



การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทานภาพ
เรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป

The Creation of Learning Media for Thai Children and Youth in
Picture Book, Learning About the Disadvantages of using too
much Digital Media

นางสาวสุทธาสินี สุวฒโฑ

ได้รับทุนสนับสนุนงานวิจัยจากงบประมาณแผ่นดิน
ประจำปีงบประมาณ 2562
ลิขสิทธิ์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

หัวข้อวิจัย	การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป.
ภาษาอังกฤษ	The Creation of Learning Media for Thai Children and Youth in Picture Book, Learning About the Disadvantages of using too much Digital Media.
ผู้วิจัย	สุทธาสินีย์ สุวุฒโท
ปีงบประมาณ	2562

บทคัดย่อ

การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อจัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กเพื่อการเรียนรู้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป 2) เพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนรู้นี้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ต่อไป 3) เพื่อศึกษาผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานชุดนี้ในการสร้างความรู้ความเข้าใจ และทำให้เด็กตลอดจนผู้ปกครองได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) กลุ่มเด็ก ตลอดจนผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน 2) กลุ่มครูและบุคลากรในสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการสร้างข้อสรุปตีความแบบตารางวิเคราะห์ และหาค่าร้อยละค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพ

ผลการวิจัย พบว่าได้หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กเพื่อการเรียนรู้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยการสร้างสรรค์ภาพประกอบหนังสือนิทานผสมผสานกับจินตนาการที่ต้องการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการระบายสี (Painting) และใช้เทคนิควิธีการทางคอมพิวเตอร์ในการออกแบบรูปเล่ม เพื่อจัดพิมพ์หนังสือนิทานภาพในรูปแบบ 4 สี เพื่อให้เด็กและผู้ปกครองได้เรียนรู้และตระหนักถึงเรื่องดังกล่าวได้โดยง่ายและมีความสุข ส่วนการเผยแพร่สื่อการเรียนรู้นี้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ จำนวนเผยแพร่ 100 เล่ม แบ่งกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1. กลุ่มเด็ก ตลอดจนผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน และกลุ่มที่ 2. ครูและบุคลากรในสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจมากที่สุด ทั้ง 2 กลุ่ม ในการสร้างความรู้ความเข้าใจ และทำให้เด็กตลอดจนผู้ปกครองได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป ซึ่งหนังสือนิทาน ภาพนี้สามารถใช้เป็นพื้นฐานและแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้โดยภาพประกอบสามารถดึงดูดความสนใจของเด็ก มีส่วนช่วยให้เด็กและผู้ปกครองเกิดความสนใจ และตระหนักถึงผลเสียดังกล่าวอย่างเข้าใจและสามารถนำไปปฏิบัติ เพื่อให้เด็กได้ใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้มีโอกาสเผยแพร่หนังสือนิทานภาพนี้ให้แก่เด็ก ตลอดจนผู้สนใจได้อย่างทั่วถึงต่อไป

Research Title : The Creation of Learning Media for Thai Children and Youth in Picture Book, Learning About the Disadvantages of using too much Digital Media.

Author : Sutthasinee Suwuttho

Academic Year : 2019

Abstract

The creation of learning media for Thai children and youth in Picture Books, emphasizing the disadvantages of using too much digital media. 1.To create learning media in the form of picture books for children in order to learn the disadvantages of using too much digital media. 2. In order to disseminate this learning material to relevant parties for further use. 3. To study the effects of using this kind of storytelling media to build knowledge and understanding of young children and for parents to learn and be aware of the disadvantages of children using too much digital media.

The sample group used in the research was 1. 50 children including parents with children under 12 years old. 2. A group of 50 teachers and personnel in educational institutions or agencies that educate children under 12 years of age. The research instruments were Satisfaction assessment form which were then analyzed inputting the data into tables based on 100 vales. Average of satisfaction learning media for thai children and young children, picture books.

Research result. It was found that picture books for children for learning about the disadvantages of using too much digital media by creating creative illustration, story books. Combined with the imagination that they wanted to create with coloring techniques and using technical methods. The computer in the design of these story books use 4 color formats so that children and parents can learn and be aware of the said issue easily and happily. As for the dissemination of this learning media to all concerned, the use of 100 copies has been distributed. Divided into 2 groups. 1. 50 children including parents with children under 12 years. 2. 50 teachers and personnel in schools or agencies that educate children under 12 Year of age. The results of the satisfaction assessments in both groups are the best in creating knowledge and understanding for children and parents to learn and be aware of the disadvantages of using too much digital media and able to implement for children to use digital media correctly and appropriately. The research hopes that the opportunity to distribute this picture book to children as well as those interested can continue.

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยและสร้างสรรค์ เรื่อง “การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป” สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของหน่วยงานที่ให้ความอนุเคราะห์การทำวิจัยเพื่อผลิตสื่อการเรียนรู้ชุดนี้ ดังนี้ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่สนับสนุนและให้โอกาสในการทำงานวิจัย ตลอดจนผู้ช่วยศาสตราจารย์ดวงหทัย พงศ์ประสิทธิ์ ที่ปรึกษาโครงการให้ข้อมูลและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างมาก

ขอขอบพระคุณทุก ๆ ท่านที่สนใจหนังสือนิทานชุดนี้ และตอบความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน ทำให้ผู้วิจัยสามารถเก็บเป็นข้อมูล

สุดท้ายนี้ที่ผู้วิจัยระลึกถึงเสมอตลอดเวลาขณะที่ทำการวิจัยขอขอบพระคุณบิดา มารดา น้องจ๊อบลูกชาย น้อง ๆ หลาน ๆ และเพื่อนทุกท่าน ที่คอยห่วงใยและเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยทำให้มีพลังสติปัญญาที่ดีตลอดเวลา

สุทธาสินี สุวฒโท
กันยายน 2562

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	2
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	3
กิตติกรรมประกาศ.....	4
สารบัญ.....	5
สารบัญ (ต่อ).....	6
สารบัญภาพ.....	7
สารบัญภาพ (ต่อ).....	7
สารบัญภาพ (ต่อ).....	8
สารบัญภาพ (ต่อ).....	9
บทที่ 1 บทนำ.....	11
1.1. ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์.....	11
1.2. วัตถุประสงค์.....	12
1.3. ขอบเขตของการวิจัย.....	12
1.4. สมมติฐานของการวิจัย.....	13
1.5. วิธีการดำเนินการวิจัย.....	13
1.6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	13
1.7. นิยามศัพท์เฉพาะ.....	13
บทที่ 2 อิทธิพลที่มีต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
2.1 อิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลที่มีผลกับเด็ก.....	15
2.2 อิทธิพลของหนังสือนิทานภาพที่เหมาะสมต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	24
2.3 การสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทาน.....	27
2.4 ลักษณะรูปแบบของหนังสือนิทาน.....	30
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	32
3.1 ขั้นตอนการสร้างสรรคหนังสือนิทานภาพ.....	32
3.2 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน.....	38
3.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานจริง.....	40
3.4 ขั้นตอนการวิเคราะห์สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานภาพ.....	43
3.5 ขั้นตอนการวิจัยหนังสือนิทานภาพ.....	44

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5.1 แบบของการวิจัย.....	45
3.5.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	45
3.5.3 การเลือกกลุ่มตัวอย่างและแผนการเผยแพร่.....	45
3.5.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	45
3.5.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	46
3.5.6 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	47
บทที่ 4 การสร้างสรรค์ผลงานและผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	48
4.1 การสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพ.....	48
4.2 การเผยแพร่ผลงานในรูปแบบหนังสือ.....	78
4.3 การวิเคราะห์และประเมินผล.....	78
4.4 การประเมินผลความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานภาพ.....	79
4.5 สรุปค่าเฉลี่ยรวมต่อความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานของกลุ่มเป้าหมาย.....	105
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	106
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	107
5.2 การอภิปรายผล.....	108
5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย.....	109
บรรณานุกรม.....	111
ภาคผนวก.....	113
ภาคผนวก แบบสอบถาม.....	114
ภาคผนวก ผลการตอบรับจากผู้อ่านหนังสือนิทานภาพ.....	116
ภาคผนวก หลักฐานการตอบรับตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในระดับชาติหรือนานาชาติ	122
ประวัติผู้วิจัย.....	130

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 เด็กเล็กอายุไม่เกิน 3 ขวบดูสื่อดิจิทัล.....	20
ภาพที่ 2 เด็กติดทีวี.....	20
ภาพที่ 3 เด็กชายวัย 4 ปี ชอบดูทีวี.....	20
ภาพที่ 4 ละครเวทีเนื้อเรื่องเรียลเกมส์ เรียลไลฟ์	21
ภาพที่ 5 ละครเวทีเนื้อเรื่องเรียลเกมส์ เรียลไลฟ์	21
ภาพที่ 6 ละครเวทีเนื้อเรื่องเรียลเกมส์ เรียลไลฟ์	22
ภาพที่ 7 ละครเวทีเนื้อเรื่องเรียลเกมส์ เรียลไลฟ์	22
ภาพที่ 8 ลูกชายวัย 4 ปีของผู้วิจัยทำกิจกรรมปลูกต้นไม้.....	23
ภาพที่ 9 ลูกชายวัย 4 ปีของผู้วิจัย ทำกิจกรรมเล่นิทาน.....	23
ภาพที่ 10 ภาพประกอบประเภทลายเส้น (Drawing illustration)	29
ภาพที่ 11 ภาพประกอบระบายสี (Painting illustration).....	29
ภาพที่ 12 ภาพประกอบหนังสือนิทานภาพ เรื่อง เรามาแบ่งกันนะ.....	31
ภาพที่ 13 ภาพร่างผลงาน (Sketch).....	33
ภาพที่ 14 ภาพร่างผลงาน (Sketch)	33
ภาพที่ 15 ภาพร่างผลงาน (Sketch).....	34
ภาพที่ 16 ภาพร่างผลงาน (Sketch).....	34
ภาพที่ 17 ภาพร่างผลงาน (Sketch).....	35
ภาพที่ 18 ภาพร่างผลงาน (Sketch).....	35
ภาพที่ 19 ภาพร่างผลงาน (Sketch).....	36
ภาพที่ 20 ภาพร่างผลงาน (Sketch).....	36
ภาพที่ 21 ภาพร่างผลงาน (Sketch).....	37
ภาพที่ 22 ภาพร่างผลงาน (Sketch).....	37
ภาพที่ 23 สีสำหรับร่างภาพผลงาน.....	38
ภาพที่ 24 สีอะคริลิกแม่สีและสีสะท้อนแสง.....	39
ภาพที่ 25 พู่กัน.....	39
ภาพที่ 26 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบนิทาน.....	40
ภาพที่ 27 ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพประกอบ	40
ภาพที่ 28 ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 2 การลงน้ำหนักภาพเพิ่มเติม ในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพประกอบ.....	41
ภาพที่ 29 ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 3 การเก็บรายละเอียด ในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพประกอบ.....	41
ภาพที่ 30 ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพประกอบ	42

สารบัญญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 31 ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพประกอบ	42
ภาพที่ 32 ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพประกอบ	42
ภาพที่ 33 ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพประกอบ	43
ภาพที่ 34 ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงาน ภาพประกอบ	33
ภาพที่ 35 ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 3 การเก็บรายละเอียด ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ	43
ภาพที่ 36 หน้าปกหนังสือนิทานภาพ เรื่อง น่องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ.....	53
ภาพที่ 37 ด้านในหลังปกหน้าแสดงรายละเอียดของหนังสือ.....	54
ภาพที่ 38 หน้ารองปก.....	55
ภาพที่ 39 หน้าที 1-2 ของหนังสือนิทาน.....	56
ภาพที่ 40 รายละเอียดภาพ หน้าที 1-2 ของหนังสือนิทาน.....	57
ภาพที่ 41 หน้าที 3-4 ของหนังสือนิทาน.....	58
ภาพที่ 42 รายละเอียดภาพ หน้าที 3-4 ของหนังสือนิทาน.....	59
ภาพที่ 43 หน้าที 5-6 ของหนังสือนิทาน.....	60
ภาพที่ 44 รายละเอียดภาพ หน้าที 5-6 ของหนังสือนิทาน.....	61
ภาพที่ 45 หน้าที 7-8 ของหนังสือนิทาน.....	62
ภาพที่ 46 รายละเอียดภาพ หน้าที 7-8 ของหนังสือนิทาน.....	63
ภาพที่ 47 หน้าที 9-10 ของหนังสือนิทาน.....	64
ภาพที่ 48 รายละเอียดภาพ หน้าที 9-10 ของหนังสือนิทาน.....	65
ภาพที่ 49 หน้าที 11-12 ของหนังสือนิทาน.....	66
ภาพที่ 50 รายละเอียดภาพ หน้าที 11-12 ของหนังสือนิทาน.....	67
ภาพที่ 51 หน้าที 13-14 ของหนังสือนิทาน.....	68
ภาพที่ 52 รายละเอียดภาพ หน้าที 13-14 ของหนังสือนิทาน.....	69
ภาพที่ 53 หน้าที 15-16 ของหนังสือนิทาน.....	70
ภาพที่ 54 รายละเอียดภาพ หน้าที 15-16 ของหนังสือนิทาน.....	71
ภาพที่ 55 หน้าที 17-18 ของหนังสือนิทาน.....	72
ภาพที่ 56 รายละเอียดภาพ หน้าที 17-18 ของหนังสือนิทาน.....	73
ภาพที่ 57 หน้าที 19-20 ของหนังสือนิทาน.....	74
ภาพที่ 58 หน้าที 21ของหนังสือนิทาน.....	75
ภาพที่ 59 หน้าที 22 ของหนังสือนิทาน.....	76

สารบัญภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 60 ปกหลังของหนังสือนิทาน.....	77
ภาพที่ 61 การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (เพศ)	79
ภาพที่ 62 การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (อายุ)	80
ภาพที่ 63 การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (ระดับการศึกษา)	81
ภาพที่ 64 การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล(อาชีพ).....	82
ภาพที่ 65 การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล	83
ภาพที่ 66 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน 1.รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน.....	84
ภาพที่ 67 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน 2.เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย.....	85
ภาพที่ 68 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน 3.เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และ เข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก.....	87
ภาพที่ 69 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน 4.สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็ก และเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมา ทดแทน.....	88
ภาพที่ 70 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน 5. ความพึงพอใจโดยรวม.....	89
ภาพที่ 71 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ.....	91
ภาพที่ 72 การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (เพศ)	92
ภาพที่ 73 การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (อายุ)	93
ภาพที่ 74 การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (ระดับการศึกษา)	94
ภาพที่ 75 การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (อาชีพ).....	95
ภาพที่ 76 การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล	96
ภาพที่ 77 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน 1.รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน.....	97
ภาพที่ 78 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน 2.เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย.....	98
ภาพที่ 79 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน 3.เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และ เข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก.....	100

สารบัญภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 80 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน	
4. สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็ก และเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมา ทดแทน.....	101
ภาพที่ 81 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน	
5. ความพึงพอใจโดยรวม.....	102
ภาพที่ 82 การตอบแบบประเมินส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ.....	104
ภาพที่ 83 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	116
ภาพที่ 84 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	116
ภาพที่ 85 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	117
ภาพที่ 86-87 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	117
ภาพที่ 88-90 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	118
ภาพที่ 91 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	119
ภาพที่ 92-93 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	119
ภาพที่ 94-95 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	120
ภาพที่ 96-97 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	120
ภาพที่ 98-99 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	121
ภาพที่ 100 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	123
ภาพที่ 101 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	124
ภาพที่ 102 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	125
ภาพที่ 103-104 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	126
ภาพที่ 105 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	127
ภาพที่ 106 ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ.....	129

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของการสร้างสรรค์

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก ทั้งผู้ใหญ่และเด็กต่างเข้าถึงเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้ง่ายขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต สารานุกรมศึกษาศาสตร์ ได้อธิบายว่า เด็กที่เกิดและใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยเกิดตั้งแต่ปี ค.ศ.2000 เรียกว่า เด็กยุคดิจิทัล ซึ่งเด็กเติบโตมากับเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และคุ้นเคยกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลไร้สาย อาทิ มือถือ แท็บเล็ต และโทรทัศน์ เด็กใช้เวลาอยู่กับสื่อดิจิทัลนี้เป็นเวลานานหลายชั่วโมงต่อวัน ผู้วิจัยขออ้างอิงจากบทความที่ระบุว่า มีงานวิจัยจากการศึกษาของโลกตะวันตกพบว่า เด็กเล็กอายุตั้งแต่ 2 – 5 ปี ใช้เวลาไปกับเทคโนโลยีรอบตัวราว 7 ชั่วโมงต่อวัน โดยอุปกรณ์ที่ใช้มีสื่อเป็นหน้าจอเป็นกิจกรรมที่เด็กใช้เวลาในที่สุด รองมาจากการนอนหลับ และพบว่าการที่เด็กอยู่กับสื่อดิจิทัลเกินวันละ 2 ชั่วโมงจะมีผลเสียต่อพัฒนาการของเด็ก เด็กจะเกิดอาการกระวนกระวาย หงุดหงิดง่าย เบื่อง่าย มีพฤติกรรมชอบเลียนแบบ ก้าวร้าว ขาดความอดทน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อไปในอนาคตได้ และข้อมูลจาก รศ.ดร.นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล เปิดเผยว่า บางครอบครัวอาจรู้สึกภูมิใจว่าลูกสามารถเล่นอุปกรณ์เหล่านี้ได้อย่างคล่องแคล่วตั้งแต่ยังเป็นเด็ก จนลืมไปว่าหากปล่อยให้เด็กเล็กเล่นแต่คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรือดูโทรทัศน์เป็นเวลานาน ๆ จะทำให้ขาดการเรียนรู้ทักษะด้านอื่น ๆ ที่สำคัญในช่วงวัยเด็กไป เช่น การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การออกกำลังกาย การพัฒนาทักษะด้านการบริหารจัดการชีวิตไปสู่ความสำเร็จ ฯลฯ ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนรู้ระดับสติปัญญาและความสำเร็จทางการเรียนของเด็กในอนาคต

จากข้อมูลดังกล่าวเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทต่อวิถีชีวิตของเด็กตั้งแต่อายุน้อย ผู้วิจัยเป็นบุคคลหนึ่งที่มีลูกอายุ 4 ปี ซึ่งไม่เคยได้ศึกษาและเรียนรู้ถึงผลเสียที่อาจเกิดขึ้นกับลูกในการดูทีวีและสื่อดิจิทัลมากเกินไป จึงไม่ได้มีข้อจำกัดเวลาในการดูทีวีและสื่อทางดิจิทัล จนกระทั่งเมื่อลูกของผู้วิจัยมีพฤติกรรมขาดความอดทน เกิดอารมณ์หงุดหงิดง่าย และหมกมุ่นอยู่กับการดูโทรทัศน์จนไม่สนใจที่จะทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์และเหมาะสมกับวัยของเขาเลย ผู้วิจัยจึงได้หาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อจะนำมาเป็นแนวทางแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าว อีกทั้งเพื่อหาจุดสมดุลในการใช้สื่อเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม และเนื่องจากเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้เกิดขึ้นใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา ซึ่งมีทั้งข้อดีและมีข้อเสีย ข้อดี คือ สามารถช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของเด็ก เช่น การให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องสุขภาพจากการดูผ่านคลิปวิดีโอ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับข้อเสีย คือ ถ้าเด็กหมกมุ่นอยู่กับสื่อดิจิทัลมากเกินไปจะเกิดอาการกระวนกระวาย

หงุดหงิดง่าย เบื่อง่าย ก้าวร้าว และขาดความอดทน โดยเฉพาะทีวีในปัจจุบันเป็นสื่อดิจิทัลที่ผู้ปกครองอาจละเลย และไม่ทราบถึงพิษภัยที่เด็กจะได้รับ (Amarin Baby & Kids. 2558: ย่อหน้าที่ 4)

ถ้าดูมากเกินไปเวลาที่เด็กควรนำไปทำการบ้าน หรือทำกิจกรรมที่สำคัญต่อการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทักษะทางสังคม และการออกกำลังกายก็จะยิ่งลดลง รวมไปถึงจะทำให้พัฒนาการด้าน ต่าง ๆ โดยเฉพาะพัฒนาการด้านอารมณ์และสติปัญญาเป็นไปได้ช้า และมีพฤติกรรมชอบเลียนแบบ จนกลายเป็นเด็กก้าวร้าวในที่สุด สื่อทีวีหรือโทรทัศน์ในปัจจุบันมีอยู่มากมาย อีกทั้งยังเป็นสื่อดิจิทัลที่เด็กชอบมากและสามารถดูได้ทั้งวัน เมื่อปล่อยให้เด็กอยู่กับทีวี เด็กก็จะติดจนขาดไม่ได้ และสิ่งเหล่านี้จะดึงจินตนาการของเด็กหายไป จากข้อความของผู้ช่วยศาสตราจารย์ พญ. อัจฉรีย์ อินทุโสมา นักศึกษาโครงการปริญญาเอกกัญญาภิเษก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ซึ่งทำวิจัยเรื่อง “ผลของการดูโทรทัศน์กับพัฒนาการทางภาษาและสมรรถนะทางสังคมและอารมณ์ของเด็กวัยทารกและวัยเตาะแตะ” พบว่า การให้เด็กวัย 1-3 ขวบ ดูทีวีอาจเสี่ยงต่อพัฒนาการล่าช้าทางด้านภาษา สังคม อารมณ์ ของเด็กโดยต้องดูในเวลาที่เหมาะสม คือ 30 นาทีถึง 2 ชั่วโมง และควรเป็นรายการที่เป็นประโยชน์ คือ รายการสำหรับเด็กและสารคดี โดยผู้ปกครองควรใกล้ชิดเด็ก เอาใจใส่ แนะนำเลือกสรรรายการ และชวนเด็กทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ จากหาข้อมูลเพื่อแก้ไขพฤติกรรมของเด็ก ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดผลสัมฤทธิ์นั้นจะต้องปลูกฝังตั้งแต่ในวัยเด็ก จึงเห็นถึงความสำคัญในการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กในช่วงอายุไม่เกิน 12 ปี คือ หนังสือนิทานภาพ เนื่องจากการใช้หนังสือนิทานภาพเป็นสื่อที่สามารถให้ความรู้ อีกทั้งยังช่วยปลูกฝังพฤติกรรมรักการอ่านให้แก่เด็กได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้จัดทำสื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กเพื่อการเรียนรู้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยคิดว่าหนังสือนิทานภาพจะเป็นสิ่งที่สามารถเป็นสื่อการสอนที่ดีที่สุดสำหรับเด็ก ในการให้ความรู้และปลูกฝังพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมให้กับเด็ก ผ่านภาพการ์ตูนที่น่ารักชวนจดจำ และเลือกใช้คำที่เหมาะสมที่จะทำให้เด็ก ๆ สนุกกับการอ่านมากยิ่งขึ้น การใช้หนังสือนิทานภาพนี้ เป็นสื่อที่สำคัญทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจโดยการนำเสนอเนื้อหาที่สามารถเข้าใจเรื่องราวได้โดยง่ายและมีภาพประกอบที่บอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนรู้สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ต่อไป ตลอดจนเพื่อศึกษาและประเมินผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานชุดนี้ในการสร้างความรู้ ความเข้าใจให้เด็กตลอดจนผู้ปกครอง ได้ตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อจัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กเพื่อการเรียนรู้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป
2. เพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ต่อไป
3. เพื่อศึกษาผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานชุดนี้ ในการสร้างความรู้ความเข้าใจ เพื่อทำให้เด็กตลอดจนผู้ปกครองได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

การจัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือนิทานภาพที่มีเนื้อหาให้ทำให้เด็ก ตลอดจนผู้ปกครองได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยจะนำสื่อการเรียนรู้ ๓ นี้ ออกเผยแพร่แก่เด็ก ตลอดจนผู้ปกครองและครูตามโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก พร้อมทั้งได้ให้เด็ก ผู้ปกครองและครู ตอบแบบประเมินผลความพึงพอใจและความคิดเห็นที่มีต่อหนังสือนิทานภาพ โดยเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80 ในการประเมิน

1.4 สมมติฐานของการวิจัย

1. พฤติกรรมของเด็กในสังคมปัจจุบันพบว่าการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปจะเป็นผลเสีย
2. เด็กและผู้ปกครองเข้าใจและตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป และสามารถนำไปปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เพื่อการใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้องและเหมาะสม

1.5 วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลความรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็กและเยาวชนไทย โดยเฉพาะผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี
2. ดำเนินการคิดเนื้อหาและรูปแบบนิทานภาพที่มีเนื้อหาให้เด็กได้เรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป
3. ดำเนินการจัดทำต้นฉบับโดยการแบ่งเนื้อหาบทและสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทาน
4. ดำเนินการจัดวางและออกแบบรูปเล่มนิทาน เพื่อจัดพิมพ์ 4 สี และชาวตำผลิตเป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือนิทานภาพ จำนวนพิมพ์ 200 เล่ม
5. เผยแพร่หนังสือ ๓ จำนวน 100 เล่ม ไปยังประชากรกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1. กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี กลุ่มที่ 2. กลุ่มโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก พร้อมวิเคราะห์ประเมินผลโดยเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 80 ในการประเมินความพึงพอใจ/ความคิดเห็นของเด็กและผู้ปกครอง ตลอดจนหน่วยงานที่เกี่ยวข้องต่อการพัฒนาเด็กที่มีต่อนิทานภาพ
6. สรุปผลการวิจัยเป็นเอกสาร

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก เพื่อการเรียนรู้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป
2. เด็กและผู้ปกครอง ได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก จากเนื้อหาและภาพประกอบในหนังสือนิทานภาพได้โดยง่าย
3. เด็กและผู้ปกครอง ตระหนักถึงผลเสียดังกล่าวอย่างเข้าใจและสามารถนำไปปฏิบัติ เพื่อให้เด็กได้ใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้องและเหมาะสม

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่ช่วยผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นจากกิจกรรมการเรียนรู้ หนังสือ วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ (ศน. ไพฑูรย์ มะณู. 2551: ย่อหน้าที่ 1)

หนังสือนิทานภาพ หมายถึง หนังสือที่เป็นคำบรรยายและภาพ ซึ่งตัวอักษรและภาพจะช่วยส่งเสริมซึ่งกันและกันในการเล่าเรื่อง โดยพื้นฐานแล้วหนังสือภาพเหมาะสำหรับเด็กในวัยเริ่มหัดอ่านหนังสือ ดังนั้น พ่อแม่ควรเปิดหนังสือให้เด็กดูภาพแล้วคอยอ่านคำบรรยายให้เด็กฟังก็จะเป็นการฝึกทักษะการอ่านและจินตนาการ (อัจฉรา ประดิษฐ์. 2556: ย่อหน้าที่ 1)

สื่อดิจิทัล หมายถึง สื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง มาจัดรูปแบบโดยอาศัยเทคโนโลยีความเจริญก้าวหน้าทางด้านคอมพิวเตอร์ สื่อสารทางออนไลน์ หรือ ตัวกลางที่ถูกสร้างขึ้นโดยอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่นำเอาข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการตามกระบวนการ และวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน และตรงกับวัตถุประสงค์ หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัล รวมถึงระบบดิจิทัล ทีวี (Digital TV) ในปัจจุบัน (sopha2017.wordpress.com. 2560: ย่อหน้าที่ 1)

เด็ก หมายถึง หรือ เด็กปฐมวัย (Early childhood) ได้แก่ ช่วงอายุ 1 - 5 ปี และ เด็กโต (Middle childhood) คือ อายุช่วง 6 - 12 ปี เนื่องจากเด็กเป็นวัยที่ร่างกายและจิตใจยังเจริญเติบโตไม่สมบูรณ์ ร่างกายและจิตใจจึงมีการเจริญเติบโตและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ซึ่งแตกต่างกันในแต่ละช่วงวัยดังกล่าว (s3.amazonaws.com. 2554: ย่อหน้าที่ 1)

ภาพประกอบ (Illustrations) หมายถึง ภาพที่นักสร้างสรรค์ภาพประกอบออกแบบขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องในสื่อหนังสือภาพสำหรับเด็ก เพื่อการสื่อสารด้วยภาพและสร้างความเข้าใจเรื่องราวได้อย่างกระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งภาพประกอบต้องช่วยส่งเสริมให้ภาษาเขียนมีชีวิตชีวา ส่งเสริมจินตนาการ สร้างความสนุก ความสุข ความเพลิดเพลินให้กับเด็ก(พิมพ์จิตตปนียะ. 2555: 45)

บทที่ 2

อิทธิพลที่มีต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง “การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทาน ภาพการเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป” โดยการดำเนินงานครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลมากมาย ทั้งจากบทความทางวิชาการ บทความทั่วไป และผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่สะท้อนให้ผู้ปกครองได้ตระหนักถึงปัญหาอันอาจจะเกิดขึ้นกับเด็ก ถ้าหากเด็กหมกมุ่นอยู่กับสื่อเทคโนโลยี ๆ มากเกินไปซึ่งเด็ก ๆ สมควรที่จะได้รับการดูแลเอาใจใส่โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคอยให้คำแนะนำที่เหมาะสมและถูกต้องแก่เด็ก โดยผู้ปกครองควรคัดสรรแต่สิ่งที่ดีที่เป็นประโยชน์ต่อการเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กได้อย่างมีคุณภาพ เพื่อใช้ประกอบในการสร้างสรรค์นิทานภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็ก ผู้วิจัยจึงสรุปอิทธิพลที่มีต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์หนังสือสื่อการเรียนรู้ ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

2.1 อิทธิพลของสื่อและเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลที่มีผลกับเด็กที่มีต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์

เนื่องจากศตวรรษที่ 21 เป็นโลกยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีมีบทบาทอย่างมาก และมีความสำคัญกับการดำรงชีวิตมนุษย์ ซึ่งทำให้เด็กสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีและใช้สื่อดิจิทัล อาทิ มือถือ แท็บเล็ต และโทรทัศน์ได้อย่างง่าย นิยามความหมายของเด็กตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 นิยามว่า “เด็ก” คือ คนที่มีอายุน้อย และพ.ร.บ.ศาลเยาวชนและครอบครัว พ.ศ. 2553 บัญญัติว่า “เด็ก” หมายความว่า บุคคลอายุยังไม่เกิน 15 ปีบริบูรณ์ โดยแบ่งเด็กในแต่ละช่วง คือ เด็กปฐมวัย (Early childhood) ได้แก่ ช่วงอายุ 1 - 5 ปี และ เด็กโต(Middle childhood) คือ อายุช่วง 6 - 12 ปี เนื่องจากเด็กเป็นวัยที่ร่างกายและจิตใจยังเจริญเติบโตไม่สมบูรณ์ ร่างกายและจิตใจ จึงมีการเจริญเติบโตและพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ซึ่งมีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงวัยดังกล่าว

ผู้วิจัยได้พบข้อมูลที่ระบุว่าสื่อและเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลมีอิทธิพลส่งผลกับเด็กยุคปัจจุบัน รวมถึงแนวทางการแก้ไขและการปฏิบัติต่อเด็กซึ่งเป็นแนวทางที่ดีและมีประโยชน์ต่อผู้ปกครองที่เป็นแนวทางในการดูแลเด็ก และเพื่อให้ผู้ปกครองตระหนักและเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากสื่อดิจิทัล ผู้วิจัยจึงเสนอข้อมูลจากบทความและงานวิจัยต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

จากข้อมูล ทางเว็บไซต์ sopha2017.wordpress.com ย่อหน้าที่ 1 ได้อธิบายถึงสื่อดิจิทัล เป็นสื่อที่มีการนำเอาข้อความ กราฟิกภาพเคลื่อนไหว เสียง และ วิดีโอ มาจัดการตามกระบวนการ และวิธีการผลิตโดยนำมาเชื่อมโยงกันเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งาน และตรงกับวัตถุประสงค์ หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ซึ่งทำงานโดยใช้รหัสดิจิทัล รวมถึง

ระบบดิจิทัล ทีวี (Digital TV) ในปัจจุบัน ซึ่งมีผลให้เด็กในยุคปัจจุบันเติบโตและคุ้นเคยกับเทคโนโลยีมาตั้งแต่เกิด

บทความของสุภารักษ์ จุตระกูล ชื่อบทความ : ครอบครัวยุคใหม่กับการรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) ของดิจิทัลเนทีฟ (Digital Natives) ได้ระบุข้อความดังนี้ เด็กยุคใหม่ หรือ “ดิจิทัล เนทีฟ” (Digital Natives) เกิดและเติบโตมาพร้อมกับสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน และอุปกรณ์ไอที ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้เพียงปลายนิ้วสัมผัสเพื่อค้นหาข้อมูลหรือสิ่งต่าง ๆ ที่สนใจได้ด้วยตัวเองในโลกออนไลน์ และหน้าที่ที่สำคัญของครอบครัวในยุคสังคมข่าวสาร คือต้องทำหน้าที่ดูแล ให้คำแนะนำ และสร้างภูมิคุ้มกันให้ดิจิทัลเนทีฟรู้เท่าทันสื่อดิจิทัล (Digital Literacy) คือ รู้ใช้ (Use) รู้เข้าใจ (Understand) และรู้สร้างสรรค์ (Create)

จากบทความ ดร.อภิสิทธิ์ ฉัตรทนานนท์ ทางเว็บไซต์ <http://www.thaitribune.org> ได้อธิบายการเตรียมลูกน้อยอย่างไรรับยุคดิจิทัลไว้ ดังนี้ การเรียนรู้ของเด็กยุคดิจิทัลจะเป็นไปอย่างง่ายดายและรวดเร็วผ่านภาพบนหน้าจอสีสันสดใสและมีเสียงที่ดึงดูดความสนใจ มีภาพเคลื่อนไหวประกอบโดยไม่ต้องเสียเวลากับอ่าน ดังนั้นวิธีการเรียนรู้ที่จะดึงดูดความสนใจจึงมักเป็นสื่อมัลติมีเดีย คลิปวิดีโอต่าง ๆ มากกว่า การนั่งฟังครูพูดอธิบายและการอ่านจากหนังสือ อย่างไรก็ตามหากเด็กเล็ก ๆ ที่ยังอ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือไม่เป็น และใช้เวลาอยู่กับสื่อดิจิทัลมากเกินไป เมื่อถึงเวลาต้องหัดอ่านหัดเขียนก็จะซึ่เกียจเพราะทำยากกว่า และต้องใช้สมาธิจดจ่อมากกว่าการใช้นิ้วกดคลิกไปมาหน้าจอคอมพิวเตอร์ และสำคัญคือเด็กจะตั้งใจเรียนในห้องเรียนน้อยลง เพราะไม่ดึงดูดความสนใจเท่ากับสื่อดิจิทัล อีกทั้งยังทำให้เด็กอ่านหนังสือและทบทวนบทเรียนลดลงเพราะทำยากกว่า ต้องใช้ความพยายามมากกว่าการใช้สื่อดิจิทัล อันที่จริงการฝึกอ่านหนังสือ ฝึกเขียนด้วยลายมือนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาสมองของเด็กอย่างมาก เนื่องจากการอ่านการเขียนเป็นการฝึกความจำขณะทำงาน นอกจากนั้นยังเป็นการฝึกประสาทสัมผัสหลายอย่างให้ทำงานประสานกันเองและประสานกับระบบประสาทการเคลื่อนไหว ที่สำคัญคือการอ่านการเขียนต้องใช้สมองส่วนหน้าสุดในการกำกับควบคุมตัวเองให้มีสมาธิจดจ่อกับ สิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องจนงานเสร็จ ซึ่งตรงกันข้ามกับตอนที่เด็กหมกมุ่นอยู่กับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสิ้นเชิง และเด็กต้องฝึกทักษะที่จำเป็นก่อนจะรู้จักกับสื่อยุคดิจิทัล คุณพ่อคุณแม่ และผู้ปกครองควรจะต้องเตรียมพร้อมรับมือและปรับตัวในการเลี้ยงลูกในโลกยุคดิจิทัลให้เติบโตอย่างมีคุณภาพ เริ่มตั้งแต่การฝึกให้เด็กมีสมาธิจดจ่ออยู่กับสิ่งที่ทำด้วยการเลือกของเล่นที่ฝึกให้เด็กมีสมาธิ เช่น การต่อบล็อกไม้ ต่อจิ๊กซอว์ ต่อเลโก้ รวมถึงของเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก เช่น การนวดแป้ง บั๊นดินน้ำมัน ร้อยลูกปัด ฯลฯ เมื่อเด็กโตขึ้นก็ฝึกด้วยกิจกรรมที่ยากขึ้น เช่น หมากกระดาน หมากกรุก หมากฮอส เกมสเหล่านี้ล้วนมีประโยชน์ในการฝึกสมองของเด็ก

จากข้อมูล ดร.สรวิมล สิริวิสุทธิ์ สิทธิสมาน ทางเว็บไซต์ <https://mgronline.com> ได้อธิบายเรื่อง การใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมและสนับสนุนการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย สามารถทำได้ ด้วยแนวคิดของการ “ใช้” ที่เหมาะสมด้วย 1. ใช้ให้เหมาะกับวัย 2. ใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ที่สำคัญอีกอย่างคือ ก่อนที่เด็กจะรู้จักกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัล คุณพ่อคุณแม่

ควรส่งเสริมให้เด็กได้มีทักษะทางสังคมที่ดีได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ได้มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง และสอนให้เด็กเข้าใจอารมณ์ตนเองและเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น รู้จัก

กำกับควบคุมอารมณ์ของตนเอง รู้จักอดทนรอคอยได้ ถ้าหากคุณพ่อคุณแม่ละเลยทักษะที่สำคัญเหล่านี้ และมาฝึกภายหลังจะทำได้ยาก เพราะเด็กที่ติดสื่อดิจิทัลมีแนวโน้มจะแยกตัวและมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลง เอาแต่ใจตนเองและอดทนรอคอยไม่เป็น ซึ่งเป็นผลเสียต่อการพัฒนาด้านอารมณ์สังคมของเด็ก จึงอย่ามัวรอจนเด็กเสพติดสื่อดิจิทัล เพราะเมื่อถึงตอนนั้นก็อาจสายเกินไปเสียแล้ว แต่เมื่อเราจำเป็นต้องอยู่ในยุคสื่อดิจิทัล นอกเหนือจากการได้รับโภชนาการที่ดีเหมาะสมตามวัยและการมีร่างกายที่แข็งแรงปราศจากโรคภัยแล้ว คุณพ่อคุณแม่ยุคใหม่ควรมีความรู้ความเข้าใจถึงผลกระทบที่จะตามมาจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปตั้งแต่วัยเด็ก ที่มีต่อการพัฒนาสมองของลูก และเตรียมพร้อมรับมืออย่างทันท่วงทีเพื่อช่วยให้ลูกรักเติบโตได้อย่างเต็มศักยภาพ

ทีวีในปัจจุบันเป็นสื่อดิจิทัลอย่างหนึ่งที่ผู้ปกครองอาจละเลยถึงพิษภัยที่เด็กจะได้รับ ถ้าดูมากเกินไป เด็กก็จะติด และสิ่งเหล่านี้จะดึงจินตนาการของเด็กหายไป จากบทความแพทย์หญิงสุธีรา เอื้อไพโรจน์กิจ กุมารแพทย์ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านทารกแรกเกิดทางข้อมูลทางเว็บไซต์ Amarin Baby & Kids ได้อธิบายปัญหาลูกติดทีวี ไว้ดังนี้ ปัญหาลูกติดทีวี คือการที่ลูกติดพันกับความบันเทิงในการดูโทรทัศน์โดยใช้เวลาหลายชั่วโมงต่อวัน ได้รับผลกระทบต่อการตอบสนองทั้งทางร่างกายและจิตใจ เช่น ต้องการดูมากเกินไป เมื่อไม่ได้ดูก็จะหงุดหงิด โมโหง่าย ทั้งนี้การดูทีวี หรือโทรทัศน์นั้น ถือได้ว่าส่งผลกระทบต่อโดยตรงต่อลูกน้อย ไม่ว่าจะเป็นการใช้เวลา หรือการที่ลูกดู หรือได้รับข้อมูลจากโทรทัศน์ สิ่งที่คุณแม่ควรตระหนักเกี่ยวกับการดูโทรทัศน์ของลูก ก็คือ โทรทัศน์ให้ข้อมูลข่าวสารอะไรบ้างแก่ลูกน้อย หรือเด็กในวัยต่าง ๆ ควรดูโทรทัศน์ได้วันละกี่ชั่วโมง รวมทั้งผลกระทบเกี่ยวกับความรุนแรง และเรื่องทางเพศ และอิทธิพลของสื่อโฆษณา

จากการวิจัยพบว่า ยิ่งเด็กดูโทรทัศน์มากขึ้น เวลาที่เด็กควรนำไปทำการบ้าน หรือทำกิจกรรมเสริมทักษะการเรียนรู้ หรือทำสิ่งอื่นที่สำคัญต่อการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทักษะทางสังคม หรือกิจกรรมการออกกำลังกายก็จะมีลดลง รวมไปถึงทำให้มีพัฒนาการช้า ชอบเลียนแบบ และกลายเป็นเด็กก้าวร้าวในที่สุด ผู้ปกครองควรระวังแก้ปัญหาอย่างไรดี สมาคมกุมารแพทย์และจิตแพทย์เด็กแนะนำว่า เด็กแรกเกิดถึง 18 เดือนไม่ควรดูทีวีเลย, เด็กวัย 18 เดือนถึงเด็กวัย 4 ขวบขึ้นไป ไม่ควรดูนานกว่าวันละ 1 ชั่วโมง เพราะจะทำให้มีปัญหาดังต่อไปนี้

1.ขาดทักษะด้านอื่น ๆ หรือพัฒนาการช้า เพราะไม่มีเวลาเหลือพอสำหรับกิจกรรมอื่นที่มีประโยชน์มากกว่า เช่น การเล่นสมมติ การวาดรูป – ระบายสี และการสื่อสาร

2.การพูดคุยกับผู้อื่น ทำให้พูดช้า อ่านหนังสือได้ช้า และผลการเรียนไม่ดี

3.ขาดทักษะในการหาทางออกเมื่อเกิดความเบื่อหน่าย ไม่สบายใจ หรือหงุดหงิด เพราะขาดความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ หรือเมื่อมีปัญหาคับข้องใจก็จะใช้วิธีดูทีวีเพื่อฆ่าเวลาหรือเพื่อช่วยให้ลืมปัญหาที่แม่เป็นการชั่วคราวก็ยังดี

4. การไม่ได้ออกไปวิ่งเล่นออกกำลังกายหรือขี่จักรยาน ทำให้ขาดทักษะด้านการเคลื่อนไหว ทำให้กลายเป็นคนงุ่มง่าม อ่อนแอหรือติดโรคง่าย และทำให้เป็นโรคอ้วน เนื่องจากการนั่งอยู่หน้าจอทีวีทำให้แทบไม่ได้ใช้พลังงานใด ๆ เลย แถมยังอาจกินขนมขบเคี้ยวไปพลางอีกต่างหาก

5. ยากกินขนมหรืออยากได้ของเล่นที่อยู่ในโฆษณา ทำให้มีปัญหาไม่ยอมกินข้าว เพราะอิมชนมที่ไม่มีประโยชน์ แถมสิ้นเปลืองเงินทองด้วย

6. เด็กจะเลียนแบบและซึมซับสิ่งที่เห็นจากทีวี ทำให้เกิดพฤติกรรมไม่ดีตามมา เช่น ความก้าวร้าว และในบางครั้งการเลียนแบบฮีโร่ซึ่งมีความสามารถพิเศษ เช่น เหาะได้อาจทำให้เกิดอันตรายถึงชีวิต ดังนั้น ผู้ปกครองจึงต้องคอยอธิบายอยู่ใกล้ ๆ

7. หากดูรายการที่น่ากลัวก็อาจเก็บไปฝันร้าย

8. บางคนใช้ทีวีเลี้ยงลูก เปิดรายการเด็กให้ดูตลอดทั้งวันเพราะคิดว่าไม่มีพิษมีภัยจริงอยู่ว่าตอนนี้เราเลือกโปรแกรมให้ลูกได้ แต่อีกหน่อยเขาใช้รีโมทเป็นก็จะเลือกเปิดดูรายการต่าง ๆ เอง ยิ่งถ้ามีทีวีอยู่ในห้องส่วนตัวของเด็กก็ยิ่งอันตราย ทางที่ดีอย่าให้ลูกติดทีวีตั้งแต่ต้น สอนให้เขารู้ว่าเรานั่งอ่านหนังสือ ฟังเพลง หรือล้อมวงกันเล่านิทานก็มีความสุขได้

9. มีค่านิยมที่ผิด เช่น ต้องหน้าตาดีและมีหุ่นผอมบางเหมือนนางแบบจึงจะสวย ไม่ให้ความสำคัญกับคุณค่าทางจิตใจ เนื่องจากทีวีไม่สามารถนำเสนอได้ทั้งหมด

10. มีปัญหาพฤติกรรมผิดปกติ คล้ายเด็กไฮเปอร์ สมาธิสั้น หรือเด็กออทิสติก หมอเคยพบเด็กอายุ 3 ขวบ มีปัญหาเรื่องไม่พูด ไม่สบตา และชอบเล่นคนเดียว คุณแม่ไม่แน่ใจว่าเป็นออทิสติกหรือไม่ พอพาไปพบจิตแพทย์เด็ก คุณหมอก็บอกให้ที่บ้านปิดทีวี เพราะเด็กดูตั้งแต่ต้นจนกระทั่งเข้านอนในที่สุดลูกก็สบตาและพูดคุยกับคนอื่นมากขึ้น ภายในเวลาแค่ 2 วันเท่านั้นเอง

สาเหตุที่ ลูกติดทีวี มาจากการที่พ่อแม่เป็นคนฝึกให้ลูกดูทีวีเอง ตั้งแต่อายุน้อย , การที่พ่อแม่อนุญาตให้เด็กดูโทรทัศน์เป็นเวลานาน , การที่พ่อแม่เลี้ยงดูลูกด้วยโทรทัศน์ เพราะบางครั้งพ่อแม่อาจใช้การดูโทรทัศน์มาเป็นวิธีทำให้เด็กเงียบและมีความสุข อย่างไรก็ตามพ่อแม่ควรมีความพยายามตั้งใจอย่างเต็มที่ในการหลีกเลี่ยงหนทางที่ง่ายแสนง่ายนี้ เพราะการให้โทรทัศน์เป็นพี่เลี้ยงเด็กจะก่อให้เกิดอันตรายต่อตัวเด็กได้

วิธีสังเกตพฤติกรรมเมื่อลูกติดทีวี ใจลูกจดจ่ออยู่กับการดูทีวี หรือ โทรทัศน์ทุกรายการ จนไม่ยอมทำอย่างอื่นไม่ยอมลุกไปไหน ใช้เวลาอยู่หน้าจอโทรทัศน์มากกว่า 2 ชั่วโมงต่อวัน ถ้าไม่ให้ดูโทรทัศน์ จะงอแง อารมณ์เสีย ชอบดูโทรทัศน์มากกว่าออกไปเล่นนอกบ้าน มีความสุขกับการกินและนั่งดูโทรทัศน์ไปด้วย มีพฤติกรรมเลียนแบบหรือเล่นรุนแรงตามที่ได้ดูจากรายการโทรทัศน์ หากลูกมีพฤติกรรมดังกล่าวเกิน 2 ข้อ จะต้องเฝ้าระวังและป้องกันไม่ให้ ลูกติดทีวี ก่อนวัยอันควร

9 วิธีแก้ไขปัญหาลูกติดทีวี สำหรับวิธีแก้ไขปัญหาเมื่อ ลูกติดทีวี สามารถทำได้ดังนี้

1. พ่อแม่ควรเล่นการให้ลูกดูโทรทัศน์ หรือแม่แต่การให้ลูกดูวิดีโอให้นานที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ถ้าคุณสามารถเลื่อนเวลาไปได้จนกระทั่งลูกอายุครบ 2 ปี ก็จะช่วยประสบความสำเร็จในการเริ่มการปฏิสัมพันธ์ในชีวิตจริงให้แก่ลูก ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญมากในพัฒนาการของเด็ก แต่หากอนุญาตให้ลูกดูโทรทัศน์ก่อนที่ลูกจะอายุครบ 2 ปี ก็ควรเลือก

รายการโทรทัศน์อย่างระมัดระวัง ควรจำกัดเวลาการดูโทรทัศน์ ไม่ควรให้ลูกดูโทรทัศน์ทุกวัน เพราะจะติดเป็นนิสัย ยิ่งให้ลูกดูโทรทัศน์น้อยเท่าไรยิ่งดี เช่น มีการจำกัดเวลาว่าให้ลูกดูโทรทัศน์ 30 นาที หรือหนึ่งชั่วโมงต่อวัน หรือให้ดูรายการโทรทัศน์ที่ชอบเพียงหนึ่งรายการ เพื่อที่ว่าจะได้ไม่ต้องมีสิ่งกระตุ้นให้เปิดโทรทัศน์บ่อยนัก

2. ให้พ่อแม่ลองดูรายการโทรทัศน์นั้นด้วยตนเอง ก่อนที่จะอนุญาตให้ลูกดู เนื่องจากบางรายการที่ผลิตมาสำหรับเด็กอาจไม่ตรงกับหลักศีลธรรมของแต่ละครอบครัว พ่อแม่ ผู้ปกครองอาจตกใจที่พบว่ารายการบางรายการที่มุ่งผลิตมาเพื่อเด็ก ได้สอดแทรกเนื้อหาที่รุนแรง หรือมีเรื่องราวที่ไม่เหมาะสมกับเด็ก และไม่ควรถูกคาดหวังว่าเด็กจะสามารถเลือกรับเอาหลักปฏิบัติ หรือหลักศีลธรรมจากรายการโทรทัศน์ที่แฝงไปด้วยความรุนแรง และความขัดแย้งได้ด้วยตนเอง

3. พ่อแม่ควรให้ความสนใจในเรื่องโฆษณา เพราะนอกจากรายการ หรือละครแล้ว โฆษณาที่มีการออกอากาศในระหว่างรายการเด็ก ซึ่งบางครั้งอาจมีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม ที่พ่อแม่ ผู้ปกครองไม่อยากจะให้เด็กดู

4. พ่อแม่ผู้ควรเลือกรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสมกับลูก ซึ่งสำหรับพ่อแม่แล้ว บางรายการอาจดำเนินรายการช้า น่าเบื่อ และน่ารำคาญ แต่ทั้งนี้ ผู้ปกครองควรเลือกจากมุมมองของเด็ก ไม่ใช่จากมุมมองของตนเอง

5. เมื่อพ่อแม่พร้อมที่จะให้ลูกดูอะไรบางอย่าง พ่อแม่ควรลงทุนซื้อวิดีโอที่ให้ความรู้แก่เด็ก หรือวิดีโอที่เหมาะสมกับเด็กมาไว้ที่บ้าน เพื่อที่ว่าจะได้ไม่เป็นการจำกัดให้เด็กได้ชมแต่รายการตามโทรทัศน์

6. พ่อแม่อาจดูรายการโทรทัศน์นั้น ๆ กับลูก เพื่อที่ว่าจะได้ดูพฤติกรรมของลูก เมื่อลูกได้รับชมสิ่งเหล่านั้น ควรให้ลูกได้ตั้งคำถาม และมีการพูดคุยกับลูกถึงสิ่งที่ได้ดู เพื่อที่ว่าพ่อแม่ผู้ปกครองจะได้เข้าใจในสิ่งที่ลูกรับไป

7. ไม่ควรเปิดโทรทัศน์ทิ้งไว้เมื่อไม่มีคนดู บางคนอาจจะทำจนเคยชิน แต่สิ่งนี้อาจทำให้เด็กได้รับชมรายการโทรทัศน์ที่ไม่เหมาะสมไปด้วย

8. ควรมีการตัดสินใจที่แน่นอนว่าจะมีการใช้โทรทัศน์อย่างไรในครอบครัว และไม่ควรเพิกเฉยต่อสิ่งนี้

9. พ่อแม่ต้องใจแข็ง ที่สำคัญถ้าจะให้ลูกเลิกดูทีวี คุณพ่อคุณแม่ต้องใจแข็งค่ะ ถ้าลูกโวยวายก็อย่าตามใจ หากิจกรรมอื่นให้ทำแทน อย่าให้เขาว่าง เพราะจะคิดถึงทีวีมากขึ้น เมื่อเวลาผ่านไปสัก 2 – 3 สัปดาห์ก็เปิดทีวีให้ดูใหม่ โดยดูได้ไม่เกินวันละ 1 ชั่วโมง และเลือกเฉพาะโปรแกรมดี ๆ เท่านั้น (ไม่ให้ดูประเภทต่อสู้) เขาจะได้ชินกับการไม่มีทีวี และรู้จักใช้เวลาเพื่อทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้มากขึ้น และอธิบายถึงข้อเสียของการดูทีวี ที่สำคัญพ่อแม่ต้องเป็นตัวอย่างที่ดี

จากข้อมูลดังกล่าวที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้างต้น พบว่าการที่ปล่อยให้เด็กอยู่กับสื่อดิจิทัลเกินวันละ 2 ชั่วโมง เด็กจะเกิดอาการกระวนกระวาย หงุดหงิดง่าย เบื่อง่าย มีพฤติกรรมชอบเลียนแบบ ก้าวร้าว ขาดความอดทน โดยเฉพาะเด็กเล็กวัยอายุไม่เกิน 5 ปี ผู้ปกครองจึงควรใกล้ชิดเด็กเมื่อดูรายการผ่านจอทีวีหรือดูผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยควรเอาใจใส่ และแนะนำให้เด็กได้เลือกสรรรายการ และกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ การใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมของเด็กควรจำกัดเวลา เพื่อไม่ให้หมกมุ่นกับการใช้สื่อ

ดิจิทัลในแต่ละวันมากเกินไป เพิ่มกิจกรรมที่เด็กสามารถออกกำลังกาย ตลอดจนการเข้าร่วมกิจกรรม
สันทนาการด้านต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็กอย่างแท้จริง



ภาพที่ 1 เด็กเล็กอายุไม่เกิน 3 ขวบดูสื่อดิจิทัล

ที่มา : http://www.thaitribune.org/contents/detail/318?content_id=20840&rand=1467310598



ภาพที่ 2 เด็กติดทีวี

ที่มา : <https://www.amarinbabyandkids.com/parenting/toddler/toddler-health/> /ลูกติดทีวีมาก-
เบี่ยงเบน/



ภาพที่ 3 เด็กชายวัย 4 ปี ชอบดูทีวี
ที่มา : ผู้วิจัย

จากการศึกษาข้อมูลที่ผู้วิจัยได้พูดคุยกับเด็กชายณัฐภัทร พิทักษ์เลิศกุล นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อายุ 11 ปี โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งเป็นผู้รับบทเด็กเล่นเกมสื่ในการแสดงละครเวที เรื่อง เร็ลลเกมส์ เร็ลลไลฟ์ ละครเวทีเรื่องนี้ทางโรงเรียนต้องการสะท้อนถึงผลเสียของการสะท้อนถึงผลเสียของการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็ก โดยมีเนื้อหาของละครเวที ดังต่อไปนี้

ณ เมืองลานรักแห่งหนึ่งที่มีกลุ่มคน 3 กลุ่ม คือ กลุ่มจิตอาสา กลุ่มกิจกรรมนันทนาการ กลุ่มทดลองวิทยาศาสตร์ ซึ่งเด็กชายณัฐภัทร อยู่กลุ่มทดลองวิทยาศาสตร์ วันหนึ่งมีคนปริศนาได้นำแท็บเล็ตมาให้บางคนในแต่ละกลุ่ม เมื่อเด็กที่ได้นำแท็บเล็ตไปเล่นจึงไม่สนใจที่จะทำกิจกรรมในกลุ่มของตนอย่างที่เคยทำ จนวันหนึ่งมีตัวละครในเกมส์จากแท็บเล็ตได้ออกมาจากแท็บเล็ต เด็กเกิดความตกใจ และตัวละครต่างก็เดินล้อมเด็ก ๆ เข้ามา สักพักตัวละครในเกมส์ก็หายไป กลายเป็นพ่อแม่ที่เดินเข้ามาหาเด็ก เด็กเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้พ่อแม่ฟัง พ่อแม่จึงบอกเด็กว่า ตัวละครนั้นคือภาพลวงตา แล้วพ่อแม่ก็โยนแท็บเล็ตนั้นทิ้งไป และต้องการให้เด็กได้พบกับเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตที่เป็นจริง จึงพาเด็กไปดูการแสดงประกอบเพลงเกี่ยวข้าวที่เป็นวิถีชีวิตชิงชนบทไทย เด็ก ๆ ชมการแสดงอย่างมีความสุข จากนั้นเด็กทุกคนเดินมารวมกันและช่วยกันตบมือประกอบจังหวะของเพลงเกี่ยวข้าวอย่างสนุกสนาน



ภาพที่ 4 ละครเวทีเรื่อง เร็ลลเกมส์ เร็ลลไลฟ์

ที่มา : การแสดงละครเวทีของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปฐมวัยและประถมศึกษา



ภาพที่ 5 ละครเวทีเรื่อง เร็ลเกมส์ เร็ลไลฟ์

ที่มา : การแสดงละครเวทีของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปฐมวัยและประถมศึกษา



ภาพที่ 6 ละครเวทีเรื่อง เร็ลเกมส์ เร็ลไลฟ์

ที่มา : การแสดงละครเวทีของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปฐมวัยและประถมศึกษา



ภาพที่ 7 ละครเวทีเรื่อง เร็ลเกมส์ เร็ลไลฟ์

ที่มา : การแสดงละครเวทีของนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ปฐมวัยและประถมศึกษา

จากข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยได้รับจากบทความทางวิชาการและผลงานวิจัยต่าง ๆ ที่สื่อเทคโนโลยีได้มีผลต่อชีวิตของเด็กโดยตรง จึงมีอิทธิพลและความสำคัญอย่างมากให้ผู้วิจัยนำมาแต่งเป็นเนื้อหาของหนังสือนิทานที่มุ่งเน้นการเรียนรู้และให้ตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปสำหรับเด็ก โดยคิดว่านิทานเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ดี และสามารถเป็นสื่อการสอนที่จะช่วยให้เด็กได้รู้ถึงผลเสียที่เด็กจะได้รับจากการดูสื่อดิจิทัลมากเกินไป ตลอดจนกลุ่มผู้ปกครองที่ดูแลเด็กจะได้ตระหนักถึงผลเสียดังกล่าวอย่างเข้าใจและสามารถนำไปปฏิบัติ เพื่อให้เด็กและเยาวชนได้ใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้รับรวมถึงข้อมูลจากประสบการณ์ของตนเองที่มีลูกอายุ 4 ปี และไม่ได้ศึกษาข้อเสียที่เกิดขึ้นกับเด็กในการดูทีวีหรือการดูสื่อดิจิทัลมากเกินไปจนทำ

ให้ลูกมีพฤติกรรมหงุดหงิดง่าย และขาดความอดทน ผู้วิจัยจึงหาข้อมูลเพื่อแก้ไขพฤติกรรม พบว่าทีวีและสื่อดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งที่ลูกชายของผู้วิจัยชอบและใช้เวลาในการดูมากเกินวันละ 2 ชั่วโมง จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการดูทีวีและการใช้สื่อดิจิทัลที่มากเกินไปของลูกชาย รวมถึงบอกให้คนที่บ้านได้รับรู้และให้ความร่วมมือ โดยการหากิจกรรมต่าง ๆ มาทดแทนการดูทีวีและใช้สื่อดิจิทัล จากการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของลูกในการดูทีวีและใช้สื่อดิจิทัลให้น้อยลง โดยให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก ผู้วิจัยจึงได้นำเอาเรื่องราวของลูกชายมาเสนอเป็นเนื้อหาของนิทาน ผลที่ได้รับ คือ ทำให้ลูกชายของผู้วิจัยมีพัฒนาการด้านอารมณ์ที่ดีขึ้นเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 8 ลูกชายวัย 4 ปีของผู้วิจัยทำกิจกรรมปลูกต้นไม้
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 9 ลูกชายวัย 4 ปีของผู้วิจัย ทำกิจกรรมเล่นนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย

นอกจากผู้วิจัยได้ศึกษา รวบรวมข้อมูล ปัญหาต่าง ๆ ตลอดจนอิทธิพลที่มีต่อแนวความคิด เพื่อใช้ในการแต่งเนื้อหาของนิทานที่เกี่ยวกับผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็กแล้ว เพื่อให้การจัดทำหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กให้เกิดประสิทธิภาพ และเป็นที่น่าสนใจ ผู้วิจัยจึงศึกษาหาข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับการจัดทำหนังสือนิทานภาพ อาทิ ลักษณะภาพประกอบนิทาน รูปเล่มหนังสือนิทาน การจัดวางภาพประกอบกับตัวอักษร เป็นต้น ซึ่งแต่ละรายละเอียดเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้การสร้างสรรค์ให้เกิดหนังสือนิทานภาพที่ดีมีสีสันสวยงามและมีคุณภาพ ดังหัวข้อต่อไปนี้

2.2 ลักษณะหนังสือนิทานภาพที่เหมาะสมต่อแนวความคิดในการสร้างสรรค์

การปลูกฝังการเรียนรู้ เข้าใจ และเพื่อช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กให้เติบโตได้อย่างสมบูรณ์นั้น สิ่งที่ดีกว่าเป็นสื่อการสอนที่ดีที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และจดจำได้ดี ก็คือ หนังสือนิทานภาพ ซึ่งเป็นสื่อการสอนที่เด็กทุกวัยชอบฟังและสามารถอ่านเองได้ เมื่ออ่านหนังสือออกแล้วนิทานมีประโยชน์มากมายหลายด้าน เด็กจะได้รับความเพลิดเพลิน สนุกอีกทั้งช่วยเสริมทักษะด้านการใช้ภาษาไทย ด้านคุณธรรม และความรู้ที่แทรกอยู่ในนิทาน นิทานจึงเป็นสื่อการสอนที่จูงใจเด็กได้ตั้งแต่วัยเด็กเล็กวัยอนุบาล และประถมศึกษาตอนต้นได้ นิทานยังเป็นสื่อกลางสร้างความสัมพันธ์ของคุณพ่อ คุณแม่ ผู้ปกครอง ตลอดจนครูหรือผู้ที่ทำงานด้านเด็ก ที่จะนำนิทานภาพมาเป็นสื่อกลางในการสอน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมคุณลักษณะนิสัยที่ดีให้เด็กมีนิสัยรักในการอ่าน อันเป็นพื้นฐานที่ดีสำหรับเด็กในการเพิ่มพูนความรู้ในอนาคตเมื่อเติบโตขึ้น

จากข้อมูลทางเว็บไซต์ <http://taamkru.com> ได้อธิบายนิทานไว้ดังนี้ นิทานภาพเป็นสื่อการสอนที่让孩子ได้ใช้ภาษาซึ่งถูกนำมาบันทึกด้วยตัวหนังสือ เป็นสื่อกลางถ่ายทอดความหมายจากคนหนึ่งมาสู่คนอื่น ผ่านเรื่องเล่าตามจินตนาการ เป็นเรื่องราวที่มีตัวละครแสดงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดได้เช่นเดียวกับคน โดยการสื่อสารจากหนังสือสำหรับเด็กประเภทนิทาน ด้วยวาจาของผู้เล่าไปสู่ผู้ฟังอย่างมีศิลปะ นิทานภาพสำหรับเด็กจะเป็นสื่อทางภาษาที่ถ่ายทอดเรื่องราวตามจินตนาการของผู้เขียน ผ่านภาษา และตัวหนังสือที่เรียบเรียงอย่างบรรจงงดงาม การอ่านหนังสือนิทาน เด็กจะมีโอกาสเลือกอ่านตามความสนใจของตนเอง ตรงตามวัตถุประสงค์ของตนเอง จึงแตกต่างจากการอ่านจากตำราหรือแบบฝึกหัด (Textbook) นอกจากนี้หนังสือนิทานไม่มุ่งเน้นการสอนซ่อมเสริมหรือฝึกฝนเด็ก เด็กจึงมีความสุขที่จะเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับความเชื่อที่สนับสนุนให้เด็กเรียนรู้ที่จะอ่านด้วยทัศนคติที่ดี หนังสือนิทานสำหรับเด็กจะมีลักษณะเด่นเหมาะสมกับการสอนอ่าน เพราะมีภาพที่เชื่อมโยงเรื่องราวกับภาษาที่เป็นสัญลักษณ์ให้เด็กเข้าใจความหมายเรื่องราวงานเขียนนั้น ๆ การเล่านิทานจะนำเด็กไปสู่การอ่านได้ เพราะเด็กได้รับโอกาสพัฒนาทางภาษา ดังนี้

นิทานคือเรื่องเล่าตามจินตนาการ เป็นเรื่องราวที่มีตัวละครแสดงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดได้เช่นเดียวกับคน เมื่อนำมาบันทึกด้วยตัวหนังสือ จึงเป็นหนังสือสำหรับเด็กประเภทนิทาน นิทานสำหรับเด็กเริ่มอ่าน คือ ตั้งแต่ปฐมวัยจนถึงประถมศึกษาปีที่หนึ่ง ที่มีลักษณะที่จะช่วยสร้างเสริมทัศนคติที่ดีต่อการอ่านของเด็ก มีลักษณะดังนี้คือ

มีเนื้อหาสั้น ไม่วกวน ไม่ซับซ้อน เสนอเรื่องราวตรงไปตรงมา ชวนติดตาม น่าคิด สื่อถึงสังคมที่ดี เช่น มารยาทพื้นฐานของการอยู่ร่วมกัน การมีมิตรภาพที่ดี การแก้ปัญหาอย่างสันติ มีปฏิภาณไหวพริบของตัวละคร ให้นำมาเป็นแบบอย่างของการหัดคิด

มีคำ ประโยคง่าย ๆ ชำ ๆ ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน

เป็นคำสุภาพ ไพเราะ ที่สังคมใช้สื่อสารอย่างเหมาะสม

มีภาพประกอบเรื่องราวสวยงาม

ภาพและเรื่องสอดคล้องกัน ชวนให้เด็กเข้าใจความหมายของภาษาได้เป็นอย่างดี ตัวหนังสือพิมพ์หรือเขียนอ่านง่าย ไม่มีลวดลายประติขันธ์ ขนาดตัวหนังสือเหมาะสมแก่สายตา ประมาณ 20 -24 พอยต์ เหมาะสมกับขนาดของหนังสือด้วย โดยทั่วไปใช้อักษรสีดำ เพราะอ่านง่ายการสอนอ่านจากนิทานเด็กมีประโยชน์ต่อเด็กดังนี้

เด็กจะอ่านจากสิ่งที่มีความหมาย นิทานเป็นสิ่งที่แสดงเรื่องราวของชีวิตผ่านตัวละครในหนังสือ มีอารมณ์และความรู้สึกคล้ายคน แม้สิ่งนั้นในชีวิตจริงจะพูดไม่ได้ เช่น สัตว์ พืช สิ่งต่าง ๆ รอบตัว แต่สิ่งเหล่านั้นในโลกจินตนาการของเด็ก

เด็กจะสนใจฝึกฝนการอ่านยาวนาน การฝึกทักษะใด ๆ จะต้องอาศัยเวลา และการกระทำซ้ำ ๆ เมื่อเด็กสนใจนิทาน การฝึกอ่านผ่านภาพและคำ จึงเป็นสิ่งที่สนุกสนานสำหรับเด็ก

เด็กได้เรียนรู้และเกิดความรู้ลักษณะบูรณาการ ได้แก่ สาระเกี่ยวกับธรรมชาติ สิ่งของ ตัวเรา บุคคล การอยู่ในสังคมผ่านเรื่องราวที่มีสัญลักษณ์ภาษา คือคำ ประกอบไปพร้อม ๆ กัน

เด็กได้เรียนรู้ว่า การค้นหาความรู้จะเกิดจากการอ่าน และการอ่านที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตมีนิทาน

เด็กจะรู้สึกเพลิดเพลินจากเนื้อหาของนิทาน

เด็กจะเกิดสมาธิจากการฟังนิทาน พร้อม ๆ กับการซึมซับความหมายของตัวหนังสือที่สอดคล้องกับเรื่องราวที่ฟัง

เด็กจะได้รับการขัดเกลาจิตใจด้วยคุณธรรม เข้าใจเรื่องความดีงามจากนิทานไปด้วยคำนามธรรม เช่น ความเมตตา ความรัก ความซื่อสัตย์ ฯลฯ จะเข้าใจง่ายขึ้นเมื่อเด็กฟังนิทาน ล้วนเชื่อมโยงไปสู่การอ่านที่จำรูปคำต่อไป

นิทานทำให้เด็กได้ใกล้ชิดกับผู้ใหญ่ (ผู้เล่า) เด็กจะรู้สึกอบอุ่นและเกิดความมั่นคงทางจิตใจ

เด็กจะเกิดความรู้สึกละเอียดอ่อน มองโลกในแง่ดี เพราะการจบเรื่องของนิทานสำหรับเด็ก จะจบลักษณะการแก้ปัญหาได้สำเร็จ ทุกปัญหาแก้ได้ จบอย่างมีความสุข

เด็กจะได้รับการพัฒนาภาษาอื่น ๆ ไปด้วย นอกเหนือจากการอ่าน เพราะขณะที่อ่านนิทาน เด็กจะได้ฟังเรื่องราว นำเรื่องราวไปถ่ายทอดเป็นภาษาพูดและเขียนต่อไปได้ ด้วยกิจกรรมส่งเสริมการอ่าน

นิทานมีคุณค่าในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก การอ่านเป็นทักษะสำคัญอย่างหนึ่งของคนเรา ที่ต้องใช้ในการแสวงหาความรู้ การอ่านจากนิทานจึงมีประโยชน์มากมาย ทั้งด้านความรู้ คุณธรรม และการอยู่ร่วมกันในสังคม

จากข้อมูลทางเว็บไซต์ www.honestdocs.co ได้อธิบายไว้ดังนี้ วิทยุเด็กเป็นวิทยุที่มีจินตนาการสูง เด็ก ๆ ทุกคนจึงชื่นชอบการฟังนิทาน นิทานจะทำให้เด็กนิ่งมีใจจดจ่อกับการฟังเรื่องราวอันแสนสนุกสนานและตื่นเต้น นิทานถือเป็นสื่อที่ดีที่สุดสำหรับเด็กเล็ก หากคุณพ่อ-คุณแม่ คิดไม่ตกว่าจะเลี้ยงดูลูกให้เป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพได้อย่างไร นิทานเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถจุดประกายและพัฒนาลูกได้ค่อนข้างสมบูรณ์ทีเดียวซึ่งประโยชน์ของนิทานมีมากมายดังนี้

1. นิทานช่วยกระตุ้นจินตนาการ การฟังจากเสียงที่เล่าออกมาทำให้เด็กได้ใช้จินตนาการโดยสร้างเรื่องราวให้เห็นเป็นรูปภาพ การเชื่อมโยงในการใช้จินตนาการจากเสียงเป็นภาพจะช่วยพัฒนาความฉลาดของเด็กได้มาก

2. ปลูกฝังให้เด็กเป็นคนช่างคิด ช่างสังเกต ซึ่งเป็นพื้นฐานในการสร้างความมั่นใจ กล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่เหมาะสมและสร้างสรรค์

3. นิทานช่วยส่งเสริมด้านภาษา การที่เด็กได้ฟังได้ยินเสียงจะทำให้เขารู้จักคำหรือประโยคตลอดจนรู้จักความหมายของคำหรือประโยคนั้น ๆ และนำไปสู่การเข้าใจภาษาและสื่อสารได้เหมาะสม อีกทั้งเป็นการปูพื้นฐานทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียนต่อไป

4. นิทานช่วยเสริมสร้างสมาธิ สมาธิเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เด็กหรือผู้ใหญ่ได้ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนเสร็จและสำเร็จได้ง่าย

5. เนื้อหาในนิทานส่วนใหญ่มักสอดแทรกทักษะชีวิต และข้อคิดดี ๆ ไว้ในตอนท้ายเรื่องเสมอ ซึ่งสามารถใช้เป็นสื่อในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมและปลูกฝังพฤติกรรมที่ดีให้แก่เด็กใช้เป็นตัวบ่มเพาะคุณธรรมและจริยธรรม ทำให้เด็กได้ตระหนักถึงคุณงามความดีและสิ่งเหล่านี้จะพัฒนาเป็นบุคลิกภาพติดตัวไปจนตลอดชีวิต

6. นิทานช่วยสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีให้แก่พ่อแม่และเด็กได้เป็นอย่างดี นิทานเป็นสื่อกลางที่ส่งความอบอุ่นความเอาใจใส่จากพ่อแม่ไปสู่ลูกทำให้เด็กไม่รู้สึกว่าเหว เด็กมีสภาพจิตใจที่มั่นคงมีพัฒนาการทางด้านอารมณ์และความคิดเหมาะสมตามวัย

จากข้อมูลทางเว็บไซต์ www.rakluke.com ได้อธิบายไว้ดังนี้ ในช่วงเวลาดี ๆ ที่พ่อและแม่จะเล่านิทานก่อนนอนให้ลูกฟัง เวลาสบาย ๆ แห่งความรัก ความอบอุ่นที่จะสร้างความผูกพัน และนำไปสู่ความเชื่อมั่นที่จะเสริมสร้างปัญญาของเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี นิทานช่วยปลูกฝังให้เด็กเป็นคนช่างคิด ช่างถามและช่างสังเกต เป็นโอกาสที่จะทำให้เด็กมีความฉลาด มั่นใจ และยังช่วยสร้างสมาธิ ช่วงเวลาของการเล่านิทาน เด็กมักจะฟังนิทานอย่างตั้งใจหากเลือกเล่านิทานที่เหมาะสมกับช่วงวัยจะทำให้ เด็กเข้าใจ อยากรู้และติดตามต่อไปว่า จะเกิดอะไรขึ้นถือเป็นการสร้างสมาธิให้กับเด็กได้ เป็นอย่างดี นิทานจึงสร้างความรู้สึกร่วมกันได้กำลังถูกสอนให้กับเด็ก เพราะเนื้อหาของนิทานจะมีขั้นตอนในการสร้างความเข้าใจรวมทั้งวิธีการแก้ปัญหาและบทสรุปของเรื่องที่ทำให้ข้อคิดต่อเรื่องนั้น ๆ

เมื่อคุณพ่อคุณแม่ได้รู้ถึงประโยชน์ของนิทานแล้วเชื่อว่าทุกท่านต้องการที่จะคัดสรรนำนิทานดี ๆ ให้กับลูกอย่างแน่นอน ผู้วิจัยจึงได้จัดทำโครงการวิจัยและสร้างสรรค์การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยใช้นิทานเป็นสื่อกลางสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเด็กและผู้ปกครอง โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์นิทาน

ภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก เพื่อต้องการให้ความรู้และปลูกฝังพฤติกรรมการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่เหมาะสมให้กับเด็ก ผ่านภาพการ์ตูนที่น่ารักชวนจดจำ และเลือกใช้คำที่เหมาะสม การใช้หนังสือนิทานภาพเป็นสื่อที่สำคัญทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจจากการนำเสนอเนื้อหาและเข้าใจเรื่องราวได้โดยง่ายและมีความสุขจากภาพประกอบและการบรรยายที่บอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ซึ่งในปัจจุบันหนังสือนิทานเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทุกๆระดับเป็นอย่างดี

2.3 การสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทาน

ในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก สิ่งที่สำคัญ คือเนื้อหาของนิทานและภาพประกอบนิทาน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาข้อมูลเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพโดยอ้างอิงข้อมูลความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทานที่ดี ดังนี้

จากบทความของ ระพีพรรณ พัฒนาเวช ที่ระบุในหนังสือภาพกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ดังข้อความว่า หนังสือภาพที่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็กนั้น มีความแตกต่างจากหนังสือนิทานที่มีภาพประกอบ หนังสือภาพ (Picture Book) จะมีสัดส่วนของภาพมากกว่าตัวหนังสือ คือมีภาพอยู่ประมาณร้อยละเจ็ดสิบถึงแปดสิบของหน้ากระดาษ การวาดภาพเต็มหน้าคู่ หรือเล่าเหตุการณ์เดียวในหน้าคู่ก็จะเหมาะสมเพราะเด็ก ๆ จะได้ดูภาพได้เต็มอิ่มเต็มตา หนังสือภาพอาจจะเป็นนิทาน หรือไม่ใช้ก็ได้ เพราะหนังสือภาพบางเล่มมีลักษณะเป็นหนังสือประเภทเสริมความรู้ ให้ความคิดรวบยอดสำหรับเด็ก บางเล่มเป็นหนังสือเพื่อการเรียนรู้ภาษา คณิตศาสตร์ ต่าง ๆ เป็นต้น หนังสือภาพที่ดีสำหรับเด็กไม่จำเป็นต้องมีสีสันเจิดจ้าเสมอไป ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องมากกว่า ว่าเรื่องนั้น ๆ ต้องการสีสันมากแค่ไหน เช่น หากเนื้อเรื่องมีบรรยากาศที่อ่อนโยน นุ่มนวล มีการบรรยายถึงอากาศยามเช้ายามเย็น หรือตอนค่ำก่อนเข้านอน ก็ควรมีภาพที่ใช้สีอบอุ่นและดูนุ่มนวลเข้ากัน ไม่ควรใช้ภาพวาดที่มีสีสันฉูดฉาด ในขณะที่บางเล่มอาจจะมีสีสันสดใส หรือ ทึบทึม เช่นนั้นก็จะเข้ากันกับเนื้อเรื่องประเภทเรื่องราวที่เจิดจรั้งหรือน่าตื่นเต้น ลึกกลับตามลำดับ

แต่สำหรับหนังสือภาพบางเล่มก็ไม่ได้ลงสีสันเต็มตลอดทั้งหน้า ไม่ว่าจะสีสันฉูดฉาด หรือนุ่มนวล เพียงเว้นพื้นกระดาษขาว ๆ เอาไว้มาก ๆ ก็มี ทั้งนี้เพื่อความสวยงามในการออกแบบ และเหมาะสมลงตัว ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้กับหนังสือสำหรับเด็กเล็ก ๆ กล่าวคือมีภาพที่ชัดเจนเพียงภาพเดียวบนพื้นกระดาษขาวหรือสีอ่อนเท่านั้นเพื่อให้เข้าใจง่ายและดูสบายตา

อ้างอิงข้อมูลจาก วิทยานิพนธ์ ของนางสาววิมลีน มีศิริ ชื่อหนังสือภาพ: โครงสร้างการเล่าเรื่องกับการสื่อสารความหมายสำหรับเด็ก พ.ศ. 2561 ดังข้อความต่อไปนี้ หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กนั้น ภาพประกอบมีบทบาทสำคัญ ทำหน้าที่สื่อสารความหมายให้กับเนื้อเรื่อง การปลูกฝังรสนิยมทางศิลปะ การให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน นอกจากนี้ภาพสามารถปลูกฝังคุณค่า (Value) ด้านต่าง ๆ ให้กับเด็กได้ เช่น คติ แนวคิด ปรัชญา ด้วยการออกแบบภาพประกอบ ในลักษณะสัญลักษณ์ที่ปฏิสัมพันธ์เชื่อมโยงกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ตัวบท ผู้รับสาร เป็นต้น ซึ่งประเภทของภาพประกอบมีหลายประเภท อาทิ ภาพประกอบลายเส้น (Drawing illustration), ภาพประกอบ

ระบายสี (Painting illustration), ภาพประกอบจากแม่พิมพ์ (Printing-making illustration), ภาพประกอบจากภาพถ่าย (Photograph illustration), ภาพประกอบจากคอมพิวเตอร์ (Computer graphic illustration), ภาพประกอบแบบปะติด (Collage illustration) และ ภาพประกอบแบบตัดเจาะ (Die cut illustration) เป็นต้น

ภาพประกอบจึงเป็นส่วนช่วยอธิบายให้เด็กเกิดจินตนาการและเสริมเนื้อหาให้ชัดเจนขึ้น ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กช่วยอธิบายและเสริมสร้างเนื้อหาให้เด็กเกิดความเข้าใจเกิดความถูกต้องอย่างชัดเจน การสร้างสรรค์ภาพประกอบประเภทหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก ภาพประกอบไม่จำเป็นต้องเหมือนจริงก็ได้ ผู้วาดภาพประกอบสามารถคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาเองได้ ตามเนื้อหาของเรื่องราวโดยให้ภาพเกิดความสอดคล้องหรือมีความสัมพันธ์กับเรื่องหรือเนื้อหา ภาพประกอบช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก ภาพประกอบในส่วนปกของหนังสือสำหรับเด็กมีส่วนช่วยให้เด็กมีความสนใจในหนังสืออย่างมาก เพราะสิ่งแรกที่เด็กเห็นได้แก่ปกของหนังสือถ้าปกของหนังสือวาดให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก และมีการออกแบบอย่างสวยงาม จะมีส่วนช่วยให้เด็กสนใจมากยิ่งขึ้น ภาพปกของหนังสือ และภาพประกอบในเนื้อหาของหนังสือควรมีลักษณะอย่างเดียวกัน ภาพประกอบที่ดึงดูดความสนใจของเด็กมีส่วนช่วยให้เด็กเกิด ความสนใจและอยากอ่านหนังสือ และถ้าเรื่องราวหรือเนื้อหาในหนังสือ น่าสนใจหรือสนุกชวนติดตาม จะเป็นตัวอย่างที่ดีที่จะทำให้เด็กเกิดนิสัยอยากอ่าน และรักการอ่าน

ดังนั้นการสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทานของหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กเพื่อการเรียนรู้และการตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปนี้ ผู้วิจัยจึงคิดว่าจะสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทานให้น่าสนใจ โดยการใช้รูปแบบของภาพการ์ตูนที่แสดงบุคลิกท่าทางของตัวละครที่น่ารัก และให้สีสันของภาพที่สดใส เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กให้อยากเรียนรู้ โดยการใช้วิธีการสร้างภาพประกอบแบบลายเส้น (Drawing illustration) และการระบายสี (Painting illustration) ซึ่งเป็นการสร้างภาพด้วยการนำดินสอ ปากกา มาขีดเขียนเป็น ภาพลายเส้น เพราะเป็นวิธีที่ไม่สลับซับซ้อน ผสมผสานเทคนิคระบายสีช่วยเพิ่มคุณค่าความงาม การถ่ายทอดจินตนาการ อารมณ์โดยสีที่ใช้ เช่น สีน้ำ สีโปสเตอร์ สีอะคริลิก ที่สามารถนำมาระบายเป็นภาพ เพื่อสื่อความหมายได้ตามความต้องการ โดยผ่านการวิเคราะห์ รวมถึงการเลือกใช้สีให้เหมาะกับงาน เพื่อสื่อถึงเนื้อหาและคุณค่าทางอารมณ์ที่ต้องการ โดยการจัดวางภาพประกอบในหนังสือนิทานเล่มนี้ จะมีสัดส่วนของภาพมากกว่าตัวหนังสือ คือ มีภาพอยู่ประมาณร้อยละเจ็ดสิบถึงแปดสิบของหน้ากระดาษ โดยจัดวางการวาดภาพเต็มหน้าคู่ และให้เข้ากันกับเนื้อเรื่องในแต่ละหน้าของนิทาน

ภาพประกอบลายเส้น (Drawing illustration)

ภาพลายเส้นเป็นรูปแบบพื้นฐานของการเขียนภาพประกอบ ด้วยการขีดเขียนเป็น ภาพลายเส้น เพราะเป็นวิธีที่ไม่สลับซับซ้อน สามารถหาวัสดุ รอบตัวมาเขียนได้เช่น แท่งถ่าน สี ชอล์กดินสอ ปากกา เป็นต้น



ภาพที่ 10 ภาพประกอบประเภทลายเส้น (Drawing illustration)

ที่มา: เอ็ดส์, เอ็ม. เฮช. (2551). เล่นในป่า (อริยา ไพฑูรย์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์คิดดี และมูลนิธิซีเมนต์ไทย. น. 20.

ภาพประกอบระบายสี (Painting illustration)

การใช้เทคนิคระบายสีช่วยเพิ่มคุณค่าความงาม การถ่ายทอดจินตนาการ อารมณ์ โดยสีที่ใช้เช่น สีน้ำ สีโปสเตอร์สีน้ำมัน สีอะคริลิก สีดินสอ สีเทียน สีหมึก หรือสีชนิดอื่น ๆ ที่สามารถนำมาระบายเป็นภาพ เพื่อสื่อความหมายได้ตามความต้องการ ซึ่งสีแต่ละชนิดให้คุณค่าและพลังการถ่ายทอดแตกต่างกัน ดังนั้นนักสร้างสรรค์ภาพประกอบต้องวิเคราะห์ รวมถึงการเลือกใช้สีให้เหมาะกับงาน ซึ่งการใช้สีชนิดใดก็ตาม ต้องสามารถสร้างภาพประกอบให้เสริมคุณค่ากับงานหนังสือภาพมีความโดดเด่นทั้งเนื้อหา คุณค่าทางอารมณ์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านทักษะการใช้สีของนักสร้างภาพประกอบแต่ละบุคคล



ภาพที่ 11 ภาพประกอบระบายสี (Painting illustration)

ที่มา : นิทานเรื่อง หญิงชราผู้ใจดี วาดโดย สุทธาสินี สุวุฒโท ได้รับรางวัล Gold Price ในการประกวด Oshima International Handmade Picture Book 2006 ณ ประเทศญี่ปุ่น

2.4 ลักษณะรูปเล่มของหนังสือนิทานภาพ

รูปเล่มของหนังสือภาพสำหรับเด็ก การออกแบบรูปเล่มจะส่งผลเชื่อมโยงมาจากเนื้อหาของเรื่องราวกับภาพภายในเล่ม โดยภาษาอักษรและภาษาภาพ เป็นตัวแปรต้นในการกำหนดลักษณะรูปเล่มทางกายภาพ โดยความเป็นจริงการออกแบบรูปเล่มของหนังสือภาพอาจไม่มีการตีกรอบล้อมรอบความคิดแบบเจาะจง หากแต่จะมีการยืดหยุ่น เพื่อความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและปรับเปลี่ยนรูปแบบให้ลงตัวกับอุปสรรคทางด้านปัจจัยบริบทแวดล้อมในการทำงาน เช่น สภาพการตลาด ศักยภาพของระบบการพิมพ์ เนื้อเรื่อง ภาพประกอบ เป็นต้น

ขนาด (Size)

สัดส่วนของหนังสือภาพที่วัดออกมาได้เป็นตัวเลขวามีขนาด กว้าง x ยาว เท่าใด ซึ่งสามารถวัดด้วยมาตราวัด นิ้ว เซนติเมตร มิลลิเมตร โดยขนาดของหนังสือภาพแต่ละเล่มก็มีลักษณะเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่องและภาพประกอบด้วย รวมถึงหนังสือภาพอาจจะมีมากมายหลากหลายขนาด ตามแต่วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์หนังสือภาพ คือ ความสวยงาม ประโยชน์การใช้งาน ความเหมาะสมกับช่วงอายุ ความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง เป็นต้น

รูปร่าง (Shape)

ลักษณะที่แสดงเชื่อมโยงมาจากขนาดของหนังสือภาพ โดยรูปร่างของหนังสือภาพสำหรับเด็ก ก็จะมีรูปร่างเหมือนกับหนังสือเล่มชนิดอื่น คือ รูปร่างทรงสี่เหลี่ยม หากแต่ว่าเป็นสี่เหลี่ยมในรูปร่างแบบใด เช่น สี่เหลี่ยมแบบแนวนอน (Landscape format or Horizontal format) สี่เหลี่ยมแบบแนวตั้ง (Portrait format) หรือ สี่เหลี่ยมแบบจัตุรัส (Square format) สี่เหลี่ยมผืนผ้า (rectangular or rectangle format) เป็นต้น

ปกหน้า (Front Cover)

การนำเสนอประกอบที่เป็นภาพเข้ามาใช้เพื่อทำให้พื้นที่หน้ากระดาษมีความน่าสนใจยิ่งขึ้นภาพประกอบปกหน้า ต้องมีลักษณะที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็น และ ต้องสื่อสารถึงเนื้อเรื่องโดยตรง เพื่อกระตุ้นจินตนาการความคิด รวมทั้งบ่งบอกบุคลิกลักษณะของ เนื้อเรื่องให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้โดยนักสร้างสรรค์ภาพประกอบ จะออกแบบภาพประกอบปก หน้าขึ้นมาใหม่โดยเฉพาะ หรือผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจเลือกตอนที่นำเสนอที่สุดมาทำเป็น ภาพประกอบปกหน้า ซึ่งปกหน้ามี 2 ลักษณะได้แก่

1. ปกหน้าแบบปกเดี่ยว (Single-Image Covers) คือ ภาพประกอบบนพื้นที่ปกหน้าและปกหลัง ใช้พื้นที่แยกส่วนกัน แต่การสื่อสารความหมายสามารถมีความเชื่อมโยงหรือ ต่อเนื่องกันได้
2. ปกหน้าแบบปกคู่ (Dual-Image Covers) คือ ภาพประกอบบนพื้นที่ปกหน้าและปกหลังมีวิธีการออกแบบให้ภาพประกอบ เป็นภาพเดียวกันทั้งปกหน้าและปกหลัง เมื่อคว่ำหน้าปกแล้วกางออก ภาพประกอบนั้นก็มีลักษณะเป็นหน้าคู่

ปกหน้าด้านใน (Title Page)

พื้นที่ หน้ากระดาษ เมื่อเปิดปกหน้าจะอยู่ในตำแหน่งด้านขวามือก่อนเข้าสู่เนื้อเรื่อง ซึ่งพื้นที่ปกหน้าด้านในประกอบด้วย ชื่อเรื่อง ชื่อนักเขียนเรื่อง ชื่อนักสร้างสรรค์ภาพประกอบ และชื่อสำนักพิมพ์ เป็นต้น โดยภาพประกอบบนพื้นที่ปกหน้าด้านในมีหน้าที่ช่วยให้ผู้อ่านคาดเดาเรื่องราวของหนังสือภาพเล่มนั้น รวมทั้งเป็นการเชื่อมโยงเชิญชวนเข้าสู่การอ่านเนื้อเรื่อง ซึ่งลักษณะภาพประกอบของพื้นที่ปกหน้าด้านใน อาจเป็นภาพที่นำมาจากรายละเอียดของภาพประกอบภายในเนื้อเรื่อง



ภาพที่ 12 ภาพประกอบหนังสือนิทานภาพ เรื่อง เราามาแบ่งกันนะ วาดโดย สุทธาสินี สุวฒโท
ที่มา : <https://www.se-ed.com/product/เราามาแบ่งกันนะ.aspx?no=9789740665472>

การจัดทำสื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กในครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการนำเสนอเนื้อหาของนิทานที่แฝงความรู้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปสำหรับเด็ก โดยผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้รับจากการอ่านข่าวสารทางสื่อเทคโนโลยี และศึกษาข้อมูลจากประสบการณ์จริงที่ได้พบเจอด้วยตนเอง รวมถึงจากการสัมภาษณ์เด็กอายุไม่เกิน 12 ปี ในเรื่องเกี่ยวกับการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กในปัจจุบัน แล้วจึงดำเนินการคิดเนื้อหา นิทานโดยลำดับเนื้อเรื่องและเพิ่มเติมจินตนาการโดยการสร้างสรรค์ภาพประกอบเป็นการสื่อความหมายได้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป เพื่อให้เด็ก ตลอดจนคุณพ่อ คุณแม่ ผู้ปกครอง ได้เข้าใจและตระหนักถึงผลเสียของสื่อในยุคดิจิทัล ตลอดจนเป็นแนวทางให้ผู้ปกครองได้ชี้แนะเด็กให้รู้จักเลือกใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีได้ถูกต้องเหมาะสมกับวัยเด็กและเป็นประโยชน์ต่อเด็กให้มากที่สุด

บทที่ 3

วิธีการดำเนินงานวิจัย

โครงการวิจัยและสร้างสรรค์การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป ได้กำหนดรูปแบบ เนื้อหาและวิธีการในวิจัยการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพโดยมีเนื้อหาเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป ซึ่งผู้วิจัยได้หาข้อมูลจากงานวิจัยต่าง ๆ รวมถึงประสบการณ์จริง มาสร้างเป็นเนื้อหา นิทานและสร้างสรรค์ภาพประกอบเนื้อเรื่องของนิทาน โดยการสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทาน ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลโดยการบันทึกเป็นภาพถ่าย ตลอดจนการสร้างสรรค์ภาพร่างผลงาน (Sketch) เพื่อนำมาเลือกขยายเป็นภาพผลงานจริง เพื่อต้องการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์และเป็นสื่อในการสร้างความรู้ความเข้าใจทำให้เด็กในช่วงอายุไม่เกิน 12 ปี ได้เรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยมีวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพและดำเนินการวิจัย ดังนี้

3.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพ

3.1.1 ศึกษาหาข้อมูลผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็กในช่วงอายุไม่เกิน 12 ปี โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากประสบการณ์จริงที่ได้รับจากการดูแลบุตรชายวัย 4 ปี และสัมภาษณ์ พูดคุยกับเด็กที่อายุในช่วงวัยไม่เกิน 12 ปี ถึงพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป รวมถึงการอ่านข้อมูลผลเสียที่ได้รับจากหนังสือและทางสื่อเทคโนโลยี

3.1.2 ดำเนินการคิดเนื้อเรื่องของนิทานภาพ โดยเมื่อผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็ก รวมถึงข้อมูลที่มีในสื่อต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยจึงนำมาคิดเนื้อเรื่องของหนังสือนิทานภาพ เมื่อได้เนื้อเรื่องของนิทานแล้วผู้วิจัยจึงได้แปลเนื้อเรื่องนิทานภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ และดำเนินการส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาพิสูจน์อักษรต่อไป

3.1.4 เมื่อได้เนื้อเรื่องนิทานแล้วจึงนำเนื้อเรื่องของนิทานทั้งหมดมาแบ่งเป็นแต่ละหน้าและดำเนินการเพื่อสร้างภาพประกอบในแต่ละหน้าด้วยเทคนิควิธีการวาดภาพระบายสี (Painting illustration)

3.1.4 ขั้นตอนแรก ดำเนินการสร้างสรรค์ภาพร่างผลงาน (Sketch) ของภาพประกอบในแต่ละหน้าของหนังสือนิทานก่อน โดยใช้เทคนิควิธีการร่างภาพด้วยดินสอดำและปากกาสีดำ

3.1.5 เมื่อได้ภาพร่างผลงาน (Sketch) ของภาพประกอบในแต่ละหน้าแล้ว ผู้วิจัยจึงดำเนินการสร้างสรรค์ภาพประกอบในแต่ละหน้าของหนังสือนิทาน โดยใช้เทคนิควิธีการวาดแบบลายเส้น (Drawing illustration) และการวาดภาพระบายสี (Painting illustration)

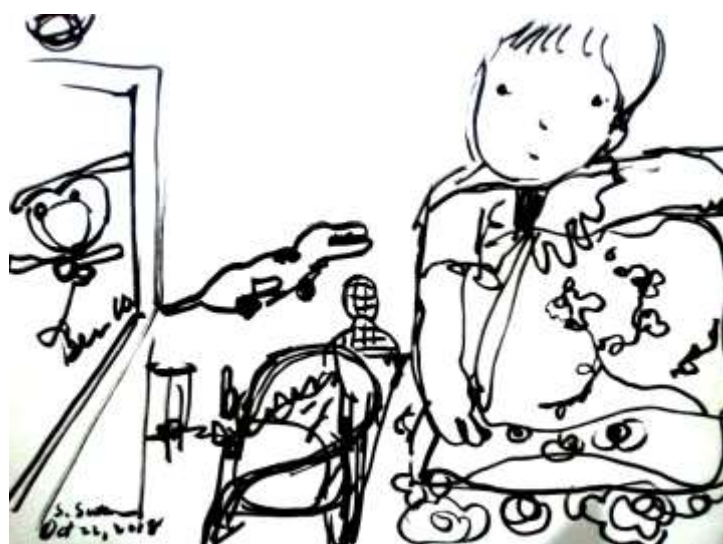
3.1.6 จากนั้นดำเนินการออกแบบรูปเล่มหนังสือนิทานภาพ โดยการจัดวางภาพประกอบนิทานและเนื้อหาของนิทานในแต่ละหน้า ใช้เทคนิควิธีการทางคอมพิวเตอร์ เพื่อจัดพิมพ์หนังสือนิทานภาพในรูปแบบ 4 สี กำหนดจำนวนพิมพ์ 200 เล่ม

จากการรวบรวมข้อมูลจริงที่ศึกษามาสร้างสรรค์ภาพผลงาน ภายใต้ขอบเขตของแนวความคิด เป็นที่มา และแนวทางในการสร้างสรรค์ถึงรูปแบบของผลงานภาพประกอบเนื้อหาของนิทาน เพื่อเป็น โครงสร้างและทิศทางการการจัดวางภาพ โดยผู้วิจัยสร้างสรรค์ภาพร่างผลงาน (Sketch) ของ ภาพประกอบในแต่ละหน้า โดยใช้วิธีการการวาดเส้นด้วยเทคนิคดินสอดำและปากกาสีดำ



ภาพที่ 13 ภาพร่างผลงาน (Sketch)

ที่มา : ผู้วิจัย

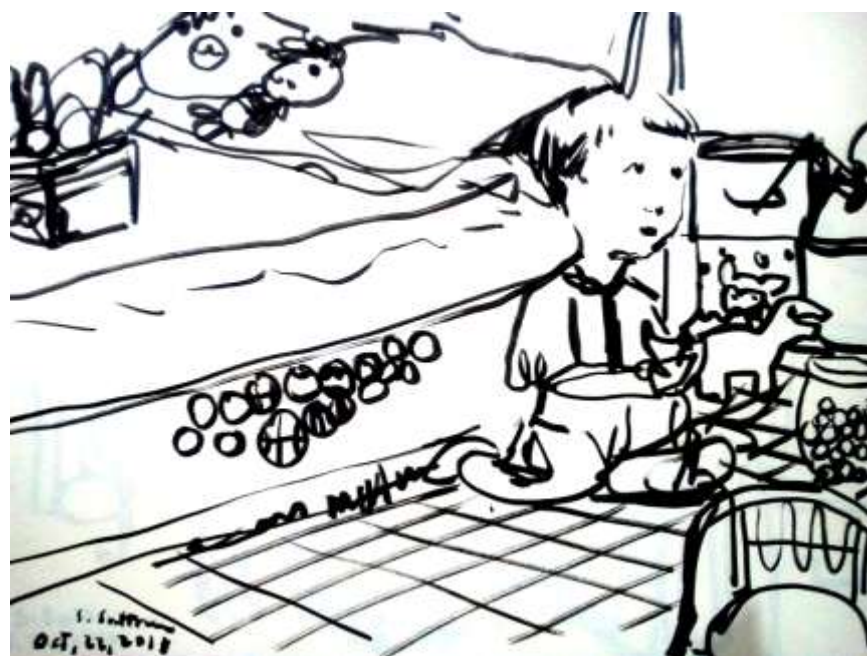


ภาพที่ 14 ภาพร่างผลงาน (Sketch)

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 15 ภาพร่างผลงาน (Sketch)
 ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 16 ภาพร่างผลงาน (Sketch)
 ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 17 ภาพร่างผลงาน (Sketch)
 ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 18 ภาพร่างผลงาน (Sketch)
 ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 19 ภาพร่างผลงาน (Sketch)

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 20 ภาพร่างผลงาน (Sketch)

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 21 ภาพร่างผลงาน (Sketch)

ที่มา : ผู้วิจัยที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 22 ภาพร่างผลงาน (Sketch)

ที่มา : ผู้วิจัย

3.2 วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ

เนื่องจากการสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทาน ผู้วิจัยใช้วัสดุอุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบใน 2 รูปแบบ คือ รูปแบบที่สร้างสรรค์ผลงานลงบนเฟรมผ้าใบ และรูปแบบที่สร้างสรรค์ผลงานลงบนกระดาษ เพื่อทดลองเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ภาพประกอบในเล่มหนังสือนิทานที่หลากหลาย

3.2.1. อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทานลงบนเฟรมผ้าใบ

- 3.2.1.1 เฟรมไม้
- 3.2.1.2 ผ้าใบแคนวาส
- 3.2.1.3 สีอะคริลิก
- 3.2.1.4 พู่กันขนาดต่าง ๆ
- 3.2.1.5 จานสี
- 3.2.1.6 กระจกใส่น้ำ
- 3.2.1.7 ผ้าเช็ดสี



ภาพที่ 23 สีสำหรับร่างภาพผลงาน
ที่มา: <http://www.blisby.com>



ภาพที่ 24 สีอะคริลิกแม่สีและสีสะท้อนแสง
ที่มา: <http://hkartandpaper.com>



ภาพที่ 25 พู่กัน
ที่มา: ผู้วิจัย

3.3.2. อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทานลงบนกระดาษ โดยมีรายละเอียดอุปกรณ์ ดังนี้

3.3.2.1. สีน้ำชนิดหลอดของ Winsor Newton Watercolor

- รายชื่อสีน้ำ 1. LEMON YELLOW 2. GAMBOGE HUE 3. CADMIUM ORANGE
4. CADMIUM RED PALE 5. CRIMSON LAKE 6. PURPLE LAKE
7. PERMANENT ROSE 2. 8. ULTRAMARINE 9. COBALT BLUE
10. CERULEAN BLUE 11. EMERALD GREEN
12. SAP GREEN 13. YELLOW OCHRE 14. BURNT SIENNA

3.3.2.2 พู่กันกลมเบอร์ 12, 8, 4,

3.3.2.3 งานสีชนิดกล่องหรือถาด

3.3.2.4 กระดาษวาดเขียน 300 แกรม ชนิดหยาบ

3.3.2.5 กระดาษรองเขียน ตัวหนีบ

3.3.2.6 ภาชนะใส่น้ำ

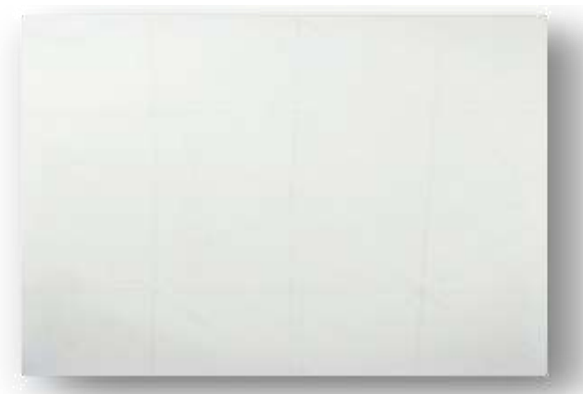
3.3.2.7 ดินสอ HB, ยางลบ, คัตเตอร์

3.3.2.8 ผ้าเช็ดพู่กัน กระดาษทิชชู

3.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานจริง

หลังจากที่ได้สร้างภาพร่างที่เหมาะสม และเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์งานแล้ว ขั้นตอนต่อไป คือ การนำเอาภาพต้นแบบมาขยายเป็นผลงานจริง

1. เตรียมอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงาน
2. กำหนดมาตราส่วนของต้นแบบให้พอดีกับขนาดของเฟรมหรือกระดาษ เพื่อใช้สำหรับขยายลงบนผลงานจริง
3. นำภาพร่างผลงาน (Sketch) ต้นแบบมาขยายลงบนเฟรม โดยใช้ดินสอสีในการร่างภาพ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญมากในการกำหนดสัดส่วนของรูปทรงต่าง ๆ ตามภาพต้นแบบ
4. หลังทำการร่างภาพต้นแบบลงบนผ้าใบเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการลงสี ขั้นตอนแรกในการลงสีโดยเริ่มลงสีในส่วนที่เป็นพื้นที่กว้าง ๆ ก่อน เพื่อกำหนดโครงสร้างโดยรวมของภาพแล้วจึงเก็บรายละเอียดขั้นตอนที่สองเพื่อการลงน้ำหนักสีในภาพเพิ่มเติม และขั้นตอนที่สามการเก็บรายละเอียด



ภาพที่ 26: ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 27: ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 28: ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 2 การลงน้ำหนักสีในภาพเพิ่มเติม ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 29: ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 3 การเก็บรายละเอียด ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 30: ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 31: ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 32: ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 33: ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 34: ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 1 การขึ้นโครงสร้างภาพโดยรวม ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 35: ขั้นตอนการลงสีขั้นตอนที่ 3 การเก็บรายละเอียด ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบ
ที่มา : ผู้วิจัย

3.4 ขั้นตอนการวิเคราะห์สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานภาพ

เด็กในปัจจุบันได้รับอิทธิพลจากสื่อเทคโนโลยีที่มีทั้งคุณและโทษ และเมื่อเด็กติดสื่อเทคโนโลยีมากเกินไป จะมีพฤติกรรมที่ไม่มีความอดทนและก้าวร้าว โดยวิธีแก้ไขอย่างหนึ่งที่จะสามารถช่วยให้เด็ก ตลอดจนผู้ปกครองให้เรียนรู้ เข้าใจถึงสิ่งที่ได้รับนั้น คือ หนังสือนิทานภาพ ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็กนั้น ผู้วิจัยจึงนำเอาข้อมูลที่ได้ศึกษามาคิดเนื้อหาของนิทาน และสร้างสรรค์ภาพประกอบ ซึ่งได้จากการนำข้อมูลเอาประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้น มาแต่งเติมจินตนาการให้ภาพนั้นมีความน่ารัก สดใส ให้ปรากฏเป็นงานภาพประกอบที่เด็กสามารถเข้าถึง เข้าใจในเรื่องราวของนิทานที่ถ่ายทอดเป็นอย่างดี ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพดังต่อไปนี้

เนื้อหานิทาน

ผู้วิจัยได้แต่งเนื้อเรื่องนิทานโดยใช้ข้อมูลที่ได้ศึกษาจากการอ่านในสื่อออนไลน์ รวมถึงข้อมูลจากประสบการณ์จริงที่มีลูกชายวัย 4 ขวบ มาประมวลเติมแต่งเนื้อหาที่สอดแทรกความรู้ความเข้าใจต่อผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป มีเนื้อหาสั้น ไม่วกวน ไม่ซับซ้อน เสนอเรื่องราวตรงไปตรงมา ขวนติดตาม เด็กและผู้ปกครองสามารถ เข้าใจและระวังการใช้สื่อดิจิทัลมากขึ้น

ภาพประกอบ

ภาพประกอบในหนังสือภาพของนิทานชุดนี้ ประกอบด้วยการสร้างสรรค์ในลักษณะภาพลายเส้นเป็นรูปแบบพื้นฐานของการเขียนภาพประกอบ ด้วยการขีดเขียนเป็น ภาพลายเส้นด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่ไม่สลับซับซ้อน ผสมผสานกับการสร้างสรรค์ภาพโดยใช้เทคนิคระบายสีช่วยเพิ่มคุณค่า ความงาม การถ่ายทอดจินตนาการ อารมณ์ โดยสีที่ใช้เช่น สีน้ำ สีอะคริลิก สีดินสอ สีเทียน สีหมึก หรือสีชนิดอื่น ๆ ผสมผสานและระบายเป็นภาพ เพื่อสื่อความหมายได้ตามความต้องการ

รูปเล่มหนังสือนิทานภาพ

รูปเล่มของหนังสือภาพสำหรับเด็ก การออกแบบรูปเล่มจะเชื่อมโยงมาจากเนื้อหาของเรื่องราวกับภาพภายในเล่ม โดยมีภาษาอักษรและภาษาภาพ เพื่อให้เกิดความสวยงาม ประโยชน์การใช้งาน ความเหมาะสมกับช่วงอายุ ความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง เป็นต้น รูปร่างของหนังสือภาพนี้จะมีรูปร่างเหมือนกับหนังสือเล่มชนิดอื่น คือ มีรูปร่างทรงสี่เหลี่ยมแบบจัตุรัส (Square format) และมีการสร้างสรรค์ภาพหน้าปกและภาพประกอบภายในเล่มที่คำนึงถึงความน่าสนใจที่สามารถดึงดูดความสนใจและต้องสื่อสารถึงเนื้อเรื่อง เพื่อกระตุ้นจินตนาการความคิด รวมทั้งบ่งบอกบุคลิกลักษณะของเนื้อเรื่องให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจได้

3.5. ขั้นตอนการวิจัยหนังสือนิทานภาพ

เมื่อผู้วิจัยสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพที่มีเนื้อหาสะท้อนถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็ก โดยตีพิมพ์ จำนวน 200 เล่ม และนำมาเผยแพร่ไปยังประชากรกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1. กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก จำนวน 50 เล่ม เพื่อหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้อัตงกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน ดังนี้

- 3.5.1. แบบของการวิจัย
- 3.5.2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.5.3. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง
- 3.5.4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5.5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5.6. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1.แบบของการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์สื่อการจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือ นิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล เพื่อศึกษาหา ประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน

3.5.2.ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ กลุ่มเด็ก หรือผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี และ ครูหรือบุคลากรในสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก

2. กลุ่มตัวอย่าง

การเก็บข้อมูลตามจำนวนของประชากรจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

กลุ่มที่ 1. กลุ่มเด็ก หรือผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี โดยผู้วิจัยได้ประชาสัมพันธ์ เผยแพร่การนำไปใช้ประโยชน์ในสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 50 คน

กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรในสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน

3.5.3. การเลือกกลุ่มตัวอย่างและแผนการเผยแพร่

ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

กลุ่มที่ 1. กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี โดยผู้วิจัยได้ประชาสัมพันธ์ เผยแพร่การนำไปใช้ประโยชน์ในสื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 50 คน มีแผนการการเผยแพร่จำนวน 50 เล่ม

กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรในสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 หน่วยงาน มีแผนการการเผยแพร่จำนวน 50 เล่ม

แผนการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง โดยการประเมินความพึงพอใจโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.5.4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถาม โดยมีวิธีในการดำเนินการ ดังนี้

4.1 สร้างแบบสอบถามในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามในระบบออนไลน์ ด้วย Google Form โดยแบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา เป็นแบบเลือกตอบ (Cheek list) จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้หนังสือนิทานภาพ ฯ ประกอบด้วย 5 ข้อ คือ 1.รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน 2. เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย 3. เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึง ผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก 4. สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่

ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดี และมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน 5. ความพึงพอใจโดยรวมผู้วิจัยได้ใช้แบบสอบถามแบบ Rating Scale 5 ระดับ ตามมาตรวัดแบบลิเคิร์ต (Likert's Scale) ในการวัดระดับความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ ฯ ซึ่งมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

5	หมายความว่า	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4		มีความพึงพอใจมาก
3		มีความพึงพอใจปานกลาง
2		มีความพึงพอใจน้อย
1		มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์ประเมินค่า วัดระดับความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ ฯ อยู่ 5 ระดับ การแปลความหมายเฉลี่ย โดยผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการของเบสท์ (Best, 1981.p. 182) ดังนี้ ระดับคะแนน 4.50 – 5.00 คะแนน หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

3.50 – 4.49	คะแนน หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
2.50 – 3.39	คะแนน หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
1.50 – 2.49	คะแนน หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1.0 – 1.49	คะแนน หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามปลายเปิดข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ ฯ

3.2. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นมา เสนอต่อที่ปรึกษาโครงการวิจัย เพื่อทำการตรวจสอบความเที่ยงตรงแก้ไขก่อนนำไปทดสอบ

3.3. นำแบบสอบถามเชิงเนื้อหา (Content Validity) ว่าตรงตามจุดมุ่งหมายการศึกษาครั้งนี้หรือไม่ แล้วนำมาปรับปรุง ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านการสร้างเครื่องมือวิจัย และด้านการศึกษา เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา พร้อมทั้งพิจารณาความถูกต้องชัดเจนของภาษาที่ใช้

3.5.5. การเก็บรวบรวมข้อมูล หลังจากที่ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวความคิด ทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาตามกรอบแนวความคิดในการวิจัย โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ประชาสัมพันธ์สอบถามถึงความสนใจแก่เด็กและผู้ปกครองตลอดจนหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อขอความอนุเคราะห์เผยแพร่หนังสือนิทานและประสานส่งแบบสอบถามเพื่อการวิจัยสื่อการเรียนรู้ ฯ นี้

2. ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามออกไปยังกลุ่มตัวอย่าง โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามด้วยตนเอง

3. เก็บรวบรวมแบบสอบถามด้วยตนเองใช้เวลา 30 วัน
4. สามารถรวบรวมแบบสอบถามที่สมบูรณ์มาจนครบ หรือรวบรวมได้ 80 %
5. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของคำตอบในแบบสอบถาม
6. จัดหมวดหมู่ของข้อมูลแบบสอบถาม เพื่อนำข้อมูลไปวิเคราะห์ทางสถิติ

3.5.6. การวิเคราะห์ข้อมูล ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน คือ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์ โดยการใช้ โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ และใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ค่าความถี่และ ค่าร้อยละ (Frequency and percentage) เพื่อใช้อธิบายข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. ค่าเฉลี่ยตัวอย่าง (Sample mean) เพื่อใช้อธิบายข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามตอนที่ 2

6.2 การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

1. การจัดทำข้อมูล (Data Processing) หรือการจัดระเบียบข้อมูลโดยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมมาเรียบเรียงแล้ว มาจัดให้เป็นระเบียบก่อนที่จะนำไปวิเคราะห์เพื่อตอบคำถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. การตรวจสอบข้อมูล ว่าข้อมูลที่ได้มามีเพียงพอหรือไม่ และสามารถตอบปัญหาการวิจัยได้หรือไม่ ถ้าได้ข้อมูลไม่ตรงกัน ก็จะต้องตรวจสอบว่าข้อมูลที่แท้จริงเป็นอย่างไร

3. เมื่อตรวจสอบข้อมูลเสร็จแล้วจะทำการรวบรวมข้อมูล ควบคู่ไปกับการวิเคราะห์ข้อมูลที่นำมาทดสอบสมมติฐานและเมื่อได้ข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์สรุปเบื้องต้นแล้ว จะดำเนินการวิเคราะห์สังเคราะห์ เชื่อมโยงข้อมูลให้มีลักษณะเป็นแนวคิดสรุปเชิงนามธรรม เพื่อใช้อธิบายปรากฏการณ์ที่ทำการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

บทที่ 4

การสร้างสรรค์ผลงานและผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานตามโครงการวิจัยและสร้างสรรค์การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป เพื่อให้เด็กและเยาวชนไทย ตลอดจนคุณพ่อ คุณแม่ ผู้ปกครอง ได้เข้าใจและตระหนักถึงผลเสียของสื่อในยุคดิจิทัล โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานหนังสือนิทานภาพ ตลอดจนการวิเคราะห์และประเมินผลหนังสือนิทาน

4.1 การสร้างสรรค์ผลงานหนังสือนิทานภาพ ดังนี้

4.1.1. ศึกษาหาข้อมูลอ้างอิงความรู้ที่เกี่ยวกับผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็ก รวมถึงได้ศึกษาจากประสบการณ์จริงจากการดูแลบุตรชายวัย 4 ปี และการสัมภาษณ์พูดคุยกับเด็กที่อายุในช่วงวัยไม่เกิน 12 ปี ถึงพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป

4.1.2. เมื่อศึกษาหาข้อมูลต่าง ๆ จึงดำเนินการคิดเนื้อเรื่องของนิทานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยนิทานเล่มนี้มีชื่อเรื่องว่า “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” มีเนื้อหาดังต่อไปนี้

“ณ บ้านหลังหนึ่งมีครอบครัวที่มีเด็กชายวัย 4 ขวบ ชื่อน้องจ๊อบ เด็กชายจ๊อบชอบดูทีวีมาก ในวันหยุดจ๊อบนั่งดูการ์ตูนทั้งวัน รวมถึงชอบขอคนในบ้านดูรายการต่าง ๆ ในแท็บเล็ต และมีมือถืออย่างเพลิดเพลิน

วันที่น้องจ๊อบไม่ได้ดูทีวี จะหงุดหงิด และแสดงอาการโมโหมาก.

แม่ปลุกจ๊อบ ในทุกเช้าวันไปโรงเรียน “จ๊อบ ตื่นได้แล้วลูก จะไปโรงเรียนสายนะครับ” จ๊อบไปโรงเรียนด้วยสีหน้าหงุดหงิด ไม่อยากไปเรียนเลย

เมื่อกลับมาจากโรงเรียน น้องจ๊อบรีบเปิดทีวีดูการ์ตูนอย่างเพลิดเพลิน โดยยังไม่อาบน้ำและไม่เปลี่ยนเสื้อผ้า

บางคืนจ๊อบฝันร้ายและตื่นขึ้นมาด้วยความกลัว

คุณแม่เห็นพฤติกรรมแสดงออกของจ๊อบ จึงเริ่มหาข้อมูลความรู้และพบว่าการใช้ทีวีมากเกินไปและมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล มากเกินกว่าวันละ 2 ชั่วโมง จะทำให้เด็กอายุตั้งแต่ 2 – 5 ขวบ เกิดพฤติกรรมไม่มีความอดทน ขี้เกียจ และก้าวร้าว

คุณแม่จึงได้บอกทุกคนในบ้านให้หยุดตามใจ และหากิจกรรมต่าง ๆ ให้จ๊อบทำมากขึ้น จะช่วยลดพฤติกรรมการดูทีวี และการใช้สื่อดิจิทัลให้น้อยลงได้

คุณพ่อจึงชวนจ๊อบเล่นกีฬา รวมถึงเล่นต่อบล็อกไม้ และของเล่นที่ชอบ

คุณแม่ให้จ๊อบช่วยงานบ้านที่พอทำได้

คุณป้าชวนจ๊อบปลูกต้นไม้ ดอกไม้

คุณยายเล่านิทานให้จ๊อบฟัง

เมื่อน้องจ๊อบอยู่กับสื่อดิจิทัลน้อยลง ทำให้จ๊อบอารมณ์ดีขึ้น ไม่หงุดหงิด และโมโหง่ายอีกแล้ว”

เมื่อได้เนื้อเรื่องนิทาน ผู้วิจัยได้แปลภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อต้องการให้เด็กได้เรียนรู้ 2 ภาษา และนำเนื้อหาของนิทานส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาเพื่อทำการพิสูจน์อักษรภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เพื่อความถูกต้องของการผลิตหนังสือ

4.1.3. ดำเนินการแบ่งเนื้อหาของนิทานในแต่ละหน้า และนำมาสร้างสรรค์ ภาพประกอบโดยใช้เทคนิควิธีการวาดภาพระบายสี (Painting illustration) ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลจาก ภาพถ่ายที่ถ่ายจากเหตุการณ์จริง มาผสมผสานกับจินตนาการและสร้างสรรค์เป็นภาพประกอบนิทาน

4.1.3.1 การแบ่งเนื้อหาในแต่ละหน้าของหนังสือนิทาน มีข้อความระบุ ดังนี้ ส่วนปกหน้า

หนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ)

น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ Job is no longer addicted to TV

เพื่อให้เด็กและเยาวชนไทย ตลอดจนผู้ปกครอง เข้าใจและตระหนักถึงผลเสียของ

สื่อในยุคดิจิทัล

หน้าที่ 1-2

ณ บ้านหลังหนึ่งมีครอบครัวที่มีเด็กชายวัย 4 ขวบ ชื่อน้องจ๊อบ เด็กชายจ๊อบชอบดูทีวีมาก.
In a house of one family, there is a 4-year-old boy named Job. He likes to watch TV very much

หน้าที่ 3-4

ในวันหยุดจ๊อบนั่งดูการ์ตูนทั้งวัน รวมถึงชอบขอคนในบ้านดูรายการต่าง ๆ ในแท็บเล็ต และมือถือ อย่างเพลิดเพลิน

On a weekend, Job spends his whole day watching cartoons and also asks other people in the house if he can watch other content on their laptops and mobile phones.

หน้าที่ 5-6

วันที่น้องจ๊อบไม่ได้ดูทีวี จะหงุดหงิด และแสดงอาการโมโหมาก.

แม่ปลุกจ๊อบ ในทุกเช้าวันไปโรงเรียน “จ๊อบ ตื่นได้แล้วลูก จะไปโรงเรียนสายนะครับ”

จ๊อบไปโรงเรียนด้วยสีหน้าหงุดหงิด ไม่อยากไปเรียนเลย

Whenever he cannot watch TV, he becomes irritated and shows his bad temper.

His mother wakes him up for school in the morning. "Job, wake up. You will be late for school"

Job goes to school with his moody face as he doesn't want to go.

หน้าที่ 7-8

เมื่อกลับมาจากโรงเรียน น้องจ๊อบรีบเปิดทีวีดูการ์ตูนอย่างเพลิดเพลิน โดยยังไม่อาบน้ำและไม่เปลี่ยนเสื้อผ้า

When he is back from school, he rushes to turn on TV and enjoys watching cartoons without taking a bath or changing his clothes first.

หน้าที่ 9-10

บางครั้งจ๊อบฝันร้ายและตื่นขึ้นมาด้วยความกลัว

Sometimes, he has a nightmare and wakes up scared.

หน้าที่ 11-12

คุณแม่เห็นพฤติกรรมการแสดงออกของจ๊อบ จึงเริ่มหาข้อมูลความรู้และพบว่าการที่เด็กดูทีวีและมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล มากเกินกว่าวันละ 2 ชั่วโมง จะทำให้เด็กอายุตั้งแต่ 2 – 5 ขวบ เกิดพฤติกรรมไม่มีความอดทน ขี้เกียจ และก้าวร้าว

คุณแม่จึงได้บอกทุกคนในบ้านให้หยุดตามใจ และหากิจกรรมต่าง ๆ ให้จ๊อบทำมากขึ้น จะช่วยลดพฤติกรรมการดูทีวี และการใช้สื่อดิจิทัลให้น้อยลงได้

His mother saw his behavior and started searching for information. She discovered that if children watch TV and use digital media for more than 2 hours per day it will make them, from the age of 2 - 5 years, impatient, lazy and aggressive.

His mother then told everybody in the house to stop pleasing him and offer other activities in order to reduce his TV and digital media activities.

หน้าที่ 13-14

คุณพ่อจูงจ๊อบเล่นกีฬา รวมถึงเล่นต่อบล็อกไม้ และของเล่นที่ชอบ

His father persuades him to play sports, wooden blocks, and with his other favorite toys.

หน้าที่ 15-16

คุณแม่ให้จ๊อบช่วยงานบ้านที่พอทำได้

His mother lets him help doing house work.

หน้าที่ 17-18

คุณป้าชวนจ๊อบปลูกต้นไม้ ดอกไม้

His aunt persuades him to help planting trees and flowers.

หน้าที่ 19-20

คุณยายเล่านิทานให้จ๊อบฟัง

His grandmother tells him good fairy tales.

หน้าที่ 21-22

เมื่อน้องจ๊อบอยู่กับสื่อดิจิทัลน้อยลง ทำให้จ๊อบอารมณ์ดีขึ้น ไม่หงุดหงิด และโมโหง่ายอีกแล้ว

Now he is in a less digital media environment, he is in a better mood, less irritable, and has a better temper.

หน้า 23-24 ข้อมูลความรู้

หนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ภาษาไทย-ภาษาอังกฤษ) เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” เป็นสื่อการเรียนรู้ จากโครงการวิจัยและสร้างสรรค์การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทย ประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป เพื่อให้เด็กและเยาวชนไทย ตลอดจนคุณพ่อ คุณแม่ ผู้ปกครอง ได้เข้าใจและตระหนักถึงผลเสียของสื่อในยุคดิจิทัล

ถ้าหากปราศจากการตระหนักรู้ และการชี้แนะจากผู้ปกครอง เพื่อช่วยแนะนำให้ เด็ก ๆ รู้จักการใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมแล้ว ก็จะทำให้เกิดปัญหาอันอาจมีผลเสียต่อภาคสังคมต่อไป คือ จะเกิดปัญหากระทบต่อทั้งกายภาพด้านสุขภาพและสมอง ถ้าหากเด็กและเยาวชนหมกมุ่นกับการใช้สื่อดิจิทัลในแต่ ละวันมากเกินไป จะทำให้ไม่มีเวลาในการออกกำลังกาย ตลอดจนการเข้าร่วมกิจกรรมสันทนาการด้านต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็กอย่างแท้จริง และที่สำคัญจะบั่นทอนและทำให้ความสามารถในการใช้ สมองเพื่อความคิดและจดจำได้น้อยลง ตลอดจนสติปัญญาที่ใช้ในการตัดสินใจจะด้อยประสิทธิภาพลงเช่นกัน อีกทั้งอารมณ์และจิตใจที่ทำให้พฤติกรรมของเด็กเปลี่ยนแปลงไป

เด็กที่อยู่กับสื่อดิจิทัลเกินวันละ 2 ชั่วโมง มักเกิดอาการกระวนกระวาย หงุดหงิดง่าย เบื่อ ง่าย มีพฤติกรรมชอบเลียนแบบ ก้าวร้าว ขาดความอดทน ดังนั้นผู้ปกครองควรใกล้ชิดเด็ก เอาใจใส่แนะนำ ให้เด็กได้เลือกสรรรายการและกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อเด็ก

ทีวีเป็นสื่อดิจิทัลที่ผู้ปกครองอาจละเลยถึงพิษภัยที่เด็กจะได้รับถ้าดูมากเกินไป ทีวีใน ปัจจุบันเป็นสื่อดิจิทัลอย่างหนึ่งที่เด็กเล็กชอบมากเพราะมีช่องที่มีการ์ตูนและสามารถดูได้ทั้งวัน เมื่อปล่อยให้ เด็กอยู่กับทีวี เด็กก็จะติด และสิ่งเหล่านี้จะดึงจินตนาการของเด็กหายไป จากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยซึ่งเป็นบุคคลหนึ่งที่มีลูกอายุ 4 ปี ซึ่งไม่ได้ศึกษาข้อเสียที่เกิดขึ้นกับเด็กในการดูทีวีหรือการดูสื่อดิจิทัลมากเกินไป จนทำให้ลูกมีพฤติกรรมหงุดหงิดง่าย จากข้อความของผู้ช่วยศาสตราจารย์ พญ.อัจฉรีย์ อินทุโสมา นักศึกษาโครงการปริญญาเอกกาญจนาภิเษก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ซึ่งทำวิจัยเรื่อง “ผลของการดูโทรทัศน์กับพัฒนาการทางภาษาและสมรรถนะทางสังคมและอารมณ์ของเด็กวัยทารกและวัย เตาะแตะ” พบว่า การให้เด็กวัย 1-3 ขวบดูทีวีอาจเสี่ยงต่อพัฒนาการล่าช้าทางด้านภาษา สังคม อารมณ์ ของเด็ก โดยต้องดูในเวลาที่เหมาะสม คือ 30 นาทีถึง 2 ชั่วโมง และควรเป็นรายการที่เป็นประโยชน์ คือ รายการสำหรับเด็ก และสารคดี ซึ่งผลวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยติดตามเด็กที่ใหญ่ที่สุดโครงการ หนึ่งที่มีอยู่ในประเทศไทย

เอกสารอ้างอิง

sopha2017.wordpress.com. (2559). สื่อดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://sopha2017.wordpress.com/2017/11/07/2017/11/07/สื่อดิจิทัล/> www.pobpad.com. ดูทีวี ส่งผลเสียต่อเด็กหรือไม่ ดูแลดูอย่างไรดี ? . สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://www.pobpad.com/ดูทีวี-ส่งผลเสียต่อเด็ก> ปกหลัง

หนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” เพื่อให้เด็กและเยาวชนไทย ตลอดจนผู้ปกครอง เข้าใจและตระหนักถึงผลเสียของสื่อในยุคดิจิทัล A story book title "Job is no longer addicted to TV"

For children and parents to understand and realise the bad consequences of too much media in a digital.

4.1.4. ดำเนินการออกแบบรูปเล่มหนังสือนิทานภาพ โดยใช้เทคนิควิธีการทางคอมพิวเตอร์ จัดวางภาพประกอบนิทานและเนื้อหาของนิทานในแต่ละหน้า โดยจัดวางภาพประกอบให้สัดส่วนของภาพมากกว่าตัวหนังสือ คือ มีภาพอยู่ประมาณร้อยละเจ็ดสิบถึงแปดสิบของหน้ากระดาษ การวาดภาพเต็มหน้าคู่ หรือเล่าเหตุการณ์เดียวในหน้าคู่ เพื่อจัดพิมพ์หนังสือนิทานภาพในรูปแบบ ขนาดรูปเล่ม 23.5x23.5 ซม. 28 หน้ารวมปก กระดาษอาร์ตการ์ด 310 แกรม พิมพ์ 4 สี เคลือบ PVC ใส เนื้อในกระดาษอาร์ตด้าน 160 แกรม พิมพ์ 4 สี ทั้งเล่ม เย็บมุงหลังคา จำนวนพิมพ์ 200 เล่ม

4.1.5. เมื่อได้หนังสือนิทานภาพที่มีเนื้อหาสะท้อนถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็ก จึงนำเผยแพร่หนังสือ ฯ พร้อมแนบแบบประเมินความพึงพอใจ ไปยังบุคคล ครอบครัว ที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี รวมถึงโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก พร้อมนำผลจากแบบประเมินมาวิเคราะห์ประเมินผล ในการประเมินความพึงพอใจ/ความคิดเห็นของเด็กที่มีต่อนิทานภาพจากนั้นสรุปผลการวิจัยเป็นเอกสาร

หนังสือนิทานภาพ “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” มีภาพประกอบและลักษณะการจัดวางรูปเล่ม ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 36: หน้าปกหนังสือนิทานภาพ เรื่อง น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ
ที่มา : ผู้วิจัย

“น้องจ๊อบไม่ติดหัวแล้วครับ”

เรื่องและภาพ : สุทธาสินี สุวฒโท

จัดพิมพ์โดย : สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

พิมพ์ครั้งที่ : 1

เดือนและปี พ.ศ. ที่จัดพิมพ์ : กันยายน พ.ศ.2562

ISBN: 978-616-543-612-0

พิมพ์ที่ : บริษัท พิล สไตล์ จำกัด โทร. 081-822-8130

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ยุพา ประเสริฐยิ่ง

วิสารักษ์ สุวฒโท

อัจฉรา พิมพ์สกุล

กมลรส ชัยศรี

นิธิวิทย์ สุรวีทย์ชัย

พิสุจน์อักษรภาษาไทย

แปลคำภาษาอังกฤษ

พิสุจน์อักษรภาษาอังกฤษ

ศิลปกรรมจัดวางรูปเล่ม

ผู้ช่วยออกแบบและถ่ายภาพ

ภาพที่ 37: ด้านในหลังปกหน้าแสดงรายละเอียดของหนังสือ
ที่มา : ผู้วิจัย

หนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ)
 เพื่อให้เด็กและเยาวชนไทย ตลอดจนผู้ปกครอง เข้าใจและตระหนักถึงผลเสียของสื่อในมุขตลก

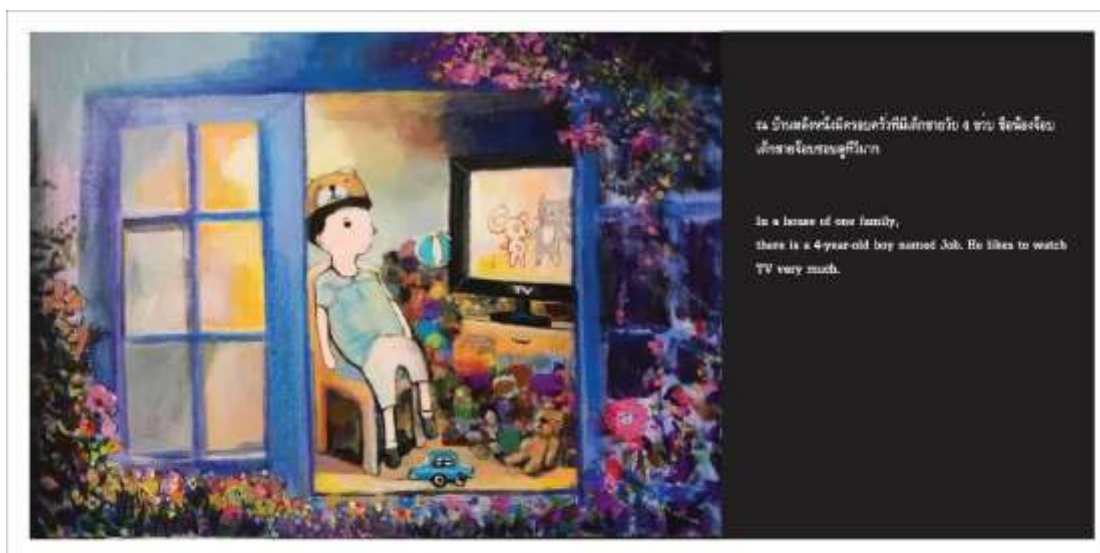
“ น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ ”

Job is no longer addicted to TV



ภาพที่ 38: หน้ารองปก

ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 39: หน้าที่ 1-2 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 40: รายละเอียดภาพ หน้าที 1-2 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 41: หน้าที่ 3-4 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 42: รายละเอียดภาพ หน้าที่ 3-4 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 43: หน้า 5-6 ของหนังสือนิทาน
 ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 44: รายละเอียดภาพ หน้า 5-6 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



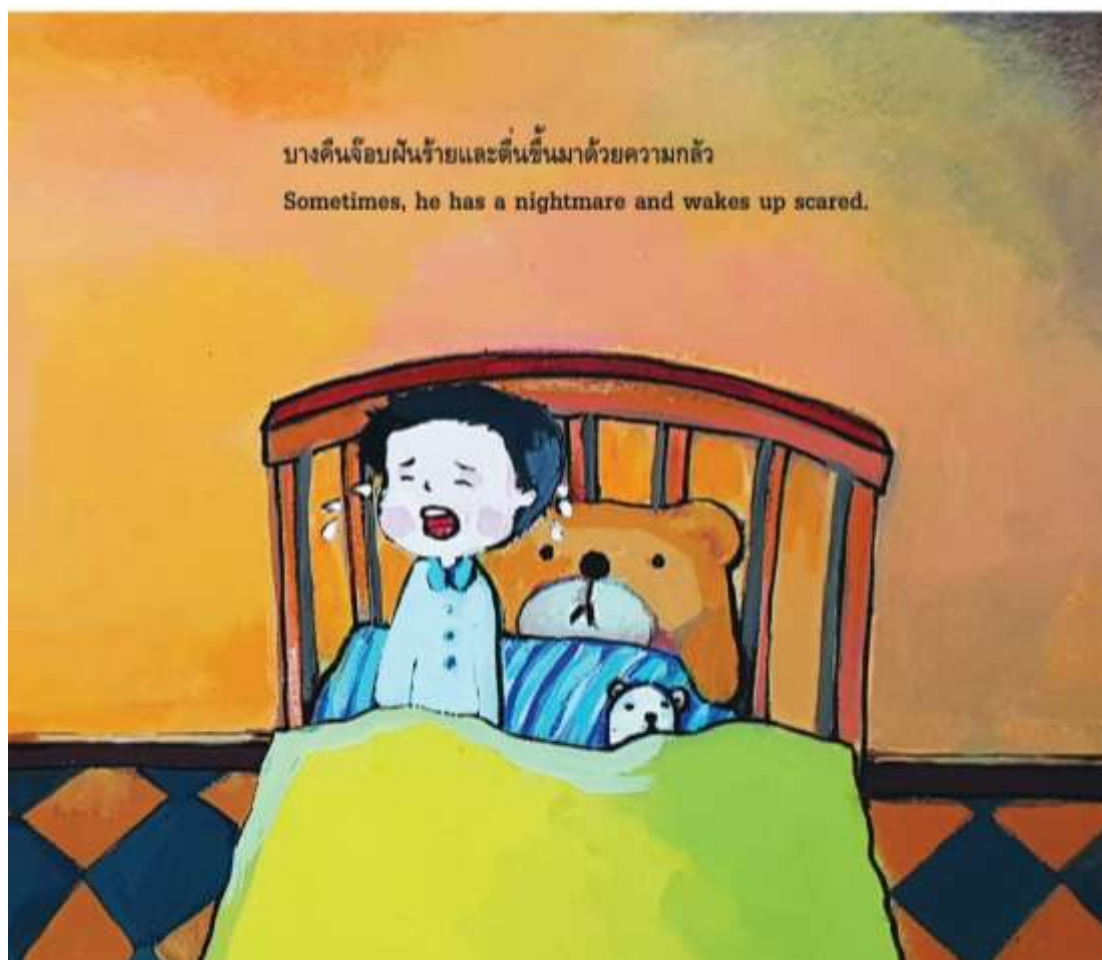
ภาพที่ 45: หน้าที่ 7-8 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



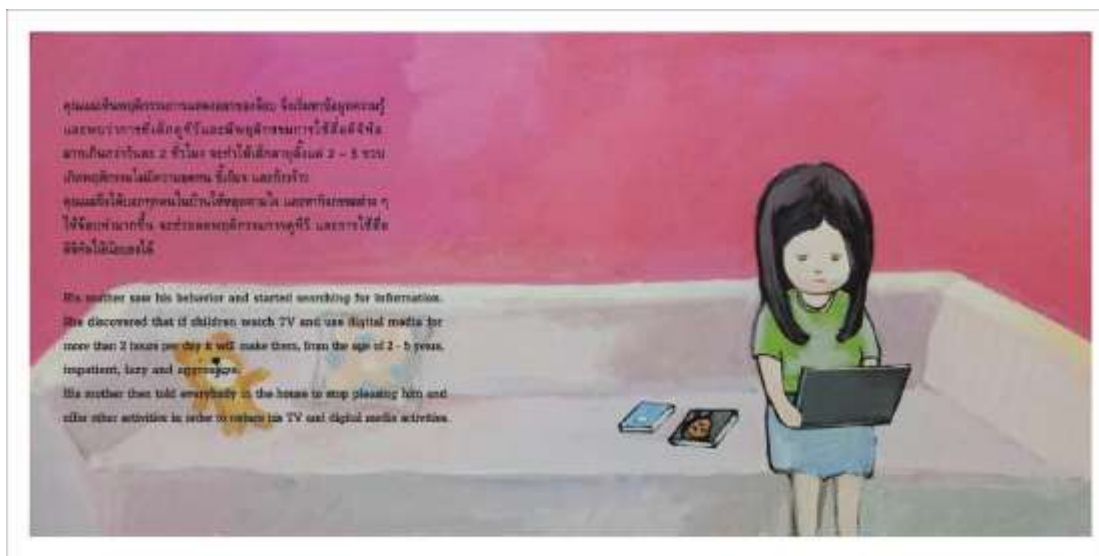
ภาพที่ 46: รายละเอียดภาพ หน้าที่ 7-8 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 47: หน้าที่ 9-10 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 48: รายละเอียดภาพ หน้าที่ 9-10 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 49: หน้าที่ 11-12 ของหนังสือนิทาน
 ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 50: รายละเอียดภาพ หน้า 11-12 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 51: หน้าที่ 13-14 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 52: รายละเอียดภาพ หน้าที่ 13-14 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 53: หน้าที่ 15-16 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 54: รายละเอียดภาพ หน้าที่ 15-16 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 55: หน้าที่ 17-18 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 56: รายละเอียดภาพ หน้าที่ 17-18 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย



ภาพที่ 57: หน้าที่ 19-20 ของหนังสือนิทาน
ที่มา : ผู้วิจัย

หนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ภาษาไทย-ภาษาอังกฤษ) เรื่อง “น้องจ้อยไม่ติดทีวีแล้วครับ” เป็นสื่อการเรียนรู้ จากโครงการวิจัยและสร้างสรรค์การจัดทำสื่อการเรียนรู้ สำหรับเด็ก และเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้แบบเสียงจากการใช้สื่อดิจิทัลมากขึ้นไป เพื่อให้ได้เด็กและเยาวชนไทย ตลอดจนคุณพ่อ คุณแม่ ผู้ปกครอง ได้เข้าใจ และตระหนักถึงผลเสียของสื่อในชุดดิจิทัล

ถ้าหากปราศจากการตระหนักรู้ และการชี้แนะจากผู้ปกครอง เพื่อช่วยแนะนำให้เด็ก ๆ ผู้จัดการใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมแล้ว ก็จะทำให้เกิดปัญหาอันอาจมีผลเสีย ต่อภาคสังคมต่อไป คือ จะเกิดปัญหากระทบต่อทั้งสภาพด้านสุขภาพและสมอง ถ้าหากเด็กและเยาวชนหมกมุ่นกับการใช้สื่อดิจิทัลในแต่ล่ะวันมากเกินไป จะทำให้ไม่มีเวลา ในการออกกำลังกาย ตลอดจนการเข้าร่วมกิจกรรมด้านต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการของเด็กอย่างแท้จริง และที่สำคัญจะบั่นทอนและทำให้ความสามารถ ในการใช้สมองเพื่อการคิดและจดจำได้น้อยลง ตลอดจนสติปัญญาที่ใช้ในการตัดสินใจจะด้อยประสิทธิภาพลงเช่นกัน อีกทั้งอารมณ์และจิตใจจะทำให้พฤติกรรมของเด็ก เปลี่ยนแปลงไป

เด็กที่อยู่กับสื่อดิจิทัลเกินวันละ 2 ชั่วโมง มักเกิดอาการกระวนกระวาย หงุดหงิดง่าย เบื่อง่าย มีพฤติกรรมชอบเลียนแบบ ก้าวร้าว ขาดความอดทน ดังนั้นผู้ปกครอง ควรใกล้ชิดเด็ก เอาใจใส่และนำไปให้เด็กได้เลือกสรรรายการและกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อเด็ก

ทีวีเป็นสื่อดิจิทัลที่ผู้ปกครองอาจจะเคยถึงพิงภัยที่เด็กจะได้รับดูมากเกินไป ทีวีในปัจจุบันเป็นสื่อดิจิทัลอย่างหนึ่งที่เด็กชื่นชอบมากเพราะมีช่องที่มีการ์ตูนและสามารถดูได้ ทั้งวัน เมื่อปล่อยให้เด็กอยู่กับทีวี เด็กก็จะติด และยิ่งหลังนี้จะถึงจินตนาการของเด็กหายไป จากประสบการณ์ตรงของผู้วิจัยซึ่งเป็นบุคคลหนึ่งที่มีลูกอายุ 4 ปี ซึ่งไม่ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเด็กขึ้น กับเด็กในการดูทีวีหรือการดูสื่อดิจิทัลมากเกินไป จนทำให้ลูกมีพฤติกรรมหงุดหงิดง่าย จากข้อความของผู้ช่วยศาสตราจารย์ พญ.อังฉวีชัย อินทุโสมหา นักศึกษาโครงการปริญญาเอก กายจนานันท์ภส สำหรับงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ชื่อทำวิจัยเรื่อง “ผลของการอยู่โทรทัศน์กับพัฒนาการทางภาษาและสมรรถนะทางสังคมและอารมณ์ของเด็กรับชมและวัยเตาะแตะ” พบว่า การได้ดูทีวี 1-3 ชั่วโมงต่อวันจะส่งผลต่อการทำอาหารต่างภาษา สังคม อารมณ์ ของเด็ก โดยต้องดูในเวลาที่เหมาะสม คือ 30 นาทีถึง 2 ชั่วโมง และควรเป็นรายการที่เป็น ประโยชน์ คือ รายการสำหรับเด็ก และสารคดี ซึ่งผลวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยติดตามเด็กที่ใหญ่ที่สุดโครงการหนึ่งที่มีอยู่ในประเทศไทย



เอกสาร อ่างฉวี

sopha2017.wordpress.com. (2559). สื่อดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561,

จาก <https://sopha2017.wordpress.com/2017/11/07/2017/11/07/สื่อดิจิทัล/>

www.pobpad.com. ดูทีวี ส่งผลเสียต่อเด็กหรือไม่ ดูและดูอย่างไรดี 7. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561,

จาก <https://www.pobpad.com/ดูทีวี-ส่งผลเสียต่อเด็ก>



ภาพที่ 58: หน้าที่ 21ของหนังสือนิทาน

ที่มา : ผู้วิจัย

เป็นผู้เขียนเรื่องและวาดภาพ**นางสาว สุทธาสินี สุขุมโต****Miss Sutthasinee Suwuttho**

วันเดือน ปี เกิด: 30 เมษายน 2520 - อายุ 42 ปี

โทรศัพท์ 02-882 7619 โทรศัพท์มือถือ 095-4877 916

E-mail suoi_donut@y@hotmail.com

ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ประจำคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

**ประวัติการศึกษา**

ปริญญาตรี สาขา ภาพพิมพ์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีที่สำเร็จการศึกษา 2541

ปริญญาโท สาขา จิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีที่สำเร็จการศึกษา 2546

ทำวิทยานิพนธ์ บ้านสี่มุมที่สะท้อนสังคมไว้ถึงทวงรัก ความอบอุ่น

รางวัลที่เคยได้รับ (ด้านงานวิจัย / การสร้างสรรค์งาน)

ผลงานสร้างสรรค์ที่ได้รับคัดเลือกเข้าร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมระดับชาติและนานาชาติ ตั้งแต่ ปี พ.ศ.2547 ถึง ปัจจุบัน และได้รับรางวัลทางศิลปะทั้งในระดับหน่วยงานและระดับประเทศ ดังนี้

ปี พ.ศ.2546 : ได้รับรางวัลชนะเลิศภาพประกวดศิลปกรรมเยาวชนโลก ครั้งที่ 5 จังหวัด ณ พิพิธภัณฑ์สยามแห่งชาติอยุธยา กรุงเทพฯ**ปี พ.ศ.2549** : ได้รับรางวัล Gold Prize ในภาพประกวด Oshana International Handmade Picture Book 2006**ปี พ.ศ.2552** : ได้รับรางวัลชนะเลิศผลงานวิจัยดีเด่น ประจำปี 2552 ด้านสิ่งแวดล้อม สาขาศึกษาจากสำนักบริหารส่วนราชการวิจัยและพัฒนา (วช) และจัดพิมพ์เผยแพร่ผลงานเรื่อง "การสังเกตเมืองโบราณ 9 กิจกรรม"**ปี พ.ศ.2549,2552,2556,2557** : ได้รับรางวัล Selects Award การประกวด "The China-Asian Youth Artwork Creativity Contest" 2009 ณ เมือง Nanjing ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน**ปี พ.ศ.2559** : ได้รับรางวัล บุคคลผู้ทำคุณประโยชน์ต่อสังคมและมหาชน ประจำปี พ.ศ.2559 โดยกรมกิจการเด็กและเยาวชน**ปี พ.ศ.2561** : รางวัลนักสิ่งแวดล้อมดีเด่น ประจำปี 2560 เนื่องในวันสิ่งแวดล้อม**ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่เผยแพร่****ปี พ.ศ.2552** : หนังสือวิชาการเรื่อง "รวมแม่กับลูก" ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม หนังสือเผยแพร่โดยบริษัทนามะนิมิโปรดส์**ปี พ.ศ.2553** : หนังสือวิชาการภาพ Pop Up ปรากฏการณ์มหัศจรรย์คุณธรรม จริยธรรม เรื่อง "วิถีคือชื่อของหัวใจ" พร้อมอีกสองฉบับและจัดนิทรรศการหุ่นจัด (พิมพ์ครั้งที่ 1)**ปี พ.ศ.2554** : หนังสือคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 1)**ปี พ.ศ.2555** : หนังสือคู่มือส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะด้านทอจากเศษกระดาษ (พิมพ์ครั้งที่ 1)**ปี พ.ศ.2557** : เผยแพร่หนังสือวิชาการเรื่อง "ปรากฏการณ์คุณธรรม เรื่องสองวัยเรียนรู้ความดี"**ปี พ.ศ.2561** : เผยแพร่หนังสือคู่มือสำหรับ "ก้าวแรกสู่คุณธรรมและภาพเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ ดนตรีคุณธรรมคุณ โดย สำนักบริหารส่วนราชการวิจัยและพัฒนา (วช)

ภาพที่ 59: หน้า 22 ของหนังสือนิทาน

ที่มา : ผู้วิจัย

หนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) เรื่อง "น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ"
 เพื่อให้เด็กและเยาวชนไทย ตลอดจนผู้ปกครอง เข้าใจและตระหนักถึงผลเสียของสื่อในยุคดิจิทัล

A story book title "Job is no longer addicted to TV"

For children and parents to understand and realise the bad consequences of too much media in a digital.



บางครั้งจ๊อบฝันร้ายและตื่นขึ้นมาด้วยความกลัว

Sometimes, he has a nightmare and wakes up scared.

หนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) เรื่อง "น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ"
 จัดพิมพ์โดย : สถาบันวิจัยสังคมเชียงใหม่ และคณะกรรมการการศึกษาระดับชาติ (ทช.)
 โทรศัพท์ : 05324 5100 หรือ 0532 81133
 ปีที่พิมพ์ : พ.ศ. 2552
 จำนวนเล่มที่ 209 เล่ม

ขอขอบคุณ
 คณะกรรมการการศึกษาระดับชาติ (ทช.)
 สถาบันวิจัยสังคมเชียงใหม่ คณะกรรมการการศึกษาระดับชาติ
 คณะศิลปวิจิตร สถาบันวิจัยสังคมเชียงใหม่
 ฝ่ายวิจัยและเผยแพร่งาน สถาบันวิจัยสังคมเชียงใหม่

ภาพที่ 60: ปกหลังของหนังสือนิทาน

ที่มา : ผู้วิจัย

4.2 การเผยแพร่ผลงานในรูปแบบหนังสือ

การเผยแพร่ผลงานในรูปแบบหนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” ไปยังกลุ่มเด็กและผู้ปกครอง และครูหรือบุคลากรในสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบเด็ก การศึกษาวิจัยดังกล่าวเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล เพื่อศึกษาหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามขั้นตอน

โดยการเผยแพร่ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 กลุ่ม ในการเก็บข้อมูล การประเมินความพึงพอใจโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจตามจำนวนของประชากรจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

กลุ่มที่ 1. เด็กและผู้ปกครองที่สนใจหนังสือนิทาน โดยผู้วิจัยได้ประชาสัมพันธ์เผยแพร่การนำไปใช้ประโยชน์ในสื่อสังคมออนไลน์ จำนวนการเผยแพร่ 50 เล่ม

กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรในสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปี จำนวนการเผยแพร่ 50 เล่ม

4.3 การวิเคราะห์และประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ โดยการสร้างแบบสอบถามในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามในระบบออนไลน์ ด้วย Google Form แบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา เป็นแบบเลือกตอบ (Cheek list) จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้หนังสือนิทานภาพ ประกอบด้วย 5 ข้อ คือ 1.รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน 2. เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย 3. เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก 4. สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน 5. ความพึงพอใจโดยรวม

ตอนที่ 3 เป็นข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินงานโครงการ ฯ ผู้วิจัยได้ดำเนินการค้นหาข้อมูลและผลกระทบจากผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก นำข้อมูลที่ได้มาแต่งเนื้อเรื่องนิทาน เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” และสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทาน ตลอดจนดำเนินการออกแบบรูปเล่มหนังสือนิทานภาพ โดยใช้เทคนิควิธีการทางคอมพิวเตอร์ จัดวางภาพประกอบนิทานและเนื้อหาของนิทานในแต่ละหน้า โดยจัดวางภาพประกอบให้สัดส่วนของภาพมากกว่าตัวหนังสือ คือ มีภาพอยู่ประมาณร้อยละเจ็ดสิบถึงแปดสิบของหน้ากระดาษ การวาดภาพเต็มหน้าคู่ หรือเล่าเหตุการณ์เดียวในหน้าคู่ เพื่อจัดพิมพ์หนังสือนิทานภาพในรูปแบบ ขนาดรูปเล่ม 23.5x23.5 ซม. จำนวน 28 หน้ารวมปก

หน้าปกใช้กระดาษอาร์ตการ์ด 310 แกรม พิมพ์ 4 สี เคลือบ PVC ใส เนื้อในกระดาษอาร์ตด้าน 160 แกรม พิมพ์ 4 สี ทั้งเล่ม เย็บมุงหลังคา จำนวนพิมพ์ 200 เล่ม

เมื่อตีพิมพ์หนังสือนิทาน จำนวนพิมพ์ 200 เล่ม ผู้วิจัยได้เผยแพร่หนังสือนิทานจำนวน 100 เล่ม ในกลุ่มเป้าหมาย 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่สนใจหนังสือนิทาน โดยผู้วิจัยได้ประชาสัมพันธ์เผยแพร่การนำไปใช้ประโยชน์ในสื่อสังคมออนไลน์ จำนวนการเผยแพร่ 50 เล่ม

กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรในสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่ดูแลรับผิดชอบเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปี จำนวนการเผยแพร่ 50 เล่ม

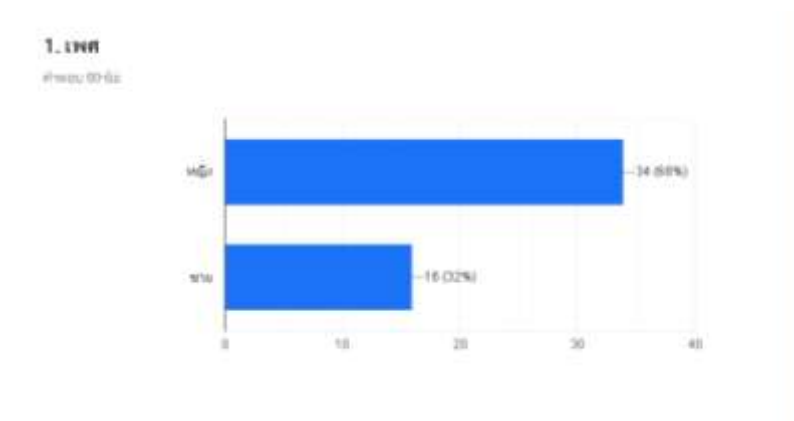
4.4 การประเมินผลความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานภาพ

4.4.1 กลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่สนใจหนังสือนิทาน จำนวน 50 คน มีการประเมินผลโดยอาศัยเครื่องมือการวิจัย ประมวลผลแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของกับประชากรกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มผู้ปกครองและครอบครัวที่สนใจหนังสือนิทาน จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการประเมินผลทาง <https://docs.google.com/forms> ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของผู้กรอกแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม เพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	16	32.00
หญิง	34	68.00
รวม	50	100.00



ภาพที่ 61: การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (เพศ)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

เป็นหญิง 34 คน ชาย 16 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

ที่มา: [https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhInkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-](https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhInkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR09ZKIL9nss5dZCL2uYY7732zfoj_tXiRk7_BsfHaDLb-_2jgvOv-naLg#responses)

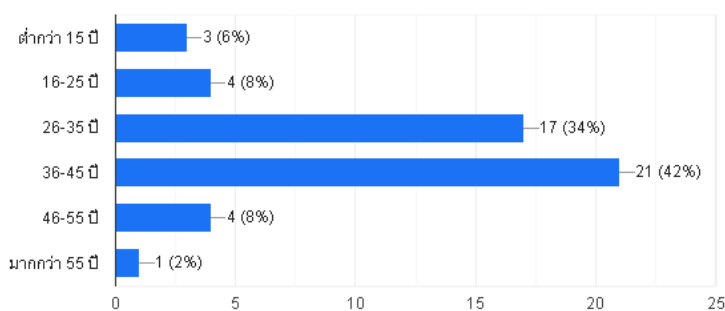
[3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR09ZKIL9nss5dZCL2uYY7732zfoj_tXiRk7_BsfHaDLb-_2jgvOv-naLg#responses](https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhInkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR09ZKIL9nss5dZCL2uYY7732zfoj_tXiRk7_BsfHaDLb-_2jgvOv-naLg#responses)

ตารางที่ 4.4.2 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม อายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15 ปี	3	6.00
16-25 ปี	4	8.00
26-35 ปี	17	34.00
36-45 ปี	21	42.00
46-55 ปี	4	8.00
มากกว่า 55 ปี	1	2.00
รวม	50	100.00

2. อายุ

คำตอบ 50 ข้อ



ภาพที่ 62: การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (อายุ)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

อายุต่ำกว่า 15 ปี จำนวน 3 คน, อายุ 16-25 ปี จำนวน 4 คน, อายุ 26-35 ปี จำนวน 17 คน,
อายุ 36-45 ปี จำนวน 21 คน, อายุ 46-55 ปี จำนวน 4 คน, อายุ 55 ปีขึ้นไป จำนวน 1 คน

จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

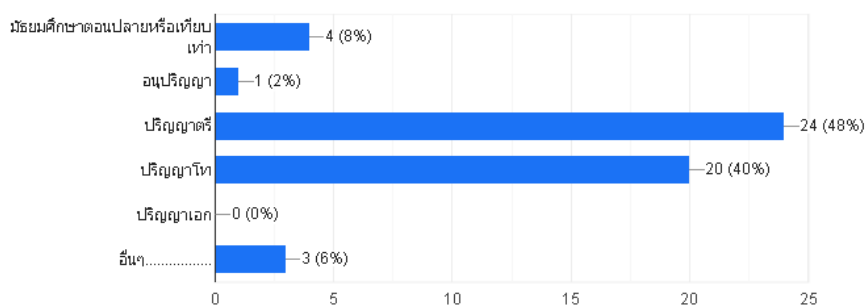
ที่มา: https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR09ZKIL9nss5dZCL2uYY7732zfoj_tXiRk7_BSfHaDLb-_2jgvOv-naLg#responses

ตารางที่ 4.4.3 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	4	8.00
อนุปริญญา	1	2.00
ปริญญาตรี	24	48.00
ปริญญาโท	20	40.00
ปริญญาเอก	0	0.00
อื่น ๆ	3	6.00
รวม	50	100.00

3.ระดับการศึกษา

คำตอบ 50 ข้อ



ภาพที่ 63: การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (ระดับการศึกษา)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า จำนวน 4 คน, อนุปริญญา จำนวน 1 คน, ปริญญาตรี จำนวน 24 คน,

ปริญญาโท จำนวน 20 คน, ปริญญาเอก จำนวน - คน, อื่น ๆ จำนวน 3 คน

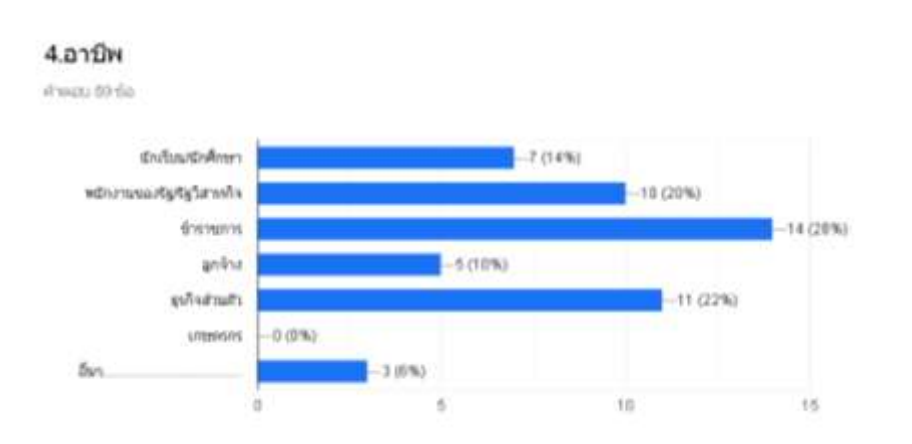
จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

ที่มา: https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR09ZKlL9nss5dZCL2uYY7732zfoj_tXiRk7_BSfHaDLb-_2jgvOv-naLg#responses

naLg#responses

ตารางที่ 4.4.4 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม อาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน นักศึกษา	7	14.00
พนักงานของรัฐวิสาหกิจ	10	20.00
ข้าราชการ	14	28.00
ลูกจ้าง	5	10.00
ธุรกิจส่วนตัว	11	22.00
เกษตรกร	0	0.00
อื่น ๆ	3	6.00
รวม	50	100.00



ภาพที่ 64: การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (อาชีพ)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

นักเรียน นักศึกษา จำนวน 7 คน, พนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 10 คน, ข้าราชการ จำนวน 14 คน,

ลูกจ้าง จำนวน 5 คน, เกษตรกร จำนวน - คน, อื่น ๆ จำนวน 3 คน

จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

ที่มา: [https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-](https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR09ZklIL9nss5dZCL2uYY7732zfoj_tXiRk7_BsfHaDLb-_2jgvOv-naLg#responses)

[3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR09ZklIL9nss5dZCL2uYY7732zfoj_tXiRk7_BsfHaDLb-_2jgvOv-](https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR09ZklIL9nss5dZCL2uYY7732zfoj_tXiRk7_BsfHaDLb-_2jgvOv-naLg#responses)

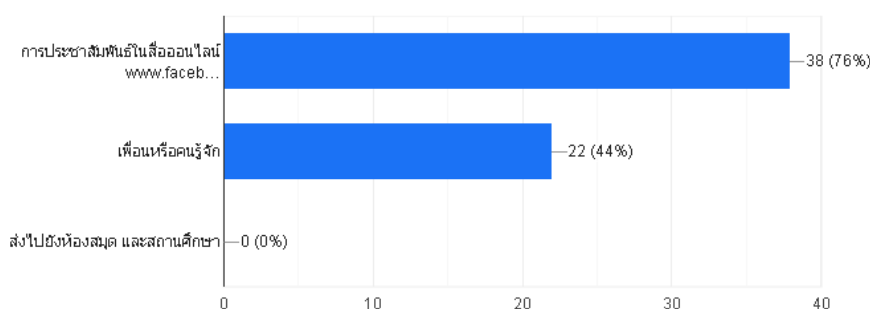
[naLg#responses](https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR09ZklIL9nss5dZCL2uYY7732zfoj_tXiRk7_BsfHaDLb-_2jgvOv-naLg#responses)

ตารางที่ 4.4.5. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน จากแหล่งใด

ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ www.facebook.com	38	76.00
เพื่อนหรือคนรู้จัก	22	44.00
ส่งไปยังห้องสมุดและสถานศึกษา	0	0.00
รวม	50	100.00

5.ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน จากแหล่งใด

คำตอบ 50 ข้อ



ภาพที่ 65: การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล

(ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน จากแหล่งใด)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากการเผยแพร่หนังสือ ๆ จำนวน 50 เล่ม

การประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ จำนวน 38 คน, เพื่อนหรือคนรู้จัก จำนวน 22 คน,

ส่งไปยังห้องสมุดและสถานศึกษา จำนวน - คน

ที่มา: https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR09ZKlL9nss5dZCL2uYY7732zfoj_tXiRk7_BSfHaDLb-_2jgvOv-naLg#responses

naLg#responses

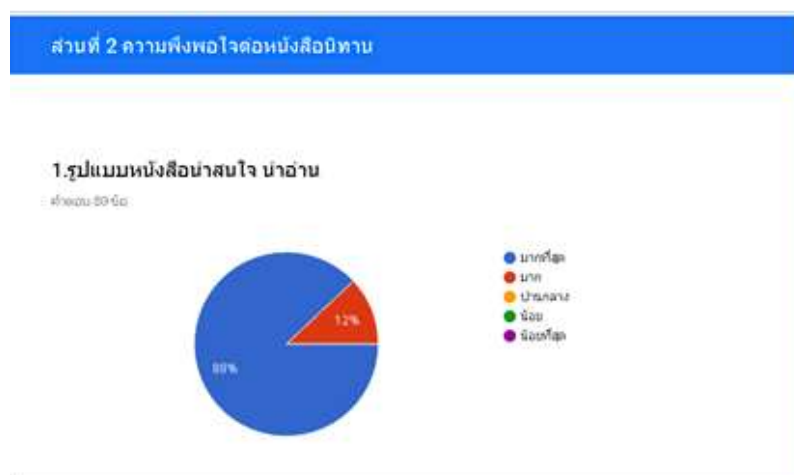
การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

ตารางที่ 4.4.6 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน

ระดับความคิดเห็น	x	—	แปลผล
รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน	4.88		มากที่สุด

ตารางที่ 4.4.7 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน

ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มากที่สุด	44	88.00
มาก	6	12.00
ปานกลาง	0	0.00
น้อย	0	0.00
น้อยที่สุด	0	0.00



ภาพที่ 66: การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

1.รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

มีความพึงพอใจมากที่สุด 88% และมีความพึงพอใจมาก 12%

ที่มา: [https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhInkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-](https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhInkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkqgcPEQupxZBpUVmr29fHF0)

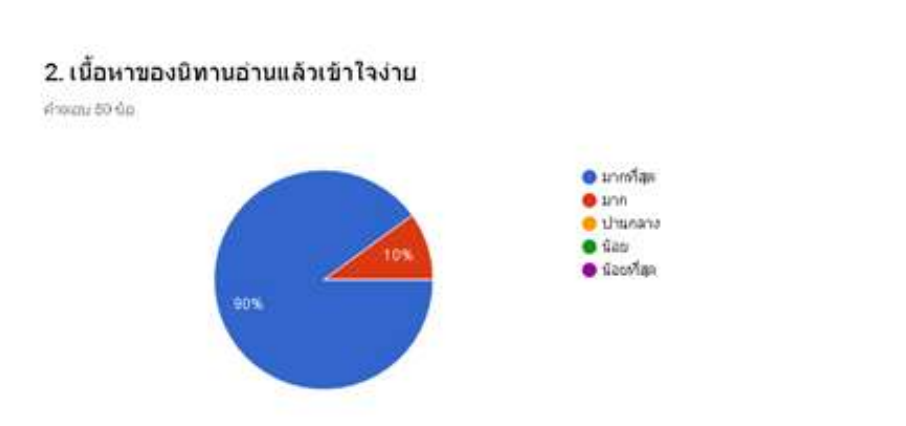
3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkqgcPEQupxZBpUVmr29fHF0
#responses

ตารางที่ 4.4.8 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย

ระดับความคิดเห็น	x	—	แปลผล
เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย	4.90		มากที่สุด

ตารางที่ 4.4.9 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย

ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มากที่สุด	45	90.00
มาก	5	10.00
ปานกลาง	0	0.00
น้อย	0	0.00
น้อยที่สุด	0	0.00



ภาพที่ 67: การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

2. เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

มีความพึงพอใจมากที่สุด 90% และมีความพึงพอใจมาก 10%

ที่มา: [https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhInkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-](https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhInkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkgqcPEQupxZBpUVmr29fHF0)

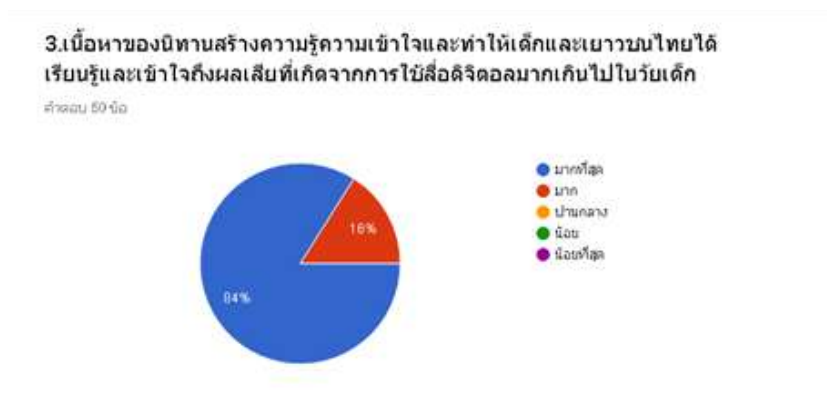
3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkgqcPEQupxZBpUVmr29fHF0
#responses

ตารางที่ 4.4.10 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจ และทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก

ระดับความคิดเห็น	x	—	แปลผล
เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก	4.84		มากที่สุด

ตารางที่ 4.4.11 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจ และทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก

ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มากที่สุด	42	84.00
มาก	8	16.00
ปานกลาง	0	0.00
น้อย	0	0.00
น้อยที่สุด	0	0.00



ภาพที่ 68:การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

3.เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม
มีความพึงพอใจมากที่สุด 84% และมีความพึงพอใจมาก 16%

ที่มา: [https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVjyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-](https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVjyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkgqcPEQupxZBpUVmr29fHF0)

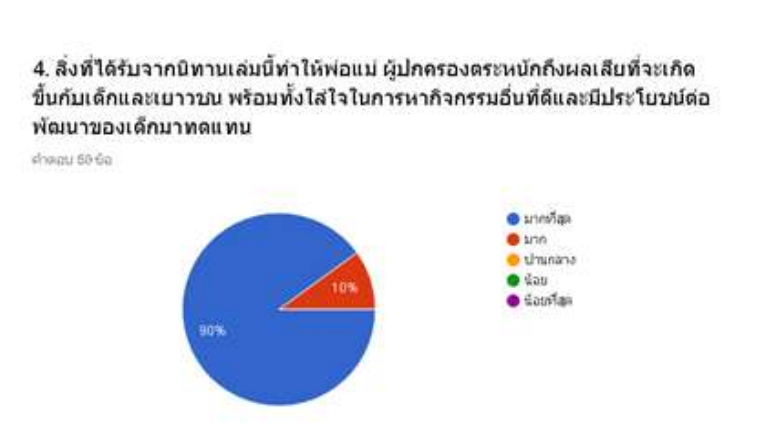
3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkgqcPEQupxZBpUVmr29fHF0
#responses

ตารางที่ 4.4.12 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน

ระดับความคิดเห็น	x	แปลผล
สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน	4.90	มากที่สุด

ตารางที่ 4.4.13 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน

ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มากที่สุด	45	90.00
มาก	5	10.00
ปานกลาง	0	0.00
น้อย	0	0.00
น้อยที่สุด	0	0.00



ภาพที่ 69: การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

4. สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

มีความพึงพอใจมากที่สุด 90% และมีความพึงพอใจมาก 10%

ที่มา: https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkqgcPEQupxZBpUVmr29fHF0

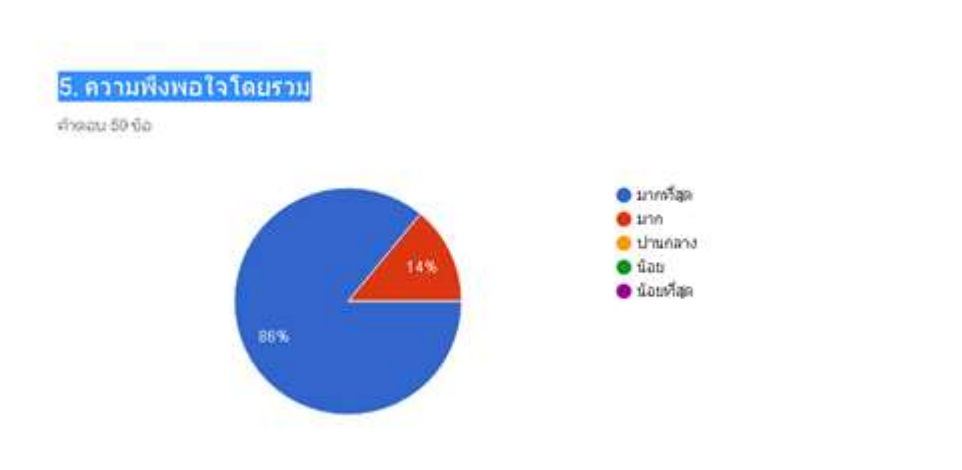
#responses

ตารางที่ 4.4.14 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจโดยรวม

ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	แปลผล
ความพึงพอใจโดยรวม	4.90	มากที่สุด

ตารางที่ 4.4.15 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจโดยรวม

ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มากที่สุด	43	86.00
มาก	7	14.00
ปานกลาง	0	0.00
น้อย	0	0.00
น้อยที่สุด	0	0.00



ภาพที่ 70: การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

5. ความพึงพอใจโดยรวม

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

มีความพึงพอใจมากที่สุด 86% และมีความพึงพอใจมาก 14%

ที่มา: [https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhInkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-](https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhInkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkqgcPEQupxZBpUVmr29fHF0)

3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkqgcPEQupxZBpUVmr29fHF0

#responses

ตารางที่ 4.4.16 แสดงค่าเฉลี่ยรวมจากระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

ระดับความคิดเห็น	x	—	แปลผล
รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน	4.88		มากที่สุด
เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย	4.90		มากที่สุด
เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก	4.84		มากที่สุด
สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน	4.90		มากที่สุด
ความพึงพอใจโดยรวม	4.86		มากที่สุด
รวม	4.87		มากที่สุด

การตอบแบบประเมินส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม มีข้อเสนอแนะ จำนวน 11 ข้อ ดังนี้

1. อยากให้ทำหนังสือนิทานในครั้งต่อ ๆ ไปค่ะ
2. ควรผลิตหนังสือแนวนี้ออกมามาก ๆ เพื่อเด็ก ๆ ด้วยค่ะ ยังไงให้เด็กได้โอกาสอ่านจากหนังสือเป็นเล่มดีกว่าจากไอแพดหรือมือถือ การเรียนรู้และความรู้สึกแตกต่างกันมาก
- 3.ให้มีเรื่องใหม่ ๆ ตามมาอีก
4. อยากให้ผลิตออกมาในรูปแบบการ์ตูนอนิเมชั่น ครับ
5. อยากให้ทำหนังสือแบบนี้ต่อไปค่ะจะเอาไปให้ลูก ๆ อ่านค่ะ
6. มีประโยชน์กับเยาวชนและผู้ปกครองมากครับ
7. ทำออกมาอีกเรื่อย ๆ นะครับ
8. อยากให้มีหนังสือดี ๆ แบบนี้ออกมาให้ความรู้แก่เด็กอีกค่ะ
9. เป็นหนังสือที่ดีเล่มหนึ่ง
10. น่าจะมีการทำนิทานที่ส่งเสริมคุณลักษณะนิสัยที่ดีให้เด็กแบบนี้อีก
11. บางหน้าตัวอักษรเยอะไปครับ เวลาเล่าให้ลูกฟัง ลูกเก็บคำศัพท์ไม่ทัน

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

โปรดระบุข้อเสนอแนะ (ถ้ามี)

Form 11 6c

อยากให้อ่านนิทานทุกวันก่อนนอน
ควรผลิตหนังสือแนวนี้ออกมามากๆ เพื่อเด็ก ๆ ด้วยค่ะ ยังไงให้เด็กได้โอกาสอ่านจากหนังสือเป็นเล่มดีกว่าจากไอแพดหรือมือถือ การเรียนรู้และความรู้สึกแตกต่างกันมาก
ให้มีเรื่องใหม่ ๆ ตามมาอีก
อยากให้มีนิทานในรูปแบบการ์ตูนอนิเมชั่น ครับ
อยากให้อ่านหนังสือแบบนี้ต่อไปค่ะจะเอาไปให้ลูก ๆ อ่านค่ะ
มีประโยชน์กับเยาวชนและผู้ปกครองมากครับ
ทำออกมาอีกเรื่อย ๆ นะครับ
อยากให้มีหนังสือดี ๆ แบบนี้ออกมาให้ความรู้แก่เด็กอีกค่ะ
เป็นหนังสือที่ดีเล่มหนึ่ง
น่าจะมีการทำนิทานที่ส่งเสริมคุณลักษณะนิสัยที่ดีให้เด็กแบบนี้อีก
บางหน้าตัวอักษรเยอะไปครับ เวลาเล่าให้ลูกฟัง ลูกเก็บคำศัพท์ไม่ทัน

ภาพที่ 71: การตอบแบบประเมินส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

ที่มา: [https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-](https://docs.google.com/forms/d/1uMXWnhlnkVJyM24nxVgaSiZp8U83vxuTg-3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkqgcPEQupxZBpUVVmr29fHF0)

3kPs8A57E/edit?fbclid=IwAR2MYiWE47JsKH_07fPtCudkxeeWEsQwaUHjkqgcPEQupxZBpUVVmr29fHF0

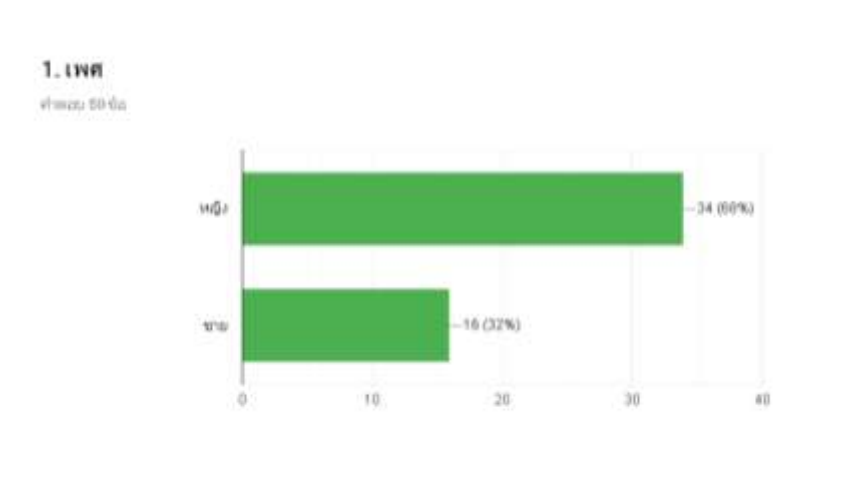
#responses

4.4.2 กลุ่มที่ 2. สถานศึกษา หรือ หน่วยงาน องค์กรที่ดูแลเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวนการเผยแพร่ 50 เล่ม มีการประเมินผลโดยอาศัยเครื่องมือการวิจัย ประมวลผลภาพแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของกับประชากรกลุ่มตัวอย่าง คือ ครู หรือ เจ้าหน้าที่ หน่วยงาน องค์กรที่ดูแลเด็ก หรือ สถานศึกษา จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการประเมินผลทาง <https://docs.google.com/forms> ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของผู้กรอกแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.4.17 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม เพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	16	32.00
หญิง	34	68.00
รวม	50	100.00



ภาพที่ 72: การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (เพศ)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

เป็นหญิง 34 คน ชาย 16 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

ที่มา:

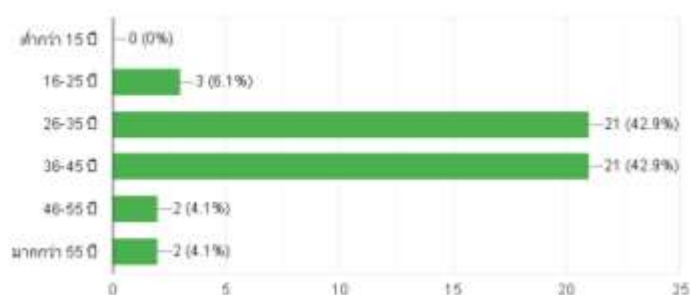
https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05lDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit

ตารางที่ 4.4.18 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม อายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15 ปี	0	0.00
16-25 ปี	3	6.10
26-35 ปี	21	42.90
36-45 ปี	21	42.90
46-55 ปี	2	4.10
มากกว่า 55 ปี	2	4.10
รวม	50	100.00

2. อายุ

จำนวน 49 คน



ภาพที่ 73: การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (อายุ)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

อายุต่ำกว่า 15 ปี จำนวน - คน, อายุ 16-25 ปี จำนวน 3 คน, อายุ 26-35 ปี จำนวน 21 คน,
อายุ 36-45 ปี จำนวน 21 คน, อายุ 46-55 ปี จำนวน 2 คน, อายุ 55 ปีขึ้นไป จำนวน 2 คน
จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

ที่มา:

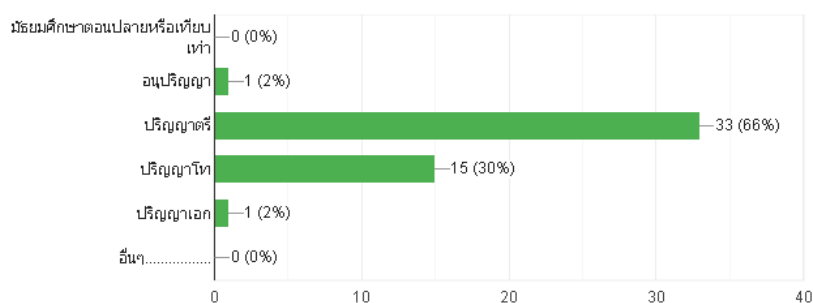
https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05lDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit

ตารางที่ 4.4.19 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	0	0.00
อนุปริญญา	1	2.00
ปริญญาตรี	33	66.00
ปริญญาโท	15	30.00
ปริญญาเอก	1	2.00
อื่น ๆ	0	0.00
รวม	50	100.00

3.ระดับการศึกษา

คำตอบ 50 ข้อ



ภาพที่ 74: การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (ระดับการศึกษา)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า จำนวน - คน, อนุปริญญา จำนวน 1 คน, ปริญญาตรี จำนวน 33 คน,

ปริญญาโท จำนวน 15 คน, ปริญญาเอก จำนวน 1 คน, อื่น ๆ จำนวน - คน

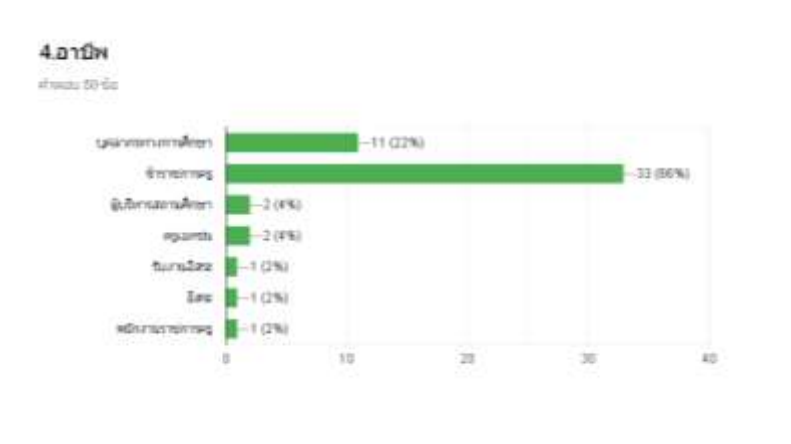
จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

ที่มา:

https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05lDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit

ตารางที่ 4.4.20 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม อาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บุคลากรทางการศึกษา	11	22.00
ข้าราชการครู	33	66.00
ผู้บริหารสถานศึกษา	2	4.00
ครูเอกชน	2	4.00
รับงานอิสระ	1	1.00
อิสระ	1	1.00
พนักงานราชการครู	1	1.00
รวม	50	100.00



ภาพที่ 75: การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล (อาชีพ)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน

บุคลากรทางการศึกษา จำนวน 11 คน, ข้าราชการครู จำนวน 33 คน, ผู้บริหารสถานศึกษา จำนวน 2 คน, ครูเอกชน จำนวน 2 คน, รับงานอิสระ จำนวน 1 คน, อิสระ จำนวน 1 คน, พนักงานราชการครู จำนวน 1 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

ที่มา:

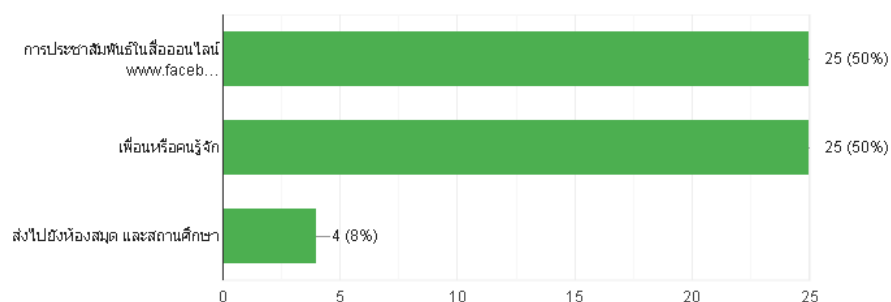
https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05lDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit

ตารางที่ 4.4.21 แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน จากแหล่งใด

ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ www.facebook.com	25	50.00
เพื่อนหรือคนรู้จัก	25	50.00
ส่งไปยังห้องสมุดและสถานศึกษา	0	0.00
รวม	50	100.00

5.ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน จากแหล่งใด

คำตอบ 50 ข้อ



ภาพที่ 76: การตอบแบบประเมินตอนที่ 1 เกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล

(ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน จากแหล่งใด)

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากการเผยแพร่หนังสือ ฯ จำนวน 50 เล่ม

การประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ จำนวน 38 คน, เพื่อนหรือคนรู้จัก จำนวน 22 คน,

ส่งไปยังห้องสมุดและสถานศึกษา จำนวน - คน

ที่มา:

https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05lDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit

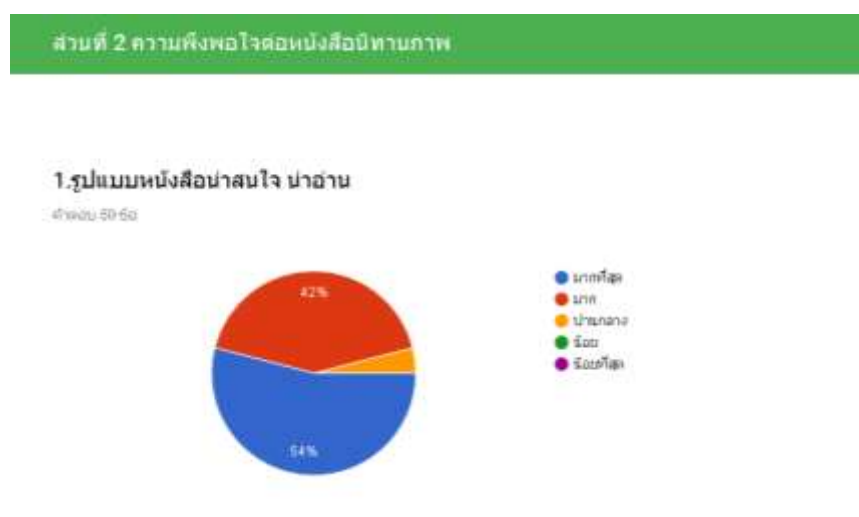
การวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

ตารางที่ 4.4.22 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบหนังสือที่น่าสนใจ น่าอ่าน

ระดับความคิดเห็น	x	—	แปลผล
รูปแบบหนังสือที่น่าสนใจ น่าอ่าน	4.50		มากที่สุด

ตารางที่ 4.4.23 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบหนังสือที่น่าสนใจ น่าอ่าน

ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มากที่สุด	27	54.00
มาก	21	42.00
ปานกลาง	2	4.00
น้อย	0	0.00
น้อยที่สุด	0	0.00



ภาพที่ 77: การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

1.รูปแบบหนังสือที่น่าสนใจ น่าอ่าน

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม
มีความพึงพอใจมากที่สุด 54% ,มีความพึงพอใจมาก 42% และมีความพึงพอใจปานกลาง 4%

ที่มา:

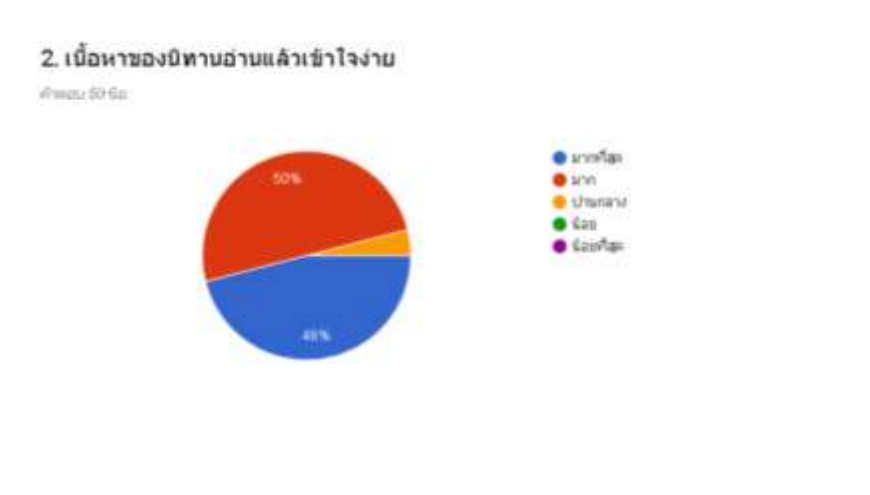
https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05lDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit

ตารางที่ 4.4.24 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย

ระดับความคิดเห็น	x	—	แปลผล
เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย	4.42		มาก

ตารางที่ 4.4.25 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย

ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มากที่สุด	23	50.00
มาก	25	10.00
ปานกลาง	2	4.00
น้อย	0	0.00
น้อยที่สุด	0	0.00



ภาพที่ 78: การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

2. เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม

มีความพึงพอใจมากที่สุด 48% ,มีความพึงพอใจมาก 56% และมีความพึงพอใจปานกลาง 4%

ที่มา:

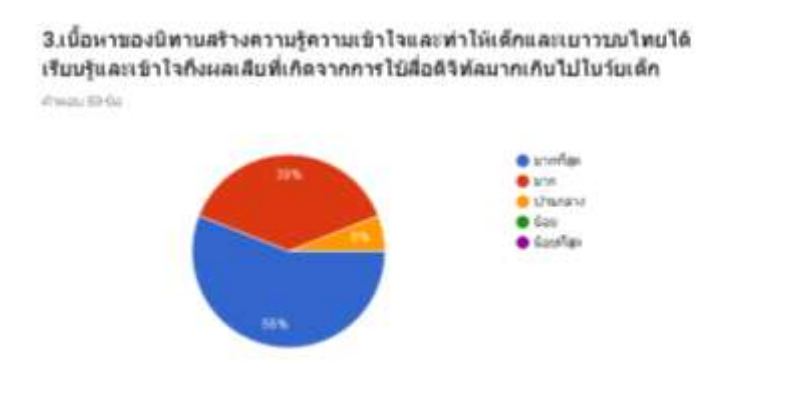
https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05lDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit

ตารางที่ 4.4.26 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจ และทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก

ระดับความคิดเห็น	x	—	แปลผล
เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก	4.50		มากที่สุด

ตารางที่ 4.4.27 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจ และทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก

ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มากที่สุด	28	56.00
มาก	19	38.00
ปานกลาง	3	6.00
น้อย	0	0.00
น้อยที่สุด	0	0.00



ภาพที่ 79:การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

3.เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม
มีความพึงพอใจมากที่สุด 56% ,มีความพึงพอใจมาก 38% และมีความพึงพอใจปานกลาง 6%
ที่มา:

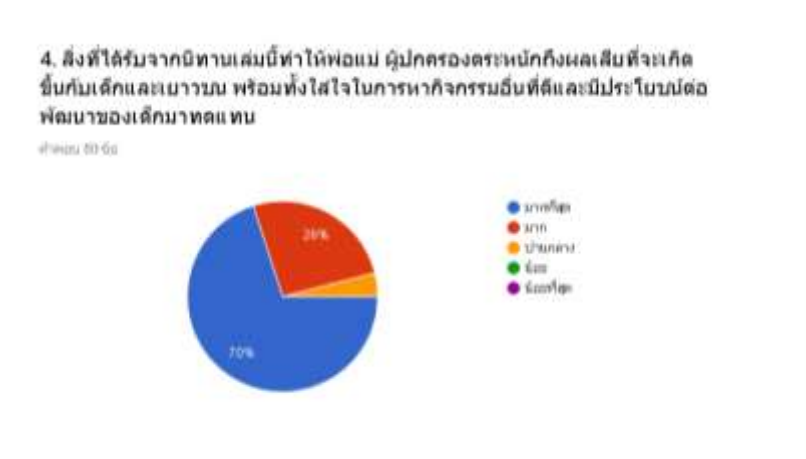
https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05lDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit

ตารางที่ 4.4.28 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน

ระดับความคิดเห็น	x	—	แปลผล
สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน	4.66		มากที่สุด

ตารางที่ 4.4.29 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดี และมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน

ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มากที่สุด	35	70.00
มาก	13	26.00
ปานกลาง	2	4.00
น้อย	0	0.00
น้อยที่สุด	0	0.00



ภาพที่ 80: การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

4. สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม
มีความพึงพอใจมากที่สุด 70% ,มีความพึงพอใจมาก 26% และมีความพึงพอใจปานกลาง 4%

ที่มา:

https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05lDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit

ตารางที่ 4.4.30 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจโดยรวม

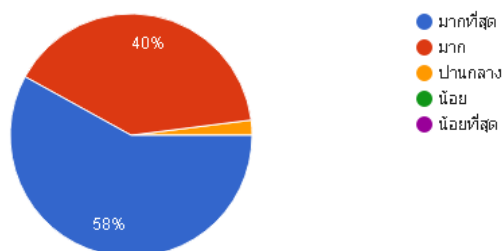
ระดับความคิดเห็น	x	—	แปลผล
ความพึงพอใจโดยรวม	4.56		มากที่สุด

ตารางที่ 4.4.31 แสดงค่าเฉลี่ย ระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจโดยรวม

ระดับคะแนน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มากที่สุด	29	58.00
มาก	20	40.00
ปานกลาง	1	2.00
น้อย	0	0.00
น้อยที่สุด	0	0.00

5. ความพึงพอใจโดยรวม

คำตอบ 50 ข้อ



ภาพที่ 81: การตอบแบบประเมินส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

5. ความพึงพอใจโดยรวม

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม
มีความพึงพอใจมากที่สุด 58% ,มีความพึงพอใจมาก 40% และมีความพึงพอใจปานกลาง 2%

ที่มา:

https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05lDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit

ตารางที่ 4.4.32 แสดงค่าเฉลี่ยรวมจากระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน

ระดับความคิดเห็น	x	—	แปลผล
รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน	4.50		มากที่สุด
เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย	4.42		มาก
เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก	4.50		มากที่สุด
สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน	4.66		มากที่สุด
ความพึงพอใจโดยรวม	4.56		มากที่สุด
รวม	4.52		มากที่สุด

การตอบแบบประเมินส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม มีข้อเสนอแนะ จำนวน 11 ข้อ ดังนี้

1. เป็นผลงานที่ดีมากครับ
2. ภาพน่ารักมากค่ะ
3. ดีมากครับ
4. ภาพสวยเนื้อหารอบรัดไปนิดนึงครับ แต่ก็ครบถ้วน
5. นิทานเล่มนี้ให้ข้อคิดถึงการแก้ปัญหาดีครับ และภาพประกอบ สื่อเข้าใจง่ายดีครับ
6. เนื้อหาทันสมัยกับโลกปัจจุบัน อ่านเข้าใจง่าย ภาพและสีสวย
7. หนังสือเล่มนี้เหมาะสมแก่การนำไปสอนบุตรหลานในสมัยนี้ ในเรื่องของการใช้สื่อ หรือ การติดทีวี และติดมือถือ
8. ควรพัฒนาต่อยอดต่อไป
9. ควรจัดระเบียบและจัดเรียงตัวอักษรให้ดึงดูดใจคนอ่าน
10. คิดว่าเป็นเรื่องที่ดีค่ะ เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับเด็กๆค่ะ
11. สีสวยงาม

โปรตุเกสข้อเสนอแนะ (คำมี)
 15 ข้อ

เป็นผลงานที่ดีมากครับ

ภาพน่ารักมากค่ะ

ดีมากครับ

ภาพสวยเนื้อหารอบรัดไปนิดนึงครับ แต่ก็ครบถ้วน

นิทานเล่มนี้ให้ข้อคิดถึงการแก้ปัญหาดีครับ และภาพประกอบ สื่อเข้าใจง่ายดีครับ

เนื้อหาทันสมัยกับโลกปัจจุบัน อ่านเข้าใจง่าย ภาพและสีสวย

หนังสือเล่มนี้เหมาะสมแก่การนำไปสอนบุตรหลานในสมัยนี้ ในเรื่องของการใช้สื่อ หรือการติดทีวี และติดมือถือ

ควรพัฒนาต่อยอดต่อไป

ควรจัดระเบียบและจัดเรียงตัวอักษรให้ดึงดูดใจคนอ่าน

คิดว่าเป็นเรื่องที่ดี เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับเด็กๆค่ะ

ภาพที่ 82: การตอบแบบประเมินส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน จากจำนวนการเผยแพร่หนังสือ 50 เล่ม
 ที่มา:

https://docs.google.com/forms/d/1Wb5j5RsXrWmUdm05IDBMtosL_PkrgUvjT9X_ApDCZ6A/edit#respones

4.5 สรุปค่าเฉลี่ยรวมต่อความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานของกลุ่มเป้าหมาย

ตารางที่ 4.33 แสดงสรุปค่าเฉลี่ยรวมจากระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานของกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 2 กลุ่ม

กลุ่มเป้าหมาย	x	—	แปลผล
กลุ่มเด็ก เยาวชน ตลอดจนผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี	4.87		มากที่สุด
สถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี	4.52		มากที่สุด
รวม	4.69		มากที่สุด

จากตารางที่ 4.33 พบว่า กลุ่มเด็ก เยาวชน ตลอดจนผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุดต่อหนังสือนิทาน เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” ผู้แต่งและวาดภาพประกอบ โดย นางสาวสุทธาสินี สุวุฒโท โดยได้ค่าเฉลี่ย 4.87 และพบว่ากลุ่มสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุดต่อหนังสือนิทาน เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” ผู้แต่งและวาดภาพประกอบ โดย นางสาวสุทธาสินี สุวุฒโท โดยได้ค่าเฉลี่ย 4.52

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือนิทานภาพ เพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ต่อไป และเพื่อศึกษาผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานชุดนี้ ในการสร้างความรู้ความเข้าใจ และทำให้เด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี ตลอดจนครูหรือบุคลากรทางการศึกษาที่ดูแลเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี ได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก

1. เพื่อจัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือนิทานภาพ
 2. เพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ต่อไป
 3. เพื่อศึกษาผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานชุดนี้ ในการสร้างความรู้ความเข้าใจ และทำให้เด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี ตลอดจนครูหรือบุคลากรทางการศึกษาที่ดูแลเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี ได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป
- การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป”ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพ เพื่อต้องการสร้างความรู้ความเข้าใจ ทำให้เด็ก เยาวชน และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี ได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยการจัดทำสื่อการเรียนรู้หนังสือนิทานภาพตลอดจนเผยแพร่ และประเมินผล มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็กในยุคปัจจุบัน และจากประสบการณ์จริงในจากลูกชายวัย 4 ขวบ โดยพบว่าการที่เด็กดูสื่อดิจิทัลมากเกินไป หรือเกินวันละ 2 ชั่วโมง เด็กจะมีการหงุดหงิด โมโหง่าย และขาดความอดทน โทรทัศน์ในสมัยนี้ก็เป็นสื่อดิจิทัลอย่างหนึ่ง และค้นหาข้อมูลซึ่งเป็นแนวทางการแก้ไข โดยผู้ปกครองควรดูแลเอาใจใส่ และหากิจกรรมที่สร้างสรรค์ให้เด็กทำ อาทิ การช่วยทำงานบ้าน การเล่นต่อบล็อกไม้ เป็นต้น เมื่อได้ข้อมูลดังกล่าวจึงดำเนินการคิดแตงนิทาน

2. เมื่อได้เนื้อเรื่องนิทาน ผู้วิจัยได้ศึกษาการถึงลักษณะจัดทำสื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานภาพ ตั้งแต่ลักษณะภาพประกอบ รูปเล่มหนังสือนิทาน เพื่อดำเนินการสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทานสำหรับเด็กในแต่ละหน้า

3. ก่อนการสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทาน ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ภาพร่างผลงาน (Sketch) ของภาพประกอบในแต่ละหน้าที่ได้แบ่งตามเนื้อเรื่องของนิทาน โดยใช้เทคนิคการร่างภาพด้วยดินสอดำ

และปากกาหมึกดำใช้การร่างภาพลายเส้นด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่ไม่สลับซับซ้อน เพื่อต้องการจัดวางรูปแบบเค้าโครงของภาพเบื้องต้นกับเนื้อเรื่องที่กำหนด

4. เมื่อได้ภาพร่างผลงาน (Sketch) แล้ว ผู้วิจัยจึงดำเนินการสร้างสรรค์ภาพประกอบในแต่ละหน้าของหนังสือนิทาน โดยใช้เทคนิควิธีการวาดภาพพระบายสี (Painting illustration) การใช้เทคนิคระบายสีช่วยเพิ่มคุณค่าความงาม การถ่ายทอดจินตนาการ อารมณ์ โดยสีที่ใช้เช่น สีอะคริลิก สีดินสอสี ระบายเป็นภาพ เพื่อสื่อความหมายได้ตามความต้องการ

5 จากนั้นดำเนินการจัดวางภาพประกอบนิทานและเนื้อหาของนิทานในแต่ละหน้า โดยออกแบบรูปเล่มหนังสือนิทานภาพใช้เทคนิควิธีการทางคอมพิวเตอร์ การออกแบบรูปเล่มจะเชื่อมโยงมาจากเนื้อหาของเรื่องราวกับภาพภายในเล่ม โดยใช้ภาษาอักษรและภาษาภาพให้มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและปรับเปลี่ยนรูปแบบให้ลงตัว รูปร่างของหนังสือภาพนี้จะมีรูปร่างทรงสี่เหลี่ยมแบบจัตุรัส (Square format) ในจัดพิมพ์หนังสือนิทานภาพในรูปแบบ 4 สี จำนวนพิมพ์ 200 เล่ม

6. ผู้วิจัยนำหนังสือนิทานในรูปแบบหนังสือนิทาน เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” เผยแพร่จำนวน 100 เล่ม ไปยังประชากรกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม และ กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรในโรงเรียน และหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก จำนวน 50 เล่ม โดยขั้นตอนการวิจัยหนังสือนิทานภาพผู้วิจัยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานภาพ ส่งให้กับกลุ่มเป้าหมายโดยใช้ Google form ซึ่งเป็นแบบสอบถามออนไลน์ ใช้สำหรับรวบรวมข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว โดยที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย

7. การวิเคราะห์และประเมินผลหนังสือนิทานผู้วิจัยใช้เครื่องมือที่ในการวิจัย ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามความพึงพอใจ โดยการสร้างแบบสอบถามในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามในระบบออนไลน์ ด้วย Google Form แบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา เป็นแบบเลือกตอบ (Cheek list) จำนวน 5 ข้อ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้หนังสือนิทานภาพ ประกอบด้วย 5 ข้อ คือ 1.รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน 2. เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย 3. เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก 4. สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน 5. ความพึงพอใจโดยรวม

ตอนที่ 3 เป็นข้อเสนอแนะ

โดยจากแบบสอบถาม สามารถสรุปได้ดังนี้ กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจ “มากที่สุด” ต่อหนังสือนิทาน เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87 และพบว่ากลุ่มครูหรือบุคลากรในสถานศึกษาและหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจ “มากที่สุด” ต่อหนังสือนิทาน เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52

5.2 การอภิปรายผล

การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยผู้วิจัยได้จัดทำหนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” ผู้แต่งและวาดภาพประกอบ โดย นางสาวสุทธาสินีย์ สุวุฒโท สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการเผยแพร่หนังสือนิทานภาพ จำนวน 100 เล่ม ไปยังประชากรกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1. กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม และกลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม โดยการสร้างแบบสอบถามในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามในระบบออนไลน์ ด้วย Google Form แบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน

พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 50 คน ในกลุ่มที่ 1.กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี ส่วนใหญ่ เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 68 อายุระหว่าง 36-45 ปี คิดเป็นร้อยละ 42 ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 48 อาชีพรับราชการ คิดเป็นร้อยละ 28 ได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทานจากการประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ www.facebook.com คิดเป็นร้อยละ 76 ได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทานจากเพื่อนหรือคนรู้จัก คิดเป็นร้อยละ 24

ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 50 คน ในกลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปี ส่วนใหญ่ เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 68 อายุระหว่าง 26-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 42.90 อายุระหว่าง 36-45 ปี คิดเป็นร้อยละ 42.90 ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 66 อาชีพรับราชการครู คิดเป็นร้อยละ 66 ได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทานจากการประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ www.facebook.com คิดเป็นร้อยละ 50 ได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทานจากเพื่อนหรือคนรู้จัก คิดเป็นร้อยละ 50

โดยสรุปผลจากการการวิเคราะห์และประเมินผลความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานภาพเล่มนี้ในแต่ละกลุ่ม พบว่า

1.รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน

กลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.88

กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50

2.เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย

กลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90

กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.42

3. เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก

กลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.84

กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50

4. สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน

กลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90

กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.66

5. ความพึงพอใจโดยรวม

กลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90

กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม ประเมินว่ามีความพึงพอใจมากที่สุด ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.56

จากการเผยแพร่สื่อการเรียนรู้หนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยผู้วิจัยได้จัดทำเป็นหนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” โดยเผยแพร่หนังสือนิทานภาพเล่มนี้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ ทั้ง 2 กลุ่ม จากการประเมินในรูปแบบหนังสือที่น่าสนใจ น่าอ่าน, เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย, เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก, สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทนและความพึงพอใจโดยรวม มีผลความพึงพอใจ “มากที่สุด” จากผลการประเมินหนังสือนิทานภาพเล่มนี้ จึงสามารถสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทำให้เด็ก และผู้ปกครองมีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี ตลอดจนครูหรือบุคลากรที่ดูแลเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี ได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปได้โดยง่าย และบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้จริง และสามารถบูรณาการการสอนให้เด็กต่อไปได้ โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการเผยแพร่หนังสือนิทานภาพ ฯ ดังกล่าวจะสามารถเป็นแนวทางการเรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็กต่อไป

5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

จากการจัดทำหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยผู้วิจัยได้จัดทำเป็นหนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) ชื่อเรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์และประเมินผลหนังสือนิทาน ฯ โดยกำหนดประชากรกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1. กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน และ กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน

กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน

มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหนังสือนิทาน ๆ ดังนี้

1. อยากให้ทำหนังสือนิทานในครั้งต่อ ๆ ไปค่ะ
2. ควรผลิตหนังสือแนวนี้ออกมามาก ๆ เพื่อเด็ก ๆ ด้วยค่ะ ยังไงให้เด็กได้โอกาสอ่านจากหนังสือเป็นเล่มดีกว่าจากไอแพดหรือมือถือ การเรียนรู้และความรู้สึกแตกต่างกันมาก
3. ให้มีเรื่องใหม่ ๆ ตามมาอีก
4. อยากให้ผลิตออกมาในรูปแบบการ์ตูนอนิเมชัน ครับ
5. อยากให้ทำหนังสือแบบนี้ต่อไปค่ะจะเอาไปให้ลูก ๆ อ่านค่ะ
6. มีประโยชน์กับเยาวชนและผู้ปกครองมากครับ
7. ทำออกมาอีกเรื่อย ๆ นะครับ
8. อยากให้มีหนังสือดี ๆ แบบนี้ออกมาให้ความรู้แก่เด็กอีกค่ะ
9. เป็นหนังสือที่ดีเล่มหนึ่ง
10. น่าจะมีการทำนิทานที่ส่งเสริมคุณลักษณะนิสัยที่ดีให้เด็กแบบนี้อีก
11. บางหน้าตัวอักษรเยอะไปครับ เวลาเล่าให้ลูกฟัง ลูกเก็บคำศัพท์ไม่ทัน

กลุ่มที่ 2. กลุ่มครูหรือบุคลากรทางการศึกษาและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหนังสือนิทาน ๆ ดังนี้

1. เป็นผลงานที่ดีมากครับ
2. ภาพน่ารักมากค่ะ
3. ดีมากครับ
4. ภาพสวย เนื้อหารวบรัดไปนิดนึงครับ แต่ก็ครบถ้วน
5. นิทานเล่มนี้ให้ข้อคิดถึงการแก้ปัญหาดีครับ และภาพประกอบ สื่อเข้าใจง่ายดีครับ
6. เนื้อหาทันสมัยกับโลกปัจจุบัน อ่านเข้าใจง่าย ภาพและสีสวย
7. หนังสือเล่มนี้เหมาะสมแก่การนำไปสอนบุตรหลานในสมัยนี้ ในเรื่องของการใช้สื่อ หรือ การติดทีวี และติดมือถือ
8. ควรพัฒนาต่อยอดต่อไป
9. ควรจัดระเบียบและจัดเรียงตัวอักษรให้ดึงดูดใจคนอ่าน
10. คิดว่าเป็นเรื่องที่ดีค่ะ เป็นตัวอย่างที่ดีสำหรับเด็ก ๆ ค่ะ
11. สีสวยงาม

จากการเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ ๆ นี้ ผู้วิจัยได้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย อาทิ เนื้อหาของนิทาน การจัดวางภาพ และขนาดภาษาอักษรให้เหมาะสมกับเด็ก เพื่อการปรับปรุงและพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปให้ดีขึ้น โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้มีโอกาสเผยแพร่หนังสือนิทานภาพนี้ให้แก่เด็ก ตลอดจนผู้สนใจได้อย่างทั่วถึงมากขึ้น เพื่อหวังอย่างยิ่งว่าสื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานภาพ ๆ นี้ ผู้อ่านจะตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปอย่างเข้าใจ และสามารถนำไปปฏิบัติในการใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป

บรรณานุกรม

- จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง. การเขียนภาพประกอบ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2543.
- ดร.สรวงมณต์ สิทธิสมาน. สื่อดิจิทัลส่งเสริมหรือบั่นทอนการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://mgronline.com/qol/detail/9620000087277>
- ดร.อภิสิทธิ์ ฉัตรทนานนท์.(2559). เตรียมลูกน้อยอย่างไรรับยุคดิจิทัล, 17 มิถุนายน 2559. http://www.thaitribune.org/contents/detail/318?content_id=20840&rand=1467310598
- ผดุง พรหมมูล. ศิลปะการสร้างสรรค์ภาพประกอบ. กรุงเทพฯ : มูลินนิธิเด็ก, 2547.
- พิมพ์จิต ตปนียะ. นักวาดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กจะต้องรู้อะไรบ้าง. กรุงเทพฯ : ศิลปกรรมสาร, 2555.
- ระพีพรรณ พัฒนาเวช. หนังสือภาพกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย. สืบค้น เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <http://taiwisdom.org/rpartcl>
- วิมลีน มีศิริ. (2551) หนังสือภาพ : โครงสร้างการเล่าเรื่องกับการสื่อสารความหมายสำหรับเด็ก. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์/กรุงเทพฯ.
- ศน. ไพฑูรย์ มะณู. 2551. ความหมายของสื่อการสอน. สืบค้น เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/231415>
- ศาสตราจารย์เกียรติคุณ แพทย์หญิง พวงทอง ไกรพิบูลย์. 2559. เด็ก หรือ นิยามคำว่าเด็ก (Child). สืบค้น เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <http://haamor.com/th/นิยามคำว่าเด็ก/>
- อัจฉรา ประดิษฐ์. 2556. ทำความรู้จักกับประเภทของหนังสือภาพ (Picture Books) กันเถอะ!. สืบค้น เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://www.parentsone.com/type-of-picture-books/>
- Kodomo Club. (2560). Kodomo 4D Gen Z, 27 กรกฎาคม 2560. <http://www.kodomoclub.com/genz/126/ความอดทนต่ำ-ลักษณะเฉพาะของ-gen-z.html>
- John W. Best. (1981). Research in Education, 4 th ed. New Jersey : Prentice – Hall Inc mgronline.com. แพทย์ญี่ปุ่นเตือน สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อร้ายแรงต่อเด็กในทุกด้าน. สืบค้น เมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://mgronline.com/japan/detail/9600000017121>
- sopha2017.wordpress.com. (2559). สื่อดิจิทัล. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://sopha2017.wordpress.com/2017/11/07/2017/11/07/สื่อดิจิทัล/>
- s3.amazonaws.com. เด็ก หรือ นิยามคำว่าเด็ก (Child). สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://s3.amazonaws.com/thai-health/เด-ก-หรือ-นิยามคำว่า-เด-ก-child>
- www.parentsone.com. (2559). ทำความรู้จักกับประเภทของหนังสือภาพ (Picture Books) กันเถอะ. สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://www.parentsone.com/type-of-picture-books/>

www.pobpad.com. ดูทีวี ส่งผลเสียต่อเด็กหรือไม่ ดูแลดูอย่างไรดี ? สืบค้นเมื่อ 1 พฤศจิกายน 2561, จาก <https://www.pobpad.com/ดูทีวี-ส่งผลเสียต่อเด็ก>

ภาคผนวก



แบบประเมินความพึงพอใจ

หนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป เรื่อง น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ
ผู้แต่งและวาดภาพ โดย นางสาวสุทธาสินี สุวฒโท
การดำเนินงานภายใต้โครงการงบประมาณ แผนบูรณาการณพัฒนาศัภยภพ วิทยาศาสตร์
เทคโนโลยี วิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2562
สนับสนุนงบประมาณ โดย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ และ คณะกรรมการสภาวิจัยแห่งชาติ (วช.)

คำชี้แจง แบบสอบถาม

1. เพื่อให้ผู้จัดมีโอกาสรับทราบผลการดำเนินงาน เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงโครงการให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. โปรดเติมเครื่องหมาย ✓ และกรอกข้อความให้สมบูรณ์

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ ต่ำกว่า 20 ปี 20-40 ปี 41 ปีขึ้นไป
3. ระดับการศึกษา อนุปริญญา ปริญญาตรี ปริญญาโท ปริญญาเอก
4. สถานะ นักเรียน นักศึกษา พนักงานรัฐวิสาหกิจ ข้าราชการ
 ลูกจ้าง ธุรกิจส่วนตัว เกษตรกร อื่น ๆ

5.ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน จากแหล่งใด

- การประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ เพื่อนหรือคนรู้จัก ส่งไปยังห้องสมุดและ

สถานศึกษา

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานภาพ

ระดับ 5= มากที่สุดหรือดีมาก 4= มากหรือดี 3= ปานกลางหรือพอใช้ 2 = น้อยหรือต่ำกว่ามาตรฐาน 1= น้อยที่สุดหรือต้องปรับปรุงแก้ไข

รายละเอียด	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน					
2. เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย					
3. เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก					
4. งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน					
5. ความพึงพอใจโดยรวม					

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....
.....

ขอขอบคุณในความร่วมมือ

หนังสือยินยอมตนให้ทำการวิจัย

โครงการวิจัยเรื่อง “โครงการวิจัยและสร้างสรรค์การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทยประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป”

วันที่ให้คำยินยอม วันที่.....เดือน.....ปี..... พ.ศ.....

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....ขอทำ

หนังสือนี้ไว้ต่อหัวหน้าโครงการเพื่อเป็นหลักฐานแสดงว่า

ข้อ 1. ก่อนลงนามในใบยินยอมตนให้ทำการวิจัยนี้ ข้าพเจ้าและได้รับการอธิบายจากผู้วิจัยให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัย วิธีการวิจัย รวมทั้งประโยชน์ที่จะเกิดขึ้นจากการวิจัยอย่างละเอียด และมีความเข้าใจดีแล้ว

ข้อ 2. ผู้วิจัยรับรองว่าจะตอบคำถามต่าง ๆ ที่ข้าพเจ้าสงสัยด้วยความเต็มใจไม่ปิดบังซ่อนเร้นจนข้าพเจ้าพอใจ

ข้อ 3. ข้าพเจ้าเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้โดยสมัครใจและข้าพเจ้ามีสิทธิ์ที่จะบอกเลิกการเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้เมื่อใดก็ได้ และการบอกเลิกการเข้าร่วมการวิจัยนี้จะไม่ส่งผลต่อข้าพเจ้าแต่อย่างใด

ข้อ 4. ผู้วิจัยรับรองว่า จะเก็บข้อมูลเฉพาะเกี่ยวกับตัวข้าพเจ้าเป็นความลับ และจะเปิดเผยได้เฉพาะในรูปที่เป็นสรุปผลการวิจัย การเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับข้าพเจ้าต่อหน่วยงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกระทำได้เฉพาะกรณีจำเป็นด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้น

ข้อ 5. ผู้วิจัยรับรองว่า หากมีข้อมูลเพิ่มเติมที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษา ข้าพเจ้าจะได้รับการแจ้งให้ทราบทันทีโดยไม่ปิดบัง ซ่อนเร้น

ข้าพเจ้าได้อ่านข้อความข้างต้นแล้ว มีความเข้าใจดีทุกประการ และได้ลงนาม หรือประทับลายนิ้วหัวแม่มือในใบยินยอมนี้ด้วยความเต็มใจ

ลงชื่อ..... ผู้ยินยอม
(.....)

ลงชื่อ..... ผู้วิจัย
(.....นางสาวสุทธาสินีย์ สุวุฒไท.....)

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ท่านเลือก

ผู้ยินยอมเป็นผู้ที่จัดอยู่ในกลุ่มเด็ก เยาวชน อายุไม่เกิน 12 ปี /ผู้ยินยอมมีอายุ.....ปี

ผู้ยินยอมเป็นผู้ที่จัดอยู่ในกลุ่มผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี/ ผู้ยินยอมมีบุตร หลาน อายุ.....ปี

ผู้ยินยอมเป็นผู้ที่จัดอยู่ในกลุ่มสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี /ผู้ยินยอมมีสถานะเป็นข้าราชการครู.....บุคลากรทางการศึกษา.....ครูโรงเรียนเอกชนอื่น ๆ (อาทิ ครูที่รับสอนอิสระ หรือ ครูและบุคลากรในหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก)

ผลการตอบรับจากผู้อ่านหนังสือนิทานภาพ เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ”



ภาพที่ 83: ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ
ที่มา: นางสาววิริยาพร พยัคกุล



ภาพที่ 84: ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ
ที่มา: นางสาวศศิธร สะท้อนถิ่น



ภาพที่ 85: ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ
ที่มา:นางสาวสุนันทา ลูกศร



ภาพที่ 86-87: ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ
ที่มา:นางสาวจิรารรณ คนหาญ



ภาพที่ 88-90: ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ
ที่มา:นางสาวจิรวดี อานมณี



ภาพที่ 91: ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ
ที่มา: นางวัชรี วิมุกตลพ



ภาพที่ 92-93: ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ
ที่มา: นายวรพล พลั้วพลี



ภาพที่ 94-95: ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ
ที่มา: นางสาวมณฑา บุญสุข



ภาพที่ 96-97: ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ
ที่มา: นางสาวสิริพร สิบเอก



ภาพที่ 98-99: ข้อมูลการตอบรับหนังสือนิทานภาพ
ที่มา: www.facebook.com โรงเรียนชุมชนบ้านเชียงแก้ว :ฝ่ายอนุบาล

หลักฐานการตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในระดับชาติหรือนานาชาติ

โครงการวิจัยและสร้างสรรค์การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนไทย
ประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป
โดยได้จัดทำ

หนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ)

เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ”

เพื่อให้เด็กและเยาวชนไทย ตลอดจนผู้ปกครอง เข้าใจและตระหนักถึงผลเสียของสื่อในยุคดิจิทัล

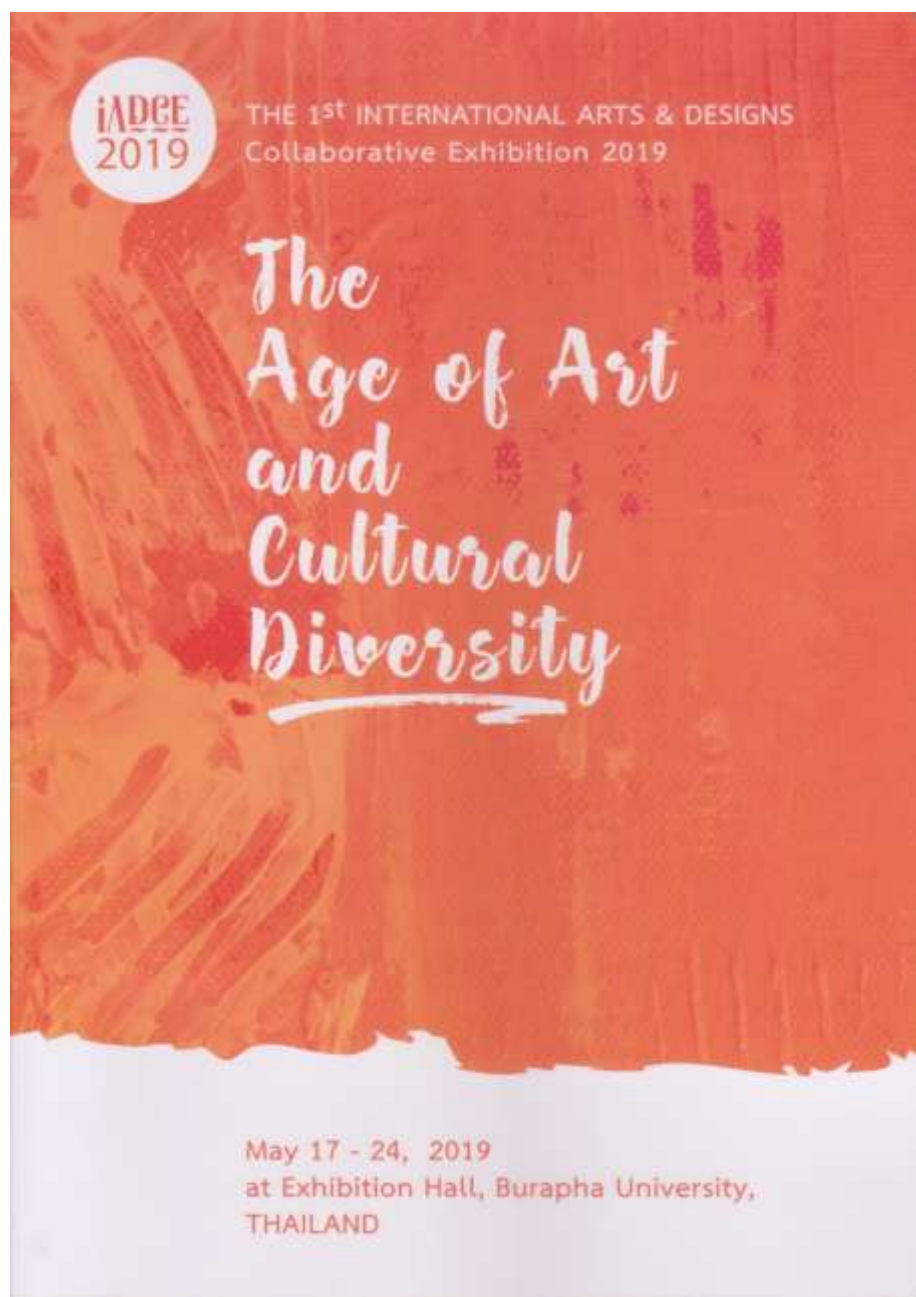
เอกสารหลักฐานอ้างอิงการเผยแพร่

1. นิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์ The 1st International Arts and Designs Collaborative Exhibition 2019 (IADCE2019). Theme: “The Age of Art and Cultural Diversity”
พิธีเปิด ในวันที่ 17 พฤษภาคม 2562 ณ หอศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จ.ชลบุรี
(งานนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ระดับนานาชาติจัดแสดง ระหว่างวันที่ 17-24 พฤษภาคม 2562)
2. บทความจากนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์ The 1st International Arts and Designs Collaborative Exhibition 2019 (IADCE2019). Theme: “The Age of Art and Cultural Diversity” เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ www.facebook.com ชื่อ Art4U
3. นิทรรศการศิลปกรรมของคณาจารย์คณะศิลปวิจิตรสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
พิธีเปิดในวันศุกร์ที่ 5 เมษายน 2562 เวลา 18.00 น. ณ ห้องนิทรรศการอาคาร 6 (ตึกใต้) พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า นิทรรศการจัดแสดงในระหว่างวันที่ 3 - 27 เมษายน 2562
4. การตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารศิลป์ปริทัศน์

1. นิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์ The 1st International Arts and Designs Collaborative Exhibition 2019 (IADCE2019). Theme: “The Age of Art and Cultural Diversity”
พิธีเปิด ในวันที่ 17 พฤษภาคม 2562 ณ หอศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา จ.ชลบุรี
(งานนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ระดับนานาชาติจัดแสดง ระหว่างวันที่ 17-24 พฤษภาคม 2562)



ภาพที่ 100 ใบประกาศนียบัตรเข้าร่วมนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์
The 1st International Arts and Designs Collaborative Exhibition 2019 (IADCE2019).
Theme: “The Age of Art and Cultural Diversity”



ภาพที่ 101 หน้าปกสูจิบัตรนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์
The 1st International Arts and Designs Collaborative Exhibition 2019 (IADCE2019).
Theme: “The Age of Art and Cultural Diversity”



*Boy Named Job is
no longer addicted to TV*
ILLUSTRATION BY SUTTHASINEE SAWUTTHA



Artist	Sutthasinee Sawuttha
Nationality	Thai
Institute	Faculty of Fine Arts Rangsit University
Artist Info.	Boy Named Job is No Longer Addicted to TV, Acrylic on Canvas, 60 x 80 cm, 2019
Concept	Creation of Picture Books as the Learning Media. Disadvantages from using too much Digital Media in Childhood. This is the research project and media learning creation under a category of picture books in order to learn and aware of the bad consequences from too much consumption of digital media for children.

70 The 1st International Arts & Designs Collaborative Exhibition 2019

ภาพที่ 102 ข้อมูลผลงานในสูจิบัตรนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์
The 1st International Arts and Designs Collaborative Exhibition 2019 (IADCE2019).
Theme: “The Age of Art and Cultural Diversity”



ภาพที่ 103-104 บรรยากาศในนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์
 The 1st International Arts and Designs Collaborative Exhibition 2019 (IADCE2019).
 Theme: “The Age of Art and Cultural Diversity”

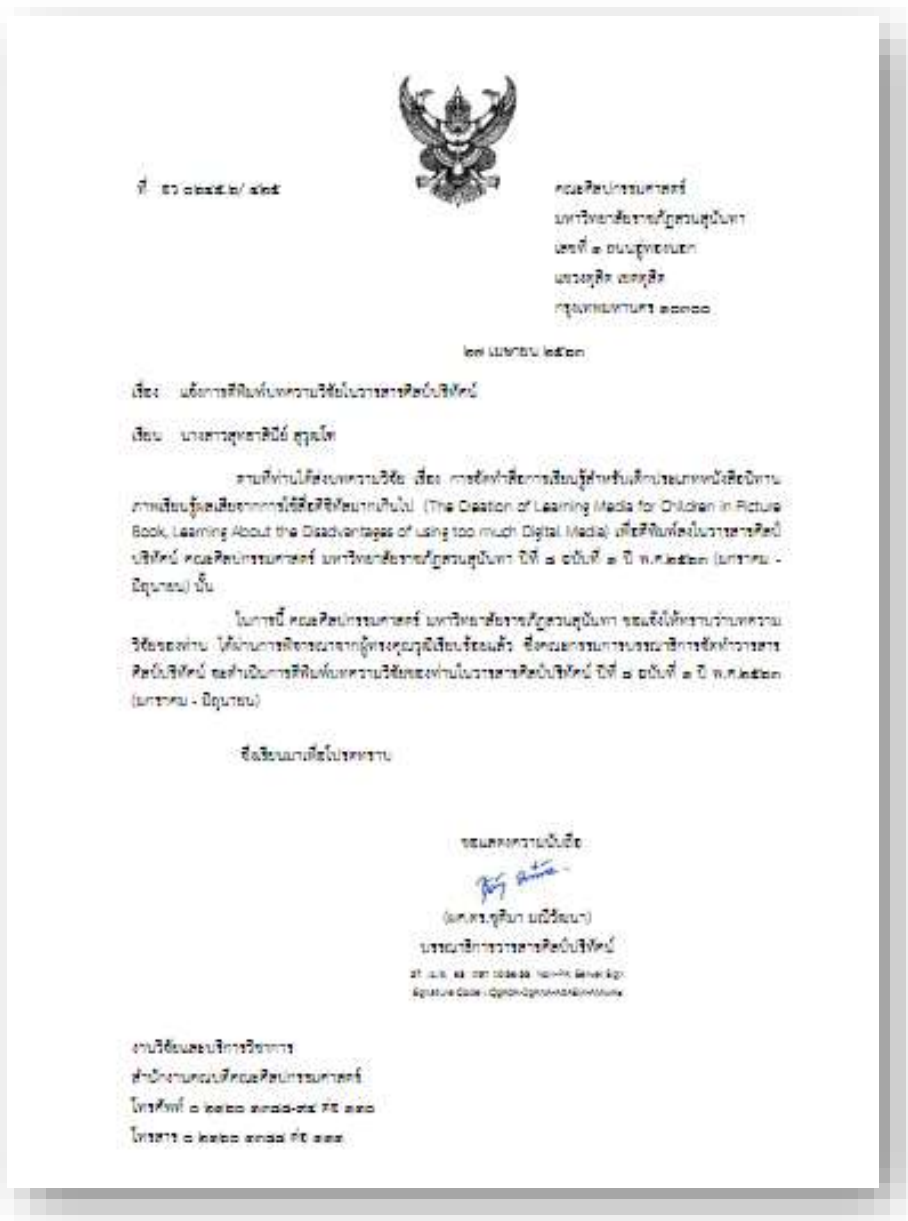
2. บทความจากนิทรรศการแสดงผลงานสร้างสรรค์ The 1st International Arts and Designs Collaborative Exhibition 2019 (IADCE2019). Theme: “The Age of Art and Cultural Diversity” เผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ www.facebook.com ชื่อ Art4U



ภาพที่ 105 การเผยแพร่ทางสื่อออนไลน์ www.facebook.com ชื่อ Art4U
The 1st International Arts and Designs Collaborative Exhibition 2019 (IADCE2019).
Theme: “The Age of Art and Cultural Diversity”

3. นิทรรศการศิลปกรรมของคณาจารย์คณะศิลปวิจิตรสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม
พิธีเปิดในวันศุกร์ที่ 5 เมษายน 2562 เวลา 18.00 น. ณ ห้องนิทรรศการอาคาร 6 (ตึกใต้)
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ หอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า นิทรรศการจัดแสดงในระหว่างวันที่ 3 - 27 เมษายน
2562

4.การตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 8 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ.2563 (มกราคม - มิถุนายน)



ภาพที่ 106 หนังสือบันทึกข้อความแจ้งตอบรับการตีพิมพ์บทความวิจัยในวารสารศิลปปริทัศน์

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย)	นางสาว สุทธาสินี สุวุฒโท
ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	Miss Sutthasinee Suwuttho
เพศ	หญิง
วันเดือน ปี เกิด	30 เมษายน 2520 อายุ 40 ปี
โทรศัพท์	02 882 7619
โทรศัพท์มือถือ	095 4977 915
E-mail	: golf_donkey@hotmail.com
ตำแหน่งปัจจุบัน	อาจารย์
ประวัติการศึกษา	
ปริญญาตรี สาขา	ภาพพิมพ์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบังปีที่สำเร็จการศึกษา 2541
ปริญญาโท สาขา	จิตรกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีที่สำเร็จการศึกษา 2545

รางวัลที่เคยได้รับ (ด้านการวิจัย / การสร้างสรรค์งาน)

- ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะได้รับรางวัลทั้งในประเทศและต่างประเทศ ดังนี้
- ปี พ.ศ.2545 : ได้รับรางวัลดีเด่นการประกวดศิลปกรรมพานาโซนิก ครั้งที่ 5 จัดแสดง ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหอศิลป์ กรุงเทพฯ
 - ปี พ.ศ.2549 : ได้รับรางวัล Gold Price ในการประกวด Oshima International Handmade Picture Book 2006
 - : ได้รับรางวัล Selects Award การประกวด “The 3rd China-Asean Youth Artwork Creativity Contest’ 2009 ณ เมือง Nanning ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน
 - ปี พ.ศ.2550 : ได้รับคัดเลือกให้เดินทางไปร่วมแสดง “นิทรรศการ Okke tomodachi art exhibition” ณ ประเทศญี่ปุ่น ร่วมกับศิลปินต่างประเทศในทวีปเอเชีย จัดโดย คณาจารย์ตัวแทนมหาวิทยาลัยศิลปากร
 - ปี พ.ศ.2551 : ได้รับคัดเลือกแสดงผลงานนิทรรศการ Contemporary Arts Exhibition Thailand-Japan 2011,19-25 Jan 2011
 - ปี พ.ศ.2553 : ได้รับรางวัลประกาศนียบัตรเชิดชูเกียรติคุณผลงานประดิษฐ์ คิดค้น ประจำปี 2553 ด้านสังคมศาสตร์ สาขาการศึกษาจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช) และพิมพ์เผยแพร่ “ผลงานคู่มือการสอน

การแสดงผลงาน : งานสร้างสรรค์

- ปี พ.ศ.2543 : ร่วมแสดงผลงานภาพประกอบหนังสือและสื่อการศึกษาในระดับชาติ
ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์
- ปี พ.ศ.2545 : ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมร่วมสมัยพานาโซนิค ครั้งที่ 5
ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหอศิลป์ กรุงเทพฯ
- ปี พ.ศ.2548 : ร่วมแสดงนิทรรศการศิลปกรรมไทย ณ หอศิลป์ของหอสมุดกรุงปักกิ่ง
27 มิถุนายน – 3 กรกฎาคม 2548 สาธารณรัฐประชาชนจีน
: ร่วมแสดงผลงานในการประกวด Oshima International Handmade
Picture Book 2005 ประเทศญี่ปุ่น
- ปี พ.ศ.2549 : นิทรรศการศิลปกรรมกลุ่มกับศิลปิน 2 ท่าน ชื่อนิทรรศการ
“In My Mind”(5 มกราคม- 27 กุมภาพันธ์ 2549) ณ พิพิธภัณฑ์สถาน
แห่งชาติหอศิลป์
: ร่วมแสดงผลงานที่ได้รับรางวัลในการประกวด Oshima International
Handmade Picture Book 2006 ประเทศญี่ปุ่น
- ปี พ.ศ.2550 : หนังสือกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะขั้นพื้นฐาน ประกอบการชมภาพผลงาน
ศิลปกรรมของศิลปินสำหรับเยาวชนและบุคคลทั่วไปที่มาเยี่ยมชม
พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ
- ปี พ.ศ.2551 : ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรมคณาจารย์ ของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์
ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ กรุงเทพฯ
: ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรม “มหกรรมศิลปะศึกษา-ช่างศิลป์ 54ปี”
ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ กรุงเทพฯ
: แสดงผลงานจากการรับรางวัล Selects Award การประกวด “The 3rd
China-Asean Youth Artwork Creativity Contest’ 2009
ณ เมือง Nanning ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน
- ปี พ.ศ. 2553 : จัดแสดงผลงานได้รับรางวัลประกาศนียบัตรเชิดชูเกียรติคุณผลงาน
ประดิษฐ์คิดค้น ประจำปี 2553 ด้านสังคมศาสตร์ สาขาการศึกษาจาก
สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช) ณ เมืองทองธานี
: พิมพ์เผยแพร่ “ผลงานคู่มือการสอนศิลปะขั้นพื้นฐาน 9 กิจกรรม ฯ”
: นิทรรศการศิลปกรรมกลุ่มกับศิลปิน 3 ท่าน “In My Mind 2”
ณ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหอศิลป์ ถนนเจ้าฟ้า
- ปี พ.ศ. 2554 : นิทรรศการศิลปกรรมร่วมสมัย ไทย-ญี่ปุ่น 2011 ณ ศูนย์วัฒนธรรม
เมืองไถยाम่า ประเทศญี่ปุ่น
- ปี พ.ศ.2556 : ร่วมแสดงผลงานที่ได้รับรางวัลในการประกวด Selects Award
การประกวด “The 7rd China-Asean Youth Artwork Creativity
Contest’ 2013 ณ เมือง Nanning ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน

- ปี พ.ศ. 2557 : หนังสือสื่อการเรียนรู้เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ การจัดทำสื่อการสอน ประเภทนิทานคุณธรรมในรูปแบบการจัดทำนิทานภาพลักษณะ 3 มิติ (Pop up) ทำมือ พิมพ์เผยแพร่จำนวน 1,000 เล่ม โดย ศูนย์คุณธรรม (องค์การมหาชน)
- ปี พ.ศ. 2558 : ร่วมแสดงผลงานที่ได้รับรางวัลในการประกวด Selects Award การประกวด “The 8rd China-Asean Youth Artwork Creativity Contest’ 2014 ณ เมือง Nanning ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน
- ปี พ.ศ. 2559: โครงการวิจัย ชื่อ: โครงการวิจัยสื่อการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะที่เกิดจากแรงบันดาลใจจากศิลปินต้นแบบได้รับการพิจารณาจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติให้ได้รับการจัดสรรงบประมาณให้ดำเนินงานวิจัย ร่วมเผยแพร่ จัดแสดงผลงานโครงการนิทรรศการเผยแพร่ กระบวนการ การวิจัยและ กระบวนการสร้างสรรค์ ตามแนวทางการวิจัย ของคณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ณ หอศิลป์วังหน้า

หัวหน้าโครงการวิจัย : ชื่อโครงการวิจัย

- ปี พ.ศ. 2559: โครงการวิจัยสื่อการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะที่เกิดจากแรงบันดาลใจจากศิลปินต้นแบบปีงบประมาณ 2559 ได้รับการพิจารณาจากสำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติให้ได้รับการจัดสรรงบประมาณให้ดำเนินงานวิจัย
- ปี พ.ศ.2560: โครงการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมหุ่นนิ่งเทคนิคสีอะคริลิกและสีน้ำมันเป็นสื่อการสอนขั้นพื้นฐานของนักเรียน นักศึกษา ได้รับการพิจารณาจากสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์สนับสนุนงบประมาณ
- ปี พ.ศ.2561: โครงการวิจัยองค์ความรู้ การวาดภาพหุ่นนิ่งและภาพคนเหมือนสร้างสรรค์สำหรับผู้พิการและด้อยโอกาส สนับสนุนงบประมาณ โดย สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

(ที่อยู่ทำงาน)

เลขที่ 119/10 หมู่ 3 ถนน - ตำบล/แขวง ศาลายา

อำเภอ/เขต พุทธมณฑล จังหวัด นครปฐม รหัสไปรษณีย์ 73170

โทรศัพท์ ...02 4822186.... โทรสาร02 482 2188....

(ที่อยู่บ้านตามบัตรประชาชน) เลขที่ 1 หมู่-..... ถนน ชักพระ ตำบล/แขวง ตลิ่งชัน

อำเภอ/เขต ตลิ่งชัน จังหวัด กรุงเทพฯ รหัสไปรษณีย์ 10170

โทรศัพท์บ้าน .02 882 7619 โทรสาร-.....