



รายงานโครงการพิเศษ

หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง
Augmented Reality Book for Kids Story Boon Long in the City

นางสาวแสงระวี ต้วงแก้ว

นางสาวนิภาพร เกษสุวรรณ

รายงานโครงการพิเศษนี้เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาตามหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต

วิชาเอกเทคโนโลยีมัลติมีเดีย สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปีการศึกษา 2564

ชื่อโครงการพิเศษ	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุญหลงในเมือง
ชื่อ-นามสกุล	นางสาวแสงระวี ดั่งแก้ว นางสาวนิภาพร เกษสุวรรณ
ชื่อปริญญา	เทคโนโลยีบัณฑิต
วิชาเอก	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
คณะ	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิชขพร เทียบจตุรัส
ปีการศึกษา	2564

บทคัดย่อ

การศึกษาคั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตและพัฒนาหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุญหลงในเมือง และศึกษาความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุญหลงในเมือง ผลจากการดำเนินการผลิตได้หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุญหลงในเมือง ที่ผ่านการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำหนังสือไปทดลองใช้งานกับกลุ่มตัวอย่าง อายุระหว่าง 3 - 6 ปี จำนวน 30 คน ที่ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผลการศึกษาพบว่า ความพึงพอใจของผู้อ่าน อยู่ในระดับมาก ด้วยค่าเฉลี่ย 2.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.35

คำสำคัญ หนังสือนิทาน เทคโนโลยีความจริงเสริม ความเท่าเทียม

Project Title	Augmented Reality: Book for Kids Story Boon Long in the City
Authors	Miss Sangrawee Duangkaew Miss Nipaporn Ketsuwan
Degree	Bachelor of Technology
Major Subject	Multimedia Technology
Major Program	Mass Communication Technology
Faculty	Mass Communication Technology
University	Rajamangala University of Technology Phra Nakhon
Project Advisor	Assistant Professor Widchaporn Taipjutorus, Ph.D.
Academic Year	2021

Abstract

The objectives of this special project study were to produce and develop an augmented reality storybook for children, Boon Long in the City and measure user satisfaction of augmented reality story technology books for children, Boon Long in the City. Using a after augmented reality storybook for children, Boon Long in the City was created and validated. The book was put to test with a sample group of 30 aged between 3 - 6 years old obtained by a convenient random sampling technique. A set of questionnaires was used to collect data. After statistical analysed data, results show overall satisfaction of the book at a high level with a mean of 2.85, a standard deviation of 0.35

Keywords: Story Telling, Augmented Reality, Equal

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำโครงการเรื่องหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง เป็นโครงการพิเศษของหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน วิชาเอกเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร สำเร็จลงได้ด้วยดีจากความช่วยเหลือให้คำแนะนำ และข้อเสนอแนะจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิซพร เทียบจัตุรัส อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ปาปัดดา อาจารย์ผู้สอนวิชาเตรียมโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และอาจารย์ผู้กำกับกับรายวิชาโครงการพิเศษทางเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และโครงการนี้ได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณจากโครงการ ส่งเสริมสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อคนรุ่นใหม่ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ แพทย์หญิงบุษยบรรพ์ สุวรรณคีรี แพทย์หญิงชฎานิน พุ่งสถาพร และคุณครูณัฐณี สุขปรีดี ที่ช่วยประเมินผลงานและให้คำแนะนำเพื่อให้โครงการนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณศิลปินที่ชื่นชอบทุกคนผู้ที่เป็นดวงใจสำคัญในการทำโครงการชิ้นนี้จนสำเร็จด้วยดี อีกทั้งเพื่อนในกลุ่มที่คอยให้กำลังใจ ให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำ

ขอขอบคุณคุณบิดา มารดา และครอบครัวที่ให้กำลังใจและทุนทรัพย์ส่งเสียจนสำเร็จการศึกษา และทำให้โครงการฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอขอบคุณทุกท่านที่มีส่วนร่วมให้ความช่วยเหลือทั้งให้ข้อมูล คำแนะนำ ข้อเสนอแนะต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินโครงการพิเศษครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

คณะผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
1.3 ขอบเขตของโครงการ	3
1.4 กรอบแนวคิด	4
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม และความแตกต่างของมนุษย์	5
2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหนังสือนิทาน	16
2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงเสริม (AR)	28
2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ	30
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32
บทที่ 3 วิธีดำเนินโครงการ	34
3.1 ขั้นตอนดำเนินโครงการพิเศษ	34
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	41
3.3 เครื่องมือในการดำเนินโครงการพิเศษ	41
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	59
3.5 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล	59
บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน	61
4.1 ผลการผลิตหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง	61
4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจและประสิทธิภาพของผู้อ่านที่มีต่อหนังสือ นิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง	76

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	80
5.1 สรุปผลการศึกษา	80
5.2 อภิปรายผลการศึกษา	81
5.3 ข้อเสนอแนะ	82
บรรณานุกรม	84
ภาคผนวก ก หนังสือขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ	89
ข รูปเล่มหนังสือนิทาน	93
ค เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล	95
ง ภาพกิจกรรมการลงพื้นที่	104
ประวัติผู้จัดทำ	106



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	ประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านรูปเล่ม	49
3.2	ประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านการจัดภาพ	50
3.3	ประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านการดำเนินเรื่อง	50
3.4	ประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านการดำเนินเรื่อง	51
3.5	ประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านภาษา	51
3.6	ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านชิ้นงาน	52
3.7	ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านสื่อความจริงเสริม	53
3.8	ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านเสียง	54
3.9	ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านเทคนิควิธีการ	54
3.10	ผลการประเมินภาพรวมด้านคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง	55
3.11	ผลการประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง	57
4.1	ผลประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา	77
4.2	ผลประเมินความพึงพอใจด้านรูปเล่ม	77
4.3	ผลประเมินความพึงพอใจและประสิทธิภาพด้านภาพเคลื่อนไหว	78
4.4	ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้อ่านที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง	79

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	หนังสือนิทานเรื่อง ฟีมอนดีและน้องมิลลี. จาก. mybest, ออนไลน์. 2564	26
2.2	หนังสือนิทานเรื่อง ผิวหนั่ง อาภรณ์มหัศจรรย์. จาก. mybest, ออนไลน์. 2564	26
3.1	วาดตัวละครและฉาก	35
3.2	วาดตัวละครและฉากพร้อมแยก Layer ในโปรแกรม illustrator cc 2019	35
3.3	นำตัวละครและฉากทำการเคลื่อนไหวในโปรแกรม After Effects cc 2019	36
3.4	นำตัวละครและฉากมาทำเป็นวิดีโอพร้อมใส่เสียงพากย์ และเสียงดนตรีประกอบในโปรแกรม Premiere Pro cc 2019	36
3.5	นำตัวละครและฉากที่ทำการเคลื่อนไหวมาทำเป็นวิดีโอพร้อมใส่เสียงพากย์ และเสียงดนตรีประกอบในโปรแกรม Premiere Pro cc 2019	37
3.6	นำเนื้อหาแต่ละหน้าของหนังสือมาทำเป็น Marker ในโปรแกรม Artivive	37
3.7	นำวิดีโอมาทำเป็น AR (Augmented Reality) ในโปรแกรม Artivive บน Marker	38
3.8	ภาพแสดงขั้นตอนการผลิตหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุหลง ในเมือง	40
3.9	ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยี ความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุหลงในเมือง คำชี้แจงและเกณฑ์การประเมิน	43
3.10	ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของหนังสือนิทาน	44
3.11	ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพและความคิดเห็นเกี่ยวกับ หนังสือ	45
3.12	ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือ นิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุหลงในเมือง คำชี้แจงและ เกณฑ์การประเมิน	46
3.13	ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อ	47
3.14	ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อและความ คิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือ	48
4.1	คาแรคเตอร์ตัวละครหลักชื่อ บุกุหลง	61
4.2	คาแรคเตอร์ตัวละครชื่อ โจนจา	62
4.3	คาแรคเตอร์ตัวละครแมวมุสลิม	62
4.4	คาแรคเตอร์ตัวละครแมวเพศที่สาม	63

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
4.5	คาแรคเตอร์ตัวละครแมวใส่หมวกรูปปลา	64
4.6	คาแรคเตอร์ตัวละครแมวแมวตัวสีฟ้า	64
4.7	คาแรคเตอร์ตัวละครแมวแมวตัวสีน้ำตาล	65
4.8	คาแรคเตอร์ตัวละครแมวแมวตัวดำ	65
4.9	คาแรคเตอร์ตัวละครแมวแม่ค้าขายดอกไม้	66
4.10	คาแรคเตอร์ตัวละครแมวพ่อค้าขายเค้ก	67
4.11	คาแรคเตอร์ตัวละครแมวตัวร้าย	67
4.12	หน้าหนังสือนิทาน เรื่อง บุญหลงในเมือง	68
4.13	ปกใน	69
4.14	หน้าคู่มือการใช้งานและคำนำจากผู้เขียน	69
4.15	บุญหลงหลงแนะนำตัว	70
4.16	บุญหลงถือเค้กใหม่อยู่	70
4.17	บุญหลงทักทายเพื่อน ๆ ที่เจอระหว่างทาง	70
4.18	บุญหลงได้กลิ่นหอมจากร้านเค้ก	71
4.19	บุญหลงซื้อเค้กวันเกิด	71
4.20	บุญหลงนั่งพักและเจอกับโกนจา	71
4.21	โกนจาโดนแก๊ง	72
4.22	บุญหลงเข้าไปช่วยโกนจา	72
4.23	บุญหลงกับโกนจาพูดคุยกัน	72
4.24	บุญหลงแยกกับโกนจาแล้วเจอร้านดอกไม้	73
4.25	บุญหลงชื่นชมดอกไม้และซื้อดอกไม้กลับบ้าน	73
4.26	บุญหลงตกแต่งบ้านรอเพื่อน ๆ มาที่บ้าน	73
4.27	บุญหลงนั่งชื่นชมดอกไม้ในแจกัน	74
4.28	เพื่อน ๆ ของบุญหลงมาทำงานวันเกิด	74
4.29	บุญหลงเห็นโกนจาเดินผ่านจึงชวนเข้ามาทำงานวันเกิด	74
4.30	ทุกคนร่วมกันฉลองวันเกิดของบุญหลง	75
4.31	ปกหลังหนังสือนิทานบุญหลงในเมือง	75
4.32	ตัวอย่างสแกนเออาร์	76
ข.1	รูปเล่มหนังสือนิทานบุญหลงในเมือง	94

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่		หน้า
ค.1	แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญคำชี้แจงและเกณฑ์การประเมินด้านเนื้อหา	96
ค.2	แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา	97
ค.3	แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา	98
ค.4	แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญคำชี้แจงและเกณฑ์การประเมินด้านสื่อความจริงเสริม (AR)	99
ค.5	แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อความจริงเสริม (AR)	100
ค.6	แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อความจริงเสริม (AR)	101
ค.7	แบบประเมินสำหรับผู้อ่านคำชี้แจงและเกณฑ์การประเมิน	102
ค.8	แบบประเมินสำหรับผู้อ่าน	103
ง.1	ผู้อ่านได้ทดลองอ่านและลองเสกน AR	105



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

หนังสือเป็นสื่ออย่างหนึ่งในบรรดาสื่อหลายชนิดที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของเด็ก ซึ่งจะทำให้เด็กได้มีโอกาสก้าวไปสู่ความเจริญงอกงาม ทั้งทางอารมณ์สังคมและสติปัญญาการส่งเสริมให้เด็กรักการอ่านและรู้จักคุณค่าของหนังสือเป็นสิ่งที่ยุใหญ่ควรกระทำ เพราะเป็นหนังสือที่มีส่วนในการช่วยสร้างสรรค์ และเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ให้กับเด็กได้อย่างแนบเนียนและงดงาม หนังสือเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดเหตุการณ์ ประสบการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก ความคิดเห็น รวมทั้งสาระความรู้ในสรรพวิชาจากผู้แต่งหรือผู้รวบรวม เรียบเรียงไปสู่ผู้อ่าน จากเวลาและสถานที่หนึ่งไปสู่ความกว้างไกลไร้ขอบเขต หนังสือจึงเป็นเสมือนหนึ่งชุมทรัพย์ทางปัญญาและคลังแห่งความบันเทิงขนาดมหึมาสำหรับมวลมนุษยชาติ

นิทานสำหรับเด็ก เป็นกุศโลบายอย่างหนึ่ง ในการที่จะสร้างมนุษย์ให้เป็นบุคคลสมบูรณ์พร้อมด้วยคุณความดี เก่ง มีความสุข โดยอาศัยเรื่องราวที่ไม่ใช่ของจริงแต่สามารถยึดเอามาเป็นจริงได้ มีตัวอย่างคำสอนในเรื่องที่ทำให้คนฟังหรืออ่าน อยากทำตามตัวเองของเรื่อง และสุดท้ายตอนจบจะเป็นเรื่องความสุข สมหวัง คนดีได้รับการตอบสนอง คนชั่วต้องได้รับกรรม น้อมใจคนให้เห็นสิ่งผิดถูก ชอบ ชั่ว ดี ชัดเจน ด้วยเหตุผลนี้ หนังสือนิทานสำหรับเด็กจึงได้รับความสนใจและส่งเสริมจากหน่วยงานของรัฐบาลและเอกชน และในปัจจุบันสำนักพิมพ์และผู้ผลิตหนังสือสำหรับเด็กของไทยต่างพากันเพิ่มปริมาณการผลิต ขณะเดียวกันก็ปรับปรุงคุณภาพทั้งทางด้านเนื้อเรื่อง ภาพประกอบและรูปเล่มให้หน้าสนใจยิ่งขึ้น ดังจะเห็นได้จากการที่ทางสำนักพิมพ์ต่าง ๆ มีการจัดการประกวด เนื้อเรื่องนิทาน และภาพประกอบหนังสือนิทานซึ่งจุดประสงค์ก็เพื่อที่จะทำให้หนังสือนิทานสำหรับเด็กได้รับการพัฒนายิ่งขึ้น จากการที่ผู้ใหญ่สนใจที่จะส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กรักการอ่านหนังสือนี้เอง ทำให้หนังสือนิทานเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในทุก ๆ ที่ที่มีเด็ก (พิมพ์จิต สถิตวิทยานันท์. 2546 : 001) เพราะเด็กในช่วงวัยนี้มีการเปลี่ยนแปลงด้านต่าง ๆ ทั้งด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา ซึ่งเป็นช่วงที่ต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนแล้วเมื่อถูกล้อเลียนก็จะมีอารมณ์โกรธหรือมีอารมณ์ที่อ่อนไหวง่าย และรู้สึกอิจฉาเพื่อนที่ได้รับความรักหรือความสนใจที่ตนเองไม่ได้เคยได้รับ

ในปัจจุบันความไม่เท่าเทียมในประเทศไทยมีอยู่หลายอย่าง เช่น ความไม่เท่าเทียมทางเพศ ความไม่เท่าเทียมทางสังคม และความไม่เท่าเทียมทางการศึกษา ถึงแม้ว่าต้นเหตุของปัญหาเหล่านี้จะไม่เหมือนกัน แต่ก็สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยการรับรู้ เข้าใจ และยอมรับความคิดของผู้อื่น โดยปฏิบัติ

ต่อบุคคลที่แตกต่างกันโดยปราศจากอคติ เพราะปัญหาที่เกิดจากคนกลุ่มนี้ถูกล้อเลียนในเชิงตลก ขบขัน หรือเล่นมุขล้อเลียน ทำให้คนกลุ่มนี้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างและรู้สึกไม่เป็นตัวของตัวเอง ไม่เพียงแต่เกี่ยวกับเรื่องเพศและสีผิวเท่านั้น โดยมีเรื่องของความคิด และการยอมรับซึ่งกันและกันในสังคมเกิดขึ้นตามมา เหตุผลที่ความไม่เท่าเทียมทางสังคมเป็นปัญหาที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขนั้น เป็นเพราะแต่ละคนเลือกไม่ได้ แต่กลับส่งผลกระทบต่อชีวิตของคนคนนั้น ไม่ว่าจะเป็บบวก หรือเป็นลบ สังคมที่ตัดสินมนุษย์ด้วยผลลัพธ์และความสำเร็จไม่ได้หมายถึงสังคมที่ตัดสินมนุษย์ด้วยการกระทำของพวกเขาเพียงอย่างเดียว แต่เป็นสังคมที่ตัดสินมนุษย์โดยมีเกณฑ์ส่วนหนึ่งมาจากสิ่งที่ผู้คนเลือกไม่ได้ ดังนั้นจึงไม่ต่างอะไรกับการตัดสินคนคนหนึ่งด้วยเพศ สีผิว ฐานะของพ่อแม่ หรือชาติกำเนิด ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมปัจจุบันไม่ยอมรับ จากที่กล่าวมาจะเห็นว่าความแตกต่างในเรื่อง หน้าตา ผิวพรรณ เชื้อชาติ ศาสนา การศึกษา ทำให้พ่อและแม่ หรือคุณครูควรสอนเด็กถึงความเท่าเทียมกันของสังคม ซึ่งเด็กควรมีความเข้าใจในเรื่องนี้ เพราะเมื่อเด็กเห็นคุณค่าแล้วจะทำให้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเมื่อเจอโลกภายนอกนั้นลดลงได้ อย่างการกลั่นแกล้งกันที่โรงเรียน สิ่งนี้มันก็มีสาเหตุจากการที่เด็กไม่เข้าใจความเท่าเทียมและไม่เห็นคุณค่าของตัวเองและมองคุณค่าของผู้อื่น (Starfish Academy. 2563: 1)

ด้วยเหตุและผลที่ได้กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงใช้การเล่านิทานประกอบภาพความจริงเสริมเป็นสื่อการสอนโดยใช้ตัวละครจากนิทานแสดงบทบาทที่เกี่ยวกับพฤติกรรมของความเท่าเทียมกันในสังคม และการยอมรับในความแตกต่างของผู้อื่น เป็นสื่อการสอนนำไปทดลองศึกษาผลของการจัดทำหนังสือนิทานสำหรับเด็กว่าสามารถช่วยพัฒนาให้เด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี มีพฤติกรรมการยอมรับความคิด ความเชื่อ และการปฏิบัติของบุคคลที่แตกต่างกันโดยปราศจากอคติได้อย่างไร เพื่อนำผลจากการศึกษาทดลองไปใช้ประโยชน์และเป็นแนวทางแก่คุณครูในการนำวิธีการนี้ไปใช้วัดกิจกรรมการส่งเสริมพฤติกรรมของการยอมรับความคิด ความเชื่อ และการปฏิบัติของบุคคลที่แตกต่างกันโดยปราศจากอคติของเด็กต่อไป ในการจัดทำหนังสือนิทานภาพความจริงเสริมสำหรับเด็กที่ทรอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับความแตกต่าง และสิทธิความเท่าเทียมในสังคมขึ้นมาเพื่อเป็นกุศโลบายให้เด็กสนใจ สนุกสนาน เพลิดเพลิน และอยากอ่านหนังสือนิทาน ซึ่งจะช่วยให้เด็กทำความเข้าใจ เรียนรู้ หรือเข้าถึงเนื้อหาในหนังสือนิทานเล่มนี้ได้ง่าย อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่ยากกับการจดจำหรือเรื่องราวต่าง ๆ ได้มากขึ้นเข้าใจเนื้อหาได้ดีกว่าเดิม และยังเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในลักษณะที่คงทนถาวรมากกว่าเดิม

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อพัฒนาหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 ด้านเนื้อหา

ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็กอายุ 3 - 6 ปี เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ในรูปแบบของหนังสือนิทาน โดยมีเทคโนโลยีความจริงเสริม AR (Augmented reality) เข้ามาเป็นส่วนประกอบในหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ซึ่งลักษณะการเล่าเรื่องจะเป็นการเล่าถึงความแตกต่างในเมืองแห่งหนึ่งที่มีตัวละครเป็นแมวชื่อว่า บุญหลง ที่ทำการดำเนินเรื่องว่าในเมืองของเขามีความแตกต่างอย่างไรบ้าง แล้วจะยอมรับความแตกต่างเหล่านั้นและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขได้อย่างไร

1.3.1.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหนังสือนิทาน ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของนิทาน การเลือกนิทานสำหรับเด็ก เนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และการออกแบบรูปเล่ม

1.3.1.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม และความแตกต่างของมนุษย์ ได้แก่ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ ความแตกต่างของมนุษย์ สิ่งที่กำหนดความแตกต่างของมนุษย์ พฤติกรรมทางสังคม และการเรียนรู้ของเด็ก

1.3.1.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงเสริม (AR)

1.3.2 ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ได้มาจากการเลือกด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

1.3.3 ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

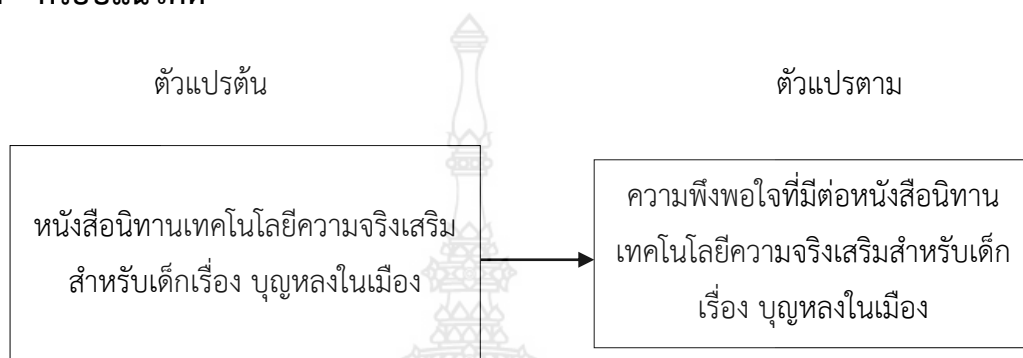
1.3.4 ด้านพื้นที่

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

1.3.3 ด้านเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินงานโครงการนี้ ระหว่างเดือนธันวาคม พ.ศ. 2564 - เดือนมีนาคม พ.ศ.2565

1.4 กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิด

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าต่อ ๆ กันมาเป็นเวลานาน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุก และให้ประโยชน์ต่อการพัฒนาการ การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับธรรมชาติของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก นิทานจะช่วยเรื่องการพูด ให้ความรู้ ความสนุกสนาน แะะจินตนาการแก่เด็ก

1.5.2 AR (Augmented Reality) หรือ เทคโนโลยีความจริงเสริม เป็นเทคโนโลยีผสมผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและความเสมือนจริงเข้าด้วยกัน ด้วยการใส่ระบบซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ การสร้างข้อมูลหนึ่งที่เป็นส่วนประกอบบนโลกเสมือน เช่น กราฟิก วีดีโอ รูปทรงสามมิติ และข้อความ ตัวอักษร

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.2.1 ได้หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ที่ช่วยส่งเสริมทัศนคติของเด็กในการยอมรับความคิด ความเชื่อ และการปฏิบัติของบุคคลที่แตกต่างกันโดยปราศจากอคติ

1.2.2 ได้ทราบถึงความความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

1.2.3 สามารถนำข้อมูลเสนอแนะจากการประเมินนำไปปรับใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำโครงการเรื่อง หนังสือนิทานสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมืองหลวง คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม และความแตกต่างของมนุษย์
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหนังสือนิทาน
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงเสริม (AR)
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม และความแตกต่างของมนุษย์

ความแตกต่างของมนุษย์ โดยปกติแล้วจะมีลักษณะมาจากทางพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างหน้าตา อารมณ์และความรู้สึก ฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม สติปัญญาและความสามารถ ความต้องการ เป็นต้น เพราะความเข้าใจถึงความแตกต่างของมนุษย์จะช่วยให้เข้าใจตนเองและผู้อื่น ได้มากขึ้น ที่สำคัญจะช่วยให้การดำรงอยู่ของสังคมมนุษย์ดำเนินไปได้ด้วยดี

ความหมายของมนุษย์

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของคำว่า “มนุษย์” ไว้ ดังนี้ มนุษย์ หมายถึง สัตว์ที่รู้จักใช้เหตุผล สัตว์ที่มีจิตใจสูง

จารุณี วงศ์ละคร (2545) ได้กล่าวว่า มนุษย์ เป็นทั้ง “ชีวิต” และ “บุคคล” มนุษย์จึงเป็นผลผลิตของทั้งธรรมชาติและวัฒนธรรม มนุษย์ทุกรูปทุกนามจึงเป็นผลมาจากการสืบทอดสองทาง คือทางธรรมชาติซึ่งเป็นทางในกาย อันหมายถึงการสืบทอดทางชีววิทยาที่อาศัยยีนและโครโมโซม กับทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นทางนอกราย ที่หมายถึงการสืบทอดทางวิถีชีวิต โดยการอบรมเลี้ยงดู และการติดต่อสื่อสาร กล่าวคือ มนุษย์มีสองลักษณะ ได้แก่ มนุษย์ในฐานะสัตว์โลก และมนุษย์ในฐานะผู้มีวัฒนธรรม

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า มนุษย์เป็นสัตว์ที่มีชีวิตเช่นเดียวกับสัตว์โลกทั่วไปได้รับการอบรมเลี้ยงดูถ่ายทอดความรู้ประสบการณ์ ทำให้มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ มีเหตุผล มีความเมตตา ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน จึงทำให้มนุษย์แตกต่างจากสัตว์โลกชนิดอื่น

2.1.1 ความแตกต่างของมนุษย์

จากสภาพความเป็นจริงของมนุษย์ แม้ว่ามนุษย์จะมีระบบอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายโดยภาพรวมเหมือนกันก็ตาม หากพิจารณากันในรายละเอียดจะเห็นความแตกต่างของมนุษย์ (Individual Difference) ในด้านรูปร่าง หน้าตา นิสัย เจตคติ ฯลฯ ซึ่งทำให้มนุษย์แต่ละคนมีเอกลักษณ์เฉพาะตนที่ไม่เหมือนใครและไม่มีใครเหมือน นักจิตวิทยาแบ่งความแตกต่างของมนุษย์เป็น 4 ด้านด้วยกันคือ

2.1.1.1 ความแตกต่างทางด้านร่างกาย มนุษย์โดยทั่วไปจะมีความแตกต่างทางร่างกายที่เห็นได้ชัดเจน คือ รูปร่างหน้าตา สีผิว สันจมูก น้ำเสียง ท่าทาง และเพศในบางรายอาจพบความบกพร่องทางกายด้วย เช่น ปากแหว่ง ศีรษะล้าน โรคภูมิแพ้ เป็นต้น การที่เรารู้สึกถึงความแตกต่างทางร่างกายของมนุษย์จะช่วยให้เราปฏิบัติต่ออีกฝ่ายได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม เช่น ไม่นำความบกพร่องของผู้อื่นมากล่าวล้อเลียน เป็นต้น

2.1.1.2 ความแตกต่างทางด้านความรู้และสติปัญญา มนุษย์เรามีความรู้และระดับสติปัญญาไม่เท่าเทียมกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การได้รับโอกาสทางการศึกษาและเรียนรู้มาอย่างไร ประกอบกับพันธุกรรมกำหนดขีดความสามารถทางสติปัญญาไว้เพียงใด ความแตกต่างด้านนี้ที่ปรากฏให้เห็นชัดคือ ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และการแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ การเข้าใจความแตกต่างของมนุษย์ในด้านนี้จะช่วยให้เรารู้จักปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างไร

2.1.1.3 ความแตกต่างทางด้านสังคม จากการศึกษาสภาพทางสังคมของมนุษย์มีความแตกต่างกันในหลายลักษณะ เช่น บางคนชอบคบหาสมาคมกับผู้อื่น บางคนหลีกเลี่ยงสังคม และบางคนต่อต้านสังคม ความแตกต่างด้านสังคมสังเกตได้จากการปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมและการสร้างมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม

2.1.1.4 ความแตกต่างทางด้านอารมณ์ มนุษย์จะมีสภาพอารมณ์ที่แตกต่างกัน เช่น บางคนร่าเริง บางคนหงุดหงิดง่าย บางคนใจร้อน เป็นต้น ความแตกต่างทางอารมณ์ที่เห็นได้ชัดคือ ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ และการแสดงพฤติกรรมขณะเกิดอารมณ์ การเข้าใจเกี่ยวกับความแตกต่างด้านอารมณ์ของมนุษย์ย่อมเป็นแนวทางให้เราติดต่อสัมพันธ์กับเขาได้อย่างราบรื่น ปราศจากความขัดแย้ง

แอนดรูว์ เจ. ดูบริน (Andrew J. Dubrin) ศักยภาพการทำงานของคน และสรุปหลักเกณฑ์ทั่วไปเกี่ยวกับเรื่องพื้นฐานของความแตกต่างของบุคคลไว้ ดังนี้คือ

1) บุคคลมีพลังที่จะอดทนต่อสื่อกับความยากลำบากไว้ไม่เท่ากัน ในการทำงานจะพบว่าบางคนเมื่อได้รับมอบหมายให้ทำงานหนักก็จะถอยหนีเพราะร่างกายสู้งานหนักไม่ไหว แต่บางคนต่อสู้งานหนักได้ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ความสามารถที่จะอดทนต่อสื่อกับความยากลำบากของชีวิต ย่อมขึ้นกับความพร้อมทางด้านสรีระและจิตใจของบุคคล

2) บุคคลมีความรักและสนใจการทำงานไม่เหมือนกัน บางคนรักและสนใจที่จะทำงานใหม่ ๆ ที่น่าสนใจหรือท้าทายความสามารถของตน แต่บางคนกลับชอบทำงานง่าย ๆ สบาย ๆ ไม่ต้องใช้สติปัญญาหรือความรับผิดชอบ ดังนั้นในการมอบหมายงานควรพิจารณาให้เหมาะสมกับบุคคล

3) บุคคลชอบลักษณะของการเป็นผู้นำแตกต่างกัน บางคนชอบผู้นำแบบประชาธิปไตย เขาจะทำงานได้ดีผู้นำให้เสรีภาพในการทำงาน บางคนชอบผู้นำเผด็จการจะทำงานได้ดีเมื่อมีการใช้อำนาจบังคับ และควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด โดยหลักการคนที่ด้อยความสามารถมีแรงจูงใจและมีประสิทธิภาพน้อยนั้น ต้องการให้มีการควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด แต่ในทางปฏิบัติกลับพบว่าคนเหล่านั้นมักมีที่ทำไม่พอใจเมื่อผู้บังคับบัญชาควบคุมอย่างจริงจัง

4) บุคคลมีความสามารถในการติดต่อกับบุคคลอื่นไม่เหมือนกัน บางคนช่างพูดช่างเจรจา มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นขณะที่บางคนเงิบขี้นรักที่จะอยู่คนเดียว ไม่สังสรรค์กับใคร ซึ่งเรื่องนี้เป็นลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคนอันมีผลให้การทำงานชนิดเดียวกันได้ผลไม่เท่ากัน งานบางงานจึงมีความเหมาะสมเฉพาะคนบางคนเท่านั้น

5) บุคคลมีความรับผิดชอบต่อภารกิจที่ได้รับมอบหมายไม่เท่ากัน บางคนรับผิดชอบต่องานสูง พุ่มแรงกายแรงใจให้งานสำเร็จและก้าวหน้า เพราะมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในผลงานสูงในทางตรงกันข้ามบางคนมีความรับผิดชอบน้อยและไม่กระตือรือร้นที่จะทำงาน

2.1.2 สิ่งที่กำหนดความแตกต่างของมนุษย์

สาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์แตกต่างกัน คือ พันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม

2.1.2.1 พันธุกรรม (Heredity) เป็นตัวกำหนดความแตกต่างประการแรกของบุคคล ทั้งความแตกต่างระหว่างเผ่าพันธุ์และความแตกต่างภายในเผ่าพันธุ์หรือแม้แต่ภายในครอบครัวเดียวกัน พันธุกรรมเป็นกระบวนการถ่ายทอดลักษณะของบรรพบุรุษไปสู่รุ่นลูกหลาน โดยมียีนส์ (Genes) เป็นตัวนำลักษณะต่าง ๆ สิ่งถ่ายทอดทางพันธุกรรม ได้แก่

1) ลักษณะทางกาย เป็นลักษณะทางร่างกายที่ปรากฏให้เห็นชัดเจน เช่น ลักษณะของรูปร่างอ้วน-ผอม สูง - เตี้ย ลักษณะของจมูกโด่ง-แบน สีผม สีขนตา

2) ความบกพร่องทางร่างกายหรือความสามารถพิเศษ บุคคลอาจได้รับการถ่ายทอดลักษณะบกพร่องทางกายบางอย่างมาจากพ่อแม่หรือบรรพบุรุษ เช่น โรคหืด โรคภูมิแพ้ โรคลมบ้าหมู ศีรษะล้าน ตาบอดสี ฯลฯ บ้างอาจได้รับการถ่ายทอดด้านความสามารถหรือความถนัดพิเศษในด้านต่าง ๆ เช่น ดนตรี ศิลปะ เป็นต้น

3) สติปัญญาหรือความสามารถในการเรียนรู้ ลักษณะทางสติปัญญาของมนุษย์ถูกกำหนดมาแล้วตั้งแต่เกิด จากการถ่ายทอดทางลักษณะทางกรรมพันธุ์ ซึ่งสังเกตเห็นความแตกต่างทางสติปัญญาของบุคคลจากความสามารถการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในแต่ละสถานการณ์

4) อัตราความเจริญเติบโต แม้ว่าบุคคลจะมีแบบของการเจริญเติบโตเดียวกันแต่อาจมีอัตราการเจริญเติบโตไม่เท่ากัน เช่น เด็กบางคนโตเร็ว บางคนโตช้า บางคนอ้วนง่าย บางคนผอมง่าย เป็นต้น

2.1.2.2 สิ่งแวดล้อม (Environment) หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัว หรือสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่มาเกี่ยวข้องกับบุคคลมีทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต เจ. อาร์. แคนเตอร์ (J. R. Kantor) และ อาร์. เอส. วูดเวิร์ธ (R. S. Woodworth) ให้ความหมายของสิ่งแวดล้อมในแง่จิตวิทยาไว้ว่า “เป็นผลรวมของการกระตุ้นต่าง ๆ ที่แต่ละคนได้รับตั้งแต่เริ่มต้นชีวิตจนกระทั่งตาย” สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อบุคคลแต่ละคนตลอดเวลา และสามารถที่จะสร้างความกดดันหรือทำให้เกิดความสบายทั้งทางร่างกายและจิตใจได้ นอกจากนี้ยังมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของบุคคลด้วย

สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลโดยผ่าน 2 กระบวนการ คือ การเรียนรู้และสังคมประกิต

การเรียนรู้ (Learning) คือ กระบวนการที่ทำให้พฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่ค่อนข้างถาวรอันเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ ไม่รวมถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากการมีวุฒิภาวะ สภาพความเจ็บป่วย การเหน็ดเหนื่อย หรือฤทธิ์ของยา

การเรียนรู้เป็นปัจจัยสำคัญในพฤติกรรมทั้งปวงของมนุษย์ เพราะตลอดชีวิตของมนุษย์จะมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ตลอดจนพฤติกรรมและการตอบสนองสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากการเรียนรู้ทั้งสิ้น

สังคมประกิตจึงเป็นการเตรียมบุคคลของกลุ่มของสังคมนั้น ๆ ให้มีลักษณะเป็นไปตามที่สังคมนั้นคาดหวัง เริ่มต้นตั้งแต่วัยทารกไปจนตลอดทุกช่วงของชีวิต ทุกคนต้องเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามเกณฑ์ที่สถานของกลุ่มสังคมนั้น ๆ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคมและเป็นผู้ถ่ายทอดวัฒนธรรม แนวทางปฏิบัติต่าง ๆ ในสังคมสมาชิกรุ่นใหม่ของสังคมต่อไป (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช. จิตวิทยาทั่วไป. Hergenhahn. 1976)

2.1.3 ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์

มนุษย์ในแต่ละวัยจะมีการเจริญเติบโตพัฒนาการเปลี่ยนแปลงทั้งโครงสร้างทางร่างกาย จิตใจ และความสามารถไรท์ทักษะการทำงาน ความสัมพันธ์ทั้งร่างกายและจิตใจจะต่อเนื่องตลอดชีวิตเป็นระยะ มนุษย์ไม่สามารถพึ่งพาตนเองได้ทุกอย่าง จำเป็นต้องพึ่งพาเพื่อนมนุษย์ซึ่งกันและกันที่อาศัยอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยเหตุนี้มนุษย์มีชีวิตจิตใจ มีความรู้สึกนึกคิด ดังนั้นมนุษย์จึงมีการแสดงออกปฏิกิริยาในลักษณะต่างกันเมื่อเผชิญกับสิ่งต่าง ๆ อาการของการกระทำหรือปฏิกิริยาที่แสดงออกมานั้น เรียกว่า พฤติกรรม ซึ่งพฤติกรรมของมนุษย์มีความสลับซับซ้อนยากที่จะกำหนดให้แน่ชัดลงไปว่าต้องเป็นอย่างไรอย่างหนึ่ง ดังนั้นในการเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นรายบุคคล

หรือกลุ่ม จึงควรจะศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมพื้นฐานของมนุษย์เป็นเบื้องต้นเสียก่อน (พรณี ข.เจนจิต. จิตวิทยาการเรียนการสอน)

2.1.4 พฤติกรรมทางสังคม และการเรียนรู้ของเด็ก

เฮอรลอค (Hurlock. 1978) ได้กล่าวถึง ความหมายของพัฒนาการทางสังคม หมายถึง การพัฒนาความสามารถในการแสดงพฤติกรรมให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ เพื่อจะเข้าสังคมได้ การที่เด็กจะเข้าสังคมได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับส่วนสำคัญ 3 ส่วน คือ

1) ลักษณะพฤติกรรมที่เหมาะสม ซึ่งหมายความว่า เด็กจะเข้ากับสังคมได้ดีต้องประพฤติตามแนวที่สังคมสังคมยอมรับ และนิยมชมชอบซึ่งสังคมแต่ละสังคมย่อมมีมาตรฐานของตนเองว่าอย่างไรจึงจะเหมาะสมเด็กจะต้องเข้าใจมาตรฐานและปฏิบัติให้สอดคล้องกัน

2) บทบาทในสังคม ซึ่งหมายความว่าแบบแผนพฤติกรรมที่ยึดถือปฏิบัติเป็นธรรมเนียมในสังคม ซึ่งในแต่ละสังคมไม่เหมือนกัน บทบาททางสังคมดังกล่าว ได้แก่ บทบาทของพ่อแม่ของเด็ก ของครู ฯลฯ บทบาทเหล่านี้กำหนดขึ้นเป็นมาตรฐานสำหรับสมาชิกในสังคม การปฏิบัติตนไม่สมกับบทบาทที่สังคมกำหนดทำให้เกิดปัญหาทางการปรับตัวเข้ากับสังคม และจะอยู่ในสังคมอย่างปกติสุขไม่ได้

3) ทักษะติดต่อสังคม ซึ่งหมายความว่า ความรู้สึกของเด็กที่มีต่อสังคมเด็กจะต้องรู้สึกที่ตนเองเป็นหน่วยหนึ่งของสังคม มีหน้าที่จะต้องเกี่ยวข้องกันและให้ความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ในสังคมคนที่เข้าสังคมได้ดีจะรู้สึกพอใจในกิจกรรมทางสังคม

อรรถวรณ สุ่มประดิษฐ์ (2533) ได้ให้ความหมายของพัฒนาการทางสังคม ไว้ว่าเป็น การแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ที่สังคมนั้น ๆ ยอมรับและสามารถปฏิบัติตนตามบทบาทได้อย่างถูกต้อง โดยที่รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมนั้น ๆ

ดังนั้นพอจะสรุปได้ว่า พัฒนาการทางสังคม หมายถึง การพัฒนาความสามารถของบุคคล ในการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของสังคม ทำให้บุคคลสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข เช่น การแสดงพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ แบ่งปัน การช่วยเหลือ เป็นต้น

อิงลิช (English. 1958) ได้ให้ความหมายพฤติกรรมทางสังคมไว้ว่า เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกเนื่องจากได้รับอิทธิพลจากพฤติกรรมของกลุ่มบุคคลอื่น หรือ พฤติกรรมที่แสดงออกโดยได้รับการควบคุมจากองค์กรทางสังคมที่มีการจัดรูปแบบแล้ว เช่น ครอบครัว โรงเรียน เป็นต้น

นอกจากความแตกต่างของวัยหรือความแตกต่างของพัฒนาการแล้ว นักเรียนที่เรียนอยู่ชั้นเดียวกันก็ยังมี ความแตกต่างอื่น ๆ อีกมากมายซึ่งครูจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อเข้าใจและรู้จักนักเรียนและนำมาสู่การจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับหลักการสำคัญของการจัดการศึกษาที่ว่า “นักเรียนเป็นศูนย์กลาง” นักเรียนหรือผู้เรียนมีความแตกต่างระหว่างบุคคลหรือมีความหลากหลายแตกต่างกันในความหลากหลายนั้น มีการแบ่งกลุ่มความหลากหลายทั้งหมดอยู่ 4 ประเภท ได้แก่

สติปัญญา (Intelligence)

เด็กแต่ละคนมีความแตกต่างของระดับสติปัญญาอันเนื่องมาจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อมปัจจัยด้าน พันธุกรรมที่มีต่อสติปัญญาเป็นสิ่งที่เปรียบเสมือนศักยภาพของสติปัญญาของแต่ละคนซึ่งไม่สามารถ เปลี่ยนแปลงได้ แต่ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม หรือการกระตุ้นด้านสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งที่สามารถส่งผลต่อระดับ สติปัญญา หากเด็กมีศักยภาพของสติปัญญาสูง และได้รับการส่งเสริมจากสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม เด็กจะพัฒนา ระดับสติปัญญาเต็มศักยภาพ แต่หากไม่ได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสม เด็กไม่สามารถพัฒนาสติปัญญาได้เต็ม ศักยภาพ นอกจากนี้หากเด็กอยู่ในสภาพสิ่งแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมอาจมีผลทำให้สติปัญญาลดต่ำลงได้ โดยทฤษฎีแนวคิดความสามารถทางสติปัญญาของการ์ดเนอร์ได้กล่าวไว้ทั้ง 8 อย่างมีดังนี้

ความสามารถทางสติปัญญา 8 อย่างของการ์ดเนอร์ ได้แก่

- 1) ความสามารถในการใช้ภาษาทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน(Verbal / Linguistic Intelligence) เป็นความสามารถในการเข้าใจความหมายของคำเข้าใจความแตกต่างในหน้าที่ของภาษา เข้าใจโครงสร้างของภาษา มีความสามารถในการสื่อสารทางภาษา
- 2) ความสามารถในการใช้เหตุผลและความสามารถทางคณิตศาสตร์ (Logical/Mathematical Intelligence) เป็นความสามารถในการคิดเชิงตรรกะ การคิดแก้ปัญหาอย่างวิทยาศาสตร์ ความสามารถในการเข้าใจเหตุผลทางคณิตศาสตร์ ตัวเลข และสามารถคิดได้ในเชิงนามธรรม
- 3) ความสามารถทางดนตรี (Musical Intelligence) เป็นความสามารถในการเข้าใจระดับเสียงทำนอง จังหวะ น้ำเสียง
- 4) ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence) เป็นความสามารถที่จะรับรู้รูปร่างทางสายตาและจำรูปร่างต่าง ๆ ได้สามารถแปรรูปไปในมุมที่ต่างไปจากเดิมได้
- 5) ความสามารถด้านการควบคุมร่างกายและการเคลื่อนไหว (Bodily/Kinesthetic Intelligence) เป็นความสามารถหรือมีทักษะในการควบคุมร่างกายและการเคลื่อนไหวให้เป็นไปตามต้องการ
- 6) ความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน (Interpersonal Intelligence) เป็นความสามารถหรือมีทักษะในการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล มีมนุษยสัมพันธ์ เข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของบุคคลอื่น
- 7) ความสามารถในการเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence) เป็นความสามารถในการเข้าใจความรู้สึกของตนเอง รู้จุดแข็ง จุดอ่อนของตัวเอง เข้าใจและรู้จักตนเองตามความเป็นจริง

8) ความสามารถในการเข้าใจธรรมชาติ (Naturalist Intelligence) เป็นความสามารถในการเข้าใจปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เข้าใจธรรมชาติของพืชธรรมชาติของสัตว์มีความรู้สึกไวต่อการเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติ

ในทัศนะของการ์ดเนอร์ สติปัญญาแต่ละอย่างเป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้ เพราะมนุษย์มีความสามารถพื้นฐาน 8 อย่าง เพียงแต่อาจมีมากน้อยแตกต่างกันไป จึงเป็นหน้าที่ของครูที่จะสังเกตหรือประเมินว่านักเรียนแต่ละคนมีแนวโน้มความสามารถทางสติปัญญาด้านไหนมาก ด้านไหนน้อยเพื่อจะได้หาทางส่งเสริมความสามารถทางสติปัญญาด้านมากเพื่อให้มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นในด้านนั้น ๆ และทำให้เด็กได้เลือกเรียนและประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับศักยภาพและความสามารถของตน ในขณะเดียวกัน ครูก็ต้องออกแบบการเรียนรู้เพื่อให้เด็กได้พัฒนาศักยภาพความสามารถทางสติปัญญาแต่ละด้านด้วย โดยสตีเฟ่นเบอร์ก มีความเชื่อเช่นเดียวกันการ์ดเนอร์ว่า สติปัญญาเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงได้ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้ การฝึกฝน หรือสิ่งแวดล้อม สตีเฟ่นเบอร์ก แบ่งความสามารถทางสติปัญญาออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

1) ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analytical or Componential Intelligence) ความสามารถทางสติปัญญาในลักษณะนี้ใช้ในการคิดและการแก้ปัญหา เป็นความหมายที่คล้ายกับความหมายของสติปัญญาในระยะแรก ๆ

2) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ (Creative or Experiential Intelligence) ความสามารถทางสติปัญญาในลักษณะนี้เป็นไปในลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกับสถานการณ์อย่างมีประสิทธิภาพ เป็นการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ หากสถานการณ์ใหม่คล้ายคลึงกับสถานการณ์ในอดีตจะสามารถจัดการได้อย่างอัตโนมัติ

3) ความสามารถในการปฏิบัติการ (Practical or Contextual Intelligence) เป็นความสามารถที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติการที่มีประสิทธิภาพในชีวิตประจำวันเป็นพฤติกรรมที่สัมพันธ์กับการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม หรือเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมถ้าไม่สามารถปรับตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือสามารถเลือกสิ่งแวดล้อมใหม่ที่ดีกว่าหากมีความจำเป็น

สตีเฟ่นเบอร์ก ให้ความสำคัญกับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการปฏิบัติการซึ่งทำให้ทฤษฎีของเขาแตกต่างจากทฤษฎีทางสติปัญญาอื่น ๆ สตีเฟ่นเบอร์กมีความเห็นว่า การกระทำหรือการทำหน้าที่ที่มีประสิทธิภาพในชีวิตจริงเป็นสิ่งที่แสดงถึงสติปัญญา นอกจากนั้นเขายังเชื่อว่าความสามารถทางสติปัญญาในสถานการณ์หนึ่งหรือในวัฒนธรรมหนึ่งอาจไม่ใช่เป็นความสามารถทางสติปัญญาในอีกวัฒนธรรมหนึ่งก็ได้ในการพัฒนาหรือเพิ่มระดับสติปัญญาในทัศนะของสตีเฟ่นเบอร์ก ทำได้โดยการส่งเสริมหรือสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสในการคิดวิเคราะห์ มีแบบฝึกหัดในการคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนฝึกฝนในการลงมือปฏิบัติการโดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ

รูปแบบการเรียนรู้ (Learning Styles)

การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ของคนเรามีรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลายแตกต่างกัน ฉะนั้น การสอนของครูจึงควรคำนึงถึงรูปแบบหรือวิธีการเรียนรู้ของเด็กหรือนักเรียน เด็กบางคนดูเหมือนมีปัญหาในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เช่น เรียนไม่รู้เรื่อง เรียนไม่เข้าใจ หรือไม่สามารเรียนรู้เรื่องบางเรื่องได้ จนกระทั่งครูผู้สอนมีความเห็นว่าเป็นเด็กเกียจคร้าน หรือ มีปัญหาทางสติปัญญา แต่หากครูศึกษาและ รู้จักวิธีการเรียนรู้ของเด็ก และให้เด็กได้เรียนรู้ในรูปแบบการเรียนรู้ของตน หรือครูเตรียมการสอนให้ สอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กก็ยังสามารถพัฒนาการเรียนรู้ หรือเข้าใจได้ง่ายขึ้น มีผล ให้เด็กรู้สึกว่าคุณค่าขึ้น มีความเชื่อมั่นในตนเองตลอดจนมีผลการเรียนดีขึ้น เด็กที่เบื่อหน่าย การเรียนอาจกลับมาสนใจการเรียนอีกครั้ง ตลอดจนสัมพันธ์ภาพระหว่างครูกับนักเรียนกลับ เปลี่ยนแปลงในทางดีขึ้น เพราะเด็ก ๆ ยิ่งประสบความสำเร็จทางเรียนก็จะยิ่งสนใจการเรียนมากขึ้น ความสัมพันธ์กับครูก็ยิ่งดีขึ้นด้วยเช่นกัน

Ellis (1985) ได้อธิบายความหมายของคำว่า Learning style ไว้ดังนี้ รูปแบบการ เรียนรู้เป็นวิธีที่คนเรารับรู้ เกิดความเข้าใจ จัดรูปแบบ และจดจำข้อมูลข่าวสารหรือความรู้ต่าง ๆ ซึ่ง รูปแบบการเรียนรู้ของมนุษย์มักได้รับอิทธิพลมาจากพันธุกรรม ประสบการณ์เดิม สังคมและ วัฒนธรรมที่แวดล้อมบุคคลนั้น ๆ มนุษย์เราแต่ละคนมีรูปแบบการเรียนรู้เป็นของตนเอง การรู้และ การเข้าใจรูปแบบการเรียนรู้ของเราจะทำให้เราเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพขึ้น ในวงการ ศึกษา นักการศึกษาที่ให้ความสำคัญกับวิธีการเรียนรู้ หรือรูปแบบการเรียนรู้จะไม่ตั้งคำถามในทำนอง ว่า “เด็กนักเรียนคนนี้ฉลาดหรือไม่” แต่จะตั้งคำถามว่า “นักเรียนคนนี้ทำอย่างไรจึงฉลาดได้เช่นนี้” การศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบหรือวิธีการเรียนรู้ของมนุษย์มีมากมายหลายรูปแบบ แต่ในที่นี้จะยกตัวอย่าง ที่มีการศึกษาและแบ่งประเภทของนักการศึกษาเพียงบางคนเท่านั้น ได้แก่

Bandler, R และ Grinder J. เป็นนักภาษาศาสตร์ในสาขา Neuro-Linguistic ได้แบ่ง รูปแบบการเรียนรู้ของเด็กเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1) การเรียนรู้ทางสายตา (Visual Learners) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้อง สามารถมองเห็นภาษาท่าทางและการแสดงสีหน้าของครูเพื่อท ำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาวิชา ผู้เรียนชอบนั่งหน้าห้องเรียนเพื่อหลีกเลี่ยงสิ่งรบกวนสายตา เช่น ศีรษะเพื่อน ๆ ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดี ที่สุดจากสิ่งที่เป็นรูปภาพ ซึ่งรวมทั้งแผนภูมิ วิดีโอ แผ่นใส สไลด์ในขณะที่ฟังคำบรรยายผู้เรียนมักชอบ จดบันทึกรายละเอียดต่าง ๆ ด้วย

2) การเรียนรู้ทางการฟัง (Auditory Learners) ผู้เรียนในลักษณะนี้มักเรียนรู้ได้ดี จากการฟังบรรยายการอภิปราย การพูด และการฟังผู้อื่น ผู้เรียนจะแปลความหมายหรือทำความเข้าใจคำพูดจากน้ำเสียง ระดับเสียง ความเร็วของคำพูด ฯลฯ การทำความเข้าใจกับความรู้จากการ

อ่านหนังสือเกิดขึ้นได้ไม่มากนักหากไม่มีการซักถามพูดคุยหรืออภิปรายร่วมกัน ผู้เรียนประเภทนี้จึงมักต้องออกเสียงในการอ่านหนังสือ และฟังเทปบันทึกเสียง

3) การเรียนรู้ทางการสัมผัสและเคลื่อนไหว (Tactile/Kinesthetic Learners) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจะเรียนรู้ได้ดีหากมีการลงมือกระทำ มีการเคลื่อนไหว และมีการสัมผัส และต้องสิ่งต่าง ๆ ที่ต้องเรียนรู้ผู้เรียนชอบเรียนรู้โดยการสำรวจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ดังนั้นหากให้ผู้เรียนนั่งเรียนเป็นเวลานาน ๆ จึงเป็นเรื่องยากและอาจก่อให้เกิดความเบื่อหน่ายให้กับคนอื่นโดยการกระทำสิ่งต่าง ๆ เป็นการรบกวนห้องเรียน หรือรบกวนสมาธิของเด็กอื่น ๆ

Bernice McCarthy (1980) เป็นอีกผู้หนึ่งที่ได้ศึกษารูปแบบการเรียนรู้ได้แบ่งรูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็น 4 แบบ คือ

1) การเรียนรู้ด้วยรูปแบบวิธีการใหม่ ๆ (Innovative Learners) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องการเหตุผลในการเรียนรู้ ต้องการค้นหาความหมายเฉพาะตัวในการเรียนรู้ ต้องการรับรู้ข้อมูลหรือความรู้ใหม่ ๆ และทำให้ข้อมูลนั้นเกิดประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ การเรียนรู้จำเป็นต้องตั้งอยู่บนคุณค่าของตัวเองผู้เรียนชอบการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน เป็นคนที่ชอบให้ความร่วมมือรูปแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพกับผู้เรียนลักษณะนี้ คือ การสอนที่เป็นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมการระดมสมอง และการสอนที่เป็นแบบบูรณาการ เช่น บูรณาการระหว่างวิทยาศาสตร์กับสังคมศาสตร์ หรือการบูรณาการวิชาการเขยิบกับวิชาศิลปะ เป็นต้น

2) การเรียนรู้แบบวิเคราะห์ (Analytic Learners) การเรียนรู้ในรูปแบบนี้ ผู้เรียนต้องการข้อเท็จจริงเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจความคิดรวบยอดและวิธีการอย่างลึกซึ้ง ผู้เรียนต้องการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่มีความสำคัญเพื่อเติมความรู้ของตนเอง ผู้เรียนมีความสามารถที่จะเรียนรู้จากวิธีการสอนแบบบรรยาย และมีความสนุกกับการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การวิเคราะห์ข้อมูล การฟังคำบรรยายจากผู้เชี่ยวชาญ

3) การเรียนรู้แบบใช้สามัญสำนึก (Common sense Learners) ผู้เรียนในรูปแบบนี้สนใจที่จะทราบว่า สิ่งต่าง ๆ ทำงานได้อย่างไร เป็นผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้นและมักเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ด้วยการลงมือกระทำเป็นผู้เรียนที่มองอนาคต กิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะนี้จึงควรมีลักษณะที่เป็นรูปธรรม เป็นการเรียนแบบทดลองหรือสามารถลงมือกระทำได้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการเคลื่อนไหว

4) การเรียนรู้แบบไดนามิก (Dynamic Learners) เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เป็นผู้เรียนที่มองหาความเป็นไปได้ของสิ่งต่าง ๆ มีความสามารถในการสังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในความสามารถ ความฉลาดของตัวเอง และสามารถสอนตัวเองและคนอื่นได้ ฉะนั้นการเรียนรู้ที่ให้อิสระกับผู้เรียนในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองจะเป็นสิ่งที่มีประสิทธิภาพสูงสุดสำหรับผู้เรียนที่มีลักษณะเช่นนี้

นอกจากนั้นผู้เรียนยังมีความสุขกับการเรียนรู้หลายลักษณะทั้งบทบาทสมมุติ และเกม นอกจากนี้ยังมีรูปแบบการเรียนรู้ในลักษณะอื่น ๆ อีก เช่น รูปแบบการเรียนรู้ที่จำแนกตามลักษณะโครงสร้างของสมอง ซึ่งแบ่งรูปแบบการเรียนรู้ออกเป็น 2 ลักษณะ

1) รูปแบบการเรียนรู้ที่ถนัดในการใช้สมองซีกซ้าย (Left-brain dominated) ผู้เรียนที่มีรูปแบบการเรียนรู้ในลักษณะนี้มักเป็นบุคคลที่มีความเฉลียวฉลาดหรือมีสติปัญญาดีในสายตาของสังคมโดยทั่วไป ผู้เรียนกลุ่มนี้มักถนัดการใช้เหตุผล ชอบคิดวิเคราะห์ เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เป็นส่วน ๆ มีหลักการในการเรียนหรือการคิดการทำงาน เป็นผู้มีลำดับขั้นตอนในการทำงานที่ชัดเจน มีแนวโน้มที่จะกำหนดจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน ชอบเรียนรู้ข้อมูลที่ชัดเจน การคิดและการจำอยู่ในรูปของภาษา

2) รูปแบบการเรียนรู้ที่ถนัดในการใช้สมองซีกขวา (Right-brain dominated) ผู้เรียนมีลักษณะการเรียนรู้แบบปัญญาญาณ (Intuition) ชอบศึกษาข้อมูลข่าวสารในภาพรวม มีความสามารถในการคิดเชิงสังเคราะห์หรือมีความคิดสร้างสรรค์ การกำหนดจุดมุ่งหมายมักใช้ตนเองเป็นศูนย์กลาง มีแนวโน้มที่จะเป็นตัวของตัวเอง ชอบข่าวสารที่ไม่ชัดเจน สิ่งที่จะช่วยให้การเรียนรู้และการคิดมีประสิทธิภาพคือ การวาดภาพประกอบการเรียนและการลงมือกระทำ

ยังมีรูปแบบการเรียนรู้อีก 2 ลักษณะ คือ

1) รูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีความเป็นตัวของตัวเอง (Field-independent students) รูปแบบการเรียนรู้ของผู้เรียนกลุ่มนี้มีลักษณะสำคัญดังนี้ คือ เป็นผู้เรียนที่มีความสามารถในการแยกแยะรายละเอียดจากสิ่งต่าง ๆ ที่มีความสลับซับซ้อน มักเป็นผู้เรียนที่เชื่อมั่นในตัวเอง ตลอดจนมีแนวโน้มในการแก้ไขปัญหาเป็นของตัวเอง แต่มักไม่มีหรือขาดทักษะในการสร้างสัมพันธภาพกับผู้อื่น

2) รูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องพึ่งพาผู้อื่น (Field-dependent students) ผู้เรียนกลุ่มนี้มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ตรงกันข้ามกับกลุ่มแรก นั่นคือ ความสามารถในการวิเคราะห์สิ่งที่ซับซ้อนค่อนข้างมีจำกัด และเป็นผู้เรียนที่เชื่อในความคิดของผู้อื่นเมื่อต้องแก้ปัญหา เป็นคนที่มีทักษะในการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม (Socioeconomic Status) SES

ความแตกต่างระหว่างบุคคลอีกปัจจัยหนึ่ง ได้แก่ ความแตกต่างทางด้านเศรษฐกิจและสังคมเด็กที่มาจากสภาพครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมที่ต่างกัันย่อมส่งผลกระทบต่อ การเรียนรู้ที่แตกต่างกันด้วย ซึ่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมล้วนแล้วมีความหมายทั้งสิ้น รวมถึง รายได้ อาชีพ ตลอดจนระดับการศึกษาของพ่อแม่ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญต่อผลสัมฤทธิ์ในการ เรียนของเด็ก ผลทดสอบทางสติปัญญา การออกจากโรงเรียนกลางคัน

โดยค่านิยมหลายอย่างเป็นสิ่งที่มีถ่ายทอดถึงเด็ก ๆ ในครอบครัว เช่น เด็กที่สังเกตเห็นพ่อแม่อ่านหนังสือก็มักมีแนวโน้มที่จะรับค่านิยมในการอ่านหนังสือ เด็กที่อ่านหนังสือที่บ้านก็มักมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเด็กที่ไม่ได้อ่านหนังสือที่บ้าน นอกจากนี้ พ่อแม่ที่มาจากสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมในระดับสูงมักมีความคาดหวังเชิงบวกกับลูก ๆ และให้กำลังใจลูกที่สำเร็จ การศึกษาระดับมัธยมศึกษาเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา พ่อแม่กลุ่มนี้ รู้จักเทคนิคในการเรียนจึงสามารถสนับสนุนและให้คำแนะนำตลอดจนติดตามความก้าวหน้าในการเรียนของลูก ซึ่งตรงข้ามกับพ่อแม่ที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมในระดับต่ำซึ่งมีแนวโน้มว่ามีแรงบันดาลใจต่ำลูกจึงมักคล้อยตามการตัดสินใจของคนอื่น เด็ก ๆ ที่มาจากพ่อแม่กลุ่มนี้มักค่อนข้างสับสนและมีชีวิตที่ไม่ค่อยดีนัก

เพศ

เพศเป็นปัจจัยหนึ่งของความแตกต่างระหว่างบุคคล เพศหญิงกับเพศชายแตกต่างกันหลายอย่างด้วยกัน โดยทั่วไปแล้ว เพศหญิงมีความสามารถด้านภาษาดีกว่าเพศชาย เพศหญิงมีแนวโน้มที่จะแสดงออกถึงความวิตกกังวลมากกว่า มีความไว้วางใจมากกว่า มีความมั่นใจน้อยกว่า และมีความภาคภูมิใจในตนเองน้อยกว่าเพศชายในอายุรุ่นราวคราวเดียวกันและภูมิหลังคล้ายคลึงกัน

เด็กหญิงมีพัฒนาการเร็วกว่าเด็กชายในช่วงอายุน้อย เด็กหญิงมีพัฒนาการทางภาษา และทักษะการใช้กล้ำเนื้อดีกว่าเด็กชาย เด็กหญิงมักเล่นรวมกลุ่มกันในลักษณะที่มีการสนทนาพูดคุยกัน ในขณะที่เด็กชายจะมีกิจกรรมการเล่นในลักษณะที่ใช้สายตาและการกระทำ เช่น การเล่นต่อบล็อก เล่นรถ เล่นสร้างบ้าน ฯลฯ การเล่นมักเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกัน ซึ่งเป็นการคาดหวังของสังคมมีผลทำให้เกิดความแตกต่างบทบาททางเพศ อันเป็นความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะและพฤติกรรมที่เหมาะสมของทั้งสองเพศ

ความแตกต่างระหว่างเพศเกิดจากอิทธิพลร่วมกันระหว่างพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ยีนเป็นตัวควบคุมความแตกต่างด้านร่างกายหรือสรีระร่างกาย เช่น ขนาด อัตราการเจริญเติบโต ตลอดจนอาจรวมถึงลักษณะพื้นอารมณ์ ความก้าวร้าว เป็นต้น ในขณะที่เดียวกันพ่อแม่ครอบครัวหรือสังคมก็ปฏิบัติต่อเด็กหญิงและเด็กชายแตกต่างกัน เป็นผลให้เด็กเรียนรู้บทบาททางเพศที่แตกต่างกันไป

กิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ในโรงเรียนก็เป็นสิ่งที่มาจากความเชื่อเกี่ยวกับลักษณะและพฤติกรรมทางเพศ ครูจึงปฏิบัติต่อนักเรียนชายและนักเรียนหญิงแตกต่างกัน เด็กชายหรือเพศชายมักแสดงออกในลักษณะแข็งแรงและกล้าผจญภัย มักไม่ค่อยมีความรู้สึกอ่อนไหวและอบอุ่น เกมคอมพิวเตอร์ที่เด็กชายเล่นมักเป็นเกมที่แสดงความก้าวร้าวรุนแรง ตัวเอกมักเป็นผู้กล้าซึ่งเป็นลักษณะเด่น สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่มียอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก

ความแตกต่างระหว่างเพศเป็นสิ่งที่ไม่อาจปฏิเสธได้ ดังจะเห็นได้ว่า ในสังคมอเมริกัน เด็กชายและเด็กหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกัน ดังเช่น

1. เด็กหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเด็กชายในช่วงประถมศึกษา แต่เมื่อเข้าสู่มัธยมศึกษาตอนปลายเด็กชายมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเด็กหญิง
2. เด็กหญิงมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์น้อยกว่าเด็กชาย
3. การเรียนในระดับอุดมศึกษา ผู้สำเร็จการศึกษาที่เป็นผู้หญิงก็มักมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์น้อยกว่าเพศชาย
4. เด็กชายมักต้องซ่อมเสริมวิชาภาษาอังกฤษและคณิตศาสตร์มากกว่าเด็กหญิง และต้องเข้าเรียนเพิ่มเติมมากเป็น 2 เท่าของเด็กหญิง
5. เด็กชายต้องเข้าชั้นและออกโรงเรียนกลางคันมากกว่าเด็กหญิง ตลอดจนมีปัญหาด้านวินัยมากกว่าเด็กหญิงหลายเท่า
6. เด็กหญิงได้รับทุนการศึกษาจากรัฐบาลมากกว่าเด็กชาย
7. สัดส่วนการศึกษาในระดับปริญญาตรีและโท ผู้หญิงมีสัดส่วนมากกว่าผู้ชาย

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหนังสือนิทาน

นิทาน หมายถึง เรื่องเล่าสืบทอดกันมาเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ส่วนใหญ่ถ่ายทอดด้วยวิธีการเล่าสืบทอดกันมา แต่ก็มีอยู่ส่วนมากที่บันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ และนอกจากนี้ยังอธิบายว่านิทานเป็นเรื่องเล่าทั่วไปมิได้ตั้งใจแสดงประวัติความเป็นมา เพราะส่วนใหญ่เล่าเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น โดยบางครั้งก็จะแทรกคติเพื่อสอนใจไปด้วยเช่นกัน

2.2.1 ประวัติความเป็นมาของนิทาน

การเล่านิทานมีมาก่อนสมัยประวัติศาสตร์ และมีอยู่ไปทั่วตามแหล่งอารยธรรมต่าง ๆ ซึ่งเกิดมาจากความต้องการของให้เกิดความสนุกและบันเทิง จึงแต่งเรื่องขึ้นหรือนำไปผสมกับเรื่องเดิมที่มีอยู่ ทำให้เกิดความสนุกสนาน บันเทิง และยังสอดแทรกการอบรมสั่งสอน ในแง่คิดต่าง ๆ และยังถ่ายทอดเรื่องราวกันจนถึงปัจจุบัน

ความทรงจำพื้นบ้าน เป็นคำที่ใช้บรรยายเรื่อง ตำนานพื้นบ้าน หรือ เรื่องปรัมปราเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเล่าต่อกันมา เป็นการบรรยายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลายสิบครั้งหรืออาจจะมากกว่านั้น มักจะเป็นเหตุการณ์ที่สำคัญของท้องถิ่น เรื่องที่เล่าอาจเป็นรูปลักษณะของสิ่งแวดล้อมในท้องถิ่น ให้เหตุผลเกี่ยวกับประเพณีวัฒนธรรม หรือ อธิบายที่มาของชื่อสถานที่นั้น ๆ เช่น ตำนานที่เกี่ยวกับเทพเจ้าหรือพระเจ้า

เมื่อมนุษย์มีการพัฒนาที่สูงขึ้น จึงทำให้เกิดภูมิปัญญาชาวบ้านที่สร้างสรรค์ขึ้นมาโดยใช้ภาษา เป็นสื่อทั้งในรูปแบบของมุขปาฐะและที่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น เพลง นิทาน สุภาษิต เพื่อความบันเทิง เสนอแง่คิดคติสอนใจในการดำเนินชีวิต

ซึ่งนักเล่านิทานฝั่งโลกตะวันตกมีชื่อเสียงโด่งดังในยุคนั้นคือ ทาสชาวกรีก นามว่า อีสป นิทานของเขาได้รับความนิยมอย่างมาก เขาจึงทำงานด้วยการเล่านิทานทำให้เป็นที่รู้จักกันในท้องถิ่น แต่ที่ทุกคนฟังเพราะสนุก การเล่าเรื่องของอีสปจึงไม่มีใครคิดว่าเขาสั่งสอนในเรื่องต่าง ๆ เรื่องราวของเขาจึงขนานนามว่า “นิทาน” ทางฝั่งเอเชียก็มี ชาตค คล้ายกับนิทาน แต่นิทานชาตคต่างตรงที่เกิดขึ้นจากเรื่องจริง เกิดจากพระองค์ได้เสวยพระชาติเป็นพระโพธิสัตว์นั้บพันชาติ ทรงเกิดเป็นมนุษย์บ้าง เป็นสัตว์บ้าง แต่ที่รู้จักกันทั่วไปคือ 10ชาติ สุดท้ายเรียกว่า ทศชาติชาตค และชาติสุดท้ายที่ทรงเกิดเป็นพระเวสสันดร จึงเรียกเรื่องนี้ว่า พระเวสสันดรชาตค อีกเรื่องหนึ่งคือ ปัญจตันตระ เป็นนิทานโบราณของอินเดีย ได้รับอิทธิพลมาจากนิทานชาตค เป็นนิทานลักษณะเดียวกับนิทานเวตาล แลบทะวันออกกลางก็มีเรื่อง นิทานอาหรับที่รวบรวมเรื่องเล่าจากผู้แต่ง มาเป็นเวลานับพันปีในยุคออาหรับโบราณและเปอร์เซียโบราณ นักวิชาการบางคนให้ความเห็นว่านิทานเอเชียโบราณนี้อาจได้รับอิทธิพลจากกรีกหรือแถบเอเชียไมเนอร์

กิ่งแก้ว อรรถากร (2514) กล่าวไว้ว่า เมื่อพิจารณาจากนิทานไทยที่มีผู้เก็บรวบรวมขึ้นจากที่ ต่าง ๆ แล้วอาจสรุปได้ว่านิทานที่เล่าสู่กันฟังในประเทศไทยนั้น มีที่มาจากหลายแหล่ง คือในประเทศ ต่างประเทศ และวรรณกรรมลายลักษณ์

2.2.1.1 นิทานที่เกิดในประเทศ

นิทานพื้นบ้านบางเรื่อง พิจารณาจากลักษณะตัวละครและลักษณะของเรื่อง สันนิษฐานว่าจะมีถิ่นกำเนิดในประเทศไทย เช่น มุขตลก เรื่องนายทอง มุขตลกเกี่ยวกับคนต่างชาติ เรื่องผี เช่น นางนาคพระขนิ่ง และนิทานชีวิตเรื่อง ไกรทอง ขุนช้างขุนแผน เป็นต้น

2.2.1.2 นิทานที่มีมาจากต่างประเทศ

นิทานไทย มีที่มาจากนิทานประเทศต่าง ๆ คือ ประเทศอินเดีย ลังกา และประเทศทางตะวันตก ที่มาจากอินเดียและลังกา เช่น รามายณะ นิทานไทยบางเรื่องเป็นนิทานจาก อรรถกถาชาตค เช่น มหาเวสสันดรชาตค มโหสถสุวรรณสาม เป็นต้น หรือมาจากนิทานอีสป เช่น นิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า ลูกแพะกับหมาป่า เด็กเลี้ยงแกะ เป็นต้น นิทานที่เล่าสู่กันฟังในหมู่คนไทย ปัจจุบัน โดยเฉพาะในกลุ่มผู้มีการศึกษาอาจกล่าวได้ว่าเป็นนิทานฝรั่ง เช่นเรื่องสโนไวท์ หนูน้อยหมวกแดง ฟีน็อกซ์ไอ เจ้าหญิงนิทรา และเงือกน้อย เป็นต้น

2.2.1.3 นิทานที่มาจากวรรณกรรมลายลักษณ์

วรรณกรรม ลายลักษณ์เหล่านี้ อาจเคยเป็นวรรณกรรมมุขปาฐะมาก่อน คือเดิมอาจเป็นนิทานที่เล่าสู่กันฟัง แล้วภายหลังมีผู้รวบรวมขึ้นและบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร นิทาน

ที่เล่าสู่กันฟังหลายเรื่องมีเนื้อความตรงกับนิทานในปัญญาสชาดกและชาดก นอกนิบาตอื่น ๆ เช่น เรื่องสังข์ทอง สังข์ศิลป์ไชย ฯลฯ นิทานเหล่านี้มีลักษณะรูปแบบนิทานมหัศจรรย์ ภายหลังจากการตีพิมพ์ลงหนังสือจำหน่ายเผยแพร่

จากข้อความข้างต้น สามารถสรุปได้ว่านิทานมีมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์มักเป็นเรื่องเล่ากันในท้องถิ่นปากต่อปาก ต่อมาพัฒนาเป็นการร้องเพลง นิทานเพื่อที่จะได้รับความบันเทิง สนุกสนาน แต่มีการได้รับอิทธิพลจากประเทศอื่น ๆ ที่มีการเล่านิทานอยู่แล้วเกิดการเผยแพร่ทำให้เกิดนิทาน และนิทานชาดก รวมถึงนิทานอีสปอีกด้วย และทำให้ในปัจจุบันมีนิทานเพื่อที่จะให้ ความสนุกสนาน รวมถึงมีการสอดแทรกข้อคิดเพื่อเป็นการสั่งสอน อบรมไปด้วยเช่นกัน

นุจรี ตรีโรจนวงศ (2530) มีความคิดเห็นเรื่องสื่อที่ใช้ประกอบการเล่านิทานว่ามีหลายอย่างด้วยกัน มีทั้งการวาดภาพประกอบการเล่านิทาน ใช้หนังสือนิทานที่มีภาพประกอบ ใช้เพลงประกอบ ใช้นิ้วมือประกอบการเล่า ใช้หุ่นสวมมือ ใช้คนแสดงประกอบการเล่านิทาน นำกระดาษสี หรือวัตถุตามธรรมชาติ ไม่เพียงเท่านั้นยังใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่มาประกอบการเล่านิทาน

เกริก ยუნพันธ์ (2539) ได้ให้ความหมายของนิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา ตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการผูกเรื่องขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนาน ตลอดจนแทรกแนวคิดเพื่อให้เกิดนำไปเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต

ศุภรัช ภิรมย์รักษ์ (2540) กล่าวว่า นิทานเป็นเรื่องราวที่สืบต่อเนื่องกันมาโดย วัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดประสบการณ์ความรู้ความคิดหรือค่านิยมบางอย่างให้ผู้ฟัง พร้อมทั้ง สอดแทรกความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2541) ให้ความหมายไว้ว่า นิทานคือสิ่งที่มีประสิทธิภาพสำหรับ การสร้าง

การเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย ไม่มีเด็กคนใดไม่ชอบฟังนิทาน นิทานสามารถสร้างจินตนาการ ความคิด ความเข้าใจและการรับรู้ให้กับเด็ก

วันเนาว์ ยูเด็น (2542) ให้ความหมายไว้ว่า นิทานคือ ชีวิตเรื่องราวในนิทานที่แท้จริง เป็นเรื่องราวของชีวิต นิทานไม่ใช่เรื่องสำหรับเพียงเพื่อฟัง อ่านเพื่อสนุกหรือรับคำสอนที่แทรกอยู่ เท่านั้น

พัชรี ไชยะสนิท (2535) ได้กล่าวว่าการเล่านิทานหมายถึง การเล่าเรื่องให้เด็กฟังและ สนทนาโต้ตอบอภิปรายซักถาม แสดงความคิดเห็น และแสดงท่าทางการประกอบเรื่องราวหรือ ประสบการณ์รอบตัวทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการเล่า

เนื่อนอง สนับสนุน (2541) การเล่านิทาน หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราวของนิทานให้ เด็กเข้าใจด้วยการเล่นโดยใช้น้ำเสียง ท่าทาง สื่อวัสดุอุปกรณ์ตลอดจนวิธีการประกอบการเล่าและยัง ครอบคลุมถึงการส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสเป็นผู้เล่าด้วยตนเอง

สรุปได้ว่านิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาหรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสามารถนำความคิดไปปรับใช้ในชีวิตรประจำวันได้ ซึ่งสื่อก็มีส่วนสำคัญมากในการเล่านิทานด้วยเช่นกัน เพราะสื่อที่เหมาะสมจะช่วยสร้างความสนใจของเด็กและทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานและสื่อที่นิยมนำมาประกอบการเล่านิทาน ได้แก่ รูปภาพ หุ่นต่าง ๆ วัสดุตามธรรมชาติและตัวผู้เล่าก็เป็นสื่ออย่างหนึ่งที่เหมาะสม วัสดุควรมีขนาดที่เหมาะสมกับวัยของผู้ฟังไม่เล็กหรือใหญ่เกินไปใช้วัสดุที่หาได้ง่าย มีสีสันสวยงามมีความแข็งแรงทนทาน และนิทานยังเป็นคุณค่าต่อเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก เพราะนิทานช่วยสร้างเสริมพัฒนาการทางภาษา ความคิดและจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ ฝึกให้เด็กมีความกล้าที่จะแสดงออก เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีสมาธิเป็นผู้รู้จักมีสัมพันธ์อันดีกับบุคคลรอบข้างเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคมมีพฤติกรรมและเป็นที่ยอมรับนำมาซึ่งความสุขในการดำเนินชีวิต

2.2.2 คุณค่าของนิทาน

นิทานมีอิทธิพลต่อเด็กมาในระดับปฐมวัย การที่ผู้ใหญ่และครูได้ใกล้ชิดกับเด็กโดยการเล่านิทาน จะเป็นเครื่องช่วยให้เขาใจเด็กยิ่งขึ้นการเล่านิทานมีคุณค่า ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษา ความคิดและจินตนาการ ช่วยฝึกเด็กเป็นนักฟังที่ดี สามารถเก็บใจความสำคัญของนิทาน เรื่องราวที่ฟังได้ ทำให้เกิดความสนุกสนานและยังปลูกฝังให้รู้สึกชอบฟังนิทานและชื่นชอบนิทาน ก่อนที่จะอ่านได้อย่างเข้าใจ (ฉวีวรรณ กินาวงศ์. 2536) การเล่านิทานเป็นเครื่องมือในการสอนที่มีประสิทธิภาพในการชักจูงผู้เรียนให้คล้อยตาม เป็นตัวกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในตัวผู้เรียน เป็นตัวกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออก ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และบุคลิกภาพ กระตุ้นและโน้มน้าวให้เด็กเปิดใจที่จะยอมรับพฤติกรรมด้านต่าง ๆ และตอบสนองความต้องการของธรรมชาติของเด็กด้วย เป็นตัวแบบในการหล่อหลอมพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก (สมศักดิ์ ปริบูรณ์. 2542) นิทานทำให้เกิดความบันเทิงแก่เด็ก ช่วยเปลี่ยนทัศนคติที่ไม่ดีหรือผิดบางประการเกิดกระบวนการคิดพิจารณาแก้ปัญหาได้ ไม่เพียงแต่กระบวนการคิดยังช่วยฝึกทักษะทางภาษา และส่งเสริมการอ่านของเด็กอีกด้วย รวมถึงการสร้างสัมพันธ์ภาพอย่างใกล้ชิดกับเด็ก มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก (ภารดี ศรีประยูร. 2542)

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า นิทานเป็นคุณค่าต่อเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก นิทานช่วยสร้างเสริมพัฒนาการทางภาษา ความคิดและจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ฝึกให้เด็กมีความกล้าที่จะแสดงออก เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีสมาธิเป็นผู้รู้จักมีสัมพันธ์อันดีกับบุคคลรอบข้างเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคม มีพฤติกรรมและเป็นที่ยอมรับอันจะนำมาซึ่งความสุขในการดำเนินชีวิต

2.2.3 การเลือกนิทานสำหรับเด็ก

สมใจ บุญอุรพีภิญโญ (2539) กล่าวว่า การเลือกนิทานที่จะนำมาเล่าให้เด็กฟังนั้น ควรคำนึงถึงอายุและความสนใจของผู้ฟัง เด็กปฐมวัยอายุระหว่าง 4 - 6 ปี จะสนใจตนเองน้อยลง เริ่มสนใจภายนอกมากขึ้น มีอารมณ์รักสนุก ชอบฟังนิทานประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะเรื่องที่มีสัตว์พูดได้ นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัยฟังนั้นมีหลายประเภท เช่น นิทานที่เล่นคำ เล่นเสียงจังหวะคำ นิทานที่มีคำคล้องจอง มีคำซ้ำ ๆ กันที่น่าฟัง นิทานที่กระตุ้นจินตนาการและตอบสนองให้เด็ก ๆ ได้มีท่าทาง นิทานที่รับรู้และเข้าใจความรู้สึกของเด็กและให้ความเห็นอกเห็นใจหนังสือที่นำมาเล่านั้นควรมี

เกริก ยूनพันธ์ (2539) ได้กล่าวถึงการเลือกนิทานที่จะเล่าให้เด็กปฐมวัยฟังนั้นผู้เล่านิทานจำเป็นที่จะต้องมีความรู้ความเข้าใจประสบการณ์และความสามารถที่จะแยกแยะเลือกนิทานให้เหมาะสมกับความสนใจและความต้องการของเด็ก เด็กวัยระหว่าง 4 - 6 ปี จะให้ความสนใจกับตัวเองน้อยลงหันมาสนใจหันมาสนใจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวมากขึ้น แต่ความสนใจของเด็กวัยนี้ยังเป็นระยะสั้นเท่านั้น คำกลอนที่มีความคล้องจอง เช่น เพลงกล่อมเด็ก คำทายที่ประลองปัญญานิทานที่เป็นคำประพันธ์สัมผัสคล้องจองของเด็ก ๆ จะชอบมาก เช่น หนูมีกับหนูมา หนูมากับหนูมี หนูมี มีตุ๊กตาหมา หนูมา มีตุ๊กตาหมี เป็นต้น นอกจากนี้เด็กในวัยนี้ยังชอบนิทานที่มีตัวเดินเรื่องหรือตัวเอกเป็นสัตว์พูดได้ เช่น หมาป่าพูดได้คุยกับหนูน้อยหมวกแดง เป็นต้น นิทานที่เหมาะสมและควรเล่าให้เด็กฟังนั้นควรเป็นนิทานที่เปี่ยมด้วยคุณค่าทางเนื้อหา ได้อรรถรส รูปแบบการใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษา ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมสุขภาพ ยกย่องสติปัญญาและจิตใจในทางที่ดี นิทานที่เล่าให้เด็กฟังนอกจากปัจจัยข้างต้นแล้วผู้เล่ามีส่วนอย่างมากในการนำเสนอให้นิทานเรื่องนั้นมีความสนุกสนานเหมาะสมกับวัยของเด็ก มีแง่มุม มีชั้นเชิง และเห็นรายละเอียดที่จะเล่าให้เด็กฟัง ไม่ว่าจะเป็นการเล่านิทานปากเปล่า นิทานวาดไปเล่าไป และลีลาการเล่านิทานจะต้องส่งผลให้ผู้ฟังหรือเด็ก ๆ เห็นภาพภavn และเกิดความสุขสนุกสนานประทับใจ

นิทานที่ไม่เหมาะสมที่จะนำมาเล่าให้เด็กฟังหรือเป็นนิทานที่เด็กอ่านเอง ได้แก่

- 1) เป็นนิทานที่มีคำสั่งสอนมากเกินไป
- 2) เป็นนิทานที่มีคำและประโยคไม่เหมาะสมกับเด็ก
- 3) เป็นนิทานที่มีเรื่องยืดเยื้อและรายละเอียดมากมาย
- 4) เป็นนิทานที่มีเรื่องราวที่ทารุณโหดร้าย ซึ่งอาจเป็นตัวอย่างที่ผิด ๆ
- 5) เป็นนิทานที่ส่งเสริมค่านิยมต่าง ๆ
- 6) เป็นนิทานที่ผิดต่อศีลธรรมของคนที่อยู่ร่วมกันในสังคม
- 7) เป็นนิทานที่ไม่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สันหพัฒน์ อรุณธารี (2542) เรื่องและนิทานต่อไปนี้เป็นไม่ควรนำมาเล่าให้เด็กฟัง

- 1) เป็นเรื่องที่หวาดเสียว น่ากลัวอย่างไม่มีเหตุผล เช่น เรื่องเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ

- 2) เรื่องเกี่ยวกับความรักใคร่ การหนีตามกันของหนุ่มสาว
- 3) เรื่องเกี่ยวกับการพลัดพรากจากพ่อแม่ และการถูกทอดทิ้ง
- 4) เป็นเรื่องเกี่ยวกับความทารุณโหดร้าย มีการลงโทษอย่างรุนแรงเกินไป ควรมีการให้อภัยซึ่งกันและกัน

- 5) เรื่องที่ผู้เล่าไม่ถนัดที่จะเล่าให้มีเจตคติที่ไม่ดีได้
- 6) เรื่องที่สอดแทรกศีลธรรมมากเกินไปจนเกินไปจนเด็กเบื่อ ดังนั้นการเลือกนิทานให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยนั้นการเลือกควรคำนึงถึงวัยของเด็กเป็นสำคัญ ตลอดจนเนื้อเรื่อง

สรุปได้ว่าการเลือกเรื่องผู้เล่านิทานจะต้องเป็นผู้ใช้ความรู้ความสามารถและประสบการณ์ในการพิจารณาเรื่องให้เหมาะสมกับเด็ก และนำเรื่องที่เลือกสรรแล้ว มาปรุงแต่งด้วยเทคนิคกระบวนการ และสร้างสรรค์ให้เรื่องนิทานที่เลือกนั้นมีเสน่ห์น่าสนใจ ได้รับความสนใจและเหมาะสมสำหรับเด็กตามแต่ละโอกาส

2.2.4 นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กแต่ละวัย

2.2.4.1 ช่วงวัย 0 - 1 ปี

เด็กวัยนี้มีพัฒนาการด้านการมองเห็น จะมองเห็นสิ่งเป็นเหมือนของเล่น ดังนั้นจึงเหมาะกับหนังสือภาพที่ไม่คำบรรยาย และภาพเหมือนของจริง เช่น รูปผลไม้ ผัก สัตว์ สิ่งของในชีวิตประจำวัน มีสีสันที่สวยงาม รูปภาพต้องมีขนาดใหญ่ ชัดเจน และเป็นภาพเดี่ยว ๆ ไม่มีพื้นหลัง รูปเล่มอาจทำด้วยพลาสติกหรือผ้า หนานุ่ม ให้เด็กหยิบเล่นได้ไม่อันตราย

2.2.4.2 ช่วงวัย 2 - 3 ปี

เด็กวัยนี้มีการพัฒนาด้านภาษาได้อย่างรวดเร็ว มักสนใจสิ่งรอบตัว คุณพ่อคุณแม่ควรอ่านนิทานให้ลูกฟังบ่อย ๆ ถ้าเรื่องไหนเป็นเรื่องที่ขอควรที่จะอ่านซ้ำ ๆ มักจะเป็นประโยชน์มากต่อพัฒนาการด้านภาษาของเด็ก หนังสือที่เหมาะสมจะต้องเป็นหนังสือนิทานที่มีเรื่องราวง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เกี่ยวกับสัตว์ สิ่งของ หรือเรื่องราวในชีวิตประจำวัน ภาพประกอบมีสีสันสวยงาม คำบรรยายเป็นประโยคสั้น ๆ หรือคำคล้องจองง่าย ๆ เพื่อให้เด็กได้จดจำง่ายขึ้น

2.2.4.3 ช่วงวัย 4 - 6 ปี

เด็กวัยนี้มีจินตนาการสร้างสรรค์ อยากรู้อยากเห็นสิ่งรอบตัวเกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ว่าสิ่งนี้มาจากไหน ทำไมถึงเป็นอย่างนี้ และเริ่มเข้าใจความแตกต่างระหว่างความจริงและเรื่องสมมติ นิทานที่เหมาะสมกับวัยนี้มีเรื่องราวที่ยาว เข้าใจง่าย และอิงจากความจริงอยู่บ้าง เช่น นิทานเจ้าชาย เจ้าหญิง นางฟ้า หรือนิทานที่แฝงด้วยคำคุณธรรม ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ตัวอักษรบรรยายไม่มาก และขนาดใหญ่พอสมควร

2.2.4.4 ช่วงวัย 7 - 10 ปี

เด็กวัยนี้เป็นวัยที่มีพัฒนาการทางภาษา คณิตศาสตร์ และมีความคิดที่เป็นเหตุผลเป็นผลมากขึ้น สามารถเรียนรู้เรื่องราวที่ซับซ้อนได้และเริ่มรู้สิ่งที่เขาสนใจ ควรเลือกนิทานที่ลูกสนใจและในเนื้อหาจะเป็นเรื่องยาวที่สามารถอ่านให้ลูกฟังเป็นตอน ๆ เรื่องราวของนิทานที่ชวนให้เด็กรู้สึกสนุก ตื่นเต้นกับการสร้างจินตนาการ เช่น หนังสือผจญภัย วิทยาศาสตร์ สืบสวน

2.2.5 เนื้อเรื่อง

การเขียนจะประเมินจาก โครงเรื่อง (Plot) จะพิจารณาว่าผู้เขียนได้กำหนดเค้าโครงเรื่องไว้เป็นเอกภาพหรือไม่ มีการเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และปิดเรื่องดีเพียงไร ถ้าวางโครงเรื่องสับสนคุณค่าจะต่ำลง แต่ถ้าหากวางโครงเรื่องให้มีปมต่อสู้ขัดแย้ง ยอกย้อน จนน่าติดตามแล้ว ถือได้ว่าการวางโครงเรื่องนั้นมีความลงตัว การเปิดเรื่อง คือ การเริ่มต้นในฉากแรกของเรื่องได้อย่างน่าติดตามแก่นเรื่อง (Theme) กระชับ ชัดเจนให้มีความคิดรวบยอดแก่เด็กได้ตรงเป้า หลังจากอ่านเนื้อหาจบในขณะที่โครงเรื่องจะเป็นตัวกำหนดเรื่องราวที่เกิดขึ้น แต่แก่นเรื่องจะเป็นตัวกำหนดว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นให้สาระอะไรแก่คนอ่าน เรื่องสำหรับเด็ก แก่นเรื่องจะต้องไม่ซับซ้อน ไม่วกเวียน มีเป้าหมายเด่นชัดในการนำเสนอ เช่น ความอดทน ความมีเมตตา การกระทำดี ความประหยัด หรือความขยัน เป็นต้น โดยเรื่องราวจะเป็นตัวคลี่คลายให้เห็นอย่างมีศิลปะ การดำเนินเรื่อง (Story) ต้องชวนติดตามทำให้ผู้อ่านอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น คิดการณ์ตามคาดหวังตามไปในขณะที่อ่าน บทบรรยายและสนทนาจะต้องตรงเป้าหมายให้เห็นภาพ ให้ความรู้สึกโกรธ รัก รุ้ว่ารัก เป็นต้น ตัวละครมีจำนวนเหมาะสมกับเนื้อหา มีบุคลิกที่ชัดเจน เช่น ตัวเอก ตัวร้าย เพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบได้ง่ายขึ้น

ข้อพึงจำกัดในการเขียนหนังสือเด็ก คือ ตัวละคร ตัวร้าย ตัวร้ายนั้นในตอนจบเรื่องจะต้องมีการพัฒนาบุคลิกลักษณะที่เคยร้ายให้เป็นผู้สำนึกได้ หรือได้รับผลตอบแทน ที่ทำให้ต้องกลับตัวกลับใจเพื่อเป็นการปลูกฝังเด็กเล็ก ๆ ให้เห็นถึงผลของการทำความดี ท่วงทำนองการเขียนมีลีลาสำนวนที่แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดที่เหมาะสมกับเรื่องที่เขียน เช่น เขียนเรื่องสนุกสนานต้องใช้ลีลาของภาษาที่อ่านแล้วรู้สึกสนุก กระชับ เป็นต้น การปิดเรื่องเป็นการจบเรื่องที่คลี่คลายปมปัญหาปมความขัดแย้งทั้งหมดอย่างกระจ่างชัด ให้ข้อคิด ให้คติโดยไม่ต้องบอกว่านิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่าแต่อย่างใด โดยให้ตัวละครและเนื้อหาเป็นผู้แสดงพฤติกรรมทั้งหมดออกมา และให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องซึ่งลักษณะนิทานที่ดีควรเป็นนิทานสั้น ๆ ที่เด็กสามารถเข้าใจได้ไม่สลับซับซ้อน มีจุดแห่งความสนใจภายในเรื่องอย่างเด่นชัด เนื้อหาของนิทานควรส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยที่ดีงาม เช่น สุภาพ ซื่อสัตย์ ขยัน อดทน ประหยัด กล้าหาญ เสียสละ และรู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ให้คติสอนใจ และมีข้อสรุปให้เด็กรู้จักใช้ปัญญาในการแก้ปัญหา ที่สำคัญเด็กชอบเรื่องสนุก ขบขัน น่าหัวเราะ ชอบให้ตัวเอกของเรื่องเป็นสิ่งมีชีวิตสามารถเดิน วิ่ง และเคลื่อนไหวอริยาบถได้ เรื่องต่าง ๆ ที่เด็กชอบ โดยเนื้อหาของหนังสือที่ดีคือ พัฒนาค่านิยม หรือพัฒนาทัศนคติบางอย่าง ส่งเสริมความเข้าใจในตัวเด็กเอง ให้เด็กเข้าใจตัวเอง และเข้าใจผู้อื่นรวมทั้งสิ่งแวดล้อมหรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ กระตุ้นจินตนาการให้ความคล้อยซึ่งจะทำให้

ให้เด็กไปสานต่อก็จะทำให้เด็กเป็นคนช่างคิดช่างถาม (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. 2527) และสอดคล้องกับลักษณะหนังสือสำหรับเด็กที่ดี เนื้อเรื่องควรมีสาระสนุกสนาน ตื่นเต้นน่าสนใจ ให้ความรู้และความเพลิดเพลิน ส่งเสริมจินตนาการ สอดแทรกคุณธรรม ค่านิยมที่เหมาะสมกับสังคมและวัยของเด็ก วิธีเขียนอาจใช้แบบเล่าเรื่องหรือให้ตัวละครสนทนากัน แต่ต้องเป็นบทสนทนาสั้น ๆ ดำเนินเรื่องรวดเร็ว ที่สำคัญต้องมีภาพประกอบ ภาพและเรื่องควรอยู่หน้าเดียวกัน ความยากง่ายในการใช้ภาษาหนังสือสำหรับเด็กต้องใช้ภาษาง่าย ๆ สุภาพและสะดวกแก่การเข้าใจ ระดับภาษาเหมาะกับวัยและชั้นเรียนของเด็ก (ณรงค์ ทองปาน. 2526)

2.2.6 ภาพประกอบ

ภาพประกอบเป็นสิ่งสำคัญในหนังสือสำหรับเด็ก ภาพที่ดีจะช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องได้ถูกต้อง โดยลักษณะของภาพประกอบที่ดีคือ ภาพจะต้องตรงกับจุดประสงค์ เนื้อหาที่เขียนภาพจะต้องถูกต้องในลักษณะขนาดและสัดส่วนของภาพ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ กระตุ้นให้เกิดจินตนาการ มีคุณสมบัติด้านศิลปะ และมีเทคนิคการสร้างที่ดี ต้องมีเนื้อหาของภาพเป็นเอกภาพ ในภาพจะต้องให้รายละเอียดได้พอสมควร (ภิญญาพร นิตยะประภา. 2534) ซึ่งสอดคล้องกับการเขียนภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กต้องระมัดระวังไม่เขียนภาพให้ผิดความเป็นจริง ไม่บรรจุภาพแน่นเกินไปจนไม่มีที่ว่าง เขียนให้ชัดเจนไม่ว่าสีหรือขาวดำส่วนใกล้ของภาพต้องชัดเจนไม่ว่าภาพสีหรือขาวดำส่วนไกลควรแสดงภาพทั่วไปของชุมชน ควรพิถีพิถันในการจัดภาพตั้งแต่หน้าปกถึงหน้าสุดท้าย และภาพต้องมีความชัด สดใส ชัดเจน ดึงดูดความสนใจ มีความเคลื่อนไหวตลอดเวลา (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. 2519) อีกทั้งยังสอดคล้องกับภาพมีความสำคัญมากที่จะทำให้หนังสือน่าสนใจหรือไม่ การกำหนดภาพควรจะควบคู่ไปกับการวางโครงเรื่อง เพราะเป็นเรื่องที่ต่อเนื่องกัน ภาพช่วยเสริมความเข้าใจความหมายและสร้างประสบการณ์ให้เด็กได้ดีพอ (บันลือ พลฤกษ์วัน. 2536) ซึ่งแนวคิดในการประเมินคุณค่าหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กจะเป็นแนวคิดที่ใช้อ้างอิงในการประเมินคุณค่าของผลิตภัณฑ์

2.2.7 การออกแบบรูปเล่ม

การออกแบบรูปเล่มมีความสำคัญที่สะท้อนถึงคุณค่าทางศิลปะและการออกแบบและเป็นจุดสะดุดตาจุดแรกที่มีผลต่อการเลือกหยิบจับขึ้นมาสัมผัสและอ่านหนังสือเล่มนั้น ซึ่งนำไปสู่การตัดสินใจซื้อเป็นกระบวนการถัดไป

การออกแบบ หมายถึง การใช้ความคิดในการสร้างงานศิลปะด้วยการเลือกจัดวัสดุและเครื่องมือเพื่อสร้างงานศิลปะที่มีรูปลักษณะให้เหมาะสมกับหน้าที่ในด้านความงาม และอัตถประโยชน์ หรือการสร้างสรรคงานศิลปะบริสุทธิ์ที่มีความมุ่งหมายในด้านความงาม ความซาบซึ้ง ความสะเทือนใจ เพื่อให้เกิดความนิยม (วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. 2528) ซึ่งมีความสอดคล้องกับการออกแบบหนังสือนิทานสำหรับเด็กที่รัชชนก (รัชชนก สวนสีดา. 2547) กล่าวว่า การออกแบบหนังสือเด็กเป็น

สื่อเรียนรู้เพื่อช่วยโน้มน้าวให้เด็กเกิดความสนใจในเนื้อหา เกิดความเพลิดเพลินในการเรียนไม่รู้ตัว การออกแบบจัดหน้ารูปเล่มและภาพประกอบจึงมีความสำคัญที่นักออกแบบต้องสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับความสนใจ ความชอบและพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กแต่ละวัยที่มีความต่างกันออกไป รายละเอียดของการจัดทำหนังสือเด็กประกอบด้วย

2.2.7.1 ความมุ่งหมายของการจัดทำหนังสือ คือ เพื่อกระตุ้นความพอใจให้เกิดการตอบสนอง และมีความสนใจในเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอด้วยการใช้ลักษณะภาพที่ดี และมีขนาดใหญ่ การใช้สีเส้นที่เหมือนจริงในการนำเสนอจะทำให้เด็ก ๆ เกิดความเข้าใจในเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น ขนาด และสีเส้นของตัวอักษรที่พอเหมาะทำให้มีความชัดเจน และน่าสนใจ อ่านได้นาน ไม่เบื่อ เพื่อให้เกิดความรักและรู้สึกดีกับหนังสือ

2.2.7.2 แนวคิดของการออกแบบและจัดหน้าหนังสือสำหรับเด็ก ต่างจากหนังสือประเภทอื่น เพราะมุ่งเน้นการนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพประกอบเป็นหลัก และมีข้อความเป็นส่วนประกอบ การมองภาพ การรับรู้ และความชอบของเด็กต่างจากผู้ใหญ่ ผู้ออกแบบควรศึกษาหลักจิตวิทยาการรับรู้และคุณภาพของเด็กด้วย

2.2.7.3 การออกแบบรูปเล่มหนังสือสำหรับเด็ก รูปเล่มของหนังสือแต่ละชนิด แตกต่างตามวัตถุประสงค์ ควรคำนึงถึงความสวยงาม ความสะดวกในการหยิบอ่าน การพกพา การเก็บรักษา ความเหมาะสมกับขนาด ความหนาของหนังสือและสอดคล้องกับระบบการพิมพ์อันมีความสอดคล้องกับข้อมูลการสัมผัสเกี่ยวกับการออกแบบหนังสือนิทาน ไม่ใช่การออกแบบหนังสือเท่านั้น แต่คือการออกแบบการสื่อสารในแต่ละหน้า การเปิดจากขวาไปซ้าย จังหวะของการกวาดสายตามองภาพ และจังหวะของการอ่าน ลักษณะของตัวอักษรประกอบภาพล้วนมีผล กับรูปเล่มของหนังสือเด็กเป็นการอ้างอิงลักษณะทางกายภาพที่ครอบคลุม 8 ประเด็น คือ ขนาดของหนังสือ รูปทรงของหนังสือ การเย็บเล่ม การจัดวาง ภาพประกอบ หน้าปก กระดาษ การออกแบบตัวอักษร การจัดพื้นที่ในกระดาษ

วิมลีน มีศิริ (2551) ระบุองค์ประกอบรูปเล่มทางกายภาพของหนังสือภาพเพื่อเป็นแนวทางวิเคราะห์ 9 ประเด็นหลัก คือ

- 1) ขนาดความกว้างยาวของหนังสือมีลักษณะเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่องและภาพประกอบ
- 2) รูปร่างของหนังสือซึ่งหนังสือเด็กก็มีรูปร่างเหมือนหนังสืออื่น ๆ คือ เป็นสี่เหลี่ยม
- 3) ปกหน้า เป็นการนำส่วนประกอบของภาพเข้ามาใช้ทำให้พื้นที่หน้ากระดาษมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น มีสองแบบ คือ ปกหน้าแบบปกเดี่ยว และปกหน้าแบบปกคู่

4) ปกหน้าด้านใน ตำแหน่งขวามือหลังจากเปิดปกหน้าก่อนเข้าสู่เนื้อใน เป็นพื้นที่สำหรับใส่ชื่อเรื่องชื่อนักเขียน นักวาด ชื่อสำนักพิมพ์ และภาพประกอบที่ปกหน้าด้านในเป็นการเชิญชวนเข้าสู่การอ่านเนื้อเรื่องด้านใน

5) ปกหลังใน พื้นที่หน้าสุดท้ายหลังจบเรื่องบริบูรณ์ อาจประกอบด้วยรายละเอียดลิขสิทธิ์ กิจกรรมท้ายเล่ม หรืออาจสรุปแหล่งที่มาและเจตนารมณ์ของการสร้างสรรค์หนังสือเล่มนั้น

6) ปกหลัง วัสดุเดียวกับปกหน้า ปกหลังบางเล่มอาจปล่อยเป็นพื้นที่ว่าง บางเล่มอาจออกแบบเป็นภาพของตัวละครหรือสิ่งที่น่าสนใจจากเนื้อเรื่องเป็นภาพที่มีขนาดเล็ก อาจเป็นข้อความแสดงเจตนารมณ์ของผู้สร้างสรรค์

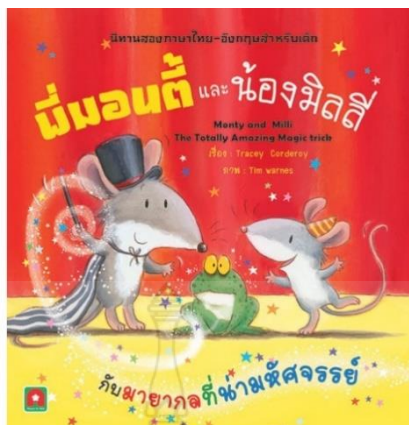
7) กระดาษ หนังสือภาพในประเทศไทยมีทั้งปกอ่อนและปกแข็ง ปกแข็งมีราคาสูงกว่าซึ่งกระดาษแต่ละชนิดออกแบบเพื่อสอดคล้องกับประโยชน์ใช้สอยนั้นคือหยาบจับพกพา อีกทั้งเป็นทางเลือกให้ผู้ปกครองที่มีศักยภาพใช้จ่ายต่างกัน

8) ตัวอักษร ทั้งรูปแบบและขนาด อาจเป็นอักษรตัวพิมพ์หรือตัวประดิษฐ์ตามต้องการของนักสร้างสรรค์เพื่อการเพิ่มอรรถรสและสื่อความหมาย โดยมีหัวใจสำคัญในการเลือกตัวอักษร คือ ความอ่านออกง่ายสบายตา ขนาดของตัวพิมพ์สำหรับเด็กที่ยังไม่สามารถแยกแยะและสับสนเกี่ยวกับอักษรเหล่านั้นได้

9) การจัดวางภาพประกอบ การจัดวางภาพประกอบให้เหมาะกับตัวอักษร สอดคล้องกลมกลืนกันเพื่อความสวยงาม หรือบางเหตุการณ์ที่ต้องการสื่อความหมายเฉพาะเจาะจง เช่น อารมณ์ คسامรู้สึก พฤติกรรมของตัวละคร เป็นต้น

ตัวอย่างหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก 3 - 6 ปี

นิทานที่มีเนื้อหาส่งเสริมจินตนาการและพัฒนาทักษะนั้นมีมากมายหลากหลาย โดยนิทานส่วนใหญ่มักจะมีเนื้อหาที่สร้างเสริมจินตนาการของเด็ก ๆ จากเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการผจญภัย การทะลุมิติไปเจอดินแดนมหัศจรรย์ หรือตัวละครอย่างนางฟ้า เทวดา เจ้าชาย เจ้าหญิง ปีศาจ มังกร หรือแม้แต่สัตว์พูดได้ก็เป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กมีจินตนาการและมีความคิดสร้างสรรค์



ภาพที่ 2.1 หนังสือนิทานเรื่อง ม็อนตี้และน็องมิลลี. จาก. mybest, ออนไลน์. 2564

นอกจากนี้ นิทานในปัจจุบันยังมีการสอดแทรกปัญหาสังคมและปัญหาครอบครัวที่เด็ก ๆ ควรรับรู้เอาไว้ให้มากขึ้น เพื่อให้พวกเขาเข้าใจและรู้จักวิธีการเอาตัวรอดจากเหตุการณ์ไม่คาดคิด อย่างไรก็ตาม นิทานที่มีเนื้อหาละเอียดอ่อนเหล่านั้นมักจะมีคู่มือสำหรับผู้ปกครองหรือคำแนะนำให้ผู้ปกครองอ่านนิทานร่วมกับเด็กเพื่ออธิบายเพิ่มเติมอยู่แล้ว ผู้ปกครองจึงไม่ต้องเป็นกังวลและสามารถอ่านให้เด็กฟังอย่างสบายใจได้



ภาพที่ 2.2 หนังสือนิทานเรื่อง อีวนั่ง อาภรณ์มหัศจรรย์. จาก. mybest, ออนไลน์. 2564

การเลือกหนังสือนิทานให้เหมาะสมจะต้องคำนึงถึงตัวเด็กเป็นสำคัญ เพราะเด็กเป็นคนที่ต้องทำความเข้าใจและเรียนรู้จากหนังสือนิทาน ดังนั้นจึงควรเลือกหนังสือนิทานที่ใช้สำนวนภาษาแบบเข้าใจง่าย ไม่ต้องตีความหลายชั้น รวมถึงใช้คำศัพท์ที่ไม่ยากจนเกินไปเพื่อให้เด็กเรียนรู้และ

จดจำได้ง่าย ยิ่งไปกว่านั้น แม้ว่าเด็กอายุ 3 - 6 ปี จะเริ่มอ่านหนังสือนิทานที่ใช้คำบรรยายยาว ๆ ได้มากขึ้น แต่เนื้อหาของนิทานก็ยังไม่ควรซับซ้อนหรือเข้าใจยากจนเกินไป เนื่องจากเด็กอาจจะไม่เข้าใจเนื้อหาของนิทานแล้วจะกลายเป็นเบื่อหรือไม่ชอบอ่านหนังสือได้ ดังนั้นหากเราสามารถเลือกหนังสือนิทานที่เหมาะสมกับความต้องการของเด็กได้ พวกเขาก็จะได้่านนิทานอย่างสนุกสนานพร้อมได้รับความรู้ไปด้วยอย่างแน่นอน

วิปเปิล (Whipple. 1953) ได้ศึกษาและสรุปผลการวิจัย เกี่ยวกับความสนใจภาพของเด็กไว้ดังนี้

- 1) ภาพที่แสดงการเคลื่อนไหวได้รับความสนใจสูง
- 2) ภาพที่ได้รับความสนใจ ล้วนเป็นภาพที่ไม่ละเอียดซับซ้อน มีจุดสนใจ
- 3) ภาพสีได้รับความสนใจมากกว่าขาว-ดำ
- 4) ภาพขนาดใหญ่ได้รับความสนใจมากกว่าภาพขนาดเล็ก
- 5) หนังสือที่มีภาพประกอบมาก ได้รับความสนใจมากกว่าหนังสือที่มีภาพประกอบน้อย
- 6) ภาพที่มีเนื้อหาตรงกับหัวเรื่องได้รับความสนใจมากกว่าภาพที่มีเนื้อหาไม่ตรงกับหัวเรื่อง
- 7) ภาพที่แสดงการผจญภัย นาตั้นเต้นได้รับความสนใจสูง

จากการวิจัยสรุปได้ว่า นิทานประกอบภาพนั้นมีความสำคัญต่อเด็กมาก เนื่องจากช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจเพิ่มพูนความคิด จินตนาการ เราให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเรียนรู้โดยเฉพาะในเด็กปฐมวัย

2.2.8 หลักการจัดทำหนังสือนิทาน

อรอนงค์ โชคสกุล และศรีอัมพร ประทุมพันธ์ (2544) ได้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก ดังนี้

2.2.8.1 เนื้อหาจะต้องมีความเหมาะสมสำหรับวัย ระดับชั้นและความสนใจของเด็ก เนื้อหาจะต้องมีความสนุกสนาน ดำเนินเรื่องได้น่าสนใจ บรรยายไม่เยอะ ไม่น่าเบื่อ เด็กเล็กไม่ควรมีเนื้อหาเยอะ แต่พอโตขึ้นเนื้อหาก็คจะเพิ่มขึ้นตามวัย

2.2.8.2 เนื้อหาจะต้องมีวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน สำหรับเด็กเล็กควรมีข้อความอย่างเดียว เพื่อให้เข้าใจง่ายส่วนเด็กที่วัยจะเข้าสู่วัยรุ่นจะมีความคิดรอบยอดมากกว่าหนึ่งได้ แต่ต้องสอดคล้องกันและกลมกลืนกันได้

2.2.8.3 เนื้อหาควรมีรูปแบบที่ชัดเจน เช่น บทร้อยแล้วหรือร้อยกรอง ควรกำหนดให้แน่นอนก่อนที่จะเขียนให้ชัดเจนว่าเนื้อหาในรูปแบบใด นิทาน นิทานพื้นบ้าน เรื่องสั้น เป็นต้น

2.2.8.4 ลักษณะของการเขียนประโยคในหนังสือเด็กควรใช้ภาษาที่ง่าย อ่านแล้วเข้าใจความหมายและเขียนถูกต้องตามหลักภาษา

2.2.8.5 ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือเป็นเรื่องที่สำคัญผู้จัดทำต้องมีความรู้ ความเข้าใจเรื่องพัฒนาการของเด็กแต่ละวัยเพื่อทำภาพที่เหมาะสม

2.2.8.6 ขนาดตัวอักษรและขนาดรูปเล่ม ขนาดตัวอักษรที่ใช้จะต้องเหมาะสมในแต่ละวัยเด็กวัยเรียนควรใช้ตัวอักษรที่ไม่เล็กไม่ใหญ่จนเกินไป ตัวอักษรไม่ควรมีลวดลาย และอ่านได้ง่าย จำนวนหน้าก็เช่นเดียวกัน

จำนวนหน้าของหนังสือสำหรับเด็กที่นิยมจัดทำกัน มีดังนี้

- 1) จำนวน 8 - 16 หน้า สำหรับเด็กวัย 2 - 5 ขวบ
- 2) จำนวน 16 - 32 หน้า สำหรับเด็กวัย 6 - 11 ขวบ

ขนาดรูปเล่มของหนังสือสำหรับเด็ก

- 1) ขนาด 8 หน้ายก (18.5 × 26 ซม.)
- 2) ขนาด 16 หน้ายกเล็ก (13 × 18.5 ซม.)
- 3) ขนาด 16 หน้ายกใหญ่ (14.8 × 21 ซม.)

2.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงเสริม (AR)

AR หรือเทคโนโลยีความจริงเสมือนเป็นปรากฏการณ์สำคัญของการสื่อสารสมัยใหม่รูปแบบหนึ่ง ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับได้หลายด้าน ได้แก่ การสื่อสาร การแพทย์ การอุตสาหกรรม การบันเทิงและการศึกษา (จิราภรณ์ ปกรณ์. 2561) โดยผ่านอุปกรณ์ทางด้านฮาร์ดแวร์รวมกับการใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทำให้มองเห็นภาพที่มีลักษณะเป็นวัตถุ แสดงผลในจอภาพมีการเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังต้องใช้เว็บ เซิร์ฟเวอร์หรือคลาวด์เซิร์ฟเวอร์ ในการเก็บหลักฐานข้อมูล รูปภาพ เทคโนโลยีนี้มีหลักการทำงานโดยแบ่งประเภทตามส่วนวิเคราะห์ภาพ เป็น 2 ประเภท ได้แก่ การวิเคราะห์ภาพโดยอาศัย Marker เป็นหลักในการทำงาน (Marker based AR) และการวิเคราะห์ภาพโดยใช้ลักษณะต่าง ๆ ที่อยู่ในภาพมาวิเคราะห์ (Marker-less based AR)

เทคโนโลยี AR ประกอบด้วยคุณลักษณะ 3 ประการ ดังนี้

- 1) เป็นเทคโนโลยีที่ผสมผสานระหว่างสิ่งที่เป็นจริงและของเสมือนเข้ามาไว้ด้วยกัน
- 2) ตอบสนองต่อการรับรู้ได้อย่างทันทีทันใด
- 3) แสดงผลในรูปแบบ 3 มิติ

โดยเทคโนโลยีความจริงเสริมเป็นเทคโนโลยีซึ่งผสมผสานระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกเสมือนโดยใช้การซ้อนภาพสามมิติที่สร้างขึ้นใหม่ไปแสดงผลปรากฏในโลกแห่งความจริงในลักษณะที่เป็นภาพสองมิติ สามมิติ ภาพเคลื่อนไหว สื่อวีดิทัศน์ที่มีเสียงประกอบ การบอกตำแหน่งด้วยระบบ

จีพีเอสหรือขึ้นอยู่กับการออกแบบสื่อว่าจะต้องการให้ออกมาในรูปแบบใด โดยสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ทันทีผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อที่มีกล้อง เช่น เว็บแคมจากเครื่องคอมพิวเตอร์ กล้องจากโทรศัพท์หรือสมาร์ตโฟน กล้องจากแท็บเล็ต เพื่อให้ผู้ดูเห็นภาพเสมือนอยู่ในสถานการณ์นั้นจริง ๆ

การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมาผสมผสานระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและความเสมือนจริงเข้าด้วยกัน ด้วยการใช้ระบบซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ โดยมีการเพิ่มข้อมูลที่มีความหมายให้กับสิ่งของหรือสถานที่จริง ๆ โดยเริ่มด้วยการเปิดรับข้อมูลอ้างอิงแบบสามมิติหรือการบอกตำแหน่งด้วยระบบจีพีเอสแล้วระบบก็จะทำการสร้างข้อมูลเพิ่มเติมให้วัตถุจริงที่มีอยู่เดิมทั้งในรูปแบบสามมิติและข้อมูลอื่น ๆ ที่ทำให้ผู้ใช้มีข้อมูลเชิงลึกเพิ่มขึ้นหรือสามารถตอบโต้ได้ ซึ่งทำให้ได้ประสบการณ์และมีการรับรู้เพิ่มเติมจากสิ่งของหรือสภาพแวดล้อมจริงที่อยู่ตรงหน้าให้มีข้อมูลเพิ่มเติมขึ้นมา โดยองค์ประกอบของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมีดังนี้

1) Marker หรืออาจจะเรียกอีกอย่างว่า (AR Code) ซึ่งเป็นเครื่องหมาย สัญลักษณ์หรือรูปภาพที่กำหนดไว้เป็นตัวเปรียบเทียบกับวัตถุเสมือนจริงที่เก็บไว้ในฐานข้อมูล (Marker Database) โดยใช้กล้องจากโทรศัพท์มือถือหรือกล้องจากเว็บแคมในการตรวจจับมาร์คเกอร์จากซอฟต์แวร์ที่ใช้งานอยู่ แล้วประมวลผลรูปภาพกับสัญลักษณ์ที่กำหนด ถ้าตรงกันก็จะแสดงข้อมูลภาพสามมิติที่ถูกระบุไว้ในโปรแกรมก็จะแสดงออกมาให้เห็น

2) กล้องวิดีโอ กล้องเว็บแคม กล้องโทรศัพท์มือถือ เพื่อทำการวิเคราะห์ภาพ (Image Analysis) และวิเคราะห์จาก Marker ประเภทอื่น ๆ ที่กำหนดไว้

3) ส่วนแสดงผลอาจเป็นจอภาพคอมพิวเตอร์ หรือจอภาพโทรศัพท์มือถือ หรืออื่น ๆ

4) ซอฟต์แวร์หรือส่วนประมวลผลเพื่อสร้างภาพหรือวัตถุแบบสามมิติ กระบวนการสร้างภาพสองมิติจากโมเดล 3 มิติ (3D Rendering) เป็นการเพิ่มข้อมูลเข้าไปในภาพโดยใช้ค่าตำแหน่งเชิง 3 มิติที่คำนวณจนได้ภาพหรือข้อมูลซ้อนทับไปบนภาพจริง

หลักการการทำงานของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม

หลักการการทำงานของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม มีหลักการการทำงานคือ การผสมผสานโลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนจริงเข้าด้วยกัน ซึ่งการแสดงผลของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมจะผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือหน้าจอโทรศัพท์มือถือ โดยภาพเสมือนจริงที่ปรากฏขึ้นจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ทันที ทั้งที่เป็นภาพนิ่งสามมิติ ภาพเคลื่อนไหว หรืออาจจะเป็นสื่อที่มีเสียงประกอบ โดยกระบวนการภายในของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมประกอบด้วย 3 กระบวนการ ได้แก่

1) การวิเคราะห์และประมวลผลภาพ (Image Analysis) เป็นขั้นตอนแรกในการค้นหา มาร์คเกอร์ (Marker) ที่ได้จากการส่งกล้องแล้วสืบค้นฐานข้อมูล (Marker Database) เพื่อนำมาวิเคราะห์ว่ามีมาร์คเกอร์อยู่ในฐานข้อมูลหรือไม่

2) การคำนวณตำแหน่งเชิง 3 มิติ (Pose Estimation) เป็นการคำนวณเพื่อหาตำแหน่งในการแสดงผลของวัตถุเสมือนจริง

3) กระบวนการสร้างภาพสามมิติ (3D Rendering) เป็นภาพแสดงผลรูปภาพหรือวัตถุเสมือนจริงที่ถูกเก็บไว้ในฐานข้อมูล (3D Database) เพื่อนำมาแสดงผลออกทางหน้าจอ

แนวทางการพัฒนาเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality)

การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นมิติใหม่ทางด้านสื่อการศึกษาทำให้ผู้เรียนมีความสนใจใฝ่เรียนรู้ อยากรู้ อยากเห็น เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ สร้างประสบการณ์ที่แปลกใหม่ และมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ได้เพิ่มมากขึ้นและสิ่งที่คุณเรียนได้จากการนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นจะทำให้ผู้เรียนได้พบประสบการณ์ในการเรียนในบางรายวิชาที่ไม่สามารถพบเห็นได้จริงอันเนื่องมาจากค่าใช้จ่ายที่สูงมากเกินไป หรือเป็นอันตรายต่อผู้เรียนอย่างเช่น ในรายวิชาเคมีที่มีการผสมสารเคมีก็สามารถใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมมาจำลองเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเป็นสถานการณ์จำลองโดยที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและไม่ทำให้เกิดอันตรายด้วย ตัวอย่างเช่น ถ้าอธิบายถึงโครงสร้างของโมเลกุลผู้เรียนก็จะได้เห็นแค่ภาพถ่ายธรรมดา แต่ถ้าใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม ผู้เรียนก็จะสามารถดูแบบจำลองของโมเลกุลได้อย่างละเอียดมากขึ้น หรือในรายวิชาทางการแพทย์ที่ทำให้ผู้เรียนได้ศึกษาร่างกายของมนุษย์ จากการใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมที่มีการสร้างแบบจำลองสามมิติเป็นรูปกระดูกแขนเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาแทนการเอ็กซ์เรย์จากร่างกายจริง

เนื่องจากในยุคปัจจุบันการสร้างเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมนั้นสามารถทำได้ง่ายเพราะมีแอปพลิเคชันที่คอยอำนวยความสะดวกในการสร้างเพียงไม่กี่ขั้นตอนก็สามารถสร้างแอปพลิเคชันเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมได้ นั่นจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนที่จะทำให้เกิดแรงจูงใจเพื่อเข้าสู่บทเรียน อีกทั้งยังสามารถสร้างประสบการณ์เรียนรู้ผ่านแบบจำลองสามมิติของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม และยังแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นและองค์ความรู้ระหว่างเรียน จึงทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกันได้อีกด้วย

2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

จากการศึกษาค้นคว้า ความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจมีนักวิชาการในด้านนี้ให้คำจำกัดความของคำว่าความพึงพอใจไว้แตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

กาญจนา ภาสุรพันธ์ (2531) ให้คำจำกัดความของคำว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ระดับความรู้สึกหรือความนึกคิดต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับตามที่คาดหวังหรือมากกว่าที่คาดหวัง

สุเทพ เมฆ (2531) กล่าวว่า ความพึงพอใจในบรรยากาศการเรียน หมายถึง ความรู้สึกพอใจในสภาพการจัดองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน ซึ่งมีความสำคัญในการช่วยให้นักเรียนเกิด

การเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา มีความเจริญงอกงาม มีความกระตือรือร้น เพื่อจะเรียกให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง

วอลแมน (Wolman. 1973) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึก (Feeling) มีความสุขเมื่อเราได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย (Goals) ความต้องการ (Wants) หรือแรงจูงใจ (Motivation) ในขณะที่ วอลเลอร์สแตน Wallerstein. (1971) มีความเห็นว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย และอธิบายว่า ความพึงพอใจเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน แต่สามารถคาดคะเนได้ว่ามีหรือไม่มีจากการสังเกตพฤติกรรมของคนเท่านั้น การที่จะทำให้คนเกิดความพึงพอใจจะต้องศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุของความพึงพอใจนั้น

จากความหมายของความพึงพอใจที่บุคคลต่าง ๆ ได้กล่าวไว้ข้างต้นพอสรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ความรู้สึกและทัศนคติของบุคคลที่ได้รับการตอบสนองตรงความต้องการของตนเองจึงทำให้ความรู้สึกที่ดีแสดงออกมาทางพฤติกรรมที่ทำให้ปฏิบัติงานหรือกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้ประสบความสำเร็จ

ลักษณะของความพึงพอใจ

ได้มีผู้กล่าวถึงลักษณะของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจมีความสำคัญต่อการดำเนินงานให้มีความเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีลักษณะทั่วไปไว้ ดังนี้

ไมตรี พงศาปาน (2556) กล่าวว่า ความพึงพอใจมีลักษณะทั่วไปไว้ ดังนี้

1) ความพึงพอใจ เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึกในทางบวกของบุคคลต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด บุคคลจำเป็นต้องปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบตัว การตอบสนองความต้องการส่วนบุคคลด้วยการโต้ตอบกับบุคคลอื่นและสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตเป็นประจำทำให้แต่ละคนมีประสบการณ์ การรับรู้ เรียนรู้ สิ่งที่ได้รับการตอบสนองแตกต่างกันไปในสถานการณ์ ซึ่งประสบการณ์ที่ได้รับจากการสัมผัส หากเป็นไปตามความต้องการของผู้รับบริการโดยสามารถทำให้ผู้รับบริการได้รับสิ่งที่คาดหวังก็ย่อมก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดีและพึงพอใจ

2) ความพึงพอใจเกิดจากการประเมินความแตกต่าง ระหว่างสิ่งที่คาดหวังกับสิ่งที่ได้รับจริงในสถานการณ์บริการ เพราะผู้รับบริการจะประเมินเปรียบเทียบสิ่งที่ได้รับจริงในกระบวนการบริการที่เกิดขึ้นกับความคาดหวังที่มีผู้รับบริการติดต่อบริการดังกล่าว

การวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเกิดขึ้นหรือไม่ขึ้นอยู่กับกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบกับระดับความรู้สึกของนักเรียนตั้งนั้นในการวัด ความพึงพอใจในการเรียนรู้กระทำได้หลายวิธี ต่อไปนี้ (สาโรช ไสยสมบัติ. 2534)

1. การใช้แบบสอบถามซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้มากอย่างแพร่หลายวิธีหนึ่ง

2. การสัมภาษณ์ซึ่งเป็นวิธีที่ต้องอาศัย เทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจูงใจให้ผู้ตอบคำถามตามข้อเท็จจริง

3. การสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมทั้ง ก่อนการปฏิบัติกิจกรรม ขณะปฏิบัติกิจกรรมและ หลังการปฏิบัติกิจกรรมจะเห็นได้ว่าการวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้สามารถที่จะวัดได้หลายวิธีทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความ สะดวกความเหมาะสม ตลอดจนจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายของการวัดด้วยจึงจะส่งผลให้การวัดนั้น มีประสิทธิภาพน่าเชื่อถือ

จากการศึกษา ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความพึงพอใจในการเรียนและผลการเรียน จะมีความสัมพันธ์กันในทางบวก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ กิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัตินั้น ทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความสมบูรณ์ของชีวิตมากขึ้นเพียงใด นั่นคือสิ่งที่ครูผู้สอนจะคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเสริมสร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อรทัย ศิลป์ประกอบ (2555) กล่าวว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์กลุ่มทดลอง คะแนนหลังการอ่านหนังสือประกอบภาพการ์ตูน สูงกว่าคะแนนก่อนอ่านหนังสือประกอบภาพการ์ตูน สรุปได้ว่าการ์ตูนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้และให้ความเพลิดเพลินอีกด้วย

ฐาปนีย์ ตาชูชาติ (2562) หนังสือภาพประกอบสามมิติ เรื่อง ตำนาน 12 นักษัตร กล่าวว่า หนังสือภาพประกอบบางประเภทช่วยให้เราสามารถฝึกฝนทักษะในการคิดวิเคราะห์ เสริมสร้างจินตนาการ เพลิดเพลิน สนุกสนาน และทำให้เกิดความรู้รวมทั้งเนื้อหาข้อมูลที่กระชับเข้าใจง่ายเหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย

นิภา ดิษฐสุวรรณ (2562) การเล่านิทานเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้นจำเป็นต้องมีรูปแบบวิธีการ ตลอดจนสื่ออุปกรณ์ประกอบการเล่านิทานที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องในนิทานที่จะทำให้เกิดการพัฒนาทางภาษา สร้างความตื่นเต้นประทับใจ เด็ก ๆ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากนิทานนั้นประสบความสำเร็จทำให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อนิทาน

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) อธิบายเกี่ยวกับการทำงานของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม หรือ AR ว่า การผสมผสานเข้าระหว่างสื่อผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์เชื่อมต่อต่าง ๆ เป็นการสร้างข้อมูลด้วยอีกข้อมูลหนึ่ง คือ ข้อมูลที่รับภาพจากกล้องวีดีโอรับภาพในขณะนั้นกับสื่อที่เตรียมไว้ และแสดงผลอีกครั้งลงบนหน้าจอ โดยใช้องค์ประกอบ ดังนี้ เออาร์โคด (AR Code) หรือสัญลักษณ์ที่เรียกว่า มาร์คเกอร์ (Marker) ใช้ในการกำหนดตำแหน่งของวัตถุกล้องวีดีโอ กล้องเว็บแคม กล้องโทรศัพท์มือถือทำหน้าที่จับสัญญาณที่ใช่มองตำแหน่งของเออาร์โคดแล้วผ่านส่วนส่งข้อมูลเข้าไปยังซอฟต์แวร์ (AR Engine) AR Engine เป็นตัวส่งข้อมูลที่อ่านได้ผ่านเข้าซอฟต์แวร์หรือส่วนประมวลผล ทำหน้าที่ เช่น

การติดตามทิศทาง (Tracking) การผสมภาพ 3 มิติและภาพจริงให้เหมือนภาพเดียวกัน (Rendering) การจัดความเข้มของแสง แสดงผล (Display) ใช้จอแสดงผล เพื่อให้เห็นผลข้อมูลที่ส่วนส่งข้อมูล นำภาพส่งเข้ามาส่งมาให้ในรูปแบบของภาพหรือวิดีโอหรืออีกวิธีหนึ่ง เราสามารถรวมกล่อง AR Engine และจอภาพเข้าด้วยกันในอุปกรณ์เดียว เช่น โทรศัพท์มือถือ หรืออื่น ๆ

จรีนาฏ ศรีเกลี้ยง (2556) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมการเล่นิทานประกอบสื่อประสมเพื่อพัฒนาความสามารถทางภาษาด้านการฟังและการพูด ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผลการศึกษาพบว่าประสิทธิภาพของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้กิจกรรมการเล่นิทานประกอบสื่อประสม มีประสิทธิภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และผลการเปรียบเทียบความสามารถทางภาษา ด้านการฟังและการพูดของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมและประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานประกอบสื่อประสมปรากฏว่าหลังการจัดกิจกรรมนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความสามารถทางภาษาด้านการฟังและการพูดสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมและประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



บทที่ 3

วิธีดำเนินโครงการ

การจัดทำโครงการเรื่อง หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง คณะผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 3.1 ขั้นตอนดำเนินโครงการพิเศษ
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือในการดำเนินโครงการพิเศษ
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ขั้นตอนดำเนินโครงการพิเศษ

ขั้นตอนการดำเนินงานสามารถแบ่งออกเป็น

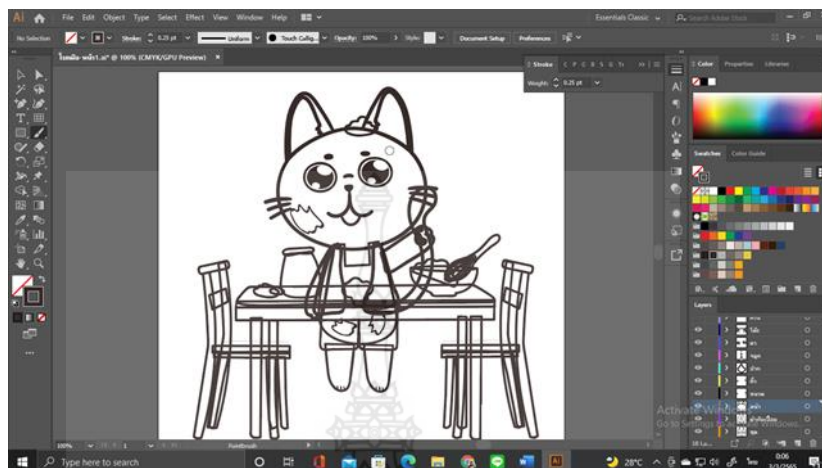
3.1.1 วิจัยครั้งนี้ใช้แบบประเมินความพึงพอใจเป็นเครื่องมือเพื่อการประเมินผล โดยการดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ตามกระบวนการผลิตสื่อ ได้แก่ ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนผลิต และขั้นตอนหลังผลิต

ระยะที่ 1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

- 1) ศึกษาข้อมูลการเขียนเนื้อเรื่องนิทานสำหรับเด็กในช่วงอายุ 3 - 6 ปี โดยการเข้าสืบค้นข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต
- 2) ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการผลิตหนังสือเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง
- 3) กำหนดวัตถุประสงค์ประสงค์ในการทำวิจัย
- 4) กำหนดลำดับเนื้อหาที่จะนำเสนอ
- 5) ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการทำโครงการ
- 6) แต่งเนื้อเรื่องนิทาน ออกแบบตัวละคร ออกแบบฉาก และออกแบบหนังสือ
- 7) เขียนเนื้อเรื่องและให้ที่ปรึกษาโครงการตรวจสอบ
- 8) สอบเปิดหัวข้อโครงการพิเศษ

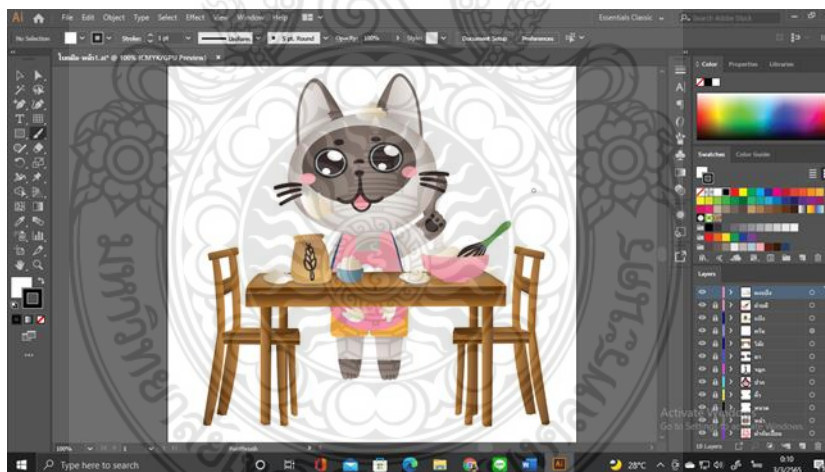
ระยะที่ 2 ผลิต (Production)

- 1) วาดตัวละครและฉากลงในโปรแกรม illustrator cc 2019



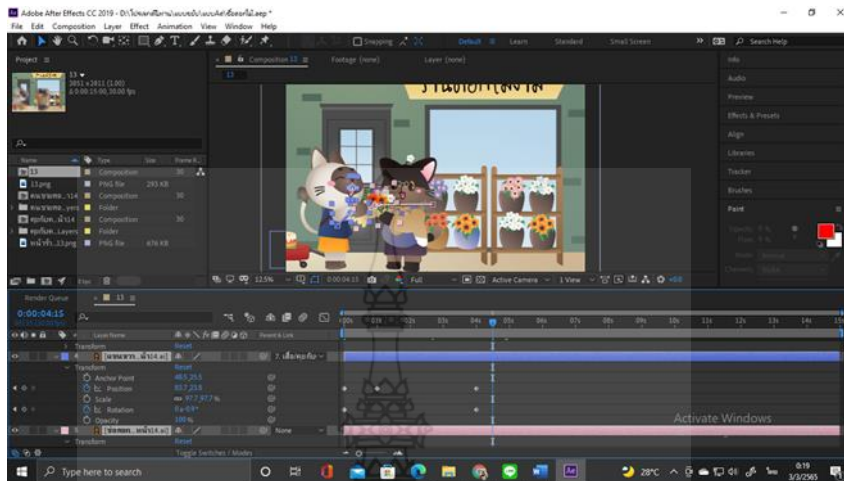
ภาพที่ 3.1 วาดตัวละครและฉาก

- 2) ลงสีตัวละครและฉากพร้อมแยก Layer แต่ละส่วนของตัวละครในโปรแกรม illustrator cc 2019



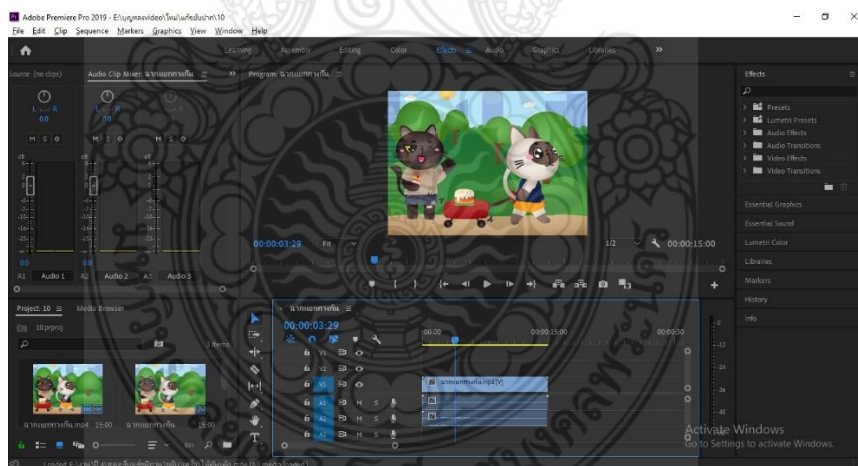
ภาพที่ 3.2 วาดตัวละครและฉากพร้อมแยก Layer ในโปรแกรม illustrator cc 2019

3) นำตัวละครและฉากที่แยก Layer แต่ละส่วนเสร็จมาทำการเคลื่อนไหวในโปรแกรม After Effects cc 2019



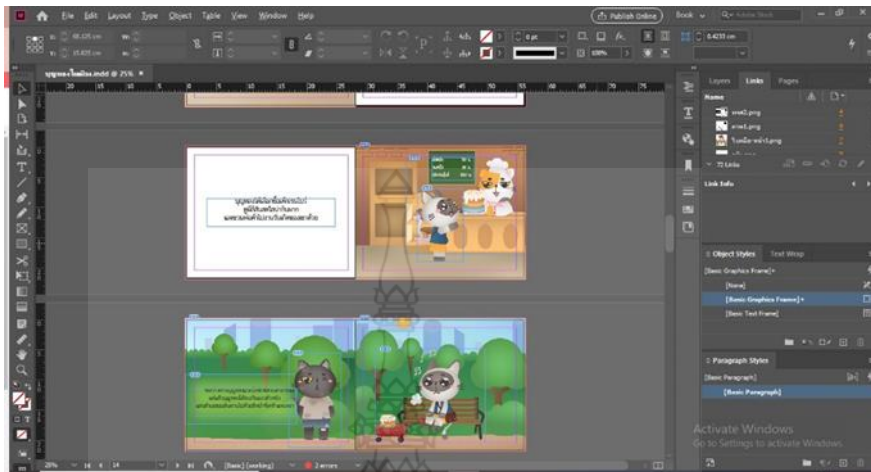
ภาพที่ 3.3 นำตัวละครและฉากทำการเคลื่อนไหวในโปรแกรม After Effects cc 2019

4) นำตัวละครและฉากที่ทำการเคลื่อนไหวมาทำเป็นวิดีโอพร้อมใส่เสียงพากย์ และเสียงดนตรีประกอบในโปรแกรม Premiere Pro cc 2019



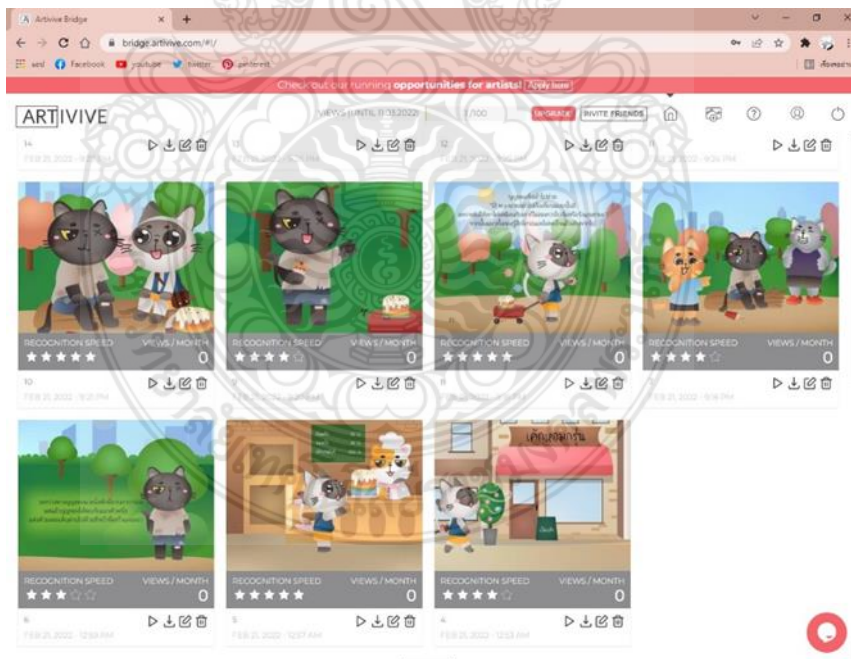
ภาพที่ 3.4 นำตัวละครและฉากมาทำเป็นวิดีโอพร้อมใส่เสียงพากย์ และเสียงดนตรีประกอบในโปรแกรม Premiere Pro cc 2019

- 5) นำตัวละครและฉากที่ผ่านการลงสีมาออกแบบเป็นรูปเล่มหนังสือในโปรแกรม InDesign cc 2020



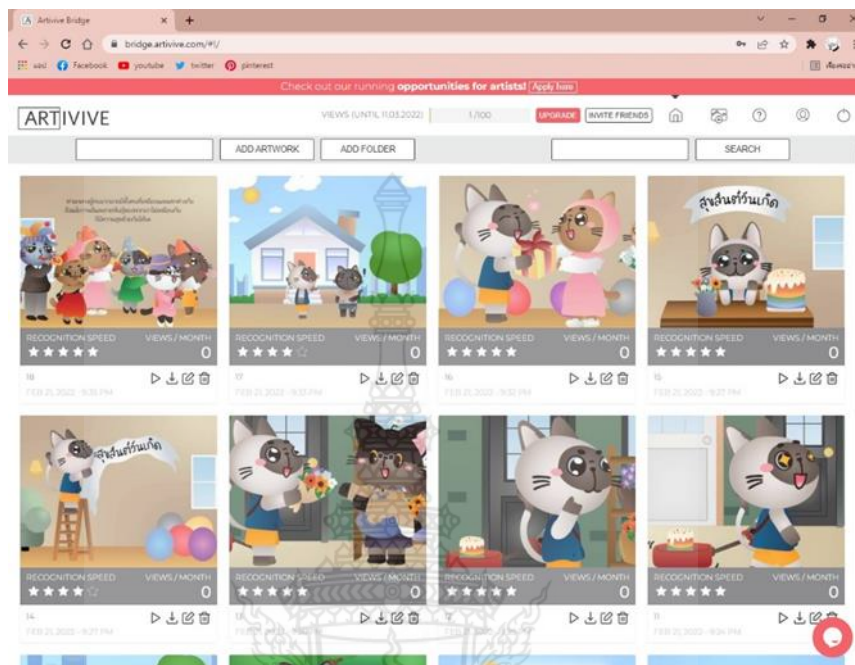
ภาพที่ 3.5 นำตัวละครและฉากที่ทำการเคลื่อนไหวมาทำเป็นวิดีโอพร้อมใส่เสียงพากย์ และเสียงดนตรีประกอบในโปรแกรม Premiere Pro cc 2019

- 6) นำเนื้อหาแต่ละหน้าของหนังสือมาทำเป็น Marker ในโปรแกรม Artivive



ภาพที่ 3.6 นำเนื้อหาแต่ละหน้าของหนังสือมาทำเป็น Marker ในโปรแกรม Artivive

7) นำวิดีโอมาทำเป็น AR (Augmented Reality) ในโปรแกรม Artivive บน Marker ที่ออกแบบไว้



ภาพที่ 3.7 นำวิดีโอมาทำเป็น AR (Augmented Reality) ในโปรแกรม Artivive บน Marker ระยะที่

ระยะที่ 3 ขั้นหลังผลิต (Post-Production)

1) ขั้นตอนการประเมินสื่อ จัดทำแบบสอบถามเพื่อประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญและหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

2) นำผลงานให้อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการพิเศษ จากนั้นทำการปรับปรุงแก้ไขผลงานตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3) ทดลองเครื่องที่จะใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับตัวเอง

4) ทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

5) วิเคราะห์ข้อมูล

6) สรุปผลการดำเนินโครงการ

7) สอบปิดหัวข้อโครงการพิเศษ

3.1.2 การกำหนดหัวข้อและประเด็นการศึกษาที่ผู้จัดทำสนใจเป็นกรอบในการกำหนดแนวทางในการพัฒนาโครงการพิเศษ ร่วมกับศึกษาปัญหาและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

3.1.3 การเลือกกลุ่มเป้าหมาย โดยกำหนดขอบเขตของสถานที่ที่ใช้ในการเก็บข้อมูลของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง เพื่อสะดวกในการลงพื้นที่

สำรวจ การเก็บรวบรวมข้อมูล จึงกำหนดกลุ่มเป้าหมายอยู่ในช่วงอายุ 3 - 6 ปี เพื่อให้สอดคล้องกับประเด็นการศึกษาที่ผู้จัดทำสนใจ

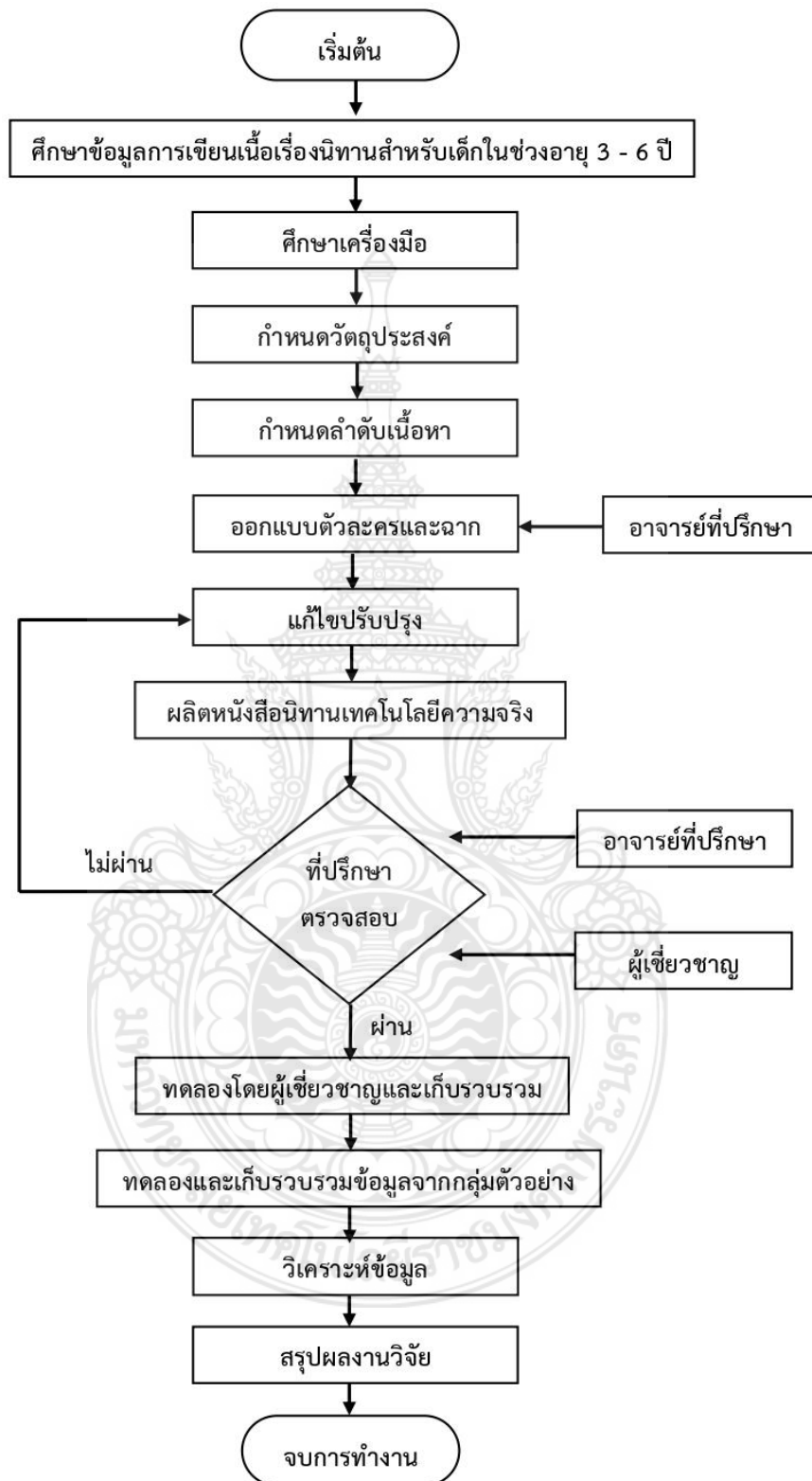
3.1.4 การเลือกอาจารย์ที่ปรึกษา โดยพิจารณาจากความถนัดของอาจารย์แต่ละท่านในสาขาให้สอดคล้องกับโครงการพิเศษ จึงได้ติดต่อกับ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิซพร เทียบจัตุรัส เพื่อเป็นที่ปรึกษาของโครงการพิเศษและแนะนำสำหรับการผลิตหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก (AR)

3.1.5 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วย แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหนังสือนิทาน แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม และความแตกต่างของมนุษย์ และแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงเสริม (AR)

3.1.6 โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตสื่อ ได้แก่ illustrator cc 2019, After Effects cc 2019, Premiere Pro cc 2019, InDesign cc 2020, โปรแกรม Artivive

3.1.7 ขั้นตอนการผลิตหนังสือหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง





ภาพที่ 3.8 ภาพแสดงขั้นตอนการผลิตหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง
บุญหลงในเมือง

3.1.8 จัดทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบสำรวจ สรุปผลการสำรวจในรูปแบบตาราง

3.1.9 เผยแพร่หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง และส่งมอบให้กับทางมหาวิทยาลัยและอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ จากนั้นทำการปิดโครงการ

3.1.10 ขั้นตอนการจัดทำรูปเล่มโครงงาน เขียนโครงร่างโครงงานพิเศษหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง และนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ เด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ได้มาจากการเลือกด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

3.3 เครื่องมือในการดำเนินโครงงานพิเศษ

3.3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อ ได้แก่

ด้านซอฟต์แวร์ เป็นโปรแกรมที่วาดรูปตัวละคร วาดฉาก และการขยับตัวละครให้สมจริง รวมถึงมีโปรแกรมที่ทำให้เกิดความจริงเสริม ประกอบด้วย

- 1) ระบบปฏิบัติการ Microsoft Windows 10
- 2) โปรแกรม Artive
- 3) โปรแกรม illustrator cc 2019
- 4) โปรแกรม After Effects cc 2019
- 5) โปรแกรม Premiere Pro cc 2019
- 6) โปรแกรม InDesign cc 2020

ด้านฮาร์ดแวร์ ประกอบด้วย

- 1) ชุดประกอบคอมพิวเตอร์
- 2) MousePen Wacom Intuos CTL-4100/K0-CX
- 3) โทรศัพท์ iPhone 8 Plus เวอร์ชัน IOS 15.3.1

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ แบบประเมินด้านเนื้อหาและความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ และแบบประเมินความพึงพอใจโดยเด็กอายุ 3 - 6 ปี ที่ได้ทดลองใช้หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุหลงในเมือง ประกอบด้วยด้านเนื้อหา และด้านภาพเคลื่อนไหว โดยกำหนดเกณฑ์การประเมินดังนี้

กำหนดการแปลความหมายคะแนน ของแบบประเมินด้านเนื้อหาและความเหมาะสม โดยผู้เชี่ยวชาญ โดยอาศัยแนวคิดของลิเคิร์ท (1978 อ้างในวรลักษณ์ วิฑูริณี, 2559) ลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scales) ในแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 5 ตัวเลือก โดยตอบแบบสอบถามเลือกเพียงตัวเลือกเดียวและกำหนดตัวเลขค่าคะแนนการวัดระดับความเหมาะสม ดังนี้

- ค่าคะแนน 5 หมายถึง หนังสือนิทานมีความเหมาะสมมากที่สุด
- ค่าคะแนน 4 หมายถึง หนังสือนิทานมีความเหมาะสมมาก
- ค่าคะแนน 3 หมายถึง หนังสือนิทานมีความเหมาะสมปานกลาง
- ค่าคะแนน 2 หมายถึง หนังสือนิทานมีความเหมาะสมน้อย
- ค่าคะแนน 1 หมายถึง หนังสือนิทานมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

กำหนดการแปลความหมายคะแนน ของแบบประเมินความพึงพอใจโดยเด็กอายุ 3 - 6 ปี โดยใช้มาตราวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีค่าตัวเลือก 3 ระดับ ในแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 3 ตัวเลือก ซึ่งเป็นวิธีการวัดความพึงพอใจที่มีความเหมาะสม พร้อมทั้งแทนสัญลักษณ์รูปใบหน้าแสดงอารมณ์ให้เด็กเข้าใจง่ายขึ้น โดยตอบแบบสอบถามเลือกเพียงคำตอบเดียว และกำหนดตัวเลขค่าคะแนนการวัดระดับความพึงพอใจ ดังนี้ (ณัฐญา นันทราช, 2563)

- ค่าคะแนน 3 หมายถึง พึงพอใจมาก ใช้สัญลักษณ์ 😊
- ค่าคะแนน 2 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง ใช้สัญลักษณ์ 😐
- ค่าคะแนน 1 หมายถึง พึงพอใจน้อย ใช้สัญลักษณ์ ☹️

1) แบบประเมินด้านเนื้อหาและความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก มีจำนวน 28 ข้อ แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่

1. ข้อมูลเกี่ยวกับประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก

แบบประเมินหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....

ตำแหน่ง..... สถานที่ทำงาน.....

ชื่อเรื่อง	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง
ผู้จัดทำ	นางสาวแสงระวี ด้วงแก้วนางสาวนิภาพร เกษสุวรรณ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสอบถามความคิดเห็นและพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของด้านเนื้อหาลำดับเรื่องราวในหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง แบบประเมินมีจำนวน 3 หน้า แบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ตอน คือ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก
2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือ

เกณฑ์การประเมิน

ระดับเกณฑ์การให้คะแนน		ความหมาย
เชิงคุณภาพ	เชิงปริมาณ	
ดีมาก	5	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับมากที่สุด
ดี	4	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับมาก
ปานกลาง	3	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับปานกลาง
พอใช้	2	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับพอใช้
ปรับปรุง	1	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับควรปรับปรุง

ภาพที่ 3.9 ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของ
หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง
คำชี้แจงและเกณฑ์การประเมิน

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือ และแบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสอบถามความคิดเห็นและพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง มีจำนวน 24 ข้อ แบ่งเป็น 2 ตอน ได้แก่

1. ข้อมูลเกี่ยวกับdkipประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็ก
2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเทคนิคของสื่อความจริงเสริมในหนังสือนิทานสำหรับเด็ก มีตัวอย่างดังภาพข้างล่าง

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความหมายของระดับประมาณค่าประสิทธิภาพและคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก ตามแบบประเมินดังนี้

หัวข้อประเมิน		ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
ด้านรูปลักษณ์						
1.	ปกหน้า ปกหลัง สวยงามดึงดูดความสนใจ					
2.	ขนาดความหนา จำนวนหน้าเหมาะสม					
3.	ขนาดของเล่มเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน					
4.	ภาพประกอบปกสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง					
5.	ส่วนประกอบของหนังสือครบถ้วน					
ด้านการจัดภาพ						
6.	ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม					
7.	ขนาดของภาพ ตัวละครเหมาะสม					
8.	ภาพสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					
9.	ภาพแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน					
10.	การจัดภาพเป็นระเบียบ เรียบร้อย					
11.	บุคลิกของตัวละครเหมาะสม					
12.	ภาพประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาดีขึ้น					
13.	การจัดวางภาพประกอบและข้อความ					
14.	ภาพประกอบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
ด้านการดำเนินเรื่อง						
15.	การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่องเหมาะสม					
16.	ตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					
17.	การดำเนินเรื่องชวนติดตามโดยตลอด					
18.	การลำดับภาพมีความต่อเนื่อง					

ภาพที่ 3.10 ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของหนังสือนิทาน

หัวข้อประเมิน		ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
19.	เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน					
20.	เนื้อหามีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน					
21.	สาระของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้อ่าน					
22.	ข้อคิดของเรื่องส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม					
ด้านภาษา						
23.	ขนาดตัวอักษรเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน					
24.	ชื่อเรื่องมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง					
25.	สำนวนภาษาสุภาพ เหมาะสมกับวัยผู้อ่าน					
26.	ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย					
27.	ความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน					
28.	คำอธิบายชัดเจน เข้าใจง่าย					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม / สิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

ภาพที่ 3.11 ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพและความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือ



แบบประเมินหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อความจริงเสริม(AR)

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....
ตำแหน่ง..... สถานที่ทำงาน.....

ชื่อเรื่อง	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง
ผู้จัดทำ	นางสาวแสงระวี ดั่งแก้วนางสาวนิภาพร เกษสุวรรณ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสอบถามความคิดเห็นและพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง แบบประเมินมีจำนวน 3 หน้า แบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ตอน คือ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็ก
2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเทคนิคของสื่อความจริงเสริมในหนังสือนิทานสำหรับเด็ก

เกณฑ์การประเมิน

ระดับเกณฑ์การให้คะแนน		ความหมาย
เชิงคุณภาพ	เชิงปริมาณ	
ดีมาก	5	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับมากที่สุด
ดี	4	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับมาก
ปานกลาง	3	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับปานกลาง
พอใช้	2	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับพอใช้
ปรับปรุง	1	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับควรปรับปรุง

ภาพที่ 3.12 ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง คำชี้แจงและเกณฑ์การประเมิน

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็ก
โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความหมายของระดับประมาณค่า
ประสิทธิภาพและคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก ตามแบบประเมิน
ดังนี้

หัวข้อประเมิน		ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
ด้านชิ้นงาน						
1.	ขนาดภาพและรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม					
2.	ภาพเคลื่อนไหวประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม					
3.	การจัดวางภาพและตัวละครเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม					
4.	ภาพเคลื่อนไหวช่วยให้น่าดึงดูด และน่าสนใจ					
5.	การออกแบบมีความน่าสนใจ					
ด้านสื่อความจริงเสริม(AR)						
6.	การชี้แจงคู่มือวิธีการใช้สื่อได้อย่างชัดเจน					
7.	การสื่อความหมายของภาพกับเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน					
8.	ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว					
9.	ภาพเคลื่อนไหวแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน					
10.	การจัดภาพเคลื่อนไหวเป็นระเบียบ เรียบร้อย					
11.	คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว					
12.	ภาพเคลื่อนไหวประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
13.	ภาพเคลื่อนไหวประกอบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
14.	คำอธิบายใช้สื่อได้อย่างชัดเจน					
15.	ผู้อ่านสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน และเพลิดเพลิน					
16.	การใช้งานง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้					
ด้านเสียง						
17.	เสียงบรรยายมีระดับความดังที่ฟังได้ชัดเจน					
18.	ความถูกต้องของเสียงอธิบายที่ตรงกับเนื้อหา					
19.	เสียงพากย์มีความเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน					
20.	ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา					

ภาพที่ 3.13 ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อ

หัวข้อประเมิน		ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
ด้านเทคนิควิธีการ						
21.	เกิดประสบการณ์ใหม่ จากการผสมผสานระหว่างสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงกับเทคโนโลยีความจริงเสริม					
22.	สร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง					
23.	มองเห็นภาพและสามารถจินตนาการตามเนื้อหาให้เข้าใจยิ่งขึ้น					
24.	สื่อชิ้นนี้มีความแปลกใหม่ น่าใช้ และน่าสนใจ					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเทคนิคของสื่อความจริงเสริมในหนังสือนิทานสำหรับเด็ก

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม / สิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

ภาพที่ 3.14 ตัวอย่างแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อและความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือ

2) แบบประเมินความพึงพอใจโดยเด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี ที่ได้ทดลองใช้หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ประกอบด้วยด้านเนื้อหา ได้แก่ มีความน่าสนใจ น่าอ่าน มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ข้อคิดจากหนังสือนิทาน ด้านรูปเล่มของหนังสือ ได้แก่ ปกหน้าหลังสวยงามน่าสนใจ ตัวละครมีความเหมาะสมน่าดึงดูด ภาพประกอบสวยงาม ด้านภาพเคลื่อนไหว ได้แก่ มีความเหมาะสมสวยงาม มีความน่าสนใจ เนื้อหาเข้าใจง่าย ภาษาที่ใช้ในการเล่านิทานเหมาะสม ฟังแล้วเข้าใจง่าย

3.3.3 การสร้างแบบสอบถามประเมินประเมินคุณภาพและด้านเทคนิคของสื่อ

การวิเคราะห์แบบประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ กำหนดการแปลความหมายคะแนน โดยอาศัยแนวคิดของลิเคิร์ต (1978 อ้างในวรลักษณ์ วิหุวินิต, 2559) ลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scales) ในแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 5 ตัวเลือก โดยตอบแบบสอบถามเลือกเพียงตัวเลือกเดียวและกำหนดตัวเลขค่าคะแนนการวัดระดับความเหมาะสม ดังนี้

ค่าคะแนน 5 หมายถึง หนังสือนิทานมีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าคะแนน 4 หมายถึง หนังสือนิทานมีความเหมาะสมมาก

ค่าคะแนน 3 หมายถึง หนังสือนิทานมีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าคะแนน 2 หมายถึง หนังสือนิทานมีความเหมาะสมน้อย

ค่าคะแนน 1 หมายถึง หนังสือนิทานมีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 อ้างในวรลักษณ์ วิฑูวินิต, 2559)

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 - 5.00 หมายความว่า มีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 - 4.50 หมายความว่า มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.50 หมายความว่า มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 หมายความว่า มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 - 1.50 หมายความว่า มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก ด้านคุณภาพของหนังสือนิทาน

ตารางที่ 3.1 ประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก ด้านรูปเล่ม

ด้านรูปเล่ม	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. ปกหน้า ปกหลัง สวยงามดึงดูดความสนใจ	4.33	0.57	มาก
2. ขนาดความหนา จำนวนหน้าเหมาะสม	3.66	1.15	มาก
3. ขนาดของเล่มเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน	4.00	1.00	มาก
4. ภาพประกอบปกสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.00	1.00	มาก
5. ส่วนประกอบของหนังสือครบถ้วน	4.66	0.57	มาก
ภาพรวมด้านรูปเล่ม	4.13	0.93	มาก

จากตารางที่ 3.1 ประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง ด้านรูปเล่ม พบว่า คุณภาพด้านรูปเล่ม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.13 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ ส่วนประกอบของหนังสือครบถ้วน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.66 รองลงมาคือ ปกหน้า ปกหลัง สวยงามดึงดูดความสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 และข้อที่มีคุณภาพน้อยสุด ได้แก่ ขนาดของเล่มเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน และภาพประกอบปกสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.66

ตารางที่ 3.2 ประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก
ด้านการจัดภาพ

ด้านการจัดภาพ	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
6. ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม	4.33	0.57	มาก
7. ขนาดของภาพ ตัวละครเหมาะสม	4.66	0.57	มาก
8. ภาพสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	4.33	0.57	มาก
9. ภาพแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน	4.33	0.57	มาก
10. การจัดภาพเป็นระเบียบ เรียบร้อย	4.66	0.57	มาก
11. บุคลิกของตัวละครเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
12. ภาพประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาดีขึ้น	4.00	1.00	มาก
13. การจัดวางภาพประกอบและข้อความ	3.33	0.57	ปานกลาง
14. ภาพประกอบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	3.66	1.15	มาก
ภาพรวมด้านการจัดภาพ	4.14	0.73	มาก

จากตารางที่ 3.2 ประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ด้านการจัดภาพ พบว่า คุณภาพด้านการจัดภาพ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.14 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ ขนาดของภาพ ตัวละครเหมาะสม และการจัดภาพเป็นระเบียบ เรียบร้อย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.66 รองลงมาคือ ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม ภาพสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และภาพแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 และข้อที่มีคุณภาพน้อยสุด ได้แก่ การจัดวางภาพประกอบและข้อความ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.33

ตารางที่ 3.3 ประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก
ด้านการดำเนินเรื่อง

การดำเนินเรื่อง	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
15. การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่องเหมาะสม	3.33	1.52	ปานกลาง
16. ตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	3.66	1.15	มาก
17. การดำเนินเรื่องชวนติดตามโดยตลอด	3.33	1.52	ปานกลาง
18. การลำดับภาพมีความต่อเนื่อง	3.66	1.15	มาก
ภาพรวมด้านการดำเนินเรื่อง	3.50	1.34	ปานกลาง

จากตารางที่ 3.3 ประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ด้านการดำเนินเรื่อง พบว่า คุณภาพด้านการดำเนินเรื่อง อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.50 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 2 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ ตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และการลำดับภาพมีความต่อเนื่อง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.66 รองลงมา คือ การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่องเหมาะสม และการดำเนินเรื่องชวนติดตามโดยตลอด อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.33

ตารางที่ 3.4 ประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก ด้านการดำเนินเรื่อง

ด้านเนื้อหา	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
19. เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน	3.33	1.52	ปานกลาง
20. เนื้อหา มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	3.33	1.52	ปานกลาง
21. สารของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้อ่าน	4.00	1.00	มาก
22. ข้อคิดของเรื่องส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม	4.00	1.00	มาก
ภาพรวมด้านการดำเนินเรื่อง	3.66	1.26	มาก

จากตารางที่ 3.4 ประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ด้านการดำเนินเรื่อง พบว่า คุณภาพด้านการดำเนินเรื่อง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.66 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 2 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ สารของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้อ่าน และข้อคิดของเรื่องส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 รองลงมาคือ เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน และเนื้อหา มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.33

ตารางที่ 3.5 ประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก ด้านภาษา

ด้านภาษา	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
23. ขนาดตัวอักษรเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน	3.66	1.15	มาก
24. ชื่อเรื่องมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	3.66	1.15	มาก
25. สำนวนภาษาสุภาพ เหมาะสมกับวัยผู้อ่าน	3.00	1.00	ปานกลาง
26. ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย	3.00	1.00	ปานกลาง

ด้านภาษา	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
27. ความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน	3.00	1.00	ปานกลาง
28. คำอธิบายชัดเจน เข้าใจง่าย	3.33	0.57	ปานกลาง
ภาพรวมด้านภาษา	3.27	0.98	ปานกลาง

จากตารางที่ 3.5 ประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกยกลงในเมือง ด้านภาษา พบว่า คุณภาพด้านภาษา อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.27 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ ขนาดตัวอักษรเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน และชื่อเรื่องมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.00 รองลงมาคือ คำอธิบายชัดเจน เข้าใจง่าย อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.33 และข้อที่มีคุณภาพน้อยสุด ได้แก่ สำนวนภาษาสุภาพ เหมาะสมกับวัยผู้อ่าน ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย และความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.00

ผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก ด้านเทคนิคของสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม ตารางที่ 3.6 ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้าน
ชิ้นงาน

ด้านชิ้นงาน	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. ขนาดภาพและรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
2. ภาพเคลื่อนไหวประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม	3.66	0.57	มาก
3. การจัดวางภาพและตัวละครเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	3.66	0.57	มาก
4. ภาพเคลื่อนไหวช่วยให้น่าดึงดูด และน่าสนใจ	4.00	0.00	มาก
5. การออกแบบมีความน่าสนใจ	3.66	0.57	มาก
ภาพรวมด้านชิ้นงาน	3.80	0.34	มาก

จากตารางที่ 3.6 ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านชิ้นงาน พบว่า คุณภาพด้านชิ้นงาน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.80 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 2 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ ขนาดภาพและรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม และ

ภาพเคลื่อนไหวช่วยให้น่าดึงดูด และน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 รองลงมาคือ ภาพเคลื่อนไหวประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม การจัดวางภาพและตัวละครเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม และการออกแบบมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.66

ตารางที่ 3.7 ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านสื่อความจริงเสริม

ด้านสื่อความจริงเสริม(AR)	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
6. การชี้แจงคู่มือวิธีการใช้สื่อได้อย่างชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
7. การสื่อความหมายของภาพกับเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกัน	4.66	0.57	มากที่สุด
8. ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว	3.66	0.57	มาก
9. ภาพเคลื่อนไหวแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน	3.66	1.52	มาก
10. การจัดภาพเคลื่อนไหวเป็นระเบียบ เรียบร้อย	4.00	1.73	มาก
11. คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว	3.33	1.15	ปานกลาง
12. ภาพเคลื่อนไหวประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น	3.33	1.52	ปานกลาง
13. ภาพเคลื่อนไหวประกอบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	4.00	1.00	มาก
14. คำอธิบายใช้สื่อได้อย่างชัดเจน	4.33	0.57	มาก
15. ผู้อ่านสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน และเพลิดเพลิน	4.00	1.00	มาก
16. การใช้งานง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้	3.66	1.52	มาก
ภาพรวมด้านสื่อความจริงเสริม(AR)	3.96	1.01	มาก

จากตารางที่ 3.7 ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านสื่อความจริงเสริม(AR) พบว่า คุณภาพด้านสื่อความจริงเสริม(AR) อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.96 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ การชี้แจงคู่มือวิธีการใช้สื่อได้อย่างชัดเจน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 รองลงมาคือ การสื่อความหมายของภาพกับเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกัน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.66 และข้อที่คุณภาพน้อยที่สุด ได้แก่ คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว และภาพเคลื่อนไหวประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.33

ตารางที่ 3.8 ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านเสียง

ด้านเสียง	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
17. เสียงบรรยายมีระดับความดังที่ฟังได้ชัดเจน	3.66	0.57	มาก
18. ความถูกต้องของเสียงอธิบายที่ตรงกับเนื้อหา	4.33	1.15	มาก
19. เสียงพากย์มีความเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน	4.00	1.00	มาก
20. ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.00	1.00	มาก
ภาพรวมด้านเสียง	4.00	0.93	มาก

จากตารางที่ 3.8 ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านเสียง พบว่า คุณภาพด้านเสียง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ ความถูกต้องของเสียงอธิบายที่ตรงกับเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 รองลงมาคือ เสียงพากย์มีความเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน และดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 และข้อที่คุณภาพน้อยที่สุด ได้แก่ เสียงบรรยายมีระดับความดังที่ฟังได้ชัดเจน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.66

ตารางที่ 3.9 ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านเทคนิควิธีการ

ด้านเทคนิควิธีการ	ผลประเมินคุณภาพ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
21. เกิดประสบการณ์ใหม่ จากการผสมผสานระหว่างสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงกับเทคโนโลยีความจริงเสริม	4.00	1.00	มาก
22. สร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง	3.33	1.52	ปานกลาง
23. มองเห็นภาพและสามารถจินตนาการตามเนื้อหาให้เข้าใจยิ่งขึ้น	3.66	1.52	มาก
24. สื่อชิ้นนี้มีความแปลกใหม่น่าใช้ และน่าสนใจ	3.66	1.54	มาก
ภาพรวมด้านเทคนิควิธีการ	3.66	1.30	มาก

จากตารางที่ 3.9 ประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็กด้านเทคนิควิธีการ พบว่า คุณภาพด้านเทคนิควิธีการ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.66 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ เกิดประสบการณ์ใหม่ จากการผสมผสาน

ระหว่างสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงกับเทคโนโลยีความจริงเสริม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 รองลงมาคือ มองเห็นภาพและสามารถจินตนาการตามเนื้อหาให้เข้าใจง่ายยิ่งขึ้น และสื่อชิ้นนี้มีความแปลกใหม่ น่าใช้ และน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.66 และข้อที่คุณภาพน้อยที่สุด ได้แก่ สร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง อยู่ในปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.33

ตารางที่ 3.10 ผลการประเมินภาพรวมด้านคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

หัวข้อประเมิน		ผลประเมินคุณภาพ		
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย
ด้านรูปเล่ม				
1.	ปกหน้า ปกหลัง สวยงามดึงดูดความสนใจ	4.33	0.57	มาก
2.	ขนาดความหนา จำนวนหน้าเหมาะสม	3.66	1.15	มาก
3.	ขนาดของเล่มเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน	4.00	1.00	มาก
4.	ภาพประกอบปกสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.00	1.00	มาก
5.	ส่วนประกอบของหนังสือครบถ้วน	4.66	0.57	มากที่สุด
ด้านการจัดภาพ				
6.	ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม	4.33	0.57	มาก
7.	ขนาดของภาพ ตัวละครเหมาะสม	4.66	0.57	มากที่สุด
8.	ภาพสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	4.33	0.57	มาก
9.	ภาพแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน	4.33	0.57	มาก
10.	การจัดภาพเป็นระเบียบ เรียบร้อย	4.66	0.57	มากที่สุด
11.	บุคลิกของตัวละครเหมาะสม	4.00	1.00	มาก
12.	ภาพประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาดีขึ้น	4.00	1.00	มาก
13.	การจัดวางภาพประกอบและข้อความ	3.33	0.57	ปานกลาง
14.	ภาพประกอบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	3.66	1.15	มาก
ด้านการดำเนินเรื่อง				
15.	การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่องเหมาะสม	3.33	1.52	ปานกลาง
16.	ตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	3.66	1.15	มาก
17.	การดำเนินเรื่องชวนติดตามโดยตลอด	3.33	1.52	ปานกลาง
18.	การลำดับภาพมีความต่อเนื่อง	3.66	1.15	มาก

หัวข้อประเมิน		ผลประเมินคุณภาพ		
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย
ด้านเนื้อหา				
19.	เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน	3.33	1.52	ปานกลาง
20.	ขนาดความหนา จำนวนหน้าเหมาะสม	3.33	1.52	ปานกลาง
21.	ขนาดของเล่มเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน	4.00	1.00	มาก
22.	ภาพประกอบปกสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	4.00	1.00	มาก
ด้านภาษา				
23.	ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม	3.66	1.15	มาก
24.	ขนาดของภาพ ตัวละครเหมาะสม	3.66	1.15	มาก
25.	ภาพสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	3.00	1.00	ปานกลาง
26.	ภาพแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน	3.00	1.00	ปานกลาง
27.	การจัดภาพเป็นระเบียบ เรียบร้อย	3.00	1.00	ปานกลาง
28.	บุคลิกของตัวละครเหมาะสม	3.33	0.57	ปานกลาง
ภาพรวม		3.79	0.97	มาก

จากตารางที่ 3.10 ผลการประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลิงในเมือง พบว่า ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย 3.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.97 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ ส่วนประกอบของหนังสือครบถ้วน ขนาดของภาพ ตัวละครเหมาะสม การจัดภาพเป็นระเบียบ เรียบร้อย อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 และปกหน้า ปกหลัง สวยงามดึงดูดความสนใจ ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม ภาพสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง และภาพแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 และขนาดของเล่มเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน ภาพประกอบปกสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง บุคลิกของตัวละครเหมาะสม ภาพประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาดีขึ้น ขนาดของเล่มเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน และภาพประกอบปกสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.00

ตารางที่ 3.11 ผลการประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือ
นิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง

หัวข้อประเมิน		ผลประเมินคุณภาพ		
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย
ด้านชิ้นงาน				
1.	ขนาดภาพและรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.00	0.00	มาก
2.	ภาพเคลื่อนไหวประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม	3.66	0.57	มาก
3.	การจัดวางภาพและตัวละครเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	3.66	0.57	มาก
4.	ภาพเคลื่อนไหวช่วยให้น่าดึงดูด และน่าสนใจ	4.00	0.00	มาก
5.	การออกแบบมีความน่าสนใจ	3.66	0.57	มาก
ด้านสื่อความจริงเสริม(AR)				
6.	การชี้แจงคู่มือวิธีการใช้สื่อได้อย่างชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
7.	การสื่อความหมายของภาพกับเนื้อหามีความสอดคล้องกัน	4.66	0.57	มากที่สุด
8.	ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว	3.66	0.57	มาก
9.	ภาพเคลื่อนไหวแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน	3.66	1.52	มาก
10.	การจัดภาพเคลื่อนไหวเป็นระเบียบ เรียบร้อย	4.00	1.73	มาก
11.	คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว	3.33	1.15	ปานกลาง
12.	ภาพเคลื่อนไหวประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น	3.33	1.52	ปานกลาง
13.	ภาพเคลื่อนไหวประกอบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	4.00	1.00	มาก
14.	คำอธิบายใช้สื่อได้อย่างชัดเจน	4.33	0.57	มาก
15.	ผู้อ่านสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน และเพลิดเพลิน	4.00	1.00	มาก
16.	การใช้งานง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้	3.66	1.52	มาก
ด้านเสียง				
17.	เสียงบรรยายมีระดับความดังที่ฟังได้ชัดเจน	3.66	0.57	มาก
18.	ความถูกต้องของเสียงอธิบายที่ตรงกับเนื้อหา	4.33	1.15	มาก
19.	เสียงพากย์มีความเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน	4.00	1.00	มาก
20.	ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.00	1.00	มาก

หัวข้อประเมิน		ผลประเมินคุณภาพ		
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย
ด้านเทคนิควิธีการ				
21.	เกิดประสบการณ์ใหม่ จากการผสมผสานระหว่างสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงกับเทคโนโลยีความจริงเสริม	4.00	1.00	มาก
22.	สร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง	3.33	1.52	ปานกลาง
23.	มองเห็นภาพและสามารถจินตนาการตามเนื้อหาให้เข้าใจง่ายขึ้น	3.66	1.52	มาก
24.	สื่อชิ้นนี้มีความแปลกใหม่ น่าใช้ และน่าสนใจ	3.66	1.54	มาก
ภาพรวม		3.88	1.30	มาก

จากตารางที่ 3.11 ผลการประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อหนังสือนิตานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง พบว่า ผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับความเหมาะสมมาก มีค่าเฉลี่ย 3.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.30 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ การชี้แจงคู่มือวิธีการใช้สื่อได้อย่างชัดเจน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 5.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.00 และการสื่อความหมายของภาพกับเนื้อหาที่มีความสอดคล้องกัน อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 และคำอธิบายใช้สื่อได้อย่างชัดเจน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.57 และความถูกต้องของเสียงอธิบายที่ตรงกับเนื้อหา อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.33 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.15

การวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของเด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี ที่เป็นผู้่านหนังสือนิตานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง กำหนดการแปลความหมายคะแนนลักษณะของแบบสอบถามเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีค่าตัวเลือก 3 ระดับ ในแต่ละข้อจะมีคำตอบให้เลือก 3 ตัวเลือก ซึ่งเป็นวิธีการวัดความพึงพอใจที่มีความเหมาะสม พร้อมทั้งแทนสัญลักษณ์รูปใบหน้าแสดงอารมณ์ให้เด็กเข้าใจง่ายขึ้น โดยตอบแบบสอบถามเลือกเพียงคำตอบเดียว และกำหนดตัวเลขค่าคะแนนการวัดระดับความพึงพอใจ ดังนี้ (ณัฐญา นันทราช, 2563)

ค่าคะแนน 3 หมายถึง พึงพอใจมาก ใช้สัญลักษณ์ 😊

ค่าคะแนน 2 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง ใช้สัญลักษณ์ 😐

ค่าคะแนน 1 หมายถึง พึงพอใจน้อย ใช้สัญลักษณ์ ☹️

ผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของเด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี ที่เป็นผู้่านหนังสือนิตานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง กำหนดการแปลความหมายคะแนน โดยใช้

สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (ณัฐญา นันทราช, 2563)

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.00 ฟังพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 ฟังพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 - 1.50 ฟังพอใจน้อย

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) และให้ข้อมูลด้วยความสมัครใจโดยเป็นเด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี ที่ได้ทดลองใช้หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุหลงในเมือง มีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

3.5.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการทำหนังสือนิทานสำหรับเด็ก และวิธีการเขียนเนื้อเรื่อง โดยหาจากแหล่งอ้างอิงที่เชื่อถือได้

3.5.2 นำข้อมูลที่ได้นำมาออกแบบหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุหลงในเมือง

3.5.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจลงในแพลตฟอร์มออนไลน์

3.5.4 วิเคราะห์ผลประเมินคุณภาพของสื่อและรวบรวมความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์คิดร้อยละจากมากไปน้อย

3.5.5 สรุปผลประเมินและความพึงพอใจ

3.5 สถิติที่ใช้และการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุหลงในเมือง คณะผู้ศึกษาที่ใช้ในการศึกษาได้กำหนดสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ร้อยละ หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) โดยการนำเสนอตารางประกอบความเรียง และได้กำหนดเกณฑ์การพิจารณาความพึงพอใจ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2535: 100)

1) การวิเคราะห์แบบประเมินความเหมาะสมโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับความเหมาะสมของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุกุหลงในเมือง โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 อังโนวรัลลักษณ์ วิฑูวินิต, 2559)

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 - 5.00 หมายความว่า มีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 - 4.50 หมายความว่า มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.50 หมายความว่า มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 หมายความว่า มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.01 - 1.50 หมายความว่า มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

2) การวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของเด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปีที่เป็นผู้อ่านหนังสือนิทาน ผู้วิจัยวิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของเด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปีที่เป็นผู้อ่านหนังสือนิทาน เทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง กำหนดการแปลความหมายคะแนน โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้ (ณัฐญา นันทราช, 2563)

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 - 3.00 พึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 - 2.50 พึงพอใจปานกลาง

ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 - 1.50 พึงพอใจน้อย



บทที่ 4

ผลการดำเนินงาน

การจัดทำโครงการเรื่อง หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง คณะผู้จัดทำสามารถนำเสนอผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการพิเศษ ดังนี้

4.1 ผลการผลิตหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจและประสิทธิภาพของผู้อ่านที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง

4.1 ผลการสร้างผลิตหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก

การผลิตหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง โดยใช้ตัวละครจากนิทานแสดงบทบาทที่เกี่ยวกับพฤติกรรมของความเท่าเทียมกันในสังคมและการยอมรับในความแตกต่างของผู้อื่น เป็นสื่อการสอนนำไปทดลองศึกษาผลของการจัดทำหนังสือนิทานสำหรับเด็กว่าสามารถช่วยพัฒนาให้เด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี ในการจัดทำหนังสือนิทานภาพความจริงเสริมสำหรับเด็กที่ทรอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับความแตกต่าง และสิทธิความเท่าเทียมในสังคม

4.1.1 คาแรคเตอร์ตัวละครจะใช้เป็นแมวไทย เพราะว่ามีหลายสายพันธุ์ หลายสี รวมถึงนิสัยแตกต่างกันไป และเป็นสัตว์ที่จดจำได้ง่าย ดูน่ารักเข้าถึงง่าย

4.1.2.1 บัญหลง เป็นตัวแทนของแมวพันธุ์วิเชียรมาศ เพศผู้ มีลักษณะจะมีขนมีสีน้ำตาลอ่อน ต้มสีน้ำตาลไหม้ 9 จุด คือ ใบหน้า หู 2 ข้าง เท้าทั้ง 4 หาง และอวัยวะเพศ นัยน์ตาสีฟ้า ลักษณะนิสัย : ฉลาดขี้เล่น ร่าเริง เป็นมิตรกับทุกคนในเมือง



ภาพที่ 4.1 คาแรคเตอร์ตัวละครหลักชื่อ บัญหลง

4.1.2.2 โคนจา เป็นตัวแทนของแมวพันธุ์โกญจา หรือโคนจา ลักษณะจะมีขนสีดำสนิททั่วทั้งตัว นัยน์ตาสีเหลืองอมเขียว เพศผู้ แต่งตัวมอซอมีบาดแผลตามร่างกายและตาบอดหนึ่งข้าง แมวตัวนี้มีนิสัยที่ขี้กลัว ไม่มั่นใจในตัวเอง คิดว่าตัวเองแตกต่างจากแมวตัวอื่น จึงชอบเล่นหรืออยู่เพียงตัวเดียวลำพัง



ภาพที่ 4.2 คาแรคเตอร์ตัวละครชื่อ โคนจา

4.1.2.3 แมวมุสลิม มีลักษณะขนสีน้ำตาลอ่อนทั้งตัว นัยน์ตาสีเหลือง เพศเมีย แต่งตัวมิดชิดตั้งแต่หัวจรดเท้าและมีผ้าโพกหัวไว้อยู่ตลอดเวลา แมวตัวนี้มีนิสัยที่ใจดี มีน้ำใจ เข้ากับแมวตัวอื่นได้ง่าย เป็นแมวที่เรียบบร่อย



ภาพที่ 4.3 คาแรคเตอร์ตัวละครแมวมุสลิม

4.1.2.4 แมวเพศที่สาม

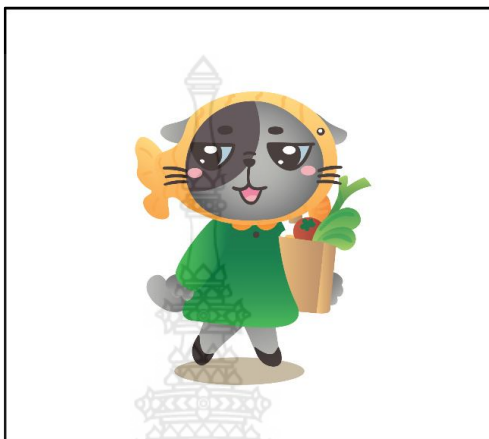
แมวตัวแรก มีลักษณะขนสีน้ำตาลเข้มทั้งตัว มีแซมผมหน้าม้าเล็กน้อย และมีหนวด นัยน์ตาสีเหลืองเข้ม เพศผู้ แต่งตัวเป็นชุดกระโปรงยาวสีดำและแดงตัดกัน สะพายกระเป๋าและติดโบว์บนหัว แมวตัวนี้มีนิสัยรักในการแต่งตัวไม่ว่าจะชุดนั้นจะเป็นของเพศชาย หรือเพศหญิงก็ตาม มีความมั่นใจในตัวเองสูง และเป็นมิตรกับแมวตัวอื่น

แมวตัวที่สอง มีลักษณะขนสีขาวและดำตัดกันตรงบริเวณหน้า มีหนวด นัยน์ตาสีเหลืองเข้ม เพศผู้ แต่งตัวเป็นชุดเดรสสีชมพู สวมหมวกให้ดูมีจุดเด่นและสะพายกระเป๋า แมวตัวนี้มีนิสัยรักในการแต่งตัวไม่ว่าจะชุดนั้นจะเป็นของเพศชาย หรือเพศหญิงก็ตาม มีความมั่นใจในตัวเองสูง คิดในแง่บวกอยู่เสมอ



ภาพที่ 4.4 คาแรคเตอร์ตัวละครแมวเพศที่สาม

4.1.2.5 แมวใส่หมวกรูปปลา มีลักษณะขนสีเทาควันทูหรือ บริเวณหน้าผิงขามีแต้มสีน้ำตาลดำเข้ม นัยน์ตาสีฟ้า เพศเมีย ตัวเล็ก แต่งตัวชุดเดรสสีเขียว มีจุดเด่นตรงหมวกรูปปลาที่ใส่อยู่ตลอดเวลา แมวตัวนี้มีนิสัยที่ร่าเริง คู่มือมีความสุขอยู่ตลอดเวลา และชอบใส่หมวกรูปปลาอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 4.5 คาแรคเตอร์ตัวละครแมวใส่หมวกรูปปลา

4.1.2.6 แมวตัวสีฟ้า มีลักษณะขนสีฟ้าอมม่วงทั้งตัว ดูแปลกและแตกต่างจากแมวตัวอื่น นัยน์ตาสีเขียวอ่อน เพศผู้ แต่งตัวเรียบง่ายเสื้อแขนยาวกับกางเกงขายาว บางครั้งก็ชอบใส่แว่นที่มีสีสันทัดกับสีของตัวเอง แมวตัวนี้มีนิสัยรักสันโดษ ชอบอยู่คนเดียว โลกส่วนตัวสูง ไม่ค่อยพูด แต่มั่นใจในตัวเองและเป็นมิตรกับแมวตัวอื่นที่เข้ามา



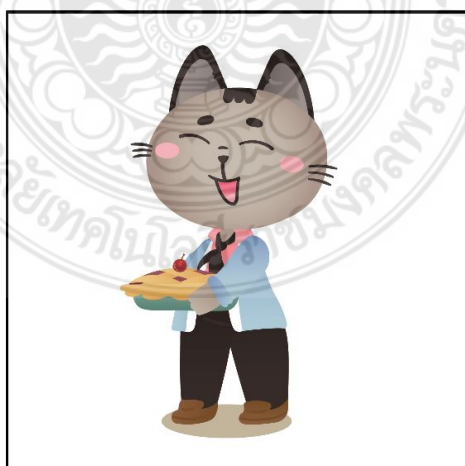
ภาพที่ 4.6 คาแรคเตอร์ตัวละครแมวแมวตัวสีฟ้า

4.1.2.7 แมวสีน้ำตาล ลักษณะขนสีน้ำตาลทองแดง(สนิม) นัยน์ตาสีเหลือง เพศเมีย คล้ายแมวพันธุ์ศุภลักษณ์ แต่งตัวเป็นชุดเอี้ยมสีเหลืองตัดกับสีของตัวที่มีสีน้ำตาลให้ดูเด่นขึ้น รวมถึง รองเท้าก็มีสีเหลืองให้ดูเข้ากันทั้งชุด และเพิ่มโบว์ติดตรงหัวให้ดูเป็นผู้หญิงมากขึ้น แมวตัวนี้มีนิสัย ฉลาด สนใจและใส่ใจกับสิ่งรอบข้างเสมอ มีน้ำใจชอบช่วยเหลือผู้อื่น และเห็นอกเห็นใจผู้อื่น



ภาพที่ 4.7 คาแรคเตอร์ตัวละครแมวแมวตัวสีน้ำตาล

4.1.2.8 แมวตาตี ลักษณะขนสีน้ำตาลหม่นเทา ตรงใบหูมีสีน้ำตาลเข้มออกดำ และ แขนงหน้ามีสีน้ำตาลเข้มออกดำเหมือนกัน ตาตี เพศผู้ แต่งตัวเป็นเสื้อสูทสีฟ้าตัดกับเสื้อข้างในที่เป็นสีชมพู รวมถึงรองเท้าที่มีสีน้ำตาลคล้ายกับรองเท้าหนังให้ดูเข้ากันทั้งชุด แมวตัวนี้มีนิสัยชอบ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ คิดในแง่บวกดูร้ายจริงอยู่เสมอ เป็นมิตร ชอบพูด



ภาพที่ 4.8 คาแรคเตอร์ตัวละครแมวแมวตัวตาตี

4.1.2.9 แมวแม่ค้าขายดอกไม้ ลักษณะขนสีน้ำตาลเข้มสลับกับสีน้ำตาลหม่นเทา ตรงใบหูข้างในมีสีชมพู ตรงบริเวณหัวมีจุดเด่น คือ มีดอกไม้สีขาวงอกออกมาบนหัว ให้ดูเข้ากับบทที่ได้เปิดร้านขายดอกไม้ เพศเมีย แต่งตัวเป็นเสื้อแขนยาวสีน้ำตาล สวมผ้ากันเปื้อนสีฟ้า และสวมแว่นตา ทรงกลมอันเล็กให้ดูมีอายุขึ้น แมวตัวนี้มีนิสัยชอบธรรมชาติ รักต้นไม้และดอกไม้ ศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับต้นไม้กับดอกไม้อยู่ตลอดเวลา ดูอบอุ่นใจดี ไม่ค่อยพูด



ภาพที่ 4.9 คาแรคเตอร์ตัวละครแมวแม่ค้าขายดอกไม้



4.1.2.10 แมวพ่อค้าขายเค้ก ลักษณะขนสีขาว มีแต้มสีอยู่ 2 จุด ตรงบริเวณหน้า ฝั่งขวาจะมีแต้มสีเหลืองขนาดใหญ่ ส่วนฝั่งซ้ายจะมีแต้มสีเทาเล็ก ๆ ดูคล้ายเป็นแมวสามสีในตัวเดียว นัยน์ตาสีเหลืองมะนาว เพศผู้ แต่งตัวเป็นชุดทำขนมสีขาวทั้งเสื้อและกางเกง มีผ้าสีชมพูผูกไว้ตรงคอ แมวตัวนี้มีนิสัยชอบทำขนม รักในการทำขนมมาก ๆ ใจดี เป็นมิตร เข้ากับแมวตัวอื่นได้ง่าย

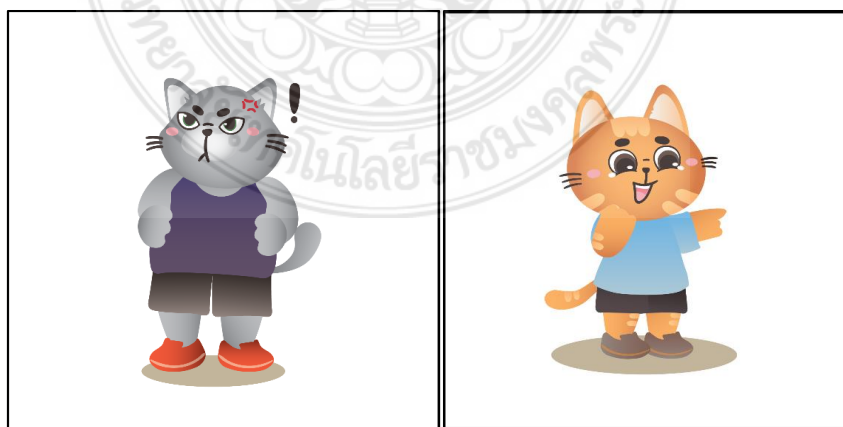


ภาพที่ 4.10 คาแรคเตอร์ตัวละครแมวพ่อค้าขายเค้ก

4.1.2.11 แมวตัวร้าย

แมวตัวแรก ลักษณะขนสีเทาทั้งตัว มีลำตัวที่อ้วนตัวใหญ่ นัยน์ตาสีเขียว ดวงตาดูเฉยๆ แต่งตัวเป็นเสื้ออวกาศ กางเกงขาสั้น รองเท้าสีแดง แมวตัวนี้มีนิสัยชอบแกล้งแมวตัวอื่นที่ดูแตกต่างจากตัวเองหรือแมวที่อ่อนแอกว่า

แมวตัวที่สอง ลักษณะขนสีส้มมีลวดลายสีเหลือง คล้ายแมวการ์ตูนที่ชื่อว่า การ์ฟีลด์ นัยน์ตาสีน้ำตากลมโต แต่งตัวเป็นเสื้อยืดแขนสั้นกับกางเกงขาสั้น แมวตัวนี้เป็นเพื่อนกับแมวตัวแรกชอบมีนิสัยแกล้งตัวอื่นเหมือนกันรังแกแมวตัวอื่นที่ไม่มีทางสู้



ภาพที่ 4.11 คาแรคเตอร์ตัวละครแมวตัวร้าย

4.1.2 หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง เป็นหนังสือนิทานความจริงเสริม หรือ Augmented Reality (AR) เพื่อประเมินความเหมาะสมด้านเนื้อหา ด้านเทคนิค และความพึงพอใจของผู้เล่นที่มีต่อเกม ดังนั้น จึงสามารถนำเสนอผลงานการผลิตหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ดังนี้



ภาพที่ 4.12 หน้าหนังสือนิทาน เรื่อง บุญหลงในเมือง

บุญหลงโนเมือง



ภาพที่ 4.13 ปกใน

วิธีการใช้งาน

1. เปิดโปรแกรม Artive
2. เปิดหนังสือหน้าที่มีรูปภาพ
3. ถ่ายรูปที่ไปส่องที่ภาพในหนังสือ จะมี AR ปรากฏขึ้นมา

คำนำจากผู้เขียน

ท่ามกลางผู้คนมากมายที่มีทั้งที่เหมือนและแตกต่างกัน บางครั้งอาจจะมองดูเป็นความแปลกประหลาด บุญหลงเป็นแมวตัวหนึ่งที่แตกต่างและยอมรับความแตกต่างเหล่านั้นด้วยเช่นกัน แต่ถึงแม้มันจะหายไปก็จะไม่ใช่เหมือนมันแต่เราก็มีความสุขด้วยกันได้นะ

Android ดาวน์โหลดได้ที่ Google Play
 iOS ดาวน์โหลดได้ที่ App Store
 ค้นหาว่า Artive หรือ สแกน QR Code เพื่อดาวน์โหลด

คำเตือน
 เด็กอายุ 3-5 ปี ควรใช้โปรแกรมและไม่สามารถเล่นโทรศัพท์เกิน 30 นาทีต่อวัน
 เด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป ควรเล่นโทรศัพท์ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวัน

ภาพที่ 4.14 หน้าคู่มือการใช้งานและคำนำจากผู้เขียน



ภาพที่ 4.15 บุญหลงหลงแนะนำตัว



ภาพที่ 4.16 บุญหลงถือเค้กใหม่อยู่



ภาพที่ 4.17 บุญหลงทักทายเพื่อน ๆ ที่เจอระหว่างทาง



กลิ่นหอมโชยมาแต่ไกล
บุญหลงรู้ได้ทันทีที่กำลังจะถึงร้านเค้กแล้ว

ภาพที่ 4.18 บุญหลงได้กลิ่นหอมจากร้านเค้ก

บุญหลงได้เลือกซื้อเค้กเรนโบว์
ดูมีสีสันสดใส น่ากินมาก
และชวนพ่อค้าไปงานวันเกิดของเขาด้วย

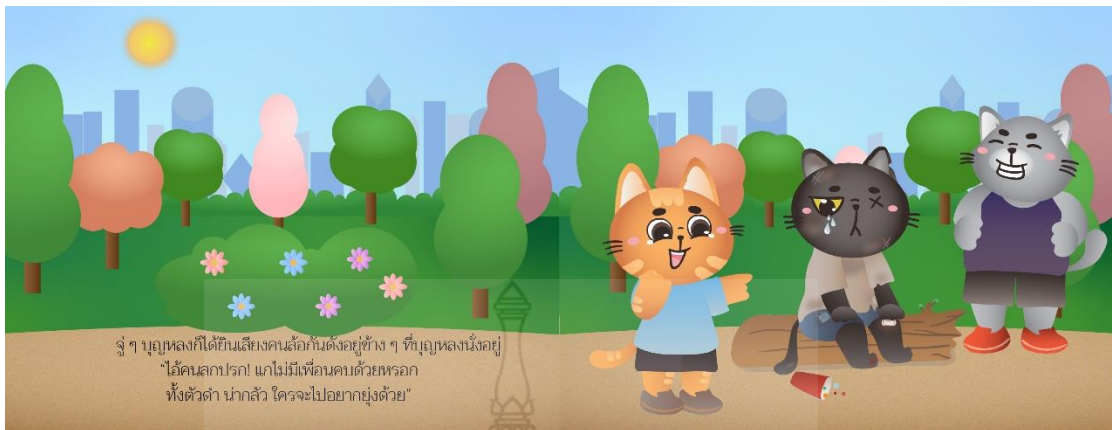


ภาพที่ 4.19 บุญหลงซื้อเค้กวันเกิด



ระหว่างทางบุญหลงแวะฟังที่สวนสาธารณะ
แต่แล้วบุญหลงได้พบกับแมวตัวหนึ่ง
แต่งตัวมอลochenผ่านไปด้วยสีหน้าที่เศร้าและเหงา

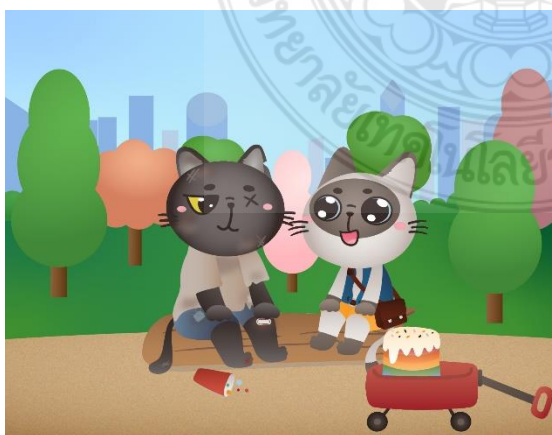
ภาพที่ 4.20 บุญหลงนั่งพักและเจอกับโกนจา



ภาพที่ 4.21 โจนจาโดนแกล้ง



ภาพที่ 4.22 บุญหลงเข้าไปช่วยโจนจา



บุญหลงเข้าไปโลกใจแมวตัวนั้น
 แล้วทำความรู้จักกัน
 "ไม่เป็นไรนะ ถึงจะนายแตกต่าง ฉันก็แตกต่าง
 ทุกคนแตกต่างกันทั้งนั้น
 แต่ไม่ว่ายังไงฉันก็อยากเป็นเพื่อนกับนายนะ
 ฉันชื่อ บุญหลง แล้วนายชื่ออะไรหรือ"
 แมวตัวนั้นตอบว่า
 "ฉันชื่อ โจนจา ยินดีที่ได้รู้จักนะบุญหลง"

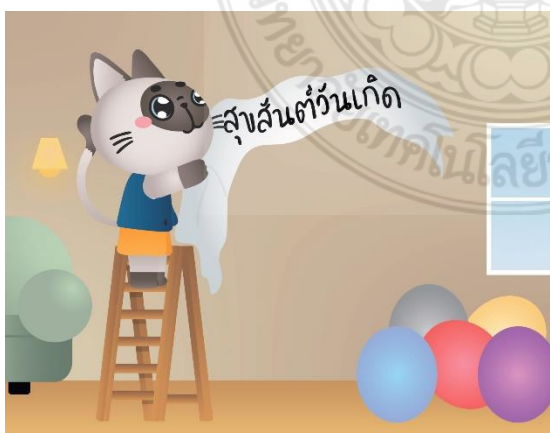
ภาพที่ 4.23 บุญหลงกับโจนจาพูดคุยกัน



ภาพที่ 4.24 บุญหลงแยกกับโกนจาแล้วเจอร้านดอกไม้

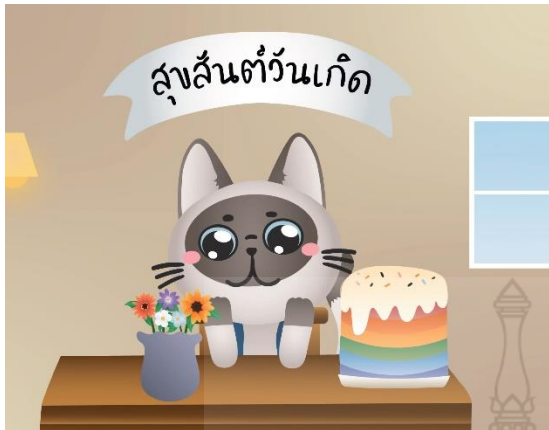


ภาพที่ 4.25 บุญหลงชื่นชมดอกไม้และซื้อดอกไม้กลับบ้าน



บุญหลงกลับมาถึงบ้าน ตกแต่งบ้านให้เสร็จเรียบร้อย ก่อนเพื่อน ๆ จะมางานวันเกิดของเขา

ภาพที่ 4.26 บุญหลงตกแต่งบ้านรอเพื่อน ๆ มาที่บ้าน



หลังจากจัดเสร็จบุญหลงนั่งรอเพื่อน
เขานั่งมองตุ๊กตอกไม้ที่ตัวเองจัดใส่แจกันเหล่านั้นแล้วยิ้มตาม
รู้สึกแปลกใจกับตุ๊กตอกไม้ที่เลือกมาไม่เหมือนกันเลย
แต่พอมากอยู่ด้วยกันแล้วก็ดูสวยดีนะ

ก็อก ๆ เสียงคนเคาะประตูดังขึ้น

ภาพที่ 4.27 บุญหลงนั่งชื่นชมดอกไม้ในแจกัน



ภาพที่ 4.28 เพื่อน ๆ ของบุญหลงมาทำงานวันเกิด



ระหว่างกำลังฉลองงานวันเกิด
บุญหลงเห็นโกนจาเดินผ่านมาจึงออกมาชวน
แต่โกนจาไม่กล้าเข้าไปเพราะกลัวคนอื่นจะรังเกียจเขา
บุญหลงจึงบอกว่า
“ไม่มีใครรังเกียจนายหรอก
ทุกคนที่นี่เป็นเพื่อนกัน อย่าคิดมากเกินไป”
จากนั้นบุญหลงพาโกนจาเข้าบ้าน

ภาพที่ 4.29 บุญหลงเห็นโกนจาเดินผ่านจึงชวนเข้ามาทำงานวันเกิด



ภาพที่ 4.30 ทุกคนร่วมกันฉลองวันเกิดของบุญหลง



ภาพที่ 4.31 ปกหลังหนังสือนิทานบุญหลงในเมือง

ในหนังสือนิทานสามารถที่จะสแกนARได้ในแต่ละหน้า วิธีการคือเปิดแอปพลิเคชัน Artivive แล้วก็ก็สามารถสแกนจะมีคลิปวิดีโอขึ้นมา เป็นวิดีโอที่ขยับและมีเสียงประกอบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ



ภาพที่ 4.32 ตัวอย่างสแกนเออาร์

4.2 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้อ่านที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

การประเมินโดยเด็กอายุ 3-6 ขวบ เป็นการให้เด็กได้อ่านและได้นำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 30 คน ดังนั้น จึงจำเป็นต้องให้เด็กประเมินความพึงพอใจของหนังสือนิทาน โดยสามารถนำเสนอผลการประเมินในรูปแบบตารางประกอบความเรียงและกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายระดับของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	2.51 - 3.50	หมายถึง	มาก
คะแนนเฉลี่ย	1.51 - 2.50	หมายถึง	ปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.51	หมายถึง	น้อย

ตารางที่ 4.1 ผลประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหา

ด้านเนื้อหา	ผลประเมินความพึงพอใจ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
1. มีความน่าสนใจ น่าอ่าน	2.80	0.40	มาก
2. มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	2.86	0.34	มาก
3. ข้อคิดจากหนังสือนิทาน	2.80	0.40	มาก
ภาพรวมด้านเนื้อหา	2.82	0.38	มาก

จากตารางที่ 4.1 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้่านที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมืองด้านเนื้อหา พบว่า ความพึงพอใจด้านเนื้อหาการนำเสนออยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.38 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 2 อันดับแรกที่มีระดับความพึงพอใจสูงสุด คือ มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 รองลงมาคือ มีความน่าสนใจ น่าอ่าน และข้อคิดจากหนังสือนิทาน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.80 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.40

ตารางที่ 4.2 ผลประเมินความพึงพอใจด้านรูปเล่ม

ด้านรูปเล่ม	ผลประเมินความพึงพอใจ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
4. ปกหน้าหลังสวยงาม น่าสนใจ	2.86	0.34	มาก
5. ตัวละครมีความเหมาะสม น่าดึงดูด	2.83	0.37	มาก
6. ภาพประกอบสวยงาม	2.90	0.30	มาก
ภาพรวมด้านรูปเล่ม	2.86	0.34	มาก

จากตารางที่ 4.2 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้่านที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมืองด้านรูปเล่ม พบว่า ความพึงพอใจด้านรูปเล่ม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีคุณภาพสูงสุด ได้แก่ มีภาพประกอบสวยงาม อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.30 รองลงมาคือ ปกหน้าหลังสวยงาม น่าสนใจ มีค่าเฉลี่ย 2.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 และข้อที่มีระดับความพึงพอใจน้อยสุด ได้แก่ ตัวละครมีความเหมาะสม น่าดึงดูด อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.37

ตารางที่ 4.3 ผลประเมินความพึงพอใจและประสิทธิภาพด้านภาพเคลื่อนไหว

ด้านภาพเคลื่อนไหว	ผลประเมินความพึงพอใจ		
	\bar{x}	S.D.	ความหมาย
7. มีความเหมาะสม สวยงาม	2.86	0.34	มาก
8. มีความน่าสนใจ	2.83	0.37	มาก
9. เนื้อหาเข้าใจง่าย	2.90	0.30	มาก
10. ภาษาที่ใช้ในการเล่านิทาน	2.86	0.34	มาก
ภาพรวมด้านภาพเคลื่อนไหว	2.86	0.34	มาก

จากตารางที่ 4.3 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้อ่านที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ด้านภาพเคลื่อนไหว พบว่า ความพึงพอใจด้านภาพเคลื่อนไหว อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ 3 อันดับแรกที่มีความพึงพอใจสูงสุด ได้แก่ เนื้อหาเข้าใจง่าย อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.30 รองลงมาคือ มีความเหมาะสม สวยงาม และภาษาที่ใช้ในการเล่านิทาน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 และข้อที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ได้แก่ มีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.37

ตารางที่ 4.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้อ่านที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริม
สำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง

หัวข้อประเมิน		ผลประเมินความพึงพอใจ		
		\bar{x}	S.D.	ความหมาย
ด้านเนื้อหา				
1.	ขนาดภาพและรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม	2.80	0.40	มาก
2.	ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม	2.86	0.34	มาก
3.	การจัดวางภาพและตัวละครเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	2.80	0.40	มาก
ด้านรูปเล่ม				
4.	ปกหน้าหลังสวยงาม น่าสนใจ	2.86	0.34	มาก
5.	ตัวละครมีความเหมาะสม น่าดึงดูด	2.83	0.37	มาก
6.	ภาพประกอบสวยงาม	2.90	0.30	มาก
ด้านเสียง				
7.	มีความเหมาะสม สวยงาม	2.86	0.34	มาก
8.	มีความน่าสนใจ	2.83	0.37	มาก
9.	เนื้อหาเข้าใจง่าย	2.90	0.30	มาก
10.	ภาษาที่ใช้ในการเล่านิทาน	2.86	0.34	มาก
ภาพรวม		2.85	0.35	มาก

จากตารางที่ 4.4 ความพึงพอใจของผู้อ่านที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง ผลรวมของภาพรวมทั้งหมด อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.85 เมื่อพิจารณารายข้อ 3 อันดับแรกที่มีความพึงพอใจสูงสุด ได้แก่ ภาพประกอบสวยงาม และ เนื้อหาเข้าใจง่าย อยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.30 รองลงมาคือ ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม ปกหน้าหลังสวยงาม น่าสนใจ มีความเหมาะสม สวยงาม และภาษาที่ใช้ในการเล่านิทาน มีค่าเฉลี่ย 2.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 และข้อที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ได้แก่ ตัวละครมีความเหมาะสม น่าดึงดูด และมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.37

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การจัดทำโครงการเรื่อง หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง คณะผู้จัดทำสามารถนำเสนอผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการพิเศษ ดังนี้

5.1 สรุปผลการศึกษา

5.2 อภิปรายผล

5.2 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษา

5.1.1 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อผลิตและพัฒนาหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

1.2.2 เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

5.1.2 ขอบเขตการดำเนินการวิจัย

5.1.2.1 ด้านเนื้อหา

5.1.2.1.1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับหนังสือนิทาน ได้แก่ ประวัติความเป็นมาของนิทาน การเลือกนิทานสำหรับเด็ก เนื้อเรื่อง ภาพประกอบ และการออกแบบรูปเล่ม

5.1.2.1.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมทางสังคม และความแตกต่างของมนุษย์ ได้แก่ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ ความแตกต่างของมนุษย์ สิ่งที่กำหนดความแตกต่างของมนุษย์ พฤติกรรมทางสังคม และการเรียนรู้ของเด็ก

5.1.2.1.3 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความเป็นจริงเสริม (AR)

5.1.2.2 ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ เด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี

กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กช่วงอายุ 3 - 6 ปี จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

5.1.2.3 ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

ตัวแปรตาม คือ ความพึงพอใจที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริม สำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง

5.1.2.4 ด้านพื้นที่

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

5.1.2.5 ด้านเวลา

ระยะเวลาในการดำเนินงานโครงการนี้ ระหว่างเดือนธันวาคม พ.ศ. 2564 - เดือนมีนาคม พ.ศ.2565

5.1.3 สรุปผลการศึกษา

ผู้วิจัยสร้างหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กช่วงอายุ 3 - 6 ขวบ เรื่อง บุญหลงในเมือง การผลิตหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ขนาด 28 x 21.6 เซนติเมตร มีจำนวน 32 หน้า โดยการดำเนินเรื่องใช้ตัวละครจากนิทานแสดงบทบาทที่เกี่ยวกับพฤติกรรมของความเท่าเทียมกันในสังคมและการยอมรับในความแตกต่างของ

ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ภาพรวมของหนังสือนิทานนี้มีคุณภาพในระดับมาก ด้วยค่าเฉลี่ย 3.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.97

เมื่อหนังสือนิทาน เทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ไปทดลองใช้งานและประเมินความพึงพอใจของผู้อ่านกลุ่มตัวอย่างแล้ว พบว่า ความพึงพอใจ ในภาพรวมของหนังสือ อยู่ในระดับมาก ด้วยค่าเฉลี่ย 2.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.35

5.2 อภิปรายผล

การพัฒนาหนังสือเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง พบว่า ผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญมีผลประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมาก และผลการประเมินความพึงพอใจของผู้อ่านมีผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมาก ซึ่งผู้ศึกษาวิจัยพบประเด็นที่สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1) การพัฒนาหนังสือเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง ด้านคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.79 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.97 ทั้งนี้ เพราะความสมบูรณ์ของเนื้อหา ความน่าสนใจ ความสนุกสนานและกระตุ้นการอ่านให้กับผู้อ่าน ซึ่งสอดคล้องกับ นิภา ดิษฐสุวรรณ (2562) การเล่านิทานเพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายนั้นจำเป็นจะต้องมีรูปแบบ วิธีการ ตลอดจนสื่ออุปกรณ์ประกอบการเล่านิทานที่เหมาะสมกับเนื้อเรื่องในนิทานที่จะทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางภาษา สร้างความตื่นเต้นประทับใจ เด็ก ๆ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากนิทานนั้นประสบความสำเร็จทำให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อนิทานและ

สอดคล้องกับ อภิวัฒน์ วัฒนะสุระ (2561) ที่กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีความจริงเสริม สร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้มากขึ้น และผู้วิจัยพบว่าความสนใจของผู้อ่านที่มีต่อเนื้อหา รูปแบบ การนำเสนอและการใช้งานชุดสื่อประสม มีความคิดเห็นโดยรวมในระดับมาก

2) ผลประเมินความพึงพอใจของผู้อ่าน ต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก เรื่อง บุญหลงในเมือง ด้านความพึงพอใจต่อหนังสือนิทาน พบว่าคุณภาพหนังสือเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บุญหลงในเมือง อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.35 เมื่อพิจารณารายข้อ 3 อันดับแรกที่มีความพึงพอใจสูงสุด ได้แก่ ภาพประกอบสวยงาม และ เนื้อหา เข้าใจง่าย อยู่ระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.30 รองลงมาคือ ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม ปกหน้าหลังสวยงาม น่าสนใจ มีความเหมาะสม สวยงาม และภาษาที่ใช้ในการเล่านิทาน มีค่าเฉลี่ย 2.86 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.34 และข้อที่มีความพึงพอใจน้อยที่สุด ได้แก่ ตัวละครมีความเหมาะสม น่าดึงดูด และมีความน่าสนใจ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 2.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.37 ซึ่งสอดคล้องกับ ฐาปนีย์ ตาชูชาติ (2562) ที่กล่าวว่า หนังสือภาพประกอบ บางประเภทช่วยให้สามารถฝึกฝนทักษะในการคิด เกิดการจินตนาการ เพลิดเพลิน สนุกสนาน และ ทำให้ได้เกิดความรู้ และสอดคล้องกับ นที และแคทริยา หน้อยศ (2560) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง การออกแบบหนังสือเทคโนโลยีเสมือนจริง เรื่องการละเล่นของเด็กไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบ หนังสือที่ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง ซึ่งทำให้การอ่านหนังสือน่าสนใจมากขึ้น ผู้วิจัยพบว่า ผู้อ่านมีความพึงพอใจต่อสื่อในรูปแบบหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมในระดับมาก ซึ่งผู้อ่านมีความชื่นชอบ หนังสือนิทาน และสนุกไปกับเนื้อเรื่อง รวมถึงสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

5.3.1.1 ฉากที่ไม่จำเป็นต้องมีโดยที่หากขาดไป ไม่ได้กระทบกับเนื้อหา นิทาน สามารถใส่ เหตุการณ์หรือเรื่องราว ให้ซับซ้อน และดึงดูดได้มากกว่านี้

5.3.1.2 คำนึงกับเนื้อหาไม่ได้สื่อว่า บุญหลงแตกต่างอย่างไร และไม่ได้บอกถึงความแตกต่างนั้น ในแง่ไหน

5.3.1.3 เนื้อเรื่องและการดำเนินเรื่องมีความเป็นนามธรรมค่อนข้างสูงเมื่อเทียบกับวัย ผู้อ่าน ที่เป็นวัย 3 - 6 ปี สำหรับวัยนี้ หากต้องการนำเสนอเนื้อหาที่มีความเป็นนามธรรม ควรนำเสนอ ให้มีความเข้าใจง่ายและมุ่งเน้นไปที่หัวข้อใดหัวข้อหนึ่ง

5.3.1.4 ความยาวของเนื้อเรื่อง มีความยาวจนเกินไป เมื่อเทียบกับช่วงวัย ที่ควรจะมีเนื้อหาในแต่ละหน้าแบบสั้นๆ และมีความหนาประมาณ 20 หน้า

5.3.1.5 เนื้อหาขาดความตื่นเต้น แปลกใหม่ หรือความดึงดูดใจ ไม่สอดคล้องกับช่วงวัย ของผู้อ่านที่อยู่ในวัยที่มีจินตนาการสูง อาจใช้การปรับเปลี่ยนวิธีเล่า ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น เช่น การใช้คำคล้องจอง การปรับเป็นนิทานคำกลอน หรือการเล่นคำในเนื้อเรื่อง

5.3.1.6 สารสำคัญที่ต้องการสื่อก็จะส่งไม่ถึงเช่นกันแต่สิ่งที่ทำได้ดี คือเสียงพากย์ และดนตรีที่จะดึงดูดใจเด็ก ๆ ได้มากขึ้นกว่าภาพนิ่ง

5.3.1.7 เนื้อหาจากสื่อความจริงเสริมบางส่วนไม่ตรงกับเนื้อหาจากในนิทานในหน้าที่ได้ทำ การใช้โปรแกรมอ่าน

5.3.1.8 เสียงประกอบมีความแตกต่างกันในแต่ละหน้า ไม่สม่ำเสมอ

5.3.1.9 เด็กในวัยกลุ่มตัวอย่าง ไม่ได้อยู่ในกลุ่มที่ควรใช้สื่อเทคโนโลยีประเภทโทรศัพท์ ด้วยตนเอง ควรให้การใช้สื่อความจริงเสริม เป็นสื่อการสอนที่ให้คุณค่าเพิ่มเติมที่หนังสือนิทานแบบ รูปเล่มไม่สามารถให้ หรือถ่ายทอดได้หมด หรือมีความน่าสนใจอื่น ๆ เพื่อขยายความจากเนื้อเรื่อง

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

5.3.2.1 ผู้พัฒนาควรเพิ่มเนื้อหา และแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหาให้ชัดเจนมากขึ้นให้ดูมีความน่าสนใจ และต่อเนื่องกันเพื่อไม่ให้ดูน่าเบื่อ

5.3.2.2 ผู้พัฒนาควรเพิ่ม Animation ให้กับตัวละครให้มากขึ้นเพื่อให้ Animation มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5.3.2.3 ผู้พัฒนาควรศึกษาการทำ AR ให้มากขึ้น เพื่อนำมาปรับใช้กับหนังสือ เทคโนโลยีความจริงเสริมให้มีความน่าสนใจ และตอบสนองต่อผู้อ่านมากยิ่งขึ้น

5.3.2.4 ผู้พัฒนาควรหาแพลตฟอร์มหรือทำให้สื่อ AR มีความเสถียรไม่สะดุด

บรรณานุกรม

- กิ่งแก้ว อัดถากร. (2514). วรรณกรรมบ้านใน. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2541). การเล่านิทาน. ปริญญาานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต. (การศึกษา
ปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- กาญจนา ภาสุรพันธ์. (2531). ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อสภาพแวดล้อมในวิทยาลัยชีวศึกษา
สังกัดกรมอาชีวศึกษา เขตการศึกษา 8. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เกริก ยุนพันธ์. (2539). การเล่านิทาน. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น. ศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.
- ครุรักษ์ ภิรมย์รักษ์. (2540). “นักเล่านิทานสร้างนักอ่าน”. สารพัฒนาหลักสูตร.
- จันทร์จิรา นที และแคทรียา หน้อยศ. (2560). การออกแบบหนังสือเทคโนโลยีเสมือนจริง เรื่อง
การละเล่นของเด็กไทย. น. 1912-1926. ในการประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย ครั้งที่
13 “วิจัยและนวัตกรรม ขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม” 20 -21 กรกฎาคม 2560. อาคาร
เอกาทศรถ มหาวิทยาลัยนเรศวรจังหวัดพิษณุโลก.
- จิราภรณ์ ปกรณ์. (2561). AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง.
(ออนไลน์). สืบค้นจาก
<https://www.scimath.org>
- จารุณี วงศ์ละคร. (2545). ปรัชญาวัฒนธรรมและวัฒนธรรมไทย. ภาควิชาปรัชญาและศาสนา
คณะมนุษยศาสตร์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ฉวีวรรณ กิณนางค์. (2536). การศึกษาเด็ก : โครงการมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. พิษณุโลก:
พิษเนตร.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2527). การทำหนังสือสำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ศิลปาบรรณการ.
- ฐาปณีย์ ตาชูชาติ. (2562). การออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเรื่อง ตำนาน 12 นักษัตร สำหรับ
เด็ก. คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ณัฐยา ภูขามคม. (2552). การใช้นิทานประกอบภาพเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจคของ
นักเรียนที่มีภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยศิลปกร, สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาพิเศษ, ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว.
- ณัฐญา นันทราช. (2563). การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา. (วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยราชภัฏ
สกลนคร, สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน.

- ณรงค์ ทองปาน. (2526). การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: กรมฝึกหัดครู.
- ทิวต์ มณีโชติ. (2549). การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ธนิสรา เอื้ออารักษ์. (2532). โครงการออกแบบหนังสือนิทานสำหรับเด็กเรื่องแม่ดใจร้ายกับบิดา
เบญจมาศ (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, สาขาวิชา
ออกแบบนิเทศศิลป์.
- นฤมล จิวแพ. (2549). ผลการเล่านิทานประกอบภาพที่มีต่อพฤติกรรมความเอื้อเฟื้อของเด็กปฐมวัย.
(ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย.
- นุจรี ตรีโรจน์วงศ์. (2530). การเลือกและการจัดหาวัสดุห้องสมุด มหาสารคามประชาไท. (ออนไลน์)
ความไม่เท่าเทียมทางความสามารถ. สืบค้นจาก
<https://prachatai.com>
- เนื่อน้อง สนับบุญ. (2541). ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการประสบการณ์การเล่า
นิทาน. ปริญญาโทการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร.
- บันลือ พุกกะวัน. (2536). วรรณกรรมกับเด็ก. ปรับปรุงครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิชจำกัด.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). การวิจัยเบื้องต้น (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พัชรี คุ่มชาติ. (2553). การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ฟังนิทานประกอบการปั้น. (ปริญญาโท
มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย.
- พัชรี ไชยะสนิต. (2535). เอกสารประกอบการจัดประสบการณ์เตรียมความพร้อมระดับก่อน
ประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- พิมพ์จิต สถิตวิทยานันท์. (2546 001). การออกแบบหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมจินตภาพสำหรับเด็ก
พิการทางสายตา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, สาขาวิชา
การออกแบบนิเทศศิลป์, ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์, บัณฑิตวิทยาลัย.
- ภารดี ศรีประยูร. (2542). รูปแบบการเล่านิทานทางโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟัง
และความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. ปริญญาโทการศึกษาศึกษา
มหาบัณฑิต (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ
โรฒ ประสานมิตร.
- ภิญญาพร นิตยะประภา. (2534) การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: โอเอสพริ้นติ้งเฮ้าส์.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2555). มนุษย์กับสังคม. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด
อรุณการพิมพ์.

- รัชชนก สวนสีดา. (2547). “การออกแบบและการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์”. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- รัฐจวน ประโมจน์ย์. (2544). ผลการจัดกิจกรรมเสริมการเล่านิทานประกอบภาพที่มีต่อความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัย. ปรินญาณินพนธ์กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรลักษณ์ วิฑูวินิต. (2558). การพัฒนาสื่อการสอนมัลติมีเดียเสมือนจริง เรื่องประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมอยุธยา : กรณีศึกษาวัดพระราม. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต). สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์, ภาควิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- วิเชียร เกษประทุม. (2523). การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาไทย วิทยาลัยครูนครสวรรค์.
- วันเนา ยูเต็น. (2542). นิทานคือชีวิต. กรุงเทพฯ : องค์การการค้าคุรุสภา
- วิมลีน มีศิริ. (2551). หนังสือภาพ : โครงสร้างการเล่าเรื่องกับการสื่อความหมายสำหรับเด็ก. (วิทยานิพนธ์). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2528). ความเข้าใจในศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ศุภศิริ บุญประเวช. (2552). การพัฒนาหนังสือนิทาน เพื่อเพิ่มทักษะการเขียนสะกดคำที่ไม่ตรงตามมาตราสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพฯ. (ปรินญาณินพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, สาขาวิชาการสอนภาษาไทย, ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอนบัณฑิตวิทยาลัย.
- สมใจ บุญอุรพิภโย. (2539). “นิทานสำหรับคุณหนู”. วารสารการศึกษา.
- สมศักดิ์ ปริบูรณ์. (2542). นิทาน ความสำคัญและประโยชน์. ราชบุรี: สถาบันราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- สมาคมไทยสร้างสรรค์. (ออนไลน์). การเลือกหนังสือภาพสำหรับเด็ก. สืบค้นจาก <https://www.taiwisdom.org/rparcl>.
- สันหพัฒน์ อรุณธารี. (2542). นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย : โปรแกรมวิชาการศึกษาศาสตร์. คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏภูเก็ต.
- สุรรัตน์ รอดแผ้วพาล. (2547) การพัฒนาเทพนิทานประกอบหนังสือ เพื่อเสริมสร้างจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ในเด็กปฐมวัย. (ปรินญาณินพนธ์มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา.

- สุภาวดี แซ่อ้อย, ศิริรัตน์ ตีสอน. (2559) การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรื่อง ระบบคอมพิวเตอร์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. (ศึกษาศาสตร์บัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา คณะศึกษาศาสตร์, สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา.
- สุเทพ เมฆ. (2531). ความพึงพอใจในบรรยากาศการเรียนการสอนของนักเรียนและครูโรงเรียน อาชีวศึกษาเอกชน ประเภทพาณิชยกรรม ในเขตการศึกษา 12. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- สวารตี งามนิยม. (2558). แนวทางการสร้างหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). วิทยาลัยนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, สาขาวิชาการ บริหารงานวัฒนธรรม.
- สาโรช ไสยสมบัติ. (2534). ความพึงพอใจในการทำงานของครูอาจารย์โรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัด กรมสามัญศึกษาจังหวัดร้อยเอ็ด. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, สาขาการบริหาร การศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- อภิวัฒน์ วัฒนะสุระ. (2561). สื่อการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีมีติเสมือนจริงเรื่อง คำศัพท์ภาษาอังกฤษ สัตว์โลกน่ารู้. วารสารโครงการวิทยาการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, สาขาวิชาคอมพิวเตอร์.
- อรรวรรณ สุ่มประดิษฐ์. (2533). พฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย และระดับการเล่นทาง สังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบไทยและการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- อรอนงค์ โชคสกุล, ศรีอัมพร ประทุมรัตน์. (2544). การผลิตนวัตกรรมการเรียนการสอน. (ออนไลน์). การออกแบบหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมจินตภาพสำหรับเด็กพิการทางสายตา. สืบค้นจาก <https://www.sites.google.com>
- อเนก พุทธิเดช, กานต์พิชชา แต่งอ่อน และวาทูธี กันแก้ว. (2561). การพัฒนาบทเรียนเรื่องการ ประยุกต์ปริพันธ์จำกัดเขต โดยประยุกต์ใช้เทคนิคความจริงเสริมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่สมาร์ต โฟน. (รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ, คณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, สาขาคณิตศาสตร์.
- (ออนไลน์). ความหมายของนิทาน. สืบค้นจาก <https://www.baanjommyut.com>
- (ออนไลน์). ความแตกต่างของมนุษย์. สืบค้นจาก <https://paisarnkr.blogspot.com>
- (ออนไลน์). ความแตกต่างระหว่างบุคคล. สืบค้นจาก <http://blog.bru.ac.th>

- (ออนไลน์). ความเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์. สืบค้นจาก
<http://oservice.skru.ac.th>
- (ออนไลน์). มนุษย์กับสังคม. สืบค้นจาก
<http://www.cmcat.ac.th>
- (ออนไลน์). วิธีการเลือกนิทานให้เหมาะกับลูกในแต่ละช่วงวัย. สืบค้นจาก
<https://www.parentsone.com>
- (ออนไลน์). สิทธิความเท่าเทียมที่พ่อแม่ควรสอนลูก. สืบค้นจาก
<https://www.starfishlabz.com>
- (ออนไลน์). แนวทางการสร้างหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กปฐมวัย. สืบค้นจาก
<http://ethesisarchive.library.tu.ac.th>
- (ออนไลน์). แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ. สืบค้นจาก
<http://dspace.spu.ac.th>
- Bernice McCarthy. (1980). (ออนไลน์). รูปแบบการเรียนรู้ตามวัฏจักรการเรียนรู้แบบ 4MAT. สืบค้นจาก
<https://www.trueplookpanya.com>
- Ellis, R. (1985). Understanding Second Language Acquisition. UK : Oxford University.
- Friedman, P. and R. Alley. (1984). Learning / Teaching Styles : Applying the principles.Theory into Practice, 23 (Winter), 77-81.
- English , H. B. and English, A. C. A Comprehensive Dictionary of Psychological and Psychoanalytic Terms . New York : David Mckay Co., Inc. 1985.
- Hurlock, EB. (1978). Child Development. 6th ed. New York: Me Graw-Hill.
- Nunzmoko. (2560). (ออนไลน์). วิธีเลือกนิทานให้เหมาะกับลูกในแต่ละช่วงวัย. สืบค้นจาก
<https://www.parentsone.com/how-to-choose-book-for-child>
- Whipple, G. (1953) “Appraisal of the letterset Appeal for illustration”, in Elementary School Journal.
- Worldfable. (2554). (ออนไลน์). จุดกำเนิดและวิวัฒนาการของนิทาน. สืบค้นจาก
<https://worldfable.wordpress.com/category>
- Wolman, Thomas E. (1973). Education and Organizational Leadership in Elementary.



ภาคผนวก ก

หนังสือขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ

ที่ ยว ๐๖๕๒.๐๔/๕๐๒



คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๓๔๕ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน แพทย์หญิงปุชยบรรพ์ สุวรรณศิริ

ด้วยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้กำหนดให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๕ จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย นั้น

ในการนี้ นางสาวแสงระวี ต้วงแก้ว และผู้ร่วมงาน จำนวน ๒ ราย ได้รับอนุมัติให้จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในหัวข้อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก เรื่อง บุญหลงในเมือง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชษฐ เทียบจัดรัส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ทางคณะฯ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ รวมทั้งมีประสบการณ์อย่างกว้างขวาง จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบผลงานดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรณการ สัตยพาณิชย์)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๔๗๗๗-๓๕ ต่อ ๖๘๓๓-๔

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๒๙ ต่อ ๖๙๗๗๓

ที่ อว ๐๖๕๒.๐๔/๕๐๓



คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๓๙๙ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒๕

กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน แพทย์หญิงชฎานัน พึ่งสถาพร

ด้วยคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้กำหนดให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๔ จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีลติมีเดีย นั้น

ในการนี้ นางสาวแสงระวี ต้วงแก้ว และผู้ร่วมงาน จำนวน ๒ ราย ได้รับอนุมัติให้จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีลติมีเดีย ในหัวข้อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก เรื่อง บุญหลงในเมือง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิษพร เทียบจัตุรัส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ทางคณะฯ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ รวมทั้งมีประสบการณ์อย่างกว้างขวาง จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบผลงานดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรุณการ สัตยพามีชัย)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๗๗๗-๑๕ ต่อ ๖๘๓๑-๔

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๒๙ ต่อ ๖๘๗๐

ที่ อว ๐๖๕๒.๐๔/ ๕๒๖



คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
๓๙๙ ถนนสามเสน เขตดุสิต กรุงเทพฯ ๑๐๓๐๐

๒๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คุณครูณัฐณี สุขปรีดี

ด้วยคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สาขาวิชาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้กำหนดให้นักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ ๔ จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย นั้น

ในการนี้ นางสาวแสงระวี ด้วงแก้ว และผู้ร่วมงาน จำนวน ๒ ราย ได้รับอนุมัติให้จัดทำโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย ในหัวข้อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจิงเสริมสำหรับเด็ก เรื่อง บุญหลงในเมือง โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชชพร เทียบจตุรัส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ ทางคณะฯ พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ รวมทั้งมีประสบการณ์อย่างกว้างขวาง จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบผลงานดังกล่าว เพื่อเป็นประโยชน์ทางการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรรถการ สัตยพานิชย์)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทรศัพท์ ๐-๒๖๖๕-๓๗๗๗-๑๕ ต่อ ๖๘๓๑-๔

โทรสาร ๐-๒๖๖๕-๓๘๒๙ ต่อ ๖๙๗๑



ภาคผนวก ข

รูปเล่มหนังสือนิทาน



ภาพที่ ข.1 รูปเล่มหนังสือนิทานบุญหลงในเมือง





ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผล

**แบบประเมินหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา**

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....

ตำแหน่ง..... สถานที่ทำงาน.....

ชื่อเรื่อง	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง
ผู้จัดทำ	นางสาวแสงระวี ด้วงแก้วนางสาวนิภาพร เกษสุวรรณ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสอบถามความคิดเห็นและพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของด้านเนื้อหาลำดับเรื่องราวในหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง แบบประเมินมีจำนวน 3 หน้า แบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ตอน คือ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก
2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือ

เกณฑ์การประเมิน

ระดับเกณฑ์การให้คะแนน		ความหมาย
เชิงคุณภาพ	เชิงปริมาณ	
ดีมาก	5	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับมากที่สุด
ดี	4	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับมาก
ปานกลาง	3	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับปานกลาง
พอใช้	2	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับพอใช้
ปรับปรุง	1	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับควรปรับปรุง

ภาพที่ ค.1 แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญคำชี้แจงและเกณฑ์การประเมินด้านเนื้อหา

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความหมายของระดับประมาณค่า
ประสิทธิภาพและคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก ตามแบบประเมินดังนี้

หัวข้อประเมิน		ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
ด้านรูปเล่ม						
1.	ปกหน้า ปกหลัง สวยงามดึงดูดความสนใจ					
2.	ขนาดความหนา จำนวนหน้าเหมาะสม					
3.	ขนาดของเล่มเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน					
4.	ภาพประกอบปกสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง					
5.	ส่วนประกอบของหนังสือครบถ้วน					
ด้านการจัดภาพ						
6.	ภาพประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม					
7.	ขนาดของภาพ ตัวละครเหมาะสม					
8.	ภาพสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					
9.	ภาพแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน					
10.	การจัดภาพเป็นระเบียบ เรียบร้อย					
11.	บุคลิกของตัวละครเหมาะสม					
12.	ภาพประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาดีขึ้น					
13.	การจัดวางภาพประกอบและข้อความ					
14.	ภาพประกอบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
ด้านการดำเนินเรื่อง						
15.	การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่องเหมาะสม					
16.	ตัวละครมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					
17.	การดำเนินเรื่องชวนติดตามโดยตลอด					
18.	การลำดับภาพมีความต่อเนื่อง					

ภาพที่ ค.2 แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

หัวข้อประเมิน		ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
19.	เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน					
20.	เนื้อหามีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน					
21.	สาระของเรื่องมีประโยชน์ต่อผู้อ่าน					
22.	ข้อคิดของเรื่องส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม					
ด้านภาษา						
23.	ขนาดตัวอักษรเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน					
24.	ชื่อเรื่องมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง					
25.	สำนวนภาษาสุภาพ เหมาะสมกับวัยผู้อ่าน					
26.	ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย					
27.	ความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน					
28.	คำอธิบายชัดเจน เข้าใจง่าย					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม / สิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ภาพที่ ค.3 แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา



แบบประเมินหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ด้านสื่อความจริงเสริม(AR)

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....

ตำแหน่ง..... สถานที่ทำงาน.....

ชื่อเรื่อง	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง
ผู้จัดทำ	นางสาวแสงระวี ดั่งแก้วนางสาวนิภาพร เกษสุวรรณ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง

แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสอบถามความคิดเห็นและพิจารณาตรวจสอบความถูกต้องของด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กเรื่อง บัญหลงในเมือง แบบประเมินมีจำนวน 3 หน้า แบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ตอน คือ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็ก
2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับเทคนิคของสื่อความจริงเสริมในหนังสือนิทานสำหรับเด็ก

เกณฑ์การประเมิน

ระดับเกณฑ์การให้คะแนน		ความหมาย
เชิงคุณภาพ	เชิงปริมาณ	
ดีมาก	5	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับมากที่สุด
ดี	4	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับมาก
ปานกลาง	3	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับปานกลาง
พอใช้	2	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับพอใช้
ปรับปรุง	1	หนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็กที่พัฒนามีประสิทธิภาพในระดับควรปรับปรุง

ภาพที่ ค.4 แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญคำชี้แจงและเกณฑ์การประเมินด้านสื่อความจริงเสริม (AR)

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับประเมินคุณภาพด้านเทคนิคของสื่อในหนังสือนิทานความจริงเสริมสำหรับเด็ก
โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความคิดเห็นตามความหมายของระดับประมาณค่า
ประสิทธิภาพและคุณภาพของหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก ตามแบบประเมินดังนี้

หัวข้อประเมิน		ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
ด้านชิ้นงาน						
1.	ขนาดภาพและรูปแบบตัวอักษรมีความเหมาะสม					
2.	ภาพเคลื่อนไหวประกอบมีความเหมาะสม สวยงาม					
3.	การจัดวางภาพและตัวละครเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม					
4.	ภาพเคลื่อนไหวช่วยให้น่าดึงดูด และน่าสนใจ					
5.	การออกแบบมีความน่าสนใจ					
ด้านสื่อความจริงเสริม(AR)						
6.	การชี้แจงคู่มือวิธีการใช้สื่อได้อย่างชัดเจน					
7.	การสื่อความหมายของภาพกับเนื้อหามีความสอดคล้องกัน					
8.	ความเหมาะสมของภาพเคลื่อนไหว					
9.	ภาพเคลื่อนไหวแต่ละตอนต่อเนื่อง สัมพันธ์กัน					
10.	การจัดภาพเคลื่อนไหวเป็นระเบียบ เรียบร้อย					
11.	คุณภาพของภาพเคลื่อนไหว					
12.	ภาพเคลื่อนไหวประกอบช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
13.	ภาพเคลื่อนไหวประกอบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
14.	คำอธิบายใช้สื่อได้อย่างชัดเจน					
15.	ผู้อ่านสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน และเพลิดเพลิน					
16.	การใช้งานง่ายและสะดวกต่อการเรียนรู้					
ด้านเสียง						
17.	เสียงบรรยายมีระดับความดังที่ฟังได้ชัดเจน					
18.	ความถูกต้องของเสียงอธิบายที่ตรงกับเนื้อหา					
19.	เสียงพากย์มีความเหมาะสมกับวัยผู้อ่าน					
20.	ดนตรีประกอบมีความเหมาะสมกับเนื้อหา					

ภาพที่ ค.5 แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อความจริงเสริม (AR)

หัวข้อประเมิน		ระดับการประเมิน				
		5	4	3	2	1
ด้านเทคนิควิธีการ						
21.	เกิดประสบการณ์ใหม่ จากการผสมผสานระหว่างสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงกับเทคโนโลยีความจริงเสริม					
22.	สร้างความรู้และประสบการณ์ได้โดยตรง					
23.	มองเห็นภาพและสามารถจินตนาการตามเนื้อหาให้เข้าใจง่ายยิ่งขึ้น					
24.	สื่อชิ้นนี้มีความแปลกใหม่ น่าใช้ และน่าสนใจ					

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับเทคนิคของสื่อความจริงเสริมในหนังสือนิทานสำหรับเด็ก
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม / สิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไข

.....

.....

.....

.....

ภาพที่ ค.6 แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อความจริงเสริม (AR)



แบบประเมินความพึงพอใจของผู้อ่านที่มีต่อหนังสือนิทานเทคโนโลยีความจริงเสริมสำหรับเด็ก
เรื่อง บุญหลงในเมือง

ชี้แจง แบบประเมินมีสองส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ส่วนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจของหนังสือนิทาน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ช่วงอายุ




3 ขวบ 4 ขวบ 5 ขวบ 6 ขวบ




เพศ

ชาย หญิง

ส่วนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจของหนังสือนิทาน

เกณฑ์การประเมิน

-  ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจมาก
-  ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
-  ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจน้อย

หัวข้อประเมิน		ระดับการประเมิน		
				
ด้านเนื้อหา				
1.	มีความน่าสนใจ น่าอ่าน			
2.	มีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน			
3.	ข้อคิดจากหนังสือนิทาน			
ด้านรูปเล่ม				
6.	ปกหน้าหลังสวยงาม น่าสนใจ			
7.	ตัวละครมีความเหมาะสม น่าดึงดูด			

ภาพที่ ค.7 แบบประเมินสำหรับผู้อ่านคำชี้แจงและเกณฑ์การประเมิน

หัวข้อประเมิน		ระดับการประเมิน		
		😊	😐	😞
8.	ภาพประกอบสวยงาม			
ด้านภาพเคลื่อนไหว				
15.	มีความเหมาะสม สวยงาม			
16.	มีความน่าสนใจ			
17.	เนื้อหาเข้าใจง่าย			
18.	ภาษาที่ใช้ในการเล่านิทาน			

ภาพที่ ค.8 แบบประเมินสำหรับผู้อ่าน



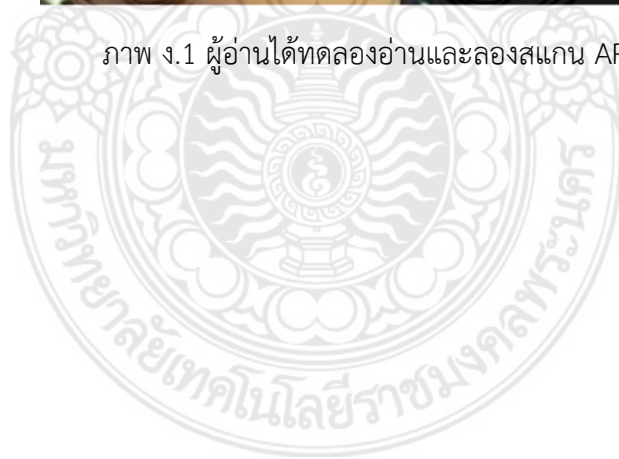
ภาคผนวก ง

ภาพกิจกรรมการลงพื้นที่





ภาพ ง.1 ผู้อ่านได้ทดลองอ่านและลองสแกน AR





ประวัติคณะผู้จัดทำ

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวแสงระวี ด้วงแก้ว
วัน/เดือน/ปีเกิด	วันศุกร์ที่ 12 พฤศจิกายน พ.ศ. 2542
ที่อยู่ปัจจุบัน	200/303 หมู่บ้านกานดาพาร์ค 2-3 ตำบล พันท้ายนรสิงห์ อำเภอเมืองสมุทรสาคร สมุทรสาคร 74000
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2555 – 2560 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษา จากโรงเรียนเบญจมราชาลัย ในพระบรมราชูปถัมภ์ พ.ศ. 2561 - ปัจจุบัน กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ-นามสกุล	นางสาวนิภาพร เกษสุวรรณ
วัน/เดือน/ปีเกิด	วันศุกร์ที่ 24 เดือนกันยายน พ.ศ. 2542
ที่อยู่ปัจจุบัน	จอมทอง 3 แขวงจอมทอง เขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร 10150
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนโรงเรียนวัดอินทาราม พ.ศ. 2561 - ปัจจุบัน ศึกษาในระดับปริญญาตรี คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สาขาเทคโนโลยีมีัลตมีเดีย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร