



การสื่อสารด้วยภาพในเด็กปฐมวัย

# มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

โดย

นางสาวเจนจิรา ลักษณะบุญสง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การสื่อสารด้วยภาพในเด็กปฐมวัย

โดย

นางสาวเจนจิรา ลักษณะบุญส่ง

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

VISUAL COMMUNICATION IN EARLY CHILDHOOD

By

Janejira Laksanaboonsong

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

MASTER OF FINE ARTS

Department of Visual Communication Design

Graduate School

SILPAKORN UNIVERSITY

2011

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “ การสื่อสารด้วยภาพใน  
เด็กปฐมวัย ” เสนอโดย นางสาวเจนจิรา ลักษณ์บุญส่ง เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

.....  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ชารัทสนวงศ์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. อาจารย์ธนาทร เจียรกุล
2. อาจารย์ ดร.ชลฤทธิ เหลืองจินดา

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒน์พันธุ์ คุรุฑะเสน)

...../...../.....

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์พรณเพ็ญ นายปรีชา)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ธนาทร เจียรกุล)

...../...../.....

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.ชลฤทธิ เหลืองจินดา)

...../...../.....

53151303 : สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์

คำสำคัญ : การสื่อสารด้วยภาพ/เด็กปฐมวัย

เจนนจิรา ลักษณะบุญส่ง : การสื่อสารด้วยภาพในเด็กปฐมวัย. อาจารย์ที่ปรึกษา  
วิทยานิพนธ์ : อ.ธนาทร เจียรกุล และ อ.ดร.ชลฤทธิ เหลืองจินดา. 74 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาพที่ทำให้เกิดการ  
รับรู้ เข้าใจ จดจำและการตอบสนองของเด็กปฐมวัย โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัย  
ได้เลือกเด็กชั้นอนุบาล 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จากโรงเรียน มารดาครูณีรักษ์  
จำนวน 45 คน

เครื่องมือในการวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้แก่ 1) สื่อภาพประกอบสำหรับครูประจำชั้น  
นำไปใช้สอนเรื่องพฤติกรรมและวินัยเบื้องต้นของเด็กปฐมวัย 2) แบบทดสอบผลในเรื่องการรับรู้  
เข้าใจ และจดจำของเด็กกลุ่มเป้าหมายจากสื่อภาพประกอบ 3) แบบประเมินจากครูประจำชั้น ที่มี  
ต่อพฤติกรรมและวินัยของเด็กตามหัวข้อที่กำหนด รวมทั้งประเมินสื่อภาพประกอบที่ใช้สอน

ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบ แบบประเมิน และจากการสัมภาษณ์ครูประจำชั้น จะ  
นำมาวิเคราะห์ร่วมกับการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย โดยค่าเฉลี่ยของผลคะแนนในส่วนที่เป็น  
แบบทดสอบในเรื่องการรับรู้ เข้าใจ และจดจำภาพ ทั้ง pre-test และ post-test จะถูกนำมา  
เปรียบเทียบกัน รวมทั้งเครื่องมือที่ใช้ก็จะได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้วย จากผลการวิจัย  
พบว่า ผลคะแนนการทดสอบในเรื่องการรับรู้ เข้าใจ และจดจำภาพ ในเรื่องความพฤติกรรมและ  
วินัยเบื้องต้น หลังจากการใช้สื่อภาพประกอบแล้ว มี ค่าเฉลี่ยสูงกว่าค่าเฉลี่ยจากผลคะแนนการ  
ทดสอบก่อนใช้สื่อภาพประกอบ ค่าเฉลี่ยผลคะแนนจากการประเมินของครูประจำชั้น ชี้ให้เห็นว่า  
การเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรม และวินัย ในช่วงเวลาที่อยู่ที่โรงเรียนนั้นดีขึ้นกว่าเดิม

---

ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2554

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. .... 2. ....

53151303 : MAJOR : VISUAL COMMUNICATION DESIGN

KEY WORD : VISUAL COMMUNICATION / EARLY CHILDHOOD

JANEJIRA LAKSANABOONSONG : VISUAL COMMUNICATION IN EARLY CHILDHOOD. THESIS ADVISORS : THANATORN JIARAKUN AND CHOLRIT LUANGJINDA, Ph.D. 74 pp.

The objective of this research is to study the uses of visual media to communicate with early childhood. Visual media were illustrated to test children of their learnings, understandings, memories and responses. Forty five first year kindergartens from Marnda Daruneerak School were selected as samples to participate in this investigation. They were in the second semester of the academic year 2011.

Designed research instruments were; 1) Visual media for teachers to teach children about basic discipline and behavior, 2) test forms to test memories and understandings from media and 3) evaluation forms for teachers to evaluate children's discipline and behavior according to selected topics and teaching media.

Data from test forms, evaluation forms and together with data from interviewing teachers were analyzed and the results showed that 1) average scores of test forms testing students of understanding about discipline and behavior after teaching with media were higher than those before teaching. 2) teachers' evaluation indicated that students showed higher discipline and better behavior in classes.

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

---

Department of Visual Communication Design Graduate School, Silpakorn University Academic Year 2011

Student's signature .....

Thesis Advisors' signature 1. .... 2. ....

## กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ ธานีร เจียรกุล ที่ช่วยให้คำแนะนำ ความรู้ และคำปรึกษา ตั้งแต่เริ่มต้นเข้าเรียนจนกระทั่งจบ วิทยานิพนธ์ รวมทั้งตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เพื่อให้วิทยานิพนธ์นี้ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.ชลฤทธิ เหลืองจินดา ที่ช่วยผลักดันเป็นอย่างมาก ให้คำปรึกษาและ ระยะเวลา งานวิจัยชิ้นนี้ดำเนินการจนสำเร็จลุล่วงไปได้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ภารดร วาปีโส ผู้อำนวยการโรงเรียนมารดาตฤณีรักษ์ และ อาจารย์สุภาพร วาปีโส ครูใหญ่โรงเรียนมารดาตฤณีรักษ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์ และอนุญาตให้ ผู้วิจัยทำการจัดเก็บรวบรวมข้อมูล และทดสอบเครื่องมือการวิจัยที่โรงเรียน รวมทั้ง อาจารย์สิริวัลย์ วาปีโส และ อาจารย์นันทวรรณ พร้อมสาร อาจารย์ผู้ดูแลนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 และอาจารย์ ประจำชั้นทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ ในการตอบการสัมภาษณ์ จากผู้วิจัย ซึ่งเป็นประโยชน์ใน การวิจัยครั้งนี้เป็นอย่างยิ่ง คุณพงทศ ยิ้มแย้ม ผู้เชี่ยวชาญและให้คำปรึกษาในด้านการออกแบบ ภาพประกอบ วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สมบูรณ์ได้ด้วยดี

ขอขอบคุณน้องๆ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทุกคนที่ให้ความร่วมมือ ในการทดสอบเครื่องมือ วิจัยชิ้นนี้ทุกประการ

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คุณพ่อ และ คุณแม่ ที่ให้คำแนะนำ สนับสนุนในด้าน ต่างๆเป็นอย่างดีเสมอมา

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญภาพ .....	ณ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
สมมติฐานของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของการศึกษา.....	2
ขั้นตอนการศึกษา.....	2
ผลที่คาดว่าจะได้รับ .....	3
คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษา.....	3
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	4
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาพ การรับรู้เรื่องภาพและ.....	4
ลักษณะภาพประกอบที่เหมาะสมของเด็ก	
คุณลักษณะ ความความสามารถ และทักษะเบื้องต้นที่ต้องเรียนรู้ของ.....	27
เด็กปฐมวัย	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	35
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	38
การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย .....	38
ประชากร.....	39
กลุ่มตัวอย่าง.....	39
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	39
การดำเนินการทดลองเครื่องมือ.....	52
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	53
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	53



บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	55
การวิเคราะห์ข้อมูลจากคะแนนการทดสอบทั้งก่อนและหลังการใช้สื่อภาพ .....	55
การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตของผู้วิจัยและจากการประเมินของ.....	58
ครูประจำชั้น	
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	61
สรุปผลการวิจัย.....	63
ข้อเสนอแนะ .....	63
บรรณานุกรม.....	65
ภาคผนวก.....	68
ภาคผนวก ก. แบบประเมินสำหรับครูประจำชั้น .....	69
ภาคผนวก ข. ภาพจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย .....	72
ประวัติผู้วิจัย .....	74

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงกระบวนการรับรู้ของ กันยา สุวรรณแสง .....	21
2	ตัวอย่างการออกแบบป้ายภาพประกอบสำหรับเด็ก .....	27
3	แสดงขั้นตอนการสร้างสื่อภาพประกอบสำหรับใช้สอนเรื่องพฤติกรรมและ..... วินัยของเด็ก	40
4	ภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารถึงเรื่องเสื้อผ้าและการแต่งตัว .....	43
5	ภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารถึงเรื่องการดูแลและเก็บสิ่งของ .....	44
6	ภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารถึงเรื่องการทำตามระเบียบ .....	45
7	ภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารถึงเรื่อง การแบ่งปัน .....	46
8	ภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารถึงเรื่องการรักษาความสะอาด .....	47
9	ภาพที่ใช้เป็นแบบทดสอบเรื่องเสื้อผ้าและการแต่งตัว .....	48
10	ภาพที่ใช้เป็นแบบทดสอบเรื่องการรักษาและเก็บสิ่งของ .....	49
11	ภาพที่ใช้เป็นแบบทดสอบเรื่องการทำตามระเบียบ .....	49
12	ภาพที่ใช้เป็นแบบทดสอบเรื่อง การแบ่งปัน .....	50
13	ภาพที่ใช้เป็นแบบทดสอบเรื่องการรักษาความสะอาด .....	50
14	ภาพสรุปผลคะแนนที่ได้จากการประเมินเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็กในห้อง จากผู้เชี่ยวชาญ	59
15	ภาพสรุปผลคะแนนที่ได้จากการประเมินเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ .....	60

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การสื่อสารด้วยภาพนั้นใช้กันมาตั้งแต่สมัยก่อนที่จะใช้ภาษาพูด รูปภาพเครื่องหมายต่างๆ และการติดต่อสื่อความหมายที่ใช้สายตา ยังสามารถรักษาลักษณะให้คงอยู่ได้หลายสมัย ในทางศิลปะอาจเรียกว่า เป็นภาษาสัญลักษณ์ หมายถึงภาษาที่เกิดจากการมองเห็นด้วยรูปร่าง รูปทรงและลักษณะ ซึ่งแตกต่างจากภาษาพูดที่จะเปลี่ยนแปลงไปได้เสมอ การแสดงด้วยภาพ จึงมักจะแสดงออกถึงความคิดในทางที่ง่ายที่สุด ตรงไปตรงมา ภาพเป็นสื่อที่ใช้ในการติดต่อระหว่างมนุษย์ที่พูดคนละภาษาได้เป็นอย่างดี ภาษาภาพจะเป็นสิ่งที่สืบทอดข่าวคราว หรือประวัติศาสตร์ ให้คงไว้สืบต่อไปในอนาคต (เลอสม สถาปิตานนท์ 2536:1)

การสื่อสารด้วยภาพที่มักพบเห็นในประเทศไทย ส่วนใหญ่มักจะอยู่ในรูปแบบของ สัญลักษณ์เรียกๆ ซึ่งในบางครั้งความสามารถในการรับรู้ของภาพที่ต่างกันออกไปของแต่ละบุคคล อาจก่อให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อนถึงสิ่งที่จะสื่อออกมาได้ การสื่อสารด้วยภาพประกอบที่มีการอธิบายเป็นเนื้อเรื่องหรือเหตุการณ์อย่างสั้น จึงน่าจะเป็นวิธีที่ดีในการสื่อความหมายที่เข้าใจกันได้ง่าย ต่อผู้คนทุกเพศ ทุกวัย และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน โดยใช้รูปลักษณะบางอย่างที่เข้าใจชัดเจนเป็นตัวเชื่อม หากแต่ภาพประกอบลักษณะนี้ในสังคมที่ไม่คุ้นเคยจะมองไปว่าภาพเหล่านี้เป็นภาพการ์ตูน ไม่เหมาะสมที่จะใช้ จึงยังมีให้พบเห็นอยู่น้อย เฉพาะบางสถานที่เท่านั้น ผู้วิจัยจึงตระหนักว่า หากเรามองถึงประสิทธิผลที่ได้เป็นสำคัญมากกว่ารูปลักษณะ ก็น่าจะก่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งานในด้านต่างๆ อาจจะเป็นสถานที่ที่มีผู้คนหลากหลายมาใช้งาน ซึ่งต่างกันทั้งเพศ วัย และภาษา หรืออาจจะเหมาะสมสำหรับใช้กับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติซึ่งไม่เข้าใจทั้งภาษาและวัฒนธรรมของเราดีนัก

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเลือกกลุ่มเป้าหมายคือเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นวัยที่ยังผ่านประสบการณ์มาน้อย รวมทั้งยังไม่เข้าใจในเรื่องของภาษาอักษร และเด็กในวัยนี้ เหมาะที่จะเรียนรู้ด้วยภาษาภาพเป็นอย่างยิ่ง เด็กนั้นจะสามารถเรียนรู้ และจดจำสิ่งต่างๆ ได้ดีโดยใช้ภาพเป็นสื่อ เพราะสมองจะประมวลผลการรับรู้ออกมาเป็นภาพ จากนั้นจะส่งต่อไปเป็นตัวแปรอื่นที่เชื่อมโยงกับประสาทสัมผัสทางร่างกาย (วิริยา อุดมผล 2553)

สำหรับเด็กปฐมวัยแล้ว การเรียนรู้ด้านพฤติกรรมและวินัยนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง

หากเด็กสามารถรู้จัก เข้าใจและควบคุมตนเองได้สอดคล้องกับวัย มีการประพฤติปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างเหมาะสมและมีความสุข ก็จะเป็นคุณลักษณะพื้นฐานสำคัญที่จะนำไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ทั้งความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม ในเรียนรู้ด้านพฤติกรรมและวินัยของเด็กปฐมวัยนั้น จะไม่ซับซ้อนมากเท่าเด็กโต จะมีเพียงแค่พฤติกรรมและวินัยในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เบื้องต้นเท่านั้น การนำภาพประกอบมาใช้ในการสื่อสารและช่วยในการพัฒนาพฤติกรรมและวินัย จึงเป็นทางเลือกในการวัดผลที่จะได้เห็นถึงความสำคัญของการสื่อสารด้วยภาพประกอบ จากความเข้าใจและการจดจำเนื้อหาของกลุ่มเด็กปฐมวัยได้อย่างชัดเจน

### ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาพที่ทำให้เกิดการรับรู้ เข้าใจ จดจำและการตอบสนองของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อให้ทราบถึงหลักการออกแบบการสื่อสารด้วยภาพ ที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย

### สมมติฐานของการศึกษา

การสื่อสารด้วยภาพสามารถส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยเกิดการรับรู้ เข้าใจ จดจำ และตอบสนองพฤติกรรมที่เหมาะสมได้

### ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มุ่งเน้นศึกษาเฉพาะ

1. การสื่อสารด้วยภาพ ประเภทภาพประกอบที่ใช้เป็นสื่อช่วยสอนเรื่องพฤติกรรมและวินัยเบื้องต้นของเด็กปฐมวัย
2. ทำการศึกษาเฉพาะกลุ่มเด็กปฐมวัย ที่อยู่ในโรงเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 1

### ขั้นตอนการศึกษา

1. รวบรวมข้อมูลเบื้องต้น ดังนี้
  - 1.1 ข้อมูลเอกสาร ได้แก่ บทความจากหนังสือ วิทยานิพนธ์ และจากเว็บไซต์
  - 1.2 ข้อมูลประเภทบุคคล ได้แก่ ข้อมูลเบื้องต้นเรื่องพฤติกรรมและกิจกรรมของเด็กชั้นอนุบาล 1 จากการสัมภาษณ์ครูประจำชั้น

2. วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเพื่อศึกษาเรื่องภาพที่เหมาะสมกับเด็ก และวิธีที่จะนำมาพัฒนาเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็กปฐมวัย
3. สร้างเครื่องมือ ที่ใช้เก็บข้อมูล ได้แก่
  - 3.1 ภาพประกอบที่ใช้เป็นสื่อในการพัฒนาพฤติกรรมและวินัยของเด็กปฐมวัย
  - 3.2 แบบสัมภาษณ์ เพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลจากครูผู้ดูแลนักเรียน
  - 3.3 แบบทดสอบเพื่อประเมินผล
  - 3.4 ตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือโดยผู้เชี่ยวชาญ
4. นำแบบสัมภาษณ์ ไปเก็บข้อมูลจากครูประจำชั้น
5. วิเคราะห์ข้อมูลและอภิปรายผลการศึกษา
6. สรุปผลการศึกษา และข้อเสนอแนะ

### ผลที่คาดว่าจะได้รับ

เป็นแนวทางในการพัฒนาด้านการสื่อสารด้วยภาพประกอบ

### คำจำกัดความที่ใช้ในการศึกษา (นิยามศัพท์)

**เด็กปฐมวัย** หมายถึง เด็กที่มีอายุระหว่าง 3 - 5 ปี เป็นวัยที่กำลังพัฒนาคุณภาพชีวิตทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาอย่างเต็มที่ มีธรรมชาติที่อยากรู้อยากเห็น ช่างสงสัยช่างซักถาม ชอบค้นคว้า ชอบสำรวจอยู่ไม่นิ่ง ชอบอิสระเป็นตัวของตัวเอง

**การรับรู้** คือกระบวนการรับรู้ซึ่งบุคคลได้รับจากสิ่งรอบตัวแล้วส่งผ่านไปยังสมอง และเกิดการตีความหมายของการรู้สึกสัมผัสที่ได้รับจากสิ่งใดสิ่งหนึ่งและแปลความหมายเป็นความเข้าใจในสาร

## บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง "การสื่อสารด้วยภาพในเด็กปฐมวัย" จากการศึกษาข้อมูลเอกสาร หนังสือ สิ่งพิมพ์ วิทยานิพนธ์ บทความ และจากเว็บไซต์ต่างๆ สามารถสรุปเนื้อหาแบ่งเป็นหัวข้อหลักๆ ได้แก่ 1) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาพ การรับรู้เรื่องภาพ และลักษณะภาพประกอบที่เหมาะสมสำหรับเด็ก 2) คุณลักษณะ ความความสามารถ และทักษะเบื้องต้นที่ต้องเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย 3) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

**แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาพ การรับรู้เรื่องภาพและลักษณะภาพประกอบที่เหมาะสมของเด็ก**

### 1. การสื่อสารด้วยภาพ (VISUAL COMMUNICATION)

การสื่อสาร (Communication) ที่ใช้กันมาตั้งแต่สมัยก่อนที่จะใช้ภาษาพูด รูปภาพ เครื่องหมายต่างๆ และการติดต่อสื่อความหมายที่ใช้การรับรู้ทางการมองเห็นด้วยสายตา ยังสามารถรักษาหลักฐานให้คงอยู่ได้หลายสมัย ในทางศิลปะอาจเรียกได้ว่า เป็นภาษาสัญลักษณ์ หมายถึงภาษาที่เกิดจากการมองเห็นด้วยรูปร่าง รูปทรงและลักษณะ ซึ่งแตกต่างจากภาษาพูดที่จะเปลี่ยนแปลงไปได้เสมอ

การแสดงด้วยภาพมักจะแสดงออกถึงความคิดในทางที่ง่ายที่สุด ตรงไปตรงมา การถ่ายทอดวัฒนธรรมระหว่าง ประเทศที่ใช้ภาษาต่างกัน ภาพเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร

#### 1.1 ความสำคัญของการสื่อสารด้วยภาพ

รูปภาพมีบทบาทและความสำคัญของการสื่อสารด้วยภาพ ซึ่งจำแนกข้อเด่นได้ดังนี้

- 1.1.1 สะดุดตา
- 1.1.2 น่าสนใจ
- 1.1.3 สื่อความหมายง่าย
- 1.1.4 ประทับใจ

## 1.2 ภาพสัญลักษณ์ (Symbolism)

หมายถึง ภาพที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเป็นลักษณะของสัญลักษณ์แทนสิ่งที่เรามองเห็นจริงโดยทำให้ดูง่ายขึ้นและมีความหมายชัดเจน

### 1.3 การวาดภาพ

เป็นสื่อที่ใช้ในการติดต่อระหว่างมนุษย์ที่พูดคนละภาษาได้เป็นอย่างดีภาษาภาพจะเป็นสิ่งที่สืบทอดข่าวคราว หรือประวัติศาสตร์ให้คงไว้สืบต่อไปในอนาคต (เลอสม สถาปิตานนท์ 2536: 1)

การย่อหรือสรุปภาพในลักษณะสัญลักษณ์นั้น ต้องการความเรียบง่าย และลดรายละเอียดที่เห็นจากสภาพจริง ภาพสัญลักษณ์ที่ประสบผลสำเร็จ เมื่อมองดูแล้วจะรู้ได้ว่าความหมายถึงอะไร รวมไปถึงการจำได้ง่ายและการผลิตได้ง่ายด้วยสัญลักษณ์เป็นสิ่งสำคัญ จะส่งผลต่อการสื่อความหมายถึงลักษณะงานนั้นๆ (เลอสม สถาปิตานนท์ 2536: 2)

### 1.4 ความหมายของการ์ตูน

โดย Beerbolm (1969) ให้ความหมายของการ์ตูนไว้ว่า การ์ตูนคือภาพวาดหรืออนุกรมของภาพวาด ซึ่งบอกหรือเล่าเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว การ์ตูนอาจจะเป็นภาพที่ให้อารมณ์ขัน หรือภาพที่เป็นเรื่องราวคล้ายละคร

### 1.5 ภาพประกอบ

ภาพประกอบ (Illustration) มีผู้ให้คำนิยามของคำว่า “ภาพประกอบ” หรือ “Illustration” ไว้ดังนี้

Illustration หมายถึงภาพประกอบหนังสือหรือสิ่งพิมพ์โฆษณาเพื่อช่วยเสริมให้ข้อเขียนในหนังสือมีผลในการสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น ผลงานศิลปะที่เดิมทีสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์อื่น อาจนำมาใช้ประกอบได้ เช่นกัน ถ้าผลงานนั้นเหมาะสมกับเนื้อหาในหนังสือหรือสิ่งพิมพ์นั้น ภาพที่ใช้กับสื่อสิ่งพิมพ์หรือหนังสือในกรณีอื่น จัดเป็นการประดับตกแต่งไม่ใช่ภาพประกอบหนังสือ (พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ 2540: 432)

ภาพประกอบทั้งภาพวาดและภาพถ่ายต่างก็ใช้เพื่อสื่อความหมายเช่นเดียวกับตัวอักษร แต่มีลักษณะพิเศษคือให้รายละเอียดได้มากและสามารถทำให้เห็นภาพได้เหมือนจริง การได้มองเห็นภาพจะทำให้เกิดความเข้าใจได้ทันทีโดยไม่ต้องใช้ เวลาตีความหรือทำความเข้าใจ นอกจากนี้ภาพยังถือว่าเป็นภาษาสากล แม้คนไม่รู้หนังสือ ก็สามารถดูรู้เรื่องได้ การใช้ภาพประกอบจึงมีความหมายและสำคัญต่องานพิมพ์ไม่น้อยไปกว่าตัวพิมพ์

ในอดีตที่ผ่านมาภาพประกอบถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในการตกแต่งอธิบาย และเป็นเอกสารอ้างอิง ความสำคัญของภาพประกอบคือสามารถแสดงสิ่งที่ผู้เขียนไม่

สามารถ อธิบายออกมาเป็นภาษาเขียนได้ นอกจากนี้ภาพประกอบยังกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนในปัจจุบัน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หนังสือทั่วไป บรรจุกฎหมาย ปกเทป แผ่นพับ แผ่นปลิว ฯลฯ ส่วนใหญ่ล้วนต้องใช้ภาพประกอบทั้งสิ้น

ภาพประกอบเป็นกุญแจสำคัญ ที่จะไขสู่การอธิบายสิ่งที่อยู่ในจินตนาการ เริ่มตั้งแต่ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก จนถึงภาพประกอบที่แปลกออกไปด้วยเทคนิคอันก้าวหน้ามากมาย เช่น การสร้างจุดเด่นให้ภาพประกอบ การตกแต่งภาพประกอบเพื่อใช้กับงานพิมพ์ และการจัดกลุ่มเชื่อมโยงภาพประกอบ

### 1.6 ความหมายของภาพประกอบงานพิมพ์

ภาพประกอบงานพิมพ์ หมายถึงเนื้อหาส่วนที่เป็นภาพซึ่งปรากฏในเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ นอกเหนือจากเนื้อหาข้อความที่เป็นตัวอักษร ภาพเหล่านี้อาจเป็นภาพวาด หรือภาพถ่ายและยังนับรวมถึงภาพกราฟิกต่างๆ เช่น จุด เส้น สี แถบกราฟิกหรือภาพลายเส้น เรขาคณิตอื่นๆ ที่ใช้ในการตกแต่งงานพิมพ์อีกด้วย

### 1.7 ความสำคัญของภาพประกอบ

ภาพประกอบมีความสำคัญต่อมนุษย์ มาตั้งแต่สมัยโบราณ เพราะตัวหนังสือที่มนุษย์ใช้กันทุกวันนี้มีวิวัฒนาการมาจากภาพเขียน ซึ่งสันนิษฐานว่ามนุษย์เขียนภาพต่างๆไว้ตามฝาผนังถ้ำเพื่อบูชาพระเจ้าหรือบันทึกเรื่องราวเหตุการณ์สำคัญ

ภาพเขียนในยุคแรกๆ ของมนุษย์จะเขียนโดยถ่ายทอดเรื่องราวจากสิ่งรอบตัวที่ตนมีประสบการณ์ใกล้ชิด เช่น ภาพสัตว์ก็จะเขียนส่วนต่างๆ เช่นภาพหัวสัตว์ ขาสัตว์ ต่อมารู้จักเขียนสัตว์ทั้งตัวและเขียนให้อยู่ในลักษณะที่มีกิริยาอาการต่างๆ ถัดมาจึงพัฒนามาเขียนภาพคน โดยจะเขียนจากส่วนต่างๆของร่างกายเป็นส่วนๆก่อน แต่จะเขียนในลักษณะท่าทางนิ่งๆก่อนจึงค่อยๆพัฒนาให้เป็นภาพในกิริยาต่างๆ เพื่อจองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (วัลลภ สวัสดิวัตน์ 2535: 5)

“ภาพประกอบ” เป็นหัวใจของหนังสือและงานโฆษณาทุกประเภท เพราะเปล่งสิ่งจูงใจให้ผู้อ่านและผู้บริโภคเกิดความสนใจและเข้าใจเรื่องราวและถ้อยคำที่บรรยายในเรื่องและจุดขายของสินค้าได้รวดเร็ว ภาพประกอบทำให้ ผู้อ่านเกิดการจินตนาการ กระตุ้นให้ตื่นตัว เพราะภาพประกอบสามารถอธิบายความคิดและเรื่องราวได้ล้าพังการนำเสนอเรื่องราวด้วยอักษรแต่เพียงอย่างเดียวแม้จะแต่งได้ดีเพียงใด ก็ย่อมมีเสน่ห์ดึงดูดใจได้น้อยกว่างานโฆษณาที่มีภาพประกอบ

ภาพประกอบมีความสำคัญต่องานพิมพ์มาก เพราะสามารถให้รายละเอียดและความเหมือนจริงเกินคำบรรยาย ให้ความสวยงามและความประทับใจ พอสรุปความสำคัญของภาพประกอบงานพิมพ์ได้ดังนี้



### 1.7.1 ใช้สร้างความเข้าใจ

บางครั้งการอธิบายถึงสิ่งหนึ่งสิ่งใด ตัวอักษรที่มีข้อจำกัดที่จะบ่งบอกถึงสิ่งที่อธิบายนั้นว่าเป็นอย่างไร ในบางกรณีแม้ว่าผู้บรรยายจะมีความสามารถในการใช้ถ้อยคำมากสักเพียงใด ก็ไม่อาจทำให้เกิดความเข้าใจได้โดยง่าย เช่น การจะอธิบายความแตกต่างระหว่างม้ากับลาให้กับคนที่ไม่เคยเห็นสัตว์ทั้งสองชนิดนี้คงเป็นเรื่องที่ลำบากมาก

### 1.7.2 ใช้เสริมความเข้าใจ

ในกรณีที่ข้อความสามารถสร้างความเข้าใจได้ระดับหนึ่งแล้วแต่ยังไม่ชัดเจน จึงจำเป็นต้องใช้ภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น การอธิบายพุทธลักษณะของพระพุทธรูปสมัยต่างๆ ถ้ามีภาพประกอบเพื่อเสริมความเข้าใจในรายละเอียดเพิ่มเติมก็จะทำให้เข้าใจมากยิ่งขึ้น

### 1.7.3 ใช้เป็นหลักฐานเพื่อบ่งบอกบุคคล

การนำเสนอภาพเพื่อบ่งบอกถึงตัวบุคคล ไม่อาจใช้ข้อความอธิบายให้เห็นได้ว่า บุคคลผู้นี้มีหน้าตาเป็นอย่างไร แต่ถ้าพิมพ์ภาพลงแล้วบอกชื่อ ผู้ที่เห็นก็จะรู้จักและจดจำได้ทันที

## มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

### 1.7.4 ใช้ตกแต่งหน้าสิ่งพิมพ์

ภาพประกอบช่วยให้งานพิมพ์สวยงามน่าอ่านมากยิ่งขึ้น เทคโนโลยีการถ่ายภาพ ตกแต่งภาพและการพิมพ์ในปัจจุบัน เอื้ออำนวยให้การทำงานกับภาพประกอบสะดวกยิ่งขึ้น การถ่ายภาพทำได้ง่ายขึ้น ลดขั้นตอนการตกแต่งภาพลง ใช้เวลาน้อยลง การจำลองภาพอย่างการถ่ายเอกสารหรือการกราดภาพ (scan) ก็ทำได้คุณภาพดีและสะดวกรวดเร็ว อีกทั้งเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ยังช่วยให้ตกแต่งดัดแปลงภาพทำได้หลายรูปแบบ

## 1.8 ประเภทของภาพประกอบในงานพิมพ์

การใช้ภาพประกอบในงานพิมพ์นั้นอาจกล่าวได้ว่าใช้ภาพได้ทุกประเภท เพราะ เทคโนโลยีทางการพิมพ์สามารถถ่ายทอดภาพประเภทใดๆ ก็ได้ลงบนงานพิมพ์ ซึ่งอาจจำแนก ประเภทภาพประกอบในการพิมพ์เป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

### 1.8.1 ภาพถ่าย

ภาพถ่ายเป็นภาพที่เกิดจากกรรมวิธีทางการถ่ายภาพ ใช้ประโยชน์ได้ดีในงานพิมพ์ เพราะภาพถ่ายมีคุณลักษณะเฉพาะตัวหลายอย่าง ทั้งในแง่ความเหมือนจริงและความละเอียดลออ สามารถสร้างสรรค์ได้ตามความรู้สึกร

การถ่ายภาพเพื่อนำมาใช้ภาพประกอบในงานพิมพ์ ปัจจุบันนิยมใช้กล้องดิจิทัล ผลที่ได้ส่วนใหญ่จึงออกมาเป็นภาพสี (colour print) แต่ถ้าต้องการภาพขาว-ดำ มักใช้คอมพิวเตอร์ช่วยแปลงภาพจากภาพสีให้เป็นภาพขาว-ดำ

#### 1.8.2 ภาพวาดลายเส้น

ภาพวาดลายเส้นเป็นภาพที่ใช้ประกอบงานพิมพ์มาตั้งแต่ยุคแรกๆ และยังคงได้รับความนิยมอยู่จนถึงปัจจุบัน มีการใช้เทคนิคการวาดภาพผสมผสานกันหลายอย่าง เช่น การวาดลายเส้นแบบภาพการ์ตูนโดยใช้ดินสอ ฟู่กัน ปากกามีกด้า รวมทั้งการผสมสกรีน หรือการสร้างพื้นผิวลวดลายต่างๆ ร่วมกับภาพลายเส้นด้วย

#### 1.8.3 ภาพวาดน้ำหนักสีต่อเนื่องและภาพระบายสี

ภาพวาดน้ำหนักสีต่อเนื่องกับภาพระบายสี ภาพทั้งสองชนิดมีลักษณะภาพ คล้ายคลึงกัน คำว่า “ภาพวาดน้ำหนักสีต่อเนื่อง” ใช้เรียกภาพวาดสีเดียวที่มีน้ำหนักอ่อนแก่ลดหลั่นกัน สำหรับ “ภาพระบายสี” จะประกอบด้วยสีต่างๆ มากมายหลายสี โดยการเขียนหรือระบายสีด้วยกรรมวิธีหรือเทคนิคต่างๆ กันไป

ภาพวาดอาจเป็นภาพที่วาดในมุมมองและรายละเอียดเหมือนกับภาพถ่ายได้และยังสามารถวาดในมุมที่ภาพถ่ายอาจทำไม่ได้อีกด้วย ภาพวาดจึงเป็นภาพอีกชนิดหนึ่งที่ใช้เป็น ภาพประกอบได้อย่างดี

#### 1.8.4 ภาพพิมพ์

ภาพพิมพ์ในที่นี้หมายถึงภาพที่ผ่านการพิมพ์มาแล้ว มีทั้งชนิดที่พิมพ์เป็นภาพลายเส้นและพิมพ์เป็นภาพเม็ดสกรีน ภาพทั้งสองประเภทนี้สามารถนำมาพิมพ์ซ้ำได้ ถ้าเป็นภาพลายเส้นจะได้คุณภาพใกล้เคียงของเดิม แต่ภาพที่เป็นเม็ดสกรีนรายละเอียดอาจหายไปบ้าง

#### 1.8.5 ภาพดิจิทัล

ภาพดิจิทัล หมายถึงภาพที่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์โดยคอมพิวเตอร์มาแล้ว ด้วยพัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในปัจจุบัน ทำให้ภาพทุกชนิดที่จะเข้าสู่ระบบการพิมพ์ต้องผ่านกระบวนการแปลงรูปภาพนั้นให้เป็นภาพดิจิทัล เช่น การกราดภาพ (scan) การถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัลและการสร้างภาพขึ้นใหม่ด้วยคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

ภาพประกอบแต่ละประเภทมีภาพลักษณะแตกต่างกันไป ควรเลือกใช้ให้เหมาะกับงานพิมพ์

แจน วี ไวท์ (White 2004: 4-53) เขียนหนังสือชื่อ “กราฟิกไอดีในโน้ตบุ๊ก” (Graphic Idea Notebook) กล่าวถึงการสร้างงานกราฟิกชนิดต่างๆ เพื่อใช้ในงานพิมพ์ อาทิ ภาพประกอบ ตัวพิมพ์ ตัวเลข แผนที่ กราฟ เครื่องหมาย และสัญลักษณ์

ในส่วนที่เป็นเรื่องราวของภาพประกอบนั้น แจน วี ไวท์ กล่าวถึงการสร้างสรรค์ ภาพประกอบงานพิมพ์และการนำไปใช้ พอสรุปเป็นสาระสำคัญเพื่อนำมาปรับใช้ให้เหมาะกับงานพิมพ์ ในประเทศไทยได้ดังนี้

### 1.9 การสร้างจุดเด่นให้ภาพประกอบ

การสร้างสรรค์ภาพประกอบให้มีสีสันสะดุดตา เป็นวิธีการที่ดีสำหรับการสร้างความน่าสนใจให้กับงานพิมพ์ แต่มีสิ่งที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นคือการสื่อความหมายเรื่องราวไปยังผู้อ่าน ภาพประกอบที่ดูน่าสนใจเหล่านั้นจะหมดความหมายไปในเวลาอันรวดเร็วถ้ามันไม่ได้ช่วยอธิบายอะไรเพิ่มเติม ผู้อ่านก็จะละความสนใจจากงานพิมพ์ชิ้นนั้น ไปยังจุดอื่นที่น่าสนใจมากกว่า

การออกแบบภาพประกอบให้ผสมผสานเข้าไปในงานพิมพ์ แล้วทำให้งานพิมพ์มีจุดเด่นที่น่าสนใจแบบคงทนถาวรได้นั้น มีวิธีการพอสรุปได้ดังนี้

#### 1.9.1 ใช้ภาพบุคคลที่มีชื่อเสียง

ใช้ภาพบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักน่าเคารพนับถือ มาสร้างจุดดึงดูดให้กับ งานพิมพ์ พร้อมทั้งเสนอรายละเอียดความคิดให้อยู่ภายในสัญลักษณ์ที่โดดเด่น เช่น อัศจรรย์ตัวใหญ่ๆ เครื่องหมายคำพูดที่ใหญ่เกินจริง หรือกรอบที่มีรูปร่างแปลกตา

#### 1.9.2 ลดรายละเอียดของภาพ

ตัดรายละเอียดส่วนเกินอื่นๆออก เหลือไว้เท่าที่จำเป็นเพื่อเน้นให้ผู้อ่านทุ่มเท ความสนใจไปยังจุดมุ่งหมายที่ต้องการ

### 1.10 ลักษณะที่ดีของภาพประกอบ

การสื่อสารในยุคปัจจุบัน ภาพประกอบได้เข้ามามีบทบาทแทรกอยู่ในวิถีชีวิตของ มนุษย์อย่างแยกไม่ออก สื่อต่างๆที่อยู่รอบตัวเราตั้งแต่ลิ้มตาตื่นจนหลับตานอน จะพบว่าเราเจอกับภาพประกอบที่แทรกตัวรวมอยู่กับสื่อต่างๆอยู่ตลอดเวลาโดยเฉพาะสื่อสิ่งพิมพ์จะพบว่าภาพประกอบเข้ามามีบทบาทเป็นส่วนประกอบอยู่เสมอ หากจะพิจารณาว่าภาพประกอบต่างๆเหล่านั้นเป็นภาพที่ดี มีคุณค่าเพียงใด สามารถพอจะใช้เกณฑ์ในการพิจารณาได้ดังต่อไปนี้

#### 1.10.1 สื่อความหมายตามวัตถุประสงค์

#### 1.10.2 ให้ข้อมูลที่ถูกต้องสอดคล้องกับความเป็นจริง

#### 1.10.3 ส่งเสริมความคิดจินตนาการ

1.10.4 ส่งเสริมการรับรู้ทางสุนทรียภาพ (ผดุง พรหมมูล 2547: 92)

### 1.11 เนื้อหาของการ์ตูนที่สอดคล้องกับวัยและเพศของผู้อ่าน

เนื้อหาของการ์ตูนสามารถนำเสนอให้สอดคล้องกับ วัยและเพศของผู้อ่าน ในรูปแบบและวิธีการต่างๆกัน ดังนี้คือ

1.11.1 วัย 3-5 ขวบ ควรนำเสนอด้วยรูปแบบของนิทานหรือเรื่องเล่าที่ใช้คำพูดคล้องจองมีจังหวะ เนื้อเรื่องควรเกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆที่เด็กคุ้นเคย

1.11.2 วัย 6-9 ขวบ ควรนำเสนอด้วยเค้าโครงเรื่องที่สนุกสนาน ตื่นเต้นมากขึ้น แต่ยังคงเนื้อหาที่ใกล้ตัว และสามารถนำเสนอในรูปแบบของสิ่งของต่างๆ

1.11.3 วัย 10-12 ขวบ ควรนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงเพราะเด็กวัยนี้รับรู้ลักษณะของความเป็นจริงมากกว่านิทาน เด็กหญิงจะสนใจเกี่ยวกับบ้าน โรงเรียน การแต่งตัวและสิ่งรื่นรมย์ เด็กผู้ชายจะสนใจ การผจญภัยต่อสู้

### 1.12 ประโยชน์ของการ์ตูนที่มีต่อการเรียนการสอน

การ์ตูนเป็นสื่อการสอนที่สำคัญอย่างหนึ่ง ในการช่วยให้การเรียนการสอนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์ตามที่ต้องการ ดังที่บุญเหลือ ทองเอี่ยม (2520) เสนอว่าการ์ตูนเป็นสื่อช่วยกระตุ้นให้เกิดการอยากเรียน ช่วยเราและดึงดูดความสนใจของนักเรียน สร้างบรรยากาศในการเรียนและสามารถนำมาใช้ประกอบข้อความหรือบทเรียนต่างๆให้เข้าใจง่ายขึ้น

ประหยัด จิระวรพงศ์ (2522) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการ์ตูนว่า

1. เพิ่มความน่าสนใจในการอ่าน
2. เพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ การวิเคราะห์และการใช้
3. ทำให้การเรียนในเนื้อหาสั้นๆ เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

วาสนา ชาวหา (2533) กล่าวถึงการพิจารณานำการ์ตูนมาใช้ในการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. ให้นำเข้าสู่บทเรียนเนื่องจากการ์ตูนใช้ดึงดูดใจได้เป็นอย่างดี
2. ใช้ประกอบการบรรยายหรือการอธิบายเพราะการ์ตูนช่วยให้บทเรียนเป็น

รูปธรรมขึ้น

3. ใช้สรุปบทเรียน ให้เกิดความคิดรวบยอด สามารถจดจำได้นาน

## 2. หลักการออกแบบเบื้องต้น

การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ด้วยความรู้ ความคิด และ ประสบการณ์ รวมถึงการปรับปรุงดัดแปลงของที่มีอยู่เดิมให้เหมาะสม และดีขึ้น

## 2.1 ส่วนประกอบของการออกแบบ (Elements of Design) ได้แก่

เส้น (Line)

ทิศทาง (Direction)

รูปร่าง และรูปทรง (Shape & Form)

ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion)

ลักษณะพื้นผิว (Texture)

น้ำหนักและสี (Value and Color)

ส่วนประกอบของการออกแบบ เราสามารถนำเอามาร่วมกันหรือแยกออกจากกันเพื่อให้เกิดการออกแบบด้วยลักษณะใกล้เคียงกัน กลมกลืนกัน ไกลกัน หรือตัดกันได้ตามความต้องการ

### 2.2 ความกลมกลืนของเส้น

เส้นที่อยู่ใกล้ จะต่างกับเส้นที่อยู่ไกลสุด เส้นแรก จะกลมกลืนกันกับเส้นที่สองและเส้นที่สอง จะกลมกลืนกันกับเส้นที่อยู่ถัดไปคือเส้นที่สามเรียงตามลำดับ สรุปคือเส้นที่อยู่ใกล้กันจะกลมกลืนกันและเส้นที่อยู่ไกลกันจะแตกต่างกันหรือตัดกัน

### 2.3 ความกลมกลืนของทิศทาง

ทิศทางแสดงลักษณะให้เราเห็นว่า เราจะต้องเอนเอียงไปในทางใด หรือความรู้สึกจะทำให้เกิดความเข้าใจว่าควรจะไปในทางใดหรือทิศทางใด หรือเคลื่อนไหวในทางใด ทิศทางที่อยู่ใกล้กันจะกลมกลืนกับทิศทางที่อยู่ไกลกันจะให้ความรู้สึกใกล้เคียงกัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้เราจะรับรู้ได้ หรือรู้สึกได้เข้าใจได้ ด้วยเงื่อนไขของประสบการณ์ และความรู้ที่มีอยู่

### 2.4 ความกลมกลืนของรูปร่างและรูปทรง

รูปร่างมี 2 มิติ คือ กว้างกับยาวรูปทรงมี 3 มิติ คือ กว้าง ยาว และหนาหรือสูง รูปร่างและรูปทรงมี 2 ลักษณะคือ รูปร่าง และรูปทรง ตามธรรมชาติกับรูปร่างและรูปทรงอิสระ

### 2.5 ความกลมกลืนของขนาดและสัดส่วน

ขนาดหมายถึง ลักษณะที่บอกให้เราเห็นว่า ของสิ่งนั้น สิ่งนี้ วัตถุสิ่งนั้น วัตถุสิ่งนี้มีมวลหรือปริมาตรเป็นอย่างไร มีรูปร่าง รูปทรงอย่างไร การเอารูปร่างหรือรูปทรงมาเปรียบเทียบกันด้วยขนาดเราจะได้สัดส่วน

### 2.6 ความกลมกลืนกันของลักษณะพื้นผิว

ลักษณะพื้นผิว หมายถึง ลักษณะเรียบหรือลักษณะหยาบของผิวกวตตามตามองเห็น ผิวเรียบจะตัดกันกับผิวหยาบขรุขระดังนั้นในการออกแบบจะต้องคำนึงถึงลักษณะพื้นผิวในการออกแบบให้ดูกลมกลืนกันหรือเลือกใช้ให้ลักษณะผิวตัดกันตามความเหมาะสม

## 2.7 ความกลมกลืนของสีและน้ำหนักของสี

น้ำหนักของสี หมายถึง ความเป็นสีอ่อน แก่ตามลำดับสีอ่อนตัดกันกับสีเข้ม ระดับความอ่อนไปหาความเข้มของสีแบ่งออกเป็นระยะ น้ำหนักความเข้มของสีสีอ่อนจะผสมขาว และมีความเข้มขึ้นโดยผสมสีดำ ทำให้เกิดน้ำหนัก หรือเข้มมากขึ้น สีมืดจำกัดความ สี หมายถึง ความเข้มของแสง

แม่สีมี 3 สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีถือว่าเป็น สีขั้นที่ 1 ในวงจรของสี

สีขั้นที่ 2 คือสีที่ เกิดจากการผสมกันเอง ได้แก่ สีแดงผสมกับสีเหลืองได้สีส้ม สีเหลืองผสมกับสีน้ำเงินได้สีเขียว สีน้ำเงินผสมกับสีแดงได้สีม่วง

สีขั้นที่ 3 ได้แก่ สีที่เกิดขึ้นจากขั้นที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ได้แก่สีแดงผสมกับสีส้ม ได้สีแดงส้ม สีส้มผสมกับสีเหลืองได้สีเหลืองส้ม สีเหลืองผสมกับสีเขียวได้สีเหลืองเขียว สีเขียวผสมกับสีน้ำเงินได้สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงินผสมกับสีม่วงได้สีม่วงน้ำเงิน สีม่วงผสมกับสีแดงได้สีแดงม่วง

จะเห็นได้ว่าสีที่อยู่กัน ในวงจรสีจะกลมกลืนกัน และสีที่อยู่ตรงข้ามกัน ในวงจรของสีจะเป็นสีที่ตัดกัน เช่น สีเหลืองกลมกลืนกับสีเหลืองเขียว สีเหลืองเขียวกลมกลืนกับสีเขียว เป็นต้น

ส่วนสีตัดกัน ได้แก่ สีเหลืองอยู่ตรงข้ามกับสีม่วง สีเหลือง และตัดกับสีม่วง สีส้มจะตัดกันกับสีน้ำเงิน เป็นต้น

## 2.8 การผสมสี

การผสมสี เพื่อให้เกิดความเข้ม และความอ่อนแก่ของสี นักวาดภาพ หรือนักออกแบบนิยมเอาสีแท้ (Hue) มาผสมกับสีขาวและสีดำ

Hue + ขาว = สีผสมขาว (Tint)

Hue + ดำ = สีผสมดำ (Shade)

สีขาว + สีดำ = สีเทา (Tone)

## 2.9 จิตวิทยาของสี

การที่ผู้วาดภาพประกอบจะเลือกใช้สีในการวาดภาพ ผู้วาดภาพประกอบ จะต้องเข้าใจในความหมายของสีต่างๆ ด้วย เพื่อที่ภาพวาดออกมาจะได้สอดคล้องหรือตรงกับความหมายของเรื่องที่ต้องการสื่อ และแสดงความหมาย ความรู้สึก

## 2.10 สีและความหมายของสี ตัวอย่างเช่น

สีแดง ให้ความรู้สึก ร้อนหรือ เหตุการณ์ดุเดือด มีความหมายแทนไฟ

สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึก สงบเยือกเย็น มีความหมายแทนน้ำ  
 สีเหลือง ให้ความรู้สึก สดใส ร่าเริงและความศรัทธา  
 สีฟ้า ให้ความรู้สึก กว้างใหญ่ หรือสี บรรยากาศของฟ้า  
 สีเขียว ให้ความรู้สึก สดชื่น สีของธรรมชาติ  
 สีนํ้าตาล ให้ความรู้สึก เข้มแข็ง สง่าแกร่ง แทนภูเขา  
 สีส้ม ให้ความรู้สึก กล้า โดดเด่น แทนบรรยากาศตอนเช้า  
 สีขาว ให้ความรู้สึก สะอาด บริสุทธิ์ผ่องใส หรือเย็น  
 สีดำ ให้ความรู้สึก มืด ทึบ เหม่า เหม่าลึกลับและลึกลับและมีเสน่ห์

จากความหมายของสีข้างต้นผู้วาดภาพประกอบสามารถใช้สีและความหมายของสี ในการเลือกใช้สีเพื่อความหมายในภาพได้ โดยภาพที่สร้างสรรค้ออกมา จะถูกต้องสื่อความหมายได้ดี และชัดเจน และนอกจากนี้สียังแบ่งออกเป็นกลุ่มสี วรรณะร้อน คือกลุ่มสีแดง และสีที่ค่อนข้างออกมาทางสีแดง ในวงจรของสีลักษณะสีร้อนน่าจะสื่อความหมายในด้านกระฉับกระฉวยร้อนและรวดเร็วแสดงความกล้า ส่วนสีกลุ่มวรรณะเย็น ได้แก่ สีที่อยู่ในกลุ่มสีเขียว และค่อนข้างไปทางสีเขียว เป็นสีที่ให้ความรู้สึกเย็น สดชื่น สบาย และมีความสงบ สุขร่มเย็น

## มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

### 3. การรับรู้กับการสื่อความหมาย

การรับรู้ เป็นกระบวนการแปลความหมายระหว่างประสาทสัมผัสกับระบบประสาทของมนุษย์ ที่ใช้อวัยวะรับสัมผัสสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือเกิดจากสิ่งเร้าที่เข้ามากระทบ ทำให้ส่วนของประสาทสัมผัสในอวัยวะนั้น ส่งผลเชื่อมโยงไปยังสมอง และสมองจะถอดรหัสนั้นไปยังระบบประสาท ทำให้เกิดการรับรู้และรู้สึก การรับรู้กับการสื่อสารจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกันโดยตรง จะเห็นได้ว่าการรับรู้ นั้น จะอยู่ในขั้นตอนแปลสัญญาณ (Media Encoding) ถ้าผู้แปลสัญญาณได้ความหมายผิดไปจากที่ผู้ส่งสัญญาณแล้ว ย่อมมีความเป็นไปได้สูงที่จะเกิดความเข้าใจผิด และเกิดความขัดแย้งกันได้ โดยที่จิตวิทยาการรับรู้ จะเป็นเหตุการณ์ความรู้สึกที่เป็นผลจากกิจกรรมของเซลล์สมอง เป็นลักษณะหนึ่งของจิตแต่ไม่ใช่จิตทั้งหมด

#### 3.1 ทฤษฎีการรับรู้

กระบวนการรับรู้ซึ่งบุคคลได้รับจากสิ่งรอบตัวแล้วส่งผ่านไปยังสมอง และเกิดการตีความหมายของการรู้สึกสัมผัสที่ได้รับจากสิ่งใดสิ่งหนึ่งและแปลความหมายเป็นความเข้าใจในสารที่แตกต่างกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความรู้พื้นฐานและประสบการณ์เดิมของบุคคลนั้น ด้วยตลอดจน สังคม ความเชื่อ เจตนาคติ ความคาดหวัง และสภาวะจิตใจของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน

ออกไป จึงมีผลทำให้การรับรู้และตีความหมายแตกต่างกันออกไป นอกจากนั้นแสงและสีก็มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของมนุษย์ด้วย ซึ่งทฤษฎีการรับรู้สามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่มหลัก คือ 1) ทฤษฎีการรับรู้ภาพด้วยการรู้สึก (Sensual Theories Of Visual Communication) และ 2) ทฤษฎีการรับรู้ภาพ (perception Theories of Visual Communication)

ทั้งสองทฤษฎีมีความแตกต่างกัน แต่ทั้งสองทฤษฎีมีความเชื่อมโยงกันและมีส่วนช่วยอธิบายถึงสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏต่อสายตาเราแล้วไม่อาจอธิบายว่าทำไมเราจึงรู้สึกในสิ่งนั้นแตกต่างกันออกไป ทฤษฎีในการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายรวมกับทฤษฎีการออกแบบกราฟิกเพื่อให้ออกแบบกราฟิกสื่อความหมายบรรลุวัตถุประสงค์ได้มีประสิทธิภาพ

### 3.1.1 ทฤษฎีการรับรู้ภาพด้วยการรู้สึก (Sensual Theories Of Visual Communication)

การรับรู้ภาพด้วยความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นจากการที่มีสิ่งเร้าต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเราที่ได้เข้ามา กระแทกตัวเราจนเกิดเป็นการรับรู้ได้โดยปราศจากการวิเคราะห์ข้อมูล เนื่องจากมนุษย์เราสามารถรับรู้ได้โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ การมองเห็น การได้ยินเสียง การได้กลิ่น การได้สัมผัส และการได้รส ส่งผ่านไปอย่างสมอง และเกิดเป็นการรับรู้ด้วยการรู้สึกถึงสิ่งต่างๆ ซึ่งการรับรู้ด้วยการรู้สึกเช่นนี้ไม่จำเป็นที่จะต้องอาศัยความรู้และการเข้าใจในการตีความหมายก็สามารถรับรู้และเข้าใจได้

ทฤษฎีการรับรู้ด้วยการรู้สึกประกอบไปด้วย 3 ทฤษฎีหลักดังต่อไปนี้ คือ

3.1.1.1 ทฤษฎีเกสตาลต์ (Gestalt)

3.1.1.2 ทฤษฎีการจัดโครงสร้าง (Constructivism)

3.1.1.3 ทฤษฎีเชื่อมโยงความสัมพันธ์ (Ecological) ทั้งสามทฤษฎีนี้ช่วยอธิบายให้เราเข้าใจในการรับรู้ภาพด้วยการรู้สึกในงานกราฟิกได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

### 3.1.2 ทฤษฎีการรับรู้และการเข้าใจภาพ (Perception Theories of Visual Communication)

การรับรู้ภาพ ในที่นี้หมายถึง การมองเห็นและรับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นอยู่ทุกวันในชีวิตประจำวันของเราด้วยความเข้าใจ และตระหนักถึงความสำคัญของสิ่งต่าง ๆ การรับรู้และส่วนหนึ่งของการเรียนรู้สิ่งใหม่ ถ้าเราสามารถจดจำสิ่งนั้น ๆ ได้จะช่วยให้การเรียนรู้สิ่งใหม่ ถ้าเรา



สามารถจดจำสิ่งนั้น ๆ ได้จะช่วยให้การเรียนรู้ของเราก้าวหน้าเพิ่มมากขึ้นเมื่อเราเข้าใจและสามารถรับรู้ได้ด้วยการรู้สึกได้จะช่วยให้เราสามารถเลือกใช้ถ่ายเพื่อสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น ทฤษฎีการรับรู้ภาพแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนหลัก ดังนี้ คือ

3.1.2.1 ทฤษฎีการศึกษาภาพสัญลักษณ์ (Semiotics)

3.1.2.2 ทฤษฎีการเข้าใจภาพ (Cognitive)

### 3.2 ทฤษฎีการรับรู้กับการเรียนรู้

การรับรู้เป็นผลเนื่องมาจากการที่มนุษย์ใช้อวัยวะรับสัมผัส (Sensory motor) ซึ่งเรียกว่า เครื่องรับ (Sensory) ทั้ง 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง จากการวิจัยมีการค้นพบว่า การรับรู้ของคนเกิดจากการเห็น 75% จากการได้ยิน 13% การสัมผัส 6% กลิ่น 3% และ รส 3%

ทฤษฎีการรับรู้ (Perception Theory) การรับรู้เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญของบุคคล เพราะการตอบสนองพฤติกรรมใดๆจะขึ้นอยู่กับรับรู้จากสภาพแวดล้อมของตนและความสามารถในการแปลความหมายของสภาพนั้นๆ การรับรู้จะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใด ขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพลหรือปัจจัยในการรับรู้ ได้แก่ ลักษณะของผู้รับรู้ ลักษณะของสิ่งเร้า เมื่อมีสิ่งเร้าเป็นตัวกำหนดให้เกิดการเรียนรู้ได้นั้นจะต้องมีการรับรู้เกิดขึ้นก่อน เพราะการรับรู้เป็นหนทางที่นำไปสู่การแปลความหมายที่เข้าใจกันได้ ซึ่งหมายถึงการรับรู้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ถ้าไม่มีการรับรู้เกิดขึ้น การเรียนรู้อย่อมเกิดขึ้นไม่ได้ การรับรู้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความคิดรวบยอดทัศนคติของมนุษย์อันเป็นส่วนสำคัญยิ่งในกระบวนการเรียนการสอนและการใช้สื่อการสอน จึงจำเป็นจะต้องให้เกิดการรับรู้ที่ถูกต้องมากที่สุด

ดังนั้นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ จึงขึ้นอยู่กับปัจจัยการรับรู้และสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพซึ่งปัจจัยการรับรู้ประกอบด้วยประสาทสัมผัส และปัจจัยทางจิตคือ ความรู้เดิมความต้องการ และเจตคติ เป็นต้น การรับรู้จะประกอบด้วยกระบวนการสามด้านคือการรับสัมผัสการแปลความหมายและอารมณ์

### 3.3 กระบวนการรับรู้

กระบวนการของการรับรู้ (Perception Process) เป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) การตัดสินใจ (Decision making)

Sensing ----> Memory -----> Learning -----> Decision making

### 3.4 กระบวนการของการรับรู้ เกิดขึ้นเป็นลำดับดังนี้

สิ่งเร้าไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือสถานการณ์ มาเร้าอินทรีย์ ทำให้เกิดการสัมผัส (Sensation) และเมื่อเกิดการสัมผัสบุคคล จะเกิดมีอาการแปล การสัมผัสและมีเจตนา (Conation) ที่จะแปลสัมผัสนั้น การแปลสัมผัส จะเกิดขึ้นในสมอง ทำให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ เราอาจสรุป กระบวนการรับรู้ จะเกิดได้ ต้องมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. มีสิ่งเร้า (Stimulus) ที่จะทำให้เกิดการรับรู้ เช่น สถานการณ์ เหตุการณ์ สิ่งแวดล้อมรอบกายที่เป็น คน สัตว์ และสิ่งของ
2. ประสาทสัมผัส (Sense Organs) ที่ทำให้เกิดความรู้สึกสัมผัส เช่น ตาหู จมูกได้กลิ่น ลิ้นรู้รส และผิวหนังรู้ร้อนหนาว
3. ประสบการณ์ หรือความรู้เดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้าที่เราสัมผัส
4. การแปลความหมายของสิ่งที่เรารับสัมผัส สิ่งที่เคยพบเห็นมาแล้วย่อมจะอยู่ในความทรงจำของสมอง เมื่อบุคคลได้รับสิ่งเร้า สมองก็จะทำหน้าที่ทบทวนกับความรู้ที่มีอยู่เดิมว่า สิ่งเร้านั้นคืออะไร

เมื่อนมนุษย์ถูกเร้าโดยสิ่งแวดล้อม ก็เกิดความรู้สึกจากการสัมผัส (Sensation) โดยอาศัยอวัยวะสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา ทำหน้าที่ดูคือ มองเห็น หูทำหน้าที่ฟังคือ ได้ยิน ลิ้นทำหน้าที่รู้รส จมูก ทำหน้าที่ดมคือได้กลิ่น ผิวหนังทำหน้าที่สัมผัสคือรู้สึกได้อย่างถูกต้อง กระบวนการรับรู้ ก็สมบูรณ์แต่จริงๆ แล้วยังมีการสัมผัสภายในอีก 3 อย่างด้วยที่จะช่วยให้เรารับสัมผัสสิ่งต่างๆ

### 3.5 ลำดับขั้นของกระบวนการรับรู้

การรับรู้จะเกิดขึ้นได้ ต้องเป็นไปตามขั้นตอนของกระบวนการดังนี้

ขั้นที่ 1 สิ่งเร้า (Stimulus) มากระทบอวัยวะสัมผัสของอินทรีย์

ขั้นที่ 2 กระแสประสาทสัมผัสวิ่งไปยังระบบประสาทส่วนกลาง ซึ่งมีศูนย์อยู่ที่สมองเพื่อสั่งการ ตรงนี้เกิดการรับรู้ (Perception)

ขั้นที่ 3 สมองแปลความหมายออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจโดยอาศัย ความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม ความจำ เจตคติ ความต้องการ ปทัสถาน บุคลิกภาพ เชาวน์ปัญญา ทำให้เกิดการตอบสนองอย่างใดอย่างหนึ่ง การรับรู้ (Perception)

### 3.6 กลไกของการรับรู้

กลไกการรับรู้เกิดขึ้นจากทั้ง สิ่งเร้าภายนอกและภายในอินทรีย์ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม อวัยวะรับสัมผัส (Sensory organ) เป็น เครื่องรับสิ่งเร้าของมนุษย์ ส่วนที่รับรู้ความรู้สึกของอวัยวะรับสัมผัสอาจอยู่ลึกเข้าไปข้างใน มองจากภายนอกไม่เห็น อวัยวะรับสัมผัส แต่ละอย่าง มีประสาทรับสัมผัส (Sensory nerve) ช่วยเชื่อมอวัยวะรับสัมผัสกับเขตแดนการรับสัมผัสต่างๆ ที่สมอง และส่งผ่านประสาทมอเตอร์ (Motor nerve) ไปสู่อวัยวะมอเตอร์ (Motor organ) ซึ่งประกอบไปด้วยกล้ามเนื้อและต่อมต่างๆ ทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองของอวัยวะมอเตอร์ และจะออกมาในรูปใดขึ้นอยู่กับ การบังคับบัญชาของระบบประสาท ส่วนสาเหตุที่มนุษย์เราสามารถไวต่อความรู้สึกก็เพราะ เซลประสาทของประสาทรับสัมผัส แบ่งแยกแตกออกเป็นกิ่งก้านแผ่ไปติดต่อกับอวัยวะรับสัมผัส และที่อวัยวะรับสัมผัสมีเซลล์รับสัมผัส ที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวจึงสามารถทำให้มนุษย์รับสัมผัสได้

จิตใจติดต่อกับโลกภายนอกได้โดยการสัมผัส คนตาบอดแม้อธิบายให้ฟังว่าสี แดง สีเขียวเป็นอย่างไร เขาก็จะเข้าใจให้ถูกต้องไม่ได้เลย เพราะเรื่องสีจะต้องรู้ด้วยตา เครื่องมือสัมผัสอย่างหนึ่งก็ทำหน้าที่อย่างหนึ่ง คนหูหนวกย่อมไม่รู้ถึงลีลาความไพเราะของเสียงเพลง ดังนั้นการสอนจึงเน้นว่า “ให้สอนโดยทางสัมผัส” การรับรู้นับว่าเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ การรับรู้ที่ถูกต้องจึงจะส่งผล ให้ได้รับ ความรู้ที่ถูกต้อง นักเรียนต้องได้การรับรู้ที่ถูกต้อง มิฉะนั้น ความรู้ที่รับไปก็ผิดหมด อวัยวะสัมผัสกับการรับรู้

มนุษย์ย่อมมีพฤติกรรม สมองตอบสิ่งแวดล้อมกระบวนการของการรับรู้เป็นสิ่งแรกที่มนุษย์สนองตอบต่อสิ่งแวดล้อมและระบบประสาท อวัยวะสัมผัส เป็นปัจจัยสำคัญของกระบวนการรับรู้ต้องมีความสมบูรณ์จึงจะสามารถรับรู้สิ่งเร้าได้ดีเพราะอวัยวะสัมผัสรับสิ่งเร้า ที่มากระทบประสาทรับสัมผัสส่งกระแสประสาทไปยังสมองเพื่อให้สมองแปลความหมายออกมา เกิดเป็นการรับรู้ และอวัยวะสัมผัสของมนุษย์ มีขีดความสามารถจำกัด กลิ่นอ่อนเกินไป เสียงเบาเกินไป แสงน้อยเกินไปย่อมจะรับสัมผัสไม่ได้ ดังนั้นประเภท ขนาด คุณภาพของสิ่งเร้าจึงมีผลต่อการรับรู้และการตอบสนอง สิ่งเร้าบางประเภทไม่สามารถกระตุ้นอวัยวะสัมผัสของเราได้ เช่น คลื่นวิทยุ

### 3.7 องค์ประกอบของกระบวนการรับรู้

การรับรู้ข่าวสารของมนุษย์จะมีประสิทธิภาพมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับองค์ประกอบดังนี้

3.7.1 อาการรับสัมผัส หมายถึง อวัยวะรับสัมผัสต่าง ๆ ได้รับความรู้จากสิ่งเร้าแล้วจะแปลความหมายโดยอาศัยประสบการณ์เข้ามาช่วย

3.7.2 การแปลความหมายของอาการสัมผัส การแปลความหมายของสิ่งเร้าที่รับเข้ามาจะต้องเพียงใดขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ประการ คือ

3.7.2.1 ปัจจัยทางด้านสรีระ (Physiological Factor) เป็นขีดจำกัดความสามารถของอวัยวะรับสัมผัสที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า เช่น ขนาดของสิ่งเร้า ความถี่หรือของอวัยวะรับสัมผัส เป็นต้น

3.7.2.2 ปัจจัยทางจิตวิทยา (Psychological Factor) เนื่องจากสิ่งเร้าที่มากระทบกับอวัยวะรับสัมผัสมีมาก มนุษย์จะเลือกรับรู้เฉพาะสิ่งเร้าที่มีความหมาย แต่การรับรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นหรือไม่ขึ้นอยู่กับปัจจัยด้านจิตวิทยา เช่น

1. ความตั้งใจ โดยมีสาเหตุหลายประการ เช่น ความเปลี่ยนแปลง ความแปลกใหม่ ขนาดและความเข้ม การกระทำซ้ำเคลื่อนไหว เป็นต้น
2. สถิติปัญญา ทำให้บุคคลเข้าใจเหตุการณ์หรือสิ่งต่างๆ ได้ช้าหรือรวดเร็วที่ต่างกันออกไป
3. ความระวังระไว เป็นความคล่องแคล่วหรือไวต่อการรับรู้สิ่งเร้าต่างๆ ที่ผ่านเข้ามา
4. คุณภาพของจิตใจ ความเหนื่อยล้า หรือความแจ่มใสของจิตใจย่อมมีผลกระทบต่อความเข้าใจสิ่งเร้าต่างๆ ได้
5. บุคลิกภาพ ผู้ที่มีบุคลิกภาพเปิดเผยชอบสังคมกับผู้ที่บุคลิกภาพเก็บตัวมักจะรับรู้สิ่งในทางตรงข้ามเสมอ

3.7.3 ประสบการณ์เดิม บุคคลจะรับรู้สิ่งต่างๆ ด้วยการคาดคะเน หรือมักจะตั้งสมมุติฐานไว้ก่อน เมื่อได้รับสิ่งเร้าที่เกิดขึ้นแล้ว จากประสบการณ์เดิมที่เคยมีมาก่อน จะช่วยให้สามารถยืนยันการคาดคะเนนั้นได้ หรือทำการแก้ไขการคาดคะเนเสียใหม่ ในกรณีที่สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นั้นมีความเข้มแข็งกว่าและสามารถพิสูจน์ได้ว่าประสบการณ์นั้น ผิดพลาดอย่างแน่นอน (ศิริโสภาคย์ บุรพาเดชะ 2529: 93-97)

### 3.8 อิทธิพลของสิ่งเร้าที่มีต่อการรับรู้

3.8.1 สิ่งเร้าภายนอก คุณสมบัติของสิ่งเร้าภายนอกจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้  
 มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับคุณลักษณะดังนี้

3.8.1.1 ความเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้า การเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอย่อม  
 ดึงดูดความสนใจและเอาใจใส่ต่อสิ่งเร้านั้น

3.8.1.2 การเคลื่อนไหวของสิ่งเร้า การเคลื่อนไหวจะช่วยกระตุ้นเรตินา  
 ในนัยน์ตา ทำให้เกิดพลังงานประสาทสมอง

3.8.1.3 ขนาดของสิ่งเร้า วัตถุที่มีขนาดผิดปกติ เช่น ใหญ่มาก หรือเล็ก  
 มาก ย่อมได้รับความสนใจมากกว่าวัตถุที่มีขนาดปกติ

3.8.1.4 การเกิดซ้ำซากของสิ่งเร้า การเกิดซ้ำซาก หมายถึง การตอกย้ำ  
 ด้วยความเข้มข้นหรือจังหวะที่แตกต่างกัน มิฉะนั้นแล้วเกิดการซ้ำซากบ่อยครั้งจะทำให้ขาดความ  
 เอาใจใส่ต่อสิ่งเร้านั้นได้เหมือนกัน

3.8.1.5 ความเข้มข้นหรือความหนักเบาของสิ่งเร้า สิ่งเร้าที่มีความ  
 เข้มข้นสูงกว่าปกติย่อมดึงดูดความสนใจได้ดีกว่าสิ่งเร้าปกติธรรมดา

3.8.1.6 องค์ประกอบอื่นๆ ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ เช่น สี ความถี่ของ  
 เสียง ความแปลกใหม่ เป็นต้น

#### 3.8.2 สิ่งเร้าภายใน

3.8.2.1 ความต้องการ เมื่อมนุษย์เกิดความต้องการอะไรสักจะเอาใจใส่  
 ในสิ่งนั้นๆอยู่เสมอและกลายเป็นจุดเน้นของการรับรู้

3.8.2.2 คุณค่าและความสนใจ บุคคลจะสนใจกับสิ่งเร้าหรือเหตุการณ์  
 ที่มีคุณค่าและมีความหมายต่อตนเอง บางครั้งก่อให้เกิดความต้องการและความหวังที่จะรับรู้ในสิ่ง  
 นั้นๆ ด้วยความตั้งใจและสนใจ

3.8.3 คุณลักษณะของสิ่งเร้า ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้มี 2 อย่าง คือ

3.8.3.1 สิ่งเร้าที่มีโครงสร้างหรือแบบแผน ได้แก่ สิ่งเร้าที่เห็นได้ชัดเจน  
 เป็นแบบรูปธรรม

3.8.3.2 สิ่งเร้าที่ไม่มีโครงสร้างหรือมีแบบแผน ได้แก่ สิ่งเร้าที่มีลักษณะ  
 ก้ำกวม ไม่ชัดเจน

### 3.9 การจัดระบบการรับรู้

มนุษย์เมื่อพบสิ่งเร้าไม่ได้รับรู้ตามที่สิ่งเร้าปรากฏแต่นำมาจัดระบบตามหลักดังนี้

3.9.1 หลักแห่งความคล้ายคลึง (Principle of similarity) สิ่งเร้าใดที่มีความคล้ายกันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

3.9.2 หลักแห่งความใกล้ชิด (Principle of proximity) สิ่งเร้าที่มีความใกล้กันจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

3.9.3 หลักแห่งความสมบูรณ์ (Principle of closure) เป็นการรับรู้สิ่งที่ไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์

3.9.4 ความคงที่ของการรับรู้ (Perceptual constancy) ความคงที่ของการรับรู้มีอยู่ 3 ประการ ได้แก่ ความคงที่ของขนาด, ความคงที่ของรูปแบบ รูปทรง, ความคงที่ของสีและแสงสว่าง

การรับรู้ที่ผิดพลาด แม้ว่ามนุษย์มีอวัยวะรับสัมผัสถึง 5 ประเภทแต่มนุษย์ก็ยังสามารถรับรู้ผิดพลาดได้ เช่น ภาพลวงตา การรับฟังความบอกเล่า ทำให้เรื่องบิดเบือนไป การมีประสบการณ์และค่านิยมที่แตกต่างกัน ดังนั้นการรับรู้ถ้าจะให้ถูกต้อง จะต้องรับรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสหลายทาง ผ่านกระบวนการคิดไตร่ตรองให้มากขึ้น

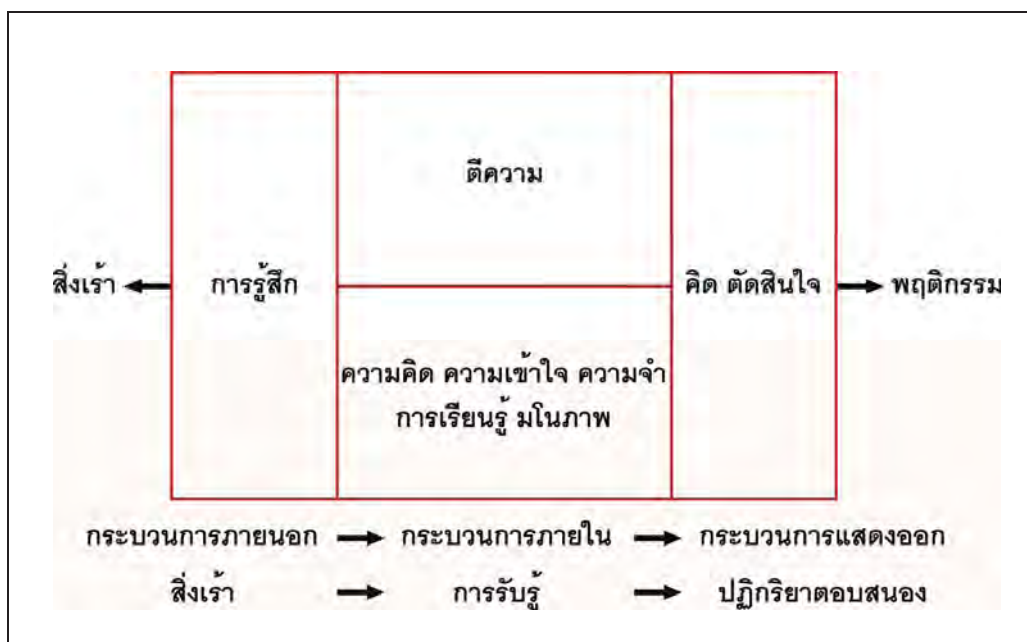
### 3.10 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกระบวนการรับรู้

กันยา สุวรรณแสง (2540:129) ได้เสนอและอธิบายไว้ว่า กระบวนการรับรู้ประกอบไปด้วย 3 กระบวนการหลักคือ

3.10.1 กระบวนการภายนอกหรือสิ่งเร้า

3.10.2 กระบวนการภายในหรือการรับรู้

3.10.3 กระบวนการแสดงออกหรือปฏิกิริยาตอบสนอง ดังแสดงในภาพ



ภาพที่ 1 แสดงกระบวนการรับรู้ของ กันยา สุวรรณแสง

จากภาพ การสัมผัสเป็นบันไดขั้นแรกของการรับรู้ เมื่อร่างกายรับรู้ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 ก็เกิดการดีความ โดยอาศัยความคิด ความเข้าใจ ความจำ การเรียนรู้และมโนภาพ หลังจากนั้น ก็ทำการตัดสินใจและแสดงปฏิกิริยาตอบสนองโดยแสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งออกมา ซึ่งปัจจัยสำคัญที่มีผลกระทบต่อกระบวนการรับรู้ของปัจเจกบุคคลประกอบด้วยปัจจัยสำคัญ 3 ประการ คือ

1. ปัจจัยด้านสถานการณ์ (factors in the situation) ได้แก่ เวลา สภาพแวดล้อมในการทำงาน และสภาพแวดล้อมทางสังคม
2. ปัจจัยด้านตัวผู้รับรู้ (factors in the perceiver) ได้แก่ ทศนคติ (attitudes) แรงขับ (motive) ความสนใจ (interests) ประสบการณ์ (experience) และความคาดหวัง (expectation)
3. ปัจจัยด้านเป้าหมาย (factors in the target) ได้แก่ ความใหม่ (novelty) การเคลื่อนที่ (motion) เสียง (sound) ขนาด (size) ภาพด้านหลัง (background) ความใกล้ไกล (proximity) และความเหมือน (similarity) (Robbins S. P. 2003: 124)

### 3.11 หลักการรับรู้สำหรับการศึกษา

3.11.1 การรับรู้จะพัฒนาตามวัยและความสามารถที่จะรับรู้สิ่งภายนอกอย่างถูกต้องและเหมาะสม

3.11.2 การรับรู้โดยการเห็นจะก่อให้เกิดความเข้าใจดีกว่า การได้ยินและประสาทสัมผัสอื่น ๆ ดังนั้นการเรียนรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสได้มากจะก่อให้เกิดความเข้าใจที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.11.3 ลักษณะและวิธีการรับรู้ของแต่ละคน จะแตกต่างกันตามพื้นฐานของบุคลิกภาพและจะแสดงออกตามที่ได้รับรู้และทรงตระของเขา

3.11.4 การเข้าใจผู้เรียนทั้งในด้านคุณลักษณะและสภาพแวดล้อมจะเป็นผลดีต่อการจัดการเรียนการสอน

พัชราภา เขียวขำ (2546: 30-31) กล่าวถึง ทฤษฎีทางด้านจิตวิทยา ที่เชื่อว่า คนเรามีการรับรู้ต่างกัน การที่ไม่ยอมรับถึงความแตกต่างในเรื่องการรับรู้ของแต่ละบุคคล จะส่งผลถึงความล้มเหลวทางการสื่อสารได้ การรับรู้จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการสื่อสาร ทศนคติ และความคาดหวังของผู้สื่อสาร การรับรู้ยังเป็นกระบวนการทางจิตที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า เป็นกระบวนการเลือกรับสาร จัดสารเข้าด้วยกันและตีความสารที่ได้รับตามความเข้าใจและความรู้สึกของตนเอง

พัชนี เขยจรรยา, เมตตา กฤตวิทย์ และ ภิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ (2534) ได้กล่าวถึงกระบวนการรับรู้ไว้ดังนี้

โดยทั่วไปการรับรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัวหรือตั้งใจและมักเกิดตามประสบการณ์และการสังสมทางสังคม คนเราไม่สามารถให้ความสนใจกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้หมดแต่จะเลือกรับรู้เพียงบางส่วนเท่านั้น แต่ละคนมีความสนใจและรับรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวต่างกัน ฉะนั้นเมื่อได้รับสารเดียวกันผู้รับสารสองคน อาจให้ความสนใจและรับรู้สารเดียวกันต่างกัน โดยทั่วไปการรับรู้ที่แตกต่างกันเกิดจากอิทธิพลหรือตัวกรอง (Filter) บางอย่าง คือ

1. แรงผลักดันหรือแรงจูงใจ (Motives) เรามักเห็นในสิ่งที่เราต้องการเห็นและได้ยินในสิ่งที่เราต้องการได้ยินเพื่อสนองความต้องการของตนเอง

2. ประสบการณ์เดิม (Past Experience) คนเราต่างเติบโตขึ้นในสภาพแวดล้อมต่างกันถูกเลี้ยงดูด้วยวิธีต่างกันและคบสมาคมกับคนต่างกัน

3. กรอบอ้างอิง (Frame of Reference) ซึ่งเกิดจากการสังสมอบรมทางครอบครัวและสังคม ฉะนั้นคนที่มาจากต่างครอบครัว สถานภาพทางสังคมต่างกัน นับถือศาสนาต่างกัน จึงมีการรับรู้ในเรื่องต่างๆ ต่างกัน

4. สิ่งแวดล้อม คนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน เช่น อุณหภูมิ บรรยากาศ สถานที่ ฯลฯ จะเปิดรับข่าวสารและตีความข่าวสารที่ได้รับต่างกัน



5. สภาวะจิตใจและอารมณ์ ได้แก่ ความโกรธ ความกลัว ฯลฯ ตัวอย่างเช่น เรามักมองปัญหาของตนเองเป็นปัญหาใหญ่ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การรับรู้ของบุคคลเป็นผลมาจากความสามารถทางกายภาพของบุคคล (Individual Biology or Physical Ability) การเรียนรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม (Cultural Training) และลักษณะทางจิตวิทยาของบุคคล (Personal Psychology)

#### 4. ความสนใจ ความชอบและไม่ชอบภาพของเด็ก

ในการออกแบบภาพประกอบสำหรับเด็กนั้น มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับภาพสัญลักษณ์ ฉะนั้นในการศึกษาในเรื่องความชอบและไม่ชอบของเด็กนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการออกแบบให้ตรงกับกลุ่มเด็ก และจะมีผลต่อการรับรู้และการจดจำของเด็กได้

##### 4.1 ภาพที่จะมีผลต่อการเรียนรู้และจดจำของเด็ก แบ่งได้ดังต่อไปนี้

###### 4.1.1 รายละเอียดเนื้อหาของรูปภาพ

ภาพ เด็กสามารถเรียนรู้ และจดจำสิ่งต่างๆ ได้ดี โดยใช้ภาพเป็นสื่อ เพราะสมองของมนุษย์จะประมวลผลการรับรู้ออกมาเป็นภาพ จากนั้นจะส่งต่อไปเป็นตัวแปรอื่นที่เชื่อมโยงกับประสาทสัมผัสทางร่างกาย ภาพจึงเป็นสิ่งเร้าและมีผลต่อการเรียนรู้ของเด็กในวัยนี้เป็นอย่างมาก มีผู้สนใจและวิจัยกันมากเพื่อค้นหาความเหมาะสมในการจัดองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ได้แก่ จุด เส้น รูปทรง ทิศทาง สี พื้นผิว มิติ สัดส่วน การเคลื่อนไหวและส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ต้องการเน้นให้เป็นจุดเด่น ที่จะส่งผลให้การเรียนรู้ และการจดจำ นอกจากนี้ต้องคำนึงถึงความแตกต่างในการรับรู้ของบุคคลแต่ละวัยควบคู่ไปด้วย สำหรับเด็กวัย 3 – 5 ปี นี้ซึ่งเป็นระยะแรกๆ ในการเข้ากับเพื่อนๆ ในโรงเรียนนั้น มีผู้ที่ได้ศึกษาถึงความเหมาะสมต่างๆ เช่น

เฟรนช์ (French 1953) ได้ศึกษาพบว่า เด็กเล็กจะชอบภาพที่มีลักษณะง่ายๆ ไม่มีรายละเอียดซับซ้อน เช่น ภาพลายเส้น มากกว่าภาพเหมือนจริงและภาพถ่าย

มัวร์ และซาสเซ (Moore and Sasse 1971) ได้ศึกษาพบว่าภาพที่มีอิทธิพลในการจำเนื้อหาทันทีของเด็กเล็กได้แก่ภาพลายเส้นอย่างง่าย

เทพศิริ สุขโสภา (2515) นักเขียน นักวาดภาพ ได้ศึกษาพบว่าเด็กเล็กจะชอบภาพง่ายๆ ชัด สีสันมากกว่าภาพซับซ้อนและมีรายละเอียดปลีกย่อยมากเกินไป ทั้งยังให้ความสนใจภาพที่มีเส้นหนาตรงและชัด รวมทั้งสนใจสีลาอ่อนไหว มีชีวิตชีวา มากกว่าเส้นภาพตัดแข็ง ขาดลีลาท่าทาง

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าว สรุปได้ว่า ลักษณะขององค์ประกอบต่างๆในภาพล้วนแล้วแต่มีผลต่อการเรียนรู้ การจำ ความชอบของเด็กปฐมวัย ช่วง 3-5 ปี โดยมีข้อสังเกตดังนี้

1. ภาพที่มีอิทธิพลมากที่สุดต่อการเรียนรู้ของเด็ก คือภาพลายเส้นอย่างง่าย ที่ไม่มีรายละเอียดมาก
2. เส้นและท่าทางของภาพได้แก่เส้นหนา ตรงชัดและมีลีลาอ่อนไหว จะมีผลต่อความชอบความสนใจของเด็ก

#### 4.1.2 ขนาด

ขนาดของภาพมีความสำคัญต่อการเรียนรู้และการสร้างแรงจูงใจ โดยทั่วไปภาพที่มีขนาดใหญ่ สามารถมองเห็นรายละเอียดได้อย่างชัดเจน ภาพยังมีขนาดใหญ่ จะยิ่งช่วยดึงดูดความสนใจได้มากที่สุด (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์ 2535) และสำหรับเด็กปฐมวัย ภาพขนาดใหญ่จะให้ผลทางการเรียนรู้สูงกว่าภาพขนาดเล็ก ทำให้เด็กสนใจ ดูง่าย และเข้าใจเนื้อหาสาระได้ดี ขนาดภาพที่เหมาะสม ควรจะมีขนาด 3 ใน 4 ของหน้ากระดาษ (ชม ภูมิภาค 2523; วัลลภา ปาเฮ 2533)

#### 4.1.3 สี

สีของภาพเป็นลักษณะหนึ่งของสิ่งเร้าซึ่งมีผลต่อการเรียนรู้ สีช่วยในการแบ่งแยกเรื่องราว หรือทำให้เด่นชัดขึ้นได้ สีเป็นลักษณะที่เด่นที่สุดที่ปรากฏให้เห็น สีช่วยเสนอและแสดงเรื่องราวให้ตรงกันข้ามได้โดยการใช้สีตัดกัน และประการสำคัญคือ สีสามารถดึงดูดความสนใจได้มีผู้ให้ความสนใจและได้ทำการ ศึกษาวิจัยกันอย่างมากมาย มีข้อสรุปเกี่ยวกับสีในภาพดังนี้

ไวคอฟสกี (Wiekovski 1979) และ เบอริ (Berry 1990) ได้ศึกษาพบว่า การจำได้ในภาพสีนั้นสูงกว่าภาพขาว-ดำ

วิลคินสัน (Wilkinson 1980) ได้ศึกษาพบว่า ในการสอนความคิดรวบยอดหรือมโนทัศน์ในเด็กนั้น ภาพที่นำมาประกอบการสอนควรจะเป็นภาพสีเหมือนจริง

วิริยะ สิริสิงห์ (2523) ได้แสดงความคิดเห็นว่า สำหรับเด็กไทยแล้ว มักจะไม่ชอบสีที่ขม เช่น ฟ้ำหรือเทา แต่จะชอบสีสดใสประเภทสีโทนร้อน ต่างจากเด็กทางประเทศตะวันตกที่มักชอบสีโทนมืดๆ

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2528) กล่าวว่า ธรรมชาติของเด็กเล็กจะชอบสีฉูดฉาด เช่น เขียว แดง ดำ และน้ำเงิน ซึ่งการใช้สีอาจจะเกินไปจากข้อเท็จจริงไปบ้างก็ได้ แต่ต้องไม่ให้เลอะเทอะและควรทำให้ภาพเด่นชัด

ดังนั้นลักษณะการใช้สีในงานวิจัยฉบับนี้ ซึ่งจะนำไปใช้ออกแบบภาพประกอบ จะมีการใช้สีในโทนร้อน และสีสดใส อบอุ่น เพื่อการดึงดูดความสนใจ และประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของเด็ก

#### 4.2 ลักษณะของภาพประกอบที่เด็กชอบ

เด็ก จะสนใจภาพประกอบสำหรับเด็ก โดยจะต้องมีลักษณะดังนี้

4.2.1. เด็กเล็กชอบภาพประกอบลายเส้นที่ไม่ซับซ้อนเมื่อเด็กโตขึ้นภาพประกอบที่เด็กชอบจะมีลักษณะของภาพซับซ้อนมากขึ้นด้วย

4.2.2. เด็กชอบภาพประกอบที่มีสีสันสดใส

4.2.3. เด็กชอบภาพประกอบที่เหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหา

4.2.4. เด็กจะชอบภาพประกอบที่มีขนาดใหญ่ มากกว่าภาพประกอบที่มีขนาดเล็ก

4.2.5. เด็ก มักจะดูรูปด้านขวามือก่อนรูปด้านซ้ายมือ

4.2.6. เด็กชาย และเด็กหญิงชอบภาพประกอบในหนังสือไม่แตกต่างกัน

4.2.7. ภาพวาดด้วยสีน้ำ และสีหมึกที่มีสีสันสดใสส่งผลให้เกิดจินตนาการได้ดี

#### 4.3 ความเข้าใจในภาพสัญลักษณ์ของเด็ก

ในการศึกษาเรื่องความเข้าใจในภาพสัญลักษณ์ของเด็กนั้น จะทำให้ทราบถึงปัญหาและความสัมพันธ์ที่เป็นประโยชน์ต่อความเข้าใจของเด็กซึ่งพบว่า

ภาพสัญลักษณ์ของคนและสิ่งของใกล้ตัว ในลักษณะที่สื่อความหมายโดยตรง เด็กจะมีความคุ้นเคยสูงกว่าภาพสัญลักษณ์ที่เป็นเครื่องหมายและสื่อความหมายโดยอ้อม

ประสบการณ์ในการพบเห็นสัญลักษณ์ จะเป็นการพบเห็นในสถานที่ที่คุ้นเคยมากที่สุด คือโรงเรียน และที่บ้าน ภาพที่เข้าใจได้มากคือภาพที่พบได้ตามสถานที่ที่คุ้นเคย แต่ความเข้าใจในบทบาทของภาพสัญลักษณ์นั้นยังไม่เข้าใจได้เต็มที่นัก

### 5. ภาพประกอบสำหรับเด็ก

#### 5.1 หน้าที่และบทบาทของภาพประกอบสำหรับเด็ก

ภาพประกอบสำหรับเด็กที่ใช้ประกอบหนังสือ มีหน้าที่ และบทบาทดังต่อไปนี้

##### 5.1.1 ภาพประกอบช่วยอธิบายและเสริมเนื้อหาให้ชัดเจน

ภาพประกอบจะช่วยอธิบายและเสริมสร้างเนื้อหาให้เด็กเกิดความเข้าใจเกิดความถูกต้องอย่างชัดเจน โดยผู้วาดภาพประกอบหรือนักวาดภาพสามารถคิดสร้างสรรค์

ขึ้นมา ตามเนื้อหาของเรื่องราวโดยให้ภาพเกิดความสอดคล้อง หรือมีความสัมพันธ์กับเรื่องหรือเนื้อหา

### 5.1.2 ภาพประกอบช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก

ในการใช้ภาพประกอบสำหรับเด็กมีความสำคัญและมีส่วนช่วยให้เด็กเกิดความสนใจในสื่ออย่างหนังสือเป็นอย่างมาก เพราะสิ่งแรกที่เด็กเห็นได้แก่ปกของหนังสือถ้าปกของหนังสือวาดให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก และมีการออกแบบอย่างสวยงาม จะมีส่วนช่วยให้เด็กสนใจมากยิ่งขึ้น ภาพปกของหนังสือและภาพประกอบในเนื้อหาของหนังสือควรมีลักษณะอย่างเดียวกัน ภาพประกอบที่ดึงดูดความสนใจของเด็กมีส่วนช่วยให้เด็กเกิด ความสนใจและอยากอ่านหนังสือและถ้าเรื่องราวหรือเนื้อหาในหนังสือ น่าสนใจหรือสนุกชวนติดตาม จะเป็นตัวอย่างที่ดีที่จะทำให้เด็กเกิดนิสัยอยากอ่าน และรักการอ่านในที่สุด

### 5.1.3 ภาพประกอบตรงตามจุดมุ่งหมายของผู้จัดทำ

ภาพประกอบสำหรับเด็กต้องสอดคล้องและตรงตามวัตถุประสงค์เนื้อหา ดังนั้นผู้วาดภาพประกอบจะต้องได้พบเพื่อฟังความคิดหรือความต้องการของผู้แต่งเนื้อหาหรือศึกษาและค้นคว้าข้อมูลให้มากที่สุด เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และสามารถวาดภาพให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของเรื่องได้อย่างสมบูรณ์

### 5.1.4 ภาพประกอบสร้างจินตนาการสำหรับเด็ก

นอกจากเด็กจะได้ความรู้ ความเข้าใจและความคิดฝันจินตนาการจากเรื่องแล้ว ภาพประกอบถือได้ว่าช่วยอธิบายให้เรื่องนั้นชัดเจนยิ่งขึ้น และนอกจากนี้ภาพประกอบสำหรับเด็กยังมีรายละเอียดอื่นๆ ในภาพที่จะช่วยให้เด็กเกิดความคิดจินตนาการต่อเนื่องได้อีกอันได้แก่องค์ประกอบของภาพ รูปแบบ ในภาพ สี น้ำหนักของสีและเทคนิคในการสร้างสรรค์

### 5.1.5 ภาพประกอบมีผลต่อความละเอียดถี่ถ้วนความปราณีต

ถ้าภาพประกอบสำหรับเด็กมีความสวยงาม สีสดสะอาดสดใสและถูกจัดกระทำภาพประกอบอย่างปราณีตสวยงาม จะทำให้เด็กรักในความงดงามมีรสนิยมในเชิงศิลปะ เพราะภาพประกอบที่ดีสำหรับเด็กจะมีอิทธิพลต่อความรู้สึก และเกิดความประทับใจต่อเด็กด้วย

## 5.2 รูปแบบของภาพประกอบที่เหมาะสมกับการใช้งานของเด็ก

รูปแบบของป้ายภาพประกอบที่เหมาะสมกับการใช้งานของเด็ก คือลักษณะความเหมาะสมทางกายภาพในเรื่องของ

5.2.1 มีองค์ประกอบที่ดีของโครงสร้าง มีการจัดรูปแบบอย่างดีมีระบบที่เหมือนกัน น่าสนใจ และดึงดูดใจ และมีความปลอดภัย มั่นคง

2. วัสดุ ที่ให้ความรู้สึกเป็นมิตรกับเด็ก

5.2.3 ขนาด ที่เหมาะสมกับสภาพทางกายภาพและการรับรู้ของเด็ก

5.2.4 ระบบการจัดวางที่เหมาะสมกับเด็ก



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการออกแบบป้ายภาพประกอบสำหรับเด็ก

**คุณลักษณะ ความความสามารถ และทักษะเบื้องต้นที่ต้องเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย**

### 1. นิยามของคำว่าเด็ก

การให้คำนิยามของคำว่า “เด็ก” โดยการแบ่งตามอายุของเด็กนั้นถือว่า

เด็ก หมายถึง บุคคลที่มีอายุระหว่าง 3-12 ปี

เด็ก ยังสามารถจำแนกออกเป็น “วัย” ต่างๆ โดยอาศัยอายุเป็นเกณฑ์ได้อีก 3 วัย

ได้แก่วัยเด็กตอนต้น วัยเด็กตอนกลางระยะแรก วัยเด็กตอนกลางระยะหลัง

1.1 วัยเด็กตอนต้น หมายถึง บุคคลที่มีอายุระหว่าง 3-5 ปี

1.2 วัยเด็กตอนกลางระยะแรก หมายถึง บุคคลที่มีอายุระหว่าง 6-8 ปี

1.3 วัยเด็กตอนกลางระยะหลัง หมายถึง บุคคลที่มีอายุระหว่าง 9-12 ปี

อย่างไรก็ตาม การจำแนกวัยของเด็กโดยใช้อายุเป็นเกณฑ์ในการแบ่งนี้ ไม่สามารถแบ่งออกได้อย่างเด็ดขาดตายตัว ยังคงมีความคาบเกี่ยวกันระหว่างช่วงอายุต่างๆ ดังนั้นการทำความเข้าใจเรื่องธรรมชาติและความสนใจของเด็ก จึงต้องพิจารณาตามความเหมาะสม

เด็กแต่ละวัยจะมีพัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และการใช้ภาษาแตกต่างกันไป จึงควรทำความเข้าใจธรรมชาติและความสนใจของเด็กในวัยต่างๆ เพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการออกแบบให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก

## 2. ธรรมชาติและความสนใจของวัยเด็กตอนต้น

เป็นวัยก่อนเข้าโรงเรียนเป็นเวลาที่พ้นจากการเป็นเด็กเล็ก เริ่มพึ่งตัวเองได้มากขึ้น เด็กวัยนี้เริ่มมีพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งเรียกร้องให้พ่อแม่ต้องแก้ไข เช่น สนุกยาก ไม่เชื่อฟัง ดื้อ

โลกของเด็กวัย 3 ขวบ ประกอบด้วยของที่มองเห็นจับต้องได้ ฉะนั้น การสื่อสารกับเด็กวัยนี้จึงยังไม่ควรใช้สิ่งที่เป็นนามธรรมกับเด็ก เช่น คำว่า ประชาธิปไตย ความมีความคุณค่า ความเสียสละ ความรักชาติ ความมั่นคง ด้านความจำเด็กวัยนี้จะจำสิ่งที่เขาชอบได้นานประมาณ 3 วัน

เด็กวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นชอบถาม การได้รับคำตอบทำให้ความสงสัยกระจางขึ้น แต่ถ้าไม่มีผู้ตอบคำถามหรือไม่ได้รับคำตอบที่ถูกต้องแล้ว ความอยากรู้อยากเห็นจะลดลง และเป็นผลให้ประสบการณ์ของเด็กถูกจำกัดลง กลายเป็นเด็กที่ด้อยกว่าเด็กคนอื่นในวัยเดียวกัน

เด็กเล็กนั้น จะไม่สามารถแยกแยะสิ่งที่รับรู้ออกเป็นส่วนย่อยต่างๆได้ ส่วนใหญ่จะสามารถรับรู้เพียงโครงสร้างโดยรวมทั้งหมด

เด็กช่วงอายุ 2 - 6 ปี ตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียร์เจต์ (Piaget) ระบุว่า เด็กจะยังไม่สามารถคิดหาเหตุผลเองได้ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กวัยนี้ จะไม่สามารถคิด

หาเหตุผลได้เลย เด็กจะสามารถคิดได้ แต่อาจจะยังคิดแบบผิดๆ อยู่ และจะยังไม่สามารถสร้างเป็นมโนภาพได้

### 3. บุคลิกลักษณะของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่เริ่มเข้าสู่การเจริญเติบโตอย่างเต็มที่ ซึ่งเด็กในวัยนี้จะเป็นวัยที่แสดงบุคลิก ลักษณะของตัวเองออกมาอย่างเห็นได้ชัด คือ เด็กในวัยนี้จะเป็นวัยที่ซุกซน ไม่ชอบอยู่กับที่ ชอบเล่น ชอบทำทายเป็นวัยที่ชอบสำรวจคือ อยากรู้ อยากเห็น อยากทดลอง อยากถามคือ จะชอบถามอยู่เสมอ และวัยนี้จะชอบเล่นของเล่นมาก ไม่ค่อยเชื่อฟังและโมโหง่าย เอาแต่ใจตัวเอง ชอบอิจฉาผู้อื่น เช่น อิจฉาน้องตัวเอง และชอบเลียนแบบผู้อื่น เช่น จะเลียนแบบผู้ที่โตกว่า และนอกจากนี้เด็กจะเป็นวัยที่มีความคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะดูได้จากการที่เด็กเล่นของเล่น

### 4. ลักษณะพฤติกรรมเด็กวัยปฐมวัย

จากการศึกษาพัฒนาการและพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย พบว่าเด็กวัยนี้มีการเจริญเติบโตของเซลล์ประสาทอย่างรวดเร็ว โดยมีการสร้างเส้นใยประสาทและจุดเชื่อมต่อ (synapse) ของใยประสาท ซึ่งใยประสาทเหล่านี้มีผลต่อการเรียนรู้ ความคิด ความจำ ตลอดจนทั้งพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็ก ประกอบกับธรรมชาติของเด็กวัยนี้เริ่มมีกิจกรรมต่างๆ เกิดขึ้นมากมายจากการค้นคว้า และสำรวจสิ่งใหม่ๆ รอบตัว มีความเป็นตัวของตัวเอง มีความพร้อมทางทักษะของพัฒนาการมากขึ้น สามารถยืน เดิน วิ่ง ได้ด้วยตนเอง โดยที่เด็กรู้สึกว่าตนเองสามารถควบคุมเหตุการณ์ต่างๆ ได้ และเกิดความภาคภูมิใจในงานที่ตนเป็นผู้กระทำสำเร็จ บางครั้งอาจพบว่าเด็กแสดงปฏิกิริยาตอบโต้กับเหตุการณ์ต่างๆ บางอย่างไม่เหมาะสม ซึ่งแสดงออกมาในรูปของพฤติกรรมที่เป็นปัญหาได้ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าเด็กวัยนี้เป็นวัยที่สำคัญต่อการพัฒนาพฤติกรรมและการเรียนรู้ทักษะของพัฒนาการในทุกด้าน

ซึ่งปัญหาของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นกับเด็กวัยนี้ เป็นปัญหาที่ค่อนข้างเข้าใจง่าย ไม่สลับซับซ้อน ส่วนใหญ่เป็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโต และพัฒนาการ จะเป็นลักษณะของการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อม ซึ่งถ้าเด็กได้เรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมอย่างไม่เหมาะสม โดยขาดการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูแล้วนั้น ก็อาจจะก่อให้เกิดปัญหาทางพฤติกรรมขึ้นอย่างง่ายดาย ตลอดจนสภาวะการณ์ทางสังคมในปัจจุบันมีสิ่งล่อแหลมต่อการเกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม พ่อแม่มีทัศนคติต่อเทคโนโลยีค่อนข้างมาก โดยเน้นที่วัตถุมากกว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับ

เด็กโดยตรง ขาดการดูแลเอาใจใส่ ขาดความเข้าใจในพัฒนาการและมีวิธีการเลี้ยงดูที่ไม่เหมาะสม สิ่งเหล่านี้มีผลต่อปัญหาทางพฤติกรรมและอารมณ์ของเด็กทั้งสิ้น

## 5. พัฒนาการของเด็ก

พัฒนาการของเด็ก แบ่งได้หลายแบบ โดยทั่วไปแบ่งออกเป็น 4 ด้านใหญ่ๆ คือ

5.1. พัฒนาการด้านร่างกาย (Physical Development) ซึ่งประกอบด้วย พัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดใหญ่ (Gross Motor Development) และ พัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก (Fine Motor Development)

5.2 พัฒนาการด้านสติปัญญา (Cognitive Development) ซึ่งประกอบด้วย พัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก (Fine Motor Development) และพัฒนาการด้านภาษา (Language Development)

5.3 พัฒนาการด้านอารมณ์ (Emotional Development)

5.4 พัฒนาการด้านสังคม (Social Development) ซึ่งประกอบด้วย พัฒนาการด้านสังคม (Social Development) และ พัฒนาการด้านคุณธรรม (Moral Development)

เด็กปกติทั่วไปจะมีลำดับขั้นของพัฒนาการที่ใกล้เคียงกัน ถ้าเด็กนั้นมีพัฒนาการล่าช้าเกิน 6 เดือนขึ้นไป จะถือว่ามีความผิดปกติบางอย่างที่ต้องรีบช่วยเหลือ และกระตุ้นพัฒนาการอย่างรวดเร็วที่สุด

สำหรับพัฒนาการทางด้านภาษา เด็กวัยนี้จะเข้าใจคำพูดของผู้อื่น มีพัฒนาการมากขึ้นอย่างรวดเร็ว จับเค้าความของคำพูดได้จากท่าทางและหน้าตาของผู้พูด รู้คำศัพท์อย่างรวดเร็ว ซึ่งมาจากการสอนโดยตรงประกอบกับความอยากรู้อยากเข้าใจในความหมายของคำ ทำให้เด็กต้องซักถาม ทำให้ต้องใช้คำกริยา สรรพนาม กริยาวิเศษณ์ บ่อยขึ้น ซึ่งนอกจากจะได้เรียนรู้คำใหม่แล้วยังทำให้รู้ความหมายของคำเก่าด้วย นอกจากเรียนรู้คำศัพท์ที่ใช้ทั่วไปแล้ว เด็กยังเรียนรู้เฉพาะอีกหลายคำ เช่น ขอบใจ ขอโทษ เข้า สาย บ่าย เย็น กลางวัน กลางคืน หน้าฝน หน้าหนาว

กล่าวโดยสรุป ธรรมชาติและความสนใจของวัยเด็กตอนต้น เด็กจะมีความสนใจและเข้าใจสิ่งที่มองเห็น จับต้องได้ การสื่อสารกับเด็กวัยนี้จึงยังไม่ควรใช้สิ่งที่เป็นนามธรรมกับเด็ก ส่วนเรื่องการรับรู้ เด็กเล็กจะไม่สามารถแยกแยะสิ่งที่รับรู้ออกเป็นส่วนต่างๆ ได้ ส่วนใหญ่มักจะรับรู้โครงสร้างทั้งหมด ผู้สร้างสรรครายการโทรทัศน์ให้เหมาะสมกับธรรมชาติและวิถีชีวิตของเด็กวัยนี้ อย่างเช่น การนำเสนอสิ่งที่เป็นรูปธรรมมากกว่าสิ่งที่เป็นนามธรรม



ในการพัฒนาทางสังคม เมื่อเด็กอายุได้ 4 ขวบ จะเริ่มสนใจเพื่อน ต้องการมีเพื่อน ต้องการเล่นกับเพื่อน ต้องการได้รับการยกย่อง

เพียร์เจต์ นักวิชาการชาวสวิสเซอร์แลนด์ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านความคิดของเด็กว่ามีขั้นตอนหรือกระบวนการอย่างไร ทฤษฎีของเพียร์เจต์ตั้งอยู่บนรากฐานของทั้งองค์ประกอบที่เป็นพันธุกรรม และสิ่งแวดล้อม เขาอธิบายว่า การเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งจะมีพัฒนาการไปตามวัยต่าง ๆ เป็นลำดับขั้น พัฒนาการเป็นสิ่งที่ เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่ควรที่จะเร่งเด็กให้ข้ามจากพัฒนาการจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่ง เพราะจะทำให้เกิดผลเสียแก่เด็ก แต่การจัดประสบการณ์ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในช่วงที่เด็กกำลังจะพัฒนาไปสู่ขั้นที่สูงกว่า สามารถช่วยให้เด็กพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม เพียร์เจต์เน้นความสำคัญของการเข้าใจธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กมากกว่าการกระตุ้นเด็กให้ มีพัฒนาการเร็วขึ้น ซึ่งในการพัฒนาทางสังคมของเด็กปฐมวัย เพียร์เจต์ ได้อธิบายว่า พัฒนาการทางสังคมของเด็กมี 3 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 ขั้นถือตัวเองเป็นศูนย์กลาง (self centered) เด็กที่พัฒนาการทางสังคมอยู่ในขั้นนี้จะไม่สนใจใคร ไม่ยอมเล่นกับใคร

ขั้นที่ 2 ขั้นพยายามเข้าสังคม พฤติกรรมของเด็กวัยนี้คือ เข้าไปรวมอยู่ในกลุ่ม แต่ยังไม่เล่นรวมกับใคร

ขั้นที่ 3 ขั้นมีปฏิริยาตอบสนองซึ่งกันและกัน คือ เล่นด้วยกัน ช่วยเหลือกันและเห็นอกเห็นใจกัน

## 6. การส่งเสริมพัฒนาการด้วยการเล่น

เด็กแต่ละวัยจะเล่นแตกต่างกันตามความสามารถ และการเรียนรู้ เช่น

6.1 ช่วงแรกเกิดถึง 1 ปี ในช่วงแรกเกิดถึง 4 เดือน พ่อแม่จะเล่นโดยการอุ้มกอด ลูบไล้ สัมผัส อุ้ม พุดคุย มองสบตา ยิ้ม ร้องเพลงทำนองง่ายๆ ในช่วงอายุ 4-8 เดือน อาจให้ของเล่นที่เด็กจะใช้ บีบ จับ ดูด กัด เขย่า โยน ร้องเพลงกล่อมเด็ก ช่วงอายุ 8-12 เดือน เล่นจ๊ะเอ๋ ตบแผะ ช้อนแอบสิ่งของกลิ้งลูกบอลเล่น ร้องเพลงและเล่นกับเด็กประกอบในการเล่น เช่น แมงมุม ขยี้มหลังคา ปู่ไต่ จับปูด้า

6.2 ช่วง 1-3 ปี สามารถเล่นซ่อนแอบ หนังสือมีรูปภาพประกอบ นิทาน การหัดใช้ ดินสอขีดเขียน ต่อบล็อกไม้ สอนร้องเพลง การเล่นไปพร้อมกับเดินตามจังหวะ เช่น แมงมุมขยุ้ม หลังคา ปู่ไต่ จับปูดำ รถจักรยานสามล้อ กระบะทราย พลับวักทราย หม้อ จาน ซามพลาสติค ดินสอขีดเขียน การเล่นร่วมกับเด็กอื่น เช่น โยนบอล

6.3 ช่วง 3-6 ปี สามารถถีบรถจักรยานสามล้อ เล่นกระบะทราย พลับวักทราย ต่อบล็อกไม้ หนังสือมีรูปภาพ ระบายสี นิทาน ดินสอขีดเขียน กรรไกรที่้อๆ บ้านตุ๊กตา หม้อ จาน ซามพลาสติค ภาพ jigsaw puzzle เกมกระดาน ร้องเพลงสั้นๆ เดินตามจังหวะเพลง การเล่นร่วมกับเด็กอื่น และเริ่มเรียนรู้กติกาในการเล่น เช่น โยนบอล เตะบอล ว้ายน้ำ ฯลฯ ควรส่งเสริมให้เด็กเริ่มมาหัดทำงานบ้านแบบเล่นไปทำไปที่ละน้อย

6.4 ช่วง 6-12 ปี จะเป็นช่วงที่เน้นว่าการเล่นจะต้องมาร่วม กับความรับผิดชอบ เช่น เล่นในกติกา เล่นแล้วต้องเก็บให้เรียบร้อย ควรส่งเสริมการเล่นกลางแจ้งให้มาก เพราะที่ผ่าน มาพบว่าพ่อแม่ส่งเสริมการออกกำลังกายน้อยทำให้สุขภาพของเด็ก ส่วนใหญ่ไม่แข็งแรงหรืออ้วน ของเล่นจะมีหลากหลาย เช่น วาดเขียนในสมุด เครื่องเขียน สีระบาย ภาพ jigsaw puzzle เกมกระดาน ของเล่นตุ๊กตา ของเล่นที่ต้องประกอบ เช่น หุ่นยนต์ เครื่องใช้ ขี่จักรยาน ดูกีวี เล่นเกม คอมพิวเตอร์ ฟังเพลง เล่นดนตรี เล่นกีฬาที่มีกติกา เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล การผจญภัย ว้ายน้ำ หนังสือทุกรูปแบบ ให้ระวังการติดทีวีและติดเกมคอมพิวเตอร์

## 7. พัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย

ความสามารถทางพัฒนาการของเด็ก จะค่อยๆเพิ่มมากขึ้นตามวัย ซึ่งแบ่งออกเป็น ช่วงวัยได้ดังนี้

### 7.1 พัฒนาการของเด็กวัย 2 ปี

- 7.1.1 จะเริ่มเรียกชื่อของสิ่งต่างๆ และชื่อคนที่คุ้นเคย
- 7.1.2 สามารถตักอาหารกินเองได้

### 7.2 พัฒนาการของเด็กวัย 2 ปี 6 เดือน

- 7.2.1 มักจะซักถาม อยากรู้ อยากเห็นว่าเป็นอะไร
- 7.2.2 สามารถร้องเพลงตามอย่างสั้นๆ ได้
- 7.2.3 เลียนแบบท่าทางต่างๆ ที่เห็นหรือถูกใจ
- 7.2.4 เริ่มหัดแปรงฟันเอง

### 7.3 พัฒนาการของเด็กวัย 3 ปี

7.3.1 สามารถบอกชื่อ อายุ และเพศของตนเองได้

7.3.2 เริ่มเรียนรู้เรื่องการให้และการรับ เริ่มรู้จักการรอ

## 8. งานบ้านที่เหมาะสมกับวัย

เด็กเล็กในวัยนี้ นั้นสามารถช่วยเหลือหรือทำงานบ้านเล็กๆน้อยๆได้แล้ว ตามความเหมาะสม เป็นการฝึกพัฒนาการทางร่างกายและพัฒนาเรื่องความคิด การช่วยเหลือผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ซึ่งความสามารถในการทำงานบ้านที่เหมาะสมกับช่วงวัยนั้น แบ่งออกได้ดังนี้

### 8.1 งานที่เหมาะสมกับเด็กวัย 2 - 3 ขวบ

8.1.1 เก็บของเล่นชิ้นเล็กๆใส่ตะกร้าหรือกล่องใส่ของเล่นให้เรียบร้อย

8.1.2 ให้เด็กช่วยหยิบเสื้อผ้าใส่เครื่องซักผ้า (ชนิดที่เปิดฝาด้านหน้า)

8.1.3 วางรองเท้าในที่เก็บรองเท้า

8.1.4 จัดวางช้อนส้อมบนโต๊ะอาหารให้ถูก

8.1.5 นำแผ่นรองจากข้าวมาวางเตรียม

### 8.2 งานที่เหมาะสมกับเด็กวัย 4 ขวบ

8.2.1 แต่งตัวเอง, ใส่กางเกง, ใส่เสื้อ, ใส่เสื้อยืดได้เอง

8.2.2 เดินไปหยิบหนังสือพิมพ์, จดหมาย, แผ่นปลิวโฆษณาจากร้านค้าซึ่งแจกตามบ้านโดยที่มาเสียใบที่ประตูรั้ว

8.2.3 วางช้อนส้อม, แผ่นรองจากข้าว และนำผ้าเช็ดปากมาวางบนโต๊ะอาหาร

8.2.4 ช่วยแบ่งผ้าที่จะซักใส่ตะกร้าสำหรับซักผ้า, พับผ้าเช็ดตัวผืนเล็กๆ

### 8.3 งานที่เหมาะสมกับเด็กวัย 5 ขวบ

8.3.1 ช่วยรับโทรศัพท์

8.3.2 รินนมสด, น้ำส้มใส่ถ้วยเองได้

8.3.3 เก็บเตียง พับผ้าห่ม และปูผ้าคลุมเตียงเอง

8.3.4 ใส่ถุงเท้า รองเท้าเอง โดยเป็นรองเท้าที่มีแถบหนามเตย (ตีนตุ๊กแก) ติดได้ง่าย หรือเป็นกระดุมแป๊กที่ติดง่าย

## 9. แนวทางการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

การเร่งพัฒนาด้านวิชาการให้เด็กปฐมวัยเร็วเกินไป เป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสม ศาสตราจารย์เกร็ก ดันแคน (Greg Duncan) ผู้เชี่ยวชาญด้านนโยบายสังคม มหาวิทยาลัยนอร์ธ

เวสเทิร์น (Northwestern University) กล่าวว่า ทักษะการเรียนรู้เป็นสิ่งที่พ่อแม่เริ่มต้นได้ง่ายจากที่บ้าน ไม่ว่าจะเป็ความรู้อันฐานด้านภาษาหรือการลำดับตัวเลข ดอกเตอร์แมรี่แอน วูลฟ์ (Maryanne Wolf) หัวหน้าศูนย์วิจัยการอ่านและภาษา (Center for Reading and Learning Research) มหาวิทยาลัยทัฟท์ส (Tufts University) กล่าวถึงข้อมูลเกี่ยวกับการจินตนาการของสมองว่า เด็กจะยังไม่มีความพร้อมในการอ่าน จนกว่าจะถึงอายุ 5 ปี การเร่งการพัฒนาการมากเกินไป จะทำให้เด็กมีปัญหาด้านสังคมและอารมณ์ได้

ศาสตราจารย์โรเบอร์ต้า มิชนิค โกลินคอฟฟ์ (Roberta Michnick Golinkoff) นักจิตวิทยาเด็ก ให้ความเห็นว่า การสอนพิเศษให้เด็กปฐมวัย อาจส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของเด็ก จากผลวิจัยพบว่า เด็กที่มาจากศูนย์การเรียนที่เน้นด้านวิชาการ จะมีความเครียดสูงและมีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเด็กที่เรียนในศูนย์รับเลี้ยงเด็กปกติ ศาสตราจารย์เดวิด เอลไคนด์ (David Elkind) มหาวิทยาลัยทัฟท์ส ผู้เขียนหนังสือเรื่อง “The Hurried Child” กล่าวว่า แท้จริงแล้วการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยคือ การเรียนรู้ผ่านการเล่นในรูปแบบที่หลากหลายน่าจะเป็นแนวทางที่ดีที่สุด

การพิจารณาจากรูปแบบการเรียนรู้ หรือ Learning style ของเด็กแต่ละคน ดังที่ ดร.ลอเรน แบรดเวย์ (Lauren Bradway) ผู้เขียนหนังสือ “เพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้ให้ลูกคุณได้อย่างไร” หรือ How to Maximize Your Child’s Learning Ability ได้กล่าวว่าในเด็กแต่ละคนนั้นมีรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างกันออกไป โดยมีรูปแบบการเรียนรู้หลักอยู่ 3 ประเภท คือ

1. การจับต้องสัมผัสและลงมือทำ (Kinesthetic Learning Style) เด็กกลุ่มนี้จะเรียนรู้ได้ไวผ่านกาจับต้องสัมผัสและทำอย่างจริงจัง สามารถควบคุมจังหวะสมดุลของร่างกายได้เป็นอย่างดี ชอบเล่นบทบาทสมมุติ หรือการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ต่างๆ

2. การมองเห็น (Visual Learning Style) เด็กกลุ่มนี้จะเรียนรู้ได้ดีเป็นพิเศษผ่านทาง การมองเห็น ชอบสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว อ่านหนังสือ จดจำตัวอักษรและภาพต่างๆ ได้เป็นอย่างดี มีทักษะในการจำแนกประเภทสิ่งต่างๆ ได้ตามสี รูปร่าง รูปทรง ชอบเล่นเกมจับคู่ เกมจับผิดภาพ จดจำทิศทางสถานที่ต่างๆ ได้ดี ชื่นชอบการวาดรูประบายสี เป็นต้น

3. การฟัง (Auditory Learning Style) เด็กกลุ่มนี้ มักมีทักษะการสื่อสาร พูดคุย จดจำและจับประเด็นได้ดี ชอบร้องเพลง ชอบพูดเล่าเรื่อง ชอบเล่าจินตนาการต่างๆ อย่างมีความสุข (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ 2555)

การเรียนรู้แบบ Brain-Based Learning (BBL) เป็นการนำความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสมองไปใช้เป็นเครื่องมือในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาศักยภาพสูงสุดใ

การเรียนรู้ของมนุษย์แต่ละช่วงวัย ซึ่งมีพื้นฐาน 3 ข้อ คือ

1. การทำให้เด็กเกิดการตื่นตัวแบบผ่อนคลาย

โดยการสร้างบรรยากาศให้เด็กไม่รู้สึกลเหมือนถูกกดดันจนเกินไป แต่ยังคงมีความท้าทาย ชวนให้ค้นคว้าหาคำตอบ

2. การทำให้เด็กจดจ่อในสิ่งเดียวกัน

คือการใช้สื่อหลายๆ แบบ รวมทั้งการยกปรากฏการณ์จริงมาเป็นตัวอย่าง และการเปรียบเทียบให้เห็นภาพได้ชัดเจน การเชื่อมโยงความรู้หลายๆ อย่าง การอธิบายปรากฏการณ์ด้วยความรู้ที่เด็กเคยได้รับ

3. ทำให้เกิดความรู้จากการกระทำด้วยตนเอง

เด็กจะเกิดความรู้จากการที่让孩子ได้ลงมือทดลอง ประดิษฐ์ หรือได้เล่าประสบการณ์จริงที่เด็กเกี่ยวข้องด้วย

## 10. กิจกรรมในการฝึกการพัฒนาวินัยของเด็กปฐมวัย

สำหรับเด็กเล็ก ควรสร้างเสริมการฝึกวินัยในตนเอง ให้อำนาจการให้แบ่งปัน และการเล่นกับผู้อื่นให้เป็น

สำหรับเด็กในวัยเรียน ควรหัดการคิดแบบเอาใจเขามาใส่ใจเรา หัดให้เด็กฝึกการมองโลกในทางบวก สอนให้เด็กเรียนรู้เรื่องความซื่อสัตย์ การพูดความจริง โดยผู้ดูแลควรจะให้กำลังใจและให้คำชมเชยเมื่อเด็กทำตาม และจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้เหมาะสม

ในเด็กปฐมวัย การเรียนรู้ด้านพฤติกรรมและวินัยจะไม่ซับซ้อนนัก กฎระเบียบจะยังไม่มากเท่ากับเด็กที่โตแล้ว ซึ่งสำหรับเด็กในวัยนี้ สิ่งที่ไม่ควรทำมี 3 ข้อ คือ

ไม่ทำลายข้าวของ

ไม่ทำร้ายตัวเอง

ไม่ทำร้ายคนอื่น

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ได้แก่

ถิรา วีรกุล (2545) ศึกษาเรื่อง การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์ สำหรับเด็กไทย โดยอาศัยทฤษฎีการเชื่อมโยงมโนภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ หาแนวทางการออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับเด็กไทยที่มีประสิทธิภาพ เหมาะสมและได้มาตรฐานสากล โดยอาศัยทฤษฎีการเชื่อมโยงมโนภาพ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ว่าด้วยหลักความคิดและมโนภาพของมนุษย์ในการวิจัย ป้าย

สัญลักษณ์ 4 ประเภทหลักที่นำมาใช้ในงานวิจัย คือ ป้ายที่ใช้ในการให้บริการสาธารณะ ป้ายที่ใช้ในการให้บริการธุรกิจ ป้ายบอกกิจกรรมที่มีขั้นตอน และกฎระเบียบ ในป้ายสัญลักษณ์ 4 ประเภทข้างต้น งานวิจัยนี้เลือกสรรเฉพาะป้ายสัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้งานของเด็กจำนวน 21 ภาพ ซึ่งผ่านการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาเด็ก 2 ท่าน แล้วนำมาตีความตามทฤษฎีการเชื่อมโยงมโนภาพเพื่อใช้เป็นแนวทางการสื่อความหมายด้วยภาพสัญลักษณ์แต่ละประเภท ทำการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ราย เพื่อหาภาพสัญลักษณ์ที่กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจได้และสื่อสารได้ ผลการวิจัยอาจสรุปได้ว่าขึ้นอยู่กับแต่ละหัวข้อภาพสัญลักษณ์ การสื่อความหมายแบบคล้ายคลึงกันที่มีกิริยาอาการประกอบ สามารถสื่อสารกับเด็กได้มากที่สุด อีกทั้งพบว่าปัจจัยทางเพศไม่มีผลต่อความเข้าใจในสัญลักษณ์ภาพ แต่พบว่าปัจจัยทางอายุมีผลต่อความเข้าใจในการสื่อความหมายรูปแบบต่างๆ ตามทฤษฎีการเชื่อมโยงมโนภาพในบางหัวข้อของภาพสัญลักษณ์ เด็กอายุ 6 -8 ปี เข้าใจลักษณะภาพที่แสดงกิริยาอาการและรายละเอียดมากกว่าเด็กอายุ 9 - 12 ปี แนวทางการออกแบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับเด็กไทย จึงควรใช้การสื่อความหมายคล้ายคลึงแบบมีกิริยาอาการประกอบ และควรใช้ภาพลายเส้นอย่างง่ายที่มีรายละเอียดน้อยเส้นต้องหนา ตรง และชัด การใช้ขนาดของภาพควรเป็น 3 ใน 4 การใช้สีควรเป็นสีที่สดใสประเภทสีโทนร้อน ต้องไม่เลอะเทอะจนเกินไป และควรเน้นให้ภาพมีความเด่นชัด

นางสมิตรา ซาตานันท์ (2541) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้สื่อประสม โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้สื่อประสม กลุ่มตัวอย่างคือเด็กปฐมวัยอายุระหว่าง 4 - 5 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 ของโรงเรียนอนุบาลลำปาง สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดลำปาง โดยการสุ่มอย่างง่ายมา 1 ห้องเรียน จาก 7 ห้องเรียน และใช้แบบสำรวจความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อทำ การทดสอบความพร้อมทางภาษาด้านการฟัง ด้านการพูด ด้านการอ่าน และด้านการเขียน เพื่อคัดเลือกเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 15 คน ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์สำหรับพัฒนาความพร้อมทางภาษา แบบสังเกตความพร้อมทางภาษา และแบบทดสอบวัดความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยระดับชั้นอนุบาล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมพัฒนาความพร้อมทางภาษาโดยใช้สื่อประสม มีความพร้อมทางการเรียนภาษาไทยสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พูนศรี จันทรสกุล (2541) ศึกษาเรื่อง การใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนกิจกรรมในวงกลม เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของนักเรียนชั้นอนุบาล โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างหนังสือการ์ตูนประกอบการสอนกิจกรรมในวงกลม เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 เปรียบเทียบพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมก่อนและหลัง การใช้หนังสือการ์ตูนและเปรียบเทียบพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ของกลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้หนังสือการ์ตูน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียน ชั้นอนุบาล 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 ของโรงเรียนบ้านป่าถ่อน จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 15 คน กลุ่มควบคุม 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนกิจกรรมในวงกลม จำนวน 20 เล่ม แผนการสอนกิจกรรมใน วงกลมจำนวน 20 แผน และแบบทดสอบวัดพัฒนาการทางด้านสติปัญญา จำนวน 52 ข้อ ดำเนิน การวิจัยโดยทดสอบก่อนเรียนทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบทดสอบวัดพัฒนาการทางด้าน สติปัญญา จากนั้นให้กลุ่มควบคุมเรียนกิจกรรมในวงกลมโดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตาม แผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ และให้กลุ่มทดลอง เรียนกิจกรรมในวงกลมโดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนเป็นเวลา 4 สัปดาห์แล้วทดสอบ หลังเรียน นำผลของการทดสอบมาวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการ ทางด้านสติปัญญา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ได้แก่ การทดสอบค่าที (t-test) และนำเสนอ ข้อมูลในรูปตารางประกอบ คำบรรยาย ผลการวิจัย

1. ได้หนังสือการ์ตูนสำหรับใช้ประกอบการสอนกิจกรรมในวงกลมเพื่อพัฒนาทางด้านสติปัญญาของนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ทั้งหมด 4 หน่วย รวม 20 เรื่อง มีขนาดรูปเล่ม 21x 27 เซนติเมตร

2. ก่อนการทดลองนักเรียนชั้นอนุบาล 1 กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการทางด้านสติปัญญาไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังการทดลอง นักเรียนชั้นอนุบาล 1 กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยของพัฒนาการทางด้านสติปัญญา แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. หลังการทดลองนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ของกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยของพัฒนาการ ทางด้านสติปัญญาแตกต่างจากก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

### บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย

จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้เป็นกรอบแนวทางในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ การวิจัยเรื่อง “การสื่อสารด้วยภาพในเด็กปฐมวัย” นี้เป็นการวิจัยโดยใช้การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อทดลอง และสรุปผลถึงความเข้าใจและการรับรู้ในภาพของเด็กที่ได้จากการสื่อสารด้วยภาพประกอบ ซึ่งมีระเบียบวิธีวิจัยดังต่อไปนี้

#### การศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย

1. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยเอกสาร หนังสือ สิ่งพิมพ์ วิทยานิพนธ์ บทความ และจากเว็บไซต์ ที่เกี่ยวกับ

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาพในแบบต่างๆ และการสื่อสารด้วยภาพที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับการรับรู้ และความเข้าใจในภาพที่ต้องการจะสื่อสารกับเด็ก

1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรม กิจกรรมที่ต้องเรียนรู้และเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

2. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล ได้แก่

2.1 ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ที่เป็นครูประจำโรงเรียนมารดาตฤณีรักษ์ จำนวน 4 ท่าน ดังนี้

1. นาย ภาทร วาปิโส ผอ. โรงเรียน มารดาตฤณีรักษ์

2. นาง สุภาพร วาปิโส ครูใหญ่ โรงเรียน มารดาตฤณีรักษ์

3. นาง สิริวัลย์ วาปิโส ครูประจำชั้น อนุบาล 1

4. นางสาว นันทวรรณ พร้อมสาร ครูประจำชั้น อนุบาล 1

2.2 ข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ นาย พงทศ ยิ้มยิ้ม ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบหนังสือ และภาพประกอบ

3. ข้อมูลภาคสนาม

ศึกษาโดยการสังเกต ดูงานและศึกษาพฤติกรรม การรับรู้ เข้าใจ และจดจำของเด็กกลุ่มตัวอย่าง ชั้นอนุบาลปีที่ 1



## ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัย ที่มีอายุประมาณ 3 ขวบ กำลังเรียนอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1

## กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ เด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 45 คน จาก โรงเรียน มารดาตรุณีรักษ์ โดยที่ผู้วิจัย จัดแบ่งเป็น 9 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ในการทดลองใช้เครื่องมือ

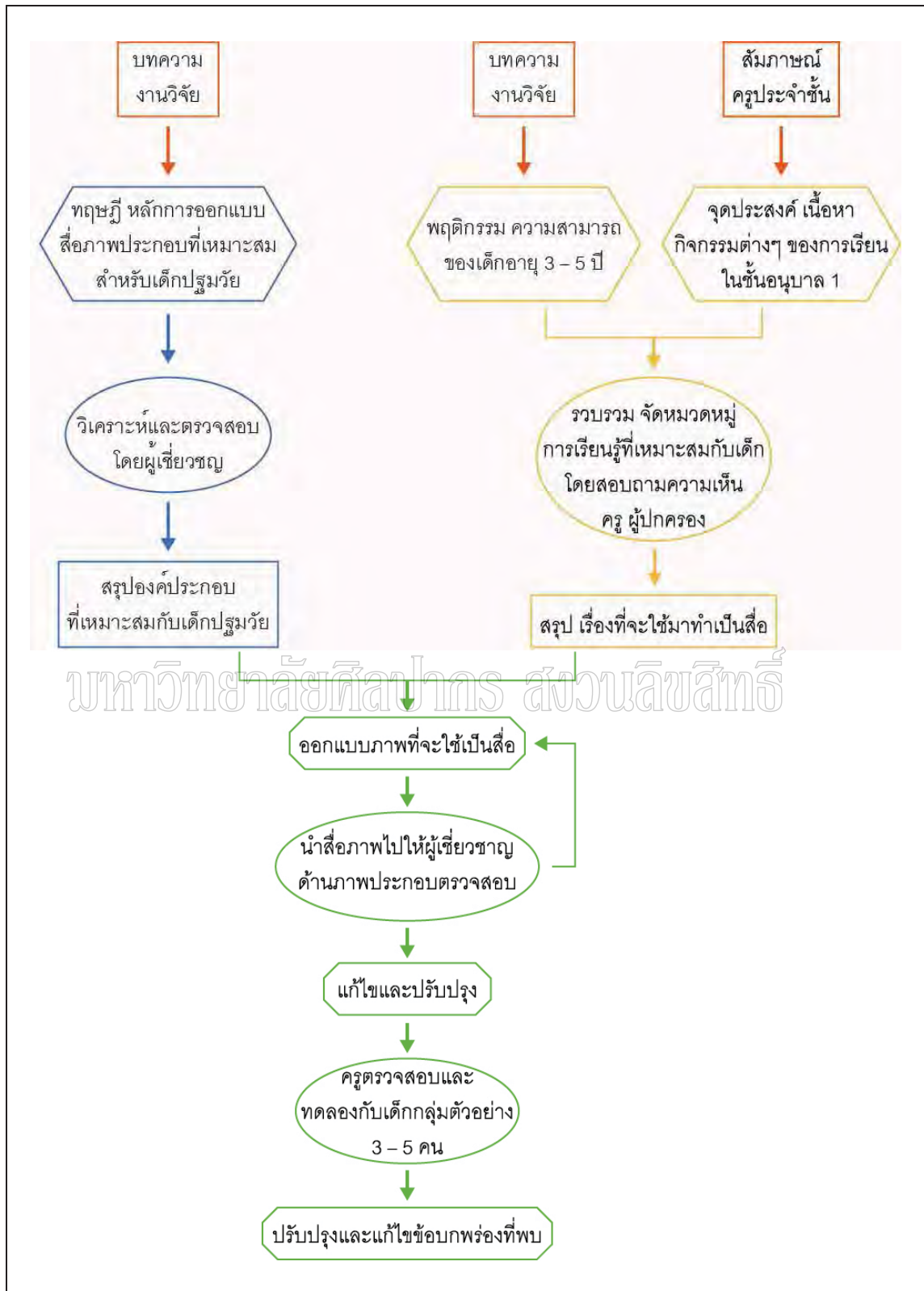
ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกทำการทดลองที่โรงเรียนมารดาตรุณีรักษ์โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling) เนื่องจากเป็นโรงเรียนที่มีการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัย กิจกรรมสำหรับเด็กอนุบาลจะมีทั้งเรียนวิชาการและกิจกรรมนอกสถานที่ แต่ก็ยังเป็นโรงเรียนที่อยู่ในระดับกลาง ประสบการณ์การพบเห็นรูปภาพและเทคโนโลยีต่างๆของเด็กนั้นยังไม่มากเท่าเด็กที่อยู่ในโรงเรียนเอกชนราคาแพงหรือเด็กที่เรียนอยู่ในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วย 1) สื่อภาพประกอบสำหรับนำไปใช้สอนเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็ก 2) แบบทดสอบผลเรื่องความจำและความเข้าใจของเด็ก กลุ่มเป้าหมายจากสื่อภาพประกอบ และ 3) แบบประเมินเรื่องพฤติกรรมและวินัยตามหัวข้อที่กำหนด ประเมินจากครูประจำชั้น

### 1. สื่อภาพประกอบสำหรับนำไปใช้สอนเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็ก

เครื่องมือนี้ เป็นสื่อที่ให้ครูประจำชั้นสอนเรื่องวินัยและพฤติกรรมเบื้องต้นเพื่อทดสอบการรับรู้ เข้าใจ จดจำและการตอบสนองของเด็กปฐมวัย โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้



ภาพที่ 3 แสดงขั้นตอนการสร้างสื่อภาพประกอบสำหรับใช้สอนเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็ก

1.1 จากข้อมูลที่รวบรวมได้เรื่องทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการออกแบบสื่อภาพประกอบที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เมื่อนำมาวิเคราะห์เบื้องต้น ผู้วิจัยขอสรุปองค์ประกอบที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยคือ เด็กสามารถมองแล้วเข้าใจความหมายของภาพ และวิธีการที่จะดึงดูดความสนใจของช่วงปฐมวัย

ตารางที่ 1 แสดงองค์ประกอบที่เหมาะสมและวิธีการดึงดูดความสนใจของเด็กปฐมวัย

ลักษณะภาพ	มีลักษณะง่ายๆไม่ซับซ้อน แต่ไม่ใช่สัญลักษณ์ มีริยาท่าทางดูมีอารมณ์ความรู้สึก
เส้น	เส้นหนา ชัดเจน ดูอ่อนช้อยแต่ไม่รุงรัง
ขนาด	ขนาดใหญ่ รายละเอียดไม่ต้องมาก
สี	ภาพสี สีสดใสใกล้เคียงของจริง แต่จะสดใสกว่า เน้นสีโทนร้อน เน้นความหลากหลายของสี สามารถแยกแยะได้ชัดเจน แต่ว่าจะต้องไม่ขัดแย้งกันมากเกินไปจนทำให้สับสน
วิธีดึงดูดความสนใจเด็ก	มีเรื่องราวประกอบ มีการตอบโต้ เล่นได้ สามารถจับสัมผัสและขยับได้

1.2 ศึกษา รวบรวมพฤติกรรมและความสามารถของเด็กปฐมวัย ช่วงอายุ 3 – 5 ปี จากบทความและงานวิจัยต่างๆ

1.3 ศึกษาจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมต่างๆของการเรียนในชั้นอนุบาลปีที่ 1 จากการสัมภาษณ์ ครูประจำชั้น

1.4 รวบรวมและจัดหมวดหมู่ต่างๆ ของการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย และจำแนกออกได้ 5 ส่วน ดังนี้

1.4.1 เรื่องการรู้จักดูแลตัวเองของเด็ก

1.4.2 เรื่องการรักษาความสะอาด

1.4.3 เรื่องความปลอดภัย

1.4.4 เรื่องการช่วยเหลืองานบ้านพ่อแม่

1.4.5 เรื่องพฤติกรรมและวินัยที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคม

1.5 นำหัวข้อทั้ง 5 ส่วนมาหาข้อสรุป เรื่องที่จะใช้โดยการสอบถามความเห็นของผู้ปกครอง จำนวน 25 คน และ ครู จำนวน 10 คน

1.6 เมื่อได้หัวข้อและสถานการณ์แล้ว จึงนำมาออกแบบภาพที่จะใช้ เป็นสื่อโดยการออกแบบตามหลักทฤษฎีของภาพที่เด็กสนใจ และสามารถเข้าใจได้ จากตารางที่ 1

1.7 นำสื่อภาพที่ได้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาพประกอบตรวจสอบ

1.8 แก้ไขและปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำไปให้ครูตรวจสอบและทดลองกับเด็กอนุบาล กลุ่มตัวอย่าง 3 – 5 คน

1.10 ปรับปรุงและแก้ไขข้อบกพร่องที่พบในการทดลอง

จากการสร้างเครื่องมือ ภาพที่ใช้จึงมีทั้งภาพนิ่ง และภาพที่สามารถขยับเคลื่อนย้ายได้ เพื่อให้ครูประจำชั้นได้ใช้ในการสอนเรื่องวินัยและพฤติกรรมเบื้องต้น โดยกำหนดลักษณะและหัวข้อของภาพ จากพฤติกรรมและกิจกรรมที่เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 1 ต้องเรียนรู้

**ภาพที่ใช้เป็นสื่อนี้ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 หัวข้อหลัก ๆ ได้แก่**

1. การรู้จักดูแลตัวเองของเด็ก

ส่วนนี้จะเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวของเด็กช่วงปฐมวัย รวมทั้งการรู้จักดูแลรับผิดชอบเรื่องของตัวเอง ประกอบไปด้วย 2 สถานการณ์ ได้แก่

1.1 การรู้จักเรื่องเสื้อผ้า การแต่งตัว แยกแยะเสื้อผ้า ถูงเท้า รองเท้า ความแตกต่างของ ผู้หญิง ผู้ชาย

1.2 การรู้จักดูแลและเก็บสิ่งของ ของตัวเองให้ถูกที่ เมื่อไม่ได้ใช้แล้ว

2. พฤติกรรมและวินัยที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคม

ส่วนนี้จะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในสังคมของเด็ก เนื่องจากเป็นวัยที่เริ่มต้นเข้าไปอยู่ในโรงเรียน ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันกับเพื่อนๆ ในโรงเรียน ประกอบไปด้วย 3 สถานการณ์ ได้แก่

2.1 การทำตามระเบียบ โดยการวางรองเท้าให้เรียบร้อยบนชั้นวางนอกห้อง

2.2 การแบ่งปัน และน้ำใจที่มีให้กับเพื่อน

2.3 การดูแลรักษาความสะอาดภายในห้อง

## วัตถุประสงค์จากสถานการณ์ในภาพของเครื่องมือ

### 1. การรู้จักดูแลตัวเองของเด็ก

1.1 สื่อสารเรื่องเสื้อผ้า การแต่งตัว แยกแยะเสื้อผ้า ถุงเท้า รองเท้า ความแตกต่างของผู้หญิงและผู้ชายได้ โดยจะเป็นภาพของเด็กผู้หญิง และเด็กผู้ชายที่กำลังจะแต่งตัวไปโรงเรียน และมีเสื้อผ้าวางอยู่ด้านข้าง สามารถบอกได้ว่าสิ่งที่เห็นคืออะไร และนำเสื้อ กระโปรง กางเกง ถุงเท้า รองเท้า มาวางยังตำแหน่งที่จะต้องใส่ได้ถูกต้อง



ภาพที่ 4 ภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารถึงเรื่องเสื้อผ้าและการแต่งตัว

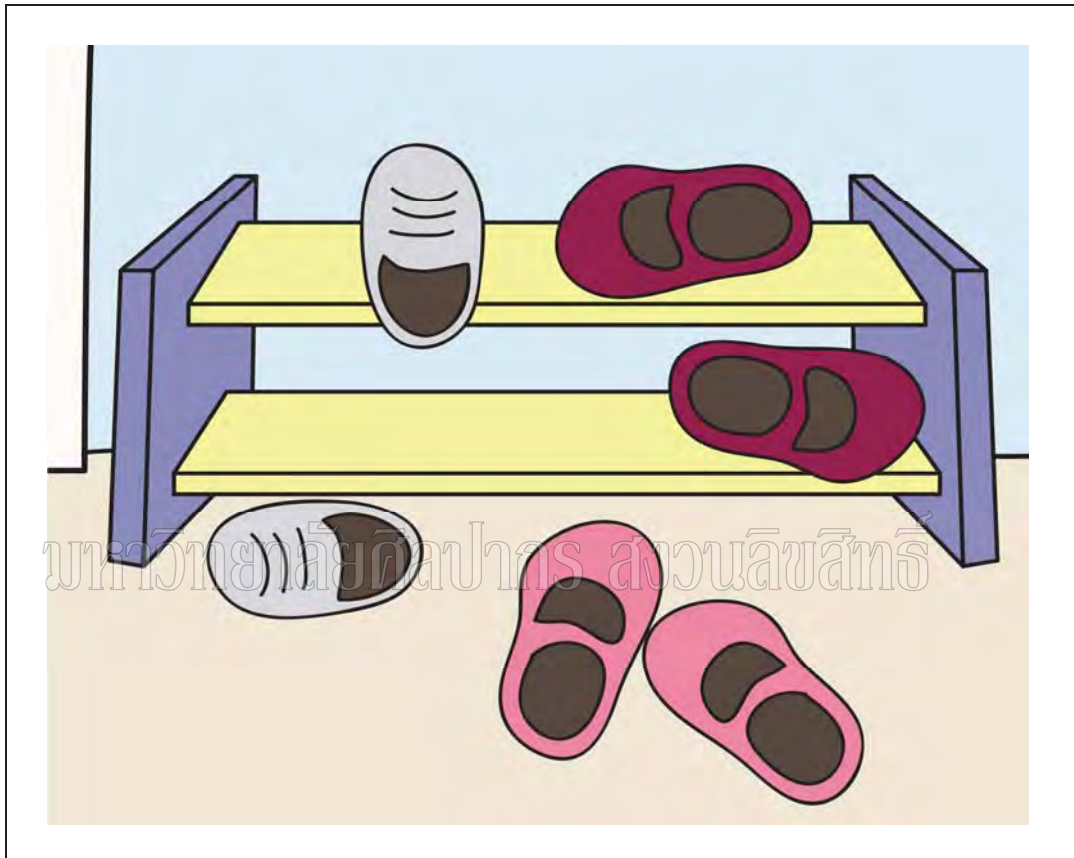
1.2. สื่อสารเรื่องการดูแลและเก็บสิ่งของ ของตัวเองให้ถูกที่ เมื่อไม่ได้ใช้แล้ว โดยจะเป็นภาพภายในห้องนอนที่มีของเล่นที่เล่นแล้ววางกระจัดกระจาย เด็กสามารถเข้าใจได้ว่าเกิดอะไรขึ้น และจัดการเก็บของเล่นลงในที่ ที่ถูกต้องได้



ภาพที่ 5 ภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารถึงเรื่องการดูแลและเก็บสิ่งของ

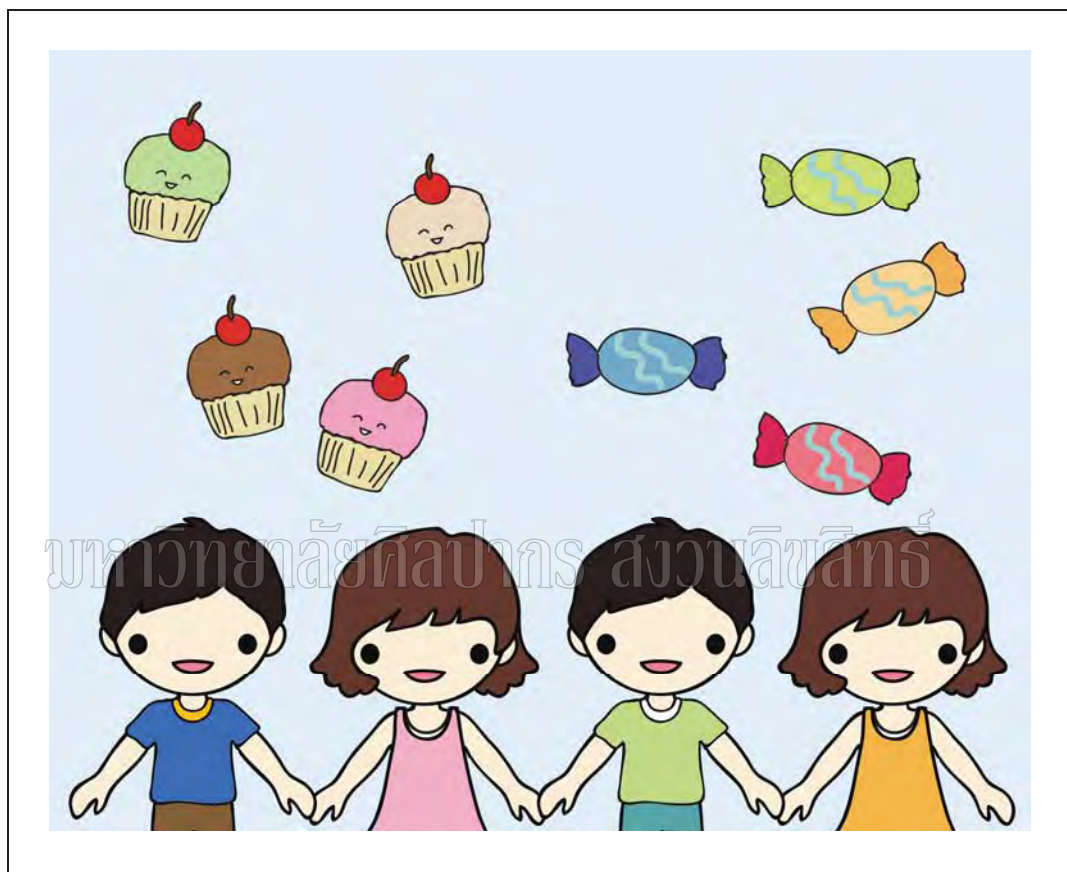
## 2. พฤติกรรมและวินัยที่ดีในการอยู่ร่วมกันในสังคม

2.1. การทำตามระเบียบ โดยเป็นภาพบริเวณหน้าประตูห้องเรียน ที่มีชั้นรองเท้าวางอยู่ใกล้ เคียงกับแบบที่ใช้อยู่จริง และมีรองเท้าหลายคู่วางอยู่ไม่เป็นระเบียบ เด็กสามารถบอกได้ว่าคือที่ไหน และจะต้องทำอย่างไรกับสถานการณ์นี้



ภาพที่ 6 ภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารถึงเรื่องการทำตามระเบียบ

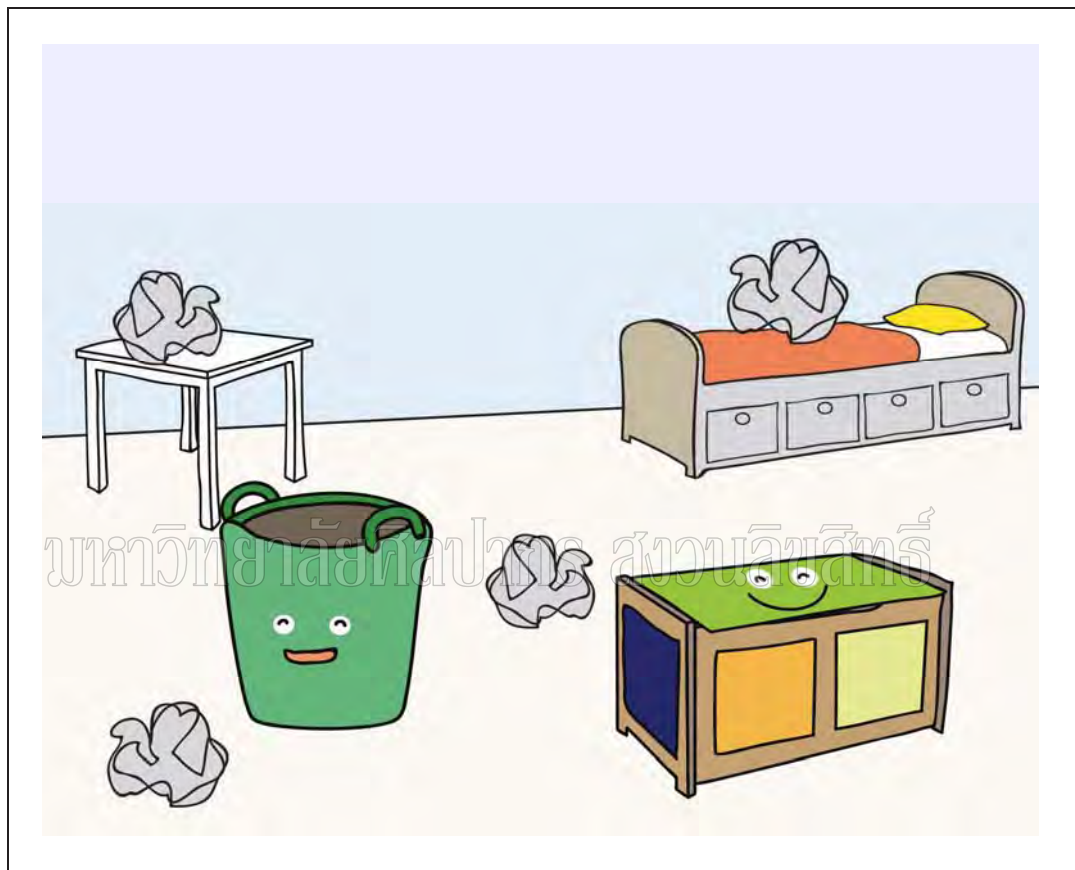
2.2 การแบ่งปัน และน้ำใจที่มีให้กันกับเพื่อน โดยกำหนดภาพให้มีเด็กๆที่เป็นเพื่อนกันอยู่ในภาพ และมีขนมอยู่หลายชิ้น ให้ตัวละครเป็นตัวแทนของเพื่อนๆ ซึ่งจะสมมติถึงสถานการณ์จริงว่าถ้าเด็กมีขนมมากมายและเพื่อนๆ ก็อยากจะได้บ้าง ถ้าเป็นตัวเด็กเองจะทำอย่างไร เรื่องนี้จะทดสอบ และสอนให้เด็กรู้จักถึงน้ำใจ การแบ่งปัน



ภาพที่ 7 ภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารถึงเรื่อง การแบ่งปัน



2.3. การดูแลรักษาความสะอาดภายในห้อง สถานการณ์ที่มีเศษขยะวางอยู่ตามที่ต่างๆในห้อง เด็กจะสามารถบอกได้ว่าเกิดอะไรขึ้น ความแตกต่างระหว่างความสะอาดเรียบร้อย หรือความสกปรก และสุดท้ายควรจะนำขยะไปทิ้งไว้ที่ไหน โดยมีหลายจุดให้ลองพิจารณาดูว่าควรจะนำขยะเหล่านั้นไปทิ้งไว้ที่ไหน



ภาพที่ 8 ภาพที่ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารถึงเรื่องการดูแลรักษาความสะอาด

## 2. แบบทดสอบผลเรื่องความจำและความเข้าใจของเด็กกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยทำการทดสอบหาคะแนนของเด็กกลุ่มเป้าหมาย ทั้งก่อนและหลังการใช้สื่อภาพประกอบกับเด็กกลุ่มเป้าหมายเป็นรายบุคคล สร้างโจทย์ที่เป็นคำถามจากสถานการณ์เดียวกันกับสถานการณ์ในสื่อภาพ โดยมีวิธีการสร้างแบบทดสอบดังต่อไปนี้

2.1 นำสถานการณ์ ทั้ง 5 สถานการณ์จากสื่อภาพประกอบ มาจัดวางองค์ประกอบใหม่ โดยให้แต่ละสถานการณ์ จะมีลักษณะการวางองค์ประกอบที่ต่างกันและเกิดความหมายที่ขัดแย้งกัน จำนวน 2 ภาพ

2.2. นำภาพที่จัดองค์ประกอบใหม่ ไปตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาพประกอบ

2.3. ปรับแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญโดย

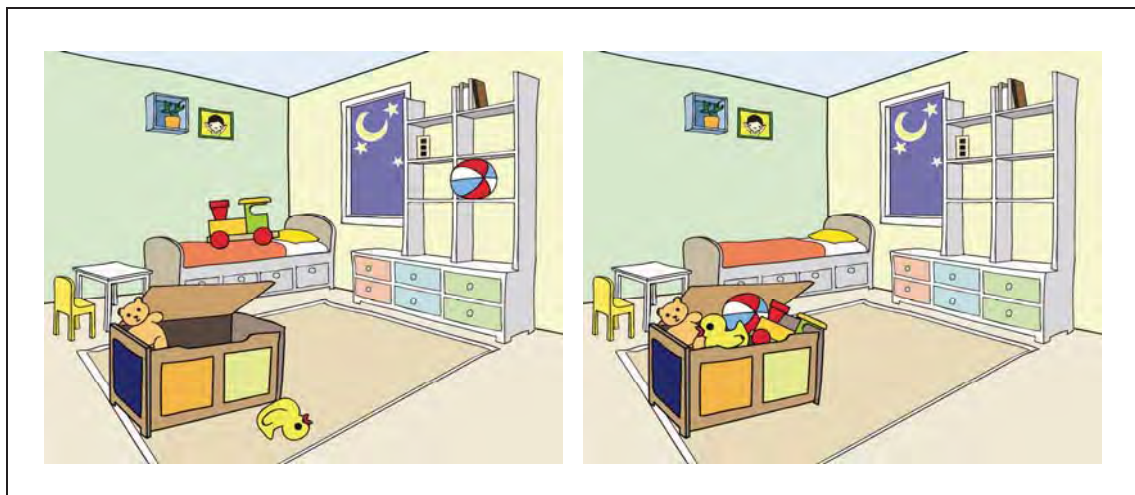
แบบทดสอบที่ได้ จะมีคำถามที่เป็นภาพนิ่งอยู่ทั้งหมด 5 ข้อ โดยกำหนดจากภาพทั้งสองภาพที่เห็น ให้เด็กกลุ่มตัวอย่างเลือกภาพที่คิดว่าถูกต้อง โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ข้อละ 5 คะแนน มีเนื้อหา ดังนี้

1. การรู้จักเรื่องเสื้อผ้า การแต่งตัว แยกแยะเสื้อผ้า ถุงเท้า รองเท้า ความแตกต่างระหว่างเสื้อผ้าผู้หญิงและเสื้อผ้าผู้ชาย สามารถเลือกภาพที่คิดว่าสวมใส่ได้ถูกต้อง



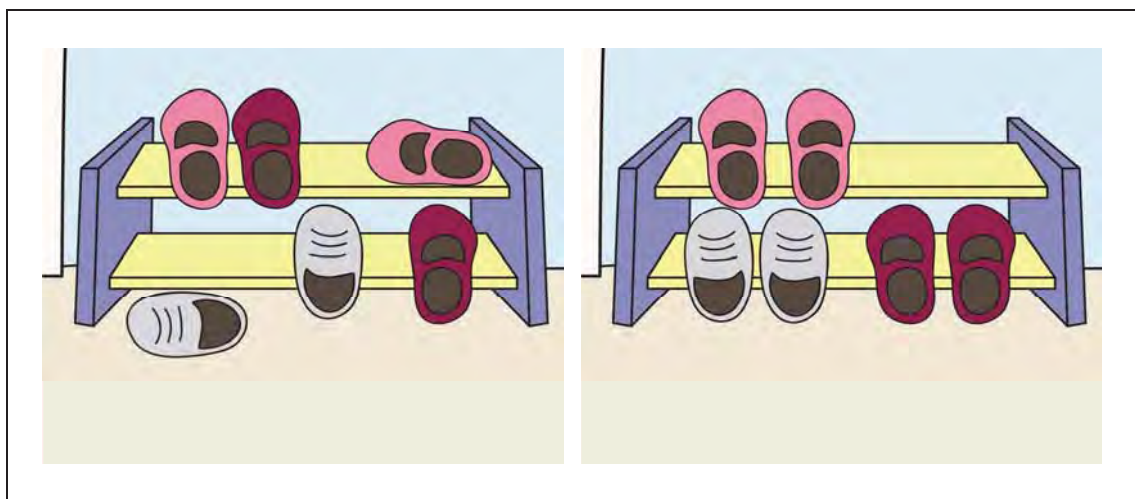
ภาพที่ 9 ภาพที่ใช้เป็นแบบทดสอบเรื่องเสื้อผ้าและการแต่งตัว

2. เรื่องการรู้จักดูแลและเก็บสิ่งของ ของตัวเองให้ถูกที่ เมื่อไม่ได้เล่นหรือใช้แล้ว สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างห้องที่เรียบร้อย และห้องที่รกไม่เป็นระเบียบ



ภาพที่ 10 ภาพที่ใช้เป็นแบบทดสอบเรื่องการดูแลและเก็บสิ่งของ

3. การทำตามกฎระเบียบส่วนรวมของโรงเรียน โดยการวางรองเท้าให้เรียบร้อยบนชั้นวางรองเท้าที่อยู่นอกห้อง รู้จักความแตกต่างระหว่างความเรียบร้อยในการวางรองเท้า กับการวางรองเท้าที่แลดูไม่เป็นระเบียบ



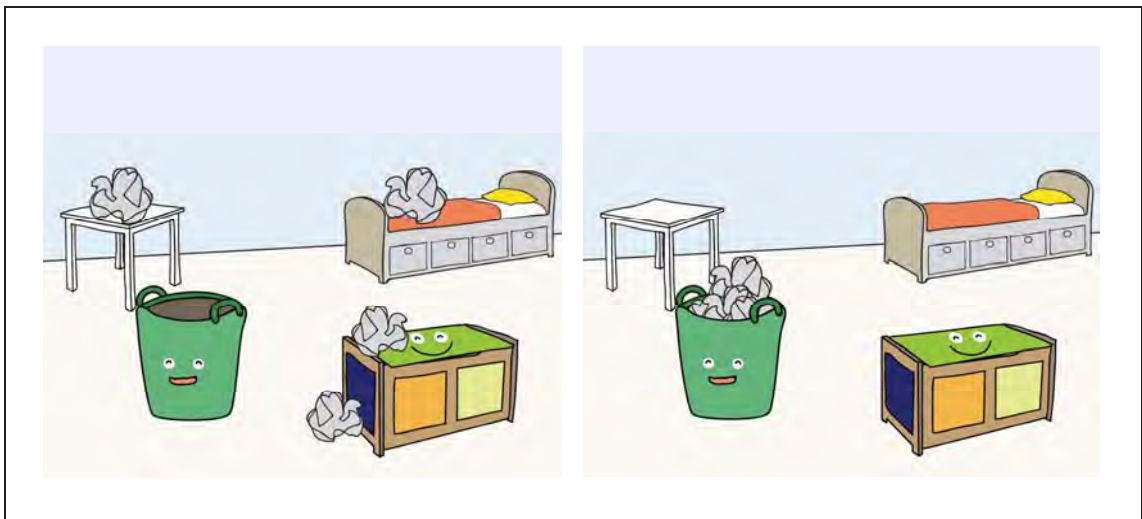
ภาพที่ 11 ภาพที่ใช้เป็นแบบทดสอบเรื่องการทำตามระเบียบ

4. รู้จักการแบ่งปัน และน้ำใจที่มีให้กันกับเพื่อน เมื่อพิจารณาภาพแล้ว สามารถบอกความแตกต่างที่เกิดขึ้นในการแบ่งปันกันของตัวละครในภาพ แม้ว่าในสถานการณ์จริงอาจจะไม่จำเป็นต้องแบ่งเท่ากันหมด



ภาพที่ 12 ภาพที่ใช้เป็นแบบทดสอบเรื่อง การแบ่งปัน

บทาวิทญญาลัยศิริพร สว่างลิขสิทธิ์  
5. การดูแลรักษาความสะอาดภายในห้อง ความต่างของความสะอาดกับสกปรก



ภาพที่ 13 ภาพที่ใช้เป็นแบบทดสอบเรื่อง การดูแลรักษาความสะอาด

### 3. แบบประเมินสำหรับครูประจำชั้น

แบบประเมินสำหรับครูประจำชั้นจะประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ ประเมินเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็กในชั้นที่เปลี่ยนแปลงในระยะเวลา 1 เดือน หลังจากใช้สื่อภาพประกอบ และส่วนที่สองคือการประเมินเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้

#### แบบประเมินการใช้ภาพเพื่อสื่อสารเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็กปฐมวัย สำหรับครูประจำชั้น

แบบประเมินนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ .....จำนวน .....คน

ส่วนที่ 1 : ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบาย ถึงความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นของเด็กในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา โปรดใส่เครื่องหมาย / ตามที่ท่านคิดว่าตรงกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็ก โดยที่

- 1 คะแนน = ไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ      2 คะแนน = เปลี่ยนแปลงได้ดีขึ้นเล็กน้อย  
3 คะแนน = เปลี่ยนแปลงได้ดีขึ้นปานกลาง      4 คะแนน = เปลี่ยนแปลงได้ดีขึ้น  
5 คะแนน = เปลี่ยนแปลงได้ดีขึ้นมากที่สุด

	สถานการณ์ที่กำหนด	คะแนน				
		5	4	3	2	1
1	แยกแยะความแตกต่างของเสื้อผ้า ถุงเท้า รองเท้า ของตัวเองกับผู้อื่น รวมทั้งสวมใส่เองได้					
2	มักเก็บสิ่งของและของเล่นของตัวเองหลังเลิกใช้แล้ว					
3	ถอดและวางรองเท้าตัวเองที่ชั้นวาง ก่อนเข้าห้องได้อย่างเป็นระเบียบ					
4	มีน้ำใจรู้จักแบ่งปันของกับเพื่อน					
5	ทิ้งขยะลงถังตามที่วางไว้ให้ทุกครั้ง					

ส่วนที่ 2 : ข้อความต่อไปนี้เป็นกรอธิบาย ถึงความพึงพอใจที่มีต่อเครื่องมือที่ใช้ช่วยสอนเด็ก ในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา โปรดใส่เครื่องหมาย / ตามที่ท่านคิดว่าตรงกับความคิดเห็นมากที่สุด โดยที่

1 คะแนน = ไม่เห็นด้วย

2 คะแนน = เห็นด้วยเล็กน้อย

3 คะแนน = เห็นด้วยปานกลาง

4 คะแนน = เห็นด้วยมาก

5 คะแนน = เห็นด้วยมากที่สุด

	สถานการณ์ที่กำหนด	คะแนน				
		5	4	3	2	1
1	รูปแบบเครื่องมือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
2	มีความน่าสนใจ รวมทั้งยังสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้					
3	เป็นตัวช่วยให้เด็กมีความเข้าใจได้ดีและจดจำได้มากยิ่งขึ้น					
4	ลักษณะของภาพเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก					
5	ความพึงพอใจโดยรวมที่มีต่อสื่อช่วยสอนชิ้นนี้					

### การดำเนินการทดลองเครื่องมือ

การวิจัยครั้งนี้ ได้ทดลองเพื่อวัดผล การรับรู้ เข้าใจ จดจำและการตอบสนองของเด็กปฐมวัย โดยแบ่งการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 ช่วงด้วยกัน คือ

**1. การทดสอบก่อนใช้สื่อภาพประกอบ (Pre-Test)** ทดสอบกลุ่มตัวอย่าง ก่อนใช้สื่อภาพประกอบ ผู้วิจัยจะนำแบบทดสอบ มาเก็บคะแนนจากกลุ่มตัวอย่างเป็นรายบุคคลก่อน เพื่อจะได้เปรียบเทียบคะแนน ระหว่างก่อนและหลังการใช้สื่อภาพประกอบ

ในการทดสอบเพื่อเปรียบเทียบคะแนน จะเป็นภาพรูปแบบเดียวกันกับสื่อที่จะใช้เป็นเครื่องมือ เพียงแต่จะเป็นภาพนิ่ง 2 ภาพให้กลุ่มตัวอย่างเลือกภาพที่เหมาะสม มีจำนวน 5 ข้อ จาก 5 สถานการณ์ที่กำหนดไว้ หากเลือกภาพสถานการณ์ที่เหมาะสมมากกว่า จะได้คะแนนข้อละ 5 คะแนน รวมทั้งหมดจะมี 25 คะแนน

2. **ดำเนินการทดลอง** ในการทดลองครั้งนี้ได้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างได้แก่ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 45 คน และผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากครูประจำชั้นในการใช้เครื่องมือช่วยสอนเรื่องวินัยและพฤติกรรมเบื้องต้น โดยแบ่งเด็กออกเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มละ 5 คน จำนวน 9 กลุ่ม เพื่อความสะดวกและการเข้าถึงเด็กแต่ละคน โดยจะมีภาพจาก 5 สถานการณ์ แล้วให้เด็ก บอกเล่าถึงสถานการณ์ในภาพ ว่ามีความเข้าใจแค่ไหน ถูกต้องหรือไม่ โดยที่เด็กจะสามารถจับ และเคลื่อนย้ายองค์ประกอบที่อยู่ในภาพได้ เพื่อให้เกิดความถูกต้องและเหมาะสม

3. **การทดสอบหลังใช้สื่อภาพประกอบ (Post-Test)** ใช้แบบทดสอบเพื่อวัดพัฒนาการความเข้าใจในเนื้อหา โดยใช้แบบทดสอบเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนใช้สื่อภาพประกอบและใช้วิธีการทดสอบวิธีเดียวกัน

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลผลที่ใช้ภาพประกอบในการสื่อสาร และการประเมินพฤติกรรมของเด็กจากครูประจำชั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. บันทึกคะแนนที่ได้จากการใช้แบบทดสอบ เปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังว่ามีความต่างกันหรือไม่ แตกต่างกันเท่าไร แล้วนำมาเปรียบเทียบกันหาความต่างกัน
2. ผู้วิจัยจะสังเกตการณ์ด้วยตัวเอง ในขณะที่ครูประจำชั้น จะใช้สื่อภาพประกอบในการสอนเด็กกลุ่มตัวอย่าง
3. รวบรวมคะแนนจากแบบประเมินสำหรับครูประจำชั้น เพื่อประเมินผลที่ได้ในการปรับพฤติกรรมของเด็ก ในการประเมินนี้จะประเมินถึงความเปลี่ยนแปลงของเด็กกลุ่มตัวอย่างในช่วง 1 เดือน ว่ามีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่ อย่างไร และประเมินความพึงพอใจของเครื่องมือ เพื่อนำมาวิเคราะห์ และสรุปผลการทดลอง

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ จากการสัมภาษณ์ครูประจำชั้น ร่วมกันกับการสังเกตการณ์ของผู้ทำวิจัย
2. ส่วนที่เป็นแบบทดสอบด้านความเข้าใจภาพ ความต่างกันระหว่างก่อนใช้และหลังใช้สื่อภาพประกอบ ผู้วิจัยเลือกใช้การคำนวณทางสถิติ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ซึ่งเป็นวิธีทางสถิติพื้นฐาน เพื่อนำมาเปรียบเทียบถึงคะแนนที่ได้ จาก pre-test กับ post-test ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ มีจำนวนเท่าไร

3. วิเคราะห์ระดับการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ที่มีต่อเครื่องมือ โดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) และมีเกณฑ์การวัดระดับคุณภาพของเครื่องมือ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย	ระดับคุณภาพ
0.00 – 1.49	น้อยที่สุด
1.50 – 2.49	น้อย
2.50 – 3.49	ปานกลาง
3.50 – 4.49	มาก
4.50 – 5.00	มากที่สุด

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



**บทที่ 4**  
**ผลการวิเคราะห์ข้อมูล**

หลังจากดำเนินการทดลองใช้เครื่องมือ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

**การวิเคราะห์ข้อมูลจากคะแนนการทดสอบทั้งก่อนและหลังการใช้สื่อภาพ**

คะแนนจากการทดสอบ เด็กกลุ่มตัวอย่างทั้ง 45 คน เพื่อหาความต่าง และนำมาเปรียบเทียบกัน ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนที่ได้จากการทดสอบภาพทั้ง 5 สถานการณ์ ทั้งก่อนและหลังการใช้เครื่องมือวิจัย

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนการใช้สื่อภาพ (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	คะแนนหลังการใช้สื่อภาพ (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)
1	15	25
2	10	20
3	10	15
4	20	25
5	5	20
6	15	25
7	15	25
8	5	15
9	10	20
10	5	10
11	20	25
12	10	15

ตารางที่ 2 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนการใช้สื่อภาพ (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	คะแนนหลังการใช้สื่อภาพ (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)
13	5	15
14	15	20
15	10	15
16	20	25
17	5	15
18	10	15
19	15	20
20	15	25
21	5	20
22	5	10
23	20	25
24	5	15
25	10	20
26	10	15
27	15	25
28	15	25
29	5	10
30	10	20
31	20	25
32	5	20

ตารางที่ 2 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนการใช้สื่อภาพ (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)	คะแนนหลังการใช้สื่อภาพ (คะแนนเต็ม 25 คะแนน)
33	10	20
34	15	25
35	15	25
36	20	25
37	5	15
38	10	15
39	15	20
40	5	10
41	15	25
42	10	15
43	5	15
44	10	15
45	20	25
รวม	515	870
เฉลี่ย	11.45	19.33

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลคะแนนจากการทดสอบความเข้าใจภาพ และเรื่องความประพฤตินี้ที่เหมาะสม หลังจากการใช้สื่อภาพประกอบแล้ว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.33 คะแนน สูงกว่าผลเฉลี่ยคะแนน ที่ทดสอบก่อนใช้เครื่องมือ ซึ่งมีอยู่ 11.45 คะแนน อยู่ถึง 7.88 คะแนน

### การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสังเกตของผู้วิจัยและจากการประเมินของครูประจำชั้น

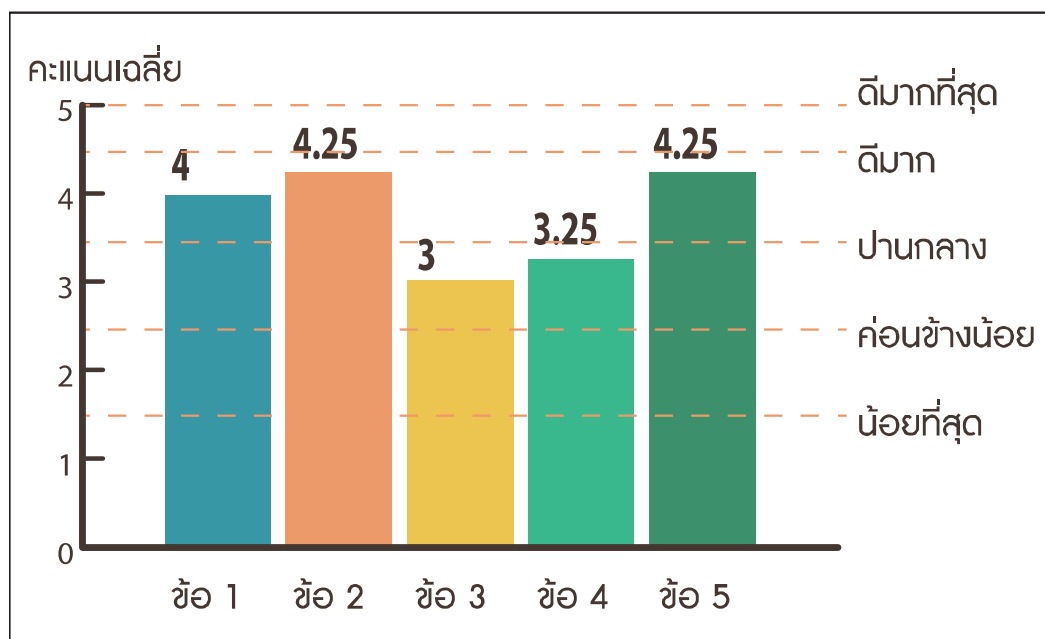
จากการสังเกตของผู้วิจัย เด็กกลุ่มตัวอย่าง มีความสนใจต่อสื่อที่เป็นรูปภาพเป็นอย่างมาก ภาพที่สามารถขยับหรือเล่นได้มากก็จะเป็นที่สนใจมากขึ้น และการที่ได้ทดสอบเป็นกลุ่มเด็ก ทำให้เด็กทุกคนมีโอกาสในการจับและเล่นในภาพนั้นได้ครบ ทำให้เด็กเกิดการจดจำภาพเหล่านั้นได้ดียิ่งขึ้น

เมื่อภาพเป็นภาพที่มีลายเส้นและสีสว่างง่าย เด็กกลุ่มตัวอย่าง จะดูออกทันทีว่าเป็นภาพอะไร จะสื่อถึงอะไรแม้ว่า จะมีความซับซ้อนของเนื้อเรื่องอยู่บ้าง แต่เด็กก็จะสามารถอธิบายรายละเอียดและได้ตอบกับครูผู้สอนเกี่ยวกับเรื่องราวในภาพได้อย่างดี

ตารางที่ 3 ตารางแสดงคะแนนที่ได้จากการประเมินเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็กในห้องจากผู้เชี่ยวชาญ (ครูเด็กอนุบาล)

ข้อที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ (5 คะแนน)					เฉลี่ย
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	คนที่4	คะแนนรวม	
1	3	4	4	5	16	4.00
2	5	4	5	3	17	4.25
3	3	5	4	4	12	3.00
4	4	4	5	5	13	3.25
5	5	3	5	4	17	4.25
เฉลี่ยรวม						3.75

จากตาราง แสดงให้เห็นว่า ผู้เชี่ยวชาญ (ครูเด็กอนุบาล) ให้คะแนนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กในชั้นเรียน ทั้ง 5 สถานการณ์ โดย ข้อที่ 1 เรื่อง แยกแยะความแตกต่างของเสื้อผ้า ถุงเท้า รองเท้า ของตัวเองกับผู้อื่น รวมทั้งสวมใส่เองได้ ได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.00 ข้อที่ 2 เรื่อง การเก็บสิ่งของและของเล่นของตัวเองหลังเลิกใช้แล้ว ได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 ข้อที่ 3 เรื่อง ถอดและวางรองเท้าตัวเองที่ชั้นวาง ก่อนเข้าห้องได้อย่างเป็นระเบียบ ได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.00 ข้อที่ 4 เรื่อง มีน้ำใจรู้จักแบ่งปันของกับเพื่อน ได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 3.25 ข้อที่ 5 เรื่อง ทิ้งขยะลงถังตามที่วางไว้ให้ทุกครั้ง ได้คะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 และสรุปเป็นกราฟได้ดังนี้



ภาพที่ 14 ภาพสรุปผลคะแนนที่ได้จากการประเมินเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็กในห้องจากผู้เชี่ยวชาญ (ครูเด็กอนุบาล)

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

จากการประเมินของครูประจำชั้น ก็พบว่า การเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรม และวินัย

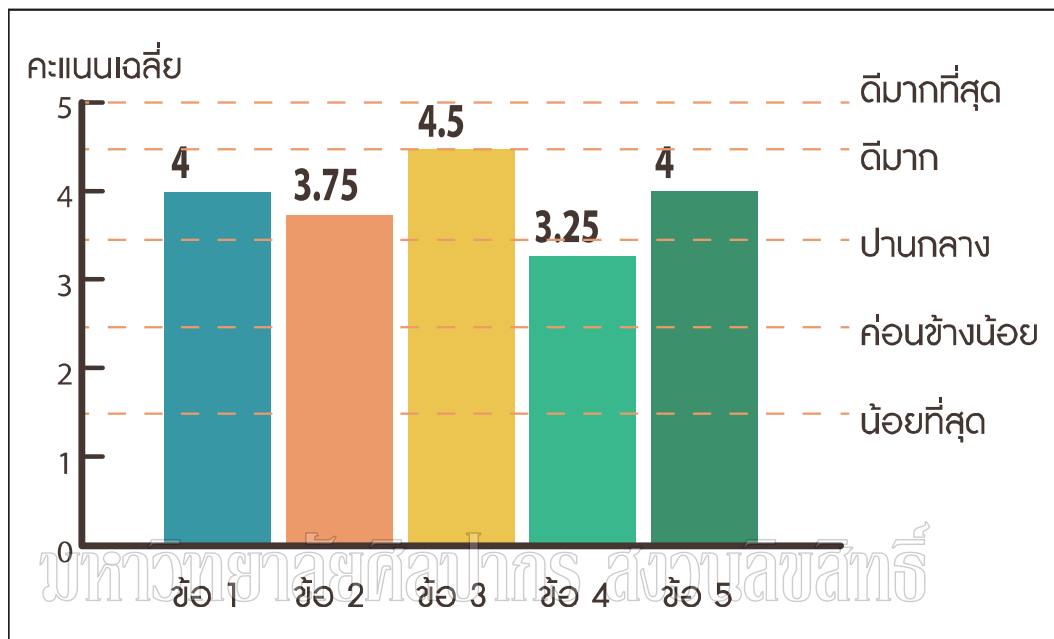
ในช่วงเวลาที่อยู่ที่โรงเรียนนั้นดีขึ้นกว่าเดิม คือมีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.75 และอยู่ในช่วงดีมาก

ตารางที่ 4 ตารางแสดงคะแนนที่ได้จากการประเมินเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ (ครูเด็กอนุบาล)

ข้อที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ (5 คะแนน)					เฉลี่ย
	คนที่1	คนที่2	คนที่3	คนที่4	คะแนนรวม	
1	5	4	3	4	16	4.0
2	3	3	4	5	15	3.75
3	4	5	4	5	18	4.5
4	3	5	2	3	13	3.25
5	5	4	3	4	16	4.0
เฉลี่ยรวม						3.9

จากตาราง แสดงให้เห็นว่า ผู้เชี่ยวชาญ (ครูเด็กอนุบาล) ให้คะแนนการประเมินเครื่องมือ โดย ข้อที่ 1 รูปแบบเครื่องมือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ได้คะแนนเฉลี่ย อยู่ที่ 4.00 ข้อที่

2 มีความน่าสนใจ รวมทั้งยังสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ ได้คะแนนเฉลี่ย อยู่ที่ 3.75 ข้อที่ 3 เป็นตัวช่วยให้เด็กมีความเข้าใจได้ดีและจดจำได้มากยิ่งขึ้น ได้คะแนนเฉลี่ย อยู่ที่ 4.5 ข้อที่ 4 ลักษณะของภาพเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก ได้คะแนนเฉลี่ย อยู่ที่ 3.25 ข้อที่ 5 ความพึงพอใจโดยรวมที่มีต่อสื่อช่วยสอนชิ้นนี้ ได้คะแนนเฉลี่ย อยู่ที่ 4.00 และสรุปเป็นกราฟได้ดังนี้



ภาพที่ 15 ภาพสรุปผลคะแนนที่ได้จากการประเมินเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ (ครูเด็กอนุบาล)

จากการประเมินของครูประจำชั้น ก็พบว่าการใช้เครื่องมือชิ้นนี้อยู่ในเกณฑ์ที่ดี คือมีค่าเฉลี่ยรวม เท่ากับ 3.75 และอยู่ในช่วงดีมาก และจากประสบการณ์ของครู ก็พบว่า สามารถช่วยในการสอนดีกว่าการพูดด้วยปากเปล่าเมื่อเทียบกับเด็กอนุบาล 1 รุ่นก่อนๆ

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยทดลองครั้งนี้เป็นการศึกษาเรื่องการสื่อสารด้วยภาพกับเด็กปฐมวัย ซึ่งมีวัตถุประสงค์ของการศึกษา เพื่อศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารด้วยภาพที่ทำให้เกิดการรับรู้ เข้าใจ จดจำและการตอบสนองของเด็กปฐมวัย และให้ทราบถึงหลักการออกแบบเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ด้านพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย โดยมีสมมติฐานของการศึกษาคือ การสื่อสารด้วยภาพ สามารถทำให้เด็กปฐมวัยเกิดการรับรู้ เข้าใจ จดจำ และตอบสนองพฤติกรรมที่เหมาะสมได้

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ มุ่งเน้นศึกษาเฉพาะการสื่อสารด้วยภาพ ประเภทภาพประกอบที่ใช้เป็นสื่อช่วยสอนเรื่องพฤติกรรมและวินัยเบื้องต้นของเด็กปฐมวัย และทำการศึกษาเฉพาะกลุ่มเด็กปฐมวัย ที่อยู่ในโรงเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัย อายุประมาณ 3 ขวบ เนื่องจากเป็นวัยที่อยู่ในช่วงปรับตัว และเรียนรู้การเข้ากับผู้อื่น อีกทั้งยังมีประสบการณ์ในการพบเห็นภาพประกอบ ไม่มากเท่าช่วงเด็กโตที่มีประสบการณ์มากพอและสามารถอ่านหนังสือได้คล่องแล้ว

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้เลือก เด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 1 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 45 คน จาก โรงเรียน มารดาคุณวิภากร โดยที่ผู้วิจัย จัดแบ่งเป็น 9 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน ในการทดลองใช้เครื่องมือ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกทำการทดลองที่โรงเรียนมารดาคุณวิภากร โดยการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling) เนื่องจากเป็นโรงเรียนที่มีการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัย กิจกรรมสำหรับเด็กอนุบาลจะมีทั้งเรียนวิชาการและกิจกรรมนอกสถานที่ แต่ก็ยังเป็นโรงเรียนที่อยู่ในระดับกลาง ประสบการณ์การพบเห็นรูปภาพและเทคโนโลยีต่างๆของเด็กนั้นยังไม่มากเท่าเด็กที่อยู่ในโรงเรียนเอกชนราคาแพงหรือเด็กที่เรียนอยู่ในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานคร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย วิเคราะห์มาจากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ซึ่งผู้วิจัย วิเคราะห์ และสรุปลักษณะ รูปแบบของสื่อภาพประกอบ ที่จะนำมาใช้เป็นเครื่องมือได้ ดังนี้

ลักษณะภาพ	มีลักษณะง่ายๆไม่ซับซ้อน แต่ไม่ใช่สัญลักษณ์ มีกริยาท่าทางดูมีอารมณ์ความรู้สึก
เส้น	เส้นหนา ชัดเจน ดูอ่อนช้อยแต่ไม่รุงรัง

ขนาด	ขนาดใหญ่ รายละเอียดไม่ต้องมาก
สี	ภาพสี สีสิ้นใกล้เคียงของจริง แต่จะสดใสมากกว่า เน้นสีโทนร้อน เน้นความหลากหลายของสี สามารถแยกแยะได้ชัดเจน แต่ว่า จะต้องไม่ขัดแย้งกันมากเกินไปจนทำให้สับสน
วิธีดึงดูดความสนใจเด็ก	มีเรื่องราวประกอบ มีการตอบโต้ เล่นได้ สามารถจับสัมผัสและขยับได้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มีดังต่อไปนี้

1. สื่อภาพประกอบสำหรับนำไปใช้สอนเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็กปฐมวัย ภาพที่ใช้มีทั้ง ภาพนิ่ง และภาพที่สามารถขยับ เคลื่อนย้ายได้ เพื่อให้ครูประจำชั้นใช้ในการสอนเรื่องวินัยและพฤติกรรมเบื้องต้น โดยที่กำหนดลักษณะและหัวข้อของภาพ จากพฤติกรรมและกิจกรรมที่เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 1 ต้องเรียนรู้

2. แบบทดสอบผลเรื่องความจำและความเข้าใจของเด็กกลุ่มเป้าหมายจากสื่อภาพประกอบในข้อ 1

3. แบบประเมินเรื่องพฤติกรรมและวินัยตามหัวข้อที่กำหนด ประเมินจากครูประจำชั้นในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. บันทึกคะแนนที่ได้จากการใช้แบบทดสอบ เปรียบเทียบระหว่างก่อนและหลังว่ามีความต่างกันหรือไม่

2. ผู้วิจัยจะทำการสังเกตการณ์ด้วยตัวเองในขณะที่ครูประจำชั้นได้ใช้สื่อภาพประกอบในการสอนเด็กนักเรียน

3. ดำเนินการเก็บแบบประเมินจากครูประจำชั้นเพื่อประเมินผลที่ได้ในการปรับพฤติกรรมของเด็ก ในการประเมินนี้จะประเมินถึงความเปลี่ยนแปลงของเด็กๆในห้อง ว่ามีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่ อย่างไร และความพึงพอใจ เพื่อนำมาสรุป

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์การวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์การประเมินเด็กจากครูประจำชั้น ร่วมกันกับการสังเกตการณ์ของผู้ทำวิจัย โดยที่มีการให้คะแนนประกอบ และใช้การหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ของคะแนนรวมจากครูแต่ละท่าน



สำหรับในส่วนที่เป็นแบบทดสอบด้านความเข้าใจของภาพ ผู้วิจัยเลือกใช้การคำนวณทางสถิติประเภท ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เช่นกัน ซึ่งเป็นวิธีทางสถิติพื้นฐาน เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับคะแนนที่ได้ จาก pre-test กับ post-test ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ มีจำนวนเท่าไร

## สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ตอน สรุปได้ดังนี้

### 1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากคะแนนการทดสอบทั้งก่อนและหลังการใช้สื่อภาพ

นักเรียนชั้นอนุบาล 1 กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 45 คน จากคะแนนเต็ม 25 คะแนน พบว่า ผลคะแนนจากการทดสอบความเข้าใจในภาพ และเรื่องความประพฤตินี้ที่เหมาะสม หลังจากการใช้สื่อภาพประกอบแล้ว มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 19.33 ซึ่งสูงกว่าผลคะแนน ที่ทดสอบก่อนใช้เครื่องมือ 11.45 อยู่ถึง 7.88

### 2. การวิเคราะห์จากการสังเกตของผู้วิจัยและ การประเมินของครูประจำชั้น

จากการสังเกตของผู้วิจัย เด็กๆ มีความสนใจต่อสื่อที่เป็นรูปภาพเป็นอย่างมาก ภาพไหนที่สามารถขยับหรือเล่นได้มากก็จะเป็นที่สนใจมากขึ้น และการที่ได้ทดสอบเป็นกลุ่มเด็ก ทำให้เด็กทุกคนมีโอกาสในการจับและเล่นในภาพนั้น ทำให้เด็กเกิดการจดจำภาพเหล่านั้นได้ดียิ่งขึ้น

เมื่อภาพเป็นภาพที่มีลายเส้นและสีฉูดฉาดง่ายๆ เด็กๆ จะดูออกทันทีว่าเป็นภาพอะไร จะสื่อถึงอะไรแม้ว่า จะมีความซับซ้อนของเนื้อเรื่องอยู่บ้าง แต่เด็กก็จะสามารถอธิบายรายละเอียด และโต้ตอบกับครูผู้สอนเกี่ยวกับเรื่องราวในภาพได้อย่างดี

จากการประเมินของครูประจำชั้น ก็พบว่าการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรม และวินัย ในช่วงเวลาที่อยู่ที่โรงเรียนนั้นดีขึ้นกว่าเดิม และจากประสบการณ์ของครู ก็พบว่า สามารถช่วยในการสอนดีกว่าการพูดด้วยปากเปล่าเมื่อเทียบกับเด็กอนุบาล 1 รุ่นก่อนๆ

## ข้อเสนอแนะ

1. จากการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบภาพที่ช่วยสื่อสารกับเด็กปฐมวัย ในด้านการดูแลตัวเอง และการอยู่ร่วมกันในสังคม เพียง 5 ข้อเท่านั้น จึงน่าจะมีการออกแบบเพิ่มเติมในด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยนี้

2. จุดเริ่มต้นของการวิจัย หากได้เริ่มทดลองกับเด็กที่เพิ่งเข้าโรงเรียนชั้นอนุบาล 1 ตั้งแต่เทอมแรก ก็น่าจะช่วยให้สามารถได้ผลของการวิจัยที่แม่นยำมากขึ้น เนื่องจากจะมีโอกาสได้ทดสอบกับเด็กที่ยังไม่ได้รับข้อมูลจากครูประจำชั้นมากนัก
3. ระยะเวลาในการวิจัย ควรที่จะใช้เวลาอย่างต่ำ 1 เดือน แต่หากว่าใช้เวลามากกว่า ก็อาจจะทำให้เห็นพัฒนาการของเด็กที่มากยิ่งขึ้น
4. ในการทดสอบบางหัวข้อ เช่น เรื่องการแต่งตัว เสื้อผ้า อาจจะลงในรายละเอียดลึก ลงไปถึง การติดกระดุม หรือวิธีการสวมใส่

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

กันยา สุวรรณแสง. จิตวิทยาทั่วไป. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์รวมสาสน์, 2540.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, แนวการเรียนปฐมนิเทศแบบใด ตรงใจลูกรัก [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ วันที่ 6 มกราคม 2555, เข้าถึงได้จาก <http://www.motherandchild.in.th/content/view/986/1>

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. การทำหนังสือสำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : ศิลปาบรรณาคาร, 2528.

ชม ภูมิภาค. จิตวิทยาการเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช, 2523.

ติรา วีรกุล. "การออกแบบระบบป้ายสัญลักษณ์สำหรับเด็กไทย โดยอาศัยทฤษฎีการเชื่อมโยงมโนภาพ." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ศิลปกรรมศาสตร์ สาขานฤมิตรศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญเหลือ ทองเอี่ยม. การใช้สื่อการสอน (Utilization of instructional media). กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2520.

ป.มหาพันธ์. การปลูกฝังพฤติกรรมให้แก่เด็ก. กรุงเทพมหานคร : โอ เอส พริ้นติ้ง เฮ้าส์, 2535.

ประหยัด จิระวรวงศ์. เทคโนโลยีทางการถ่ายภาพ. กรุงเทพมหานคร : อักษรวัฒนา, 2522.

ผดุง พรหมมูล. ศิลปะการสร้างสรรคภาพประกอบ. กรุงเทพมหานคร : มุลนิธิเด็ก, 2547.

พัชราภา เขียวขำ. "กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์โครงการตราสินค้าไทย ของกรมส่งเสริมการส่งออก." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขานิตศาสตร์พัฒนาการ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546

พัชนี เสงี่ยมฉาย, เมตตา กฤตวิทย์ และ ติรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์. แนวคิดหลักนิตศาสตร์ = Key concept in communication : ประมวลศัพท์วิชาการ ทฤษฎีสำคัญ วิธีศึกษาวิจัย. กรุงเทพมหานคร : คณะนิตศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.

พูนศรี จันทรสกุล, "การใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการสอนกิจกรรมในวงกลม เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของนักเรียนชั้นอนุบาล 1." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2540

ไมเยอร์, ราล์ฟ. พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ. แปลจาก A dictionary of art terms and techniques. แปลโดย มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. กรุงเทพมหานคร : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2540.

เลอสม สถาปีตานนท์. "Visual Message." เอกสารประกอบวิชา 361116 มวลฐานการออกแบบ. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536

วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์. ออกแบบกราฟิก Graphic design : บทความรู้ทางการออกแบบพาณิชย์ศิลป์. กรุงเทพมหานคร : ศิลปบรรณาการ, 2535.

วัลลภ สวัสดิวัลลภ. หนังสือและการพิมพ์. กรุงเทพมหานคร : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2535.

วัลลภา ปาเฮ. "ผลของขนาดและประเภทของภาพฉายเส้นในบทเรียนแบบโปรแกรมที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสิ่งเสพติดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน." วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533

วาสนา ซาวหา. สื่อการเรียนการสอน=Instructional media. กรุงเทพมหานคร : โอ. เอส.พรีนติ้งเฮ้าส์, 2533

วิริยา อุดมผล. ใช้ "สื่อภาพ" ฝึกสมองลูกอย่างไร? ให้ได้ผล [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อวันที่ 17 ธันวาคม 2554, เข้าถึงได้จาก <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9530000068554>

ไวพจน์ กุลาชัย. "การเมืองในองค์การและทัศนคติของข้าราชการตำรวจเกี่ยวกับประสิทธิภาพขององค์การ". วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขารัฐประศาสนศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2552.

ศรีเรื่อน แก้วกังวาน. ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ รู้เรา รู้เขา. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์หมอชาวบ้าน, 2536.

ศิริโสภาคย์ บุรพาเดชะ. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพมหานคร : คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.

สุพล บุญทรง. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2523.

สุมิตรา ซาตานันท์, "การพัฒนาความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัยโดยใช้สื่อประสม."

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,  
2541

อบรม สีนภิบาล. รวมทฤษฎีจิตวิทยา. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร, 2520

อารี พันธุ์ณี. คิดอย่างสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ต้นอ่อน แกรมมี่ จำกัด, 2540

### ภาษาอังกฤษ

Cy Schneider. Children's Television: How it works and its Influence on Children.

Lincolnwood, Illinois USA : NTC Business Books, 1989.

Jan V. White. Graphic Idea Notebook: A Treasury of Solutions to Visual Problems.

4<sup>th</sup>ed. New York : Allworth Press, 2004.

Robbins, S. P. Organizational behavior. 10<sup>th</sup>ed. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 2003

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

ภาคผนวก ก

แบบประเมินสำหรับครูประจำชั้น

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์

**แบบประเมินการใช้ภาพเพื่อสื่อสารเรื่องพฤติกรรมและวินัยของเด็กปฐมวัย  
สำหรับครูประจำชั้น**

แบบประเมินนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ .....จำนวน .....คน

ส่วนที่ 1 : ข้อความต่อไปนี้เป็นการอธิบาย ถึงความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นของเด็กในช่วง 1 เดือนที่ผ่านมา โปรดใส่เครื่องหมาย / ตามที่ท่านคิดว่าตรงกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็ก โดยที่

- 1 คะแนน = ไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ                          2 คะแนน = เปลี่ยนแปลงได้ดีขึ้นเล็กน้อย  
3 คะแนน = เปลี่ยนแปลงได้ดีขึ้นปานกลาง                      4 คะแนน = เปลี่ยนแปลงได้ดีขึ้น  
5 คะแนน = เปลี่ยนแปลงได้ดีขึ้นมากที่สุด

	สถานการณ์ที่กำหนด	คะแนน				
		5	4	3	2	1
1	แยกแยะความแตกต่างของเสื้อผ้า ถุงเท้า รองเท้า ของตัวเองกับผู้อื่น รวมทั้งสวมใส่เองได้					
2	มักเก็บสิ่งของและของเล่นของตัวเองหลังเลิกใช้แล้ว					
3	ถอดและวางรองเท้าตัวเองที่ชั้นวาง ก่อนเข้าห้องได้อย่างเป็นระเบียบ					
4	มีน้ำใจรู้จักแบ่งปันของกับเพื่อน					
5	ทิ้งขยะลงถังตามที่วางไว้ให้ทุกครั้ง					





ภาคผนวก ข.

ภาพจากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัย

มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาว เจนจิรา ลักษณะบุญส่ง
วัน-เดือน-ปีเกิด	3 พฤศจิกายน 2525
ที่อยู่	102/94 ม.พฤษการาร์เดนไฮม ถ.วัดพระเงิน บางม่วง บางใหญ่ นนทบุรี 11140
ประวัติการศึกษา	สำเร็จการศึกษาศิลปบัณฑิต ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะ มัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2550 ปัจจุบันกำลังศึกษาต่อระดับปริญญาโทบัณฑิต ภาควิชาการออกแบบ นิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	ปี พ.ศ. 2551 บริษัท พีรเซียสมเมโมรี่ จำกัด ตำแหน่ง Graphic design & Designer มหาวิทยาลัยศิลปากร สงวนลิขสิทธิ์ ปัจจุบัน รับงานออกแบบอิสระ