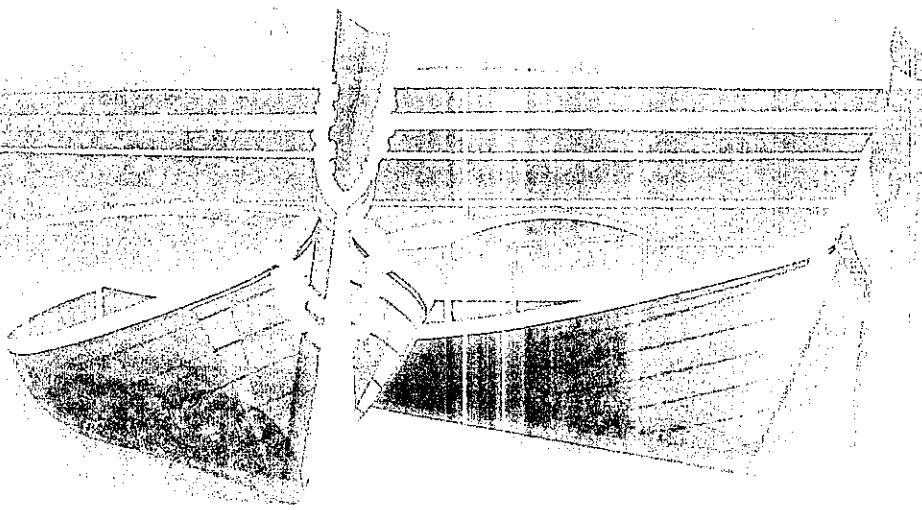




การประชุมวิชาการเทคโนโลยีอุตสาหกรรมระดับชาติ ครั้งที่ 2 (The 2nd National Conference of Industrial Technology)



สาขาของบทความ

กลยไฟฟ้า

กลยเครื่องกล ผลิตนาการ การผลิต

กลยอิเล็คตรอนิกส์ วิศวกรรม คอมพิวเตอร์

กลยออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

กลยการจัดการอุตสาหกรรม

กลยอื่น ๆ

กลยศิลปะเพื่อสร้างระบบการเรียนรู้

25 - 26 ตุลาคม 2559

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

การออกแบบตัวการ์ตูน สื่อการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย
Cartoon characters design in instructional media
for early childhood children

จุฑามาศ เกียรติเวช, วุฒิชัย วิธาทานัง และ นรวาภูมิ นพศิริกุล

สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
Email: Jutamach@vru.ac.th, Wutti_jin@hotmail.com

บทคัดย่อ

การออกแบบตัวการ์ตูน สื่อการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย และเพื่อออกแบบตัวการ์ตูนที่ใช้เป็นสื่อการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาสรุปว่า สื่อการสอนเป็นเครื่องมือตัวกลาง ซึ่งมีความสำคัญในกระบวนการเรียนการสอน มีหน้าที่ถ่ายทอดความรู้จากครูสู่เด็ก อีกทั้งเพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่เด็ก กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ทั้งประเภทตัวการ์ตูนเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาทางสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างดี สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่จะช่วยโน้มน้าวให้เด็กเกิดความสนใจในเนื้อหา เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ โดยการออกแบบการสอนประเภทตัวการ์ตูนรูปสัตว์นั้น มีขั้นตอนเริ่มจากการกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน แล้วจึงทำการสร้างตัวการ์ตูนรูปสัตว์ ขั้นตอนการสร้างตัวการ์ตูนรูปสัตว์มีขั้นตอนเริ่มจากศึกษาสัตว์ต้นแบบเพื่อวิเคราะห์ลักษณะรูปร่าง สี สัน ลวดลาย และลักษณะเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวการ์ตูน ขั้นตอนมา ทำการวาดแบบร่างลายเส้นตามจินตนาการ และขั้นตอนสุดท้าย นำแบบลายเส้นการ์ตูนวาดรายละเอียดในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เมื่อได้รูปแบบตัวการ์ตูนที่เสร็จสมบูรณ์แล้วสามารถนำตัวการ์ตูนไปใช้ในการสร้างสื่อการสอนอื่นๆ ได้แก่ ภาพประกอบ หนังสือนิทาน และหุ่นมือสำหรับประกอบการเล่านิทาน เป็นต้น ซึ่งสื่อการสอนประเภทตัวการ์ตูนสามารถปรับเปลี่ยนร่วมกับสร้างวิธีการสอนให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ได้อีกด้วย
คำสำคัญ: สื่อการเรียน สื่อการสอน ตัวการ์ตูน การ์ตูนรูปสัตว์ เด็กปฐมวัย

Abstract

The design of instructional media with cartoon characters for early childhood children was studied in order to design the novel instructional media and create new cartoon characters. From the study, the instructional media is the essential tool and intermediate for learning process as its mean to convey knowledge from teachers to their students. The media also performs as the way to accumulate skills and experiences, to establish learning circumstances among children, and to encourage the physical, emotional, mental, social, and intelligent development. In addition, instructional media with cartoon character is great appropriate to further develop intelligence and creativity in learning stages of early childhood children. The steps to design instructional media with cartoon characters are as follow; 1) assigning the characteristic of selected cartoons; 2) creating animal cartoon character is as follow; 2.1) studying the modeled animal is done to analyze its shape, color, lined pattern, and behaviors as the guideline to design cartoon characteristic; 2.2

rawing the draft of lining character from imagination; and 2.3) bringing the draft be drawn again in details by computer program. After having the completed cartoon characters, these are able to utilize as the instructional media like illustration in tales book or hand puppets for telling tales, etc. However, instructional media as character cartoons can be also modified together with to introduce teaching method in accordance of learning contents.

Keywords: instructional media, cartoon character, animal cartoon character, early childhood children

บทนำ

ปัจจุบันสื่อการเรียนการสอนมีความจำเป็นอย่างมากต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ซึ่งสื่อการเรียนการสอนนั้นเป็นตัวกลางทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนที่กำหนดไว้ได้อย่างง่ายและรวดเร็ว อีกทั้งเป็นเครื่องมือและตัวกลางซึ่งมีความสำคัญในกระบวนการเรียนการสอนมีหน้าที่ถ่ายทอดความรู้จากครูสู่เด็กปฐมวัย

สื่อการสอนที่ดีต้องช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้เด็กอย่างเหมาะสม ถูกต้องและรวดเร็วเป็นผลให้เด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ [2, 3]

สื่อประเภทตัวการ์ตูนเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาทางสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นอย่างมาก สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่จะช่วยโน้มน้าวให้เด็กเกิดความสนใจในเนื้อหา เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ [6]

ผู้เขียนจึงเล็งเห็นถึงความสำคัญในการออกแบบสื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย ต้องเป็นสื่อที่สามารถถ่ายทอดความรู้และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กปฐมวัย ดังนั้นสื่อประเภทตัวการ์ตูนจึงมีความเหมาะสมในการส่งต่อความรู้ต่างๆได้ดี และสามารถส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ได้อีกด้วย

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อศึกษาสื่อการเรียนการสอน สำหรับเด็กปฐมวัย

2.2 เพื่อออกแบบตัวการ์ตูน สื่อการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย

3. กรอบแนวคิดที่ศึกษา

3.1 สื่อการเรียนการสอนเด็กปฐมวัย

สื่อการเรียนการสอน หมายถึง วัสดุ อุปกรณ์ ตลอดจนเทคนิควิธีการ หรือแม้กระทั่งสิ่งต่างๆ ที่เป็นบุคคล ได้แก่ อุปกรณ์การสอน สื่อทัศนูปกรณ์ เทคโนโลยีการศึกษา สื่อการเรียนการสอนสื่อการศึกษา เป็นต้น [2, 3]

สื่อการเรียนการสอน หมายถึง สื่อที่เป็นเครื่องมือช่วยสื่อความหมายใดๆก็ตามที่จัดโดยครู เพื่อเสริมการเรียนรู้ จำพวกอุปกรณ์ทั้งหลายที่สามารถช่วยเสนอความรู้ให้แก่ผู้เรียนจนเกิดผลเรียนที่ดี [1]

สื่อการเรียนการสอนจึงเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ทำหน้าที่เป็นตัวกลางถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา สื่อสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. สื่อธรรมชาติ ได้แก่ พืช ผัก ผลไม้ ดิน หิน เป็นต้น
2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ ตำรา หนังสือนิทาน

ตัวการ์ตูน ภาพประกอบ เป็นต้น

3. สื่อวัสดุและอุปกรณ์ ได้แก่ หุ่นทดลอง เกม การศึกษา เครื่องมืออุปกรณ์การทดลอง หุ่นมือ เป็นต้น

4. สื่อเทคโนโลยี ได้แก่ วีดิทัศน์ คอมพิวเตอร์ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เครื่องฉายภาพLCD เป็นต้น

5. สื่อที่ไม่ใช่ความเรียง ได้แก่ สัญลักษณ์ และ เครื่องหมาย [4]

ผู้เขียนสามารถสรุปได้ว่า สื่อการเรียนการสอน หมายถึง เป็นสื่อชนิดต่างๆที่เป็นรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ที่สามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้เรียนได้ และช่วยพัฒนาการในด้านต่างๆ ของเด็กให้ครบทุกด้าน

3.2 สื่อการเรียนการสอนประเภทตัวการ์ตูน

สื่อการเรียนการสอนประเภทตัวการ์ตูนหมายถึง ภาพลายเส้น หรือภาพวาดสี มีลักษณะผิดเพี้ยนจากความจริง แต่ยังมีเอกลักษณ์ของความจริงอยู่บ้าง อาจมีรูปร่างตามลักษณะ

ธรรมชาติ รูปทรงเรขาคณิต หรือรูปทรงอิสระ อย่างไรก็ตาม มักมีรูปร่างเกินเลย หรือลดรายละเอียดของภาพที่ไม่จำเป็น ออก เพื่อการสื่อความหมาย มุ่งให้เกิดอารมณ์ขึ้น ด้วยการตัดเย็บ เย็บดสี ประชดประชัน [10] ลักษณะภาพการ์ตูน สามารถแบ่งออกได้ 4 ลักษณะดังนี้

3.2.1 การ์ตูนรูปคน

ลักษณะการเขียนจะเลียนแบบคนจริง หรือลดทอนจากของจริง

3.2.2 การ์ตูนรูปสัตว์

เกิดจากเขียนเลียนแบบธรรมชาติ อาจจะมีลักษณะเหมือนจริงหรือลดทอนทอน หรือ รูปสัตว์ท่าทางคน หมายถึง รูปสัตว์ต่างๆ ที่เขียนเลียนแบบธรรมชาติจริง แต่มีกิริยาท่าทางการแต่งตัวเลียนแบบคน

3.2.3 การ์ตูนภาพวิจิตร

มีลักษณะของการ์ตูนที่มีลวดลายการเขียนสวยงาม ในลักษณะวิจิตรศิลป์ การใช้เส้นตกแต่งลวดลายทำอย่างประณีตวิจิตรพิสดาร จนอาจถือได้ว่าเป็นงานศิลปะที่มีค่า

3.2.4 การ์ตูนภาพกราฟิก

เป็นการเขียนภาพเหมือนกับงานออกแบบรูปร่างการ์ตูนมักเป็นรูปร่างง่ายๆ ทางเรขาคณิต เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงรี เป็นต้น [9]

สื่อการเรียนการสอนประเภทตัวการ์ตูนส่งเสริมให้เด็กมีจินตนาการและความคิด ช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้และถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและความสวยงามของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และสิ่งแวดล้อม จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การ์ตูนรูปสัตว์จึงมีความเหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เพราะสอดคล้องกับหน่วยการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

4. ขอบเขตการศึกษา

ในการออกแบบตัวการ์ตูน สื่อการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้เขียนได้กำหนดขอบเขตตามวัตถุประสงค์ไว้ ดังนี้

4.1 เพื่อศึกษาสื่อการเรียนการสอน สำหรับเด็กปฐมวัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ ศึกษาสื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัย รวมไปถึงการศึกษาประเภทตัวการ์ตูน จากเอกสารและตำรา เป็นต้น

ตัวแปรตาม ได้แก่ ข้อจำกัดสำหรับการออกแบบตัวการ์ตูน สื่อการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย

4.2 เพื่อออกแบบตัวการ์ตูน สื่อการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ ออกแบบตัวการ์ตูน สื่อการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลจากการออกแบบตัวการ์ตูนรูปสัตว์ 2 ชนิด ได้แก่ ตัวการ์ตูนรูปช้าง ตัวการ์ตูนรูปเสือ และผลงานการออกแบบสื่อการเรียนการสอนหุ่นมือรูปสัตว์ ได้แก่ หุ่นมือช้างและหุ่นมือเสือ

5. วัสดุ อุปกรณ์และวิธีการ

การออกแบบตัวการ์ตูน สื่อการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย มีการใช้คอมพิวเตอร์ และโปรแกรม Adobe Illustrator cs5 ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการออกแบบตัวการ์ตูนและหุ่นมือรูปสัตว์

6. ผลการออกแบบตัวการ์ตูน

การออกแบบตัวการ์ตูน หมายถึงการออกแบบตัวการ์ตูนให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายโดยอาศัยเรื่องสี รูปร่าง ข้อมูลพื้นฐานเช่น เพศ อายุ สีผม สีตา จุกเด่น เช่น สวมแว่น ตลอดเวลา บุคลิกภูมิหลัง พลังพิเศษ ความชอบ ความเกลียด ทั้งนี้ควรออกแบบให้มีลักษณะเฉพาะที่สังเกตเห็นได้ง่าย เช่น สีผิวที่ต่างกัน ลวดลาย ทรงผมที่ต่างกัน ความสูงที่ต่างกัน เป็นต้น [5]

การออกแบบตัวการ์ตูน สำหรับเด็กปฐมวัย ตัวการ์ตูนควรมีลักษณะทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัยและควรเป็นตัวการ์ตูนที่มีการตัดทอนรายละเอียดเส้นไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย มีการใช้สีที่ดูสะอาด สดใส และควรมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเฉพาะตัว [8] การออกแบบตัวการ์ตูนรูปสัตว์ จึงมีขั้นตอนดังนี้

6.1 การกำหนดลักษณะตัวการ์ตูน มีดังนี้

6.1.1 ตัวการ์ตูนควรมีลักษณะทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคมที่สะท้อนภาพของคนจริงๆ มีคุณสมบัติที่สมจริงและเป็นไปตามวัย

6.1.2 ควรกำหนดให้ตัวการ์ตูน สอดคล้องกับอายุ พื้นฐานและลักษณะบุคลิกภาพที่สร้างขึ้น

6.1.3 ตัวการ์ตูนจะต้องมีชื่อ อายุ ลักษณะนิสัย

6.1.4 ชื่อของตัวละครต้องเหมาะสมกับบุคลิกภาพ [11]

6.2 การสร้างตัวการ์ตูนรูปสัตว์ มีขั้นตอนดังนี้

6.2.1 ศึกษาสัตว์ต้นแบบ

เพื่อวิเคราะห์ลักษณะรูปร่าง สีขน ลวดลาย และลักษณะนิสัยเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบตัวการ์ตูน

สื่อการเรียน
ตัวการ์ตูนรูป
ปูเสื่อ และ
มือรูปสัตว์

เด็กปฐมวัย
Illustrator
กับแบบตัว

ตัวการ์ตูน
าง ข้อมูล
สวมแว่น
บ ความ
ัดได้ง่าย
วมสูงที

ตัวการ์ตูน
เหมาะสม
ละเอียด
ท สดใส
ออกแบบ

อารมณ์
มปติที่

บอายุ

พ [11]

ลาย
ร์ตูน

ผู้เขียนสามารถ วิเคราะห์ลักษณะสัตว์ต้นแบบ ข้างและเสื่อ ดังนี้

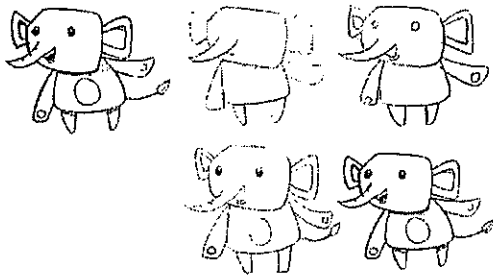
1. วิเคราะห์ลักษณะข้าง โดยข้างมีลักษณะนิสัย มีนิสัยฉลาด สุภาพ เป็นสัตว์กินพืช เป็นต้น ลักษณะรูปร่าง ข้างมีรูปร่างใหญ่โต แข็งแรง ศีรษะโตแก้มเต็ม หน้าผากกว้าง มีดวงตาแจ่มใส มีขาแข็งแรง เต็มไปด้วยกล้ามเนื้อ เป็นต้น และลักษณะสี มีสีเทา

2. วิเคราะห์ลักษณะเสื่อ โดยเสื่อลักษณะนิสัย นิสัยชอบอยู่เพียงลำพังตัวเดียวโดดๆ ดุร้าย เป็นต้น ลักษณะรูปร่าง ข้างมีขนเหนียวดาสีขาวและมีแถบสีดำ หางมีแถบดำเป็นขี้ๆ ตั้งแต่โคนหางถึงปลายหาง เป็นต้น และ ลักษณะสี ข้างมีลำตัวสีเทาแกมเหลืองหรือน้ำตาลอมเหลือง

6.2.2 วาดแบบร่างลายเส้นตามจินตนาการ

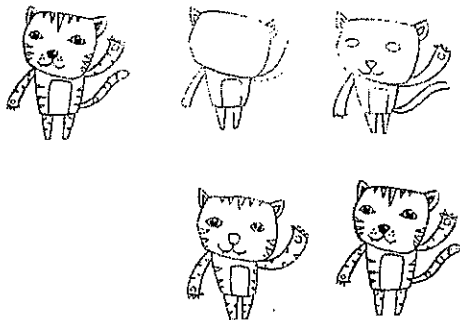
ทั้งนี้เมื่อเราศึกษาลักษณะของสัตว์ต้นแบบ ขั้นตอนต่อไปคือการวาดตัวการ์ตูนรูปสัตว์นั้นๆเป็นลายเส้นแบบร่าง ตามจินตนาการตามลักษณะเด่นของสัตว์ชนิดนั้นๆ โดยเป็นการวาดภาพลดทอนรายละเอียดของสัตว์ต้นแบบที่ไม่จำเป็นออก ซึ่งผู้เขียนได้ยกตัวอย่างสัตว์ 2 ชนิด ดังนี้

1. แบบร่างตัวการ์ตูนรูปข้าง



รูปที่ 1 แบบร่างตัวการ์ตูนรูปข้าง

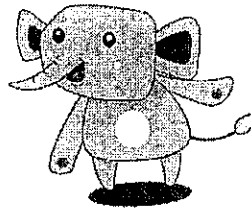
2. แบบร่างตัวการ์ตูนรูปเสื่อ



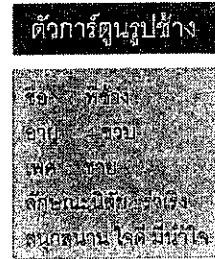
รูปที่ 2 แบบร่างตัวการ์ตูนรูปเสื่อ

6.2.3 นำแบบร่างลายเส้นการ์ตูนวาดรายละเอียดในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1. ตัวการ์ตูนรูปข้าง

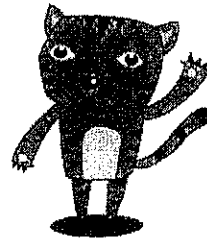


	C	M	Y	K
■	0	66	34	0
■	100	51	2	0
■	14	100	3	0
■	0	92	8	0
■	11	25	11	0

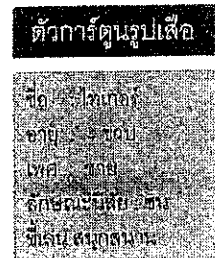


รูปที่ 3 ตัวการ์ตูนรูปข้าง

2. ตัวการ์ตูนรูปเสื่อ



	C	M	Y	K
■	0	66	34	0
■	100	51	2	0
■	14	100	3	0
■	0	92	8	0
■	11	25	11	0



รูปที่ 4 ตัวการ์ตูนรูปเสื่อ

ทั้งนี้เมื่อได้รูปการ์ตูนสัตว์รูปแบบสมบูรณ์แล้ว สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนตามรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้ เพื่อส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยรักธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เป็นต้น โดยตัวการ์ตูนที่ได้ออกแบบนั้นสามารถนำมาต่อยอดในการสร้างสื่อการสอนได้หลายประเภท อาทิเช่น ภาพประกอบ หนังสือนิทาน หุ่นมือ เป็นต้น และสามารถปรับเปลี่ยนรวมกับสร้างวิธีการสอนให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ได้อีกด้วย

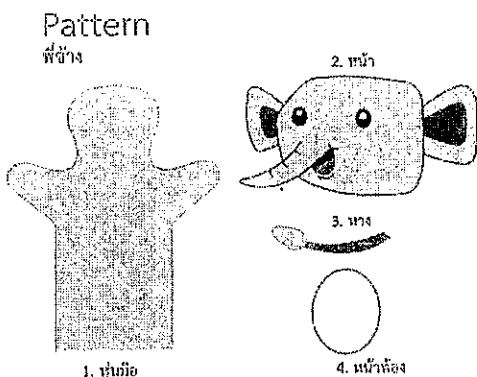
6.2.4 การนำตัวการ์ตูนไปใช้ในการสร้างสื่อการสอนอื่นๆ

ตัวการ์ตูนรูปสัตว์ที่ออกแบบ สามารถนำมาสร้างสื่อการเรียนการสอนได้ เช่น หุ่นมือสำหรับการใช้ประกอบเล่านิทาน เป็นต้น หุ่นมือเป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถสร้างความสนใจ ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้น

และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง และหุ่นมือยังสามารถใช้แก้ปัญหาทางการอ่าน เพราะต้องอ่านเรื่องราวและคำพูดที่ใช้เล่นในบทบาทอื่น อีกทั้งยังช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เกี่ยวกับศิลปะในการเล่านิทาน อีกทั้งเป็นการสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองในชั้นเรียนอีกด้วย [7]

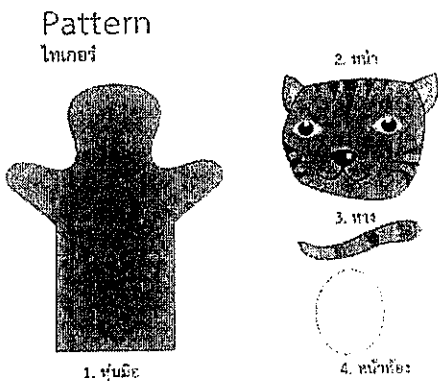
วิธีการออกแบบหุ่นมือ นำตัวการ์ตูนรูปสัตว์ที่ได้ออกแบบไว้มาสร้างแพทเทิร์น (Pattern) เป็นแม่แบบเพื่อใช้ในการตัดเย็บหุ่นมือรูปแบบจริง ตามรูปภาพประกอบดังนี้

1. แม่แบบหุ่นมือช้าง

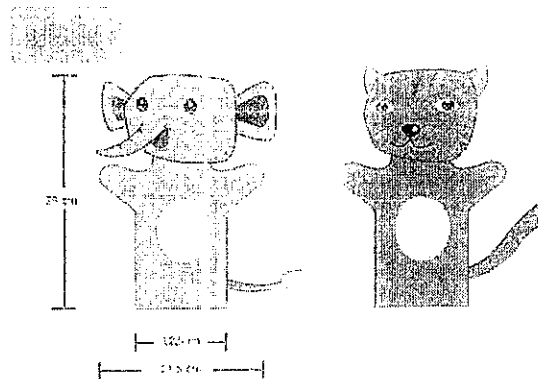


รูปที่ 5 แม่แบบหุ่นมือช้าง

2. แม่แบบหุ่นมือเสือ



รูปที่ 6 แม่แบบหุ่นมือเสือ



รูปที่ 7 หุ่นมือใช้สำหรับประกอบนิทานเล่านิทาน

7. อภิปรายและสรุปผล

ผู้เขียนสามารถอภิปรายและสรุปผลตามวัตถุประสงค์ดังนี้

7.1 เพื่อศึกษาสื่อการเรียนการสอน สำหรับเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาผู้เขียนได้สามารถสรุปได้ว่า สื่อการสอนเป็นเครื่องมือและตัวกลาง มีหน้าที่ถ่ายทอดความรู้จากครูสู่เด็ก อีกทั้งเพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ทั้งนี้สื่อประเภทตัวการ์ตูนเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการพัฒนาทางสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมากสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ที่จะช่วยโน้มน้าวให้เกิดความสนใจในเนื้อหา เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้

7.2 เพื่อออกแบบตัวการ์ตูน สื่อการเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย

ออกแบบตัวการ์ตูนรูปสัตว์ 2 ชนิดได้แก่ ช้างและเสือ โดยการออกแบบตัวการ์ตูนนั้น เป็นการออกแบบตัวการ์ตูนรูปสัตว์ มีการใช้เทคนิคการวาดลายเส้นแบบลดทอนรายละเอียด เพื่อให้ตัวการ์ตูนเป็นที่จดจำได้ง่าย อีกทั้งการเลือกใช้สีในการออกแบบตัวการ์ตูนได้เลือกสีที่ใกล้เคียงกับสีจริงของสัตว์ต้นแบบ โดยเลือกสีที่มีเฉดสีที่มีความสดใสเพื่อดึงดูดเด็กปฐมวัยให้เกิดความสนใจในขณะที่เรียน

หลังจากที่ออกแบบตัวการ์ตูนแล้วจึงนำมาสร้างสื่อการเรียนการสอนรูปแบบใหม่ คือหุ่นมือ เพื่อใช้สำหรับประกอบการเล่านิทาน

8. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

8.1 ควรศึกษาสื่อการเรียนการสอนให้หลากหลายมากขึ้นเพื่อนำมาเปรียบเทียบว่าสื่อการสอนชนิดใดเหมาะสมและสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ได้ดี

8.2 สามารถนำรูปแบบตัวการ์ตูนที่ออกแบบไปใช้ในการสร้างสื่อชนิดๆอื่นได้ โดยต้องศึกษาตามสาระการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวัยของเด็กปฐมวัย

8.3 สามารถพัฒนาสื่อการสอนประเภทการ์ตูนมาสร้างการ์ตูนเคลื่อนไหว เพลงการ์ตูน เป็นต้น เพื่อนำมาประกอบการเล่านิทาน เพื่อสร้างความสนใจของเด็กให้มากขึ้น

8.4 ควรประยุกต์ใช้สื่อการสอนประเภทการ์ตูน กับการใช้เทคนิค และวิธีการสอน เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจให้มากขึ้น

9. เอกสารอ้างอิง

- [1] กมล เวียสุวรรณและนิตยาเวียสุวรรณ, "สื่อการเรียนการสอน", ดันอ้อ แกรมมี่ (พิมพ์ครั้งที่ 1), 2539.
- [2] กรมวิชาการ, "หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี", โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2546.
- [3] กรมวิชาการ, "คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็กอายุ 3-5ปี)", โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว (พิมพ์ครั้งที่ 2), 2548
- [4] กระทรวงศึกษาธิการ, "คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็กอายุ 3-5ปี)", โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว (พิมพ์ครั้งที่ 1) 2547.
- [5] ประดับ มะณีแสง, "Digital Painting วาดภาพระบายสีด้วยคอมพิวเตอร์", ดวงกมลสมัย (พิมพ์ครั้งที่ 2), 2529.
- [6] พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์, "เทคนิคการออกแบบงานกราฟิก", ซีเอ็ดดูเคชั่น , 2547.
- [7] พวงเพชร มงคลวิทย์, "คู่มือการประดิษฐ์หุ่น", บริษัทดันอ้อจำกัด (พิมพ์ครั้งที่ 1), 2536.
- [8] พิเชษฐ วัฒนเวสกร, "Digiar CG Painting basic วาดรูปลงสีการ์ตูน CG Comic ด้วย Photoshop", ไอดีซี อินโฟติสทริบิวเตอร์ เซ็นเตอร์ (พิมพ์ครั้งที่ 1), 2550
- [9] วินัย รอดจ่าย, "การเขียนและจัดทำหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน", สำนักพิมพ์ตะเกียงทอง (พิมพ์ครั้งที่ 1), 2534.

- [10] วิวรรณ จันทร์เทพย์, "วิชาเทคโนโลยีการศึกษา. ราชบุรี : ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา", คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง, 2540
- [11] สมพร จารุณี, "คู่มือการเขียนเรื่องบันเทิงคดีและสารคดีสำหรับเด็ก", โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว (พิมพ์ครั้งที่ 2), 2541.