

การพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง HOWDY ENGLISH สำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ปิยะรัตน์ ภิรมแก้ว^{1*} จงกล แก่นเพิ่ม²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. พัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีคุณภาพอย่างน้อยระดับดีตามการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ และ 2. เปรียบเทียบคะแนนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จากแบบทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนด้วยการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English

กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลบุรีรัมย์ จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English แบบประเมินคุณภาพการ์ตูนแอนิเมชัน แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที

ผลวิจัยพบว่า 1. คุณภาพของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน อยู่ในระดับดีมาก และ 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนจากการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English มีคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การ์ตูนแอนิเมชัน, ภาษาอังกฤษ

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

² รองศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

*ผู้นิพนธ์หลัก

THE DEVELOPMENT OF ANIMATED CARTOON ON HOWDY ENGLISH FOR PRATHOMSUKSA 2 STUDENTS

Piyarat Piromkaew^{1*} Jongkol Kanperm²

Abstract

The objectives of this research were 1. to develop an animated cartoon on Howdy English for Prathomsuksa 2 students at a good level of quality evaluated by the experts and 2. to compare the pretest scores with the learning achievement scores after learning from an animated cartoon of Prathomsuksa 2 students.

The sample group was 36 Prathomsuksa 2 students of Anubanburiram school. Research tools were animated cartoon on Howdy English for Prathomsuksa 2 students, animated cartoon quality evaluation form, pretest test and learning achievement test. The data were analyzed through the applications of frequency, mean, standard deviation, t-test.

The results of this research were as follows: 1. the quality of animated cartoon on Howdy English for Prathomsuksa 2 students evaluated by the content experts and the animated cartoon experts was at “very good” level, and 2. after learning from animated cartoon on Howdy English for Prathomsuksa 2 students, the learning achievement scores were significantly higher than the pretest scores at the .05 level of significance.

Keywords : animated cartoon, English

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

² รองศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

*ผู้นิพนธ์หลัก

บทนำ

สังคมโลกปัจจุบันเป็นสังคมข้อมูลข่าวสาร ความก้าวหน้า ความเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจ และวัฒนธรรม มีผลกระทบทั่วถึงอย่างรวดเร็ว บุคคลในสังคมต้องติดต่อพบปะ เพื่อดำเนินกิจกรรมทางสังคมหรือเศรษฐกิจเพิ่มขึ้น ภาษาต่างประเทศจึงกลายเป็นเครื่องมืออันสำคัญยิ่ง ในการสื่อสารความรู้สึกนึกคิดเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันและกัน ในการศึกษาหาข้อมูลความรู้ และถ่ายทอดวิทยาการต่าง ๆ แก่กัน ในด้านเศรษฐกิจ ภาษามีความจำเป็นอย่างยิ่งขึ้น ในการเจรจาต่อรองด้านการค้าและการประกอบอาชีพอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นการรู้ภาษาต่างประเทศ จะช่วยสร้างสัมพันธภาพอันดีระหว่างชนชาติไทยและชนชาติอื่น เพราะมีความเข้าใจวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละเชื้อชาติ ทำให้สามารถปฏิบัติติดต่อกันได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม มีความเข้าใจและภาคภูมิใจในภาษาและวัฒนธรรมไทย สามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยไปสู่สังคมโลก (กรมวิชาการ, 2545)

การสอนภาษาต่างประเทศในปัจจุบันได้หันมายึดแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมากขึ้น มีการจัดกิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย ได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ที่มีโอกาสพบได้จริงในชีวิตประจำวัน ดังนั้นจึงเป็นความสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้สอนจะต้องเลือกใช้สื่อให้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหาวิชาที่จะสอน เพื่อส่งเนื้อหาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างดีที่สุด

สื่อการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมากในการเรียนการสอน เนื่องจากเป็นตัวกลางที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความหมายของเนื้อหาบทเรียนได้ตรงกับที่ผู้สอนต้องการ ไม่ว่าสื่อจะอยู่ในรูปแบบใดก็ตามล้วนแต่เป็นทรัพยากรที่สามารถอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น กล่าวคือ สื่อการเรียนการสอนเป็นสิ่งที่ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ยังยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้น และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ขณะเดียวกันยังช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกสนานและไม่รู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน นอกจากนี้การใช้สื่อยังช่วยทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันในกรณีที่เรื่องที่สอนเป็นนามธรรมและยากต่อความเข้าใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ร่วมกันในวิชาที่เรียน (กิดานันท์ มลิทอง, 2548)

การ์ตูนเป็นสื่อหนึ่งที่มีการนำมาใช้ในการเรียนการสอน ซึ่ง เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์ (2544) กล่าวถึงความสนใจของเด็กที่มีต่อการดูการ์ตูนว่า การ์ตูนจัดเป็นสื่อที่เข้าถึงเด็กได้ง่าย และมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การถ่ายทอดค่านิยม วัฒนธรรม ตลอดจนความบันเทิงมาสู่เด็ก ๆ สื่อการ์ตูนไม่ว่าจะในรูปแบบหนังสือหรือภาพยนตร์การ์ตูนก็ล้วนแต่เรียกร้องความสนใจจากเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี

ในปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้า โดยเฉพาะอย่างยิ่งเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ จึงทำให้มีการประยุกต์เอาความสามารถของคอมพิวเตอร์มาช่วยในการผลิตสื่อโดยใช้ซอฟต์แวร์กราฟิกทำภาพการ์ตูนให้เป็นภาพเคลื่อนไหวโดยการใช้เทคนิคภาพที่เรียกว่า “แอนิเมชัน” (Animation) ซึ่ง วิภา อุดมฉันท (2538) อธิบายว่า แอนิเมชัน หมายถึง ภาพ เคลื่อนไหวที่เกิดจากการใช้เทคนิคการทำสิ่งที่เคลื่อนไหวไม่ได้ให้เคลื่อนไหวได้ เป็นการให้ชีวิตและวิญญาณแก่ศิลปะที่สร้างขึ้นโดยวิธีการที่ทำให้ดูเหมือนจริง (To Give Life and Soul to a Design through the Transformation of Reality) นอกจากนี้ วิภา อุดมฉันท (2538) ยังกล่าวอีกว่า การใช้เทคนิคภาพเป็นความสามารถพิเศษของนักผลิตรายการ เพราะเทคนิคภาพที่ดีย่อมนำไปสู่รายการที่ดี เทคนิคภาพใช้ได้ตั้งแต่เด็กเล็ก แม้กระทั่งก็ได้หมายความว่าเทคนิคเหล่านี้จะใช้ไม่ได้สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ใหญ่ อันที่จริงควรจะเป็นเทคนิคที่ใช้ได้ดีกับรายการเพื่อการศึกษาทั่วไป ซึ่งเทคนิคการทำภาพเคลื่อนไหว หรือแอนิเมชัน เป็นเทคนิคภาพที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในปัจจุบัน สอดคล้องกับ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล (2547)

ที่กล่าวว่า สื่อแอนิเมชันสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนทำให้เข้าใจในบทเรียนได้ง่าย และเข้าใจได้ตรงกัน เนื่องจากเห็นภาพ เคลื่อนไหวในบทเรียนนั้นได้ชัดเจน มากกว่าจะเป็นเพียงตัวหนังสือหรือภาพนิ่ง

โรงเรียนอนุบาลบุรีรัมย์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 1 เป็นสถานศึกษาที่มุ่งพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่มาตรฐานสากลตามพันธกิจที่ว่า “อนุบาลยุคใหม่ ใส่ใจการเรียนรู้ มุ่งสู่สากล ผักตบเป็นคนดี รักศักดิ์ศรีความเป็นไทย” โดยมีการพัฒนาหลักสูตร รูปแบบและวิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้ ที่มุ่งเสริมสร้างศักยภาพของผู้เรียนโดยคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือ สื่อ และนวัตกรรมทางเทคโนโลยีการศึกษาที่เหมาะสม

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีคุณภาพระดับดีตามการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลบุรีรัมย์ อ.เมือง จ.บุรีรัมย์ จำนวน 36 คน โดยสิ่งที่ศึกษา ประกอบด้วย

1. ตัวจัดกระทำ คือ การตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English
2. ผลจากตัวจัดกระทำ คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

1. การตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
2. แบบประเมินคุณภาพการตูนแอนิเมชัน สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
3. แบบประเมินคุณภาพการตูนแอนิเมชัน สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการผลิตการตูนแอนิเมชัน
4. แบบทดสอบ ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยเป็นข้อสอบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 12 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกันแต่สลับตำแหน่งของข้อคำถามและคำตอบ

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยชี้แจงให้กลุ่มทดลองเข้าใจวัตถุประสงค์ของการทำการวิจัยในครั้งนี้ จากนั้นให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนเรียนลงบนกระดาษคำตอบ จำนวน 12 ข้อ โดยใช้เวลา 15 นาที
2. หลังจากนั้นเป็นเวลา 1 สัปดาห์ จึงให้ผู้เรียนเรียนจากการตูนแอนิเมชัน โดยก่อนเริ่มเรียนผู้วิจัยอธิบายขั้นตอนในการเรียนและสิ่งที่ควรปฏิบัติให้นักเรียนเข้าใจ จากนั้นให้กลุ่มทดลองเรียนจากการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 3 ตอน ความยาวตอนละ 13 นาที (พัก 5 นาที

หลังจากเรียนจบแต่ละตอน) โดยนำผ่านการตูนแอนิเมชันเปิดกับเครื่องเล่นดีวีดี ดูผ่านจอโทรทัศน์ขนาด 25 นิ้ว ที่ติดตั้งอยู่ในห้องเรียน

3. หลังจากเรียนครบทั้ง 3 ตอนแล้ว ให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทันที ลงบนกระดาษคำตอบ จำนวน 12 ข้อ โดยใช้เวลา 15 นาที

4. นำกระดาษคำตอบไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติและแปลผลเพื่อสรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย

1. คุณภาพของการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการผลิตการ์ตูนแอนิเมชันในระดับดี

2. คะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนจากการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 แตกต่างกับคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียน โดยที่ค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. ผลจากการหาคุณภาพของการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และด้านเทคนิคการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า คุณภาพของการตูนแอนิเมชันทั้งด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน อยู่ในระดับดีมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะในการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชันผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาตามขั้นตอนของ ประทิน คล้ายนาค (2541) ที่ได้วางแผนไว้ จึงได้เนื้อหาที่มีความสอดคล้องกับหลักสูตร มีความถูกต้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน รวมทั้งมีภาพความคมชัดและเสียงที่ชัดเจน (กิตานันท์ มลิทอง, 2548) นอกจากนี้ในการพัฒนาการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ยังได้รับการตรวจสอบ ปรับปรุง และแก้ไขจากคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตลอดจนผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล จึงทำให้การ์ตูนแอนิเมชันที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีคุณภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียนกับคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่เรียนด้วยการตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่า นักเรียนสามารถทำคะแนนจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้สูงกว่าคะแนนจากแบบทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานของการวิจัย ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการ์ตูนแอนิเมชันจัดเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่เข้าถึงเด็กได้ง่าย และมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การถ่ายทอดค่านิยม วัฒนธรรม ตลอดจนความบันเทิงมาสู่เด็ก ๆ สื่อการ์ตูนไม่ว่าจะในรูปแบบหนังสือหรือภาพยนตร์การ์ตูนก็ล้วนแต่เรียกร้องความสนใจจากเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างมาก (เบญจมาศ เบญจพรกุลพงศ์, 2544) ขณะเดียวกันยังเป็นสื่อการสอนที่ช่วยประหยัดเวลา สามารถใช้สอนเนื้อหาให้ผู้เรียนเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ช่วยในการถ่ายทอดนามธรรมไปสู่รูปธรรม ทำให้เข้าใจง่ายกว่าการบรรยาย สามารถเพิ่มความสุขและน่าสนใจในเนื้อหาบทเรียนด้วยการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกทั้งแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เป็นจุดรวมความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้ความสนใจในสิ่งที่ชมร่วมกัน (กิตานันท์ มลิทอง, 2548) นอกจากนี้ยังสามารถเรียกร้องให้นักเรียนสนใจเรื่องที่เรียนยิ่งขึ้น ช่วยฝึกเด็กให้ใช้สมอง ใช้ความคิด เพราะเด็กจะต้องคิด จึงจะเข้าใจความหมายของการตูนได้ (ชม ภูมิภาค, 2524)

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. การพัฒนาการตูนแอนิเมชัน ควรจะกำหนดความยาวของวิดีโอให้สัมพันธ์กับวัยของกลุ่มผู้ชม เพราะความยาวของมีส่วนสัมพันธ์อย่างมากกับสมาธิ หรือระยะเวลาการรวมศูนย์ความสนใจของกลุ่มผู้ชม ความยาวของรายการที่พอเหมาะสำหรับเด็กในวัยประถมศึกษา (อายุไม่เกิน 10 ปี) คือ ระยะเวลา 10-15 นาที (วิภา อุดมฉันท, 2538)

2. นอกจากการนำการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง Howdy English ไปใช้ในการเรียนดังเช่นงานวิจัยครั้งนี้ ครูผู้สอนควรมีการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับให้นักเรียนยืมกลับไปเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองที่บ้านได้ หรือนำการ์ตูนแอนิเมชันเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตเพื่อเสริมการเรียนการสอนในระบบนี้ด้วย (กิดานันท์ มลิทอง, 2548)

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาวิดีโอการ์ตูนแอนิเมชันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องคำศัพท์กับนักเรียนระดับชั้นอื่น เช่น ช่วงชั้นที่ 2 (ป.4, ป.5, ป.6) ช่วงชั้นที่ 3 (ม.1, ม.2, ม.3) ช่วงชั้นที่ 4 (ม.4, ม.5, ม.6) เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับความคงทนในการจำหลังจากเรียนด้วยการ์ตูนแอนิเมชันผ่านไปแล้ว 2 สัปดาห์

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. 2545. เอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 คู่มือการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ. กรุงเทพมหานคร: กระทรวงศึกษาธิการ
- กิดานันท์ มลิทอง. 2548. เทคโนโลยีและการสื่อสารเพื่อการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์อรุณการพิมพ์.
- จรรยาพร ปรปักษ์ประลัย. 2548. Animation says Hi! สวัสดิ์แอนิเมชัน. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์กรุงเทพ.
- จินตนา ไบกาซูยี. 2537. การเขียนสื่อการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.
- ชม ภูมิภาค. 2524. เทคโนโลยีทางการสอนและการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ประสานมิตร.
- ทิศนา ขัมมณี. 2550. ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อ้างถึง R. M. Gagné. 1974. Principles of instructional design. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. 2547. การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน How To Make 2D Animation. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.
- เบญจมาศ เบ็ญจพรกุลพงษ์. 2544. การรับรู้ของเด็กที่มีต่อพฤติกรรมของตัวการ์ตูนชินจังในการ์ตูนทางโทรทัศน์ชุดชินจังจอมแก่น. วิทยานิพนธ์นิตยทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประทีน คล้ายนาค. 2541. การผลิตรายการโทรทัศน์ทางการศึกษา. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิสนุ พองศรี. 2551. วิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: พรอพเพอร์ตี้พริ้นท์.
- วิภา อุดมฉันท. 2538. การผลิตสื่อโทรทัศน์และวิดีโอ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อุทุมพร จามรมาน. 2534. ข้อสอบ:การสร้างและการพัฒนา. กรุงเทพมหานคร: ฟันนี่พับบลิชซิ่ง
- Bigge, M. L. 1982. Learning theories for teachers. New York: Harper & Row.
- Gagné, R. M., and L. J. Briggs (eds.). 1974. Principles of instructional design. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Muir, S.E. 2005. Getting the animated message : Effects of animated public service announcements designed for children on adults. Master Abstracts International.