนี้

1. การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน
2. การวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศและวัยที่แตกต่างกัน
3. การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก
4. การวาดสัดส่วนช่วงลำตัวของการ์ตูน
5. การวาดมือและเท้าของการ์ตูนคน
6. การวาดการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะท่าทางต่าง ๆ

### ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ของปีการศึกษา 2564 โดยใช้เวลาดทดลองรวมทั้งหมด 6 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง



### นิยามศัพท์เฉพาะ

**การพัฒนา** หมายถึง การพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีผลสัมฤทธิ์ที่ดีขึ้น และการพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

**การวาดการ์ตูนคน** หมายถึง การวาดคนในรูปแบบของตัวการ์ตูน โดยมีสัดส่วนและส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างกายที่เหมาะสม ตัวการ์ตูนแสดงเพศ ช่วงวัย อารมณ์ความรู้สึกได้อย่างชัดเจน และแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวลักษณะต่าง ๆ

**แบบฝึกทักษะ** หมายถึง สื่อการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้หลักการเรียนรู้ตามทฤษฎีของไทเลอร์ (Tyler) คือ ความต่อเนื่อง การจัดช่วงลำดับ และบูรณาการ ในการสร้างแบบฝึกทักษะ ทั้งนี้เพื่อเสริมสร้างฝึกทักษะให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ในการทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่องและมีลำดับขั้นตอนก่อนหลัง

**ประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80** หมายถึง การหาค่าประสิทธิภาพ ของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เปรียบเทียบระหว่างคะแนนหลังการจัดการเรียนการสอนด้วยแบบฝึกทักษะ กับคะแนนระหว่างการจัดการเรียนการสอนด้วยแบบฝึกทักษะ ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ คือ 80/80 (E1/E2)

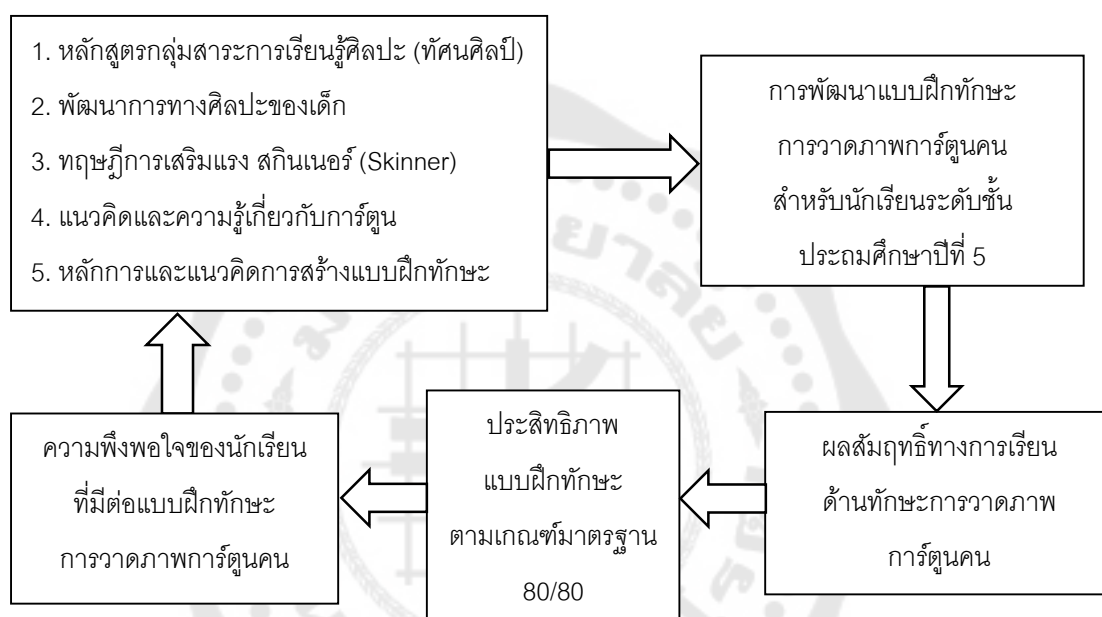
80 ตัวแรก (E1) หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบฝึกทักษะทำยบทเรียน (ระหว่างเรียน) ของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนร้อยละไม่ต่ำกว่า 80

80 ตัวหลัง (E2) หมายถึง ร้อยละของคะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคะแนนร้อยละไม่ต่ำกว่า 80

**ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านทักษะความสามารถในการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีทักษะตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้แก่ การวาดภาพการ์ตูนคนได้ตามโครงสร้างการวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน การวาดภาพกำหนดสัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายคนทุกเพศทุกวัยได้อย่างถูกต้อง การวาดภาพแสดงท่าทาง บุคลิกภาพ ความเป็นตัวตนของการ์ตูน การวาดภาพใบหน้าแสดงอารมณ์ ความรู้สึกให้กับตัวการ์ตูนทั้งตัว

**ความพึงพอใจ** หมายถึง ทศนคติของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยวัดจากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะ มีเนื้อหาการประเมิน 3 ประเด็น คือ ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ และด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ

### กรอบแนวคิดในงานวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

### สมมุติฐานในการวิจัย

1. แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพมากกว่าหรือเท่ากับเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะ ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็น  
พื้นฐานในการดำเนินงานวิจัยและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
  - 1.1 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
  - 1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (ทัศนศิลป์)
2. พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก
3. ทฤษฎีการเสริมแรงของสกินเนอร์ (Skinner)
4. แนวคิดและความรู้เกี่ยวกับการ์ตูน
  - 4.1 ความหมายของการ์ตูน
  - 4.2 ความเป็นมาของการ์ตูน
  - 4.3 ประเภทของการ์ตูน
  - 4.4 ประโยชน์และความสำคัญของการ์ตูน
  - 4.5 ความรู้พื้นฐานในการวาดการ์ตูน
  - 4.6 การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน
  - 4.7 การวาดใบหน้าสื่ออารมณ์ความรู้สึก
  - 4.8 การวาดมือและเท้า
  - 4.9 การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน
  - 4.10 การวาดการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะต่างๆ
5. หลักการและแนวคิดการสร้างแบบฝึกทักษะ
  - 5.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tylor)
  - 5.2 การออกแบบนวัตกรรม ADDIE Model
  - 5.3 ความหมายของแบบฝึกทักษะ
  - 5.4 ความสำคัญของแบบฝึกทักษะ
  - 5.5 ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะ
  - 5.6 หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ
  - 5.7 หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกทักษะ

- 5.8 ส่วนประกอบของแบบฝึกทักษะ
- 5.9 ลักษณะของแบบฝึกทักษะที่ดี
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 6.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

## หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

### 1.1 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษยกิจกรรมทางศิลปะสามารถช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม นำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือการประกอบอาชีพได้ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกในศิลปะแขนงต่าง ๆ มีสาระสำคัญ คือ

**ทัศนศิลป์** มีความรู้และความเข้าใจในองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างหรือนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิควิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถวิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของงานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยสากล ชื่นชมและนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2552)

สรุปคือ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในศิลปะ ชื่นชมความงามและมีสุนทรียภาพ ซาบซึ้งในคุณค่าของงานศิลปะ ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพชีวิต กิจกรรมทางศิลปะจะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะวิธีการทางศิลปะ ให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ช่วยพัฒนาทั้งด้านร่างกายและจิตใจ พัฒนาสติปัญญาและอารมณ์ เสริมให้ผู้เรียนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

## 1.2 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประกอบด้วย

สาระที่ 1 (ทัศนศิลป์) มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ มุ่งพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการวาดภาพ การ์ตูนคน ให้นักเรียนสามารถวาดสัดส่วนและส่วนประกอบต่าง ๆ ของร่างกายตัวการ์ตูนคนได้เหมาะสม วาดตัวการ์ตูนแสดงเพศ ช่วงวัย อารมณ์ความรู้สึกได้อย่างชัดเจน และวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวลักษณะต่าง ๆ ได้ เมื่อพิจารณาจากมาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ในครั้งนี้ จะสอดคล้องกับตัวชี้วัด มาตรฐาน ศ 1.1 ในข้อ 3 คือ วาดภาพโดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี และข้อ 6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

ตาราง 1 สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	3. วาดภาพ โดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี	แสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี
	6. ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น	การจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมาย ในงานทัศนศิลป์

ผู้วิจัยได้ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า ตัวชี้วัดข้อ 3 และข้อ 6 มีความสัมพันธ์กับการพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียน โดยในข้อ 3 ตัวชี้วัดกำหนดให้นักเรียนสามารถวาดภาพโดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนเรียนรู้อการวาดการ์ตูนคนโดยการใช้น้ำหนัก และแสงเงาในการสร้างผลงานของตนเอง ในส่วนข้อ 6

ตัวชี้วัดกำหนดให้นักเรียนระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ สื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเองได้ และบอกวิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยคือ นักเรียนสามารถระบุปัญหาและข้อบกพร่องในผลงานการวาดภาพการ์ตูนคนของตนเองได้ และบอกแนวทางในการปรับปรุงผลงานการวาดภาพการ์ตูนคนของตนเองให้ดีขึ้นกว่าเดิม และสามารถวาดภาพให้ตัวการ์ตูนคนสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน เช่น ตัวการ์ตูนมีเพศและช่วงวัยใด มีอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร และกำลังแสดงท่าทางอะไร

สรุปได้ว่า การศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ช่วยกำหนดแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในวิชาทัศนศิลป์ เพื่อพัฒนางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ช่วยให้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพตามแนวทางของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551

### พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก

จากรูณี เนตรบุตร (2543) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางศิลปะด้านการวาดภาพระบายสีของเด็ก ช่วงอายุ 9-12 ปี ในด้านต่าง ๆ โดยอ้างอิงจากนักการศึกษาทางศิลปะศึกษาชื่อว่า วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld, 1964) ซึ่งได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการด้านการวาดภาพระบายสี การแสดงออกทางศิลปะของเด็ก โดยพัฒนาตามวัยและวุฒิภาวะ ดังนี้

1. ขั้นขีดเขียน (The Scribbling Stage) อายุระหว่าง 2-4 ปี
2. ขั้นก่อนการวาดภาพเป็นเรื่องราว (Preschematic Stage) อายุระหว่าง 4-7 ปี
3. ขั้นวาดเป็นเรื่องราวอย่างสังเขป (The Schematic Stage) อายุระหว่าง 7-9 ปี
4. ขั้นเริ่มต้นวาดภาพอย่างของจริง (The Gang Age) อายุระหว่าง 9-12 ปี
5. ขั้นวาดภาพเลียนแบบธรรมชาติ (The Pseudo-Naturalistic Stage) อายุระหว่าง 12-14 ปี
6. ขั้นการตัดลิ้นใจ (Adolescent Art) อายุระหว่าง 14-17 ปี

สรุปได้ว่า ผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีอายุระหว่าง 10 - 11 ปี จะมีช่วงวัยด้านพัฒนาการการแสดงออกทางศิลปะอยู่ในขั้นที่ 4 คือ ขั้นเริ่มต้นวาดภาพอย่างของจริง (The Gang Age) ซึ่งมีรายละเอียดเกี่ยวกับพัฒนาการด้านการแสดงออกทางด้านศิลปะดังนี้ (จากรูณี เนตรบุตร, 2543, น.19-20)

## ขั้นเริ่มต้นวาดภาพอย่างของจริง (The Gang Age)

ขั้นพัฒนาการการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก ช่วงอายุระหว่าง 9 – 12 ปี ช่วงวัยนี้เด็กเริ่มต้องการอยู่ในสังคมอย่างมีอิสระ ต้องการความเป็นส่วนตัวมากขึ้น ชอบอยู่เพื่อนเป็นกลุ่ม ๆ เริ่มมีความรู้สึกการแบ่งแยกเพศชายและเพศหญิง เด็กผู้หญิงจะเริ่มสนใจการแต่งกาย ชื่นชอบงานรื่นเริง เด็กผู้ชายจะชอบการรวมกลุ่มสร้างกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเข้าค่าย การเดินทางไกล เป็นต้น

ขั้นเริ่มต้นวาดภาพอย่างของจริง (The Gang Age) เด็กจะมีลักษณะ ดังนี้

### ลักษณะเฉพาะ

เด็กวัยนี้จะมีการอยู่เป็นกลุ่มเด่นชัด ต้องการแสดงออกในความคิดของตนเอง มีความคิดและจินตนาการเพิ่มขึ้น เป็นที่มาของการเปลี่ยนแปลงจากรูปแบบสัญลักษณ์ที่เคยเป็นมาเป็นการพยายามเลียนแบบวัตถุ สภาพสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อให้สัมพันธ์กับธรรมชาติ

### การวาดภาพคน

เด็กวัยนี้เริ่มวาดภาพคนได้มีความถูกต้องชัดเจนเพิ่มขึ้น สามารถวาดภาพโดยเน้นความแตกต่างระหว่างเพศชายเพศหญิงได้ด้วยเสื้อผ้าเครื่องประดับ ถึงแม้ว่าเด็กวัยนี้จะมี ความละเอียดในเรื่องดังกล่าวมากขึ้น ขณะเดียวกันเด็กจะสามารถถ่ายทอดภาพได้เพียงเฉพาะ ลักษณะเค้าโครงร่างเท่านั้น ในส่วนของลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ จะยังไม่ชัดเจนมาก การวาดภาพคนของเด็กวัยนี้ยังคงมีความแข็งกระด้าง เกินความเป็นจริงและไม่สมจริงมากนัก

### การออกแบบ

เด็กจะมีพัฒนาการการออกแบบที่ดีขึ้น เริ่มวาดสิ่งต่าง ๆ ตกแต่งในภาพ เช่น การวาดเครื่องแต่งกายที่แตกต่างกัน เครื่องประดับของเพศหญิงเพศชาย รายละเอียดของวัตถุ ประตุนหน้าต่าง เนื่องจากเด็กในช่วงวัยนี้จะมีการสังเกตสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อม จึงมีพัฒนาการด้านการออกแบบที่ดีกว่าเดิม

### พฤติกรรมที่แสดงออก

จากลักษณะเฉพาะที่ให้ความสำคัญเรื่องความแตกต่างระหว่างเพศ การแสดงออกทางศิลปะจึงเริ่มสอดคล้องกับธรรมชาติยิ่งขึ้น นอกจากนี้ลักษณะการวางภาพโดยให้วัตถุมีการเหลื่อมซ้อนทับกัน จึงเป็นการเริ่มต้นจัดความสัมพันธ์ให้เป็นกลุ่มของวัตถุที่ปรากฏบนภาพวาดตามลักษณะของความเป็นจริงและตามหน้าที่ของวัตถุนั้น ๆ

จากการศึกษาทฤษฎีพัฒนาการด้านการวาดภาพพระบายสี โดยพัฒนาตามช่วงวัยและ วุฒิก้าวะของวิกเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Viktor Lowenfeld) จึงพอสรุปได้ว่า เด็กนักเรียนช่วงชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างทดลองในการวิจัยครั้งนี้ จัดอยู่ใน

ขั้นที่ 4 คือ ขั้นเริ่มต้นวาดภาพอย่างของจริง มีอายุระหว่าง 9 – 12 ปี โดยเด็กช่วงวัยนี้จะมี ความสามารถในการวาดภาพโดยแสดงความแตกต่างระหว่างเพศด้วยเสื้อผ้าหรือเครื่องประดับได้ รู้จักสังเกตรูปแบบต่าง ๆ ของสิ่งแวดล้อม มีพัฒนาการในการออกแบบดีขึ้น ถึงแม้ว่าในส่วนของการวาดภาพลักษณะท่าทางและการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ของคนจะยังไม่ชัดเจนมากนัก การวาดภาพ คนยังคงมีความแข็งกระด้างอยู่บ้าง แต่เด็กช่วงวัยนี้จะเริ่มมีทักษะในการวาดภาพคนได้ถูกต้อง ชัดเจนเพิ่มมากขึ้น (จารุณี เนตรบุตร, 2543, น.15-23)

### ทฤษฎีการเสริมแรงของสกินเนอร์ (Skinner)

การเสริมแรงคือสิ่งที่ครูผู้สอนกระทำตามหลังจากพฤติกรรมใด ๆ ของผู้เรียนโดยใช้สิ่งเร้าต่าง ๆ การเสริมแรงจะช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ไม่เบื่อหน่าย ครูควรให้การเสริมแรงนักเรียนโดยใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ เช่น การให้รางวัล เนื่องจากเด็กมีความต้องการให้ผู้อื่นสนใจตนเอง หรือเห็นว่าตนเองสำคัญกว่าคนอื่น การเสริมแรงจะทำให้เด็กสนใจและพอใจที่จะเรียนมากขึ้น

สกินเนอร์ (Skinner) นำเสนอการเสริมแรงเพื่อจูงใจบุคคลให้เกิดการทำพฤติกรรมใหม่ ทำพฤติกรรมซ้ำ หรือหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ โดยสกินเนอร์มองการเสริมแรงเป็น 2 ด้าน ได้แก่ (เมธา หริมเทพาธิป, 2561)

#### 3.1. การเสริมแรงทางบวก (Positive reinforcement)

เป็นการให้ผลตอบแทนในสิ่งที่อยากได้ เช่น เงิน ค่ายกย่อง ความเจริญก้าวหน้าในหน้าที่การงาน การเพิ่มสวัสดิการ การให้วันหยุด ฯลฯ เพื่อกระตุ้นให้บุคคลเกิดแรงจูงใจที่จะกระทำพฤติกรรมที่พึงประสงค์ต่าง ๆ

#### 3.2 การเสริมแรงทางลบ (Negative reinforcement)

เป็นการไม่ให้ผลตอบแทนที่อยากได้ โดยมีการกำหนดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ต้องไม่กระทำและบทลงโทษต่าง ๆ เช่น ไล่ออก ตัดเงินเดือน ตักเตือน โดยหากบุคคลกระทำแต่พฤติกรรมไม่พึงประสงค์ ก็จะไม่ให้ผลตอบแทนทางลบแก่ผู้นั้น

จากการศึกษาทฤษฎีเสริมแรงของสกินเนอร์ จึงสรุปได้ว่า การเสริมแรงนักเรียนในระหว่างการปฏิบัติงานช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ไม่รู้สึกเบื่อหน่าย เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามเป้าหมาย ครูจึงควรให้การเสริมแรงนักเรียนโดยใช้หลักจิตวิทยาในการพูด การกล่าวชื่นชม การพูดคุยเพื่อกระตุ้นความเข้าใจ หรือเทคนิควิธีการต่าง ๆ เช่น การใช้น้ำเสียงที่กระตือรือร้นเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน หรือการให้หรือไม่ให้รางวัล เพื่อเป็นการจูงใจให้นักเรียนปฏิบัติงานได้ตามกำหนด



## แนวคิดและความรู้เกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูน

### 4.1. ความหมายของการ์ตูน

การ์ตูน มาจากภาษาอังกฤษคำว่า Cartoon สันนิษฐานกันว่าคำว่า Cartoon มีรากศัพท์มาจากคำว่า Cartone (อ่านว่า คาโตเน) ในภาษาอิตาลี ซึ่งหมายถึง แผ่นกระดาษที่มีภาพวาด บางตำราบันทีกว่า Cartoon มาจากภาษาละตินคำว่า Charta ซึ่งหมายถึง กระดาษ เนื่องจากในสมัยก่อนการ์ตูนเป็นการวาดภาพลงบนผ้าใบผืนขนาดใหญ่

การ์ตูน (Cartoon) มีศัพท์ใกล้เคียงดังนี้ (ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์, 2533, น. 3)

Cartoon เป็นคำฝรั่งเศส หมายถึง รูปวาดบนกระดาษที่เป็นภาพล้อเลียน อยู่ในกรอบ และแสดงเหตุการณ์ที่เข้าใจง่าย มีคำบรรยายสั้น ๆ

Comic เป็นลักษณะการ์ตูนที่มีความต่อเนื่อง มีคำบรรยายหรือบทสนทนาในภาพแต่ละภาพ ลักษณะของภาพจะเป็นเชิงภาพการ์ตูน ไม่เน้นความสมจริงของกายวิภาค เป็นลักษณะเดียวกับ Cartoon

Illustrated Tale (นิยายภาพ) เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ลักษณะภาพมีความสมจริง เขียนถูกต้องตามหลักการกายวิภาค มีการเขียนฉากประกอบ การให้แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่องตั้งแต่กรอบแรกจนถึงกรอบสุดท้าย ไม่มีข้ามขั้นตอน สามารถโน้มน้าวใจของผู้อ่านให้คล้อยตามเนื้อเรื่องได้อย่างดี

Caricature (ภาพล้อ) เป็นคำที่มีรากศัพท์จากคำว่า Caricare หมายถึง ภาพล้อเลียนที่มีการเปรียบเปรย หรือภาพดูขบขัน โดยเน้นส่วนด้อยหรือส่วนเด่นบนใบหน้าบุคคลส่วนมากนิยมใช้เป็นภาพล้อทางการเมือง บุคคลสำคัญที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

The Encyclopedia Britannica (1768) ให้ความหมายคำว่า Caricature (ภาพล้อ) ว่า Caricature หมายถึง ภาพล้อ คือภาพที่ล้อเลียนบุคคลหรือลักษณะท่าทางของบุคคล โดยวาดให้บิดเบือนจากสัดส่วนแท้จริง เจตนาที่จะล้อเลียนบุคคลที่มีชื่อเสียงของยุคสมัยต่อสาธารณะชน

สังเขต นาคไพจิตร (2530) ได้สรุปความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพที่เขียนให้ผิดเพี้ยนจากความเป็นจริง เน้นลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เขียนแต่เส้นหยาบ ๆ พอให้มองรู้อะไร การ์ตูนเป็นวรรณกรรมที่ถ่ายทอดความเข้าใจและความรู้สึก ได้ด้วยรูปภาพ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530, น. 2)

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2533) สรุปความหมายของการ์ตูนว่า การ์ตูน หมายถึง ภาพวาดลักษณะง่าย ๆ ซึ่งบิดเบี้ยวในลักษณะไม่เหมือนในโลกความเป็นจริง มีรูปลักษณะเลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ ลดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก มีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้สื่อความหมายแทนตัวอักษร เป็นผู้แสดงแทนในการพูดหรือการแสดงออกต่าง ๆ ทั้งเป็น

ภาพประกอบตกแต่ง มุ่งเน้นให้เกิดความสวยงาม น่าขัน ล้อเลียน เสียดสี ในทางการเมืองสังคม และใช้เป็นสื่อในการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ หรือประกอบการเล่าเรื่องในทางบันเทิง และสารคดี (ศักดิ์ชัย เกียรติวนาคินทร์, 2533, น. 4)

ราชบัณฑิตยสถาน (2545) ความหมายการ์ตูนไว้ว่า เป็นภาพล้อหรือภาพตลก บางทีเขียนเป็นภาพบุคคล หรือเขียนเป็นภาพเหตุการณ์ที่ผู้เขียนตั้งใจจะล้อเลียนให้ดูรู้ตลกขำขัน หนังสือเล่าเรื่องด้วยภาพเขียน โดยแบ่งหน้ากระดาษเป็นช่อง มีคำบรรยายสั้น ๆ อ่านได้ง่าย เนื้อเรื่องมักเป็นนิยายหรือนวนิยาย” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545)

สำหรับคนไทย ความหมายโดยทั่วไปของการ์ตูน คือ ภาพวาดที่รวมเอาลักษณะของ Cartoon, Comic, Illustrated Tale และ Caricature ไว้ด้วยกัน โดยไม่แยกความหมายตามรากศัพท์ ระบุคือ ภาพเขียนใด ๆ ที่มีลักษณะผิดเพี้ยนจากความจริง ภาพเขียนล้อเลียน หรือภาพเขียนลักษณะนิยาย ทั้งที่ลักษณะเหมือนจริงไม่เหมือนจริง คนไทยจะเรียกรวมว่าการ์ตูนทั้งหมด

กล่าวโดยสรุป การ์ตูนหมายถึง ภาพวาดที่เขียนขึ้นโดยมีลักษณะที่ไม่เหมือนจริง โดยลดหรือตัดทอนรายละเอียดเสมือนจริงออกไป เน้นการแสดงออกไปในลักษณะต่าง ๆ เช่น ตลก ขบขัน การล้อเลียนเสียดสีคน สังคมและการเมือง ใช้เป็นสื่อประกอบการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ในเรื่องต่าง ๆ การ์ตูนเปรียบเสมือนตัวแทนความรู้สึกของผู้วาด ซึ่งมีเจตนาในการวาดเพื่อถ่ายทอดหรือบอกเล่าอารมณ์ความรู้สึกของผู้วาด ในแง่ของการให้คุณค่าและคุณประโยชน์ นักวาดการ์ตูนหลายคนได้สร้างงานการ์ตูนขึ้นมาโดยมีเจตนาเพื่อให้ความรู้ นำเสนอเนื้อหาที่เป็นสาระและเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน โดยลักษณะของการ์ตูนจะแตกต่างกันออกไปตามเอกลักษณ์การวาดของนักวาดการ์ตูนแต่ละคน

## 4.2. ความเป็นมาของการ์ตูน

### 4.2.1 ความเป็นมาของการ์ตูนสากล

การ์ตูน เป็นคำทับศัพท์ของภาษาอังกฤษ คำว่า Cartoon สันนิษฐานว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า Cartone ในภาษาอิตาลี คำที่สื่อความหมายถึงการตูนในภาษาอังกฤษมีอยู่ 2 คำ คือ คำว่า Comics และ Cartoon โดยมีนิยามความหมายที่แตกต่างกัน การ์ตูนมีขึ้นในครั้งแรกราวคริสต์ศตวรรษที่ 16 จากการค้นคว้าของนักโบราณคดี ได้พบภาพเขียนการ์ตูนตามฝาผนัง กำแพง หรือสิ่งก่อสร้างต่างๆ การเขียนภาพล้อเลียนคนหรือสังคมในครั้งแรกเกิดขึ้นในยุคสมัยเรอเนซองส์ (Renaissance) เกิดจากการประท้วงต่อต้านผู้เป็นเจ้านาย ต่อมาแสดงออกในรูปลักษณะ มีการวาดภาพล้อเลียนบุคคลที่เห็นว่าไม่ดี เช่น การเขียนภาพล้อเลียนบุคคลทางการเมือง ซึ่งในปัจจุบันเรียกว่า “ภาพล้อการเมือง” หนังสือเกี่ยวกับความหมายขบขันเล่มแรกมีชื่อว่า PUNCH เป็น



หนังสือรายสัปดาห์ของอังกฤษ ตั้งแต่ ปี 1841 ขณะที่กำลังก่อสร้างรัฐสภาเวสต์มินสเตอร์ เจ้าชายอัลเบิร์ตและกลุ่มศิลปินของพระองค์ได้พยายามฟื้นฟูการวาดรูปชนิด “ปูนเปียก” เพื่อนำมาใช้ตกแต่งรัฐสภา การตูนได้ถูกใช้เป็นโครงสร้างตำแหน่ง ท่าทาง การตูนเรื่องได้มีการเขียนลงพิมพ์ในหนังสือพิมพ์เป็นครั้งแรกกลางปี ค.ศ. 1890 โดย William Randolph และ Joseph Pulitzer ต่อจากนั้นได้มีการพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์อื่น ๆ อีกมากมาย การตูนมีการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530, น. 7-15)

#### 4.2.1.1 การตูนล้อเลียนตัวบุคคล

การตูนล้อเลียนตัวบุคคลมีตั้งแต่สมัยเรอเนซองส์ (Renaissance) ศตวรรษที่ 16 และเน้นหนักในเรื่องของมารยาท โดยเฉพาะในอิตาลีและสเปน ศิลปินชื่อดังในยุคนี้ ได้แก่

ฮานส์ โฮลบิน (Hans Holbin) วาดรูปคนจากการสังเกตตัวเอง

บรูเกิลส์ (Brugels) วาดล้อเลียนและวาดภาพเพียงครึ่งตัว

ออกุสติโน คาราคซี (Augustino Caracci) เขียนภาพใช้เส้นที่คม

จิโอวานนี ลอเรนโซ เบอรินินี (Giovanni Lawrenco Bernini) วาดภาพ

การตูนเต็มตัวเป็นคนแรก

#### 4.2.1.2 การตูนล้อเลียนสังคม

การตูนยุคสมัยใหม่เริ่มขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 16 เริ่มจาก บอธ (Borh) และบรูเกิล (Brugels) ซึ่งได้วาดภาพที่แสดงถึงความไม่สวยงาม ซึ่งตรงกันข้ามกับความนิยมในยุคเรอเนซองส์ ต่อมาในยุคโกธิค การตูนได้ผสมผสานกับจินตนาการของการเดินทางของมาร์โคโปลโลและเริ่มเป็นสากลมากขึ้นในช่วงปี 1575 เมื่อมีการวาดหน้าคน ทิวทัศน์ หรือรูปร่างของคนเป็นภาพประกอบราวช่วงต้นศตวรรษที่ 16 มีการล้อเลียนบุคคลที่มีชื่อเสียง คือ มาร์ติน ลูเธอร์ (Martin Luther) และโป๊ป (Pope)

ภาพการตูนในยุคสมัยนั้น สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ตามความชำนาญและความสามารถ คือ

การตูนจากฝีมือช่างผู้ชำนาญ ประเภทช่างพิมพ์ เช่น เซบาสเตียน บรนท์ ภาพประเภทนี้บางครั้งก็ถือว่าการหมิ่นประมาทเลยทีเดียว

การตูนจากฝีมือบุคคลธรรมดาไม่เคยได้ร่ำเรียนมาก่อน พวกนี้มักใช้แกะสลักไม้ เช่น ใช้ในงานหนังสือพิมพ์ ซึ่งอาศัยความง่ายและรวดเร็วเป็นหลัก

ดังนั้นพวกการตูนธรรมดา ๆ มักเกิดจากฝีมือของศิลปินที่มีความรู้ต่ำกว่าศิลปินที่วาดการตูนล้อเลียน (CAR : CATURE) ศิลปินต่าง ๆ จึงพยายามยกระดับตัวเองขึ้น พยายามที่จะ

ใส่เนื้อหา ความรู้ ความคิด การเสียดสี ให้เต็มไปด้วยความขบขัน ดังนั้นจึงมีแนวโน้มที่จะเสียดสีการเมืองเพิ่มขึ้น รัฐบาลที่ไม่ดี การคอร์รัปชันจะถูกนำมาล้อเลียนเสมอ

#### 4.2.1.3 การล้อเลียนบุคคลและการเมือง

ในปี 1740 สำนักพิมพ์ Authur Pond ได้จัดพิมพ์หนังสือ 25 Caricatures. ขึ้นมาเพื่อแสดงผลงานของนักเขียนการ์ตูน เช่น อันนิบาเล คาร์acci (Annibale Caracci), จี เอฟ เบอริบิลี (G.F. Berbili), เฟีย ฟรานซิสโก โมลา (Fia Francisco) และอีกหลายคนมากมาย

การเขียนภาพล้อเลียนคนหรือสังคมในครั้งแรกเกิดขึ้นในยุคสมัยเรอเนซองส์ (Renaissance) เกิดจากการประท้วงต่อต้านผู้เป็นเจ้านาย ต่อมาแสดงออกในรูปแบบลักษณะ มีการวาดภาพล้อเลียนบุคคลที่เห็นว่าไม่ดี เช่น การเขียนภาพล้อเลียนบุคคลในทางการเมือง

นักเขียนการ์ตูนล้อเลียนบุคคลและการเมืองที่มีชื่อเสียงแห่งยุค ได้แก่

เฟีย โลเน กิซซี (Fia Lone Gisci 1674 – 1755) เป็นนักเขียนการ์ตูนล้อเลียนบุคคลจากการเมืองคนแรก มีเทคนิคการวาดคือใช้ปากกาแท่งเดียวในการวาดรูป

จอร์จ ทาวน์เซ่น (George Townsend 1760) วาดภาพคนครึ่งตัวในลักษณะล้อเลียนตามนิตยสารต่าง ๆ เช่น The Political Register Town and Country

วิลเลียม โอการ์ (William Ogal 1745) ศิลปินและนักวาดการ์ตูนภาพล้อเลียนบุคคล ผู้ได้ชื่อว่าเป็นบิดาแห่งการวาดการ์ตูนการเมือง

จิโอวานนี ลอเรนโซ เบอรินนี่ (Giovanni Lawrenco Bernini 1598 - 1680) วาดภาพการ์ตูนเต็มตัวเป็นคนแรก

#### 4.2.2 ความเป็นมาของการ์ตูนในประเทศไทย

ในประเทศไทยมีการ์ตูนมานานแล้ว มักแฝงอยู่ตามภาพวาดจิตรกรรมฝาผนัง เป็นภาพล้อเลียนหรือภาพแสดงอารมณ์ขันต่าง ๆ ในสมัยรัชกาลที่ 3 จนถึงรัชกาลที่ 4 ยุคสมัยนั้น ข้าราชการ เป็นจิตรกรเอกที่มีฝีมือการวาดที่วิจิตรและสวยงามมาก ภาพของข้าราชการนั้นเป็นภาพลักษณะสมจริง และทุกครั้งที่วาดภาพไม่ว่าจะเป็นภาพจิตรกรรมหรือภาพฝาผนัง ข้าราชการชอบสอดแทรกการเขียนภาพแสดงอารมณ์ขันหรือล้อเลียนสิ่งต่าง ๆ ไว้เสมอ ถือได้ว่าเป็นลักษณะหนึ่งของภาพการ์ตูน

ในสมัยรัชกาลที่ 5 มีนักวาดภาพอยู่บ้างแต่ไม่มีชื่อเสียงมากนัก ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 6 พระองค์ทรงสนพระทัยในการวาดภาพการ์ตูนมาก ทรงวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนอำมาตย์คนสนิท ทรงวาดภาพตลกเตือนข้าราชการที่ประพฤติตนไม่ดี ซึ่งภาพวาดของพระองค์ได้ตีพิมพ์ลงในหนังสือในสมัยนั้น ชื่อหนังสือ “ดุสิตสมิต” รัชกาลที่ 6 ทรงส่งเสริมการวาดภาพล้อเลียนอย่างมาก

ทำให้การวาดภาพการ์ตูนล้อเลียนในสมัยนั้นได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง ต่อมามีนักเขียนภาพการ์ตูนล้อเลียนที่มีฝีมือดี เป็นที่รู้จักของคนในยุคสมัยนั้นและยุคสมัยต่อมา คือ เปล่ง ไตรปิ่น ได้ไปศึกษาวิชาศิลปะในยุโรปและออสเตรเลีย และใช้ชีวิตเป็นจิตรกรอยู่ต่างประเทศเป็นเวลานาน เปล่ง ไตรปิ่นได้วาดภาพการ์ตูนล้อเลียนการเมืองลงในหนังสือพิมพ์เดลิเมย์รายวัน จนมีชื่อเสียงโด่งดัง ต่อมาได้รับพระราชทานบรรดาศักดิ์จากรัชกาลที่ 6 คือ “ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต”

ในสมัยรัชกาลที่ 7 วงการการ์ตูนเริ่มซบเซาลงเนื่องจากความตกต่ำทางเศรษฐกิจของประเทศไทยและทั่วโลก จนกระทั่งเกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงการปกครองในปี พ.ศ.2475 การ์ตูนจึงได้กลับมามีชีวิตและเฟื่องฟูอีกครั้ง มีเสรีภาพมากขึ้น และสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ ต่อมาจึงต้องมีการควบคุม ได้มีการออกเป็นกฎหมายควบคุม โดยคณะผู้เปลี่ยนแปลงการปกครอง คือ คณะราษฎร

ในประเทศไทยมีศิลปินนักเขียนการ์ตูนที่มีฝีมือการเขียนการ์ตูนซึ่งได้รับการยกย่องจากในอดีตถึงปัจจุบันอยู่หลายท่าน ได้แก่

สวัสดิ์ จุฑะรพ เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “ขุนหมื่น” มีผลงานการ์ตูนตีพิมพ์ลงในหนังสือพิมพ์รายวันสยามราษฎร์ ของบริษัทกรุงศรี ผลงานภาพเขียนการ์ตูนของสวัสดิ์ จุฑะรพโดยส่วนใหญ่จะเป็นภาพจากวรรณคดีไทย โดยนำมาดัดแปลงใหม่แต่ยังรักษาเค้าโครงเรื่องเดิมไว้ เช่น สังข์ทอง กากี รัตนจักร พระอภัยมณี เป็นต้น

จำนงค์ รอดอริ เป็นนักเขียนการ์ตูนในยุคเดียวกับ สวัสดิ์ จุฑะรพ การ์ตูนของจำนงค์คือ พญาน้อยชมตลาด และ ระเบิดน้ําล้นได

ฉันท์ สุวรรณบุญย์ คือผู้บุกเบิกการ์ตูนสำหรับเด็กคนแรกของประเทศไทย โดยเขียนการ์ตูนสะท้อนสังคมและเขียนการ์ตูนประกอบโคลงโลกนิติ ซึ่งสะท้อนเนื้อหาของโคลงให้คนดูได้เข้าใจความหมาย

ประยูร จรรยาวัชร์ นักเขียนการ์ตูนข้ามขั้นการ์ตูนการเมือง ได้รับรางวัลชนะเลิศการประกวดการ์ตูนในงานการ์ตูนเพื่อสันติภาพ ในปี พ.ศ.2503 ที่ประเทศสหรัฐอเมริกา นิวออร์ค ชื่อภาพว่า การทดลองระเบิดปรมาณูลูกสุดท้าย ซึ่งเป็นภาพโลกที่แตกเป็นเสี่ยง ๆ จากการทดลองระเบิดปรมาณู ต่อมาได้รับอีกรางวัลในปี พ.ศ.2514 คือรางวัลแมกไซไซ ของฟิลิปปินส์ โดยประยูรได้รับการยกย่องจากมูลนิธิของอดีตประธานาธิบดี รามอน แมกไซไซ แห่งฟิลิปปินส์ ว่า ปากกาของเขามีพรสวรรค์ในการทำหน้าที่เพื่อพิทักษ์ความจริงอย่างกล้าหาญและด้วยอารมณ์แห่งศิลปิน โดยแท้ ด้วยเพราะมีความสามารถวาดภาพการ์ตูนได้สวย มีความคิดและความคมคาย จึงได้รับการยกย่องว่าเป็นราชาการ์ตูนไทย ประยูรประสบความสำเร็จอย่างมากเมื่อได้เขียนการ์ตูนเรื่อง

จันทโครพ ลงในหนังสือพิมพ์สุภาพบุรุษและประชามิตร นอกจากนี้ประยูรได้เขียนการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์อื่น ๆ เช่น หนังสือพิมพ์รายวัน (ไทยรัฐ) สยามรัฐสัปดาห์วิจารณ์ เป็นต้น

พิมล กาฬสีห์ เขียนการ์ตูนเรื่อง ละเด่นลันได เป็นเรื่องแรกเมื่อปี พ.ศ.2493 และได้ออกหนังสือชื่อว่า ตึกตา เล่มแรกสำหรับเด็กโดยเฉพาะ เมื่อปีพ.ศ.2495 ลักษณะการ์ตูนจะมีเนื้อหาสาระสำหรับครอบครัว สามารถอ่านได้ทุกเพศทุกวัย มีการสร้างตัวละครการ์ตูนออกมาเป็นตัวชูโรง และเป็นต้นแบบให้การตูนแนวตึกตาอีกหลายเล่มในปัจจุบัน เช่น ชายหัวเราะ หนูจำ เป็นต้น (สังเขต นาคไพจิตร, 2530, น. 27-32)

### 4.3 ประเภทของการ์ตูน

นักวิชาการหลายท่านได้แบ่งประเภทของการ์ตูนในหลายรูปแบบที่แตกต่างกัน ดังนี้

พัน สุขเจริญ (2525) แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็นชนิดใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ คือ (พัน สุขเจริญ, 2525, กันยายน, น. 34)

- การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon) เขียนเป็นภาพหรือสัญลักษณ์ที่เด่นเกินความเป็นจริง เช่น ภาพของบุคคลสำคัญระดับประเทศ หรือตัวตลก เป็นต้น

- การ์ตูนตลก (Humour Cartoon) เป็นการ์ตูนที่เขียนขึ้นเพื่อสร้างอารมณ์ขันเยาะเย้ย ประชดประชัน เช่น การ์ตูนของประยูร จรรยาวงษ์, ชัย ราชวัตร เป็นต้น

- การ์ตูนเรื่อง (Comic Strip) เป็นการ์ตูนเรื่องสั้นหรือยาว แบ่งเป็นตอน ๆ ในเล่มอาจเป็นเรื่องเดียวหรือหลายเรื่องก็ได้ โดยมากมีความหลากหลายและถูกรสนิยมของผู้อ่านระดับต่าง ๆ

- ภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการ์ตูนประเภทที่ดึงดูดความสนใจจากผู้ดูได้ดีกว่าการ์ตูนชนิดอื่น ๆ โดยเฉพาะวัยเด็กหรือวัยรุ่น เพราะมีภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวได้

สังเขต นาคไพจิตร (2530) ได้แยกประเภทของการ์ตูนตามลักษณะรูปแบบ และชนิดของการแสดงออก โดยมีเนื้อหา ดังนี้ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530, น. 44-57)

- รูปแบบเพื่อความบันเทิงทั่วไป เช่น ตลก ผจญภัย อิงวิทยาศาสตร์ เรื่องราวภายในครอบครัว เรื่องนักศึกษา เป็นต้น

- รูปแบบเพื่อคุณค่าทางการศึกษา เช่น เรื่องเกี่ยวกับการเมือง ประวัติบุคคลสำคัญ วรรณคดี วิทยาการ ประวัติศาสตร์ และศาสนา เป็นต้น

จินตนา ไบกาซุ่ย (2536) อธิบายการแบ่งภาพการ์ตูนออกได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้คือ (จินตนา ไบกาซุ่ย, 2536, น. 223-226)

1. การ์ตูนรูปสัตว์ เป็นภาพวาดของสัตว์ชนิดต่างๆ แต่มีบุคลิกลักษณะท่าทางเหมือนคน เช่น การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ (Walt Disney), การ์ตูนของวอร์เนอร์บราเธอร์ส (Warner Bros. Animation) เป็นต้น

2. การ์ตูนแบบยุโรป คือภาพการ์ตูนที่พยายามวาดสัตว์ให้เหมือนหรือมีลักษณะเช่นเดียวกับคน หรือพยายามวาดคนให้เหมือนสัตว์

3. การ์ตูนสมัยใหม่ คือภาพการ์ตูนที่เขียนในลักษณะวิถึการออกไป จึงอาจดูไม่ออกว่าเป็นภาพของคนหรือสัตว์ แต่ผู้ดูสามารถรู้ได้ว่าเป็นภาพการ์ตูน

4. การ์ตูนแบบอเมริกา คือภาพการ์ตูนสัตว์ที่ใส่บุคลิกลักษณะท่าทางอุปนิสัย และพฤติกรรมของคนจริงๆ เข้าไป โดยเฉพาะตัวละครพระเอกกับนางเอก หรือตัวเด่นของเรื่อง เช่น การ์ตูนของดิสนีย์ ชื่อเรื่อง ทรามวัยกับไอ้ตูป

5. การ์ตูนเรื่องยาวประเภทการผจญภัย เป็นการ์ตูนวาดภาพคล้ายคนจริง แต่ไม่เหมือนคนจริงมากนัก มีเรื่องราวและมีคำบรรยายประกอบ

หนังสือ The World Book Encyclopedia (จินตนา ไบกาซูยี, 2536, น.224-226) อ้างอิงจาก The World Book Encyclopedia ได้แบ่งประเภทของการ์ตูนออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. การ์ตูนล้อสังคม (Gag Cartoons) โดยมากพบเห็นในหนังสือพิมพ์รายวัน หรือนิตยสารที่ออกเป็นรายเดือนสม่ำเสมอ โดยเนื้อหาจะหยิบยกจากสภาพสังคมที่เกิดขึ้นในช่วงระยะนั้น

2. การ์ตูนล้อการเมือง (Political and Editorial Cartoons) เนื้อหาในภาพจะเกิดจากข่าวและเหตุการณ์ด้านการเมืองที่เกิดขึ้นและเด่นดังในขณะนั้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นผู้อ่าน

3. การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoons) เป็นการ์ตูนที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการโฆษณาชวนเชื่อในสิ่งที่โฆษณานั้น ๆ หรือตัวสินค้าต่าง ๆ

4. การ์ตูนล้อเลียน (Caricature Cartoons) เป็นภาพการ์ตูนล้อเลียนบุคคล เพื่อให้ดูตลกขบขัน โดยการวาดแสดงถึงอารมณ์และบุคลิกที่ดูเกินจริง

5. การ์ตูนเรื่องยาว (Comic Strip Cartoons) เป็นการ์ตูนประกอบการบรรยายเรื่องราวที่มีเนื้อหาต่อเนื่องตั้งแต่ต้นจนจบ แบ่งเป็นตอนๆ แต่ละตอนมี 4-5 กรอบ

6. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoons) ภาพวาดการ์ตูนที่สามารถเคลื่อนไหวได้บนแผ่นฟิล์ม สร้างขึ้นในลักษณะของเรื่องราวภาพยนตร์

#### 4.4 ประโยชน์และความสำคัญของการ์ตูน

การ์ตูน เป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ได้รับค่านิยมสูงมากในยุคสมัยปัจจุบัน การ์ตูนเข้ามามีบทบาทในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านสื่อโฆษณา การค้าขาย ความบันเทิง รวมไปถึงประโยชน์ในด้านการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนและครูผู้สอน นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์และความสำคัญของการ์ตูนที่มีต่อสังคมปัจจุบันในด้านต่าง ๆ ดังนี้

สังเขต นาคไพจิตร (2530) ได้จำแนกเกี่ยวกับประโยชน์ของการ์ตูน ดังนี้ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530, น. 71-72)

1. ประโยชน์ในการโฆษณา หมายถึง การโฆษณาสินค้าโดยเขียนเป็นภาพการ์ตูนแทนการเขียนเป็นภาพหรือการใช้ภาพถ่ายธรรมดา ซึ่งการใช้การ์ตูนนี้จะก่อให้เกิดความตลกขบขัน สร้างความสนใจแก่ผู้ดู นอกจากจะใช้เพื่อโฆษณาสินค้าแล้ว ยังมีความสำคัญในเรื่องการโฆษณาชวนเชื่อเรื่องสงคราม คือการเขียนใบปลิวออกไปแล้วโปรยในฝ่ายข้าศึกหรือฝ่ายที่จะโน้มน้าวใจ แม้อ่านหนังสือไม่ออกก็จะสามารถเข้าใจความหมายของใบปลิวนั้นได้ว่าหมายถึงอะไร โดยไม่จำเป็นต้องอ่านข้อความ

2. ประโยชน์ในด้านการเมือง การ์ตูนการเมืองเป็นการ์ตูนที่วิจารณ์การเมืองจะเป็นการ์ตูนที่เห็นเพียงแค่ภาพก็สามารถเข้าใจได้ ไม่ต้องบรรยายภาพ ไม่ใช่การแสดงภาพไม่จำเป็นต้องอ่านยืดยาว เพราะแค่เพียงเห็นภาพก็สามารถเข้าใจความหมายที่ต้องการจะสื่อ

3. ประโยชน์ในการนำไปทำตุ๊กตา หรือทำหุ่นเชิด เป็นที่นิยมในต่างประเทศมาก และหุ่นนี้ก็มาจากการ์ตูนด้วยเช่นกัน

4. ประโยชน์ในด้านแฟชั่น หรือเสื้อผ้าสตรี แฟชั่นสตรีนิยมใช้การ์ตูนเป็นเครื่องประดับ หรือใช้เป็นเครื่องประกอบในการทำการ์ตูน

5. ประโยชน์ในการทำสไลด์และภาพยนตร์ การ์ตูนสามารถนำไปทำการ์ตูนประกอบเทคนิคในการสร้างภาพยนตร์ได้ เช่น เมฆลอย ฟ้าผ่า มีตัวอะไรนอกโลกมา เป็นต้น การนำภาพเขียนเข้าไปประกอบในฉากทำให้ดูเหมือนฟ้าผ่า ฟ้าร้อง ออกมาดุตียิ่งกว่าของจริง เรียกเทคนิคนี้ว่า Life Action การเอาการ์ตูนเข้าไปประกอบในการสร้าง Effect ในภาพยนตร์ เพื่อให้เกิดความน่าดู ตื่นเต้นและเร้าใจยิ่งขึ้น ทั้งหมดนี้คือการเขียนการ์ตูนประกอบทั้งสิ้น

6. ประโยชน์ในด้านการเรียนการสอน กระตุ้นให้อยากเรียน การ์ตูนเป็นเครื่องมือที่ใช้ดึงดูดความสนใจในห้องเรียนได้ดี เช่น ใช้เป็นจุดเริ่มของการอภิปรายจุดมุ่งหมายของบทเรียนสามารถใช้ภาพการ์ตูนอธิบายวิชาที่เรียนทำให้เข้าใจการเรียนมากขึ้น หรือใช้เป็นกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ประกอบกิจกรรมในด้านการเรียน การ์ตูนสามารถใช้ได้ทั้ง



ระดับประถมและมัธยม การ์ตูนช่วยให้เกิดอารมณ์ขัน นักเรียนเรียนได้สนุกมากขึ้น หากนักเรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียนมากขึ้น การเรียนก็จะมีประสิทธิภาพมากขึ้น ผลการเรียนก็จะเพิ่มมากขึ้น

วนิดา จิ่งประสิทธิ์ (2532) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนและการสอน ดังนี้

1. ช่วยกระตุ้นหรือเร้าจิตใจของนักเรียนให้อยากเรียน
2. ใช้อธิบายให้เกิดความเข้าใจในบทเรียน เช่น วิชาพลศึกษา สามารถเขียนเป็นภาพการ์ตูนเพื่ออธิบายความหมายของคำและประโยคต่าง ๆ ได้

3. ใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ให้เด็กวาดภาพการ์ตูนเพื่อแสดงความเข้าใจของเด็ก ให้ครูได้รู้ว่านักเรียนเข้าใจในเนื้อหาการเรียนที่สอนไปมากน้อยเพียงใด และเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เราอาจให้เด็กได้วาดภาพการ์ตูนประกอบโฆษณา หรือวาดแสดงความคิดเห็นอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้ (วนิดา จิ่งประสิทธิ์, 2532, น. 135)

จินตนา ไบกาชฎี (2536) ได้กล่าวถึงการนำการ์ตูนมาใช้ประโยชน์หลายประการ ดังนี้ (จินตนา ไบกาชฎี, 2536, น. 227)

1. การใช้ภาพการ์ตูนเพื่อโฆษณาชวนเชื่อ เช่น โฆษณาสินค้าทางภาพยนตร์ โฆษณาสินค้าทางโทรทัศน์ โฆษณาสินค้าทางนิตยสาร และโฆษณาสินค้าทางหนังสือพิมพ์

2. การใช้ภาพการ์ตูนในการวิจารณ์สังคมหรือการเมือง เป็นภาพการ์ตูนในลักษณะของการล้อเลียนเสียดสีสังคมและการเมือง โดยไม่ต้องมีคำบรรยายประกอบภาพ สามารถเข้าใจได้ทันทีเมื่อเห็นภาพ

3. การใช้ภาพการ์ตูนเพื่อประโยชน์ด้านการศึกษา ใช้เป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ทั้งทางภาพยนตร์ โทรทัศน์ หนังสือ นิตยสาร บ้าย แผ่นพับ เป็นต้น

4. การใช้ภาพการ์ตูนเพื่อประโยชน์ในด้านการให้ความบันเทิงหรือสาระบันเทิง ในรูปแบบของการ์ตูนเรื่องยาว มีเนื้อหาต่อเนื่องกันเป็นตอนๆ เรียกว่า Comic Strip ซึ่งสามารถขายได้ทั้งทางภาพยนตร์และโทรทัศน์ หรืออาจจัดทำเป็นรูปเล่มหนังสือ หรือที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า หนังสือการ์ตูน (Comic Books) โดยส่วนมากเน้นเนื้อหาเพื่อความบันเทิงใจ หรือสามารถสอดแทรกความรู้ได้เช่นกัน

5. การใช้ภาพการ์ตูนเพื่อทำเป็นของเล่นต่างๆ เช่น ตุ๊กตา พุนเข็ด เป็นต้น

#### 4.5 ความรู้พื้นฐานในการวาดการ์ตูน

ในการวาดการ์ตูนทุกรูปแบบผู้วาดควรมีความรู้และเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการวาดการ์ตูน เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมเบื้องต้น ซึ่งจะทำให้สามารถเข้าใจในทักษะกระบวนการของการวาดการ์ตูนคนในลักษณะที่ซับซ้อนมากขึ้น สามารถนำความรู้และทักษะที่มีไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ที่ต่างกันอย่างอื่นได้ ซึ่งความรู้พื้นฐานในการวาดการ์ตูน มีดังนี้

##### 4.5.1 วัสดุและอุปกรณ์ในการวาดการ์ตูน

นักวาดการ์ตูนหลายคนเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่แตกต่างกันออกไปในการวาดการ์ตูน เนื่องจากอุปกรณ์สำหรับการวาดการ์ตูนนั้นมีให้เลือกใช้หลากหลายชนิด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้ใช้งานหรือความเหมาะสมของงาน

บลิตซ์ (Blitz) ได้นำเสนอเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวาดภาพการ์ตูน ดังนี้ (บลิตซ์ บรูซ, 2538, น. 8-9)

1. ดินสอ ควรเลือกใช้ดินสอสีอ่อน เช่น B หรือ HB เพราะจะสามารถลบออกได้ง่าย หรือ 2B ก็สามารถใช้ในการวาดการ์ตูนได้ดีเช่นกัน
2. กระดาษ สำหรับผู้ฝึกวาดการ์ตูนระดับเริ่มต้นสามารถใช้กระดาษปอนด์ขาวแบบกระดาษพิมพ์ดีด หรือจะใช้กระดาษปรู๊ฟก็ได้ เนื่องจากมีราคาถูกกว่ากระดาษชนิดอื่น ๆ และหากมีฝีมือมากขึ้นแล้วจึงค่อยเปลี่ยนไปใช้กระดาษที่มีราคาแพงขึ้น
3. ยางลบ ควรเลือกยางลบที่มีเนื้ออ่อน เมื่อลบจะได้ไม่มีขุยมากนัก นอกจากนี้เรายังสามารถแต่งปลายยางลบให้แหลมเพื่อใช้ลบบริเวณพื้นที่เล็กๆ
4. มาร์กเกอร์ เป็นเครื่องเขียนอีกชนิดหนึ่งที่นิยมนำมาใช้วาดการ์ตูน มาร์กเกอร์มีเส้นหลายขนาดและหลายรูปทรงให้เลือกใช้ แต่เมื่อใช้งานไปนาน ๆ ปลายปากกาจะเริ่มบานออก เมื่อวาดแล้วเส้นจะแตกได้ จึงควรเลือกซื้อชนิดที่ทนและมีความเหมาะสมที่สุด
5. ปากกา การวาดการ์ตูนด้วยปากกาจะเป็นเทคนิคที่ยากขึ้นและท้าทายกว่าการใช้ดินสอหรือมาร์กเกอร์ นักเขียนการ์ตูนส่วนใหญ่นิยมใช้ปากกาคอแร้ง เพราะวาดได้เส้นเล็ก ช่วยให้เก็บรายละเอียดได้มากกว่า และผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ยังสวยและน่าดูกว่าอีกด้วย
6. แฟ้มเก็บงาน ผู้วาดการ์ตูนที่ดีควรมีแฟ้มเก็บงานเอาไว้สำหรับเก็บภาพการ์ตูนของตนเอง หรือใช้เก็บภาพถ่ายต่างๆ เช่น ภาพคน ภาพสัตว์ ภาพตึก ภาพวิวทิวทัศน์ เฟอร์นิเจอร์ เครื่องมือต่างๆ ฯลฯ เพื่อใช้เป็นแบบในการวาดรูปได้สะดวก



ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2533) กล่าวไว้ว่า ในทางศิลปะมีอยู่สำนวนหนึ่งว่า “วัสดุดีมีชัยไปกว่าครึ่ง” ดังนั้นการเขียนการ์ตูนจึงควรรู้จักการใช้วัสดุต่าง ๆ ซึ่งเขาได้เสนอวัสดุที่ใช้ในการเขียนการ์ตูน ดังนี้ (ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์, 2533, น. 6-9)

1. ดินสอดำ โดยทั่วไปดินสอดำจะมีคุณสมบัติที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับผู้ผลิตจะผลิตขึ้น ดินสอดำมีทั้งชนิดอ่อนและชนิดแข็ง เรียงลำดับความอ่อนตั้งแต่อ่อนน้อยไปจนถึงอ่อนมาก ตั้งแต่ B-6B รหัส B จะมีความเข้มน้อย และ 6B จะมีความเข้มมาก ดินสอดำที่มีความแข็งตั้งแต่แข็งน้อยจนถึงแข็งมาก คือ H-6H รหัส H จะมีความแข็งน้อย และ 6H จะมีความแข็งมาก ดินสอดำที่มีความแข็งปานกลางคือ HB ดินสอดำที่มีความแข็งจะเหมาะสำหรับงานเขียนแบบหรืองานที่มีรายละเอียดมาก ส่วนดินสอดำอ่อนเหมาะสำหรับงานวาดเขียนเพราะมีสีเข้ม และมีความอ่อนนุ่ม เมื่อเขียนจะลื่นและคล่องกว่าดินสอดำแข็ง การใช้ดินสอดำสำหรับวาดการ์ตูนนั้นสามารถใช้ได้ตั้งแต่ระดับ HB-2B ทั้งนี้การเลือกใช้นี้ชนิดของดินสอดำควรเลือกให้เหมาะสมกับนิสัย ความถนัด และความชอบส่วนบุคคล

2. ปากกาคอแร้ง ปากกาคอแร้งที่ใช้ในการเขียนการ์ตูนมีลักษณะที่แตกต่างกัน มีให้เลือกใช้หลายชนิด บางชนิดมีปากแหลม บางชนิดปากกว้าง จึงควรเลือกใช้ตามความถนัดของตนเอง นักเขียนการ์ตูนบางคนใช้ปากกาคอแร้งหรือปากกาเขียนแผนที่ หมึกที่ใช้โดยส่วนใหญ่จะเป็นหมึกอินเดียนอิงค์ สามารถกันน้ำได้ แต่หมึกบางชนิดก็กันน้ำไม่ได้ ลักษณะเส้นที่เขียนจะได้เส้นหนา เส้นบาง ตามลักษณะของปาก ซึ่งจะทำให้เขียนการ์ตูนได้มีน้ำหนักดีขึ้น

3. ปากกาเขียนแบบ หรือปากกา Rotting เป็นปากกาที่ให้เส้นดำเสมอ คมชัด และกันน้ำได้ เหมาะสมสำหรับนักเขียนที่ชำนาญ ขนาดของเส้นปากกามีตั้งแต่เบอร์เล็กถึงใหญ่คือ เบอร์ 0.1 จนถึง 2.0 กระดาษที่ใช้ควบคู่กันควรเป็นกระดาษอาร์ต หมึกจะเป็นหมึกที่ใช้กับปากกาโดยเฉพาะ

4. ปากกาสปีดบอล มีลักษณะคล้ายปากกาคอแร้ง แต่ส่วนมากปากกาจะมีความหนามาก สำหรับใช้ตีกรอบภาพเบอร์ที่นิยมคือ เบอร์ c3, c4 หมึกที่ใช้คือหมึกอินเดียนอิงค์ เช่นเดียวกัน

5. ปากกาเมจิก เป็นปากกาที่ใช้เขียนการ์ตูนได้ดี มีความคล่องตัว สามารถลากเส้นขึ้นลงซ้ายขวาได้ หรือสามารถเอียงปากกาก็เขียนได้ตามสะดวก ปากกาชนิดนี้มีทั้งแบบกันน้ำและไม่กันน้ำ

6. พู่กัน พู่กันที่นิยมใช้ในการวาดการ์ตูนคือพู่กันจีน เนื่องจากพู่กันจีนมีปลายแหลม และมีความหนาตรงโคนพู่กันสามารถอุ้มน้ำหมึกได้มาก สามารถเขียนเส้นเล็กหรือหนาได้

ตามแต่ต้องการ เส้นจะมีลักษณะที่อ่อนช้อย สวยงาม สำหรับพู่กันของไทยหรือชาวตะวันตกนั้นไม่นิยมนำมาใช้ เพราะพู่กันทั้งสองประเภทออกแบบมาสำหรับการใช้ระบายสี มากกว่าจะนำมาใช้ในงานเขียนการ์ตูน

7. หมึก หมึกดำที่นิยมใช้ในการเขียนการ์ตูน คือ หมึกดำฟีสี่แกน สำหรับวาดรูป ซึ่งเป็นหมึกคนละประเภทกับหมึกดำอินเดียนอิงค์ หากนำน้ำหมึกสองชนิดนี้มาผสมกัน จะได้ความดำที่สนิทยิ่งขึ้น นักเขียนการ์ตูนต้องทดลองใช้หมึกดำที่มีความเข้มตามความชอบของตนเอง

8. ยางลบ ไม้ใช้สำหรับลบรอยดินสอออก ยางลบที่นิยมใช้คือยางลบอย่างนี้ มีสีขาวที่มีขายอยู่ทั่วไป ไม่ควรใช้ยางลบแข็งเพราะจะทำให้เส้นหมึกหลุดลอกได้

9. ไม้บรรทัดฉากสามเหลี่ยม ไม้บรรทัดฉากใช้สำหรับลากเส้นกรอบหรือเส้นต่างๆ สามารถวัดระดับฉากได้เร็วกว่าไม้บรรทัดทั่วไป ควรเลือกไม้บรรทัดฉากที่ลบมุมแล้วเพื่อมิให้หมึกเปื้อนกระดาษเมื่อลากเส้น

10. กระดาษ หากต้องการฝึกหัดเขียนการ์ตูนสามารถใช้กระดาษชนิดใดก็ได้ แต่หากเขียนเพื่อนำไปใช้งานจริงหรือทำต้นฉบับเพื่อพิมพ์จำหน่าย ควรเลือกใช้กระดาษ ดังนี้

กระดาษวาดเขียน 100 ปอนด์ เหมาะสำหรับสีหลายชนิด เช่น สีน้ำ สีโปสเตอร์ สีไม้ สีเทียน สีหมึก หรือสีหมึกที่ใช้สำหรับอัดภาพถ่าย

กระดาษอาร์ต มีทั้งแบบหนาและแบบบาง ตามความเหมาะสมกับการใช้งาน เหมาะกับหมึกอินเดียนอิงค์ และปากกาเขียนแบบ

กระดาษ 80 ปอนด์ เนื้อกระดาษขาวสะอาดเรียบเนียน เหมาะกับการใช้ดินสอมาก เนื้อกระดาษสามารถซับน้ำหนักของดินสอได้ดี และสามารถใช้กับสีไม้ได้ด้วย

กระดาษนกกกระจอก เป็นชื่อเรียกกระดาษที่ใช้ในวงการนักเขียนการ์ตูนเล่มละบาท เพราะมีราคาถูกแต่เขียนกับหมึกอินเดียนอิงค์ได้ดี หมึกแห้งไว ใช้ร่างภาพด้วยดินสอ HB, 2B ได้ดี และลบได้สะอาด

#### 4.5.2 เรียนรู้เกี่ยวกับเส้น

การฝึกเขียนลายเส้นในทิศทางต่างๆ เป็นสิ่งสำคัญมาก เพื่อให้เกิดความมั่นใจและชำนาญในการเขียนเส้น ผู้เริ่มต้นเขียนการ์ตูนควรเริ่มจากการฝึกเขียนลายเส้นในลักษณะต่างๆ สามารถศึกษาจากงานเขียนการ์ตูนของศิลปินหลาย ๆ คน เพราะนักเขียนการ์ตูนแต่ละคนมีเอกลักษณ์แตกต่างกัน และควรมีความรู้พื้นฐานเรื่องเส้น เช่น ชนิดของเส้น ความหมายของเส้น เพราะการวาดการ์ตูนนั้นเส้นเป็นสิ่งสำคัญที่จะสามารถสื่อถึงอารมณ์ของตัวการ์ตูนได้

#### 4.5.2.1 ความรู้สึกของเส้น

สังเขต นาคไพจิตร (2530) ได้กล่าวถึงความรู้สึกของเส้นชนิดต่างๆ ดังนี้  
(สังเขต นาคไพจิตร, 2530, น. 89-91)

เส้นตรง ให้ความรู้สึกสง่า เข้มแข็ง มั่นคงและแข็งแรง

เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกมีระเบียบ ความสูง แข็งแรงและมั่นคง

เส้นนอน ให้ความรู้สึกสงบและกว้าง

เส้นทแยง ให้ความรู้สึกมั่นคง และเคลื่อนไหว

เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกนิ่มนวล อ่อนหวาน และเคลื่อนไหว

เส้นประหรือเส้นขาด ให้ความรู้สึกตื่นเต้น และขาดหาย

เส้นซิกแซก ให้ความรู้เคลื่อนไหว ตื่นเต้น และไม่อยู่นิ่ง

#### 4.5.2.2 ลักษณะของเส้น

สังเขต นาคไพจิตร (2530) ได้กล่าวถึงลักษณะของเส้นชนิดต่าง ๆ ดังนี้  
(สังเขต นาคไพจิตร, 2530, น. 94-97)

1. เส้นตรง จะมีลักษณะตั้งตรงขึ้น ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแรง
2. เส้นนอน (ราบ) มีลักษณะนอนราบ ให้ความรู้สึกราบเรียบ สงบนิ่ง
3. เส้นเฉียง ลักษณะของเส้นเฉียงจะมีลักษณะเฉียงทางขวาหรือซ้าย ให้ความรู้สึกไม่แข็งแรง ไม่หนักแน่น
4. เส้นขนาน (ราบ) ลักษณะของเส้นนี้มีลักษณะคล้ายเส้นนอนราบ ให้ความรู้สึกราบเรียบ สุภาพ สงบนิ่ง
5. เส้นตรงตัดกัน ลักษณะของเส้นตรงตัดกันนี้ มีลักษณะผ่านกัน เกิดเป็นมุม ให้ความรู้สึกแข็งแรงประสานกันกับความราบเรียบ
6. เส้นตรงที่ตัดผ่านกัน (รัศมี) มีลักษณะผ่านกันเกิดเป็นมุมหลายมุม ให้ความรู้สึกการเคลื่อนไหวของเส้นหลายเส้นที่ผ่านกัน
7. เส้นรูปสามเหลี่ยม มีลักษณะเป็นเส้นตรง 3 เส้นประกอบกัน เป็นรูปสามเหลี่ยม ให้ความรู้ในทางเหลี่ยมขรุขระ
8. เส้นรูปสี่เหลี่ยม มีลักษณะเป็นเส้นตรง 4 เส้นประกอบกัน เป็นรูปสี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกไปในทางเหลี่ยมเช่นกัน
9. รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ลักษณะเท่ากันทุกด้าน ให้ความรู้สึกเป็นขอบเขต

10. รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสซ้อนกัน เป็นลักษณะรูปสี่เหลี่ยม 2 รูปใหญ่และเล็ก ให้ความรู้สึกเป็นลักษณะเนื้อที่ ที่มีขอบเขต

#### 4.5.3 รูปร่างในการเขียนการ์ตูน

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ (2533) กล่าวว่า เมื่อฝึกหัดการลากเส้นและทิศทางในลักษณะต่าง ๆ แล้ว จึงควรเริ่มเขียนเป็นรูปร่าง เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี เพื่อเป็นโครงร่างสำหรับการเรียนการเขียนต่อไป เส้นและรูปร่างนำมาประกอบกันให้เกิดเป็นรูปการ์ตูนได้หลากหลายเช่นกัน (ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์, 2533, น. 16)

รูปร่าง แบ่งออกเป็น 4 ชนิด ดังนี้ (สังเขต นาคไพจิตร, 2530, น.97)

4.5.3.1 รูปร่างธรรมชาติ ได้แก่ รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น รูปร่างคน สัตว์ และพืช เป็นต้น

4.5.3.2 รูปร่างเรขาคณิต ได้แก่ รูปร่างทรงเรขาคณิต มีลักษณะตายตัว เช่น รูปวงกลม รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม เป็นต้น

4.5.3.3 รูปร่างสัญลักษณ์ ได้แก่ รูปร่างที่กำหนดขึ้นเพื่อความเข้าใจร่วมกัน เช่น สัญลักษณ์ทางศาสนา เป็นต้น

4.5.3.4 รูปร่างอิสระ หรือรูปร่างนามธรรม ได้แก่ รูปร่างที่นอกเหนือไปจากรูปร่างธรรมชาติ รูปร่างเรขาคณิต รูปร่างสัญลักษณ์ แต่เป็นรูปร่างที่ดัดแปลงมากจากรูปร่างดังกล่าว

### 4.6 การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน

ส่วนของใบหน้าตัวการ์ตูนเป็นส่วนสำคัญที่สุดส่วนหนึ่งในวาดการ์ตูนทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็น การ์ตูนคน การ์ตูนสัตว์ การ์ตูนล้อเลียน ฯลฯ เพราะจะเป็นส่วนแรกที่คุณดูให้ความสนใจเป็นอันดับต้นๆ แม้ว่าการ์ตูนจะไม่ใช่ภาพเหมือนจริงทุกประการ แต่การวาดสัดส่วนต่างๆ อย่างถูกต้องในการ์ตูนแต่ละประเภทถือเป็นสิ่งสำคัญ ดังนั้นผู้ที่วาดการ์ตูนจึงควรมีความรู้ในการวาดโครงสร้างส่วนหัวของตัวการ์ตูนเพื่อให้สามารถวาดได้อย่างถูกต้องและไม่ผิดไปจากความเป็นจริงมากนัก การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนมีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

#### 4.6.1 การวาดใบหน้า

ศิลปพรรณ (2545) กล่าวถึงแนวทางการเขียนโครงสร้างและสัดส่วนใบหน้าไว้ว่า การฝึกเขียนใบหน้าต้องเรียนรู้เรื่องการแบ่งสัดส่วนใบหน้า และเลือกใช้รูปทรงเรขาคณิต เช่น วงกลม วงรี สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ฯลฯ ซึ่งจะช่วยให้การเขียนใบหน้าง่ายขึ้น การแบ่งสัดส่วนของใบหน้าตัวการ์ตูนจะใช้หลักเดียวกับการแบ่งสัดส่วนคนจริง โดยใช้เพียงสัดส่วนคร่าว ๆ 3 ส่วน แบ่งเส้นแนวคาง เส้นจมูก และเส้นระหว่างคิ้ว ให้อยู่แนวเดียวกัน การวาดใบหน้าโดยใช้รูปทรง

เรขาคณิตจะช่วยให้สามารถแบ่งสัดส่วนต่าง ๆ บนใบหน้าได้ง่ายขึ้น รวมถึงได้รูปโครงหน้าของตัวการ์ตูนที่หลากหลาย (ศิลปกรรม, 2545, น. 11-12)

สิทธิพร กุลวโรตมะ (2550) ได้เสนอแนวทางวิธีวาดสัดส่วนใบหน้า โดยเริ่มจากตัวเส้นรูปทรงใบหน้าขึ้นมา ร่างเส้นกากบาทลงไป เพื่อให้สามารถวาดตำแหน่งของอวัยวะต่าง ๆ บนใบหน้าได้อย่างถูกต้อง เส้นกากบาทบนใบหน้า ประกอบด้วย

- เส้นกากบาทแนวตั้ง คือ เส้นกำหนดตำแหน่งของจมูก ปาก และคาง
- เส้นกากบาทแนวนอน คือ เส้นกำหนดตำแหน่งของใบหู และดวงตา

หากวาดเส้นกากบาทก่อนไปด้านบน จะเป็นการเงยหน้า และเมื่อวาดเส้นกากบาทมาทางด้านล่าง จะเป็นการก้มหน้า

ส่วนการวาดเส้นกากบาทก่อนไปทางซ้ายหรือขวา คือ การกำหนดทิศทางให้ตัวการ์ตูนหัวหน้าไปทางนั้น อวัยวะต่างๆ บนใบหน้าจะเคลื่อนตามแนวเส้นที่วาดไว้ทั้งสองเส้น เส้นกากบาทบนใบหน้าจะช่วยให้วาดใบหน้ามุมต่างๆ ได้ง่ายขึ้น

อีกทั้งการฝึกวาดใบหน้าสามารถใช้ช่วยได้ โดยเตรียมไข่ได้ 1 ฟอง กับถ้วยเล็กขนาดพอเหมาะ ให้สมมติว่าลักษณะของใบหน้าคนเปรียบเสมือนไข่ที่วางอยู่ในถ้วย โดยวาดเส้นกากบาทที่กึ่งกลางไข่ จากนั้นกำหนดแนวตั้งเป็นแนวจมูก ปาก และคาง แนวนอนคือแนวของหูและตา เนื่องจากไข่สามารถกลิ้งไปมาบนถ้วยได้ จะทำให้เราสามารถฝึกวาดภาพใบหน้าในมุมมองต่าง ๆ ได้ (สิทธิพร กุลวโรตมะ, 2550, น. 36-39)

พิชิต ชูพรหมวงศ์ (2551) ได้เสนอเกี่ยวกับการวาดโครงหน้าการ์ตูน โดยกล่าวว่า ส่วนหัวการ์ตูนจะเป็นส่วนที่นักวาดการ์ตูนจะให้ความสนใจกว่าสัดส่วนอื่น ๆ โดยจะตั้งใจวาดเป็นพิเศษเนื่องจากส่วนหัวและใบหน้าจะเป็นส่วนที่ดึงดูดความสนใจของนักอ่านได้เป็นอันดับแรก เป็นส่วนที่บอกถึงบุคลิกภาพ อารมณ์ความรู้สึก และความเป็นตัวตนของตัวการ์ตูนนั้นๆ

การวาดส่วนหัวตัวการ์ตูน มีขั้นตอน ดังนี้ (พิชิต ชูพรหมวงศ์, 2551, น. 6-9)

1. เริ่มจากวาดรูปวงกลมหรือวงรี
2. ร่างภาพด้วยดินสอ 2B แนวตั้งเป็นวง และแบ่งใบหน้าซ้ายขวาเพื่อใช้กำหนดการเอียงใบหน้าด้านต่าง ๆ
3. ร่างดินสอในแนวนอนเช่นเดียวกันเพื่อใช้กำหนดการก้มหน้าหรือเงยหน้าเป็นส่วนของตำแหน่งที่จะวาดดวงตาบนเส้นนี้ด้วย ใต้เส้นจะเป็นส่วนของจมูกและปาก

#### 4. เพิ่มรายละเอียดอื่น ๆ

ตาสองข้างอยู่บนเส้นแนวนอน

จมูกอยู่ตรงกลางระหว่างใบหน้าทั้งสองฝั่ง ได้เส้นแนวนอน

หูสองข้างอยู่ใต้เส้นแนวนอนบริเวณกึ่งกลางของส่วนหัว

จากนั้นเพิ่มปากและส่วนคาง

5. เมื่อร่างภาพเสร็จให้ลงเส้นจริงด้วยปากกาและลบเส้นดินสอส่วนเกินออก ในการวาดใบหน้าตัวการ์ตูน เส้นเหล่านี้จะช่วยควบคุมให้เราวาดใบหน้าในลักษณะต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้นและไม่ผิดเพี้ยน

6. นอกจากวงรีและวงกลมแล้ว เราสามารถใช้รูปทรงอื่น ๆ ในการร่างภาพโครงสร้างส่วนหัวก็ได้ หรืออาจใช้หลาย ๆ รูปทรงเพื่อร่างภาพก็ได้เช่นกัน

#### 4.6.2 การวาดดวงตา

ศิลปินทอร์ศน์ (2545) ได้เสนอแนวทางการเขียนตา โดยกำหนดเส้นแนวระดับสายตา โดยให้มีระยะอยู่ระหว่างแนวจมูกกับแนวคิ้ว ซึ่งการกำหนดเส้นแนวตานี้จะช่วยให้อาณาเขตของตาได้ถูกต้อง และต้องวาดคิ้วกับตาให้สัมพันธ์กันด้วย นอกจากนี้ต้องสังเกตลักษณะของตาด้วย ทั้งประกายตา การเหลือกตา การเขียนตาในลักษณะต่างๆ เช่น แหวงตาใสๆ ของเด็ก ดวงตาของสาวสวย หรือประกายตาที่แสดงความโกรธ เป็นต้น (ศิลปินทอร์ศน์, 2545, น. 18-19)

สิทธิพร กุลวโรตมะ (2550) กล่าวถึงการวาดดวงตาไว้ว่า ดวงตานี้สามารถสื่อถึงบุคลิก อารมณ์และความรู้สึกของตัวการ์ตูนได้ดี การเปลี่ยนแปลงลักษณะของดวงตาเล็กน้อยจะสามารถสร้างบุคลิกใหม่ ๆ ได้ (สิทธิพร กุลวโรตมะ, 2550, น. 52)

พิชิต ชูพรหมวงศ์ (2551) กล่าวว่า การวาดดวงตาของตัวละครการ์ตูนนั้นเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะดวงตาจะบ่งบอกถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี ภาพดวงตาของการ์ตูนนั้นจะลดทอนและตัดแปลงลงมาจากความเป็นจริง เพื่อให้แสดงอารมณ์ความรู้สึก และบุคลิกของตัวการ์ตูนนั้นให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

การวาดดวงตาตัวการ์ตูนมีขั้นตอน ดังนี้ (พิชิต ชูพรหมวงศ์, 2551, น. 15-16)

1. เริ่มจากวาดเส้นวงกลม
2. วาดเส้นตัดเพื่อกำหนดจุดศูนย์กลาง เส้นนี้จะกำหนดให้ลูกตากดออกไปมาได้
3. ร่างภาพเปลือกตาบนและล่าง เส้นขอบตาและคิ้วด้วยดินสอดำ 2B
4. ร่างภาพขนตาโดยให้เปลือกตาซ้อนทับดวงตาประมาณ 1 ใน 3 ส่วน
5. ลงหมึกดำตัดเส้น ลบเส้นดินสอออกให้สะอาด



ควรฝึกวาดดวงตาตัวการ์ตูนให้หลายรูปแบบและเป็นประจำ จะทำให้สามารถวาดงานได้หลากหลาย เป็นผลดีของการวาดการ์ตูน การออกแบบตัวละครการ์ตูนใหม่ ๆ

#### 4.6.3 การวาดจมูก

ศิลปินทอร์ศน์ (2545) ได้เสนอแนวทางการวาดจมูก โดยสัดส่วนของจมูกนั้นจะอยู่ในแนวเส้นที่ 2 ของการวัดโดยกำหนดให้ปลายจมูกอยู่บริเวณเส้น เราสามารถฝึกการวาดจมูกได้โดยฝึกวาดจากจมูกจริงเป็นแบบ แล้วจึงดัดแปลงให้เหมาะสมกับการ์ตูนมากขึ้น การวาดจมูกสามารถวาดได้หลายแบบ แต่ควรคำนึงถึงความเหมาะสมกับตัวการ์ตูนและความสัมพันธ์กับส่วนอื่นๆ ของตัวการ์ตูนด้วย (ศิลปินทอร์ศน์, 2545, น. 21)

พิชิต ชูพรหมวงศ์ (2551) กล่าวถึงการวาดจมูกตัวการ์ตูนไว้ว่า ถึงแม้ว่าจมูกจะไม่ค่อยมีบทบาทในการแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวการ์ตูน แต่ก็ยังเป็นอวัยวะที่ไม่สามารถขาดได้เลย จมูกของตัวการ์ตูนสามารถแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของตัวการ์ตูนนั้นๆ การวาดจมูกดูเหมือนจะง่าย ๆ แต่สำหรับผู้เริ่มต้นการวาดการ์ตูนนั้น การวาดจมูกอาจทำให้ไม่แน่ใจว่าจะวาดในลักษณะอย่างไรดี การวาดจมูกมีหลายลักษณะ ทั้งจมูกด้านหน้าตรง ด้านเฉียง และด้านข้าง ข้อสังเกตของการวาดจมูกด้านเฉียงนั้นให้อาศัยการแบ่งครึ่งหน้าเป็นตัวกำหนดตำแหน่ง โดยวาดให้เยื้องจากเส้นกึ่งกลางนั้น และทั้งนี้ควรศึกษาการวาดจมูกจากนักวาดการ์ตูนหลายๆ ท่านด้วย (พิชิต ชูพรหมวงศ์, 2551, น. 22)

#### 4.6.4 การวาดปาก

ศิลปินทอร์ศน์ (2545) กล่าวเกี่ยวกับการวาดปากไว้ว่า ปากก็มีส่วนสำคัญในการแสดงอารมณ์เช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นการยิ้ม การตะโกน การแสบหรือเบะปาก สามารถสร้างความน่าสนใจได้เช่นกัน วิธีการเขียนปากจะเป็นลักษณะเช่นเดียวกับส่วนอื่นๆ คือ เริ่มจากวาดปากจากลักษณะของปากจริง แล้วค่อยดัดแปลงให้มีอิสระมากขึ้น หรือออกแบบให้มีรูปแบบแปลกใหม่ (ศิลปินทอร์ศน์, 2545, น. 23)

### 4.7 การวาดใบหน้าสื่ออารมณ์ความรู้สึก

นักวาดการ์ตูนหลายท่านได้ให้แนวทางในการวาดใบหน้าการ์ตูนสื่ออารมณ์ ดังนี้

บลิตซ์ (Blitz) กล่าวไว้ว่า การ์ตูนที่ดีต้องแสดงอารมณ์ความรู้สึกออกมาได้ ซึ่งช่วยให้การ์ตูนตัวนั้นดูมีชีวิตชีวา และมีความรู้สึกนึกคิดมากขึ้น การเปลี่ยนแปลงลายเส้นบนใบหน้าจะช่วยให้แสดงอารมณ์ต่างๆ ของตัวการ์ตูนได้ดี (บลิตซ์ บรูซ, 2538, น. 18)

ศิลปินทอร์ศน์ (2545) ได้เสนอแนะวิธีการเขียนอารมณ์ความรู้สึกตัวการ์ตูน ดังนี้ (ศิลปินทอร์ศน์, 2545, น. 50-55)

1. อารมณ์โกรธ การเขียนอารมณ์โกรธหรือแสดงความไม่พอใจมักจะแสดงออกอย่างชัดเจนบริเวณใบหน้า คิ้ว ตา ปาก การเขียนทางคิ้วยกขึ้นสูง หัวคิ้วกดต่ำ มุมปากโค้ง จมูกย่น ฯลฯ เหล่านี้จะช่วยแสดงอารมณ์ความโกรธให้ชัดเจนขึ้น

2. อารมณ์หวาดกลัว การเขียนอารมณ์โกรธจะแสดงอย่างชัดเจนบริเวณใบหน้าโดยเฉพาะดวงตา จะมีอาการเบิกกว้างหรือไม่ก็ปิดลง ปากจะอ้ากว้างหรือเขียนเป็นเส้นหยักก็ได้เช่นกัน

3. อารมณ์ประหลาดใจ การเขียนอารมณ์ประหลาดใจนั้นจะคล้ายกับการเขียนอารมณ์หวาดกลัว แตกต่างกันเล็กน้อยตรงสายตาของตัวการ์ตูนนั้นๆ ซึ่งจะแฝงไปด้วยความสงสัย การแสดงออกถึงอารมณ์ประหลาดใจจะแสดงให้เห็นในลักษณะกึ่งกลัวกึ่งตกใจ

4. อารมณ์สนุกหรืออารมณ์ขัน การเขียนอารมณ์ขันจะเน้นส่วนของปากให้โดดเด่นกว่าส่วนอื่น รวมถึงการเขียนอารมณ์ขันนี้ สามารถเขียนได้หลายลักษณะ ตั้งแต่ การยิ้ม การหัวเราะ ขำขัน เป็นต้น

5. อารมณ์เศร้าโศกเสียใจ อารมณ์เศร้าโศกเสียใจ มักจะเขียนในลักษณะการร้องไห้ฟูมฟายไม่คำนึงถึงความหล่อหรือสวยของตนเอง ในบางครั้งการวาดความเศร้าโศกให้ดูเกินจริงไม่ได้สร้างความเศร้าใจให้กับผู้ดูแต่กลับสร้างความน่ารักให้กับตัวการ์ตูน และสร้างอารมณ์ขันให้กับผู้ดูด้วย

สิทธิพร กุลวโรตมะ (2550) กล่าวถึงแนวทางการวาดอารมณ์ตัวการ์ตูนไว้ว่า การวาดแสดงอารมณ์ความรู้สึกนั้นสามารถวาดได้ง่ายมาก เพียงแค่เปลี่ยนลายเส้นที่ปาก ตัวการ์ตูนก็จะแสดงความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป หรือการเติมเครื่องหมายแสดงอารมณ์ต่างๆ สามารถช่วยเพิ่มระดับอารมณ์ตัวการ์ตูนได้เช่นกัน เช่น การเขียนหยดน้ำเป็นสัญลักษณ์แทนเหงื่อ เพื่อแสดงอาการเหนื่อย การเขียนเส้นเคลื่อนไหวรอบตัวการ์ตูนเพื่อเพิ่มความรู้สึกตกใจกลัว หรือการวาดส่วนคิ้วยกสูงขึ้นเหนือดวงตาเพื่อแสดงอารมณ์ประหลาดใจ เป็นต้น (สิทธิพร กุลวโรตมะ , 2550, น. 60-64)

#### 4.8 การวาดมือและเท้า

การวาดมือและเท้าของตัวการ์ตูนนั้นมีวิธีในการวาดหลายลักษณะและหลายรูปแบบ มีนักเขียนการ์ตูนได้เสนอแนวทางการวาดมือและเท้าของตัวการ์ตูนไว้หลายท่าน ดังนี้



#### 4.8.1 การวาดมือ

ฟอสเตอร์ (Foster. ม.ป.ป) ได้กล่าวถึงแนวทางการวาดมือตัวการ์ตูนไว้ว่า การวาดมือนั้นเริ่มจากการวาดวงกลม จากนั้นวาดเส้นกึ่งกลางลงผ่านวงกลมเพื่อแสดงถึงการเหวี่ยงหรือการเคลื่อนไหวของมือไปในทิศทางต่างๆ

บลิตซ์ (2538) เสนอวิธีการวาดมือการ์ตูน เริ่มจากวาดวงกลมก่อน เสร็จแล้วจึงใส่นิ้วลงไป สามารถใช้มือของตนเองเป็นแบบก็ได้ (บลิตซ์ บรูซ, 2538, น. 30)

การวาดมือจะเป็นสิ่งที่ต่อมาที่ผู้เริ่มฝึกการวาดการ์ตูนต้องศึกษาเรียนรู้ต่อจากการวาดส่วนตัว มือเป็นส่วนหนึ่งของร่างกายที่วาดค่อนข้างยาก เพราะมือมีการเคลื่อนไหว ต้องให้ความสำคัญกับมือด้วย เพราะมือสามารถแสดงอารมณ์ของตัวการ์ตูนได้ เช่น การกำมือ การเกร็งมือ แสดงถึงอารมณ์โกรธ การขี้นิ้ว โบกมือ เป็นต้น (ศิลปกรรม, 2545, น. 13-15)

#### 4.8.2 การวาดเท้า

บลิตซ์ (2538) กล่าวเกี่ยวกับการวาดเท้าการ์ตูน โดยกล่าวว่าการวาดเท้าตัวการ์ตูนนั้นน่าสนใจเพราะสามารถวาดได้หลายแบบ หลายขนาด ทั้งเท้าเปล่า หรือสวมใส่รองเท้า อีกทั้งเท้ายังช่วยเพิ่มบุคลิกของตัวการ์ตูนได้อีกด้วย (บลิตซ์ บรูซ, 2538, น. 31)

พิชิต ชูพรหมวงศ์ (2551) ได้เสนอแนะวิธีการวาดเท้าตัวการ์ตูน โดยการวาดเท้านั้นมีขั้นตอนการวาดเช่นเดียวกับการวาดมือ ผู้เริ่มฝึกวาดการ์ตูนต้องฝึกวาดทั้งแบบตัวการ์ตูนที่สวมใส่รองเท้า และแบบไม่ใส่รองเท้า วิธีที่ดีที่สุดในการฝึกวาดรองเท้าคือฝึกวาดจากรองเท้าจริง แล้วจึงดัดแปลงให้เหมาะสมกับตัวการ์ตูน การฝึกวาดจากภาพถ่ายหรือแบบจริงจะช่วยให้เราวาดได้หลากหลายและพัฒนาการวาดได้เร็วขึ้นด้วย (พิชิต ชูพรหมวงศ์, 2551, น. 35-36)

### 4.9 การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน

ตัวการ์ตูนนั้นมีหลายรูปแบบ มีทั้งลักษณะการ์ตูนลักษณะแบบปกติ การ์ตูนล้อเลียน การ์ตูนอิสระ การ์ตูนย่อส่วน ฯลฯ ผู้ฝึกวาดการ์ตูนควรศึกษาเรียนรู้การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูนในรูปแบบที่แตกต่างกัน เพื่อให้สามารถเข้าใจในสัดส่วนของตัวละครการ์ตูน อีกทั้งแต่ละช่วงวัยก็จะมีสัดส่วนการวาดโครงสร้างร่างกายที่แตกต่างกันอีกด้วย การวาดสัดส่วนให้ถูกต้องเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้วาดการ์ตูนควรคำนึงถึงเพราะหากตัวการ์ตูนมีสัดส่วนที่ถูกต้องเหมาะสม ในขั้นตอนของการวาดลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนก็จะวาดได้ง่ายขึ้นด้วย นักเขียนการ์ตูนหลายท่านได้เสนอแนวทางการวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน ดังนี้

ศิลปินรศน์ (2545) ได้กล่าวถึงการวาดสัดส่วนของตัวการ์ตูนว่า การกำหนดสัดส่วนตัวการ์ตูนนิยมใช้สัดส่วนของคนจริงเป็นหลัก แล้วจึงนำมาดัดแปลงสร้างขึ้นใหม่ โดยการยืดหรือหดขนาดสัดส่วนให้ตัวการ์ตูนนั้นดูน่ารักมากขึ้น (ศิลปินรศน์, 2545, น. 8-10)

โครงสร้างสัดส่วนคนจริงวัยผู้ใหญ่ เป็นสัดส่วนตามหลักการวาดเส้นกำหนดไว้ 8 ส่วน คือ

1. ศีรษะ – แนวคาง
2. แนวคาง – รววม
3. รววม – แนวสะดือ
4. แนวสะดือ – สะโพก
5. สะโพก – โคนขา
6. โคนขา – หัวเข่า
7. หัวเข่า – กลางน่อง
8. กลางน่อง – ปลายเท้า

โครงสร้างสัดส่วนของเด็กสามารถแบ่งได้เป็น 4 ส่วน คือ

1. แนวหัว – แนวคาง
2. แนวคาง – สะดือ
3. สะดือ – หัวเข่า
4. หัวเข่า – ปลายเท้า

การเขียนการ์ตูนโดยใช้สัดส่วนของเด็กจะทำให้ภาพดูตลกขบขันและน่ารักขึ้น

สิทธิพร กุลวโรตมะ (2550) กล่าวว่า การกำหนดขนาดความสูงตัวการ์ตูนคน จะใช้ขนาดส่วนหัวเป็นสัดส่วนเปรียบเทียบ เขาได้เสนอวิธีการวาดสัดส่วนของตัวการ์ตูนโดยใช้สัดส่วนตัวหนอนเป็นหลัก มีวิธีการดังนี้ (สิทธิพร กุลวโรตมะ, 2550, น. 28-34)

สัดส่วนตัวหนอนคือการใช้วงกลมเรียงต่อกันตามขนาดตัวการ์ตูนที่ต้องการ คล้ายกับไม้ลูกชิ้น สิทธิพร กุลวโรตมะ กล่าวถึงสัดส่วนตัวหนอน 3 ลักษณะ ดังนี้

1. สัดส่วนตัวหนอนสองส่วน คือ มีขนาดส่วนหัวเท่ากับร่างกาย เป็นการ์ตูนตัวป้อม น่ารัก มักใช้กับการวาดการ์ตูนเด็กเล็ก
2. สัดส่วนตัวหนอนสามส่วน คือ การแบ่งสัดส่วนตัวการ์ตูนออกเป็น 3 ส่วน โดยแบ่งหัวหนึ่งส่วน และร่างกายสองส่วน

3. สัดส่วนตัวหนอนสีส่วน คือ แบ่งเป็นส่วนหัวหนึ่งส่วน ร่างกายสามส่วน ซึ่ง จะเป็รขนาดมาตรฐานของตัวการ์ตูนทั่วๆ ไป

#### 4.10 การวาดการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะต่างๆ

การวาดท่าทางแสดงการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนคน จะเป็นการวาดโครงร่างตัว การ์ตูนทั้งตัว เมื่อได้ฝึกฝนการวาดการ์ตูนในส่วนอื่น ๆ จนคล่องแล้ว จึงนำส่วนประกอบทั้งหมดมา ใช้ในการวาดตัวการ์ตูนเต็มตัว การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวจะทำให้ตัวการ์ตูนดูมีชีวิต มี อารมณ์และความรู้สึกมากขึ้น ควรใช้วิธีการร่างภาพเบา ๆ เพื่อกำหนดโครงร่างการเคลื่อนไหว คร่าว ๆ เมื่อพอใจแล้วจึงใช้ปากกาตัดเส้นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น แล้วลบรอยดินสอออกให้สะอาดก็จะได้ ผลงานสมบูรณ์ มีนักเขียนการ์ตูนได้เสนอแนวทางการวาดการเคลื่อนไหวร่างกายตัวการ์ตูน ดังนี้

บลิตซ์ (2538) ได้เสนอวิธีการวาดท่าทางการเคลื่อนไหว โดยกล่าวว่า ในการวาดตัว การ์ตูนแสดงท่าทางขั้นตอนแรกต้องกำหนดเส้นทิศทางการเคลื่อนไหวก่อน จะทำให้เห็นทิศทาง ของการเคลื่อนไหวมากขึ้น การสังเกตลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวของคนจริง ช่วยทำให้เข้าใจ ในหลักการเคลื่อนไหวและวาดได้ดีขึ้น เช่น การเดินของคน การวิ่ง การเล่นกีฬา การนั่ง การนอน ฯลฯ (บลิตซ์ บรูซ, 2538, น. 28-29)

ศิลปินทอร์น (2545) ได้เสนอแนวทางการวาดโครงร่างลีลาของตัวการ์ตูนโดยใช้เส้น แกนที่มีความอ่อนโค้ง ทำให้ง่ายต่อการวาดโครงร่างลีลาของตัวการ์ตูน เส้นแกนเป็นตัวกำหนด แนวในการเขียนลีลาการ์ตูน เมื่อชำนาญในการวาดการ์ตูนแล้วไม่จำเป็นต้องเขียนเส้นแกน หรือจะ ใช้วิธีนำรูปทรงเรขาคณิตเข้ามาใช้ในการวาดการ์ตูน เช่น รูปทรงวงกลม วงรี สี่เหลี่ยม เป็นต้น กำหนดเป็นรูปทรงของตัวการ์ตูนโดยใช้ดินสอร่างภาพเบา ๆ แล้วจึงลงน้ำหนักตัดเส้น การใช้ รูปทรงเรขาคณิตจะช่วยให้เราสามารถวาดการท่าทางของตัวการ์ตูนในลักษณะต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น (ศิลปินทอร์น, 2545, น. 43-47)

สิทธิพร กุลวโรตมะ (2550) เสนอวิธีการวาดท่าทางของตัวการ์ตูนโดยการวาดเป็น ตึกตาหัวไม้ขีด ซึ่งตึกตาหัวไม้ขีดนี้จะใช้แทนโครงกระดูกโครงร่างของคน ผู้เริ่มต้นสามารถฝึกวาด การ์ตูนคนในท่าทางต่าง ๆ จากตึกตาหัวไม้ขีดได้ แม้เป็นเพียงเส้นง่าย ๆ ก็สามารถสื่อความหมาย ของท่าทางได้ และเมื่อเข้าใจในลักษณะท่าทางของตึกตาหัวไม้ขีด ให้ลากเส้นประกอบโครงร่าง เพื่อให้กลายเป็นการ์ตูนคนโดยสมบูรณ์ (สิทธิพร กุลวโรตมะ, 2550, น. 8-14)

พิชิต ชูพรหมวงศ์ (2551) กล่าวไว้ว่า การกำหนดเส้นแสดงท่าทางก่อนวาดจะช่วย กำหนดการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนอย่างคร่าว ๆ ทำให้มองเห็นทิศทางของการวาดลักษณะการ เคลื่อนไหว จากนั้นวาดวงกลมเป็นส่วนหัวและเส้นโครงร่าง (พิชิต ชูพรหมวงศ์, 2551, น. 44-45)

## หลักการและแนวคิดเกี่ยวกับแบบฝึกทักษะ

### 5.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tylor)

เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน โดยใช้หลักการเรียนรู้จากทฤษฎีของไทเลอร์ (Tylor) โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้ (ธีระยุทธ โพธิ์ทอง, 2557)

5.1.1 ความต่อเนื่อง หรือ Continuity หมายถึง การสอนวิชาใด ๆ ที่เป็นวิชาทักษะจะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการฝึกทักษะในกิจกรรมนั้น ๆ อย่างต่อเนื่อง มีประสบการณ์ในการทำกิจกรรมอยู่เสมอ เพื่อให้เกิดความชำนาญและมีทักษะฝีมือในด้านนั้น ๆ มากขึ้น

5.1.2 การจัดช่วงลำดับ หรือ Sequence หมายถึง การจัดสิ่งที่มีความง่ายไปสู่สิ่งที่ยากขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนในเนื้อหาที่มีความลึกซึ้งตามลำดับ จึงต้องมีการจัดเรียงลำดับก่อนหลังของกิจกรรมและประสบการณ์ โดยเรียงเนื้อหาความรู้จากง่ายไปสู่ยากตามลำดับขั้นตอน

5.1.3 บูรณาการ (Integration) หมายถึง การจัดประสบการณ์ควรเป็นในลักษณะที่เอื้อให้ผู้เรียนได้เพิ่มพูนความคิดเห็นและได้แสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกัน เนื้อหาที่เรียนจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นการเพิ่มความสามารถทั้งหมดของประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นแบบแผนของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับสถานการณ์แวดล้อม

### 5.2 การออกแบบนวัตกรรม ADDIE Model

ADDIE Model คือการออกแบบการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ จากจุดเริ่มต้นจนถึงจุดสิ้นสุด มีแบบจำลองจำนวนมากมายที่นักออกแบบการสอนใช้ และสำหรับตามความประสงค์ทางการสอนต่าง ๆ ซึ่งกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบ ADDIE Model สามารถสรุปเป็นขั้นตอนทั่วไปได้เป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้ (จำนง สันตจิต, 2556)

5.2.1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นตอนการวิเคราะห์เป็นรากฐานสำหรับขั้นตอนการออกแบบการสอนขั้นตอนอื่นๆ ในระหว่างขั้นตอนนี้ คุณจะต้องระบุปัญหา ระบุแหล่งของปัญหา และวินิจฉัยคำตอบที่ทำได้ ขั้นตอนนี้อาจประกอบไปด้วยเทคนิคการวินิจฉัยเฉพาะ เช่น การวิเคราะห์ความต้องการ, การวิเคราะห์งาน ฯลฯ ด้านผลลัพธ์ของขั้นตอนนี้มักประกอบด้วยเป้าหมาย และรายการภารกิจที่จะสอน ผลลัพธ์เหล่านี้จะถูกนำเข้าสู่ขั้นตอนการออกแบบต่อไป

5.2.2 ขั้นการออกแบบ (Design) ขั้นตอนการออกแบบเกี่ยวข้องกับการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับพัฒนาการสอน ในระหว่างขั้นตอนนี้คุณจะต้องกำหนดโครงร่างวิธีการให้บรรลุถึงเป้าหมายการสอน ซึ่งได้รับการวินิจฉัยในระหว่างขั้นตอนการวิเคราะห์ และขยายผลสารถะการสอน ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

5.2.2.1 การออกแบบ Courseware (การออกแบบบทเรียน) ซึ่งประกอบด้วยส่วนต่าง ๆ ได้แก่ วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เนื้อหา แบบทดสอบก่อนบทเรียน (Pre-test) สื่อ กิจกรรม วิธีการนำเสนอ และแบบทดสอบหลังบทเรียน (Post-test)

5.2.2.2 การออกแบบผังงาน (Flowchart) และการออกแบบบทดำเนินเรื่อง (Storyboard)(ขั้นตอนการเขียนผังงานและสตอรี่บอร์ดของ อลาสซี่)

5.2.2.3 การออกแบบหน้าจอภาพ (Screen Design) การออกแบบหน้าจอภาพ หมายถึง การจัดพื้นที่ของจอภาพเพื่อใช้ในการนำเสนอเนื้อหา ภาพ และส่วนประกอบอื่น ๆ สิ่งที่ต้องพิจารณา มีดังนี้

1. การกำหนดความละเอียดภาพ (Resolution)
2. การจัดพื้นที่แต่ละหน้าจอภาพในการนำเสนอ
3. การเลือกรูปแบบและขนาดของตัวอักษรภาษาไทยและอังกฤษ
4. การกำหนดสี ได้แก่ สีของตัวอักษร (Font Color) ,สีของฉากหลัง (Background),สีของส่วนอื่นๆ
5. การกำหนดส่วนอื่นๆ ที่เป็นสิ่งอำนวยความสะดวกในการใช้บทเรียน

5.2.3 ขั้นการพัฒนา (Development) ขั้นตอนการพัฒนาสร้างขึ้นบนขั้นตอนการวิเคราะห์และการออกแบบ จุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือ สร้างแผนการสอนและสื่อของบทเรียน ในระหว่างขั้นตอนนี้คุณจะต้องพัฒนาการสอน และสื่อทั้งหมดที่ใช้ในการสอน และเอกสารสนับสนุนต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้อาจประกอบด้วย ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ประกอบด้วยรายละเอียดแต่ละส่วน ดังนี้

5.2.3.1 การเตรียมการ เกี่ยวกับองค์ประกอบดังนี้

1. การเตรียมข้อความ
2. การเตรียมภาพ
3. การเตรียมเสียง
4. การเตรียมโปรแกรมจัดการบทเรียน

5.2.3.2 การสร้างบทเรียน หลังจากเตรียมข้อความ ภาพ เสียง และส่วนอื่นเรียบร้อยแล้ว ขั้นต่อไปเป็นการสร้างบทเรียน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์จัดการ เพื่อเปลี่ยน storyboard ให้กลายเป็นบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน

5.2.3.4 การสร้างเอกสารประกอบการเรียน หลังจากสร้างบทเรียนเสร็จเรียบร้อยแล้ว ในขั้นต่อไปจะเป็นการตรวจสอบและทดสอบความสมบูรณ์ขั้นต้นของบทเรียน

5.2.4 **ขั้นการนำไปใช้ (Implementation)** เป็นขั้นตอนดำเนินการให้เกิดผล หมายถึง การนำสิ่งที่แท้จริงของการสอน ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบชั้นเรียน หรือห้องทดลอง หรือรูปแบบใช้ คอมพิวเตอร์เป็นฐานก็ตาม จุดมุ่งหมายคือการนำส่งการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ ขั้นตอนนี้ จะต้องให้การส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนในสารปัจจัยต่าง ๆ สนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนในวัตถุประสงค์ต่าง ๆ และ เป็นหลักประกันในการถ่ายโอนความรู้ของผู้เรียนจาก สภาพแวดล้อมการเรียนไปยังการงานได้เป็นการนำบทเรียนคอมพิวเตอร์ไปใช้ โดยใช้กับกลุ่ม ตัวอย่างมา เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของบทเรียนในขั้นต้น หลังจากนั้น จึงทำการปรับปรุง แก้ไขก่อนนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายจริง เพื่อหาประสิทธิภาพของบทเรียน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความเหมาะสมและประสิทธิภาพ

5.2.5 **ขั้นการประเมินผล (Evaluation)** คือ การเปรียบเทียบกับการเรียนการสอน แบบปกติ โดยแบ่งผู้เรียนเป็น 2 กลุ่ม เรียนด้วยบทเรียน ที่สร้างขึ้น 1 กลุ่ม และเรียนด้วยการสอน ปกติอีก 1 กลุ่ม หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนทั้งสองกลุ่ม ทำแบบทดสอบชุดเดียวกัน จากนั้นแปลผล คะแนนที่ได้ สรุปเป็นประสิทธิภาพของบทเรียนขั้นตอนนี้วัดผลประสิทธิภาพและประสิทธิผลของ การสอน การประเมินผลเกิดขึ้นตลอดกระบวนการออกแบบการสอนทั้งหมด กล่าวคือภายใน ขั้นตอน และระหว่างขั้นตอน และภายหลังการดำเนินการให้เป็นผลแล้ว การประเมินผลอาจจะเป็น การประเมินผลเพื่อพัฒนา (Formative evaluation) หรือการประเมินผลรวม (Summative evaluation) โดยสองขั้นตอนนี้จำดำเนินการดังนี้

5.2.5.1 **การประเมินผลเพื่อพัฒนา (Formative evaluation)** ดำเนินการ ต่อเนื่องในภายในและระหว่างขั้นตอนต่างๆ จุดมุ่งหมายของการประเมินผลชนิดนี้ คือ เพื่อ ปรับปรุงการสอนก่อนที่จะนำแบบฉบับขั้นสุดท้ายไปใช้ให้เป็นผล

5.2.5.2 **การประเมินผลรวม (Summative evaluation)** เกิดขึ้นหลังการสอน เมื่อแบบฉบับขั้นสุดท้ายได้รับการดำเนินการใช้ให้เป็นผลแล้ว การประเมินผลประเภทนี้จะประเมิน ประสิทธิภาพการสอนทั้งหมด ข้อมูลจากการประเมินผลรวมโดยปกติมักจะถูกใช้เพื่อการตัดสินใจ เกี่ยวกับการสอน

### 5.3 การพิจารณาคุณภาพของแบบฝึกทักษะ

ผู้วิจัยได้กำหนดค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยศึกษาจากแนวความคิดของ ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) ที่ได้กล่าวเกี่ยวกับเกณฑ์พิจารณาคุณภาพของแบบฝึกทักษะ ดังนี้



การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพทำได้โดยประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น  $E_1 = \text{Efficiency of Process}$  (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) กับพฤติกรรมสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพของ  $E_2 = \text{Efficiency of Product}$  (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

5.3.1 พฤติกรรมต่อเนื่อง คือ การประเมินผลต่อเนื่องซึ่งประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยของผู้เรียน เรียกว่า กระบวนการ (Process) ที่เกิดจากการประกอบกิจกรรมกลุ่ม หรืองานรายบุคคล เช่น งานที่ได้รับ หรือกิจกรรมใด ๆ ที่ผู้สอนได้กำหนดไว้

5.3.2 พฤติกรรมสุดท้าย คือ การประเมินผล ผลลัพธ์ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียน ประสิทธิภาพของสื่อการสอนจะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่พึงพอใจ โดยกำหนดให้ผลเฉลี่ยคะแนนการทำงานของผู้เรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการประเมินหลังเรียนทั้งหมด นั่นคือ  $E_1/E_2 = \text{ประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์}$  ตัวอย่างเช่น กำหนด  $E_1/E_2 = 80/80$  คือ เมื่อเรียนจากสื่อหรือชุดการสอนที่ผู้สอนได้ผลิตขึ้นแล้ว ผู้เรียนจะสามารถทำแบบฝึกปฏิบัติได้ผลคะแนนเฉลี่ย = 80%

การที่จะกำหนดเกณฑ์  $E_1/E_2$  ให้มีค่าเท่าใดนั้น ให้ผู้สอนเป็นผู้พิจารณาตามความเหมาะสมและพึงพอใจ โดยพิจารณาได้จากการเรียนเนื้อหาสาระที่จำแนกเป็นวิทย์พิสัย (Cognitive Domain) จิตพิสัย (Affective Domain) และทักษะพิสัย (Skill Domain) เนื้อหาสาระที่เป็นทักษะพิสัย จะต้องอาศัยเวลาในการฝึกฝนและพัฒนา ไม่สามารถทำให้ถึงเกณฑ์ระดับสูงได้ในห้องเรียนหรือในขณะที่เรียน จึงสามารถอนุโลมให้ตั้งไว้อยู่ที่ 80/80 และ 75/75 แต่ต้องไม่ต่ำกว่า 75/75 เนื่องจากเป็นระดับความพอใจต่ำสุด ไม่ควรตั้งเกณฑ์ต่ำไปกว่านี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) ซึ่งแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้นนั้น เป็นกิจกรรมฝึกปฏิบัติด้านทักษะพิสัย ผู้วิจัยได้ตั้งเกณฑ์มาตรฐาน  $E_1/E_2$  เป็น 80/80 ซึ่งเป็นเกณฑ์มาตรฐานที่เหมาะสมสำหรับเนื้อหาสาระทักษะพิสัย

จึงสรุปได้ว่า การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพเป็นการกำหนดระดับประสิทธิภาพของสื่อการสอน ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในระดับที่ผู้ผลิตสื่อการสอนพึงพอใจ โดยกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์

#### 5.4 ความหมายของแบบฝึกทักษะ

แบบฝึกทักษะมีความจำเป็นต่อการเรียนการสอนในวิชาที่ต้องใช้ทักษะปฏิบัติ การใช้แบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาจะช่วยให้ครูพบข้อบกพร่องทางการเรียนรู้ของนักเรียน สามารถหาทางแก้ไขข้อบกพร่องนั้นได้ มีผู้กล่าวถึงความหมายของแบบฝึกไว้ ดังนี้

จินตนา ไบกาซุยี่ (2534) กล่าวว่าไว้ว่า แบบฝึก เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ และช่วยเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในบทเรียนนั้น ๆ (จินตนา ไบกาซุยี่, 2534, น. 17)

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2537) ให้ความหมายแบบฝึกทักษะว่า หมายถึง แบบฝึกทักษะเป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องนำมาใช้ควบคู่ไปกับการเรียน ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบฝึกทักษะที่ครอบคลุมกิจกรรมที่นักเรียนพึงกระทำ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2537, น. 128)

ราชบัณฑิตยสถาน (2545) ได้ให้ความหมายของแบบฝึกไว้ว่า แบบฝึกหัดเป็นแบบตัวอย่างปัญหาหรือเป็นคำสั่งที่ตั้งขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกตอบ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2545)

สุวิทย์ มูลคำ (2550) ให้ความหมายแบบฝึกไว้ว่า เพื่อฝึกฝนให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ เกิดความชำนาญในเรื่องนั้น ๆ อย่างกว้างขวางมากขึ้น (สุวิทย์ มูลคำ, 2550, น. 53)

ถวัลย์ มาศจรัส (2550) ได้ให้ความหมายว่า แบบฝึกหัด หมายถึง การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม มีหลากหลาย และมีปริมาณเพียงพอสามารถตรวจสอบได้ ช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ หลักการสำคัญของการเรียนรู้ รวมทั้งทำให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบความเข้าใจในบทเรียนด้วยตนเองได้ (ถวัลย์ มาศจรัส, 2550, น. 18)

อนุวัติ คุณแก้ว (2558) ให้ความหมายแบบฝึกทักษะว่า เป็นเอกสารที่ให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นรายบุคคล หรือรายกลุ่ม มีจุดมุ่งหมายเหมือนบทเรียนสำเร็จรูป พัฒนาและสร้างตามสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ (อนุวัติ คุณแก้ว, 2558)

จากความเห็นของนักวิชาการที่ได้กล่าวเกี่ยวกับความหมายของแบบฝึกหรือแบบฝึกทักษะ จึงพอสรุปได้ว่า แบบฝึก แบบฝึกทักษะ หรือแบบฝึกหัด เป็นสื่อการเรียนรู้ที่เน้นในการฝึกทักษะปฏิบัติให้กับผู้เรียน เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจในบทเรียน เพื่อพัฒนาทักษะของผู้เรียนให้เกิดความชำนาญตามจุดมุ่งหมายของการฝึก และช่วยให้ครูผู้สอนสามารถประเมินความสามารถของผู้เรียน ช่วยแก้ไขข้อบกพร่องทางการเรียนของผู้เรียนเป็นรายบุคคลได้

### 5.5 ความสำคัญของแบบฝึกทักษะ

วีระ ไทยพานิช (2528) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นการเรียนโดยใช้ประสบการณ์ตรง ผู้เรียนจะเห็นคุณค่าความสำคัญ นำความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในสถานการณ์เดียวกันได้ แบบฝึกเป็นสิ่งที่ดีสำหรับการพัฒนาด้านทักษะ (วีระ ไทยพานิช, 2528, น. 11)

ถวัลย์ มาศจรัส (2550) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นสิ่งสำคัญด้านการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน สร้างนิสัยรักการอ่าน รักการค้นคว้าให้กับผู้เรียน ช่วยเพิ่มพูนทักษะด้านการอ่านและการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ (ถวัลย์ มาศจรัส, 2550, น. 18)



สุวิทย์ มูลคำ (2550) กล่าวถึงความสำคัญของแบบฝึกไว้ว่า แบบฝึกมีความสำคัญในการที่จะช่วยเสริมทักษะให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจในการเรียนการสอนได้เร็วขึ้น ทำให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุวิทย์ มูลคำ, 2550, น. 53)

### 5.6 ประโยชน์ของแบบฝึกทักษะ

ถวัลย์ มาศจรัส (2550) กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกทักษะไว้ว่า เป็นสื่อการเรียนรู้ที่สำคัญ มุ่งเน้นในเรื่องของการแก้ปัญหาและการพัฒนา ในการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ที่ครู อาจารย์ รับผิดชอบ มีประโยชน์ดังนี้ (ถวัลย์ มาศจรัส, 2550, น. 21)

1. เป็นสื่อการเรียนรู้ในการพัฒนาการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน
2. ผู้เรียนมีสื่อสำหรับฝึกทักษะการอ่าน การคิด การคิดวิเคราะห์ และการเขียน
3. เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อการแก้ไขปัญหาในการเรียนรู้ของนักเรียน
4. ช่วยพัฒนาความรู้ ทักษะ และเจตคติด้านต่าง ๆ ของผู้เรียน

สุวิทย์ มูลคำ (2550) กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึกทักษะไว้ ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำ, 2550, น. 53)

1. ทำให้เข้าใจในบทเรียนดีขึ้น เพราะเป็นเครื่องอำนวยความสะดวกแก่การเรียนรู้
2. ทำให้ครูทราบความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน
3. ฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่นและสามารถประเมินผลของตนเองได้
4. ฝึกให้เด็กทำงานตามลำพังได้ โดยมีความรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย
5. ช่วยลดภาระครู
6. ช่วยให้เด็กฝึกฝนได้อย่างเต็มที่
7. ช่วยพัฒนาตามความแตกต่างระหว่างบุคคล
8. ช่วยเสริมให้มีทักษะคงทน ลักษณะการฝึกเพื่อช่วยให้เกิดผลดังกล่าวนี้ คือ
  - ฝึกทันทีหลังจากที่เด็กได้เรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ
  - ฝึกซ้ำๆ หลายครั้ง
  - เน้นเฉพาะในเรื่องที่ผิด
9. เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้หลังจากจบบทเรียนในแต่ละครั้ง
10. ใช้เป็นแนวทางเพื่อทบทวนด้วยตนเอง
11. ช่วยให้ครูเห็นจุดเด่นหรือปัญหาข้อบกพร่องของเด็กได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
12. ประหยัดค่าใช้จ่าย แรงงานและเวลาของครู

## 5.7 หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ

นิภา เล็กบำรุง (2518) ได้กล่าวถึงหลักในการสร้างแบบฝึก ดังนี้ (นิภา เล็กบำรุง, 2518, น. 14-15)

1. แบบฝึกต้องมีความชัดเจน ครูต้องอธิบายวิธีทำอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในวิธีการทำงานได้ถูกต้อง โดยกำหนดขอบเขตให้ชัดเจน
  2. ใช้ภาษาที่ง่าย มีความเหมาะสมกับวัยและความรู้พื้นฐานของผู้เรียน
  3. แบบฝึกที่นำมาใช้กับผู้เรียน ควรเป็นเรื่องที่ผู้เรียนได้เรียนแล้ว
  4. ครูผู้สอนควรชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสำคัญของแบบฝึก ให้นักเรียนสามารถมองเห็นคุณค่าของแบบฝึก
  5. ครูต้องเร้าความสนใจของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในแบบฝึกนั้น
  6. ครูเป็นผู้ตั้งปัญหา แต่ควรเป็นปัญหาที่ไม่ยากเกินความสามารถและความสนใจของผู้เรียน แต่เร้าให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ให้แก้ปัญหานั้น ๆ
  7. ให้ผู้เรียนรู้เค้าโครงก่อน จะเป็นเครื่องเร้าให้ผู้เรียนอยากทำสิ่งนั้นต่อให้สำเร็จ
  8. แบบฝึกควรมีความยากง่ายต่างกัน สำหรับเด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน เนื่องจากผู้เรียนมีความแตกต่างกันในหลายด้าน หากให้ผู้เรียนทำแบบฝึกแบบเดียวกัน ครูควรพิจารณาคุณภาพของแบบฝึกให้ต่างกัน หรือให้ผู้เรียนที่อ่อนมีเวลาทำมากกว่าผู้เรียนที่เก่ง
- ก่อ สวัสดิพิบูลย์ (2514) ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการสร้างแบบฝึกทักษะ ดังนี้ (ประโรม กุ่ยสาคร, 2547, น. 68)

1. ครูต้องเตรียมแบบฝึก แบบฝึกต้องตอบว่าใช้แบบฝึกลักษณะใด รูปแบบใด และแบบฝึกนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนนำทักษะไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร
2. ใช้แบบฝึกสั้น ๆ แต่มีหลายรูปแบบ เพื่อไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายแต่สนุกสนานกับการใช้แบบฝึก มีความชำนาญในเรื่องที่จะฝึก
3. ฝึกสถานการณ์ที่ต่างกันออกไป
4. ในการประเมินผลต้องประเมินเพื่อดูความก้าวหน้าของผู้เรียน ประเมินแบบฝึกว่าช่วยให้ผู้เรียนก้าวหน้ามากขึ้นเพียงใด หากผู้เรียนไม่มีความก้าวหน้าครูต้องหาสาเหตุว่าเกิดจากอะไร
5. ไม่ควรประเมินผลโดยเปรียบเทียบเป็นกลุ่ม แต่ควรประเมินผลโดยให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบกับตนเอง

ถวัลย์ มาศจรัส (2550) ได้เสนอหลักในการสร้างและจัดทำแบบฝึก ดังนี้ (ถวัลย์ มาศจรัส, 2550, น. 20)

1. ศึกษาเนื้อหาสาระสำหรับการจัดทำแบบฝึก
2. วิเคราะห์เนื้อหาสาระ เพื่อกำหนดจุดประสงค์ในการจัดทำ
3. ออกแบบจัดทำแบบฝึก ตามจุดประสงค์
4. สร้างแบบฝึกหัด และส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น
  - แบบทดสอบก่อนฝึก
  - บัตรคำสั่ง
  - ขั้นตอนกิจกรรมที่ผู้เรียนต้องปฏิบัติ
  - แบบทดสอบหลังฝึก
5. นำแบบฝึกไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
6. ปรับปรุงและพัฒนา แบบฝึกหัด แบบฝึกทักษะให้สมบูรณ์

#### 5.8 หลักจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกทักษะ

ในการสร้างแบบฝึกควรศึกษาในเรื่องของจิตวิทยาการเรียนรู้และนำมาใช้เป็นอย่างดีประกอบในการสร้างแบบฝึกด้วย เพราะการเรียนรู้ต้องอาศัยการใช้จิตวิทยาในการกระตุ้น ได้รับความสนใจจากผู้เรียน การเสริมให้ผู้เรียนมีแรงกระตุ้นและประสบความสำเร็จในการทำงาน

สุวิทย์ มูลคำ (2550) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยาสำหรับการสร้างแบบฝึกทักษะ สรุปได้ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำ, 2550, น. 54-55)

1. ทฤษฎีผลองผิดลองถูกของธอร์นไดค์ สรุปได้เป็น 3 ประการ คือ
  - กฎความพร้อม หมายถึง การเรียนจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลพร้อมกระทำ
  - กฎผลที่ได้รับ หมายถึง การเรียนจะเกิดขึ้นเพราะบุคคลทำซ้ำ และยิ่งทำซ้ำมาก ความชำนาญจะเกิดได้ง่ายขึ้น
  - กฎการฝึกหัด หมายถึง การฝึกให้บุคคลกระทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยผู้ฝึกต้องควบคุมและจัดสภาพการให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของตนเอง
2. ทฤษฎีพฤติกรรมนิยมของสกินเนอร์ โดยมีความเชื่อว่า ควบคุมบุคคลให้ทำตามความประสงค์หรือแนวทางที่กำหนดโดยไม่คำนึงถึงความรู้สึกด้านจิตใจ เขาจึงทดลองและสรุปได้ว่าบุคคลเรียนรู้ได้จากการกระทำโดยอาศัยการเสริมแรง เมื่อบุคคลตอบสนองของสิ่งเร้า สิ่งเร้า นั้นจะต้องรักษาระดับหรือเพิ่มการตอบสนองให้มากขึ้น

3. วิธีการสอนของกาเย่ (Gagne) การเรียนรู้มีลำดับขั้น ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้จากเนื้อหาง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยาก การสร้างแบบฝึกต้องคำนึงถึงการฝึกตามลำดับขั้นจากง่ายไปยาก

4. แนวคิดของบลูม (Bloom) กล่าวถึงธรรมชาติของผู้เรียนนั้นแตกต่างกัน ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาหน่วยย่อยได้ โดยใช้เวลาเรียนที่แตกต่างกัน

### 5.9 ส่วนประกอบของแบบฝึกทักษะ

สุวิทย์ มูลคำ (2550) ได้กล่าวถึงส่วนประกอบของแบบฝึกทักษะหรือแบบฝึกหัดไว้ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำ, 2550, น. 55)

1. คู่มือการใช้แบบฝึก เป็นเอกสารที่สำคัญไว้ประกอบการใช้แบบฝึก ว่าใช้แบบฝึกเพื่ออะไร และมีวิธีการใช้แบบฝึกอย่างไร เช่น ใช้เพื่อฝึกทำแบบทเรียน ใช้สำหรับเป็นการบ้าน หรือใช้ในการสอนเสริมผู้เรียน ในคู่มือแบบฝึกประกอบด้วย

- ส่วนประกอบของแบบฝึก ระบุว่าในแบบฝึกนี้มีกี่ชุด อะไรบ้าง และมีส่วนประกอบอื่นๆ หรือไม่ เช่น แบบทดสอบ แบบบันทึกผลการประเมิน เป็นต้น

- สิ่งที่ครูหรือผู้เรียนต้องเตรียม (หากมี) จะเป็นการบอกสิ่งที่ครูหรือผู้เรียนต้องเตรียมให้พร้อมล่วงหน้าก่อนการเรียน

- จุดประสงค์ในการใช้แบบฝึก

- ขั้นตอนในการใช้ อาจเขียนในรูปแบบของแนวการสอน หรือแผนการสอน

- เฉลยแบบฝึกในแต่ละชุด

2. แบบฝึก เป็นสื่อการเรียนการสอนที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะ ควรมีองค์ประกอบดังนี้

- ชื่อชุดฝึกในแต่ละชุด

- จุดประสงค์

- คำสั่ง

- ตัวอย่าง

- ชุดฝึก

- ภาพประกอบ

- แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน

- แบบประเมินบันทึกผลการใช้

อนุวัติ คุณแก้ว (2558) กล่าวว่า ส่วนประกอบโดยทั่วไปของแบบฝึกทักษะ มีดังนี้ (อนุวัติ คุณแก้ว, 2558)

1. คำนำ/คำชี้แจง
2. จุดประสงค์
3. ทบทวนกฎเกณฑ์
4. เสนอตัวอย่าง
5. แบบฝึกทักษะ
6. เฉลย/อธิบายเพิ่มเติม

### 5.10 ลักษณะของแบบฝึกทักษะที่ดี

แบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะของผู้เรียน ครูควรมีความรู้ความเข้าใจในการสร้างแบบฝึกทักษะ เพื่อให้สามารถสร้างแบบฝึกทักษะที่ดีและมีประสิทธิภาพเหมาะสมกับผู้เรียนได้

วรสุตา บุญยไวยโรจน์ (2536) ได้เสนอลักษณะที่ดีของแบบฝึกทักษะไว้ ดังนี้ (สุวิทย์ มูลคำ, 2550, น. 62)

1. แบบฝึกที่ดีควรมีคำสั่งและวิธีทำที่ชัดเจน คำสั่งหรือตัวอย่างวิธีทำไม่ยาวเกินไป เพราะจะทำให้ผู้ใช้แบบฝึกเข้าใจได้ยาก ควรปรับปรุงพัฒนาให้ง่ายต่อการใช้ เหมาะสมกับระดับของผู้ใช้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถศึกษาด้วยตนเองได้
2. แบบฝึกที่ดีควรมีความหมายต่อผู้เรียน ตรงตามจุดมุ่งหมายการฝึก มีการลงทุนน้อยแต่ใช้ได้ยาวนาน และมีความทันสมัยอยู่เสมอ
3. ภาษาและภาพที่ใช้ควรเหมาะสมกับช่วงวัยและความรู้ของผู้เรียน
4. แบบฝึกที่ดีควรแยกการฝึกเป็นเรื่อง ๆ แต่ละเรื่องมีความยาวเหมาะสม ไม่ยาวจนเกินไป มีกิจกรรมหลายรูปแบบ เพื่อให้นักเรียนไม่เกิดความเบื่อหน่ายในการทำแบบฝึก
5. แบบฝึกที่ดีควรมีทั้งแบบกำหนดคำตอบ และแบบให้ตอบอย่างเสรี การเลือกใช้คำหรือรูปภาพในแบบฝึกควรเป็นสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย และตรงกับความต้องการของผู้เรียน เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินและความพึงพอใจแก่ผู้ใช้
6. แบบฝึกที่ดีควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำการศึกษาด้วยตนเอง เพื่อให้รู้จักการค้นคว้า จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจในสิ่งนั้นมากขึ้น และเพื่อให้รู้จักนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
7. แบบฝึกที่ดีควรตอบสนองในความแตกต่างระหว่างตัวบุคคล เพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน เช่น ความต้องการ ความสนใจ ระดับของสติปัญญา ประสบการณ์ ฯลฯ

ดังนั้นจึงควรมีทุกระดับ ตั้งแต่ระดับง่าย ปานกลาง ไปจนถึงระดับค่อนข้างยาก ให้ผู้เรียนได้เลือกทำตามระดับความสามารถ

8. แบบฝึกที่ดีควรสร้างความสนใจของผู้เรียนได้ตั้งแต่คำนำปกจนถึงหน้าสุดท้ายของแบบฝึก

9. แบบฝึกที่ดีควรปรับปรุงควบคู่ไปกับหนังสือเรียนอย่างสม่ำเสมอ และสามารถใช้ได้ทั้งในและนอกห้องเรียน

10. แบบฝึกที่ดีควรเป็นแบบฝึกที่สามารถประเมินและจำแนกความสามารถและการพัฒนาของผู้เรียนได้ด้วย

ถวัลย์ มาศจรัส (2550) กล่าวว่า แบบฝึกทักษะที่ดี จะต้อง มีลักษณะดังต่อไปนี้ (ถวัลย์ มาศจรัส, 2550, น. 21)

#### 1. ด้านจุดประสงค์

- มีจุดประสงค์ที่ชัดเจน
- มีความสอดคล้องกับการพัฒนาทักษะตามสาระการเรียนรู้ และกระบวนการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้

#### 2. ด้านเนื้อหา

- เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชา
- ใช้ภาษาได้เหมาะสม
- มีคำอธิบายและคำสั่งที่ชัดเจน ง่ายต่อการปฏิบัติตาม
- สามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ ไปสู่การสรุปความคิดรวบยอด และหลักการสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้

สุวิทย์ มูลคำ (2550) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นเครื่องมือที่จะช่วยพัฒนาทักษะให้กับผู้เรียน จึงต้องสร้างแบบฝึกให้มีประสิทธิภาพ ต้องศึกษาองค์ประกอบและลักษณะของแบบฝึก เพื่อใช้แบบฝึกให้มีความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน (สุวิทย์ มูลคำ, 2550, น. 62)

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 6.1 งานวิจัยในประเทศ

จารุณี เนตรบุตร (2543) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบพัฒนาการทางศิลปะด้านการวาดภาพระบายสีระหว่างเด็กอายุ 9-12 ปี ที่มีภูมิหลังแตกต่างกันโดยใช้ทฤษฎีของวิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ มีจุดมุ่งหมายงานวิจัยเพื่อศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางศิลปะด้านการวาดภาพระบายสี เด็กอายุ 9-12 ปี ที่มีภูมิหลังแตกต่างกัน โดยใช้ทฤษฎีของวิคเตอร์ โลเวนเฟลด์



ซึ่งมีรายละเอียดทั้งหมด 4 เรื่อง คือ การวาดภาพคน การเลือกใช้สี การจัดพื้นที่ และการออกแบบภาพ มีกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 นักเรียนชั้น ป.6 จากโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กลุ่มที่ 2 นักเรียนชั้นป.6 จากโรงเรียนวัดบางปะกอก กรุงเทพมหานคร และกลุ่มที่ 3 เด็กเร่ร่อนที่มีอายุระหว่าง 9-12 ปี อาศัยอยู่แถวสถานีรถไฟหัวลำโพงและสนามหลวง จำนวนกลุ่มละ 30 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กที่มีภูมิหลังแตกต่างกัน มีพัฒนาการทางศิลปะด้านการวาดภาพระบายสีแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนจากโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์มีพัฒนาการอยู่ในระดับสูงสุด เด็กเร่ร่อนมีพัฒนาการอยู่ในระดับปานกลาง และนักเรียนจากโรงเรียนวัดบางปะกอกมีพัฒนาการอยู่ในระดับต่ำสุด (จารุณี เนตรบุตร, 2543, บทคัดย่อ)

กนตธีรา หิรัญยะมาน (2553) ได้ทำวิจัยเรื่องการสร้างแบบฝึกเพื่อพัฒนาการรับรู้ทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีจุดประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเพื่อพัฒนาการรับรู้ทางศิลปะ และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการวาดภาพระบายสีของนักเรียน ก่อนและหลังการได้รับการฝึกโดยใช้แบบฝึก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคลองบางแกว (มนต์ จรัสสิงห์) กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกเพื่อพัฒนาการรับรู้ทางศิลปะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และนักเรียนมีความสามารถทางการวาดภาพระบายสีเพิ่มมากขึ้นหลังได้รับการฝึกด้วยแบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (กนตธีรา หิรัญยะมาน, 2553, บทคัดย่อ)

อนุชิต ศรีสวรรณ์ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะเรื่อง การวาดภาพระบายสีโดยใช้แบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนตาลวิทยา อำเภอดอนตาล จังหวัดมุกดาหาร มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนตาลวิทยา จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 31 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนเฉลี่ยด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านความคล่องในการคิด ด้านความคิดยืดหยุ่น ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ โดยคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (จุมพล ราชวิจิตร และอนุชิต ศรีสวรรณ์, 2553, บทคัดย่อ)



วีระ มณีรัตน์ (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐาน มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบก้านไม้ขีดและแบบเรขาคณิต และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนทั้ง 2 รูปแบบ กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปี 2 ของสาขาวิชาเทคโนโลยีการถ่ายภาพและภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองที่ 1 เรียนด้วยแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบก้านไม้ขีด จำนวน 15 คน กลุ่มทดลองที่ 2 เรียนด้วยแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบเรขาคณิต จำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะทั้ง 2 แบบ มีค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (วีระ มณีรัตน์, 2554, บทคัดย่อ)

วชิรา วงศ์พันธุ์ (2554) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการวาดภาพคนครึ่งตัวด้วยวิธีการสอนวาดส่วนต่างๆ ของรูปคนอย่างเป็นขั้นตอน ของนักเรียนชั้น ป.3 โดยมีวัตถุประสงค์งานวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการวาดส่วนประกอบรูปคนครึ่งตัวของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ห้องเรียน นักเรียนจำนวน 88 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาทักษะการวาดภาพคนครึ่งตัวด้วยวิธีการสอนวาดส่วนต่างๆ ของรูปคนอย่างเป็นขั้นตอน ของนักเรียนชั้น ป.3 มีประสิทธิภาพ E1/ E2 มีค่า 86.6 / 91.7 เป็นไปตามสมมติฐาน นั่นคือหลังจากฝึกวาดภาพส่วนต่าง ๆ ของคน นักเรียนมีทักษะการวาดรูปคนครึ่งตัวดีมากกว่าก่อนเรียน (วชิรา วงศ์พันธุ์, 2555, บทคัดย่อ)

วิรุฬห์ ไสภาเจริญ (2554) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการสอนเรื่อง การเป่าฟลูต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดวรรณนารถ มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาชุดการสอน เรื่องการเป่าฟลูตสำหรับนักเรียน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยชุดการสอน กลุ่มทดลองคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนเรื่อง การเป่าฟลูต มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (วิรุฬห์ ไสภาเจริญ, 2554, บทคัดย่อ)

ณัฐินี เศวตสุพร (2556) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างแบบฝึกปฏิบัติศิลปะเพื่อส่งเสริมจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดท่าเกวียน (สัตบุทิต) จังหวัดฉะเชิงเทรา มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างแบบฝึกส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านจิต

สาธารณะ เพื่อศึกษาการพัฒนาคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านจิตสาธารณะของนักเรียน มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2555 ที่มีผลการประเมินด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ จากชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ปีการศึกษา 2554 ค่าเฉลี่ยอยู่ใน 10 อันดับท้าย และมีพฤติกรรมด้านจิตสาธารณะ ระดับ 1 ผลการวิจัยพบว่า แบบฝึกปฏิบัติกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เพื่อส่งเสริมคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านจิตสาธารณะ มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ และจากการเรียนด้วยแบบฝึกปฏิบัติศิลปะ พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมด้านการช่วยเหลือผู้อื่นและการเข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ณัฐฉิณี เศรษฐสุพร, 2556, บทคัดย่อ)

ธนิตย์ เพ็ชรมณีวงศ์ (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย งานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการใช้แบบฝึกทักษะ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีผลระดับคะแนนของผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึกทักษะ ในภาพรวมอยู่ในระดับที่ดีมาก (ธนิตย์ เพ็ชรมณีวงศ์ และ วิสูตร โพธิ์เงิน, 2557, บทคัดย่อ)

อารีรัตน์ มุกดามนตรี (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าแห่งตนของเด็กกำพร้าชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะที่เสริมสร้างการเห็นคุณค่าแห่งตนของเด็กกำพร้า และเปรียบเทียบผลการเห็นคุณค่าแห่งตนของเด็กกำพร้า ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมศิลปะ กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กกำพร้า ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีปัญหาด้านการเห็นคุณค่าแห่งตน ระหว่างวัย 8-9 ปี จำนวน 5 คน เกณฑ์ในการคัดเลือกคือ เด็กกำพร้าที่ไร้ที่พึ่งโดยสิ้นเชิง ผลการวิจัยสรุปได้ว่า กิจกรรมศิลปะสามารถเสริมสร้างการเห็นคุณค่าแห่งตนได้เป็นอย่างดี โดยมีพฤติกรรมความภาคภูมิใจ การยอมรับนับถือตนเอง ความเชื่อมั่นในตนเอง การมองโลกในแง่ดี ความคิดบวก ที่ดีขึ้น ผลการเปรียบเทียบการเห็นคุณค่าแห่งตนของเด็กกำพร้า ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมศิลปะ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเด็กกำพร้ามีการเห็นคุณค่าแห่งตนเพิ่มมากขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะ (อารีรัตน์ มุกดามนตรี, 2558, บทคัดย่อ)

สีปกร นิติกิจดำรง (2560) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการวาดการ์ตูน Super Deformation (SD) ตามแนวคิดของ Davis ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการวาดการ์ตูน Super Deformation (SD) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และศึกษาผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 โรงเรียนมารีย์แก่งคร้อ จังหวัดชัยภูมิ จำนวน 31 คน พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาการในการวาดการ์ตูน SD เพิ่มมากขึ้น นักเรียนส่วนใหญ่มีทัศนคติต่อครู การจัดการเรียนรู้ และการทำงานในทางที่ดี และผลการจัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ มีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 31 คน มีผลคะแนนเฉลี่ย 14.23 คิดเป็นร้อยละ 88.22 ของคะแนนเต็ม ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือร้อยละ 80 (ดร.ศิริพงษ์ เพี้ยศิริ และ สีปกร นิติกิจดำรง, 2560, บทคัดย่อ)

## 6.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

ลอว์เรย์ (1978) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลการใช้แบบฝึกทักษะสำหรับนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ของนักเรียนเกรด 1-3 กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 87 คน ผลการวิจัยพบว่าแบบฝึกทักษะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้สูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนสามารถทำข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ได้ถูกต้อง โดยเฉลี่ย 90.8 และแบบฝึกทักษะมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน (Lawrey และ Eleanor, 1978, 817-A)

เบอร์ตัน (1981) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการวาดภาพคนของเด็กช่วงอายุระหว่าง 8-15 ปี วัตถุประสงค์งานวิจัยเพื่อศึกษาการใช้เส้น การแรเงาภาพ การจัดองค์ประกอบพื้นที่การวาด และความหมายในภาพวาดคนของเด็ก กลุ่มตัวอย่างคือเด็กในช่วงวัยดังกล่าวที่อาศัยอยู่ในบอสตัน อเมริกา ผู้วิจัยทำการทดลองโดยให้เด็กวาดภาพและสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กจะวาดภาพจากการสังเกตได้ดีกว่าวาดภาพจากความทรงจำ
2. การวาดภาพทั้งสองลักษณะโดยจากการสังเกตและจากความทรงจำสามารถแสดงเป็นลักษณะภาพสามมิติได้เหมือนกัน

3. เทคนิคการใช้เส้น การจัดพื้นที่ หรือสัดส่วนภาพต่างๆ ขึ้นอยู่กับความแตกต่างในการวาดภาพของเด็กแต่ละคน (จารุณี เนตรบุตร, 2543, น. 38)

คิลเดอร์ (1956) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การสำรวจการใช้การ์ตูนประกอบการสอนของครูในระดับมัธยมศึกษา จำนวน 300 คน ผลการศึกษาพบว่า ครูทุกคนมีความพึงพอใจในประโยชน์ของการใช้การ์ตูนประกอบการสอน การ์ตูนมีประโยชน์ที่สุดสำหรับครูผู้สอนวิชาสังคมศึกษาศิลปะ ดนตรี ภาษา วรรณคดี นักเรียนร้อยละ 97 ชอบเรียนกับครูที่ใช้การ์ตูนประกอบการสอน ครู

และนักเรียนมีความพึงพอใจในหนังสือเรียนที่มีภาพการ์ตูนประกอบการเรียนการสอน โดยเฉพาะหนังสือการ์ตูน (วิระ มณีรัตน์พร, 2554) อ้างอิงจาก (Killder, 1956)

สตอลล์ (2001) ได้ศึกษาเรื่องการใช้การ์ตูนเพื่อประสิทธิภาพของการใช้การ์ตูนเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน เรื่องคำที่มีหลายความหมาย ของเด็กอายุระหว่าง 8-10 ปี จำนวน 23 คน ผลการวิจัยพบว่า การสอนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนโดยวิธีปกติ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ผู้เรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน มีความสามารถด้านการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น และนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอน มีความสนใจในการอ่านหนังสือมากขึ้น (Stall, 2001, 5270-B)

โทมัสซิค (1983) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกหัดทักษะการใช้พจนานุกรมเพื่อการอ่านและการเขียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านและการเขียน ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกหัดทักษะผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านและการเขียนของนักเรียนหลังจากการใช้แบบฝึกหัดทักษะสูงกว่าก่อนเรียน (Tomaszczyk, 1983, น.41-51)

ผลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถสรุปได้ว่า การเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกเสริมทักษะหรือชุดแบบฝึกต่างๆ เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน มีแนวโน้มว่าสามารถส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีกว่าหรือสูงกว่าก่อนเรียนโดยใช้แบบฝึก และแบบฝึกทักษะที่สร้างบรรลุตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนด จากการศึกษาผลการวิจัยของงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยได้นำความรู้อาชีพมาใช้เพื่อเกิดประโยชน์แก่งานวิจัยในครั้งนี้

### บทที่ 3

## วิธีดำเนินการวิจัย

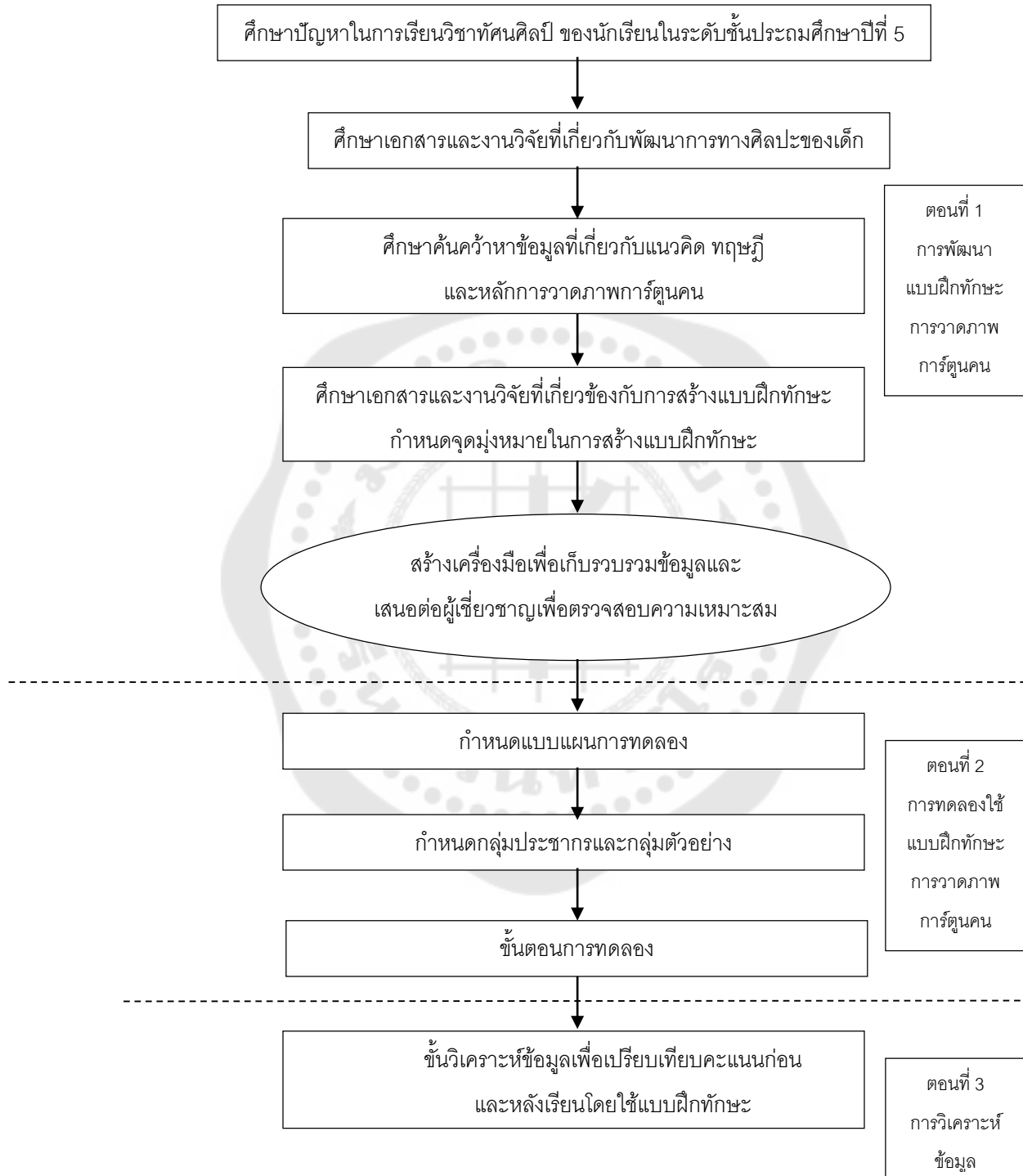
การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังหัวข้อต่อไปนี้

1. การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
4. แบบแผนการวิจัย
5. วิธีดำเนินการวิจัย
6. การวิเคราะห์ข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิจัย



## แผนภูมิการดำเนินการวิจัย



ภาพประกอบ 2 แผนภูมิการดำเนินการวิจัย

## การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

### การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน ได้มาด้วยวิธีการเจาะจง (Purposive Sampling) โดยผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ในด้านการวาดภาพการ์ตูนคน ซึ่งประเมินจากความสามารถในการวาดภาพการ์ตูนคนในชั่วโมงเรียน

### เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

#### 1. แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ประกอบด้วยเนื้อหาแบบฝึก ดังนี้

- บทที่ 1 การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน
- บทที่ 2 การวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศและวัย
- บทที่ 3 การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์และความรู้สึก
- บทที่ 4 การวาดมือและเท้า
- บทที่ 5 การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน
- บทที่ 6 การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว

#### 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ภาคปฏิบัติ) ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกัน คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการวาดภาพการ์ตูนคน จำนวน 5 ข้อ

#### 3. แบบประเมินผลงาน (เกณฑ์การให้คะแนนผลงาน)

#### 4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะ

#### 5. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพการ์ตูนคน จำนวน 6 แผน

### การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

#### 1. แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยศึกษาหลักการออกแบบนวัตกรรม ADDIE Model เพื่อใช้ในการสร้างเครื่องมือ ซึ่งกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบ ADDIE Model สรุปขั้นตอนได้เป็น 5 ขั้นตอน คือ



- ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis)
- ขั้นการออกแบบ (Design)
- ขั้นการพัฒนา (Development)
- ขั้นการนำไปใช้ (Implementation)
- ขั้นการประเมินผล (Evaluation)

ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนกระบวนการออกแบบการเรียนการสอนแบบ ADDIE Model มาใช้ในการสร้างแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังนี้

1.1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาในการเรียนวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบปัญหาในการวาดการ์ตูนคนของนักเรียนหลายประการ นักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าวาดการ์ตูนคนเพราะกลัววาดผิดรูปแบบ หรือวาดไม่สวยเหมือนเพื่อน การวาดเส้นโครงร่างตัวการ์ตูนยังไม่ชัดเจน เส้นขาด ๆ เกิน ๆ ไม่กล้าลงน้ำหนักลายเส้น วาดคนเป็นก้างปลา วาดการ์ตูนคนไม่ถูกต้องตามสัดส่วน วาดส่วนหัวของตัวการ์ตูนเล็กหรือใหญ่เกินไป วาดแขนหรือขาไม่ได้สัดส่วนกับช่วงลำตัว การใช้แบบฝึกทักษะจะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการวาดที่ถูกต้อง โดยเรียงลำดับขั้นตอนจากง่ายไปยาก และได้ฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนอย่างต่อเนื่องจะทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการวาด เชื่อมมั่นในตนเองมากขึ้น

1.2 ขั้นการออกแบบ (Design) ในขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาเครื่องมือ ผู้วิจัยเลือกสร้างแบบฝึกทักษะเป็นเครื่องมือเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในด้านการวาดภาพการ์ตูน โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ดังนี้

1.2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับพัฒนาการทางศิลปะของเด็กในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยศึกษาทฤษฎีของ วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Viktor Lowenfeld) ที่มีแนวคิดเกี่ยวกับการแสดงออกทางศิลปะและการวาดภาพคนของเด็กช่วงวัย 9-12 ปี โดยเด็กในช่วงวัยนี้จัดอยู่ในขั้นที่ 4 คือ ขั้นเริ่มต้นวาดภาพอย่างของจริง (The Gang Age)

1.2.2 ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ศึกษาหลักการ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวกับเนื้อหาการวาดภาพการ์ตูนคน จากเอกสารต่างๆ ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ซึ่งจะมีวิธีการวาดการ์ตูนคนในรูปแบบต่าง ๆ การวาดโครงหน้าโดยแบ่งสัดส่วนใบหน้าให้ได้สัดส่วนถูกต้องเหมาะสม การวาดภาพใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึกในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน การวาดการ์ตูนคนในแต่ละช่วงวัยโดยใช้สัดส่วนของร่างกายที่แตกต่างกันตามเพศและช่วงวัย การวาดมือและเท้าของตัวการ์ตูน การแบ่งสัดส่วนช่วงลำตัวของตัวการ์ตูน เพื่อเป็นพื้นฐานนำไปสู่การวาดการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนคนในลักษณะท่าทางต่าง ๆ ต่อไป

1.2.3 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.3 ขั้นการพัฒนา (Development) ในขั้นการพัฒนา ผู้วิจัยมีลำดับขั้นตอนในการพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ดังนี้

1.3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบฝึกทักษะ หลักการสร้างแบบฝึกทักษะ ส่วนประกอบของแบบฝึกทักษะ ทฤษฎีและหลักจิตวิทยาในการสร้างแบบฝึกทักษะ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

1.3.2 ติดต่อสอบถามผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ เพื่อปรึกษาและขอคำแนะนำในการดำเนินการสร้างแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียน ดังนี้

- ครูผู้สอนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 ท่าน
- ครูผู้สอนในโรงเรียนสายน้ำทิพย์ที่มีประสบการณ์ในการสร้างแบบฝึกเสริมทักษะสำหรับนักเรียน จำนวน 2 ท่าน

- ครูผู้สอนวิชาทัศนศิลป์ จำนวน 3 ท่าน

1.3.3 กำหนดจุดมุ่งหมายในการสร้างแบบฝึกทักษะ โดยมีจุดมุ่งหมายสูงสุดเพื่อพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้สามารถวาดภาพการ์ตูนคนได้อย่างอิสระและถูกต้องตามสัดส่วนการวาดการ์ตูนคน เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะ

1.3.4 ดำเนินการสร้างแบบฝึกทักษะ โดยศึกษาทฤษฎีหลักการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tyler) ซึ่งประกอบไปด้วย ความต่อเนื่อง (continuity) การจัดช่วงลำดับ (sequence) และบูรณาการ (integration) (ธีระยุทธ โพธิ์ทอง, 2557) แล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนในครั้งนี้ โดยแบบฝึกมีส่วนประกอบที่สำคัญ ดังนี้

- หน้าปก / ชื่อเรื่อง
- คำชี้แจง
- คำแนะนำสำหรับครูและนักเรียน
- ข้อปฏิบัติเบื้องต้นในการใช้แบบฝึก
- จุดประสงค์การเรียนรู้
- เนื้อหาสาระสำคัญ

- แบบฝึกหัดสำหรับนักเรียนฝึกปฏิบัติ
- กิจกรรมทดสอบทักษะการวาดทำบายท

1.3.5 นำแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่สร้างขึ้นไปเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเสนอแนะ ในด้านการออกแบบรูปเล่มแบบฝึกทักษะ เนื้อหาสาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ การฝึกปฏิบัติทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน การวัดและประเมินผล แล้วนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- อาจารย์ ดร. อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อาจารย์ ดร. สุชาติ ทองสีมา สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- นายศิวธราธิวัฒน์ สิริระบุตร รองผู้อำนวยการโรงเรียนสายน้ำทิพย์

1.4 ขั้นการนำไปใช้ (Implementation) ผู้วิจัยนำแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองปฏิบัติกิจกรรมจริงกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเอง ใช้เวลาฝึกพร้อมกันทั้งหมด 6 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง

1.5 ขั้นการประเมินผล (Evaluation) เมื่อทดลองครบ 6 ครั้งแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล ไปวิเคราะห์ผลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อประเมินผลประสิทธิภาพโดยรวมของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 1.5.1 หาค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และคะแนนทดสอบระหว่างเรียนในทำบายทของแบบฝึกทักษะ
- 1.5.2 หาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
- 1.5.3 เปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ
- 1.5.4 วิเคราะห์หาค่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะ

## 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหลักการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.2 ดำเนินการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบภาคปฏิบัติ ที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ครอบคลุมเนื้อหาสาระที่ต้องการประเมิน เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาคปฏิบัติด้านทักษะการวาดภาพ การดูคน จำนวน 5 ข้อ โดยมีแบบประเมินผลงาน (เกณฑ์การให้คะแนน) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้ ประกอบการให้คะแนน

2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สร้างขึ้นไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 3 ท่าน ในข้อ 1.9 เพื่อตรวจสอบและประเมินคุณภาพความเหมาะสม นำมาปรับปรุงแก้ไข จนได้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 5 ข้อ เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ที่เหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

### 3. แบบประเมินผลงานการวาดภาพการดูคน

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบประเมินการวัดและประเมินผลงานทางศิลปะและเกณฑ์การให้คะแนน ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นเกณฑ์การประเมินความสามารถในการวาดภาพการดูคนสำหรับงานวิจัยครั้งนี้ได้

3.2 สร้างตารางเกณฑ์การประเมินทักษะการวาดภาพการดูคน ในรูปแบบเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubrics) นำไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 3 ท่าน ในข้อ 1.9 เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา และสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้กับหัวข้อที่ต้องการประเมิน โดยการวิเคราะห์หาค่าดัชนี (IOC) พิจารณาลงความเห็นรายการที่จะประเมินในแต่ละข้อ โดยกำหนดเกณฑ์ความคิดเห็นไว้ ดังนี้

1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินนั้นมีความจำเป็นต้องวัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินนั้นมีความจำเป็นต้องวัด

-1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินนั้นไม่มีความจำเป็นต้องวัด

บันทึกผลการพิจารณาลงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเป็นรายข้อ คัดเลือกหัวข้อรายการประเมินที่มีความเที่ยงตรงของเนื้อหา คือ มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

3.3 นำแบบประเมินผลงานการวาดภาพการดูคนมาปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน จนได้แบบประเมินผลงานการวาดภาพการดูคน ที่เหมาะสมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

### 4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อแบบฝึกทักษะ

4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแบบของ ลิกิธ (Liker's Scale) แบ่งเนื้อหาการประเมินออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา
2. ด้านองค์ประกอบของรูปแบบ
3. ด้านทักษะความรู้

กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม จำนวน 3 ท่าน ในข้อ 1.9 เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยการวิเคราะห์หาค่าดัชนี (IOC) พิจารณาลงความเห็นรายการที่จะประเมินในแต่ละข้อ โดยกำหนดเกณฑ์ความคิดเห็นไว้ ดังนี้

- 1 หมายถึง แน่ว่ารายการประเมินนั้นมีความจำเป็นต้องวัด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินนั้นมีความจำเป็นต้องวัด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่ารายการประเมินนั้นไม่มีความจำเป็นต้องวัด

บันทึกผลการพิจารณาลงคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมดเป็นรายข้อ คัดเลือกหัวข้อรายการประเมินที่มีความเที่ยงตรงของเนื้อหา คือ มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

## 5 แผนจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5.2 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้การวาดภาพการ์ตูนคน ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านชุดเดิม เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำแผนมาปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

### แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว โดยวัดก่อนและหลังการทดลอง (One – Group Pretest – Posttest Design) มีแบบแผนการทดลอง ดังนี้

ตาราง 2 แบบแผนการวิจัย

สอบก่อนเรียน		ทดลอง	สอบหลังเรียน
T <sub>1</sub>		X	T <sub>2</sub>
เมื่อ	X	แทน	แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน
	T <sub>1</sub>	แทน	การทดสอบก่อนเรียน
	T <sub>2</sub>	แทน	การทดสอบหลังเรียน

### วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยใช้แบบฝึกทักษะทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน และเก็บรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ที่มีปัญหาทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ในด้านการวาดภาพการ์ตูนคน โดยประเมินจากความสามารถในการวาดภาพการ์ตูนคนในช่วงเรียน จำนวน 20 คน เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

2. ประมุขนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แนะนำให้เกิดความรู้อยู่และความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (Pretest) จากนั้นนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนโดยใช้แบบประเมินผลงานการวาดภาพการ์ตูนคน ตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ได้สร้างขึ้น แล้วเก็บบันทึกเป็นคะแนนก่อนเรียน



4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ใช้เวลาฝึกรวมกันทั้งหมด 6 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง มีรายละเอียดขั้นตอน ดังนี้

4.1 ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้และวิธีการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

4.2 ดำเนินการสอนโดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เวลาจำนวน 6 ชั่วโมง ดังนี้

- การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน	1	ชั่วโมง
- การวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศและวัย	1	ชั่วโมง
- การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก	1	ชั่วโมง
- การวาดมือและเท้า	1	ชั่วโมง
- การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน	1	ชั่วโมง
- การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว	1	ชั่วโมง

4.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน (Posttest) แล้วนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนโดยใช้แบบประเมินผลงานการวาดภาพการ์ตูนคน ตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ได้สร้างขึ้น แล้วเก็บบันทึกเป็นคะแนนหลังเรียน เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

4.4 ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน เก็บรวบรวมแบบสอบถามเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

### การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากทำการทดลอง ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล ไปวิเคราะห์ผลทางสถิติโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และคะแนนทดสอบระหว่างเรียนในทำยบทของแบบฝึกทักษะ ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. หาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 โดยมีวิธี ดังนี้



2.1 หาประสิทธิภาพของค่า 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) โดยการประเมินคะแนนทดสอบท้ายบทเรียนของแบบฝึกทักษะ เมื่อผู้เรียนจำนวน 20 คน ได้ทำแบบทดสอบท้ายบทเรียนภาคปฏิบัติครบทั้งหมดแล้ว นำคะแนนเฉลี่ยรวมของแบบฝึกทักษะทั้งหมด ไปหาประสิทธิภาพของ 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) ผู้วิจัยเป็นผู้ตรวจให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์คะแนนการให้คะแนนที่ได้กำหนดไว้ในแบบฝึกทักษะ

2.2 หาประสิทธิภาพของ 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) โดยการประเมินคะแนนแบบทดสอบวัดผลฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน หลังจากที่มีผู้เรียนจำนวน 20 คน เรียนทุกบทเรียนในแบบฝึกทักษะแล้ว ให้ทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน จากนั้นนำคะแนนเฉลี่ยรวมของแบบทดสอบหลังเรียนทั้งหมดที่ได้มา ไปหาประสิทธิภาพของ 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) ผู้วิจัยเป็นผู้ตรวจให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์คะแนนการให้คะแนนที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ

3. เปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ของนักเรียนจำนวนทั้งหมด 20 คน แล้วทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยโดยใช้สูตร T-test for Dependent

4. วิเคราะห์หาค่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การวิเคราะห์หาค่าสถิติพื้นฐาน คือ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

มีเกณฑ์การแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545)

ค่าเฉลี่ย	4.50 – 5.00	หมายถึง	มีการดำเนินงานในระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 – 4.49	หมายถึง	มีการดำเนินงานในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 – 3.49	หมายถึง	มีการดำเนินงานในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 – 2.49	หมายถึง	มีการดำเนินงานในระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.49	หมายถึง	มีการดำเนินงานในระดับน้อยที่สุด

### สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย มีดังนี้

#### 1. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1.1 สูตรการหาค่าเฉลี่ย (Mean) ใช้สูตรต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.105)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด
	$n$	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

1.2 สูตรการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตรต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.106)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$(\sum x)^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด ยกกำลังสอง

## 2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

2.1 สูตรการหาค่าความเที่ยงตรงของเนื้อหา ใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC โดยใช้สูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

$\sum R$	แทน	ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

## 3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 เปรียบเทียบคะแนนทดสอบก่อนเรียนกับหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ใช้สูตร T-test for Dependent (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, น.112) โดยใช้สูตร ดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{n \sum D^2 - (\sum D)^2}{(N-1)}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการแจกแจงแบบ
	D	แทน	ค่าผลต่างคะแนนก่อนหลังใช้แบบฝึกทักษะ
	D <sup>2</sup>	แทน	ค่าผลต่างคะแนน ยกกำลังสอง
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum D$	แทน	ผลรวมของผลต่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนโดย ใช้แบบฝึกทักษะ

3.2 ทดสอบประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ตามเกณฑ์  
มาตรฐาน 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556, น.10) โดยใช้สูตรดังนี้

$$E_1 = \frac{\frac{\sum x}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ	E <sub>1</sub>	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum x$	แทน	คะแนนรวมจากการทำแบบฝึกทักษะทุกบท
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกทักษะทุกบทรวมกัน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

$$E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ	E <sub>2</sub>	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum x$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ตามเกณฑ์ 80/80
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน
3. การศึกษาความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยกำหนดใช้สัญลักษณ์และความหมายต่าง ๆ ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$E_1$	แทน	ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ
$E_2$	แทน	ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์
t	แทน	สถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าคำนวณกับค่าวิกฤติ

### การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ตามเกณฑ์ 80/80

ผลการวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน จากการเปรียบเทียบระหว่างคะแนนทดสอบระหว่างเรียนและคะแนนหลังเรียน ปรากฏผลดังตารางที่ 3

ตาราง 3 แสดงผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน จากคะแนนทดสอบระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

N	ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ (E <sub>1</sub> )			ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E <sub>2</sub> )		
	คะแนนเต็ม ของแบบ ฝึกทักษะ	คะแนนรวม ของแบบฝึก ทักษะ	E <sub>1</sub>	คะแนนเต็ม แบบทดสอบ หลังเรียน	คะแนนรวม แบบทดสอบ หลังเรียน	E <sub>2</sub>
20	90	1478	82.11	25	407	81.40

ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E<sub>1</sub>/E<sub>2</sub>) โดย

E<sub>1</sub> (ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ) ได้จากการนำคะแนนผลงานทุกทำแบบฝึกทักษะแต่ละบทเรียนทุกของผู้เรียนแต่ละคนมารวมกัน แล้วหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เทียบเป็นร้อยละ

E<sub>2</sub> (ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์) ได้จากการนำคะแนนของแบบทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมดรวมกัน แล้วหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เทียบเป็นร้อยละ

ทดสอบประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน โดยใช้สูตร ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

เมื่อ	E <sub>1</sub>	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum x$	แทน	คะแนนรวมจากการทำแบบฝึกทักษะทุกบท
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบฝึกทักษะทุกบทรวมกัน

$$E_2 = \frac{\frac{\sum F}{N}}{B} \times 100$$

เมื่อ	$E_2$	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum x$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

จากตาราง 3 พบว่า แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) เท่ากับ 82.11/81.40 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ สรุปได้ว่าแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่คุณวิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการฝึกผู้เรียนให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนได้

#### การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน โดยใช้ t-test ปรากฏผลดังตารางที่ 4

ตาราง 4 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน โดยใช้ t-test

คะแนน	N	คะแนนเต็ม	คะแนนรวม	$\bar{x}$	S.D.	df	t
คะแนนสอบก่อนเรียน	20	25	231	11.55	3.37	19	-21.58
คะแนนสอบหลังเรียน	20	25	407	20.35	1.95		



จากตาราง 4 พบว่า คะแนนทดสอบก่อนเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.37 คะแนนทดสอบหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.95 และค่า t-test เท่ากับ -21.58 สรุปได้ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ในการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ 2) ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ 3) ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ ปรากฏผลดังตารางที่ 5

ตาราง 5 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ

รายการประเมินความพึงพอใจ		$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
<b>1. ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ</b>					
1.1	มีข้อแนะนำในการปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสม เข้าใจง่าย	4.25	0.71	มาก	3
1.2	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	4.15	0.49	มาก	6
1.3	มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย และน่าสนใจ	4.05	0.51	มาก	8
1.4	กิจกรรมเรียงลำดับขั้นตอนง่ายไปยากได้ เหมาะสม	4.30	0.66	มาก	2
1.5	กิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	4.15	0.67	มาก	6
1.6	ภาพประกอบภายในเล่มมีความเหมาะสม ช่วย ให้เข้าใจเนื้อหา กิจกรรมมากขึ้น	4.60	0.50	มากที่สุด	1

ตาราง 5 (ต่อ)

1.7	แบบฝึกปฏิบัติมีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจน และเหมาะสม	4.25	0.44	มาก	3
1.8	เวลาที่ใช้ในการทำแบบฝึกทักษะ เพียงพอและเหมาะสม	4.25	0.55	มาก	3
<b>รวม</b>		<b>4.25</b>	<b>0.27</b>	<b>มาก</b>	

จากตาราง 5 พบว่า ค่าเฉลี่ยของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.25$ , S.D. = 0.27) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อ 1.6 ภาพประกอบภายในเล่มมีความเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหากิจกรรมมากขึ้น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{x} = 4.60$ ) รองลงมาคือข้อ 1.4 กิจกรรมเรียงลำดับขั้นตอนง่ายไปยากได้เหมาะสม มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) = 4.30 ส่วนข้อ 1.3 มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลายและน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ( $\bar{x}$ ) = 4.05

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ ปรากฏผลดังตารางที่ 6

ตาราง 6 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ

รายการประเมินความพึงพอใจ		$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
<b>2. ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ</b>					
2.1	หน้าปกออกแบบได้สวยงาม และน่าสนใจ	4.75	0.44	มากที่สุด	3
2.2	รูปเล่มมีขนาดพอเหมาะ ใช้งานได้สะดวก	4.85	0.37	มากที่สุด	1
2.3	ขนาดของตัวอักษรเหมาะสม ใช้ภาษาถูกต้อง เข้าใจง่าย	4.70	0.57	มากที่สุด	4
2.4	มีรูปภาพประกอบแสดงขั้นตอนวิธีทำชัดเจน	4.70	0.66	มากที่สุด	4
2.5	ภาพตัวอย่างมีขนาดและการวางตำแหน่งเหมาะสม	4.70	0.57	มากที่สุด	4

ตาราง 6 (ต่อ)

2.6	มีการออกแบบ การจัดวางองค์ประกอบรูปแบบภายในที่ดี	4.80	0.41	มากที่สุด	2
		รวม	4.75	0.18	มากที่สุด

จากตาราง 6 พบว่า ค่าเฉลี่ยของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.75$ , S.D. = 0.18) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อ 2.2 รูปเล่มมีขนาดพอเหมาะ สามารถใช้งานได้สะดวก มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{x} = 4.85$ ) รองลงมาคือข้อ 2.6 มีการออกแบบ การจัดวางองค์ประกอบรูปแบบภายในที่ดี มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.80$ ) ส่วนข้อ 2.3 ขนาดของตัวอักษรเหมาะสม ใช้ภาษาถูกต้อง เข้าใจง่าย ข้อ 2.4 มีรูปภาพประกอบแสดงขั้นตอนวิธีทำชัดเจน และข้อ 2.5 ภาพตัวอย่างมีขนาดและการวางตำแหน่งเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ( $\bar{x} = 4.70$ )

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับปรากฏผลดังตารางที่ 7

ตาราง 7 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ

รายการประเมินความพึงพอใจ		$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
<b>3. ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ</b>					
3.1	แบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนรู้และเข้าใจวิธีการวาดการ์ตูนคนมากขึ้น	4.80	0.41	มากที่สุด	2
3.2	แบบฝึกทักษะช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการวาดการ์ตูนคนที่ดีขึ้น	4.90	0.30	มากที่สุด	1
3.3	นักเรียนสามารถนำความรู้จากการฝึกปฏิบัติแบบฝึกการวาดการ์ตูนคนไปใช้ในงานอื่น ๆ ได้	4.75	0.44	มากที่สุด	3
		รวม	4.81	0.20	มากที่สุด

จากตาราง 7 พบว่า ค่าเฉลี่ยของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.81$ , S.D. = 0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่าข้อ 3.2 แบบฝึกทักษะช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการวาดการ์ตูนคนที่ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{x} = 4.90$ ) รองลงมาคือข้อ 3.1 แบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนรู้และเข้าใจวิธีการวาดการ์ตูนคนมากขึ้น มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.80$ ) ส่วนข้อ 3.3 มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ( $\bar{x} = 4.75$ )

สรุปผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. = 0.13 โดยด้านที่มีความพึงพอใจสูงสุดคือด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.81$ , S.D. = 0.20) รองลงมาคือ ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.75$ , S.D. = 0.18) และด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x} = 4.25$ , S.D. = 0.27)



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ผู้วิจัยได้นำเสนอขั้นตอนการศึกษา และสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ความมุ่งหมายของงานวิจัย
2. สมมุติฐานการวิจัย
3. ขอบเขตของการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. วิธีดำเนินงานวิจัย
6. สรุปผลการวิจัย
7. อภิปรายผล
8. ข้อเสนอแนะ

#### ความมุ่งหมายของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

#### สมมุติฐานการวิจัย

1. แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพมากกว่าหรือเท่ากับเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

## ขอบเขตของการวิจัย

### 1. กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 20 คน ได้มาด้วยวิธีการเจาะจง (Purposive Sampling) โดยผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกนักเรียนที่มีปัญหาทางการเรียนวิชาทัศนศิลป์ ในด้านการวาดภาพการ์ตูนคน ซึ่งประเมินจากความสามารถในการวาดภาพการ์ตูนคนในชั่วโมงเรียน

### 2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน

## เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

### 1. แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ประกอบด้วยเนื้อหาแบบฝึก ดังนี้

บทที่ 1 การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน

บทที่ 2 การวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศและวัย

บทที่ 3 การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก

บทที่ 4 การวาดมือและเท้า

บทที่ 5 การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน

บทที่ 6 การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว

### 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ภาคปฏิบัติ) ก่อนเรียนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกัน คือ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านการวาดภาพการ์ตูนคน จำนวน 5 ข้อ

3. แบบประเมินผลงาน (เกณฑ์การให้คะแนนผลงาน)

4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะ

5. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพการ์ตูนคน จำนวน 6 แผน

## วิธีดำเนินงานวิจัย

1. ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ โดยเลือกนักเรียนที่มีปัญหาทางด้าน การวาดภาพการ์ตูนคน จำนวน 20 คน เพื่อเป็นกลุ่มตัวอย่าง ในการทำการทดลอง



2. ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง แนะนำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

3. ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pretest) นำแบบทดสอบก่อนเรียนมาตรวจให้คะแนนโดยใช้แบบประเมินผลงานการวาดภาพการ์ตูนคนตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ได้สร้างขึ้น แล้วเก็บบันทึกเป็นคะแนนก่อนเรียน

4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ใช้เวลาฝึกทั้งหมด 6 ครั้ง ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวม 6 ชั่วโมง โดยในชั่วโมงแรกของการเรียน ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้และวิธีการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงดำเนินการสอนโดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้เวลาจำนวน 6 ชั่วโมง

5. นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) นำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนโดยใช้แบบประเมินผลงานการวาดภาพการ์ตูนคนตามเกณฑ์การให้คะแนนที่ได้สร้างขึ้น เก็บบันทึกเป็นคะแนนหลังเรียน และทำแบบสอบถามความพึงพอใจเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน เก็บรวบรวมแบบสอบถามเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

### สรุปผลการวิจัย

1. การพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E1/E2) ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้จากการวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยรวมของแบบฝึกทักษะทำยบท และแบบทดสอบหลังเรียน มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 82.11/81.40 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดย มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 20.35, S.D. = 1.95 สูงกว่าก่อนเรียนที่มีคะแนนเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 11.55, S.D. = 3.37 ซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปรากฏว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อ

แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. = 0.13 ด้านที่มีความพึงพอใจสูงสุดคือด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) = 4.81, S.D. = 0.20 รองลงมาคือ ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) = 4.75, S.D. = 0.18 และ ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) = 4.25, S.D. = 0.27

## อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์สำคัญคือ เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน จากการวิจัยสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. จากการพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 82.11/81.40 แสดงว่าแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามที่กำหนดไว้ ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทฤษฎีและข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ เพื่อการพัฒนาแบบฝึกทักษะอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบ โดยใช้แนวทางการออกแบบนวัตกรรม ADDIE Model ในการสร้างแบบฝึกทักษะ คือ วิเคราะห์ปัญหาของผู้เรียนจากนั้นจึงทำการออกแบบและพัฒนาเครื่องมือตรวจสอบปรับปรุงและแก้ไขเครื่องมือให้มีความเหมาะสมตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญ จึงสามารถนำเครื่องมือไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุระชัย กุลบุตร (2560) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดฝึกทักษะเรื่องการวาดภาพระบายสีน้ำ วิชาทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ชุดฝึกทักษะมีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.04/81.87 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 นั่นคือหลังจากการเรียนการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะ นักเรียนมีทักษะการวาดภาพระบายสีน้ำดีมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (สุระชัย กุลบุตร, 2560) สอดคล้องกับงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนที่สร้างขึ้นได้ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพ โดยใช้หลักการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกตามเกณฑ์ 80/80 ( $E_1/E_2$ ) ตามหลักทฤษฎีการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือของ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) โดยการหาค่า E1 จากการทำแบบฝึกทักษะทำยบทเรียนทั้งหมด 6 บท และการหา E2 จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน ผ่านการตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีเกณฑ์การประเมินผลงานที่สอดคล้องกับแบบทดสอบก่อนเรียนหลังเรียน

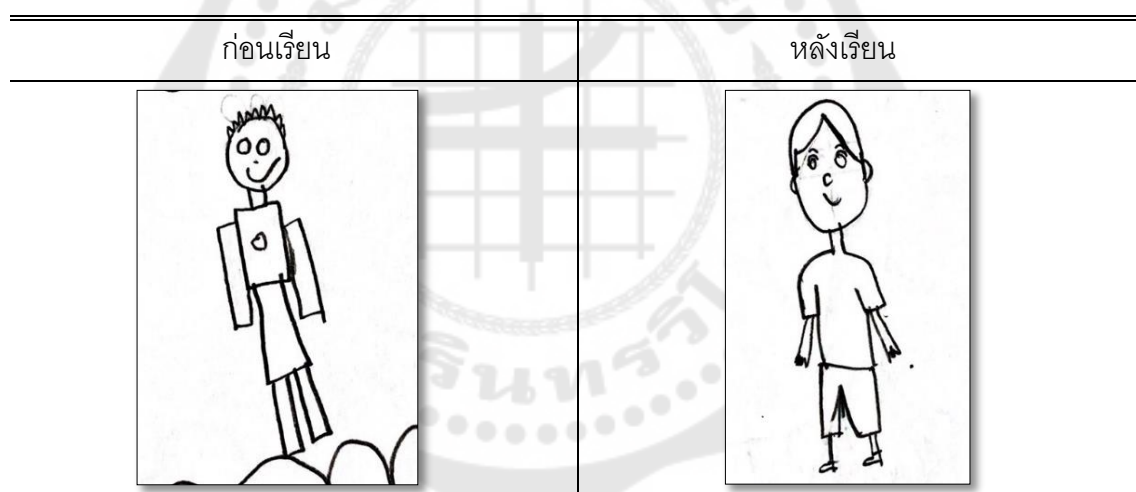
อีกทั้งแบบฝึกมีกิจกรรมฝึกปฏิบัติที่เน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยลำดับเนื้อหาสาระการเรียนรู้เรียงจากเนื้อหาที่ง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยากขึ้น และให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจากง่ายไปยากตามลำดับขั้นตอน เพื่อให้มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและนำทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tylor) มาใช้ในการสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน ซึ่งมีองค์ประกอบการเรียนรู้ที่สำคัญคือ ความต่อเนื่อง การจัดช่วงลำดับ และบูรณาการ ทำให้แบบฝึกทักษะนั้นมีประสิทธิภาพเหมาะสมที่จะนำมาพัฒนาทักษะความสามารถของนักเรียน สอดคล้องกับที่ รัชนี ศรีไพรวรรณ (2543) กล่าวถึงหลักเกณฑ์ในการสร้างแบบฝึกว่า แบบฝึกต้องมีรูปแบบที่จูงใจและเป็นไปตามลำดับความยากง่ายเพื่อให้เด็กมีกำลังใจในการทำ มีจุดมุ่งหมายว่าจะฝึกด้านใดเพื่อให้เด็กเข้าใจ เหมาะสมกับเวลาและเหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน ควรทำแบบฝึกหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้เด็กเรียนได้กว้างขวางและส่งเสริมให้เกิดความคิด (รัชนี ศรีไพรวรรณ, 2543, น.140) นอกจากนี้เพื่อไม่ให้นักเรียนเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายขณะทำกิจกรรม ครูผู้สอนได้จัดบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ใช้คำพูดและน้ำเสียงที่กระตือรือร้นเพื่อเร้าให้นักเรียนรู้สึกสนุกตื่นเต้นไปกับการทำกิจกรรม มีการเสริมแรงทางบวกให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่ตั้งใจปฏิบัติงานเป็นอย่างดี ใช้คำพูดชมเชยชื่นชมนักเรียนเป็นรายบุคคลเพื่อให้เกิดความมั่นใจและเชื่อมั่นในผลงานของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของการเสริมแรงของสกินเนอร์ (เมธา หริมเทพาธิป, 2561) ที่ได้นำเสนอการเสริมแรงทางบวกเพื่อจูงใจบุคคลให้เกิดพฤติกรรมใหม่ ทำซ้ำ หรือหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ การได้รับคำชมเชยเป็นการเสริมแรงทางบวก ส่งผลให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจละตอบสนองต่อการร่วมกิจกรรมมากขึ้น

2. จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน ( $\bar{x}$  เท่ากับ 11.55, S.D. = 3.37 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 20.35, S.D. = 1.95 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนเนื่องจากว่าเนื้อหาของแบบฝึกทักษะตรงกับความสนใจของนักเรียนที่ต้องการเรียนรู้เทคนิควิธีการวาดภาพการ์ตูนคน โดยนักเรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีการเรียนรู้ทั้งทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียนสามารถฝึกปฏิบัติด้วยตนเองได้ การใช้แบบฝึกทักษะจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้ ผลการวิจัยการพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ กนต์ธีรา หิรัญยะมาน (2553) ที่ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การสร้างแบบฝึกเพื่อพัฒนาการรับรู้ทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 งานวิจัยมีจุดประสงค์เพื่อหาประสิทธิภาพของแบบฝึกเพื่อพัฒนาการรับรู้ทางศิลปะ และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการวาดภาพระบายสีของนักเรียน ก่อนและหลังการได้รับการฝึกโดยใช้แบบฝึก ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสามารถทางการวาดภาพระบายสีเพิ่มขึ้นหลังได้รับการฝึกโดยใช้แบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (กนต์ธีรา หิรัญยะมาน, 2553, น.25-33) และสอดคล้องกับวิจัยของ ธนิตย์ เพ็ชรมณีวงศ์ และ วิสูตร โพธิ์เงิน (2557) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางเรียนหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีผลระดับคะแนนของผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึกทักษะ ในภาพรวมอยู่ในระดับที่ดีมาก (ธนิตย์ เพ็ชรมณีวงศ์ และ วิสูตร โพธิ์เงิน, 2557, น.95-96) แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาการเรียนรู้อันหนึ่งของนักเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะในการจัดกิจกรรมเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นกว่าเดิม เหมาะสมจะนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความสามารถของนักเรียนได้

จากการวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ ในระหว่างเรียนแต่ละชั่วโมงพบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เนื่องจากแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนที่ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นมีรูปแบบที่น่าสนใจ มีหน้าปกรูปการ์ตูนสีสันสดใส ภายในตัวเล่มมีภาพประกอบการฝึกวาดภาพการ์ตูนมากมายและหลากหลายรูปแบบ การจัดการเรียนการสอนเป็นไปตามลำดับขั้นตอนที่ผู้วิจัยวางไว้ พบปัญหาและอุปสรรคในระหว่างการทดลองเล็กน้อย เช่น นักเรียนบางคนไม่มาโรงเรียน ทำให้ขาดการทำกิจกรรมในวันนั้นไป หรือโรงเรียนมีกิจกรรมภายในโรงเรียนที่นักเรียนทุกคนต้องเข้าร่วม ทำให้ไม่สามารถทำกิจกรรมในแบบฝึกทักษะได้อย่างต่อเนื่อง แต่ผู้วิจัยได้แก้ปัญหาโดยให้นักเรียนทำกิจกรรมย้อนหลังในช่วงเวลาที่ว่างได้ ผลงานการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นกว่าเดิมมาก เนื่องจากนักเรียนมีความรู้และความเข้าใจในวิธีการวาดภาพการ์ตูนคนมากขึ้น ได้รับการฝึกตามลำดับขั้น ค่อย ๆ เพิ่มระดับจากความง่ายไปสู่กิจกรรมที่ยาก ในแบบฝึกทักษะมีคำบรรยายและภาพประกอบที่ชัดเจน ทำให้นักเรียนได้ฝึกฝนการวาดภาพการ์ตูนคนอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นความชำนาญมากขึ้น แบบฝึกทักษะที่ผู้วิจัย

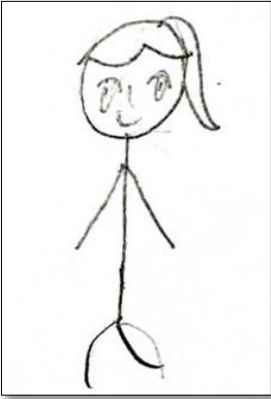

สร้างขึ้นสามารถช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนได้ นักเรียนรู้แนวทางในการวาดภาพการ์ตูนคน และช่วยพัฒนาทักษะในการวาดภาพการ์ตูนคนด้านลักษณะท่าทาง สัดส่วนร่างกาย ส่วนประกอบของร่างกายและลักษณะของตัวการ์ตูนของนักเรียนให้ดีขึ้นตามลำดับ มีความมั่นใจในการวาดการ์ตูนมากขึ้น รวมไปถึงนักเรียนมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น สามารถดัดแปลงลักษณะของตัวการ์ตูนในรูปแบบของตนเองได้ดี ถึงแม้ว่านักเรียนจะมีพัฒนาการด้านการวาดการ์ตูนคนดีขึ้น แต่นักเรียนยังคงต้องอาศัยการฝึกวาดภาพการ์ตูนคนอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง การทำซ้ำ เพื่อให้เกิดความเชี่ยวชาญในทักษะนั้นมากขึ้นต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์ (Tyler) ที่ได้กล่าวถึงความต่อเนื่อง การสอนวิชาใด ๆ ที่เป็นวิชาทักษะ จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการฝึกทักษะในกิจกรรมนั้นอย่างต่อเนื่อง มีประสบการณ์ในการทำกิจกรรมอยู่เสมอ เพื่อให้เกิดความชำนาญ และมีทักษะฝีมือในด้านนั้น ๆ มากขึ้น (ธีระยุทธ โพธิ์ทอง, 2557)



ภาพประกอบ 3 ผลงานของนักเรียนคนที่ 1 เพศชาย / วัยเด็ก / ทำยื่น



เปรียบเทียบตัวอย่างผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 2 หลังเรียนพบว่านักเรียนมีพัฒนาการในการวาดขนาดสัดส่วนของร่างกายตัวการ์ตูนมากขึ้น สามารถวาดตัวการ์ตูนแสดงออกถึงเพศและช่วงวัยได้ วาดแสดงท่าทางการยืนได้ชัดเจน



ก่อนเรียน	หลังเรียน
	

ภาพประกอบ 4 ผลงานของนักเรียนคนที่ 2 เพศหญิง / วัยเด็ก / ทำเดิน

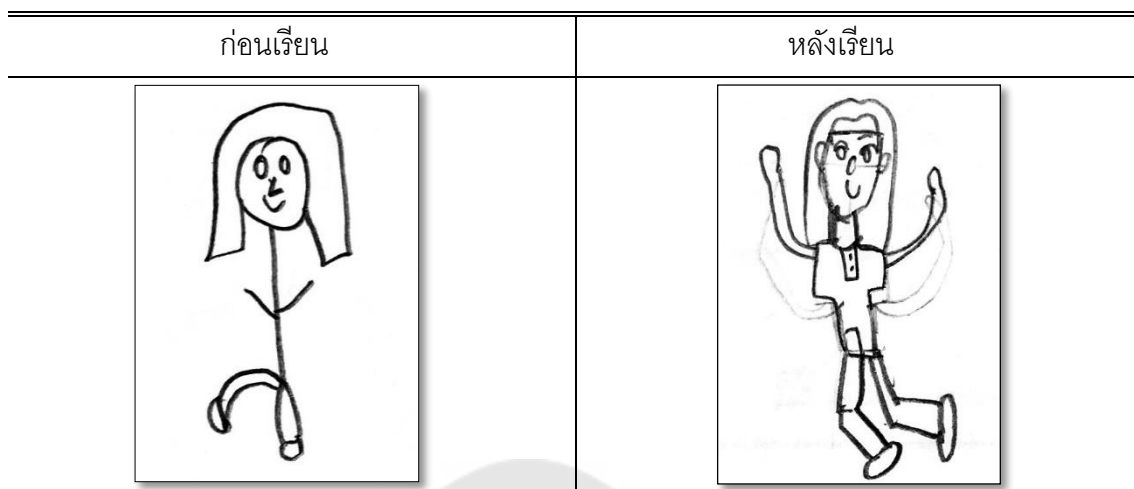
เปรียบเทียบตัวอย่างผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 2 หลังเรียนพบว่านักเรียนวาดตัวการ์ตูนมีความสมจริงขึ้น มีขนาดสัดส่วนร่างกายที่เหมาะสม สามารถวาดตัวการ์ตูนแสดงออกถึงเพศและช่วงวัยได้ วาดแสดงท่าทางการนั่งได้ชัดเจนมากกว่าก่อนเรียน

ก่อนเรียน	หลังเรียน
	

ภาพประกอบ 5 ผลงานของนักเรียนคนที่ 3 เพศชาย / วัยรุ่น / ทำวิ่ง

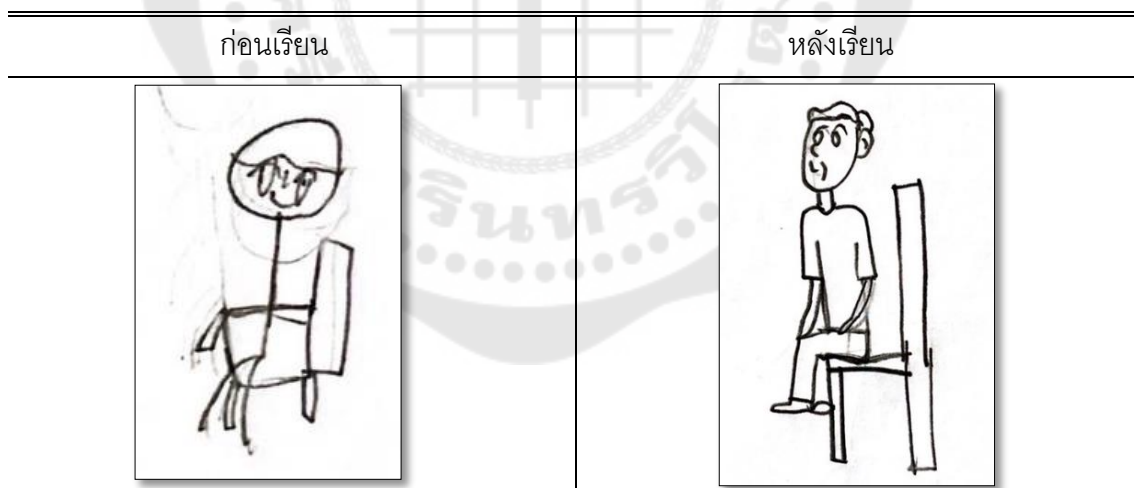
เปรียบเทียบตัวอย่างผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 3 หลังเรียนพบว่านักเรียนมีพัฒนาการในการวาดตัวการ์ตูนมากขึ้น จากเดิมที่วาดการ์ตูนก้างปลาเป็นการวาดขนาดสัดส่วนร่างกายที่เหมาะสมกว่าเดิม วาดตัวการ์ตูน ถึงแม้ว่าการวาดแสดงออกถึงเพศ ช่วงวัย และการวาดท่าทางการวิ่งจะยังไม่ชัดเจนมากนัก แต่นักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด





ภาพประกอบ 6 ผลงานของนักเรียนคนที่ 4 เพศหญิง วัยผู้ใหญ่ ท่ากระโดด

เปรียบเทียบตัวอย่างผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 4 พบว่านักเรียนทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนดีขึ้น รายละเอียดของร่างกายตัวการ์ตูนชัดเจนมากกว่าก่อนเรียน ร่างกายมีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม ตัวการ์ตูนที่วาดแสดงให้เห็นเพศ วัย และอารมณ์ความรู้สึกได้



ภาพประกอบ 7 ผลงานของนักเรียนคนที่ 4 เพศชาย วัยชรา ทำนั่ง

เปรียบเทียบตัวอย่างผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 1 หลังเรียนพบว่านักเรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น จากที่วาดตัวการ์ตูนหัวไม้ขีดพัฒนามาเป็นการวาดตัวการ์ตูนมีขนาดสัดส่วนร่างกายที่เหมาะสม สามารถวาดตัวการ์ตูนแสดงออกถึงเพศและช่วงวัยได้ วาดแสดงท่าทางการนั่งได้ชัดเจนมากกว่าก่อนเรียน

3. จากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. = 0.13 โดยด้านที่นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดคือด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) = 4.81, S.D. = 0.20 รองลงมาคือ ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) = 4.75, S.D. = 0.18 และด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) = 4.25, S.D. = 0.27 เนื่องจากแบบฝึกทักษะได้รับการออกแบบและพัฒนาให้มีประสิทธิภาพอย่างเป็นระบบตามขั้นตอน มีการทดสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E1/E2) และมีการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) และประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน มีการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้แบบฝึกทักษะมีความน่าสนใจ สามารถจูงใจให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้การวาดภาพการ์ตูนโดยใช้แบบฝึกทักษะได้ เนื้อหาในแบบฝึกทักษะมีความเหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสม เรียงลำดับกิจกรรมฝึกปฏิบัติจากง่ายไปยาก มีลำดับขั้นตอนภาพประกอบตัวอย่างผลงานในแต่ละกิจกรรมฝึกปฏิบัติ รูปเล่มมีความสะดวกในการใช้งาน ทำให้นักเรียนพึงพอใจต่อแบบฝึกทักษะในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวีระ มณีรัตน์พร (2554) พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ แบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐานแบบก้านไม้ขีดและแบบเรขาคณิต มีผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้แบบฝึกทั้งสองแบบโดยรวมในระดับมาก (วีระ มณีรัตน์พร, 2554, น.162-164)

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 การวิจัยควรมีการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่าง 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่สอนแบบปกติและกลุ่มที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ เพื่อให้ทราบถึงความแตกต่างของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะมากยิ่งขึ้น

1.2 แบบฝึกทักษะควรมีการทดสอบประสิทธิภาพโดยทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนที่เป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำผลการทดลองที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขประสิทธิภาพของเครื่องมือให้เท่ากับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ก่อนนำเครื่องมือไปใช้สอนจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

1.3 แบบฝึกทักษะควรมีกระบวนการสร้างที่เหมาะสม มีประสิทธิภาพ และผู้เรียนได้ฝึกทักษะกระบวนการอย่างต่อเนื่องและเป็นลำดับขั้นตอน

1.4 ควรเพิ่มเติมเนื้อหาของแบบฝึกทักษะให้มีการฝึกปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยมีขั้นตอนและรูปภาพผลงานตัวอย่างมีคำบรรยายประกอบเนื้อหาที่นำเสนอให้มีความสอดคล้องกัน เพื่อให้ นักเรียนสามารถต่อยอดความคิดด้วยตนเองได้

1.5 ควรมีการนำแบบฝึกทักษะไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมายหรือผู้เรียนในระดับชั้นอื่น เพื่อดูประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ

## 2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการวิจัยและพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาอย่างต่อเนื่อง และเผยแพร่เครื่องมือสู่สาธารณชนโดยใช้ช่องทางต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ทางการศึกษาแก่ผู้ที่สนใจ

2.2 แบบฝึกทักษะที่ดีควรใช้รูปแบบกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง มีประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง และควรมีการยืดหยุ่นเรื่องของเวลาในการจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ ไม่กดดันผู้เรียนในระหว่างการปฏิบัติกิจกรรม

2.3 แบบฝึกทักษะควรมีเนื้อหาการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน มีความยากง่ายเหมาะสม สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานอื่น ๆ หรือกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ได้

2.4 ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับเนื้อหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวาดภาพการ์ตูนคน หรือการวาดภาพการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาแบบฝึกทักษะการระบายสีการ์ตูนคน หรือการพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนล้อเลียน เป็นต้น

2.5. ควรศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ กับการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น เพื่อนำผลมาพัฒนาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะต่อไป

## บรรณานุกรม

- Killder, J. (1956). *Audio-Visual Materials and Techniques*. New York: American Book Company.
- Lawrey, และ Eleanor, E. B. L. (1978). The Effect of Four Drill and Practice Time Unit on the Recording Performance of Students with Specific Learning Disabilities. 817-A.
- Lowenfeld, V. (1964). *Creative and mental growth* (4th ed..). New York: Macmillan.
- Momypedia. (2561). วาดการ์ตูนช่วยสร้างการเรียนรู้ให้ลูก. สืบค้นจาก <http://www.rakluke.com/article/24/128/3077/วาดการ์ตูนช่วยสร้างการเรียนรู้ให้ลูก>
- Stall, R. C. (2001). Using Comics to Teach Multiple Meaning of Words. *Dissertation Abstracts International*, 5270-B.
- Tomaszczyk, J. (1983). On bilingual dictionaries. The case for bilingual dictionaries for Foreign Language learners. *New York: Academic press*, 41-51.
- เมธา หริมเทพาธิป. (2561). ทฤษฎีการเสริมแรงของสกินเนอร์ (Reinforcement theories of motivation). สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/646482>
- กนต์ธีรา หิรัญยะมาน. (2553). การสร้างแบบฝึกเพื่อพัฒนาการรับรู้ทางศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนคลองบางแกว (มนต์ จรัสสิงห์) สำนักงานเขตหนองแขม กรุงเทพมหานคร. วารสารศรีนครินทรวิโรฒวิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์) ปีที่ 2, ฉบับที่ 4 (ก.ค.-ธ.ค. 2553), หน้า 25-33.
- จารุณี เนตรบุตตร. (2543). การศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางศิลปะด้านการวาดภาพระบายสีระหว่างเด็กอายุ 9-12 ปี ที่มีภูมิหลังแตกต่างกันโดยใช้ทฤษฎีของวิกเตอร์โลเวนเฟลด์. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- จำนง สันตจิต. (2556). ADDIE MODEL. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/520517>
- จินตนา ไบกาชุกี. (2534). แนวการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ.
- จินตนา ไบกาชุกี. (2536). การเขียนสื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- จุมพล ราชวิจิตร, และ อนุชิต ศรีสุวรรณ. (2553). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะเรื่อง การวาดภาพระบายสี โดยใช้แบบฝึกทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนตลวิทยา อำเภอดอนตล จังหวัดมุกดาหาร. *Journal of Education Khon Kaen University (Graduate Studies Research)*.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2537). ชุดการสอนระดับประถมศึกษา. นนทบุรี:

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปากร

ศึกษาศาสตร์วิจัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีที่ 5, ฉบับที่ 1 (ม.ค. - มิ.ย. 2556), หน้า 7-20.

ณัฐจินี เศวตสุพร. (2556). การสร้างแบบฝึกปฏิบัติศิลปะเพื่อส่งเสริมจิตสาธารณะ สำหรับนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดท่าเกวียน (สัจอุทิศ) จังหวัดฉะเชิงเทรา. (ปริญญานิพนธ์  
(กศ.ม. (ศิลปศึกษา))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

[http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Art\\_Ed/Nuttinee\\_S.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Art_Ed/Nuttinee_S.pdf)

ดร.ศิริพงษ์ เพ็ญศิริ, และ สิปปกกร นิติกิจดำรง. (2560, (Dr.Siribhong Bhasiri)). การพัฒนาการ

จัดการเรียนรู้รายวิชาทัศนศิลป์ เรื่องการวาดการ์ตูน Super Deformation (SD) ตามแนวคิด  
ของ Davis ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารวิจัย มช. (ฉบับบัณฑิตศึกษา) สาขา  
มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์.

ถวัลย์ มาศจรัส. (2550). นวัตกรรมการศึกษา ชุดแบบฝึกหัด-แบบฝึกเสริมทักษะ (พิมพ์ครั้งที่ 2,  
[ฉบับพิมพ์ซ้ำ]). กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมและพัฒนากิจการอ่านการเขียนแห่งประเทศไทย  
สพกท.

ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. (2550). "การ์ตูน" : สื่อทรงคุณค่าสำหรับเด็ก. สืบค้นจาก

[http://www.moe.go.th/moe/upload/news\\_research/htmlfiles/20117-6351.html](http://www.moe.go.th/moe/upload/news_research/htmlfiles/20117-6351.html)

ธนิษฐ์ เพ็ญรมณีวงศ์, และ วิสูตร โพธิ์เงิน. (2557). การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุ  
และองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอน  
ปลาย โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพฯ. *Veridian e-Journal* ฉบับภาษาไทย สาขา  
มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ และฉบับ *International Humanities, Social  
Sciences and arts*, 95-96.

ธีระยุทธ โพธิ์ทอง. (2557). ทฤษฎีการเรียนรู้ของไทเลอร์. สืบค้นจาก

<https://sites.google.com/site/thirayutg22/thvsdi-kar-reiyn-ru/thvsdi-kar-reiyn-ru-khxng-thi-lex-r>

นิภา เล็กบำรุง. (2518). การพัฒนารูปแบบการฝึกทักษะ. กรุงเทพฯ: บำรุงสาส์น

บลัดซ์ บรูซ. (2538). ฝึกเขียนเขียนการ์ตูน = *Drawing cartoons*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 7 ฉบับปรับปรุงใหม่..). กรุงเทพฯ: สุวีริยา  
สาส์น.

- ประโรม กุ่ยสาคร. (2547). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะ เรื่องการคุณการหาโดยการบูรณา การ  
ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. สืบค้นจาก  
[http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/snamcn/Prarom\\_Kuisakhon/Fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/snamcn/Prarom_Kuisakhon/Fulltext.pdf)
- พงษ์ศักดิ์ น้อยพยักข์. (2559). เด็กกับการ์ตูน. สืบค้นจาก <http://kullastreemag.com/people/เด็กกับการ์ตูน>
- พิน สุขเจริญ. (2525, กันยายน). การ์ตูน สื่อการสอนอย่างสำคัญ. วารสารวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย, 4(1), 32-39. สืบค้นจาก  
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/8150>
- พิชิต ชูพรหมวงศ์. (2551). พื้นฐานการวาดการ์ตูน. กรุงเทพฯ: เศรษฐศิลป์.
- รัชณี ศรีไพรวรรณ. (2543). "แบบฝึกหัดทักษะวิชาภาษาไทยสำหรับเด็กแรกเรียน", คู่มือแนวความคิด  
และทรรคนะบางประการเกี่ยวกับกลุโบายการสอนเด็กเริ่มเรียนที่พูดสองภาษา (Vol. 2).  
นครราชสีมา: สำนักงานศึกษาธิการ เขต 11.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์  
พับลิเคชั่นส์.
- วชิรา วงศ์พันธุ์. (2555). การพัฒนาทักษะการวาดภาพคนครึ่งตัวด้วยวิธีการสอนวาดส่วนต่างๆ ของ  
รูปคนอย่างเป็นขั้นตอน ของนักเรียนชั้น ป.3 ปีการศึกษา 2554. สืบค้นจาก  
<http://www.acp.ac.th/pdf/research1/vachira.pdf>
- วนิดา จึงประสิทธิ์. (2532). การบริหารและบริการงานโสตทัศนศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยี  
การศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิรุฬห์ ไสภาเจริญ. (2554). การพัฒนาชุดการสอนเรื่อง การเป่าฟลุต สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลวัดวรรณนารถบรรพต. *Journal of Information*.
- วีระ ไทยพานิช. (2528). โสตทัศนศึกษาเบื้องต้น = *Introduction to audio-visual education*.  
กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วีระ มณีรัตน์พร. (2554). การพัฒนาแบบฝึกทักษะวิธีวาดภาพการ์ตูนจากเส้นโครงร่างพื้นฐาน :  
รายงานการวิจัย = *The development of cartoon drawing method skill exercises from  
basic body constructions*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ.
- ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2533). คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง. กรุงเทพฯ: ต้นอ่อน.
- ศิลปวรรณ. (2545). เทคนิคการเขียนการ์ตูน. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.



- สังเขต นาคไพจิตร. (2530). การ์ตูน. มหาสารคาม: ภาควิชาศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2552). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 1..). กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- สิทธิพร กุลวโรตมะ. (2550). ตัดเส้นเป็นการ์ตูนรูปคน. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก.
- สุระชัย กุลบุตร. (2560). การพัฒนาชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดภาพระบายสีน้ำ วิชาทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สืบค้นจาก <https://webboard.sanook.com/forum/?topic=5897182>
- สุวิทย์ มูลคำ. (2550). การพัฒนาผลงานทางวิชาการสู่การเลื่อนวิทยฐานะ. กรุงเทพฯ: อี เค บุ๊คส์.
- อนูวัติ คุณณแก้ว. (2558). เทคนิคการทำผลงานวิชาการเพื่อการเลื่อนวิทยฐานะตามข้อตกลงในการพัฒนางาน = *Performance agreement : PA* (พิมพ์ครั้งที่ 1..). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรอนงค์ ฤทธิธำชัย. (2548). "ผิดหรือไม่ได้ก็จะได้วาดแต่ภาพการ์ตูน". วารสารศูนย์บริการวิชาการ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 13(1), 11-16.
- อารีรัตน์ มุกดามนตรี. (2558). การพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าแห่งตนของเด็กกำพร้าชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. (ปริญญาานิพนธ์ (กศ.ม. (ศิลปศึกษา))). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. [http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Art\\_Ed/Areerat\\_M.pdf](http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Art_Ed/Areerat_M.pdf)







ภาคผนวก ก

- รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย
- หนังสือขอความอนุเคราะห์เชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

### รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย

- |  |   |
|--|---|
| 1. อาจารย์ ดร. อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ | อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา<br>คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. อาจารย์ ดร. สุชาติ ทองสีมา          | อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา<br>คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 3. นายศิทธราธิวัฒน์ สิทธิระบุตร        | รองผู้อำนวยการโรงเรียนสาयน้ำทิพย์   |



ที่ อว 8718/842



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ  
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

9 เมษายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ  
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสายน้ำทิพย์

เนื่องด้วย นางสาวพิชญดา ไชยดี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในกรณีนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ นายศิวธราธิวัฒน์ สติระบุตร เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคน 3) แบบทดสอบก่อน/หลังเรียน 4) แบบประเมินให้คะแนนผลงาน และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพิชญดา ไชยดี และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์จักรชัย เอกปัญญาสกุล)  
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 083 840 2961



## บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย โทร. 15644

ที่ อว 8718.1/843

วันที่ 9 เมษายน 2564

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณะศึกษาศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวพิชญดา ไชยดี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ ดร.อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ และอาจารย์ ดร.สุชาติ ทองสีมา เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคน 3) แบบทดสอบก่อน/หลังเรียน 4) แบบประเมินให้คะแนนผลงาน และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจของผู้เรียน ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป และสามารถสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ โทร.083 840 2961

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวพิชญดา ไชยดี และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์จักรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

- ผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือวิจัย

ตาราง 8 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อ	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>1. ด้านคำชี้แจง</b>							
1.1	มีคำชี้แจงและข้อแนะนำในการปฏิบัติกิจกรรมที่เหมาะสม เข้าใจได้ง่าย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
1.2	อธิบายรายละเอียดของเนื้อหาได้ครอบคลุม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>2. ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ</b>							
2.1	เนื้อหาสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2.2	เนื้อหาสอดคล้องกับมาตรฐานและตัวชี้วัด	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2.3	รูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย น่าสนใจ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2.4	เนื้อหาเรียงลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายากได้เหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2.5	เนื้อหามีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2.6	เนื้อหาช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนได้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>3. ด้านกิจกรรมฝึกปฏิบัติ</b>							
3.1	จำนวนข้อกิจกรรมฝึกปฏิบัติเหมาะสมกับนักเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3.2	กิจกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มาตรฐานตัวชี้วัด	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3.3	คำชี้แจงและคำสั่งมีความชัดเจน เข้าใจง่าย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3.4	มีภาพประกอบสวยงามและเหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3.5	เวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมเพียงพอเหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>4. ด้านแบบทดสอบ</b>							
4.1	มีจำนวนแบบทดสอบพอเหมาะ	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
4.2	มีความสอดคล้องกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด และเนื้อหา	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้



ตาราง 8 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
		คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3			
4.3	มีเกณฑ์การให้คะแนนที่ชัดเจนและเหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>5. ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ</b>							
5.1	ออกแบบหน้าปกได้สวยงาม น่าสนใจ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5.2	รูปเล่มมีขนาดพอเหมาะ ใช้งานได้สะดวก	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5.3	ขนาดตัวอักษรเหมาะสม ใช้ภาษาถูกต้อง เข้าใจง่าย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5.4	มีรูปภาพประกอบแสดงขั้นตอนวิธีทำชัดเจน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5.5	ภาพประกอบภายในเล่มมีความเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหากิจกรรมมากขึ้น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5.6	ภาพประกอบมีขนาด การวางตำแหน่ง เหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5.7	จัดวางองค์ประกอบรูปแบบภายในได้ดี	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 9 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้  
ก่อนเรียนและหลังเรียน

ข้อที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
4	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 10 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินผลงาน (เกณฑ์การให้คะแนน) สำหรับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียน

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>5 คะแนน (ระดับคุณภาพ = ดีมาก)</b>						
<b>1. ลักษณะท่าทาง</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ท่าทางได้ถูกต้องตามโจทย์ที่กำหนด						
- เส้นภาพชัดเจนดีมาก						
- ท่าทางมั่นคง แข็งแรง ทรงตัวได้ดีมาก						
<b>2. สัดส่วนร่างกาย</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ขนาดสัดส่วนร่างกายเหมาะสมดีมาก						
- แขน ขา มีความยาวพอเหมาะกับสัดส่วนของร่างกายดีมาก						
<b>3. ส่วนประกอบร่างกาย</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ส่วนประกอบของร่างกายครบถ้วน						
- ตำแหน่งตา,หู,จมูก, ปาก,แขน,ขาเหมาะสม						
<b>4. ลักษณะตัวการ์ตูน</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- วาดแสดงเพศและช่วงวัยได้ชัดเจนดีมาก						
- วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ชัดเจนดีมาก						
<b>5. ความคิดสร้างสรรค์</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ตัวการ์ตูนน่าสนใจมาก ออกแบบท่าทาง ทรงผม เสื้อผ้า ได้น่าสนใจดีมาก						
<b>4 คะแนน (ระดับคุณภาพ = ดี)</b>						
<b>1. ลักษณะท่าทาง</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ท่าทางได้ถูกต้องตามโจทย์ที่กำหนด						
- เส้นภาพชัดเจนดี ท่าทางดูมั่นคง ทรงตัวได้ดี						
<b>2. สัดส่วนร่างกาย</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ขนาดสัดส่วนร่างกายเหมาะสมดี						
- แขน ขา มีความยาวพอเหมาะกับสัดส่วนร่างกายดี						

## ตาราง 10 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>3. ส่วนประกอบร่างกาย</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ส่วนประกอบของร่างกายครบถ้วน						
- ตำแหน่งตา,หู,จมูก, ปาก,แขน,ขาเหมาะสม						
<b>4. ลักษณะตัวการ์ตูน</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- วาดแสดงเพศและช่วงวัยได้ชัดเจนดี						
- วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ชัดเจนดี						
<b>5. ความคิดสร้างสรรค์</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ตัวการ์ตูนน่าสนใจ ออกแบบท่าทาง ทรงผม เสื้อผ้า ได้น่าสนใจดี						
<b>3 คะแนน (ระดับคุณภาพ = พอใช้)</b>						
<b>1. ลักษณะท่าทาง</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- วาดท่าทางค่อนข้างถูกต้องตามโจทย์						
- เส้นภาพชัดเจนพอใช้						
- ท่าทางค่อนข้างมั่นคง ทรงตัวได้พอใช้						
<b>2. สัดส่วนร่างกาย</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ขนาดสัดส่วนร่างกายค่อนข้างเหมาะสม						
- แขน ขา มีความยาวพอเหมาะกับสัดส่วนของร่างกายพอใช้						
<b>3. ส่วนประกอบร่างกาย</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ส่วนประกอบของร่างกายครบถ้วน						
- ตำแหน่งตา,หู,จมูก, ปาก,แขน,ขา ค่อนข้างเหมาะสม						
<b>4. ลักษณะตัวการ์ตูน</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- เพศและวัยค่อนข้างชัดเจน วาดใบหน้าแสดงอารมณ์พอใช้						
<b>5. ความคิดสร้างสรรค์</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ตัวการ์ตูนค่อนข้างน่าสนใจ ออกแบบท่าทาง ทรงผม เสื้อผ้า ได้พอใช้						

## ตาราง 10 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>2 คะแนน (ระดับคุณภาพ = น้อย)</b>						
<b>1. ลักษณะท่าทาง</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- วาดท่าทางยังไม่ค่อยถูกต้องตามโจทย์						
- เส้นไม่ค่อยชัดเจน ท่าทางดูไม่มั่นคง ทรงตัว ได้น้อย						
<b>2. สัดส่วนร่างกาย</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ขนาดสัดส่วนร่างกายไม่ค่อยเหมาะสม						
- แขน ขา มีความยาวไม่ค่อยเหมาะสมกับ สัดส่วนของร่างกาย						
<b>3. ส่วนประกอบร่างกาย</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ส่วนประกอบของร่างกายไม่ครบ ขาดตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป						
<b>4. ลักษณะตัวการ์ตูน</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- วาดแสดงเพศและช่วงวัยไม่ค่อยชัดเจน						
- วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ไม่ค่อยชัดเจน						
<b>5. ความคิดสร้างสรรค์</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ตัวการ์ตูนไม่ค่อยน่าสนใจ ออกแบบท่าทาง ทรงผม เสื้อผ้า ไม่ค่อยน่าสนใจ						
<b>1 คะแนน (ระดับคุณภาพ = ควรปรับปรุง)</b>						
<b>1. ลักษณะท่าทาง</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- วาดท่าทางไม่ถูกต้องตามโจทย์ที่กำหนด						
- เส้นภาพไม่ชัดเจน ท่าทางไม่มั่นคง ทรงตัวได้ ไม่ได้						
<b>2. สัดส่วนร่างกาย</b>	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
- ขนาดสัดส่วนร่างกายไม่เหมาะสม						
- แขน ขา มีความยาวไม่เหมาะสมกับสัดส่วน ร่างกาย						

## ตาราง 10 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>3. ส่วนประกอบร่างกาย</b> - ส่วนประกอบของร่างกายไม่ครบ ขาดตั้งแต่ 3 อย่างขึ้นไป	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>4. ลักษณะตัวการ์ตูน</b> - ไม่สามารถรู้เพศและช่วงวัยของการ์ตูนได้ - ใบหน้าตัวการ์ตูนบอกอารมณ์ไม่ได้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>5. ความคิดสร้างสรรค์</b> - ตัวการ์ตูนไม่น่าสนใจ ไม่วาดทรงผม เสื้อผ้า	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 11 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อ	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>1. ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ</b>							
1.1	คำอธิบายแบบฝึกทักษะเข้าใจง่าย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
1.2	เนื้อหามีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้
1.3	มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย และน่าสนใจ	1	1	1		1.00	ใช้ได้
1.4	กิจกรรมเรียงลำดับขั้นตอนง่ายไปยากได้เหมาะสม	1	1	1		1.00	ใช้ได้
1.5	กิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน	1	1	1		1.00	ใช้ได้
1.6	ภาพประกอบภายในเล่มสวยงาม เข้าใจง่าย	1	1	1		1.00	ใช้ได้
1.7	แบบฝึกทักษะมีเกณฑ์การให้คะแนนชัดเจน และเหมาะสม	1	1	1		1.00	ใช้ได้
1.8	เวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมเพียงพอและเหมาะสม	1	1	1		1.00	ใช้ได้
<b>2. ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ</b>							
2.1	หน้าปกออกแบบได้สวยงาม และน่าสนใจ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2.2	รูปเล่มมีขนาดพอเหมาะ สามารถใช้งานได้สะดวก	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2.3	ขนาดของตัวอักษรเหมาะสม ใช้ภาษาถูกต้อง เข้าใจง่าย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2.4	มีรูปภาพประกอบแสดงขั้นตอนวิธีทำชัดเจน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2.5	ภาพตัวอย่างมีขนาดและการวางตำแหน่งเหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2.6	มีการออกแบบภายในรูปเล่มที่ดี	1	0	1	2	0.67	ใช้ได้




ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
		คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3			
<b>3. ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ</b>							
3.1	แบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนรู้และเข้าใจ วิธีการวาดการ์ตูนคนมากขึ้น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3.2	แบบฝึกทักษะช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะ การวาดการ์ตูนคนที่ดีขึ้น	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3.3	นักเรียนสามารถนำความรู้จากการฝึกปฏิบัติ แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนไปใช้ในงาน อื่นๆ ได้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง 12 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพ  
การ์ตูนคน

ข้อ	รายการประเมิน	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	สรุป
		คนที่	คนที่	คนที่			
		1	2	3			
1	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถ้วน	0	1	1	2	0.67	ใช้ได้
2	มาตรฐานและตัวชี้วัดถูกต้องตามระดับชั้น นักเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3	จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
4	สาระสำคัญถูกต้องและเหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
5	สาระการเรียนรู้มีเนื้อหาถูกต้องตามหลัก วิชาการ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
6	สาระการเรียนรู้มีการกำหนดเนื้อหาเหมาะสม กับเวลาในชั่วโมงเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
7	กิจกรรมการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
8	กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับวัยของ นักเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
9	กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐาน และตัวชี้วัดของระดับชั้นนักเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
10	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
11	กิจกรรมการเรียนรู้เน้นการฝึกปฏิบัติ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
12	สื่อ/แหล่งเรียนรู้เหมาะสมกับกิจกรรมและ นักเรียน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
13	การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
14	มีบันทึกหลังการจัดการเรียนรู้ครบถ้วน	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก ค

- ตารางแสดงผลวิเคราะห์การหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ
- ตารางแสดงผลคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- ตารางแสดงผลวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะ
- ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 13 แสดงผลวิเคราะห์การหาค่าประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

นักเรียน คนที่	ก่อน เรียน (25)	คะแนนแบบทดสอบท้ายบทเรียนของแบบฝึกทักษะ											หลัง เรียน (25)	
		1.1 (9)	1.2 (9)	2.1 (9)	2.2 (9)	3 (9)	4.1 (9)	4.2 (9)	5.1 (9)	5.2 (9)	6 (9)	รวม (90)		
1	8	6	7	7	8	7	6	7	6	8	7	69	19	
2	14	7	8	7	7	8	7	7	8	9	8	76	20	
3	7	7	7	6	7	7	7	8	7	7	8	71	19	
4	5	6	6	6	7	7	6	7	7	7	7	66	16	
5	15	7	8	8	8	8	7	8	8	8	8	78	23	
6	13	7	7	7	8	7	7	8	7	8	8	74	21	
7	12	7	7	8	7	8	8	7	7	8	7	74	20	
8	9	7	6	7	7	8	7	7	6	8	7	70	19	
9	7	6	6	7	7	7	6	7	7	8	7	68	18	
10	14	8	7	8	7	9	7	7	8	7	8	76	22	
11	10	7	7	8	8	7	8	7	7	7	8	74	19	
12	10	7	6	7	7	8	7	7	8	7	7	71	18	
13	11	7	7	7	6	7	7	8	7	8	7	71	21	
14	16	9	8	8	9	9	8	9	8	9	8	85	22	
15	8	6	7	6	7	7	7	7	7	8	7	69	19	
16	16	8	8	8	9	9	7	8	8	9	8	82	23	
17	14	7	7	7	8	7	7	8	7	7	7	72	21	
18	15	8	8	8	9	8	7	8	8	8	8	80	22	
19	15	8	8	7	8	9	8	8	7	8	8	79	23	
20	12	7	7	7	7	7	8	8	7	7	8	73	22	
รวม	231	142	142	144	151	154	142	151	145	156	151	1478	407	
เฉลี่ย	11.6	7.1	7.1	7.2	7.6	7.7	7.1	7.6	7.25	7.8	7.6	74.0	20.35	
ร้อยละ						82.11							81.40	
												ประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 (E1/E2)	82.11	81.40
												(E1)	(E2)	

ตาราง 14 แสดงผลคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน

นักเรียน คนที่	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง (D)
	25 คะแนน	25 คะแนน	
1	8	19	11
2	14	20	7
3	7	19	12
4	5	16	11
5	15	23	8
6	13	21	8
7	12	20	8
8	9	19	10
9	7	18	11
10	14	22	8
11	10	19	9
12	10	18	8
13	11	21	10
14	16	22	6
15	8	19	11
16	16	23	7
17	14	21	7
18	15	22	7
19	15	23	8
20	12	22	10
<b>ผลรวม</b>	$\sum x_1 = 231$	$\sum x_2 = 407$	$\sum D = 177$
<b>เฉลี่ย</b>	11.55	20.35	8.85

ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะ

1. ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ

นักเรียน คนที่	รายการประเมินความพึงพอใจข้อที่							
	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8
1	4	4	3	3	3	3	4	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	5	4	4	3	4	4	4
4	3	5	4	4	3	4	4	5
5	4	4	4	4	4	4	5	4
6	4	4	4	5	4	5	5	5
7	5	4	4	5	4	4	4	5
8	4	4	4	4	5	4	4	4
9	5	3	3	3	5	3	4	4
10	3	5	4	4	4	4	4	4
11	4	5	4	4	4	4	4	4
12	5	4	5	5	5	4	5	4
13	4	4	4	4	4	4	4	4
14	5	4	5	5	5	4	4	4
15	5	4	4	5	5	5	5	4
16	4	4	4	4	4	4	4	4
17	5	4	4	4	4	4	4	5
18	4	4	5	5	5	5	5	5
19	5	4	4	5	4	5	4	5
20	4	4	3	3	3	3	4	4
ค่าเฉลี่ย	4.25	4.15	4.05	4.30	4.15	4.60	4.25	4.25
S.D.	0.72	0.49	0.51	0.66	0.67	0.50	0.44	0.55
						ค่าเฉลี่ยรวม	4.25	
						S.D. รวม	0.27506	

## 2. ด้านการออกแบบรูปเล่มของแบบฝึกทักษะ

นักเรียน คนที่	รายการประเมินความพึงพอใจข้อที่					
	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6
1	4	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5	5
3	5	5	4	5	4	5
4	5	5	5	5	5	4
5	4	5	5	5	5	5
6	5	5	4	5	5	5
7	4	5	5	5	4	5
8	5	4	5	4	5	5
9	5	4	3	4	5	4
10	5	5	5	5	5	5
11	4	5	5	5	4	5
12	5	5	4	5	5	5
13	5	5	5	5	4	5
14	4	5	5	5	5	5
15	5	4	5	5	5	4
16	5	5	5	5	3	5
17	5	5	4	5	5	4
18	5	5	5	5	5	5
19	5	5	5	3	5	5
20	4	5	5	5	5	5
ค่าเฉลี่ย	4.75	4.85	4.70	4.70	4.80	4.75
S.D.	0.44	0.37	0.57	0.65	0.57	0.41
				ค่าเฉลี่ยรวม		4.75
				S.D. รวม		0.18337



## 3. ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ

นักเรียน คนที่	รายการประเมินความพึงพอใจข้อที่		
	3.1	3.2	3.3
1	5	5	5
2	4	5	5
3	5	5	5
4	5	5	4
5	5	5	4
6	5	5	5
7	4	5	4
8	4	5	5
9	5	4	5
10	5	5	5
11	5	5	4
12	5	5	5
13	4	5	5
14	5	5	4
15	5	5	5
16	5	5	5
17	5	5	5
18	5	4	5
19	5	5	5
20	5	5	5
ค่าเฉลี่ย	4.80	4.90	4.75
S.D.	0.41	0.31	0.20
		ค่าเฉลี่ยรวม	4.82
		S.D. รวม	0.20160

ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre	11.55	20	3.379	.756
	post	20.35	20	1.954	.437

#### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pre & post	20	.902	.000

#### Paired Samples Test

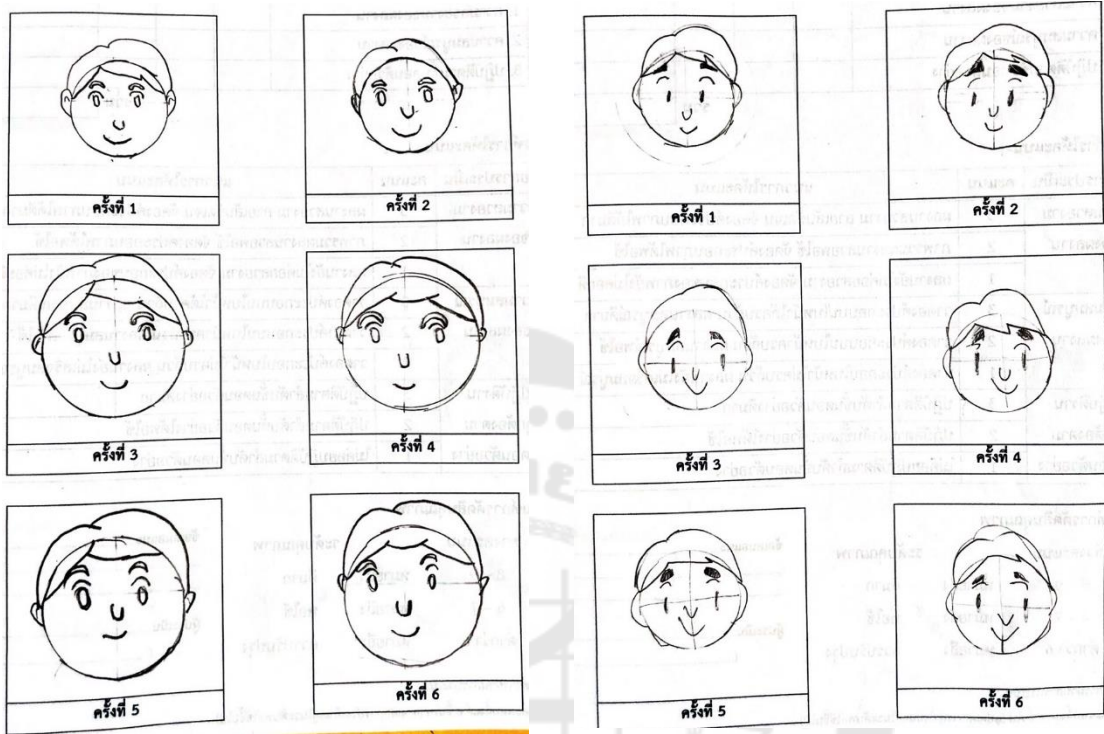
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest posttest	-8.800	1.824	.408	-9.654	-7.946	-21.578	19	.000



ภาคผนวก ง

- ตัวอย่างผลงานของนักเรียน






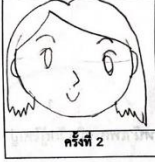
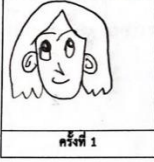
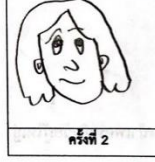

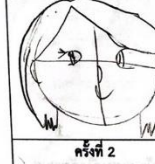






ตัวอย่างผลงานของนักเรียนจากแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน  
แบบฝึกทักษะที่ 1.1 การวาดใบหน้า หน้าตรง




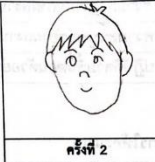
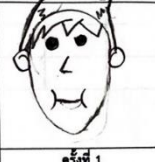




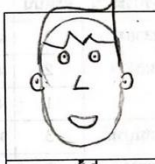
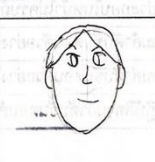


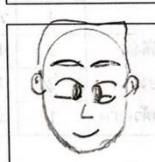
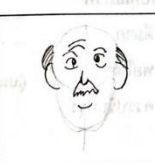
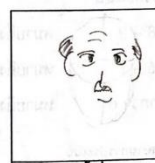
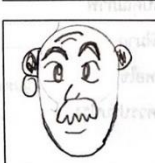
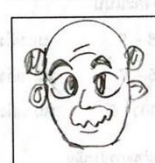
แบบฝึกทักษะที่ 1.2 การวาดใบหน้ามุมมองต่าง ๆ



แบบฝึกทักษะที่ 2.1 การวาดใบหน้าตัวละครหญิง

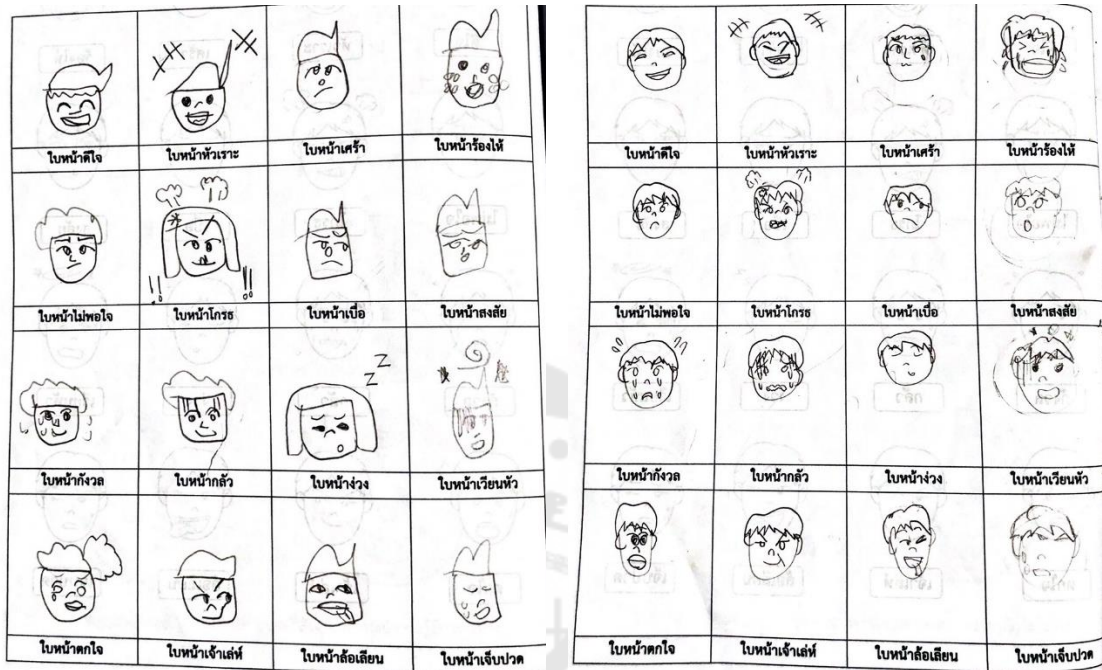
1 โบนัสเพศหญิงวัยเด็ก	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2
2 โบนัสเพศหญิงวัยรุ่น	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2
3 โบนัสเพศหญิงผู้ใหญ่	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2
4 โบนัสเพศหญิงวัยชรา	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2

แบบฝึกทักษะที่ 2.2 การวาดใบหน้าตัวละครชาย

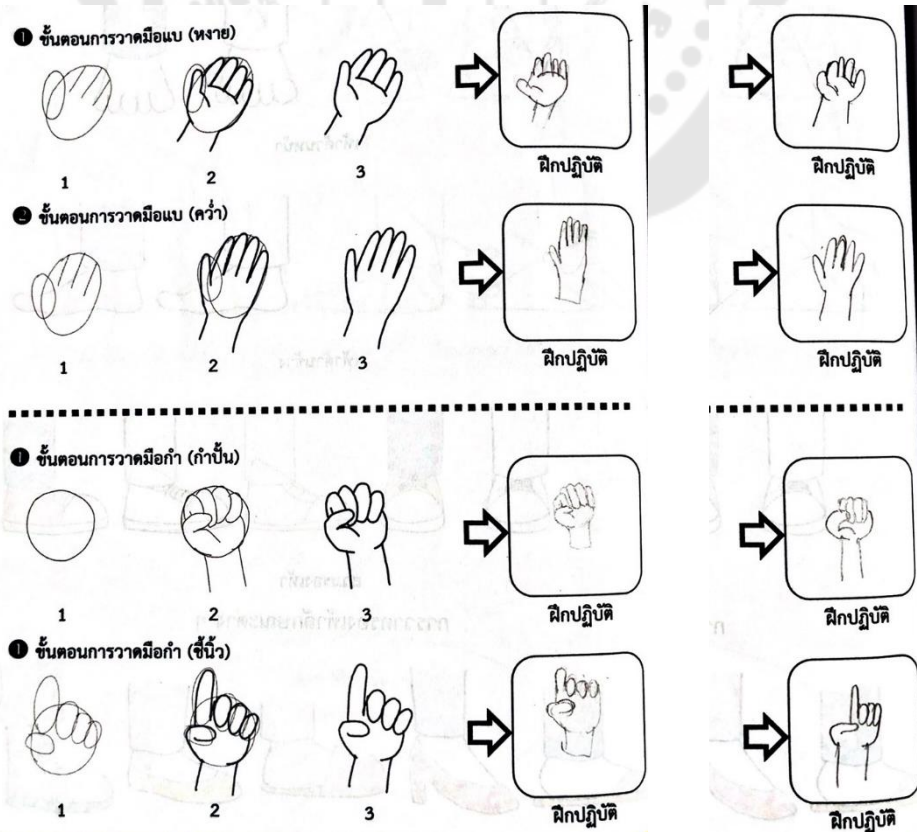
1 โบนัสเพศชายวัยเด็ก	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2
2 โบนัสเพศชายวัยรุ่น	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2
3 โบนัสเพศชายผู้ใหญ่	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2
4 โบนัสเพศชายวัยชรา	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2	 ครั้งที่ 1	 ครั้งที่ 2



แบบฝึกทักษะที่ 3 การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ



แบบฝึกทักษะที่ 4.1 การวาดมือ



แบบฝึกทักษะที่ 4.2 การวาดเท้า

1 ขั้นตอนการวาดเท้าด้านหน้า (เท้าเปล่า)

1 2 3

ฝึกปฏิบัติ

ฝึกปฏิบัติ

2 ขั้นตอนการวาดเท้าด้านข้าง (เท้าเปล่า)

1 2 3

ฝึกปฏิบัติ

ฝึกปฏิบัติ

---

1 ขั้นตอนการวาดเท้าด้านหน้า (สวมรองเท้า)

1 2 3

ฝึกปฏิบัติ

ฝึกปฏิบัติ

2 ขั้นตอนการวาดเท้าด้านข้าง (สวมรองเท้า)

1 2 3

ฝึกปฏิบัติ

ฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกทักษะที่ 5.1 การตัดส่วน 2 ส่วน และ 3 ส่วน

1 ตัดส่วน 2 ส่วน (วัยเด็ก)

1 2 3

ฝึกปฏิบัติ

ฝึกปฏิบัติ

---

2 ตัดส่วน 3 ส่วน (วัยรุ่น)

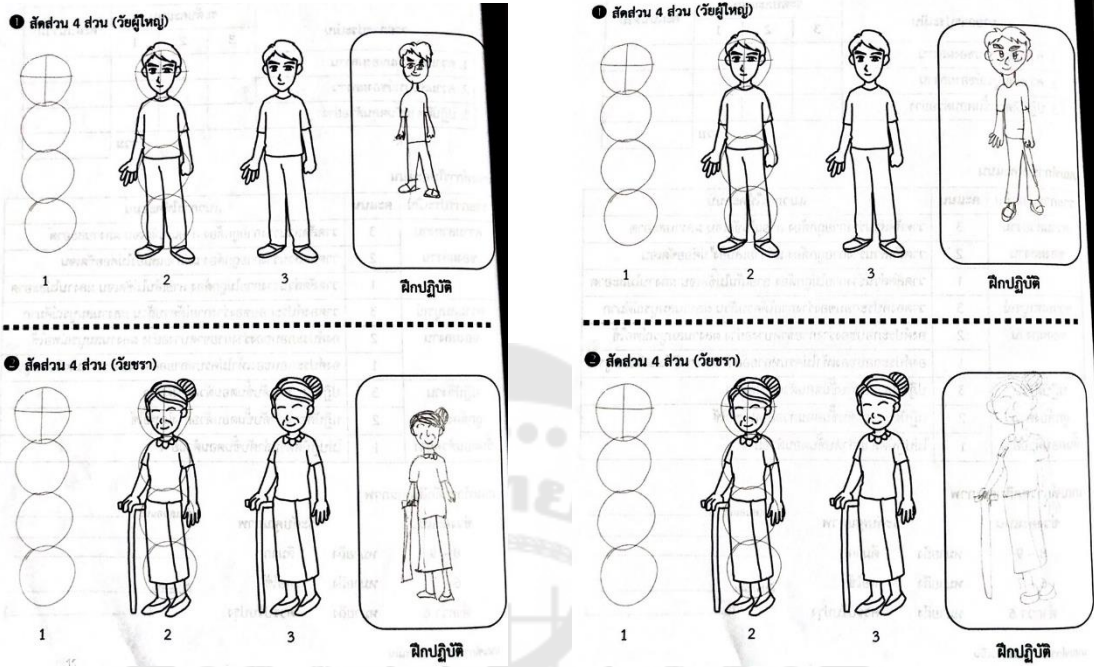
1 2 3

ฝึกปฏิบัติ

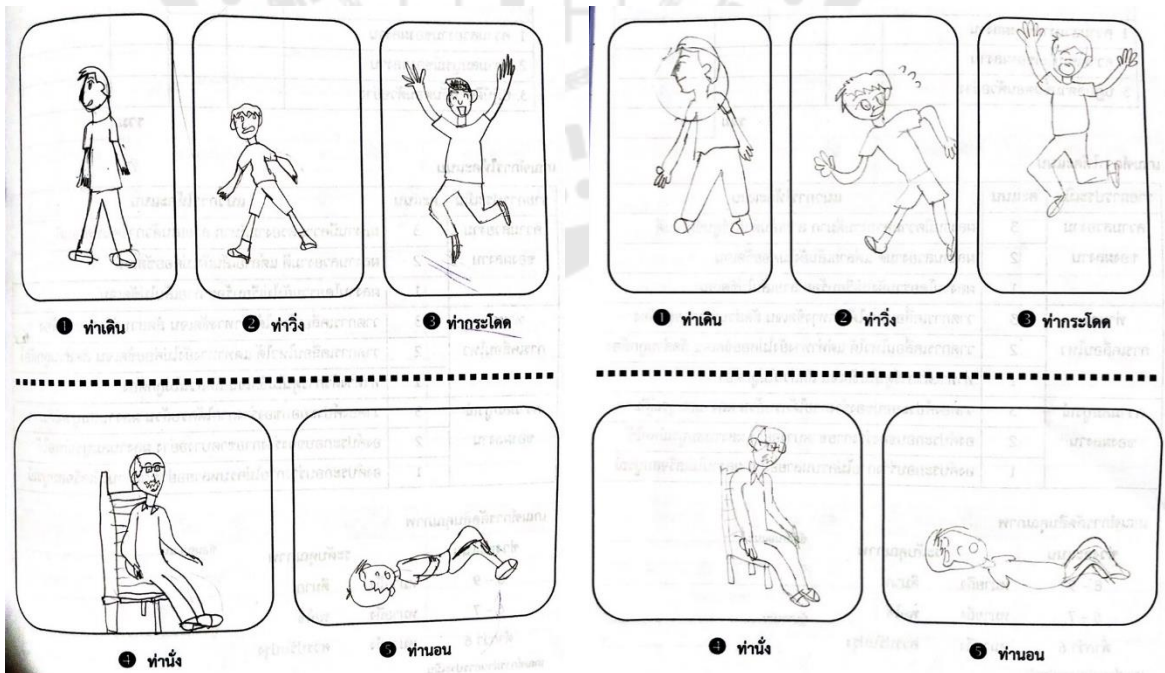
ฝึกปฏิบัติ

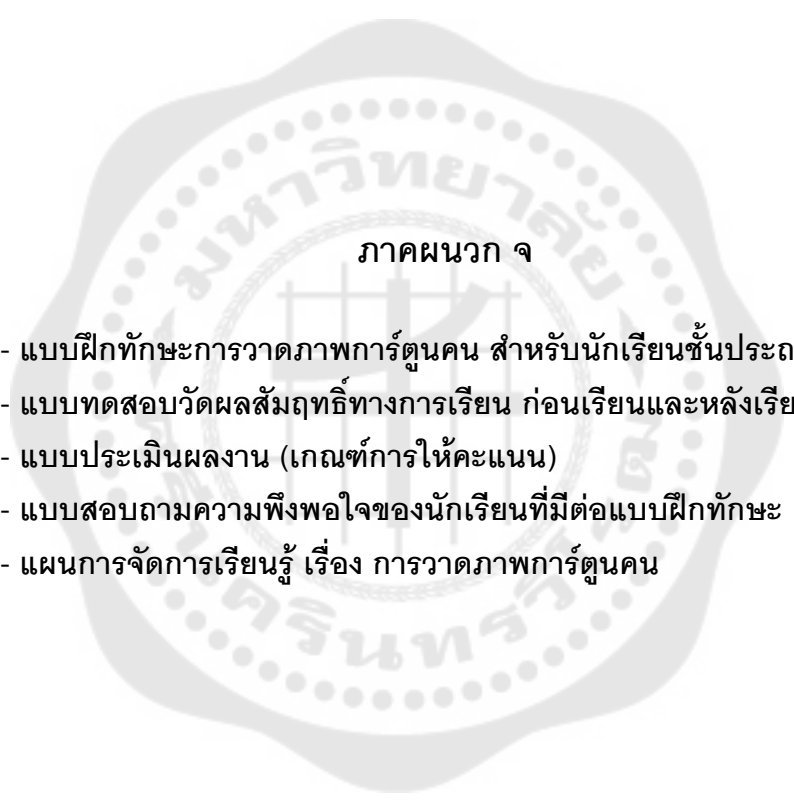


แบบฝึกทักษะที่ 5.2 การวาดสัดส่วน 4 ส่วน



แบบฝึกทักษะที่ 6 การวาดท่าทางเคลื่อนไหว





ภาคผนวก จ

- แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน
- แบบประเมินผลงาน (เกณฑ์การให้คะแนน)
- แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะ
- แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพการ์ตูนคน

**แบบฝึกทักษะ**  
**การวาดการ์ตูนคน**  
 สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ **5**



#ฝึกวาดการ์ตูนคน

#เรียนรู้การวาดใบหน้า

#การวาดมือและเท้า

#ฝึกวาดการเคลื่อนไหว

**โดย**

**นางสาวนิชฌิตา ไชยดี**

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

## คำนำ

แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคน จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเอกสารประกอบการเรียนในรายวิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคนิควิธีการวาดการ์ตูนคนและนำไปสู่การพัฒนาทักษะความสามารถในการวาดการ์ตูนคน

แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนฉบับนี้ ประกอบด้วย คำชี้แจงการใช้แบบฝึกทักษะ คำแนะนำสำหรับครูและนักเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาฝึกปฏิบัติการวาดการ์ตูนคนในด้านต่างๆ เช่น การวาดภาพโครงสร้างใบหน้า การวาดภาพคนในสัดส่วนต่างๆ การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ การวาดท่าทางการเคลื่อนไหว เป็นต้น

เพื่อให้การพัฒนาแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนฉบับนี้เกิดประโยชน์สูงสุด นักเรียน ครู – อาจารย์ ตลอดจนผู้ที่สนใจ สามารถนำแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนฉบับนี้ไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หรือบูรณาการปรับใช้ในกลุ่มสาระอื่นๆ ตามความเหมาะสมต่อไป

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกท่านที่อนุเคราะห์ให้คำปรึกษาแนะนำในการจัดทำแบบฝึกทักษะจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนฉบับนี้ จะเป็นประโยชน์แก่นักเรียนในการพัฒนาทักษะความสามารถในการวาดการ์ตูนคนให้ดียิ่งขึ้น ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันต่อไปได้

พิชญดา ไชยดี

ผู้จัดทำ



## สารบัญ

	หน้า
คำชี้แจง	1
คำแนะนำสำหรับครู	2
คำแนะนำสำหรับนักเรียน	2
จุดประสงค์การเรียนรู้	3
ข้อปฏิบัติเบื้องต้นในการวาดการ์ตูน	4
บทที่ 1 การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน	5
บทที่ 2 การวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศและวัย	17
บทที่ 3 การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก	26
บทที่ 4 การวาดมือและเท้า	31
บทที่ 5 การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน	39
บทที่ 6 การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว	47
บรรณานุกรม	53



## คำชี้แจง

แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนฉบับนี้ เป็นเอกสารประกอบการเรียนในรายวิชา ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกฝน ทักษะการวาดการ์ตูนคน โดยมีแบบฝึกปฏิบัติทั้งหมด 6 บทเรียน ดังนี้

- บทที่ 1 การวาดสัดส่วนโครงสร้างใบหน้า
- บทที่ 2 การวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศและวัย
- บทที่ 3 การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก
- บทที่ 4 การวาดมือและเท้า
- บทที่ 5 การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน
- บทที่ 6 การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว

แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนแต่ละบทเรียนประกอบด้วย เนื้อหาสาระ การเรียนรู้ และแบบฝึกปฏิบัติ



### คำแนะนำสำหรับครู

1. ศึกษาแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนฉบับนี้ให้เข้าใจ ก่อนที่จะให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติในแบบฝึกทักษะ
2. อธิบายให้นักเรียนทราบจุดประสงค์การใช้แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคน
3. ชี้แจงให้นักเรียนอ่านคำแนะนำสำหรับนักเรียนในเล่มแบบฝึกทักษะและปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างเคร่งครัด
4. นักเรียนคนใดอ่านไม่ได้หรือไม่เข้าใจ ครูควรช่วยเหลือ อธิบายแนะนำเพิ่มเติม เพื่อให้การฝึกปฏิบัติกิจกรรมเป็นไปด้วยความเรียบร้อย
5. แต่ละแบบฝึกปฏิบัติจะมีกิจกรรมทดสอบทักษะการวาดท้ายบท และมีเกณฑ์การประเมินให้คะแนนผลงาน

### คำแนะนำสำหรับนักเรียน

1. ก่อนลงมือปฏิบัติงานในแบบฝึกทักษะ นักเรียนต้องศึกษาคำชี้แจง คำแนะนำสำหรับนักเรียน และจุดประสงค์การเรียนรู้ให้เข้าใจ
2. ศึกษาเนื้อหาในแบบฝึกและปฏิบัติตามลำดับขั้นตอน ไม่ควรข้ามขั้นตอน
3. นักเรียนสามารถนำแบบฝึกไปปฏิบัติงานนอกเวลาเรียนได้ตามความเหมาะสม
4. แต่ละแบบฝึก นักเรียนสามารถนำมาปฏิบัติซ้ำได้ เพื่อเพิ่มทักษะให้มากยิ่งขึ้น
5. หากนักเรียนมีปัญหาในการฝึกปฏิบัติกิจกรรมใด ให้สอบถามครูผู้สอนทันที
6. ทำกิจกรรมทดสอบทักษะการวาดท้ายบท และส่งครูตรวจทุกครั้งเมื่อทำเสร็จ
7. เมื่อทำแบบฝึกปฏิบัติครบทุกบทเรียนแล้ว นักเรียนจะต้องทำแบบทดสอบหลังเรียน เพื่อแสดงผลการพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนของนักเรียน



## จุดประสงค์การเรียนรู้

แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
มีจุดประสงค์การเรียนรู้ ดังนี้

1. เพื่อให้นักเรียนรู้และเข้าใจเทคนิควิธีการวาดการ์ตูนคน
2. เพื่อพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนของนักเรียน
3. เพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจในการผลงานการวาดการ์ตูนของตนเอง
4. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำความรู้และทักษะการวาดการ์ตูนคนไปปรับใช้ใน  
ชีวิตประจำวันได้

ให้นักเรียนอ่านและทำความเข้าใจ  
จุดประสงค์การเรียนรู้ก่อนนะคะ



## ข้อปฏิบัติเบื้องต้นในการวาดการ์ตูน

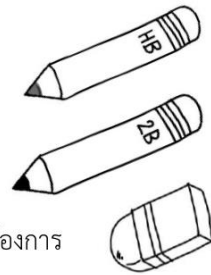
ก่อนจะฝึกปฏิบัติในแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนเล่นนี้ นักเรียนจะต้องศึกษาข้อปฏิบัติเบื้องต้นในการวาดการ์ตูนให้เข้าใจ มี 2 ข้อ ดังนี้

### 1 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพ

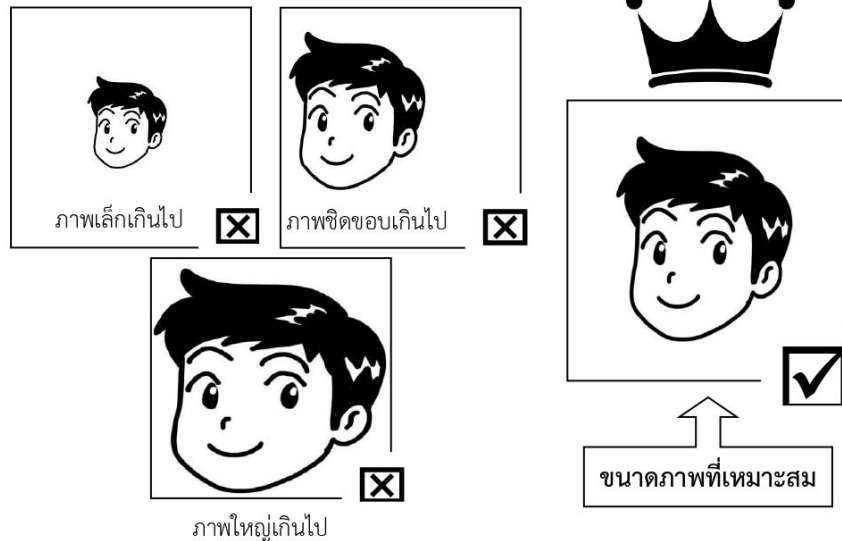
**ดินสอ** ดินสอความเข้มระดับ HB ใช้สำหรับร่างภาพ  
ดินสอความเข้มระดับ 2B ใช้สำหรับลงเส้นหนัก

**ยางลบ** ยางลบเนื้ออ่อน สีเรียบ ใช้สำหรับลบเส้นที่ไม่ต้องการ

**กระดาษ** กระดาษวาดเขียน 80 / 100 ปอนด์ ใช้สำหรับวาดภาพด้วยดินสอทั่วไป



### 2 การจัดขนาดภาพที่เหมาะสม



# บทที่ 1

## การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน

- การวาดสัดส่วนโครงสร้างใบหน้า
- ใบหน้ามุมมองต่างๆ
- ใบหน้ารูปแบบต่างๆ
- การวาด หู ตา จมูก ปาก

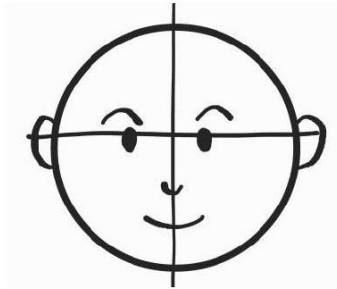


**ใบหน้าตัวการ์ตูน** เป็นส่วนสำคัญของตัวการ์ตูน เพราะเป็นส่วนแรกที่ทำให้ผู้คนสามารถจดจำตัวการ์ตูนที่เราวาดได้ และใบหน้าตัวการ์ตูนสามารถบอกอารมณ์และบุคลิกของตัวการ์ตูนนั้น ๆ ได้ด้วย

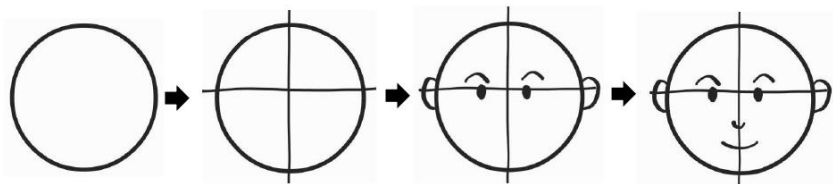
### สัดส่วนใบหน้า

ใช้เส้นเพียง 2 เส้น ก็สามารถวาดใบหน้าการ์ตูนได้อย่างง่ายดาย

เส้นแนวตั้ง คือ เส้นตำแหน่งของ  
จมูก ปาก และ คาง  
เส้นแนวนอน คือ เส้นตำแหน่งของ  
ดวงตา และ ไบหู

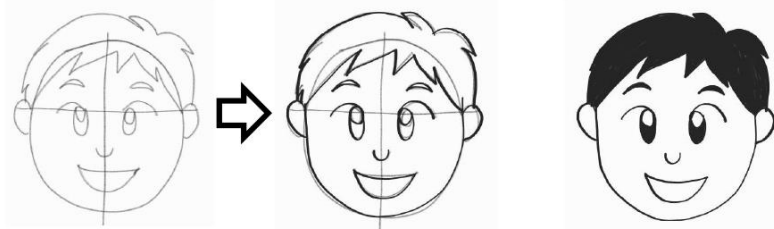


หลังจากวาดรูปทรงใบหน้าขึ้นมาแล้ว ให้เติม **เส้นแนวตั้ง** กับ **เส้นแนวนอน** ลงไป จะช่วยให้เราวาดตำแหน่งของอวัยวะต่าง ๆ บนใบหน้าได้ง่ายขึ้น

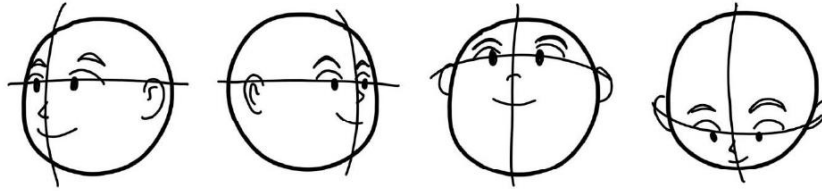


เราเรียกเส้นนี้ว่า **เส้นแบ่งสัดส่วนใบหน้า**

**เส้นแบ่งสัดส่วน** ช่วยให้อวัยวะต่าง ๆ บนใบหน้า อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม ไม่บิดเบี้ยวหรือดูแปลกตา ให้เด็ก ๆ ลองสังเกตใบหน้าที่เราวาดว่า ตำแหน่งของอวัยวะต่าง ๆ อยู่ผิดที่หรือไม่



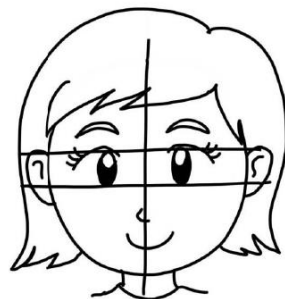
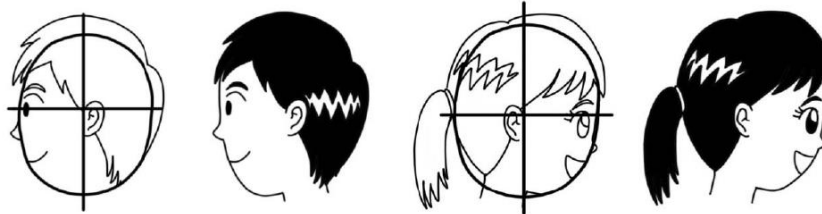
เราสามารถวาดใบหน้าในมุมมองต่าง ๆ ได้โดยใช้เส้นแบ่งสัดส่วนใบหน้าเป็นตัวช่วย ใช้ทิศทางของเส้นแบ่งสัดส่วนเพื่อกำหนดมุมมองของใบหน้า โดยวาดอวัยวะให้เคลื่อนตามแนวเส้น สัดส่วนใบหน้า ดังนี้



วาดเส้นแบ่งสัดส่วนโค้งไปทางซ้าย คือ การหันซ้าย  
 วาดเส้นแบ่งสัดส่วนโค้งไปทางขวา คือ การหันขวา  
 วาดเส้นแบ่งสัดส่วนโค้งขึ้นด้านบน คือ การเงยหน้า  
 วาดเส้นแบ่งสัดส่วนโค้งลงด้านล่าง คือ การก้มลง



ใบหน้าที่ด้านข้าง เราสามารถวาดเส้นแบ่งสัดส่วนได้เช่นกัน



เด็กๆ สามารถเพิ่มเส้นคู่  
 แนวนอน เพื่อให้ดวงตา  
 มีขนาดกลมโตเท่ากัน

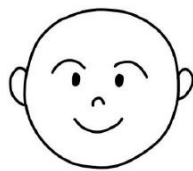
## รูปทรงของใบหน้า



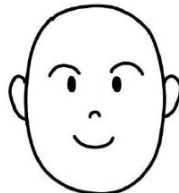
8

นอกจากใบหน้ารูปทรงวงกลมแล้ว ใบหน้าของคนเรานั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น ใบหน้ารูปไข่ ใบหน้าแหลม ใบหน้าทรงเหลี่ยม เด็ก ๆ สามารถนำรูปทรงเรขาคณิตมาใช้เป็น โครงสร้างในการฝึกวาดใบหน้าตัวการ์ตูนได้ จะช่วยให้วาดง่ายและน่าสนใจมากขึ้น

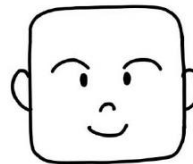
### ใบหน้ารูปแบบต่างๆ



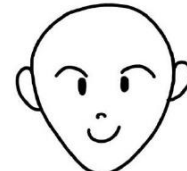
ใบหน้ากลม



ใบหน้ารูปไข่



ใบหน้าเหลี่ยม



ใบหน้าแหลม

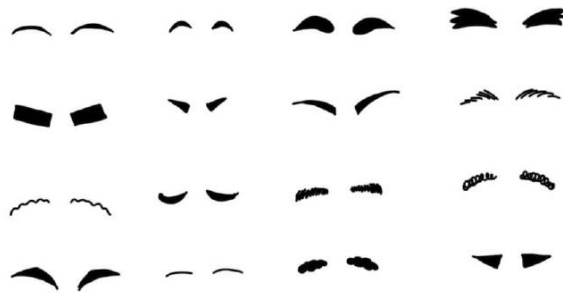
### การวาดรูปหน้าในแบบต่าง ๆ



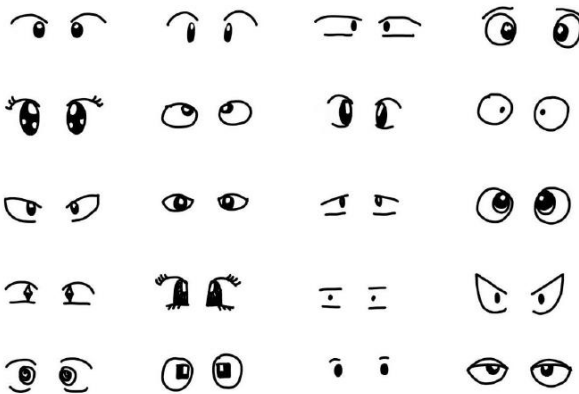
### องค์ประกอบของใบหน้า

ใบหน้าตัวการ์ตูนมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ ตา คิ้ว หู จมูก ปาก และทรงผม หากเราลองฝึกวาดหลากหลายแบบ จะทำให้ตัวการ์ตูนของเรามีบุคลิกที่แตกต่างกันไป ดูน่าสนใจมากขึ้น

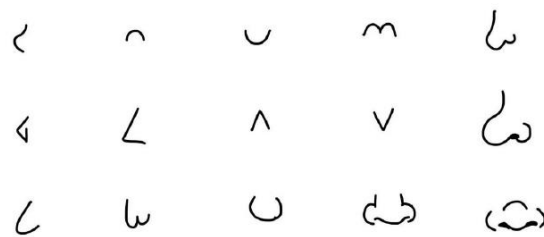
😊 คิ้ว



😊 ตา

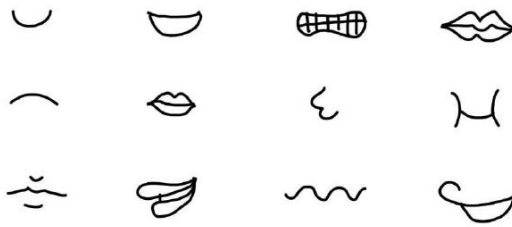


😊 จมูก





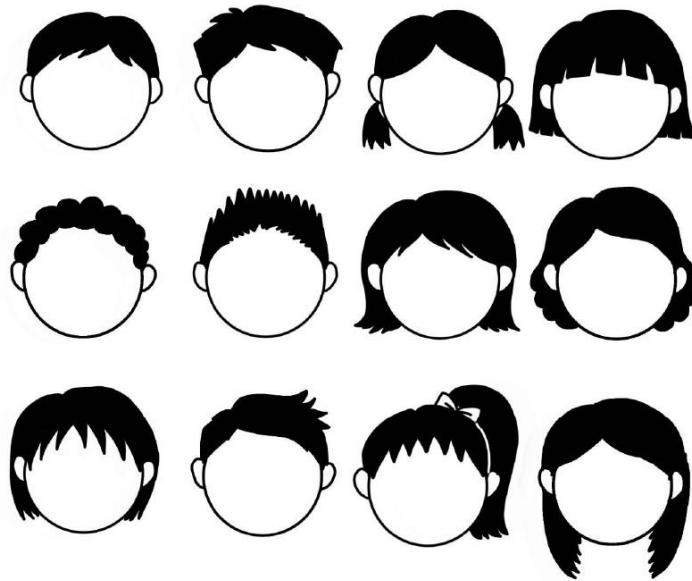
😊 ปาก



😊 หู

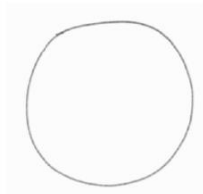


😊 ทรงผม

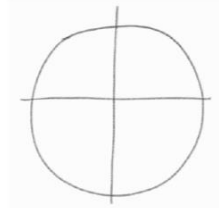


## ขั้นตอนการวาดใบหน้า (หน้าตรง)

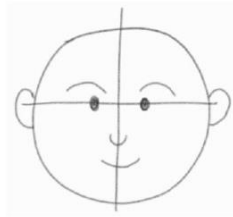
การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนมีขั้นตอนง่ายๆ 5 วิธี ดังนี้



❶ ใช้ดินสอ HB ร่างรูปวงกลม



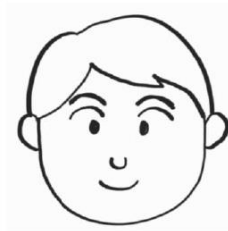
❷ ร่างเส้นแบ่งสัดส่วนแนวตั้งและแนวนอน เพื่อกำหนดตำแหน่งของอวัยวะบนใบหน้า



❸ วาด ตา กับ หู ตรงเส้นแนวนอน และวาดจมูก กับ ปาก ตรงเส้นแนวตั้ง



❹ วาดรายละเอียดอื่นๆ เพิ่มเติม เช่น คิ้วและทรงผม เพื่อให้ใบหน้าดูสมบูรณ์ขึ้น



❺ ใช้ดินสอ 2B หรือปากกาตัดเส้น ลงน้ำหนักเส้นให้ชัดเจนขึ้น และลบเส้นกากบาท เป็นอันเสร็จเรียบร้อย



ภาพสมบูรณ์

## กิจกรรมฝึกปฏิบัติ



### แบบฝึกทักษะที่ 1.1 : การวาดใบหน้า หน้าตรง

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการวาดใบหน้า จากหน้า 11 แล้วฝึกวาดลงในช่องด้านล่าง  
ฝึกปฏิบัติทั้งหมด 6 ครั้ง

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

ครั้งที่ 3

ครั้งที่ 4

ครั้งที่ 5

ครั้งที่ 6

## แบบประเมินให้คะแนนผลงาน

## การวาดใบหน้า หน้าตรง

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			คะแนนรวม
	3	2	1	
1. ความสวยงามของผลงาน				
2. ความสมบูรณ์ของผลงาน				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนตัวอย่าง				
			รวม	

## เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงามของผลงาน	3	ผลงานสวยงาม ลายเส้นชัดเจน จัดองค์ประกอบภาพได้ดีมาก
	2	ภาพรวมผลงานสวยพอใช้ จัดองค์ประกอบภาพได้พอใช้
	1	ผลงานยังไม่ค่อยสวยงาม จัดองค์ประกอบของภาพยังไม่ค่อยดี
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	2	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	1	วาดองค์ประกอบใบหน้าไม่ครบถ้วน ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างถูกต้องตามขั้นตอนตัวอย่าง	3	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	2	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	1	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

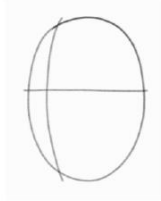
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ข้อเสนอแนะ.....
8 – 9	หมายถึง ดีมาก	.....
6 – 7	หมายถึง พอใช้	.....
ต่ำกว่า 6	หมายถึง ควรปรับปรุง	ผู้ประเมิน..... (.....)

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป)

## ขั้นตอนการวาดใบหน้ามุมมองต่างๆ

### ① ใบหน้าหันซ้าย



1

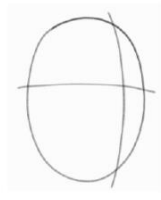


2



3

### ② ใบหน้าหันขวา



1

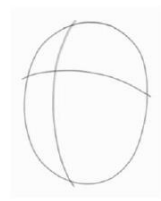


2



3

### ③ ใบหน้าเงย



1



2



3

### ④ ใบหน้าก้ม



1



2



3

## กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกทักษะที่ 1.2 : การวาดใบหน้ามุมมองต่างๆ

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการวาดใบหน้ามุมมองต่างๆ จากหน้า 14 แล้วฝึกวาดลงในช่องด้านล่าง ฝึกปฏิบัติหัวข้อละ 2 ครั้ง

① ใบหน้าหันซ้าย

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

② ใบหน้าหันขวา

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

③ ใบหน้าเงย

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

④ ใบหน้าก้ม

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

## แบบประเมินให้คะแนนผลงาน

## การวาดใบหน้ามุมมองต่างๆ

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			คะแนนรวม
	3	2	1	
1. ความสวยงามของผลงาน				
2. ความสมบูรณ์ของผลงาน				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนตัวอย่าง				
	รวม			

## เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงามของผลงาน	3	วาดมุมมองใบหน้าถูกต้อง ลายเส้นชัดเจน ผลงานสวยงามดีมาก
	2	วาดมุมมองใบหน้าได้พอใช้ ลายเส้นค่อนข้างชัดเจน
	1	วาดมุมมองใบหน้าไม่ถูกต้อง ลายเส้นยังไม่ชัดเจน
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	2	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	1	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าไม่ครบถ้วน ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างถูกต้องตามขั้นตอนตัวอย่าง	3	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	2	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	1	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ข้อเสนอแนะ.....
8 – 9	หมายถึง ดีมาก	.....
6 – 7	หมายถึง พอใช้	.....
ต่ำกว่า 6	หมายถึง ควรปรับปรุง	ผู้ประเมิน..... (.....)

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป)



## บทที่ 2

### การวาดใบหน้าที่การ์ตูนคนตามเพศและวัย

- ☑ การวาดใบหน้าที่การ์ตูนคนเพศหญิง
- ☑ การวาดใบหน้าที่การ์ตูนคนเพศชาย
- ☑ การวาดเพศชาย/เพศหญิง ช่วงวัยต่างๆ
  - ◆ วัยเด็ก, วัยรุ่น, วัยผู้ใหญ่, วัยชรา



## ใบหน้าการศูนแพศหญิง



18

ใบหน้าตัวการศูนแพศหญิงนั้นสามารถฝีกวาดได้ไม่ยาก โดยลักษณะเด่นของตัวการศูนแพศหญิง คือ ทรงผม รูปทรงใบหน้า และเครื่องประดับทรงผม



การวาดเครื่องประดับ เช่น โบว์ ก็ืดัดผม สามารถทำให้ตัวการศูนของเราดูเป็นผู้หญิงมากขึ้น

ตัวอย่างใบหน้าตัวการศูนแพศหญิง ช่วงวัยต่าง ๆ



ใบหน้าแพศหญิงวัยเด็ก



ใบหน้าแพศหญิงวัยรุ่น



ใบหน้าแพศหญิงวัยผู้ใหญ่



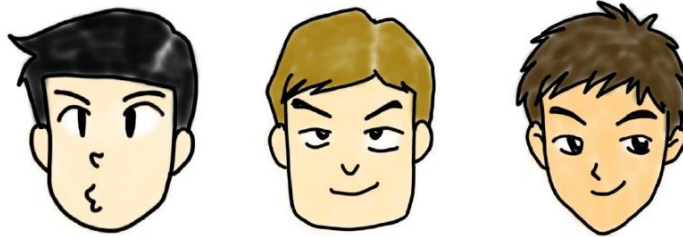
ใบหน้าแพศหญิงวัยชรา

## ใบหน้าการ์ตูนเพศชาย



19

ใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชายจะมีลักษณะเด่นอยู่ที่ทรงผม เช่นเดียวกับตัวการ์ตูนเพศหญิง ตัวการ์ตูนเพศชายโดยส่วนมากจะมีทรงผมสั้น และเราสามารถวาดรูปทรงใบหน้าตัวการ์ตูนให้มีความเหลี่ยมมากขึ้นเล็กน้อย เพื่อให้ลักษณะตัวการ์ตูนมีความหลากหลายมากขึ้น



ตัวอย่างใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชาย ช่วงวัยต่าง ๆ



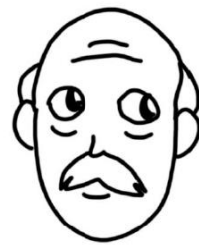
ใบหน้าเพศหญิงวัยเด็ก



ใบหน้าเพศหญิงวัยรุ่น



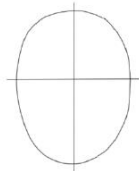
ใบหน้าเพศหญิงผู้ใหญ่



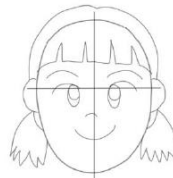
ใบหน้าเพศหญิงวัยชรา

## ขั้นตอนการวาดใบหน้า ตัวการ์ตูนแสนหญิง

### ① ใบหน้าเพศหญิงวัยเด็ก



1

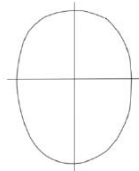


2



3

### ② ใบหน้าเพศหญิงวัยรุ่น



1

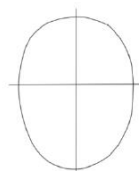


2

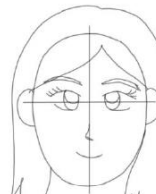


3

### ③ ใบหน้าเพศหญิงผู้ใหญ่



1

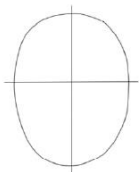


2



3

### ④ ใบหน้าเพศหญิงวัยชรา



1



2



3

## กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

### แบบฝึกทักษะที่ 2.1 : การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศหญิง

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศหญิงช่วงวัยต่าง ๆ จากหน้า 20 แล้วฝึกวาดลงในช่องด้านล่าง ฝึกปฏิบัติหัวข้อละ 2 ครั้ง

❶ ใบหน้าเพศหญิงวัยเด็ก

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

❷ ใบหน้าเพศหญิงวัยรุ่น

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

❸ ใบหน้าเพศหญิงวัยผู้ใหญ่

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

❹ ใบหน้าเพศหญิงวัยชรา

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

### แบบประเมินให้คะแนนผลงาน

### การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศหญิง

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			คะแนนรวม
	3	2	1	
1. ความสวยงามของผลงาน				
2. ความสมบูรณ์ของผลงาน				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนตัวอย่าง				
	รวม			

#### เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงามของผลงาน	3	ผลงานสวยงาม วาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศหญิงได้อย่างชัดเจน
	2	ผลงานสวยพอใช้ วาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศหญิงได้ชัดเจนพอใช้
	1	ผลงานยังไม่ค่อยสวยงาม ใบหน้ายังไม่แสดงถึงเพศหญิงชัดเจน
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	2	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	1	วาดองค์ประกอบใบหน้าไม่ครบถ้วน ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างถูกต้องตามขั้นตอนตัวอย่าง	3	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	2	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	1	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

#### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

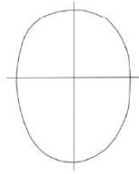
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ข้อเสนอแนะ.....
8 – 9	หมายถึง ดีมาก	.....
6 – 7	หมายถึง พอใช้	.....
ต่ำกว่า 6	หมายถึง ควรปรับปรุง	ผู้ประเมิน..... (.....)

#### เกณฑ์การผ่านการประเมิน

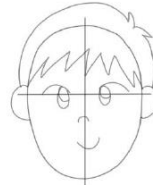
- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป)

## ขั้นตอนการวาดใบหน้า ตัวการ์ตูนเพศชาย

### ① ใบหน้าเพศชายวัยเด็ก



1

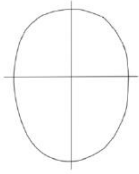


2



3

### ② ใบหน้าเพศชายวัยรุ่น



1

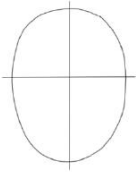


2



3

### ③ ใบหน้าเพศชายวัยผู้ใหญ่



1

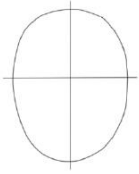


2

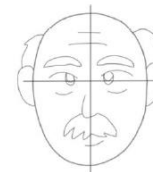


3

### ④ ใบหน้าเพศชายวัยชรา



1



2



3



### กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

#### แบบฝึกทักษะที่ 2.2 : การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชาย

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชายช่วงวัยต่าง ๆ จากหน้า 23 แล้วฝึกวาดลงในช่องด้านล่าง ฝึกปฏิบัติหัวข้อละ 2 ครั้ง

❶ ใบหน้าเพศชายวัยเด็ก

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

❷ ใบหน้าเพศชายวัยรุ่น

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

❸ ใบหน้าเพศชายวัยผู้ใหญ่

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

❹ ใบหน้าเพศชายวัยชรา

ครั้งที่ 1

ครั้งที่ 2

## แบบประเมินให้คะแนนผลงาน

## การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชาย

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			คะแนนรวม
	3	2	1	
1. ความสวยงามของผลงาน				
2. ความสมบูรณ์ของผลงาน				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนตัวอย่าง				
			รวม	

## เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงามของผลงาน	3	ผลงานสวยงาม วาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชายได้อย่างชัดเจน
	2	ผลงานสวยพอใช้ วาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชายได้ชัดเจนพอใช้
	1	ผลงานยังไม่ค่อยสวยงาม ใบหน้ายังไม่แสดงถึงเพศชายชัดเจน
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	2	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	1	วาดองค์ประกอบใบหน้าไม่ครบถ้วน ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างถูกต้องตามขั้นตอนตัวอย่าง	3	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	2	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	1	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ข้อเสนอแนะ.....
8 – 9	หมายถึง ดีมาก	.....
6 – 7	หมายถึง พอใช้	.....
ต่ำกว่า 6	หมายถึง ควรปรับปรุง	ผู้ประเมิน..... (.....)

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป)

## บทที่ 3

### การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก

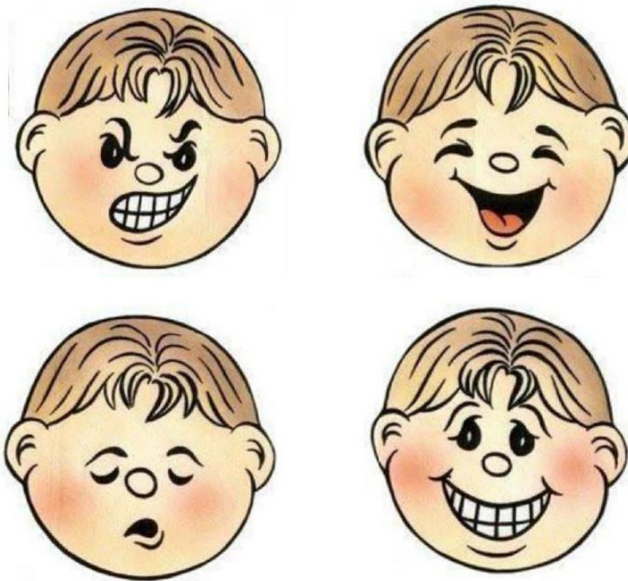
- การวาดใบหน้าการ์ตูนคน  
แสดงอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ



ใบหน้าตัวการ์ตูนสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกได้เช่นเดียวกับใบหน้าของเรา การวาดให้ตัวการ์ตูนแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ทำให้ตัวการ์ตูนนั้นดูสมจริง มีชีวิตชีวายิ่งขึ้น



คิ้ว ตา และ ปาก คืออวัยวะสำคัญที่ช่วยบ่งบอกอารมณ์ของตัวการ์ตูนได้ เพียงแค่เปลี่ยนลายเส้นเล็กน้อย ตัวการ์ตูนก็จะมีอารมณ์ที่แตกต่างกันออกไปดังตัวอย่าง



เด็ก ๆ ดูออกไหมเอ่ยว่าตัวการ์ตูนด้านบนกำลังแสดงอารมณ์ความรู้สึกอะไรบ้าง

ตัวอย่างใบหน้าตัวการ์ตูนในอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ



ดีใจ



หัวเราะ



เศร้า



ร้องไห้



ไม่พอใจ



โกรธ



เบื่อ



สงสัย



กังวล



กลัว



ง่วง



เวียนหัว



ตกใจ



เจ้าเล่ห์



ล้อเลียน



เจ็บปวด

### กิจกรรมฝึกปฏิบัติ



แบบฝึกทักษะที่ 3 : การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนศึกษาการวาดใบหน้าตัวการ์ตูนแสดงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ จากหน้า 28 แล้วฝึกวาดในช่องด้านล่างตามหัวข้อที่กำหนดให้ (ออกแบบตัวการ์ตูนได้ตามใจชอบ)

ใบหน้าดีใจ	ใบหน้าหัวเราะ	ใบหน้าเศร้า	ใบหน้าร้องไห้
ใบหน้าไม่พอใจ	ใบหน้าโกรธ	ใบหน้าเบื่อ	ใบหน้าสงสัย
ใบหน้าที่กังวล	ใบหน้าที่กลัว	ใบหน้าที่ง่วง	ใบหน้าที่เวียนหัว
ใบหน้าที่ตกใจ	ใบหน้าที่เจ้าเล่ห์	ใบหน้าที่ล้อเลียน	ใบหน้าที่เจ็บปวด

## แบบประเมินให้คะแนนผลงาน

## การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			คะแนนรวม
	3	2	1	
1. ความสวยงามของผลงาน				
2. ความสมบูรณ์ของผลงาน				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนตัวอย่าง				
			รวม	

## เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงามของผลงาน	3	ผลงานสวยงามดีมาก สะอาด เรียบร้อย ลายเส้นชัดเจนดี
	2	ผลงานสวยงามพอใช้ สะอาด แต่ลายเส้นยังไม่ค่อยชัดเจน
	1	ผลงานยังไม่ค่อยสวย รอยดินสอลบไม่สะอาด ลายเส้นไม่ชัดเจน
ความถูกต้องของผลงาน	3	วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ได้ถูกต้องชัดเจน
	2	วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ได้ค่อนข้างถูกต้อง
	1	วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ยังไม่ค่อยถูกต้อง
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	2	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	1	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ข้อเสนอแนะ.....
8 – 9	หมายถึง ดีมาก	.....
6 – 7	หมายถึง พอใช้	.....
ต่ำกว่า 6	หมายถึง ควรปรับปรุง	ผู้ประเมิน..... (.....)

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป)



## บทที่ 4

### การวาดมือและเท้า

- การวาดมือตัวการ์ตูน
- การวาดเท้าตัวการ์ตูน (รองเท้า)



มือ และ เท้า เป็นหนึ่งในส่วนประกอบที่สำคัญของตัวการ์ตูนเด็ก ๆ หลายคนไม่ชอบวาดมือและเท้าเนื่องจากไม่รู้วิธีวาด แต่หากเรารู้เคล็ดลับการวาดและฝึกฝนจนชำนาญ การวาดมือและเท้าตัวการ์ตูนนั้นจะง่ายนิดเดียว



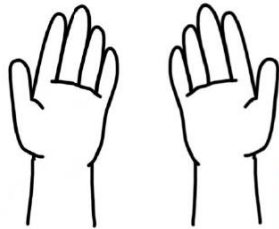
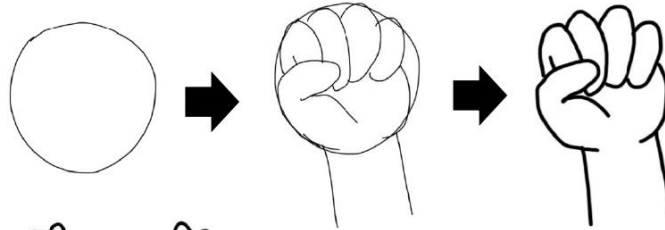
ให้เด็ก ๆ เริ่มจากการสังเกตมือของตนเอง ลองทำมือหรือขยับมือในแบบต่าง ๆ เพื่อฝึกสังเกตลักษณะของฝ่ามือและนิ้วมือว่ามีรูปร่างอย่างไร แล้วจึงทดลองวาด



- 1 วาดรูปวงรีใหญ่
  - 2 วาดวงรีเล็กข้าง ๆ
  - 3 แบ่งวงรีใหญ่ 3 เส้น
  - 4 วาดนิ้วโป่งในวงรีเล็ก
  - 5 วาดฝ่ามือและนิ้วทั้ง 4
- ภาพสมบูรณ์

การวาดมือลักษณะต่าง ๆ

การวาดกำปั้น : ให้วาดวงกลม จากนั้นเติมนิ้วมือภายในวงกลม

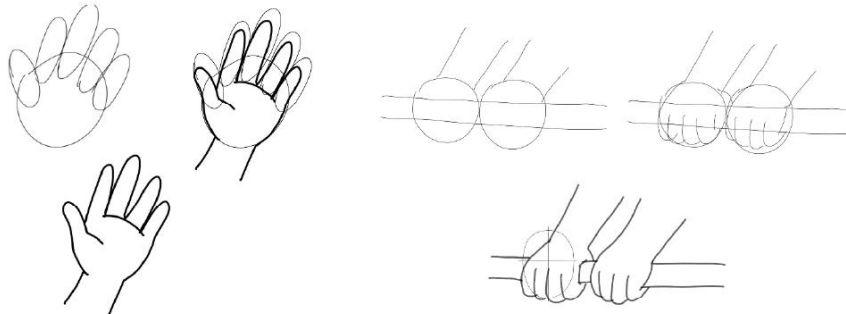


มือชาย / มือขวา

วาดนิ้วให้ครบ  
ทั้ง 5 นิ้วด้วยนะ



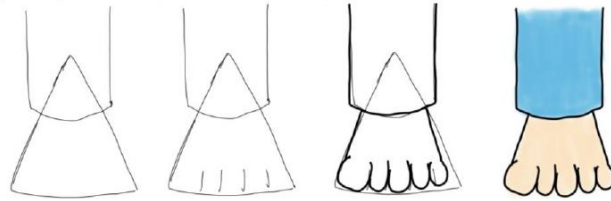
มือหงาย / มือคว่ำ



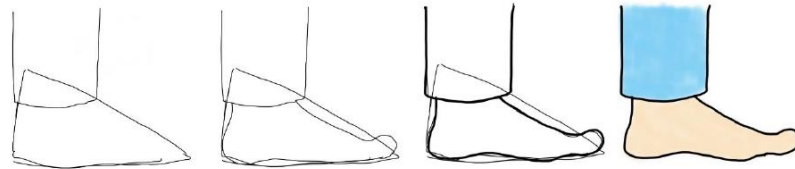
เด็กๆ ที่ไม่ถนัดวาดมือ  
ให้วาดวงกลมเหมือนมือโตเร่มน  
แล้วค่อยเติมนิ้วมือลงไปนะ

### การวาดเท้า

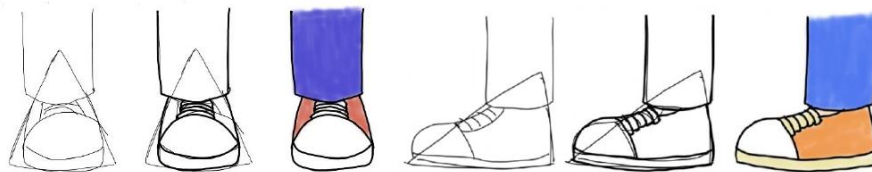
ให้เด็ก ๆ เริ่มจากการวาดขาทางแกงก่อน จากนั้นวาดสามเหลี่ยม  
เพื่อกำหนดขนาดของเท้า แล้วจึงเติมนิ้วเท้าหรือรองเท้าลงไป



เท้าด้านหน้า

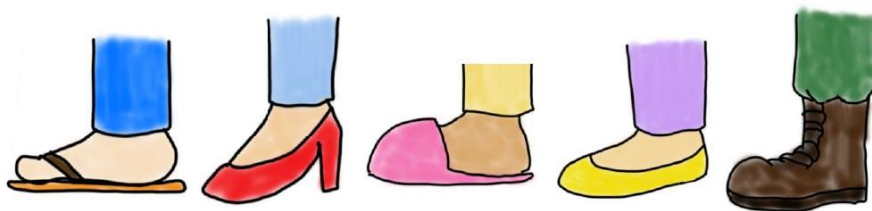


เท้าด้านข้าง



สวมรองเท้า

การวาดรองเท้าลักษณะต่าง ๆ



**กิจกรรมฝึกปฏิบัติ**

**แบบฝึกทักษะที่ 4.1 : การวาดมือ**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการวาดมือ แล้วฝึกวาดลงในพื้นที่ที่กำหนดให้ โดยฝึกปฏิบัติหัวข้อละ 2 ครั้ง

**1** ขั้นตอนการวาดมือแบ (หงาย)



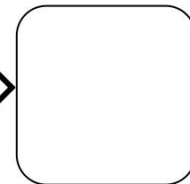
1



2



3



ฝึกปฏิบัติ

**2** ขั้นตอนการวาดมือแบ (คว่ำ)



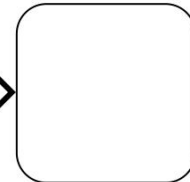
1



2



3



ฝึกปฏิบัติ

**1** ขั้นตอนการวาดมือกำ (กำปั้น)



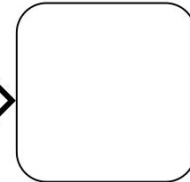
1



2



3



ฝึกปฏิบัติ

**1** ขั้นตอนการวาดมือกำ (ชี้นิ้ว)



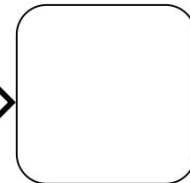
1



2



3



ฝึกปฏิบัติ

## แบบประเมินให้คะแนนผลงาน

## การวาดมือ

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			คะแนนรวม
	3	2	1	
1. ความสวยงามของผลงาน				
2. ความสมบูรณ์ของผลงาน				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนตัวอย่าง				
			รวม	

## เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงามของผลงาน	3	วาดมือได้ รูปทรงสวย มีลายเส้นชัดเจนดีมาก
	2	วาดมือได้ รูปทรงสวย แต่ลายเส้นยังไม่ค่อยชัดเจนดี
	1	วาดมือยังไม่ได้ รูปทรงและลายเส้นไม่ชัดเจน
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	วาดองค์ประกอบของมือได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	2	วาดองค์ประกอบของมือครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	1	วาดองค์ประกอบของมือไม่ครบถ้วน ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างถูกต้องตามขั้นตอนตัวอย่าง	3	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	2	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	1	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ข้อเสนอแนะ.....
8 – 9	หมายถึง ดีมาก	.....
6 – 7	หมายถึง พอใช้	.....
ต่ำกว่า 6	หมายถึง ควรปรับปรุง	ผู้ประเมิน..... (.....)

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

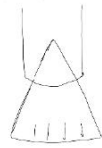
- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป)

**กิจกรรมฝึกปฏิบัติ**

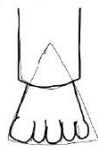
**แบบฝึกทักษะที่ 4.2 : การวาดเท้า**

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการวาดเท้าแต่ละหัวข้อ จากนั้นฝึกวาดลงในพื้นที่ที่กำหนดให้

**1** ขั้นตอนการวาดเท้าด้านหน้า (เท้าเปล่า)



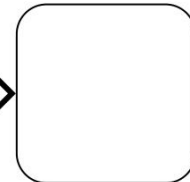
1



2

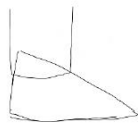


3



ฝึกปฏิบัติ

**2** ขั้นตอนการวาดเท้าด้านข้าง (เท้าเปล่า)



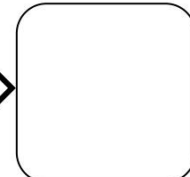
1



2



3

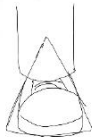


ฝึกปฏิบัติ

**1** ขั้นตอนการวาดเท้าด้านหน้า (สวมรองเท้า)



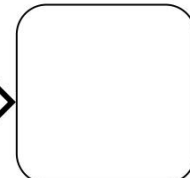
1



2

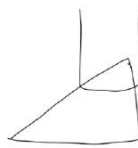


3



ฝึกปฏิบัติ

**1** ขั้นตอนการวาดเท้าด้านข้าง (สวมรองเท้า)



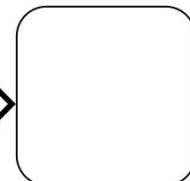
1



2



3



ฝึกปฏิบัติ



## แบบประเมินให้คะแนนผลงาน

## การวาดเท้า

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			คะแนนรวม
	3	2	1	
1. ความสวยงามของผลงาน				
2. ความสมบูรณ์ของผลงาน				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนตัวอย่าง				
			รวม	

## เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงามของผลงาน	3	วาดเท้าได้ รูปทรงสวย มีลายเส้นชัดเจนดีมาก
	2	วาดเท้าได้ รูปทรงสวย แต่ลายเส้นยังไม่ค่อยชัดเจนดี
	1	วาดเท้ายังไม่ได้ รูปทรงและลายเส้นไม่ชัดเจน
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	วาดองค์ประกอบของเท้าได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	2	วาดองค์ประกอบของเท้าครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	1	วาดองค์ประกอบของเท้าไม่ครบถ้วน ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างถูกต้องตามขั้นตอนตัวอย่าง	3	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	2	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	1	ไม่ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ข้อเสนอแนะ.....
8 – 9	หมายถึง ดีมาก	.....
6 – 7	หมายถึง พอใช้	.....
ต่ำกว่า 6	หมายถึง ควรปรับปรุง	ผู้ประเมิน..... (.....)

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป)

## บทที่ 5

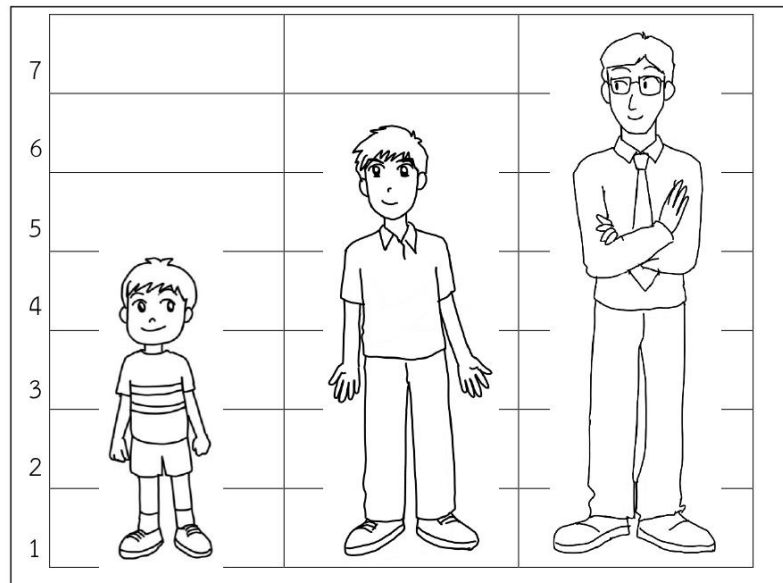
### การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน

- การวาดสัดส่วนร่างกายตัวการ์ตูน
- การวาดเครื่องแต่งกาย



สัดส่วนของคนเรา มีความแตกต่างกันตามช่วงวัย ตัวการ์ตูนก็เช่นกัน เด็กและผู้ใหญ่จะมีสัดส่วนความสูงที่ไม่เหมือนกัน เราสามารถวาดตัวการ์ตูนคนแต่ละวัยให้มีขนาดที่เหมาะสมได้ด้วยการกำหนดสัดส่วน เพื่อให้ตัวการ์ตูนของเราดูสมส่วนมากยิ่งขึ้น

ตัวอย่างการกำหนดสัดส่วนตัวการ์ตูน



สัดส่วนเด็ก

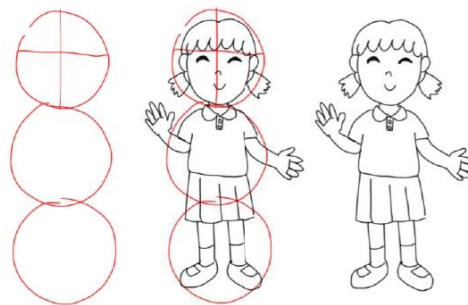
สัดส่วนวัยรุ่น

สัดส่วนผู้ใหญ่

เทคนิคการกำหนดสัดส่วน

วาดวงกลมต่อกัน เพื่อกำหนดขนาดสัดส่วนของการ์ตูน ดังตัวอย่าง

ร่างวงกลมเบาๆ วาดรายละเอียดแต่ละช่วง ตัดเส้นแล้วจึงลบเส้นที่ไม่ต้องการออก



### ขั้นตอนการวาดสัสดส่วนร่างกายตัวการ์ตูนคน

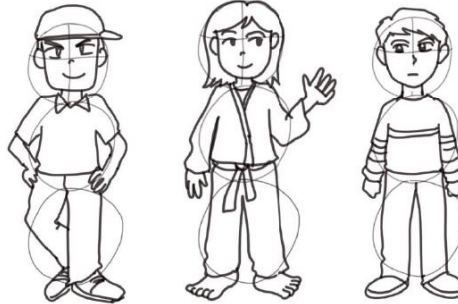
#### สัสดส่วน 2 ส่วน

คือ การวาดวงกลม 2 วง แบ่งเป็นส่วนหัวและส่วนของร่างกายให้มีขนาดเท่ากัน นิยมใช้กับตัวการ์ตูนเด็กเล็กหรือการ์ตูนล้อเลียน



#### สัสดส่วน 3 ส่วน

คือ การวาดวงกลม 3 วง ส่วนหัว 1 ส่วน และร่างกายอีก 2 ส่วน โดยแบ่งเป็นร่างกายช่วงบน 1 ส่วน ร่างกายช่วงล่าง 1 ส่วน นิยมใช้กับตัวการ์ตูนเด็กโตหรือวัยรุ่น



#### สัสดส่วน 4 ส่วน

คือ การวาดวงกลม 4 ส่วน ส่วนหัว 1 ส่วน และร่างกายอีก 3 ส่วน โดยแบ่งเป็นร่างกายช่วงบน 1 ส่วน ช่วงล่าง 2 ส่วน นิยมใช้เป็นสัสดส่วนตัวการ์ตูนผู้ใหญ่หรือคนชรา

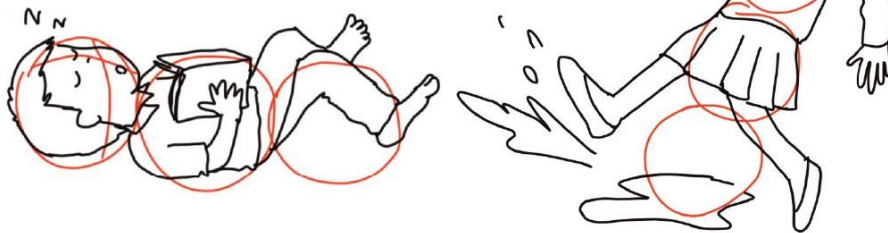


เมื่อเราวาดตัวการ์ตูนให้มีขนาดสัดส่วนที่แตกต่างกันไปตามช่วงวัย  
ตัวการ์ตูนของเราจะสามารถสื่อถึงวัยและบุคลิกที่ชัดเจนได้ดียิ่งขึ้น ให้เด็ก ๆ ลองฝึกวาดดูนะ



ตัวการ์ตูนโดยส่วนมาก  
มักมีสัดส่วน 4 ส่วน  
ซึ่งจะมีขนาดของช่วง  
ร่างกายที่เหมาะสม  
มากกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับ  
สัดส่วนอื่นๆ

เราสามารถปรับวงกลม  
ตามลักษณะ  
ท่าทางการแสดงออก  
ของตัวการ์ตูนได้

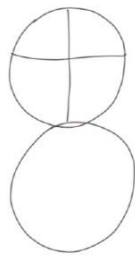


เครื่องแต่งกายหรือเสื้อผ้าของตัวการ์ตูน สามารถบ่งบอกเพศและช่วงวัยได้  
 อีกทั้งช่วยเสริมสร้างบุคลิกของตัวการ์ตูนเราให้ดูน่าสนใจยิ่งขึ้น

### กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกทักษะที่ 5.1 : การวาดสัดส่วน 2 ส่วน และ 3 ส่วน  
คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน แล้วฝึกวาดลงในพื้นที่ที่กำหนดให้

#### ❶ สัดส่วน 2 ส่วน (วัยเด็ก)



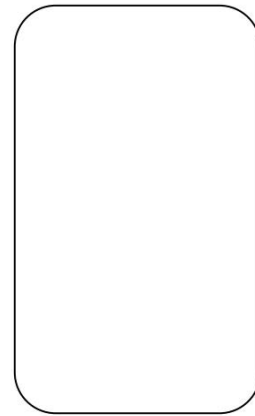
1



2

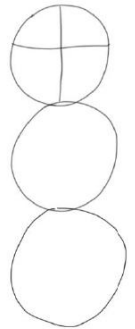


3



ฝึกปฏิบัติ

#### ❷ สัดส่วน 3 ส่วน (วัยรุ่น)



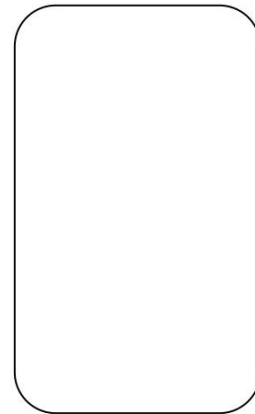
1



2



3



ฝึกปฏิบัติ



### แบบประเมินให้คะแนนผลงาน

การวาดสัดส่วนการ์ตูน 2 ส่วนและ 3 ส่วน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			คะแนนรวม
	3	2	1	
1. ความสวยงามของผลงาน				
2. ความสมบูรณ์ของผลงาน				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนตัวอย่าง				
			รวม	

### เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงามของผลงาน	3	วาดสัดส่วนร่างกายถูกต้อง ลายเส้นชัดเจน ผลงานสะอาด
	2	วาดสัดส่วนร่างกายถูกต้อง แต่ลายเส้นยังไม่ค่อยชัดเจน
	1	วาดสัดส่วนร่างกายไม่ถูกต้อง ลายเส้นไม่ชัดเจน ผลงานไม่สะอาด
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	วาดองค์ประกอบของร่างกายได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	2	องค์ประกอบของร่างกายขาดบางอย่าง ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	1	องค์ประกอบของเท้าไม่ครบหลายอย่าง ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างถูกต้องตามขั้นตอนตัวอย่าง	3	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	2	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	1	ไม่ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ข้อเสนอแนะ.....
8 – 9	หมายถึง ดีมาก	.....
6 – 7	หมายถึง พอใช้	.....
ต่ำกว่า 6	หมายถึง ควรปรับปรุง	ผู้ประเมิน..... (.....)

### เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป)

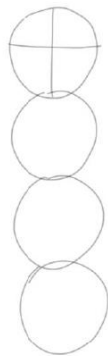


## กิจกรรมฝึกปฏิบัติ

แบบฝึกทักษะที่ 5.2 : การวาดสัดส่วน 4 ส่วน

คำชี้แจง ให้นักเรียนศึกษาขั้นตอนการวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน แล้วฝึกวาดลงในพื้นที่ที่กำหนดให้

### 1 สัดส่วน 4 ส่วน (วัยผู้ใหญ่)



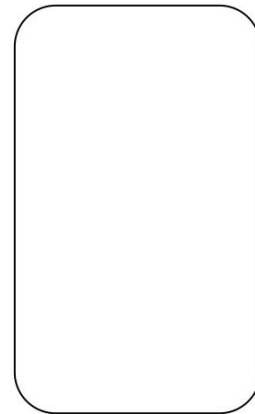
1



2

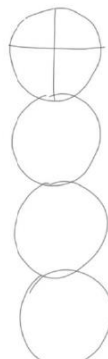


3



ฝึกปฏิบัติ

### 2 สัดส่วน 4 ส่วน (วัยชรา)



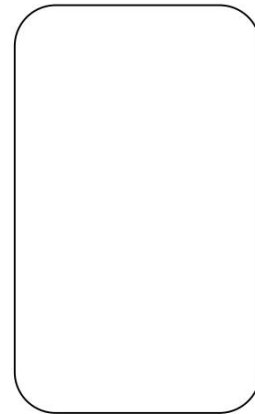
1



2



3



ฝึกปฏิบัติ

### แบบประเมินให้คะแนนผลงาน

### การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน 4 ส่วน

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			คะแนนรวม
	3	2	1	
1. ความสวยงามของผลงาน				
2. ความสมบูรณ์ของผลงาน				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนตัวอย่าง				
			รวม	

#### เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงามของผลงาน	3	วาดสัดส่วนร่างกายถูกต้อง ลายเส้นชัดเจน ผลงานสะอาด
	2	วาดสัดส่วนร่างกายถูกต้อง แต่ลายเส้นยังไม่ค่อยชัดเจน
	1	วาดสัดส่วนร่างกายไม่ถูกต้อง ลายเส้นไม่ชัดเจน ผลงานไม่สะอาด
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	วาดองค์ประกอบของร่างกายได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	2	องค์ประกอบของร่างกายขาดบางอย่าง ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	1	องค์ประกอบร่างกายไม่ครบหลายอย่าง ผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างถูกต้องตามขั้นตอนตัวอย่าง	3	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	2	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	1	ไม่ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

#### เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ข้อเสนอแนะ.....
8 – 9	หมายถึง ดีมาก	.....
6 – 7	หมายถึง พอใช้	.....
ต่ำกว่า 6	หมายถึง ควรปรับปรุง	ผู้ประเมิน..... (.....)

#### เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ได้คะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป)

## บทที่ 6

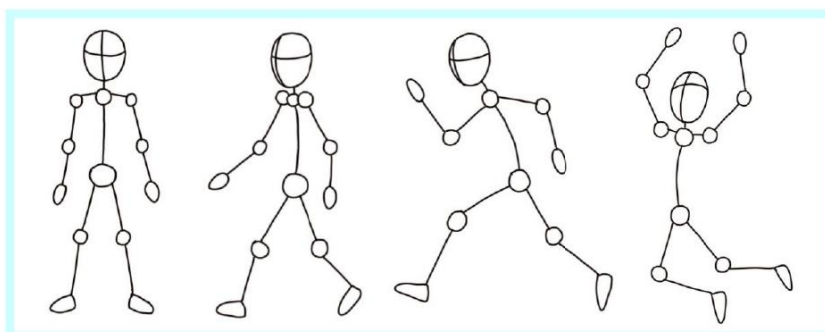
### การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว

- การวาดภาพโครงสร้างท่าทาง
- การวาดภาพท่าทางการเคลื่อนไหว  
ของตัวการ์ตูน



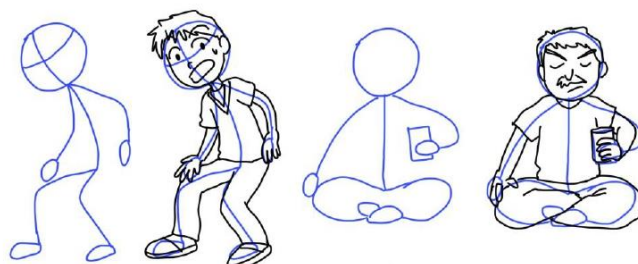
เด็ก ๆ ลองสังเกตลักษณะของมนุษย์ จะพบว่าตัวเรานั้นมีข้อต่อต่าง ๆ ในร่างกายที่เป็นส่วนช่วยในการขยับท่าทางการเคลื่อนไหว เช่น หัวไหล่ ข้อศอก ข้อมือ หัวเข่า ข้อเท้า เป็นต้น

เคล็ดลับง่าย ๆ สำหรับการวาดท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน โดยเริ่มจากการวาดโครงร่างท่าทาง จากนั้นจึงเติมรายละเอียดส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพียงเท่านั้นตัวการ์ตูนของเราก็จะสามารถแสดงท่าทางที่สมจริงยิ่งขึ้น

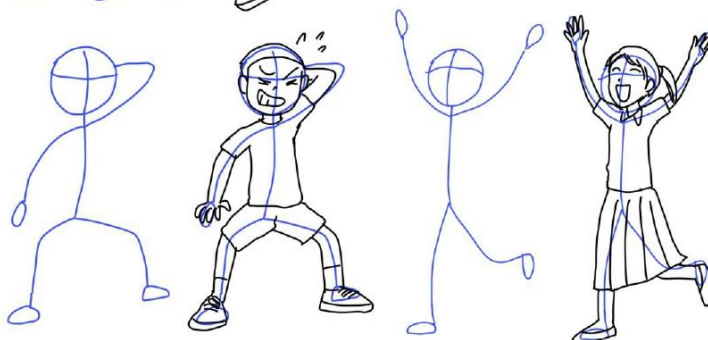


หรือแค่ร่างวงกลมกับเส้นแกนร่างกาย 1 เส้น หรือวาดเด็กเส้นหัวไม่ขีด

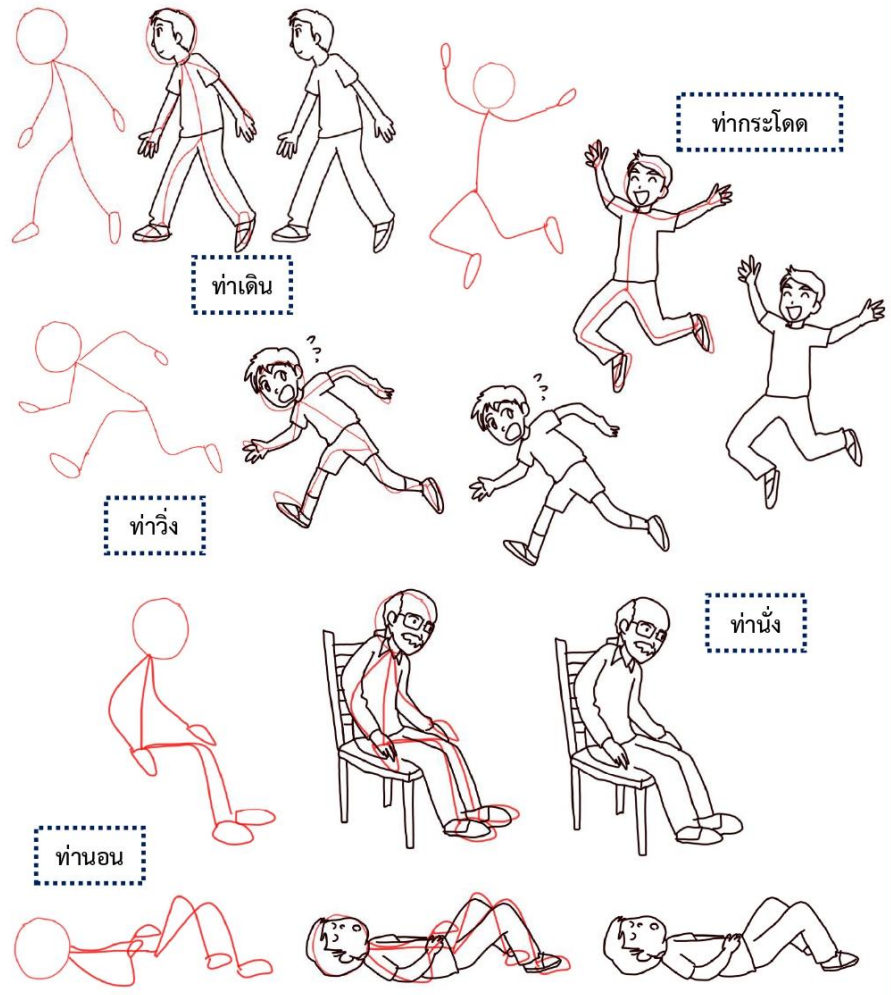
เพื่อเป็นการกำหนดท่าทางการเคลื่อนไหวก็ได้



การกำหนดโครงร่าง  
ท่าทางขึ้นมาก่อน  
ทำให้เราวาดตัวการ์ตูน  
แสดงท่าทางได้ง่ายขึ้น



หากอยากวาดท่าทางของตัวการ์ตูนให้เก่งขึ้น ต้องหมั่นฝึกวาดการเคลื่อนไหวแบบต่าง ๆ ให้มาก จะช่วยให้เราเข้าใจและพัฒนาการวาดท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนได้ดียิ่งขึ้น



วาดให้แขนขาแต่ละข้างมีความยาวที่เหมาะสมกับช่วงตัวด้วยนะเด็ก ๆ

### กิจกรรมฝึกปฏิบัติ



แบบฝึกทักษะที่ 6 : การวาดท่าทางเคลื่อนไหว

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนศึกษาการวาดท่าทางเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนลักษณะต่าง ๆ จากหน้า 50 แล้วฝึกวาดลงในพื้นที่ที่กำหนดให้

❶ ท่าเดิน

❷ ท่าวิ่ง

❸ ท่ากระโดด

---

❹ ท่านั่ง

❺ ท่านอน

## แบบประเมินให้คะแนนผลงาน

## การวาดท่าทางเคลื่อนไหว

รายการประเมิน	ระดับคะแนน			คะแนนรวม
	3	2	1	
1. ความสวยงามของผลงาน				
2. ความสมบูรณ์ของผลงาน				
3. ปฏิบัติตามขั้นตอนตัวอย่าง				
			รวม	

## เกณฑ์การให้คะแนน

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงามของผลงาน	3	ผลงานมีความสวยงามดีมาก ลายเส้นตัวการ์ตูนชัดเจนดี
	2	ผลงานสวยงามดี แต่ลายเส้นยังไม่ค่อยชัดเจน
	1	ผลงานโดยรวมยังไม่เรียบร้อย ลายเส้นไม่ชัดเจน
ท่าทางการเคลื่อนไหว	3	วาดการเคลื่อนไหวได้ ท่าทางชัดเจน สัดส่วนร่างกายถูกต้อง
	2	วาดการเคลื่อนไหวได้ แต่ท่าทางยังไม่ค่อยชัดเจน สัดส่วนถูกต้อง
	1	ท่าทางตัวการ์ตูนไม่ชัดเจน สัดส่วนไม่ถูกต้อง
ความสมบูรณ์ของผลงาน	3	วาดองค์ประกอบของร่างกายได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	2	องค์ประกอบของร่างกายขาดบางอย่าง ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	1	องค์ประกอบร่างกายไม่ครบหลายอย่าง ผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	ข้อเสนอแนะ.....
8 – 9	หมายถึง ดีมาก	.....
6 – 7	หมายถึง พอใช้	.....
ต่ำกว่า 6	หมายถึง ควรปรับปรุง	ผู้ประเมิน..... (.....)

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ 6 ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้ขึ้นไป)



### แบบบันทึกคะแนนรวม




แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แบบฝึกทักษะ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
แบบฝึกทักษะที่ 1.1	9		
แบบฝึกทักษะที่ 1.2	9		
แบบฝึกทักษะที่ 2.1	9		
แบบฝึกทักษะที่ 2.2	9		
แบบฝึกทักษะที่ 3	9		
แบบฝึกทักษะที่ 4.1	9		
แบบฝึกทักษะที่ 4.2	9		
แบบฝึกทักษะที่ 5.1	9		
แบบฝึกทักษะที่ 5.2	9		
แบบฝึกทักษะที่ 6	9		
รวม	90		

แบบทดสอบ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
แบบทดสอบก่อนเรียน	25		
แบบทดสอบหลังเรียน	25		
คะแนนความก้าวหน้า คะแนนทดสอบหลังเรียน – คะแนนทดสอบก่อนเรียน			



## บรรณานุกรม

กิตตินันท์ บุตะเคียน. (2557). **แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: โรงเรียน  
สาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

พิชิต ชูพรหมวงศ์. (2551). **พื้นฐานการวาดการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: เศรษฐศิลป์.

พิสิษฐ เลี้ยงอนันต์. (ม.ป.ป.). **แบบฝึกทักษะเรื่องการวาดการ์ตูน**. สมุทรปราการ:  
โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว.

สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว.). (2563). **หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานศิลปะ  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**. กรุงเทพฯ: บริษัทพัฒนา  
คุณภาพวิชาการ (พว.) จำกัด.

สิทธิพร กุลวโรตมะ. (2550). **ตัวเส้นเป็นการ์ตูนรูปคน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:  
มูลนิธิเด็ก โดยสถาบันการ์ตูนไทย มูลนิธิเด็ก.

ศิลปกรรม. (2545). **เทคนิคการเขียนการ์ตูน**. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2533). **คู่มือฝึกเขียนการ์ตูนด้วยตนเอง**. กรุงเทพฯ: บริษัท  
ต้นอ้อ จำกัด.



## แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียนและหลังเรียน

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
เรื่อง การวาดการ์ตูนคน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ  
คะแนนเต็ม 25 คะแนน

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

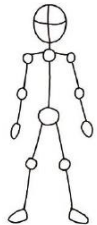
ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
เวลา 60 นาที

ก่อนเรียน (Pre-test)       หลังเรียน (Post-test)

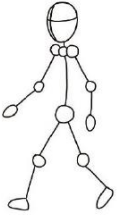
\*\*\*\*\*

- คำชี้แจง
1. ข้อสอบเป็นแบบอัตนัย จำนวน 5 ข้อ (25 คะแนน)
  2. ให้นักเรียนวาดการ์ตูนคน ตามเพศ/ช่วงวัย/ลักษณะท่าทางที่กำหนดให้ต่อไปนี้
  3. นักเรียนสามารถออกแบบหน้าตา ทรงผม เสื้อผ้า และอารมณ์ของตัวการ์ตูนได้ตามจินตนาการ

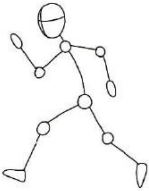
1. วาดการ์ตูนคน ➤ เพศชาย / วัยเด็ก / ท่ายืน (5 คะแนน)

ตัวอย่างท่า	ผลงานนักเรียน
	

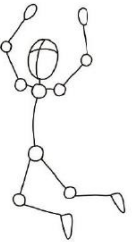
2. วาดการ์ตูนคน ➤ เพศหญิง / วัยเด็ก / ทำเดิน (5 คะแนน)

ตัวอย่างท่า	ผลงานนักเรียน
	

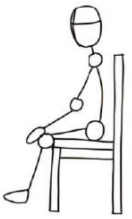
3. วาดการ์ตูนคน ➤ เพศชาย / วัยรุ่น / ทำวิ่ง (5 คะแนน)

ตัวอย่างท่า	ผลงานนักเรียน
	

## 4. วาดการ์ตูนคน ➤ เพศหญิง / วัยผู้ใหญ่ / ทำกระโดด (5 คะแนน)

ตัวอย่างท่า	ผลงานนักเรียน
	

## 5. วาดการ์ตูนคน ➤ เพศชาย / วัยชรา / ทำนั่ง (5 คะแนน)

ตัวอย่างท่า	ผลงานนักเรียน
	

## แบบประเมินผลงาน (เกณฑ์การให้คะแนนผลงาน)

เกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินผลงานการวาดการ์ตูนคน  
สำหรับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน – หลังเรียน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

มีองค์ประกอบการประเมินให้คะแนน 5 รายการ ได้แก่

- ◆ ลักษณะท่าทาง
- ◆ สัดส่วนร่างกาย
- ◆ ส่วนประกอบของร่างกาย
- ◆ ลักษณะของตัวการ์ตูน
- ◆ ความคิดสร้างสรรค์

ใช้เกณฑ์วัดทักษะในการวาดการ์ตูนคนตามระดับคะแนน (Rubric Score) ดังนี้

(1 ข้อ คะแนนเต็ม 5 คะแนน ซึ่งทั้งหมดมี 5 ข้อ รวมเป็น 25 คะแนน)

รายการ แบบทดสอบ	คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนน				
	5 ดีมาก	4 ดี	3 พอใช้	2 น้อย	1 ควรปรับปรุง
1. – เพศชาย - วัยเด็ก - ทำยืน	<b>ลักษณะท่าทาง</b> - วาดท่าทางได้ถูกต้องตามโจทย์ที่กำหนด - เส้นภาพชัดเจนดีมาก - ท่าทางมั่นคง แข็งแรง ทรงตัวได้ดีมาก	<b>ลักษณะท่าทาง</b> - วาดท่าทางได้ถูกต้องตามโจทย์ที่กำหนด - เส้นภาพชัดเจนดี - ท่าทางดูมั่นคง ทรงตัวได้ดี	<b>ลักษณะท่าทาง</b> - วาดท่าทางค่อนข้างถูกต้องตามโจทย์ - เส้นภาพชัดเจนพอใช้ - ท่าทางค่อนข้างมั่นคง ทรงตัวได้พอใช้	<b>ลักษณะท่าทาง</b> - วาดท่าทางยังไม่ค่อยถูกต้องตามโจทย์ - เส้นไม่ค่อยชัดเจน - ท่าทางดูไม่มั่นคง ทรงตัวได้น้อย	<b>ลักษณะท่าทาง</b> - วาดท่าทางไม่ถูกต้องตามโจทย์ที่กำหนด - เส้นภาพไม่ชัดเจน - ท่าทางไม่มีความมั่นคง ทรงตัวไม่ได้
2. – เพศหญิง - วัยเด็ก - ทำเดิน	<b>สัดส่วนร่างกาย</b> - ขนาดสัดส่วนร่างกายเหมาะสมดีมาก - แขน ขา มีความยาวพอเหมาะ กับสัดส่วนของร่างกายดีมาก	<b>สัดส่วนร่างกาย</b> - ขนาดสัดส่วนร่างกายเหมาะสมดี - แขน ขา มีความยาวพอเหมาะ กับสัดส่วนของร่างกายดี	<b>สัดส่วนร่างกาย</b> - ขนาดสัดส่วนร่างกายค่อนข้างเหมาะสม - แขน ขา มีความยาวพอเหมาะ กับสัดส่วนของร่างกายพอใช้	<b>สัดส่วนร่างกาย</b> - ขนาดสัดส่วนร่างกายไม่ค่อยเหมาะสม - แขน ขา มีความยาวไม่ค่อยเหมาะสมกับสัดส่วนของร่างกาย	<b>สัดส่วนร่างกาย</b> - ขนาดสัดส่วนร่างกายไม่เหมาะสม - แขน ขา มีความยาวไม่เหมาะสมกับสัดส่วนของร่างกาย
3. – เพศชาย - วัยรุ่น - ทำวิ่ง	<b>ส่วนประกอบร่างกาย</b> - ส่วนประกอบของร่างกายครบถ้วน	<b>ส่วนประกอบร่างกาย</b> - ส่วนประกอบของร่างกายครบถ้วน	<b>ส่วนประกอบร่างกาย</b> - ส่วนประกอบของร่างกายครบถ้วน	<b>ส่วนประกอบร่างกาย</b> - ส่วนประกอบของร่างกายไม่ครบ ขาดตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป	<b>ส่วนประกอบร่างกาย</b> - ส่วนประกอบของร่างกายไม่ครบ ขาดตั้งแต่ 3 อย่างขึ้นไป
4. – เพศหญิง - วัยผู้ใหญ่ - ท่ากระโดด	<b>ลักษณะตัวการ์ตูน</b> - วาดแสดงเพศและช่วงวัยได้ชัดเจนดีมาก - วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ชัดเจนดีมาก	<b>ลักษณะตัวการ์ตูน</b> - วาดแสดงเพศและช่วงวัยได้ชัดเจนดี - วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ชัดเจนดี	<b>ลักษณะตัวการ์ตูน</b> - วาดแสดงเพศและช่วงวัยค่อนข้างชัดเจน - วาดใบหน้าแสดงอารมณ์พอใช้	<b>ลักษณะตัวการ์ตูน</b> - วาดแสดงเพศและช่วงวัยไม่ค่อยชัดเจน - วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ไม่ค่อยชัดเจน	<b>ลักษณะตัวการ์ตูน</b> - ไม่สามารถระบุเพศและช่วงวัยของการ์ตูนได้ - ใบหน้าตัวการ์ตูนบอกอารมณ์ไม่ได้
5. – เพศชาย - วัยชรา - ทำนั่ง	<b>ความคิดสร้างสรรค์</b> - ตัวการ์ตูนน่าสนใจมาก ออกแบบท่าทางทรงผม เสื้อผ้า ได้น่าสนใจดีมาก	<b>ความคิดสร้างสรรค์</b> - ตัวการ์ตูนน่าสนใจ ออกแบบท่าทาง ทรงผม เสื้อผ้า ได้น่าสนใจดี	<b>ความคิดสร้างสรรค์</b> - ตัวการ์ตูนค่อนข้างน่าสนใจ ออกแบบท่าทาง ทรงผม เสื้อผ้า ได้พอใช้	<b>ความคิดสร้างสรรค์</b> - ตัวการ์ตูนไม่ค่อน่าสนใจ ออกแบบท่าทาง ทรงผม เสื้อผ้า ไม่ค่อน่าสนใจ	<b>ความคิดสร้างสรรค์</b> - ตัวการ์ตูนไม่น่าสนใจ ไม่วาดทรงผม เสื้อผ้า

แบบประเมินให้คะแนนผลงานสำหรับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5)

ก่อนเรียน (Pre-test)

หลังเรียน (Post-test)

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

สำหรับผู้ตรวจคะแนน

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนน โดยเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินที่กำหนด

5 = ดีมาก    4 = ดี    3 = พอใช้    2 = น้อย    1 = ควรปรับปรุง

รายการแบบทดสอบ	คะแนน					รวม
	5	4	3	2	1	
1. วาดการ์ตูนคน เพศชาย-วัยเด็ก-ทำยืน						
2. วาดการ์ตูนคน เพศหญิง-วัยเด็ก-ทำเดิน						
3. วาดการ์ตูนคน เพศชาย-วัยรุ่น-ทำวิ่ง						
4. วาดการ์ตูนคน เพศหญิง-วัยรุ่น-ทำกระโดด						
5. วาดการ์ตูนคน เพศชาย-วัยรุ่น-ทำนั่ง						
	รวมคะแนน					

สรุปคะแนน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

(ข้อละ 5 คะแนน คะแนนเต็ม 25 คะแนน)

รวมคะแนน ข้อที่ 1 ถึง ข้อที่ 5 ได้.....คะแนน คิดเป็น.....%

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ			ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน (.....) ...../...../.....
ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ		
21 - 25	หมายถึง	ดีมาก	
16 - 20	หมายถึง	ดี	
11 - 15	หมายถึง	พอใช้	
ต่ำกว่า 10	หมายถึง	ควรปรับปรุง	



## แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคน

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคน  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาขาน้ำทิพย์

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับระดับความพึงพอใจของตนเอง  
5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
<b>1. ด้านเนื้อหาของแบบฝึกทักษะ</b>						
1.1	คำอธิบายแบบฝึกทักษะเข้าใจง่าย					
1.2	เนื้อหา มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
1.3	มีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย และน่าสนใจ					
1.4	กิจกรรมเรียงลำดับขั้นตอนง่ายไปยากได้เหมาะสม					
1.5	กิจกรรมมีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
1.6	ภาพประกอบภายในเล่มสวยงาม เข้าใจง่าย					
1.7	แบบฝึกทักษะมีเกณฑ์การให้คะแนนชัดเจนและเหมาะสม					
1.8	เวลาที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมเพียงพอและเหมาะสม					
<b>2. ด้านการออกแบบรูปลักษณ์ของแบบฝึกทักษะ</b>						
2.1	หน้าปกออกแบบได้สวยงาม และน่าสนใจ					
2.2	รูปเล่มมีขนาดพอเหมาะ สามารถใช้งานได้สะดวก					
2.3	ขนาดของตัวอักษรเหมาะสม ใช้ภาษาถูกต้อง เข้าใจง่าย					
2.4	มีรูปภาพประกอบแสดงขั้นตอนวิธีทำชัดเจน					
2.5	ภาพตัวอย่างมีขนาดและการวางตำแหน่งเหมาะสม					
2.6	มีการออกแบบภายในรูปเล่มที่ดี					
<b>3. ด้านทักษะความรู้ที่ได้รับ</b>						
3.1	แบบฝึกทักษะช่วยให้นักเรียนรู้และเข้าใจวิธีการวาดการ์ตูนคนมากขึ้น					
3.2	แบบฝึกทักษะช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการวาดการ์ตูนคนที่ดีขึ้น					
3.3	นักเรียนสามารถนำความรู้จากการฝึกปฏิบัติแบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนไปใช้ในงานอื่น ๆ ได้					

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การวาดภาพการ์ตูนคน



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๑

เรื่อง การวาดใบหน้าการ์ตูนคน จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง พื้นฐานงานทัศนศิลป์ จำนวน ๖ ชั่วโมง  
 \*\*\*\*\*

#### มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- มาตรฐาน ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
 วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ  
 อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน  
 ศ ๑.๑ ป.๕/๓ วาดภาพ โดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี

#### ๑. สาระสำคัญ

การ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน ตั้งแต่อดีตที่การ์ตูนได้ถือกำเนิดขึ้นและถูกพัฒนามา  
 อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน การ์ตูนถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่เข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็กๆ  
 นอกจากนี้การ์ตูนยังช่วยสร้างประโยชน์อีกมากมายให้กับเด็กทุกเพศทุกวัย ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ การ์ตูน  
 สามารถช่วยกระตุ้นสมอง เสริมสร้างพัฒนาการในการเรียนรู้ และพัฒนาการใช้เหตุผลของเด็กได้ อิทธิพลของ  
 การ์ตูนที่มีต่อเด็กคือ เป็นสิ่งเร้าให้เด็กมีจินตนาการและเกิดความสนใจในการวาดภาพ

การวาดภาพการ์ตูนมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก การเรียนการสอนในโรงเรียนส่วนใหญ่จึงมักจะ  
 มีการ์ตูนเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะการ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนได้ดีและสามารถใช้เป็นสื่อการ  
 เรียนรู้ได้ การ์ตูนสามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ และช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการวาดภาพ  
 จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ได้ดี

การวาดภาพการ์ตูนคนเป็นพื้นฐานสำคัญในการเริ่มวาดภาพการ์ตูน เพื่อให้ นักเรียนสามารถต่อยอด  
 พัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ในเบื้องต้นนักเรียนควรเริ่มจากการฝึก  
 วาดภาพการ์ตูนคนแบบง่าย ๆ เมื่อมีความชำนาญแล้วนักเรียนสามารถเสริมแต่งรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้ตัว  
 การ์ตูนมีความน่าสนใจมากขึ้น สามารถออกแบบตัวการ์ตูนในแบบของตนเองได้ เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจใน  
 การวาดภาพการ์ตูนคนมากขึ้น นักเรียนจะสามารถพัฒนาการวาดภาพการ์ตูนแบบต่าง ๆ ได้อีกมากมาย

## ๒. สารการเรียนรู้

๑. การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน
๒. การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนในมุมมองต่าง

## ๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

### ๑. ด้านความรู้ (K)

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดสัดส่วนโครงสร้างใบหน้าการ์ตูนคน
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดใบหน้าการ์ตูนในมุมมองต่าง ๆ

### ๒. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- นักเรียนสามารถวาดภาพใบหน้าการ์ตูนที่มีสัดส่วนโครงสร้างใบหน้าถูกต้อง
- นักเรียนสามารถการวาดภาพใบหน้าการ์ตูนในมุมมองต่าง ๆ ได้

### ๓. ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)

- นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานและภาคภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้าง
- นักเรียนมีความตรงต่อเวลาและรับผิดชอบรักษาความสะอาดเมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย

## ๔. แนวทางบูรณาการ

- |              |   |
|--------------|---|
| ภาษาไทย      | - การอ่าน การร่วมสนทนา การนำเสนอผลงาน การสรุป                           |
| วิทยาศาสตร์  | - การสังเกตสิ่งรอบตัวในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ |
| การงานอาชีพฯ | - การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำงานและการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม   |

## ๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

ฝึกปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ บทที่ ๑ การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน

## ๖. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ ๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน ให้นักเรียนนั่งเป็นระเบียบ
๒. ครูให้นักเรียนดูภาพใบหน้าตัวการ์ตูนแบบต่าง ๆ จากนั้นร่วมกันทายว่าเป็นตัวการ์ตูนจากเรื่องใด
๓. นักเรียนคนใดตอบคำถามได้ถูกต้องและเร็วที่สุดจะได้คะแนนไป

### ขั้นที่ ๒ ขั้นสอน

๑. ครูอธิบายลักษณะใบหน้าตัวการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ พร้อมยกตัวอย่างใบหน้าประกอบ
๒. ครูอธิบายและแนะนำวิธีการใช้แบบฝึกทักษะ

๓. ครูอธิบายวิธีการวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามสัดส่วนโครงสร้างที่เหมาะสม โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ประกอบการจัดการเรียนการสอน

๔. ครูอธิบายวิธีการวาดใบหน้าการ์ตูนคนในมุมมองต่าง ๆ โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ประกอบการจัดการเรียนการสอน

๕. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน (การวาดใบหน้าหน้าตรง และใบหน้านามมองต่าง ๆ)

๖. ครูอนุญาตให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน และคอยสังเกตการทำงาน of นักเรียน ให้คำแนะนำการทำงาน ให้กำลังใจเพื่อเป็นการเสริมแรง กระตุ้น

๗. เมื่อหมดเวลาการทำกิจกรรม นักเรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ ทำความสะอาดพื้นที่การทำงาน และนำผลงานมาส่งที่โต๊ะครู

#### ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. ครูเลือกผลงานของนักเรียน ๒ - ๓ ชิ้น ครูและนักเรียนร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับผลงานของนักเรียน

๒. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมที่ปฏิบัติ

#### ขั้นที่ ๔ ฝึกฝนผู้เรียน

- นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ บทที่ ๑ การวาดใบหน้าตัวการ์ตูน

#### ขั้นที่ ๕ ขั้นนำไปใช้

- นักเรียนสามารถนำความรู้ทางศิลปะและทักษะการวาดภาพไปปรับใช้ในวิชาอื่นๆ ได้

#### ๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ภาพตัวอย่างใบหน้าตัวการ์ตูน
- สไลด์การบรรยาย เรื่อง การวาดภาพใบหน้าตัวการ์ตูน
- แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

#### ๘. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)
๑. สังเกตจากการร่วมสนทนา	๑. ทักษะการวาดภาพในขณะปฏิบัติกิจกรรม	๑. การมีเจตคติที่ดี
๒. การตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็น	๒. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ อย่างถูกต้องเหมาะสม	๒. ความรับผิดชอบในการทำงาน การส่งผลงานตรงต่อเวลา
	๓. ผลงานสำเร็จ	๓. การจัดเตรียมอุปกรณ์มาทำงาน และการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม

## เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubrics)

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงาม ของผลงาน	๓	ผลงานสวยงาม ลายเส้นชัดเจน จัดองค์ประกอบภาพได้ดีมาก
	๒	ภาพรวมผลงานสวยพอใช้ จัดองค์ประกอบภาพได้พอใช้
	๑	ผลงานยังไม่ค่อยสวยงาม จัดองค์ประกอบของภาพยังไม่ค่อยดี
ความสมบูรณ์ ของผลงาน	๓	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	๒	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	๑	วาดองค์ประกอบใบหน้าไม่ครบถ้วน ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตามถูกต้อง ตามขั้นตอน ตัวอย่าง	๓	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	๒	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	๑	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	
๘ - ๙	หมายถึง	ดีมาก
๖ - ๗	หมายถึง	พอใช้
ต่ำกว่า ๖	หมายถึง	ควรปรับปรุง

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ ๖ ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้)



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๒

เรื่อง การวาดใบหน้าที่การ์ตูนคนตามเพศและวัย จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง พื้นฐานงานทัศนศิลป์ จำนวน ๖ ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

### มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- มาตรฐาน ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
 วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ  
 อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- ศ ๑.๑ ป.๕/๓ วาดภาพ โดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี

### ๑. สาระสำคัญ

การ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน ตั้งแต่อดีตที่การ์ตูนได้ถือกำเนิดขึ้นและถูกพัฒนา  
 อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน การ์ตูนถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็กๆ  
 นอกจากนี้การ์ตูนยังช่วยสร้างประโยชน์อีกมากมายให้กับเด็กทุกเพศทุกวัย ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ การ์ตูน  
 สามารถช่วยกระตุ้นสมอง เสริมสร้างพัฒนาการในการเรียนรู้ และพัฒนาการใช้เหตุผลของเด็กได้ อิทธิพลของ  
 การ์ตูนที่มีต่อเด็กคือ เป็นสิ่งเร้าให้เด็กมีจินตนาการและเกิดความสนใจในการวาดภาพ

การวาดภาพการ์ตูนมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก การเรียนการสอนในโรงเรียนส่วนใหญ่จึงมักจะ  
 มีการ์ตูนเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะการ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนได้ดีและสามารถใช้เป็นสื่อการ  
 เรียนรู้ได้ การ์ตูนสามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ และช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการวาดภาพ  
 จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ได้ดี

การวาดภาพการ์ตูนคนเป็นพื้นฐานสำคัญในการเริ่มวาดภาพการ์ตูน เพื่อให้ นักเรียนสามารถต่อยอด  
 พัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ในเบื้องต้นนักเรียนควรเริ่มจากการฝึก  
 วาดภาพการ์ตูนคนแบบง่าย ๆ เมื่อมีความชำนาญแล้วนักเรียนสามารถเสริมแต่งรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้ตัว  
 การ์ตูนมีความน่าสนใจมากขึ้น สามารถออกแบบตัวการ์ตูนในแบบของตนเองได้ เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจใน  
 การวาดภาพการ์ตูนคนมากขึ้น นักเรียนจะสามารถพัฒนาการวาดภาพการ์ตูนแบบต่าง ๆ ได้อีกมากมาย



## ๒. สารการเรียนรู้

๑. การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศหญิง ในช่วงวัยต่าง ๆ
๒. การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชาย ในช่วงวัยต่าง ๆ

## ๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

### ๑. ด้านความรู้ (K)

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศ
- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดใบหน้าการ์ตูนตามช่วงวัย

### ๒. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- นักเรียนสามารถวาดภาพใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศได้
- นักเรียนสามารถการวาดภาพใบหน้าการ์ตูนตามช่วงวัยได้

### ๓. ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)

- นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานและภาคภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้าง
- นักเรียนมีความตรงต่อเวลาและรับผิดชอบรักษาความสะอาดเมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย

## ๔. แนวทางบูรณาการ

- |              |   |
|--------------|---|
| ภาษาไทย      | - การอ่าน การร่วมสนทนา การนำเสนอผลงาน การสรุป                           |
| วิทยาศาสตร์  | - การสังเกตสิ่งรอบตัวในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ |
| การงานอาชีพฯ | - การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำงานและการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม   |

## ๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

ฝึกปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ บทที่ ๒ การวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศและวัย

## ๖. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ ๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน ให้นักเรียนนั่งเป็นระเบียบ
๒. ครูให้นักเรียนดูภาพใบหน้าตัวการ์ตูนแบบต่าง ๆ ที่มีเพศและวัยที่แตกต่างกัน จากนั้นร่วมกันทายว่าตัวการ์ตูนเป็นเพศใดและมีช่วงวัยใด

๓. นักเรียนคนใดตอบคำถามได้ถูกต้องและเร็วที่สุดจะได้คะแนนไป

### ขั้นที่ ๒ ขั้นสอน

๑. ครูอธิบายลักษณะใบหน้าตัวการ์ตูนที่มีเพศและวัยต่าง ๆ พร้อมยกตัวอย่างใบหน้าประกอบ

๒. ครูอธิบายและแนะนำวิธีการใช้แบบฝึกทักษะ

๓. ครูอธิบายวิธีการวาดใบหน้าการ์ตูนคนเพศหญิงที่มีช่วงวัยต่าง ๆ โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ประกอบการจัดการเรียนการสอน

๔. ครูอธิบายวิธีการวาดใบหน้าการ์ตูนคนเพศชายที่มีช่วงวัยต่าง ๆ โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ประกอบการจัดการเรียนการสอน

๕. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน (การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศหญิง/ชายในวัยต่าง ๆ)

๖. ครูอนุญาตให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน และคอยสังเกตการทำงานของนักเรียน ให้คำแนะนำการทำงาน ให้กำลังใจเพื่อเป็นการเสริมแรง กระตุ้น

๗. เมื่อหมดเวลาการทำกิจกรรม นักเรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ ทำความสะอาดพื้นที่การทำงาน และนำผลงานมาส่งที่โต๊ะครู

**ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป**

๑. ครูเลือกผลงานของนักเรียน ๒ - ๓ ชิ้น ครูและนักเรียนร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับผลงานของนักเรียน

๒. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมที่ปฏิบัติ

**ขั้นที่ ๔ ฝึกฝนผู้เรียน**

- นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ บทที่ ๒ การวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศและวัย

**ขั้นที่ ๕ ขั้นนำไปใช้**

- นักเรียนสามารถนำความรู้ทางศิลปะและทักษะการวาดภาพไปปรับใช้ในวิชาอื่นๆ ได้

**๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้**

- ภาพตัวอย่างใบหน้าตัวการ์ตูน

- สไลด์การบรรยาย เรื่อง การวาดใบหน้าการ์ตูนคนตามเพศและวัย

- แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

๘. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)
๑. สืบเสาะจากการร่วม สนทนา ๒. การตอบคำถามเพื่อแสดง ความคิดเห็น	๑. ทักษะการวาดภาพในขณะที่ ปฏิบัติกิจกรรม ๒. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ อย่าง ถูกต้องเหมาะสม ๓. ผลงานสำเร็จ	๑. การมีเจตคติที่ดี ๒. ความรับผิดชอบในการทำงาน การ ส่งผลงานตรงต่อเวลา ๓. การจัดเตรียมอุปกรณ์มาทำงาน และ การเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม

เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubrics)

กิจกรรมการวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศหญิง

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงาม ของผลงาน	๓	ผลงานสวยงาม วาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศหญิงได้อย่างชัดเจน
	๒	ผลงานสวยพอใช้ วาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศหญิงได้ชัดเจนพอใช้
	๑	ผลงานยังไม่ค่อยสวยงาม ใบหน้ายังไม่แสดงถึงเพศหญิงชัดเจน
ความสมบูรณ์ ของผลงาน	๓	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	๒	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	๑	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าไม่ครบถ้วน ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตามถูกต้อง ตามขั้นตอน ตัวอย่าง	๓	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	๒	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	๑	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## กิจกรรมการวาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชาย

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงาม	3	ผลงานสวยงาม วาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชายได้อย่างชัดเจน
ของผลงาน	2	ผลงานสวยพอใช้ วาดใบหน้าตัวการ์ตูนเพศชายได้ชัดเจนพอใช้
	1	ผลงานยังไม่ค่อยสวยงาม ใบหน้ายังไม่แสดงถึงเพศชายชัดเจน
ความสมบูรณ์	3	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
ของผลงาน	2	วาดองค์ประกอบบนใบหน้าครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	1	วาดองค์ประกอบใบหน้าไม่ครบถ้วน ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติตาม	3	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
ถูกต้องตาม	2	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	1	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	
๘ - ๙	หมายถึง	ดีมาก
๖ - ๗	หมายถึง	พอใช้
ต่ำกว่า ๖	หมายถึง	ควรปรับปรุง

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ ๖ ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้)



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๓

เรื่อง การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง พื้นฐานงานทัศนศิลป์ จำนวน ๖ ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- มาตรฐาน ศ ๑.๑** สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
 วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ  
 อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- ศ ๑.๑ ป.๕/๓** วาดภาพ โดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี

#### ๑. สาระสำคัญ

การตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน ตั้งแต่อดีตที่การ์ตูนได้ถือกำเนิดขึ้นและถูกพัฒนา  
 อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน การตูนถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็กๆ  
 นอกจากนี้การตูนยังช่วยสร้างประโยชน์อีกมากมายให้กับเด็กทุกเพศทุกวัย ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ การตูน  
 สามารถช่วยกระตุ้นสมอง เสริมสร้างพัฒนาการในการเรียนรู้ และพัฒนาการใช้เหตุผลของเด็กได้ อิทธิพลของ  
 การตูนที่มีต่อเด็กคือ เป็นสิ่งเร้าให้เด็กมีจินตนาการและเกิดความสนใจในการวาดภาพ

การวาดภาพการ์ตูนมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก การเรียนการสอนในโรงเรียนส่วนใหญ่จึงมักจะ  
 มีการตูนเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะการตูนสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนได้ดีและสามารถใช้เป็นสื่อการ  
 เรียนรู้ได้ การตูนสามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ และช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการวาดภาพ  
 จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ได้ดี

การวาดภาพการ์ตูนคนเป็นพื้นฐานสำคัญในการเริ่มวาดภาพการ์ตูน เพื่อให้ นักเรียนสามารถต่อยอด  
 พัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ในเบื้องต้นนักเรียนควรเริ่มจากการฝึก  
 วาดภาพการ์ตูนคนแบบง่าย ๆ เมื่อมีความชำนาญแล้วนักเรียนสามารถเสริมแต่งรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้ตัว  
 การตูนมีความน่าสนใจมากขึ้น สามารถออกแบบตัวการ์ตูนในแบบของตนเองได้ เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจใน  
 การวาดภาพการ์ตูนคนมากขึ้น นักเรียนจะสามารถพัฒนาการวาดภาพการ์ตูนแบบต่าง ๆ ได้อีกมากมาย

## ๒. สาระการเรียนรู้

๑. การวาดใบหน้าตัวการ์ตูนแสดงอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ

## ๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

### ๑. ด้านความรู้ (K)

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก

### ๒. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- นักเรียนสามารถวาดภาพใบหน้าการ์ตูนคนที่มีอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ได้

### ๓. ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)

- นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานและภาคภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้าง
- นักเรียนมีความตรงต่อเวลาและรับผิดชอบรักษาความสะอาดเมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย

## ๔. แนวทางบูรณาการ

- |             |   |
|-------------|---|
| ภาษาไทย     | - การอ่าน การร่วมสนทนา การนำเสนอผลงาน การสรุป                           |
| วิทยาศาสตร์ | - การสังเกตสิ่งรอบตัวในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ |
| งานอาชีพฯ   | - การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำงานและการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม   |

## ๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ฝึกปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ บทที่ ๓ การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก

## ๖. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ ๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน ให้นักเรียนนั่งเป็นระเบียบ
๒. ครูให้นักเรียนดูภาพใบหน้าตัวการ์ตูนแบบต่าง ๆ จากนั้นร่วมกันทายว่าเป็นตัวการ์ตูนกำลังมีอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร

๓. นักเรียนคนใดตอบคำถามได้ถูกต้องและเร็วที่สุดจะได้คะแนนไป

### ขั้นที่ ๒ ขั้นสอน

๑. ครูอธิบายลักษณะใบหน้าตัวการ์ตูนที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ พร้อมยกตัวอย่างใบหน้าประกอบ

๒. ครูอธิบายและแนะนำวิธีการใช้แบบฝึกทักษะ

๓. ครูอธิบายวิธีการวาดใบหน้าการ์ตูนคนแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่เหมาะสม โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ประกอบการจัดการเรียนการสอน

๕. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน (การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก)

๖. ครูอนุญาตให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน และคอยสังเกตการทำงานของนักเรียน ให้คำแนะนำการทำงาน ให้กำลังใจเพื่อเป็นการเสริมแรง กระตุ้น

๗. เมื่อหมดเวลาการทำกิจกรรม นักเรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ ทำความสะอาดพื้นที่การทำงาน และนำผลงานมาส่งที่โต๊ะครู

#### ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. ครูเลือกผลงานของนักเรียน ๒ - ๓ ชิ้น ครูและนักเรียนร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับผลงานของนักเรียน

๒. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมที่ปฏิบัติ

#### ขั้นที่ ๔ ฝึกฝนผู้เรียน

- นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ บทที่ ๓ การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก

#### ขั้นที่ ๕ ขั้นนำไปใช้

- นักเรียนสามารถนำความรู้ทางศิลปะและทักษะการวาดภาพไปปรับใช้ในวิชาอื่นๆ ได้

#### ๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ภาพตัวอย่างใบหน้าตัวการ์ตูน

- สไลด์การบรรยาย เรื่อง การวาดใบหน้าแสดงอารมณ์ความรู้สึก

- แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

#### ๘. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)
๑. สังเกตจากการร่วมสนทนา	๑. ทักษะการวาดภาพในขณะปฏิบัติกิจกรรม	๑. การมีเจตคติที่ดี
๒. การตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็น	๒. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ อย่างถูกต้องเหมาะสม	๒. ความรับผิดชอบในการทำงาน การส่งผลงานตรงต่อเวลา
	๓. ผลงานสำเร็จ	๓. การจัดเตรียมอุปกรณ์มาทำงาน และการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม



## เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubrics)

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงาม ของผลงาน	๓	ผลงานสวยงามดีมาก สะอาด เรียบร้อย ลายเส้นชัดเจนดี
	๒	ผลงานสวยงามพอใช้ สะอาด แต่ลายเส้นยังไม่ค่อยชัดเจน
	๑	ผลงานยังไม่ค่อยสวย รอยดินสอลบไม่สะอาด ลายเส้นไม่ชัดเจน
ความสมบูรณ์ ของผลงาน	๓	วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ได้ถูกต้องชัดเจน
	๒	วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ได้ค่อนข้างถูกต้อง
	๑	วาดใบหน้าแสดงอารมณ์ยังไม่ค่อยถูกต้อง
ปฏิบัติตามถูกต้อง ตามขั้นตอน ตัวอย่าง	๓	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	๒	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	๑	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	
๘ - ๙	หมายถึง	ดีมาก
๖ - ๗	หมายถึง	พอใช้
ต่ำกว่า ๖	หมายถึง	ควรปรับปรุง

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ ๖ ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้)



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๔

เรื่อง การวาดมือและเท้า จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง พื้นฐานงานทัศนศิลป์ จำนวน ๖ ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- มาตรฐาน ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
 วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ  
 อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- ศ ๑.๑ ป.๕/๓ วาดภาพ โดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี

#### ๑. สาระสำคัญ

การตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน ตั้งแต่อดีตที่การ์ตูนได้ถือกำเนิดขึ้นและถูกพัฒนา  
 อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน การตูนถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่เราได้มีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็กๆ  
 นอกจากนี้การตูนยังช่วยสร้างประโยชน์อีกมากมายให้กับเด็กทุกเพศทุกวัย ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ การตูน  
 สามารถช่วยกระตุ้นสมอง เสริมสร้างพัฒนาการในการเรียนรู้ และพัฒนาการใช้เหตุผลของเด็กได้ อิทธิพลของ  
 การตูนที่มีต่อเด็กคือ เป็นสิ่งเราให้เด็กมีจินตนาการและเกิดความสนใจในการวาดภาพ

การวาดภาพการ์ตูนมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก การเรียนการสอนในโรงเรียนส่วนใหญ่จึงมักจะ  
 มีการตูนเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะการ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนได้ดีและสามารถใช้เป็นสื่อการ  
 เรียนรู้ได้ การตูนสามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ และช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการวาดภาพ  
 จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ได้ดี

การวาดภาพการ์ตูนคนเป็นพื้นฐานสำคัญในการเริ่มวาดภาพการ์ตูน เพื่อให้นักเรียนสามารถต่อยอด  
 พัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ในเบื้องต้นนักเรียนควรเริ่มจากการฝึก  
 วาดภาพการ์ตูนคนแบบง่าย ๆ เมื่อมีความชำนาญแล้วนักเรียนสามารถเสริมแต่งรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้ตัว  
 การตูนมีความน่าสนใจมากขึ้น สามารถออกแบบตัวการ์ตูนในแบบของตนเองได้ เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจใน  
 การวาดภาพการ์ตูนคนมากขึ้น นักเรียนจะสามารถพัฒนาการวาดภาพการ์ตูนแบบต่าง ๆ ได้อีกมากมาย

## ๒. สารการเรียนรู้

๑. การวาดมือ

๒. การวาดเท้า

## ๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

๑. ด้านความรู้ (K)

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดมือและเท้า

๒. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- นักเรียนสามารถวาดภาพมือและเท้าได้

๓. ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)

- นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานและภาคภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้าง

- นักเรียนมีความตรงต่อเวลาและรับผิดชอบรักษาความสะอาดเมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย

## ๔. แนวทางบูรณาการ

ภาษาไทย - การอ่าน การร่วมสนทนา การนำเสนอผลงาน การสรุป

วิทยาศาสตร์ - การสังเกตสิ่งรอบตัวในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

งานอาชีพฯ - การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำงานและการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม

## ๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

ฝึกปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ บทที่ ๔ การวาดมือและเท้า

## ๖. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ ๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน ให้นักเรียนนั่งเป็นระเบียบ

ขั้นที่ ๒ ขั้นสอน

๑. ครูอธิบายลักษณะมือและเท้าของตัวการ์ตูน พร้อมยกตัวอย่างใบหน้าประกอบ

๒. ครูอธิบายและแนะนำวิธีการใช้แบบฝึกทักษะ

๓. ครูอธิบายวิธีการวาดมือและเท้าที่เหมาะสม โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ประกอบการจัดการเรียนการสอน

๕. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน (การวาดมือและเท้า)

๖. ครูอนุญาตให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน และคอยสังเกตการทำงาน of นักเรียน ให้คำแนะนำการทำงาน ให้กำลังใจเพื่อเป็นการเสริมแรง กระตุ้น

๗. เมื่อหมดเวลาการทำกิจกรรม นักเรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ ทำความสะอาดพื้นที่การทำงาน และนำผลงานมาส่งที่โต๊ะครู

#### ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. ครูเลือกผลงาน of นักเรียน ๒ - ๓ ชิ้น ครูและนักเรียนร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับผลงาน of นักเรียน

๒. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมที่ปฏิบัติ

#### ขั้นที่ ๔ ฝึกฝนผู้เรียน

- นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรม in แบบฝึกทักษะ บทที่ ๔ การวาดมือและเท้า

#### ขั้นที่ ๕ ขั้นนำไปใช้

- นักเรียนสามารถนำความรู้ทางศิลปะและทักษะการวาดภาพไปปรับใช้ในวิชาอื่นๆ ได้

#### ๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ภาพตัวอย่างมือและเท้าตัวการ์ตูน

- สไลด์การบรรยาย เรื่อง บทที่ ๔ การวาดมือและเท้า

- แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

#### ๘. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)
๑. สังเกตจากการร่วมสนทนา	๑. ทักษะการวาดภาพในขณะปฏิบัติกิจกรรม	๑. การมีเจตคติที่ดี
๒. การตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็น	๒. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ อย่างถูกต้องเหมาะสม	๒. ความรับผิดชอบในการทำงาน การส่งผลงานตรงต่อเวลา
	๓. ผลงานสำเร็จ	๓. การจัดเตรียมอุปกรณ์มาทำงาน และการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม

## เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubrics)

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงาม ของผลงาน	๓	วาดมือและเท้าได้ รูปทรงสวย มีลายเส้นชัดเจนดีมาก
	๒	วาดมือและเท้าได้ รูปทรงสวย แต่ลายเส้นยังไม่ค่อยชัดเจนดี
	๑	วาดมือและเท้ายังไม่ได้ รูปทรงและลายเส้นไม่ชัดเจน
ความสมบูรณ์ ของผลงาน	๓	วาดองค์ประกอบของมือและเท้าครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	๒	วาดองค์ประกอบของมือและเท้าครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	๑	วาดองค์ประกอบของมือและเท้าไม่ครบถ้วน ผลงานยังไม่เสร็จ
ปฏิบัติตามถูกต้อง ตามขั้นตอน ตัวอย่าง	๓	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	๒	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	๑	ไม่ค่อยปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	
๘ - ๙	หมายถึง	ดีมาก
๖ - ๗	หมายถึง	พอใช้
ต่ำกว่า ๖	หมายถึง	ควรปรับปรุง

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ ๖ ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้)



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๕

เรื่อง การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง พื้นฐานงานทัศนศิลป์ จำนวน ๖ ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

#### มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

- มาตรฐาน ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
 วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ  
 อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- ศ ๑.๑ ป.๕/๓ วาดภาพ โดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี

#### ๑. สาระสำคัญ

การ์ตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน ตั้งแต่อดีตที่การ์ตูนได้ถือกำเนิดขึ้นและถูกพัฒนา  
 อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน การ์ตูนถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่เราได้มีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็กๆ  
 นอกจากนี้การ์ตูนยังช่วยสร้างประโยชน์อีกมากมายให้กับเด็กทุกเพศทุกวัย ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ การ์ตูน  
 สามารถช่วยกระตุ้นสมอง เสริมสร้างพัฒนาการในการเรียนรู้ และพัฒนาการใช้เหตุผลของเด็กได้ อิทธิพลของ  
 การ์ตูนที่มีต่อเด็กคือ เป็นสิ่งเราให้เด็กมีจินตนาการและเกิดความสนใจในการวาดภาพ

การวาดภาพการ์ตูนมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก การเรียนการสอนในโรงเรียนส่วนใหญ่จึงมักจะ  
 มีการ์ตูนเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะการ์ตูนสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนได้ดีและสามารถใช้เป็นสื่อการ  
 เรียนรู้ได้ การ์ตูนสามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ และช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการวาดภาพ  
 จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ได้ดี

การวาดภาพการ์ตูนคนเป็นพื้นฐานสำคัญในการเริ่มวาดภาพการ์ตูน เพื่อให้ นักเรียนสามารถต่อยอด  
 พัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ในเบื้องต้นนักเรียนควรเริ่มจากการฝึก  
 วาดภาพการ์ตูนคนแบบง่าย ๆ เมื่อมีความชำนาญแล้วนักเรียนสามารถเสริมแต่งรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้ตัว  
 การ์ตูนมีความน่าสนใจมากขึ้น สามารถออกแบบตัวการ์ตูนในแบบของตนเองได้ เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจใน  
 การวาดภาพการ์ตูนคนมากขึ้น นักเรียนจะสามารถพัฒนาการวาดภาพการ์ตูนแบบต่าง ๆ ได้อีกมากมาย

## ๒. สารการเรียนรู้

๑. การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูนคน ๒ ส่วน
๒. การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูนคน ๓ ส่วน
๓. การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูนคน ๔ ส่วน

## ๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

### ๑. ด้านความรู้ (K)

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน

### ๒. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- นักเรียนสามารถการวาดสัดส่วนตัวการ์ตูนได้อย่างเหมาะสม

### ๓. ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)

- นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานและภาคภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้าง
- นักเรียนมีความตรงต่อเวลาและรับผิดชอบรักษาความสะอาดเมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย

## ๔. แนวทางบูรณาการ

- ภาษาไทย - การอ่าน การร่วมสนทนา การนำเสนอผลงาน การสรุป
- วิทยาศาสตร์ - การสังเกตสิ่งรอบตัวในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์
- งานอาชีพฯ - การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำงานและการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม

## ๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

- ฝึกปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ บทที่ ๕ การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน

## ๖. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ ๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน ให้นักเรียนนั่งเป็นระเบียบ

### ขั้นที่ ๒ ขั้นสอน

๑. ครูอธิบายลักษณะการวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน พร้อมยกตัวอย่างใบหน้าประกอบ
  ๒. ครูอธิบายและแนะนำวิธีการใช้แบบฝึกทักษะ
  ๓. ครูอธิบายวิธีการวาดสัดส่วนตัวการ์ตูนที่เหมาะสม โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ประกอบการจัดการเรียนการสอน
๕. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน (การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน)



๖. ครูอนุญาตให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน และคอยสังเกตการทำงานของนักเรียน ให้คำแนะนำการทำงาน ให้กำลังใจเพื่อเป็นการเสริมแรง กระตุ้น

๗. เมื่อหมดเวลาการทำกิจกรรม นักเรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ ทำความสะอาดพื้นที่การทำงาน และนำผลงานมาส่งที่โต๊ะครู

#### ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. ครูเลือกผลงานของนักเรียน ๒ - ๓ ชิ้น ครูและนักเรียนร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับผลงานของนักเรียน

๒. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมที่ปฏิบัติ

#### ขั้นที่ ๔ ฝึกฝนผู้เรียน

- นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ บทที่ ๕ การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน

#### ขั้นที่ ๕ ขั้นนำไปใช้

- นักเรียนสามารถนำความรู้ทางศิลปะและทักษะการวาดภาพไปปรับใช้ในวิชาอื่นๆ ได้

#### ๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ภาพตัวอย่างสัดส่วนตัวการ์ตูน
- สไลด์การบรรยาย เรื่อง บทที่ ๕ การวาดสัดส่วนตัวการ์ตูน
- แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

#### ๘. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)
๑. สังเกตจากการร่วมสนทนา	๑. ทักษะการวาดภาพในขณะปฏิบัติกิจกรรม	๑. การมีเจตคติที่ดี
๒. การตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็น	๒. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ อย่างถูกต้องเหมาะสม	๒. ความรับผิดชอบในการทำงาน การส่งผลงานตรงต่อเวลา
	๓. ผลงานสำเร็จ	๓. การจัดเตรียมอุปกรณ์มาทำงาน และการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม

## เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubrics)

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงาม ของผลงาน	๓	วาดสัดส่วนร่างกายถูกต้อง ลายเส้นชัดเจน ผลงานสะอาด
	๒	วาดสัดส่วนร่างกายถูกต้อง แต่ลายเส้นยังไม่ค่อยชัดเจน
	๑	วาดสัดส่วนร่างกายไม่ถูกต้อง ลายเส้นไม่ชัดเจน ผลงานไม่สะอาด
ความสมบูรณ์ ของผลงาน	๓	วาดองค์ประกอบของร่างกายได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	๒	องค์ประกอบของร่างกายขาดบางอย่าง ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	๑	องค์ประกอบของเท่าไม่ครบหลายอย่าง ผลงานยังไม่เสร็จสมบูรณ์
ปฏิบัติงานถูกต้อง ตามขั้นตอน ตัวอย่าง	๓	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างดีมาก
	๒	ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่างได้พอใช้
	๑	ไม่ปฏิบัติตามลำดับขั้นตอนตัวอย่าง

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	
๘ - ๙	หมายถึง	ดีมาก
๖ - ๗	หมายถึง	พอใช้
ต่ำกว่า ๖	หมายถึง	ควรปรับปรุง

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ ๖ ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้)



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ ๖

เรื่อง การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว จำนวน ๑ ชั่วโมง  
 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) รหัสวิชา ศ ๑๕๑๐๑ ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ ๑ เรื่อง พื้นฐานงานทัศนศิลป์ จำนวน ๖ ชั่วโมง

\*\*\*\*\*

### มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ศ ๑.๑ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์

วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ

อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ศ ๑.๑ ป.๕/๓ วาดภาพ โดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี

### ๑. สาระสำคัญ

การตูนเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบัน ตั้งแต่อดีตที่การ์ตูนได้ถือกำเนิดขึ้นและถูกพัฒนาขึ้นมาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน การตูนถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่เรามีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็กๆ นอกจากนี้การตูนยังช่วยสร้างประโยชน์อีกมากมายให้กับเด็กทุกเพศทุกวัย ทั้งด้านร่างกายและจิตใจ การตูนสามารถช่วยกระตุ้นสมอง เสริมสร้างพัฒนาการในการเรียนรู้ และพัฒนาการใช้เหตุผลของเด็กได้ อิทธิพลของการตูนที่มีต่อเด็กคือ เป็นสิ่งเราให้เด็กมีจินตนาการและเกิดความสนใจในการวาดภาพ

การวาดภาพการ์ตูนมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก การเรียนการสอนในโรงเรียนส่วนใหญ่จึงมักจะมีการตูนเข้ามาเกี่ยวข้อง เพราะการตูนสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กนักเรียนได้ดีและสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ได้ การตูนสามารถใช้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนได้ และช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการวาดภาพ จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ได้ดี

การวาดภาพการ์ตูนคนเป็นพื้นฐานสำคัญในการเริ่มวาดภาพการ์ตูน เพื่อให้ นักเรียนสามารถต่อยอดพัฒนาทักษะการวาดภาพการ์ตูนในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย ในเบื้องต้นนักเรียนควรเริ่มจากการฝึกวาดภาพการ์ตูนคนแบบง่าย ๆ เมื่อมีความชำนาญแล้วนักเรียนสามารถเสริมแต่งรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้ตัวการ์ตูนมีความน่าสนใจมากขึ้น สามารถออกแบบตัวการ์ตูนในแบบของตนเองได้ เมื่อนักเรียนมีความมั่นใจในการวาดภาพการ์ตูนคนมากขึ้น นักเรียนจะสามารถพัฒนาการวาดภาพการ์ตูนแบบต่าง ๆ ได้อีกมากมาย

## ๒. สารการเรียนรู้

๑. การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนคนในลักษณะต่าง ๆ

## ๓. จุดประสงค์การเรียนรู้

### ๑. ด้านความรู้ (K)

- นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว

### ๒. ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)

- นักเรียนสามารถวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนได้อย่างเหมาะสม

### ๓. ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)

- นักเรียนเห็นคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานและภาคภูมิใจในผลงานที่ตนเองสร้าง

- นักเรียนมีความตรงต่อเวลาและรับผิดชอบรักษาความสะอาดเมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย

## ๔. แนวทางบูรณาการ

ภาษาไทย - การอ่าน การร่วมสนทนา การนำเสนอผลงาน การสรุป

วิทยาศาสตร์ - การสังเกตสิ่งรอบตัวในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

งานอาชีพฯ - การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำงานและการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม

## ๕. ชิ้นงานหรือภาระงาน

ฝึกปฏิบัติกิจกรรมในแบบฝึกทักษะ บทที่ ๖ การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว

## ๖. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นที่ ๑ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

๑. ครูกล่าวทักทายนักเรียน ให้นักเรียนนั่งเป็นระเบียบ

### ขั้นที่ ๒ ขั้นสอน

๑. ครูอธิบายลักษณะการวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว พร้อมยกตัวอย่างใบหน้าประกอบ

๒. ครูอธิบายและแนะนำวิธีการใช้แบบฝึกทักษะ

๓. ครูอธิบายวิธีการวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม โดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูน  
คนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ประกอบการจัดการเรียนการสอน

๕. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบท้ายบทเรียน (การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว)

๖. ครูอนุญาตให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน และคอยสังเกตการทำงาน of นักเรียน ให้คำแนะนำการทำงาน ให้กำลังใจเพื่อเป็นการเสริมแรง กระตุ้น

๗. เมื่อหมดเวลาการทำกิจกรรม นักเรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ ทำความสะอาดพื้นที่การทำงาน และนำผลงานมาส่งที่โต๊ะครู

#### ขั้นที่ ๓ ขั้นสรุป

๑. ครูเลือกผลงาน of นักเรียน ๒ - ๓ ชิ้น ครูและนักเรียนร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับผลงาน of นักเรียน

๒. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปกิจกรรม ประโยชน์และความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมที่ปฏิบัติ

#### ขั้นที่ ๔ ฝึกฝนผู้เรียน

- นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรม in แบบฝึกทักษะ บทที่ ๖ การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว

#### ขั้นที่ ๕ ขั้นนำไปใช้

- นักเรียนสามารถนำความรู้ทางศิลปะและทักษะการวาดภาพไปปรับใช้ในวิชาอื่นๆ ได้

#### ๗. สื่อและแหล่งการเรียนรู้

- ภาพตัวอย่างตัวการ์ตูนแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว

- สไลด์การบรรยาย เรื่อง บทที่ ๖ การวาดแสดงท่าทางการเคลื่อนไหว

- แบบฝึกทักษะการวาดการ์ตูนคนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

#### ๘. การวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้

ด้านความรู้ (K)	ด้านทักษะ/กระบวนการ (P)	ด้านคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม (A)
๑. สังเกตจากการร่วมสนทนา	๑. ทักษะการวาดภาพในขณะปฏิบัติกิจกรรม	๑. การมีเจตคติที่ดี
๒. การตอบคำถามเพื่อแสดงความคิดเห็น	๒. การใช้วัสดุ อุปกรณ์ อย่างถูกต้องเหมาะสม	๒. ความรับผิดชอบในการทำงาน การส่งผลงานตรงต่อเวลา
	๓. ผลงานสำเร็จ	๓. การจัดเตรียมอุปกรณ์มาทำงาน และการเก็บรักษาอุปกรณ์อย่างเหมาะสม

## เกณฑ์การให้คะแนน (Scoring rubrics)

รายการประเมิน	คะแนน	แนวการให้คะแนน
ความสวยงาม ของผลงาน	๓	ผลงานมีความสวยงามดีมาก ลายเส้นตัวการ์ตูนชัดเจนดี
	๒	ผลงานสวยงามดี แต่ลายเส้นยังไม่ค่อยชัดเจน
	๑	ผลงานโดยรวมยังไม่เรียบร้อย ลายเส้นไม่ชัดเจน
ความสมบูรณ์ ของผลงาน	๓	วาดการเคลื่อนไหวได้ ทำทางชัดเจน สัดส่วนร่างกายถูกต้อง
	๒	วาดการเคลื่อนไหวได้ แต่ทำทางยังไม่ค่อยชัดเจน สัดส่วนถูกต้อง
	๑	ทำทางตัวการ์ตูนไม่ชัดเจน สัดส่วนไม่ถูกต้อง
ปฏิบัติงานถูกต้อง ตามขั้นตอน ตัวอย่าง	๓	วาดองค์ประกอบของร่างกายได้ครบถ้วน ผลงานสมบูรณ์ดีมาก
	๒	องค์ประกอบของร่างกายขาดบางอย่าง ผลงานสมบูรณ์พอใช้
	๑	องค์ประกอบร่างกายไม่ครบหลายอย่าง ผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์

## เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	
๘ - ๙	หมายถึง	ดีมาก
๖ - ๗	หมายถึง	พอใช้
ต่ำกว่า ๖	หมายถึง	ควรปรับปรุง

## เกณฑ์การผ่านการประเมิน

- ♦ ได้คะแนนตั้งแต่ ๖ ขึ้นไป (แปลผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้)

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	พิชญดา ไชยดี
วัน เดือน ปี เกิด	10 สิงหาคม 2533
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2555 ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ.) สาขาศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 13 ลาดพร้าว ซ.26 แขวงจอมพล เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

