



การสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาติวิถี
เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย
กรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี



โดย
นางสาวตรีรัตน์ วิทยาปรีชากุล

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2563

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร









การสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาตีวิตี
เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย
กรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2563
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

DESIGNING EXPERIENCE MODEL USING NATURAL APPROACH CONCEPT
TO PROMOTE MORALITY AND ETHICS FOR EARLY CHILDHOOD
A CASE STUDY : PANYA WIMUTTI FOUNDATION, SUPHANBURI



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts DESIGN ARTS
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2020
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ การสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาติวิถี
เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย
กรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี

โดย ตรีรัตน์ วิทยาปรีชากุล

สาขาวิชา ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก รองศาสตราจารย์ ร.ต.อ.ดร. อนุชา แผงเกษร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

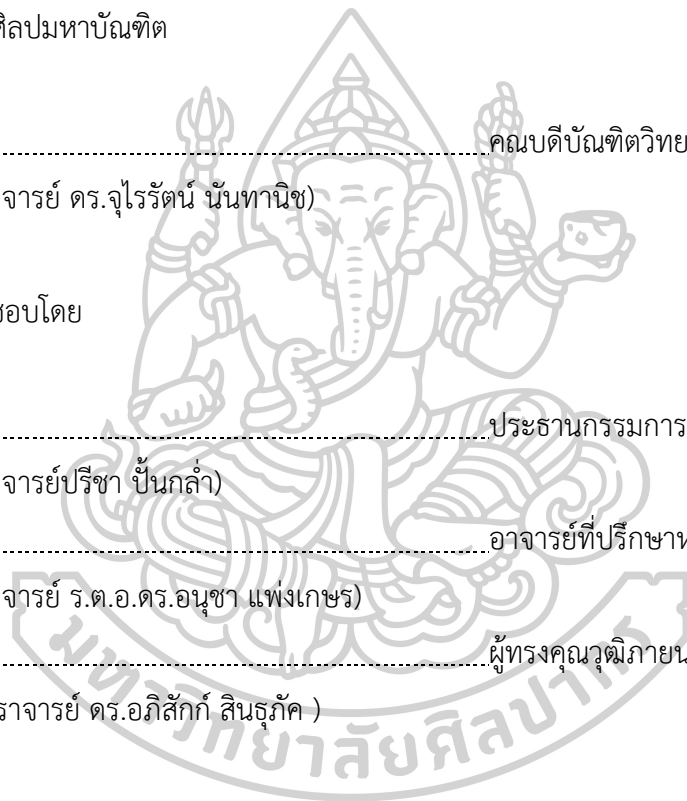
..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นเกล้า)

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

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สิ้นธุภาค)



61156304 : ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโทบัณฑิต

คำสำคัญ : การออกแบบประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาติวิถี, การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัย, ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี

นางสาว ตรีรัตน์ วิทยาปรีชากุล: การสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาติวิถีเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัยกรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ร.ต.อ.ดร. อนุชา แผงเกษร

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาติวิถีเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัย กรณีศึกษามูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ. สุพรรณบุรี โดยการศึกษาบริบทในพื้นที่ และนำข้อมูลที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ เพื่อใช้เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัยทางอ้อม โดยมีชื่อว่า ธรรมรอบบ้านจอมปลวก ประกอบด้วยหนังสือภาพ เกมกระดาน เกมการ์ด และเกมต่อภาพ สร้างตัวอย่างแนวทางการต่อยอดแบรนด์ ธรรมรอบบ้าน จากนั้นนำผลงานการออกแบบเผยแพร่สู่กลุ่มเป้าหมายและประเมินผลการศึกษา โดยพบว่าแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับกรณีสศึกษานั้น ปัจจัยในการออกแบบรูปแบบประสบการณ์ควรเป็นพื้นที่ สื่อหรือกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมกิจกรรมครอบครัวในชีวิตประจำวัน สามารถต่อยอดไปสู่พื้นที่ชุมชนได้ ประเด็นที่ควรส่งเสริมคือ ความมีวินัย ความประหยัด และความสะอาด โดยควรมีกระบวนการให้เด็ก ได้เริ่มต้นจากการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติ โดยใช้สื่อทางอ้อม ในการออกแบบจากแนวคิดธรรมชาตินั้น ผู้วิจัยนำผลวิจัยมาเชื่อมโยงกับประเด็นที่ควรส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยคือเรื่องความมีวินัย เปรียบเทียบกับพฤติกรรมของปลวก ทำให้ได้แนวคิดธรรมคุณรอบกองดิน โดยแนวคิดมีความหมายนัยยะถึงเรื่องของธรรมะที่ให้คุณประโยชน์ในเรื่องของความมีวินัย จากพฤติกรรมรอบกองดินของปลวกแสดงให้เห็นว่าความมีวินัยนั้นเป็นสิ่งสำคัญ ในการใช้ชีวิตในชีวิตประจำวัน และการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ต่าง ๆ และจากการนำผลงานการออกแบบไปประเมินโดยคณาจารย์, ผู้ทรงคุณวุฒิ และกลุ่มเป้าหมาย พบว่าภาพรวมของด้านเนื้อหาและการออกแบบอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก ด้านการใช้สื่อและกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ที่ดี ด้านคุณค่าสามารถส่งเสริมคุณธรรมและจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัยอยู่ในเกณฑ์ที่ดีมาก

61156304 : Major DESIGN ARTS

Keyword : PROMOTE MORALITY AND ETHICS FOR EARLY CHILDHOOD, PANYA WIMUTTI FOUNDATION SUPHANBURI, DESIGNING EXPERIENCE MODEL THROUGH NATURAL APPROACH CONCEPT

MISS TRAIRAT WITTAYAPREECHAKUL : DESIGNING EXPERIENCE MODEL USING NATURAL APPROACH CONCEPT TO PROMOTE MORALITY AND ETHICS FOR EARLY CHILDHOOD A CASE STUDY : PANYA WIMUTTI FOUNDATION, SUPHANBURI THESIS ADVISOR : ASSOC.PROF.POL.CAPT ANUCHA PANGKESORN, (Ph.D.)

This research aims to create an experience model using natural approach concept to promote morality and ethics for early childhood through studying a case of Panya Wimutti Foundation, Suphanburi. The study evaluated the context of promoting morality in the area, applied the information to the experience design to create media named “Tham-rob-bann-jom-pluak”, aims to help promoting early childhood morality indirectly including a playbook, a board game, mini games, besides, provided an example of brand strategy “Tham-rob-bann”. Then, published the design to the target audience and evaluate the study. The results showed that key elements of the experience design should be the area, media or activities that support family activities in daily life also the community. Moral subjects that should be promoted are discipline, savings and cleanliness. The process should let children learning then leading them to practice by using indirect media such as books, games, toys. For the natural approach concept, the researcher linked the research findings about moral subjects that early childhood should be encouraged to the behavior of the living organism in nature. Resulting in the “virtue around the mound” concept which implies the behavior of termites around the mound showing that discipline is important, especially for living in daily life and survive. After the evaluation by teachers, qualified persons and the target group. The overview in terms of content and design was very good, media usage and activities was good, in terms of values, it can promote morality for early childhood at a very good level.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากปัญหาสถานการณ์การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัยในปัจจุบัน รวมถึงสถานการณ์โรคระบาดโควิด ส่งผลกระทบต่อองค์กรที่ทำกิจกรรมให้ที่ไม่สามารถทำกิจกรรมทางสังคมได้ ผู้วิจัยจึงใช้ศิลปะการออกแบบและแนวคิดจากธรรมชาติเป็นแรงบันดาลใจในการแก้ไขปัญหา

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ร.ต.อ.ดร.อนุชา พ่างเกษร ที่ชี้แนวทางในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ แนะนำวิธีการศึกษาค้นคว้าข้อมูล การลงพื้นที่ และการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น รวมถึงการพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบ และเคียงข้างไม่ให้อยู่ห่างในการทำวิทยานิพนธ์ ตลอดจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบคุณอาจารย์ทุกท่านในหลักสูตรศิลปะการออกแบบ สาขานิเทศศิลป์ ที่ได้ให้ความรู้ให้คำแนะนำในการพัฒนากระบวนการความคิด และการสร้างสรรค์งานออกแบบ และเห็นถึงความตั้งใจในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ของผู้วิจัย

ข้าพเจ้าขอขอบคุณทุกคนในครอบครัวข้าพเจ้า รวมถึงทุกคนในธรรมสถาน และป่าหิมพานต์เป็นอย่างมากที่ให้ความช่วยเหลือและให้การสนับสนุน และให้กำลังใจในวันที่ท้อแท้อย่างเต็มที่ ขอขอบคุณเพื่อนๆ ทุกคนที่ให้ความช่วยเหลือ รับฟัง สร้างกำลังใจให้ข้าพเจ้าตลอดระยะเวลาที่ทำวิทยานิพนธ์นี้ สุดท้ายนี้ หวังเพียงว่าวิทยานิพนธ์เล่มนี้จะเป็นประโยชน์และสามารถสร้างแรงบันดาลใจ สร้างคุณค่า เกิดประโยชน์ต่อไป

ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์.....	3
สมมติฐานในการศึกษา.....	4
ขอบเขตการศึกษา.....	4
คำนิยามศัพท์.....	6
วิธีดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์.....	8
ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	8
อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า.....	10
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม.....	11
1. ศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	12
1.1 การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม.....	12
ความหมายและความสำคัญของคุณธรรมจริยธรรม.....	12
ทฤษฎี ปัจจัยและแนวทางการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม.....	13
การวัดและประเมินผลคุณธรรมจริยธรรม.....	15

1.2 ทฤษฎี และปัจจัยของแนวคิดธรรมชาตวิถึ	18
การศึกษาธรรมชาติ.....	18
1.3 เด็กปฐมวัย	20
จิตวิทยา พัฒนาการ การรับรู้ และพฤติกรรม	20
1.4 มूलนิธิปัญญาวิมุติ.....	21
1.5 การออกแบบ	30
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	34
2.1 งานวิจัยและกรณีศึกษาในประเทศ	34
2.2 งานวิจัยและกรณีศึกษาในต่างประเทศ.....	36
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	39
1. การคัดเลือก และรวบรวมข้อมูล	40
1.1 แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ	40
1.2 แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ	40
2. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	40
3. การสุ่มตัวอย่าง.....	41
4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	41
4.1 ส่วนที่ 1 เครื่องมือที่ใช้กับการศึกษาปัญหา	42
4.2 ส่วนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวัตถุประสงค์ที่ 1	45
4.3 ส่วนที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวัตถุประสงค์ 2.....	46
4.4 ส่วนที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวัตถุประสงค์ 3.....	51
5. การวิเคราะห์ข้อมูล	53
6. สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลและผลการวิเคราะห์ข้อมูลสู่แนวทางการออกแบบ	54
7. การดำเนินการออกแบบ.....	57
8. การประเมินผลงานการออกแบบ	63

บทที่ 4	อภิปรายผลการศึกษา	64
ส่วนที่ 1	อภิปรายผลการวิเคราะห์ข้อมูล (ก่อนการออกแบบ).....	66
	อภิปรายผลการศึกษาวัตถุประสงค์ 1	66
	อภิปรายผลการศึกษาวัตถุประสงค์ 2.....	71
	อภิปรายผลการศึกษาวัตถุประสงค์ 3.....	72
ส่วนที่ 2	อภิปรายผลงานออกแบบ	75
1.	Play Experience Design (Toy & instructional media).....	76
1.1	หนังสือภาพ (Playbook).....	79
1.2	เกมกระดาน (Board game)	81
1.3	เกมเสริม (Mini game).....	86
1.3.1	สื่อและกิจกรรมในบ้าน.....	87
1.3.2	สื่อและกิจกรรมนอกบ้าน	91
1.3.3	สื่อและกิจกรรมรอบบ้าน.....	94
2.	Visual & Communication (branding).....	95
ส่วนที่ 3	การประเมินผล (หลังการออกแบบ)	100
1.	ประเมินคุณภาพสื่อโดยความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	100
2.	ประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมาย	104
บทที่ 5	สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ	110
รายการอ้างอิง.....		113
ประวัติผู้เขียน.....		135

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 วิเคราะห์คุณธรรมจริยธรรมที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 12 ข้อตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	18
ตารางที่ 2 ตารางบันทึกการศึกษาข้อมูลธรรมชาติของปลวก.....	48
ตารางที่ 3 ตารางบันทึกการศึกษาข้อมูลธรรมชาติของปลวก (ต่อ) โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	49
ตารางที่ 4 ตารางบันทึกการศึกษาข้อมูลธรรมชาติของปลวก (ต่อ) โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	50
ตารางที่ 5 กิจกรรม Workshop การสัมภาษณ์เด็กปฐมวัย โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563....	51
ตารางที่ 6 ส่วนที่ 1 ตารางวิเคราะห์แนวทางการออกแบบ โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	59
ตารางที่ 7 ส่วนที่ 2 ตารางวิเคราะห์แนวทางการออกแบบ ส่วนที่ 2	60
ตารางที่ 8 ส่วนที่ 3 ตารางวิเคราะห์แนวทางการออกแบบ ส่วนที่ 3	61
ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญผลงานออกแบบ “ธรรมรอบบ้าน” โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน.....	103
ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการใช้ผลงานออกแบบสื่อ “ธรรมรอบบ้าน” โดยเด็กผู้ทำกิจกรรม 3 คน และครู/ผู้ดูแลกิจกรรม 5 คนผู้ปกครองจำนวน 5 คน.....	109

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
รูปที่ 1 SWOT Analysis โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	3
รูปที่ 2 Stakeholder โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	5
รูปที่ 3 ขั้นตอนและกระบวนการศึกษา โดยตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	8
รูปที่ 4 ธรรมสถาน “สู่ยชุ่น” จังหวัดสุพรรณบุรี โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	21
รูปที่ 5 วิเคราะห์ Site Analysis พื้นที่ธรรมสถาน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	22
รูปที่ 6 ตึกธรรมสถานชั้น 1 โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	23
รูปที่ 7 บรรยากาศห้องบรรยายธรรมะ ชั้น 2 โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	23
รูปที่ 8 บรรยากาศห้องพระ ชั้น 3 โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	23
รูปที่ 9 ลิฟต์ โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	24
รูปที่ 10 พื้นที่ใช้สอยทำงาน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	24
รูปที่ 11 บรรยากาศโรงครัว โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	25
รูปที่ 12 บรรยากาศที่พัก โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	25
รูปที่ 13 บรรยากาศโรงรถ โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	26
รูปที่ 14 บรรยากาศรอบตึก โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	26
รูปที่ 15 ทางเดินสุขภาพ โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	27
รูปที่ 16 แปลงผักสวนครัว โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	27
รูปที่ 17 สวนพืชพันธุ์ โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	27
รูปที่ 18 ผู้ดูแลธรรมสถาน นายสำลี ปานศรีแก้ว โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	28
รูปที่ 19 ผู้ดูแลธรรมสถาน นางจินดา พิสุทธิสกุลรัตน์ โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	28
รูปที่ 20 รูปภาพบริษัทโดยรอบธรรมสถาน โดย google map, 2563.	29
รูปที่ 21 หนังสือเล่นกับดอกไม้ใบหญ้า.	34

รูปที่ 22 ชุดนิทานอ่านแรป	35
รูปที่ 23 นิทานมงคล ๓๘ ประการ.....	35
รูปที่ 24 เกม SatiAdventure	35
รูปที่ 25 Chutes and Ladders (Erin Cadigan)	36
รูปที่ 26 Planetary Game	37
รูปที่ 27 Tumi-isi	37
รูปที่ 28 The Empathy Card Game ที่มา : www.todaysparent.com	37
รูปที่ 29 ขั้นตอนและกระบวนการศึกษา โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563	39
รูปที่ 30 ภาพการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ดูแล โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	42
รูปที่ 31 การวิเคราะห์ SWOT โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	42
รูปที่ 32 Stakeholder กลุ่มเป้าหมาย โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	43
รูปที่ 33 Site analysis พื้นที่ธรรมสถาน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	43
รูปที่ 34 Customer journey ธรรมสถาน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	44
รูปที่ 35 ภาพการลงพื้นที่ แจกแบบสอบถาม โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	45
รูปที่ 36 การจัดกิจกรรมธรรมแรลลี่เพื่อเก็บข้อมูล โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	46
รูปที่ 37 ภาพการลงพื้นที่ศึกษาธรรมชาติ โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	46
รูปที่ 38 Model กระบวนการศึกษาธรรมชาติ โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	47
รูปที่ 39 เครื่องมือในการเก็บข้อมูลแนวทางการออกแบบกลุ่ม โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	52
รูปที่ 40 ทดลองใช้สื่อและประเมินโดยผู้ดูแลและผู้ปกครอง โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563. ..	52
รูปที่ 41 การวิเคราะห์ Concept โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	57
รูปที่ 42 Concept โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	58
รูปที่ 43 Mood & Tone โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	58
รูปที่ 44 แสดงขอบเขตงานออกแบบโดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	62

รูปที่ 45 กรอบความคิดที่ใช้ในการวิจัย โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	64
รูปที่ 46 ผลงานการสร้างสรรค์ จากเรื่องราวของปลวก	73
รูปที่ 47 ธรรมรอบบ้านจอมปลวก โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	76
รูปที่ 48 การออกแบบภาพประกอบธรรมนอกบ้าน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	77
รูปที่ 49 การออกแบบภาพประกอบธรรมในบ้าน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	78
รูปที่ 50 การออกแบบภาพประกอบธรรมในบ้าน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	79
รูปที่ 51 Playbook Prototype 1 โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	79
รูปที่ 52 ผลการพัฒนา Playbook โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.	80
รูปที่ 53 ภาพประกอบ playbook โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	80
รูปที่ 54 Board Game รอบบ้าน Prototype 1	81
รูปที่ 55 Board Game รอบบ้าน Prototype 2	81
รูปที่ 56 Board Game รอบบ้าน ผลงานพัฒนา	82
รูปที่ 57 Card game เรียนรู้รอบบ้าน	82
รูปที่ 58 แบบร่าง กระเป๋าใส่ Board Game รอบบ้าน ผลงานพัฒนา	83
รูปที่ 59 อุปกรณ์ Board Game รอบบ้าน Prototype 3	84
รูปที่ 60 Board Game รอบบ้าน	85
รูปที่ 61 ลูกกระดาน Board Game รอบบ้าน Prototype 3	85
รูปที่ 62 ภาพรวมของเกมเสริม	86
รูปที่ 63 การ์ดในบ้าน กิจวัตรประจำวัน Prototype 1	87
รูปที่ 64 แบบร่างที่วางการ์ด	88
รูปที่ 65 ที่วางการ์ด Prototype 2	89
รูปที่ 66 ผลงานพัฒนา การ์ดในบ้าน กิจวัตรประจำวัน.....	89
รูปที่ 67 ผลงานพัฒนา ที่วางการ์ด.....	90
รูปที่ 68 การ์ดนอกบ้าน Prototype 2	91

รูปที่ 69 จีจ็ชอภาพ Prototype 1.....	92
รูปที่ 70 การ์ดนอกรบ้าน Prototype 3.....	92
รูปที่ 71 ผลงานการพัฒนาเกมจีจ็ชอภาพ.....	93
รูปที่ 72 ผลงานพัฒนา MINIGAME การ์ดจับคู่ รอบบ้าน.....	94
รูปที่ 73 Logo prototype 1 โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	95
รูปที่ 74 Brand Guideline โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	96
รูปที่ 75 แบนด์ Background โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	97
รูปที่ 76 ภาพวิเคราะห์ Brandding โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	98
รูปที่ 77 การต่อยอดสู่ website โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.....	99



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

สถานการณ์ของประเทศไทย ณ ปัจจุบันจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ได้มีการประเมินสภาพแวดล้อมการพัฒนาประเทศไทยโดยระบุสถานการณ์และแนวโน้มภายในปัจจุบันว่า พฤติกรรมเด็กและเยาวชนส่วนใหญ่ ยังมีปัญหาด้านคุณธรรมจริยธรรม และไม่ตระหนักถึงความสำคัญของระเบียบวินัย ความซื่อสัตย์ การมีจิตสาธารณะ เด็กปฐมวัยยังมีพัฒนาการที่ล่าช้ากว่าวัยเพราะครอบครัวไม่มี ความรู้และขาดเวลาในการเลี้ยงดูอย่างเหมาะสม ซึ่งเผยให้เห็นว่าเด็กและเยาวชนในประเทศไทยเผชิญวิกฤตความเสื่อมถอยด้านคุณธรรมจริยธรรม โดยจะพบเห็นข่าวสารจากสื่อมวลชนต่าง ๆ ที่ปรากฏ สอดคล้องกับรายงานของยูนิเซฟประเทศไทย ได้ระบุปัญหาเกี่ยวกับเด็กปฐมวัยในปัจจุบันว่าในประเทศไทยมีเด็กปฐมวัยเป็นจำนวนมากที่ขาดการดูแลและขาดการกระตุ้นพัฒนาการอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะคนในครอบครัวยังขาดการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้กับลูกเล็ก และยิ่งในช่วงเวลานี้ที่เกิดไวรัส COVID19 ยิ่งส่งผลให้สถานการณ์ตึงเครียด ทั้งในครอบครัวและโรงเรียน ยิ่งองค์กรที่ทำงานส่งเสริมด้านคุณธรรมจริยธรรมยิ่งเป็นเรื่องที่ยากลำบาก

ซึ่งการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมเป็นเรื่องที่สำคัญยิ่งสำหรับเด็กปฐมวัย โกสินทร์ รังสิยาพันธ์ กล่าวไว้ว่า คุณธรรมเป็นสิ่งที่ดีงามที่ควรปลูกฝัง และดำรงไว้ ซึ่งเด็กในวัยนี้สมควรปลูกฝังและเป็นวัยมีอัตราการเจริญเติบโตทุกด้านทั้งร่างกาย สังคม จิตใจและปัญญา เป็นช่วงเวลาที่มีโอกาสทองของการเรียนรู้เปิดกว้างเต็มที่ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สำคัญ ที่ต้องปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมซึ่งถ้าเด็กไม่ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ในช่วงวัยที่เหมาะสม ผ่านช่วงเวลาที่ดีที่สุดของการเรียนรู้เรื่องนั้น ๆ ไปแล้ว การพัฒนาในภายหลังจะทำได้ค่อนข้างยาก การส่งเสริมพัฒนาเด็กในช่วงวัย 3-6 ปี นี้จึงถือได้ว่าเป็นระยะเวลาที่สำคัญที่สุดในการอบรมกล่อมเกลา และปลูกฝังให้เด็กเป็นคนดี เด็กซึ่งถือว่าเป็นรากฐานและอนาคตของชาติ การพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยทั้งด้านความสามารถในการเรียนรู้และคุณธรรมจริยธรรม จะช่วยสร้างความเจริญทั้งในครอบครัว สังคม สู่เศรษฐกิจของประเทศ การแก้ไขปัญหา และส่งเสริมเด็กปฐมวัยจึงเป็นส่วนสำคัญมาก

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหา การส่งเสริมในด้านคุณธรรมและจริยธรรม ข้าพเรื่อง วุฒิจันทร์ (2524 : 76-77) ได้กล่าวว่า การปลูกฝัง

และหล่อหลอมคุณธรรมจริยธรรม ให้เด็กสมควรทำตามความมุ่งหมายของการศึกษา ซึ่งในแผนการศึกษาแห่งชาติ สถาบันครอบครัว โรงเรียนและหน่วยงานเป็นผู้มีส่วนที่สำคัญที่สุดในการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็ก และยังเกี่ยวเนื่องกับองค์กรที่เกี่ยวข้องกับทางศาสนา และมูลนิธิที่ทำงานพัฒนาสังคม ที่จะมีส่วนร่วมพัฒนา ผู้ศึกษาจึงศึกษาตัวอย่างของการดำเนินงานพัฒนากิจกรรม ด้าน การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเยาวชน จากมูลนิธิปัญญาวิมุตติที่เป็นหนึ่งองค์กรที่ดำเนินงานส่งเสริมเรื่องคุณธรรมจริยธรรม ที่มีอยู่ทั่วประเทศไทยได้ประสบปัญหาในเรื่องนี้ และได้ลงพื้นที่ศึกษาปัญหาเพื่อค้นหาปัญหาที่แท้จริงทั้งปัจจัยภายในและภายนอก รวมถึงแรงบันดาลใจและแนวทางการแก้ปัญหาเกิดข้อค้นพบว่าสถานการณ์ปัจจุบันหลายองค์กรไม่สามารถดำเนินกิจกรรมการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมในรูปแบบเดิมอย่างที่ผ่านมาได้ ทั้งยังขาดการส่งเสริมในครอบครัวไม่มีเวลาให้กับบุตร และจากการลงพื้นที่ศึกษากรณีศึกษาในพื้นที่มูลนิธิปัญญาวิมุตติพบว่าการเรียนรู้เรื่องคุณธรรมจริยธรรมเป็นที่เรื่องที่เด็กยากจะเข้าถึงเกิดเป็นประสบการณ์ที่น่าเบื่อ และยากที่จะนำไปใช้ในชีวิตรอบตัว เพราะเป็นนามธรรมสูง ทั้งยังขาดกิจกรรมที่ต่อเนื่อง ขาดพื้นที่และอุปกรณ์ที่เหมาะสมในการส่งเสริมกิจกรรมให้แก่เด็กปฐมวัย โดยจากข้อมูลรายชื่อสมาชิกมูลนิธิปัญญาวิมุตติปัจจุบัน (2562) ระบุจำนวนสมาชิกทั้งหมด 9,631 คน ที่เป็นสมาชิก แต่พบเวลาในวันปกติ มีเพียง 4-8 คน ที่จะเข้ามายังธรรมสถานและเป็นเพียงกลุ่มวัยผู้ใหญ่และวัยรุ่น กิจกรรมที่จัดให้กับเด็กมีขึ้นเพียงปีละ 2 ครั้ง เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมที่มาประจำมีเพียงส่วนน้อยและไม่กลับเข้ามาเข้าร่วมอีก สอดคล้องกับปัญหาที่เกิดขึ้นผลกระทบของปัญหาสถานการณ์ทั้งเรื่องขาดการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม รวมถึงสถานการณ์โควิดยิ่งทำให้พื้นที่โดยรอบก็ขาดการไปทำกิจกรรม และ ขาดการเรียนรู้และปลูกฝัง

ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าปัญหาเหล่านี้ล้วนเป็นเพราะสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปและประสบการณ์เดิมที่ไม่น่าประทับใจผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะศึกษาเรื่อง “การสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาตวิถีสื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย กรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี” โดยจากคำที่กล่าวว่าธรรมะคือธรรมชาติ ผู้วิจัยจึงจะใช้การศึกษาธรรมชาติบริบทรอบตัวของพื้นที่ปัญหานั้นมาเป็นแรงบันดาลใจ ในการแก้ปัญหาด้วยงานออกแบบให้แก่เด็กปฐมวัย เพื่อองค์กรหรือธรรมสถาน เพื่อให้ส่งมอบการเรียนรู้สู่การส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัวโดยให้เกิดการปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน และสามารถไปต่อยอดสร้างสรรค์กิจกรรมได้เองอย่างยั่งยืน

	โอกาส Opportunities	อุปสรรค Threats
จุดแข็ง Strength	<ol style="list-style-type: none"> 1. ช่องโหว่ผู้ปกครองกำลังมองหากิจกรรมให้กับบุตรหลาน 2. เรื่องของคุณธรรมจริยธรรมเป็นเรื่องที่ทุกครอบครัวมีปัญหาและต้องการปลูกฝัง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ช่องโหว่ทำให้พื้นที่ไม่สามารถทำกิจกรรมได้ 2. ไม่สามารถทำกิจกรรมเป็นหมู่คณะได้ 3. เด็กๆจะมีข้อจำกัดในเรื่องของเนื้อหาและวัสดุ
จุดอ่อน Weakness	<p>จุดแข็ง เพิ่มโอกาส</p> <p>ช่องโหว่ผู้ปกครองกำลังมองหากิจกรรมให้กับบุตรหลาน เรื่องของวัฒนธรรมและนำเรื่องธรรมชาติและบริบทพื้นที่มาเป็นจุดสนใจ</p> <p>โอกาส ลดจุดอ่อน</p> <p>ช่องโหว่ผู้ปกครองกำลังมองหากิจกรรมให้กับบุตรหลาน สร้างกิจกรรม สื่อหรืออุปกรณ์ที่สื่อสารธรรมะที่ง่ายต่อการเข้าถึง ให้เกิดการเรียนรู้สู่การปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน และเกิดการต่อยอด ให้เกิดการส่งเสริมที่ยั่งยืน</p>	<p>จุดแข็ง ลดอุปสรรค</p> <p>สร้างสรรค์กิจกรรมที่สามารถใช้ในครอบครัว ใช้วัสดุที่ปลอดภัย และดึงเอกลักษณ์ของพื้นที่ดั้งเดิมและให้เรียนรู้คุณธรรมจากในครอบครัวสู่พื้นที่ชุมชน</p> <p>ลบจุดอ่อน ลดอุปสรรค</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว 2. คุณธรรมจากธรรมชาติที่เป็นเรื่องเข้าถึงได้ง่ายในชีวิตประจำวัน 3. ต่อยอดการเรียนรู้การทำความดี เริ่มต้นจากครอบครัว สู่พื้นที่ธรรมสถาน และ ชุมชน

รูปที่ 1 SWOT Analysis โดย ตรีรัตน์ วิทยาลัยราชภัฏ, 2563.

วัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์

1. ศึกษาทฤษฎีการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ในเด็กปฐมวัยและสำรวจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม
2. ศึกษาทฤษฎีที่เป็นปัจจัยของแนวคิดธรรมชาติวิถี สู่การสร้าง Model ในการศึกษา เพื่อนำมาใช้เป็นกระบวนการออกแบบประสบการณ์ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจากแนวคิดธรรมชาติวิถี
3. วิเคราะห์สังเคราะห์สู่การสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์ ผ่านแนวคิด ธรรมชาติวิถีที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

สมมติฐานในการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาตีวิติเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย กรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี” โดยการสร้างสรรค์งานออกแบบในวิจัยนี้ จะสามารถแก้ปัญหาให้แก่องค์กรธรรมสถาน โรงเรียน ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว โดยให้เกิดการปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน สามารถไปต่อยอดสร้างสรรค์กิจกรรมได้เองอย่างยั่งยืน และผู้วิจัยคาดหวังเป็นอย่างยิ่งว่า แนวคิดธรรมชาตีวิติ จะเป็นโมเดลในการศึกษาเพื่อการสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์จากธรรมชาติที่หมุนเวียนและพัฒนาต่อยอดได้อย่างยั่งยืน

ขอบเขตการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์ ผ่านแนวคิดธรรมชาตีวิติเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย กรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี” นี้ ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตของศึกษาไว้ดังนี้

1 . ขอบเขตด้านเนื้อหา

1.1 ขอบเขตเนื้อหาของการออกแบบ

ตัวแปรต้น : ปัญหาและการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเด็กปฐมวัย, ครอบครัว ,องค์กร

- ศึกษาปัญหาการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย
- ศึกษาพฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย
- ศึกษาแนวทางการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม
- ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย (เด็กปฐมวัย, ผู้ปกครอง, ครู/ผู้ดูแล)
- บริบทของพื้นที่ธรรมสถาน บริเวณชุมชนโดยรอบ ทรัพยากรธรรมชาติ

ตัวแปรตาม : งานออกแบบที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย

- ศึกษาประเภทของสื่อและกิจกรรมที่กระตุ้นการรับรู้ของเด็กปฐมวัย
- ศึกษาการออกแบบสื่อ เกม/การเล่น/กิจกรรม
- ศึกษาการออกแบบนิเทศศิลป์ ด้านการออกแบบกราฟิกสื่อที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

ตัวแปรควบคุม : ทฤษฎีแนวคิดองค์ประกอบการศึกษาธรรมชาติ

- ทฤษฎี และปัจจัยของการศึกษาธรรมชาติ

1.2 ขอบเขตเนื้อหาของการประเมิน

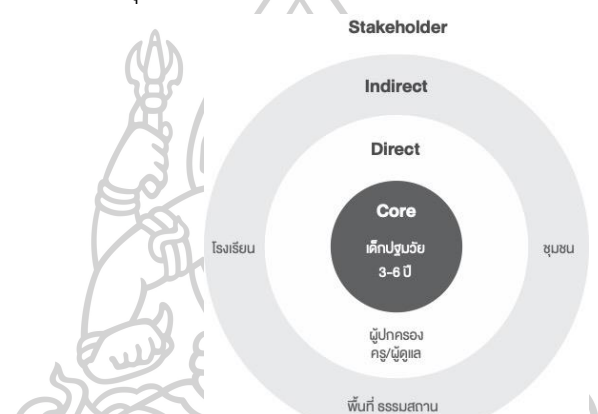
ตัวแปรต้น : รูปแบบประสบการณ์ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย โดยได้แรงบันดาลใจจากผ่านแนวคิดธรรมชาตีวิติ

ตัวแปรตาม : พฤติกรรมด้านจริยธรรมและความพึงพอใจของผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายที่มีต่อรูปแบบประสบการณ์ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัยโดยได้แรงบันดาลใจจากแนวคิดธรรมชาตวิถึ

ตัวแปรควบคุม : ระยะเวลาและความสะดวกของผู้ทำกิจกรรม

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่เป็นตัวแทนประชากร

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ผู้ที่มีส่วนร่วมในงาน (Stakeholder) ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย ควรกำหนดให้ครอบคลุม หรือที่เรียกว่า ผู้ที่มีส่วนร่วมในงาน โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เอาไว้ 3 แบบ



รูปที่ 2 Stakeholder โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

1. **Core** เป้าหมายแกนหลักโดยตรง คือ เด็กปฐมวัยในพื้นที่ชุมชน ต.ทุ่งคอก อ.สองพี่น้อง จ.สุพรรณบุรี
2. **Direct** เป้าหมายโดยตรง คือ กลุ่มประชากรผู้ปกครอง ครู / ผู้ที่ดูแล
3. **Indirect** เป้าหมายทางอ้อม คือ พื้นที่ธรรมสถานปัญญาวิมุตติ โรงเรียน ชุมชนโดยรอบ

3. ขอบเขตด้านพื้นที่

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการศึกษาตามวัตถุประสงค์ ของการเก็บข้อมูล

ศึกษาปัญหาการวิจัย : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ

วัตถุประสงค์ที่ 1 : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์ที่ 2 : พื้นที่ จ.สุพรรณบุรี

วัตถุประสงค์ที่ 3 : ศูนย์เด็กเล็ก ต.ทุ่งคอก อ.สองพี่น้อง จ.สุพรรณบุรี

การวัดประเมินผล : บ้าน/โรงเรียน/พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ

4. ขอบเขตด้านเวลา

ระยะเวลาดำเนินการวิจัย 1 ปี 10 เดือน ระหว่าง เดือน สิงหาคม 2562 – มิถุนายน 2564

5. ขอบเขตด้านงบประมาณ

(โดยประมาณ) 60,000 บาท โดยมีรายละเอียดค่าใช้จ่ายดังนี้

- ค่าดำเนินการวิจัย 10,000 บาท โดยประมาณ
- ค่าเดินทาง 5,000 บาท โดยประมาณ
- ค่าอุปกรณ์ 20,000 บาท โดยประมาณ
- ค่าดำเนินการจัดกิจกรรม 20,000 บาท โดยประมาณ
- ค่าดำเนินงานเผยแพร่การศึกษา 5,000 บาท โดยประมาณ

คำนิยามศัพท์

1. **แนวคิดธรรมชาตวิถึ** ในการศึกษาผู้วิจัยสรุปและให้ความหมายว่าแนวทางการคิดที่ตั้งต้นจากการพิจารณาธรรมชาติให้เห็นมุมมองในทางคุณธรรมจริยธรรมและแนวทางสร้างสรรค์ประสบการณ์ โดยเกณฑ์มีเกณฑ์ในการศึกษาดังนี้ 1. เป็นสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว 2. สิ่งที่มีวิถีชีวิต 3. สิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์สร้างขึ้น 4. สามารถเห็นและสัมผัสได้(ประสาทสัมผัสทั้ง5) นำมาวิเคราะห์องค์ประกอบด้าน ระบบ พฤติกรรมองค์ประกอบศิลป์ และ ประสบการณ์ทางประสาทสัมผัส เพื่อที่จะเรียนรู้กลยุทธ์ในการแก้ปัญหาของธรรมชาติที่มีประสิทธิภาพและมีความยั่งยืน เป็นส่วนในการคิดและสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย

2. **เด็กปฐมวัย** ความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554) เด็กวัยก่อนเรียนหรือปฐมวัย หมายถึง อายุระหว่าง 2 - 6 ปี ในการวิจัยผู้วิจัยจึงกำหนดกลุ่มศึกษาเด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 3 - 6 ปี (ปัจจุบันอยู่ในกลุ่มช่วงวัย Generation Alpha) เป็นกลุ่มเป้าหมายในการศึกษา

3. **การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม** ผู้วิจัยให้ความหมายว่า การใช้แนวทางของการประพฤติตนให้ เป็นคนดี ที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ศีลธรรม เหมาะสม นำมาสนับสนุนให้ เกิดสภาวะภายในจิตใจสภาพคุณงามความดี เป็นภาวะนามธรรมอยู่ในจิตใจ ถูกต้อง ดั่งงาม ซึ่งจะแสดงออกมาโดยการกระทำทางกาย วาจาและจิตใจ ซึ่งจะเป็นหลักประจำใจในการประพฤติปฏิบัติที่สะท้อน คุณธรรมภายในให้เห็นเป็นรูปธรรม จนเกิดเป็นนิสัยเป็นสิ่งที่มิ ประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม

4. การออกแบบประสบการณ์ (Experience Design) การสร้างบรรยากาศและความรู้สึกให้ผู้บริโภคเกิดความประทับใจ ตั้งแต่คิด และตัดสินใจ ระหว่างทำ รวมไปถึงหลังการเข้าบริการ

5. ชีวลอกเลียน (Biomimicry) ผู้วิจัยให้ความหมายว่า นวัตกรรมเลียนแบบธรรมชาติ (Biomimicry) มีต้นกำเนิดมาจากภาษากรีกคำว่า 'Bios' แปลว่า 'ชีวิต' และ 'Mimic' มีความหมายว่า 'ลอกเลียนแบบ' ดังนั้น Biomimicry จึงเป็นศาสตร์พหุสาขา (Interdisciplinary) ที่ศึกษารูปร่าง (shape) กระบวนการ (process) และระบบ (system) ในธรรมชาติเพื่อที่จะเรียนรู้กลยุทธในการแก้ปัญหาของธรรมชาติที่มีประสิทธิภาพและมีความยั่งยืนต่อสิ่งแวดล้อม เป็นการเลือกปัญหาในการออกแบบขึ้นมาอย่างหนึ่งแล้วมองหาตัวอย่างจากระบบนิเวศที่สามารถตอบโจทย์ปัญหานั้นได้ โดยพยายามเลียนแบบการแก้ไขปัญหานั้น ๆ ด้วยสิ่งที่เรียนรู้จากธรรมชาติ

6. แนวความคิดธรรมคุณรอบกองดิน ผู้วิจัยให้ความหมายว่า แนวคิดมีความหมายนัยยะถึงเรื่องของธรรมะที่ให้คุณประโยชน์ในเรื่องของควมมีวินัย จากพฤติกรรมรอบกองดินของปลวกแสดงให้เห็นว่าควมมีวินัยนั้นเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะวินัยในการใช้ชีวิตในชีวิตประจำวัน และการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ต่าง ๆ นั้นเริ่มต้นที่ควมมีวินัย

วิธีดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ และขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยฉบับนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ซึ่งประกอบไปด้วยเชิงสำรวจและเชิงคุณภาพ โดยมีกระบวนการศึกษารวบรวมข้อมูล ข้อมูลปฐมภูมิที่ได้จากการสำรวจพื้นที่และสัมภาษณ์แบบเจาะลึกบุคคลที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาปัญหา ใช้เครื่องมือเชิงคุณภาพและปริมาณเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย ข้อมูลทุติยภูมิที่ได้จากเอกสารบทความและงานวิจัยต่าง ๆ การวัดผลแบ่งเกณฑ์การประเมินเชิงปริมาณและคุณภาพโดยการสังเกตกลุ่มเป้าหมายครูและผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมิน

วิธีดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์



รูปที่ 3 ขั้นตอนและกระบวนการศึกษา โดยตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

1.1 การศึกษาที่มาและความสำคัญของประเด็นปัญหาเพื่อตั้งประเด็นหัวข้อในการศึกษา

- ศึกษาสถานการณ์และปัญหา
- ศึกษาบริบทความเป็นไปของโลกและสังคมปัจจุบัน

1.2 ตั้งประเด็นศึกษาหัวข้อการศึกษา

- กำหนดตัวแปร
- กำหนดกลุ่มเป้าหมาย
- ออกแบบเครื่องมือเพื่อใช้ศึกษา

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ศึกษาวัตถุประสงค์ 1

ศึกษาทฤษฎีการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมใน เด็กปฐมวัยและสำรวจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

ทบทวนวรรณกรรม

- ทฤษฎีการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมในเด็กปฐมวัย
- จิตวิทยา พัฒนาการ การรับรู้ของเด็กปฐมวัย

ลงพื้นที่ศึกษา

- เก็บข้อมูลความคิดเห็นจากผู้ปกครอง

- พฤศจิกายนด้านคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย
- ประเด็นที่อยากส่งเสริม

ออกแบบกิจกรรมเก็บข้อมูลถึงแนวทางการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

- ทำลองกิจกรรมทางตรงและทางอ้อม
- เก็บข้อมูลการรับรู้ของเด็กปฐมวัย

ศึกษาวัตถุประสงค์ 2 : ศึกษาทฤษฎีที่เป็นปัจจัยของแนวคิดธรรมชาตวิถีสู่การสร้าง Model ในการศึกษา เพื่อนำมาใช้เป็นกระบวนการออกแบบประสบการณ์ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจากแนวคิดธรรมชาตวิถีสู่

ทบทวนวรรณกรรม

- ทฤษฎี และปัจจัยของการศึกษาธรรมชาต
- ปัจจัยของคุณธรรมจริยธรรม
- ปัจจัยของการสร้างประสบการณ์

ลงพื้นที่ศึกษา

- ศึกษาตาม Model แนวคิดธรรมชาตวิถีสู่

2.3 ศึกษาวัตถุประสงค์ 3 : วิเคราะห์สังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาตวิถีสู่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

ทบทวนวรรณกรรม

- ทฤษฎี และปัจจัยของการออกแบบ
- องค์ประกอบศิลป์

ลงพื้นที่ศึกษา

- เก็บข้อมูลด้านการออกแบบ กลุ่มเป้าหมาย

2.4 นำข้อมูลไปวิเคราะห์ ตีความ และเปรียบเทียบหาความสัมพันธ์

- วิเคราะห์โปรแกรม Concept
- ตาราง Concept

สรุปการวิเคราะห์ และออกแบบสร้างสรรค์

- Design Prototype

ทำการประเมินผลการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ และแก้ไขปรับปรุง

- ครูหรือผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการและการเรียนรู้เด็ก
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

2.5 ทดลองกิจกรรมและประเมินผลโดยกลุ่มเป้าหมาย

2.6 ประเมินผลการจัดกิจกรรม

เชิงปริมาณ

- ประเมินความพึงพอใจโดยผู้นำกิจกรรม (ครู/ผู้ปกครอง)
- ประเมินสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

เชิงคุณภาพ

- การสังเกต การทำกิจกรรมของเด็กปฐมวัย

2.7 สรุปผลการศึกษาอภิปรายผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

- รูปเล่มวิทยานิพนธ์
- จัดแสดงผลงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. กระบวนการศึกษา แนวคิดธรรมชาติวิถีจะเป็นโมเดลการศึกษาเพื่อใช้ในการออกแบบประสบการณ์ ที่หมุนเวียนและพัฒนาต่อยอดได้อย่างยั่งยืน และสามารถเป็นแนวทางแก้ปัญหาให้แก่องค์กร ธรรมสถาน โรงเรียน สู่การส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว
2. การสร้างสรรค์งานออกแบบ จะช่วยสร้างการเรียนรู้ให้เกิดการปฏิบัติจริงใช้ชีวิตประจำวัน สามารถไปต่อยอดสร้างสรรค์กิจกรรมได้เองอย่างยั่งยืน
3. แนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม นักวิชาการ ผู้สนใจทั่วไป และกลุ่มอาชีพ สามารถใช้ความรู้ที่ได้เป็นพื้นฐาน ความรู้ ได้ในอนาคต

อุปกรณ์ที่ใช้ในการค้นคว้า

1. สมุดจดบันทึก โทรศัพท์มือถือที่ใช้ในการบันทึกภาพ และบันทึกวีดีโอ
2. คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก โปรแกรม Adobe Photoshop, Illustrator, Microsoft word

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

การทบทวนวรรณกรรมการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิด
 ธรรมชาติวิถีเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย กรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิ
 ปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี” ผู้วิจัยได้ทำการสืบค้นเอกสาร งานวิจัยแนวคิดและทฤษฎีที่ เกี่ยวข้อง
 กับเรื่องที่จะทำการศึกษาโดยมีสาระสำคัญดังนี้

1. ศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.1 การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

- ความหมายและความสำคัญ
- ทฤษฎี ปัจจัยและแนวทางการส่งเสริม
- การวัดและประเมินผลคุณธรรมจริยธรรม

1.2 ทฤษฎี และปัจจัยของแนวคิดธรรมชาติวิถี

- การศึกษาธรรมชาติ

1.3 เด็กปฐมวัย

- จิตวิทยา พัฒนาการ การรับรู้ และพฤติกรรม

1.4 มูลนิธิปัญญาวิมุตติ

- ข้อมูล บริบทพื้นที่
- พื้นฐานความเชื่อ วิถีชีวิต และความเป็นอยู่ของชุมชน

1.5 การออกแบบ

- องค์กรประกอบศิลป์
- การสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ (Experience Design)
- การออกแบบสื่อการเรียนรู้
- การออกแบบเกม
- แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning)
- การออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Art)

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 Case study ในประเทศ

2.1 Case study ต่างประเทศ

1. ศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.1 การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

ความหมายและความสำคัญของคุณธรรมจริยธรรม

คุณธรรมจริยธรรม ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปีพ.ศ. 2554 ระบุความหมายของคำว่า จริยธรรมว่าจริยธรรม น. คือ “ธรรม” ที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ, ศีลธรรม, กฎศีลธรรม. ซึ่ง โชติ เพชรชื่น (2524 : 23) ได้ให้ความหมายแบบละเอียดว่า จริยธรรม ก็คือ “จริยะ” คือ ความประพฤติที่ควรประพฤติ “ธรรม” คือ ความดี เมื่อรวมความหมายของสองคำเข้าด้วยกันคือ ความประพฤติดี ในทางของพุทธศาสนาพระธรรมญาณมุนี (2531 :103) ได้ให้ความหมายของ จริยธรรมไว้ว่าจริยธรรม หมายถึง การธรรมที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติพฤติกรรมที่เป็นรูปแบบของการปฏิบัติตน การดำเนินตนที่มีความเหมาะสมแก่ ภาวะ ฐานะ กาลเทศะ และเหตุการณ์ในปัจจุบัน ซึ่งในหลักของสากลโลกเองคุณธรรมจริยธรรมเป็นสิ่งที่เป็พื้นฐานสำคัญของมนุษย์ สอดคล้องกับ โคลเบอร์ก (Kohlberg).1976:4-5) ที่ให้ความหมายไว้ว่า จริยธรรมมีพื้นฐานของความยุติธรรม คือมีการกระจายสิทธิและหน้าที่อย่างเท่าเทียมกัน โดยมีได้หมายถึงเกณฑ์บังคับทั่ว ๆ ไป แต่เป็นเกณฑ์ที่มีความเป็นสากลที่คนส่วนใหญ่รับไว้ในทุกสถานการณ์ ไม่มีการขัดแย้งเป็นอุดมคติ และเพียร์เจท์ (Piaget, 1960) กล่าวว่า จริยธรรมเป็นลักษณะประสบการณ์ของมนุษย์ และหน้าที่เกี่ยวกับกฎเกณฑ์ การให้ความร่วมมือเกี่ยวกับการจัดการทางสังคม

จริยธรรมนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญ ในการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข ถ้าคนในสังคมใดมี จริยธรรมสูง สังคมนั้นจะมีแต่ความเจริญ ผู้มีจริยธรรมสูงประพฤติแต่ในสิ่งที่ดีและบรรลุถึง สภาพชีวิตอันทรงคุณค่าพึงประสงค์ (กรมวิชาการ 2541 : 43) ทิศนา แคมมณี (2541) กล่าวว่าจริยธรรมเป็นเรื่องการแสดงออกทางการประพฤติปฏิบัติที่สะท้อน คุณธรรมภายในให้เห็นเป็นรูปธรรม และ วีระ บารุงรักษ์ (2527 : 13) กล่าวว่า เป็นพื้นฐานการแสดงออกของการกระทำที่ เป็นประโยชน์แก่ตนเอง และผู้อื่น อนึ่งคุณธรรมเป็นบ่อเกิดของจริยธรรมเป็นแก่นของค่านิยม ยังเป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพ ผู้สนใจปลูกฝังบุคลิกภาพจะต้องสนใจฝึกฝน คุณธรรมให้มั่นคง

ผู้ศึกษาจึงได้สรุปความหมาย ของการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมว่า คุณธรรมจริยธรรม คือ คุณลักษณะที่เกี่ยวกับการประพฤติปฏิบัติ ตลอดจนการคิดในทางที่ถูกต้อง ดีงาม เป็นหลักหรือแนวทางของการประพฤติตนให้เป็นคนดี ที่เป็นข้อประพฤติปฏิบัติ ที่มีศีลธรรม เหมาะสมต่อกาลเทศะ นำมาสนับสนุนให้ เกิดสภาวะภายในจิตใจสภาวะคุณงามความดี เป็นภาวธรรมอยู่ในจิตใจ ถูกต้อง ดีงาม ซึ่งจะแสดงออกมาโดยการกระทำทางกาย วาจาและจิตใจ ซึ่งจะเป็นหลักประจำใจในการประพฤติปฏิบัติที่สะท้อน คุณธรรมภายในให้เห็นเป็นรูปธรรม จนเกิดเป็นนิสัยเป็นสิ่งที่มิประโยชน์ต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม โดยความสำคัญของการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเป็นพื้นฐาน

การแสดงออกของการกระทำที่เป็นประโยชน์แก่ตนเองและผู้อื่น เป็นส่วนหนึ่งของบุคลิกภาพเป็นแก่นของค่านิยม เป็นสิ่งที่ทีมงานที่ควรปลูกฝัง และดำรงไว้ คุณธรรมก่อให้เกิดคุณธรรมอื่น ๆ และคุณธรรมจริยธรรมนับว่าเป็นปัจจัยสำคัญในการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

ทฤษฎี ปัจจัยและแนวทางการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

ขอบข่ายของประเด็นในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ต้องการให้เกิดขึ้นกับเยาวชน ได้แก่ ขยัน ประหยัด ซื่อสัตย์ มีวินัย สุภาพ สะอาด สามัคคี และมีน้ำใจ เรียกว่าคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีที่ช่วยส่งเสริมเรื่องคุณธรรมจริยธรรม อยู่หลากหลาย ในการส่งเสริมนั้นสำคัญอยู่ที่ วิธีการ สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว (2552 : 35) ได้อธิบายถึงทฤษฎีเซลล์กระจก ไว้ว่าทฤษฎีเซลล์กระจกเงาทฤษฎีเซลล์กระจกเงา (Mirror Neuron Theory) ว่าเป็นการสอนที่ดีที่สุด คือ การปฏิบัติตนที่เป็นแบบอย่างที่ดีของเด็ก เพื่อเด็กจะได้นำไปเป็นแบบอย่างที่ดีในการดำรงชีวิตในอนาคตต่อไป ซึ่งแนวทางมีความเกี่ยวข้องกับแนวทางทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของฌองเพียร์เจท์ (Jean Piaget) (1997 : 133) ที่ได้กล่าวว่าในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของมนุษย์ เกิดจากแรงจูงใจในการปฏิบัติตนสัมพันธ์กับสังคม การพัฒนาจริยธรรมจึงจำเป็นต้องมีการพิจารณาเหตุผลเชิงจริยธรรมตามระดับสติปัญญาของแต่ละบุคคลที่มีวุฒิภาวะสูงขึ้น การรับรู้จริยธรรมได้พัฒนาขึ้นตามลำดับ

สำหรับเด็กปฐมวัยตามหลักของเพียร์เจ อยู่ในระดับเชื่อฟังคำสั่ง (ระหว่างอายุ 2 – 8 ขวบ) เด็กจะสามารถรับสภาพแวดล้อมและบทบาทของตนเองต่อผู้อื่น ๆ รู้จักเกรงกลัวผู้ใหญ่ โดยเห็นว่าคำสั่งหรือกฎเกณฑ์เป็นสิ่งที่ต้องปฏิบัติตามโดยไม่สนใจถึงผลที่จะตามมา Jean Piaget (1997 : 133) การสอนตามทฤษฎีเซลล์กระจกเงาจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่เหมาะสมในการใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริม ซึ่งแนวทางในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมโคลเบอ์ (Lawrence Kohlberg) (2000 : 159) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้ทำการศึกษาทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียร์เจท์ ทำให้พบว่าพัฒนาการทางจริยธรรมสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ 6 ชั้น มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน ชั้นที่ 1 ชั้นหลักการหลบหลีกการถูกลงโทษ ชั้นที่ 2 ชั้นหลักการแสวงหารางวัล ชั้นที่ 3 ชั้นใช้หลักการทำตามที่ผู้อื่นเห็นชอบ ชั้นที่ 4 หลักการทำตามหน้าที่ของสังคม ชั้นที่ 5 ชั้นทำตามคำมั่นสัญญาหรือมีเหตุผลเคารพตนเอง ชั้นที่ 6 ชั้นทำตามหลักอุดมคติสากล

ซึ่งจากแนวคิดนั้น มีความสอดคล้องกับแนวคิดด้านจิตวิทยามนุษย์นิยม (Humanistic Theory) ของ มาสโลว์ (Abraham Maslow) (1987 : 15) เป็นแนวคิดที่นิยมใช้กันมากในการพัฒนามนุษย์ แบ่งลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ออกเป็น 5 ชั้น คือ 1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological needs) 2. ความต้องการความปลอดภัยและมั่นคง (Security or Safety needs) 3.

ความต้องการความผูกพันหรือการยอมรับ (Affiliation or Acceptance needs) 4. ความต้องการการยกย่อง (Esteem needs) 5. ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self-Actualization) ซึ่งทฤษฎีดังกล่าวนี้ มนุษย์มีความดีและมีคุณค่าต่อการยอมรับ มนุษย์ย่อมพัฒนาตนเองเพื่อไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ

หลักคำสอนของศาสนาพุทธนี้เองก็เป็นแนวทางในการปฏิบัติ เป็นหลักในการดำเนินชีวิต โดยหลักจริยศาสตร์ของศาสนาพุทธ มี 3 ชั้น คือ 1) จริยศาสตร์ขั้นพื้นฐาน ประกอบด้วยศีล 5 ธรรม 5 2) จริยศาสตร์ชั้นกลาง ประกอบด้วยกุศลกรรมบถ 10 3) จริยศาสตร์ขั้นสูง ประกอบด้วยอริยมรรค คือ ทางอันประเสริฐมี 8 ประการ โดย ดวงเดือน พันธมนาวิน (2544 : 187) ได้นำมาประยุกต์เป็นทฤษฎีต้นไม้อจริยธรรมสำหรับคนไทยแบ่งต้นไม้อจริยธรรม ออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. ส่วนดอกผล แสดงถึงพฤติกรรมการทำงานดี 2. ส่วนลำต้น แสดงถึงพฤติกรรมการทำงานอาชีพอย่างขยันขันแข็ง 3. ส่วนของราก แสดงถึงพฤติกรรมการทำงาน

ชัยพร วิชชาวุธ และธีระพร อุวรรณโณ (2525 : 24-35) ได้กล่าวอ้างถึงว่ายังมี แนวความคิด และพัฒนาการใหม่ในการปลูกฝังจริยธรรม ที่เสนอโดยนักการศึกษาและนักจิตวิทยาที่ แตกต่างกัน 4 วิธี ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ 1) การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการกระจำนายนิยม 2) การปลูกฝังจริยธรรมด้วยเหตุผล 3) การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการปรับพฤติกรรม 4) การปลูกฝังจริยธรรมด้วยการเรียนรู้ทางสังคม

แนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

แนวทางในการสอนจริยธรรมนั้นเราจะเห็นได้หลากหลายซึ่งหากใช้ในหลักการปลูกฝังด้วยการสอน จะแบ่งเป็น 2 แบบคือ 1) การสอนจริยธรรมโดยตรงที่จะมีโครงสร้างแน่นอน และแบบบูรณาการ และ 2) การสอนจริยธรรมโดยอ้อมจะเป็นที่นิยมและเหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยมาก โดยกิจกรรมจะมีหลากหลาย เช่น การแสดงบทบาทสมมติ (Role play) กรณีตัวอย่าง (Case) สถานการณ์จำลอง (Simulation) กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้ข่าวและเหตุการณ์ประจำวัน กิจกรรมการสอนโดยใช้สื่อการสอน สื่อประเภทของจริง สื่อจำลอง และสื่อเทคโนโลยีประกอบการบรรยาย กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เพลงเป็นการสอน กิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกม กิจกรรมการเรียนการสอนโดยการวาดภาพ กิจกรรมการเรียนการสอนโดยการแสดงละคร ซึ่งมีความสร้างสรรค์และสร้างความน่าสนใจให้แก่เด็กเป็นอย่างมาก

ชำเรือง วุฒิจันทร์ (2524 : 76-77) ได้กล่าวว่า การปลูกฝังและหล่อหลอมให้เด็ก สมควรตามความมุ่งหมายของการศึกษาในแผนการศึกษาแห่งชาติ สถาบันครอบครัว เป็นสถาบันที่สำคัญที่สุดในการปลูกฝัง สำหรับผู้สอนผู้ปกครองควรมีหลักการพื้นฐานการเรียนรู้เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมผู้สอนควรการเป็นแบบอย่างที่ดี ให้ความรักและความเมตตา ใช้การแสดงออกทางสายตา ใช้การ

แสดงออกทาง คำพูด ใช้การสัมผัสทางกายใช้การสื่อสารและปฏิบัติต่อกัน การรับฟังปัญหาและสะท้อนความรู้สึกรักของเด็ก (Active listening) และควรพยายามหาโอกาสในการสอนเด็กให้เป็นมนุษย์ที่ดี สอนให้รู้จักหน้าที่ของตน สอนให้รู้จัก รู้ผิดการสองแทรกจริยธรรมในกิจกรรมในชีวิตประจำวัน จึงเป็นแนวทางที่ได้ผลดีที่สุดหรือการเรียนรู้จากสิ่งรอบตัว เป็นการเรียนรู้จากการได้ยิน การมองเห็น การสูดดม การชิม การสัมผัส และรับรู้ด้วยใจ โดยมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้น ดังนี้ การจัดปัจจัยสนับสนุนการเรียนรู้ >การฝึกการรับรู้ > การพัฒนาการคิด >การลงมือปฏิบัติสู่การวัดผล

การวัดและประเมินผลคุณธรรมจริยธรรม

1.การประเมินผลเด็กปฐมวัย

การวัดและประเมินคุณธรรม จริยธรรม เป็นคุณลักษณะที่เป็นนามธรรม เป็นด้านเจตพิสัยของแต่ละบุคคล จากการศึกษาทฤษฎี The Taxonomy Theory ของ Benjamin S. Bloom แบ่งการประเมิน สถานภาพจริยธรรมระดับบุคคลเป็น 3 ระดับ ได้แก่ การรับรู้ (perception) ความเข้าใจ (understanding) และพฤติกรรม (behavior) หรือการปฏิบัติ (practice) ซึ่งวิธีการเช่นเดียวกับการวัดและประเมินด้านคุณธรรมจริยธรรมมีหลากหลายวิธี การประเมินผลจากสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติมี 2 แนวทาง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2540) 1) การประเมินโดยใช้แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Testing) 2) การประเมินตามสภาพจริง

2. วิธีการวัดการวัดและประเมินคุณธรรม จริยธรรม

ภัทรานิคมานนท์ (2538: 151) กล่าวว่า การวัดด้านเจตพิสัย มีวิธีการวัดได้ 2 แบบ คือ 1) แบบประเมินตนเอง 2) แบบประเมินโดยผู้อื่น สมบูรณ์ ชิตพงศ์ (2552: 4-8) กล่าวว่า ข้อมูลคุณลักษณะด้านเจตพิสัยของบุคคลจะได้อาจมาจาก 3 แหล่ง คือ 1) จากตัวบุคคลผู้นั้นเองโดยการไปสอบถามเจ้าตัวโดยตรง 2) จากบุคคลใกล้ชิด 3) จากการไปดูเอง โดยการไปสังเกตบุคคลผู้นั้นโดยตรง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการประเมิน

สามารถวัดได้ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ญัฐภรณ์ หลาวทอง (2546: 199) แบ่งวิธีการวัดด้านเจตพิสัยออกได้ 5 วิธี ดังนี้ 1) การรายงานตนเอง (Self-report) 2) การสังเกตพฤติกรรม (Observation) 3) การสังเกตร่องรอยของพฤติกรรม (Obtrusive) 4) การสัมภาษณ์ (Interview) 5) เทคนิคการจินตนาการ (Projective Techniques)

หรือตัวอย่างจาก เพรอบเบล (Froebel) บิดาแห่งการอนุบาล ได้ให้ความคิดเรียนปนเล่น ครูส่งเสริมพัฒนาการตามธรรมชาติ การประเมินจากการสังเกต พฤติกรรมการเล่น มอนเตสซอร์รี่

(Montessori) นักจิตวิทยา แนวคิดคล้ายๆ เพรอบเบล ที่แตกต่างกัน คือ ให้เสรีภาพแก่เด็กเพื่อแสวงหาความรู้ การจัดสภาพให้เหมือนบ้าน โดยหาประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อมด้วยตนเองตามความพอใจ การประเมินจากการสังเกต สัมภาษณ์

ดังนั้นการประเมินผลศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ก็มีความสำคัญ ประเมินจากสภาพจริง สนทนา พูดคุย การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น รวมตลอดถึงการนำเสนอผลงานไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบการวาดภาพไม่ใช่มองว่าสวยงามดูที่จินตนาการของเด็กที่ออกมาจากคำพูดที่เด็กสร้างผลงานออกมาไม่ว่างานปั้น สีน้ำ พิมพ์ภาพ ฉีกปะติด ประดิษฐ์ ฯลฯ

4. การวัดผลในปฐมวัยในเรื่องคุณธรรมจริยธรรมที่เป็นมาตรฐานในประเทศไทย

จากหลักสูตรปฐมวัยอายุ 3-6 ปี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จำนวน ๑๒ มาตรฐานซึ่ง ด้านการมีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงามตรงกับมาตรฐานที่ 5 ซึ่งตัวบ่งชี้ ผู้วิจัยได้สรุปจากข้อมูลของกระทรวงศึกษาธิการ เปรียบเทียบกับเรื่องของคุณธรรม 8 ประการ

วิเคราะห์คุณธรรมจริยธรรมที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 12 ข้อ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี (ตรัยรัตน์ วิทยาปริชากุล, 2563)

คุณธรรมพื้นฐาน	สอดคล้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์	ตัวบ่งชี้ในการวัด
ขยัน	มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม	5.4 มีความรับผิดชอบ ทำงานที่ได้รับ มอบหมายจนสำเร็จ เมื่อมีผู้ช่วยเหลือ ชี้แนะ หรือสามารถทำได้เอง
	มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิต และปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง	6.1 ช่วยเหลือตนเอง ในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน - แต่งตัวด้วยตนเอง - รับประทานอาหาร ด้วยตนเองอย่างถูกวิธี - ใช้และทำความสะอาด หลังใช้ห้องน้ำห้องส้วม มีผู้ช่วยหรือด้วยตนเอง
	มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้ เหมาะสมกับวัย	12.1 มีเจตคติที่ดีต่อ การเรียนรู้ - สนใจฟังหรือ อ่านหนังสือด้วยตนเอง - กระตือรือร้นในการ เข้าร่วมกิจกรรม 12.2 มีความสามารถ ในการแสวงหาความรู้ - ค้นหาคำตอบของ ข้อสงสัยต่าง ๆ โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเอง

		- ใช้ประโยคคำถามว่า “ใคร” “อะไร” “ที่ไหน” “ทำไม” “เมื่อไร” “อย่างไร” ในการ ค้นหาคำตอบ
ประหยัด	มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิต และปฏิบัติตนตามหลัก ปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง	6.3 ประหยัดและพอเพียง - ใช้สิ่งของเครื่องใช้ อย่างประหยัดและพอเพียง เมื่อมีผู้ ชี้แนะ
ซื่อสัตย์	มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม	5. ซื่อสัตย์สุจริต - บอกหรือชี้ได้ว่าสิ่งใด เป็นของตนเองและสิ่งใด เป็น ของผู้อื่น - ขออนุญาตหรือรอคอย เมื่อต้องการสิ่งของของผู้อื่น เมื่อมีผู้ชี้แนะ หรือด้วยตนเอง
มีวินัย	มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิต และปฏิบัติตนตามหลัก ปรัชญาของเศรษฐกิจ พอเพียง	6.2 มีวินัยในตนเอง - เก็บของเล่นของใช้ เข้าที่เมื่อมีผู้ชี้แนะ - เข้าแถวตามลำดับ ก่อนหลังได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ
สุขภาพ	มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และ ความเป็นไทย	7.2 มีมารยาท ตามวัฒนธรรมไทย และรักความเป็น ไทย - ปฏิบัติตนตาม มารยาทไทยได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ - กล่าวคำขอบคุณ และขอโทษเมื่อมีผู้ชี้แนะ
	มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับ ผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและ ปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของ สังคม ในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรง เป็นประมุข	8.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น - ยิ้ม ทักทาย หรือพูดคุย กับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคย ได้ด้วยตนเอง
สะอาด	มาตรฐานที่ 1 ร่างกาย เจริญเติบโตตามวัยและมีสุข นิสัยที่ดี	1.1 มีสุขภาพอนามัย สุขนิสัยที่ดี - ล้างมือก่อน รับประทานอาหารและ หลังจากใช้ ห้องน้ำห้องส้วม เมื่อมีผู้ชี้แนะ
	มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และ	7.1 ดูแลรักษาธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม - มีส่วนร่วมดูแลรักษา ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เมื่อมี

	ความเป็นไทย	ผู้ชี้แนะ - ทิ้งขยะได้ถูกที่
สามัคคี	มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข	8.1 ยอมรับความเหมือน และความแตกต่าง ระหว่างบุคคล - เล่นและทำกิจกรรม ร่วมกับเด็กที่แตกต่าง ไปจากตน 8.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น - เล่นร่วมกับเพื่อน หรือทำงานร่วมกับ เพื่อนเป็นกลุ่ม 8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้น ในการเป็นสมาชิกที่ดี ของสังคม - ปฏิบัติตามข้อตกลง เมื่อมีผู้ชี้แนะ - ปฏิบัติตนเป็นผู้นำ และผู้ตามเมื่อมีผู้ชี้แนะ - ยอมรับการ ประนีประนอมแก้ไขปัญหาเมื่อมีผู้ชี้แนะ
มีน้ำใจ	มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม	5.2 มีความเมตตา กรุณา มีน้ำใจ และช่วยเหลือ แบ่งปัน - แสดงความรักเพื่อน และมีเมตตา สัตว์เลี้ยง - แบ่งปันผู้อื่นได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ

ตารางที่ 1 วิเคราะห์คุณธรรมจริยธรรมที่สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 12 ข้อ ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปริชากุล, 2563

1.2 ทฤษฎี และปัจจัยของแนวคิดธรรมชาติวิถี

การศึกษาธรรมชาติ

ผู้ศึกษาศึกษาความหมายและคำจำกัดความ โดยการศึกษา เริ่มต้นจากความหมายของคำว่า แนวคิด พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปีพ.ศ. 2554 ระบุความหมายของ แนวคิด ว่า น. ความคิดที่เป็นแนวที่จะดำเนินต่อไป ความหมายของคำว่า ธรรมชาติ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปีพ.ศ. 2554 ระบุความหมายของธรรมชาติว่า 1) น. ธรรมชาติคือสิ่งที่เกิดขึ้นและเป็นอยู่ตามธรรมดาของสิ่งนั้น ๆ หรือพื้นที่ภูมิประเทศ 2) ว. สิ่งที่เป็นไปเองโดยมิได้ปรุงแต่งกล่าวได้ว่า ธรรม - ธรรมะ สอดคล้องกับ วิกีพีเดีย สารานุกรมเสรี ที่กล่าวว่า "ธรรมชาติ" หมายถึงปรากฏการณ์ของโลกกายภาพ และยังหมายถึงชีวิตโดยรวม มีขนาดตั้งแต่เล็กกว่าอะตอมไปจนถึงจักรวาล ซึ่งคำว่า nature มาจากคำภาษาละติน natura หรือ "คุณสมบัติสำคัญ, พื้นนิสัยสืบทอด" และในสมัยโบราณ ตามตัวอักษรหมายถึง "กำเนิด" ซึ่งปัจจุบัน "ธรรมชาติ" มักหมายถึง ธรณีวิทยา และสัตว์ป่า ธรรมชาติ อาจหมายถึงอาณาจักรของพืชและสัตว์หลายชนิดทั่วไป และในบางกรณีหมายถึง ขบวนการซึ่งเกี่ยวข้องกับวัฏจักรชีวิต คือ วิถีซึ่งสิ่งบางประเภทโดยเฉพาะดำรงและ

เปลี่ยนแปลงแนวของตน เช่น ลมฟ้าอากาศและธรณีวิทยาของโลก และสสารและพลังงานอันประกอบขึ้นเป็นทุกสิ่งเหล่านี้ นอกจากนี้ยังใช้ หมายถึง "สิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ" สัตว์ป่า หิน ป่า ชายหาด และโดยทั่วไปสิ่งเหล่านี้ที่ไม่ถูกเปลี่ยนแปลง สอดคล้องกับ ที่ผู้ช่วยศาสตราจารย์มาโนช กงกะนันทน์ ได้กล่าวถึง ธรรมชาติ ว่า ธรรมชาติ คือสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามวิสัยโลก เช่น คน สัตว์ ต้นไม้ ภูเขา แม่น้ำ ฯลฯ และได้กล่าวอีกว่า ธรรมชาติคือแหล่งกำเนิดความคิดในการออกแบบและใน ธรรมชาตินั้นมีสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่มีรูปแบบสีและโครงสร้างอันหลากหลาย (มาโนช กงกะนันทน์ : 2559) และความหมายของคำว่า วิถี พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปีพ.ศ. 2554 ระบุ ความหมายของ คำว่า วิถี ว่า น. สาย, แนว, ถนน, ทาง, มักใช้ประกอบกับคำอื่น เช่น วิถีทาง วิถีชีวิต บาทวิถี. (ป., ส. วิถี).

กระบวนการศึกษาธรรมชาติ มีหลากหลายแนวคิด และไม่มีการกำหนดไว้อย่างแน่ชัด แนวทางที่เป็นที่นิยมและเห็นได้ในหลายงานออกแบบคือแนวคิด **Biomimicry** ชีวลอกเลียน (Biomimicry) หรือ นวัตกรรมเลียนแบบธรรมชาติ (Biomimicry) มีต้นกำเนิดมาจากภาษากรีกคำว่า 'Bios' แปลว่า 'ชีวิต' และ 'Mimic' มีความหมายว่า 'ลอกเลียนแบบ' ดังนั้น Biomimicry จึงเป็น ศาสตร์พหุสาขา (Interdisciplinary) ที่ศึกษารูปร่าง (shape) กระบวนการ (process) และระบบ (system) ในธรรมชาติเพื่อที่จะเรียนรู้กลยุทธ์ในการแก้ปัญหาของธรรมชาติที่มีประสิทธิภาพและมีความยั่งยืนต่อสิ่งแวดล้อม เป็นการเลือกปัญหาในการออกแบบขึ้นมาอย่างหนึ่งแล้วมองหาตัวอย่างจากระบบนิเวศที่สามารถตอบโจทย์ปัญหานั้นได้ โดยพยายามเลียนแบบการแก้ไขปัญหานั้น ๆ ด้วยสิ่งที่เรียนรู้จากธรรมชาติ

ซึ่งการใช้การศึกษาธรรมชาติเพื่อมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบการสอดคล้องกับแนวคิดของผู้ช่วยศาสตราจารย์มาโนช กงกะนันทน์ ที่ได้กล่าวว่า การศึกษาธรรมชาติเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักออกแบบ เพราะจะช่วยเป็นผู้ต้นคิดในเรื่องรูปแบบและองค์ประกอบ ที่ปราศจากอิทธิพลใด ๆ อันเป็นคุณสมบัติที่ดีในการออกแบบ โดยการศึกษาธรรมชาตินั้นผู้ศึกษาสังเกตและวิเคราะห์ ธรรมชาติ โดยเฉพาะที่เป็นทัศนธาตุและลักษณะ บันทึกภาพธรรมชาติตามที่เครื่องมือและวัสดุอำนวย เช่น การถ่ายภาพ การวาดภาพ ตลอดจนการรวบรวมหรือสะสมวัสดุธรรมชาติ เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ ก้อนหิน ฯลฯ เพื่อการศึกษา สังเกตปรากฏการณ์ทางธรรมชาติให้เสริมประสบการณ์ทางตา จากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม เพื่อนำมาประยุกต์เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ออกแบบ จากนั้นถ่ายทอด รูปทรงและสีของธรรมชาติออกมาเป็นภาพเป็นข้อมูลเบื้องต้นกับงานออกแบบ (มาโนช กงกะนันทน์ : 2559, 10)

1.3 เด็กปฐมวัย

จิตวิทยา พัฒนาการ การรับรู้ และพฤติกรรม

ความหมายของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัย ความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554) หมายถึงเด็กวัยก่อนเรียนหรือปฐมวัย หมายถึง อายุระหว่าง 2 - 6 ปี หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2546 (กรมวิชาการ, 2546, หน้า 3) เด็กตั้งแต่แรกเกิด จนถึงอายุ 6 ปี ซึ่งในช่วงอายุดังกล่าวนี้สามารถแยกออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มวัยทารก หมายถึงเด็ก อายุ 0 - 3 ปี และวัยเด็กตอนต้น คือกลุ่มเด็กอายุ 3 - 6 ปี ส่วนในเอกสารการสอนชุดวิชาการฝึกอบรมครูและผู้เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย ของมหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมมาธิราช (2533, หน้า 10) ได้ระบุว่า เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 3 - 5 ปี ซึ่งเป็นระยะที่เด็กกำลัง เจริญเติบโต สามารถพึ่งตนเองได้บ้างแล้ว เด็กในวัยนี้มักจะต้องการเป็นอิสระและต้องการทดลอง ความสามารถของตนเอง ซึ่งส่วนมากจะผ่านขั้นตอนพัฒนาการมาบ้าง ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และ สติปัญญา เด็กปฐมวัยนี้บางครั้งอาจ เรียกได้ว่าเป็นเด็กที่อยู่ในวัยก่อนเรียน ซึ่งคำทั้ง 2 คำนี้ สามารถใช้ แทนกันได้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุป ความหมายของเด็กปฐมวัยว่า เด็กที่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 3 - 6 ปี เป็นเด็กที่เป็นระยะที่เด็กกำลัง เจริญเติบโต สามารถพึ่งตนเองได้บ้าง เป็นเด็กที่อยู่ในช่วงวัยก่อนเรียนและเพิ่งเริ่มเข้าเรียน

ธรรมชาติของเด็กปฐมวัย

เนื่องจากบุคคลในแต่ละวัยจะมีธรรมชาติเฉพาะในวัยนั้น ๆ โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยเป็นวัยเริ่มต้นของ ชีวิต วราภรณ์ รักวิจัย (2527, หน้า 4-5) ได้ระบุถึงธรรมชาติของเด็กปฐมวัยไว้ ว่าเด็กทุกคนมีความสามารถภายในขอบเขตจำกัดและต่างกัน การที่พ่อแม่หรือผู้ใกล้ชิดจะกะ เกณฑ์ให้เด็กทำเกินความสามารถโดยเอาเด็กคนอื่นมาเปรียบเทียบกับไม่ได้ จะเป็นการฝืนธรรมชาติของเด็กทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่ายและเป็นการสร้างปมด้อยในใจให้แก่เด็ก

ลักษณะของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยจะมีลักษณะเฉพาะอีกประการหนึ่งที่เป็นไปตามธรรมชาติซึ่งนักจิตวิทยาเรียก ลักษณะ เช่นนี้ว่า การยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism) ซึ่งการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางอาจจะเป็นธรรมชาติ ของเด็กเอง หรืออาจจะเป็นเพราะว่าเด็กยังไม่ได้เรียนรู้ในเรื่องการเข้าสังคมก็ได้

สรุปการศึกษา เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กวัยตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี แต่เนื่องจากเด็กปฐมวัยที่เข้าสู่สถาน การศึกษามักจะเริ่มตั้งแต่วัย 3 - 5 ปี เด็กปฐมวัยจึงมีความหมายครอบคลุมในอายุระหว่าง 3 - 5 ปี ซึ่งมี คำเรียกเด็กปฐมวัยในชื่อต่าง ๆ กัน เช่น เด็กก่อนวัยเรียน เด็กก่อนประถมศึกษา เป็นต้น นักจิตวิทยา นักการศึกษา และผู้จัดการศึกษาระดับปฐมวัยศึกษา ให้ ความสำคัญ ต่อการพัฒนา เด็กในระยะปฐมวัยอย่างยิ่งเพราะมีการศึกษาและมีข้อยืนยันได้ว่าระยะวัย

ต้นเป็นวัยสำคัญของการ วางรากฐานพัฒนาการด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะทางด้านสติปัญญาและด้านบุคลิกภาพ การพัฒนาพฤติกรรมที่พึง ประสงค์ต่าง ๆ ควรอย่างยิ่งที่จะต้องปลูกฝังในระยะปฐมวัย ขณะเดียวกันทฤษฎีทางจิตวิทยาพัฒนาต่างก็ระบุ ไปในทิศทางเดียวกันว่า ชั้นพัฒนาการต่าง ๆ ซึ่งเกิดขึ้นในระยะปฐมวัยจะเป็นพื้นฐานของพัฒนาการในขั้น ต่อไปของบุคคล ถ้าพัฒนาการในระยะปฐมวัยดำเนินไปอย่างไม่สมบูรณ์ บุคคลก็อาจจะได้พัฒนาใน พัฒนาการนั้น ๆ ในขั้นต่อไปได้ และจะทำให้เกิดปัญหาด้านพัฒนาการในที่สุด

ดังนั้น การพัฒนาชีวิตของบุคคล ควรเริ่มต้นในระยะปฐมวัย ผู้ดูแลเด็กจะต้องเข้าใจลักษณะ และธรรมชาติของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างดี เพื่อที่สามารถจัดประสบการณ์ให้กับเด็กได้อย่าง เหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียน อันจะทำให้การพัฒนาเด็กได้ผลไปตามเป้าหมายที่กำหนดไว้

1.4 มุลนิธิปัญญาวิมุตติ

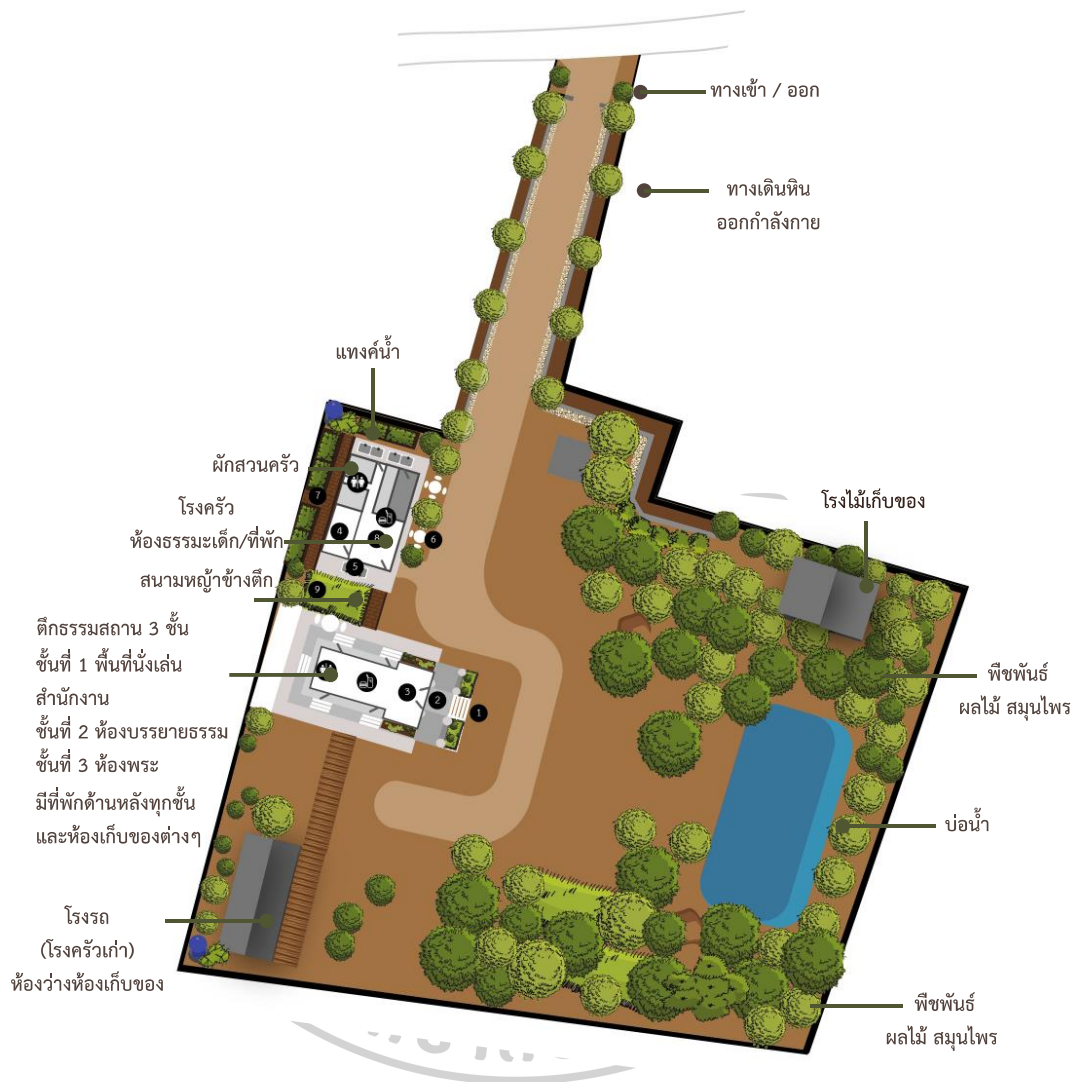
ข้อมูลพื้นที่ธรรมสถาน “ฮ่วยซุ่น” จังหวัดสุพรรณบุรี



รูปที่ 4 ธรรมสถาน “ฮ่วยซุ่น” จังหวัดสุพรรณบุรี โดย ตรีรัตน์ วิทยาปริชากุล, 2563.

ธรรมสถาน “ฮ่วยซุ่น” จังหวัดสุพรรณบุรี ตั้งอยู่ที่ 177 หมู่ 4 ต.ทุ่งคอก อ.สองพี่น้อง จ.สุพรรณบุรี 72190 มีพื้นที่ 12 ไร่ ก่อตั้งขึ้น เมื่อปี พ.ศ. 2542 รวมระยะเวลากว่า 20 ปี ภายใต้ความอนุเคราะห์จาก “มูลนิธิปัญญาวิมุตติ” ผู้ดูแลปัจจุบันคือ นายสำลี ปานศรีแก้ว และ นางจินดา พิสุทธิสกุลรัตน์ โดยมีจุดมุ่งหมาย เริ่มต้นงานพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชน โดยเฉพาะเด็ก สตรี ผู้สูงวัย และนักบวช โดยใช้หลักพุทธธรรมนำสังคม เสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรม เป็นธรรมสถานในศาสนาพุทธนิกายมหายาน เป็นพื้นที่ ศึกษาธรรมมะ ที่พักพิงทางจิตใจ เปรียบดังพื้นที่ ทางปัญญา ภายในธรรมสถาน มีพื้นที่สุขภาพ ธรรมชาติ ชัดเกลตาตนเอง สอนการมีสติ อยู่กับการเคลื่อนไหว เป็นพื้นที่ให้ผู้ปฏิบัติธรรมมีกิจกรรมร่วมกัน ได้ศึกษาธรรมมะ ฝึกอบรมจิตใจ เสริมสร้างจริยธรรม ทั้งยังเป็นพื้นที่ดำเนินกิจกรรมเพื่อสังคม แม้ทางธรรมสถานจะมีพื้นที่และมีกิจกรรมที่มีประโยชน์ ส่งเสริมความรู้ เสริมสร้างจริยธรรมและ พื้นที่ทางจิตใจ

บริบทพื้นที่และทรัพยากร



รูปที่ 5 วิเคราะห์ Site Analysis พื้นที่ธรรมสถาน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563

มีบริเวณพื้นที่ 12 ไร่ ประกอบด้วยพื้นที่ดังนี้

1. ตึกธรรมสถาน

1.1 ชั้นล่าง พื้นที่ส่วนรวม



รูปที่ 6 ตึกธรรมสถานชั้น 1 โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

1.2 ห้องบรรยายธรรมะ



รูปที่ 7 บรรยายากศห้องบรรยายธรรมะ ชั้น 2 โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

1.3 ห้องพระ



รูปที่ 8 บรรยายากศห้องพระ ชั้น 3 โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

1.4 บรรยากาศพื้นที่ใช้สอยอื่น ๆ



รูปที่ 9 ลิฟต์ โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.



รูปที่ 10 พื้นที่ใช้สอยทำงาน โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

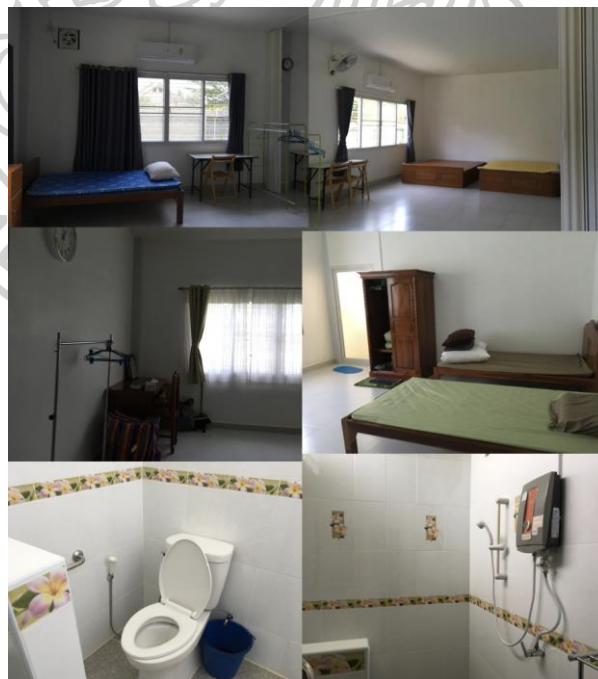
- มุมที่นั่งอ่านหนังสือ
- พื้นที่เครื่องดื่ม
- ห้องน้ำ
- ห้องเก็บของ
- มุมไต้บันได

2. โรงครัว



รูปที่ 11 บรรยากาศโรงครัว โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

3. ที่พัก บริเวณบนตึกและในโรงครัว แยกชายหญิง



รูปที่ 12 บรรยากาศที่พัก โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

4. โรงรถ (โรงครัวเก่า)



รูปที่ 13 บรรยากาศโรงรถ โดย ตริย์รัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

5. บริเวณโดยรอบ

5.1 รอบตึก



รูปที่ 14 บรรยากาศรอบตึก โดย ตริย์รัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

5.2 ทางเดินหินสุภาพ



รูปที่ 15 ทางเดินหินสุภาพ โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

5.3 สวนผักสวนครัว บริเวณข้างๆ โรงครัว



รูปที่ 16 แปลงผักสวนครัว โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

5.4 สวนผลไม้และพันธุ์ไม้ต่าง ๆ หลากชนิด และบ่อน้ำ



รูปที่ 17 สวนพืชพันธุ์ โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

- | | | |
|----------------|-------------|-----------|
| - มะเฟือง | - ทองอุไร | - ชมพู่ |
| - ชีเหล็ก | - มะม่วง | - กล้าย |
| - สะเดา | - ต้นไทร | - ไข่ |
| - ผีผา | - มะกอกน้ำ | - ยางนา |
| - มะกรูด | - มะนาว | - ลีลาวดี |
| - ต้นแก้ว | - ราตรี | - จำปี |
| - มะยม | - มะขาม | - ยอ |
| - ต้นสาระ | - ต้นหม่อน | - สาเก |
| - กระท้อน | - ดอกอัญชัน | - มะพร้าว |
| - ส้มจี๊ด | - ลำไย | - เพกา |
| - มะม่วงหิมพาน | | |

1.4 ผู้ดูแลธรรมสถานสาขาสุพรรณบุรีปัจจุบัน

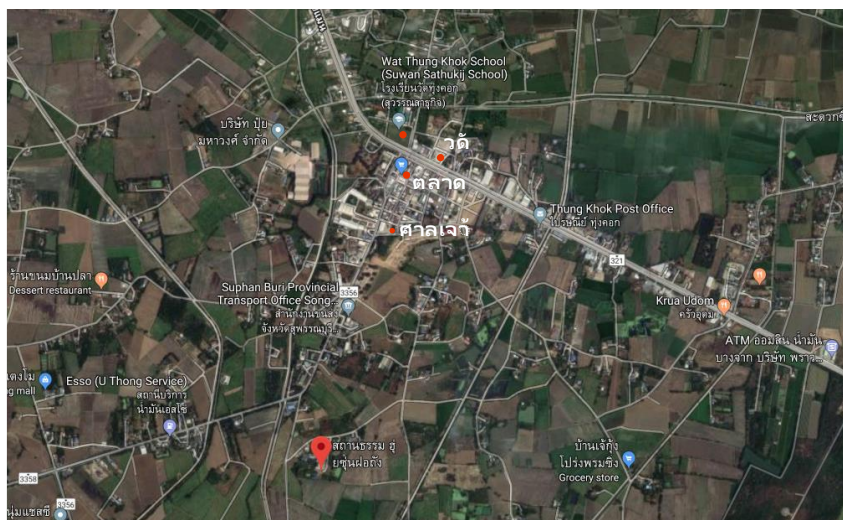


รูปที่ 18 ผู้ดูแลธรรมสถาน นายสำลี ปานศรีแก้ว โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.



รูปที่ 19 ผู้ดูแลธรรมสถาน นางจินดา พิสุทธิสกุลรัตน์ โดย ตริยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

พื้นฐานความเชื่อ วิถีชีวิต และความเป็นอยู่ของชุมชน



รูปที่ 20 รูปภาพบริบทโดยรอบธรรมสถาน โดย google map, 2563.

พื้นที่บริเวณโดยรอบธรรมสถานเป็นชุมชนที่อยู่ห่างจากตลาดเพียง 10 กิโลเมตร ในพื้นที่ประกอบไปด้วย โรงเรียน ศูนย์เด็กเล็ก ตลาด วัด ศาลเจ้า บริเวณโดยรอบมีส่งอำนวยความสะดวกทั้งไปรษณีย์ ร้านสะดวกซื้อ เนื่องจากเป็นถนนหลักที่คนนิยมเดินทาง ทั้งยังมีรีสอร์ทให้คนมาพักผ่อน

คนในชุมชนส่วนใหญ่เป็นคนไทยเชื้อสายจีน นับถือศาสนาพุทธ ประกอบอาชีพค้าขาย และเกษตรกรรม นิยมปลูกข้าว ข้าวโพดและอ้อยเป็นหลัก เนื่องจากชุมชนอยู่ติดกับวัดและมีศาลเจ้าเป็นสถานที่ที่คนในชุมชนจะมาราบไหว้ขอพร และชวนให้คนมาพักผ่อน วันสำคัญต่าง ๆ ถ้าเป็นทางจีนก็จะมารวมตัวกันที่ศาลเจ้า หากวันพระทางพุทธก็จะไปรวมตัวกันที่วัดทุ่งคอก

1.5 การออกแบบ

องค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ คือศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด หรือความงามซึ่งประกอบด้วย ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นและส่วนที่เป็นการแสดงออก อันเป็นผลที่เกิดจาก โครงสร้างทางวัตถุ (ชูด นิมเสมอ:18) ในการสร้างสรรค์ควมมีหลักการองค์ประกอบศิลป์เป็นพื้นฐาน องค์ประกอบที่สำคัญ การจัดวางองค์ประกอบเหล่านั้น รวมถึงการกำหนดสี ในลักษณะต่าง ๆ เพิ่มเติม ให้เกิดความเข้าใจเพื่อเวลาที่สร้างผลงานศิลปะ จะได้ผลงานที่มีคุณค่า ความหมายและความงามเป็นที่น่าสนใจโดยคำนึงถึงปัจจัยที่ใช้ในการออกแบบ ประกอบด้วย สัดส่วนของภาพ (Proportion) ความสมดุลของภาพ (Balance) จังหวะลีลาของภาพ (Rhythm) การเน้นหรือจุดเด่นของภาพ (Emphasis) เอกภาพ (Unity) ความขัดแย้ง (Contrast) ความกลมกลืน (Harmony) สิ่งต่าง ๆ ที่เราควรนำมาใช้ ประกอบเข้าด้วยกัน คือ จุด, เส้น, รูปร่าง- รูปทรง, สี, ลักษณะผิว ส่วนประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ นำมาจัดประสานสัมพันธ์กัน ให้เกิดคุณค่า ทางความงาม เราเรียกว่า องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

การสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ (Experience Design)

Simon (1968) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบ ไม่ได้เป็นแค่การสร้างสิ่งของหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ เท่านั้น แต่คือความพยายามที่จะเปลี่ยนแปลงสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมในปัจจุบันให้ เป็นไปตามที่เราคาดหวังไว้ในอนาคต

การออกแบบในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่ การออกแบบ ประสบการณ์ผู้ใช้, การออกแบบ นิเทศศิลป์ และการออกแบบพื้นที่ ซึ่งผลลัพธ์ครอบคลุมไปถึงการสร้างแบรนด์ดังนั้นในการทบทวน วรรณกรรม ผู้วิจัยจึงศึกษากระบวนการออกแบบดังนี้

บทความ ของ TCDC Creative Knowledge กล่าวเรื่อง การออกแบบประสบการณ์ว่า การ ออกแบบประสบการณ์นั้นเป็นการสร้างบรรยากาศและความรู้สึกให้ผู้บริโภคเกิดความประทับใจในตัว แบนด์และตัวสินค้า ซึ่งประสบการณ์นั้นเกิดขึ้นตั้งแต่ ก่อนซื้อ ขณะซื้อ ระหว่างใช้ รวมไปถึงหลังการ ใช้สินค้า หรือบริการนั้น ๆ ด้วย นักออกแบบและนักการตลาดในปัจจุบันต่างพยายามออกแบบ "ประสบการณ์ที่ดี" ผ่านเครื่องมือทางการตลาดหลากหลายรูปแบบ โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างความ ผูกพันให้เกิดขึ้นระหว่างแบรนด์กับผู้บริโภคในระยะยาวซึ่งในการออกแบบนั้นการออกแบบ ประสบการณ์ใช้ศาสตร์ของประสาทสัมผัสทั้งห้าของมนุษย์ ซึ่งก็คือ รูป รส กลิ่น เสียง และสัมผัสมา เป็นตัวแปรในการสร้างสรรค์ประสบการณ์ที่ดีเพื่อมัดใจผู้บริโภค

การออกแบบสื่อการเรียนรู้

ในการศึกษาแบบดั้งเดิมสื่อการเรียนรู้เป็นสื่อกลางที่ถ่ายทอดให้ผู้เรียนเข้าใจและบรรลุ การเรียนรู้ได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ผู้สอนจะเป็นแหล่ง ข้อมูล และเพื่อหาความรู้ทั้งหลาย และเป็น ผู้ถ่ายทอดความรู้ในการเรียนรู้อัจจุบันเทคโนโลยี สื่อการเรียนรู้ (Educational Material) เป็น ตัวกลาง ที่ช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้สอน และผู้เรียนดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ เข้าใจเนื้อหาความรู้ได้ตาม วัตถุประสงค์ที่ต้องการ

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง วิธีการ หรือกระบวนการ วัสดุ ของจริง เครื่องมือที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ ในการเรียนการสอน ซึ่ง มีสาระที่เป็นประโยชน์ต่อประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับนำไปใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นไปตามหลักสูตรที่กำหนดไว้

สื่อกลางที่ถ่ายทอดความรู้ และการเรียนรู้ให้ผู้เรียน ไม่ใช่เป็นวัตถุประสงค์เพียงอย่างเดียว ยัง รวมถึงกระบวนการ วิธีการใหม่ ๆ และบุคลากรด้วย สื่อการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ ตาม หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงน่า จะหมายรวมถึงเทคโนโลยีเพื่อการศึกษา และนวัตกรรม การศึกษาด้วย

การออกแบบการเรียนรู้

การออกแบบการเรียนรู้ และพัฒนาระบบการเรียนการสอน (Kearsley , 1984) ได้ให้ ความหมายว่าต้องมีลักษณะ 3 ประการ คือ ต้องมีการวิเคราะห์งาน หรือกิจกรรมการเรียน การ สอน ต้องมีการประเมินทุกขั้นตอน และต้องมีการระบุกลยุทธ์การเรียน ระบุสื่อที่ใช้ สร้าง สภาพแวดล้อม ให้เอื้อ ต่อผู้เรียนให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ขึ้น องค์ประกอบใช้ในการออกแบบการ เรียนรู้จากทฤษฎี การเรียนรู้ เช่น แรงจูงใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล จุดมุ่งหมายการเรียนรู้ การจัดลำดับเนื้อหา ความรู้ การเตรียมล่วงหน้าผู้เรียน ข้อมูลย้อนกลับ การเสริมแรง การฝึก ปฏิบัติ การนำไปใช้ ฯลฯ

รายงานการสังเคราะห์เอกสาร เรื่อง วิธีการสอนและรูปแบบการเรียน การ สอน (กองวิจัย ทาง การศึกษาระดับปริญญาโท2543:137) พบวิธีสอนและการเรียนรู้ทั่วไปที่เน้น ผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง มี 24 วิธี ถ้าพิจารณาจากขั้นตอนการจัด กิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละวิธี แล้ว ไม่มีข้อจำกัดว่า วิธีการ เรียนการสอนใดจะเหมาะสมกับเนื้อหาใดเนื้อหาหนึ่ง แต่ละวิธีเน้น บทบาทผู้เรียน และผู้สอน แตกต่างกันไป และสามารถปรับกิจกรรมบางขั้นตอนให้กับเรียนมีส่วนร่วม ในการวางแผน และได้ลง มือปฏิบัติมากขึ้น

การออกแบบเกม (Game design)

หลักการออกแบบเกมนั้นไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว แต่มีปัจจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับความรู้สึของผู้เล่นเกมโดยตรง โดยองค์ประกอบที่ผู้ศึกษาเห็นในเกมทั่วไปจะประกอบด้วย เนื้อเรื่อง ตัวละคร กฎกติกาการเล่น อุปสรรค การชนะ ในการศึกษาคั้งนี้ เพื่อการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก ปฐมวัย การจดจำจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก ผู้วิจัยจึงศึกษาแนวทางที่จะทำให้เกิดเกม กิจกรรมที่ให้เกิดการจดจำองค์ประกอบที่ จำเป็นสำหรับฝึกทักษะความจำ Jonathan Hancock ได้กล่าวว่่าองค์ประกอบที่จะเสริมทักษะการจำ 1) คือการออกแบบที่เสริมสร้างสมาธิ ให้ผู้เล่นสามารถเกิดสมาธิจดจ่อกับเกมได้ตลอดเวลา 2) ออกแบบให้มีความสำคัญในเรื่องของการจัดระเบียบ ออกแบบโดยคำนึงการจัดระเบียบข้อมูลด้วยสี และตำแหน่งของเนื้อหาต่าง ๆ 3) ออกแบบโดยใช้สัญลักษณ์ที่สามารถเข้าใจได้ง่าย และภาพที่ง่ายต่อการเข้าใจ 4) ออกแบบโดยให้ผู้เล่นเกิดจินตนาการถึงตัวเองในฐานะของตัวละคร หรือเกิดการสวมบทบาท 5) ออกแบบโดยให้ภาพของเกมมีความสร้างสรรค์ ไม่เป็นภาพที่สื่อตรง ๆ 6) ออกแบบโดยให้สอดแทรกมุกตลกเข้าไปในงานออกแบบ และวิธีการเล่น เพื่อให้ผู้เล่นสนุกสนาน และจดจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างเล่นเกม นำไปดูการจดจำสิ่งที่ได้เรียนรู้ (Jonathan Hancock, หน้า60)

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับเกมเพื่อการเรียนรู้ (Game Based Learning)

ไพฑูรย์ อนันต์เขต (2017) ได้อธิบายเกี่ยวกับ Games-Based Learning (GBL) ว่าคือ “การเรียนรู้ผ่านเกม” หรือ “เกมเพื่อการเรียนรู้” ซึ่งก็คือสื่อในการเรียนรู้แบบหนึ่ง ซึ่งถูกออกแบบมาเพื่อให้มีความสุขสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ เราจะพบเกมในลักษณะนี้ในการเรียนการสอน หรือสื่อการสอน โดยสอดแทรกเนื้อหาทั้งหมดของหลักสูตรนั้น ๆ เอาไว้ในเกมและให้ผู้เรียนลงมือเล่นเกมโดยที่ผู้เรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ของหลักสูตรนั้นผ่านการเล่นเกมด้วย โดย Game-Based Learning เป็นสื่อที่สามารถทำให้ผู้เรียนสนใจ สามารถช่วยเหลือในเรื่องของการสื่อสารระหว่างกันของผู้เรียน การทำงานเป็นทีม ความรับผิดชอบและความคิดสร้างสรรค์ได้ คือ สามารถสร้างให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วม (Engagement) และสนุกสนาน (Fun) ได้พร้อม ๆ กับการได้รับความรู้ (Knowledge) ซึ่งสอดคล้องกับสมาคมจิตวิทยาอเมริกัน (APA) ได้ออกรายงานการวิจัยชื่อว่า “ประโยชน์ของการเล่นวิดีโอเกม” ออกมา ซึ่งจากการวิจัยพบว่าการเล่นวิดีโอเกมของเด็ก ๆ มีผลกระทบทางด้านบวก 4 ด้านคือ cognitive, motivational, emotional, และ social

ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า การออกแบบเกมเพื่อการเรียนรู้ที่ดี ควรจะมีองค์ประกอบในเรื่อง 1) กระบวนการรับรู้ (Cognitive) : เกมช่วยให้มีพัฒนาการในด้านการมีสมาธิจดจ่อ และการตอบสนองที่ดีขึ้น 2) กระบวนการสร้างแรงจูงใจ (Motivation) : เกมช่วยให้เกิดการสร้างแรงจูงใจ และช่วยเสริมสร้างความฉลาดเพิ่มขึ้นทีละน้อย ๆ 3) กระบวนการทางอารมณ์ (Emotional) : เกม

ช่วยสร้างอารมณ์ในเชิงบวก และมีหลักฐานบ่งชี้ว่าเกมอาจช่วยเสริมสร้างการควบคุมอารมณ์ให้กับเด็ก ๆ ด้วย 4) การเข้าสังคม (Social) : ผู้เล่นเกมแบบ co-playing หรือ multi-player จะช่วยเสริมสร้างทักษะการเข้าสังคมได้อย่างดี แม้ว่าจะอยู่นอกเกมแล้วก็ตาม

การออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Art)

คำว่า นิเทศศิลป์ (Visual Communication Art) มาจากคำ ในภาษาสันสกฤต จำนวนสองคำมาสมาสกัน คือ นิเทศ+ศิลป์ หากจะแปลตามศัพท์ จากพจนานุกรม ก็จะแปลได้ดังนี้

นิเทศ (นิรเทศ,นิเทศ) น.คำแสดงคำจำแนกออก,ก.ชี้แจง,แสดง,จำแนก,นำเสนอ

ศิลป์ (ศิลปะ) น.ฝีมือทางการช่าง ,การแสดงออกซึ่งอารมณ์ ให้ประจักษ์ ดึงใจ

เมื่อนำมารวมกันก็อาจได้ความหมายดังนี้ นิเทศศิลป์ หมายถึง งานศิลปะเพื่อการชี้แจงแสดง การนำเสนอให้ปรากฏ ในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านการมองเห็นเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เข้าใจชัดเจนขึ้นควรพิจารณาจากรากศัพท์เดิมมาจาก ภาษาอังกฤษ คือ Visual Communication Art Visual แปลว่า การมองเห็น Communication แปลว่า การสื่อสาร มุ่งที่จะให้ความคิด ความเข้าใจของผู้อื่น ให้เหมือนกับ ความคิด ความเข้าใจของเรา หรือทำอะไรจึงจะ เอาความรู้สึกนึกคิด ของผู้อื่น ได้โดยให้มีความรู้สึกนึกคิด เช่นเดียวกับเราได้เพราะ ธรรมชาติมนุษย์ได้รับ ข่าวสาร อย่างเดียวกันมา แต่จะมีความเข้าใจ และความรู้สึกนึกคิด แตกต่างกันไป การสื่อสาร ที่ดีก็ต้องมีการวางแผน ในที่นี้ Communication Art ก็อาจแปลได้ว่า ศิลปะ ที่ใช้ในการสื่อสารร่วมกัน ระหว่างบุคคลในสังคม โดยผ่านการมองเห็น เป็นสำคัญ บุคคลที่รวมกันอยู่ ในสังคมย่อมต้องมีการติดต่อสื่อสาร กันตลอดเวลา ทำให้ทุกวันนี้ งานนิเทศศิลป์ ได้เข้ามามีบทบาท ต่อชีวิตประจำวัน ในสังคมมากขึ้นและ หากดู ขอบข่าย และโครงสร้าง ของงานนิเทศศิลป์แล้ว ก็จะเห็นชัดเจนว่า นิเทศศิลป์มีความสำคัญ ต่อการดำเนินชีวิตของผู้คนในสังคมปัจจุบัน นอกเหนือจากปัจจัยอื่นของชีวิต ที่มีอยู่เดิม

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 งานวิจัยและกรณีศึกษาในประเทศ

ททิตยา กฤษณะพันธุ์ (2540) ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมส่งเสริม คุณธรรมที่มีต่อการลด พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กอายุ 5-6 ปี โดยนำคุณธรรม 4 ประการ คือ ความมี ระเบียบวินัย ความ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความขยันหมั่นเพียร และการประหยัด มาจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมเสริมแผนการ จัดประสบการณ์พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมเสริมแผนการจัด ประสบการณ์ มีพฤติกรรมก้าวร้าวลดลง เมื่อเปรียบเทียบกับก่อนได้รับกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม

ศศินันท์ นิลจันทร์ (2547) ศึกษาแนวทางการจัดกิจกรรมเล่นนิทานที่มีต่อความมีวินัยใน ตนเองของเด็กปฐมวัยในชุมชนแออัดคลองเตย พบว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมมีการเปลี่ยนแปลง ของพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองในด้านความรับผิดชอบ ความซื่อตรง การตรงต่อเวลา และการ ควบคุมตนเองสูงขึ้น

ลัดดาวัลย์ ยรรยงสง่า (2548) ศึกษาการพัฒนาชุดนิทานเพื่อการส่งเสริมจริยธรรมของเด็กวัย เตาะเตาะ อายุ 2-3 ปี และทดสอบประสิทธิภาพของชุดนิทาน ผลการศึกษาพบว่า เด็กมีการพัฒนา ระดับการรับรู้ด้านจริยธรรม ในด้านความเมตตา ความเอื้อเฟื้อ และวาจาสุภาพ

หนังสือเล่นกับดอกไม้ใบหญ้า

หนังสือที่ทำให้เราเปิดโลกกิจกรรมที่สามารถ
ทำร่วมกันกับเด็กกับคนในครอบครัวและช่วยสร้าง
พลังขับเคลื่อนทางความคิดบางอย่าง
ข้อดี : สามารถนำไปใช้ต่อยอดในการเล่นได้
หลากหลาย

ข้อเสีย : ต้องมีผู้ใหญ่คอยดูแลจัดการในขณะที่เล่น



รูปที่ 21 หนังสือเล่นกับดอกไม้ใบหญ้า.

ที่มา : <https://www.baanlaesuan.com/>



รูปที่ 22 ชุดนิทานอ่านแรป
ที่มา : www.sinkadek.com



รูปที่ 23 นิทานมงคล ๓๘ ประการ
ที่มา : <http://skybook.co.th/>



รูปที่ 24 เกม SatiAdventure
ที่มา : www.thaipbskids.com/games

ชุดนิทานอ่านแรป โดย Pass Education

ชุดนิทานภาพภาษาไทย 2 ชุด 16 เล่ม
ส่งเสริมคุณธรรม เสริมทักษะการใช้ชีวิต
เป็นทั้งนิทานและเพลงร้องเล่นกับลูก เสริมคุณธรรม
8 ประการ ชยัน ชื่อสัตย์ ประหยัด วินัย มีน้ำใจ รัก
สะอาด สุขภาพ และสามัคคี
ข้อดี : สามารถนำไปใช้ต่อยอดในการสอนได้อย่างดี
ข้อเสีย : ไม่มีลูกเล่นน่าสนใจ

นิทานมงคล ๓๘ ประการ (ฉบับการ์ตูน)

นิทานมงคล ๓๘ ประการ มีนิทานธรรม
ตัวอย่าง ๓๘ เรื่อง ซึ่งมีเนื้อหาสอดคล้องกับหลักมงคล
๓๘ ประการที่สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าทรงแสดงไว้
เป็นหลักปฏิบัติตามย่อมเป็นเหตุนำมาซึ่งความสุข
ความเจริญก้าวหน้าในชีวิต
ข้อดี : สามารถนำไปใช้ต่อยอดในการสอนได้อย่างดี
ข้อเสีย : ไม่มีลูกเล่นน่าสนใจ

เกม SatiAdventure โดย Thaipbskids

เกมที่ส่งเสริมให้เด็ก ๆ มีนิสัยรักการเก็บ
ขยะ รักษาสิ่งแวดล้อม และต่อต้านการตัดไม้
ทำลายป่า
ข้อดี : รูปแบบน่าสนใจ มีแนวเรื่องที่น่าสนใจ
ข้อเสีย : อาจไม่เหมาะกับเด็กที่อ่านหนังสือไม่
ออก และอาจทำให้เบื่อง่ายหากเกมจบและไม่
มีภาคต่อเพราะเป็นเกมที่ต้องเล่นออนไลน์

2.2 งานวิจัยและกรณีศึกษาในต่างประเทศ

ไอลอน และโรเบิร์ต (Ayllon & Roberts. 1974) ศึกษาวิธีการลดปัญหาระเบียบวินัยในชั้นเรียนและให้แสดงพฤติกรรมสนใจเรียนมากขึ้น โดยการเสริมแรงพฤติกรรมที่อยู่ในระเบียบวินัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 5 ที่มีพฤติกรรมไม่มีระเบียบวินัยในชั้นเรียนในขณะที่ยังอ่าน พบว่าการเสริมแรงด้วยระเบียบวินัยสามารถลดพฤติกรรม ก่อวุ่นชั้นเรียนและเพิ่มพฤติกรรมการอ่านด้วย

แบลท และโคลเบอร์ก (Blatt & Kohlberg. 1975) ทดลองและพัฒนาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมด้วยวิธีอภิปรายกลุ่มในห้องเรียน โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 4 ห้องเรียนและแต่ละห้องเรียนนั้นประกอบด้วยผู้เรียนซึ่งมีการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม 3 ชั้น คือ การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมอยู่ในระดับชั้น 2-4 การฝึกนั้นใช้วิธีอภิปรายกลุ่มในหมู่นักเรียนด้วยกัน โดยใช้สถานการณ์ที่เป็นปัญหาทางจริยธรรม พบว่ากลุ่มทดลองมีเหตุผลเชิงจริยธรรมสูงกว่ากลุ่มควบคุม และเมื่อทดสอบอีกครั้งหลังจากการฝึกหนึ่งปีก็ยังคงพบว่าเหตุผลเชิงจริยธรรมของกลุ่มทดลองยังสูงกว่ากลุ่มควบคุม

เมิร์ด (Mearcks. 2001) ได้ศึกษาพัฒนาการด้านคุณธรรมจริยธรรมของเด็กเร่ร่อนที่อาศัยอยู่ในบ้านพักชั่วคราวในเขตเมือง อายุระหว่าง 5-12 ปี โดยใช้เครื่องมือประเมินพัฒนาการทางวัฒนธรรมของเคอทีนและพิม (Kurtines-Pimm) พบว่า พัฒนาการทางคุณธรรมจริยธรรมจะสูงสุดเมื่ออายุ 8 ปี และคงที่เมื่ออายุ 11 ปี หลังจากนั้นจะลดลง ในกลุ่มควบคุม เมื่อเทียบกับกลุ่มตัวอย่างปกติ พบว่า พัฒนาการทางคุณธรรมจริยธรรมของเด็กเร่ร่อนที่มีอายุ 9 ขวบหรือมากกว่านี้มีแนวโน้มที่แตกต่างไปในทางลบ



รูปที่ 25 Chutes and Ladders (Erin Cadigan)

ที่มา : Shutterstock.com

Chutes and Ladders

เกมบันไดงูสุดคลาสสิกที่ให้เด็ก ๆ เดินไปตามเส้นทาง โดยจะให้เห็นภาพว่าเด็กที่ทำตัวหนักกฎจะตกบันไดลงมา และเด็กที่ทำดีจะได้ไต่บันไดขึ้นไป เมื่อเดินไปถึงช่องที่ 100 จะเป็นผู้ชนะของเกมส์

ข้อดี : รูปแบบเกมเข้าใจง่าย การทำดีและไม่ดีแสดงออกมาอย่างชัดเจนด้วยภาพ

ข้อเสีย : ใช้เวลาในการเล่นอาจจะนาน



รูปที่ 26 Planetary Game

ที่มา : <https://readthecloud.co/scoop-34/>

Planetary Game

บอร์ดเกมที่มีกระดานใหญ่ ใช้ตัวของผู้เล่นแต่ละคนแทนหมาก และการเล่นเกมจะช่วยให้คนเล่นได้รู้จักตัวตนและศักยภาพของตัวเองมากขึ้น นำไปสู่การช่วยเหลือให้ตัวเองและโลกดีกว่าเดิมได้

ข้อดี : ได้ขยับร่างกาย และเกิดความรู้สึกร่วม

ข้อเสีย : ต้องดูแลจัดการพื้นที่ และใช้คนจำนวนมากในการเล่น



รูปที่ 27 Tumi-isi

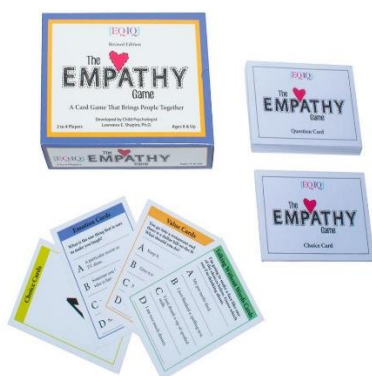
ที่มา : <https://tumiisi.official.ec>

Tumi-isi

ของเล่นที่ทำจากไม้ จากแบรนด์ Tumi-isi เป็นของเล่นสามารถเล่นได้ตั้งแต่วัยเด็กเล็กจนถึงผู้ใหญ่ แนวคิดการออกแบบที่มาจากความเชื่อส่งผ่านมาสู่วิถีแห่งการเล่นเพื่อการสร้างสรรค์และฝึกสมาธิ ความสมดุลของจิตใจ

ข้อดี : สื่อถึงวัฒนธรรม เด็กสามารถเล่นคนเดียวได้

ข้อเสีย : ไม้เป็นของแข็ง หากเด็กนำไปไปเล่นหรือเล่นไม่ถูกวิธีอาจทำให้บาดเจ็บ



รูปที่ 28 The Empathy Card Game

ที่มา : www.todayparent.com

The Empathy Card Game

เกมการ์ดที่ช่วยให้เด็กรู้จักศีลธรรมในขณะที่พวกเขาพยายามเดาอารมณ์ของผู้ถือการ์ดอื่นไปทั้ง 40 ใบรวบรวมสถานการณ์ชีวิตที่หลากหลายซึ่งบางอย่างทำร้ายทางศีลธรรมมากกว่าคนอื่น ๆ

ข้อดี : รูปแบบเกมแปลกใหม่ ช่วยส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว

ข้อเสีย : ไม่เหมาะกับเด็กที่อ่านหนังสือไม่ได้ ต้องมีผู้ปกครองคอยแนะนำ

จากการวิเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี จากกรณีศึกษาเกี่ยวกับ แนวทางการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในประเทศไทย และต่างประเทศ ที่ผู้วิจัยใช้เป็นกรณีศึกษา ข้างต้นแสดงให้เห็นถึง ข้อดี ข้อเสียของงานออกแบบเพื่อการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมได้ชัดว่า ในประเทศไทยมีเพียงสื่อที่เป็น หนังสือ มีส่วนน้อยที่จะเป็นของเล่นหรืออุปกรณ์ที่สอดคล้องกับพื้นที่ ส่วนในต่างประเทศเกมหรือ อุปกรณ์นั้นมีหลากหลายที่น่าสนใจ และสอดคล้องกับวัฒนธรรมของแต่ละพื้นที่ ซึ่งของไทยไม่ได้ดึง วัฒนธรรม หรือสิ่งรอบตัวมาใช้แลกิจกรรมหรือสื่อบางชนิดยังถูกพัฒนาไปในสื่อออนไลน์อาจส่งผลให้ เด็กยิ่งใช้เวลากับหน้าจอมีถือมากขึ้นไม่ได้จัดจรงกับชีวิตประจำวันที่ควรจะเป็น และเกมหรือกิจกรรม มักจะเน้นไปที่สื่อการเรียนรู้เพิ่มพัฒนาการ ไม่ได้ปลูกฝังความดีความเข้าใจในสิ่งรอบตัว

สรุปการศึกษาเพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ให้กับเด็กปฐมวัยในประเทศไทย ผู้ศึกษาขอสรุปว่า การสร้างสรรค์งานออกแบบเพื่อการส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม ด้านเนื้อหา ของการส่งเสริมต้องสื่อสารง่าย อาจใช้ถึงสภาพแวดล้อมสังคม วัฒนธรรม ทำให้เกิดความเข้าใจในประสบการณ์เดิม การออกแบบควรคำนึงถึงการใช้งาน อายุของ เด็ก และประสบการณ์ของกลุ่มเป้าหมาย การใช้ลักษณะงานออกแบบที่เน้นภาพเป็นตัวสื่อสารสำคัญ วัสดุที่ใช้ควรเป็นวัสดุที่ไม่อันตราย และการใช้สิ่งที่จับต้องได้จะทำให้เกิดความผูกพันมากกว่าการ สร้างกิจกรรมออนไลน์หรือต้องใช้โทรศัพท์ในการทำงาน เพราะจะทำให้เด็กติดโทรศัพท์และไม่สนใจ ชีวิตประจำวัน



บทที่ 3

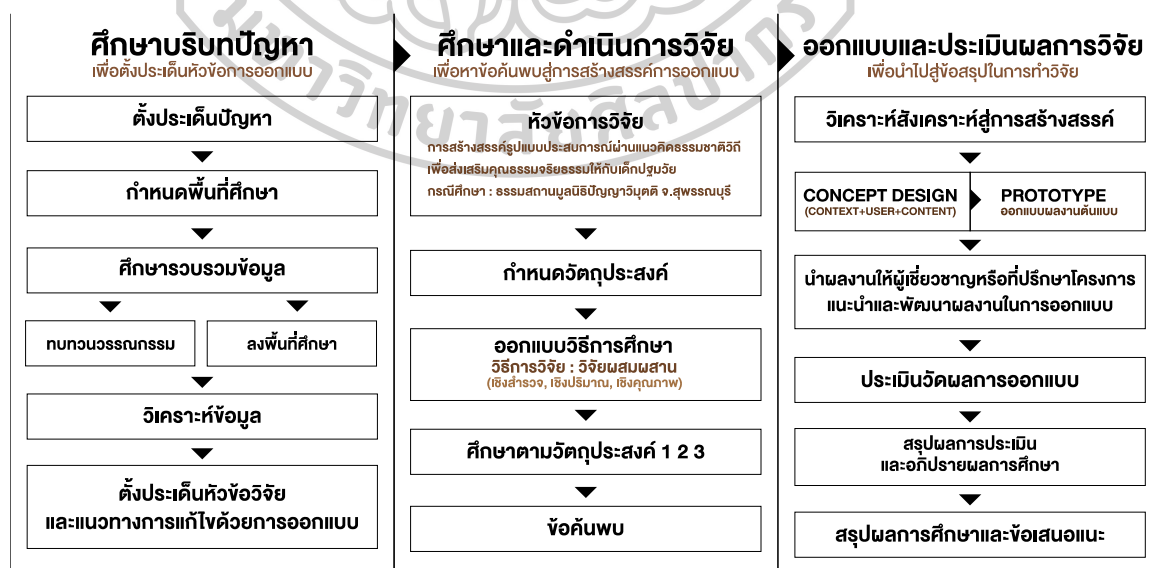
ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาติวิถีเพื่อส่งเสริมคุณ-
ธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย กรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี” มี
ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ซึ่งประกอบไปด้วยเชิงสำรวจและเชิง
คุณภาพ โดยมีกระบวนการศึกษารวบรวมข้อมูล ข้อมูลปฐมภูมิที่ได้จากการสำรวจพื้นที่และสัมภาษณ์
แบบเจาะลึกบุคคลที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาปัญหาใช้เครื่องมือเชิงคุณภาพและปริมาณเพื่อเก็บรวบรวม
ข้อมูลพฤติกรรมกลุ่ม เป้าหมาย ข้อมูลทุติยภูมิที่ได้จากเอกสารบทความ และงานวิจัยต่าง ๆ การ
วัดผลแบ่งเกณฑ์การประเมินเชิงปริมาณและคุณภาพโดยการสังเกตกลุ่มเป้าหมายและครู ผู้เชี่ยวชาญ
เป็นผู้ประเมิน

มีประเด็นสำคัญในการศึกษา 3 ข้อ ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎีการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมใน เด็กปฐมวัยและสำรวจพฤติกรรม
กลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม
2. ศึกษาทฤษฎีที่เป็นปัจจัยของแนวคิดธรรมชาติวิถี สู่การสร้าง Modelในการศึกษา เพื่อ
นำมาใช้เป็นกระบวนการออกแบบประสบการณ์ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจากแนวคิดธรรมชาติวิถี
3. วิเคราะห์สังเคราะห์สู่การสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิด ธรรมชาติวิถีที่
ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

ดังนั้นเพื่อให้การวิจัยสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ จึงขั้นตอนการศึกษาวิจัยดังนี้



รูปที่ 29 ขั้นตอนและกระบวนการศึกษา โดย ตรีรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563

1. การคัดเลือก และรวบรวมข้อมูล

1.1 แหล่งข้อมูลทุติยภูมิ ข้อมูลภาคเอกสาร ได้แบ่งเนื้อหาเป็น 3 ส่วนได้แก่

1.1.1 สืบค้นจากเอกสาร ตำรา หนังสือ บทความ ข้อมูลของมูลนิธิปัญญาวิมุตติ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม และค้นหาแนวทางในการศึกษาธรรมชาติ เพื่อรวบรวมเป็นฐานข้อมูลในการศึกษา

1.1.2 สืบค้นจากแหล่งสืบค้นออนไลน์ ฐานข้อมูลสถิติต่าง ๆ ของภาครัฐ อาทิ กระทรวงศึกษาธิการและภาคเอกชน โดยเฉพาะข้อมูลจากเกี่ยวกับการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งอนุมานได้ว่ามีความครอบคลุมและน่าเชื่อถือ

1.1.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องหรือกรณีศึกษาที่มีความเกี่ยวเนื่องในด้านการสร้างสรรค์งาน ออกแบบ ประสบการณ์และสื่อการสอน เกม ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานออกแบบ

1.2 แหล่งข้อมูลปฐมภูมิ ข้อมูลภาคสนามจากการสำรวจ ทำแบบสอบถาม และสัมภาษณ์

1.2.1 การลงพื้นที่บริเวณ ต.ทุ่งคอก และพื้นที่ธรรมสถานปัญญาวิมุตติ เพื่อศึกษาถึงประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทั้งประเด็นปัญหาที่เกิดจากภายใน และภายนอกพื้นที่ รวมถึงลงพื้นที่ศึกษาธรรมชาติเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

1.2.2 การสัมภาษณ์ผู้ดูแลธรรมสถาน ผู้ปกครอง และครูผู้ทำกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม เพื่อศึกษาถึงแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม รวมถึงถึงพฤติกรรม การรับรู้ ของเด็กปฐมวัย

1.2.3 การจัดกิจกรรม ลงพื้นที่ธรรมสถาน เพื่อเก็บข้อมูล และสังเกตพฤติกรรม การรับรู้ และแนวทางในการส่งเสริม เพื่อหาข้อสรุปแนวทางการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับพื้นที่

2. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ผู้ที่มีส่วนร่วมในงาน (Stakeholder) ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย ควรกำหนดให้ครอบคลุม หรือที่เรียกว่า ผู้ที่มีส่วนร่วมใน งาน โดยกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เอาไว้ 3 แบบ 1) **Core** เป้าหมายแกนหลักโดยตรง คือ เด็กปฐมวัยในพื้นที่ชุมชน ต.ทุ่งคอก อ.สองพี่น้อง จ.สุพรรณบุรี 2) **Direct** เป้าหมายโดยตรง คือ กลุ่มประชากรผู้ปกครอง ครู / ผู้ที่ดูแล 3) **Indirect** เป้าหมายทางอ้อม คือ พื้นที่ธรรมสถานปัญญาวิมุตติ โรงเรียนชุมชนโดยรอบ

วัตถุประสงค์ที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาข้อมูลแนวทางการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

1. ครู/ผู้ดูแล ที่มีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี 2 คน
2. กลุ่มผู้ปกครองที่มีบุตร-หลานอายุ 3-6 ปีอยู่ในครอบครัว จำนวน 50 คน

วัตถุประสงค์ที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาการออกแบบ

1. เด็กปฐมวัย อายุ 3-6 ปี 19 คน
2. ครู/ผู้ดูแล 10 คน

วัตถุประสงค์ที่ 3 กลุ่มตัวอย่างใช้ประเมินผลการออกแบบ

1. เด็กปฐมวัย อายุ 3-6 ปี 3 คน
2. ผู้ปกครอง 5 คน
3. ครู/ผู้ดูแล 5 คน

ผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญอื่น ๆ

1. ครูปฐมวัยหรือผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

3. การสุ่มตัวอย่าง

โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง ลักษณะของกลุ่มที่เลือกเป็นไปตาม วัตถุประสงค์ของการวิจัย ประชากรสำหรับการประชุมกลุ่ม และการสัมภาษณ์เจาะลึกได้แก่ บุคคลที่มีส่วนได้ส่วนเสียใน เรื่องที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ และเป็นบุคคลที่สามารถให้ข้อมูลที่สอดคล้องกับตัวแปรที่ต้องการศึกษาในงานวิจัย ทั้งนี้จะต้องเป็นบุคคลที่เต็มใจที่จะให้ข้อมูลและใช้วิธีกำหนดเกณฑ์ ในการสุ่มตัวอย่าง

4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยลงพื้นที่เพื่อทำการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยออกเป็น 4 ส่วน ตามการศึกษาปัญหาและศึกษาทั้ง 3 วัตถุประสงค์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุม ทราบถึงที่มาของปัญหา และแนวทางการแก้ปัญหา โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็นดังนี้

4.1 ส่วนที่ 1 เครื่องมือที่ใช้กับการศึกษาปัญหา

4.1.1 การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (informal interview)

ใช้ควบคู่ไปกับการสังเกต แบบมีส่วนร่วม เพื่อให้เห็นภาพและเข้าใจปรากฏการณ์ทางสังคม วัฒนธรรม โดยการเตรียมคำถามแบบกว้าง ๆ มาล่วงหน้าแบบไม่จำกัดคำตอบ

4.1.2 การสนทนากลุ่ม (focus group discussion)

เป็นการระดมสมองและการอภิปรายในเรื่อง ที่ผู้วิจัยกำลังศึกษา ซึ่งผู้เข้าร่วมสนทนาควรมีพื้นฐานประสบการณ์ที่ใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกัน ในการจัดกลุ่ม สนทนากับ ผู้ดูแลธรรมสถานมูลนิธิ ปัญญาวิมุตติ



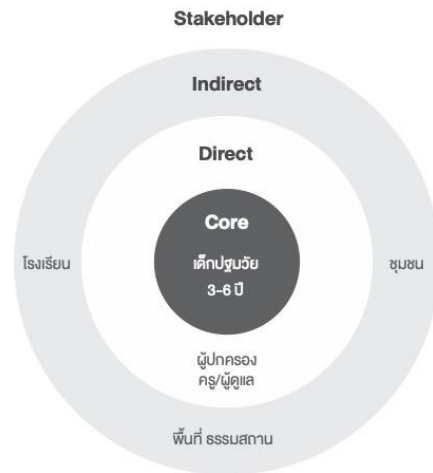
รูปที่ 30 ภาพการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ดูแล โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

4.1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิเคราะห์และสรุปปัญหา

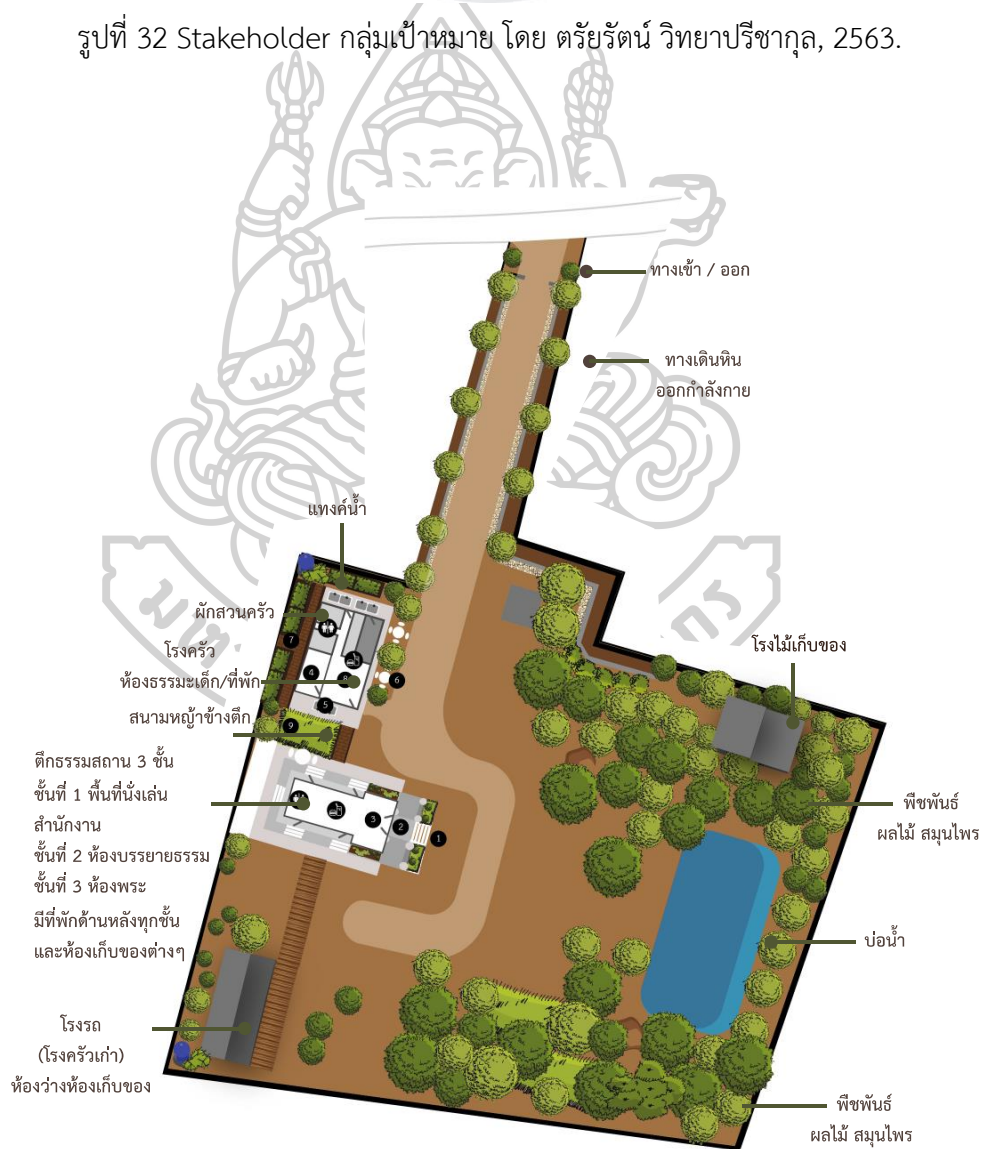
SWOT, Site analysis , Stakeholder, Customer journey

	โอกาส Opportunities	อุปสรรค Threats
จุดแข็ง Strength <ol style="list-style-type: none"> 1. เป็นพื้นที่ธรรมชาติและหน่วยงานที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมโดยเฉพาะ มีความพร้อมทั้งบุคลากร และ ทรัพยากรในพื้นที่ 2. มีวัฒนธรรมและธรรมะที่เป็นเอกลักษณ์ในสายพุทธมหายาน 3. ให้ความสำคัญกับความปลอดภัยเป็นหลัก 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ช่วงโควิดผู้ปกครองกำลังมองหากิจกรรมให้กับบุตรหลาน 2. เรื่องของคุณธรรมจริยธรรมเป็นเรื่องที่ทุกครอบครัวมีปัญหาและต้องการปลูกฝัง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ช่วงโควิดทำให้พื้นที่ไม่สามารถทำกิจกรรมได้ 2. ไม่สามารถทำกิจกรรมเป็นหมู่คณะได้ 3. เด็กจะมีข้อจำกัดในเรื่องของเนื้อหาและวัสดุ
จุดอ่อน Weakness <ol style="list-style-type: none"> 1. ไม่ปรับคิวในธรรมะที่ทำไวยาวัจกรสื่อสารตรงๆ ไม่มีเทคนิคพิเศษเน้นการพูดธรรมะเป็นสำคัญ 2. ขาดพื้นที่และสภาพแวดล้อมหรืออุปกรณ์ที่เหมาะสมกับการส่งเสริมเด็ก 3. กิจกรรมไม่ค่อยต่อเนื่องจากการต่อยอด 4. แม้จะมีหลายสาขาทั่วโลกแต่ในประเทศไทยแนวทางแบบพุทธมหายานไม่เป็นที่ยอมรับและขาดความเข้าใจ 	จุดแข็ง เพิ่มโอกาส ช่วงโควิดผู้ปกครองกำลังมองหากิจกรรมให้กับบุตรหลาน สร้างกิจกรรม สื่อหรืออุปกรณ์ที่สื่อสารธรรมะที่ง่ายต่อการเข้าถึง ให้เกิดการเรียนรู้สู่การปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน และเกิดการต่อยอด ให้เกิดการส่งเสริมที่ยั่งยืน	จุดแข็ง ลดอุปสรรค สร้างสรรค์กิจกรรมที่สามารถใช้ในครอบครัว ใช้วัสดุที่ปลอดภัย และดึงเอกลักษณ์ของพื้นที่ดึงดูดและให้เรียนรู้คุณธรรมจากในครอบครัวสู่พื้นที่ชุมชน
	โอกาส ลดจุดอ่อน ช่วงโควิดผู้ปกครองกำลังมองหากิจกรรมให้กับบุตรหลาน สร้างกิจกรรม สื่อหรืออุปกรณ์ที่สื่อสารธรรมะที่ง่ายต่อการเข้าถึง ให้เกิดการเรียนรู้สู่การปฏิบัติจริงในชีวิตประจำวัน และเกิดการต่อยอด ให้เกิดการส่งเสริมที่ยั่งยืน	ลบจุดอ่อน ลดอุปสรรค <ol style="list-style-type: none"> 1. ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว 2. คุณธรรมจากธรรมชาติที่เป็นเรื่องเข้าถึงได้ง่ายในชีวิตประจำวัน 3. ต่อยอดการเรียนรู้การทำกิจกรรม เริ่มต้นจากครอบครัว สู่พื้นที่ธรรมสถาน และ ชุมชน

รูปที่ 31 การวิเคราะห์ SWOT โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

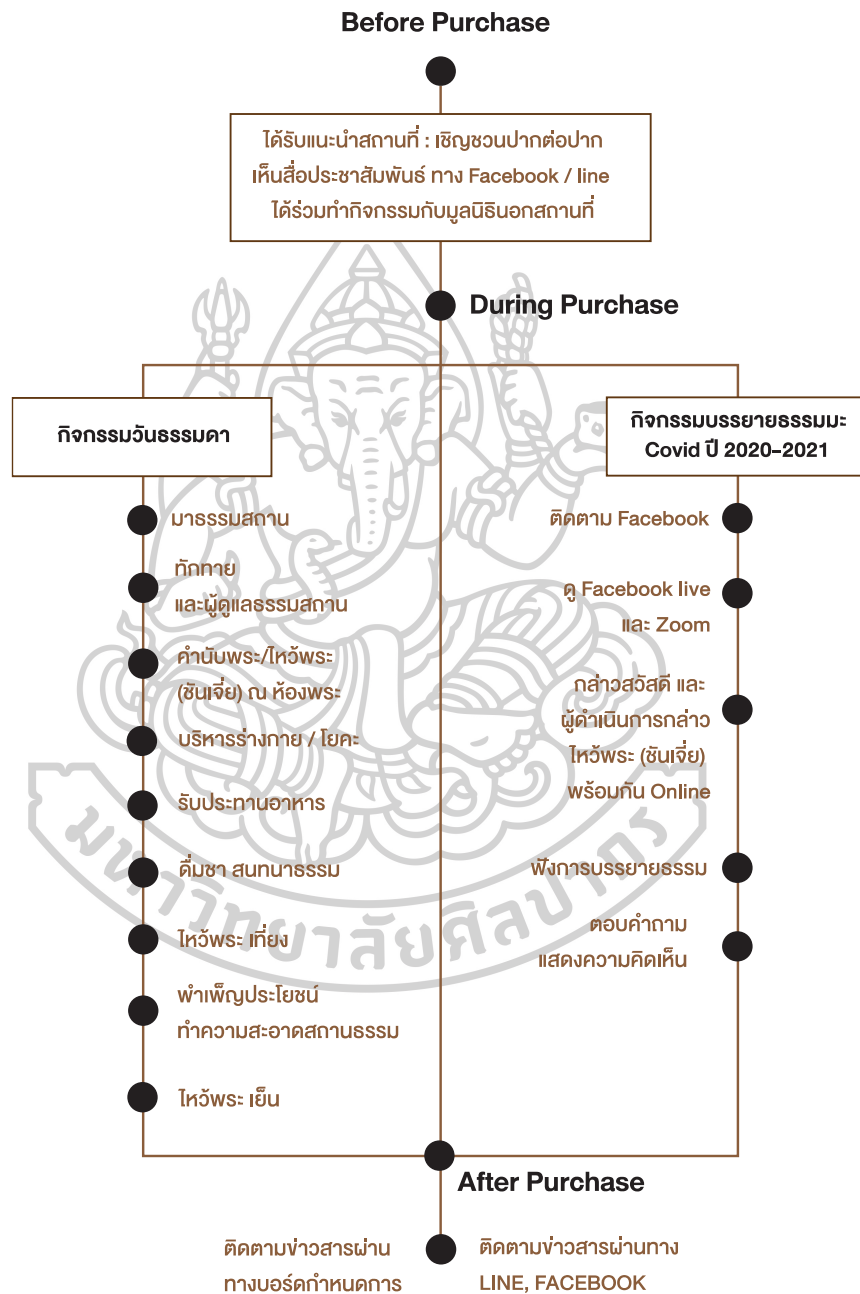


รูปที่ 32 Stakeholder กลุ่มเป้าหมาย โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.



รูปที่ 33 Site analysis พื้นที่ธรรมสถาน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

Customer journey map



รูปที่ 34 Customer journey ธรรมสถาน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาลัยราชภัฏ, 2563

4.2 ส่วนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวัตถุประสงค์ที่ 1

ศึกษาทฤษฎีการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมใน เด็กปฐมวัยและสำรวจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

4.2.1 แบบสอบถามความคิดเห็นผู้ปกครอง ในบริเวณพื้นที่ เพื่อหาแนวทางการส่งเสริม



รูปที่ 35 ภาพการลงพื้นที่ แจกแบบสอบถาม โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

โดยเก็บข้อมูลปฐมภูมิ จากผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มผู้ปกครองที่มีบุตร-หลานอายุ 3-6 ปีอยู่ในครอบครัว จำนวน 50 คน ระยะเวลาเก็บข้อมูล 1 เดือน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ ในการเก็บข้อมูลผ่านการแบ่งพื้นที่บริเวณชุมชนใกล้กับธรรมสถานอยู่ชุน ในมูลนิธิปัญญาวิมุติ ต.ทุ่งคอก จ.สุพรรณบุรี โดยเลือกเก็บข้อมูลที่ ชุมชนตลาดทุ่งคอก หน้าศูนย์เด็กเล็กตลาดทุ่งคอก และหน้าโรงเรียนเตื่อนจิตร เพื่อสอบถามความคิดเห็น ด้านพฤติกรรมลักษณะนิสัย และการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและความต้องการที่มีผลต่อการออกแบบรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้เด็กปฐมวัย (ช่วงอายุ 3-6 ปี)

4.2.2 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participation observation)

โดยการออกแบบกิจกรรม จากเรื่องพัฒนาการการรับรู้ของเด็กร่วมกับมูลนิธิปัญญาวิมุติ โดยการสนทนากลุ่ม (focus group discussion) เป็นการระดมสมองและการอภิปรายในเรื่อง ที่ผู้วิจัยกำลังศึกษา ซึ่งผู้เข้าร่วมสนทนาควรมีพื้นฐานประสบการณ์ที่ใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกัน ในการจัดกลุ่ม สนทนา เพื่อออกแบบกิจกรรมในการเก็บข้อมูล โดยหลังทำกิจกรรมสัมภาษณ์ ครูพิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ 1 ท่าน และผู้ดำเนิน กิจกรรม 1 ท่าน เพื่อเก็บข้อมูลพัฒนาการและพฤติกรรมเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมและศึกษาความชอบของรูปแบบกิจกรรมเพื่อให้ได้รู้ถึงสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบให้กับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 36 การจัดกิจกรรมธรรมแรลลี่เพื่อเก็บข้อมูล โดย ตรีรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

การเก็บแนวทางการการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัยใช้การให้วาดหัวใจบ่งบอกถึงความชอบ ให้คะแนนกิจกรรม การเรียนรู้เรื่องจริยธรรมรูปแบบที่เด็ก ๆ ชอบ

4.3 ส่วนที่ 3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวัตถุประสงค์ 2

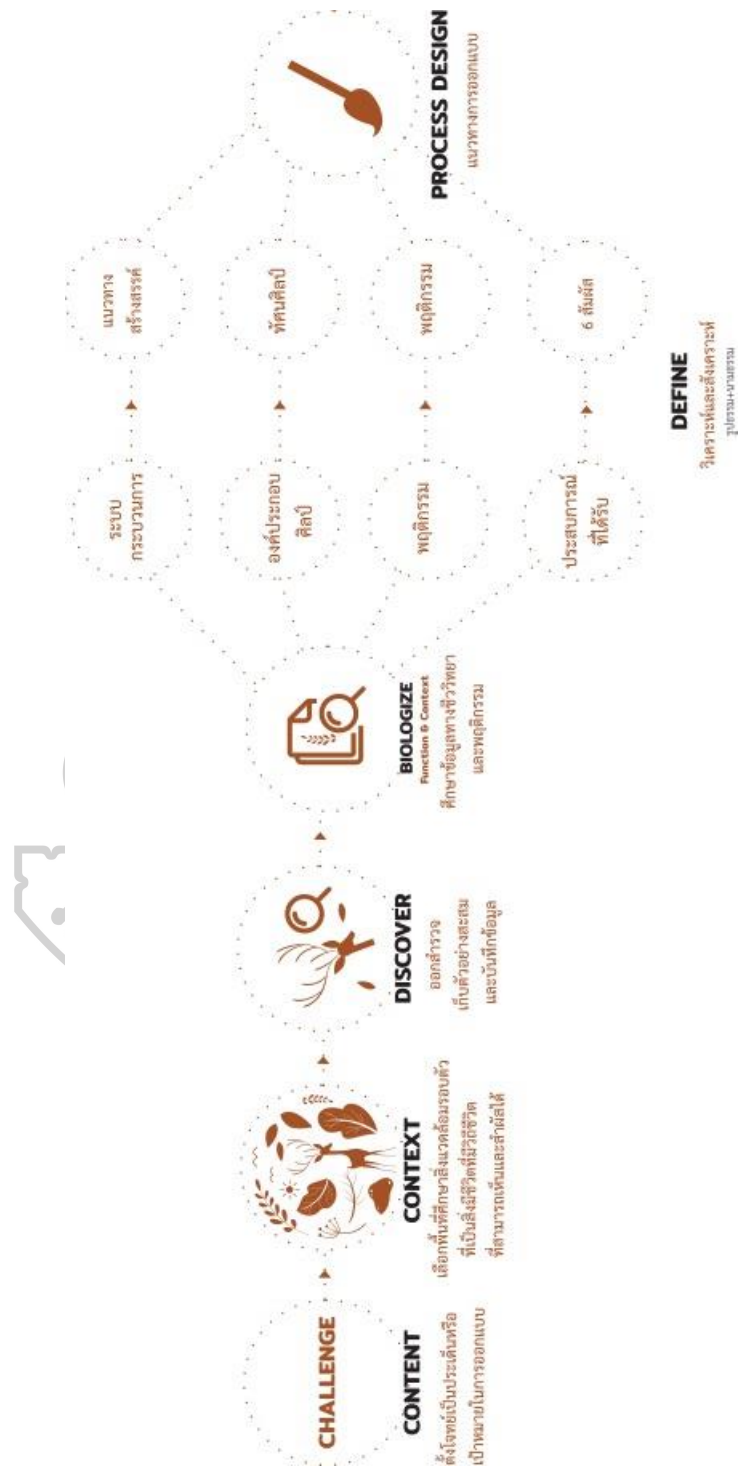
ศึกษาทฤษฎีที่เป็นปัจจัยของแนวคิดธรรมชาตีวิตีสู่การสร้าง Modelในการศึกษา เพื่อนำมาใช้เป็นกระบวนการออกแบบประสบการณ์ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจากแนวคิดธรรมชาตีวิตี

4.3.1 การสังเกต และแบบบันทึกธรรมชาติ จดบันทึก แบบร่าง หาแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ



รูปที่ 37 ภาพการลงพื้นที่ศึกษาธรรมชาติ โดย ตรีรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

4.3.2 ออกแบบ Model กระบวนการศึกษาระบบชาติ



รูปที่ 38 Model กระบวนการศึกษาระบบชาติ โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.













4.3.3 ตารางเก็บข้อมูลธรรมชาติ

สิ่งที่ศึกษา	ระบบ/กระบวนการ System/Process	พฤติกรรม Behavior	รูปธรรม Concrete	นามธรรม Concrete	องค์ประกอบศิลป์ Composition	ประสบการณ์ Experience	
<ul style="list-style-type: none"> • ปลูก และ จอมปลวก (กาพรวง) 	การวัดขนาดการร่างกาย ตามหน้าที่ วรรณคดีลักษณะแตกต่าง ตามหน้าที่	อยู่ร่วมกับเป็นสังคม ขนาดใหญ่	คิวลิค จอมปลวกมี องค์ประกอบ จากเศษไม้จะสามารถ ทำคอนกรีตได้ดีมาก มีกลิ่นของฟาง	หลากหลาย ต่อเติม เปลี่ยนแปลง สำนึก สมบูรณ์	<ul style="list-style-type: none"> • จุด • เส้น • รูปร่าง • รูปทรง • พื้นผิว 	รูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส	ธรรมชาติ ก่อเติม เสียไม่ได้ทั้ง ขยุมเขี้ยว ชื่น เผื่อๆ ฝึก ทราย คืบ เป็น สิ้น ขอบนาง

ตารางที่ 2 ตารางบันทึกการศึกษาข้อมูลธรรมชาติของปลวก
โดย ตรีรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

สิ่งที่ศึกษา	ระบบ/กระบวนการ System/Process	พฤติกรรม Behavior	รูปธรรม Concrete	นามธรรม Concrete	องค์ประกอบศิลป์ Composition	ประสบการณ์ Experiences
<ul style="list-style-type: none"> • ปวด • การดำเนินชีวิต 	ใช้โปรแกรม ในการกำหนด วรรณะและใช้ในการสื่อสาร	กำหนดคำสั่งและหน้าที่ ผ่านพีโรโบน ใช้หน่วยวัดในการรับสาร ทำงานกันอย่างเป็นระบบ	เดิมเป็นแถวอย่าง มีระบบระเบียบ	<ul style="list-style-type: none"> • มิวสิค • สานักคิ • ระบบระเบียบ 	รูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส	ธรรมชาติ กอกลง เสียงใบไม้แห้ง ขอบหย็บ
	ความสัมพันธ์ระหว่างปวด และจุดชีพ	กระบวนการย่อยสลาย	รีไซเคิลวัสดุจากพวก ซากไม้, มูล และ พืช	<ul style="list-style-type: none"> • ประหยัด • สะอาด • การสลาย 		
	การทำงานและหาอาหาร	การจัดการพื้นที่ทางเดิน เพื่อความสะดวกของตัวอื่น	พื้นที่ทางเดินเป็นร่อง	<ul style="list-style-type: none"> • มิวสิค • มีน้ำใจ • การพึ่งพาอาศัย 		
	กระบวนการเลือก พื้นที่สร้างรัง	เจาะลงไปสร้างรังในดิน บริเวณที่มีแหล่งอาหารและ ความชื้น	จอมปลวก กอกลง	<ul style="list-style-type: none"> • สานักคิ • ขี้ม • ช่างเลือก 		
	การควบคุมอุณหภูมิของรัง	การสร้างรัง ก็มัก เก็บความชื้น และระบายอากาศ	ร่อง รู	<ul style="list-style-type: none"> • มิวสิค • ขี้ม • ความกลมกลืน 		
	วัฏจักรของปลวก	การกำหนดหน้าที่ตามเกิด มีการสื่อสารเกิดการเกิด เพื่อแทนที่	การสอทราน	<ul style="list-style-type: none"> • มิวสิค • พัฒนา 		

ตารางที่ 3 ตารางบันทึกการศึกษาข้อมูลธรรมชาติของปลวก (ต่อ) โดย ตรีย์รัตน์ วิทยาลัยราชภัฏ,

สิ่งที่ศึกษา	ระบบ/กระบวนการ System/Process	พฤติกรรม Behavior	รูปร่าง Concrete	นามธรรม Concrete	องค์ประกอบศิลป์ Composition	ประสบการณ์ Experience
 ปลวก ราชนิ	สารเคมีที่เรียกกันว่าไซโรไมน หรือสารที่ผลิตออกมาจาก การหมักของราชนิเพื่อ ไล่ตัวอ่อนกัน จะเป็นตัว กำหนดให้ตัวอ่อนพัฒนา ไปเป็นปลวกวรรณะต่างๆ	กำหนดให้ตัวอ่อนพัฒนา ไปเป็นปลวกวรรณะต่างๆ	ส่วนหัวมีสี น้ำตาลเข้ม ลำตัวแบ่งสีอ่อน ขนาดตัวใหญ่ที่สุด	• สำนึกดี • มีวินัย • อบอุ่น • ชูน้ำ • ดูแลเอาใจใส่ • รู้หน้าที่		รูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส
 ปลวก ราชา	สลัดปีก และ ทำหน้าที่สืบพันธุ์	ดูชีวิตด้วย	มีสีน้ำตาลเข้ม ขนาดตัวใหญ่	• ซื่อสัตย์ • ขยัน • สอดคล้อง • มีความพยายาม		รูป เสียง กลิ่น สัมผัส
 แมลง แม่	มีค้อนหรืออกอยู่ที่ส่วนหัว ซึ่งจะป้อนอาหารของสารเคมี สารเหนียวใช้ในการต่อสู้	เมื่อฟ้าอากาศเหมาะสม แลแสงสว่างเป็นออกจากรัง ไปผสมพันธุ์กัน และเริ่มสร้างรังใหม่	ปีกจะมีขนาดยาว สีอ่อนลำตัวเป็น สีส้มดูกลมเหมือน ไม้จอกไม้สีดำ	• ขยัน • ช่างเลือก • มีความพยายาม		รูป เสียง กลิ่น สัมผัส
 ปลวก ทหาร	มีค้อนหรืออกอยู่ที่ส่วนหัว ซึ่งจะป้อนอาหารของสารเคมี สารเหนียวใช้ในการต่อสู้	มีหน้าที่ในการป้องกันศัตรู ที่จะเข้ามาทำร้าย ดูแลและให้ความสำคัญ กับราชินี	มีหัวโตสีน้ำตาล กลายใหญ่ ยาวและแข็งแรง ใช้ในการต่อสู้	• สำนึกดี • มีวินัย • รู้หน้าที่		รูป เสียง กลิ่น สัมผัส
 ปลวก งาน	ทำหน้าที่สร้างรัง ทำความสะอาดรัง ดูแลตัว เพราะเสียงเข็มนา ขอมขมขมรังกักทำลาย	เสียงดั่งอื้อน หาวอาหาร สร้างและซ่อมแซมรัง ดูแลราชินี รักษา ตัวอ่อน ทำความสะอาดรัง	มีขนาดเล็กตัวบาง ตัวเล็กสีน้ำตาลแดง ไม่มีปีก ไม่มีเพศ ไม่มีตา มีผนังบาง สีขาวนวล	• ซื่อสัตย์ • มีน้ำใจ • อบอุ่น • สุภาพ • ประหยัด • สอาด • สำนึกดี • มีวินัย		รูป เสียง กลิ่น สัมผัส
 ไข่	การฟักตัว ถูกกำหนดขนาด หน้าที่ด้วยไซโรไมน	สงบ มีผนังบาง สีขาวนวล	มีผนังบาง สีขาวนวล	• สอาด		รูป เสียง กลิ่น สัมผัส

ตารางที่ 4 ตารางบันทึกการศึกษาข้อมูลธรรมชาติของปลวก (ต่อ) โดย ตรีรัตน์ วิทยาลัยราชภัฏ,

4.4 ส่วนที่ 4 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวัตถุประสงค์ 3

วิเคราะห์สังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิด ธรรมชาติวิถีที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย โดยแบ่งเป็นส่วนเครื่องมือในการออกแบบและการประเมิน

4.4.1 เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ด้วยการทำกิจกรรมกับเด็กปฐมวัย

กิจกรรม Workshop การสัมภาษณ์เด็กปฐมวัย

กิจกรรม	ระยะเวลา	อุปกรณ์
ส่วนที่ 1 เพื่อเก็บข้อมูลใช้ในการออกแบบ 5 ด้าน 1.1 ด้านรูปแบบสื่อที่สนใจ 1.2 ด้านของเนื้อหาที่สนใจ 1.3 ด้านองค์ประกอบศิลป์ 1.4 ด้าน Mood & Tone ที่สนใจ 1.5 ด้านวัสดุและพื้นผิวที่สนใจ	30 นาที	บอร์ดภาพ สติกเกอร์ วัสดุ
ส่วนที่ 2 เพื่อเก็บข้อมูลการสร้างสรรค์ เล่าเรื่องราวของปลวก และให้เด็กสร้างสรรค์จาก เรื่องราว	30 นาที	สมุด ดินสอ, สี

ตารางที่ 5 กิจกรรม Workshop การสัมภาษณ์เด็กปฐมวัย โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563



รูปที่ 39 เครื่องมือในการเก็บข้อมูลแนวทางการออกแบบกลุ่ม โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

4.4.2 แบบประเมินความพึงพอใจ

สร้างแบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อให้ผู้ปกครองและผู้ดูแลกิจกรรมเป็นผู้ประเมิน



รูปที่ 40 ทดลองใช้สื่อและประเมินโดยผู้ดูแลและผู้ปกครอง โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

4.4.3 แบบประเมินคุณภาพสื่อ

สร้างแบบประเมินคุณภาพสื่อออนไลน์แก่ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็ก

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดย การตีความ (interpretation) ซึ่งได้จากการสังเกตและการสัมภาษณ์ที่ได้จัดบันทึกไว้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมหรือ ปรากฏการณ์ที่มองเห็น โดยผู้วิจัยได้เห็นหลาย ๆ เหตุการณ์โดยการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพและปริมาณในการศึกษา มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

5.1 ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์

สัมภาษณ์เดี่ยว และกลุ่ม บันทึกเป็นข้อมูลปฐมภูมิถอดบทสัมภาษณ์ และ นำข้อมูลจากการ workshop กลุ่มทำกิจกรรมร่วมกัน มาถอดแบ่งแต่ละประเด็น

5.2 วิเคราะห์สถานการณ์

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาแจ้งประเด็นเพื่อวิเคราะห์สถานการณ์ (SWOT analysis) นำเสนอผลการสังเคราะห์ในรูปแบบของตาราง โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

5.2.1 การจัดระเบียบข้อมูล

โดยการนำข้อมูลที่รวบรวมมาได้อยู่ในสภาพที่สะดวก และ ง่ายต่อการวิเคราะห์

5.2.2 การกำจัดข้อมูล หรือสร้างข้อสรุปชั่วคราว

โดยสรุปเชื่อมโยงดัชนีคำหลักเข้าด้วยกันเพื่อลดทอนข้อมูลที่ไม่จำเป็นออก ให้กระชับ และชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5.2.3 การสร้างบทสรุป

ด้วยการเชื่อมโยงข้อสรุปผ่านการตรวจสอบยืนยัน เชื่อมข้อสรุป โยงความสำคัญ

5.2.4 การพิสูจน์ความน่าเชื่อถือ

ของผลการวิเคราะห์ ด้วยการตรวจสอบแบบสามเส้า การตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล โดยใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ กัน เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่อง เดียวกัน เช่น ใช้วิธีสังเกตควบคู่ไปกับการซักถาม

6. สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลและผลการวิเคราะห์ข้อมูลสู่แนวทางการออกแบบ

จากการศึกษาผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมและลงพื้นที่ศึกษาและรวบรวมข้อมูลโดยมีขั้นตอนและแยกประเด็นการวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ ผู้วิจัยจึงมีการสรุปผลการศึกษาแบ่งเป็น 4 ส่วนดังนี้ คือ

- 1.1 สรุปการศึกษาปัญหาสู่การกำหนดหัวข้อในการวิจัย
- 1.2 สรุปศึกษาแนวทางการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและสำรวจพฤติกรรมเด็กปฐมวัย
- 1.3 สรุปการศึกษาแนวคิดธรรมชาติวิถี
- 1.4 สรุปการศึกษาสู่แนวทางการออกแบบ

6.1 สรุปการศึกษาปัญหาสู่การกำหนดหัวข้อในการวิจัย

จากปัญหาสถานการณ์ปัจจุบันที่เกิดสถานการณ์โควิด ไม่สามารถจัดกิจกรรมได้ ทำให้ขาดการส่งเสริมจากครอบครัว ที่ไม่มีเวลาให้บุตร และปัญหาจากพื้นที่กรณีศึกษา พบว่าในการเรียนรู้เรื่องธรรมมะเป็นรูปแบบเดิม ๆ ทำให้รู้สึกเรื่องไกลตัวน่าเบื่อและไม่สำคัญ การสอนที่เป็นนามธรรมไม่รู้วิธีนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน กิจกรรมไม่ต่อเนื่องขาดการต่อยอด และยังขาดพื้นที่ สภาพแวดล้อมหรืออุปกรณ์ที่เหมาะสมกับการส่งเสริมแก่เด็ก ผู้วิจัยจึงสรุปแนวทางการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยงานออกแบบประสบการณ์จะต้องมีปัจจัยดังนี้ 1) ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว 2) คุณธรรมจากธรรมชาติที่เป็นเรื่องเข้าถึงง่ายในชีวิตประจำวัน 3) ต่อยอดการเรียนรู้การทำกิจกรรมเริ่มต้น จากครอบครัว สู่ พื้นที่ธรรมสถาน และ ชุมชน

6.2 สรุปศึกษาแนวทางการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและสำรวจพฤติกรรมเด็กปฐมวัย

ศึกษาทฤษฎีการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมใน เด็กปฐมวัยและสำรวจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ผู้วิจัยได้ข้อค้นพบว่า คุณธรรมจริยธรรม มีปัจจัยในด้านจิตใจ (นามธรรม) ด้านการปฏิบัติ(รูปธรรม) และด้านสังคม(ข้อจำกัด/ข้อปฏิบัติ,ความต้องการของสังคม) เพื่อประโยชน์ของตนเองและผู้อื่น โดยการส่งเสริมทางอ้อม เพราะเด็กชอบความสนุกและได้ปฏิบัติจริง โดยใช้สื่อ ภาพสื่อสารหนังสือ เกม ของเล่นและสื่อประกอบกิจกรรม ที่มุ่งเน้นให้เกิด การเคลื่อนไหว และ สร้างสรรค์ พฤติกรรมของเด็กปฐมวัยในพื้นที่มีพฤติกรรมรับรู้ โดยผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์เป็น 5 ด้าน

1. ด้านร่างกาย : ชอบการเคลื่อนไหว ได้ขยับร่างกาย วิ่งชน พลังเยอะ ชอบการแข่งขัน
2. ด้านสังคม : ซื่อาย เข้ากับคนยากถ้าไม่มีคนแนะนำ กลัวโดนแย่งความรัก อยากรเป็นที่สนใจ เด็กที่เข้าโรงเรียนจะมีความกล้าแสดงออกมากกว่าเด็กเล็ก

3. ด้านอารมณ์ :แสดงออกอย่างเปิดเผย เอาแต่ใจ ไม่รู้จักการแสดงอารมณ์ที่ถูกต้อง จะโวยวายหวง
สิ่งของ มีความอยากรู้อยากเห็น ช่างถาม
4. ด้านสติปัญญา
การใช้เหตุผล : รู้ผิดถูกจากกฎและคำตักเตือน แต่ไม่เข้าใจความผิดหรือถูก จะมีข้อต่อรองเสมอ
การคิดและความเข้าใจ : สามารถทำและปฏิบัติตามได้ แต่ไม่สามารถจัดการหรือตัดสินใจได้
การสื่อสาร : เข้าใจการสื่อสารด้วยภาพ
5. การรับรู้ทางประสบการณ์ : มีประสบการณ์การรับรู้ทางตา และ หู แต่ไม่มีประสบการณ์ในด้าน
การรับรู้ในเรื่องของ รส กลิ่น สัมผัส เพราะการเรียนรู้ส่วนใหญ่เกิดจากการมองเห็น ทำให้เด็ก ๆ
สนุกกับการได้ลองสัมผัสสิ่งใหม่ๆ โดยวิเคราะห์ที่ได้ดังนี้
ตา : สามารถแยกรูปภาพได้ ชอบสีสดใส และมีความคิดจินตนาการ
หู : แยกเสียงออกได้ ตื่นเต้นกับ การฟังหาพบสิ่งแปลกใหม่
จมูก : แยกกลิ่นไม่ออก
ปาก : รับรู้รสสัมผัสได้ว่าอะไร อยู่ที่ประสบการณ์บุคคล
สัมผัส : ชอบสัมผัสวัสดุนุ่ม ลื่น (ผ้า, กระดาษ, ยางพารา) และของลักษณะพอดีมือ
ใจ : สมาธิสั้นมาก

6.3 สรุปการศึกษาแนวคิดธรรมชาติวิถี

ศึกษาทฤษฎีที่เป็นปัจจัยของแนวคิดธรรมชาติวิถี สู่การสร้าง Modelในการศึกษา เพื่อนำมาใช้เป็นกระบวนการออกแบบประสบการณ์ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจากแนวคิดธรรมชาติวิถีในการศึกษาผู้วิจัยสรุปและให้ความหมายว่าแนวทางการคิดที่ตั้งต้นจากการพิจารณาธรรมชาติให้เห็นมุมมองในทางคุณธรรมจริยธรรมและแนวทางสร้างสรรค์ประสบการณ์ โดยเกณฑ์มีเกณฑ์และวิธีการศึกษา โดยเริ่มจากการตั้งโจทย์เป็นประเด็นหรือเป้าหมายในการออกแบบ เลือกพื้นที่ศึกษาสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีวิถีชีวิต ที่สามารถเห็นและสัมผัสได้ ออกสำรวจ เก็บตัวอย่างสะสม และบันทึกข้อมูล จากนั้นศึกษาข้อมูลทางชีววิทยา และพฤติกรรม และนำข้อมูลมา วิเคราะห์และสังเคราะห์ (รูปธรรม+นามธรรม) ระบบกระบวนการ > แนวทางสร้างสรรค์ พฤติกรรม > พฤติกรรม องค์ประกอบศิลป์ > ทักษะศิลป์ (ทัศนธาตุ) ประสบการณ์ที่ได้รับ > 6สัมผัส

ซึ่งแนวทางในการสร้างสรรค์จากแนวคิดธรรมชาติวิถีจากพื้นที่กรณีศึกษาผู้วิจัยมีประเด็นเรื่องปลวกในคุณธรรมเรื่องความมีวินัยที่ทำให้เห็นถึง หน้าที่ (Role) เป็นสำคัญ ปลวก เป็นสิ่งมีชีวิตที่พบได้มากในพื้นที่กรณีศึกษา มีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับประเด็นในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมคือเรื่องความมีวินัย ผู้วิจัยจึงสรุปการศึกษาเป็นแนวคิด แนวคิดธรรมชาติคุณรอบกองดิน โดยแนวคิดมีความหมายนัยยะถึงเรื่องของธรรมชาติให้คุณประโยชน์ในเรื่องของความมีวินัย จากพฤติกรรมรอบกอง

ดินของปลวกแสดงให้เห็นว่าความมีวินัยนั้นเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะวินัยในการใช้ชีวิตในชีวิตประจำวัน และการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ต่าง ๆ นั้นเริ่มต้นที่ความมีวินัย

6.4 สรุปการศึกษาสู่แนวทางการออกแบบ



วิเคราะห์สังเคราะห์สู่การสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิด ธรรมชาติวิถีที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยสรุปแนวทางการออกแบบ ด้านรูปแบบสื่อผู้วิจัยจะตั้งต้นด้วยการออกแบบ หนังสือ (Play book) เน้นกิจกรรมกับพื้นที่ ที่เป็น บอร์ดเกม (Board game) และสร้างสรรค์ของเล่น (Toy) อุปกรณ์เพื่อการสร้างสรรครูปแบบ โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับ ธรรมชาติ/สัตว์ ด้านองค์ประกอบศิลป์ เส้น จะเน้นที่ เส้นหนา รูปทรงธรรมชาติ โดย Mood&Tone สว่าง อบอุ่น สนุก ธรรมชาติ พื้นผิว เน้นที่พื้นผิวที่นุ่ม วัสดุ ใหมพรอม ยาง หรือกระดาษ ที่ไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก ให้สอดคล้องกับปัจจัยในการเลือกสื่อของผู้ปกครองที่จะให้ความสำคัญในเรื่อง ความปลอดภัย การเสริมสร้างพัฒนาการ ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว เป็นหลัก โดยประเด็นการสร้างสรรครูปแบบ จะเป็นเรื่องกิจกรรมในชีวิตประจำวัน

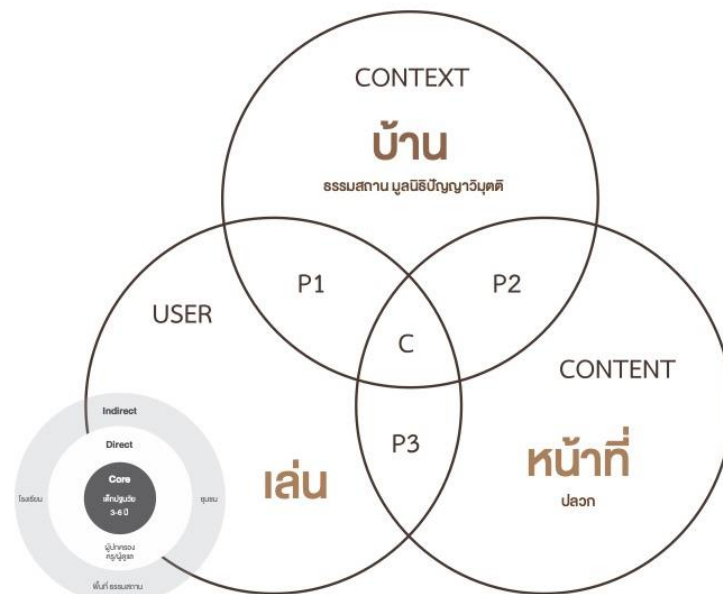


7. การดำเนินการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจนนำมาซึ่งแนวทางการแก้ไขปัญหา ผู้วิจัยจึงสรุปขอบเขตงานออกแบบเป็นภาพดังนี้

วิเคราะห์ CONCEPT

	CONTEXT บริบทการแก้ปัญหา	USER พฤติกรรม และแนวทางการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม	CONTENT ประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาติวิถี
	พื้นที่ ธรรมสถาน มูลนิธิปัญญาวิมุติ ต.ทุ่งคอก อ.สองพี่น้อง จ.สุพรรณบุรี	 การเรียนรู้สู่การปฏิบัติ การส่งเสริมทางอ้อม	 ปลวก ความเป็นวัย ในหน้าที่
GOAL	ต่อยอดการเรียนรู้ การทำกิจกรรมเริ่มต้น จากครอบครัว สู่พื้นที่ธรรมสถาน และ ชุมชน	ส่งเสริมกิจกรรมใส่ครอบครัว	คุณธรรมจากธรรมชาติที่เป็นเรื่องเข้าถึงง่าย ในชีวิตประจำวัน



รูปที่ 41 การวิเคราะห์ Concept โดย ตรัยรัตน์ วิทยาลัยราชภัฏ, 2563.

CONCEPT

ธรรมรอบบ้าน

ในบ้าน | นอกบ้าน | รอบบ้าน

การออกแบบประสบการณ์โดยการสร้างสรรค์แบบดัดกิจกรรม
ที่ต่อยอดการเรียนรู้การทำกิจกรรมส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว
ผ่านธรรมชาติจากธรรมชาติวิถี เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม
เริ่มต้นจากครอบครัว สู่พื้นที่ธรรมสถาน และ ชุมชน

KEYWORD

P1

CONTEXT+CONTENT

รอบบ้าน

บ้าน + หน้าที่

การสร้างสรรค์ที่ต่อยอดการเรียนรู้การทำกิจกรรม
เริ่มต้นจากครอบครัว สู่พื้นที่ธรรมสถาน และ ชุมชน

P2

CONTEXT+USER

ในบ้าน

บ้าน + เล่น

การสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว
ผ่านการเรียนรู้หน้าที่จากธรรมชาติวิถีที่ปลอด
สู่การปฏิบัติกิจประจำวันในครอบครัว
(คุณธรรมต่อตนเอง)

P3

USER+CONTENT

นอกบ้าน

เล่น + หน้าที่

การสร้างสรรค์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้หน้าที่
สู่การปฏิบัติเมื่ออยู่นอกบ้าน (คุณธรรมต่อผู้อื่น)

รูปที่ 42 Concept โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

MOOD

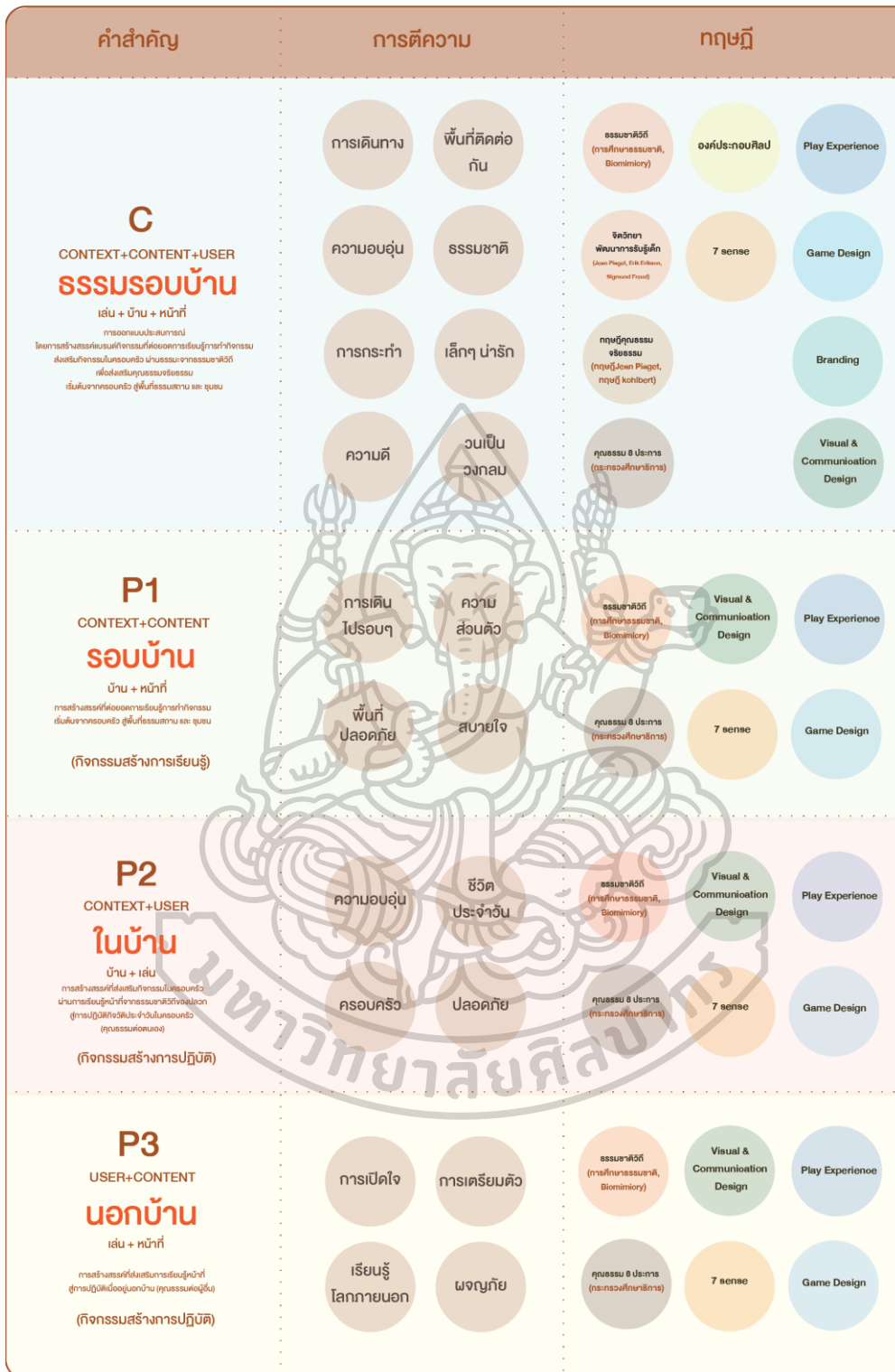


TONE



อบอุ่น
สดใส
สนุก
ธรรมชาติ



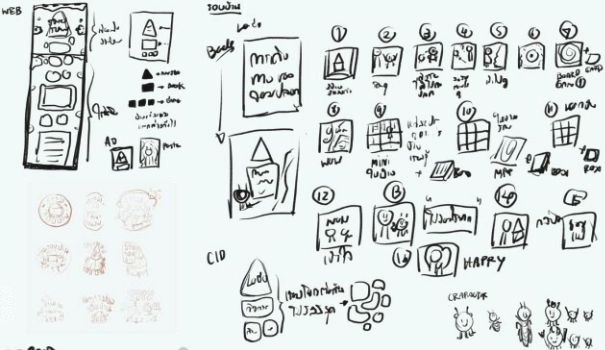
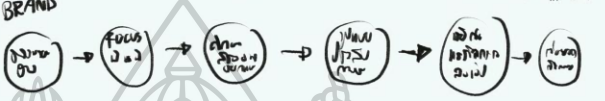


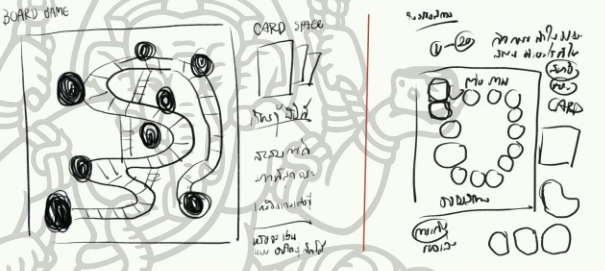


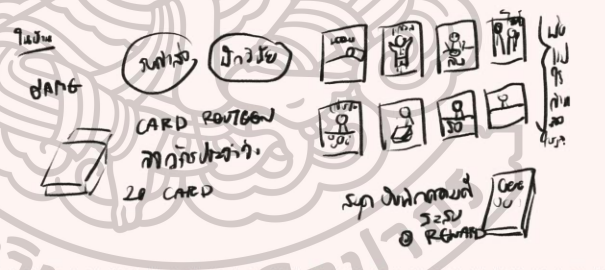


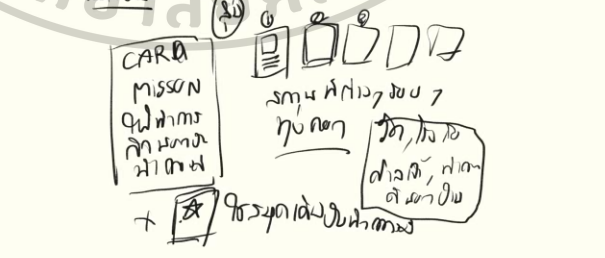
รูปที่ 43 Mood & Tone โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.



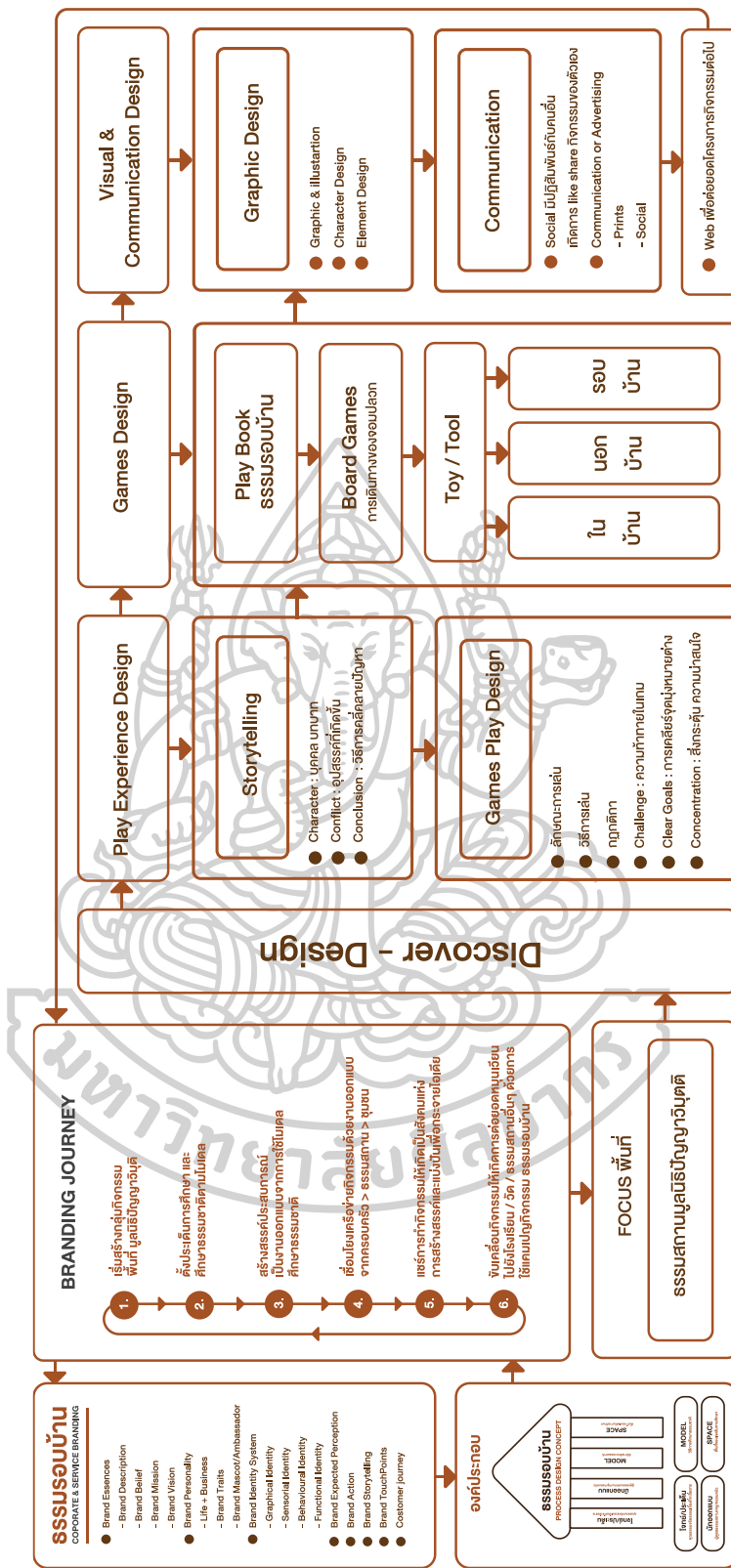
ตารางที่ 6 ส่วนที่ 1 ตารางวิเคราะห์แนวทางการออกแบบ โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

ระบบ / พฤติกรรม แนวคิดธรรมชาติวิถี	แปรรูป	รูปแบบการสร้างสรรค์	ส่งเสริมพฤติกรรม คุณธรรมจริยธรรม
<ul style="list-style-type: none"> การก่อสร้างจริง การเคลือบเส้นทางเพื่อความสะอาด การวัดขนาด การร่างกายตามหน้าที่ กิจกรรมที่ถูกต้อง กิจกรรมภายใน การกำหนดให้ตัวอ่อนพัฒนาไปเป็นปลวกธรรมชาติ 		<ul style="list-style-type: none"> ● Branding Corporate & Service Branding <ul style="list-style-type: none"> ● Brand Essence ● Brand Personality ● Brand Identity System ● Brand Expected Perception ● Brand Action ● Brand Storytelling ● Brand TouchPoints ● Customer Journey ● Play Experience Design <ul style="list-style-type: none"> ● Story telling ● Games Play Design ● Games Design <ul style="list-style-type: none"> ● Play Book : ธรรมชาติของบ้าน ● Board Games : การเดินทางของปลวก ● Toy/Tool : ไม้จิ้ม, เข็ม, ไม้บรรทัด ● Visual & Communication Design <ul style="list-style-type: none"> Graphic Design <ul style="list-style-type: none"> ● Graphic & Illustration ● Character Design ● Element Design Communication <ul style="list-style-type: none"> ● Website ● Social media 	<ul style="list-style-type: none"> ขยัน มีวินัย สุภาพ สะอาด ประหยัด ซื่อสัตย์ สามัคคี มีน้ำใจ
<ul style="list-style-type: none"> การกำหนดให้ตัวอ่อนพัฒนาไปเป็นปลวกธรรมชาติ การเคลือบเส้นทางเพื่อความสะอาด กิจกรรมภายใน กิจกรรมภายใน กิจกรรมภายใน 		<ul style="list-style-type: none"> ● Play Experience Design <ul style="list-style-type: none"> ● Games Play Design ● Games Design <ul style="list-style-type: none"> ● Board Games : การเดินทางของปลวก ● Visual & Communication Design <ul style="list-style-type: none"> Graphic Design <ul style="list-style-type: none"> ● Graphic & Illustration ● Character Design ● Element Design 	<ul style="list-style-type: none"> ขยัน มีน้ำใจ สุภาพ มีวินัย ซื่อสัตย์ ประหยัด สะอาด สามัคคี
<ul style="list-style-type: none"> การกำหนดให้ตัวอ่อนพัฒนาไปเป็นปลวกธรรมชาติ การเคลือบเส้นทางเพื่อความสะอาด กิจกรรมภายใน กิจกรรมภายใน กิจกรรมภายใน 		<ul style="list-style-type: none"> ● Play Experience Design <ul style="list-style-type: none"> ● Games Play Design ● Games Design <ul style="list-style-type: none"> ● Toy/Tool : ไม้จิ้ม ● Visual & Communication Design <ul style="list-style-type: none"> Graphic Design <ul style="list-style-type: none"> ● Graphic & Illustration ● Character Design ● Element Design 	<ul style="list-style-type: none"> ขยัน มีน้ำใจ สุภาพ มีวินัย ซื่อสัตย์ ประหยัด สะอาด สามัคคี
<ul style="list-style-type: none"> การวัดขนาด การร่างกายตามหน้าที่ การกำหนดให้ตัวอ่อนพัฒนาไปเป็นปลวกธรรมชาติ กิจกรรมที่ถูกต้อง กิจกรรมภายใน กิจกรรมภายใน 		<ul style="list-style-type: none"> ● Play Experience Design <ul style="list-style-type: none"> ● Game Play Design ● Games Design <ul style="list-style-type: none"> ● Toy/Tool : เข็ม ● Visual & Communication Design <ul style="list-style-type: none"> Graphic Design <ul style="list-style-type: none"> ● Graphic & Illustration ● Character Design ● Element Design 	<ul style="list-style-type: none"> ขยัน มีน้ำใจ สุภาพ มีวินัย ซื่อสัตย์ ประหยัด สะอาด สามัคคี

ตารางที่ 7 ส่วนที่ 2 ตารางวิเคราะห์แนวทางการออกแบบ ส่วนที่ 2
โดย ตรีรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

Mood&Tone	แบบร่าง	การวัดผล
<p>Mood</p>  <p>Tone</p> 	<p>WEB</p>  <p>TOUCH</p> <p>CI</p> <p>BRAND</p> 	<p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำหน้าที่เสริมบอกภาษาอ้างอิง - ช่วยเหลือคนมองในใจหรือประจำวัน - มีจุดเด่นที่ในมารชยอยู่ สมเด็จพระ <p>ข้อเสีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่สื่อของสื่อหรืออ่านง่าย - ไม่สื่อของสื่อหรืออ่านง่าย <p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ง่ายต่อการสื่อสาร - ง่ายต่อการสื่อสาร <p>ข้อเสีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถสื่อสารกับเด็กที่แตกต่าง - ไม่สามารถสื่อสารกับเด็กที่แตกต่าง <p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - แสดงความเข้าใจต่อ และมีความเข้าใจ - แสดงความเข้าใจต่อ และมีความเข้าใจ
<p>Mood</p>  <p>Tone</p> 	<p>BOARD GAME</p> 	<p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำหน้าที่เสริมบอกภาษาอ้างอิง - ช่วยเหลือคนมองในใจหรือประจำวัน - มีจุดเด่นที่ในมารชยอยู่ สมเด็จพระ <p>ข้อเสีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่สื่อของสื่อหรืออ่านง่าย - ไม่สื่อของสื่อหรืออ่านง่าย <p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ง่ายต่อการสื่อสาร - ง่ายต่อการสื่อสาร <p>ข้อเสีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถสื่อสารกับเด็กที่แตกต่าง - ไม่สามารถสื่อสารกับเด็กที่แตกต่าง <p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - แสดงความเข้าใจต่อ และมีความเข้าใจ - แสดงความเข้าใจต่อ และมีความเข้าใจ
<p>Mood</p>  <p>Tone</p> 	<p>BOARD GAME</p> 	<p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำหน้าที่เสริมบอกภาษาอ้างอิง - ช่วยเหลือคนมองในใจหรือประจำวัน - มีจุดเด่นที่ในมารชยอยู่ สมเด็จพระ <p>ข้อเสีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่สื่อของสื่อหรืออ่านง่าย - ไม่สื่อของสื่อหรืออ่านง่าย <p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ง่ายต่อการสื่อสาร - ง่ายต่อการสื่อสาร <p>ข้อเสีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถสื่อสารกับเด็กที่แตกต่าง - ไม่สามารถสื่อสารกับเด็กที่แตกต่าง <p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - แสดงความเข้าใจต่อ และมีความเข้าใจ - แสดงความเข้าใจต่อ และมีความเข้าใจ
<p>Mood</p>  <p>Tone</p> 	<p>BOARD GAME</p> 	<p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทำหน้าที่เสริมบอกภาษาอ้างอิง - ช่วยเหลือคนมองในใจหรือประจำวัน - มีจุดเด่นที่ในมารชยอยู่ สมเด็จพระ <p>ข้อเสีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่สื่อของสื่อหรืออ่านง่าย - ไม่สื่อของสื่อหรืออ่านง่าย <p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ง่ายต่อการสื่อสาร - ง่ายต่อการสื่อสาร <p>ข้อเสีย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่สามารถสื่อสารกับเด็กที่แตกต่าง - ไม่สามารถสื่อสารกับเด็กที่แตกต่าง <p>ข้อดี</p> <ul style="list-style-type: none"> - แสดงความเข้าใจต่อ และมีความเข้าใจ - แสดงความเข้าใจต่อ และมีความเข้าใจ

ตารางที่ 8 ส่วนที่ 3 ตารางวิเคราะห์แนวทางการออกแบบ ส่วนที่ 3
โดย ตรัยรัตน์ วิทยาศรีชากุล, 2563.



รูปที่ 44 แสดงขอบเขตงานออกแบบโดย ตรีรัตน์ วิทยาลัยการศึกษาศาสตร์, 2563.

8. การประเมินผลงานการออกแบบ

การนำเสนอผลงานการออกแบบต่อผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อสรุปข้อบกพร่องและคำแนะนำสำหรับการพัฒนาผลงานสืบต่อในภายภาคหน้า โดยใช้เครื่องมือในการประเมินคือแบบสอบถามปลายปิด และการวัดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยกำหนดระดับสเกลแบ่งเป็น 5 ระดับ ซึ่งการประเมินแบ่งเป็นสองแบบ คือ การประเมินความคิดเห็นคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญโดยการประเมินจะมีประเด็นด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านการใช้สื่อ ประเมินด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ และการประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อประกอบไปด้วยประเด็นด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านการใช้สื่อ ประเมินด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ ด้านผลที่ได้จากการใช้สื่อ ภาพรวมด้านความพึงพอใจ โดยกลุ่มผู้ประเมินการออกแบบ มีดังต่อไปนี้

การประเมินความพึงพอใจ

กลุ่มเป้าหมาย (เด็กปฐมวัย/ผู้ปกครอง/ครูหรือผู้ดูแลกิจกรรม)

การประเมินความคิดเห็นคุณภาพสื่อ

1. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย
2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

ผู้วิจัยสรุปการประเมินผลการวิจัยด้วยการใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยใช้สถิติพื้นฐาน ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ใช้สถิติพรรณนา (Discriptive Statistic) ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Statistic) โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) (Mean) (บุญชม ศรีสะอาด 2545:124 พิมพ์ครั้งที่ 8)

บทที่ 4

อภิปรายผลการศึกษา

ผลการศึกษาวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาแนวคิดจากธรรมชาติวิถีเพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัย ในพื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญา วิมุตติ จ. สุพรรณบุรี ผู้วิจัยได้ศึกษา และรวบรวมข้อมูล ทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรต้นสำหรับงานวิจัย กล่าวคือบริบทพื้นที่ รวมถึงตัวแปรตามและตัวแปรควบคุม ในการออกแบบ



รูปที่ 45 กรอบความคิดที่ใช้ในการวิจัย โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

ซึ่งในบทวิเคราะห์นี้ ผู้วิจัยได้สรุปผลการดำเนินงานออกเป็น 3 ส่วนดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 อภิปรายผลการวิเคราะห์ข้อมูล (ก่อนการออกแบบ)

วิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ และปฐมภูมิ เพื่อศึกษาหาแนวคิดจากธรรมชาติวิถีเพื่อการสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัย ในพื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ. สุพรรณบุรี โดยใช้เครื่องมือวิจัยแบบสอบถาม สัมภาษณ์และแบบสัมภาษณ์กับกลุ่มเป้าหมาย

ส่วนที่ 2 อภิปรายผลงานออกแบบ

ผู้วิจัยได้ออกแบบผลงานออกแบบโดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. Play Experience Design (Toy & instructional media)

รูปแบบกิจกรรมธรรมรอบบ้านจอมปลวก โดยประกอบด้วย

1.1 หนังสือภาพ (Playbook)

1.2 เกมกระดาน (Board game)

1.3 เกมเสริม (Mini game) คือเกมการ์ด (Card game) และเกมต่อภาพ (jigsaw game)

2. Visual & Communication (branding)

ส่วนที่ 3 อภิปรายผลการประเมินผล (หลังการออกแบบ)

ผู้วิจัยได้ประเมินผลการออกแบบโดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามที่วัดผล 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ประเมินกลุ่มเป้าหมายหลังทำกิจกรรม คือ เด็กปฐมวัย 3 คน, ผู้ปกครอง 5 คน, ครูและผู้ดูแลธรรมสถาน 5 คน โดยการจัดกิจกรรม workshop และประเมินหลังทำกิจกรรม กลุ่มที่ 2 ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 คน, ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย 5 คน โดยประเมินความพอใจในการใช้สื่อธรรมรอบบ้าน กลุ่มที่สองประเมินความคิดเห็นที่มีต่อสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ ด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย โดยการใช้แบบสอบถามออนไลน์ โดยที่ใช้แบบสอบถามปลายปิด และการวัดแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยกำหนดระดับสเกลแบ่งเป็น 5 ระดับ เพื่อสรุปข้อบกพร่องและคำแนะนำสำหรับพัฒนาผลงานสืบต่อไปในภายภาคหน้า

ส่วนที่ 1 อภิปรายผลการวิเคราะห์ข้อมูล (ก่อนการออกแบบ)

อภิปรายผลการวิเคราะห์ปัญหา

ผู้วิจัยศึกษาที่มาและความสำคัญของประเด็นปัญหาเพื่อตั้งประเด็นหัวข้อในการศึกษาโดยผู้วิจัย เริ่มจากการตั้งคำถามในการศึกษาสถานการณ์ปัญหาเรื่องการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเด็กปฐมวัยเป็นอย่างไร และแนวทางแก้ไขปัญหาคควรเป็นอย่างไร เครื่องมือการเก็บข้อมูล จะใช้ศึกษา ทบทวนวรรณกรรม และทำการลงพื้นที่สำรวจและร่วมกิจกรรม ด้วยการสัมภาษณ์ การแฝงตัว เฝ้าสังเกตการ observation และการสนทนากลุ่ม (focus group discussion) และการวิเคราะห์ปัญหา ใช้เครื่องมือ SWOT , Stakeholder map , Customer journey , Site Analysis โดยได้ข้อสรุปหัวข้อวิจัยการสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาติวิถีเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย กรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี โดยมีแนวทางแนวทางแก้ปัญหา 1) ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว 2) คุณธรรมจากธรรมชาติที่เป็นเรื่องเข้าถึงได้ง่ายในชีวิตประจำวัน 3) ต่อยอดการเรียนรู้การทำกิจกรรมเริ่มต้นจากครอบครัว สูพื้นที่ธรรมสถาน และชุมชน

อภิปรายผลการศึกษาวัตถุประสงค์ 1

การศึกษาทฤษฎีการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมใน เด็กปฐมวัยและสำรวจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ผู้วิจัยเก็บข้อมูลทุติยภูมิศึกษาข้อมูลจากการเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากนั้น นำมาเก็บข้อมูลปฐมภูมิ จากผู้ใช้ โดยสรุปข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการส่งเสริมคุณธรรมของเด็กปฐมวัย จากผู้ใช้กลุ่มเป้าหมายคือกลุ่มผู้ปกครองที่มีบุตร-หลานอายุ 3-6 ปีอยู่ในครอบครัว จำนวน 50 คน ระยะเวลาเก็บข้อมูล 1 เดือน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือ ในการเก็บข้อมูลผ่านทาง การแบ่งพื้นที่บริเวณชุมชนใกล้กับธรรมสถานอยู่ชุน ในมูลนิธิปัญญาวิมุตติ ต.ทุ่งคอก จ.สุพรรณบุรี โดยเลือกเก็บข้อมูลที่ชุมชนตลาดทุ่งคอก หน้าศูนย์เด็กเล็กตลาดทุ่งคอก และ หน้าโรงเรียนเตื่อนจิตร เพื่อสอบถามความคิดเห็น ด้านพฤติกรรมลักษณะนิสัย และ การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและความต้องการที่มีผลต่อการออกแบบรูปแบบกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้เด็กปฐมวัย (ช่วงอายุ 3-6 ปี) โดยการศึกษาเก็บข้อมูลมีวัตถุประสงค์ของแบบสอบถามเพื่อ 1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมด้านจริยธรรมของเด็กปฐมวัย 2. เพื่อศึกษาความต้องการของผู้ปกครองเกี่ยวกับการส่งเสริมคุณธรรมให้กับบุตรหลาน 3. เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาแนวทางการออกแบบ โดยแบ่งการเก็บข้อมูล 4 ส่วน

สรุปผลในส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ปกครอง ผู้ปกครองเพศหญิงมากกว่าเพศชายคิดเป็น 68% ต่อ 32% โดยช่วงอายุของผู้ปกครองส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ GEN X อายุ 44-54 ปี 36% รองลงมาคือ Millennial 34%, Baby Boomer 22% และ Generation Z 8% ตามลำดับ การ

ประกอบอาชีพค้าขาย เป็นจำนวนมากที่สุด 44% และรองลงมาคือ ประกอบธุรกิจส่วนตัว 24%, เกษตรกร 10%, แม่บ้าน-พ่อบ้าน 10%, รัฐบาล 4%, พนักงานบริษัท 4% และ รับจ้างทั่วไป 4% ตามลำดับ เวลาที่ใช้ร่วมกับบุตรหลานในแต่ละวันผู้ปกครองใช้เวลาอยู่กับบุตรหลาน 3-5 ชั่วโมง มากที่สุด คิดเป็น 28% รองลงมาคือ ใช้เวลามากกว่า 12 ชั่วโมงขึ้นไป 24%, 1-2 ชั่วโมง 20%, 6-8 ชั่วโมง 20% และ 9-12 ชั่วโมง 8% ตามลำดับ ช่องทางการติดต่อสื่อสารของผู้ปกครอง ใช้โทรศัพท์ มากที่สุดคิดเป็น 98% รองลงมาคือ Line 64%, Facebook 58%, อีเมลล์ 30%, Instagram 8% และ Twitter 4% ตามลำดับ

สรุปผลในส่วนที่ 2 ข้อมูลทั่วไปของบุตรหลาน เพศบุตรหลาน เพศหญิงมากกว่าเพศชายคิดเป็น 28% ต่อ 22% ช่วงอายุของบุตรหลาน อายุ 5 ปี มากที่สุดคิดเป็น 34% รองลงมาคือ 3 ปี 28%, 6 ปี 22% และ 4 ปี 16% ตามลำดับ การศึกษา ชั้นอนุบาล 64% รองลงมาคือ กลุ่มที่ยังไม่เข้าโรงเรียน 24% และอยู่ชั้นประถม 12%

สรุปผลส่วนที่ 3 ข้อมูลพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย ด้านลักษณะนิสัยของบุตรหลาน เด็กส่วนใหญ่จะมีนิสัย ข่างพูด ร่างเร็ง แจ่มใส ขี้เล่น ชุกชุน ไม่อยู่นิ่ง เข้ากับคนง่าย มีความรับผิดชอบและเป็นผู้นำ แต่ก็มีควมมีความเอาแต่ใจ และ ต้องการความสนใจ หากไม่ได้ตั้งใจจะ เจ้าอารมณ์ หงุดหงิดง่าย เบื่อง่าย และบางคน กลัวการอยู่คนเดียว ตามลำดับ ด้านความสนใจของบุตรหลาน เด็ก ๆ จะมีความสนใจด้าน ศิลปะ คิดเป็น 70% รองลงมา คือ ดนตรี 46%, ธรรมชาติ 34%, ภาษาและการประดิษฐ์ 30%, กีฬา 26%, วิทยาศาสตร์ 20%, คณิตศาสตร์ 14% และดาราศาสตร์ 2% และ มีอื่น ๆ เสริมคือ ชอบเล่นโทรศัพท์ ตามลำดับ ด้านพฤติกรรมการเล่น เด็ก ๆ จะ ชอบเล่นหลานคนมากกว่าการเล่นคนเดียวคิดเป็น 64% ต่อ 36% ชอบเล่นในร่มมากกว่ากลางแจ้ง คิดเป็น 62% ต่อ 38% ชอบการเล่นมีอุปกรณ์มากกว่าไม่มีอุปกรณ์คิดเป็น 88% ต่อ 12% ชอบ ขยับร่างกาย มากกว่าการอยู่กับที่ คิดเป็น 92% ต่อ 8% และชอบเล่นแบบ ไม่มีกติกา มากกว่าการมีกติกา คิดเป็น 92% ต่อ 8% ด้านพฤติกรรมคุณธรรมจริยธรรม ตามหลักคุณธรรมพื้นฐาน 8 ประการ มีเกณฑ์ประเมิน มาก 5 คะแนน ปานกลาง 3 คะแนน น้อย 1 คะแนน เด็ก ๆ มีพฤติกรรมคุณธรรมจริยธรรม ชื่อสัตย์ เป็นอันดับสูงสุด 188 คะแนน รองลงมาคือ สุภาพ 184 คะแนน ต่อมาคือ สามัคคีและมีน้ำใจ 174 คะแนน, ความสะอาด 172 คะแนน, ความขยัน 150 คะแนน, มีวินัย 142 คะแนน และอันดับสุดท้าย ประหยัด 118 คะแนน สรุปได้ว่าคะแนนด้านพฤติกรรมด้านจริยธรรมที่น้อยที่สุด 3 อันดับแรกคือ อันดับ 1 ความประหยัด อันดับ 2 ความมีวินัย อันดับ 3 ความขยัน ที่ควรส่งเสริม รองลงมาคือ ความสะอาด, สามัคคี , มีน้ำใจ, สุภาพและชื่อสัตย์ ตามลำดับ

สรุปผลส่วนที่ 4 ความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการส่งเสริมคุณธรรมของเด็กปฐมวัย ผู้ปกครอง 50 คนในชุมชนทุ่งคอก ต้องการส่งเสริมจริยธรรมให้บุตรหลาน ต้องการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของบุตรหลาน ด้าน ความมีวินัย มากที่สุด คิดเป็น 82% รองลงมาคือ ประหยัด 80%,

ความขยัน78%, มีน้ำใจ 76%, ซื่อสัตย์ 64%, สุขภาพ 48%, สะอาด 44%, สามัคคี 40% ซึ่งตรงกับพฤติกรรมด้านจริยธรรมของเด็กปฐมวัยที่ประเมิน ในสามอันดับแรกที่ควรส่งเสริม คือ ความประหยัด มีวินัยและความขยัน หน่วยงานที่ผู้ปกครองไว้วางใจให้เป็นผู้ดำเนินกิจกรรมมากที่สุดคือ โรงเรียน คิดเป็น 84% รองลงมาคือวัด สถานปฏิบัติธรรม 58%, การส่งเสริมด้วยตนเอง 56%, หน่วยงานรัฐ 10% และ หน่วยงานเอกชน 8% ตามลำดับ ปัจจัยในการตัดสินใจให้เข้าร่วมกิจกรรมของผู้ปกครอง อันดับแรกคือ ความปลอดภัย คิดเป็น 80%รองลงมาคือ ความน่าเชื่อถือของผู้ดำเนินงาน 70% , ประโยชน์ที่จะได้รับ 66%, ความน่าสนใจในกิจกรรม 54%, ความสะดวกสบาย 46% , การเดินทาง 40%, ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 34% และ ความต้องการของบุตรหลาน 24% ตามลำดับ และในการจัดกิจกรรม ผู้ปกครองส่วนใหญ่เลือกรูปแบบกิจกรรมจบใน 1 วัน มากกว่า การจัดต่อเนื่อง 72% ต่อ 28% โดยระยะเวลาในการทำกิจกรรม ส่วนใหญ่เลือก 6-8 ชั่วโมง /วัน (9.00น. - 16.00น.) คิดเป็น 52% บางส่วนสะดวก 3-5 ชั่วโมง /วัน 26% และ 1-2 ชั่วโมง/วัน 22%

ช่วงเวลาที่เหมาะสม ส่วนใหญ่จะเลือกในเวลาช่วงเช้าคิดเป็น 80%และ บางส่วน เย็น 16% เวลากลางวัน มีเพียง 4% วันที่จัดกิจกรรมที่สะดวกที่สุดคือ วันเสาร์ - อาทิตย์ คิดเป็น 72% บางส่วนเลือกวันจันทร์ - ศุกร์ 16% (ส่วนใหญ่จะเลือกช่วงเวลาเย็นและระยะเวลาในการจัด 1-2 ชั่วโมง) และ บางส่วนเลือกวันหยุดนักขัตฤกษ์ 12% ช่องทางที่ผู้ปกครองได้รับข่าวสารกิจกรรมส่วนใหญ่มาจาก Facebook คิดเป็น 72% รองลงมาคือจากการบอกต่อจากเพื่อนหรือคนรู้จัก 62%, ทาง Line 52%, สื่อโฆษณาทางโทรทัศน์ 42%, ใบปลิว แผ่นพับ โปสเตอร์ 40%, YouTube 30%, Instagram 12%, และอื่น ๆ จากการโทร 2% ตามลำดับ

จากนั้นนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาออกแบบกิจกรรมเพื่อเก็บข้อมูลปฐมภูมิเพื่อสำรวจแนวทางการส่งเสริมและพฤติกรรมการรับรู้ของเด็กปฐมวัยโดยการออกแบบกิจกรรมจากเรื่อง โดยการสนทนากลุ่ม (focus group discussion) เป็นการระดมสมองและการอภิปรายในเรื่อง ที่ผู้วิจัยกำลังศึกษา ซึ่งผู้เข้าร่วมสนทนาควรมีพื้นฐานประสบการณ์ที่ใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกัน ในการจัดกลุ่ม สนทนา เพื่อออกแบบกิจกรรมในการเก็บข้อมูล โดยหลังทำกิจกรรมสัมภาษณ์ ครูพิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ 1 ท่าน และผู้ดำเนิน กิจกรรม 1 ท่าน เพื่อเก็บข้อมูลพัฒนาการและพฤติกรรมเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมและศึกษาความชอบของรูปแบบกิจกรรมเพื่อให้ได้รู้ถึงสิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบให้กับเด็กปฐมวัย โดยกิจกรรมจะนำจากผลวิเคราะห์แนวทางจากข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมเรื่องแนวทางการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม โดยเน้นที่ทดลองกิจกรรมทางตรงและทางอ้อมและเก็บข้อมูลการรับรู้ของเด็กปฐมวัยโดยเริ่มจาก ประชุมและวางแผน ร่วมกับบุคลากรในมูลนิธิปัญญาวิมุติ ระดมจิตอาสา แบ่งหน้าที่ โดยมีประธาน และ จัดแจง แบ่ง เป็น 8 หน้าที่หลัก 1) ประธาน 2) ฝ่ายครัว 3) ฝ่าย ผู้บรรยายธรรม 4) พิธีกร 5) ผู้ดำเนินกิจกรรม 6) ผู้ดูแล 7) ฝ่ายลงทะเบียน ต้อนรับ 8) ฝ่ายเทคนิค โดยผู้วิจัยเข้าร่วมรับฟังแผนงาน เพื่อนำมาวิเคราะห์รูปแบบการดำเนินกิจกรรม และ

ออกแบบกิจกรรมผู้วิจัยใช้การ ออกแบบกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้ทดลองทำ เป็นกิจกรรม ธรรมชาติ กิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อใช้ศึกษาเก็บข้อมูลด้านพัฒนาการรับรู้ของเด็กปฐมวัยและศึกษาความชอบของรูปแบบกิจกรรม ค้นหาพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยและศึกษาความชอบของรูปแบบกิจกรรม โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ตั้งแต่การฟังบรรยายธรรมที่เน้นการเล่านิทาน จนถึงการทำกิจกรรมประจำฐานต่าง ๆ เนื่องจากไม่สามารถ จำกัดด้วยของเด็กที่มาได้ จึงแบ่งวัยได้ สามช่วง คือเด็กระดับอนุบาล (ปฐมวัย) ประดับประถม และ มัธยมต้น ผู้วิจัยจึงเลือกวิเคราะห์ โดยภาพรวมและเฉพาะกลุ่มวัยที่ต้องการศึกษา มีเด็กที่ร่วมกิจกรรมจำนวน 31 คน เด็กเล็ก 10 คน เด็กประถม 15 คน มัธยมต้น 6 คน โดยกิจกรรมธรรมชาติจะเริ่มต้นจาก 1) การบรรยายธรรม 2) กิจกรรมเชื่อมความสัมพันธ์ ให้เด็กทำกิจกรรมร่วมกันเบื้องต้นเพื่อเป็นการละลายพฤติกรรม 3) กิจกรรมลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้สี่จากธรรมชาติ และ การทำหมั่นโถว 4) กิจกรรมแรลลี่ แบ่งออกเป็นฐานหลัก A หนักแน่น B อ่อนนุ่ม C แม่นยำ กิจกรรมที่ใช้การเล่นและฝึกความสามัคคีร่วมกัน และ ฐานย่อย การรับรู้ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ โดยวิทยากรเป็นคุณครูมาจากโรงเรียนมัธยมฐานบิน ครูพิจิตรา พิสุทธิสกุลรัตน์ และ พี่สายใจบุคลากรผู้บรรยายธรรมะ และบุคลากรอื่น ๆ ที่มาช่วย เหลือ ตั้งแต่ การเตรียมการ ผู้ดูแลประจำฐาน และพิธีกรดำเนินกิจกรรม ผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตการณ์และออกแบบรูปแบบกิจกรรม และ ทำการประเมินผลเชิงคุณภาพ โดยวิธีการเก็บแนวทางการการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัยใช้การให้วาดหัวใจบ่งบอกถึงความชอบ ให้คะแนนกิจกรรม การเรียนรู้เรื่องจริยธรรมรูปแบบที่เด็ก ๆ ชอบ โดยสรุปอันดับที่เด็กชอบมากที่สุดคือ กิจกรรมเรียนรู้สี่จากธรรมชาติ และทำหมั่นโถว อันดับที่สองคือ กิจกรรมแรลลี่ อันดับที่สาม กิจกรรมสานสัมพันธ์ และอันดับสุดท้ายคือ การฟังบรรยายธรรมะ

สรุปผลการจัดกิจกรรมกิจกรรมบรรยายธรรมเด็กเล็กจะไม่เข้าใจเนื้อหา ในการบรรยายที่เป็นสไลด์ ในช่วงที่ใช้การถามตอบ หรือ การเล่านิทานจะมีความสนใจอย่างมาก ชอบการสวมบทบาทตรงตามการศึกษาทบทวนวรรณกรรม แต่สมาธิจะสั้นในความสนใจ ต้องคอยดูแลเพื่อไม่ให้ก่อกวน

สรุปกิจกรรมเรียนรู้สี่จากธรรมชาติ และทำหมั่นโถว เด็ก ๆ สามารถตอบคำถามถึงที่มาของสีได้ แต่ไม่รู้กระบวนการและวิธีการสกัดสี เด็ก ๆ ได้ทำตั้งแต่การส่งตัวแทนไปเก็บในพื้นที่ธรรมสถาน และ ตามหา อุปกรณ์ นำมาช่วยกัน สกัด และ แบ่งปันกัน แต่ละกลุ่มจะได้สีเดียว ฝึกการมีน้ำใจให้กัน และได้เรียนรู้เกี่ยวกับสีธรรมชาติ และทดลองปั้นหมั่นโถว เด็กเล็กจะคอยดูแลและได้ทดลองทำ ตามพฤติกรรมมีความสุขและชื่นชอบเป็นอย่างมากเด็ก ๆ ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ทำหมั่นโถวของตัวเอง

สรุปกิจกรรมแรลลี่ จากฐานหลัก อีก 3 ส่วน และแบ่งพฤติกรรมการเรียนรู้ได้ 6 ส่วน พฤติกรรมเด็กเล็กในฐานหลักจะชื่นชอบมากเพื่อเป็นเกมกิจกรรมที่ทำให้ได้เล่น กับหลาย ๆ คน ส่วน ฐานย่อย แบ่งการเรียนรู้ที่ได้รับรู้ ได้พฤติกรรมดังนี้ ฐานตา (เห็น) ใช้กิจกรรมการแยกแก้ว เด็กโตมีความสามารถในการจัดการ เลือกแก้วที่มีขนาดใหญ่ออกก่อนจากนั้นจึงเทแก้วเม็ดเล็ก เพื่อได้เวลาที่เร็ว

ที่สุด เด็กเล็กจะเลือกขนาดเล็กตามสิ่งที่เขาเห็น ไม่มีการจัดการแต่สามารถและเรียนรู้แยกได้ จากการทำตาม ฐาน หู (ฟัง) ใช้การเปิดเสียงที่มีความหลากหลายในเวลาเดียวกัน ให้เด็กทราบว่าเสียงอะไรบ้างฝึกการคิดแยกแยะ เด็กโตและเด็กเล็กสามารถแยกเสียงต่าง ๆ ออกได้ เป็นอย่างดี แต่จะไม่แน่ใจในเสียงสัตว์บางตัวเช่น เขียดหรือกบ หรือชนิดแมลง ไม่มีคนตอบเสียงเตาไฟ เพราะอาจจะคาดไม่ถึง ชื่อการเรียนรู้ประสาทสัมผัสเหล่านี้ ล้วนต้องมาจากประสบการณ์ที่เคยพบพานเช่น ผงตกฟ้า ร้อง ฐาน จมูก (ดมกลิ่น) ใช้สมุนไพรมัดปากปิดผนึก และให้เด็กดมทางว่าคืออะไร เด็กโตสามารถแยกแยะออกได้ เด็กเล็กบางคนแยกไม่ออกเพราะเป็นกลิ่นสมุนไพรมัดปากที่ไม่เคยรู้จักมาก่อน ลิ่น (การชิม) ใช้น้ำรสชาติต่าง ๆ ที่มีสีเดียวกันคือสีน้ำตาลมา让孩子ทดลองชิมและตอบ เด็กโตสามารถตอบได้ ส่วนเด็กเล็กรู้จักเพียงน้ำเดียวคือน้ำโค้ก เด็กเล็ก ชอบ กิจกรรมนี้มากเพราะได้คิดแยะแยะ ฐาน กาย (สัมผัส) ใช้การใส่อุปกรณ์ของใช้ไว้ในกล่อง เด็กเล็กและเด็กโตสามารถแยกแยะออกได้ ฐานใจ (สมาธิสติ) ใช้การสอนการเจริญสติเบื้องต้น การกำหนดลมหายใจเข้าออก เด็กโตจะมีสมาธิมากกว่าเด็กเล็ก เด็กเล็กสามารถปฏิบัติตามและนั่งได้เพียงชั่วครู่ ต้องคอยดูแล

สรุปการประเมินกิจกรรม และความชอบของรูปกิจกรรมธรรมสถานการเก็บแนวทางการการเรียนรู้คุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัยใช้การให้วาดหัวใจบ่ง บอกถึงความชอบ ให้คะแนนกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องจริยธรรมรูปแบบที่เด็ก ๆ ชอบ โดยสรุปอันดับที่เด็กชอบมากที่สุดคือ กิจกรรมเรียนรู้สีจากธรรมชาติและทำหมั้นโถว อันดับที่สองคือ กิจกรรมแรลลี่ อันดับที่สาม กิจกรรมสานสัมพันธ์ และอันดับสุดท้ายคือการฟังบรรยายธรรมะ

ผู้วิจัยได้ข้อค้นพบว่า คุณธรรมจริยธรรม มีปัจจัยในด้านจิตใจ (นามธรรม) ด้านการปฏิบัติ(รูปธรรม) และด้านสังคม(ข้อจำกัด/ข้อปฏิบัติ,ความต้องการของสังคม) เพื่อประโยชน์ของตนเองและผู้อื่น โดยการส่งเสริมทางอ้อม เพราะเด็กชอบความสนุกและได้ปฏิบัติจริง โดยใช้สื่อ ภาพ สื่อสารหนังสือ เกม ของเล่นและสื่อประกอบกิจกรรม ที่มุ่งเน้นให้เกิด การเคลื่อนไหว และ สร้างสรรค์ พฤติกรรมของเด็กปฐมวัยในพื้นที่ที่มีพฤติกรรมมารับรู้ โดยผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์เป็น 5 ด้าน 1) ด้านร่างกายชอบการเคลื่อนไหว ได้ขยับร่างกาย วิ่งชน พลังโยคะ ชอบการแข่งขัน 2) ด้านสังคม 3) ขี้อาย เข้ากับคนยากถ้าไม่มีคนแนะนำ กลัวโดนแย่งความรัก อยากเป็นที่สนใจ เด็กที่เข้าโรงเรียนจะมีความกล้าแสดงออกมากกว่าเด็กเล็ก 4) ด้านอารมณ์ แสดงออกอย่างเปิดเผย เอาแต่ใจ ไม่รู้จักการแสดงอารมณ์ที่ถูกต้อง จะโวยวายหวงสิ่งของ มีความอยากรู้อยากเห็น ช่างถาม 5) ด้านสติปัญญา แบ่งเป็นการใช้เหตุผล เด็กรู้ผิดถูกจากกฎและคำตักเตือน แต่ไม่เข้าใจความผิดหรือถูก จะมีข้อต่อรองเสมอ ด้านการคิดและความเข้าใจ สามารถทำและปฏิบัติตามได้ แต่ไม่สามารถจัดการหรือตัดสินใจได้ ด้านการสื่อสาร เข้าใจการสื่อสารด้วยภาพ การรับรู้ทางประสบการณ์ มีประสบการณ์การรับรู้ทางตา และ หู แต่ไม่มีประสบการณ์ในด้านการรับรู้ในเรื่องของ รส กลิ่น สัมผัส เพราะการเรียนรู้ส่วนใหญ่เกิดจากการมองเห็น ทำให้เด็ก ๆ สนุกกับการได้ลองสัมผัสสิ่งใหม่ๆ โดยวิเคราะห์ได้ดังนี้ 1) ตา :

สามารถแยกรูปภาพได้ ชอบสีสดใส และมีความคิดจินตนาการ 2) หู : แยกเสียงออกได้ ตื่นเต้นกับการฟังหาพบสิ่งแปลกใหม่ 3) จมูก : แยกกลิ่นไม่ออก 4) ปาก : รับประทานอาหารได้ว่องไว อยู่ที่ประสพการณ์บุคคล 5) สัมผัส : ชอบสัมผัสวัสดุนุ่ม ลื่น (ผ้า, กระดาษ, ยางพารา) และของลักษณะพอดีมือ 6) ใจ : สมาธิต้นมาก

ผู้วิจัยจึงสรุปข้อค้นพบว่า แนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับพื้นที่กรณีศึกษานั้น ปัจจัยในการออกแบบรูปแบบประสพการณ์ควรเป็นพื้นที่ สื่อหรือกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน สามารถต่อยอดกิจกรรมไปสู่พื้นที่ธรรมสถาน และชุมชนได้ ประเด็นที่ควรส่งเสริมคือเรื่องของ ความมีวินัย ความประหยัด และความสะอาด การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กนั้นควรมีกระบวนการให้เด็ก ได้เริ่มต้นจากการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติ โดยวิธีการส่งเสริมควรใช้สื่อทางอ้อม คือ หนังสือ เกม ของเล่นและสื่อประกอบกิจกรรม

อภิปรายผลการศึกษาวัตถุประสงค์ 2

ศึกษาทฤษฎีที่เป็นปัจจัยของแนวคิดธรรมชาตวิถีสู่การสร้าง Model ในการศึกษา เพื่อนำมาใช้เป็นกระบวนการออกแบบประสพการณ์ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจากแนวคิดธรรมชาตวิถีสู่การศึกษานี้ โดยเครื่องมือการเก็บข้อมูลผู้วิจัยเก็บข้อมูลทฤษฎีภูมิศึกษาข้อมูลจากการเอกสารในเรื่องทฤษฎี และปัจจัยของการศึกษาธรรมชาติ ปัจจัยของคุณธรรมจริยธรรม ปัจจัยของการสร้างประสพการณ์จากนั้นสรุปข้อมูลสังเคราะห์เป็น Model การศึกษาแนวคิดธรรมชาตวิถีสู่การศึกษานี้

ในการศึกษาผู้วิจัยสรุปและให้ความหมายว่าแนวทางการคิดที่ตั้งต้นจากการพิจารณาธรรมชาติให้เห็นมุมมองในทางคุณธรรมจริยธรรมและแนวทางสร้างสรรค์ประสพการณ์ โดยเกณฑ์มีเกณฑ์และวิธีการศึกษา โดยเริ่มจากการตั้งโจทย์เป็นประเด็นหรือเป้าหมายในการออกแบบ เลือกพื้นที่ศึกษาสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีวิถีชีวิต ที่สามารถเห็นและสัมผัสได้ ออกสำรวจ เก็บตัวอย่างสะสม และบันทึกข้อมูล จากนั้นศึกษาข้อมูลทางชีววิทยา และพฤติกรรม และนำข้อมูลมา วิเคราะห์และสังเคราะห์ (รูปธรรม+นามธรรม) ระบบกระบวนการ > แนวทางสร้างสรรค์ พฤติกรรม > พฤติกรรม องค์ประกอบศิลป์ > ทักษะศิลป์ (ทัศนธาตุ) ประสพการณ์ที่ได้รับ > 6สัมผัส

ผู้วิจัยจึงสรุปแนวทางในการสร้างสรรค์จากแนวคิดธรรมชาตวิถีสู่การศึกษานี้ผู้วิจัยมีประเด็น เรื่องปลวกในคุณธรรมเรื่องความมีวินัยที่ทำให้เห็นถึง หน้าที่ (Role) เป็นสำคัญ ปลวก เป็นสิ่งมีชีวิตที่พบได้มากในพื้นที่กรณีศึกษา มีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับประเด็นในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม คือเรื่องความมีวินัย ผู้วิจัยจึงสรุปการศึกษาเป็นแนวคิด แนวคิดธรรมคุณรอบกองดิน โดยแนวคิดมีความหมายนัยยะถึงเรื่องของธรรมะที่ให้คุณประโยชน์ในเรื่องของความมีวินัย จากพฤติกรรมรอบกองดินของปลวกแสดงให้เห็นว่าความมีวินัยนั้นเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะวินัยในการใช้ชีวิตในชีวิตประจำวัน และการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ต่าง ๆ นั้นเริ่มต้นที่ความมีวินัย

อภิปรายผลการศึกษาวัตถุประสงค์ 3

ผู้วิจัยสรุปวิเคราะห์สังเคราะห์สู่การสร้างสรรครูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิด ธรรมชาติวิถีที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยนำแนวทางการศึกษาไปเก็บข้อมูลปฐมภูมิศึกษาข้อมูลจากการลงพื้นที่ศึกษา ลงพื้นที่เก็บข้อมูลตามแนวคิด ธรรมชาติวิถี และเลือกเรื่องที่จะศึกษาโดยผู้วิจัย ลงพื้นที่ศึกษาปลวก จากนั้นเก็บข้อมูลด้านการออกแบบ โดยนำแนวเรื่องจากปลวกไปหาแนวทางในการออกแบบเพิ่มเติม โดยแบ่งกลุ่มเป้าหมาย 3 กลุ่ม โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) กลุ่มที่ 1) สัมภาษณ์กลุ่มเด็กปฐมวัย เพื่อเก็บข้อมูลในการออกแบบ เพื่อเก็บข้อมูลใช้ในการออกแบบเพื่อเก็บข้อมูลการสร้างสรรค เพื่อนำมาวิเคราะห์สร้างสรรคงานออกแบบโดยการสัมภาษณ์กลุ่ม ร่วมทำกิจกรรม Workshop (ระยะเวลาในการทำกิจกรรม 1 ชม.) โดยกิจกรรมแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 เพื่อเก็บข้อมูลใช้ในการออกแบบโดยแบ่งออกเป็น 5 ด้าน 1) ด้านรูปแบบสื่อที่สนใจ 2) ด้านของเนื้อหาที่สนใจ3) ด้านองค์ประกอบศิลป์ 4) ด้าน Mood & Tone ที่สนใจ 5) ด้านวัสดุและพื้นผิวที่สนใจ ส่วนที่ 2 เพื่อเก็บข้อมูลการสร้างสรรคการตีความจาก Keyword แนวความคิดธรรมชาติวิถี

สรุปข้อมูลด้านการออกแบบ เด็กปฐมวัย จำนวน 20 คน ส่วนที่ 1 เพื่อเก็บข้อมูลใช้ในการออกแบบ 5 ด้าน 1) ด้านรูปแบบสื่อที่สนใจ จากการทำกิจกรรมสัมภาษณ์กลุ่มโดยให้เด็กเลือกสื่อที่สนใจด้วยการติดสติ๊กเกอร์ ได้ข้อสรุปอันดับที่เด็กชอบมากที่สุดคือ ของเล่น (Toy) และกิจกรรมกับพื้นที่ 5 คน , บอร์ดเกม (Board game) 4 คน, หนังสือ (Play book) 3 คน, อุปกรณ์เพื่อการสร้างสรรค์ 2 คน และการ์ตูน/ภาพเคลื่อนไหว 1 คน ตามลำดับ 2) ด้านของเนื้อหาที่สนใจ จากการทำกิจกรรมสัมภาษณ์กลุ่มโดยให้เด็กเลือกเนื้อหาที่สนใจด้วยการติดสติ๊กเกอร์ ได้ข้อสรุปอันดับที่เด็กชอบมากที่สุดคือ ชูเปอร์ฮีโร่ และ ธรรมชาติ/สัตว์ 7 คน, ผจญภัย 3 คน และเทพนิยาย 1 คน ตามลำดับ 3) ด้านองค์ประกอบศิลป์ ด้านเส้นข้อสรุปอันดับที่เด็กชอบมากที่สุดคือ ไม่มีเส้น 7 คน, เส้นหนา โค้งมน เรียบง่าย 5 คน, เส้นบาง เรียบง่าย 4 คน, เส้นขรุขระ พื้นผิวดินสอ 3 คน และเส้นปะ 1 คน ตามลำดับ รูปร่าง รูปทรง ได้ข้อสรุปอันดับที่เด็กชอบมากที่สุดคือ อิสระ/ตัดแปลง 8 คน, ธรรมชาติ และ เรขาคณิต 6 คน ตามลำดับ ด้าน Mood & Tone ที่สนใจ ได้ข้อสรุปอันดับที่เด็กชอบมากที่สุดคือ โทนอบอุ่น ธรรมชาติ 6 คน, ลึกลับ ธรรมชาติ และ สีสดใส สนุก 4 คน, สว่าง ธรรมชาติ และ เท่ สว่าง 3 คน ตามลำดับ ด้านวัสดุและพื้นผิวที่สนใจ จากการทำกิจกรรมสัมภาษณ์กลุ่มโดยให้เด็กเลือก วัสดุและพื้นผิว ที่สนใจด้วยการติดสติ๊กเกอร์ ได้ข้อสรุปอันดับที่เด็กชอบมากที่สุดคือ ด้าน 5 คน, นุ่ม และ ขรุขระ 4 คน, เรียบ 3 คน, มันวาวและหยาบ 2 คน ตามลำดับ สรุปส่วนที่ 2 เพื่อเก็บข้อมูลการสร้างสรรค โดยเล่าเรื่องราวของปลวก และให้เด็กสร้างสรรคจากเรื่องราว



รูปที่ 46 ผลงานการสร้างสรรค จากเรื่องราวของปลวก

จากการทำกิจกรรมสร้างสรรค์กลุ่มเก็บข้อมูลในการเลือกรูปทรงและการสร้างสรรค์ด้วยการให้เลือกรูปทรงและสีและให้เด็กสร้างสรรค์ ได้ข้อสรุปจากการสังเกตและการฟังเด็กอธิบาย ว่า รูปทรงที่เด็ก ๆ เลือกสีที่งอບอุ่นและโทนเย็นจะเป็นสีที่สดใสจะเป็นรูปทรงอิสระ และ ธรรมชาติ รูปทรงอิสระและเลขาคณิตจะสอบถามว่าคืออะไรใช้จินตนาการว่าคืออะไร รูปทรงตามธรรมชาติจะเป็นการตีความและเข้าใจในทันที ลายเส้นและการวาดไม่เป็นรูปร่างชัดเจน หากอธิบายจะเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่คาดคิด

แบบสอบถามความคิดเห็นผู้ปกครอง เกี่ยวกับการตัดสินใจในการเลือกสื่อที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบ จำนวน 12 คน เพื่อเก็บข้อมูลใช้ในการออกแบบเพื่อนำมาวิเคราะห์สร้างสรรค์งานออกแบบ โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ส่วนที่ 1 ประเภทและเนื้อหาของสื่อ ด้านรูปแบบสื่อจากแบบสอบถาม ได้ข้อสรุปอันดับที่ผู้ปกครองจะเลือกมากที่สุดคือ หนังสือ (Play book) และ อุปกรณ์เพื่อการสร้างสรรค์ 5 คน, บอร์ดเกม (Board game) และ กิจกรรมกับพื้นที่ 4 คน, การ์ตูน/ภาพเคลื่อนไหว 1 คน และ ของเล่น (Toy) 0 คนด้านเนื้อหามากที่สุดคือ ธรรมชาติ/สัตว์ 8 คน, เทพนิยาย 4 คน, ผจญภัย 3 คน, ชูเปอร์ฮีโร่ และ เวทมนต์/เหนือธรรมชาติ 1 คน ตามลำดับส่วนที่ 2 องค์ประกอบศิลป์ เส้นจากแบบสอบถาม ได้ข้อสรุปอันดับที่ผู้ปกครองจะเลือกมากที่สุดคือ เส้นหนา โค้งมน เรียบง่าย 6 คน, เส้นปะ 4 คน, ไม่มีเส้น 2 คน, เส้นขรุขระ พื้นผิวดินสอ และเส้นบาง เรียบง่าย 0 คน ตามลำดับ รูปร่าง รูปทรง เลือกมากที่สุดคือ ธรรมชาติ 7 คน, เรขาคณิต 4 คน และ อิสระ/ตัดแปด 0 คน Moon & Tone เลือกมากที่สุดคือ สว่าง ธรรมชาติ 6 คน, สีสดใส สดก 3 คน, อบอุ่น ธรรมชาติ และ เท่ สว่าง 1 คน และลึกลับ ธรรมชาติ 0 คน วัสดุและพื้นผิว เลือกมากที่สุดคือ ยางพารา 6 คน, ดิน 3 คน, กระดาษ และ ไม้ 2 คน, ไหมพรม 1 คน, ผ้า และพลาสติก/ซิลิโคน 0 คน ตามลำดับพื้นผิว เลือกมากที่สุดคือ นุ่ม 9 คน, เรียบ 3 คน, หยาบขรุขระ ด้าน มันวาว 0 คน ตามลำดับ ส่วนที่ 3 ส่วนช่วยให้ท่านตัดสินใจเลือกซื้อสื่อ ของเล่น หรือ

กิจกรรมให้กับลูก จากแบบสอบถาม ได้ข้อสรุปอันดับที่ผู้ปกครองจะเลือกมากที่สุดคือ ความปลอดภัย 12 คน, เสริมสร้างพัฒนาการ 11 คน, ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว 9 คน, เนื้อหา 8 คน, แก้ปัญหาการเล่นมือถือของเด็กและสร้างความสนุก 7 คน, ราคา และ ความสวยงาม 4 คน ตามลำดับ

แบบสอบถามครู/ผู้ดูแลเพื่อเก็บข้อมูลในการออกแบบ เกี่ยวกับรูปแบบสื่อที่เหมาะสมต่อการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเก็บข้อมูลใช้ในการออกแบบ เพื่อนำมาวิเคราะห์ สร้างสรรค์งานออกแบบ โดยเก็บข้อมูลผู้ครู/ผู้ดูแล 15 คน ครูปฐมวัยศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาล ตำบลทุ่งคอก 10 คน (เดือนเต็ม ม่วงทวี, ศิริพร แก้วน้อย, สุทิสรา เกิดสมบูรณ์, มลิวลัย จันทร์หอม, วรรณัฐ วิมูลชาติ, คณิง สิริพุดิพรกุล, มุกดาวรรณ ใจหลัก, สุภาพร ใจน้ำ, นิตยา จาวสุวรรณวงษ์, มุกดา ใจเลิศ) ผู้ดูแลกิจกรรมเด็กธรรมสถาน 5 คน (สาส์ ปานศรีแก้ว, อรุมา ต้นเบญจศิริ, จินดา พิสุทธิสกุลรัตน์, สาส์ ปานศรีแก้ว, ยุพิน บุญมานุช) โดยเก็บข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 ประเภทและเนื้อหาของสื่อ 1) รูปแบบสื่อจากแบบสอบถามได้ข้อสรุปอันดับที่ครูและผู้ดูแลแสดงความคิดเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุดคือ หนังสือ (Play book) และกิจกรรมกับพื้นที่ 10 คน, ของเล่น (Toy) 6 คน, อุปกรณ์เพื่อการสร้างสรรค์ 6 คน, บอร์ดเกม (Board game) 2 คน และ การ์ตูน/ภาพเคลื่อนไหว 0 คน ตามลำดับ 2) ด้านเนื้อหาได้ข้อสรุปอันดับที่ครูและผู้ดูแลแสดงความคิดเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุดคือ ธรรมชาติ/สัตว์ 9 คน, ผจญภัย 7 คน, เทพนิยาย 6 คน, ซุปเปอร์ฮีโร่ 3 คน และ เวทมนต์/เหนือธรรมชาติ 0 คน ตามลำดับ ส่วนที่ 2 องค์ประกอบศิลป์ องค์ประกอบศิลป์ 1) เส้น อันดับที่ครูและผู้ดูแลแสดงความคิดเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุดคือ เส้นหนา โค้งมน เรียบง่าย และเส้นปะ 9 คน, เส้นบาง เรียบง่าย 8 คน, เส้นขรุขระ พื้นผิวดินสอ 6 คน และไม่มีเส้น 4 คนตามลำดับ 2) รูปร่าง รูปทรง ความคิดเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุดคือ เรขาคณิต 11 คน, ธรรมชาติ 9 คนและ อีสระ/ดัดแปลง 3 คน 3) Moon & Tone ความคิดเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุดคือ สว่าง ธรรมชาติ 8 คน, สีสดใสน่ารัก 6 คน, อบอุ่น ธรรมชาติ 4 คน, เท่ สว่าง และลึกลับ ธรรมชาติ 1 คน 4) วัสดุและพื้นผิว ความคิดเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุดคือ ไหมพรม 9 คน, กระดาษ, ไม้ และ ผ้า 8 คน, ยางพารา 6 คน, ดิน 5 คน, พลาสติก/ซิลิโคน 2 คน ตามลำดับ พื้นผิวข้อสรุปอันดับที่ครูและผู้ดูแลแสดงความคิดเห็นว่าเหมาะสมมากที่สุดคือ นุ่ม 12 คน, เรียบ และ ขรุขระ 8 คน, หยาบ 7 คน, ด้าน 3 คน, มันวาว 2 คน ตามลำดับ

โดยผู้วิจัยสรุปแนวทางการออกแบบ ด้านรูปแบบสื่อผู้วิจัยจะตั้งต้นด้วยการออกแบบ หนังสือ (Play book) เน้นกิจกรรมกับพื้นที่ ที่เป็น บอร์ดเกม (Board game) และสร้างสรรค์ของเล่น (Toy) อุปกรณ์เพื่อการสร้างสรรค์ โดยเนื้อหาจะเกี่ยวกับ ธรรมชาติ/สัตว์ ด้านองค์ประกอบศิลป์ เส้น จะเน้นที่ เส้นหนา รูปทรงธรรมชาติ โดย Mood Tone สว่าง อบอุ่น สดใสน่ารัก ธรรมชาติ พื้นผิว เน้นที่พื้นผิวที่ นุ่ม วัสดุ ไหมพรม ยาง หรือกระดาษ ที่ไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก ให้สอดคล้องกับปัจจัยในการเลือกสื่อ

ของผู้ปกครองที่จะให้ความสำคัญในเรื่อง ความปลอดภัย การเสริมสร้างพัฒนาการ ส่งเสริมกิจกรรม ในครอบครัว เป็นหลัก โดยประเด็นการสร้างสรรค์ จะเป็นเรื่องกิจกรรมในชีวิตประจำวัน

ส่วนที่ 2 อภิปรายผลงานออกแบบ

จากการศึกษาปัญหาผู้วิจัยได้แบ่งงานออกแบบ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. Play Experience Design (Toy & instructional media)

รูปแบบกิจกรรมครอบครัวรอบบ้านจอมปลวก โดยประกอบด้วย

1.1 หนังสือภาพ (Playbook)

1.2 เกมกระดาน (Board game)

1.3 เกมเสริม (Mini game) คือ เกมการ์ด (Card game) และเกมต่อภาพ (jigsaw game)

กิจกรรมของสื่อ "ธรรมรอบบ้านจอมปลวก"

1. นำกิจกรรมด้วยหนังสือ Playbook “การเดินทางของจอมปลวก”

2. เล่าเรื่องจากภาพทีละหน้า นำไปสู่กิจกรรม

3. กิจกรรมที่ 1 รอบบ้าน : เล่นบอร์ดเกม เพื่อเรียนรู้ เรื่องราวสถานที่

กิจกรรม รอบ ๆ บ้าน และเล่น Mini Game รอบบ้านเพื่อจับคู่สถานที่

4. กิจกรรมที่ 2 ในบ้าน : กำหนดกิจกรรมจากการ์ดและให้เด็กได้รับการปฏิบัติ

จริงได้ทำกิจกรรม และ กำหนดของรางวัลตามความสะดวกของผู้ปกครอง

5. กิจกรรมที่ 3 นอกบ้าน : เกมจิ๊กซอต่อภาพ เพื่อเรียนรู้สถานที่ และ

เล่น MINI Game การ์ด สวมบทบาทให้ทำกิจกรรมตามรูปภาพ

2. Visual & Communication (branding)

รูปแบบประสบการณ์ของ "ธรรมรอบบ้าน"

1. สร้างโมเดลกระบวนการเพื่อทดลองและศึกษาธรรมชาติ

2. เลือกพื้นที่เพื่อศึกษาปัญหาและบริบทพื้นที่

3. ศึกษาและออกแบบกิจกรรมต้นแบบ

4. เผยแพร่และต่อยอดการศึกษาต่อไป

1. Play Experience Design (Toy & instructional media)

ผลงานธรรมรอบบ้านจอมปลวก

บ้านจอมปลวก

CASE STUDY

บ้านจอมปลวก

มืออะไรบ้างในจอมปลวก?

วัฏจักรของปลวก

รอบๆบ้าน มีที่ไหนบ้าง?

1. หนูน้อย
ตัวเล็กเหมือนแมลงเต่าทอง ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

2. หนูน้อยดำ
ตัวเล็กเหมือนหนูน้อย แต่มีปีก ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

3. หนูน้อยตัวโต
ตัวใหญ่เหมือนหนูน้อยตัวโต ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

4. หนูน้อยตัวเล็ก
ตัวเล็กเหมือนหนูน้อยตัวเล็ก ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

5. หนูน้อยตัวกลาง
ตัวกลางเหมือนหนูน้อยตัวกลาง ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

6. หนูน้อยตัวใหญ่
ตัวใหญ่เหมือนหนูน้อยตัวใหญ่ ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

7. หนูน้อยตัวน้อย
ตัวน้อยเหมือนหนูน้อยตัวน้อย ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

8. หนูน้อยตัวมาก
ตัวมากเหมือนหนูน้อยตัวมาก ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

9. หนูน้อยตัวเล็กน้อย
ตัวเล็กน้อยเหมือนหนูน้อยตัวเล็กน้อย ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

10. หนูน้อยตัวเล็กมาก
ตัวเล็กมากเหมือนหนูน้อยตัวเล็กมาก ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

11. หนูน้อยตัวเล็กน้อยมาก
ตัวเล็กน้อยมากเหมือนหนูน้อยตัวเล็กน้อยมาก ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

12. หนูน้อยตัวเล็กน้อยมากน้อย
ตัวเล็กน้อยมากน้อยเหมือนหนูน้อยตัวเล็กน้อยมากน้อย ชอบกินเศษอาหารและเศษไม้

รูปที่ 47 ธรรมรอบบ้านจอมปลวก โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปริชากุล, 2563.

ผลงานภาพประกอบ



รูปที่ 48 การออกแบบภาพประกอบธรรมนอกบ้าน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาลัยการ, 2563.



รูปที่ 49 การออกแบบภาพประกอบธรรมในบ้าน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.



รูปที่ 50 การออกแบบภาพประกอบธรรมในบ้าน โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

1.1 หนังสือภาพ (Playbook)

Prototype 1



รูปที่ 51 Playbook Prototype 1 โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

ผลงานการพัฒนา



รูปที่ 52 ผลการพัฒนา Playbook โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.



รูปที่ 53 ภาพประกอบ playbook โดย ตรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

1.2 เกมกระดาน (Board game)

Prototype 1



รูปที่ 54 Board Game รอบบ้าน Prototype 1

Prototype 2



รูปที่ 55 Board Game รอบบ้าน Prototype 2

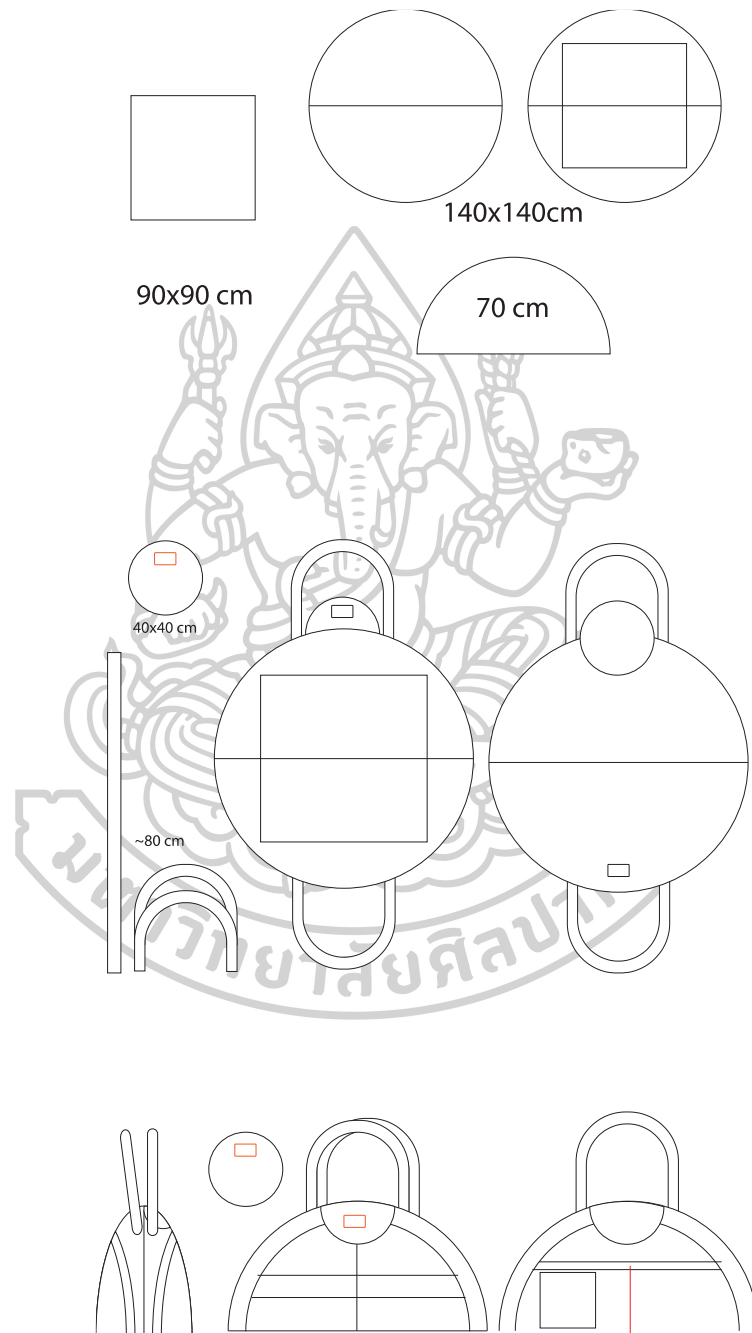
ผลงานการพัฒนา



รูปที่ 56 Board Game รอบบ้าน ผลงานพัฒนา



รูปที่ 57 Card game เรียนรู้รอบบ้าน



รูปที่ 58 แบบร่าง กระเป๋าใส่ Board Game รอบบ้าน ผลงานพัฒนา

อุปกรณ์ Board Game



รูปที่ 59 อุปกรณ์ Board Game รอบบ้าน Prototype 3



รูปที่ 60 Board Game รอบบ้าน



รูปที่ 61 ถุงกระดาษ Board Game รอบบ้าน Prototype 3

1.3 เกมเสริม (Mini game)

เกมการ์ด (Card game) และเกมต่อภาพ (jigsaw game) โดยผู้วิจัยแบ่งตามชื่อสื่อและกิจกรรมดังนี้

3. Minigame



รูปที่ 62 ภาพรวมของเกมเสริม

1.3.1 สื่อและกิจกรรมในบ้าน

Prototype 1

CARD ในบ้าน

ลักษณะการเล่น

เกมคำสิ่ง, สวมบทบาท, Family Game

ระยะเวลา

5-12 ชม.

จำนวนผู้เล่น

2 คน

อายุ

๑-6 ปี หรือมากกว่า

สัมผัส



จุดประสงค์

1. เพื่อสร้างการเรียนรู้สู่การปฏิบัติหน้าที่ในชีวิตประจำวันในบ้าน
2. ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว
3. ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

วิธีการเล่นและกติกา

1. ให้ผู้ปกครองกำหนดกิจวัตรประจำวันของเด็ก ๆ ด้วยการใช้การ์ด
2. เตรียมการ์ดทุกวันให้เด็กปฏิบัติตาม
3. พูดคุยกับลูกเรื่องของรางวัลหากทำภารกิจสำเร็จ
4. เริ่มการเล่นด้วยการใช้แค่โปสเตอร์
5. ปฏิบัติตามภารกิจในการ์ด
5. เมื่อทำสำเร็จให้ผู้ปกครองให้ของรางวัลแก่เด็ก ๆ

ข้อกำหนดสำคัญ

1. สามารถเปลี่ยนกติกาเกมได้ตามที่ต้องการ

อุปกรณ์



การ์ดคำสิ่ง

ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม



CARD ในบ้าน

ลักษณะการเล่น

เกมคำสิ่ง, สวมบทบาท, Family Game

ระยะเวลา

5-12 ชม.

จำนวนผู้เล่น

2 คน

อายุ

๑-6 ปี หรือมากกว่า

สัมผัส



จุดประสงค์

1. เพื่อสร้างการเรียนรู้สู่การปฏิบัติกิจกรรมในธรรมสถาน
2. ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว
3. ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

วิธีการเล่นและกติกา

1. ใช้คู่มือกิจกรรมเมื่อมาที่ธรรมสถานด้วยการใช้การ์ด
2. พูดคุยกับลูกเรื่องของรางวัลหากทำภารกิจสำเร็จ
3. เริ่มการเล่นด้วยการใช้แค่โปสเตอร์
4. ปฏิบัติตามภารกิจในการ์ด
5. เมื่อทำสำเร็จให้ผู้ปกครองให้ของรางวัลแก่เด็ก ๆ

ข้อกำหนดสำคัญ

1. สามารถเปลี่ยนกติกาเกมได้ตามที่ต้องการ

อุปกรณ์



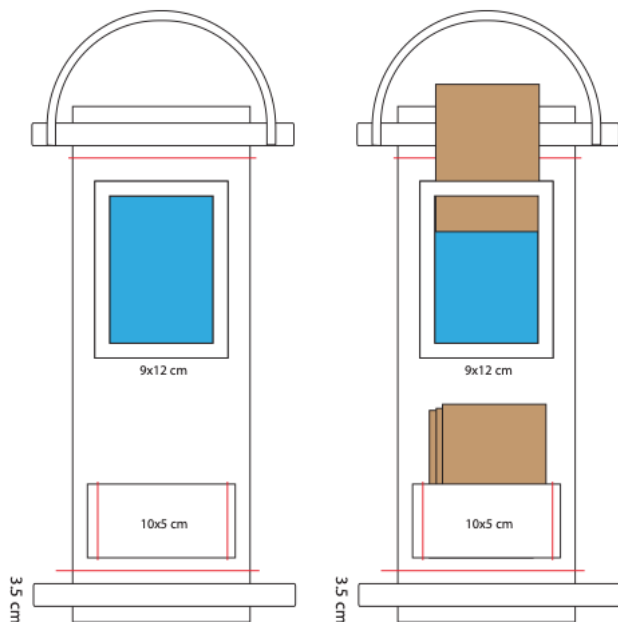
การ์ดคำสิ่ง

ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

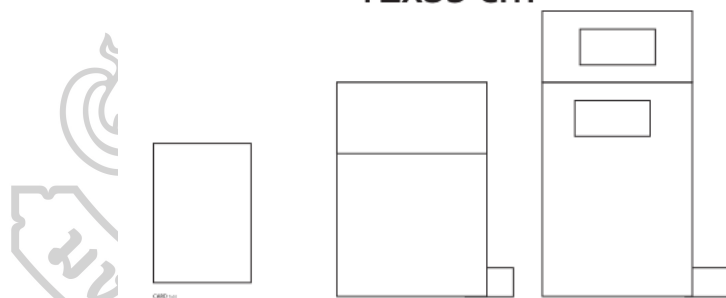


รูปที่ 63 การ์ดในบ้าน กิจกรรมประจำวัน Prototype 1

แบบร่างอุปกรณ์เสริม



12x35 cm



รูปที่ 64 แบบร่างที่วางการ์ด



รูปที่ 65 ที่วางการ์ด Prototype 2

ผลงานการพัฒนา



รูปที่ 66 ผลงานพัฒนา การ์ดในบ้าน กิจกรรมประจำวัน



รูปที่ 67 ผลงานพัฒนา ที่วางการ์ด



1.3.2 สื่อและกิจกรรมนอกบ้าน

เกมการ์ด (Card game) และเกมต่อภาพ (jigsaw game)

Prototype 1

CARD นอกบ้าน

ลักษณะการเล่น

เกมคำสั่ง, สวมบทบาท, Family Game

ระยะเวลา

5-12 ชม.

จำนวนผู้เล่น

2 คน

อายุ

3-6 ปี หรือมากกว่า

สัมผัส



จุดประสงค์

1. เพื่อสร้างการเรียนรู้สู่การปฏิบัติหน้าที่ในการทำกิจกรรมนอกบ้าน
2. ส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว
3. ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

วิธีการเล่นและกติกา

1. ใช้คู่มือกิจกรรมนอกบ้าน
2. พูดคุยกับลูกเรื่องของรางวัลหากทำภารกิจสำเร็จ
3. เริ่มการเล่นด้วยการให้เด็กเปิดการ์ด
4. ปฏิบัติตามภารกิจในการ์ด
5. เมื่อทำสำเร็จให้ผู้ปกครองให้ของรางวัลแก่เด็ก ๆ

ข้อกำหนดสำคัญ

1. สามารถเปลี่ยนกติกาเกมได้ตามที่ต้องการ

อุปกรณ์



การ์ดคำสั่ง

ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม



รูปที่ 68 การ์ดนอกบ้าน Prototype 2



รูปที่ 69 จิ๊กซอภาพ Prototype 1

ผลงานการพัฒนา



รูปที่ 70 การ์ดนอกร้าน Prototype 3

เกมต่อภาพ (jigsaw game)



รูปที่ 71 ผลงานการพัฒนาเกมจิ๊กซอภาพ

1.3.3 สื่อและกิจกรรมรอบบ้าน

การ์ดจับคู่ รอบบ้าน



รูปที่ 72 ผลงานพัฒนา MINIGAME การ์ดจับคู่ รอบบ้าน

2. Visual & Communication (branding)

Prototype 1

LOGO



รูปที่ 73 Logo prototype 1 โดย ตรัยรัตน์ วิทยาลัยราชภัฏ, 2563.

BACKGROUND



BRAND DESCRIPTION

“รสนอบบ้าน” คือ แบนด์บริการจัดฉากประสบการณ์ สร้างกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ รวมถึงทรัพยากรและพื้นที่ รอบตัว ให้เกิดกิจกรรมที่เข้าถึงและจับต้องได้เพื่อพื้นที่หรือบริบทนั้น ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อการสร้างกิจกรรมในเชิงธรรมะที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก ๆ เชื่อมโยงกิจกรรมเพื่อให้เกิดการต่อยอดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ และเพิ่มโอกาสในการสร้างสรรค์นวัตกรรมที่สร้างแรงบันดาลใจให้แก่สังคม

BRAND BELIEF

โดยมีความเชื่อว่า การส่งเสริมคุณธรรมควรปลูกฝังตั้งแต่เด็ก
เริ่มต้นจากแนวคิดที่ว่า “ธรรมชาติคือภาษาแห่งการสร้างสรรค์”
ทำให้แบรนด์ เห็นคุณค่า และใช้ธรรมชาติเป็นสิ่งที่สร้างประสบการณ์ปลูกฝัง
คุณธรรมจริยธรรมมาให้เกิดเป็นประสบการณ์ที่สร้างสรรค์และยั่งยืน

รูปที่ 75 แบนด์ Background โดย ตรีรัตน์ วิทยาปรีชากุล, 2563.

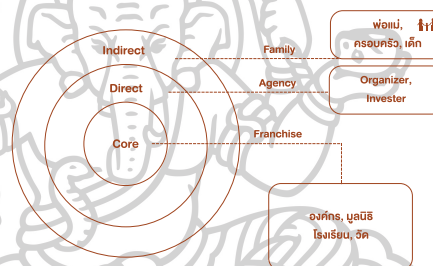
🎯 AIMS AND OBJECTIVES

1. การสร้างประสบการณ์โดยใช้ธรรมชาติ
สื่อสารและเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมให้กับเด็ก
2. การศึกษาพฤติกรรมและการเรียนรู้ของเด็ก
และพัฒนาให้เกิดกิจกรรมที่ยั่งยืน
3. สร้างสรรค์กิจกรรมที่ส่งเสริมองค์กรที่เกี่ยวข้อง
กับการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ให้เกิดการต่อยอด
กิจกรรมสร้างสรรค์และยั่งยืน

🏷️ TAGLINES

DHAMA AROUND HOUSE

📍 TARGET AUDIENCE



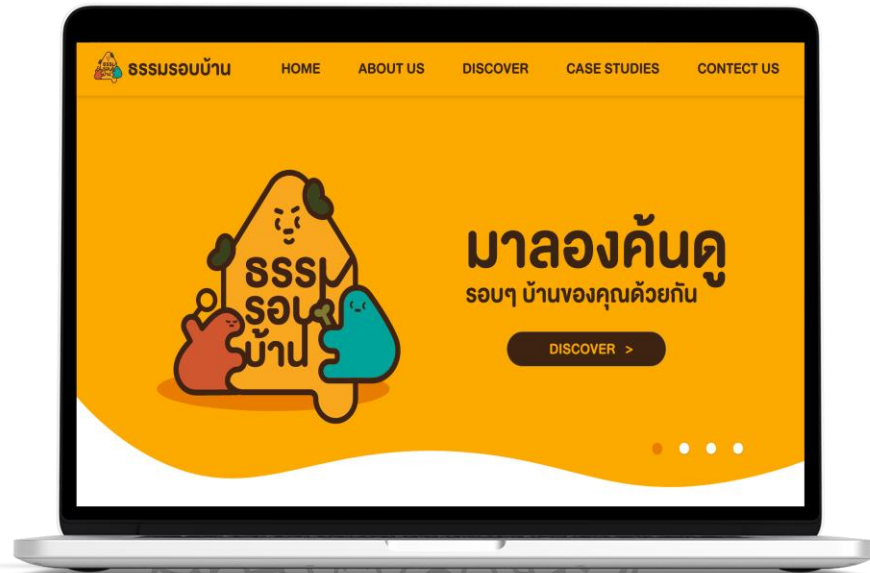
📦 PRODUCT & SERVICE



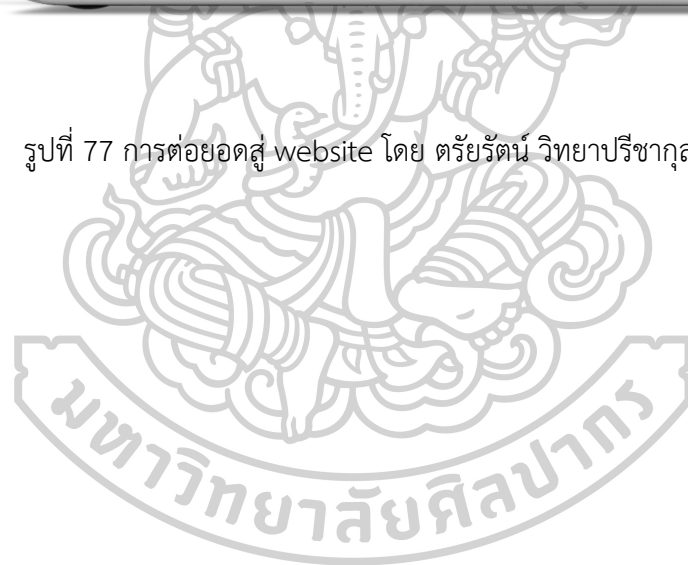
★ VALUE

CULTURE GAME PRODUCT
SAVE COST
INNOVATION
COMUNITY
COSTOMER MINDSET
MARKET PERFORMANCE

รูปที่ 76 ภาพวิเคราะห์ Brandding โดย ตรีรัตน์ วิทยาลัยราชภัฏ, 2563.



รูปที่ 77 การต่อยอดสู่ website โดย ตรัยรัตน์ จิตยาปรีชากุล, 2563.



ส่วนที่ 3 การประเมินผล (หลังการออกแบบ)

จากการนำเสนอผลงานการออกแบบกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามปลายปิด และการวัดมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) โดยกำหนดระดับสเกล แบ่งเป็น 5 ระดับ เพื่อสรุปความพึงพอใจและคุณภาพของสื่อ โดยผู้วิจัยสรุปการประเมินผลการวิจัยด้วยการใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยใช้สถิติพื้นฐาน ในการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ใช้สถิติพรรณนา (Discriptive Statistic) ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Statistic) โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) (Mean) (บุญชม ศรีสะอาด 2545:124 พิมพ์ครั้งที่ 8) แบ่งการประเมินเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ประเมินคุณภาพสื่อโดยความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ผลงานออกแบบสื่อ “ธรรมรอบบ้าน” สื่อสร้างประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาตีวิตีเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม (สำหรับเด็ก 3-6 ปี) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินและวัดผลการออกแบบสื่อสร้างประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาตีวิตีเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

แบ่งเป็นอาจารย์/ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน

1. ผศ.ดร.อติเทพ แจ็ดนาลาว
2. นางสาวอารดา สอนโคตร
3. นายศิธา สุธาวุฒิ

อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย จำนวน 5 คน

1. นางสาว ปิยนุช หน่อทอง
2. นางสาว ศิวพร แสนรัตน์
3. นางสาว วณิดา พุทธิรักษา
4. นางสาว กันยารัตน์ ฮาสุงเนิน
5. นางสาว ปณิดา แก้วกัลยา

ระดับการศึกษา ปริญญาโท ร้อยละ 62.5 ปริญญาตรี ร้อยละ 25 ปริญญาเอก ร้อยละ 12.5 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 เนื้อหาและการออกแบบสื่อและกิจกรรม

- 2.1 ด้านเนื้อหา
- 2.2 ด้านการออกแบบ

ส่วนที่ 3 ประเมินด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ

ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญผลงานออกแบบ “ธรรมรอบบ้าน” สื่อสร้างประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาติวิถี เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม (สำหรับเด็ก 3-6 ปี) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน

หัวข้อการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					คะแนน	\bar{x}	SD	แปลความหมาย
	5	4	3	2	1				
1. ด้านเนื้อหา									
1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก	5	3				37	4.6	0.51755	ดีมาก
1.2 เนื้อหาง่ายต่อการทำความเข้าใจ	2	6				34	4.25	0.46291	ดี
1.3. เนื้อหาส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัย	4	4				36	4.5	0.53452	ดีมาก
1.4 เนื้อหามีความสอดคล้องกับธรรมชาติ	5	3				37	4.6	0.51755	ดีมาก
1.5 เนื้อหาสอดคล้องกับชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย	2	6				34	4.25	0.46291	ดี
1.6 เนื้อหาส่งเสริมกิจกรรมภายในครอบครัว	4	4				36	4.5	0.53452	ดีมาก
1.7 เนื้อหาของสื่อสอดคล้องกับ บริบทพื้นที่	3	5				35	4.3	0.51755	ดี
2. ด้านการออกแบบสื่อและกิจกรรม									
2.1 กราฟิกภาพประกอบและรูปแบบเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก	4	4				36	4.5	0.53452	ดีมาก
2.2 รูปแบบของสื่อและกิจกรรมเหมาะสมกับการส่งเสริมสำหรับเด็ก	3	5				35	4.37	0.51755	ดี
2.3 การออกแบบเข้าใจได้ง่าย	4	4				36	4.5	0.53452	ดีมาก

2.4 การออกแบบมีความสอดคล้องกับธรรมชาติ	5	3				37	4.6	0.51755	ดีมาก
2.5 การออกแบบสอดคล้องกับเนื้อหา	4	4				36	4.5	0.53452	ดีมาก
2.6 รูปแบบของสื่อและกิจกรรมสะดวกต่อการใช้งาน และง่ายต่อการเก็บรักษา	5	3				37	4.6	0.51755	ดีมาก
2.7 รูปแบบกิจกรรมมีความน่าสนใจและแปลกใหม่	7	1				39	4.87	0.35355	ดีมาก
2.8 การออกแบบส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็ก	4	4				36	4.5	0.53452	ดีมาก
2.9 การออกแบบส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็ก	4	4				36	4.5	0.53452	ดีมาก
2.10 การออกแบบสอดคล้องกับการใช้งานในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย	4	4				36	4.5	0.53452	ดีมาก
2.11 การออกแบบส่งเสริมกิจกรรมภายในครอบครัว	4	4				36	4.5	0.53452	ดีมาก
2.12 การออกแบบสื่อมีความสอดคล้องกับบริบทพื้นที่	3	5				35	4.37	0.51755	ดี
ส่วนที่ 3 ประเมินด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ									
3.1 ช่วยส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว	6	2				38	4.75	0.46291	ดีมาก
3.2 ส่งเสริมให้เด็กมีทักษะในชีวิตประจำวัน	4	4				36	4.5	0.53452	ดี
3.3 สามารถนำเอาความรู้ที่ได้จากสื่อไปใช้ในในชีวิตประจำวันได้	4	4				36	4.5	0.53452	ดีมาก

3.4 เด็ก ๆ ได้เรียนรู้บทบาท พื้นที่ กิจกรรมสามารถต่อ ยอดสู่การทำกิจกรรมใน พื้นที่และชุมชนและอยาก เรียนรู้เพิ่มเติม	2	6			34	4.25	0.46291	ดี
3.5 สื่อและกิจกรรมสามารถ ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ให้กับเด็กปฐมวัยได้เป็น อย่างดี	4	4			36	4.5	0.53452	ดีมาก

ตารางที่ 9 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญผลงานออกแบบ “ธรรมรอบบ้าน” โดย
ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน

หมายเหตุ : ความหมายระดับความคิดเห็น 5 = ดีมาก 4 = ดี 3 = ปานกลาง 2 = พอใช้ 1 = ควร
ปรับปรุง

สรุปผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ ผลงานออกแบบ “ธรรมรอบบ้าน” สื่อสร้าง
ประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาตวิถี เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม (สำหรับเด็ก 3 - 6 ปี) โดย
ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน โดยแบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญ
เกี่ยวกับเด็กปฐมวัย 5 คน โดยภาพรวมของด้านเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ที่ ดี ภาพรวมด้านการออกแบบสื่อ
และกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก ภาพรวมของประเมินด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับอยู่ในเกณฑ์ที่
ดีมาก

2. ประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อของกลุ่มเป้าหมาย

ผลงานออกแบบสื่อ “ธรรมรอบบ้าน” สื่อสร้างประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาตีวิตีเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม (สำหรับเด็ก 3-6 ปี) กรณีศึกษาพื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรีโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินและวัดผลการออกแบบสื่อสร้างประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาตีวิตีเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

กลุ่มเป้าหมายผู้ทำการประเมิน อายุของเด็กปฐมวัยที่ประเมิน 3-6 ปี จำนวน 3 คน แบ่งผู้ประเมิน 2 ส่วน ผู้ปกครองจำนวน 5 คน และ ครู/ผู้ดูแลกิจกรรมจำนวน 5 คน

ส่วนที่ 2 เนื้อหาและการออกแบบสื่อและกิจกรรม

2.1 ด้านเนื้อหา

2.2 ด้านการออกแบบ

ส่วนที่ 3 ประเมินสื่อและกิจกรรม

3.1 ด้านกระบวนการการใช้สื่อและกิจกรรม

3.2 ด้านผลที่ได้จากการใช้สื่อและกิจกรรม

ส่วนที่ 4 ประเมินด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ

4.1 ด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ

4.2 ด้านความพึงพอใจ

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการใช้ผลงานออกแบบสื่อ “ธรรมรอบบ้าน” สื่อสร้างประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาตีวิตี เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม (สำหรับเด็ก 3-6 ปี) โดยเด็กผู้ทำกิจกรรม 3 คน และครู/ผู้ดูแลกิจกรรม 5 คนผู้ปกครองจำนวน 5 คนเป็นผู้ประเมิน

หัวข้อการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					คะแนน	\bar{x}	SD	แปลความหมาย
	5	4	3	2	1				
1. ด้านเนื้อหาและการออกแบบกิจกรรม									
1.1 ด้านเนื้อหา									
1.1.1 เนื้อหาเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก	6	4				46	4.6	0.5164	ดีมาก
1.1.2 เนื้อหาง่ายต่อการทำ	6	4				46	4.6	0.5164	ดีมาก

ความเข้าใจ									
1.1.3. เนื้อหาส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรมให้กับ เด็กปฐมวัย	7	3				47	4.7	0.48305	ดีมาก
1.1.4 เนื้อหาที่มีความ สอดคล้องกับธรรมชาติ	7	3				47	4.7	0.48305	ดีมาก
1.1.5 เนื้อหาสอดคล้องกับ ชีวิตประจำวันของเด็ก ปฐมวัย	5	5				45	4.5	0.52705	ดีมาก
1.1.6 เนื้อหาส่งเสริม กิจกรรมภายในครอบครัว	8	2				48	4.8	0.42164	ดีมาก
1.1.7 เนื้อหาของสื่อ สอดคล้องกับ บริบทพื้นที่	4	6				44	4.4	0.5164	ดี
1.2. ด้านการออกแบบสื่อและกิจกรรม									
1.2.1 กราฟิกภาพประกอบ และรูปแบบเหมาะสมกับ วัยและความสนใจของเด็ก	7	3				47	4.7	0.48305	ดีมาก
1.2.2 รูปแบบของสื่อและ กิจกรรมเหมาะสมกับการ ส่งเสริมสำหรับเด็ก	7	2	1			43	4.3	0.69921	ดี
1.2.3 การออกแบบเข้าใจ ได้ง่าย	8	1	1			47	4.7	0.67495	ดีมาก
1.2.4 การออกแบบมีความ สอดคล้องกับธรรมชาติ	6	4				46	4.6	0.5164	ดีมาก
1.2.5 การออกแบบ สอดคล้องกับเนื้อหา	6	3	1			45	4.5	0.70711	ดีมาก
1.2.6 รูปแบบของสื่อและ กิจกรรมสะดวกต่อการใช้ งาน และง่ายต่อการเก็บ รักษา	7	2	1			46	4.6	0.69921	ดีมาก
1.2.7 รูปแบบกิจกรรมมี	9	1				49	4.9	0.31623	ดีมาก

ความน่าสนใจและแปลกใหม่									
1.2.8 การออกแบบส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็ก	8	1	1			47	4.7	0.67495	ดีมาก
1.2.9 การออกแบบส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็ก	6	4				46	4.6	0.5164	ดีมาก
1.2.10 การออกแบบสอดคล้องกับการใช้งานในชีวิตประจำวันของเด็กปฐมวัย	6	4				46	4.6	0.5164	ดีมาก
1.2.11 การออกแบบส่งเสริมกิจกรรมภายในครอบครัว	7	2	1			46	4.6	0.69921	ดีมาก
1.2.12 การออกแบบสื่อมีความสอดคล้องกับบริบทพื้นที่	6	4				46	4.6	0.5164	ดีมาก
2. ประเมินการใช้สื่อและกิจกรรม									
2.1 สื่อและกิจกรรมมีความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจต่อเด็กปฐมวัย	7	3				47	4.7	0.48305	ดีมาก
2.2 สื่อและกิจกรรมไม่ซับซ้อนและใช้งานได้ง่าย	6	4				46	4.6	0.5164	ดีมาก
2.3 สื่อและกิจกรรมมีความสอดคล้องกับธรรมชาติ	5	4	1			44	4.4	0.69921	ดี
2.4 สื่อและกิจกรรมง่ายต่อการเก็บรักษา	7	2	1			46	4.6	0.69921	ดีมาก
2.5 สื่อและกิจกรรมเหมาะสมกับการใช้งานใน	5	5				45	4.5	0.52705	ดีมาก

ชีวิตประจำวัน									
2.6 สื่อและกิจกรรม เหมาะสมกับการทำ กิจกรรมภายในครอบครัว	8	2			48	4.8	0.42164	ดีมาก	
2.7 สื่อและกิจกรรม สอดคล้องกับการใช้งานใน บริษัท	5	5			45	4.5	0.52705	ดีมาก	
3. ด้านผลที่ได้จากการใช้สื่อ									
3.1 สื่อช่วยส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม									
ความขยัน : ทำงานที่ได้รับ มอบหมายสำเร็จ, ช่วยเหลือตนเองในกิจวัตร ประจำวัน, มีเจตคติที่ดีใน การเรียนรู้ สนใจฟัง	4	6			44	4.4	0.5164	ดี	
ความประหยัด : ใช้สิ่งของ เครื่องใช้อย่างประหยัด พอเพียง	3	7			43	4.3	0.48305	ดี	
ความซื่อสัตย์ : บอกได้ว่า สิ่งใดเป็นของตนเอง/ผู้อื่น, รู้จักขออนุญาตและรอคอย	6	4			46	4.6	0.5164	ดีมาก	
ความมีวินัย : เก็บของเล่น เมื่อมีผู้ชี้แนะ, เข้าแถว ตามลำดับก่อนหลัง	7	3			47	4.7	0.48305	ดีมาก	
ความสุภาพ : มีมารยาท รักความเป็นไทย, กล่าวคำ ขอบคุณและขอโทษเมื่อมีผู้ ชี้แนะ	5	5			45	4.5	0.52705	ดีมาก	
ความสะอาด : ล้างมือ ก่อนหลังทานอาหารหลัง ใช้ห้องน้ำ, มีส่วนร่วม	6	4			46	4.6	0.5164	ดีมาก	

รักษารวมชาติ, ทิ้งขยะให้ถูกที่									
ความสามัคคี : เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่าง, เล่นและทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม, ปฏิบัติตามข้อตกลง ประนีประนอมแก้ไขปัญหา	5	5			45	4.5	0.52705	ดีมาก	
ความมีน้ำใจ : แสดงความรักเพื่อน และมีเมตตาสัตว์เลี้ยง , แบ่งปันผู้อื่น เมื่อมีผู้ชี้แนะ	6	4			44	4.4	0.5164	ดี	
4. ประเมินด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับ									
4.1 ช่วยส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว	6	4			46	4.6	0.5164	ดีมาก	
4.2 ส่งเสริมให้เด็กมีทักษะในชีวิตประจำวัน	2	8			42	4.2	0.42164	ดี	
4.3 สามารถนำเอาความรู้ที่ได้จากสื่อไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	6	4			46	4.6	0.5164	ดีมาก	
4.4 เด็ก ๆ ได้เรียนรู้บทบาทหน้าที่ กิจกรรมสามารถต่อยอดสู่การทำกิจกรรมในพื้นที่และชุมชนและอยากเรียนรู้เพิ่มเติม	3	7			43	4.3	0.48305	ดี	
4.5 สื่อและกิจกรรมสามารถส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี	4	6			44	4.4	0.5164	ดี	
5. ด้านความพึงพอใจ									

5.1 สีหน้าของเด็ก ๆ เมื่อ ทำกิจกรรม	4	6				44	4.4	0.5164	ดี
5.2 ความสนุกของสื่อและ กิจกรรม	7	3				47	4.7	0.48305	ดีมาก
5.3 ความรู้สึกของผู้ร่วมทำ กิจกรรม	5	5				45	4.5	0.52705	ดีมาก

ตารางที่ 10 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการใช้ผลงานออกแบบสื่อ “ธรรมรอบบ้าน” โดยเด็ก
ผู้ทำกิจกรรม 3 คน และครู/ผู้ดูแลกิจกรรม 5 คน ผู้ปกครองจำนวน 5 คน

หมายเหตุ : ความหมายระดับความคิดเห็น 5 = ดีมาก 4 = ดี 3 = ปานกลาง 2 = พอใช้ 1 = ควร
ปรับปรุง

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการใช้ผลงานออกแบบสื่อ “ธรรมรอบบ้าน” สื่อสร้าง
ประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาตวิถี เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม (สำหรับเด็ก 3-6 ปี) โดยเด็ก
ผู้ทำกิจกรรม 3 คน และครู/ผู้ดูแลกิจกรรม 5 คน ผู้ปกครองจำนวน 5 คน เป็นผู้ประเมิน โดยประเมิน
ในพื้นที่ธรรมสถาน ภาพรวมของด้านเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก ภาพรวมของการประเมินการใช้สื่อ
และกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก ภาพรวมด้านการออกแบบสื่อและกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก
ภาพรวมของประเมินด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก ภาพรวมด้านผลที่ได้จาก
การใช้สื่ออยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก ภาพรวมการประเมินด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับอยู่ในเกณฑ์ที่ ดี
ภาพรวมด้านความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการวิจัย

การรศีกษาการสร้างสรรค์รูปแบบประสพการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาติวิถีเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้แก่เด็กปฐมวัย กรณีศึกษา : พื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุติ จ.สุพรรณบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทฤษฎีการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมใน เด็กปฐมวัยและสำรวจพฤติกรรมกลุ่มเป้าหมาย เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม โดยจากการศึกษาพบว่าแนวทางในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับพื้นที่กรณีศึกษานั้นปัจจัยในการออกแบบรูปแบบประสพการณ์ควรเป็นพื้นที่ สื่อหรือกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมกิจกรรมในครอบครัว เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน สามารถต่อยอดกิจกรรมไปสู่พื้นที่ธรรมสถานและชุมชนได้ ประเด็นที่ควรส่งเสริมคือเรื่องของ ความมีวินัย ความขยัน ความประหยัด และความสะอาด การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กนั้นควรมีกระบวนการให้เด็ก ได้เริ่มต้นจากการเรียนรู้ไปสู่การปฏิบัติ โดยวิธีการส่งเสริมควรใช้สื่อทางอ้อมคือ หนังสือ เกม ของเล่นและสื่อประกอบกิจกรรม จากนั้นศึกษาทฤษฎีที่เป็นปัจจัยของแนวคิดธรรมชาติวิถี สู่การสร้าง Model การศึกษาเพื่อนำมาใช้เป็นกระบวนการออกแบบประสพการณ์ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมจากแนวคิดธรรมชาติวิถี ผู้วิจัยนำผลวิจัยมาเชื่อมโยงกับประเด็นที่ควรส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยคือเรื่องความมีวินัยนำมาเปรียบเทียบกับพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตทำให้ได้ข้อค้นพบว่า ปลวก เป็นสิ่งมีชีวิตที่พบได้มากในพื้นที่กรณีศึกษา มีพฤติกรรมที่สอดคล้องกับประเด็นในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ทำให้ได้แนวคิด ธรรมคุณรอบกองดิน โดยแนวคิดมีความหมายนัยยะถึงเรื่องของธรรมะที่ให้คุณประโยชน์ในเรื่องของความมีวินัย จากพฤติกรรมรอบกองดินของปลวกแสดงให้เห็นว่าความมีวินัยนั้นเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะวินัยในการใช้ชีวิตในชีวิตประจำวัน และการเอาตัวรอดจากสถานการณ์ต่าง ๆ นั้นเริ่มต้นที่ความมีวินัย โดยการวิเคราะห์สังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์รูปแบบประสพการณ์ผ่านแนวคิด ธรรมชาติวิถีที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัยในพื้นที่ธรรมสถานมูลนิธิปัญญาวิมุติ จ.สุพรรณบุรี โดยผู้ศึกษาทำการออกแบบรูปแบบกิจกรรมธรรมรอบบ้านจอมปลวก โดยประกอบด้วยหนังสือภาพ (Playbook) เกมกระดาน (Board game) เกมเสริม (Mini game) คือเกมการ์ด (Card game) และ เกมต่อภาพ (jigsaw game) และสร้างตัวอย่างแนวทางการต่อยอด ด้วยการสร้างแบรนด์ธรรมรอบบ้าน จากนั้นนำผลงานการออกแบบเผยแพร่สู่กลุ่มเป้าหมายและประเมินผลการศึกษา ซึ่งจากการนำผลงานการออกแบบไปประเมินกับกลุ่มเป้าหมาย ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจในการใช้ผลงานออกแบบสื่อ “ธรรมรอบบ้าน” สื่อสร้างประสพการณ์จากแนวคิดธรรมชาติวิถี เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม (สำหรับเด็ก 3-6 ปี) โดยเด็กผู้ทำกิจกรรม 3 คน และครู/ผู้ดูแลกิจกรรม 5 คนผู้ปกครองจำนวน 5 คนเป็นผู้ประเมิน โดยประเมินในพื้นที่ธรรมสถาน ผลการประเมินภาพรวมของงานออกแบบพบว่า ผลการประเมินภาพรวมในด้าน

ความเหมาะสมของเนื้อหา ผลการประเมินภาพรวมการใช้สื่อและกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก ผลการประเมินภาพรวมการออกแบบสื่อและกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก ผลการประเมินภาพรวมด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก ผลการประเมินภาพรวมด้านผลที่ได้จากการใช้สื่ออยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก ผลการประเมินภาพรวมการประเมินด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับอยู่ในเกณฑ์ที่ ดี ผลการประเมินภาพรวมด้านความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก และจากการสรุปผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ ผลงานออกแบบ “ธรรมรอบบ้าน” สื่อสร้างประสบการณ์จากแนวคิดธรรมชาติวิถี เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม (สำหรับเด็ก 3 - 6 ปี) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 8 คน โดยแบ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย 5 คน ผลการประเมินภาพรวมด้านเนื้อหาอยู่ในเกณฑ์ที่ ดี ผลการประเมินภาพรวมด้านการออกแบบสื่อและกิจกรรมอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก ผลการประเมินภาพรวมด้านคุณค่าและประโยชน์ที่ได้รับอยู่ในเกณฑ์ที่ ดีมาก

5.2 ข้อจำกัดในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีข้อจำกัดในการวัดผลการศึกษาอันเนื่องมาจากสถานการณ์โควิดทำให้ประเด็นวิจัยมีการเปลี่ยนแปลง ทั้งแนวทางการศึกษาและการออกแบบทำให้วิจัยล่าช้าทั้งในเรื่องการศึกษาและการวัดผลการวิจัย เนื่องจากสถานการณ์โควิดทำให้ทำให้การวัดผลไม่สามารถให้เด็กทำกิจกรรมร่วมกันในธรรมสถานได้ รวมถึงในการทดลองกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็ก ซึ่งในบางคนที่ไม่กล้าแสดงออกทำให้เด็ก ที่เหลือในกลุ่มเกิดความเบื่อหน่ายในการทำกิจกรรมได้

5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

1. Mood & Tone ของกราฟิกและภาพประกอบมีลักษณะเฉพาะดีแต่อาจต้องระวังเรื่องความสดใสของสีที่ดูคุมโทนน้ำตาลเข้มไปนิดสำหรับกลุ่มเป้าหมาย 3-6 ปี
2. การประเมินออนไลน์อาจเหมาะสมกับสถานการณ์โควิดที่ต้องเว้นระยะห่าง แต่อาจทำให้ผู้ประเมินไม่มีโอกาสได้เล่นและสัมผัสกับสื่อจริง ๆ ซึ่งผลอาจคาดเคลื่อนได้
3. โดยภาพรวมด้านเนื้อหา กิจกรรม และการออกแบบ ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก แต่ถ้ามีโอกาสแนะนำให้ผู้เชี่ยวชาญ และปกครองและเด็ก ๆ กลุ่มเป้าหมายได้ทดลองเล่นมากขึ้นน่าจะได้ข้อสรุปที่เป็นประโยชน์กับงานวิจัยมากขึ้น
4. แนวความคิดมีความน่าสนใจและหากนำไปต่อยอดโดยใช้แนวคิดและรูปแบบเดียวกันนี้จะ เป็นประโยชน์อีกมาก

5.4 ข้อเสนอแนะจากคณาจารย์

1. เรื่องของปลวก เป็นชื่อใครหลายคนได้ยินแล้วรู้สึกด้านลบ ซึ่งในการทำวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นประเด็นหลักในการออกแบบ หากเพิ่มเติมในมุมของความสำเร็จในทางระบบนิเวศ และชี้ให้เห็นสอดคล้องกับชีวิตจริง จะทำให้ได้ประโยชน์และความรู้กับเด็กมากขึ้น
2. เรื่องของการออกแบบในยุคโควิด ที่ผู้วิจัยหยิบมาเป็นประเด็นหนึ่งในการแก้ไขปัญหา แต่วัสดุอุปกรณ์มีความไม่เหมาะสม แม้จะเหมาะสมต่อความปลอดภัย แต่ในการดูแลรักษาและความปลอดภัยจากเชื้อโรค อาจจะดูแลรักษายาก แนะนำให้ทำงานออกแบบเป็นของใช้ส่วนตัวที่ไม่ใช้สื่อกันเล่นรวมกัน
3. งานออกแบบสามารถเชื่อมสัมพันธ์ในครอบครัว โดยหากวางแนวทางในการออกแบบ เพื่อการส่งต่อให้ครอบครัว ให้พ่อแม่และเด็กได้ออกแบบร่วมกันจะกลายเป็นกิจกรรมหนึ่งที่น่าสนใจและต่อยอดได้อีกมาก

5.5 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรคำนึงถึงการวัดและประเมินผล ซึ่งทำได้ยากในยุคโควิดมาก ส่งผลต่อรูปแบบของงานออกแบบและค่าใช้จ่ายในการจัดทำชิ้นงานเป็นอย่างมากควรวางแผนการทำงานให้ดี
2. ควรบอกโครงสร้างของแต่ละกิจกรรมหรือให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และควรให้ครูหรือผู้ปกครองรู้เป้าหมายของสื่อที่ต้องการสื่อสาร
3. แนวทางการศึกษาระรรมชาติ สามารถนำไปใช้หรือปรับใช้ เป็นเครื่องมือในการออกแบบสร้างสรรค์ เป็นแรงบันดาลใจในการศึกษาต่อไปอีกมาก
4. กระบวนการเก็บข้อมูลหรือทำกิจกรรมกับเด็กควรไปสังเกตและเรียนรู้วิธีการพูดคุย จากครู ผู้ดูแล ผู้ปกครอง และควรแต่งกายด้วยชุดสบายๆ แต่เรียบร้อยดูน่าเชื่อถือ และควรงดเว้นชุดเครื่องแบบ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมรู้สึกผ่อนคลาย

รายการอ้างอิง

- Brinkkemper, Sjaak. "Method Engineering: Engineering of Information Systems Development Methods and Tools." *Information and software technology* 38, no. 4 (1996): 275-80.
- Brown, Tim, and Barry Katz. *Change by Design : How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. 2009.
- Dweck, Carol S. *Mindset: The New Psychology of Success*. Random House Digital, Inc., 2008.
- Hanington, Bruce, and Bella Martin. "Affinity Diagramming." *Universal methods of design* 100 (2012): 12-13.
- Simon, Herbert A. *The Sciences of the Artificial*. The Sciences of the Artificial. Cambridge, MA, US: The MIT Press, 1969.
- Weinschenk, Susan. *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. Pearson Education, 2011.
- เมสัน, เฮนรี, ภูสุมาศ จุติพงศ์, and Henry Mason. จับเอาเทรนด์มาสร้างเป็นนวัตกรรม = *Trend-Driven Innovation* เฮนรี เมสัน ... [และคนอื่นๆ] ; จุติพงศ์ ภูสุมาศ, ผู้แปล พิมพ์ครั้งที่ 1. นนทบุรี :: ไอดีซีฯ.
- "การเรียนการสอน แบบวอลดอร์ฟ." 2562, <https://www.gotoknow.org/posts/503050>.
- โกสินทร์, รังสยาพันธ์. *ปรัชญาและคุณธรรมสำหรับครู*. หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 1987. Non-fiction. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat01856a&AN=sul.b1111047&site=eds-live&authtype=ip,uid>.
- ไกรสรพงษ์, จีระพันธุ์ พูลพัฒน์ และ คำแก้ว. "การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ตามแนวคิด มอนเตสซอรี." 2543.
- ไกรสรพงษ์, จีระพันธุ์ พูลพัฒน์ และ คำแก้ว. "การจัดการศึกษาปฐมวัยตามแนวคิด ของมอนเตสซอรีในบริบทของสังคมไทย." (2544).
- คอตเลอร์, ฟิลิป, เหมะวัน การตะจายา, ไอวัน เซเตียวาน, and จารุวัฒน์ ณงลักษณ์. *การตลาด 4.0 Marketing 4.0 Philip Kotler, Hermawan Kartajaya, Iwan Setiawan* :เขียน ; ณงลักษณ์ จารุวัฒน์ : แปล. กรุงเทพฯ :: เนชั่นบุ๊คส์, 2560.

- คูมาร์, วิเจย์, ภูสุมาศ จุติพงษ์, จรัสรุ่งรวีวรร สัจจะ, and Vijay Kumar. *101 Design Methods :คู่มือสร้างนวัตกรรมให้เกิดขึ้นจริงในองค์กร Vijay Kumar ; สัจจะ จรัสรุ่งรวีวรร, จุติพงษ์ ภูสุมาศ, แพลและเรียบเรียง. นนทบุรี :: ไอดีซี พรีเมียร์, 2558.*
- ทีศนา, แชนมณี. การพัฒนาคุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม :จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ. กรุงเทพฯ :: สภาสังคมสงเคราะห์แห่งประเทศไทยในพระบรมราชูปถัมภ์, 2542.
- . หลักการและรูปแบบการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามวิถีชีวิตไทย พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.
- "การสอนวิธีธรรมชาติ." accessed 20 ตุลาคม, 2562, [http:// www.banprak-nfe.com/webboard/index.php?topic=2874.0:wap2](http://www.banprak-nfe.com/webboard/index.php?topic=2874.0:wap2) .
- มิกิ, อิมะสึ. "Business Model Genertion Work Shop." 2018.
- รังสิยานนท์, ขวัญฟ้า. " การพัฒนารูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้แนวพุทธสำหรับ เด็กปฐมวัย." มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2552.
- สายฤดี, วรกิจโกคาทร, มหาวิทยาลัยมหิดล, and ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ โครงการวิจัย คุณลักษณะและกระบวนการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในประเทศไทย. กรุงเทพฯ :: เสนอต่อศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรม สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) โดย สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล, 2554.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. ร่างแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564). กรุงเทพฯ :: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ, and ประเทศไทย องค์การยูนิเซฟ. การสำรวจสถานการณ์เด็กและสตรีในประเทศไทย พ.ศ. 2558-2559. กรุงเทพฯ :: สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2559.
- สุจริตกุล, อำไพ. "กลวิธีสอนจริยศึกษา." 2527.
- . "กลวิธีสอนจริยศึกษา." (2527).
- สุชาติ, วยุฒิ. คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี). กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ, 2546.
- สุชาติ, ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 15. ed.: สามลดา, 2012. Non-fiction. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=cat01856a&AN=sul.b1402412&site=eds-live&authtype=ip.uid>.
- อมรวีวัฒน์, สุมณ. "กลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอดแทรกคุณธรรม." 2527.

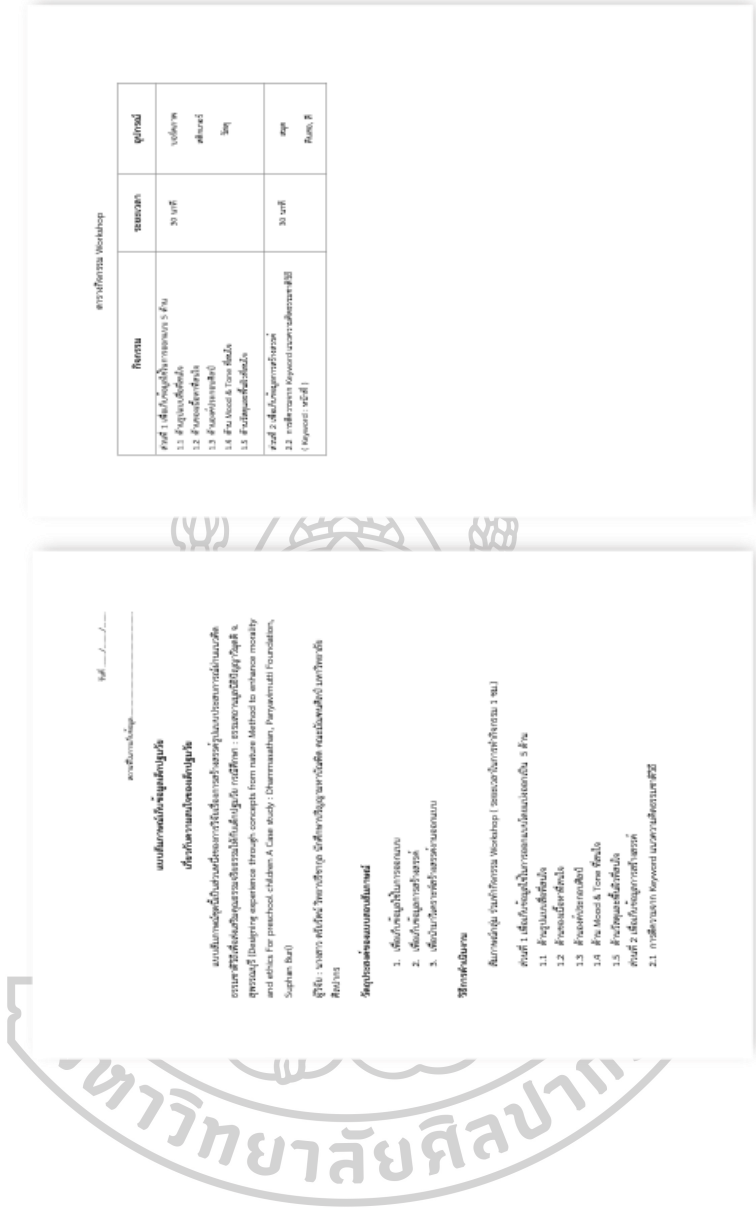
- . หนังสือชุดการพัฒนาครอบครัว บทบาทของครอบครัวต่อการ พัฒนาคุณธรรมและวัฒนธรรม.:
กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2546.
"ทฤษฎีการเรียนรู้." 2553, accessed 20 ตุลาคม, 2562, [http://surinx.blogspot.com/
2010/08/2550-40-107-3-1-2-3-20-3-20-4-2550- 45.html](http://surinx.blogspot.com/2010/08/2550-40-107-3-1-2-3-20-3-20-4-2550-45.html).





ภาคผนวก





หน้า 111-112

บทเรียนเวทมนตร์

บทเรียนเวทมนตร์ที่หนึ่ง

บทเรียนเวทมนตร์ที่หนึ่งจะสอนเกี่ยวกับเวทมนตร์และวิธีการใช้เวทมนตร์... (Text describing the lesson content)

วัตถุประสงค์ของบทเรียนนี้คือเพื่อให้ผู้เรียนสามารถ... (Learning objectives)

- 1. เข้าใจเกี่ยวกับเวทมนตร์
2. เข้าใจเกี่ยวกับเวทมนตร์ที่หนึ่ง
3. เข้าใจเกี่ยวกับเวทมนตร์ที่สอง

วัตถุประสงค์ของบทเรียน

บทเรียนนี้สอนเกี่ยวกับเวทมนตร์ (Lesson objectives)

บทที่ 1 เป็นบทเรียนเกี่ยวกับเวทมนตร์ (Chapter 1)

- 1.1 คำว่าเวทมนตร์คืออะไร
1.2 คำว่าเวทมนตร์คืออะไร
1.3 คำว่าเวทมนตร์คืออะไร
1.4 คำว่าเวทมนตร์คืออะไร
1.5 คำว่าเวทมนตร์คืออะไร

บทที่ 2 เป็นบทเรียนเกี่ยวกับเวทมนตร์ (Chapter 2)

- 2.1 การใช้งานเวทมนตร์ (How to use magic)

ตารางกิจกรรม Witchamp

Table with 3 columns: กิจกรรม (Activity), ระยะเวลา (Duration), and วัสดุ (Materials). It lists activities like 'Task 1: Understanding the concept of magic' and 'Task 2: Understanding the use of magic'.

แบบสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับความสนใจของเด็กปฐมวัย



แบบสอบถามความคิดเห็นผู้ปกครองเกี่ยวกับรูปแบบสื่อที่เหมาะสม

แบบ ประเมิน



กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
กระทรวงพาณิชย์



แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้วัดผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖

แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อใช้วัดผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อหน่วยงาน/ชื่อโครงการ
2. ปีงบประมาณ
3. ปีที่ประเมิน
4. ชื่อผู้ประเมิน

ส่วนที่ 2 ข้อมูลการประเมิน

1. ชื่อหน่วยงาน/ชื่อโครงการ
2. ปีงบประมาณ
3. ปีที่ประเมิน
4. ชื่อผู้ประเมิน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อประเมินผลสัมฤทธิ์ของการดำเนินงานตามแผนปฏิบัติการส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๖

2. เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินงานต่อไป

ส่วนที่ 3 ประเมินเชิงเนื้อหา

1. ความชัดเจนของวัตถุประสงค์
2. ความเหมาะสมของตัวชี้วัด
3. ความสอดคล้องของตัวชี้วัดกับวัตถุประสงค์
4. ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน
5. ความเหมาะสมของเครื่องมือประเมิน
6. ความเหมาะสมของระยะเวลาประเมิน
7. ความเหมาะสมของงบประมาณประเมิน
8. ความเหมาะสมของบุคลากรประเมิน
9. ความเหมาะสมของสถานที่ประเมิน
10. ความเหมาะสมของข้อมูลประเมิน

ส่วนที่ 4 ประเมินด้านคุณภาพการปฏิบัติงาน

1. ความชัดเจนของวัตถุประสงค์
2. ความเหมาะสมของตัวชี้วัด
3. ความสอดคล้องของตัวชี้วัดกับวัตถุประสงค์
4. ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน
5. ความเหมาะสมของเครื่องมือประเมิน
6. ความเหมาะสมของระยะเวลาประเมิน
7. ความเหมาะสมของงบประมาณประเมิน
8. ความเหมาะสมของบุคลากรประเมิน
9. ความเหมาะสมของสถานที่ประเมิน
10. ความเหมาะสมของข้อมูลประเมิน

ส่วนที่ 5 ประเมินเชิงเทคนิค

1. ความชัดเจนของวัตถุประสงค์
2. ความเหมาะสมของตัวชี้วัด
3. ความสอดคล้องของตัวชี้วัดกับวัตถุประสงค์
4. ความเหมาะสมของวิธีการประเมิน
5. ความเหมาะสมของเครื่องมือประเมิน
6. ความเหมาะสมของระยะเวลาประเมิน
7. ความเหมาะสมของงบประมาณประเมิน
8. ความเหมาะสมของบุคลากรประเมิน
9. ความเหมาะสมของสถานที่ประเมิน
10. ความเหมาะสมของข้อมูลประเมิน

ส่วนที่ 6 หมายเหตุ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

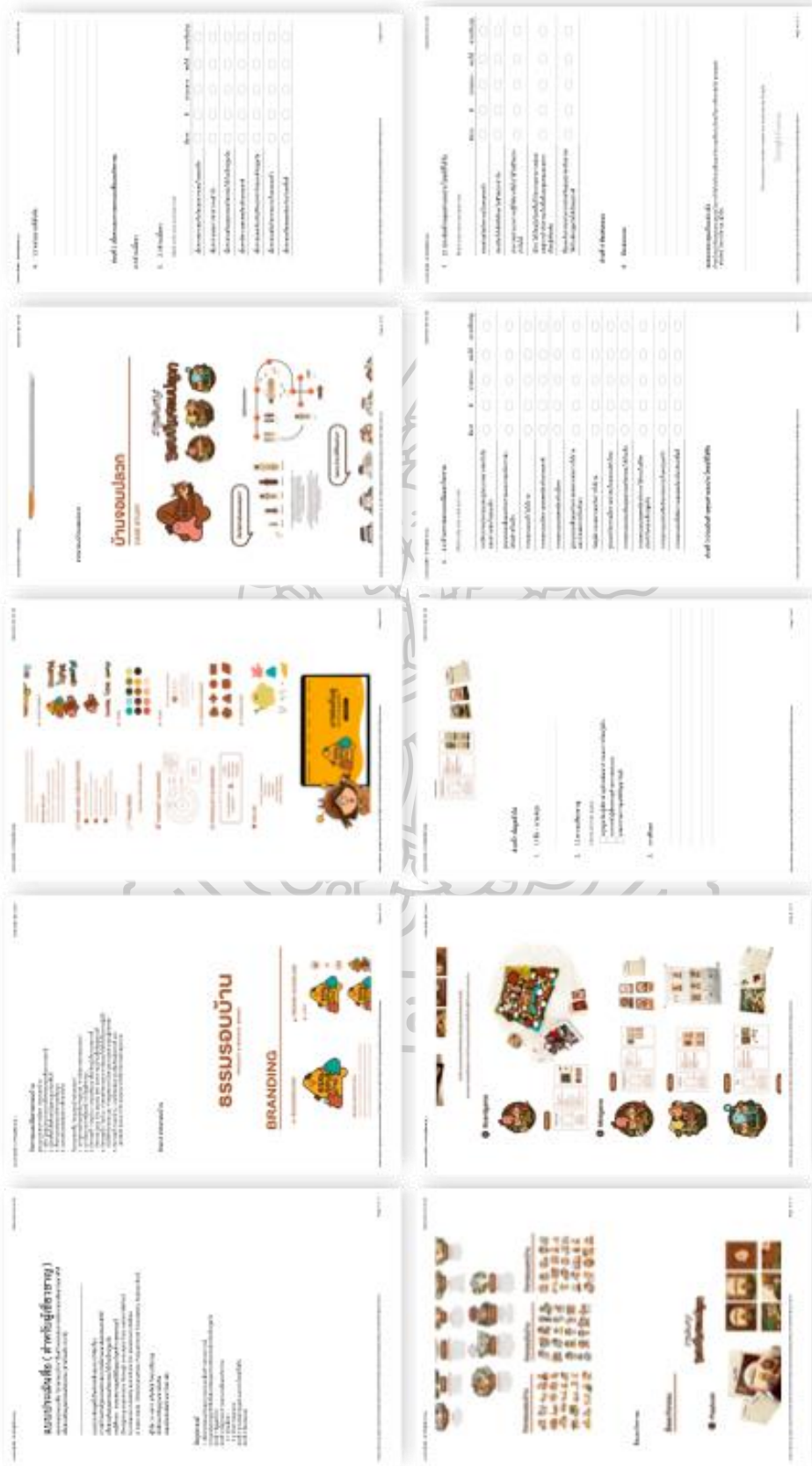
.....

ชื่อผู้ประเมิน:

ตำแหน่ง:

วันที่ประเมิน:

แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้ผลงานออกแบบ “ธรรมชาติบำบัดบ้านจอมปลวก”



แบบประเมินความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อวัดคุณภาพสื่อออนไลน์





Certificate of Completion

National Research Council of Thailand (NRCT) and Forum for Ethical Review Committee in Thailand (FERCIT)

Certify that

Trairat Wittayapreechakul

Has completed the ON-LINE RESEARCH ETHICS TRAINING

Course หลักสูตรหลักวิจัยในมนุษย์ สำหรับนักศึกษา/นักวิจัย

Date approved
(25/01/2563)

Date expired
(25/01/2566)

(Professor Dr. Sirirung Songsivilai)
Secretary-General
National Research Council of Thailand

ใบรับรองการสอบบรมหลักสูตรจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ภาคผนวก ค
การแสดงผลความคืบหน้าทางวิทยานิพนธ์



การนำเสนอผลงานวิทยานิพนธ์ M.F.A. In progress # 1

นำเสนอเมื่อวันที่ 29 มกราคม 2563

ณ ห้องพิพิธภัณฑ์ศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาคารศิลป์พระศรี 3
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม



การนำเสนอผลงานวิทยานิพนธ์ M.F.A. In progress # 2 (กรั้นกรอง)
นำเสนอเมื่อวันที่ 5 มีนาคม 2563
ณ ห้อง 3407 คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาคารศิลป์พระศรี 3
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม



การนำเสนอผลงานวิทยานิพนธ์ M.-F.A. In progress # 3

นำเสนอเมื่อวันที่ 27 สิงหาคม 2563

ณ ห้องพิพิธภัณฑ์ศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาคารศิลป์พีระศรี 3
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม



การนำเสนอผลงานวิทยานิพนธ์ M.F.A. In progress # 4 (กรัณกรอง)

นำเสนอเมื่อวันที่ 4 เมษายน 2564

ณ ห้อง คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาคารศิลป์พระศรี 3
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม



การนำเสนอผลงานวิทยานิพนธ์ M.F.A. In progress (สอบจบ)
นำเสนอเมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2564
ณ ห้อง 3404 คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาคารศิลป์พระศรี 3
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม






ภาคผนวก ง
การเผยแพร่ผลงาน

การเผยแพร่ผลงาน ในงาน CODA : Cooperation Design Arts

นิทรรศการ (Self Discover begin with yourself)

เมื่อวันที่ 1 ธันวาคม – 4 ธันวาคม 2563

ณ ห้องพิพิธภัณฑ์ศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อาคารศิลป์พระศรี 3
มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ จังหวัดนครปฐม




ETISODIA

การสร้างสรรค์รูปแบบประสบการณ์ผ่านแนวคิดธรรมชาติวิถี เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัย

กรณีศึกษา : ธรรมชาติอนุบาลเอ็กวิญญาวิมุตติ จ.สุพรรณบุรี

DESIGNING EXPERIENCE THROUGH CONCEPTS FROM NATURE METHOD TO ENHANCE MORALITY AND ETHICS FOR PRESCHOOL CHILDREN
A CASE STUDY : DHAMMAJATHAN PANNAYAMITTI FOUNDATION SUKHANBURI



ผู้สนับสนุน : ธรรมวิมลมูลนิธิ (DHAMMAJATHAN PANNAYAMITTI FOUNDATION) สุพรรณบุรี

ผู้สนับสนุนงานศิลปะ : บริษัท สยามคอนกรีต จำกัด (มหาชน) / บริษัท สยามซีเมนต์ จำกัด (มหาชน) / บริษัท สยามซีเมนต์ จำกัด (มหาชน) / บริษัท สยามซีเมนต์ จำกัด (มหาชน)

ผู้สนับสนุนงานศิลปะ : บริษัท สยามคอนกรีต จำกัด (มหาชน) / บริษัท สยามซีเมนต์ จำกัด (มหาชน) / บริษัท สยามซีเมนต์ จำกัด (มหาชน) / บริษัท สยามซีเมนต์ จำกัด (มหาชน)

ประเภทนิทรรศการ : PLAY EXPERIENCE DESIGN ART, TOY DESIGN ART, VISUAL COMMUNICATION DESIGN ART

นิทรรศการ : ธรรมวิมลมูลนิธิ (DHAMMAJATHAN PANNAYAMITTI FOUNDATION) สุพรรณบุรี

หมายเหตุ : หากต้องการข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ โทร. 08-9-0234 / Email: SKYTHIRASAKI.COM

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงปัญหาของโรงเรียนอนุบาลเอ็กวิญญาวิมุตติที่ประสบปัญหาในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัย โดยนำแนวคิดจากธรรมชาติมาใช้ในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านสื่อศิลปะและของเล่น เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัย

วัตถุประสงค์ :

- 1) ศึกษาถึงปัญหาของโรงเรียนอนุบาลเอ็กวิญญาวิมุตติ
- 2) ศึกษาถึงแนวคิดจากธรรมชาติที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้
- 3) ศึกษาถึงวิธีการในการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้
- 4) ศึกษาถึงวิธีการในการประเมินผล

วิธีดำเนินการวิจัย : การวิจัยนี้มีวิธีการวิจัยแบบผสมผสาน โดยมีการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการศึกษาถึงปัญหาของโรงเรียนอนุบาลเอ็กวิญญาวิมุตติ และการวิจัยเชิงปริมาณเป็นการศึกษาถึงผลของการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้

ผลการวิจัย : ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านสื่อศิลปะและของเล่นสามารถส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมให้กับเด็กปฐมวัยได้

บทวิเคราะห์

SWOT Analysis

Stakeholder mapping

Def. blockmap

Site Analysis

การศึกษารูปแบบ

วิเคราะห์แนวคิดในการสร้างสรรค์สื่อทางการออกแบบ

PROGRAM JOURNEY

ธรรมชาติอนุบาลเอ็กวิญญาวิมุตติ

KEYWORDS : วัตถุประสงค์การเรียนรู้, แนวคิดจากธรรมชาติ, การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเด็กปฐมวัย



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ศรัยรัตน์ วิทยาปรีชากุล
วัน เดือน ปี เกิด	26 มิถุนายน 2538
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยบูรพา
ที่อยู่ปัจจุบัน	ศึกษาต่อระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 20 หมู่ 10 ต.ทุ่งคอก อ.สองพี่น้อง จ.สุพรรณบุรี 72190

