

การพัฒนาชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง วิชาการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นสำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนารีนุกูล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
มัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ*

The development of a skill set on drawing the background short story
cartoon creation For students in grade 7, Narinukul School

Under the Office of Ubon Ratchathani Secondary

Educational Service Area, Amnat Charoen

สตรีวรรณ รูปคม^{1*} พิมพ์สุดา สันปนวัฒน์² พิรญา ทองเฉลิม³

Satreewan Roopkom^{1*} Pimsuda Sanpanawat² Phiraya Thongchalem³

¹นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

¹Student, Department of Computer And Educational Technology Faculty of Education,
Ubon Ratchathani Rajabhat University.

²คุณครูกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โรงเรียนนารีนุกูล

²Teacher, Science and Technology Learning Subject, Narinukul School.

³อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

³Lecturer, Department of Computer And Educational Technology, Faculty of Education,
Ubon Ratchathani Rajabhat University.

*Corresponding author email: Satreewan123@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1.) เพื่อพัฒนาชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง วิชา การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2.) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดฝึกทักษะการวาดฉากหลัง วิชาการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/8 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 40 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลังและแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ ก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่องการวาดฉากหลัง ผลการวิจัยพบว่า 1.)ชุดฝึกทักษะมีคะแนนประสิทธิภาพเท่ากับ 76.83/79.75 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75 2.) คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 4.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.30 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ

* Received: 11 Janury 2024, Revised: 27 November 2025, Accepted: 1 December 2024

7.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.62 พบว่า คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การวาดฉากหลัง การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น ชุดฝึกทักษะ

ABSTRACT

This research aimed to: 1) develop a skill training package on background drawing in the short comic creation course for Grade 7 students to meet the efficiency criterion of 75/75, and 2) compare students' learning achievement before and after using the background drawing skill training package. The sample consisted of 40 Grade 7/8 students in the second semester, selected through cluster random sampling. The research instruments included the skill training package on background drawing and a learning achievement test administered before and after the instruction. The findings revealed that: 1) the training package had an efficiency score of 76.83/79.75, which met the standard criterion of 75/75; and 2) the students' mean pre-test score was 4.90 (SD = 1.30), while the mean post-test score was 7.98 (SD = 1.62). The post-test score was significantly higher than the pre-test at the .05 significance level.

Keywords: background drawing, creation of short cartoons, skill set

บทนำ

นวัตกรรมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีดิจิทัลที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน (Disruptive Technology) ซึ่งไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อระบบเศรษฐกิจเท่านั้น แต่ยังมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของประชาชนทั่วโลก ที่ต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวันในหลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา การจัดการทรัพยากรธรรมชาติ การคมนาคมขนส่ง การใช้ข้อมูลข่าวสารเพื่อการบริหารจัดการ รวมถึงการทำงานในภาคส่วนต่าง ๆ เทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีบทบาทสำคัญในทุกแง่มุมของชีวิตประจำวัน ส่งผลให้เยาวชนรุ่นใหม่จำเป็นต้องเรียนรู้และเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างรอบด้าน เพื่อให้สามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงและนำเทคโนโลยีไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อตนเอง สังคม และประเทศชาติในอนาคต

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) มีวัตถุประสงค์ในการจัดการศึกษาประการหนึ่งคือ เพื่อพัฒนาระบบและกระบวนการจัดการศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ และ เพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นพลเมืองดี มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์และสมรรถนะที่สอดคล้องกับทศวรรษที่ ๒๑ ของประเทศไทย พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติและยุทธศาสตร์ชาติ และมีเป้าหมายด้านผู้เรียน (Learner Aspirations) โดยมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ ๒๑

(3Rs8Cs) ที่มุ่งเน้นด้านการพัฒนาทักษะด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Computing and ICT Literacy) ประการหนึ่ง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๑ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. ๒๕๖๐) กำหนดสาระสำคัญด้านเทคโนโลยี ในการออกแบบและเทคโนโลยีเรียนรู้เกี่ยวกับ เทคโนโลยีเพื่อการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ใช้ความรู้และทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์และศาสตร์อื่น ๆ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนางานอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม เลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงผลกระทบต่อชีวิต สังคม และสิ่งแวดล้อม (กระทรวงศึกษาธิการ , 2560)

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้โดยการจัดกิจกรรมให้เด็กได้กระทำตามที่เด็กพึงพอใจ ให้ออกาสเด็กได้มีการสำรวจ ตรวจสอบ ค้นคว้าและทดลองเพื่อการค้นพบคำตอบด้วยตนเอง ให้มีความคุ้นเคยกับสิ่งที่แปลกใหม่อยู่เป็นประจำ มีอิสระในการคิด ไม่ยึดติดอยู่กับความ ถูกต้องและความผิดพลาดและต้องมีทัศนคติที่ดีต่อชีวิตการจัดการการเรียนรู้ตามแนวความคิดการสร้างสรรค์ความรู้ (Constructivism) เป็นวิธีการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเน้นผู้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ครูเป็นตัวอย่างและฝึกฝนกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเห็น ผู้เรียนจะต้องฝึกฝนและสร้างความความรู้ด้วยตนเอง (อนุชิต ศรีสุวรรณ และ จุมพล ราชวิจิตร, 2553)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอน จึงได้แนวคิดที่จะพัฒนาชุดฝึกทักษะเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยชุดฝึกทักษะที่ผู้วิจัยทำการพัฒนาขึ้น เป็นชุดฝึกทักษะที่เกี่ยวกับ เรื่อง การวาดฉากหลัง ที่ประกอบไปด้วย การใส่สีพื้นหลัง การวาดต้นไม้ รั้ว เมฆ พุ่มหญ้า และ เมือง/ตึก ชุดฝึกทักษะนี้จะช่วยทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนารีนุกูล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ มีความเข้าใจและใช้เครื่องมือในโปรแกรม Power Point ได้เหมาะสมและดียิ่งขึ้น นักเรียนสามารถนำเอาเทคนิคต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการวาดชิ้นงานอื่นๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง วิชา การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนที่เรียนด้วยชุดฝึกทักษะ การวาดฉากหลัง วิชา การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ ชุดฝึกทักษะ

ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้

ขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหา เรื่อง การวาดฉากหลัง วิชา การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แบ่งเนื้อหาได้เป็น 1.สร้างพื้นหลังฉาก 2.การสร้างต้นไม้ 3.การสร้างรั้ว 4.การสร้างเมฆ 5.การสร้างพุ่มหญ้า 6.การสร้างเมือง/ตึก

ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

ทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 คาบเรียนโดยแบ่งเป็น คาบละ 50 นาที

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

การศึกษาค้นคว้านี้ ทำการศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนารีนุกูล สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 540 คน

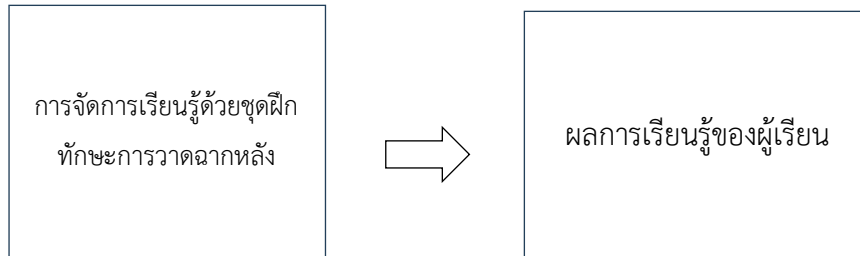
2. กลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาค้นคว้านี้ ทำการศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนารีนุกูล สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

- 1.แบบทดสอบก่อน – หลังเรียน
- 2.ชุดฝึกทักษะที่ 1 การทำพื้นหลัง
- 3.ชุดฝึกทักษะที่ 2 และ 3 การวาดต้นไม้
- 4.ชุดฝึกทักษะที่ 4 การวาดรั้ว
- 5.ชุดฝึกทักษะ ที่ 5 การวาดเมือง/ตึก
- 6.ชุดฝึกทักษะที่ 6การวาดเมฆ
- 7.ชุดฝึกทักษะที่ 7การวาดพุ่มไม้
- 8.ชุดฝึกทักษะที่ 8 การวาดฉากหลัง
- 9.ชุดฝึกทักษะที่ 9 วาดฉากหลังโรงเรียนของฉัน

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

- 1.แบบทดสอบการวาดฉากหลังก่อน - หลังเรียน
- 2.แบบประเมินผลงาน/ชิ้นงาน

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. การศึกษาเอกสาร งานวิจัย วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับวิทยาการคำนวณ การออกแบบและเทคโนโลยี และการสร้างการตูนเรื่องสั้น ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. ออกแบบพัฒนาชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง วิชา การสร้างการตูนเรื่องสั้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 9 ชุดฝึก
3. การออกแบบแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
4. การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ โดยวิเคราะห์ประเมินความเหมาะสมของชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง วิชา การสร้างการตูนเรื่องสั้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนการสอน ทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี มีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.49
5. การตรวจสอบคุณภาพโดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC ของแบบทดสอบ พบว่า ดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบ 1.00

การเก็บรวบรวมข้อมูล

- ดำเนินการตามแผนการพัฒนาทักษะการวาดฉากหลัง ดังนี้
- 1.) ทดสอบความรู้เกี่ยวกับเรื่องการวาดฉากหลัง ก่อนเรียน

2.) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา ว 21211 การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น โดยใช้ชุดฝึกทักษะ การวาดฉากหลัง ตามขั้นตอน และ ชุดฝึกทักษะ โดยใช้โปรแกรม Microsoft PowerPoint โดยเริ่มตั้งแต่วันที่ 17 มกราคม 2566 และวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2566

3.) ทดสอบความรู้เกี่ยวกับเรื่องการวาดฉากหลัง หลังเรียน

ผลการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง วิชา การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลคะแนนการหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง

ผลการทดสอบระหว่างเรียน			ผลการทดสอบหลังเรียน		
Score	Mean	E ₁	Score	Mean	E ₂
90	69.15	77.68	10	7.98	79.75

จากตารางที่ 1 ผลคะแนนการหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง วิชา การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีค่า E₁ เท่ากับ 77.68 และคะแนนผลการสอบหลังเรียน มีค่า E₂ เท่ากับ 79.75 สรุปผลคะแนนการหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะเรื่อง การวาดฉากหลังเท่ากับ 77.68/79.75 มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 75/75

2) ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ด้วยชุดฝึกทักษะการวาดฉากหลัง วิชา การสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ผลดังตารางที่ 2 ดังนี้

จากการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนสอบก่อน – หลังเรียน จาก ชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 8 จำนวน 40 คน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t - test
ก่อนเรียน	40	10	4.90	1.30	18.57*
หลังเรียน	40	10	7.98	1.62	

* นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนของนักเรียน เท่ากับ 4.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.30 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนเท่ากับ 7.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.62 เมื่อ

เปรียบเทียบระหว่างคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังเรียนหลังการใช้นวัตกรรมชุดฝึกทักษะพบว่า นักเรียนมีความรู้และความสามารถในการวาดฉากหลังหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง วิชาการสร้างการ์ตูน เรื่องสั้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนารีนุกูล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาอุบลราชธานี อำนาจเจริญ อธิบายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1.) ผลคะแนนการหาประสิทธิภาพของชุดฝึกทักษะ เรื่อง การวาดฉากหลัง วิชา การสร้างการ์ตูน เรื่องสั้น สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 7.68 มีค่า E_1 เท่ากับ 77.68 และ คะแนนผลการสอบหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ย 7.98 และมีค่า E_2 เท่ากับ 79.75 ซึ่งผ่านตามเกณฑ์ 75/75 ทั้งนี้เนื่องจากผู้วิจัยได้ออกแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น โดยใช้โปรแกรม Microsoft Power Point ซึ่งออกแบบเนื้อหาเพื่อพัฒนาทักษะจากง่ายไปยาก มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ซึ่งประกอบไปด้วย 1.) ชุดฝึกทักษะที่ 1 การทำพื้นหลัง 2.) ชุดฝึกทักษะที่ 2 และ 3 การวาดต้นไม้ 3.) ชุดฝึกทักษะที่ 4 การวาดรั้ว 4.) ชุดฝึกทักษะ ที่ 5 การวาดเมือง/ตึก 5.) ชุดฝึกทักษะที่ 6 การวาดเมฆ 6.) ชุดฝึกทักษะที่ 7 การวาดพุ่มไม้ 7.) ชุดฝึกทักษะที่ 8 การวาดฉากหลัง 8.) ชุดฝึกทักษะที่ 9 วาดฉากหลังโรงเรียนของฉัน ชุดฝึกทักษะที่นักเรียนได้ทำทั้งหมดล้วนเป็นความรู้พื้นฐานที่นักเรียนสามารถนำไปสร้างฉากหลังในการ์ตูนเรื่องสั้นในเรื่องต่างๆ ของตนเองได้ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะสารสนเทศให้กับนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วริษา วรรณวิจิตรกุล และ อินทิรา พรหมพันธุ์ (2562) การส่งเสริมและพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ศิลปะของผู้เรียนไม่สามารถเกิดขึ้นได้ หากผู้เรียนขาดความชำนาญด้านทักษะการใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ในการเรียนคอมพิวเตอร์ ศิลปะ หากกิจกรรมการสอนคอมพิวเตอร์ศิลปะได้ออกแบบให้ผู้เรียนได้ฝึกความชำนาญด้านทักษะการใช้คอมพิวเตอร์จากพื้นฐานไปสู่ทักษะที่ซับซ้อนขึ้นไปตามลำดับความสามารถของผู้เรียนและออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับความรู้และทักษะการสร้างสรรค์ศิลปะที่เหมาะสมกับผู้เรียน ผู้สอนบรรยายเนื้อหาวิชาและแสดงวิธีทำเป็นขั้นเป็นตอนให้ผู้เรียนชมเป็นตัวอย่าง ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการฟังและการสังเกตสิ่งที่ผู้สอนลงมือปฏิบัติ โดยในการสาธิต ผู้สอนควรวิเคราะห์แบ่งขั้นตอนให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน และสอดคล้องกับ เจวรี ศรีจันไชย (2566) ลักษณะของชุดฝึกทักษะที่ดีควรเป็นแบบฝึกสั้น ๆ ฝึกหลาย ๆ ครั้ง มีหลายรูปแบบ การฝึกควรฝึกเฉพาะเรื่องเดียว และควรเป็นสิ่งที่นักเรียนพบเห็นอยู่แล้ว คำชี้แจงสั้น ๆ ใช้เวลาเหมาะสม เป็นเรื่องที่ทำให้แสดงความสามารถ เมื่อผู้เรียนได้ฝึกแล้วก็สามารถพัฒนาตนเองได้ดี

2.) เพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดฝึกทักษะการวาดฉากหลัง วิชาการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นโดยเฉลี่ยเท่ากับ $4.90 - 7.98 = 3.08$ แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการวาดฉากหลัง เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีมากยิ่งขึ้น นักเรียนสามารถฝึกฝนตนเองไปตามขั้นตอนในชุดฝึกทักษะทำให้นักเรียนมีทักษะการใช้โปรแกรมและมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดียิ่งขึ้นทั้งนี้ นักเรียนยังสามารถฝึกฝนตนเองนอกห้องเรียนได้จากชุดฝึกทักษะการวาดฉากหลัง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กฤษณ์พัสวีย์ ธารณศักดิ์ (2565) เรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะ เรื่อง การระบายสีชอล์ค น้ำมัน เพื่อส่งเสริมทักษะการไล่ น้ำหนักตามวงจรัส นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีคะแนนทักษะการไล่ น้ำหนักตามวงจรัสก่อนเรียนเท่ากับ 38.03 คะแนน หลังเรียนเท่ากับ 47.79 ซึ่งคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้และฝึกทักษะการระบายสีชอล์ค น้ำมันโดยการใช้แบบฝึกทักษะแต่ละชุดจบแล้ว แบบฝึกทักษะนี้ช่วยให้นักเรียนมีความสุข สามารถเรียนรู้ เข้าใจ เกิดทักษะการระบายสีชอล์ค น้ำมัน ได้อย่างถูกต้อง เป็นประโยชน์ต่อนักเรียน และทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น และสอดคล้องกับ พิชญดา ไชยดีและ จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า (2565) ได้รายงานผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะการวาดภาพการ์ตูนคนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียนเท่ากับ 11.55, S.D. = 3.37 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียนของนักเรียนมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 20.35, S.D. = 1.95 แสดงให้เห็นว่าหลังเรียนนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน เนื่องจากเนื้อหาของแบบฝึกทักษะตรงกับความสนใจของนักเรียนที่ต้องการเรียนรู้เทคนิควิธีการวาดภาพการ์ตูนคน โดยนักเรียนได้ลงมือฝึกปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง มีการเรียนรู้ทั้งทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน สามารถฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการวาดฉากหลังรายวิชาการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการลงมือปฏิบัติจริงในชั้นเรียนทำให้นักเรียนเกิดทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์และตัวนักเรียนมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียนมากยิ่งขึ้น และยังช่วยพัฒนานักเรียนในด้านผลการเรียนรู้ให้ดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดฝึกทักษะมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้พัฒนาการเรียนการสอนนักเรียนในรายวิชาการสร้างการ์ตูนเรื่องสั้นและสามารถทำให้นักเรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.) การวิจัยพบว่า การนำชุดฝึกทักษะ มาใช้ในการพัฒนาทักษะการวาดฉากหลังของนักเรียน เป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและนักเรียนเป็นอย่างมาก และผู้วิจัยพบว่าเมื่อสามารถที่จะพัฒนาทักษะการ วาดฉากหลังได้ จะทำให้ผู้เรียนมีการพัฒนาการทางด้านวิชาการสร้างการคุ้นเคยเรื่องสั้น ได้ดีขึ้น เท่ากับ เป็นการส่งเสริม สนับสนุน ช่วยเหลือให้ผู้เรียนมีพัฒนาการได้เต็มตามศักยภาพ เท่าทันโลกในยุค 4.0

2.) ในการนำชุดฝึกทักษะการสร้างฉากหลัง ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนนั้น ครู จะต้องมีการศึกษาทำความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ดังนี้

2.1.) ครูจะต้องศึกษาวิเคราะห์บริบทผู้เรียน บริบทสภาพแวดล้อม และจิตสภาพแวดล้อมที่ หลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกอิสระ ผ่อนคลาย เกิดความสนุกสนานในการฝึกปฏิบัติ

2.2.) ครูจะต้องออกแบบชุดฝึกทักษะ ชุดย่อยให้มีความเหมาะสมกับระยะเวลาเพื่อให้ สามารถประเมินผลงานของผู้เรียนได้ทันเวลา และผู้เรียนทราบผลการประเมิน เพื่อใช้พัฒนาทักษะที่ สูงขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1.) เนื้อหาในวิชาการสร้างการคุ้นเคยเรื่องสั้น ยังมีส่วนประกอบอีกมากมาย ทั้งการสร้างตัวละคร การสร้างเนื้อเรื่อง รูปแบบการวางตัวละคร ทดลองสร้างชุดฝึกทักษะในเนื้อหานั้นๆ เพื่อทำการวิจัย

2.) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนด้วยการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดทักษะการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

3.) ผู้สอนควรศึกษา ออกแบบวิธีการวัดและประเมินผลชิ้นงานโดยวิเคราะห์กิจกรรม ผู้สอน ควรกำหนดแนวทางและหลักเกณฑ์การประเมินผลที่แตกต่างกันไปในแต่ละรายละเอียดย่อยแต่ละ กิจกรรม

เอกสารอ้างอิง

กฤษฎีพัสวี่ ธารณศักดิ์. (2565). การพัฒนาแบบฝึกทักษะ เรื่อง การระบายสีชอล์คน้ำมัน เพื่อส่งเสริมทักษะ การไล่น้ำหนักตามวงจรสี นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *Journal of Modern Learning Development*, 7(9), 312-326.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

กิตติพันธ์ อุดมเศรษฐ์.(2565). *การเขียนรายงานการวิจัยในชั้นเรียน*. <https://shorturl.asia/DqwiU>.

เจวรี ศรีจันไชย. (2566). *การพัฒนาชุดฝึกทักษะวิชาวิทยาศาสตร์โดยการเรียนรู้แบบโครงงานร่วมกับ*

เทคนิค STAD ที่เสริมสร้างการคิดวิเคราะห์พฤติกรรมความร่วมมือและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปริญญานิพนธ์การศึกษาลัทธิสุตรครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.

พิชญดา ไชยดี และ จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า. (2565). การพัฒนาทักษะการวาดการ์ตูนคนโดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสายน้ำทิพย์. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 7(12), 160-176.

วริษา วรรณวิจิตกุล และ อินทิรา พรหมพันธุ์. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการสอนโปรแกรมวาดภาพระบายสีเพื่อส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *Humanities, Social Sciences, and Arts*, 12(5), 847-864.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 -2579* สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

อนุชิต ศรีสุวรรณ และ จุมพล ราชวิจิตร. (2553). ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะเรื่อง การวาดภาพระบายสีโดยใช้แบบฝึกทักษะ ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนดอนตาลวิทยา อำเภอดอนตาล จังหวัดมุกดาหาร. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 4(3), 123-129.