

การออกแบบนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์

อนุวัฒน์ เปปาทย์

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดสุรินทร์

อีเมล : anuwat.pephat@gmail.com

วันที่รับบทความ 27 พฤษภาคม 2565

วันแก้ไขบทความ 20 มิถุนายน 2565

วันตอบรับบทความ 23 มิถุนายน 2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อการออกแบบแอนิเมชัน ส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม ใช้สำหรับระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ 2) เพื่อทดสอบความรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีต่อแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 26 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้านคุณธรรม จริยธรรม เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 2) ทดสอบความรู้จากการดูแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ 3) ประเมินคุณภาพแอนิเมชัน ส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการวิจัยพบว่า 1) แอนิเมชัน ส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ มีคุณภาพในระดับดี สื่อสารได้ตรงประเด็นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่นำเสนอ สามารถนำเสนอออกมาได้ดี เนื้อหาเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และ สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริง 2) เด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความรู้หลังจากการดูแอนิเมชัน เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ ได้คะแนนเฉลี่ย 15.1 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยผ่านเกณฑ์ที่กำหนดอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ : คุณธรรมจริยธรรม นิทานแอนิเมชัน ความรู้

The design of animated tales promotes morality, ethics for children.

About the Faithful Farmer.

Anuwat Pepart

Surin Provincial Cultural

E – mail : anuwat.pephat@gmail.com

Received 27 May 2022

Revised 20 June 2022

Accepted 23 June 2022

Abstract

There are many purposes of conducting this research. Firstly, it will designed Animation Media Design Based on Morality and Ethic Principle for Kindergarten in Class Two Years in Form of Two Dimensions with Story of Honest Farmer. Secondly, it will test the level of students who learn in level of Kindergarten in Class Two Years in Form of Two Dimensions with Story of Honest Farmer.

The sample provides from 26 students, which obtain from specific sampling. To consider investigation tools, it uses our animation media in the real situation. Secondly, it tests knowledge from watching our animation media. Thirdly, it evaluates our animation media after watching.

There are many results from experiments. Firstly, it can improve communication very well between our animation media and students, which according from relevant objects in the story. In addition, this research can present quite well in part of the presentation content which student can gain benefits and can adapt the learning from our animation media to apply in the real situation. Secondly, the children can gain more knowledge after watching our animation media. They can achieve 15.1 average points from full point at 20. This result represents the average point which is shown at good criteria.

Keywords : Morality, Animation Novel, knowledge

1. บทนำ

ปัจจุบันในบ้านเมืองไทยเรามีหลากหลายปัญหา ทั้งที่เกิดจากการปล่อยปละละเลยในการตรวจสอบ จนส่งผลให้เกิดปัญหาใหญ่ หรือปัญหาการทุจริตคอร์รัปชันของคนมีอำนาจ กลุ่มคนทุจริตสามารถเข้าถึงอำนาจต่าง ๆ ได้โดยง่าย สิ่งหนึ่งที่ทำให้ปัญหาเช่นนี้ไม่มีทางหมดไปก็คือ การขาดคุณธรรมของคนที่มีอำนาจ (สมจิตต์ เครือสุคนธ์. 2539 : 10) ให้ความหมายคุณธรรมไว้ว่า “คุณสมบัติฝ่ายดี โดยส่วนเกี่ยวข้องเป็นที่ตั้ง หรือเป็นประโยชน์แก่สันติสุขของมนุษย์” และนั่นอาจถือได้ว่า ปัญหาต่าง ๆ ในสังคมต้องได้รับการแก้ปัญหาด้วยคุณธรรม

จากสภาพความต้องการทางการศึกษาของเด็กไทยรวมถึงปัญหาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็ก อาทิ คุณภาพและมาตรฐานของสถานรับเลี้ยงเด็ก การอบรมเลี้ยงดูเด็ก และการพัฒนาเด็ก สามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเด็กไทยในอนาคตได้ โดยมุ่งสนองความต้องการพื้นฐานของเด็ก และการพัฒนาเด็กให้เต็มตามศักยภาพอย่างเป็นระบบรวมถึงการกำหนดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่พึงปรารถนาในอนาคต เด็กปฐมวัย เป็นช่วงระยะที่มีพัฒนาการทางภาษาเจริญงอกงามอย่างรวดเร็วการเรียนรู้ ภาษาของเด็กเกิดจากการที่เด็กได้ฟังและมีโอกาสได้พูดคุยกับผู้อื่นโดยมีสิ่งเร้า เช่น รูปภาพ ฟังเพลง รูปภาพจากนิทาน เด็กจะสนใจ และกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นอยากซักถามด้วยคำถามแบบเด็ก ๆ ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่ดีขึ้น โดยเฉพาะระยะแรกเกิดถึง 6 ปีแรก เป็นวัยที่สำคัญที่สุด เพราะเด็กในระยะนี้จะเติบโตเร็ว และสามารถรับรู้ประสบการณ์ฝังอยู่ในจิตใจได้มากที่สุด (นภเนตร ธรรมบวร. 2551:45) ดังนั้นการเสริมความรู้ด้วยนิทานเป็นสื่อที่จะสามารถถ่ายทอดความรู้ ความคิดให้กับเด็กได้ เนื้อหาสาระในนิทานที่มีลักษณะของตัวละคร เหตุการณ์ หรือพฤติกรรมเด่น แปรลก สะดุดตา จะกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจตั้งใจฟัง ขณะเดียวกันเด็กจะได้เรียนรู้ภาษาเกิดความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับคำ ความหมายของสิ่งต่าง ๆ เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์และพัฒนาสู่การเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นปัญหาที่ต้องได้รับการแก้ไข โดยการออกแบบ และพัฒนาสื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม อีกทั้งเป็นการให้ความบันเทิงที่ส่งเสริมความรู้ จินตนาการของเด็ก ๆ ด้วยการออกแบบนิทานแอนิเมชัน ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ เพื่อเป็นการปลูกฝังในคุณธรรมที่งดงามให้เด็กในวันนี้ โตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีได้ในโอกาสต่อไป

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อการออกแบบแอนิเมชัน ส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม ใช้สำหรับระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์
- 2.2 เพื่อทดสอบความรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีต่อแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์

3. วิธีการวิจัย

การออกแบบนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย คือ 1) เพื่อออกแบบนิทานแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ และ 2) เพื่อทดสอบความรู้ของเด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 หลังดูนิทานแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ ซึ่งประชากรคือเด็กนักเรียน ชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกระดาด อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ ซึ่งมีเด็กนักเรียนทั้งหมด จำนวน 54 คน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กนักเรียน ชาย - หญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกระดาด อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 26 คน ใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง

การออกแบบนิทานแอนิเมชัน ผู้วิจัยมีแนวความคิด คือ บอกเล่าเรื่องด้วยพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจนผ่านตัวละครที่น่ารัก และสื่อสารความหมายที่แฝงคุณธรรมจริยธรรม ซึ่งเรื่องย่อ (Plot) มีเนื้อหาดังต่อไปนี้

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีชาวนาครอบครัวหนึ่งอาศัยอยู่ ณ ชายป่า เขามีลูก 2 คน คือ ลูกสาวเป็นคนโตชื่อ มานี ส่วนลูกชายคนเล็กชื่อ มานะ ทุกปีเขาจะต้องนำข้าวที่เกี่ยวได้มาขายที่โรงสีซึ่งราคาขายไม่ค่อยจะได้สูงมากนัก และในปีนี้โจรขโมยขุม และ ยังมีพายุเข้าบ่อย ๆ ทำให้ข้าวเสียหาย เขาจึงได้รับความลำบากมาก

อยู่มาวันหนึ่งระหว่างที่เขากำลังนำข้าวที่เกี่ยวได้มาขายที่โรงสี ระหว่างเดินทางก็เห็นกระเป๋าน้ำใบเก่า ๆ ตกอยู่ริมทางด้วยความที่สงสัย เขาจึงหยิบขึ้นมาแล้วเปิดดู ทันใดนั้นก็ พบกับเงินจำนวนมากอยู่ข้างในชายคนนั้นคิดว่าเขาเอาเงินไปคืนกับเจ้าของหรือเก็บเงินเอาไว้เป็นของตนเองเพื่อ จะได้สุขสบายมีเงินใช้ เขาคิดอยู่นานแต่ก็คิดไม่ได้ จึงกลับบ้านไปคิดทบทวนดู เมื่อกลับมาถึงบ้านเขาจึงเล่าเรื่องให้ลูก ๆ เขาฟัง ลูกชายบอกพ่อให้เก็บเงินไว้ใช้เพื่อจะได้ อยู่อย่างสุขสบาย ส่วนลูกสาวให้เงินไปคืนเจ้าของเพราะเงินนั้นเป็นเงินของคนอื่นซึ่งเขาต้องลำบากมากกว่าจะหาเงินนี้มาได้ ชายคนนั้นเห็นด้วยกับลูกสาวจึงตัดสินใจที่จะเอาเงินไปคืนเจ้าของ

วันรุ่งขึ้นเขาจึงนำเงินที่เก็บได้ไปแจ้งไว้กับ เจ้าหน้าที่ตำรวจ เพราะเขานึกว่า ถ้านำเงินมาฝากไว้จะรู้สึกปลอดภัยตำรวจและชาวนา ได้เรียกคนในหมู่บ้านมาประชุมและเล่าเรื่อง ที่เขานึกเก็บเงินได้ ให้ทุกคนฟังหลังจากนั้นก็ มีชาวบ้านจำนวนหนึ่งมาอ้างว่าเป็นเจ้าของเงิน แต่ตำรวจก็บอกไปว่าห้ามโกหกเพราะมีหลักฐานของเงินอยู่แต่ก็ยังมี ชาวบ้านจำนวนหนึ่งที่ คิดอยากได้เงินจำนวนนั้นโดยไม่กลัวผิดและคิดว่าตนต้องได้เงินก้อนนี้ไปจึงสร้างเรื่องโกหกตำรวจ

ไม่นานเขาก็เจอเจ้าของเงินตัวจริงซึ่งก็คือเจ้าของโรงสี เขาดีใจและรู้สึกขอบคุณชาวนาที่ช่วยเก็บเงินไว้เขาจึง แบ่งเงินให้ชาวนา แต่ชาวนาไม่รับเพราะเขาไม่ได้ต้องการเงินแต่อยากเอาเงินมาคืนเจ้าของเท่านั้น เจ้าของโรงสี ชาบซึ่งในความซื่อสัตย์ของชาวนาจึงให้ชาวนาไปช่วยงานตนที่โรงสี และยังช่วยเหลือดูลูก ๆ ของชาวนาด้วย ชาวนา และลูก ๆ ของเขารู้สึกดีใจที่เจ้าของโรงสีมีความเมตตาช่วยเหลือครอบครัวของเขาจึงทำให้ครอบครัวของชาวนามีความสุข

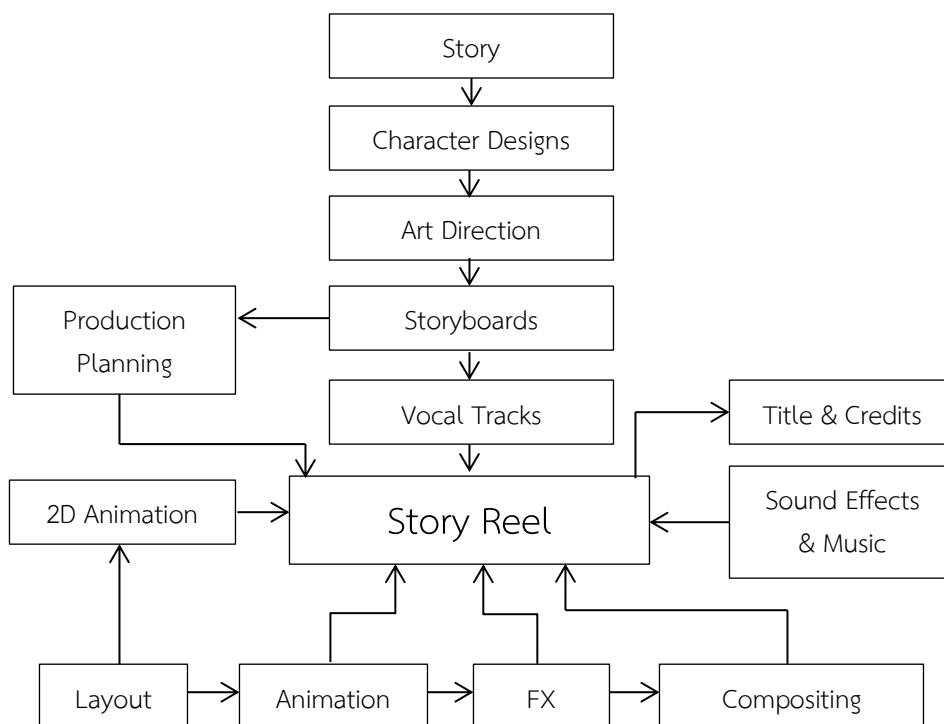
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการออกแบบตัวละคร ฉาก และผลิตแอนิเมชัน มีดังนี้

Adobe Flash cs6 เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการสร้างภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีความคมชัด เนื่องจากเป็นกราฟิกแบบเว็คเตอร์ สามารถผสมสีได้หลายชนิด ไม่ว่าจะเป็น รูปภาพนิ่ง (*.png, *.jpg) ตัวอักษร (Text) เสียง (*.mp3, *.wma) ในวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ในการแอนิเมชันนิทาน และประมวลผลเป็นไฟล์วิดีโอ สำหรับใช้ในการทดลองก่อนเก็บข้อมูลวิจัย

Adobe Illustrator cs6 เป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะสร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่า Vector Graphic จัดเป็นโปรแกรมระดับมืออาชีพที่ใช้กันเป็นมาตรฐานในการออกแบบระดับสากลสามารถทำงานออกแบบต่าง ๆ ได้หลากหลาย ในวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ในการวาดภาพ ออกแบบตัวละครต่าง ๆ เพราะมีความคมชัดของลายเส้น สีสันสวยงาม

Adobe Photoshop cs6 เป็นโปรแกรมสำหรับตกแต่งภาพถ่าย และภาพกราฟิกได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นงานด้านสิ่งพิมพ์ นิตยสาร และงานด้านมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถ Retouching ตกแต่งภาพ ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ในการออกแบบสร้างภาพฉากของนิทาน การใส่ Effect ต่าง ๆ ให้กับภาพ และตัวหนังสือ ที่ใช้ในการผลิตนิทานแอนิเมชันครั้งนี้

ขั้นตอนการออกแบบ กระบวนการทำงาน และผลิตนิทานแอนิเมชัน ดังในผังมโนภาพที่ 1



รูปที่ 1 ผังขั้นตอนการออกแบบ และผลิตนิทานแอนิเมชัน

การวิจัยในครั้งนี้ มีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเบื้องต้นทั่วไป
2. คิดหาแนวทางการแก้ไขปัญหาที่คือ การจัดทำแอนิเมชัน ส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์
3. ออกแบบแอนิเมชัน โดยการสร้างเค้าโครงเรื่อง แอนิเมชัน บทบรรยายภาพ การลำดับเรื่องราว การออกแบบตัวละคร และ ฉาก
4. ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินแอนิเมชัน โดยใช้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ในการประเมินในด้าน คุณธรรม จริยธรรม ด้านสื่อการสอนเด็กอนุบาล 2 และด้านการออกแบบกราฟิก
5. นำแอนิเมชันมาปรับปรุงตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำเพื่อให้ได้แอนิเมชันที่มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้จริง
6. สร้างแบบทดสอบความรู้สำหรับเด็กอนุบาล 2 เพื่อจะนำมาเก็บข้อมูลและวัดผลตามเกณฑ์การประเมิน การดำเนินการทดลอง มีลำดับขั้นตอนดังนี้
 - 6.1. ขอความร่วมมือกับผู้บริหารโรงเรียนในการทำวิจัย
 - 6.2. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมกับกลุ่มตัวอย่างด้วยตนเอง โดยเก็บรวบรวมข้อมูลและดำเนินการนี้ ทดสอบกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 26 คน โดยทดสอบก่อนให้กลุ่มตัวอย่างดูแอนิเมชันเรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์
 - 6.3. ให้กลุ่มตัวอย่างดูแอนิเมชันเรื่องขาวนาผู้ซื่อสัตย์ หลังจากนั้นก็นำแบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ จากการดูการออกแบบสื่อโดยใช้แอนิเมชัน ส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์จำนวน 10 ข้อ ใช้เวลาในการสอบโดยประมาณ 20 นาที ให้เด็กดูต่อจากแอนิเมชัน เพื่อวัดพัฒนาการเรียนรู้และการเข้าใจของเด็ก หลังจากการดูแอนิเมชัน

7. นำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจไปวิเคราะห์ตามวิธีการ เพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัย การออกแบบนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เรื่อง ขวานาผู้ซื่อสัตย์ มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบไปด้วย 1) นิทานแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เรื่อง ขวานาผู้ซื่อสัตย์ 2) แบบประเมินคุณภาพนิทานแอนิเมชัน เรื่อง ขวานาผู้ซื่อสัตย์ 3) แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจจากการดูแอนิเมชัน ส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เรื่อง ขวานาผู้ซื่อสัตย์

4. ผลการวิจัย

ผลออกแบบนิทานแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม สำหรับเด็กนักเรียนระดับชั้น อนุบาลปีที่ 2 เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ จากเรื่องย่อมีตัวละครที่ต้องปรากฏในนิทาน ได้แก่ ขาวนา (ไม่ตั้งชื่อ) และลูก 2 คน คือ มานี, มานะ เจ้าหน้าที่ตำรวจ คนไม่ดี และเจ้าของโรงสี ผลการร่างภาพตัวละคร (Sketch Design) และการ ลงสีภาพด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 ดังในรูปที่ 2



รูปที่ 2 Character Sketch Design

ผลการออกแบบตัวละคร ลงสีภาพด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator CS6 จะได้ตัวละครที่มีความน่ารัก สีสันดี สดใส เพื่อเป็นการดึงดูด สร้างแรงจูงใจแก่เด็ก ๆ ำนักเรียนให้มีความสนใจในนิทาน ตัวละคร ดังในรูปที่ 3



รูปที่ 3 ตัวละครสำหรับแอนิเมชัน

ผลการจัดองค์ประกอบแอนิเมชันด้วย Adobe Flash CS 6 และนำส่วนของภาพต่าง ๆ มาแอนิเมชัน ใส่เสียงพูด และเพลงประกอบ ประมวลผลเป็นนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เรื่อง ขวานาผู้ซื่อสัตย์ ดังในรูปที่ 4



รูปที่ 4 การจัดองค์ประกอบ ลำดับภาพ และแอนิเมชัน

ผลการประเมินคุณภาพนิทานแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรมจริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เรื่อง ขวานาผู้ซื่อสัตย์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความเชี่ยวชาญด้านการสอนคุณธรรมจริยธรรม ผู้เชี่ยวชาญเป็นครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกระดาด อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาสื่อการสอน ผู้ประกอบการร้าน 51 เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ แอนิเมชัน สรุปผลการประเมิน ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลประสิทธิภาพของระบบในภาพรวม

ด้านการประเมิน	ผลสรุปการประเมิน และเสนอแนะ
1. ด้านเนื้อหา นิทานแอนิเมชัน	เนื้อหาการดำเนินเรื่องมีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน และสามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้จริง การใช้ภาษาสื่อความหมายให้กับเด็กควรจะใช้ภาษาที่ฟังแล้วเด็กเข้าใจได้ง่ายจึงควรปรับปรุงเรื่องภาษาพูดที่ใช้ให้เด็กเกิดความเข้าใจและรู้สึกน่าติดตาม จะทำให้สื่อแอนิเมชันมีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 1 (ต่อ)

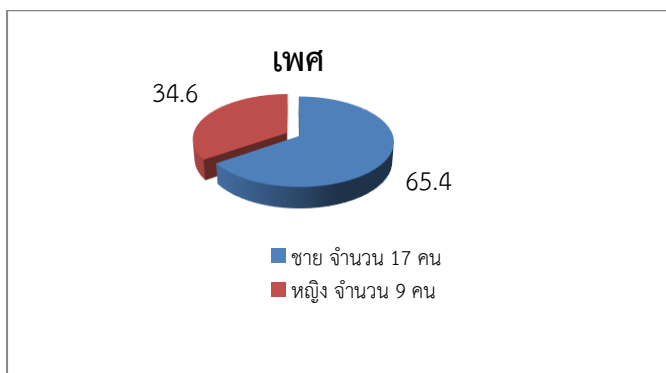
2. ด้านการถ่ายทอดเนื้อหา	การทำแอนิเมชันควรกำหนดเนื้อเรื่องให้มีความเหมาะสม ไม่สั้น และก็ไม่ยาวจนเกินไป จะทำให้สื่อแอนิเมชันดึงดูดความน่าสนใจของผู้ชม ทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกเบื่อ จึงควรกำหนดขอบเขตของเนื้อหาให้เหมาะสมพอดีกับผู้ชม ซึ่งเนื้อหาของผู้วิจัยนั้น อยู่ในระดับดี แต่ถ้าเพิ่มเรื่องราวที่ทำให้เด็กรู้สึกตื่นเต้นขึ้น คือทำให้เด็กเกิดความสนใจได้มากกว่าเดิม จะทำให้ แอนิเมชันมีความสมบูรณ์มากขึ้น
3. ด้านการทำสื่อแอนิเมชัน	รูปแบบการออกแบบตัวละคร และฉาก ของแอนิเมชัน อยู่ในระดับดี มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน การตัดต่อฉากดำเนินเรื่องอยู่ในระดับดี การใส่เสียงพากย์และเสียงประกอบอยู่ในระดับพอใช้ ควรปรับปรุงเรื่องเสียงพากย์ควรมีการใส่อารมณ์ ให้เข้ากับบรรยากาศของตัวละคร เพราะจะช่วยทำให้ผู้ชมแอนิเมชันรู้สึกไปตามแอนิเมชันทำให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น
4. ด้านการนำสื่อแอนิเมชันไปใช้ให้เกิดประโยชน์	แอนิเมชันที่ผู้วิจัยได้จัดทำขึ้นนั้นเป็นการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในรูปแบบสื่อแอนิเมชัน สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริง จึงควรนำไปเผยแพร่ให้กับผู้ชมในระดับอื่นๆได้ชม และควรจะมีการทำสื่อในการส่งเสริมด้านอื่น ๆ ด้วย

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพนิทานแอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรมจริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เรื่อง ขวานาผู้ซื้อสัตว์ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้ให้ข้อเสนอแนะในการวิจัยไว้ดังนี้

1. ควรมีคติสอนใจหรือคำสอนในตอนท้ายเพื่อให้เด็กเข้าใจง่ายและเกิดข้อคิดที่ดี
2. ข้อความและขนาดของตัวอักษรควรกะทัดรัดเข้าใจง่ายเหมาะสมกับวัยผู้เรียน
3. เสียงประกอบต้องมีความชัดเจน ออกเสียงถูกต้อง การใช้ภาษาให้เหมาะสมกับวัยของผู้ชมควรพากย์เสียงให้ได้อารมณ์กับตัวละครจะทำให้แอนิเมชันน่าสนใจมากขึ้น
4. ควรศึกษาเกี่ยวกับคุณธรรมและหลักการสอนของเด็กปฐมวัยให้ละเอียดมากกว่านี้

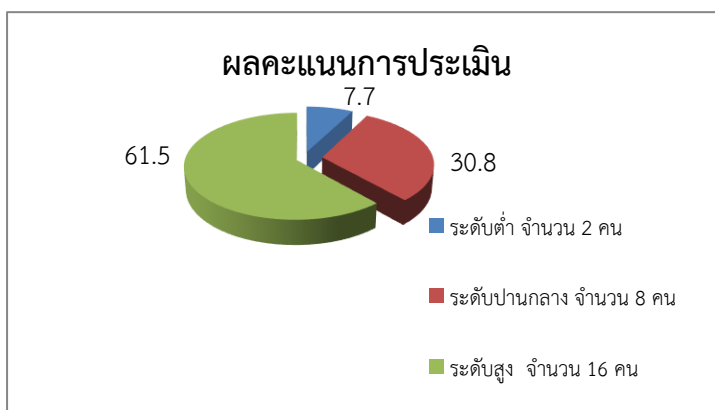
ผลการทดสอบความรู้ของกลุ่มตัวอย่าง ที่เป็นเด็กนักเรียนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกระดาดอำเภอบราสาท จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 26 คน ภายหลังจากการดูนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เรื่อง ขวานาผู้ซื้อสัตว์ โดยนำเสนอข้อมูล เพศ และระดับคะแนน ตามลำดับต่อไปนี้

ผลการวิจัยครั้งนี้ มีนักเรียน จำนวน 26 คน แยกเป็นเพศ ชาย จำนวน 17 คน และเพศ หญิง จำนวน 9 คน ดังในรูปที่ 4



รูปที่ 5 เพศ และจำนวนนักเรียน

ผลการทดสอบประเมินความรู้เด็กนักเรียนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกระดาด อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 26 คน ภายหลังจากการดูนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ ดังในรูปที่ 6



รูปที่ 6 ผลคะแนนการประเมิน

จากรูปที่ 6 พบว่า เด็กอนุบาล 2 จำนวน 26 คน ได้ทำแบบทดสอบ ทั้งหมด 10 ข้อ คะแนนเต็มของแบบทดสอบ คือ 20 คะแนน โดยแบ่งเป็นกลุ่มที่ทำคะแนนอยู่ในระดับต่ำ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7 กลุ่มที่ทำคะแนนอยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 8 คนคิดเป็นร้อยละ 30.8 และ กลุ่มที่ทำคะแนนอยู่ในระดับสูง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 61.5 และนั่นหมายถึงนิทานแอนิเมชันเรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ ได้มีส่วนในการให้ความบันเทิง สนุกสนาน สอดแทรกความรู้เรื่อง คุณธรรมจริยธรรม ได้ไปพร้อม ๆ กัน

5. อภิปรายผลและสรุปผล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแอนิเมชัน ส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ที่มีคุณภาพ และทดสอบความเข้าใจและความรู้ของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการดูแอนิเมชัน เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ ซึ่งจากผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า เด็กปฐมวัยมีความเข้าใจ

ในเรื่อง คุณธรรม จริยธรรม จากการดูแอนิเมชัน เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ เพิ่มมากขึ้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจาก เหตุผล ดังนี้

5.1 อภิปรายผล

5.1.1 เด็กปฐมวัยมีความเข้าใจในเนื้อหาของการ์ตูนแอนิเมชัน เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ เพิ่มมากขึ้นหลังจากที่ได้ดูการ์ตูนแอนิเมชัน ส่งเสริมการออกแบบสื่อโดยใช้การ์ตูนแอนิเมชัน ส่งเสริม คุณธรรม สำหรับเด็กปฐมวัยรูปแบบการ์ตูน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ ซึ่งสอดคล้องกับ (พรประภา ธนเศรษฐ์. 2546) ซึ่งวิจัยเรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ด้วยการ์ตูนเคลื่อนไหว” ผลจากการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนโดยมีการวัดค่าทางสถิติจากการ์ตูนเคลื่อนไหว เรื่อง การท่องเที่ยวเชิงนิเวศ

5.1.2 จากการดูแอนิเมชัน ส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ ทำให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องคุณธรรม จริยธรรม เพิ่มมากขึ้นดังที่กล่าวไปแล้วซึ่งสอดคล้องกับ อธิกานต์ อุณจะนา (2549 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้การ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ประกอบการเรียนวิชาภาษาไทย ท31101 พบว่าเด็กที่ได้รับการสอนทักษะการคิดโดยใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว ผลการศึกษาพบว่า ทักษะการคิดของนักเรียนที่เรียนวิชาภาษาไทย ท 31101 โดยใช้สื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว สอนทักษะการคิด หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

5.1.3 ผลการเรียนรู้ด้วยแอนิเมชัน ส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรม จริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง ขาวนาผู้ซื่อสัตย์ พบว่าผลการเรียนรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาของการ์ตูนเรื่องความพอเพียงหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทั้งนี้เนื่องจากการ์ตูนมีสีสันที่สวยงาม สดใส ทำให้เด็กเกิดความสนใจ เนื้อหาที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย มีดนตรี เสียงภาคประกอบทำให้เด็กเกิดจินตนาการ ไปกับแอนิเมชัน และ ภาพที่สื่อความหมายได้ชัดเจน จึงทำให้เด็กสนใจ และทำให้เด็กเกิดความเข้าใจในเนื้อหาเรื่องคุณธรรม จริยธรรม มากขึ้นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดี มีคุณธรรมจริยธรรมในสังคมต่อไป

5.2 บทสรุป

หลักสูตรปฐมวัยได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ คือให้มีร่างกายเจริญเติบโตตามวัย สุขนิสัยที่ดี กล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน สุขภาพจิตดี มีความสุข คุณธรรม จริยธรรม มีจิตใจที่ดีงาม ชื่นชม และแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และความเป็นไทย (กรมวิชาการ. 2546) อายุ 4-5 ปี เป็นช่วงที่เด็กมีพลังอย่างมากมาย เรียนรู้ที่จะสร้างความผูกพันระหว่างตนเองกับพ่อแม่พี่น้อง ตลอดจนคนอื่น ๆ ส่วน ใหญ่แล้วเด็กมักจะชอบเลียนแบบผู้อื่น ซึ่งหมายความว่า ครูควรพยายามทำตัวให้เป็นตัวอย่างที่เหมาะสมเพื่อเด็กจะได้เลียนแบบ เรียนรู้ที่จะมองเห็นความแตกต่างระหว่างสิ่งที่ผิดที่ถูกต้อง และเริ่มพัฒนาทางจริยธรรม (พรณี ชูทัย เจนจิต. 2545 : 61) นิทานก่อนนอน หรือสื่อการเรียนรู้อื่น เช่น การ์ตูนแอนิเมชัน มีอิทธิพลต่อการพัฒนาด้านความคิด จินตนาการ การเข้าสังคมเป็นอย่างมาก มีการเลียนแบบตัวละครในนิทาน หรือแอนิเมชันที่ได้รับชม ดังข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญว่า ควรฝึกคิดสอนใจหรือคำสอนในตอนท้ายเพื่อให้เด็กเข้าใจง่าย และเกิดข้อคิดที่ดี การดำเนินเรื่องของนิทานสื่อสารให้เห็นถึงลักษณะระหว่างความดี คุณธรรม จริยธรรม เป็นอย่างไร และลักษณะของพฤติกรรมไม่ดี ขาดคุณธรรม จริยธรรม เป็นอย่างไร ซึ่งผลที่ได้รับจากการกระทำในลักษณะใด ได้รับผลกระทบอย่างไร สอดคล้องกับ สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2527: 10-11 อ้างถึงใน วุฒิพงษ์ สุขงาม และคณะ. 2542 : 5) อธิบายความหมายของ คุณธรรมว่า หมายถึงความดี ความงามของบุคคลที่กระทำไปด้วยความสำนึกในจิตใจ โดยมีเป้าหมายว่าเป็นการทำความดี หรือเป็นพฤติกรรมที่ดี เป็นที่รักของสังคม เช่น ความเสียสละ ความมีน้ำใจงาม ความเกรงใจ ความยุติธรรม ความรักเด็ก ความรักเพื่อนมนุษย์ และความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นต้น และสอดคล้องกับผลการวิจัยที่ พบว่า เด็กอนุบาล 2 โรงเรียนบ้านกระดาด อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ จำนวน 26 คน ได้ดูนิทานแอนิเมชันส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม แล้วทำแบบทดสอบความรู้ ซึ่งเด็กที่ทำคะแนนอยู่ในระดับสูง



จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 61.5 และนั่นหมายถึงนิทานแอนิเมชันเรื่อง ชวนาผู้ซื่อสัตย์ ได้มีส่วนในการให้ความบันเทิง สนุกสนาน สอดแทรกความรู้เรื่อง คุณธรรมจริยธรรม ได้ไปพร้อม ๆ กัน สามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้จริง จึงควรนำไปเผยแพร่ให้กับผู้ชมในระดับอื่น ๆ ได้ชม และควรจะมีการทำสื่อในการส่งเสริมด้านอื่น ๆ ด้วย

6. ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง แอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรมจริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เรื่อง ชวนาผู้ซื่อสัตย์ ได้ออกแบบการนำเสนอเป็นรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ ซึ่งมีการดึงดูดความสนใจผู้ดูได้ในระดับหนึ่ง ในการพัฒนาต่อผู้วิจัยควรปรับปรุงแบบเป็น 3 มิติ และควรให้มีการนำไปในการจัดการเรียนให้มากกว่าการนำไปทดลอง

7. กิตติกรรมประกาศ

วิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ โดยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ยุพดี สีนากา ที่ได้ให้คำปรึกษาต่าง ๆ ในการวิจัยครั้งนี้ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณเจ้าของเอกสาร บทความ หนังสือ และเว็บไซต์ ทุกท่านที่ผู้วิจัยใช้ในการสืบค้นข้อมูลเพื่องานวิจัยในครั้งนี้ ในบรรณานุกรมท้ายเล่มทุกท่าน

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย นายบุญทัน พาหา อาจารย์ผู้สอนคุณธรรมจริยธรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านคุณธรรมจริยธรรม นางปณิดา งามอัครเดชกุล อาจารย์ประจำชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านกระดาด อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาสื่อการสอน นายอรรณพ แข่งขัน ผู้ประกอบการร้าน 51 เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อ ไลน์ ที่นี่

ขอขอบคุณ โรงเรียนบ้านกระดาด อำเภอปราสาท จังหวัดสุรินทร์ ครูประจำชั้น และเด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 26 คน ที่ได้ให้ความร่วมมือวิจัยในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2546). **สอนให้สนุกเป็นสุขกับการเรียน**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.

บุญชม ศรีสะอาด. (2535). **การวิจัยพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.

พรประภา ธนเศรษฐ์. (2546). **การศึกษาเปรียบเทียบสมรรถภาพในการฟังนิทานของเด็กปฐมวัยโดย**

การใช้รูปภาพและหุ่นมือประกอบ. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พรรณี ชูทัย เจนจิต. (2545). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: เมธิทิปส์ จำกัด.

สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2559). **วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทาก่อน**

กลับบ้านกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมก่อนกลับบ้านแบบปกติ. ปริญญานิพนธ์

การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมจิตต์ เครือสุคนธ์. (2539). **ผลของการใช้กิจกรรมการเล่นิทานสองภาษาที่มีต่อความสามารถใน**

การใช้ภาษาไทยของเด็กวัยอนุบาลที่ใช้ภาษามลายูเป็นภาษาที่หนึ่ง.

วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อภินันท์ชัย โจมสติ. (2561). **การออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่องานประชาสัมพันธ์ด้วย Adobe Photoshop CS6.**

เอกสารประกอบการสอน คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์.

Alisa Kubanova. (2016). **The process of creating a 3D model of a hotel interior**. Bachelor's Thesis Information Technology : MAMK University of Applied Sciences.

คุณค่าทางวิชาการ

งานวิจัยเรื่อง แอนิเมชันส่งเสริมความรู้ทางด้าน คุณธรรมจริยธรรม ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 เรื่อง ขาวนาผู้
ซื่อสัตย์ เป็นการออกแบบแอนิเมชันในการสื่อสารถึงเรื่องคุณธรรม จริยธรรม ที่ดีในสังคมไทย ผ่านตัวละครที่เป็น
ตัวแทนบทบาทที่ไม่ดีไม่ถูกต้อง ไปจนถึงจุดเปลี่ยนในทางที่ดี