



การศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3
ที่ได้รับและไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงาน
จนสัมฤทธิ์ผลของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์
บัณฑิตวิทยาลัย คณะจิตวิทยา วิทยาลัยเซนต์หลุยส์
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของวิทยาลัยเซนต์หลุยส์



การศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3
ที่ได้รับและไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงาน
จนสัมฤทธิ์ผลของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์
บัณฑิตวิทยาลัย คณะจิตวิทยา วิทยาลัยเซนต์หลุยส์
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของวิทยาลัยเซนต์หลุยส์



**THE COMPARATIVE STUDY OF WORKING DURABILITY BETWEEN THIRD
GRADE KINDERGARTEN CHILDREN WHO RECEIVED AND DID NOT
RECEIVE THE PICTURE CARTOON FABLES AS THE ROLE MODEL
OF COMMITMENT TO WORK TO ACHIEVE IN
MARIE ANUSORN SCHOOL, BURIRAM**



**A Thesis Paper Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Psychology (Applied Psychology)
Graduate Education, Faculty of Psychology, Saint Louis College, Thailand
Academic year 2017
Copyright Belong to Saint Louis College**

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับและไม่ได้รับ
นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล
ของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์
วันที่ 7 เดือน มีนาคม พ.ศ.2561



วิจิตร อาสาสุข

ผู้วิจัย



ดร.รุ่งฤดี กล้าหาญ, Ed.D.

ประธานสอบวิทยานิพนธ์



รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน ศาสตรภัทร, Ph.D.

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ดร.ชูเกียรติ จากใจชน, Ed.D.

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ดร.นงคราญ วงษ์ศรี, Ph.D.

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



ดร.สมชาย เดียวกุล, Ph.D.

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์



รองศาสตราจารย์ ดร.อรพรรณ ลือบุญวัชชัย, Ph.D.

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ



รองศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน ศาสตรภัทร, Ph.D.

ประธานหลักสูตร

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งของรองศาสตราจารย์ ดร.ดวงเดือน ศาสตรภัทร อาจารย์ที่ปรึกษา และประธานหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ดร.รุ่งฤดี กล้าหาญ ประธานคณะกรรมการสอบป้องกันวิทยานิพนธ์ ดร.ชูเกียรติ จากใจชน ดร.สมชาย เดียวกุล ดร.นงคราญ วงษ์ศรี กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาให้คำปรึกษา ให้แนวคิด ข้อเสนอแนะ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ อันเป็นประโยชน์ในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ในภาควิชาจิตวิทยาทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ และประสบการณ์ชีวิตแก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขนิษฐา ศรีตะวัน อาจารย์มัทธิยา กายแก้ว อาจารย์ภัทราณี จารุทรัพย์สกลโต ที่กรุณาให้คำแนะนำและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณบาทหลวงสมชัย พงศ์ศิริพัฒน์ บาทหลวง ดร.เอกชัย ชินโคตร ที่ให้โอกาสอันมีค่ายิ่งในการศึกษาและทำวิจัย ขอกราบขอบพระคุณซิสเตอร์จำเนียร บุญทัน ผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ และคณะครูทุกท่านที่ให้เวลาในการทำวิจัยในครั้งนี้

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณสมาชิกทุกคนในครอบครัว สำหรับกำลังใจและการเสียสละที่ยิ่งใหญ่ คุณค่า และประโยชน์อันพึงมีของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอน้อมมอบให้เป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดา บุรพจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนและปลูกฝังคุณความดีตลอดจนประสิทธิ์ประสาทวิทยาการความรู้ให้กับผู้วิจัยตั้งแต่ต้นจนถึงปัจจุบัน

วิจิตร อาสาสุข

เลขประจำตัวผู้วิจัย	: 090303018; สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์; ศศ.ม. (จิตวิทยาประยุกต์)
ชื่อนักศึกษา	: วิจิตร อาสาสุข
ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาไทย)	: การศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานระหว่างเด็กอนุบาลชั้นปีที่สามที่ได้รับและไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์
ชื่อวิทยานิพนธ์ (ภาษาอังกฤษ)	: THE COMPARATIVE STUDY OF WORKING DURABILITY BETWEEN THIRD GRADE KINDERGARTEN CHILDREN WHO RECEIVED AND DID NOT RECEIVE THE PICTURE CARTOON FABLES AS THE ROLE MODEL OF COMMITMENT TO WORK TO ACHIEVE IN MARIE ANUSORN SCHOOL, BURIRAM
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	: รองศาสตราจารย์ ดวงเดือน ศาสตราภักดิ์, Ph.D.
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	:
คำสำคัญ	: ความคงทนในการทำงาน นิทานภาพการ์ตูน
จำนวนหน้า	: 110 หน้า

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง วัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานระหว่างเด็กที่ได้รับ (กลุ่มทดลอง) และไม่ได้รับ (กลุ่มควบคุม) นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล 2) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็กที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กชั้นอนุบาล 3 ประจําปีการศึกษา 2560 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ที่มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานน้อย จำนวน 30 คน สุ่มเข้า 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ 1) นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลที่ผู้วิจัยแต่งและเรียบเรียงขึ้นจำนวน 10 เรื่อง 2) แบบสังเกตความคงทนพฤติกรรมในการทำงาน โดยเครื่องมือทั้ง 2 ชุดนี้ได้รับการตรวจสอบคุณภาพก่อนที่จะใช้ทดลอง ใช้เวลาในการทดลองครั้งละ 20 นาที เป็นเวลา 10 ครั้ง สถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยใช้ t-test แบบ Independent และเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการได้รับนิทานภาพการ์ตูน โดยใช้ t-test แบบ Dependent

ผลการวิจัย : 1) เด็กที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล(กลุ่มทดลอง) มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนานกว่าเด็กที่ไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูน (กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 2) หลังการได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล เด็กมีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนานกว่าก่อนการได้รับนิทานภาพการ์ตูน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ACADEMIC CODE : 090303018; APPLIED PSYCHOLOGY; M.S., (APPLIED PSYCHOLOGY)

STUDENT'S NAME : WICHIT ASASUK

TITLE OF THESIS : THE COMPARATIVE STUDY OF WORKING DURABILITY BETWEEN THIRD GRADE KINDERGARTEN CHILDREN WHO RECEIVED AND DID NOT RECEIVE THE PICTURE CARTOON FABLES AS THE ROLE MODEL OF COMMITMENT TO WORK TO ACHIEVE IN MARIE ANUSORN SCHOOL, BURIRAM

THESIS ADVISOR : ASSOC. PROF. DUANGDUEN SATRAPHAT, Ph.D.

THESIS CO-ADVISOR : *****

KEYWORDS : WORKING DURABILITY, PICTURE CARTOON FABLES

: 113 PAGES

ABSTRACTS

This research was a quasi-experimental research. The objectives were 1) to compare the persistence of working behavior among children who received (experimental group) and did not receive (control group) the picture cartoon fables as the role model of commitment to work to achieve, 2) to compare the persistence of working behavior of children who received the picture cartoon fables as the role model of commitment to work to achieve, before and after an experiment. The samples consisted of 30 children who were the third year kindergarten students in academic year 2017 of Marie Anusorn School, Buriram province with less persistence of working behavior randomly assigned into two groups of 15 children, experiment and control group. The instruments used to collect this data were: 1. the picture cartoon fables as the role model of commitment to work to achieve of the researcher composed and edited 10 issues, 2. the observation form for durability of work. Both instruments were tested before implementing the experiment. The experiment was conducted within 20 minutes. The statistics used independent t-test for comparing the durability of work behavior between the experimental group and the control group, and used dependent t-test for comparing the durability of work behavior between before and after receiving picture cartoon fables.

Research result: 1) Children who were received the picture cartoon fables as the role model of commitment to work to achieve (experimental group) had more persistent behavior than those who did not receive (control group) with the statistical significance at the 0.05 level. 2) After receiving the picture cartoon fables as the role model of commitment to work to achieve, children had more persistent behavior than before receiving the picture cartoon fables with the statistical significance at the 0.05 level.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ.....	
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญตาราง.....	จ
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่.....	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	3
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	3
1.4 สมมติฐานการวิจัย.....	3
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ (Definitions of specific terms).....	4
1.7 นิยามปฏิบัติการ (Operational Definition).....	4
2 บรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับตัวแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.....	20
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับนิทาน.....	22
2.4 เอกสารเกี่ยวกับนิทานภาพการ์ตูนสำหรับเด็กปฐมวัย.....	34
2.5 เอกสารเกี่ยวกับความคงทนทางการเรียน.....	40
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
2.7 กรอบแนวคิดงานวิจัย.....	44
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	45
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	45
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	45

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่.....	
3 วิธีดำเนินการวิจัย (ต่อ)	
3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	47
3.4 ขั้นตอนการวิจัย.....	48
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐาน.....	48
3.6 จริยธรรมนักวิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	49
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
ส่วนที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับ (กลุ่มทดลอง) และ ไม่ได้รับ (กลุ่มควบคุม) นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นใน การทำงานจนสัมฤทธิ์ผล.....	51
.....	
ส่วนที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้ รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการทดลอง.....	52
5 สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	55
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	57
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	57
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	59
บรรณานุกรม.....	60
ภาคผนวก.....	64
ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	65
ข เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....	67
ค เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย.....	69
ง แบบประเมินพฤติกรรม.....	95
จ (ตัวอย่าง) หนังสือขออนุญาตผู้ปกครองเข้าร่วมโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาความคงทนในการทำงาน.....	106

ประวัติผู้วิจัย.....	110
----------------------	-----

สารบัญตาราง

ตารางที่.....	หน้า
1 นิทานที่เด็กชอบ.....	32
2 การเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 กลุ่มทดลอง กับกลุ่มควบคุม ก่อนที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล ของโรงเรียนมารีย์อัครสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์	51
3 การเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับ นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล (กลุ่มทดลอง) กับเด็กชั้น อนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนปกติ (กลุ่มควบคุม).....	53
4 การเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทาน ภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการทดลอง.....	54

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่.....	
1 กระบวนการเรียนรู้โดยการสังเกต.....	15
2 ลักษณะเนื้อเรื่องของนิทาน.....	27
3 ลักษณะของนิทานที่เด็กชื่นชอบ.....	33
4 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	34



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษา คือ การพัฒนาความรู้ ความคิด และความสามารถของคน ช่วยให้คนเรียนรู้ว่าทำอะไร ร่างกายจึงจะเจริญเติบโต แข็งแรง มีสุขภาพอนามัยดีต่อสู้กับโรคภัยไข้เจ็บได้ ช่วยให้คนรู้วิธีทำมาหากิน อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ และรู้จักปรับตัวให้เข้ากับธรรมชาติแวดล้อม การศึกษาช่วยยกระดับพื้นฐานทางจิตใจของคน ทำให้บุคคลมีความเข้าใจระเบียบวัฒนธรรมประเพณีของสังคมที่ตนอยู่ คนจะเจริญได้ต้องรู้จัก ฝึกหัดควบคุมตนเอง รู้จักเลือกและรับเอาวิทยาการทั้งเก่าและใหม่ เพื่อความเจริญของงามของชีวิต

การศึกษาเน้นวิธีหาความรู้อย่างหนึ่ง ซึ่งทำให้คนรอดพ้นจากความไม่รู้และสามารถดำรงชีพได้อย่างมีความสุข การศึกษานี้ให้คุณค่าในการทำให้นักเรียนได้เรียนรู้ฝึกฝนและสะสมไว้เป็นคุณสมบัติเฉพาะตน การศึกษาเป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่องที่บุคคลได้เผชิญและเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ จนสามารถแก้ปัญหา ปรับปรุงตนและแสวงหาประสบการณ์ที่ดีไปตลอดชีวิตเพื่อความสงบสุขส่วนบุคคลและสันติภาพของสังคม บุคคลอาจรับการศึกษาได้หลายทาง เช่น การดำรงชีวิตในครอบครัวได้รับการอบรมสั่งสอนจากพ่อแม่ ได้รับการฝึกหัดอาชีพในชุมชนจากแหล่งต่างๆ เรียนจากสื่อมวลชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ การศึกษานอกระบบโรงเรียน การศึกษาจากปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม การศึกษาจากการอ่าน การทดลองทำการประดิษฐ์คิดค้นด้วยตนเอง และการศึกษาจากแหล่งวิทยาการอย่างอื่นในชุมชน การจัดการศึกษาอีกวิธีหนึ่งคือการจัดให้เด็กมารับการสั่งสอน ฝึกฝนอบรมพร้อมๆ กันในสถานที่แห่งหนึ่งซึ่งเรียกว่าโรงเรียน การจัดการศึกษาในระบบโรงเรียนนี้ มีการวางแผนและจัดหลักสูตรแต่ละระดับเป็นพื้นฐาน ครูมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งให้เด็กได้พัฒนาจนสุดความสามารถตามจุดประสงค์ของหลักสูตร (สุมน อมรวิวัฒน์, 2550, น. 176-177)

ปัจจุบันนี้มีเทคโนโลยีเกิดขึ้นมากและเป็นไปอย่างรวดเร็วจำเป็นต้องมีการพัฒนามนุษย์ให้ทันต่อความเจริญของเทคโนโลยีต่างๆ ซึ่งเริ่มตั้งแต่แรกเกิดโดยการปลูกฝังให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการรับรู้ เรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ก่อนการกรองข้อมูล เลือกใช้และนำมาใช้ในสถานการณ์ที่ตนต้องการได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้มนุษย์ยังจำเป็นต้องมีความสามารถในการเรียนรู้จากผู้อื่นและในเวลาเดียวกันก็ควรแบ่งปันความรู้จากผู้อื่นให้กับบุคคลอื่นเช่นกัน ข่าวดสาร ประสบการณ์ โอกาสในการเรียนรู้ให้คุณสมบัติที่เอื้อต่อการเจริญของงามตลอดชีวิต จำเป็นต้องปลูกฝังตั้งแต่ปฐมวัยและต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จากกระแสความเปลี่ยนแปลงในสังคมที่ผ่านมาพ่อแม่ ผู้ปกครอง และชุมชนจำนวนมากเริ่มมี

ความกระตือรือร้นที่จะเข้ามามีส่วนร่วมรับรู้และสนับสนุนการจัดการศึกษาให้แก่บุตรหลานของตน รวมทั้งการตรวจสอบคุณภาพการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ความเปลี่ยนแปลงทางความคิดดังกล่าว ก่อให้เกิดความหวังและผลักดันให้เกิดพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ซึ่งกำหนดให้มีการประกันคุณภาพการศึกษาทุกระดับ เพื่อให้การศึกษาที่จัดโดยสถานศึกษาทุกแห่ง มีมาตรฐานทัดเทียมกัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2547, น. 2-3)

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่สำคัญที่สุดในชีวิตเพราะเด็กวัยนี้มีพัฒนาการทุกด้านเป็นไปอย่างรวดเร็ว ประสบการณ์ที่เด็กได้รับจะมีอิทธิพลต่อการเสริมสร้างความพร้อมสำหรับการพัฒนาต่อไป และจากประสบการณ์ที่เด็กได้รับในช่วงวัยนี้เป็นประสบการณ์ที่ดีและเหมาะสมที่จะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาได้เต็มศักยภาพ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ, 2539, น. 1) จากหลักจิตวิทยาพัฒนาการของ อีริกสัน และเบนจามิน บลูม กล่าวว่า เด็กแรกเกิดถึง 6 ปี เป็นวัยที่มีความสำคัญมาก ประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่เด็กได้รับในช่วงวัยนี้มีอิทธิพลต่อการเสริมสร้างพื้นฐานความพร้อมของชีวิตมากกว่าระยะอื่น (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2535) หากเด็กปฐมวัยได้รับการจัดสภาพแวดล้อมและการเลี้ยงดูที่ถูกต้องเหมาะสม เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงหาความสามารถตามวัย เด็กก็จะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ แต่ในทางตรงกันข้ามหากเด็กได้รับการเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสม ขาดประสบการณ์ที่ควรได้รับ ไม่มีโอกาสได้ใช้ความรู้ความสามารถตามวัยจะทำให้เด็กเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ด้อยคุณภาพ (ประดินันท์ อุปรมัย, 2524, น. 8) สำหรับเด็กระดับปฐมวัยที่โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ส่วนมากมีพฤติกรรมอยู่ไม่นิ่ง ชอบคุยในระหว่างร่วมกิจกรรมต่างๆ หรือในช่วงของการเรียนแต่จะให้ความสนใจการเรียนมากขึ้นหากมีกิจกรรมที่น่าสนใจ เช่น การเล่านิทานภาพการ์ตูนเป็นแบบอย่าง การเล่านิทานจะมีผลต่อการสอนเด็ก และถ้านิทานนั้นมีตัวแบบหรือเป็นแบบอย่างที่เป็นประโยชน์ก็น่าจะนำไปใช้ในชีวิตของเด็กได้ (อินทรา ภูมาศ, 2545, น. 33)

หนังสือภาพประเภทนิทานเป็นสื่อการสอนที่ใช้ลักษณะภาพวาด ภาพเขียน ภาพการ์ตูนเป็นตัวดำเนินเรื่อง สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้นิทานภาพการ์ตูนที่มีคำบรรยาย ที่เนื้อเรื่องมีลักษณะเป็นแบบอย่างของการทำงานเพื่อความสำเร็จ นิทานจะเป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสัตว์พูดได้ ทำอะไรได้เหมือนมนุษย์ ซึ่งเป็นไปตามหลักจิตวิทยาที่ว่าเด็กปฐมวัยที่มองสิ่งที่ไม่มีชีวิตเสมือนมีชีวิต (Animism) และการดูตัวแบบอย่างของตัวละครในนิทาน สอดคล้องกับทฤษฎีของเบนดูรา (Bandura) ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวแบบ (Modeling) ผู้วิจัยสนใจที่จะให้เด็กเลียนแบบตัวแบบในนิทาน ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยจะเป็นคนเล่าเรื่องโดยมีภาพการ์ตูนที่มีสื่อประกอบการเล่า เด็กจะชอบหนังสือการ์ตูนที่มีภาพขนาดใหญ่ มีสีสันสวยงาม และหนังสือภาพจะช่วยส่งเสริม และพัฒนาความสนใจใคร่รู้และเกิดการเลียนแบบแก่เด็กปฐมวัย เสริมประสบการณ์ และจินตนาการแก่เด็ก ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ดี นอกจากนี้ นิทานภาพการ์ตูนเป็นแบบอย่างความเป็น

ผู้เก่งกล้า กล้าคิด กล้าทำจนสำเร็จ มีอิทธิพลมากต่อพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย ซึ่งน่าจะทำให้เด็กเลียนแบบอย่างใส่ใจในความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น. 41) กำหนดระยะเวลาในการทำงานให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวันได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก เช่น วัยอายุ 5-6 ปี มีความสนใจประมาณ 15-20 นาที ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงกำหนดความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานภายในเวลา 20 นาที

จากที่กล่าวข้างต้นผู้วิจัยสนใจที่จะสอนให้เด็กมีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานได้โดยใช้วิธีเล่นนิทานประกอบภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล โดยคาดหวังว่าผลการวิจัยจะใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนระดับปฐมวัยให้มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานมากยิ่งขึ้น

1.2 คำถามการวิจัย

การใช้นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลส่งผลต่อความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ได้หรือไม่

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานระหว่างเด็กที่ได้รับ (กลุ่มทดลอง) และไม่ได้รับ (กลุ่มควบคุม) นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล
- 2) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน ของเด็กที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการทดลอง

1.4 สมมติฐานการวิจัย

- 1) เด็กที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล (กลุ่มทดลอง) มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนานมากกว่าเด็กที่ได้รับการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
- 2) หลังการทดลองเด็กที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลมีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนานมากกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1.5.1 ประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี ปีการศึกษา 2560 ที่มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานน้อย ของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 50 คน

1.5.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี ที่มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานน้อย ปีการศึกษา 2560 สุ่มกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีสุ่มอย่างง่ายมาจำนวน 30 คน แล้วสุ่มเข้ากลุ่ม 2 กลุ่ม โดยการจับสลากแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน

1.5.3 ตัวแปรต้น

การใช้นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล

1.5.4 ตัวแปรตาม

ความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ (Definitions of specific terms)

กลุ่มทดลอง หมายถึง กลุ่มเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 15 คน ปีการศึกษา 2560 ที่ได้รับการสอน โดยใช้นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล ภายในเวลา 20 นาที

กลุ่มควบคุม หมายถึง กลุ่มเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 15 คน ปีการศึกษา 2560 ที่ได้รับการสอนปกติ

1.7 นิยามปฏิบัติการ (Operational Definition)

ความคงทนในการทำงาน หมายถึง พฤติกรรมของการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลใช้เวลาภายในเวลา 20 นาที ซึ่งเด็กจะไม่ลุกออกจากที่นั่ง ไม่มีเหตุผล ไม่พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง ไม่วอกแวกในระหว่างการทำงาน ไม่หันซ้ายหันขวา ไม่นั่งเหม่อลอย วัดได้โดยแบบประเมินความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานโดยใช้ ครู 2 คน ต่อการสังเกตเด็ก 5 คน ในขณะที่ครูประจำชั้นให้งานเด็กทำ ทั้งนี้ครูทั้ง 2 คน จะจับนับพฤติกรรม คือ 1) การลุกออกจากที่นั่งอย่างไม่มีเหตุผล 2) พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง 3) วอกแวกระหว่างการทำงาน 4) หันซ้ายหันขวา และ 5) นั่งเหม่อลอย ภายในเวลา 20 นาที ผู้สังเกตจะสังเกตพร้อมกัน โดยแบ่งเวลาใน

การสังเกต 4 ช่วง คือ ช่วงเวลา 0-5, 5-10, 10-15 และ 15-20 นาที เมื่อสังเกตครบ 20 นาที จะนำมาตรวจสอบความเหมือนกันหรือตรงกันของพฤติกรรมที่จับนับ

1) ลุกออกจากที่นั่งอย่างไม่มีเหตุผล หมายถึง การเคลื่อนที่จากที่นั่งโดยไม่มีการขออนุญาต หรือแสดงเหตุผลความจำเป็นใดๆ ทั้งนั้น

2) การพูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง หมายถึง การไม่มีความสนใจในการทำงาน หันไปพูดคุยกับเพื่อนๆ ที่นั่งอยู่รอบๆ ตัวเด็ก

3) วอกแวกระหว่างการทำงาน หมายถึง อาการที่แสดงกระสับกระส่ายกับสิ่งเร้าภายนอก

4) การหันซ้ายหันขวา หมายถึง อาการที่แสดงให้เห็นถึงความไม่มีสมาธิ

5) การเหม่อลอย หมายถึง อาการที่ไม่ตั้งใจดูหรือตั้งใจฟัง ใจลอย

6) สัมฤทธิ์ผล หมายถึง พฤติกรรมของการทำงานจนสำเร็จตามที่ครูกำหนด

นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล หมายถึง นิทานที่มีตัวละครอาจเป็นคนหรือสัตว์ซึ่งเป็นแบบอย่างของการทำงานภายในเวลา 20 นาที ภาระงานที่ทำอยู่เสร็จสิ้น เนื้อหาของนิทานสอดแทรกคุณธรรม การผจญภัย แสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ มุ่งให้ความเพลิดเพลินแต่แสดงมุ่งมั่นถึงความพยายามฟันฝ่าอุปสรรคและแก้ปัญหาจนเสร็จ ซึ่งการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างนิทานภาพการ์ตูนทั้งหมด 10 เรื่อง คือ

1) นกเหยี่ยวผู้อดทน

2) หมีแสนขยัน

3) ม้าลายร้อรัก

4) หมวกแสนสวย

5) ความตั้งใจของรวงข้าว

6) กำไลน้อยร้อแขน

7) ผีเสื้อผู้ใจดี

8) เหยี่ยวกับเหยือกน้ำ

9) ปลาน้อยลอยลม

10) เก้าของเพื่อนๆ

บทที่ 2

วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับงานวิจัย เรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับและไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหางานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องออกเป็น 6 ตอน ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับตัวแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
- 2.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับนิทาน
- 2.4 เอกสารเกี่ยวกับนิทานภาพการ์ตูนสำหรับเด็กปฐมวัย
- 2.5 เอกสารเกี่ยวกับความคงทน
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับตัวแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 ความหมายของตัวแบบ (Modeling)

Bandura (1963) ให้ความหมายว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ส่วนมากเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ เรียกการเรียนรู้จากการสังเกตว่า “การเรียนรู้โดยการสังเกต” หรือ “การเลียนแบบ” Bandura กล่าวว่าคนเรามีปฏิสัมพันธ์ (Interact) กับสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบๆ ตัวเราเสมอ การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกันและกัน พฤติกรรมของคนเราส่วนมากจะเป็นการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) หรือการเลียนแบบจากตัวแบบ (Modeling)

Bandura (1963) ให้ความหมายว่า การเลียนแบบหรือ Modeling ผู้สังเกตการณ์ จะยอมเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบหรือไม่ขึ้นอยู่กับตัวแบบหลายอย่าง ตัวแปรตัวหนึ่ง คือ เพศของผู้สังเกตการณ์ อาจจะเป็นตัวกำหนดว่าเขาจะเลียนแบบหรือไม่ เพราะบางครั้งพฤติกรรมของเพศหนึ่งกับอีกเพศหนึ่งเลียนแบบกันไม่ได้ การใช้ตัวแบบ หมายถึง การใช้ตัวแบบที่เหมาะสม มีพฤติกรรมที่พึงปรารถนา เป็นแบบให้เด็กได้เรียน แล้วให้ทำตามแบบอย่าง การทำตามแบบอย่างเป็นการประเมินผลพฤติกรรมที่อยู่กับการสังเกต เช่น การสังเกตภาพยนตร์หรือตัวแบบจริง การสังเกตตัวแบบจะมีอิทธิพลต่อตัวเด็กมาก มีผู้

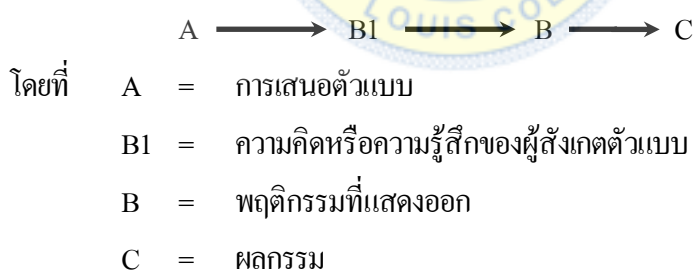
ทำการทดลองกับเด็กอนุบาลที่เป็นเด็กแยกตัวและหนีสังคม คุณภาพดนตรีที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสัมพันธ์กับเพื่อน ผลปรากฏว่าเด็กจะพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมมากขึ้นกว่าเด็กที่ได้รับคำชมเชย

2.1.2 การเสนอตัวแบบ (Modeling)

สมโกชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2541, น. 253) กล่าวว่า ว่าเป็นเทคนิคการปรับพฤติกรรมที่สามารถใช้ได้ทั้งการลดพฤติกรรม เพิ่มพฤติกรรม เสริมสร้างพฤติกรรมใหม่ๆ ตลอดจนปรับปรุงพฤติกรรมที่มีอยู่แล้วให้ดียิ่งขึ้น ต้องเป็นเทคนิคการเสนอตัวแบบ ซึ่งพัฒนามาจากงานของ Bandura ในช่วงปี 1969 หลังจากนั้นเทคนิคนี้ได้มีการนำไปใช้อย่างแพร่หลายในแทบทุกสภาพการณ์ ผลจากการนำเทคนิคการเสนอตัวแบบไปใช้พบว่าเป็นเทคนิคที่มีประสิทธิภาพมาก ในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคล ไม่ว่าจะเป็นเด็กผู้ใหญ่หรือคนไข้ในโรงพยาบาลโรคจิต ทั้งนี้เทคนิคการเสนอตัวแบบ มีลักษณะใกล้เคียงกับวิถีชีวิตตามธรรมชาติของคนเรา เนื่องจากบุคคลมีแนวโน้มที่จะลอกเลียนแบบซึ่งกันและกันอยู่แล้ว

2.1.3 แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการเสนอตัวแบบ

Bandura (1977) มีความเชื่อว่า การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของคนไม่ได้เป็นผลมาจากการที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมเท่านั้น แต่ยังขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคลที่ประกอบด้วยความคิดและความรู้สึกอีกด้วย ปัจจัยทั้ง 3 นี้ (พฤติกรรม สภาพแวดล้อม ส่วนบุคคล) จะมีลักษณะของการควบคุมซึ่งกันและกัน ถ้าปัจจัยใดเปลี่ยนแปลง อีกสองปัจจัยที่เหลือก็จะเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย แนวทางการเสนอตัวแบบจะพิจารณาการจัดสภาพแวดล้อม เพื่อให้บุคคลเกิดความคาดหวังถึงผลที่จะเกิดขึ้นบางอย่าง ลักษณะของกระบวนการเสนอตัวแบบอาจดูได้จากภาพ



พฤติกรรมที่ทำตามตัวแบบ ถ้าได้รับการเสริมแรงทางบวก พฤติกรรมนั้นจะเกิดบ่อยครั้งขึ้น แต่ถ้าพฤติกรรมที่ทำตามตัวแบบแล้วได้รับการลงโทษพฤติกรรมนั้นก็จะมีแนวโน้มลดลงหรือไม่เกิดขึ้นอีก ทั้งนี้ Bandura แบ่งวิธีการเรียนรู้ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

(1) การเรียนรู้จากผลกรรม เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ซึ่งทำหน้าที่ 3 ประการ คือ ทำหน้าที่ให้ข้อมูล ทำหน้าที่จูงใจและทำหน้าที่เสริมแรง

(2) การเรียนรู้จากการเลียนแบบ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยบุคคลจะสังเกตพฤติกรรมของบุคคลอื่น แล้วสร้างความคิดว่าจะสร้างพฤติกรรมใหม่ได้อย่างไร แล้วประมวลข้อมูลไว้ใช้สำหรับชี้แนะการแสดงพฤติกรรมของตนต่อไปในอนาคต การเรียนรู้จากตัวแบบเป็นผลมาจากการสังเกต

การฟังหรือการอ่านเกี่ยวกับพฤติกรรมของบุคคลอื่น หรือสัญลักษณ์แทนบุคคล (O'Leary and Wilson, 1987) นอกจากนี้ Bandura (1977) กล่าวถึงการเรียนรู้และการเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบของบุคคล ต้องอาศัยกระบวนการ 4 ประการด้วยกัน คือ 1) กระบวนการใส่ใจ 2) กระบวนการเก็บจำ 3) กระบวนการทำทางกาย และ 4) กระบวนการจูงใจ

Bandura (1977) ได้กล่าวไว้ว่า ตัวแบบนี้มีผลต่อพฤติกรรมของบุคคลอยู่ 3 ด้านด้วยกัน คือ

(1) สร้างพฤติกรรมใหม่ (Acquisition Effect) คือ ช่วยให้บุคคลเรียนรู้พฤติกรรมใหม่หรือทักษะใหม่ๆ ซึ่งไม่เคยกระทำพฤติกรรมมาก่อนจากตัวแบบ เพื่อที่จะได้เป็นประโยชน์ต่อตนเองทั้งในสภาพปัจจุบันและอนาคต

(2) ลดพฤติกรรม (Disinhibitory Effect) มีผลทำให้เกิดการระงับ (Inhibition) หรือการยุติการระงับ (Disinheriting) คือ ผู้สังเกตได้สังเกตพฤติกรรมของตัวแบบแล้ว มีผลทำให้การแสดงพฤติกรรมของผู้ที่สังเกตลดลง

(3) เสริมพฤติกรรมที่มีอยู่ (Facilitation Effect) ช่วยให้พฤติกรรมที่เคยได้รับการเรียนรู้มาแล้ว ได้มีโอกาสแสดงออกหรือถ้าเคยแสดงออกแล้วแต่ไม่ค่อยได้แสดงออกมากนัก ให้มีการแสดงออกเพิ่มมากขึ้น ดังนั้นผลของตัวแบบในลักษณะนี้ก็จะทำหน้าที่เป็นสัญญาณกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำแนวคิด Bandura มาสนับสนุนการเลือกเทคนิคการสอนตัวแบบ เพื่อใช้ในการสร้างพฤติกรรมใหม่ให้แก่กรณีศึกษาและช่วยในการปรับพฤติกรรมเก่าที่ไม่พึงประสงค์ลงด้วย

1) ประเภทของตัวแบบ

ประเทือง ภูมิภักทราคม (2540, น. 239) ได้กล่าวไว้ว่า ตัวแบบที่บุคคลสามารถเลียนแบบพฤติกรรมสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

1.1) ตัวแบบที่มีชีวิตจริง (Live Model) คือ ตัวแบบที่ผู้สังเกตสามารถมีปฏิสัมพันธ์หรือสังเกตได้โดยตรง ไม่ต้องผ่านสื่อหรือสัญลักษณ์อื่นใด ข้อดีของการเสนอตัวแบบที่มีชีวิตจริง คือ ทำให้ผู้สังเกตสนใจและเลียนแบบได้ดีกว่าวิธีอื่น และตัวแบบนี้มีความใกล้เคียงหรือเหมือนกับสภาพจริงมากที่สุด และสามารถปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ได้

1.2) ตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Model) คือ ตัวแบบที่ปรากฏโดยผ่านทางสื่อประเภทต่างๆ เช่น ตัวแบบที่ปรากฏในภาพยนตร์ โทรทัศน์ วิทยุ หนังสือ หนังสือพิมพ์และคำบอกเล่า เป็นต้น ตัวแบบที่เสนอผ่านทางสื่อมวลชนมีอิทธิพลในการหล่อหลอมพฤติกรรมและเจตคติของบุคคลในสังคมมาก แต่มีข้อจำกัด คือ ถ้าตัวแบบสัญลักษณ์ไม่สมจริงหรือขัดแย้งกับพฤติกรรมของตัวแบบที่มีชีวิตจริงในสังคม อาจทำให้ผู้สังเกตเกิดความสับสน ไม่เชื่อและไม่เลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบนี้

ในการศึกษา การเรียนรู้จากการเลียนแบบ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยผ่านทางนิทานมาใช้ในการนำเสนอพฤติกรรมใหม่ที่พึงประสงค์ เนื่องจากธรรมชาติของเด็กชอบฟังนิทานมาก เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้เด็กมีสมาธิในการฟัง ทำให้ช่วงความสนใจมีมากขึ้น สามารถที่จดจำเรื่องราวจากนิทานเป็นแบบอย่างของการทำงานเพื่อความสำเร็จแล้วนำมาปฏิบัติตามแบบอย่างของการทำงานนั้นๆ (Bandura, 1977)

2) วิธีการเสนอตัวแบบ

Rimm and Masters (1979) ได้แบ่งวิธีการนำเสนอตัวแบบไว้ 9 วิธี ดังต่อไปนี้

2.1) การนำเสนอตัวแบบเป็นขั้นตอน (Graduated Modeling) คือ การเสนอตัวแบบที่เปลี่ยนแปลงไปที่ละขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ

2.2) การเสนอตัวแบบเป็นขั้นตอนร่วมกับการชี้แนะ (Guided Modeling) คือ การเสนอตัวแบบที่เปลี่ยนแปลงไปที่ละขั้นตอนตั้งแต่ต้นจนจบ พร้อมทั้งชี้แนะให้กระทำพฤติกรรมนั้นด้วย โดยการใช้คำพูดหรือท่าทางชี้แนะให้ผู้สังเกตกระทำพฤติกรรมตามตัวแบบ

2.3) การเสนอตัวแบบเป็นขั้นตอนร่วมกับการชี้แนะและการเสริมแรง (Guided Modeling with Reinforcement) คือ การเสนอตัวแบบในลักษณะเช่นเดียวกับการเสนอตัวแบบเป็นขั้นตอนร่วมกับการชี้แนะและเพิ่มกระบวนการให้การเสริมแรงแก่ผู้สังเกตเข้าไป เมื่อผู้สังเกตแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ

2.4) การเสนอตัวแบบร่วมกับการแนะวิธีการปฏิบัติ (Modeling with Guided Performance) คือ การเสนอตัวแบบที่ให้ผู้สังเกตดูตัวแบบกระทำพฤติกรรมและแนะนำวิธีการปฏิบัติไปด้วย

2.5) การเสนอตัวแบบโดยให้ผู้สังเกตมีส่วนร่วม (Participant Modeling) คือ การให้ผู้สังเกตเข้าร่วมกิจกรรมกับตัวแบบและผู้ดำเนินการ

2.6) การเสนอตัวแบบที่ให้มีโอกาสสัมผัสทางกาย (Contact Desensitization) คือ การเสนอตัวแบบที่มีลักษณะคล้ายกับการนำเสนอตัวแบบ โดยผู้สังเกตมีส่วนร่วม แต่วิธีนี้นิยมใช้ในกรณีที่ตัวแบบมีโอกาสสัมผัสทางกายกับผู้สังเกต เพื่อให้บรรเทาความหวาดกลัวได้เร็วยิ่งขึ้น

2.7) การเสนอตัวแบบภายใน (Covert Modeling) คือ การให้บุคคลจินตนาการถึงการแสดงพฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการแก้ไขของตัวแบบหรือผู้อื่น การเสนอตัวแบบวิธีนี้จะใช้ในกรณีที่ผู้สังเกตไม่สามารถจัดหาตัวแบบที่มีชีวิตจริง และตัวแบบสัญลักษณ์ที่มีลักษณะตรงกับปัญหาของผู้สังเกตหรือบุคคลที่มีปัญหาทางพฤติกรรมนั้น

2.8) การเสนอตัวแบบโดยใช้อุปกรณ์ช่วยร่วมกับประสบการณ์ในการควบคุมตนเอง (Modeling with Response-Induction Aids and Self-Directed Master Experience) เป็นการให้ผู้สังเกตดูตัวแบบแสดงพฤติกรรม หลังจากนั้นให้ผู้สังเกตกระทำพฤติกรรมนั้นตาม โดยมีอุปกรณ์ช่วยเพื่อให้ผู้สังเกตมีความมั่นใจมากขึ้น

2.9) การแสดงตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมเปลี่ยนไปที่ละขั้น ร่วมกับการเสนอตัวแบบที่แสดงความชำนาญในการแสดงพฤติกรรม (Coping Modeling and Mastery Modeling) คือ การเสนอตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมเป้าหมายที่เปลี่ยนไปที่ละขั้น โดยเริ่มจากการที่ไม่สามารถกระทำพฤติกรรมได้แล้วค่อยๆ เปลี่ยนไปที่ละขั้นจนกระทั่งกระทำพฤติกรรมนั้นได้ ร่วมกับการเสนอตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมเป้าหมายอย่างคล่องแคล่วชำนาญ

จากข้อความข้างต้น สรุปการเสนอตัวแบบและการเสนอตัวแบบที่มีการเปลี่ยนแปลงไปที่ละขั้น จะช่วยให้ผู้สังเกตเห็นขั้นตอนการเรียนรู้พฤติกรรมเป็นขั้นๆ ส่วนการเสนอตัวแบบที่แสดงความชำนาญในการแสดงพฤติกรรมเป็นการให้ผู้สังเกตได้เห็นการแสดงพฤติกรรมเป้าหมายได้อย่างต่อเนื่องสมบูรณ์ ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ศึกษาตัวแบบโดยให้ผู้สังเกตมีส่วนร่วม คือ การให้ผู้เรียนสังเกตตัวแบบจากนิทานที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3) วิธีการดำเนินการเสนอตัวแบบ

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2541, น. 260-261) ได้นำเสนอขั้นตอนการพิจารณาการดำเนินการเสนอตัวแบบไว้ดังต่อไปนี้

- (1) กำหนดพฤติกรรมที่ต้องการจะให้ตัวแบบแสดง เพื่อให้บุคคลสังเกตและลอกเลียนแบบให้ชัดเจน
- (2) ความชัดเจนของพฤติกรรมนั้นต้องหมายถึง การสังเกตได้ วัดได้ โดยใช้คนตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป สามารถสังเกตและเห็นตรงกันว่าพฤติกรรมนั้นเกิดหรือไม่เกิด
- (3) พฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงนั้นต้องอยู่ภายในระดับความสามารถของผู้สังเกต
- (4) พฤติกรรมที่จะให้บุคคลลอกเลียนแบบนั้นต้องเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกและเลียนแบบได้ง่าย
- (5) ต้องแน่ใจว่าผู้สังเกตนั้นตั้งใจสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบอย่างแท้จริง
- (6) พฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออกนั้นชัดเจนและกระทำสม่ำเสมอ
- (7) ให้การเสริมแรงผู้ที่ลอกเลียนแบบทันที
- (8) ต้องใช้ตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพ
- (9) ผู้ดำเนินการเสนอตัวแบบ จะต้องไม่ควบคุมความสนใจของผู้สังเกตตัวแบบด้วยวิธีการที่รุนแรง เช่น ดึงหรือค้ำ เป็นต้น
- (10) มีการรวบรวมข้อมูลที่แสดงถึงความก้าวหน้าของผู้สังเกต
- (11) ในกรณีที่ผู้สังเกตไม่สามารถลอกเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบได้เลย อาจใช้การชี้แนะโดยทางร่างกายเข้าช่วยด้วยได้ เพราะจะทำให้เรียนรู้ได้เร็วขึ้น

(12) ในการเสนอตัวแบบ เมื่อตัวแบบแสดงพฤติกรรมเป้าหมายแล้ว ควรมีการให้การเสริมแรงต่อตัวแบบด้วยการทำเช่นนี้จะเป็นการจูงใจให้ผู้สังเกตอยากลอกเลียนแบบมากยิ่งขึ้น

(13) ควรเลือกตัวแบบที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับผู้สังเกต พร้อมทั้งให้มีความเด่นชัดจนสามารถแสดงพฤติกรรมที่จะให้ลอกเลียนแบบได้อย่างชัดเจนแล้วด้วย

ประเทือง ภูมิภักทราคม (2540, น. 242-243) กล่าวว่าไว้ว่า ในการปรับพฤติกรรมโดยใช้เทคนิคการใช้ตัวแบบนั้น ไม่ว่ากระบวนการปรับพฤติกรรมจะใช้วิธีการใดก็ตาม ควรจะดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

(1) กำหนดพฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้สังเกตเรียนรู้ โดยต้องกำหนดพฤติกรรมให้ชัดเจนว่า พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้สังเกต ได้แก่ พฤติกรรมอะไรบ้าง

(2) เลือกตัวแบบที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับบุคคล สถานที่และสภาพการณ์ของสังคมหรือไม่

(3) การฝึกตัวแบบให้แสดงพฤติกรรมเป้าหมายอย่างเป็นขั้นตอน ถ้าการใช้ตัวแบบเป็นตัวแบบที่มีชีวิตจริงนักปรับพฤติกรรมจะต้องฝึกตัวแบบให้แสดงพฤติกรรมเป้าหมายอย่างมีขั้นตอนและชัดเจน เพราะจะช่วยให้ผู้สังเกตสามารถสังเกตได้อย่างชัดเจน และเลียนแบบพฤติกรรมนั้นได้ง่ายและถูกต้อง

(4) เสนอตัวแบบ ให้ตัวแบบแสดงพฤติกรรมเป้าหมายตามขั้นตอนที่ได้รับการฝึก หากโปรแกรมการปรับพฤติกรรมใช้ตัวแบบสัญลักษณ์ก็เสนอตัวแบบตามลำดับขั้นตอนเพื่อให้ผู้สังเกตได้สังเกตพฤติกรรมเป้าหมายและสามารถนำไปปฏิบัติตามในโอกาสต่อไป

(5) การให้การเสริมแรงแก่ตัวแบบทันทีที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมเป้าหมายในกระบวนการนี้ เมื่อตัวแบบแสดงพฤติกรรมเป้าหมายแล้วตัวแบบจะได้รับการเสริมแรง ทั้งนี้เพื่อให้ผู้สังเกตรับรู้ว่าผลกรรมของการแสดงพฤติกรรมเป้าหมายคือ การได้รับการเสริมแรง

(6) การให้การเสริมแรงแก่ผู้สังเกตทันทีที่ผู้สังเกตกระทำพฤติกรรมเป้าหมายตามตัวแบบ

(7) ให้ข้อมูลย้อนกลับหรือชี้แนะข้อมูลบางอย่างแก่ผู้สังเกตในกรณีที่ผู้สังเกตยังไม่สามารถเลียนแบบพฤติกรรมได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เลือกใช้วิธีการนำเสนอตัวแบบ แล้วนำมาปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับเด็กชั้นอนุบาล และสอดคล้องกับกระบวนการปรับความคงทนของพฤติกรรม โดยเริ่มจากการกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการให้เด็กอนุบาลเลียนแบบ คือ ความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน คือ ทำงานเสร็จโดยไม่ลุกออกจากที่นั่ง ไม่พูดคุยกับคนรอบข้าง ไม่ออกแวกในระหว่างการทำงาน ไม่หันซ้ายหันขวา นั่งทำงานภายในเวลา 20 นาที ไม่เหม่อลอย จากนั้นนำตัวแบบที่เป็นนิทานมาเสนอให้กรณีศึกษาได้เลียนแบบพฤติกรรม

2.1.4 หลักในการใช้โปรแกรมตัวแบบอย่างให้มีประสิทธิภาพ

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2541, น. 126) ได้เสนอหลักในการใช้โปรแกรมตัวแบบอย่างมีประสิทธิภาพไว้ดังนี้

- (1) เลือกตัวแบบที่มีความสำคัญหรือมีลักษณะที่ใกล้เคียงกับผู้สังเกต เพื่อให้เกิดความสนใจ
- (2) เมื่อตัวแบบแสดงพฤติกรรมที่พึงปรารถนา จะต้องมีการให้แรงเสริมต่อพฤติกรรมนั้นทันที เพราะจะทำให้เด็กอยากลอกเลียนแบบมากยิ่งขึ้น
- (3) ให้แรงเสริมทันทีที่ผู้สังเกตเลียนแบบพฤติกรรมจากตัวแบบ
- (4) ใช้ตัวแบบหลายคน
- (5) แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างผลกรรมและพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงอย่างชัดเจน
- (6) สร้างสิ่งแวดล้อมให้เป็นที่ดึงดูดความสนใจของผู้สังเกต
- (7) ให้ตัวแบบบอกถึงความก้าวหน้าของตนเองพร้อมทั้งให้แรงเสริม
- (8) ให้ตัวแบบแสดงให้ดูบ่อยๆ
- (9) ให้ผู้สังเกตได้มีโอกาสสังเกตตัวแบบบ่อยๆ
- (10) ค่อยๆ ฝึกผู้สังเกตให้แสดงพฤติกรรมไปทีละขั้นตอน
- (11) ให้ข้อมูลย้อนกลับถึงความสำเร็จที่ผู้สังเกตกระทำ
- (12) จัดเตรียมตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพ
- (13) พยายามใช้ตัวเสริมแรงที่มีอยู่ในสภาพแวดล้อม
- (14) พฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงนั้นจะต้องเห็นได้อย่างเด่นชัด

จากหลักการดังกล่าว สรุปได้ว่าควรเลือกตัวแบบที่มีลักษณะใกล้เคียงกับผู้สังเกต แล้วให้ผู้สังเกตได้ดูบ่อยๆ โดยทำทีละขั้นตอน พฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงนั้นต้องสังเกตได้ชัดเจนและมีการใช้การเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งจะทำให้ผู้สังเกตมีความสนใจมากยิ่งขึ้นและมีความคงทนต่อการทำงาน

2.1.5 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับตัวแบบ

1) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม

ตามแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) Albert Bandura เชื่อว่า นอกเหนือจากพฤติกรรมที่เป็นปฏิกิริยาสะท้อนเบื้องต้นแล้วนั้น พฤติกรรมของมนุษย์ล้วนเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ ซึ่งเกิดจากการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันระหว่าง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ สภาพแวดล้อม (Environment : E) ตัวบุคคล (Personality : P) และพฤติกรรม (Behavior : B) (Bandura, 1977, น. 9 – 10)

โดยการเรียนรู้พฤติกรรม Bandura (1977, น. 17–29) อธิบายว่านับตั้งแต่แรกเกิด เด็กจะมีพฤติกรรมเบื้องต้น คือ พฤติกรรมที่เป็นปฏิกิริยาสะท้อนคิดตัวมาด้วย แต่ต่อมาเด็กจะเรียนรู้พฤติกรรมต่างๆ เพิ่มมากขึ้นจนถึงพฤติกรรมที่มีความซับซ้อนได้เป็นลำดับ จากวิธีการเรียนรู้ 2 แบบ ได้แก่ การเรียนรู้จากผลกรรม และการเรียนรู้จากตัวแบบ ดังนี้

1.1) การเรียนรู้จากผลกรรม (Learning by Response Consequence) หรือ การเรียนรู้จากผลการกระทำ เป็นการเรียนรู้ของบุคคลที่เกิดจากประสบการณ์ตรง ซึ่งอาจเป็นการลองถูกลองผิดว่าพฤติกรรมใดกระทำแล้วก่อให้เกิดผลทางบวกและพฤติกรรมใดกระทำแล้วก่อให้เกิดผลทางลบ ดังนั้นในอนาคตจึงมีแนวโน้มที่บุคคลจะเลือกกระทำพฤติกรรมที่ทำแล้วให้ผลทางบวกและหลีกเลี่ยงหรือไม่กระทำพฤติกรรมที่ทำแล้วให้ผลทางลบ โดยเฉพาะผลทางบวกที่ได้รับจะเป็นสิ่งจูงใจและเป็นตัวเสริมแรงให้บุคคลมีโอกาและความถี่จะทำพฤติกรรมนั้นๆ มากยิ่งขึ้น

1.2) การเรียนรู้จากตัวแบบ (Learning Through Modeling) หรือ การเรียนรู้โดยการสังเกต เป็นการเรียนรู้ของบุคคลที่เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่นหรือตัวแบบ และถือเป็นวิธีการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของมนุษย์ที่ไม่ต้องอาศัยการมีประสบการณ์ตรงหรือการลองผิดลองถูกที่บางครั้งอาจทำให้เสียเวลาขาดความเหมาะสมหรือมีอันตรายได้ในบางพฤติกรรม ประกอบกับในชีวิตประจำวันสิ่งที่บุคคลจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้กว้างขวางและรวดเร็ว โดย Bandura (1977, น. 17–29) และ Bandura (1986, น. 51–80) กล่าวว่า การเรียนรู้จากตัวแบบเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะประกอบด้วยกระบวนการสำคัญ 4 ประการ คือ

1.2.1) กระบวนการสนใจ (Attentional Processes) เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตให้ความสนใจในการสังเกตและรับรู้พฤติกรรมของตัวแบบที่แสดงออก ซึ่งเป็นตัวกำหนดว่าบุคคลจะเรียนรู้อะไรจากตัวแบบนั้น กล่าวคือ บุคคลจะเรียนรู้ได้ไม่มากหรือไม่สามารถเรียนรู้ได้เลยหากขาดความสนใจและการรับรู้ในพฤติกรรมของตัวแบบ ดังนั้นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อกระบวนการสนใจจึงขึ้นอยู่กับทั้งลักษณะของตัวแบบและผู้สังเกตเองโดยตัวแบบที่มีลักษณะเด่นชัด ดึงดูดใจ และไม่ซับซ้อนจะมีโอกาสทำให้ผู้สังเกตสนใจมาก และหากพฤติกรรมของตัวแบบมีคุณค่าหรือเป็นประโยชน์ก็จะโน้มน้าวให้ผู้สังเกตสนใจได้มากขึ้น เช่นเดียวกัน ส่วนลักษณะของผู้สังเกต ได้แก่ ความสามารถในการรับรู้ การคิด อารมณ์ หรือระดับความความตื่นตัว รวมถึงรางวัล หรือการเสริมแรงที่ผู้สังเกตนั้นเคยได้รับมาก่อน

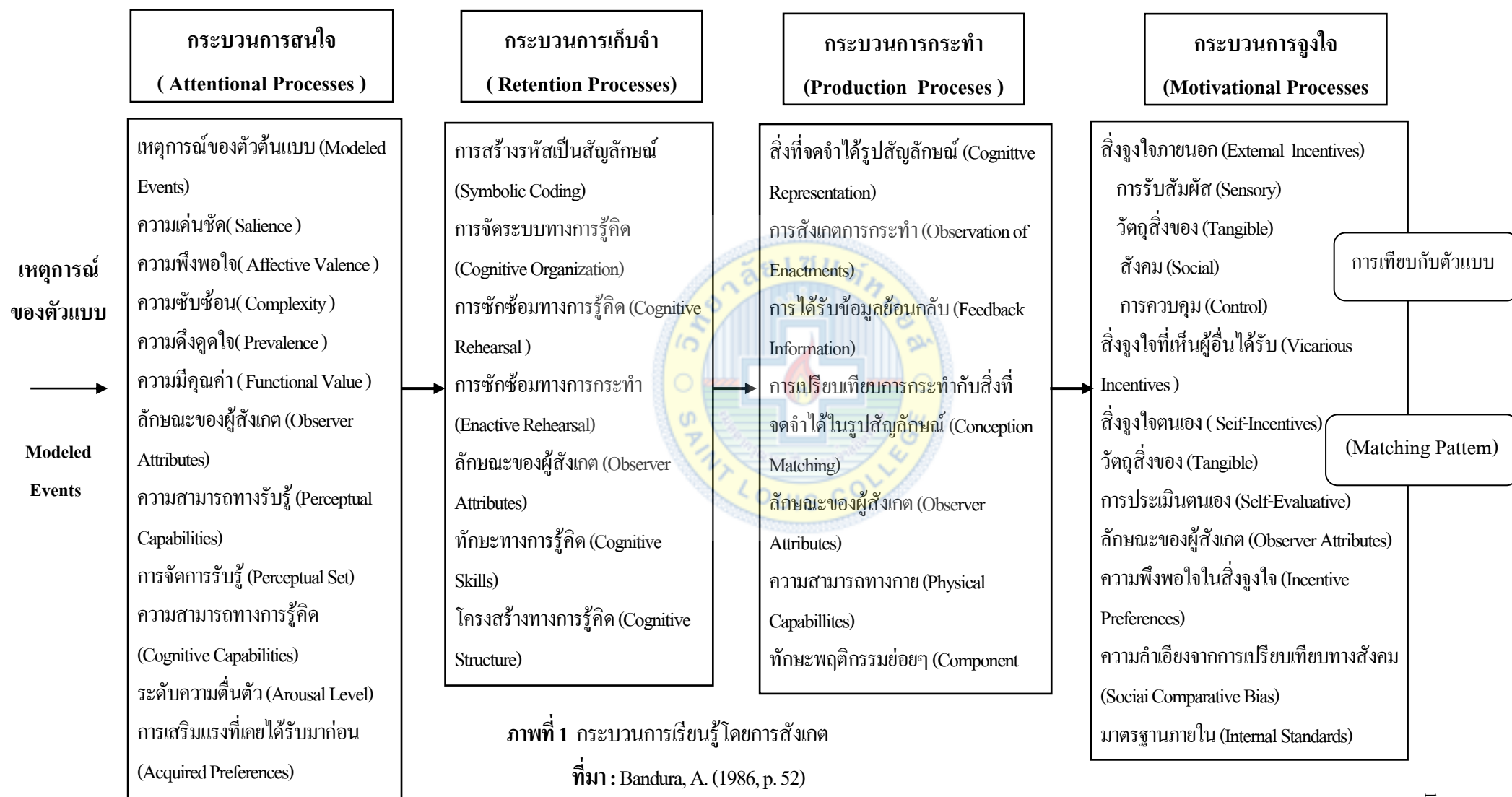
1.2.2) กระบวนการเก็บจำ (Retention Processes) เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตรวบรวมข้อมูลหรือแบบแผนพฤติกรรมของตัวแบบที่ได้จากการสังเกต แล้วจัดเก็บไว้ในรูปของสัญลักษณ์ที่ช่วยให้ผู้สังเกตสามารถจดจำพฤติกรรมของตัวแบบได้ง่ายและยาวนาน แม้จะได้เห็นตัวแบบในช่วงระยะเวลาอันสั้นก็ตาม โดยการสร้างรหัสเป็นสัญลักษณ์สามารถกระทำได้ 2 ลักษณะ คือ ทางมโนภาพและภาษา การเก็บจำในรูปมโนภาพจะกระทำได้ง่ายหากตัวแบบแสดงพฤติกรรมให้อยู่เห็นบ่อยๆ ส่วนการเก็บจำใน

รูปแบบภาษาจะพัฒนาขึ้นภายหลัง แต่เป็นลักษณะที่ดีกว่าและช่วยให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น เพราะสัญลักษณ์ทางภาษาจะให้ข้อมูลที่มากพอและง่ายต่อการสะสมความรู้ที่ได้มา นอกจากนี้ยังอธิบายว่า การฝึกคิดหรือฝึกกระทำตามตัวแบบนั้นจะช่วยส่งเสริมให้ผู้สังเกตจดจำพฤติกรรมของตัวแบบได้ดียิ่งขึ้น แต่อย่างไรก็ตามการเก็บจำจะดีหรือไม่เพียงใดยังขึ้นอยู่กับทักษะและโครงสร้างทางการคิดของผู้สังเกตด้วย

1.2.3) กระบวนการกระทำ (Production Processes) เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตเปลี่ยนสัญลักษณ์ที่เก็บจำไว้มาเป็นการกระทำหรือการแสดงออกที่เหมาะสม ซึ่งในระยะแรกๆ อาจกระทำไต่ยาก แต่เมื่อทราบถึงข้อบกพร่องระหว่างการดัดแปลงสัญลักษณ์ให้เป็นพฤติกรรมจะช่วยให้การกระทำตามตัวแบบในระยะต่อไปมีความถูกต้องได้ยิ่งขึ้น ดังนั้นบุคคลจึงต้องสังเกตการณ์กระทำในแต่ละครั้งของตนเป็นข้อมูลย้อนกลับ และเปรียบเทียบกับพฤติกรรมของตัวแบบที่เก็บไว้ในรูปสัญลักษณ์ เพื่อที่จะได้ทราบข้อบกพร่อง แต่ทั้งนี้การกระทำก็ยังขึ้นอยู่กับความสามารถทางกายและทักษะอื่นที่เกี่ยวข้องของผู้สังเกตเองด้วย

1.2.4) กระบวนการจูงใจ (Motivational Processes) เป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตจะเลือกหรือไม่เลือกกระทำพฤติกรรมที่ได้เรียนรู้มาจากตัวแบบ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ได้เรียนรู้มากับการแสดงออก กล่าวคือ บุคคลไม่จำเป็นต้องกระทำพฤติกรรมทุกอย่างตามที่ตนได้เรียนรู้มาทั้งหมด แต่จะเลือกกระทำหรือเลียนแบบพฤติกรรมทุกอย่างตามที่ตนได้เรียนรู้มาทั้งหมด หรือเลียนแบบพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดผลทางบวกแก่ตนมากกว่าผลทางลบ ดังนั้นกระบวนการจูงใจจึงขึ้นอยู่กับสิ่งจูงใจหรือตัวเสริมแรงต่างๆ เป็นสำคัญ ประกอบกับตัวผู้สังเกตเองก็จะต้องมีความพึงพอใจในสิ่งจูงใจนั้นๆ

จากแนวคิดพื้นฐานทางทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura สรุปได้ว่า พฤติกรรมของมนุษย์ นอกเหนือจากปฏิกิริยาสะท้อนเบื้องต้นแล้วล้วนเกิดจากการเรียนรู้ทั้งสิ้น โดยที่การเรียนรู้พฤติกรรมสามารถเรียนรู้ได้ทั้งการมีประสบการณ์โดยตรงในการเรียนรู้จากผลการกระทำ และการสังเกตหรือการเลียนแบบพฤติกรรมในการเรียนรู้จากตัวแบบ แต่ส่วนใหญ่ล้วนเป็นการเรียนรู้จากตัวแบบเนื่องจากไม่ต้องอาศัยลองผิดลองถูก จึงช่วยให้บุคคลสามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ซึ่งมีกระบวนการสำคัญอยู่ 4 ประการ คือ กระบวนการสนใจ กระบวนการเก็บจำ กระบวนการกระทำและกระบวนการจูงใจ ดังแสดงในภาพที่ 1



2) อิทธิพลของตัวแบบ

เป็นวิธีการเรียนรู้พฤติกรรมส่วนใหญ่ของมนุษย์ตัวแบบจึงมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้พฤติกรรมของบุคคลที่เป็นผู้สังเกต ซึ่ง แบนดูรา ได้อธิบายถึงอิทธิพลของตัวแบบไว้ 3 ประการด้วยกัน (Bandura, 1969; อ้างใน สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2541, น. 254) ดังนี้

2.1) การสร้างพฤติกรรม (Acquisition Effect) คือ ช่วยให้ผู้สังเกตเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ๆ หรือทักษะใหม่ๆ ที่ไม่เคยเรียนรู้มาก่อนได้จากการสังเกตตัวแบบ เช่น พฤติกรรมการพูด ทักษะเล่นกีฬา ทักษะการแสดง หรืออื่นๆ เป็นต้น

2.2) การส่งเสริมพฤติกรรม (Facilitation Effect) คือ ช่วยให้ผู้สังเกตที่เคยเรียนรู้มาแล้วแต่ยังไม่ได้กระทำหรือแสดงออกได้มีโอกาสแสดงออก หรือช่วยให้พฤติกรรมของผู้สังเกตที่เคยกระทำมาแล้วแต่ไม่ค่อยได้แสดงออกได้มีโอกาสแสดงออกเพิ่มมากขึ้น เช่น ผู้ที่เคยอาบน้ำวันละ 1 ครั้ง เมื่อเห็นตัวแบบอาบน้ำวันละ 2 ครั้ง ผู้สังเกตจึงอาบน้ำวันละ 2 ครั้ง ตามตัวแบบ เป็นต้น

2.3) การระงับและยุติการระงับพฤติกรรม (Inhibition and Disinhibition Effect) คือ ทำให้พฤติกรรมของผู้สังเกตลดลงหรือหยุดลง (ระงับ) หากเห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมแล้วได้รับผลทางลบหรือไม่เป็นที่พึงพอใจ เช่น เด็กเห็นเพื่อนเล่นกับสุนัขแล้วถูกสุนัขกัด เด็กคนนั้นอาจเกิดความกลัวและไม่กล้าเข้าไปเล่นกับสุนัข เป็นต้น หรือ ทำให้พฤติกรรมของผู้สังเกตที่ถูกระงับไปแล้วนั้นได้กลับมาแสดงออก (ยุติการระงับ) หากต่อมาได้เห็นตัวแบบแสดงพฤติกรรมเดียวกันแต่ได้รับเป็นผลทางบวกหรือเป็นที่พึงพอใจ เช่น ในตัวอย่างเดียวกัน เมื่อเด็กคนนั้นได้ไปเห็นเพื่อนๆ เล่นกับสุนัขอย่างสนุกสนานและไม่ถูกกัด ทำให้เด็กกล้าเข้าไปเล่นกับสุนัขหลังจากที่ไม่กล้าเล่นกับสุนัขมาก่อน เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นเห็นได้ว่า ตัวแบบมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้พฤติกรรมของผู้สังเกตทั้งในแง่ของการสร้างพฤติกรรม การส่งเสริมพฤติกรรม และการระงับหรือยุติการระงับพฤติกรรมซึ่งทั้งนี้ไม่ได้หมายถึงพฤติกรรมภายนอกเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความรู้ ความคิด ความเข้าใจ และความรู้สึกต่างๆ ที่เป็นสิ่งภายในของบุคคลอีกด้วย ดังนั้นในการปรับพฤติกรรมจึงมีการนำตัวแบบมาใช้เป็นเทคนิคอย่างแพร่หลาย

2) ประเภทตัวแบบ

ตัวแบบที่บุคคลสามารถสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมได้นั้นสามารถ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทด้วยกัน (ประเทือง ภูมิภักทราคม, 2540, น. 339-340) ดังนี้

2.1) ตัวแบบที่มีชีวิตจริง (Live Model) คือ ตัวแบบที่บุคคลสามารถสังเกตหรือมีปฏิสัมพันธ์ เช่น พ่อ แม่ พี่ น้อง เพื่อน และ ครู เป็นต้น การเสนอตัวในลักษณะนี้จึงเป็นการให้ผู้สังเกตได้เห็นตัวแบบในสถานการณ์จริงซึ่งมีข้อดี คือ ทำให้ผู้สังเกตสนใจและเลียนแบบได้ดีกว่าวิธีอื่น เพราะตัวแบบประเภทนี้ ความใกล้เคียงหรือเหมือนสภาพจริงมากที่สุด ประกอบกับตัวแบบสามารถที่จะปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพื่อให้การแสดงออกชัดเจนหรือเหมาะสมกับสถานการณ์ได้มากขึ้นแต่ข้อจำกัด ก็คือ หากตัว

แบบแสดงพฤติกรรมไม่สมจริงจะทำให้ผู้สังเกตไม่สนใจที่จะเลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบนั้น และระหว่างดำเนินการหากเกิดเหตุขัดข้องอาจต้องระงับทำให้เสียเวลาและบางครั้งไม่สามารถดำเนินการใหม่

2.2) ตัวแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Model) คือ ตัวแบบที่บุคคลสามารถสังเกตได้โดยผ่านหนังสือหรือสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น วิดีโอ โทรทัศน์ การ์ตูน และ หนังสือนวนิยาย เป็นต้น การเสนอตัวแบบในลักษณะนี้จึงเป็นการให้ผู้สังเกตได้เห็นตัวแบบผ่านสื่อที่จัดขึ้นซึ่งมีข้อดี คือ ตัวแบบดึงดูดใจและอยู่ในสภาพแวดล้อมตลอดเวลา ก่อให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมแก่บุคคลจำนวนมากพร้อมๆ กัน ได้ในหลายสถานการณ์ เช่น ตัวแบบจากโทรทัศน์ และหนังสือพิมพ์ สามารถจัดเตรียมการเสนอตัวแบบให้เหมาะสมได้ก่อนนำไปใช้จริง และ เมื่อเสนอแล้วยังเก็บไว้เพื่อใช้ได้ใหม่ นอกจากนี้ในสภาพการณ์ที่สังเกตได้ยากก็ยังสามารถนำเสนอได้ เช่น พฤติกรรมของตัวแบบในห้องผ่าตัด

ข้อจำกัด คือ ตัวแบบสัญลักษณ์ไม่สมจริงหรือขัดแย้งกับพฤติกรรมของตัวแบบที่มีชีวิตจริงในสังคม อาจทำให้ผู้สังเกตเกิดความสับสน ไม่เชื่อ และไม่เลียนแบบพฤติกรรมของตัวแบบนั้น

จากข้างต้นเห็นได้ว่า ตัวแบบมี 2 ประเภท คือ ตัวแบบที่มีชีวิตจริงและตัวแบบสัญลักษณ์ ซึ่งแต่ละประเภทจะมีข้อดีและข้อจำกัดในการนำไปใช้ที่ต่างกัน แต่สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษานิทานภาพการ์ตูนที่มีตัวแบบมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลส่งผลกระทบต่อความคงทนในการทำงานดังนั้นการเสนอตัวแบบสัญลักษณ์จึงน่าจะเป็นวิธีที่เหมาะสมกับทั้งกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาในครั้งนี้

3) ลักษณะของตัวแบบ

Thomas (1992, น. 390; อ้างใน Bandura & Walters, 1963, น. 10-11, 50, 84, 94-100) ได้กล่าวถึงธรรมชาติของตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อการเลียนแบบของเด็กจากผลการทดลองต่างๆ ว่า มีลักษณะสำคัญ คือ

- (1) ตัวแบบที่เด็กชอบเลียนแบบ จะเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงมากกว่าบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง
- (2) ตัวแบบที่เด็กชอบเลียนแบบ จะเป็นบุคคลที่เป็นเพศเดียวกันมากกว่าบุคคลที่เป็นเพศตรงข้าม
- (3) ตัวแบบที่ได้รับรางวัลเป็นเครื่องตอบแทน เช่น เงิน ชื่อเสียง สถานภาพทางเศรษฐกิจสูง จะมีอิทธิพลต่อการเลียนแบบมากกว่าตัวแบบมากกว่าตัวแบบที่ไม่ได้รับรางวัลเป็นเครื่องตอบแทน
- (4) ตัวแบบที่แสดงพฤติกรรมแล้วถูกลงโทษ มีแนวโน้มที่เด็กจะไม่เลียนแบบพฤติกรรม
- (5) ตัวแบบที่เด็กเห็นว่ามีความคล้ายคลึงกับตน เช่น อายุ หรือ สถานภาพทางสังคม จะมีอิทธิพลต่อการเลียนแบบมากกว่าตัวแบบที่เด็กเห็นว่ามีความแตกต่างจากตนเองมาก

สวนา พรพัฒน์กุล (2525, น. 2-7) กล่าวว่า บุคคลที่เด็กเลียนแบบจะเริ่มต้นจากคนที่ใกล้ชิดที่สุดแล้วค่อยๆ ห่างออกไปจากตนเองตามพัฒนาการทางสังคมของเด็ก ได้แก่

(1) เลียนแบบจากพ่อแม่และครู โดยในช่วงที่เด็กเริ่มเลียนแบบได้ เด็กจะเลียนแบบบุคคลที่ใกล้ชิดที่สุด คือ พ่อแม่ ซึ่งหมายถึงผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องดูแลเด็กแทนพ่อแม่ด้วย และเมื่อถึงวัยเข้าเรียนครูก็จะมีผลสำคัญในการเป็นต้นแบบให้แก่เด็ก

(2) เลียนแบบจากตัวแบบที่เด็กชอบ โดยจะต้องเป็นตัวแบบที่ก่อให้เกิดความพอใจแก่เด็ก ซึ่งอาจเป็นเพื่อนหรือบุคคลอื่นๆ ที่แวดล้อม

(3) เลียนแบบจากตัวแบบที่ตรงกับความสนใจ โดยเด็กหญิงจะเลียนแบบแตกต่างไปจากเด็กชาย เนื่องจากความสนใจแตกต่างกัน แม้ในกลุ่มเด็กหญิงหรือเด็กชายด้วยกันความสนใจก็จะแตกต่างกันไปอีก เช่น เด็กบางคนสนใจเลียนแบบทำงานในบ้านของพ่อแม่ แต่บางคนอาจสนใจเลียนแบบการแสดงที่พบเห็นทางโทรทัศน์ เป็นต้น

(4) เลียนแบบจากผู้กล้าหาญ โดยเด็กหญิงและเด็กชายย่อมมีผู้กล้าหาญที่ตนยกย่องและพึงพอใจซึ่งอาจเป็นตัวแบบที่มาจากเรื่องจริงหรือไม่ก็ได้มักเป็นบุคคลที่มีอายุน้อยกว่า

(5) เลียนแบบจากตัวละคร เช่น ตัวละครในนิยาย โทรทัศน์ ภาพยนตร์ เป็นต้น จากข้างต้น เห็นได้ว่าลักษณะของตัวแบบมีความสำคัญอย่างมากต่อการเลียนแบบพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งเป็นไปตามพัฒนาการที่นอกจากจะเลียนแบบบิดามารดาหรือผู้เลี้ยงดูแล้ว เมื่อสังคมของเด็กขยายมากขึ้น บุคคลรอบตัวก็จะมีผลสำคัญเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ ทั้งผู้ใหญ่และเพื่อนร่วมวัยหรือเด็กอื่นๆ ที่พบเห็นโดยตรงหรือผ่านสื่อสัญลักษณ์

4) วิธีการเสนอตัวแบบ

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2536, น. 53) กล่าวว่า วิธีการเสนอตัวแบบสามารถกระทำได้โดยตัวแบบที่มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ เพื่อให้ผู้สังเกตหรือผู้ต้องการจะเลียนแบบจากตัวแบบนั้นสังเกตพฤติกรรมตลอดทั้งกิจกรรมต่างๆ ของตัวแบบ ซึ่งผลจากการสังเกตจะทำให้บุคคลนั้นเลียนแบบพฤติกรรมหรือพฤติกรรมใหม่ๆ ที่พึงประสงค์ได้ โดยวิธีการที่จะเสนอตัวแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบดังนี้

(1) การคัดเลือกตัวแบบ

(1.1) ตัวแบบจะต้องมีชื่อเสียง มีความน่าเชื่อถือ และเป็นตัวแบบที่ได้รับการคัดเลือกแล้วว่าเป็นตัวแบบที่ดี มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับเป้าประสงค์ ซึ่งจะทำให้ผู้เลียนแบบมั่นใจที่จะเลียนแบบตัวแบบนั้นมากยิ่งขึ้น

(1.2) ตัวแบบและผู้เลียนแบบหรือผู้สังเกตควรมีความคล้ายคลึงกันมีคุณลักษณะหรือคุณสมบัติร่วมกัน ซึ่งจะช่วยให้เกิดความสนใจของผู้สังเกต และช่วยให้ประสิทธิภาพของการเลียนแบบสูงขึ้น เช่น อยู่ในวัยเดียวกัน เป็นเพื่อนกัน ฯลฯ

(1.3) ลักษณะของกิจกรรมที่จะเลียนแบบควรเป็นกิจกรรมที่ประกอบด้วยพฤติกรรมที่ไม่ซับซ้อน เพื่อให้การเลียนแบบเกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ดึงดูดความสนใจของผู้สังเกตหรือผู้เลียนแบบ และจะทำให้เกิดการเลียนแบบได้ง่ายขึ้น

(2) การเสนอตัวแบบ

(2.1) ควรเสนอตัวแบบควบคู่กับการเสริมแรง โดยจะต้องให้ผู้เสริมแรงแก่ตัวแบบ และให้ตัวเสริมแรงแก่ผู้สังเกตหรือผู้เลียนแบบ เมื่อสามารถแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้ เช่นเดียวกับตัวแบบหรือแสดงพฤติกรรมใหม่ๆ ได้อย่างเหมาะสม

(2.2) ควรเสนอแบบควบคู่กับสิ่งเร้าที่จำแนกความต่าง การเสริมแรงทางบวก และการให้ข้อมูลย้อนกลับที่ถูกต้อง

ประเทือง ภูมิภัทราคม (2540, น. 242-243) ก็ได้กล่าวถึงวิธีการเสนอตัวแบบไว้ว่า มีลำดับขั้นตอนที่ควรพิจารณาดังนี้

- (1) กำหนดพฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้สังเกตเรียนรู้
- (2) เลือกตัวแบบที่เหมาะสม ไม่ว่าจะใช้ตัวแบบที่เหมาะสม ไม่ว่าจะใช้ตัวแบบที่มีชีวิตจริงหรือตัวแบบสัญลักษณ์ก็ตาม จะต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมกับบุคคล สถานที่ และสภาพการณ์ของสังคม
- (3) ฝึกตัวแบบให้แสดงพฤติกรรมเป้าหมายอย่างเป็นขั้นตอน
- (4) ให้ตัวแบบแสดงพฤติกรรมเป้าหมายอย่างเป็นขั้นตอนแก่ผู้สังเกต
- (5) ให้การเสริมแรงแก่ตัวแบบทันทีที่ตัวแบบแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย เพื่อให้ผู้สังเกตรับรู้ว่าการแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย คือ การได้รับการเสริมแรง
- (6) ให้การเสริมแรงแก่ผู้สังเกตทันทีที่ผู้สังเกตเลียนแบบพฤติกรรมเป้าหมาย ตามตัวแบบ
- (7) ให้ข้อมูลย้อนกลับหรือชี้แนะข้อมูลบางอย่างแก่ผู้สังเกต ในกรณีที่ผู้สังเกตไม่สามารถเลียนแบบพฤติกรรมได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

จากข้างต้น เป็นการอธิบายถึงวิธีการและขั้นตอนดำเนินการเพื่อให้การเสนอตัวแบบนั้นมีประสิทธิภาพ กล่าวคือ ช่วยให้ผู้สังเกตเกิดการเรียนรู้โดยสังเกตพฤติกรรมตลอดจนกิจกรรมต่างๆ ของตัวแบบและเลียนแบบพฤติกรรมเป้าหมายหรือเกิดพฤติกรรมใหม่ๆ ที่พึงประสงค์ได้อย่างแท้จริง

5) การสังเกตและบันทึกพฤติกรรม

การสังเกตและบันทึกพฤติกรรมถือได้ว่าเป็นการสังเกตอย่างเป็นทางการ เพราะมีการจดบันทึกพฤติกรรมที่ได้จากการสังเกตด้วย ซึ่งเป็นการสังเกตที่ให้คุณค่ามากเพราะช่วยให้ครูหรือผู้วิจัยได้เข้าถึงการเปลี่ยนแปลงและความเจริญของงานของเด็กตามลำดับได้ การสังเกตและการจดบันทึกพฤติกรรมของเด็กจะเริ่มหลังจากที่ครูหรือผู้วิจัยได้ลงมือปฏิบัติกับเด็กแล้ว ครูจะต้องคอยสังเกตว่าเด็กแสดงพฤติกรรม

อะไรออกมาบ้าง พฤติกรรมเหล่านี้จะต้องระบุเป็นลักษณะเฉพาะไว้ เนื่องจากมีความเข้าใจในลักษณะของ พฤติกรรมที่สังเกตตรงกัน ส่วนการบันทึกพฤติกรรมที่สังเกตนั้นมีหลายแบบ ซึ่งแต่ละแบบก็เหมาะสมกับ พฤติกรรมบางลักษณะเท่านั้น ฉะนั้นการตัดสินใจว่าจะบันทึกพฤติกรรมแบบใด จึงต้องพิจารณาลักษณะ ของพฤติกรรมที่เราจะบันทึกนั้นเป็นสำคัญ

รูปแบบของการบันทึกพฤติกรรม

วิณี ชิดชิตวงศ์ (2537, น. 226) ได้แบ่งรูปแบบการบันทึกพฤติกรรมไว้ดังนี้

(1) การบันทึกที่ยึดเวลาเป็นหลัก วิธีนี้ใช้ในการบันทึกพฤติกรรมของเด็กในขณะที่เด็กอยู่ใน ห้องเรียน ขณะอยู่ในสนามเด็กเล่นหรือขณะที่เด็กประกอบกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ครูจะต้องเลือก ระยะเวลาในการสังเกตเด็ก ควรจะเลือกเวลาใดและใช้เวลาในการสังเกตนานเท่าใด อาจจะใช้เวลาเพียง 5 นาที 10 นาที หรือ 30 นาที ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมของเด็กและความเหมาะสม

(2) การบันทึกโดยยึดพฤติกรรมเป็นหลัก การบันทึกพฤติกรรมของเด็กเป็นหลัก เด็กแสดง พฤติกรรมมากเท่าใดก็บันทึกจำนวนครั้งไว้เท่านั้น ใช้ได้ดีสำหรับการปรับพฤติกรรมที่ต้องกระทำ ติดต่อกันในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

2.2 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

2.2.1 ความสำคัญของหลักสูตร

ความสำคัญในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ ซึ่งผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาหลักการของหลักสูตรให้เข้าใจ เพราะในการจัดประสบการณ์ให้เด็กอายุ 5-6 ปี จะต้องยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูควบคู่กับการให้การศึกษา โดยต้องคำนึงถึงความสนใจและความต้องการของเด็กทุกคน เพื่อให้เด็กพัฒนาทุกด้าน ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างสมดุล โดยจัดกิจกรรมที่หลากหลาย บูรณาการผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เหมาะสมกับวัยและความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วย ปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับคนอื่น ๆ เช่น บุคลากรที่มีความรู้ความสามารถในการให้การศึกษาเด็กปฐมวัย เพื่อให้ เด็กแต่ละคนได้มี โอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นของการพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพและนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข

2.2.2 หลักการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มีสาระสำคัญดังนี้

- 1) ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และการพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุกประเภท
- 2) ให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 3) พัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย
- 4) จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข

1) จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อจบการศึกษาระดับปฐมวัย ดังนี้

- 1.1) ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
- 1.2) สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม
- 1.3) มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 1.4) มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

2) สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ประสพการณ์สำคัญและสาระที่ควรเรียนรู้ทั้งสองส่วนใช้เป็นสื่อกลางในการจัดประสพการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญาซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาเด็ก โดยผู้สอนหรือผู้จัดการศึกษาอาจจัดในรูปแบบที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

3) ประสพการณ์สำคัญ

ประสพการณ์จะช่วยอธิบายให้ผู้สอนเข้าใจว่าเด็กปฐมวัยต้องทำอะไร เรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวอย่างไร และทุกประสพการณ์มีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก ช่วยแนะผู้สอนในการสังเกต สนับสนุน และวางแผนการจัดกิจกรรมให้เด็ก ประสพการณ์สำคัญที่กำหนดไว้ในหลักสูตรมีความสำคัญต่อการสร้างองค์ความรู้ของเด็ก ตัวอย่าง เช่น การเลียนแบบจากการฟังนิทาน การเล่นบทบาทสมมติ การฟังนิทาน การทำกิจกรรม การแสดงละครตามเนื้อเรื่อง การวาดภาพ เด็กจะเรียนรู้จากประสพการณ์สำคัญ

3.1) แนวทางการจัดประสพการณ์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้ให้แนวทางการจัดประสพการณ์ คือ

- (1) จัดประสพการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมอง คือเหมาะกับ อายุ วุฒิภาวะและระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาการเต็มตามศักยภาพ
- (2) จัดประสพการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กอายุ 5-6 ปี คือได้ลงมือกระทำ ได้ฟังนิทาน เลียนแบบตัวละคร เล่นบทบาทสมมติ วาดภาพระบายสี สังเกต
- (3) จัดประสพการณ์แบบบูรณาการ โดยบูรณาการทั้งกิจกรรม ทักษะ และสาระการเรียนรู้
- (4) จัดประสพการณ์ให้เด็กได้ริเริ่มคิด วางแผน ตัดสินใจลงมือกระทำ

3.2) การประเมินพัฒนาการ

การประเมินพัฒนาการเด็กอายุ 5-6 ปี เป็นการประเมินพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญาของเด็ก โดยถือเป็นกระบวนการต่อเนื่องและถือเป็นหนึ่งของการกิจกรรมปกติที่จัดให้เด็กในแต่ละวัน ผลที่ได้จากการสังเกตพัฒนาการเด็กต้องนำมาจัดทำข้อมูลหลักฐานหรือเอกสารอย่างเป็นระบบ การประเมินพัฒนาการควรมีหลัก ดังนี้

- (1) วางแผนการประเมินพัฒนาการอย่างเป็นระบบ
- (2) ประเมินพัฒนาการเด็กครบทุกด้าน
- (3) ประเมินพัฒนาการเด็กเป็นรายบุคคลอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่องตลอดปี
- (4) ประเมินพัฒนาการตามสภาพจริงจากกิจกรรมประจำวันด้วยเครื่องมือและวิธีการ

ที่หลากหลาย

- (5) สรุปผลการประเมิน จัดทำข้อมูลและนำผลการประเมินไปใช้พัฒนาเด็ก

สำหรับวิธีการประเมินที่เหมาะสมและควรใช้กับเด็กอายุ 5-6 ปี ได้แก่ การสังเกต การบันทึกพฤติกรรม การสนทนากับเด็ก การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานเด็ก

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับนิทาน

2.3.1 นิทานกับการพัฒนาเด็ก

นิทาน คือ สิ่งที่ทำให้ความสนุกสนาน เป็นที่ชื่นชอบของเด็กและผู้ใหญ่ นิทานบางเรื่องเป็นเรื่องราวที่เล่าสืบเนื่องต่อกันมาเป็นทอดๆ จนกระทั่งถึงปัจจุบัน และเนื้อเรื่องของนิทานที่นำมาเล่านั้นเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก เมื่อเด็กได้ฟังนิทานทำให้เกิดการเรียนรู้ นิทานสำหรับเด็กควรสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่ดีงาม นอกจากนี้ นิทานยังเป็นการสร้างสัมพันธ์ความใกล้ชิดผูกพันระหว่างผู้เล่ากับเด็ก ทำให้ผู้เล่าเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของเด็ก ขณะที่เล่าเด็กจะคิด จินตนาการเข้าใจ ซึมซับรับรู้และแยกแยะในสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง (อินทรา ภูมิสา, 2545, น. 32)

1) ความหมายของนิทาน

กิ่งแก้ว อรรถกร (2534, น. 448) กล่าวว่า นิทาน คือ เรื่องเล่าทั่วไป มิได้ตั้งใจแสดงประวัติความเป็นมาอะไร จุดใหญ่ต้องการเล่าเพื่อความสนุกสนาน แต่บางครั้งก็สอดแทรกคติเพื่อสอนใจ

ไพพรรณ อินทนิล. (2534, น. 11) ได้ให้ความหมายของนิทานไว้ว่า นิทาน คือ เรื่องราวที่เล่ากันมาแต่สมัยโบราณซึ่งตรงกับคำว่า “นิทานกथा” ในภาษาบาลีส่วนคำว่า “นิทาน” ของภาษาบาลีแปลว่า เรื่องเดิม เรื่องที่ผูกขึ้นและเรื่องที่ย้ายใน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ (2539, น. 55) ได้กล่าวว่า นิทาน หมายถึง การเล่าเรื่องให้เด็กฟังและสนทนาโต้ตอบ อภิปราย ชักถาม แสดงความคิดเห็นและแสดงท่าทางประกอบเรื่องราวหรือประสบการณ์รอบตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการเล่า

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า นิทาน หมายถึง เรื่องเล่าหรือเรื่องที่แต่งขึ้นเพื่อมุ่งให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสอดแทรกคติธรรมเพื่อสอนคนในการดำรงชีวิต มุ่งให้กระทำความดีมีคุณธรรมในด้านต่างๆ

2) คุณค่าของนิทาน

นิทานจะมีคุณค่าเมื่อใช้ตามวัตถุประสงค์ คือ เพื่อสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก โดยธรรมชาติเด็กชอบฟังนิทานมาก เพื่อผ่อนคลายความคับข้องใจของเด็กหรือคลายอารมณ์เครียด ทำให้เด็กมีสมาธิในการฟังทำให้ช่วงความสนใจมีมากขึ้น ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรมและมีพฤติกรรมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัวที่เหมาะสมกับวัย ส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา และความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ส่งเสริมความกล้าพูด กล้าแสดงออก เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ช่วยให้ผู้ใหญ่และเด็กมีความใกล้ชิดกัน เข้าใจซึ่งกันและกัน (อินทิรา รุมาส, 2545, น. 33)

3) ประเภทของนิทานสำหรับเด็ก

วรรณิ ศิริสุนทร (2539, น. 13-19) ได้แบ่งประเภทของนิทานสำหรับเด็ก ออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ นิทานพื้นบ้าน (Folk Tales) นิทานคติธรรม (Fables) เทพปกรณัม (Myth) มหากาพย์และนิทานวีรบุรุษ (Epic and Hero Tales) และหนังสือภาพที่เป็นเรื่องอ่านเล่นสมัยใหม่สำหรับเด็กที่มีตัวเอกเป็นสัตว์ (Animal Stories) นิทานทั้ง 5 ประเภท มีรายละเอียดดังนี้

(1) นิทานพื้นบ้าน (Folk Tales) เป็นเรื่องที่เล่าสืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน จนภายหลังมีการเขียนขึ้นตามเค้าเดิมบ้างจดจำเรื่องราวมาเขียนขึ้นบ้าง ไม่ปรากฏว่าผู้แต่งเดิมเป็นใคร มักจะกล่าวอ้างว่าเป็นของเก่าแล้วเอามาเล่าใหม่ นิทานพื้นบ้านแบ่งออกเป็นชนิดใหญ่ๆ ดังนี้

(1.1) นิทานเกี่ยวกับสัตว์พูดได้ (Talking Beast) มีตัวละครเป็นสัตว์พูดจาโต้ตอบกัน บางครั้งสัตว์ก็พูดจาโต้ตอบกับคนด้วย

(1.2) นิทานไม่รู้จบ (Cumulative Tales) เป็นนิทานเรื่องธรรมดาพื้นๆ แต่เนื้อเรื่องมีการกระทำต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ และซ้ำกัน

(1.3) นิทานตลกขบขัน (The Drolls หรือ Humorous Tales) เนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นทำนองไร้สาระหรือโง่เขลาและแปลกประหลาด ขวนให้เหินเป็นเรื่องตลกขบขัน บางครั้งก็เป็นการใช้ไหวพริบ

(1.4) นิทานอธิบายเหตุ (Pour Quoi Stories หรือ Tales that Tell Why) คำว่า “Pour Quoi” หรือ “Why” แปลว่า “ทำไม” ส่วนใหญ่นิทานพื้นบ้านชนิดนี้มีเนื้อเรื่องอธิบายหรือตอบคำถามของ

เด็กๆ ว่า “ทำไม....” ส่วนใหญ่อธิบายเกี่ยวกับลักษณะของสัตว์หรือขนบธรรมเนียมประเพณีของผู้คนในชาติต่างๆ บางครั้งก็เกี่ยวกับธรรมชาติ

(1.5) เทพนิยาย (Fairy Tales) บางครั้งเรียกว่า นิทานเกี่ยวกับเวทมนต์คาถา (Tales of Magic) ลักษณะของนิทานชนิดนี้ที่เห็นเด่นชัด คือ เรื่องมักยาว ชับซ้อน ตัวละครมักมีอิทธิฤทธิ์ สามารถบันดาลสิ่งที่ต้องการหรือสิ่งที่ชั่วร้ายได้ หรือมีผู้วิเศษสามารถทำสิ่งนั้นสิ่งนี้ได้อย่างที่คนธรรมดาไม่สามารถจะทำได้ เป็นนิทานพื้นบ้านชนิดที่ครองใจเด็กเป็นเวลายาวนานและดูเหมือนจะเป็นหัวใจของนิทานพื้นบ้านก็ว่าได้ มักจะนิยมขึ้นต้นว่า “ครั้งหนึ่งนานมาแล้วมี...” หรือ “ในกาลครั้งหนึ่ง...”

(2) นิทานสอนคติธรรม (Fables) มีลักษณะเป็นนิทานสั้นๆ ตัวละครมีทั้งคนและสัตว์ สัตว์ก็มีบทบาทเหมือนคนมีแกนเรื่องเดียว มีโครงเรื่องง่ายและสั้น และต้องให้บทเรียนที่สอนใจเป็นข้อสรุปชัดเจน นิทานคติธรรมของต่างประเทศที่รู้จักกันดี ได้แก่ นิทานอีสป (Aesop's Fables)

(3) เทพปกรณัม (Myth) เป็นเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์และเรื่องราวในบรรพกาลเกี่ยวกับพื้นโลก ท้องฟ้าและพฤติกรรมต่างๆ ของมนุษย์ มีเทพเจ้าเหมือนมนุษย์ทั่วไป แต่เป็นมนุษย์ที่อมตะ คือ เป็นผู้ที่ไม่ตายและมีพลังอำนาจทางเวทมนต์คาถาและอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์

(4) महाकाव्य และนิทานวีรบุรุษ (Epic and Hero Tales) เป็นนิทานที่มีลักษณะคล้ายเทพปกรณัม ต่างกันแต่ว่าตัวละครของนิทานประเภทนี้เป็นมนุษย์ไม่ใช่เทพเจ้า มีการกระทำที่กล้าหาญฝ่าฟันอุปสรรคและประสบผลสำเร็จในที่สุด สันนิษฐานว่าวีรบุรุษเหล่านี้จะไม่ใช้เรื่องราวของบุคคลซึ่งมีตัวตนจริงในประวัติศาสตร์ น่าจะเป็นเรื่องราวที่มีเค้าเงื่อนมาจากพิธีกรรม ส่วนวีรบุรุษบางคนที่มีตัวตนจริงนั้น เรื่องราวของเขาน่าจะถูกปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้สนุกสนานน่าสนใจ

(5) หนังสือภาพที่เป็นเรื่องอ่านเล่นสมัยใหม่สำหรับเด็กที่มีตัวเอกเป็นสัตว์ (Animal Stories) นิทานสมัยเก่าที่มีตัวละครเป็นสัตว์ที่เราจะพบมากในบทกลอนของเด็ก นิทานพื้นบ้านและนิทานสอนคติธรรม แต่ในปัจจุบันนี้ได้มีผู้แต่งนิทานสำหรับเด็กที่มีตัวละครเป็นสัตว์ แบ่งเป็น 3 ชนิด ได้แก่ สัตว์ที่มีบทบาทการกระทำอย่างคน สัตว์ที่มีความเป็นอยู่อย่างสัตว์แต่พูดได้อย่างคนและสัตว์ที่มีความเป็นอยู่และความนึกคิดตามธรรมชาติของสัตว์ เรื่องอ่านเล่นสมัยใหม่สำหรับเด็กที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับสัตว์หรือสัตว์ที่มีตัวละครเป็นสัตว์ มีทั้งที่แต่งเป็นเรื่องๆ ไปและแต่งออกมาเป็นหนังสือภาพ

ไพพรรณ อินทนิล (2534, น. 42) ได้แบ่งประเภทของนิทาน โดยสรุปดังนี้

- (1) แบ่งตามรูปแบบทฤษฎีวิวัฒนาการของนิทาน
- (2) แบ่งตามระดับชั้นและระดับความสามารถของตัวละคร
- (3) แบ่งประเภทตามยุคสมัย
- (4) การแบ่งนิทานตามรูปแบบ
- (5) การแบ่งนิทานตามชนิดของนิทาน

(6) การแบ่งนิทานตามเขตพื้นที่ทางภูมิศาสตร์

(7) การแบ่งนิทานตามชนิดของการเล่า

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่าประเภทของนิทานสำหรับเด็กสามารถแบ่งออกได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับเกณฑ์ที่ใช้ในการแบ่ง ส่วนใหญ่ในการเรียนการสอนมักจะแบ่งนิทานออกตามรูปแบบลักษณะเนื้อหาของนิทาน

2.3.2 ลักษณะนิทานที่เด็กสนใจ

วรรณิ ศิริสุนทร (2539, น. 24) ได้สรุปลักษณะของนิทานที่เด็กสนใจและเหมาะกับเด็กไว้ ดังนี้

ระหว่างอายุ 4-6 ปี เด็กจะมีความสนใจในตัวเองน้อยลง และหันมาสนใจต่อสิ่งภายนอกมากขึ้น อารมณ์ขัน รักสนุก ชอบฟังนิทานต่างๆ โดยเฉพาะเรื่องเกี่ยวกับสัตว์พูดได้ ชอบพูดคำซ้ำๆ

ระหว่างอายุ 6-7 ปี เด็กจะสนใจเรื่องเกี่ยวกับนางฟ้า เทวดา เรื่องลึกลับ ธรรมชาติ เรื่องเกี่ยวกับคน ชอบที่เป็นเรื่องจริง ชอบดูภาพประกอบสวยๆ

ระหว่างอายุ 7-8 ปี ชอบนิยายปรัมปรา นางฟ้า เทวดาอยู่บ้าง แต่เริ่มสนใจเกี่ยวกับชีวิตจริงแล้ว มีความสนใจเด็กอื่นๆ ชอบเรื่องที่มีแง่ชวนสงสัย ชอบคิดอย่างสั้นๆ เด็กผู้ชายชอบการผจญภัย เด็กผู้หญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับตุ๊กตา

ระหว่างอายุ 9 ปี เด็กผู้หญิงยังคงสนใจเรื่องนางฟ้า แต่เด็กผู้ชายหันไปสนใจเรื่องเกี่ยวกับชีวิตจริง วิทยาศาสตร์ ความคิดคำนึงมากขึ้น

ระหว่างอายุ 10 ปี เด็กสนใจเรื่องเกี่ยวกับประเทศอื่นๆ สนใจเรื่องทางประวัติศาสตร์ ชีวิตประวัติ และเรื่องเกี่ยวกับวีรบุรุษ

ระหว่างอายุ 11 ปี เด็กผู้ชายชอบการผจญภัยลึกลับ สนใจวิทยาศาสตร์มากขึ้น ส่วนเด็กผู้หญิงสนใจเรื่องบ้าน สัตว์เลี้ยง ธรรมชาติ เรื่องรักๆ ใคร่ๆ บางคนชอบผจญภัยเหมือนกัน

ระหว่างอายุ 12 ปี เด็กผู้ชายชอบนิทานเกี่ยวกับเรื่องที่จบลงอย่างขมวดปมให้คิด ชอบเรื่องผจญภัย ประวัติศาสตร์ ชีวิตประวัติ ส่วนเด็กผู้หญิงยังคงสนใจชีวิตในบ้าน

สรุปได้ว่า นิทานที่ทำให้เด็กสนใจนั้น อาจเกี่ยวข้องกับช่วงอายุในแต่ละปี ซึ่งมีความสนใจที่แตกต่างกันไป ในการศึกษาครั้งนี้กรณีศึกษามีอายุ 6 ปี ผู้ศึกษาได้นำนิทานที่กรณีศึกษาสนใจหรือชอบและเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงมาเป็นตัวแบบในการปรับพฤติกรรม

2.3.3 นิทานที่เหมาะสมกับเด็ก

วรรณิ ศิริสุนทร (2539, น. 26) ได้กล่าวว่านิทานที่เหมาะสมแก่การเลือกมาเล่าให้เด็กฟัง ควรมีลักษณะดังนี้

- 1) นิทานที่มีเนื้อหาที่ใช้ถ้อยคำต่างๆ ด้วยตนเอง ได้แก่ นิทานที่มีหลักการสะสมคำ

2) นิทานเกี่ยวกับสัตว์ สัตว์ที่ฉลาดหรือโง่ จะทำหน้าที่เป็นตัวละครสำคัญแทนคน และได้รับประสบการณ์ที่เป็นปัญหาล้ำคลึงกัน

3) นิทานที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับสัตว์ หรือนิทานที่อธิบายถึงปรากฏการณ์บางอย่าง

4) นิทานที่เป็นบทโคลงมีใจความเป็นแบบบรรยายโวหาร อาจมีเหตุการณ์ของบุคคลต่างๆ ที่นิยมเล่ากันออกมาในรูปบทโคลงและร้องกันมาแต่ดั้งเดิม

5) ตำนานนิทานพื้นบ้าน นิทานพื้นบ้านมีลักษณะที่ดำเนินเรื่องอย่างตรงไปตรงมาและรวดเร็ว ตัวละครมีการเคลื่อนไหวอยู่เสมอ

6) นิทานโกหก เป็นความพยายามของมนุษย์มาเป็นเวลานานนับศตวรรษ เพื่อที่จะอธิบายความจริงเกี่ยวกับศาสนา ความเชื่อทางปรัชญาและปรากฏการณ์ซึ่งสามารถเข้าใจได้อย่างมีเหตุผล

7) นิทานที่มีความเคลื่อนไหวอยู่ในเรื่อง โดยเฉพาะเรื่องที่เล่าให้เด็กฟัง ควรจะให้มีความหมายที่ตอบคำถามว่าใครทำอะไรได้มากที่สุด

8) มีเนื้อเรื่องเร้าใจ ก่อให้เกิดความตื่นเต้น เด็กอยากฟังเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ การผูกเรื่องต้องให้แบบเนียน และให้มีเรื่องปลุกย่อยที่จะนำออกนอกทางได้น้อยที่สุด เพราะผู้ฟังไม่มีโอกาสจะทวนต่ออีกว่าต้นเรื่องเดิมเป็นอย่างไร ควรเลือกนิทานที่จบในตัวของมันเอง ถ้าจะเอานิทานชุดที่มีตัวละครเอกชุดเดียวกัน ไปกระทำเรื่องต่างๆ ก็ควรยกเรื่องและตอนแต่ละตอนที่จบในตัวเองแต่ละครั้งที่เล่า

9) เนื้อเรื่องเป็นแบบพรรณนาโวหาร ซึ่งจะก่อให้เกิดภาพพจน์ เรื่องอย่างนี้มีส่วนชวนให้นิทานน่าฟัง แต่ต้องคำนึงถึงอายุของผู้ฟังด้วย

10) เรื่องที่แสดงปฏิกิริยาไหวพริบของตัวละคร มีการสนทนาโต้ตอบซึ่งแสดงให้เห็นถึงสติปัญญาเฉียบแหลม

11) เรื่องที่แสดงความรู้สึกสะท้อนใจ ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกสะท้อนใจในเรื่องความรัก ความเกลียดหรือความโกรธซึ่งผู้แต่งนิทานเขียนไว้ทำให้นิทานน่าฟังยิ่งขึ้น เด็กย่อมไม่ชอบเรื่องที่จี๊ดๆ ไม่มีอะไร นิทานที่เล่าควรมีตอนที่น่าตื่นเต้น เสรีาโศกสลดแทรกลงไปด้วย

12) เรื่องผี ควรเลือกเรื่องที่อย่าให้น่ากลัวจนเกินไป เด็กจะขวัญเสียหวาดกลัว อาจเป็นเรื่องในแนวที่คนพบผีโดยไม่รู้สึกอะไรและพูดจาโต้ตอบกันได้

13) เรื่องเกี่ยวกับสัตว์เล็กๆ ที่ใช้ไหวพริบ ความสามารถชนะสัตว์ใหญ่กว่าที่เกร หรือช่วยป้องกันตนเองให้พ้นอันตราย ให้อยู่รอดปลอดภัยโดยอาศัยเล่ห์กล ปฏิกิริยา ความสามารถและความร่วมมือร่วมใจกันระหว่างเพื่อนๆ

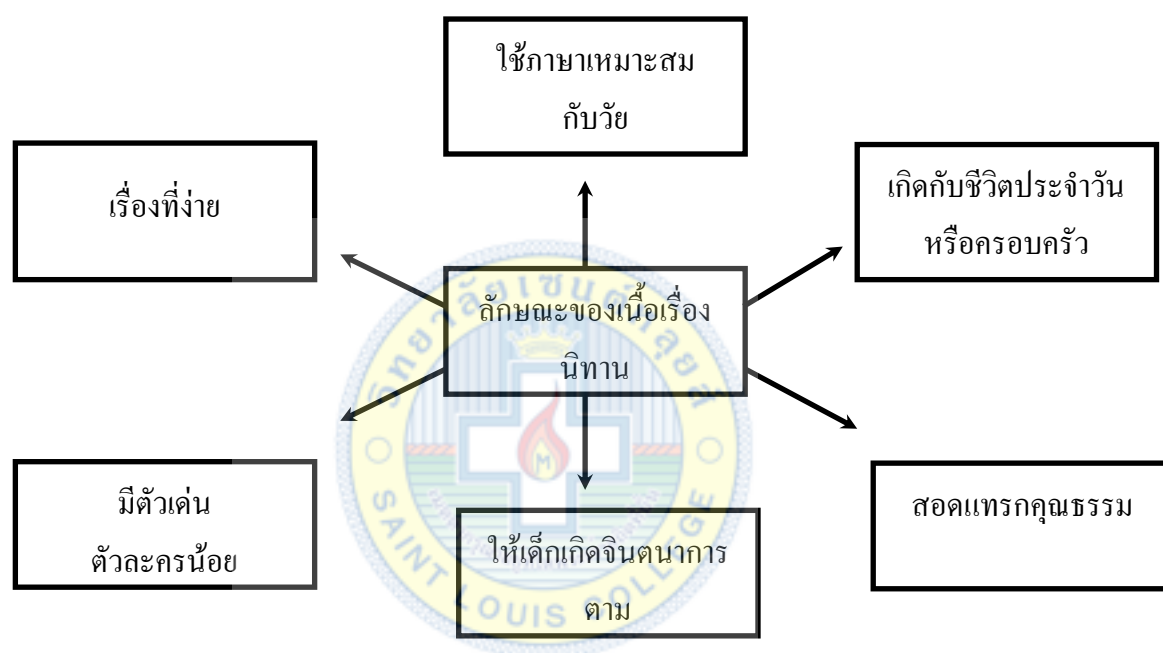
14) เรื่องขำขัน มักเป็นเรื่องราวความน่ารักของสัตว์ ความโง่ของคน ความโลภของคน

สรุปได้ว่าการเลือกนิทานที่เหมาะสมแก่การเล่าให้เด็กฟังนั้นมีหลายลักษณะ ดังนั้นควรเลือกนิทานให้เหมาะสมกับเด็กในการศึกษาค้นคว้าผู้ศึกษาได้เลือกนิทานโดยยึดกรณีศึกษาเป็นหลักที่มีความสนใจ

เกี่ยวกับสัตว์ นิทานที่เลือกมาเป็นตัวแบบจึงเป็นนิทานที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับสัตว์ให้เป็นตัวแบบที่มีความมุ่งมั่นในการทำงานจนสำเร็จ

2.3.4 การเลือกนิทาน

ก่อนเลือกนิทานมาเล่าให้เด็กฟัง ต้องย้อนกลับไปมองดูว่าจะจัดกิจกรรมให้กับเด็กระดับอายุใด เลือกนิทานตรงตามที่เด็กชอบหรือไม่ ลักษณะของเนื้อเรื่องนิทานที่จะเลือกต้องเป็นเรื่องที่ย่อย ฟังแล้วเข้าใจ ใช้ภาษาเหมาะสมกับวัย ไม่ใช่คำยาก มีตัวละครน้อยแต่มีตัวเด่น เป็นเรื่องที่เกิดกับชีวิตประจำวันหรือครอบครัว เกิดจินตนาการตามได้และไม่ลืมหาคติคุณธรรม สามารถสรุปได้ตามภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ลักษณะเนื้อเรื่องของนิทาน

ที่มา : สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2541, น.138

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เลือกนิทานสำหรับเด็กที่มีตัวละครเป็นสัตว์ ซึ่งเป็นสิ่งที่กรณีสึกษาให้ความสนใจ รวมทั้งตัวละครที่เป็นเด็กเนื่องจากเป็นสิ่งที่ใกล้เคียงกับกรณีสึกษามากที่สุด

1) ประโยชน์ของการเล่านิทาน

การเล่านิทานมีประโยชน์และคุณค่าต่อเด็กอย่างมาก การที่ครูหรือผู้ใหญ่ได้ใกล้ชิดเด็กโดยการเล่านิทานหรือเล่าเรื่องราวต่างๆ จะเป็นเครื่องช่วยให้เข้าใจเด็กดียิ่งขึ้นอีกทั้งยังมีประโยชน์ในการเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดีให้กับเด็กหลายประการ (ฉวีวรรณ กินาวงศ์, 2533, น. 101-102; ไพวรรณ อินทนิล, 2534, น. 48-49; สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2537, น. 55) ดังนี้

1.1) เพื่อตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก เพราะโดยธรรมชาติเด็กชอบฟังนิทานมาก

1.2) ช่วยลดเซยประสบการณ์ทางภาษาแก่เด็กในชนบทให้มีความเท่าเทียมกับเด็กในเมือง

1.3) ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษา ความคิด และจินตนาการที่สวยงามแก่เด็ก

1.4) ให้ความบันเทิงกับเด็กๆ ทำให้เด็กได้ผ่อนคลายอารมณ์ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้เด็กอารมณ์แจ่มใสสมวัย และผ่อนคลายความตึงเครียด

1.5) ช่วยเสริมสร้างให้เด็กมีคุณธรรม จริยธรรม และมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เช่น มีความกล้าหาญ กล้าแสดงความคิดเห็น

1.6) ช่วยเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมที่รอบตัวให้เหมาะสมกับวัย

1.7) ช่วยฝึกให้เป็นนักฟังที่ดี เข้าใจวิธีปฏิบัติตัวขณะฟังนิทาน และสามารถเก็บใจความเรื่องราวที่ฟังคนอื่นเล่าได้ตามควรแก่วัย นอกจากนี้ ยังช่วยฝึกสมาธิในการฟังและยึดความสนใจมากขึ้น

1.8) ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กๆ นิทานก่อให้เกิดจินตนาการ เด็กอาจจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งนิทานขึ้นเอง หรือวาดรูปตามจินตนาการหลังจากที่ฟังนิทาน ทำให้เด็กๆ คิดว่าเขามีโลกส่วนตัวที่เขาจะคิดสร้างสรรค์อะไรก็ได้ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจตนเองตามมา

1.9) ผู้เล่ามีโอกาสที่จะแทรกคำสั่งสอนไปในนิทานเท่าที่เด็กจะรับไว้ได้ เช่น ปลุกฝังคุณธรรมด้านต่างๆ สอนให้เด็กรักสัตว์ เมตตาต่อสัตว์ มีความซื่อสัตย์ เป็นต้น เป็นการกล่อมเกลานิยายเด็กให้รักการอ่าน อ่อนโยน ไม่เอาเปรียบ และเป็นที่รักของทุกคน

2) สื่อประกอบการเล่านิทาน

วาโร เฟ็งสวัสต์ (2542, น. 175) กล่าวว่า การเล่านิทานควรเลือกรื่องให้สอดคล้องกับพัฒนาการความต้องการและความสนใจของเด็ก โดยผู้เล่าใช้เทคนิคการเล่าและสื่อต่างๆ หลายๆ รูปแบบเพื่อสร้างความสนใจยิ่งขึ้น สื่อที่ใช้ประกอบการเล่านิทานมีดังนี้

2.1) หนังสือภาพนิทาน ปัจจุบันหนังสือนิทานสำหรับเด็กจัดทำอย่างสวยงามมีสีสันงดงามมาก ให้ความรู้สึกเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง อีกทั้งยังมีเทคนิคในการทำภาพประกอบรูปแบบ เช่น ภาพสามมิติ ภาพปั้นเซรามิกส์ ภาพปั้นด้วยขนมปัง ของจริง ภาพวาด ฯลฯ โดยผู้เล่านิทานไม่ต้องจัดทำขึ้นเอง อย่างไรก็ตามหนังสือนิทานในลักษณะนี้พบว่ามีราคาแพงมาก

2.2) รูปภาพ อาจตัดมาจากหนังสือ หรือวาดบนกระดาษแข็ง ระบายสีแล้วตัดเป็นตัวๆ ด้านหลังปิดกระดาษทรายใช้คู่กับแผ่นป้ายสำลี หรือด้านหลังปิดด้วยแม่เหล็กใช้คู่กับแผ่นเหล็กเพื่อใช้ประกอบการเล่านิทาน

2.3) กระดาน ชอล์ก ใช้ในการวาดภาพประกอบการเล่านิทาน ซึ่งเหมาะกับการเล่านิทานที่มีฝีมือในการวาดภาพ

2.4) เทปและเครื่องมือบันทึกเสียง ปัจจุบันมีผู้ผลิตเทปนิทานสำหรับเด็กเป็นจำนวนมาก โดยครูอาจจะเปิดเทปนิทานให้ฟัง หรือครูอาจจะอัดเสียงสัตว์ เสียงเพลงหรือดนตรีประกอบการเล่านิทานก็ได้

2.5) เครื่องฉายสไลด์และฟิล์มสไลด์ ครูอาจจะฉายสไลด์ประกอบการเล่านิทานซึ่งจะทำให้เด็กสนใจมากขึ้น เนื่องจากมองเห็นภาพ และสีสันงดงาม

2.6) หุ่น หุ่นมีหลายประเภท ได้แก่ หุ่นเงามือ (Shadow Puppet) หุ่นมือ (Hand Puppet) หุ่นนิ้วมือ (Finger Puppet) หุ่นหน้ากากหรือหุ่นใช้ตัวคน (Masks and Body Puppet) หุ่นเชิดหรือหุ่นกระบอก (Rod Puppet) และหุ่นชัก (Marionette) เป็นต้น ซึ่งเหมาะกับการเล่านิทานเพราะทำง่าย เชิดง่าย เก็บรักษาได้ง่ายและเด็กๆ สามารถเชิดได้ด้วย

2.7) ของจริง เช่น พืชผักผลไม้ต่างๆ

2.8) กระดาษทราย ใช้สถานการณ์จำลองประกอบการเล่าเรื่อง อุปกรณ์ข้างต้นที่กล่าวมาอาจจะใช้ทีละอย่างหรือใช้ประกอบกันหลายๆ อย่างก็ได้ แต่ควรคำนึงถึงสัดส่วนของขนาดว่าเหมาะสมกัน ทั้งนี้ก่อนใช้จะต้องมีการเตรียมการทดลองก่อนใช้เสมอ

เวลาที่เหมาะสมที่จะใช้ในการเล่านิทานและเล่าเรื่องให้เด็กฟัง คือ เวลาเช้าก่อนเข้าเรียน เวลาเย็นตอนเลิกเรียน และ ช่วงเวลาที่เด็กมาสนใจบทเรียน

3) การเลือกสื่อประกอบการเล่านิทาน (สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541, น.139) ได้แก่

- (1) การเล่าปากเปล่า
- (2) หนังสือนิทานหรือหนังสือภาพ
- (3) ใช้หุ่นต่างๆ เช่น หุ่นนิ้วมือ หุ่นสวมศีรษะ
- (4) แผ่นภาพหรือรูปภาพที่ติดกับป้ายผ้าสำลี หรือ กระดานแม่เหล็ก
- (5) กระดานสำหรับวาดภาพประกอบ
- (6) ใช้เทปและเครื่องบันทึกเสียง
- (7) สื่อใกล้ตัว เช่น ดินสอ แก้ว ดอกไม้ ต้นไม้ เป็นต้น
- (8) ใช้ศิลปะประกอบการเล่า
 - (8.1) เล่าไปพับไป
 - (8.2) เล่าไปวาดไปบนกระดาน
 - (8.3) เล่าไปตัดภาพไป
- (9) ใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น นิ้วมือ ฝ่ามือ เป็นต้น

3.1) ข้อเสนอแนะในการเล่านิทานปากเปล่า

- (1) อ่านนิทานที่จะเล่าก่อน
- (2) จับประเด็นสาระในนิทาน
- (3) ใช้น้ำเสียงที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และตัวละคร
- (4) ขณะเล่าสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง

3.2) การเล่านิทานโดยใช้หนังสือประกอบการเล่า

ข้อเสนอแนะในการเล่านิทาน โดยการใช้หนังสือประกอบการเล่า

- (1) อ่านหนังสือที่จะเล่า
- (2) การถือหนังสือให้อยู่ในตำแหน่งที่ผู้ฟังสามารถมองเห็นภาพได้
- (3) ผู้ฟังนั่งเป็นรูปครึ่งวงกลมต้องให้เด็กมองเห็นภาพได้อย่างทั่วถึง
- (4) ก่อนเล่า ผู้เล่าต้องบอกชื่อเรื่องเมื่อเด็กสนใจหนังสือจะได้นำไปเล่าให้ผู้ปกครองฟัง

3.3) บทบาทของครูผู้ในการเล่านิทาน

- (1) เตรียมตัวล่วงหน้าโดยผู้เล่าต้องจำเรื่องที่จะเล่าได้
- (2) ใช้ภาษาที่ง่าย ๆ กระชับ
- (3) จูงใจให้เด็กเกิดความสนใจ
- (4) ใช้ท่าทางประกอบการเล่าให้เป็นไปตามธรรมชาติ
- (5) จังหวะการพูดจะช่วยให้นิทานน่าสนใจ
- (6) อารมณ์ผู้เล่าควรให้เด็กเห็นความรู้สึก
- (7) สร้างข้อตกลงกับเด็กก่อนฟังนิทาน ให้ปฏิบัติตามขณะฟังนิทาน

4) ข้อเสนอแนะในการเล่านิทาน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541, น.78-79) กล่าวว่าวิธีการเล่านิทานนั้น ครูแต่ละคนย่อมมีศิลปะในการเล่านิทานแตกต่างกันออกไป ในที่นี้ขอเสนอแนะศิลปะในการเล่านิทานที่ครูควรทราบดังนี้ คือ

- (1) เนื้อเรื่อง ต้องเหมาะสมกับวัย ใช้เรื่องที่มีความคิดต้องชนะความชั่วเสมอไปและผู้เล่าจะต้องจำเรื่องได้ดีทุกตอน
- (2) เสียง ผู้เล่าจะต้องให้เด็กได้ยินเสียงผู้เล่าอย่างชัดเจน ระดับเสียงและจังหวะพูดถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ใส่ความรู้สึกลงไปในการเล่า ถ้าผู้เล่าสามารถทำเสียงสูง-ต่ำ ทำเป็นเสียงเด็ก เสียงคนแก่ หรือทำเสียงตามลักษณะของตัวละคร ได้เด็กยิ่งจะสนใจมาก
- (3) ท่าทางประกอบบ้างตามโอกาส แต่อย่าใช้มากเกินไป ฟังระวังให้เป็นไปตามธรรมชาติ
- (4) จังหวะ จังหวะการพูดเป็นสิ่งหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กสนใจ

(5) อารมณ์ ในขณะที่เล่าควรเล่าให้เด็กเห็นถึงความรู้สึกและอารมณ์ของผู้เล่า เช่น อารมณ์รื่นเริง ความรู้สึกตื่นเต้น หรืออารมณ์เศร้า ฯลฯ

(6) ข้อตกลง ก่อนฟังนิทานควรมีข้อตกลงกันว่า ผู้ฟังจะต้องไม่พูดแทรกในขณะที่ฟังนิทาน

(7) เวลาในการเล่านิทานเด็กอายุ 4-5 ขวบ หรือ 5-6 ขวบ ใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที แต่หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ได้กำหนดความสนใจวัย 4-5 ขวบ ประมาณ 12-15 นาที วัย 5-6 ขวบ มีความสนใจประมาณ 15-20 นาที

ประเมินผล ด้วยการสังเกต ดังนี้

- (1) ความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรม
- (2) การสนทนา ซักถาม แสดงข้อคิดเห็น
- (3) มารยาทในการฟัง พูด
- (4) การกล้าแสดงออก

สรุปได้ว่า การเล่านิทานมีประโยชน์และคุณค่าต่อเด็กอย่างมาก ครูจะต้องมีศิลปะในการเล่า มีสื่อประกอบในการเล่านิทานเพื่อสร้างความสนใจของเด็กอย่างมาก ทั้งนี้ผู้เล่าจะต้องเลือกสื่อให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ในการเล่า นอกจากนี้ ผู้เล่าต้องมีลีลาในการเล่าที่น่าสนใจชวนให้เด็กสนใจที่จะฟัง และในการเล่านิทานนั้นผู้เล่าจะต้องมีการเตรียมตัวก่อนเล่าจริงเสมอ การที่ครูหรือผู้ใหญ่ได้ใกล้ชิดเด็กโดยการเล่านิทานหรือเล่าเรื่องราวต่างๆ จะเป็นเครื่องช่วยให้เข้าใจเด็กดียิ่งขึ้นอีกทั้งยังมีประโยชน์ในการเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดีให้กับเด็กหลายประการ

5) นิทานกับการพัฒนาเด็ก

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541, น. 137-141) กล่าวว่า นิทาน คือ สิ่งที่ทำให้ความสนุกสนาน เป็นที่ชื่นชอบของเด็กและใหญ่ นิทานบางเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาเป็นทอดๆ จนกระทั่งถึงปัจจุบัน และเนื้อเรื่องของนิทานที่นำมาเล่านั้นเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก เมื่อเด็กได้ฟังนิทานทำให้เกิดการเรียนรู้ นิทานสำหรับเด็กควรสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่ดีงาม นอกจากนี้ นิทานยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์ ความใกล้ชิดผูกพันระหว่างผู้เล่ากับเด็กทำให้ผู้เล่าเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของเด็กขณะที่เล่าจะคิด จินตนาการ เข้าใจ ชื่นชอบ รับรู้แยกแยะในสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง

คุณค่าของนิทาน

- (1) สนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก
- (2) ผ่อนคลายความคับข้องใจของเด็ก
- (3) ทำให้เด็กมีสมาธิในการฟัง ทำให้ช่วงความสนใจมีมากขึ้น
- (4) ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม พฤติกรรม คุณลักษณะอันพึงประสงค์
- (5) ส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัวที่เหมาะสมกับวัย

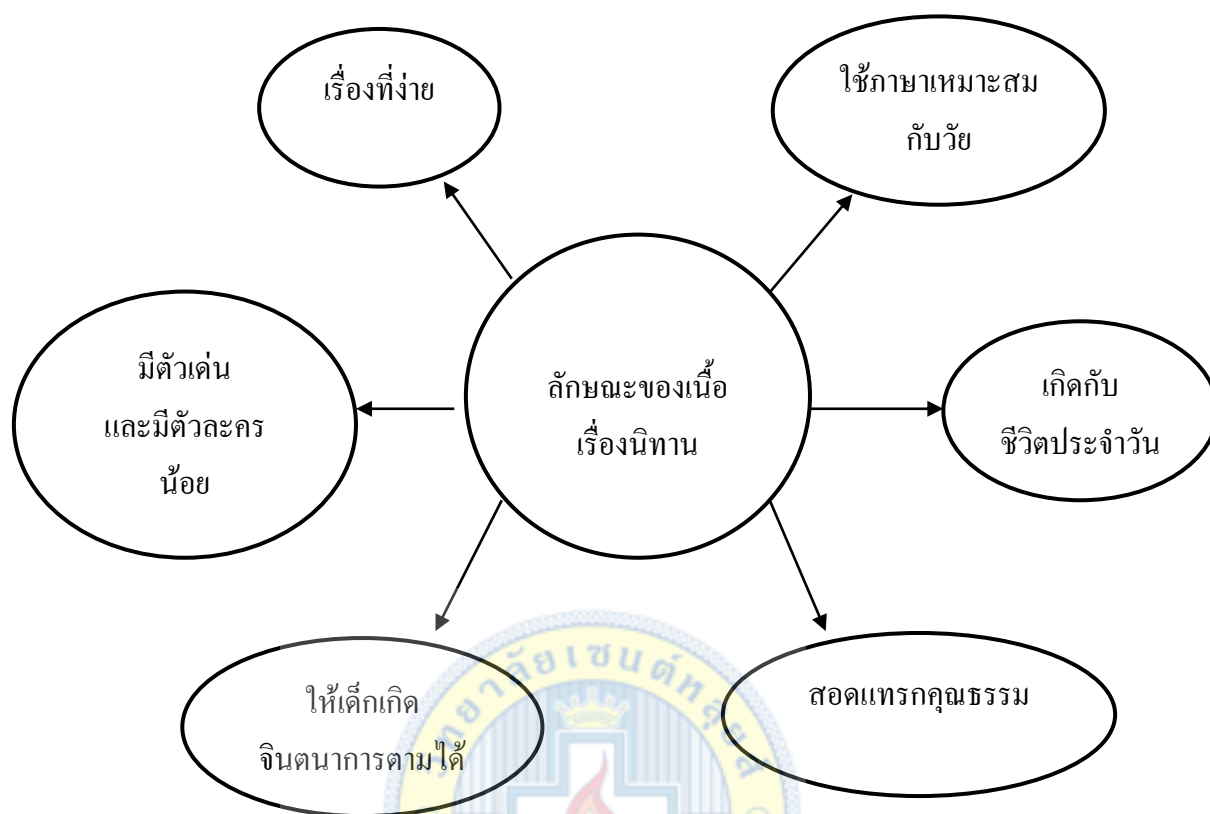
- (6) ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษาและความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ
- (7) ส่งเสริมความกล้าพูด กล้าแสดงออก เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง
- (8) ช่วยให้ผู้ใหญ่และเด็กมีความใกล้ชิดกัน เข้าใจซึ่งกันและกัน

นิทานมีประโยชน์และคุณค่าต่อเด็กอย่างมาก การที่ผู้ใหญ่ได้ใกล้ชิดเด็กโดยการเล่านิทานหรือเล่าเรื่องราวต่างๆ จะทำให้เข้าใจเด็กได้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีประโยชน์ในการเสริมสร้างคุณลักษณะที่ดีให้กับเด็กในการฟังนิทาน

ตารางที่ 1 นิทานที่เด็กชอบ

พัฒนาการ	ลักษณะพฤติกรรม	ประเภทนิทาน
อายุ 3-4 ปี	- ชอบฟังนิทานเรื่องราวที่อยู่ใกล้ตัว - ชอบเกี่ยวกับความจริง	- เกี่ยวกับเรื่องในชีวิตจริง
อายุ 4-5 ปี	- อยากรู้ อยากเห็น - มีความเข้าใจความจริงใจในเรื่องสมมุติ - ชอบคิดจินตนาการ	- เรื่องสั้นๆ เข้าใจง่าย - มีตัวละครตัวเอกเพียงตัวเดียว - เรื่องที่ส่งเสริมจินตนาการ
อายุ 5-6 ปี	- สนใจในโลกของความเป็นจริง - สนใจสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว - ชอบคิดจินตนาการ	- เรื่องที่ส่งเสริมจินตนาการด้านสติปัญญา - เรื่องจริงในปัจจุบันและประเพณีโบราณ

ดังนั้นก่อนเลือกนิทานมาเล่าให้เด็กฟังต้องย้อนกลับไปมองดูว่าจะจัดกิจกรรมให้กับเด็กอายุใด เลือกนิทานตรงตามที่เด็กชอบหรือไม่



ภาพที่ 3 ลักษณะของนิทานที่เด็กชื่นชอบ

เนื่องจากนิทานเป็นสิ่งที่เด็กชื่นชอบซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ จึงมีการศึกษานิทานมาเป็นสื่อเพื่อใช้ในการส่งเสริมลักษณะที่พึงประสงค์ต่างๆ ให้กับเด็ก เช่น พฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์ ความซื่อสัตย์ ความช่วยเหลือ ความเชื่อมั่นในตนเอง และการแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ เช่น การนำนิทานมาเป็นสื่อในการฉายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กปฐมวัย รวมทั้งให้นิทานเป็นสื่อในการให้ความรู้ ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งทางด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีขึ้น

สรุปว่า นิทานช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ของเด็กเนื่องจากนิทานเป็นสื่อการสอนที่เด็กทุกคนสนใจ และชอบมากสอดคล้องต่อความต้องการของเด็ก เพราะเด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินและความรู้ไปพร้อมๆ กัน ในการเล่านิทาน ผู้เล่าต้องเลือกเรื่องที่จะเล่าให้เหมาะสมกับวัยของเด็กและวัตถุประสงค์ของการเล่า

2.4 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็กปฐมวัย

2.4.1 แนวการแบ่งประเภทหนังสือภาพสำหรับเด็กปฐมวัย

นิคม ทาแดง (2537; อ้างใน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2537, น. 491) กล่าวว่า หนังสือเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพในด้านการเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิต ถ่ายทอดความรู้และความคิดต่างๆ หนังสือจึงเป็นวัสดุการศึกษาที่จะขาดไม่ได้สำหรับการเรียนการสอนในระบบโรงเรียน หนังสือภาพสำหรับเด็กปฐมวัยมีมากมายหลายแบบ อาจแบ่งออกเป็นหลายประเภทแตกต่างกันแล้วแต่ว่าจะแบ่งโดยยึดอะไรเป็นหลัก ดังต่อไปนี้

1) แบ่งหนังสือภาพโดยวัตถุประสงค์ของการใช้ การแบ่งประเภทหนังสือภาพสำหรับเด็กปฐมวัยศึกษาตามลักษณะของวัตถุประสงค์ของเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการใช้นั้นอาจจะแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

- 1.1) หนังสือภาพประเภทถ่ายทอดประสบการณ์
- 1.2) หนังสือภาพประเภทถ่ายทอดมโนคติ
- 1.3) หนังสือภาพประเภทนิทาน

2) แบ่งประเภทหนังสือภาพโดยลักษณะของภาพ แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ คือ

2.1) หนังสือภาพถ่าย เป็นประเภทที่ใช้ภาพถ่ายเป็นหลักในการจัดหนังสือประเภทนี้ ซึ่งอาจเป็นภาพถ่ายโดยตลอดหรือมีส่วนตกแต่งเพิ่มเติมเพื่อให้เข้าใจง่าย หนังสือภาพถ่ายเหมาะสำหรับถ่ายทอดประสบการณ์และเสริมประสบการณ์แก่เด็กปฐมวัย เร่งสร้างภาพพจน์และลักษณะนามธรรมในการแสดงความคิดของเด็ก

2.2) หนังสือภาพลายเส้นหรือภาพลายเขียน มีลักษณะการเขียนด้วยเส้นและสีตัดกันเด่นชัดเหมาะสมกับความสามารถในการรับรู้ทางตาและการรับรู้ทางความคิดของเด็ก

2.3) หนังสือภาพการ์ตูนเป็นที่นิยมชมชอบของเด็กและผู้ใหญ่ เพราะสามารถปรับลักษณะและเนื้อหาให้สอดคล้องกับความสามารถของการรับรู้ ความคิดและความนิยมของเด็กและผู้ใหญ่แต่ละวัยแต่ละสังคมได้ดี หนังสือภาพการ์ตูนสำหรับเด็กปฐมวัย อาจเป็นประเภทที่มีคำบรรยายสำหรับให้ผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง หรือประเภทไม่มีคำบรรยายสำหรับผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง หรือประเภทไม่มีคำบรรยายสำหรับเด็กใช้จินตนาการสร้างเรื่องขึ้นด้วยตนเอง การ์ตูนสำหรับเด็กปฐมวัยไม่ควรมีรายละเอียดภายใน ควรเป็นภาพแสดงโครงร่างง่ายๆ

3) แบ่งหนังสือภาพโดยองค์ประกอบ องค์ประกอบของหนังสือภาพ หมายถึง ส่วนที่แสดงหรือบรรยายภาพ การแบ่งประเภทหรือยึดองค์ประกอบแบบนี้เป็นหลัก จึงมี 2 ประเภท คือ

3.1) หนังสือภาพที่มีคำบรรยาย คำบรรยายภาพอาจเป็นเรื่องราวที่มีความยาวและยาก เด็กปฐมวัยไม่สามารถอ่านด้วยตนเองได้ มีไว้สำหรับเด็กโต หรือผู้ใหญ่อ่านให้ฟังเป็นการส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของการอ่าน หรืออาจมีคำบรรยายสั้นๆ เพื่อให้เด็กได้ฝึกอ่านหรือทำความเข้าใจกับตัวอักษร

3.2) หนังสือภาพที่ไม่มีคำบรรยายเป็นภาพและลำดับภาพง่ายๆ สอดคล้องกับประสบการณ์และความสามารถในการรับรู้ของเด็ก เด็กสามารถแปลความหมายของภาพหรือสร้างเรื่องประกอบสำหรับตนเอง

3.4) แบ่งประเภทหนังสือภาพ โดยลักษณะของเนื้อเรื่อง เนื้อเรื่องหนังสือภาพสำหรับเด็กปฐมวัย พิจารณาตามลักษณะพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กจะเห็นได้ว่า มีเนื้อเรื่อง 2 ประเภท คือ เนื้อเรื่องเพื่อฝันและเนื้อเรื่องสมจริง ดังนั้นแบ่งประเภทหนังสือภาพ โดยลักษณะเนื้อเรื่องจึงแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

3.4.1) หนังสือภาพเนื้อเรื่องเพื่อฝัน เนื้อเรื่องเพื่อฝัน หมายถึง การดำเนินเรื่องที่สอดคล้องกับลักษณะความคิดของเด็กปฐมวัยที่เพียเจต์เรียกว่า ช่วงก่อนปฏิบัติการความคิด (Preoperational Period) ซึ่งมีลักษณะเด่น คือ การคิดแบบยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง เช่นตัวเองคิดได้ พุดได้ทุกอย่างก็ควรจะทำได้เหมือนตน ต้นไม้ นก ปลา ก้อนหิน ก็ต้องคิดเป็นพุดเป็น ลักษณะการคิดแบบยึดมั่นในองค์ประกอบเดียว เช่น สิ่งจะต้องสี่เดียวจึงจะเปรียบเทียบกับกันได้ ความสูงเปรียบเทียบกับความสูง การคิดให้เหตุผล ลักษณะความคิดเหล่านี้ ทำให้เด็กปฐมวัยรับรู้และเข้าใจเนื้อเรื่องหนังสือภาพประเภทนิทาน ภาพนิยายหรือเรื่องที่พิช สัตว์ และสิ่งของ พุดคุย สนทนากันได้

3.4.2) หนังสือภาพเนื้อเรื่องเพื่อฝันสมจริง หมายถึง หนังสือภาพที่ดำเนินเรื่องแบบเพื่อฝันแต่พยายามแทรกเหตุผลหรือความเป็นจริงตามธรรมชาติ หนังสือภาพที่คำบรรยายภาพเพื่อให้เด็กโต หรือผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง

3.4.3) หนังสือภาพเนื้อเรื่องสมจริง มีลักษณะของภาพและเนื้อเรื่องเป็นจริงตามธรรมชาติเหมาะสำหรับเด็กปฐมวัย 5-6 ปี

2.4.2 ลักษณะหนังสือภาพประเภทนิทาน

หนังสือภาพประเภทนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยในปัจจุบันมีน้อยมาก ในจำนวนที่มีส่วนมากก็เป็นหนังสือภาพประเภทการ์ตูน ซึ่งลักษณะภาพและเนื้อเรื่องเหมาะสมกับเด็กโตเสียส่วนมาก ดังนั้นครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยควรทำหนังสือภาพประเภทนิทานสำหรับเด็กของตนเอง ให้เหมาะสมกับลักษณะความสามารถและความสนใจของเด็ก หนังสือภาพประเภทนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยอาจมีคำบรรยายหรือไม่มีคำบรรยายก็ได้ ประเภทไม่มีคำบรรยายเด็กจะแปลความหมายของภาพและอาศัยประสบการณ์ส่วนตัว จินตนาการและผูกเรื่องสั้นๆ สำหรับตนเองและถ่ายทอดแก่เพื่อนๆ เป็นการฝึกทักษะการจินตนาการและทักษะการพูดไปพร้อมกันด้วย ส่วนประเภทมีคำบรรยาย เด็กจะอาศัยเด็กโตหรือ

ผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง เป็นการเตรียมความพร้อมทางการอ่านอีกวิธีหนึ่ง (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2537, น. 500) ลักษณะของภาพควรพิจารณาความเหมาะสมดังต่อไปนี้

1) ประเภทของภาพ ภาพทุกประเภทสามารถนำมาประกอบเป็นภาพนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยได้ดี ถ้าจัดภาพให้อยู่ในสถานที่สอดคล้องกับความสามารถในการรับรู้ทางสายตาและลักษณะการคิดของเด็ก เช่น ภาพถ่ายควรจัดฉากและส่วนประกอบของภาพให้มีความเด่นชัดมีรายละเอียดและส่วนประกอบภายในภาพแต่ละภาพเฉพาะที่จำเป็นที่จะแสดงความหมายหลักของภาพนั้นๆ ถ้าเป็นภาพสีก็ควรเป็นสีสดใส ไม่มีสีต่างๆ หลายหลากจนเกินไป ภาพเหมือนและภาพถ่ายเส้นเป็นภาพอีกประเภทหนึ่งที่สามารถแสดงความหมายและลำดับเรื่องตามความต้องการของผู้เขียนได้ ภาพที่นิยมใช้เป็นหนังสือภาพสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ได้ดี ได้แก่ ภาพการ์ตูน เพราะสามารถเน้นจุดเด่นเฉพาะส่วนที่ต้องการแสดงความหมายได้ดี โดยเฉพาะการแสดงความหมายของการเปลี่ยนแปลง เคลื่อนไหว และลักษณะเนื้อเรื่องประเภทเพื่อฝัน ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของเด็กปฐมวัย

2) ขนาดของภาพและลักษณะของเส้น ลักษณะของภาพที่ใช้แสดงความหมายและเรื่องของนิทานที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันนั้น ขนาดของภาพจะต้องมีขนาดใหญ่น้อยหน้ากระดาษ 15 x 20 ซม. ลงมาควรมีภาพเต็มหน้าเพียงภาพเดียวเส้นที่แสดงส่วนสำคัญของภาพ ควรเป็นเส้นหยิก ใช้สีเข้มและเด่นชัดกว่าส่วนอื่นๆ ลักษณะของเส้นที่แสดงสิ่งเดียวกันจะต้องเหมือนกันและอยู่ในลักษณะเดียวกันตลอดเรื่อง

3) โครงร่างและสีของภาพ โครงร่างของภาพทุกภาพควรจะเป็นโครงร่างง่ายๆ มีส่วนประกอบของภาพน้อยและแสดงความหมายสำคัญเพียงความหมายเดียวต่อหนึ่งภาพ ลักษณะโครงร่างของภาพที่จะแสดงให้เห็นว่าเป็นตัวละครตัวเดียวกันในสถานที่ต่างกันจะต้องมีลักษณะเหมือนกัน เช่น โครงร่างแสดงใบหน้าตรง ก็ต้องตรงหรือตรงในเกือบทุกภาพที่เป็นตัวละครตัวนั้น หรือแสดงความเป็นสิ่งเดียวกันโดยตลอดก็ได้ แต่ลักษณะสีที่เข้มข้น เพราะอยู่ในร่มเงา หรือสีที่จางลงเพราะถูกแสงส่องมาก เด็กปฐมวัยโดยเฉพาะตอนต้นอายุ 2-4 ขวบ จะยังไม่เข้าใจความหมายนี้ จึงไม่ควรมีภาพประเภทนี้ เพราะจะทำให้เด็กเข้าใจว่าเป็นภาพของตัวละครตัวอื่นไป

4) การแสดงเหตุผล โดยภาพรวม ควรมีลักษณะง่ายต่อการเข้าใจประสบการณ์ของเด็กง่ายๆ และสอดคล้องกับลักษณะการให้เหตุผลแบบแปลงผล เช่น ฝนตกแล้วกางร่ม แดดจ้าต้องดื่มน้ำ หรือการแสดงเหตุผลแบบยึดเด็กเป็นศูนย์กลางหรือแบบแอนิเมซิส ชั่ม ก้อนหิน สัตว์ พืช ฯลฯ พุคคุยสื่อสารกับคนได้เป็นต้น

5) การแสดงตำแหน่งใกล้กับไกล เด็กปฐมวัยยังไม่เข้าใจลักษณะภาพที่อยู่ไกล มีขนาดภาพเล็กภาพที่อยู่ใกล้มีขนาดภาพใหญ่ ขนาดที่เห็นในภาพ คือ ขนาดจริงในความคิดเด็ก ดังนั้น ภาพนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยจึงควรหลีกเลี่ยงการเสนอภาพที่มีลักษณะแสดงตำแหน่งใกล้และไกล โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างภาพของตัวเอกในเรื่อง ควรมีขนาดเท่ากันตลอดเรื่อง

2.4.3 หนังสือภาพกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

- 1) หนังสือภาพส่งเสริมและพัฒนาความสนใจใคร่รู้แก่เด็กปฐมวัย
- 2) หนังสือภาพเป็นสื่อเตรียมความพร้อมและพัฒนาทัศนคติที่ดีต่อการอ่านแก่เด็กปฐมวัยได้ดี
- 3) หนังสือภาพเสริมประสบการณ์และจินตนาการนามธรรมแก่เด็ก
- 4) หนังสือภาพส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กปฐมวัยได้ดี
- 5) หนังสือภาพที่จัดเตรียมอย่างดี ทำให้เด็กได้ฝึกทักษะการคิดจำแนกประเภท เปรียบเทียบ

ความแตกต่าง

2.4.4 ลักษณะหนังสือที่เด็กชอบ

วิริยะ สิริสิงห (2524, น. 14-22) กล่าวว่า ความสนใจของเด็กเป็นสากล เด็กปฐมวัยสนใจเทพนิยาย โตขึ้นมาก็ชอบนิทานเกี่ยวกับสัตว์ แต่ต่อมาชอบเรื่องการต่อสู้ ผจญภัย เด็กชอบดู อยากรู้ อยากเห็น เด็กทุกคนชอบความสนุกสนาน ขบขัน เด็กมีจินตนาการ เรื่องที่เด็กชอบควรมีลักษณะ ดังต่อไปนี้

- 1) เป็นเรื่องที่เด็กนึกฝันต่ออย่างสดใส
- 2) เด็กชอบเรื่องที่จบด้วยเรื่องรูปของกิน เพราะเด็กชอบกิน
- 3) เด็กชอบเรื่องบันเทิง เด็กไม่ชอบเรื่องเศร้า
- 4) เด็กชอบดูภาพมากกว่าอ่านเรื่อง เมื่อเด็กเปิดหนังสือ ภาพจะเป็นสิ่งแรกที่เด็กดูและดูทุกอย่าง

ในภาพอย่างละเอียดลออ อ่านหนังสือออกหรือไม่ ไม่ใช่สิ่งจำเป็นเลย เพราะเด็กอ่านเรื่องจากภาพ

วิริยะ สิริสิงห (2524) กล่าวว่า หนังสือที่เด็กชอบนั้น เมื่อพิจารณาที่ละส่วนจะพบว่า

1) ชื่อเรื่อง หนังสือที่เด็กชอบ ชื่อเรื่องส่วนใหญ่จะเป็นสัตว์ และชื่อเรื่องจะมีคำว่า “ลูก” คำว่า “วิเศษ” อยู่เป็นส่วนมากหนังสือภาพที่มีคำว่า “น้อย” อยู่ในเรื่องด้วย โดยแท้จริงเด็กไม่ชอบคำว่า “น้อย” แต่ถ้าคำนี้ไปรวมอยู่กับคำที่เด็กชอบ เช่น “วิเศษ” “มหัศจรรย์” ก็ไม่เป็นไร ชื่อเรื่องจะยาวหลายพยางค์หรือสั้นๆ ไม่มีผลต่อการชอบหรือไม่ชอบของเด็กมากนัก แต่มีข้อสังเกตว่า ชื่อเรื่องที่ทำให้ความหมายสมบูรณ์ที่เด็กเข้าใจ เด็กจะสนใจมากกว่า เช่น เด็กสนใจชื่อ ไฉ่หาเพื่อน มากกว่าตั้งชื่อว่า ไฉ่

2) ปก เด็กชอบหนังสือปกสีสวยสด ชอบปกมันๆ เช่น อาบพลาสติกหรืออบน้ำมันมากกว่าปกที่พิมพ์สีแล้วไม่อบน้ำมันหรือพลาสติก

3) ราคา หนังสือสำหรับเด็กที่มีราคา 10-15 บาท เด็กชอบและหนังสือที่อยู่ในอัตราราคานี้จำหน่ายได้ดีกว่าชนิดที่มีราคาแพงๆ

4) ชื่อผู้แต่ง ไม่มีความหมายสำหรับเด็ก แต่จะมีความหมายบ้างในเด็กที่โตขึ้น เด็กเล็กชอบหรือสนใจสิ่งอื่นในหนังสือเล่มนั้นๆ มากกว่าชื่อผู้แต่ง

5) ภาพประกอบ เด็กชอบภาพสีมากกว่า ภาพดำ-ขาว ชอบภาพสวยงามภาพที่ให้ชีวิต เด็กชอบฝันว่าสิ่งมีชีวิตอื่นๆ สามารถทำอะไรได้เหมือนเขา เช่น กระต่ายนั่งกางเกงได้ แมวพูดคุ้ยได้ ทั้งนี้เพราะ

เป็นความรู้สึกเฉพาะของเด็ก ซึ่งผู้ใหญ่มักไม่เข้าใจคิดว่าเป็นนิทานโกหก ผิดธรรมชาติ นอกจากนี้เด็กยังชอบดูภาพง่ายๆ ไม่ซับซ้อน ชอบภาพลูกสัตว์ ชอบเกือบทุกชนิดยกเว้นสัตว์เลื้อยคลาน จำพวกหนอน งู ไส้เดือน สัตว์พวกนี้เด็กชอบน้อยกว่าสัตว์ชนิดอื่นๆ

6) ภาษาและตัวอักษร เด็กชอบหนังสือที่ใช้ภาษาง่ายๆ ชอบคำซ้ำบ่อยๆ มีคำคล้องจอง มีจังหวะในการเล่นคำ ชอบเรื่องที่มีตัวหนังสือไม่มาก ชอบเรื่องที่ใช้ตัวอักษรแบบธรรมดา ไม่ชอบตัวอักษรประดิษฐ์ ภาษาดังกล่าวนี้อาจจะทำให้เด็กเพลิดเพลินและอ่านเรื่องได้อย่างสนุก เช่น เรื่องขนมเปี๊ยะจี๊ แมวไล่ตัวอักษร หรือตัวหนังสือ เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของตัวหนังสือสำหรับเด็กมีผลต่อการสัมผัสทางสายตาและเกิดความพอใจและเข้าใจของเขา ในส่วนที่เกี่ยวกับการออกแบบ เราพึงเล็งแต่ในแง่ของผลที่จะเกิดต่อการสัมผัสทางสายตาและความพอใจจากการสัมผัสนั้นนั่นคือผลที่เกิดจากรูปแบบขนาดและสีของตัวหนังสือ

7) เนื้อเรื่อง เด็กชอบเรื่องสนุกสนาน ขำขัน น่าหัวเราะแต่ไม่ใช่เรื่องตลก หยาบคาย ชอบนิทานเรื่องที่มีเจ้าหญิง เจ้าชาย พ่อมด แม่มด เทวดา นางฟ้า เด็กยังชอบ เรื่องต้องไม่ยาวเกินไป เด็กชอบเรื่องที่ตัวเองเป็นสิ่งมีชีวิตที่เดินวิ่งได้ เช่น สัตว์ มากกว่าเรื่องที่ตัวเองเป็นสิ่งมีชีวิตเหมือนกันแต่เดินวิ่งไม่ได้ เช่น ต้นไม้

8) กระดาษที่ใช้พิมพ์ เด็กชอบหนังสือที่พิมพ์บนกระดาษสีขาว เช่น กระดาษปอนด์มากกว่า พิมพ์บนกระดาษปรู๊ฟ ชอบกระดาษหนามากกว่ากระดาษบาง

9) ขนาดรูปเล่ม หนังสือเล่มใหญ่กับเล่มเล็กเด็กชอบเท่าๆ กันแต่เนื่องจากขนาดหนังสือเด็กในประเทศไทยนิยมใช้กันมีอยู่เพียงสองขนาดคือ 16 หน้ายก กับ 8 หน้ายก ทั้งนี้เพราะถือความสะดวกในการพิมพ์เป็นสำคัญ เด็กจะชอบหนังสือปกแข็งมากกว่าปกอ่อน

10) ความหนาบาง เนื่องจากเด็กชอบเรื่องที่ไม่ยาวเกินไป ความหนาของเล่มหนังสือควรอยู่ในช่วง 16 ถึง 24 หน้า ความหนาขนาดนี้เป็นขนาดลงตัวในการพิมพ์หนังสือด้วย

2.4.5 ประโยชน์ของหนังสือที่ให้กับเด็ก

- (1) ให้เด็กได้แก้ปัญหาเมื่อนำตนเข้าเป็นตัวละครในเรื่อง
 - (2) ให้เด็กทราบถึงความเป็นจริงในโลกรอบๆ ตัว
 - (3) ให้เด็กได้ประสบการณ์กว้างขวาง และเจริญขึ้นในการค้นหาความหมายต่างๆ ของชีวิต
 - (4) ให้เปิดโอกาสให้เด็กได้หัวเราะร่วมกัน
 - (5) ช่วย让孩子ได้ตัดสินใจอะไรเป็นสิ่งที่สังคมของเขายอมรับ
- 1) เด็กได้อะไรจากเรื่องดีๆ บ้าง
 - (1) ได้รับการกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น
 - (2) พัฒนาและให้แนวทางในด้านจินตนาการ

- (3) กระตุ้นความชอบในพฤติกรรมที่คืบคืบอันเป็นธรรมชาติของเด็ก
- (4) ให้ความสนับสนุนส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- (5) ให้เด็กได้ผ่อนคลายอารมณ์
- (6) ส่งเสริมให้รู้จักอ่านหนังสือ
- (7) เพิ่มพูนความรู้ในเรื่องศัพท์และช่วยให้เด็กมีเสริมมากขึ้นในการแสดงออก
- (8) ส่งเสริมให้มีความสนใจในสิ่งใหม่ๆ
- (9) ให้รู้จักจับใจความสำคัญของเรื่อง
- (10) พัฒนารสนิยมในวรรณกรรมที่ดี
- (11) ให้ได้รับบทเรียนหรือสัจธรรม

2) หนังสือสนองความต้องการมูลฐานของเด็ก

หนังสือสนองความต้องการมูลฐานที่มีความหมายอย่างยิ่งทั้งเด็กและผู้ใหญ่ สิ่งที่สำคัญสำหรับเด็กทุกๆ ไป มี 7 อย่าง ซึ่งจะชี้ทางให้เขียนและเลือกหนังสือสำหรับเด็กให้ถูกต้อง ดังนี้

- (1) ความต้องการที่จะรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย ทั้งนี้รวมทั้งด้านวัตถุ อารมณ์และจิตใจ
- (2) ความต้องการที่จะเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ ครอบครัว บ้านเมือง ประเทศชาติและโลก
- (3) ความต้องการที่จะให้ผู้อื่นรักและรักผู้อื่น
- (4) ความต้องการที่จะประสบความสำเร็จ
- (5) ความต้องการที่จะเรียนรู้ ความอยากรู้อยากเห็น โดยการตั้งคำถามต่างๆ เช่น อยากรู้อะไร เป็นอะไร ทำไม และอย่างไร

(6) ความต้องการที่จะเปลี่ยนแปลง เด็กๆ ต้องการพ้นจากกิจวัตรประจำวันในครอบครัว และการควบคุมของผู้ใหญ่

- (7) ความต้องการทางด้านความวิจิตรงดงามและการตอบสนองทางอารมณ์

สรุป หนังสือภาพสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นมีมากมายหลายประเภท ขึ้นอยู่กับว่าจะแบ่งตามลักษณะใด หนังสือภาพประเภทนิทานเป็นสื่อการสอนที่ใช้ลักษณะภาพวาด ภาพเขียน ภาพการ์ตูนเป็นตัวดำเนินเรื่อง สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างสื่อหนังสือภาพการ์ตูนที่มีคำบรรยาย ลักษณะเนื้อเรื่องเพื่อฝึก เพราะสอดคล้องกับความต้องการของเด็กที่ชอบนิทานประเภทเนื้อเรื่องเกี่ยวกับสัตว์พูดได้ ทำอะไรได้เหมือนมนุษย์ ชอบเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัย เด็กจะชอบหนังสือภาพที่มีภาพขนาดใหญ่ มีสีสันสวยงามและหนังสือภาพจะช่วยส่งเสริมความรู้ในการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว ส่งเสริมการคิดและจินตนาการ การรู้จักแก้ปัญหา เป็นพื้นฐานสำคัญในการอ่านต่อไป

2.5 เอกสารเกี่ยวกับความคงทนทางการเรียน

การเรียนรู้และการจำมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด กล่าวคือการเรียนรู้อะไรก็ตามที่กำหนดขึ้น ย่อมประเมินผลได้โดยพิจารณาผลของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ถ้าประเมินผลทันทีที่ผู้เรียนทำสิ่งที่ต้องการให้ทำแล้วผลที่ได้จะเป็นผลการเรียน แต่ถ้าหลังจากการเรียนรู้ไปแล้วชั่วระยะเวลาหนึ่งจึงประเมิน ผลการเปลี่ยนแปลงได้เนื่องจากจะเป็นผลของการเรียนรู้และการจำ ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่าการจำคือการรักษาไว้ซึ่งผลที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม หรือการเรียนรู้ให้คงทนอยู่ต่อไปนั่นเอง (ประสาธ อิศรปรีดา, 2522, น. 137)

ช่วงเวลาแห่งการจำหรือจะกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าความคงทนแห่งการเรียนรู้ นั้น มีระยะเวลาในการจำยาวนานหรือเพียงระยะสั้นๆ แตกต่างไปตามเหตุการณ์หรือความสนใจต่อสิ่งเร้านั้นๆ ในการศึกษาเรื่องความจำสิ่งที่สำคัญคือการที่เสนอสิ่งที่ต้องการให้จำให้กับผู้รับการทดลองเรียนจนรู้ถึงนั้นเสียก่อน หากผู้รับการทดลองยังมีได้ประสบ ไม่เคยรู้หรือไม่ได้เรียนรู้หรือไม่เคยเรียนรู้ในสิ่งที่ต้องการให้จำพอถึงขั้นตอนการทดสอบผู้รับการทดลองย่อมไม่สามารถจะตอบได้ว่าสิ่งที่ให้จำนั้นคืออะไร

ระบบความจำของมนุษย์พอจะแยกออกเป็น 3 ระบบ คือ ระบบการจำความรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) ระบบความจำระยะสั้น (Short-term Memory) และระบบความจำระยะยาว (Long-term Memory)

1) ระบบการจำความรู้สึกสัมผัส (Sensory Memory) คือ สิ่งที่เราทั้งปวงที่มาสัมผัสกับประสาทรับความรู้สึกมาทำให้เกิดเป็นความรู้สึก (Sensation) เช่น เห็นภาพ ได้ยินเสียง รู้สึกเป็นกลิ่น สมองจะดำเนินการตีความรู้สึกนี้คืออะไร

2) ระบบความจำระยะสั้น (Short-term Memory ย่อว่า STM) เป็นความจำหลังการรับรู้ สิ่งเร้าที่ได้รับการตีความจนเกิดการรับรู้แล้วก็จะอยู่ในความจำระยะสั้น เราใช้ความจำระยะสั้นสำหรับการจำชั่วคราวเพื่อให้เป็นประโยชน์ในขณะที่จำอยู่เท่านั้น เช่น การจำหมายเลขโทรศัพท์จากสมุดโทรศัพท์ เมื่ออ่านหมายเลขแล้วหมายเลขนั้นจะเข้าไปอยู่ในความจำระยะสั้นของเราเพื่อให้หันมาที่เครื่องโทรศัพท์ และหมุนตัวเลขเหล่านั้นพอหมุนเสร็จก็ไม่มีความจำเป็นต้องจำหมายเลขนั้นอีกต่อไป ชั่วระยะเวลาเพียงไม่กี่วินาทีที่เราอาจจะจำไม่ได้ก็เลยลืมว่าหมายเลขที่หมุนไปนั้นคืออะไร เป็นความจำชั่วคราวเมื่อไม่ได้ได้รับการใส่ใจก็จะเลือนหายไปอย่างรวดเร็วและสูญหายไปทันที

3) ระบบความจำระยะยาว (Long-term Memory ย่อว่า LTM) เป็นความจำที่ถาวรมากกว่า STM บุคคลจะไม่รู้สึกในสิ่งที่จำอยู่ใน LTM แต่เมื่อต้องการใช้หรือมีสิ่งหนึ่งสิ่งใดสะกิดใจก็จะสามารถรื้อฟื้นขึ้นมาได้ ตัวอย่างการจำใน LTM ได้แก่ การจำเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดเมื่อหลายชั่วโมงก่อน หลายวันก่อน หรือหลายปีก่อนของเพื่อนสนิท ตลอดจนความรู้ต่างๆ ที่เรียนมาประสบการณ์ต่างๆ ที่เคยได้รับตั้งแต่จำความได้ ล้วนอยู่ใน LTM ทั้งสิ้น

สิ่งที่จำใน LTM มีความหมายหรือความเข้าใจในสิ่งที่คนได้ยินได้เห็น หรือได้รู้สึกด้วยประสาททางอื่น ความหมายหรือความเข้าใจนี้เป็นผลของการตีความ สิ่งเร้าที่รู้สึกอยู่ใน STM เมื่อตีความจนรับรู้สิ่งที่ตนได้ยินได้เห็นนั้น หมายความว่าอย่างไรแล้ว ซึ่งสิ่งเหล่านั้นจะถูกปล่อยสลายตัวไปจาก STM ส่วนความหมายหรือ ความเข้าใจที่รับรู้ได้นั้นยังคงอยู่ใน STM ต่อไป

4) ความสัมพันธ์ของเนื้อหา จากแนวคิดของเกสตันนักจิตวิทยา เชื่อว่าเราจะจำง่ายขึ้นถ้าเราเกิดความเข้าใจ เกิดความหยั่งเห็น (Insight) มองเห็นความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่จะท่อง ดังนั้นก่อนที่จะให้ผู้เรียนเกิดความจำควรอธิบายส่วนกว้างๆ ให้เข้าใจก่อนว่ามีรายละเอียดอย่างไรสัมพันธ์กันอย่างไร โดยยึดความสัมพันธ์เป็นหลัก (ประสาท อิศรปริดา, 2522, น. 138-139)

ทั้ง STM และ LTM ต่างก็เป็นความจำที่เกิดขึ้นหลังจากที่สิ่งเร้าได้ผ่านการรับรู้แล้ว ความจำเป็นนี้ถือว่าเป็นความจำหลังจากรับรู้ (Post-perceptual Memory) แตกต่างจากความจำก่อนการรับรู้ซึ่งอยู่ในรูปของสารในระบบประสาทรู้สึกสัมผัส (ชัยพร วิชชาวุธ, 2520, น.34-55)

สิ่งเร้าที่ผ่านเข้าสู่ STM และ LTM ของคนจะทิ้งร่องรอยสิ่งเร้านั้นในความทรงจำร่องรอยนั้นเรียกว่า รอยความจำ (Memory Trace) เมื่อมีความทรงจำย่อมมีการลืม ซึ่งการลืมสามารถคิดได้ 2 ทาง คือ

- (1) เลือนหายไปจากสมองโดยไม่สามารถรื้อฟื้นขึ้นมาได้อีก
- (2) การลืมหายได้จากการลบหายไปของรอยความจำแต่รอยความจำอยู่ในสมองเพียงแต่ไม่สามารถรื้อฟื้นขึ้นมาได้เท่านั้น เพราะขาดสิ่งแนะที่เหมาะสม หากมีสิ่งแนะหรือการกระตุ้นที่เหมาะสมจึงจะสามารถรื้อฟื้นความจำนั้นคืนมาได้

การปลูกฝังหรือสิ่งเสริมให้มีความจำที่ดีนั้น มีหลายประการที่สำคัญ ได้แก่

(1) ความหมาย เนื้อหาที่ผู้เรียนเข้าใจและมีความหมายต่อผู้เรียน ผู้เรียนจะจำได้ดีกว่าเนื้อหาที่ไม่มีความหมาย ความหมายนั้นย่อมประกอบขึ้นด้วย ความสัมพันธ์ระหว่างข้อเท็จจริงต่างๆ เช่น หลักการ กฎเกณฑ์ และการสรุปความหมายที่ผู้เรียนมองเห็นดูทางที่จะใช้ประโยชน์ได้ ข้อเท็จจริงที่โดดเด่นต่างๆ เปรียบเหมือนพยางค์ที่ไร้ความหมายทั้งหลายย่อมมีโอกาสที่จะลืมได้

(2) การทบทวนตามทฤษฎีของการลืมทฤษฎีหนึ่งถือว่าการลืมนั้นเกิดจากการไม่ได้ใช้ ดังนั้นการทบทวน ได้อ่าน ได้ท่องอยู่เสมอๆ ย่อมทำให้ความจำดีขึ้น

(3) ผลการเรียนรู้ย้อนสอดแทรก นักจิตวิทยาถือว่า การจำจะดีหรือไม่ดีนั้นขึ้นอยู่กับความรู้ อย่างอื่นที่สอดแทรกเข้ามา อาจจะเป็นความรู้ย้อนสอดแทรกเข้ามา อาจจะเป็นความรู้เดิมสอดแทรกความรู้ใหม่ หรือความรู้ใหม่สอดแทรกให้การจำสิ่งที่เรียนมาก่อนเลือน เกิดความสับสนในการจำ

จากข้อความที่กล่าวมาข้างต้น ความคงทนในการทำงาน หมายถึง พฤติกรรมความสนใจในการเรียน ทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด ไม่ลุดจากที่นั่ง ไม่พูดคุยระหว่างการทำงาน ไม่วอกแวกในระหว่างการทำงาน ไม่หันซ้ายหันขวา ไม่เหม่อลอย ทำงานภายในเวลา 20 นาที

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยต่างประเทศ

Amoriggi (1981, p. 1366A–1367A) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องความสามารถในการเล่านิทานของเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยเล่านิทานให้เด็กปฐมวัยฟัง แล้วให้เด็กย้อนกลับมาเล่าเรื่อง ต่อจากผู้วิจัยเป็นเวลา 2 สัปดาห์ เด็กสามารถเล่านิทานได้ถูกต้อง การเรียงลำดับเหตุการณ์ต่างๆ พัฒนามากขึ้นในขณะที่ทำการทดลอง เด็กสามารถนำเอานิทานที่ฟังไปประยุกต์และเล่าเรื่องต่อไป หลังทดลองผ่านไป 3 สัปดาห์ จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการเล่านิทานเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการจัดกิจกรรมของเด็กปฐมวัย เพราะนิทานเป็นสิ่งที่น่าดึงดูดใจ ให้เด็กมีความสนใจและเกิดการเรียนรู้โดยผ่านวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งจะส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์แก่เด็กปฐมวัยได้อย่างชัดเจน

Saltz, Dixon, & Johnson. (1977, p. 367-373) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการเล่านิทานกับเด็กปฐมวัย ณ โรงเรียนในเมืองชิคาโก จำนวน 146 คน โดยแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มทดลองมี 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 หลังจากได้ฟังนิทานแล้วมีการสนทนา กลุ่มที่ 2 พาไปศึกษานอกสถานที่ กลุ่มที่ 3 แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละคร ส่วนกลุ่มที่ 4 ซึ่งเป็นกลุ่มควบคุมได้ฟังนิทานเพียงอย่างเดียว ผลการวิจัยพบว่า เด็กกลุ่มที่ได้ฟังนิทานแล้วได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องไปด้วยจะพัฒนาความคิดต่างๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่า เมื่อเด็กได้ฟังนิทานแล้วเด็กย่อมมีความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตนชอบ และตัวละครที่ประสบความสำเร็จ

รัตนา บำรุงญาติ (2532) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลการพัฒนาจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้หุ่นมือในการเล่านิทาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนโรงเรียนวัดที่เขตบางขุนเทียน กรุงเทพมหานคร จำนวน 80 คน พบว่านักเรียนที่ได้รับการทดลองโดยใช้หุ่นมือการเล่านิทานและการใช้แถบเสียงเล่านิทานมีพัฒนาการจริยธรรมทางความเอื้อเฟื้อสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01 และเมื่อพิจารณาความแตกต่างระหว่างคู่ พบว่าการใช้หุ่นมือ การเล่านิทาน และการใช้แถบเสียงนิทานทำให้มีพัฒนาการทางจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนอย่างปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

ศรีออน เนียมนาค (2547) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาการเล่านิทานส่งเสริมพฤติกรรมจริยธรรมด้านการช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นของเด็กปฐมวัย พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทาน มีคะแนนพฤติกรรมด้านความช่วยเหลือและแบ่งปันหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการทำกิจกรรม การเล่านิทาน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

นฤมล จิวแพ (2549, น. 41-43) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลการเล่านิทานประกอบภาพที่มีต่อพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่าง 15 คน ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนสวัสดิศึกษา สำนักงานเขตวัฒนา สังกัดกรุงเทพมหานคร ด้วยการสุ่มอย่างง่าย เด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่างได้รับการจัด

กิจกรรมเสริมประสบการณ์เล่านิทานประกอบภาพ โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์การเล่านิทานประกอบภาพ และแบบทดสอบพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ วิเคราะห์ข้อมูลสำเร็จรูป ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์เล่านิทานประกอบภาพ มีพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

ฤทัยรัตน์ สัมมิแสง (2553) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือประกอบที่มีต่อพฤติกรรมการรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย โรงเรียนโพธิ์กลางวิทยา จังหวัดหนองคาย เด็กอายุระหว่าง 5-6 ปี จำนวน 20 คน ศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในช่วงกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เป็นเวลา 8 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า หลังการจัดกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือประกอบ เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมรับผิดชอบสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ได้แก่ ความรับผิดชอบต่อตนเอง และต่อสังคม

สมปอง หลอมประโคน (2553) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมการเล่านิทานเพื่อส่งเสริมทักษะฟัง-พูด ภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน โรงเรียนวัดสวนดอกอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการฟัง-พูด ภาษาอังกฤษของนักเรียนเพิ่มขึ้นหลังการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และนักเรียนมีความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์

ไชยนันท์ แสงทอง (2546) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการเล่านิทาน เพื่อสร้างวินัยในตนเองของนักเรียนประถมศึกษา ผลการวิจัย พบว่า เนื้อหานิทานที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ ภาษาที่เข้าใจง่าย มีรูปภาพประกอบ และมีคติสอนใจ กิจกรรมการเล่านิทาน 6 กิจกรรม นักเรียนให้ความสนใจ และมีส่วนร่วมอย่างสนุกสนานก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเล่านิทาน โดยคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความมีวินัยในตนเองหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จารุณี ศรีเผือก (2554) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคม ของเด็กปฐมวัยที่มีระดับความฉลาดทางอารมณ์ต่างกัน หลังการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพด้วยการตอบคำถาม และด้วยการแสดงบทบาทสมมติ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย โรงเรียนชุมชนเทศบาลวัดป่าโมกข์ (นรสีห์วิทยาคาร) จำนวน 50 คน ผลการวิจัยพบว่า หลังการเล่านิทานประกอบภาพด้วยการแสดงบทบาทสมมติ มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมสูงกว่า กิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพด้วยการตอบคำถามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

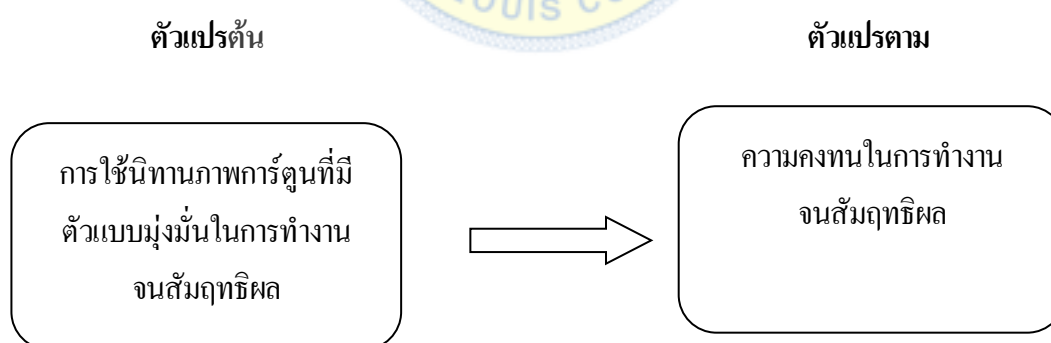
จิตตรา นุ่มพญา (2552) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนา กิจกรรม การเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบเพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบต่อเด็กปฐมวัย นักเรียนปฐมวัย จำนวน 30 คน โรงเรียนจันทร์ทองเอี่ยม ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบเพื่อ

พัฒนาพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทาน โดยแสดงบทบาทสมมติประกอบ หลังการทดลองมีพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

กฤษณา สังข์วะระปริษา และประภาพร ปาจิตร (2551) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องผลของการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่นทานประกอบการแสดงบทบาทสมมติที่มีต่อวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนจิรสารศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษากำแพงเพชรเขต 2 ผลการวิจัยพบว่าการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่นทานประกอบการแสดงบทบาทสมมติมีวินัยในตนเองหลังได้รับการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทานประกอบการแสดงบทบาทสมมติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า ผลจากการเล่นทานทำให้เด็กตั้งใจในการเรียนมีความอดทน เพียรพยายาม แสดงให้เห็นอิทธิพลของการเล่นทานที่ส่งผลต่อความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน

ความคงทนในการทำงานของเด็กมาจากวิธีการที่หลากหลายได้แก่การเล่นบทบาทสมมติการทำกิจกรรมการแสดงละครตามเนื้อเรื่องที่เล่นทานประกอบภาพและวาดภาพตาม การใช้หุ่นมือในการเล่นทาน การแสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครจากนิทานและการแสดงบทบาทสมมติจากนิทาน ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้ทำให้เด็กมีความสนใจมีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนาน ซึ่งถือว่ามีส่วนตรงกับงานวิจัยของ Saltz, Dixon, & Johnson. J. (1977)



ภาพที่ 4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับและไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ มีหัวข้อต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 ขั้นตอนในการวิจัย
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี ที่มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานน้อยของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ปีการศึกษา 2560 จำนวน 50 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่มีอายุ 5-6 ปี ที่มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานน้อย ปีการศึกษา 2560 ดำเนินการสุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีสุ่มอย่างง่ายได้จำนวน 30 คน จากนั้นสุ่มอีกครั้งเพื่อเข้า 2 กลุ่ม โดยการจับสลากแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

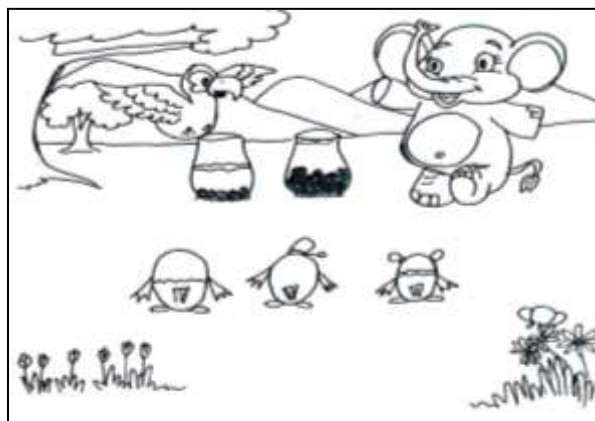
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยแต่งและเรียบเรียงขึ้นและใช้ประกอบกัน มี 2 แบบ คือ

3.2.1 นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล จำนวน 10 เรื่อง

ตัวอย่าง

นิทานเรื่อง เกี่ยวเกี่ยวกับเหยือกน้ำ

วัตถุประสงค์ ไม่พุดคุยกันกับคนรอบข้างและตั้งใจทำงานภายในเวลา 20 นาที



ครูนกแก้ว เริ่มการสอน โดยการบินไปคาบก้อนหินมาใส่ในเหยือกน้ำ ซึ่งมีอยู่ครึ่งเหยือกน้ำในเหยือกที่สูงขึ้นพอที่จะดื่มได้ ขณะเดียวกันครูช้างได้มาเห็นการกระทำของครูนกแก้ว ก็ได้ชมว่า ครูนกแก้วมีความฉลาดมากที่ทำให้น้ำที่มีครึ่งแก้วเกิดมีน้ำเต็มแก้วได้



1 เดือนผ่านไป ขณะที่ป่าแห่งนั้นมีอากาศแห้งมากน้ำในบ่อก็แห้ง นกไม่สามารถกินน้ำได้ เพราะน้ำในเหยือกมีน้อยและปากเหยือกแคบ นกแต่ละตัวอดน้ำไปตามๆ กัน ขณะนั้นเหยี่ยวได้บินไปคาบก้อนหิน มาใส่ลงในเหยือกโดยไม่พุดคุยกับคนรอบข้างเลยทำให้น้ำค่อยๆ สูงขึ้น ตามจำนวนหินที่เหยี่ยวคาบมาใส่ในเหยือกนั้น จับนเวลาได้นานมากกว่า 10 นาที

ในที่สุดเหยี่ยวก็กินน้ำได้ ขณะที่นกตัวอื่นๆ อดน้ำตามๆ กัน หงส์เดินมาถามเหยี่ยวว่า เธอคิดวิธีการนี้ได้อย่างไร เหยี่ยวตอบว่า ครูนกแก้วเคยทำให้ดูตอนสอนและครูยังได้รับคำชมจากครูช้างอีกด้วย เธอจำไม่ได้หรือ

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ความพยายาม ความตั้งใจในการทำงานภายในเวลา 20 นาที ไม่พุดคุยกันกับคนรอบข้างจะนำไปสู่ความสำเร็จของงาน

2) แบบสังเกตความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน

ตัวอย่าง

แบบประเมินความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 1 เกี่ยวกับเหยือกน้ำ

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน (นาที)			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลูกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พุดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				

ลงชื่อ.....ผู้สังเกต

3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแบบมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล มีขั้นตอนดังนี้

นิทาน 10 เรื่อง ได้แก่ 1) นกเหยี่ยวผู้คอทาน 2) หมีแสนขยัน 3) ม้าลัขรียรัก 4) หมวกแสนสวย 5) ความตั้งใจของรวงข้าว 6) กำไรน้อยร้อยแขน 7) ศิเลื้อผู้ใจดี 8) เหยี่ยวกับเหยือกน้ำ 9) ปลาน้อยลอยลม 10) เก้าของเพื่อนๆ ได้รับการตรวจสอบหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหาโดยส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบหากำ IOC ว่าเรื่องที่ปรากฏในนิทานนั้นสามารถเป็นแบบอย่างความคงทนในการทำงานได้นานหรือไม่ ผลการตรวจเครื่องมือวิจัยพบว่า มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไป

3.3.2 แบบสังเกตความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน

แบบประเมินความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน ใช้เป็นแบบสังเกตโดยครู 2 คน สังเกตเด็ก 5 คน หากความเชื่อมั่นหาคุณภาพของเครื่องมือโดยใช้ความสอดคล้องของครูผู้สังเกต (Inter-Rater Reliability) ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะมีครูผู้สังเกต 2 คน ต่อการสังเกตเด็ก 5 คน ในขณะที่ครูให้งานเด็กทำ ทั้งนี้โดยครูผู้สังเกตทั้ง 2 คน จะจับนับพฤติกรรม คือ 1) การลุกออกจากที่นั่งอย่างไม่มีเหตุผล 2) พุดคุยกับเพื่อนรอบข้าง 3) วอกแวกระหว่างการทำงาน 4) หันซ้ายหันขวา และ 5) นั่งเหม่อลอย ภายในเวลา 20 นาที ครูผู้สังเกตจะสังเกตพร้อมกัน โดยแบ่งเวลาในการสังเกตออกเป็น 4 ช่วง คือ ช่วงเวลา 0-5, 5-10, 10-15 และ 15-20 นาที เมื่อสังเกตครบ 20 นาที จะนำมาตรวจสอบความเหมือนกันหรือตรงกันของพฤติกรรมที่จับนับแล้วนำมาหา

ความเชื่อมั่นของการสังเกต ตามสูตรความเชื่อมั่นจากการสังเกตเท่ากับจำนวนที่ประเมินเหมือนกันหารด้วยจำนวนที่ประเมินเหมือนกันบวกด้วยจำนวนที่ประเมินต่างกัน ได้ค่าความสอดคล้องของครูผู้สังเกตเท่ากับ 1 หรือ ร้อยละ 100

3.4 ขั้นตอนการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Design) ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.4.1 ขั้นตอนการทดลอง

ใช้แบบสังเกตเพื่อสังเกตความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็ก แล้วคัดเลือกเด็กที่ไม่มี ความคงทนในการทำงาน 50 คน นำมาสุ่มอย่างง่ายโดยการจับสลากจำนวน 30 คน แล้วสุ่มเข้ากลุ่มเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน ใช้คะแนนจากแบบสังเกตความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานเป็นคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest)

3.4.2 ขั้นตอนการทดลอง

กลุ่มทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแบบมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลแล้วให้งานทำตามที่กำหนดในแต่ละเรื่อง ส่วนกลุ่มควบคุม ให้เรียนตามกิจกรรมที่ทางโรงเรียนจัดให้เรียนตามปกติ

3.4.3 ขั้นตอนหลังการทดลอง

หลังจากได้รับนิทานภาพการ์ตูนแล้ว ขณะเด็กทำงานตามที่กำหนด ครูสังเกตพฤติกรรมความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล (Posttest) ส่วนกลุ่มควบคุมมีการสังเกตพฤติกรรมการทำงานหลังการเรียนเช่นเดียวกัน

3.3.3 ขั้นวิเคราะห์ข้อมูล

นำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการเปรียบเทียบตามวิธีการทางสถิติโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สรุปผล แล้วนำมาอภิปรายผล

3.5 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลและทดสอบสมมติฐาน

3.5.1 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

- 1) หาค่าความสอดคล้องของผู้ตรวจ โดยใช้สูตร

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

เมื่อ IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องหรือความแม่นยำ
$\sum R$	แทน	ผลรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2) สถิติที่ใช้ในการหาความสอดคล้องของผู้สังเกตตามสูตร ความเชื่อมั่นจากการสังเกตเท่ากับ จำนวนที่ประเมินเหมือนกันหารด้วยจำนวนที่ประเมินเหมือนกันบวกด้วยจำนวนที่ประเมินต่างกัน

3.5.2 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

1) สถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคงทนของพฤติกรรมระหว่างกลุ่มทดลองกับ กลุ่มควบคุม โดยใช้ t -test แบบ Independent

2) สถิติที่ใช้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรม ในกลุ่มทดลองโดยใช้ t -test แบบ Dependent

3.6 จริยธรรมนักวิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1) หลังจากสอบโครงการวิจัยเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการยื่นขอการรับรองจริยธรรมการวิจัย ในมนุษย์จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัย วิทยาลัยเซนต์หลุยส์ ได้รับการรับรองจริยธรรมการวิจัยใน มนุษย์ ตามหนังสือรับรองเลขที่ E. 040/2560 (ภาคผนวก ข)

2) หลังจากที่ได้หนังสือรับรองแล้ว จึงได้ดำเนินการตรวจสอบเครื่องมือวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน จากนั้นจึงได้ดำเนินการขออนุญาตการทำวิจัยในเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ณ โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัด บุรีรัมย์

3) ผู้วิจัยขออนุญาตผู้ปกครองและเด็กที่ร่วมทำวิจัย โดยชี้แจงถึงวัตถุประสงค์และผลกระทบที่อาจ เกิดขึ้นระหว่างวิจัยหรือภายหลังการวิจัยครั้งนี้ และเด็กมีสิทธิที่จะไม่เข้าร่วมโครงการวิจัยได้โดยไม่มี ผลกระทบใดๆ ต่อเด็ก และการเรียนการสอนและผลการเรียนของเด็ก เมื่อผู้ปกครองเด็กที่เข้าร่วมโครงการ เข้าใจ จึงให้ลงลายมือไว้เป็นหลักฐานการขออนุญาตทั้งของผู้ปกครองและของเด็กที่ร่วมวิจัยในครั้งนี้

4) หลังการวิจัยเสร็จแล้ว ผู้วิจัยจะดำเนินการให้ตัวแบบ กลุ่มควบคุมในภายหลังเช่นเดียวกับกลุ่ม ทดลอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายผลของการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้แทนความหมายดังนี้

$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ยของตัวอย่าง
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
df	แทน	ระดับขั้นของความเป็นอิสระ (Degree of Freedom)
*	แทน	แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
P	แทน	ความน่าจะเป็น (Probability)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้วิเคราะห์ในการแจกแจงแบบที (t-distribution)

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Design) เพื่อศึกษาผลของการใช้นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุงมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลมีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ปีการศึกษา 2560 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานระหว่างเด็กที่ได้รับ (กลุ่มทดลอง) และไม่ได้รับ (กลุ่มควบคุม) นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุงมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล

ส่วนที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน ของเด็กที่รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุงมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการทดลอง

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม ก่อนที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุงมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ สรุปผลได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับ (กลุ่มทดลอง) และไม่ได้รับ (กลุ่มควบคุม) นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม ก่อนที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล ของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์

นิทาน เรื่องที่	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	df	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1	13.40	0.49	13.30	0.70	0.45	28	0.32
2	13.32	0.49	13.26	0.43	0.35	28	0.36
3	13.33	0.57	13.28	0.53	0.25	28	0.40
4	13.40	0.49	13.50	0.44	0.59	28	0.28
5	13.25	0.39	13.17	0.39	0.59	28	0.28
6	13.17	0.69	13.20	0.61	0.14	28	0.45
7	13.23	0.57	13.28	0.54	0.25	28	0.40
8	13.47	0.56	13.40	0.48	0.35	28	0.36
9	13.32	0.45	13.33	0.39	0.11	28	0.45
10	13.33	0.43	13.38	0.34	0.35	28	0.36

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ทั้ง 10 เรื่อง

เมื่อคำนวณหาความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็กในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลแล้วพบว่าไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ทั้ง 10 เรื่อง แสดงว่าเด็กในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความคงทนในการทำงานไม่ต่างกัน หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงได้ให้กิจกรรมนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลกับกลุ่มทดลอง เมื่อจบแล้วให้เด็กอนุบาลทำงานตามที่กำหนดในแต่ละเรื่อง เรื่องละ 20 นาที ในขณะที่เด็กอนุบาลทำงาน จะมีครูมาสังเกตพฤติกรรม คือ 1) การลุกออกจากที่นั่งอย่างไม่มีเหตุผล 2) พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง 3) วอกแวกระหว่างการทำงาน 4) หันซ้ายหันขวา และ 5) นั่งเหม่อลอย โดยครู

2 คน จะสังเกตพฤติกรรมเด็ก 5 คน ภายในเวลา 20 นาที ครู 2 คน จะสังเกตเด็ก 5 คน พร้อมกัน(คิดเป็น 1 กลุ่ม ทั้งหมดในห้องมี 3 กลุ่ม) โดยแบ่งเวลาในการสังเกตออกเป็น 4 ช่วง คือ ช่วงเวลา 0-5, 5-10, 10-15 และ 15-20 นาที เมื่อสังเกตครบ 20 นาที จะนำมาตรวจสอบความเหมือนกันหรือตรงกันของพฤติกรรมที่จดบันทึก ซึ่งเป็นผลของการทดสอบหลังการทดลอง (posttest) โดยผู้วิจัยได้ใช้คะแนนทดสอบหลังนี้นำไปเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลระหว่างเด็กอนุบาลที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแบบ (กลุ่มทดลอง) กับเด็กอนุบาล (กลุ่มควบคุม) ซึ่งได้รับการสอนปกติ ใช้เวลาสอนนาน 20 นาที ขณะสอนจะมีครูเข้าไปสังเกตพฤติกรรมความคงทนในการทำงานเช่นเดียวกับการสังเกตในกลุ่มทดลอง คือ ครู 2 คน สังเกตเด็ก 5 คน พร้อมกัน (คิดเป็น 1 กลุ่มทั้งหมด ในห้องมี 3 กลุ่ม) โดยมีการแบ่งเวลาสังเกตเป็น 4 ช่วง (เหมือนกลุ่มทดลอง) พฤติกรรมที่สังเกต คือ 1) การลุกออกจากที่นั่งอย่างไม่มีเหตุผล 2) พุดคุยกับเพื่อนรอบข้าง 3) วอกแวกระหว่างการทำงาน 4) หันซ้ายหันขวา และ 5) นั่งเหม่อลอย หลังจากนั้นนำมาตรวจสอบความตรงกันของพฤติกรรมที่จดบันทึก การหาความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลระหว่างเด็กอนุบาลที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแบบ (กลุ่มทดลอง) กับเด็กอนุบาล (กลุ่มควบคุม) เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานที่ว่า เด็กที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแบบมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลมีความคงทนในการทำงานนานกว่าเด็กอนุบาลที่ได้รับการสอนปกติ (กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ส่วนที่ 2 เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน ของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแบบมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการทดลอง

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล (กลุ่มทดลอง) กับเด็กอนุบาลที่ได้รับการสอนปกติ (กลุ่มควบคุม)

นิทาน เรื่องที่	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	df	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1	17.78	0.91	16.98	0.87	2.46*	28	0.02
2	17.63	0.95	16.60	0.70	3.37*	28	0.00
3	18.00	0.67	17.05	0.43	4.61*	28	0.00
4	17.91	0.67	17.11	0.99	2.57*	28	0.02
5	17.81	0.63	16.88	1.50	2.21*	18.85	0.04
6	17.93	0.61	17.26	0.97	2.23*	23.40	0.05
7	17.80	0.88	16.67	1.32	2.76*	24.41	0.01
8	17.91	0.87	16.97	1.32	3.31*	24.32	0.03
9	18.13	0.80	17.05	1.22	2.88*	24.15	0.01
10	18.00	0.67	16.71	1.08	3.90*	23.28	0.00
รวม	17.89	0.38	16.93	.38	6.89*	28	0.00

*มีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 พบว่า ค่าความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล (กลุ่มทดลอง) มีความคงทนในการทำงานนานกว่าเด็กอนุบาลที่ได้รับการสอนปกติ (กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งภาพรวมและแยกนิทานในแต่ละเรื่องซึ่งมีจำนวน 10 เรื่อง สอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 1

การหาความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการทดลอง เพื่อตรวจสอบสมมุติฐานที่ว่า หลังการทดลองเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 กลุ่มทดลองมีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนานกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการทดลอง

นิทาน เรื่องที่	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		t	df	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.			
1	13.40	0.49	17.78	0.91	18.16*	14	0.01
2	13.31	0.48	17.63	0.95	18.70*	14	0.01
3	13.33	0.57	18.00	0.66	25.87*	14	0.01
4	14.40	0.48	17.91	0.67	22.88*	14	0.01
5	13.25	0.38	17.81	0.63	29.06*	14	0.01
6	13.16	0.69	17.93	0.60	22.34*	14	0.01
7	13.22	0.56	17.80	0.88	19.04*	14	0.01
8	13.46	0.55	17.91	0.87	16.63*	14	0.01
9	13.31	0.44	18.13	0.80	20.75*	14	0.01
10	13.33	0.42	18.00	0.66	27.14*	14	0.01
รวม	13.25	0.20	17.90	0.85	40.88*	14	0.01

* มีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 3 พบว่า หลังการทดลองค่าความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลมีความคงทนในการทำงานนานกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งภาพรวมและแยกนิทานในแต่ละเรื่อง ซึ่งมีจำนวน 10 เรื่อง สอดคล้องกับสมมุติฐานข้อที่ 2

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัย เรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับและไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยได้นำเสนอการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.2 อภิปรายผล

5.3 ข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนการวิจัย

1) วัตถุประสงค์การวิจัย

1.1) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานระหว่างเด็กที่ได้รับ(กลุ่มทดลอง)และไม่ได้รับ(กลุ่มควบคุม)นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล

1.2) เพื่อเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็กที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการทดลอง

2) สมมติฐานในการวิจัย

2.1) เด็กที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล (กลุ่มทดลอง) มีความคงทนในการทำงานนานมากกว่าเด็กที่ได้รับการสอนปกติ (กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

2.2) หลังการทดลองเด็กที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนานมากกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

3) ขอบเขตของการวิจัย

3.1) ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี ปีการศึกษา 2560 ที่มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานน้อย ของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 50 คน

3.2) กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี ที่มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานน้อย ปีการศึกษา 2560 สุ่มกลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีสุ่มอย่างง่ายมาจำนวน 30 คน แล้วสุ่มเข้ากลุ่ม 2 กลุ่ม แบ่งเป็น กลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน

3.3) ตัวแปรต้น

การใช้นิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล

3.4) ตัวแปรตาม

ความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล

4) วิธีดำเนินการวิจัย

4.1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1.1) นิทาน 10 เรื่อง ที่มีการตรวจสอบหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยส่งให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบหาค่า *IOC* ว่าเรื่องที่ปรากฏในนิทานนั้นสามารถเป็นแบบอย่างความคงทนในการทำงาน ได้นานหรือไม่ มีค่า *IOC* ที่ 0.6 ขึ้นไป

4.1.2) แบบประเมินความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานใช้หาความเชื่อมั่นโดยใช้ความสอดคล้องของครูผู้สังเกต (Inter-Rater Reliability) ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะมีครูผู้สังเกต 2 คน ต่อการสังเกตเด็ก 5 คน ในขณะที่ครูให้งานเด็กทำทั้งนี้ครูผู้สังเกตทั้ง 2 คน จะจับนับพฤติกรรม คือ 1) การลุกออกจากที่นั่งอย่างไม่มีเหตุผล 2) พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง 3) วอกแวกระหว่างการทำงาน 4) หันซ้ายหันขวา และ 5) นั่งเหม่อลอย ภายในเวลา 20 นาที ครูผู้สังเกตจะสังเกตพร้อมกัน โดยแบ่งเวลาในการสังเกตออกเป็น 4 ช่วง คือ ช่วงเวลา 0-5, 5-10, 10-15 และ 15-20 นาที เมื่อสังเกตครบ 20 นาที จะนำมาตรวจสอบความเหมือนกันหรือตรงกันของพฤติกรรมที่จับนับแล้วนำมาหาความเชื่อมั่นของการสังเกต ตามสูตร ความเชื่อมั่นจากการสังเกต เท่ากับจำนวนที่ประเมินเหมือนกันหารด้วยจำนวนที่ประเมินเหมือนกัน บวกด้วยจำนวนที่ประเมินต่างกัน ได้ค่าความสอดคล้องของครูผู้สังเกตเท่ากับ 1 หรือ ร้อยละ 100

5) การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1) การเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล (กลุ่มทดลอง) กับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนปกติ (กลุ่มควบคุม) โดยใช้สถิติ *t-test* แบบ Independent

5.2) การเปรียบเทียบความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้สถิติ *t-test* แบบ Dependent

5.1 สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเปรียบเทียบความคงทนในการทำงานระหว่างเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับและไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล ของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ ผลการวิจัยพบว่า

1) เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล (กลุ่มทดลอง) มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนานกว่าเด็กอนุบาลที่เรียนตามปกติหรือเป็นกลุ่มที่ไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูน(กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน

2) หลังการทดลองเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลมีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนานกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน

5.2 อภิปรายผล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการใช้นิทานภาพการ์ตูนของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์ อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

5.2.1 จากผลการทดลองพบว่าเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล (กลุ่มทดลอง) มีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนานกว่าเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่เรียนตามปกติหรือเป็นกลุ่มที่ไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูน(กลุ่มควบคุม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การที่ผลเป็นเช่นนี้แสดงให้เห็นว่านิทานภาพการ์ตูนมีอิทธิพลในการเพิ่มความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผล ทั้งนี้เพราะนิทานภาพการ์ตูนเร้าความสนใจก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะในการใช้ภาษา และที่สำคัญนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทนที่กระตุ้นให้เด็กเลียนแบบในการทำงานจนสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับที่ Bandura.(1977) กล่าวไว้ว่าการเรียนรู้จากตัวแบบ (Learning Though Modeling) หรือ การเรียนรู้โดยการสังเกตเป็นการเรียนรู้ของบุคคลที่เกิดจากการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบเป็นวิธีการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของมนุษย์ Bandura เสนอว่าการเรียนรู้จากตัวแบบเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง การฝึกคิดหรือฝึกกระทำตามตัวแบบส่งเสริมให้ผู้สังเกตจดจำพฤติกรรมของตัวแบบได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้นิทานภาพการ์ตูนยังช่วยให้เด็กใส่ใจ มีจิตใจจดจ่อมุ่งมั่นกับงานตามที่ได้รับมอบหมาย ไม่ลุดจากที่อย่างไม่มีเหตุผล ไม่พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง ไม่เหม่อลอยขณะทำงาน จากการศึกษาวิจัยของดิกสันและคนอื่น (Saltz, Dixon, & Johnson, 1977, p. 367-373) ศึกษาการเล่า

นิทานกับเด็กปฐมวัย ณ โรงเรียนเมืองคิทรอยด์ จำนวน 146 คน โดยแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มทดลอง มี 3 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 หลังจากได้ฟังนิทานแล้วมีการสนทนา กลุ่มที่ 2 พาไปศึกษานอกสถานที่ กลุ่มที่ 3 แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละคร ส่วนกลุ่มที่ 4 ซึ่งเป็นกลุ่มควบคุม ได้ฟังนิทานเพียงอย่างเดียว ผลการวิจัยพบว่า เด็กกลุ่มที่ได้ฟังนิทานแล้วได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่อง เป็นกลุ่มที่ 1 เมื่อได้ฟังนิทานแล้ว ได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องไปด้วย ได้พัฒนาความคิดต่างๆ ได้ดีที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับ คำกล่าวของ ไชยนันท์ แสงทอง (2546) ได้ศึกษาวิจัยชุดกิจกรรมการเล่านิทานเพื่อสร้างวินัยในเด็ก ชั้นประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่านิทานที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์เป็นตัวแทน นักเรียนให้ความสนใจและมีส่วนร่วมก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรม การเล่านิทานมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.01

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า เด็กที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนเป็นตัวแทน จะได้ฝึกทั้งความคิด พฤติกรรมและการสร้างวินัยได้ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้รับนิทานภาพการ์ตูน

5.2.2 เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 เมื่อได้ฟังนิทานแล้วมีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานนานขึ้น คือ ไม่ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล ไม่พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง ไม่วอกแวกระหว่างการทำงาน ไม่หันซ้ายหันขวา และไม่นั่งเหม่อลอยภายในเวลา 20 นาที หรือถ้าจะพบพฤติกรรมเหล่านั้นก็จะพบน้อยมาก

สิ่งเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่าเด็กมีความคงทนของพฤติกรรมในการทำงานหลังจากได้รับนิทานภาพการ์ตูน นานกว่าก่อนได้รับนิทานภาพการ์ตูนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ 0.05 เพราะเด็กได้รับอิทธิพลจาก ตัวแบบนิทานภาพการ์ตูนนั่นเองที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนไป ผลการทดลองนี้สอดคล้องกับการศึกษาวิจัย ของ กฤษณา สังข์วัระปริษา และประภาพร ปาจิตร (2551) ที่ได้ศึกษาผลการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรม การเล่านิทานประกอบการแสดงบทบาทสมมุติที่มีต่อวินัยในตนเอง พบว่าเด็กชั้นอนุบาลที่เรียนโดยการจัด ประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการแสดงบทบาทสมมุติ มีวินัยในตนเองสูงกว่าก่อน ได้รับกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และยังสอดคล้องกับของ ไชยนันท์ แสงทอง (2546) ที่ได้ศึกษาวิจัยชุดกิจกรรมการเล่านิทานเพื่อสร้างวินัยในเด็กชั้นประถมศึกษา ผลการวิจัยพบว่านิทานที่มี เรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์เป็นตัวแทน นักเรียนมีความสนใจและมีส่วนร่วม ทำให้คะแนนวินัยหลังการใช้ ชุดกิจกรรมการเล่านิทานสูงกว่าก่อนการใช้กิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

นักเรียนที่ได้รับนิทานภาพการ์ตูนจากการเรียนแบบตัวละครที่เป็นสัตว์ ทำให้นักเรียนมีสมาธิใน การทำงานไม่วอกแวกและมีพฤติกรรมความคงทนในการทำงานและสนใจเรียน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 การนำผลการวิจัยไปใช้

1) ครูอนุบาลควรใช้นิทานในการปรับพฤติกรรมเด็ก และศึกษาตัวแปรอื่นที่เป็นสาเหตุ อันก่อให้เกิดปัญหา ความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน

2) ครูอนุบาลควรใช้นิทานการ์ตูนเป็นสื่อในการจัดประสบการณ์ต่างๆ เช่น การใช้กิจกรรม การแสดงบทบาทสมมติ การใช้หุ่นมือ การแสดงเลียนแบบบทบาทตัวละคร เป็นต้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้นิทานภาพการ์ตูน เพื่อพัฒนาพฤติกรรมอื่นๆ เช่น พฤติกรรม ความขยัน ความอดทน และวิริยะอุตสาหะ เป็นต้น

2) ในการวิจัยครั้งต่อไปควรเปรียบเทียบพฤติกรรมที่เป็นปัญหาของเด็กอนุบาล เช่น การโกหก เป็นต้น โดยการแสดงบทบาทสมมติ การใช้หุ่นมือ การแสดงเลียนแบบตัวละคร การแสดงละคร และการเล่า นิทานจากภาพเพื่อจะได้ทราบว่า วิธีใดมีประสิทธิภาพสูงกว่ากัน

3) ในการวิจัยครั้งต่อไปควรเปรียบเทียบพฤติกรรมที่ต้องพัฒนา เช่น เรื่อง “ความซื่อสัตย์” ด้วยการเล่านิทานอีสป เปรียบเทียบกับการให้เด็กฯ แสดงละครตามบทบาทที่ได้รับ และทำให้รู้ว่าพฤติกรรม ความซื่อสัตย์ควรฝึกหรือพัฒนาด้วยวิธีใด เพราะการเล่าเป็นการสอนแบบ Passive ในขณะที่การแสดงละคร เป็นการสอนแบบ Active

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2539). *คู่มือการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ศูนย์สาธิตปราชญ์
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2547). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
ศูนย์สาธิตปราชญ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุม
สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กฤษณา สังข์วัระปริษาและประภาพร ปาจิตร. (2551). *ผลของการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่น
นิทานประกอบการแสดงบทบาทสมมติที่มีต่อวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2.
(การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน).*
มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กิ่งแก้ว อรรถการ. (2534). *ไทยคดีศึกษา : อารยธรรม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จารุณี ศรีเพือก. (2554). *การเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ที่มีระดับความฉลาด
ทางอารมณ์ต่างกัน หลังการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานประกอบภาพด้วยการตอบคำถามและด้วย
การแสดงบทบาทสมมติ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการ
การเรียนรู้).* มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา
- จิตตรา นุ่มพญา. (2552). *การพัฒนากิจกรรมการเล่นนิทาน โดยแสดงบทบาทสมมติประกอบเพื่อพัฒนา
พฤติกรรมด้านความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานนทบุรี เขต 2.
(วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน).* มหาวิทยาลัย
ราชภัฏจันทรเกษม.
- ฉวีวรรณ ถินาวงศ์. (2533). *การศึกษาเด็ก*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง.
- ชัยพร วิชาวุธ. (2520). *ความจำมนุษย์ : Human Memory*. กรุงเทพฯ: แผนกวิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยนันท์ แสงทอง. (2546). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเล่นนิทาน เพื่อสร้างวินัยในตนเองของนักเรียน
ประถมศึกษา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการนิเทศ)
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.*

- นฤมล จิวแพ. (2549). ผลการเล่านิทานประกอบภาพที่มีต่อพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- ประคินันท์ อุปรมัย. (2524). การพัฒนาพฤติกรรมเด็กปฐมวัย ใน เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอน ระดับปฐมวัย. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ประเทือง ภูมิภักทราคม. (2540). การปรับพฤติกรรม : ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ประสาธ อิศรปรีดา. (2522). สารัตถะจิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2536). การปรับพฤติกรรมเบื้องต้น = *Introduction to Behavior Modification*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ไพพรรณ อินทนิล. (2534). เทคนิคการเล่านิทาน. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2537). เอกสารการสอนชุดวิชาฝึกอบรมครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. นนทบุรี: โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- รัตนา บำรุงญาติ. (2532). ผลของการพัฒนาจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้หุ่นมือ การเล่านิทานและการใช้แถบเสียงนิทาน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาบรรณารักษศาสตร์และสารนิเทศศาสตร์). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร ประสานมิตร. (สำเนา)
- ฤทัยรัตน์ สัมมิแสง. (2553). ผลการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือประกอบที่มีต่อพฤติกรรมมีความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย โรงเรียนโพธิ์กลางวิทยา จังหวัดหนองคาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- วรรณิ ศิริสุนทร. (2539). เอกสารการสอนวิชาการศึกษาเล่านิทาน. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ.
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2542). การวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา). สถาบันราชภัฏสกลนคร.
- วิณี ชิดเชิดวงศ์. (2537). การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ: บุรพาสาส์น.
- วิริยะ สิริสิงห. (2524). การเขียนเรื่องสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

- ศรีออน เนียมนาถ. (2547). การพัฒนาการจัดกิจกรรมเล่านิทานส่งเสริมพฤติกรรมจริยธรรมด้านการช่วยเหลือและแบ่งปันผู้อื่นของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน). มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- สวนา พรพัฒน์กุล. (2525). อิทธิพลของตัวแบบที่มีต่อการพัฒนาการทางด้านความคิดและการเรียนรู้ทางสังคมของเด็กไทย. (รายงานการวิจัย). กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2535). การนิเทศทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2537). เอกสารความรู้สำหรับครูภาษาไทยแบบมุ่งประสบการณ์ภาษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-2. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. (2539). แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ. (2539). แนวทางการจัดกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอนระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2541). แนวทางการประกันคุณภาพการศึกษา. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สมปอง หลอมประโคน. (2553). การใช้กิจกรรมการเล่านิทานเพื่อส่งเสริมทักษะฟัง-พูดภาษาอังกฤษและความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2541). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สุนน อมรวิวัฒน์. (2550). เรื่องที่ 8 การศึกษาใน สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เล่ม 2. (พิมพ์ครั้งที่ 15). กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.
- อินทรา รุมาศ. (2545). การใช้กิจกรรมการเล่านิทานเพื่อพัฒนาคุณลักษณะทางคุณธรรมจริยธรรม สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (อัคราณา).

- Amoriggi, H. D. (1981). The Effect of Story Telling on Young Children's Sequencing Ability. *Dissertation Abstracts International*. 49(6). 1366A-1367A.
- Bandura, A. (1963). The Role of Imitation in Personality. *The Journal of Nursery Education*. 18(3).
- Bandura, A., & Walters, R. H. (1963). *Social Learning and Personality Development*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action : A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bloom, B., Englehart, M., Furst, E., Hill, W., & Krathwohl. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Education Goals. *Handbook I: Cognitive domain*. New York, Toronto: Longmans, Green.
- Saltz, E., Dixon, D. J., & Johnson. J. (1977). Training Disadvantaged Preschoolers on Various Fantasy Activities : Effects on Cognitive Functioning and Impulse Control. *Child Development*. 48(2). 367-380.
- O'Leary, K. D., & Wilson, G. T. (1987). *Behavior Therapy: Application and Outcome*. (2nd ed.). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Rimm, D. C. & Masters, J. C., (1979). *Behavior Therapy: Techniques and Empirical Findings*. New York: Academic Press.

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิษฐา ศรีตะวัน

การศึกษา	M.S. (Early Childhood Ed.) Gramling State University of Louisiana, USA.
ตำแหน่ง/สถานที่ทำงาน	อาจารย์ประจำ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์มัทนียา กายแก้ว

การศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต (จิตวิทยาและการแนะแนว) สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์ การศึกษามหาบัณฑิต (จิตวิทยาการศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
ตำแหน่ง/สถานที่ทำงาน	อาจารย์ประจำคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

3. อาจารย์ภัทราณี จารุทรัพย์สกลไส

การศึกษา	ครุศาสตรบัณฑิต (ปฐมวัย) สถาบันราชภัฏบุรีรัมย์
ตำแหน่ง/สถานที่ทำงาน	อาจารย์หัวหน้าสายชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์

ภาคผนวก ข

เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์





วิทยาลัยเซนต์หลุยส์
SAINT LOUIS COLLEGE

19 ถนนสาทรใต้ แขวงยานนาวา เขตสาทร กรุงเทพฯ 10120 โทรศัพท์ 02 675 5304(-12) โทรสาร 02 675 5313

19 South Sathorn Rd. Yannawa Sathorn Bangkok Thailand 10120 Tel. (662) 675 5304(-12) Fax. (662) 675 5313

หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัย

โครงการวิจัยเรื่อง การใช้นิทานภาพการ์ตูนที่มีตัวแบบมุ่งมั่นในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลส่งผลกระทบต่อความคงทนในการนั่งทำงานของเด็กชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์

นักวิจัย นางวิจิตร อาสาสุข

สังกัดหน่วยงาน นักศึกษาหลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาประยุกต์
คณะจิตวิทยา วิทยาลัยเซนต์หลุยส์

เลขที่รับรอง E. 040/2560

โครงการวิจัยเรื่องนี้ได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ วิทยาลัยเซนต์หลุยส์ โดยได้ผ่านการพิจารณาการวิจัยในมนุษย์แบบเร่งรัดเรียบร้อยแล้ว

ให้ไว้ ณ วันที่ 30 มิถุนายน 2560

(ดร.ชูเกียรติ จากใจชน)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
วิทยาลัยเซนต์หลุยส์

เมตตา กรุณา อยู่ที่ได้ พระเจ้าสถิตที่นั่น
Ubi Caritas, Ibi Deus Est

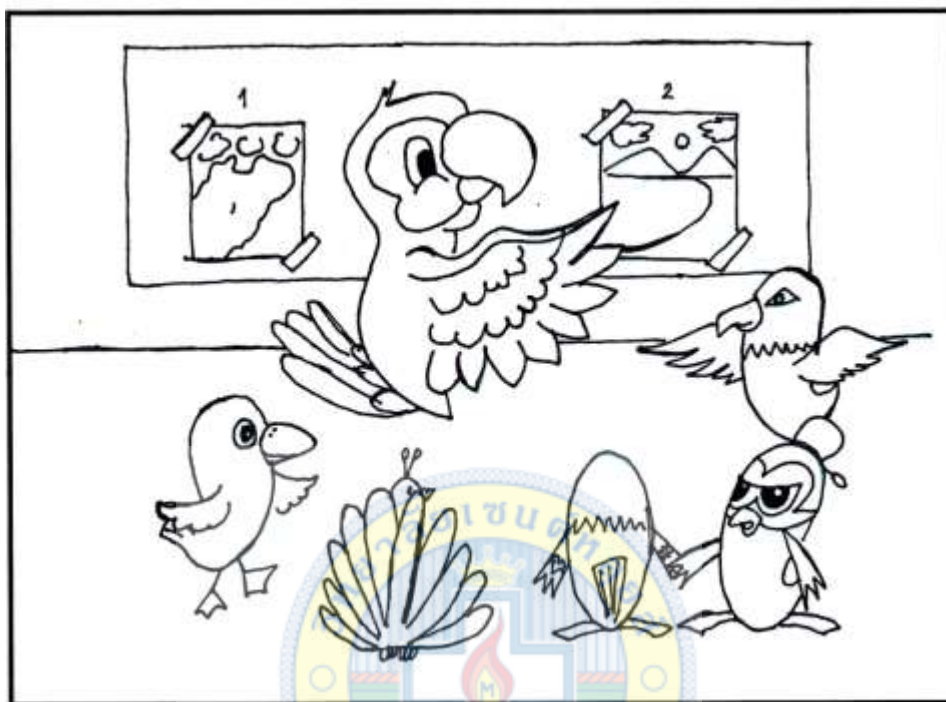
ภาคผนวก ค

เครื่องที่ใช้ในการวิจัย

นิทานภาพการ์ตูน 10 เรื่อง



นิทานเรื่อง นกเหยี่ยวผู้อดทน
วัตถุประสงค์ ทำงานเสร็จโดยไม่ลืกออกจากที่ภายในเวลา 20 นาที



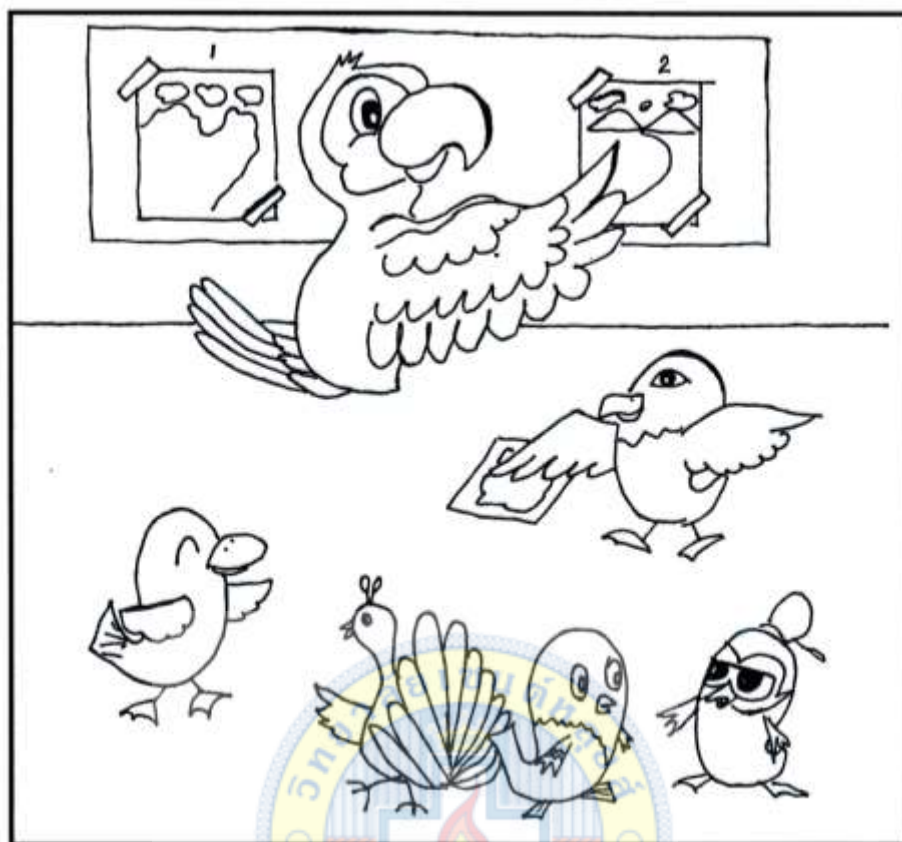
ณ บรรยากาศห้องเรียนอนุบาล 3 มีนักเรียนที่เป็นบรรดาสัตว์ 5 ตัว มี

1) นกขุนทอง 2) นกฟิราบ 3) นกเป็ด 4) นกยูง และ 5) นกเหยี่ยว ครูนกแก้ว
 เป็นครูประจำชั้น

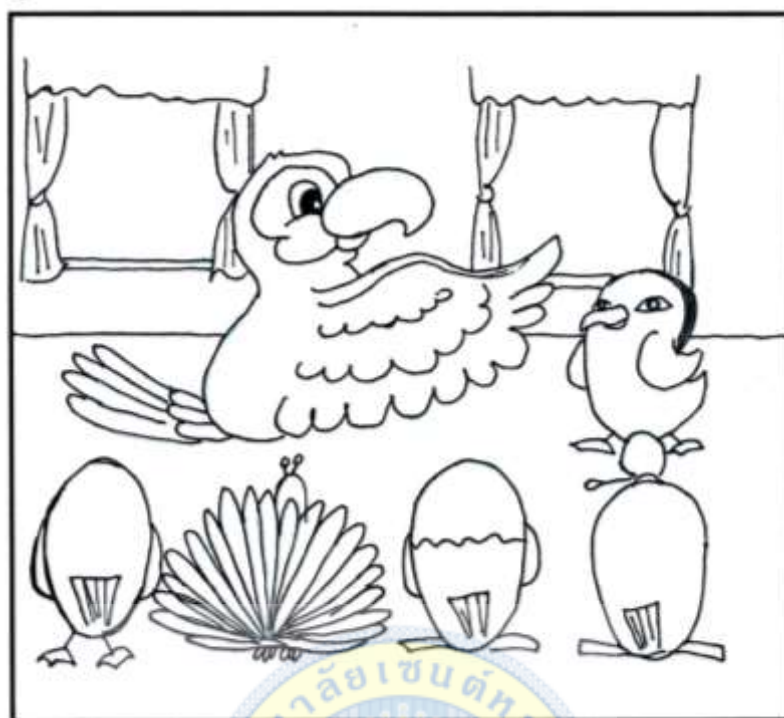
วันนี้ครูจะให้นักเรียนตกแต่งภาพโดยใช้ทรายสี นักเรียนทำตามครูนะคะ

ขั้นแรก ให้ทากาวที่รูปภาพก่อน ทากาวพอดีไม่มากหรือน้อยจนเกินไป

ขั้นที่สอง ให้หยิบทรายสีโรยลงภาพให้ทั่วๆ นำไปตากแดดให้แห้งก็จะได้
 ภาพที่สวยงาม



ขณะที่ครูนกแก้วสอน นักเรียนทองเดินไปชวนนกฟิราบคุยอยู่กับนกเป็ดน้ำลงมานั่งเล่นและหยอกล้อกัน มีแต่นกเหยี่ยวนั่งฟังอย่างตั้งใจโดยไม่ลุกออกจากที่นั่งนกเหยี่ยวถามครูนกแก้วว่า “ก่อนโรยทรายเราต้องทาากาก่อนใช่ไหมครับ” ครูนกแก้วตอบใช่ค่ะ

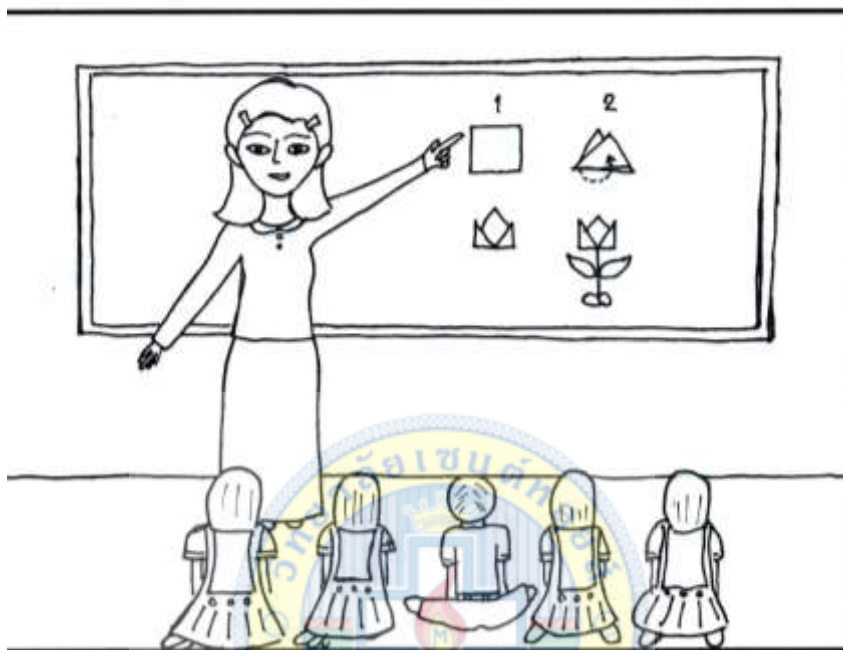


ภายในเวลา 20 นาที บรรดาสัตว์ต่าง ๆ นำงานของตนเองมาส่ง นกขุนทอง นกพิราบ ผลงานไม่เรียบร้อย ทRAYหล่นเยอะ นกเป็ดกับนกยูง ทากาวเลอะเทอะ

นกเหยี่ยวทำงานเสร็จไม่ลุกออกจากที่ ทำให้ผลงานของนกเหยี่ยวสำเร็จ เรียบร้อยและสวยงาม ครูนกแก้วให้เพื่อนๆ ประมามีให้นกเหยี่ยวแล้วนกเหยี่ยวลุกขึ้น บอกกับเพื่อนๆ ว่า “ครูนกแก้วสอนนกเหยี่ยวให้ตั้งใจฟังไม่ลุกออกจากที่ ทำให้เข้าใจ ขั้นตอนต่างๆ จึงทำให้ผลงานดีและสวยงามครับ”

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า การตั้งใจทำงานโดยไม่ลุกออกจากที่จะทำให้งาน สำเร็จ

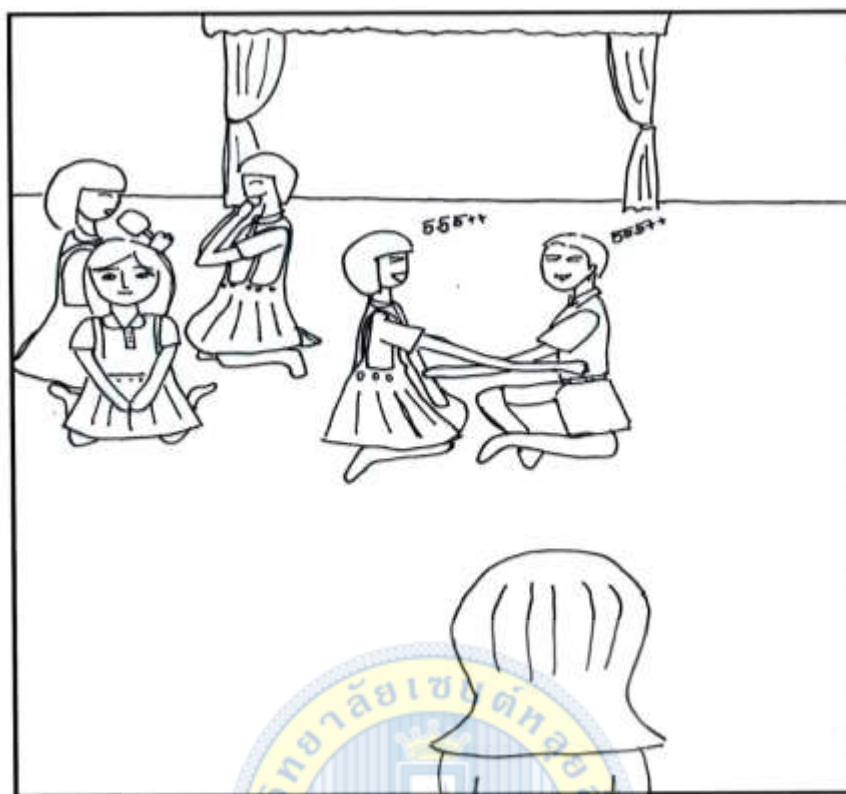
นิทานเรื่อง เก๋ของเพื่อนๆ
วัตถุประสงค์ ไม่วอกแวกระหว่างการทำงานและทำงานภายใน
 เวลา 20 นาที



ครูก้อยเป็นครูประจำชั้นอนุบาล 3 มีนักเรียนในห้อง 5 คน คือ เก๋ อุ้ม ต่อ เฟรม และเป้ง ครูก้อยพูดว่า “วันนี้ครูก้อยจะมาสอนเรื่องการพับกระดาษให้เป็นรูปดอกไม้ค่ะ”

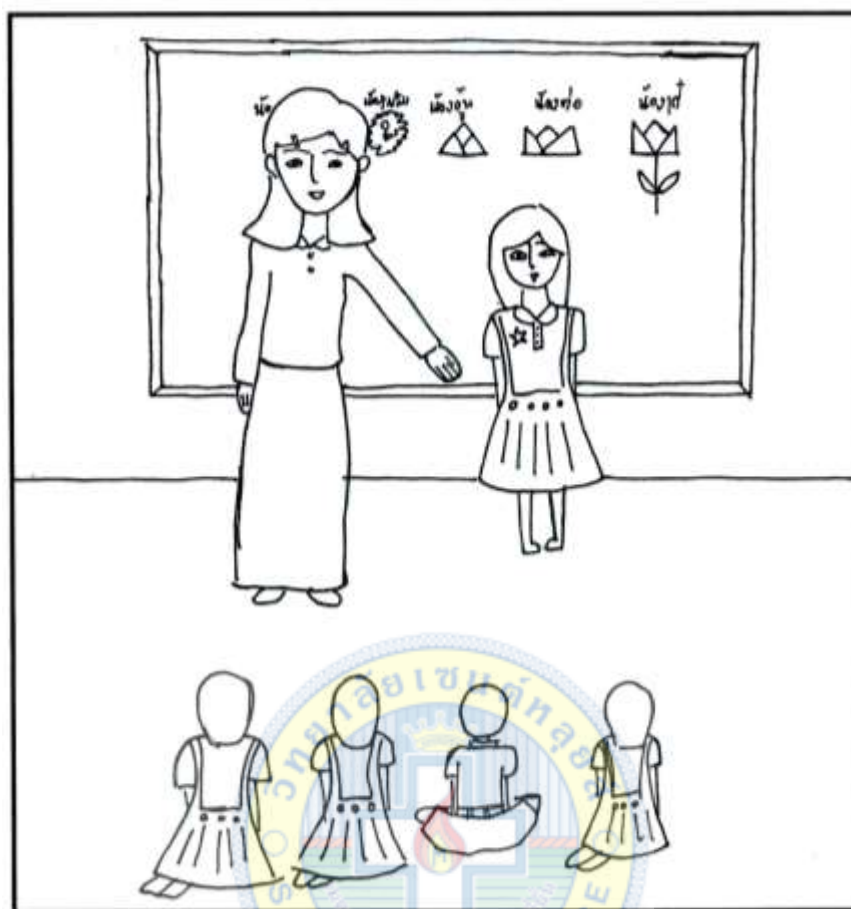
ขั้นที่ 1 ตัดกระดาษเป็นภาพสี่เหลี่ยม (ครูทำเป็นตัวอย่าง)

ขั้นที่ 2 ให้พับปลายกระดาษมาชนกัน ตั้งปลายแหลมขึ้น พับปีกทั้งสองข้าง ตัดกาบที่กลีบ เติมลำต้นและใบให้สวยงาม



ในขณะที่ครูก้อยกำลังสอนอยู่นั้น อู๋ม ต่อยกข้อสงสัยกัน ส่วนเฟรมและ
แป้งกำลังกินขนม น้องเก้ไม่พูดและคุยกับใครเลย

ครูก้อยใช้เวลาในการทำงาน 20 นาที อู๋ม ต่อย ตัดกระดาษติดกันและไม่เติมใบ
ส่วนเฟรมและแป้งพับกระดาษยับยู่ยี่ไม่สวยงามและไม่ต่อเติมใบและ ลำต้นเลย

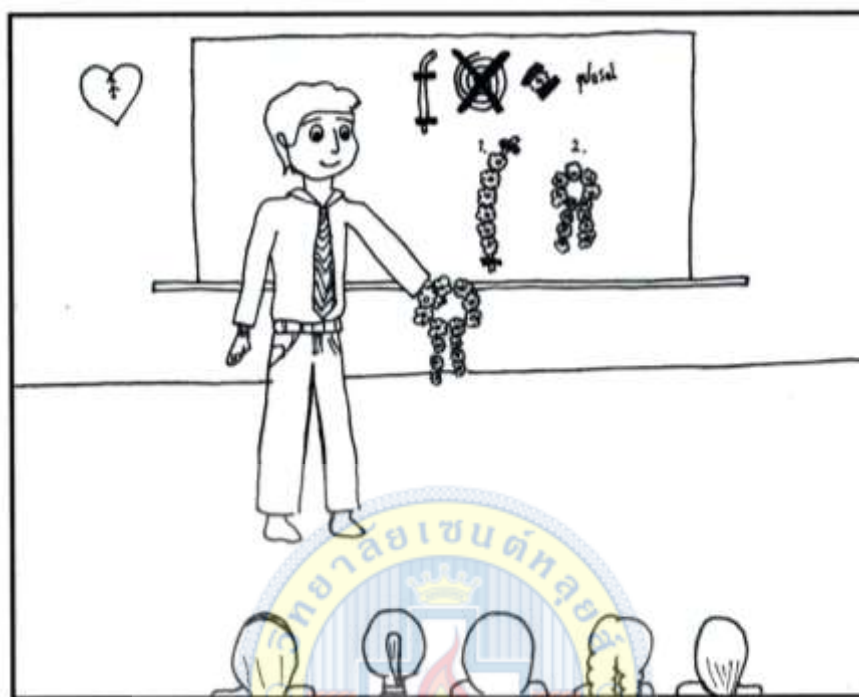


ครูก็อยเดินดูและให้กำลังใจทุกคน พอเดินมาถึงน้องเก้ครูก็อยพูดว่า “ผลงานของน้องเก้เยี่ยมมากเลย” เพราะน้องเก้ไม่ออกแวกะหว่างการทำงานเลย ครูก็อยบอกให้เพื่อนๆ ปรบมือให้คนเก่งของเรา และติดดาวให้น้องเก้

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า การตั้งใจเรียนไม่ออกแวกะหว่างการทำงานและทำงานภายในเวลา 20 นาที จึงทำให้งานประสบความสำเร็จได้

นิทานเรื่อง มาลัยร้อยรัก

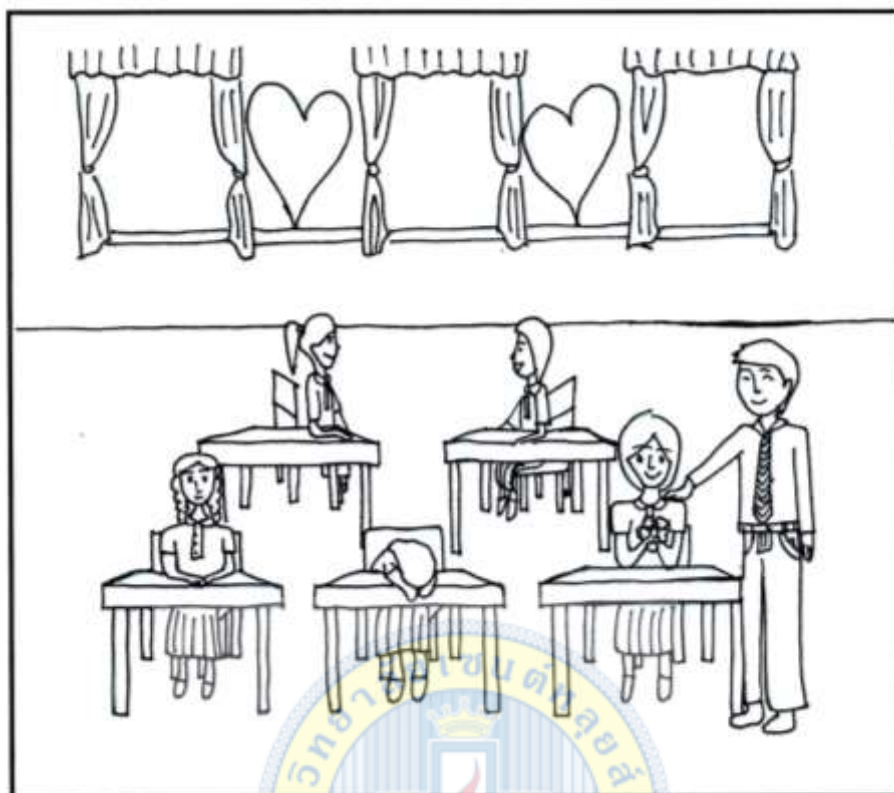
วัตถุประสงค์ ไม่เห่อลอยและทำงานภายในเวลา 20 นาที



ครูเมธธือพวงมาลัยเข้ามาในห้องเรียนและกล่าวทักทายกับนักเรียนว่า วันนี้ครูจะพานักเรียนทำกิจกรรม มาลัยร้อยรัก ทุกคนพร้อมแล้วเรามาเริ่มกันเลยนะครับ อุปกรณ์ประกอบไปด้วย หลอดคาแฟขาว 3 ซม. เชือกยาว 20 นิ้ว กระจาดสีต่างๆ ตัดเป็นรูปดอกไม้เจาะรูตรงกลาง

ขั้นที่ 1 นำเชือกมาร้อยกับหลอดคาแฟสลับกับกระจาดที่ตัดเป็นรูปดอกไม้

ขั้นที่ 2 เมื่อได้ขนาดความยาวที่ต้องการให้ผูกปมให้เป็นพวงมาลัยครับ



นักเรียนลงมือทำงาน ดวงดาวกับดวงจันทร์ร้อยได้ 2 นาที ดวงดาวฟุบโตะ ดวงจันทร์นั่งคิดเหม่อลอยไปเรื่อยเปื่อย ส่วนอังคารกับศุกร์นั่งคุยกันไม่สนใจงาน ที่ครูสั่งเลย ท้องฟ้านั่งร้อยมาลัยอย่างตั้งใจ เวลาผ่านไป 20 นาที ครูเมฆเดินเข้ามาดูบ ที่หัวไหล่เบาๆ และบอกกับท้องฟ้าว่า หนูเป็นเด็กที่น่ารักมากไม่นั่งเหม่อลอย ตั้งใจ ทำงานตามที่ครูสั่ง ครูรักหนูนะครับ



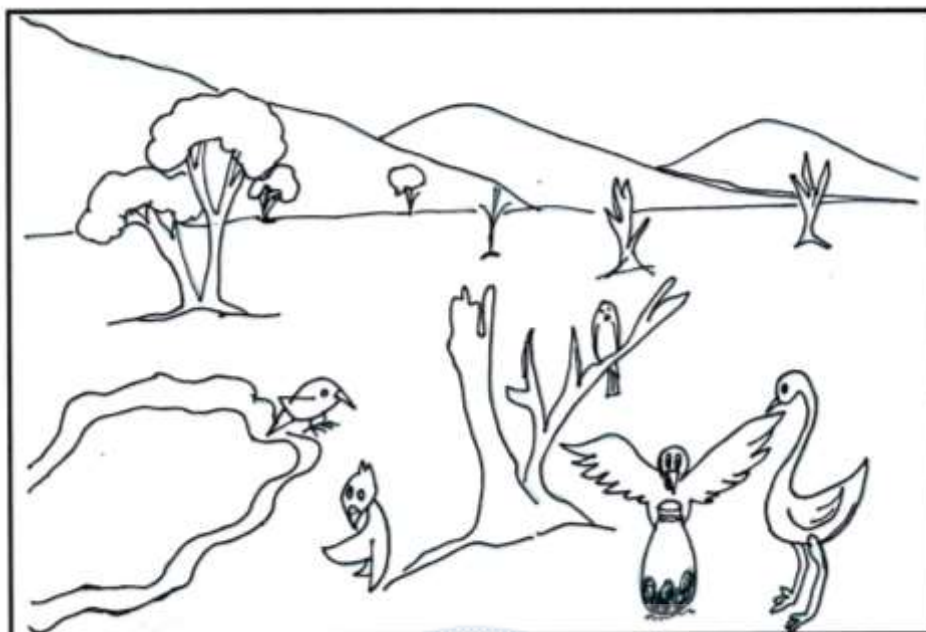
ท็องฟ้าบอกกับเพื่อนๆ ว่า “ที่ท็องฟ้ารื้อยมาลัยสลับกับหลอดได้อย่างสวยงาม เพราะตั้งใจฟังครูสอนไม่ชอบนั่งเหม่อลอยครับ” นักเรียนคนอื่นนั่งฟังท็องฟ้าแล้ว จึงรีบทำผลงานของตนเองจนสำเร็จ ครูเมฆมาให้เพื่อนๆ ปรบมือให้ท็องฟ้าที่รื้อยมาลัย เรียบร้อยสวยงามและชมเชยท็องฟ้า

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า การตั้งใจทำงานและไม่เหม่อลอยจะนำไปสู่การทำงาน ที่สำเร็จ

นิทานเรื่อง เกี่ยวเกี่ยวกับเหยือกน้ำ
วัตถุประสงค์ ไม่พุดคุยกันกับคนรอบข้างและตั้งใจทำงานภายใน
 เวลา 20 นาที



ครูนกแก้ว เริ่มการสอนโดยการบินไปคาบก้อนหินมาใส่ในเหยือกน้ำ ซึ่งมีอยู่ครึ่งเหยือกน้ำในเหยือกก็สูงขึ้นพอที่จะดื่มได้ ขณะเดียวกันครูช้างได้มาเห็นการกระทำของครูนกแก้ว ก็ได้ชมว่า ครูนกแก้วมีความฉลาดมากที่ทำให้น้ำที่มีครึ่งแก้วเกิดมีน้ำเต็มแก้วได้



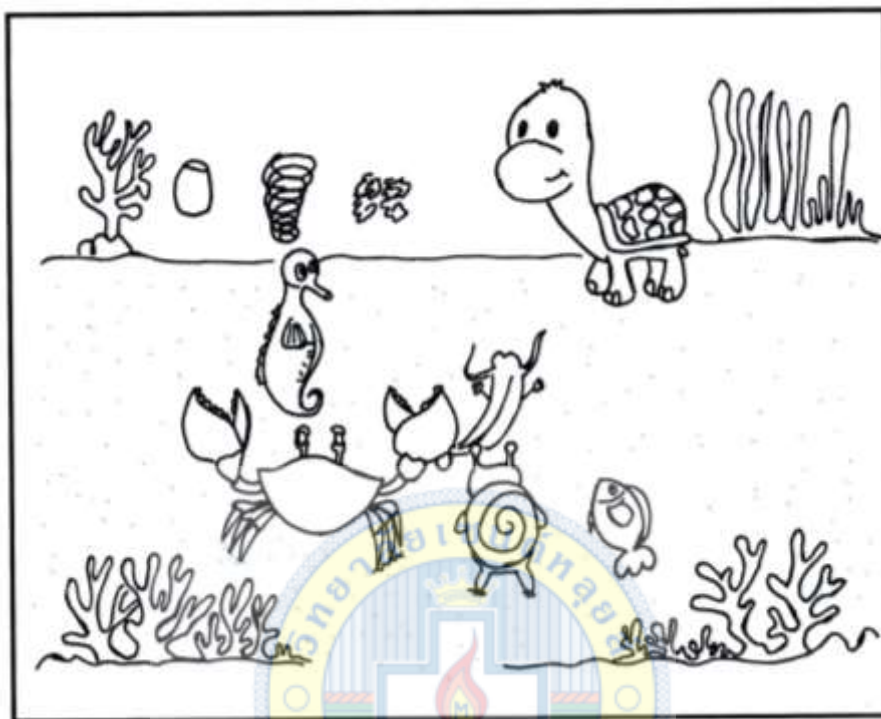
1 เดือนผ่านไป ขณะที่ป่าแห่งนั้น มีอากาศแห้งมากน้ำในบ่อก็แห้ง นกไม่สามารถกินน้ำได้ นกแต่ละตัวอดน้ำไปตามๆ กัน ขณะนั้นเหยี่ยวได้บินไปคาบก้อนหินมาใส่ลงในเหยือกโดยไม่พุดคุยกับคนรอบข้างเลย ทำให้น้ำค่อยๆ สูงขึ้น ตามจำนวนหินที่เหยี่ยวคาบมาใส่ในเหยือกนั้น จับเวลาได้นานมากกว่า 10 นาที

ในที่สุดเหยี่ยวก็กินน้ำได้ ขณะที่นกตัวอื่นๆ อดน้ำตามๆ กัน หงส์เดินมาถามเหยี่ยวว่า เธอคิดวิธีการนี้ได้อย่างไร เหยี่ยวตอบว่า ครูนกแก้วเคยทำให้ดูตอนสอนและครูยังได้รับคำชมจากครูข้างอีกด้วย เธอจำไม่ได้หรือ

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ความพยายาม ความตั้งใจในการทำงานภายในเวลา 20 นาที ไม่พุดคุยกันกับคนรอบข้างจะนำไปสู่ความสำเร็จของงาน

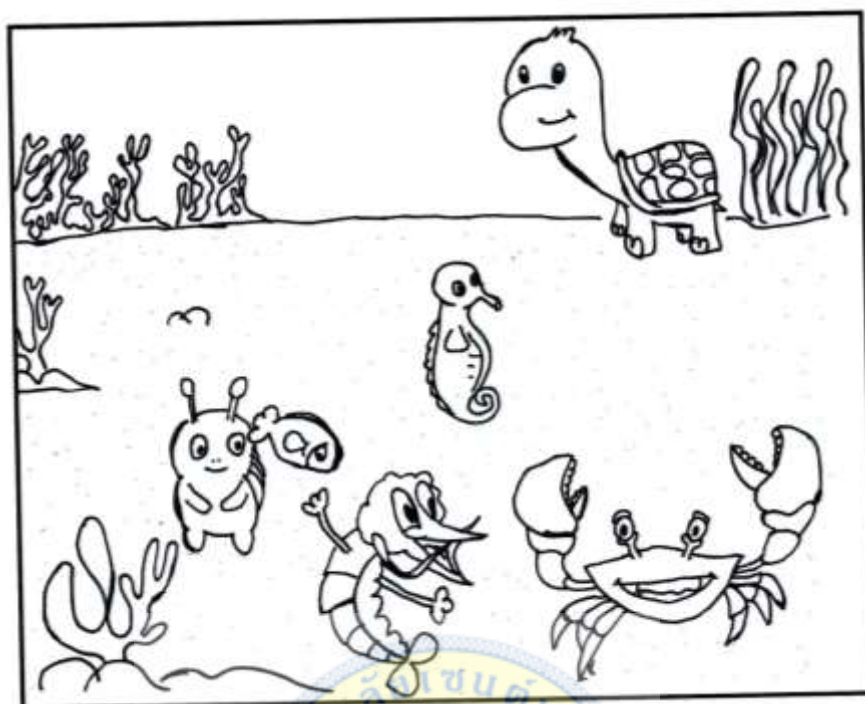
นิทานเรื่อง กำไลน้อยร้อยแขน

วัตถุประสงค์ ไม่หลุดออกจากที่และทำงานภายในเวลา 20 นาที จนงานสำเร็จ



ครูเต๋าเดินเข้ามาในห้อง บอกกับนักเรียนในห้องว่า วันนี้ครูจะสอนการทำกำไลร้อยแขน อุปกรณ์มี ห่วงพลาสติก (ตัดจากขวดน้ำดื่มขนาดเล็ก) กระจาดย่นสีต่างๆ กระจาดสี และ กาว

ครูเต๋าวิพากษ์วิธีการทำกำไล โดยนำห่วงพลาสติก (ตัดจากขวดน้ำขนาดเล็กที่เป็นพลาสติกอ่อน) มาพันด้วยกระจาดย่นที่ตัดเป็นแถบยาว เมื่อพันห่วงเสร็จเรียบร้อยแล้วฉีกกระจาดสีหรือกระจาดนิตยสารเป็นรูปต่างๆ ติดลงไปแล้วตกแต่งให้สวยงาม

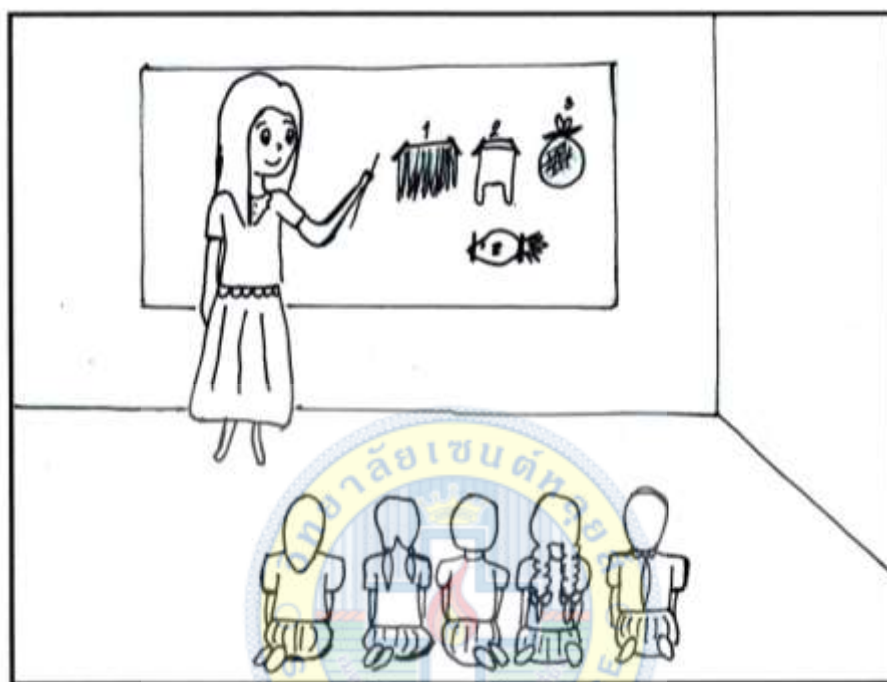


ครูเต่าใช้เวลาให้นักเรียนทำงาน 20 นาที และในขณะนั้นกุ้งลุดออกจากที่ไปคุยกับปู ติ่งงานไว้ หอยกับปลาลุดออกจากที่ไปหาเพื่อนอีกห้องหนึ่ง ครูเต่าเดินดูนักเรียนทำงาน ม้าน้ำตั้งใจทำงานไม่ลุดออกจากที่และทำงานจนสำเร็จ

ครูเต่าให้นักเรียนนำผลงานมาส่ง ไม่มีใครทำเสร็จเลย มีแต่ม้าน้ำที่ทำงานมาส่งเสร็จเรียบร้อย เพื่อนๆต่างปรบมือให้กำลังใจม้าน้ำและแปลกใจที่ม้าน้ำทำงานเสร็จ ม้าน้ำบอกกับเพื่อนๆ ว่า ที่ม้าน้ำทำงานเสร็จเพราะตั้งใจฟังครูเต่าสอนไม่ลุดออกจากที่และทำงานจนสำเร็จ

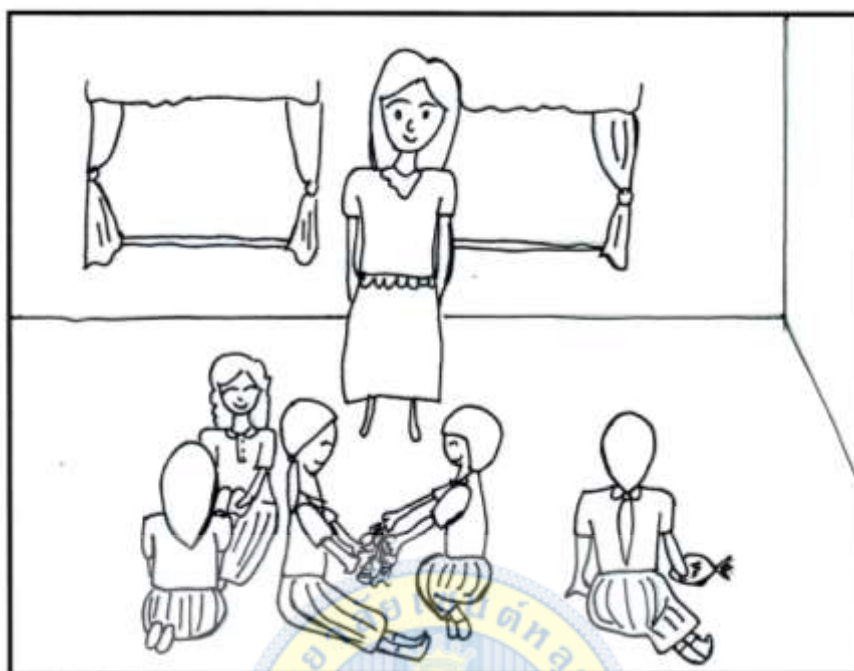
นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ความทุ่มเทในการทำงานทำงานภายในเวลา 20 นาที ไม่ลุดออกจากที่นำมาซึ่งความสำเร็จของงาน

นิทานเรื่อง ปลาน้อยลอยลม
วัตถุประสงค์ ไม่วอกแวกในระหว่างการทำงานและทำงาน
 ภายในเวลา 20 นาที



ครูพานชักกล่าวทักทายนักเรียน 5 คน มี 1)ดาวเรือง 2)กุหลาบ 3)มะลิ 4) จำปา 5) เข็ม วันนี้ครูจะพานักเรียนประดิษฐ์ปลา มีวิธีการทำดังนี้ค่ะ เด็กๆ นึกกระดาษหนังสือพิมพ์ให้เป็นแถบฝอยๆ แล้วนำเศษกระดาษใส่ลงในถุงพลาสติกหุหิ้วให้เต็มแล้วรัดปากถุงด้วยยางหรือเชือก

จากนั้นนำชิ้นส่วนของปลาที่ตัดไว้มีหัวปลา ตัวปลาและหางปลา แล้วนำมาตกแต่งให้สวยงาม เด็กๆ ก็จะได้ปลาคนละตัวอย่างสวยงาม

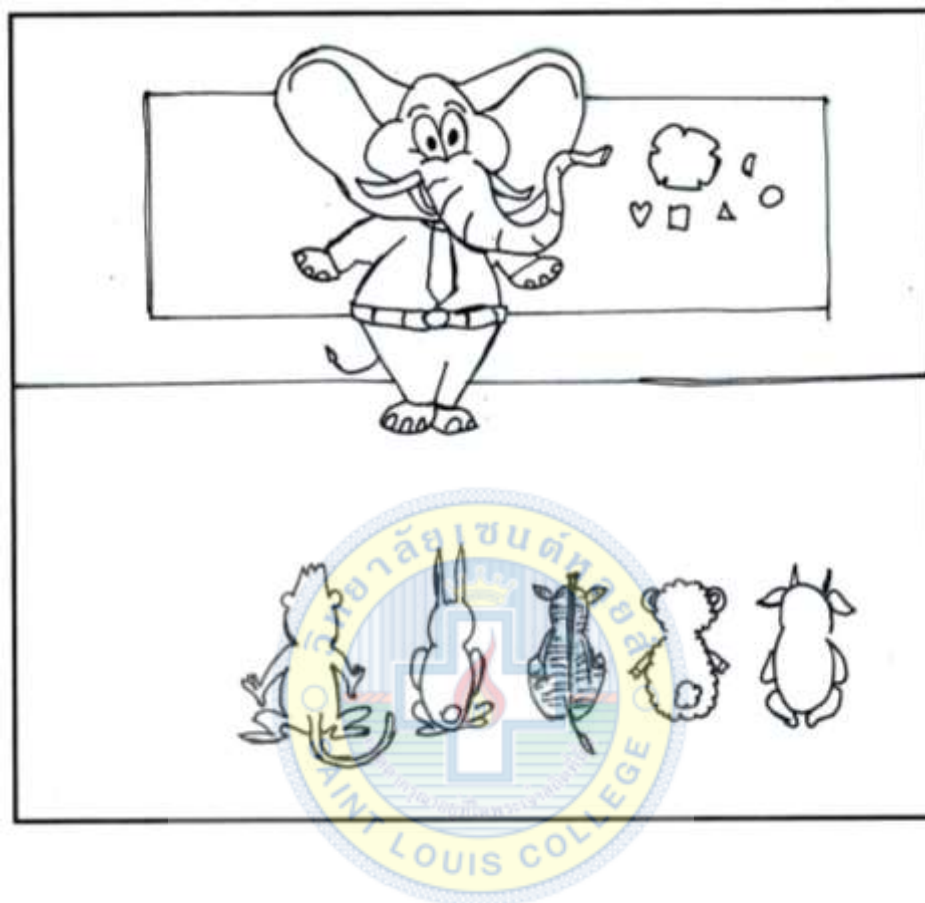


ขณะครูสอน คาวเรื่องกับกุหลาบดูหนังสือการ์ตูน จำปากับเข็ม ฉีกขยำ กระดาษเล่น มะลิตั้งใจฟังครูبانขึ้นสอนไม่วอกแวกนานเกิน 20 นาที แม้ว่าเพื่อนๆ จะเดินมาคุยด้วย มะลิก็ไม่สนใจและยังตั้งใจทำงานเหมือนเดิม

ครูบานขึ้นพูดว่าหมดเวลาแล้วค่ะให้นักเรียนนำผลงานมาส่ง ทุกคนต่าง มองดูหน้ากันเพราะงานไม่เสร็จ ครูบานขึ้นหันไปหามะลิแล้วพูดว่า “มะลิน่ารัก ทำงานได้เรียบร้อยมากค่ะ” มะลิบอกว่า มะลิตั้งใจไม่วอกแวกในระหว่างการทำงาน มะลิจึงทำงานเสร็จค่ะ ครูให้ทุกคนปรบมือให้ เพื่อนๆต่างบอกคุณครูว่าต่อไปจะ ไม่วอกแวกในระหว่างการทำงานอีก

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า การไม่วอกแวกในระหว่างการทำงานภายในเวลา 20 นาที ทำให้งานสำเร็จ

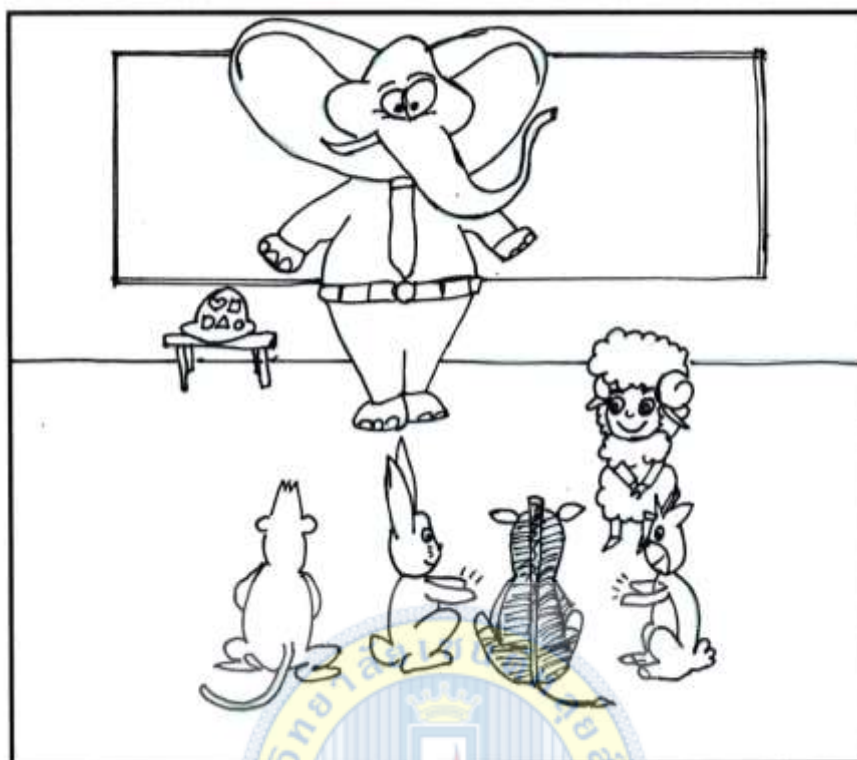
นิทานเรื่อง หมวกแสนสวย
วัตถุประสงค์ทำงานภายในเวลา 20 นาที



ครูช้างเริ่มการสอนโดยการนำจานกระดาษตัดเป็นแฉกๆ 5 แฉก ให้นักเรียนดู และบอกกับนักเรียนว่า วันนี้ครูจะพานักเรียนทำหมวกแสนสวย ให้นักเรียนระบายสี และเลือกสีตามใจชอบเพื่อสร้างสีสัน จากนั้นให้นักเรียนนำภาพ หัวใจ สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม ครึ่งวงกลม วงกลม มาติดที่หมวกกระดาษ ก็จะได้หมวกสีสันสวยงามค่ะ



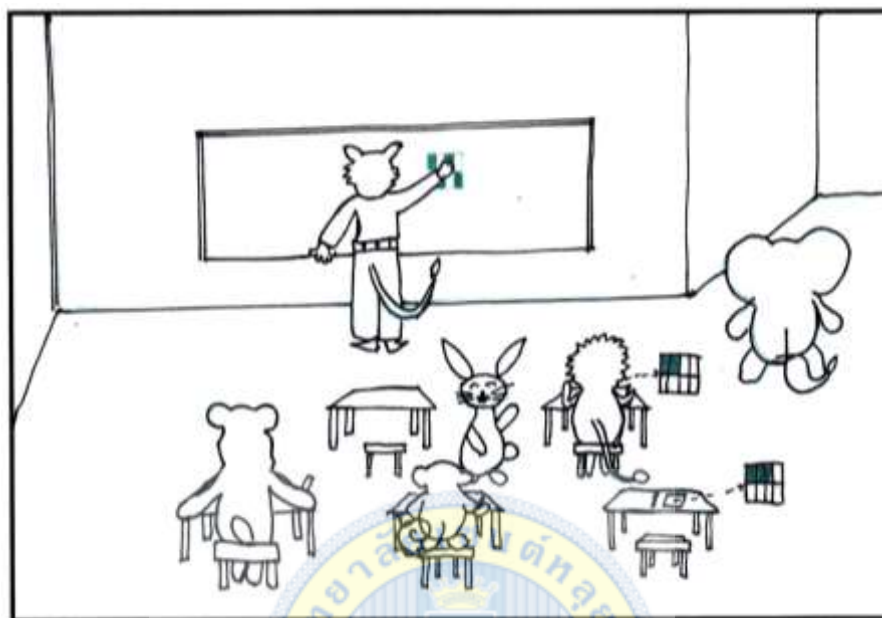
ขณะที่ครูช่างกำลังสอนอยู่นั้น กระต่าย ลิง เดินไปเล่นในห้องน้ำ แพะ แกะ เดินไปเล่นมุมบล็อก มีม้าลายที่ระบายสีหมวกทำงานอย่างตั้งใจ ต่อมาม้าลายก็ติด หัวใจ สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม ครึ่งวงกลม วงกลม ลงบนหมวกของเขาจนเสร็จ สมบูรณ์โดยใช้เวลาประมาณ 20 นาที



ถึงเวลาครูช้างให้ส่งผลงาน นักเรียนส่วนมากจะทำไม่เสร็จ มีม้าลายคนเดียว ที่ทำงานเสร็จและได้ห่มวกแสนสวยเพื่อนๆ ต่างกลัวว่าคุณครูช้างจะทำโทษจึงเดินไปหาม้าลายเพื่อดูผลงานของม้าลาย ครูช้างพูดว่า ใครเป็นคนเก่งในวันนี้ เพื่อนๆ บอกว่าม้าลาย ม้าลายดีใจ ครูช้างให้เพื่อนๆ ประบมือเป็นกำลังใจให้ม้าลาย ม้าลาย บอกกับเพื่อนๆ ว่าที่ม้าลายทำงานเสร็จสมบูรณ์เพราะว่า ม้าลายตั้งใจฟังครูช้างสอน และทำงานภายในเวลา 20 นาที ไม่ลุดไปไหนเลย

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า การทำงานแม้จะยากแค่ไหนถ้ามีความมานะอดทน ก็จะประสบความสำเร็จดังเช่นม้าลายซึ่งทำงานภายในเวลา 20 นาที

นิทานเรื่อง หมีแสนขยัน
วัตถุประสงค์ทำงานภายในเวลา 20 นาที



ครูเสือกำลังระบายสีสลับช่อง ใช้สีเดียวกับสีเขียว มีช่องทั้งหมด 8 ช่อง ครูเสือ
 ใกล้จะระบายสีเสร็จแล้ว หมีพูดว่า “ครูครับครูระบายสีสวยจังเลย” หมีอยากระบายสี
 กับครูครับ ครูเสือพูดว่า ครูเสือจะสอนการระบายสีสลับช่อง ดูตัวอย่างที่ครูเสือ
 ระบายสีนะครับ

หมีพูดว่าสนุกจริงๆ หมีนั่งนิ่งตั้งใจฟังและดูภาพที่ครูเสือระบายก็เข้าใจ หมี
 ชักถามสิ่งที่ไม่เข้าใจ สิ่งใดคุยกับลิง ช้างคุยกันกับกระต่าย คิดว่างานชิ้นนี้ง่ายมาก
 ครูเสือแจกกระดาษใบงานให้นักเรียนทำ สิ่งใดระบายสี 2 ช่อง เป็นสีเดียวกัน ช้าง
 ระบาย 3 สี ในใบงานแล้วเดินเข้าห้องน้ำ กระต่ายลิงระบายไม่สำเร็จเพราะเดินไปคุยกัน



ครูเสือให้ส่งงาน สิ่งโตพูดว่า ผมระบายไม่ถูกเลยเพราะใช้สีเดียวกัน 2 ช่อง
ข้างก็เช่นกันงานไม่เรียบร้อย ทุกคนต่างมองหาว่าใครทำงานได้เรียบร้อยสวยงาม
สมบูรณ์ถูกต้อง เพื่อนๆ พูดว่าครูครับ ทำไมผมระบายสีได้สวยงามเรียบร้อย ครู
เสือตอบว่า ผมเล่าให้เพื่อนๆ ฟังซิ ผมบอกว่า ตั้งใจฟังครูสอนทำให้เข้าใจใน
ขั้นตอนการทำงาน ทำงานในเวลา 20 นาที และไม่เดินเล่น

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า ความขยันและทำงานภายในเวลา 20 นาที จะทำให้
งานประสบผลสำเร็จ

นิทานเรื่อง ความตั้งใจของรวงข้าว

วัตถุประสงค์ ทำงานภายในเวลา 20 นาที ไม่เหม่อลอยและทำงานเสร็จ



ครูไก่เริ่มการสอน โดยการติดเมล็ดข้าวเปลือกบนภาพผลไม้ คือ มังคุด
ขั้นที่ 1 ทากาวที่รูปภาพ

ขั้นที่ 2 ให้นักเรียนติดเมล็ดข้าวเปลือกบนภาพ เรียงเมล็ดข้าวเปลือกใน
แนวเดียวกัน ขณะครูไก่สอน แดงกับนิคนั่งเหม่อลอยจนนกที่บินเข้ามาในห้อง อ้อย
หนูดีกับหนูปาน นั่งเล่นของเล่นและมองไปนอกหน้าต่าง มีรวงข้าวที่ฟุ้งครูไก่
อย่างตั้งใจ และทำงานตามที่ครูไก่สอน

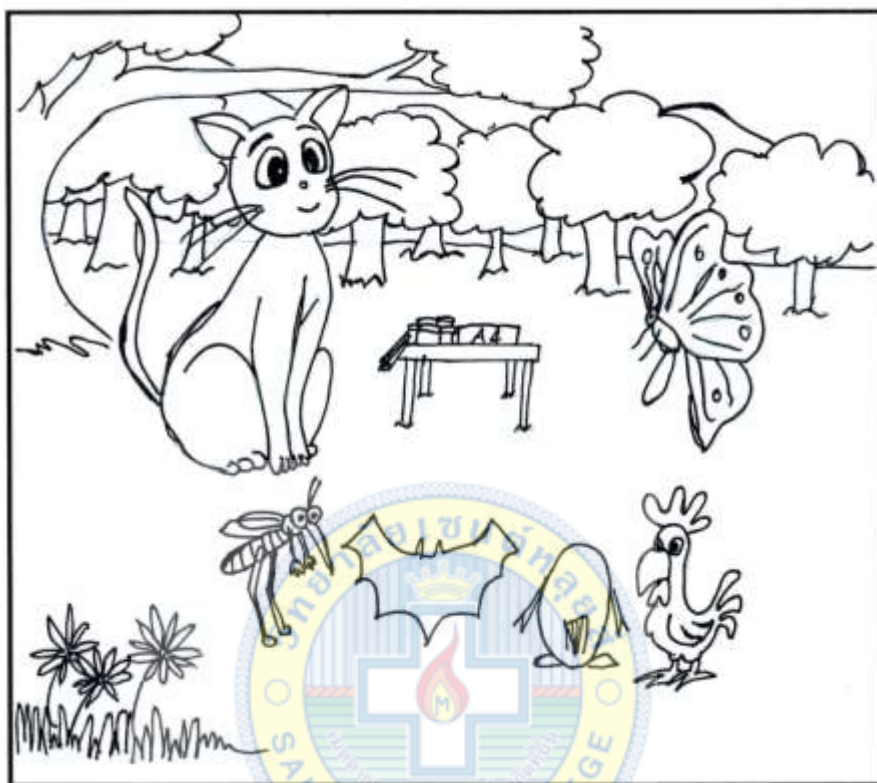


ถึงเวลาส่งงานทุกคนต่างมองหน้ากันถามว่าใครทำงานเสร็จบ้าง ปรากฏว่าไม่มีใครทำงานเสร็จเลยนอกจากรวงข้าว ครูได้ชมรวงข้าวว่า เก่งที่สุดให้เพื่อนๆ ปรบมือให้รวงข้าว รวงข้าวบอกกับเพื่อนๆ ว่าที่เขาทำงานเสร็จเพราะเขาตั้งใจฟัง ไม่เหม่อลอยแม้ว่าจะภายในเวลา 20 นาที ก็ตามจะทำให้เข้าใจในสิ่งที่เรียนและทำงานในสิ่งที่ครูให้ทำได้ เพื่อนๆ พูดยังจะเอาตัวอย่างรวงข้าวในการตั้งใจเรียน

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า เวลาเรียนควรฟังครูสอนอย่างตั้งใจ ไม่เหม่อลอย จะทำให้เข้าใจในสิ่งที่เรียนและทำงานภายในเวลา 20 นาที ตามที่ครูให้ทำได้สำเร็จ

นิทานเรื่อง ผีเสื้อผู้ใจดี

วัตถุประสงค์ ตั้งใจฟังไม่พุดคุยกับคนรอบข้างและทำงานภายในเวลา 20 นาที



ครูแมวเข้ามาในห้องเรียนพร้อมกับอุปกรณ์การสอน ซึ่งประกอบด้วยสีน้ำ
พู่กัน กระดาษ หลอด ครูแมวพูดว่า วันนี้ครูจะพานักเรียนเป่าสีด้วยหลอด

ขั้นที่ 1 ใช้พู่กันจุ่มสีหยดลงบนกระดาษทีละสีจะมีทั้งหมด 3 สี

ขั้นที่ 2 ใช้หลอดเป่าสีที่หยดลงให้สีกระจายไปบนกระดาษให้มากที่สุด
แล้วหยดสีอื่นลงไป แล้วจะได้รูปภาพที่สวยงาม นำไปตากแดดให้แห้ง



ขณะที่ครูแมวสอน ไก่แจ้ตะโกนเรียกเพื่อน นกน้อยและค้างคาวคุยกัน
 ยุงลายนั่งร้องไห้เพราะคิดถึงแม่ ผีเสื้อตั้งใจฟังครูสอนไม่พูดคุยกับเพื่อนที่อยู่
 รอบข้าง จึงทำให้ผีเสื้อทำงานภายในเวลา 20 นาที จนสำเร็จทำให้ได้ภาพสวยงาม



ยุ่งลายและเพื่อนๆ นำผลงานไปส่งครู ผลงานของนกน้อยและค้างคาวสีไหลไปรวมกันเลอะเทอะ ยุ่งลายทำกระดาษขาด ส่วนผีเสื้อนำไปส่งครูแมว ครูแมวบอกว่าสวยมากๆ เลย เพื่อนๆมองดูก็เห็นด้วย ผีเสื้อทำงานได้ภาพที่สวยงามมาก ผีเสื้อพูดกับเพื่อนๆ ว่า ผีเสื้อไม่พูดคุยกับคนรอบข้างเพราะจะทำให้ไม่รู้เรื่องในสิ่งที่ครูพูด ผีเสื้อตั้งใจฟังสิ่งที่ครูแมวสอนทุกขั้นตอนแม้จะทำงานภายในเวลา 20 นาที จึงทำให้ผลงานสวยงามจ้า ครูแมวชมและให้เพื่อนๆ ประบมือให้ผีเสื้อ

นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า การตั้งใจฟังไม่ลุดเดินไปมาไม่คุยกับคนรอบข้างจะทำให้เข้าใจการทำงานและได้ผลงานที่สวยงาม

ภาคผนวก ง

แบบประเมินพฤติกรรม



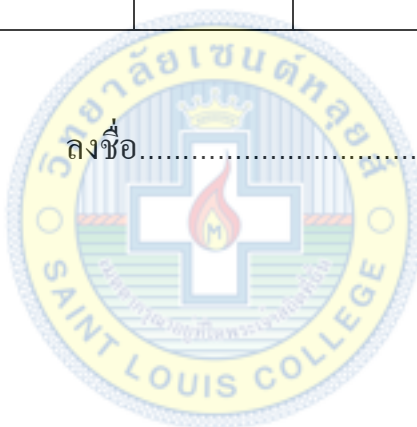
แบบประเมินความคงทนของพฤติกรรมในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 1 นกเหยี่ยวผู้อดทน

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน (นาที)			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พุดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				

ลงชื่อ

ครูผู้สังเกต



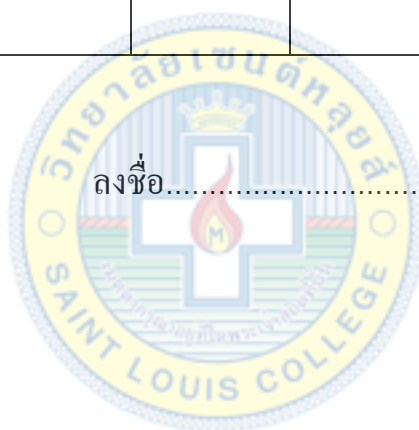
แบบประเมินพฤติกรรมความคงทนในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 2 หมีแสนขยัน

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน (นาที)			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				

ลงชื่อ.....

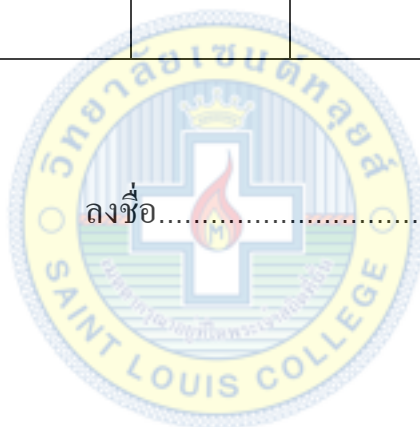
ครูผู้สังเกต



แบบประเมินพฤติกรรมความคงทนในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 3 มาลัยร้อยรัก

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน (นาที)			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พุดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				



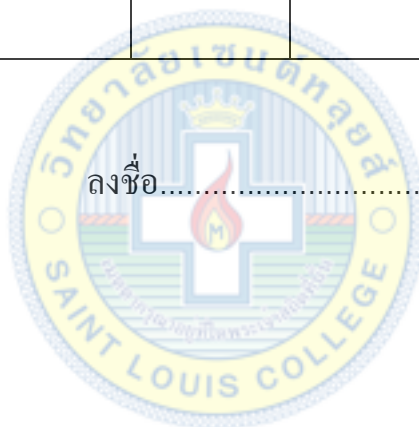
ลงชื่อ

ครูผู้สังเกต

แบบประเมินพฤติกรรมความคงทนในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 4 หมวกแสนสวย

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน (นาที)			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				

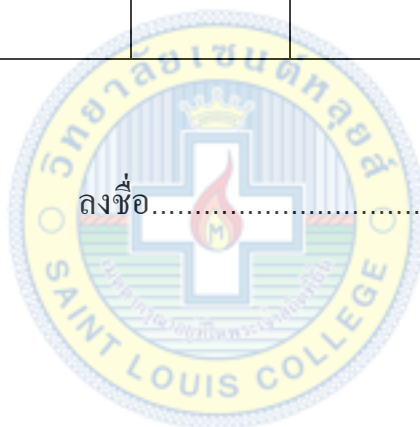


ลงชื่อ.....ครูผู้สังเกต

แบบประเมินพฤติกรรมความคงทนในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 5 ความตั้งใจของรวงข้าว

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน (นาที)			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				

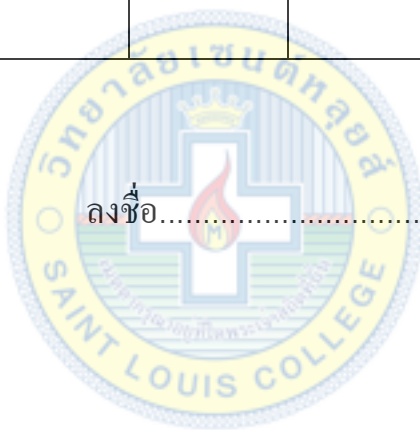


ลงชื่อ.....ครูผู้สังเกต

แบบประเมินพฤติกรรมความคงทนในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 6 กำไรน้อยร้อยแสน

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พุดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				



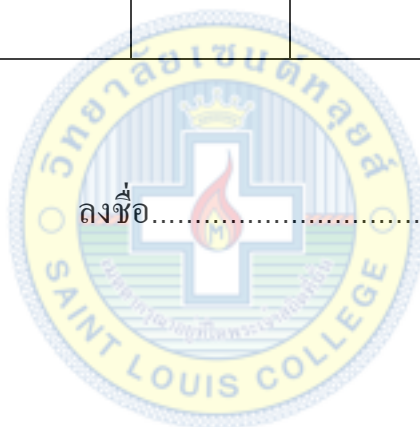
ลงชื่อ.....

ครูผู้สังเกต

แบบประเมินพฤติกรรมความคงทนในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 7 ฝึใจผู้ใจดี

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน (นาที)			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				



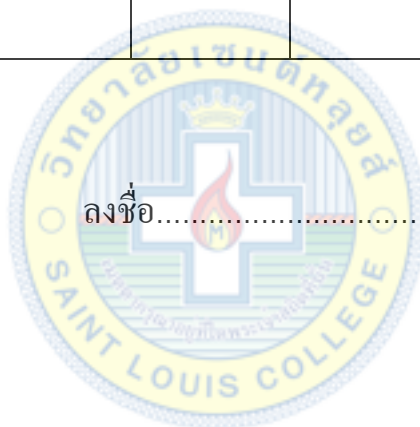
ลงชื่อ

ครูผู้สังเกต

แบบประเมินพฤติกรรมความคงทนในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 8 เกี่ยวกับหยิ่งอ้วน

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน (นาที)			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				



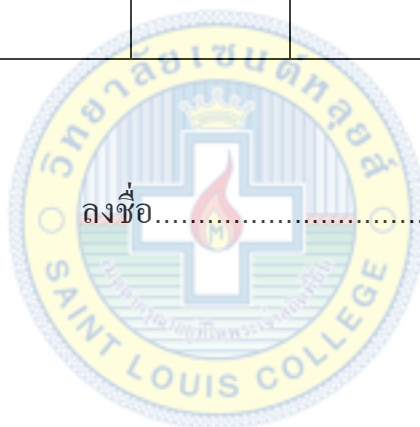
ลงชื่อ

ครูผู้สังเกต

แบบประเมินพฤติกรรมความคงทนในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 9 ปลาน้อยลอยลม

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน (นาที)			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พุดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				



ลงชื่อ.....

ครูผู้สังเกต

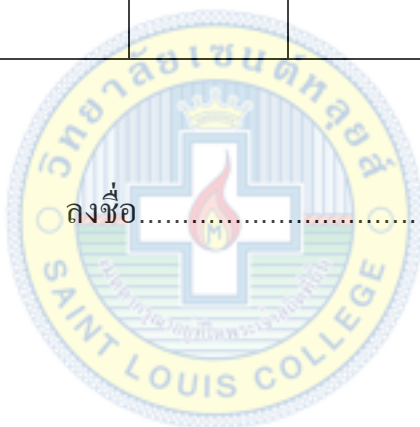
แบบประเมินพฤติกรรมความคงทนในการทำงาน

นิทาน เรื่องที่ 10 เก้าของเพื่อน ๆ

พฤติกรรม	ช่วงเวลาในการประเมิน (นาที)			
	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20
1. ลุกออกจากที่อย่างไม่มีเหตุผล				
2. พูดคุยกับเพื่อนรอบข้าง				
3. วอกแวกในระหว่างทำงาน				
4. นั่งหันซ้ายหันขวา				
5. นั่งเหม่อลอย				

ลงชื่อ

ครูผู้สังเกต



ภาคผนวก จ

(ตัวอย่าง) หนังสือขออนุญาตผู้ปกครองเข้าร่วมโครงการวิจัย
เพื่อพัฒนาความคงทนในการทำงาน





ที่ มส 012 / 2560

โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

อ. เมือง จ. บุรีรัมย์ 31000

5 มิถุนายน 2560

เรื่อง การอนุญาตนักเรียนเข้าร่วมโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาความคงทนในการทำงาน

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

กระผม นายกฤษฎา นุชผักแว่น อนุญาตให้เด็กหญิงเบญญาภา นุชผักแว่น เข้าร่วมโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์

จึงเรียนมาเพื่อดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ



(นายกฤษฎา นุชผักแว่น)

ผู้ปกครองนักเรียน



ที่ มส 012 / 2560

โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

อ. เมือง จ. บุรีรัมย์ 31000

5 มิถุนายน 2560

เรื่อง การอนุญาตนักเรียนเข้าร่วมโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาความคงทนในการทำงาน

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

กระผม นายชวน สอนภู อนุญาตให้เด็กชาย วัชรพล บุญมา เข้าร่วมโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์

จึงเรียนมาเพื่อดำเนินการต่อไป



ขอแสดงความนับถือ

ชวน สอนภู

(นายชวน สอนภู)

ผู้ปกครองนักเรียน



ที่ มส 012 / 2560

โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

อ. เมือง จ. บุรีรัมย์ 31000

5 มิถุนายน 2560

เรื่อง การอนุญาตนักเรียนเข้าร่วมโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาความคงทนในการทำงาน

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์

ดิฉัน นางภัทลัญชัย โชคสุทธิสวัสดิ์ อนุญาตให้เด็กชายกันตวัฒน์ โชคสุทธิสวัสดิ์ เข้าร่วมโครงการวิจัยเพื่อพัฒนาความคงทนในการทำงานจนสัมฤทธิ์ผลของโรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์

จึงเรียนมาเพื่อดำเนินการต่อไป



ภัทลัญชัย

(นางภัทลัญชัย โชคสุทธิสวัสดิ์)

ผู้ปกครองนักเรียน

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ

นางวิจิตร อาสาสุข

วัน เดือน ปี เกิด

7 เมษายน 2504

สถานที่เกิด

จังหวัดเพชรบูรณ์ ประเทศไทย

ประวัติการศึกษา

ครุศาสตรบัณฑิต (บริหารการศึกษา)
สถาบันวิทยาลัยครูมหาสารคาม

ตำแหน่งและสถานที่ทำงาน
ปัจจุบัน

หัวหน้าวิชาการแผนกอนุบาล
โรงเรียนมารีย์อนุสรณ์ จังหวัดบุรีรัมย์

