

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
หลักการ ทฤษฎี เหตุผลและสมมุติฐาน	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา	3
ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา เชิงทฤษฎี	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
บทที่ 2 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ประวัติของการสร้างภาพเคลื่อนไหว	5
การสร้างภาพเคลื่อนไหว	6
การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว	7
ความหมายของอนิเมชัน	8
การสร้างงานอนิเมชัน	8
ประวัติของการ์ตูนญี่ปุ่น	9
ประวัติของการ์ตูนไทย	11
การ์ตูน	13
ประเภทของการ์ตูน	14
การวาดการ์ตูน	16
การวาดสัดส่วนการ์ตูน	17
การวาดการ์ตูนในแต่ละส่วน	17
การ์ตูนเรื่อง	18
การเขียนการ์ตูนเรื่อง	19
หลักในการเขียนการ์ตูนเรื่อง	21

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ประโยชน์ของการ์ตูน	22
การใช้การ์ตูนเพื่อประกอบการเรียนการสอน	23
ประโยชน์ของการ์ตูนต่อการเรียนการสอน	24
ความสนใจของเด็กที่มีต่อการ์ตูน	25
การสร้างและออกแบบตัวละคร	25
โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก	27
ทฤษฎีเรื่องทักษะการคิด ของนักการศึกษาไทย	28
ทฤษฎีเรื่องทักษะการคิด ของนักการศึกษาต่างประเทศ	29
ทฤษฎีการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด	31
การพัฒนากระบวนการคิด	31
วิธีหวมกความคิด 6 ใบ	33
ประโยชน์ของการใช้หวมกความคิด 6 ใบ	33
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	36
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	36
การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
การวิเคราะห์ข้อมูล	52
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
การวิเคราะห์ทักษะการคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3	53
การวิเคราะห์ทักษะการคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8	54
การวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว	55
การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทยด้วยการใช้สื่อ	56
บทที่ 5 สรุปอภิปรายและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการศึกษา	59
อภิปรายผล	59
ข้อเสนอแนะ	61
บรรณานุกรม	63

ญ

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ท 31101 ที่มุ่งส่งเสริมทักษะการคิด โดยใช้ภาพการ์ตูนเคลื่อนไหว	67
ภาคผนวก ข แบบฟอร์มที่ใช้ในการศึกษา	109
ภาคผนวก ค แสดงจำนวนนักเรียนที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และจำนวนนักเรียนที่มีความพึงพอใจในการใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ประกอบการเรียนวิชาภาษาไทย	121
ภาคผนวก ง แสดงคะแนนร้อยละของระดับความพึงพอใจการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สาระภาษาไทย ท 31101	128
ภาคผนวก จ Storyboard การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสอนทักษะการคิด เรื่อง มุก้าผจญภัย	131
ประวัติผู้เขียน	139

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright © by Chiang Mai University
All rights reserved

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 แสดงจำนวนนักเรียน คะแนนเต็ม ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t ของการทดสอบเพื่อวัดทักษะการคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ที่ใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสอนทักษะการคิด ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องมูก้าผจญภัย	53
2 แสดงจำนวนนักเรียน คะแนนเต็ม ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่า t ของการทดสอบเพื่อวัดทักษะการคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ที่ใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสอนทักษะการคิด ก่อนเรียนและหลังเรียน (ตั้งคำถาม ตอบคำถาม)	54
3 แสดงจำนวนนักเรียน คะแนนเต็ม ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่า t ของการทดสอบเพื่อวัดทักษะการคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 ที่ใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสอนทักษะการคิด ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องมูก้าผจญภัย	54
4 แสดงจำนวนนักเรียน คะแนนเต็ม ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่า t ของการทดสอบเพื่อวัดทักษะการคิดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 ที่ใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสอนทักษะการคิด ก่อนเรียนและหลังเรียน (ตั้งคำถาม ตอบคำถาม)	55
5 แสดงค่าร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 99 คน ถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสอนทักษะการคิด เรื่อง มูก้าผจญภัย	55
6 แสดงค่าร้อยละของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 99 คน ถามความพึงพอใจเกี่ยวกับการเรียน โดยใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวสอนทักษะการคิด	56
7 แสดงร้อยละคะแนนก่อนเรียน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 99 คน	57
แสดงร้อยละคะแนนหลังเรียน ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 99 คน	58

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
3.1 ภาพการสร้างตัวละครและฉากโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator 10.0	37
3.2 ภาพการสร้างตัวละครและฉากโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator 10.0	38
3.3 ภาพการสร้างตัวละครและฉากโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator 10.0	38
3.4 ภาพการสร้างตัวละครและฉากโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator 10.0	38
3.5 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	39
3.6 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	39
3.7 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	39
3.8 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	40
3.9 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	40
3.10 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	40
3.11 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	41
3.12 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	41
3.13 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	41
3.14 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	42
3.15 ภาพการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Macromedia Flash mx	42
3.16 ภาพการออกแบบตัวการ์ตูน	43
3.17 ภาพการออกแบบสตอรี่บอร์ด	46
3.18 ภาพการออกแบบสตอรี่บอร์ด	47