



การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: เด็กนักเรียนโรงเรียนวัดสังวรพิมล
ไพบูลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2561

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: เด็กนักเรียนโรงเรียน
วัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี



โดย
นางสาวสมิทธา ลิ้มเจียสพงษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE MEDIA DESIGN TO ENHANCE GENEROSITY, CASE STUDY: PUPILS AT
WATSANGWORNPIMONPAIBOON SCHOOL, NONTHABURI



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts DESIGN ARTS
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2018
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา:
เด็กนักเรียนโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล) จังหวัด
นนทบุรี

โดย สมิหลา ลิ้มเจียสพงษ์

สาขาวิชา ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงค์กุล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นเกล้า)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(รองศาสตราจารย์ ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงค์กุล)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร. อนุชา แผงเกษร)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวนาท รัตนรังสิกุล)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ น้ำอ้อย สายหู)

59156313 : ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : อัตมโนทัศน์, ตัวแบบสัญลักษณ์, นิทาน, ความมีน้ำใจ

นางสาว สมิหลา ลิ้มเจียสพงษ์: การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ
กรณีศึกษา: เด็กนักเรียนโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี อาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ : รองศาสตราจารย์ ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงค์กุล

จากการสำรวจต้นทุนชีวิตของเด็กและเยาวชนทั่วประเทศไทยปี 2553 พบว่า มีความอ่อนแอเรื่องความมีน้ำใจเหลือเพียงร้อยละ 34 อีกทั้งยังถูกระบอบอยู่ในคุณธรรมขั้นพื้นฐานของกระทรวงศึกษาธิการ และในข้อที่ 6 ของค่านิยมหลัก 12 ประการตามนโยบายคณะรักษาความสงบแห่งชาติอีกด้วย ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าความมีน้ำใจเป็นคุณธรรมที่สำคัญ และควรปลูกฝังให้กับเด็กและเยาวชนไทย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาเพื่อ 1) ค้นหาอัตมโนทัศน์ด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 2) ศึกษากิจกรรมทางศิลปะและการออกแบบตัวละคร เพื่อหาวิธีที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 และ 3) นำผลการศึกษาทั้งหมดมาออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ สมมติฐานการศึกษา คือสื่อและตัวละครในนิทานที่ออกแบบมาจากอัตมโนทัศน์ของเด็กเป็นแรงผลักดันให้เด็กมีน้ำใจกับคนอื่น ๆ ในชีวิตจริง โดยผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย และมีการสังเกตพฤติกรรมความมีน้ำใจของเด็กร่วมด้วย

ผลการวิจัยพบว่า เมื่อผู้วิจัยได้ทำกิจกรรมและสร้างสื่อผ่านงานศิลปะและการออกแบบเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ 3 ด้าน คือ 1. น้ำใจ...ใจแบ่งปัน 2. น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ 3. น้ำใจ...ใจเสียสละ ประกอบไปด้วยหนังสือนิทาน สมุดระบายสี ของเล่นประกอบนิทาน และชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระจ่างแห่งน้ำใจ” จากการสังเกตเด็กมีการแสดงออกถึงความมีน้ำใจเพิ่มมากขึ้นจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66 และจากการเปรียบเทียบแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังพบว่า หลังทำกิจกรรมเด็กมีคะแนนในแต่ละกลุ่มเพิ่มขึ้นทั้งหมด เรียงจากมากไปน้อยดังนี้ กลุ่มทักษะปฏิบัติ>กลุ่มทักษะพื้นฐาน>กลุ่มทักษะกำกับตนเอง เมื่อได้ทำกิจกรรมพร้อมสื่อ เด็กเกิดความกระตือรือร้นที่จะแสดงออกถึงการแบ่งปัน ช่วยเหลือ เสียสละ และมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น สื่อทั้งหมดนี้ได้สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นผ่านการจำ+การย้ำ เป็นการใช้ความรู้สึกกระตุ้นความรู้สึกเพื่อให้เกิดพฤติกรรมความมีน้ำใจ เด็กมีความเข้าใจและได้เรียนรู้เพิ่มขึ้น อีกทั้งตัวแบบสัญลักษณ์อย่างตัวละครในนิทานที่นำมาจากอัตมโนทัศน์ของเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เป็นแรงผลักดันให้เด็กมีน้ำใจกับคนอื่น ๆ ในชีวิตจริงมากขึ้นด้วย



59156313 : Major DESIGN ARTS

Keyword : SELF-CONCEPT, SYMBOLIC MODEL, GENEROSITY, STORY BOOK

MISS SAMILHA LIMJIASAHAPONG : THE MEDIA DESIGN TO ENHANCE GENEROSITY, CASE STUDY: PUPILS AT WATSANGWORNPIEMONPAIBOON SCHOOL, NONTHABURI THESIS ADVISOR : ASSOCIATE PROFESSOR PRADIPHAT LERTRUJIDUMRONGKUL

From a 2010 survey on the life assets of juveniles in Thailand, only 34% of juveniles were found to be generous, despite generosity being identified as the basic morality values by the Ministry of Education, as announced by the Head of the National Council for Peace and Order (NCPO) in No.6 of 12 values. Generosity is therefore an important moral that should be indoctrinated into juveniles.

The purpose of this research was: to find out the young pupils' self-concept about generosity, to study character design and appropriate art activities for pupils to do and use all the existing relevant research to design media which enhances generosity. The study hypothesizes that the media and character designed from the young pupils' self-concept in story books can motivate them to be generous with other people in real life. The researcher created an activity for young pupils to participate in and observed the pupils' generous behavior.

The research found that through the activities and the media of art and design, three types of generosity were enhanced: 1) the generosity of sharing or giving, 2) the generosity of helping, and 3) the generosity of sacrifice. The media included a story book, a coloring book, the play story, and the generosity forwarding set "TomJaiDee: generosity bag." From the observation with the 30 participants, it was found that the pupils were more generous 20 people (66.66 percent). From the comparison with the Executive Functions (EF) evaluation form on the generosity of young pupils, the scores were broken down as follows, from highest to lowest: practice group, basic group, and the self-regulation group. When they took part in activities together with the media they were enthusiastic to share or give, help others, and make sacrifices. All these media induced and encouraged them to present their generosity through recognition and repetition. The pupils also developed their comprehension and learned more about these aspects. Additionally, the characters as symbolic models from their self-concept could motivate them to be more generous with others in their daily lives.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง “การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: เด็กนักเรียนโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี” สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ด้วยความกรุณาจากนางจิราภรณ์ บุญไกรสร ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี ที่อนุญาตให้ทำกิจกรรมร่วมกับเด็กชั้นอนุบาล 2 อีกทั้งยังเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัยและผู้เชี่ยวชาญอีก 2 ท่าน คือ ดร.วลัยพรรณ บุญมี และดร.ชัตติยา ต้วงสำราญ รวมถึงคุณครูประจำชั้นอนุบาล 2 นางสาววรรณิศา อ่อนประสพ และนางวัลลา คงธรรม ที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กปฐมวัยซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทำกิจกรรม ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงศ์กุล อาจารย์ที่ปรึกษาในการทำวิทยานิพนธ์

ทุกท่านที่ได้กล่าวมานี้ได้คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำ และความช่วยเหลืออันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ ส่งผลให้การทำกิจกรรมและการออกแบบสื่อสามารถออกแบบมาได้ตรงตามวัตถุประสงค์ มีความถูกต้องและสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของทุกท่าน รวมถึงขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์หลักสูตรศิลปการออกแบบ, กรรมการ และผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภายในและภายนอกทุกท่าน ที่ได้ให้ความรู้ให้คำแนะนำ และประสบการณ์อันมีค่าอย่างยิ่งแก่ผู้วิจัย เหนือสิ่งอื่นใดขอขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และพี่สาวที่คอยให้กำลังใจ ให้ความหวังใจ และสนับสนุนในการศึกษาเสมอมา

สมิทธา ลิ้มเจียสพงษ์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ท
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
นิยามศัพท์.....	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
สมมุติฐานของวิจัย.....	4
ขอบเขตการวิจัย.....	5
ขั้นตอนการวิจัย.....	8
บทที่ 2.....	9
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
2. อัตมโนทัศน์ (Self-concept).....	10
3. คุณธรรมที่ควรปลูกฝังในเด็กปฐมวัย.....	12
4. กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย.....	15
5. งานศิลปะสร้างสรรค์กับเด็กปฐมวัย.....	18

6. ตารางกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในแต่ละวัน.....	20
7. นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย รูปแบบและความยาว การออกแบบตัวละคร และการสร้างเรื่องราว	21
8. การใช้สี.....	26
9. การเสริมแรง.....	28
10. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	29
11. โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี.....	41
บทที่ 3.....	44
วิธีดำเนินการวิจัย	44
1. ทำการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเบื้องต้น.....	44
2. ลงพื้นที่.....	45
3. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	46
4. ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย.....	46
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	48
6. ขั้นตอนการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
7. ขั้นตอนการออกแบบ.....	54
บทที่ 4.....	87
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	87
1. ผลจากการสังเกตของครูประจำชั้นก่อนกิจกรรม	87
2. ผลการวิเคราะห์จากแบบทดสอบการแบ่งปัน	88
3. ผลการวิเคราะห์จากการสังเกตกิจกรรมที่ 1 เล่านิทานพร้อมแนะนำตัวละคร	89
4. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 2 วาดภาพระบายสีจากจินตนาการ	90
5. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 3 พุดคุยเกี่ยวกับตัวละครในนิทานและเลือกตัวละครที่ชอบหรือตัว ละครที่ตนเองอยากเป็น.....	93

6. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 4 เล่านิทานพร้อมหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นและเลือกระบาย สี.....	96
7. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 5 แบบทดสอบหลังกิจกรรมผ่านการวาดภาพระบายสี.....	97
8. ผลการวิเคราะห์หลังการทดลองใช้สื่อ.....	98
9. ผลแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย	99
สถิติแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยก่อนทำกิจกรรม (โดยคุณครูอ่าน นิทานให้ฟังทั้ง 3 ตอนก่อน)	99
สถิติแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยหลังทำกิจกรรม.....	106
บทที่ 5.....	118
สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	118
1. สรุปผลการออกแบบ.....	118
2. อภิปรายผลการออกแบบ.....	119
3. ปัญหาที่พบในการดำเนินงาน.....	120
4. ข้อเสนอแนะ	121
รายการอ้างอิง.....	122
ภาคผนวก.....	125
ภาคผนวก ก	126
คู่มือการใช้ชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ	126
ภาคผนวก ข	132
แบบประเมินวัดพฤติกรรมความมีน้ำใจจากแบบประเมิน EF	132
คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย	132
ภาคผนวก ค	137
เอกสารราชการ	137
หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย ท่านที่ 1.....	138

หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย ท่านที่ 2.....	139
หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย ท่านที่ 3.....	140
ภาคผนวก จ.....	141
แบบสอบถามเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัยของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมิน EF.....	141
คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย.....	141
ภาคผนวก ง.....	145
ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC).....	145
ประวัติผู้เขียน.....	150



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม	14
ตารางที่ 2 มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว	19
ตารางที่ 3 มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	20
ตารางที่ 4 แสดงกิจกรรมประจำวันของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี	21
ตารางที่ 5 ภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 1 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจแบ่งปัน'	60
ตารางที่ 6 ภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 2 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ'	64
ตารางที่ 7 ภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 3 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจเสียสละ'	68
ตารางที่ 8 ตารางกิจกรรมประกอบการใช้สื่อ	85
ตารางที่ 9 Executive Functions ทั้ง 9 ด้าน	86
ตารางที่ 10 แสดงการให้สิ่งของของเด็ก	88
ตารางที่ 11 แสดงการวาดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพที่ได้วาด	90
ตารางที่ 12 แสดงสถานที่ในภาพที่ได้วาด	91
ตารางที่ 13 แสดงความสามารถด้านศิลปะ	91
ตารางที่ 14 แสดงผลจากแบบทดสอบวาดสัมพันธ์กับเพื่อนของต่อมตามจำนวนที่ยากให้	97
ตารางที่ 15 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านจำเพื่อใช้งาน (Working memory)	99
ตารางที่ 16 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยับยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory control)	100
ตารางที่ 17 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยืดหยุ่นความคิด (Shift/Cognitive flexibility)	100
ตารางที่ 18 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านควบคุมอารมณ์ (Emotional control)	101
ตารางที่ 19 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านจดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention)	102
ตารางที่ 20 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านการติดตามประเมินตนเอง (Self-monitoring)	103

ตารางที่ 21 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านริเริ่มและลงมือทำ (Initiating).....	104
ตารางที่ 22 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านวางแผน จัดระบบดำเนินการ (Planning & Organizing).....	105
ตารางที่ 23 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านมุ่งเป้าหมาย (Goal-directed persistence)	105
ตารางที่ 24 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านจำเพื่อใช้งาน (Working memory)	106
ตารางที่ 25 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยับยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory control).....	107
ตารางที่ 26 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยืดหยุ่นความคิด (Shift/Cognitive flexibility)	107
ตารางที่ 27 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านควบคุมอารมณ์ (Emotional control)	108
ตารางที่ 28 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านจดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention).....	109
ตารางที่ 29 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านการติดตามประเมินตนเอง (Self-monitoring)	110
ตารางที่ 30 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านริเริ่มและลงมือทำ (Initiating).....	110
ตารางที่ 31 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านวางแผน จัดระบบดำเนินการ (Planning & Organizing).....	111
ตารางที่ 32 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านมุ่งเป้าหมาย (Goal-directed persistence)	112
ตารางที่ 33 แสดงการเปรียบเทียบแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง	113

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 เด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี.....	3
ภาพที่ 2 แสดงภาพกรอบความคิดความมีน้ำใจ ได้แก่ แบ่งปัน ช่วยเหลือ และเสียสละ	5
ภาพที่ 3 การเลือกใช้สีในเชิงโลโก้แบรนด์	28
ภาพที่ 4 แผนผังแสดงขั้นของการเรียนรู้โดยการเลียนแบบ	31
ภาพที่ 5 แผนผังส่วนประกอบของการเรียนรู้ขึ้นกับการรับมาซึ่งการเรียนรู้.....	31
ภาพที่ 6 ลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์จากขั้นต่ำไปสูง.....	33
ภาพที่ 7 เมื่อเด็กสัญญาว่าจะช่วยพ่อล้างรถในวันหยุด.....	37
ภาพที่ 8 แบบประเมิน EF กลุ่มทักษะพื้นฐาน	38
ภาพที่ 9 ด้านหน้าของโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี	42
ภาพที่ 10 ป้ายหน้าโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี	42
ภาพที่ 11 แผนที่โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี.....	42
ภาพที่ 12 นางจิราภรณ์ บุญไกรสร ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัด นนทบุรี.....	43
ภาพที่ 13 ภาพรวมของโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี	45
ภาพที่ 14 ภายในห้องเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี.....	45
ภาพที่ 15 กลุ่มตัวอย่างชั้นอนุบาลปีที่ 2 เด็กปฐมวัยเพศชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี.....	46
ภาพที่ 16 นางจิราภรณ์ บุญไกรสร ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล)	47
ภาพที่ 17 นางสาววรรณิศา อ่อนประสพ ครู คศ.1 คุณครูประจำชั้นอนุบาล 2.....	47
ภาพที่ 18 แสดงกรอบความคิดปัญหาและที่มา.....	49
ภาพที่ 19 กรอบความคิดที่ทำให้เกิดเรื่องราวของ ‘ต้อมใจดี’ ขึ้น.....	49
ภาพที่ 20 แสดงภาพตัวแบบสัญลักษณ์ (ต้อม) โดยอ้างอิงจากทฤษฎีของ Bandura.....	50

ภาพที่ 21 แสดงภาพที่ผู้วิจัยได้ทำแบบทดสอบความมีน้ำใจโดยลองขอสั่งของต่างๆ จากเด็ก	51
ภาพที่ 22 แสดงภาพกิจกรรมที่ 1 เล่นนิทานพร้อมแนะนำตัวละครโดยคุณครูประจำชั้นอนุบาล 2..	52
ภาพที่ 23 แสดงภาพกิจกรรมที่ 2 วาดภาพระบายสีจากจินตนาการ	52
ภาพที่ 24 แสดงภาพกิจกรรมที่ 3 พูดคุยเกี่ยวกับตัวละครในนิทานและเลือกตัวละครที่ชอบ	52
ภาพที่ 25 แสดงภาพกิจกรรมที่ 4 เล่นนิทานพร้อมหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นและเลือกระบายสี	52
ภาพที่ 26 แสดงภาพกิจกรรมที่ 5 แบบทดสอบหลังกิจกรรมผ่านการวาดภาพระบายสี	53
ภาพที่ 27 แสดงภาพทดลองใช้สื่อ ให้น้องๆ มาเล่นเกมประกอบนิทาน	53
ภาพที่ 28 แสดงภาพทดลองใช้สื่อ ให้น้องๆ มาเล่นเกมประกอบนิทาน	53
ภาพที่ 29 แสดงภาพคุณครูกับกระเป๋าน้ำใจ	54
ภาพที่ 30 แสดงภาพที่มาผลสัมฤทธิ์ของต่อมในเรื่องแรก ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจแบ่งปัน’	54
ภาพที่ 31 แสดงการสเก็ทซ์ภาพตัวละครให้เด็กเลือกโดยแปลงจากการวิเคราะห์ตัวละครที่ได้กวาด.	57
ภาพที่ 32 แสดงตัวละครที่เด็กเลือกมากที่สุดในแต่ละแบบโดยมีทั้งหมด 9 แบบ 10 ตัวละคร	58
ภาพที่ 33 แสดงภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 1 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจแบ่งปัน’	58
ภาพที่ 34 แสดงภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 2 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ’	59
ภาพที่ 35 แสดงภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 3 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจเสียสละ’	59
ภาพที่ 36 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ นิทานเรื่องที่ 1 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจแบ่งปัน’ ฉากที่ 8 และ 9	72
ภาพที่ 37 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ สมุดระบายสีเรื่องที่ 1 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจแบ่งปัน’ ฉากที่ 8 และ 9	72
ภาพที่ 38 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ นิทานเรื่องที่ 2 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ’ ฉากที่ 8 และ 9	72
ภาพที่ 39 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ สมุดระบายสีเรื่องที่ 2 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ’ ฉากที่ 8 และ 11	73

ภาพที่ 40 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ นิทานเรื่องที่ 3 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจ เสียสละ’ ฉากที่ 8 และ 9.....	73
ภาพที่ 41 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ สมุทรະบายสีเรื่องที่ 3 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ... ใจเสียสละ’ ฉากที่ 10 และ 12.....	73
ภาพที่ 42 ตัวอย่างผลงานการออกแบบหนังสือนิทานเรื่องต่อมใจดีทั้ง 3 ตอน.....	74
ภาพที่ 43 ตัวอย่างผลงานการออกแบบสมุทรະบายสีเรื่องต่อมใจดีทั้ง 3 ตอน.....	74
ภาพที่ 44 ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเล่นประกอบนิทาน เกมกระดาน	75
ภาพที่ 45 ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเล่นประกอบนิทาน Jigsaw Puzzle ต่อมใจดี	75
ภาพที่ 46 ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเล่นประกอบนิทาน เกมกระดานต่อมใจดี.....	75
ภาพที่ 47 สรุปการได้มาซึ่งนิทานเรื่องต่อมใจดีทั้ง 3 เรื่อง.....	76
ภาพที่ 48 แสดงภาพสิ่งของต่างๆ ในกระเป๋า จำนวน 11 อย่าง	76
ภาพที่ 49 แสดงภาพกระเป๋าแห่งน้ำใจ	77
ภาพที่ 50 แสดงภาพหนังสือนิทาน แบ่งเป็นความมีน้ำใจ 3 ด้าน คือ แบ่งปัน ช่วยเหลือและเสียสละ	77
ภาพที่ 51 แสดงภาพสมุทรະบายสี แบ่งเป็นความมีน้ำใจ 3 ด้าน คือ แบ่งปัน ช่วยเหลือและเสียสละ	78
ภาพที่ 52 สมุดสติ๊กเกอร์ต่อมใจดีพร้อมกระดาน	78
ภาพที่ 53 สติ๊กเกอร์ต่อมใจดี	79
ภาพที่ 54 สมุดบันทึกความมีน้ำใจ.....	79
ภาพที่ 55 พวงกุญแจต่อมใจดี.....	80
ภาพที่ 56 แสดงภาพแก้วน้ำต่อมใจดี	80
ภาพที่ 57 แสดงภาพกล่องดินสอ ดินสอดต่อมใจดี และยางลบต่อมใจดี.....	81
ภาพที่ 58 แสดงภาพตัวอย่างกล่องสีเทียนต่อมใจดี	81
ภาพที่ 59 แสดงภาพเกม Jigsaw Puzzle ต่อมใจดี.....	82
ภาพที่ 60 แสดงภาพตัวอย่างคู่มือการใช้ชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระเป๋าแห่งน้ำใจ”	82

ภาพที่ 61 แสดงภาพสแตนด์ต้อมใจดี (มาแบ่งปันกันเถอะ!) และสแตนด์ต้อมและนิตใจดี.....	83
ภาพที่ 62 แสดงภาพเกมกระดานต้อมใจดี.....	83
ภาพที่ 63 แสดงตารางสำหรับบันทึกสิ่งของส่งต่อน้ำใจ	84
ภาพที่ 64 การจัดแสดงผลงาน	84
ภาพที่ 65 แสดงภาพกระเป๋าลากต้อมใจดี	84
ภาพที่ 66 แผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนเด็กที่แสดงพฤติกรรมความมีน้ำใจ.....	87
ภาพที่ 67 แผนภูมิแท่งแสดงสิ่งของที่เด็ก 24 คนเลือกให้สิ่งของที่อยู่ในห้อง	88
ภาพที่ 68 แผนภูมิแท่งแสดงสิ่งของที่เด็ก 8 คนเลือกให้สิ่งของที่อยู่ในกระเป๋า.....	88
ภาพที่ 69 กิจกรรมที่ 1 เล่นนิทานพร้อมแนะนำตัวละครโดยคุณครูประจำชั้น	89
ภาพที่ 70 ตัวอย่างผลงานของเด็กที่ได้วาดภาพระบายสีหลังจากฟังนิทาน	90
ภาพที่ 71 โทนสีโดยรวมจากผลงานของเด็ก	90
ภาพที่ 72 แสดงการวิเคราะห์ตัวละครที่ได้กวาด	92
ภาพที่ 73 ตัวละครที่ 1 ‘ต้อม’ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ	93
ภาพที่ 74 ตัวละครที่ 2 ‘คุณปู่เย็น’ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ.....	93
ภาพที่ 75 ตัวละครที่ 3 ‘แม่น้อย’ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ	93
ภาพที่ 76 ตัวละครที่ 4 ‘นิต’ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ	94
ภาพที่ 77 ตัวละครที่ 5 ‘หน้อย’ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ	94
ภาพที่ 78 ตัวละครที่ 6 ‘พลอย’ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ	94
ภาพที่ 79 ตัวละครที่ 7 & 8 ‘เจสันและแอนดริว’ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ.....	95
ภาพที่ 80 ตัวละครที่ 9 ‘มะม่วง’ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ	95
ภาพที่ 81 ตัวละครที่ 10 ‘ครูตี๋ม’ ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ.....	95
ภาพที่ 82 แสดงแบบของตัวละครที่เด็กเลือกมากที่สุด	96
ภาพที่ 83 แสดงฉากที่เด็กเลือกระบายสี.....	96
ภาพที่ 84 เพื่อนของต้อมที่เด็กอยากแบ่งปันมากที่สุด	97

ภาพที่ 85 เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะแสดงออกการช่วยเหลือคุณครูยกโต๊ะและเก้าอี้ 98

ภาพที่ 86 กราฟที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบ 27 ข้อคำถามจากแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมี
น้ำใจของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง..... 117

ภาพที่ 87 กราฟที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบ 9 ด้านจากแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจ
ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง..... 117



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของสังคมที่ไม่หยุดนิ่งในปัจจุบัน และการเติบโตของเทคโนโลยีที่ขับเคลื่อนไป ประเทศชาติบ้านเมืองก็ต้องพัฒนาต่อในทิศทางที่ดีขึ้น สิ่งหนึ่งที่สำคัญสำหรับการพัฒนาประเทศชาติในอนาคตคือเด็กและเยาวชนของชาติ จากคำกล่าวที่ทุกคนรู้จักกันเป็นอย่างดีว่า “เด็กในวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า” โดยเฉพาะเด็กปฐมวัย (แรกเกิด-6 ปี) เด็กในวัยนี้จัดได้ว่าเป็นวัยที่มีความสำคัญที่สุดของชีวิตเพราะมีพัฒนาการทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว (จิระนันท์ ชินพา, 2556, p. 1263) ระบบประสาทและสมองเจริญเติบโตสูงที่สุด เมื่อเด็กได้รับการดูแลที่ดีจากครอบครัว ได้รับการอบรมสั่งสอนให้เป็นคนดีมีศีลธรรมพร้อมทั้งได้รับโอกาสที่ดีในการศึกษาเล่าเรียนแล้ว ก็ย่อมเชื่อว่าเด็กเหล่านี้จะเติบโตไปในทิศทางที่ดี และเป็นกำลังสำคัญในการสร้างความเจริญให้กับประเทศชาติต่อไป หากเด็กเหล่านี้เติบโตไปไม่เข้มแข็งพอก็ย่อมนำไปสู่เส้นทางที่ไม่พึงปรารถนาได้ จึงจำเป็นต้องสร้างเสริมภูมิคุ้มกันให้เด็กมีต้นทุนชีวิตที่เข้มแข็ง สำนักพิมพ์คมชัดลึก (2554) ได้กล่าวถึงการสำรวจเด็กและเยาวชนทั่วประเทศไทยในเรื่องต้นทุนชีวิตของเด็กไทยปี 2553 ที่ผ่านมามี 4 เรื่องที่ยังอ่อนแอ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความมั่นใจที่เหลือเพียงร้อยละ 34, การกล้าทำความดีเหลือเพียงร้อยละ 40, การรู้เท่าทันสื่อทั้งภายในและนอกบ้านไม่ถึงร้อยละ 50 สุดท้ายคือเด็กและเยาวชนไทยยังขาดการใส่ใจใฝ่รู้ภูมิปัญญาวัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ปิมปภา ร่วมสุข (2558, p. 906) ได้กล่าวถึงงานวิจัยของ ดร.ปัญญา รุ่งเรือง เกี่ยวกับต้นทุนชีวิตของเด็กไทยและสภาพของสังคมในปัจจุบันว่า กำลังก้าวเข้าสู่ภาวะขาดแคลนความมั่นใจมากขึ้น ด้วยสภาพทางการปกครอง การเมือง เศรษฐกิจ และสังคม กล่าวคือมีความย่อหย่อนทางคุณธรรมและจริยธรรม มีความเห็นแก่ตัวมากกว่าส่วนรวม และถูกรอบงำด้วยวัตถุนิยม จนเมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม 2557 พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ได้แถลงผ่านรายการโทรทัศน์ ‘คืนความสุขให้คนในชาติ’ ถึงค่านิยมหลัก 12 ประการ ตามนโยบายของคณะรักษาความสงบแห่งชาติให้เหตุผลว่า การจะสร้างสรรค์ประเทศไทยให้เข้มแข็งได้นั้น คนต้องเข้มแข็งก่อน ค่านิยมหลัก 12 ประการ ได้แก่ 1. มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ 2. ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทน มีอุดมการณ์ในสิ่งที่ดีงามเพื่อส่วนรวม 3. กตัญญูต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์ 4. ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อม 5. รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทยอันดีงาม 6. มีศีลธรรม รักษาความสัตย์ หวังดีต่อผู้อื่น เผื่อแผ่ และแบ่งปัน 7. เข้าใจเรียนรู้การเป็นประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขที่ถูกต้อง 8. มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย ผู้น้อยรู้จักการเคารพ

ผู้ใหญ่ 9. มีสติรู้ตัว รู้คิด รู้ทำ รู้ปฏิบัติตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว 10. รู้จักดำรงตนอยู่ โดยใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รู้จักอดออมไว้ใช้เมื่อจำเป็น มีไว้พอกินพอใช้ ถ้าเหลือก็แจกจ่ายจำหน่าย และพร้อมที่จะขยายกิจการ เมื่อมีความพร้อม เมื่อมีภูมิคุ้มกันที่ดี 11. มีความเข้มแข็งทั้งร่างกายและจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำหรือกิเลส มีความละอายเกรงกลัวต่อบาปตามหลักของศาสนา 12. คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมและของชาติมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง จะเห็นได้ว่าจากค่านิยม 12 ประการที่ได้ยกมานี้ มีการกล่าวถึงความมีน้ำใจอยู่ในข้อ 6 คือ มีศีลธรรม รักษาความซื่อสัตย์ ห่วงดีต่อผู้อื่น เพื่อแม่ และแบ่งปัน อีกทั้งกระทรวงศึกษาธิการได้เห็นสมควรให้ปลูกฝังคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการแก่เด็กและเยาวชนไทย ได้แก่ ขยัน ประหยัด ซื่อสัตย์ มีวินัย สุภาพ สะอาด สามัคคี มีน้ำใจ จากทั้งหมดที่กล่าวมานี้เห็นได้ว่า ความมีน้ำใจเป็นคุณธรรมพื้นฐานที่ควรปลูกฝังให้แก่เด็กและเยาวชนไทย เพราะสิ่งนี้เป็นสิ่งสำคัญส่วนหนึ่งที่จะสร้างต้นทุนชีวิตให้สามารถเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่ดี และมีน้ำใจในวันข้างหน้าต่อไป

เมื่อหากต้องการปลูกฝังให้เด็กมีคุณธรรมด้านความมีน้ำใจแล้ว สิ่งที่จะสามารถแทรกซึมเข้าไปในจิตใจของเด็กได้ คือรูปแบบวิธีการสื่อสารที่เข้าใจเด็กและเด็กชื่นชอบ โดยทำความเข้าใจจากอัตมโนทัศน์ของเด็ก อัตมโนทัศน์ (Self-concept) อัตตะ (ตัวตน) มโน (จิต, ความคิด) ทัศนะ (ความคิดเห็น) คือแนวคิดที่บุคคลมีต่อตัวตนของตนเอง ดวงกมล สังสกุลณีย์ (2552, p. 13) ได้กล่าวถึง อัตมโนทัศน์ คือ ความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อตนเองทั้งดีและไม่ดี ความรู้สึกเหล่านี้เกิดจากประสบการณ์สิ่งแวดล้อมรอบตัว ทัศนคติ ค่านิยม ความเชื่อที่บุคคลมีต่อตนเองทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสังคม อันเป็นผลมาจากการรับรู้เกี่ยวกับตนเอง ความรู้สึกนึกคิด ทัศนคติ ค่านิยม และความเชื่อต่างๆ เหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกของบุคคล อัตมโนทัศน์สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามวุฒิภาวะและสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับบุคคล หากสามารถปรับเปลี่ยนอัตมโนทัศน์ให้เป็นอัตมโนทัศน์ที่ดีได้ ก็สามารถกำหนดพฤติกรรมให้เป็นไปในทิศทางที่ดีและเหมาะสม จะช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่ดีที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้ พฤติกรรมที่ดีนอกจากมีอัตมโนทัศน์ดีแล้วยังสามารถใช้ตัวแบบมาปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้ดีขึ้นได้อีกด้วย จากกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบของ Bandura ได้กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบ ประกอบด้วย 4 กระบวนการ เมื่อมีตัวแบบก็มีการเรียนรู้ผ่านกระบวนการสนใจ ต่อด้วยกระบวนการเก็บจำ เกิดกระบวนการเลียนแบบ และกระบวนการจูงใจ ผลสุดท้ายเกิดการกระทำหรือพฤติกรรมตามตัวแบบ ตัวแบบอาจมีได้ทั้งแบบมีชีวิตและสัญลักษณ์ ทั้งนี้เด็กเล็กมีการเรียนรู้จากตัวแบบสัญลักษณ์ได้ดีกว่าเด็กโต (ปวีร์กาญจนณี, 2552, pp. 9-11) การค้นหาอัตมโนทัศน์ของเด็กสามารถค้นหาและสร้างตัวแบบได้จากแบบทดสอบและการจัดกิจกรรม ระยะเวลาที่เหมาะสมสำหรับเด็กในแต่ละวัยแตกต่างกันตามความต้องการและความสนใจของเด็ก เช่น วัย 3-4 ปี มีความสนใจประมาณ 8-12 นาที วัย 4-5 ปี มีความ

สนใจประมาณ 12-15 นาที วัย 5-6 ปี มีความสนใจประมาณ 15-20 นาที ขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน จะมีทั้งการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก การพัฒนาอารมณ์ จิตใจ และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม การพัฒนาสังคมนิสัย การพัฒนาการคิด การพัฒนาภาษา และการส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, pp. 41-42) นอกจากการพัฒนาด้านคุณธรรมจริยธรรมแล้ว การส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ก็เป็นเรื่องที่สำคัญสำหรับเด็ก สามารถครอบคลุมการพัฒนาในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เด็กในช่วงวัยนี้โครงสร้างสมองซีกขวาทำงานได้ดีมากเกี่ยวกับงานศิลปะ มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์สูง กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสี งานกระดาษ งานปั้น และงานประดิษฐ์ ศิลปะด้านการวาดภาพระบายสีจึงมีความเหมาะสมทั้งสำหรับการทำกิจกรรมและค้นหาอัตมโนทัศน์ของเด็ก เมื่อเด็กเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เด็กสามารถถ่ายทอดและสื่อสารจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ อารมณ์จากมโนภาพ และความรู้สึกนึกคิดผ่านการวาดภาพระบายสีได้อย่างอิสระเสรีออกมาให้ผู้อื่นได้รับรู้ โดยไม่ต้องรู้สึกกดดันหรือโดนบีบบังคับ

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี เพื่อสื่อสารความเข้าใจเรื่องความมีน้ำใจกลับไปให้เด็กในรูปแบบของสื่อ ประกอบไปด้วยหนังสือนิทาน สมุดระบายสี ของเล่นประกอบนิทาน และชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต้อมใจดี: กระเป๋าแห่งน้ำใจ”



ภาพที่ 1 เด็กปฐมวัย โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี
ที่มา: ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี

นิยามศัพท์

อัตมโนทัศน์ คือ ความรู้สึกนึกคิดหรือความคิดเห็น ที่มีต่อตัวตนของตนเองในทุกๆ ด้าน และถูกแสดงออกมาผ่านพฤติกรรมและบุคลิกภาพของมนุษย์

เด็กปฐมวัย คือ ตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี เป็นช่วงเวลาที่สำคัญสำหรับการพัฒนาชีวิตของเด็ก โดยที่สมองของเด็กจะพัฒนาอย่างรวดเร็วในช่วงเวลานี้

ต้นทุนชีวิต คือ ต้นทุนขั้นพื้นฐานที่มีผลต่อการพัฒนาทางด้านจิตใจ สังคม สติปัญญาให้สามารถเจริญเติบโตและดำรงชีพอยู่ในสังคมได้อย่างเข้มแข็ง

ความมีน้ำใจ ประกอบไปด้วยความมีน้ำใจทั้ง 3 ด้าน

- น้ำใจ...ใจแบ่งปัน คือ แบ่งสิ่งที่เรามีอยู่ (มากกว่า 1) หรือสิ่งที่เราสามารถให้แก่ผู้อื่นได้และเป็นประโยชน์กับคนที่ได้รับ

- น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ คือ ทำให้สำเร็จ แบ่งเบาภาระ ช่วยผู้อื่นให้พ้นจากความยากลำบากหรือพ้นทุกข์

- น้ำใจ...ใจเสียสละ คือ สละสิ่งที่เรามีอยู่ (เพียงอย่างเดียว) ให้ผู้อื่นด้วยความเต็มใจ อาจเป็นการบริจาค

ตัวแบบสัญลักษณ์ คือ ตัวแบบที่ถูกนำเสนอผ่านบุคคลในการเป็นภาพแม่แบบในหนังสือ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เป็นต้น ตัวแบบสัญลักษณ์อาจไม่ใช่บุคคล แต่เป็นสัตว์หรือการ์ตูนก็ได้

นิทาน คือ เรื่องเล่าหรือเรื่องที่แต่งขึ้นมาพร้อมแฝงคติธรรม และมุ่งให้ความสนุกเพลิดเพลิน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อค้นหาอัตมโนทัศน์ด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
2. เพื่อศึกษากิจกรรมทางศิลปะและการออกแบบตัวละคร เพื่อหาวิธีที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
3. เพื่อนำผลการศึกษาทั้งหมดมาออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ

สมมุติฐานของวิจัย

สื่อและตัวละครในนิทานที่ออกแบบมาจากอัตมโนทัศน์ของเด็ก เป็นแรงผลักดันให้เด็กมีน้ำใจกับคนอื่น ๆ ในชีวิตจริง

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยนำมาซึ่งการออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมความมีน้ำใจให้กับเด็กปฐมวัย มีการทำกิจกรรมทั้งหมด 5 กิจกรรม โดยใช้นิทานเป็นสื่อกลางในการสื่อสารให้เด็กได้รู้จักความมีน้ำใจ การวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงผสมผสาน (Mixed method) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านประชากร

1.1 กลุ่มตัวอย่างมาจากการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) คือ เด็กปฐมวัยเพศชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี จำนวน 30 คน

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลดังนี้

2.1 อัตมโนทัศน์ของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

2.2 การใช้ภาพประกอบ การออกแบบตัวละคร การใช้สี

2.3 ตัวแบบสัญลักษณ์จากกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบของ

Bandura และการสร้างแรงจูงใจ

2.4 แบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย

2.5 กิจกรรมทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 5-6 ปี

2.6 ตารางกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในแต่ละวัน

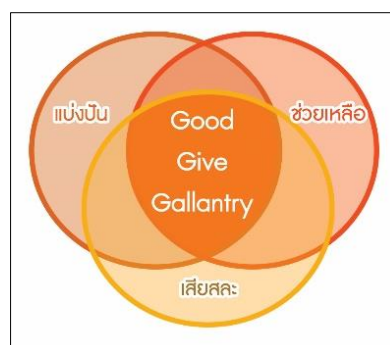
2.7 การทำหนังสือนิทานและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 5-6 ปี

2.8 ความมีน้ำใจ 3 ด้าน

- น้ำใจ...ใจแบ่งปัน

- น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ

- น้ำใจ...ใจเสียสละ



ภาพที่ 2 แสดงภาพกรอบความคิดความมีน้ำใจ ได้แก่ แบ่งปัน ช่วยเหลือ และเสียสละ

3. ขอบเขตด้านพื้นที่ คือ โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี

4. ตัวแปรในการวิจัย

4.1 ตัวแปรต้น คือ อัตมโนทัศน์ของเด็ก

4.2 ตัวแปรตาม คือ เด็กมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณธรรมด้านความมีน้ำใจผ่านสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ

5. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย กำหนดระยะเวลา 4 เดือน โดยแบ่งออกเป็น 5 ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 ศึกษาหาข้อมูลเกี่ยวกับอัตมโนทัศน์ ตัวแบบสัญลักษณ์ ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 การสร้างภาพประกอบ การออกแบบตัวละคร และการทำหนังสือนิทาน

ช่วงที่ 2 สำรวจพื้นที่พร้อมติดต่อพูดคุยพบปะกับผู้อำนวยการโรงเรียนและคุณครูประจำชั้นระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

ช่วงที่ 3 ทำกิจกรรมทั้งหมด 5 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมจะอยู่ที่ 1 กิจกรรมต่อ 1 สัปดาห์ ใช้เวลาในแต่ละกิจกรรมประมาณ 30-40 นาที โดยกิจกรรมจะอยู่ในช่วงเช้า เวลา 9.50-10.30 น. เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมเสรีตามตารางกิจกรรมของเด็กอนุบาล ชั้นปีที่ 2 โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี ดังนี้

ก่อนเริ่มกิจกรรม พบปะพูดคุยแนะนำตัว ทำความสนิทสนม

ก่อนเริ่มกิจกรรม ทดสอบการแบ่งปัน

กิจกรรมที่ 1 เล่านิทานพร้อมแนะนำตัวละคร

กิจกรรมที่ 2 วาดภาพระบายสีจากจินตนาการ

กิจกรรมที่ 3 พูดคุยเกี่ยวกับตัวละครในนิทานและเลือกตัวละครที่ชอบ

กิจกรรมที่ 4 เล่านิทานพร้อมหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นและเลือก

ระบายสี

กิจกรรมที่ 5 แบบทดสอบหลังกิจกรรมผ่านการวาดภาพระบายสี

ช่วงที่ 4 สรุปและสร้างสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ

ช่วงที่ 5 ใช้สื่อและปรับปรุงแก้ไข

6. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

6.1 การวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัยดังนี้

6.1.1 เตรียมความรู้ในเรื่องของข้อมูลเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 5-6 ปี เพื่อให้ทราบข้อมูลเบื้องต้น

6.1.2 เตรียมความรู้ในเรื่องของกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

6.1.3 เตรียมความรู้ในเรื่องการทำหนังสือนิทาน ของเล่น และการ
ออกแบบตัวละครสำหรับเด็กปฐมวัย

6.1.4 เตรียมความรู้จากการสอบถามคุณครูประจำชั้น

6.1.5 สรุปลงและนำไปปรับใช้สำหรับการทำกิจกรรม

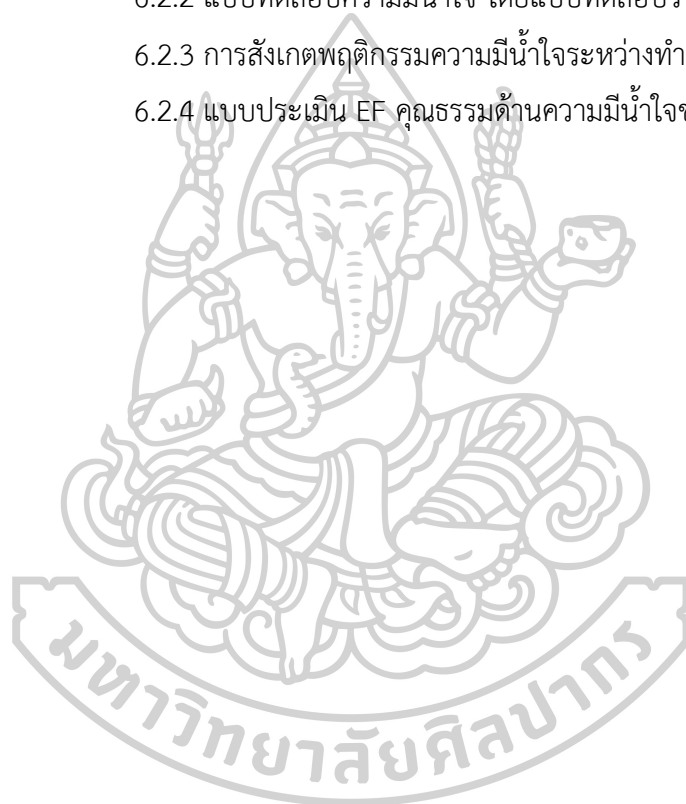
6.2 สร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อสรุปผล และนำไปสู่การออกแบบสื่อ
เพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ

6.2.1 แบบทดสอบความมีน้ำใจ โดยตั้งคำถามถามเด็ก

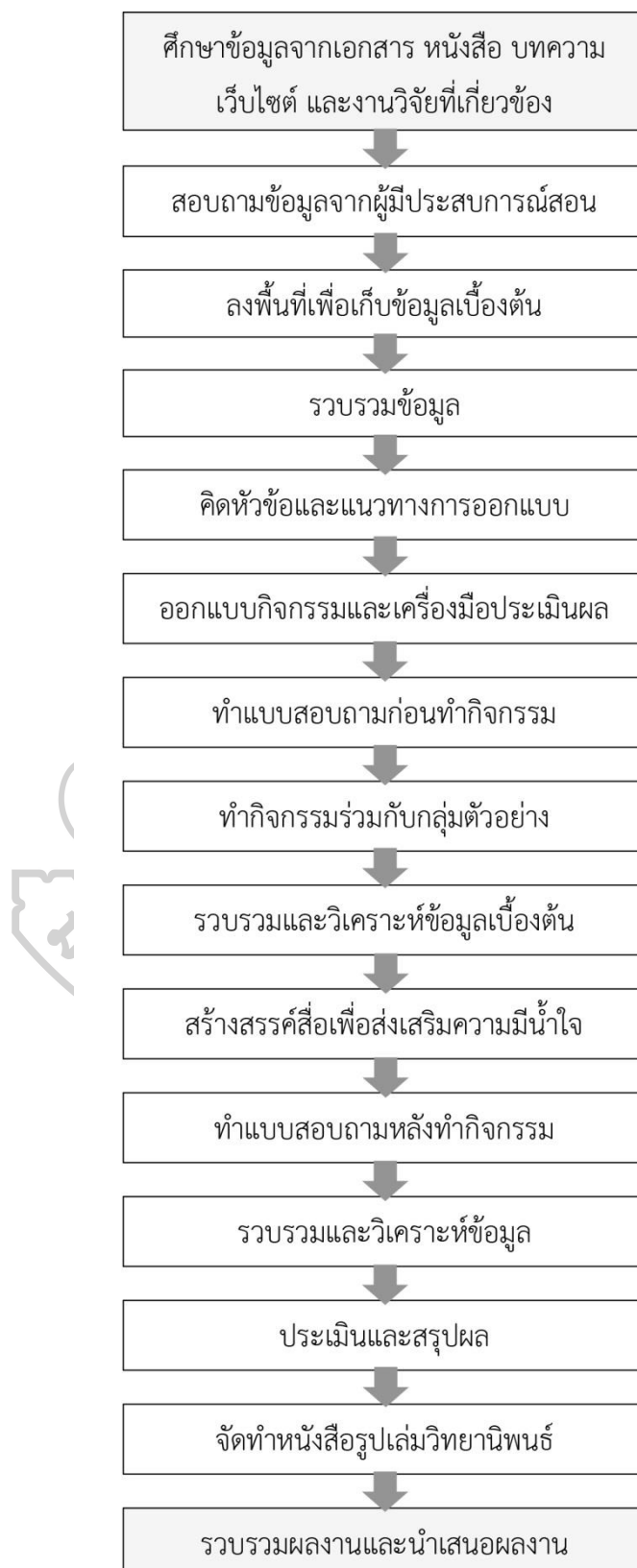
6.2.2 แบบทดสอบความมีน้ำใจ โดยแบบทดสอบวาดรูประบายสี

6.2.3 การสังเกตพฤติกรรมความมีน้ำใจระหว่างทำกิจกรรม

6.2.4 แบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย



ขั้นตอนการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี” ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนอเป็นหัวข้อต่อไปนี้

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. อัตมโนทัศน์ (Self-concept)
3. คุณธรรมที่ควรปลูกฝังในเด็กปฐมวัย
4. กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย
5. งานศิลปะสร้างสรรค์กับเด็กปฐมวัย
6. ตารางกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในแต่ละวัน
7. นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย รูปแบบและความยาว การออกแบบตัวละคร และการสร้างเรื่องราว
8. การใช้สี
9. การเสริมแรง
10. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
11. โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พิมปภา ร่วมสุข (2558, p. 903) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การสร้างสื่อนิทานเพื่อพัฒนาพฤติกรรมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจในเด็กปฐมวัย” ในการวิจัยผู้วิจัยได้สร้างนิทานโดยอาศัยหลักการสร้างนิทานและหลักการสื่อสารสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อโน้มน้าวใจให้เด็กปฐมวัยรู้จักความมีน้ำใจช่วยเหลือและแบ่งปันให้ผู้อื่น ในรูปแบบหนังสือทั่วไปและหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-book) พบว่า สื่อนิทานที่มีประสิทธิภาพ มีความเหมาะสมและมีความน่าสนใจนั้น สามารถพัฒนาและลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในเด็กปฐมวัยได้

จิระนันท์ ชินพา (2556, p. 1267) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์จากวัสดุธรรมชาติโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อความสามารถการคิดเชิงเหตุผลและพฤติกรรมความร่วมมือสำหรับเด็กปฐมวัย” ในการวิจัยผู้วิจัยได้ทำการทดสอบเด็กปฐมวัยทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมพบว่า ผลการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์จากวัสดุธรรมชาติโดยใช้กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ มี

ผลต่อความสามารถการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย เพราะในรูปแบบกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติเองทั้งหมด คุณครูได้มีการสอดแทรกความคิดเชิงเหตุผลเข้าไป อีกทั้งตัวกิจกรรมกลุ่มนี้ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมความร่วมมือของเด็กได้มากขึ้น

ชนิตา ทองวิไล (2558, pp. 114-115) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “ผลการใช้กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดอัตมโนทัศน์ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” พบว่า การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดอัตมโนทัศน์ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น สามารถพัฒนาการเห็นคุณค่าในตนเองได้ โดยจะต้องพัฒนาบุคคลให้ยอมรับความจริงและยอมรับตนเอง เมื่อเด็กรับรู้ว่าคุณค่าในตนเองมีความสำคัญกับบุคคลอื่น ก็จะสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองมากขึ้น

ปวีร์ กาญจนภิ (2552, pp. 70-71) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาความมีน้ำใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์ โดยใช้การเรียนรู้จากตัวแบบมีชีวิตและตัวแบบสัญลักษณ์” พบว่า การใช้กิจกรรมการเรียนรู้จากตัวแบบสัญลักษณ์สามารถพัฒนาความมีน้ำใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์ได้ และสามารถนำกิจกรรมการเรียนรู้จากตัวแบบสัญลักษณ์ไปพัฒนาความมีน้ำใจต่อไปได้

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเห็นได้ว่า การพัฒนาพฤติกรรมของเด็กได้ต้องมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตัวแบบสัญลักษณ์สามารถพัฒนาความมีน้ำใจได้ และแนวคิดอัตมโนทัศน์จะช่วยส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็ก การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่มจะส่งผลให้เด็กเกิดพฤติกรรมความร่วมมือ สร้างความสามัคคี เกิดการแบ่งปันในตัวเด็กได้อีกด้วย รวมถึงการสร้างสื่อนิทานให้มีประสิทธิภาพ มีความเหมาะสม และมีความน่าสนใจ ยังเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาพฤติกรรมคุณธรรมความมีน้ำใจในเด็กปฐมวัยได้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าสามารถนำแต่ละส่วน ไม่ว่าจะเป็นการจัดกิจกรรม แนวคิดอัตมโนทัศน์ ตัวแบบสัญลักษณ์ สื่อนิทาน มาร่วมและประยุกต์ให้เข้ากัน รวมถึงสร้างแรงจูงใจ เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้และพฤติกรรมความมีน้ำใจมากขึ้น

2. อัตมโนทัศน์ (Self-concept)

2.1 ความหมายของ อัตมโนทัศน์ (Self-concept)

อัตมโนทัศน์ (Self-concept) มาจาก ‘อัตตะ’ + ‘มโน’ + ‘ทัศน์ะ’ คำว่า ‘อัตตะ’ หมายถึง ตัวตน, ‘มโน’ หมายถึง จิตและความคิด ส่วน ‘ทัศน์ะ’ หมายถึง ความคิดเห็น มีผู้ที่ให้ความหมายของอัตมโนทัศน์ไว้หลากหลาย ดังนี้

กัลญญ เพชรารณ (2555, p. 11) อัทมโนทัศน์ คือ ความรู้สึกนึกคิด ความเข้าใจ การรับรู้ และเจตคติของแต่ละบุคคลที่มีต่อตนเองในทุกๆ ด้าน เป็นผลมาจากเรียนรู้และประสบการณ์ที่บุคคล ได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อม อันเป็นตัวกำหนดบุคลิกภาพ

ดวงกมล สังสกุลณีย์ (2552, p. 13) อัทมโนทัศน์ คือ ความรู้สึกนึกคิดที่บุคคลมีต่อตนเองทั้ง ทางด้านที่ดีและไม่ดี ความรู้สึกเหล่านี้เกิดขึ้นจากประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัว มีผลโดยตรง ต่อพฤติกรรมการแสดงออกของแต่ละบุคคล

Bracken (อ้างถึงใน กัลญญ เพชรารณ, 2555, p. 11) อัทมโนทัศน์ คือ การประเมิน พฤติกรรมของตนเองในหลายมิติ แต่ละมิติมีเอกลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมของบุคคลใน ปัจจุบัน เป็นผลมาจากประสบการณ์ในอดีต สามารถนำมาทำนายพฤติกรรมในอนาคตได้

กล่าวโดยสรุปได้ว่า อัทมโนทัศน์ คือ ความรู้สึกนึกคิดหรือความคิดเห็นที่มีต่อตัวตนของ ตนเองในทุกๆ ด้าน และถูกแสดงออกมาผ่านพฤติกรรมและบุคลิกภาพของมนุษย์

2.2 ความสำคัญของอัทมโนทัศน์

จินดารัตน์ โพธิ์นอก (2557) ได้แสดงความคิดเห็นว่า อัทมโนทัศน์มีทั้งด้านบวกและลบ อัท-มโนทัศน์เกิดจากผู้เรียนสังเกตปฏิกิริยาของผู้อื่นที่มีต่อตน และเกิดจากประสบการณ์ที่ได้รับ อันจะ ก่อให้เกิดการรับรู้ เช่น รับรู้ว่าตนเป็นคนดีหรือไม่ มีความสามารถมากน้อยเพียงใด ถ้าผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ปฏิบัติต่อเด็กด้วยความรัก ความเอาใจใส่ เด็กจะเกิดความรู้สึกว่าตนมีคุณค่า มีความคิดที่ดี ต่อตนเองหรือมีอัทมโนทัศน์ด้านบวก ในทางตรงกันข้ามถ้าเด็กทำสิ่งใดผิดแล้วได้รับการดูว่าหรือดู แคลนจากผู้อื่นจะเกิดความรู้สึกด้อย คิดว่าตนเป็นคนที่สังคมไม่ยอมรับหรือเป็นคนไม่มีความสามารถ มีความคิดในแง่ลบต่อตนเองหรือมีอัทมโนทัศน์ด้านลบ ผู้ที่มีความคิดในแง่ลบกับตนเองบ่อย เป็นบ่อ เกิดของปมด้อยและไม่เชื่อมั่นในตนเอง แต่ทั้งนี้เป็นธรรมดาที่มนุษย์ย่อมมีทั้งข้อดีและข้อบกพร่อง การรับรู้เกี่ยวกับข้อบกพร่องของตนกลับจะเป็นประโยชน์ที่ช่วยให้เด็กได้พิจารณาสิ่งต่างๆ ได้ตรงต่อ ข้อเท็จจริง ไม่หลอกตนเอง เมื่อรับรู้ข้อบกพร่องของตนแล้ว ต้องรีบแก้ไขหรือปรับปรุง ดังนั้นเมื่อเด็ก ทำผิดพลาดไป ผู้ใหญ่จึงไม่ควรแสดงที่ตำรังเกียจ ดุด่า ประณาม หรือลงโทษเด็กอย่างรุนแรงด้วย อารมณ์ แต่ควรชี้แจงด้วยเหตุผลว่าเขาได้ทำผิดพลาด ต้องมีการดูว่าหรือลงโทษกันบ้าง แต่ถ้าเด็กทำดี หรือแสดงความสามารถให้ปรากฏ ผู้ใหญ่ควรชมเชยให้กำลังใจเพื่อทำให้เกิดความรู้สึกด้านบวก มี ความภาคภูมิใจในตนเองจะก่อให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ผู้ปกครองและคุณครูต้องส่งเสริมให้เด็ก มีอัทมโนทัศน์ด้านบวกและตรงต่อความเป็นจริงให้มากขึ้นด้วย

จิรุตต์ ภูเจริญ (2551, p. 16) ได้แสดงความคิดเห็นว่า อัทมโนทัศน์มีความสำคัญเพราะเป็น ความคิดเห็น ความรู้สึก หรือความเข้าใจที่บุคคลมีต่อตนเอง และส่งผลถึงพฤติกรรมของบุคคลด้วย หากบุคคลมีอัทมโนทัศน์ในทางที่ดีสอดคล้องกับความเป็นจริงก็จะมีแนวโน้มของพฤติกรรมที่เหมาะสม

กับสภาพทางสังคมและสิ่งแวดล้อมของตน หากบุคคลมีอัตมโนทัศน์ที่ไม่ดีก็อาจจะแสดงพฤติกรรมไปในทางลบหรือพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ต่อสังคมได้

กล่าวได้ว่า อัตมโนทัศน์มีความสำคัญมาก และควรให้ความสำคัญเพราะส่งผลต่อพฤติกรรมที่ดี ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้เด็กมีอัตมโนทัศน์ด้านบวก เพื่อก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ดีและเหมาะสมกับสภาพทางสังคมและสิ่งแวดล้อม

3. คุณธรรมที่ควรปลูกฝังในเด็กปฐมวัย

3.1 ความหมายของคุณธรรม

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554) ได้ให้ความหมายของคุณธรรม หมายถึง สภาพคุณงามความดี

สุชาติพิทย์ วิเชียรวัฒน์ชัย (2554, p. 32) คุณธรรม หมายถึง ลักษณะนิสัยที่ดีงามของคนทั่วไป เป็นเครื่องควบคุมความประพฤติของบุคคลให้แสดงออกตามที่ตนปรารถนา

บทวิทยุรายการ “รู้ รัก ภาษาไทย” ออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 5 พฤษภาคม พ.ศ. 2552 ได้ให้ความหมายของคุณธรรมไว้ว่า “ธรรมะที่เป็นความดีซึ่งคนควรมีประจำตน ธรรมะซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์สุขแก่มวลมนุษย ในการจัดการศึกษาให้แก่เยาวชนกุลบุตรกุลธิดาของเราจึงกำหนดให้มีความรู้คู่คุณธรรมหรือให้คุณธรรมนำความรู้ คนมีความรู้หากไม่มีคุณธรรม อาจใช้ความรู้นั้นสร้างสิ่งที่ไม่สนองความต้องการของตน และเนื่องจากขาดคุณธรรม สิ่งที่ทำนั้นจึงอาจทำลายผู้อื่นหรือทำลายชาติได้ คุณธรรมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องปลูกฝังให้เจริญแนบแน่นแก่คนในสังคมก่อนความรู้อื่นๆ ควรปลูกฝังตั้งแต่อยู่ในวัยเยาว์และปลูกฝังต่อเนื่องเรื่อยไปอย่าให้ขาดตอน เช่น คนที่มีคุณธรรม คุณธรรมก็จะควบคุมให้ประพฤติตนแต่ในทางที่ถูกต้องตามทำนองคลองธรรม”

จากความหมายของคุณธรรมข้างต้นจึงกล่าวได้ว่า คุณธรรม คือ คุณงามความดีที่อยู่ในตัวของบุคคล ทำให้เกิดจากการกระทำที่มีจิตสำนึกของความดีงามและเป็นที่ยอมรับของสังคม

3.2 คุณธรรมที่ควรปลูกฝังในเด็กปฐมวัย

การปลูกฝังคุณธรรมควรเริ่มปลูกฝังให้เด็กตั้งแต่วัยเยาว์ เพราะวัยเด็กเป็นวัยที่มีการเจริญเติบโตทุกๆ ด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว (จิระนันท์ ชินพา, 2556, p. 1263)

กระทรวงศึกษาธิการได้เห็นสมควรให้ปลูกฝังคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ แก่เด็กและเยาวชนไทย ได้แก่

3.2.1 ขยัน คือ ความตั้งใจเพียรพยายามทำหน้าที่การทำงานอย่างต่อเนื่อง สม่ำเสมอ อดทน ไม่ท้อถอยเมื่อพบอุปสรรค ความขยันต้องควบคู่กับการใช้ปัญญา แก้ปัญหาจนเกิดผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย

3.2.2 ประหยัด คือ การรู้จักเก็บออม ถนอมใช้ทรัพย์สินสิ่งของให้เกิดประโยชน์ คู้มค่า ไม่ฟุ่มเฟือย ฟุ้งเฟ้อ

3.2.3 ซื่อสัตย์ คือ ประพฤติตรง ไม่เอินเอียง ไม่มีเล่ห์เหลี่ยม มีความจริงใจ ปลอดภัยจากความรู้สึกลำเอียงหรืออคติ

3.2.4 มีวินัย คือ การยึดมั่นในระเบียบแบบแผน ข้อบังคับ และข้อปฏิบัติ มีทั้งวินัยในตนเองและต่อสังคม

3.2.5 สุภาพ คือ เรียบร้อย อ่อนโยน ละมุนละม่อม มีกิริยามารยาทที่ดีงาม มีสัมมาคารวะ

3.2.6 สะอาด คือ ปราศจากความมัวหมอง ทั้งกาย ใจ และสภาพแวดล้อม ความผ่องใส เป็นที่เจริญตา ทำให้เกิดความสบายใจแก่ผู้พบเห็น

3.2.7 สามัคคี คือ ความพร้อมเพรียง ความกลมเกลียว ความปรองดอง ร่วมใจกัน ปฏิบัติงานให้บรรลุผลตามที่ต้องการ เกิดงานการอย่างสร้างสรรค์ ปราศจากการทะเลาะวิวาท ไม่เอารัดเอาเปรียบกัน เป็นการยอมรับความมีเหตุผล ยอมรับความแตกต่าง หลากหลายทางความคิด หลากหลายในเรื่องเชื้อชาติ มีความสมานฉันท์

3.2.8 มีน้ำใจ คือ ความจริงใจที่ไม่เห็นแก่เพียงตนเองหรือเรื่องของตนเอง แต่เห็นอกเห็นใจ เห็นคุณค่าในเพื่อนมนุษย์ มีความเอื้ออาทร เอาใจใส่ ให้ความสนใจในความต้องการ ความจำเป็น ความทุกข์สุขของผู้อื่น และพร้อมที่จะให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกันและกัน

เมื่อวันที่ 11 กรกฎาคม 2557 พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ได้แถลงผ่านรายการโทรทัศน์ ‘คืนความสุขให้คนในชาติ’ ถึงค่านิยมหลัก 12 ประการ ตามนโยบายของคณะรักษาความสงบแห่งชาติ โดยให้เหตุผลว่าการจะสร้างสรรค์ประเทศไทยให้เข้มแข็งได้นั้น คนต้องเข้มแข็งก่อน ได้แก่

- 1) มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
- 2) ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทน มีอุดมการณ์ในสิ่งที่ดีงามเพื่อส่วนรวม
- 3) กตัญญูต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์
- 4) ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษาเล่าเรียนทั้งทางตรงและทางอ้อม
- 5) รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทยอันงดงาม
- 6) มีศีลธรรม รักษาความสัตย์ หวังดีต่อผู้อื่น เผื่อแผ่และแบ่งปัน
- 7) เข้าใจเรียนรู้การเป็นประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขที่ถูกต้อง

- 8) มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย ผู้น้อยรู้จักการเคารพผู้ใหญ่
- 9) มีสติรู้ตัว รู้คิด รู้ทำ รู้ปฏิบัติตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว
10. รู้จักดำรงตนอยู่โดยใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รู้จักอดออมไว้ใช้เมื่อยามจำเป็น มีไว้พอกินพอใช้ ถ้าเหลือก็แจกจ่ายจำหน่าย และพร้อมที่จะขยายกิจการเมื่อมีความพร้อม เมื่อมีภูมิคุ้มกันที่ดี
- 11) มีความเข้มแข็งทั้งร่างกายและจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำหรือกิเลส มีความละอายเกรงกลัวต่อบาปตามหลักของศาสนา
- 12) คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมและของชาติมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง

จากสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2560, p. 29) ได้สร้างมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ 12 มาตรฐาน

ในมาตรฐานที่ 5 กล่าวถึง คุณธรรม คือมีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม จากตารางด้านล่างจะเห็นได้ว่าตัวบ่งชี้ที่มีการกล่าวถึงความมีน้ำใจด้านความเมตตา กรุณา มีน้ำใจ และช่วยเหลือ โดยกำหนดสภาพที่พึงประสงค์สำหรับเด็กในช่วงอายุ 5-6 ปี คือ 1. แสดงความรักเพื่อนและมีเมตตา สัตว์เลี้ยง 2. ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเอง

ตารางที่ 1 มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
1. ซื่อสัตย์สุจริต	บอกหรือชี้ได้ว่าสิ่งใดเป็นของตนเอง และสิ่งใดเป็นของผู้อื่น	ขออนุญาตหรือรอคอย เมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่น เมื่อมีผู้ชี้แนะ	ขออนุญาตหรือรอคอย เมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่นด้วยตนเอง
2. มีความเมตตา กรุณา มีน้ำใจ ช่วยเหลือ และแบ่งปัน	แสดงความรักเพื่อน และมีเมตตา สัตว์เลี้ยง แบ่งปันผู้อื่นได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	แสดงความรักเพื่อน และมีเมตตา สัตว์เลี้ยง ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	แสดงความรักเพื่อน และเมตตา สัตว์เลี้ยง ช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นได้ด้วยตนเอง
3. มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	แสดงสีหน้าหรือท่าทาง รับรู้ความรู้สึกผู้อื่น	แสดงสีหน้าและท่าทาง รับรู้ความรู้สึกผู้อื่น	แสดงสีหน้าและท่าทาง รับรู้ความรู้สึกผู้อื่น อย่างสอดคล้องกับ

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
			สถานการณ์
4. มีความรับผิดชอบ	ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ เมื่อมีผู้ช่วยเหลือ	ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนสำเร็จ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	ทำงานที่ได้รับมอบหมายจนเสร็จด้วยตนเอง

3.3 ความสำคัญของคุณธรรมพื้นฐานเรื่องความมีน้ำใจ

ความมีน้ำใจเกี่ยวข้องกับธรรมะ 2 หมวดที่แยกออกจากกันไม่ได้ในภาคปฏิบัติ ดังนี้

3.3.1 พรหมวิหาร 4 เป็นคุณธรรมภายในที่เป็นพื้นฐานของจิตใจ ประกอบด้วยหลักปฏิบัติ 4 ประการ ได้แก่ เมตตา (ความรักใคร่ ปราบปราม) กรุณา (ความสงสาร คิดช่วยให้พ้นทุกข์) มุทิตา (ความเบิกบาน ความยินดี) และอุเบกขา (ความวางใจเป็นกลาง มองตามความจริง)

3.3.2 สังคหวัตถุ 4 เป็นคุณธรรมที่เป็นเครื่องประสานใจ เหนียวรั้งใจคนให้เป็นหนึ่งเดียวกัน อยู่ด้วยกันอย่างปรารถนาดี และมีความสามัคคี ได้แก่ ทาน (การเสียสละ แบ่งปัน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่) ปิยะวาจา (พูดจาไพเราะ จริงใจ) อตถจริย 6 (การช่วยเหลือผู้อื่น) และสมานัตตา (เป็นผู้มีความสม่ำเสมอ วางตัวดีเสมอต้นเสมอปลาย)

คุณธรรมพื้นฐานเรื่องความมีน้ำใจเป็นสิ่งที่เด็กทุกคนสามารถทำได้ ด้วยการเอาใจเขามาใส่ใจเรา คิดถึงผู้อื่น และแสดงต่อผู้อื่นเหมือนที่ต้องการให้คนอื่นแสดงต่อตนเอง รู้จักให้โดยไม่หวังผลตอบแทน แสดงน้ำใจกับคนรอบข้าง รู้จักเอื้อเฟื้อ ช่วยเหลือเกื้อกูล เสียสละสิ่งต่างๆ ให้กับผู้ที่เดือนร้อนเท่าที่จะทำได้ ก็จะยอมเป็นที่รัก ที่ต้องการ เป็นที่ชื่นชม และมีคุณค่าต่อสังคม

ความมีน้ำใจเมื่อมีแล้ว ทำให้เป็นเด็กที่มีจิตใจที่ดีงาม เบิกบาน แจ่มใส มีมิตรสหายมากมาย เพราะความมีน้ำใจแสดงถึงความเมตตากรุณาต่อเพื่อนมนุษย์ และชีวิตจะพบแต่ความสุข ความเจริญ สังคมก็น่าอยู่ มีแต่ความสันติสุขสงบสุข อีกทั้งเด็กยังเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในวันหน้าอีกด้วย

4. กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

4.1 ความหมายของการศึกษาปฐมวัย

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2560, p. 2) ได้ให้ปรัชญาการศึกษาปฐมวัยไว้ว่า เป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติ

พัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพ ภายใต้บริบทของสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

จากความหมายข้างต้นจึงกล่าวได้ว่า เด็กปฐมวัยตามหลักสูตรปฐมวัยอยู่ในช่วงอายุแรกเกิดจนถึง 6 ปีบริบูรณ์ การพัฒนาเด็กต้องเป็นไปตามวัย และพัฒนาทักษะพื้นฐานในด้านต่างๆ ของเด็กควบคู่ไปด้วยความรักความเข้าใจ

4.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี

เด็กในช่วงอายุ 3-6 ปี จะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละคน โดยมุ่งหวังให้เด็กมีร่างกายเติบโต แข็งแรงตามวัย มีนิสัยที่ดี สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรมจริยธรรม มีจิตใจที่ดีงาม มีทักษะชีวิต ปฏิบัติตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข มีทักษะความคิด การใช้ภาษา สื่อสาร แสวงหาความรู้ และเหมาะสมกับวัย

กรอบโครงสร้างเวลาในการจัดประสบการณ์อยู่ที่ 1-3 ปีการศึกษาโดยประมาณ มีเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 180 วันต่อ 1 ปีการศึกษา ในแต่ละวันใช้เวลาไม่น้อยกว่า 5 ชั่วโมง ทั้งนี้สามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทได้

4.3 กิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ และต้องคำนึงให้ครอบคลุมพัฒนาการด้านต่างๆ ดังนี้

4.3.1 การพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เป็นการพัฒนาความแข็งแรง การยืดหยุ่น การทรงตัว ความคล่องแคล่วในการใช้วัยวะต่างๆ เด็กได้เล่นอิสระกลางแจ้ง

4.3.2 การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก เป็นการพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมือ-นิ้วมือ โดยจัดกิจกรรมที่ได้เล่นเครื่องเล่นสัมผัส การใช้วัสดุอุปกรณ์ศิลปะ และการเล่นเกม เป็นต้น เจษฎา มีสาระภิ (อ้างถึง พูนสุข บุญสวัสดิ์, 2559, p. 14) เกี่ยวกับวิธีการส่งเสริมความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก สามารถทำกิจกรรมทางศิลปะหรือให้เล่นกับงานศิลปะ เช่น วาดภาพระบายสีด้วยสีไม้ สีเทียน ด้วยพู่กัน หรือแปรงทาสีขนาดเล็ก และใช้สีน้ำ สีฝุ่น หรือสีโปสเตอร์ วาดภาพด้วยกาวน้ำโรยทรายสี การพิมพ์ภาพด้วยเศษวัสดุต่างๆ หรือเศษจากธรรมชาติ การประดิษฐ์สิ่งของจากเศษวัสดุ เล่นสีกด้วยการหยด เป่า เท ทับ ลูบสี เป็นต้น

4.3.3 การพัฒนาอารมณ์จิตใจและปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม เป็นการปลูกฝังให้เด็กมีความรู้สึกดีต่อผู้อื่น มีความกล้าแสดงออก เชื้อมั่น มีวินัย ซื่อสัตย์ ประหยัด เมตตา รับผิดชอบ เอื้อเฟื้อกรุณา แบ่งปัน มีมารยาท และปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยและศาสนา

โดยจัดกิจกรรมต่างๆ ให้เด็กได้มีโอกาสตัดสินใจเลือก ได้สนองความต้องการ ต้องสอดแทรกคุณธรรมและจริยธรรมอย่างต่อเนื่อง

4.3.4 การพัฒนาสังคมนิสัย เป็นการพัฒนาให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดี แสดงออกอย่างเหมาะสม อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข เด็กสามารถช่วยเหลือตนเองได้ รักการทำงาน ระมัดระวังความปลอดภัย ระวังอันตรายจากคนแปลกหน้า รู้จักรับประทานอาหาร นอนหลับพักผ่อน ขับถ่าย ทำความสะอาดร่างกาย เล่น และทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักปฏิบัติตามกฎกติกาของส่วนรวม รู้จักเก็บของเข้าที่เมื่อเล่นหรือทำงานเสร็จ

4.3.5 การพัฒนาการคิด เป็นการพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ไขปัญหา มีความคิดรวบยอด และคิดเชิงเหตุผลทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ได้ โดยจัดกิจกรรมที่มีการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ฝึกการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ฝึกการออกแบบชิ้นงาน ทำกิจกรรมกลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่และรายบุคคล มีการศึกษานอกสถานที่

4.3.6 การพัฒนาภาษา เป็นการพัฒนาให้เด็กสามารถใช้ภาษาสื่อสารและถ่ายทอดออกมาตามความรู้สึกรู้จักคิด ความเข้าใจ และความรู้ในสิ่งต่างๆ จากการตั้งคำถาม มีการกล้าแสดงออกในการฟัง พูด อ่าน เขียน

4.3.7 การส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ มองเห็นความสวยงามของสิ่งต่างๆ โดยจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ดนตรี การประดิษฐ์สิ่งต่างๆ อย่างอิสระ การเล่นเกมละครเป็นบทบาทสมมติ

หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน มีดังนี้

1) ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวัน ทั้งนี้สามารถยืดหยุ่นได้ตามความต้องการของเด็ก

วัย 3-4 ปี มีความสนใจประมาณ 8-12 นาที

วัย 4-5 ปี มีความสนใจประมาณ 12-15 นาที

วัย 5-6 ปี มีความสนใจประมาณ 15-20 นาที

2) กิจกรรมกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ หากเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดทั้งกลุ่ม ไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่องนานเกิน 20 นาที

3) กิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นได้เสรี เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักเลือกตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา หรือความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ สามารถใช้เวลาประมาณ 40-60 นาที

4) ควรมีความสมดุลระหว่างกิจกรรม เช่น กิจกรรมในห้องและนอกห้อง กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก กิจกรรมรายบุคคล กลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่ใช้

กำลังและไม่ใช้กำลัง เป็นต้น ทั้งนี้กิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายควรสลับกับกิจกรรมที่ไม่ต้องออกกำลังกายเพื่อที่เด็กจะได้ไม่เหนื่อยเกินไป

5. งานศิลปะสร้างสรรค์กับเด็กปฐมวัย

งานศิลปะเป็นการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ ด้วยจินตนาการ ทำให้เกิดกระบวนการคิด มีการพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก ได้ประสบการณ์ทางสังคม ประสบการณ์ในการใช้เครื่องมือ และรู้จักวัสดุต่างๆ การพัฒนาเด็กปฐมวัยโดยผ่านกิจกรรมทางศิลปะเป็นการพัฒนาความฉลาดทางการรับรู้และวางพื้นฐานสำหรับเด็กที่จะเติบโตไปในอนาคต (บุษยรัต รุ่งสาคร, ม.ป.ป., pp. 4-36) ศิลปะจึงเป็นส่วนช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความเข้าใจในคุณค่าของสุนทรียภาพและความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังสามารถส่งเสริมลักษณะนิสัยของเด็กให้มีพฤติกรรมที่ดีอีกด้วย มีผลทำให้เด็กเป็นคนกล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก และริเริ่มสิ่งใหม่ๆ เด็กสามารถแสดงออกถึงสิ่งที่เด็กกำลังคิดและรู้สึกได้อย่างอิสระเสรี

นักจิตวิทยาทางการศึกษาทั่วโลกเชื่อกันว่า เด็กทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถพัฒนาให้เจริญงอกงามได้ ตามระดับความสามารถของแต่ละบุคคล ถ้าหากเด็กได้รับการเสริมและสนับสนุนให้มีการแสดงออกภายใต้บรรยากาศที่มีเสรีภาพ สำหรับเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ในตัวสามารถพิจารณาจากพฤติกรรมได้หลายด้าน ดังนี้ (ฟาติฮะห์ เหล็กดี, 2555)

- 1) การเป็นผู้กระตือรือร้นอยู่ตลอดเวลา
- 2) การเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ด้วยความคิดของตนเอง
- 3) การเป็นผู้ชอบสำรวจตรวจสอบความคิดใหม่ๆ
- 4) การเป็นผู้เชื่อมั่นในความคิดของตนเอง
- 5) การเป็นผู้สอบสวนสิ่งต่างๆ
- 6) การเป็นผู้มีประสาทสัมผัสอันดีต่อความงาม

5.1 ความหมายของงานศิลปะ

จักรพงษ์ สุวรรณรัตน์ (2553, p. 4) กล่าวว่า ศิลปะเด็กเป็นเรื่องของการแสดงออกทางความคิด สร้างสรรค์ และจินตนาการของเด็ก โดยเกิดขึ้นจากการรับรู้ ความสนใจ ประสบการณ์ต่างๆ และความพร้อมของเด็กแต่ละคน ความคิดนี้ถูกถ่ายทอดออกมาโดยธรรมชาติตามที่เด็กได้รับรู้ ตามวัยและพัฒนาการของเด็ก เด็กจะอาศัยศิลปะเป็นเครื่องมือถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการออกมา

เจษฎา มีสาระภี (2559, pp. 17-19) กล่าวว่า กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะต่างๆ คือ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการ โดย

วิธีการต่างๆ อย่างอิสระ เป็นการพัฒนาเด็ก ทำให้เด็กมีความสุขสนุกสนาน ร่าเริง กระตือรือร้น รู้สึกว่าตนเองมีค่า สามารถถ่ายทอด ระบายความรู้สึกนึกคิดของตนโดยสื่อทางศิลปะ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือที่สื่อถึงความเข้าใจของเด็กอีกด้วย

จากความหมายข้างต้นจึงกล่าวได้ว่า งานศิลปะสามารถเป็นเครื่องมือที่สื่อสารถึงความเข้าใจของเด็กได้เป็นอย่างดี เพราะเด็กจะแสดงออกโดยธรรมชาติตามที่เด็กได้รับรู้ตามวัยและพัฒนาการของเด็กถึงความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการ

5.2 สภาพที่พึงประสงค์ด้านศิลปะ

จากสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2560, pp. 26-33) ได้สร้างมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้และสภาพที่พึงประสงค์ 12 มาตรฐาน

ในมาตรฐานที่ 4 และ 11 กล่าวถึง ศิลปะ การมีจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ คือ มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว และมาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ จากตารางด้านล่างกำหนดสภาพที่พึงประสงค์สำหรับเด็กในช่วงอายุ 5-6 ปี คือ สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ

ตารางที่ 2 มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว	สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ	สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ	สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ
	สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านเสียงเพลงดนตรี	สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านเสียงเพลงดนตรี	สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านเสียงเพลงดนตรี
	สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลงจังหวะ และดนตรี	สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลงจังหวะ และดนตรี	สนใจ มีความสุข และแสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวประกอบเพลงจังหวะ และดนตรี

ตารางที่ 3 มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
1. ทำงานศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง	สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง โดยมี การดัดแปลงและแปลกใหม่จากเดิมหรือมี รายละเอียดเพิ่มขึ้น	สร้างผลงานศิลปะเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง โดยมี การดัดแปลงแปลกใหม่จากเดิมและมี รายละเอียดเพิ่มขึ้น
2. แสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์	เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเอง	เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่าง หลากหลายหรือแปลกใหม่	เคลื่อนไหวท่าทางเพื่อสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองอย่าง หลากหลายและแปลกใหม่

5.3 กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย นอกจากจะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก (ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ-นิ้วมือ) ช่วยในการทำงานระหว่างมือและตาให้ประสานกัน ฝึกสมาธิและจิตใจแล้วยังสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ในเรื่องของ สี รูปทรง รูปร่าง เส้น พื้นผิว และขนาด พร้อมทั้งเกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถฝึกใช้จินตนาการได้อย่างอิสระอีกด้วย ดังนี้

- 5.3.1 การวาดรูประบายสีด้วยสีเทียน
- 5.3.2 การปั้นดินน้ำมัน
- 5.3.3 การพับกระดาษ การฉีก-ปะกระดาษ
- 5.3.4 การพิมพ์ภาพด้วยสีโปสเตอร์/สีน้ำ
- 5.3.5 การเป่าสีด้วยสีโปสเตอร์/สีน้ำ
- 5.3.6 การประดิษฐ์จากเศษวัสดุต่างๆ

6. ตารางกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในแต่ละวัน

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2560, pp. 34-47) ได้กำหนดกรอบโครงสร้างในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กอายุที่ 1-3 ปีการศึกษาโดยประมาณ ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้าสถานศึกษา หลักสูตรการศึกษา

ปฐมวัยได้มีการกำหนดระยะเวลาเรียนของเด็กไม่น้อยกว่า 180 วันต่อ 1 ปีการศึกษา ในแต่ละวันจะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 5 ชั่วโมง ทั้งนี้สามารถปรับให้เหมาะสมกับสถานศึกษาแต่ละแห่ง ในการจัดประสบการณ์จะต้องครอบคลุมทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาด้านร่างกาย ด้านอารมณ์/จิตใจ ด้านสังคม ด้านสติปัญญาความคิด ด้านภาษา ด้านนิสัย และด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ สาระที่ควรเรียนรู้ ควรเป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่สามารถนำมาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดแนวความคิด

ตารางที่ 4 แสดงกิจกรรมประจำวันของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี

เวลา	กิจกรรม
07.00-08.00 น.	รับเด็กเป็นรายบุคคล
08.00-08.30 น.	เข้าแถวเคารพธงชาติและสวดมนต์
08.30-08.50 น.	สำรวจการมาโรงเรียนของนักเรียนและสำรวจสุขภาพ
08.50-09.10 น.	กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ
09.10-09.30 น.	ดื่มนม
09.30-09.50 น.	กิจกรรมเสริมประสบการณ์
09.50-10.30 น.	กิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมเสรี
10.30-10.50 น.	กิจกรรมกลางแจ้ง
10.50-11.30 น.	รับประทานอาหารกลางวัน
11.30-14.00 น.	นอนหลับพักผ่อน
14.00-14.30 น.	รับประทานอาหารว่าง
14.30-15.00 น.	กิจกรรมเกมการศึกษา
15.00-15.30 น.	ผู้ปกครองรับเด็กกลับบ้าน

7. นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย รูปแบบและความยาว การออกแบบตัวละคร และการสร้างเรื่องราว

7.1 นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงการศึกษาธิการ (2550, pp. 5-9) กล่าวว่า นิทานเป็นสิ่งสำคัญต่อชีวิตเด็ก เพราะนอกจากจะทำให้มีความสุข สนุกสนานแล้ว ยังเป็นโลกจินตนาการอันกว้างไกลที่สมบูรณ์แบบ แฉกยังให้แง่คิด คติสอนใจ และปรัชญาชีวิตอีกด้วย กระบวนการสร้างคุณธรรม จริยธรรม และศีลธรรมนั้นต้องสนุกสนานเต็มไปด้วยจินตนาการที่มีชีวิตชีวาให้เด็ก

ได้รับรู้และซึมซับพฤติกรรมที่ผู้ใหญ่ต้องการปลูกฝังโดยไม่ต้องถามหาเหตุผล อีกทั้งยังช่วยประคับประคองให้เกิดการพัฒนาเด็กอย่างครอบคลุมในทุกด้าน เด็กสามารถเติบโตได้อย่างงดงาม ร่มเย็นและเป็นสุข ดังนั้นนิทานจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่เด็กพึงได้รับ ดังนี้

7.1.1 นิทานเป็นแรงบันดาลใจและเป็นสิ่งที่หล่อเลี้ยงชีวิตที่ดี

7.1.2 นิทานสามารถเป็นแบบอย่างที่ดี เกิดแรงกระตุ้นให้เด็กทำตามความฝัน

7.1.3 นิทานเป็นความดีงามที่ทำให้เด็กรู้สึกว่าเป็นชีวิตที่มีความดีงามนี้หลงเหลืออยู่

7.1.4 นิทานเป็นการเรียนรู้ที่สนุกสนานไม่มีที่สิ้นสุด เป็นการเรียนรู้รู้ความเป็นจริง เพราะนิทานคือส่วนหนึ่งของความจริง

7.1.5 นิทานเป็นสิ่งที่เด็กสามารถสัมผัสถึงความดีงามหรือความพิเศษต่างๆ ในสิ่งที่ผู้ใหญ่อาจไม่เข้าใจ

7.1.6 นิทานเป็นช่องทางที่ทำให้เด็กได้ค้นพบเพื่อนที่เข้าอกเข้าใจกัน

7.1.7 นิทานเป็นช่องทางที่ได้ปล่อยอารมณ์ผ่านสะพานแห่งจินตนาการจนเกิดความคิดสร้างสรรค์

7.1.8 นิทานเป็นช่องทางที่สามารถเปลี่ยนอารมณ์ทุกข์ยากลำบากให้เป็นอารมณ์สุนทรีย์ที่จรรโลงใจได้

7.1.9 นิทานเป็นสิ่งที่เด็กชอบและต้องการ แม้เด็กจะตอบไม่ได้ว่าทำไปเพื่ออะไร

7.2 รูปแบบและความยาวของหนังสือนิทาน

รูปแบบและความยาวของหนังสือนิทานถือได้ว่ามีความสำคัญมาก เพราะหนังสือที่ดีนอกจากเนื้อหาดีแล้ว รูปแบบและความยาวก็ควรเหมาะสมกับสภาพทางกายภาพของเด็กในแต่ละวัยด้วย ให้เด็กสามารถอ่านและหยิบถือได้ง่าย รูปแบบและความยาวของหนังสือนิทานมักยึดอายุของเด็กและให้สอดคล้องกับจิตวิทยาในการรับรู้ของเด็กด้วยดังนี้

7.2.1 เด็กอายุ 3-5 ขวบ นิยมใช้หนังสือขนาด 17x18.50 ซม. จำนวน 12 หน้า พร้อมภาพประกอบไม่รวมปกหน้าและปกหลัง มีภาพชัดเจนมีตัวอักษรน้อย

7.2.2 เด็กอายุ 6-8 ขวบ นิยมใช้หนังสือขนาด 14.50x21 ซม. จำนวน 16 หน้า พร้อมภาพประกอบไม่รวมปกหน้าและปกหลัง หรือขนาด 18.50x26 ซม. จำนวน 16 หน้า พร้อมภาพประกอบไม่รวมปกหน้าและปกหลัง

7.3 การออกแบบตัวละคร

การออกแบบถือได้ว่าเป็นกระบวนการในการจัดการกับความคิดและแสดงออกมาเป็นรูปธรรม โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และทักษะ มาสร้างและพัฒนาผลงานจนสมบูรณ์

- ลดทอนมาก (Super deformed)

7.3.10 บทบาทในเนื้อเรื่อง (Role in the story) เช่น ตัวเอก ตัวโกง ตัวประกอบ เป็นต้น

7.4 การเขียน Storyboard

อึ้งคุงคัง นิมอนุสรณ์กุล (2554, pp. 5-7) กล่าวว่า Storyboard สามารถใช้งานได้หลากหลายในอุตสาหกรรมบันเทิงไม่ว่าจะเป็น การสร้างภาพยนตร์ การผลิตรายการโทรทัศน์ โฆษณา และสื่อแบบโต้ตอบต่างๆ Storyboard สามารถช่วยในเรื่องของสุนทรียะและตรรกะ สุนทรียะคือการออกแบบภาพ จัดแสง มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง ให้มีองค์ประกอบที่สวยงาม และสัมพันธ์กันกับจังหวะและเนื้อเรื่องของภาพให้ดำเนินไปอย่างเหมาะสม ทั้งเนื้อเรื่อง กลุ่มเป้าหมาย และอื่นๆ โดยมีการกำหนด ใครเป็นผู้ใช้ (Who), ใช้งานอะไร (What), ใช้ที่ไหน (Where), ใช้เมื่อไหร่ (When), ใช้ทำไม (Why)

7.5 เทคนิคการเล่าเรื่อง

เทคนิคการเล่าเรื่องเกี่ยวข้องกับส่วนหลัก (อึ้งคุงคัง นิมอนุสรณ์กุล, 2554, pp. 50-53) ได้แก่

7.5.1 รูปแบบและเนื้อหา (Form and content) เป็นแก่นของเรื่องราว อธิบายว่ามีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น เพื่ออธิบายแก่นของเรื่องนั้น

7.5.2 มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) มุมมองในการเล่าเรื่องต่างวิธีกันจะให้ผลทางความรู้สึกแตกต่างกันออกไป โดยแบ่งเป็น 3 มุม ดังนี้

- การเล่าเรื่องราวจากมุมมองที่รู้ทุกอย่าง คือ สามารถมองเห็นเหตุการณ์และเรื่องราวทั้งหมด อีกทั้งยังรู้ความคิดความอ่านของทุกตัวละคร
- การเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองของตัวละคร คือ ใช้การมองผ่านตัวละครคนใดคนหนึ่งเพื่อมองเรื่องราวที่เกิดขึ้น และเป็นผู้เล่าเหตุการณ์ให้ผู้ชมได้รับรู้
- การเล่าเรื่องราวจากมุมมองแบบสังเกตการณ์อย่างเป็นกลาง คือ มุมมองของผู้ร่วมเหตุการณ์ที่เข้าไปอยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ และมองเรื่องราวอย่างเป็นกลาง โดยใช้การเล่าเรื่องราวจากมุมมองของตัวละครหลายคน

7.6 การสร้างภาพประกอบ

การสร้างภาพประกอบต้องมีการคำนึงถึงสิ่งต่างๆ (อึ้งคุงคัง นิมอนุสรณ์กุล, 2554, pp. 70-111) ดังนี้

7.6.1 ขนาดภาพ (Scale) คือ อัตราส่วนความสัมพันธ์ระหว่างกรอบภาพกับวัตถุภายในกรอบภาพ เพื่อให้เห็นว่าวัตถุต่างๆ ที่อยู่ในกรอบภาพควรมีขนาดใหญ่หรือเล็กมากน้อยเพียงใด ขนาดภาพจะแบ่งเป็น 3 ชนิดใหญ่ คือ ภาพระยะใกล้ ระยะปานกลาง และระยะไกล โดยระยะใกล้มักเน้นตัวบุคคลและอารมณ์ความรู้สึก ระยะกลางมักเน้นท่าทางของตัวละคร และระยะไกลมักเน้นให้เห็นถึงภาพรวมของฉากและเหตุการณ์

7.6.2 มุมกล้อง (Angle) แบ่งเป็น 3 มุมใหญ่ คือ มุมสูง มุมระดับสายตา และมุมต่ำ

- ภาพมุมสูง มักใช้บอกถึงภาพรวมของฉาก ตัวละคร และเหตุการณ์ ทำให้รู้สึกทางจิตวิทยาว่าเป็นผู้มีอำนาจมองลงไปยังผู้ที่ต่ำต้อยกว่า

- ภาพมุมระดับสายตา เหมือนการใช้ชีวิตประจำวันเป็นการบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ทั่วไป

- ภาพมุมต่ำ ให้ความรู้สึกเหมือนการมองขึ้นไป ทำให้รู้สึกทางจิตวิทยาว่าเป็นผู้ที่ต่ำต้อยมองขึ้นไปเห็นผู้มีอำนาจน่าเกรงขาม

7.6.3 การจัดองค์ประกอบสามารถนำทัศนธาตุ (Visual element) เส้น รูปร่าง และรูปทรงมาประกอบกันในงานออกแบบเพื่อจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมในกรอบภาพได้

- เส้น (Lines) เส้นมีหลายชนิด ได้แก่

- เส้นแนวนอนหรือเส้นขอบฟ้า สะท้อนถึงสภาวะที่มีความเสถียร มั่นคง ความเงียบ และความผ่อนคลาย ส่วนใหญ่พบในฉากที่แสดงถึงวิวทิวทัศน์ในมุมกว้าง

- เส้นแนวตั้ง สะท้อนความสูงในระนาบบน-ล่างของกรอบภาพ โดยมักจะดึงดูดสายตาได้มากกว่าส่วนอื่นๆ ส่วนใหญ่พบในฉากที่มีเสา คน ต้นไม้ ตึก อาคาร เป็นต้น

- เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกถึงความไม่มั่นคง ดึงเครียด และไม่สบายใจ สามารถสื่อถึงการกระทำที่รุนแรง มีพลังงานได้ เมื่อวัตถุที่จัดองค์ประกอบด้วยเส้นเฉียงจะทำให้มีความรู้สึกที่วัตถุนั้นเคลื่อนไหว แม้วัตถุจะอยู่นิ่ง เส้นเฉียงยังช่วยนำสายตาไปยังทิศทางภายในกรอบภาพอีกด้วย

- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว มีพลัง วุ่นวาย เส้นโค้งของถนนหรือแม่น้ำแสดงความลื่นไหลต่อเนื่อง และนำสายตาไปสู่ทิศทางในกรอบภาพได้เช่นเดียวกับเส้นเฉียง

- เส้นหยัก ให้ความรู้สึกถึงความยุ่งเหยิง วุ่นวาย ไม่เป็นระเบียบ ไม่ผ่อนคลาย และก้าวร้าว มักใช้แสดงทัศนียภาพที่น่ากลัว เช่น สายฟ้าฟาด แผ่นดินถล่ม เป็นต้น

- รูปร่างและรูปทรง (Shapes and forms) องค์ประกอบพื้นฐานที่เกิดจากรูปร่างและรูปทรง มี 3 อย่าง ได้แก่

- องค์ประกอบสามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกมั่นคง หากจัดวางตัวละครเป็นรูปสามเหลี่ยม ตัวละครที่อยู่ด้านบนมักให้ความรู้สึกเหนือกว่า และหากวางให้เป็นสามเหลี่ยมกลับด้าน ตัวละครที่อยู่ด้านล่างมักให้ความรู้สึกด้อยกว่า อีกทั้งยังสามารถชี้นำสายตาไปในกรอบภาพได้อีกด้วย

- องค์ประกอบสี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกเสมอภาค เท่าเทียม มีระเบียบ

- องค์ประกอบวงกลมและโค้ง มักแสดงความเป็นเอกภาพ แสดงถึงความสมบูรณ์ มักใช้แสดงวัตถุอย่าง ล้อรถ ป้าย ดวงดาว หรืออุโมงค์ เพื่อสื่อความลึก

8. การใช้สี

สีสามารถแสดงอารมณ์ต่างๆ ได้ดี ไม่ว่าจะเป็นอารมณ์เศร้าหมอง จืดชืด รื่นเริง มีชีวิตชีวา หรืออารมณ์ที่เกิดจากฤดูกาลต่างๆ ก็สามารถใช้สีได้ทั้งสิ้น ทำให้นักออกแบบมักใช้สีมาสื่อสาร เพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกบางอย่างออกมา โดยอาจไม่ได้เปิดเผยชัดเจนแต่ซ่อนมันเอาไว้ สีมียุ่ 2 ชนิด คือ สีที่เป็นแสง (เกิดจากการหักเหของแสง) และสีที่เป็นสีของวัตถุ

8.1 การเลือกใช้สี อาจใช้หลักจิตวิทยามาใช้

Max Luscher นักจิตวิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์ ได้ยกตัวอย่างจิตวิทยาในการใช้สี ดังนี้

8.1.1 สีดำ แทน ความตายในหลายวัฒนธรรม (The color of death)

8.1.2 สีขาว แทน ความบริสุทธิ์หรือการแต่งงาน

8.1.3 สีชมพู จะดึงดูดความสนใจได้เร็ว

8.1.4 สีน้ำเงิน แทน ความพอใจ ความอิสระเสรี ให้ความรู้สึกเป็นเจ้าของ ความสัมพันธ์แบบเพื่อน บางครั้งแทนความรู้สึกเย็นและหดหู่

8.1.5 สีเขียว แทน การเคารพตนเอง แทนธรรมชาติที่ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย

8.1.6 สีแดง แทน ความเชื่อมั่นในตนเอง กิจกรรมที่ตอบสนองต่อสิ่งที่ท้าทาย

8.1.7 สีเหลือง แทน การพัฒนา ทศนคติเกี่ยวกับความคาดหวังหรือพัฒนาสิ่งใหม่ๆ

8.2 การเลือกใช้สีในเชิงการตลาดและแฟชั่น

8.2.1 สีดำ แทน ความคลาสสิก ลึกลับน่าค้นหา ความเป็นอมตะ กบฏ มักได้รับความนิยมนสูงในงานออกแบบ

8.2.2 สีขาว แทน ความบริสุทธิ์ ความเป็นกลาง อ่อนนุ่ม ปราศจากเชื้อโรค ความอ่อนเยาว์ ส่วนใหญ่จึงมักใช้ในแบรนด์ผลิตภัณฑ์ยาและเครื่องสำอาง

8.2.3 สีเทาและสีเงิน แทน สวัสดิภาพ ความปลอดภัย ความน่าเชื่อถือ สีน้ำเงินเป็นสีที่ได้รับความนิยมสูงสุด เพื่อสื่อถึงความมั่นใจ มั่นคง เทคโนโลยี อนาคต

8.2.4 สีน้ำตาล แทน ความสบายแบบคลาสสิก มักใช้คู่กับสีดำและสีทอง บางครั้งคู่กับสีเขียว เพื่อสื่อถึงธรรมชาติของโลกหรือกระแสโลก

8.2.5 สีเขียว แทน ธรรมชาติ ความสงบ ความเยาว์วัย การเกิดใหม่ มักใช้ในช่วงกระแส Eco-Design

8.2.6 สีส้ม แทน ความกระตือรือร้น ต้องการความสมดุล บางครั้งนำไปใช้ในการรีแบรนด์ เพื่อเปลี่ยนภาพลักษณ์ใหม่

8.2.7 สีชมพู แทน ความบริสุทธิ์ วัยแรกรุ่นของหญิงสาว บางแบรนด์สื่อถึงเด็กอ่อน

8.2.8 สีม่วง แทน ความหรูหรา มีปัญญา ชั้นสูง มักใช้ในการออกแบบเชิงสิทธิสตรี หรือดึงดูดความสนใจของเด็ก

8.2.9 สีแดง แทน ความมีพลังงาน ความกล้าหาญ ความรัก อันตราย ความก้าวร้าว การดึงดูดทางเพศ ประเทศจีนให้สีแดงแทนความโชคดี สีแดงสามารถกระตุ้นอารมณ์เพื่อสื่อถึงความร้อนแรงได้ดีที่สุด

8.2.10 สีเหลือง แทน ความร่าเริง สนุกสนาน มีความสุข มีไอเดีย เหมาะกับแบรนด์ที่ต้องการภาพลักษณ์ใหม่ๆ

8.3 การเลือกใช้สีในเชิงโลโก้แบรนด์

8.3.1 สีส้มอ่อน แทน Optimism Clarity Warmth

8.3.2 สีส้มเข้ม แทน Friendly Cheerful Confidence

8.3.3 สีแดง แทน Excitement Youthful Bold

8.3.4 สีม่วง แทน Creative Imaginative Wise

8.3.5 สีน้ำเงิน แทน Trust Dependable Strength

8.3.6 สีเขียว แทน Peaceful Growth Health

8.3.7 สีเทา แทน Balance Neutral Calm



ภาพที่ 3 การเลือกใช้สีในเชิงโลโก้แบรนด์

ที่มา: Psychology Of Color In Logo Design, เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://thelogocompany.net/blog/infographics/psychology-color-logo-design/>

9. การเสริมแรง

วาโร เฟ็งส์วส์ตี (2544, pp. 133-134) ได้กล่าวถึง การเสริมแรง (Reinforcement) หมายถึง การให้สิ่งเร้าที่บุคคลพึงพอใจหลังจากแสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่ง แล้วส่งผลให้ความถี่ของการแสดงพฤติกรรมมีเพิ่มขึ้น การเสริมแรงสามารถทำได้อย่างสม่ำเสมอ หรืออาจเสริมแรงเป็นเพียงบางครั้งบางคราวก็ได้ ลักษณะของการเสริมแรงจะมีได้ทั้งทางบวกและทางลบ การเสริมแรงทางบวก เช่น คำชมเชย รางวัล คะแนน เป็นต้น ส่วนการเสริมแรงทางลบ เช่น เสียงรบกวน อุณหภูมิที่ร้อนจัด เป็นต้น การเสริมแรงจะต้องมี ‘ตัวเสริมแรง (Reinforcer)’ เป็นสิ่งเร้าที่ให้ในช่วงที่เหมาะสมกับการตอบสนอง มีผลช่วยเพิ่มพลังการตอบสนองหรือทำให้การตอบสนองนั้นคงอยู่

การเสริมแรงสามารถแบ่งออกได้ 5 ประเภท คือ

9.1 อาหารหรือสิ่งเสพติด

9.2 แรงเสริมทางสังคม

- ภาษาพูด ได้แก่ คำชมเชย ยกย่อง เป็นต้น
- ภาษาท่าทาง ได้แก่ การยิ้ม การสบตา การปรบมือ เป็นต้น

9.3 การใช้หลักของพรีแม็ค (Premack's principle) คือ การใช้พฤติกรรม กิจกรรมที่บุคคลชอบมากที่สุด หรือสิ่งที่บุคคลชอบทำน้อยมาเสริมแรงพฤติกรรม เช่น เด็กชอบเล่นเกมแต่ไม่ชอบทำแบบฝึกหัดในชั้นเรียน เมื่อใช้หลักของพรีแม็ค คุณครูสามารถวางเงื่อนไขว่าจะได้เล่นเกม เมื่อทำแบบฝึกหัดเสร็จเรียบร้อยแล้ว

9.4 การใช้เบี้ยอรรถกร (Tokens economy) คือ ตัวเสริมแรงที่ต้องการวางเงื่อนไข เช่น คุปอง ดาว แต้ม ตัว เป็นต้น อาจสามารถแลกเปลี่ยนการชื่นชม ตักตา เป็นต้น ตัวเบี้ยอรรถกรเป็นตัวเสริมแรงแผ่ขยาย (Generalized reinforcer) สามารถนำไปแลกตัวเสริมแรงอื่นๆ ได้ต่อไป

9.5 การให้ข้อมูลย้อนกลับ (Informative feedback) เป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลของการกระทำของบุคคล เช่น จะเกิดสิ่งนี้เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมนี้ เป็นการเสริมแรงด้วยการให้บุคคลเห็นถึงความก้าวหน้าของตนเอง โดยให้ข้อมูลย้อนกลับต้องใช้ควบคู่ไปกับการเสริมแรงอื่นๆ ด้วยจึงจะได้ผล

การเสริมแรงมีความสำคัญต่อการกำหนดพฤติกรรมของบุคคล โดยเฉพาะในวัยเด็กที่เป็นวัยที่ยังไม่สามารถนึกคิดอะไรได้เอง ดังนั้นเด็กสามารถแสดงพฤติกรรมตามที่ต้องการและคงอยู่ได้ด้วย การกระตุ้นจากการเสริมแรง สามารถเสริมแรงผ่านตัวเสริมแรง ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ การใช้ภาษา ท่าทาง ภาษาพูด การวางเงื่อนไขต่างๆ เป็นต้น

10. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

10.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory)

ทฤษฎีของ Bandura แห่งมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford) ประเทศสหรัฐอเมริกา Bandura เชื่อว่าการเรียนรู้ของบุคคลส่วนมาก เป็นการเรียนรู้จากการสังเกตหรือการเลียนแบบ (Observational learning หรือ Modeling) จึงเกิดเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับการเกิดของพฤติกรรมของบุคคล ในตอนแรกคือทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ต่อมาได้เปลี่ยนเป็นทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) โดยบุคคลสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่นแล้วพยายามเลียนแบบพฤติกรรมนั้น การเรียนรู้จะประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ ส่วนพฤติกรรม (Behavior) ส่วนความคิดและปัจจัยอื่นๆ ของแต่ละบุคคล (Cognition and other personal factors) และส่วนอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม (Environmental influences) ทั้งสามส่วนจะมีอิทธิพลต่อกันและกัน อาจจะไม่มียอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมของบุคคลในทุกสถานการณ์ แต่ขึ้นอยู่กับโอกาสว่าส่วนไหนจะมีอิทธิพลทำให้เกิดพฤติกรรมมากกว่ากัน

Bandura ได้ระบุอย่างชัดเจนว่า การเลียนแบบจากตัวแบบนั้นจะมีกระบวนการที่แน่นอน และผลของการเลียนแบบมีตัวแปร 3 ตัว เข้ามาเกี่ยวข้อง คือ 1) การสังเกตที่ต้องเป็นไปอย่างมีกฎเกณฑ์บางอย่าง 2) บริบทที่เกิดพฤติกรรมที่กำลังสังเกต 3) ผลลัพธ์ที่ติดตามมาหลังจากเลียนแบบ พฤติกรรมที่สังเกตแล้ว (กาญจนา แก้วเทพ, 2554, pp. 73-74)

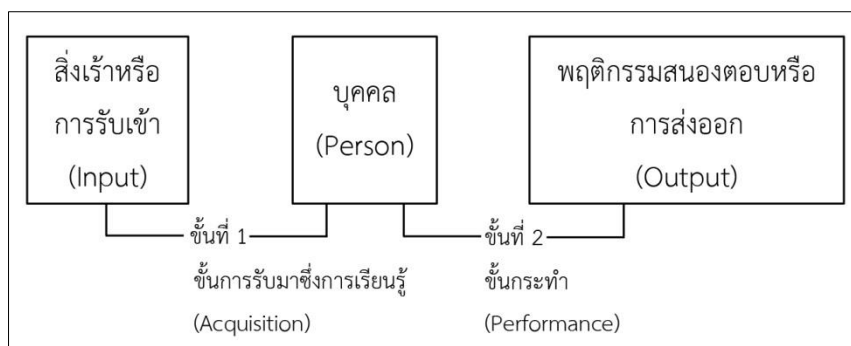
ขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้จากแบบโดยการสังเกต ได้มี 4 กระบวนการ ได้แก่

10.1.1 กระบวนการสนใจ (Attentional processes) กระบวนการที่บุคคลเลือกจะสังเกตตัวแบบ ความสนใจของบุคคลเป็นสิ่งที่สำคัญมากและเป็นสิ่งแรกที่ต้องมี หากบุคคลไม่มีการสนใจ การเรียนรู้ก็จะไม่เกิดขึ้น กาญจนา แก้วเทพ (2554, p. 74) กล่าวว่า ในขั้นตอนนี้จะมีตัวแปรจากทั้ง 2 ด้านเข้ามาเกี่ยวข้อง ด้านที่หนึ่ง คือ ความน่าสนใจของตัวแบบ (Attentiveness) ด้านที่สอง คือ ระดับความเข้าใจของเด็กเอง ที่เด็กสามารถดึงข้อมูลออกมาจากตัวแบบได้ เช่น ค่านิยม ความชอบของเด็ก เป็นต้น

10.1.2 กระบวนการเก็บจำ (Retention processes) กระบวนการที่บุคคลจดจำพฤติกรรมของตัวแบบที่แสดงออกมาหลังจากที่มีบุคคลสนใจพฤติกรรมของตัวแบบ และบันทึกสิ่งที่สังเกตไว้ในความจำในระยะยาว บุคคลสามารถอธิบายพฤติกรรมของตัวแบบได้ด้วยแปรสภาพจากการจดจำเป็นภาพพจน์ในใจ (Visual imagery) และสามารถเข้ารหัสได้ด้วยคำพูด (Verbal coding)

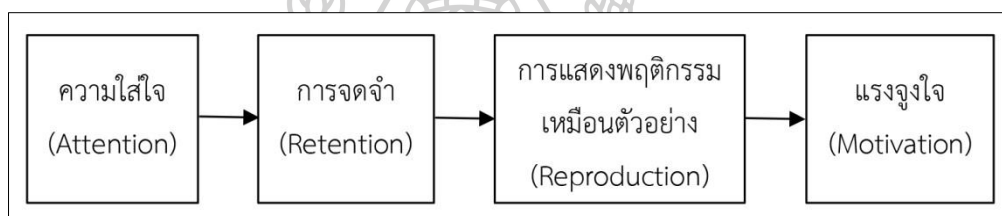
10.1.3 กระบวนการเลียนแบบ (Motor reproduction processes) กระบวนการที่บุคคลเป็นผู้สังเกตกระทำตามตัวแบบที่ตนเองสังเกต มีส่งผลให้มีการตรวจสอบการเรียนรู้ที่ได้จดจำไว้

10.1.4 กระบวนการจูงใจ (Motivational processes) กระบวนการที่ทำให้ผู้สังเกตแสดงพฤติกรรมที่ตนสังเกตออกมาตามตัวแบบ และคาดหวังว่าการแสดงการเลียนแบบจะนำประโยชน์มาให้ เช่น อาจมีการเสริมแรงด้วยของรางวัล หรือการเลียนแบบจะนำมาซึ่งการหลีกเลี่ยงปัญหาต่างๆ กาญจนา แก้วเทพ (2554, p. 75) กล่าวว่า ขั้นตอนนี้ทำให้เกิดความแตกต่างระหว่าง “การเรียนรู้ (Learning)” กับ “การกระทำ (Performance)” คือ แม้ว่าเด็กอาจจะได้เรียนรู้แล้ว แต่เขาก็จะไม่แสดงพฤติกรรมทุกอย่างที่เขาได้เรียนรู้มา สิ่งที่สำคัญที่จะทำให้แสดงพฤติกรรมได้นั้นขึ้นอยู่กับ ‘แรงจูงใจ’ และแรงจูงใจเป็นผลลัพธ์ที่มาจาก การได้รับรางวัลและการถูกลงโทษ (Reward/Punishment) ถ้าหากได้รับรางวัล เด็กจะเรียนรู้ที่จะทำพฤติกรรมนั้นในอนาคต ถ้าหากว่าการกระทำนั้นถูกลงโทษ เด็กจะเรียนรู้ที่จะไม่แสดงพฤติกรรมนั้นอีกในอนาคต ตัวรางวัลและการถูกลงโทษเป็นความหมายกว้าง ไม่ได้หมายถึงแค่เพียงการได้รับสิ่งของต่างๆ เท่านั้น อาจจะหมายถึงความพึงพอใจและภูมิใจในตนเอง การได้รับการยอมรับจากเพื่อนและคุณครู เป็นต้น



ภาพที่ 4 แผนผังแสดงขั้นของการเรียนรู้โดยการเลียนแบบ

ที่มา: วิรัตน์ เนตรสว่าง, **ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของบันดูรา**, เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2561, เข้าถึงได้จาก <http://pws.npru.ac.th/wiratn>



ภาพที่ 5 แผนผังส่วนประกอบของการเรียนรู้ขึ้นกับการรับมาซึ่งการเรียนรู้

ที่มา: วิรัตน์ เนตรสว่าง, **ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของบันดูรา**, เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2561, เข้าถึงได้จาก <http://pws.npru.ac.th/wiratn>

พฤติกรรมของบุคคลส่วนมากสามารถเรียนรู้ได้โดยการสังเกต (Observational learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling) แบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

- ตัวแบบมีชีวิต (Live model) ตัวแบบที่ปรากฏกับตัวบุคคลโดยตรง มีลักษณะคล้ายคลึงกับบุคคลนั้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้
- ตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic model) ตัวแบบที่นำเสนอผ่านบุคคลในการเป็นภาพแม่แบบในหนังสือ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เป็นต้น ตัวแบบสัญลักษณ์อาจไม่ใช่บุคคล แต่เป็นสัตว์หรือการ์ตูนก็ได้
- ตัวแบบในรูปคำสอน (Verbal description or instruction) ตัวแบบที่ผ่านการพูด การบอกเล่าทางวาจา หรือข้อมูลที่เขียนเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น ชุดคำสอนต่างๆ คำอธิบายต่างๆ เป็นต้น

ควรมีการกระตุ้นด้วยการเสริมแรง เช่น การพูดชมเชย การให้รางวัล เพราะทำให้บุคคลเกิดการแสดงพฤติกรรมที่สังเกตออกมา จากผลการวิจัยพบว่า เด็กโตมีการเรียนรู้จากตัวแบบได้ดีกว่าเด็กเล็ก ส่วนเด็กเล็กมีการเรียนรู้จากสัญลักษณ์ได้ดีกว่าเด็กโต (ปวีรี กาญจนภี, 2552, p. 11)

10.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's General Theory of Human Motivation)

มาสโลว์ (Abraham Maslow) ได้ตั้งทฤษฎีเกี่ยวกับการจูงใจ โดยอธิบายความต้องการของบุคคลว่ามีความต้องการอยู่เสมอ และไม่สิ้นสุดจนกระทั่งตาย ต่อให้ความต้องการได้รับการตอบสนองแล้ว ก็มักจะมีความต้องการอื่นเข้ามาแทนที่ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

มาสโลว์ได้อธิบายความต้องการในลักษณะลำดับขั้นของความต้องการจากขั้นต่ำไปสูง (Hierarchy of needs) เอาไว้ 5 ขั้น ดังนี้

10.2.1 ความต้องการด้านร่างกาย (Physiological needs) ความต้องการพื้นฐานเพื่อความอยู่รอดของมนุษย์ เช่น ปัจจัย 4 (อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค) การพักผ่อน และความต้องการทางเพศ เป็นต้น

10.2.2 ความต้องการด้านความปลอดภัย (Security of safety needs) อยู่ในระดับที่สูงขึ้นจากความต้องการพื้นฐานเพื่อความอยู่รอด เช่น ความต้องการได้รับการปกป้องคุ้มครอง ความต้องการทางด้านความปลอดภัยในชีวิต ทรัพย์สินและอันตรายต่างๆ ความมั่นคงในหน้าที่การงาน การเงิน เป็นต้น

10.2.3 ความต้องการด้านสังคม (Social needs) ความต้องการในเรื่องความรัก ความผูกพัน และการยอมรับจากสังคม เช่น ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ไม่ว่าจะเป็ นสังคมเล็กหรือสังคมใหญ่ ความต้องการที่จะได้รับความรู้สึกที่ดี ความรัก คำชื่นชมจากผู้อื่น เป็นต้น

10.2.4 ความต้องการด้านการยกย่อง (Esteem needs) ความต้องการการยกย่องส่วนตัว (Self-esteem) เช่น ความภาคภูมิใจในตนเอง มีสถานะจากสังคมและมีเกียรติยศ รวมถึงความต้องการที่จะได้รับการเคารพนับถือ ความสำเร็จ ความรู้ความสามารถ การมีชื่อเสียงในสังคม เป็นต้น

10.2.5 ความต้องการด้านประสบความสำเร็จสูงสุดในชีวิต (Self-actualization needs) ความต้องการสูงสุดของแต่ละบุคคล ถ้าบุคคลสามารถบรรลุความต้องการในขั้นนี้ได้ จะได้รับการยกย่องว่าเป็นบุคคลพิเศษ เช่น ความต้องการที่จะทำทุกอย่างให้ได้สำเร็จ เพื่อสนองความต้องการหรือความพึงพอใจส่วนตัว เป็นต้น



ภาพที่ 6 ลำดับชั้นความต้องการของมาสโลว์จากชั้นต่ำไปสูง

ที่มา: ทฤษฎีเกี่ยวกับการจูงใจของมาสโลว์

เมื่อศึกษาถึงทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญาของ Bandura และทฤษฎีเกี่ยวกับการจูงใจของมาสโลว์ จะเห็นได้ว่า สิ่งที่สามารถกำหนดพฤติกรรมของบุคคลได้ คือตัวแบบ โดยบุคคลจะเรียนรู้จากการสังเกตและเลียนแบบจากตัวแบบ มีการกระตุ้นด้วยการเสริมแรงหรือสร้างแรงจูงใจเพื่อให้เกิดพฤติกรรมตามที่สังเกตออกมา หากทำความเข้าใจถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์แล้ว เมื่อมีแรงจูงใจที่สอดคล้องกับความต้องการในแต่ละด้าน ก็จะส่งผลกระทบกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมในแบบที่ต้องการได้ กล่าวคือเมื่อต้องการให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ การให้คำชมและของรางวัลเป็นการเสริมแรงและจูงใจให้กับบุคคล เพราะบุคคลมีความต้องการทางด้านร่างกาย ได้รับการยอมรับยกย่อง และได้รับคำชมจากผู้อื่น

10.3 Executive Functions

EF ย่อมาจาก Executive Functions เป็นชุดกระบวนการทางความคิดของสมองส่วนหน้าที่สามารถบริหารจัดการชีวิตของบุคคลได้ เกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก การตัดสินใจ การแสดงออก และการกระทำ ที่ช่วยให้บุคคลให้คิดเป็น สามารถวางแผน มีเหตุมีผล มีใจจดจ่อ ยับยั้งชั่งใจได้ จำคำสั่ง และจัดการสิ่งต่างๆ ได้ เกิดพฤติกรรมที่มุ่งสู่เป้าหมาย (Goal directed behaviors) ทั้งนี้จะ

ใช้สมองส่วนหน้าอย่างเดียวไม่ได้ ต้องใช้สมองและเส้นประสาทต่างๆ ร่วมกันจึงจะทำให้เกิดทักษะความสามารถ EF ได้

สุภาวดี หาญเมธี (2558, p. 23) กล่าวว่า ได้มีบางคนเปรียบ EF ว่าเหมือนหอบังคับการบินในสนามบินที่มีการจัดระบบทางอากาศให้เที่ยวบินเข้า-ออก จำนวนหลายสิบเที่ยวบินขึ้นลงได้ในเวลาเดียวกัน ดังนั้นในวันหนึ่งหอบังคับการบินจะต้องทำหน้าที่จัดระบบต่างๆ พร้อมกัน ไม่ว่าจะเป็นการบริหาร ควบคุมเวลา ทิศทาง ความเร็ว พื้นที่ เป็นต้น เพื่อให้เครื่องบินทุกลำสามารถขึ้นลงได้อย่างปลอดภัยโดยไม่เกิดอุบัติเหตุ ผู้โดยสารออกจากสนามบินโดยสวัสดิภาพ ทำให้เข้าใจได้ว่า EF จะช่วยให้บุคคลคิดเป็น รู้จักวางแผน และยับยั้งพฤติกรรมต่างๆ ของตนเองได้ โดยมีการจัดการที่เป็นลำดับขั้นตอนจนสำเร็จ EF จึงเป็นทักษะที่สำคัญมาก ทั้งต่อความสำเร็จในการเรียน หน้าที่การงาน และการสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ

รศ. ดร.นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล (2560) นักวิจัยศูนย์ประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล กล่าวว่า EF คือ การทำหน้าที่ระดับสูงของสมองส่วนหน้าที่ช่วยให้สามารถควบคุมอารมณ์ ความคิด และการกระทำได้ดี เช่น การมีสมาธิจดจ่อกับงานที่ทำไม่วอกแวก ยังคิดก่อนทำ ไม่หุนหันพลันแล่น EF มีความสัมพันธ์กับชีวิตการเรียน การทำงาน และการอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคม เป็นทักษะที่เหมาะสมกับการพัฒนาตั้งแต่วัยเด็ก โดยเฉพาะเด็กวัย 2-6 ขวบ หากเด็กขาดทักษะ EF อาจทำให้มีปัญหาในการทำงานให้เสร็จลุล่วง รวมถึงขาดความพร้อมทางการเรียน และอาจจะล้มเหลวในการเรียนได้ สิ่งเหล่านี้ยังกระทบไปถึงปัญหาพฤติกรรมและปัญหาสังคมต่างๆ ที่อาจตามมา

องค์ประกอบของ EF มีทั้งหมด 9 ด้าน ดังนี้ (สุภาวดี หาญเมธี, 2558, p. 26)

10.3.1 ความจำเพื่อใช้งาน (Working memory) คือ ทักษะสมองในการจำ หรือเก็บข้อมูลจากประสบการณ์ที่ผ่านมา แล้วนำไปประมวลผลเพื่อใช้งานต่อ เช่น เมื่อฟังนิทานเรื่อง “กอด” จากคุณครู เด็กประทับใจจำเรื่องราวได้ นำไปเชื่อมกับประสบการณ์เดิม บันทึกเป็นข้อมูลในสมองว่า “ฉันชอบให้คนกอด กอดแล้วสบายใจ” เมื่อเด็กเห็นเพื่อนเสียใจ ก็จะเข้าไปกอดปลอบใจเพื่อน นั่นคือ เด็กมี “ความจำเพื่อใช้งาน” ไม่ใช่การท่องจำหรือแค่จำได้ แต่เพื่อทำความเข้าใจ เปรียบเทียบ และเชื่อมโยง ถ้าไม่มีความจำเพื่อใช้งานนี้ บุคคลก็ยากที่จะพัฒนา เพราะหากไม่สามารถสรุปบทเรียนในอดีตมาแก้ไขให้ดีขึ้นในอนาคตได้ อาจเกิดการซ้ำผิดซ้ำๆ ได้อีก

10.3.2 การยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory control) คือ ทักษะสมองในการยับยั้งชั่งใจ หยุดคิดไตร่ตรองก่อนทำหรือพูด พินิจพิจารณา รู้จักควบคุมความต้องการของตนเองให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมจนสามารถหยุดยั้งพฤติกรรมได้ในเวลาที่สมควร หากได้เด็กได้ฝึกการ

ยับยั้งซึ่งใจมาอย่างต่อเนื่องแล้วจะทำให้เกิดจิตใจที่แข็งแกร่ง อะไรมาช่วยวนกิเลสก็จะไม่หลงไปกับสิ่งนั้น รู้จักยับยั้งใจไม่ถึงสิ่งที่ไม่ดีมาอยู่กับตนเองได้ อาจจะมีเด็กบางคนที่ถูกตามใจมาจากบ้านทำให้ยับยั้งใจไม่เป็น อยากได้อะไรก็จะเอาให้ได้ แย่งของจากเพื่อน ไม่รู้จักรอ สิ่งเหล่านี้ต้องได้รับการแก้ไข

10.3.3 การยืดหยุ่นความคิด (Shift or Cognitive flexibility) คือ ทักษะสมองในการปรับเปลี่ยนความคิดให้ไปตามสภาพการณ์ที่เปลี่ยนไป หากไม่เป็นไปตามแผนก็ทำได้ สามารถปรับเปลี่ยนแผนได้ มีความยืดหยุ่นทางความคิด ไม่ยึดติดตายตัว สามารถปรับตัวได้กับทุกสถานการณ์ เห็นวิธีแก้ไขและมองหาโอกาสใหม่ๆ รู้จักคิดนอกกรอบ หากเป็นคนที่มีความยืดหยุ่น (EF) ดี ก็จะทำให้เป็นคนที่อยู่ง่าย กินง่าย ปรับตัวง่าย สามารถหาทางออกที่สร้างสรรค์ให้กับชีวิตได้ สิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กมีความสุข การคิดนอกกรอบจะนำมาซึ่งความคิดสร้างสรรค์ในการทำอะไรที่แตกต่างหรือสิ่งที่ดีกว่าเดิมได้

10.3.4 การใส่ใจจดจ่อในสิ่งที่ทำ (Focus or attention) คือ ทักษะสมองในการจดจ่อในสิ่งที่กำลังทำได้ ไม่ออกแวกกระสับกระส่าย สามารถทำได้อย่างต่อเนื่อง ไม่หันเหไปตามสิ่งอื่นที่มาช่วยความสนใจ เด็กที่ขาดทักษะด้านนี้ มักจะเรียนหนังสือยาก เพราะมีสมาธิสั้น การใส่ใจจดจ่อสิ่งที่จะรับรู้มีน้อย หากเทียบกับเด็กที่ประสบความสำเร็จในด้านการเรียนจะเห็นได้ว่าส่วนใหญ่มีสมาธิสูง มีใจจดจ่อ และตั้งใจในสิ่งที่ทำงานกว่าจะเสร็จ

10.3.5 การควบคุมอารมณ์ (Emotional control) คือ ทักษะสมองในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม มีความมั่นคงทางอารมณ์ ไม่อารมณ์ขึ้นลง ไม่ว้าวาม ไม่แสดงพฤติกรรมไปตามอารมณ์ที่จะทำให้เกิดปัญหาให้กับตนเองและกับผู้อื่น อีกทั้งแก้ปัญหาโดยไม่ใช้อารมณ์ตัดสิน การที่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ดี รู้วิธีจัดการตนเอง รู้จักการแสดงออกให้พอดี เพื่อไม่ให้อารมณ์ไปกระทบกับผู้อื่น ไม่ทำร้ายหรือสร้างปัญหาให้กับความสัมพันธ์ระหว่างกัน สามารถควบคุมและนำเหตุผลมาใช้ในการพิจารณาตัดสินใจในเรื่องต่างๆ ได้อย่างรอบคอบ

10.3.6 การวางแผนและจัดระบบดำเนินการ (Planning and organizing) คือ ทักษะสมองในเรื่องกระบวนการทำงาน ตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย การวางแผน การลำดับความสำคัญ จนไปถึงการจัดระบบขั้นตอนเพื่อดำเนินการและสุดท้ายคือการประเมินผล อีกทั้งยังต้องรู้จักการบริหารเวลาและทรัพยากรด้วย หากได้ฝึกแต่เล็กๆ สิ่งเหล่านี้จะถูกฝังเป็นชิปลงในสมองส่งผลดีในอนาคต

10.3.7 การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) คือ ทักษะสมองในการริเริ่มทำเรื่องใหม่ๆ และลงมือทำให้เกิดผล เพราะถ้าหากริเริ่มแต่ไม่ลงมือทำก็ไม่เกิดผลและไม่มีประโยชน์จนติดกลายเป็นนิสัยขี้เกียจ ผัดผ่อนไปเรื่อยๆ การริเริ่มนี้ต้องใช้ความกล้าคิดกล้าทำ และกล้า

แสดงออกโดยไม่ต้องกลัวความล้มเหลวหรือความผิดหวัง ทักษะนี้ควรฝึกฝนตั้งแต่เด็กๆ ได้ดีกว่าวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ เพราะยากกว่าและได้ผลน้อยกว่า

10.3.8 การเฝ้าดูและสะท้อนผลจากการกระทำของตนเอง (Self-monitoring) คือ ทักษะสมองในการทบทวนตนเองในสิ่งที่ทำลงไป สํารวจจุดดีจุดดบกพร่องและหาทางปรับปรุงให้ดีขึ้น ถ้าหากสามารถพัฒนาไปได้ดีอาจไปจนถึงขั้น “รู้ตัวรู้ตน” การรู้จักตนเองจะนำไปสู่การรู้จักคนอื่น เกิดเป็นความเห็นอกเห็นใจต่อไป เป็นทักษะที่สามารถฝึกได้ตั้งแต่เด็ก โดยให้เด็กสังเกตอารมณ์ความรู้สึกของตนเองในเวลานี้ว่าเป็นอย่างไร ก็จะช่วยให้เด็กรู้ตัวและปรับอารมณ์ได้ง่าย ให้ประเมินว่าทำไปดีหรือไม่ดี ตรงไหนเพื่อครั้งหน้าจะได้แก้ไขและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

10.3.9 การมุ่งเป้าหมาย (Goal-directed persistence) คือ ทักษะสมองในการดำรงจุดมุ่งหมายของตน ตั้งเป้าแล้วพากเพียร เมื่อเจออุปสรรคก็สามารถฝ่าฟันไปได้ ไม่ท้อแท้หรือท้อถอยง่ายๆ ล้มแล้วลุกขึ้นมาใหม่ พากเพียรทำจนสำเร็จ ถ้าสามารถฝึกฝนทักษะด้านนี้ได้ดี เด็กจะมีคุณลักษณะแบบ “อึด ฮึด ลู้” หรือ “ล้มแล้วลุกได้ (Resilience)” การเอาชนะอุปสรรคได้นั้นจะทำให้เด็กเข้มแข็งขึ้นและเห็นคุณค่าในตนเองมากยิ่งขึ้นด้วย

ทีมวิชาการของสถาบัน RLG (Rakluke Learning Group) ได้จัดการความรู้ และแยก EF 9 ด้านได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ (สุภาวดี หาญเมธี, 2558, pp. 24-25)

1) กลุ่มทักษะพื้นฐาน เป็นฐานของการพัฒนา EF ด้านอื่นๆ ที่เหลือ ในเด็กเล็กยังไม่ชัดเจนเหมือนผู้ใหญ่

- ความจำเพื่อใช้งาน (Working memory)
- การยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory control)
- การยืดหยุ่นความคิด (Shift or Cognitive flexibility)

2) กลุ่มทักษะกำกับตนเอง เป็นเรื่องของการกำกับควบคุมความคิด อารมณ์ หรือการรู้จักตนเอง

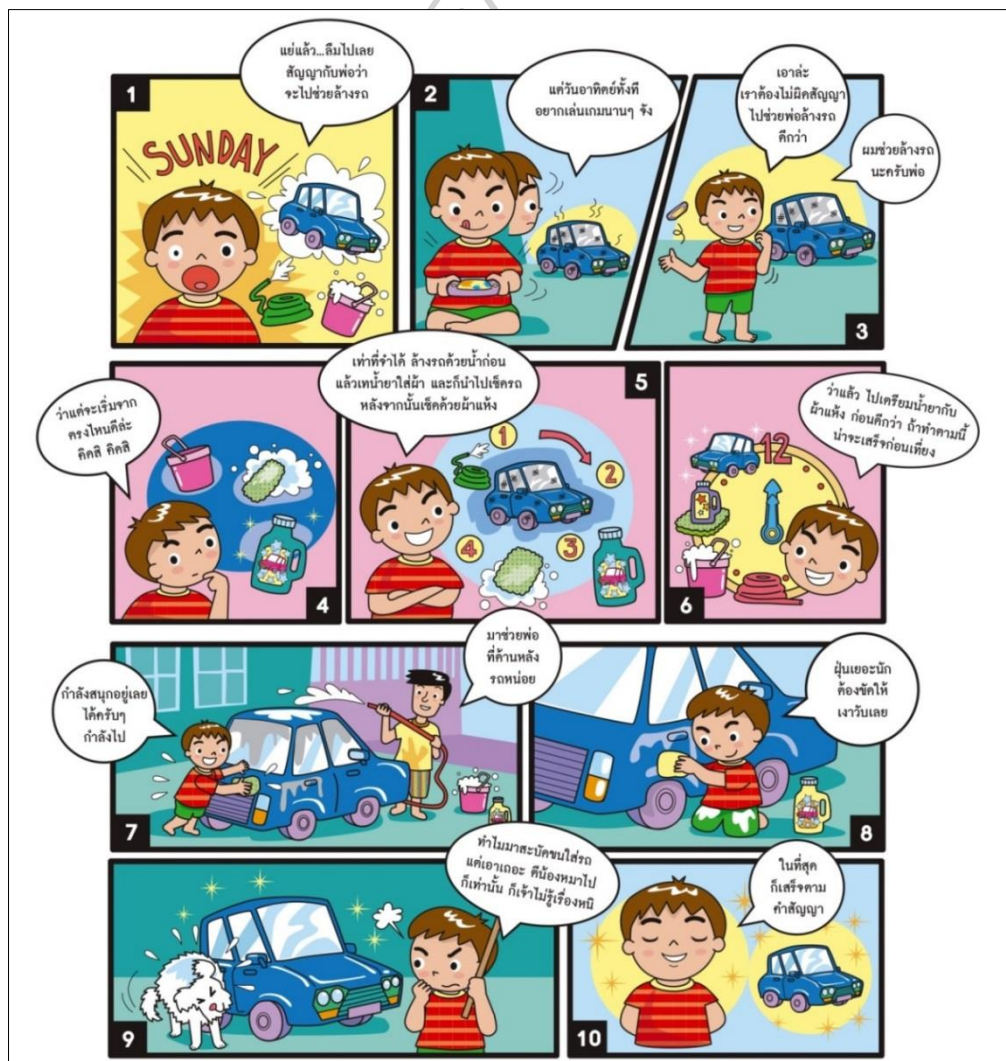
- การควบคุมอารมณ์ (Emotional control)
- การใส่ใจจดจ่อในสิ่งที่ทำ (Focus or Attention)
- การเฝ้าดูและสะท้อนผลจากการกระทำของตนเอง (Self-monitoring)

3) กลุ่มทักษะปฏิบัติ เป็นเรื่องของการกระทำ หรือการปฏิบัติของบุคคล

- การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)
- การวางแผนและจัดระบบดำเนินการ (Planning and organizing)
- การมุ่งเป้าหมาย (Goal-directed persistence)

EF ทั้ง 9 ด้าน หรือ 3x3 ด้านนี้ ถูกเรียกว่า “ทักษะสมอง” คือ สิ่งที่สมองสามารถฝึกฝนได้ หากสามารถฝึกได้ดีแล้วจะถูกฝังซิปติดตัวบุคคลไปตลอดจนกลายเป็นนิสัย ถ้าหาก EF 3x3 ด้านนี้ไม่แข็งแรงพอ การพัฒนาทักษะในขั้นสูงขึ้นไปอย่างการคิดสร้างสรรค์ การยืดหยุ่นปรับตัว การร่วมมือกับคนอื่น การสร้างนวัตกรรม เป็นต้น ก็เป็นไปได้ยาก อีกทั้งเด็กในช่วง 3-6 ปี เป็นช่วงที่สำคัญที่สุดในการพัฒนา EF (สุภาวดี หาญเมธี, 2558, p. 45)

จากการศึกษา EF ทำให้ผู้วิจัยเล็กเห็นว่า EF มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งในด้านพฤติกรรมของเด็กและความมีน้ำใจ เพราะในพฤติกรรมหรือกิจกรรมหนึ่งๆ มักมี EF หลายด้านประกอบกันอยู่ เช่น เมื่อเด็กสัญญาว่าจะช่วยพ่อล้างรถในวันหยุด พฤติกรรมนี้ถือได้ว่าเป็นความมีน้ำใจช่วยเหลือ



ภาพที่ 7 เมื่อเด็กสัญญาว่าจะช่วยพ่อล้างรถในวันหยุด

ที่มา: สุภาวดี หาญเมธี. (2558). EF ภูมิคุ้มกันชีวิตและป้องกันยาเสพติด คู่มือสำหรับครูอนุบาล.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์รักลูกบุ๊คส์.

ทักษะทางสมอง EF ที่เกิดขึ้นตามภาพที่ 7 คือ

- 1) ความจำเพื่อใช้งาน (จำสัญญาได้)
- 2) มีความยับยั้งชั่งใจ
- 3) ยืดหยุ่นความคิดและริเริ่มลงมือ
- 4,5) ความจำเพื่อใช้งานและการวางแผน
- 6) วางแผน จัดระบบการดำเนินการ
- 7) ใส่ใจจดจ่อ ยืดหยุ่น และควบคุมอารมณ์
- 8) มุ่งเป้าหมายพากเพียร
- 9) ยืดหยุ่นความคิดและควบคุมอารมณ์
- 10) เกิดคุณค่าในตนเองและมีความสุข

ตัวอย่างแบบประเมิน EF เพื่อค้นหาจุดแข็ง/จุดอ่อนในทักษะ EF ของเด็กปฐมวัย (3-6 ปี)

กลุ่มทักษะพื้นฐาน

จำเพื่อใช้งาน (Working Memory)	เป็น อย่างนี้ เลข	ค่อนข้าง เป็น อย่างนี้	เป็นบ้าง ไม่เป็นบ้าง	ไม่ค่อย เป็น อย่างนี้	ไม่เป็น เลข
เด็กจำสิ่งที่ผู้ใหญ่เคยสอนและทำตามได้ เช่น ไม่สวมรองเท้า เข้ามาในห้องไม้อย่างเพื่อน ไม่วิ่งเล่นบนถนน ฯลฯ	5	4	3	2	1
เมื่อเล่นเกม เด็กจำกติกาของเกมตามที่ฟังตกลงกันได้	5	4	3	2	1
เด็กเล่าเรื่องก็ฟังทำผ่านไปไม่ได้ เช่น เมื่อเข้าบ้านทำอะไร	5	4	3	2	1

รวมคะแนน

ยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory Control)	เป็น อย่างนี้ เลข	ค่อนข้าง เป็น อย่างนี้	เป็นบ้าง ไม่เป็นบ้าง	ไม่ค่อย เป็น อย่างนี้	ไม่เป็น เลข
ให้เข้าคิวรอ ก็ทำได้	5	4	3	2	1
เมื่ออยากได้ แต่ก็ชะลอหรือยังความต้องการได้	5	4	3	2	1
รู้จักแบ่งของเล่นกับเพื่อน ยอมให้เพื่อนเล่นด้วย	5	4	3	2	1

รวมคะแนน

ยืดหยุ่นความคิด (Shift / Cognitive Flexibility)	เป็น อย่างนี้ เลข	ค่อนข้าง เป็น อย่างนี้	เป็นบ้าง ไม่เป็นบ้าง	ไม่ค่อย เป็น อย่างนี้	ไม่เป็น เลข
ยอมละจากสิ่งที่กำลังเล่น เมื่อถูกเรียกให้ไปทำอย่างอื่น	5	4	3	2	1
เวลาไปในที่ใหม่ หรือเจอคนใหม่ๆ ไม่ตื่นกลัว ปรับตัวง่าย	5	4	3	2	1
เมื่อเปลี่ยนแผน ไม่ได้ทำตามที่คุยกับไว้ ก็ยอมรับเหตุผลได้ไม่โกรธ	5	4	3	2	1

รวมคะแนน

ภาพที่ 8 แบบประเมิน EF กลุ่มทักษะพื้นฐาน

ที่มา: สุภาวดี หาญเมธี. (2558). EF ภูมิคุ้มกันชีวิตและป้องกันยาเสพติด คู่มือสำหรับครูอนุบาล.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์รักลูกบุ๊กส์.

10.4 แบบวัดเจตคติ

แบบวัดเจตคติ เป็นเครื่องมือวัดพฤติกรรมด้านจิตพิสัย (Affect domain) ประกอบด้วยชุดของข้อความที่ใช้วัดความรู้สึก ความเชื่อ ความศรัทธาของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ เจตคติเป็นเรื่องของอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้กระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งต่างๆ ในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง เช่น ชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย เป็นต้น แบบวัดเจตคติมีหลายประเภท ในที่นี้จะกล่าวถึงแบบวัดเจตคติตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert's scale) (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2559, pp. 181-182)

แบบวัดเจตคติตามวิธีของลิเคอร์ท ผู้คิดค้นและสร้างแบบวัดนี้ คือ เรนซิส ลิเคอร์ท (R.A. Likert) นักจิตวิทยาสังคมเป็นผู้คิดค้นมาตรวัดนี้ โดยอาศัยหลักการวัดค่ารวม (Summative scale)

มาตรวัดลิเคอร์ท (Likert Scale) เป็นวิธีการวัดทัศนคติที่อาศัยผลรวมของค่าคะแนนมาจำแนกว่าบุคคลมีระดับทัศนคติอย่างไร เป็นวิธีที่นิยมมากที่สุดวิธีหนึ่ง เพราะสะดวก ง่าย รวดเร็ว และไม่ยุ่งยาก มีเกณฑ์ประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

5 หมายถึง ระดับมากที่สุด

4 หมายถึง ระดับมาก

3 หมายถึง ระดับปานกลาง

2 หมายถึง ระดับน้อย

1 หมายถึง ระดับน้อยที่สุด

ในแต่ละช่วงคะแนนได้คำนวณช่วงการวัดตามแนวคิดของ จอห์น ดับบลิว, เบสต์ (John W. Best) ขนิษฐา จุมลี (2554, pp. 65-66) ได้ศึกษาแนวคิดของจอห์น ดับบลิว, เบสต์ (John W. Best) ในหนังสือเรื่อง "Research in Education" (Third Edition, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall) ถึงการคำนวณระดับการวัดที่ต้องการจะแบ่งดังนี้

$$\text{ระยะของช่วงคะแนน} = \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{ระดับการวัด}}$$

เมื่อนำ 5 ระดับมาคำนวณ จะได้ผลดังนี้

$$\begin{aligned} \text{ระยะของช่วงคะแนน} &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0.8 \end{aligned}$$

เกณฑ์การให้คะแนนค่าเฉลี่ยดังนี้

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 4.21 - 5.00 ระดับมากที่สุด

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 3.41 - 4.20 ระดับมาก

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 2.61 - 3.40 ระดับปานกลาง

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 1.81 - 2.60 ระดับน้อย

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.80 ระดับน้อยที่สุด

10.5 เกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูลรายกลุ่มหรือรายห้องเรียน

เกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูลสามารถหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วเปรียบเทียบเกณฑ์ประเมินตามที่กำหนดไว้ พร้อมวิเคราะห์ข้อมูลโดยการบรรยาย สามารถหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนได้จากสูตร (พิชิต ฤทธิจรูญ, 2559, p. 214)

$$\text{ค่าเฉลี่ย } (\bar{X}) = \frac{\text{คะแนนรวมของคะแนนรวมทั้งกลุ่ม}}{\text{จำนวนนักเรียนทั้งกลุ่ม}} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\text{ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)} = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยคะแนนของนักเรียนทั้งกลุ่ม

S.D. แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนของนักเรียนทั้งกลุ่ม

$\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนของนักเรียนทั้งกลุ่ม

n แทน จำนวนนักเรียนทั้งกลุ่ม

10.6 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อแบบประเมิน

IOC คือ ความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ มีค่าอยู่ระหว่าง 1 ถึง -1 โดยหากค่า IOC ใกล้ 1.00 หมายถึง ข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ถ้าหากค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 หมายถึง ข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์น้อยหรือไม่สอดคล้องเลย จึงควรปรับปรุงข้อคำถามใหม่ เพื่อให้ได้ค่า IOC ที่มากกว่า 0.5 การคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC สามารถคำนวณได้ดังนี้

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

IOC แทน ความสอดคล้องระหว่างข้อความกับวัตถุประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์การให้คะแนนพิจารณาดังนี้

ค่าระดับคะแนน + 1 หมายถึง แน่ใจว่าตรงตามวัตถุประสงค์
 ค่าระดับคะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าตรงตามวัตถุประสงค์
 ค่าระดับคะแนน - 1 หมายถึง ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

11. โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี

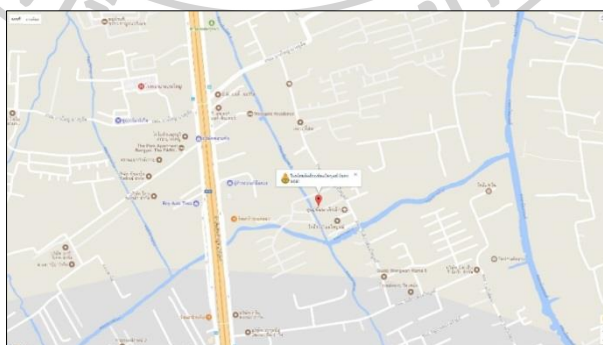
โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล 1 ถึงระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่อยู่เลขที่ 1/4 หมู่ 12 ตำบลบางม่วง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นนทบุรี เขต 2 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รหัสไปรษณีย์ 11140 โดยมีนางจิราภรณ์ บุญไกรสร เป็นผู้อำนวยการโรงเรียน ติดต่อ: โทรศัพท์/โทรสาร 0-2924-8628, <http://www.watsangworn.net>, E-mail: watsangworn@hotmail.com ประวัติโรงเรียนโดยย่อ เดิมชื่อว่า โรงเรียนประชาบาลบางม่วง 2 อาศัยศาลาการเปรียญวัดสังวรพิมลไพบุลย์เป็นสถานที่เรียน ในปี 2482 สร้างอาคารเรียนหลังแรกแบบพิเศษ (จันทัก) เป็นอาคารไม้ 2 ชั้น จันทักได้รวบรวมญาติมิตรและประชาชน ค่าก่อสร้าง 2,589.75 บาท เพื่อเป็นเกียรติกับวงศ์ตระกูล “จันทัก” จึงตั้งชื่อโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกูล) เมื่อวันที่ 13 กันยายน พ.ศ. 2478 มีอาคารเรียนหลังแรก แบบ ป.2 จำนวน 1 หลัง ตั้งอยู่ที่ที่ดินของวัดสังวรพิมลไพบุลย์ ในขณะนี้ไม่ได้ใช้ในการจัดการเรียนการสอนแล้ว ปัจจุบันมีอาคารเรียนหลังใหม่ แบบ สปช 2/28 ปรับปรุง อาคาร 4 ชั้น 12 ห้องเรียน บันได 2 ด้าน ใต้ถุนโล่ง ตั้งอยู่บนเนื้อที่ของมูลนิธิสวนแก้ว จำนวน 3 ไร่ 41 ตารางวา มูลนิธิสวนแก้วโดยพระพยอม กัลยาโณ ชื่อถวายวัดสังวรพิมลไพบุลย์ เมื่อปี 2550 เพื่อใช้ประโยชน์ทางการศึกษา (กลุ่มสาระสอนพิเศษ สนม. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561)



ภาพที่ 9 ด้านหน้าของโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี



ภาพที่ 10 ป้ายหน้าโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี
ที่มา: โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี, ภาพกิจกรรม, เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.watsangworn.net>



ภาพที่ 11 แผนที่โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี
ที่มา: กลุ่มสาระสนเทศ สนผ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ข้อมูลพื้นฐาน โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์(จันทานุกูล), เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://data.bopp-obec.info>



ภาพที่ 12 นางจิราภรณ์ บุญไกรสร ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี

ที่มา: กลุ่มสาระสนเทศ สนผ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, **ข้อมูลพื้นฐาน โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์(จันทานุกุล)**, เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2561, เข้าถึงได้จาก <https://data.bopp-obec.info>



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจแบ่งปัน กรณีศึกษา: โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ทำการค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเบื้องต้น

เอกสาร หนังสือ, บทความ, เว็บไซต์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยศึกษาข้อมูลดังนี้

- 1.1 อัตมโนทัศน์ของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
- 1.2 การใช้ภาพประกอบ การออกแบบตัวละคร
- 1.3 ตัวแบบสัญลักษณ์จากกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบของ Bandura และการสร้างแรงจูงใจ
- 1.4 แบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย
- 1.5 กิจกรรมทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 5-6 ปี
- 1.6 ตารางกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในแต่ละวัน
- 1.7 การทำหนังสือนิทานและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 5-6 ปี
- 1.8 ความมีน้ำใจ 3 ด้าน
 - น้ำใจ...ใจแบ่งปัน
 - น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ
 - น้ำใจ...ใจเสียสละ

เด็กปฐมวัยไม่สามารถเรียนรู้ความมีน้ำใจทั้งหมดในเวลาเดียวกันได้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดกรอบความคิดด้านความมีน้ำใจไว้ 3 ด้าน เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ไปในแต่ละส่วน ได้แก่ 1. น้ำใจ...ใจแบ่งปัน 2. น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ 3. น้ำใจ...ใจเสียสละ ผู้วิจัยเลือกทั้ง 3 ด้านนี้ เพราะเป็นด้านที่เข้าใจได้ง่ายและมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน โดยผู้วิจัยได้กำหนด KEY 3G ของความมีน้ำใจทั้ง 3 ด้าน ดังนี้คือ

- 1) Good
 - Good sense จิตสำนึกที่ดี
 - (In) Good heart จิตใจดี
 - Making good ทำดี
 - Goodwill ด้วยความปรารถนาดี
 - Good thinking คิดดี

2) Give

- **Give** someone a hand ให้ความช่วยเหลือ
- **Give** something to someone ให้บางสิ่งกับคนบางคน
- **Give** (a person/thing) away เสียสละ

3) Gallantry ความกล้าหาญ, ชอบช่วยเหลือ

2. ลงพื้นที่

เพื่อพบปะพูดคุยกับผู้อำนวยการโรงเรียนเพื่อเก็บข้อมูลขั้นต้น และลงพื้นที่อีกครั้งเพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน



ภาพที่ 13 ภาพรวมของโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี



ภาพที่ 14 ภายในห้องเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี

3. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรสำหรับศึกษาวิจัย คือ เด็กปฐมวัยเพศชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 จากโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี โดยเลือกมาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 30 คน



ภาพที่ 15 กลุ่มตัวอย่างชั้นอนุบาลปีที่ 2 เด็กปฐมวัยเพศชาย-หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี

4. ข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

4.1 เตรียมความรู้เกี่ยวกับข้อมูลเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 5-6 ปี เพื่อให้ทราบข้อมูลเบื้องต้น

4.2 เตรียมความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งสามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ และต้องคำนึงให้ครอบคลุมพัฒนาการด้านต่างๆ กิจกรรมที่เกิดขึ้นในการวิจัยเป็นกิจกรรมที่พัฒนากล้ามเนื้อเล็ก พัฒนาการความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ-นิ้วมือ โดยการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับการวาดรูประบายสีด้วยสีเทียน นอกจากนี้ยังพัฒนาอารมณ์จิตใจและปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมด้านความมีน้ำใจอีกด้วย ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรมที่เหมาะสมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความต้องการของเด็ก ในกิจกรรมอยู่ที่ระยะเวลา 30-40 นาที เด็กในวัย 5-6 ปี มีความสนใจประมาณ 15-20 นาที ในการทำกิจกรรมได้ให้มีความสมดุลกันของกิจกรรมโดยแบ่งเป็นกิจกรรมกลุ่มและกิจกรรมเดี่ยว

4.3 เตรียมความรู้ในเรื่องการทำหนังสือนิทานและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย การออกแบบตัวละครเป็นการออกแบบบุคลิกของตัวละครอย่างมีเอกลักษณ์ ผ่านกระบวนการทางความคิด การวางแผน การค้นคว้า การออกแบบ การร่างแบบ และการพัฒนา เกิดเป็นตัวละครที่มีบุคลิกที่เหมาะสมกับบทบาท หน้าที่ และมีเสน่ห์ดึงดูดความน่าสนใจ อีกทั้งเนื้อเรื่องเป็นส่วนสำคัญกับการเข้าใจตัวละคร ช่วยแสดงความชัดเจนของบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อม วัฒนธรรม และข้อจำกัดต่างๆ ในเนื้อเรื่อง ยังเป็นตัวกำหนดขอบเขตบุคลิกลักษณะของตัวละครอีกด้วย การออกแบบตัวละคร มักต้องคำนึงถึง ชนิดของตัวละคร ขนาดของตัวละคร ลักษณะเฉพาะทางกายภาพ

ลักษณะนิสัย สไตล์ของตัวละคร เพศ เครื่องแต่งกาย และบทบาทของตัวละคร เป็นต้น (ธารรงค์ศักดิ์ นิมนุสรณ์กุล, 2555, pp. 2-12)

4.4 เตรียมความรู้เรื่องทฤษฎีต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง และการทำแบบประเมิน

4.4.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา (Social Cognitive Learning Theory) ของ Bandura

4.4.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's General Theory of Human Motivation)

4.4.3 แบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย

4.4.4 แบบวัดเจตคติตามวิธีของลิเคอร์ท

4.5 ข้อมูลจากผู้มีประสบการณ์สอนเด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 5-6 ปี จากผู้เชี่ยวชาญ 2 คน

4.5.1 ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี



ภาพที่ 16 นางจิราภรณ์ บุญไกรสร ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล) ที่มา: โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล), ทำเนียบผู้บริหาร โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล), เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2561, เข้าถึงได้จาก <http://www.watsangworn.net>

4.5.2 คุณครูประจำชั้นอนุบาล 2



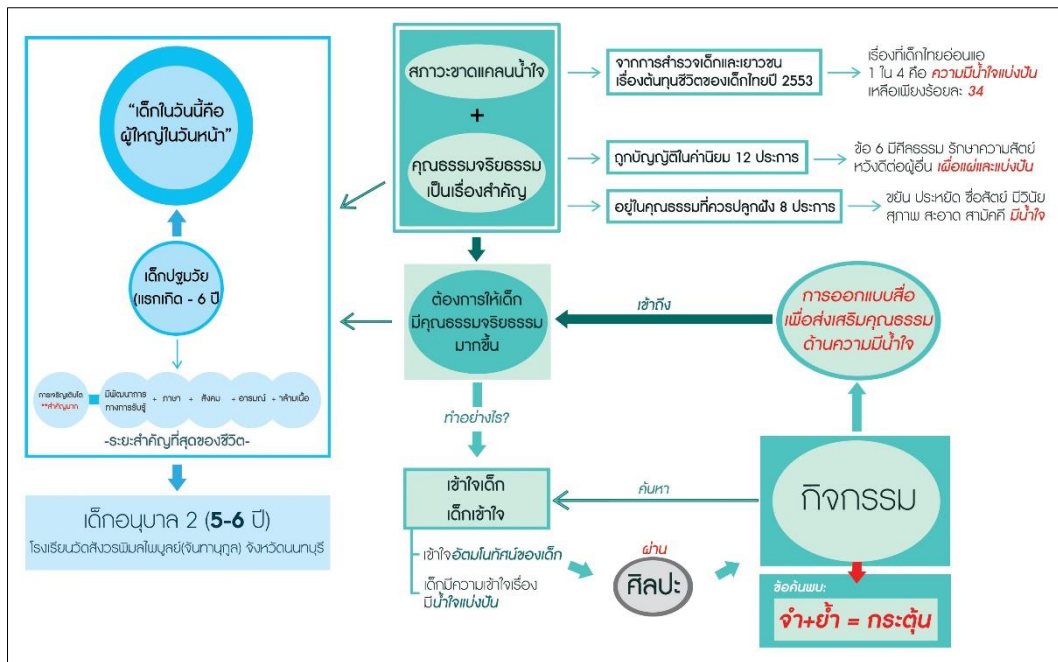
ภาพที่ 17 นางสาววรรณิศา อ่อนประสพ ครู คศ.1 คุณครูประจำชั้นอนุบาล 2

- 4.6 ข้อมูลการประเมินคุณธรรมด้านความมีน้ำใจจากกิจกรรมและแบบทดสอบ
- 4.7 สรุปและทำกิจกรรมเพื่อนำไปออกแบบสื่อต่อไป

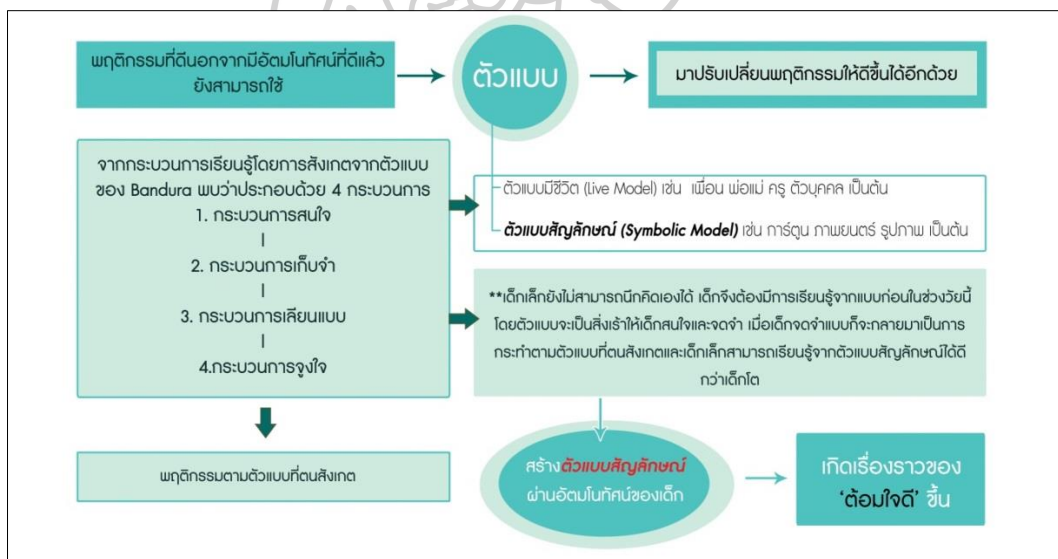
5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้เก็บข้อมูลมีดังนี้

- 5.1 การสังเกตพฤติกรรมความมีน้ำใจโดยคุณครูประจำชั้นก่อนและหลัง
- 5.2 แบบทดสอบความมีน้ำใจ โดยตั้งคำถามถามเด็ก
- 5.3 แบบทดสอบความมีน้ำใจ โดยแบบทดสอบวาดรูประบายสี
- 5.4 การสังเกตพฤติกรรมในระหว่างทำกิจกรรมทั้ง 5 กิจกรรมและการสังเกตพฤติกรรมจากผลงานในแต่ละกิจกรรมโดยทำกิจกรรมทั้งหมด 5 กิจกรรม แต่ละกิจกรรมอยู่ที่ 1 กิจกรรมต่อ 1 สัปดาห์ ใช้เวลาในแต่ละกิจกรรมประมาณ 30-40 นาที โดยกิจกรรมจะอยู่ในช่วงเช้า เวลา 9.50-10.30 น. เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมเสรีตามตารางกิจกรรมของเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี ดังนี้
 - ก่อนเริ่มกิจกรรม พบปะพูดคุยแนะนำตัวทำความสนิทสนม
 - ก่อนเริ่มกิจกรรม ทดสอบการแบ่งปัน
 - กิจกรรมที่ 1 เล่นนิทานพร้อมแนะนำตัวละคร
 - กิจกรรมที่ 2 วาดภาพระบายสีจากจินตนาการ
 - กิจกรรมที่ 3 พูดคุยเกี่ยวกับตัวละครในนิทานและเลือกตัวละครที่ชอบ
 - กิจกรรมที่ 4 เล่นนิทานพร้อมหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นและเลือกระบายสี
 - กิจกรรมที่ 5 แบบทดสอบหลังกิจกรรมผ่านการวาดภาพระบายสี
- 5.5 หนังสือนิทานและสมุดระบายสี
- 5.6 ของเล่นประกอบนิทาน ชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต้อมใจดี: กระเป๋าทรงน้ำใจ”
- 5.7 แบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย โดยมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจเครื่องมือวิจัย 3 ท่าน ดังนี้
 - 5.7.1 นางจิราภรณ์ บุญไกรสร ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี
 - 5.7.2 ดร.วลัยพรรณ บุญมี
 - 5.7.3 ดร.ชัตติยา ด้วงสำราญ



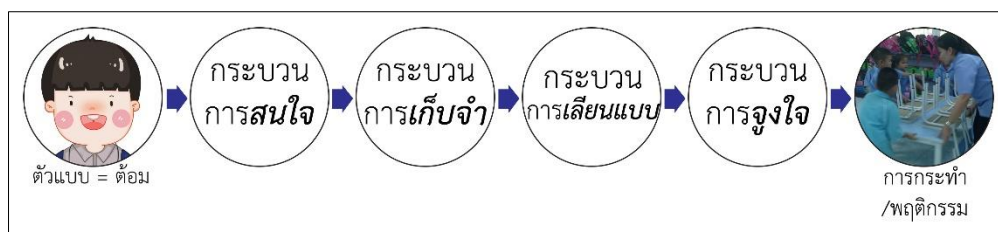
ภาพที่ 18 แสดงกรอบความคิดปัญหาและที่มา



ภาพที่ 19 กรอบความคิดที่ทำให้เกิดเรื่องราวของ ‘ด้อมใจดี’ ขึ้น

6. ขั้นตอนการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้กำหนดกิจกรรมไว้ทั้งหมด 5 กิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ โดยใช้นิทานที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นเป็นส่วนหลักของกิจกรรม เรื่องราวเพื่อสื่อสารถึงความมีน้ำใจและสร้างตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic model) จากทฤษฎีเรื่องกระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกตจากตัวแบบของ Bandura



ภาพที่ 20 แสดงภาพตัวแบบสัญลักษณ์ (ต้อม) โดยอ้างอิงจากทฤษฎีของ Bandura

การเล่าเรื่องออกมาเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และเป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวันของเด็ก ชื่อเรื่อง “ต้อมใจดี” แบ่งเป็น 3 ตอน เพื่อสื่อถึงความมีน้ำใจใน 3 ด้าน คือ 1. ต้อมใจดี ตอน น้ำใจ...ใจแบ่งปัน 2. ต้อมใจดี ตอน น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ และ 3. ต้อมใจดี ตอน น้ำใจ...ใจเสียสละ เรื่องราวของ ‘ต้อม’ เด็กผู้ชายวัยอนุบาลอาศัยอยู่กับคุณปู่สองคน ที่บ้านคุณปู่ทำสวนปลูกส้ม ในแต่ละวันคุณปู่จะพาต้อมไปโรงเรียน และมีเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้น ในเนื้อเรื่องมีการเล่าถึงพฤติกรรมความมีน้ำใจแบบซ้ำๆ เพื่อให้เกิดแรงจูงใจ อีกทั้งยังเล่าถึงผลตอบแทนพร้อมข้อคิดในตอนจบ สำหรับตัวละครในเรื่องได้กำหนดให้ลักษณะและอายุของตัวละครใกล้เคียงกับเด็กปฐมวัยในช่วงชั้นอนุบาล 2 มีลักษณะที่จดจำได้ง่าย ชื่อเพื่อนของต้อมส่วนหนึ่งมาจากชื่อของเด็กกลุ่มตัวอย่างเพื่อให้เด็กรู้สึกคุ้นเคย ก่อนที่จะเริ่มทำกิจกรรมได้มีการพบปะ พูดคุย แนะนำตัว ทำความสนิทสนม เพื่อให้เด็กรู้สึกผ่อนคลายและไม่เขินอาย ต่อมาทดสอบการแบ่งปันซึ่งไม่ได้บอกเด็กก่อนว่าแบบทดสอบเกี่ยวกับเรื่องอะไร โดยขอสิ่งของที่สำคัญมาก สำคัญรองลงมา และสำคัญที่สุดตามลำดับกับเด็กเรียงตามรายบุคคล เพื่อค้นหาอัตมโนทัศน์ของเด็กเกี่ยวกับการแบ่งปัน ผู้วิจัยจัดบันทึกข้อมูลตามรายชื่อและกรอกชื่อสิ่งของที่เด็กให้ เมื่อทำแบบทดสอบครบทุกคน ครูประจำชั้นอธิบายถึงความมีน้ำใจให้กับเด็ก ต่อมาเป็นช่วงของการทำกิจกรรมทั้งหมด 5 กิจกรรม ในกิจกรรมแรกได้นำนิทานที่ผู้วิจัยแต่งขึ้นมาใหม่เล่าให้เด็กฟัง โดยให้ครูประจำชั้นเป็นผู้เล่า พร้อมแนะนำตัวละครบรรยายลักษณะรูปร่างหน้าตาของตัวละครในนิทานให้ฟัง เพื่อเด็กสามารถนึกคิดและจินตนาการตามเนื้อเรื่องที่ครูประจำชั้นเล่าไปด้วย เมื่อเล่านิทานเสร็จได้มีการทบทวนสิ่งที่เล่าให้ฟัง โดยครูประจำชั้นจะเป็นผู้ถามคำถามกับเด็ก อย่างเช่น ในนิทานตัวละครหลักคือใคร ต้อมกับคุณปู่ปลูกผลไม้อะไร เพื่อนของต้อมมีใครบ้าง สิ่งสำคัญของนิทานเรื่องนี้คืออะไร เด็กสามารถตอบคำถามได้ครบถ้วน ชัดเจน และเข้าใจว่านิทานเรื่องนี้ต้องการสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องอะไร **กิจกรรมที่ 2** ครูประจำชั้นได้จัดเตรียมกระดาษและสีเทียน โดยแบ่งเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีสีเทียน 1 กล่อง ให้เด็กรู้จักการแบ่งปันสีกันใช้กับเพื่อนๆ ในกลุ่ม สำหรับกิจกรรมนี้เป็นการวาดภาพระบายสีจากความนึกคิดและจินตนาการของเด็กหลังการฟังนิทานที่แต่งขึ้น โดยจะมีการทบทวนความจำของเด็กโดยเล่านิทานไปถามคำถามไป เพื่อให้เด็กสามารถนำอัตมโนทัศน์ของตนเอง ความรู้สึกนึกคิด การรับรู้ที่มีต่อตนเอง ไม่ว่าจะป็นรูปร่างลักษณะหน้าตา สิ่งทีเรียนรู้จากการใช้ชีวิตในกิจวัตรประจำวัน ตนเองตามอุดมคติ ตนเองที่อยากให้เป็น พร้อมกับจินตนาการจากการสื่อสารกับจิต

ใต้สำนึก ผ่านการวาดภาพระบายสี ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บผลงานของเด็กมาวิเคราะห์หาโทนสีและลักษณะของตัวละครต่อไป กิจกรรมที่ 3 ผู้วิจัยได้ออกแบบละครในเรื่อง “ต้อมใจดี” มีตัวละครทั้งหมด 10 ตัวละคร โดยมีเพื่อนของต้อมทั้งหมด 6 คน ผู้วิจัยออกแบบตัวละครอย่างละมา 6 แบบ เพื่อให้เด็กเลือกแบบของตัวละครที่ตนเองชอบหรือตัวละครที่อยากเป็น โดยแบบตัวละครแต่ละตัวทั้ง 6 แบบนี้ มาจากการวิเคราะห์หาลักษณะของตัวละครที่ได้กวาดจากกิจกรรมที่ 2 และออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะของตัวละครที่ได้เล่าให้เด็กฟังตั้งแต่กิจกรรมที่ 1 เมื่อเด็กเลือกแบบตัวละครที่ชอบแล้ว ผู้วิจัยได้นำมารวบรวมและสรุปผลลักษณะของตัวละครต่อไป กิจกรรมที่ 4 ผู้วิจัยได้นำผลสรุปจากกิจกรรมที่ 2 และ 3 มาสร้างเป็นภาพประกอบนิทาน โดยนิทานมีจำนวน 16 หน้าไม่รวมปกหน้าและหลัง ข้อความที่บรรยายภาพประกอบมีความสั้นและกระชับได้ใจความ นำมาแจกให้เด็กอ่านพร้อมดูภาพประกอบไปด้วย เมื่ออ่านนิทานจบ ผู้วิจัยได้นำสมุดระบายสีที่ผู้วิจัยทำขึ้นจากหนังสือนิทานมาพร้อมกับครูประจักษ์ได้จัดสีเทียนไว้ให้ โดยให้เด็กแบ่งเป็นกลุ่ม แต่ละกลุ่มจะมีสีเทียน 1 กล่องเช่นเดิม ให้เด็กระบายสีฉากที่ชอบจากนิทาน เพื่อดูว่าส่วนของนิทานและภาพประกอบในหน้าไหนที่เด็กแต่ละคนชอบ กิจกรรมที่ 5 เป็นกิจกรรมสุดท้าย แบบทดสอบหลังการอ่านนิทาน ได้จัดเตรียมแบบทดสอบให้เด็กวาดรูปและระบายสี จำนวน 2 หน้า ในแบบทดสอบจะให้สมมุติว่า ถ้าตนเองเป็นต้อมจะอย่างไร และถ้าตนเองเป็นเพื่อนของต้อมจะทำอย่างไร หลังจากเสร็จทุกกิจกรรม นำผลจากกิจกรรมทั้งหมดรวบรวมและสร้างสื่อเพื่อนำมาทดสอบการใช้สื่อในการประเมินผลและสรุปอีกครั้ง

สื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ ประกอบไปด้วย หนังสือนิทาน สมุดระบายสี ของเล่นประกอบนิทาน และชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต้อมใจดี: กระเป่าแห่งน้ำใจ” สำหรับคุณครูเพื่อใช้ประกอบกิจกรรม ภายในกระเป่าแห่งน้ำใจจะเป็นของส่งต่อเพื่อเป็นแรงจูงใจให้เด็กเกิดพฤติกรรมความมีน้ำใจมากขึ้น จำนวน 11 อย่าง ประกอบด้วย 1) หนังสือนิทาน 2) สมุดระบายสี 3) สมุดสติ๊กเกอร์ต้อมใจดี 4) สติกเกอร์ต้อมใจดี 5) สมุดบันทึกความมีน้ำใจ 6) พวงกุญแจต้อมใจดี 7) แก้วน้ำต้อมใจดี 8) ชุดกล่องดินสอต้อมใจดี 9) กล่องสีเทียนต้อมใจดี 10) Jigaw Puzzle ต้อมใจดี 11) คู่มือการใช้อุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต้อมใจดี: กระเป่าแห่งน้ำใจ”



ภาพที่ 21 แสดงภาพที่ผู้วิจัยได้ทำแบบทดสอบความมีน้ำใจโดยลองขอสิ่งของต่างๆ จากเด็ก



ภาพที่ 22 แสดงภาพกิจกรรมที่ 1 เล่านิทานพร้อมแนะนำตัวละครโดยคุณครูประจำชั้นอนุบาล 2



ภาพที่ 23 แสดงภาพกิจกรรมที่ 2 วาดภาพพระบายสีจากจินตนาการ



ภาพที่ 24 แสดงภาพกิจกรรมที่ 3 พูดคุยเกี่ยวกับตัวละครในนิทานและเลือกตัวละครที่ชอบ



ภาพที่ 25 แสดงภาพกิจกรรมที่ 4 เล่านิทานพร้อมหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นและเลือกพระบายสี



ภาพที่ 26 แสดงภาพกิจกรรมที่ 5 แบบทดสอบหลังกิจกรรมผ่านการวาดภาพระบายสี



ภาพที่ 27 แสดงภาพทดลองใช้สื่อ ให้น้องๆ มาเล่นเกมประกอบนิทาน



ภาพที่ 28 แสดงภาพทดลองใช้สื่อ ให้น้องๆ มาเล่นเกมประกอบนิทาน



ภาพที่ 29 แสดงภาพคุณครูกับกระเป๋าแห่งน้ำใจ

7. ขั้นตอนการออกแบบ

7.1 วางรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรม โดยเป็นกิจกรรมทั้งหมด 5 กิจกรรม ก่อนเริ่มกิจกรรม จะมีการพบปะ พูดคุย แนะนำตัว ทำความสนิทสนม พร้อมทั้งทดสอบและอธิบายความมีน้ำใจแบ่งปัน

กิจกรรมที่ 1 เล่นนิทานพร้อมแนะนำตัวละคร

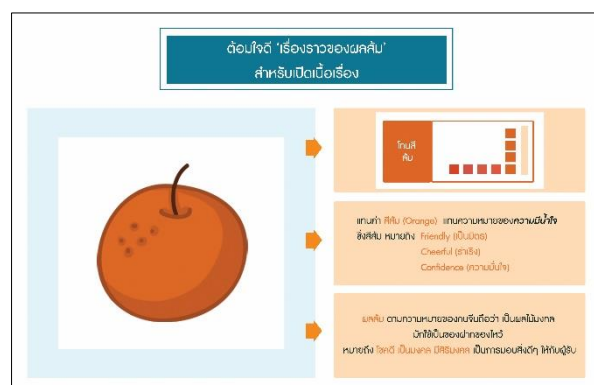
กิจกรรมที่ 2 วาดภาพระบายสีจากจินตนาการ

กิจกรรมที่ 3 พูดคุยเกี่ยวกับตัวละครในนิทานและเลือกตัวละครที่ชอบ

กิจกรรมที่ 4 เล่นนิทานพร้อมหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นและเลือกระบายสี

กิจกรรมที่ 5 แบบทดสอบหลังกิจกรรมผ่านการวาดภาพระบายสี

เมื่อได้รายละเอียดหลักของแต่ละกิจกรรมแล้วก็แบ่งว่าในแต่ละกิจกรรมต้องเตรียมอะไรบ้าง



ภาพที่ 30 แสดงภาพที่มาผลส้มของต้อมในเรื่องแรก ต้อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจแบ่งปัน'

7.2 คิดเนื้อเรื่องนิทานที่จะมาเล่าให้เด็กฟังสำหรับกิจกรรมที่ 1 โดยเนื้อเรื่องเป็นการบอกเล่าเรื่องราวในชีวิตประจำวันเพื่อให้เด็กรู้สึกถึงความสมจริง พูดยถึงความมีน้ำใจแบ่งปันโดยแบ่งปันสิ่งของให้กับคนใกล้ตัวก่อนคือเพื่อน มีการเล่าถึงการให้แบบซ้าๆ เพื่อเน้นย้ำพฤติกรรมความมีน้ำใจ ช่วงจบเรื่องบอกเล่าถึงผลลัพธ์ของความมีน้ำใจ เนื้อเรื่องที่เล่าให้เด็กฟังมีเรื่องราวแบ่งเป็น 3 ตอน คือ

1. ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจแบ่งปัน’
2. ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ’
3. ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจเสียสละ’

เรื่องที่ 1 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจแบ่งปัน’

ณ บ้านสวนส้มของต่อม มีคุณปู่เย็นและต่อมอาศัยอยู่ด้วยกันสองคน เมื่อมีเวลาว่างต่อมมักจะช่วยคุณปู่เก็บผลส้มเสมอ

เช้าวันรุ่งขึ้น คุณแม่น้อยและนิตพบคุณปู่กับต่อมจึงชวนให้ไปโรงเรียนด้วยกัน ก่อนลงจากรถต่อมกับคุณปู่ให้ส้มกับนิตและคุณแม่น้อยเป็นการขอบคุณ เมื่อถึงโรงเรียนต่อมขอส้มจากคุณปู่เพื่อแบ่งส้มให้เพื่อนๆ ต่อมเจอหน้อยเลยยื่นส้มให้หน้อย ต่อมาต่อมเจอพลอย ต่อมให้ส้มกับพลอย ต่อมเจอเจสันและแอนดริวก็ให้ส้มกับทั้งสองคนละลูก ต่อมเจอมะม่วงตัวกลม เขาก็แบ่งส้มให้กับมะม่วง ต่อมเข้าไปเจอครูดีม ต่อมให้ส้มกับครูดีมเป็นคนสุดท้าย เพื่อนๆ ทุกคนดีใจที่ได้ส้มจากต่อม ความมีน้ำใจของต่อม ทำให้เขาเป็นที่รักของเพื่อนๆ ทุกคน ต่อมกลับมาเล่าให้คุณปู่ฟัง คุณปู่เลยชมต่อมว่า ‘หนูทำดีมาก’

เช้าวันใหม่ คุณปู่พาต่อมไปโรงเรียน เพื่อนๆ นำขนมมาฝากต่อม เขาดีใจและภูมิใจมาก เรื่องนี้สอนให้รู้ว่า เมื่อเรารู้จักแบ่งปันให้กับผู้อื่น ผู้อื่นก็จะแบ่งปันให้กับเราเช่นกัน

เรื่องที่ 2 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ’

เช้าวันนี้ต่อมตื่นแต่เช้าเพื่อเตรียมตัวไปโรงเรียน ต่อมเห็นคุณปู่กำลังยกจานข้าว ต่อมจึงอาสายกจานข้าวของตนเองเพื่อช่วยคุณปู่ คุณปู่เห็นจึงชมต่อมว่า ‘เก่งมากหลานปู่’ คุณปู่ยังสอนต่อมว่า คนเราต้องรู้จักมีน้ำใจช่วยเหลือคนอื่นเล็กๆ น้อยๆ

เช้าวันใหม่ คุณปู่ส่งต่อมไปโรงเรียนเหมือนทุกวัน ต่อมเจอครูดีมกำลังถือหนังสือ ต่อมเลยอาสาช่วยถือหนังสือให้ ต่อมกำลังจะกลับไปห้อง ต่อมเจอนิตทำของหล่นจากถุง เลยรีบเข้าไปช่วยนิตเก็บของ ต่อมเดินมาเห็นพลอยและหน้อยกำลังพยายามหยิบหนังสือบนชั้นแต่หยิบไม่ถึง ต่อมรีบไปช่วยพลอยและหน้อยหยิบหนังสือ ต่อมาในช่วงพักกลางวัน ต่อมเห็นมะม่วงยังระบายนี่ไม่เสร็จ ต่อมจึงช่วยปู่ที่นอนให้มะม่วง ต่อมกลับมาเล่าสิ่งที่ทำวันนี้ให้คุณปู่ฟัง คุณปู่ชมต่อมว่า ‘เด็กดีของปู่’

ในเช้าวันใหม่ ทุกคนต่างชื่นชมต่อมที่ได้รับเลือกเป็นเด็กดีของห้อง

เรื่องนี้สอนให้รู้ว่า เราสามารถช่วยเหลือคนอื่นได้ทุกเมื่อ แม้ว่าจะเป็นเรื่องเล็กน้อยก็ตาม

เรื่องที่ 3 ต่อมใจดี ตอน ‘น้ำใจ...ใจเสียสละ’

ณ บ้านสวนส้มของต่อม ต่อมกับคุณปู่กำลังเลือกเสื้อผ้าที่ไม่ได้ใช้แล้วไปบริจาค ในเช้าวันใหม่ ต่อมเลยบอกกับคุณปู่ว่าจะชวนเพื่อนๆ มาบริจาคสิ่งของด้วยกัน

เมื่อมาถึงห้องเรียนต่อมเห็นนิตทำไส้ดินสอหัก ต่อมจึงหยิบดินสอของตนเองให้นิตไปใช้ ต่อมาต่อมเจอมะม่วงตัวกลมทำขนมหล่นร่องไห้อ่าง ต่อมจึงให้ขนมของตนเองกับมะม่วงสองห่อ หน้อยเห็นต่อมให้ขนมมะม่วง จึงเอาขนมของตนเองมาให้มะม่วงด้วย ต่อมาในขณะที่ต่อมกำลังเล่นชิงช้า เห็นพลอยเดินมาไม่มีชิงช้าให้นั่งแล้ว ต่อมจึงลุกขึ้นเรียกพลอยให้มาเล่นแทนเขา ตอนพักกลางวัน เจสันและแอนดริวเดินมาเจอต่อมที่กำลังถือกล่องบริจาค ต่อมเลยชวนทั้งสองบริจาคสิ่งของเหลือใช้ เจสันบริจาคแก้วน้ำ แอนดริวบริจาคไม้บรรทัด ต่อมาเจอครูตี๋ ครูตี๋ช่วยบริจาคสมุดโน้ต เมื่อมาถึงห้องเรียน ต่อมชวนเพื่อนๆ ที่เหลือบริจาคสิ่งของเหลือใช้

เช้าวันใหม่ ทุกคนต่างมีของมาใส่กล่องจนเต็มพร้อมนำไปบริจาคแล้ว

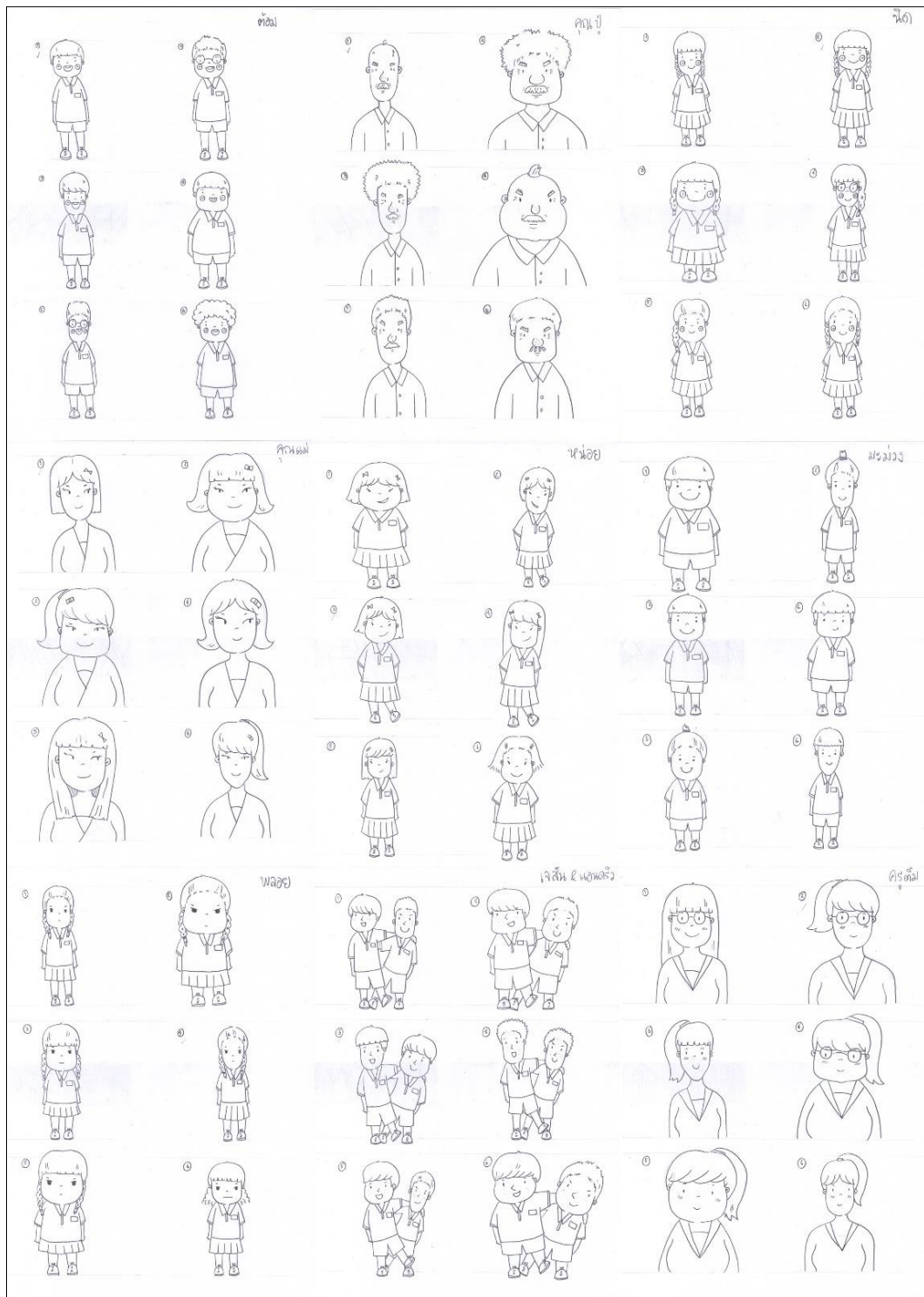
เรื่องนี้สอนให้รู้ว่า การเสียสละ คือ การให้ในสิ่งที่ตนมีอยู่โดยไม่หวังผลตอบแทนและให้อย่างเต็มใจ

7.3 เมื่อทำกิจกรรมที่ 2 วาดภาพระบายสีจากจินตนาการ นำผลของกิจกรรมมาออกแบบตัวละครให้เด็กเลือก ในเรื่องมีตัวละครทั้งหมด 10 ตัวละคร ออกแบบมาอย่างละ 6 แบบ ได้แก่ 1. ต่อม 2. คุณปู่เย็น 3. แม่หน้อย 4. นิต 5. หน้อย 6. พลอย 7. เจสัน 8. แอนดริว 9. มะม่วง 10. ครูตี๋ โดยชื่อตัวละครในเรื่องต่อมใจดี ผู้วิจัยได้นำเอาชื่อเล่นของเด็กในห้องมาตั้งชื่อเป็นเพื่อนของต่อม ได้แก่ พลอยและแอนดริวเพื่อให้เด็กรู้สึกคุ้นเคยกับต่อมมากขึ้น จากรูปที่เด็กวาดวิเคราะห์หามาได้ดังนี้

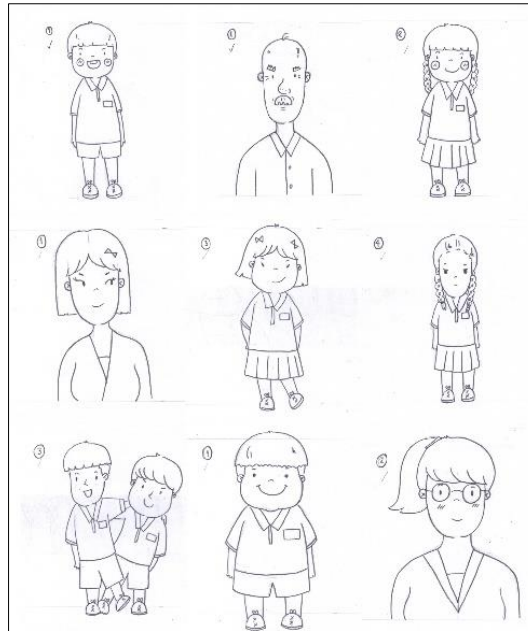
7.3.1 ตัวละครผู้หญิงมีผมสั้น ผมถักเปีย ผมรวบมัดหางม้า

7.3.2 ตัวละครมีแก้ม

7.3.3 ต่อมมีผมหน้าม้า

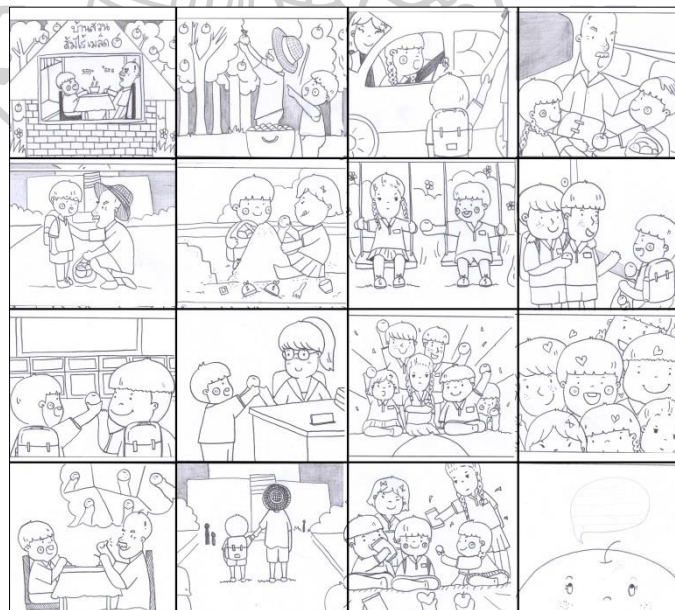


ภาพที่ 31 แสดงการสเก็ทซ์ภาพตัวละครให้เด็กเลือกโดยแปลงจากการวิเคราะห์ตัวละครที่ได้กวด



ภาพที่ 32 แสดงตัวละครที่เด็กเลือกมากที่สุดในแต่ละแบบโดยมีทั้งหมด 9 แบบ 10 ตัวละคร

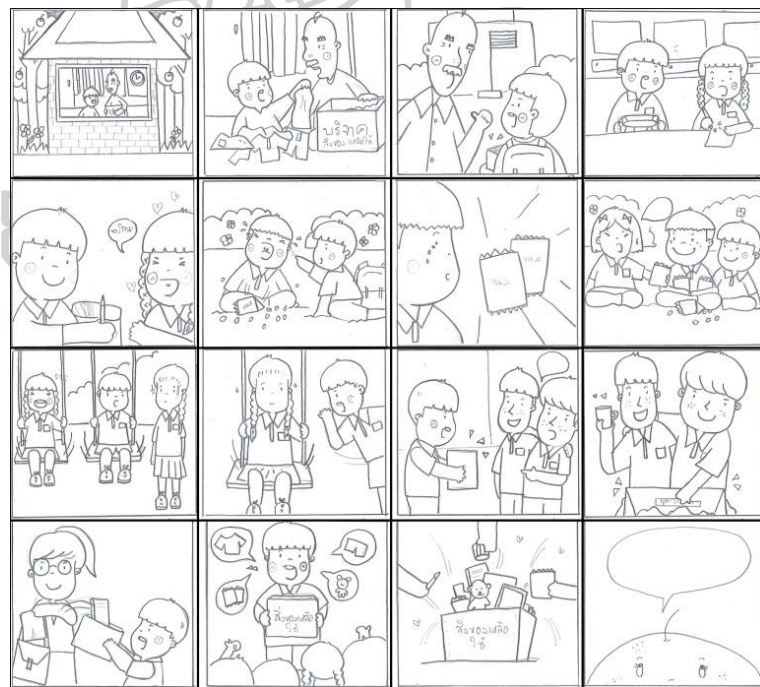
7.4 เมื่อทำกิจกรรมที่ 3 พูดคุยเกี่ยวกับตัวละครในนิทานและเลือกตัวละครที่ชอบ นำผลของกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นตัวละครที่ถูกเลือกมากที่สุด โทนีสี มาออกแบบเรื่องราวเป็นหนังสือนิทาน และสมุดระบายสี มีขนาด 19X21 เซนติเมตร จำนวน 16 หน้าพร้อมภาพประกอบไม่รวมปกหน้าและปกหลัง



ภาพที่ 33 แสดงภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 1 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจแบ่งปัน'


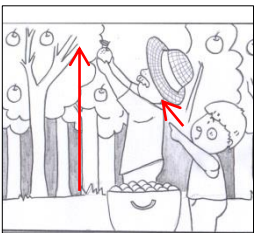
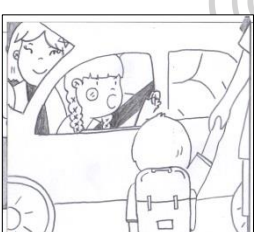
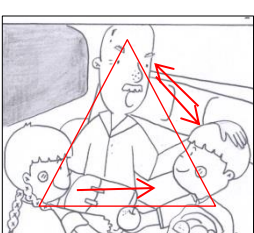






ภาพที่ 34 แสดงภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 2 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ'

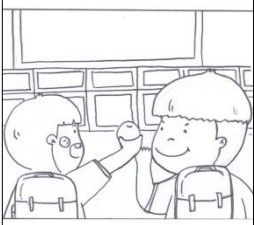

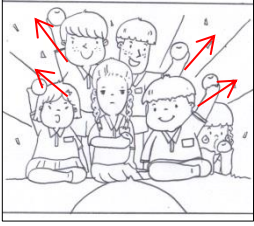
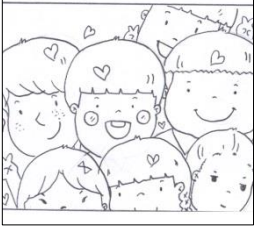



ภาพที่ 35 แสดงภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 3 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจเสียสละ'

ตารางที่ 5 ภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 1 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจแบ่งปัน'




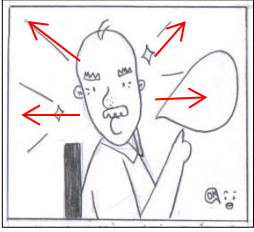
ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ (Scale)/ Angle (มุมกล้อง)
<p>ฉากที่ 1</p> 	<p>ลำดับภาพ – ซ็อตเปิดขึ้น (Establish Shot) ทำหน้าที่บอกเวลา สถานที่ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น มักใช้มุมกว้าง</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากเปิดเนื้อเรื่อง ขณะรับประทานอาหารเพื่อแสดงความสัมพันธ์และความรู้สึกของตัวละครว่า ต่อมสนิทสนมกับคุณปู่และมีความสุขที่อยู่ด้วยกัน</p>
<p>ฉากที่ 2</p> 	<p>Lines (เส้น) – เส้นแนวตั้ง (Vertical lines) ดึงดูดสายตา มักใช้กับคน+ต้นไม้</p> <p>Scale – ซ็อตระยะไกลปานกลาง (Medium Full Shot) ทำให้เห็นท่าทางของตัวละครและฉาก</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมขึ้นไปผลส้มเป็นการนำสายตาให้รู้ว่า ต่อมกำลังช่วยคุณปู่เลือกเก็บผลส้มอยู่ โดยฉากหลังบ่งบอกสถานที่คือสวนส้ม</p>
<p>ฉากที่ 3</p> 	<p>Scale – ซ็อตระยะกลาง (Medium Shot) เน้นการกระทำ ท่าทางของตัวละครและฉาก</p> <p>Angle – มุมถ่ายข้ามหัวไหล่ แสดงการตอบโต้ระหว่างตัวละคร</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่นิตและคุณแม่ขับรถผ่านมาเจอต่อมและคุณปู่ โดยภาพเป็นมุมข้ามหัวไหล่ต่อมและคุณปู่ เพื่อต้องการเน้นเรื่องราวของนิตและคุณแม่ที่ได้ชวนต่อมกับคุณปู่มาขึ้นรถด้วยกัน</p>
<p>ฉากที่ 4</p> 	<p>Shapes & Forms – สามเหลี่ยม (Triangular composition) นำสายตาให้เคลื่อนไหวตามตัวละคร ตัวละครด้านบนให้ความรู้สึกเหนือกว่า</p> <p>Scale – ซ็อตระยะหน้าอก (Close Shot) แสดงสีหน้า/อารมณ์ของตัวละครในฉากที่มีการสนทนา</p> <p>Angle – มุมเฉียง สร้างมิติของภาพ</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากภายในรถ มีตัวละคร 3 ตัวละคร ได้แก่ นิต ต่อมและคุณปู่ การนำสายตาของตัวละครบ่งบอกถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร คือ นิตมองต่อมเพราะต่อมเป็นเพื่อนของนิต คุณปู่มองต่อมและต่อมมองคุณปู่ ให้ความรู้สึกที่ต่อมเชื่อฟังคุณปู่เป็นอย่างดี</p>


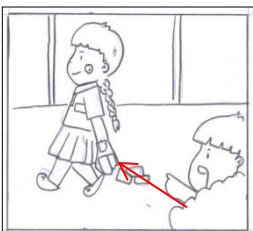
ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ (Scale)/ Angle (มุมกล้อง)
ฉากที่ 5 	<p>Scale – ข้อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นถึงการกระทำของตัวละครโดยเห็นฉากเป็นโรงเรียนเพื่อแสดงสถานที่</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่คนปูและต้อมพูดคุยกันหน้าโรงเรียน โดยคนปูนั่งยองๆ เพื่อลดระดับสายตาให้พอดีกับต้อม เป็นการพูดคุยแบบเป็นกันเอง และแสดงถึงความห่วงใยของคนปูที่มีต่อต้อม</p>
ฉากที่ 6 	<p>Lines (เส้น) – เส้นแนวนอน (Horizontal lines) ให้ความรู้สึกสงบ รู้สึกผ่อนคลาย</p> <p>Scale – ข้อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นการกระทำของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากต้อมให้ผลสัมผัสกับหน้อย ในขณะที่กำลังเล่นก่อกองทราย ซึ่งกิจกรรมก่อกองทรายเป็นกิจกรรมที่เด็กๆ ชอบ จึงใช้เส้นแนวนอนมาช่วย เพื่อแสดงถึงช่วงเวลาผ่อนคลายของเด็กๆ</p>
ฉากที่ 7 	<p>Scale – ข้อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นการกระทำของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากต้อมให้ผลสัมผัสกับพลอยในขณะที่กำลังนั่งชิงช้า ซึ่งกิจกรรมการนั่งชิงช้าเป็นกิจกรรมที่เด็กๆ ชอบ</p>
ฉากที่ 8 	<p>Lines (เส้น) – เส้นเฉียง (Diagonal lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ชี้นำทาง ชี้อตต่อไปแม้จะอยู่นิ่ง</p> <p>Scale – ข้อตระยะกลาง (Medium Shot) เน้นท่าทางของตัวละคร และเห็นฉากบางส่วนเพื่อส่งต่อในภาพต่อไป</p> <p>Angle – มุมเฉียง สร้างมิติของภาพ</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากต้อมให้ผลสัมผัสกับเจสันและแอนดริว โดยใช้มุมเฉียงเพื่อจะสื่อว่า ต้อมบังเอิญเจอเจสันและแอนดริวระหว่างทางที่จะไปถึงห้องเลยแบ่งผลสัมผัสให้</p>

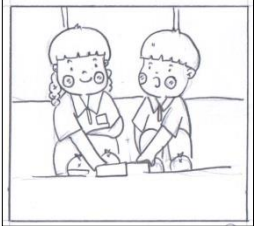
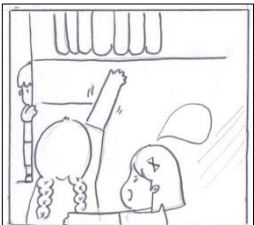
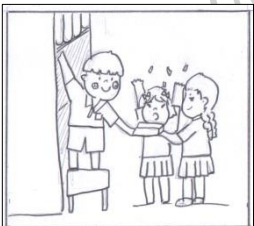

ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ (Scale)/ Angle (มุมกล้อง)
<p>ฉากที่ 9</p> 	<p>Scale – ช็อตระยะหน้าอก (Close Shot) แสดงสีหน้า/อารมณ์ของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมด้านหลัง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากต่อมให้ผลสัมผัสกับมะม่วง ฉากหลังภายในห้องเรียน โดยเป็นฉากต่อเนื่องจากฉากที่ 8 หลังจากที่ต่อมบังเอิญเจอเจสันและแอนดริวหน้าห้อง เลยให้ผลสัมผัสกับทั้งคู่ ต่อมาต่อมเข้ามาในห้องเลยได้เจอมะม่วง ต่อมจึงให้สัมผัสกับมะม่วง</p>
<p>ฉากที่ 10</p> 	<p>Scale – ช็อตระยะไกลปานกลาง (Medium Full Shot) ทำให้เห็นท่าทางของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมให้ผลสัมผัสกับครูติ่ม เพราะครูติ่มถือว่าเป็นคนที่สำคัญมากกว่าเพื่อนๆ ของต่อม ในภาพเป็นฉากภายในห้องเรียน เหตุการณ์เกิดขึ้นหลังจากที่ต่อมให้ผลสัมผัสกับมะม่วง ครูติ่มนั่งอยู่ที่โต๊ะ และต่อมจึงเดินไปให้ผลสัมผัสกับคุณครูเป็นคนสุดท้าย</p>
<p>ฉากที่ 11</p> 	<p>Lines (เส้น) – เส้นเฉียงออก (Diagonal lines) กระจาย ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เซอร์ไพรส์ น่ายินดี</p> <p>Scale – ช็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นการกระทำของตัวละคร เป็นภาพ Group shot ภาพหมู่ที่มีตัวละครเกือบทั้งหมด</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากรวมของตัวละคร เน้นการกระทำ โดยรวมตัวละครที่เป็นเพื่อนของต่อมและได้ผลสัมผัสจากต่อม</p>
<p>ฉากที่ 12</p> 	<p>ลำดับภาพ – ช็อตขยายความ (Cut-in) ขยายความอย่างละเอียดของเหตุการณ์ ให้ชัดเจนขึ้นว่าทุกคนรักต่อม</p> <p>Scale – ช็อตระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up) เป็นการเล่าเรื่องราวให้ได้ อรรถรสมากขึ้น เน้นสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน เป็นภาพ Group Shot</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากขยายความจากฉากที่ 11 โดยแสดงถึงสีหน้าและอารมณ์ของเพื่อนๆ ของต่อมที่ได้รับผลสัมผัสจากต่อม</p>

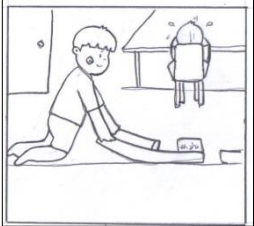

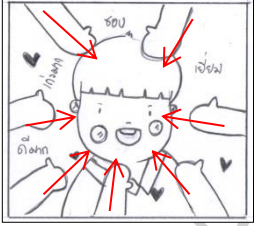
ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ (Scale)/ Angle (มุมกล้อง)
ฉากที่ 13 	<p>Scale – ช็อตระยะไกลปานกลาง (Medium Full Shot) ทำให้เห็นท่าทางของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมได้กลับมาเล่าเรื่องให้คุณปู่ฟังว่า วันนี้ได้แบ่งส้มให้เพื่อนๆ และคุณปู่ก็ยกนิ้วโป้งชื่นชมต่อม โดยเหตุการณ์เกิดขึ้นขณะที่กำลังรับประทานอาหารเช้า</p>
ฉากที่ 14 	<p>Lines (เส้น) – เส้นเฉียง (Diagonal lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ชี้นำทาง ชี้อดต่อไป แม้จะอยู่นิ่ง</p> <p>Scale – ช็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นฉากเพื่อบอกเล่าถึงสถานที่</p> <p>Angle – มุมด้านหลัง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากไปโรงเรียนในอีกวันหนึ่ง โดยคุณปู่พาต่อมไปโรงเรียนเหมือนเดิม มีการใช้เส้นเฉียงเพื่อบ่งบอกว่าต่อมและคุณปู่กำลังจะเดินตรงที่ไปโรงเรียน</p>
ฉากที่ 15 	<p>Lines (เส้น) – เส้นเฉียงเข้า (Diagonal lines) รู้สึกถูกดูดเข้าสู่ศูนย์กลาง สื่อถึงการเป็นผู้รับ</p> <p>Scale – ช็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นการกระทำของตัวละครและสภาพแวดล้อมรอบตัว เป็นภาพ Group shot</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากภายในห้องเรียน โดยฉากนี้จะเล่าถึงผลลัพธ์ของเหตุการณ์ทั้งหมดก่อนหน้านี้ว่า เมื่อต่อมได้ให้ผลส้มกับเพื่อนๆ แล้ว วันต่อมาเพื่อนๆ จึงมีขนมกลับมาให้ต่อมเหมือนกัน มีการใช้มือของเพื่อนๆ นำเส้นเฉียงเข้ามาสู่ตัวต่อมเพื่อสื่อว่าต่อมเป็นผู้รับ</p>
	<p>** Angle -> ใช้มุมมองระดับสายตา (Eye Level Shot) เพราะเป็นมุมที่เด็กๆ ค้นเคยดีในชีวิตประจำวัน สามารถเล่าเรื่องได้ง่ายและเข้าใจง่าย</p> <p>** Scale -></p> <p>ระยะใกล้ เน้นตัวบุคคลและอารมณ์/ความรู้สึก</p> <p>ระยะกลาง เน้นท่าทางของตัวละคร</p> <p>ระยะไกล เน้นภาพรวมของฉากและเหตุการณ์</p>

ตารางที่ 6 ภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 2 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ'

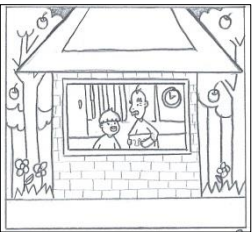



ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ (Scale)/ Angle (มุมกล้อง)
<p>ฉากที่ 1</p> 	<p>ลำดับภาพ – ซ็อตเปิดขึ้น (Establish Shot) ทำหน้าที่บอกเวลา สถานที่ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น มักใช้มุมกว้าง</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากต้อมตื่นนอน แสดงถึงเช้าวันใหม่เพื่อเริ่มต้นเรื่องราวใหม่ๆ</p>
<p>ฉากที่ 2</p> 	<p>Scale – ซ็อตระยะกลาง (Medium Shot) เน้นการกระทำ ท่าทางของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากภายในห้องครัว เมื่อต้อมตื่นเช้ามาก่อนจะรับประทานอาหารเช้า ต้อมได้เดินมาช่วยคุณปู่ยกจานข้าวของตนเอง</p>
<p>ฉากที่ 3</p> 	<p>Scale – ซ็อตระยะไกลปานกลาง (Medium Full Shot) ทำให้เห็นท่าทางของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากรับประทานอาหาร เหตุการณ์ต่อเนื่องจากฉากที่ 2 โดยคุณปู่ได้ชื่นชมต้อมที่ต้อมอาสายกจานข้าวของตนเองมาไว้บนโต๊ะ</p>
<p>ฉากที่ 4</p> 	<p>Lines (เส้น) – เส้นเฉียงออก (Diagonal lines) กระจาย ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เซอร์ไพร์ส น่ายินดี</p> <p>ลำดับภาพ – ซ็อตขยายความ (Cut-in) ขยายความอย่างละเอียด เพื่อเน้นถึงการกระทำของคุณปู่ เนื่องจากเป็นฉากที่คุณปู่กำลังสอนต้อม</p> <p>Scale – ซ็อตระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up) เป็นการเล่าเรื่องราวให้ได้ อรรถรสมากขึ้น เน้นสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่คุณปู่สอนต้อม เป็นซ็อตขยายความและ Close-Up ไปที่หน้าของคุณปู่ เพื่อสื่อว่าเป็นเรื่องที่คุณปู่จริงจัง</p>



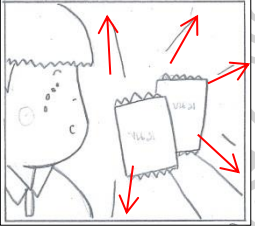

ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ (Scale)/ Angle (มุมกล้อง)
<p>ฉากที่ 5</p> 	<p>Lines (เส้น) – เส้นเฉียง (Diagonal lines) ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ชี้นำทาง ช็อตต่อไปแม้จะอยู่นิ่ง</p> <p>Scale – ช็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นฉากเป็นโรงเรียน เพื่อบอกเล่าถึง สถานที่</p> <p>Angle – มุมด้านหลัง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากไปโรงเรียนในอีกวันหนึ่ง โดยคุณปู่พาต่อมไปโรงเรียน เหมือนเดิม มีการใช้เส้นเฉียง เพื่อบ่งบอกว่าต่อมและคุณปู่กำลังจะเดินตรงที่ไป โรงเรียน</p>
<p>ฉากที่ 6</p> 	<p>Scale – ช็อตระยะกลาง (Medium Shot) เน้นการกระทำ ท่าทางของตัวละคร และฉาก</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมเห็นครูตี๋ถือหนังสือหนัก ต่อมเห็นครูตี๋แต่ ครูตี๋ยังไม่ได้เห็นต่อม โดยฉากนี้จะเน้นการกระทำของตัวละครตัวหน้า (ครูตี๋) และมีต่อมที่เป็นตัวละครตัวหลัง เป็นจุดสนใจในลำดับที่ 2</p>
<p>ฉากที่ 7</p> 	<p>Scale – ช็อตระยะกลาง (Medium Shot) เน้นการกระทำ ท่าทางของตัวละคร และฉาก</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมได้เข้าไปช่วยครูตี๋ถือหนังสือ โดยเป็นเหตุการณ์ ต่อจากฉากที่ 6 เมื่อต่อมได้เข้าไปช่วยครูตี๋ถือหนังสือแล้ว ครูตี๋จึงยกมือชม ต่อม และต่อมก็ภูมิใจมาก</p>
<p>ฉากที่ 8</p> 	<p>Scale – ช็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นเพื่อบอกเล่าถึงสถานที่และการ กระทำของตัวละครว่านิตทำของหล่น</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมเห็นนิตทำของหล่น ต่อมเห็นนิตแต่นิตจะไม่เห็น ต่อม โดยฉากนี้จะเน้นการกระทำของตัวละครตัวหลัง (นิต) แต่มีต่อมที่เป็นตัว ละครตัวหน้าซึ่งจุดนำสายตามายังตัวละครตัวหลัง (นิต)</p>

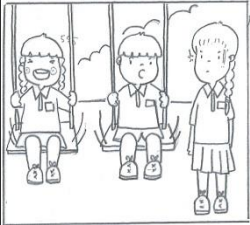
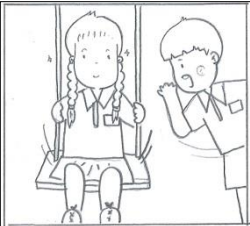


ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ (Scale)/ Angle (มุมกล้อง)
ฉากที่ 9 	<p>Scale – ช็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นฉากเพื่อบอกเล่าถึงสถานที่และการกระทำของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมเข้าไปช่วยนิตเก็บของ ซึ่งเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องจากฉากที่ 9</p>
ฉากที่ 10 	<p>Scale – ช็อตระยะกลาง (Medium Shot) เน้นการกระทำ ท่าทางของตัวละคร และฉาก</p> <p>Angle – มุมด้านหลัง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมบังเอิญเจอหน่อยและพลอยกำลังช่วยกันพยายามหยิบหนังสือ ต่อมเห็นหน่อยและพลอย แต่หน่อยและพลอยไม่ได้เห็นต่อม โดยฉากนี้จะเน้นการกระทำของตัวละครตัวหน้า (หน่อยและพลอย) และมีต่อมที่เป็นตัวละครตัวหลังเป็นจุดสนใจในลำดับที่ 2</p>
ฉากที่ 11 	<p>Scale – ช็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นการกระทำของตัวละคร และเห็นตัวละครทั้งหมด</p> <p>Angle – มุมหน้าตรงและด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมช่วยหน่อยและพลอยหยิบหนังสือ หน่อยดีใจมาก โดยเป็นช็อตเต็มตัวที่เห็นตัวละครทั้งหมด เป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องจากฉากที่ 10</p>
ฉากที่ 12 	<p>Scale – ช็อตระยะหน้าอก (Close Shot) แสดงสีหน้า/อารมณ์ของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากภายในห้องเรียน โดยต่อมชวนมะม่วงไปทานข้าวแต่มะม่วงยังทำงานของตนเองไม่เสร็จ</p>

ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ (Scale)/ Angle (มุมกล้อง)
ฉากที่ 13 	<p>Scale – ช็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นฉาก เพื่อบอกเล่าถึงสถานที่และการกระทำของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมช่วยมะม่วงปูที่นอน เมื่อต่อมเห็นว่ามะม่วงยังทำงานของตนเองไม่เสร็จ โดยเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องจากฉากที่ 12</p>
ฉากที่ 14 	<p>Scale – ช็อตระยะหน้าอก (Close Shot) แสดงสีหน้า/อารมณ์ของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมเล่าให้คุณปู่ฟังที่ได้ไปช่วยเหลือเพื่อนๆ แต่ละคนในระหว่างทางกลับบ้าน และคุณปู่ก็ชมต่อม</p>
ฉากที่ 15 	<p>Lines (เส้น) – เส้นเฉียงเข้า (Diagonal lines) รู้สึกถูกดูดเข้าสู่ศูนย์กลาง สื่อถึงการเป็นผู้รับ</p> <p>Scale – ช็อตระยะหน้าอก (Close Shot) แสดงสีหน้า/อารมณ์ของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – ในวันถัดมา นอกจากต่อมจะได้รับคำชมจากคุณปู่แล้ว ต่อมยังได้รับคำชมจากเพื่อนๆ มีการใช้มือของเพื่อนๆ นำเส้นเฉียงเข้ามาสู่ตัวต่อมเพื่อสื่อว่าต่อมเป็นผู้รับคำชมเหล่านั้น</p>

ตารางที่ 7 ภาพสเก็ทซ์ Storyboard เรื่องที่ 3 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจเสียสละ'

ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ(Scale)/ Angle(มุมกล้อง)
<p>ฉากที่ 1</p> 	<p>ลำดับภาพ – ช็อตเปิดขึ้น (Establish Shot) ทำหน้าที่บอกเวลา สถานที่ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น มักใช้มุมกว้าง</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากเปิดขึ้นในมุมกว้าง สามารถเห็นภายในห้องนอน ต่อมกับคุณปู่กำลังเลือกเสื้อผ้าไม่ใช้แล้วมาบริจาค</p>
<p>ฉากที่ 2</p> 	<p>Scale – ช็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นฉากเป็นห้องนอนเพื่อบอกเล่าถึงสถานที่</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากภายในห้องนอนที่ต่อมกับคุณปู่กำลังเลือกเสื้อผ้าที่ไม่ใช้แล้วมาบริจาค โดยเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องจากฉากที่ 1</p>
<p>ฉากที่ 3</p> 	<p>Scale – ช็อตระยะหน้าอก (Close Shot) แสดงสีหน้า/อารมณ์ของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากคุณปู่พาต่อมไปโรงเรียน และต่อมบอกกับคุณปู่ว่าจะชวนเพื่อนๆ มาร่วมบริจาคด้วยกัน คุณปู่จึงชื่นชมต่อม</p>
<p>ฉากที่ 4</p> 	<p>Scale – ช็อตระยะหน้าอก (Close Shot) แสดงสีหน้า/อารมณ์ของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากภายในห้องเรียน ต่อมเห็นนิตทำดินสอหัก ในภาพเป็นระยะหน้าอกที่แสดงถึงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละคร โดยเหตุการณ์ที่นิตทำดินสอหัก ต่อมเห็นนิตว่านิตทำดินสอหัก และนิตก็รับรู้ว่าต่อมเห็นนิตทำดินสอหัก</p>

ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ(Scale)/ Angle(มุมกล้อง)
ฉากที่ 5 	<p>ลำดับภาพ – ซ็อตขยายความ (Cut-in) ขยายความอย่างละเอียดเพื่อเน้นถึงการกระทำ</p> <p>Scale – ซ็อตระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up) เป็นการเล่าเรื่องราวให้ได้ อรรถรสมากขึ้น เน้นสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมเสียสละดินสอให้นิด เป็นซ็อตขยายความจากฉากที่ 4 โดยมีการ Close-Up ให้เห็นสีหน้า ท่าทางของต่อมและนิด</p>
ฉากที่ 6 	<p>Scale – ซ็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นฉาก เพื่อบอกเล่าถึงสถานที่และการกระทำของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรงและด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากนอกห้องเรียน โดยที่ต่อมเห็นมะม่วงตัวกลมทำขนม หล่นร่องไห้งอแง โดยเหตุการณ์ที่มะม่วงทำขนมหล่นนั้นต่อมเห็น และมะม่วงก็รู้ว่าต่อมเห็นตนทำขนมหล่นจึงร้องไห้ เพราะเสียขายขนมและเก็บเงินด้วย</p>
ฉากที่ 7 	<p>ลำดับภาพ – ซ็อตขยายความ (Cut-in) ขยายความอย่างละเอียด เพื่อเน้นถึงการกระทำ</p> <p>Lines (เส้น) – เส้นเฉียงออก (Diagonal lines) กระจายให้ความรู้สึกตื่นเต้น เซอร์ไพรส์ น่ายินดี</p> <p>Scale – ซ็อตระยะใกล้มาก (Extreme Close-Up) เป็นการเล่าเรื่องราวให้ได้ อรรถรสมากขึ้น เน้นสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครอย่างชัดเจน</p> <p>Angle – มุมด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมเสียสละขนมให้มะม่วง 2 ห่อ เป็นการปลอบใจมะม่วง ให้มะม่วงหยุดร้องไห้งอแง โดย Close-Up ให้เห็นสีหน้าของมะม่วง</p>
ฉากที่ 8 	<p>Scale – ซ็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นฉากเพื่อบอกเล่าถึงสถานที่และการกระทำของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่หนอยก็เข้ามาและแบ่งขนมให้มะม่วงเหมือนกัน อยู่ในระยะเต็มตัวเห็นตัวละครทั้งหมดว่ามีหนอย มะม่วง และต่อม</p>

ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shape & Forms/ ขนาดภาพ(Scale)/ Angle(มุมกล้อง)
ฉากที่ 9 	<p>Scale – ช็อตระยะเต็มตัว (Full Shot) เน้นฉาก เพื่อบอกเล่าถึงสถานที่และการกระทำของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต้อมและเพื่อนๆ กำลังนั่งเล่นชิงช้ากัน ต่อมาพลอยเดินมาอยากเล่นชิงช้าด้วยแต่ไม่มีชิงช้าให้นั่ง ต้อมเห็นว่าพลอยเดินมา ในภาพเป็นช็อตเต็มตัวเพื่อแสดงตัวละครทั้งหมดคือ นิด ต้อม และพลอย</p>
ฉากที่ 10 	<p>Scale – ช็อตระยะไกลปานกลาง (Medium Full Shot) ทำให้เห็นท่าทางของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต้อมเสียสละที่นั่งชิงช้าให้พลอยนั่ง เหตุการณ์ต่อเนื่องจากฉากที่ 9</p>
ฉากที่ 11 	<p>Scale – ช็อตระยะกลาง (Medium Shot) เน้นท่าทางของตัวละครและเห็นฉากบางส่วน</p> <p>Angle – มุมหน้าตรงและด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต้อมเดินถือกล่องบริจาคอยู่ และบังเอิญเจอเจสันและแอนดริว ต้อมจึงชวนเจสันและแอนดริวบริจาคสิ่งของ</p>
ฉากที่ 12 	<p>Scale – ช็อตระยะกลาง (Medium Shot) เน้นการกระทำ ท่าทางของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่เจสันและแอนดริวบริจาคแก้วน้ำและไม้บรรทัด เหตุการณ์ต่อจากฉากที่ 11 โดยเป็นมุมมองของต้อมที่เห็นการกระทำของเพื่อนทั้งสองคน</p>

ฉาก	รายละเอียด ลำดับภาพ/เส้น (Lines)/ Shapes & Forms/ ขนาดภาพ (Scale)/ Angle (มุมกล้อง)
ฉากที่ 13 	<p>Scale – ข้อระยะไกลปานกลาง (Medium Full Shot) ทำให้เห็นท่าทางของตัวละคร</p> <p>Angle – มุมหน้าตรงและด้านข้าง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่ต่อมเจอครูติ่ม และได้ชวนครูติ่มบริจาคสิ่งของ ครูติ่มได้บริจาคสมุดโน้ต</p>
ฉากที่ 14 	<p>Lines (เส้น) – เส้นเฉียงออก (Diagonal lines) กระจายให้ความรู้สึกตื่นเต้น เซอร์ไพรส์ น่ายินดี</p> <p>Scale – ข้อระยะกลาง (Medium Shot) เน้นท่าทางของตัวละครว่าต่อมกำลังชวนเพื่อนๆ มาบริจาค</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากภายในห้องเรียน ต่อมได้มาชวนเพื่อนๆ ที่เหลือบริจาคสิ่งของกัน โดยต่อมได้ยกตัวอย่างสิ่งของบริจาคไม่ว่าจะเป็น เสื้อผ้า ตุ๊กตา หรือขนมต่างๆ</p>
ฉากที่ 15 	<p>ลำดับภาพ – ข้อตัดขยายความ (Cut-in) ขยายความอย่างละเอียด เพื่อเน้นถึงการกระทำ</p> <p>Lines (เส้น) – เส้นเฉียงเข้า (Diagonal lines) รู้สึกถูกดูดเข้าสู่ศูนย์กลาง สื่อถึงการเป็นผู้รับ</p> <p>Angle – มุมหน้าตรง</p> <p>วิเคราะห์ภาพ – เป็นฉากที่เพื่อนๆ ของต่อมนำของมาบริจาค มีการใช้มือของเพื่อนๆ นำเส้นเฉียงเข้ามาสู่ตัวกล่อง เพื่อสื่อว่าเพื่อนๆ ได้นำสิ่งของเหล่านั้นมาใส่กล่องเรียบร้อยแล้ว</p>



ภาพที่ 36 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ นิทานเรื่องที่ 1 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจแบ่งปัน' ฉากที่ 8 และ 9



ภาพที่ 37 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ สมุดระบายสีเรื่องที่ 1 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจแบ่งปัน' ฉากที่ 8 และ 9



ภาพที่ 38 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ นิทานเรื่องที่ 2 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ' ฉากที่ 8 และ 9



ภาพที่ 39 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ สมุดระบายสีเรื่องที่ 2 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ' ฉากที่ 8 และ 11



ภาพที่ 40 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ นิทานเรื่องที่ 3 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจเสียสละ' ฉากที่ 8 และ 9



ภาพที่ 41 ตัวอย่างผลงานการออกแบบในคอมพิวเตอร์ สมุดระบายสีเรื่องที่ 3 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจเสียสละ' ฉากที่ 10 และ 12



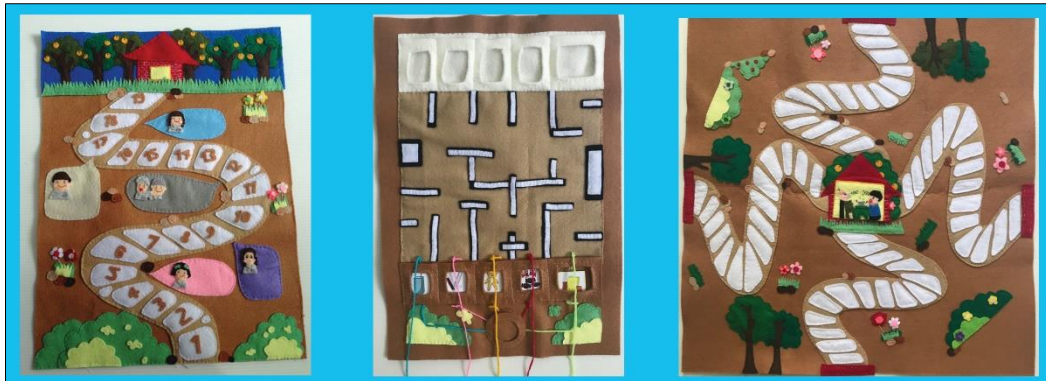
ภาพที่ 42 ตัวอย่างผลงานการออกแบบหนังสือนิทานเรื่องต๋อมใจดีทั้ง 3 ตอน



ภาพที่ 43 ตัวอย่างผลงานการออกแบบสมุดระบายสีเรื่องต๋อมใจดีทั้ง 3 ตอน

7.5 นำผลของกิจกรรมทั้งหมดมาออกแบบของเล่นประกอบนิทาน

การออกแบบของเล่นประกอบนิทาน ผู้วิจัยได้เลือกเกมกระดานมาเป็นตัวหลักของการออกแบบ และใช้ตัวละครจากนิทานมาอยู่ในของเล่นด้วย ซึ่งเกมนี้ถูกออกแบบมาโดยเน้นให้เด็กเกิดจินตนาการร่วมกับนิทานไปพร้อมกับการเล่นเกมและสามารถเล่นกับเพื่อนๆ ได้



ภาพที่ 44 ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเล่นประกอบนิทาน เกมกระดาน



ภาพที่ 45 ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเล่นประกอบนิทาน Jigsaw Puzzle ต่อมใจดี



ภาพที่ 46 ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเล่นประกอบนิทาน เกมกระดานต่อมใจดี



ภาพที่ 47 สรุปการได้มาซึ่งนิทานเรื่องต่อมใจดีทั้ง 3 เรื่อง

7.6 ออกแบบสิ่งของส่งต่อน้ำใจประกอบกิจกรรม

ชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะทำให้เด็กปฐมวัยได้รับประสบการณ์การเรียนรู้จากตัวแบบสัญลักษณ์ เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานและความเพลิดเพลิน โดยยึดหลักการว่าเด็กปฐมวัยทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ รวมทั้งการยึดเด็กเป็นศูนย์กลางที่ต้องส่งเสริมให้เด็กพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ เพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจให้คงทนและเป็นคนดีของสังคมต่อไป

ตลอดการทำกิจกรรม ผู้วิจัยพบว่า นอกจากการอ่านนิทานที่สอดแทรกถึงความมีน้ำใจ และมีตัวแบบสัญลักษณ์อย่างต่อม รวมถึงการทำกิจกรรมเล่นเกมกับเพื่อนๆ แล้ว สิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้เด็กมีน้ำใจได้ คือ การจำ+การย้ำ ผ่านชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระเป๋าแห่งน้ำใจ” สำหรับคุณครูเพื่อใช้เป็นของส่งต่อน้ำใจประกอบกิจกรรม เมื่อเด็กได้รับไปแล้วจะเป็นตัวกระตุ้นถึงความมีน้ำใจ และกระตุ้นต่อไปยังผู้ที่ได้รับสิ่งของด้วย จำนวน 11 อย่าง ประกอบด้วย 1) หนังสือนิทาน 2) สมุดระบายสี 3) สมุดสติ๊กเกอร์ต่อมใจดี 4) สติ๊กเกอร์ต่อมใจดี 5) สมุดบันทึกความมีน้ำใจ 6) พวงกุญแจต่อมใจดี 7) แก้วน้ำต่อมใจดี 8) ชุดกล่องดินสอต่อมใจดี 9) กล่องสี่เหลี่ยมต่อมใจดี 10) Jigsaw Puzzle ต่อมใจดี 11) คู่มือการใช้อุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระเป๋าแห่งน้ำใจ” ดังนี้



ภาพที่ 48 แสดงภาพสิ่งของต่างๆ ในกระเป๋า จำนวน 11 อย่าง



ภาพที่ 49 แสดงภาพกระเป๋าแห่งน้ำใจ

7.6.1 หนังสือนิทานคุณธรรมความมีน้ำใจ จำนวน 3 เล่ม



ภาพที่ 50 แสดงภาพหนังสือนิทาน แบ่งเป็นความมีน้ำใจ 3 ด้าน คือ แบ่งปัน ช่วยเหลือและเสียสละ

หนังสือนิทานเรื่อง “ต้อมใจดี” แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่ 1) ตอน ‘น้ำใจ...ใจแบ่งปัน’ 2) ตอน ‘น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ’ 3) ตอน ‘น้ำใจ...ใจเสียสละ’ สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องความมีน้ำใจในระดับชั้นอนุบาล 2 โดยเรียงตามลำดับเล่ม คุณครูสามารถอ่านให้เด็กๆ ฟังทีละเล่ม หรือให้เด็กแบ่งกลุ่มเพื่ออ่านนิทานด้วยกัน และเมื่ออ่านจบก็สลับนิทานกันไปในแต่ละกลุ่ม โดยในการอ่านนิทานคุณครูสามารถสร้างสรรค์การเล่นิทานให้เกิดความสนุกและน่าสนใจ เพื่อเสริมสร้างแรงบันดาลใจ จินตนาการ สอดแทรกข้อคิดและการเรียนรู้ให้แก่เด็กๆ ได้

7.6.2 สมุดระบายสี จำนวน 3 เล่ม



ภาพที่ 51 แสดงภาพสมุดระบายสี แบ่งเป็นความมีน้ำใจ 3 ด้าน คือ แบ่งปัน ช่วยเหลือและเสียสละ

การระบายสีภาพเป็นการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความประทับใจตามที่มองเห็น ด้วยการนำเทคนิคและวิธีต่างๆ ตามความถนัดและความสนใจ สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นได้รับรู้และชื่นชม สมุดระบายสีภาพจากนิทานด้อมใจดี นำไปใช้ในกิจกรรมเรื่องความมีน้ำใจ โดยให้เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ในแต่ละกลุ่มจะได้รับสมุดระบายสี 1 เล่ม เมื่อเด็กคนแรกได้รับสมุดระบายสีแล้ว สามารถเลือกระบายสีหน้าที่ตนชื่นชอบ และส่งต่อสมุดระบายสีให้เพื่อนคนถัดไปได้ระบายสีหน้าที่ชอบต่อไป เมื่อเพื่อนระบายสีเสร็จก็ส่งต่อให้เพื่อนคนอื่นจนครบทั้งกลุ่ม

7.6.3 สมุดสติ๊กเกอร์ด้อมใจดีพร้อมกระดาน จำนวน 1 เล่ม



ภาพที่ 52 สมุดสติ๊กเกอร์ด้อมใจดีพร้อมกระดาน

สมุดสติ๊กเกอร์ต้อมใจดีจัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กๆ ได้สะสมสติ๊กเกอร์ต้อมใจดี โดยเด็กจะได้รับสติ๊กเกอร์ต้อมใจดี 1 ดวง เมื่อบันทึกความมีน้ำใจที่ตนเองได้ทำลงบนสมุดบันทึกความมีน้ำใจ และนำมาแปะใส่บนรูปกล่องสีเหลืองช่วยต้อมสะสมสติ๊กเกอร์ที่กระดานร่วมใจสะสม

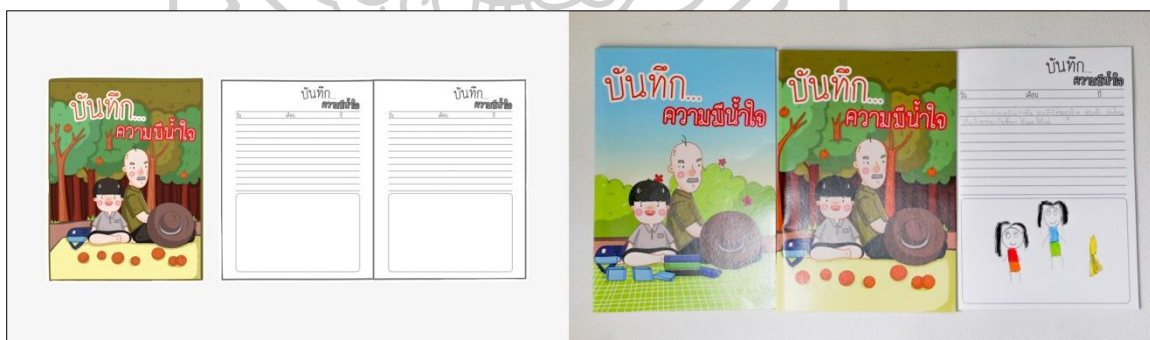
7.6.4 สติ๊กเกอร์ต้อมใจดี จำนวน 1 ชุด



ภาพที่ 53 สติ๊กเกอร์ต้อมใจดี

สติ๊กเกอร์ต้อมใจดีสำหรับคุณครู สามารถเลือกแปะสติ๊กเกอร์ได้ตามที่เห็นสมควร เพื่อเป็นการจำ+การย้ำ ให้กับเด็ก เมื่อเวลาเห็นสติ๊กเกอร์นี้แล้วจะนึกถึงเรื่องราวความมีน้ำใจของต้อม ทำให้ตนอยากมีน้ำใจเหมือนต้อมบ้าง

7.6.5 สมุดบันทึกความมีน้ำใจ จำนวน 3 เล่ม



ภาพที่ 54 สมุดบันทึกความมีน้ำใจ

สมุดบันทึกความมีน้ำใจ เด็กสามารถจดบันทึกความมีน้ำใจในแต่ละวัน พร้อมวาดรูประบายสีได้ และเมื่อเด็กบันทึกความมีน้ำใจลงไปจะได้รับสติ๊กเกอร์ต้อมใจดี 1 ดวง เพื่อนำไปแปะในกระดานร่วมใจสะสม เมื่อบันทึกเสร็จก็ให้ส่งต่อให้เพื่อนๆ คนอื่นต่อไป และส่งต่อกันไปเรื่อยๆ จนเขียนหมดครบทั้ง 3 เล่ม

7.6.6 พวงกุญแจต้อมใจดี จำนวน 1 ชุด



ภาพที่ 55 พวงกุญแจต้อมใจดี

พวงกุญแจต้อมใจดีห้อยกระเป๋า จะถูกส่งต่อให้กับเด็กที่เล่นเกม Jigsaw Puzzle ขณะ และเด็กจะต้องส่งต่อพวงกุญแจต้อมใจดีให้กับผู้ชนะในการเล่นครั้งต่อไป

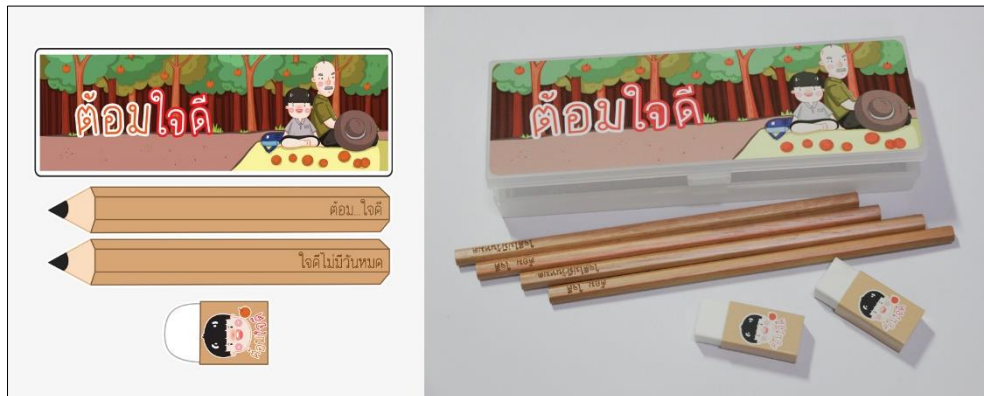
7.6.7 แก้วน้ำต้อมใจดี จำนวน 1 ชุด



ภาพที่ 56 แสดงภาพแก้วน้ำต้อมใจดี

แก้วน้ำต้อมใจดี คุณครูเลือกให้กับเด็กที่แสดงออกถึงความมีน้ำใจคนแรก และเด็กคนแรกสามารถส่งต่อแก้วน้ำของตนให้กับเพื่อนคนอื่นๆ ได้ โดยนำแก้วน้ำที่ตนใช้แล้วมาแลกแก้วน้ำใบใหม่จากคุณครู และนำไปให้เพื่อน เมื่อเล็งเห็นว่าเพื่อนไม่มีหรือต้องการใช้

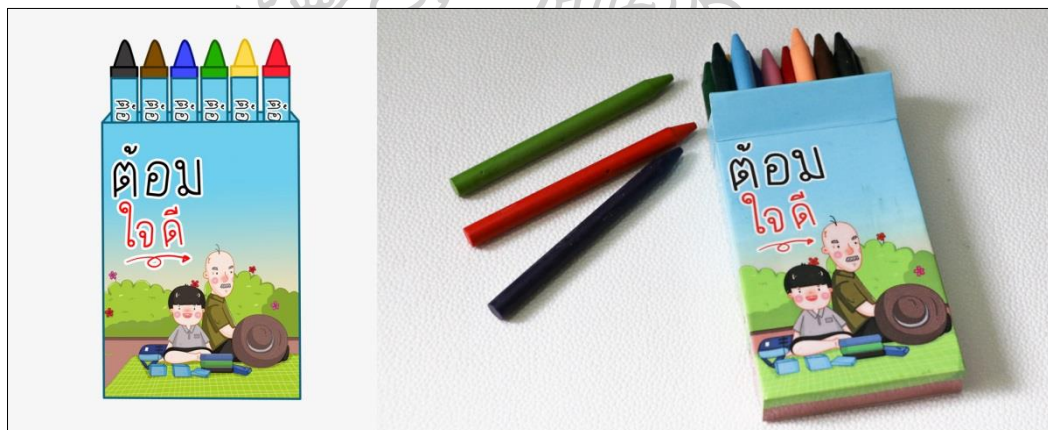
7.6.8 ชุดกล่องดินสอต่อมใจดี จำนวน 1 ชุด



ภาพที่ 57 แสดงภาพกล่องดินสอ ดินสอต่อมใจดี และยางลบต่อมใจดี

ชุดกล่องดินสอต่อมใจดีประกอบด้วยดินสอและยางลบ โดยจะถูกส่งต่อให้กับเด็กที่เล่นเกมประกอบนิทานชนะ เด็กสามารถส่งต่อชุดกล่องดินสอต่อมใจดีให้เพื่อนคนอื่น หรือสามารถแบ่งปันดินสอและยางลบให้กับเพื่อน เมื่อเล็งเห็นว่าเพื่อนไม่มีหรือเพื่อนต้องการใช้

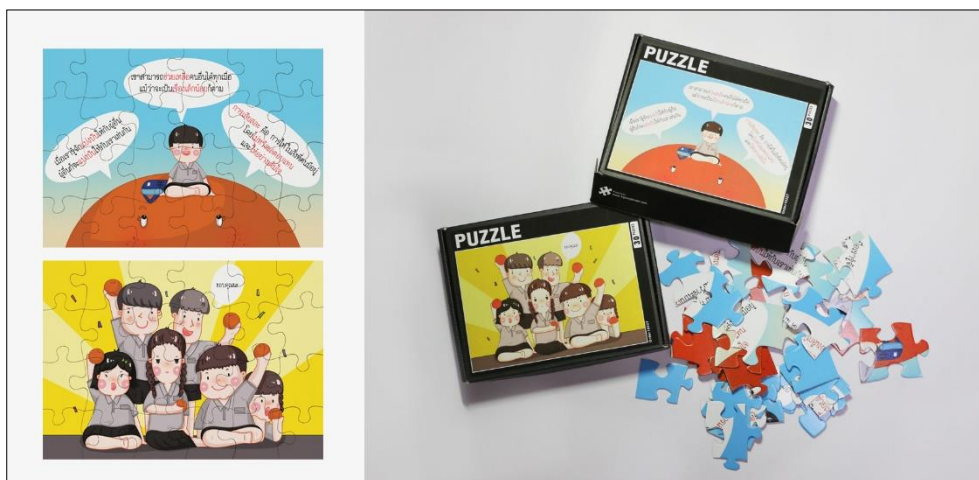
7.6.9 กล่องสีเทียนต่อมใจดี จำนวน 1 กล่อง



ภาพที่ 58 แสดงภาพตัวอย่างกล่องสีเทียนต่อมใจดี

กล่องสีเทียนต่อมใจดีจะถูกส่งต่อให้กับเด็กที่เล่นเกมประกอบนิทานชนะ และเด็กสามารถส่งต่อกล่องสีเทียนต่อมใจดีให้เพื่อนคนอื่นได้ เมื่อเล็งเห็นว่าเพื่อนไม่มีหรือเพื่อนต้องการใช้ สามารถนำไประบายสีลงบนสมุดระบายสีต่อมใจดีได้

7.6.10 Jigsaw Puzzle ต่อมใจดี จำนวน 2 ชุด



ภาพที่ 59 แสดงภาพเกม Jigsaw Puzzle ต่อมใจดี

Jigsaw Puzzle ต่อมใจดี เป็นเกมให้เด็กเล่นโดยแบ่งกลุ่มและช่วยกันต่อให้เป็นภาพพร้อมบอกที่มาของภาพจากนิทาน กลุ่มไหนต่อเสร็จกลุ่มแรกจะเป็นผู้ชนะ โดยตัวแทนผู้ชนะจะเป็นผู้เริ่มส่งต่อพวงกุญแจต่อมใจดี

7.6.11 คู่มือการใช้ชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระจเป่าแห่งน้ำใจ” พร้อม CD



ภาพที่ 60 แสดงภาพตัวอย่างคู่มือการใช้ชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระจเป่าแห่งน้ำใจ”

ชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระจเป่าแห่งน้ำใจ” เป็นสื่ออุปกรณ์ที่ใช้เป็นเครื่องมือของคุณครูผู้สอนในระดับปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องความมีน้ำใจ เป็นสื่อตัวกระตุ้นถึงความมีน้ำใจของเด็กให้เกิดขึ้น และมีความคงทนผ่าน การจำ+การย้ำ = กระตุ้น ถึงคุณธรรมด้านความมีน้ำใจพร้อม CD ที่มีข้อมูลสำคัญแนบมา เช่น ไฟล์คู่มือ

ชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ ไฟล์ภาพสแตนด์ขนาดต่างๆ ไฟล์ภาพตัวละครสำหรับประกอบใบงาน
ไฟล์ภาพคู่มือการเล่นของเล่นประกอบนิทาน ตัวอย่างใบงานประกอบนิทาน เป็นต้น

นอกกระเป๋าแห่งน้ำใจ

7.6.12 สแตนด์



ภาพที่ 61 แสดงภาพสแตนด์ที่ต้อมใจดี (มาแบ่งปันกันเถอะ!) และสแตนด์ที่ต้อมและนิดใจดี

สแตนด์ที่ตัดหน้าต้อมใจดี สแตนด์ที่ต้อมและนิดใจดี นำไปตั้งไว้พร้อมการอ่านนิทานเรื่อง “ต้อมใจดี” เด็กๆ สามารถถ่ายรูปไฟล์หน้าเป็นต้อม และถ่ายรูปคู่กับต้อมและนิดได้

7.6.13 เกมกระดานต้อมใจดี



ภาพที่ 62 แสดงภาพเกมกระดานต้อมใจดี

เกมกระดานต้อมใจดี เป็นเกมประกอบนิทานที่เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ ถ้าเล่นคนเดียว หากสามารถเล่นจบเกมก็สามารถเป็นผู้ชนะได้ และหากเล่นเป็นกลุ่ม ใครสามารถทำภารกิจเสร็จคนแรกก็จะเป็นผู้ชนะได้รับกล่องสี่เทียนส่งต่อไป

สิ่งของ	รายชื่อสินค้าที่ส่งต่อสิ่งของ									
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10
สมุดระบายสี เล่มที่ 1										
สมุดระบายสี เล่มที่ 2										
สมุดระบายสี เล่มที่ 3										
สมุดบันทึกความดีหัวใจ เล่มที่ 1										
สมุดบันทึกความดีหัวใจ เล่มที่ 2										
สมุดบันทึกความดีหัวใจ เล่มที่ 3										
แว่นกบชุดต่อไม้จี้										
แก้วน้ำต่อไม้จี้ตัวที่ 1										
แก้วน้ำต่อไม้จี้ตัวที่ 2										
ชุดทดลองดินสอต่อไม้จี้ ทดลองเขียนต่อไม้จี้										

ภาพที่ 63 แสดงตารางสำหรับบันทึกสิ่งของส่งต่อน้ำใจ



ภาพที่ 64 การจัดแสดงผลงาน

จากชุดอุปกรณ์สื่อทั้งหมดจะเห็นว่า สื่อมีจำนวนมาก ยากต่อการพกพาและเคลื่อนย้ายไปไหนมาไหน ผู้วิจัยจึงได้จัดทำกระเป๋าหลากต่อมใจดีขึ้นเพื่อแก้ปัญหาให้สามารถเคลื่อนย้ายได้สะดวก จัดเก็บให้ดูเป็นระเบียบเรียบร้อย และง่ายต่อการหยิบมาใช้งาน



ภาพที่ 65 แสดงภาพกระเป๋าหลากต่อมใจดี

ตารางกิจกรรมประกอบการใช้สื่อ

ตารางที่ 8 ตารางกิจกรรมประกอบการใช้สื่อ

กิจกรรม	การใช้สื่อ
กิจกรรมที่ 1	เล่านิทานพร้อมแนะนำตัวละครให้เด็กๆ ฟัง คุณครูสามารถอ่านให้เด็กฟังทีละเล่มหรือให้เด็กแบ่งกลุ่มเพื่ออ่านนิทานด้วยกัน เมื่ออ่านจบก็สลับนิทานกันไปในแต่ละกลุ่ม ในการเล่านิทานควรตั้งสแตนด์มาประกอบนิทานด้วย เมื่ออ่านเสร็จให้มีการถามคำถามที่เกี่ยวกับนิทาน เช่น ตัวละครมีกี่ตัวละคร ใครบ้าง บ้านของต้อมปลูกผลไม้อะไร นิทานเรื่องนี้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับอะไร เป็นต้น
กิจกรรมที่ 2	ให้เด็กแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 10 คน ในแต่ละกลุ่มจะได้รับสมุดระบายสี 1 เล่ม เมื่อเด็กคนแรกได้รับสมุดระบายสีแล้ว สามารถเลือกรายสีหน้าที่ตนชื่นชอบ และส่งต่อสมุดระบายสีให้เพื่อนในกลุ่มได้เลือกรายสีหน้าที่ชอบต่อไป เมื่อเพื่อนระบายสีเสร็จก็ส่งต่อให้เพื่อนคนอื่นจนครบทั้งกลุ่ม
กิจกรรมที่ 3	ให้เด็กได้ทำใบงานประกอบนิทานหลังจากการฟัง/อ่านนิทานจบ โดยใบงานจะมีตัวละครจากเรื่องต้อมใจตีมาประกอบ หรือเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับนิทาน ใบงานนั้นคุณครูสามารถจัดทำขึ้นมาใหม่หรือใช้จากที่แนบมาให้ในแผ่น CD ก็ได้ จะเป็นการทดสอบความมีน้ำใจในด้านต่างๆ ให้เด็กได้มีส่วนร่วม อาจทำใบงานเดี่ยวหรือจับคู่ช่วยกันทำใบงาน
กิจกรรมที่ 4	คุณครูเริ่มกิจกรรมช่วยกันสะสมสติ๊กเกอร์จากการแสดงความมีน้ำใจทั้ง 3 ด้านไม่ว่าจะกับเพื่อน คุณครู พ่อและแม่ หรือคนอื่นๆ เมื่อเด็กได้ทำความดีแสดงความมีน้ำใจ เด็กๆ สามารถบันทึกความมีน้ำใจลงบนสมุดบันทึกความมีน้ำใจ และคุณครูจะให้สติ๊กเกอร์ 1 ดวงกับเด็ก เพื่อนำไปแปะใส่บนรูปกล่องสีเหลือง ช่วยต้อมสะสมสติ๊กเกอร์ที่กระดานร่วมใจสะสม
กิจกรรมที่ 5	คุณครูเริ่มกิจกรรมส่งต่อสิ่งของ จำเป็นต้องมีการจดบันทึกชื่อของผู้ส่งต่อลงในตารางบันทึกสิ่งของส่งต่อน้ำใจ เพื่อรู้ว่าตอนนี้สิ่งของถูกส่งต่อไปอยู่ที่ใคร เริ่มจาก 1. แก้วน้ำต้อมใจดี คุณครูสามารถเลือกให้กับเด็กที่แสดงออกถึงความมีน้ำใจคนแรก เด็กคนแรกสามารถส่งต่อแก้วน้ำของตนให้กับเพื่อนคนอื่นๆ ได้ โดยนำแก้วน้ำที่ตนใช้แล้วมาแลกแก้วน้ำใบใหม่จากคุณครู และนำไปให้เพื่อน เมื่อเล็งเห็นว่าเพื่อนไม่มีหรือเพื่อนต้องการใช้ 2. เล่นเกม Jigsaw Puzzle เด็กที่เล่นเกมชนะจะได้รับพวงกุญแจต้อมใจดี และ

กิจกรรม	การใช้สื่อ
	ต้องส่งต่อพวงกุญแจต่อมใจดีให้กับผู้ชนะคนต่อไปในการเล่นเกมครั้งต่อไป 3. เล่นเกมประกอบนิทาน ชุดกล่องดินสอต่อมใจดี และกล่องสีเขียนต่อมใจดีจะถูกส่งต่อให้กับเด็กที่เล่นเกมประกอบนิทานชนะ เด็กสามารถส่งต่อชุดกล่องดินสอต่อมใจดีให้เพื่อนคนอื่นได้ เมื่อเล็งเห็นว่าเพื่อนไม่มีหรือเพื่อนต้องการใช้ สามารถนำไประบายสีลงบนสมุดระบายสีต่อมใจดีได้

7.7 Executive Functions ทั้ง 9 ด้านประกอบไปด้วย

ตารางที่ 9 Executive Functions ทั้ง 9 ด้าน

EF	สิ่งที่ต้องการวัด	ความสอดคล้องของสื่อ
Working memory	จำเพื่อใช้งาน	หนังสือนิทาน, กิจกรรม, สแตนด์, ตัวละครต่อมใจดีตามสื่อต่างๆ
Inhibitory control	ยังคิด ไตร่ตรอง	กิจกรรม, เกม Jigsaw Puzzle, เกมกระดานต่อมใจดี
Shift or Cognitive flexibility	ยืดหยุ่นความคิด	หนังสือนิทาน, สมุดระบายสี, สมุดบันทึกความมีน้ำใจ, พวงกุญแจต่อมใจดี, แก้วน้ำต่อมใจดี, ชุดกล่องดินสอต่อมใจดี, กล่องสีเขียนต่อมใจดี
Emotional control	การควบคุมอารมณ์	กิจกรรม, เกม Jigsaw Puzzle, เกมกระดานต่อมใจดี
Focus/Attention	ความสามารถในการใส่ใจจดจ่อ	กิจกรรม, เกม Jigsaw Puzzle, เกมกระดานต่อมใจดี, สมุดระบายสี
Self-monitoring	การติดตามประเมินตนเอง	สมุดบันทึกความมีน้ำใจ, สติกเกอร์ต่อมใจดี
Initiating	ริเริ่มและลงมือทำ	ชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระเป๋าแห่งน้ำใจ”, เกมกระดานต่อมใจดี
Planning and Organizing	วางแผน จัดระบบดำเนินการ	พวงกุญแจต่อมใจดี, แก้วน้ำต่อมใจดี, ชุดกล่องดินสอต่อมใจดี, กล่องสีเขียนต่อมใจดี, เกม Jigsaw Puzzle, เกมกระดานต่อมใจดี
Goal-Directed persistence	มุ่งสู่เป้าหมาย	กิจกรรม, เกม Jigsaw Puzzle, เกมกระดานต่อมใจดี

บทที่ 4

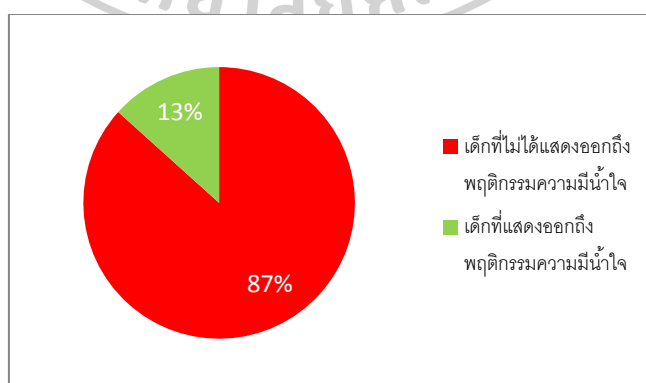
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากกิจกรรมทั้ง 5 กิจกรรม

1. ผลจากการสังเกตของครูประจำชั้นก่อนกิจกรรม
2. ผลการวิเคราะห์จากแบบทดสอบการแบ่งปัน
3. ผลการวิเคราะห์จากการสังเกตกิจกรรมที่ 1 เล่านิทานพร้อมแนะนำตัวละคร
4. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 2 วาดภาพระบายสีจากจินตนาการ
5. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 3 พูดคุยเกี่ยวกับตัวละครในนิทานและเลือกตัวละครที่ชอบ
6. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 4 เล่านิทานพร้อมหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นและเลือกระบายสี
7. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 5 แบบทดสอบหลังกิจกรรมผ่านการวาดภาพระบายสี
8. ผลการวิเคราะห์หลังการทดลองใช้สื่อ
9. ผลแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย

1. ผลจากการสังเกตของครูประจำชั้นก่อนกิจกรรม

จากการสอบถามคุณครูประจำชั้นของเด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 2 เด็กส่วนใหญ่ขาดความมีน้ำใจ ไม่ว่าจะเป็นการแบ่งปันสิ่งของให้กับเพื่อน การช่วยเหลือคุณครู เป็นต้น จากการสังเกตของคุณครูประจำชั้นตลอดการสอน ในช่วงก่อนเริ่มทำกิจกรรมถึงพฤติกรรมความมีน้ำใจของเด็กที่แสดงออกพบว่า เด็กที่แสดงออกถึงความมีน้ำใจมีเพียง 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33

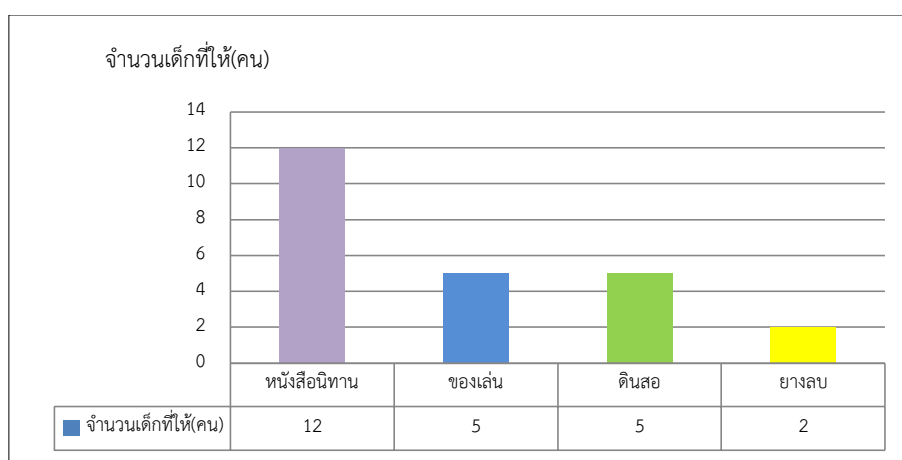


ภาพที่ 66 แผนภูมิวงกลมแสดงจำนวนเด็กที่แสดงพฤติกรรมความมีน้ำใจ

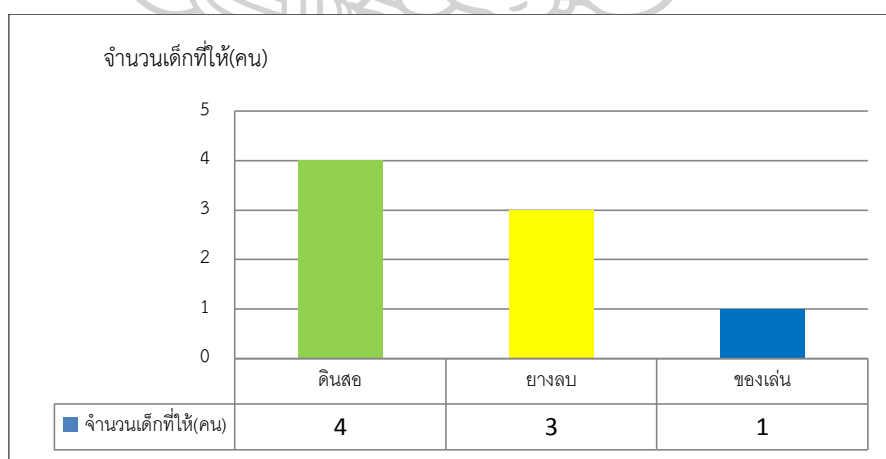
2. ผลการวิเคราะห์จากแบบทดสอบการแบ่งปัน

ตารางที่ 10 แสดงการให้สิ่งของของเด็ก

จำนวนเด็ก (คน)	สิ่งของที่อยู่ในห้อง		เงิน		สิ่งของที่อยู่ในกระเป๋า	
	ให้	ไม่ให้	ให้	ไม่ให้	ให้	ไม่ให้
	24	6	16	14	8	22
ร้อยละ	80	20	53.33	46.67	26.67	73.33



ภาพที่ 67 แผนภูมิแท่งแสดงสิ่งของที่เด็ก 24 คนเลือกให้สิ่งของที่อยู่ในห้อง



ภาพที่ 68 แผนภูมิแท่งแสดงสิ่งของที่เด็ก 8 คนเลือกให้สิ่งของที่อยู่ในกระเป๋า

จากแบบทดสอบการแบ่งปันก่อนเริ่มกิจกรรมพบว่า เมื่อเป็นสิ่งของที่อยู่ในห้อง เด็กให้สิ่งของจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ของจำนวนเด็กทั้งหมด ซึ่งส่วนใหญ่เด็กเลือกให้หนังสือนิทานมากที่สุด และเด็กไม่ให้ของจำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ของจำนวนเด็กทั้งหมด เมื่อสิ่งของเป็นเงิน

เด็กให้เงินจำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 ของจำนวนเด็กทั้งหมด และไม่ให้เงินจำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 ของจำนวนเด็กทั้งหมด เมื่อเป็นสิ่งของที่อยู่ในกระเป๋า เด็กให้ของจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.67 ของจำนวนเด็กทั้งหมด ซึ่งส่วนใหญ่เลือกให้ดินสอมากที่สุด และไม่ให้ของคิดจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 73.33 ของจำนวนเด็กทั้งหมด จะเห็นได้ว่าเด็กให้ความสำคัญกับสิ่งของที่อยู่ในกระเป๋ามากกว่าเงิน และเมื่อเป็นสิ่งของที่ไม่ใช่ของตนเอง เด็กรู้สึกอยากแบ่งปันสิ่งของให้ง่ายมากกว่าสิ่งของของตนเอง และจากการทดสอบส่วนหนึ่งพบว่าเด็กยังมีความเขินอายและไม่กล้าแสดงออก

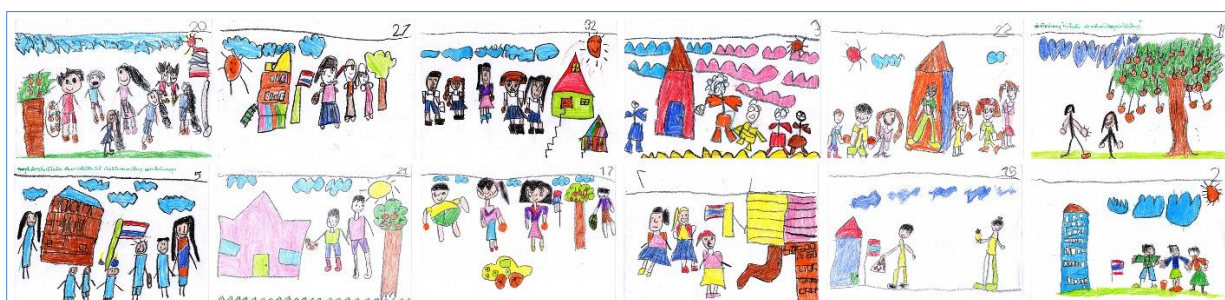
3. ผลการวิเคราะห์จากการสังเกตกิจกรรมที่ 1 เล่านิทานพร้อมแนะนำตัวละคร



ภาพที่ 69 กิจกรรมที่ 1 เล่านิทานพร้อมแนะนำตัวละครโดยคุณครูประจำชั้น

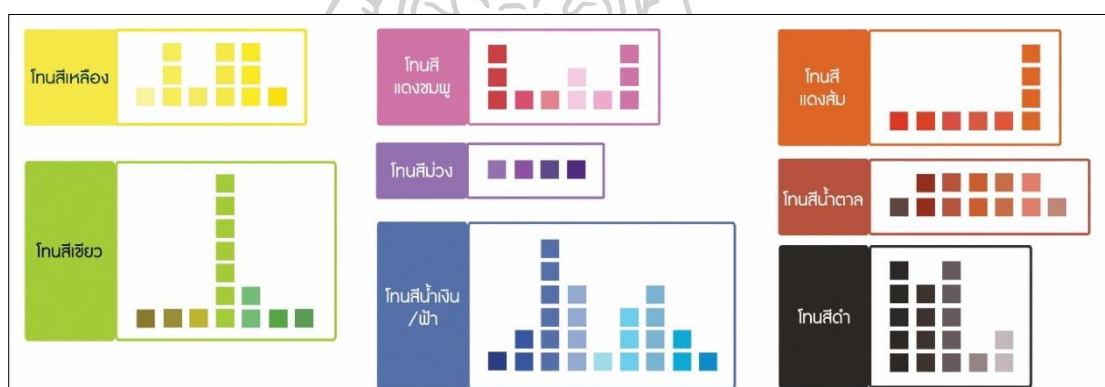
จากแบบทดสอบการแบ่งปันก่อนเริ่มกิจกรรมที่ได้พบว่า สิ่งของที่เด็กเลือกให้จากสิ่งของที่อยู่ในห้อง เด็กเลือกให้หนังสือนิทานมากที่สุดแสดงให้เห็นว่าเด็กชื่นชอบนิทาน และจากการสังเกตในกิจกรรมที่ 1 โดยถามคำถามเด็กก่อนเริ่มเล่านิทานว่ามีใครอยากฟังนิทานหรือไม่ เด็กทุกคนกระตือรือร้นและยกมือกันถ้วนหน้า เมื่ออ่านนิทานจบได้ถามคำถามเด็ก เด็กสามารถตอบคำถามได้ครบถ้วน ชัดเจน พร้อมเพรียงกัน ทำให้เห็นได้ว่าเด็กเข้าใจว่านิทานเรื่องนี้ต้องการสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องอะไร แสดงให้เห็นว่า “นิทาน” เป็นสิ่งที่เด็กชอบและต้องการ แม้จะตอบไม่ได้ว่าอ่านนิทานเพื่ออะไร สอดคล้องกับข้อมูลจากหนังสือกระบวนการสร้างนิทานเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย

4. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 2 วาดภาพระบายสีจากจินตนาการ



ภาพที่ 70 ตัวอย่างผลงานของเด็กที่ได้วาดภาพระบายสีหลังจากฟังนิทาน

เมื่อนำผลงานของเด็กที่ได้วาดภาพระบายสีหลังจากฟังนิทาน มาวิเคราะห์หาโทนสีแล้วจะได้ โทนดังรูปต่อไปนี้



ภาพที่ 71 โทนสีโดยรวมจากผลงานของเด็ก

ตารางที่ 11 แสดงการวาดองค์ประกอบต่างๆ ในภาพที่ได้กวาด

องค์ประกอบต่างๆ ในภาพ	จำนวนเด็กที่วาด (คน) จากเด็กทั้งหมด 30 คน
1. คน	27
2. ก้อนเมฆ	23
3. ผลส้ม	21
4. พระอาทิตย์	17
5. บ้าน	14
6. ต้นส้ม	14
7. ธงชาติ	11

องค์ประกอบต่างๆ ในภาพ	จำนวนเด็กที่วาด (คน) จากเด็กทั้งหมด 30 คน
8. โรงเรียน	9
9. หญ้า	9
10. รถ	4

ตารางที่ 12 แสดงสถานที่ในภาพที่เด็กวาด

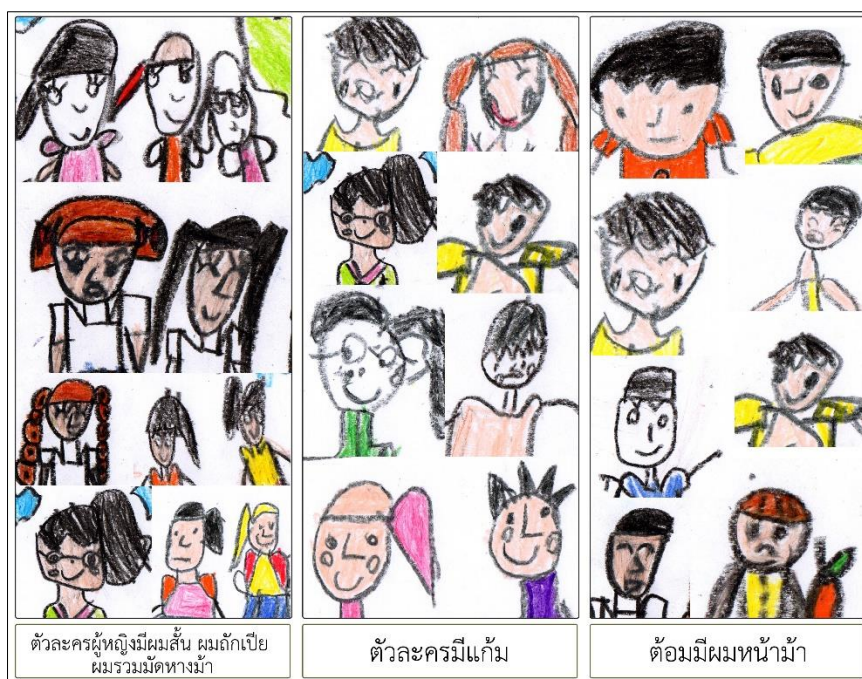
สถานที่	จำนวนเด็กที่วาด (คน)
1. สวนส้ม	10
2. โรงเรียน	6
3. บ้าน	6
4. ทั้งบ้าน โรงเรียนและสวนส้ม	4
5. ไม่มีสถานที่	1

ตารางที่ 13 แสดงความสามารถด้านศิลปะ

ประเมินความสามารถด้านการวาดรูปและระบายสี	จำนวนเด็กที่วาด จากเด็ก 30 คน
1. วาดรูปได้ชัดเจนตามลักษณะ (องค์ประกอบอย่างง่าย)	22
2. วาดรูปได้ชัดเจนตามลักษณะ (คน)	12
3. ระบายสีสิ่งของต่างๆ ได้ถูกต้องตามหลักความเป็นจริง	20
4. ระบายสีไม่ออกนอกเส้น/ระบายสีเรียบไม่เป็นเส้น	3

วิเคราะห์มาได้ดังนี้

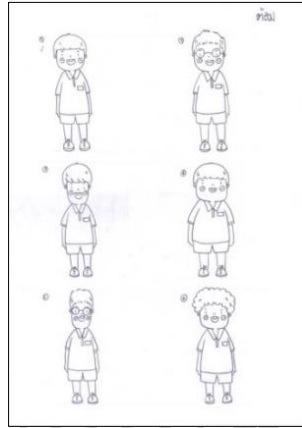
1. ตัวละครผู้หญิงมีผมสั้น ผมถักเปีย ผมรวบมัดหางม้า
2. ตัวละครมีแก้ม
3. ต่อมมีผมหน้าม้า



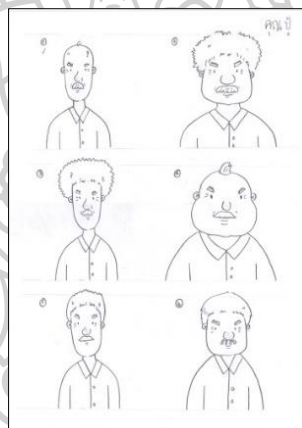
ภาพที่ 72 แสดงการวิเคราะห์ตัวละครที่เด็กวาด

จากกิจกรรมที่ 2 วาดภาพระบายสีจากจินตนาการพบว่า เมื่อเด็กได้ฟังนิทานเรื่อง ‘ต่อมใจดี’ องค์กรประกอบที่เด็กเลือกวาดมากที่สุดคือคน รองลงมาคือก้อนเมฆและผลส้ม แสดงให้เห็นว่าเด็กมีความเข้าใจว่าในเรื่อง ‘ต่อมใจดี’ นี้ มีองค์ประกอบหลักคือตัวละคร และมีผลส้มมาช่วยดำเนินเรื่อง ผู้วิจัยได้แทนผลส้มเพื่อสื่อถึงความมีน้ำใจ สำหรับสถานที่ที่เด็กเลือกวาดหลังจากได้ฟังนิทาน เด็กเลือกวาดสถานที่ที่เป็นสวนส้มมากที่สุด รองลงมาคือโรงเรียนและบ้าน จากการประเมินความสามารถด้านการวาดรูปและระบายสีจะเห็นว่าเด็กส่วนใหญ่สามารถวาดภาพองค์ประกอบที่ง่ายๆ ได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็น พระอาทิตย์ ก้อนเมฆ ต้นไม้ หญ้า เป็นต้น แต่เมื่อเป็นสิ่งที่ยากขึ้นอย่างการวาดภาพคนเด็กหลายคนยังวาดไม่ชัดเจนนัก และปัญหาส่วนใหญ่คือเด็กยังระบายสีออกนอกเส้น ระบายสีไม่เรียบ และเป็นเส้น มีเด็กเพียง 3 คนที่สามารถระบายสีให้ไม่ออกนอกเส้นได้ ตัวละครที่เด็กวาดส่วนใหญ่มีลักษณะตัวละครผู้หญิงมีผมสั้น ผมถักเปีย ผมรวบมัดหางม้า มีแก้ม และต่อมมีผมหน้าม้า

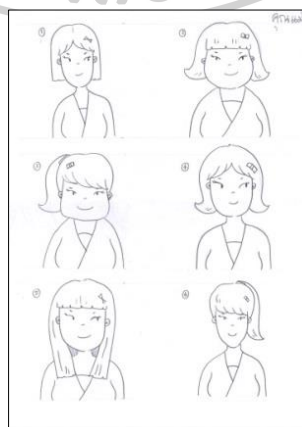
5. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 3 พุทธศุขเกี่ยวกับตัวละครในนิทานและเลือกตัวละครที่ชอบหรือตัวละครที่ตนเองอยากเป็น



ภาพที่ 73 ตัวละครที่ 1 'ตัวอม' ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ



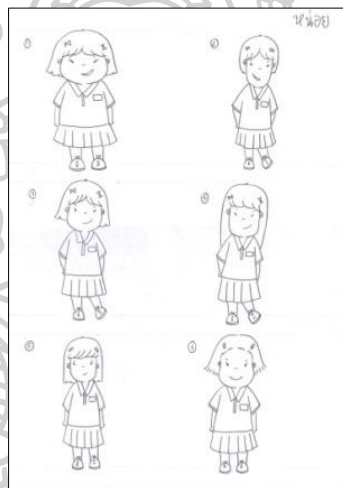
ภาพที่ 74 ตัวละครที่ 2 'คุณปู่เย็น' ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ



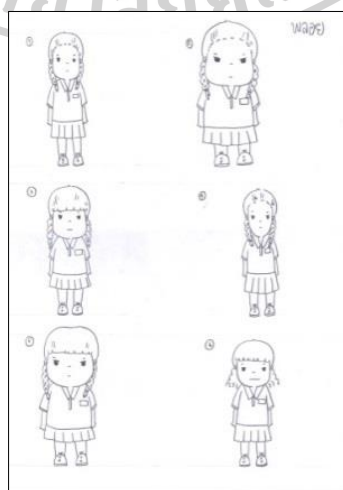
ภาพที่ 75 ตัวละครที่ 3 'แม่น้อย' ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ



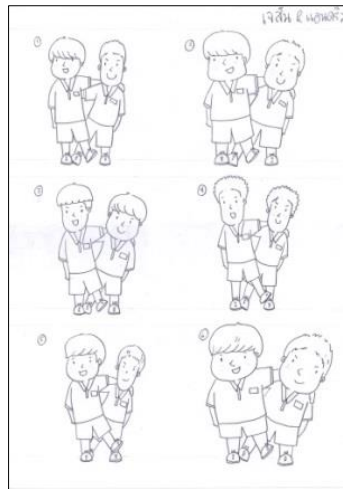
ภาพที่ 76 ตัวละครที่ 4 'นิด' ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ



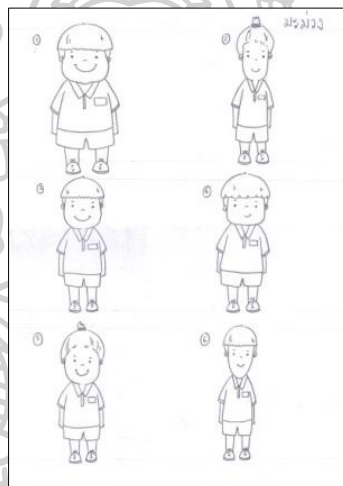
ภาพที่ 77 ตัวละครที่ 5 'หน่อย' ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ



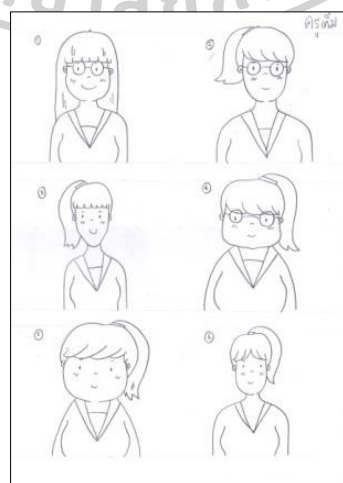
ภาพที่ 78 ตัวละครที่ 6 'พลอย' ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ



ภาพที่ 79 ตัวละครที่ 7 & 8 'เจสันและแอนดริว' ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ



ภาพที่ 80 ตัวละครที่ 9 'มะม่วง' ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ



ภาพที่ 81 ตัวละครที่ 10 'ครูตี๋ม' ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบมาตัวละครละมา 6 แบบ



ภาพที่ 82 แสดงแบบของตัวละครที่เด็กเลือกมากที่สุด

จากกิจกรรมที่ 3 พุดคุยเกี่ยวกับตัวละครในนิทานและเลือกตัวละครที่ชอบพบว่า เด็กสามารถแยกแยะลักษณะความแตกต่างของตัวละครได้ไม่ว่าจะเป็น สูง-เตี้ย ผอม-อ้วน ใบหน้ากลม-ใบหน้าเรียว ตากลม-ตาเล็ก-ตาโต ใส่แว่น-ไม่ใส่แว่น มีกระ-ไม่มีกระ เป็นต้น

6. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 4 เล่านิทานพร้อมหนังสือนิทานที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นและเลือกระบาย



ภาพที่ 83 แสดงฉากที่เด็กเลือกระบายสี

จากกิจกรรมที่ 4 ระบายสีฉากที่ชอบจากนิทานพบว่า จากเรื่องที่ 1 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจแบ่งปัน' ฉากที่เด็กมีความประทับใจมากที่สุดคือต่อมช่วยคุณปู่เก็บผลส้ม แสดงให้เห็นว่าส่วนเล็กๆ ของเด็กส่วนใหญ่มักช่วยเหลือพ่อแม่เสมอ รองลงมาคือแบ่งส้มให้กับพลอย เนื่องจากพลอยชื่อเหมือนเพื่อนในห้อง เด็กจึงเลือกฉากที่ให้กับคนที่รู้สึกคุ้นเคยมากกว่า ต่อมาจากเรื่องที่ 2 ต่อมใจดี ตอน 'น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ' ฉากที่เด็กมีความประทับใจมากที่สุด คือต่อมช่วยครูตีพิมพ์หนังสือ แสดงให้เห็นว่าส่วนเล็กๆ ของเด็กส่วนใหญ่มักอยากช่วยเหลือคุณครูเสมอ รองลงมา คือฉากต่อมปูที่นอนให้มะม่วง เนื่องจากเป็นฉากที่อ้างอิงจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของตัวเด็กเอง เรื่องสุดท้ายเรื่องที่ 3 ต่อมใจ

ดี ตอน 'น้ำใจ...ใจเสียสละ' ฉากที่เด็กมีความประทับใจมากที่สุด คือต่อมเสียสละชิงข้าให้พลอย เนื่องจากพลอยชื่อเหมือนเพื่อนในห้อง เด็กจึงเลือกคนที่คุ้นเคยมากกว่า และเป็นเหตุการณ์ที่อ้างอิงมาจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของตัวเอง รองลงมาคือครูตีมบริจาคสมุด ทำให้เห็นว่าตัวเด็กเองก็รู้จักและให้ความสำคัญกับการบริจาค

7. ผลการวิเคราะห์กิจกรรมที่ 5 แบบทดสอบหลังกิจกรรมผ่านการวาดภาพระบายสี

ตารางที่ 14 แสดงผลจากแบบทดสอบวาดสีให้กับเพื่อนของต่อมตามจำนวนที่ยากให้

เพื่อนของต่อม	ผลรวมของจำนวนสีที่เด็กอยากแบ่งปันให้ (ลูก)
นิด	91
หนอย	80
พลอย	95
เจสันและแอนดริว	86
มะม่วง	80



ภาพที่ 84 เพื่อนของต่อมที่เด็กอยากแบ่งปันมากที่สุด

ผลจากแบบทดสอบวาดสิ่งของอะไรก็ได้ให้กับต่อม เด็กได้เลือกวาดสิ่งของมีดังนี้ (ไม่ได้เรียงลำดับ)

- นม
- แก้วน้ำ/กระติกน้ำ
- ดินสอ/สี
- ขนมขบเคี้ยว
- ขวดน้ำ
- รถของเล่น
- ลูกอม
- กระเป๋า
- ไม้บรรทัด/ยางลบ
- ดอกไม้

ผลจากการสอบถามสิ่งของที่เด็กต้องการบริจาค เด็กได้เลือกสิ่งของที่อยากบริจาคมีดังนี้ (ไม่ได้เรียงลำดับ)

- | | |
|----------|----------------|
| - ดินสอ | - สมุด/หนังสือ |
| - สีน้ำ | - ขนมขบเคี้ยว |
| - ตุ๊กตา | - ของเล่น |
| - เสื้อ | - กระเป๋า |

กิจกรรมที่ 5 กิจกรรมแบบทดสอบหลังทำกิจกรรม จากกิจกรรมวาดสัมพันธ์ว่าเด็กอยากแบ่งส้มให้กับพลอยมากที่สุด เนื่องจากพลอยชื่อเหมือนเพื่อนในห้อง เด็กจึงเลือกฉากที่ให้กับคนที่รู้สึกคุ้นเคยมากกว่า รองลงมาคืออนิต และจากกิจกรรมต่อมขอพบว่า เมื่อเป็นคนที่เด็กรู้จักและคุ้นเคยแล้ว เด็กส่วนใหญ่มีความรู้สึกลอยอยากแบ่งปันสิ่งของ สิ่งที่ยากแบ่งปันมากที่สุดคือขนม

8. ผลการวิเคราะห์หลังการทดลองใช้สื่อ



ภาพที่ 85 เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะแสดงออกการช่วยเหลือคุณครูยกโต๊ะและเก้าอี้

หลังจากเด็กได้ลองเล่นเกมประกอบนิทานแล้ว เด็กๆ ต่างมีความกระตือรือร้นที่จะช่วยเหลือคุณครูยกโต๊ะและเก้าอี้ ถือได้ว่าเด็กๆ ต่างอยากช่วยเหลือและกล้าแสดงออกถึงความมีน้ำใจ เมื่อจบกิจกรรม จากการสังเกตของคุณครูประจำชั้นตลอดกิจกรรมและหลังกิจกรรมถึงพฤติกรรมความมีน้ำใจของเด็กที่แสดงออกพบว่า เมื่อเป็นสิ่งของที่มีความสำคัญกับตัวเด็ก มีการแสดงออกถึงความมีน้ำใจเพิ่มมากขึ้น เป็นจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66 โดยเด็กมีความกระตือรือร้นที่จะแสดงออกถึงการแบ่งปัน และเมื่อได้ทำกิจกรรมร่วมกันพร้อมสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจแล้ว ทำให้เด็กมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น

9. ผลแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยเลือกใช้แบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย เนื่องจากการศึกษา EF ทำให้ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า EF มีส่วนเกี่ยวข้องในด้านพฤติกรรมความมีน้ำใจของเด็ก อีกทั้งในพฤติกรรมหรือกิจกรรมหนึ่ง มักมี EF หลายด้านประกอบกันอยู่ โดยแบ่งระดับคะแนนใน 5 ระดับ ตามมาตรวัดลิเคิร์ต สเกล และได้กำหนดช่วงการวัดตามแนวคิดของจอห์น ดับบลิว, เบสต์ ดังนี้

ช่วงคะแนนเฉลี่ย 4.21-5.00	=	ระดับมากที่สุด (5)
ช่วงคะแนนเฉลี่ย 3.41-4.20	=	ระดับมาก (4)
ช่วงคะแนนเฉลี่ย 2.61-3.40	=	ระดับปานกลาง (3)
ช่วงคะแนนเฉลี่ย 1.81-2.60	=	ระดับน้อย (2)
ช่วงคะแนนเฉลี่ย 1.00-1.80	=	ระดับน้อยที่สุด (1)

สถิติแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยก่อนทำกิจกรรม (โดยคุณครูอ่านนิทานให้ฟังทั้ง 3 ตอนก่อน)

ตารางที่ 15 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านจำเพื่อใช้งาน (Working memory)

กลุ่มทักษะพื้นฐาน									
ข้อ	จำเพื่อใช้งาน	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การแบ่งปัน' และสามารถทำตามได้	3 10	12 40	13 43.3	2 6.7	-	3.53	0.78	ปานกลาง
2.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การช่วยเหลือ' และสามารถทำตามได้	2 6.7	10 33.3	17 56.7	1 3.3	-	3.43	0.68	มาก
3.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การเสียสละ' และสามารถทำตามได้	3 10	13 43.3	13 43.3	1 3.3	-	3.60	0.72	มาก
สรุป จำเพื่อใช้งาน							3.52	0.73	มาก

จากตารางที่ 15 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านจำเพื่อใช้งาน ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.57$, S.D. = 0.73) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง **'การเสียสละ'** และสามารถทำตามได้ ($\bar{X} = 3.60$, S.D. = 0.72) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง **'การแบ่งปัน'** และสามารถทำตามได้ ($\bar{X} = 3.53$, S.D. = 0.78) และน้อยที่สุดคือเด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง **'การช่วยเหลือ'** และสามารถทำตามได้ ($\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.68) ตามลำดับ

ตารางที่ 16 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory control)

ข้อ	ยั้งคิด ไตร่ตรอง	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
4.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ แบ่งปัน ในการทำกิจกรรม	2 6.7	8 26.7	10 33.3	7 23.3	3 10	2.97	1.10	ปาน กลาง
5.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ ช่วยเหลือ ในการทำกิจกรรม	4 13.3	10 33.3	9 30	5 16.7	2 6.7	3.30	1.12	ปาน กลาง
6.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ เสียสละ ในการทำกิจกรรม	2 6.7	11 36.7	7 23.3	6 20	4 13.3	3.00	1.20	ปาน กลาง
	สรุป ยั้งคิด ไตร่ตรอง						3.10	1.14	ปาน กลาง

จากตารางที่ 16 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยั้งคิด ไตร่ตรอง ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.10$, S.D. = 1.14) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ**ช่วยเหลือ**ในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 3.30$, S.D. = 1.12) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ**เสียสละ**ในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 1.20) และน้อยที่สุดคือเด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ**แบ่งปัน**ในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 2.97$, S.D. = 1.10) ตามลำดับ

ตารางที่ 17 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยืดหยุ่นความคิด (Shift/Cognitive flexibility)

ข้อ	ยืดหยุ่นความคิด	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
7.	เด็กรู้จัก แบ่งปัน สิ่งของให้กับคน ที่ไม่รู้จักกันนอกจากเพื่อน	1 3.3	9 30	10 33.3	8 26.7	2 6.7	2.97	1.00	ปาน กลาง

ข้อ	ยึดหยุ่นความคิด	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
8.	เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ คนที่ไม่รู้จัก นอกจากเพื่อนในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ	1 3.3	10 33.3	8 26.7	6 20	5 16.7	2.87	1.17	ปาน กลาง
9.	เด็กยอม เสียสละ สิ่งของของตน เมื่อเพื่อนขาด/ต้องการ	2 6.7	7 23.3	11 36.7	5 16.7	5 16.7	2.87	1.37	ปาน กลาง
	สรุป ยึดหยุ่นความคิด						2.90	1.18	ปาน กลาง

จากตารางที่ 17 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยึดหยุ่นความคิด ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.90$, S.D. = 1.18) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กรู้จัก**แบ่งปัน**สิ่งของให้กับคนที่ไม่รู้จักนอกจากเพื่อน ($\bar{X} = 2.97$, S.D. = 1.00) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กรู้จัก**ช่วยเหลือ**คนที่ไม่รู้จักนอกจากเพื่อนในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ ($\bar{X} = 2.87$, S.D. = 1.17) และเด็กยอม**เสียสละ**สิ่งของของตนเมื่อเพื่อนขาด/ต้องการ ($\bar{X} = 2.87$, S.D. = 1.37) ตามลำดับ

ตารางที่ 18 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านควบคุมอารมณ์ (Emotional control)

กลุ่มทักษะกำกับตนเอง									
ข้อ	ควบคุมอารมณ์	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
10.	เมื่อไม่ได้รับการ แบ่งปัน เด็กไม่ แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ ใช้ความรุนแรง	15 50	13 43.3	2 6.7	-	-	4.43	0.63	มาก ที่สุด
11.	เมื่อไม่ได้รับการ ช่วยเหลือ เด็ก ไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดย ไม่ใช้ความรุนแรง	14 46.7	14 46.7	2 6.7	-	-	4.40	0.62	มาก ที่สุด
12.	เมื่อไม่ได้รับการ เสียสละ เด็กไม่ แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ ใช้ความรุนแรง	15 50	12 40	3 10	-	-	4.40	0.67	มาก ที่สุด

ข้อ	ควบคุมอารมณ์	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
	สรุป ควบคุมอารมณ์						4.41	0.64	มากที่สุด

จากตารางที่ 18 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านควบคุมอารมณ์ ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.64) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เมื่อไม่ได้รับการ**แบ่งปัน** เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.63) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเมื่อไม่ได้รับการ**ช่วยเหลือ** เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.62) และเมื่อไม่ได้รับการ**เสียดสี** เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.67) ตามลำดับ

ตารางที่ 19 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านจดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention)

ข้อ	จดจ่อใส่ใจ	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
13.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก แบ่งปัน และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย	10 33.3	16 53.3	4 13.3	-	-	4.20	0.66	มาก
14.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย	13 43.3	14 46.7	3 10	-	-	4.33	0.66	มากที่สุด
15.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก เสียดสี และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย	11 36.7	15 50	4 13.3	-	-	4.23	0.68	มากที่สุด
	สรุป จดจ่อใส่ใจ						4.25	0.67	มากที่สุด

จากตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านจดจ่อใส่ใจ ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.67) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ

พบว่า เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก **ช่วยเหลือ** และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.66) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก **เสียสละ** และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.68) และน้อยที่สุดคือเมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก **แบ่งปัน** และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.66) ตามลำดับ

ตารางที่ 20 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านการติดตามประเมินตนเอง (Self-monitoring)

ข้อ	การติดตามประเมินตนเอง	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
16.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ ว่าตนเองได้มีการ แบ่งปัน กับคน รอบข้างในแต่ละวัน	10 33.3	16 53.3	3 10	1 3.3	-	4.17	0.75	มาก
17.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ ว่าตนเองได้มีการ ช่วยเหลือ กับ คนรอบข้างในแต่ละวัน	9 30	13 43.3	4 13.3	3 10	1 3.3	3.87	1.07	มาก
18.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ ว่าตนเองได้มีการ เสียสละ กับคน รอบข้างในแต่ละวัน	11 36.7	8 26.7	7 23.3	3 10	1 3.3	3.83	1.15	มาก
สรุป การติดตามประเมินตนเอง							3.96	0.99	มาก

จากตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านการติดตามประเมินตนเอง ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.96$, S.D. = 0.99) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ**แบ่งปัน**กับคนรอบข้างในแต่ละวัน ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.75) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ**ช่วยเหลือ**กับคนรอบข้างในแต่ละวัน ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 1.07) และน้อยที่สุดคือเด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ**เสียสละ**กับคนรอบข้างในแต่ละวัน ($\bar{X} = 3.83$, S.D. = 1.15) ตามลำดับ

ตารางที่ 21 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)

กลุ่มทักษะปฏิบัติ									
ข้อ	ริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
19.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก	2 6.7	13 43.3	9 30	4 13.3	2 6.7	3.30	1.02	ปาน กลาง
20.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม ช่วยเหลือ เพื่อนๆ และคนรอบข้างเมื่อเดือดร้อนได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก	3 10	11 36.7	9 30	4 13.3	3 10	3.23	1.14	ปาน กลาง
21.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม เสียดสละ สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก เช่น ชวนเพื่อนมาบริจาคสิ่งของ	-	10 33.3	13 43.3	5 16.7	2 6.7	3.03	0.89	ปาน กลาง
สรุป ริเริ่มและลงมือทำ							3.19	1.02	ปาน กลาง

จากตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านริเริ่มและลงมือทำ ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.19$, S.D. = 1.02) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กสามารถคิดริเริ่ม**แบ่งปัน**สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก ($\bar{X} = 3.30$, S.D. = 1.02) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กสามารถคิดริเริ่ม**ช่วยเหลือ**เพื่อนๆ และคนรอบข้างเมื่อเดือดร้อนได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก ($\bar{X} = 3.23$, S.D. = 1.14) และน้อยที่สุดคือเด็กสามารถคิดริเริ่ม**เสียดสละ**สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก เช่น ชวนเพื่อนมาบริจาคสิ่งของ ($\bar{X} = 3.03$, S.D. = 0.89) ตามลำดับ

ตารางที่ 22 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านวางแผน จัดระบบดำเนินการ (Planning & Organizing)

ข้อ	วางแผน จัดระบบดำเนินการ	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
22.	เด็กสามารถวางแผนการ แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนได้ เมื่อมีสิ่งของหลายสิ่ง	5 16.7	7 23.3	8 26.7	6 20	4 13.3	3.10	1.30	ปาน กลาง
23.	เด็กสามารถ ช่วยเหลือ เพื่อนเก็บ ของหลังเลิกเล่น	2 6.7	7 23.3	10 33.3	6 20	5 16.7	2.83	1.18	ปาน กลาง
24.	เด็กสามารถจัดการสิ่งของต่างๆ เพื่อ เสียด สิ่งของได้	1 3.3	10 33.3	9 30	7 23.3	3 10	2.97	1.07	ปาน กลาง
สรุป วางแผน จัดระบบดำเนินการ							2.97	1.18	ปาน กลาง

จากตารางที่ 22 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านวางแผน จัดระบบ ดำเนินการ ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.97$, S.D. = 1.18) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กสามารถวางแผนการ**แบ่งปัน**สิ่งของให้กับเพื่อนได้ เมื่อมีสิ่งของหลายสิ่ง ($\bar{X} = 3.10$, S.D. = 1.30) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กสามารถจัดการสิ่งของต่างๆ เพื่อ**เสียด**สิ่งของได้ ($\bar{X} = 2.97$, S.D. = 1.07) และน้อยที่สุดคือเด็กสามารถ**ช่วยเหลือ**เพื่อนเก็บของหลังเลิกเล่น ($\bar{X} = 2.83$, S.D. = 1.18) ตามลำดับ

ตารางที่ 23 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านมุ่งเป้าหมาย (Goal-directed persistence)

ข้อ	มุ่งเป้าหมาย	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
25.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่น เกมจบได้ด้วยการ แบ่งปัน	3 10	17 56.7	6 20	4 13.3	-	3.63	0.85	มาก
26.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่น เกมจบได้ด้วยการ ช่วยเหลือ	4 13.3	15 50	5 16.7	6 20	-	3.57	0.97	มาก
27.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่น เกมจบได้ด้วยการ เสียด	3 10	14 46.7	10 33.3	3 10	-	3.57	0.82	มาก
สรุป มุ่งเป้าหมาย							3.59	0.88	มาก

จากตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านมุ่งเป้าหมาย ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.59$, S.D. = 0.88) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ**แบ่งปัน** ($\bar{X} = 3.63$, S.D. = 0.85) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ**ช่วยเหลือ** ($\bar{X} = 3.57$, S.D. = 0.97) และน้อยที่สุดคือเด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ**เสียดสละ** ($\bar{X} = 3.57$, S.D. = 0.82) ตามลำดับ

สถิติแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยหลังทำกิจกรรม

ตารางที่ 24 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านจำเพื่อใช้งาน (Working memory)

กลุ่มทักษะพื้นฐาน									
ข้อ	จำเพื่อใช้งาน	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
1.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การแบ่งปัน' และสามารถทำตามได้	13 43.3	16 53.3	1 3.3	-	-	4.40	0.56	มากที่สุด
2.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การช่วยเหลือ' และสามารถทำตามได้	15 50	14 46.7	1 3.3	-	-	4.47	0.57	มากที่สุด
3.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การเสียดสละ' และสามารถทำตามได้	13 43.3	16 53.3	1 3.3	-	-	4.40	0.56	มากที่สุด
	สรุป จำเพื่อใช้งาน						4.42	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านจำเพื่อใช้งาน ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.56) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง **'การช่วยเหลือ'** และสามารถทำตามได้ ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.57) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมา คือเด็กสามารถจำเรื่องราวของ

นิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง **'การแบ่งปัน'** และสามารถทำตามได้ ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.56) และเด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง **'การเสียสละ'** และสามารถทำตามได้ ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.56) ตามลำดับ

ตารางที่ 25 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory control)

ข้อ	ยั้งคิด ไตร่ตรอง	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
4.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ แบ่งปัน ในการทำกิจกรรม	12 40	16 53.3	2 6.7	-	-	4.33	0.61	มาก ที่สุด
5.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ ช่วยเหลือ ในการทำกิจกรรม	14 46.7	15 50	1 3.3	-	-	4.43	0.57	มาก ที่สุด
6.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ เสียสละ ในการทำกิจกรรม	17 56.7	11 36.7	2 6.7	-	-	4.50	0.63	มาก ที่สุด
	สรุป ยั้งคิด ไตร่ตรอง						4.42	0.60	มาก ที่สุด

จากตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยั้งคิด ไตร่ตรอง ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.60) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ**เสียสละ**ในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.63) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ**ช่วยเหลือ**ในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.57) และน้อยที่สุดคือเด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ**แบ่งปัน**ในการทำกิจกรรม ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.61) ตามลำดับ

ตารางที่ 26 แบบประเมินกลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านยืดหยุ่นความคิด (Shift/Cognitive flexibility)

ข้อ	ยืดหยุ่นความคิด	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
7.	เด็กรู้จัก แบ่งปัน สิ่งของให้กับคน ที่ไม่รู้จักนอกจากเพื่อน	15 50	12 40	3 10	-	-	4.40	0.67	มาก ที่สุด
8.	เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ คนที่ไม่รู้จัก นอกจากเพื่อนในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ	16 53.3	10 33.3	4 13.3	-	-	4.40	0.72	มาก ที่สุด
9.	เด็กยอม เสียสละ สิ่งของของตน เมื่อเพื่อนขาด/ต้องการ	15 50	11 36.7	4 13.3	-	-	4.37	0.72	มาก ที่สุด

ข้อ	ยึดหยุ่นความคิด	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
	สรุป ยึดหยุ่นความคิด						4.39	0.70	มากที่สุด

จากตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะพื้นฐาน ด้านด้านยึดหยุ่นความคิด ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.70) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กรู้จัก**แบ่งปัน**สิ่งของให้กับคนที่ไม่รู้จักรอกจากเพื่อน ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.67) และเด็กรู้จัก**ช่วยเหลือ**คนที่ไม่รู้จักรอกจากเพื่อนในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.72) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กยอม**เสียสละ**สิ่งของของตนเมื่อเพื่อนขาด/ต้องการ ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.72) ตามลำดับ

ตารางที่ 27 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านควบคุมอารมณ์ (Emotional control)

กลุ่มทักษะกำกับตนเอง									
ข้อ	ควบคุมอารมณ์	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
10.	เมื่อไม่ได้รับการ แบ่งปัน เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเปิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง	18 60	12 40	-	-	-	4.60	0.50	มากที่สุด
11.	เมื่อไม่ได้รับการ ช่วยเหลือ เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเปิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง	22 73.3	8 26.7	-	-	-	4.73	0.45	มากที่สุด
12.	เมื่อไม่ได้รับการ เสียสละ เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเปิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง	25 83.3	5 16.7	-	-	-	4.83	0.38	มากที่สุด
	สรุป ควบคุมอารมณ์						4.72	0.44	มากที่สุด

จากตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านควบคุมอารมณ์ ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.44) เมื่อพิจารณาเป็นราย

ข้อพบว่า เมื่อไม่ได้รับการ**เสียสละ** เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.38) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเมื่อไม่ได้รับการ**ช่วยเหลือ** เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง ($\bar{X} = 4.73$, S.D. = 0.45) และน้อยที่สุดคือเมื่อไม่ได้รับการ**แบ่งปัน** เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

ตารางที่ 28 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านจดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention)

ข้อ	จดจ่อใส่ใจ	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
13.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก แบ่งปัน และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย	23 76.7	7 23.3	-	-	-	4.77	0.43	มากที่สุด
14.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย	26 86.7	4 13.3	-	-	-	4.87	0.35	มากที่สุด
15.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก เสียสละ และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย	25 83.3	5 16.7	-	-	-	4.83	0.38	มากที่สุด
	สรุป จดจ่อใส่ใจ						4.82	0.39	มากที่สุด

จากตารางที่ 28 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านจดจ่อใส่ใจ ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.39) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก**ช่วยเหลือ** และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.35) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก**เสียสละ** และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.38) และน้อยที่สุดคือเมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก**แบ่งปัน** และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.43) ตามลำดับ

ตารางที่ 29 แบบประเมินกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านการติดตามประเมินตนเอง (Self-monitoring)

ข้อ	การติดตามประเมินตนเอง	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
16.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ ว่าตนเองได้มีการ แบ่งปัน กับคน รอบข้างในแต่ละวัน	18 60	12 40	-	-	-	4.60	0.50	มากที่สุด
17.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ ว่าตนเองได้มีการ ช่วยเหลือ กับ คนรอบข้างในแต่ละวัน	16 53.3	14 46.7	-	-	-	4.53	0.51	มากที่สุด
18.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ ว่าตนเองได้มีการ เสียสละ กับคน รอบข้างในแต่ละวัน	15 50	15 50	-	-	-	4.50	0.51	มากที่สุด
สรุป การติดตามประเมินตนเอง							4.54	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 29 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านการติดตามประเมินตนเอง ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ**แบ่งปัน**กับคนรอบข้างในแต่ละวัน ($\bar{X} = 4.60$, S.D. = 0.50) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ**ช่วยเหลือ**กับคนรอบข้างในแต่ละวัน ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.51) และน้อยที่สุดคือเด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ**เสียสละ**กับคนรอบข้างในแต่ละวัน ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.51) ตามลำดับ

ตารางที่ 30 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)

กลุ่มทักษะปฏิบัติ									
ข้อ	ริเริ่มและลงมือทำ	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
19.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคน รอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ ต้องมีคนบอก	13 43.3	16 53.3	1 3.3	-	-	4.40	0.56	มากที่สุด

ข้อ	ริเริ่มและลงมือทำ	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
20.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม ช่วยเหลือ เพื่อนๆ และคนรอบข้างเมื่อเดือดร้อนได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก	15 50	14 46.7	1 3.3	-	-	4.47	0.57	มากที่สุด
21.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม เสียดสี สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก เช่น ขวนเพื่อนมาบริจาสสิ่งของ	13 43.3	17 56.7	-	-	-	4.43	0.50	มากที่สุด
	สรุป ริเริ่มและลงมือทำ						4.43	0.54	มากที่สุด

จากตารางที่ 30 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านริเริ่มและลงมือทำ ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กสามารถคิดริเริ่ม**ช่วยเหลือ**เพื่อนๆ และคนรอบข้างเมื่อเดือดร้อนได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.57) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กสามารถคิดริเริ่ม**เสียดสี**สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก เช่น ขวนเพื่อนมาบริจาสสิ่งของ ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.50) และน้อยที่สุดคือเด็กสามารถคิดริเริ่ม**แบ่งปัน**สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.56) ตามลำดับ

ตารางที่ 31 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านวางแผน จัดระบบดำเนินการ (Planning & Organizing)

ข้อ	วางแผน จัดระบบดำเนินการ	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
22.	เด็กสามารถวางแผนการ แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนได้เมื่อมีสิ่งของหลายสิ่ง	22 73.3	7 23.3	1 3.3	-	-	4.70	0.53	มากที่สุด
23.	เด็กสามารถ ช่วยเหลือ เพื่อนเก็บของหลังเลิกเล่น	23 76.7	7 23.3	-	-	-	4.77	0.43	มากที่สุด
24.	เด็กสามารถจัดการสิ่งของต่างๆ เพื่อ เสียดสี สิ่งของได้	21 70	9 30	-	-	-	4.70	0.47	มากที่สุด

ข้อ	วางแผน จัดระบบดำเนินการ	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
	สรุป วางแผน จัดระบบดำเนินการ						4.72	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 31 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ากลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านวางแผน จัดระบบ ดำเนินการ ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กสามารถ**ช่วยเหลือ**เพื่อนเก็บของหลังเลิกเล่น ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.43) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กสามารถวางแผนการ**แบ่งปัน**สิ่งของให้กับเพื่อนได้เมื่อมีสิ่งของ หลายสิ่ง ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.53) และเด็กสามารถจัดการสิ่งของต่างๆเพื่อ**เสียสละ**สิ่งของได้ ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.47) ตามลำดับ

ตารางที่ 32 แบบประเมินกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านมุ่งเป้าหมาย (Goal-directed persistence)

ข้อ	มุ่งเป้าหมาย	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	\bar{X}	S.D.	ระดับ
25.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ แบ่งปัน	25 83.3	5 16.7	-	-	-	4.83	0.38	มากที่สุด
26.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ ช่วยเหลือ	23 76.7	7 23.3	-	-	-	4.77	0.43	มากที่สุด
27.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ เสียสละ	26 86.7	4 13.3	-	-	-	4.87	0.35	มากที่สุด
	สรุป มุ่งเป้าหมาย						4.82	0.39	มากที่สุด

จากตารางที่ 32 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า กลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านมุ่งเป้าหมาย ในภาพรวมเด็กมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.39) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ**เสียสละ** ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.35) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือเด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ**แบ่งปัน** ($\bar{X} = 4.83$, S.D. = 0.38) และน้อยที่สุดคือเด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ**ช่วยเหลือ** ($\bar{X} = 4.77$, S.D. = 0.43) ตามลำดับ

ตารางที่ 33 แสดงการเปรียบเทียบแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยก่อน และหลัง

กลุ่มทักษะพื้นฐาน					
ข้อ	จำเพื่อใช้งาน (Working memory)	\bar{X}		ระดับ	
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การแบ่งปัน' และสามารถทำตามได้	3.53	4.40	มาก	มากที่สุด
2.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การช่วยเหลือ' และสามารถทำตามได้	3.43	4.47	มาก	มากที่สุด
3.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การเสียสละ' และสามารถทำตามได้	3.60	4.40	มาก	มากที่สุด
สรุป จำเพื่อใช้งาน		3.52	4.42	มาก	มากที่สุด
ข้อ	ยังคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory control)	\bar{X}		ระดับ	
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
4.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ แบ่งปัน ในการทำกิจกรรม	2.97	4.33	ปานกลาง	มากที่สุด
5.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ ช่วยเหลือ ในการทำกิจกรรม	3.30	4.43	ปานกลาง	มากที่สุด
6.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ เสียสละ ในการทำกิจกรรม	3.03	4.50	ปานกลาง	มากที่สุด
สรุป ยังคิด ไตร่ตรอง		3.10	4.42	ปานกลาง	มากที่สุด
ข้อ	ยืดหยุ่นความคิด (Shift/Cognitive flexibility)	\bar{X}		ระดับ	
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
7.	เด็กรู้จัก แบ่งปัน สิ่งของให้กับคนที่ไม่รู้จักนอกจากเพื่อน	2.97	4.40	ปานกลาง	มากที่สุด
8.	เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ คนที่ไม่รู้จักนอกจากเพื่อนในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ	2.87	4.40	ปานกลาง	มากที่สุด
9.	เด็กยอม เสียสละ สิ่งของของตนเมื่อเพื่อนขาด/ต้องการ	2.87	4.37	ปานกลาง	มากที่สุด
สรุป ยืดหยุ่นความคิด		2.90	4.39	ปานกลาง	มากที่สุด

กลุ่มทักษะกำกับตนเอง					
ข้อ	ควบคุมอารมณ์ (Emotional control)	\bar{X}		ระดับ	
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
10.	เมื่อไม่ได้รับการ แบ่งปัน เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเปิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง	4.43	4.60	มากที่สุด	มากที่สุด
11.	เมื่อไม่ได้รับการ ช่วยเหลือ เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเปิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง	4.40	4.73	มากที่สุด	มากที่สุด
12.	เมื่อไม่ได้รับการ เสียดสี เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเปิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง	4.40	4.83	มากที่สุด	มากที่สุด
สรุป ควบคุมอารมณ์		4.41	4.72	มากที่สุด	มากที่สุด
ข้อ	จดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention)	\bar{X}		ระดับ	
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
13.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก แบ่งปัน และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย	4.20	4.77	มาก	มากที่สุด
14.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย	4.33	4.87	มากที่สุด	มากที่สุด
15.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก เสียดสี และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย	4.23	4.83	มากที่สุด	มากที่สุด
สรุป จดจ่อใส่ใจ		4.25	4.82	มากที่สุด	มากที่สุด
ข้อ	การติดตามประเมินตนเอง (Self-monitoring)	\bar{X}		ระดับ	
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
16.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ แบ่งปัน กับคนรอบข้างในแต่ละวัน	4.17	4.60	มาก	มากที่สุด
17.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ ช่วยเหลือ กับคนรอบข้างในแต่ละวัน	3.87	4.53	มาก	มากที่สุด
18.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ เสียดสี กับคนรอบข้างในแต่ละวัน	3.83	4.50	มาก	มากที่สุด
สรุป การติดตามประเมินตนเอง		3.96	4.54	มาก	มากที่สุด

กลุ่มทักษะปฏิบัติ					
ข้อ	ริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)	\bar{X}		ระดับ	
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
19.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และ คนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก	3.30	4.40	ปานกลาง	มากที่สุด
20.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม ช่วยเหลือ เพื่อนๆ และคนรอบข้าง เมื่อเดือดร้อนได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก	3.23	4.47	ปานกลาง	มากที่สุด
21.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม เสียดส สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และ คนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก เช่น ชวนเพื่อนมาบริจาคสิ่งของ	3.03	4.43	ปานกลาง	มากที่สุด
สรุป ริเริ่มและลงมือทำ		3.19	4.43	ปานกลาง	มากที่สุด
ข้อ	วางแผน จัดระบบดำเนินการ (Planning & Organizing)	\bar{X}		ระดับ	
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
22.	เด็กสามารถวางแผนการ แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนได้ เมื่อมีสิ่งของหลายสิ่ง	3.10	4.70	ปานกลาง	มากที่สุด
23.	เด็กสามารถ ช่วยเหลือ เพื่อนเก็บของหลังเลิกเล่น	2.83	4.77	ปานกลาง	มากที่สุด
24.	เด็กสามารถจัดการสิ่งของต่างๆเพื่อ เสียดส สิ่งของได้	2.97	4.70	ปานกลาง	มากที่สุด
สรุป วางแผน จัดระบบดำเนินการ		2.97	4.72	ปานกลาง	มากที่สุด
ข้อ	มุ่งเป้าหมาย (Goal-directed persistence)	\bar{X}		ระดับ	
		ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
25.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ แบ่งปัน	3.63	4.83	มาก	มากที่สุด
26.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ ช่วยเหลือ	3.57	4.77	มาก	มากที่สุด
27.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ เสียดส	3.57	4.87	มาก	มากที่สุด
สรุป มุ่งเป้าหมาย		3.59	4.82	มาก	มากที่สุด
สรุปทั้งหมด		3.54	4.59	มาก	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยก่อนทำ
กิจกรรมพบว่า กลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านควบคุมอารมณ์ ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.64) อยู่ในจำนวน

มากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านจดจ่อใส่ใจ ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.67) และกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านการติดตามประเมินตนเอง ($\bar{X} = 3.96$, S.D. = 0.99) ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยหลังทำกิจกรรม พบว่า กลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านจดจ่อใส่ใจ ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.39) และกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านมุ่งเป้าหมาย ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.39) อยู่ในจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มทักษะกำกับตนเอง ด้านควบคุมอารมณ์ ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.44) และกลุ่มทักษะปฏิบัติ ด้านวางแผน จัดระบบดำเนินการ ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.48) ตามลำดับ

จากการประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยเมื่อเทียบผลการประเมินทั้งก่อนและหลังพบว่า ในกลุ่มทักษะความมีน้ำใจ 3 กลุ่มใหญ่นั้น เด็กมีพัฒนาการในแต่ละกลุ่มเรียงจากมากไปน้อยดังนี้ กลุ่มทักษะปฏิบัติ > กลุ่มทักษะพื้นฐาน > กลุ่มทักษะกำกับตนเอง ในกลุ่มทักษะปฏิบัติเด็กมีการพัฒนาด้านวางแผน จัดการระบบดำเนินการอย่างก้าวกระโดด คือเด็กสามารถช่วยเหลือเพื่อนเก็บของหลังเลิกเล่น

กลุ่มทักษะพื้นฐาน

- ข้อที่ 1-3 จำเพื่อใช้งาน เด็กมีคะแนนก่อนกิจกรรม การประเมินอยู่ในช่วงระดับมาก และคะแนนหลังกิจกรรม การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนเพิ่มขึ้น 1 ระดับ
- ข้อที่ 4-6 ยังคิดไตร่ตรอง เด็กมีคะแนนก่อนกิจกรรม การประเมินอยู่ในช่วงปานกลาง และคะแนนหลังกิจกรรม การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนเพิ่มขึ้น 2 ระดับ
- ข้อที่ 7-9 ยืดหยุ่นความคิด เด็กมีคะแนนก่อนกิจกรรม การประเมินอยู่ในช่วงระดับปานกลาง และมีคะแนนหลังกิจกรรม การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนเพิ่มขึ้น 2 ระดับ

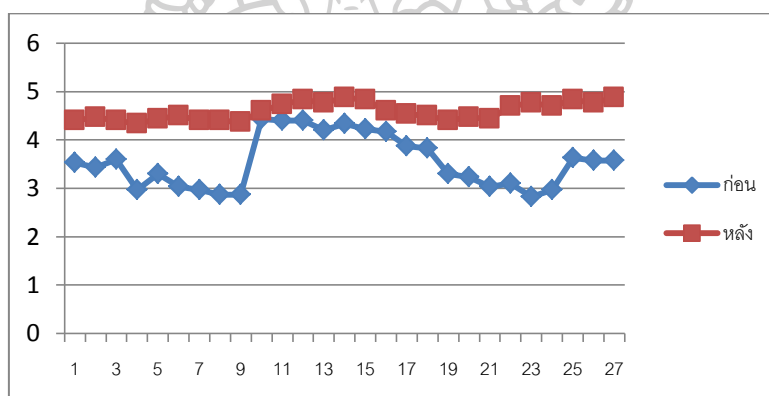
กลุ่มทักษะกำกับตนเอง

- ข้อที่ 10-12 ควบคุมอารมณ์ เด็กมีคะแนนก่อนกิจกรรม การประเมินอยู่ในช่วงมากที่สุด และมีคะแนนหลังกิจกรรม การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนอยู่ในระดับเดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลง
- ข้อที่ 13-15 จดจ่อใส่ใจ เด็กมีคะแนนก่อนกิจกรรม การประเมินอยู่ในช่วงระดับมากที่สุด และมีคะแนนหลังกิจกรรม การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนอยู่ในระดับเดิมไม่มีการเปลี่ยนแปลง
- ข้อที่ 16-18 การติดตามประเมินตนเอง เด็กมีคะแนนก่อนกิจกรรม การประเมินอยู่ในช่วงระดับมาก และมีคะแนนหลังกิจกรรม การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนเพิ่มขึ้น 1 ระดับ

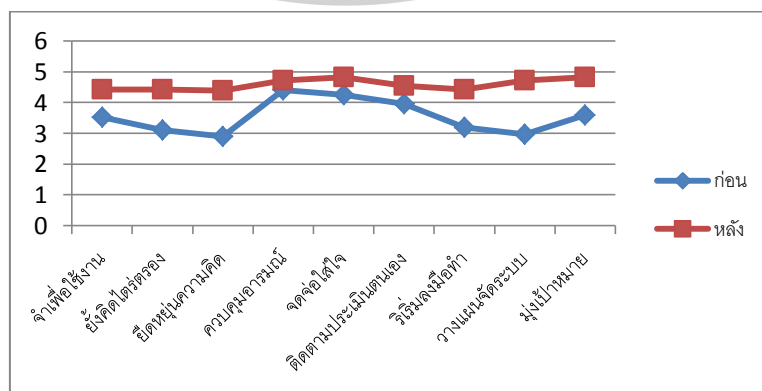
กลุ่มทักษะปฏิบัติ

- ข้อที่ 19-21 ริเริ่มและลงมือทำ เด็กมีคะแนนก่อนกิจกรรม การประเมินอยู่ในช่วงระดับปานกลาง และมีคะแนนหลังกิจกรรม การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนเพิ่มขึ้น 2 ระดับ
- ข้อที่ 22-24 วางแผน จัดระบบดำเนินการ เด็กมีคะแนนก่อนกิจกรรม การประเมินอยู่ในช่วงระดับปานกลาง และมีคะแนนหลังกิจกรรม การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนเพิ่มขึ้น 2 ระดับ
- ข้อที่ 25-27 มุ่งเป้าหมาย เด็กมีคะแนนก่อนกิจกรรม การประเมินอยู่ในช่วงระดับมาก และมีคะแนนหลังกิจกรรม การประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด คะแนนเพิ่มขึ้น 1 ระดับ

หากดูจากกราฟเปรียบเทียบแบบประเมิน EF ด้านความมีน้ำใจก่อนและหลังจะเห็นได้ว่า หลังจากทำกิจกรรมทั้งหมดที่กล่าวมาพร้อมทั้งชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจเพื่อมากระตุ้นถึงความมีน้ำใจให้กับเด็กแล้วเด็กมีคะแนนในแต่ละกลุ่มทักษะเพิ่มขึ้นทั้งหมด



ภาพที่ 86 กราฟที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบ 27 ข้อคำถามจากแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง



ภาพที่ 87 กราฟที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบ 9 ด้านจากแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยก่อนและหลัง

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี เพื่อสื่อสารความเข้าใจเรื่องความมีน้ำใจกลับไปให้เด็กในรูปแบบของสื่อ ประกอบไปด้วยหนังสือนิทาน สมุดระบายสี ของเล่นประกอบนิทาน และชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระจ่างแห่งน้ำใจ” โดยมีผลสรุปเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. สรุปผลการออกแบบ
2. อภิปรายผลการออกแบบ
3. ปัญหาที่พบในการดำเนินงาน
4. ข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการออกแบบ

ผลการศึกษาการออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: โรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี พบว่า สื่อที่ใช้ศิลปะและการออกแบบเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ ประกอบไปด้วยหนังสือนิทาน สมุดระบายสี ของเล่นประกอบนิทาน และชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระจ่างแห่งน้ำใจ” สามารถพิสูจน์ได้ว่าสื่อเหล่านี้ทำให้เด็กมีความรู้สึกสนใจ กระตือรือร้นที่จะเปิดรับ มีความเข้าใจ และกล้าแสดงออกด้านความมีน้ำใจมากขึ้น

สื่อด้านหนังสือนิทาน สมุดระบายสีพบว่า หนังสือนิทานเป็นสิ่งที่เด็กชอบและอยากแบ่งปัน เมื่อนำเอาเรื่องความมีน้ำใจมาอยู่ในหนังสือนิทาน เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะรับฟังและเข้าใจในเรื่องความมีน้ำใจทั้ง 3 ด้าน คือ 1. น้ำใจ...ใจแบ่งปัน 2. น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ 3. น้ำใจ...ใจเสียสละ อีกทั้งเมื่อตัวละครมีลักษณะใกล้เคียงกับตัวเด็ก ตัวเด็กเองก็อยากที่จะเป็นเหมือนกับตัวละคร และเมื่อเด็กได้ระบายสีจากสมุดระบายสี ทำให้เด็กได้เรียนรู้และมีส่วนร่วมแบ่งปันไปกับเรื่องราวในนิทาน สิ่ง que เด็กอยากแบ่งปันมากที่สุดคือขนม

จากหนังสือนิทานและสมุดระบายสี ผู้วิจัยได้ออกแบบของเล่นประกอบนิทานและชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจสำหรับคุณครูเพิ่มเติม ใช้เป็นสื่อของ que เด็กสามารถส่งต่อน้ำใจให้กันได้ โดยสิ่งของที่อยู่ในกระจ่าง “ต่อมใจดี: กระจ่างแห่งน้ำใจ” ประกอบไปด้วยของส่งต่อน้ำใจมากมายพร้อมด้วยคู่มือการใช้ชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ เพื่อให้เด็กได้มีการเรียนรู้ในเรื่องความมีน้ำใจเพิ่มมากขึ้นอีก ได้เรียนรู้ถึงการส่งต่อน้ำใจให้กับเพื่อนๆ ได้ ทั้งนี้เมื่อได้ทำกิจกรรมร่วมกันพร้อมสื่อ เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะแสดงออกถึงการแบ่งปัน ช่วยเหลือ เสียสละ และกล้าแสดงออกมากขึ้น อีกทั้งตัวละครในนิทานที่

นำมาจากอัตมโนทัศน์ของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เป็นแรงผลักดันให้เด็กมีน้ำใจกับคนอื่น ๆ ในชีวิตจริงได้มากขึ้นด้วย

2. อภิปรายผลการออกแบบ

จากการสังเกตของคุณครูประจำชั้นตลอดการสอน ในช่วงก่อนเริ่มทำกิจกรรมถึงพฤติกรรมความมีน้ำใจของเด็กที่แสดงออกพบว่า เด็กที่แสดงออกถึงความมีน้ำใจมีเพียง 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 และเมื่อผู้วิจัยได้ทดสอบการแบ่งปันของเด็กก่อนเริ่มกิจกรรมพบว่า เมื่อเป็นสิ่งของที่ไม่สำคัญมาก เด็กมีการให้สิ่งของ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 80 โดยแบ่งปันหนังสือนิทานมากที่สุด แต่เมื่อเป็นสิ่งของที่มีความสำคัญกับตัวเด็ก เด็กมีการแบ่งปัน จำนวน 8 คน เป็นร้อยละ 26.67 จากการทดสอบส่วนหนึ่งเด็กยังมีความเขินอายและไม่กล้าแสดงออก เห็นได้ว่าเมื่อเป็นสิ่งของที่เด็กรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับตัวเด็ก เด็กจะไม่ค่อยอยากแบ่งปันให้กับคนอื่น ในกิจกรรมที่ 1 จากการถามเด็กก่อนเริ่มเล่านิทานว่ามีใครอยากฟังนิทานหรือไม่ เด็กทุกคนกระตือรือร้นและยกมือกันถ้วนหน้า แสดงให้เห็นว่า “นิทาน” เป็นสิ่งที่เด็กชอบ เมื่ออ่านนิทานจบได้ถามคำถามเด็ก เด็กสามารถตอบคำถามได้ครบถ้วน ชัดเจน พร้อมเพรียงกัน ทำให้เห็นว่าเด็กเข้าใจว่านิทานเรื่องนี้ต้องการสื่อสารเกี่ยวกับเรื่องอะไร กิจกรรมที่ 2 วาดภาพระบายสี ภาพจากจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กส่วนใหญ่ หลังจากฟังนิทานเรื่อง “ต้อมใจดี” ส่วนใหญ่เด็กวาดสถานที่คือสวนส้มที่ประกอบไปด้วย คนมากที่สุด รองลงมาคือก้อนเมฆและผลส้ม รูปแบบและความยาวของหนังสือนิทาน “ต้อมใจดี” หนังสือนิทานมีขนาด 19X21 เซนติเมตร จำนวน 16 หน้า พร้อมภาพประกอบไม่รวมปกหน้าและปกหลัง กิจกรรมที่ 3 ตัวละครที่ชอบ เด็กสามารถแยกแยะลักษณะความแตกต่างของตัวละครได้ ไม่ว่าจะเป็น สูง-เตี้ย ผอม-อ้วน ใบหน้ากลม-ใบหน้าเรียว ตากลม-ตาเล็ก-ตาโต ใส่แว่น-ไม่ใส่แว่น มีกระ-ไม่มีกระ เป็นต้น กิจกรรมที่ 4 ระบายสีฉากที่ชอบจากนิทานพบว่า ฉากที่เด็กชอบมากที่สุดคือฉากเตรียมของเพื่อนำไปแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ฉากช่วยเหลือคุณครู และฉากเสียสละชิงช้าให้เพื่อน กิจกรรมที่ 5 แบบทดสอบการแบ่งปันหลังทำกิจกรรมพบว่า เมื่อเป็นคนที่เด็กรู้จักและคุ้นเคยแล้ว เด็กส่วนใหญ่มีความรู้สึกอยากแบ่งปันสิ่งของให้ สิ่งที่ยากแบ่งปันมากที่สุดคือขนม เมื่อจบกิจกรรม จากการสังเกตของคุณครูประจำชั้นตลอดกิจกรรมและหลังกิจกรรมถึงพฤติกรรมความมีน้ำใจของเด็กที่แสดงออกพบว่า เมื่อเป็นสิ่งของที่มีความสำคัญกับตัวเด็ก เด็กมีการแสดงออกถึงความมีน้ำใจเพิ่มมากขึ้น เป็นจำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.66 จากแบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเห็นได้ว่าหลังทำกิจกรรมทั้งหมดที่กล่าวมา เด็กมีคะแนนในแต่ละกลุ่มเพิ่มขึ้นทั้งหมด เด็กมีพัฒนาการในแต่ละกลุ่มเรียงจากมากไปน้อยดังนี้ กลุ่มทักษะปฏิบัติ>กลุ่มทักษะพื้นฐาน>กลุ่มทักษะกำกับตนเอง ในกลุ่มทักษะปฏิบัติเด็กมีการพัฒนาด้านวางแผน จัดการระบบดำเนินการอย่างก้าว

กระโดด คือเด็กสามารถช่วยเหลือเพื่อนเก็บของหลังเลิกเล่น เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะแสดงออกถึงการแบ่งปัน ช่วยเหลือ และเสียสละ เมื่อได้ทำกิจกรรมพร้อมชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระเป๋าแห่งน้ำใจ” โดยเป็นการสร้างสถานการณ์ให้เด็กได้แสดงออกถึงพฤติกรรมความมีน้ำใจนั้น ทำให้เด็กมีความกล้าแสดงออกในเรื่องของความมีน้ำใจมากขึ้น

การที่เด็กได้เรียนรู้คุณธรรมด้านความมีน้ำใจผ่านการอ่านและฟังอย่างเดียวถือว่ายังไม่เพียงพอ ตัวเด็กเองต้องได้เรียนรู้จากการสัมผัสและการลงมือทำผ่านการกระตุ้นจากการจำและการย้ำ เมื่อต้องการให้เด็กรับรู้สิ่งที่ต้องการสื่อสาร มีความเข้าใจเด็ก และเด็กสามารถเข้าใจสิ่งที่ต้องการ การสื่อสารจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ การสร้างสรรค์นิทานจากความคิดของผู้วิจัยเพียงอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอ จำเป็นต้องผ่านจินตนาการ ผ่านอัตมโนทัศน์ของเด็กที่ถ่ายทอดออกมาด้วย เป็นการใช้ความรู้สึกกระตุ้นความรู้สึกของเด็กเพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการขึ้น ทั้งหมดนี้รวมออกมาเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ และนำมาสร้างเป็นหนังสือนิทานเพื่อนำคุณธรรมด้านความมีน้ำใจกลับไปให้เด็กได้เรียนรู้และเข้าใจ ตัวละครที่เด็กได้รู้จักและคุ้นเคยจะทำให้ตัวเด็กรู้สึกอยากที่จะเป็นเหมือนกับตัวละคร ทำให้เด็กอยากที่จะแบ่งปัน อยากที่จะช่วยเหลือ และรู้จักเสียสละมากขึ้น สื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ นอกจากการที่เด็กได้เรียนรู้ความมีน้ำใจทั้ง 3 ด้าน อย่าง แบ่งปัน ช่วยเหลือ และเสียสละ ผ่านหนังสือนิทานแล้ว เด็กยังได้ระบายสีและวาดรูปเสริมแต่งจินตนาการผ่านสมุดระบายสี ได้เล่นของเล่นประกอบนิทาน พร้อมกิจกรรมที่มีชุดอุปกรณ์ส่งต่อน้ำใจ “ต่อมใจดี: กระเป๋าแห่งน้ำใจ” เข้ามาร่วมด้วย สื่อทั้งหมดนี้ได้สร้างแรงจูงใจและช่วยกระตุ้นผ่านการจำ+การย้ำ เป็นการใช้ความรู้สึกกระตุ้นความรู้สึกเพื่อให้เกิดพฤติกรรมตามที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้เด็กมีความเข้าใจและได้เรียนรู้ในเรื่องของความมีน้ำใจเพิ่มมากขึ้นด้วย

3. ปัญหาที่พบในการดำเนินงาน

ปัญหาที่พบในการดำเนินงาน มีดังนี้

3.1 เด็กนักเรียนส่วนหนึ่งมีความเขินอายและไม่กล้าแสดงออกในช่วงทำกิจกรรม

วิธีแก้ปัญหา ผู้วิจัยจึงต้องพูดคุยเพื่อให้เด็กผ่อนคลายและเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกมากขึ้น

3.2 ภาษาในการเล่านิทานของผู้วิจัย บางคำเด็กไม่เข้าใจ

วิธีแก้ปัญหา ผู้วิจัยได้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเด็กปฐมวัยด้านภาษาเพื่อปรับภาษาให้เด็กสามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น

3.3 ตัวละครหลักเป็นเพศชาย ทำให้เด็กผู้หญิงไม่สามารถเข้าถึง

วิธีแก้ปัญหา ในเนื้อเรื่องผู้วิจัยได้สร้างตัวละครต่อมที่เป็นเพศชายเป็นตัวหลัก แต่ก็มีเพื่อนของต่อมที่เป็นเพศหญิงและเพศชายอย่างละครึ่ง โดยเพื่อนของต่อมก็สามารถเป็นตัวแบบสัญลักษณ์ในเรื่องพฤติกรรมความความมีน้ำใจให้เด็กได้เรียนรู้และสังเกตได้

4. ข้อเสนอแนะ

4.1 การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจนี้เป็นเพียงแค่การคิดริเริ่มเพื่อให้ได้มาซึ่งวิธีการส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยค้นพบว่า ส่วนหนึ่งที่สำคัญสำหรับการออกแบบสื่อในการส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ คือ การจำ+การย้ำ = กระตุ้นหลอมรวมกับอ้อมโนทัศน์ของเด็กปฐมวัย ผ่านการใช้ความรู้สึกกระตุ้นความรู้สึกเพื่อให้เกิดพฤติกรรม

การออกแบบสื่อนี้สามารถนำไปใช้ในบริบทเดียวกันได้ แต่หากนอกเหนือจากนี้จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบสื่อตามความเหมาะสม ทั้งนี้การสร้างตัวละครเป็นเพียงการสร้างจากอ้อมโนทัศน์ของเด็กกลุ่มตัวอย่างเท่านั้น หากนำไปใช้สามารถใช้ตัวละครเดิมได้ แต่ควรใช้กับเด็กที่อยู่ในช่วงวัยเดียวกับกลุ่มตัวอย่าง หากเป็นคนละวัยสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบตัวละครไปตามอ้อมโนทัศน์ของเด็กในแต่ละกลุ่มได้ ทั้งนี้ควรคงรูปแบบของสื่อและหลักของการออกแบบสื่อ คือ การจำ+การย้ำ = กระตุ้น ผ่านการใช้ความรู้สึกกระตุ้นความรู้สึกเพื่อให้เกิดพฤติกรรม

4.2 หาแนวทางอื่นในการค้นหาอ้อมโนทัศน์ของเด็กเพื่อส่งผ่านความมีน้ำใจกลับไปให้เด็ก

4.3 เลือกตัวแบบสัญลักษณ์อื่นๆ เพื่อใช้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความมีน้ำใจหรือพฤติกรรมด้านอื่นๆ ของเด็กให้ดีขึ้น

4.4 สร้างอุปกรณ์สร้างแรงจูงใจในรูปแบบที่แตกต่างออกไป

4.5 การสร้างตัวละครในนิทานใช้เพศชายเพศเดียว อาจไม่สามารถชักนำสำหรับเด็กผู้หญิงได้ อาจมีการดึงตัวละครเพศหญิงร่วมด้วย หรือเป็นตัวละครที่ไม่ได้ระบุเพศ

รายการอ้างอิง

- กัลัญญา เพชรภรณ์. (2555). "การศึกษาอัตมโนทัศน์หลายมิติของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในจังหวัดสมุทรปราการ ตามแนวคิดของแบรคเคน." รายงานการวิจัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.ssruii.ssru.ac.th/bitstream/ssruir/632/1/038-55.pdf>
- กลุ่มสาระสนเทศ สนพ. สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). **ข้อมูลพื้นฐาน โรงเรียน วัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล)**. เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2561. เข้าถึงได้จาก <https://data.bopp-obec.info>
- กาญจนา แก้วเทพ, นันทกา สุธรรมประเสริฐ และเอกธิดา เสริมทอง. (2554). **ผู้คนที่หลากหลายในการ สื่อสาร : เด็ก สตรี และผู้สูงอายุ**. กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนิษฐา จุมลี. (2554). "การบริหารจัดการด้านการให้บริการของสำนักวิทยบริการ ที่ตอบสนองความต้องการของนักศึกษามหาวิทยาลัยอุบลราชธานี." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จักรพงษ์ สุวรรณรัตน์. (2553). "คู่มือการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์: ศิลปะปฐมวัย." สำนักงานเขตพื้นที่ การศึกษา ชลบุรี เขต 3. เข้าถึงเมื่อ 19 มกราคม 2561. เข้าถึงได้จาก http://www.teacher.in.th/teacher/art_child.pdf
- จินดารัตน์ โพธิ์นอก. (2557). **อัตมโนทัศน์**. เข้าถึงเมื่อ 18 กันยายน 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.dailynews.co.th/article/235458>
- จิระนันท์ ชินพา. (2556). "ผลของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์จากวัสดุธรรมชาติโดยใช้กระบวนการกลุ่ม สัมพันธ์ที่มีต่อความสามารถการคิดเชิงเหตุผลและพฤติกรรมความร่วมมือสำหรับเด็กปฐมวัย." **Graduate Research Conference 2013, Khon Kaen University** 14 (กุมภาพันธ์): 1262-1268.
- จิรุตต์ ภูเจริญ. (2551). "ผลการใช้กิจกรรมกลุ่มที่ส่งผลต่ออัตมโนทัศน์ของนักศึกษาที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในมหาวิทยาลัยราชภัฏ." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา พิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เจษฎา มีสาระภี. (2559). "ศึกษาทักษะการใช้กล่อมเนื้อมัดเล็ก โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ของเด็ก อนุบาล 1/2 โรงเรียนเทศบาล 1 วัดศรีเมือง." รายงานการวิจัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. เข้าถึงเมื่อ 19 มกราคม 2561. เข้าถึงได้จาก

<https://wbscport.dusit.ac.th/artefact/file/download.php?file=165737&view=1249>
27

- ชนิตา ทองวีโล. (2558). "ผลการใช้กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดอัตมโนทัศน์ เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น." วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดวงกมล สังสกุลณีย์. (2552). "อัตมโนทัศน์ของเด็กและเยาวชนที่กระทำผิด." วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาการบริหารงานยุติธรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อัครศักดิ์ นิมอนุสรณ์กุล. (2554). **การเขียนสตอรี่บอร์ด Storyboarding**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- อัครศักดิ์ นิมอนุสรณ์กุล. (2555). **ออกแบบตัวละคร Character Design**. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์.
- นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล. (2560). "การประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กปฐมวัย." ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล. เข้าถึงเมื่อ 2 กรกฎาคม 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaichildhealth.com/wp-content/uploads/2017/08/การประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร-EF-ในเด็กปฐมวัย-รศ.-ดร.-นวลจันทร์-จุฑาภักดีกุล-1.pdf>
- บุษยรัต รุ่งสาคร. (ม.ป.ป.). **ศิลปะกับการพัฒนาเด็ก**. เข้าถึงเมื่อ 19 มกราคม 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.nicfd.cf.mahidol.ac.th/th/images/stories/Art.pdf>
- ปวีร์ กาญจนภี. (2552). "การพัฒนาความมีน้ำใจของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนพิบูลอุปถัมภ์ โดยใช้การเรียนรู้จากตัวแบบมีชีวิตและตัวแบบสัญลักษณ์." วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปิมปภา ร่วมสุข. (2558). "การสร้างสื่อนิทานเพื่อพัฒนาพฤติกรรมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจในเด็กปฐมวัย." **Veridian E-Journal, Silpakorn University** 8, 1 (มกราคม-เมษายน): 903-922.
- พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2554). **คุณธรรม**. เข้าถึงเมื่อ 18 มกราคม 2561. เข้าถึงได้จาก <http://www.royin.go.th/dictionary/>
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2559). **เทคนิคการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฟาตีซะห์ เหล็กดี. (2555). **ศิลปะกับเด็กปฐมวัย**. เข้าถึงเมื่อ 19 มกราคม 2561. เข้าถึงได้จาก <https://sites.google.com/site/babysmileclub1/silpa-kab-dek-pthmway>

- วาโร เฟ็งส์วัสดี. (2544). **การวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงการศึกษาธิการ. (2550). **กระบวนการสร้างนิทานเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สำนักพิมพ์คมชัดลึก. (2554). **ซี 4 ต้นทุนชีวิตเด็กไทยน้อยลงไม่มีน้ำใจ**. เข้าถึงเมื่อ 18 กันยายน 2560. เข้าถึงได้จาก <http://www.komchadluek.net/news/edu-health/99426>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทยจำกัด.
- สุรชาติ วิเชียรวัฒน์ชัย. (2554). "การศึกษาความต้องการของผู้ปกครองเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ควรปลูกฝังและพฤติกรรมที่ปรากฏด้านคุณธรรมของเด็กปฐมวัย." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุภาวดี หาญเมธี. (2558). **EF ภูมิคุ้มกันชีวิตและป้องกันยาเสพติด คู่มือสำหรับครูอนุบาล**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์รักลูกบุ๊คส์.





ภาคผนวก





คู่มือการใช้ชุดอุปกรณ์ส่งต่อหัวใจ
“ต่อมใจดี : กระเป๋าส่งน้ำใจ”

เป็นชุดอุปกรณ์สร้างแรงจูงใจโดยการส่งต่อหัวใจ เพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะทำให้เด็กปฐมวัยได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้จากตัวแบบสัญลักษณ์ เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ได้รับความรู้และความเพลิดเพลิน เป็นการเพิ่มประสบการณ์ของเด็กปฐมวัย โดยยึดหลักการว่า เด็กปฐมวัยทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาศิลปะของตนเองได้ รวมทั้งการยึดเด็กเป็นศูนย์กลางที่ต้องส่งเสริมให้เด็กพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ตลอดจนสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 เพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจให้คงทน และเป็นนิสัยของสังคมต่อไป



คู่มือการใช้ชุดอุปกรณ์ส่งต่อหัวใจ “ต่อมใจดี : กระเป๋าส่งน้ำใจ” ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ครูต้องศึกษาคู่มือการใช้อย่างละเอียดให้เข้าใจอย่างถ่องแท้
2. ครูต้องจัดเตรียมสื่อและแหล่งเรียนรู้สำหรับการจัดกิจกรรมให้พร้อม
3. ครูชี้แจงกติกาก่อนใช้ชุดอุปกรณ์ส่งต่อหัวใจ “ต่อมใจดี : กระเป๋าส่งน้ำใจ” ให้เด็กๆ ทราบรายละเอียดก่อนลงมือปฏิบัติกิจกรรมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ
4. ครูประเมินพฤติกรรมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจก่อนใช้ เมื่อตรวจสอบว่าเด็กมีพื้นฐานคุณธรรมด้านความมีน้ำใจจากน้อยเพียงใด
5. ครูจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนโดยใช้ชุดอุปกรณ์ส่งต่อหัวใจ “ต่อมใจดี : กระเป๋าส่งน้ำใจ”
6. ครูประเมินพฤติกรรมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจหลังการจัดกิจกรรม โดยใช้ชุดอุปกรณ์ส่งต่อหัวใจ “ต่อมใจดี : กระเป๋าส่งน้ำใจ” เมื่อดูว่าเด็กมีพัฒนาการด้านความมีน้ำใจหลังจัดกิจกรรมมากน้อยเพียงใด
7. ครูบันทึกผลลงในแบบประเมินพฤติกรรม EF ด้านความมีน้ำใจ ทั้ง 3 ด้าน คือ น้ำใจ...ใจแบ่งปัน น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ และน้ำใจ...ใจเสียสละ
8. สรุปผล



สื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ 9 วิชาภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
ตัวบ่งชี้ที่ 1 สบตาโต้ตอบ คำเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
ตัวบ่งชี้ที่ 2 แสดงท่าทางตามความคิดของตนเอง

สาระสำคัญ

เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับลักษณะของการอยู่ร่วมสังคม คุณธรรมส่งเสริมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัยด้านความมีน้ำใจ นับเป็นความสำเร็จในการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้าน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญของมนุษย์ ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ได้ครบถ้วนสมบูรณ์

สาระการเรียนรู้
ความมีน้ำใจ 3 ด้าน

1. น้ำใจ...ใจแบ่งปัน 2. น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ 3. น้ำใจ...ใจเสียสละ

จุดประสงค์การเรียนรู้

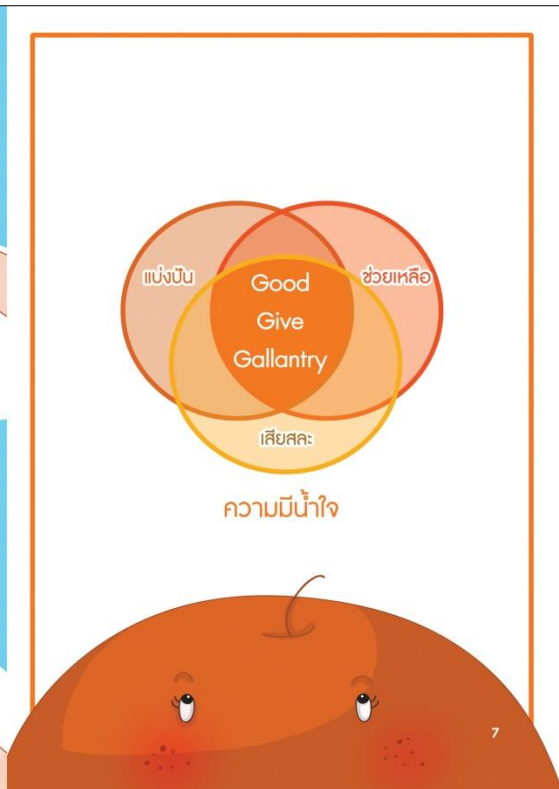
1. เมื่อเสริมสร้างคุณธรรมความมีน้ำใจให้กับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อให้เด็กสามารถอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข
3. เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาครบทุกด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา




ชุดอุปกรณ์ส่งต่อหัวใจ
ต่อมใจดี

“กระเป๋าส่งน้ำใจ”





หนังสือนิทาน




หนังสือนิทานเรื่อง “ต๋อมใจดี” แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่

- ตอน ‘น้ำใจ...ใจแบ่งปัน’
- ตอน ‘น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ’
- ตอน ‘น้ำใจ...ใจเสียสละ’

วิธีใช้ สมุดนิทานต๋อมใจดี มีทั้งหมด 3 เล่ม นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องความมีน้ำใจในระดับชั้นอนุบาล 2 โดยเรียงตามลำดับเล่ม คุณครูสามารถสร้างสรรค์การเล่านิทานให้เกิดความน่าสนใจ และการอ่านพร้อมไปกับเด็กฯ เพื่อเสริมสร้างแรงบันดาลใจจินตนาการ สอดแทรกข้อคิดและการเรียนรู้ให้แก่เด็กฯ ได้

สมุดระบายสี



สมุดระบายสีประกอบนิทานเรื่อง “ต๋อมใจดี” แบ่งเป็น 3 ตอน ได้แก่

- ตอน ‘น้ำใจ...ใจแบ่งปัน’
- ตอน ‘น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ’
- ตอน ‘น้ำใจ...ใจเสียสละ’

วิธีใช้ การระบายสีภาพ เป็นการถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก ความประทับใจตามที่มองเห็นด้วยการนำเทคนิคและวิธีการต่างๆ ตามความถนัดและความสนใจ สร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นรับรู้และชื่นชม

สมุดระบายสีภาพจากนิทานต๋อมใจดี นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมเรื่องความมีน้ำใจ โดยเมื่อเด็กได้รับสมุดระบายสีแล้ว เด็กสามารถเลือกระบายสีหน้าที่ยื่นขอบและส่งต่อสมุดระบายสีให้เพื่อนคนถัดไปได้ระบายสี เมื่อเพื่อนคนถัดไประบายสีเสร็จ ก็ส่งต่อให้เพื่อนคนอื่นต่อไป และส่งต่อให้เพื่อนคนอื่นได้ระบายสีจนกว่าจะหมดครบทั้ง 3 เล่ม

สมุดสติ๊กเกอร์ต๋อมใจดี



สมุดสติ๊กเกอร์ต๋อมใจดีจัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กฯ ได้สะสมสติ๊กเกอร์ต๋อมใจดี โดยตัวสติ๊กเกอร์คุณครูสามารถให้เด็กได้ทุกโอกาส และเด็กสามารถ นำมาปะใส่บนรูปกลิ้งช่วยต๋อมสะสมสติ๊กเกอร์ต๋อมใจดีที่กระดานร่วมใจสะสม โดยเด็กฯ ทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้

สมุดบันทึกความมีน้ำใจ



เด็กสามารถ**จดบันทึกความมีน้ำใจ**ในแต่ละวัน พร้อมวาดรูประบายสีได้ เมื่อบันทึกจบสมุดจะได้รับสติ๊กเกอร์ต๋อมใจดี 1 ดวง เพื่อนำไปปะในกระดานร่วมใจสะสม เมื่อบันทึกเสร็จก็ส่งต่อให้เพื่อนๆ คนอื่นต่อไป

สติ๊กเกอร์ต๋อมใจดี

สติ๊กเกอร์ต๋อมใจดี สำหรับคุณครูสามารถเลือกแปะสติ๊กเกอร์ได้ทุกที่ตามเห็นสมควร เมื่อเป็น**การจำ + ย้ำ** ให้กับเด็ก เมื่อเวลาเห็นสติ๊กเกอร์นี้แล้วจะนึกถึงเรื่องราวความมีน้ำใจของต๋อม ทำให้ตนเองอยากมีน้ำใจเหมือนต๋อมบ้าง



พวงกุญแจต๋อมใจดี

พวงกุญแจต๋อมใจดีห้อยกระเป๋าจะถูกส่งต่อให้กับเด็กที่เล่นเกม Jigsaw Puzzle ชน: และเด็กจะต้องส่งต่อพวงกุญแจต๋อมใจดีให้กับผู้ชนะในการเล่นเกมครั้งต่อไป





แบบประเมินวัดพฤติกรรมความมีน้ำใจจากแบบประเมิน EF
โดยเลือกตัวบ่งชี้ที่สอดคล้องกับตัวบ่งชี้ด้านความมีน้ำใจของนักเรียนระดับชั้นอนุบาล2

แบ่งความมีน้ำใจ 3 ด้าน 1. น้ำใจ...ใจแบ่งปัน 2. น้ำใจ...ใจช่วยเหลือ 3. น้ำใจ...ใจเสียสละ

กลุ่มทักษะพื้นฐาน						
ข้อ	จำเพื่อใช้งาน (Working memory)	เป็น อย่างนี้ (5)	ค่อนข้าง เป็น อย่างนี้ (4)	เป็นบ้าง ไม่เป็น บ้าง (3)	ไม่ค่อย เป็น (2)	ไม่เป็น เลย (1)
1.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การแบ่งปัน' และสามารถทำตามได้					
2.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การช่วยเหลือ' และสามารถทำตามได้					
3.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การเสียสละ' และสามารถทำตามได้					
ข้อ	ยังคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory control)	เป็น อย่างนี้ (5)	ค่อนข้าง เป็น อย่าง นี้ (4)	เป็นบ้าง ไม่เป็น บ้าง (3)	ไม่ค่อย เป็น (2)	ไม่เป็น เลย (1)
4.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ แบ่งปัน ในการทำกิจกรรม					
5.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ ช่วยเหลือ ในการทำกิจกรรม					
6.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ เสียสละ ในการทำกิจกรรม					

ข้อ	ยืดหยุ่นความคิด (Shift/Cognitive flexibility)	เป็น อย่างนี้ (5)	ค่อนข้าง เป็นอย่าง นี้ (4)	เป็นบ้าง ไม่เป็น บ้าง (3)	ไม่ค่อย เป็น (2)	ไม่เป็น เลย (1)
7.	เด็กรู้จัก แบ่งปัน สิ่งของให้กับคนที่ไม่รู้จัก นอกจากเพื่อน					
8.	เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ คนที่ไม่รู้จักนอกจาก เพื่อนในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ					
9.	เด็กยอม เสียดส สิ่งของของตนเมื่อเพื่อน ขาด/ต้องการ					
กลุ่มทักษะกำกับตนเอง						
ข้อ	ควบคุมอารมณ์ (Emotional control)	เป็น อย่างนี้ (5)	ค่อนข้าง เป็นอย่าง นี้ (4)	เป็นบ้าง ไม่เป็น บ้าง (3)	ไม่ค่อย เป็น (2)	ไม่เป็น เลย (1)
10.	เมื่อไม่ได้รับการ แบ่งปัน เด็กไม่แสดงออก ซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง					
11.	เมื่อไม่ได้รับการ ช่วยเหลือ เด็กไม่ แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิด อารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง					
12.	เมื่อไม่ได้รับการ เสียดส เด็กไม่แสดงออก ซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง					
ข้อ	จดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention)	เป็น อย่างนี้ (5)	ค่อนข้าง เป็นอย่าง นี้ (4)	เป็นบ้าง ไม่เป็น บ้าง (3)	ไม่ค่อย เป็น (2)	ไม่เป็น เลย (1)
13.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบาย สี เด็กรู้จัก แบ่งปัน และสนใจจดจ่อกับงาน ที่เหมาะสมกับวัย					
14.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบาย สี เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ และสนใจจดจ่อกับ					

ข้อ	จดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention)	เป็น อย่างนี้ (5)	ค่อนข้าง เป็นอย่าง นี้ (4)	เป็นบ้าง ไม่เป็น บ้าง (3)	ไม่ค่อย เป็น (2)	ไม่เป็น เลย (1)
	งานที่เหมาะสมกับวัย					
15.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก เสียสละ และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย					
ข้อ	การติดตามประเมินตนเอง (Self-monitoring)	เป็น อย่างนี้ (5)	ค่อนข้าง เป็นอย่าง นี้ (4)	เป็นบ้าง ไม่เป็น บ้าง (3)	ไม่ค่อย เป็น (2)	ไม่เป็น เลย (1)
16.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ แบ่งปัน กับคนรอบข้างในแต่ละวัน					
17.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ ช่วยเหลือ กับคนรอบข้างในแต่ละวัน					
18.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ เสียสละ กับคนรอบข้างในแต่ละวัน					
กลุ่มทักษะปฏิบัติ						
ข้อ	ริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)	เป็น อย่างนี้ (5)	ค่อนข้าง เป็นอย่าง นี้ (4)	เป็นบ้าง ไม่เป็น บ้าง (3)	ไม่ค่อย เป็น (2)	ไม่เป็น เลย (1)
19.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก					
20.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม ช่วยเหลือ เพื่อนๆ และคนรอบข้างเมื่อเดือดร้อนได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก					
21.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม เสียสละ สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก เช่น ชวนเพื่อนมาบริจาคสิ่งของ					

ข้อ	วางแผน จัดระบบดำเนินการ (Planning & Organizing)	เป็น อย่างนี้ (5)	ค่อนข้าง เป็นอย่าง นี้ (4)	เป็นบ้าง ไม่เป็น บ้าง (3)	ไม่ค่อย เป็น (2)	ไม่เป็น เลย (1)
22.	เด็กสามารถวางแผนการ แบ่งปัน สิ่งของ ให้กับเพื่อนได้ เมื่อมีสิ่งของหลายสิ่ง					
23.	เด็กสามารถ ช่วยเหลือ เพื่อนเก็บของหลัง เลิกเล่น					
24.	เด็กสามารถจัดการสิ่งของต่างๆ เพื่อ เสียดสละ สิ่งของได้					
ข้อ	มุ่งเป้าหมาย (Goal-directed persistence)	เป็น อย่างนี้ (5)	ค่อนข้าง เป็นอย่าง นี้ (4)	เป็นบ้าง ไม่เป็น บ้าง(3)	ไม่ค่อย เป็น (2)	ไม่เป็น เลย (1)
25.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ ด้วยการ แบ่งปัน					
26.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ ด้วยการ ช่วยเหลือ					
27.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ ด้วยการ เสียดสละ					



ภาคผนวก ค
เอกสารราชการ

หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย ท่านที่ 1

ที่ ศธ 6806/ ๗๑/๓



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร
22 ถนนบรมราชชนนี ต.สิงห์
กรุงเทพฯ 10170

๒ พฤศจิกายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางจิราภรณ์ บุญไกรสร ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกุล)

ด้วย นางสาวสมิทธา ลิมเจียสพงษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: เด็กนักเรียนโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์
(จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจเครื่องมือวิจัย

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสกลนคร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ
เครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัย
ให้มีความเหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จรูไรรัตน์ นันทนิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดี บัณฑิตวิทยาลัย ต.สิงห์

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503

ปรัชญานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย ท่านที่ 2

ที่ ศร 6806/ 3851



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

5 พฤศจิกายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย
เรียน ดร.วัลย์พรรณ บุญมี

ด้วย นางสาวสมิหลา ลิ้มเจียสพงษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: เด็กนักเรียนโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพฑูริย์
(จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจเครื่องมือวิจัย

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ
เครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาจะได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัย
ให้มีความเหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จิวไรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดี บัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น
โทรศัพท์ 0-2849-7502
โทรสาร 0-2849-7503

ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย ท่านที่ 3

ที่ ศธ 6806/ 3452



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
22 ถนนบรมราชชนนี ดลิ่งชั้น
กรุงเทพฯ 10170

5 พฤศจิกายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ดร.ชัตติยา ต้วงสาราญ

ด้วย นางสาวสมิหลา ลิ้มเจียสพงษ์ นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้สร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อประกอบการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง
“การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: เด็กนักเรียนโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบุลย์
(จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี” และจำเป็นต้องมีผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจเครื่องมือวิจัย

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ
เครื่องมือวิจัยให้กับนักศึกษา เพื่อนักศึกษาค้นคว้าได้นำข้อเสนอแนะที่ได้ไปปรับปรุงคุณภาพเครื่องมือการวิจัย
ให้มีความเหมาะสมในการทำวิทยานิพนธ์ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.จวิรรัตน์ นันทานิช)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดี บัณฑิตวิทยาลัย ดลิ่งชั้น

โทรศัพท์ 0-2849-7502

โทรสาร 0-2849-7503



แบบสอบถามเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

ของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมิน EF

คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง: โปรดพิจารณาแบบสอบถามเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรื่อง “การออกแบบสื่อเพื่อส่งเสริมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ กรณีศึกษา: เด็กนักเรียนโรงเรียนวัดสังฆารพิมลไพบุลย์ (จันทานุกุล) จังหวัดนนทบุรี” ว่ามีความสอดคล้องตามแบบประเมิน EF และวัตถุประสงค์ที่กำหนดหรือไม่ แล้วเขียนผลการพิจารณาโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง “คะแนนพิจารณา” ตามความเห็นของท่านดังนี้

แน่ใจว่าตรงตามวัตถุประสงค์ ค่าระดับคะแนน +1

ไม่แน่ใจว่าตรงตามวัตถุประสงค์ ค่าระดับคะแนน 0

ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ ค่าระดับคะแนน -1

ข้อที่	รายการ	คะแนนพิจารณา		
		+1	0	-1
จำเพื่อใช้งาน (Working memory)				
1.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง ‘การแบ่งปัน’ และสามารถทำตามได้			
2.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง ‘การช่วยเหลือ’ และสามารถทำตามได้			
3.	เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง ‘การเสียสละ’ และสามารถทำตามได้			
ยับยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory control)				
4.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การแบ่งปันในการทำกิจกรรม			
5.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การช่วยเหลือในการทำกิจกรรม			
6.	เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การเสียสละในการทำกิจกรรม			
ยืดหยุ่นความคิด (Shift/Cognitive flexibility)				
7.	เด็กรู้จักแบ่งปันสิ่งของให้กับคนที่ไม่รู้จักนอกจากเพื่อน			
8.	เด็กรู้จักช่วยเหลือคนที่ไม่รู้จักนอกจากเพื่อนในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ			

ข้อที่	รายการ	คะแนนพิจารณา		
		+1	0	-1
9.	เด็กยอม เสียดส สิ่งของของตนเมื่อเพื่อนขาด/ต้องการ			
ควบคุมอารมณ์ (Emotional control)				
10.	เมื่อไม่ได้รับการ แบ่งปัน เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง			
11.	เมื่อไม่ได้รับการ ช่วยเหลือ เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง			
12.	เมื่อไม่ได้รับการ เสียดส เด็กไม่แสดงออกซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ใช้ความรุนแรง			
จดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention)				
13.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก แบ่งปัน และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย			
14.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย			
15.	เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก เสียดส และสนใจจดจ่อกับงานที่เหมาะสมกับวัย			
การติดตามประเมินตนเอง (Self-monitoring)				
16.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ แบ่งปัน กับคนรอบข้างในแต่ละวัน			
17.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ ช่วยเหลือ กับคนรอบข้างในแต่ละวัน			
18.	เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ เสียดส กับคนรอบข้างในแต่ละวัน			
ริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)				
19.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก			
20.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม ช่วยเหลือ เพื่อนๆ และคนรอบข้างเมื่อเดือดร้อนได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก			

ข้อที่	รายการ	คะแนนพิจารณา		
		+1	0	-1
21.	เด็กสามารถคิดริเริ่ม เสียดส สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก เช่น ชวนเพื่อนมาบริจาคสิ่งของ			
วางแผน จัดระบบดำเนินการ (Planning & Organizing)				
22.	เด็กสามารถวางแผนการ แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนได้ เมื่อมีสิ่งของหลายสิ่ง			
23.	เด็กสามารถ ช่วยเหลือ เพื่อนเก็บของหลังเลิกเล่น			
24.	เด็กสามารถจัดการสิ่งของต่างๆ เพื่อ เสียดส สิ่งของได้			
มุ่งเป้าหมาย (Goal-directed persistence)				
25.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ แบ่งปัน			
26.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ ช่วยเหลือ			
27.	เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยการ เสียดส			
รวม				





ภาคผนวก ง

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ
แบบประเมิน EF คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. นางจิราภรณ์ บุญไกรสร ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสังวรพิมลไพบูลย์ (จันทานุกูล) จังหวัดนนทบุรี
2. ดร.วลัยพรรณ บุญมี
3. ดร.ชัตติยา ดั่งสำราญ

ประเด็นการประเมิน	ผลการพิจารณา			รวม	ค่า IOC	ความหมาย
	1	2	3			
จำเพื่อใช้งาน (Working memory)						
1. เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การแบ่งปัน' และสามารถทำตามได้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
2. เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การช่วยเหลือ' และสามารถทำตามได้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
3. เด็กสามารถจำเรื่องราวของนิทานที่สอนถึงความมีน้ำใจในเรื่อง 'การเสียสละ' และสามารถทำตามได้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
ยับยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory control)						
4. เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ แบ่งปัน ในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
5. เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ ช่วยเหลือ ในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
6. เด็กคิดไตร่ตรองโดยใช้การ เสียสละ ในการทำกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

ประเด็นการประเมิน	ผลการพิจารณา			รวม	ค่า IOC	ความหมาย
	1	2	3			
ยืดหยุ่นความคิด (Shift/Cognitive flexibility)						
7. เด็กรู้จัก แบ่งปัน สิ่งของให้กับคนที่ไม่รู้จัก นอกจากเพื่อน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
8. เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ คนที่ไม่รู้จักนอกจากเพื่อน ในเรื่องเล็กๆ น้อยๆ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
9. เด็กยอม เสียสละ สิ่งของของตนเมื่อเพื่อนขาด/ ต้องการ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
ควบคุมอารมณ์ (Emotional control)						
10. เมื่อไม่ได้รับการ แบ่งปัน เด็กไม่แสดงออกซึ่ง ความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ ใช้ความรุนแรง	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
11. เมื่อไม่ได้รับการ ช่วยเหลือ เด็กไม่แสดงออก ซึ่งความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดย ไม่ใช้ความรุนแรง	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
12. เมื่อไม่ได้รับการ เสียสละ เด็กไม่แสดงออกซึ่ง ความไม่พอใจ ไม่ระเบิดอารมณ์ฉุนเฉียว โดยไม่ ใช้ความรุนแรง	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
จดจ่อใส่ใจ (Focus/Attention)						
13. เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก แบ่งปัน และสนใจจดจ่อกับงานที่ เหมาะสมกับวัย	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
14. เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก ช่วยเหลือ และสนใจจดจ่อกับงานที่ เหมาะสมกับวัย	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
15. เมื่อทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นวาดรูประบายสี เด็กรู้จัก เสียสละ และสนใจจดจ่อกับงานที่ เหมาะสมกับวัย	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

ประเด็นการประเมิน	ผลการพิจารณา			รวม	ค่า IOC	ความหมาย
	1	2	3			
การติดตามประเมินตนเอง (Self-monitoring)						
16. เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ แบ่งปัน กับคนรอบข้างในแต่ละวัน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
17. เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ ช่วยเหลือ กับคนรอบข้างในแต่ละวัน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
18. เด็กสามารถประเมินตนเองได้ว่าตนเองได้มีการ เสียสละ กับคนรอบข้างในแต่ละวัน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
ริเริ่มและลงมือทำ (Initiating)						
19. เด็กสามารถคิดริเริ่ม แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
20. เด็กสามารถคิดริเริ่ม ช่วยเหลือ เพื่อนๆ และคนรอบข้างเมื่อเดือดร้อนได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
21. เด็กสามารถคิดริเริ่ม เสียสละ สิ่งของให้กับเพื่อนๆ และคนรอบข้างได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องมีคนบอก เช่น ชวนเพื่อนมาบริจาคสิ่งของ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
วางแผน จัดระบบดำเนินการ (Planning & Organizing)						
22. เด็กสามารถวางแผนการ แบ่งปัน สิ่งของให้กับเพื่อนได้ เมื่อมีสิ่งของหลายสิ่ง	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
23. เด็กสามารถ ช่วยเหลือ เพื่อนเก็บของหลังเลิกเล่น	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
24. เด็กสามารถจัดการสิ่งของต่างๆ เพื่อ เสียสละ สิ่งของได้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
มุ่งเป้าหมาย (Goal-directed persistence)						
25. เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วยวิธีการ แบ่งปัน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

ประเด็นการประเมิน	ผลการพิจารณา			รวม	ค่า IOC	ความหมาย
	1	2	3			
26. เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วย การช่วยเหลือ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
27. เด็กร่วมฝ่าฟันอุปสรรคจนเล่นเกมจบได้ด้วย การเสียสละ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวสมิทธา ลิ้มเจียสพงษ์
วัน เดือน ปี เกิด	8 พฤษภาคม 2536
สถานที่เกิด	มหาสารคาม
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2558 สำเร็จการศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ วิชาเอกการออกแบบ แอนิเมชัน มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	84/131 หมู่ 3 ซอย 11 หมู่บ้านอบลชาติ 1 ต.บางรักน้อย ถ.รัตนวิบูลย์ อ. เมือง จ.นนทบุรี 11000

