

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อ การศึกษาการวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูน  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในกรุงเทพมหานคร ในการวิจัยครั้งนี้ ขอนำเสนอ  
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 4 ตอน ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพและภูมิหลังของ เด็กนัก เรียน
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูน  
ของ เด็กนัก เรียน
3. ผลการวิเคราะห์การวาดภาพการ์ตูนของ เด็กนัก เรียน
4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการสัง เกตพฤติกรรมการวาดภาพ  
การ์ตูนของ เด็กนัก เรียน

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตอนที่ 1 ด้านสถานภาพและภูมิหลังของนักเรียน

ตารางที่ 3 จำนวนและค่าร้อยละของนักเรียนจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	230	49.25
หญิง	237	50.74
รวม	467	100

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างประชากร ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 467 คน เป็นนักเรียนชาย 230 คน คิดเป็นร้อยละ 49.25 และนักเรียนหญิง 237 คน คิดเป็นร้อยละ 50.74

ตารางที่ 4 จำนวนและค่าร้อยละของอายุนักเรียน

อายุ/ปี	จำนวน	ร้อยละ
9	4	0.85
10	207	44.32
11	200	42.82
12	42	8.99
13	11	23.55
14	1	0.21
15	2	0.42
รวม	467	100

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่มีอายุ 10 ปี มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 44.32 รองลงมาคืออายุ 11 ปี คิดเป็นร้อยละ 42.82 นักเรียนที่มีอายุ 14 ปี มีจำนวนน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.21

ตารางที่ 5 จำนวนและค่าร้อยละของนักเรียนที่เคยเห็นภาพการ์ตูนมาก่อน

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
เคยเห็นภาพการ์ตูน	467	100
ไม่เคยเห็นภาพการ์ตูน	0	0

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างประชากรทุกคนเคยเห็นภาพการ์ตูนมาก่อน มีจำนวน 467 คน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 6 จำนวนและค่าร้อยละของทัศนคติเด็กที่มีต่อการ์ตูน

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
ชอบมาก	303	64.88
ชอบ	150	32.11
เฉยๆ	14	2.99
ไม่ชอบ	0	0
รวม	467	100

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่าจำนวนนักเรียนที่ชอบการ์ตูนมีมากกว่าไม่ชอบการ์ตูน คือนักเรียนที่ชอบมากมีจำนวน 303 คน คิดเป็นร้อยละ 64.88

รองลงมาคือนักเรียนที่ชอบมีจำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 32.11 ส่วนนักเรียนที่รู้สึกเฉยๆ มีจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 2.99 และพบว่าไม่มีนักเรียนคนใดไม่ชอบการ์ตูน

ตารางที่ 7 จำนวนและค่าร้อยละของภาพการ์ตูนที่นักเรียนเคยเห็นผ่านสื่อต่างๆ

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วีซีดี	452	96.78
เกมคอมพิวเตอร์ วีซีดีเกม เกมพก	367	78.58
หนังสือการ์ตูน	427	91.43
สติ๊กเกอร์	395	84.58
กีฬห้ชอบ	270	57.81
เสื้อผ้าเด็ก	358	76.65
ของเล่น (ตุ๊กตา, หุ่นยนต์, LEGO, JIGSAW, ฯลฯ)	372	79.65
ถุงบรรจุขนม	328	70.23
อื่นๆ	136	0.29

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่านักเรียนเคยเห็นภาพการ์ตูนจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ วีซีดี มากที่สุด จำนวน 452 คน คิดเป็นร้อยละ 96.78 รองลงมาคือ หนังสือการ์ตูน จำนวน 427 คน คิดเป็นร้อยละ 91.43 เคยเห็นน้อยที่สุดคือ กีฬห้ชอบ จำนวน 270 คน คิดเป็นร้อยละ 57.81 ส่วนภาพการ์ตูนที่นักเรียนเคยเห็นผ่านสื่ออื่นๆ จำนวน 136 คน คิดเป็นร้อยละ 0.29 มีดังนี้คือ ประเภทเครื่องเขียน ไม้เท้า กล้องคืนสอ กล้องสี ไม้บรรทัด ดินสอ กระเป๋านักเรียน ปากกา หนังสือ สมุด ยางลบ ประเภทของใช้ต่างๆ ไม้เท้า ที่นอน แก้วน้ำ แปรงสีฟัน ผ้าเช็ดหน้า ที่คาดผม เข็มกลัด หมวก รองเท้า ถุงเท้า กระเป๋าสะตางค์ นาฬิกา และอื่นๆ ไม้เท้า ระเบิด รูปภาพ การ์ตูนตามฝาผนัง หนังสือพิมพ์ สมุดภาพระบายสี ส.ค.ส. จากจินตนาการ วนผัน คิวจริง ป้ายประกาศโฆษณา หนังสือสตรียสาร บัตรการ์ตูน

ตารางที่ 8 จำนวนและค่าร้อยละของสิ่งทีนักเรียนเคยทำเกี่ยวกับการ์ตูน

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
ชมภาพยนตร์การ์ตูน	456	97.64
เล่นเกมคอมพิวเตอร์ วีดีโอเกม เกมกด	353	75.58
อ่านหนังสือการ์ตูน	462	98.92
วาดภาพการ์ตูน	452	96.78
สะสมภาพการ์ตูนและสิ่งของที่มีภาพการ์ตูน	304	65.09
ระบายสีสมุดภาพการ์ตูน	370	79.22
อื่นๆ	23	4.97

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่าสิ่งทีนักเรียนเคยทำเกี่ยวกับการ์ตูนมากที่สุด คือ อ่านหนังสือการ์ตูน จำนวน 462 คน คิดเป็นร้อยละ 98.92 รองลงมาคือ ดูภาพยนตร์การ์ตูน จำนวน 456 คน คิดเป็นร้อยละ 97.64 สิ่งทีนักเรียนเคยทำน้อยทีสุดคือ สะสมภาพการ์ตูนและสิ่งของที่มีภาพการ์ตูน จำนวน 304 คน คิดเป็นร้อยละ 65.09 ส่วนสิ่งอื่นๆ ทีนักเรียนเคยทำนอกเหนือจากนี้มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 4.97 ได้แก่ ต่อภาพการ์ตูน(JIGSAW) เล่นตัวต่อ(LEGO) เล่นเลียนแบบตัวการ์ตูน เขียนเรื่องการ์ตูน เล่นตุ๊กตาทีเป็นรูปการ์ตูน เล่าเรื่องการ์ตูน ทำตุ๊กตาเป็นของเล่น ซึ่ของเล่น ซึ่ตุ๊กตา ตุ๊กตักเกอร์ในรถคุณพ่อ ระบายรูปกับตัวการ์ตูนทีเป็นหุ่น สะสมแสตมป์รูปการ์ตูนต่างๆ เป็นอัลบั้ม สะสมไม้บรรทัดลายการ์ตูน และซึ่เข็มกลัดทีมีรูปการ์ตูน

ตารางที่ 9 จำนวนและค่าร้อยละของตัวการคูณที่มักเขียนขอบหรือรู้จัก

ชื่อตัวการคูณ	จำนวน	ร้อยละ	ชื่อตัวการคูณ	จำนวน	ร้อยละ	ชื่อตัวการคูณ	จำนวน	ร้อยละ	ชื่อตัวการคูณ	จำนวน	ร้อยละ
โคเนม	330	70.66	เซเลอร์วิล	4	0.85	เจ้าขาว	2	0.42	หมู (ขายหัวเราะ)	1	0.21
เซเลอร์บูม	217	46.46	ซูเปอร์แมน	4	0.85	ฮือ	2	0.42	ค้อม (ขายหัวเราะ)	1	0.21
ฮาฮีรี	153	32.78	วินนี่ เดอะ พู	4	0.85	กุหลาบเวร์ชามส์	2	0.42	คำย (ขายหัวเราะ)	1	0.21
ขะยะ	85	13.91	ฮารวเ	4	0.85	มนุษย์หินเหล็กไฟ	2	0.42	กระต่ายกับเต่า	1	0.21
โคซัง	63	13.49	อินมาร์	4	0.85	แจ็คกี้	2	0.42	หุ้ยหมวกแดง	1	0.21
ฮิกคิวัง	44	9.42	ลัคซีแมน	3	0.64	ควาน่า	2	0.42	ซูเนอะ	1	0.21
ผีน้อยเพื่อนรัก	35	7.49	โศคาน์	3	0.64	วงอ้อม	2	0.42	จตุเรมี	1	0.21
ครากอนบอล 2	35	7.49	บ๊อบบิล	3	0.64	จินนุ	2	0.42	ฮิวรี่	1	0.21
โจกุน	29	6.20	เคนจิง	3	0.64	อุซางิโนมิ	2	0.42	ค.ท.ทัก	1	0.21
सानเวท	24	5.13	ฮุสโกะ	3	0.64	เอ็กซ์-แมน	2	0.42	คาซึยะ	1	0.21
บ๊อบกะ	21	4.49	เลอโยคัง	3	0.64	สเลนเดอร์จิ้ง	2	0.42	โคโรนเสาร์	1	0.21
มิทท์เม้าส์	17	3.64	เซนเนะกับเมวีเคะ	3	0.64	ฮากุราจ	2	0.42	คณิน	1	0.21
เบงก้า	17	3.64	ซูเปอร์ไซย่า	3	0.64	แม็กกันท์ เรอเฮอร์	2	0.42	คิททาร์	1	0.21
แมงกั๋ยจอมแก่น	14	2.99	โรจนคอม	3	0.64	ฮาลาดิน	2	0.42	สิงค์ บัด	1	0.21
รุ่มา	14	2.99	เซเลอร์จูปีเตอร์	3	0.64	วิ	2	0.42	เจ้าหนูอุ๋ยวินิหาร	1	0.21
ฮาอะะเรียว	12	2.56	เซเลอร์เมอริคิวรี่	3	0.64	โยคคอง	1	0.21	อุลทราแมน	1	0.21
บันนิะ	11	2.35	เซล	2	0.42	แมร์เบค	1	0.21	เคอิจิ	1	0.21
ฮางมาทุ	10	2.14	กันดั้ม	2	0.42	แมร์เบค	1	0.21	มิซงัง	1	0.21
นินันันิ	9	1.92	โจทการ์	2	0.42	หุ้ย (มหาสมุทร)	1	0.21	มูซาชิ	1	0.21
โทจิก้า	9	1.92	ฮิซุเกะ	2	0.42	โจปิม	1	0.21	จูเน	1	0.21
โอบาย	8	1.71	มาเอคะ	2	0.42				เจ้าชายยก	1	0.21

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่าตัวการ์ตูนที่นักเรียนรู้จักมากที่สุด คือ โดเรมอน มีจำนวน 330 คน คิดเป็นร้อยละ 70.66 รองลงมาตามลำดับ คือ เซเลอร์มูน มีจำนวน 217 คน คิดเป็นร้อยละ 46.46 ฮาจิเทริ มีจำนวน 153 คน คิดเป็นร้อยละ 32.76 ไชยะ มีจำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 13.91 กระจก มีจำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 13.49 อิกคิวซัง มีจำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 9.42 แคสเปอร์ (ผีน้อยเพื่อนรัก) และครากอนบอล Z มีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 7.49 ริงโกะ มีจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 6.20 สเวนไว้ท์ มีจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 4.49 เบโรกะ มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 4.49 ส่วนตัวการ์ตูนอื่นๆ ที่นักเรียนรู้จักน้อยเพียง 1 คน มีจำนวน 46 ตัว คิดเป็นร้อยละ 9.85

ตารางที่ 10 จำนวนและค่าร้อยละของประโยชน์ที่นักเรียนได้รับจากการวาดภาพการ์ตูน

ประโยชน์ของการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ
ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน	445	95.28
ทำให้เกิดความคิดและจินตนาการ	415	88.86
ทำให้วาดภาพได้ดีขึ้น	295	63.16
ได้รับความรู้	299	64.02
รู้คำศัพท์ใหม่	257	55.03
ช่วยสร้างความมั่นใจในตนเอง	248	53.10
ช่วยกระตุ้นให้อยากแสดงความสามารถ-		
เหมือนตัวการ์ตูนในเรื่องที่อ่าน	281	60.17
อื่นๆ	22	4.71

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่าประโยชน์ของการ์ตูนที่นักเรียนคิดว่าจะได้รับมากที่สุด คือ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีจำนวน 445 คน คิดเป็นร้อยละ 95.28 รองลงมา คือ ทำให้เกิดความคิดและจินตนาการ ที่น้อยที่สุด คือ ช่วยสร้างความมั่นใจในตนเอง มีจำนวน 248 คน คิดเป็นร้อยละ 53.10 ส่วนประโยชน์ในด้านอื่น ๆ มีจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 4.17 ได้แก่ ช่วยคลายความทุกข์ความเครียด ให้ความมั่นใจและศึกลัก ช่วยให้มีแบบแผนการวาดรูป ช่วยให้มีเป้าหมายเมื่ออยู่คนเดียว ทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น ได้รูปแบบเสื้อผ้า หน้าตาและบุคลิกของตัวการ์ตูนเพื่อนำมาตกแต่ง มีความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้ทำตามตัวการ์ตูนในสิ่งดี ได้รู้เรื่องราวต่าง ๆ ทำให้จิตใจร่าเริง มีสติที่มั่นคง และได้เรียนรู้ถึงความมีน้ำใจของตัวการ์ตูนบางตัว

ตารางที่ 11 จำนวนและค่าร้อยละของความรู้สึกนักเรียนที่มีต่อการวาดภาพการ์ตูน

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
ชอบมาก	267	57.17
ชอบ	162	34.68
เฉยๆ	33	7.06
ไม่ชอบ	5	1.07
รวม	467	100

จากตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่าจำนวนนักเรียนที่ชอบการวาดภาพการ์ตูนมากมีจำนวนมากที่สุด คือ 267 คน คิดเป็นร้อยละ 57.17 รองลงมาคือ นักเรียนที่ชอบมีจำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 34.68 นักเรียนที่รู้สึกเฉยๆ มีจำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 7.06 ส่วนนักเรียนที่ไม่ชอบการวาดภาพการ์ตูนมีจำนวนน้อยที่สุด คือ 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.07

ตารางที่ 12 จำนวนและค่าร้อยละของการเริ่มต้นความสนใจในการวาดภาพการ์ตูน

ระดับชั้น	จำนวน	ร้อยละ
อนุบาล	182	38.97
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	103	22.05
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	52	11.13
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	63	13.49
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	43	9.20
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	9	1.92
ไม่เคยวาดภาพการ์ตูน	15	3.21
รวม	467	100

ตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่านักเรียนเริ่มต้นสนใจการวาดภาพการ์ตูนตั้งแต่ชั้นอนุบาล มีจำนวนมากที่สุด 182 คน คิดเป็นร้อยละ 38.97 รองลงมา คือ เริ่มตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 มีจำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 22.05 ส่วนระดับชั้นที่นักเรียนเริ่มต้นสนใจการวาดภาพการ์ตูนน้อยที่สุด คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 1.92

## ตอนที่ 2 ด้านความคิดเห็นเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูน

ตารางที่ 13 จำนวนและค่าร้อยละของความคิดเห็นเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูน

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
1. ในการวาดภาพการ์ตูนของนักเรียน คิดว่า ต้องดูแบบหรือตัวอย่างภาพการ์ตูนหรือไม่		
- ต้องมีแบบทุกครั้ง	73	16.04
- มีแบบเป็นบางครั้ง	353	75.58
- ไม่จำเป็นต้องมีแบบ	29	6.20
2. นักเรียนรู้สึกอย่างไรในขณะวาดภาพการ์ตูน		
- สนุกสนานเพลิดเพลิน	366	80.43
- ภาคภูมิใจ	135	29.67
- เบื่อหน่าย	6	1.31
- อื่นๆ	38	8.35
3. นักเรียนมักใช้เวลาช่วงใดในการวาดภาพ การ์ตูน		
- เวลาว่าง	363	79.78
- งานช่วงมกราคม วิชาศิลปะ	77	16.92
- งานช่วงมกราคม วิชาอื่น	16	3.51
- ไม่มีเวลาที่แน่นอน	78	17.14
- อื่นๆ	21	4.49

## ตารางที่ 13 (ต่อ)

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
4. สาเหตุใดที่ทำให้นักเรียนชอบวาดภาพการ์ตูน		
- ชอบตามเพื่อน	59	12.96
- ครูหรือผู้ปกครองสนับสนุน	48	10.54
- ชื่นชอบนักเขียนการ์ตูน	200	43.95
- ชอบวิชาศิลปะ	232	50.98
- ประทับใจในบทบาทของตัวการ์ตูน	341	74.94
- ชอบรูปแบบสีสันสวยงามของตัวการ์ตูน	355	78.02
- อื่นๆ	31	6.81
5. ผู้ที่พบเห็นนักเรียนวาดภาพการ์ตูนมักจะ		
- ชมเชย สนับสนุน	297	65.27
- ตีเคียน ห้ามปราม	17	3.73
- เฉยๆ	141	30.98
6. งานชิ้นเรียนของนักเรียนมีเพื่อนที่ชอบวาดภาพการ์ตูนอยู่หรือไม่		
- มีจำนวนมาก	288	63.29
- มีบ้าง	167	36.70
- ไม่มีเลย	0	0
7. นักเรียนคิดว่าการลอกภาพการ์ตูนมีผลต่อการวาดภาพอื่นๆ อย่างไร		
- วาดภาพอื่นๆ ได้ดีขึ้น	334	73.40
- วาดภาพอื่นๆ ได้แย่ลง	23	5.05
- ไม่มีผลต่อการวาดภาพอื่นๆ	98	21.53
- อื่นๆ	27	5.78

## ตารางที่ 13 (ต่อ)

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
8. นักเรียนชอบวาดภาพการ์ตูนที่มีลักษณะ		
- เป็นภาพเดี่ยว เฉพาะตัวการ์ตูน ไม่มีองค์ประกอบอื่น ๆ	257	56.48
- เป็นภาพการ์ตูนที่มีองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ภูเขา แก้ว ต้นไม้ บ้าน เป็นต้น	141	30.98
- เป็นการ์ตูนช่องที่มีการลำดับภาพต่อกัน เหมือนในหนังสือการ์ตูน	131	28.79
9. ภาพการ์ตูนที่นักเรียนชอบวาดมีที่มาอย่างไร		
- เป็นภาพการ์ตูนจาก เรื่องที่ชอบ	351	77.14
- เป็นภาพการ์ตูนที่ประทับใจในบทบาท	276	60.65
- เป็นภาพการ์ตูนที่รูปแบบสีสันสวยงาม	305	67.03
- เป็นภาพการ์ตูนที่มีลักษณะง่าย ๆ	250	54.94
- อื่น ๆ	0	0
10. นักเรียนมีวิธีลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนอย่างไร		
- วาดให้เหมือนต้นแบบมากที่สุด โดยไม่มีการดัดแปลง	92	20.22
- วาดให้เหมือนต้นแบบและมีการผสมผสาน กับความคิดของตนเอง	234	51.43
- ลอกแบบเป็นส่วนน้อย ใช้ความคิด ของตนเอง เป็นส่วนใหญ่	102	22.42
- ไม่แน่นอน	27	5.93

## ตารางที่ 13 (ต่อ)

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
11. แบบที่ใช้ในการวาดภาพการ์ตูนของนักเรียน		
วนแต่ละครั้ง เป็นอย่างไร		
- วาดซ้ำแบบเดิมทุกครั้ง	16	3.52
- เปลี่ยนแบบเป็นบางครั้ง	181	39.78
- เปลี่ยนแบบไปเรื่อย ๆ	258	56.70
12. นักเรียนมีวิธีการวาดภาพการ์ตูนอย่างไร		
- วาดภาพเป็นลายเส้น	177	38.90
- วาดภาพแล้วแรเงา	82	18.02
- วาดภาพแล้วลงหมึกหรือสีค้ำ	61	13.40
- วาดภาพแล้วระบายสี	144	31.64
- วาดภาพและระบายสีบางครั้ง	83	18.24
- อื่นๆ	0	0
13. เมื่อนักเรียนวาดภาพการ์ตูนเสร็จแล้วมักจะ		
- นำมาให้เพื่อนดู	259	26.92
- นำมาให้คุณพ่อคุณแม่ดู	282	61.97
- นำมาให้คุณครูดู	111	24.39
- ส่งไปยังหนังสือต่างๆ ที่เปิดคอลัมภ์สำหรับเด็ก		
ได้แสดงออกหรือมีการประกวด	65	14.28
- เก็บไว้ไม่ทำใครดู	81	17.80
- อื่นๆ	32	7.03
14. ในวิชาศิลปะศึกษาครูศิลปะ เคยให้นักเรียน		
วาดภาพการ์ตูนจากแบบหรือไม่		
- เป็นประจำ	49	10.77
- นานๆ ครั้ง	314	69.01
- ไม่เคย	92	20.22

## ตารางที่ 13 (ต่อ)

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
15. ในวิชาศิลปะศึกษาด้านัก เรียนวาดภาพตามที		
ครูสั่งไม่ได้ มักแก้ปัญหาโดยลอกแบบจากการ์ตูน		
- ทุกครั้ง	32	7.03
- บางครั้ง	336	73.85
- ไม่เคย	87	19.12
16. นักเรียนต้องการให้ครูศิลปะสอน		
วาดภาพการ์ตูนหรือไม่		
- ต้องการ	383	84.18
- ไม่ต้องการ	721	15.82

จากตารางที่ 13 แสดงความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการวาดภาพการ์ตูนดังนี้ ในการวาดภาพการ์ตูนของนักเรียนคิดว่าต้องดูแบบภาพการ์ตูนเป็นบางครั้งมากที่สุด มีจำนวน 353 คน คิดเป็นร้อยละ 75.58 รองลงมา คือ ต้องมีแบบทุกครั้ง มีจำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 16.04 ส่วนนักเรียนที่คิดว่าไม่จำเป็นต้องมีแบบนั้น มีจำนวนน้อยที่สุดคือ มีจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 6.20

นักเรียนมีความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่วาดภาพการ์ตูนมากที่สุด มีจำนวน 366 คน คิดเป็นร้อยละ 80.43 รองลงมา คือ มีความรู้สึกภาคภูมิใจ มีจำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 29.67 นักเรียนที่รู้สึกเบื่อหน่ายในขณะที่วาดภาพการ์ตูนมีจำนวนน้อยที่สุดคือ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.31 และนักเรียนที่มีความรู้สึกอื่น ๆ มีจำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 8.35 ได้แก่ เฉยๆ ไม่รู้สึกอะไร เกิดความคิดและจินตนาการ ไปแล้วสวยดี ทำให้มีความรู้มากขึ้น ไม่ค่อยชอบนักเพราะวาดไม่เก่ง ไม่เบื่อไม่หงุดหงิด อยากให้มีตลอด รู้สึกว่าเราเก่งมันใจในตนเอง อยากรู้ภาพจะออกมาอย่างไร บวกนี้ว่าไม่ยากเลย เมื่อมีมือ อารมณ์ดี ใช้เวลาว่างให้เกิด

ประยชน์และพัฒนาลายมือ ทาหน้าตาตามการ์ตูน รู้สึกชอบ

นักเรียนมักใช้เวลาว่างในการวาดภาพการ์ตูนมากที่สุด มีจำนวน 363 คน คิดเป็นร้อยละ 79.78 รองลงมา คือ ไม่มีเวลาที่แน่นอน มีจำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 17.14 นักเรียนที่ใช้เวลาในช่วงว่างเรียนวิชาศิลปะมีจำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 16.92 ส่วนนักเรียนที่ใช้เวลาในช่วงว่างเรียนวิชาอื่น ๆ มีจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 3.51 และนักเรียนที่ใช้เวลาในช่วงอื่น ๆ นอกจากนี้มีจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 4.49 ได้แก่ ตอนกลางวัน วันเสาร์อาทิตย์ ทาการบ้านเสร็จ วันหยุด เวลารู้สึกเบื่อหน่าย เวลาไม่มีอะไรทำหรือไม่สบายใจ เวลาอยู่บ้าน เวลาเหงา แล้วแต่มีความอยากจะทำ หลังเลิกเรียน

สาเหตุที่ทำให้นักเรียนชอบวาดภาพการ์ตูนมากที่สุด คือ ชอบรูปแบบสีสันที่สวยงามของตัวการ์ตูน มีจำนวน 355 คิดเป็นร้อยละ 78.02 รองลงมาคือ ประทับใจในบทบาทของตัวการ์ตูน มีจำนวน 341 คิดเป็นร้อยละ 74.94 ส่วนนักเรียนที่ชอบวาดภาพการ์ตูนเพราะชอบวิชาศิลปะมีจำนวน 232 คน คิดเป็นร้อยละ 50.98 และนักเรียนที่ชอบวาดภาพการ์ตูนเพราะสาเหตุอื่น ๆ มีจำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 6.81 ได้แก่ ชอบความน่ารักของตัวการ์ตูน ชอบลักษณะนิสัยของตัวการ์ตูน ว่างไม่มีอะไรทำ ชอบเพราะทำให้เวลาเขียนแล้วเพลิดเพลิน ชอบและรักในการวาดภาพอยู่แล้ว ชอบเพราะการ์ตูนมีสีสันและความบันเทิงไม่ทำให้เบื่อ ชอบเพราะได้ฝึกหัดการวาดภาพให้เก่งขึ้น ชอบเพราะทำให้เกิดความสนุกสนาน ชอบเพราะมีความแปลก ชอบเพราะมีคติ ทัศนคติ ทัศนคติ ชอบลายเส้นของตัวการ์ตูน ชอบการต่อสู้ของตัวการ์ตูน ชอบเพราะสนุกและได้สาระ ชอบเพราะช่วยให้มีความคิด ชอบตัวการ์ตูนที่หล่อและสวย ชอบการสร้างการ์ตูน ชอบเพราะสนุก ชอบตามที่ชอบ ชอบเพราะตัวการ์ตูนเท่ อุบาห์และเก่ง อยากวาดให้เหมือน เลียนแบบเพื่อน อยากวาดเอง อยากวาดเล่นก็วาดไปเรื่อย ๆ ชอบชื่อของตัวการ์ตูน ชอบการเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูน

ผู้ที่พบเห็นนักเรียนวาดภาพการ์ตูนมักจะชมเชยสนับสนุน มากกว่าติเตียน ห้ามปรามคือ มีจำนวน 297 คน คิดเป็นร้อยละ 65.27 รองลงมา คือ เฉย ๆ มีจำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 30.98 ส่วนผู้ที่ติเตียนห้ามปราม มีจำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 3.73

งานชั้นเรียนของนักเรียนมีเพื่อนว ที่ชอบวาดภาพการ์ตูนอยู่ เป็นจำนวนมาก คือ 288 คน คิดเป็นร้อยละ 63.29 รองลงมา คือ มีบ้างจำนวน 167 คน คิดเป็น ร้อยละ 36.70 ส่วนนักเรียนที่ไม่ชอบวาดภาพการ์ตูนไม่มีเลย

นักเรียนคิดว่าการวาดภาพการ์ตูนที่ลอกเลียนแบบทำให้วาดภาพอื่นว ได้ดีขึ้นมากกว่าแย่ง คือ มีจำนวน 334 คน คิดเป็นร้อยละ 73.40 รองลงมา คือ คิด ว่าไม่มีผลต่อการวาดภาพอื่นว มีจำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 21.53 ส่วนนักเรียน ที่คิดว่าทำให้วาดภาพอื่นว ได้แย่ง มีจำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.05 และ นักเรียนที่มีความคิดเห็นอื่นว มีจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 5.78 ิเคยมีความคิด เห็นในทางบวก ได้แก่ จะดูว่าการ์ตูนแต่ละตัววาดอย่างไร วาดภาพมีสีสันสวยงาม ทำให้มีความรู้ทำให้เคยชินในการวาดที่ดี เป็นการเริ่มทักษะในการวาดภาพ มีบ้าง เพียงเล็กน้อยคือ ทำให้รู้จักการจัดภาพและจะวาดได้ดีขึ้น ทำให้เราจดจำตัวการ์ตูน ได้ดีขึ้น ทำให้มีจินตนาการ เป็นการฝึกวาดภาพไปในตัว มีความคิดสร้างสรรค์ จิตใจ ไม้ว่าวุ่น เป็นแนวทางในการวาดภาพอื่น ทำให้รู้จักการวาดตัวการ์ตูนนั้นว ดีขึ้น ทำให้สามารถวาดภาพอื่นว ได้อีก วาดภาพได้ชำนาญ และที่มีความคิดเห็นในทางลบ ได้แก่ วาดภาพคิดเองไม่เป็นต้องมีแบบเสมอ ไม้มีความคิดสร้างสรรค์ ทำให้เราไม่ สามารถวาดภาพตัวการ์ตูนตัวอื่นได้ ไม้มีความคิดเป็นของตนเอง ไม้มีจินตนาการใน การวาดภาพ ถ้าไม่มีแบบก็จะวาดไม่ได้ ทำให้ฝึกจินตนาการไม่ออก

นักเรียนชอบวาดภาพการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นภาพเคลื่อนไหว เฉพาะตัวการ์ตูน ไม้มีองค์ประกอบอื่นว มากที่สุด มีจำนวน 257 คน คิดเป็นร้อยละ 56.48 รองลงมา คือ เป็นภาพการ์ตูนที่มีองค์ประกอบอื่นว เช่น ิที่จะ แก้วอี ดันไม้ บ้าน เป็นต้น มี จำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 30.98 ส่วนนักเรียนที่ชอบวาดภาพการ์ตูนช่องที่มี การลำดับภาพต่อกันเหมือนในหนังสือการ์ตูน มีจำนวนน้อยที่สุด คือ 131 คน คิดเป็น ร้อยละ 28.79

ภาพการ์ตูนที่นักเรียนชอบวาดมากที่สุดเป็นภาพการ์ตูนจากเรื่องที่ชอบ มี จำนวน 351 คิดเป็นร้อยละ 77.14 รองลงมาคือ เป็นภาพการ์ตูนที่มีรูปแบบสีสันสวย งาม มีจำนวน 305 คน คิดเป็นร้อยละ 67.03 นักเรียนชอบวาดภาพการ์ตูนที่มี ลักษณะง่ายว น้อยที่สุดคือ มีจำนวน 250 คน คิดเป็นร้อยละ 54.94

นักเรียนส่วนใหญ่มีวิธีลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนโดยวาดให้เหมือนต้นแบบ และมีการผสมผสานกับความคิดของตนเอง มีจำนวน 234 คน คิดเป็นร้อยละ

51.43 รองลงมาคือ ลอกแบบเป็นส่วนน้อย ใช้ความคิดของตนเองเป็นส่วนใหญ่ มีจำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 22.42 ส่วนนักเรียนที่มีวิธีลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนไม่แน่นอนมีจำนวนน้อยที่สุดคือ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 5.93

นักเรียนมักเปลี่ยนแปลงในการวาดภาพการ์ตูนไปเรื่อยๆ มากที่สุด มีจำนวน 258 คน คิดเป็นร้อยละ 56.70 รองลงมาคือ มีการเปลี่ยนแปลงเป็นบางครั้งมีจำนวน 181 คน คิดเป็นร้อยละ 39.78 ส่วนนักเรียนที่วาดภาพการ์ตูนซ้ำแบบเดิมทุกครั้งมีจำนวนน้อยที่สุด 16 คน คิดเป็นร้อยละ 3.52

นักเรียนมีวิธีในการวาดภาพการ์ตูนโดยวาดภาพด้วยดินสอเป็นลายเส้นมากที่สุด มีจำนวน 177 คิดเป็นร้อยละ 38.90 รองลงมาคือ วาดภาพแล้วระบายสีด้วย มีจำนวน 144 คิดเป็นร้อยละ 31.64 ส่วนนักเรียนที่วาดภาพการ์ตูนโดยลงหมึกหรือระบายสีคามีจำนวนน้อยที่สุด 61 คน คิดเป็นร้อยละ 13.40

นักเรียนที่วาดภาพการ์ตูนเสร็จมักจะนำมาให้คุณพ่อคุณแม่ดูมากที่สุดมีจำนวน 282 คิดเป็นร้อยละ 61.97 รองลงมาคือ นำมาให้เพื่อนดู มีจำนวน 259 คน คิดเป็นร้อยละ 61.97 ส่วนนักเรียนที่ส่งไปยังหนังสือต่างๆ ที่เปิดคอลัมภ์ให้เด็กได้แสดงออกหรือมีการประกวดมีจำนวนน้อยที่สุด 65 คน คิดเป็นร้อยละ 14.28 และนอกจากนี้ยังมีนักเรียนจำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 7.03 มักจะปฏิบัติแตกต่างกันไป ได้แก่ ถ้าครูสั่งถึงให้ดู ให้เพื่อนดูจะได้ชื่นชมและติเตียน นำไปเก็บไว้ครอบงำดูก็ให้ดู ติเตียนหน้าประตูบ้าน นำมาให้พี่และน้องดู นำมาแข่งกับเพื่อนว่าใครวาดสวยกว่า เก็บไว้ดูเล่น ให้พี่ ป้า น้า อา ดู บางครั้งก็ทิ้ง วางไว้เฉยๆ นำไปติดในห้องนอน ชอบพูดว่าไม่สวย ระบายออกเพื่อนำ ส่งประกวดทาง IBC 7 นำมาระบายสีแล้วใส่กรอบเก็บไว้ (เฉพาะภาพที่สวย) แข่งขันการวาดภาพในโรงเรียน เก็บไว้ชื่นชม แข่งวาดกับเพื่อนแล้วนำมาให้เพื่อนคนอื่นตัดสิน เก็บไว้เผื่อมีคนมาสนใจภาพ เก็บไว้ระบายสี เก็บไว้ในสมุด ดึง ทิ้ง ขยำ พับจรวด ให้เพื่อนสนิทดู บางครั้งก็ให้เพื่อนหรือพ่อแม่ดู

ในวิชาศิลปะศึกษาพบว่านานๆ ครั้งทีครุศิลปะจะให้นักเรียนวาดภาพการ์ตูนจากแบบ มีจำนวนมากที่สุด 314 คน คิดเป็นร้อยละ 69.01 รองลงมาคือ ครุศิลปะที่ใหม่เคยให้นักเรียนวาดภาพการ์ตูนจากแบบเลย มีจำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 20.22 ส่วนครุศิลปะที่ทำให้นักเรียนวาดภาพการ์ตูนจากแบบเป็นประจามีน้อยที่สุด คือ 49 คน คิดเป็นร้อยละ 10.77

งานวิชาศิลปะศึกษา ถ้านักเรียนวาดภาพตามที่ครูสั่งไม่ได้มีบางครั้งก็แก้ปัญหา  
โดยลอกแบบจากการ์ตูนมีจำนวนมากที่สุด 336 คน คิดเป็นร้อยละ 73.85 รองลงมา  
คือ นักเรียนที่ไม่เคยแก้ปัญหาโดยลอกแบบจากการ์ตูนเลย มีจำนวน 87 คน คิดเป็น  
ร้อยละ 19.12 ส่วนนักเรียนที่แก้ปัญหาโดยลอกแบบจากการ์ตูนทุกครั้งมีน้อยที่สุด คือ  
32 คน คิดเป็นร้อยละ 7.03

นักเรียนที่ต้องการให้ครูศิลปะสอนวาดภาพการ์ตูนมีจำนวนมากกว่านักเรียน  
ที่ไม่ต้องการ โดยมีนักเรียนที่ต้องการจำนวน 383 คน คิดเป็นร้อยละ 84.18 และ  
นักเรียนที่ไม่ต้องการจำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 15.82  
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์การวาดภาพการ์ตูนของเด็กนักเรียน

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของลักษณะต่างๆ ที่ปรากฏในภาพการ์ตูน  
ที่เด็กวาด

ลำดับที่/ลักษณะภาพการ์ตูนที่เด็กวาด	จำนวน	ร้อยละ
1. ภาพที่แสดงลักษณะเพศ		
- หญิง	107	22.91
- ชาย	309	66.16
2. ภาพที่แสดงลักษณะรูปร่าง		
- เต็มตัว	355	76.01
- ครึ่งตัว	37	7.92
3. ภาพที่แสดงลักษณะของด้านที่มองเห็น		
- ด้านหน้า	291	62.31
- ด้านข้าง	151	32.33
- ด้านหลัง	12	2.56
4. ภาพที่แสดงลักษณะของวัย		
- เด็ก	260	55.67
- ผู้ใหญ่	133	28.47
- ชรา	7	1.49

## ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับที่/ลักษณะภาพการ์ตูนที่เด็กวาด	จำนวน	ร้อยละ
5. ภาพที่แสดงลักษณะ เครื่องแต่งกาย		
- ชุดประจำชาติ (ชุดไทย)	2	0.42
- ชุดสากล (ชุดของชาติอื่น ๆ เช่น กิโมโน)	57	12.20
- ชุดที่มีลักษณะพิเศษ	272	58.21
- ชุดที่มีลักษณะเฉพาะ (ชุดนักเรียน ชุดกีฬา)	35	0.07
6. ภาพที่แสดงลักษณะตัวเอก		
- คน	89	19.05
- สัตว์	131	28.05
- คนหรือสัตว์ที่มีอิทธิทธิปาฏิหาริย์	121	25.91
- หุ่นยนต์	4	0.85
- อื่น ๆ	17	3.64
7. ภาพที่แสดงลักษณะการเคลื่อนไหวและกริยาอาการ		
- ริ่ง	34	7.28
- เดิน	61	13.06
- กระโดด	39	8.35
- บิน	23	4.92
- เหาะ	7	1.49
- ขับยานพาหนะ	10	2.14
- ใช้มือหรือแขนแสดงท่าทางต่างๆ	291	62.31
- นั่ง	57	12.20
- ยืนแยกเท้า	55	11.77
- ลอยอยู่ในอากาศ	19	4.02
- อื่น ๆ	30	6.42

## ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับที่/ลักษณะภาพการ์ตูนที่เค็กวาด	จำนวน	ร้อยละ
8. ภาพที่แสดงลักษณะลายเส้น		
- เส้นประ	17	3.64
- เส้นซิกแซก	184	39.40
- เส้นหยัก	149	31.90
- เส้นนอน	15	3.21
- เส้นตั้ง	13	2.78
- เส้นคลื่น	10	2.14
- เส้นจุด	21	4.49
- อื่นๆ	16	3.42
9. ภาพที่แสดงลักษณะมุมมองที่แปลกใหม่		
- มองจากด้านล่าง	31	6.63
- มองจากด้านบน	25	5.53
- มองจากระยะใกล้หรือระยะที่มากเกินไป		
ความจริง	46	9.85
- อื่นๆ	7	1.49

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ตารางที่ 14 (ต่อ)

ลำดับที่/ลักษณะภาพการ์ตูนที่เค็กวาด	จำนวน	ร้อยละ
10. ภาพที่แสดงลักษณะเด่นของตัวการ์ตูน		
- ตาโต	290	62.09
- หัวกลม	148	31.69
- กล้ามเนื้อ	42	8.99
- ทรงผมที่มีลักษณะพิเศษ	74	15.84
- ผมหยาว	23	4.92
- ฟันกระต่าย	17	3.64
- หัวโต	15	3.21
- หูยาว	14	2.99
- สวมแว่น	13	2.78
- หูใหญ่	12	2.56
- คิ้วหนา	11	2.35
- อื่นๆ	98	20.98
11. ภาพที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวการ์ตูน		
- ตีใจ ยิ้ม หัวเราะ	187	40.04
- เศร้า ร้องไห้	10	2.14
- โกรธ	43	9.20
- ตกใจ	73	15.59
- จริงจัง	27	5.78
- งง	16	3.42
- อื่นๆ	48	10.27

จากตารางที่ 14 ภาพการ์ตูนที่เด็กวาดแสดงลักษณะเพศชายมากกว่าเพศหญิงคือ แสดงลักษณะเพศชายจำนวน 309 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 66.16 แสดงลักษณะเพศหญิงจำนวน 107 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 22.91 และภาพการ์ตูนที่ใหม่แสดงลักษณะเพศจำนวน 51 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 10.92

ภาพที่แสดงลักษณะรูปร่างเต็มตัวมากกว่าครึ่งตัว คือแสดงลักษณะรูปร่างเต็มตัวจำนวน 355 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 76.01 แสดงลักษณะรูปร่างครึ่งตัวจำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 7.92

ภาพที่แสดงลักษณะของค่านิยมมองเห็นค่าน้ำมีมากที่สุดจำนวน 291 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 62.31 รองลงมาคือ ค่าน้ำจางจำนวน 151 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 32.33 และค่าน้ำหลังจำนวน 12 คิดเป็นร้อยละ 2.56

ภาพที่แสดงลักษณะของวัยเด็กมีมากที่สุดคือ จำนวน 260 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 55.67 รองลงมาคือ วัยผู้ใหญ่จำนวน 133 คิดเป็นร้อยละ 28.47 และวัยชราจำนวน 7 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 1.49

ภาพที่แสดงลักษณะเครื่องแต่งกายของชุดที่มีลักษณะพิเศษมีมากที่สุด คือ จำนวน 272 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 58.24 รองลงมาคือ ชุดสากล จำนวน 57 ภาพคิดเป็นร้อยละ 12.20 ได้แก่ ชุดผูกหูกระต่าย ชุดมวยจีน ชุดยูคาตะ ชุดซามูไร ชุดนักเรียนญี่ปุ่น ชุดจีน ชุดซานตาครอส ชุดนินจา ชุดผูกเนคไท ชุดยูริค ชุดทักซิโด้ ส่วนชุดที่มีลักษณะเฉพาะ จำนวน 35 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 0.07 ได้แก่ ชุดกีฬา ชุดนักเรียน ชุดพระราชินี ชุดนักมายากล ชุดนักบินอวกาศ ชุดมนุษย์ยุคหิน ชุดสัตว์ใน ชุดแต่งงาน ชุดกึ่ง ชุดเทวดา ชุดตัวตลก

ภาพที่แสดงลักษณะตัวเอกเป็นสัตว์ จำนวน 131 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 28.05 รองลงมาคือเป็นคนหรือสัตว์ที่มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์จำนวน 121 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 25.91 อันดับ 3 เป็นคนจำนวน 89 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 19.05 อันดับ 4 มีจำนวนเท่ากันคือ เป็นหุ่นยนต์และเป็นตุ๊กตา จำนวน 4 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 0.85 ส่วนที่แสดงลักษณะตัวเอกเป็นอย่างอื่นมีจำนวน 17 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 3.64 ได้แก่ ตุ๊กตาดิเมะ (SNOWMAN) UFO ภูตผี ยักษ์

ภาพที่แสดงลักษณะการเคลื่อนไหวและกริยาอาการ พบมากที่สุดคือ ไข่มือกหรือแขนแสดงท่าทางต่างๆ มีจำนวน 291 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 62.31 ได้แก่ ภาพหมัด ล้วงกระเป๋า มือเปล่าหลัง หัวกระเป่า ถืออาวูธ เท้าเอว เก็บดอกไม้ ทาสี

กอดอก แสดงท่าไม้ตายของโคเรนเจอร์ อันดับ 2 คือ เคน มีจำนวน 61 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 13.06 ทยอยบางภาพดูจากรอยเท้า อันดับ 3 คือ นัง มีจำนวน 57 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 12.20 อันดับ 4 คือ ยีนแยกเท้า มีจำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 11.77 อันดับ 5 คือ กระโดด มีจำนวน 39 คิดเป็นร้อยละ 8.35 อันดับ 6 คือ ริ่ง มีจำนวน 34 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 7.28 อันดับ 7 คือ บิน มีจำนวน 23 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 4.92 ทยอยบางภาพดูจากอุปกรณ์ที่ใช้ในการบิน เช่น ใบพัด คอปเตอร์ไม้ไฟ อันดับ 8 คือ ลอยอยู่ในอากาศ มีจำนวน 19 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 4.02 อันดับ 9 คือ ขับยานพาหนะ มีจำนวน 10 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.14 ได้แก่ เล่นสเก็ตบอร์ด ช้ำม้กวาด เล่นสเก็ตน้ำแข็ง เล่นโรลเลอร์สเก็ต เล่นสกี พายเรือ ขับมอเตอร์ไซค์ อันดับ 10 คือ เหาะ มีจำนวน 7 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 1.49 ส่วนภาพที่แสดงลักษณะการเคลื่อนไหวและกริยาอาการแบบอื่น ๆ มีจำนวน 30 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 6.42 ได้แก่ ลอยอยู่ในน้ำ ยืนไขว้ขา แลบลิ้น ก้าวเท้ามาด้านหน้า ขยิบตา คลาน หลับตาหรือนอน ไขก้องสองคู่ดาว ตะโกน ใช้นิ้วชี้ไปด้านหน้า ย่อขา 1 ข้าง ยืนหรือนั่งอยู่บนก้อนเมฆ ยืนอยู่บนสายรุ้ง ยืนอยู่บนใบบัว นั่งบนยานพาหนะ หงายท้อง หาว แสดงท่าทักสูง ยืนย่อเข้าเท้าชิด แยกเท้าย่อตัวลงในลักษณะกึ่งนั่ง กึ่งยืน ทกล้ม ยืนเอนไปด้านหลัง ยืนแยกเท้าโดยก้าวเท้ามาด้านหน้า 1 ข้าง ในลักษณะย่อเข้าเล็กน้อย ยืนแยกเท้ายกขาออกไปด้านหลัง ยืนแยกเท้าย่อเข้า 1 ข้าง ยืนโดยย่อเข้า 1 ข้าง ยืนพิงเท้าย่อเข้าไขว้ไปด้านหลัง แสดงท่ากำลังจะตีลังกา ถ้าปาก เงยหน้าขึ้น ปีนต้นไม้ แยกเขี้ยว

ภาพที่แสดงลักษณะลายเส้น มากที่สุด คือ เส้นซิกแซ็ก มีจำนวน 184 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 39.40 รองลงมาตามลำดับ คือ เส้นหยัก มีจำนวน 149 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 31.90 เส้นประ มีจำนวน 17 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 3.64 เส้นนอน มีจำนวน 15 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 3.21 เส้นโค้ง มีจำนวน 13 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.78 เส้นคลื่น มีจำนวน 10 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.14 และภาพที่แสดงลักษณะลายเส้นอื่น ๆ มีจำนวน 16 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 3.42 ได้แก่ เส้นม้วน เส้นสปริง เส้นขึงเหียง เส้นคดเคี้ยว

ภาพที่แสดงลักษณะมุมมองที่แปลกใหม่ มีภาพที่มองจากระยะที่ใกล้หรือมากเกินไปจนความจริงมากที่สุด จำนวน 46 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 9.85 รองลงมา คือ มองจากด้านล่าง จำนวน 31 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 6.63 ส่วนภาพที่มองจากด้านบน

มีจำนวน 25 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 5.53 และภาพที่มีมุมมองนอกจากนี้ จำนวน 7 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 1.49 ได้แก่ ภาพมือและเท้ามีขนาดใหญ่ ภาพแสดงทัศนียภาพ (Perspective) ภาพกินตา (Forshorttning)

ภาพที่แสดงลักษณะเด่นของตัวการ์ตูนที่พบมากที่สุด คือ ตาโต จำนวน 290 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 62.09 รองลงมาตามลำดับ คือ อ้วนกลม จำนวน 148 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 31.69 กล้ามเนื้อ จำนวน 42 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 8.99 ทรงผมที่มีลักษณะพิเศษ จำนวน 74 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 15.84 ผมยาว จำนวน 23 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 4.92 พันกระต่ายจำนวน 17 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 3.64 หัวโต มีจำนวน 15 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 3.21 หูยาว จำนวน 14 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.99 สวมแว่น จำนวน 13 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.78 หูใหญ่ จำนวน 12 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.56 คิ้วหนา จำนวน 11 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.35 และภาพที่แสดงลักษณะเด่นอื่นๆ จำนวน 98 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 20.98 ได้แก่ ปากแบน หันแหลม มีตา 9 ตา ปาก 9 ปาก แขน 10 แขน หัวล้านหรือหัวเห่ง มีแผลบนใบหน้า หนวดขาว หันเต็มปาก ตัวเป็นกลองสี่เหลี่ยม คางแหลม จมูกแหลม หงยื่น มีนอ แขนและขายาว ลีนยาว สวมหน้ากาก มีครีบล้าง หางใหญ่ ลายจุด คอขาว หูตั้ง ตัวดำ ปากกว้าง มีเขี้ยว ตัวเล็กเหมือนคนแคระ ตายาวรี ปากแหลม หางยาว ผมหยิก มีนิ้วเท้า 3 นิ้ว หัวโต ขนคอกยาว ขนฟู เท้าใหญ่ มือใหญ่ ตัวลาย

ภาพที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวการ์ตูน ที่พบมากที่สุด คือ ดีใจ ยิ้ม หัวเราะ จำนวน 187 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 40.04 รองลงมาตามลำดับ คือ ตกใจ จำนวน 73 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 15.59 โกรธ จำนวน 43 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 9.20 จริงจัง จำนวน 27 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 5.78 งง จำนวน 16 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 3.42 เศร้า ร้องไห้ จำนวน 10 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.14 ส่วนภาพที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกอื่นๆ มีจำนวน 48 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 10.27 ได้แก่ สงสัย เจ้าเล่ห์ เจ็บ ซ็อค คุ้ยค้น ทะเล้น ยียวนกวนประสาท กลัว กังวล เขิน งอน เก๊ก ตะกรน หลับ แปลกใจ จามหรือไอ วิดกกังวล

ตารางที่ 15 แสดงลักษณะสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพการ์ตูนที่เด็กวาด

ลักษณะสัญลักษณ์	จำนวน	ร้อยละ
1. ใช้คำแทนเสียงหรือขยายกริยา		
- วู้ (เสียงเป่าปาก)	1	0.21
- หึ่ง (เสียงชักดาบ)	2	0.42
- ก๊ย	2	0.42
- จืด จืด (เสียงหนูร้อง)	2	0.42
- ผู้ตายครับ	1	0.21
- บืด บืด (เสียงนกหัวขวาน)	1	0.21
- หยา (เกร็งกำลัง)	1	0.21
- รื้อย	3	0.64
- หึย (เสียงฟันดาบ)	1	0.21
- ฮา ฮา	2	0.42
- แม่ แม่ แม่ (ตะโกนเพราะตกใจ)	1	0.21
- HELLO	3	0.64
- HEY	2	0.42
- PONG (เสียงพายุลม)	1	0.21
- WOO	1	0.21
- WH-WHAT	1	0.21

## ตารางที่ 15 (ต่อ)

ลักษณะสัญลักษณ์	จำนวน	ร้อยละ
2. ใช้รูปสื่อความหมายแทนคำพูด		
- รูปหลอดไฟ	6	1.28
- รูปหัวใจ	15	3.21
- รูปเปลวไฟ (แสดงพลัง)	20	4.28
- หยกเหวี่ยง	12	2.56
- เส้นแสดงการเคลื่อนไหว	11	2.35
- พระอาทิตย์	19	4.06
- สัญลักษณ์แสดงคำพูดของตัวการ์ตูน	11	2.35
- อื่นๆ	140	29.97
3. ใช้เครื่องหมายแทนกริยาอาการ		
- เครื่องหมายบรัศนี (?)	12	2.56
- เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!)	14	2.99
- เครื่องหมายลูกศร (—>)	2	0.42
- เครื่องหมายตัวนำค	2	0.42

ตารางที่ 15 แสดงให้เห็นถึงการใช้สัญลักษณ์สื่อความหมาย คือ มีการใช้คำแทนเสียงมากที่สุด มีจำนวนเท่ากัน คือ ร็ฮึย และ HELLO จำนวน 3 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 0.64 รองลงมา คือ พึง (เสียงชักดาบ) จี๊ด จี๊ด (เสียงหนูร้อง) กึ๊ย และ HEY มีจำนวนเท่ากัน คือ 2 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 0.42 ส่วนคำแทนเสียงที่พบอย่างละ 1 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 0.21 ได้แก่ ฐู สู้ตายครับ บี้ด บี้ด (เสียงนกหัวขวาน). หยา (เกร็งกำลัง) พึ๊ย (เสียงฟันดาบ) แม่ แม่ แม่ (ตะโกนเพราะตกใจ) PONG (เสียงพายลม) WOO WH-WHAT

มีการใช้รูปสื่อความหมายแทนคำพูด พบมากที่สุด คือ รูปเปลวไฟ (แสดงพลัง) จำนวน 20 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 4.28 รองลงมาตามลำดับ คือ พระอาทิตย์

(เวลากลางวัน) จำนวน 19 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 4.06 รูปหัวใจ จำนวน 15 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 3.21 หยกเหนือ จำนวน 12 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.56 รองลงมา มีจำนวนเท่ากัน คือ เส้นแสดงการเคลื่อนไหว และสัญลักษณ์แสดงคาพูดของตัวการ์ตูน จำนวน 11 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.35 รูปหลอดไฟ จำนวน 6 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 1.28 ส่วนรูปอื่น ๆ มีจำนวน 140 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 29.97 ได้แก่ รอยสักก้านธูป กลางศีรษะ (แสดงถึงการฝึกวิชามาแล้ว) เงาของวัตถุที่พื้นแสดงว่าตัวการ์ตูนนั้นลอย อยู่เหนือพื้น มงกุฎ (พระราชหรือเจ้าหญิง) การหมุนของใบพัด หยกน้ำ (น้ำลาย หรือน้ำ) การเคลื่อนตัวของวัตถุ แผลที่ใบหน้าหรือรอยฉีกขาดของเสื้อผ้าหรือรอยแผล ที่มีเลือดไหล (มีการต่อสู้และได้รับบาดเจ็บ) รัศมีด้านหลังตัวการ์ตูนแสดงถึงพลังที่ ออกมาจากตัวการ์ตูน รูปดาวแสดงความคมของอาวุธ เส้นกระจายแสดงเสียงดังจาก ทรศัพน์ หรือเครื่องกระจายเสียงหรือแสดงการเปล่งเสียง หรือต้องการเน้นความ สำคัญของสิ่งนั้น ชูสองนิ้ว (ชัยชนะ) คลื่น (ทะเล) ใบพัด (บิน) หิมะตก (เมือง หหนาว) เส้นซิกแซกแสดงเสียงดังจากทรศัพน์ กระสุนวิ่งออกจากกระบอกปืน (ยิงปืน) แผลลงวันตอม (กลิ่นเหม็น) รูปแสดงความมึนงงของวัตถุที่มีผิวเกลี้ยง เทียน 4 เล่ม บนขนมเค้ก (อายุ 4 ขวบ) พระจันทร์และดวงดาว (กลางคืน) ควัน (จักรธ) กระบอง (อาวุธโบราณ) อยู่ในความคิด น้ำคาไหล (ร้องไห้) เส้นหยักขนานกันบน แนวตั้ง (ผายลม) ควันลอยขึ้น (ถูกยิง) ลู่วิ่ง เมฆคา (ฝนจะตก) เลื่อนมีเบอร์ (นักกีฬา) หัวเงิน หันแหลมคมเต็มปากแสดงความคร่ำหรือปีศาจ คาวลอยเป็นวง รอบศีรษะแสดงอาการมึนงงหรือได้รับบาดเจ็บ กลีบดอกซากุระร่วง (ประเทศญี่ปุ่น) ลาสงรัศมีรอบคาบ (พลังพิเศษ) สวมนาม (ชกมวย) ประจุไฟฟ้าวิ่งออกจากฝ่ามือ ทั้งสองข้าง ฟองอากาศในน้ำแสดงการหายใจของปลา ลาสงกระจายจากจุดศูนย์ กลางแสดงพลังจากวัตถุ หยกน้ำตั้งขึ้น 3 หยก (ตื่นตระหนก) ควันลอยขึ้น (จักรธ)

การใช้เครื่องหมายแทนกริยาอาการพบมากที่สุด คือ เครื่องหมายอัศเจรีย์ (!) จำนวน 14 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.99 รองลงมา คือ เครื่องหมายปริศน (?) จำนวน 12 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.56 รองลงมา มีจำนวนเท่ากัน คือ เครื่องหมาย ลูกศร (—>) และ เครื่องหมายตัวนำค จำนวน 2 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 0.42

ตารางที่ 16 แสดงลักษณะสีที่ปรากฏในภาพการ์ตูนที่เด็กวาด

ลักษณะสี	จำนวน	ร้อยละ
1. สีสดใส สวยงาม	358	76.65
2. การตัดเส้นในรูปทรงต่างๆ	367	78.58
3. ใช้สีเกินจริง	315	67.45
4. ไม่มีการระบายแสงเงา	312	66.81
5. ไม่มีการไล่สีน้ำหนักอ่อนแก่	308	65.95

ตารางที่ 16 แสดงลักษณะสีที่ปรากฏในภาพการ์ตูนที่เด็กวาด พบมากที่สุด คือ มีสีสดใสสวยงาม จำนวน 358 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 76.65 รองลงมา คือ มีการตัดเส้นในรูปทรงต่างๆ จำนวน 367 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 78.58 มีการใช้สีเกินจริง จำนวน 288 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 61.67 ไม่มีการระบายแสงเงา จำนวน 412 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 88.22 และไม่มีการไล่สีน้ำหนักอ่อนแก่ จำนวน 408 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 87.36

ศูนย์วิจัยทรัพยากร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 17 ลักษณะการแสดงออกทางศิลปะที่ปรากฏในการ์ตูนที่เด็กวาด

การแสดงออกทางศิลปะ	จำนวน	ร้อยละ
- การใช้จินตนาการและการรับรู้ของตนเองประกอบ	279	59.74
- การคัดแปลงต้นแบบ	149	31.90
- ใช้เทคนิคอื่นๆ เช่น ชีตตาราง, แรเงาเป็นลายเส้น, ระบายพื้นหลังด้วยเส้นยุ่งเหยิงหลายสีปนกัน	21	4.49
- ความมั่นใจในการแสดงออก	171	36.61
- ใช้รูปทรงเรขาคณิต	162	34.68
- การออกแบบตัวอักษร	86	18.41
- การออกแบบฉากหลัง	135	28.90
- การแก้ปัญหาเรื่องขนาดของภาพกับกรอบภาพ	204	43.68
- อื่นๆ	101	21.62

ลักษณะอื่นๆ ที่เด็กแสดงออกในการวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูน มีดังนี้  
 อันดับ 1 คือ การใช้จินตนาการและการรับรู้ของตนเองประกอบ จำนวน 279 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 59.74 รองลงมาตามลำดับ คือ การแก้ปัญหาเรื่องขนาดของภาพกับกรอบภาพ จำนวน 204 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 43.68 เช่น วาดภาพการ์ตูนซ้ำๆ กัน ระบายแยกความแตกต่าง คือ ให้มีหลายขนาด หลายสี วาดรูปร่างของแก้มต่างกันเป็นรูปวงกลม เป็นจุด เป็นตัว X บางคนใช้วิธีแบ่งหน้ากระดาษเป็นส่วนๆ ส่วนล่างกันด้วยแม่น้ำ ส่วนกลางกับท้องฟ้ากันด้วยภูเขา ซึ่งภูเขาหลายๆ ลูกถูกแยกจากกันโดยระบายสีให้ต่างกัน บางคนใช้การตีกรอบภาพการ์ตูน บางคนแก้ปัญหาโดยระบายพื้นหลังตามสีของรูปร่างนั้นๆ ความมั่นใจในการแสดงออก จำนวน 171 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 36.61 ใช้รูปทรงเรขาคณิต จำนวน 162 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 34.68 การคัดแปลงต้นแบบ จำนวน 149 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 31.90 เช่น มีการผสมผสานลักษณะต่างๆ จากภาพการ์ตูนที่เด็กเคยเห็น ระบายวาดส่วนมือของตัวการ์ตูนคล้ายกับมือของโคเรมอน มีการผสมผสานตัวการ์ตูน 2 ตัวเข้าด้วยกัน ระบายวาดภาพโคเรมอนให้เหมือนแมวจริง

คือ มีหู มีขน มีการวาดภาพตัวการ์ตูนรอยออกแบบเครื่องแต่งกายให้เข้ากับวัยของเด็กเอง รอยวาดภาพซูปเปอร์แมนสวมเสื้อยืดกับกางเกงขาสั้นยาวแค้เข้า รอยสวมกางเกงต่ำกว่าเอวตามแบบที่วัยรุ่นนิยม และขนาดของเสื้อผ้าดูหลวมกว่ารูปร่างจริง แต่เด็กก็ไม่ล้มที่จะสื่อให้เห็นว่าตัวการ์ตูนที่เด็กวาดนั้นเป็นซูปเปอร์แมน รอยวาดเสื้อคลุมและสัญลักษณ์ตัว S ที่อกเสื้อ การออกแบบฉากหลัง จำนวน 135 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 28.90 การออกแบบตัวอักษร จำนวน 86 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 18.41 ซึ่งการออกแบบตัวอักษร มักจะพบตัวอักษรอยู่ 3 ภาษา คือ ตัวอักษรภาษาไทย ภาษาอังกฤษ และภาษาญี่ปุ่น บางครั้งมีการออกแบบหน้าตาให้ตัวอักษรด้วย ใช้เทคนิคอื่น ๆ เช่น ชีตตาราง ระบายพื้นหลังด้วยเส้นยุ่งเหยิง จำนวน 21 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 4.49 ส่วนที่เด็กแสดงออกในลักษณะอื่น ๆ จำนวน 101 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 21.62 ได้แก่ รอยยับของเสื้อผ้า รอยฉีกขาดของเสื้อผ้า ออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ มีการผสมผสานกับการรับรู้อิทธิพลทางวัฒนธรรมในสังคม เช่น การเห็นผู้ชายเสื้อค่านาค่านหนึ่งซึ่งได้รับอิทธิพลของการแต่งกายแบบวัยรุ่นสมัยนี้ การวาดแขนให้มีขนาดใหญ่มาก เพื่อต้องการเน้นการแสดงท่าทาง วาดโครงเส้นให้ดูใหญ่ รอยวาดต้นไม้ให้มีขนาดเล็ก เน้นตัวการ์ตูนให้เด่นโดยระบายสีพื้นหลัง มีการเขียนคำบรรยายให้เข้ากับตัวการ์ตูนที่วาด มีการวาดภาพที่แสดงลักษณะสิ่งคู่กันในด้านตรงข้าม เช่น ใหญ่กับเล็ก ดีกับเลว สวยกับน่าเกลียด มีการสื่อนิสัยของตัวการ์ตูน เช่น แสดงความทะเล้นโดยการแลบลิ้น มีการแยกความแตกต่างของตัวการ์ตูนแบบเดียวกัน รอยให้แสดงท่าทางต่างกัน ระบายสีต่างกัน ระบายสีตาเป็นสีส้มเพื่อแสดงความดุร้าย แสดงว่าเป็นเด็กเกเรโดยดูจากทรงผม กริยาอาการ การแต่งกาย คืออาวุธ รอยแผลมีกวาดวัตถุที่เป็นสิ่งคู่กันกับตัวการ์ตูน เช่น วาดก้อนอิฐก้อนครากอนบอล วาดเซเลอร์มูนถือคทารูปจันทร์เสี้ยว วาดรถเรมอนถือแบังทอค เป็นต้น มีการตกแต่งตัวการ์ตูนโดยวาดดอกไม้เพื่อเน้นความสวยงามของเพศหญิง ระบายสีตัวการ์ตูนแต่ละตัวด้วยสีหลายสีตามจินตนาการของเด็กเอง มองดูเหมือนสีลูกกวาดที่เด็กชอบ แสดงความหนาและปริมาตรของวัตถุ สร้างบรรยากาศเวลากลางคืน รอยวาดรูปดาวประกบ มีหน้าตาของดวงดาวที่กำลั้งยิ้ม เพิ่มความเร้าแรงสนุกสนานขึ้น ได้รับอิทธิพลจากร้านอาหารประเภท Fast Food ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมนับประเศไทยขณะนี้ เช่น มินฝรั่ง แฮมเบเกอร์ ตัวการ์ตูนแสดงสีหน้าตกใจ เนื่องจากป่าถูกตัดเหลือแต่ดอกไม้ แสดงว่าเด็กได้รับอิทธิพลจากการรณรงค์เรื่องการอนุรักษ์ป่า ภาพการ์ตูนที่แสดงท่าเหาะ

มักวาดการ์ตูนในแนวเส้นเฉียงกับหน้ากระดาษ คล้ายกับการขึ้นของ เครื่องบินที่สนาม  
 บิน วาดภาพตัวการ์ตูนตัว เดิมแต่ขนาด เล็กลงอยู่ด้านบน เรียงลำดับขนาดของการ์ตูน  
 เป็นการวาดภาพให้อยู่ในรูปทรงปิระมิด ลาก เส้นขนานกับขอบกระดาษด้านล่างแสดง  
 พื้นดิน ชีตเส้นทะแยงมุมเพื่อแยกพื้นดินกับอากาศ แสดงให้เห็นว่าต้นไม้ที่วาดเป็นดอก  
 ซากูระ โดยเติมดอกซากูระไว้ที่กิ่งของต้นไม้ พร้อมทั้งเขียนคำอธิบายไว้ด้านล่าง  
 ๖. คนเสิร์ฟที่อยู่บนพื้นดิน มีการลากเส้นขนานกับหน้ากระดาษเป็นแนวยาว เพื่อแยก  
 ๖. คนเสิร์ฟตัวที่กำลังบินอยู่บนท้องฟ้า การออกแบบฉากหลังใช้วิธีการวาดภาพที่มีลักษณะ  
 ซ้ำๆ กัน ๖. ที่มีขนาดเล็กๆ ลอยอยู่เต็มพื้นที่ โดยระบายสีต่างๆ กันไป เช่นรูปหัวใจ รูป  
 สี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน รูปเลข 8 ตัวอักษรภาษาอังกฤษ วาดภาพการ์ตูนให้ลอยอยู่ใน  
 อากาศ โดยอยู่ระหว่างด้านล่างของภาพซึ่งเป็นบ้านกับต้นไม้ ส่วนด้านบนมีก้อนเมฆ  
 แสดงท้องฟ้า มีการระบายแสงเงาบนพื้น ซึ่งทำให้เห็นว่าตัวการ์ตูนนั้นยืนอยู่บนพื้น  
 ดิน มีการผูกเรื่องราวของงานวันเกิด โดยนำตัวการ์ตูนจาก 2 เรื่องมารวมกัน  
 สร้างบรรยากาศที่แสดงถึงความสนุกสนาน กล้องของขวัญ ขนมเค้ก พลุ หมวกบาร์ตี้  
 เสียงเพลง เป็นต้น สีมงคลของตัวการ์ตูนมีการทำไฮไลท์ตามสมัยนิยม มักวาดรูปอุปกรณ์  
 กีฬาเพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวการ์ตูนนั้นกำลัง เล่นกีฬาประเภทใด ส่วนใหญ่จะพบเป็นภาพ  
 กีฬาที่กำลังนิยมในหมู่เด็ก ๆ เช่น สเก็ตบอร์ด แสดงเรื่องราวของตัวการ์ตูนที่ได้รับ  
 ๖. บาดเจ็บจากการต่อสู้ โดยวาดคาบที่ ซาร์ก และตามร่างกายมีรอยแผล เลือดไหล  
 เป็นทาง วาดภาพเต่า โดยพยายามสื่อให้เห็นด้วยการขีดตารางแทนกระดูกเต่า มี  
 การวาดภาพโดยแสดงชนิดของตัวการ์ตูนโดยวาดอาหารที่สัตว์ชนิดนั้นชอบกิน เช่น  
 กระต่ายกับแครอท

ศูนย์วิทยทรัพยากร  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 18 จำนวนและค่าร้อยละของตัวการ์ตูนที่นักเรียนวาด

ชื่อตัวการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ	ชื่อตัวการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ	ชื่อตัวการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ	ชื่อตัวการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ	ชื่อตัวการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ	ชื่อตัวการ์ตูน	จำนวน	ร้อยละ									
ตาเรมอน	72	15.41	ซูบวอโร่	3	0.64	กระต่ายกับเพื่อน	1	0.21	ผีเสื้อเจ้าปิ้งผิง	1	0.21	เปียวกุสเกะ	1	0.21	จาดเรมิ	1	0.21	ไซเรนโท แชม	1	0.21	มังกรเทพ	1	0.21			
เคาระะ	22	4.71	แบ็ทแมน	3	0.64	กระต่ายแฟนโททา	1	0.21	เจ้าชายกบ	1	0.21	บ้านอันสวยงาม	1	0.21	มาริโอ เวิสต์	1	0.21	เทพ	1	0.21	เจ้าหญิงมณีนิหาร	1	0.21			
เรเตอร์นูน	12	2.56	อุซาร่าแมน	3	0.64	กระต่ายน้อย	1	0.21	ยักษ์จอมขี้ขี้ขี้	1	0.21	พญา	1	0.21	พญาและพญาจิก	1	0.21	มาริซาคะ เรจิ	1	0.21	จูเนะ ะจิ่ว	1	0.21			
มิทท์เม้าส์	12	2.56	คณิศร์	3	0.64	แมวน้อย	1	0.21	อุซาร่าเซเว่น	1	0.21	พิศหายเพื่อนรัก	1	0.21	นางสัจ	1	0.21	โททอก KPC	1	0.21	สุนัข-ผี-ล้าง-กบ	1	0.21			
ทอชิง	12	2.56	ทานเสิร์ฟ	3	0.64	ผี-รับ	1	0.21	ผี	1	0.21	ผีสีน้ำตาล	1	0.21	ผีกับกุ	1	0.21	ผี	1	0.21	รูบิยะ	1	0.21			
งูงู	10	2.14	คณิศร์กับคณิศร์	2	0.42	ก๊วย	1	0.21	ผีน้อยน่ารัก	1	0.21	ผีน้อย	1	0.21	ผีกับผี	1	0.21	ผีกับผี	1	0.21	ผีกับผี	1	0.21	ลิงจ๋อ ในจางฮิงะ	1	0.21
ฮาราร่า	10	2.14	เอ็กซ์-แมน	2	0.42	จิ้งจอกดำ	1	0.21	ผีเด็กดี	1	0.21	ผีจอมตลก	1	0.21	น้องตุ๊กผี	1	0.21	น้องตุ๊กผี	1	0.21	ราชาเทพ ผีเด็กดี	1	0.21	ฮารากิน	1	0.21
คราบอมมอด 2	6	1.28	โรบิค	2	0.42	โธมัส พาร์ริช	1	0.21	จางเอ๋อ	1	0.21	หุ่นยนต์	1	0.21	หุ่นยนต์	1	0.21	หุ่นยนต์	1	0.21	หุ่นยนต์	1	0.21	ราชาเทพ ผีเด็กดี	1	0.21
แม็คคา	5	1.07	พาส (แมก)	2	0.42	ฮามารุซายึกับ	1	0.21	พญา	1	0.21	หัวเหล็กขี้เก๊ก	1	0.21	หน้ากากพิชชิต	1	0.21	หน้ากากพิชชิต	1	0.21	แมงมุม	1	0.21	ราชาเทพ ผีเด็กดี	1	0.21
ฮานามารุ	5	1.07	ฮิโรโกะ ฮารุโอะ	2	0.42	พญาแมง	1	0.21	เรเตอร์นูน	1	0.21	ฮามาคะโรส	1	0.21	ฮิราฮ	1	0.21	ฮิราฮ	1	0.21	ฮิราฮ	1	0.21	ฮิราฮ	1	0.21
อุซาร่า	5	1.07	อะคาบอง	2	0.42	บิงบอง, พญา, จุก	1	0.21	กันดั้ม	1	0.21	ยูริ กาการิน	1	0.21	เกทพิท	1	0.21	เกทพิท	1	0.21	เจ้าหญิงความฝัน	1	0.21	เจ้าหญิงความฝัน	1	0.21
มิทท์เม้าส์	5	1.07	ราชินา	2	0.42	วินนี่ เดอะ พู	1	0.21	นิงจาเต่า	1	0.21	มองจือ (สิง)	1	0.21	เรเตอร์นูน	1	0.21	เรเตอร์นูน	1	0.21	เจ้าหญิงนิทร	1	0.21	เจ้าหญิงนิทร	1	0.21
บูนิตะ	4	0.85	พญาอินทรี	1	0.21	เคเคเร-เมเคเร-	1	0.21	การพิศ	1	0.21	นิงจาเต่า	1	0.21	นิงจาเต่า	1	0.21	นิงจาเต่า	1	0.21	นิงจาเต่า	1	0.21	นิงจาเต่า	1	0.21
บูนิตะ	4	0.85	คานิด	1	0.21	จาดเร-บูนิตะ	1	0.21	ยู-ค้ำ	1	0.21	สิงจางเต่า	1	0.21	สิงจางเต่า	1	0.21	สิงจางเต่า	1	0.21	สิงจางเต่า	1	0.21	สิงจางเต่า	1	0.21
บูนิตะ	4	0.85	แมกซ์	1	0.21	มอน มอน แทท	1	0.21	ฮิงงิฮารุ	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21
บูนิตะ	3	0.64	ฮิง	1	0.21	คณิศร์(คณิศร์)1	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21
ฮิง	3	0.64	พญาอินทรี	1	0.21	จอมพลนิกร	1	0.21	มอนเบอร์	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21
บูนิตะ	3	0.64	กระต่ายกับเพื่อน	1	0.21	ฮิง	1	0.21	นิงจา	1	0.21	นิงจา	1	0.21	นิงจา	1	0.21	นิงจา	1	0.21	นิงจา	1	0.21	นิงจา	1	0.21
แมก แมก มารุ	3	0.64	คณิศร์	1	0.21	ฮิง	1	0.21	เจ้าหญิง	1	0.21	เจ้าหญิง	1	0.21	เจ้าหญิง	1	0.21	เจ้าหญิง	1	0.21	เจ้าหญิง	1	0.21	เจ้าหญิง	1	0.21
คณิศร์	3	0.64	คณิศร์	1	0.21	ฮิง	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21	พญาอินทรี	1	0.21
รวมตัวการ์ตูน	3	0.64	คณิศร์	1	0.21	แมงมุม	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21
เต่า	3	0.64	KlaskoKlasko	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21
คณิศร์ (MUS)	3	0.64	Fly Bluey	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21
คณิศร์และเพื่อน	3	0.64	กระต่ายกับเพื่อน	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21
เรเตอร์นูน	3	0.64	กระต่ายกับเพื่อน	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21	คณิศร์	1	0.21

จากตารางที่ 18 ตัวการ์ตูนที่นักเรียนนำมาวาดมากที่สุด คือ ोटเรมอน จำนวน 72 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 15.41 รองลงมา คือ เคระ จำนวน 22 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 4.71 รองลงมา มีจำนวนเท่ากัน คือ 12 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.50 ได้แก่ เซเลอร์มูน มิกกี้เมาส์ และโกฮัง รองลงมา มีจำนวนเท่ากัน คือ 10 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 2.14 ได้แก่ ังกุน และ อาราเร่ นอกจากนี้มีจำนวนตัวการ์ตูนที่นักเรียนนำมาวาดไม่เกิน 10 ภาพ

ตารางที่ 19 จำนวนและค่าร้อยละของภาพการ์ตูนที่นักเรียนวาดโดยพบเห็นผ่านสื่อต่างๆ

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วีดีโอ	334	71.52
เกมคอมพิวเตอร์ วีดีโอเกม เกมกด	173	37.04
หนังสือการ์ตูน	352	75.37
สติ๊กเกอร์	296	63.38
กีฬาข้อบ	183	39.18
เสื้อผ้าเด็ก	231	49.46
ของเล่น (ตุ๊กตา, หุ่นยนต์, ฯลฯ)	235	50.32
ถุงบรรจุขนม	191	40.89
คิดแบบเอง	55	11.77
อื่นว	24	5.13

ตารางที่ 19 แสดงให้เห็นว่าภาพการ์ตูนที่นักเรียนวาดพบเห็นมาจากสื่อต่างๆ มากที่สุด เรียงตามลำดับดังนี้ คือ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ วีดีโอ จำนวน 334 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 71.52 หนังสือการ์ตูน จำนวน 352 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 75.37 และสติ๊กเกอร์ จำนวน 296 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 63.38 และคิดแบบขึ้นเอง มีน้อยที่สุด จำนวน 55 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 11.77 ส่วนที่พบเห็นผ่านสื่ออื่นว มีจำนวน 24 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 5.13 ได้แก่ ไม้บรรทัด กสองสี ถุงกระดาษ สมุด

สะสมสถิติ เกอร์ แบบสอบถามหนังสือวรรณคดีไทย คินสอ ภาพโปสเตอร์ กล่องคินสอ  
 แห้ม โฆษณา และหนังสือพิมพ์

ตารางที่ 20 จำนวนและค่าร้อยละของลักษณะเนื้อหาในภาพการ์ตูน  
 ที่เด็กวาด

เนื้อหา	จำนวน	ร้อยละ
ตลกขบขัน	234	50.10
ผจญภัย ไล่คนผอม	154	32.97
สงครามและการต่อสู้	141	30.19
สืบสวนและโจรกรรม	53	11.34
ชีวิตประจำวัน	135	28.90
ประวัติบุคคล	49	10.49
สัตว์ประหลาดและ เรื่องมหัศจรรย์	121	25.91
การ์ตูนสัตว์	174	37.25
สารคดีและวิทยาศาสตร์	25	5.35
ภูติผีและสยองขวัญ	53	11.34
ความรัก	140	29.97
เพื่อน	89	19.05
สะท้อนปัญหาในสังคม	49	10.49
กีฬา	87	18.62
อื่นๆ	15	3.21

ตารางที่ 20 แสดงให้เห็นว่านักเรียนเลือกวาดภาพการ์ตูน ซึ่งมาจากการ์ตูนที่มีเนื้อเรื่องตลกขบขันมากที่สุด จำนวน 234 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 50.10 รองลงมา คือ การ์ตูนสัตว์ จำนวน 174 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 37.25 ผจญภัยไล่คนผอม จำนวน 154 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 32.97 และเนื้อเรื่องการ์ตูนที่นักเรียน

เลือกวาดน้อยที่สุดมีจำนวนเท่ากัน คือ 49 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 10.49 ได้แก่ วัตถุประสงค์ กับสะท้อนปัญหาสังคม ส่วนที่มีเนื้อเรื่องอื่น ๆ มีจำนวน 15 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 3.21 ได้แก่ ประการร้องเพลง ความแข็งแรง ความน่ารัก สนุกสนาน ร่าเริง ความเป็นเพื่อน ความรักในครอบครัว และเพื่อน การเล่นแบบน่ารักว เรียบง่าย เฉยๆ ความแตกต่างระหว่างชนบทกับเมืองหลวง พลังทาลายโลก เดิน เที้ยว และไม่มีเนื้อเรื่อง

ตารางที่ 21 จำนวนและค่าร้อยละของข้อคิดในการนำเสนอในภาพการ์ตูน  
ที่เด็กวาด

ข้อคิดในการนำเสนอ	จำนวน	ร้อยละ
การหึงตนเอง	181	38.75
การคบคนดี เป็นมิตร	216	46.25
การไม่ทำร้ายผู้อื่น	174	37.25
ความไม่โลภและไม่ลัทธิขมิย	130	27.83
การไม่ประพฤตินิคมในกาม	113	24.19
การไม่เล่นการพนัน	111	23.76
การไม่เสพสุราและสิ่ง เสพติด	119	25.48
ความละเอียดและ เกรงกลัวต่อการกระทำชั่ว	132	28.26
ความอดทน	198	42.39
ความมีระเบียบวินัย	161	34.47
ความกล้าหาญ	210	44.96
ความรับผิดชอบ	172	36.83
ความมีน้ำใจ เป็นนักกีฬา	171	36.61
ความซื่อสัตย์	173	37.04
ความยุติธรรม	174	37.25
ความขยันหมั่นเพียร	156	33.40

## ตารางที่ 21 (ต่อ)

ข้อคิดในการนำเสนอ	จำนวน	ร้อยละ
ความกตัญญูทวดเวท	125	26.76
ความสุภาพอ่อนน้อม	160	34.26
ความสามัคคี	204	43.68
การถือประโยชน์ส่วนรวม	149	31.90
ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสน์ กษัตริย์	105	22.48
การประหยัด	120	25.69
ความเมตตากรุณา	173	37.04
ความไม่ประมาท	147	31.47
อื่น ๆ	37	7.92

จากตารางที่ 21 แสดงให้เห็นว่านักเรียนเลือกวาดภาพการ์ตูนซึ่งมาจากการ์ตูนที่มีการนำเสนอข้อคิดเรียงลำดับมากที่สุดดังนี้ คือ การคบคนดีเป็นมิตรจำนวน 216 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 46.25 รองลงมาตามลำดับ คือ ความกล้าหาญ จำนวน 210 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 44.96 และความสามัคคี จำนวน 204 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 43.68 และข้อที่นักเรียนเลือกน้อยที่สุด คือ ความจงรักภักดีต่อชาติ ศาสน์ กษัตริย์ จำนวน 105 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 22.48 ส่วนที่นำเสนอข้อคิดอื่น ๆ จำนวน 29 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 6.02 ได้แก่ ความชื่นชอบธรรมชาติ ความเพลิดเพลิน การรักษาความสะอาด ให้นำให้เป็นคนขี้เกียจ การแจกของให้เด็กมีความสุข ไม่เชื่อคนง่าย การไม่คิดร้ายต่อผู้อื่น การไม่ตัดไม้ทำลายป่า การประหยัดน้ำกับไฟฟ้า และไม่มีการนำเสนอข้อคิด

ตารางที่ 22 จำนวนและค่าร้อยละของลักษณะตัวเอกในภาพการ์ตูนที่เด็กวาด

ตัวเอก	จำนวน	ร้อยละ
เป็นคนดี มีความซื่อสัตย์	251	53.74
เข้มแข็ง	207	44.32
มีความสามารถ	243	52.03
อดทนต่ออุปสรรค	177	37.90
คลกขบขัน	219	46.89
กล้าหาญ	199	42.61
ฉลาด	232	49.67
สุขภาพเรียบร้อย อ่อนโยน	152	32.54
มีอิทธิฤทธิ์ เวทมนต์คาถา	166	35.54
อื่นๆ	21	4.49

จากตารางที่ 22 แสดงให้เห็นว่าลักษณะตัวเอกในภาพการ์ตูนที่เด็กวาดมากที่สุด คือ เป็นคนดีมีความซื่อสัตย์ จำนวน 251 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 53.74 มีความสามารถ จำนวน 243 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 52.03 ฉลาด จำนวน 232 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 49.67 และคลกขบขัน จำนวน 219 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 46.89 ข้อที่นักเรียนเลือกน้อยที่สุด คือ สุขภาพเรียบร้อยอ่อนโยน จำนวน 152 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 32.54 ส่วนที่มีลักษณะตัวเอกอื่นๆ มีจำนวน 21 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 4.49 ใต้แก่ บ้านที่น่าอยู่ ชอบคิดว่าตัวเองสวยและชอบเก๊กหน้าสวย มีเพื่อนมาก น่ารัก ใจเ่ง่า มีความสามารถพิเศษไม่เหมือนใคร ชื่อป๊อ ชี้เกียจ เกเรชอบแกล้งคนอื่น กระโดดบนอากาศได้ 10 รอบ นิสัยไม่ซื่อซอบมีเรื่องกับผู้อื่น

## ตอนที่ 4 ด้านพฤติกรรมการวาดภาพการ์ตูนของเด็กนักเรียน

## ตารางที่ 23 จำนวนและระดับของพฤติกรรมในการวาดภาพการ์ตูน

ลำดับที่/พฤติกรรมที่สังเกต	จำนวน	ระดับการพบ
1. กระบวนการปฏิบัติงาน		
1.1 วิธีคิด		
- มีการใช้แบบในการลอกภาพการ์ตูน	11	พบมาก
- ดูตัวอย่างภาพการ์ตูนจาก เพื่อนข้างๆ	10	ไม่พบ
- เขียนโดยอาศัยความจำ	12	พบบ้าง
1.2 การร่างภาพ		
- ร่างภาพโดยเริ่มจากตัวการ์ตูนก่อน แล้วจึงวาดองค์ประกอบอื่นๆ	13	พบมาก
- ร่างภาพโดยรวมก่อนจึงเพิ่มเติม รายละเอียดทีหลัง	10	ไม่พบ
1.3 การระบายสี		
- ระบายสีโดยคัดเส้นก่อนระบายสีพื้น	10	ไม่พบ
- ระบายสีพื้นก่อนจึงคัดเส้น	14	พบมาก
2. ทักษะการใช้เครื่องมือ		
- มีการจัดเตรียมอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน	9	พบมาก
- ใช้เครื่องมือได้อย่างคล่องแคล่ว	8	พบบ้าง
- จัดเก็บอุปกรณ์เมื่อปฏิบัติงานเสร็จ	9	พบมาก
3. การแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน		
- มีการแก้ไขภาพเพื่อให้ได้สัดส่วน	11	พบบ้าง
- มีการเพิ่มเติมรายละเอียดในส่วนที่ เป็นพื้นที่ว่าง	13	พบบ้าง

## ตารางที่ 23 (ต่อ)

ลำดับที่/พฤติกรรมที่สังเกต	จำนวน	ระดับการพบ
4. เวลาในการปฏิบัติงาน		
- ปฏิบัติงานได้เสร็จก่อนเวลาที่กำหนด	12	พบบ้าง
- ปฏิบัติงานได้เสร็จตามเวลาที่กำหนด	9	พบบ้าง
- ปฏิบัติงานได้เสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด	7	ไม่พบ
5. ลักษณะนิสัยในการปฏิบัติงาน		
- มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่ปฏิบัติงาน	13	พบมาก
- มีความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติงาน และชักชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติงาน	10	พบมาก
- ปฏิบัติงานได้สะอาดเรียบร้อย	10	พบบ้าง
- มีความมั่นใจในการแสดงออก	12	พบบ้าง

จากตารางที่ 23 แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมในการวาดภาพการ์ตูน จาก  
 ครงเรียนกลุ่มตัวอย่าง 14 ครง สรุปได้ดังนี้คือ ด้านกระบวนการปฏิบัติงาน เกี่ยวกับ  
 วิธีคิด พบว่ามีการใช้แบบในการลอกภาพการ์ตูนเป็นจำนวนมาก พบว่าการเขียนโดย  
 อาศัยความจำอยู่บ้าง แต่ไม่พบการดูตัวอย่างจากเพื่อนข้างๆ เกี่ยวกับการร่างภาพ  
 พบว่ามีนักเรียนที่ร่างภาพโดยเริ่มจากตัวการ์ตูนก่อนแล้วจึงวาดองค์ประกอบอื่นๆ อยู่  
 เป็นจำนวนมาก ไม่พบว่ามีการร่างภาพโดยรวมก่อนจึงเพิ่มเติมรายละเอียดทีหลัง  
 เกี่ยวกับการระบายสี พบว่ามีการระบายสีพื้นก่อนจึงตัดเส้นอยู่เป็นจำนวนมาก และ  
 ไม่พบว่ามีการระบายสีโดยตัดเส้นก่อนระบายสีพื้น

ด้านทักษะการใช้เครื่องมือ พบว่ามีการจัดเตรียมอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน  
 และจัดเก็บอุปกรณ์เมื่อปฏิบัติงานเสร็จอยู่เป็นจำนวนมาก ส่วนการใช้เครื่องมือได้  
 อย่างคล่องแคล่วนั้นไม่พบ

ด้านการแก้ปัญหาในการปฏิบัติงาน พบว่ามีการแก้ไขภาพเพื่อให้ได้สัดส่วน และมีการเพิ่มเติมรายละเอียดในส่วนที่เป็นพื้นที่ว่างอยู่บ้าง

ด้านเวลาในการปฏิบัติงาน พบว่ามีนักเรียนที่ปฏิบัติงานได้เสร็จก่อนเวลาที่กำหนดอยู่บ้าง นักเรียนที่ปฏิบัติงานได้เสร็จตามเวลาที่กำหนดมีอยู่บ้าง แต่ไม่พบว่า มีนักเรียนที่ปฏิบัติงานได้เสร็จช้ากว่าเวลาที่กำหนด

ด้านลักษณะนิสัยในการปฏิบัติงาน พบว่ามีความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่ปฏิบัติงานอยู่เป็นจำนวนมาก มีความกระตือรือร้นที่จะปฏิบัติงานและชักชวนให้ผู้อื่นปฏิบัติงานอยู่จำนวนมาก เช่นกัน ส่วนนักเรียนที่ปฏิบัติงานได้สะอาดเรียบร้อยนั้นมีอยู่บ้าง

ด้านความมั่นใจในการแสดงออก พบว่ามีนักเรียนที่มั่นใจในการแสดงออกอยู่บ้าง

ส่วนพฤติกรรมอื่นๆ ที่สังเกตพบ มีดังนี้

1. เด็กตัดสินใจช้าในการที่จะเลือกแบบภาพการ์ตูนมาวาด
2. มีการใช้อุปกรณ์อื่นๆ ช่วยในการวาดภาพ เช่น วงเวียน ไม้บรรทัด เหยียงบาท เด็กบางคนไม่มีอุปกรณ์ก็จะคัดแปลงอุปกรณ์บางอย่างขึ้นมาใช้แทน เช่น ใช้กล่องสี แทนไม้บรรทัด
3. เด็กที่ไม่เคยวาดภาพการ์ตูนส่วนใหญ่ จะวาดภาพลอกเลียนแบบภาพการ์ตูนที่มีในแบบสอบถาม
4. เด็กส่วนใหญ่จะมีหนังสือหรือตัวอย่างภาพการ์ตูนมาด้วย
5. เด็กบางคนมีการใช้แบบจากหลายๆ ที่ที่คนนำมาผสมผสานกัน เช่น จากบัตรอวยพรกับหนังสือแบบเรียน
6. เด็กบางคนจะเขียนชื่อตัวการ์ตูนที่ชอบหรือรู้จักมากกว่า 3 ชื่อ
7. เด็กผู้ชายมักวาดภาพตัวการ์ตูนที่เป็นวีรบุรุษของเขา ส่วนเด็กผู้หญิงมักวาดภาพการ์ตูนที่น่ารัก มีส่วนประกอบเป็นสิ่งใกล้ตัวหรือธรรมชาติที่สวยงาม
8. เด็กผู้ชายจะวาดภาพไม่ค่อยประณีต แต่มีความรวดเร็วมากกว่า เด็กผู้หญิงที่มักวาดภาพและระบายสีอย่างเรียบร้อย