

การพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

DEVELOPMENT OF CARTOON ANIMATION FOLKTALE  
ON SELF-SUFFICIENT LIVE FOR KINDERGARTEN  
STUDENTS

ศิริลักษณ์ คลองข่อย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2555

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียง  
สำหรับเด็กปฐมวัย

ศิริลักษณ์ คลองข่อย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม


มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

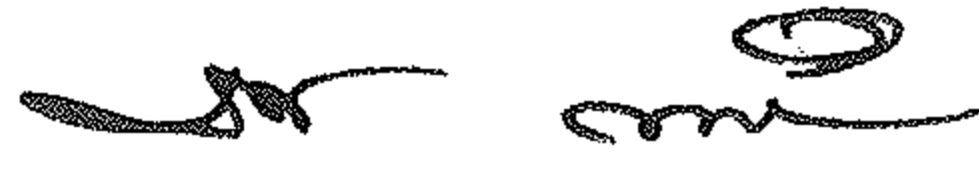
ปีการศึกษา 2555


ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี


หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย  
Development of Cartoon Animation Folktale on Self-Sufficient Live  
for Kindergarten Students  
ชื่อ - นามสกุล นางสาวศิริลักษณ์ คลองข่อย  
สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา  
อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก, ค.ด.  
ปีการศึกษา 2555

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

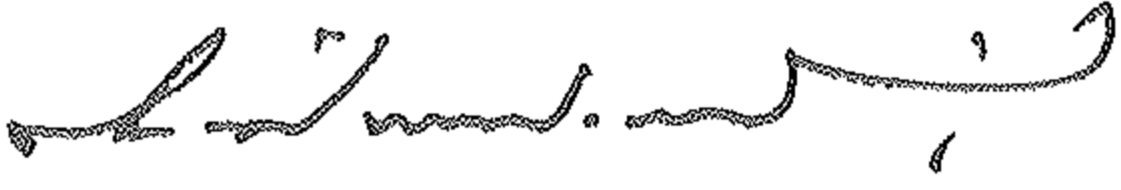
  
..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุกัญญา แสงเดือน, ศษ.ด.)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ พันธุ์ลำเจียก, ค.ด.)

  
..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ชลาภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์, ศษ.ด.)

  
..... กรรมการ  
(อาจารย์เยาวลักษณ์ พิพัฒน์จำเริญกุล, ศษ.ด.)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์  
ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

  
..... คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม  
(รองศาสตราจารย์ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ, Ph.D.)

วันที่ 19 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2556

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย
ชื่อ - นามสกุล	นางสาวศิริลักษณ์ คลองข่อย
สาขาวิชา	เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์เกียรติศักดิ์ พันธุ์คำเจียก, ค.ศ.
ปีการศึกษา	2555

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีคุณภาพและ 2) เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาล 3 (อายุ 5-6 ปี) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต 1 อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย 2) แบบทดสอบความเข้าใจของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบ ค่าที

ผลการวิจัยพบว่า 1) นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงมีคุณภาพในระดับมาก 2) และเด็กปฐมวัยมีความเข้าใจในเรื่องอยู่อย่างพอเพียง หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

**คำสำคัญ:** นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เด็กปฐมวัย

<b>Thesis Title</b>	Development of Cartoon Animation Folktale on Self-Sufficient Live for Kindergarten Students
<b>Name - Surname</b>	Miss Siriluk Klongkoy
<b>Program</b>	Educational Technology and Communications
<b>Thesis Advisor</b>	Associate Professor Kiatisak Punlumjeak, Ph.D.
<b>Academic Year</b>	2012

## ABSTRACT

This objective of research were 1) to development of Cartoon Animation Folktale which promoted the self-sufficient live for Kindergarten Students, and 2) to study about before and after learning of Kindergarten Students towards watching of the Cartoon Animation Folktale on Self-Sufficient Live for Kindergarten Students, was the main objectives of this research.

30 Kindergarten Students who studying for third year kindergarten (between 5-6 years old) in second term of 2012 academic year, Thakloang 1 school, educational service area office , Klongluang district, Pathumthani province, was the sample for this research. Simple random sampling was used for sampling method. The research tools consist of 1) Cartoon Animation Folktale on Self-Sufficient Live promoted the self-sufficient live to Kindergarten Students, and 2) test of understanding of Kindergarten Students towards the Cartoon Animation Folktale on Self-Sufficient Live promoted the self-sufficient live to Kindergarten Students. Mean, standard deviation (S.D.), and t-test was used to be statistical analysis instrument.

The research result was showed that 1) the Cartoon Animation Folktale is quality at good level. 2) and after to learning the Cartoon Animation Folktale, most of the sample was in better understanding than before with significantly statistic at .05 levels.

**Keywords:** cartoon animation folktale, kindergarten students

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้ สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีก็ด้วยความอนุเคราะห์ การดูแล และเอาใจใส่จาก รองศาสตราจารย์ดร.เกียรติศักดิ์ พันธุ์คำเจียก อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ซึ่งคอยให้คำปรึกษา ให้ ความช่วยเหลือ แนะนำ และให้ข้อคิดเห็นต่าง ๆ ด้วยดีตลอดมา จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.สุกัญญา แสงเดือน ประธานกรรมการสอบ วิทยานิพนธ์ ดร.เยาวลักษณ์ พิพัฒน์จำเริญกุล กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ชลาภรณ์ สุวรรณสัมฤทธิ์ กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้กรุณาตรวจสอบ ชี้แนะแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ และได้ สนับสนุนข้อมูลเพื่อจัดทำงานวิจัยนี้ ให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ช่วยตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยพร้อมทั้ง ให้คำแนะนำและให้ข้อคิดเห็นต่าง ๆ เป็นอย่างดี รวมทั้ง อาจารย์กรรมการ ทำนองดี อาจารย์วีรยา ปราบพยัคฆ์ และนางสาวกัลยา จงรัตนชูชัย ที่ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือเพื่อประสานงานกลุ่มตัวอย่าง และข้อมูลในงานวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่อุไรรัตน์ และคุณพ่อเบญจรงค์ คุณย่าฉวย คลองข่อย ผู้ให้ ชีวิตที่ดีทางการศึกษา และคอยช่วยเหลือ ให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้าน และคอยเป็นกำลังใจอัน สำคัญให้แก่ผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา สำหรับคุณค่าและประโยชน์อันใดที่พึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบบูชาพระคุณบุพการี ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ และอบรมสั่งสอนผู้วิจัยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

ศิริลักษณ์ คลองข่อย

# สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	ง
กิตติกรรมประกาศ .....	จ
สารบัญ .....	ฉ
สารบัญตาราง .....	ญ
สารบัญภาพ .....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย .....	3
1.3 สมมติฐานการวิจัย .....	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย .....	3
1.5 คำจำกัดความในการวิจัย .....	4
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	6
2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	7
2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย .....	8
2.1.1 จิตวิทยาเด็ก .....	8
2.1.2 จิตวิทยาการเรียนการสอน .....	13
2.1.3 จิตวิทยาการศึกษา .....	17
2.1.4 ความสนใจในการอ่านของเด็กวัยต่างๆ .....	20
2.1.5 ความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัย .....	20
2.1.6 ความหมายของการศึกษาปฐมวัย .....	23
2.1.7 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย .....	24
2.1.8 แนวโน้มของการจัดการศึกษาปฐมวัยในอนาคต .....	26
2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง.....	29
2.2.1 ความหมายของเศรษฐกิจพอเพียง .....	29

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า	
2.2.2	หลักการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง .....	30
2.2.3	การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง .....	32
2.3	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการดำเนินงาน ..... 37	
2.3.1	ความหมายของการดำเนินงาน .....	37
2.3.2	ความหมายของงาน ..... 38	
2.3.3	โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบการดำเนินงาน .....	40
2.3.4	หลักเบื้องต้นในการสร้างงาน ..... 44	
2.3.5	หลักการพื้นฐานของการออกแบบตัวละคร .....	46
2.3.6	การเขียนภาพประกอบการดำเนินงาน .....	48
2.4	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน .....	49
2.4.1	ความหมายของนิทาน .....	49
2.4.2	ประเภทของนิทาน .....	50
2.4.3	ความสำคัญของนิทาน .....	52
2.4.4	ลักษณะนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็ก .....	53
2.5	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	53
2.5.1	งานวิจัยในประเทศ.....	53
2.5.2	งานวิจัยในต่างประเทศ.....	56
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	58
3.1	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	58
3.2	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	58
3.3	การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย .....	59
3.4	ดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล .....	61
3.5	การวิเคราะห์ข้อมูล .....	62



## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	65
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพ นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน .....	66
4.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบจากการเรียนจากนิทาน การ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการทดลอง .....	67
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	68
5.1 วัตถุประสงค์การวิจัย .....	68
5.2 สมมติฐานในการวิจัย .....	68
5.3 ขอบเขตของการวิจัย .....	68
5.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	69
5.5 วิธีดำเนินการวิจัย .....	69
5.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ .....	69
5.7 สรุปผลการวิจัย .....	69
5.7 อภิปรายผลการวิจัย .....	70
5.9 ข้อเสนอแนะในการวิจัย .....	71
บรรณานุกรม .....	72
ภาคผนวก .....	76
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ .....	77
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	79
ภาคผนวก ค ตัวอย่างนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง .....	93

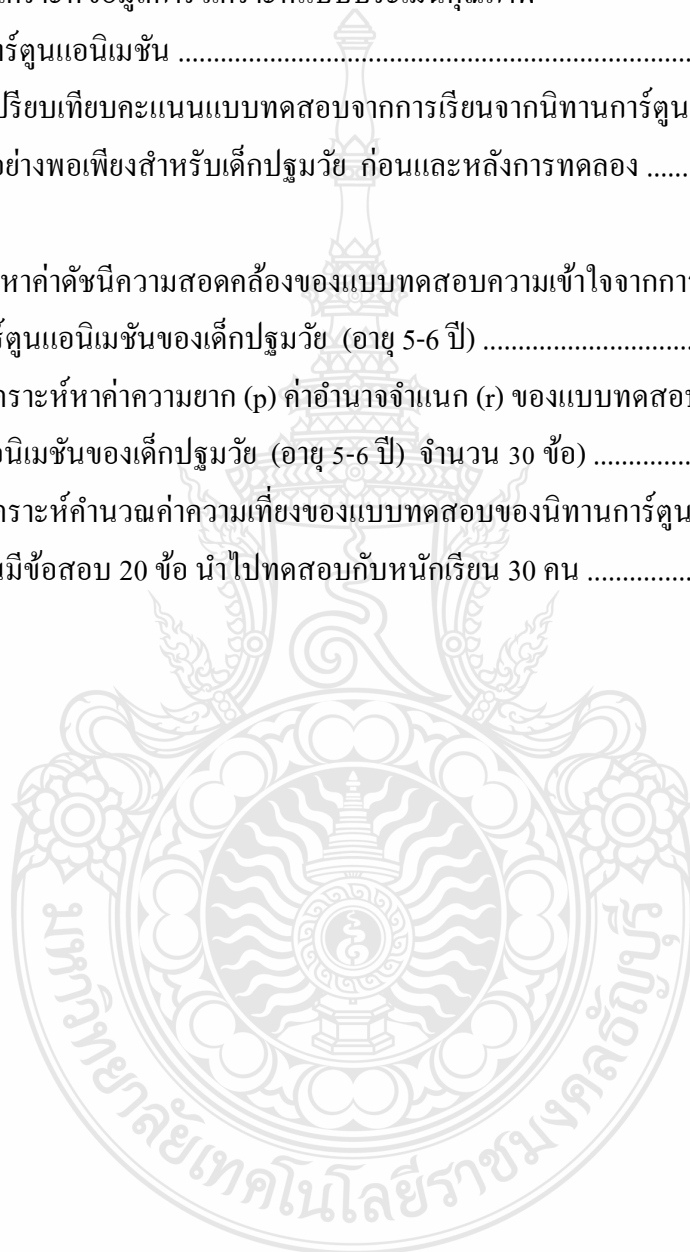
## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพนิทานการ์ตูน แอนิเมชัน ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบความเข้าใจจาก การเรียนรู้จากนิทานการ์ตูนแอนิเมชันของเด็กปฐมวัย ค่าความยากง่าย รายข้อของ แบบทดสอบความเข้าใจจากการเรียนรู้จากนิทานการ์ตูน แอนิเมชัน .....	100
ประวัติผู้เขียน .....	105



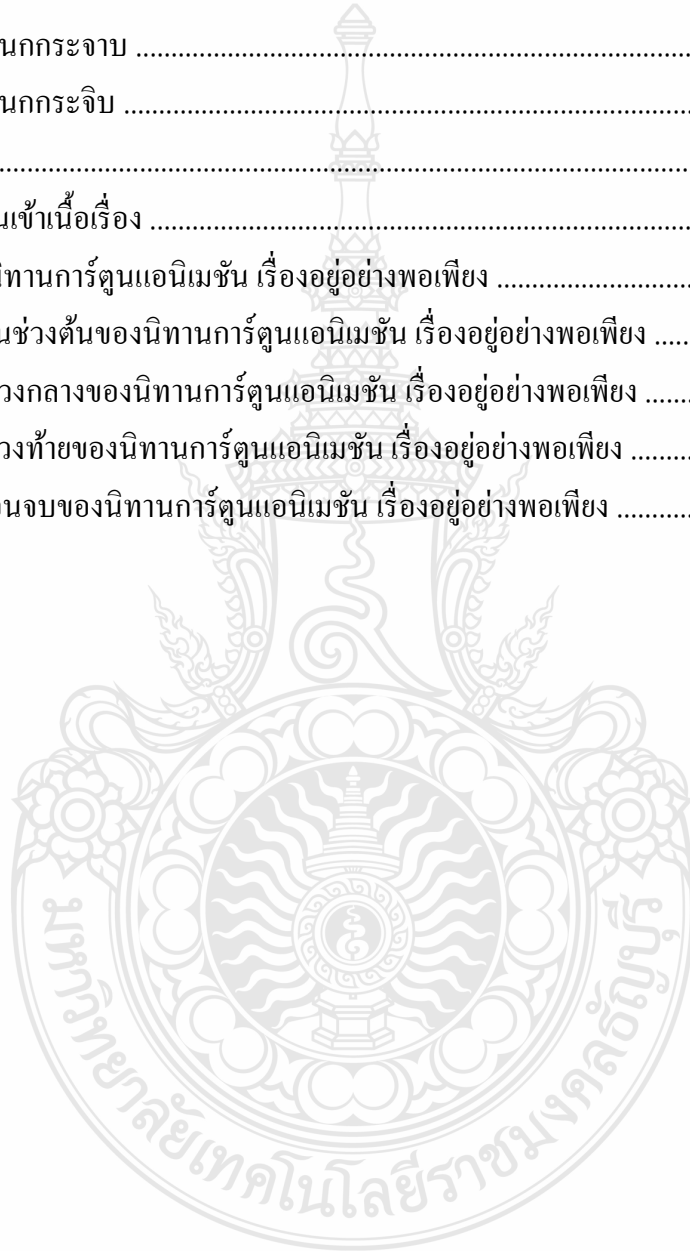
## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 แบบแผนการทดลอง .....	61
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพ นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน .....	66
4.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบจากการเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการทดลอง .....	67
ภาคผนวก จ	
1 แสดงการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบความเข้าใจจากการเรียนจาก นิทานการ์ตูนแอนิเมชันของเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี) .....	101
2 ผลการวิเคราะห์หาค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบนิทาน การ์ตูนแอนิเมชันของเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี) จำนวน 30 ข้อ) .....	102
3 ผลการวิเคราะห์คำนวณค่าความเที่ยงของแบบทดสอบของนิทานการ์ตูน แอนิเมชันมีข้อสอบ 20 ข้อ นำไปทดสอบกับนักเรียน 30 คน .....	104



## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย .....	5
ภาคผนวก ง	
1 ครอบครัวนกกระจาบ .....	95
2 ครอบครัวนกกระจิบ .....	95
3 ตาสุข .....	96
4 ใต้เต็ลก่อนเข้าเนื้อเรื่อง .....	96
5 แสดงชื่อนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียง .....	97
6 เนื้อเรื่องในช่วงต้นของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียง .....	97
7 เนื้อเรื่องช่วงกลางของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียง .....	98
8 เนื้อเรื่องช่วงท้ายของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียง .....	98
9 คำสอนตอนจบของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียง .....	99



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นแนวทางการดำเนินชีวิตและวิถีปฏิบัติที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวมีพระราชดำรัสชี้แนะแก่พสกนิกรชาวไทยมาโดยตลอดนานกว่า 30 ปี และได้ทรงเน้นย้ำแนวทางการพัฒนาที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของทางสายกลางและความไม่ประมาท โดยคำนึงถึงความพอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกันในตัว ตลอดจนใช้ความรู้ และคุณธรรมเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต การป้องกันให้รอดพ้นจากวิกฤต และให้สามารถดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคงและยั่งยืนภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2550:2) ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เป็นหลักคิดและแนวทางปฏิบัติสำหรับทุกคน ทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐให้ดำเนินไปในทางสายกลาง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่สมดุล มั่นคง ยั่งยืน ก้าวทันต่อยุคโลกาภิวัตน์ และทำให้อยู่เย็นเป็นสุข ความสามัคคีปรองดองให้เกิดขึ้นในสังคมไทยส่วนรวมอย่างแท้จริง “การศึกษา” คือเครื่องมือของการพัฒนา “คน” ดังนั้น หากส่งเสริมการพัฒนาระบบการศึกษาให้มีพื้นฐานบนหลักของเศรษฐกิจพอเพียง เท่ากับเป็นการพัฒนาคนในประเทศให้มีคุณลักษณะที่ดีและเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่า (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2550:70)

เด็กปฐมวัยเป็นช่วงระยะที่มีพัฒนาการทางภาษาเจริญงอกงามอย่างรวดเร็ว การเรียนรู้ภาษาของเด็กเกิดจากการที่ได้ฟังและมีโอกาสได้พูดคุยกับผู้อื่น โดยมีสิ่งเร้า เช่น รูปภาพ ฟังเพลง รูปภาพจากนิทาน เด็กจะสนใจ และกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นอยากซักถามด้วยคำถามแบบเด็ก ๆ ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่ดีขึ้น (วิลาวลัย โขติเบญจมาภรณ์, 2542) โดยเฉพาะระยะแรกเกิดขึ้น 6 ปีแรก เป็นวัยที่สำคัญที่สุด เพราะเด็กในวัยนี้จะเติบโตเร็ว และสามารถรับรู้ประสบการณ์ฝังอยู่ในจิตใจได้มากที่สุด แต่การเติบโตไม่ได้หยุดชะงักลง เด็กคงค่อยๆ เพิ่มการเรียนรู้ และมีประสบการณ์ดีขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งเข้าสู่วัยรุ่น เราจึงควรเริ่มต้นการเลี้ยงดูและฝึกรูปแบบเด็กให้ถูกต้องเหมาะสมเสียแต่แรก ดังคำกล่าวที่ว่า “การเริ่มต้นที่ดีย่อมหมายถึงสำเร็จไปแล้วครึ่งหนึ่ง” เด็กต้องการที่จะรับการเลี้ยงดู เพื่อเริ่มต้นชีวิตที่ดีจากผู้ใหญ่ และผู้ใหญ่ก็มีโอกาสที่ดีที่จะให้การอบรมเลี้ยงดูที่เหมาะสมแก่เด็กในขณะที่ต้องการ (สุชา จันท์ธอม, 2541)

ดังนั้น แนวทางในการส่งเสริมภาษาสำหรับเด็ก ให้เด็กได้มีโอกาสฝึกการพูด ฝึกการฟัง ฝึกการอ่าน ตลอดจนการฝึกให้เด็กช่วยกันลำดับเรื่องราวที่ได้ฟัง เช่น เมื่อเด็กฟังนิทานที่ครูเล่าแล้วฝึกให้เด็กเล่าเรื่องราวที่ฟัง เปิดโอกาสให้เด็กพูด สนทนา ซักถาม แสดงความคิดเห็นร่วมกันหรือจัดกิจกรรมให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมบทบาทสมมุติประกอบการเล่านิทาน การจัดสภาพแวดล้อม การสนับสนุนหรือการสร้างแรงจูงใจที่เอื้อต่อการเรียนรู้ภาษาของเด็กสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะช่วยให้เด็กเกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้ความหมายของคำเรื่องราวนั้นๆ และสามารถพัฒนาภาษาในการพูดสื่อความหมายกับผู้อื่น ได้ดีขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2539)

นิทาน เป็นสื่อที่จะสามารถถ่ายทอดความรู้ความคิดให้กับเด็กได้ เนื้อหาสาระในนิทานที่มีลักษณะของตัวละคร เหตุการณ์ หรือพฤติกรรมเด่น แปลก สะดุดตาจะกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ ตั้งใจฟัง ขณะเดียวกันเด็กจะได้เรียนรู้ภาษาเกิดความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับคำ ความหมายของสิ่งต่างๆ เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ และพัฒนาสู่การเรียนรู้มากยิ่งขึ้นต่อไป

การ์ตูนแอนิเมชัน ถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยมนิยมจากผู้รับสารทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะจากผู้รับสารที่เป็นเด็กและเยาวชน จะสังเกตจากสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ บางครั้งก็มีการเปลี่ยนตัวการ์ตูนให้เป็นสินค้าในรูปแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น แพลงสีฟัน ตุ๊กตา ฯลฯ การ์ตูนจึงได้แทรกซึมเข้าสู่ชีวิตประจำวันของเด็กๆ จนกลายเป็นเรื่องปกติ เพราะการ์ตูนนอกจากจะให้ความบันเทิงแล้ว ยังสอดแทรกเรื่องราวและคุณธรรมไว้ในตัว มีเนื้อหาที่สนุกสนาน รวมทั้งมีภาพประกอบที่สวยงาม การ์ตูนเหล่านี้จึงมีอิทธิพลและสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้รับชมได้ทุกเพศทุกวัย และการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กเป็นอย่างมาก การสอนเด็กให้เข้าใจเรื่องความพอเพียง โดยผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชันย่อมส่งผลให้เด็กเกิดความคิดและทัศนคติที่ดีงามติดตัวเด็กไปจนเติบโต

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อปลูกฝังเรื่องความพอเพียง สำหรับเด็กอนุบาล เพราะในยุคปัจจุบันเป็นยุคที่เศรษฐกิจมีความเปลี่ยนแปลง ความพอเพียงจะเป็นภูมิคุ้มกันที่ช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัว รู้จักใช้ มีมากใช้มาก มีน้อยใช้น้อย และในปัจจุบันปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นเพียงแค่การสอดแทรกในเนื้อหาการสอนเพียงเล็กน้อย ทั้งยังเป็นเรื่องยากที่จะทำความเข้าใจ ดังนั้น การนำสื่อนิทานการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้ในการสอนเด็กจะช่วยกระตุ้นให้เด็ก เกิดความสนใจ เข้าใจเนื้อหา ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่าย และช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ และยังสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาเป็นแบบอย่างและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้อีกด้วย

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ที่มีคุณภาพ
2. เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่เรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

## 1.3 สมมติฐานการวิจัย

เด็กปฐมวัยมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อยู่อย่างพอเพียงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

### 1. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

ตัวแปรตาม คือ ผลการเรียนรู้

### 2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาล 3 (อายุ 5-6 ปี) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต 1 อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี

กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาล 3 (อายุ 5-6 ปี) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต 1 อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยวิธีการจับสลากเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 มา 1 ห้องเรียน จากจำนวนเด็กปฐมวัยทั้งหมด 7 ห้องเรียน

เนื้อหาที่นำมาสร้างนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง ประกอบด้วยเรื่องการอยู่อย่างพอเพียง พออยู่ พอกิน พอใช้ และการช่วยเหลือแบ่งปันกันตามแนวเศรษฐกิจพอเพียง

### 1.5 คำจำกัดความในการวิจัย

**เด็กปฐมวัย** หมายถึง หมายถึง เด็กนักเรียนอายุ 5-6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี

**ความพอเพียง** หมายถึง รู้จักพอประมาณ พออยู่ พอมี พอกิน พอใช้ รู้จักช่วยเหลือ แบ่งปัน และไม่เบียดเบียนผู้อื่น

**นิทาน** หมายถึง เรื่องเล่าที่เล่าสืบต่อกันมา หรือแต่งขึ้นใหม่ มีจุดมุ่งหมายเน้นให้เห็นเกิด ความบันเทิง และสอดแทรกแนวคิด คติสอนใจ อาจเรียกนิทานพื้นบ้าน นิทานพื้นเมือง นิทาน ชาวบ้าน

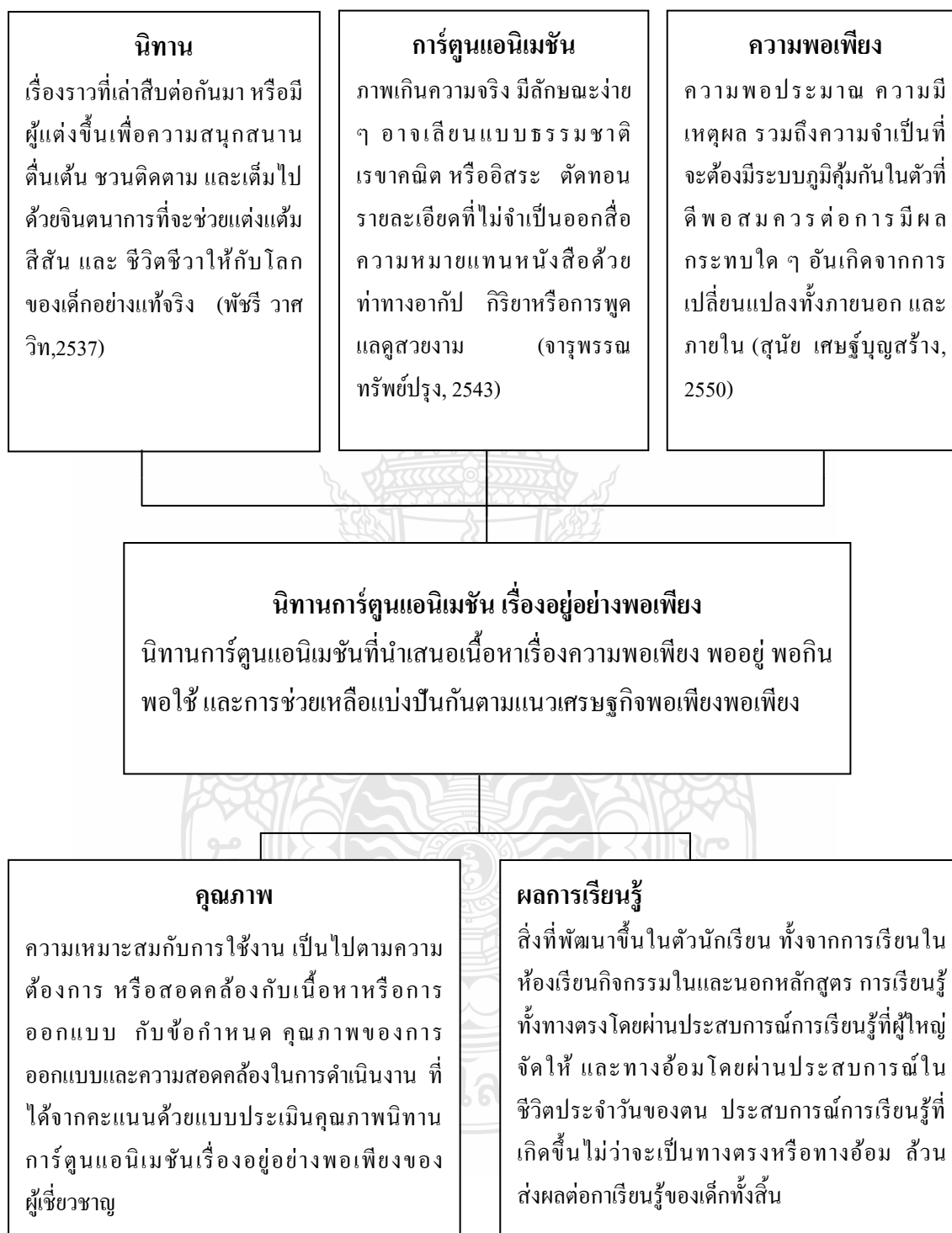
**การ์ตูนแอนิเมชัน** หมายถึง การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ภาพเกินความจริง มีลักษณะง่าย ๆ อาจเลียนแบบธรรมชาติ เรขาคณิต หรืออิสระ ตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก สื่อความหมาย ด้วยหนังสือ ด้วยท่าทางอากัปกริยาหรือการพูด แลดูสวยงาม

**คุณภาพ** หมายถึง ความเหมาะสมกับการใช้งาน เป็นไปตามความต้องการ หรือ สอดคล้องกับเนื้อหาหรือการออกแบบ กับข้อกำหนด คุณภาพของการออกแบบและความสอดคล้อง ในการดำเนินงาน ที่ได้จากคะแนนด้วยแบบประเมินคุณภาพนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่าง พอเพียงของผู้เชี่ยวชาญ

**ผลการเรียนรู้** หมายถึง สิ่งที่พัฒนาขึ้นในตัวนักเรียน ทั้งจากการเรียนในห้องเรียน กิจกรรมในและนอกหลักสูตร การเรียนรู้ทั้งทางตรงโดยผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้ใหญ่จัดให้ และทางอ้อมโดยผ่านประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของตน ประสบการณ์การเรียนรู้ที่เกิดขึ้นไม่ว่า จะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ล้วนส่งผลต่อกาเรียนรู้ของเด็กทั้งสิ้น



## 1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอนระดับปฐมวัย

1.7.2 เป็นแนวทางในการพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชันสำหรับผู้สนใจทั่วไป



## บทที่ 2

### เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องความเข้าใจในเรื่องความพอเพียงของเด็กปฐมวัยที่ได้รับจากการดูนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าแนวทางและข้อมูลที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

- 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย
  - 2.1.1 จิตวิทยาเด็ก
  - 2.1.2 จิตวิทยาการเรียนการสอน
  - 2.1.3 จิตวิทยาการศึกษา
  - 2.1.4 ความสนใจในการอ่านของเด็กวัยต่าง ๆ
  - 2.1.5 ความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัย
  - 2.1.6 ความหมายของการศึกษาปฐมวัย
  - 2.1.7 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย
  - 2.1.8 แนวโน้มของการจัดการศึกษาปฐมวัยในอนาคต
- 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
  - 2.2.1 ความหมายของเศรษฐกิจพอเพียง
  - 2.2.2 หลักการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง
  - 2.2.3 การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
- 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน
  - 2.3.1 ความหมายของการ์ตูน
  - 2.3.2 ความหมายของแอนิเมชัน
  - 2.3.3 โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน
  - 2.3.4 หลักเบื้องต้นในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน
  - 2.3.5 หลักการพื้นฐานของการออกแบบตัวละคร
  - 2.3.6 การเขียนภาพประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน

## 2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

### 2.4.1 ความหมายของนิทาน

### 2.4.2 ประเภทของนิทาน

### 2.4.3 ความสำคัญของนิทาน

### 2.4.4 ลักษณะนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

## 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย

### 2.1.1 จิตวิทยาเด็ก

การศึกษาเรื่องพัฒนาการของเด็ก นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นแขนงสำคัญแขนงหนึ่งของวิชาจิตวิทยาเด็กทั้งนี้เพราะเหตุว่ามนุษย์กว่าจะ เจริญเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่หรือเป็นผู้บรรลุนิติภาวะ จะต้องใช้เวลานานมาก บางคนก็อาจจะตาย ไปเสียก่อนที่จะบรรลุนิติภาวะก็ได้ ในระยะหนึ่ง ๆ ของการเจริญเติบโตนั้น เด็กแต่ละคนไม่ เหมือนกัน อัตราการเจริญของเด็กแต่ละคนก็ไม่เท่ากัน แม้จะอยู่ในวัยเดียวกัน การพัฒนาการของเด็กนับเป็น ไดนามิค (Dynamics) คือเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ เด็กแต่ละคนเกิดมาไม่เหมือนกัน แม้แต่ลูกฝาแฝดเหมือน (Identical twins) คือ ฝาแฝดที่เกิดจากไข่ใบเดียวกันหรือเซลล์สืบพันธุ์ของชายหรือสเปิร์ม (Sperm) ตัวเดียวกันก็ยังมี ความแตกต่างกัน วิชาจิตวิทยาเด็กย้ถึง ความแตกต่างในตัวเด็กเป็น สิ่งสำคัญยิ่ง หากเราไม่สามารถเห็นความแตกต่างของเด็ก ก็เรียกว่าเรายังไม่มีความเข้าใจเด็ก เรามักเคยเห็นหรือได้ยินมาบ่อย ๆ ว่า ปัญหาเรื่องเด็กเป็น ปัญหาที่บิดามารดาตลอดทั้งครูต้องเผชิญอยู่ตลอดเวลา บางรายก็แก้ไขได้สำเร็จ บางรายก็แก้ไขไม่สำเร็จ ทั้งนี้เพราะเหตุใด อาจจะเป็นเพราะพ่อแม่หรือครูยังไม่เข้าใจเด็กดีพอก็ได้ เพราะเหตุว่าผู้ใหญ่มีความรู้ความเข้าใจเด็กน้อยเกินไปเอง จึงได้มีนักปรัชญา นักจิตวิทยา และบุคคลอื่น ๆ จนเกิดมีตำราจิตวิทยาเด็กขึ้น (สุชา จันทน์เอม, 2541 : 1)

ประวัติการศึกษาเรื่องเด็กพบว่าคนสมัยก่อนๆ มีการเอาใจใส่ต่อความสนใจหรือความสามารถกันเป็นส่วนน้อย ส่วนมากผู้ใหญ่มักจะถือว่า เด็กต้องเชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อแม่ และมีหน้าที่ประพฤติตนให้เป็นประโยชน์แก่พ่อแม่เท่านั้น แม้ว่าทัศนคติของผู้ใหญ่ทั่ว ๆ ไปจะเป็นดังที่กล่าวมานี้ก็ตาม แต่ก็ยังมีผู้ใหญ่อีกมากที่ได้หันมาเอาใจใส่กับเด็กมากขึ้น โดยยอมรับว่าเด็กเป็นบุคคลหนึ่ง จากความคิดอันนี้เอง จึงมีการเริ่มต้นศึกษาเด็ก และพยายามเตรียมตัวเด็กเพื่อให้เติบโตเป็นพลเมืองดีต่อไป ด้วยความตั้งใจดังกล่าวนี้เอง จึงทำให้ผู้ใหญ่หันมาสนใจเด็กเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ พยายามอบรมเลี้ยงดู เพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กทางด้านร่างกาย เช่น การให้อาหาร ให้เครื่องนุ่งห่ม ตลอดจนพยายามเสริมความเจริญทางด้านอารมณ์และสังคมให้ดีขึ้นทุกวิถีทาง เพื่อให้เด็กเติบโตเป็น

ผู้ใหญ่ที่ติดต่อไป (สุชา จันทร์แอม, 2541 : 3) ไม่ว่าใครที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็ก จะเป็นระยะเวลาอันสั้น หรือเป็นเวลานานก็ตาม ส่วนมากมักจะได้อาศัยการสังเกตอยู่แล้ว และการสังเกตนี้ ขึ้นอยู่กับอารมณ์ของผู้ใหญ่ที่มีต่อเด็กคนนั้นเป็นส่วนใหญ่ การศึกษาเรื่องเด็กที่จะให้ได้ผลจริง ๆ จะต้องมามีวิธีการศึกษาที่มีเหตุผล มีระเบียบแบบแผน ใช้วิธีการศึกษาที่รอบคอบและถูกต้อง และนำผลที่ได้มาตีความเปรียบเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน (Norm) ที่เชื่อถือได้ อย่างไรก็ตาม วิธีการต่าง ๆ ที่ใช้ในการศึกษาเด็กมีความยากง่ายแตกต่างกัน ซึ่งจะได้อธิบายถึงต่อไป ผลของการศึกษาจะเชื่อถือได้เพียงใด นั้นขึ้นอยู่กับเครื่องมือที่จะใช้ในการ ศึกษาด้วย เทคนิคต่าง ๆ ที่นิยมใช้ในการศึกษาเด็กมี 10 วิธีด้วยกัน คือ

1. การสังเกต (Observation)
2. รายงานพฤติกรรมต่าง ๆ ของเด็ก (Anecdotal Reports)
3. ศึกษาจากชีวประวัติของเด็ก (Autobiographics)
4. การใช้แบบสอบถามและแบบตรวจสอบ (Questionnaire and checklist)
5. การสัมภาษณ์ (Interviews)
6. มาตราส่วนประมาณค่า (Rating scales)
7. การให้เด็กระบายความรู้สึกออกมาเมื่อเห็นสิ่งเร้า (Projective techniques)
8. วิธีการทดลอง (Experimental techniques)
9. การศึกษาทางสภาพร่างกายและจิตใจ (Psychophysical studies)
10. การศึกษาเป็นรายบุคคล (Clinical case study) (สุชา จันทน์แอม, 2541 : 7)

สถาบันที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการบุคลิกภาพพื้นฐานของเด็กนั้นเป็นกระบวนการที่ถูกสร้างขึ้นโดยมีตัว กำหนดต่าง ๆ ซึ่งอาจจะได้แก่ ทางชีววิทยา โดยกลุ่มทางวัฒนธรรมที่เด็กเป็นสมาชิกอยู่ และที่สำคัญที่สุด ได้แก่ ความสัมพันธ์ที่มีต่อบุคคลอื่น ซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีความสัมพันธ์กับเด็กส่วนใหญ่และมีอิทธิพลโดยตรงต่อ พัฒนาการของเด็กนั้นได้แก่

1. การเลี้ยงดูของพ่อแม่ถ้าเด็กมีโภชนาการที่ดี สุขภาพแข็งแรง ไม่มีโรคติดต่อ ได้รับความรักและความอบอุ่นใจ เด็กก็จะเติบโตทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
2. การศึกษาอบรม เป็นส่วนสำคัญยิ่งต่อพัฒนาการของมนุษย์ แม้บุคคลจะมีความสามารถทางสติปัญญาสูงจากพันธุกรรม แต่ถ้าขาดโอกาสที่จะได้เรียนรู้ ความสามารถทางสติปัญญาที่จะไม่พัฒนาได้อย่างเต็มที่
3. การเข้าสังคม สิ่งนี้สามารถทำให้เด็กมีพฤติกรรมเป็นที่ยอมรับของสังคม เมื่อผู้ใหญ่

ทราบว่าเป็นเด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ผู้ใหญ่ก็ไม่ควรตีค่าของเด็กว่าใครดีกว่าใคร แต่ละคนอาจมีคุณค่าต่อสังคมเท่าเทียมกัน แต่ว่าเด็กต้องการการปฏิบัติที่ไม่เหมือนกัน เพื่อพัฒนาความสามารถ ที่มีมาแต่กำเนิดให้เจริญเต็มที่ ดังนั้นความรับผิดชอบของพ่อแม่ก็คือการชี้แนะแก่เด็ก เพื่อให้เขาได้มีการปรับตัวได้อย่างเต็มที่ตามศักยภาพที่เขาได้รับมา ครอบครัวเป็นสถาบันที่สำคัญที่สุด และเป็นสถาบันอันดับแรกที่จะสร้างเด็กให้เป็นบุคคลที่จะสามารถดำเนินชีวิต อย่างเป็นสุขได้มากน้อยเพียงใด เนื่องจากเป็นสิ่งแวดล้อมที่เด็กได้รู้จักใกล้ชิดมากที่สุดและนานที่สุด ฉะนั้นเด็กจะเจริญเติบโตและมีพัฒนาการได้มากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับการปฏิบัติของพ่อแม่เป็นสำคัญ การมีบุคลิกภาพที่ดีสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ดีโดยได้รับการ ส่งเสริมด้วยอาหารที่มีคุณค่าและถูกสัดส่วน ให้เล่นและทำกิจกรรมเพื่อใช้อวัยวะเคลื่อนไหวได้เกิดทักษะ ทั้งต้องมีการพักผ่อนและป้องกันให้พ้นอันตราย จะทำให้เด็กเข้าสังคมได้ดีและมีพัฒนาการทางอารมณ์ที่ดีอีกด้วย

การวิจัยเกี่ยวกับผลสืบเนื่องระยะยาว นักทฤษฎีหลายคนได้ตั้งข้อสันนิษฐานเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างแม่กับลูก ใ้ว่า อิทธิพลของแม่ที่มีต่อลูกนั้นไม่เป็นแต่เพียงชั่วระยะเวลาปัจจุบันเท่านั้น ยังมีผลสืบเนื่องในระยะยาวต่อการปรับตัวของเด็กอีกด้วย เช่น ในกรณีเด็กที่ถูกเลี้ยงในสถานเลี้ยงเด็กจะมีการพัฒนาที่ล่าช้า

William Golfarb ได้ทำการทดลองโดยการเปรียบเทียบพัฒนาการระหว่างกลุ่มเด็กกำพร้า 2 กลุ่ม ซึ่งถูกเลี้ยงไว้ในสถานที่มีสิ่งแวดล้อมต่างกัน ในช่วงระยะเวลา 3 ปีแรกของชีวิต พวกเด็กกำพร้ากลุ่มแรกจะถูกเลี้ยงดูในบ้านที่ให้การดูแลเอาใจใส่และให้ความอบอุ่นเท่าที่จะให้แก่เด็กได้ ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งยังคงอยู่ที่สถานเลี้ยงเด็กกำพร้า ซึ่งไม่ค่อยได้รับการดูแลเอาใจใส่เฉพาะตัวมากนัก ต่อมาผู้ทำการทดลองได้ศึกษาเด็กเป็นระยะ 4 ระยะด้วยกันโดยจะเริ่มเมื่อเด็กอายุได้ 3 ขวบครึ่ง 5 ขวบครึ่ง 8 ขวบครึ่ง และ 12 ขวบ Golfarb ใช้วิธีสังเกต สัมภาษณ์ ใช้ Intelligence test, Personality test และดูความสำเร็จทางการศึกษา ความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวอวัยวะต่าง ๆ การบรรลุวุฒิภาวะทางด้านอารมณ์และความสามารถทางด้านภาษา

ผลการวิจัยปรากฏว่า เด็กที่ถูกเลี้ยงในสถานเลี้ยงเด็กตลอดเวลามักจะด้วยทางสติปัญญา ทุก ๆ ช่วงอายุที่ได้รับการทดสอบ และมักมีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาพูดและเขียน แม้ว่าจะออกจากสถานทีนั้นและก็ตาม นอกจากนี้ยังประสบปัญหาเรื่องการปรับตัว ซึ่งมักจะขาดการควบคุมตนเอง มักแสดงความก้าวร้าวบ่อย ๆ การแสดงออกส่วนใหญ่จะเกินเลยขอบเขต ชอบพูดปด ขโมย ทำลายของ เด็กพวกนี้ชอบพึ่งพาผู้อื่น ต้องการความสนใจและขอความช่วยเหลือในยามที่ไม่จำเป็นเท่าใดนัก ความสำคัญของการเลี้ยงดูลูกในระยะ 2 ปีแรกนั้น เป็นสิ่งที่พ่อแม่ควรศึกษาและทำความเข้าใจเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากในช่วงนี้เด็กมักจะรับเอาความคิดหรือความรู้ใหม่ในการกระทำสิ่ง ต่าง ๆ มากขึ้น

มักชอบสำรวจสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว ทดลองความรู้ความสามารถใหม่ ๆ การสำรวจนี้จะมีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความเป็นตัวของตัวเอง การแข่งขัน และการประสบความสำเร็จ ยกตัวอย่างเช่น พ่อแม่ที่เลี้ยงดูแบบตามใจมักจะทำให้เด็กสำรวจสิ่งต่าง ๆ ได้ตามใจชอบ โดยพ่อแม่จะสนับสนุนและให้รางวัลชมเชยที่เด็กมีความกระตือรือร้น รู้จักช่วยตัวเอง ผลที่ได้คือเด็กจะดำเนินการสำรวจและมีความพยายามที่จะดัดแปลงแก้ไขกิจกรรม รอบตัวเขา และจะพัฒนาความเชื่อมั่น และมีความปรารถนาที่จะต่อสู้แข่งขันเพื่อควบคุมสิ่งต่าง ๆ โดยรอบ จะเห็นได้ว่าการเลี้ยงดูลูกในช่วงแรกของชีวิตมีส่วนสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของ เด็กในเวลาต่อมา

นอกจากนี้ Freud ยังกล่าวว่า เด็กในวัย 2-6 ขวบ จะต้องการสัมพันธ์ภาพอันสนิทสนมจากพ่อแม่เป็นพิเศษ เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพและนิสัยใจคอของตน ฉะนั้น Superego จึงพัฒนาขึ้นเป็นครั้งแรกโดยสัมพันธ์ภาพอันสนิทสนมของพ่อแม่ เด็กจะเรียนรู้ว่าอะไรควรทำและอะไรไม่ควรทำ โดยจะจดจำเอาอย่างพ่อแม่และซึมซับเข้าไปทีละน้อย (Clinical case study) (สุชา จันทรเฒ, 2541 : 146-148)

สังคมมีผลดังเช่น เมื่อแรกเกิดพัฒนาการของทารกจะดำเนินไปได้โดยอาศัยการเลี้ยงดูของพ่อแม่ แม่จะเป็นผู้สนอง Biological needs ทั้งหมด โดยแปลความหมายจากสีหน้าและการเคลื่อนไหวของทารก ปฏิกริยาตอบโต้ของทารกที่มีต่อแม่และสมาชิกในสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปตามวัย และพัฒนาการของทารก แบ่งเป็น

ในขวบปีแรกของชีวิต สิ่งแวดล้อมแรกของทารกคือบ้าน และสมาชิกในบ้านที่ใกล้ชิดกับทารกที่สุดคือแม่ ประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้จากการเลี้ยงดูของแม่ย่อมจะประทับใจเด็ก ทำให้เด็กเชื่อมโยงความสุขหรือความไม่เป็นที่ได้รับเข้ากับการติดต่อกับคนอื่นหรือโลกภายนอก หากเด็กไม่ได้รับความสุขความพอใจเท่าที่ควร เด็กจะฝังใจว่าการติดต่อกับผู้อื่นคงจะนำมาซึ่งความไม่เป็นที่สุขด้วย นอกจากนี้การเลี้ยงดูของแม่ยังได้ปลูกฝังรากฐานในการสร้างความสัมพันธ์ที่เรียกว่า มนุษย์สัมพันธ์ (Human relationship) และเชื่อว่าบุคคลที่มีลักษณะเก็บตัวหรือชอบสังคมนั้นมักมีประสบการณ์ตั้งแต่ช่วงนี้ ในขวบปีที่ 2 ของชีวิต เด็กเป็นตัวของตัวเองมากกว่าปีแรก จึงแยกตัวออกจากผู้ใหญ่มากขึ้น เนื่องจากในระยะนี้เป็นระยะการฝึกหัดอีกด้วย การฝึกของมีในเรื่องนี้ทำให้เด็กเรียนรู้จากท่าทีของแม่ ทำให้เด็กได้รู้ถึงการกระทำตามที่สังคมเรียกร้อง (Social demands) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการมีศีลธรรมประจำใจ หรือการรับผิดชอบชั่วดี (Superego หรือ Conscious)

วัยก่อนเข้าโรงเรียน ตั้งแต่ 3-6 ปี วัยนี้ระบบประสาทและอวัยวะต่าง ๆ มีความเจริญมากพอที่จะปรับตัวเข้ากับหมู่ได้ เด็กวัยนี้สามารถบอกเพศของตนได้ เด็กวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นอย่างมากมาย เห็นได้จากการที่เด็กชอบตั้งคำถามอยู่เสมอ การอบรมให้ลูกรู้จักกฎระเบียบ ความดี

ความช้า ความรับผิดชอบต่อส่วนรวมนั้น จะอบรมสั่งสอนด้วยวาจาอันยังไม่พอ จำเป็นต้องปฏิบัติตนเป็นตัวอย่างให้สม่ำเสมอ จะทำให้เด็กได้รับการยอมรับจากสังคมมากขึ้น

วัยเข้าโรงเรียน ช่วงอายุ 6-12 เด็กในวัยนี้มีพัฒนาการทั้งทางร่างกาย สติปัญญา และอารมณ์ดีพอที่จะออกไปสู่สังคมได้แล้ว พร้อมทั้งจะเผชิญกับประสบการณ์ใหม่ ๆ ในสังคมใหม่ คือโรงเรียน ถ้าเด็กมีสิ่งประทับใจที่ดีเกี่ยวกับโรงเรียน เด็กก็จะชอบไปโรงเรียน การไปโรงเรียนเป็นการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในชีวิตของเด็ก และถือว่าเป็นก้าวสำคัญของพัฒนาการ ทั้งนี้เพราะเมื่ออยู่โรงเรียนเด็กไม่เป็นจุดรวมความสนใจเหมือนอยู่บ้าน เนื่องจากครูต้องสนใจนักเรียนทั้งชั้น เด็กต้องประพฤติตามระเบียบของห้องเรียน โดยต้องกระทำตามคำสั่งครู และยังถูกจำกัดความเคลื่อนไหวอีกด้วย ต้องพบกับสภาพแวดล้อมแปลก ๆ ทั้งสถานที่และบุคคล เกิดปฏิกิริยาที่เรียกว่า “School reaction” ได้ พัฒนาการทางสังคมของเด็กวัยนี้เจริญอย่างรวดเร็วและกว้างขวาง และจะมีค่านิยมเป็นของตนเองแล้ว

วัยรุ่น อายุ 13-18 ปี วัยนี้มีพัฒนาการของร่างกายและอารมณ์เปลี่ยนแปลงอย่างมากและรวดเร็ว เป็นผลให้พัฒนาการทางสังคมเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย จึงเป็นวัยที่อาจเกิดความคับข้องใจกับผู้ใหญ่ เช่น พ่อแม่ ครู เนื่องจากมีลักษณะอารมณ์แบบ Ambivalence คือ ไม่แน่ใจว่าตนเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่กันแน่ บางครั้งอาจมีปฏิกิริยาทำท้าวอดดี โดยเฉพาะกับคนในบ้าน แต่กับคนนอกบ้านเชื่อฟังและเคารพบนอบดี ทักษะคติของพ่อแม่ต่อความรู้สึกนึกคิดของเด็กวัยรุ่นนี้ จำเป็นต้องทำความเข้าใจให้ที่อยู่ตลอดเวลา นอกจากนั้นแล้วทัศนคติของพ่อแม่ที่มีต่อสังคมกับเพศตรงข้ามและการเลือกวิชาชีพ ของเด็กวัยรุ่นก็มีความสำคัญ เพราะในวัยนี้เป็นวัยที่เขาจะได้วางรากฐานถือปฏิบัติไปตลอดชีวิต

สถาบันที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็ก ได้แก่ ครอบครัว (บ้าน) โรงเรียน และสังคม บ้านเป็นสถาบันที่สำคัญอันดับแรกที่จะส่งเสริมให้เด็กเป็นบุคคลที่สามารถ ดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข บุคลิกภาพของเด็กเริ่มปรากฏตั้งแต่ก่อนเข้าเรียน เด็กจะเติบโตและมีพัฒนาการได้มากน้อยเนื่องจากพ่อแม่ บทบาทของพ่อแม่มีความสำคัญนับตั้งแต่เริ่มปฏิสนธิ ลูกต้องได้รับการส่งเสริมด้วยอาหารที่มีคุณค่าถูกสัดส่วนและเพียงพอ ได้เล่นและทำกิจกรรมเพื่อใช้วัยวะเคลื่อนไหวให้เกิดทักษะ ได้พักผ่อนหลับนอนพอเพียง และการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอื่น ๆ เพื่อให้เด็กมีการสังคมที่ดี มีอารมณ์แจ่มใส มีความคิดริเริ่ม สำหรับโรงเรียนนั้น มีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กเป็นอันดับ 2 รองจากบ้าน โรงเรียนจะต้องไม่ให้เฉพาะความรู้ด้านวิชาการแก่เด็กเท่านั้น แต่จะต้องจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้แก่เด็ก เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการต่าง ๆ ดีขึ้น ส่วนสังคมนั้น จะต้องเป็นแบบอย่างที่ดี สร้างค่านิยมที่ดีและถูกต้องให้เกิดกับเด็ก เพื่อเป็นกำลังใจให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อสังคม และมีความเชื่อมั่น



ในตนเองที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เมื่อความต้องการของเด็กได้รับการตอบสนองตามที่เขาต้องการอย่างเหมาะสมแล้ว เด็กก็จะมีบุคลิกลักษณะที่ดีเพียบพร้อมไปทุกด้าน ทั้งทางร่างกายและจิตใจ เมื่อเติบโตขึ้นก็จะได้เป็นผู้ใหญ่ที่ดี และเป็นกำลังของชาติต่อไปในอนาคต (สุชา จันทน์เอม, 2541 : 158-161)

สรุปได้ว่าจิตวิทยาการเลี้ยงดูและอบรมเด็กนั้นสถาบันที่มีความสำคัญกับเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่างๆ ได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน สังคม บทบาทของพ่อแม่มีความสำคัญอย่างมาก เด็กต้องได้รับการส่งเสริมด้วยอาหารที่มีคุณค่าเพียงพอ และได้รับการปลูกฝังที่ดี โรงเรียนจะต้องไม่ให้เฉพาะความรู้ด้านวิชาการเท่านั้น แต่จะต้องจัดประสบการณ์ต่างๆ ให้แก่เด็ก เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการต่างๆ ดีขึ้น สังคมจะต้องเป็นแบบอย่างที่ดี สร้างค่านิยมที่ดีให้แก่เด็ก ให้ความรู้ และส่งเสริมด้านคุณธรรม และจริยธรรม เพื่อให้เด็กเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพและเป็นกำลังของชาติต่อไป

### 2.1.2 จิตวิทยาการเรียนการสอน

ในการจัดการเรียนการสอนให้ได้ผลนั้น มิใช่จะต้องคำนึงถึงเพียงประสบการณ์ของผู้เรียนเท่านั้นแต่จะต้องคำนึงถึงขั้นพัฒนาการของแต่ละบุคคล ตลอดจนคุณลักษณะของเด็กในวัยต่างๆ ดังนี้

#### 1. แนวคิดของอิริคสันที่มีอิทธิพลต่อการศึกษา

จากการที่อิริคสันได้เสนอขั้นตอนของการพัฒนาการ โดยคำนึงถึงสภาพจิต-สังคม ได้ก่อให้เกิดความสนใจเกี่ยวกับเรื่องสัมพันธภาพระหว่างบุคคล และการที่แต่ละบุคคลรับรู้เกี่ยวกับตนเอง ซึ่งทั้งสองสิ่งนี้เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในแต่ละช่วงวัยของชีวิต

เด็กในระดับอนุบาล อายุประมาณ 3 ปี จะอยู่ในขั้น Autonomy VS. Doubt และอายุประมาณ 4-5 ปี จะอยู่ในขั้น Initiative VS. Guilt คุณลักษณะของเด็กในทั้งสองระดับนี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการจัดการศึกษา ในระดับอนุบาลต่อไป

อิริคสันได้กล่าวถึงความสำคัญของ Autonomy ว่าจะพัฒนาขึ้นได้เมื่อเด็กได้รับอนุญาตและได้รับการกระตุ้นให้กำลังใจ ให้ได้ทำในสิ่งที่เขาสามารถทำได้ วัยนี้เป็นวัยที่กล้าเนื้อต่าง ๆ กำลังพัฒนา เป็นวัยที่กำลังจะทดลองความสามารถของตนว่าจะทำอะไรได้หรือไม่ได้ แต่จะพัฒนา doubt ขึ้นมาแทนที่ ถ้าหากเด็กลองทำมากเกินไป ลองทำในสิ่งที่เกินความสามารถของตน เพราะเด็กจะเกิดความไม่มั่นใจในความสามารถของตนเอง

นอกจากนั้นเขายังได้กล่าวถึงความสำคัญของ initiative ไว้ว่า ในระหว่างอายุ 4-5 ปี เป็นช่วงที่เด็กมีพลังอย่างมากมาย ชอบทำโน่นทำนี่ ไม่ว่าจะมียันตรายหรือไม่มียันตราย เป็นช่วงที่กำลังพัฒนาความคิดริเริ่มประกอบกับการที่เด็กมี autonomy (สามารถช่วยเหลือตนเอง ทำอะไรด้วยตนเอง

ได้) จะทำให้เด็กรู้จักคิด รู้จักวางแผนที่จะดำเนินงานต่าง ๆ ต่อไป ไม่มีเด็กในวัยไหนที่พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เร็วเท่ากับเด็กในวัยนี้ในแง่ของการแบ่งปันและการกระทำเด็กในวัยนี้สามารถให้ความร่วมมือ รู้จักที่จะวางแผนงานร่วมกับผู้อื่น และพยายามที่จะทำตัวให้เป็นที่ชอบพอของครูตลอดจนการเลียนแบบ (พรรณี ชูทัย เจนจิต, 2545 : 54)

## 2. แนวคิดของฮาวิกเซอร์ทที่มีอิทธิพลต่อการศึกษา

มีความคิดรวบยอดง่าย ๆ เกี่ยวกับความจริงทางสังคมและทางกายภาพ ซึ่งหมายถึงการที่เด็กมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว สิ่งสำคัญคือผู้ใหญ่จะต้องมีความอดทนต่อการตอบคำถามของเด็ก

เรียนรู้ที่จะสร้างความผูกพันระหว่างตนเองกับพ่อแม่พี่น้อง ตลอดจนคนอื่น ๆ ส่วนใหญ่แล้วเด็กมักจะชอบเลียนแบบผู้อื่น ซึ่งหมายความว่า ครูควรพยายามทำตัวให้เป็นอย่างที่เหมาะสมเพื่อเด็กจะได้เลียนแบบ

เรียนรู้ที่จะมองเห็นความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ผิดที่ถูก และเริ่มพัฒนาทางจริยธรรมครูเปิดโอกาสให้เด็กได้อภิปรายและวิเคราะห์เกี่ยวกับการกระทำต่าง ๆ (พรรณี ชูทัย เจนจิต, 2545 : 61)

## 3. คุณลักษณะของการพัฒนาการในระดับระดับอนุบาล (อายุ 5-6 ปี)

พัฒนาการทางจิต-สังคม (psychosocial development) อยู่ในขั้น initiative vs.guilt หรือขั้นความคิดริเริ่ม-ความรู้สึกละอาย ผู้เรียนต้องการโอกาสที่จะได้เล่นอย่างอิสระเช่นเดียวกับที่ต้องการประสบการณ์ที่ทำอะไรแล้วประสบความสำเร็จ

พัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจ (cognitive development) อยู่ในขั้น preoperational thought จะค่อย ๆ เริ่มมีความเข้าใจเกี่ยวกับความคงตัว (conservation) และเริ่มมองเห็นความสัมพันธ์ของของหลาย ๆ สิ่งในเวลาเดียวกัน (decentration) แต่ยังไม่สามารถคิดย้อนกลับได้

พัฒนาการทางจริยธรรม (moral development) อยู่ในระดับก่อนกฎเกณฑ์ (preconventional) กฎคือสิ่งที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้ เพราะเกิดจากผู้ที่มีอำนาจหรือผู้ที่เด็กศรัทธาชื่นชม อยู่ในลักษณะของการลงโทษ-การเชื่อฟัง มุ่งไปที่ผลที่จะเกิดตามมาทางด้านร่างกายมากกว่าที่จะเกิดจากความตั้งใจที่จะปฏิบัติตาม สิ่งที่ยังจดจำเกี่ยวกับลักษณะทั่วไป สิ่งที่ยังระลึกไว้เสมอเกี่ยวกับเด็กในวัยนี้คือเด็กเพิ่งจะเริ่มมี ประสบการณ์ครั้งแรกของเด็กในการร่วมเรียนกับเพื่อน ๆ สิ่งสำคัญคือ การเรียนที่จะปฏิบัติตามคำสั่ง และการปรับตัวเข้ากับเพื่อน

## 4. ลักษณะทางร่างกาย (Physical Characteristics)

เด็กวัยนี้คล่องแคล่ว ว่องไว สามารถควบคุมร่างกายได้เอง และสนุกสนานกับกิจกรรมต่าง ๆ ของตนเอง ครูควรจัดกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เด็กมีโอกาสวิ่ง ปีนป่าย และกระโดดได้มากที่สุดเท่าที่

จะทำได้ โดยให้อยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของครู ถ้าเราติดตามดูเด็กวัยนี้จะพบว่าเด็กแต่ละคนจะมีการเล่นแปลก ๆ แตกต่างกัน และน่าตื่นตื้นอยู่เสมอ

เนื่องจากเด็กอนุบาลมักจะซุกซนอยู่เสมอ จึงต้องการเวลาพักผ่อนด้วย แต่ตัวเขามักไม่ยอมหยุดเอง โรงเรียนอนุบาลจึงควรจัดตารางเวลาให้เด็กได้พักผ่อน และครูควรเตรียมใจให้พร้อม ถ้าเกิดการสนุกและตื่นตื้นจนเด็กไม่ยอมนอน

กล้ามเนื้อของเด็กวัยนี้เจริญเร็วมาก จนเด็กไม่สามารถควบคุมมือและนิ้วได้ ฉะนั้น เด็กในวัยนี้ จะงุ่มง่ามและทำกิจกรรมบางอย่างที่ใช้นิ้วและมือไม่ค่อยได้สะดวก เช่น การผูกเชือกรองเท้าหรือติดกระดุมเสื้อ เป็นต้น กิจกรรมที่จัดให้เด็กวัยนี้ จึงควรหลีกเลี่ยงกิจกรรมซึ่งต้องการความปราณีต เช่น การทากาวติดกระดาษ แต่ควรจัดให้เล่น ดินสอเทียน การป้ายสีด้วยแปรงใหญ่ ๆ เป็นต้น

มือและตาของเด็กอนุบาลยังไม่สัมพันธ์กัน และยังพึ่งมองวัตถุเล็ก ๆ ไม่ได้ ฉะนั้น ควรหลีกเลี่ยงกิจกรรมที่จะให้เด็กวัยนี้มองสิ่งของเด็ก ๆ

แม้ว่าร่างกายของเด็กวัยนี้จะโค้งงอได้ง่าย แต่กระดูกกะโหลกศีรษะยังอ่อน ฉะนั้น ต้องระมัดระวังการตีศีรษะกัน ในระหว่างการเล่น ถ้าครูเห็นว่ามีการเล่นตีศีรษะเกิดขึ้น ต้องเตือนให้เด็กทั้งสองทราบถึงอันตรายในเรื่องนี้พร้อมด้วยเหตุผล

วัยนี้เด็กชายจะรูปร่างโตกว่า แต่ในเด็กหญิงก็มีพัฒนาการในด้านอื่น ๆ มากกว่า โดยเฉพาะทักษะในด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย (motor skills) ฉะนั้น ครูคงไม่แปลกใจเมื่อพบว่าเด็กชายจะงุ่มง่ามกว่าเด็กหญิงในการใช้สิ่งของเล็ก ๆ และควรหลีกเลี่ยงการแข่งขันในเรื่องเหล่านี้ ระหว่างเด็กหญิงและเด็กชาย (เด็กหญิงมีพัฒนาการเร็วกว่าเด็กชาย)

ความถนัดในการใช้มือจะเริ่มในวัยนี้เป็นส่วนมาก เด็กประมาณ 90 % จะถนัดขวา แต่ถ้าพบว่าเด็กถนัดซ้ายก็ไม่ควรพยายามบังคับให้เด็กฝึกฝนและเปลี่ยนแปลงมือ จริยอยู่การถนัดขวาสะดวกกว่าแต่ก็มีใช้สิ่งสำคัญ การบังคับให้เด็กเปลี่ยนมือจากซ้ายไปขวานั้น อาจจะทำให้เด็กรู้สึกท้อแท้ตัวเองนั้น ผิดปกติ หงุดหงิด อารมณ์เสีย และอาจก่อให้เกิดปัญหาในการปรับตัวด้านอื่นได้ เช่น การติดอ่าง เป็นต้น

##### 5. ลักษณะทางอารมณ์ (Emotional Characteristics)

เด็กอนุบาลมักจะแสดงอารมณ์อย่างอิสระและเปิดเผย และมีอารมณ์โกรธบ่อย ๆ นักจิตวิทยาบางคนกล่าวว่า บุคคลบางคนปกปิดอารมณ์ของตน หรือระงับความรู้สึกที่ควรแสดงออกได้แต่สำหรับเด็กในวัยนี้ ควรจะให้แสดงอารมณ์ได้อย่างเปิดเผย หรืออย่างน้อยก็มีขอบเขตที่กว้างขึ้น เพื่อเด็กจะได้ยอมรับและรับรู้อารมณ์ของตนเอง ครูอนุบาลบางคนกระตุ้นให้เด็กวิเคราะห์พฤติกรรมบางอย่างที่ไม่เป็นที่ยอมรับ เช่น อาจถามเด็กว่า “ทำไมหนูจึงคิดที่จะใช้ไม้ตีเพื่อนล่ะ” เด็กมักจะ

โกร่ง่ายเมื่อเวลาเหนื่อย หิว หรือเมื่อผู้ใหญ่เข้ามาแทรกแซงมากเกินไป เราควรจะหิบบสภาพเหล่านี้มาพิจารณาและหาทางบรรเทาอารมณ์โมโหโทโสต่าง ๆ ให้น้อยที่สุด อยากรู้ก็ตาม เด็กที่เริ่มไปโรงเรียนแล้ว ควรจะได้เรียนรู้การควบคุมอารมณ์ของตนเองด้วย

เนื่องจากเด็กมีโอกาสที่จะพบเหตุการณ์แปลกใหม่ และมีความคิดที่สดใส เด็กอนุบาล อาจมีอารมณ์กลัว หงุดหงิด รำคาญได้ง่าย ถ้าท่านพิจารณาเรื่องนี้และพยายามให้เด็กสะกดกลืนอารมณ์แม่เพียงบางส่วน อาจก่อให้เกิดปัญหาได้ในชีวิตช่วงต่อไปในรูปแบบของโรคกลัวเฉพาะอย่าง หรือความวิตกกังวลใจ ด้วยเหตุนี้จึง เป็นการไม่สมควรอย่างยิ่งที่จะล้อเลียนเด็กซึ่งแสดงอารมณ์กลัว บังคับให้เขาอยู่ในสถานการณ์ที่เขากลัว หรือไม่เอาใจใส่อารมณ์กลัวของเด็ก วิธีการที่ดีคือ แสดงให้เด็กรู้ว่าเรายอมรับอารมณ์กลัวของเขา และเมื่อเขาไปโรงเรียนเขาจะเริ่มรู้สึกดีขึ้น วิธีการที่มีประสิทธิภาพได้แก่การยอมให้เด็กได้สัมผัสกับสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองและใช้วิธีการของเด็กเอง ไม่ใช่ด้วยความช่วยเหลือของผู้ใหญ่หรือเด็กอื่นที่ไม่กลัว พร้อมทั้งอธิบายให้เขารู้ว่าเหตุการณ์หรือสิ่งของนั้น ๆ โดยที่จริงแล้วไม่มีอันตราย ใด ๆ เลย สิ่งสำคัญคือ ควรจะจำไว้ว่าเด็กมักจะได้รับอิทธิพลโดยจำตัวอย่างจากผู้ใหญ่ ไม่ว่าเขาจะกลัวหรือยอมรับอะไรก็ตาม จะขึ้นอยู่กับว่าผู้ใหญ่ทำอะไร ฉะนั้น ถ้าท่านกลัวอะไรแปลก ๆ ควรฝึกอารมณ์ให้สงบก่อน

ความอิจฉาริษยาระหว่างเพื่อน ๆ ในชั้น เป็นของธรรมดาสำหรับเด็กวัยนี้ เด็กจะรักครู และแสวงหาการยอมรับจากครูมาก ฉะนั้น เมื่อมีเด็กถึง 30 คน และครูเพียงคนเดียว ความอิจฉาริษยาจึงเป็นเรื่องหนีไม่พ้น วิธีที่ดี ครูควรจะแสดงความยุติธรรมโดยเอาใจใส่เด็กทุก ๆ คนให้ทั่วถึงเท่าที่จะทำได้ เมื่อจะยกย่องใครเป็นพิเศษก็เรียกไปบอกเป็นการส่วนตัว ถ้าเด็กคนใดเป็นที่ยอมรับของกลุ่มมากเกินไป ก็เป็นธรรมดาที่เด็กคนอื่นจะไม่พอใจ เด็กอนุบาลควรจะได้เรียนรู้การยับยั้งอารมณ์ก้าวร้าวของตนเองด้วย (พรณี ชุทัย เจนจิต, 2545 : 122-126)

สรุปได้ว่าสัมพันธภาพระหว่างบุคคลครอบครัวและสังคมเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับเด็กในแต่ละช่วงวัย เด็กเริ่มเรียนรู้ที่จะสร้างความผูกพันระหว่างตนเองพ่อแม่ ตลอดจนคนอื่น ๆ ส่วนใหญ่แล้วเด็กมักจะชอบเลียนแบบผู้อื่น และเริ่มเรียนรู้ที่จะมองเห็นความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ผิด สิ่งที่ถูกต้อง พ่อแม่ และครูจึงควรพยายามเป็นตัวอย่างที่เหมาะสมให้แก่เด็ก และจัดกิจกรรมให้เด็กได้สัมผัสกับสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง พร้อมทั้งคอยอธิบายให้เด็กเข้าใจในเหตุการณ์นั้น ๆ และคอยตอบคำถามของเด็ก

### 2.1.3 จิตวิทยาการศึกษา

ลักษณะเด็กวัยอนุบาล (อายุ 3-6 ปี)

พัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กวัยนี้มีความก้าวหน้ามาก ทั้งทางด้านรูปร่าง โดยทั่วไปทั้งกล้ามเนื้อ และกระดูก ซึ่งสรุปได้โดยทั่ว ๆ ไปดังนี้

1. เด็กวัยนี้สามารถที่จะบังคับการเคลื่อนไหวของร่างกายได้ดี เดินได้อย่างคล่องแคล่วและสามารถวิ่งและกระโดดได้ ดังนั้น เด็กวัยนี้จะไม่ค่อยอยู่นิ่ง จึงจำเป็นที่ครูจะต้องจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้วิ่ง ปีนป่าย และกระโดด แต่ไม่ควรจะให้อิสระมาก ครูควรจัดกิจกรรมที่ครูสามารถควบคุมดูแลได้อย่างทั่วถึง และเนื่องจากเด็กวัยนี้ใช้พลังงานมากในการกระโดด ปีนป่าย และวิ่ง ครูจึงจำเป็นที่จะต้องจัดตารางสอนให้เด็กได้พักผ่อนด้วย

2. พัฒนาการของกล้ามเนื้อใหญ่ มีความก้าวหน้ามากกว่าพัฒนาการกล้ามเนื้อย่อย ดังนั้น จะเห็นได้จากเด็กเล็กที่อายุราว ๆ 3-4 ปี จะจับดินสอไม่ถนัด แต่ก็ยังสามารถที่จะวาดวงกลมหรือรูปทรงเรขาคณิตบางอย่างได้ แต่ไม่เรียบร้อย แต่ยิ่งเด็กอายุมากขึ้น ก็จะสามารถทำได้ดีขึ้นตามลำดับ ความแตกต่างระหว่างบุคคลจะเห็นได้ชัดในทักษะ บางอย่าง เช่น ผูกเชือกกรองเท้า หรือติดกระดุมเสื้อ

3. ความสัมพันธ์ระหว่างตาและมือยังไม่สมบูรณ์นัก เด็กในวัยนี้ยังมีความลำบากในการที่จะโฟกัสสายตา หรือเพ่งดูวัตถุที่เล็ก ๆ การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กวัยนี้จึงควรพยายามหลีกเลี่ยงงานที่ต้อง การความละเอียด ประณีต ตัวหนังสือที่เขียนให้เด็กวัยนี้อ่านควรเขียนตัวโต ๆ ดินสอที่เด็กใช้ ก็ควรจะเป็นแท่งใหม่ และครูควรจะทำกิจกรรมให้เด็กมีโอกาสฝึกหัด เช่น ให้เด็กหัดใช้กรรไกร ตัดกระดาษ เป็นต้น

4. ความแตกต่างระหว่างเพศ เกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านร่างกาย จะเห็นได้ชัด โดยทั่วไป เด็กชายจะมีรูปร่างโตกว่าเด็กหญิง แต่เด็กหญิงมีความก้าวหน้าทางพัฒนาการทางด้านร่างกายมากกว่าทุกด้าน เป็นต้นว่า พัฒนาการทางกล้ามเนื้อย่อยสามารถจับของเล็กได้ดีกว่าเด็กชายมาก ครูควรจจะระวังไม่ให้มีการแข่งขันระหว่างเด็กชายและเด็กหญิง เกี่ยวกับทักษะที่จะต้องใช้กล้ามเนื้อย่อย

5. แม้ว่าเด็กวัยนี้จะสามารถใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้ดีขึ้นตามอายุ เช่น ในการโยนลูกบอล เด็ก 3 ขวบจะยังทำไม่ได้ แต่ประมาณร้อยละ 20 ของเด็กอายุ 4 ขวบ จะทำได้ดี และเมื่ออายุ 5 ขวบ จะทำได้เร็ว ๆ ร้อยละ 74 ความสามารถในการปีนและกระโดดก็จะเป็นไปตามอายุ แต่สิ่งที่ควรระวังในวัยนี้ก็คือ ศีรษะ เพราะกระดูกกะโหลกศีรษะของเด็กยังอ่อน เวลาศีรษะกระทบของแข็ง หรือในการสู้กันโดยให้ส่วนศีรษะกระทบกัน ก็อาจเป็นอันตรายด้วย ครูต้องอธิบายให้เด็กในวันนี้ฟัง เพื่อเด็กก็จะได้รู้จักระวังตนเอง

6. ความถนัดในการใช้มือของเด็ก จะเห็นได้ชัดในวัยนี้ เด็กที่ถนัดมือซ้ายมักจะถูกล้อเลียน หรืออาจจะถูกพ่อแม่บังคับให้ใช้มือขวา ครูควรระวังสังเกตความถนัดของเด็ก และควรจะอธิบายให้เด็กที่ถนัดซ้าย และเพื่อน ๆ ทราบว่าการถนัดซ้ายเป็นของธรรมดาคนถนัดซ้าย ไม่ได้ผิดปกติ ด้วยการยกตัวอย่างบุคคลที่เก่งและมีชื่อเสียง เช่น ไมเคิล แอนเจโล ศิลปินของอิตาลีที่มีชื่อเสียงของโลก ประธานาธิบดี จอร์จบุช และประธานาธิบดีคนปัจจุบันของประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นต้น โดยสรุป เด็กวัยอนุบาลเป็นวัยที่มีการพัฒนาการทักษะทางด้านร่างกายเพิ่มขึ้นตามอายุ เด็กจะเพิ่มความสามารถในการเล่นต่าง ๆ ที่ต้องการทักษะทางด้านร่างกายขึ้นตามอายุ เด็กจะเพิ่มความสามารถในการเล่นต่าง ๆ ที่ต้องการทักษะด้านร่างกายขึ้นตามอายุ

#### พัฒนาการทางเชาวน์ปัญญา

ลักษณะเฉพาะของพัฒนาการเชาวน์ปัญญาในวัยนี้ มีดังต่อไปนี้

1. เด็กวัยอนุบาลเป็นวัยที่ใช้สัญลักษณ์ได้ สามารถที่จะใช้สัญลักษณ์แทนสิ่งของวัตถุและสถานที่ได้ มีทักษะในการใช้ภาษาอธิบายสิ่งต่าง ๆ ได้ สามารถที่จะอธิบายประสบการณ์ของตนได้ ดังนั้น ควรจัดกิจกรรมในเด็กมีโอกาสออกมาหน้าชั้นเล่าประสบการณ์ให้เพื่อนร่วมชั้น ฟัง แต่ครูควรพยายามส่งเสริมให้ทุกคนมีโอกาสเท่ากัน

2. เด็กวัยนี้สามารถที่จะวาดภาพพจน์ในใจได้ การใช้ความคิดคำนึงหรือการสร้างจินตนาการและการ ประดิษฐ์ เป็นลักษณะพิเศษของเด็กวัยนี้ ถ้าครูจะส่งเสริมให้เด็กใช้การคิด ประดิษฐ์การเล่าเรื่อง หรือการวาดภาพ ก็จะช่วยการพัฒนาการด้านนี้ของเด็ก แต่บางครั้งอาจจะไม่สามารถแยกสิ่งที่ตนสร้างความคิดคำนึงจากความจริง ครูจะต้องพยายามช่วย แต่ไม่ควรจะใช้การลงโทษเด็กว่าไม่พูดความจริง เพราะจะทำให้เป็นการทำลายความคิดคำนึงของเด็กโดยทางอ้อม

3. เด็กในวัยนี้เป็นวัยมีความตั้งใจที่ละอย่าง หรือยังไม่มีความสามารถที่จะพิจารณาหลาย ๆ อย่าง ผสม ๆ กัน ซึ่งพือาเจต์ เรียกว่า Centration เป็นต้นว่า เด็กจะไม่สามารถที่จะแบ่งกลุ่มโดยใช้เกณฑ์หลาย ๆ อย่างปนกัน ยกตัวอย่างการแบ่งกลุ่มของวัตถุที่มีรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ กัน เช่น สามเหลี่ยม วงกลม ฯลฯ จะต้องแบ่งโดยใช้รูปร่างอย่างเดียวกัน เช่น สามเหลี่ยมอยู่ด้วยกัน และวงกลมอยู่กลุ่มเดียวกัน ถ้าผู้ใหญ่จะรวมวงกลมและสามเหลี่ยมผสมกัน โดยยี่ดสี่เดียวกันเป็นเกณฑ์ เด็กวัยนี้จะไม่เห็นด้วย

4. ความเข้าใจของเด็กเกี่ยวกับการเปรียบเทียบน้ำหนัก ปริมาตร และความยาวยังค่อนข้างสับสน ดังที่พือาเจต์ กล่าวว่า เด็กยังไม่มี ความเข้าใจเกี่ยวกับความคงตัวของสสาร (Conservation) และความสามารถในการจัดลำดับ (Seriation) การตัดสินใจของเด็กในวัยนี้ขึ้นกับการรับรู้ยังไม่รู้จักใช้เหตุผล ครูที่สอนเด็กในวัยนี้จะสามารถช่วยเด็กให้มีพัฒนาการทางเชาวน์ปัญญา ส่งเสริมให้เด็กมี

สมรรถภาพ โดยพยายามเปิดโอกาสให้เด็กวัยนี้มีประสบการณ์ค้นคว้าสำรวจสิ่งแวดล้อม และสนับสนุนให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับครู และเพื่อนวัยเดียวกัน และพยายามให้ข้อมูลย้อนกลับเวลาที่เด็กทำถูก หรือประสบความสำเร็จและพยายามตั้งความคาดหวังในสัมฤทธิ์ผลให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็กแต่ละคน

#### พัฒนาการทางบุคลิกภาพ

เด็กวัยนี้เป็นวัยที่นักจิตวิทยาพัฒนาการอีริกสัน (Erikson) เรียกว่า เป็นวัยแห่งการเป็นผู้คิดริเริ่มการรู้สึกลึกซึ้ง (Initiative vs Guilt) เป็นวัยที่เต็มไปด้วยพลังงานที่จะเริ่มงาน มีความคิดริเริ่มที่จะทำสิ่งใหม่ๆ ชอบประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองอย่างอิสระ ผู้ใหญ่ เช่น บิดา มารดา หรือครูควรจะพยายามช่วยเหลือและสนับสนุนมากกว่าดุหรือห้าม เพราะการดุหรือห้ามอาจจะทำให้เด็กมีความขัดแย้งในใจ และรู้สึกลึกซึ้ง ทำให้เด็กเก็บกดความคิดริเริ่ม ฟรอยด์ได้กล่าวว่า เป็นวัยที่เด็กมีปมเอดิปุส และพยายามที่จะหาวิธีแก้ปัญหาความขัดแย้งในใจ โดยการเลียนแบบพฤติกรรมที่บ่งถึงความแตกต่างระหว่างเพศ เด็กชายจะทำตนเหมือน “ผู้ชาย” เด็กหญิงจะทำตนเหมือน “ผู้หญิง” นักจิตวิทยาที่สนใจเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างเพศ แต่ไม่เห็นด้วยกับทฤษฎีของฟรอยด์ได้พยายามตั้งทฤษฎีเพื่อความแตกต่างระหว่าง เพศขึ้น ทฤษฎีที่สำคัญมีดังนี้คือ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของบันดูรา และทฤษฎีพัฒนาการปัญญานิยมของโคลเบอร์ก บันดูรา อธิบายว่า ความแตกต่างของพฤติกรรมระหว่างเพศเกิดจากการเรียนรู้โดยการสังเกตทุกสังคม ตั้งความคาดหวังเกี่ยวกับพฤติกรรมของชายและหญิงไว้ต่างกัน เวลาที่เด็กชายแสดงพฤติกรรมเหมือน “ผู้ชาย” โดยการสังเกต หรือเลียนแบบก็มักจะได้รับรางวัลสำหรับเด็กหญิงก็เช่นเดียวกัน พฤติกรรมที่เหมือนกัน “ผู้หญิง” มักจะได้รับการสนับสนุนหรือได้รับรางวัล เด็กชายและหญิงพยายามแสดงบทบาทตามเพศของตนตามที่สังคมได้ตั้งความคาดหวังไว้ (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2548 : 77-80)

จากการศึกษาการพัฒนารูปแบบในด้านต่างๆ ของเด็กสรุปได้ว่า พ่อแม่และครูจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล เด็กแต่ละคนจะพัฒนาในอัตราไม่เท่ากัน บางคนช้า บางคนเร็ว ดังนั้นพ่อแม่และครูไม่ควรจะเปรียบเทียบเด็กที่พัฒนาช้ากับเด็กที่พัฒนาเร็วว่า เด็กช้าสู้เด็กพัฒนาเร็วไม่ได้ การพัฒนาทางร่างกายจะเป็นเครื่องชี้ ความพร้อมของเด็กในการอ่านเขียนด้วย เด็กที่พัฒนาช้าไม่ควรจะเรียกว่าเป็นเด็กโง่ หรือไม่ควรจะเร่งให้ทำงานเหมือนเด็กพัฒนาเร็ว เพราะเด็กจะเกิดความคับข้องใจและท้อถอยไม่อยากเรียนรู้

### 2.1.4 ความสนใจในการอ่านของเด็กวัยต่าง ๆ

เด็กวัย 0-3 ขวบ สนใจดูรูปสัตว์ ดอกไม้ พ่อ แม่ เด็กด้วยกัน เด็กวัยนี้ความสนใจน้อยมาก ประมาณ 2-3 นาที ไม่เกิน 5 นาที ชอบดูรูปสีฉูดฉาด เด็กในวัยนี้จะให้การสัมผัส เป็นการสื่อความเข้าใจเป็นกติกสำคัญ ลักษณะของหนังสือเด็กวัยนี้ควรทำเป็นลักษณะตุ๊กตา หรือทำเป็นรูปสัตว์ ผลไม้ ดอกไม้ต่าง ๆ อาจทำด้วยผ้ายัดนุ่นหรือฟองน้ำก็ได้

เด็กวัย 3-6 ขวบ (อนุบาล – ป.1 ระยะต้น) วัยนี้เริ่มหัดอ่าน สนใจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ต้นไม้ ดอกไม้ สัตว์ พ่อ แม่ ญาติพี่น้องเด็กวัยเดียวกัน ท้องฟ้า ฯลฯ ความสนใจเด็กวัยนี้สั้นมาก ประมาณ 5-10 นาที ชอบดูรูปสี ตัวหนังสือน้อย รูปมาก ส่วนมากจะเป็นหนังสือภาพ (Picture books) ชอบฟังคำคล้องจองต่างๆ ชอบฟังนิทานสั้นๆ การ์ตูน ชอบของเล่น ชอบดูรถยนต์ ชอบฟังคำพูดซ้ำๆ สั้นๆ อ่านหนังสือยังไม่แตกฉาน ยังไม่มีอารมณ์ อ่านเรื่องตลกยังไม่เข้าใจ

เด็กวัย 6-8 ขวบ (ป.1 ระยะปลาย – ป.2) สนใจเรื่องต่างๆ เพิ่มมากขึ้น รู้ศัพท์ต่างๆ มากขึ้น รู้จักสิ่งแวดล้อมต่างๆ มากขึ้น ชอบเรื่องต้นไม้ ดอกไม้ นิทานต่างๆ เทวดา นางฟ้า เรื่องสัตว์ ชอบของเล่น ชอบเองเป็นจริงมากขึ้น ความสนใจในการอ่านยาวขึ้น ประมาณ 15-20 นาที การอ่านหนังสือแตกฉานขึ้น เริ่มอ่านเรื่องตลกซ้ำๆ

เด็กวัย 8-11 ขวบ (ป.3-ป.4) สนใจเรื่องเป็นจริงเพิ่มมากขึ้น สนใจเกี่ยวกับการผจญภัย การต่อสู้ วิทยาศาสตร์ และการทดลองง่ายๆ เด็กผู้หญิงจะสนใจแตกต่างกันออกไป เช่น การแต่งกาย เสื้อผ้าเด็กในวัยนี้จะชอบนิยายเกี่ยวกับ เทพบุตร ชาคค คำพิงเพย การ์ตูนซ้ำๆ เนื้อหาสำหรับนิทานจะยาวขึ้น รูปอาจจะน้อยลง

ความสามารถในการอ่านของเด็กนั้นแตกต่าง ดังนั้นผู้ปกครอง และครูควรได้ศึกษาความสนใจและความสามารถในการอ่านของเด็กเพื่อจะได้จัดหาหนังสือที่ตรงกับความสนใจของเด็ก และความสามารถในการอ่านของเด็กโดยการจัดหาหนังสือที่เด็กชอบ เด็กสนใจ เด็กจะมีความสุข และ มีความเชี่ยวชาญในการอ่านเพิ่มมากขึ้น

### 2.1.5 ความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยจัดว่าเป็นวัยในช่วงอายุที่ละเอียดอ่อนเป็นวัยทอง เป็นวัยที่เรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้เร็วและมีพัฒนาการที่เจริญเติบโตอย่างเต็มที่ เด็กจะเรียนรู้โลกกว้าง และเป็นช่วงของการพัฒนาบุคลิกภาพ นักการศึกษาส่วนใหญ่พบว่า พัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็กได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา รวมไปถึงค่านิยม เจตคติ จริยธรรม และสิ่งต่างๆ ที่เด็กได้รับ ถ้าได้รับการเลี้ยงดูปลูกฝังอย่างดีในวัยนี้แล้ว เด็กอาจจะนำเอาสภาพชีวิตของเด็กทั้งร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม สติปัญญา และ



ความเชื่อต่างๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้มาใช้ในชีวิตประจำวันอย่างมีความสุข ครูผู้สอนเองจะพบว่าในจำนวนเด็กทั้งชั้นจะมีบางคนที่สามารถเรียนรู้ได้เร็วกว่าคนอื่นและบางคนก็สอนยาก ฉะนั้นการที่เด็กได้เรียนรู้ได้ดีเพียงใดนั้นสิ่งสำคัญประการหนึ่งก็คือ ความพร้อมในการเรียนนั่นเอง เพราะเมื่อเด็กเกิดความพร้อมในการเรียนแล้วเด็กก็就会有ความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และมีความเจริญงอกงามในพัฒนาการทุกด้านพอเหมาะกับการเรียนเรื่องราวต่างๆ ที่ครูสอน (จูไร พรหมวาทย์, 2547 : 6)

ความพร้อมทางการเรียนของเด็ก หมายถึง ความสามารถระดับหนึ่งที่จะช่วยให้การเรียนดำเนินไปด้วยดีโดยมีอุปสรรคไม่มากนัก ความสามารถดังกล่าวอาจเกิดจากผู้เรียนมีวุฒิภาวะหรือเกิดจากการเรียนรู้หรือการฝึกฝนที่ผ่านมา หรือเกิดจากอิทธิพลของทั้งสองสิ่งประกอบกันผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียน และปราศจากความขัดแย้งทางกายและอารมณ์ในทิศทางเดียวกัน (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2529 : 2)

#### 2.1.5.1 พัฒนาการทางภาษาและการพูดของเด็กปฐมวัย

อายุแรกเกิดถึง 2 ขวบ เด็กแรกเกิดมักแสดงอาการกิริยาคำด้วยวิธีอื่นๆ ที่ไม่ใช่ภาษาพูด เช่น การร้องไห้ การทำท่าทางต่างๆ เมื่อทารกเปล่งเสียงมาเป็นคำพูด คำส่วนใหญ่จะเป็นคำง่ายๆ เบื้องต้นเกี่ยวกับคำนามที่มุ่งถึงสิ่งของและบุคคลต่างๆ ในสิ่งแวดล้อมและคำกริยาที่แสดงอาการท่าทาง เด็กอายุ 18 เดือน สามารถพูดได้ประมาณ 10 คำ และเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ประมาณ 30 คำ เมื่ออายุประมาณ 2 ขวบ การเรียนรู้คำศัพท์มากนักน้อยเพียงใดนั้นเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญาของเด็กตลอดจน การส่งเสริมและโอกาสที่จะได้เรียนรู้ เด็กหลายคนในวัยนี้จดจำคำตลาดและคำสวดจากคนใกล้ชิด แต่ไม่เข้าใจความหมายที่แท้จริง เด็กวัยนี้มีความเจริญทางภาษามากขึ้นมักจะตั้งคำถามว่า “อะไร ทำไม”

อายุ 3 ขวบ สามารถเข้าใจภาษาพูดของผู้ใหญ่ ภาษาง่ายๆ เบื้องต้น ยังไม่เข้าใจในสิ่งที่มองเห็นยังไม่เข้าใจจากความหมายหรือคำสั่งหรือคำขอร้องจากผู้ใหญ่ เนื่องจากพัฒนาการทางภาษาในวัยนี้เจริญเร็วมาก สามารถตั้งคำศัพท์ใหม่ๆ หรือเรียกชื่อใหม่ในสิ่งที่ตนเองไม่ทราบหรือไม่เคยรู้จักมาก่อน

อายุ 4 ขวบ ให้ความสนใจในภาษาพูดของผู้ใหญ่โดยเฉพาะคำแสดง หรือคำอุทานเด็กเริ่มมีคำถามที่มีเหตุผลมากขึ้น หรือฟังนิทานเป็นสิ่งที่เด็กชอบมาก

อายุ 5 ขวบ เริ่มมีพัฒนาการทางด้านภาษามากขึ้น สามารถเข้าใจคำพูด ข้อความยาวๆ ของผู้ใหญ่ได้ดี พยายามพูดยาวๆ โดยเลียนแบบผู้ใหญ่ในการสร้างประโยค ชอบฟังนิทานประเภทเทพนิยาย

อายุ 6 ขวบ เด็กส่วนใหญ่จะสนใจในการพูด เด็กจะชอบสนทนากับเพื่อนๆ หรือผู้ใหญ่ มากกว่าการเล่นสิ่งของและมีความสุขเมื่อได้สนทนากับผู้อื่น ชอบฟังเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติและสนใจในการอ่านเทพนิยายที่มีภาพประกอบ

จากการศึกษาพัฒนาการทางภาษา สรุปได้ว่า พัฒนาการทางภาษาเป็นกระบวนการต่อเนื่อง ตั้งแต่แรกเกิด การแสดงออกทางภาษาของเด็กเริ่มจากหน่วยย่อยที่สุดของเสียงเมื่อสามารถควบคุม อวัยวะต่างๆ ได้ดีขึ้น ประกอบกับการเรียนรู้จากการได้ยินและการฝึกฝนการออกเสียงซ้ำๆ จะทำให้ เด็กสามารถเปล่งเสียงออกมาเป็นคำได้ๆ อีกทั้งการเสริมแรงจะมีส่วนช่วยทำให้เด็กพัฒนาไปถึงการ ใช้คำอย่างมีความหมายใช้ประโยคยาวๆ ขึ้น สามารถใช้ประโยคที่มีความซับซ้อนและมีความหมาย มากขึ้น และสามารถขยายพัฒนาการทางภาษา ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาภาษาขั้นสูงต่อไป (พราวพรรณ เหลืองสุวรรณ, 2537 : 63-66)

#### 2.1.5.2 การเสริมสร้างและพัฒนาความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัย

ในปัจจุบันภาษาที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร เช่น การฟัง การฟัง การพูด นับได้ว่าเป็นสิ่งที่ จำเป็นและสำคัญอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิต ทั้งเพราะการใช้ภาษาในการติดต่อสื่อสาร เช่น การฟัง การ อ่าน จะช่วยให้รับรู้เกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆ ของสังคมได้อย่างรวดเร็วและมี ประสิทธิภาพ รวมไปถึงการสร้างความปลอดภัยใจแก่ตนเอง สามารถสร้างความฉลาดรอบรู้ และสร้างความสำเร็จให้แก่ตนเองได้เป็นอย่างมาก ดังนั้นในการใช้ภาษาติดต่อสื่อสารกัน จึงมาควบคู่ กับความพร้อมในการเรียนรู้และช่วงอายุ ความสนใจของเด็กที่ต้องได้รับการเตรียมความพร้อมให้ อย่างเหมาะสมกับวัย ซึ่งพัฒนาการของเด็กปฐมวัยแบ่งออกเป็น 4 ด้านดังนี้ สุชา จันทน์เอม (2536, หน้า 27-28) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย หมายถึง ความสามารถในการทำงานของกล้ามเนื้อใหญ่ที่ใช้ใน การเคลื่อนไหว ทรงตัว ยืนวิ่ง และความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กและประสาทสัมผัส เช่น การ หยิบของ การขีดเขียน การพับกระดาษ ฯลฯ

2. พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ หมายถึง ความสามารถในการรับรู้ความรู้สึกและการแสดง รู้สึกของเด็ก เช่น พอใจ ไม่พอใจ รักชอบ สนใจ เกลียด โดยที่เด็กรู้จักการควบคุมการแสดงออกอย่าง เหมาะสมกับวัยและสถานการณ์ และการสร้างความรู้สึกที่ดีและนับถือตนเองและผู้อื่น ซึ่งเกี่ยวข้องกับ การพัฒนาการทางสังคมจึงรวมเป็นพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ และสังคม

3. พัฒนาการด้านสังคม หมายถึง ความสามารถของเด็กในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การรู้จักการปรับตัวในการเล่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างมีความสุข รวมไปถึงคุณธรรม จริยธรรมด้วย

4. พัฒนาการด้านสติปัญญา หมายถึง ความสามารถของเด็กในการรับรู้และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ การรู้จักการใช้เหตุผล การแก้ปัญหา ต่างๆ ด้วยตนเอง

ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นปกครองหรือครูผู้สอนควรให้การส่งเสริมสนับสนุน โดยการจัดกิจกรรมเพื่อเตรียมความพร้อมของเด็กโดยสนองต่อธรรมชาติ ความสนใจ ช่วงอายุและความอยากรู้อยากเห็นโดยให้เด็กรู้สึกมีความสุขและความเพลิดเพลินที่จะร่วมกิจกรรมต่างๆ ด้วยตัวของเด็กเอง

สรุปได้ว่า ความพร้อมของผู้เรียนเป็นสิ่งสำคัญโดยตรงต่อการใช้ภาษาในการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นพูดและการฟัง เพราะการเตรียมความพร้อมทางภาษาถือเป็นขั้นเริ่มต้นของการเรียนรู้สัญลักษณ์ที่ซับซ้อนยุ่งยาก โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยที่เพิ่งมาโรงเรียนเป็นครั้งแรก การเตรียมความพร้อมในการพูดและการฟังจึงเป็นการปูพื้นฐานที่จำเป็นและสำคัญสำหรับเด็กโดยตรง

#### 2.1.6 ความหมายของการศึกษาปฐมวัย

การศึกษาปฐมวัย หมายถึง การจัดการศึกษาให้แก่เด็กปฐมวัยเพื่อส่งเสริมให้เด็กได้มีความพร้อมและพัฒนาร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา มีบุคลิกภาพเหมาะสมตามวัย และพร้อมที่จะรับการศึกษาในโอกาสต่อไป

การจัดการศึกษาปฐมวัย หมายถึง โครงการหรือหลักสูตรที่จัดสำหรับเด็กในโรงเรียนเด็กเล็ก โรงเรียนอนุบาล หรือ โรงเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 กู๊ด (เขาวพา เดชะคุปต์, 2542) การจัดการศึกษาปฐมวัย หมายถึง การจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 6 ขวบ การจัดการศึกษาดังกล่าวมีลักษณะที่แตกต่างจากระดับอื่น เพราะว่าเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีลักษณะสำคัญต่อการวางรากฐานทางด้านบุคลิกภาพและการพัฒนาสมอง (Hymes. 1969 อ้างอิงใน เขาวพา เดชะคุปต์, 2542 อ้างอิงจาก Hymes. 1969 . Early childhood education : An introduction to the program P. 65.)

การจัดการศึกษาปฐมวัย คือ การจัดการศึกษาให้แก่เด็ก 0 – 8 ปี เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทุกๆ ด้าน ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและบุคลิกภาพ อันจะส่งผลให้เด็กมีความพร้อมในการพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเหมาะสมและเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเต็มความสามารถของแต่ละบุคคล และยังเป็นการวางรากฐานของอนาคตในการเรียนรู้หรือการศึกษาต่อไป

### 2.1.7 หลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2546

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยจัดการศึกษาดังต่อไปนี้ (กรมวิชาการ, 2546) การศึกษาปฐมวัยเป็นการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานที่มุ่งพัฒนาตั้งแต่เด็กแรกเกิดจนถึง 5 ปี โดยการอบรม เลี้ยงดูและการส่งเสริมการบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กตามพัฒนาการ ภายใต้บริบทของสังคม-วัฒนธรรม เพื่อสร้างรากฐาน คุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคมโดยคำนึงถึงหลักการดังนี้

เด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการ ตลอดจนการเรียนรู้ที่เหมาะสมด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กและพ่อ แม่ กับผู้เลี้ยงดูหรือบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการอบรมเลี้ยงดู ให้การศึกษาเด็กปฐมวัย เป็นการให้โอกาสแก่เด็กในการพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นพัฒนาการทุกด้านอย่างสมดุลและเต็มศักยภาพ โดยการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกประเภท ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และวิถีชีวิตเด็ก ตามบริบทของชุมชน สังคมและวัฒนธรรมไทย พัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุขประสานความร่วมมือระหว่างครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษาในการพัฒนาเด็ก (เยวพา เดชะคุปต์, 2551)

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยเป็นหลักสำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาหลักการของหลักสูตรให้เข้าใจ เพราะในการจัดประสบการณ์ให้เด็กอายุ 3-5 ปี จะต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูควบคู่กับการให้การศึกษา โดยต้องคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของเด็กทุกคนทั้งเด็กปกติ เด็กที่มีความสามารถพิเศษ และเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา รวมทั้งการสื่อสารและการเรียนรู้ หรือเด็กที่มีร่างกายพิการ หรือทุพพลภาพ หรือบุคคลซึ่งไม่สามารถพึ่งตนเองได้ หรือไม่มีผู้ดูแล หรือด้อยโอกาส เพื่อให้เด็กพัฒนาทุกด้านทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล โดยจัดกิจกรรมที่หลากหลายบูรณาการผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าเหมาะสมกับวัยและความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับพ่อแม่ กับผู้เลี้ยงดู หรือบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข เป็นคนดีและคนเก่งของสังคม และสอดคล้องกับธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนา สภาพเศรษฐกิจ สังคมโดยความร่วมมือจากบุคคล

ครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กรเอกชน สถาบันศาสนาสถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น

2.1.7.1 หลักการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 มีสาระสำคัญ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกประเภท
2. ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย
3. พัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย
4. การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข
5. ประสานความร่วมมือระหว่างครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษาในการพัฒนาเด็กการจัดทำหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยยึดหลักการจัดการศึกษาปฐมวัยดังนี้

2.1.7.2 โครงสร้างของหลักสูตร เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามหลักการ จุดหมายที่กำหนดไว้ให้สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฏิบัติ ในการจัดหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยจึงกำหนดโครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย

1. การจัดชั้นหรือกลุ่มเด็ก ให้ยืดอายุเป็นหลักและอาจเรียกชื่อแตกต่างกันไปตามหน่วยงานที่รับผิดชอบดูแล เช่น กลุ่มเด็กที่มีอายุ 3 ปี อาจเรียกชื่อ อนุบาล 1 กลุ่มเด็กที่มีอายุ 4 ปี อาจเรียกชื่ออนุบาล 2 กลุ่มเด็กที่มีอายุ 5 ปี อาจเรียกชื่อ อนุบาล 3 หรือเด็กเล็ก ฯลฯ
2. ระยะเวลาเรียนใช้เวลาในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก 1-3 ปีการศึกษาโดยประมาณ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้ารับการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา
3. สาระการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปีประกอบด้วย 2 ส่วน คือประสบการณ์สำคัญและสาระที่ควรเรียนรู้ ทั้งสองส่วนใช้เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาเด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ โดยผู้สอนหรือผู้จัดการศึกษาอาจจัดในรูปแบบหน่วยการสอนแบบบูรณาการ หรือเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยรวมทั้งต้องสอดคล้องกับปรัชญาและหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย

การสร้างหลักสูตรที่เหมาะสม การพัฒนาหลักสูตรพิจารณาจากวัยและประสบการณ์ของเด็ก โดยเป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นการพัฒนาเด็กทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์เดิมที่เด็กมีอยู่ ประสบการณ์ใหม่ที่เด็กจะได้รับต้องมีความหมายกับตัวเด็ก เป็นหลักสูตรที่ให้โอกาสทั้งเด็กปกติ เด็กด้อยโอกาส และเด็กพิเศษได้พัฒนา

รวมทั้งยอมรับในวัฒนธรรมและภาษาของเด็ก พัฒนาเด็กให้รู้สึกเป็นสุขในปัจจุบัน มิใช่เพียงเพื่อเตรียมเด็กสำหรับอนาคตข้างหน้าเท่านั้น

การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็ก สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้จะต้องอยู่ในสภาพที่สนองความต้องการ ความสนใจของเด็กทั้งภายในและภายนอกห้องเรียนผู้สอนจะต้องจัดสภาพแวดล้อมให้เด็กได้อยู่ในที่ที่สะอาด ปลอดภัย อากาศสดชื่น ผ่อนคลายไม่เครียด มีโอกาสออกกำลังกายและพักผ่อน มีสื่อวัสดุอุปกรณ์ มีของเล่นที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัย ให้เด็กมีโอกาสได้เลือกเล่น เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและโลกที่เด็กอยู่ รวมทั้งพัฒนาการอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคม ดังนั้น สภาพแวดล้อมทั้งภายใน และภายนอกห้องเรียนจึงเป็นเสมือนหนึ่งสังคมที่มีคุณค่าสำหรับเด็กแต่ละคนจะเรียนรู้และสะท้อนให้เห็นว่าบุคคลในสังคมได้เห็นความสำคัญของการอบรมเลี้ยงดู และให้การศึกษากับเด็กปฐมวัย

การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ผู้สอนมีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมพัฒนาเด็กอย่างมาก ผู้สอนต้องเปลี่ยนบทบาทจากผู้ออกความรู้หรือสั่งให้เด็กทำมาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในการจัดสภาพแวดล้อมประสบการณ์และกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กที่ผู้สอนและเด็กมีส่วนร่วมที่จะริเริ่มทั้ง 2 ฝ่าย โดยผู้สอนจะเป็นผู้สนับสนุนชี้แนะ และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก ส่วนเด็กเป็นผู้ลงมือกระทำเรียนรู้ และค้นพบด้วยตนเอง ดังนั้น ผู้สอนจะต้องยอมรับ และเห็นคุณค่ารู้จักและเข้าใจเด็กแต่ละคนที่ตนดูแลรับผิดชอบก่อนเพื่อจะได้วางแผนสร้างสภาพแวดล้อม และจัดกิจกรรมที่จะส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ผู้สอนต้องรู้จักพัฒนาตนเอง ปรับปรุงใช้เทคนิคการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับเด็ก

### 2.1.8 แนวโน้มของการจัดการศึกษาปฐมวัยในอนาคต

จากสภาพความต้องการของเด็กไทย รวมตลอดถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็ก อาทิ คุณภาพและมาตรฐานของสถานรับเลี้ยงเด็กการอบรมเลี้ยงดูเด็ก และการพัฒนาเด็ก สามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเด็กไทยในอนาคตได้โดยมุ่งสนองความต้องการพื้นฐานของเด็กและการพัฒนาเด็กให้เต็มตามศักยภาพอย่างเป็นระบบรวมตลอดถึงการกำหนดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่พึงปรารถนาในอนาคตได้ดังนี้

1. การจัดการศึกษาปฐมวัยในอนาคตควรมีการขยายการจัดบริการเพื่อให้เด็กทุกคนมีโอกาสได้รับบริการอย่างทั่วถึง แต่ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า เด็กก่อนวัยเรียนทุกคนต้องเข้ารับการศึกษาระบบ แต่รัฐจำเป็นต้องควบคุมและติดตามประเมินผลได้ว่า เด็กก่อนวัยเรียนทุกคนได้รับ

การเตรียมความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญาอย่างเหมาะสม ทั้งนี้เพราะเด็กในวัยแรกเกิดถึง 6 ขวบมีพัฒนาการที่รวดเร็วในทุก ๆ ด้าน

2. พัฒนาสุขภาพและสมองของเด็ก การจะเพิ่มประสิทธิภาพทางการศึกษาจำเป็นต้องมีการปฏิรูปการศึกษาตั้งแต่เด็กอยู่ในครรภ์โดยการให้ความรู้แก่ผู้ใหญ่โดยเฉพาะคู่สมรสและคนหนุ่มสาวในเรื่องการวางแผนครอบครัว สุขภาพอนามัยแม่และเด็ก การกระตุ้นเซลล์สมอง โภชนาการ พัฒนาการทางสมองของเด็ก การกระตุ้นสมอง และการเรียนรู้รวมตลอดถึงการวางรากฐานพัฒนาการของชีวิต ทั้งนี้เพราะช่วง 3 ปีแรกของชีวิตเป็นช่วงที่สำคัญมาก กล่าวคือเป็นช่วงที่เด็กเริ่มพัฒนาบุคลิกภาพของตนเอง

3. ให้ความสำคัญกับคุณภาพของครูและพี่เลี้ยงเด็กที่มีความรู้ความเข้าใจและความตั้งใจในการปฏิบัติหน้าที่เพื่อฝึกฝนให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีทั้งทางร่างกายและจิตใจ

4. ส่งเสริมให้มีการทำวิจัยในชั้นเรียนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนและวิธีการสอนที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

5. ส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาในรูปแบบของการจัดตั้งคณะกรรมการโรงเรียนที่มีผู้ปกครองและสมาชิกชุมชนร่วมเป็นกรรมการด้วย ทั้งนี้เพื่อเป็นเครื่องมือในการประสานความร่วมมือระหว่างชุมชนและโรงเรียนในการพัฒนาเด็ก การเผยแพร่ความรู้แก่ครอบครัว ให้การสนับสนุนทางด้านทรัพยากร เป็นแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ตลอดจนการป้องกัน และแก้ไขปัญหาเด็กในเรื่องต่าง ๆ รวมทั้งเป็นกลไกในการนำความต้องการจากครอบครัวและชุมชนไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง

6. รัฐควรมีมาตรการในการให้ความช่วยเหลือแก่พ่อแม่ที่มีปัญหาพิเศษบางกลุ่ม เช่น แม่วัยรุ่น แม่ในเรือนจำ เป็นต้น นอกจากนั้น ควรมีการกำหนดคบทลงโทษสำหรับพ่อแม่ที่ทอดทิ้งลูก ทารกถูก หรือขายแรงงานลูก ทั้งนี้เพื่อลดอัตราการกระทำผิดในลักษณะนี้ของพ่อแม่

7. รัฐควรมีมาตรการคุ้มครองเด็กที่มีปัญหา อาทิ เด็กถูกทารุณกรรม โดยจัดหางค์กร กลุ่มบุคคล หรือครอบครัวที่มีความพร้อมในการให้ความอนุเคราะห์ เป็นที่พักพิงชั่วคราว

8. ส่งเสริมและเปิดโอกาสให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้จากระบบสื่อสารให้มากขึ้น โดยพัฒนาเด็กให้เป็นผู้ที่สนใจใฝ่รู้ มีโลกทัศน์ที่เปิดกว้างสนใจในความเป็นไปของเหตุการณ์ต่าง ๆ รอบตัว เข้าร่วมกิจกรรมที่ประโยชน์เพื่อส่วนรวม และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ขณะเดียวกันเด็กก็จำเป็นต้องได้รับการฝึกให้เป็นผู้วิचारณญาณ สามารถแยกแยะความถูกผิด ความจริง ความเท็จ ความเหมาะสม และไม่เหมาะสมได้ตามเหตุตามผล ไม่หวั่นไหวไปตามแรงโฆษณาเพื่อประโยชน์ส่วนตัวของสื่อมวลชน

9. ปัจจุบันความสำคัญของสมาชิกในครอบครัวไทยนั้นเปลี่ยนแปลงไปจากในอดีต กล่าวคือ ความผูกพันในครอบครัวลดน้อยลง และคนแก่ก็ถูกทอดทิ้งมากขึ้น โดยพ่อแม่หรือคนหนุ่มสาวจะอพยพเพื่อมาหางานทำในเมือง โดยทิ้งเด็กให้อยู่กับคนแก่ที่บ้าน หือส่งเด็กไปฝากเลี้ยงในสถานรับเลี้ยงเด็ก หรือโรงเรียนตั้งแต่อายุน้อยมากขึ้น ด้วยเหตุนี้การพัฒนาเด็กไทยในอนาคต ควรมุ่งพัฒนาจิตสำนึกของพ่อแม่ในการเลี้ยงดูลูกให้มากขึ้น พ่อแม่ควรจะได้เรียนรู้วิธีการใช้เวลาอยู่กับลูกอย่างมีคุณภาพ รวมถึงการให้การศึกษาแก่ผู้สูงอายุในการเลี้ยงดูเด็ก

การจัดการศึกษาปฐมวัยในประเทศไทยมีประวัติย้อนหลังอันยาวนานตั้งแต่ก่อนมีการศึกษาในระบบโรงเรียน ถึงแม้ว่าการจัดการศึกษาปฐมวัยจะพัฒนาก้าวหน้าไปมากในปัจจุบัน แต่เราจะเห็นได้ว่า มีเด็กเพียงส่วนน้อยเท่านั้นที่มีโอกาสได้รับการเตรียมความพร้อมในโรงเรียนอนุบาล ด้วยเหตุนี้ สิ่งที่ทำทนายประการหนึ่งในการจัดการศึกษาปฐมวัยในอนาคต คือ ความพยายามในการกระจายโอกาสทางการศึกษาแก่เด็กวัย 3 – 5 ปี กล่าวคือ เด็กไทยทุกคนควรมีโอกาสได้รับการเตรียมความพร้อมในสถานศึกษาปฐมวัยที่มีคุณภาพ ทั้งนี้โดยไม่คำนึงถึงสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมของเด็ก นอกจากนี้ คุณภาพของการจัดการศึกษาปฐมวัยก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่เราควรให้ความสนใจ ทั้งนี้เพราะสถานศึกษาปฐมวัยจำนวนมากมักเร่งเด็กให้อ่าน เขียน และคิดเลข โดยผ่านการทำแบบฝึกหัดมากกว่าการมุ่งพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม โดยให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงเพื่อช่วยให้เด็กได้พัฒนาอย่างเต็มตามศักยภาพแห่งตนมีการเรียนรู้มากมายที่ควรได้รับการส่งเสริมในชั้นเรียนปฐมวัย อาทิ การทำงานร่วมกันในกลุ่มเล็กซึ่งเด็กจะมีโอกาสเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ เช่น ทักษะการเข้าสังคม การสื่อสาร และการรับฟังผู้อื่น (นภเนตร ธรรมบวร, 2551)

หลักสูตรปฐมวัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์คือให้มีร่างกายเจริญเติบโตตามวัย สุขนิสัยที่ดี กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน สุขภาพจิตดี มีความสุข คุณธรรม จริยธรรม มีจิตใจที่ดีงาม ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และความเป็นไทย ช่วยเหลือตนเองได้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ใช้ภาษาสื่อสารได้ มีจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีทักษะในการแสวงหาความรู้ ตลอดจนมีความสามารถในการคิด และการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับวัย การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อที่จะสร้าง และพัฒนาผู้เรียนให้เป็นผู้ที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์สอดคล้องกับหลักการ และความมุ่งหมายของหลักสูตรนั้น ครูจะต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความสุข การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์สำหรับเด็กในระดับปฐมวัยควรดำเนินการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการ และวัยเด็ก กิจกรรมเสริม



ประสบการณ์จะเป็นสื่อกระตุ้นให้เด็กสามารถพัฒนาศักยภาพที่มีอยู่ในตัวของเด็กได้ (กรมวิชาการ,2546)

## 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

### 2.2.1 ความหมายของเศรษฐกิจพอเพียง

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นแนวทางการดำเนินชีวิต และวิถีปฏิบัติที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงมีพระราชดำรัสชี้แนะแก่พสกนิกรชาวไทยมาโดยตลอดนานกว่า 30 ปี และได้ทรงเน้นย้ำแนวทางการพัฒนาที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของทางสายกลาง และความไม่ประมาท โดยคำนึงถึงความพอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกันในตัวเองตลอดจนใช้ความรู้ และคุณธรรมเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิต การป้องกันให้รอดพ้นจากวิกฤต และให้สามารถดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคงและยั่งยืนภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์ และ ความเปลี่ยนแปลงต่างๆ (สำนักประสานและพัฒนากิจการศึกษาท้องถิ่น, 2550 : 149)

เศรษฐกิจพอเพียงเป็นปรัชญาที่ชี้ถึงแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนของประชาชนในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐ ทั้งในการพัฒนาและบริหารประเทศให้ดำเนินไปในทางสายกลาง โดยเฉพาะการพัฒนาเศรษฐกิจเพื่อให้ก้าวทันต่อโลก ยุคโลกาภิวัตน์ ความพอเพียง หมายถึงความพอประมาณ ความมีเหตุผล รวมถึงความจำเป็นที่จะต้องมีระบบภูมิคุ้มกันในตัวที่ดีพอสมควรต่อการมีผลกระทบใดๆ อันเกิดจากการเปลี่ยนแปลงทั้งภายนอกและภายใน ทั้งนี้จะต้องอาศัยความรอบรู้ ความรอบคอบ และความระมัดระวังอย่างยิ่งในการนำวิชาการต่างๆ มาใช้ในการวางแผนและการดำเนินการทุกขั้นตอน และขณะเดียวกันจะต้องเสริมสร้างพื้นฐานจิตใจของคนในชาติ โดยเฉพาะเจ้าหน้าที่ของรัฐ นักทฤษฎี และนักธุรกิจในทุกระดับให้มีสำนึกในคุณธรรม ความซื่อสัตย์สุจริต และให้มีความรอบรู้ที่เหมาะสม ดำเนินชีวิตด้วยความอดทน ความเพียร มีสติ ปัญญา และความรอบคอบ เพื่อให้สมดุลและพร้อมต่อการรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและกว้างขวางทั้งด้านวัตถุ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมจาก โลกภายนอกได้เป็นอย่างดี ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นหลักคิด และหลักปฏิบัติในการดำเนินชีวิตเพื่อนำไปสู่ความพอเพียง

วัฒนธรรมที่พอเพียง มีสิ่งแวดล้อมที่พอเพียง และมีความเอื้ออาทรต่อกัน หลักเศรษฐกิจพอเพียง คือ เศรษฐกิจที่บูรณาการได้คุณภาพ มีความเป็นปกติและยั่งยืน (ประเวศ วะสี, 2541 : 3)

เศรษฐกิจพอเพียง หมายถึง เศรษฐกิจที่สามารถอุ้มชูตัวเองอยู่ได้โดยไม่ต้องเดือดร้อน โดยต้องสร้างพื้นฐานทางเศรษฐกิจของตนเองให้ดีเสียก่อน คือตั้งตัวให้มีความพอกิน พอใช้ ไม่ไข่มุ่งหวังแต่จะทุ่มเทสร้างความสำเร็จ ยกย่องระดับทางเศรษฐกิจให้รวดเร็วแต่เพียงอย่างเดียว เพราะผู้ที่มีอาชีพและ

ฐานะเพียงพอ ที่จะพึ่งตนเอง ย่อมสามารถสร้างความเจริญก้าวหน้าและฐานะทางเศรษฐกิจขั้นที่สูงขึ้นไปตามลำดับต่อไปได้ (สุเมธ ตันติเวชกุล, 2549 : 286)

ความหมายของปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง คือ แนวคิดปรัชญาที่ชี้ถึงแนวทางการดำรงอยู่ และปฏิบัติตนของสังคมไทย เพื่อให้ก้าวทันต่อยุคโลกาภิวัตน์ เพื่อให้เกิดความก้าวหน้าไปพร้อมกับความสมดุลและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง โดยใช้หลักความพอเพียงเป็นหลักคิดและหลักปฏิบัติ ในการดำเนินชีวิต

### 2.2.2 หลักการดำเนินชีวิตอย่างพอเพียง

การดำเนินชีวิตภายใต้แนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนไทย ให้มีกินมีใช้ มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นนั้น เป็นสิ่งสำคัญที่ทุกฝ่ายต้องเร่งดำเนินการเผยแพร่ให้ประชาชนทุกคน ให้หันมาสนใจและให้ความสำคัญกับแนวคิดดังกล่าวเพื่อเชื่อมโยงสู่การนำไปปฏิบัติซึ่งมีหลักการดำเนินชีวิตต่างๆ ที่สามารถเผยแพร่ให้คนไทยได้นำไปทดลองใช้

หลักเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวคือ หันกลับมายึดเส้นทางสายกลางในการดำรงชีวิตหลักการพึ่งตนเอง อาจจะแยกแยะโดยยึดหลักสำคัญอยู่ 5 ประการ คือ

1. ด้านจิตใจ ทำตนให้เป็นที่พึ่งตนเอง มีจิตสำนึกที่ดี สร้างสรรค์ให้ตนเองและชาติโดยรวม มีจิตใจเอื้ออาทร ประณีประนอม เห็นประโยชน์ส่วนรวมเป็นที่ตั้ง
2. ด้านสังคม แต่ละชุมชนจะต้องช่วยเหลือเกื้อกูลกัน เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายชุมชนที่แข็งแกร่ง เป็นอิสระ
3. ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ให้ใช้และจัดการอย่างฉลาด พร้อมทั้งหาทางเพิ่มมูลค่า โดยให้ยึดอยู่บนหลักการของความยั่งยืน
4. ด้านเทคโนโลยี จากสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วเทคโนโลยีที่เข้ามาใหม่ มีทั้งดีและไม่ดี ต้องแยกแยะบนพื้นฐานของภูมิปัญญาชาวบ้านและเลือกใช้เฉพาะที่สอดคล้องกับความต้องการ และสภาพแวดล้อม และควรพัฒนาเทคโนโลยีจากภูมิปัญญาของเราเอง
5. ด้านเศรษฐกิจ แต่เดิมนักพัฒนามักมุ่งที่การเพิ่มรายได้ และไม่มีการมุ่งที่การลดรายจ่ายในเวลาเช่นนี้จะต้องปรับทิศทางใหม่ คือ จะต้องมุ่งลดรายจ่ายก่อน เป็นสำคัญ และยึดหลัก พออยู่ พอกิน พอใช้ (ปิยบุตร หล่อไกรเลิศ, 2546 : 226-27)

หลักในการดำเนินชีวิตแบบพอเพียง คือการดำเนินชีวิตให้พอเพียงในอย่างน้อย 7 ประการ คือ

1. พอเพียงสำหรับทุกคน ทุกครอบครัว ไม่ใช่เศรษฐกิจแบบทอดทิ้งกัน
  2. จิตใจพอเพียง ทำให้รักและเอื้ออาทรคนอื่นได้ คนที่ไม่รู้จักพอจะรักคนอื่นไม่เป็นและทำลายมาก
  3. สิ่งแวดล้อมพอเพียง การอนุรักษ์และเพิ่มพูนสิ่งแวดล้อมทำให้ยังชีพและทำมาหากินได้ เช่น การทำเกษตรผสมผสาน ซึ่งได้ทั้งอาหาร ได้ทั้งสิ่งแวดล้อม และได้ทั้งเงิน
  4. ชุมชนเข้มแข็งพอเพียง การรวมตัวเป็นชุมชนที่เข้มแข็ง จะทำให้สามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้ เช่น ปัญหาสังคม ปัญหาความยากจน หรือปัญหาสิ่งแวดล้อม
  5. ปัญหาพอเพียง มีการเรียนรู้ร่วมกันในการปฏิบัติ และปรับตัวได้อย่างต่อเนื่อง
  6. อยู่บนพื้นฐานวัฒนธรรมพอเพียง วัฒนธรรม หมายถึง วิถีชีวิตของกลุ่มคนที่สัมพันธ์อยู่กับสิ่งแวดล้อมที่หลากหลาย ดังนั้น เศรษฐกิจจึงควรสัมพันธ์และเติบโตขึ้นจากฐานทางวัฒนธรรมจึงจะมั่นคง เช่น เศรษฐกิจของจังหวัดตราด ไม่กระทบกระเทือนจากพองสบู่แตก ไม่มีคนตกงานเพราะอยู่บนพื้นฐานของสิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เอื้อต่ออาชีพการทำสวนผลไม้ทำการประมง และการท่องเที่ยว
  7. มีความมั่นคงพอเพียง ไม่ใช่ชวาวาบ เดียวจน เดียวรวยแบบกะทันหัน เดียวตกงานไม่มีกิน ไม่มีใช้ ถ้าเป็นแบบนี้ประสาทมนุษย์คงทนไม่ไหวต่อความผันผวนที่เร็วเกิน จึงสุขภาพจิตเสียเครียด เพี้ยน รุนแรง ฆ่าตัวตาย ดิตยา เศรษฐกิจพอเพียงที่มั่นคง จึงทำให้สุขภาพจิตดีเมื่อทุกอย่างพอเพียงก็เกิดสมดุล ความสมดุล คือ ความเป็นปกติและยั่งยืน (ประเวศ วะสี, 2541 : 21)
- สรุปได้ว่าหลักเศรษฐกิจพอเพียงเป็นแนวทางที่สำคัญในการนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เหมาะสมกับสภาพสังคมในยุคปัจจุบัน เป็นแนวทางในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนให้มีความพออยู่พอกิน พอประมาณ และมีเหตุผล มีระบบภูมิคุ้มกันที่ดี ภายใต้งู้อ้นไขความรู้และคุณธรรม อันจะนำมาซึ่งความสุขของคนในสังคม

### 2.2.3 การประยุกต์ใช้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

การประยุกต์ใช้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง โดยพื้นฐานคือ การพึ่งตนเองเป็นหลัก หมายถึง การทำอะไรอย่างเป็นขั้นเป็นตอน รอบคอบ ระมัดระวัง พิจารณาถึงความพอดี พอเหมาะ พอควร ความสมเหตุสมผล และการพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง การสร้างสามัคคีให้เกิดขึ้นบนพื้นฐาน

ของความสมดุลในแต่ละสัดส่วนแต่ละระดับ ครอบคลุมทั้งด้านจิตใจ สังคม เทคโนโลยี ทรัพยากร ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รวมถึงเศรษฐกิจ สามารถประยุกต์ใช้เศรษฐกิจพอเพียงในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านเศรษฐกิจ ลดรายจ่าย เพิ่มรายได้ ใช้ชีวิตอย่างพอควร คิดและวางแผนอย่างรอบคอบ มีภูมิคุ้มกันไม่เสี่ยงเกินไป การเฟื่องทางเลือกสำรอง

2. ด้านจิตใจ มีจิตใจเข้มแข็ง พึ่งตนเองได้ มีจิตสำนึกที่ดี เอื้ออาทร ประณีประนอม นึกถึงผลประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก

3. ด้านสังคม ช่วยเหลือเกื้อกูล รู้รักสามัคคี สร้างความเข้มแข็งให้ครอบครัวและชุมชน

4. ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รู้จักใช้และจัดการอย่างฉลาดรอบคอบ เลือกใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างคุ้มค่าและเกิดประโยชน์สูงสุด ฟื้นฟูทรัพยากรเพื่อให้เกิดความยั่งยืนสูงสุด

5. ด้านเทคโนโลยี รู้จักใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการและสภาพแวดล้อม (ภูมิสังคม) พัฒนาเทคโนโลยีจากภูมิปัญญาชาวบ้านเองก่อน ก่อให้เกิดประโยชน์กับคนหมู่มาก (ปรียานุช พิบูลสรารุช, 2549 : 21)

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงนับเป็นแนวทางปฏิบัติเพื่อให้ชีวิตดำเนินไปในทางสายกลางที่เหมาะสมสอดคล้องกับวิถีความเป็นอยู่อันเรียบง่ายของคนไทย ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับประชาชนทุกระดับ ทั้งระดับบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กร และระดับประเทศได้ ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ประกอบด้วยคุณลักษณะที่สำคัญดังนี้

1. ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดีต่อความจำเป็นและเหมาะสมกับฐานะของตนเอง สังคม สิ่งแวดล้อม รวมทั้งวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น ไม่มากเกินไป ไม่น้อยเกินไป และต้องไม่เบียดเบียนตนเอง และผู้อื่น

2. ความมีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจดำเนินการเรื่องต่าง ๆ อย่างมีเหตุผลตามหลักวิชาการ หลักกฎหมาย หลักศีลธรรม จริยธรรม และ วัฒนธรรมที่ดีงาม คิดถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องอย่างถี่ถ้วน โดยคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้น ๆ อย่างรอบคอบ

3. ภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบ และการเปลี่ยนแปลงในด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม และวัฒนธรรม เพื่อให้สามารถปรับตัว และรับมือได้อย่างทันที่

2.2.3.1 เงื่อนไขสำคัญเพื่อให้เกิดความพอเพียง

การตัดสินใจและดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ต้องอาศัยทั้งเงื่อนไขคุณธรรม หลักวิชา และเงื่อนไขชีวิตเป็นพื้นฐาน

เดือนไขคุณธรรม เสริมสร้างพื้นฐานจิตใจของคนในชาติ ให้มีความซื่อสัตย์สุจริต รู้ รัก สามัคคี ไม่โลภ ไม่ตระหนี่ และรู้จักแบ่งปันให้ผู้อื่น

เดือนไขหลักวิชา อาศัยความรู้ รอบคอบ และระมัดระวังอย่างยิ่งในการนำวิชาการต่าง ๆ มาใช้วางแผน และดำเนินการทุกขั้นตอน

เดือนไขชีวิต ดำเนินชีวิตด้วยความอดทน มีความเพียร มีสติ และปัญญา บริหารจัดการการใช้ชีวิต โดยใช้หลักวิชา และคุณธรรมเป็นแนวทางพื้นฐาน

#### 2.2.3.2 การน้อมนำหลักปรัชญาฯ มาปฏิบัติ

ทุกคนสามารถนำหลักปรัชญาฯ มาเป็นหลักปฏิบัติในการดำเนินชีวิตได้ ไม่ใช่เฉพาะในหมู่คนจนหรือเกษตรกร โดยต้อง “ระเบิดจากข้างใน” คือการเกิดจิตสำนึก มีความศรัทธา เชื่อมั่น เห็นคุณค่า และนำไปปฏิบัติด้วยตนเอง แล้วจึงขยายไปสู่ ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติต่อไป

ความพอเพียงระดับบุคคลและครอบครัว มุ่งเน้นให้บุคคลและครอบครัวอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขทั้งทางกายและทาง พึ่งพาตนเอง อย่างเต็มความสามารถ ไม่ทำอะไรเกินตัว ดำเนินชีวิตโดยไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น รวมทั้งใฝ่รู้และมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง เพื่อความมั่นคงในอนาคตและเป็นที่ยอมรับให้ผู้อื่นได้ในที่สุด เช่นหาปัจจัยสี่มาเลี้ยงตนเองและครอบครัว จากการประกอบสัมมาชีพรู้ข้อมูลรายรับ-รายจ่าย ประหยัด แต่ไม่ใช่ตระหนี่ ลด-ละ-เลิก อบายมุข สอนให้เด็กรู้จักคุณค่า รู้จักใช้ และรู้จักออมเงินและสิ่งของเครื่องใช้ ดูแลรักษาสุขภาพ มีการแบ่งปันภายในครอบครัว ชุมชน และสังคมนอกบ้านรวมถึงการรักษาวัฒนธรรมประเพณี และการอยู่ร่วมกับทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้อย่างเหมาะสม

ความพอเพียงระดับชุมชน คนในชุมชนมีการรวมกลุ่มกันทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม ช่วยเหลือเกื้อกูลกันภายในชุมชนบนหลักของความรู้รัก สามัคคี สร้างเป็นเครือข่ายเชื่อมโยงกันภายในชุมชน และนอกชุมชนทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เช่น การรวมกลุ่มอาชีพ องค์การการเงิน สวัสดิการชุมชน การช่วยดูแลรักษาความสงบ ความสะอาด ความเป็นระเบียบเรียบร้อย รวมทั้งการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นและทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชุมชนมาสร้างประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม เพื่อสร้างเสริมชุมชนให้มีความเข้มแข็งและมีความเป็นอยู่ที่พอเพียง

ความพอเพียงในภาคธุรกิจเอกชน เริ่มจากความมุ่งมั่นในการดำเนินธุรกิจที่หวังผลประโยชน์หรือกำไรในระยะยาวมากกว่า ระยะสั้น แสวงหาผลตอบแทนบนพื้นฐานของการแบ่งปัน มุ่งให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องได้รับประโยชน์อย่างเหมาะสมเป็นธรรม ทั้งลูกค้า คู่ค้า ผู้ถือหุ้น และพนักงาน ด้านการขยายธุรกิจต้องทำอย่างค่อยเป็นค่อยไป รวมทั้งต้องมีความรู้ และเข้าใจธุรกิจ

ของตนเองรู้จักลูกค้า ศึกษาคู่แข่งและเรียนรู้การตลาดอย่างถ่องแท้ ผลผลิตในสิ่งทีถนัดและทำตามกำลังสร้างเอกลักษณ์ที่แตกต่างและพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่องมีการเตรียมพร้อมต่อการเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นมีความซื่อสัตย์ รับผิดชอบต่อสังคม และป้องกันผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมที่สำคัญต้องสร้างเสริมความรู้และจิตส่วติการให้แก่พนักงานอย่างเหมาะสม

ความพอเพียงระดับประเทศ เป็นการบริหารจัดการประเทศโดยเริ่มจากการวางรากฐานให้ประชาชนส่วนใหญ่อยู่อย่างพอมีพอกินละพึ่งตนเองได้ มีความรู้และคุณธรรมในการดำเนินชีวิต มีการรวมกลุ่มของชุมชนหลายๆแห่งเพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ สืบทอดภูมิปัญญาและร่วมกันพัฒนาตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง รู้รัก สามัคคี เสริมสร้างเครือข่ายเชื่อมโยงระหว่างชุมชนให้เกิดเป็นสังคมแห่งความพอเพียงในที่สุด

#### 2.2.3.3 การประยุกต์ใช้เศรษฐกิจพอเพียงในด้านต่างๆ มีดังนี้

1. ด้านเศรษฐกิจ ไม่ใช้จ่ายเกินตัว ไม่ลงทุนเกินขนาดคิดและวางแผนอย่างรอบคอบ มีภูมิคุ้มกันไม่เสี่ยงเกินไป
2. ด้านจิตใจ มีจิตใจเข้มแข็ง มีจิตสำนึกที่ดี เอื้ออาทร เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว
3. ด้านสังคมและวัฒนธรรม ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน รู้รัก สามัคคี สร้างความเข้มแข็งให้ครอบครัวและชุมชน รักษาเอกลักษณ์ ภาษา ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
4. ด้านทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รู้จักใช้และจัดการอย่างฉลาดและรอบคอบฟื้นฟูทรัพยากรเพื่อให้เกิดความยั่งยืนให้คงอยู่ชั่วลูกหลาน
5. ด้านเทคโนโลยี รู้จักใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสม สอดคล้องต่อความต้องการและสภาพแวดล้อม พัฒนาเทคโนโลยีจากภูมิปัญญาชาวบ้าน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2550 : 8-12)

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงประยุกต์ใช้กับการพัฒนาระบบการศึกษาของไทยได้เนื่องจากปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นหลักคิดและแนวทางปฏิบัติตนสำหรับคนทุกคน ทุกระดับ ตั้งแต่ระดับครอบครัว ระดับชุมชน จนถึงระดับรัฐให้ดำเนินไปในทางสายกลาง เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่สมดุล มั่นคง ยั่งยืน ก้าวทันต่อยุคโลกาภิวัตน์ และทำความอยู่เย็นเป็นสุขความสามัคคีปรองดองให้เกิดขึ้นในสังคมไทยส่วนรวมอย่างแท้จริง

“การศึกษา” คือ เครื่องมือของการพัฒนา “คน” ดังนั้น หากส่งเสริมการพัฒนาระบบการศึกษาให้มีพื้นฐานบนหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เท่ากับเป็นการพัฒนาคนในประเทศให้มีคุณลักษณะที่ดีและเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่า กล่าวคือ

1. เป็นผู้รู้จักความพอประมาณ โดยมีความพอประมาณตามศักยภาพของตนเอง ทั้งในการประกอบวิชาชีพ การลงทุนการใช้จ่ายส่วนตัวและการใช้เวลาเพื่อกิจกรรมต่างๆซึ่งทำให้ชีวิตรู้จักคำว่า “พอ” ในความต้องการ ไม่เบียดเบียนตนเองและผู้อื่น

2. เป็นผู้มีเหตุผล ทั้งมีเหตุผลในการคิด การพูด และการตัดสินใจที่จำทำหรือไม่ทำอะไร โดยมีการใช้วิจารณ์พิจารณาอย่างถ่องแท้ ไม่ทำตามอารมณ์ตัวเอง

3. เป็นผู้มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี มีการวางแผนการดำเนินชีวิตดำเนินธุรกิจ หรือประกอบอาชีพใดๆ ด้วยความไม่ประมาท มีการลดความเสี่ยงและสร้างความมั่นคงปลอดภัย รู้จักเตรียมตัวพร้อมรับกับความผันผวนของเหตุการณ์ต่างๆอย่างรู้ทัน และคำนึงถึงอนาคต เช่น การทำอาชีพเสริม การออม และการทำประกันภัย เป็นต้น

4. เป็นผู้มีความรู้ ( รอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง) แสวงหาความรู้ให้มีความรู้ในด้านต่างๆ ทั้งเรื่องการประกอบอาชีพ สังคม และสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้ ผู้มีความรู้จะต้องตัดสินใจในการกระทำกรใดๆ โดยมีข้อมูลที่ชัดเจน ทำให้การตัดสินใจผิดพลาดน้อยลงและการเป็นผู้มีความรู้ นอกจากจะสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิตด้วยการพึ่งพาตนเองแล้วยังสามารถช่วยเหลือสังคมส่วนรวมได้ด้วย

5. เป็นผู้มีคุณธรรม รู้จักมีความรับผิดชอบทั้งต่อตนเองและสังคม โดยมีความมานะพากเพียร อดทน มีสติ ปัญญา รู้จักการให้ เสียสละ แบ่งปันเวลาและสิ่งของ ตลอดจนทรัพย์สินที่มีเกินพอให้แก่ผู้อื่น โดยเฉพาะผู้ยากไร้และด้อยโอกาสกว่าตนเอง ตัวเองก็จะไม่เดือดร้อนสังคมก็จะร่มเย็น

สำหรับการประยุกต์ใช้ปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อพัฒนาระบบการศึกษาจะต้องปลูกฝังและพัฒนาผู้เรียนด้วย หลักไตรสิกขา คือฝึกให้เด็กปฏิบัติตนมีระเบียบวินัย ไม่คิดทำอะไรเบียดเบียนตนเองและผู้อื่น (ศีล) ฝึกจิตใจให้ตั้งมั่นในความดีงาม ขยันหมั่นเพียร อดทนในการประกอบภารกิจให้ลุล่วงสำเร็จไปได้ (สมาธิ) และฝึกคิดและตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยเหตุและผล รู้จักฝึชชอบชั่วดี มีหลักคิดที่ถูกต้อง (ปัญญา) รวมทั้งต้องมีปัจจัยภายนอกที่เอื้ออำนวย เช่น พ่อแม่ ครูอาจารย์ และเพื่อนที่เป็นกัลป์ญาณมิตร มีสื่อการเรียนรู้ ระบบบริหารจัดการ และสิ่งแวดล้อมที่ดี เป็นต้น ที่จะก่อให้เกิด การพัฒนาทักษะการคิดและวิถีปฏิบัติบนพื้นฐานความรู้คู่คุณธรรมอย่างแท้จริง (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2550 : 70-72)

การดำเนินชีวิตตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง การจะนำเศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ให้ได้ผลในการดำเนินชีวิตจำเป็นต้องเริ่มจากการพัฒนาทางด้านจิตใจ คือให้มีความเข้าใจถึงหลักเศรษฐกิจพอเพียง และเชื่อว่าเมื่อนำไปใช้แล้วจะทำให้เกิดประโยชน์ และความสุขทั้งในปัจจุบันและอนาคต แล้วจึงจะมีความมั่นใจที่จะนำไปทดลองใช้ปฏิบัติ

หลังจากที่ที่มีความเข้าใจอย่างถูกต้องแล้ว ก็จำเป็นต้อง ทดลองนำมาประยุกต์ใช้กับตนเอง ทั้งในชีวิตประจำวันและการดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่น โดยคำนึงถึงความพอประมาณในการดำรงชีวิต ในด้านต่างๆ ทั้งด้านการบริโภค การกินอยู่หลับนอน การเข้าสังคม การใช้เวลาและทรัพยากรต่างๆ ที่มีอยู่ โดยเน้นการพึ่งพาตนเองเป็นเบื้องต้น การทำอะไรที่ไม่สุดโต่งไปข้างใดข้างหนึ่ง การใช้เหตุผล เป็นพื้นฐานในการตัดสินใจและการกระทำต่างๆ การสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีเพื่อพร้อมรับต่อการเปลี่ยนแปลง และไม่ทำอะไรที่เสี่ยงจนเกินไป จนทำให้ตนเองหรือคนรอบข้างเดือดร้อนในภายหลัง การใฝ่รู้อย่างต่อเนื่องและใช้ความรู้ด้วยความรอบคอบและระมัดระวัง ความซื่อสัตย์ความไม่โลภ ความรู้จักพอ ความขยันหมั่นเพียร การไม่เบียดเบียนกัน การรู้จักแบ่งปัน และความช่วยเหลือ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ซึ่งกันและกัน

อย่างไรก็ดี การที่จะสร้างภาวะความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้นั้น จำเป็นที่จะต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง หรือเรียนรู้ ร่วมกับผู้อื่น

การเรียนรู้ ที่ผ่านกระบวนการ ไตร่ตรองและเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ใช้ชีวิตอยู่บนศีลธรรม รู้จักพอ รู้จักแบ่งปัน ไม่เอาเปรียบเบียดเบียนผู้อื่น และฝึกอบรมสติปัญญาอย่างต่อเนื่อง ทำให้สามารถ ตระหนักถึงประโยชน์ และความสุข ที่จะได้รับจากการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ แล้วเกิดการ ปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์ น้อมนำเอาเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในการดำเนินชีวิตต่อไป

จิตสำนึกที่ตระหนักถึงความสุขที่เกิดจากความพอใจในการใช้ชีวิตอย่างพอดี และรู้จัก ระดับความพอเพียง จะนำไปสู่การประกอบสัมมาชีพหาเลี้ยงตนเองอย่างถูกต้อง ไม่ให้อวดอยากจน เบียดเบียนตนเอง หรือไม่เกิดความโลภจนเอาเปรียบผู้อื่น แต่มีความพอเพียงที่คิดเผื่อแผ่แบ่งปันไป ยังคนอื่นๆ ในชุมชนหรือองค์กร และสังคมจนสามารถทำตนให้เป็นประโยชน์กับผู้อื่นได้

อย่างไรก็ตาม ระดับความพอเพียงของแต่ละคนอาจจะไม่เท่ากันหรือความพอเพียงของคน เดียวกันแต่ต่างเวลาก็อาจเปลี่ยนแปลงไปได้แล้วแต่เงื่อนไขภายในและภายนอก ตลอดจนสภาวะที่ เปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา

ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงสามารถนำไปใช้ได้กับคนทุกวัย และทุกศาสนา เนื่องจาก ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเป็นหลักปรัชญา ที่เป็นจริง เป็นกรอบในการดำรงชีวิตที่สามารถ ประยุกต์ใช้กับทุกเพศ ทุกวัย ในระดับต่างๆ จากชนบทจนถึงในเมือง จากผู้มีรายได้น้อยจนถึงผู้มี รายได้สูงจากภาคเอกชนถึงภาครัฐ

ทั้งนี้ หากพิจารณาจากความหมายของเศรษฐกิจพอเพียงจะเห็นว่าในการนำปรัชญาของ เศรษฐกิจพอเพียงไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันนั้น ผู้ประยุกต์ต้องเริ่มจากการพัฒนา



ทางด้านจิตใจ คือให้มีความเข้าใจถึงหลักเศรษฐกิจพอเพียง และเชื่อว่าเมื่อนำไปใช้แล้ว จะให้เกิดประโยชน์ และความสุขทั้งในปัจจุบันและอนาคต แล้วจึงจะมีความมั่นใจที่จะนำไปทดลองใช้ปฏิบัติ

การทดลองใช้ปฏิบัติ นั้น เริ่มจากการดำรงชีวิตบนพื้นฐานของการรู้จักตัวเอง การคิดพึ่งพาตนเองและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมอย่างเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กัน และที่สำคัญ การใช้ชีวิตอย่างพอเพียง ซึ่งสอดคล้องกับหลักคำสอนของทุกศาสนาที่ให้ดำเนินชีวิตบนพื้นฐานของศีลธรรม ไม่ทำการใดๆที่เบียดเบียนตนเองหรือผู้อื่น ไม่ฟุ้งเฟ้อหรือทำอะไรที่เกินตนรู้จักแบ่งปันและช่วยเหลือผู้อื่นตามความเหมาะสมและกำลังสามารถของตน เชื่อในผลของการกระทำ หรือที่เรียกว่า กฎแห่งกรรมซึ่งอยู่บนพื้นฐานของเหตุและปัจจัย รวมทั้งการดำเนินชีวิตบนทางสายกลาง คือ คำนึงถึง ความพอดี ไม่มากเกินไป หรือน้อยเกินไป ฝึกตนเองให้มีสติมีสติตั้งมั่นในการดำรงชีวิต การทำงาน พัฒนาปัญญาให้สามารถรู้ผิด รู้ถูก รู้ควร รู้ไม่ควร จนสามารถใช้ชีวิตได้อย่างสมดุลทุกขณะ

ดังนั้น จึงสามารถกล่าวได้ว่า ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นหลักปรัชญาที่เป็นสากลสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกเพศ ทุกวัย ทุกศาสนาอย่างแท้จริง (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2550 : 80-81)

สรุปว่าเศรษฐกิจพอเพียงสามารถนำไปประยุกต์ได้ทุกเรื่อง โดยใช้ความรู้กับคุณธรรมในการตัดสินใจ ใช้ความรู้ทางหลักวิชาอย่างรอบรู้ รอบคอบ และการกระทำอยู่บนพื้นฐาน ของคุณธรรม ความซื่อสัตย์ สุจริต ขยัน อดทน ไม่เบียดเบียนกัน มีการช่วยเหลือแบ่งปันกัน คือ ความพอเพียงโดยตรง ทำแบบพอประมาณกับทรัพยากร ทุน ศักยภาพ ภูมิสังคม และมีความสามารถที่จะพร้อมรับต่อการเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นได้ในทุกเวลา

## 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

### 2.3.1 ความหมายของการ์ตูน

คำว่า “การ์ตูน” เป็นคำทับศัพท์จากคำภาษาอังกฤษว่า “Cartoon” บ้างก็ว่ามีรากศัพท์มาจากคำว่า “คาโตเน (Catone)” ซึ่งเป็นภาษาอิตาลี บ้างก็ว่ามาจากคำว่า “คาตง (Carton)” ในภาษาฝรั่งเศส ซึ่งหมายถึง กระดาษที่มีภาพวาด ต่อมาความหมายเปลี่ยนไปเป็นภาพล้อเลียนเชิงขบขัน เสียดสี หรือแสดงจินตนาการฝันเพื่อกินความเป็นจริง

การ์ตูน หมายถึง รูปวาดบนกระดาษแข็ง วาดอยู่ในกรอบชัดเจน เข้าใจง่าย อาจมีคำบรรยายสั้นๆ และไม่เน้นความสมจริงของกายวิภาค (Anatomy)

คอมิก (Comic) เป็นลักษณะการ์ตูนเล่าเรื่องแบบลำดับภาพต่อเนื่อง มีการรักษานุคลิกหน้าตาไว้อย่างสม่ำเสมอ มีบทสนทนาบรรยายในแต่ละภาพ และไม่เน้นความสมจริงของกายวิภาค

นิยายภาพ (Illustrated Tale) นิยายภาพเหมือนกับคอมิก แต่ภาพจะมีลักษณะสมจริง เขียนตามหลักกายวิภาค ฉาก แสงเงา การดำเนินเรื่องต่อเนื่อง

ภาพล้อ (Caricature) เป็นภาพล้อเลียน เสียดสี เยาะเย้ยหรือถากถาง โดยเน้นส่วนด้อยหรือส่วนเด่น ของใบหน้าให้เลดูขบขัน ส่วนใหญ่เป็นภาพล้อทางการเมือง ล้อบุคคลที่มีชื่อเสียง (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง, 2543 : 140-143)

กล่าวโดยสรุปได้ว่าการ์ตูนคือ ศิลปะการวาดภาพที่ผสมผสานกับจินตนาการของผู้วาด เพื่อสื่อความหมายโดยอาศัยรูปทรง ธรรมชาติที่ พบเห็นแล้วดัดแปลงแก้ไขตัดทอน รายละเอียดที่ไม่ต้องการ สื่อความหมาย ง่ายๆด้วยเส้นและรูปทรง สามารถสื่อความหมายแทนตัวหนังสือได้ นำมาตกแต่งให้สวยงามน่ารัก ขบขัน และสามารถ ใช้เล่าเรื่องราวต่างๆได้เป็นอย่างดี

### 2.3.2 ความหมายของแอนิเมชัน

คำว่า “Animation” นั้นเกิดจากการรวมของ คำว่า “Anima” คำภาษาละตินที่แปลว่า วิญญาณ (Soul and Spirit) ถ้าเป็นคำกริยา คือ Animation จะแปลว่า ทำให้มีชีวิต คำว่า “แอนิเมชัน” ในความหมายรวมๆ ในปัจจุบันนั้น มีความหมายว่าภาพเคลื่อนไหว ในความหมายไม่ได้จำกัดเพียงการ์ตูนเท่านั้น แอนิเมชันยังมีความหมาย มีเทคนิค และ วิธีสร้างสรรค์อีกหลากหลายวิธี (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550 : 18)

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง "การสร้างภาพเคลื่อนไหว" ด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกัน และแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of Vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉาย อย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้นๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้งสองเข้าด้วยกันทำให้เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานต่างๆได้มากมาย เช่นงานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกมส์ งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น (ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ , 2552 : 222 )

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการนำภาพนิ่งหลายๆ ภาพที่มีความต่อเนื่อง มาฉายด้วยความเร็วที่เหมาะสมทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค, 2550 : 13)

สื่อแอนิเมชัน สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายและเข้าใจตรงกัน เนื่องจากสามารถแสดงให้เห็นเนื้อหาที่ต้องการสื่อผ่านทางภาพเคลื่อนไหว รวมถึงสื่อต่อการ

แสดงรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการศึกษาภายในบทเรียน ได้ชัดเจนมากกว่าจะเป็นเพียงตัวหนังสือหรือเป็นภาพนิ่ง การสร้างงานแอนิเมชัน เป็นการรวมองค์ความรู้และประสบการณ์ทั้งศาสตร์ทุกแขนงแบบจำลองรูปภาพ รวมถึงวัสดุกราฟิกในงาน แอนิเมชัน ที่จะนำมาใช้ในสื่อการเรียนการสอนจะต้องมีความเหมาะสมในการให้รายละเอียดและแสดงข้อมูลหรือสารที่ต้องการให้ผู้รับสารเข้าใจได้ตรงกันในฐานะของสื่อที่ดี (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547 : 5)

แอนิเมชัน สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ชนิด แต่ละชนิดมีผลทำให้เกิดผลงานที่มีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งได้นำเสนอชนิดของแอนิเมชันไว้ดังนี้

1. แอนิเมชันที่เกิดจากการวาด (Drawn Animation) คือ แอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพทีละภาพทีละภาพหลายๆ ภาพ แต่การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่กี่นาทีข้อดีของภาพทำแอนิเมชันชนิดนี้ คือ มีความเป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้ผู้สร้างจำนวนมากและต้นทุนที่สูงตามไปด้วย

2. แอนิเมชันที่เกิดจากการถ่ายภาพทีละภาพ (Stop motion) หรือเรียกว่า เป็นการถ่ายภาพแต่ละขณะของหุ่นจำลองทีละอย่าง ขยับ อาจจะเป็นของเล่นหรืออาจจะสร้างตัวละครจากดินน้ำมันหรือวัสดุที่คล้ายกับดินน้ำมัน โดยโมเดลที่สร้างขึ้นสามารถใช้ได้อีกหลายครั้งและยังสามารถผลิตได้หลายตัว ทำให้สามารถถ่ายทำได้หลายฉากในเวลาเดียวกัน แต่การเคลื่อนไหวแบบการเคลื่อนที่หยุด หรือสตอปโมชั่น (Stop Motion) นั้น ต้องอาศัยเวลาและความทุ่มเทมาก วิธีนี้จึงเป็นงานที่ต้องอาศัยความอดทนมาก

3. แอนิเมชันที่สร้างขึ้น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Computer Animation) ปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia, Flash, และ 3D studio Max เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก (ธรรมปพน ลีอำนาจโชค ,2550 : 14-15)

สรุปได้ว่าแอนิเมชันเป็นภาพกราฟิก ทั้งสองมิติและสามมิติ เป็นกระบวนการที่ภาพแต่ละภาพของภาพยนตร์ ถูกผลิตขึ้นต่างหากจากกันทีละภาพ แล้วนำมาร้อยเรียงเข้าด้วยกันโดยการฉายต่อเนื่องกัน มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เป็นการสร้างภาพเคลื่อนไหวโดยการฉายภาพนิ่งหลายๆ ภาพไม่จากวิธีการ ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกถ่ายภาพรูปวาด หรือรูปถ่ายแต่ละขณะของหุ่นจำลองทีละอย่าง ขยับเมื่อนำภาพดังกล่าวมาฉาย ด้วยความเร็ว ตั้งแต่ 16 ภาพต่อวินาทีขึ้นไป เราจะเห็นเหมือนว่าภาพดังกล่าวเคลื่อนไหวได้ต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทั้งนี้เนื่องจากการเห็นภาพติดตาในทาง คอมพิวเตอร์ เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม

### 2.3.3 โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบการ์ตูนแอนิเมชัน

จุดเริ่มต้นของการออกแบบ และสร้างงานการ์ตูนแอนิเมชันบนเครื่องคอมพิวเตอร์นั้น เรา จะเริ่มต้นกันที่การเรียนรู้กับชนิดของ โปรแกรมที่ใช้สำหรับสร้างงานการ์ตูนแอนิเมชันดังนี้

#### 1. โปรแกรม Adobe Illustrator CS5

โปรแกรมIllustrator เป็นโปรแกรมพื้นฐานที่นักออกแบบทุกคนต้องเรียนรู้ในการสร้าง งานกราฟิกมี 2 ชนิด คือ โปรแกรมประเภทวาดภาพ และโปรแกรมประเภทตกแต่งภาพ

Illustrator คือ โปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือ ที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบ ระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นสิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ เว็บ และ ภาพเคลื่อนไหวตลอดจนการสร้างภาพเพื่อใช้เป็นภาพประกอบในการทำงานอื่นๆ เช่น การ์ตูน ภาพประกอบหนังสือ เป็นต้น

Illustrator สามารถสร้างงานได้หลากหลายเช่น

##### 1.1 งานสิ่งพิมพ์

ไม่ว่าจะเป็นงาน โฆษณา โบรชัวร์ นามบัตร หนังสือ หรือนิตยสาร เรียกได้ว่า เกือบทุกสิ่งพิมพ์ที่ต้องการความคมชัด

##### 1.2 งานออกแบบทางกราฟิก

การสร้างภาพสามมิติ การออกแบบปกหนังสือ การออกแบบสกรีน CD-ROM และการออกแบบการ์ดอวยพร ฯลฯ

##### 1.3 งานทางด้านการ์ตูน

ในการสร้างภาพการ์ตูนต่างๆนั้น โปรแกรม Illustrator ได้เข้ามามีบทบาทและ ช่วยในการวาดรูปได้เป็นอย่างดี

##### 1.4 งานเว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต

ใช้สร้างภาพตกแต่งเว็บไซต์ไม่ว่าจะเป็น Background หรือปุ่มตอบโต้ แถบหัว เรื่องตลอดจนภาพประกอบต่างๆ ที่ปรากฏบนหน้าเว็บ

โปรแกรม Adobe Illustrator CS5 เป็นโปรแกรมด้านกราฟิกดีไซน์ ซึ่งเน้นงานจากการวาด สร้างภาพกราฟิกผ่านคอมพิวเตอร์ จุดเด่นคือ สามารถสร้างภาพลายเส้นได้เป็นอย่างดี ได้รับการ ยอมรับและเป็นโปรแกรมที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในการออกแบบหลายแขนง โปรแกรม Adobe Illustrator CS5 ได้ใช้กันอย่างแพร่หลาย หลากหลายรูปแบบ หลายแขนงไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบ

โลโก้ งานออกแบบโฆษณา การออกแบบภายใน การออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบสิ่งทอ การวาดภาพประกอบ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบการ์ตูนอนิเมชัน และอื่น ๆ อีกมากมาย ทั้งในลักษณะของการใช้งานแบบ โปรแกรมเดี่ยว หรือใช้งานร่วมกับโปรแกรมอื่น ๆ ซึ่งโปรแกรม Adobe Illustrator CS5 เหมือนกับเครื่องมือของนักออกแบบ และนักวาดภาพ แทนเครื่องมือบนโต๊ะเขียนแบบหรือบนกระดานวาดภาพ ได้แทบทั้งหมด เพื่อสามารถสร้างงานออกแบบได้รวดเร็วขึ้น (ชนงศักดิ์ สนสุภาพ,ออนไลน์ , 2556)

## 2. โปรแกรม Adobe Photoshop CS5

โปรแกรม Adobe Photoshop CS5 มักเรียกสั้นๆ ว่า Photoshop (โฟโตชอป) เป็นโปรแกรมประยุกต์ที่มีความสามารถในการจัดการแก้ไขและตกแต่งรูปภาพ (photo editing and retouching) แบบแรสเตอร์ ซึ่ง Photoshop CS5 คือรุ่นปัจจุบันผลิตโดยบริษัทอะโดบีซิสเต็มส์ Photoshop สามารถใช้ในการตกแต่งภาพเล็กน้อย เช่น ลบตาแดง, ลบรอยแตกของภาพ, ปรับแก้สี, เพิ่มสีและแสง ไปจนถึงการตกแต่งภาพแบบมืออาชีพเช่น การใส่เอฟเฟกต์ให้กับรูป เช่น ทำภาพสีซีเปีย, การทำภาพโมเสค, การสร้างภาพพาโนรามาจากภาพหลายภาพต่อกัน นอกจากนี้ยังใช้ได้ในการตัดต่อภาพและการซ้อนฉากหลังเข้ากับภาพ

Photoshop สามารถทำงานกบระบบสี RGB, CMYK, Lab และ Grayscale และสามารถจัดการกับไฟล์รูปภาพที่สำคัญได้ เช่น ไฟล์นามสกุล JPG, GIF, PNG, TIF, TGA โดยไฟล์ที่โฟโตชอป จัดเก็บในรูปแบบเฉพาะของตัวโปรแกรมเองจะใช้นามสกุลของไฟล์ว่า PSD จะสามารถจัดเก็บคุณลักษณะพิเศษของไฟล์ที่เป็นของโฟโตชอป เช่น เลเยอร์, แชนแนล, โหมดสี รวมทั้งสไลด์ได้ ครอบคลุม (ศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ ICT ขอนแก่น,ออนไลน์)

## 3. โปรแกรม After Effect

After Effect เป็นโปรแกรมที่ใส่ Effect ให้กับ ภาพยนตร์ ในขั้นตอนการตัดต่อ ไฟล์ที่นำเข้ามาใช้ในโปรแกรมนี้ได้เกือบทุกชนิดได้ทั้งภาพนิ่งภาพเคลื่อนไหวไฟล์เสียง ยิ่งถ้าเป็นการทำมาจากโปรแกรม 3D แล้วมาทำต่อที่ After Effect จะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวชิ้นใหม่ออกมาจากโปรแกรม After Effects อย่างสมบูรณ์

โปรแกรม After Effect เป็นโปรแกรมสำหรับงานทางด้าน Video Compost หรืองานซ้อนภาพวิดีโอ รวมถึงงานทางด้านการตกแต่ง หรือเพิ่มเติม Effect พิเศษให้กับภาพ โปรแกรม After Effect ก็คือ โปรแกรม Photoshop เพียงแต่เปลี่ยนจากการทำงานภาพนิ่งมาเป็นภาพเคลื่อนไหว ผู้ที่มี

พื้นฐานด้านการใช้งานโปรแกรม Photoshop มาก่อน ก็จะสามารภใช้งานโปรแกรม After Effect ได้ง่ายมากขึ้น โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งเป็นโปรแกรมยอดนิยมทางด้าน Motion Graphic ใช้ในธุรกิจการตัดต่อภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ การสร้าง Project การใช้ Transition , Effect และ Plug in ต่างๆ ในการทำงาน การตัดต่องาน Motion Graphic เช่น การบันทึกเสียง , การทำเสียงพากย์ , การใส่ดนตรีประกอบ นอกจากนี้ยังมีเทคนิคพิเศษต่างๆ เช่น การทำตัวอักษรให้เคลื่อนไหว , การซ้อนภาพ ร่วมกับโปรแกรมยอดนิยมต่างๆ และการทำ Mastering , การบันทึกผลงานลงเทป DV , VHS และการแปลงไฟล์เพื่อทำ VCD , DVD

การทำภาพเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม After Effects

โปรแกรม After Effects เป็นโปรแกรมที่นิยมใช้ในการทำงานด้าน Motion graphic และ Visual – Effect ที่เหมาะสำหรับนำมาใช้งาน Presentation , Multimedia , งานโฆษณา และรวมไปถึงการทำ Special – Effect ต่าง ๆ ให้กับงานภาพยนตร์ โดยเครื่องมือที่ใช้และลักษณะการใช้งานโดยทั่วไปในโปรแกรมนั้น ก็จะคล้ายกับโปรแกรมอื่น ๆ ในตระกูล Adobe ดังนั้นในการเริ่มต้นใช้งาน After Effects ก็จะง่ายขึ้น ถ้าผู้ใช้เคยได้ใช้โปรแกรมของ Adobe เช่น Photoshop , Illustrator หรือ Premiere มาก่อน

ในการทำงานของโปรแกรม After Effects นั้น เปรียบเทียบกับการทำงานภาพยนตร์คือการตัดต่อ เนื่องจากการทำงานของโปรแกรมจะทำงานในลักษณะที่เป็นการนำไฟล์ที่ทำเอาไว้เรียบร้อยแล้วจากที่อื่นเข้ามาใช้ โดยไฟล์ที่จะนำมาใช้งานโปรแกรม After Effects สามารถเป็นไฟล์ใด ๆ ก็ได้แทบทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นไฟล์ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และไฟล์เสียง โดยที่สามารถจะนำไฟล์ทั้งหลายเหล่านี้มาใช้งานร่วมกัน เพื่อให้ได้งานที่เป็นภาพเคลื่อนไหวขึ้นมาใหม่จากโปรแกรม After Effects

การเตรียมไฟล์ที่จะนำมาใช้งาน

เนื่องจากการทำงานกับโปรแกรม After Effects จำเป็นจะต้องมีการนำไฟล์อื่นเข้ามาใช้ร่วมด้วยอยู่เสมอจึงต้องมีการเตรียม ไฟล์ที่จะใช้งานไว้ให้เรียบร้อยก่อน และจึงนำไฟล์ที่ได้เตรียมไว้แล้วมาใช้เป็นจุดจบในการทำงานของโปรแกรม After Effects

โปรแกรม After Effects สามารถสร้างสรรค์งานได้หลากหลายดังนี้

#### 1. โทรทัศน์

รายการทีวีเกือบทุกรายการ ละคร ข่าว และโฆษณาที่เราได้ดูกันอยู่ทุกวันล้วนแต่มีการใช้ภาพกราฟิกเคลื่อนไหวและ ตกแต่งภาพ Video กันทั้งนั้น ซึ่งส่วนใหญ่ก็มักจะถูกสร้างด้วยโปรแกรม After Effects เป็นส่วนใหญ่

## 2. ภาพยนตร์

Special Effects ที่ตระการตาต่างๆ ที่เห็นในหนังภาพยนตร์ จากบู๊แอ็คชั่นเหนือจินตนาการ และเทคนิคการตกแต่งต่างๆ ที่ทำให้ภาพยนตร์นั้นดูสวยงาม ก็สามารถสร้างขึ้นได้ด้วยโปรแกรม After Effects

## 3. Internet

ในเว็บไซต์ต่างๆ ที่มีการนำภาพกราฟิกเคลื่อนไหวมาใช้ ถ้าสังเกตดีๆ จะเห็นได้ว่า ภาพเคลื่อนไหวที่เราเห็นกันนั้นถึงแม้จะสร้างขึ้นมาจาก โปรแกรม Multimedia เป็นโปรแกรม Macromedia Flash เสียส่วนใหญ่ แต่ก็เห็นว่ามีกราฟิกเคลื่อนไหวที่สร้างขึ้นมาจาก โปรแกรม flash มาตกแต่งใส่ Effects ให้กับภาพกราฟิกเคลื่อนไหวนั้นๆ ด้วยโปรแกรม After Effects ซึ่งทำให้งานที่ดูธรรมดา ในตอนแรกกลับมีชีวิตชีวาน่าสนใจขึ้นมาทันตา

## 4. Animation

งานการ์ตูนแอนิเมชันต่างๆ ที่เราเห็นกันในบางฉากหรือบางตอนที่สร้าง Special Effects ก็ สามารถทำได้ด้วยโปรแกรม After Effects เช่นเดียวกับงานภาพยนตร์ นอกจากนี้การเคลื่อนไหวของ ตัวการ์ตูน (ในรูปแบบ 2 มิติ) ก็สามารถทำได้เหมือนกัน

## 5. งาน Presentation

การนำเสนอต่างๆ ที่เราต้องการทำให้ดูมีความสนใจยิ่งขึ้นด้วยเทคนิคของการเร้าความ สนใจด้วย ภาพเคลื่อนไหว ก็สามารถทำได้โดยสร้างภาพกราฟิกเคลื่อนไหวสวย และ Effects ดึงดูด ให้ผู้คนสนใจกับสิ่งที่เราต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี

(สืบค้นจาก (Returnwind,ออนไลน์, 2011)

## 4. โปรแกรม Adobe Premiere Pro CS5.5

Adobe Premiere Pro CS5.5 โปรแกรมในการตัดต่อวิดีโอ (Video) และไฟล์เสียง (Audio) เพื่อนำมาประกอบกันเป็นภาพยนตร์ โดยเป็นหนึ่งในโปรแกรมตระกูล Adobe ที่ได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ตัวโปรแกรมมีประสิทธิภาพ และความสามารถที่เพิ่มมากขึ้น รวมทั้งหน้าตาของ โปรแกรมที่พัฒนาให้ใช้ได้ง่ายขึ้น จึงทำให้ Adobe Premiere พัฒนามาจนถึงเวอร์ชัน ที่เรียกว่า Adobe Premiere Pro CS5.5 ซึ่งเป็นเวอร์ชันใหม่ที่สุดในขณะนี้ มีความสามารถหลัก คือ การตัดต่อไฟล์วิดีโอ ซึ่ง ผสมผสานไฟล์วิดีโอหลาย ๆ ไฟล์ให้เรียงต่อกันแล้วนำมาผ่านกระบวนการตัดต่อ ใส่เอฟเฟ็ค ปรับ เสียง สร้างชื่อเรื่องข้อความ จนกระทั่งได้ไฟล์ภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ รวมทั้งมีการเคลื่อนไหวและมีการ เปลี่ยนฉากที่ลงตัว จากนั้นยังสามารถแปลงไฟล์ที่เสร็จแล้วไปเป็นไฟล์ในรูปแบบต่าง ๆ

คุณลักษณะที่สำคัญ

การทำงานแบบ Real-Time Adobe Premiere Pro CS5.5 ได้เพิ่มความสามารถในการตัดต่อแบบ Real-Time กล่าวคือ สามารถตัดต่อ ตกแต่งและดูผลงานที่สร้าง ได้ทันทีโดยไม่ต้องทำการ Render ก่อน ไม่ว่าจะใส่ Transition การทำ Motion Path หรือการทำเอฟเฟ็คต่างๆ ก็ตามเราสามารถดูผลการปรับแต่งได้ที่หน้าจอแสดงผลควบคู่กับการตัดต่อพร้อมกันได้ ทำงานได้หลายซีเควนส์บนหน้าต่าง Timeline เดียว Adobe Premiere Pro CS5.5 เปิดโอกาสให้เราตัดต่องานที่ซับซ้อนได้มากขึ้น โดยสามารถเพิ่มซีเควนส์ การทำงานได้อย่างไม่จำกัดบนหน้าต่าง Timeline เพื่อให้สามารถเปรียบเทียบรูปแบบของงานตัดต่อแต่ละชิ้นงานได้ทันที โดยไม่ต้องสร้างโปรเจกต์ใหม่หรือเปิดโปรเจกต์อื่น ๆ ขึ้นมาให้ยุ่งยาก มีระบบปรับแต่งสีสันของไฟล์วิดีโออย่างมือโปร Adobe Premiere Pro CS5.5 ขยายความสามารถในการปรับและตรวจสอบค่าสี โทนสี ความสว่างและแสงเงา ของไฟล์วิดีโอได้มากขึ้น โดยสามารถแทนที่ค่าสีแล้วเปรียบเทียบกับไฟล์เดิมได้ในหน้าต่างเดียวกัน ตัดต่อเกี่ยวกับระบบเสียงได้มากขึ้น Adobe Premiere Pro CS5.5 เพิ่มขีดความสามารถในการสร้างเอฟเฟ็ครูปแบบต่าง ๆ ให้กับเสียง อีกทั้งยังเพิ่มการปรับแต่งเสียง ในระบบ 5.1 Channel นอกจากนั้นยังสามารถสร้างเสียงคุณภาพสูงได้ด้วย Audio Mixer สนับสนุนการทำงานบนมาตรฐานอุตสาหกรรมอื่น ๆ Adobe Premiere Pro CS5.5 สามารถผลิตงานคุณภาพสูงได้ดี ไม่ว่าจะเป็นการสร้างไฟล์คุณภาพ เช่น MPEG2 หรือแปลงไฟล์ให้ได้รูปแบบสื่อวิดีโอที่หลากหลาย เช่น การแปลงไฟล์ ให้ได้รูปแบบสื่อวิดีโอที่หลากหลาย เช่น การแปลงไฟล์เป็น DV,DVD,CD,VCD,SVCD เป็นต้น นอกจากนั้นยังสามารถทำงานกับไฟล์ภาพนิ่งและภาพต่อเนื่อง ได้ เช่น TIFF , TIFF Sequence,PCX,AISequence เป็นต้น (อนุพงษ์ วงษ์สา,ออนไลน์, 2012)

#### 2.3.4 หลักเบื้องต้นในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน

ส่วนสำคัญในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน คือ การเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นส่วนสำคัญและจำเป็นในการสร้างผลงานแอนิเมชันทุกประเภท เพราะเกี่ยวข้องกับเรื่องเวลา ระยะทาง และการแสดงอารมณ์ การเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นต้องมีความหมายและต้องเกิดความงามขึ้นด้วยพร้อมกัน ดังนั้น การสร้างผลงาน แอนิเมชัน คือ การที่นำภาพนิ่งมาเรียงต่อกัน ด้วยเครื่องมือ หรือเครื่องจักรกลต่างๆ เพื่อทำให้เกิดภาพติดตาเป็นภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้ผลงานแอนิเมชันนั้นมีความสมจริง นุ่มนวลและเป็นธรรมชาติ ตรงตามจังหวะการเคลื่อนไหวจริง จึงจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้หลักการเบื้องต้นในการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน

ส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน อยู่ที่การเขียนภาพหลัก ที่กำหนดการเคลื่อนไหว ส่วนสำคัญนั้น คือ ภาพหลัก (Key Frame Animation หรือ Pose to Pose) ในการจัด



ท่าทางบุคลิกของตัวละคร ระบบการวิ่งของจำนวนภาพในระบบฟิล์ม และ ระบบที่บันทึก ด้วยเทป วีดิโอชนิดต่างๆ นับเป็นจำนวนภาพต่อเวลาหนึ่งวินาที เพื่อความเข้าใจต่อเรื่องเวลา การทำงานของ ภาพยนตร์ และ ภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ จำนวนภาพต่อระบบบันทึกภาพ เคลื่อนไหวมีระบบ บันทึกต่อหนึ่งวินาทีเป็นดังต่อไปนี้

1. ระบบฟิล์มภาพยนตร์มีจำนวนภาพวิ่งวินาทีละ 24 ภาพ
2. เทปวีดิโอระบบ NTSC มีจำนวนภาพวิ่งวินาทีละ 30 ภาพ
3. เทปวีดิโอระบบ PAL มีจำนวนภาพวิ่งวินาทีละ 25 ภาพ

ภาพหลัก ในการสร้างงานแอนิเมชัน จะมีจำนวนเท่ากันในทุกเทคนิควิธี ไม่ว่าจะเป็วิธีที่ เขียนและวาดด้วยมือ หรือใช้การคำนวณและสร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ทั้งหมด ภาพหลักก็มีความสำคัญที่สุดในการกำหนดการเคลื่อนไหวของตัวละคร

หลักเบื้องต้นในการสร้างภาพเคลื่อนไหว (Principle of Animation) เป็นส่วนสำคัญในการ เริ่มต้นการสร้างสรรคผลงาน คือ การยืดหยุ่นและย่อส่วน ในโลกของการ์ตูน มักจะไม่มีสิ่งไหนที่มี ลักษณะแข็งเหมือนหินสิ่งต่างๆ มักมีความยืดหยุ่น ทำให้สิ่งต่างๆ มีพลัง และ ดูแล้วให้ความเป็น ธรรมชาติมากขึ้น ยกตัวอย่างจากภาพลูกบอลที่ตกลงพื้นแล้วเด้งขึ้น ในรูปด้านขวาจะมีลักษณะที่ดู เป็นธรรมชาติมากกว่า

เวลา (Timing) การกำหนดระยะเวลาในการเคลื่อนไหวซึ่งขึ้นอยู่กับคุณลักษณะของตัว ละครเช่น รูปร่าง ขนาด น้ำหนัก และอุปนิสัยรวมถึงลักษณะเฉพาะของตัวละครนั้นๆ และอาจขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม หรือพื้นที่ในการแสดงนั้นๆ ด้วย เช่น การเคลื่อนที่ของน้ำบนดวงจันทร์ การ เคลื่อนไหวอาจใช้เวลาเร็วช้าไม่เท่ากัน

การเตรียมตัวการแสดงท่าทาง (Action) ของตัวละคร เช่นการย่อตัวก่อนที่จะกระโดด หรือ แสดงท่าเตรียมก่อนที่จะทำท่าทางจริง หรือการแสดงท่าทางตรงข้ามกับท่าแสดงจริง การแสดงทุก อย่างจำเป็นต้องมีการเตรียมตัวแสดงท่าทางอยู่เสมอ การศึกษาการเคลื่อนไหวธรรมชาติ ศึกษาการ เคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต จะต้องมีการเตรียมตัวขึ้นมาก่อนจะประกอบกับการทำงานในส่วนของการ ยืดหยุ่นและย่อ (Squash and Atretch) เช่น การตีกอล์ฟ หรือการเล่นเบสบอลส่วนต่อมาก็คือ ท่าทางการ เตรียมสร้างพลังงาน คือ การแสดงท่าทางการใช้พลังงาน เช่น การกอสปริง หรือ การดึงการยืดหนัง ยาง แล้วกลับมาคงรูปเดิม การสร้างพลังงานการเคลื่อนไหว การปล่อยพลังงานที่เตรียมเอาไว้ออกมา เช่น ท่าเตรียมกระโดดก่อนการกระโดด เมื่อกระโดดออกมา พลังงานที่ออกมา นั้น จะเปลี่ยนเป็น พลังงานในการเคลื่อนไหวทันที

เส้นของการเคลื่อนไหว (Arcs) การเคลื่อนไหวของสิ่งมีชีวิต จะเป็นเส้นที่โค้งเสมอ เช่น การเคลื่อนไหวของคนในการยืดแขน ก้าวขา จะไม่มีส่วนที่เคลื่อนไหวเป็นเส้นตรง นอกจากการเคลื่อนไหวที่ดูไม่เป็นธรรมชาติอย่างเครื่องจักร หรือ หุ่นยนต์

การเคลื่อนไหวทับซ้อน (Overlapping) คือ เมื่อมีการเคลื่อนไหวหลักเกิดขึ้น จะมีการเคลื่อนไหวที่ของส่วนการเคลื่อนไหวอื่นตามมา โดยที่ไม่ต้องรอให้การเคลื่อนไหวแรกหยุดก่อนการเคลื่อนไหวที่ทับซ้อนกันทำให้การเคลื่อนไหวเป็นธรรมชาติมากขึ้น เช่น การดันของที่มีน้ำหนักโดยที่ต้องใช้มือ แขน และลำตัว ดันออกไปก็จะเกิดการเคลื่อนไหวที่ทับซ้อนคาบเกี่ยวกัน

การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง (Follow Through) การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง เป็นการเคลื่อนไหวที่จะไม่หยุดอย่างกะทันหัน เช่น การตีลูกเทนนิสเมื่อไม้ถูกลูกแล้ว การเคลื่อนไหวของไม้เทนนิสก็จะต้องเคลื่อนที่ต่อไปข้างหน้าไม่หยุดลงโดยทันที

การเคลื่อนไหวที่อยู่รอบๆ ของการเคลื่อนไหวหลัก (Secondary Action) เช่น ผม เสื้อผ้าใช้ร่วมกับการเคลื่อนไหวทับซ้อน และ การเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง

สิ่งดึงดูดความสนใจการออกแบบ รูปลักษณ์ ลักษณะอุปนิสัย การเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ การแสดงท่าทางที่กระฉับกระเฉง ช่วยให้ผลงานที่ออกมาดูน่าสนใจ

พื้นที่ว่างของการแสดงการเคลื่อนไหว การทำความเข้าใจต่อพื้นที่ ที่จะเตรียมตัวในการแสดงเพื่อจุดมุ่งหมายในการสื่อความหมาย สร้างความน่าสนใจ การนำเสนอความคิดให้ออกมาได้ อย่างชัดเจนตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ การควบคุมเรื่องการลำดับภาพ การตัดต่อ

แรงเฉื่อย น้ำหนัก แรงผลัก แรงดัน แรงดึงดูดของโลก เป็นเรื่องจำเป็นในงานแอนิเมชัน เพื่อให้การเคลื่อนไหวที่ออกมาเป็นธรรมชาติ มีมวล มีน้ำหนัก และอาจต้องคำนึงถึงเรื่องกฎทางฟิสิกส์เข้ามาใช้ร่วมด้วย น้ำหนัก (Weight) ของตัวละครในภาพเคลื่อนไหว ซึ่งมีลักษณะแตกต่างไปตามน้ำหนักของตัวละคร ขนาด ซึ่งจะมีผลต่อการเคลื่อนไหว เช่น การวิ่งของคนผอม และ คนอ้วน การยกของที่มีน้ำหนักแตกต่างกัน เช่น การหยิบกระดาษหนึ่งแผ่น กับยกกล่องใบใหญ่ที่มีน้ำหนักมาก (Tony White, 1986:26-29)

### 2.3.5 หลักการพื้นฐานของการออกแบบตัวละคร

หลักการออกแบบตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชัน แบ่งออกได้เป็นส่วนต่างๆ ไว้ดังนี้

1. แนวคิดการออกแบบ (CONCEPT) กล่าวคือ การสร้างแรงบันดาลใจหรือจินตนาการ มโนภาพที่มาจากความคิด จากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติใกล้ตัวเรา มาเป็น โครงสร้างของความคิด มี

ทิศทางที่นำไปของการออกแบบ เช่น การออกแบบสิ่งมีชีวิตตัวหนึ่งต้องรู้ว่าจุดกำเนิดของสิ่งมีชีวิตนั้นมาจากไหน พัฒนามาจากอะไร และมีความสามารถและพฤติกรรมอะไรบ้าง

## 2. รูปร่างและรูปทรง (SHAPE & FORM)

2.1 รูปร่าง (SHAPE) ได้แก่ ภาพร่างที่มีลักษณะแบนๆ ไม่มีความหนาและความลึกแบบภาพ 2 มิติ

2.2 รูปทรง (FORM) คือ โครงสร้างทั้งหมดของรูปภาพนั้น รูปที่เกิดจะมีลักษณะเป็นมิติ ความลึก ความหนา ซึ่งรูปทรงทั้งหมดแบ่งออกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน

2.3 รูปทรงอิสระ (Free Form) รูปทรงที่มีลักษณะผิดจากธรรมชาติลักษณะไม่จำกัดรูปทรง อาจเกิดขึ้นโดยความบังเอิญ หรือลักษณะที่เลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

2.4 รูปทรงเรขาคณิต (Geometrical Form) คือ โครงสร้างที่มาจากรูปวงกลม สามเหลี่ยม ที่เป็นพื้นฐานของงานศิลปะทุกแขนง

2.5 รูปทรงที่สร้างขึ้นใหม่ (Semiabstract Form) คือการตัดทอน หรือดัดแปลงรูปแบบจากธรรมชาติ และผสมจินตนาการของตนเองอย่างมีเอกภาพ (Unity) เป็นลักษณะเฉพาะตัว

3. อารมณ์ (Emotion) หรือความรู้สึก คือการถ่ายทอดอารมณ์ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกคล้ายตาม เช่น อารมณ์โกรธ เศร้า ตลก ยิ้ม ซึ่งถ้าวาดให้เป็นลายเส้นสามารถสร้างความรู้สึกให้เกินความจริงก็ได้

4. การเน้น (Emphasis) เป็นการเน้นความสำคัญให้ชัดเจน สร้างให้โดดเด่นเป็นพิเศษ การเน้นแบ่งออกหลายลักษณะ เช่น การเน้นพื้นผิว เส้น และรูปทรง ซึ่งจะมีการเน้นเป็น 2 ลักษณะ คือ

4.1 การเน้นรายละเอียด การเพิ่มเติมให้มีความชัดเจนมากขึ้น เพื่อให้เกิดระยะ มีมิติมากขึ้น ซึ่งทำให้เกิดภาพ 3 มิติ (Three Dimensions)

4.2 การเน้นเส้นของรูปทรง คือการเน้นเส้นรอบนอก (Out Line) ควรเป็นเส้นที่ใหญ่หรือหนากว่าเส้นภายในเพื่อเพิ่มความเด่นชัด สร้างความสวยงามและสามารถสร้างระยะเพิ่มขึ้นด้วย

5. การจัดภาพ (Dominance) คือการสร้างดุลยภาพ (Balance) การจัดภาพทำให้เกิดความสมดุลไปด้านใดด้านหนึ่ง ซึ่งทำให้เกิดความสวยงาม มีความสมบูรณ์ลงตัว

6. จุดเด่น (Dominance) คือจุดหรือตำแหน่งในภาพ สร้างความน่าสนใจเป็นพิเศษเป็นองค์ประธานของภาพ ต่อจากนั้น องค์ประกอบต่างๆ รอบๆ จะมีความสำคัญรองลงไป ซึ่งจุดรองนั้นเรียกว่าจุดเสริม จุดเสริมสามารถสร้างจุดเด่น มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น

7. จุด (Point) จุดมีมิติที่เล็กมาก ไม่สามารถแสดงความกว้าง ความยาว ความลึก และเมื่อนำจุดมาเรียงต่อกันจะได้เป็นเส้น การเรียงจุดทำให้เกิดรูปทรงต่างๆ

8. เส้น (Line) เส้นเกิดจากการนำจุดหลายๆ จุดมาเรียงติดต่อกันจนเกิดเป็นความยาว การนำเส้นต่างๆ มาประกอบกันสามารถสร้างรูปทรงต่างๆ ตามต้องการได้ เส้นสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกในตัวเอง ดังนั้นจะแยกเส้นต่างๆ ออกดังนี้

8.1 เส้นตั้ง (Straight) แสดงความสูงให้รู้สึกมั่นคง แข็งแรง งามสง่า

8.2 เส้นราบหรือเส้นแนวนอน (Horizontal Lines) แสดงความรู้สึกผ่อนคลายสงบ นิ่ง ราบเรียบ

8.3 เส้นทแยง (Diagonal Lines) แสดงความรู้สึกถึงการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง ไม่แน่นอน ไม่แข็งแรง และไม่มั่นคง

8.4 เส้นตัดกัน (Cross Lines) แสดงความรู้สึกขัดแย้ง ไม่มั่นคง สับสน

8.5 เส้นโค้ง (Curve Lines) แสดงความรู้สึกลื่นไหล ไม่หยุดนิ่ง นุ่มนวลอ่อนช้อย ราวเรียง และสนุกสนาน

8.6 เส้นซิกแซก (Zigzag Lines) แสดงความรู้สึกสับสน วุ่นวาย ตื่นเต้น ให้อารมณ์เคลื่อนไหวรุนแรง

### 2.3.6 การเขียนภาพประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน

ในการออกแบบภาพประกอบการ์ตูนแอนิเมชัน มีกระบวนการออกแบบที่ช่างเขียนภาพประกอบจะต้องปฏิบัติตาม ดังนี้

#### 1. ทำความเข้าใจอย่างถ่องแท้ในเรื่องที่จะเขียนภาพประกอบ

ช่างเขียนภาพประกอบจะต้องอ่านเรื่องเพื่อทำความเข้าใจโครงเรื่อง เพื่อสร้างตัวละครและฉากให้เหมาะสมกับเรื่อง ในภาพประกอบภาพหนึ่งๆ สามารถอธิบายถึงเนื้อหาของฉากนั้นๆ หรือบางครั้งอาจจะสื่อเฉพาะเนื้อหาเพียงประโยคเดียวที่เป็นใจความสำคัญ แต่ไม่ใช่จุดสำคัญสุดของเรื่อง ผู้ประพันธ์จึงใจปัดงาไว้ ช่างเขียนภาพประกอบต้องถ่ายทอดถึงความรู้สึกของภาพ อารมณ์ บรรยากาศ รายละเอียดของภาพ และจินตนาการ หรือมโนภาพให้กว้างไกล

#### 2. กำหนดรูปแบบและบุคลิกของงานภาพประกอบให้มีลักษณะเฉพาะตัว

ภาพประกอบเรื่องที้ออกแบบนั้น จะต้องสามารถแทนคำเรื่องราวโดยใช้ลักษณะต่างๆ การออกแบบอาจร่างตัวละครด้วยดินสอหลายๆ บุคลิกเพื่อให้คล่องตัว เวลาทำงานจริงจะได้รูปแบบที่เสมอดัน เสมอปลายจนจบเรื่อง ในกรณีที่เขียนภาพคนเป็นการ์ตูนต้องถ่ายเป็นภาพออกมา แล้วจึงนำมา

ดัดแปลงให้เหมาะกับเนื้อเรื่อง ทั้งนี้ ในการทำงานภาพประกอบต้องคำนึงถึงความประณีตงดงาม สีสวยสะดุดตา และเทคนิคที่น่าสนใจด้วย (จารุพรรณ ทรัพย์ปรง, 2543 : 131-132)

## 2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

### 2.4.1 ความหมายของนิทาน

นิทาน หมายถึง เรื่องที่เล่ากันมาแต่แต่สมัยโบราณ ซึ่งตรงกับคำว่า นิทานกถา ในภาษาบาลี ส่วนคำว่า นิทาน ของภาษาบาลีแปลว่า เรื่องเดิมเรื่องใหม่ที่ผูกขึ้นและเรื่องที่ยังอิง นิทานเป็นรูปแบบของศิลปะพื้นบ้านที่เก่าแก่ที่สุดยิ่งกว่าศิลปะทั้งหมด (เยาวพา เดชะคุปต์, 2551)

นิทานคือ เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา หรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนาน ตื่นเต้น ชวนติดตาม และเต็มไปด้วยจินตนาการที่จะช่วยแต่งแต้มสีสัน และ ชีวิตชีวาให้กับ โลกของเด็กอย่างแท้จริง นิทานอาจเป็นเรื่องที่อิงความจริง หรือเป็นเรื่องราวที่เล่าจากจินตนาการของผู้เล่าเอง เนื้อเรื่องย่อมาแล้วแต่จุดมุ่งหมายของผู้เล่าว่าต้องการให้ผู้ฟังรับรู้อะไรจากการเล่านั่นเอง (พัชรี วาศวิท, 2537)

เรื่องราวที่สร้างขึ้นมาก็ไว้สำหรับให้มีความรู้สึก หรือผ่อนคลาย เพื่อนำมาเล่า หรือถ่ายทอดสู่เด็กด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ โดยมีจุดประสงค์เฉพาะเจาะจงเพื่อเด็ก ซึ่งอาจรวมถึงนิทานทั่วไป นิทานพื้นบ้าน นิทานสมัยใหม่ ที่นำมาปรับปรุงแก้ไข เสริมแต่ง เพื่อให้เหมาะสมกับการนำมาใช้กับเด็ก (เกริก ยूनพันธ์, 2539) และ(สมศักดิ์ ปรีปุระ, 2542)

นิทานคือเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา ที่มีได้เจาะจงแสดงประวัติความเป็นมาของเรื่อง จุดใหญ่ที่เล่าเพื่อความสนุกสนานและความพอใจทั้งของผู้เล่าและผู้ฟัง มุ่งที่จะสนองความต้องการทางด้านจิตใจของผู้ฟัง ในบางครั้งก็สอดแทรกคติสอนใจเอาไว้ด้วย นิทานเป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องการของเด็กมาก นิทานจึงมีอิทธิพลต่อเด็กเล็ก เมื่อได้ยินคำว่านิทานก็อยากจะฟังทันที เนื่องจากวัยเด็กเป็นวัยที่ขาดนิทานไม่ได้ นิทานมีอิทธิพลต่อความคิดและจินตนาการของเด็กมาก นอกจากนี้นิทานยังมีคุณค่าต่อพัฒนาการทางภาษาของเด็ก ทั้งทางด้านการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เป็นการปลูกฝังให้เด็กมีนิสัยรักการอ่านหนังสืออีกด้วย (ภิญญาพร นิตยะประภา, 2534)

นิทานเป็นสิ่งที่ให้ความบันเทิงใจแก่ผู้ฟังแบบง่ายๆและสะดวกที่สุด ซึ่งบรรพบุรุษของเราได้ถ่ายทอดสืบทอดกันมาด้วยปากต่อปากเป็นเวลานาน ปัจจุบันนี้ความบันเทิงได้แผ่กระจายในรูปแบบต่างๆ มากมายและน่าสนใจกว่านิทาน จนทำให้นิทานพื้นบ้านไทยซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง นับวันแต่จะสูญหายไป นิทานเรื่องที่รวบรวมมานี้มุ่งหวังที่จะเป็นการอนุรักษ์และเผยแพร่ให้นิทานพื้นบ้านยังคงอยู่กับเราตลอดไป

การเล่านิทานเป็นศิลปะที่เก่าแก่ที่สุดอย่างหนึ่ง มีทฤษฎีที่เชื่อถือกันอย่างกว้างขวางว่าเป็นความพยายามของมนุษย์ที่จะพูดจาติดต่อกับหรือบอกเล่าการผจญภัยภายในครอบครัว หรือภายในเผ่าของตน การอ่านและการเขียนมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาการในประวัติศาสตร์ของมนุษย์เมื่อไม่นานมานี้ นิทานและตำนานต่าง ๆ ตลอดจนประวัติศาสตร์เองก็ได้รับการสืบทอดกันมาจากอดีตโดยการเล่าสู่การฟังก่อนที่จะมีการบันทึกไว้เป็นหลักฐาน ในสังคมสมัยโบราณถือเป็นประเพณีที่จะระลึกถึงนักเล่านิทานที่มีพรสวรรค์มากที่สุดในแต่ละชุมชน และขึ้นอยู่กับความจำเป็นของพวกเขาที่จะจดจำถ้อยคำได้อย่างถูกต้องมากที่สุด

สรุปความหมายของนิทานคือเรื่องเล่าที่เล่าสืบต่อกันมา มุ่งเน้นให้เกิดความบันเทิง โดยสอดแทรกแนวคิด คติสอนใจ จนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของคนไทยอย่างหนึ่ง โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพื่อให้ผู้อ่านเกิดการเรียนรู้จากเนื้อเรื่องในนิทาน

#### 2.4.2 ประเภทของนิทาน

การกำหนดประเภทต่างๆของนิทาน มีวิธีที่แตกต่างกัน ที่นิยมกันมากคือ การแบ่งนิทานออกเป็นประเภทตามรูปแบบของนิทาน ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. นิทานปรัมปรา (Fairy Tale) คือ นิทานที่มีขนาดยาว และไม่ระบุสถานที่ที่แน่นอนแต่กำหนดเวลา จึงมักขึ้นต้นนิทานว่า กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว นิทานประเภทนี้ได้แก่ เจ้าหญิงนิทรา ปลาบู่ทอง นางสิบสอง เป็นต้น (ไพพรรณ อินทนิล, 2534)

นิทานปรัมปรา (Fairy Tale) เป็นเรื่องค่อนข้างยาวสมมุติว่าเกิดขึ้นที่ใดที่หนึ่ง แต่สถานที่เลื่อนลอย มักขึ้นต้นว่า กาลครั้งหนึ่ง หรือ นานมาแล้ว เนื้อเรื่องจะประกอบด้วยอิทธิฤทธิ์ และมักจะจบลงด้วยความสุข เช่น เรื่องนางสิบสอง เรื่องสังข์ทอง ปลาบู่ทอง เป็นต้น ในนิทานปรัมปรา มีทั้งคนดีและคนเลว รวมทั้งเทพยดา และภูตผีปีศาจ นิทานประเภทนี้มักมีเรื่องเกี่ยวกับข้อห้ามหรือคำสั่งที่ผู้ใดขัดขึ้นต้องเกิดเภทภัย และการจะเกิดเหตุมักจะเกิดในครั้งที่สามเสมอ (ภิญญาพร นิตยะประภา, 2534)

2. นิทานท้องถิ่น (Legend) คือ นิทานที่มีเหตุการณ์เพียงเหตุการณ์เดียว ระบุสถานที่แน่นอนส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณี ตำนาน โศคลาง ความเชื่อ ผีศาจ เทวดา และมักเชื่อว่าเป็นเรื่องจริง เช่น ท้าวแสนปม พระยาแกง พระยาพาน แม่นาคพระโขนง เป็นต้น (ไพพรรณ อินทนิล, 2534)

นิทานท้องถิ่น (Legend) มักเป็นเรื่องเหตุการณ์เดียวและเกี่ยวกับความเชื่อขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นพื้นบ้านพื้นเมืองของคนแต่ละท้องถิ่น แม้จะจริง หรือมีเค้าความจนเป็นเรื่องแปลก

พิสดาร หรือพันวิสัยความเป็นจริงไปบ้างก็ตาม ก็ยังเชื่อกันว่า เรื่องเหล่านี้เกิดจริงเป็นจริง หรือมีเค้าความจริง มีบุคคลจริงและสถานที่จริง นิทานท้องถิ่นหรือตำนานอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับวีรบุรุษประจำชาติ เช่น เรื่องพระร่วง เรื่องพระยาทรง เรื่องพระยาพาน หรือเป็นเรื่องเกี่ยวกับนางไม้ นางเงือกหรือนางนาค ที่ปรากฏกายและมีเรื่องเกี่ยวข้องกับมนุษย์ตามเรื่องในนิทาน (กัญญาพร นิตยะประภา, 2534)

3. นิทานเทพนิยาย (Myth) คือ นิทานที่มักกล่าวถึงเรื่องความเชื่อและพิธีกรรมต่างๆทางศาสนา เป็นเรื่องที่มีเทวดา นางฟ้า และเป็นเรื่องที่มีแก่นความจริงเช่น นารายณ์สิบปาง รามสูรเมขลา เป็นต้น (ไพพรรณ อินทนิล, 2534)

นิทานเทพนิยาย (Myth) หมายถึงนิทานที่เทวดา นางฟ้าเป็นตัวบุคคลในเรื่องนิทานนั้น เช่น เรื่องพระอินทร์ หรือเรื่องเกี่ยวกับกึ่งเทวดา เช่น เจ้าป่า เจ้าเขา เจ้าที่ เจ้าแม่ต่าง ๆ เป็นต้น เทพนิยายมักมีส่วนสัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนาและพิธีกรรมต่าง ๆ ที่มนุษย์ปฏิบัติในทางศาสนา คนโบราณมักมีคำถามเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว เช่น อยากรู้ว่าทำไมพระอาทิตย์จึงขึ้นในตอนเช้าและตกในตอนเย็น ทำไมแผ่นดินจึงสูงเป็นภูเขาบ้างต่ำเป็นเหวบ้าง คนโบราณไม่มีนักวิทยาศาสตร์และตำราที่จะค้นคว้าหาคำตอบ จึงคิดหาคำตอบให้แก่ตนเอง โดยผูกเป็นเรื่องสนุกสนานเหลือเชื่อ เช่น พระอาทิตย์ก็ต้องเก่งกว่าคนธรรมดา จนกลายเป็นว่า พระอาทิตย์เป็นเทพเจ้า ปรากฏการณ์ตามธรรมชาติ มักมีนิทานหรือเรื่องเล่าทั้งสิ้น เสียงใบไม้ไหวก็มีเรื่องเล่าว่า เป็นเสียงคร่ำครวญของนางไม้ กระแสน้ำไหลก็เล่าว่า เป็นเทพธิดารับวิ่งไปหาคนรักที่อยู่ในทะเลอย่างรีบเร่ง เป็นต้น (กัญญาพร นิตยะประภา, 2534)

4. นิทานเกี่ยวกับสัตว์ (Animal Tale) คือ นิทานที่มีตัวเอกของเรื่องที่เป็นสัตว์ หรือมีคนเข้าไปเกี่ยวข้องกับสัตว์ มักจะเล่าเชิงเปรียบเทียบกับมนุษย์ โดยสัตว์ ในนิทานจะมีความคิด และความสามารถเช่นเดียวกับคน เช่น นิทานอีสป นิทานชาดก (ไพพรรณ อินทนิล, 2534)

นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tale) เป็นนิทานที่มักมีตัวเอกของเรื่องเป็นสัตว์เสมอ แต่สมมุติว่ามีความคิดและการกระทำ ตลอดจนพูดได้อย่างมนุษย์ มีทั้งสัตว์ป่า สัตว์บ้าน บางทีก็เป็นเรื่องที่มีคนเกี่ยวข้องกับสัตว์ แต่คนและสัตว์พูดโต้ตอบและปฏิบัติต่อกันเหมือนมนุษย์ธรรมดา เช่น เรื่องกระต่ายกับเต่า ช้างกับนกกระจาบ เป็นต้น (กัญญาพร นิตยะประภา, 2534)

5. นิทานตลก (Jest) เป็นเรื่องสั้นๆเนื้อหาจุดสำคัญอยู่ที่เรื่องที่ไม่น่าเป็นไปได้ อาจจะเป็นเรื่องการแกล้งแกล้ว การแสดงไหวพริบ เป็นการแสดงออกทางด้านอารมณ์ของมนุษย์ที่ต้องการหลุดพ้นจากกรอบของวัฒนธรรม ประเพณี และกิจวัตร ฉะนั้นนิทานประเภทนี้จึงรวมไปถึงนิทานเหลือเชื่อซึ่งทั้งผู้ฟัง ผู้อ่าน และผู้เล่าไม่ตั้งใจในความไม่สมจริงเหล่านั้น (ไพพรรณ อินทนิล, 2534)

สรุปได้ว่านิทานเป็นสื่อที่สามารถช่วยให้เด็กมีพัฒนาการในทุกด้านนอกจากนี้ นิทานยังเป็นเครื่องมือก่อให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งสามารถนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียนได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นสิ่งที่เด็กชื่นชอบ ดังนั้นนิทานจึงช่วยให้เด็กเรียนรู้ภาษาได้ดีตามวัยพร้อมๆกับการปลูกฝังคุณธรรม ความดี ความละเอียดอ่อนขึ้นในจิตใจของเด็ก สร้างความคิดริเริ่ม และการเลียนแบบที่ดีให้แก่เด็กอีกด้วย

### 2.4.3 ความสำคัญของนิทาน

นิทานมีความสำคัญมาตั้งแต่บรรพกาล ผู้ใหญ่และเด็กสร้างความสัมพันธ์โดยใช้นิทานเป็นสื่อ ครูสามารถใช้นิทานในการช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษาและพฤติกรรมของของเด็กได้

นิทานมีความสำคัญต่อศึกษาและสร้างเสริมจินตนาการ ด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลินพร้อมกับช่วยสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว นอกจากนี้ยังให้ข้อคิด คติเตือนใจ ซึ่งสะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมในอดีตหลายๆด้าน (วิเชียร เกษประทุม, 2542)

นิทานมีคุณค่า ประโยชน์มากมายในการเรียนการสอนคือดังนี้

1. ใช้นิทานนำเข้าสู่บทเรียน กระตุ้นให้เกิดความพร้อมในการเรียนรู้
2. ใช้เสริมสร้างพัฒนาการทางภาษา ความคิดจินตนาการที่สวยงามให้แก่เด็ก
3. ใช้นิทานสอนและฝึกทักษะทางภาษา คือ ฝึกการอ่าน ฟัง พูด และเขียน
4. ช่วยลดเซขประสพการณ์ทางภาษาแก่เด็กในชนบทให้เท่าเทียมกับเด็กในเมือง
5. เป็นกิจกรรมที่สร้างอารมณ์และสามัคคีธรรมในหมู่เด็ก ให้มีคุณธรรม ศีลธรรม (สุภัสสร วัชรกุลป์, 2543)

นิทานเป็นสื่อที่สามารถช่วยให้เด็กมีพัฒนาการในทุกๆด้าน นอกจากนี้นิทานยังเป็นเครื่องมือที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ และยังมีความสนุกสนานสอดแทรกอยู่ การเล่านิทานหรืออ่านนิทานให้ลูกฟังบ่อยๆ จึงเป็นการปลูกฝังนิสัยรักการเรียนรู้ของเด็กทุกมิติ เด็กจะเป็นคนรักการอ่านหนังสือ อ่านหนังสือไว มีสมาธิ สนุกกับการเรียนรู้ เกิดพลังของความใฝ่รู้ เป็นนักคิด นักถาม นักค้นคว้า เข้าใจเรื่องได้ไว สร้างความละเอียดอ่อนให้เกิดขึ้นในจิตใจของเด็ก สร้างความคิดริเริ่ม และการเลียนแบบที่ดีให้แก่เด็กอีกด้วย



### 2.4.4 ลักษณะนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

ในการเลือกนิทานให้เด็กฟังนั้น ครูจะต้องรู้จักเลือกนิทานที่เหมาะสมกับวัยของเด็กเพราะเด็กในแต่ละวัยให้ความสนใจ และความต้องการที่แตกต่างกัน มีนักการศึกษาได้เสนอแนะไว้ดังนี้ได้ให้แนวการเลือกนิทานที่เหมาะสมกับเด็กดังนี้

1. เป็นนิทานเนื้อเรื่องสั้นๆ ง่ายๆ ใจความสมบูรณ์ โดยปกติจะมีความยาวประมาณ 15-20 นาที มีการดำเนินเรื่องได้อย่างรวดเร็ว เน้นเหตุการณ์เดียว ให้เด็กพอคาดคะเนเชื่อได้บ้าง อาจสอดแทรกเกร็ดที่ชวนให้เด็กสงสัยว่าจะอะไรจะเกิดขึ้นต่อไป เพื่อให้เกิดความตื่นเต้น
2. เป็นเรื่องราวที่เด็กมีความสนใจ อาจเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับชีวิตเด็กๆ ครอบครัวย สัตว์ หรือเรื่องที่เด็กจินตนาการตามได้
3. เป็นนิทานที่มีบทสนทนาหลายๆ เพราะเด็กส่วนมากไม่สามารถฟัง หรือเรื่องราวที่เป็นความเรียงได้ดีพอ และภาษาที่ใช้ต้องสละสลวย ไม่ควรใช้คำศัพท์แสลง (Slang) ควรใช้ภาษาที่ง่ายประโยคสั้นๆ มีการกล่าวคำสัมผัสซึ่งจะช่วยให้เด็กจดจำเรื่องง่ายและรวดเร็ว
4. เป็นเรื่องที่มีตัวละครน้อย ซึ่งประกอบด้วยตัวเอกและตัวประกอบ และชื่อของตัวละครเป็นชื่อง่ายๆ โดยตัวละครควรเน้นให้เห็นลักษณะเด่นของตัวละครแต่ละตัว เพื่อเด็กจะได้เข้าใจความหมายได้
5. เนื้อเรื่องถึงจุดจบได้ง่ายและน่าฟังใจ เมื่อเด็กอ่านและฟังนิทานจบ เด็กควรมีความสุขหรือถ้ามีความทุกข์ ก็ต้องมีคติสอนใจไว้ด้วย ซึ่งเนื้อเรื่องควรสอดแทรกคติธรรมสอนใจ และส่งเสริมให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดีงาม

สรุปได้ว่านิทานที่เหมาะสมกับเด็กควรเป็นนิทานเนื้อเรื่องสั้น ๆ ง่าย ๆ ใจความสมบูรณ์ มีความยาว มีการดำเนินเรื่องได้อย่างรวดเร็ว เป็นเรื่องราวที่เด็กมีความสนใจ อาจเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับชีวิตเด็กๆ ครอบครัวย สัตว์ หรือเรื่องที่เด็กจินตนาการตามได้ และภาษาที่ใช้ต้องสละสลวยเป็นเรื่องที่มีตัวละครน้อย ตัวละครควรเน้นให้เห็นลักษณะเด่นของตัวละครแต่ละตัว เพื่อเด็กจะได้เข้าใจความหมายได้เนื้อเรื่องถึงจุดจบได้ง่ายและน่าฟังใจ เมื่อเด็กอ่านและฟังนิทานจบ เด็กควรมีความสุข

## 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.5.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาและพัฒนาสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อสอนทักษะการคิด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อสอนทักษะการคิด สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้หลักวิธีการคิดแบบหมวกความคิด 6 ใบ เพื่อศึกษา

ผลของการส่งเสริมทักษะการคิดในด้านทักษะการคิดของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาภาษาไทย ท 31101 และเพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว และความพึงพอใจในการใช้การ์ตูนภาพประกอบการเรียนวิชาภาษาไทย ท31101 โดยการคัดเลือกแบบเจาะจง หลังการทดลองผู้ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการทดสอบค่าที และใช้ค่าร้อยละ ต่อข้อความที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ผลการศึกษาพบว่า

1. การสอนทักษะการคิดโดยใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ทำให้ครูผู้สอนมีนวัตกรรมสื่อเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพเพื่อสอนทักษะการคิด

2. ทักษะการคิดของนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทย ท 31101 โดยใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว สอนทักษะการคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจและเห็นด้วยกับวิธีเรียนภาษาไทย ด้วยการใช้สื่อการ์ตูน ภาพเคลื่อนไหวสอนทักษะการคิด เพราะทำให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน วิชาภาษาไทยเพิ่มมากขึ้น (อริกันต์ อุณจะนำ , 2549)

งานวิจัยเรื่อง การใช้นิทานพื้นเมืองภาคเหนือของประเทศไทย พัฒนาทักษะการฟังอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนที่ใช้ภาษาถิ่นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเขตอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสารภีวิทยา จังหวัดเชียงใหม่จำนวน 60 คน เป็นชาย 30 คน หญิง 30 คน เป็นกลุ่มทดลองเรียน โดยใช้แบบฝึกนิทานพื้นเมืองภาคเหนือ ฟังการฟังอย่างมีวิจารณญาณ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนที่ได้จากการทดลอง การฟังอย่างมีวิจารณญาณก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คะแนนที่ได้รับจากการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนชายกับนักเรียนหญิงไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (กาญจนารักษ์ มุขคารา, 2534)

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบสมรรถภาพในการฟังนิทานของเด็กปฐมวัย โดยการใช้รูปภาพและหุ่นมือประกอบ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลสระบุรี จังหวัดสระบุรี ปีการศึกษา 2530 จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 จำนวน 15 คน กลุ่มทดลองที่ 2 จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบบันทึกการสอน รูปภาพประกอบการเล่านิทาน หุ่นมือประกอบการเล่านิทานแบบทดสอบ ดำเนินการทดลองโดยใช้เวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 30 นาทีวิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนการฟังนิทาน โดยใช้หุ่นมือประกอบมีสมรรถภาพในการฟังสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนการฟังนิทานโดยใช้รูปภาพประกอบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (จิตรกรณ์ เตมียกุล, 2531)

งานวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานก่อนกลับบ้านกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมก่อนกลับบ้านแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนหน้าพระลาน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสระบุรี จำนวน 30 คน ใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานก่อนกลับบ้าน และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดกิจกรรมก่อนกลับบ้านแบบปกติ การทดลองใช้เวลา 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบทดสอบวัดความมีวินัยในตนเอง ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานก่อนกลับบ้านมีวินัยในตนเองสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมก่อนกลับบ้านแบบปกติ (ทัศนีย์ อินทรบำรุง, 2539)

งานวิจัยเรื่อง ผลของการใช้กิจกรรมการเล่านิทานสองภาษาที่มีต่อความสามารถในการใช้ภาษาไทยของเด็กวัยอนุบาลที่ใช้ภาษามลายูเป็นภาษาที่หนึ่งกลุ่มตัวอย่างคือ เด็กวัยอนุบาลอายุ 5-6 ปีที่ใช้ภาษามลายูเป็นภาษาที่หนึ่ง ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนเพลินภาษา สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปัตตานี จำนวน 30 คนแบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 15 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 15 คน กลุ่มทดลองจัดกิจกรรมการเล่านิทานสองภาษา กลุ่มควบคุมจัดกิจกรรมเล่านิทานปกติ ดำเนินการทดลองเป็นเวลา 12 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบบันทึกการสังเกตความสามารถในการใช้ภาษาไทยเชิงปริมาณของเด็กวัยอนุบาลอายุ 5-6 ปี ที่ใช้ภาษามลายูเป็นภาษาที่หนึ่ง ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ใช้กิจกรรมการเล่านิทานสองภาษามีความสามารถในการใช้ภาษาไทยเชิงปริมาณในด้านปริมาณ ด้านความถูกต้องในการใช้ภาษา สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความสามารถในการใช้ภาษาไทยในด้านความคล่องและยืดหยุ่นในการใช้ภาษา สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (เสาวลักษณ์ สมวงษ์, 2545)

งานวิจัยเรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ด้วยการดูเคลื่อนไหว” เสนอต่อมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนวัดชินวราราม (เจริญผลวิทยาเวศม์) จ.ปทุมธานี ตามหลักสูตรการศึกษาภาคบังคับของกระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 40 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) การ์ตูนเคลื่อนไหวที่สร้างด้วยคอมพิวเตอร์ เรื่องการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ 2) แบบประเมินคุณภาพของเครื่องมือสำหรับผู้เชี่ยวชาญ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์หลังชมการ์ตูนเคลื่อนไหว เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ เป็นแบบทดสอบปรนัย 4ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยทำการทดสอบก่อนให้กลุ่มตัวอย่าง เรียนจากการ์ตูนเคลื่อนไหว เรื่องการท่องเที่ยวเชิงนิเวศ จากนั้นทำการทดสอบหลังเรียน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล โดยการ

หาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (paired sample t-test ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์) ผลจากการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีการวัดค่าทางสถิติจาก การคำนวณเคลื่อนไหว เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ อยู่ที่ระดับ 0.05 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับดี (พรประภา ธนเศรษฐ์, 2546)

“การประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงกับสถานสงเคราะห์ : กรณีศึกษา : สถานสงเคราะห์เด็กและเยาวชน บ้านเบธานี อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดเลย” ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง ทำความเข้าใจแล้วไปประยุกต์ ปฏิบัติในบริบทสถานสงเคราะห์ จากนั้นจึงศึกษาทัศนคติและความเข้าใจของบุคลากรในสถานสงเคราะห์ว่าสามารถนำไปใช้ได้หรือไม่ ผลการศึกษา พบว่า การนำแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงนั้นสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้กับทุกเพศ ทุกวัย และระดับการศึกษา แต่พบว่ามีข้อจำกัดอยู่บ้างในส่วนของวิธีการในการนำไปใช้ เช่น กิจกรรมหรือโครงการบางอย่าง ไม่ใช่ว่าทุกคนจะเข้าร่วมได้เหมือนกัน หากยึดกิจกรรมหรือโครงการเป็นตัวชี้วัดการนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ก็ควรคำนึงถึงอุปสรรคด้านเวลาและความเหมาะสมของช่วงวัยด้วย การทดลองปฏิบัติครั้งนี้เริ่มต้นจากการชี้แนะ โดยผู้บริหารสถานสงเคราะห์ได้นำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ให้เหมาะสมกับกิจกรรมในองค์กร และเกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นภายในองค์กร เป็นการสอน สร้างนิสัย ปลุกฝัง ค่านิยมตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงเน้นการจัดการทรัพยากรมากกว่าการระดมทรัพยากร ซึ่งนับว่าเป็นแนวทางในการพึ่งตนเอง รู้จักใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์ (สุรางค์ลักษณ์ โรจน์พานิช, 2545)

## 2.5.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

งานวิจัยเรื่อง ความสามารถในการเล่านิทานของเด็กปฐมวัยโดยผู้วิจัยจะเล่านิทานให้เด็กฟังแล้วให้เด็กเล่าเรื่องย้อนกลับ และเล่าเรื่องราวต่อจากผู้วิจัยทำการทดลองครั้งละ 15-20 นาที เป็นเวลา 2 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า เด็กสามารถเล่านิทานได้ถูกต้อง การเรียงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ พัฒนามากขึ้น ในขณะที่ทำการทดลองเด็กสามารถนำเอานิทานที่ฟังไปประยุกต์และเล่าเรื่องต่อไปหลังการทดลองผ่านไป 3 สัปดาห์ (Amoriggi Helen, 1981 อ้างถึงใน กรรณิการ์ ทำนองดี, 2555: 42)

ได้ศึกษาผลของการฟังนิทานที่ช่วยพัฒนาความคิดของเด็กปฐมวัย ณ โรงเรียนในเมืองดีทรอยต์ จำนวน 146 คน โดยศึกษาเด็ก 4 กลุ่มเป็นกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม กลุ่มทดลองได้รับประสบการณ์โดยการเล่านิทานให้ฟัง แล้วมีการสนทนาหรือพาไปศึกษานอกสถานที่ หรือแสดงเลียนแบบตัวละคร 54 ผลการทดลองพบว่า ในการฟังนิทานนั้นถ้าเด็กได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องไปด้วย จะพัฒนาความคิดต่าง ๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่าเมื่อเด็กได้ฟังนิทานแล้วเด็กย่อมมี

ความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตนชอบหรือตัวละครที่ประสบผลสำเร็จ และยังพบว่าเนื้อเรื่องในนิทานถ้าเป็นเรื่องใกล้ความจริงจะได้ผลดีต่อความคิดของเด็กได้ดีกว่านิทานที่มีเนื้อเรื่องไกลชีวิตจริงของเด็ก (Dixson D.J.J.& E. Sultz,1977 อ้างถึงใน วรรณิการ์ ทำนองดี, 2555: 42)

จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำนิทานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวมาใช้ในการเรียนการสอน สรุปได้ว่า นิทาน การ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเป็นสื่อการเรียนการสอนทำให้ผลการเรียนของผู้เรียนหลังจากการดูการ์ตูนหรือฟังนิทานสูงกว่าก่อนเรียน และผู้เรียนมีความสุขสนุกสนาน มีจินตนาการและพัฒนาความคิดของเด็กได้อีกด้วย



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการเรียนรู้จากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย
- 3.4 ดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง ๑ อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี ซึ่งมีเด็กปฐมวัยทั้งหมด 310 คน รวม 7 ห้องเรียน

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานีเขต 1 อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยวิธีการจับสลากเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 มา 1 ห้องเรียน จากจำนวนเด็กปฐมวัยทั้งหมด 7 ห้องเรียน

#### 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ มีดังนี้

1. นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย
2. แบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน

### 3. แบบประเมินคุณภาพนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

#### 3.3 การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัย

ในการสร้างสื่อนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงดำเนินการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับจิตวิทยาเด็ก จิตวิทยาการเรียนการสอน
2. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการต่างๆ จากเอกสารต่างๆที่เกี่ยวข้องกับ พัฒนาการ ความสนใจในการอ่าน และความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัย
3. ศึกษาหลักสูตรและคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546
4. ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 จากเอกสารเกี่ยวกับแผนการจัดประสบการณ์
5. ศึกษาหลักเบื้องต้นและโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน
6. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน ศึกษาเนื้อหา และกิจกรรมในเนื้อหาเศรษฐกิจพอเพียงที่ควรจัดให้กับเด็กปฐมวัย
7. นำข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย และทฤษฎีหลักเบื้องต้นในการนิทานการ์ตูนแอนิเมชันมาสร้างเป็นนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีขั้นตอนคือ
  - 7.1 แต่งเนื้อเรื่องของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงโดยนำเอาเรื่อง ความพออยู่พอกิน และช่วยเหลือแบ่งปันกันมาสอดแทรกในเนื้อหา
  - 7.2 ออกแบบตัวละครและฉากในนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อยู่อย่างพอเพียง โปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบคือ โปรแกรม Adobe illustrator CS5 และ โปรแกรม Adobe Photoshop CS5
  - 7.3 นำฉากและตัวละครที่ออกแบบ นำมาสร้างการ์ตูนแอนิเมชันที่มีการเคลื่อนไหวโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect
  - 7.4 นำนิทานการ์ตูนแอนิเมชันที่ทำการขยับเคลื่อนไหวเรียบร้อยแล้ว นำมาตัดต่อและลงเสียงใน โปรแกรม Adobe Premier Pro
8. นำนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อยู่อย่างพอเพียง ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบว่า

ถูกต้องและเหมาะสม ในด้านเนื้อหา และการออกแบบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน โดยผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคือผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา 3 ท่าน

9. นำนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อยู่อย่างพอเพียงมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา

10. นิตานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อยู่อย่างพอเพียงมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง เพื่อใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เป็นเด็กปฐมวัย ชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานีเขต 1 อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30

#### ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง

1. ศึกษาทฤษฎี จิตวิทยาพัฒนาการ และพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี
2. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ศึกษาคู่มือการทดสอบสำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ของสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดปทุมธานี ปีการศึกษา 2546 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ
3. สร้างแบบทดสอบ เรื่อง เศรษฐกิจพอเพียง เป็นแบบทดสอบชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก คำถามและคำตอบเป็นรูปภาพ จากนั้นให้เด็กทำเครื่องหมาย (X) ลงบนรูปภาพคำตอบที่ถูกต้อง
4. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นเสนอผู้เชี่ยวชาญ โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย ด้านการวัดและประเมินผลและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา และความสอดคล้องกับจุดประสงค์ พร้อมนำมาพัฒนาและปรับปรุงแก้ไข
5. หาคความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ โดยนำแบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัยไปให้ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ขึ้นไป เป็นข้อคำถามที่ใช้ได้ ส่วนข้อคำถามที่มี IOC ต่ำกว่า 0.50 ลงมา เป็นข้อคำถามที่ต้องปรับปรุงหรือตัดออก
6. นำแบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัยมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ
7. นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้ (Try out) กับเด็กปฐมวัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนปากคลองสอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต 1 อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี



8. เลือกข้อสอบที่ได้จากการหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนก โดยการวิเคราะห์ เป็นรายข้อ เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอย่างพอเพียง นำ แบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอย่างพอเพียง นำมาเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย 0.2 - 0.8 และ ค่าอำนาจจำแนก 0.2 ขึ้นไป จำนวน 20 ข้อ

9. นำแบบทดสอบไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้คือเด็กปฐมวัย ชาย - หญิง อายุ ระหว่าง 5 - 6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียน เทศบาลท่าโขลง ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานีเขต 1 อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน

### 3.4 ดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลอง มีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ขอความร่วมมือกับผู้บริหาร โรงเรียนในการทำวิจัย
2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลและ ดำเนินการ นี้ทดสอบกลุ่มตัวอย่างทั้ง 30 คน โดยทดสอบก่อนให้กลุ่มตัวอย่างดูนิทานการ์ตูน แอนิเมชันเรื่องอย่างพอเพียง จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลาในการทดสอบ 20 นาที และ
3. ให้กลุ่มตัวอย่างดูนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอย่างพอเพียง หลังจากนั้นให้เด็กทำนำ แบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 ข้อ ใช้เวลา ในการทดสอบ 20 นาที เพื่อวัดเข้าใจ เรื่องอย่างพอเพียงหลังจากการดูนิทาน
4. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมุติฐานและ สรุปผลการวิจัยต่อไป

#### แบบแผนการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามแบบ แผนการวิจัย One – Group Pretest Posttest Design (ลิวัน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2538) ดังตาราง

ตารางที่ 3.1 แบบแผนการทดลอง

สอบก่อน (Pretest)	ทดลอง	สอบหลัง (Posttest)
$o_1$	X	$o_2$

ความหมายของสัญลักษณ์

$O_1$	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง
$O_2$	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง
$X$	แทน	การเรียนด้วยนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

หาค่าเฉลี่ย ใช้สูตร (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538 : 73)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ $\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่ม
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งกลุ่ม
$n$	แทน	จำนวนนักเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตร(ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ,2538 : 79)

$$S = \sqrt{\frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ $S$	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
$N$	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งกลุ่ม
$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของกำลังสองของคะแนนนักเรียน

หาค่าดัชนีความสอดคล้องโดยผู้เชี่ยวชาญ (IOC) ใช้สูตร (ยุทรพงษ์ ไกยวรรณ, 2545:159.)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้อง
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ดัชนีความง่าย ใช้สูตร (level of difficulty) (บุญเรียง ขจรศิลป์, 2543)

$$P = \frac{R_U + R_L}{N_U + N_L}$$

เมื่อ	P	แทน	ดัชนีความง่าย
	R <sub>U</sub>	แทน	จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มสูง
	R <sub>L</sub>	แทน	จำนวนคนที่ตอบถูกในกลุ่มต่ำ
	N <sub>U</sub>	แทน	จำนวนทั้งหมดในกลุ่มสูง
	N <sub>L</sub>	แทน	จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มต่ำ

หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ใช้สูตร KR - 20 ของ คูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder -Richardson)  
(ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538)

$$r_{tt} = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum pq}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ	$r_{tt}$	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	n	แทน	จำนวนข้อของแบบทดสอบทั้งหมด
	p	แทน	สัดส่วนของนักเรียนที่ทำถูกในข้อหนึ่ง ๆ
	q	แทน	สัดส่วนของนักเรียนที่ทำผิดในข้อหนึ่ง ๆ
	$S_t^2$	แทน	คะแนนความแปรปรวนของแบบทดสอบทั้งหมด

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน โดยให้สูตร  $t$ -test for Dependent Samples  
(ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

- เมื่อ  $t$  แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน  $t$ -distribution  
 $D$  แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่  
 $N$  แทน จำนวนคู่ของคะแนนหรือจำนวนนักเรียน  
 $\sum D$  แทน ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังการทดลอง  
 $\sum D^2$  แทน ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนระหว่างก่อน  
 และหลังการทดลอง



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล เรื่องนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ได้ทำการวิเคราะห์โดยแยกเป็นตอนตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาและผลการวิเคราะห์ข้อมูลขอเสนอตามลำดับ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอ ดังนี้

4.1 ผลการประเมินนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

4.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนน ก่อนและหลังการดูนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล

X	แทน	ค่าเฉลี่ย
s.d.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
S	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
SS	แทน	ผลบวกคะแนนเบี่ยงเบนแต่ละตัวยกกำลังสอง
MS	แทน	ค่าความแปรปรวน
df	แทน	ระดับความเป็นอิสระ
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาแจกแจงค่าเอฟ
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาในการแจกแจงแบบ t
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. เนื้อหาของสื่อ			
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์	4.33	0.57	มีความเหมาะสมมาก
1.2 ปริมาณเนื้อหามีความเหมาะสม	3.67	0.57	มีความเหมาะสมมาก
1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับอายุของผู้ดู	4.33	0.57	มีความเหมาะสมมาก
1.4 เนื้อหามีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง	4.00	1.00	มีความเหมาะสมมาก
1.5 มีวิธีในการถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ	4.00	1.00	มีความเหมาะสมมาก
รวม	4.06	0.74	มีความเหมาะสมมาก
2. ภาพและเสียง			
2.1 ความชัดเจนของรูปภาพ	3.67	0.57	มีความเหมาะสมมาก
2.2 รูปภาพสื่อความหมาย	4.00	1.00	มีความเหมาะสมมาก
2.3 ความน่าสนใจของสี	4.33	0.57	มีความเหมาะสมมาก
2.4 การออกแบบฉาก	4.00	1.00	มีความเหมาะสมมาก
2.5 การออกแบบตัวละคร	4.33	0.57	มีความเหมาะสมมาก
2.6 เสียงของตัวละคร	4.00	1.00	มีความเหมาะสมมาก
2.7 เสียงดนตรีประกอบ	4.33	0.57	มีความเหมาะสมมาก
รวม	4.09	0.75	มีความเหมาะสมมาก
3. เทคนิค			
3.1 ความยาวของนิทานมีความเหมาะสม	3.67	0.57	มีความเหมาะสมมาก
3.2 การออกแบบขนาดหน้าจอดีความสวยงามและเหมาะสม	4.00	1.00	มีความเหมาะสมมาก
3.3 ประโยคที่ใช้ในการอธิบายและการโต้ตอบมีความกระชับและเข้าใจง่าย	4.00	1.00	มีความเหมาะสมมาก
รวม	4.09	0.75	มีความเหมาะสมมาก
รวมทั้งหมด	4.01	0.78	มีความเหมาะสมมาก

จากตารางที่ 4.1 ผลปรากฏว่า สื่อนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียงมีความเหมาะสมโดยรวมในด้านเนื้อหาที่มีความเหมาะสมมากที่สุดค่าเฉลี่ย 4.06 ด้านภาพและเสียงมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุดค่าเฉลี่ย 4.06 ด้านเทคนิคมีความเหมาะสมมากในระดับ 4.09

ผลการวิเคราะห์เนื้อหาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัยดังนี้

1. ควรมียกตัวอย่างหรือคำสอนในตอนท้ายเพื่อให้เด็กเกิดข้อคิดที่ดี
2. ข้อความและขนาดของตัวอักษรควรกะทัดรัดเข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัยผู้เรียน
3. และเสียงประกอบต้องมีความชัดเจน ออกเสียงถูกต้อง อักษรละ คำควบกล้ำ สำเนียงภาษาชัดเจน

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบจากการเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการทดลอง

(n=30)

การทดสอบ	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนการทดลอง	3.30	1.24	23.80
หลังการทดลอง	14.50	2.09	

\*p&lt;.05,df29

จากตารางที่ 4.2 การเปรียบเทียบคะแนนนักเรียนก่อนและหลังที่ได้เรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอย่างพอเพียงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองศึกษาเกี่ยวกับนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

#### 5.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 5.1.1 เพื่อพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัยที่  
คุณภาพ
- 5.1.2 เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่เรียนจากนิทานแอนิเมชัน

#### 5.2 สมมติฐานในการวิจัย

เด็กปฐมวัยมีผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

#### 5.3 ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาล 3 (อายุ 5-6 ปี) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต 1 อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

เด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาล 3 (อายุ 5-6 ปี) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

โรงเรียนเทศบาลท่าโขลง ๑ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาปทุมธานี เขต 1 อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยวิธีการจับสลากเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 มา 1 ห้องเรียน จากจำนวนเด็กปฐมวัยทั้งหมด 7 ห้องเรียน



#### 5.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.4.1 แบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 ข้อ

5.4.2 แบบประเมินคุณภาพนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

5.4.3 นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

#### 5.5 วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่เรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยครั้งนี้

1. ทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ตรวจสอบและบันทึกคะแนนเป็นรายบุคคล

2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน ในการทดลองได้เปิดนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง โดยแบ่งเป็น 2 ครั้ง

3. เมื่อสิ้นสุดระยะเวลาการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) กับกลุ่มตัวอย่างที่ได้ดูนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง โดยใช้แบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน ฉบับเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนการทดลอง หลังจากนั้นทำการตรวจสอบและบันทึกคะแนน

4. นำคะแนนการทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียง (Pretest) และการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) มาทำการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 5.6 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for windows สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าที (One sample t-test)

#### 5.7 สรุปผลการวิจัย

เด็กปฐมวัยมีความเข้าใจในเรื่องความพอเพียงจากการเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง เพิ่มมากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05

## 5.8 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนานิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องเศรษฐกิจพอเพียง สำหรับ

เด็กปฐมวัยที่มี คุณภาพ และศึกษาผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่เรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียง ซึ่งจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า เด็กปฐมวัยมีความเข้าใจในเรื่องความพอเพียงจากการดูนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียง เพิ่มมากขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก เหตุผล ดังนี้

1. เด็กปฐมวัยมีความเข้าใจในเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียงเพิ่มมากขึ้น หลังจากที่ได้ดูนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งสอดคล้องกับ (พรประภา ธนเศรษฐ์, 2546) ซึ่งวิจัยเรื่องวิจัยเรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหว” ผลจากการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีการวัดค่าทางสถิติจากการ์ตูนเคลื่อนไหว เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ อยู่ที่ระดับ 0.05 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับดี

2. จากการดูนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอย่างพอเพียง ทำให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องความพอเพียงเพิ่มมากขึ้นดังที่กล่าวไปแล้วซึ่งสอดคล้องกับ (อชิกันต์ อุนจะนำ , 2549 บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ประกอบการเรียนวิชาภาษาไทย ท 31101 พบว่าเด็กที่ได้รับการสอนทักษะการคิดโดยใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ผลการศึกษาพบว่า ทักษะการคิดของนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทย ท 31101 โดยใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว สอนทักษะการคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเรียนรู้ด้วยนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ผลการเรียนรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องความพอเพียงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้เนื่องจากการ์ตูนมีสีสันที่สวยงาม สดใส ทำให้เด็กเกิดความสนใจ เนื้อหาที่น่าสนใจเข้าใจง่าย มีดนตรี เสียงภาคประกอบ ทำให้เด็กเกิดจินตนาการไปกับนิทาน และ ภาพที่สื่อความหมายได้ชัดเจน จึงทำให้เด็กสนใจ และทำให้เด็กเกิดความเข้าใจในเนื้อหาเรื่องความพอเพียงมากขึ้น

เมื่อพิจารณาคะแนนความเข้าใจจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอย่างพอเพียงที่ได้มาแล้ว ดังนั้นผลคะแนนเรียนรู้ด้วยนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย แสดงให้เห็นว่าของเด็กปฐมวัยมีความเข้าใจในเรื่องความพอเพียงสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## 5.9 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

จากผลการเรียนรู้ด้วยนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ก่อนการการเรียนรู้ด้วยนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ต้องจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมเพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการ
2. ควรมีการจัดเตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่สมบูรณ์ เพื่อนำมาใช้ได้สะดวกเหมาะสมในทุก ๆ ครั้งและนำมาใช้ในครั้งต่อไป และเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาในการเรียนรู้ที่อาจส่งผลไปถึงความตั้งใจในการเรียนรู้และความสนใจ
3. ไม่ควรจำกัดเรื่องของเวลาในการเรียนรู้ ให้นักเรียนได้เรียนรู้ตามความสนใจในการเรียนรู้

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาลักษณะของผู้เรียนที่แตกต่างกัน เช่น ความคิดสร้างสรรค์สูง ส่งผลต่อการเรียนที่ทำให้เด็กเกิดจินตนาการที่แตกต่างกันได้ ความจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละกลุ่ม
2. ควรมีการศึกษาผลของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน ที่พัฒนาด้านการคิด นอกเหนือจากเรื่องความพอเพียง เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ เป็นต้น
3. ควรมีการทดลองใช้นิทานการ์ตูนแอนิเมชันสองภาษาเกี่ยวกับเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อให้เด็กที่เรียนสองภาษา หรือเด็กต่างชาติได้เรียนรู้เรื่องความพอเพียงตามแนวพระราชดำริ
4. ควรมีการศึกษาผลของการใช้การ์ตูนแอนิเมชัน จากตัวแปรอื่น ๆ เช่น ภาวะโลกร้อน รวมถึงการใช้ชีวิตแบบพอเพียงและ การประดิษฐ์ของเล่นจากวัสดุธรรมชาติตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. 2546. **คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546**. กรุงเทพฯ :กรมวิชาการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. 2539. **สอนให้สนุกเป็นสุขกับการเรียน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กรรณิการ์ ทำนองดี. 2555. **ผลการเรียนรู้ด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นิตานอ์ส 2 ภาษา. ที่มีต่อ  
ความเข้าใจในการฟังและการอ่านของเด็กปฐมวัย**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชา เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา . มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- เกริก ชูพันธ์. 2539. **กาลครั้งหนึ่ง...นานมาแล้ว**. วารสาร โฟรเบด.
- กลุ่มจิตต์ พลายเวช. 2526. **หนังสือสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บรรณกิจ.
- กาญจนาภรณ์ มุขดารา .2534. **การใช้นิทานพื้นเมืองภาคเหนือของประเทศไทย พัฒนาทักษะการ  
ฟังอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักเรียนที่ใช้ภาษาถิ่น ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนใน  
เขตอำเภอสารภี จังหวัดเชียงใหม่**. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จูไร พรหมวาทย. 2547. **การสร้างหนังสือภาพสำหรับฝึกทักษะการอ่านออกเสียงของ  
นักเรียนระดับเด็กปฐมวัย**. การค้นคว้าแบบอิสระ ศึษาศาสตรมหาบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- จารุพรรณ ททรัพย์รุ่ง. 2543 **การเขียนภาพประกอบ**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮาส์.
- จิตราภรณ์ เตมียกุล. 2531. **การศึกษาเปรียบเทียบสมรรถภาพในการฟังนิทานของเด็กปฐมวัยโดย  
การใช้รูปภาพและหุ่นมือประกอบ**. ปรินูญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชม ศรีสะอาดและบุญส่ง นิลแก้ว. 2535. **การวิจัยเบื้องต้น**.พิมพ์ครั้งที่ 4 .กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์.
- ทวิศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. 2552. **เทคโนโลยีมัลติมีเดีย**. กรุงเทพฯ : เคทีพี คอมพ์ แอนด์ คอนซัลท์
- ทัศนีย์ อินทรบำรุง. 2539. **วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานก่อน  
กลับบ้านกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมก่อนกลับบ้านแบบปกติ**. ปรินูญานิพนธ์  
การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ชนงศักดิ์ สนสุภาพ. 2012 . **สื่อการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CS5**. [ออนไลน์].  
เข้าถึงได้จาก : <http://iceadobeillustratorcs5.blogspot.com/>.  
[สืบค้นเมื่อวันที่ 17 มกราคม 2555]

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค. 2550. **Intro to Animation : คู่มือสำหรับการเรียนรู้แอนิเมชันเบื้องต้น.**

กรุงเทพฯ: ฐานบุ๊ค.

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. 2547. **การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน : How to make 2D Animation.**

กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์ เทคโนโลยี.

นภเนตร ธรรมบวร. 2545. **การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :**

สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญเรียง ขจรศิลป์ .**วิธีวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : พี.เอ็ม.การพิมพ์, 2543.**

ปิยนุตร หล่อไกรเลิศ. 2546. **เศรษฐกิจพอเพียง. กรุงเทพฯ: แม็ค.**

ปรียานุช พิบูลสราวุธ. 2549. **เศรษฐกิจพอเพียงกับการประยุกต์ใช้ด้านการศึกษา.**

กรุงเทพฯ : สำนักทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์.

ประเวศ วะสี. 2541. **ประชาคมตำบล : ยุทธศาสตร์เพื่อเศรษฐกิจพอเพียง ศิลธรรมและสุขภาพ.**

กรุงเทพฯ: มติชน.

พัชรี วาศวิท. 2537. **นิทานกับเด็ก. วารสารคหเศรษฐศาสตร์.**

พรรณี ชูทัย เจนจิต. 2545. **จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: เมธิทิปส์ จำกัด.**

ไพพรรณ อินทนิล. 2534. **เทคนิคการเล่านิทาน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.**

ปราหวรรณ เหลืองสุวรรณ. 2537. **ปฐมวัยศึกษา : กิจกรรมและสื่อการสอนเพื่อฝึกทักษะ**

**พัฒนาการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ดวงกมล.**

พรประภา ชนเศรษฐ์. 2546. **ผลสัมฤทธิ์การเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง การ**

**ท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ด้วยการเคลื่อนไหวก้าว. ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย**

**เกษตรศาสตร์.**

ภิญญาพร นิตยะประภา. 2534. **การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.**

ยุทธพงษ์ ไกยวรรณ. **เทคนิคและวิธีการสอน. กรุงเทพฯ : พิมพ์ดี, มปป.**

เยาวพา เดชะคุปต์. 2542 .**การพัฒนาปัญญาหลายด้าน เพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย.**

กรุงเทพฯ : วารสาร

เยาวพา เดชะคุปต์. 2551. **การพัฒนาหนังสือสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.**

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ .2538. **เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ:สุวีริยาสาส์น.**

วิเชียร เกษประทุม. 2542. **นิทานพื้นบ้าน (ฉบับปรับปรุงล่าสุด). กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา**

**วิลาวัลย์ โชติเบญจมาภรณ์. 2542. กิจกรรมสถานสายใยใส่ใจรักของเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการ.**

สุชา จันทน์เอม. 2541. **จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพฯ . ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.**

- สุชา จันทร์เอม. 2536. **จิตวิทยาพัฒนาการ**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.
- ศุณัย เศรษฐ์บุญสร้าง. 2551. **การเรียนรู้ร่วมกันแบบมีเข็มนุ่มผู้วิเศษธุรกิจพอเพียง**. กรุงเทพฯ : ฟ้าอภัยจำกัด.
- สุภัตสร วัชรคุปต์. 2543. **ชุดการสอนการอ่านจับใจความโดยใช้นิทานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.(การประถมศึกษา). ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยบูรพา.
- สุเมธ ตันติเวชกุล. 2549. **ใต้เบื้องพระยุคลบาท**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : มติชน.
- สมศักดิ์ ปริพฺระ. 2542. **นิทาน:ความสำคัญและประโยชน์ของนิทาน**. วารสารวิชาการ สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง. ราชบุรี : สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- สุรางค์ลักษณ์ โรจน์พานิช. 2545. **การประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงกับสถานสงเคราะห์ :**  
กรณีศึกษา : สถานสงเคราะห์เด็กและเยาวชนบ้านเบธานี อ.วังสะพุง จ.เลย.  
วิทยานิพนธ์ สังคมสงเคราะห์ศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. 2548. **จิตวิทยาการศึกษา**. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสาวลักษณ์ สมวงษ์. 2545. **ผลของการใช้กิจกรรมการเล่านิทานสองภาษาที่มีต่อความสามารถในการใช้ภาษาไทยของเด็กวัยอนุบาลที่ใช้ภาษามลายูเป็นภาษาที่หนึ่ง**.  
วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2550. **นานาคำถามเกี่ยวกับปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ดอกเบญจ.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. 2529. **ความพร้อมในการเรียน (เอกสารชุดฝึกอบรมบุคลากรทางการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา หน่วยที่ 2**. กรุงเทพฯ : คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักประสานและพัฒนากิจการศึกษาท้องถิ่น. 2550. **ตัวอย่างหน่วยการเรียนรู้ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อทดลองใช้สำหรับช่วงชั้นที่ 2 (ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6)**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- อริกานต์ อุนจะนำ. 2549. **การศึกษาและพัฒนาสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อสอนทักษะการคิดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อนุพงษ์ วงษ์สา. 2012. **Adobe Premiere Pro CS5.5**. [ออนไลน์]  
เข้าถึงได้จาก : <http://it.irpct.ac.th/com/forum/index.php?topic=207.0>.  
[สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2555]

ศูนย์พัฒนาทักษะและการเรียนรู้ ICT ขอนแก่น .โปรแกรม **Adobe Photoshop CS5**. [ออนไลน์].

เข้าถึงได้จาก : <http://www.kkict.org/download/PSCS5/pscs5.pdf>.

[สืบค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2555]

Hammond and others. 1967. **Good School for Young Children**. New York : McMillan .

Longman, G. 1978. **Dictionary of Contemporary English**. London : Harlow and

London, Group Limited.

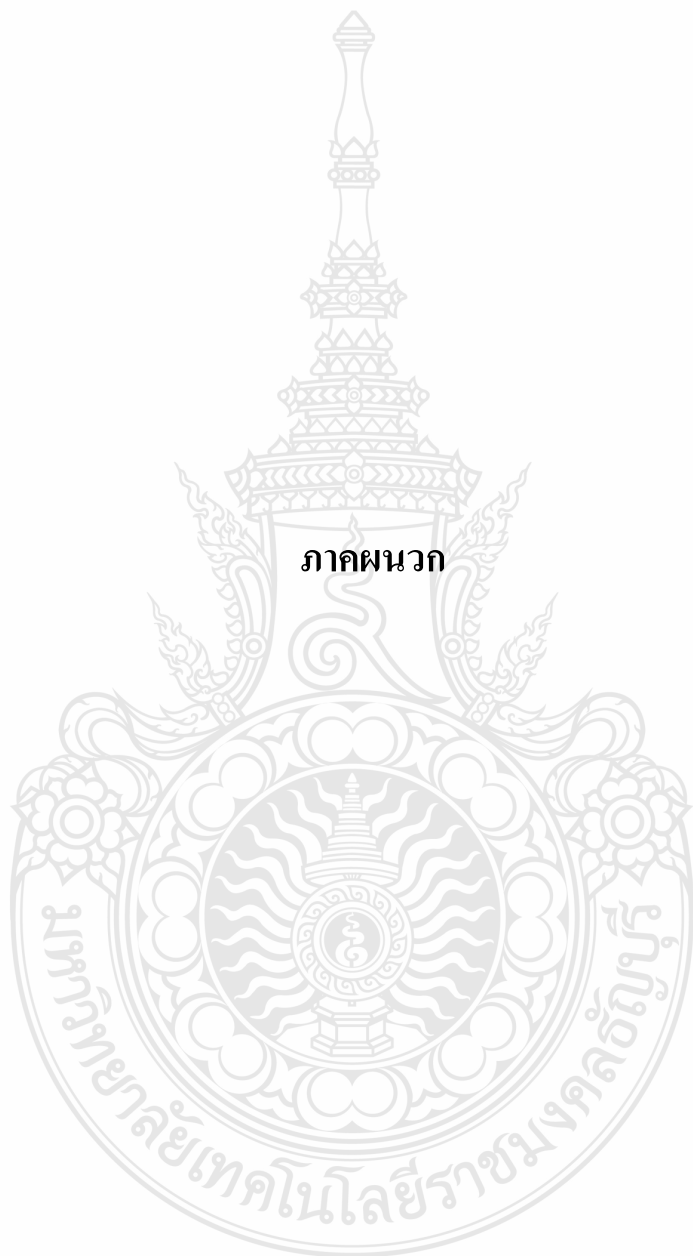
Returnwind. 2011 .**มารู้จักกับโปรแกรม After Effect**. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :

<http://returnwind.exteen.com/20110713/after-effects>. [สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2555]

White,Tony. 1986. **The Animation Work Book**. New York: Watson-Guption.



ภาคผนวก







## รายนามผู้เชี่ยวชาญ

### ผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินผล

อาจารย์พิพัฒน์ คงสัคย์ โรงเรียนเทศบาล3 (ยมราชสามัคคี)  
 อาจารย์นวพร นิ่มเยี่ยม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุทมาณี เขต2  
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

### ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัย

อาจารย์รัก ชูณหากัญจน์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์  
 อาจารย์วิไลวรรณ วงษ์แก้ว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุทมาณี เขต2  
 อาจารย์อัจฉรา อินทรกฤษณ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุทมาณี เขต2

### ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

อาจารย์จำลองลักษณ์ ก้อนทอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามุทมาณี เขต1  
 อาจารย์มณฑิรา พันธุ์อ้น มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี  
 อาจารย์วิรงรอง สุปัญญาเดชา โรงเรียนเทศบาล3 (ยมราชสามัคคี)





**ภาคผนวก ข**  
**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

**แบบประเมินคุณภาพ**  
**นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 3 (อายุ 5-6 ปี)**  
**สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

**คำชี้แจง** แบบประเมินคุณภาพของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 3 (อายุระหว่าง 5-6 ปี) แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

- |          |   |
|----------|---|
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลส่วนตัวของผู้ประเมิน  |
| ตอนที่ 2 | ข้อความเกี่ยวกับนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย |
| ตอนที่ 3 | ข้อเสนอแนะ  |

**ตอนที่ 1**                      ข้อมูลส่วนตัวของผู้ประเมิน

**คำชี้แจง**                      กรุณากรอกข้อมูลส่วนตัวของท่านให้ครบ

**ชื่อ** ..... นามสกุล.....

**วุฒิการศึกษา** .....

**ตำแหน่ง** .....

**สถานที่ทำงาน** .....

**ตอนที่ 2**      ข้อคำถามเกี่ยวกับนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย  
**คำชี้แจง**      ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างทางด้านขวาที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

โดยเกณฑ์การประเมินแบ่งออกเป็น 5 ระดับ ดังนี้

- |   |         |                        |
|---|---------|------------------------|
| 5 | หมายถึง | มีความเหมาะสมมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | มีความเหมาะสมมาก       |
| 3 | หมายถึง | มีความเหมาะสมปานกลาง   |
| 2 | หมายถึง | มีความเหมาะสมน้อย      |
| 1 | หมายถึง | ควรปรับปรุงแก้ไข       |

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
<b>1. เนื้อหาของสื่อ</b>					
1.1 ความสอดคล้องของเนื้อหากับวัตถุประสงค์					
1.2 ปริมาณเนื้อหาเหมาะสม					
1.3 ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับอายุของผู้ดู					
1.4 เนื้อหาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่อง					
1.5 มีวิธีในการถ่ายทอดเนื้อหาที่น่าสนใจ					
<b>2. ภาพและเสียง</b>					
2.1 ความชัดเจนของรูปภาพ					
2.2 รูปภาพสื่อความหมาย					
2.3 ความน่าสนใจของสื่อ					
2.4 การออกแบบฉาก					
2.5 การออกแบบตัวละคร					
2.6 เสียงของตัวละคร					
2.7 เสียงดนตรีประกอบ					
<b>3. เทคนิค</b>					
3.1 ความยาวของนิทานมีความเหมาะสม					
3.2 การออกแบบขนาดหน้าจอดีความสวยงามเหมาะสม					
3.3 ประโยคที่ใช้ในการอธิบายและการโต้ตอบมีความกระชับและเข้าใจง่าย					

3. ข้อเสนอแนะต่อนิทรรศการต้นแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณอย่างสูงที่ท่านให้ข้อมูลและข้อเสนอแนะ  
นางสาวศิริลักษณ์ คลองข่อย ผู้วิจัย



## คู่มือการใช้แบบทดสอบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย

### คำชี้แจง

1. แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบความเข้าใจในเนื้อหาของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 3 (อายุ 5-6 ปี)

2. แบบทดสอบนี้มีทั้งหมด 20 ข้อ มีลักษณะเป็นรูปภาพแบบเลือกตอบจาก 3 ตัวเลือก ใช้ประเมินความเข้าใจในเนื้อหาของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง อยู่อย่างพอเพียงของเด็กปฐมวัย

3. ในการดำเนินการทดสอบ ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบด้วยตนเอง โดยการอธิบายวิธีการทำแบบทดสอบและดำเนินการทดสอบทีละข้อ เมื่อทำการทดสอบครบ จึงนำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์

### คำแนะนำในการใช้แบบทดสอบ

1. ลักษณะทั่วไปของแบบทดสอบ ประกอบด้วยแบบทดสอบความเข้าใจในเนื้อหาของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงจำนวน จำนวน 20 ข้อ
2. การตรวจให้คะแนน
  - 2.1. ข้อที่กากบาท (X) ถูกต้อง ให้ 1 คะแนน
  - 2.2. ข้อที่กากบาท (X) ผิดหรือไม่ได้กากบาท (X) หรือกากบาท (X) เกินกว่าภาพที่กำหนด ให้ 0 คะแนน
3. การเตรียมตัวก่อนสอบ
  - 3.1. ผู้ดำเนินการทดสอบต้องศึกษาคู่มือในการประเมินให้เข้าใจกระบวนการ ในการทดสอบทั้งหมด เพื่อให้เกิดความชำนาญในการใช้แบบทดสอบ ซึ่งจะทำการดำเนินการทดสอบเป็นไปอย่างราบรื่น และก่อนทดสอบต้องเขียนชื่อ-นามสกุล -ของผู้เข้ารับการทดสอบให้เรียบร้อยก่อนลงมือทดสอบ ผู้ดำเนินการทดสอบต้องอธิบายขั้นตอนให้ผู้ทดสอบฟังไปพร้อม ๆ กัน
  - 3.2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการทดสอบ มีดังนี้
    1. คู่มือดำเนินการทดสอบ
    2. ดินสอสำหรับทดสอบ
  - 3.3 ข้อปฏิบัติก่อนสอบ
    1. ผู้ดำเนินการทดสอบสร้างความคุ้นเคยกับผู้รับการทดสอบก่อนโดยการพูดคุยสร้างความสัมพันธ์ที่ดี
    2. ก่อนดำเนินการทดสอบควรให้ผู้รับการทดสอบไปทำธุระส่วนตัว เช่น ดื่มน้ำ เข้าห้องน้ำ ให้เรียบร้อย

#### 4. ข้อปฏิบัติในการทดสอบ

1. ผู้ดำเนินการทดสอบอ่านคำสั่งให้ผู้รับการทดสอบฟังอย่างชัดเจนครั้งละ 2 รอบ
2. ผู้เข้ารับการทดสอบใช้เวลาทำแบบทดสอบตามระยะเวลาที่กำหนดไว้





**แบบทดสอบความเข้าใจจากการดูนิทานการ์ตูนแอนิเมชันของเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี)**

ชื่อ..... นามสกุล.....

วันที่ดำเนินการทดสอบ.....

ผู้ดำเนินการทดสอบ.....

จุดมุ่งหมาย เพื่อทดสอบความเข้าใจของเด็กปฐมวัยที่เรียนจากนิทานแอนิเมชัน

เวลาในการทดสอบ ข้อละ 1 นาที

จำนวนข้อสอบ มีจำนวน 20 ข้อ

- คำชี้แจง
1. ข้อสอบนี้เป็นข้อสอบรายบุคคล
  2. ให้นักเรียนฟังที่ครูพูดทีละข้อแล้วให้ (X) ข้อที่ถูกต้อง
  3. ให้นักเรียนทำข้อสอบให้ครบทุกข้อที่กำหนด

**แบบทดสอบความเข้าใจจากการดูนิทานการ์ตูนแอนิเมชันของเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี)**

จุดมุ่งหมาย เพื่อทดสอบผลการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยจากการดูนิทานแอนิเมชัน

เวลาในการทดสอบ ข้อละ 1 นาที

จำนวนข้อสอบ มีจำนวน 20 ข้อ

- คำชี้แจง
1. ข้อสอบนี้เป็นข้อสอบรายบุคคล
  2. ให้นักเรียนฟังที่ครูอ่านแล้วให้ (X) ภาพที่ถูกต้องตามข้อที่ครูอ่าน
  3. ให้นักเรียนทำข้อสอบให้ครบทุกข้อที่กำหนด

**นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง**

ข้อที่ 1 : ใครคือเพื่อนกระจาบ (ตอบ c 1 คะแนน)

ข้อที่ 2 : ใครคือแม่คนกระจาบ (ตอบ b 1 คะแนน )

ข้อที่ 3 : ใครคือลูกคนกระจาบ (ตอบ c 1 คะแนน)

ข้อที่ 4 : ใครคือเพื่อนกระจิบ (ตอบ a 1 คะแนน)

ข้อที่ 5 : ใครคือแม่คนกระจิบ (ตอบ b 1 คะแนน )

ข้อที่ 6 : ใครคือลูกคนกระจิบ (ตอบ b 1 คะแนน )

ข้อที่ 7 : ในเวลากลางคืนนกทั้งสองครอบครัวอาศัยนอนที่ใด (ตอบ c 1 คะแนน)

ข้อที่ 8 : ใครที่ชวนกันทำรังเพื่อหลบภัยหนาว (ตอบ a 1 คะแนน)

ข้อที่ 9 : ครอบครัวนกระจาบทำรังที่ใด (ตอบ a คะแนน)

ข้อที่ 10 : ครอบครัวนกระจิบบินไปเกาะที่ใด (ตอบ b 1 คะแนน )

ข้อที่ 11 : ใครพูดว่า “ งั้นเรามาสร้างรัง ให้ใหญ่ๆ เลยนะจ๊ะพ่อ จะได้เอาไว้วิ่งเล่น”

(ตอบ a 1 คะแนน)

ข้อที่ 12 : ใครพูดว่า “ ดีจ้ะ งั้นเราช่วยกันหาหญ้าแห้งมาช่วยกันทำรัง ขนาดพอเพียงกับครอบครัว ของเรา ซึ่งมีกันสามตัว พ่อ แม่ ลูก ” (ตอบ a 1 คะแนน)

ข้อที่ 13 : ครอบครัวใดสร้างรังขนาดใหญ่เกินพอดี (ตอบ c 1 คะแนน)

ข้อที่ 14 : ครอบครัวใดสร้างรังไม่เสร็จ (ตอบ b 1 คะแนน )

ข้อที่ 15 : ใครอาสาช่วยครอบครัวนกระจิบทำรัง (ตอบ c 1 คะแนน)

ข้อที่ 16 : รังของครอบครัวนกระจิบ (ตอบ a 1 คะแนน)

ข้อที่ 17 : ครอบครัวใดชอบช่วยเหลือแบ่งปัน (ตอบ c 1 คะแนน)

ข้อที่ 18 : ใครคือตาสูข (ตอบ a 1 คะแนน)

ข้อที่ 19 : นาของใครไม่ใช่ขำแม่หลง (ตอบ b 1 คะแนน )

ข้อที่ 20 : นกทั้งสองครอบครัวชวนกันไปหาอาหารที่ใด (ตอบ c 1 คะแนน)



แบบทดสอบความเข้าใจจากการดูนิทานการ์ตูนแอนิเมชันของเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี)

ชื่อ-นามสกุล.....

วันที่ดำเนินการทดสอบ.....

ผู้ดำเนินการทดสอบ.....

จุดมุ่งหมาย เพื่อทดสอบความเข้าใจของเด็กปฐมวัยที่เรียนจากนิทานแอนิเมชัน

เวลาในการทดสอบ ข้อละ 1 นาที

จำนวนข้อสอบ มีจำนวน 20 ข้อ

คำชี้แจง

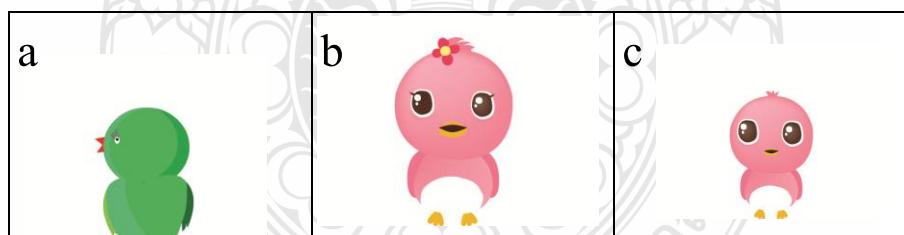
1. ข้อสอบนี้เป็นข้อสอบรายบุคคล
2. ให้นักเรียนฟังที่ครูทีละข้อแล้วให้ (X) ข้อที่ถูกต้อง
3. ให้นักเรียนทำข้อสอบให้ครบทุกข้อที่กำหนด

นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง

ข้อที่ 1 : ใครคือพ่อนกกระจาบ



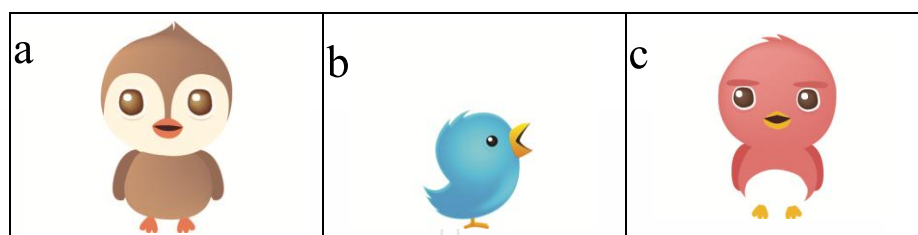
ข้อที่ 2 : ใครคือแม่นกกระจาบ



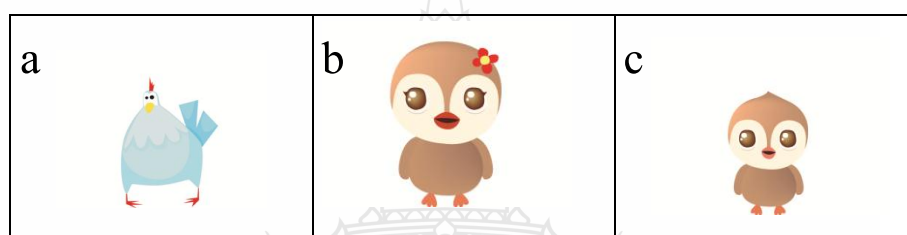
ข้อที่ 3 : ใครคือลูกนกกระจาบ



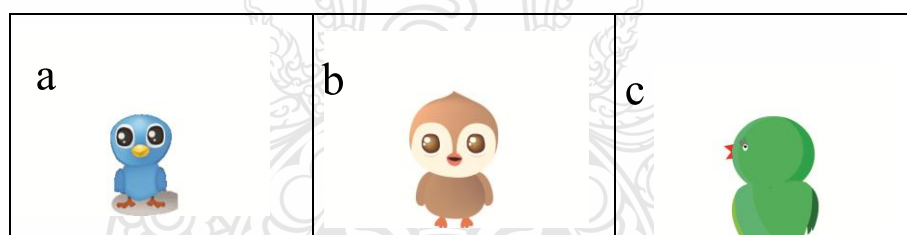
ข้อที่ 4 : ใครคือเพื่อนกระเจี๊ยบ



ข้อที่ 5 : ใครคือแม่กระเจี๊ยบ



ข้อที่ 6 : ใครคือลูกนกกระเจี๊ยบ



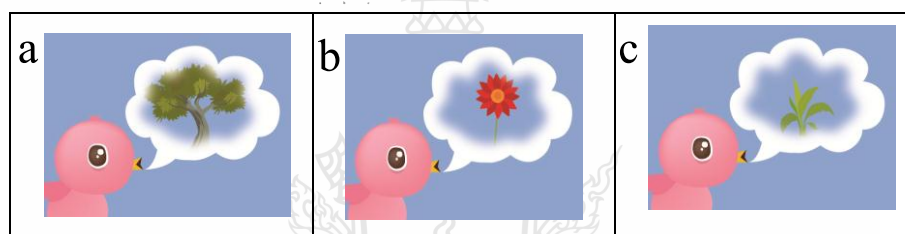
ข้อที่ 7 : ในเวลากลางคืนนกทั้งสองครอบครัวอาศัยนอนที่ใด



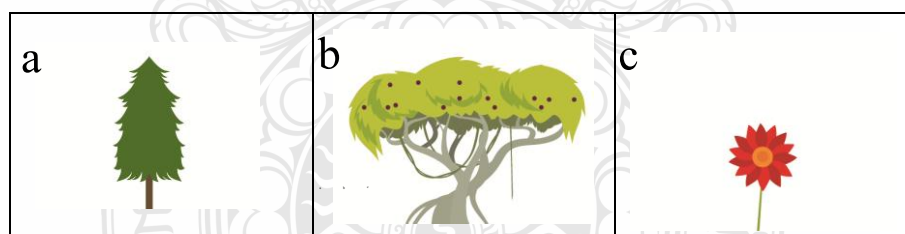
ข้อที่ 8 : ใครที่ชวนกันทำรังเพื่อหลบภัยหนาว



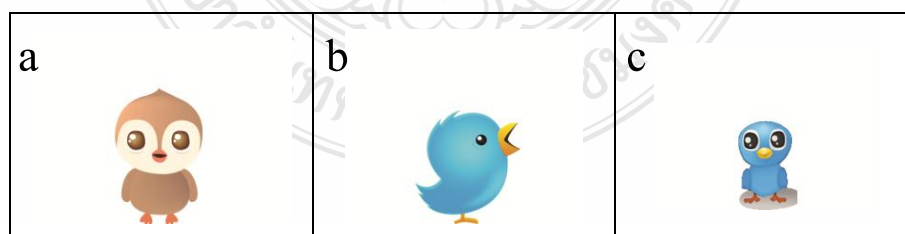
ข้อที่ 9 : ใครชวนนกกระเจาบทำรังที่ใด



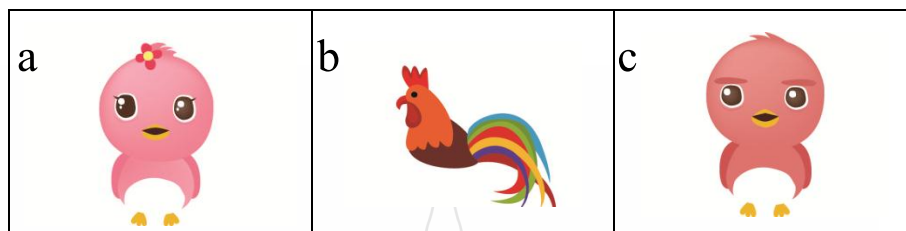
ข้อที่ 10 : ใครชวนนกกระเจิบินไปเกาะที่ใด



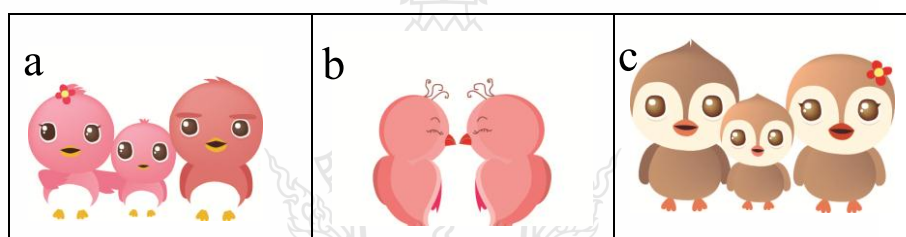
ข้อที่ 11 : ใครพูดว่า “ฉันเรามาสรร้างรัง ให้ใหญ่ๆ เลยนะจ๊ะพ่อ จะได้เอาไว้วิ่งเล่น”



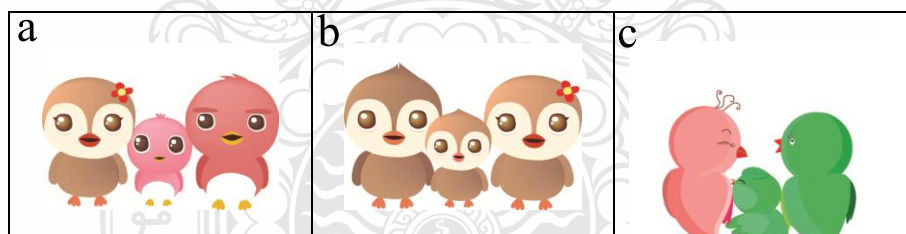
ข้อที่ 12 : ใครพูดว่า “ ดีใจนะ เราช่วยกันหาหนูล้างมาช่วยกันทำรัง ขนาดพอเพียงกับครอบครัว  
ของเรา ซึ่งมีกันสามตัว พ่อ แม่ ลูก



ข้อที่ 13 : ครอบครัวใดสร้างรังขนาดใหญ่เกินพอดี



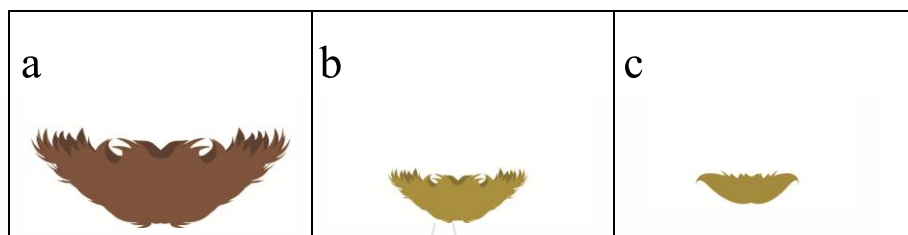
ข้อที่ 14 : ครอบครัวใดสร้างรังไม่เสร็จ



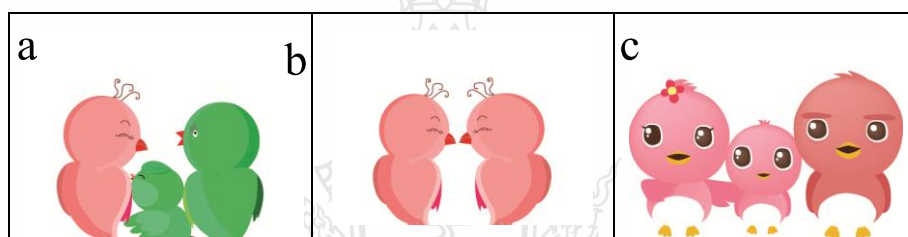
ข้อที่ 15 : ใครอาสาช่วยครอบครัวนกกระจิ๊บทำรัง



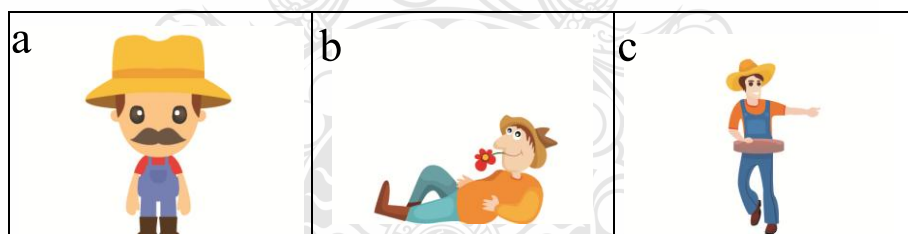
ข้อที่ 16 : รังของครอบครัวนกกระเจี๊ยบ



ข้อที่ 17 : ครอบครัวใดชอบช่วยเหลือแบ่งปัน



ข้อที่ 18 : ใครถือความสุข



ข้อที่ 19 : นางของใครไม่ใช่ขำแมลง



ข้อที่ 20 : นกทั้งสองครอบครัวชวนกันไปหาอาหารที่ใด







**ภาคผนวก ค**

ตัวอย่างนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียง

### บทของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียง

ณ ท้องทุ่งนากว้างใหญ่ มีนกกกระจาบและนกกกระจิบสองครอบครัว อาศัยหากินอยู่ในทุ่งนา ซึ่งมีหนอน แมลงต่างๆ อย่างอุดมสมบูรณ์ และในเวลากลางวันนกทั้งสองครอบครัวก็จะไปอาศัยนอนในสวนของคาสุซึ่งอยู่ใกล้ๆ กับทุ่งนาแห่งนี้

เช้าวันหนึ่งขณะนกกกระจาบและนกกกระจิบสองครอบครัวกำลังหากินกัน

พ่อนกกระจาบพูด : “นี่ก็ใกล้ถึงฤดูหนาวแล้วนะ พวกเราควรจะทำไร่ทำไรเพื่อหลบภัยหนาว”

พ่อนกกระจิบพูด : “จริงๆ ด้วยสิ ฉันพวกเราสองครอบครัวมาช่วยหาที่ทำไร่กันดีกว่า”

เมื่อหากินเสร็จนกทั้งสองครอบครัวก็บินไปหาที่ทำไร่

ลูกนกกกระจาบพูด : “พ่อจ๋า เราทำไร่บนต้นมะม่วงดีกว่า ต้นมะม่วงเป็นพุ่มๆ สูงใหญ่ น่าจะปลอดภัยจาก งู และสัตว์ ต่างๆ”

แม่นกกระจาบพูด : “ดีจ๊ะ ฉันเราช่วยกันหาหญ้าแห้งมาช่วยกันทำไร่ ขนาดพอเพียงกับครอบครัวของเราซึ่งมีกันสามตัว พ่อ แม่ ลูก เมื่อทำไร่เสร็จเราจะได้อาหารมาเก็บไว้ในฤดูหนาว”

ส่วนครอบครัวนกกกระจิบก็บินไปเกาะบนต้นหว้าซึ่งกำลังออกลูกเต็มต้น

พ่อนกกระจิบพูด : “เราทำไร่บนต้นหว้าดีกว่าเพราะมีอาหารอุดมสมบูรณ์เราจะได้อาหารไม่ต้องหาอาหาร”

ลูกนกกกระจิบพูด : “ดีจังเลยพ่อ ฉันเรามาสร้างไร่ให้ใหญ่ๆ เลยนะจ๊ะพ่อ จะได้เอาไว้วิ่งเล่น”

พ่อนกกระจิบ : “ได้เลยลูก”

วันหนึ่งขณะครอบครัวนกกกระจาบกำลังหาอาหารอยู่นั้นก็เห็นครอบครัวนกกกระจิบกำลังทำไร่กันอยู่

พ่อนกกระจาบพูด : “ยังทำไร่ไม่เสร็จหรือจ๊ะ”

พ่อนกกระจิบพูด : “ยังไม่เสร็จเลยจ๊ะ พวกเราทำไร่ใหญ่เกินความพอดีไปหน่อย “

พ่อนกกระจาบพูด : “ไม่เป็นไรจ๊ะพวกเราทำไร่ของเราเสร็จแล้ว เดี่ยวพวกเราจะช่วยทำไร่ให้เสร็จทันฤดูหนาวนี้”

พ่อนกกระจิบพูด : “ขอบใจมากจ๊ะ”

พ่อนกกระจาบพูด : “ไม่เป็นไรจ๊ะ เราอยู่ร่วมกันก็ต้องช่วยเหลือแบ่งปันกัน แล้วในฤดูหนาวหน้าครอบครัวของท่านควร สร้างไร่ให้พอดีพอรึนะ”

เช้าวันต่อมาอากาศแจ่มใสต้อนรับฤดูหนาว ครอบครัวนกกกระจาบมองไป ณ ท้องทุ่งอันกว้างไกล

พ่อนกกระจาบพูด : พวกเราไปหาอาหารที่นาของลุงสุขกันดีกว่า เพราะตอนนี้ข้าวของลุงสุขเหลือเยอะ อร่ามเต็มท้องทุ่ง และ พ่อยังได้ยินลุงสุขพูดว่า น้าของลุงสุขไม่ฉลาดยามาแมลง เขาให้พืชสมุนไพร

ซึ่งไม่เป็นอันตรายต่อคนและสัตว์อย่างพวกเรา

ลูกนกกระจาบพูด “ดีจังเลยจ๊ะพ่อ นี่พวกเราไปหาอาหารกันเถอะ”

ว่าแล้วครอบครัวนกกระจาบก็บินไปชวนครอบครัวนกกระจิ๊บไปหาอาหารอย่างมีความสุข และอยู่อย่างพอเพียงช่วยเหลือแบ่งปันกันตามแนว “เศรษฐกิจพอเพียง”



ตัวละครในนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย



ภาพที่ 1 ครอบครัวนกกระจาบ

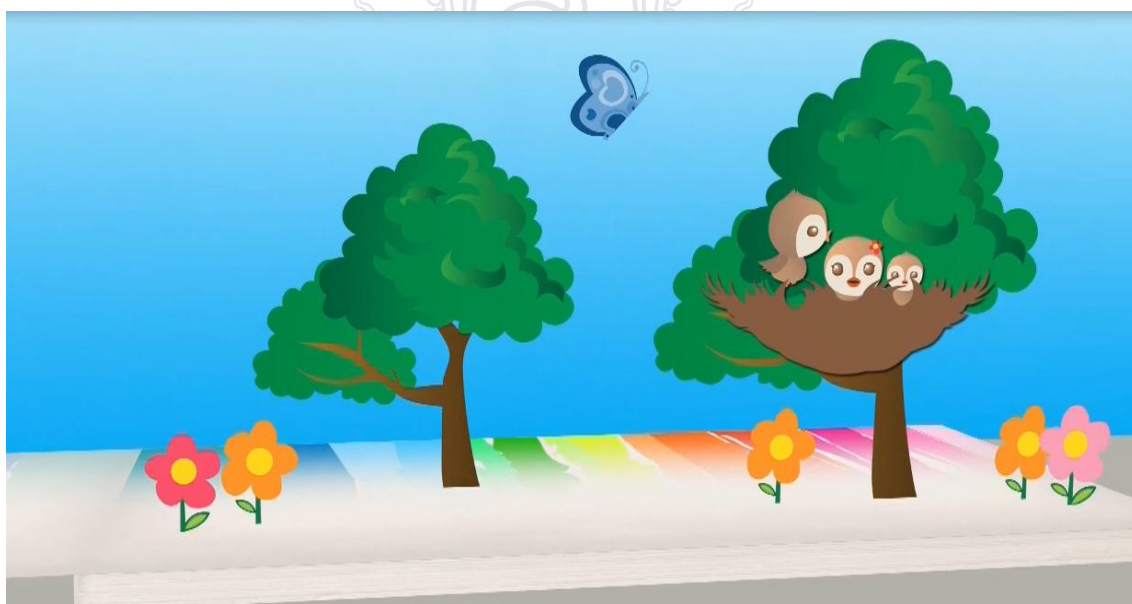


ภาพที่ 2 ครอบครัวนกกระจิ๊บ



ภาพที่ 4 ตาสูข

ภาพตัวอย่างจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียงสำหรับเด็กปฐมวัย



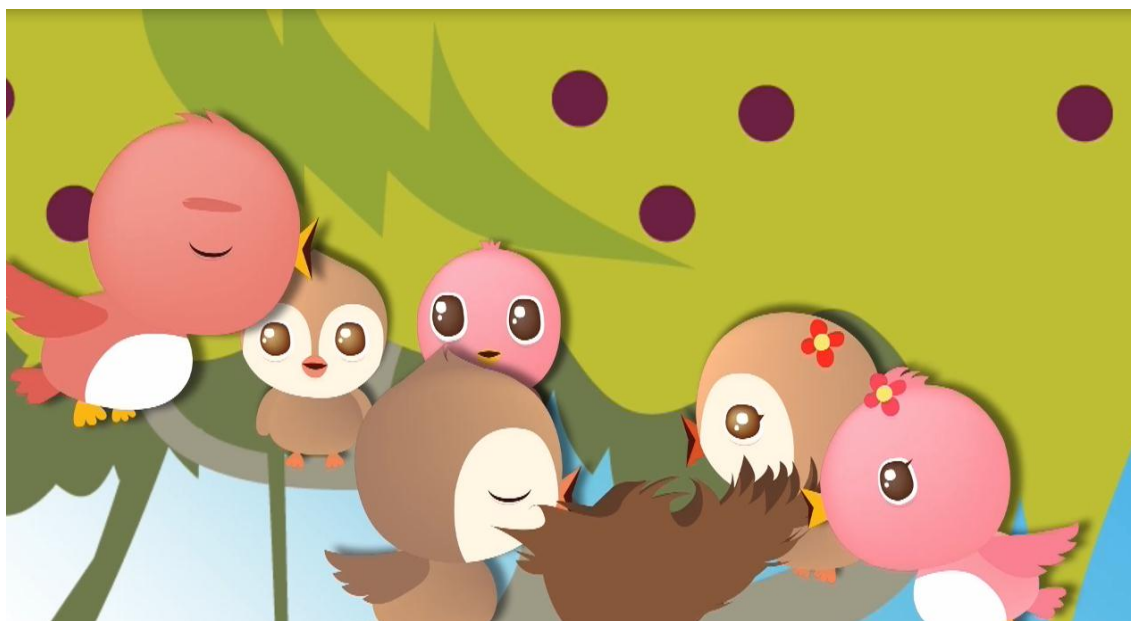
ภาพที่ 5 ใต้เตี๊ยก่อนเข้าเนื้อเรื่อง

# อยู่อย่างพอเพียง

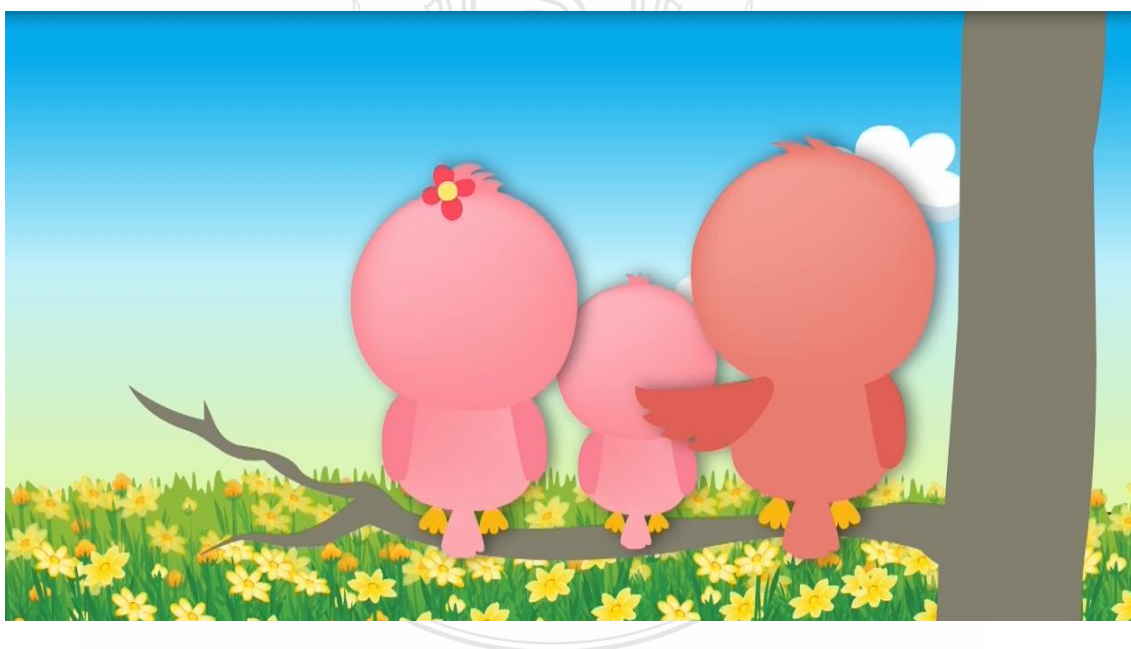
ภาพที่ 6 แสดงชื่อนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียง



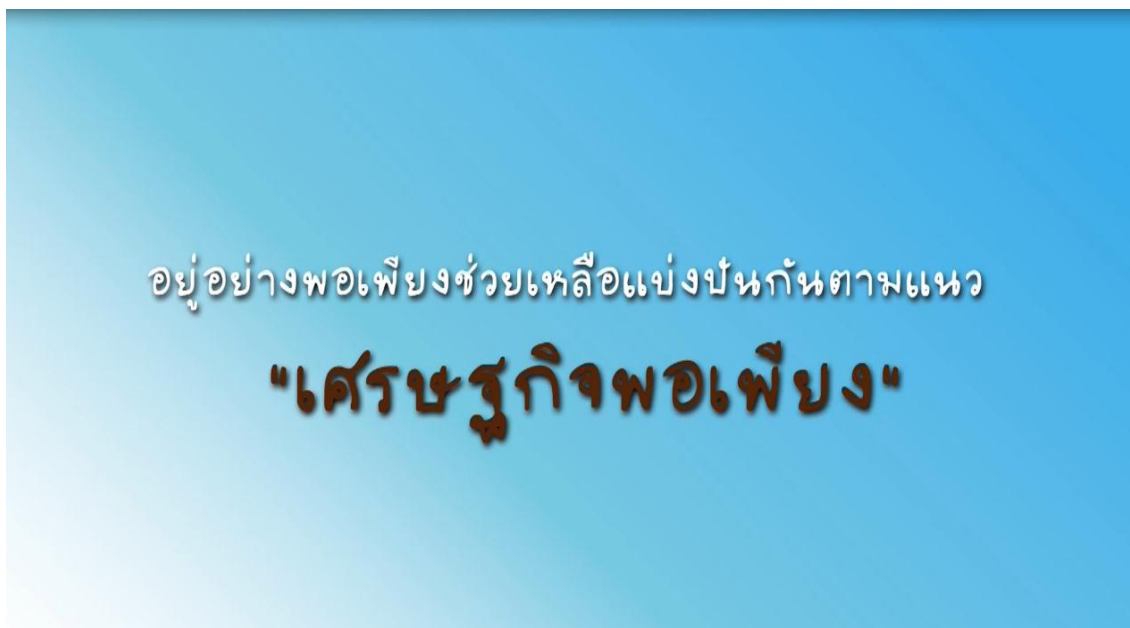
ภาพที่ 7 เนื้อเรื่องในช่วงต้นของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียง



ภาพที่ 8 เนื้อเรื่องช่วงกลางของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียง

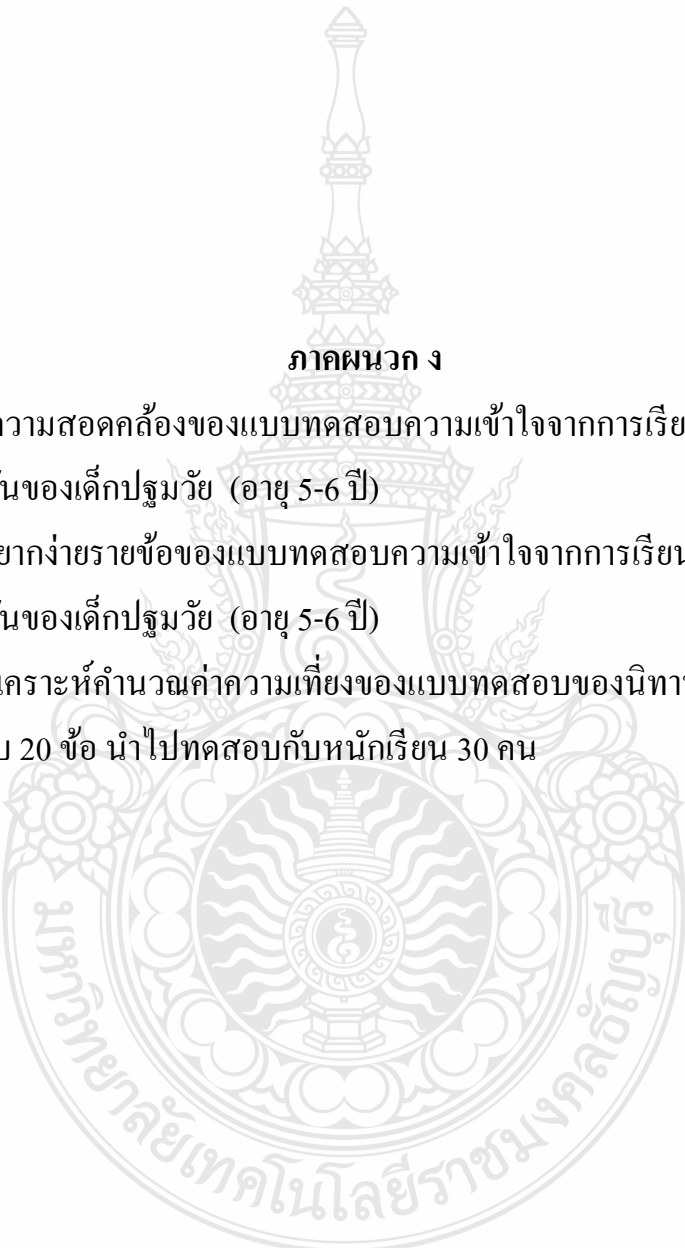


ภาพที่ 9 เนื้อเรื่องช่วงท้ายของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียง



ภาพที่ 10 คำสอนตอนจบของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่องอยู่อย่างพอเพียง





**ภาคผนวก ง**

- ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบความเข้าใจจากการเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชันของเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี)
- ค่าความยากง่ายรายข้อของแบบทดสอบความเข้าใจจากการเรียนจากนิทานการ์ตูนแอนิเมชันของเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี)
- ผลการวิเคราะห์คำนวณค่าความเที่ยงของแบบทดสอบของนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน มีข้อสอบ 20 ข้อ นำไปทดสอบกับนักเรียน 30 คน



ตารางที่ 1 แสดงการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบความเข้าใจจากการเรียนจากนิทาน การ์ตูนแอนิเมชันของเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี)

คำถาม	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			R	IOC
	1	2	3		
ข้อที่ 1 : ใครคือเพื่อนกระจาง	+1	0	+1	2	0.6
ข้อที่ 2 : ใครคือแม่นกระจาง	0	+1	+1	2	0.6
ข้อที่ 3 : ใครคือลูกนกระจาง	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 4 : ใครคือเพื่อนกระจิบ	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 5 : ใครคือแม่นกระจิบ	+1	0	+1	2	0.6
ข้อที่ 6 : ใครคือลูกนกระจิบ .	+1	+1	0	2	0.6
ข้อที่ 7 : ในเวลากลางคืนนกทั้งสองครอบครัวอาศัยนอนที่ใด	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 8 : ใครที่ชวนกันทำรังเพื่อหลบภัยหนาว	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 9: ครอบครัวนกระจางทำรังที่ใด	+1	+1	0	2	0.6
ข้อที่ 10: ครอบครัวนกระจิบบินไปเกาะที่ใด	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 11: ใครพูดว่า “ งั้นเรามาสร้างรัง ให้ใหญ่ๆ เลยนะจ๊ะพ่อ จะได้เอาไปวิ่งเล่น”	+1	+1	0	2	0.6
ข้อที่ 12: ใครพูดว่า “ ดีจ๊ะ งั้นเราช่วยกันหาหญ้าแห้งมาช่วยกันทำรังขนาดพอเพียงกับครอบครัวของเรา ซึ่งมีกันสามตัว พ่อ แม่ ลูก ”	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 13 : ครอบครัวใดสร้างรังขนาดใหญ่เกินพอดี	+1	0	+1	2	0.6
ข้อที่ 14: ครอบครัวใดสร้างรังไม่เสร็จ	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 15: ใครอาสาช่วยครอบครัวนกระจิบทำรัง	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 16: รังของครอบครัวนกระจิบ	+1	0	+1	2	0.6
ข้อที่ 17: ครอบครัวใดขอช่วยเหลือแบ่งปัน	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 18: ใครคือตาสุข	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 19: น้าของใครไม่ใช่ย่าแม่ลง	+1	+1	+1	3	1
ข้อที่ 20.: นกทั้งสองครอบครัวชวนกันไปหาอาหารที่ใด	+1	+1	0	2	0.6
รวม					0.82

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาค่าความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบนิทานการ์ตูน  
แอนิเมชันของเด็กปฐมวัย (อายุ 5-6 ปี) จำนวน 20 ข้อ

(n = 30)

ข้อที่	จำนวนคนที่ตอบถูก ในกลุ่มสูง (R <sub>u</sub> )	จำนวนคนที่ตอบถูก ในกลุ่มต่ำ (R <sub>l</sub> )	ดัชนี ความ ยาก-ง่าย (p)	ดัชนี อำนาจ จำแนก (r)	q (1-p)	pq
1	9	5	0.47	0.53	0.27	0.25
2	12	6	0.60	0.40	0.40	0.24
3	11	5	0.53	0.47	0.40	0.25
4	9	6	0.50	0.50	0.20	0.25
5	10	5	0.50	0.50	0.33	0.25
6	11	7	0.60	0.40	0.27	0.24
7	12	4	0.53	0.47	0.53	0.25
8	12	8	0.67	0.33	0.27	0.22
9	13	9	0.73	0.27	0.27	0.20
10	13	10	0.77	0.23	0.20	0.18
11	10	5	0.50	0.50	0.35	0.25
12	11	5	0.53	0.47	0.40	0.25
13	10	7	0.57	0.43	0.20	0.25
14	10	5	0.50	0.50	0.33	0.25
15	11	8	0.63	0.37	0.20	0.23
16	13	9	0.73	0.27	0.27	0.20
17	13	9	0.73	0.27	0.27	0.20
18	11	7	0.60	0.40	0.27	0.24
19	14	8	0.73	0.27	0.40	0.20
20	9	6	0.50	0.50	0.20	0.25
						4.627

หมายเหตุ : ข้อสอบทั้ง 20 ข้อ จะต้องมีลักษณะดังนี้ (บุญเรียง ขจรศิลป์,2543)

ค่า p มีค่าอยู่ระหว่าง .20 ถึง .80

ค่า r ไม่ต่ำกว่า .20



ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์คำนวณค่าความเที่ยงของแบบทดสอบของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันมี  
ข้อสอบ 20 ข้อ นำไปทดสอบกับนักเรียน 30 คน

ข้อที่ คนที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	X	X2
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	324
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	361
3	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	18	324
4	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	289
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	289
6	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15	225
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16	256
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	16	256
9	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	225
10	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	13	169
11	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	10	100
12	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	12	144
13	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	14	196
14	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	121
15	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	13	169
16	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	13	169
17	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	10	100
18	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	9	81
19	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	9	81
20	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	8	64
21	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	9	81
22	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	11	121
23	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	11	121
24	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	9	81
25	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	8	64
26	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	8	64
27	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	9	81
28	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	10	100
29	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	5	25
30	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	5	25
Ph	9	12	11	9	10	11	12	12	13	13	10	11	10	10	11	13	13	11	14	9		
P1	5	6	5	6	5	7	4	8	9	10	5	5	7	5	8	9	9	7	8	6		
P	.47	.60	.53	.50	.50	.60	.53	.67	.73	.77	.50	.53	.57	.50	.63	.73	.73	.60	.73	.50		
Q	.53	.40	.47	.50	.50	.40	.47	.33	.27	.23	.50	.47	.43	.50	.37	.27	.27	.40	.27	.50		
Pq	.25	.24	.25	.25	.25	.24	.25	.22	.20	.18	.25	.25	.25	.25	.23	.20	.20	.24	.20	.25	4.627	

$$\Sigma pq = 4.267 \quad S^2 = 14.46 \quad rtt = 0.716$$

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวศิริลักษณ์ คลองข่อย
วัน เดือน ปีเกิด	18 มีนาคม 2529
ที่อยู่	69/114 หมู่ 1 ตำบลบ้านใหม่ อำเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120
การศึกษา	
พ.ศ. 2541-2546	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอัมพรไพศาล
พ.ศ. 2547 - 2550	ศิลปบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ธัญบุรี
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2551 - ปัจจุบัน	ทำงานตำแหน่ง GRAPHIC DESIGNER บริษัท คลิก ไอเดีย กรุ๊ป จำกัด

