

การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูน  
แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย  
ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี)

Storybook Animation Electronic Media  
Development to Promote Morality and Ethics  
of Kindergarten 3 (5-6 Years)

นันทน์ภัส มงคลสังข์<sup>1</sup> | NANNAPHAT MONGKOLSANG

#### ABSTRACT

Promoting Morality and Ethics for Preschool Children in Kindergarten 3 (5-6 years) is very important especially for the learning environment in the class and the development of children. The research has developed an electronic media in the form of storybook animation so as to figure out the teaching problem of kindergarten teachers and to promote morality and ethics of early childhood. In addition, this animation media development was also to study the efficiency and satisfaction after using it based on 80/80 criteria of morality and ethics promotion. The tools used in this research was a research questionnaire, In-depth Interview, and target group analysis which the results were reported as a Standard Deviation (S.D.) and t-test Dependent for Samples. An effective animated storybook to promote morality was created as 89.35/ 90.00 which is based

---

<sup>1</sup> ครูโรงเรียนเทศบาล 3 วัดชัยมงคล อำเภอเมือง จังหวัดอ่างทอง สังกัดเทศบาลเมืองอ่างทอง

on the specified criteria. Moreover, the moral and ethical comparisons of early children after using animated stories was higher than before using animated stories shown as statistical significance at the 0.01 level. Summary, the storybook animation with beautiful illustrations can interest more learners and enhance more fun very well.

**Keywords:** Electronic media, Animation cartoons, Morality and Ethics

## บทคัดย่อ

การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 (5-6 ปี) เป็นสิ่งที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ในชั้นเรียนและพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก งานวิจัยนี้ได้พัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบของนิทานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อศึกษาปัญหาในการสอนครูปฐมวัยและส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย นอกจากนี้การพัฒนาสื่อในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว ยังศึกษาประสิทธิภาพและความพึงพอใจในการใช้สื่อนิทานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว การส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมตามเกณฑ์ 80/80. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ การวิเคราะห์ด้วยแบบสอบถาม การสัมภาษณ์เชิงลึกและการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น ซึ่งผลลัพธ์จะถูกรายงานในรูปแบบของค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบตัวอย่างแบบไม่อิสระ ด้วย T-Test หนังสือนิทานภาพเคลื่อนไหวที่มีประสิทธิภาพเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจัดทำขึ้นเป็น 89.35 / 90.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นอกจากนี้การเปรียบเทียบคุณธรรมและจริยธรรมของเด็กปฐมวัยหลังการใช้นิทานภาพเคลื่อนไหว มีค่าสูงกว่าก่อนใช้นิทานภาพเคลื่อนไหว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นิทานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวพร้อมภาพประกอบที่สวยงามช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้และเพิ่มความสนุกสนาน ในการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี

**คำสำคัญ:** สื่ออิเล็กทรอนิกส์, นิทานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว, คุณธรรมจริยธรรม

## บทนำ

สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี มีพระราชดำรัสว่า “โลกในวันนี้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในทุกด้าน ก่อให้เกิดข้อดีและข้อเสีย ส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตของประชากรโลก การจัดการศึกษาเพื่อให้ทันกระแสการเปลี่ยนแปลง ของโลกจึงมีความสำคัญยิ่ง ครูเป็นผู้มีบทบาทโดยตรงในด้านผู้ให้ความรู้จึงควรพัฒนาตน ให้เป็นผู้มีความรอบรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลก และถ่ายทอดความรู้ให้เยาวชนไป พัฒนาสรรพวิทยาต่าง ๆ ขณะเดียวกัน การอบรมสั่งสอนเรื่องคุณธรรม จริยธรรม ก็เป็น สิ่งสำคัญเสมอกัน จะละเลยเสียไม่ได้ นอกจากครูผู้มีหน้าที่ในการจัดการศึกษาก็ควรต้อง ปรึกษาหารือร่วมกันวางแผนการศึกษาให้เหมาะสม และส่งเสริมการอบรมครูให้มีความ สามารถ รอบรู้ ทันสมัย ข้าพเจ้าเชื่อว่าหากทุกฝ่ายร่วมมือร่วมใจกันก็จะสามารถ สร้างสรรค์สังคมแห่งการเรียนรู้ควบคู่ไปกับความมีคุณธรรม เป็นสังคมแห่งการพัฒนาที่ ยั่งยืน และดำรงอยู่ได้ในกระแสการเปลี่ยนแปลงที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่องของโลก ” (ผู้จัดการออนไลน์, 2561) คุณธรรมจริยธรรมมีความสำคัญต่อการปลูกฝังเด็กและ เยาวชน โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยมีองค์ประกอบที่สำคัญและมีความหมาย ประกอบด้วย 1) ขยัน คือ ผู้ที่มีความตั้งใจทำงานหรือหน้าที่ของตนเอง ด้วยความกระตือรือร้น จริงจัง และต่อเนื่อง ไม่ทอดทิ้ง กล้าเผชิญอุปสรรค เพื่อให้ผลของงานสำเร็จ 2) ประหยัด คือ ผู้ดำเนินชีวิตอยู่อย่างเรียบง่าย รู้จักใช้ทรัพย์สิน สิ่งของและเวลาให้น้อยที่สุด รู้จักฐานะ การเงินของตนเอง คิดก่อนใช้ คิดก่อนซื้อ ไม่ฟุ่มเฟือยและรู้จักเก็บออมส่วนที่เหลือไว้ใช้ในโอกาสอื่น 3) ซื่อสัตย์ คือ ผู้ที่ปฏิบัติตนตรงต่อความเป็นจริง ตรงต่อเวลา ตรงต่อหน้าที่ ไม่มีความลำเอียงหรืออคติ ไม่คดโกงทั้งทางตรงและทางอ้อม 4) มีวินัย คือ ผู้ที่ปฏิบัติตน ตามระเบียบ กฎกติกาและข้อตกลงของบ้าน โรงเรียนอย่างถูกต้องและเต็มใจ รวมถึงการ มีวินัยต่อตนเองและผู้อื่น 5) สุขภาพ คือ ผู้ที่มีความอ่อนน้อมถ่อมตนตามสถานภาพและ กาลเทศะ มีสัมมาคารวะ เรียบร้อย ไม่ก้าวร้าว รุนแรง หรือวางอำนาจข่มผู้อื่น ทั้งทาง วาจาและท่าทาง 6) สะอาด คือผู้ที่รักษาร่างกายที่อยู่อาศัยและสิ่งแวดล้อม ได้อย่างถูก สุขลักษณะ ผักผ่อนจิตใจไม่ให้ขุ่นมัว มีความแจ่มใสอยู่เสมอ 7) สามัคคี คือ ผู้ที่เปิดใจกว้าง

รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รับผิดชอบต่อตนเองทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความมุ่งมั่นต่อการรวมพลัง ช่วยเหลือเกื้อกูลกันเพื่อให้การทำงานสำเร็จลุล่วง 8) มีน้ำใจ คือ ผู้ให้และผู้อาสาช่วยเหลือผู้อื่นหรือสังคม รู้จักการแบ่งปัน เสียสละความสุขส่วนตนเพื่อทำประโยชน์แก่ผู้อื่น มีความเอื้ออาทร เอาใจใส่ อาสาช่วยเหลือผู้ที่ได้รับความเดือดร้อนด้วยความเห็นใจ หรือร่วมสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามให้เกิดขึ้นในสังคม (วิจิตร ศรีสะอ้าน, 2550: 56-60) ซึ่งคุณธรรมและจริยธรรมทั้ง 8 ประการมีความสำคัญต่อบุคคลและสังคม โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนถ้าได้รับการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม การจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจ นอกจากครูแล้ว สื่อการเรียนการสอนก็มีความสำคัญเพื่อสร้างความสนใจ ทำให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจได้เร็วขึ้น ดิฉัน โดยเฉพาะ สื่อการเรียนรู้ยุคใหม่ได้แก่สื่อแอนิเมชันสามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ทำให้เข้าใจบทเรียนได้ง่ายและเข้าใจตรงกัน (ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล, 2547 : 5) ประโยชน์ของการดูแอนิเมชันได้รับความนิยมนเนื่องจากการสร้างเพื่อหาเบาะสมองและสร้างความสุขสดชื่นด้วยคุณลักษณะพิเศษหรือประโยชน์ของการดูแอนิเมชันที่สามารถอธิบายเรื่องที่มีความสลับซับซ้อนและเข้าใจยากให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น แอนิเมชันในการสื่อความหมาย การเน้นบทบาทได้อย่างอิสระ และไม่จำกัดขอบเขตในความเหมือนจริง ทั้งรูปแบบที่แสดงให้เห็นการทำงานของสิ่งต่างๆ ที่มีตัวตนเป็นรูปธรรมและการถ่ายทอดความคิดความรู้สึกต่างๆ แบบนามธรรมก็สามารถที่จะแสดงออกทางการดูแอนิเมชันให้มองเห็นได้อย่างชัดเจน (เอสุวิษฐ์ สิริธัญญ์ภรณ์, 2553 : 8)

จากความสำคัญของการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมแก่เด็กปฐมวัย ความเหมาะสมของการจัดประสบการณ์การใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันในการเรียนการสอนในการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาสื่อการสอนอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) โรงเรียนเทศบาล 3 วัดชัยมงคล

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหา อุปสรรค ข้อเสนอแนะ ในการจัดประสบการณ์ของครูปฐมวัยโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิตานการตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี)
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิตานการตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี)
3. เพื่อประเมินประสิทธิภาพของนิตานการตูนแอนิเมชันและส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
4. เพื่อศึกษาผลการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิตานการตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) ก่อนและหลังการใช้สื่อ
5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิตานการตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี)

## วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ดังนี้

### 1. ประชากร

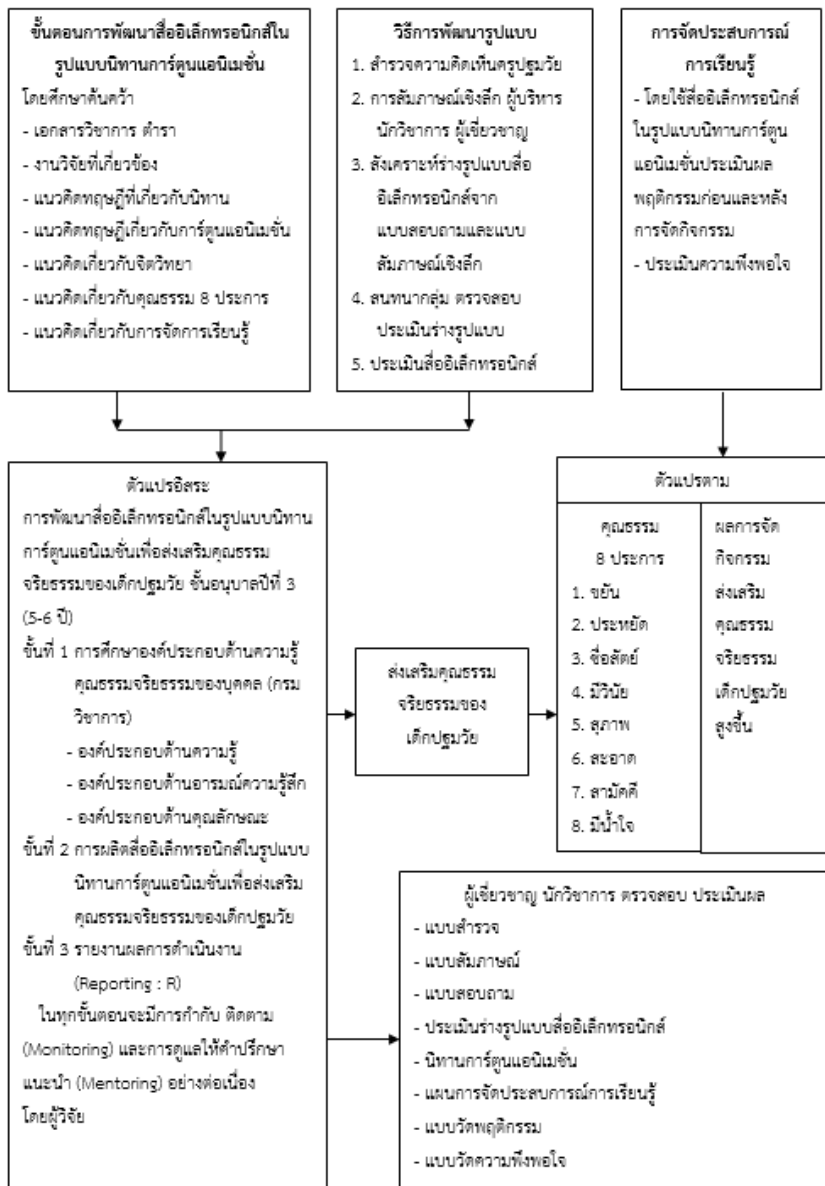
ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ คือ

1.1 ครูผู้สอนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) โรงเรียนสังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นในจังหวัดอ่างทอง

1.2 ผู้บริหารสถานศึกษา รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ ครูผู้สอนวิชาคอมพิวเตอร์ หัวหน้าสายชั้นอนุบาล ครูผู้สอนในระดับอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) สังกัดกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่นในจังหวัดอ่างทอง

1.3 เด็กปฐมวัย ชาย-หญิง ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) โรงเรียนเทศบาล 3 วัดชัยมงคล สังกัดเทศบาลเมืองอ่างทอง จังหวัดอ่างทอง

## การดำเนินการวิจัย



## การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยประสานงานผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือและได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลประมวลผล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และแบบสนทนากลุ่ม (Focus Group) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( $S.D.$ ) ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ และคำถามปลายเปิดใช้เทคนิคการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. ประเมินความสอดคล้องของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) จำนวน 8 ตอน ที่สร้างขึ้นทั้ง 8 ตอน ที่ผู้วิจัยผลิตขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 ท่าน ไปหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อความในแต่ละข้อโดยกำหนดคะแนนการพิจารณาดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจ	ว่านิทานการ์ตูนแอนิเมชันมีความเหมาะสมสอดคล้องกับรายการที่ประเมิน
คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ	ว่านิทานการ์ตูนแอนิเมชันมีความเหมาะสมสอดคล้องกับรายการที่ประเมินหรือไม่
คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจ	ว่านิทานการ์ตูนแอนิเมชันไม่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับรายการที่ประเมิน

3. ประเมินความสอดคล้องของแผนการจัดประสบการณ์เพื่อการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความ

เที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 7 ท่าน (โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม) ไปหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ โดยกำหนดคะแนนการพิจารณาดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง	แน่ใจ	ว่าแผนการจัดประสบการณ์มีความเหมาะสมสอดคล้องกับรายการที่ประเมิน
คะแนน 0 หมายถึง	ไม่แน่ใจ	ว่าแผนการจัดประสบการณ์มีความเหมาะสมสอดคล้องกับรายการที่ประเมินหรือไม่
คะแนน -1 หมายถึง	แน่ใจ	ว่าแผนการจัดประสบการณ์ไม่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับรายการที่ประเมิน

4. ประเมินความสอดคล้องของแบบวัดพฤติกรรมเพื่อการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน (โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม) ตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา

4.1 พิจารณาความสอดคล้องของแบบวัดพฤติกรรมกับตัวชี้วัดและความเหมาะสมของการใช้ภาษา เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องเชิงเนื้อหา (IOC) ที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป โดยใช้เกณฑ์การประเมินผลดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง	แน่ใจ	ว่าแบบวัดพฤติกรรมนี้วัดได้ตรงตามจุดประสงค์และเนื้อหา
คะแนน 0 หมายถึง	ไม่แน่ใจ	ว่าวัดพฤติกรรมนี้วัดได้ตรงตามจุดประสงค์และเนื้อหา
คะแนน -1 หมายถึง	แน่ใจ	ว่าวัดพฤติกรรมนี้วัดไม่ตรงตามจุดประสงค์และเนื้อหา



4.2 วิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างแบบวัดพฤติกรรมรายข้อกับตัวชี้วัดจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้ค่าความสอดคล้อง เฉลี่ย 0.80-1.00

4.3 นำแบบวัดพฤติกรรมเพื่อการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 20 คน แล้วนำแบบวัดพฤติกรรมของเด็กมาตรวจ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ถ้าเด็กตอบข้อสอบถูกให้ 1 คะแนน

ถ้าเด็กตอบข้อสอบผิดให้ 0 คะแนน

4.4 นำผลคะแนนมาวิเคราะห์เป็นรายข้อเพื่อหาความยาก (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) โดยคัดเลือกแบบวัดพฤติกรรมที่มีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ วิเคราะห์หาความยากง่าย (Difficulty) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 188) นำแบบวัดพฤติกรรม มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558 : 254) จากนั้นนำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ แต่ละคนมาคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องที่ยอมรับได้ไม่น้อย 0.5 สำหรับข้อที่ได้ต่ำกว่า 0.5 จะพิจารณาปรับปรุงเป็นรายข้อ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2553 : 151)

5. ประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูน แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) เสนอให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน (โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญชุดเดิม) ไปหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ โดยกำหนดคะแนนการพิจารณาดังนี้

คะแนน +1 หมายถึง แน่ใจ ว่าแบบวัดความพึงพอใจ  
มีความเหมาะสม  
สอดคล้องกับรายการที่ประเมิน

- คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ ว่าแบบวัดความพึงพอใจ  
มีความเหมาะสม  
สอดคล้องกับรายการที่ประเมิน
- คะแนน -1 หมายถึง แน่ใจ ว่าแบบวัดความพึงพอใจ  
ไม่มีความเหมาะสม  
สอดคล้องกับรายการที่ประเมิน

### สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. สภาพปัญหาการจัดการเรียนการสอนสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชัน พบว่า มีน้อย เป็นผลจากขาดแคลนสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีไม่เพียงพอ ขาดคุณภาพมาตรฐาน บุคลากรขาดความรู้ความสามารถ
2. การออกแบบและการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) มี 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนเตรียมการ 2) ขั้นตอนผลิต มี 3 ด้าน คือ (1) ด้านองค์ประกอบ (2) ด้านเนื้อหา (3) ด้านคุณลักษณะ 3) ขั้นตอนสรุป
3. นิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 89.35/90.00ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80
4. ผลการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) หลังการใช้สื่อนิทานการ์ตูนแอนิเมชันสูงกว่าก่อนใช้สื่อนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.01
5. ความพึงพอใจที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) อยู่ในระดับมาก

ขึ้น (ค่าเฉลี่ย 2.90) พบว่า 3 ลำดับแรกจากมากไปหาน้อย คือ นิทานการ์ตูนแอนิเมชัน ภาพประกอบสวยงาม มีความน่าสนใจ และบรรยากาศการเรียนที่น่าสนใจและสนุกสนาน

## อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาสภาพปัญหาอุปสรรคข้อเสนอแนะในการจัดประสบการณ์ ของครูปฐมวัยที่ใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) พบว่า มีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์น้อย เป็น ผลจากขาดแคลนสื่ออิเล็กทรอนิกส์มีไม่เพียงพอ ขาดคุณภาพมาตรฐาน บุคลากรขาด ความรู้ความสามารถในการใช้และผลิตสื่อ ครูส่วนใหญ่เห็นด้วยกับการใช้สื่อ อิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันโดยมีข้อเสนอแนะในการจัดซื้อจัดหาสื่อ อิเล็กทรอนิกส์และพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถในการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ข้อเสนอแนะควรสนับสนุนจัดซื้อจัดหาครุภัณฑ์ อิเล็กทรอนิกส์และอบรมให้ความรู้ด้านคอมพิวเตอร์และการผลิตสื่อกับครู

2. การออกแบบและการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูน แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) พบว่า ขั้นตอนรูปแบบในการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์มี 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นตอนเตรียมการ ประชุม วางแผนร่วมกันของคณะครู ศึกษาแนวคิดทฤษฎี 2) ขั้นตอนผลิต มี 3 ด้าน คือ (1) ด้าน องค์ประกอบ (2) ด้านเนื้อหา (3) ด้านคุณลักษณะ 3) ขั้นสรุป ความเรียบร้อยเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไขสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อนำไปใช้ใน การเรียนการสอน ซึ่งรูปแบบที่ได้ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแนวคิดทฤษฎีนำไปออกแบบ สํารวจ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) นำมาสังเคราะห์ร่างรูปแบบนำไป ประเมินตรวจสอบรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญและประเมินสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างเสร็จแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องเหมาะสมถูกต้อง ด้านองค์ประกอบ ด้านเนื้อหา และด้านคุณลักษณะ โดยศึกษาแนวคิดของ (กรมวิชาการ, 2541: 18) สรุปได้ว่า คุณธรรมจริยธรรมของบุคคลประกอบด้วย สิ่งสำคัญ 3 ประการ ได้แก่ 1) องค์ประกอบ ด้านความรู้ คือความเข้าใจในเหตุผลของความถูกต้องดีงามสามารถตัดสินใจ แยกความ

ถูกคิดได้ด้วยความคิด 2) องค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก คือ ความพึงพอใจศรัทธา เลื่อมใส เกิดความนิยมยินดีที่จะรับจริยธรรมนั้นมาเป็นแนวปฏิบัติ 3) องค์ประกอบด้าน พฤติกรรมการแสดงออก คือ พฤติกรรมที่บุคคลตัดสินใจในการที่จะกระทำถูกหรือผิดใน สถานการณ์แวดล้อมต่าง ๆ กัน แต่จริยธรรมที่แท้จริงนั้นจะต้องมีความเป็นอิสระไม่ตก อยู่ในเงื่อนไขภายนอก เช่น ทำงานเพื่อผลของงานไม่ใช่เพื่อเงิน และสอดคล้องกับ งานวิจัยของอัมพร พงษ์กัสนานันท์ (2550: 108-122) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การพัฒนา รูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบในสถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการศึกษาตลอด ชีวิต” โดยดำเนินการวิจัยเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การสร้างรูปแบบ ประกอบด้วย การศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากทฤษฎีเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้เทคนิคเดลฟายแบบปรับปรุง (Modified Delphi Techniques) และ 2) การประเมิน รูปแบบประกอบด้วยการประเมินรูปแบบเพื่อศึกษาความเหมาะสมและ ความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบ ไปปฏิบัติในสถานศึกษา และการเปรียบเทียบความ คิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและผู้บริหารสถานศึกษาที่มีต่อการพัฒนารูปแบบชัดเจนจากนั้น จึงกำหนดหลักเกณฑ์ และองค์ประกอบของแบบจำลองที่จะพัฒนา แล้วสร้างแบบจำลอง ขึ้นและนำแบบจำลองนั้นไปตรวจสอบหาความเหมาะสม ความเป็นไปได้หรือทดลองใช้ ต่อไปและอนุชา เสรีสุชาติ (2548: 1-2) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการผลิตแอนิเมชันแบ่ง ขั้นตอนการผลิตแอนิเมชันเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre-Production) การเตรียมงาน ได้แก่ การคิด (Concept) การเขียนเนื้อเรื่อง (Development) การเขียนต้นฉบับ (Script) การเขียนเอกสารของโครงการเป็นเอกสารเพื่อบันทึก รายละเอียดของโครงการ เช่น ทำอะไร อย่างไร ระยะเวลาเท่าใด ใครคือกลุ่มเป้าหมาย แนวทางการทำงาน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถดำเนินได้อย่างถูกต้อง 2) ขั้นตอน การผลิต (Production) ขั้นตอนการผลิต ได้แก่ การสร้างสิ่งแวดล้อม (Background) และทำให้ตัวละคร เคลื่อนไหวกระดานภาพนิ่ง (Storyboard) ภาพเคลื่อนไหว (Animating) ของแอนิเมชันสองมิติคือการทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวตามเรื่องราวที่กำหนดไว้ใน กระดานภาพนิ่ง (Storyboard) การตัดต่อ (Composition) ภาพทั้งหมดจะนำมาตัดต่อ เช่น ภาพตัวละครกับภาพฉาก หลัง เพื่อสะดวกแก่การแก้ไขซึ่งในขั้นตอนนี้สามารถ

ตกแต่งภาพให้สวยงามหรือตกแต่งเพิ่มเติมได้ 3) ขั้นตอนการเก็บงาน (Post-Production) ขั้นตอนการเก็บงาน คือการรวบรวมคลิป แอนิเมชัน นำมาประกอบกัน ใส่เสียง และปรับสี (Editing) แล้วทดสอบผลที่ได้ก่อนนำไปเผยแพร่ และสอดคล้องกับงานวิจัยของเพ็ญพักตร์ นากกุล (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษา การพัฒนารูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อพัฒนารูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกต เพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐานสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบ ตอนที่ 2 การทดสอบหาประสิทธิภาพของรูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐาน ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 อยู่ในระดับมากที่สุด ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐาน ที่สร้างขึ้น ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในเกณฑ์เหมาะสมมากที่สุด โดยมีองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบ 2 องค์ประกอบ 7 ขั้นตอนได้แก่องค์ประกอบที่ 1 ปฏิสัมพันธ์และการส่งเสริมคุณธรรม องค์ประกอบที่ 2 ความสนุกสนานและการผจญภัย โดยมีขั้นตอนย่อย 7 ขั้นตอน คือ เริ่มต้น (Start) การให้การรับรู้และสถานการณ์ (Receiving and Situation) การตอบสนอง (Responding) การสร้างค่านิยม (Valuing) การให้การรับรู้ซ้ำ (Revalue) การจัดระเบียบค่านิยม (Organization) และสิ้นสุดเกิดคุณลักษณะที่เกิดจากค่านิยม (Finish and Characterization of a Value Complex) 2) รูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐานที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 89.67/87.83 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์จากการเรียนด้วยรูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 4) นักเรียนมีคุณลักษณะคุณธรรมความสามัคคีหลังจากการเรียนด้วยรูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด 5) นักเรียนมีความพึงพอใจ

จากการเรียนด้วยรูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกต เพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด

3. เพื่อหาประสิทธิภาพของนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ขั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 พบว่า จากตารางที่ 3 พบว่า หนังสือนิทานประกอบภาพที่พัฒนาขึ้น มีค่าประสิทธิภาพ กระบวนการ ( $E_1$ ) เท่ากับ 89.35 และมีค่าประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ ( $E_2$ ) เท่ากับ 90.00 หรือมีค่า  $E_1 / E_2$  เท่ากับ 89.35/90.00 โดยผ่านเกณฑ์ค่าประสิทธิภาพที่กำหนดไว้คือ 80/80 ทั้งนี้ซึ่งอาจเป็นเพราะสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมที่ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตร แนวคิดทฤษฎีเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ สำนวจความคิดเห็น สัมภาษณ์เชิงลึก ตรวจสอบเครื่องมือประเมินร่างรูปแบบ และนำไปใช้จึงทำให้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 สอดคล้องกับงานวิจัยของเพ็ญพักตร นภากุล (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อพัฒนารูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกต เพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐานสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของรูปแบบ ตอนที่ 2 การทดสอบหาประสิทธิภาพของรูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐานตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐานอยู่ในระดับมากที่สุดผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐาน ที่สร้างขึ้น ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในเกณฑ์เหมาะสมมากที่สุด โดยมีองค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบ 2 องค์ประกอบ 7 ขั้นตอนได้แก่ องค์ประกอบที่ 1 ปฏิสัมพันธ์และการส่งเสริมคุณธรรม องค์ประกอบที่ 2 ความสนุกสนานและการผจญภัย โดยมีขั้นตอนย่อย 7 ขั้นตอนคือ เริ่มต้น (Start) การให้การรับรู้และสถานการณ์ (Receiving and Situation) การตอบสนอง (Responding) การสร้างค่านิยม (Valuing) การให้การรับรู้ซ้ำ (Revalue)

การจัดระเบียบค่านิยม (Organization) และสิ้นสุดเกิดคุณลักษณะที่เกิดจากค่านิยม (Finish and Characterization of a Value Complex) 2) รูปแบบเกมการศึกษา การ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐานที่สร้างขึ้นมี ประสิทธิภาพ 89.67/87.83 3) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์จากการเรียนด้วยรูปแบบเกม การศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มีปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 4) นักเรียนมีคุณลักษณะ คุณธรรมความสามัคคีหลังจากการเรียนด้วยรูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มี ปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมขั้นพื้นฐาน อยู่ในระดับมากที่สุด 5) นักเรียนมีความพึงพอใจจากการเรียนด้วยรูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่ และงานวิจัยของปีมปภา ร่วมสุข (2557 : บทคัดย่อ) การสร้างสื่อนิทานเพื่อพัฒนา พฤติกรรมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจในเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อสร้างนิทานต้นแบบซึ่งใช้หลักการสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ และหลักการสร้าง นิทานสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างมีระบบและขั้นตอน 2) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของสื่อ นิทานที่สร้างขึ้นต่อพฤติกรรมคุณธรรมความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย โดยมีสมมติฐานใน การวิจัยคือ 1) นิทานต้นแบบซึ่งใช้หลักการสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจและหลักการสร้าง นิทานสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างมีระบบและขั้นตอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 2) ค่าเฉลี่ย คะแนนพฤติกรรมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจในเด็กปฐมวัยของกลุ่มตัวอย่าง หลังการ ทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองประสิทธิภาพของนิทาน (E1/E2) กำหนดเกณฑ์ไว้ที่ 80/80 หนังสือนิทานที่พัฒนาจนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ แล้วได้นำไปใช้ในการทดลอง 10 สัปดาห์โดยมีครูเป็นผู้เล่านิทาน ก่อนและหลังการทดลองมีการวัดพฤติกรรม คุณธรรมด้านความมีน้ำใจของกลุ่มตัวอย่าง หาค่าความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย พฤติกรรมคุณธรรมด้านความมี น้ำใจก่อนและหลังการทดลองโดยใช้ Dependent Sample t-test ผลการวิจัยพบว่าผลการทดสอบประสิทธิภาพของสื่อนิทานที่ผู้วิจัยสร้าง ได้ค่าประสิทธิภาพ 86.11/84.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้

4. เพื่อศึกษาผลการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) ก่อนและหลัง

การใช้สื่อ คະแนนเฉลี่ยของการวัดพฤติกรรมเพื่อการพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย มีคะแนนความสามารถก่อนเรียน ( $\bar{X} = 9.70$ ,  $S.D. = 1.36$ ) และมีคะแนนความสามารถหลังเรียน ( $\bar{X} = 18.00$ ,  $S.D. = 1.28$ ) ผลการวัดพฤติกรรมพบว่า คະแนนหลังเรียนสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) ได้รับการประเมินด้านคุณภาพและความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญทำให้สื่อมีประสิทธิภาพมากขึ้นและได้นำแบบวัดพฤติกรรมไปหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น โดยนำไปทดลองใช้กับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) โรงเรียนเทศบาล 3 วัดชัยมงคล ที่ไม่ใช่อีกกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ และนำผลมาปรับปรุงแก้ไข ทำให้ได้แบบวัดพฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพสามารถวัดได้จริงเหมาะสมกับเด็กส่งผลให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรมมากขึ้น (ศิริรัตน์ คอยเกษม. 2558 : บทคัดย่อ) การเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมเล่านิทานโดยใช้สื่อวีดิทัศน์กับการเล่านิทานแบบปกติที่มีต่อความสามารถในการจับใจความของเด็กปฐมวัย โรงเรียนนิคมทับกวางสงเคราะห์ 2 จังหวัดสระบุรี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความสามารถในการจับใจความของเด็กปฐมวัยโรงเรียน นิคมทับกวางสงเคราะห์ 2 จังหวัดสระบุรี ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานแบบปกติ (2) เปรียบเทียบความสามารถในการจับใจความของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ และ (3) เปรียบเทียบความสามารถในการจับใจความของเด็กปฐมวัย หลังได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานแบบปกติ กับการเล่านิทานโดยใช้สื่อวีดิทัศน์ตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ เด็กปฐมวัยที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี จำนวน 30 คน ที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนนิคมทับกวางสงเคราะห์ 2 จังหวัด ผลการวิจัย พบว่า 1) เด็กปฐมวัยโรงเรียนนิคมทับกวางสงเคราะห์ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานแบบปกติมีความสามารถในการจับใจความหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด



กิจกรรมเล่านิทานโดยใช้สื่อวีดิทัศน์มีความสามารถในการจับใจความ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทาน แบบปกติกับการเล่านิทานโดยใช้สื่อวีดิทัศน์มีความสามารถในการจับใจความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานแบบปกติมีความสามารถในการจับใจความสูงกว่า และสอดคล้องกับ รัชณี หลงขาว (2554 : บทคัดย่อ) ผลของการใช้นิทานที่มีต่อการรับรู้ความมีระเบียบวินัยของเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการใช้นิทานที่ส่งผลต่อการรับรู้ความมีระเบียบวินัยของเด็กปฐมวัย ระหว่างก่อนและหลังการใช้นิทานมากน้อยเพียงใด 2) ศึกษาการจัดประสบการณ์แบบปกติที่ส่งผลต่อการรับรู้ความมีระเบียบวินัยของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนและหลังการจัดประสบการณ์มากน้อยเพียงใด 3) ศึกษาการใช้นิทานที่ส่งผลต่อการรับรู้ความมีระเบียบวินัยของเด็กปฐมวัยสูงกว่าการจัดประสบการณ์แบบปกติหรือไม่ ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้นิทาน มีการรับรู้ความมีระเบียบวินัยหลัง การจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับ การจัดประสบการณ์แบบปกติมีการรับรู้ความมีระเบียบวินัยหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) การใช้นิทานส่งผลต่อการรับรู้ความมีระเบียบวินัยของเด็กปฐมวัยสูงกว่าการจัดประสบการณ์แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (เปรมวรารพร พิณจิรวิทย์. 2558: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนอนุบาล 1 โดยการประยุกต์ใช้การวิจัยเป็นฐาน โรงเรียนบ้านสามหลัง อำเภอศรีสวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของนักเรียนอนุบาล 1 โดยการ ประยุกต์ใช้การวิจัยเป็นฐาน โรงเรียนบ้านสามหลัง อำเภอศรีสวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาล 1 รวมทั้งสิ้น จำนวน 35 คน ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมนักเรียนเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรมพื้นฐาน 8 ประการ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 โรงเรียนบ้านสามหลัง อำเภอศรีสวัสดิ์ จังหวัดกาญจนบุรี โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เรียงลำดับ ค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ สามัคคี สะอาด มีวินัย สุภาพ มีน้ำใจ ซื่อสัตย์ ประหยัด และขยัน ตามลำดับ (ภาวิดา

แป้นช่วย, 2560: บทคัดย่อ) ได้ศึกษา การพัฒนาจริยธรรมด้านการพูดของเด็กปฐมวัย โดยใช้นิทานของนักเรียนชั้นเตรียมอนุบาล 3 ขวบ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดทองกลาง การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาจริยธรรมด้านการพูดของเด็กปฐมวัยโดยใช้นิทานรูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นแบบการทดลองกลุ่มเดียว กลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นเตรียมอนุบาล 3 ขวบ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดทองกลาง จำนวน 15 คน ที่มีการพัฒนาจริยธรรมด้านการพูด เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมการพัฒนาจริยธรรมด้านการพูดของเด็กปฐมวัย โดยการสังเกตก่อนและหลังจำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ใช้เวลาครั้งละ 20 นาที โดยจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อนิทานในการจัดกิจกรรมการเล่านิทานจำนวน 3 เรื่อง 1. ขอบคุน 2. ลูกไม้ขอโทษ 3. เด็กเลี้ยงแกะ การวิเคราะห์ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบบันทึกการสังเกตพฤติกรรมการพัฒนาจริยธรรมด้านการพูดของเด็กปฐมวัย มาดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า เด็กชั้นเตรียมอนุบาล 3 ขวบ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดทองกลางมีการพัฒนาจริยธรรมด้านการพูดอยู่ในระดับสูงมีพัฒนาการที่ดีตามข้อตกลงเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอด 3 สัปดาห์ จากระดับ คำร้อยละ 54.2, 62.4 และ 84.4 ตามลำดับ

5. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) พบว่า ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) พบว่า โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 2.90$ ,  $S.D. = 0.30$ ) เมื่อพิจารณาเป็นรายการ พบว่าอยู่ในระดับมากทุกรายการ ผลการวัดระดับความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) มีกระบวนการในการผลิต ทั้งการเตรียมการประชุมวางแผนร่วมกันในการผลิตโดยพิจารณาความเหมาะสมจากเนื้อหาองค์ประกอบ คุณลักษณะ และมีการตรวจสอบประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญ ทำให้สื่อ

อิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) ที่ผลิตขึ้น มีความสมบูรณ์เหมาะสมสวยงาม ได้รับความสนใจ เนื้อเรื่องเข้าใจง่าย กระชับ ภาพสวยงาม ทำให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจ มีความสุข มีความพึงพอใจ ทำให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจ มีพัฒนาการความก้าวหน้าด้านคุณธรรมจริยธรรม โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ Hibsmen (2000) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาและการประเมินผลการใช้ชุดซีดีรอมในการสอนประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมสำหรับนักเรียน โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่เด็กอายุ 5-12 ปี ชุดซีดีรอมประกอบไปด้วยภาพถ่าย ภาพการ์ตูน เสริมทักษะทางด้านการศึกษาของเด็กในเรื่องประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ผลการวิจัยพบว่า ชุดซีดีรอมที่มีภาพถ่าย ภาพการ์ตูน เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีประโยชน์ในการนำไปใช้สอนเกี่ยวกับหลักสูตรคำสอนและหลักคุณธรรมได้อย่างเหมาะสม นักเรียนชอบบทเรียนที่มีรูปภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวที่มีทั้งภาพ เสียง และองค์ประกอบอื่นๆ ทำให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ดี นอกจากนี้นักเรียนรู้สึกสนุกและทำหายในการเล่นเกมที่มียูเอในชุดซีดีรอม จากการศึกษาชี้ให้เห็นว่าเครื่องมือชุดซีดีรอมสามารถทำให้เด็กเกิดความสนใจและเข้าใจเนื้อหาด้วยภาพการ์ตูนเคลื่อนไหวที่ได้ออกแบบและมีองค์ประกอบในการสร้างที่ดี

## ข้อเสนอแนะ

1. การผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูนแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี) ควรคำนึงถึงขั้นตอนรูปแบบในการผลิต 3 ขั้นตอน คือ การเตรียมการ ขั้นตอนผลิต และขั้นสรุป เพื่อได้สื่อที่เกิดจากการมีส่วนร่วมในการวางแผนของผู้เกี่ยวข้อง สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของหลักสูตรและสื่อมีความครอบคลุมทั้งเนื้อหา องค์ประกอบ และคุณลักษณะ
2. สถาบันการศึกษา หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรสนับสนุนงบประมาณในการจัดซื้อจัดหาครุภัณฑ์อิเล็กทรอนิกส์ให้เพียงพอ มีคุณภาพและมาตรฐาน

3. สถาบันการศึกษาควรสนับสนุนพัฒนาความรู้ความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ส่งครู อาจารย์ บุคลากรเข้าอบรมหรือจัดอบรมการใช้งานโปรแกรมต่างๆ โดยเฉพาะการผลิตสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งการใช้โปรแกรมการผลิตสื่อเพื่อนำไปใช้ในการเรียนการสอน

4. การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบต่างๆ นอกจากการ์ตูน อาจจะเป็นเรื่องราวเหตุการณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรเนื้อหา และควรนำไปใช้ในทุกระดับชั้น

5. การจัดการเรียนการสอนโดยใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ครูควรศึกษาจิตวิทยาแนวคิด ทฤษฎี กระบวนการ ขั้นตอน แผนการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล เพื่อให้เด็กปฐมวัยได้มีพัฒนาการ ความรู้ ความสามารถอย่างแท้จริง

### เอกสารอ้างอิง

- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล. (2547). การสร้างภาพยนตร์ 2D อนิเมชัน. กรุงเทพฯ: มีเดีย อินเทลลิเจนซ์เทคโนโลยี.
- ปิมปภา ร่วมสุข. (2557). การสร้างสื่อนิทานเพื่อพัฒนาพฤติกรรมคุณธรรมด้าน **ความมีน้ำใจในเด็กปฐมวัย**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์ สาขาวิชา ภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2548). **พระเทพฯ ทรงแนะคุณธรรมจริยธรรมสร้างสังคมแห่งการพัฒนาที่ยั่งยืน**. สืบค้นเมื่อ 2 พฤษภาคม 2562 จาก <http://w3.manager.co.th/QOL /ViewNews.aspx?NewsID=9490000124553>
- เพ็ญพักตร์ นภาพุฒ. (2553). การพัฒนารูปแบบเกมการศึกษาการ์ตูนแอนิเมชันที่มี **ปฏิสัมพันธ์แบบเขาวงกตเพื่อส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานสำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ภาวิดา แป้นห้วย. (2560). **การพัฒนาจริยธรรมด้านการพูดของเด็กปฐมวัยโดยใช้  
นิทานของนักเรียนชั้นเตรียมอนุบาล 3 ขวบ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กแก้ว  
ทองหลวง**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). **วิธีวิจัยทางการศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 9). นครปฐม: โรงพิมพ์  
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิจิตร ศรีสะอ้าน. (2550, 23 มีนาคม). “คุณธรรม 8 ประการ”, สยามรัฐ. 8.
- ศิริรัตน์ คอยเกษม. (2558). **การเปรียบเทียบผลการจัดกิจกรรมเล่านิทานโดยใช้สื่อ  
วีดิทัศน์กับการเล่านิทานแบบปกติที่มีต่อความสามารถในการจับใจความ  
ของเด็กปฐมวัย โรงเรียนนิคมทับกวางสงเคราะห์ 2 จังหวัดสระบุรี**.  
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาศึกษาศาสตร์,  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อนุชา เสรีสุชาติ. (2548). **การบริหารการผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ:  
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อัมพร พงษ์กัสนานนท. (2550). **การศึกษารูปแบบการจัดการศึกษานอกระบบใน  
สถานศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต**. วิทยานิพนธ์  
ปริญญาดุขฎิบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาคู่มือใหญ่,  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์. (2545). **เทคโนโลยีการศึกษา: หลักการและแนวคิดสู่การ  
ปฏิบัติ**. สงขลา: งานส่งเสริมการผลิตตำรา มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- Hibsman, T. G. (2000). **Development and evaluation of a children’s  
educational software package for teaching Christian history  
and culture**. Malibu, CA: Pepperdine University.

