



การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพ
เรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป
The Creation of Learning Media for Children in
Picture Book, Learning About the Disadvantages of using
too much Digital Media.

สุทธาสินี สุวตฺโท

Sutthasinee Suwuttho

สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปวิจิตร สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

Visual Arts Program.The Faculty of Fine Arts, Bunditpatanasilpa Institute

(Received : February 5,2020 Revised : April 20,2020 Accepted : April 27,2020)

บทคัดย่อ

การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อจัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กเพื่อการเรียนรู้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป 2) เพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ต่อไป 3) เพื่อศึกษาผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานชุดนี้ในการสร้างความรู้ความเข้าใจ และทำให้เด็กตลอดจนผู้ปกครองได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) กลุ่มเด็ก ตลอดจนผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน 2) กลุ่มครูและบุคลากรในสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการสร้างข้อสรุปตีความแบบตารางวิเคราะห์ และหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพ

ผลการวิจัย พบว่า ได้หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กเพื่อการเรียนรู้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยการสร้างสรรค์ภาพประกอบหนังสือนิทานผสมผสานกับจินตนาการที่ต้องการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการระบายสี (Painting) และใช้เทคนิควิธีการทางคอมพิวเตอร์ในการออกแบบรูปเล่ม เพื่อจัดพิมพ์หนังสือนิทานภาพในรูปแบบ 4 สี เพื่อให้เด็กและผู้ปกครองได้เรียนรู้และตระหนักถึงเรื่องดังกล่าวได้โดยง่ายและมีความสุข ส่วนการเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ จำนวนเผยแพร่ 100 เล่ม แบ่งกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1. กลุ่มเด็ก ตลอดจนผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน และกลุ่มที่ 2. ครูและบุคลากรในสถานศึกษาหรือหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจมากที่สุด ทั้ง 2 กลุ่ม ในการสร้างความรู้ความเข้าใจ และทำให้เด็กตลอดจนผู้ปกครองได้เรียนรู้

และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป ซึ่งหนังสือนิทาน ภาพนี้สามารถใช้เป็นพื้นฐานและแนวทางในการส่งเสริมการเรียนรู้ โดยภาพประกอบสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กมีส่วนช่วยให้เด็กและผู้ปกครองเกิดความสนใจ และตระหนักถึงผลเสียดังกล่าวอย่างเข้าใจและสามารถนำไปปฏิบัติ เพื่อให้เด็กได้ใช้สื่อดิจิทัลอย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่งผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้มีโอกาสเผยแพร่หนังสือนิทานภาพนี้ให้แก่เด็ก ตลอดจนผู้สนใจได้อย่างทั่วถึงต่อไป

คำสำคัญ : สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก, หนังสือนิทานภาพ, ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัล



ABSTRACT

The creation of learning media for Thai children and youth in Picture Books, emphasizing the disadvantages of using too much digital media. 1. To create learning media in the form of picture books for children in order to learn the disadvantages of using too much digital media. 2. In order to disseminate this learning material to relevant parties for further use. 3. To study the effects of using this kind of storytelling media to build knowledge and understanding of young children and for parents to learn and be aware of the disadvantages of children using too much digital media.

The sample group used in the research was 1. 50 children including parents with children under 12 years old. 2. A group of 50 teachers and personnel in educational institutions or agencies that educate children under 12 years of age. The research instruments were Satisfaction assessment form which were then analyzed inputting the data into tables based on 100 vales. Average of satisfaction learning media for Thai children and young children, picture books.

Research result. It was found that picture books for children for learning about the disadvantages of using too much digital media by creating creative illustration, story books. Combined with the imagination that they wanted to create with coloring techniques and using technical methods. The computer in the design of these story books use 4 color formats so that children and parents can learn and be aware of the said issue easily and happily. As for the dissemination of this learning media to all concerned, the use of 100 copies has been distributed. Divided into 2 groups. 1. 50 children including parents with children under 12 years. 2. 50 teachers and personnel in schools or agencies that educate children under 12 Year of age. The results of the satisfaction assessments in both groups are the best in creating knowledge and understanding for children and parents to learn and be aware of the disadvantages of using too much digital media and able to implement for children to use digital media correctly and appropriately. The research hopes that the opportunity to distribute this picture book to children as well as those interested can continue.

Keywords: Learning Media for Children, Picture Book, The Disadvantages of using Digital Media

บทนำ

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มีอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์ในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมากทั้งผู้ใหญ่และเด็กต่างเข้าถึงเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้ง่ายขึ้นเมื่อเทียบกับในอดีต สารานุกรมศึกษาศาสตร์ ได้อธิบายว่า เด็กที่เกิดและใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยเกิดตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000 เรียกว่า เด็กยุคดิจิทัล ซึ่งเด็กเติบโตมากับเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสารที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และคุ้นเคยกับสื่อเทคโนโลยีดิจิทัลไร้สาย อาทิ มือถือ แท็บเล็ต และโทรทัศน์ เด็กใช้เวลาอยู่กับสื่อดิจิทัลนี้เป็นเวลานานหลายชั่วโมงต่อวัน ผู้วิจัยขออ้างอิงบทความจากการศึกษาการใช้สื่อดิจิทัลของเด็กเล็กอายุตั้งแต่ 2 – 5 ปี ที่ใช้เวลาไปกับเทคโนโลยีรอบตัวราว 7 ชั่วโมงต่อวัน โดยอุปกรณ์ที่ใช้นี้มีหน้าจอเป็นกิจกรรมที่เด็กใช้เวลานานที่สุดในทุก ๆ วัน รองมาจากการนอนหลับ และพบว่าเวลาที่เด็กอยู่กับสื่อดิจิทัลเกินวันละ 2 ชั่วโมงจะมีผลเสียต่อพัฒนาการของเด็ก เด็กจะเกิดอาการกระวนกระวาย หงุดหงิดง่าย เบื่อง่าย มีพฤติกรรมชอบเลียนแบบ ก้าวร้าว ขาดความอดทน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อไปในอนาคตได้ และข้อมูลจาก รศ.ดร.นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์ โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดลเปิดเผยว่า บางครอบครัวอาจรู้สึกภูมิใจว่าลูกสามารถเล่นอุปกรณ์เหล่านี้ได้อย่างคล่องแคล่วตั้งแต่ยังเป็นเด็ก จนลืมไปว่าหากปล่อยให้เด็กเล่นแต่คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรือดูโทรทัศน์เป็นเวลานาน ๆ จะทำให้ขาดการเรียนรู้ทักษะด้านอื่น ๆ ที่สำคัญในช่วงวัยเด็กไป ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ระดับสติปัญญาและความสำเร็จทางการเรียนของเด็กในอนาคต

จากข้อมูลดังกล่าวเทคโนโลยีสื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทต่อวิถีชีวิตของเด็กตั้งแต่อายุยังน้อย ผู้วิจัยเป็นบุคคลหนึ่งที่มีลูกอายุ 4 ปี ซึ่งไม่เคยได้ศึกษาและเรียนรู้ถึงผลเสียที่อาจเกิดขึ้นกับลูกในการดูทีวีและสื่อดิจิทัลมากเกินไป จึงไม่ได้มีข้อจำกัดเวลาในการดูทีวีและสื่อทางดิจิทัล จนกระทั่งเมื่อลูกของผู้วิจัยมีพฤติกรรมขาดความอดทน เกิดอารมณ์หงุดหงิดง่าย และหมกมุ่นอยู่กับการดูโทรทัศน์จนไม่สนใจที่จะทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์และเหมาะสมกับวัยของเขาเลย ผู้วิจัยจึงได้หาข้อมูลต่าง ๆ เพื่อจะนำมาเป็นแนวทางแก้ไขพฤติกรรมดังกล่าว อีกทั้งเพื่อหาจุดสมดุลในการใช้สื่อเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์และเหมาะสม และเนื่องจากเทคโนโลยีและนวัตกรรมได้เกิดขึ้นใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา ซึ่งมีทั้งข้อดีและมีข้อเสีย ข้อดี คือ สามารถช่วยพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของเด็ก เช่น การให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องสุขภาพจากการดูผ่านคลิปวิดีโอ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ส่งเสริมการเรียนรู้ สำหรับข้อเสีย คือ ถ้าเด็กหมกมุ่นอยู่กับสื่อดิจิทัลมากเกินไปจะเกิดอาการกระวนกระวาย หงุดหงิดง่าย เบื่อง่าย ก้าวร้าว และขาดความอดทน โดยเฉพาะที่วีในปัจจุบันเป็นสื่อดิจิทัลที่



ผู้ปกครองอาจจะเลย และไม่ทราบถึงพิษภัยที่เด็กจะได้รับ สื่อทีวีหรือโทรทัศน์ในปัจจุบันมีอยู่มากมาย อีกทั้งยังเป็นสื่อดิจิทัลที่เด็กชอบมาก และสามารถดูได้ทั้งวัน เมื่อปล่อยให้เด็กอยู่กับทีวี เด็กก็จะติดจนขาดไม่ได้ และสิ่งเหล่านี้จะดึงจินตนาการของเด็กหายไป (Amarin Baby & Kids. 2558: ย่อหน้าที่ 4) จากข้อความของผู้ช่วยศาสตราจารย์ พญ.อัจฉรีย์ อินทุโสมา นักศึกษาโครงการปริญญาเอกกัญญาภิเษก สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ซึ่งทำวิจัยเรื่อง “ผลของการดูโทรทัศน์กับพัฒนาการทางภาษาและสมรรถนะทางสังคมและอารมณ์ของเด็กวัยทารกและวัยเตาะแตะ” พบว่า การให้เด็กวัย 1-3 ขวบ ดูทีวีอาจเสี่ยงต่อพัฒนาการล่าช้าทางด้านภาษา สังคม อารมณ์ของเด็กโดยต้องดูในเวลาที่เหมาะสม คือ 30 นาทีถึง 2 ชั่วโมง และควรเป็นรายการที่เป็นประโยชน์ คือ รายการสำหรับเด็กและสารคดี โดยผู้ปกครองควรใกล้ชิดเด็ก เอาใจใส่ แนะนำเลือกสรรรายการ และชวนเด็กทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ จากหาข้อมูลเพื่อแก้ไขพฤติกรรมของเด็ก ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดผลสัมฤทธิ์นั้นจะต้องปลูกฝังตั้งแต่ในวัยเด็ก จึงเห็นถึงความสำคัญในการผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กในช่วงอายุไม่เกิน 12 ปี คือ หนังสือนิทานภาพ เนื่องจากการใช้หนังสือนิทานภาพเป็นสื่อที่สามารถให้ความรู้ อีกทั้งยังช่วยปลูกฝังพฤติกรรมรักการอ่านให้แก่เด็กได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้จัดทำสื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กเพื่อการเรียนรู้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยคิดว่าหนังสือนิทานภาพจะเป็นสิ่งที่สามารถเป็นสื่อการสอนที่ดีที่สุดสำหรับเด็ก ในการให้ความรู้และปลูกฝังพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัลที่เหมาะสมให้กับเด็ก ผ่านภาพการ์ตูนที่น่ารักชวนจดจำ และเลือกใช้คำที่เหมาะสมที่จะทำให้อ่านได้ง่าย สนุกกับการอ่านมากยิ่งขึ้น การใช้หนังสือนิทานภาพนี้ เป็นสื่อที่สำคัญทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจโดยการ นำเสนอเนื้อหาที่สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ง่ายและมีภาพประกอบที่บอกเล่าเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนรู้สำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ต่อไป ตลอดจนเพื่อศึกษาและประเมินผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานชุดนี้ในการสร้างความรู้ ความเข้าใจให้เด็กตลอดจนผู้ปกครอง ได้ตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อจัดทำสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กเพื่อการเรียนรู้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป
2. เพื่อเผยแพร่สื่อการเรียนรู้นี้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ต่อไป
3. เพื่อศึกษาผลจากการใช้สื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานชุดนี้ ในการสร้างความรู้ความเข้าใจ เพื่อทำให้เด็กตลอดจนผู้ปกครองได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการวิจัยเรื่องการจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบและวิธีการศึกษา แบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ

1. การสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพ

จากการศึกษาหาข้อมูลงานวิจัยต่าง ๆ รวมถึงประสบการณ์จริง ผู้วิจัยใช้ข้อมูลที่ได้ศึกษาจากการอ่านในสื่อออนไลน์ รวมถึงข้อมูลจากประสบการณ์จริงที่มีลูกชายวัย 4 ขวบ มาประมวลเติมแต่งเนื้อหาที่สอดแทรกความรู้ ความเข้าใจต่อผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป ให้มีเนื้อหาสั้น ไม่วกวน ไม่ซับซ้อน เสนอเรื่องราวตรงไปตรงมาชวนติดตาม เด็กและผู้ปกครองสามารถเข้าใจ ตระหนัก และระวังในการใช้สื่อดิจิทัลมากขึ้น มาประมวลเป็นเนื้อเรื่องของหนังสือนิทานภาพ และดำเนินการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบของนิทานในแต่ละหน้า โดยการนำข้อมูลจากการศึกษามาสร้างสรรค์เป็นภาพร่างผลงาน (Sketch) เพื่อนำมาคัดเลือกก่อนที่จะขยายเป็นภาพผลงานจริง โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ภาพประกอบนิทานภาพนี้ด้วยเทคนิควิธีการวาดแบบลายเส้น (Drawing illustration) และการวาดภาพระบายสี (Painting illustration) เพื่อต้องการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ ทำให้เด็กในช่วงอายุไม่เกิน 12 ปี ได้เรียนรู้ถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป รวมถึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบรูปเล่มของหนังสือนิทานภาพที่เหมาะสมสำหรับเด็ก โดยการจัดวางภาพประกอบนิทานและเนื้อหาของนิทานในแต่ละหน้าใช้เทคนิควิธีการทางคอมพิวเตอร์ และจัดพิมพ์หนังสือนิทานภาพในรูปแบบ 4 สี รูปร่างของหนังสือภาพนี้มีรูปร่างทรงสี่เหลี่ยมแบบจัตุรัส (Square format) กำหนดจำนวนพิมพ์ 200 เล่ม

2. การวิจัยหนังสือนิทานภาพ

การวิจัยหนังสือนิทานภาพนี้ ใช้วิธีการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงปริมาณและคุณภาพ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สอดคล้องกับการศึกษา โดยมีวิธีการศึกษาแบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ

2.1 การรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินผลความพึงพอใจของกลุ่มเด็ก และผู้ปกครอง ตลอดจนครู บุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปี ที่ได้รับหนังสือนิทานไปแล้ว โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้



เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1.แบบสำรวจความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานภาพ ผู้วิจัยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสำรวจข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 5 ข้อ ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ ระดับการศึกษา และช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทานจากแหล่งใด

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้หนังสือนิทานภาพ ๖ ประการด้วย 5 ข้อ คือ 1.รูปแบบหนังสือ น่าสนใจ น่าอ่าน 2. เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย 3. เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้ และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก 4. สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน 5. ความพึงพอใจโดยรวม

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

2.2การวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร คือ เด็ก และผู้ปกครอง ตลอดจนครู บุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปีที่ใช้สื่อดิจิทัลในปัจจุบัน

กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งเป็นจำนวน 2 กลุ่ม ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจงคือ 1. กลุ่มเด็กและผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน. 2. ครูหรือบุคลากรในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก จำนวน 50 คน.

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1.ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistic) ได้แก่ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ

2.ข้อมูลวัดความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสือนิทานภาพ วิเคราะห์ข้อมูลโดย ค่าเฉลี่ย

ผลการงานวิจัย

ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานหนังสือนิทานภาพเพื่อการเรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็ก โดยได้ศึกษาหาข้อมูลอ้างอิงความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็กรวมถึงได้ศึกษาจากประสบการณ์จริงของผู้วิจัยโดยตรง จากการดูแลบุตรชายวัย 4 ปี มาประมวลแต่งเป็นเนื้อเรื่องของนิทานภาพ โดยนิทานภาพเล่มนี้มีชื่อเรื่องว่า “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” ซึ่งหนังสือนิทานเล่มนี้มีเนื้อหาที่ผู้วิจัยอ้างอิงจากเรื่องราวของบุตรชาย อายุ 4 ปี มาเป็นแรงบันดาลใจในการแต่งเนื้อเรื่องนิทาน โดยมีเรื่องย่อ ดังนี้ เด็กชายชื่อน้องจ๊อบเป็นเด็กที่ชอบดูโทรทัศน์และมีมือถือมากในวันที่น้องจ๊อบไม่ได้ดูจะอารมณ์หงุดหงิดและโมโหมาก การที่ชอบดูทีวีและสื่อดิจิทัลทำให้การพักผ่อนน้อย นอนดึก ตื่นสาย บางคืนฝันร้าย และงอแงไม่อยากไปโรงเรียน คุณแม่จึงเริ่มหาข้อมูลความรู้และพบว่าการศึกษาที่เด็กดูทีวีและมีพฤติกรรมการใช้สื่อดิจิทัล มากเกินไปกว่าวันละ 2 ชั่วโมง จะทำให้เด็กอายุตั้งแต่ 2 – 5 ขวบเกิดพฤติกรรมไม่มีความอดทน ขี้เกียจ และก้าวร้าวคุณแม่จึงได้บอกทุกคนในบ้านหยุดตามใจ และหากิจกรรมต่าง ๆ ให้จ๊อบทำมากขึ้น ทุกคนในบ้านจึงรวมมือกันหากิจกรรมให้จ๊อบทำ เช่น คุณพ่อชวนจ๊อบเล่นกีฬา รวมถึงเล่นตบลูกไม้ คุณแม่ให้จ๊อบช่วยงานบ้านที่พอทำได้ เป็นต้น เมื่อน้องจ๊อบอยู่กับสื่อดิจิทัลน้อยลง ทำให้จ๊อบอารมณ์ดีขึ้น ไม่หงุดหงิดและโมโหง่ายอีกแล้ว”

เมื่อผู้วิจัยได้เนื้อเรื่องนิทาน จึงได้แปลภาษาไทยเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อต้องการให้เด็กได้เรียนรู้ 2 ภาษา และนำเนื้อหาของนิทานส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาเพื่อทำการพิสูจน์อักษรภาษาไทย และภาษาอังกฤษ เพื่อความถูกต้องของการผลิตหนังสือ จากนั้นดำเนินการแบ่งเนื้อหาของนิทานในแต่ละหน้า และนำมาสร้างสรรค์ภาพประกอบโดยใช้เทคนิควิธีการวาดภาพระบายสี (Painting illustration) ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากภาพถ่ายที่ถ่ายจากเหตุการณ์จริงมาผสมผสานกับจินตนาการสร้างสรรค์เป็นภาพประกอบนิทานการใช้เทคนิคระบายสีช่วยเพิ่มคุณค่าความสวยงาม การถ่ายทอดจินตนาการ อารมณ์ โดยสีที่ใช้เช่น สีอะคริลิก สีดินสอสี ระบายเป็นภาพ เพื่อสื่อความหมายได้ตามความต้องการ และดำเนินการออกแบบรูปเล่มหนังสือนิทานภาพ โดยใช้เทคนิควิธีการทางคอมพิวเตอร์ จัดวางภาพประกอบนิทานกับเนื้อหาของนิทานในแต่ละหน้า โดยจัดวางภาพประกอบให้สัดส่วนของภาพมากกว่าตัวหนังสือ คือ มีภาพอยู่ประมาณร้อยละเจ็ดสิบถึงแปดสิบของหน้ากระดาษ การวาดภาพเต็มหน้าคู่ หรือเล่าเหตุการณ์เดียวในหน้าคู่ เพื่อจัดพิมพ์หนังสือนิทานภาพในรูปแบบ รูปเล่มเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 23.5 x 23.5 ซม. จำนวน 28 หน้ารวมปก การพิมพ์หน้าปกใช้กระดาษอาร์ตการ์ด 310 แกรม เคลือบ PVC ใส เนื้อในกระดาษอาร์ตด้าน 160 แกรม พิมพ์ 4 สี ทั้งเล่ม เย็บมุงหลังคา จำนวนพิมพ์ 200 เล่ม

เมื่อการจัดพิมพ์หนังสือนิทานภาพ ๖ แล้วเสร็จผู้วิจัยจึงได้เผยแพร่หนังสือ ๖ พร้อมแบบแบบประเมินความพึงพอใจไปยังกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 2 กลุ่ม คือ



1.เด็กและผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน12 ปี 2.ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปี
พร้อมนำผลจากแบบประเมินมาวิเคราะห์ประเมินผล โดยผลการวิจัยสามารถสรุปผลจากแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง ได้ดังนี้

1.แบบสอบถามสำรวจ กลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่สนใจหนังสือนิทาน จำนวน 50 คน

ตารางที่ 1. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม เพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	16	32.00
หญิง	34	68.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง 34 คน คิดเป็นร้อยละ 68.00
เพศชาย 16 คน คิดเป็นร้อยละ 32.00

ตารางที่ 2. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม อายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 15 ปี	3	6.00
16-25 ปี	4	8.00
26-35 ปี	17	34.00
36-45 ปี	21	42.00
46-55 ปี	4	8.00
มากกว่า 55 ปี	1	2.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 2 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ36-45 ปี21 คน คิดเป็นร้อยละ 42.00

ตารางที่ 3. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	4	8.00
อนุปริญญา	1	2.00
ปริญญาตรี	24	48.00
ปริญญาโท	20	40.00
ปริญญาเอก	0	0.00
อื่น ๆ	3	6.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 3 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงระดับการศึกษาปริญญาตรี 24 คน
คิดเป็นร้อยละ 48.00รองลงมาปริญญาโท 20 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00

ตารางที่ 4. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม อาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน นักศึกษา	7	14.00
พนักงานของรัฐวิสาหกิจ	10	20.00
ข้าราชการ	14	28.00
ลูกจ้าง	5	10.00
ธุรกิจส่วนตัว	11	22.00
เกษตรกร	0	0.00
อื่น ๆ	3	6.00
รวม	50	100.00



จากตารางที่ 4 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ประกอบอาชีพข้าราชการ 14 คน คิดเป็นร้อยละ 28.00 รองลงมาพนักงานของรัฐวิสาหกิจ 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

ตารางที่ 5. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน จากแหล่งใด

ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ www.facebook.com	38	76.00
เพื่อนหรือคนรู้จัก	22	44.00
ส่งไปยังห้องสมุดและสถานศึกษา	0	0.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 5 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้รับทราบช่องทางการเผยแพร่หนังสือนิทานจากการประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ www.facebook.com 38 คน คิดเป็นร้อยละ 76.00 รองลงมาเป็นเพื่อนหรือคนรู้จัก 22 คน คิดเป็นร้อยละ 44.00

2. แบบสอบถามสำรวจ กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก จำนวน 50 คน

ตารางที่ 1. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม เพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	16	32.00
หญิง	34	68.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง 34 คน คิดเป็นร้อยละ 68.00 เพศชาย 16 คน คิดเป็นร้อยละ 32.00

ตารางที่ 2. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม อายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
16-25 ปี	3	6.10
26-35 ปี	21	42.90
36-45 ปี	21	42.90
46-55 ปี	2	4.10
มากกว่า 55 ปี	2	4.10
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 2 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 26-35 ปี 21 คน และอายุ 36-45 ปี 21 คน คิดเป็นร้อยละ 42.90 และร้อยละ 42.90 ซึ่งมีจำนวนเท่ากัน

ตารางที่ 3. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อนุปริญญา	1	2.00
ปริญญาตรี	33	66.00
ปริญญาโท	15	30.00
ปริญญาเอก	1	2.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 3 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงระดับการศึกษาปริญญาตรี 33 คน คิดเป็นร้อยละ 66.00 รองลงมาปริญญาโท 15 คน คิดเป็นร้อยละ 30.00



ตารางที่ 4. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม อาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
บุคลากรทางการศึกษา	11	22.00
ข้าราชการครู	33	66.00
ผู้บริหารสถานศึกษา	2	4.00
ครูเอกชน	2	4.00
รับงานอิสระ	1	1.00
อิสระ	1	1.00
พนักงานราชการครู	1	1.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 4 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ประกอบอาชีพข้าราชการ 33 คน คิดเป็นร้อยละ 66.00 รองลงมาเป็นบุคลากรทางการศึกษา 11 คน คิดเป็นร้อยละ 22.00

ตารางที่ 5. แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน จากแหล่งใด

ช่องทางที่ท่านได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทาน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ www.facebook.com	25	50.00
เพื่อนหรือคนรู้จัก	25	50.00
ส่งไปยังห้องสมุดและสถานศึกษา	0	0.00
รวม	50	100.00

จากตารางที่ 4 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้รับทราบช่องทางการเผยแพร่หนังสือนิทานจากการประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ www.facebook.com 25 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 รองลงมาเป็นเพื่อนหรือคนรู้จัก 25 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00

3.สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ยรวมจากระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานของกลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่สนใจหนังสือนิทาน จำนวน 50 คน

ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	แปลผล
รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน	4.88	มากที่สุด
เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย	4.90	มากที่สุด
เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก	4.84	มากที่สุด
สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน	4.90	มากที่สุด
ความพึงพอใจโดยรวม	4.86	มากที่สุด
รวม	4.87	มากที่สุด



ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยรวมจากระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานของกลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก จำนวน 50 คน

ระดับความคิดเห็น	\bar{x}	แปลผล
รูปแบบหนังสือน่าสนใจ น่าอ่าน	4.50	มากที่สุด
เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย	4.42	มาก
เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก	4.50	มากที่สุด
สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่ ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาของเด็กมาทดแทน	4.66	มากที่สุด
ความพึงพอใจโดยรวม	4.56	มากที่สุด
รวม	4.52	มากที่สุด



ภาพที่ 1 หน้าปกหนังสือ
ที่มา: สุทธาสินี สุวฒโท, (2562)



ภาพที่ 2-3 หน้ารองปกหนังสือด้านใน
ที่มา: สุทธาสินี สุวุฒโฑ, (2562)



ภาพที่ 4-9 ภาพประกอบนิทานในแต่ละหน้า
ที่มา: สุทธาสินี สุวุฒโฑ, (2562)



อภิปรายผล

การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพ เพื่อต้องการสร้างความรู้ความเข้าใจ ทำให้เด็ก เยาวชน และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี ได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป โดยการจัดทำสื่อการเรียนรู้หนังสือนิทานภาพตลอดจนเผยแพร่ และประเมินผล มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ศึกษาหาข้อมูลการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็กในยุคปัจจุบัน และจากประสบการณ์จริงในจากลูกชายวัย 4 ขวบ เมื่อได้ข้อมูลดังกล่าวจึงดำเนินการประมวลความคิดแต่งเนื้อเรื่องหนังสือนิทาน

2. เมื่อได้เนื้อเรื่องนิทาน ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงลักษณะรูปแบบการจัดทำสื่อการเรียนรู้ประเภทหนังสือนิทานภาพ ตั้งแต่ลักษณะภาพประกอบ รูปเล่มหนังสือนิทาน เพื่อดำเนินการสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทานสำหรับเด็กในแต่ละหน้าให้เหมาะสมและน่าสนใจ

3. ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบนิทาน ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ภาพร่างผลงาน (Sketch) ของภาพประกอบในแต่ละหน้าที่ได้แบ่งตามเนื้อเรื่องของนิทาน โดยใช้เทคนิคการร่างภาพด้วยดินสอดำและใช้ปากกาหมึกดำร่างภาพลายเส้นด้วยวิธีการเล่าเรื่องที่ไม่สลับซับซ้อน เพื่อต้องการจัดวางลำดับภาพและเค้าโครงของภาพเบื้องต้นกับเนื้อเรื่องที่กำหนดให้สอดคล้องตามที่ได้วางกรอบของเนื้อหาไว้แล้ว

4. เมื่อได้ภาพร่างผลงาน (Sketch) แล้ว ผู้วิจัยจึงดำเนินการสร้างสรรค์ภาพประกอบในแต่ละหน้าของหนังสือนิทาน โดยใช้เทคนิควิธีการวาดภาพระบายสี (Painting illustration) การใช้เทคนิคระบายสีช่วยเพิ่มคุณค่าความสวยงาม การถ่ายทอดจินตนาการอารมณ์ โดยสีที่ใช้เช่น สีอะคริลิก สีดินสอ สี ระบายเป็นภาพ เพื่อสื่อความหมายได้ตามความต้องการและให้มีความน่าสนใจ

5. จากนั้นดำเนินการจัดวางภาพประกอบนิทานและเนื้อหาของนิทานในแต่ละหน้า โดยออกแบบรูปเล่มหนังสือนิทานภาพใช้เทคนิควิธีการทางคอมพิวเตอร์ การออกแบบรูปเล่มจะเชื่อมโยงมาจากเนื้อหาของเรื่องราวกับภาพภายในเล่ม โดยใช้ภาษาอักษรและภาษาภาพให้มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและปรับเปลี่ยนรูปแบบให้ลงตัว รูปร่างของหนังสือภาพนี้จะมีรูปร่างทรงสี่เหลี่ยมแบบจัตุรัส (Square format) ในจัดพิมพ์หนังสือนิทานภาพในรูปแบบ 4 สี จำนวนพิมพ์ 200 เล่ม

6. ผู้วิจัยนำหนังสือนิทานในรูปแบบหนังสือนิทาน เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” เผยแพร่จำนวน 100 เล่ม ไปยังประชากรกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1. เด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม และ กลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก จำนวน 50 เล่ม โดยขั้นตอนการวิจัยหนังสือนิทานภาพผู้วิจัยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานภาพ ส่งให้กับกลุ่มเป้าหมายโดยใช้ Google form ซึ่งเป็นแบบสอบถามออนไลน์ ใช้สำหรับรวบรวมข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว โดยที่ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย

7. การวิเคราะห์และประเมินผลหนังสือนิทานผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจต่อหนังสือนิทานภาพ ฯ โดยสามารถสรุปและประเมินผลความพึงพอใจโดยรวม ดังนี้ กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจ “มากที่สุด” ต่อหนังสือนิทาน เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.87 และพบว่ากลุ่มครูหรือบุคลากรในสถานศึกษาและหน่วยงานที่พัฒนาเด็กที่มีเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 คน ประเมินว่ามีความพึงพอใจ “มากที่สุด” ต่อหนังสือนิทาน เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” ได้ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52

จากการเผยแพร่หนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้ หนังสือนิทานภาพ ฯ จำนวน 100 เล่ม ที่ได้เผยแพร่ไปยังประชากรกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1. กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม และ กลุ่มที่ 2.ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปี จำนวน 50 เล่ม พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 50 คน ในกลุ่มที่ 1.กลุ่มเด็ก และผู้ปกครองที่มีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี ส่วนใหญ่ เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 68 อายุระหว่าง 36-45 ปี คิดเป็นร้อยละ 42 ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 48 อาชีพรับราชการ คิดเป็นร้อยละ 28 ได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทานจากการประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ www.facebook.com คิดเป็นร้อยละ 76 ได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทานจากเพื่อนหรือคนรู้จัก คิดเป็นร้อยละ 24 และผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 50 คน ในกลุ่มที่ 2. ครูหรือบุคลากรทางการศึกษาในโรงเรียนและหน่วยงานที่พัฒนาเด็ก อายุไม่เกิน 12 ปี ส่วนใหญ่ เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 68 อายุระหว่าง 26-35 ปี คิดเป็นร้อยละ 42.90 อายุระหว่าง 36-45 ปี คิดเป็นร้อยละ 42.90 ระดับการศึกษาปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 66 อาชีพรับราชการครู คิดเป็นร้อยละ 66 ได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทานจากการประชาสัมพันธ์ในสื่อออนไลน์ www.facebook.com คิดเป็นร้อยละ 50 ได้รับการเผยแพร่หนังสือนิทานจากเพื่อนหรือคนรู้จักคิดเป็นร้อยละ 50

การเผยแพร่สื่อการเรียนรู้หนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป ผู้วิจัยได้จัดทำเป็นหนังสือนิทานภาพ 2 ภาษา (ไทย-อังกฤษ) เรื่อง “น้องจ๊อบไม่ติดทีวีแล้วครับ” และเผยแพร่หนังสือนิทานภาพเล่มนี้ต่อผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ ทั้ง 2 กลุ่ม จากการประเมินในรูปแบบหนังสือที่น่าสนใจ น่าอ่าน, เนื้อหาของนิทานอ่านแล้วเข้าใจง่าย, เนื้อหาของนิทานสร้างความรู้ความเข้าใจและทำให้เด็กและเยาวชนไทยได้เรียนรู้และเข้าใจถึงผลเสียที่เกิดจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปในวัยเด็ก, สิ่งที่ได้รับจากนิทานเล่มนี้ทำให้พ่อแม่



ผู้ปกครองตระหนักถึงผลเสียที่จะเกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชน พร้อมทั้งใส่ใจในการหากิจกรรมอื่นที่ดีและมีประโยชน์ต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กมาทดแทน และความพึงพอใจโดยรวมมีผลความพึงพอใจ “มากที่สุด” จากผลการประเมินหนังสือนิทานภาพเล่มนี้ จึงสามารถสร้างความรู้ ความเข้าใจ และทำให้เด็ก และผู้ปกครองมีบุตรหลานอายุไม่เกิน 12 ปี ตลอดจนครูหรือบุคลากรที่ดูแลเด็กอายุไม่เกิน 12 ปี ได้เรียนรู้และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปได้อย่างง่าย และบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ได้จริง และสามารถบูรณาการด้านการสอนให้เด็กต่อไปได้อีก โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าการเผยแพร่หนังสือนิทานภาพ ฯ ดังกล่าวจะสามารถเป็นแนวทางการเรียนรู้ และตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปของเด็กต่อไป

ข้อเสนอแนะ
การจัดทำสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กประเภทหนังสือนิทานภาพเรียนรู้ผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไปนี้ ผู้วิจัยได้ขอเสนอแนะมากมายที่เป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้หนังสือนิทานภาพ ซึ่งเป็นข้อเสนอแนะที่ให้ความสำคัญและชื่นชมในการสร้างสรรค์ผลงานหนังสือนิทานภาพนี้ อีกทั้งผู้อ่านสามารถนำไปใช้ประโยชน์กับเด็กเพื่อให้ตระหนักถึงผลเสียจากการใช้สื่อดิจิทัลมากเกินไป ตลอดจนขอเสนอแนะที่ดีต่อการนำไปใช้ปรับปรุงพัฒนาผลงานต่อไป อาทิ เนื้อหาของนิทานที่บางช่วงใช้คำที่ยากสำหรับช่วงวัยของเด็ก ความเหมาะสมในการจัดวางภาพและขนาดภาษาอังกฤษที่ควรใหญ่ขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับเด็ก ข้อเสนอแนะดังกล่าวผู้วิจัยจะนำไปใช้ปรับปรุงและพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปให้ดีขึ้น โดยผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้มีโอกาสเผยแพร่หนังสือนิทานภาพนี้ให้แก่เด็ก ตลอดจนผู้สนใจได้อย่างทั่วถึงมากขึ้น โดยหวังว่าจะเป็นแนวทางที่สามารถนำไปปฏิบัติในการคัดสรรและเลือกใช้สื่อดิจิทัลได้อย่างถูกต้อง และเหมาะสมต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง. (2543). *การเขียนภาพประกอบ*. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- ผดุง พรหมมูล. (2547). *ศิลปะการสร้างสรรค์ภาพประกอบ*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิเด็ก.
- พิมพ์จิต ตปนิยะ. (2555). *นักวาดภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กจะต้องรู้อะไรบ้าง*. กรุงเทพฯ : ศิลปกรรมสาร.
- ไพฑูริย์ มะณู. (1 พฤศจิกายน 2561). ความหมายของสื่อการสอน. สืบค้นจาก <https://www.gotoknow.org/posts/231415>
- พวงทอง ไกรพิบูลย์. (1 พฤศจิกายน 2561). เด็ก หรือ นิยามคำว่าเด็ก (Child). สืบค้นจาก <http://haamor.com/th/นิยามคำว่าเด็ก/>
- ระพีพรรณ พัฒนาเวช. (1 พฤศจิกายน 2561). หนังสือภาพกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย. สืบค้นจาก <http://taiwisdom.org/rpartcl>
- วิมลสิน มีศิริ. (2551). *หนังสือภาพ : โครงสร้างการเล่าเรื่องกับการสื่อสารความหมายสำหรับเด็ก*. กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สรวงมณต์ สิทธิสมาน. (1 พฤศจิกายน 2561). สื่อดิจิทัลส่งเสริมหรือบั่นทอนการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย. สืบค้นจาก <https://mgronline.com/qol/detail/9620000087277>
- อภิสิทธิ์ ฉัตรทนานนท์. (1 พฤศจิกายน 2561). เทรียมลูกน้อยอย่างไรรับยุคดิจิทัล. สืบค้นจาก http://www.thaitribune.org/contents/detail/318?content_id=20840&rand=1467310598
- อัจฉรา ประดิษฐ์. (1 พฤศจิกายน 2561). ทำความรู้จักกับประเภทของหนังสือภาพ (Picture Books) กันเถอะ!. สืบค้นจาก <https://www.parentsone.com/type-of-picture-books/>
- John W. Best. (1981). *Research in Education* (4nd edition). New Jersey: Prentice – Hall Inc.
- Mgronline. (1 พฤศจิกายน 2561). แพทย์ญี่ปุ่นเตือน สมาร์ทโฟนส่งผลกระทบต่อร้ายแรงต่อเด็กในทุกด้าน. สืบค้นจาก <https://mgronline.com/japan/detail/9600000017121>
- Parentsone. (1 พฤศจิกายน 2561). ทำความรู้จักกับประเภทของหนังสือภาพ (Picture Books) กันเถอะ. สืบค้นจาก <https://www.parentsone.com/type-of-picture-books/>
- pobpad. (1 พฤศจิกายน 2561). ดูทีวี ส่งผลเสียต่อเด็กหรือไม่ ดูแลลูกอย่างไรดี ?. สืบค้นจาก <https://www.pobpad.com/ดูทีวี-ส่งผลเสียต่อเด็ก>
- sopha2017. (1 พฤศจิกายน 2561). สื่อดิจิทัล. สืบค้นจาก <https://sopha2017.wordpress.com/2017/11/07/2017/11/07/สื่อดิจิทัล/>
- s3.amazonaws. (1 พฤศจิกายน 2561). เด็ก หรือ นิยามคำว่าเด็ก (Child). สืบค้นจาก <https://s3.amazonaws.com/thai-health/เด-ก-หรือ-นิยามคำว่า-เด-ก-child>