



การพัฒนาหนังสือกิ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร
สำหรับเด็ก อายุ 4 – 6 ปี

DEVELOPMENT OF TOY BOOKS FOR THE ENHANCEMENT
OF THE EXECUTIVE FUNCTIONS OF CHILDREN AGED FOUR TO SIX YEARS

เกศกนก ลมงาม

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

การพัฒนาหนังสือกิ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร
สำหรับเด็ก อายุ 4 – 6 ปี



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาานวัตกรรมการออกแบบ
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DEVELOPMENT OF TOY BOOKS FOR THE ENHANCEMENT
OF THE EXECUTIVE FUNCTIONS OF CHILDREN AGED FOUR TO SIX YEARS



A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF FINE ARTS (Design innovation)
College of Creative Industry Srinakharinwirot University

2019

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การพัฒนาหนังสือกิ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร
สำหรับเด็ก อายุ 4 – 6 ปี
ของ
เกศกนก ลมงาม

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมและการออกแบบ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	 ประธาน
(อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง)	(อาจารย์ ดร.อติเทพ แจ้ดนาลาว)
..... ที่ปรึกษาร่วม	 กรรมการ
(อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข)	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วานิชกร)

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาหนังสือกิ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร สำหรับเด็ก อายุ 4 – 6 ปี
ผู้วิจัย	เกศกนก ลมงาม
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. ยศไกร ไทรทอง

งานวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย (1) เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี (2) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาหนังสือกิ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี (3) เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกิ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร ผลการวิจัยตามจุดมุ่งหมายที่ 1 พบว่าทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 – 6 ปี ที่มีความจำเป็นมากที่สุดประกอบด้วย การควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย สำหรับผลการวิจัยตามจุดมุ่งหมายที่ 2 เนื้อหาของหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในแต่ละด้านออกจกกันอย่างชัดเจนเป็นทักษะละ 1 เล่ม ตัวละครที่ดำเนินเรื่องควรแสดงออกทางอารมณ์อย่างชัดเจนและเนื้อหาเรื่องของการมุ่งสู่เป้าหมายคือสามารถสอนให้เด็กทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ ผลการศึกษาเพื่อตอบจุดมุ่งหมายที่ 3 พบว่าเทคนิคกิ่งของเล่นที่ใช้ในหนังสือต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและสามารถส่งเสริมให้เด็กมีความเข้าใจกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น ผลเปรียบเทียบการประเมินขณะก่อนเล่นหนังสือกิ่งของเล่น เรื่อง การควบคุมอารมณ์ อยู่ที่ค่าเฉลี่ย T – Score อยู่ที่ 38.93 และหลังการเล่นนั้นมีค่าเฉลี่ย T – Score อยู่ที่ 49.73 และเรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมายอยู่ที่ค่าเฉลี่ย T – Score อยู่ที่ 36.4 และหลังการเล่นนั้นมีค่าเฉลี่ย T – Score อยู่ที่ 49.06 ซึ่งแสดงว่าหลังจากการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นแล้วนั้นกลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยเป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

คำสำคัญ : เด็ก, ทักษะการคิดเชิงบริหาร, หนังสือกิ่งของเล่น, โรงเรียนทางเลือก

Title	DEVELOPMENT OF TOY BOOKS FOR THE ENHANCEMENT OF THE EXECUTIVE FUNCTIONS OF CHILDREN AGED FOUR TO SIX YEARS
Author	KETKANOK LOMNGAM
Degree	MASTER OF FINE ARTS
Academic Year	2019
Thesis Advisor	Ph.D. Yossakrai Saithong

The objectives of this study were as follows: (1) to study the executive function skills necessary for children aged four to six; (2) to study and analyze the content of movable books appropriate for enhancing the executive function skills of children aged four to six; and (3) to design and develop movable books to enhance their executive function skills. With regard to the first objective of this study, it was found that the most necessary executive function skills for children aged four to six consisted of emotional control and goal-directed persistence. The second objective of this study found that the content of movable books were appropriate for enhancing the executive function skills of children in each aspect were separated into one skill per book. The characters in the story should express their emotions explicitly. The content related to goal-directed persistence should teach children to complete the assigned tasks. In terms of the third objective of this study, the techniques used in movable books must be consistent with the content and should encourage children to understand the content. The comparative evaluation of movable books on emotional control revealed an average t-score of 38.93 during play and 49.73 after play, while the goal-directed persistence of movable books with an average t-score of 36.4 during play and 49.06 after play. This showed that after playing with movable books, the target group acquired executive function skills in accordance with the assumptions set by the research hypothesis.

Keyword : CHILDREN AGED FOUR-TO-SIX, EXECUTIVE FUNCTION ENHANCEMENT, TOY BOOKS, ALTERNATIVE SCHOOLS

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์และกรุณาจากบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกๆ ท่านที่มีส่วนร่วมในการวิจัยฉบับนี้ ลำดับแรกขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง อาจารย์ที่ปรึกษาหลักปริญญานิพนธ์ ดร.กรกมล คำสุข ที่ปรึกษาร่วมปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร. อติเทพ แจ่มนาลาว ประธาน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน กรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อรัญ วาณิชกร กรรมการ และผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน สำหรับคำแนะนำในการเรียนและการทำวิจัยเล่มนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่ และคุณพ่อ ที่ให้กำลังใจเสมอมาและเป็นแรงผลักดันให้ทำวิจัยเล่มนี้สำเร็จ ตลอดจนสนับสนุนกำลังทรัพย์ในการศึกษาครั้งนี้ ขอขอบคุณเพื่อนๆ มัธยมและมหาวิทยาลัยที่คอยเป็นห่วงและให้กำลังใจเพื่อนคนนี้เสมอมา ขอขอบคุณเพื่อนๆ นวัตกรรมการออกแบบรุ่น 11 ทุกคน ที่คอยร่วมทุกข์และร่วมสุข ให้คำปรึกษาและมอบประสบการณ์ชีวิตให้อย่างมากมาย จนทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

เกศกนก ลมงาม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญรูปภาพ	๗
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	5
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	5
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบแนวคิดในการวิจัย	6
สมมุติฐานการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. ทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions	8
1.1 ความหมายของทักษะการคิดเชิงบริหาร.....	8
1.2 ลักษณะและองค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร	10
1.3 ทักษะการคิดเชิงบริหารเด็กปฐมวัย	12

1.4 การส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย	13
1.5 ทักษะการคิดเชิงบริหารกับการอ่าน	14
2. หนังสือสำหรับเด็ก	16
2.1 ความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก	16
2.2 ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก.....	18
2.3 ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก	21
2.4 นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็ก.....	24
2.5 การเขียนหนังสือสำหรับเด็ก	29
2.6 หนังสือกึ่งของเล่น	32
2.7 ภาพประกอบ	38
2.8 การออกแบบและองค์ประกอบของหนังสือ	50
3. การเล่นสำหรับเด็ก.....	54
3.1 ความหมายของการเล่นสำหรับเด็ก.....	54
3.2 ความสำคัญของการเล่น	55
3.3 ประเภทของการเล่น	57
3.4 ประโยชน์ของการเล่น	58
4. การศึกษาทางเลือก.....	60
4.1 หลักสูตรและการเรียนการสอนสำหรับการศึกษาทางเลือกในไทย	61
4.2 โรงเรียนทางเลือก	62
5. ทฤษฎีเกี่ยวข้อง	63
5.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์.....	63
5.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์.....	64
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	65

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	66
วิธีดำเนินงานวิจัย	67
1. การรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา.....	68
1.1 ทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions	68
1.2. หนังสือสำหรับเด็ก.....	71
1.3 การเล่นเกมสำหรับเด็ก	73
1.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์.....	75
1.5 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์.....	76
2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง	76
2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย.....	76
2.2 ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือ.....	76
2.3 ผู้เชี่ยวชาญในการตอบแบบสอบถาม.....	77
3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	78
3.1 แบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กและทักษะการคิดเชิงบริหาร	78
3.2 แบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญวรรณกรรมสำหรับเด็ก	79
3.3 แบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสือเด็ก.....	80
3.4 แบบสอบถามฉบับที่ 4 แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การควบคุมอารมณ์ และการมุ่งสู่เป้าหมาย.....	81
3.5 แบบสอบถามฉบับที่ 5 แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง 4 - 6 ปี เรื่องการ ควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย.....	82
4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม	83
5. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	83
6. การดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย	84

7. การประเมินประสิทธิภาพหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับ เด็กอายุ 4 - 6 ปี	84
8. สรุปผลการวิจัย.....	84
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	85
1. ผลการวิเคราะห์ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นที่ต้องเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 – 6 ปี	86
2. ผลการวิเคราะห์แนวทางในการแต้จวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะ การคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย	87
3. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการแต้จวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี เพื่อ เสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย.....	88
4. ผลการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี	93
5. ผลการวิเคราะห์เทคนิคกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี.....	94
6. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของรูปเล่มสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะการ คิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย.....	99
7. ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี ในขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่น.....	107
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	115
1. สรุปผลการวิจัย.....	116
1.1 เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี	116
1.2 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้าง ทักษะการคิด เชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี	117
1.3 เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร	118

2. อภิปรายผล	122
2.1 ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี.....	122
2.2 เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี.....	123
2.3 หนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร	124
3. ข้อเสนอแนะ.....	125
3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไปในการออกแบบและทำต้นแบบ	125
3.2 ข้อเสนอแนะทั่วไปของการวิจัยครั้งนี้.....	126
บรรณานุกรม	127
ภาคผนวก.....	133
ภาคผนวก ก แบบสอบถามความคิดเห็น	134
ภาคผนวก ข เนื้อหาหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร	151
ภาคผนวก ค แบบร่างหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร	153
ภาคผนวก ง ชิ้นงานต้นแบบหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร	154
ภาคผนวก จ ภาพการประเมินผล.....	156
ภาคผนวก ฉ เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัย	158
ประวัติผู้เขียน.....	159

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ทักษะการคิดเชิงบริหารที่ได้จากกระบวนการอ่าน	15
ตาราง 2 ความแตกต่างระหว่างการศึกษาทางเลือกและการศึกษากระแสหลัก.....	61
ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นที่ต้องเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 – 6 ปี.....	86
ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมในเด็กอายุ 4 – 6 ปี เรื่องการควบคุมอารมณ์.....	89
ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมในเด็กอายุ 4 – 6 ปี เรื่องการมุ่งสู่เป้าหมาย	91
ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์เทคนิคกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control).....	94
ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์เทคนิคกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)	97
ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เรื่องการควบคุมอารมณ์.....	100
ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เรื่องการมุ่งสู่เป้าหมาย	104
ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนการเล่น เรื่อง การควบคุมอารมณ์.....	108
ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะหลังการเล่น เรื่อง การควบคุมอารมณ์	109
ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่น เรื่อง การควบคุมอารมณ์	110

ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกิ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนการเล่น เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมาย	111
ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกิ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะหลังการเล่น เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมาย	112
ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือ กิ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่น เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมาย	113



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิด	6
ภาพประกอบ 2 ตัวอย่างสมองส่วนหน้า.....	9
ภาพประกอบ 3 ช่วงอายุในการพัฒนา EF.....	13
ภาพประกอบ 4 หนังสือสติ๊กเกอร์.....	34
ภาพประกอบ 5 หนังสือกระดาษแข็ง	35
ภาพประกอบ 6 หนังสือมีเสียง	36
ภาพประกอบ 7 หนังสือของเล่น	37
ภาพประกอบ 8 หนังสือสามมิติ.....	37
ภาพประกอบ 9 Mickey Mouse.....	38
ภาพประกอบ 10 ภาพลายเส้น.....	44
ภาพประกอบ 11 ภาพสี่ขอลึก	45
ภาพประกอบ 12 ภาพสีน้ำ	45
ภาพประกอบ 13 ภาพสีโปสเตอร์	46
ภาพประกอบ 14 ภาพสีน้ำมันและสีอะคริลิก	46
ภาพประกอบ 15 ภาพพิมพ์.....	47
ภาพประกอบ 16 ภาพเทคนิคผสม.....	47
ภาพประกอบ 17 ภาพจากคอมพิวเตอร์.....	48
ภาพประกอบ 18 ภาพต่อ (Puzzles).....	57
ภาพประกอบ 19 วิธีดำเนินการวิจัย.....	67
ภาพประกอบ 20 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิคฉุนและเทคนิคเปิด – ปิด.....	120
ภาพประกอบ 21 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิคดิ่ง.....	120

ภาพประกอบ 22 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิคแม่เหล็ก เทคนิคเปิดปิดและเทคนิคฉนวน	120
ภาพประกอบ 23 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิคเปิด – ปิดและเทคนิคเลื่อน	121
ภาพประกอบ 24 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิคเลื่อน.....	121
ภาพประกอบ 25 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิค Pop up	121



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันหากจะมองถึงการพัฒนาและการขับเคลื่อนทรัพยากรมนุษย์ สิ่งที่ต้องให้ความสำคัญที่สุดของการพัฒนาก็คือการสร้างเด็กในวันนี้ให้มีคุณภาพ เพื่อที่จะให้เด็กเหล่านี้จะเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในวันข้างหน้า วัยเด็กเป็นช่วงที่มีพัฒนาการด้านสมองและการเรียนรู้เป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุด ในทศวรรษที่ผ่านมาได้มีการใช้ศาสตร์ต่างๆ ไปวิเคราะห์สมอง เพื่อศึกษาพัฒนาการแต่ละขั้นตอน พบว่าโอกาสแห่งการเรียนรู้และอัตราการเรียนรู้สูงสุดอยู่ในช่วงวัยเด็ก การเติบโตและพัฒนาการของสมองสูงสุดในช่วง 0 - 6 ปี เป็น การเติบโตทางปริมาณ ทำให้สมองของเด็กมีขนาด 90 - 95% และไม่ได้หยุดเติบโตเมื่ออายุ 6 ปี แต่เติบโตจนถึงอายุ 20 - 25 ปี (อรุณศรี ละอองแก้ว, 2556, น. 2) จึงถือได้ว่าช่วงวัยเด็กเป็นช่วงวัยที่ต้องการการปลูกฝังบ่มเพาะเป็นพิเศษ โดยถือว่าการปลูกฝังจะเป็นการสร้างรากฐานของชีวิตที่ช่วยให้เด็กเติบโตและเอาชีวิตรอดในสังคมยุคปัจจุบัน การพัฒนาเด็กจึงมีความสำคัญเป็นอย่างมากเนื่องจากสมองของเด็กจะได้รับการสร้างและพัฒนาอย่างรวดเร็ว การพัฒนาเด็กในช่วงนี้จะเป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนรู้และพัฒนาไปจนตลอดชีวิตของเด็กเอง ซึ่งถ้าเราปล่อยยให้เวลาอันมีค่านี้ผ่านไปโดยเปล่าประโยชน์ ก็จะไม่สามารถเรียกกลับคืนมาได้ แต่ด้วยโลกในยุคปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว พลิกผัน และเต็มไปด้วยสิ่งยั่วยุต่างๆ มากมายจากวิกฤตเหล่านี้ส่งผลให้เด็กไทยอายุ 0 - 6 ปี จำนวน 4.58 ล้านคน มีผลกระทบจากสถานการณ์และปัญหาที่น่าเป็นห่วง จากการสำรวจพบว่าเด็กไทยมีปัญหาพัฒนาการล่าช้า ไม่เหมาะสมกับวัยทั้งทางด้านพฤติกรรม อารมณ์และความคิด เฉลี่ยร้อยละ 30 (หนังสือพิมพ์บ้านเมือง, 2560) จากสภาวะเด็กไทยในยุคปัจจุบันต่างบ่งชี้ไปว่าโลกในวันข้างหน้าย่อมมีความท้าทายมากขึ้น ถ้าหากโลกของเรามีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเกินไปหรือความรู้และข้อมูลหาง่ายเพียงปลายนิ้วสัมผัส คนที่รู้มากที่สุดอาจจะไม่ใช่คนเก่งที่สุดอีกต่อไป (สุภาวดี หาญเมธี, 2559, น. 4) ย่อมตระหนักได้อย่างชัดเจนว่าสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญนั้นไม่ใช่แค่การศึกษาที่หยิบยื่นให้เด็กเพียงแค่นั้น แต่ควรที่จะสร้างโอกาส เพื่อที่จะให้เด็กๆ ได้พัฒนา เรียนรู้ ฝึกฝนทักษะความสามารถในด้านต่างๆ ริเริ่มที่จะคิดด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติลองผิดลองถูกจนเกิดการเรียนรู้ รวมถึงการจัดการตนเองได้ เพื่อที่จะเติบโตขึ้นและสามารถดึงทักษะความรู้ความสามารถเหล่านั้นนำมาใช้ เพื่อที่จะให้เขาตัวรอดและใช้ชีวิตอยู่บนโลกที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างมีความสุข

ทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions เป็นกระบวนการการใช้สมองในระดับสูงเป็นทักษะของสมองส่วนหน้าที่อยู่บริเวณหน้าผาก สมองส่วนนี้เป็นสมองชุดกระบวนการทางความคิด ทำหน้าที่เกี่ยวกับการคิด การรู้สึกและการกระทำของมนุษย์ ช่วยให้มนุษย์คิดเป็น มีเหตุผล ยับยั้งชั่งใจได้ กำกับอารมณ์ได้ กำกับพฤติกรรมของตนเองได้ มีความรับผิดชอบ ยึดเป้าหมายทำมันให้สำเร็จ (สุภาวดี หาญเมธี, 2559, น. 20) ซึ่งเป็นทักษะที่มนุษย์นำมาใช้ในการจัดการการเรียนรู้ ทักษะนี้เป็นนับว่าเป็นรากฐานของชีวิตในด้านความสำเร็จในการเรียน การทำอาชีพและการมีสัมพันธ์ไมตรีกับผู้อื่น เมื่อกล่าวถึงทักษะการคิดเชิงบริหารมนุษย์ทุกคนไม่ได้เกิดมาพร้อมกับทักษะนี้ แต่มนุษย์เกิดมาพร้อมกับศักยภาพที่จะพัฒนาทักษะเหล่านี้ ทักษะการคิดเชิงบริหารเป็นทักษะที่ต้องถูกนำมาพัฒนาอย่างจริงจังและต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอน สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์จริง ผ่านการเลี้ยงดู เป็นต้น ซึ่งการพัฒนาจะเริ่มเกิดขึ้นตั้งแต่เกิดมา ซึ่งในขณะเดียวกันหน้าต่างของโอกาสที่สำคัญที่สุดของการเติบโตอย่างมากอยู่ในช่วงวัย 3 - 6 ปี หลังจากนั้นทักษะนี้จะเติบโตเพียงเล็กน้อยต่อไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น เพราะฉะนั้นการที่เด็กจะเก่งอย่างเดียวมันไม่ใช่คำตอบ เด็กที่จะมีชีวิตประสบความสำเร็จได้นั้นส่วนหนึ่งจะต้องมีทักษะการคิดเชิงบริหารที่ดี กิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะทักษะการคิดเชิงบริหารในเด็ก ได้ดีที่สุดมักจะเป็นกิจกรรมการเล่นทั่วไปของเด็ก เช่น การอ่านนิทาน ฟังดนตรีประกอบจังหวะ การทำงานบ้าน เป็นต้น ซึ่งในทางตรงกันข้ามปัจจัยที่ส่งผลลบกับทักษะการคิดเชิงบริหารก็มีเช่นเดียวกัน เช่น ความเครียด การใช้ความรุนแรง ความเศร้า ความเหงา โดดเดี่ยว ความกลัวและอยู่กับเทคโนโลยีก่อนวัยอันควรในปริมาณที่มากเกินไป เหล่านี้อาจมีผลทำให้ทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กพัฒนาได้ไม่มากพอ (วรรณท รักสกุลไทย, 2561, น. 10)

ซึ่งการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารในเด็ก การเสริมสร้างที่ดีควรเริ่มต้นจากการอ่าน จะส่งผลต่อเด็กได้ดีและมองเห็นถึงเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นด้วยการให้เด็ก ๆ อ่านหนังสือนิทาน หรือพ่อแม่อ่านหนังสือนิทานให้ลูกฟัง โดยที่พ่อแม่ควรอ่านหนังสือให้เด็กฟังตั้งแต่แรกเกิดและเลือกเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับวัยของเด็กจะทำให้นำไปสู่ทักษะในเรื่องภาษาและการสื่อสาร เด็กสามารถกำกับควบคุมตนเองและถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดในที่สุด (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล, 2559) ซึ่งการอ่านเป็นหนึ่งในทักษะที่ต้องได้รับการฝึกฝนตั้งแต่เด็ก แต่สิ่งที่แฝงอยู่ในทักษะนี้ไม่ใช่แค่การอ่านออกหรืออ่านได้เพียงเท่านั้น จะต้องนำมาซึ่งความสุข ความเพลิดเพลินให้กับเด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้และนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ เช่น การฟัง การพูด การเขียน การวิเคราะห์ สังเคราะห์ โดยทักษะการคิดเชิงบริหารเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ เมื่อนำทักษะเหล่านี้มาผนวกกับการอ่าน การอ่านจะสามารถนำไปสู่ความเข้าใจได้ดี

คือ เด็กต้องมีทักษะการคิดเชิงบริหารที่ดีด้วย โดยทั่วไปแล้วทักษะการอ่านจะบอกถึงความสามารถของทักษะการคิดเชิงบริหารในขณะเดียวกันทักษะการคิดเชิงบริหารก็จะบอกถึงความสามารถในการอ่าน งานวิจัยมีผลออกมาว่าการพัฒนาความเชื่อมโยงของทักษะ 2 ด้านนี้มีผลต่อกัน (สุภาวดี หาญเมธี, 2559)

การฝึกฝนและพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารมีหลายวิธีด้วยกัน ซึ่งการใช้หนังสือกึ่งของเล่นก็เป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้ โดยหนังสือกึ่งของเล่น หมายถึง หนังสือถูกจัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กได้อ่านและเล่นควบคู่กัน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินในการอ่านมากยิ่งขึ้น หนังสือกึ่งของเล่นเป็นอีกหนึ่งวิธีที่สามารถทำให้เด็กพัฒนาทักษะนี้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเด็กชอบเล่น เมื่อนำหนังสือที่มีเนื้อหาสนุกสนานมาผนวกกับการอ่านและวิธีการต่างๆ จะส่งผลให้เด็กมีความสนใจกับสิ่งๆ นั้นเป็นเวลานานขึ้น (Britton, 2012) ปัจจุบันมีหนังสือที่สร้างความตื่นตาตื่นใจ หนังสือประเภทนี้มักให้ความสำคัญกับเทคนิคและความหวิหวิหาของรูปเล่ม นอกจากจะมีภาพมีตัวหนังสือแล้วยังมีสิ่งอื่นที่แปลกแยกไปจากหนังสือธรรมดา ลักษณะพิเศษของหนังสือกึ่งของเล่นในปัจจุบันมีมักใช้เทคนิคการเจาะกระดาษในส่วนต่างๆ ของเล่มให้เด็กได้เปิดดู โดยใช้เทคนิคสามมิติและเทคนิคเสียงร่วมด้วย การอ่านและเล่นกิจกรรมต่างๆ ภายในหนังสือจะช่วยให้เด็กเริ่มที่จะสนใจ จดจ่อ สนุกสนานในเวลาเดียวกัน ซึ่งช่วยส่งเสริมให้เด็กรักการอ่านมากขึ้น เนื่องจากเทคนิคเหล่านี้เป็นการเรียกร้องความสนใจจากเด็กให้เด็กจดจ่อกับสิ่งนั้น (ณ ลันตา, 2555)

แต่ในปัจจุบันเด็กบางกลุ่มได้เข้าถึงเทคโนโลยีตั้งแต่อายุน้อย อิทธิพลจากเทคโนโลยีนั้นสามารถส่งผลกับเด็กโดยตรง ในช่วงปฐมวัยของเด็กถือว่าเป็นวัยที่ไม่เหมาะสมที่ใช้เทคโนโลยี เด็กควรได้พัฒนาการตนเองจากการสัมผัสและปฏิสัมพันธ์โดยตรง การช่วยเหลือตนเอง เรียนรู้ทักษะทางสังคมและสื่อสารกับผู้อื่น การเล่น การขยับกล้ามเนื้อ การเล่นกลางแจ้ง การอ่านนิทานร่วมกับพ่อแม่ ซึ่งเทคโนโลยียังไม่สามารถทดแทนในเรื่องนี้ได้ และการใช้เทคโนโลยีตั้งแต่ยังเด็กยังเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้รู้จักสิ่งล่อแหลมก่อนวัยอันสมควร การที่让孩子ได้ใช้เทคโนโลยีก่อนวัยอันสมควรนั้นนับว่ามีความเสี่ยงต่อเด็กทั้งในด้านพัฒนาการด้านต่างๆ และอาจส่งผลถึงในด้านนิสัยของเด็กในระยะยาวจนกระทั่งโตเป็นผู้ใหญ่ได้อีกด้วย (รักลูก, ม.ป.ป) จากปัญหาเหล่านี้ทำให้เกิดการเล็งเห็นถึงปัญหาปัจจัยความเสี่ยงเหล่านี้มากขึ้น จึงได้มีสถานศึกษาสำหรับเด็กในอีกรูปแบบหนึ่งขึ้นนั่นก็คือโรงเรียนทางเลือก

การศึกษาในปัจจุบันนอกจากการศึกษาในโรงเรียนรูปแบบกระแสหลักแล้วยังมีการศึกษาอีกรูปแบบหนึ่งที่เป็นที่นิยมและได้รับความสนใจมากขึ้นในปัจจุบันก็คือโรงเรียน

ทางเลือก โรงเรียนทางเลือก คือ โรงเรียนที่สอนการศึกษาในลักษณะที่หลากหลายและมีการตอบสนองความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียนเป็นหลัก โดยจะมุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่นโดยธรรมชาติและกิจกรรมต่างๆรอบตัว (สุชาติ จักรพิสุทธิ, 2548) ซึ่งการนำสื่อหนังสือกิ่งของเล่นเข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนการสอน ถือเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการบูรณาการเรียนรู้อ่านหนังสือกิ่งของเล่นด้วยการอ่านและการเล่น สื่อที่โรงเรียนทางเลือกนิยมใช้ในการเรียนการสอน จะเป็นสื่อที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้เองและสามารถต่อยอดในการพัฒนาทักษะในด้านต่างๆได้ เนื่องจากการเรียนการสอนในโรงเรียนทางเลือกเอื้อให้เด็กมีประสบการณ์พื้นฐานทางการเล่นเพื่อพัฒนาต่อไปยังการสร้างทักษะต่างๆ ทั้งทักษะการอ่าน การคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้และยังนำมาซึ่งความสนุกสนานในเวลาเดียวกัน

จากข้อมูลข้างต้นที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของทักษะการคิดเชิง ซึ่งทักษะนี้จะเป็นเหมือนรากฐานของชีวิต และนำไปสู่การพัฒนาทักษะในด้านอื่นๆ อีกด้วย ซึ่งสื่อสำหรับเด็กในช่วงอายุ 4 - 6 ปี เป็นวัยแรกเริ่มในการอ่านหนังสือ โดยหนังสือกิ่งของเล่นนั้นนับว่าสื่อที่ดีในเริ่มต้นการฝึกฝนทักษะการอ่านและเด็กสามารถเล่นสนุกไปพร้อมกัน ผู้วิจัยได้มุ่งศึกษาถึงกระบวนการของทักษะการคิดเชิงบริหารและกระบวนการการทำหนังสือสำหรับเด็ก เพื่อนำหลักการนั้นมาพัฒนาหนังสือกิ่งของเล่นให้ตอบสนองตามหลักการและความสนใจของเด็กตามช่วงอายุ เนื่องจากหนังสือกิ่งของเล่นจะเป็นการสร้างกิจกรรมให้เด็กได้ทำร่วมไปกับการอ่าน ส่งผลให้เกิดความสนใจมากขึ้นและให้ความสำคัญกับการอ่านหนังสือเป็นเวลานานขึ้นเช่นเดียวกัน ซึ่งหนังสือกิ่งของเล่นนี้จะเป็นเครื่องมือทางเลือกสำหรับผู้ปกครองในการที่จะเสริมสร้างพัฒนาการด้านทักษะการคิดเชิงบริหารให้กับเด็กในช่วงอายุ 4 - 6 ปี ได้เป็นอย่างดี

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกิ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี
3. เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกิ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาองค์ความรู้ด้านการออกแบบหนังสือกิ่งของเล่น โดยนำทักษะการคิดเชิงบริหารเป็นหลักในการพัฒนา

2. เพื่อเป็นแนวทางแก่ผู้สนใจหนังสือกิ่งของเล่นนำไปศึกษาและพัฒนา

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยไว้ดังนี้ ออกแบบหนังสือกิ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions สำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยมุ่งเน้นในเรื่องการออกแบบหนังสือกิ่งของเล่นที่ตอบสนองต่อช่วงวัยของเด็กในการเสริมสร้างทักษะ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

เด็กอายุ 4 - 6 ปี ที่ศึกษาในโรงเรียนทางเลือก

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

เด็กอายุ 4 - 6 ปี ที่ศึกษาในโรงเรียนทางเลือกเขตกรุงเทพและปริมณฑล จำนวน 15 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

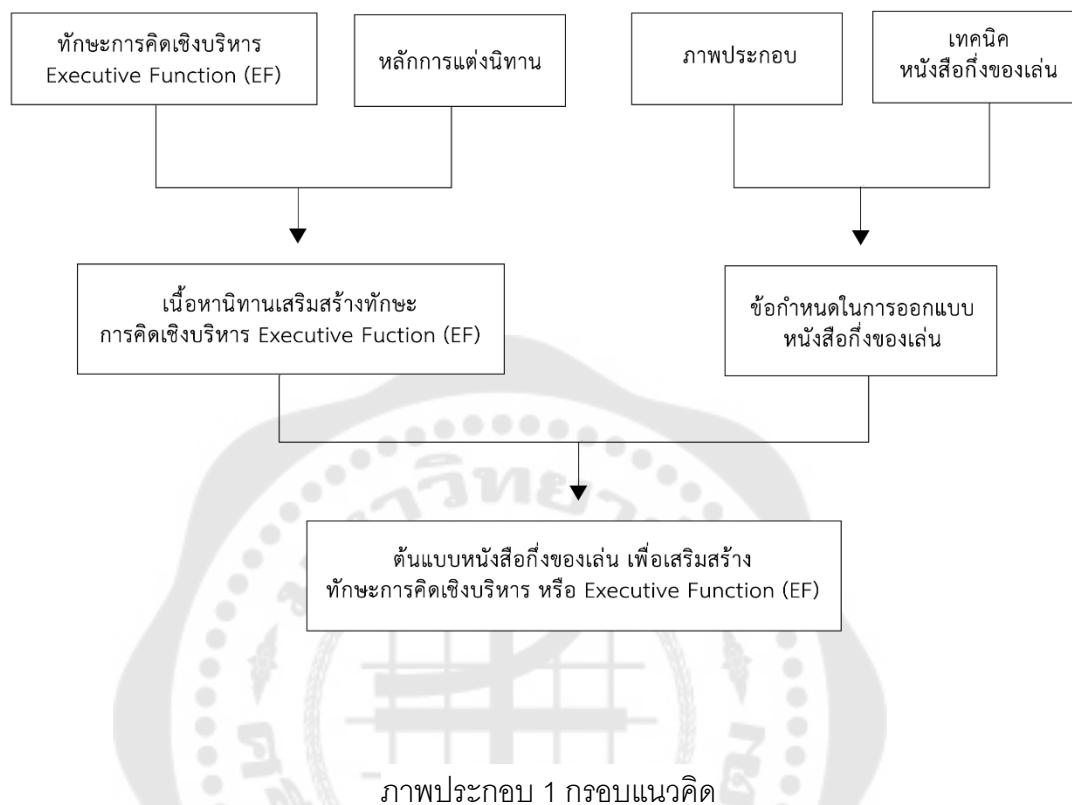
1. เด็ก หมายถึง มนุษย์ที่มีอายุ 4 - 6 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุที่มีพัฒนาการด้านสมอง และการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และรวดเร็ว เด็กเป็นช่วงวัยที่ต้องการการปลูกฝัง บ่มเพาะเป็นพิเศษ โดยถือว่าการปลูกฝังจะเป็นการสร้างรากฐานของชีวิต จึงนับว่าเป็นโอกาสที่สำคัญที่สุดของการเติบโตของทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions

2. ทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions หมายถึง ทักษะสมองที่เป็นการทางความคิด ทำงานในสมองส่วนหน้า สามารถพัฒนาได้ดีที่สุดในช่วงปฐมวัย คือ ช่วงอายุ 3 - 6 ปี แต่หลังจากช่วงปฐมวัยจะมีการพัฒนาเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ทักษะการคิดเชิงบริหารมีศักยภาพทำหน้าที่ คือ หน้าที่ในการควบคุมอารมณ์ ความรู้สึก หน้าที่ในการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจ วางแผน แก้ปัญหา หน้าที่ในการควบคุมพฤติกรรม และสั่งการให้มีการกระทำต่างๆ

3. หนังสือกิ่งของเล่น หมายถึง หนังสือที่มีเนื้อหาเหมาะสำหรับเด็กช่วงอายุ 4 - 6 ปี โดยมีเนื้อหาที่สนุกสนานและมีส่วนประกอบที่หยิบได้ เปิดปิดได้ มีทางเลือกให้กับผู้อ่าน สีสันสดใส สามารถกระตุ้นทักษะเด็กๆ สามารถทำให้เด็กสนใจเป็นเวลานานขึ้น

4. โรงเรียนทางเลือก หมายถึง โรงเรียนที่มีรูปแบบการศึกษาต่างจากการศึกษากระแสหลัก โรงเรียนทางเลือกมุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้จากนอกห้องเรียน เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ เรียนรู้จากธรรมชาติ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ด้วยตนเอง

กรอบแนวคิดในการวิจัย



หนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารถูกออกแบบโดยนำทักษะการคิดเชิงบริหารมาผนวกกับหลักการแต่งนิทาน ภาพประกอบและเทคนิคกิ่งของเล่น เพื่อพัฒนาสู่ต้นแบบของหนังสือกิ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร

สมมุติฐานการวิจัย

หนังสือกิ่งของเล่นเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กช่วงอายุ 4 - 6 ปี สามารถเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารพร้อมความสนุกสนานและเพลิดเพลินกับการอ่าน และยังเสริมสร้างความอดทนในการบรรลุเป้าหมายและสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น นำมาประยุกต์ใช้กับเรื่องราวในชีวิตประจำวันได้ดี ซึ่งเป็นประโยชน์ในการดำเนินชีวิตในวันข้างหน้าและเกิดผลลัพธ์ที่ดีต่อกลุ่มเป้าหมาย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions

- 1.1 ทักษะการคิดเชิงบริหาร
- 1.2 ลักษณะและองค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร
- 1.3 ทักษะการคิดเชิงบริหารเด็กปฐมวัย
- 1.4 การส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย
- 1.5 ทักษะการคิดเชิงบริหารกับการอ่าน

2. หนังสือสำหรับเด็ก

- 2.1 ความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก
- 2.2 ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก
- 2.3 ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก
- 2.4 นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็ก
- 2.5 การเขียนหนังสือสำหรับเด็ก
- 2.6 หนังสือกึ่งของเล่น
- 2.7 ภาพประกอบ
- 2.8 การออกแบบและองค์ประกอบของหนังสือ

3. การเล่นสำหรับเด็ก

- 3.1 ความหมายของการเล่น
- 3.2 ความสำคัญของการเล่น
- 3.3 ประเภทของการเล่น
- 3.4 ประโยชน์ของการเล่น

4. การศึกษาทางเลือก

- 4.1 หลักสูตรและการเรียนการสอนสำหรับการศึกษาทางเลือกในไทย
- 4.2 โรงเรียนทางเลือก

5. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

5.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์

5.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions

1.1 ความหมายของทักษะการคิดเชิงบริหาร

ทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions หมายถึงทักษะความสามารถของสมองในการบริหารจัดการชีวิต เป็นทักษะที่ทำให้มนุษย์วางแผนเป้าหมาย และมุ่งสู่ความสำเร็จ มีผู้เชี่ยวชาญให้ความหมายของทักษะการคิดเชิงบริหารไว้ดังนี้

สุภาวดี หาญเมธี (2559, น. 20 - 21) กล่าวว่า ทักษะการคิดเชิงบริหาร คือ เป็นทักษะสมองที่เป็นรากฐานนำไปสู่การมีพัฒนาการครบรอบด้านของมนุษย์ ซึ่งทักษะสมองนี้เป็นเป็นชุดกระบวนการทางความคิด (Mental Process) ทำงานภายในสมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) มีหน้าที่ในการจัดการความรู้สึกรู้สึก การคิด และการกระทำ ช่วยให้ผู้คิดเป็น มีเหตุและผล ยับยั้งชั่งใจ ควบคุมอารมณ์และพฤติกรรมเป็น วางแผนการทำงาน มุ่งมั่นจดจ่อ จัดการกับสิ่งที่ได้รับมอบหมาย ยึดมั่นจนนำไปสู่ความสำเร็จ

นาดีน (Nadine อ้างถึงใน สุภาวดี หาญเมธี, 2559, น. 22) อธิบายว่า ทักษะการคิดเชิงบริหาร คือ กระบวนการใช้ปัญญาระดับสูงที่ช่วยให้มนุษย์ประมวลผล และจัดเก็บข้อมูล กำกับพฤติกรรมของตนเองได้ ทำการตัดสินใจในเรื่องต่างๆ แก้ปัญหาเป็น ทำการวางแผนเป็น และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งที่เปลี่ยนแปลง เป็นเครื่องมือที่มีความเข้มแข็งกว่า IQ ในการพยากรณ์ความสำเร็จในการศึกษา

ซีน่าและฮาเวิด (Sena and Howard อ้างถึงใน สุภาวดี หาญเมธี, 2559, น. 22) อธิบายว่า ทักษะการคิดเชิงบริหารทำหน้าที่กำกับและควบคุมพฤติกรรมของแต่ละบุคคลเพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมาย ทำให้มนุษย์คำนึงว่าสิ่งที่กระทำเหมาะสมกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นหรือไม่ โดยมีความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมาร่วมมีอิทธิพลต่อการกระทำ ทำให้คำนึงถึงสิ่งที่จะเกิด คำนึงถึงเรื่องราวในอนาคต รวมถึงคำนึงถึงคุณค่าและเป้าหมายในชีวิตของแต่ละบุคคล ทักษะการคิดเชิงบริหารจะช่วยให้มนุษย์มีความพร้อมที่จะรับมือกับสิ่งที่พบเจอ มีการยืดหยุ่นและยอมรับได้

สมองส่วนหน้า



ภาพประกอบ 2 ตัวอย่างสมองส่วนหน้า

ที่มา: (สุภาวดี หาญเมธี, 2559, น. 20)

บาร์คลีย์ (Barkley อ้างถึงใน สุภาวดี หาญเมธี, 2559, น. 22) อธิบายว่า ทักษะการคิดเชิงบริหารเป็นการกระทำของมนุษย์ที่กำหนดทิศทางเอง โดยกำหนดเป้าหมายเอง เลือกกระทำเอง ลงมือกระทำเองและกระทำจนกว่าจะบรรลุเป้าหมาย โดยคำนึงถึงพูดอื่นเสมอและยังคำนึงถึงวัฒนธรรม จารีตประเพณี เพื่อนำไปสู่ประโยชน์สูงสุดที่ตั้งเป้าหมายไว้

ณิชา ทศน์ชาญชัย and จริยา จุฑาภิสิทธิ์ (ม.ป.ป) กล่าวว่า ทักษะการคิดเชิงบริหารเป็นทักษะเฉพาะที่เกิดจากกระบวนการการทำงานของสมองส่วนหน้า (Front Lobe) ซึ่งทำหน้าที่ในการควบคุมตรวจสอบความนึกคิด จัดระเบียบและจัดการการกระทำของบุคคล รวมไปถึงความรู้ ความเข้าใจ พฤติกรรมและการเข้าใจบุคคลอื่น ทักษะการคิดเชิงบริหารไม่ใช่ทักษะที่ติดตัวแต่จะบุคคลมาตั้งแต่กำเนิด แต่เป็นทักษะที่ปลูกฝังและฝึกฝนได้ ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยรุ่นจนถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้นจากงานวิจัยพบว่าวัยเด็กเป็นวัยที่มีคุณลักษณะที่ดีและสามารถพัฒนาทักษะเหล่านี้ได้รวดเร็วที่สุด

ไดมอน (Diamond, 2013, p. 135) อธิบายว่า ทักษะการคิดเชิงบริหาร คือการทำงานระดับสูงของสองที่ควบคุม ความคิด การตัดสินใจและการกระทำ ซึ่งองค์ประกอบหลักของทักษะการคิดเชิงบริหารมีดังนี้คือ ความจำขณะทำงาน (Working memory) การยับยั้งพฤติกรรม (Inhibitory control) การเปลี่ยนความคิด (Shift) การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) การวางแผนจัดการ (Plan / Organizing) การเริ่มต้นลงมือทำ (Initiate) การเฝ้าติดตามสะท้อนผลจากการกระทำของตนเอง (Self-monitoring) และการจัดระเบียบของวัสดุสิ่งของ (Organization of materials)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions เป็นทักษะที่นำไปสู่ความสำเร็จ ทำให้แต่ละบุคคลมีทักษะพื้นฐาน สามารถนำไปพัฒนาตนได้และสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีคุณภาพโดยผ่านกระบวนการทั้ง 9 ทักษะ คือ 1) Working Memory ความจำเพื่อการใช้งาน 2) Inhibitory Control การยั้งคิดไตร่ตรอง 3) Shifting หรือ Cognitive Flexibility การยืดหยุ่นความคิด 4) Focus หรือ Attention ทักษะแห่งการใส่ใจจดจ่อ 5) Emotional Control การควบคุมอารมณ์ 6) Self – Monitoring การติดตามประเมินตนเอง 7) Initiating การริเริ่ม 8) Planning & Organizing การวางแผน 9) Goal – Directed Persistence การมุ่งเป้าหมาย ซึ่งส่งผลให้มนุษย์คิดเป็น เรียนรู้เป็น บังคับความรู้สึกเป็น ยืดหยุ่นเป็นและสามารถผลักดันตนเองให้ไปถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้ได้สำเร็จ และช่วงวัยเด็กเป็นวัยที่สำคัญในการจะพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหาร เนื่องจากทักษะการคิดเชิงบริหารสามารถพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด คือช่วงอายุ 3 - 6 ปี ดังนั้นทักษะการคิดเชิงบริหารจึงเป็นทักษะที่จำเป็นที่จะต้องพัฒนา และปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็ก อันช่วยให้เด็กเติบโตและใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุข

1.2 ลักษณะและองค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร

สุภาวดี หาญเมธี (2559, น. 23 - 31) อธิบายว่าทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions เป็นทักษะที่ถูกแบ่งออกเป็น 9 ด้าน โดยจัดเป็น 3 กลุ่มทักษะ ได้แก่

1.2.1 กลุ่มทักษะพื้นฐาน

1.2.1.1 ความจำเพื่อการใช้งาน (Working Memory) คือ ทักษะนี้เป็นกระบวนการที่ใช้สมองในการจดจำข้อมูล จัดระบบข้อมูลต่างๆ ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์จะถูกจดจำและเก็บรักษาอยู่ในความจำเพื่อการใช้งาน จะเป็นกระบวนการในการกระตุ้นข้อมูลที่มีอยู่ในสมองและเลือกข้อมูลที่มีความเหมาะสมออกมาเพื่อใช้งาน ทักษะนี้ช่วยให้มนุษย์จดจำข้อมูลได้มากมายและเป็นความจำที่สามารถเรียกกลับมาใช้งานซ้ำ เพื่อจะนำมาใช้ในชีวิต ความจำเพื่อการใช้งานจึงมีบทบาทสำคัญมากในการใช้ชีวิต เช่น การคิดเลขในใจ การอ่านหนังสือให้เข้าใจ การปฏิบัติตามกฎกติกา มารยาทในสังคม เป็นต้น

1.2.1.2 การยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) คือ ทักษะความสามารถนี้เป็นทักษะที่มนุษย์ใช้ในการควบคุม กั้นกรองความคิดและแรงปรารถนาต่างๆ จนสามารถรับมือกับสิ่งที่เผชิญ ด้านทาน ยับยั้งสิ่งชั่วร้ายหรือยับยั้งนิสัยความเคยชิน นำมาสู่การหยุดคิดพิจารณา ก่อนที่จะกระทำการสิ่งใด การยั้งคิดไตร่ตรองจะช่วยป้องกันมนุษย์จากความอยากที่มาจากสัญชาตญาณ ผลที่ได้จากทักษะนี้จะสามารถยับยั้งชั่งใจ มีสติไตร่ตรองก่อนที่จะตัดสินใจทำอะไรได้ จะสามารถใช้เหตุผลแทนเข้าในการควบคุมความต้องการของตนเองได้

1.2.1.3 การยืดหยุ่นความคิด (Shifting / Cognitive Flexibility) คือ ทักษะนี้จะทำให้มนุษย์เข้าใจสิ่งที่จะเกิดขึ้น สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปได้ ไม่ว่าจะเป็นเวลาที่เปลี่ยน ลำดับความสำคัญเปลี่ยนหรือเป้าหมายที่เปลี่ยน เมื่อมีการยืดหยุ่นความคิด มนุษย์ก็ปรับเปลี่ยนและยืดหยุ่นตัวกับสถานการณ์ที่แตกต่าง นำมาซึ่งการเรียนรู้ที่ไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม ปรับเปลี่ยนวิธีการต่างๆ กล้าที่จะแก้ไขอย่างไม่รู้สึกลังใจ ทำให้เห็นมุมมองที่แปลกใหม่และคตินอกกรอบ

1.2.2. กลุ่มทักษะกำกับตนเอง

1.2.2.1 ทักษะแห่งการใส่ใจจดจ่อ (Focus / Attention) คือ ทักษะความสามารถนี้จะทำให้มนุษย์รักษาความตื่นตัว รักษาความสนใจให้อยู่ในทิศทางที่ควรจะเป็น เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมาย ทำให้สำเร็จด้วยความจดจ่อ และช่วยให้มีสติรู้ตัวอยู่เสมอ การใส่ใจจดจ่อเป็นคุณสมบัติพื้นฐานที่จำเป็นอย่างมากต่อการศึกษารู้อยู่หรือการทำงานใดๆ ก็ตาม เปรียบกับมนุษย์ที่มีความฉลาดรอบรู้ แต่เมื่อขาดทักษะในการใส่ใจจดจ่อ เมื่อมีสิ่งเร้าจะทำให้เกิดอาการวอกแวกและไม่สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายลุล่วง ผลที่ตามมา ก็ไม่สามารถทำงานใดๆ ได้จนสำเร็จ

1.2.2.2 การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) คือ เป็นทักษะที่ช่วยให้มนุษย์สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้และตระหนักรู้ซึ่งอารมณ์ของตนเองว่าในขณะนั้นกำลังเผชิญอยู่ในสภาวะอารมณ์ความรู้สึกในลักษณะใด ส่งผลให้มนุษย์สามารถปรับสภาพอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ รวมถึงควบคุมการแสดงออกทั้งทางอารมณ์ และพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม ผลของการไม่ควบคุมอารมณ์ จะส่งผลให้ควบคุมอารมณ์ไม่ได้ โกรธเกรี้ยวฉุนเฉียวง่าย หงุดหงิดบ่อยครั้ง ระเบิดอารมณ์ง่าย ทำเรื่องเล็กให้กลายเป็นเรื่องใหญ่ อาจจะเป็นคนกังวล อารมณ์แปรปรวนและมีอาการซึมเศร้าได้ง่ายกว่าปกติ

1.2.2.3 การติดตามประเมินตนเอง (Self – Monitoring) คือ ทักษะนี้เป็นทักษะในการตรวจสอบความรู้สึกนึกคิด ตรวจสอบการกระทำของตนเองในระหว่างทำงานหรือหลังจากการทำงานเสร็จ เพื่อเป็นการสำรวจถึงข้อดีและข้อเสียของเรื่องนั้นๆ ส่งผลให้มั่นใจ นำไปสู่ผลลัพธ์ที่ดีต่อเป้าหมายที่วางไว้ เมื่อเกิดความบกพร่องผิดพลาดก็จะนำไปสู่การแก้ไขสถานการณ์ได้อย่างทันที่ การมีกระจกสะท้อนตนเอง จะทำให้รู้จักตนเองไม่ว่าจะเป็นจุดแข็ง จุดอ่อน ประเมินตนเองได้ว่าควรปรับปรุงในส่วนใด สามารถมองตัวเองในมุมของคนอื่น นำมาซึ่งการเอาใจเขามาใส่ใจเรา ทำให้ส่งผลดีต่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

1.2.3. กลุ่มทักษะปฏิบัติ

1.2.3.1 การริเริ่ม (Initiating) คือ การริเริ่มและลงมือทำ เป็นทักษะความสามารถในการคิดค้นไตร่ตรอง และตัดสินใจในการริเริ่มทำสิ่งนั้นๆ นำสิ่งที่คิดสู่การลงมือปฏิบัติให้เกิดผลลัพธ์ การริเริ่มลงมือทำสิ่งใดต้องมีความกล้าหาญกล้าตัดสินใจ ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง กล้าที่จะลองผิดลองถูกและนำไปสู่การพัฒนาสิ่งใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น

1.2.3.2 การวางแผน (Planning & Organizing) คือ การวางแผนและดำเนินงาน เป็นความสามารถแห่งการวางแผนงาน จะทำให้ทางเดินไปสู่เป้าหมายเป็นไปตามขั้นตอน สามารถจัดลำดับความสำคัญว่าจะไรควรทำก่อนหรือหลัง มีการคาดการณ์สถานการณ์ต่างๆ เอาไว้ล่วงหน้าแล้วนำมาแก้ไขจัดเป็นแนวทางเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

1.2.3.3 การมุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) คือ ทักษะความสามารถในการวางแผนเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมาย มีความมุ่งมั่นไม่ยอมแพ้ต่อปัญหาเฉพาะหน้าที่เจอ หรือความล้มเหลวที่พบ ไม่ยอมล้มเลิก ละทิ้งความพยายามโดยง่ายจนกว่าจะสำเร็จตามเป้าหมาย

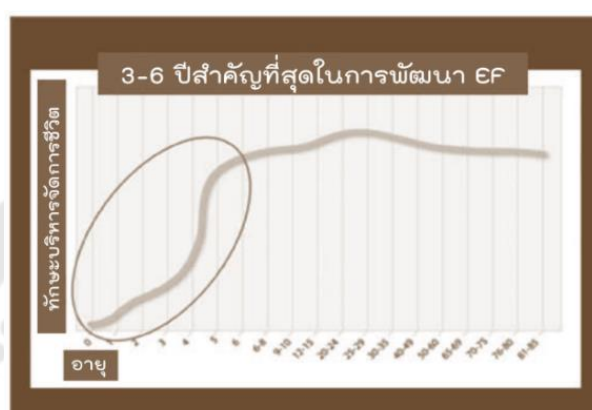
จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions มีทั้งหมด 3 กลุ่ม โดยแบ่งออกได้ 9 ทักษะ คือ 1) ความจำเพื่อการใช้งาน (Working Memory) 2) การยับยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) 3) การยืดหยุ่นความคิด (Shifting / Cognitive Flexibility) 4) ทักษะแห่งการใส่ใจจดจ่อ (Focus / Attention) 5) การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) 6) การติดตามประเมินตนเอง (Self – Monitoring) 7) การริเริ่ม (Initiating) 8) การวางแผน (Planning & Organizing) 9) การมุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)

1.3 ทักษะการคิดเชิงบริหารเด็กปฐมวัย

การพัฒนาในสมองของมนุษย์เกิดการพัฒนามากที่สุดในช่วงปฐมวัย การพัฒนาของสมองส่วนหน้านั้นมีการพัฒนาต่อเนื่องจนไปถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น แต่ช่วงวัย 3 - 6 ปีนั้นโดยมีงานวิจัยที่ชี้ว่าประสบการณ์ในช่วงปฐมวัยเป็นพื้นฐานที่สำคัญอย่างมากที่จะสร้างรากฐานที่แข็งแรงให้แก่ทักษะการคิดเชิงบริหาร เนื่องด้วยเป็นช่วงเวลาที่สมองมีอัตราการเติบโตก้าวหน้าของพัฒนาการทักษะการคิดเชิงบริหารมากกว่าช่วงวัยอื่นๆ ดังภาพที่ปรากฏ สำหรับในช่วงวัยเรียนวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ตอนต้น ทักษะการคิดเชิงบริหารยังคงพัฒนาได้อย่างต่อเนื่อง แต่เป็นการเติบโตก้าวหน้าช้ากว่าช่วงปฐมวัย และหลังจากนั้นจนถึงวัยชรา อัตราการเติบโตก็จะหยุดและเสื่อมลงไปตามวัย

ช่วงปฐมวัยจึงเป็นช่วงเวลาที่สำคัญอย่างยิ่งที่พ่อแม่และคุณครู ตลอดจนผู้บริหารในสังคมต้องตระหนักและเอาใจใส่ เพราะถ้าหากเด็กไม่ได้รับการดูแลอย่างเหมาะสมและไม่มี

กระบวนการการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารในช่วงวัยเด็กอย่างจริงจัง เมื่อช่วงวัยเด็กได้ผ่านไป โอกาสแห่งการพัฒนาก็จะน้อยลง แม้จะยังสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารได้ในวัยเรียน วัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ตอนต้นได้ แต่ก็ทำได้ยากขึ้นและอาจไม่ได้รับการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ เท่ากับการปลูกฝังตั้งแต่ช่วงปฐมวัย การพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารให้ถูกช่วงเวลาจึงเป็นสิ่งที่ สำคัญเป็นอย่างมาก



ภาพประกอบ 3 ช่วงอายุในการพัฒนา EF

ที่มา: (สุภาวดี หาญเมธี, 2559, น. 40)

1.4 การส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย

การปลูกฝังและส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารตั้งแต่วัยเด็กนั้นถือว่าเป็นช่วงเวลา ที่ดีที่สุดที่จะพัฒนาสมองส่วนหน้า โดยการปลูกฝังเกิดจากสิ่งรอบตัวของเด็กจะช่วยให้เขาซึมซับ เรียนรู้ หลักการเบื้องต้นของการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารมีดังนี้

1.4.1. สัมพันธภาพที่ดีกับเด็ก พ่อแม่หรือครูต้องมีการตอบสนองต่อเด็กในช่วงเวลา ที่เหมาะสม จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีทักษะการคิดเชิงบริหารมากกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ หรือถูกละเลย การเลี้ยงดูด้วยความรัก ความเอาใจใส่นั้นจะสร้างความผูกพัน จึงเป็นพื้นฐานที่ สำคัญที่สุดในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารในเด็กทุกคน

1.4.2. การเล่นคือการเรียนรู้ของเด็กและเป็นการเรียนรู้ที่ได้มาซึ่งความสนุกสนาน เด็กควรมีโอกาสได้เล่นสนุกโดยวิธีการที่หลากหลาย มีงานวิจัยชี้ว่าเด็กที่มีเวลาได้เล่นสนุก เมื่อวัดผลทางการศึกษา จะแสดงผลการศึกษาที่ดีกว่าเด็กที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเรียนเพียง

อย่างเดียว ดังนั้นไม่ควรเร่งให้เด็กเรียนหนังสือ เขียน อ่านมากเกินไปในช่วงปฐมวัย จนส่งผลให้เด็กไม่มีความสุขและรู้สึกเสียดายว่าความเครียดเป็นตัวละครสำคัญในการทำลายทักษะการคิดเชิงบริหาร

1.4.3 เด็กได้มีส่วนร่วมในการคิดและสร้างสรรค์ในกิจกรรมต่างๆ ในการร่วมกิจกรรมต่างๆ ของเด็กนั้นคนตัดสินใจไม่ใช่แค่ผู้ใหญ่กำหนดทุกอย่างทั้งหมด จะส่งผลให้เด็กหาโอกาสได้พัฒนาและฝึกฝนทักษะการคิดเชิงบริหารในด้านต่างๆ

1.4.4. เด็กได้เริ่มลงมือทำด้วยตนเอง การลงมือทำด้วยตนเองเป็นการช่วยฝึกทักษะการคิดเชิงบริหาร ในด้านการริเริ่มและตัดสินใจ การวางแผนจัดระบบ การบริหารเวลา และทรัพยากรต่างๆ ดังนั้นการลงมือทำจะทำให้เด็กได้พบเจอกับประสบการณ์ในด้านต่างๆ

1.4.5. ตั้งคำถามชวนให้เด็กคิด เพื่อให้เด็กได้ลองคิดด้วยวิธีที่หลากหลายเป็นการฝึกสมองและเป็นการพัฒนาตัวเด็กเอง

1.4.6. เด็กต้องมีอิสระในการคิดมากขึ้นตามวัย การคิดช่วยให้เด็กได้ฝึกการริเริ่มลงมือทำในสิ่งต่างๆ ลองผิดลองถูก เมื่อทำผิดไม่ควรจะถูกตำหนิตายเกินไป เพื่อให้เด็กกล้าลงมือทำในครั้งต่อไป

จากที่กล่าวมาข้างต้นการปลูกฝังและส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารตั้งแต่วัยเด็กนั้นนับว่าเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมที่สุดในการปลูกฝังทักษะต่างๆ ให้กับเด็ก โดยการเรียนรู้ของเด็กมักเกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำและการเรียนรู้ผ่านการผู้ปกครอง เป็นต้น ที่กล่าวมานั้นจะช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ถึงทักษะการคิดเชิงบริหารเบื้องต้นและสามารถต่อยอดจากสิ่งที่พบเจอได้

1.5 ทักษะการคิดเชิงบริหารกับการอ่าน

การคิดเชิงบริหารกับการอ่านเป็นสิ่งที่ควบคู่กัน โดยการเรียนรู้ของเด็กสิ่งหนึ่งที่เด็กต้องเรียนรู้คือการอ่าน เพราะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นประตูไปสู่การเรียนรู้ในทุกสาขาวิชา ซึ่งปัจจุบันการสื่อสารนั้นเป็นเรื่องสำคัญอย่างมาก คนรุ่นใหม่จะต้องเป็นคนที่สามารถอ่านได้คล่องแคล่วเข้าใจในสิ่งที่อ่าน เข้าใจเนื้อหาของบทอ่าน จึงจะนำมาซึ่งการเข้าใจเรื่องราวอย่างถ่องแท้ โดยการอ่านมีความสัมพันธ์กับทักษะการคิดเชิงบริหารอย่างมาก การอ่านจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารเบื้องต้น โดยการอ่านมีความสัมพันธ์กับทักษะการคิดเชิงบริหารอย่างมาก ดังนี้

ตาราง 1 ทักษะการคิดเชิงบริหารที่ได้จากกระบวนการอ่าน

กระบวนการการอ่าน	ทักษะการคิดเชิงบริหารที่เกิดขึ้น
การตระหนักรู้ในระบบการออกเสียง	1. Working Memory เด็กจะสามารถจำและทำการแยกแยะเสียงที่มีความแตกต่างในใจได้ ในขณะที่กำลังพูดหรือเปล่งเสียงออกมา 2. Focus เด็กสามารถจดจ่อเสียงที่กำลังได้ยิน 3. Cognitive Flexibility เด็กสามารถกำหนดการออกเสียง มองเห็นว่าสถานการณ์นั้นๆ ควรเปล่งเสียงออกมาในลักษณะใด
ความคล่องแคล่วในการอ่าน	1. Focus เด็กสามารถจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่กำลังอ่าน ตั้งใจอ่านโดยไม่สนใจหรืออวกแวก 2. Working Memory เด็กสามารถจดจำข้อมูลที่อ่านผ่านมาแล้วนำมารวมกับข้อมูลที่เพิ่งรับรู้ โดยนำมาประมวลเพื่อให้เกิดความเข้าใจ 3. Self-Monitoring เป็นการนำเอาเนื้อหาที่อ่านและเชื่อมโยงเนื้อหานั้นๆ เข้ากับตนเอง ซึ่งทำให้เด็กเข้าใจเหตุและผลของสิ่งที่อ่าน
ความเข้าใจในการอ่าน	1. Focus เด็กสามารถใส่ใจจดจ่อกับสิ่งที่กำลังอ่าน เพื่อที่จะทำความเข้าใจและหาความเป็นเหตุเป็นผลของสิ่งที่อ่าน 2. Working Memory เด็กสามารถจดจำข้อมูลที่มีความแตกต่างกันและนำมาประกอบกัน เพื่อสร้างความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ 3. Flexibility เป็นการนำเอาความรู้พื้นฐานที่เคยมีมาประกอบกับความรู้ใหม่ โดยนำเอาข้อมูลทั้งสองส่วนมาประกอบกัน 4. Planning เป็นการวางแผนที่จะทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง

ตาราง 1 (ต่อ)

กระบวนการการอ่าน	ทักษะการคิดเชิงบริหารที่เกิดขึ้น
ความเข้าใจในการอ่าน	5. Organizing เด็กสามารถจัดระบบข้อมูลที่ได้จากการอ่าน เพื่อที่จะเรียงลำดับเหตุการณ์หรือลำดับความสำคัญของเรื่องราวต่างๆได้
คำศัพท์	1. Working Memory เด็กสามารถจำคำศัพท์เดิมที่เคยผ่านการเรียนรู้มาก่อนและสามารถดึงคำศัพท์มาใช้ตามความเหมาะสม

ที่มา: (สุภาวดี หาญเมธี, 2559, น. 56 - 57)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ทักษะการคิดเชิงบริหารนั้นมีความเชื่อมโยงกับการอ่านโดยตรง โดยรูปแบบและส่วนต่างๆ ของการอ่านจะมีความเกี่ยวข้องกับทักษะการคิดเชิงบริหารในหลากหลายด้านด้วยกัน ดังนั้นหากมีความต้องการที่จะส่งเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร การอ่านจึงนับว่าเป็นวิธีที่ดีที่สุดวิธีหนึ่งและยังสามารถพัฒนาไปตามความเหมาะสมของช่วงวัย

2. หนังสือสำหรับเด็ก

2.1 ความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก

ในปัจจุบันหนังสือสำหรับเด็กมีความหลากหลายมากขึ้นตามยุคสมัย โดยมีผู้ให้ความหมายหนังสือสำหรับเด็ก ดังนี้

วินัย รอดจ่าย (2540, น. 8 - 9) กล่าวว่า ความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือสำหรับเด็กเป็นหนังสือประเภทให้ความบันเทิง อาจจะมาในรูปแบบของ นิยาย นิทานหรือวรรณคดีประเภทต่างๆ ที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็กลักษณะที่ดีของหนังสือเด็กนั้นคือเป็นหนังสือที่มอบความสนุกสนานและสอดแทรกความรู้ในด้านต่างๆ ซึ่งมีความแตกต่างจากหนังสือแบบเรียนหรือหนังสือสารคดีทั่วไป หนังสือมีเนื้อหาที่ตรงใจที่ชักจูงใจเด็กอยากอ่าน รูปเล่มมีความสวยงาม สีสันสะดุดตา

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2552, น. 6) อธิบายว่า หนังสือสำหรับเด็ก หมายความว่า หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กได้ใช้ในการฟัง อ่านและเรียนรู้ โดยมีเนื้อหาสาระ

มุ่งเน้นไปที่การให้ความรู้แก่เด็กหรือสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือทั้งให้ความรู้และสนุกสนานเพลิดเพลินควบคู่กันไปวิธีการจัดทำหนังสือสำหรับเด็กนั้นการนำเสนอ การเขียน การสร้างภาพประกอบและการจัดรูปแบบเล่มให้เหมาะสมกับความต้องการ ต้องคำนึงถึงความต้องการและความเหมาะสมของช่วงวัยเด็กประกอบด้วย

ทาดาชิ มัตซึอิ (ม.ป.ป) อธิบายเกี่ยวกับหนังสือเด็กไว้ว่า หนังสือเด็ก หมายถึงหนังสือที่มีเนื้อหาที่ความเหมาะสมกับวัย ความสวยงาม สีสันสดใส หัวใจสำคัญของหนังสือเด็กที่สำคัญที่สุดคือเนื้อหาและภาพประกอบ โดยผู้เขียนต้องศึกษาว่าเด็กคิดอย่างไร เด็กต้องการอะไร มองโลกรอบตัวอย่างไรและต้องเข้าใจพัฒนาการของเด็กด้วยเนื้อหาและภาพประกอบ จึงจำเป็นที่ต้องมีความเหมาะสมกับช่วงวัย เป็นสิ่งที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้ สิ่งสำคัญที่สุดผู้เขียนต้องมีความรู้เกี่ยวกับเด็กถึงจะสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็กได้ดี

เบญจมาศ แสงไยเมณี (2549, น. 34) อธิบายว่าหนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือที่จัดทำเป็นหนังสือภาพประกอบเนื้อเรื่อง โดยที่มีคำบรรยายของหนังสือสำหรับเด็กนั้นลักษณะของประโยคจะเป็นเพียงประโยคสั้นๆ และมีภาพประกอบ ส่งผลให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยหนังสือเด็กในรูปแบบนิยาย นิทาน วรรณคดีประเภทต่างๆ จะสามารถปลูกฝังให้เด็กสามารถที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ฉลาด ความคิดกว้างไกล การแสวงหาความรู้ที่ได้จากการอ่านนั้นไม่ได้นำมาซึ่งความสนุกสนานเพียงอย่างเดียวหนังสือสามารถช่วยเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและคุณนิสัย

เกริก ยूनพันธ์ (2543, น. 15 - 17) ได้กล่าวถึงความหมายของหนังสือสำหรับเด็กไว้ว่าหนังสือสำหรับเด็กเป็นหนังสือแบบเรียนหรือหนังสืออ่านทั่วไป ซึ่งวัตถุประสงค์คือการจัดทำขึ้นมาเพื่อเด็กมีเนื้อหาเรื่องราวที่เฉพาะสำหรับเด็ก เนื้อหาไม่ยากเกินไป โดยที่หนังสือเด็กถูกจัดพิมพ์ขึ้นเพื่อเป็นหนังสือไว้สำหรับเรียนและอ่านประกอบหรืออ่านเล่น เพื่อให้การอ่านของเด็กเกิดความชำนาญ และมีโลกทัศน์ที่กว้างไกลยิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นหนังสือสำหรับเด็กเป็นหนังสือที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านตัวหนังสือ รูปภาพประกอบและเทคนิคพิเศษ โดยถูกจัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กได้ใช้ในการฟัง อ่านและเรียนรู้ ซึ่งมีเนื้อหาสาระมุ่งเน้นไปที่การให้ความรู้แก่เด็ก การจัดทำต้องคำนึงถึงความต้องการและความเหมาะสมของช่วงวัยเด็กประกอบด้วยหนังสือสำหรับเด็กมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับช่วงวัยและมีสีสันที่สวยงามดึงดูดความสนใจของเด็ก โดยหนังสือสามารถช่วยเสริมสร้างพัฒนาการและสร้างความสนุกสนานไปพร้อมกัน

2.2 ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก

การแบ่งหนังสือสำหรับเด็กสามารถแบ่งได้หลายกฎเกณฑ์ เช่น แบ่งตามช่วงอายุ แบ่งตามเนื้อหาของหนังสือ หนังสือสำหรับเด็กย่อมมีความแตกต่างกันเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็ก โดยประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก ดังนี้

สนธิ สัตโยภาส (2536, น. 17 - 21) อธิบายประเภทหนังสือสำหรับเด็กแบ่งออกได้ 4 แบบ ดังนี้

1. แบ่งตามเกณฑ์อายุ โดยแบ่งประเภทนี้อาศัยช่วงอายุของผู้อ่าน 4 ระดับ ดังนี้

1.1 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 0 - 3 ปี หนังสือที่เด็กสามารถทำความเข้าใจได้มักจะเป็นหนังสือภาพ

1.2 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี หนังสือจะเป็นสมุดภาพประกอบคำหรือมีคำบรรยายเป็นประโยคสั้นๆ ได้ภาพประกอบ

1.3 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 11 - 14 ปี หนังสือจะมีเนื้อหามากกว่าภาพประกอบ

1.4 หนังสือสำหรับเด็กอายุ 14 - 18 ปี หนังสือสำหรับช่วงวัยนี้มักจะเป็นเนื้อหาสั้นๆ มีภาพประกอบแทรกแค่บางหน้าเท่านั้น เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี

2. แบ่งตามระดับชั้น โดยการแบ่งประเภทนี้อาศัยระดับการศึกษาเป็นช่วงชั้นมี 3 ระดับ ดังนี้

2.1 ระดับอนุบาล เป็นวัยที่ให้ความสนใจภาพประกอบและเรื่องที่พ่อแม่เล่าให้ฟังจากหนังสือหนังสือสำหรับระดับอนุบาลจึงเป็นหนังสือภาพหรือมีภาพประกอบเป็นส่วนสำคัญ

2.2 ระดับชั้นประถมศึกษา เป็นวัยที่เริ่มอ่านหนังสือได้เองและมีความเข้าใจภาพประกอบ เนื้อเรื่องของหนังสือมีความยาวเหมาะสมกับช่วงวัย

2.3 ระดับชั้นมัธยมศึกษา เป็นวัยที่ก้าวเข้าสู่วัยรุ่นเต็มตัว ดังนั้นความสนใจหนังสือจึงมีความหลากหลายประเภท มีความสนใจเนื้อเรื่องมากกว่าภาพประกอบ

3. แบ่งตามลักษณะของเนื้อเรื่อง มี 5 ประเภท ดังนี้

3.1 ประเภทกลอน หนังสือสำหรับเด็กประเภทนี้แต่งด้วยคำร้อยกรองประเภทร้อยกรอง

3.2 ประเภทเรื่องเล่าที่สืบทอดกันมา หนังสือประเภทนี้เป็นเรื่องราวที่ถูกเล่าสืบทอดกันมาโดยสร้างความเพลิดเพลินและสอดแทรกข้อคิด เพื่ออบรมเด็กทางอารมณ์

3.3 ประเภทการ์ตูน หนังสือประเภทนี้ถูกเขียนขึ้นมาเพื่อความบันเทิง ภาพประกอบเป็นไปได้อย่างอิสระ ส่งผลให้ผู้อ่านสนุกเพลิดเพลิน

3.4 ประเภทสารคดี หนังสือประเภทนี้มุ่งเน้นให้ความรู้ ประสบการณ์

3.5 นิยายสำหรับเด็ก เป็นหนังสือที่แบ่งเป็นคอลัมน์ต่างๆ โดยให้ความรู้ ความบันเทิง

4. แบ่งตามลักษณะของเนื้อหา มี 3 ประเภท ดังนี้

4.1 หนังสือประเภทให้ความเพลิดเพลิน

4.2 หนังสือประเภทให้ความรู้และเสริมบทเรียน

4.3 หนังสือประเภทการ์ตูนและวารสารสำหรับเด็ก

จินตนา ใบกาชฎี (2542, น. 1 - 7) อธิบายหนังสือสำหรับเด็กแบ่งออกเป็นประเภท ใหญ่ๆ ตามลักษณะการใช้ ดังนี้

1. หนังสือเรียน เป็นหนังสือที่ถูกจัดทำขึ้นเพื่อให้นักเรียน หนังสือเรียนใช้ควบคู่กับการ เรียน มีสาระความรู้ตรงตามที่หลักสูตรการศึกษาระบุไว้อย่างถูกต้อง อาจจะมีลักษณะเป็นหนังสือ เล่นเดียวหรือเป็นชุดก็ได้ ชื่อที่นิยมใช้เรียกหนังสือเรียน เช่น หนังสือแบบเรียน ตำราเรียน แบบสอน อ่าน หนังสืออ่านประกอบหนังสือประกอบการเรียน เป็นต้น

2. หนังสืออ่านโดยทั่วไปสำหรับเด็กหรือหนังสือที่ไม่ใช่หนังสือเรียน เป็นหนังสือที่ ถูกจัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กอ่านนอกเหนือจากเวลาเรียน มีเนื้อหามุ่งเน้นให้ความรู้ ความคิดและสาระ นำมาซึ่งประโยชน์แก่ผู้อ่านและสร้างความบันเทิงในเวลาเดียวกัน โดยการเขียนมีความแตกต่าง กัน ถ้าหนังสือที่มีเนื้อหาให้ความรู้และสารประโยชน์ การเขียนมักจะออกมาในแนวเขียนแบบ สารคดี โดยจัดเป็นหนังสือประเภทสารคดี แต่ถ้าหากเนื้อหาเน้นหนักไปที่ความบันเทิงเพลิดเพลิน และจรรโลงจิตใจจะเรียกว่าแนวเขียนแบบบันเทิง โดยจัดเป็นประเภทหนังสือบันเทิงคดี โดยหนังสือแต่ละประเภทให้ทั้งความรู้ ความคิดและความเพลิดเพลินได้ควบคู่กันโดยผู้เขียนจะใช้ แนวเขียนอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือสองประเภทร่วมกัน

3. หนังสือที่ออกตามวาระ เป็นหนังสือที่ถูกจัดทำขึ้นตามระยะเวลาและมีความ สม่าเสมอ โดยเนื้อหาภายในเล่มมีความหลากหลายอยู่ภายในฉบับเดียว ได้แก่ นิยายสาร หนังสือพิมพ์ วารสารและการ์ตูน เนื้อหามุ่งเน้นไปที่ผู้อ่านต้องได้รับความรู้ทั่วไปหรือความรู้เฉพาะ ด้านพร้อมทั้งความสนุกสนานบันเทิงควบคู่กันไปลักษณะของเนื้อหาไม่สั้นไม่ยาวเกินไป การเขียน มักเป็นคอลัมน์จบในฉบับหรือแบ่งเป็นตอนๆ ให้ผู้อ่านได้ติดตามฉบับถัดไป

อัฉรี อัศวกิตติพร (2551, น. 8 - 18) อธิบายการแบ่งประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก ตามลักษณะ และ การนำเสนอของหนังสือ ดังนี้

1. หนังสือเด็กเล็ก (Baby Books) เป็นหนังสือที่ออกแบบให้ดูง่าย เข้าใจง่าย สีสันของภาพประกอบสดใสดึงดูดความสนใจ หนังสือประเภทนี้ทำมาจากวัสดุที่มีความทนทาน เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานของเด็ก

2. หนังสือบทกวีบทร้อยกรองสำหรับเด็ก (Mother Goose and Nursery Rhyme Book) เป็นหนังสือประเภทที่นำบทร้อยกรองมาแต่งเป็นเนื้อหา นำคำคล้องจอง คำสัมผัส ในการเล่า เนื้อหาลักษณะแบบนี้เมื่อพ่อแม่อ่านให้เด็กฟัง เด็กสามารถจดจำได้ดีขึ้นและเกิดความเพลิดเพลิน

3. หนังสือกึ่งของเล่น (Toy Books) เป็นหนังสือที่นำเทคนิคต่างๆ มาประกอบ โดยที่รูปแบบการนำเสนอของหนังสือประเภทนี้จะสามารถดึงดูดเด็กได้เป็นอย่างดี เด็กอยากเข้าไปสัมผัสและทำกิจกรรมต่างๆ ในหนังสือ ส่งผลให้เด็กสนุกเพลิดเพลินและมีประโยชน์กับเด็ก

4. หนังสือสอนตัวอักษร (Alphabet Books) เป็นหนังสือที่ใช้สำหรับสอนเด็กเกี่ยวกับพยัญชนะ ซึ่งหนังสือสอนตัวอักษรจะช่วยให้เด็กจดจำตัวอักษรได้ง่ายขึ้น

5. หนังสือสอนตัวเลข (Counting Books) เป็นหนังสือที่มุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้คณิตศาสตร์ ตัวเลขการบวก ลบ โดยมีการใช้ภาพประกอบร่วมกับตัวเลข เช่น นำรูปภาพมาเชื่อมโยงกับตัวเลข

6. หนังสือนำเสนอความคิดรวบยอด (Concept Books) เป็นหนังสือที่สอนความคิดรวบยอดในรูปแบบที่เด็กสามารถเข้าใจได้ เช่น เรื่องสี รูปทรง ขนาด เป็นต้น หนังสือนำเสนอความคิดรวบยอดมักจะใช้ภาพประกอบเป็นตัวดำเนินเรื่องเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ

7. หนังสือภาพที่ไม่มีคำบรรยาย (Wordless Picture Books) เป็นหนังสือที่ใช้ภาพในการเล่าเรื่องลักษณะของภาพมักจะแสดงอาการเคลื่อนไหวของตัวละคร มีความต่อเนื่องของภาพ

8. หนังสือสำหรับเด็กเริ่มอ่าน (Easy To Read Books) เป็นหนังสือที่นำเสนอภาพประกอบเป็นหลักและใช้ประโยคสั้นหรือเป็นคำในการบรรยายภาพ โดยมักจะใช้คำที่ง่ายต่อการเข้าใจของเด็กหรือใช้คำที่ออกเสียงแปลกๆ ทำให้เด็กเกิดความสนใจสามารถออกเสียงตามเพื่อเป็นการฝึกออกเสียงของเด็ก

9. หนังสือภาพ (Picture Story Books) เป็นหนังสือที่มีเนื้อหาและภาพประกอบอยู่ในปริมาณที่ใกล้เคียงกัน เนื้อเรื่องและภาพประกอบมีความสอดคล้องกัน เหมาะสำหรับการอ่านให้เด็กฟังหรือเด็กสามารถที่จะอ่านเองได้

ประเภทของหนังสือสำหรับเด็กถูกแบ่งออกเป็นหลายๆ รูปแบบ เช่น ประเภทหนังสือสำหรับเด็กที่แบ่งตามช่วงอายุ ประเภทหนังสือสำหรับเด็กที่แบ่งตามลักษณะของรูปเล่ม โดย

เนื้อหาของหนังสือสำหรับเด็กนั้นต้องเข้าใจง่ายเหมาะสมสำหรับเด็กแต่ละช่วงวัย ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้การอ่านได้

2.3 ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก

หนังสือสำหรับเด็กเป็นหนังสือที่สร้างขึ้นเพื่อให้เด็กได้รับความรู้และสามารถสร้างความเพลิดเพลินควบคู่กันไป ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กจะต้องมีเนื้อหาและภาพประกอบที่มีความเหมาะสมกับเด็กในแต่ละช่วงอายุ จึงจะเป็นสื่อที่ดีที่สุดให้เด็กได้รับความรู้ สร้างจินตนาการและการปลูกฝังนิสัย โดยมีผู้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กไว้ ดังนี้

วินัย รอดจ่าย (2540, น. 8) อธิบายว่า ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเทคนิคการพิมพ์และการจัดรูปเล่ม ปกต้องสวยงามเพื่อจะดึงดูดความสนใจของเด็ก ขนาดรูปเล่มมีความเหมาะสม การจัดพิมพ์ภาพและตัวอักษรมีความชัดเจน ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม มีการจัดองค์ประกอบของภาพมีความสมดุลและเหมาะสม

2. ด้านเนื้อหา เนื้อหาของหนังสือมีความน่าสนใจ และสนุกสนาน การดำเนินเรื่องมีความน่าติดตาม เนื้อหาของเรื่องต้องมีความสั้นหรือยาวที่มีความเหมาะสมกับวัยและคำนึงว่าจากการอ่านเด็กได้รับประโยชน์อย่างไรบ้าง

3. ด้านภาพประกอบ โดยปกติหนังสือสำหรับเด็กจะมีภาพประกอบทุกหน้าเป็นส่วนสำคัญภาพประกอบจะต้องมีความคล้องจองกับเนื้อหา ภาพมีสีสันสวยงาม ขนาดภาพเหมาะสมกับขนาดของรูปเล่ม

กมลมาลย์ คำแสน (2557, น. 22) อธิบายลักษณะของหนังสือดังนี้

1. ลักษณะของรูปเล่ม เป็นจุดสนใจอันดับแรกที่สามารถทำให้เด็กอยากที่จะจับหนังสือรวมมาถึงการเปิดพลิกดูและอ่านเนื้อหาภายในเล่ม ดังนั้นรูปเล่มของหนังสือต้องมีความประณีตซึ่งในขณะเดียวกันรูปเล่มไม่จำเป็นต้องเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมตามแบบแผน อาจทำเป็นรูปทรงอื่นๆ เพื่อสร้างความตื่นเต้น แปลกใหม่และยังสามารถเรียกร้องความสนใจจากเด็กได้อีกด้วย เช่น รูปทรงวงกลม รูปสัตว์ต่างๆ เป็นต้น ภาพปกและภาพประกอบในรูปเล่มก็เป็นจุดสำคัญอีกหนึ่งจุด อาจทำวัสดุอื่นๆ มาประกอบกับหนังสือ เช่น พับกระดาษเป็นรูปสัตว์หรือใช้ผ้าที่มีความหลากหลายทางเนื้อสัมผัส จะส่งผลให้หนังสือหน้าอ่านมากยิ่งขึ้นวัสดุอุปกรณ์ของรูปเล่มต้องเป็นวัสดุที่มีความแข็งแรง ไม่ฉีกขาดง่ายและไม่ควรเย็บเล่มโดยใช้ลวด เนื่องจากเด็กไม่ระมัดระวังในการใช้หนังสืออาจจะส่งผลให้หนังสือฉีกขาดง่ายและเด็กได้รับบาดเจ็บอันเป็นผลมาจากวัสดุ

2. เนื้อเรื่องหนังสือสำหรับเด็ก เนื้อเรื่องจะต้องมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น ตอนจบควร จะแฝงแนวคิดที่เด็กสามารถเข้าใจได้ เช่น ทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ทำไม่ดีย่อมได้รับผลลงโทษ เป็นต้น ซึ่งในแต่ละช่วงวัยเนื้อเรื่องต้องเปลี่ยนแปลงให้มีความเหมาะสมตามวัยของเด็ก เนื้อหาสำหรับวัย เด็กสามารถเป็นเรื่องมหัศจรรย์เกินจริงได้ แต่ขณะเดียวกันเด็กโตเนื้อเรื่องต้องมีความเป็นเหตุ เป็นผล สิ่งที่สำคัญที่สุดของเนื้อเรื่องสำหรับเด็ก คือ เรื่องราวสนุกมีชีวิตชีวาและสอดแทรกการสอน ลงไป ทำให้เด็กเข้าใจได้ง่าย เนื้อเรื่องไม่ยาวมาก ตัวละครน้อย และชื่อตัวละครไม่ยากเกินไปทำให้ เด็กจดจำได้

3. จำนวนภาษาที่ใช้ภายในหนังสือจะต้องเป็นภาษาที่เข้าใจได้ง่ายและสามารถพบ เจอได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันของเด็กควรหลีกเลี่ยงการใช้คำที่เป็นศัพท์แสง

4. วิธีการนำเสนอเรื่อง อาจใช้วิธีพรรณนาเนื้อเรื่องสลับกับมีบทสนทนาสั้นๆ ภาพประกอบเนื้อเรื่องเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับหนังสือ โดยภาพประกอบและเนื้อเรื่องควรอยู่ในหน้า เดียวกันเพื่อองค์ประกอบที่สมบูรณ์ของหนังสือ

5. ภาพประกอบเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับหนังสือ ภาพประกอบอาจเป็นภาพวาด ภาพลายเส้นสามารถใช้เทคนิคทางศิลปะในลักษณะใดก็ได้ แต่ต้องสามารถสื่อความหมายให้เด็ก เข้าใจได้ภาพประกอบที่ใช้สีสดใส มีชีวิตชีวาเด็กจะชื่นชอบมากกว่าภาพขาวดำ

พิมพ์จิตต์ สถิตวิทยานันท์ (สมทรง ลิมาลัย, 2526, อ้างถึงใน พิมพ์จิตต์ สถิตวิทยา นันท์, 2546, น. 14) อธิบายลักษณะหนังสือสำหรับเด็กที่ดี คือหนังสือที่เด็กอ่านแล้วเกิดความสุข เพลิดเพลิน มีเนื้อหาที่เด็กชื่นชอบ มีรูปเล่มสวยงามสะดุดตา หนังสือสามารถดึงดูดเด็กให้เกิด ความสนใจโดยไม่ต้องบังคับให้เด็กอ่าน ไม่ว่าจะเป็นหนังสือที่ให้ความรู้หรือหนังสือที่สร้างความ บันเทิง ลักษณะที่ดีแบ่งออกได้ 3 ประการ ดังนี้

1. ด้านเทคนิคการพิมพ์และการจัดรูปเล่ม การจัดพิมพ์ภาพประกอบและตัวอักษรมี ความชัดเจน มีขนาดที่เหมาะสมกับช่วงวัย ถ้าตัวอักษรมีขนาดเล็กเกินไปจะส่งผลให้เด็กอ่าน ตัวอักษรได้ยาก หน้าปกดึงดูดสายตาและความสนใจของเด็ก ขนาดรูปเล่มมีขนาดที่เหมาะสมกับ เด็ก คุณภาพของวัสดุต้องมีคุณภาพและความแข็งแรงที่เหมาะสมกับการใช้งานของเด็ก การจัด หน้ากระดาษต้องจัดให้อยู่ในความเหมาะสมไม่แออัดเกินไป ชื่อเรื่องมีความน่าสนใจเพื่อที่จะ ดึงดูดความสนใจของเด็ก

2. เนื้อเรื่องมีความสอดคล้องกับวัยและจิตวิทยาความต้องการของเด็ก เนื่องจากใน แต่ละวัยของเด็กความชอบ ความสนใจ มีความแตกต่างกันไป ดังนั้นถ้าผู้เขียนอยากให้หนังสือมี ความสอดคล้องกับวัยต้องมีการศึกษาความต้องการของเด็กก่อนลงมือเขียน เช่น เด็กอายุ 6 – 8 ปี

ชอบอ่านเรื่องราวเกี่ยวกับ นิทาน ตำนาน เทพนิยาย และคำกลอน ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ซึ่งเมื่อเด็กอยู่ในวัย 11 ปี เด็กผู้ชายสนใจเรื่องราวที่มีความลึกลับ ผจญภัย เด็กผู้หญิงจะมีความสนใจของสวยงาม และความรัก เป็นต้น

3. ด้านภาพประกอบ โดยปกติแล้วหนังสือสำหรับเด็กเป็นหนังสือที่เน้นภาพประกอบเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นบันเทิงคดี นิทาน สารคดี หรือร้อยกรอง ภาพประกอบจะต้องมีสีสันสวยงาม บรรจงวาดอย่างประณีต มีความสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่อง ภาพมีขนาดที่ถูกต้องและมีความเหมาะสมกับรูปเล่ม มีขนาดไม่ใหญ่ไม่เล็กเกินไป เพื่อให้ดูสมดุลและมองเห็นได้อย่างชัดเจน

กรมวิชาการ (2546, น. 10 - 17) ได้อธิบายลักษณะหนังสือสำหรับเด็กไว้ดังนี้

1. เนื้อหาของหนังสือมีแก่นเรื่องและวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน รวบยอด หนังสือสำหรับเด็กไม่ควรมีย่อยหลากหลายซับซ้อนภายในเรื่องเดียว ถ้าเรื่องราวซับซ้อนเกินไปเด็กอาจจะไม่เข้าใจเนื้อหา ทำให้เด็กไม่ได้รับประโยชน์สูงสุดจากการอ่านหนังสือ

2. เนื้อหาของหนังสือต้องมีความยากง่ายเหมาะสมกับวัย เนื้อหานิทานสำหรับเด็กเล็กควรสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่มีคำบรรยาย มีเรื่องราวที่เป็นขั้นเป็นตอน มีตัวละครในการดำเนินเรื่องอย่างเหมาะสมไม่ควรมีย่อยจำนวนมากเกินไป มีบทสนทนาในสัดส่วนที่ไม่มากเกินไปและมีภาพประกอบที่ไปในทิศทางเดียวกันเพื่อให้การอ่านเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ผู้อ่านจะไม่เบื่อหน่ายละทิ้งการค้น

3. ประเภทของหนังสือมีหลากหลายรูปแบบ เช่น นิทานพื้นเมือง เรื่องสั้น สารคดี บทความ บทละคร จดหมายบันทึก เรียงความ บทร้อยกรอง เป็นต้น การเลือกรูปแบบการเขียนควรเลือกให้เหมาะสมกับประเภทของหนังสือ เมื่อเลือกที่จะเขียนรูปแบบใดจะต้องใช้อย่างถูกต้องตามรูปแบบ

4. ภาพประกอบนิทานสำหรับเด็ก จะต้องมีความเป็นภาพประกอบเป็นส่วนสำคัญเสมอ หนังสือสำหรับเด็กบางเล่มมีรูปภาพน้อย บางเล่มมีรูปภาพมากและบางเล่มเป็นหนังสือภาพ ดังนั้นภาพต้องที่ความชัดเจน มีสีสันที่สดใสและสอดคล้องกับเนื้อหา สามารถอธิบายเนื้อเรื่องได้ดี

5. ภาษาและสำนวนที่ใช้ควรเป็นภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่ต้องนำคำมาแปลซ้ำอีกครั่ง ควรหลีกเลี่ยงคำศัพท์ที่เข้าใจยาก เนื้อเรื่องที่ใช้เป็นประโยคสั้นๆ กะทัดรัด มีความชัดเจนไม่ซับซ้อน สำหรับเด็กเล็กเป็นวัยที่ควรใช้ประโยคซ้ำๆ เนื่องจากการได้อ่านและฟังบ่อยๆ จะช่วยส่งเสริมความจำของเด็ก

6. ขนาดตัวอักษรและการเลือกใช้ตัวอักษร เด็กอายุ 2 - 6 ปี ควรใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ ขนาดประมาณ 24 - 30 พอยต์ ใช้ตัวพิมพ์ธรรมดาหรือตัวเขียนที่ชัดเจน ควรใช้ตัวอักษรแบบเดียวตลอดทั้งเล่มแต่ละหน้าไม่ควรมีตัวอักษรมากเกินไปหรือมีหลายย่อหน้า

7. รูปเล่มควรมีขนาดกระทัดรัด ลักษณะการเย็บรูปเล่มควรมีความแข็งแรงและทนทาน ซึ่งจำนวนหน้ากระดาษของเด็กแต่ละวัยก็มีความแตกต่างกัน จำนวนหน้าหนังสือสำหรับเด็กอายุ 2 - 5 ปี ประมาณ 8 - 16 หน้า ไม่รวมปก หนังสือสำหรับเด็กอายุ 6 - 11 ปี ประมาณ 16 - 32 หน้า ไม่รวมปก

ลักษณะหนังสือสำหรับเด็กถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนการอ่านพร้อมการเรียนรู้โดยที่มีเนื้อหาลักษณะของประโยคจะเป็นเพียงประโยคสั้นๆ และมีภาพประกอบ ส่งผลให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยนิทานสำหรับเด็กในรูปแบบนิยาย นิทาน วรรณคดีประเภทต่างๆ จะสามารถช่วยปลูกฝังให้เด็กเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้ถูกต้องและเป็นเหตุเป็นผล โดยความรู้ที่ได้จากการอ่านนั้นไม่ได้นำมาซึ่งความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว แต่นำมาซึ่งความรู้และจินตนาการ

2.4 นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็ก

วิเทศชัย วิจิฏกุล และคนอื่นๆ (2550, น. 9 - 15) อธิบายหนังสือสำหรับเด็กแต่ละช่วงวัยดังนี้

1. หนังสือสำหรับเด็กเล็ก (0 - 3 ปี)

1.1 รูปแบบของหนังสือควรเป็นหนังสือภาพหรือหนังสือที่มีรูปภาพประกอบจำนวนมาก ภาพมีสีสันสดใสหรือภาพสมจริง

1.2 รูปเล่มของหนังสือควรใช้วัสดุที่มีความแข็งแรง ฉีกขาดได้ยาก เช่น หนังสือลอยน้ำ หนังสือผ้า หนังสือนุ่มนิ่ม

1.3 ภาษาที่ใช้เขียนเป็นภาษาที่อ่านง่าย เป็นคำคล้องจองหรือคำซ้ำ

1.4 เนื้อเรื่องกระชับ ทำความเข้าใจได้ง่าย และสร้างความสนุกสนาน

1.5 การนำเรื่องใกล้ตัวหรือเรื่องในชีวิตประจำวันของเด็กมาเขียน เช่น อาบน้ำ แปรงฟัน

1.6 ตัวอักษรมีขนาดใหญ่

1.7 หนังสือสำหรับเด็กเล็กต้องเป็นหนังสือที่พ่อแม่อ่านให้ลูกฟัง

2. หนังสือสำหรับเด็กปฐมวัย (4 - 6 ปี)

1.1 เนื้อเรื่องของหนังสือนำมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวของเด็ก มีเนื้อเรื่องที่ไม่ยากเกินไปหรือง่ายเกินไป เช่น การเลี้ยงสัตว์ การใช้ชีวิตประจำวัน และเรื่องราวมารยาทต่างๆ ที่เกี่ยวกับหารปรับตัวเข้ากับสังคม

1.2 เนื้อเรื่องมีความซับซ้อนมากกว่าหนังสือเด็กเล็ก โดยยังคงเรื่องราวที่กระชับและง่ายต่อการอ่านของเด็ก

1.3 ภาษาที่ใช้เขียนเป็นประโยคสั้นและอ่านง่าย

1.4 ให้ความสำคัญภาพประกอบมากกว่าเนื้อเรื่อง

1.5 ตัวอักษรที่ใช้มีขนาดใหญ่

1.6 หนังสือสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นหนังสือที่พ่อ แม่ ลูก อ่านร่วมกัน

3. หนังสือสำหรับเด็กประถมต้น (7 - 9 ปี)

1.1 เนื้อเรื่องของหนังสือนำมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่ยากขึ้น เช่น ความรู้ทั่วไปสถานที่ วิทยาศาสตร์ อาชีพต่างๆ

1.2 เนื้อเรื่องและภาพประกอบมีความสำคัญเท่าเทียมกัน

1.3 ภาษาที่ใช้เป็นประโยคที่ยาวขึ้นกว่าเด็กปฐมวัย แต่คงความไม่ซับซ้อน

1.4 หนังสือสำหรับเด็กประถมต้นเป็นหนังสือที่เด็กอ่านเอง

4. หนังสือสำหรับเด็กประถมปลาย (10 - 12 ปี)

1.1 รูปเล่มของหนังสือมีขนาดพอกเก็ตบุ๊ก

1.2 เนื้อเรื่องของหนังสือเกี่ยวกับประวัติบุคคล ประวัติศาสตร์ การค้นพบทางวิทยาศาสตร์ เพศหรือเป็นเนื้อหาที่มีความซับซ้อนมากกว่าเนื้อหาของประถมต้น เนื้อหาเน้นการส่งเสริมจินตนาการ

1.3 ภาษาที่ใช้เขียนเป็นประโยคยาว มีความซับซ้อนมากขึ้น

1.4 ไม่เน้นภาพประกอบมากนักหรือใช้ภาพการ์ตูนในการเพิ่มอรรถรส

1.5 หนังสือสำหรับเด็กประถมปลายเป็นหนังสือที่เด็กอ่านเอง

กรมอนามัย (2550, น. 48 - 50) อธิบายหนังสือสำหรับเด็กแต่ละช่วงวัยดังนี้

1. กลุ่มเด็กอายุ 3 เดือน - 1 ปี หนังสือสำหรับเด็กวัยนี้ยังเป็นวัยที่ไม่สามารถอ่านหนังสือเองได้แต่สามารถรับฟังการเล่านิทานจากพ่อแม่ เนื้อหาเป็นประโยคสั้นๆหรือบทกลอนที่มีคำคล้องจอง เด็กจะฟังได้อย่างเพลิดเพลิน ภาพประกอบที่มีสีสันสดใสเด็กจะสนใจเป็นอย่างมาก เช่น สัตว์ สิ่งของ ผัก ผลไม้ รถเป็นต้น

2. กลุ่มเด็กอายุ 2 - 3 ปี เด็กในช่วงวัยนี้เป็นช่วงวัยแห่งการพัฒนาภาษา เด็กชอบหนังสือที่มีทั้งเนื้อหาและภาพประกอบเป็นอย่างมาก โดยนำเรื่องราวในชีวิตประจำวันและสิ่งของใกล้ตัวของเด็กมาเป็นเนื้อหา เพื่อให้เด็กเข้าใจเนื้อหาของเรื่อง หากมีประสบการณ์วรรณกรรมและศิลปกรรมที่ดีตั้งแต่เด็กก็จะช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์และกล้าที่จะเรียนรู้เรื่องราวต่างๆ

3. กลุ่มเด็กอายุ 4 - 5 ปี เนื่องจากเด็กวัยนี้เป็นวัยที่เริ่มมีจินตนาการสร้างสรรค์ ยากจะอยากเห็นสิ่งรอบตัวเกี่ยวกับ เริ่มเข้าใจความแตกต่าง โดยนิทานที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ควรเป็นนิทานที่มีเนื้อเรื่องยาวขึ้น สนุกสนานน่าติดตาม มีภาพประกอบสีสันสดใส ตัวหนังสือใหญ่เพราะเด็กในวัยนี้เริ่มจะเข้าใจภาษา

เกริก ยूनพันธ์ (2547, น. 58 - 59) ได้กล่าวถึงลักษณะนิทานที่มีความเหมาะสมต่อเด็กในแต่ละช่วงอายุดังนี้

1. เด็กช่วงวัย 0 - 1 ปี เด็กในช่วงอายุนี้นี้จะมีความสนใจหนังสือนิทานที่มีความยาวไม่มากนัก หรือหนังสือที่มีคำศัพท์เป็นคำๆ และมีภาพประกอบที่สดใสสวยงาม

2. เด็กช่วงอายุ 2 - 3 ปี เด็กในวัยนี้จะชอบนิทานที่มีการใช้คำพูดแบบคล้องจอง โดยเด็กมักจะจำและออกเสียงตามคำลงท้ายของประโยคเป็นคำๆ มีการซักถามและหากเป็นเรื่องเล่าที่มีคำคล้องจองสัมพันธ์กันกับนิทานจะชื่นชอบเป็นพิเศษ นิทานก่อนนอนเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับเด็กวัยนี้โดยจะเป็นการเล่านิทานเรื่องเดิมซ้ำไปมาทุกคืนหรืออาจคืนละหลายครั้ง แต่จะมีการเพิ่มเติมรายละเอียดเล็กน้อยให้กับนิทานตามสถานการณ์ให้เรื่องเกิดความสนุกมากขึ้น

3. เด็กช่วงอายุ 4 - 6 ปี เด็กช่วงวัยนี้จะมีความสนใจในเรื่องเกี่ยวกับตัวเองน้อยลง จะชอบนิทานที่เป็นคำประพันธ์และมีสัมผัสคล้องจองและจะชอบมากหากตัวละครเอกหรือตัวนำเรื่องเป็นสัตว์ที่สามารถพูดได้

จินตนา ใบกาชฎี (2542, น. 21 - 25) ได้กล่าวถึงลักษณะนิทานที่เด็กในแต่ละช่วงอายุให้ความสนใจ ดังนี้

1. เด็กวัยเริ่มเรียน (2 - 5 ขวบ) เด็กวัยนี้ยังไม่สามารถอ่านหนังสือได้ด้วยตนเอง แต่สามารถฟังเรื่องราวและดูภาพประกอบตามได้ มีความสนใจในตัวเองและเด็กในวัยเดียวกัน ชอบพูดคำซ้ำหรือคำคล้องจอง เมื่อเด็กเริ่มอ่านหนังสือได้เด็กจะอ่านเป็นคำก่อนและเริ่มจำคำใหม่ ชอบสีสันสดใส ชอบสัตว์รักและเข้าใจในภาษาของสัตว์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสัตว์เลี้ยงของเด็กรเอง ชอบดูภาพประกอบและฟังเรื่องราวรอบตัวเช่น เด็กอยู่ใกล้แม่น้ำจะชอบภาพเรือ เด็กชนบทจะชอบภาพวัว เป็นต้น เด็กในวัยนี้จะชอบคำกลอน นิทานโดยถ้าเป็นเรื่องของสัตว์ที่พูดได้หรือมีการกระทำเหมือนมนุษย์แล้วเด็กจะสนใจเป็นอย่างมาก

2. เด็กวัยประถมศึกษา อาจแบ่งย่อยออกเป็นวัยต่างๆ ได้ ดังนี้

2.1 วัย 6 - 7 ขวบ เด็กวัยนี้เป็นวัยที่สามารถอ่านหนังสือได้เล็กน้อย แต่ยังไม่คล่องแคล่ว เริ่มมีความคิดมีจินตนาการมากยิ่งขึ้น ชอบ ตัวละครที่มีหัตถ์จรรย เช่น เทวดา นางฟ้า เป็นต้น นิทานที่มีตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายร้าย เด็กจะชื่นชอบเนื่องจากเด็กสามารถมองเห็นความแตกต่างของตัวละครอย่างชัดเจน ประเภทนิทานที่เด็กชื่นชอบ ได้แก่ เรื่องมหัศจรรย์ นิยายผจญภัย นิทานพื้นบ้านต่างๆ โดยนิทานเหล่านี้ต้องมีตัวละครไม่มากเนื้อเรื่องดำเนินกระชับ บทบรรยายอยู่ในความเหมาะสมของช่วงวัย

2.2 วัย 8 - 9 ขวบ เด็กวัยนี้อ่านหนังสือได้มากขึ้น ชอบอ่านนิทาน ซึ่งมีเนื้อเรื่องที่ดำเนินไปอย่างสนุกสนาน มีความซับซ้อนของเนื้อเรื่องมากขึ้น มีตัวละครหลากหลาย เช่น นางเอก พระเอก ตัวร้าย เทวดา เป็นต้น ตอนจบของเรื่องควรลงเอยด้วยดี ซึ่งเด็กวัยนี้เป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็นมากขึ้น ซึ่งเริ่มเกิดความแตกต่างระหว่างเพศหญิงและเพศชาย เพศชายจะให้ความสนใจเรื่องรถ อวกาศ เครื่องบิน เพศหญิงจะให้ความสนใจเทพนิยาย การแต่งตัว นางฟ้า เทวดา

2.3 วัย 10 - 11 ขวบ เด็กวัยนี้สามารถอ่านหนังสือได้แล้ว มีความสนใจในการอ่านอย่างแท้จริง โดยเพศหญิงและเพศชายแยกกันอ่านหนังสือตามความสนใจ เนื้อเรื่องมีลักษณะคล้ายกับเด็กวัย 8 - 9 ขวบ แต่จะมีรายละเอียดและความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

ในการประชุมปฏิบัติการเขียนหนังสือสำหรับเด็กที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ร่วมกับ UNESCO ระหว่างวันที่ 18 - 28 พฤษภาคม 2523 นั้นได้สรุปเรื่องที่เด็กสนใจดังนี้

1. อายุ 1 - 3 ปี ช่วงวัยนี้เด็กจะชอบเนื้อเรื่องที่สั้น มีตัวละครเพียง 2 - 3 ตัว เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อนและจบเรื่องด้วยความสมหวัง

2. อายุ 4 - 5 ปี ช่วงวัยนี้ชอบชอบเนื้อเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับเทพนิยายและสัตว์

3. อายุ 5 - 8 ปี ช่วงวัยนี้สนใจหนังสือที่มีภาพประกอบ ชอบเนื้อเรื่องที่เข้าใจง่ายสามารถอ่านด้วยตนเองได้ มีโครงเรื่องไม่ซับซ้อนเนื่องจากเด็กที่เริ่มฝึกอ่านจะสามารถทำความเข้าใจได้เอง

4. อายุ 8 - 10 ปี ช่วงวัยนี้ชื่นชอบนิยาย สารคดี ชอบอ่านหนังสือด้วยตนเองเริ่มสนใจเนื้อหาที่เป็นวิชาการมากขึ้น เช่น วิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ เครื่องยนต์ เด็กผู้หญิงสนใจเนื้อหาที่เป็นกลอน ส่วนเด็กผู้ชายจะไม่ค่อยชอบมากนักภาษาที่ใช้เขียนสำหรับเด็กวัยนี้ควรเป็นบทสนทนา เด็กจะเกิดความสนใจและติดตามอ่าน

5. อายุ 11 - 16 ปี ช่วงวัยนี้เนื้อเรื่องจะต้องใช้เทคนิคและวิธีการเดียวกันกับการเขียนสำหรับผู้ใหญ่ เด็กจะชอบอ่านเนื้อเรื่องที่ยาวมากขึ้น มีเนื้อหาสาระ และเนื้อเรื่องที่มีความสมจริง

โชติก เก่งเขตรกิจ (2554) ได้แบ่งประเภทของหนังสือสำหรับเด็กตามช่วงวัย ดังนี้

1. ทารกในครรภ์ สำหรับช่วงวัยนี้เป็นหนังสือลักษณะใดก็ตามแต่พ่อแม่ เพียงแค่ออให้ได้ยินเสียงของพ่อแม่ที่อ่านให้กับเด็กในครรภ์ฟัง เวลาที่ดีที่สุดควรเป็นเวลาพักผ่อนของผู้เป็นแม่หรือช่วงที่สภาวะจิตใจสงบไม่มีสิ่งรบกวนนับว่าเป็นช่วงเวลาที่ดีในการอ่านหนังสือให้กับลูกในครรภ์ฟัง

2. อายุ 1 - 6 เดือน หนังสือสำหรับเด็กในช่วงวัยนี้ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยมากที่สุด วัสดุนำมาทำหนังสือนั้นมักเป็นวัสดุที่นุ่มและมีสีสันที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก เช่น ผ้าสำลี ผ้าดิบ ผ้าสักหลาดหรือเป็นวัสดุที่มีผิวสัมผัสที่แตกต่างเวลาขย่ำ วัสดุเขย่าแล้วเกิดเสียง ซึ่งเหล่านี้ต้องไม่เกิดอันตรายเมื่อเด็กนำเข้าปาก

3. อายุ 7 - 12 เดือน หนังสือสำหรับเด็กต้องทำจากวัสดุที่มีความปลอดภัย เด็กจะเริ่มสนใจมองภาพที่มีสีสันสวยงามชัดเจนโดยหนังสือไม่จำเป็นต้องมีรายละเอียดมาก ช่วงระยะเวลาที่อ่านหนังสือพ่อแม่อาจอุ้มเด็กมานั่งบนตักแล้วจึงอ่านหนังสือให้ฟังหรือช่วงเวลาที่เด็กอาบน้ำเป็นช่วงเวลาที่เด็กตื่นตัว โดยเลือกที่จะเล่นนิทานลอยน้ำที่ทำมาจากพลาสติกหรือยาง ซึ่งทำให้เด็กมีความสนใจและเพลิดเพลินได้เป็นอย่างดี

4. อายุ 1 - 2 ปี หนังสือต้องมีความหนาคงทนแข็งแรง โดยหนังสือไม่จำเป็นต้องมีตัวอักษรมาก ควรมุ่งเน้นไปที่ภาพประกอบ เนื่องจากเด็กวัยนี้สามารถมองภาพและรู้เรื่องราวจำนวนของหน้ากระดาษไม่ควรเกิน 10 หน้า เนื่องจากวัสดุที่ใช้มีความหนา เมื่อมีจำนวนหน้ามากเกินไปหนังสือจะมีน้ำหนัก

5. อายุ 2 - 3 ปี หนังสือยังคงต้องมีลักษณะที่คงทน มีเทคนิคพิเศษเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก เช่น มีภาพซ่อนอยู่หลังประตู มีเสียงประกอบ และส่วนต่างๆ ของหนังสือสามารถเปลี่ยนตำแหน่งได้ โดยมีตัวละครในหนังสือไม่มาก เนื้อเรื่องต้องสั้น หรือ เนื้อเรื่องที่ถูกอ้างอิงมาจากชีวิตประจำวัน สิ่งรอบตัวต่างๆ ของเด็ก เช่น ครอบครัว เพื่อน การปรับตัว การแสดงออก กิจกรรมประจำวัน

6. อายุ 3 - 4 ปี เด็กในวัยนี้เริ่มเปิดหนังสือได้ที่ละหน้า มีความสนใจเนื้อหาของหนังสือที่มีความยาวขึ้นจะอ่านเอง หรือ พ่อแม่เล่าให้ฟัง โดยเนื้อเรื่องต้องเข้าใจได้ง่ายไม่ซับซ้อน เนื้อเรื่องที่เด็กชอบเป็นเนื้อเรื่องที่มีความมหัศจรรย์ ยิ่งถ้ามีคำซ้ำๆ เด็กจะยิ่งสนุกเมื่อได้ฟังและพูดตาม นิทานเป็นสื่อที่ดีสำหรับช่วงวัยนี้ที่เริ่มเรียนรู้จากตัวหนังสือ โดยเด็กที่ชอบอ่านนิทานจะเริ่มสนใจการอ่าน เนื่องจากเลียนแบบพฤติกรรมตามพ่อแม่ที่อ่านนิทานให้ฟัง เด็กจึงอยากอ่านเองในบางครั้งเด็กหยิบนิทานที่ชอบมาอ่านเองโดยอ่านตามที่เคยฟังมา

7. อายุ 5 - 6 ปี ช่วงวัยนี้จะสามารถสนใจและฟังนิทานที่มีเนื้อหายาวมากขึ้น ซับซ้อนมากขึ้น สามารถเข้าใจเนื้อเรื่องที่ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม โดยช่วงวัยนี้เด็กจะเริ่มหัดอ่าน สะกดคำได้บ้าง ดังนั้นขนาดของตัวอักษรในหนังสือต้องไม่เล็กและมีการเว้นช่องไฟระหว่างคำ เด็กจึงจะสามารถเห็นได้อย่างชัดเจน

จากที่กล่าวมาข้างต้นลักษณะหนังสือที่เหมาะสมสำหรับเด็กแต่ละวัยเป็นไปตาม พัฒนาการและความสนใจ ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจะจัดทำหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี สามารถสรุปได้ว่าเด็กวัยนี้ชอบหนังสือที่มีเนื้อหาไม่ยืดเยื้อ กระชับ และยังสามารถสร้างความบันเทิงในคราวเดียวกัน ตัวอักษรมีขนาดใหญ่ ภาษาที่ใช้ควรเป็นภาษาที่เด็กเข้าใจได้ง่าย ภาพประกอบมีสีสันสดใสสะดุดตา สร้างความสนใจให้เด็กอย่างอ่านหนังสือ

2.5 การเขียนหนังสือสำหรับเด็ก

การเขียนหนังสือสำหรับเด็กนั้นไม่ว่าจะเป็นหนังสือในลักษณะใดผู้เขียนต้อง ทำการศึกษาวิธีเขียนหนังสือสำหรับเด็กก่อนเสมอ เพราะเด็กมีความสนใจเฉพาะเรื่องและต้องใช้ หลักการในการดึงดูดความสนใจวิธีการเขียนหนังสือสำหรับเด็กมีดังนี้

จินตนา ไบกาซูยี (2542, น. 32 - 37) อธิบายขั้นตอนการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก ดังนี้

1. สำนวจแรงบันดาลใจในการเขียน ผู้ที่ต้องหาเขียนหนังสือสำหรับเด็กนั้น ต้องมีการสำรวจตนเองในเบื้องต้นก่อนว่า มีความปรารถนาที่จะเขียนหนังสือเพราะอะไร และมี จุดประสงค์ในการเขียนครั้งนั้น เพื่อสร้างอะไรให้แก่ผู้อ่าน หลังจากทราบวัตถุประสงค์ ผู้เขียนควร ลงมือศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อมาต่อยอดในการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก

2. ศึกษาลักษณะหนังสือสำหรับเด็ก ก่อนผู้เขียนจะลงมือเขียนเรื่อง ผู้เขียนต้องมีการ ศึกษาและทำความเข้าใจลักษณะหรือองค์ประกอบของหนังสือสำหรับเด็กในด้านต่างๆ ดังนี้

- 2.1 มีวัตถุประสงค์และแก่นเรื่องที่มีความชัดเจน มีเนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน ไม่ยาก เกินวัยและนำเสนอเพียงเรื่องเพียงเรื่องเดียว

- 2.2 มีเนื้อเรื่องยากง่ายเหมาะสมกับวัยของเด็ก

- 2.3 มีภาษาที่เด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย หรือ มีประโยค คำ ที่มีความเหมาะสมกับ วัยและระดับชั้นของผู้อ่าน

- 2.4 มีแนวทางการเขียนที่เหมาะสมกับเนื้อหาและประเภทหนังสือ

- 2.5 มีโครงเรื่องที่สนุกสนาน ชวนติดตาม

2.6 มีรูปเล่มและภาพประกอบที่มีความเหมาะสมการจัดหน้าที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้

2.7 มีความสอดคล้องกับจิตวิทยาในการอ่านของเด็กในแต่ละระดับวัย

3. กำหนดองค์ประกอบในการเขียน เมื่อผู้เขียนศึกษาลักษณะหนังสือสำหรับเด็กแล้วผู้เขียนต้องมีการกำหนดองค์ประกอบในการเขียน ดังนี้

3.1 กำหนดประเภทของหนังสือ เลือกประเภทหนังสือที่ผู้เขียนมีความสนใจประเภทหนังสือที่นิยมเขียนให้เด็ก ดังนี้ สารคดี บันเทิงคดี นิทาน ร้อยกรอง การ์ตูน หนังสือภาพ

3.2 กำหนดผู้อ่าน เลือกกลุ่มผู้อ่านว่าจะเขียนหนังสือให้เด็กช่วงวัยใด

3.2.1 วัยอนุบาล (อ่านยังไม่ได้ ดูได้แต่ภาพและฟังเรื่อง)

3.2.2 วัยประถมต้น (อ่านออกแต่ไม่คล่อง)

3.2.3 วัยประถมปลาย (อ่านหนังสือเป็น อ่านได้คล่อง)

3.2.4 มัธยมต้น (อ่านเก่ง อ่านได้อรรถรส)

3.2.5 มัธยมปลาย (อ่านเก่ง มีความสนใจหลากหลาย)

3.3 กำหนดหัวข้อเรื่องและเนื้อหา เลือกหัวข้อเรื่องและเนื้อหาที่จะนำมาเขียนพิจารณาจากองค์ประกอบดังนี้ กลุ่มวิชาเรียนต่างๆ สิ่งแวดล้อมรอบตัว ปัญหาใกล้ตัว ความสนใจ

3.4 ศึกษาข้อมูลของหัวข้อเรื่องหรือเนื้อหา

3.5 วางจุดประสงค์ การกำหนดจุดประสงค์เพื่อให้การเขียนมีความชัดเจน

3.6 วางโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง

พรจันทร จันทวิมล (2534, น. 26 - 30) อธิบายการเขียนหนังสือสำหรับเด็กมีองค์ประกอบสำคัญในการเขียนไว้ ดังนี้

1. แก่นเรื่อง เป็นการวางจุดประสงค์ของเรื่อง โดยวางไว้เพื่อให้เรื่องที่เขียนขึ้นไม่หักเหไปในทิศทางอื่นความคิดรวบยอดถือว่าเป็นขั้นตอนแรกในการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก

2. ข้อมูล ถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการเขียนหนังสือทุกประเภท โดยเฉพาะการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก ซึ่งแม้จะมีรูปแบบเป็นนิทานที่มองแล้วไม่มีความจำเป็นในการศึกษาข้อมูล แต่ข้อมูลเป็นสิ่งที่จำเป็นที่สุดในการเขียนเนื้อเรื่องให้เป็นไปได้ง่ายและถูกต้อง ข้อมูลที่ค้นคว้ามาเพิ่มเติมเมื่อนำมารวมกันกับประสบการณ์ของผู้เขียนแล้ว จะส่งเสริมให้ผู้เขียนเขียนเนื้อเรื่องได้อย่างดีเยี่ยม ข้อมูลจึงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก ผู้เขียนจำเป็นต้องศึกษาข้อมูลให้ละเอียด

3. โครงเรื่อง เป็นการวางแผนการเขียนขั้นต้นภายหลังจากการมีแก่นเรื่อง โครงเรื่อง เป็นการขยายความของแก่นเรื่องให้เกิดเป็นเรื่องราวขึ้น เพื่อจะนำมาเขียนได้อย่างสะดวกและตรงตามวัตถุประสงค์

4. ตัวละคร การกำหนดตัวละครจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเขียนเนื้อเรื่อง โดยสิ่งแรก ผู้เขียนต้องกำหนด บุคลิกนิสัย ของตัวละครแต่ละตัว ตัวละครของหนังสือสำหรับเด็กนั้นมักจะเป็นสัตว์และมนุษย์ ถ้าตัวละครเป็นมนุษย์ต้องมีอายุใกล้เคียงกับเด็ก ถ้าหากในเนื้อเรื่องมีตัวละครผู้ใหญ่เด็กจะไม่ชอบมากนัก การเลือกตัวละครในหนังสือสำหรับเด็กที่ได้รับความนิยม ดังนี้

4.1 เด็กผู้หญิงน่ารัก ใช้ตัวละครที่เป็นกระต่าย แมว ผีเสื้อ หรือสัตว์ที่มีรูปร่างน่ารัก สีสันสวยงาม และมีบุคลิกเรียบร้อย

4.2 เด็กผู้ชาย ใช้ตัวละครสุนัข หมี

4.3 เด็กผู้ชายที่ซุกซน ใช้ตัวละครลิง

4.4 เด็กผู้ชายอ้วน ใช้ตัวละครช้าง ฮิปโปโปเตมัส แรด

4.5 เด็กผู้ชายเกเร ใช้ตัวละครเสือ สุนัขจิ้งจอก

4.6 ผู้นำหรือผู้มีอำนาจ ใช้ตัวละครเสือ สิงโต

4.7 คนเจ้าเล่ห์ ใช้ตัวละครสุนัขจิ้งจอก

5. คติสอนใจ การเขียนหนังสือจำเป็นที่จะต้องมียุทธศาสตร์ที่สร้างความสะท้อนอารมณ์แก่ผู้อ่าน จุดเหล่านี้มักจะเป็นบทสรุปหรือจุดประสงค์ของเรื่องที่ต้องการให้ผู้อ่านได้รับคติสอนใจ คติสอนใจเป็นสิ่งที่สามารถวัดผลงานเขียนได้

6. ภาษา สิ่งที่จะต้องคำนึงในการเขียนสำหรับเด็กคือภาษา ภาษาต้องมีความเหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละช่วงอายุ โดยเด็กต้องสามารถเข้าใจภาษาของผู้เขียนและจุดประสงค์ของเนื้อเรื่อง

7. ภาพประกอบ จัดเป็นส่วนสำคัญที่สุดของหนังสือสำหรับเด็ก เนื่องจากเด็กได้ความสนุกสนานเพลิดเพลินกับภาพประกอบไม่น้อยกว่างานเขียน ภาพประกอบ ต้องมีความสัมพันธ์กับการเขียนด้วย

การเขียนหนังสือสำหรับเด็กต้องมีแก่นของเรื่องเป็นแกนหลักที่จะใช้เชื่อมโยงไปยังทุกๆ จุดของเนื้อหาในนิทานเรื่องนั้น โดยเนื้อหาของเรื่องนั้นจะต้องมีความชัดเจน มีความกระชับ ไม่ยาวแต่ก็ไม่สั้นมากเกินไป เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย การดำเนินเรื่องและการจบเรื่องเป็นจุดสำคัญที่จะสอดแทรกคำสอนต่างๆ ให้กับเด็กเพื่อให้เด็กที่ได้อ่านรู้สึกสนุกสนานกับการอ่าน และได้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน โดยภาษาและสำนวนที่ใช้ควรเป็นภาษาที่เข้าใจง่ายเป็นคำคล้องจอง

หรือคำซ้ำ ภาษาไม่ควรต้องนำคำมาแปลซ้ำอีกครั้ง โดยถ้าใช้ภาษาในชีวิตประจำวันของเด็ก จะสามารถสร้างความสนใจให้เด็กมากยิ่งขึ้นควรหลีกเลี่ยงคำศัพท์ที่เข้าใจยาก เนื้อเรื่องที่ใช้เป็นประโยคสั้นๆ กระชับรัดกุม มีความชัดเจนไม่ซับซ้อน

2.6 หนังสือกึ่งของเล่น

จากการค้นคว้าข้อมูลประเภทของหนังสือสำหรับเด็กที่มีอยู่หลากหลายประเภท ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาและพัฒนาหนังสือสำหรับเด็กประเภทหนังสือกึ่งของเล่น โดยข้อมูลของหนังสือกึ่งของเล่น มีดังนี้

2.6.1 ความหมายและความสำคัญของหนังสือกึ่งของเล่น

สมพร จารุณัฐ (2538, น. 13 - 15) อธิบายความหมายของหนังสือกึ่งของเล่น ดังนี้ หนังสือกึ่งของเล่นเป็นหนังสือที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กวัยก่อนเรียนและวัยเริ่มเรียน หนังสือประเภทนี้นอกจากจะใช้วัตถุประสงค์ทั่วไปในการผลิตแล้วยังอาจผลิตขึ้นจากวัสดุอื่นๆ เช่น กระดาษแข็ง พลาสติก ผ้า เป็นต้น หนังสือกึ่งของเล่นยังมีความพิเศษที่จะสามารถแสดงภาพออกมาในลักษณะที่เป็นสามมิติ ผู้อ่านและผู้ฟังไม่เพียงแต่สนุกสนานกับเรื่องราวและพล็อตเรื่องกับภาพประกอบเพียงเท่านั้น แต่ผู้อ่านยังสามารถทำกิจกรรมร่วมด้วย เช่น ชักหรือดึงแถบกระดาษ ซึ่งการดึงนั้นอาจทำให้ภาพขยับได้หรือการเล่นเกมที่เกี่ยวกับภาพและข้อความภายในหนังสือเป็นต้น หนังสือที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้อ่านสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมจะมีเนื้อหาที่มีความหลากหลาย ส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้เรียนรู้เรื่องราวและความคิดรวบยอดต่างๆ ช่วยส่งเสริมให้เด็กวัยก่อนเรียนและวัยเริ่มเรียนเกิดพัฒนาการทั้งทางด้านการใช้ภาษา ความคิดรวบยอด ทั้งทางบุคลิกภาพ และทางสังคม

วินัดดา อุทัยรัตน (2555, น. 57) อธิบายความหมายของหนังสือกึ่งของเล่น ดังนี้ หนังสือภาพประกอบสามมิติ หรือ หนังสือกึ่งของเล่น คือ หนังสือภาพประกอบที่มีลักษณะคล้ายของเล่น เมื่อเปิดหนังสือภาพจะถูกยกขึ้นมาจากพื้นในลักษณะต่างๆ ซึ่งลักษณะดังกล่าวจะสามารถช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กให้อยากอ่านหนังสือมากยิ่งขึ้นและกระตุ้นให้เด็กรักการอ่าน

อันธิชา วิรมย์รัตน์ (2557, น. 54) อธิบายความหมายและความสำคัญของหนังสือกึ่งของเล่น ดังนี้ หนังสือกึ่งของเล่นจัดทำขึ้นเพื่อเด็กทารก เด็กก่อนวัยเรียนและเด็กอนุบาล โดยเป็นหนังสือที่มาในรูปแบบของของเล่นประกอบและเกมกิจกรรมภายในหนังสือ เพื่อช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจและอยากเข้าไปมีส่วนร่วมด้วยหนังสือ

ชนันณัฏฐ์ บุญอินทร์ and มนสิข สิริพิสมบุญ (2561, น. 97) อธิบายถึงหนังสือกึ่งของเล่นว่ามีลักษณะเป็นหนังสือที่ใช้หลักการทำภาพสามมิติ โดยมีการนำเทคโนโลยี

สมัยใหม่กับการประดิษฐ์แบบเก่ามาผนวกกัน หนังสือกิ่งของเล่นจะมีเสน่ห์ในการดึงดูดความสนใจของผู้อ่านยังช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจข้อมูลความรู้ได้ง่ายขึ้น ซึ่งหนังสือกิ่งของเล่นมีความเหมาะสมกับเด็กและยังส่งเสริมให้เด็กมีการพัฒนาแรงจูงใจที่ดีเกี่ยวกับการอ่าน

จากความหมายและความสำคัญของหนังสือกิ่งของเล่นที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าหนังสือกิ่งของเล่นเป็นหนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อเด็กวัยก่อนเรียนและวัยกำลังเริ่มเรียน โดยหนังสือจะมีเทคนิคการใช้ภาพสามมิติมาประกอบ ซึ่งผลิตจากวัสดุต่างๆ เช่น กระดาษแข็ง ผ้า เป็นต้น ซึ่งเทคนิคภาพสามมิติที่อยู่ภายในหนังสือกิ่งของเล่นจะช่วยให้เด็กเกิดความสนใจในการอ่านหนังสือและทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย

2.6.2 ชนิดและประเภทของหนังสือกิ่งของเล่น

อันธิชา วิรมย์รัตน์ (2557, น. 55) (อ้างอิงหอสมุดสภาคองเกรส ของประเทศอเมริกา) ได้กล่าวถึงได้กล่าวถึงการจัดหมวดหมู่ของหนังสือที่หอสมุดสภาคองเกรสของประเทศอเมริกา โดยมีการจัดหมวดหมู่ของหนังสือกิ่งของเล่น (Toy and Movable Books) หนังสือกิ่งของเล่นหมายถึงหนังสือที่มีภาพประกอบที่เคลื่อนไหวได้ ซึ่งแตกต่างจากหนังสือสำหรับเด็กที่ปกติแค่อ่านเนื้อหาและดูภาพประกอบเพียงเท่านั้น หนังสือประเภทนี้สามารถเรียกอีกชื่อได้ว่า หนังสือแอคชัน (Action Books) หนังสือสเปเชียล เอฟเฟกซ์ (Special Effects Books) นอกจากนี้ยังสามารถเรียกชื่อของหนังสือตามลักษณะเด่นของเล่มนั้นๆ ตัวอย่างของหนังสือกิ่งของเล่นมีดังนี้

- หนังสือ 3 ดี (3D Books)
- หนังสือกระดาษแข็ง (Board Books)
- หนังสือเรืองแสง (Glow-in-the-Dark Books)
- หนังสือสามมิติ (Pop-up Books)
- หนังสือปริศนา (Puzzle Books)
- หนังสือมีกลิ่น (Scented Books)
- หนังสือมีเสียง (Sound Panel Books)
- หนังสือสติ๊กเกอร์ (Sticker Books)
- หนังสือของเล่น (Toy books)

2.6.2.1 ประเภทของหนังสือกิ่งของเล่นที่มีในประเทศไทย

ผู้วิจัยได้มีการสำรวจหนังสือกิ่งของเล่นในตลาดในประเทศไทยที่สามารถซื้อได้ตามร้านหนังสือทั่วไปหนังสือกิ่งของเล่นในประเทศไทยยังมีจำนวนไม่มากเมื่อเปรียบเทียบกับต่างประเทศ โดยผู้วิจัยได้ใช้หลักเกณฑ์องค์ประกอบของหนังสือสำหรับเด็กในการวิเคราะห์

ลักษณะของหนังสือกิ่งของเล่นแต่ละเล่มคือความเหมาะสมของอายุ เทคนิคกิ่งของเล่น สี และวัสดุ ประเภทของหนังสือกิ่งของเล่นที่สำรวจพบมีดังนี้

2.6.2.1.1 หนังสือสติ๊กเกอร์ (Sticker Books)

หนังสือสติ๊กเกอร์เป็นหนังสือที่มีเนื้อหาเป็นตัวนำเรื่องและมีสติ๊กเกอร์เป็นตัวเสริม โดยให้เด็กสร้างสรรค์ภาพประกอบขึ้นมาเองตามจินตนาการของเด็กหรือให้เด็กนำสติ๊กเกอร์มาติดในแต่ละหน้าเพื่อตอบคำถามนั้นๆ เป็นการให้เด็กฝึกคิดและฝึกจินตนาการ



ภาพประกอบ 4 หนังสือสติ๊กเกอร์

ที่มา: เกศกนก ลมงาม. (2562).

1. ความเหมาะสมของอายุ : 2 ปี
2. เทคนิคกิ่งของเล่น : เทคนิคสติ๊กเกอร์
3. สี : สีสันมีความหลากหลาย สดใส
4. วัสดุ : กระดาษ

2.6.2.1.2 หนังสือกระดาษแข็ง (Board Books)

หนังสือกระดาษแข็งเป็นหนังสือที่มีรูปเล่มแข็งแรงเหมาะสมสำหรับเด็ก เนื่องจากความหนาและแข็งแรงทนทานต่อการเปิดหนังสือของเด็กเล็ก ช่วยให้อายุการใช้งานของหนังสือมีเวลายาวนานขึ้น เทคนิคที่มักจะนำมาใช้กับหนังสือกระดาษแข็งคือเทคนิคเจาะกระดาษ

เช่น การเจาะหนังสือเป็นรูปสัตว์ต่างๆ เพื่อให้เด็กวาดภาพตามช่องที่เจาะไว้ การอ่านหนังสือจึงได้ทั้งความสนุกเพลิดเพลินและความคิดสร้างสรรค์ในเวลาเดียวกัน



ภาพประกอบ 5 หนังสือกระดาษแข็ง

ที่มา: เกศกนก ลมงาม. (2562).

1. ความเหมาะสมของอายุ : 3 - 6 ปี
2. เทคนิคการเล่น : เทคนิคเจาะกระดาษ
3. สี : สีสันหลากหลาย สีสดใส
4. วัสดุ : กระดาษแข็ง

2.6.2.1.3 หนังสือมีเสียง (Sound Panel Books)

หนังสือมีเสียงเป็นหนังสือที่มีเรื่องราวสั้นๆ เพื่อให้เด็กได้ฝึกอ่าน โดยหนังสือมีเสียงจะมีเสียงประกอบเรื่องราว เพื่อให้เด็กได้เข้าใจภาพนั้นๆ และจดจำได้ง่ายจากเสียง เช่น ภาพรถพยาบาล เสียงประกอบภาพเป็นเสียงไซเรน ภาพหมู เสียงประกอบเป็นเสียงร้องอู้อู้อู๊ด ภาพไก่ เสียงประกอบเป็นเสียงร้องกุกกุก เป็นต้น การใช้งานหนังสือหนังสือมักจะมีปุ่มกด ลักษณะนูนออกจากพื้นหนังสือ เพียงกดปุ่มจะมีเสียงประกอบดังออกมา นำมาซึ่งอรรถรสและความสนุกในการอ่าน



ภาพประกอบ 6 หนังสือมีเสียง

ที่มา: เกศกนก ลมงาม. (2562)

1. ความเหมาะสมของอายุ : 0 - 3 ปี
2. เทคนิคการเล่น : เทคนิคเสียง
3. สี : สีมีความหลากหลาย
4. วัสดุ : กระดาษแข็ง

2.6.2.1.4 หนังสือของเล่น (Toy books)

หนังสือของเล่นเป็นหนังสือที่มีเนื้อหาเพียงสั้นๆ เหมาะสำหรับเด็กเล็ก วัสดุที่ใช้มักจะเป็นวัสดุที่ทนทานต่อน้ำได้ ลักษณะการใช้งานของหนังสือของเล่นในรูปแบบนี้มักจะนำไปลอยน้ำ เช่น เวลาผู้ปกครองอาบน้ำให้เด็ก จะนำหนังสือมาลอยพร้อมการอาบน้ำ เด็กจะทำการเปิดเล่น เพื่อส่งเสริมช่วงเวลานั้นๆ ของเด็กให้เกิดการเรียนรู้และสนุกสนานได้ในเวลาเดียวกัน

1. ความเหมาะสมของอายุ : 0 - 3 ปี
2. เทคนิคการเล่น : เทคนิคทางวัสดุ
3. สี : สีมีความหลากหลาย
4. วัสดุ : พลาสติก



ภาพประกอบ 7 หนังสือของเล่น

ที่มา : เกศกนก ลมงาม. (2562).

2.6.2.1.5 หนังสือสามมิติ (Pop-up Books)

หนังสือของเล่นเป็นหนังสือแบบเปิด – ปิด จะมีข้อความและรูปภาพซ่อนอยู่ภายใต้แผ่นเปิดปิดที่จะทำให้เด็กๆ ได้สนุกในการค้นหาคำตอบไปพร้อมกันกับการอ่าน รวมทั้งช่องเจาะรูที่จะสามารถให้เด็กมีกิจกรรมร่วมกับหนังสือ เช่น เด็กสามารถนำหนังสือมาเทียบกับใบหน้า เพื่อสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นๆ เทคนิคการเปิด – ปิด ช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก



ภาพประกอบ 8 หนังสือสามมิติ

ที่มา : เกศกนก ลมงาม. (2562).

1. ความเหมาะสมของอายุ : 6 - 12 ปี
2. เทคนิคการเล่น : เทคนิคเปิด ปิดภาพ
3. สี : สีมีความหลากหลาย
4. วัสดุ : กระดาษแข็ง

2.7 ภาพประกอบ

2.7.1 ความหมายของภาพประกอบ

ภาวนา ชัยสมบุญ (ม.ป.ป, น. 1) กล่าวว่า ภาพประกอบ หมายถึงเนื้อหาที่เป็นภาพที่ประกอบอยู่ในเอกสารต่างๆ นอกเหนือจากข้อความที่เป็นตัวอักษร สามารถสื่อความหมายในลักษณะเดียวกันกับตัวอักษร แต่มีคุณลักษณะที่พิเศษมากกว่า เนื่องจากสามารถมองเห็นภาพที่เสมือนจริง เมื่อมีภาพประกอบมักจะสร้างความเข้าใจได้ง่าย โดยไม่จำเป็นต้องทำความเข้าใจหรือตีความการใช้ภาพประกอบจึงเป็นเรื่องที่สำคัญไม่น้อยกว่าตัวอักษร ภาพประกอบเหล่านั้นจะเป็นภาพถ่าย ภาพวาด หรือ ภาพกราฟิกก็ได้ เช่น สี เส้น จุด ภาพลายเส้น रेखाचित्र



ภาพประกอบ 9 Mickey Mouse

ที่มา: (Disney, 1928)

กรุณพนธ์ วิศุทธิ์มณตรี (2551, น. 4) อธิบายว่า ภาพประกอบ หรือ Illustration เป็นผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อการค้า หรือ เจริญไชทางเศรษฐกิจ สังคม โดยสร้างขึ้นเพื่อให้เกิดภาพประกอบของเนื้อหาต่างๆ เพื่อสื่อสารข้อมูลที่ถูกกำหนด จึงถูกเรียกว่าภาพประกอบ

ภาพประกอบอาจเป็นภาพลายเส้น ภาพเขียน ภาพถ่ายด้วยเทคนิคต่างๆ สามารถนำเอามาประกอบนิยาย เรื่องสั้น สารคดี นิตยสาร บทความ

ไมเยอร์ (2540, น. 432) อธิบายว่า ภาพประกอบหนังสือ คือ สื่อสร้างสรรค์ช่วยให้เนื้อหาในหนังสือมีผลในการสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งมีการสร้างสรรค์ให้ภาพศิลปะที่แต่เดิมมีจุดประสงค์อื่น อาจนำมาใช้ประกอบกับเนื้อหาหนังสือได้เช่นเดียวกัน หากเนื้อหาหนังสือและภาพประกอบมีความสอดคล้องไปในแนวทางเดียวกันก็จะสามารถเป็นภาพประกอบหนังสือ แต่ถ้าหากภาพที่ใช้ไม่มีความสอดคล้องถือว่าเป็นเพียงภาพประดับตกแต่งไม่ใช่ภาพประกอบ

ผดุง พรหมมูล (2547, น. 72 - 74) กล่าวว่า ภาพประกอบ คือ ภาพที่สร้างขึ้นด้วยเทคนิคสร้างสรรค์ต่างๆ ทางศิลปะ การสร้างสรรค์ภาพประกอบด้วยวิธีการเขียนภาพ ระบายสี การพิมพ์ หรือผ่านกระบวนการต่างๆ ทางเทคโนโลยี มีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบเรื่องราวที่เขียนสามารถที่จะอธิบายเรื่องราวจากตัวอักษรให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น และช่วยนำเสนอภาพเรื่องราวที่ถูกเขียนขึ้นผ่านจินตนาการให้สามารถเข้าใจ และเห็นภาพตาม หนังสือที่นำภาพประกอบมาใช้เชิงอธิบายเนื้อหานั้นไม่ได้สร้างแค่บรรทัดต่อผู้อ่านเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างความน่าสนใจ น่าติดตาม ภาพประกอบจึงสามารถสื่อความหมายได้ไม่น้อยกว่าตัวอักษร

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ภาพประกอบนับว่าเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมหรืออธิบายเนื้อหา ซึ่งเป็นภาพที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคต่างๆ ทางศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพ ระบายสี การพิมพ์ การถ่ายภาพ เป็นต้น โดยวัตถุประสงค์ของภาพประกอบนั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราว สามารถที่จะเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้น หรือ บางเรื่องราวที่มาจากจินตนาการของผู้เขียน ซึ่งยากที่จะคิดภาพตามภาพประกอบจะช่วยให้ผู้อ่านได้มองเห็นภาพที่ชัดเจน ทำให้การอ่านมีความสนุกสนาน เพิ่มบรรทัดให้กับผู้อ่าน

2.7.2 ความสำคัญของภาพประกอบ

ภาพประกอบมีความสำคัญต่อสิ่งพิมพ์เป็นอย่างมาก เนื่องจากภาพประกอบสามารถให้ความหมาย และรายละเอียดที่เหมือนจริงในการอธิบายเนื้อหา ความสำคัญของภาพประกอบมีดังนี้

ภาวนา ชัยสมบูรณ์ (ม.ป.ป, น. 2) อธิบายว่า ความสำคัญของภาพประกอบมีดังนี้

1. ใช้สร้างความเข้าใจ การอธิบายข้อความบางสิ่งบางอย่าง บางครั้งตัวอักษรก็มีข้อจำกัด ในการอธิบายสิ่งๆ นั้นว่าเป็นอย่างไร ถึงแม้ผู้บรรยายจะมีความเชี่ยวชาญในการเขียน และการบรรยายมากเพียงใดก็ไม่สามารถอธิบายให้เห็นภาพ และเข้าใจได้ เช่น ม้ากับลา การ

อธิบายรูปลักษณ์ หรือ ความแตกต่างให้ผู้ที่ไม่เคยเห็นนั้นเป็นไปได้ยาก เมื่อมีภาพประกอบก็จะสร้างความเข้าใจได้ง่าย

2. ใช้เสริมความเข้าใจ การนำภาพประกอบมาใช้ในกรณีที่สร้างความเข้าใจได้ในระดับหนึ่งแต่ยังไม่สร้างความเข้าใจได้อย่างชัดเจน จึงจำเป็นต้องนำภาพประกอบมาใช้ เพื่อส่งเสริมความชัดเจน

3. ใช้เป็นหลักฐานเพื่อบ่งบอกบุคคล ในการบ่งบอกบุคคลนั้น ต่อให้ผู้บรรยายมีความเชี่ยวชาญในการอธิบายเพียงใดก็ไม่อาจทำให้เห็นภาพหรือเข้าใจว่าบุคคลนั้นหน้าตาเป็นอย่างไร แต่เมื่อใช้ภาพประกอบแล้วนั้น ผู้ที่เห็นก็จะรู้จัก และสามารถเข้าใจได้ทันที

4. ใช้เป็นหลักฐานอ้างอิงหรือแสดงเหตุการณ์ ภาพประกอบสามารถนำมาใช้เพื่อเป็นหลักฐาน และประกอบคำบรรยายเพื่ออธิบายเหตุการณ์ที่มีความสำคัญ หรือเหตุการณ์นั้น ต้องมีการนำเสนอข่าวสารลงในสื่อต่างๆ เพื่อส่งสารให้กับประชาชน ภาพประกอบก็สามารถอธิบายให้เข้าใจได้ง่าย

5. ใช้ตกแต่งหน้าสิ่งพิมพ์ ภาพประกอบสามารถส่งเสริมให้สิ่งพิมพ์มีความสวยงามน่าอ่านมากยิ่งขึ้น เนื่องด้วยปัจจุบันเทคโนโลยีการถ่ายภาพทำให้การตกแต่งภาพทำได้ทุกที่ทุกเวลา จึงเอื้ออำนวยให้การทำงานกับภาพประกอบมีความสะดวกยิ่งขึ้น ภาพประกอบมีคุณภาพที่ดี สะดวกรวดเร็ว รวมทั้งเทคนิคต่างๆ ช่วยให้การตกแต่งดัดแปลงรูปภาพเป็นไปได้อย่างหลากหลาย

กรุณพนธ์ วิศุทธิ์มณตรี (2551, น. 4) กล่าวว่า ภาพมีความสำคัญกับมนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณ เนื่องจากตัวอักษรที่มนุษย์ใช้งานมีวิวัฒนาการมาจากภาพเขียน โดยที่มนุษย์เขียนภาพขึ้นมาเพื่อจะบูชาเทพเจ้า หรือบันทึกเหตุการณ์ต่างๆ ที่มีความสำคัญ สมัยโบราณภาพเขียนมักเขียนด้วยกระดูกเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการขีดเขียน หรือ ถ่าน และสีจากธรรมชาติต่างๆ ภาพเขียนยุคต้นๆ นั้นนิยมวาดภาพส่วนต่างๆ ของสัตว์ ต่อมารู้จักการเขียนทั้งตัว และเขียนให้อยู่ในอิริยาบถต่างๆ ยุคถัดมามนุษย์รู้จักเขียนคนในลักษณะยืนอยู่เฉยๆ และค่อยปรับเปลี่ยนมาวาดในลักษณะกิริยาอาการต่างๆ หลังจากมีการเขียนภาพจึงมีตัวหนังสือต่างๆ เกิดขึ้น ซึ่งดัดแปลงมาจากการเขียนภาพนั่นเอง ภาพประกอบจึงมีความสำคัญอย่างมากต่องานหนังสือ และโฆษณาประเภทต่างๆ เนื่องจากเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจ และความสนใจต่อผู้บริโภค

ผดุง พรหมมูล (2545, น. 2 - 8) อธิบายว่า ภาพประกอบมีความสำคัญอย่างยิ่ง และมีผลยืนยันจากการวิจัยว่าภาพประกอบช่วยเพิ่มพูนประสิทธิภาพในการรับรู้ นำไปสู่การเข้าใจ และสามารถคิดวิเคราะห์ได้ด้วย ภาพประกอบไม่ได้มีไว้เพื่อความสวยงามเพียงอย่างเดียวเท่านั้น

แต่หน้าที่หลักของภาพประกอบคือช่วยเพิ่มพลังแห่งการสื่อสาร ส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดความรู้ความเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว และถูกต้อง ยังสามารถส่งเสริมจินตนาการให้ผู้อ่านไปพร้อมๆ กัน การจัดทำหนังสือบางประเภทนั้น ภาพประกอบถือว่าเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมคุณค่าเนื้อหา เมื่อส่วนใดส่วนหนึ่งขาดหายไปส่งผลให้หนังสือลดคุณค่าลง ความน่าสนใจก็ลดลงเช่นกัน

2.7.3 ประเภทของภาพประกอบ

หนังสือมีมากมายหลายประเภท ซึ่งเนื้อหาของแต่ละประเภทมีลักษณะที่แตกต่างกันไป นอกจากงานเขียนที่มีเนื้อหาที่ต่างกันแล้วนั้น การสร้างสรรค์รูปแบบที่จะช่วยส่งเสริมให้เนื้อหาที่มีความโดดเด่นขึ้นมาก็มีความสำคัญเช่นเดียวกัน ภาพประกอบจึงมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการส่งเสริมเนื้อหา และสื่อความหมาย ภาพประกอบหนังสือแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

ไซटक เก่งเขตรกิจ (2554) กล่าวว่า ภาพประกอบแบ่งประเภทตามการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. ภาพประกอบลายเส้น (Drawing Illustration) ภาพลายเส้นนับว่าเป็นรูปแบบพื้นฐานของการวาดภาพประกอบ เมื่อมนุษย์รู้จักการถ่ายทอดความคิดจินตนาการออกมา และเริ่มขีดเขียนเรื่องราวผ่านผาผนังโดยถ่ายทอดด้วยการขีดเขียนเป็นลายเส้น ใช้อวัยวะที่อุ้งรอบตัวมาขีดเขียน เช่น แท่งถ่าน ดินสอ สีชอล์กและปากกา เป็นต้น

2. ภาพประกอบระบายสี (Painting Illustration) ภาพประกอบที่ใช้เทคนิคการระบายสีจะช่วยเพิ่มคุณค่า ความงาม และการถ่ายทอดอารมณ์ จิตนาการได้เป็นอย่างดี ซึ่งนิยมถ่ายทอดลงบนกระดาษวาดเขียน และลงสีเส้นตามความพึงพอใจของผู้วาด ลักษณะสีที่ใช้ได้แก่ สีไม้ สีโปสเตอร์ สีน้ำมัน สีหมึกสีน้ำ สีอะคริลิก เป็นต้น

3. ภาพประกอบจากภาพถ่าย (Photograph Illustration) ภาพประกอบจากภาพถ่ายนั้นถูกพัฒนาขึ้นจากความเจริญของเทคโนโลยีต่างๆ ภาพประกอบจากการถ่ายภาพจะสามารถแสดงเรื่องราวที่มีความใกล้เคียงกับเหตุการณ์จริงมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นสี แสง และเงา ภาพประกอบจากภาพถ่ายมักใช้ประกอบในงานเขียนเชิงวิชาการที่ต้องการแสดงข้อมูลรายละเอียดที่ชัดเจน ถูกต้อง

4. ภาพประกอบจากคอมพิวเตอร์ (Computer Illustration) ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีต่างๆ ในปัจจุบันส่งผลให้มีเครื่องอำนวยความสะดวกในการสร้างประกอบอย่างคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีโปรแกรมทางเลือกมากมาย คอมพิวเตอร์จึงเข้ามามีบทบาทในด้านสิ่งพิมพ์ ได้แก่ การออกแบบตัวอักษร การสร้างภาพประกอบต่างๆ ผู้ออกแบบสามารถถ่ายทอดจินตนาการ

เป็นเรื่องราวที่มีสีสันได้ตามแต่ต้องการ มีความสะดวก รวดเร็ว การใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพประกอบจึงเป็นวิธีที่ได้รับความนิยมที่สุดในยุคปัจจุบัน

5. ภาพประกอบด้วยวิธีการปั้น (Modeling Illustration) การแสดงละครหรือการเล่านิทานที่ผู้สร้างจะมีการปั้นหุ่น พร้อมการตกแต่งรูปร่าง หน้าตา เครื่องแต่งกาย และจัดฉากให้มีความสมจริง ผู้สร้างภาพประกอบจึงนำแรงบันดาลใจจากการทำหุ่นมาสร้างประกอบที่ขึ้นรูปจากงานปั้นให้มีความสมจริง

6. ภาพประกอบแบบภาพตัดเจาะ (Pop up Illustration) เป็นภาพประกอบที่มีการเจาะตัวละคร และส่วนประกอบในเรื่องนั้นๆ ซึ่งทำให้ตัวละครมีการยกขึ้นออกมาทำให้เกิดมิติ ตื้น ลึก ในหน้าหนังสือ เมื่อเปิดอ่านหนังสือจะยกขึ้นออกมา และเมื่อพับเก็บหน้าหนังสือก็จะถูกจัดเก็บดังเดิม ซึ่งเป็นวิธีการจูงใจผู้อ่านอย่างดีโดยเฉพาะวัยเด็ก

ผดุง พรหมมูล (2545, น. 123 - 131) อธิบายว่า หนังสือและสิ่งพิมพ์มีหลากหลายประเภทภาพประกอบหนังสือแต่ละประเภทจะมีรูปแบบเฉพาะที่แตกต่างกันออกไปดังนี้

1. ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก หนังสือสำหรับเด็กนิยมใช้ภาพประกอบเป็นภาพวาดระบายสี เพื่อจะให้เด็กแต่งเติมจินตนาการด้วยตนเอง ภาพประกอบเหล่านี้มักอยู่ในหนังสือประเภทนิทานวรรณกรรม หรือหนังสืออ่านเพื่อความบันเทิง ภาพประกอบสำหรับเด็กมักเป็นภาพที่วาดขึ้นมาเนื่องจากสามารถถ่ายทอดภาพออกมาได้อย่างไร้ขอบเขต ทั้งรูปแบบ และสีสัน รวมทั้งการจัดองค์ประกอบของภาพซึ่งแตกต่างจากภาพถ่ายที่มีข้อจำกัดบางอย่าง และภาพประกอบที่วาดขึ้นมาสอดคล้องกับความสนใจของเด็ก และนำไปด้วยจินตนาการของผู้วาด

2. ภาพประกอบหนังสือสารคดี หนังสือสารคดีเป็นหนังสือที่ให้สาระความรู้เกี่ยวกับเรื่องราวทั่วไปไม่ว่าจะเป็น คน สัตว์ สิ่งของ สถานที่ รวมถึงเรื่องธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ประเพณี และวิถีชีวิต หนังสือสารคดีเป็นหนังสือที่ให้ความรู้เป็นเรื่องราวกว้างๆ หรือเฉพาะเจาะจงก็ได้ และสามารถให้ความรู้แก่ผู้อ่านสอดแทรกความสนุกสนาน เกร็ดความรู้ ข้อคิดที่น่าสนใจ ภาพประกอบของหนังสือสารคดีจึงมุ่งเน้นไปที่ การสื่อความหมายกับผู้อ่าน ขยายความรู้ความเข้าใจ ภาพจึงจำเป็นต้องส่งต่ออารมณ์ได้ ดังนั้นภาพประกอบหนังสือสารคดีจึงมักใช้ภาพถ่าย เนื่องจากภาพถ่ายมีความชัดเจนและสมจริง แต่อย่างไรก็ตามต้องอาศัยความเชี่ยวชาญในการบันทึกภาพ และความสามารถในการสอดแทรกอารมณ์ลงในภาพถ่ายนั้นๆ

3. ภาพประกอบหนังสือวิชาการ หนังสือวิชาการเป็นหนังสือที่มีเนื้อหาสาระความรู้ในสาขาวิชาหรือศาสตร์ต่างๆ ซึ่งเสนอความรู้ที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าและสังเกตการณ์ ผู้เขียนหนังสือจึงจำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ เป็นอย่างมาก ตลอดจนการกรันกรอง

ถ้อยคำในการเขียนจะต้องพิถีพิถัน และคำที่ใช้ต้องทุกๆชั้นตอน ในการสร้างภาพประกอบหนังสือประเภทนี้จำเป็นต้องคำนึงถึงความถูกต้องชัดเจน และยังสามารถสนับสนุนเนื้อหาทางวิชาการ สามารถสื่อความหมายได้ตรงวัตถุประสงค์ ทั้งนี้เพื่อให้ได้หนังสือที่มีคุณค่าทั้งเนื้อหา และภาพประกอบ

4. ภาพประกอบหนังสือนวนิยาย เรื่องสั้น และวรรณคดี หนังสือประเภทนี้เป็นหนังสือที่ให้อิสระในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ ไม่จำกัดเทคนิควิธี โดยขึ้นอยู่กับว่าศิลปินผู้ถ่ายทอดเรื่องราวออกมานั้นจะนำจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ประสมประสานเรื่องราวลงไป และนำเสนอภาพประกอบมาในทิศทางใด ภาพประกอบนวนิยาย เรื่องสั้น และวรรณคดีมักจะแสดงออกถึงอารมณ์ และบรรยากาศที่ส่งผลต่อผู้อ่านในทางสะท้อนอารมณ์ สะกิดใจผู้อ่าน เช่น เรื่องความรัก ความทุกข์ความโหดร้าย ทารุณ เป็นต้น

ปรีดา ปัญญาจันทร์ and สุดไพท เมืองไทย (2557, น. 13 - 17) กล่าวถึงประเภทของภาพประกอบแบ่งตามลักษณะภาพ ดังนี้

1. ภาพเสมือนจริง ภาพประกอบลักษณะนี้โดยส่วนมากจะใช้กับเนื้อเรื่องที่เหมือนจริง เช่น หนังสือสารคดี หนังสือประวัติศาสตร์ หนังสือวิชาการต่างๆ เป็นต้น โดยภาพประกอบเหมือนจริงนี้ผู้วาดภาพต้องค้นคว้าข้อมูลจากหลักฐานและทบทวนวรรณกรรมมาพอสมควร เพื่อให้ภาพประกอบเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับเนื้อหาและเป็นภาพในการอ้างอิงต่อไป

2. ภาพกึ่งเหมือนจริง เป็นภาพประกอบที่ผู้วาดออกแบบลักษณะของภาพขึ้นมาใหม่ เพื่อให้ภาพมีความน่าสนใจ มีชีวิตชีวา ภาพลักษณะนี้มีการออกแบบและจัดองค์ประกอบขึ้นมาใหม่และยังใช้วิธีการทางศิลปะอย่างหลากหลาย ถ้าหากภาพประกอบของหนังสือต้องอ้างอิงข้อมูลจริง ผู้วาดต้องมีการทบทวนวรรณกรรม เพื่อให้ภาพประกอบมีความน่าเชื่อถือ

3. ภาพการ์ตูน จากตำราหลากหลายเล่มที่ไม่จัดภาพการ์ตูนเป็นประเภทของภาพประกอบ เนื่องด้วยภาพการ์ตูนมีวิธีการนำเสนอเฉพาะตัว แต่ในปัจจุบันผู้วาดภาพประกอบได้นำเทคนิคการวาดภาพการ์ตูนเข้ามาผสมผสาน เพื่อต้องการให้ภาพสื่ออารมณ์ให้มีความชัดเจน และตรงตามความต้องการของผู้เขียน

4. ภาพลดทอนหรือภาพสัญลักษณ์ ภาพประกอบลักษณะนี้มีความเหมาะสมกับเด็กหรือวัยที่เริ่มเรียนรู้เรื่องราวรอบๆตัว ภาพในลักษณะนี้จะสื่อสารได้อย่างตรงไปตรงมา ลักษณะของภาพต้องมีความสะอาด ชัดเจน ไม่ซับซ้อน ส่วนประกอบของภาพมีน้อย หรือไม่มีเลย โดยผู้วาดภาพลักษณะนี้มักมีการสอดแทรกอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ เข้าไปในภาพประกอบ เพื่อให้เด็ก

รับรู้และเรียนรู้อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในภาพ นอกจากสีหน้าของคนหรือสัตว์ที่แสดงความรู้สึกอย่างชัดเจนแล้ว ผู้วาดยังมีการใช้เทคนิคสีต่างๆ เพื่อช่วยให้เด็กเข้าถึงอารมณ์ของภาพได้ง่ายขึ้น เช่น อารมณ์โกรธ อารมณ์รุนแรง ผู้วาดมักจะใช้สีโทนร้อน ถ้าอารมณ์สบายๆ มีความสุข สนุกสนาน ผู้วาดจะใช้สีโทนอุ่นหรือโทนเย็น เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นภาพประกอบสามารถจำแนกออกได้หลากหลายประเภท อาทิ ภาพประกอบสำหรับเด็ก ภาพประกอบหนังสือนวนิยาย ภาพประกอบจากภาพถ่าย เป็นต้น แต่ความสอดคล้องระหว่างภาพประกอบกับเนื้อหาเรื่องนั้นๆ ต้องมีความสัมพันธ์กัน และไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อที่จะสามารถสื่อสารอารมณ์ อธิบายความหมาย และขยายความเรื่องราวให้เกิดความเข้าใจได้มากขึ้น ผลจากการมีภาพประกอบหนังสือที่ดีนั้น จะทำให้ผู้อ่านสามารถคล้อยตาม สนุกสนาน และสามารถจินตนาการภาพตามเนื้อเรื่อง ไม่ว่าภาพประกอบจะใช้เทคนิคทางศิลปะใดก็ตาม ถ้าหากสามารถสื่อความหมายให้กับผู้อ่านได้ก็นับว่าบรรลุวัตถุประสงค์

2.7.4 เทคนิคการสร้างสรรค์ภาพประกอบ

ปรีดา ปัญญาจันทร์ and สุดไผท เมืองไทย (2557, น. 21 - 35) อธิบายว่า หลักการในการเลือกใช้เทคนิคศิลปะในแขนงต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพประกอบที่เกิดจากทักษะทางศิลปะมี ดังนี้



ภาพประกอบ 10 ภาพลายเส้น

ที่มา: ปรีดา ปัญญาจันทร์ and สุดไผท เมืองไทย (2557, น. 23)

1. ภาพลายเส้น ภาพประกอบสำหรับเด็กโดยใช้เทคนิคลายเส้น ซึ่งเป็นพื้นฐานของผู้วาดภาพทั้งรายเส้นที่เรียบง่าย มีการตัดทอน รวมไปถึงลายเส้นที่เป็นอิสระไร้ขอบเขต โดย

ภาพเทคนิคลายเส้นสามารถสื่อสารถึงอารมณ์ ความเรียบง่าย ความจริงใจ เป็นเทคนิคที่แสดงถึงความอ่อนน้อมถ่อมตนที่สุด แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นเทคนิคที่สื่อสารอารมณ์ยากที่สุด เนื่องจากมีอุปกรณ์น้อยชิ้นในการสร้างสรรค์และต้องอาศัยฝีมือของผู้วาดเท่านั้น



ภาพประกอบ 11 ภาพสีชอล์ก

ที่มา: ปรีดา ปัญญาจันทร์ and สุดไผท เมืองไทย (2557, น. 24)

2. ภาพสีชอล์ก เทคนิคภาพสีชอล์กเป็นเทคนิคที่พบได้ยากในภาพประกอบของหนังสือเด็ก เนื่องจากความยุ่งยากในการใช้วัสดุอุปกรณ์และต้องใช้ทักษะความชำนาญค่อนข้างสูง สีชอล์กมีคุณสมบัติเด่นในด้านความนุ่มนวลของภาพหรือลายเส้นที่มีความฉวัดเฉวียน



ภาพประกอบ 12 ภาพสีน้ำ

ที่มา: ปรีดา ปัญญาจันทร์ and สุดไผท เมืองไทย (2557, น. 26)

3. ภาพสีน้ำ เทคนิคสีน้ำเป็นที่นิยมอย่างมากในงานภาพประกอบสำหรับเด็ก เนื่องจากคุณสมบัติของสีน้ำมีความโปร่งแสง นุ่มนวล อ่อนโยน สามารถสร้างผิวสัมผัสได้มากมาย มีมิติความลึกในตัวเอง ซึ่งมีความเหมาะสมสำหรับเนื้อหาของเรื่องที่ต้องการให้เด็กรู้



ภาพประกอบ 13 ภาพสีโปสเตอร์

ที่มา: ปรีดา ปัญญาจันทร์ and สุดไผท เมืองไทย (2557, น. 29)

4. ภาพสีโปสเตอร์ สีโปสเตอร์เป็นสีในตระกูลที่บดแสง ข้อดีของสีโปสเตอร์คือมีสีที่จัดจ้าน ใช้งานง่าย แต่การใช้เทคนิคนี้ก็ขึ้นกับวัตถุประสงค์ของผู้วาด ข้อเสียของสีโปสเตอร์คืออายุของภาพสั้นกว่าสีประเภทอื่น เนื้อสีไม่ทนทานเท่าสีน้ำมันหรือสีอะคริลิก ภาพที่ใช้สีโปสเตอร์มักจะต้องการความตื่นเต้น ความจัดจ้าน ความสนุกสนาน



ภาพประกอบ 14 ภาพสีน้ำมันและสีอะคริลิก

ที่มา: ปรีดา ปัญญาจันทร์ and สุดไผท เมืองไทย (2557, น. 30)

5. ภาพสีน้ำมันและสีอะคริลิก สีน้ำมันอยู่ในตระกูลสีที่บดแสงสามารถเก็บรักษาภาพประกอบไว้ได้นานใช้ทักษะฝีมือในการสร้างสรรค์สูงและใช้ทำงานในวัสดุที่หลากหลาย เช่น ผ้าใบ กระดาษ แผ่นไม้ โดยสีอะคริลิกถูกผลิตขึ้นเพื่อจะใช้ทดแทนสีน้ำมัน



ภาพประกอบ 15 ภาพพิมพ์

ที่มา: (ปรีดา ปัญญาจันทร์ & สุดไผท เมืองไทย, 2557, น. 32)

6. ภาพพิมพ์ เป็นเทคนิคการสร้างภาพแบบอาศัยอุปกรณ์และทักษะฝีมืออย่างสูงภาพประกอบลักษณะนี้มักจะพบเห็นจากงานประเทศตะวันตก แม่พิมพ์ที่นิยมใช้มักจะเป็นแม่พิมพ์ไม้ โลหะ และแม่พิมพ์หิน หรือพลิกแพลงสร้างแม่พิมพ์จากสิ่งของใกล้ตัว



ภาพประกอบ 16 ภาพเทคนิคผสม

ที่มา: ปรีดา ปัญญาจันทร์ and สุดไผท เมืองไทย (2557, น. 33)

7. ภาพเทคนิคผสม โดยจากงานภาพประกอบที่ใช้เทคนิคทางศิลปะชนิดเดียวในการสร้างสรรค์ผลงานมีน้อยมาก เนื่องจากการผสมผสานเทคนิคต่างๆ ทางศิลปะสามารถเกิดได้เสมอ ซึ่งเป็นการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ผู้วาดส่งไปถึงผู้เสพ



ภาพประกอบ 17 ภาพจากคอมพิวเตอร์

ที่มา: ปรีดา ปัญญาจันทร์ and สุธาไพท เมืองไทย (2557, น. 35)

8. ภาพจากคอมพิวเตอร์ เทคนิคคอมพิวเตอร์สามารถสร้างผลงานได้มีความหลากหลาย แปลกใหม่ รวดเร็วและสามารถแก้ไขงานได้ง่าย สิ่งสำคัญในการใช้อุปกรณ์นี้คือการสื่ออารมณ์ของรู้สึกเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากสำหรับเนื้อหาของแต่ละเรื่อง

2.7.5 ภาพประกอบสำหรับเด็ก

2.7.5.1 ความหมายของภาพประกอบสำหรับเด็ก

ภาพประกอบสำหรับเด็กนั้น มีผู้ทำการศึกษาค้นคว้าและได้ให้ความหมายไว้มากมาย ดังนี้

เกริก ยุ้นพันธ์ (2543, น. 27) ได้กล่าวถึงความหมายของภาพประกอบสำหรับเด็กไว้ว่า ภาพประกอบเป็นสิ่งที่มียุทธศาสตร์อย่างมากในการที่จะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะสนใจหนังสือ ไม่ว่าจะเป็น ความสวยงาม สีสด ความแปลกตา หรือสามารถอธิบายเรื่องราวของหนังสือ ส่งผลให้ผู้อ่านมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กยังมีรายละเอียดอื่นๆ ในภาพที่จะสามารถให้เด็กเกิดจินตนาการอย่างต่อเนื่องจากองค์ประกอบต่างๆ ภายในภาพ เช่น รูปแบบของภาพ สี น้ำหนักของแสงและ เทคนิคต่างๆ เป็นต้น ภาพประกอบจึงมีหน้าที่และบทบาทในตัวเอง

พิมพ์จิต ตปนียะ (2555, น. 48 - 49) ได้กล่าวถึงความหมายของภาพประกอบสำหรับเด็กไว้ว่า ภาพประกอบสำหรับเด็กนับว่าเป็นหัวใจของหนังสือ ภาพประกอบทำเด็กเกิดความสนใจ หรือเกิดคำถามและมุ่งที่จะหาคำตอบ เด็กจะสนใจหนังสือและอยากอ่านหนังสือ ถ้าเรื่องราวมีความสนุกสนาน น่าสนใจ น่าติดตามและภาพสามารถดึงดูดได้ จะทำใหเด็กเกิดนิสัยรักการอ่าน โดยเฉพาะวัยเด็กซึ่งเป็นวัยที่ยังอ่านหนังสือไม่ออกภาพประกอบจึงเป็นตัวหลักที่ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ดังนั้นภาพประกอบสำหรับเด็กมีความสวยงาม สีสันสวยงามสดใส จะส่งผลให้เด็กรักในความสวยงามเชิงศิลปะ เพราะภาพประกอบที่ดีสำหรับเด็กนั้นมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของเด็ก

ปริดา ปัญญาจันทร์ and สุธาไพท เมืองไทย (2557, น. 10 - 13) อธิบายภาพประกอบสำหรับเด็ก หมายถึง ภาพที่วาดขึ้นมาเพื่อประกอบเรื่องราว ข้อความ หรือบทความ มีหน้าที่ขยายความ อธิบาย หรือเล่าเรื่องราวเพื่อสื่อสารให้คนดูเข้าใจในเรื่องนั้นๆ มากขึ้นผู้ที่สื่อสารเรื่องราวของภาพประกอบสำหรับเด็กควรศึกษาจิตวิทยาเด็กและพัฒนาการของเด็ก ภาพประกอบสำหรับเด็กไม่ใช่ภาพที่สร้างขึ้นมาเพื่อประดับตกแต่งหรือเพื่อเสริมเรื่องราวเท่านั้น แต่ภาพประกอบมีความสำคัญเท่าเทียมกับเนื้อเรื่อง

2.7.5.2 หน้าที่และบทบาทของภาพประกอบสำหรับเด็ก

หน้าที่และบทบาทของภาพประกอบสำหรับเด็กนั้น มีผู้ทำการศึกษาค้นคว้า และได้ให้ความหมายไว้มากมาย ดังนี้

เกริก ยุ้นพันธ์ (2543, น. 26 - 28) ได้อธิบายหน้าที่และบทบาทของภาพประกอบสำหรับเด็กดังต่อไปนี้

1. ภาพประกอบช่วยอธิบายและเสริมสร้างเนื้อหาให้ชัดเจน ภาพประกอบสำหรับเด็กช่วยเสริมสร้างความเข้าใจให้กับเนื้อหาส่งผลให้เด็กเข้าใจเนื้อหาง่ายขึ้น เกิดความถูกต้องตามเนื้อหาที่ผู้เขียนกำลังจะสื่อสารกับผู้อ่าน โดยเฉพาะหนังสือสารคดีสำหรับเด็ก ภาพประกอบต้องมีความชัดเจนและห้ามบิดเบือนจากความจริงทุกประการ ซึ่งต่างจากภาพประกอบหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็ก ภาพประกอบไม่จำเป็นต้องเป็นภาพที่เหมือนจริง ผู้วาดภาพประกอบหรือนักวาดภาพประกอบสามารถสร้างสรรค์ภาพได้ตามจินตนาการของผู้วาด ภาพประกอบต้องมีความสอดคล้องหรือสัมพันธ์กับเนื้อหา

2. ภาพประกอบช่วยดึงดูดความสนใจเด็ก ภาพประกอบปกหนังสือสำหรับเด็กมีส่วนสำคัญในการช่วยให้เด็กสนใจหนังสือเป็นอย่างมาก เนื่องจากสิ่งแรกที่เด็กเห็นได้แก่ปกหนังสือ ถ้าปกหนังสือถูกสร้างสรรค์ออกมาได้เหมาะสมกับวัยของเด็กและมีการออกแบบอย่าง

สวยงาม จะมีส่วนช่วยอย่างมากให้เด็กเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น ภาพปกของหนังสือและภาพประกอบเนื้อหาหนังสือควรมีเทคนิคการวาดในลักษณะเดียวกัน ภาพประกอบที่ช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กทำให้เด็กอยากอ่านหนังสือ ถ้าภาพประกอบและเนื้อเรื่องน่าสนใจและสนุกสนานติดตาม จะสามารถปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้กับเด็กได้

3. ภาพประกอบตรงตามจุดมุ่งหมายของผู้จัดทำ ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กต้องตรงตามวัตถุประสงค์และมีความสอดคล้องกับเนื้อหา ดังนั้น นักวาดภาพประกอบต้องได้พบปะกับผู้เขียนหนังสือ เพื่อให้เกิดความเข้าใจซึ่งกันและกัน และตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียนได้อย่างสมบูรณ์ และถูกต้อง ถ้าหากไม่มีการพบปะกับนักเขียนที่ตนเองรับผิดชอบในการสร้างสรรค์ภาพประกอบให้นั้น นักวาดภาพประกอบต้องทำการศึกษาและค้นคว้าข้อมูลให้มากที่สุด เพื่อที่จะสร้างสรรค์ภาพประกอบเหล่านั้นให้มีความบกพร่องน้อยที่สุด

4. ภาพประกอบสร้างจินตนาการสำหรับเด็ก นอกจากเด็กจะได้ความรู้จากการอ่านหนังสือและการแต่งเติมจินตนาการจากการอ่านแล้ว ภาพประกอบเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยอธิบายให้เรื่องนั้นๆ ชัดเจนมากยิ่งขึ้นและนอกจากนี้ภาพประกอบสำหรับเด็กมีรายละเอียดอื่นๆ ภายในภาพที่ส่งเสริมให้เด็กจินตนาการต่อเนื่องได้อีก อาทิ องค์ประกอบของภาพ รูปแบบการนำเสนอสี น้ำหนักการลงสี และเทคนิคต่างๆ ที่ใช้สร้างสรรค์ภาพ

5. ภาพประกอบมีผลต่อความละเอียดถี่ถ้วนความประณีตและทำให้เด็กรักในสิ่งสวยงาม ถ้าภาพประกอบสำหรับเด็กมีสีสันสวยงามและถูกจัดองค์ประกอบต่างๆ อย่างประณีตสวยงาม จะส่งผลให้เด็กรักในความงดงามมีรสนิยมในด้านศิลปะ เพราะภาพประกอบที่ดีนั้นจะต้องมีอิทธิพลต่อความรู้สึกและเกิดความประทับใจต่อเด็กด้วย

จากที่กล่าวมาข้างต้นภาพประกอบสำหรับเด็กนั้นบทบาทอย่างมากในการที่จะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะสนใจหนังสือและช่วยให้เด็กเข้าใจและเรียนรู้เนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น โดยเกิดจากองค์ประกอบต่างๆ เช่น ความสวยงาม สีสัน ความแปลกตา หรือสามารถอธิบายและขยายความเนื้อหาเรื่องราวของหนังสือให้เกิดความเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น

2.8 การออกแบบและองค์ประกอบของหนังสือ

เป็รื่อง กุมุท, 2523, อ้างถึงในพิมพ์จิตต์ สถิตวิทยานันท์ (2546, น. 16 - 17) ได้กล่าวถึง หลักการในการออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก ในบทความเรื่องการออกแบบหนังสือสำหรับเด็กกับผลการวิจัยบางประการ ดังนี้

1. ปกหนังสือ เป็นสิ่งแรกที่สะดุดตาและเรียกร้องความสนใจจากเด็ก เนื่องจากปกและภาพมีอิทธิพลต่อการเลือกหนังสือ ซึ่งภาพที่มีสีสันสดใสและตัวอักษรที่มีการจัดเรียงอย่างเป็นระบบระเบียบก็มีผลเช่นกัน

2. รูปเล่ม ลักษณะของรูปเล่มเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของเด็กได้ เช่น รูปทรงสี่เหลี่ยม แปดเหลี่ยมวงกลม หรือรูปทรงรูปเล่มที่มีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

3. เนื้อในหน้าหนังสือที่บรรจุเนื้อหา มักจะมีลักษณะหน้าซ้ายมือและขวามือ โดยมีภาพและตัวอักษรอยู่ร่วมกัน โดยจะแยกภาพเป็นภาพเดียวในแต่ละหน้าหรือทั้งสองหน้ามีภาพที่เชื่อมโยงกัน และภายในภาพมีตัวอักษรประกอบอยู่ด้วย

4. ขนาดของหนังสือมีรูปแบบที่เด็กสามารถหยิบและเปิดได้โดยสะดวก

5. ภาพ ลักษณะของภาพประกอบที่เด็กให้ความสนใจเป็นภาพที่มีลักษณะง่ายๆ ไม่ซับซ้อน ภาพที่แสดงกริยาอาการเด็กจะมีความสนใจเป็นพิเศษ เด็กชอบภาพที่มีสีสันสดใสมากกว่าภาพขาวดำ เด็กให้ความสนใจภาพด้านขวามือมากกว่าด้านซ้ายมือ

6. ตัวอักษรหรือตัวหนังสือเป็นส่วนประกอบสำคัญของหนังสือทุกๆ เล่ม ขนาดของตัวอักษรสำหรับเด็กควรเป็นตามช่วงวัย ยิ่งอายุน้อยตัวอักษรควรมีขนาดใหญ่ สีของตัวอักษรควรจะเป็นสีเข้ม เช่น สีดำ สีเขียว สีนํ้าเงิน

7. สีของภาพ เด็กชอบภาพสีมากกว่าภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้นหรือแรเงา

8. ขนาดของภาพ ภาพประกอบที่มีขนาดใหญ่จะได้รับความสนใจมากกว่าภาพขนาดเล็ก

9. การวางองค์ประกอบของแต่ละหน้าต้องมีการคำนึงถึงความสมดุล การเว้นช่องว่าง หลักการนำสายตา การวางองค์ประกอบของภาพมีดังนี้

9.1 ภาพและตัวหนังสืออยู่หน้า

9.2 ภาพอยู่บนตัวหนังสืออยู่ล่าง

9.3 ภาพกับตัวหนังสืออยู่คนละหน้า

9.4 ภาพกับตัวหนังสือที่ใช้ทั้งสองหน้าเป็นเหมือนหน้าเดียวกัน

วิมลีน มีศิริ (2551, น. 32 - 38) กล่าวถึงองค์ประกอบรูปเล่มทางกายภาพของสื่อหนังสือภาพ 9 ประเด็นหลัก คือ

1. เนื้อเรื่องของหนังสือมีความเชื่อมโยงกับภาพประกอบและการจัดองค์ประกอบต้องมีความเหมาะสมกับขนาดของหนังสือ

2. รูปร่างของหนังสือ โดยหนังสือสำหรับเด็กก็มีรูปร่างเหมือนกับหนังสือทั่วไป คือ รูปทรงสี่เหลี่ยม

3. ปกหน้า เป็นการนำองค์ประกอบของภาพเข้ามาใช้บนพื้นที่กระดาษให้ดูมีความน่าสนใจและดึงดูดโดยลักษณะของปกหน้า คือ ปกหน้าแบบเดี่ยวและปกหน้าแบบคู่

4. ปกหน้าด้านใน ตำแหน่งขวามือหลังจากเปิดปกหน้าก่อน ซึ่งเป็นหน้าแรกก่อนเข้าสู่เนื้อใน เป็นพื้นที่ สำหรับใส่ชื่อเรื่อง ชื่อนักเขียน นักวาด ชื่อสำนักพิมพ์ และภาพประกอบที่ปกหน้าด้านใน เป็นการเชิญชวนเข้าสู่การอ่านเนื้อเรื่องด้านใน

5. ปกหลังด้านใน พื้นที่หน้าสุดท้ายหลังจากที่เนื้อเรื่องจบ ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียดต่างๆ หรือเป็นการสรุปแหล่งที่มาและเจตนารมณ์ของผู้เขียนในการสร้างสรรค์หนังสือเล่มนั้นๆ

6. ปกหลังของหนังสือผู้เขียนมักจะเขียนเนื้อเรื่องสั้นๆ พร้อมใส่รูปภาพประกอบ หรือบางเล่มอาจจะปล่อยเป็นพื้นที่ว่าง ซึ่งขึ้นอยู่กับเจตนารมณ์ของผู้เขียน

7. กระดาษ หนังสือในประเทศไทยนิยมใช้ปกอ่อนและปกแข็ง ซึ่งการเลือกใช้กระดาษแต่ละชนิดขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้สอย

8. ตัวอักษร โดยรูปแบบและขนาดเป็นตัวอักษรตัวพิมพ์หรือตัวประดิษฐ์ ซึ่งการเลือกใช้เป็นไปตามความต้องการของนักสร้างสรรค์ เพื่อสร้างอารมณ์ในการอ่านและการสื่อความหมาย โดยเลือกอักษรจากการอ่านต้องอ่านง่ายสบายตา สำหรับเด็กขนาดของตัวอักษรควรเลือกขนาดใหญ่ เนื่องจากเด็กยังไม่มีประสบการณ์ความเข้าใจทางภาษาหากตัวเล็กเกินไปเด็กจะไม่สามารถแยกออกได้

9. การจัดวางภาพประกอบ โดยการจัดวางภาพประกอบนั้นต้องมีความสอดคล้องกับการวางตัวอักษรให้มีความกลมกลืนและสวยงาม หรือบางเหตุการณ์ที่ต้องการจะสื่อความหมายอย่างเฉพาะเจาะจง เช่น อารมณ์ ความรู้สึก พฤติกรรมต่างๆ ของตัวละคร เป็นต้น

2.8.1 รูปเล่มหนังสือ

จินตนา ไบกาชุย (2542, น. 1 - 7) อธิบายลักษณะของรูปเล่มหนังสือและตัวอักษรสำหรับเด็ก ดังนี้ หนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดพอเหมาะ ขนาดไม่ใหญ่หรือเล็ก กว้างหรือยาวมากเกินไป หนังสือสำหรับเด็กวัยเริ่มเรียนและประถมศึกษาตอนต้นควรมีจำนวนหน้าอยู่ระหว่าง 8 – 16 หน้า หรือ 8 – 24 หน้า หนังสือสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายควรมีจำนวนหน้าอยู่ระหว่าง 16 – 32 หน้า หรือ 16 – 48 หน้า ขนาดรูปเล่มที่นิยมจัดทำกัน ได้แก่

1. ขนาดพ็อกเก็ตบุ๊ก ขนาดสิบหกหน้า (ขนาดเล็ก) 13 x 18.5 ซม. ในรูปแบบ
แนวนอนหรือแนวตั้ง
2. ขนาดสิบหกหน้า (ขนาดกลาง) 14.6 x 21 ซม. ในรูปแบบแนวนอนหรือ
แนวตั้ง
3. ขนาดแปดหน้า (ขนาดใหญ่) 18.5 x 26 ซม. ในรูปแบบแนวนอนหรือ
แนวตั้ง

นอกจากนี้ขนาดของรูปเล่มยังสัมพันธ์กับการจัดหน้าหนังสือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหนังสือภาพประกอบซึ่งมีภาพประกอบเป็นส่วนสำคัญหลัก มีคำบรรยายน้อย ส่งผลให้ขนาดของหน้าหนังสือต้องมีขนาดใหญ่ การเย็บรูปเล่มควรมีความคงทนแข็งแรงต่อการใช้งานของเด็ก การเย็บเล่มแบ่งออกเป็นหลากหลายวิธี เช่นเย็บอก เย็บสัน เย็บไสสันกาว เป็นต้น การเย็บเล่มต้องพิจารณาจากจำนวนหน้าของหนังสือ ชนิดกระดาษที่ใช้และปกหนังสือ

2.8.2 ขนาดตัวอักษร

จินตนา ไบกาซูยี (2542, น. 16 - 17) อธิบายการเลือกใช้ขนาดตัวอักษรและการเลือกใช้ตัวอักษร ดังนี้ ลักษณะความยาวของประโยค ขนาดของตัวอักษรและการเลือกใช้ตัวอักษรที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็กมีความสำคัญต่อการของเด็กเป็นอย่างมาก ถ้าใช้ประโยคที่มีความยาวหรือมีความซับซ้อนผู้อ่านจะลืมข้อความที่อ่านผ่านมาแล้ว ซึ่งเด็กจะไม่สามารถเข้าใจเนื้อเรื่อง ดังนั้นจึงควรใช้ประโยคที่มีความยาวไม่มากเกินไปโดยเฉพาะหนังสือภาพและหนังสือการ์ตูน ซึ่งเชื่อมโยงกับการให้ลักษณะของตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ จึงต้องระมัดระวังความสั้นและความยาวของประโยคให้มีความเหมาะสม การเลือกใช้ตัวอักษรไม่ควรเลือกใช้ตัวอักษรที่มีความประดิษฐ์บรรจงเกินไป หนังสือสำหรับเด็กควรเลือกตัวอักษรที่อ่านง่ายและชัดเจน การเลือกขนาดของตัวอักษรก็มีความสัมพันธ์กับปริมาณเนื้อหาหรือความยาวของเรื่อง ขนาดตัวอักษรจะมีความสัมพันธ์กับวัยของผู้อ่าน ถ้าผู้อ่านเป็นเด็กเล็กถึงประถมศึกษาตอนต้นควรใช้ขนาดตัวอักษรประมาณ 28 - 32 พอยต์ เด็กประถมศึกษาตอนปลายใช้ตัวอักษรขนาด 18 - 20 พอยต์

จากที่กล่าวมาข้างต้นลักษณะของ 1) รูปเล่มของหนังสือสำหรับเด็กควรทำจากวัสดุที่มีความแข็งแรงทนทาน ไม่ฉีกขาดง่ายและไม่มีเหลี่ยมมุมที่สามารถทำให้เด็กได้รับบาดเจ็บ 2) เนื้อเรื่องสำหรับเด็กควรมีเนื้อหาที่ไม่ยาวจนเกินไป มีความชัดเจนเข้าใจง่าย สั้นกระชับ ไม่ซับซ้อนมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น เนื้อเรื่องของหนังสืออาจนำมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวของเด็ก และจบด้วยการสอดแทรกแนวคิด 3) ภาษาที่ใช้เป็นภาษาที่เด็กสามารถเข้าใจได้ เลือกใช้คำที่สามารถพบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันของเด็ก โดยต้องหลีกเลี่ยงคำศัพท์แสง 4) ขนาดตัวอักษรและการ

เลือกใช้ตัวอักษรควรใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ ประมาณ 24 – 30 พอยต์ ใช้ตัวพิมพ์ธรรมดาหรือตัวเขียนที่ชัดเจนและใช้ตัวอักษรแบบเดียวกันตลอดทั้งเล่ม 5) สีของตัวอักษรควรเป็นสีที่มีความเข้ม เพื่อให้เด็กอ่านได้ง่าย เช่น ดำ เขียว น้ำเงิน เป็นต้น 6) จำนวนหน้ากระดาษสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี ควรมีจำนวนหน้ากระดาษไม่เกิน 8 - 20 หน้า

3. การเล่นสำหรับเด็ก

3.1 ความหมายของการเล่นสำหรับเด็ก

สมบัติ กาญจนกิจ (2535, น. 27) อธิบายว่าการเล่น มีหมายความว่า การกระทำใดๆ ที่ทำไปเพื่อความสนุกสนาน หรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลินเพลิดเพลินว่าการเล่นนี้มักจะใช้คำว่า การละเล่น ซึ่งมีความหมาย คือ มหรสพต่างๆ หรือการแสดงต่างๆ ที่มีขึ้นเพื่อสร้างความสนุกสนานรื่นเริง

พัฒนา ชัชพงศ์ (2553) กล่าวว่าการเล่น หมายถึง การกระทำเพื่อความสนุกสนานหรือเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ ซึ่งตรงกับคำในภาษาอังกฤษคำว่า Play และคำว่า Game ซึ่งทั้งสองคำนี้มีความหมายที่แตกต่างกับคำว่า Play มีผู้ให้ความหมายว่าการเล่นสนุก เป็นการเล่นคนเดียวก็ได้ หลายคนก็ได้ เล่นโดยสมัครใจโดยไม่มีใครบังคับ แต่คำว่า Game เป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ มีกฎกติกาข้อบังคับ มีวิธีการเล่นผู้เล่นต้องเล่นตามกฎเกณฑ์นั้นๆ แต่สำหรับเด็กเล็กๆ การเล่นไม่ได้หมายถึงเพียงแค่ความสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์เท่านั้น แต่ยังหมายความไปถึงการเรียนรู้ผ่านการเล่นหรือ Learning Through Play

เกศมณี มูลพานันท์ (2560) อธิบายความหมายของการเล่นดังนี้ การเล่น คือ ปรากฏการณ์ที่เกิดโดยธรรมชาติ และนำไปสู่การเรียนรู้ หรือแปลได้อีกอย่างหนึ่งว่า การเล่นเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของเด็ก เกี่ยวข้องกับความจริง เชื่อมโยงกันจนทำให้เด็กแสดงออกถึง ความรู้สึก จินตนาการ ความกลัว และความขัดแย้งต่างๆ

สมจินตนา คุปตสุนทร (2547, น.19) กล่าวว่าการเล่นเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นตามลักษณะความสนใจของเด็ก เพื่อนำมาซึ่งการพัฒนาความพร้อมครบทั้ง 4 ด้าน การเล่นเป็นการเรียนรู้เด็กผ่านการลงมือทำเรื่องนั้นๆ ซ้ำๆ จนเกิดเป็นการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่นๆ ตามความเหมาะสม

อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์ (2548, น.18) กล่าวว่าการเล่นเป็นกระบวนการที่สำคัญที่สุดในพัฒนาการในวัยเด็กที่ผู้ใหญ่ต้องทำความเข้าใจและเห็นคุณค่าความสำคัญของการเล่น การเล่นของเด็กเป็นการเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ โดยการ

เล่นสร้างคุณประโยชน์อย่างมากสำหรับเด็ก เช่น กระตุ้นพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง การแสวงหาประสบการณ์ใหม่ การค้นคว้าทดลอง เป็นต้น

Encyclopedia americana international (1993) กล่าวว่าการเล่นเป็นกิจกรรมการสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน การเล่นเป็นพฤติกรรมหนึ่งของมนุษย์ซึ่งในสถานการณ์ต่างๆ ขณะเล่นผู้เล่นจะเป็นผู้คิดและควบคุมสถานการณ์การเล่นด้วยตนเองและมีจินตนาการตามการเล่น

จากที่กล่าวมาข้างต้นการเล่นสำหรับเด็กนั้นหมายถึงกิจกรรมใดๆ ก็ตามที่ทำให้เกิดความสุขสนุกสนาน โดยการเล่นสามารถต่อยอดไปถึงการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ การเล่นเป็นการเรียนรู้เด็กผ่านการลงมือทำเรื่องนั้นๆ ซ้ำๆ จนเกิดเป็นการเรียนรู้และนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่นๆ ตามความเหมาะสม

3.2 ความสำคัญของการเล่น

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา (2549, น. 8) อธิบายถึงความสำคัญของการเล่น ดังนี้ การเล่นเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย ในวัยเด็กการเล่นจะเป็นสื่อช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาได้อย่างดี ความสามารถจากการเล่นในวัยเด็กมีความสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิต เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า การเล่นที่ดี เป็นนันทนาการอย่างหนึ่งซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคคลให้เป็นพลเมืองที่ดีของบ้านเมืองอย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวได้ว่า “ความสุขครั้งแรกในชีวิตของเด็กเริ่มต้นจากพ่อแม่ และต่อมายังมีความสุขความเพลิดเพลิน จากการเล่น” งานในวัยเด็กคือการเล่นนั่นเอง ควรที่บุคคล หน่วยงาน และสถาบัน ต่างๆ จะได้ร่วมมือกันเอาใจใส่ในเรื่องของการเล่นอย่างจริงจังเพื่อเด็กและเยาวชนไทยทุกคน โดยการส่งเสริมให้มีการเล่นเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กๆ และบูรณาการเข้าไปในกิจกรรมการเรียน การสอน โดยให้การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียน หรือเรียนรู้โดยการเล่น (Learning by Playing) หรือเรียนรู้วิธีเล่น (Learn to play) การเล่นช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาในด้านต่างๆ ตัวอย่างเช่น ด้านร่างกาย จะช่วยให้เด็กมีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์เพิ่มทักษะการใช้กล้ามเนื้อต่างๆ ด้านอารมณ์แจ่มใส เบิกบานสนุกสนาน ด้านสังคมจะช่วยเสริมสร้างให้เด็กเป็นผู้ที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก สามารถร่วมเล่นกับเพื่อนได้อย่างสร้างสรรค์ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้เป็นผู้ที่ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ง่าย มีทักษะในการสื่อสาร ด้านสติปัญญาจะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิดทั้งด้านการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดอย่างสร้างสรรค์ และจินตนาการสามารถรู้จักวางแผน รู้จักแก้ปัญหา มีน้ำใจ มีความอดทน เป็นการปลูกฝังจริยธรรมคุณธรรมให้แก่เด็ก

Unicef Thailand (2548) กล่าวถึง การเล่นเป็นเหมือนส่วนสำคัญในชีวิตของเด็ก การเรียนรู้และการพัฒนาการของเด็กเริ่มจากการได้เล่น งานวิจัยทางการแพทย์ยืนยันว่า การเล่นมีส่วนสำคัญอย่างมากในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสมอง โดยการเล่นจะกระตุ้นให้มีการเพิ่มขึ้นของการส่งสัญญาณประสาทและเพิ่มการประสานงานระหว่างเซลล์สมองกับการทำงานของร่างกายได้ดีขึ้น การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุข เป็นคุณค่าที่สำคัญทำให้เด็กๆ เติบโตอย่างมีคุณภาพสมบูรณ์ทั้งกาย ใจ และจิตวิญญาณ การเล่นยังสร้างสรรค์จินตนาการและสานต่อแรงบันดาลใจเมื่อเขาโตขึ้น หลายครั้งที่การเล่นในวัยเด็กมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจในการเลือกอาชีพในอนาคตของเด็ก เมื่อได้เล่น เด็กจะได้ลงมือทำ ได้ทดลองสิ่งใหม่ๆ ได้ใช้ความคิด และเกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ซึ่งเด็กอาจได้พบกับความท้าทาย ความเสี่ยง อุปสรรคบ้าง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นโอกาสที่จะเรียนรู้ ตัดสินใจ แก้ไขกับอุปสรรคที่เจอ ทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการเรียนรู้เพิ่มพูนทักษะชีวิตและพัฒนาการให้แก่เด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจและสติปัญญา

พัฒนา ชัชพงศ์ (2553) อธิบายถึงความสำคัญของการเล่น ดังนี้ เด็กกับการเล่นเป็นสิ่งที่คู่กันมาตามธรรมชาติ เด็กเจริญเติบโตขึ้นมาพร้อมกับการเล่นนั่นคือ เด็กสามารถเล่นได้โดยไม่ต้องมีใครสอน ถ้าสังเกตให้ดีจะพบว่าเด็กสามารถเล่นของเล่นที่วาง อยู่ตรงหน้าของเขาได้เอง โดยไม่จำเป็นต้องมีใครบอกหรือชี้แนะวิธีเกี่ยวกับการเล่น และเด็กแต่ละคนมีวิธีการเล่นของเล่นแตกต่างกัน มีหลักฐานยืนยันว่าการเล่นมีส่วนสำคัญอย่างมากในการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสมอง โดยการเล่นจะกระตุ้นให้มีการเพิ่มขึ้นของการส่งสัญญาณประสาทและเพิ่มการประสานงานระหว่าง เซลล์สมอง โดยเฉพาะเซลล์สมองของเด็กวัย 3 ขวบปีแรกที่เติบโตมาในสิ่งแวดล้อมมีชีวิตชีวา มีการเล่นและการกระตุ้นอย่างสร้างสรรค์จะมีการเพิ่มการส่งสัญญาณประสาทหรือคลื่นไฟฟ้าในสมอง และการเชื่อมต่อระหว่างเซลล์ประสาท การเพิ่มในส่วนนี้ ส่งผลสำคัญต่อการพัฒนาการของสมอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของความเฉลียวฉลาด ทั้งนี้การเล่นสามารถ ช่วยพัฒนา หรือสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในเด็กได้ การเล่นที่เหมาะสมและถูกต้องตามวัยและพัฒนาการของเด็กจะเป็นเครื่องบ่งชี้ถึงคุณภาพของเด็ก เอื้อให้มีผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคตด้วยจะเห็นได้ว่าการเล่นนั้นมีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นทั้งในด้านร่างกายและจิตใจ เด็กจะสามารถเรียนรู้ได้โดยตรงผ่านการละเล่นต่างๆ การเล่นจะส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ และพัฒนาการให้แก่เด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์จิตใจและสติปัญญา ดังนั้นหากมีการส่งเสริมเลี้ยงดูให้เด็กได้รับการเล่นอย่างถูกต้องเหมาะสมและเกิดประโยชน์ เด็กก็จะสามารถเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพได้ในอนาคตข้างหน้า

จากที่กล่าวมาข้างต้นการเล่นเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย ในวัยเด็กการเล่นจะเป็นสื่อช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาได้อย่างดี ความสามารถจากการเล่นในวัยเด็กมีความสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิต การเล่นนั้นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้กับสังคมในรูปแบบย่อย ดังนั้นการเล่นในวัยเด็กจะเป็นพื้นฐานการเตรียมพร้อมในการใช้ชีวิตของเด็กในวันข้างหน้า

3.3 ประเภทของการเล่น

การเล่นเป็นกิจกรรมทั่วไปของเด็ก โดยสามารถแบ่งออกได้ 4 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นจับต้องสิ่งของ (Manipulative Play) เป็นการเล่นเพื่อให้เด็กได้มีพัฒนาการทางทักษะ โดยใช้นิ้วมือในการจับวัตถุสิ่งของ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้มักเล่นด้วยตนเองและไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น โดยการจัดกิจกรรมการเล่นผ่านสิ่งของ ควรจัดให้อยู่ในมุมใดมุมหนึ่งของห้องหรืออาจจัดให้เป็นห้องเด็กเล่นโดยเฉพาะ ภายในมุมเด็กเล่นควรมีของเล่นที่หลากหลาย เช่น ภาพต่อ (Puzzles) บล็อกและเพ็กบอร์ด (Blocks And Pegboards) อุปกรณ์การสร้าง (Constructive Materials) อุปกรณ์ทางวิทยาศาสตร์ (Science Materials) อุปกรณ์ทางคณิตศาสตร์ อุปกรณ์มอนเตสซอรี วัสดุธรรมชาติ เป็นต้น



ภาพประกอบ 18 ภาพต่อ (Puzzles)

ที่มา: <https://www.argos.co.uk/product/4136028>

2. การเล่นที่ต้องออกกำลังกาย (Physical Play) เป็นการเล่นที่ต้องใช้พื้นที่มากกว่าการเล่นจับต้องสิ่งของ โดยสามารถเล่นได้ทั้งกลางแจ้งและในร่ม

2.1 การเล่นกลางแจ้ง กิจกรรมกลางแจ้งจะช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวและพัฒนาทางด้านกล้ามเนื้อ ในการจัดกิจกรรมกลางแจ้งควรมีพื้นที่และมีการจัดเตรียมอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับผู้เล่น เช่น การเล่นวิ่งเล่นในสนาม การเล่นกระบะทราย เป็นต้น

2.2 การเล่นในร่ม กิจกรรมบางอย่างที่เล่นกลางแจ้งอาจจะนำมาเล่นในร่มได้ในกรณีที่สภาวะอากาศไม่ดีและมีพื้นที่ไม่มากพอ เช่น การเล่นบล็อก การเล่นกีฬา เป็นต้น

3. การเล่นละคร (Dramatic Play) เป็นกิจกรรมที่让孩子กำหนดบทบาทการแสดงที่สมมติขึ้นมา โดย让孩子แสดงออกอย่างอิสระและตามการรับรู้เข้าใจในบทบาทนั้นๆ ซึ่งจะส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม

4. การเล่นเกม (Games Play) การเล่นเกมเป็นการเล่นร่วมกับผู้อื่น แต่ละเกมจะมีการเคลื่อนไหวของร่างกาย โดยเกมจะมุ่งเน้นการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ทำให้เด็กฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและมีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี เช่น การเล่นซ่อนหา การเล่นไล่จับ การเล่นงูกินหาง การเล่นมอญซ่อนผ้า เป็นต้น (ภารุจิร บุญชุ่ม, 2555)

3.4 ประโยชน์ของการเล่น

กองบรรณธิการ (2534, น. 79) ได้อธิบายประโยชน์ของการเล่นว่าเป็นการเตรียมเด็กเข้าสู่การดำเนินชีวิตจริง โดยเป็นโอกาสที่让孩子ได้แสวงหาความรู้รอบๆ ตัวและได้ความสนุกสนานในเวลาเดียวกัน การห้ามไม่ให้เด็กเล่นเป็นการปิดโอกาสไม่让孩子ได้รับการเรียนรู้และเตรียมตัวเข้าสู่การดำเนินชีวิตจริง การไม่ได้เล่นสนุกสนานจะทำให้เด็กขาดโอกาสที่จะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ ประโยชน์ของการเล่นที่เกิดขึ้นกับเด็ก ดังนี้ เสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ เสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก เสริมพัฒนาการทางด้านภาษา เสริมพัฒนาการทางด้านสังคม และเสริมพัฒนาการด้านการช่วยเหลือตนเอง

นิตยา ประพุดติก (2536 น. 92) อธิบายประโยชน์ของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นจะช่วยส่งเสริมให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เช่น การเล่นน้ำเป็นการเรียนรู้นอกห้องเรียนช่วยให้เด็กได้สัมผัสกับความเย็นจากน้ำ ได้ระบายอารมณ์ได้นำสิ่งของมาเล่นร่วมกับการเล่นน้ำ เป็นต้น การเล่นทรายเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้อุปกรณ์ในการเล่นๆ หลากหลาย จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีอิสระทางการเล่นและเกิดจินตนาการที่หลากหลาย เป็นต้น

2. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจธรรมชาติ การส่งเสริมให้เด็กได้เล่นโดยออกไปเล่นนอกสถานที่จะทำให้เด็กเข้าใจธรรมชาติมากขึ้น เช่น รู้จักพุ่มไม้ขนาดต่างๆ สีของดอกไม้ ได้เรียนรู้รูปทรงของธรรมชาติ เป็นต้น

3. การเล่นเป็นวิธีหนึ่งที่เด็กได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา เช่น ของเล่นที่ต้องมีการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นวิธีการส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้วิธีแก้ปัญหาผ่านประสบการณ์ในการเล่นของเล่น

4. การเล่นของเด็กแสดงถึงลักษณะนิสัย การเล่นของเด็กทำให้สังเกตเห็นว่าเด็กมีอาการสนุก หวาดกลัว ตีใจ และเสียใจ ดังนั้นการสังเกตขณะเด็กเล่นจะช่วยให้ผู้ใหญ่เข้าใจลักษณะนิสัยของเด็กได้ขึ้น

5. การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ เช่น การเล่นตัวต่อ แต่งตัวตุ๊กตา การเล่นขายของ เป็นต้น

6. การเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น

7. การเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตัวเอง เช่น เมื่อเด็กเล่นแล้วสามารถบรรลุเป้าหมายได้ เด็กจะรู้สึกพอใจและมั่นใจในตนเอง

มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2524, น. 9 - 17) กล่าวว่าประโยชน์ของการเล่นเพื่อนส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา การเล่นนอกจากการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินแล้ว การเล่นยังช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ ช่วยฝึกฝนความสามารถในการรับรู้และเสริมสร้างความคิดในด้านต่างๆ ดังนี้

1. การรับรู้ หมายถึง ความสามารถในการถ่ายทอดสิ่งเร้าไปยังสมองและแปลความหมายได้อย่างถูกต้อง การรับรู้สามารถสัมผัสทั้ง 5 คือ หู ตา จมูก ลิ้น สัมผัส และยังเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาความสามารถในการรับรู้ต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับขนาด การรับรู้เกี่ยวกับรูปร่าง การรับรู้เกี่ยวกับสี การรับรู้เกี่ยวกับเนื้อวัตถุ การรับรู้เกี่ยวกับน้ำหนัก

2. ความคิดรวบยอด หมายถึง มโนทัศน์ในสถานการณ์ต่างๆ โดยผู้ปกครองมีโอกาสนในการจัดการสภาพแวดล้อมให้หรือแนะนำการเล่น จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดที่ถูกต้อง เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมติ เด็กนิยมนำของมาให้เด็กได้มีการเรียนรู้เรื่องเงินตรา คุณค่าของเงิน การขายของ การพูดเจรจา เป็นต้น

3. การเสริมสร้างความนึกคิดและความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะแสดงออกความนึกคิดผ่านการเล่นไม่ว่าจะในรูปแบบสัญลักษณ์และภาษา การเล่นจึงช่วยเสริมสร้างความนึกคิดและ

ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกุญแจสู่การพัฒนาการทางด้านสติปัญญา โดยผ่านประสบการณ์การเล่น

จากที่กล่าวมาข้างต้นการเล่นว่าเป็นการเตรียมเด็กเข้าสู่การดำเนินชีวิตจริง โดยเป็นโอกาสที่ให้ได้แสวงหาความรู้รอบๆ ตัวและได้ความสนุกสนานในเวลาเดียวกัน โดยประโยชน์ของการเล่นช่วยให้เด็กได้พัฒนาในเรื่องต่างๆ เช่น ด้านร่างกาย ด้านการเรียนรู้ ด้านการรับรู้ ด้านภาษา และด้านจินตนาการ เป็นต้น

4. การศึกษาทางเลือก

การศึกษาทางเลือก (Alternative Education) ivaั้ดังนี้ การจัดการศึกษาเพื่อทำการตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่ไม่ต้องการจะศึกษาในระบบการศึกษาแบบปกติ ซึ่งเกิดจากเหตุผลพื้นฐานของแต่ละบุคคลตามปรัชญาความเชื่อและความศรัทธาทางศาสนาหรือเป็นการตอบสนองระกว้างตัวบุคคลกับการศึกษาที่ไม่ใช่ระบบการศึกษาแบบทั่วไปหรือแม้กระทั่งการตอบสนองระหว่างผู้เรียนและผู้สอนในระบบความสัมพันธ์ในรูปแบบการศึกษาแบบปกติ ซึ่งการศึกษาในปัจจุบันที่มีหลากหลายไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของโรงเรียนวิถีธรรม โรงเรียนวิถีธรรมชาติ การสอนแบบ Home-based learning หรือ Home-school เป็นต้น

ซึ่งการเรียนการสอนจะเน้นที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ผู้สอน เพื่อให้การเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทุกด้าน เนื้อหาหลักสูตรการจัดบรรยากาศให้มีความเหมาะสมกับวิถีชุมชน การศึกษาทางเลือกจึงเป็นการจัดการศึกษาที่มีรูปแบบที่แตกต่างไปจากการศึกษาตามแนวกระแสหลักในระบบการศึกษาทั่วไป การศึกษาทางเลือกจึงอยู่ในรูปแบบพื้นฐานของธรรมชาติ มนุษย์ผู้มีความแตกต่างและหลากหลายการศึกษา ทางเลือกจึงมีความหลากหลายรูปแบบ แต่ทุกรูปแบบการศึกษามีจุดหมายเดียวกัน คือการพัฒนามนุษย์ให้มีความสมบูรณ์ทั้งจิตใจและสติปัญญา เพื่อให้มนุษย์เป็นมนุษย์ การศึกษาทางเลือกจึงมีความยืดหยุ่นและหลากหลายสอดคล้องกับธรรมชาติของผู้เรียนและกระบวนการเรียนรู้รวมทั้งเนื้อหาสาระที่เรียนรู้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2556, น. 32 - 33)

ตาราง 2 ความแตกต่างระหว่างการศึกษาทงเลือกและการศึกษากระแสหลัก

การศึกษาทงเลือก	การศึกษากระแสหลัก
1. เรียนรู้	1. เรียนรู้
2. เน้นการแก้ปัญหา	2. เน้นการแข่งขัน
3. มีการโต้แย้ง แลกเปลี่ยนประสบการณ์	3. ท่องจำ
4. คำถามสำคัญกว่าคำตอบ	4. คำตอบสำคัญกว่าคำถาม
5. ความหลากหลายของพหุภาพ	5. ระบบโรงเรียนเอกภาพ
6. สัมพันธ์กับชีวิตจริง	6. เน้นวิชาหลักสูตรเป็นตัวตั้ง
7. เน้นกระบวนการมีส่วนร่วม	7. เน้นผู้สอนและผู้เรียน

ที่มา: สุชาดา จักรพิสุทธิ (2548)

4.1 หลักสูตรและการเรียนการสอนสำหรับการศึกษาทงเลือกในประเทศไทย

1. บ้านเรียน (Home School) เป็นการจัดการศึกษาโดยครอบครัว ซึ่งไม่ว่าจะเป็นครอบครัวเดี่ยวหรือกลุ่มครอบครัวหรือเครือข่ายครอบครัว โดยจัดการเรียนรู้การสอนให้แก่บุตรหลานของตนเองให้สอดคล้องกับลักษณะธรรมชาติและเหมาะสมกับพัฒนาของบุตรหลานอย่างแท้จริง

2. อิงกับระบบของรัฐ โรงเรียนที่อยู่ในระบบการจัดการหลักสูตรหรือกระบวนการเรียนรู้ที่มีความแตกต่างจากระบบการศึกษาจากโรงเรียนกระแสหลัก ซึ่งเน้นการเรียนรู้แบบปฏิบัติหรือการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่อยู่นอกตำราเรียน

3. สายครูภูมิปัญญา ซึ่งได้แก่ พ่อครู แม่ครู และปราชญ์ชาวบ้าน โดยเป็นการดำเนินการถ่ายทอดภูมิปัญญาต่างๆ แก่บุคคลรุ่นหลังต่อไป เช่น นาฏศิลป์ ดนตรี แพทย์พื้นบ้าน สมุนไพร เป็นต้น

4. สายศาสนาธรรม เป็นการจัดการกระบวนการการเรียนรู้แก่ผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นหลักสูตรคำสอน แนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง การบริโภคนิยม การนั่งสมาธิและการปฏิบัติธรรมในรูปแบบต่างๆหลากหลายวิธีการและความเชื่อ โดยความเชื่อแต่ละแบบจะมีความสอดคล้องตามคำสอนของศาสนา

5. สถาบันนอกระบบของรัฐ เป็นกลุ่มกิจกรรมของการศึกษาที่มีการจัดการหลักสูตรหรือวิชาการความรู้ไปสู่กลุ่มเป้าหมายของแต่ละสถาบัน ซึ่งไม่อิงตามหลักสูตรของรัฐ โดยมีทั้งรูปแบบการเสียค่าใช้จ่าย และไม่เสียค่าใช้จ่าย

6. กลุ่มการเรียนรู้ผ่านกิจกรรม เป็นการเรียนรู้ที่มีความกว้างขวางและมีความหลากหลาย โดยผ่านการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น การเกษตร การสืบสานภูมิปัญญา การแพทย์พื้นบ้าน การจัดการชุมชน การอนามัย เป็นต้น

7. ผ่านสื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ โดยผ่านสื่อในรูปแบบต่างๆ เช่น วิทยุ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต รวมถึงสถานที่ต่างๆ เช่น ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ แหล่งท่องเที่ยว สิ่งเหล่านี้ก่อให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบที่หลากหลาย (สุชาติ จักรพิสุทธิ, 2548, น. 57 - 58)

4.2 โรงเรียนทางเลือก

โรงเรียนทางเลือกผูกติดกับความหมายของการศึกษาทางเลือก เนื่องจากโรงเรียนทางเลือกเป็นรูปธรรมหนึ่งของการจัดการศึกษาแบบทางเลือก จากการสำรวจวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาทางเลือก นิยามของการศึกษาทางเลือกแบ่งได้เป็น 4 ลักษณะ

1. โรงเรียนทางเลือกเป็นการศึกษาที่มีความแตกต่างจากการศึกษาตามกระแสหลัก การศึกษาทางเลือกมีลักษณะร่วมพื้นฐาน คือ แนวทางการศึกษาที่มีความแตกต่างในการนำเสนอจากระบบการศึกษากระแสหลัก โดยไม่ได้นำรูปแบบปัญหาเดิมของระบบการศึกษามาปรับปรุงแก้ไข แต่เป็นการสร้างโครงสร้างขึ้นมาใหม่และมีรูปแบบที่มีความแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิง ตัวอย่างเช่น แนวทางการศึกษาทางเลือกไม่ได้ปรับเปลี่ยนลักษณะการเรียนการสอนในห้องเรียน แต่จัดให้เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้ภายในครอบครัวหรือภายในชุมชน โดยเป็นไปตามผู้เรียนต้องการ เป็นต้น

2. การศึกษาสำหรับเด็กกลุ่มพิเศษ ซึ่งหลายประเทศได้นำการศึกษาทางเลือกไปใช้เป็นการจัดการศึกษาแก่บุคคลที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น กลุ่มเด็กที่มีปัญหาทางพฤติกรรม กลุ่มเด็กที่มีความเสี่ยงต่อการออกจากการเรียนกลางคัน และกลุ่มเด็กอัจฉริยะ เป็นต้น ซึ่งจากพฤติกรรมหลากหลายด้านส่งผลให้เด็กที่กล่าวมาข้างต้นไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในลักษณะระบบการศึกษาปกติ ทำให้ต้องใช้แนวทางรูปแบบการศึกษาลักษณะอื่นๆ ที่จะช่วยให้เด็กกลุ่มนี้ได้รับการศึกษาอย่างเต็มศักยภาพและเกิดความต่อเนื่อง

3. การศึกษาที่มีความหลากหลายและตอบสนองความสนใจของผู้เรียน ซึ่งเป็นหลักแนวคิดและปรัชญา การศึกษาทางเลือกส่วนใหญ่เป็นการนำแนวคิดทางการศึกษาแบบองค์รวม โดยการศึกษาแบบองค์รวมให้ความสำคัญและความสมบูรณ์ในทุกๆ ด้าน แนวคิดทางการศึกษา

ทางเลือกเริ่มต้นจากธรรมชาติของมนุษย์ ซึ่งมีความต้องการการเรียนรู้และมีศักยภาพเฉพาะตนที่มีความแตกต่างกัน การศึกษาและเรียนรู้ในเรื่องนั้นๆ จึงต้องมีความหลากหลายและยืดหยุ่นเป็นองค์ประกอบหลัก จากความแตกต่างและความหลากหลายของการศึกษาทางเลือกเปิดโอกาสให้สามารถผลิตนวัตกรรมทางการศึกษาขึ้นมา ซึ่งมีความแตกต่างจากรูปแบบที่คุ้นชินในรูปแบบการศึกษาทั่วไป ยกตัวอย่างเช่น การจัดการศึกษาให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการลงมือทำ ศึกษาทั้งวิชาการและประสบการณ์ในเวลาเดียวกัน เป็นต้น

4. การศึกษาที่มีระดับความเป็นอิสระอย่างสูงในการจัดการศึกษา โดยความเป็นอิสระจากการดูแลและกำกับจากรัฐที่มีอิทธิพลสำคัญต่อการเกิดขึ้นและการเผยแพร่ออกไปของแนวทางการศึกษาทางเลือก เนื่องจากความหลากหลายของการศึกษาทางเลือกที่มีความแตกต่างจากระบบการศึกษาปกติ จึงต้องการการยอมรับจากรัฐในรูปแบบการศึกษาตามแนวทาง สิ่งที่สามารถบ่งชี้ความอิสระในการจัดการศึกษา ได้แก่ สิทธิในการจัดการการศึกษาและใช้หลักสูตรที่มีความแตกต่างจากระบบการศึกษาในการประเมินคุณภาพการศึกษาที่มีความแตกต่างจากลักษณะการเรียนการสอน เป็นต้น (ปกป้อง จันวิทย์ & สุนทร ตันมันทอง, 2554, น. 4 - 5)

5. ทฤษฎีเกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีแรงจูงใจเพื่อสร้างแรงจูงใจในการอ่านของเด็ก ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาและค้นคว้าแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการศึกษาดังต่อไปนี้

5.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) เกิดจากองค์ประกอบของสิ่งแวดล้อมและพันธุกรรม โดยการเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งจะได้รับพัฒนาไปตามช่วงวัยและเป็นไปตามลำดับขั้นตอน การพัฒนาในเด็กนั้นเป็นไปตามธรรมชาติ โดยไม่สามารถเร่งการพัฒนาจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่งได้ เนื่องจากการพัฒนาอย่างรวดเร็วจะทำให้เกิดผลเสียแก่เด็ก แต่การจัดประสบการณ์ส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก จะสามารถส่งเสริมให้เด็กพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพียเจต์ได้สรุปพัฒนาการทาง สติปัญญาของมนุษย์เป็น 4 ระยะ ดังนี้

5.1.1 ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorymotor Stage) ระยะแรกเกิด - 2 ปี เด็กในช่วงวัยนี้จะมีพัฒนาทักษะทางกล้ามเนื้อและการเคลื่อนไหว โดยถือว่าพื้นฐานสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา เด็กจะมีพัฒนาการการเคลื่อนไหวที่มีความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม

5.1.2 ขั้นก่อนปฏิบัติการความคิด (Pre - Operational Stage) อายุตั้งแต่ 2 - 7 ปี เป็นวัยที่ เข้าใจสัญลักษณ์ต่างๆ และสามารถใช้อนุสัญญลักษณ์เหล่านั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5.1.3 ขั้นปฏิบัติการความคิดทางรูปธรรม (Concrete - Operational Stage) อายุตั้งแต่ 7 - 11 ปี เด็กจะมีความเข้าใจปัญหาในหลายแง่มุมและเข้าใจถึงการเปลี่ยนแปลง ส่งผลถึงการแก้ปัญหาเรื่องราวต่างๆ เด็กจะอธิบายหรือแก้ปัญหาโดยอาศัยการกระทำกับของจริงหรือสิ่งของที่เป็นวัตถุเท่านั้น แต่ยังไม่สามารถคิดในเชิงนามธรรมได้ เด็กจะอธิบายหรือแก้ปัญหาโดยอาศัยการกระทำกับของจริงหรือสิ่งของที่เป็นวัตถุเท่านั้น

5.1.4 ขั้นปฏิบัติการความคิดทางนามธรรม (The Period of Formal Operational Stage) อายุ ตั้งแต่ 11 - 15 ปี ขั้นนี้เป็นขั้นที่เด็กจะสามารถมองเห็นความชัดเจนทางนามธรรม โดยเริ่มเข้าใจเหตุและผล สามารถอาศัยหลักเกณฑ์ของความสัมพันธ์ต่างๆ มาประกอบกับการใช้เหตุผลได้ สามารถแก้ปัญหา อย่างมีระเบียบ ตั้งสมมติฐานโดยอาศัยจินตนาการหรือการสังเกตของตนได้ และเป็นระยะที่โครงสร้าง ทางสติปัญญาพัฒนาสูงสุด เด็กวัยนี้ จะมีความสามารถเชิงอุปมานและอนุมานมากขึ้น

5.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์กล่าวว่าเด็กปฐมวัยจะเรียนรู้และเข้าใจจากการกระทำ โดยเก็บเป็นข้อมูลในการพัฒนาสติปัญญาอย่างต่อเนื่อง บรูเนอร์ (Bruner) ได้จัดลำดับขั้นพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กหรือโครงสร้างทาง สติปัญญาเป็น 3 ขั้น ดังนี้

5.2.1 ขั้นสัมผัส (Enactive Stage) เด็กจะสามารถเรียนรู้และเข้าใจสิ่งแวดล้อมผ่านการกระทำหรือการลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้ในขั้นนี้มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับความสามารถในการเคลื่อนไหว การใช้ร่างกายในส่วนต่างๆ และการแสดงออกซึ่งความรู้สึก

5.2.2 ขั้นคิดจากภาพที่ปรากฏ (Iconic Stage) เด็กจะเรียนรู้ผ่านการมองรูปภาพหรือต้นแบบ จะเริ่มพัฒนาวิธีการจำโดยใช้จินตนาการมากขึ้น ความเข้าใจสิ่งต่างๆ รอบตัวของเด็กจะขึ้นอยู่กับรับรู้โดยการสัมผัสมากกว่าการใช้ภาษา การเรียนรู้ในขั้นนี้มีความสัมพันธ์โดยตรงกับการเรียนหรือการแสดงออกผ่านงานศิลปะ ซึ่งต้องใช้ทั้งสายตาและมิตินสัมผัส

5.2.3. ขั้นสัญลักษณ์ (Symbolic Stage) เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ โดยผ่านระบบสัญลักษณ์ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน และการจัดลำดับ รวมตลอดถึงสิ่งต่างๆ ที่เป็นนามธรรม ซึ่งจะช่วยให้เด็ก เข้าใจข้อมูลต่างๆ ที่ซับซ้อนมากขึ้น

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อันธิชา วิรมย์รัตน์ (2557) ได้ทำการการออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างและพัฒนากายทางความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กช่วง อายุ 4 - 5 ปี โดยความมุ่งหมายของการวิจัยมีดังนี้ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบหนังสือกึ่งของเล่นในกลุ่มหนังสือนิทานและหนังสือเกมส์ กิจกรรมปลายเกิด เพื่อช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ 2) เพื่อพัฒนากายการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นโดยนำหลักพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์มาเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบ โดยวิธีการวิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มแบบตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อเป็นการคัดเลือกผลงานที่เหมาะสมกับการเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์โดยผ่านหนังสือกึ่งของเล่น จากผลการศึกษาและวิจัยพบว่า หนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างและพัฒนากายทางความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กช่วง อายุ 4 - 5 ปี พบว่าเด็กช่วง อายุ 4 - 5 ปี จำนวน 10 คน ได้รับการเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์โดยใช้หนังสือกึ่งของเล่นหลังจากเล่นหนังสือกึ่งของเล่นแล้วมีการพัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล and ปณิดา ธนเศรษฐกร (2560) การคิดเชิงบริหารเป็นการทำหน้าที่ของสมองส่วนหน้า ช่วยให้ผู้มนุษย์กำกับตัวเองได้นำมาซึ่งพฤติกรรมมุ่งสู่ความสำเร็จ ทักษะการคิดเชิงบริหารถูกพัฒนาอย่างมากในเด็กปฐมวัย เด็กที่มีทักษะการคิดเชิงบริหารที่ดีจะมีผลทางการเรียนดีกว่า รวมทั้งปัญหาทางพฤติกรรมน้อยกว่า ในประเทศไทยยังไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัยและยังขาดข้อมูลเพื่อพัฒนาและกำหนดทิศทางการศึกษาที่เหมาะสม จากผลการวิจัยพบว่าจากกลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัยอายุ 2 - 6 ปี จำนวน 2,965 คน จากทั่วทุกภาคของประเทศไทย จากนั้นให้ครูประเมินเด็กแต่ละคนด้วย แบบ MU.EF-101 และ MU.EF-102 EF102 พบว่าเด็กวัย 2 - 6 ปีกว่า 30% มีปัญหาพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารมากกว่าเกณฑ์เฉลี่ย ($T > 55$) เด็กชายมีปัญหาพฤติกรรมมากกว่าเด็กหญิง เด็กเล็กน้อย เด็กเหล่านี้จะมีปัญหาในการกำกับตนเอง หุนหันพลันแล่น ทำโดยไม่คิด ใจร้อนรอคอยไม่เป็น สมาธิสั้นวอกแวกง่าย ไม่สามารถทำงานที่ยากให้สำเร็จได้ ในระยะยาวจึงเป็นอุปสรรคต่อความสำเร็จในด้านการเรียน การทำงาน การอยู่ร่วมกับผู้อื่น ในสังคม รวมทั้งมีโอกาสเกิดปัญหาสังคมอื่น

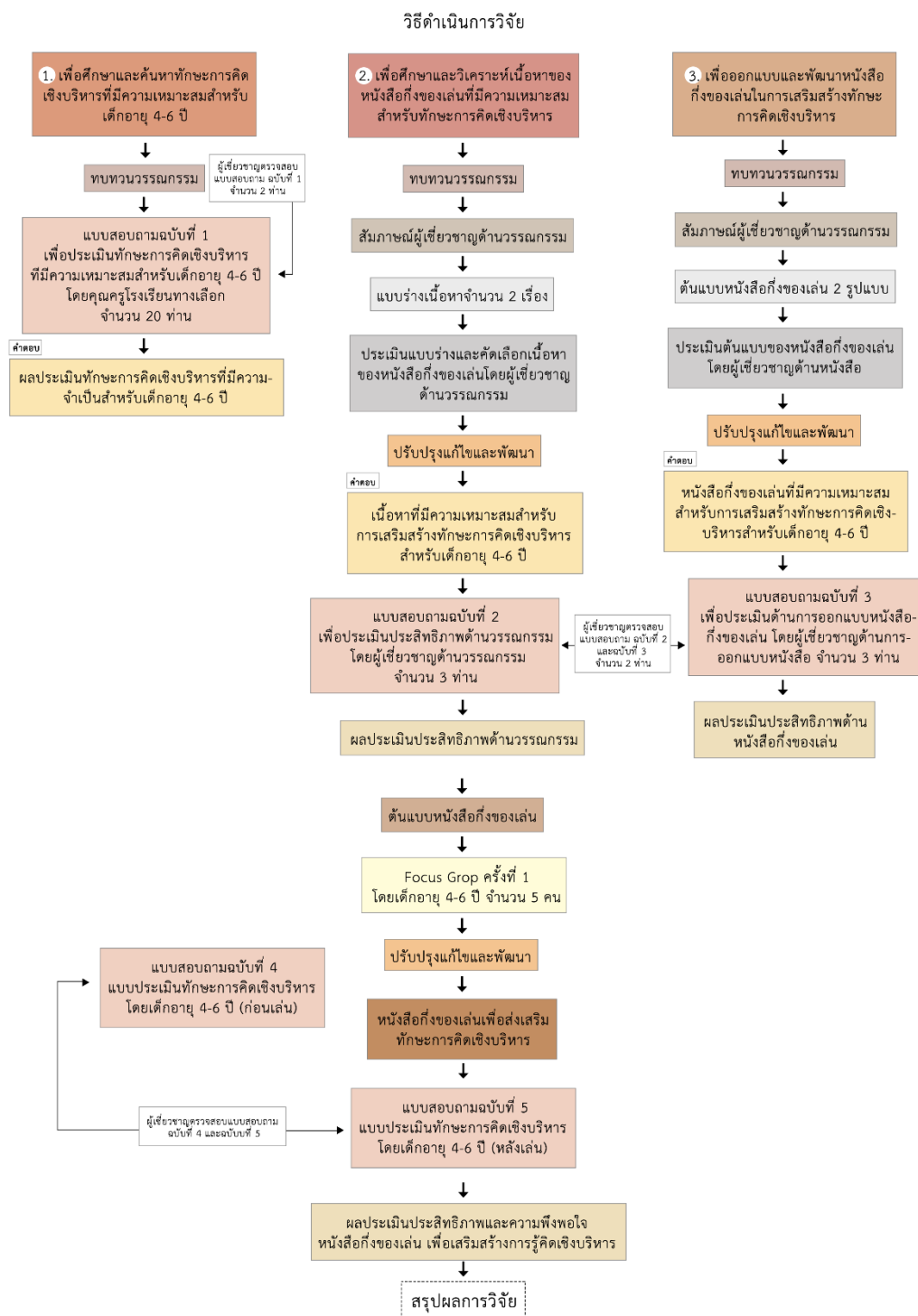
บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาและพัฒนา หนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างการคิดเชิงบริหาร สำหรับเด็ก อายุ 4 - 6 ปี ผู้วิจัยใช้วิธีการเขียนแบบผสม โดยเป็นวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ซึ่งมีรายละเอียดการดำเนินการวิจัย ดังนี้

- (1) การรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา
- (2) การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง
- (3) การสร้างแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย
- (4) การเก็บข้อมูลรวบรวมจากแบบสอบถาม
- (5) การวิเคราะห์ข้อมูล
- (6) การดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย
- (7) ประเมินความพึงพอใจของงานออกแบบ
- (8) สรุปผลการวิจัย

วิธีดำเนินงานวิจัย



ภาพประกอบ 19 วิธีดำเนินการวิจัย

1. การรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

จากที่กล่าวไปแล้วข้างต้นในบทที่ 2 ข้อมูล แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ นำมาจากการศึกษาเอกสาร หนังสือ บทความ วิจัย และเว็บไซต์ ที่มีความเกี่ยวข้องและน่าเชื่อถือ โดยผู้วิจัยนำข้อมูลเหล่านี้มาใช้ในการกำหนดประชากร กลุ่มตัวอย่าง สร้างเครื่องมือต่างๆ ในการวิจัย โดยผลของการรวบรวมข้อมูลมีดังนี้

1.1 ทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions

1.1.1 ความหมายของทักษะการคิดเชิงบริหาร

ทักษะการคิดเชิงบริหารเป็นทักษะความสามารถของสมองนี้เป็นเป็นชุดกระบวนการทางความคิด (Mental Process) ทำงานภายในสมองส่วนหน้า (Prefrontal Cortex) ทำหน้าที่ในการบริหารจัดการ ทักษะการคิดเชิงบริหารทำหน้าที่กำกับและควบคุมพฤติกรรมของแต่ละบุคคล เพื่อมุ่งไปสู่เป้าหมาย ทำให้มนุษย์คำนึงว่าสิ่งที่กระทำเหมาะสมกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นหรือไม่ โดยมีความรู้และประสบการณ์ที่ผ่านมารวมมีอิทธิพลต่อการกระทำ ทำให้คำนึงถึงสิ่งที่จะเกิด คำนึงถึงเรื่องราวในอนาคต รวมถึงคำนึงถึงคุณค่าและเป้าหมายในชีวิตของแต่ละบุคคล ทักษะการคิดเชิงบริหารจะช่วยให้มนุษย์มีความพร้อมที่จะรับมือกับสิ่งที่พบเจอ มีการยืดหยุ่นและยอมรับได้ ทำหน้าที่ในการควบคุมตรวจสอบความนึกคิด จัดระเบียบและจัดการการกระทำของบุคคล รวมไปถึง ความรู้ ความเข้าใจ พฤติกรรมและการเข้าใจบุคคลอื่น ทักษะการคิดเชิงบริหารไม่ใช่ทักษะที่ติดตัวแต่ละบุคคลมาตั้งแต่กำเนิด แต่เป็นทักษะที่ปลูกฝังและฝึกฝนได้ ทักษะการคิดเชิงบริหารเป็นทักษะที่ต้องถูกนำมาพัฒนาอย่างจริงจังและต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอน สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์จริง ผ่านการเลี้ยงดู เป็นต้น ซึ่งการพัฒนาจะเริ่มเกิดขึ้นตั้งแต่เกิด ซึ่งในขณะเดียวกัน หน้าที่ของโอกาสที่สำคัญที่สุดของการเติบโตอย่างมากอยู่ในช่วงวัย 3 - 6 ปี โดยกิจกรรมที่ส่งเสริมทักษะทักษะการคิดเชิงบริหารในเด็กได้ดีที่สุดมักจะเป็นกิจกรรมการเล่นทั่วไปของเด็ก เช่น การอ่านนิทาน ฟังดนตรีประกอบจังหวะ การทำงานบ้าน เป็นต้น ซึ่งในทางตรงกันข้ามปัจจัยที่ส่งผลลบกับทักษะการคิดเชิงบริหารก็มีเช่นเดียวกัน เช่น ความเครียด การใช้ความรุนแรง ความเศร้า ความเหงา ความกลัวและการใช้เทคโนโลยีก่อนวัยอันควรในปริมาณที่มากเกินไป

1.1.2 องค์ประกอบของทักษะการคิดเชิงบริหาร

ทักษะการคิดเชิงบริหาร หรือ Executive Functions เป็นทักษะที่ถูกแบ่งออกเป็น 9 ด้าน ได้แก่

1. ความจำเพื่อการใช้งาน (Working Memory) คือ ทักษะนี้เป็นกระบวนการที่ใช้สมองในการจดจำข้อมูล จัดระบบข้อมูลต่างๆ ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์จะถูกจดจำและเก็บ

รักษาอยู่ในความจำเพื่อการใช้งาน จะเป็นกระบวนการในการกระตุ้นข้อมูลที่มีอยู่ในสมองและเลือกข้อมูลที่มีความเหมาะสมออกมาเพื่อใช้งาน

2. การยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) คือ ทักษะความสามารถนี้เป็นทักษะที่มนุษย์ใช้ในการควบคุม กลั่นกรองความคิดและแรงปรารถนาต่างๆ จนสามารถรับมือกับสิ่งที่เผชิญ ด้านทาน ยับยั้งสิ่งชั่วร้ายหรือยับยั้ง

3. การยืดหยุ่นความคิด (Shifting / Cognitive Flexibility) คือ ทักษะนี้จะทำให้มนุษย์เข้าใจสิ่งที่จะเกิดขึ้น สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปได้ ไม่ว่าจะเป็นเวลาที่เปลี่ยน ลำดับความสำคัญเปลี่ยนหรือเป้าหมายที่เปลี่ยน เมื่อมีการยืดหยุ่นความคิดมนุษย์ก็ปรับเปลี่ยนและยืดหยุ่นตัวกับสถานการณ์ที่แตกต่าง นำมาซึ่งการเรียนรู้ที่ไม่ยึดติดกับสิ่งเดิมปรับเปลี่ยนวิธีการต่างๆ กล้าที่จะแก้ไขอย่างไม่รู้สึกล้ม ทำให้เห็นมุมมองที่แปลกใหม่และคิดนอกกรอบ

4. ทักษะแห่งการใส่ใจจดจ่อ (Focus / Attention) คือ ทักษะความสามารถนี้จะทำให้มนุษย์รักษาความตื่นตัว รักษาความสนใจให้อยู่ในทิศทางที่ควรจะเป็น เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมาย ทำให้สำเร็จด้วยความจดจ่อ และช่วยให้มีสติรู้ตัวอยู่เสมอ

5. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) คือ เป็นทักษะที่ช่วยให้มนุษย์สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้และตระหนักรู้ซึ่งอารมณ์ของตนเองว่าในขณะนั้นกำลังเผชิญอยู่ในสภาวะอารมณ์ความรู้สึกในลักษณะใด ส่งผลให้มนุษย์สามารถปรับสภาพอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ รวมถึงควบคุมการแสดงออกทั้งทางอารมณ์ และพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม

6. การติดตามประเมินตนเอง (Self – Monitoring) คือ ทักษะนี้เป็นทักษะในการตรวจสอบความรู้สึกนึกคิด ตรวจสอบการกระทำของตนเองในระหว่างทำงานหรือหลังจากการทำงานเสร็จ เพื่อเป็นการสำรวจถึงข้อดีและข้อเสียของเรื่องนั้นๆ ส่งผลให้มั่นใจ นำไปสู่ผลลัพธ์ที่ดีต่อเป้าหมายที่วางไว้

7. การริเริ่ม (Initiating) คือ ทักษะความสามารถในการคิดค้นไตร่ตรองและตัดสินใจในการริเริ่มทำสิ่งนั้นๆ นำสิ่งที่คิดสู่การลงมือปฏิบัติให้เกิดผลลัพธ์ การริเริ่มลงมือทำสิ่งใดต้องมีความกล้าหาญกล้าตัดสินใจ ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง กล้าที่จะลองผิดลองถูกและนำไปสู่การพัฒนาสิ่งใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น

8. การวางแผน (Planning & Organizing) คือ การวางแผนและดำเนินงานเป็นความสามารถแห่งการวางแผนงาน จะทำให้ทางเดินไปสู่เป้าหมายเป็นไปตามขั้นตอน

สามารถจัดลำดับความสำคัญว่าอะไรควรทำก่อนหรือหลัง มีการคาดการณ์สถานการณ์การต่างๆ เอาไว้ล่วงหน้าแล้วนำมาแก้ไขจัดเป็นแนวทางเพื่อนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

9. การมุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) คือ ทักษะความสามารถในการวางแผนเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมาย มีความมุ่งมั่นไม่ยอมแพ้ต่อปัญหาเฉพาะหน้าที่เจอหรือความล้มเหลวที่พบ ไม่ยอมล้มเลิก ละทิ้งความพยายามโดยง่ายจนกว่าจะทำสำเร็จตามเป้าหมาย

1.3 ทักษะการคิดเชิงบริหารกับเด็กปฐมวัย

การพัฒนาในสมองของมนุษย์เกิดการพัฒนามากที่สุดในช่วงปฐมวัย การพัฒนาของสมองส่วนหน้านั้นมีการพัฒนาต่อเนื่องจนไปถึงวัยผู้ใหญ่ตอนต้น แต่ช่วงวัย 3 – 6 ปี ช่วงปฐมวัยจึงเป็นช่วงเวลาที่สำคัญอย่างยิ่งที่พ่อแม่และคุณครู ตลอดจนผู้บริหารในสังคมต้องตระหนักและเอาใจใส่ เพราะถ้าหากเด็กไม่ได้รับการดูแลอย่างเหมาะสมและไม่มีการบ่มเพาะการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารในช่วงวัยเด็กอย่างจริงจัง เมื่อช่วงวัยเด็กได้ผ่านไปโอกาสแห่งการพัฒนางานก็จะน้อยลง แม้จะยังสามารถพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารได้ในวัยเรียน วัยรุ่น หรือผู้ใหญ่ตอนต้นได้ แต่ก็ทำได้ยากขึ้นและอาจไม่ได้รับการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพเท่ากับการปลูกฝังตั้งแต่ช่วงปฐมวัย การพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารให้ถูกช่วงเวลาจึงเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมาก

1.4 การส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กปฐมวัย

การปลูกฝังและส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารเกิดจากสิ่งรอบตัวของเด็กจะช่วยให้ซึมซับเรียนรู้ หลักการเบื้องต้นของการส่งเสริมทักษะการคิดเชิงบริหารมีดังนี้

1. สัมพันธภาพที่ดีกับเด็ก พ่อแม่หรือครูต้องมีการตอบสนองต่อเด็กในช่วงเวลาที่เหมาะสม จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีทักษะการคิดเชิงบริหารมากกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่หรือถูกละเลย การเลี้ยงดูด้วยความรัก ความเอาใจใส่นั้นจะสร้างความผูกพัน จึงเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุดในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารในเด็กทุกคน

2. การเล่นคือการเรียนรู้ของเด็กและเป็นการเรียนรู้ที่ได้มาซึ่งความสนุกสนาน เด็กควรมีโอกาสได้เล่นสนุกโดยวิธีการที่หลากหลาย มีงานวิจัยชี้ว่าเด็กที่มีเวลาได้เล่นสนุกเมื่อวัดผลทางการศึกษา จะแสดงผลการศึกษาที่ดีกว่าเด็กที่ใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเรียนเพียงอย่างเดียว

3. เด็กได้มีส่วนร่วมในการคิดและสร้างสรรค์ในกิจกรรมต่างๆ ในการร่วมกิจกรรมต่างๆ ของเด็กนั้นคนตัดสินใจไม่ใช่แค่ผู้ใหญ่กำหนดทุกอย่างทั้งหมด จะส่งผลให้เด็กหากมีโอกาสได้พัฒนาและฝึกฝนทักษะการคิดเชิงบริหารในด้านต่างๆ

4. เด็กได้ริเริ่มลงมือทำด้วยตนเอง การลงมือทำด้วยตนเองเป็นการช่วยฝึกทักษะการคิดเชิงบริหาร ในด้านการริเริ่มและวางแผน ดังนั้นการลงมือทำจะทำให้เด็กได้พบกับประสบการณ์ในด้านต่างๆ

5. ตั้งคำถามชวนให้เด็กคิด เพื่อให้เด็กได้ลองคิดด้วยวิธีที่หลากหลายเป็นการฝึกสมองและเป็นการพัฒนาตัวเด็กเอง

6. เด็กต้องมีอิสระในการคิดมากขึ้นตามวัย การคิดช่วยให้เด็กได้ฝึกการริเริ่มลงมือทำในสิ่งต่างๆ ลองผิดลองถูก เมื่อทำผิดไม่ควรจะถูกตำหนิตาย เพื่อให้เด็กกล้าลงมือทำในครั้งต่อไป

1.5 ทักษะการคิดเชิงบริหารกับการอ่าน

การคิดเชิงบริหารกับการอ่านเป็นสิ่งที่ควบคู่กัน โดยการเรียนรู้ของเด็กสิ่งหนึ่งที่เด็กต้องเรียนรู้คือการอ่าน เพราะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญที่จะเป็นประตูไปสู่การเรียนรู้ในทุกสาขาวิชา ซึ่งปัจจุบันการสื่อสารนั้นเป็นเรื่องสำคัญอย่างมาก คนรุ่นใหม่จะต้องเป็นคนที่สามารถคล่องแคล่ว เข้าใจในสิ่งที่อ่าน เข้าใจเนื้อหาของบทอ่าน จึงจะนำมาซึ่งการเข้าใจเรื่องราวอย่างถ่องแท้ โดยการอ่านมีความสัมพันธ์กับทักษะการคิดเชิงบริหารอย่างมาก การอ่านจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดเชิงบริหารเบื้องต้น คือ ความจำเพื่อการใช้งาน การใส่ใจจดจ่อ การวางแผน การติดตามประเมินตนเอง ซึ่งทักษะเหล่านี้เกิดจากกระบวนการอ่านและการเรียนรู้

1.2. หนังสือสำหรับเด็ก

1.2.1 ความหมายของหนังสือสำหรับเด็ก

หนังสือสำหรับเด็กเป็นหนังสือที่ถูกจัดทำมาอย่างเฉพาะเจาะจงสำหรับเด็ก โดยเนื้อหา มีความถูกต้องเหมาะสม หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กได้ใช้ในการฟัง อ่านและเรียนรู้ โดยมีเนื้อหาสาระมุ่งเน้นไปที่การให้ความรู้แก่เด็กหรือสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินหรือทั้งให้ความรู้และสนุกเพลิดเพลินควบคู่กันไป ผู้อ่านสามารถอ่านแล้วเข้าใจไม่ยากหรือง่ายเกินไป และรูปภาพประกอบมีสีสันสดใส วิธีการจัดทำหนังสือสำหรับเด็กนั้นการนำเสนอ การเขียน การสร้างภาพประกอบและการจัดรูปแบบเล่มให้เหมาะสมกับความต้องการ ต้องคำนึงถึงความต้องการและความเหมาะสมของช่วงวัยเด็ก เมื่อเนื้อหาและภาพประกอบรวมกันแล้วจะทำให้เด็กเพลิดเพลิน สนุกสนานและเกิดอารมณ์คล้อยตาม นำมาซึ่งการปลูกฝังในด้านต่างๆ เช่น นิยรักการอ่าน ความคิดสร้างสรรค์ ความฉลาด วิสัยทัศน์กว้างไกล เป็นต้น โดยผู้จัดทำหนังสือต้องมีความเชี่ยวชาญและศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นความต้องการของแต่ละช่วงวัย การเรียนรู้ และพัฒนาการ หนังสือสำหรับเด็กจึงจะเกิดประโยชน์สูงสุด

1.2.2 ประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก

การแบ่งหนังสือสำหรับเด็กสามารถแบ่งได้หลายกฎเกณฑ์ เช่น แบ่งตามช่วงอายุ แบ่งตามเนื้อหาของหนังสือ หนังสือสำหรับเด็กย่อมมีความแตกต่างกันเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็ก โดยประเภทของหนังสือสำหรับเด็ก ดังนี้ 1) หนังสือเด็กเล็กเป็นหนังสือที่ออกแบบให้ดูง่าย เข้าใจง่าย สีเส้นของภาพประกอบสดใสดึงดูดความสนใจ หนังสือประเภทนี้ทำมาจากวัสดุที่มีความทนทาน เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานของเด็ก 2) หนังสือบทกวีบทร้อยกรองสำหรับเด็กเป็นหนังสือประเภทที่นำบทร้อยกรองมาแต่งเป็นเนื้อหา นำคำคล้องจอง คำสัมผัส ในการเล่า เนื้อหาลักษณะแบบนี้เมื่อพ่อแม่อ่านให้เด็กฟัง เด็กสามารถจดจำได้ดีขึ้นและเกิดความเพลิดเพลิน 3) หนังสือกึ่งของเล่นเป็นหนังสือที่นำเทคนิคต่างๆ มาประกอบ โดยที่รูปแบบการนำเสนอของหนังสือประเภทนี้จะสามารถดึงดูดเด็กได้เป็นอย่างดี เด็กอยากเข้าไปสัมผัสและทำกิจกรรมต่างๆ ในหนังสือ ส่งผลให้เด็กสนุกเพลิดเพลินและมีประโยชน์กับเด็ก 4) หนังสือสอนตัวอักษรเป็นหนังสือที่ใช้สำหรับสอนเด็กเกี่ยวกับพยัญชนะ ซึ่งหนังสือสอนตัวอักษรจะช่วยให้เด็กจดจำตัวอักษรได้ง่ายขึ้น 5) หนังสือสอนตัวเลขเป็นหนังสือที่มุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้คณิตศาสตร์ ตัวเลขการบวก ลบ โดยมีการใช้ภาพประกอบร่วมกับตัวเลข เช่น นำรูปภาพมาเชื่อมโยงกับตัวเลข 6) หนังสือนำเสนอความคิดรวบยอด เป็นหนังสือที่สอนความคิดรวบยอดในรูปแบบที่เด็กสามารถเข้าใจได้ เช่น เรื่องสี รูปทรง ขนาด เป็นต้น หนังสือนำเสนอความคิดรวบยอดมักจะใช้ภาพประกอบเป็นตัวดำเนินเรื่องเพื่อให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ 7) หนังสือภาพที่ไม่มีคำบรรยายเป็นหนังสือที่ใช้ภาพในการเล่าเรื่องลักษณะของภาพมักจะแสดงอาการเคลื่อนไหวของตัวละคร มีความต่อเนื่องของภาพ 8) หนังสือสำหรับเด็กเริ่มอ่านเป็นหนังสือที่นำเสนอภาพประกอบเป็นหลักและใช้ประโยคสั้นหรือเป็นคำในการบรรยายภาพ โดยมักจะใช้คำที่ง่ายต่อการเข้าใจของเด็กหรือใช้คำที่ออกเสียงแปลกๆ ทำให้เด็กเกิดความสนใจสามารถออกเสียงตาม เพื่อเป็นการฝึกออกเสียงของเด็ก 9) หนังสือภาพเป็นหนังสือที่มีเนื้อหาและภาพประกอบอยู่ในปริมาณที่ใกล้เคียงกัน เนื้อเรื่องและภาพประกอบมีความสอดคล้องกัน เหมาะสำหรับการอ่านให้เด็กฟังหรือเด็กสามารถที่จะอ่านเองได้

1.2.3 ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้สรุปและวิเคราะห์ข้อมูล จากบทความ เอกสารวิชาการ และวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำข้อมูลเหล่านี้มาออกแบบหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ดังนี้

1. ลักษณะของรูปเล่ม ทำจากวัสดุที่มีความแข็งแรงทนทาน ไม่ฉีกขาดง่าย และไม่มีเหลี่ยมมุมที่สามารถทำให้เด็กได้รับบาดเจ็บได้ โดยมีการนำวัสดุที่มีความหลากหลาย นำมาใช้กับกระดาษ เพื่อให้มีความหลากหลายของเนื้อสัมผัส ซึ่งส่งผลให้ลักษณะของรูปเล่มมีความน่าสนใจและดึงดูดเด็กๆ ได้มากขึ้น

2. เนื้อเรื่องสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี ควรมีเนื้อหาที่ไม่ยาวจนเกินไป มีความชัดเจนเข้าใจง่าย สั้นกระชับ ไม่ซับซ้อนมีความสนุกสนาน ตื่นเต้น เนื้อเรื่องของหนังสืออาจนำมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวของเด็ก และจบด้วยการสอดแทรกแนวคิด

3. ภาษาที่ใช้เป็นภาษาที่เด็กสามารถเข้าใจได้ เลือกใช้คำที่สามารถพบได้ทั่วไปในชีวิตประจำวันของเด็ก โดยต้องหลีกเลี่ยงคำศัพท์แสง

4. ภาพประกอบต้องเป็นภาพที่เด็กสามารถเห็นแล้วเข้าใจได้ง่าย ชัดเจน มีสีสันสดใสและคล้องจองกับเนื้อหาในหนังสือ

5. ขนาดตัวอักษรและการเลือกใช้ตัวอักษร เด็กอายุ 4 – 6 ปี ควรใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ ประมาณ 24 – 30 พอยต์ ใช้ตัวพิมพ์ธรรมดาหรือตัวเขียนที่ชัดเจนและใช้ตัวอักษรแบบเดียวกันตลอดทั้งเล่ม

6. สีของตัวอักษรควรเป็นสีที่มีความเข้ม เพื่อจะให้เด็กอ่านได้ง่าย เช่น ดำ เขียว น้ำเงิน เป็นต้น

7. จำนวนหน้ากระดาษสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี ควรมีจำนวนหน้ากระดาษไม่เกิน 8 – 20 หน้า

8. ตัวละคร เด็กอายุ 4 – 6 ปี จะชอบตัวละครที่เป็นสัตว์ โดยเฉพาะสัตว์พูดได้และมีรูปร่างคล้ายกับตัวเด็กเอง

9. เทคนิคหนังสือกิ่งของเล่นต้องมีเทคนิคที่มีความหลากหลาย เช่น เทคนิคเปิดปิด เทคนิค Pop Up เทคนิคแม่เหล็ก เป็นต้น การใช้เทคนิคที่มีความหลากหลายจะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี

1.3 การเล่นสำหรับเด็ก

1.3.1 ความหมายของการเล่นสำหรับเด็ก

การกระทำเพื่อทำให้เกิดความสนุกสนานการเล่นก็คือการกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ เพื่อสร้างความสนุกสนานและผ่อนคลายอารมณ์ให้กับตัวบุคคลทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งการเล่นในวัยเด็กจะสามารถนำไปสู่การเรียนรู้สิ่งต่างๆ การเล่นเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของเด็ก เกี่ยวข้องกับความจริง เชื่อมโยงกันจนทำให้เด็ก

แสดงออกถึง ความรู้สึก จินตนาการ ความกลัว และความขัดแย้งต่างๆ เนื่องจากเด็กนั้น มีจินตนาการที่ไร้ซึ่งขอบเขตและยังเป็นวัยที่พร้อมสำหรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ได้ทุกเมื่อ โดยการเล่นจะนำมาซึ่งการเรียนรู้และเด็กสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ที่พบเจอ

1.3.2 ความสำคัญของการเล่น

การเล่นเป็นส่วนสำคัญในชีวิตของเด็ก การเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กเริ่มจากการได้เล่น การเล่นเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย ในวัยเด็กการเล่นจะเป็นสื่อช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาได้อย่างดี ความสามารถจากการเล่นในวัยเด็กมีความสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิต เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า การเล่นที่ดีเป็นนันทนาการอย่างหนึ่งซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคคล การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความสุขเป็นคุณค่าที่สำคัญทำให้เด็กเติบโตอย่างมีคุณภาพจะสมบูรณ์ทั้งกายใจและจิตวิญญาณ การเล่นยังสร้างสรรค์จินตนาการและสานต่อแรงบันดาลใจเมื่อเติบโตขึ้น เมื่อได้เล่น เด็กจะได้ลงมือทำได้ทดลองสิ่งใหม่ๆ ได้ใช้ความคิดและเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเด็กอาจได้พบกับความท้าทาย ความเสี่ยง อุปสรรค การเล่นจะส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการให้แก่เด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์จิตใจและสติปัญญา ดังนั้นหากมีการส่งเสริมเลี้ยงดูให้เด็กได้รับการเล่นอย่างถูกต้องเหมาะสมและเกิดประโยชน์ เด็กก็จะสามารถเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพได้ในอนาคตข้างหน้า ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นโอกาสที่จะเรียนรู้ ตัดสินใจ แก้ไขกับอุปสรรคที่เจอ ทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการเรียนรู้ เพิ่มพูนทักษะชีวิตและพัฒนาการให้แก่เด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา

1.3.3 ประเภทของการเล่น

การเล่นเป็นกิจกรรมทั่วไปของเด็ก โดยสามารถแบ่งออกได้ 4 ประเภท ดังนี้

- 1) การเล่นจับต้องสิ่งของเป็นการเล่นเพื่อให้เด็กได้มีพัฒนาการทางทักษะ โดยใช้นิ้วมือในการจับวัตถุสิ่งของ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้มักเล่นด้วยตนเองและไม่จำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น โดยการจัดกิจกรรมการเล่นผ่านสิ่งของ
- 2) การเล่นที่ต้องออกกำลังกายเป็นการเล่นที่ต้องใช้พื้นที่มากกว่าการเล่นจับต้องสิ่งของ โดยสามารถเล่นได้ทั้งกลางแจ้งและในร่ม เช่น การเล่นกลางแจ้ง กิจกรรมกลางแจ้งจะช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวและพัฒนาทางด้านกล้ามเนื้อ การเล่นในร่ม กิจกรรมบางอย่างที่เล่นกลางแจ้งอาจจะนำมาเล่นในร่มได้ ในกรณีที่สภาวะอากาศไม่ดี และมีพื้นที่ไม่มากพอ
- 3) การเล่นละคร เป็นกิจกรรมที่ให้เด็กกำหนดบทบาทการแสดงที่สมมติขึ้นมา โดยให้เด็กแสดงออกอย่างอิสระและตามการรับรู้เข้าใจในบทบาทนั้นๆ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม
- 4) การเล่นเกมเป็นการเล่น

ร่วมกับผู้อื่น แต่ละเกมจะมีการเคลื่อนไหวของร่างกาย โดยเกมจะมุ่งเน้นการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม ทำให้เด็กฝึกการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและมีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี

1.3.4 ประโยชน์ของการเล่น

ประโยชน์ของการเล่นเพื่อนส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา นอกจากการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินแล้ว การเล่นยังช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ช่วยฝึกฝนความสามารถในการรับรู้และเสริมสร้างความคิดในด้านต่างๆ การเล่นว่าเป็นการเตรียมเด็กเข้าสู่การดำเนินชีวิตจริง โดยเป็นโอกาสที่让孩子ได้แสวงหาความรู้รอบๆ ตัวและได้ความสนุกสนานในเวลาเดียวกัน ประโยชน์ของการเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ดังนี้ 1) การเล่นจะช่วยส่งเสริมให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส 2) การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจธรรมชาติ การส่งเสริมให้เด็กได้เล่นโดยออกไปเล่นนอกสถานที่จะทำให้เด็กเข้าใจธรรมชาติมากขึ้น 3) การเล่นเป็นวิธีหนึ่งที่เด็กได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหา เช่น ของเล่นที่ต้องมีการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นวิธีการส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาผ่านประสบการณ์ในการเล่นของเด็ก 4) การเล่นของเด็กแสดงถึงลักษณะนิสัย การเล่นของเด็กทำให้สังเกตเห็นว่าเด็กมีอาการสนุก หวาดกลัว ดีใจ และเสียใจ 5) การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ 6) การเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น 7) การเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตัวเอง 8) การเล่นส่งเสริมการรับรู้ ความสามารถในการถ่ายทอดสิ่งเร้าไปยังสมองและแปลความหมายได้อย่างถูกต้อง การรับรู้สามารถสัมผัสทั้ง 5 คือ หู ตา จมูก ลิ้น สัมผัส และยังเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่น ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาความสามารถในการรับรู้ต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้น 9) ความคิดรวบยอด ช่วยส่งเสริมให้มีมีโนทัศน์ในสถานการณ์ต่างๆ โดยผู้ปกครองมีโอกาสในการจัดการสภาพแวดล้อมให้หรือแนะนำการเล่น จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดรวบยอดที่ถูกต้อง เช่น การเล่นบทบาทสมมติ เด็กนิยมเล่นขายของทำให้เด็กได้มีการเรียนรู้เรื่องเงินตรา คุณค่าของเงิน การขายของ การพูดเจรจา เป็นต้น

1.4 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (Piaget) เกิดจากองค์ประกอบของสิ่งแวดล้อมและพันธุกรรม โดยการเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งจะได้รับพัฒนาไปตามช่วงวัยและเป็นไปตามลำดับขั้นตอน การพัฒนาในเด็กนั้นเป็นไปตามธรรมชาติ โดยไม่สามารถเร่งการพัฒนาจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่งได้ เนื่องจากการพัฒนาอย่างรวดเร็วจะทำให้เกิดผลเสียแก่เด็ก แต่การจัดประสบการณ์ส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก จะสามารถส่งเสริมให้เด็กพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพียเจต์ได้สรุปพัฒนาการทาง สติปัญญาของมนุษย์เป็น 4 ระยะ คือ 1) ขั้นประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว (Sensorymotor Stage) 2) ขั้นก่อนปฏิบัติการ

ความคิด (Pre - Operational Stage) 3) ขั้นปฏิบัติความคิดทางรูปธรรม (Concrete - Operational Stage) 4) ขั้นปฏิบัติความคิดทางนามธรรม (The Period of Formal Operational Stage)

1.5 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์กล่าวว่าเด็กปฐมวัยจะเรียนรู้และเข้าใจจากการกระทำ โดยเก็บเป็นข้อมูลในการพัฒนาสติปัญญาอย่างต่อเนื่อง บรูเนอร์ (Bruner) ได้จัดลำดับขั้นพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กหรือโครงสร้างทาง สติปัญญาเป็น 3 ขั้น ดังนี้

- 1) ขั้นสัมผัส (Enactive Stage) เด็กจะสามารถเรียนรู้และเข้าใจสิ่งแวดล้อมผ่านการกระทำหรือการลงมือปฏิบัติ การเรียนรู้ในขั้นนี้มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับความสามารถในการเคลื่อนไหว การใช้ร่างกายในส่วนต่างๆ และการแสดงออกซึ่งความรู้สึก
- 2) ขั้นคิดจากภาพที่ปรากฏ (Iconic Stage) เด็กจะเรียนรู้ผ่านการมองรูปภาพหรือต้นแบบ จะเริ่มพัฒนาวิธีการจำโดยใช้จินตนาการมากขึ้น ความเข้าใจสิ่งต่างๆ รอบตัวของเด็กจะขึ้นอยู่กับการรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสมากกว่าการใช้ภาษา การเรียนรู้ในขั้นนี้มีความสัมพันธ์โดยตรงกับการเรียนหรือการแสดงออกผ่านงานศิลปะ ซึ่งต้องใช้ทั้งสายตาและมิติสัมพันธ์
- 3) ขั้นสัญลักษณ์ (Symbolic Stage) เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ โดยผ่านระบบสัญลักษณ์ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน และการจัดลำดับ รวมตลอดถึงสิ่งต่างๆ ที่เป็นนามธรรม ซึ่งจะช่วยให้เด็ก เข้าใจข้อมูลต่างๆ ที่ซับซ้อนมากขึ้น

2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร สำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตไว้ดังนี้

2.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาในการวิจัยนี้ คือ เด็กอายุ 4 - 6 ปี ที่ศึกษาในโรงเรียนทางเลือก

2.2 ผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือ

ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถามในการทำแบบสอบถาม การทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีความชำนาญทำการตรวจสอบ เพื่อให้ได้แบบสอบถามที่มีความเหมาะสมในการเก็บข้อมูลโดยผู้เชี่ยวชาญที่ทำการตรวจแบบสอบถามมีทั้งหมด 2 ท่าน

(1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริพร น้อยอำคา

หน้าที่การทำงานในปัจจุบัน : อาจารย์ สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

(2) ดร.บงกช พิชัยกำจรวุฒิ

หน้าที่การทำงานในปัจจุบัน : อาจารย์วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2.3 ผู้เชี่ยวชาญในการตอบแบบสอบถาม

จากงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อ เพื่อใช้ในการสอบถามผู้เชี่ยวชาญและหาคำตอบตามจุดประสงค์ของวิจัย โดยการตอบแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

2.3.1 ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 1 เพื่อศึกษาค้นหาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาระดับความคิดเห็นในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่เป็นคุณครูจากโรงเรียนทางเลือก โดยมีประสบการณ์การสอนในโรงเรียนทางเลือกเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 20 ท่าน

2.3.2 ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 2 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นที่มีความเหมาะสมสำหรับการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านวรรณกรรม ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ บรรณาธิการหนังสือเด็กและนักจิตวิทยาเด็ก โดยมีประสบการณ์การทำงานเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน

(1) รองศาสตราจารย์ ดร.นิตยา วรรณกิตร์

หน้าที่การทำงานในปัจจุบัน : รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

(2) ณิชาวีร์ เพิ่มพูลปฏิพัทธ์

หน้าที่การทำงานในปัจจุบัน : บรรณาธิการ สำนักพิมพ์ห้องเรียน

(3) ศศิ กฤษณะพันธ์

หน้าที่การทำงานในปัจจุบัน : นักจิตวิทยาเด็ก

2.2.3 ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มที่ 3 เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่น ในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินด้านการออกแบบ ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ ที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านหนังสือสำหรับเด็ก การออกแบบหนังสือ ภาพประกอบสำหรับเด็กหรือที่เกี่ยวข้องมีประสบการณ์ด้านการสอนและการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก จำนวน 3 ท่าน

(1) ชัยนันท์ ประสพวงศ์

หน้าที่การทำงานในปัจจุบัน : บรรณารักษ์ สำนักพิมพ์แพรวเพื่อนเด็ก

(2) ดร.ธัญญา พิทยาพิทักษ์

หน้าที่การทำงานในปัจจุบัน : อาจารย์ภาควิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรจน์

(3) ประไพทิพย์ เพ็ชรสังหาร

หน้าที่การทำงานในปัจจุบัน : ครูชำนาญการพิเศษ

3. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การสร้างแบบสอบถามในงานวิจัยการศึกษาและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร สำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเพื่อเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจำนวน 5 ชุด โดยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ชุดและเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย 2 ชุด โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 เป็นการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก และแบบสอบถามชุดที่ 2 ถึงแบบสอบถามชุดที่ 3 การประเมินประสิทธิภาพด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กและการออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก แบบสอบถามชุดที่ 4 และแบบสอบถามชุดที่ 5 การประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารในเด็กทั้งก่อนเล่นและหลังเล่น โดยรายละเอียดของแบบสอบถามแต่ละชุดมีดังนี้

3.1 แบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กและทักษะการคิดเชิงบริหาร

ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ ข้อมูลในส่วนนี้เป็นรูปแบบของแบบสอบถามฉบับกระดาศตอบ เพื่อสะดวกแก่การให้ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ชื่อ นามสกุล อายุ อาชีพ/ตำแหน่ง หน่วยงานที่สังกัด ประสบการณ์การทำงาน

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามด้านทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็ก เพื่อค้นหาค้นหาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยแบ่งออกเป็น 9 ข้อ

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเพื่อหาข้อเสนอแนะเรื่องทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาในเด็กอายุ 4 - 6 ปี

แบบสอบถามชุดที่ 1 มีความมุ่งหมายเพื่อหาระดับความคิดเห็นในการคัดเลือกทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี และข้อแนะนำต่างๆจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อมาเป็นข้อกำหนดในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดย

ให้ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นด้วยการลงคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 5 คะแนน
เห็นด้วยมาก	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 4 คะแนน
เห็นด้วยปานกลาง	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 3 คะแนน
เห็นด้วยน้อย	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน
เห็นด้วยน้อยที่สุด	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ย ในช่วงคะแนนดังต่อไปนี้ (ซีซวาลย์ เรื่องประพันธ์, 2539)

คะแนนเฉลี่ย	4.21 - 5.00	แปลความว่า	มีความจำเป็นมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.41 - 4.20	แปลความว่า	มีความจำเป็นมีผลมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.61 - 3.40	แปลความว่า	มีความจำเป็นปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.81 - 2.60	แปลความว่า	มีความจำเป็นน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.80	แปลความว่า	มีความจำเป็นน้อยที่สุด

คำตอบที่ได้จากแบบสอบถามในชุดที่ 1 จะนำมาเป็นข้อกำหนดการออกแบบหนังสือ กึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็ก 4 - 6 ปี ต่อไป

3.2 แบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญวรรณกรรมสำหรับเด็ก

แบบสอบถามชุดที่ 2 เพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี รายละเอียดแบบสอบถามมีดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ ข้อมูลในส่วนนี้เป็นรูปแบบของแบบสอบถามฉบับ กระดาษตอบ เพื่อสะดวกแก่การให้ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ชื่อ นามสกุล รายละเอียดการ ติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพประสบการณ์การทำงาน

ส่วนที่ 1	ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร
ส่วนที่ 2	ด้านเนื้อเรื่อง
ส่วนที่ 3	ด้านภาษา
ส่วนที่ 4	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

แบบสอบถามชุดที่ 2 มีความมุ่งหมายเพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านวรรณกรรม สำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยส่วนที่ 1 - ส่วนที่ 3 ให้ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นด้วยการลงคะแนน แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) และร่วมกับ

เกณฑ์การแปลความหมายของชัซวาลย์ เรื่องประพันธ์ (2539) เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยตามแบบสอบถาม ดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 5 คะแนน
เห็นด้วยมาก	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 4 คะแนน
เห็นด้วยปานกลาง	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 3 คะแนน
เห็นด้วยน้อย	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน
เห็นด้วยน้อยที่สุด	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ย ในช่วงคะแนนดังต่อไปนี้ (ชัซวาลย์ เรื่องประพันธ์, 2539)

คะแนนเฉลี่ย	4.21 - 5.00	แปลความว่า	มีความเหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.41 - 4.20	แปลความว่า	มีความเหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.61 - 3.40	แปลความว่า	มีความเหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.81 - 2.60	แปลความว่า	มีความเหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.80	แปลความว่า	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

คำตอบจากแบบสอบถามชุดที่ 2 ผู้วิจัยได้นำผลการประเมินและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาชิ้นงานหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็ก 4 - 6 ปี ต่อไป

3.3 แบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสือเด็ก

แบบสอบถามชุดที่ 3 เพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี รายละเอียด แบบสอบถามมีดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ ข้อมูลในส่วนนี้เป็นรูปแบบของแบบสอบถามแบบกระดาษตอบ เพื่อสะดวกแต่การให้ข้อมูลของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ชื่อ นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ ประสบการณ์การทำงาน

ส่วนที่ 1	แบบประเมินประสิทธิภาพทักษะการคิดเชิงบริหาร
ส่วนที่ 2	แบบประเมินประสิทธิภาพด้านภาพประกอบ
ส่วนที่ 3	แบบประเมินประสิทธิภาพด้านเทคนิคกึ่งของเล่น
ส่วนที่ 4	แบบประเมินประสิทธิภาพด้านตัวอักษร
ส่วนที่ 5	แบบประเมินประสิทธิภาพด้านรูปเล่ม
ส่วนที่ 6	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

แบบสอบถามชุดที่ 3 มีความมุ่งหมายเพื่อประเมินประสิทธิภาพด้านการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่น สำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยส่วนที่ 1 ถึง ส่วนที่ 5 ให้ผู้เชี่ยวชาญลงความเห็นด้วยการลงคะแนน แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็น 5 ระดับตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) และร่วมกับเกณฑ์การแปลความหมายของชัชวาลย์ เรื่องประพันธ์ (2539) เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ยตามแบบสอบถาม ดังนี้

เห็นด้วยมากที่สุด	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 5 คะแนน
เห็นด้วยมาก	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 4 คะแนน
เห็นด้วยปานกลาง	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 3 คะแนน
เห็นด้วยน้อย	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน
เห็นด้วยน้อยที่สุด	กำหนดให้มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ย ในช่วงคะแนนดังต่อไปนี้ (ชัชวาลย์ เรื่องประพันธ์, 2539)

คะแนนเฉลี่ย	4.21 - 5.00	แปลความว่า	มีความเหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.41 - 4.20	แปลความว่า	มีความเหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.61 - 3.40	แปลความว่า	มีความเหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.81 - 2.60	แปลความว่า	มีความเหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.80	แปลความว่า	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

คำตอบจากแบบสอบถามชุดที่ 3 ผู้วิจัยได้นำผลการประเมินและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาชิ้นงานหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็ก 4 - 6 ปี ต่อไป

3.4 แบบสอบถามฉบับที่ 4 แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย

แบบประเมินฉบับที่ 4 เพื่อประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็ก ก่อนการเล่นหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร สำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียน โดยแบบสอบถามเป็นแบบสอบถามของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุขและมหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งประกอบด้วยคำถาม 11 คำถาม โดยมี 2 ด้าน ได้แก่ การควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย แต่ละคำตอบมีมาตรวัดเป็นระยะเวลา ซึ่งมีเกณฑ์ให้คะแนนจากคำตอบของผู้ประเมิน โดยวัดผลจากคะแนนเมื่อคำตอบ ไม่เคยมีคะแนน 0 คะแนน 1 - 2 ครั้งต่อเดือน มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์มีค่าเท่ากับ 3 ทุกวันมีค่าเท่ากับ 4 คะแนน เมื่อนำคะแนนทั้งหมดมารวมกัน

ต้องนำไปแปลความหมายผ่าน T-score เกณฑ์การแปลความหมาย เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ย ในช่วงคะแนนดังต่อไปนี้ (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล & ปันดา ธนเศรษฐกร, 2560)

T-score >60	หมายถึง สูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ยมาก (ดีมาก)
T-score 56 - 60	หมายถึง สูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ย (ดี)
T-score 45 - 55	หมายถึง เกณฑ์เฉลี่ย (ปานกลาง)
T-score 40 - 44	หมายถึง ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยเล็กน้อย (ควรพัฒนา)
T-score 40	หมายถึง ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยมาก (ควรปรับปรุง)

แบบสอบถามประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร มีความมุ่งหมายเพื่อประเมินความเข้าใจของเด็กในขณะก่อนการเล่นหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยคำตอบจากแบบประเมินนี้จะนำไปสู่แบบประเมินฉบับที่ 5 ต่อไป

3.5 แบบสอบถามฉบับที่ 5 แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง 4 - 6 ปี เรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย

แบบประเมินฉบับที่ 5 เพื่อประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็ก ขณะหลังการเล่นหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร สำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียน โดยแบบสอบถามเป็นแบบสอบถามของสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุขและมหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งประกอบด้วยคำถาม 11 คำถาม โดยมี 2 ด้าน ได้แก่ การควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย แต่ละคำตอบมีมาตรวัดเป็นระยะเวลา ซึ่งมีเกณฑ์ให้คะแนนจากคำตอบของผู้ประเมิน โดยวัดผลจากคะแนนเมื่อคำตอบ ไม่เคยมีคะแนน 0 คะแนน 1 - 2 ครั้งต่อเดือน มีค่าเท่ากับ 1 คะแนน 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเท่ากับ 2 คะแนน 3 - 4 ครั้งต่อสัปดาห์มีค่าเท่ากับ 3 ทุกวันมีค่าเท่ากับ 4 คะแนน เมื่อนำคะแนนทั้งหมดมารวมกัน ต้องนำไปแปลความหมายผ่าน T-score เกณฑ์การแปลความหมาย เพื่อจัดระดับคะแนนเฉลี่ย ในช่วงคะแนนดังต่อไปนี้ (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล & ปันดา ธนเศรษฐกร, 2560)

T-score >60	หมายถึง สูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ยมาก (ดีมาก)
T-score 56 - 60	หมายถึง สูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ย (ดี)
T-score 45 - 55	หมายถึง เกณฑ์เฉลี่ย (ปานกลาง)
T-score 40 - 44	หมายถึง ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยเล็กน้อย (ควรพัฒนา)
T-score 40	หมายถึง ต่ำกว่าเกณฑ์เฉลี่ยมาก (ควรปรับปรุง)

แบบสอบถามประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร มีความมุ่งหมายเพื่อประเมินความเข้าใจของเด็กในขณะหลังการเล่นหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารผลประเมินจะนำไปสู่ขั้นตอนการสรุปวิจัยต่อไป

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 4 ช่วงได้แก่

ช่วงที่ 1 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 1 ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับคุณครูจากโรงเรียนทางเลือก โดยมีประสบการณ์การสอนในโรงเรียนทางเลือกเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 20 ท่าน โดยใช้เกณฑ์ความเหมาะสมในการคัดเลือกทักษะการคิดเชิงบริหารที่แบ่งออกเป็น 9 กลุ่มทักษะ ดังนี้ 1) ความจำเพื่อการใช้งาน (Working Memory) 2) การยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) 3) การยืดหยุ่นความคิด (Shifting หรือ Cognitive Flexibility) 4) การใส่ใจจดจ่อ (Focus หรือ Attention) 5) การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) 6) การติดตามประเมินตนเอง (Self – Monitoring) 7) การริเริ่มลงมือทำ (Initiating) 8) การวางแผน (Planning & Organizing) 9) การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal – Directed Persistence)

ช่วงที่ 2 ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลในรูปแบบการสัมภาษณ์ (Interview) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กเพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือที่เล่นในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ บรรณาธิการหนังสือเด็กและนักจิตวิทยาเด็ก โดยมีประสบการณ์การทำงานเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน

ช่วงที่ 3 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสือสำหรับเด็กและอาจารย์เพื่อเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสือสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกตามเกณฑ์ดังกล่าวจำนวน 3 ท่าน

ช่วงที่ 4 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยแบบสอบถามชุดที่ 4 เพื่อประเมินทักษะของเด็กก่อนเล่นหนังสือที่เล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กโรงเรียนทางเลือก อายุ 4 - 6 ปี ผู้วิจัยใช้กลุ่มเป้าหมายจำนวน 15 คน

ช่วงที่ 5 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 5 สำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยแบบสอบถามชุดที่ 5 เพื่อประเมินทักษะของเด็กหลังเล่นหนังสือที่เล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กโรงเรียนทางเลือก อายุ 4 - 6 ปี ผู้วิจัยใช้กลุ่มเป้าหมายจำนวน 15 คน

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นขั้นตอนในแปลงผลข้อมูลจากแบบสอบถาม ซึ่งข้อมูลที่ต้องวิเคราะห์มี ช่วง ดังนี้

ช่วงที่ 1 วิเคราะห์ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมสำหรับการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี

ช่วงที่ 2 วิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นให้มีความเหมาะสมในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็ก 4 - 6 ปี

ช่วงที่ 3 วิเคราะห์เทคนิคหนังสือกึ่งของเล่นที่มีความเหมาะสมกับเด็กอายุ 4 - 6 ปี

ช่วงที่ 4 วิเคราะห์ผลจากการทำแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร

6. การดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย

จากการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้นำผลประเมินจากผู้เชี่ยวชาญจากแบบสอบถามชุดที่ 1 และผู้วิจัยได้นำคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมเด็กและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเนื้อหาภายในหนังสือและใช้เทคนิคหนังสือกึ่งของเล่นนำมาประกอบกันจนได้มาซึ่งหนังสือสำหรับเด็กมาทำการออกแบบร่างหนังสือกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี

หลังจากนั้นเข้าสู่กระบวนการประเมินประสิทธิภาพด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กและด้านหนังสือสำหรับเด็ก เพื่อให้ได้ต้นแบบหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี

7. การประเมินประสิทธิภาพหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี

ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามฉบับที่ 4 เพื่อประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารของเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนเล่นหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อนเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้านทักษะโดยกลุ่มเป้าหมายใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในการประเมิน

หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำต้นแบบหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อนเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารให้เด็กได้เล่น โดยหลังจากเล่นหนังสือกึ่งของเล่นแล้ว ผู้วิจัยจึงนำแบบสอบถามฉบับที่ 5 ใช้แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในการประเมิน

8. สรุปผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำผลการประเมินก่อนเล่นและหลังเล่นมาเปรียบเทียบกัน เพื่อทำการสรุปผลการวิจัย โดยหลังจากการเล่นหนังสือกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารแล้วกลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยเป็นไปตามสมมติฐานที่ผู้วิจัยได้ตั้งไว้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายของงานวิจัยเพื่อ 1) เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี 2) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี 3) เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นที่ต้องเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี
2. ผลการวิเคราะห์แนวทางในการแต่งวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย
3. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการแต่งวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย
4. ผลการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี
5. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี
6. ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมายขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่น
7. ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่น

1. ผลการวิเคราะห์ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นที่ต้องเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 – 6 ปี

จากความมุ่งหมายของการวิจัย ข้อที่ 1 คือ เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับคุณครูจากโรงเรียนทางเลือก โดยมีประสบการณ์การสอนในโรงเรียนทางเลือกเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 20 ท่าน โดยใช้เกณฑ์ความเหมาะสมในการคัดเลือกทักษะการคิดเชิงบริหารที่แบ่งออกเป็น 9 กลุ่มทักษะ ผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นที่ต้องเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 – 6 ปี

ข้อที่	รายละเอียด	รวม	ค่าเฉลี่ย	SD
กลุ่มทักษะพื้นฐาน				
1.	ความจำเพื่อการใช้งาน (Working Memory)	78	3.9	0.96
2.	การยับยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control)	77	3.85	1.03
3.	การยืดหยุ่นความคิด (Shifting/Cognitive Flexibility)	70	3.5	1.35
กลุ่มทักษะกำกับตนเอง				
4.	การใส่ใจจดจ่อ (Focus/Attention)	82	4.1	1.07
5.	การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)	90	4.5	0.60
6.	การติดตามประเมินตนเอง (Self – Monitoring)	70	3.5	1.35
กลุ่มทักษะปฏิบัติ				
7.	การริเริ่มลงมือทำ (Initiating)	82	4.1	1.07
8.	การวางแผน (Planning & Organizing)	75	3.75	1.25
9.	การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)	86	4.3	0.89

จากตารางที่ 3 พบว่าทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี มีค่าเฉลี่ย 2 ระดับคือ มีความจำเป็นมากที่สุดและมีความจำเป็นมาก ดังนี้ 1) ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นมากที่สุดคือ การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) มีค่าเฉลี่ย 4.5 และการมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) มีค่าเฉลี่ย 4.3 2) ทักษะการคิดเชิง

บริหารที่มีความจำเป็นมากคือ การใส่ใจจดจ่อ (Focus/Attention) และการริเริ่มลงมือทำ (Initiating) มีค่าเฉลี่ย 4.1 ความจำเพื่อการใช้งาน (Working Memory) มีค่าเฉลี่ย 3.9 การยั้งคิด ไตร่ตรอง (Inhibitory Control) มีค่าเฉลี่ย 3.85 การวางแผน (Planning & Organizing) มีค่าเฉลี่ย 3.75 การยืดหยุ่นความคิด (Shifting/Cognitive Flexibility) และการติดตามประเมินตนเอง (Self – Monitoring)) มีค่าเฉลี่ย 3.5 ตามลำดับ

2. ผลการวิเคราะห์แนวทางในการแตงวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย

จากความหมายมุ่งหมายการวิจัย ข้อที่ 2 คือ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือ กึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี ผู้วิจัย ได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลในรูปแบบการสัมภาษณ์ (Interview) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กเพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ บรรณารักษ์หนังสือเด็ก และนักจิตวิทยาเด็ก โดยมีประสบการณ์การทำงานเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน สรุปเนื้อหาของบทสัมภาษณ์ได้ดังนี้

1. เนื้อหาของนิทานสำหรับเด็กโดยมีแก่นของเรื่องเป็นแกนหลักที่จะใช้เชื่อมโยงไปยังทุกๆ จุดของเนื้อหาในนิทานเรื่องนั้น โดยมีการวางแผนเรื่องไว้เพื่อให้เรื่องราวที่เขียนขึ้นไม่มีการหักเหไปในทิศทางอื่นจนสร้างความซับซ้อนและทำให้เด็กเข้าใจถึงเนื้อหาในเรื่องได้ยาก โดยเนื้อหาของเรื่องนั้นจะต้องมีความชัดเจน มีความกระชับไม่ยาวแต่ก็ไม่สั้นมากเกินไป เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย เพื่อให้เด็กที่ได้อ่านรู้สึกสนุกสนานกับการอ่านและได้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน ซึ่งนิทาน 1 เล่มควรทำให้มีการเล่าเรื่องเพียงแค่ 1 เรื่องราวเท่านั้น เพื่อที่จะสร้างความชัดเจนไม่ทำให้เด็กเกิดความสับสนในการเรียบเรียงเรื่องราวที่ได้อ่านและอาจทำให้เด็กหมดความสนใจได้

2. ภาษาและสำนวนที่ใช้ควรเป็นภาษาที่เข้าใจง่ายเป็นคำคล้องจองหรือคำซ้ำ ภาษาไม่ควรต้องนำคำมาแปลซ้ำอีกครั้ง โดยถ้าใช้ภาษาในชีวิตประจำวันของเด็ก จะสามารถสร้างความสนใจให้เด็กมากยิ่งขึ้นควรหลีกเลี่ยงคำศัพท์ที่เข้าใจยาก เนื้อเรื่องที่ใช้เป็นประโยคสั้นๆ กระชับรัดกุมมีความชัดเจนไม่ซับซ้อน

3. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)

3.1 ด้านเนื้อหา เนื้อหาของการควบคุมอารมณ์ควรมีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายมีความลึกซึ้งกินใจและเนื้อหาต้องมีความสนุกสนาน นิทานแต่ละเรื่องควรแบ่งอารมณ์ออกเป็นเล่มละ 1 อารมณ์ เพื่อจะได้ไม่สร้างความสับสนให้กับเด็ก อารมณ์ที่ควรส่งเสริมให้เด็กในวัย 4 - 6 ปี ได้ทำ

การเรียนรู้คือ อารมณ์โกรธ อารมณ์เศร้า อารมณ์กังวล เป็นต้น โดยอารมณ์ที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ส่งเสริมในเด็กมากที่สุด คือ อารมณ์โกรธ เนื่องจากอารมณ์โกรธเป็นอารมณ์ที่สามารถนำพามาซึ่งความก้าวร้าวและรุนแรง โดยจะส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมไม่ว่าจะเป็นการขว้างปาสิ่งของหรือการทำร้ายผู้อื่น

3.2 ด้านตัวละคร ตัวละครควรแสดงออกทางอารมณ์อย่างชัดเจน พฤติกรรมของตัวละครควรแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา เช่น ตัวละครด้านดีควรแสดงออกว่าเป็นคนดี โดยไม่มีอะไรแฝงไว้ ตัวละครด้านไม่ดี ควรแสดงออกว่าร้ายหรือนิสัยไม่ดี ตัวละครควรมีชีวิตชีวา แต่ต้องมีการแสดงออกทางอารมณ์เป็นหลักและแสดงออกทางอารมณ์อย่างชัดเจน โดยวิธีการใช้ตัวละครสำหรับนิทานเด็กนั้น สัญลักษณ์แทนอารมณ์หรือลักษณะนิสัยต่างๆ มักใช้ตัวละครสัตว์เป็นตัวกลางในการถ่ายทอด เช่น อารมณ์โกรธ แทนด้วยเสือหรือสิงโต อารมณ์กังวล แทนด้วยเต่า

4. การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)

4.1 ด้านเนื้อหา เนื้อหาของการมุ่งสู่เป้าหมายควรมีเนื้อหาที่ตรงไปตรงมาและมีแก่นของเรื่องที่ชัดเจน เรื่องราวง่ายๆ ไม่ซับซ้อน เนื้อหาสอนให้เด็กทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ เช่น การทำการบ้าน ต้องทำอย่างไร อุปสรรคเป็นอย่างไร ควรแจจแจงให้เห็น เมื่อถึงเป้าหมายแล้วทำให้มองย้อนไปว่าต้องใช้ความพยายามมากแค่ไหนจนกว่าจะมาถึงจุดหมาย โดยเนื้อหาของนิทานต้องสนุกสนานและชวนติดตาม

4.2 ด้านตัวละคร ตัวละครที่แสดงถึงการมุ่งสู่เป้าหมาย พฤติกรรมของตัวละครควรไม่ซับซ้อน มีความชัดเจนในการแสดงออก เช่น ตัวละครที่ต้องมีความพยายาม ควรทำให้ผู้อ่านรู้ว่าตัวละครมีความพยายามมากขนาดไหนและได้รับผลรับอย่างไรเมื่อทำสิ่งนั้นสำเร็จ ตัวละครที่ใช้แทนตัวเด็กมักจะเป็นมนุษย์หรือสัตว์ที่มีขนาดเล็ก เนื่องจากขณะที่เด็กฟังนิทานร่างกายของเด็กยังมีขนาดเล็ก เด็กจึงเกิดการเทียบเคียงระหว่างตัวละครกับตนเอง

5. ด้านความยาวของเนื้อหา โดยจำนวนหน้ากระดาษที่มีความเหมาะสมกับเด็กจะอยู่ระหว่าง 10 – 20 หน้ากระดาษ

3. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการแตงวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการแตงเนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี จากผลการวิจัยตามความมุ่งหมายการวิจัยข้อที่ 1 และ 2 โดยผู้วิจัยได้แตงเนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นในเรื่องการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) จำนวน 1 เรื่อง และการมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) จำนวน 1 เรื่อง ผู้วิจัยได้ใช้

วิธีการประเมินผลในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ บรรณาธิการหนังสือเด็กและนักจิตวิทยาเด็ก โดยมีประสบการณ์การทำงานเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน ผลการวิเคราะห์ด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กดังนี้

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมในเด็กอายุ 4 – 6 ปี เรื่องการควบคุมอารมณ์

ข้อที่	รายละเอียด	รวม	ค่าเฉลี่ย	SD
ส่วนที่ 1 ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร				
1.	เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่องการควบคุมอารมณ์	13	4.33	0.57
2.	เนื้อเรื่องช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้วิธีการจัดการอารมณ์ ได้ดียิ่งขึ้น	14	4.66	0.57
3.	เนื้อเรื่องช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการควบคุมอารมณ์	14	4.66	0.57
ส่วนที่ 2 ด้านเนื้อเรื่อง				
1.	เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย เด็กสามารถเข้าถึงได้	15	5.00	0.00
2.	เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่อง น่าสนใจ ชวนให้ติดตาม	13	4.33	0.57
3.	เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	14	4.66	0.57
4.	เนื้อเรื่องสามารถเทียบเคียงกับเรื่องราวในชีวิตประจำวัน และการเรียนรู้ตามวัยของเด็ก	12	4.00	0.57
5.	ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับความสนใจ ตามวัยของเด็ก	11	3.66	1.00
ส่วนที่ 3 ด้านภาษา				
1.	ใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	14	4.66	0.57
2.	การใช้ภาษาสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน	13	4.33	0.57
3.	ประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมที่จะสื่อสารกับเด็ก	12	4.00	1.00
4.	การใช้คำมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	14	4.66	0.57
รวมคะแนน		159	4.41	0.27

จากตารางที่ 4 พบว่าผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กได้ทำการประเมินความเหมาะสมด้านวรรณกรรม เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมในเด็กอายุ 4 - 6 ปี เรื่องการควบคุมอารมณ์ โดยมีผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

1. ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร

1.1 เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารเรื่องการควบคุมอารมณ์ มีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.2 เนื้อเรื่องช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้วิธีการจัดการอารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.3 เนื้อเรื่องช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการควบคุมอารมณ์ มีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2. ด้านเนื้อเรื่อง

2.1 เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย เด็กสามารถเข้าถึงได้ มีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.2 เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่อง น่าสนใจ ชวนให้ติดตาม มีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.3 เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน เพลิิดเพลิน มีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.4 เนื้อเรื่องสามารถเทียบเคียงกับเรื่องราวในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ตามวัยของเด็ก มีค่าเฉลี่ย 4.00 มีความเหมาะสมมาก

2.5 ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับความสนใจตามวัยของเด็ก มีค่าเฉลี่ย 3.66 มีความเหมาะสมมาก

3. ด้านภาษา

3.1 ใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ มีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.2 การใช้ภาษาสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.3 ประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมที่จะสื่อสารกับเด็ก มีค่าเฉลี่ย 4.00 มีความเหมาะสมมาก

3.4 การใช้คำมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

โดยผลการประเมินคะแนนรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.41 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.27 ตามลำดับ

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกิ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมในเด็กอายุ 4 – 6 ปี เรื่องการมุ่งสู่เป้าหมาย

ข้อที่	รายละเอียด	รวม	ค่าเฉลี่ย	SD
ส่วนที่ 1 ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร				
1.	เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่องการมุ่งสู่เป้าหมาย	15	5.00	0.00
2.	เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างวิธีการการเรียนรู้ เรื่องการมุ่งสู่เป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น	14	4.66	0.57
3.	เนื้อเรื่องช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการมุ่งสู่เป้าหมาย	15	5.00	0.00
ส่วนที่ 2 ด้านเนื้อเรื่อง				
1.	เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย เด็กสามารถเข้าถึงได้	14	4.66	0.57
2.	เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่อง น่าสนใจ ชวนให้ติดตาม	14	4.66	0.57
3.	เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน	15	5.00	0.00
4.	เนื้อเรื่องสามารถเทียบเคียงกับเรื่องราวในชีวิตประจำวัน และการเรียนรู้ตามวัยของเด็ก	12	4.00	0.00
5.	ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับความสนใจตามวัยของเด็ก	11	3.66	0.57
ส่วนที่ 3 ด้านภาษา				
1.	ใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์	14	4.66	0.57
2.	การใช้ภาษาสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน	13	4.33	0.57
3.	ประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมที่จะสื่อสารกับเด็ก	12	4.00	1.00
4.	การใช้คำมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	13	4.33	0.57
รวมคะแนน		162	4.50	0.33

จากตารางที่ 5 พบว่าผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมสำหรับเด็กได้ทำการประเมินความเหมาะสมด้านวรรณกรรม เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมในเด็กอายุ 4 - 6 ปี เรื่องเรื่องการมุ่งสู่เป้าหมาย โดยมีผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

1. ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร

1.1 เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่องการมุ่งสู่เป้าหมาย มีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.2 เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างวิธีการการเรียนรู้ เรื่องการมุ่งสู่เป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น มีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.3 เนื้อเรื่องช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการมุ่งสู่เป้าหมาย มีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2. ด้านเนื้อเรื่อง

2.1 เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย เด็กสามารถเข้าถึงได้ มีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.2 เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่อง น่าสนใจ ชวนให้ติดตาม มีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.3 เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.4 เนื้อเรื่องสามารถเทียบเคียงกับเรื่องราวในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ตามวัยของเด็ก มีค่าเฉลี่ย 4.00 มีความเหมาะสมมาก

2.5 ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับความสนใจตามวัยของเด็ก มีค่าเฉลี่ย 3.66 มีความเหมาะสมมาก

3. ด้านภาษา

3.1 ใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ มีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.2 การใช้ภาษาสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.3 ประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมที่จะสื่อสารกับเด็ก มีค่าเฉลี่ย 4.00 มีความเหมาะสมมาก

3.4 การใช้คำมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง มีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

โดยผลการประเมินคะแนนรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.50 และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.33 ตามลำดับ

4. ผลการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี

จากความหมายมุ่งหมายการวิจัย ข้อที่ 3 เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลในรูปแบบการสัมภาษณ์ (Interview) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสือสำหรับเด็กเพื่อศึกษาและวิเคราะห์หนังสือกึ่งของเล่นในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ บรรณารักษ์หนังสือเด็ก โดยมีประสบการณ์การทำงานเป็นเวลามากกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน สรุปเนื้อหาของการสัมภาษณ์ได้ดังนี้

1. รูปเล่ม ทำจากวัสดุที่มีความแข็งแรงทนทาน ไม่ฉีกขาดง่ายและหลีกเลี่ยงเหลี่ยมมุม เพื่อหลีกเลี่ยงการทำให้เด็กได้รับบาดเจ็บ โดยมีการนำวัสดุที่มีความหลากหลายนำมาใช้กับกระดาษ เพื่อเพิ่มความหลากหลายของเนื้อสัมผัส เช่น เคลือบวาว เคลือบด้าน เมื่อเด็กสัมผัสจะเกิดความน่าสนใจ เช่น เคลือบนูน เคลือบกลิตเตอร์ เป็นต้น

2. ภาพประกอบ เป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมหรืออธิบายเนื้อหา ซึ่งเป็นภาพที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคต่างๆ ทางศิลปะ โดยวัตถุประสงค์ของภาพประกอบนั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราว เด็กสามารถที่จะเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้นหรือบางภาพจะช่วยให้ผู้อ่านได้มองเห็นภาพที่ชัดเจน โดยวัยเด็กประสบการณ์พบเจอยังไม่มาก การที่เด็กได้เห็นถึงภาพประกอบเหมือนเป็นการเปิดโลกแห่งการเรียนรู้ ทำให้การอ่านมีความสนุกสนาน เพิ่มอรรถรสให้กับผู้อ่าน ภาพประกอบต้องมีสีสันสดใสเหมาะสมกับวัยของเด็ก การมองภาพประกอบต้องสามารถให้เด็กทำความเข้าใจได้

3. เทคนิคกึ่งของเล่น เทคนิคที่จะนำมาใช้กับหนังสือมีหลากหลาย เช่น เทคนิคนูน เทคนิคเปิด – ปิด เทคนิคเลื่อน เทคนิคดึง เทคนิคแม่เหล็ก เทคนิคสติ๊กเกอร์ เทคนิคกลิ้ง เทคนิคเสียง เทคนิค Pop Up เป็นต้น โดยการนำเทคนิคเหล่านี้มาใช้นั้น แต่ละเทคนิคต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและสามารถส่งเสริมให้เด็กมีความเข้าใจกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น ถ้าเลือกใช้เทคนิคไม่สอดคล้องกับเนื้อหาความสนุกสนานของหนังสือมักจะลดลง ปัจจัยความแข็งแรงของแต่ละเทคนิคก็มีผลต่อการเล่นของเด็ก เช่น เทคนิคเลื่อน ตัวกระดาษที่ใช้ในการเล่นต้องมีความ

แข็งแรงกว่าหน้ากระดาษ เนื่องจากตัวเลื้อยต้องรองรับน้ำหนักของการผลัก ดังนั้นถ้าเลือกใช้กระดาษแข็งในการทำตัวเลื้อยจะช่วยให้การเลื้อยง่ายขึ้นและใช้งานได้นานมากยิ่งขึ้น เทคนิคสติ๊กเกอร์มักจะเป็นเทคนิคที่ติดสติ๊กเกอร์แล้วไม่สามารถแก้ไขได้ แต่ถ้าเลือกการเคลือบของรูปเล่มเป็นการเคลือบวาวหรือเคลือบด้าน เด็กก็จะสามารถแกะสติ๊กเกอร์และเล่มซ้ำอีกครั้งได้ เป็นต้น

5. ผลการวิเคราะห์เทคนิคกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นโดยใช้เทคนิคพิเศษในรูปแบบต่างๆ เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยผลการวิเคราะห์เทคนิคกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่องการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) และการมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) ดังนี้

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์เทคนิคกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่องการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)

ลำดับ	เทคนิคกึ่งของเล่น	ทักษะการคิดเชิงบริหารที่เกิดขึ้น
1.	เทคนิคเปิด - ปิด 	1. Working Memory เด็กสามารถจดจำและแยกแยะข้อมูลที่มีความแตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบและสร้างความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ 2. Focus เด็กสามารถจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่กำลังอ่าน เพื่อเปรียบเทียบเรื่องราวของตัวละคร 3. Emotional Control เด็กมองเห็นถึงตัวอย่างการไม่ระงับอารมณ์จากตัวละครและเปรียบเทียบอารมณ์ที่แตกต่างของตัวละคร

ตาราง 6 (ต่อ)

ลำดับ	เทคนิคกึ่งของเล่น	ทักษะการคิดเชิงบริหารที่เกิดขึ้น
2.	เทคนิคหนู 	1. Focus เทคนิคหนูช่วยให้เด็กจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่กำลังอ่าน
3.	เทคนิคเลื่อน 	1. Working Memory เด็กสามารถจำคำศัพท์ในเนื้อหาของนิทานและสามารถดึงคำศัพท์มาใช้ร่วมกับเทคนิคกึ่งของเล่น
4.	เทคนิคดึง 	1. Focus เทคนิคดึงจะส่งเสริมให้เด็กสามารถจดจ่อกับสิ่งที่กำลังทำอยู่ 2. Self-Monitoring เป็นการนำเอาเทคนิคที่อ่านและเชื่อมโยงเทคนิคเข้ากับชีวิตประจำวัน 3. Emotional Control วิธีการนับ 1-10 นำมาพร้อมกับเทคนิคดึง จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเข้าใจวิธีการจัดการอารมณ์และช่วยให้เด็กใจเย็นลงจากการนับ 1-10

ตาราง 6 (ต่อ)

ลำดับ	เทคนิคกึ่งของเล่น	ทักษะการคิดเชิงบริหารที่เกิดขึ้น
5.	เทคนิค Pop up 	1. Focus เทคนิค Pop up ช่วยให้เด็กสนใจและจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่กำลังอ่าน
6.	เทคนิคแม่เหล็ก 	1. Working Memory เด็กสามารถจดจำเนื้อหา นิทานและทำตามเนื้อหาโดยเรียงเทคนิคแม่เหล็กจาก 1-10 เป็นการนำความจำที่เคยเรียนรู้มามานำมาใช้กับเทคนิคกึ่งของเล่น 2. Flexibility เป็นการนำเอาความรู้พื้นฐานมาประกอบกับความรู้ใหม่ 3. Focus เทคนิคแม่เหล็กช่วยส่งเสริมให้เด็กจดจ่อ 4. Emotional Control เทคนิคแม่เหล็กการนับ 1-10 จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเข้าใจวิธีจัดการอารมณ์และช่วยให้เด็กใจเย็นลงจากการนับ 1-10

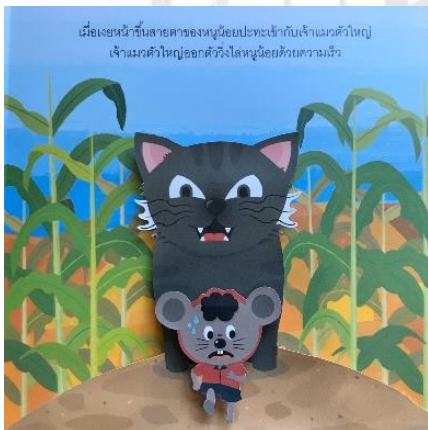
ตาราง 6 (ต่อ)

ลำดับ	เทคนิคกึ่งของเล่น	ทักษะการคิดเชิงบริหารที่เกิดขึ้น
7.	เทคนิคสติ๊กเกอร์	1. Working Memory เด็กสามารถอ่านเนื้อหาและทำตามเนื้อหาของนิทานด้วยเทคนิคสติ๊กเกอร์จาก 1-10 2. Emotional Control เทคนิคสติ๊กเกอร์การนับเลข จะช่วยให้เด็กเข้าใจการจัดการอารมณ์มากยิ่งขึ้น 3. Focus เทคนิคสติ๊กเกอร์ช่วยให้เด็กใส่ใจจดจ่อกับการติดสติ๊กเกอร์

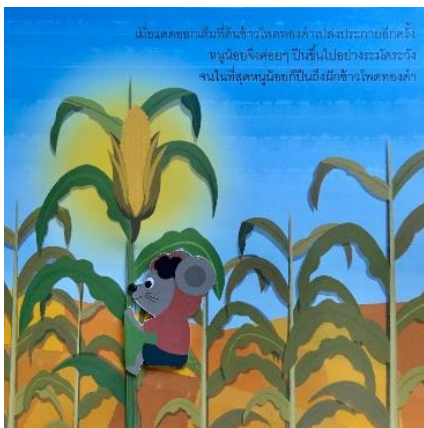
ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์เทคนิคกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)

ลำดับ	เทคนิคกึ่งของเล่น	ทักษะการคิดเชิงบริหารที่เกิดขึ้น
1.	เทคนิคเปิด - ปิด	1. Working Memory เด็กสามารถจดจำและนำข้อมูลเบื้องต้นที่ได้รับนำไปประกอบกับเนื้อเรื่อง 2. Focus เด็กสามารถจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่กำลังอ่าน

ตาราง 7 (ต่อ)

ลำดับ	เทคนิคกึ่งของเล่น	ทักษะการคิดเชิงบริหารที่เกิดขึ้น
2.	เทคนิค Pop up 	1. Focus เทคนิคนี้ช่วยให้เด็กจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่กำลังอ่าน 2. Planning เป็นการช่วยให้เด็กเข้าใจการวางแผน เพื่อจะมุ่งสู่เป้าหมายได้
3.	เทคนิคหุ่น 	1. Focus เด็กสามารถจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่กำลังอ่าน 2. Emotional Control เทคนิคนี้จะช่วยกระตุ้นอารมณ์ของเด็กให้เด็กมีความเข้าใจและเรียนรู้อารมณ์ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น
4.	เทคนิคดิ่ง 	1. Focus เทคนิคนี้จะส่งเสริมให้เด็กสามารถจดจ่อกับสิ่งที่กำลังทำอยู่ 2. Self-Monitoring เป็นการนำเอาเทคนิคที่อ่านและเชื่อมโยงเทคนิคเข้ากับชีวิตประจำวัน 3. Planning เป็นการช่วยให้เด็กเข้าใจการวางแผน เพื่อจะมุ่งสู่เป้าหมายได้ 4. Goal - Directed Persistence ชี ว ย เสริมสร้างให้เด็กรับมือกับสิ่งที่เกิดขึ้น

ตาราง 7 (ต่อ)

ลำดับ	เทคนิคกึ่งของเล่น	ทักษะการคิดเชิงบริหารที่เกิดขึ้น
5.	เทคนิคเลื่อน 	1. Focus เทคนิคเลื่อนช่วยให้เด็กสนใจและจดจ่อใส่ใจกับสิ่งที่กำลังอ่าน 2. Flexibility เป็นการนำเอาความรู้ในชีวิตประจำวันมาประกอบกับความรู้ใหม่ 3. Goal - Directed Persistence เทคนิคเลื่อนช่วยเสริมสร้างรู้จักการวางแผนและแก้ปัญหาต่างๆ เพื่อที่จะมุ่งสู่เป้าหมาย
6.	เทคนิคกลืน 	1. Working Memory เทคนิคกลืนจะช่วยเพิ่มเติมประสบการณ์ใหม่ให้เด็กได้เรียนรู้เพิ่มเติมจากชีวิตประจำวัน 2. Flexibility เป็นการนำเอาความรู้พื้นฐานมาประกอบกับความรู้ใหม่ 3. Focus เทคนิคแม่เหล็กช่วยส่งเสริมให้เด็กจดจ่อ

6. ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมของรูปเล่มสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี จากผลการวิจัยตามความมุ่งหมายการวิจัยข้อที่ 3 เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยผู้วิจัยได้ออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นให้มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องของหนังสือกึ่งของเล่นในเรื่องการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) จำนวน 1 เรื่อง และการมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) จำนวน 1 เรื่อง เรื่อง ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการประเมินผลในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating

Scale) โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ บรรณาธิการหนังสือเด็ก โดยมีประสบการณ์การทำงานเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน ผลการวิเคราะห์ด้านหนังสือ
กึ่งของเล่นสำหรับเด็กดังนี้

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เรื่องการควบคุมอารมณ์

ลำดับ	รายละเอียด	รวม	ค่าเฉลี่ย	SD
ส่วนที่ 1 ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร				
1	เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารเรื่องการควบคุมอารมณ์	15	5.00	0.00
2	เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้วิธีการจัดการอารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น	15	5.00	0.00
3	เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการควบคุมอารมณ์	13	4.33	0.57
ส่วนที่ 2 ด้านภาพประกอบ				
1	ภาพหน้าปกมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	14	4.66	0.57
2	ภาพหน้าปกมีความสวยงาม น่าสนใจ	14	4.66	0.57
3	ภาพประกอบช่วยขยายเนื้อหา ส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	13	4.33	0.57
4	ภาพประกอบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน	12	4.00	0.00
5	ภาพประกอบเหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 4 – 6 ปี	13	4.33	0.57
6	ภาพประกอบมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ	13	4.33	0.57
ส่วนที่ 3 ด้านเทคนิคกึ่งของเล่น				
1	เทคนิคซ่อน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	13	4.33	0.57
2	เทคนิคเปิด – ปิด มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	12	4.00	0.00

ตาราง 8 (ต่อ)

ลำดับ	รายละเอียด	รวม	ค่าเฉลี่ย	SD
3	เทคนิคเลื่อน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น	15	5.00	0.00
4	เทคนิคดึง มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น	15	5.00	0.00
5	เทคนิคแม่เหล็ก มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น	14	4.66	0.57
6	เทคนิคสติกเกอร์ มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น	13	4.33	0.57
7	เทคนิค Pop Up มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น	13	4.33	0.57
ส่วนที่ 4 ด้านตัวอักษร				
1	รูปแบบของตัวอักษรมีความเหมาะสม	13	4.33	1.15
2	ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม	14	4.66	0.57
3	ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย	14	4.66	0.57
4	ตำแหน่งในการจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสม	13	4.33	0.57
5	สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม	15	5.00	0.00
ส่วนที่ 4 ด้านรูปเล่ม				
1	รูปเล่มมีขนาดที่เหมาะสม	15	5.00	0.00
2	กระดาษที่ใช้ในการพิมพ์มีความเหมาะสม	11	3.66	0.57
3	การเคลือบกระดาษแบบด้านมีความเหมาะสม	10	3.33	1.15
4	การเข้าเล่มมีความแข็งแรง ทนทาน	15	5.00	0.00
5	หนังสือมีความแข็งแรง	14	4.66	0.57
รวมคะแนน			4.49	0.42

จากตารางที่ 8 พบว่าผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสือสำหรับเด็กได้ทำการประเมินความเหมาะสมด้านหนังสือกิ่งของเล่นสำหรับเด็ก เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมในเด็กอายุ 4 - 6 ปี เรื่องเรื่องการควบคุมอารมณ์ โดยมีผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

1. ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร

1.1 เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารเรื่องการควบคุมอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.2 เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้วิธีการจัดการอารมณ์ได้ดียิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.3 เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการควบคุมอารมณ์มีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2. ด้านภาพประกอบ

2.1 ภาพหน้าปกมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.2 ภาพหน้าปกมีความสวยงาม น่าสนใจมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.3 ภาพประกอบช่วยขยายเนื้อหา ส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.4 ภาพประกอบและเนื้อหามีความสอดคล้องกันมีค่าเฉลี่ย 4.00 มีความเหมาะสมมาก

2.5 ภาพประกอบเหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 4 - 6 ปีมีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.6 ภาพประกอบมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจมีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3. ด้านเทคนิคกิ่งของเล่น

3.1 เทคนิคนูน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.2 เทคนิคเปิด - ปิด มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.00 มีความเหมาะสมมาก

3.3 เทคนิคเลื่อน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.4 เทคนิคดึง มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น
มีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.5 เทคนิคแม่เหล็ก มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น
มีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.6 เทคนิคสติ๊กเกอร์ มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น
มีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.7 เทคนิค Pop Up มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น
มีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

4. ด้านภาพประกอบ

4.1 รูปแบบของตัวอักษรมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

4.2 ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

4.3 ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่ายมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

4.4 ตำแหน่งในการจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 4.33
มีความเหมาะสมมากที่สุด

4.5 สีของตัวอักษรมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

5. ด้านรูปเล่ม

5.1 รูปเล่มมีขนาดที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

5.2 กระดาษที่ใช้ในการพิมพ์มีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 3.66 มีความเหมาะสมมาก

5.3 การเคลือบกระดาษแบบด้านมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 3.33 มีความเหมาะสมมาก

5.4 การเข้าเล่มมีความแข็งแรง ทนทานมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

5.5 หนังสือมีความแข็งแรงมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

โดยผลการประเมินคะแนนรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.49 มีความเหมาะสมมากที่สุดและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.42 ตามลำดับ

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบหนังสือกิ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เรื่องการมุงสู่เป้าหมาย

ลำดับ	รายละเอียด	รวม	ค่าเฉลี่ย	SD
ส่วนที่ 1 ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร				
1	เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่องการมุงสู่เป้าหมาย	13	4.33	0.57
2	เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยเสริมสร้างวิธีการเรียนรู้ เรื่องการมุงสู่เป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น	14	4.66	0.57
3	เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการมุงสู่เป้าหมาย	14	4.66	0.57
ส่วนที่ 2 ด้านภาพประกอบ				
1	ภาพหน้าปกมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง	15	5.00	0.00
2	ภาพหน้าปกมีความสวยงาม น่าสนใจ	12	4.00	0.00
3	ภาพประกอบช่วยขยายเนื้อหา ส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น	14	4.66	0.57
4	ภาพประกอบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน	15	5.00	0.00
5	ภาพประกอบเหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 4 - 6 ปี	13	4.33	0.57
6	ภาพประกอบมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ	14	4.66	0.57
ส่วนที่ 3 ด้านเทคนิคกิ่งของเล่น				
1	เทคนิคฐาน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น	14	4.66	0.57
2	เทคนิคเปิด - ปิด มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น	15	5.00	0.00
3	เทคนิค Pop Up มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น	14	4.66	0.57
4	เทคนิคเลื่อน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น	14	4.66	0.57

ตาราง 9 (ต่อ)

ลำดับ	รายละเอียด	รวม	ค่าเฉลี่ย	SD
5	เทคนิคกลืน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น	13	4.33	0.57
ส่วนที่ 4 ด้านตัวอักษร				
1	รูปแบบของตัวอักษรมีความเหมาะสม	14	4.66	0.57
2	ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม	15	5.00	0.00
3	ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย	14	4.66	0.57
4	ตำแหน่งในการจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสม	13	4.33	0.57
5	สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม	15	5.00	0.00
ส่วนที่ 4 ด้านรูปเล่ม				
1	รูปเล่มมีขนาดที่เหมาะสม	15	5.00	0.00
2	กระดาษที่ใช้ในการพิมพ์มีความเหมาะสม	12	4.00	0.00
3	การเคลือบกระดาษแบบด้านมีความเหมาะสม	12	4.00	1.00
4	การเข้าเล่มมีความแข็งแรง ทนทาน	14	4.66	0.57
5	หนังสือมีความแข็งแรง	14	4.66	0.57
รวมคะแนน			4.60	0.40

จากตารางที่ 9 พบว่าผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสือสำหรับเด็กได้ทำการประเมินความเหมาะสมด้านหนังสือทั้งของเล่นสำหรับเด็ก เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมในเด็กอายุ 4 - 6 ปี เรื่องเรื่องการมุ่งสู่เป้าหมาย โดยมีผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

1. ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร

1.1 เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.2 เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยเสริมสร้างวิธีการการเรียนรู้ เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมายได้ดียิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

1.3 เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการมุ่งสู่เป้าหมายมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2. ด้านภาพประกอบ

2.1 ภาพหน้าปกมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.2 ภาพหน้าปกมีความสวยงาม น่าสนใจมีค่าเฉลี่ย 4.00 มีความเหมาะสมมาก

2.3 ภาพประกอบช่วยขยายเนื้อหา ส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.4 ภาพประกอบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกันมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.5 ภาพประกอบเหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 4 - 6 ปีมีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.6 ภาพประกอบมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3. ด้านเทคนิคการเล่น

3.1 เทคนิคนูน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.2 เทคนิคเปิด – ปิด มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.3 เทคนิค Pop Up มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.4 เทคนิคเลื่อน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

3.5 เทคนิคกลิ้ง มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

4. ด้านภาพประกอบ

4.1 รูปแบบของตัวอักษรมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

4.2 ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

4.3 ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่ายมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

4.4 ตำแหน่งในการจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 4.33 มีความเหมาะสมมากที่สุด

4.5 สีของตัวอักษรมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

5. ด้านรูปเล่ม

5.1 รูปเล่มมีขนาดที่เหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 5.00 มีความเหมาะสมมากที่สุด

5.2 กระดาษที่ใช้ในการพิมพ์มีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 4.00 มีความเหมาะสมมาก

5.3 การเคลือบกระดาษแบบด้านมีความเหมาะสมมีค่าเฉลี่ย 4.00 มีความเหมาะสมมาก

5.4 การเข้าเล่มมีความแข็งแรง ทนทานมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด

5.5 หนังสือมีความแข็งแรงมีค่าเฉลี่ย 4.66 มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยผลการประเมินคะแนนรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.60 มีความเหมาะสมมากที่สุดและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.40 ตามลำดับ

7. ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี ในขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่น

ผู้วิจัยได้นำชิ้นงานหนังสือกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมายนำไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายอายุระหว่าง 4 - 6 ปี โดยการทดลองจะแบ่งออกเป็น 2 ครั้งคือ ก่อนการเล่นหนังสือกึ่งของเล่นและหลังการเล่นหนังสือกึ่งของเล่น โดยการทดลองมีระยะเวลา 1 เดือน ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลในรูปแบบแบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียน (นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล & ปันดา ธนเศรษฐกร, 2560) โดยคุณครูผู้ประเมินต้องมีความคุ้นเคยกับเด็ก ผลการวิเคราะห์ดังนี้

7.1 การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)

ตาราง 10 ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกิ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนการเล่น เรื่อง การควบคุมอารมณ์

ลำดับผู้เข้าร่วม	ผลการประเมินก่อนการเล่น	แปลผล
การทดลอง	T - Score	
1	42	ควรพัฒนา
2	40	ควรปรับปรุง
3	40	ควรปรับปรุง
4	40	ควรปรับปรุง
5	42	ควรพัฒนา
6	28	ควรปรับปรุง
7	36	ควรปรับปรุง
8	34	ควรปรับปรุง
9	36	ควรปรับปรุง
10	42	ควรพัฒนา
11	44	ควรพัฒนา
12	36	ควรปรับปรุง
13	42	ควรพัฒนา
14	44	ควรพัฒนา
15	38	ควรปรับปรุง
รวม	38.93	ควรปรับปรุง

จากตารางที่ 10 พบว่ากลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมการทดลองจำนวน 15 คน ขณะก่อนการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี มีผลคะแนนก่อนการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การควบคุมอารมณ์อยู่ที่ร้อยละ 38.93 คะแนน โดยสามารถแปลผลได้ว่าอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกิ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะหลังการเล่น เรื่อง การควบคุมอารมณ์

ลำดับผู้เข้าร่วม	ผลการประเมินหลังการเล่น	แปลผล
การทดลอง	T - Score	
1	54	ปานกลาง
2	52	ปานกลาง
3	50	ปานกลาง
4	52	ปานกลาง
5	56	ดี
6	48	ปานกลาง
7	48	ปานกลาง
8	42	ควรพัฒนา
9	48	ปานกลาง
10	52	ปานกลาง
11	54	ปานกลาง
12	46	ปานกลาง
13	50	ปานกลาง
14	52	ปานกลาง
15	42	ควรพัฒนา
รวม	49.73	ปานกลาง

จากตารางที่ 11 พบว่ากลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมการทดลองจำนวน 15 คน ขณะหลังการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี มีผลคะแนนหลังการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การควบคุมอารมณ์อยู่ที่ร้อยละ 49.73 คะแนน โดยสามารถแปลผลได้ว่าอยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 12 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือ
 กิ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่น เรื่อง การควบคุมอารมณ์

ลำดับผู้เข้าร่วม การทดลอง	ผลการประเมิน ก่อนการเล่น	ผลการประเมิน หลังการเล่น	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบ ก่อนและหลังการเล่น
1	42	54	12
2	40	52	12
3	40	50	10
4	40	52	12
5	42	56	14
6	28	48	20
7	36	48	12
8	34	42	8
9	36	48	12
10	42	52	10
11	44	54	10
12	36	46	10
13	42	50	8
14	44	52	8
15	38	42	4
รวม	38.93	49.73	10.8

จากตารางที่ 12 พบว่ากลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมการทดลองจำนวน 15 คน ขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี มีผลคะแนนก่อนการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การควบคุมอารมณ์อยู่ที่ร้อยละ 38.93 คะแนนและมีผลคะแนนหลังการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การควบคุมอารมณ์อยู่ที่ร้อยละ 49.73 คะแนน แสดงว่าเมื่อเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารเสร็จแล้ว กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจการควบคุมอารมณ์ที่ดีขึ้นที่ร้อยละ 10.8 คะแนน

6.2 การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)

ตาราง 13 ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนการเล่น เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมาย

ลำดับผู้เข้าร่วม การทดลอง	ผลการประเมินก่อนการเล่น	แปลผล
1	34	ควรปรับปรุง
2	38	ควรปรับปรุง
3	42	ควรพัฒนา
4	40	ควรปรับปรุง
5	32	ควรปรับปรุง
6	28	ควรปรับปรุง
7	38	ควรปรับปรุง
8	36	ควรปรับปรุง
9	32	ควรปรับปรุง
10	40	ควรพัฒนา
11	34	ควรปรับปรุง
12	38	ควรปรับปรุง
13	42	ควรพัฒนา
14	36	ควรปรับปรุง
15	36	ควรปรับปรุง
รวม	36.4	ควรปรับปรุง

จากตารางที่ 13 พบว่ากลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมการทดลองจำนวน 15 คน ขณะก่อนการเล่นหนังสือกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี มีผลคะแนนก่อนการเล่นหนังสือกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมายอยู่ที่ร้อยละ 36.4 คะแนน โดยสามารถแปลผลได้ว่าอยู่ในระดับควรปรับปรุง

ตาราง 14 ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกิ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะหลังการเล่น เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมาย

ลำดับผู้เข้าร่วม การทดลอง	ผลการประเมินหลังการเล่น	แปลผล
1	50	ปานกลาง
2	52	ปานกลาง
3	56	ดี
4	54	ปานกลาง
5	46	ปานกลาง
6	46	ปานกลาง
7	52	ปานกลาง
8	50	ปานกลาง
9	42	ควรพัฒนา
10	50	ปานกลาง
11	46	ปานกลาง
12	48	ปานกลาง
13	52	ปานกลาง
14	46	ปานกลาง
15	46	ปานกลาง
รวม	49.06	ปานกลาง

จากตารางที่ 14 พบว่ากลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมการทดลองจำนวน 15 คน ขณะหลังการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี มีผลคะแนนหลังการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมายอยู่ที่ร้อยละ 49.06 คะแนน โดยสามารถแปลผลได้ว่าอยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 15 ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือ
 กิ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่น เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมาย

ลำดับผู้เข้าร่วม การทดลอง	ผลการประเมิน ก่อนการเล่น	ผลการประเมิน หลังการเล่น	ค่าร้อยละของคะแนน เปรียบเทียบ ก่อนและหลังการเล่น
1	34	50	16
2	38	52	14
3	42	56	14
4	40	54	14
5	32	46	14
6	28	46	18
7	38	52	14
8	36	50	14
9	32	42	10
10	40	50	10
11	34	46	12
12	38	48	10
13	42	52	10
14	36	46	10
15	36	46	10
รวม	36.4	49.06	12.66

จากตารางที่ 15 พบว่ากลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมการทดลองจำนวน 15 คน ขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี มีผลคะแนนก่อนการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมายอยู่ที่ร้อยละ 36.4 คะแนนและมีผลคะแนนหลังการเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมายอยู่ที่ร้อยละ 49.06 คะแนน แสดงว่าเมื่อเล่นหนังสือกิ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารเสร็จแล้ว กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจ

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 4 ผู้วิจัยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด 7 ประเด็น ดังนี้ 1) ผลการวิเคราะห์ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นที่ต้องเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี 2) ผลการวิเคราะห์แนวทางในการแต่งวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย 3) ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการแต่งวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย 4) ผลการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี 5) ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี 6) ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมายขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่น 7) ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในขณะก่อนการเล่นและหลังการเล่น จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้มาซึ่งข้อกำหนดในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยผลเปรียบเทียบการประเมินขณะก่อนเล่นหนังสือกึ่งของเล่น เรื่อง การควบคุมอารมณ์อยู่ที่ค่าเฉลี่ย T - Score อยู่ที่ 38.93 และหลังการเล่นนั้นมีค่าเฉลี่ย T - Score อยู่ที่ 49.73 และเรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมายอยู่ที่ค่าเฉลี่ย T - Score อยู่ที่ 36.4 และหลังการเล่นนั้นมีค่าเฉลี่ย T - Score อยู่ที่ 49.06 ซึ่งแสดงว่าหลังจากการเล่นหนังสือกึ่งของเล่นแล้วนั้น กลุ่มเป้าหมายมีความเข้าใจทักษะการคิดเชิงบริหาร

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายในการวิจัย ได้แก่

1. เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี
3. เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร

ผลการวิจัยสามารถเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เพื่อใช้ในการเสริมสร้างความรู้และช่วยในการปลูกฝังทักษะการคิดเชิงบริหารเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมายได้อย่างเหมาะสมและมีความน่าสนใจ โดยผ่านเทคนิคกึ่งของเล่นในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเทคนิคกึ่งของเล่นจะช่วยให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจเนื้อหาของหนังสือและสร้างความน่าสนใจได้มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ทำการสรุปเนื้อหาจากผลการวิจัยทั้งหมด 6 ส่วน ประกอบด้วย 1) ผลการวิเคราะห์ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นที่ต้องเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี 2) ผลการวิเคราะห์แนวทางในการแต่งวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย 3) ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการแต่งวรรณกรรมสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย 4) ผลการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี 5) ผลการวิเคราะห์ความเหมาะสมในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี 6) ผลการวิเคราะห์การเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารด้วยหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมายระหว่างก่อนและหลังการเล่น

1. สรุปผลการวิจัย

1.1 เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี

สำหรับเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าตามวัตถุประสงค์ดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสร้างเครื่องมือในรูปแบบของแบบสอบถาม โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กที่เป็นคุณครูจากโรงเรียนทางเลือก ซึ่งมีประสบการณ์การสอนในโรงเรียนทางเลือกเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 20 ท่าน เป็นผู้ประเมินและแสดงความคิดเห็นโดยใช้เกณฑ์ความเหมาะสมในการคัดเลือกทักษะการคิดเชิงบริหารที่แบ่งออกเป็น 9 กลุ่มทักษะ หลังจากนั้นผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data) ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

1. ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี พบว่าทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์การสอนในโรงเรียนทางเลือกเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี จำนวน 20 ท่านผลการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นมากที่สุด ดังนี้ การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) มีค่าเฉลี่ย 4.5 และการมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) มีค่าเฉลี่ย 4.3

1.1 การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) เป็นทักษะที่ช่วยให้เด็กสามารถจัดการกับอารมณ์และเข้าใจอารมณ์ของตนเองได้ ส่งผลให้สามารถปรับสภาพอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ รวมถึงควบคุมการแสดงออกทั้งทางอารมณ์และพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม ผลของการไม่สามารถควบคุมอารมณ์ตนเอง จะส่งผลให้เป็นคนโกรธง่าย ฉุนเฉียวง่าย หงุดหงิดบ่อยครั้ง ระเบิดอารมณ์ได้ง่าย ทำเรื่องเล็กให้กลายเป็นเรื่องใหญ่ รวมทั้งอาจทำให้กลายเป็นคนขี้กังวล อารมณ์แปรปรวนและมีอาการซึมเศร้าได้ง่ายกว่าปกติ

1.2 การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) เป็นทักษะอย่างหนึ่ง ที่ช่วยให้เด็กเกิดความพยายาม แน่วแน่ มุ่งมั่นทำในสิ่งที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้จนถึงที่สุด เมื่อมีความตั้งใจแล้วลงมือทำสิ่งใดก็ตาม เด็กจะมีความสามารถในการอดทนพยายาม ไม่ว่าจะพบกับอุปสรรคในรูปแบบใด ก็พร้อมที่จะแก้ไขและฝ่าฟัน จนกระทั่งประสบความสำเร็จ หากไม่มีความอดทนและพยายามทำสิ่งใดให้บรรลุตามเป้าหมาย จะส่งผลให้เด็กเป็นคนโลเล ไม่แน่วแน่ตั้งใจ ไม่เกิดความพยายาม คิดทำสิ่งใดก็จะไม่สำเร็จ (สุภาวดี หาญเมธี, 2559)

1.2 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกิ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกิ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี ผู้วิจัยได้ผ่านการทบทวนวรรณกรรมเพื่อทำการศึกษาและวิเคราะห์ในประเด็นเนื้อหา ภาษาและตัวละคร โดยเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษานี้คือวิธีการเก็บข้อมูลในรูปแบบการสัมภาษณ์ (Interview) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมสำหรับเด็ก เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกิ่งของเล่นในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆ บรรณาธิการหนังสือเด็กและนักจิตวิทยาเด็ก โดยมีประสบการณ์การทำงานเป็นเวลามากกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาแนวทางในการแต่งเนื้อหาของหนังสือกิ่งของเล่นอันนำไปใช้ในชิ้นงานแบบร่างต่อไป

1. เนื้อหาของนิทานสำหรับเด็ก

1.1 ด้านเนื้อหา เรื่อง การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) เนื้อหาของการควบคุมอารมณ์ควรมีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายมีความลึกซึ้งกินใจและต้องมีความสนุกสนาน นิทานแต่ละเรื่องควรจะแบ่งอารมณ์ออกเป็นเล่มละ 1 อารมณ์ เพื่อจะได้ไม่สร้างความสับสนให้กับเด็ก อารมณ์ที่ควรส่งเสริมให้เด็กในวัย 4 - 6 ปี ได้ทำการเรียนรู้คือ อารมณ์โกรธ อารมณ์เศร้า อารมณ์กังวล เป็นต้น โดยอารมณ์ที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้ส่งเสริมในเด็กมากที่สุด คือ อารมณ์โกรธ เนื่องด้วยอารมณ์โกรธเป็นอารมณ์ที่สามารถนำพามาซึ่งความก้าวร้าวและรุนแรง โดยจะส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมไม่ว่าจะเป็นการขว้างปาสิ่งของหรือการทำร้ายผู้อื่น

1.2 ด้านเนื้อหา เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) เนื้อหาของการมุ่งสู่เป้าหมายควรมีเนื้อหาที่ตรงไปตรงมาและมีแก่นของเรื่องที่ชัดเจน เรื่องราวต่างๆ ไม่ซับซ้อน เนื้อหาสอนให้เด็กทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ เช่น การทำการบ้าน ต้องทำอย่างไรอุปสรรคเป็นอย่างไร ควรแจจแจงให้เห็น เมื่อถึงเป้าหมายแล้วทำให้มองย้อนไปว่าต้องใช้ความพยายามมากแค่ไหนหนว่าจะมาถึงจุดหมาย โดยเนื้อของนิทานต้องสนุกสนานและชวนติดตาม

2. ภาษาและสำนวนที่ใช้ควรเป็นภาษาที่เข้าใจง่ายเป็นคำคล้องจองหรือคำซ้ำ ภาษาไม่ควรถูกต้องนำคำมาแปลซ้ำอีกครั้ง โดยถ้าใช้ภาษาในชีวิตประจำวันของเด็ก จะสามารถสร้างความสนใจให้เด็กมากยิ่งขึ้นควรหลีกเลี่ยงคำศัพท์ที่เข้าใจยาก เนื้อเรื่องที่ใช้เป็นประโยคสั้นๆ กระชับ มีความชัดเจนไม่ซับซ้อน

3. ตัวละคร

3.1 ตัวละคร เรื่อง การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) ตัวละครควรแสดงออกทางอารมณ์อย่างชัดเจน พฤติกรรมของตัวละครควรแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา เช่น ตัวละครด้านดีควรแสดงออกว่าเป็นคนดี โดยไม่มีอะไรแฝงไว้ ตัวละครด้านไม่ดี ควรแสดงออกว่าร้ายหรือนิสัยไม่ดี ตัวละครควรมีชีวิตชีวา แต่ต้องมีการแสดงออกทางอารมณ์เป็นหลักและแสดงออกทางอารมณ์อย่างชัดเจน โดยวิธีการใช้ตัวละครสำหรับนิทานเด็กนั้น สัญลักษณ์แทนอารมณ์หรือลักษณะนิสัยต่างๆ มักใช้ตัวละครสัตว์เป็นตัวกลางในการถ่ายทอด เช่น อารมณ์โกรธแทนด้วยเสือหรือสิงโต อารมณ์กังวล แทนด้วยเต่า

3.2 ตัวละคร เรื่อง การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) ตัวละครที่แสดงถึงการมุ่งสู่เป้าหมาย พฤติกรรมของตัวละครควรไม่ซับซ้อน มีความชัดเจนในการแสดงออก เช่น ตัวละครที่ต้องมีความพยายาม ควรทำให้ผู้อ่านรู้ว่าตัวละครมีความพยายามมากขนาดไหนและได้รับผลรับอย่างไรเมื่อทำสิ่งนั้นสำเร็จ ตัวละครที่ใช้แทนตัวเด็กมักจะเป็นมนุษย์หรือสัตว์ที่มีขนาดเล็ก เนื่องจากขณะที่เด็กฟังนิทานร่างกายของเด็กยังมีขนาดเล็ก เด็กจึงเกิดการเทียบเคียงระหว่างตัวละครกับตนเอง

จากนั้นผู้วิจัยนำผลการวิจัยดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการแต่งเนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ต่อไป

1.3 เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายในการออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร ผู้วิจัยได้ผ่านการทบทวนวรรณกรรมเพื่อทำการศึกษาดูเทคนิคกึ่งของเล่นในรูปแบบต่างๆ โดยเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือการทบทวนวรรณกรรมและเก็บข้อมูลในรูปแบบการสัมภาษณ์ (Interview) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสือสำหรับเด็ก เพื่อออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่นในเรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญที่เป็นอาจารย์จากสถาบันต่างๆและบรรณาธิการหนังสือเด็ก โดยมีประสบการณ์การทำงานเป็นเวลามากกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน เพื่อหาแนวทางในการแต่งเนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นอันนำไปใช้ในชิ้นงานแบบร่างต่อไป

1. รูปเล่ม ทำจากวัสดุที่มีความแข็งแรงทนทาน ไม่ฉีกขาดง่ายและหลีกเลี่ยงเหลี่ยมมุม เพื่อหลีกเลี่ยงการทำให้เด็กได้รับบาดเจ็บ โดยมีการนำวัสดุที่มีความหลากหลายนำมาใช้กับกระดาษ เพื่อเพิ่มความหลากหลายของเนื้อสัมผัส เช่น เคลือบวาว เคลือบด้าน เมื่อเด็ก

สัมผัสจะเกิดความงุนต้ง่า เช่น เคลือบงุน เคลือบกลิตเตอร์ เป็นต้น กระดาษที่นำมาจัดทำหนังสือ กิ่งของเล่นต้องไม่บางและไม่หนาเกินไป เพื่อสร้างความคงทนให้กับตัวหนังสือ

2. ภาพประกอบ เป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมหรืออธิบายเนื้อหา ซึ่งเป็นภาพที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคนิคต่างๆ ทางศิลปะ โดยวัตถุประสงค์ของภาพประกอบนั้นถูกสร้างขึ้นมา เพื่อให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราว เด็กสามารถที่จะเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้นหรือบางภาพ จะช่วยให้ผู้อ่านได้มองเห็นภาพที่ชัดเจน โดยวัยเด็กประสบการณ์พบเจอยังไม่มาก การที่เด็กได้เห็นถึงภาพประกอบเหมือนเป็นการเปิดโลกแห่งการเรียนรู้ ทำให้การอ่านมีความสนุกสนาน เพิ่ม อรรถรสให้กับผู้อ่าน ภาพประกอบต้องมีสีสันสดใสเหมาะสมกับวัยของเด็ก การมองภาพประกอบ ต้องสามารถให้เด็กทำความเข้าใจได้

3. เทคนิคกิ่งของเล่น เทคนิคที่จะนำมาใช้กับหนังสือมีหลากหลาย เช่น เทคนิค งุน เทคนิคเปิด – ปิด เทคนิคเลื่อน เทคนิคดึง เทคนิคแม่เหล็ก เทคนิคสติ๊กเกอร์ เทคนิคกลิ้ง เทคนิคเสียง เทคนิค Pop Up เป็นต้น โดยการนำเทคนิคเหล่านี้มาใช้นั้น แต่ละเทคนิคต้องมีความ สอดคล้องกับเนื้อหาและสามารถส่งเสริมให้เด็กมีความเข้าใจกับเนื้อหามากยิ่งขึ้น ถ้าเลือกใช้ เทคนิคไม่สอดคล้องกับเนื้อหาความสนุกสนานของหนังสือมักจะลดลง ปัจจัยความแข็งแรงขอแต่ ละเทคนิคก็มีผลต่อการเล่นของเด็ก เช่น เทคนิคเลื่อน ตัวกระดาษที่ใช้ในการเลื่อนต้องมีความ แข็งแรงกว่าหน้ากระดาษ เนื่องจากตัวเลื่อนต้องรองรับน้ำหนักของการผลัก ดังนั้นถ้าเลือกใช้ กระดาษแข็งในการทำตัวเลื่อนจะช่วยให้การเลื่อนง่ายขึ้นและใช้งานได้นานมากยิ่งขึ้น เทคนิค สติ๊กเกอร์มักจะเป็นเทคนิคที่ติดสติ๊กเกอร์แล้วไม่สามารถแก้ไขได้ แต่ถ้าเลือกการเคลือบของรูปเล่ม เป็นการเคลือบวาวหรือเคลือบด้าน เด็กก็จะสามารถแกะสติ๊กเกอร์และเล่นซ้ำอีกครั้งได้

จากนั้นผู้วิจัยนำผลการวิจัยดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบหนังสือ กิ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยมีทั้งหมด 8 เทคนิค ดังนี้ เทคนิคงุน เทคนิคเปิด – ปิด เทคนิคเลื่อน เทคนิคดึง เทคนิคแม่เหล็ก เทคนิคสติ๊กเกอร์ เทคนิค Pop Up เทคนิคกลิ้ง ตามภาพประกอบ



ภาพประกอบ 20 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิคนูนและเทคนิคเปิด - ปิด



ภาพประกอบ 21 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิคดึง



ภาพประกอบ 22 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิคแม่เหล็ก เทคนิคเปิดปิดและเทคนิคนูน



ภาพประกอบ 23 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิคเปิด – ปิดและเทคนิคเลื่อน



ภาพประกอบ 24 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิคเลื่อน



ภาพประกอบ 25 หนังสือกึ่งของเล่น เทคนิค Pop up

2. อภิปรายผล

2.1 ทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี

จากวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นต่อการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี ผลการวิจัยพบว่าทักษะการคิดเชิงบริหารเป็นทักษะที่นำไปสู่ความสำเร็จ ทักษะสมองที่เป็นรากฐานนำไปสู่การมีพัฒนาการครบรอบด้านของมนุษย์ ซึ่งทักษะสมองนี้เป็นเป็นชุดกระบวนการทางความคิด ทำงานภายในสมองส่วนหน้า มีหน้าที่ในการจัดการความรู้สึก การคิดและการกระทำ ช่วยให้นุษย์คิดเป็น ทำให้แต่ละบุคคลมีทักษะพื้นฐาน โดยสามารถนำไปพัฒนาตนได้และสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีคุณภาพโดยผ่านกระบวนการทั้ง 9 ทักษะ ดังนี้ 1) ความจำเพื่อการใช้งาน (Working Memory) 2) การยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) 3) การยืดหยุ่นความคิด (Shifting หรือ Cognitive Flexibility) 4) การใส่ใจจดจ่อ (Focus หรือ Attention) 5) การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) 6) การติดตามประเมินตนเอง (Self – Monitoring) 7) การริเริ่มลงมือทำ (Initiating) 8) การวางแผน (Planning & Organizing) 9) การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal – Directed Persistence) โดยผลการวิจัยจากวัตถุประสงค์ที่ 1 นั้นมีความสอดคล้องกับจากผลการวิจัยของนวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล (2560) พบว่าเด็กไทยที่มีอายุระหว่าง 2 - 6 ปี มีปัญหาด้านทักษะการคิดเชิงบริหารต่ำกว่าเกณฑ์ถึง 30% ของเด็กในช่วงอายุเดียวกัน ผลการประเมินทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความจำเป็นมากที่สุดมี 2 ทักษะ ดังนี้

2.1.1 การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) เป็นทักษะที่ช่วยให้เด็กสามารถจัดการกับอารมณ์และเข้าใจอารมณ์ของตนเองได้ ส่งผลให้สามารถปรับสภาพอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ รวมถึงควบคุมการแสดงออกทั้งทางอารมณ์และพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสม ผลของการไม่สามารถควบคุมอารมณ์ตนเอง จะส่งผลให้เป็นคนโกรธง่าย ฉุนเฉียวง่าย หงุดหงิดบ่อยครั้ง ระเบิดอารมณ์ได้ง่าย ทำเรื่องเล็กให้กลายเป็นเรื่องใหญ่ รวมทั้งอาจจะทำให้กลายเป็นคนที่กังวล อารมณ์แปรปรวนและมีอาการซึมเศร้าได้ง่ายกว่าปกติ

2.1.2 การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) เป็นทักษะอย่างหนึ่งที่ช่วยให้เด็กเกิดความพยายาม แน่วแน่ มุ่งมั่นทำในสิ่งที่ตั้งเป้าหมายเอาไว้จนถึงที่สุด เมื่อมีความตั้งใจแล้วลงมือทำสิ่งใดก็ตาม เด็กจะมีความสามารถในการอดทนพยายาม ไม่ว่าจะพบกับอุปสรรคในรูปแบบใด ก็พร้อมที่จะแก้ไขและฝ่าฟัน จนกระทั่งประสบความสำเร็จ หากไม่มีความอดทนและพยายามทำสิ่งใดให้บรรลุตามเป้าหมาย จะส่งผลให้เด็กเป็นคนโลเล ไม่แน่วแน่ตั้งใจ ไม่เกิดความพยายาม คิดทำสิ่งใดก็จะไม่สำเร็จ

ในส่วนของการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี จากการวิจัยพบว่านิทานสำหรับ

เด็กถูกสร้างขึ้นเพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนการอ่านพร้อมการเรียนรู้ โดยที่เนื้อหาและลักษณะของประโยคจะเป็นเพียงประโยคสั้นๆ และมีภาพประกอบ ส่งผลให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยนิทานสำหรับเด็กในรูปแบบนิยาย นิทาน วรรณคดีประเภทต่างๆ จะสามารถช่วยปลูกฝังให้เด็กเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและเป็นเหตุเป็นผล โดยความรู้ที่ได้จากการอ่านนั้นไม่ได้นำมาซึ่งความสนุกสนานเพียงอย่างเดียว นิทานสามารถช่วยเสริมสร้างคุณธรรม จริยธรรมและอุปนิสัยที่ดี โดยนิทานสำหรับเด็กจะต้องมีเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเด็กในแต่ละช่วงอายุ จึงจะเป็นนิทานที่สามารถส่งเสริมให้เด็กได้รับความรู้ สร้างจินตนาการ และการปลูกฝังนิสัยด้านต่างๆ จากการวิจัยพบว่ามีรายละเอียดของข้อกำหนดในการแตงนิทานดังต่อไปนี้

2.2 เนื้อหาของหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี

2.2.1 เนื้อหาของนิทานสำหรับเด็กโดยมีแก่นของเรื่องเป็นแกนหลักที่จะใช้เชื่อมโยงไปยังทุกๆ จุดของเนื้อหาในนิทานเรื่องนั้น โดยมีการวางแก่นเรื่องไว้เพื่อให้เรื่องราวที่เขียนขึ้นไม่มีการหักเหไปในทิศทางอื่นจนสร้างความซับซ้อนและทำให้เด็กเข้าใจถึงเนื้อหาในเรื่องได้ยาก โดยเนื้อหาของเรื่องนั้นจะต้องมีความชัดเจน มีความกระชับไม่ยาวแต่ก็ไม่สั้นมากเกินไป เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย การดำเนินเรื่องและการจบเรื่องเป็นจุดสำคัญที่จะสอดแทรกคำสอนต่างๆ ให้กับเด็กเพื่อให้เด็กที่ได้อ่านรู้สึกสนุกสนานกับการอ่านและได้เรียนรู้ไปพร้อมๆ กัน โดยสอดคล้องกับงานเขียนของ ชีวัน วิสาสะ (2548) พบว่าการกำหนดจุดประสงค์ของเรื่องไว้อย่างชัดเจนก่อนการเริ่มลงมือแตงนิทาน จะส่งเสริมให้นิทานเรื่องนั้นๆ มีจุดเด่นและจะสามารถสร้างจุดจดจำที่ดีให้กับเด็ก โดยเนื้อหาของนิทานมุ่งไปที่จุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งนิทาน 1 เล่มควรทำให้มีการเล่าเรื่องเพียงแค่ 1 เรื่องราวเท่านั้น เพื่อที่จะสร้างความชัดเจน ไม่ทำให้เด็กเกิดความสับสนในการเรียบเรียงเรื่องราวที่ได้อ่านและอาจทำให้เด็กหมดความสนใจไปได้

2.2.2 ภาษาและสำนวนที่ใช้ควรเป็นภาษาที่เข้าใจง่ายเป็นคำคล้องจองหรือคำซ้ำ ภาษาไม่ควรต้องนำคำมาแปลซ้ำอีกครั้ง โดยถ้าใช้ภาษาในชีวิตประจำวันของเด็ก จะสามารถสร้างความสนใจให้เด็กมากยิ่งขึ้นควรหลีกเลี่ยงคำศัพท์ที่เข้าใจยาก เนื้อเรื่องที่ใช้เป็นประโยคสั้นๆ กระชับ มีความชัดเจนไม่ซับซ้อน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปิมาภา ร่วมสุข (2558) ที่ได้ศึกษาการสร้างสื่อนิทานเพื่อพัฒนาพฤติกรรมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจ พบว่าภาษาในนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย ควรใช้ภาษาง่ายๆ และควรเลือกใช้คำศัพท์ซ้ำๆ หรืออักษรซ้ำๆ จะทำให้เด็กคุ้นชินจนจำได้ ภาษาที่ใช้ต้องเหมาะสมกับวัย ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจของเด็ก

2.2.3. ตัวละคร การกำหนดตัวละครจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเขียนเนื้อเรื่อง โดยสิ่งแรกผู้เขียนต้องกำหนด บุคลิก นิสัย ของตัวละครแต่ละตัว ตัวละครของหนังสือสำหรับเด็กนั้น

มักจะเป็นสัตว์และมนุษย์ ตัวละครสัตว์จะเป็นตัวละครที่เด็กสนใจมากเป็นพิเศษ โดยถ้าตัวละครที่ถูกนำเสนอมีความแตกต่างกันทางอารมณ์ในแบบคู่ตรงข้าม เรื่องราวที่นำเสนอผ่านตัวละครจะมีความเด่นชัดขึ้น ถ้าตัวละครเป็นมนุษย์ต้องมีอายุใกล้เคียงกับเด็ก ถ้าหากในเนื้อเรื่องมีตัวละครผู้ใหญ่ เด็กจะไม่ชอบมากนัก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รสสุคนธ์ แนวนุตร (2557) ซึ่งได้ศึกษาเนื้อเรื่องของนิทานที่มีความสอดคล้องกับความสนใจของเด็ก เด็กอายุ 4 - 6 ปี ดังนั้น เด็กชอบฟังนิทานเกี่ยวกับสัตว์พิเศษ สัตว์พูดได้ การนำเสนอเรื่องที่เหมาะสมกับวัย ให้ความสำคัญของเด็ก ใช้ภาษาง่ายๆ มีบทสนทนาของตัวละครที่อาจให้เด็กสมมติเป็นตัวแทนได้ ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน

2.3 หนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร

หนังสือกึ่งของเล่นเป็นหนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อเด็กวัยก่อนเรียนและวัยกำลังเริ่มเรียน เพื่อช่วยเสริมสร้างพัฒนาการในด้านต่างๆ เช่น พัฒนาการทางด้านภาษา พัฒนาการทางด้านการเรียนรู้ เป็นต้น หนังสือกึ่งของเล่นจะมีเทคนิคที่หลากหลายมาประกอบกับเนื้อหาบทนิทานและภาพประกอบ โดยหนังสือกึ่งของเล่นจะใช้วัสดุที่มีความหลากหลาย เพื่อเสริมสร้างความรู้สึกที่หลากหลายให้กับผู้อ่าน เช่น กระดาษแข็ง ผ้า พลาสติก เป็นต้น ซึ่งเทคนิคต่างๆ ที่อยู่ภายในหนังสือกึ่งของเล่นจะช่วยให้เด็กเกิดความสนใจในการอ่านหนังสือและทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินไปด้วย โดยองค์ประกอบของหนังสือกึ่งของเล่นมีดังต่อไปนี้

2.3.1. ลักษณะของรูปเล่ม ทำจากวัสดุที่มีความแข็งแรงทนทาน ไม่ฉีกขาดง่าย และไม่มีเหลี่ยมมุมที่สามารถทำให้เด็กได้รับบาดเจ็บได้ โดยมีการนำวัสดุที่มีความหลากหลายนำมาใช้กับกระดาษ เพื่อให้มีความหลากหลายของเนื้อสัมผัส ซึ่งส่งผลให้ลักษณะของรูปเล่มมีความน่าสนใจและดึงดูดผู้อ่านได้มากยิ่งขึ้น

2.3.2. ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาเรื่องราว ผู้อ่านสามารถเข้าใจเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น ภาพประกอบจะช่วยให้ผู้อ่านได้มองเห็นภาพที่ชัดเจนและมีสีสันสดใสดึงดูดสายตาของผู้อ่าน ทำให้การอ่านมีความสนุกสนาน เพิ่มอรรถรสให้กับผู้อ่าน

2.3.3. ขนาดตัวอักษรและการเลือกใช้ตัวอักษร เด็กอายุ 4 - 6 ปี ควรใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ 24 - 30 พอยต์ ใช้ตัวอักษรธรรมดาหรือตัวอักษรที่ชัดเจน โดยใช้ตัวอักษรแบบเดียวกันตลอดทั้งเล่มหรือใช้ตัวอักษรนำเรื่อง 1 แบบและบทสนทนา 1 แบบ

2.3.4. สีของตัวอักษรควรเป็นสีที่มีความเข้ม เพื่อให้เด็กอ่านได้ง่าย เช่น ดำ เขียว น้ำเงิน เป็นต้น

2.3.5. จำนวนหน้ากระดาษสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี ควรมีจำนวนหน้ากระดาษไม่เกิน 8 - 20 หน้า

2.3.6. เทคนิคหนังสือกิ่งของเล่นเป็นเทคนิคที่มีความหลากหลาย เช่น เทคนิคเปิด - ปิด เทคนิค Pop Up เทคนิคแม่เหล็ก เทคนิคเลื่อน เทคนิคผ้า เป็นต้น การใช้เทคนิคที่มีความหลากหลายจะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี

จากผลการวิจัยข้างต้นมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ อันทิชา ภิรมย์รัตน์ (2557) ซึ่งได้ศึกษาหนังสือกิ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กอายุ 4 - 5 ปี กล่าวว่า หนังสือกิ่งของเล่นสำหรับเด็กต้องมีขนาดใหญ่และมีตัวอักษรขนาดใหญ่ เพื่อให้การอ่านและการเล่นเป็นไปได้อย่างง่ายสำหรับเด็ก ภาพประกอบต้องเป็นภาพที่มีชีวิตชีวา บรรยายภาพได้เหมาะสมกับเหตุการณ์ในเรื่อง และเทคนิคพิเศษที่นำมาใช้ทำให้เด็กพบสิ่งแปลกใหม่และสนุกสนาน

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะทั่วไปในการออกแบบและทำต้นแบบ

3.1.1 การจัดทำหนังสือกิ่งของเล่นควรศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กและศึกษาพฤติกรรมการใช้งานหนังสือกิ่งของเล่น เพื่อช่วยส่งเสริมให้การผลิตชิ้นงานเป็นไปอย่างสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3.1.2 การจัดทำหนังสือกิ่งของเล่นต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบและสอดคล้องของเนื้อหาและเทคนิคกิ่งของเล่น ทั้งนี้เพื่อให้เนื้อหาและเทคนิคกิ่งของเล่นสอดคล้องกัน เพื่อให้หนังสือกิ่งของเล่นเอื้อต่อการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร

3.1.3 เทคนิคกิ่งของเล่นที่นิยมนำมาใช้ในหนังสือมีจำนวนหลากหลายรูปแบบในปัจจุบัน ซึ่งเทคนิคที่จะช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กและอาจสร้างความประทับใจได้ดีเพิ่มเติมจากเทคนิคปกติ คือ เทคนิคเสียงและเทคนิคผ้า

3.1.4 เทคนิคกิ่งของเล่นแบบ Pop Up ควรเลือกใช้กระดาษที่ไม่บางและไม่หนามากจนเกินไป เนื่องจากเทคนิคพิเศษต่างๆ ต้องมีการใช้งาน หากใช้กระดาษที่บางจนเกินไปอาจจะส่งผลให้หนังสือชำรุดเสียหายได้ง่ายหรือหากใช้กระดาษที่มีความหนามากเกินไปจะส่งผลให้หนังสือมีเล่มที่หนาและเปิด - ปิดได้ยาก ส่งผลให้เกิดการพับหรือหักของกระดาษได้

3.1.5 การแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละครผ่านภาพประกอบ ตัวละครไม่ควรมีการแสดงสีหน้าที่มีความน่าหวาดกลัว เนื่องจากเด็กในวัย 4 - 6 ปี ยังเป็นวัยที่ไม่สามารถแยกแยะผิดถูกได้มากนัก จึงอาจสร้างความทรงจำผิดๆ ที่ไม่น่าจดจำได้

3.1.6 ตัวละครในเรื่องควรมีจำนวนไม่เกิน 4 - 5 ตัวละคร เนื่องจากหากมีจำนวนตัวละครมากเกินไป อาจทำให้เด็กเกิดความสับสนในการแยกแยะและไม่เข้าใจในเรื่องราวได้

3.1.7 สีที่ใช้ในภาพประกอบสำหรับเด็ก ควรมีสีสันที่สดใสและใช้สีที่มีความสว่าง เพื่อช่วยส่งเสริมให้ภาพประกอบช่วยดึงดูดความสนใจของเด็ก โดยการจัดทำภาพประกอบและการเลือกใช้โทนสีสำหรับภาพประกอบต้องไปในทิศทางเดียวกันตลอดทั้งเล่ม

3.1.8 ตัวอักษรที่ใช้ในหนังสือกิ่งของเล่นต้องเป็นตัวอักษรที่อ่านง่าย เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตัวหนังสือได้อย่างถูกต้อง โดยคณะกรรมการได้แนะนำว่า ตัวอักษรที่ตรงตามทฤษฎีเด็กจะสามารถอ่านได้ง่าย แต่ถ้าหากว่าเป็นรูปแบบตัวอักษรที่มีความแปลกใหม่ จะช่วยในการดึงดูดความสนใจ อีกทั้งยังสามารถทำให้ตัวอักษรและภาพประกอบไปในทิศทางเดียวกันได้มากกว่า

3.1.9 เทคนิคการเคลือบกระดาษมีทั้งหมด 2 แบบ คือ เคลือบด้านและเคลือบเงา โดยคุณสมบัติของการเคลือบในแต่ละแบบจะมีความแตกต่างกัน เช่น ภาพประกอบที่เคลือบเงาจะมีสีสันและมีความสดใสมากกว่าเคลือบด้าน โดยภาพประกอบที่เคลือบด้านจะดูสวยงามและมีมูลค่ามากกว่า

3.2 ข้อเสนอแนะทั่วไปของการวิจัยครั้งนี้

3.2.1 การประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีจำนวนหลายท่าน จะต้องใช้เวลาในการขออนุญาตและดำเนินการประเมินเป็นอย่างมาก ควรคำนึงถึงระยะเวลาอยู่เสมอ เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้เกิดความล่าช้าในการดำเนินการและการประเมินผล

3.2.2 การประเมินผลโดยผู้เชี่ยวชาญระหว่างก่อนและหลังการเล่นหนังสือกิ่งของเล่น ต้องมีการประเมินโดยผู้เล่นทีละคน อาจทำให้ผู้ประเมินต้องใช้เวลามากในการหาผลประเมิน เนื่องจากการประเมินผลจากเด็กทีละคนนั้นอาจเกิดความคลาดเคลื่อนได้ง่าย ผู้ประเมินผลควรต้องเป็นคนที่รู้จักพฤติกรรมของเด็กเป็นอย่างดี

3.3.3 การทำวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็กหรือกลุ่มบุคคลที่มีความเสี่ยง ควรคำนึงถึงระยะเวลาการขอจริยธรรมเป็นสำคัญ เนื่องจากระยะเวลาในการขอจริยธรรมอาจใช้ระยะเวลานานอาจจะส่งผลให้ผู้วิจัยดำเนินการได้อย่างล่าช้า

บรรณานุกรม

Britton. (2012). Toy and movable books.

Diamond, A. (2013). Cognitive Control Executive Functions In Young Children. สืบค้นจาก https://www.acf.hhs.gov/sites/default/files/opre/diamond_adele_plenary.pdf

Disney. (1928). Mickey Mouse Gallery. สืบค้นจาก <https://mickey.disney.com/mickey-gallery?>

Encyclopedia americana international. (1993), vol.22, 234 - 238.

Unicef Thailand. (2548). การเล่นเกมสำคัญต่อเด็กอย่างไร. สืบค้นจาก <https://www.unicef.org/thailand/th>

กมลมาลย์ คำแสน. (2557). หนังสือสำหรับเด็ก. สืบค้นจาก <http://portal5.udru.ac.th/ebook/pdf/upload/170KLe3K14KGkw1Z3Z6.pdf>

กรมวิชาการ. (2546). กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ศูนย์กลาตพรวัว.

กรมอนามัย. (2550). คู่มือโรงเรียนพ่อแม่เพื่อลูกรัก สุขภาพดีสมองดีอารมณ์ดีมีความสุข (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: นิทรรศการพิมพ์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). คัมภีร์การศึกษาออกโรงเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: เอ็นเอ็ดดิ้งเอดดิ้ง.

กรุณพนธ์ วิศรุตมณตริ. (2551). วิวัฒนาการภาพประกอบนิยายสารไทย. (วิทยานิพนธ์ ศ.ม. (ทัศนศิลป์)). บัณฑิตมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Karunpol_Wisarutmontri/Fulltext.pdf

กองบรรณาธิการ. (2534). พัฒนาการเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ: นิยายสารแม่และเด็ก.

เกริก ยุ้นพันธ์. (2543). การออกแบบและเขียนภาพประกอบสำหรับเด็ก (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

เกริก ยุ้นพันธ์. (2547). การออกแบบและเขียนภาพประกอบสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

จินตนา ไบกาฮุย. (2542). เทคนิคการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ครูสภา
ลาดพร้าว.

ชนันณัฐ บุญอินทร์, & มนสิข สติธรรมบุรณ์. (2561). การพัฒนาหนังสืออ่านประกอบสามมิติ เรื่อง
มิติ เรื่อง การปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดี ตามวิถีประชาธิปไตย ประกอบการจัดการเรียนรู้แบบ
สถานการณ์จำลอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.

ชีวัน วิสาสะ. (2548). เล่นกลางแจ้ง. กรุงเทพฯ: อมรินทร์บุ๊คเซ็นเตอร์.

โชค เก่งเขตรกิจ. (2554). การสร้างสรรค์ภาพประกอบสื่อการสอน. สืบค้นจาก

<http://www.artsedcenter.com/index.php?lay=show&ac=article>

ณ ลันตา. (2555). เคล็ดลับสร้างสร้างนักอ่านมือใหม่. สืบค้นจาก

<http://motherandchild.in.th/content/view/980/?fbclid=IwAR1ImLFQgpx8AHAMrly7kxDoIryuOhNjwXXw9Ou9sjzoDm3xhO8mhoOP-jA>

ณิชา ทศน์ชาญชัย, & จริยา จุฑาทิสิทธิ์. (ม.ป.ป). กิจกรรมตามวัยเพื่อส่งเสริมทักษะการบริหาร

จัดการและการควบคุมตนเอง. สืบค้นจาก <http://www.thaipediatrics.org/Media/media-20161129093332.pdf>

ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2549). การเล่นเพื่อการเรียนรู้ในเด็กออทิสติก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ครุสภา
ลาดพร้าว.

ทาดาชิ มัตซึอิ. (ม.ป.ป). หนังสือสำหรับเด็ก. สืบค้นจาก

<http://taiwisdom.org/bkvschdrnt/lbrdvpnt022>

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล. (2559). EF ทางรอดเด็กไทยสู่ศตวรรษที่ 21. สืบค้นจาก

<https://www.thaihealth.or.th/Content/30642-EF%20ทางรอดเด็กไทยสู่ศตวรรษที่%2021.html??fbclid=IwAR0ZdNAjgF8NiusiZIHlww1dWL4TbqYmc9rTgBashv17wsV51IGr5e5ILEY>

นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล, & ปันดา ธนเศรษฐกร. (2560). การพัฒนาและหาค่าเกณฑ์มาตรฐาน
เครื่องมือประเมินการคิดเชิงบริหารในเด็กปฐมวัย. ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบัน
ชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล และสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและ
ครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล, กรุงเทพฯ.

นิตยา ประพตกิจ. (2536). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: โอ .เอส. พรีนติ้งเฮาส์.

เบญจมาส แสงไยมณี. (2549). การศึกษาพัฒนาการของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กเริ่มหัดอ่าน
อายุ 3 - 5 ปี ที่ชนะการประกวดตั้งแต่ พ.ศ.2515 - พ.ศ.2548. (ปริญญานิพนธ์
กศ.ม (ศิลปศึกษา)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก
http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Art_Ed/Benjamas_S.pdf

ปกป้อง จันวิทย์, & สุนทร ตันมันทอง. (2554). โรงเรียนทางเลือกกับทางเลือกในการศึกษาของ
ประชาชน. สืบค้นจาก
www.debsirinalumni.org/download.php?url=board/2012021714524798678.pdf

ปรีดา ปัญญาจันทร์, & สุธาไพฑูริย์ เมืองไทย. (2557). การเขียนภาพประกอบสำหรับเด็ก (พิมพ์ครั้งที่ 1).
กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

ปิมาภา ร่วมสุข. (2558). การสร้างสื่อนิทานเพื่อพัฒนาพฤติกรรมคุณธรรมด้านความมีน้ำใจในเด็ก
ปฐมวัย. ภาษาและวัฒนธรรมเพื่อการสื่อสารและการพัฒนา สถาบันวิจัยภาษาและ
วัฒนธรรมเอเซีย มหาวิทยาลัยมหิดล, สืบค้นจาก [https://www.tci-](https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/32317)
[thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/32317](https://www.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/32317)

ผดุง พรมมูล. (2545). การสร้างภาพประกอบหนังสือ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ คณะศิลปกรรม
ศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.

ผดุง พรมมูล. (2547). ศิลปะการสร้างสรรค์ภาพประกอบ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มูลนิธิเด็ก.

พรจันทร์ จันทวิมล. (2534). การเขียนและจัดทำสื่อหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน (พิมพ์ครั้งที่ 1).
กรุงเทพฯ: ตะเกียง.

พัฒนา ชัชพงศ์. (2553). การเล่นนั้นสำคัญไฉน. สืบค้นจาก
http://www.kukai.ac.th/Thai/knowledge_play.php

พิมพ์จิต ตปนิยะ. (2555). นักวาดภาพประกอบสำหรับเด็กต้องรู้อะไรบ้าง? สืบค้นจาก
<http://fineart.tu.ac.th/mainfile/journal/7-2555-1/4.pdf>

พิมพ์จิตต์ สถิตวิทยานันท์. (2546). การออกแบบหนังสือนิทานเพื่อส่งเสริมจินตภาพสำหรับเด็กพิการ
ทางสายตา. (วิทยานิพนธ์ ศ.ม. (ทัศนศิลป์)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, สืบค้น
จาก

http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Pimchit_Satitvittayanand/Fulltext.pdf

ภารุจิร บุญชุม. (2555). การศึกษาและพัฒนาชุดของเล่นประเภทฝึกประสาทสัมผัสสำหรับเด็กออทิสติกที่มีปัญหาการควบคุมกล้ามเนื้อ. (ปริญญานิพนธ์ ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ)).

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก

http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/De_Inno/Parujee_B.pdf

ภาวนา ชัยสมบุญ. (ม.ป.ป). ภาพประกอบสิ่งพิมพ์. สืบค้นจาก

https://cdn.gotoknow.org/assets/media/files/000/734/480/original_05.illustration.pdf?1309266327

มณีรัตน์ สุขโชติรัตน์. (2524). เด็กกับการเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านสติปัญญาการละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

ไมเยอร์, ร. (2540). พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ แปลโดย มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. กรุงเทพมหานคร: กรมวิชาการ.

รสสุคนธ์ แนวบุตร. (2557). การพัฒนาทักษะการฟังและการพูดของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน. (วิทยานิพนธ์ กศม. (การศึกษามหาบัณฑิต)). บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม. สืบค้นจาก https://www.tci-thaijo.org/index.php/social_crru/article/view/80230/63933

รักลูก. (ม.ป.ป). เด็กติดเทคโนโลยีกระทบพัฒนาการ. สืบค้นจาก

<http://www.rakluke.com/article/24/121/3222/เด็กติดเทคโนโลยีกระทบพัฒนาการ>

วรรณาท รักสกุลไทย. (2561). EF เริ่มที่บ้านสานต่อที่โรงเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 1).

วัฒนชัย วินิจกุล, & และคนอื่นๆ. (2550). เปิดประตูสู่ไทยคิด (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: อุทยานการเรียนรู้.

วินัดดา อุทัยรัตน์. (2555). การศึกษาและออกแบบหนังสือสามมิติเรื่องสุตสาคร. (วิทยานิพนธ์ ค.อ.ม. (เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)). สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง,

วินัย รอดจ่าย. (2540). การตูนศาสตร์แห่งศิลป์และจินตนาการ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ

[Y5FhvsFrY9WeLhp1qi2JEtPyrLXTMWH69lhQzrEQ](#)

อัจฉรี อัสวภิตติพร. (2551). การออกแบบหนังสือเพื่อส่งเสริมพัฒนาการ 26 Q สำหรับเด็ก 2-5 ขวบ. (วิทยานิพนธ์ ศ.ม. (ทัศนศิลป์)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก www.thapra.lib.su.ac.th/thesis/showthesis_th.asp?id=0000001930

อันติชา ภิรมย์รัตน์. (2557). การออกแบบและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก ช่วงอายุ 4-5 ปี. (ปริญญานิพนธ์ ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ)). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพฯ. สืบค้นจาก http://ir.swu.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/4482/Anticha_W.pdf?sequence=1





ภาคผนวก

ภาคผนวก ก แบบสอบถามความคิดเห็น

แบบสอบถามฉบับที่ 1 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญทักษะการคิดเชิงบริหาร)

แบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง การพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร
สำหรับเด็กอายุ 4 – 6 ปี

ความมุ่งหมายและวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปี โดยเพื่อศึกษาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี รวมไปถึงการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาของหนังสือที่มีความเหมาะสมกับทักษะการคิดเชิงบริหาร เพื่อนำไปออกแบบหนังสือกึ่งของเล่นที่สามารถเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็ก 4 - 6 ปี

จุดประสงค์ของแบบสอบถาม

แบบสอบถามฉบับนี้มีจุดประสงค์เพื่อหาระดับความคิดเห็นในการคัดเลือกทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมในการเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี ประกอบด้วย 9 ด้าน โดยจัดเป็น 3 กลุ่มทักษะ ซึ่งผลจากความความคิดเห็นดังกล่าวจะเป็นแนวทางในการออกแบบหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็กอายุ 4 - 6 ปีต่อไป

คำชี้แจง

ผู้วิจัยขอความกรุณาให้ผู้ประเมินทำความเข้าใจเกี่ยวกับทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Functions/EF) ก่อนทำการตอบแบบสอบถาม

ทักษะการคิดเชิงบริหาร (Executive Functions/EF) คือ ทักษะการคิดเชิงบริหารเป็นทักษะที่นำไปสู่ความสำเร็จ ทำให้แต่ละบุคคลมีทักษะพื้นฐานสามารถนำไปพัฒนาตนได้และสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีคุณภาพโดยผ่านกระบวนการทั้ง 9 ด้าน 3 กลุ่มทักษะ ดังนี้

กลุ่มทักษะพื้นฐาน

1. ความจำเพื่อการใช้งาน (Working Memory) คือ ทักษะนี้เป็นกระบวนการที่ใช้สมองในการจดจำข้อมูล จัดระบบข้อมูลต่างๆ ประสพการณ์ที่เกิดขึ้นจะถูกจดจำและเก็บรักษา เมื่อถึงเวลาใช้งานจะมีการกระตุ้นข้อมูลที่มีอยู่ในสมองและเลือกข้อมูลที่มีความเหมาะสมออกมาเพื่อใช้งาน เช่น การคิดเลขในใจ การอ่านหนังสือให้เข้าใจ การปฏิบัติตามกฎกติกาจราจรในสังคม เป็นต้น

2. การยับยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) คือ ทักษะนี้เป็นทักษะที่ใช้ในการควบคุม กลั่นกรองความคิด และความต้องการต่างๆ จนสามารถรับมือกับสิ่งที่เผชิญ ด้านทาน ยับยั้ง เช่น การคิดก่อนพูด การควบคุมตนเอง เป็นต้น ผลที่ได้จากทักษะนี้จะสามารถยับยั้งซึ่งใจมีสติไตร่ตรองก่อนที่จะตัดสินใจทำอะไร

3. การยืดหยุ่นความคิด (Shifting/Cognitive Flexibility) คือ ทักษะนี้จะทำให้เข้าใจสิ่งที่จะเกิดขึ้น สามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปได้ ไม่ว่าจะเป็นเวลาที่เปลี่ยน ลำดับความสำคัญเปลี่ยนหรือเป้าหมายที่เปลี่ยนแปลง เมื่อมีทักษะเหล่านี้ก็จะมี การปรับเปลี่ยนและยืดหยุ่นตัวกับสถานการณ์ที่แตกต่าง นำมาซึ่งการเรียนรู้ที่ไม่ยึดติดกับสิ่งเดิม เช่น เมื่อเด็กต้องการกินขนมแต่ไม่มีขนมก็กินผลไม้แทนได้ เป็นต้น

กลุ่มทักษะกำกับตนเอง

4. การใส่ใจจดจ่อ (Focus/Attention) คือ ทักษะความสามารถนี้จะทำให้มนุษย์รักษาความตื่นตัว รักษาความสนใจให้อยู่ในทิศทางที่ควรจะเป็น เพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายทำให้สำเร็จด้วยความจดจ่อ เช่น การอ่านหนังสือ นิทานจนจบเล่ม การทำการบ้านจนสำเร็จ เป็นต้น

5. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) คือ เป็นทักษะที่ช่วยให้มนุษย์สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้และตระหนักถึงอารมณ์ของตน ส่งผลให้มนุษย์สามารถปรับสภาพอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์นั้นๆ รวมถึงควบคุมการแสดงออกทั้งทางอารมณ์ เช่น การไม่ทำเรื่องเล็กให้เป็นเรื่องใหญ่ เป็นต้น

6. การติดตามประเมินตนเอง (Self – Monitoring) คือ ทักษะนี้เป็นทักษะในการตรวจสอบความรู้สึกนึกคิด ตรวจสอบการกระทำของตนเองในระหว่างทำงานหรือหลังจากการทำงานเสร็จ เพื่อเป็นการสำรวจถึงข้อดีและข้อเสียของเรื่องนั้นๆ เช่น การเรียนรู้ข้อผิดพลาดของตนเอง เป็นต้น

กลุ่มทักษะปฏิบัติ

7. การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) คือ เป็นทักษะความสามารถในการคิดค้นไตร่ตรองและตัดสินใจในการริเริ่มทำสิ่งนั้นๆ นำสิ่งที่คิดสู่การลงมือปฏิบัติให้เกิดผลลัพธ์ เช่น เมื่อเด็กเล่นตัวต่อมีการต่อในรูปแบบใหม่ๆ หลากหลาย เป็นต้น

8. การวางแผนและดำเนินงาน (Planning & Organizing) คือ เป็นความสามารถแห่งการวางแผนงาน จะทำให้ทางเดินไปสู่เป้าหมายเป็นไปตามขั้นตอน เช่น การจัดลำดับความสำคัญว่าจะไรควรทำก่อนหรือหลัง เป็นต้น

9. การมุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) คือ ทักษะความสามารถในการวางแผนเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมาย มีความมุ่งมั่นไม่ยอมแพ้ต่อปัญหาเฉพาะหน้าที่เจอหรือความล้มเหลวที่พบ ไม่ยอมล้มเลิก ละทิ้งความพยายามโดยง่ายจนกว่าจะทำสำเร็จตามเป้าหมาย เช่น การทำการบ้านจนเสร็จเรียบร้อย เป็นต้น

ขอแสดงความนับถือ

เกศกนก ลมงาม

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปฏิญานิพนธ์ของนิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรม-
การออกแบบ วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้วิจัยขอความกรุณาในการ
ตอบแบบสอบถามตามความคิดเห็นของท่านโดยใส่เครื่องหมาย ✓ ตามระดับความคิดเห็นของท่าน โดยมีระดับ
การให้คะแนนดังนี้

5 = เห็นด้วยมากที่สุด 4 = เห็นด้วยมาก 3 = เห็นด้วยปานกลาง 2 = เห็นด้วยน้อย 1 = เห็นด้วยน้อยที่สุด

ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ชื่อ _____ นามสกุล _____

อายุ _____ ปี

ประสบการณ์การทำงาน

อาชีพ/ตำแหน่ง _____

หน่วยงานที่สังกัด _____

ประสบการณ์การทำงาน _____ ปี

แบบสอบถามเพื่อค้นหาทักษะการคิดเชิงบริหารที่มีความเหมาะสมต่อเด็กอายุ 4 - 6 ปี

1. ท่านคิดว่าทักษะการคิดเชิงบริหารข้อใดที่มีความจำเป็นเร่งด่วนในปัจจุบันที่ต้องเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี

ทักษะการคิดเชิงบริหาร	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	—————>			น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
กลุ่มทักษะพื้นฐาน					
1. ความจำเพื่อการใช้งาน (Working Memory)					
2. การยับยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control)					
3. การยืดหยุ่นความคิด (Shifting/Cognitive Flexibility)					
กลุ่มทักษะกำกับตนเอง					
4. การใส่ใจจดจ่อ (Focus/Attention)					
5. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)					
6. การติดตามประเมินตนเอง (Self – Monitoring)					
กลุ่มทักษะปฏิบัติ					
7. การริเริ่มลงมือทำ (Initiating)					
8. การวางแผน (Planning & Organizing)					
9. การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)					

2. ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทักษะการคิดเชิงบริหารมีความจำเป็นเร่งด่วนในปัจจุบันที่ต้องเสริมสร้างในเด็กอายุ 4 - 6 ปี

1. ความจำเพื่อการใช้งาน (Working Memory) _____

2. การยับยั้งคิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) _____

3. การยืดหยุ่นความคิด (Shifting/Cognitive Flexibility) _____

4. การใส่ใจจดจ่อ (Focus/Attention) _____

5. การควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) _____

6. การติดตามประเมินตนเอง (Self – Monitoring) _____

7. การริเริ่มลงมือทำ (Initiating) _____

8. การวางแผน (Planning & Organizing) _____

9. การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal - Directed Persistence) _____

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงในความกรุณาที่ช่วยสละเวลาในการตอบแบบสอบถามในครั้งนี้
(จบแบบสอบถาม)



แบบสอบถามฉบับที่ 2 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรม)

ส่วนที่ 1 แบบประเมินคุณสมบัติของวรรณกรรมสำหรับเด็ก เรื่องการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control_

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	→			น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร					
1. เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร					
เรื่องการควบคุมอารมณ์					
2. เนื้อเรื่องช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้วิธีการจัดการอารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น					
3. เนื้อเรื่องช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการควบคุมอารมณ์					
ด้านเนื้อเรื่อง					
1. เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย เด็กสามารถเข้าถึงได้					
2. เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่อง น่าสนใจ ชวนให้ติดตาม					
3. เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน					
4. เนื้อเรื่องสามารถเทียบเคียงกับเรื่องราวในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ตามวัยของเด็ก					
5. ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับความสนใจตามวัยของเด็ก					
ด้านภาษา					
1. ใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์					
2. การใช้ภาษาสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน					
3. ประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมที่จะสื่อสารกับเด็ก					
4. การใช้คำมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะด้านวรรณกรรมสำหรับเด็ก เรื่องการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)

ส่วนที่ 3 แบบประเมินคุณสมบัติของวรรณกรรมสำหรับเด็ก เรื่องการมุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด		น้อยที่สุด		
	5	4	3	2	1
ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร					
1. เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่องการมุ่งเป้าหมาย					
2. เนื้อเรื่องช่วยเสริมสร้างวิธีการการเรียนรู้ เรื่องการมุ่งเป้าหมาย ได้ดียิ่งขึ้น					
3. เนื้อเรื่องช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการมุ่งสู่เป้าหมาย					
ด้านเนื้อเรื่อง					
1. เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน เข้าใจได้ง่าย เด็กสามารถเข้าถึงได้					
2. เนื้อเรื่องมีความต่อเนื่อง น่าสนใจ ชวนให้ติดตาม					
3. เนื้อเรื่องมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน					
4. เนื้อเรื่องสามารถเทียบเคียงกับเรื่องราวในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้ตามวัยของเด็ก					
5. ความยาวของเนื้อเรื่องมีความเหมาะสมกับความสนใจตามวัยของเด็ก					
ด้านภาษา					
1. ใช้ภาษาได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์					
2. การใช้ภาษาสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน					
3. ประโยคสั้น เข้าใจง่าย เหมาะสมที่จะสื่อสารกับเด็ก					
4. การใช้คำมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					

ส่วนที่ 4 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะด้านวรรณกรรมสำหรับเด็ก เรื่องการมุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)

แบบสอบถามฉบับที่ 3 (สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสือกึ่งของเล่น)

ส่วนที่ 1 แบบประเมินคุณสมบัติของหนังสือกึ่งของเล่นสำหรับเด็ก เรื่องการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	มากที่สุด	→ น้อยที่สุด			
	5	4	3	2	1
ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร					
1. เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่องการควบคุมอารมณ์					
2. เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้วิธีการจัดการอารมณ์ ได้ดียิ่งขึ้น					
3. เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการควบคุมอารมณ์					
ด้านภาพประกอบ					
1. ภาพหน้าปกมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					
2. ภาพหน้าปกมีความสวยงาม น่าสนใจ					
3. ภาพประกอบช่วยขยายเนื้อหา ส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น					
4. ภาพประกอบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน					
5. ภาพประกอบเหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 4 – 6 ปี					
6. ภาพประกอบมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ					
ด้านเทคนิค					
1. เทคนิคนูน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น					
2. เทคนิคเปิด – ปิด มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหา ยิ่งขึ้น					
3. เทคนิคเลื่อน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น					
4. เทคนิคดึง มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น					
5. เทคนิคแม่เหล็ก มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น					
6. เทคนิคดักเกอร์ มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น					
7. เทคนิค Pop Up มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น					
ด้านตัวอักษร					
1. รูปแบบของตัวอักษรมีความเหมาะสม					
2. ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม					
3. ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย					
4. ตำแหน่งในการจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสม					
5. สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม					

ส่วนที่ 3 แบบประเมินคุณสมบัติของหนังสือกิจกรรมสำหรับเด็ก เรื่องการมุ่งเป้าหมาย (Goal - Directed Persistence)

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	มากที่สุด → น้อยที่สุด				
	5	4	3	2	1
ด้านทักษะการคิดเชิงบริหาร					
1. เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร เรื่องการมุ่งเป้าหมาย					
2. เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยเสริมสร้างวิธีการการเรียนรู้ เรื่องการมุ่งเป้าหมายได้ดียิ่งขึ้น					
3. เนื้อเรื่องและเทคนิคพิเศษช่วยปลูกฝังให้ตระหนักคุณค่าของการมุ่งสู่เป้าหมาย					
ด้านภาพประกอบ					
1. ภาพหน้าปกมีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง					
2. ภาพหน้าปกมีความสวยงาม น่าสนใจ					
3. ภาพประกอบช่วยขยายเนื้อหา ส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหามากยิ่งขึ้น					
4. ภาพประกอบและเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน					
5. ภาพประกอบเหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 4 – 6 ปี					
6. ภาพประกอบมีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ					
ด้านเทคนิค					
1. เทคนิคหุ่น มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น					
2. เทคนิคเปิด – ปิด มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหา ยิ่งขึ้น					
3. เทคนิค Pop Up มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น					
4. เทคนิคเลื่อน มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น					
5. เทคนิคกลิ้ง มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและส่งเสริมให้เข้าใจเนื้อหายิ่งขึ้น					
ด้านตัวอักษร					
1. รูปแบบของตัวอักษรมีความเหมาะสม					
2. ขนาดของตัวอักษรมีความเหมาะสม					
3. ตัวอักษรมีความชัดเจน อ่านง่าย					
4. ตำแหน่งในการจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสม					
5. สีของตัวอักษรมีความเหมาะสม					

แบบสอบถามฉบับที่ 4 แบบประเมินทักษะการคิดเชิงบริหาร โดยเด็กอายุ
4 - 6 ปี เรื่องการควบคุมอารมณ์และการมุ่งสู่เป้าหมาย



แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร (EF) ในเด็กวัยก่อนเรียน
(แบบ MU.EF-101)

แบบประเมินนี้พัฒนาโดย

หัวหน้าโครงการวิจัย

รองศาสตราจารย์ ดร. นวลจันทร์ จุฑาภักดีกุล
ศูนย์วิจัยประสาทวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล
มหาวิทยาลัยมหิดล
nuanchan.chu@mahidol.edu

นักวิจัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปณิตดา ธนเศรษฐกร
นาง อรพินท์ เลิศอัสตาตระกูล
อาจารย์ ดร. นุชนาฏ รักษ์

ผู้ช่วยนักวิจัย

อาจารย์ สกฤตม์ จันทร์สืบสาย
นางสาววราบุษ ศุภลักษณ์บันลือ

สนับสนุนทุนวิจัยโดยสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส)

ปีงบประมาณ 2557-2559

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทาง
การค้าและไมอนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆ ได้เงื่อนไขเดียวกัน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”



คำชี้แจงการใช้แบบ MU.EF-101

1. แบบประเมินนี้ใช้ประเมิน พัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กอายุ 2-6 ปี
2. แบบประเมินนี้สำหรับครูผู้ดูแลเด็ก/ครูปฐมวัย ใช้ประเมินพฤติกรรมเด็กในชั้นเรียนที่ครูรู้จักคุ้นเคย พฤติกรรมเด็กเป็นอย่างดี ผู้ประเมินควรเป็นครูที่เคยสอนหรือดูแลเด็กที่ถูกประเมินมาแล้วอย่างน้อย ไม่ต่ำกว่า 3 เดือน

แบบประเมินนี้ประกอบด้วย 4 ส่วนคือ

- ส่วนที่ ① ข้อมูลทั่วไปของครูและเด็กนักเรียน
- ส่วนที่ ② ข้อคำถามเกี่ยวกับพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารของเด็กอายุ 2-6 ปี จำนวน 32 ข้อ
- ส่วนที่ ③ ตารางสรุปผลการประเมิน
- ส่วนที่ ④ กราฟเทียบคะแนนดิบ-คะแนน T

ขั้นตอนการประเมิน

1. กรอกรายชื่อข้อมูลทั่วไปของครูและนักเรียนในส่วนที่ ① และ ③ ให้ครบทุกช่องก่อนเริ่มทำแบบประเมิน
2. ตอบคำถามในส่วนที่ ② ให้ครบทุกข้อ ขณะที่อ่านคำถามให้ครูคิดถึงเด็กที่ครูกำลังประเมิน แล้วเลือกตอบ ให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด
3. แบบประเมินนี้ต้องการทราบว่า เด็กมีพฤติกรรมเหล่านี้บ่อยแค่ไหนในช่วง 3 เดือนที่ผ่านมา

ตัวอย่าง หากท่านคิดว่าเด็กมีพฤติกรรมนี้ 1-2 ครั้ง/เดือน ท่านควรเลือกวงกลมล้อมรอบช่องคะแนน 1

คำถาม	ไม่เคย	1-2 ครั้ง/เดือน	1-2 ครั้ง/สัปดาห์	3-4 ครั้ง/สัปดาห์	ทุกวัน
1. เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	0	①	2	3	4

4. รวมคะแนนของแต่ละตัวบ่งชี้จาก (1) ถึง (5) และคะแนนรวมทุกตัวบ่งชี้ (6)
5. เลือกกราฟเทียบคะแนนดิบเป็นคะแนน T ของแบบ MU.EF-101 ให้ตรงกับเพศของเด็ก
6. นำคะแนนรวมของแต่ละตัวบ่งชี้ มากำหนดจุดบนกราฟในส่วนที่ ④ ให้ตรงกับช่วงอายุของเด็ก
7. ช่วงคะแนน T40-44 คือคะแนนที่ค่อนข้างต่ำ T40 และช่วงคะแนน T56-60 คือคะแนนที่ค่อนข้างสูง หากคะแนนอยู่ก้ำกึ่งกับ T45 หรือ T55 ให้เลือกช่อง T45-55 (อยู่ในเกณฑ์เฉลี่ย)
8. นำช่วงคะแนน T ที่ได้ไปเทียบกับเกณฑ์ด้านล่างของกราฟ เพื่อแปลความหมายของคะแนน
9. บันทึกผลการประเมินในส่วนที่ ③ ตารางสรุปผลการประเมิน พร้อมลงลายมือชื่อและวันที่ประเมินเด็ก

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นๆนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”

Code.....

มหาวิทยาลัยมหิดล
มัลติมีเดีย

แบบ MU.EF-101

แบบประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กวัยก่อนเรียน

- ① ชื่อ.....นามสกุล.....ชื่อเล่น.....เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
 วันเดือนปีเกิด/...../.....อายุ.....ปี.....เดือน.....วัน เลขที่.....ห้อง.....
 โรงเรียน/ศูนย์พัฒนาเด็ก.....ตำบล.....อำเภอ.....จังหวัด.....
 ครูผู้ประเมิน ชื่อ.....นามสกุล.....วันที่ประเมิน/...../.....
 ท่านเป็นครูที่สอนเด็กคนนี้อายุอย่างน้อย 3 เดือน ใช่หรือไม่ ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่
 ท่านรู้จักคุ้นเคยพฤติกรรมของเด็กคนนี้เป็นอย่างดี ใช่หรือไม่ ☐ ใช่ ☐ ไม่ใช่

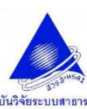
- ② ในระยะ 3 เดือนที่ผ่านมาเด็กมีพฤติกรรมต่อไปนี้บ่อยแค่ไหน ให้เลือกตอบข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เคย	1-2 ครั้ง/เดือน	1-2 ครั้ง/สัปดาห์	3-4 ครั้ง/สัปดาห์	ทุกวัน
1.	ตั้งใจทำกิจกรรมของตัวเอง ไม่รบกวนผู้อื่น	0	1	2	3	4
2.	เมื่อขัดแย้งกับเพื่อน ไม่ใช้กำลังในการแก้ปัญหา	0	1	2	3	4
3.	จดจ่อกับกิจกรรมในชั้นเรียนที่ครูสอน	0	1	2	3	4
4.	ทำกิจกรรมที่ครูมอบหมายเสร็จในเวลาที่กำหนด	0	1	2	3	4
5.	เข้าคิวรอได้ อดทนรอคอยได้	0	1	2	3	4
6.	รู้จักรอที่จะพูด ไม่พูดแทรกในขณะที่ผู้อื่นกำลังพูด	0	1	2	3	4
7.	เมื่อต้องการของที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ รู้จักขออนุญาตหรือรอให้เพื่อนเล่นเสร็จก่อน	0	1	2	3	4
8.	หยุดเล่นเสียงดังเมื่อครูเตือน	0	1	2	3	4
9.	จดจ่อกับงานที่ทำ ไม่วอกแวกง่าย	0	1	2	3	4
10.	เล่นอย่างระมัดระวัง รู้จักหยุดเมื่อเห็นว่าการเล่นแรงขึ้นจนอาจบาดเจ็บหรือเกิดอันตราย	0	1	2	3	4
ข้อ 1-10 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการหยุด การยับยั้งพฤติกรรม		รวม.....คะแนน (1)				
11.	เปลี่ยนกิจกรรมตามตารางแต่ละช่วงของวันได้โดยไม่มีปัญหา	0	1	2	3	4
12.	ปรับตัวเข้ากับสถานที่ใหม่ได้โดยใช้เวลาไม่นานนัก	0	1	2	3	4
13.	ปรับตัวเข้ากับครูคนใหม่ เพื่อนใหม่ ได้โดยใช้เวลาไม่นานนัก	0	1	2	3	4
14.	เมื่อถูกเพื่อนปฏิเสธที่จะเล่นด้วยหรือถูกแย่งของเล่นเด็กสามารถเปลี่ยนไปเล่นอย่างอื่นโดยไม่หงุดหงิด	0	1	2	3	4
15.	ทำกิจกรรมต่อไปได้ แม้สิ่งแวดล้อมจะรบกวนหรือจุกจิก	0	1	2	3	4
ข้อ 11-15 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการเปลี่ยน/ความยืดหยุ่นในการคิด		รวม.....คะแนน (2)				
16.	เมื่อเจอปัญหา สงบสติอารมณ์หาทางแก้ปัญหา ไม่เอาแต่โยนวาย	0	1	2	3	4
17.	เมื่อโกรธรู้จักสงบอารมณ์ระบายอารมณ์อย่างเหมาะสม ไม่ใช้ความรุนแรงเช่น ไปเล่นกีฬา เล่นดนตรี วาดภาพ ฯลฯ	0	1	2	3	4
18.	อารมณ์มั่นคง ไม่แปรปรวนง่าย	0	1	2	3	4
19.	ระงับอารมณ์ตื่นเต้นวิตกกังวลเพื่อทำกิจกรรมต่อไปได้ เช่นเมื่อทำของหาย เมื่อต้องออกไปพูดหน้าชั้นเรียน	0	1	2	3	4
20.	เมื่อผิดหวังเสียใจ คุบปล่อยใจให้คืนอารมณ์เป็นปกติได้ในเวลาไม่นาน (3 ชั่วโมงไม่เกิน 5 นาที, 5 ชั่วโมงไม่เกิน 10 นาที)	0	1	2	3	4
ข้อ 16-20 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการควบคุมอารมณ์		รวม.....คะแนน (3)				

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า และไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”



มหาวิทยาลัยมหิดล
มิ่งมิตรแห่งใหม่

Code.....

แบบ MU.EF-101

ข้อ	พฤติกรรม	ไม่เคย	1-2 ครั้ง/เดือน	1-2 ครั้ง/สัปดาห์	3-4 ครั้ง/สัปดาห์	ทุกวัน
21.	เมื่อสั่งงานสองหรือสามอย่างตามวัย เด็กจำได้และปฏิบัติตามได้ถูกต้องครบถ้วน	0	1	2	3	4
22.	ทำกิจกรรมที่มีหลายขั้นตอนได้เองจนเสร็จโดยไม่ต้องให้ครูคอยกำกับเช่น เก็บของเล่นจนเสร็จ ต่อจิ๊กซอว์จนเสร็จ (จำนวนชิ้นตามวัย: 3 ขวบ 6 ชิ้น, 4 ขวบ 8 ชิ้น, 5 ขวบ 10 ชิ้น)	0	1	2	3	4
23.	เมื่อได้รับการสอนในสิ่งที่ถูกต้องไปแล้ว จำได้และไม่ทำผิดในเรื่องเดิมซ้ำ เช่น ทิ้งกล่องนมที่ดื่มแล้วลงถังขยะ เก็บจานชามเมื่อทานเสร็จ ฯลฯ	0	1	2	3	4
24.	สนทนาหัวข้อเดิมได้ต่อเนื่องหรืออธิบายเรื่องราวได้จนจบเช่น เล่ากิจกรรมที่ทำกับครอบครัวในวันหยุดให้ครูฟังจนจบ	0	1	2	3	4
25.	เมื่อครูเล่านิทานสั้นๆ ให้ฟังจบไปครูหนึ่ง เด็กสามารถเล่าทวนหรือบอกความคิดรวบยอดเกี่ยวกับนิทานนั้นได้ (เช่น ตัวละคร ฉาก เหตุการณ์ เรื่องราว)	0	1	2	3	4
26.	มีช่วงระยะเวลาสนใจจดจ่อตามวัย เช่น 3 ขวบ จดจ่อได้นาน 3 นาที, 5 ขวบ จดจ่อได้นาน 5 นาที	0	1	2	3	4
ข้อ 21-26 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านความจำขณะทำงาน		รวม.....คะแนน (4)				
27.	เก็บของเล่นเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จ ไม่ทิ้งเกลื่อนกลาด	0	1	2	3	4
28.	เมื่อครูชี้แนะให้ทำงาน เด็กเริ่มต้นลงมือทำงานที่ได้รับมอบหมายได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องคอยเตือน	0	1	2	3	4
29.	เมื่อบอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งของบางอย่างในห้องอย่างชัดเจน เด็กสามารถหาของนั้นเจอ	0	1	2	3	4
30.	รู้ว่าเวลาไหนต้องทำอะไรเช่น เข้าแถวเมื่อได้ยินเสียงกริ่ง ล้างมือก่อนทานอาหาร เก็บของก่อนกลับบ้าน	0	1	2	3	4
31.	รู้จักแก้ปัญหาเช่น เมื่อทำน้ำหก รู้จักหาผ้ามาเช็ด เมื่อต้องการของเล่นที่เอื้อมไม่ถึง รู้จักหาเก้าอี้หรือบันไดเตี้ยมาป็นหยิบของ เมื่อไม่มีช้อนทานข้าว รู้จักเดินไปหยิบ ไม่มีแยงลบ รู้จักเดินไปหา	0	1	2	3	4
32.	ทำงานเสร็จโดยไม่ติดกับรายละเอียดเล็กน้อยที่ไม่สำคัญมากเกินไปเช่น ต่อเลโก้จนเสร็จแม้จะหาบางชิ้นไม่เจอก็ใช้ชิ้นอื่นหรือสลับแทน ลากเส้นผิดแต่ไม่มีแยงลบก็ทำต่อจนเสร็จได้	0	1	2	3	4
ข้อ 27-32 ตัวบ่งชี้ พัฒนาการด้านการวางแผนจัดการ		รวม.....คะแนน (5)				

③ สรุปผลการประเมินพัฒนาการด้านการคิดเชิงบริหาร คช./ดู.....นามสกุล.....อายุ.....ปี.....เดือน

(1) การหยุด การยับยั้ง คะแนนที่ได้...../40	(2) ยึดหยุ่นทางความคิด คะแนนที่ได้...../20	(3) การควบคุมอารมณ์ คะแนน...../20	(4) ความจำขณะทำงาน คะแนนที่ได้...../24	(5) การวางแผนจัดการ คะแนนที่ได้...../24	(6) คะแนนพัฒนาการ โดยรวม...../128
T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี T45-55 ☐ ปานกลาง T40-44 ☐ ควรพัฒนา T<40 ☐ ควรปรับปรุง	T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี T45-55 ☐ ปานกลาง T40-44 ☐ ควรพัฒนา T<40 ☐ ควรปรับปรุง	T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี T45-55 ☐ ปานกลาง T40-44 ☐ ควรพัฒนา T<40 ☐ ควรปรับปรุง	T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี T45-55 ☐ ปานกลาง T40-44 ☐ ควรพัฒนา T<40 ☐ ควรปรับปรุง	T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี T45-55 ☐ ปานกลาง T40-44 ☐ ควรพัฒนา T<40 ☐ ควรปรับปรุง	T>60 ☐ ดีมาก T56-60 ☐ ดี T45-55 ☐ ปานกลาง T40-44 ☐ ควรพัฒนา T<40 ☐ ควรปรับปรุง

ลงชื่อ..... ครูผู้ประเมิน วันที่...../...../.....

สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้า และไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นๆนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”

Code.....

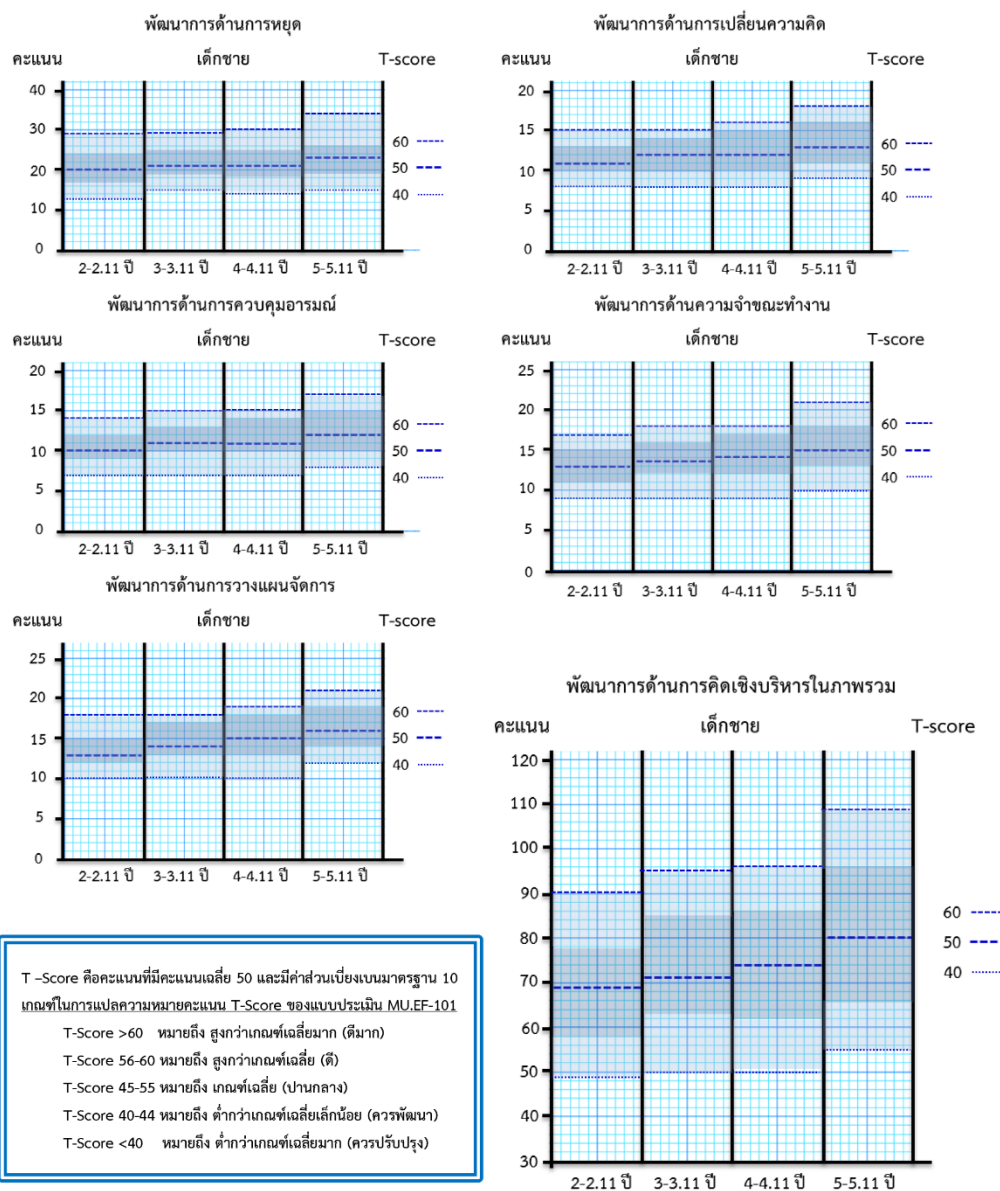
มหาวิทยาลัยมหิดล
มัลติมีเดีย

แบบ MU.EF-101

④

กราฟเทียบคะแนนดิบ-คะแนน T แบบ MU.EF-101 (เด็กชาย)

เด็กชาย.....นามสกุล.....ชื่อเล่น.....อายุ.....ปี.....เดือน



สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล

อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นๆนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน

โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : "สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล"

Code.....

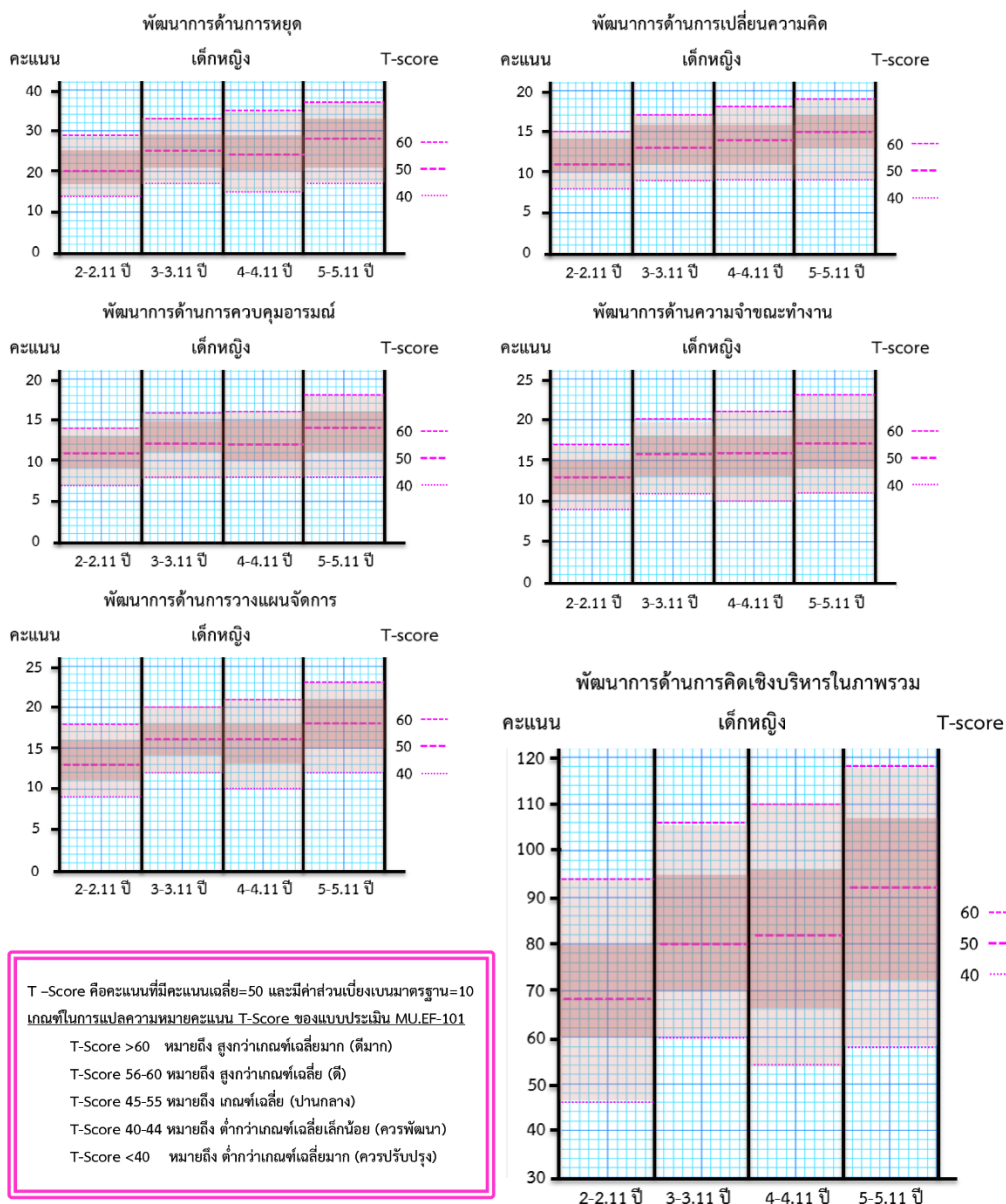
มหาวิทยาลัยมหิดล
มัญจาคีรี

แบบ MU.EF-101

④

กราฟเทียบคะแนนดิบ-คะแนนT แบบ MU.EF-101 (เด็กหญิง)

เด็กหญิง.....นามสกุล.....ชื่อเล่น.....อายุ.....ปี.....เดือน



สงวนลิขสิทธิ์ © 2557 สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล
อนุญาตให้นำแบบประเมินนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ในการประเมินพฤติกรรมด้านการคิดเชิงบริหารในเด็กก่อนวัยเรียนเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ใช้เพื่อประโยชน์ทางการค้าและไม่อนุญาตให้ดัดแปลงแบบประเมินทั้งสิ้น สามารถอนุญาตให้บุคคลอื่นนำไปใช้ได้ต่อไปอีกเรื่อยๆ ภายใต้เงื่อนไขเดียวกัน
โดยต้องอ้างอิงแหล่งที่มา : “สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส) และ มหาวิทยาลัยมหิดล”

ภาคผนวก ข เนื้อหาหนังสือกึ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร

เนื้อหาหนังสือกึ่งของเล่น เรื่อง พลายใบโพธิ์ขี้โมโห

การควบคุมอารมณ์

พลายใบโพธิ์ขี้โมโห

พลายใบโพธิ์เป็นช้างที่มีนิสัยขี้โมโห เมื่อเจออะไรที่ไม่ถูกใจก็มักจะหงุดหงิดและใช้อารมณ์

เช้าวันหนึ่งปู่ดำช้างจำฝูงนำเอาผลไม้มาให้พลายใบโพธิ์และน้อง แต่ผลไม้ที่น้องได้รับมีเยอะกว่าพลายใบโพธิ์ พลายใบโพธิ์จึงโกรธและไม่พอใจมาก

เมื่อถึงตอนเที่ยงพลายใบโพธิ์จึงขอออกไปหาผลไม้กับปู่ดำด้วย โดยหวังว่าจะได้ผลไม้กลับมามากๆ ทั้งสองออกเดินทางไปที่ชายป่า

ปู่ดำค่อยๆ เดินอย่างช้าๆ แต่พลายใบโพธิ์เดินเร็ว จึงทำให้พลายใบโพธิ์เดินชนปู่ดำ

พลายใบโพธิ์หงุดหงิดที่ปู่ดำเดินช้าไม่ทันใจ จึงออกเดินนำหน้าปู่ดำ

พลายใบโพธิ์มีแต่คิดหงุดหงิด จึงไม่ทันระวังและเดินไม่ดูทาง ขาหลังของพลายใบโพธิ์พลัดตกลงไปในหลุม

“ปู่ดำช่วยผมด้วย ผมตกลงไปในหลุม ใครก็ไม่รู้มาขุดหลุมไว้”

ปู่ดำจึงออกแรงดึงช่วยพลายใบโพธิ์ขึ้นมาจากหลุม แต่ขณะที่ปู่ดำช่วยดึงอยู่นั้น พลายใบโพธิ์ก็ไม่ยอมอยู่นิ่ง ดิ้นไปดิ้นมา จนขาถูกหินบาดเป็นแผลใหญ่ ทำให้พลายใบโพธิ์ยิ่งโมโหมากขึ้น

“ปู่ครับผมจะไปจัดการพวกมัน ไม่ว่าใครก็ตามที่ขุดหลุมนี้ไว้” พลายใบโพธิ์พูด

“หลานอย่าไปโทษใครเลย ตัวเราเองต้องระมัดระวังอยู่เสมอและฝึกควบคุมอารมณ์ของตัวเองให้ได้ มานี่ปู่จะช่วยสอนวิธีการจัดการอารมณ์เมื่อเราโมโห เมื่อหลานโมโหให้หายใจเข้าและหายใจออกช้าๆ แล้วนับ 1 - 10 หลานจะใจเย็นลง”

“ครับปู่ดำ ผมจะลองทำดู 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10” พลายใบโพธิ์พูดตามที่ปู่ดำสอนช้าๆ

“ตอนนี้ เจ้ารู้สึกอย่างไรบ้างล่ะหลาน”

“ผมรู้สึก...ใจเย็นลง โมโหไม่เท่าเดิมแล้วครับ”

“ดีมาก เจ้าจงจำไว้ เจ้าโมโหได้แต่ต้องรู้จักควบคุมอารมณ์ ไม่อย่างนั้นเจ้าจะเจ็บตัวเหมือนตอนตกลงไปในหลุม”

วันต่อมาพลายใบโพธิ์ออกไปเดินเล่นในป่า พลายใบโพธิ์ได้พบกับนายพราน 2 คน

นายพราน 2 คนนั้นกำลังช่วยกันขุดหลุม เมื่อเห็นแบบนี้พลายใบโพธิ์นึกถึงเหตุการณ์เมื่อวานที่เขาคดกลุมและเกิดความโมโหขึ้นมาทันที

พลายใบโพธิ์คิดอยากจะพุ่งตัวเข้าไปหานายพรานทั้ง 2 คนนั้นเพื่อแค้น แต่ก็นึกถึงคำสอนของปู่ดำ

พลายใบโพธิ์จึงเริ่มนับ 1 - 10 ช้าๆ

“1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10” เมื่อนับเสร็จแล้วพลายใบโพธิ์ก็ใจเย็นลงและตัดสินใจเดินทางกลับบ้าน

ระหว่างทางกลับบ้านพลายใบโพธิ์ได้พบกับฝูงกวาง ฝูงกวางวิ่งผ่านพลายใบโพธิ์ด้วยความเร็ว ทำให้หน้าที่ซึ่งอยู่ที่พื้นกระเด็นโดนพลายใบโพธิ์

เมื่อเห็นอย่างนั้นฝูงกวางจึงหยุดวิ่งและขอโทษพลายใบโพธิ์ทันที

พลายใบโพธิ์ไม่โกรธแค้น แต่ก็ยังคงนึกถึงคำสอนของปู่ดำ พลายใบโพธิ์จึงนับ 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 เมื่อพลายใบโพธิ์นับ 1-10 แล้วเขาจึงใจเย็นลง พลายใบโพธิ์ให้อภัยฝูงกวาง

ฝูงกวางดีใจที่พลายใบโพธิ์ให้อภัยจึงแบ่งผลไม้ให้เป็นการตอบแทน

ในตอนนั้นพลายใบโพธิ์ได้ตระหนักถึงข้อของการโมโหและใช้อารมณ์ หลังจากนั้นเมื่อไหร่ที่

พลายใบโพธิ์รู้สึกโมโห พลายใบโพธิ์จะใช้วิธีนับ 1-10 อยู่เสมอ เมื่อเวลาผ่านไปพลายใบโพธิ์ไม่ใช่วัยขี้โมโหอีกแล้ว เขาเติบโตและใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับสัตว์ตัวอื่นอย่างมีความสุข

เนื้อหาหนังสือกิ่งของเด่น เรื่อง หนูน้อยกับข้าวโพดทองคำ

การมุ่งสู่เป้าหมาย

หนูน้อยกับข้าวโพดทองคำ

หนูน้อยเป็นหนูที่รักการผจญภัยและชอบออกเดินทางไปตามป่า เพื่อตามหาสิ่งของหายาก เมื่อไหร่ที่ได้ยินเรื่องของแปลกใหม่ หนูน้อยก็ไม่เคยพลาดที่จะออกตามหามัน

วันหนึ่งหนูน้อยได้พบกับเพื่อนๆ หนูหลายตัว พวกเขาพูดคุยกันถึงเรื่องต้นข้าวโพดทองคำว่าเป็นข้าวโพดที่หายากและมีรสชาติอร่อยมาก

เมื่อหนูน้อยได้ยินจึงเกิดความสนใจและนึกขึ้นได้ถึงเรื่องราวของข้าวโพดทองคำที่เคยได้ยินมาเช่นกัน

“พวกเธอรู้ไหมว่าข้าวโพดทองคำมันอยู่ที่ไหน ฉันอยากลองกินเหลือเกินว่ามันจะอร่อยสักแค่ไหน”

หนูตัวหนึ่งในกลุ่มจึงตอบกลับมว่า “ฉันได้ยินมาว่ามันอยู่ในทุ่งข้าวโพดร้างไม่ไกลจากที่นี่”

เขารับรู้ขึ้นหนูน้อยจึงออกเดินทางเพื่อตามหาข้าวโพดทองคำ โดยเดินทางผ่านทุ่งข้าวโพดอันกว้างใหญ่

เดินไปเรื่อยๆเรื่อยๆ จนหนูน้อยได้ยินเสียงของบางอย่างกำลังเดินเข้ามา

เมื่อเงยหน้าขึ้นสายตาของหนูน้อยปะทะเข้ากับสายตาของเจ้าแมวตัวใหญ่ ทันใดนั้นเองเจ้าแมวตัวใหญ่ก็ออกตัววิ่งไล่หนูน้อยด้วยความรวดเร็วทันที

“ช่วยด้วย ช่วยด้วย” หนูน้อยขอความช่วยเหลือเสียงดัง

หนูน้อยวิ่งหนีเจ้าแมวตัวใหญ่สุดกำลัง และไปหลบที่โพรงต้นไม้ใหญ่

เมื่อเหตุการณ์สงบแล้ว หนูน้อยตัดสินใจออกมาจากโพรงต้นไม้แล้วมองไปรอบๆ ตัว แต่ด้วยความบังเอิญทำให้หนูน้อยพบกับข้าวโพดต้นหนึ่งที่มีสีแปลกประหลาดสีทองสวยงาม

“นั่นต้องเป็นข้าวโพดทองคำที่พวกเขาถือกันแน่ๆ ดีที่ฉันรอดจากเจ้าแมวใหญ่มาได้ วันนี้ฉันจะลองชิมข้าวโพดทองคำนี้ดูก็แล้วกัน”

แต่เมื่อหนูน้อยมองรอบต้นข้าวโพดทองคำ กลับพบว่ามันหามันพันล้อมรอบต้นข้าวโพดอยู่

“โอ้โฮ หามเยอะมากมายขนาดนี้สงสัยคงไม่ใช่วางอย่างที่ดีแล้วสิ คงต้องขุดรูเพื่อลอดใต้หามเข้าไป”

หนูน้อยใช้ความพยายามขุดหลุมเพื่อเข้าไปใกล้โคนต้นข้าวโพดทองคำมากที่สุด

หนูน้อย ขุด ขุด ขุด อย่างไม่ละความพยายาม จนทำได้สำเร็จและออกมาใกล้ที่ใกล้โคนต้นข้าวโพดทองคำ

แต่เหมือนโชคจะไม่เข้าข้าง ทันใดนั้นมีฝนตกลงมา หนูน้อยจึงรีบวิ่งเพื่อไปหลบฝน

“ฝนตก ทำให้ต้นข้าวโพดเปียกและลื่น คงจะอันตรายแน่ถ้าฉันจะปีนขึ้นไปในตอนนี้ คงต้องรอให้ต้นข้าวโพดให้แห้งดีซะก่อน มาถึงนี้แล้วฉันไม่ยอมง่ายๆ หรอกนะ”

หนูน้อยได้แต่นั่งรอให้เวลาผ่านไปจนฝนหยุดตก และเมื่อแดดออกเต็มที่แล้วต้นข้าวโพดก็เริ่มแห้งอีกครั้ง จึงค่อยๆปีนขึ้นไปอย่างระมัดระวัง ในที่สุดหนูน้อยก็ปีนขึ้นมาถึงฝักข้าวโพดสีทองอร่าม

หนูน้อยกินข้าวโพดทองคำเข้าไป

“ข้าวโพดทองคำนี้รสชาติดีสมคำร่ำลือจริงๆ ถึงแม้จะต้องเหนื่อยและพบความยากลำบาก แต่มันก็คุ้มค่า”

หนูน้อยมีความสุขที่ได้กินข้าวโพดทองคำ และในขณะเดียวกันก็รู้สึกมีความสุขที่เห็นความพยายามของตนเองเป็นผลสำเร็จ

ภาคผนวก ง ชิ้นงานต้นแบบหนังสือกิ่งของเล่นในการเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหาร





ภาคผนวก จ ภาพการประเมินผล





ภาคผนวก จ เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัย

MF-04-version-2.0

วันที่ 18 ต.ค. 61



หนังสือยืนยันการยกเว้นการรับรอง
คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(เอกสารนี้เพื่อแสดงว่าคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยนี้)

ชื่อโครงการวิจัย : การพัฒนาหนังสือกึ่งของเล่น เพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดเชิงบริหารสำหรับเด็ก อายุ 4-6 ปี
ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาวเกศกนก ลมงาม
หน่วยงานต้นสังกัด : วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
รหัสโครงการวิจัย : SWUEC-G-062/2562X

โครงการวิจัยนี้เป็นโครงการวิจัยที่เข้าข่ายยกเว้น (Research with Exemption from SWUEC)

วันที่ยืนยัน : 30 พฤษภาคม 2562

ยืนยันโดย : คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ดำเนินการรับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, the Belmont Report, CIOMS Guidelines และ the International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice (ICH-GCP)

ออกให้ ณ วันที่ 4 มิถุนายน 2562

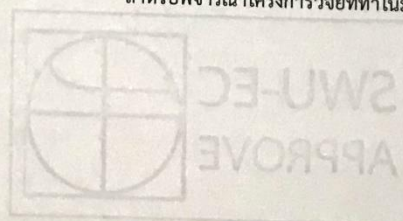
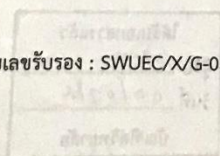
ลงชื่อ).....
(นายปิยชาติ บุญเพ็ญ)

กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

ลงชื่อ).....
(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรม
สำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

หมายเลขรับรอง : SWUEC/X/G-062/2562



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

เกศกนก ลมงาม

วัน เดือน ปี เกิด

13 มิถุนายน 2537

สถานที่เกิด

มหาสารคาม

วุฒิการศึกษา

สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ที่อยู่ปัจจุบัน

เกศกนก ลมงาม

199/325 หมู่บ้านกลางเมือง42 ซ.นวมินทร์42 แขวงคลองจั่น เขตบางกะปิ
กทม 10240

