

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์
เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

PRODUCTION OF PARTICIPATORY PUBLIC RELATIONS MEDIA
USING SYMBOLIC IMAGES ON ORAL HEALTH FOR CHILDREN

เพ็ญนภา โชติธรรมโม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์
เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

เพ็ญนภา โชติธรรมโม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์
เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก
Production of Participatory Public Relations Media Using
Symbolic Images on Oral Health for Children

ชื่อ - นามสกุล นางสาวเพ็ญภา โขติธรรมโม

สาขาวิชา เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรชัย บุตรแก้ว, ประ.ด.

ปีการศึกษา 2562


คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กุลกนิษฐ์ ทองเงา, ประ.ด.)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เฉลิมพล มีชัย, ประ.ด.)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรชัย บุตรแก้ว, ประ.ด.)

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์
ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารบัณฑิต


..... รักษาการแทนคณบดีคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประภากร ดลกิจ, กศ.ด.)

วันที่ 5 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2563

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก
ชื่อ – นามสกุล	นางสาวเพ็ญภา โขติธรรมโม
สาขาวิชา	เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรัชัย บุตรแก้ว, ปร.ด.
ปีการศึกษา	2562

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก 2) เพื่อศึกษาระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็ก ที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก และ 3) เพื่อเปรียบเทียบระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชาย-หญิง อายุ 5 – 6 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 30 คน ได้มาโดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ และแบบทดสอบความสามารถด้านการรับรู้ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การคำนวณหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก พบว่า ด้านองค์ประกอบของสื่อ กลุ่มทดลองมีผลการคัดเลือกไปในทิศทางเดียวกับผู้เชี่ยวชาญ และด้านเนื้อหา มีความถูกต้องเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก 2) ระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็กปฐมวัยหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก พบว่าโดยรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับดีมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.64 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าทุกด้านมีระดับการรับรู้อยู่ในระดับดีมาก ด้านที่มีการรับรู้มากที่สุด คือ ด้านการแปลความหมาย โดยมีคะแนน

เฉลี่ยเท่ากับ 4.37 รองลงมา คือ ด้านการให้เหตุผล โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 3) ความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็กปฐมวัยหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก พบว่า สูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 โดยก่อนการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 6.13 และหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 8.64 มีค่าผลต่างคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.51

คำสำคัญ: การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ การมีส่วนร่วม สื่อภาพสัญลักษณ์



Thesis Title	Production of Participatory Public Relations Media Using Symbolic Images on Oral Health for Children
Name – Surname	Miss Pennapa Chotithammo
Program	Mass Communication Technology
Thesis Advisor	Assistant Professor Sornchai Butkaew, Ph.D.
Academic Year	2019

ABSTRACT

This research aimed to: 1) study the production process of participatory public relations media using symbolic images on oral health for children, 2) find out the perception ability of students toward the activity using the participatory public relations media in the form of symbolic images on oral health for children and 3) compare their perception ability before and after using the produced media.

The samples included 30 kindergarten students aged 5-6 years currently studying at Kindergarten 3, Kindergarten of Thammasat University and was chosen by simple random sampling. The research instruments consisted of an activity using symbolic image media and a perception test on oral health for children. The collected data were analyzed through descriptive statistics including percentage, mean, and standard deviation.

The research results showed that: 1) for the production process, both students and experts chose the same media components, and agreed on the accuracy and appropriateness for media production, 2) the overall perception ability of the students after engaging in the activity was at a high level with an average score of 8.64 – 4.37 for interpretation aspect and 4.27 for reasoning aspect and 3) their perception ability after participating in the activity provided was higher than that of before engaging in the activity at a statistically significant difference level of .01 with the average scores of 6.13 and 8.46 for before and after participating in the activity.

Keywords: production of public relations media, participation, symbolic image media

กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก สำเร็จไปได้ด้วยดีต้องขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรชัย บุตรแก้ว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ และคอยให้ความช่วยเหลือปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆ มาโดยตลอด และขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลกนิษฐ์ ทองเงา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมพล มีชัย และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาวี วีระวงศ์ คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาตรวจสอบและให้คำแนะนำ อันเป็นประโยชน์ต่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคณาจารย์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาจนผู้วิจัยสามารถนำเอาหลักการต่างๆ มาประยุกต์ใช้และดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ให้สำเร็จลุล่วง ตลอดจนผู้วิจัยทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์บทความและงานวิจัยที่อ้างอิงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา และสมาชิกในครอบครัวทุกคนที่คอยสนับสนุนและเป็นกำลังใจ จนสามารถดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จ คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

เพ็ญนภา โชติธรรมโม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(5)
กิตติกรรมประกาศ.....	(6)
สารบัญ.....	(7)
สารบัญตาราง.....	(10)
สารบัญภาพ.....	(11)
สารบัญแผนภูมิ.....	(12)
บทที่ 1 บทนำ.....	13
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	13
1.2 วัตถุประสงค์งานวิจัย.....	15
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	15
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	16
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	17
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	18
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย.....	18
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	19
2.1 การรับรู้ของเด็กปฐมวัย.....	19
2.2 การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม.....	28
2.3 การใช้ภาพสัญลักษณ์.....	36
2.4 การใช้สื่อ.....	42
2.5 องค์ประกอบและหลักในการออกแบบทัศนศิลป์.....	43
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	51

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	56
3.1 ระยะเวลาที่ 1 การศึกษากระบวนการและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก.....	58
3.1.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production).....	58
3.1.2 ขั้นตอนการผลิต (Production).....	60
3.1.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production).....	61
3.2 ระยะเวลาที่ 2 การประเมินผลสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบ ภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก.....	63
3.2.1 แบบแผนการทดลอง.....	63
3.2.2 ประชากร กลุ่มตัวอย่างและการสุ่มตัวอย่าง.....	63
3.2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง.....	64
3.2.4 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	64
3.2.5 การเก็บรวบรวมข้อมูลทดลอง.....	66
3.2.6 การวิเคราะห์ข้อมูลทดลอง.....	67
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	70
4.1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	70
4.2 ผลการวิเคราะห์.....	71
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	84
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	85
5.2 การอภิปรายผล.....	86
5.3 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้.....	93
บรรณานุกรม.....	95

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก.....	102
ภาคผนวก ก.	102
ภาคผนวก ข.	112
ภาคผนวก ค.	127
ภาคผนวก ง.	134
ภาคผนวก จ.	153
ประวัติผู้วิจัย.....	157



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 แบบแผนการทดลอง One Group Pretest-Posttest Design	63
ตารางที่ 3.2 แสดงการแปลผลระดับของการรับรู้ในภาพรวม	69
ตารางที่ 3.3 แสดงการแปลผลระดับของการรับรู้ในด้านการแปลความหมายและการให้เหตุผล... ..	69
ตารางที่ 4.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลเรื่ององค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์ แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ด้านรูปแบบภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	72
ตารางที่ 4.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลเรื่ององค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์ แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ด้านรูปแบบสี โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	73
ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบภาพ.....	74
ตารางที่ 4.4 รูปแบบภาพ จากเป็นแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มทดลอง และนำมาจัดเรียงลำดับใหม่	75
ตารางที่ 4.5 รูปแบบสี จากเป็นแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มทดลอง และนำมาจัดเรียงลำดับใหม่.....	75
ตารางที่ 4.6 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มทดลองในการดำเนินงานระยะที่ 1 จำแนกตามเพศ.....	76
ตารางที่ 4.7 การเลือกองค์ประกอบที่จะนำมาใช้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ด้านรูปแบบภาพและรูปแบบสี.....	77
ตารางที่ 4.8 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม.....	80
ตารางที่ 4.9 ค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์.....	81
ตารางที่ 4.10 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็กปฐมวัย ในภาพรวมและแยกรายด้าน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อ.....	83

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	18
ภาพที่ 2.1 กระบวนการรับรู้ที่เกิดจากสิ่งเร้า.....	20
ภาพที่ 2.2 กระบวนการตอบสนองที่เกิดจากการรับรู้.....	20
ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการศึกษากระบวนการและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก.....	57
ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการประเมินผลสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก.....	62



สารบัญแผนภูมิ

หน้า

แผนภูมิที่ 4.1 การเปรียบเทียบความสามารถทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัย แยกรายด้านและโดยรวม ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อ ด้วยภาพสัญลักษณ์ โดยใช้แผนภูมิเชิงเปรียบเทียบ.....	77
--	----



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การใช้สื่อประเภทต่างๆ เพื่อให้ความรู้ด้านสุขภาพปัจจุบันมีอยู่มากมาย ซึ่งบางครั้งสื่อก็ไม่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้ แต่เนื่องจากการออกแบบการผลิตสื่อมาจากแนวทางการคิด หรือมาจากกระบวนการจากกลุ่มคนใดกลุ่มหนึ่งเท่านั้น การนำไปใช้เผยแพร่อาจจะต้องมีแนวทางการผลิตที่เจาะจงกลุ่มเป้าหมายที่ผู้ส่งสารต้องการให้เป็นผู้รับสารหลัก การเปิดโอกาสให้ผู้รับสารได้มีโอกาสเข้ามามีส่วนร่วมในตัวการสื่อสารเอง ผู้รับสารสามารถมีอำนาจและสิทธิในการตัดสินใจตั้งแต่กระบวนการผลิต การบริหารจัดการ หรือการวางแผนระบบการสื่อสารต่างๆ [1] ผู้รับสารมีสิทธิในการแสดงความคิดเห็นเปิดโอกาสให้รับรู้และการเข้าถึงข้อมูลที่มีส่วนเกี่ยวข้อง [2] ดังนั้น จึงต้องมีการนำผู้รับสารเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ เพื่อให้กระบวนการส่งสารดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อให้ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้รับสารและข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ผู้ส่งสารต้องการ

การรับรู้ของเด็ก เป็นกระบวนการในการใช้ประสาทสัมผัส สามารถกระตุ้นเด็กให้เกิดการเรียนรู้ การรับรู้เป็นกระบวนการ แปลความหมายของสิ่งเร้า ที่มากระทบต่อประสาทสัมผัส ซึ่งมี หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เป็นการสร้างความหมายเกี่ยวกับสิ่งนั้นให้ตนเอง [3] สอดคล้องกับรายงานการศึกษาสนับสนุนว่า การพัฒนาคุณภาพของประชากร การสร้างความเข้าใจให้กับเด็กอย่างถูกต้องและเหมาะสม เพราะเด็กนำกรอบความคิด ความรู้สึกและประสบการณ์มาใช้ในการแปลความหมาย จากการศึกษาที่เกี่ยวข้องติดต่อกับสิ่งแวดล้อมผ่านกระบวนการรับรู้ โดยใช้อวัยวะสัมผัสที่มีอยู่ [4] การรับรู้จะขยายขอบข่ายออกไปมากขึ้น ตามลำดับอายุ การรับรู้ จึงถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างโครงสร้างของความรู้ความเข้าใจ เป็นขบวนการวิธีการแห่งการใช้สติปัญญา [5] การจัดการสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็กด้วยความตั้งใจ การรู้จักความแตกต่างของบุคคลแต่ละคน การถ่ายโยงประสบการณ์สำคัญช่วยสร้างความรู้ความเข้าใจให้เด็กมากยิ่งขึ้นและจำได้นาน [6] การรับรู้สามารถช่วยพัฒนาสติปัญญาของเด็กให้สูงขึ้นตามวุฒิภาวะ ตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้

ไคร์เรียน และความต้องการใช้ความสามารถที่เพิ่มขึ้นของเด็ก โดยเด็กเริ่มรู้จักใช้ความคิด การมีมีโนภาพ และจินตนาการสูงขึ้น [7]

สื่อที่ได้รับความสำคัญเพิ่มมากขึ้น คือ สื่อภาพสัญลักษณ์ใช้แทนความหมาย เช่นเดียวกับตัวอักษรที่ใช้ทั่วไป และแสดงถึงเหตุผลอย่างเป็นระบบ เพราะข้อจำกัดในการใช้ภาษาที่เป็นตัวอักษรอาจทำให้การสื่อสารข้อมูลเรื่องราวต่างๆ บิดเบือนไป รวมถึงความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสารต้องอาศัยความสามารถในการแปลความเข้าใจและหลักไวยากรณ์ทางภาษานั้นๆ ซึ่งเป็นข้อจำกัดในการแลกเปลี่ยนข่าวสารส่งผลให้การใช้ภาพสัญลักษณ์มีบทบาทแทนการใช้ภาษาที่เป็นตัวอักษรมากขึ้น สามารถพบเห็นภาพสัญลักษณ์ได้ในสถานที่สาธารณะต่างๆ ทั่วไป เช่น เครื่องหมายจราจรบนถนน ป้ายห้ามต่างๆ ในอาคารสถานที่ราชการ เป็นต้น ที่ต้องการให้ข้อมูลสื่อสารเด่นชัดแปลความหมายได้รวดเร็ว ทำความเข้าใจได้ถูกต้องตรงกัน ด้วยเหตุผลดังกล่าว ภาพสัญลักษณ์จึงมีบทบาทสำคัญมากขึ้นไป ตามสภาวะการณ์ของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคเทคโนโลยี ข้อมูลและการสื่อสารที่รวดเร็วมีการใช้ฐานความรู้ขนาดใหญ่ที่ขยายตัวอย่างต่อเนื่องจากสื่อและสภาพแวดล้อมที่อุดมด้วยข้อมูลข่าวสารที่เกิดขึ้นทุกที่ตลอดเวลา [8]

การจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ เป็นการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยที่เปิดโอกาสให้เด็กรู้จักกับภาพสัญลักษณ์หลายๆ แบบเป็นสื่อกระตุ้นให้เด็กรับรู้ในด้านการแปลความหมาย และด้านเหตุผล ด้วยการใช้ภาพสัญลักษณ์เชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับสถานการณ์ที่มีอยู่จริงโดยมุ่งให้เด็กปฐมวัยได้เรียนรู้อย่างมีความสุข มีโอกาสพัฒนาการคิดแก้ปัญหา เลือกตัดสินใจสื่อความหมายและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จากการสำรวจพบว่าเด็กไทยเกิดปัญหาฟันผุตั้งแต่อายุ 9 เดือน และจะพุกมากขึ้นอย่างรวดเร็วในช่วงอายุ 1 – 3 ขวบ หากไม่ได้รับการดูแลรักษาอย่างทันท่วงทีจะลุกลามและเสียฟันในที่สุด นพ.วชิระ เพ็งจันทร์ อธิบดีกรมอนามัย จึงยกกรณีเรื่อง สุขภาพช่องปากขึ้นมาเป็นตัวอย่างในการสื่อสาร ดังนั้น การที่จะสื่อสารให้เด็กวัยนี้เข้าใจต้องทำสื่อที่น่าสนใจและดึงดูดเด็กเป็นอย่างมาก โดยการนำภาพมาใช้สื่อสารเป็นหลัก รวมทั้งปัญหาการอ่านหนังสือไม่ออกของเด็กบางคน จึงทำให้เด็กไม่เข้าใจความหมายของภาพที่สื่อสาร จนทำให้ไม่สามารถแก้ปัญหาสุขภาพในช่องปากได้ดีเท่าที่ควร [9]

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสังเกตเห็นแล้วว่าสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็กนั้นมีอยู่มากมาย แต่สื่อที่ได้มาจากกระบวนการมีส่วนร่วมจากตัวเด็กยังมีน้อย ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดข้างต้นนำมาประยุกต์ใช้กับงานวิจัยครั้งนี้ โดยการจัด

กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถ ด้านการแปลความหมาย และด้านการให้เหตุผลแก่เด็กด้วยภาพสัญลักษณ์ ที่มีความหมายและเป็นประโยชน์ จากการจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ที่มีความหมาย ง่าย มีรูปแบบสวยงาม กระตุ้นความคิดเพื่อพัฒนาการรับรู้ ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับเด็กได้อย่างเหมาะสม

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

1.2.2 เพื่อศึกษาระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็ก ที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

1.2.3 เพื่อเปรียบเทียบระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

1.3 สมมติฐานการวิจัย

1.3.1 ระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็ก หลังจากที่ได้เข้ารับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก สูงกว่าก่อนเข้ารับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

1.3.2 สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก มีผลต่อระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็กแตกต่างกันก่อนและหลังจากที่ได้เข้ารับการ จัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่นำมาผลิตเป็นสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ใช้เนื้อหาสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และหลักสูตรสถานศึกษาระดับปฐมวัย ที่เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับตัวเด็ก หน่วยรอบรู้เรื่องร่างกาย กิจกรรมที่ 5 ตำรวจฟันของหนู

1.4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.4.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียน ชาย - หญิง อายุ 5 – 6 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1.4.2.2 กลุ่มทดลองที่ใช้คัดเลือกองค์ประกอบสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ในครั้งนี้ คือ นักเรียน ชาย - หญิง อายุ 5 – 6 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 15 คน

1.4.2.3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองในครั้งนี้ คือ นักเรียน ชาย - หญิง อายุ 5 – 6 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 30 คน ผู้วิจัยทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบใช้การสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มได้มา 1 ห้องเรียน จากจำนวน 5 ห้องเรียน

1.4.3 ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1.4.3.1 ตัวแปรอิสระ คือ สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

1.4.3.2 ตัวแปรตาม คือ ความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็ก 1) ด้านการแปลความหมาย และ 2) ด้านการให้เหตุผล

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 สื่อประชาสัมพันธ์ หมายถึง สื่อภาพสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีเนื้อหาสาระเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก สอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และหลักสูตรสถานศึกษาระดับปฐมวัย ที่เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ เรื่องเกี่ยวกับ ตัวเด็ก หน่วยรอบรู้เรื่องร่างกาย กิจกรรมที่ 5 สสำรวจฟันของหนู

1.5.2 การมีส่วนร่วม หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ กิจกรรมที่จัด เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กรู้จักกับภาพสัญลักษณ์ โดยจัดเตรียมเนื้อหาเรื่อง สุขภาพช่องปากมาสนทนา พูดคุย สาธิต อภิปราย ชักถาม ให้เด็กได้ใช้ทักษะประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความ สนใจและมีความพร้อมก่อนทำแบบทดสอบ

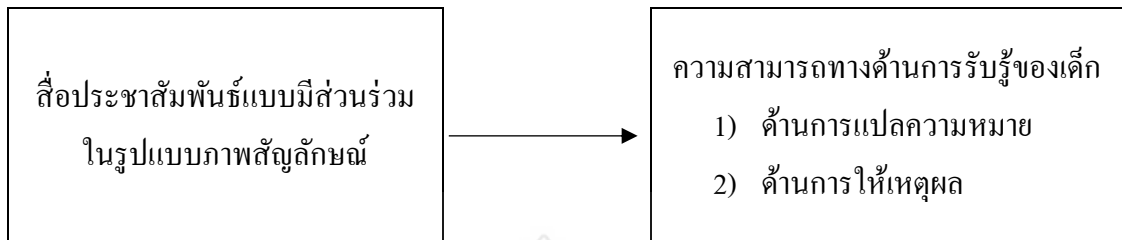
1.5.3 ภาพสัญลักษณ์ หมายถึง ภาพที่สร้างสรรค์ขึ้น โดยทำให้ดูง่ายขึ้นและมีความหมาย ชัดเจน การแสดงด้วยภาพบ่งบอกถึงความคิดในทางที่ง่ายที่สุดตรงไปตรงมา

1.5.4 ความสามารถทางการรับรู้ของเด็ก หมายถึง การที่เด็กให้ความหมายข้อมูลจาก ภาพที่ผ่านประสาทสัมผัสด้านการเห็น โดยเด็กมีการแปลความหมายของภาพสัญลักษณ์ตาม ประสบการณ์ที่เด็กเรียนรู้ เกิดการสร้างความหมายและให้เหตุผลเกี่ยวกับภาพสัญลักษณ์นั้นออกมา เป็นการบอกหรืออธิบายจากความรู้ความเข้าใจ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ต่อไป ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ มีการแสดงพฤติกรรมการรับรู้ 2 ด้าน คือ

1.5.4.1 การแปลความหมาย หมายถึง การที่เด็กบอกชื่อภาพสัญลักษณ์ หรือ อธิบายความหมายของภาพสัญลักษณ์ได้ถูกต้องตรงกับความจริง

1.5.4.2 การให้เหตุผล หมายถึง การที่เด็กอธิบายเกี่ยวกับภาพสัญลักษณ์ ตามสาเหตุ ความเป็นมาของการตัดสินใจแปลความหมายนั้น

1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1.7.1 ผลการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่ออื่นๆ หรือในเรื่องอื่นๆ สำหรับเด็กต่อไปได้

1.7.2 ผลการวิจัยสามารถใช้เป็นแนวทางเพื่อปรับปรุงการนำเสนอ และสร้างความเข้าใจ เนื้อหาจากภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็กได้ดียิ่งขึ้น

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาประกอบการวิจัย โดยได้แบ่งเนื้อหาและรายละเอียดตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

- 2.1 การรับรู้ของเด็กปฐมวัย
- 2.2 การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม
- 2.3 การใช้ภาพสัญลักษณ์
- 2.4 การใช้สื่อ
- 2.5 องค์ประกอบและหลักในการออกแบบทัศนศิลป์
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การรับรู้ของเด็กปฐมวัย

2.1.1 ความหมายของการรับรู้

[10] การรับรู้ คือ ขบวนการที่เกิดขึ้นภายหลังจากที่สิ่งเร้า กระตุ้นการรู้สึกและถูกตีความ โดยใช้ความรู้ ประสบการณ์และความเข้าใจของบุคคล

[11] การรับรู้ เป็นลักษณะสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อสรีรวิทยา ทางประสาทสัมผัส ตามที่ใช้โครงสร้างการรับรู้ร่วมกันของปรากฏการณ์ทางกายในการแปลความหมายไปสู่การกระทำ

[12] การรับรู้ คือ อาการสัมผัสที่มีความหมายและเป็นการแปลความหมายออกมาเป็น สิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมายอันเป็นที่รู้จักกันและเข้าใจกันอย่างมีเหตุผล

สรุป การรับรู้ หมายถึง การนำข้อมูลที่ได้จากความรู้สึกประสาทสัมผัสทั้งห้า มาจำแนก คัดเลือก วิเคราะห์ ตี้อาศัยประสบการณ์เดิมช่วยในการแปลความหมายอย่างมีเหตุผล

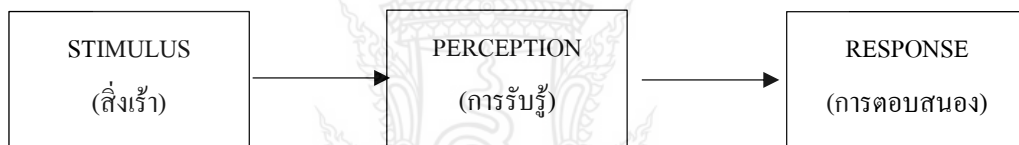
2.1.2 กระบวนการรับรู้

[13] กระบวนการรับรู้ เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากความรู้สึกเมื่อประสาทรับความรู้สึกได้รับการกระตุ้นได้และส่งข้อมูลนั้น ไปยังระบบประสาทที่เกี่ยวข้อง เพื่อแปลความมีประสบการณ์ หรือความรู้เดิมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย อันส่งผลต่อการรับรู้



ภาพที่ 2.1 กระบวนการรับรู้ที่เกิดจากสิ่งเร้า

[14] การรับรู้เป็นกระบวนการที่เกิดแทรกอยู่ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองต่อสิ่งเร้า



ภาพที่ 2.2 กระบวนการตอบสนองที่เกิดจากการรับรู้

[15] กล่าวว่า การรับรู้เกิดขึ้นจะต้องประกอบด้วยอวัยวะรับการสัมผัสหรือเรียกอีกนัยหนึ่งว่าเครื่องรับ ได้แก่

1. อวัยวะรับการสัมผัสภายนอก ประกอบด้วย
 - 1.1 ตา สำหรับการมองเห็น
 - 1.2 หู สำหรับการได้ยิน
 - 1.3 จมูก สำหรับการได้กลิ่น
 - 1.4 ลิ้น สำหรับการรู้รส
 - 1.5 กาย สำหรับการสัมผัส

2. อวัยวะรับการสัมผัสภายใน ประกอบด้วย

2.1 สัมผัสเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ทำให้รับรู้การเคลื่อนไหวของอวัยวะต่างๆ ภายในร่างกายมนุษย์สามารถรับรู้ได้โดยอาศัยประสาทสัมผัสในกล้ามเนื้อ เอ็น ข้อต่อ กระดูก

2.2 สัมผัสเกี่ยวกับการทรงตัว ทำให้รับรู้การทรงตัว มนุษย์สามารถรับรู้ได้โดยอาศัยอวัยวะสัมผัสในช่องหูด้านใน

[16] การรับรู้ มีความสัมพันธ์กับการรู้สึก (Sensation) มากจนแยกความแตกต่างได้ยาก การรับรู้เป็นขบวนการขั้นสูงขึ้นไปกว่าการรู้สึก โดยที่การเรียนรู้ ประสบการณ์แรงจูงใจ อารมณ์ ล้วนมีผลต่อการรับรู้ทั้งสิ้น ในขณะที่อวัยวะรับความรู้สึกทำงานจะเกิดการรับรู้ขึ้นด้วย

[17] กระบวนการรับรู้เป็นกระบวนการที่เกี่ยวกับการแปลความหมายของสิ่งเร้าต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับร่างกายตลอดเวลา สิ่งเร้าเหล่านี้ เร้ามาจากสิ่งภายนอก หรือเร้ามาจากภายในตัวของมนุษย์ก็ได้

สรุป กระบวนการรับรู้ เป็นกระบวนการที่สามารถรับรู้สิ่งต่างๆ ได้โดยผ่านสิ่งเร้าหรือสื่อเดิม ช่วยแปลความหมายของสิ่งนั้นออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจ

2.1.3 องค์ประกอบ ส่งผลต่อการรับรู้

[13] กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีผลต่อการรับรู้ ได้แก่ ความต้องการ (Need) ความเชื่อ (Belief) อารมณ์ (Emotion) ความคาดหวัง (Expectation)

[18] กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ได้แก่

1. การใส่ใจ (Attention) เช่น การใช้สายตาเพ่งมอง เป็นต้น อันประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ประการ ได้แก่

1.1 ภาวะของผู้รับรู้ (State of the Perceiver) แตกต่างกันตามลักษณะดังต่อไปนี้

1.1.1 ความต้องการ (Needs) เมื่อบุคคลเกิดภาวะการขาดสมดุลที่ทำให้ร่างกายทำงานไม่ปกติ หรือการขาดทางจิตใจและสังคม ซึ่งความต้องการเหล่านี้จะมีมากหรือน้อยในแต่ละคน

1.1.2 แรงจูงใจ (Motives) เป็นเหมือนตัวกระตุ้นให้บุคคลกระทำหรือมีพฤติกรรมต่างๆ อย่างมีเป้าหมาย

1.1.3 ความคาดหวัง (Expectancy) การที่บุคคลมีความต้องการเป็นเสมือนการนำไปสู่แรงจูงใจทำให้เกิดการคาดหวัง

1.2 สิ่งเร้ามีคุณลักษณะ (Stimulus Characteristics) เป็นสิ่งที่ได้พบและรู้สึก อาจพิจารณาได้ ดังนี้

1.2.1 ความเข้มข้น (Intensity) เป็นระดับความหนัก-เบาหรือความเข้ม-จาง ของสิ่งเร้า อาจเป็น สี เสียง แสง ที่เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้บุคคลมีการใส่ใจสิ่งนั้นมากขึ้น

1.2.2 ขนาด (Sizes) สิ่งเร้าที่มีขนาดใหญ่ สร้างความสนใจได้ดีกว่า สิ่งเร้าที่มีขนาดเล็ก

1.2.3 ทำตรงกันข้ามหรือทำแปลกออกไป (Contrast) การทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้ ผิดแปลกไปจากสิ่งนั้น

1.2.4 การทำซ้ำ (Repetition) การทำในสิ่งนั้นบ่อยๆ หลายๆ ครั้ง

1.2.5 ความเคลื่อนไหว (Movement) เป็นการทำให้สิ่งเร้าเปลี่ยนแปลงหรือ เคลื่อนที่ไปมา

2. ประสบการณ์เดิม (Previous Experience) เป็นสิ่งที่บุคคลสะสมตั้งแต่เริ่มเกิด เป็นเครื่องมือทำให้การตีความจากการรู้สึกแจ่มชัดขึ้นใช้คาดคะเนหรือเตรียมการเพื่อการรับรู้

3. การเตรียมการคิด (Mental Set and Context) ที่จะเกิดขึ้นในสิ่งแวดล้อมและรับรู้ใน สิ่งเร้าที่ห้อมล้อมอยู่ด้วยการวิเคราะห์ ไตร่ตรอง พิจารณา ซึ่งเป็นการเตรียมการคิดที่จะรับรู้ต่อสิ่งเร้า ต่างๆ อย่างเหมาะสม

[19] ผลการรับรู้มีองค์ประกอบ ได้แก่ ประสบการณ์เดิม ความคาดหวังในขณะนั้น ความสนใจ การจัดหมวดหมู่ของสิ่งเร้าซึ่งแม้ว่าจะมีสิ่ง เร้าเดียวกันและมีการรับรู้ต่อสิ่งเร้าเดียวกันแตกต่างกันออกไปเมื่อสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไปด้วย

[14] ผลการรับรู้มีองค์ประกอบ ได้แก่ การจัดหมวดหมู่ของวัตถุที่เป็นสิ่งเร้ากลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt Psychologist) โดยเวอร์เนอร์ ไชม์เมอร์ (Wertheimer) โคห์เลอร์ (Kohler) และ คอฟกา (Koffka) ให้ความสนใจกับการรับรู้โดยมีหลักเกณฑ์ ความใกล้ชิดกัน (Nearness or Proximity) เป็นแนวโน้มที่จะรับรู้สิ่งที่ใกล้กันให้เป็นภาพเดียวกัน คือ ความคล้ายคลึงกัน (Similarity) ความต่อเนื่อง (Continuity) แบบต่อภาพ (Closure) ภาพและพื้น (Figure and Ground) ผู้รับรู้มี คุณลักษณะที่ความแตกต่างกันไปในแต่ละคนตามอิทธิพลของสิ่งต่อไปนี้

1. ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์เดิมทำให้การรับรู้ภาพ หรือเหตุการณ์ต่างๆ แตกต่างกันไป
2. ความต้องการ (Needs) ถ้าสภาวะร่างกายต้องการสิ่งใดมากก็จะรับรู้สิ่งนั้นได้ดี
3. อิทธิพลของสังคม (Social Factor) สภาพความเป็นอยู่ของวัฒนธรรมและสังคม ทำให้คนแต่ละกลุ่มรับรู้ในสิ่งต่างๆ แตกต่างกันไป

สรุป ผลต่อการรับรู้มีองค์ประกอบ ได้แก่ การใส่ใจหรือความตั้งใจของบุคคลที่จะรับรู้ จากสิ่งเร้าภายในและสิ่งเร้าภายนอก ซึ่งมีหลักเกณฑ์การจัดหมวดหมู่ของวัตถุที่ดึงดูดการรับรู้ของบุคคลได้รวมถึงประสบการณ์เดิมสภาพแวดล้อมของบุคคล

2.1.4 พัฒนาการทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัย

[13] กล่าวว่า ทารกมีการรับรู้ตั้งแต่ก่อนคลอด ซึ่งเป็นช่วงแรกๆ ของชีวิตถือว่าเป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิดที่มียีน (Genes) เป็นตัวส่งทอด ได้แก่

1. การรับรู้หน้าคนของทารก (Face Perception in Infant) มีการศึกษาของบไนบหน้าที่เป็นปกติมากกว่าภาพที่วางอวัยวะบนใบหน้าต่างจากหน้าคนปกติ แสดงว่าทารกมีการตอบสนองต่อใบหน้าคนมาแต่กำเนิด
2. กระบวนการเห็นของทารก (Visual Processing in Infant) มีการศึกษาทดลองกระบวนการเห็นของทารกด้วยแสงอินฟราเรดเป็นตัวกระตุ้นฉายแสงมาที่ทารกนอนเมื่อเด็กมองตามกล้องจะบันทึกภาพกระบวนการรับรู้ของทารก โดยพบว่าเด็กทารกแรกเกิดมีลักษณะการมองในส่วนโครงหรือกรอบหน้า เมื่อทารกอายุ 7 สัปดาห์ จะมีประสบการณ์พอที่จะรับรู้ภาพในส่วนรวมได้ หลังจากนั้นเมื่อเด็กอายุ 9 เดือน ทารกตอบสนองด้วยการจ้องที่ตาของแม่บ่อยขึ้น การรับรู้ด้านการมองเห็นของประสาทสัมผัสด้านการฟัง และการสัมผัสทางผิวหนังเป็นสิ่งเร้าที่กระตุ้นการรับรู้ของทารก
3. การรับรู้ความลึก (Perceiving Depth) มีการศึกษาทดลองของด้วยเครื่องมือหน้าผาจำลองที่มีพื้นปูด้วยกระจกทำให้มองเห็นว่ามีพื้นเพียงครั้งเดียว ส่วนที่เหลื่อมมองเห็นความลึกเหมือนหน้าผาที่ลาดชัน โดยการให้มารดาขึ้นเรียกทารกอยู่ทางด้านลึกพบว่าเด็กบางส่วนคลานออกไปหา มารดาเมื่อสัมผัสว่าพื้นสีที่ลึกลงไปมีกระจกรองรับแสดงว่าเด็กใช้การสัมผัสและเชื่อประสาทสัมผัสส่วนนี้มากกว่าการมองเห็นอย่างเดียว

[19] กล่าวว่า การรับรู้มีบทบาทสำคัญมากในการแสดงพฤติกรรมที่รับรู้อาจมีผลสืบเนื่องมาจากพันธุกรรม และประสบการณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้ รวมถึงตัวแปรอื่น ดังนี้

1. ความคงที่ของการรับรู้ (Perceptual Constancy) มีการศึกษาทดลองของ พบว่า เด็ก 8 ขวบ รับรู้วัตถุในลักษณะที่เล็กกว่าขนาดวัตถุจริงในระยะห่าง 100 ฟุต แสดงว่าการรับรู้ความคงที่ของขนาดพัฒนาจากการเรียนรู้ เด็กต้องการสิ่งเร้าที่เด่นชัด

2. แบบแผนการรับรู้และการรับรู้ความลึก พบว่า เด็กจะรับรู้ภาพที่มองเห็นได้ง่ายที่สุดเด็กมีความลำบากที่จะหารูปซ้อนกัน เนื่องจากการรับรู้ทางการมองเห็นเป็นการยึดเส้นต่อเนื่องและไม่เห็นส่วนที่เหลือส่วนการรับรู้ความลึกของเด็กอายุ 6-14 เดือน ด้วยเครื่องมือที่เรียกว่า วิวาล คลิฟ (Visual Cliff) ซึ่งแสดงความลึกหลอกเด็กจะไม่กล้าคลานเข้าไป แสดงว่าเด็กมีการรับรู้เกี่ยวกับความลึก

3. การขาดสิ่งเร้า (Deprivation of Stimuli) มีการศึกษาเด็กตาบอดที่ได้รับการผ่าตัดให้ใช้ตาได้ปกติ เด็กไม่สามารถแยกแบบแผน รูปลักษณะการรับรู้ เด็กได้รับการเรียนรู้เกี่ยวกับการฟังการสัมผัสและการเห็น แสดงว่าการขาดสิ่งเร้าขัดขวางกระบวนการพัฒนาการทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัย

[20] กล่าวถึง พัฒนาการทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. เด็กเกิดมาสู่สังคมที่มีชายเกี่ยวข้องกับคนอื่นย่อมมีความสัมพันธ์กันตามฐานะต่างๆ กระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา ทำให้เด็กแสวงหาสื่อและวิธีการเกี่ยวข้องกับบุคคลอื่นว่ามีสิ่งใดเกิดขึ้นอย่างคงที่สม่ำเสมอและมองการกระทำของตนเองเป็นสื่อในการรวบรวมประสบการณ์เข้าด้วยกัน

2. เมื่อเด็กมีมโนทัศน์ของความคงที่ต่อสิ่งต่างๆ แล้วบุคคลอื่นและสิ่งรอบตัวเริ่มมีส่วนต่อการเรียนรู้และการรวบรวมประสบการณ์ของเด็กโดยตรง เด็กสนใจในการกระทำของตนเองและรับรู้ว่าการกระทำของผู้อื่นก็สำคัญ

3. ลำดับของการกระทำและความคิดความเข้าใจ ได้มาจากการปฏิสัมพันธ์ในระบบความสัมพันธ์ ซึ่งเด็กจัดตนเองเป็นผู้กระทำต่ออีกบุคคลเป็นรายเฉพาะไป การรักษากฎของระบบความสัมพันธ์เป็นไปตามข้อตกลงของทั้งสองฝ่าย

4. การแยกแยะระหว่างตนเองกับผู้อื่นนั้นเด็กใช้การจัดตำแหน่งของตนตามระบบซึ่งเด็กต้องทำความเข้าใจและผสมผสานกฎใหม่ให้เข้ากับกฎเดิมที่เคยเรียนรู้แล้ว

สรุป เด็กปฐมวัยจะพัฒนาการทางการรับรู้ตามวัยต่างๆ เป็นลำดับ ช่วงแรกๆ ของชีวิตถูกกำหนดโดยพันธุกรรม หลังจากนั้นเกิดเป็นการรับรู้ที่มีผลมาจากประสบการณ์และองค์ประกอบอื่นด้วย

2.1.5 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

1) ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา

เพียเจต์ (Piaget) ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านความคิดของเด็กบนรากฐานของทั้งองค์ประกอบที่เป็นพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ [21] กล่าวถึง ความสมดุลระหว่างการรับรู้และประสบการณ์เก่าและใหม่เป็นกระบวนการคิดเกิดขึ้น ต่อเนื่องตลอดเวลา ที่เป็นการรับรู้เรื่องใหม่แล้วนำไปสัมพันธ์เชื่อมโยงการรับรู้เดิม ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ในความคิดและความเข้าใจตามมา การปรับโครงสร้างสติปัญญาเป็นกระบวนการควบคู่ไปกับการซึมซับประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลช่วยให้เด็กเปลี่ยนความคิด ความเข้าใจ และปรับโครงสร้างสติปัญญา ให้ตรงกับสภาพแวดล้อมของเขา

2) ทฤษฎีกลุ่มเกสตัลท์ (Gestalt Psychology)

แนวคิดของนักจิตวิทยาในกลุ่มเกสตัลท์ ของ แมกซ์ เวอร์ไรเซอร์ (Max Wertheimer) และผู้ร่วมกลุ่ม 3 ท่าน คือ เคอร์ท เลอวิน (Kurt Lewin) เคอร์ท คอฟฟ์กา (Kurt Koffka) และ วอล์ฟแกง โคเลอร์ (Wolfgang Kohler) กล่าวถึง การเรียนรู้ที่เห็นส่วนรวมมากกว่า ส่วนย่อยเกิดจากประสบการณ์เดิมมี 2 ลักษณะ ดังนี้ [22]

1. การรับรู้ (Perception) หมายถึง การแปลความหมาย หรือการตีความต่อสิ่งเร้าของอวัยวะรับสัมผัสส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือทั้งห้าส่วน ได้แก่ หู ตา จมูก ลิ้น และผิวหนัง การตีความนี้มีกฏอาศัยประสบการณ์เดิม แต่ละคนอาจรับรู้ในสิ่งเร้าเดียวกันแตกต่างกันได้แล้วแต่ประสบการณ์ที่เน้น "การรับรู้เป็นส่วนรวมมากกว่าส่วนย่อย" สรุปเป็นกฎการเรียนรู้เรียกกฎการจัดระเบียบเข้าด้วยกัน (The Laws of Organization) ดังนี้

- กฎแห่งความแน่นอน หรือ ชัดเจน (Law of Pragnanz)
- กฎแห่งความคล้ายคลึง (Law of Similarity)
- กฎแห่งความใกล้ชิด (Law of Proximity)
- กฎแห่งการสิ้นสุด (Law of Closure)
- กฎแห่งความต่อเนื่อง (Law of Continuity)

- กฎแห่งความสมบูรณ์ (Law of Closer)

2. การหยั่งเห็น (Insight) หมายถึง การเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจะเกิดแนวความคิดขึ้นอย่างฉับพลัน เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันที มองเห็นแนวทางการแก้ปัญหาตั้งแต่จุดเริ่มต้นเป็นขั้นตอน จนถึงจุดสุดท้ายที่สามารถจะแก้ปัญหาได้

3) ทฤษฎีแห่งการรับรู้ (A Theory of Perception)

ลิตเติล (Graham, R. Little) กล่าวถึง พื้นฐานของการรับรู้ว่าการรับรู้ของมนุษย์เกิดได้โดยไม่ต้องมีการตระหนักเป็นระดับของการรับรู้ 2 ระดับ คือ การรับรู้ในทันที (Immediate Perception) เป็นการรับรู้ทางร่างกายตามกลไกที่เกิดขึ้นของระบบประสาทในสมองมนุษย์และระดับที่สองคือระดับการแปลความหมาย (Interpretative Level) เป็นระดับการรับรู้โดยสมบูรณ์เข้าใจได้ และเกี่ยวข้องกับปัจจัยทางจิตวิทยา (Little, Graham R. 1999) ความแตกต่างของการรับรู้ในแต่ละบุคคลเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบและการแปลความหมาย การจำแนกเหตุการณ์ซึ่งเกี่ยวข้องกับจิตวิทยา ดังนี้

1. ความจริงหรือเหตุการณ์ที่เป็นจริงสามารถสร้างได้และมีอิทธิพลต่อการรับรู้ข้อมูลที่มืออยู่ของบุคคล
2. ประสาทสัมผัสได้รับอิทธิพลจากการรับรู้ที่เกิดขึ้นและเป็นผลจากความจริง
3. การแปลความหมายของสภาพการรับรู้ทางประสาทสัมผัส
4. จิตฟิสิกส์ (Psychophysics) และทฤษฎีการจับสัญญาณ (The Signal Detection Theory)

กุสทาบ เฟรคเนอร์ (Gustav, Fechner) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพลังงานที่มากระตุ้นกับการรับรู้ในเชิงปริมาณโดยใช้สูตรทางคณิตศาสตร์ศึกษาเรื่องต่อไปนี้ [16]

1. เทรชโฮลด์ (Absolute Threshold) หมายถึง พลังงานที่น้อยที่สุดที่ทำให้คนเริ่มรับรู้ได้ เช่น การมองเห็นปริมาณของตัวกระตุ้น คือ แสงเทียนที่เห็นในระยะ 30 ไมล์ในคืนที่มีดสนิท การรู้รสปริมาณของตัวกระตุ้นคือน้ำตาล 1 ช้อนชา ละลายในน้ำ 2 แกลลอน เป็นต้นซึ่งปริมาณของตัวกระตุ้นที่นอกเหนือไปจากนี้ไม่สามารถก่อให้เกิดการรับรู้ขึ้นได้

2. เทรชโฮลด์อนุพันธ์ (Differential Threshold) หมายถึง ความแตกต่างของพลังงานที่น้อยที่สุดที่ทำให้คนรับรู้ความแตกต่างได้ เช่น มีตม่น้ำหนัก 100 กรัมและมีตม่น้ำหนักกว่าได้ชัดที่น้ำหนัก 105 กรัม เทรชโฮลด์อนุพันธ์ คือ 5

ความฉับไวในการรับรู้เป็นดัชนีแสดงสมรรถนะในการรับรู้อันเนื่องมาจากประสิทธิภาพของอวัยวะรับความรู้สึกตามพลังงานกระตุ้นของตำแหน่งเทรซโฮลด์ เช่น การจับสัญญาณของคำตอบในที่ที่มีเสียงดัง ผลคือ ถ้าเสียงและสัญญาณไม่เหมือนกันและความดังเหนือระดับเทรซโฮลด์มาก การจับสัญญาณจะไม่มีปัญหา

สรุป ทฤษฎีแห่งการรับรู้มีหลายทฤษฎี เพียเจท์ อธิบายขั้นตอนกระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้างและกระบวนการปรับขยายโครงสร้างทำงานร่วมกันอย่างสมดุลเกิดเป็นโครงสร้างทางสติปัญญา โดยกลุ่มเกสตัลท์ พุคถึงกระบวนการแปลความหมายหรือการตีความต่อสิ่งเร้าด้วย การใช้อวัยวะรับสัมผัสบางส่วนหรือทั้งห้าส่วน เกิดเป็นการรับรู้ที่มีผลมาจากประสบการณ์และองค์ประกอบอื่นด้วย

2.1.6 แนวทางการส่งเสริมทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัย

[6] กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งหมายถึงกระบวนการที่จะทำให้เด็กรับรู้ ต้องการให้รู้โดยสอดคล้องความใคร่รู้ใคร่เรียนของเด็ก ซึ่งลักษณะของการจัดประสบการณ์มีลักษณะเฉพาะที่สำคัญ ดังนี้

1. เด็กต้องสัมผัสโดยตรงด้วยตนเอง ไม่ว่าจะประสบการณ์ในหรือนอกชั้นเรียน เป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม
2. เด็กเป็นผู้ริเริ่ม เป็นผู้เลือกสิ่งที่ตนเองต้องการรับรู้
3. เนื้อหา หรือสาระที่เรียนรู้มีความหมายเหมาะสมกับอายุของเด็ก
4. ประสบการณ์เรียนรู้มีความต่อเนื่อง
5. สนับสนุนและให้โอกาสในการใช้ภาษา การมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการสื่อสาร
6. สร้างเสริมประสบการณ์สัมพันธ์กับผู้อื่น เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์

[23] กล่าวว่า กิจกรรมส่งเสริมการรับรู้ มีดังนี้

1. การเล่านิทาน (Story Telling) เด็กจะสนใจและชอบหนังสือนิทาน การเล่าเรื่องต่างๆ การเล่านิทานจึงเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับการดำรงชีวิต ช่วยให้เด็กเกิดความคิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ เช่น นิทานที่มีภาพประกอบ นิทานจากประสบการณ์ นิทานจากภาพนิทานจากจินตนาการ ความคิดคำนึง และใช้ข้อคิดเมื่อเล่านิทานจบแล้วเป็นการสอนเด็กไปด้วย

2. การส่งเสริมสิ่งแวดล้อมและพัฒนาทักษะด้านคณิตศาสตร์ เกมการศึกษา กิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ หรือกติกาที่แน่นอนและผู้เล่นได้รับความรู้ไปด้วย เด็กจะได้รับความ

สนุกสนานฝึกความจำ การสังเกต ฝึกการใช้เหตุผลและพัฒนาสติปัญญาซึ่งได้แก่ ภาพตัดต่อ เกมจับคู่ เกมโดมิโน เกมลอตโต บล็อก เป็นต้น

3. การส่งเสริมสิ่งแวดล้อมและพัฒนาทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ เด็กจะเล่นสมมติได้ต่างๆ นานา อุปกรณ์การเล่นต่างๆ

[24] กล่าวถึง แนวทางการส่งเสริมการรับรู้

1. ใช้ภาษาสื่อสารจนเกิดสัมฤทธิ์ผลกับเด็กโดยพยายามใช้ทั้งท่าทาง น้ำเสียง สีหน้า เข้าช่วยเพราะสิ่งเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในการสื่อสาร

2. การจัดกิจกรรมเสริมทักษะด้านต่างๆ เช่น การจัดกิจกรรมทำอาหาร การประดิษฐ์งานฝีมือ เป็นต้น เพื่อเพิ่มแหล่งเรียนรู้และทำให้เหมือนสภาพแวดล้อมที่แท้จริงมากยิ่งขึ้น

[25] กล่าวถึง การสนทนากับเด็กและจัดกิจกรรมส่งเสริมความเข้าใจทางการรับรู้ ที่ช่วยให้เด็กรู้จักสี วันในสัปดาห์ คำตรงข้าม เป็นต้น เพื่อฝึกความสามารถในการฟังของเด็กและเพิ่มความรู้อื่นๆ อธิบายและส่งเสริมให้เด็กซักถาม สังเกต จัดทำเกมการศึกษาที่จะฝึกให้เด็กเห็นความแตกต่าง เช่น เกมจับคู่ เกมเก้าอี้ดนตรี เป็นต้น ฝึกให้เด็กสังเกตความแตกต่างมีความหมาย เช่น ให้มีสัญลักษณ์ประจำวัสดุเครื่องใช้ประจำตัวเด็กพร้อมกับชื่อนามสกุลหรือเล่นเกมการศึกษา

สรุป แนวทางการส่งเสริมทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัยต้องเป็นประสบการณ์ที่น่าสนใจ สอดคล้องกับพัฒนาการเด็กเปิดโอกาสให้เด็กลงมือปฏิบัติจริงและมีความหลากหลายยืดหยุ่นตามความเหมาะสม

2.2 การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

2.2.1 ที่มาของแนวคิดเรื่องการมีส่วนร่วม

จากประวัติศาสตร์ยุคสมัยของกรีกผู้ที่เป็นพลเมือง (Citizen) ของรัฐกรีกสามารถที่จะไปมีส่วนร่วมแบบโดยตรง (Direct Participation) ในเรื่องการตัดสินใจประเด็นสาธารณะได้ทุกเรื่อง (Public Issues) ด้วยการเปิดอภิปราย ชี้แจงให้ข้อมูลตัดสินใจออกเสียงลงคะแนนที่เรียกว่าเป็นรูปแบบ “ประชาธิปไตย” อย่างไรก็ตามเมื่อสังคมสมัยใหม่มีขนาดใหญ่ขึ้น รูปแบบประชาธิปไตยแบบโดยตรงนั้นจึงเป็นไปได้ ดังนั้นจึงเกิดรูปแบบของประชาธิปไตยแบบผ่านตัวแทน (Representative Democracy) โดยที่คนส่วนใหญ่จะทำการเลือกตัวแทนของตนไปดำเนินการตัดสินใจในประเด็นสาธารณะ

ในขั้นต่อมาการใช้ประชาธิปไตยแบบผ่านตัวแทนได้ก่อให้เกิดปัญหาตามมาหลายประการ เช่น เมื่อประชาธิปไตยได้คัดเลือกตัวแทนของคนไปเพียงครั้งเดียว แต่ผู้แทนดังกล่าวจะไปทำการตัดสินใจในทุกเรื่องแทนประชาชนในช่วงระยะเวลาหนึ่งๆ ที่ตกลงกันเอาไว้ (เช่น 4 ปี 5 ปี หรือ 7 ปี) แต่ในทางปฏิบัติแล้วบ่อยครั้งที่ผู้แทนไม่สามารถตัดสินใจแทนประชาชนไปได้หมดทุกเรื่อง นอกจากนั้นประชาชนยังขาดกลไกในการควบคุมตัวแทนของตนเอง เช่น ไม่มีอำนาจบังคับให้ผู้แทนตัดสินใจตามความต้องการของประชาชน หรือผู้แทนอยู่ห่างไกลจากชุมชนและในท้ายที่สุดเมื่อระบบการเมืองการปกครองพัฒนารูปแบบที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น การตั้งพรรคการเมืองการตัดสินใจของผู้แทนที่ต้องถูกผลักดันจากพลังแรงอื่นๆ (เช่น นโยบายพรรค) แทนที่จะโน้มไปตามความประสงค์ของประชาชน

สรุป ที่มาของแนวคิดเรื่องการเมืองมีส่วนร่วม ในยุคสมัยปัจจุบันจึงเริ่มเกิดคำถามต่อการใช้รูปแบบประชาธิปไตยแบบตัวแทน แต่เพียงรูปแบบเดียวว่าเป็นรูปแบบที่ใช้งานได้อย่างเหมาะสมหรือไม่ สำหรับการปกครองระบอบประชาธิปไตยและคำตอบที่แน่ชัดแล้วคือ ไม่เหมาะสมอาจจะไม่เพียงพออย่างแน่นอน ดังนั้นจึงเกิดประชาธิปไตยแบบทางตรงขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง เช่น การเดินขบวนประท้วงของประชาชนกลุ่มต่างๆ การรวมตัวนัดหยุดงาน การยื่นจดหมายเปิดผนึกในท่ามกลางรูปแบบอันหลากหลายของประชาธิปไตยโดยแบบทางตรงเช่นนี้ การสื่อสารเป็นช่องทางที่สำคัญช่องทางหนึ่งที่จะเอื้ออำนวยให้เกิดประชาธิปไตยแบบทางตรงควบคู่ไปกับประชาธิปไตยแบบผ่านตัวแทนและการสื่อสารรูปแบบที่จะทำหน้าที่ดังกล่าวได้ก็ควรจะเป็นการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

2.2.2 เป้าหมายของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

2.2.2.1 เพื่อกระตุ้นให้ชุมชนมองเห็นคุณค่าของตนเอง เช่น การนำเอาภูมิปัญญาของชาวบ้านเผยแพร่ในวงกว้าง

2.2.2.2 เพื่อสร้างความมั่นใจให้กับชาวบ้านที่เข้ามามีส่วนร่วมและเพื่อให้เห็นคุณค่าความคิดและความเชื่อของเขา ตัวอย่างเช่น เมื่อมีการนำเอาแนวคิดเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงมาเผยแพร่ในวงกว้างและคนทั่วไปให้การยอมรับผ่านการแสดงทัศนะผ่านสื่อก็จะทำให้ชุมชนมีความมั่นใจในคุณค่าของตนเอง

2.2.2.3 เพื่อพิสูจน์ความเชื่อของชุมชนที่คิดว่าตนเองไม่สามารถใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ซับซ้อนได้ การเข้าร่วมฝึกอบรมการผลิตสื่อจะพิสูจน์ให้ชาวบ้านเห็นว่าพวกเขาสามารถใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ได้หากมีโอกาส

2.2.2.4 เพื่อสร้างทักษะในการสร้างสื่อให้กับชุมชน เพื่อเป็นช่องทางที่ชุมชนจะส่งข่าวสารออกไปจากจุดยืน มุมมอง และทัศนของตนเอง

2.2.2.5 เพื่อชุมชนได้แสดงความรู้สึก ปัญหา วิธีการวิเคราะห์ปัญหา รวมทั้งวิธีการแก้ปัญหาจากทัศนะของชุมชน

2.2.2.6 ผลจากการสื่อสารของชุมชนที่อาจจะเกิดจากการริเริ่มของบางส่วนของชุมชนหรือจากชุมชนใดชุมชนหนึ่ง จะช่วยยกระดับความมีสติและความรับผิดชอบให้กับทั้งชุมชนหรือชุมชนอื่นๆ เพื่อร่วมกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ทั้งนี้เราต้องยอมรับว่า ผลจากการใช้แนวคิดการพัฒนาแบบบนลงล่างนั้น ไม่เพียงแต่ไม่ได้ผลตามที่คาดหวังเอาไว้เท่านั้น หากยังก่อให้เกิดความสูญเสียในเชิงภูมิปัญญาวัฒนธรรมของชุมชน กล่าวคือ ชาวบ้านจะเกิดวัฒนธรรมแห่งการพึ่งพาการรอคอยความช่วยเหลือจากภายนอก และไม่เชื่อมั่นว่าตนเองจะแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้ด้วยความสามารถของตนเอง

สรุป เป้าหมายของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม จะเน้นเรื่องราวที่มีสาระประโยชน์ต่อชีวิตของชุมชนเอง ดังนั้นสื่อประเภทนี้จึงช่วยเพิ่มสัดส่วนของการสร้างสื่อที่มีสาระให้แก่ชุมชนให้มีปริมาณมากขึ้น เพื่อถ่วงดุลกับการสื่อสารที่มุ่งเน้นแต่ความบันเทิงและการหลีกหนีปัญหา (Escapist) จากสื่อมวลชนกระแสหลัก

2.2.3 การมีส่วนร่วมในองค์ประกอบของการสื่อสาร

จากต้นกำเนิดแนวคิดการพัฒนาเรื่องการมีส่วนร่วมในระยะแรกๆ ที่มีการนำแนวคิดนี้มาบรรจุใช้ในทางปฏิบัติ เนื่องจากการรับรู้และความเข้าใจร่วมต่อแนวคิดดังกล่าวยังไม่ชัดเจน จึงเกิดการปฏิบัติที่แตกต่างกันและมีการปฏิบัติที่เบี่ยงเบนออกไปจากเป้าหมายเดิม เช่น มีการรณรงค์ว่าในการทำโครงการพัฒนาชนบทนั้น ต้องให้ชาวบ้านมีส่วนร่วมด้วยการนำเงินทองและแรงงานเข้ามามีส่วนร่วมแต่ในขั้นตอนอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นการวางแผน การจัดการ การดำเนินงาน การแบ่งผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นยังอยู่ในอำนาจของเจ้าหน้าที่รัฐเหมือนเดิม

สำหรับเรื่องการมีส่วนร่วมในการสื่อสารก็อาจจะมีปัญหาเช่นเดียวกัน กล่าวคือมีระดับต่างๆ ที่แตกต่างกันไปของการเข้ามามีส่วนร่วมของการสื่อสาร ปัจจัยที่จะเข้ามามีส่วนกำหนดระดับความมากน้อยของการมีส่วนร่วมนั้น จะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการสื่อสาร ดังนี้

1) เป้าหมายของการสื่อสาร ได้กำหนดให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในระดับใด เช่น ในระดับเข้าร่วมแสดง ระดับเป็นผู้รับสารที่คอยป้อนปฏิกริยาย้อนกลับ (Feedback) ระดับวางนโยบาย เป็นต้น

2) ลักษณะสองทาง Interactivity ของการสื่อสาร ยิ่งการสื่อสารที่เอื้ออำนวยให้มีลักษณะโต้ตอบกันอยู่ตลอดเวลามากขึ้นเท่าใด โอกาสที่ชุมชนจะเข้ามามีส่วนร่วมก็ยิ่งจะมีมากขึ้นเท่านั้น

3) ใครคือผู้ส่งสาร ในชุมชนเองโอกาสที่คนส่วนใหญ่จะได้เข้ามาเป็นผู้ส่งสารมีมากน้อยและทั่วถึงหรือไม่ หรือเมื่อเปรียบเทียบกับระหว่งนักสื่อสารมวลชนอาชีพ เจ้าหน้าที่รัฐ และ ชาวบ้าน สักส่วนที่จะได้เป็นผู้ส่งสารเป็นอย่างไรบ้าง

4) ประเภทของเนื้อหาสาร เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสภาพความเป็นจริงของชุมชนหรือไม่ ตัวอย่างเช่น ปัจจุบันนี้แม้โทรทัศน์จะมีรายการประเภทวิเคราะห์ข่าวและสถานการณ์ปัจจุบัน แต่ทว่าเนื้อหาทั้งหมดยังคงเป็น “วาระแห่งชาติ” เป็นส่วนใหญ่โอกาสที่ประเด็นท้องถิ่น จะได้เข้าไปเป็นเนื้อหาในสื่อมวลชนยังมีอยู่น้อย นอกจากนั้นวิธีการนำเสนอเนื้อหา หากมีลักษณะของการสนทนาแลกเปลี่ยนทัศนะซึ่งกันและกัน (Dialogue) แสวงหาความร่วมมือจากหลายฝ่าย (Collaboration) และก่อให้เกิดการตัดสินใจโดยกลุ่ม (Group Decision Making) ก็จะทำให้การมีส่วนร่วมมีโอกาสมากขึ้น

5) ประเภทของช่องทาง/สื่อ โดยหลักการทั่วไปแล้ว สื่อขนาดเล็ก เช่น สื่อเฉพาะกิจจะเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมได้มากกว่าสื่อมวลชน สื่อที่ชาวบ้านคุ้นเคย เช่น สื่อประเพณีก็จะเอื้ออำนวยให้ชาวบ้านเข้าร่วมได้ง่ายกว่าสื่อสมัยใหม่ที่แปลกหน้า อย่างไรก็ตามก็ได้หมายความว่าถึงการปิดโอกาสโดยสิ้นเชิง สำหรับสื่อสมัยใหม่หรือสื่อที่มีขนาดใหญ่ เช่น สื่อมวลชน เพียงแต่มีข้อพึงตระหนักถึงความยากง่ายในการเข้ามีส่วนร่วมของสื่อประเภทต่างๆ และการค้นคิดสร้างสรรค์กิจกรรมและช่องทางแบบใหม่ที่จะอำนวยความสะดวกในการเข้ามีส่วนร่วมของประชาชน

6) ผู้รับสารและการมีปฏิกริยาย้อนกลับ (Feedback) สำหรับการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม นั้น จะมีความเชื่อพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับผู้รับสารที่แตกต่างไป จากการสื่อสารเพื่อการพัฒนา

กระแสหลัก กล่าวคือ แนวคิดใหม่นี้จะเชื่อว่า ผู้รับสารนั้นมีผู้ใช้ที่ว่างเปล่าและไม่รู้เลยเกี่ยวกับเนื้อหาสารที่จะสื่อไป ตัวอย่างเช่น แนวคิดเรื่องการพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น ในหมู่ประชาชนก็มีแนวคิดเช่นนี้อยู่แต่อาจจะแตกต่างไปจากแนวคิดเรื่อง “ความจำเป็นขั้นพื้นฐาน” (จปฐ) ของกระทรวงสาธารณสุขและนอกจากผู้รับสารจะมีความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาสารแล้ววิธีการรับสารของประชาชนก็มิได้เป็นอย่าง Passive หากทว่าเป็นไปอย่าง Active และประชาชนผู้รับสารมักจะมีปฏิกิริยาป้อนกลับ (Feedback) ทั้งแบบที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการประจักษ์พยานที่เห็นได้อย่างชัดเจนในกรณีที่เนื้อหาสื่อ่นั้นมีความผูกพันใกล้ชิดกับประชาชน เช่น การพูดคุยหลังจากคุณละครโทรทัศน์แล้ว

สรุป การมีส่วนร่วมในองค์ประกอบของการสื่อสาร ไม่ว่าจะชุมชนจะเข้ามามีส่วนร่วมกับการสื่อสารในระดับใดก็ตาม การจัดช่องทางสำหรับปฏิกิริยาป้อนกลับก็เป็นปัจจัยที่จำเป็นอย่างขาดไม่ได้ในการสื่อสารแบบมีส่วนร่วม

2.2.4 ระดับการมีส่วนร่วม

การมีส่วนร่วมในการสื่อสารของชุมชนนั้นกระทำได้ในหลายระดับและได้มีนักวิชาการหลายท่านจัดแบ่งระดับการมีส่วนร่วมเอาไว้หลายๆ แบบ การสื่อสาร [26] ได้แบ่งระดับการมีส่วนร่วมของชุมชนเอาไว้ 3 ระดับ โดยเรียงลำดับจากระดับที่น้อยที่สุดไปจนถึงมากที่สุดดังนี้

1) การมีส่วนร่วมในฐานะผู้รับสาร / ผู้ใช้สาร (Audience / Receiver / Users) เป็นขั้นตอนของการมีส่วนร่วมในระดับล่างที่สุด กล่าวคือ ในกระบวนการสื่อสารตั้งแต่ต้นยังอยู่ในการกำหนดของผู้ส่งสาร ไม่ว่าจะเป็นการเลือกประเด็นเนื้อหา การเลือกวิธีการนำเสนอไปจนกระทั่งการเลือกช่องทางสื่อที่จะใช้เผยแพร่และผู้รับสารก็ยังคงมีฐานะเป็นเพียงผู้รับสารอย่างเดียว อย่างไรก็ตามสิ่งที่อาจจะเปลี่ยนแปลงไปสำหรับฐานะของผู้รับสารในการสื่อสารชุมชนแบบมีส่วนร่วมก็คือ

1.1 ต้องมีการขยายแนวคิดของผู้รับสารให้ตระหนักถึงสิทธิที่จะรู้ของตน (Right Know/Right to be Inform) และนอกจากนั้นสิทธินี้ยังขยายไปถึงสิทธิที่จะบอกเล่าข้อมูลข่าวสารของตนต่อสาธารณะด้วย (Right to Inform)

1.2 จะต้องสร้างหลักประกันในการมีส่วนร่วมของผู้รับสารทั้งในช่วงขาเข้า (Input) และช่วงขาออก (Output) เช่น ในช่วงนำเข้าข้อมูลจะต้องมีการสำรวจว่ามีช่องทาง

ข่าวสารอะไรบ้างสำหรับชุมชน โอกาสในการเข้าถึงเป็นอย่างไร เนื้อหาของข่าวสารนั้นเกี่ยวข้องกับชุมชน หรือเปล่า และมีรูปแบบการนำเสนอในลักษณะอย่างไร

1.3 ปัจจัยสำคัญของการมีส่วนร่วมในฐานะผู้รับสารก็คือ ช่องทางข่าวสาร (Channel) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบางช่วงเวลาที่เป็นช่วงระยะเวลาสำคัญของชุมชน ตัวอย่างเช่น เมื่อมีกรณีรัฐมนตรีสัญจรหรือการทำประชาพิจารณ์ในต่างจังหวัดและมีการถ่ายทอดรายการดังกล่าวผ่านสื่อมวลชน จะต้องมีการสำรวจว่า มีช่องทางอะไรบ้างที่ประชาชนในบริเวณดังกล่าวจะได้รับ-ส่งข่าวสารอย่างทั่วถึง ในกรณีเช่นนี้ มาตรการเพิ่มช่องทางการสื่อสาร (Addition of Channel) เป็นสิ่งที่จำเป็น

2. การมีส่วนร่วมในฐานะผู้ส่ง / ผู้ผลิต / ผู้ร่วมผลิต / ผู้ร่วมแสดง (Sender/Producer/Coproducer/Performance)

เป็นขั้นตอนของการมีส่วนร่วมในระดับที่สูงขึ้นมาและจำเป็นต้องสร้างเงื่อนไขใหม่ๆ เพิ่มเติมหรือต้องมีการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงโครงสร้างเก่าๆ ที่มีอยู่ การเข้ามามีส่วนร่วมในฐานะผู้ผลิตหรือผู้ร่วมผลิตนั้น ยังแบ่งออกได้เป็นหลายขั้นตอนตามหลักแนวคิดของการผลิตสื่อคือ

2.1 ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production Stage) อันได้แก่ ขั้นตอนการเตรียมการก่อนการผลิตสื่อ กิจกรรมในขั้นตอนนี้จะประกอบด้วย การเลือกประเด็นหัวข้อ การเลือกแง่มุมที่นำเสนอ การรวบรวมข้อเท็จจริงที่จะนำมาใช้เป็นวัตถุดิบ การเขียนบทแบบต่างๆ การคัดเลือกฉากและตัวแสดง เป็นต้น

2.2 ขั้นการผลิต (Production Stage) ได้แก่ ขั้นตอนของการลงมือผลิต เช่น การเข้าห้องจัดรายการในกรณีของวิทยุ การลงมือถ่ายทำในกรณีของวิดีโอ โทรทัศน์/ภาพยนตร์ เป็นต้น

2.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-Product Stage) ได้แก่ ขั้นตอนหลังการถ่ายทำเสร็จแล้วก็ต้องมีการตัดต่อ การอัดเสียงประกอบ การเพิ่มเติมด้านเทคนิคต่างๆ เป็นต้น ชุมชนอาจจะเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่ง ซึ่งแต่ละขั้นตอนอาจจะต้องมีการสร้างเงื่อนไขใหม่ๆ เช่น หากต้องการให้ชาวบ้านเข้ามามีส่วนร่วมในขั้นตอนการผลิตก็จำเป็นต้องมีการอบรมให้ชาวบ้านเรียนรู้การใช้อุปกรณ์เสียก่อน อย่างไรก็ตามจะเป็นการดียิ่งที่จะเปิดโอกาสให้ชาวบ้านได้เข้ามามีส่วนร่วมให้มากที่สุด ในลักษณะการร่วมคิด ร่วมวางแผน ร่วมดำเนินการระหว่าง

นักสื่อมวลชนกับชุมชน แม้ว่าชาวบ้านอาจจะไม่มีเวลาที่จะมาเรียนรู้การใช้อุปกรณ์เครื่องมือได้อย่างชำนาญจนถึงขั้นการลงมือผลิตได้ด้วยตัวเองก็ตาม อันที่จริงการใช้เครื่องมือชิ้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้นของการมีส่วนร่วม ซึ่งชาวบ้านอาจจะไม่จำเป็นต้องลงมือใช้เครื่องมือเอง แต่ก็สามารถจะเข้าร่วมได้อย่างเต็มที่ เช่น ในขั้นตอนก่อนการผลิต การให้ชาวบ้านเป็นคนเลือกประเด็นวิธีการที่จะนำเสนอ เลือกหาสถานที่ที่จะใช้เป็นฉากถ่ายทำและหลังจากที่ถ่ายทำออกมาแล้วก็นำมาฉายให้ชาวบ้านชมก่อน เพื่อแสดงความคิดเห็นพูดคุยแลกเปลี่ยนทัศนคติกัน

สำหรับในขั้นตอนหลังการผลิตนั้น นับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะการตัดต่อเทปเสียงหรือเทปโทรทัศน์นั้นมีความสำคัญในการถ่ายทอดความหมาย ในขั้นตอนนี้อาจจะใช้รูปแบบทำงานตัดต่อร่วมกันระหว่างนักสื่อมวลชนกับชาวบ้าน หรือหลังจากที่นักสื่อมวลชนตัดต่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็นำไปให้ชาวบ้านดูเพื่อรับฟังความคิดเห็นแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขนอกเหนือจากความจำเป็นในการสร้างเงื่อนไขใหม่ๆ เช่น การฝึกอบรมด้านการใช้เครื่องมือการผลิตแก่ชาวบ้านแล้ว การเปิดโอกาสให้ชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในระดับการผลิตนี้ยังต้องมีการเปลี่ยนแปลงปฏิรูปเงื่อนไขเก่าๆ

3. การมีส่วนร่วมในฐานะผู้วางแผนและกำหนดนโยบาย (Policy Maker/Planner) การมีส่วนร่วมในฐานะผู้วางแผนกำหนดนโยบายนั้น ถือว่าเป็นรูปแบบสูงสุดของการมีส่วนร่วมและดังที่จะได้สังเกตเห็นว่ายิ่งระดับของการมีส่วนร่วมสูงขึ้นมากเท่าใด สัดส่วนของชุมชนที่จะเข้ามามีส่วนร่วมได้ก็จะเล็กลงกล่าวคือในระดับของผู้รับสารคนในชุมชนทุกคนสามารถมีส่วนร่วมได้แต่เมื่อขึ้นมาถึงขั้นการผลิตก็อาจจะมีคนบางกลุ่มในชุมชนเท่านั้นที่จะเข้ามามีส่วนร่วมจนกระทั่งถึงขั้นตอนสุดท้ายคือ ระดับการวางแผนและนโยบายนี้ก็คงมีตัวแทนบางคนเท่านั้นจากชุมชนที่จะเข้ามาดำเนินกิจกรรมในระดับนี้

การมีส่วนร่วมในฐานะผู้วางแผนและกำหนดนโยบายการใช้สื่อของชุมชนนั้น หมายถึง การวางแผนและนโยบายดำเนินการใช้สื่อที่รวมเอาชุมชนเข้ามาอยู่ในโครงสร้างการสื่อสารของชุมชน กล่าวในระดับกว้างอาจจะหมายความถึง การวางแผนและกำหนดนโยบายของการสื่อสารของชุมชนกล่าวในระดับกว้างอาจจะหมายความถึง การวางแผนและกำหนดนโยบายของการสื่อสารทุกประเภทที่มีอยู่ในชุมชน ไม่ว่าจะเป็นสื่อประเภทใด เช่น สื่อมวลชน (วิทยุ หนังสือพิมพ์ หมู่บ้าน) สื่อเฉพาะกิจ (วิดีโอ โปสเตอร์ หอกระจายข่าว เสียงตามสาย) สื่อประเพณี รวมทั้งสื่อบุคคล การวางแผนนั้นจะเป็นการสร้างเชื่อมโยงระหว่างสื่อแต่ละประเภท เพื่อให้เกิด

ประสิทธิภาพสูงสุดในการใช้ ตัวอย่างเช่น เมื่อมีการพึงรายการวิทยุที่เสนอสารคดีเรื่อง การปรับปรุง ดินด้วยวิธีการแบบชีวภาพหน่วยงานที่รับผิดชอบเรื่องการสื่อสารของชุมชน ก็อาจจะติดต่อขอเทป ดังกล่าวมาออกอากาศซ้ำผ่านหอกระจายข่าว เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงให้แก่ชาวบ้าน หรืออาจจะ ส่งต่อให้โรงเรียนจัดทำออกมาเป็นโปสเตอร์ เพื่อให้เป็นสื่อที่คงทนถาวรเหมาะสำหรับการศึกษามาก ขึ้น เป็นต้น

ส่วนในระดับที่แคบลงมาอาจจะหมายถึง การมีส่วนร่วมในการกำหนดแผนและ นโยบายของสื่อบางประเภทที่จะเข้ามาในชุมชน ตัวอย่างที่กำลังจะเกิดขึ้นในสังคมไทย คือการทำ วิทยุชุมชนที่ใน โครงสร้างของการดำเนินงานจะมีตัวแทนชาวบ้านเข้าไปอยู่ในทุกขั้นตอนคือทั้งระดับ คณะกรรมการบริหารวิทยุ ระดับการผลิต กล่าวคือเป็นการรับผิดชอบร่วมกัน ชุมชนเองก็ต้อง รับผิดชอบการดำเนินงานของสื่อ ซึ่งรวมทั้งด้านงบประมาณ อุปกรณ์ บุคลากร เป็นต้น ส่วนสื่ออื่น ก็ต้องตอบสนองต่อความต้องการของชุมชน

สรุป ระดับการมีส่วนร่วมจะเห็นได้ว่า เรื่องของการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในชุมชนเป็น สิ่งสำคัญ การมีส่วนร่วมในการสื่อสารระดับใด ลักษณะไหน อย่างไร และมากน้อยแค่ไหน ดังนั้น แนวคิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมจึงเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญอย่างมาก เพราะจะเป็นการชี้ให้เห็น ถึงรูปแบบการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมนั้นๆ

2.2.3 การนำการสื่อสารแบบการมีส่วนร่วมมาใช้เพื่อการพัฒนาในด้านต่างๆ

สิ่งที่สำคัญที่ทำให้กระบวนการสื่อสารแบบการมีส่วนร่วมเป็นแนวทางการ สื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาสังคม คือ ปรัชญาและแนวคิดด้านประชาธิปไตยในการ สื่อสารระหว่างสมาชิกในสังคมที่มีการคำนึงถึงสิทธิการเท่าเทียมกันของบุคคล โดยเชื่อกันว่า ปรัชญาการสื่อสารเชิงประชาธิปไตยจะนำไปสู่การเพิ่มพลังให้กับสมาชิกในสังคม โดยการกระตุ้นให้ ประชาชนรู้สึกเป็นเจ้าของกิจกรรมหรือโครงการต่างๆ ที่ได้ร่วมกันกำหนด ตลอดจนเข้ามามีส่วน ร่วมในการดำเนินการเอาใจใส่ดูแลและตรวจสอบโครงการต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง [2] การนำการสื่อสาร แบบการมีส่วนร่วมมาใช้เพื่อการพัฒนาในด้านต่างๆ จะประกอบด้วย 4 ระยะ ดังนี้ [27]

1) การประเมินการสื่อสารแบบการมีส่วนร่วม (Participation Communication Assessment: PCA) เป็นการประเมินสถานการณ์ ค้นหาข้อมูลเชิงลึกเพื่อกำหนดวิธีการ เครื่องมือ ในการสื่อสารที่จะนำมาใช้ในโครงการสื่อสาร

2) การออกแบบกลยุทธ์การสื่อสารแบบการมีส่วนร่วม (Participatory Communication Strategy Design) ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของการค้นหาปัญหาจากการวิจัยและหาแนวทางที่ดีที่สุดในการประยุกต์ใช้การสื่อสารแบบการมีส่วนร่วม เพื่อบรรลุสู่การเปลี่ยนแปลงตามจุดมุ่งหมาย

3) การปฏิบัติกิจกรรมการสื่อสาร (Implementation of Communication Activities) ซึ่งเป็นขั้นตอนการปฏิบัติตามกลยุทธ์ที่วางไว้เพื่อให้เกิดผลที่ต้องการ

4) การติดตามและการประเมินผล (Monitoring and Evaluation) ในขั้นตอนนี้ต้องดำเนินการไปตลอดทั้งโครงการการสื่อสารและประเมินผลกระทบระหว่างการดำเนินโครงการการสื่อสารและผลกระทบสุดท้ายที่ได้รับ

สรุป ผลการนำการสื่อสารแบบการมีส่วนร่วมมาใช้ในการพัฒนาในด้านต่างๆ จะเห็นได้ว่าทุกขั้นตอนมีความสำคัญ และเกี่ยวเนื่องกันอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้น การสื่อสารแบบการมีส่วนร่วมจึงมีความจำเป็นและสำคัญต่อการพัฒนาในทุกๆ ด้าน

2.3 การใช้ภาพสัญลักษณ์

2.3.1 ภาพสัญลักษณ์ หมายถึง

[28] สัญลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่กำหนดนิยามกันขึ้นเพื่อให้ใช้หมายความแทนอีกสิ่งหนึ่ง

[29] ภาพสัญลักษณ์ คือ เครื่องหมายแสดงความคิดที่นำมาใช้แทนกันเช่นเดียวกับตัวอักษรที่ใช้และมีระบบเหตุผล

[30] ภาพสัญลักษณ์ คือ สื่อความหมาย เื่อนไขความคิดแสดงนัย หรือเพื่อเป็นการบอกให้ทราบถึง สิ่งใดสิ่งหนึ่ง มีผลในทางปฏิบัติ แต่มีผลทางด้านการรับรู้ ความคิดหรือทัศนคติ

[29] ภาพสัญลักษณ์มีความหมาย 3 นัย ได้แก่

1. สิ่งที่ออกแบบขึ้นใช้เป็นตัวแทนของสิ่งที่เป็นนามธรรม
2. สิ่งที่เป็นนามธรรมมากำหนดเป็นรูปธรรม
3. การกำหนดสิ่งที่เป็นรูปธรรม

[31] ให้ความหมายของภาพสัญลักษณ์ ลักษณะของสิ่งใดๆ ที่กำหนดนิยามกันขึ้นเอง ซึ่งใช้แทนความหมาย ของอีกสิ่งหนึ่งในความหมายของคำว่า ไชน์ (Sign) และซิมบอล (Symbol) ในกรณี สัญลักษณ์ประเภท ไชน์ (Sign) จะใช้แทนสิ่งที่แสดงความเป็นจริงหรือคุณลักษณะต่างๆ

ที่สามารถใช้แทนความหมายและข้อความต่างๆ ได้ที่ไม่เปลี่ยนแปลง มีความคงที่ มีความเข้าใจในสิ่งต่างๆ เหมือนกัน สำหรับสัญลักษณ์ ซิมบอล (Symbol) เป็นสัญลักษณ์ที่เป็นสื่อแสดงถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม ไม่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงหรือตายตัว ทำทาง หรือรูปแบบของภาษาภาพ หรือภาษาเขียนที่ไม่ได้เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ไม่มีลักษณะเฉพาะของความเข้าใจในส่วนกลางหรือภาษาสากล แต่ความเข้าใจที่เกิดขึ้นจะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของคนแต่ละคนในลักษณะที่เป็นนามธรรม

สรุป ภาพสัญลักษณ์ หมายถึง สิ่ง que แสดงถึงความคิดที่นำมาใช้แทนตัวอักษรอย่างมีระบบ สิ่ง que ออกแบบนั้น ใช้เป็นตัวแทนของสิ่งที่เป็นนามธรรม รวมถึงที่เป็นนามธรรมมากำหนดเป็นรูปธรรม

2.3.2 ความสำคัญของการใช้ภาพสัญลักษณ์

[32] กล่าวว่่า มนุษย์ต้องสร้างภาพสัญลักษณ์ขึ้นเพื่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

1. เป็นเครื่องเร้าด้วยสัญลักษณ์ให้พบเห็นเกิดความรู้สึกทางอารมณ์อย่างลึกซึ้งและแสดงพฤติกรรมตอบสนองถึงเร้า นั้น
2. ถ้อยคำเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญอย่างยิ่งของระบบภาพสัญลักษณ์
3. สิ่งที่ไม่ใช่ถ้อยคำก็มีความสำคัญในระบบภาพสัญลักษณ์

[33] การใช้ภาพสัญลักษณ์เป็นพฤติกรรม ที่เป็นเอกลักษณ์ของมนุษย์และมนุษย์เท่านั้นที่สามารถเรียนรู้ภาษาได้ ภาษาเป็นเครื่องสื่อความหมายที่ ใช้แทนสิ่งของ ความคิด ความรู้สึก

[31] กล่าวถึงความสำคัญของภาพสัญลักษณ์ว่าตั้งแต่สมัยโบราณมา ก่อนที่จะมีภาษาที่ใช้ถ้อยคำเกิดขึ้นมนุษย์มีการติดต่อสื่อสารในรูปแบบต่างๆ กันมีการสื่อความหมายออกมาตามธรรมชาติ ซึ่งสามารถทำให้คนทั่วไปเข้าใจ การใช้ภาพสัญลักษณ์ คือ การเขียนภาพต่างๆ แทนคำพูดใช้แทนความหมายได้ถูกพัฒนาเป็นขั้นตอนตามลำดับ มีการเขียนรูปภาพเพื่อใช้บอกทิศทางไปล่าสัตว์ ได้แก่ รูปลูกศร เป็นลักษณะของภาษารูปภาพที่มีความหมายโดยตรง (Pictograph) เช่น เขียนภาพพระอาทิตย์ หมายถึง พระอาทิตย์ เป็นต้น มีวิวัฒนาการเขียนภาษารูปภาพในลักษณะของภาษาความคิด (Ideograph) แสดงถึง อารมณ์ ความรู้สึกและความคิดได้ลึกซึ้งกว่าภาษาภาพแบบเดิมที่บอกเพียงความหมายของคำต่างๆ เท่านั้น

[34] กล่าวว่่า "ภาพเขียนภาพหนึ่งมีค่าเท่ากับคำพูดแสนคำ" และ "ภาพสัญลักษณ์ภาพหนึ่งมีค่าเท่ากับภาพเขียนพันภาพ" ภาพสัญลักษณ์เป็นผลงานการสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ต้องเพียร

พยายามเสาะหาข้อมูลแล้วใช้ความคิดความสามารถทางศิลปะสร้างสรรค์ออกมาจากนามธรรมให้เป็นรูปธรรม มีคุณค่าทางเนื้อหา มีความหมายทำให้ผู้พบเห็นเกิดจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก

สรุป ภาพสัญลักษณ์ เป็นสิ่งที่สื่อออกมาอย่างเป็นสากล บอกถึงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม มีมูลค่าทางเศรษฐกิจทำให้เกิดคุณค่าความงามความน่าเชื่อถือเป็นการยกระดับสุนทรียะทางสังคม

2.3.3 ประเภทของการใช้ภาพสัญลักษณ์

[29] กล่าวถึง ภาพสัญลักษณ์ ว่ามี 3 ประเภท ดังนี้

1. ภาพสัญลักษณ์ที่เกิดจากการลอกเลียนแบบ (Representational Symbol) หมายถึง สัญลักษณ์ที่เลียนแบบธรรมชาติวัตถุการกระทำทำให้เรียบง่าย โดยทำเป็นภาพเงาคำ
2. ภาพสัญลักษณ์ที่บอกถึงนามธรรม (Abstract Symbol) หมายถึง การนำสาระสำคัญมาเป็นรูปกราฟิกง่ายในการออกแบบหรือการใช้กันมานาน
3. ภาพสัญลักษณ์ที่มนุษย์คิดประดิษฐ์ขึ้น (Arbitrary Symbol) มีการเรียนรู้และยอมรับเครื่องหมายทางดนตรี เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ เครื่องหมายการค้า

[29] กล่าวถึงประเภทของภาพสัญลักษณ์ ดังนี้

1. ภาพสัญลักษณ์กีฬา เป็นภาพที่สามารถสื่อสารถึงกีฬาแต่ละชนิดได้โดยไม่ต้องอ่านชื่อกีฬา
2. ภาพสัญลักษณ์การจราจร ที่เป็นเครื่องหมายห้ามคือรูปวงกลมมีเส้นพาดเฉียงที่เป็นเครื่องหมายเตือน คือ ป้ายสามเหลี่ยมและรูปขนมเปียกปูน
3. ภาพสัญลักษณ์ที่แสดงบนหีบห่อหรือบรรจุภัณฑ์
4. ภาพสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการขนส่งมวลชนทางบกหรือสนามบิน
5. ภาพสัญลักษณ์ที่ใช้ในอาคารสาธารณะและเครื่องหมายภาพทางสถาปัตยกรรม
6. ภาพสัญลักษณ์ทางการสื่อสารเกี่ยวกับโทรทัศน์ วิทยุ คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์
7. ภาพสัญลักษณ์ทางศาสนาและความเชื่อ
8. ภาพสัญลักษณ์ด้านความปลอดภัยที่ใช้ในงานก่อสร้าง โรงงานอุตสาหกรรมหรือสถานที่สาธารณะ

[32] กล่าวถึง สัญลักษณ์ มี 2 ประเภท คือ

1. สัญลักษณ์ภาษาถ้อยคำ (Verbal Language) ได้แก่ หมวดคำพูด มีหลายทฤษฎีพยายามอธิบายว่าภาษามนุษย์เกิดขึ้นได้อย่างไร หมวดคำเขียน เกิดขึ้นเมื่อมนุษย์เจริญขึ้นถึงขั้นต้องการสื่อความรู้ ความคิดและประสบการณ์ของตน ให้แก่คนรุ่นหลังเกิดมีวิธีใช้อักษรจดและการท่องจำ

2. สัญลักษณ์ไม่ใช่ภาษาถ้อยคำ (Non Verbal Language) คือ สัญลักษณ์ทุกชนิดไม่เข้าอยู่ในประเภทของสัญลักษณ์ภาษาถ้อยคำแบ่งตามลักษณะที่แสดงออกได้เป็นอากัปกริยาภายนอกร่างกาย วัตถุแวดล้อม ได้แก่ สัญลักษณ์ เครื่องหมาย โลโก้ เป็นต้น

[35] กล่าวว่าภาพสัญลักษณ์ ได้แก่ ไม้กางเขน ธรรมจักร ครุฑ ธงชาติไทย เป็นต้น

[31] กล่าวถึง สัญลักษณ์ที่ใช้กันมาตั้งแต่สมัยโบราณ คือ การใช้สัญญาณไฟ และสัญญาณควัน สัญญาณเสียง การตีกลอง หรือการรัวกระาะ การใช้จิ้งหะของนกหวีด สัญญาณไซเรน สัญญาณจราจร มนุษย์ได้ใช้สัญญาณเหล่านี้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารถึงกัน เป็นรูปแบบหนึ่งของวิจนภาษาที่สามารถเข้าใจได้และเป็นภาษาสากล สื่อความหมายให้แก่มนุษย์ไปในทิศทางเดียวกันสังคมขยายตัวมากขึ้น การใช้สัญลักษณ์ร่วมกันในรูปแบบต่างๆ มีความจำเป็นมากขึ้น นอกจากนี้ คือ สัญญาณธง สัญญาณมือเปล่า สัญญาณภาษาใบ้ เป็นต้น

[36] กล่าวถึง ประเภทของภาพสัญลักษณ์ ดังนี้

1. รูปแบบจำลองของวัตถุต่างๆ เช่น ภาพผู้หญิง ภาพพานะ เป็นต้น
2. สิ่งที่เป็นนามธรรม แสดงถึงภาพนึกคิดของวัตถุหรือการกระทำที่แสดงออกมา เช่น เส้นคลื่นสองเส้น หมายถึง น้ำ
3. ภาพสัญลักษณ์สามารถกำหนดขึ้นเอง ไม่มีความเกี่ยวข้องกับวัตถุหรือคอนเซ็ปต์ที่แสดงออกมาเลย เช่น เครื่องหมายในวิชาคณิตศาสตร์ บวก ลบ เครื่องหมายวรรคตอน เป็นต้น
4. ภาพสัญลักษณ์ทางสถิติที่แสดงปริมาณ ด้วยภาพที่ง่ายและชัดเจน รวมถึงสัญลักษณ์ ที่ใส่ลงบนแผนที่เพื่อที่จะแสดงข้อมูลตามพื้นที่ทางภูมิศาสตร์
5. ภาพสัญลักษณ์ที่แสดงขั้นตอนหรือกระบวนการต่างๆ
6. ภาพสัญลักษณ์ที่เป็นภาษารูปภาพสากล มีความเข้าใจและเป็นที่ยอมรับมากกว่าตัวอักษร เช่น สัญลักษณ์ในสถานที่ต่างๆ ถนน สนามบิน โรงพยาบาล โรงงาน โรงเรียน สัญลักษณ์บนแพ็คเกจ เสื้อผ้า เครื่องใช้ไฟฟ้า เป็นต้น

สรุป ประเภทของภาพสัญลักษณ์ สามารถแบ่งได้ตามที่มาของแนวคิด ลักษณะการนำไปใช้ ซึ่งมีลักษณะเป็นเอกภาพ เรียบง่ายและสร้างความจดจำได้ง่าย

2.3.4 การจัดประสบการณ์ด้วยภาพสัญลักษณ์

[6] กล่าวว่าเด็กวัย 3 – 5 ขวบ จะมีพัฒนาการทางปัญญาอย่างรวดเร็ว มีความสามารถในการสื่อสารทางวาจาที่ดีและมีความคิดที่รวดเร็ว พัฒนาการทางภาษาทำให้เด็กสามารถสร้างรับรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวได้อย่างดี เพียเจต์ (Piaget) กล่าวถึงพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กช่วง 3 – 5 ขวบว่าเป็นช่วงของพัฒนาการก่อนการสร้างมโนทัศน์ (Preconceptual Phase) หรือก่อนปฏิบัติการพัฒนาการที่สำคัญช่วงนี้ คือ ภาษาและสัญลักษณ์ เด็กสามารถจำแนกระหว่างสัญลักษณ์กับภาษาได้ แต่เป็นเพียงการคิดอย่างมีเหตุผล ในระดับพื้นฐานไม่สามารถอธิบายแง่มุมในเชิงนามธรรมได้ แต่เด็กจะพัฒนาความคิดด้วยการเล่นสมมติ เล่นแบบ กระทำตามได้คล้ายจริง แต่ไม่เหมือนในความลุ่มลึก เพราะเด็กยังไม่จำแนกสถานการณ์หนึ่งออกจากอีกสถานการณ์หนึ่งได้ เด็กจะรับรู้ได้เพียงทิศทางเดียว พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กก่อนวัยเรียน สามารถอธิบายความคิดเป็นสัญลักษณ์เสนอแนวคิดแล้วแสดง ออกมาทางท่าทางหรือการเล่นแบบ การแก้ปัญหา การจดจำ การสังเกต การจำแนกเหตุการณ์ของเด็ก จะมีมากตามอายุ การกระตุ้นและแรงจูงใจของผู้ใหญ่เป็นสิ่งสร้างเสริมการรับรู้ที่ดีและมีคุณภาพสำหรับเด็ก ได้แก่ การให้โอกาสเด็กในการแสดงออกถึงความรู้ความเข้าใจ ประสบการณ์ที่ได้รับด้วยการพูด การวาดภาพ ช่วยให้เกิดความชัดเจนในมโนทัศน์ของประสบการณ์ที่เด็กได้รับด้วยการอธิบาย การยกตัวอย่าง สนับสนุนกำลังใจให้เด็กใช้ภาษาที่เหมาะสมในการบอกหรืออธิบายข้อมูลต่างๆ สร้างโยงเชื่อมโยงสารสนเทศที่เป็นพื้นฐานความรู้ของเด็กด้วยการให้เล่านิทานเพื่อสร้างการเชื่อมโยงความคิดเอื้ออำนวยให้เด็กสะท้อนประสบการณ์ที่เด็กพบ

[33] กล่าวว่า กิจกรรมสำหรับเด็กระดับความสนใจเป็นเกณฑ์อย่างดีในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก เด็กเล็กสนใจสัตว์ต่างๆ เทพนิยาย ตุ๊กตา รถยนต์ เรื่องอภินิหาร เป็นต้น กิจกรรมที่จัดควรดำเนินไปตามความต้องการของเด็ก ดังนี้

1. กิจกรรมแต่ละอย่างจะต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนและการเลือกกิจกรรมก็จะต้องสอดคล้องกับความมุ่งหมายนั้น

2. มีความคิดให้มากเท่าที่จะทำได้ เพื่อให้กิจกรรมนั้นเป็นที่สนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็กและไปเร็วให้เด็กมีส่วนในกิจกรรมและปรารถนาจะได้ประสบความสำเร็จ

3. พึงสำรวจให้แน่ใจว่าวัสดุที่ใช้เหมาะกับระดับภาษาของเด็กศัพท์ใหม่ๆ จะต้องสอนก่อนที่จะนำมาใช้ในบทเรียน ทำความคุ้นเคยกับคำใหม่ๆ ที่ต้องการให้จำได้และสามารถเข้าใจความหมายในหลายๆ แง่ตามลักษณะของการใช้

4. เลือกรูปที่ดึงดูดความสนใจในการจัดกิจกรรม เช่น รูปจากนิตยสารสวยๆ ภาพจะต้องชัดเจนเกี่ยวกับการใช้ภาพวาดที่คลุมเครือและภาพที่ไม่น่าสนใจที่ถ่ายเอกสารออกมา

[37] กล่าวถึงแนวทางในการส่งและรับสารทางภาษาของเด็กในแง่ของการรับรู้ภาพ

[38] พบว่า เด็กอนุบาลชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำชอบภาพสีหลายสีมากกว่าภาพสีเดียว ชอบภาพประดิษฐ์หลายสีมากกว่าภาพถ่ายหลายสี และชอบภาพเหมือนจริงแรงงมากกว่าภาพเหมือนจริงลายเส้น

[39] กล่าวว่า เด็กวัย 2 – 7 ขวบ มีกระบวนการคิดที่เป็นมโนภาพมากกว่าจะคิดโดยใช้ภาษาถ้อยคำ ดังนั้นการเสนอสารด้วยภาพให้แก่เด็กวัยนี้ จะทำให้เขาสามารถโยง ความสัมพันธ์ระหว่างภาพต่างๆ ได้ดีกว่าการใช้เฉพาะภาษาถ้อยคำเท่านั้น อย่างไรก็ตามเมื่อเด็กโตขึ้น จนสามารถใช้ภาษาเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ ในการนึกคิดแทนที่การใช้มโนภาพ เด็กจะสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ จากการรับรู้ภาษาถ้อยคำที่เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนได้กว้างขวางมากขึ้น

สรุป การส่งเสริมการรับรู้โดยการจัดกิจกรรมที่ใช้ภาพสัญลักษณ์เป็นกระบวนการ ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้รับการฝึกฝนทักษะทางการรับรู้และเป็นประโยชน์ในการพัฒนาสติปัญญาที่สอดคล้องไปกับกระบวนการพัฒนาทางด้านอื่นๆ ซึ่งเกิดขึ้น โดยธรรมชาติสำหรับเด็กส่วนใหญ่ การส่งเสริมโดยการให้เด็กได้อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับภาพสัญลักษณ์ต่างๆ เป็นการเปิดโลกทัศน์แก่เด็กให้เข้าใจความหมายของสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็ก ในวิธีการที่มีความหมายต่อตัวเด็กและได้เห็นแง่มุมต่างๆ ของชีวิตเด็กโดยพัฒนาความสามารถในการรับรู้และแปลความหมายพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนรู้

2.4 การใช้สื่อ

2.4.1 ความหมายของสื่อ

[40] สื่อ หมายถึง วัสดุ หรือ เครื่องมือ ที่ผลิตขึ้นมีข้อมูลเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้

[41] สื่อ หมายถึง สิ่งที่เป็นตัวนำหรือตัวกลาง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ทักษะ เจตคติ ให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนการสอน

[42] สื่อ หมายถึง สื่อที่เก็บความรู้ไว้ในตนเอง ที่สามารถถ่ายทอดความรู้ได้ เช่น หุ่นจำลอง เป็นต้น

สรุป สื่อ หมายถึง สิ่งที่เป็นตัวนำตัวกลาง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาความรู้ทักษะ เจตคติ ให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนการสอน สามารถถ่ายทอดความรู้ได้

2.4.2 ความสำคัญของสื่อ

[43] สื่อเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเล่าเรียนและทำความเข้าใจในสิ่งที่จะเรียนได้อย่างถูกต้องและชัดเจน ช่วยพัฒนาการของเด็กให้มีความพร้อมในทุกๆ ด้าน ทางด้านร่างกาย ทางด้านอารมณ์ ทางด้านจิตใจ ทางด้านสังคมและทางด้านสติปัญญา

[42] สื่อเป็นเครื่องมือที่ช่วยขับเคลื่อน การเรียนการสอนให้ดำเนินไปได้ด้วยดีและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น หรือสื่อ คือ วัสดุ อุปกรณ์ หรือวิธีการที่มีความสำคัญ ดังนี้

1. กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน
2. ให้โอกาสนักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง
3. สามารถทำให้นักเรียนเกิดแนวคิดและความเข้าใจได้ถูกต้องรวดเร็ว
4. นักเรียนสามารถศึกษาหาความรู้ด้วยตนเอง

สรุป สื่อ คือ วัสดุ อุปกรณ์ หรือวิธีการที่มีความสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเล่าเรียนและทำความเข้าใจในสิ่งที่จะเรียนได้อย่างถูกต้องและชัดเจน ช่วยพัฒนาการของเด็กให้มีความพร้อมในทุกๆ ด้าน ทางด้านร่างกาย ทางด้านอารมณ์ ทางด้านจิตใจ ทางด้านสังคมและทางด้านสติปัญญา

2.4.3 ประเภทของสื่อ

[44] ใช้กรวยประสบการณ์ หรือ Cone of Experience ได้จัดแบ่งสื่อการสอนเพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างโสตทัศนูปกรณ์ต่างๆ ซึ่งเป็นนักจิตวิทยา ก่อนนำเสนอสร้างเป็น “กรวยประสบการณ์” (Cone of Experience)

เด็กในวัยเรียนต้องใช้สื่อมาช่วยพัฒนา อาจจำแนกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้ [45]

1. สื่อบุคคล ทำหน้าที่ส่งความรู้ผ่านไปให้แก่เด็กและมีผลทำให้เกิดการเรียนรู้เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาหรือค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติม
2. สื่อสิ่งของ ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางที่สิ้นเปลือง (วัสดุ) หรือคงทนถาวร (อุปกรณ์) ได้แก่ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สื่อโทรคมนาคม ที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาการเรียน
3. สื่อวิธีการ หมายถึง กิจกรรม เกม สถานการณ์จำลอง รายการทำหน้าที่สื่อสารความรู้และประสบการณ์ให้แก่เด็ก

สรุป สื่อที่ใช้เพื่อช่วยพัฒนาเด็กในวัยเรียนมีหลายประเภท ที่นำมาใช้ในการพัฒนาการเรียนสื่อสารความรู้และประสบการณ์ให้แก่ เด็ก

2.4.4 การจัดประสบการณ์ที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์

[46] กล่าวถึง การจัดกิจกรรมจากประสบการณ์ที่สอดคล้องกับความสามารถของเด็ก จะช่วยเด็กในการพัฒนาความคิดสติปัญญาของตนขึ้นไป เพราะเด็กปฐมวัยมีการเรียนรู้ตั้งแต่ยังเป็นทารก การมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กบ่อยๆ รวมทั้งการเป็นแบบอย่างที่ดีจะช่วยให้ เด็กมีพัฒนาการทางการรับรู้ไปอย่างเหมาะสม โดยใช้ภาพ นิทาน ปริศนาคำทาย การเล่นโดยใช้ภาษา เช่น คำคล้องจองเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สามารถนำสิ่งเหล่านี้มาใช้เป็นสื่อในการพัฒนาเด็กซึ่งสื่อและอุปกรณ์จะฝึกให้เรียนรู้ด้วยตนเอง

สรุป การจัดกิจกรรมจากประสบการณ์ที่ใช้สื่อประกอบเป็นภาพสัญลักษณ์ สำคัญและมีความหมายกับการพัฒนาการเด็กในด้านการรับรู้ เป็นสื่อที่เด็กได้ค้นคว้าค้นพบข้อมูลองค์ความรู้ต่างๆ จากสื่อที่ตนเอง โดยไม่ต้องบอกกล่าว

2.5 องค์ประกอบและหลักในการออกแบบทัศนศิลป์

ทัศนศิลป์ถูกสร้างขึ้นนอกจากจะเพื่อเป็นสื่อให้เข้าใจระหว่างกันและกันและบางส่วนเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการใช้สอย ประการสำคัญของทัศนศิลป์ยังทำให้เกิดการสร้างสรรค์การเรียนรู้ในเชิงสุนทรียภาพให้กับมนุษย์อีกด้วย ทัศนศิลป์ในการดำรงชีวิต เรามักคุ้นเคยแต่อาจยังไม่รู้จักในงานวิจัยเล่มนี้ผู้วิจัยจะอธิบายความหมายและให้ความเข้าใจกับองค์ประกอบในการออกแบบและหลักในการออกแบบคืออะไร ประกอบด้วยอะไรบ้างและมีความสำคัญอย่างไร

2.5.2 องค์ประกอบของศิลปะ

องค์ประกอบสำคัญอันเป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะของนักออกแบบ [48] มักประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง สี พื้นผิว ตัวอักษร

1) จุด (Point) คือ เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด ที่จะเริ่มต้น ไปสู่ส่วนอื่นๆ จึงเป็นจุดที่มีมวล (Mass) และมีปริมาตรได้ด้วย จะมีขนาดเล็กหรือใหญ่ก็ได้ การใช้จุดก็เพื่อบอกถึงความต่อเนื่องเชื่อมโยง การเน้นนำสายตาหรือจะใช้เน้น ให้เกิดความเด่นขององค์ประกอบอื่นๆ ก็ได้ จุดจะกำหนดตำแหน่งในที่ว่าง โดยความรู้สึกของเราแล้ว จุดไม่มีความยาว ความกว้าง และความลึก ฉะนั้นจุดจึงอยู่นิ่ง ไม่มีการเคลื่อนไหว (Static) ไม่มีทิศทาง และเป็นศูนย์กลาง (Centralized)

สรุป จุดเป็นต้นกำเนิดของเส้น รูปร่าง รูปทรง รวมถึงพื้นผิว ค่าความอ่อนแก่ แสงเงา ซึ่งจุดเป็นองค์ประกอบที่ช่วยรังสรรค์งานต่างๆ ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น การนำจุดมาเรียงจัดให้เกิดรูปแบบใหม่ๆ อาจทำให้เกิดการซ้ำจังหวะ รูปร่าง การสลับ

2) เส้น (Line) เส้นในทางเรขาคณิตหรือในทาง การเขียนแบบนั้น หมายถึง จุดที่เรียงต่อกัน ส่วนใหญ่ใช้เครื่องมือเขียนแบบกำหนดขนาดและทิศทางแต่เส้นในการออกแบบจะมีอิสระทั้งขนาด ทิศทาง ระยะ มีสภาพเป็นตัวแบ่งพื้นที่ หรือกำหนดบริเวณว่าง (Space) และสร้างรูปทรง ขององค์ประกอบต่างๆ เส้นในการออกแบบจะให้ความรู้สึกต่อการมองด้วย เช่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว ความต่อเนื่องสัมพันธ์ และการนำสายตา ลักษณะของเส้นในการออกแบบ มีลักษณะต่างๆ เช่น

- เส้นตั้งตรง ให้ความรู้สึกมั่นคง แข็งแกร่ง แน่นอน ตรง สง่า แสดงถึงความสูง เส้นตั้งที่ประกฏในสวน เช่น ต้นไม้ เสาโคมไฟ กำแพง รั้ว

- เส้นนอนหรือเส้นระดับ ให้ความรู้สึกราบเรียบ สงบ พักผ่อน เช่น เส้นที่ขอบฟ้า ไกล ตัดกับทะเลยามเย็น ในทางการจัดสวนเส้นนอนจะสร้างพื้นที่ในทางราบ เช่น สนามหญ้า ฝัมน้ำ ทางเดิน เส้นที่เกิดจากการตัดแต่งต้นไม้ เช่น แนวของเข็มญี่ปุ่น แสยก อิทธิพลของเส้นนอนในสวนจะช่วยลด ความสูงโคดของเส้นตั้ง ถือเป็นมิติลงตา

- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนไหว สบาย และเป็นอิสระ การเคลื่อนที่ จะเห็นได้ว่า ในการออกแบบสวนจะใช้เส้นโค้งมาก เช่น เส้นที่ไหลคดเคี้ยวของสนามหญ้า ทางเดินเท้า ถนน สระน้ำ

- เส้นทะแยง เส้นขวาง เส้นซิกแซก เส้นเหล่านี้ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว รวดเร็ว ตื่นเต้น แข็งกร้าว อิทธิพลของเส้นลักษณะนี้ คือ ความมีแบบแผน น่าเกรงขาม จึงเป็นเส้นที่มักใช้ตกแต่งสวนประดิษฐ์

สรุป งานศิลปะทุกประเภทมีองค์ประกอบพื้นฐานเป็นเส้น และนำมาประกอบกันให้เป็นรูปทรงต่างๆ ได้ เส้นสามารถแสดงความรู้สึกด้วยตัวมันเอง รวมทั้งแสดงออกถึงอารมณ์ของศิลปินได้อีกด้วย

3) รูปร่างและรูปทรง (Form and Shape)

เมื่อเรามองเห็นต้นไม้ เส้นรอบนอกของทรงพุ่มที่มีลักษณะ คดโค้ง หรือเส้นตั้งของลำต้น ซึ่งเป็นเส้นรอบรูปที่ตัดกับบริเวณว่าง สิ่งนั้น คือ รูปร่าง (Form) มี 2 มิติ (กว้างกับยาว) ส่วนเนื้อที่ภายในของทรงพุ่มหรือทรงกระบอก ของลำต้นนั้น เป็นรูปทรง (Shape) มี 2 มิติ ให้ความรู้สึกเป็นกลุ่มก้อน มีน้ำหนัก มีเนื้อที่ภายใน (กว้าง ยาว และลึก)

- รูปร่าง รูปทรงธรรมชาติ เป็นรูปร่างที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ

- รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต เป็นรูปร่างที่ประกอบด้วยเส้นตรงและเส้นโค้ง เช่น รูปครึ่งวงกลม รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม รูปห้าเหลี่ยม เป็นต้น

- รูปร่าง รูปทรงอิสระ เป็นรูปร่าง รูปทรงต่างๆ ที่นอกเหนือจากรูปร่างธรรมชาติ และรูปร่างเรขาคณิต

4) สี (Color)

สีเป็นปรากฏการณ์ที่แสงส่องกระทบวัตถุแล้วสะท้อนคลื่นแสงบางส่วนเข้าตาของมนุษย์ จากนั้นระบบประสาทตาทำการประมวลผลจึงสามารถรับรู้ถึงขนาด รูปร่าง ลักษณะผิว และสีสะท้อนคลื่นแสงที่แตกต่างกันของวัตถุนั้นๆ โดยทั่วไปมีการแบ่งสีออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. สีที่เกิดจากปรากฏการณ์ธรรมชาติ (Naturalistic Color) เช่น สีรุ้งที่เกิดจากการที่แสงแดดส่องกระทบไอน้ำในอากาศ แสงสีของท้องฟ้าในเวลาต่างกัน เป็นต้น

2. สีของเนื้อวัสดุ (Material/Real Color) เป็นสีเนื้อแท้ของวัสดุ เช่น สีน้ำตาลของเปลือกไม้ สีชมพูของกลีบกุหลาบ สีดำของถ่าน เป็นต้น

3. สีที่เกิดจากเนื้อสี (Hue/Specific Color) เป็นสีที่เกิดจากสังเคราะห์หรือเกิดจากการผลิตสีในเชิงอุตสาหกรรมซึ่งมีหลายชนิด เช่น สีฝุ่น สีน้ำ สีน้ำมัน

องค์ประกอบหรือคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับสีในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่สำคัญๆ นั้นมีมากมาย แต่ในบทเรียนจะขอหยิบยกสิ่งที่คุณควรทำความเข้าใจเบื้องต้น ได้แก่ สีแท้ วงจรสี วรรณะสี ค่าสี และความเข้มของสี [49]

สีแท้ (Hue) หมายถึง การเรียกชื่อสีแต่ละสี เช่น สีเขียว สีเหลือง สีชมพู เป็นต้น วงจรสี (Color Wheel) ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ มักเป็นการใช้สีที่เกิดจากเนื้อสีสามารถแสดงความสัมพันธ์ได้เป็นวงจรสี

1. สีขั้น 1 (Primary Color) เป็นสีพื้นฐานหรือเรียกว่า แม่สี ประกอบด้วย 3 สี คือ น้ำเงิน เหลือง แดง

2. สีขั้น 2 (Secondary Color) เป็นการผสมสีขั้นที่ 1 จำนวน 2 สี ในอัตราส่วนที่เท่าๆ กัน จะได้เป็นสีใหม่อีก 3 สี คือ สีเขียว (เกิดจากการผสมระหว่างสีน้ำเงินและสีเหลือง) สีส้ม (เกิดจากการผสมระหว่างสีเหลืองและสีแดง) และสีม่วง (เกิดจากการผสมระหว่างสีน้ำเงินและสีแดง)

3. สีขั้น 3 (Tertiary Color) เป็นการผสมสีขั้นที่ 1 และสีขั้นที่ 2 ที่อยู่ใกล้กัน ในอัตราส่วนเท่ากัน ซึ่งมีสีอีก 6 สี คือ สีเขียวน้ำเงิน สีเหลืองเขียว สีเหลืองส้ม สีส้มแดง สีแดงม่วง และสีม่วงน้ำเงิน

วรรณะของสี (Tone) สีมีอยู่ 2 วรรณะ คือ วรรณะสีร้อน และสีเย็นสีร้อน คือ สีที่ดูแล้วให้ความรู้สึกร้อน สีเย็นคือสีที่ดูแล้วรู้สึกเย็น ซึ่งอยู่ในวงจรสี สีม่วงกับสีเหลืองเป็นได้ทั้งสีร้อนและสีเย็นแล้วแต่ว่าจะอยู่กับกลุ่มสีใด การใช้สีในวรรณะเดียวกันจะทำให้เกิดรู้สึกกลมกลืนกัน การใช้สีต่างวรรณะจะทำให้เกิดความแตกต่าง ชัดแจ้ง การเลือกใช้สีในวรรณะใดๆ ขึ้นอยู่กับความต้องการและจุดมุ่งหมายของงาน

ค่าสี หรือ น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง เป็นการใช้สีโดยให้มีค่าน้ำหนักในระดับต่างๆ กัน และมีสีหลายๆ สี ซึ่งถ้าเป็นสีเดียว ก็จะมีลักษณะเป็นสีเอกรงค์ การใช้ค่าน้ำหนักของสี จะทำให้เกิดความกลมกลืน เกิดระยะใกล้ไกล ตื้นลึก ถ้ามีค่าน้ำหนักหลายๆ ระดับ สีก็จะกลมกลืนกันมากขึ้นแต่ถ้ามีเพียง 1-2 ระดับที่ห่างกัน จะทำให้เกิดความแตกต่าง

ความเข้มของสี (Intensity) หมายถึง เกิดจากสีแท้ คือ สีที่เกิดจากการผสมกันในวงจรสี เป็นสีหลักที่ผสมขึ้นตามกฎเกณฑ์และไม่ถูกผสมด้วยสีกลางหรือสีอื่นๆ จะมีค่าความเข้มสูงสุดหรือแรงจัดที่สุด เป็นค่าความแท้ของสีที่ไม่ถูกเจือปน เมื่อสีเหล่านี้ยู่ท่ามกลางสีอื่นๆ ที่ถูกผสมให้

เข้มขึ้น หรืออ่อนลง ให้มีดหม่น หรือเปลี่ยนค่าไปแล้ว สีแท้จะแสดงแสงความแรงของสีปรากฏออกมาให้เห็น อย่างชัดเจน ซึ่งจะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานลักษณะเช่นนี้เหมือนกับดอกเฟื่องฟ้าสีชมพูสดๆ หรือบานเย็น ที่อยู่ท่ามกลางใบเฟื่องฟ้าที่เขียวจัดๆ หรือพุ่มที่ถูกจุดส่องสว่างในยามเทศกาลตัดกับสีมืดๆ ทึบๆ ทึมๆ ของท้องฟ้ายามค่ำคืน เป็นต้น

สีเอกรงค์ (Monochrome) เป็นการใช้สีเพียงสีเดียวแต่มีหลายๆ น้ำหนัก ซึ่งไล่เรียงจากน้ำหนักอ่อนไปแก่ เป็นการใช้สีแบบดั้งเดิม ภาพจิตรกรรมไทย แบบดั้งเดิมจะเป็นลักษณะนี้ ต่อมาเมื่อมีการใช้สีอื่นๆ เข้ามาประกอบมากขึ้น ทำให้มีหลายสีซึ่งเรียกว่า “พหุรงค์” ภาพแบบสีเอกรงค์มักดูเรียบๆ ไม่ค่อยน่าสนใจ [48]

สรุป สีช่วยให้เกิดคุณค่าในองค์ประกอบอื่นๆ สีเป็นองค์ประกอบหลักที่ควบคุมและเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบอื่น เพราะว่าสีเป็นส่วนประกอบของภาพและมีอิทธิพลต่อจิตใจ

5) ลักษณะผิวสัมผัส (Texture)

ลักษณะผิวสัมผัส มี 2 ประเภท คือ

1. ลักษณะผิวที่เกิดจากความเป็นจริงทางกายภาพ (Real Texture) หมายถึง ผิวที่เกิดจากวัสดุธรรมชาติหรือวัตถุจริง เช่น ผิวขรุขระ กระจ่าง และหยาบของหิน ผิวเรียบมันของโลหะและ กระจก ผิวนุ่มของผ้า เป็นต้น ส่วนลักษณะผิวที่เกิดจากเทคนิคภาพลวงตา หมายถึง ผิวที่มีการออกแบบบนระนาบให้เกิดการลวงตาและทำให้เกิดความรู้สึกถึงลักษณะผิวที่แตกต่างกันออกไป

2. ลักษณะผิวที่เกิดจากเทคนิคภาพลวงตา (Artificial Texture) ผิวที่ศิลปินหรือนักออกแบบได้ใช้เทคนิคต่างๆ สร้างขึ้นบนผิวระนาบเพื่อลวงตาให้เห็นว่าวัตถุหรือรูปทรงในภาพมีลักษณะผิวหยาบ ผิวขรุขระ ด้าน มัน ทำให้ผู้พบเห็นเกิดความรู้สึกส้อยตามหรือเกิดอารมณ์พอใจประทับใจ [48]

2.5.3 หลักในการออกแบบ (Composition)

ในการสร้างสื่อทางศิลปะโดยการนำองค์ประกอบมาใช้ เพื่อให้เกิดการประสานกันขององค์ประกอบอย่างมีเอกภาพนั้น จำเป็นต้องมีข้อพิจารณาหรือเทคนิคในการจัดวางองค์ประกอบในงานศิลปะ (Composition) ร่วมด้วย ข้อพิจารณาในการจัดวางองค์ประกอบในงานศิลปะในเรื่องต้น ประกอบด้วย เอกภาพ ความสมดุล ความกลมกลืน จังหวะ สัดส่วน จุดเด่น ที่ว่าง และน้ำหนัก

1) เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสามัคคี เอกภาพ กลมกลืน [83] หมายถึง ความเป็นอันเดียวกัน จากส่วนที่ใหญ่ที่สุดคือจักรวาล จนกระทั่ง ส่วนที่เล็กที่สุดคือ อนุส่วนอยู่ในกฎของเอกภาพอันเดียวกัน องค์ประกอบศิลป์เหมือนกับ องค์ประกอบของชีวิตเป็นการสร้างเอกภาพ ขึ้นมาจากความสับสนยุ่งเหยิง จัดสรรสิ่งที่ขัดแย้งกันให้ เข้ากันได้ [48]

สรุป เอกภาพ คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสามัคคีเอกภาพ กลมกลืน เอกภาพ นับว่าเป็นหัวใจหลักในการออกแบบ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ของภาพ หมายถึง ในภาพรวมของผลงานหรือชิ้นงาน ไม่ให้มีความหลากหลายในเนื้อหาหรือองค์ ประกอบอื่นๆ มากเกินไปตลอดจนเอกภาพทางด้านเทคนิค วิธีการสร้างสรรค์งาน วิธีนำไปสู่ เอกภาพมี 4 วิธี คือ นำมาใกล้ชิดกัน การซ้ำกัน การกระทำต่อเนื่อง และเอกภาพด้วยความ หลากหลาย

2) ความสมดุลภาพ (Balance) ความสมดุลเป็นคุณสมบัติที่สำคัญอย่างหนึ่ง ในการจะดูภาพซึ่งการจัดภาพให้เกิดความสมดุลนั้น จะต้องยึดเอาส่วนกลางของภาพหรือเส้นแบ่ง กึ่งกลางภาพเป็นหลักในการแบ่ง เพราะปกติงานศิลปะจะมีส่วนที่เป็นแก่นกลางหรือศูนย์กลางของ ภาพหรือเส้นแบ่งกึ่งกลางเป็นภาพหลักในการแบ่ง ด้านขวา ด้านบน ด้านล่าง จึงมีความจำเป็นอย่าง ยิ่งที่ต้องให้ทั้ง 2 ด้านเฉพาะด้านซ้ายและด้านขวามีสมดุลกัน การจัดสมดุลแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

- ความสมดุลกันโดยจัดภาพให้มีรูปร่าง รูปทรง หรือสีที่เหมือนกันทั้งซ้าย และขวา

- ความสมดุลกันโดยจัดภาพที่มีรูปร่าง รูปทรง หรือสีสีน ด้านซ้ายและขวา ไม่เหมือนกัน แต่ให้การรู้สึกในการถ่วงน้ำหนักให้สมดุลกันได้

3) ความกลมกลืนและความขัดแย้ง (Harmony and Contrast) ความกลมกลืน (Harmony) หมายถึง การนำทัศนธาตุต่างๆ ที่ต้องการสร้างสรรค์ มาจัดองค์ประกอบให้ประสาร กลมกลืนสอดคล้องสัมพันธ์เข้ากันได้ ความกลมกลืนมีหลายประเภทไม่ว่าจะเป็นกลมกลืนของเส้น รูปร่าง รูปทรงลักษณะผิว สี น้ำหนักอ่อน-แก่ และความกลมกลืนของเนื้อหาสาระทั้งหมด ความขัดแย้ง (Contrast) หมายถึง ความผิดแตกต่างออกไปจากกลุ่มหรือส่วนร่วมในลักษณะที่ไม่ เหมือนกันไม่ว่าจะเป็นรูปทรงหรือเนื้อหาที่ตาม [48]

4) จังหวะและจุดสนใจ (Rhythm and Emphasis) ในการจัดภาพควรจัดให้เกิดจังหวะและจุดสนใจประกอบไปด้วยกัน การจัดภาพให้มีจังหวะที่เหมาะสมกลมกลืนสวยงามนั้นจะต้องคำนึงถึงบริเวณว่างด้วย จังหวะเป็นการจัดภาพในลักษณะการทำซ้ำเป็นระเบียบ ได้รับความรู้ถึงการเคลื่อนไหวต่อเนื่องของเส้น น้ำหนัก สี และรูปทรงจนเกิดเป็นจุดสนใจ เช่น จังหวะของรูปร่างรูปทรงที่เรียงกันแบบธรรมดา จังหวะสีและรูปทรงจนเกิดเป็นจุดสนใจ เช่น จังหวะของรูปร่างรูปทรงที่สลับส่วนการจัดภาพให้ดูน่าสนใจหรือจุดเด่นของภาพนั้น หมายถึง การจัดองค์ประกอบเพื่อสร้างความโดดเด่นและน่าสนใจ ซึ่งจะต้องมีการเน้นจุดเด่นจุดสนใจให้เห็นชัดกว่าส่วนย่อยที่เป็นจุดรองลงไปโดยคำนึงถึงขนาดที่ใหญ่กว่า รวมทั้งความเข้มของสีที่เมื่อมองดูภาพแล้วจะทำให้สายตาทั้งนี้ตำแหน่งของจุดสนใจหรือจุดเด่น ควรอยู่บริเวณศูนย์กลางของภาพแต่ไม่ควรจะอยู่ตรงกลางพอดี อาจจะให้อยู่เยื้องเล็กน้อยไปทางด้านใดด้านหนึ่งก็ได้ [49]

สรุป จังหวะ คือ รูปแบบของการเคลื่อนไหวซึ่งเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติและเกิดขึ้นจากการกำหนดหรือสร้างสรรค์ของศิลปิน จังหวะความห่างความสัมพันธ์ต่อเนื่องที่สม่ำเสมอ และไม่สม่ำเสมอนี้ ยังมีอิทธิพลต่อผลให้เกิดความเคลื่อนไหวและความงามได้อีกด้วย

5) สัดส่วน (Proportion) การเอานำส่วนประกอบต่างๆ มาจัดให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสมซึ่งแสดงความสัมพันธ์ของจำนวน ความกว้าง ยาว ลึก น้ำหนัก ขนาดของรูปทรงต่างๆ สัดส่วนนับเป็นหลักสำคัญของการจัดภาพ ทำให้ชิ้นงานนั้นมีความสมบูรณ์และสัมพันธ์กลมกลืนกันอย่างงดงาม เช่น สัดส่วนของมนุษย์กับที่อยู่อาศัย เครื่องใช้สอย และ เสื้อผ้า สัดส่วนในทางศิลปะเป็นเรื่องราวของความรู้สึกทางสุนทรียภาพ การสมสัดส่วนนี้หมายถึงไปถึงความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมของ สี แสง เงา และทัศนธาตุอื่นๆ ด้วย [50]

สรุป สัดส่วนมีความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบ เช่น รูปร่างของคนประกอบด้วยส่วนต่างๆ อยู่หลายส่วน ถ้าสัดส่วนเหมาะสมก็จะทำให้รูปร่างดูสวยงาม ถ้าไม่ได้สัดส่วนสัดส่วนเหมาะสมผลที่ตามมาจะไม่ได้สัดส่วน และสัดส่วนมีความเกี่ยวข้องกับขนาดอีกด้วย การจัดสัดส่วนควรคำนึงถึงการจัดสัดส่วนของรูปร่างและการจัดสัดส่วนของพื้นที่ว่าง

6) จุดเด่น (Dominance) การสร้างจุดเด่นในทางทัศนศิลป์ก็คือ การสร้างจากส่วนประกอบมูลฐาน (Elements) และหลักการทัศนศิลป์ (Principles) ใดๆอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างผสมกัน ซึ่งจุดเด่นที่เกิดขึ้นนั้นควรมีจุดเดียว แต่บางครั้งอาจมีมากกว่าจุดเดียว แต่จุดเด่นที่เพิ่มขึ้นนั้นต้องไม่แข่งกับจุดเด่นหลักโดยเรียกว่า จุดเด่นรอง (Sub Dominance) เพราะฉะนั้นการมี

จุดเด่นแข่งกันหลายจุดจะเป็นการทำลายเอกภาพของงานออกแบบนั้น แนวทางการสร้างจุดเด่นมีดังต่อไปนี้ [49] [47]

1. การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด (Size) วัตถุหรือรูปร่าง รูปทรงที่มีขนาดใหญ่ที่สุดจะเป็นสิ่งสะดุดตา ก่อให้เกิดจุดสนใจได้ทันทีในเบื้องแรก

2. การสร้างจุดเด่นด้วยสี (Color) สีที่มีความเข้ม สดใส (Color Intensity) ที่แตกต่างกว่าสีส่วนรวม ในภาพก็จะสร้างจุดสนใจได้ดีหรือสีและน้ำหนักที่แตกต่างก็สร้างจุดเด่นได้เช่นกัน

3. การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง (Space) งานออกแบบที่มีจังหวะของการซ้ำ (Repetition) มากไป จะทำให้น่าเบื่อหน่ายเหมือนไม่มีจุดจบ ถ้าปรับจังหวะนั้นให้มีช่องว่างที่แตกต่างกันบ้างที่เรียกว่า จังหวะก้าวหน้า (Proressive) หรือการแยกตัวให้เกิดพื้นที่ว่างก็สามารถสร้างจุดสนใจในบริเวณที่ต้องการได้

4. การสร้างจุดเด่นด้วยความแตกต่าง (Exception) รูปร่าง รูปทรง หรือองค์ประกอบใดมีความแตกต่างจากส่วนรวม ย่อมเป็นจุดเด่นที่สุดในภาพนั้น

5. การสร้างจุดเด่นด้วยการแปรเปลี่ยน (Gradation) การแปรเปลี่ยน หรือการลดหลั่นด้วยขนาด รูปร่าง สีน้ำหนัก โดยองค์ประกอบยังคงเดิมนั้นเป็นการสร้างจุดเด่นได้ง่ายที่สุดวิธีหนึ่ง

6. การสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา (Eye Direction) ทิศทางขององค์ประกอบที่ไปในทิศทางเดียวกันจะนำสายตาให้มองติดตามไปในทิศทางนั้น และเมื่อองค์ประกอบนั้นมีการกลับทิศทางในทันทีจะทำให้สายตานั้นหยุดการเคลื่อนไหวทันทีจุดที่สายตาที่หยุดนิ่งนั้นเป็นจุดที่สร้างจุดเด่นให้เกิดขึ้นได้

สรุป จุดเด่นที่เกิดขึ้นนั้นควรมีจุดเดียว แต่บางครั้งอาจมีมากกว่าจุดเดียว แต่จุดเด่นที่เพิ่มขึ้นนั้นต้องไม่แข่งกับจุดเด่นหลักโดยเรียกว่า จุดเด่นรองเพราะฉะนั้นการมีจุดเด่นแข่งกันหลายจุดจะเป็นการทำลายเอกภาพของงานออกแบบนั้น แนวทางการสร้างจุดเด่นมี 6 วิธี การสร้างจุดเด่นด้วยขนาด การสร้างจุดเด่นด้วยสี การสร้างจุดเด่นด้วยบริเวณว่าง การสร้างจุดเด่นด้วยความแตกต่าง การสร้างจุดเด่นด้วยการแปรเปลี่ยน และการสร้างจุดเด่นด้วยทิศทางของสายตา

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ของเด็กปฐมวัย

1) งานวิจัยต่างประเทศ

[51] กล่าวถึง การพัฒนารูปแบบการรับรู้ของเด็กปฐมวัย โดยการนำสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยในการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ ความเข้าใจรูปแบบการแบ่งปันข้อมูลกันในเครือข่ายออนไลน์ทั่วโลก ครูใช้เทคโนโลยีไม่ใช่เพื่อแทนประสบการณ์ลงมือกระทำแต่เพื่อเพิ่มขยายเครื่องมือที่จะใช้กับเด็กในการหาข้อมูล ครูจึงสามารถสร้างการรับรู้ของเด็กโดยใช้สื่อทางภาพเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ไม่อาจหาได้ในห้องเรียน เมื่อพิจารณาถึงครูปฐมวัยที่เปลี่ยนห้องการแสดงให้กลายเป็นร้านพิซซ่า เด็กส่วนใหญ่จะเล่นบทบาทลูกค้าและพนักงานเสิร์ฟได้ แต่เด็กหลายคนไม่เคยมีประสบการณ์การทำพิซซ่าหรือรู้ว่า มีอะไรในครัวร้านพิซซ่า ในขณะที่จัดทัศนศึกษาไปยังร้านพิซซ่าใกล้ๆ เป็นการทำแค่แวบเดียว เด็กก็ยังคงต้องการทบทวนประสบการณ์เพื่อสร้างความรู้ จึงควรใช้อุทูปซึ่งสามารถดูได้หลายๆ ครั้ง

[52] ศึกษาว่า การส่งเสริมความสามารถทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัยด้วยการจัดกิจกรรม ห้องงานเขียนไม่เน้นงานที่ทำสำเร็จ เน้นพฤติกรรมในการเขียน เด็กไม่ต้องทำงานแต่ละชิ้นทุกวัน จึงสามารถเก็บงานที่ยังไม่เสร็จไว้ในแฟ้ม เพื่อทำต่อวันรุ่งขึ้นและเมื่อทำเสร็จหนึ่งชิ้น เด็กก็จะได้เริ่มงานเขียนใหม่อีก เรย์ และ ครีฟแลนด์ ใช้กระบวนการเดียวกันนี้ในเด็กที่โตขึ้น ได้แก่ การร่าง การเรียบเรียง การแก้ไข การนำเสนอ ซึ่งทั้งหมดเป็นวิธีการทำหนังสือ โดยแนะนำว่าในแต่ละวันเป็นโอกาสที่ครูจะช่วยสนับสนุนการเขียนหลากหลายแบบ ประสบการณ์การเขียนช่วยให้เกิดความยืดหยุ่นทางความคิดในการรับรู้ที่จะใช้ในการเขียนสำหรับงานเขียนแรกๆ ไปสู่การเขียนเป็นทางการ

[53] กล่าวถึง ด้านยีนและสิ่งแวดล้อมต่อความสามารถและความรู้ความสามารถของเด็กในด้านต่างๆ ประกอบด้วยตัวอักษร การออกเสียงและความจำถูกวิจัยขึ้นในอังกฤษ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างของเด็กแฝดอายุ 4-5 ปี 787 คู่ ทั้งเพศเหมือนกันและไม่เหมือนกัน อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่ไม่ร่วมกันเป็นเอกลักษณ์ตามรายบุคคล อิทธิพลของยีนและสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อภาษาและการรู้ความสามารถทางภาษาเหมือนกันทั้งในหญิงและชาย รวมถึงการอภิปรายอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมที่สอดคล้องกับหัวข้อด้านธรรมชาติมากกว่ากระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างแฝด

[54] อธิบายว่า พัฒนาการของเด็กในการรับรู้จะแปรผันตามสิ่งเร้าและความแตกต่างระหว่างบุคคล เด็กแต่ละคนจึงมีช่วงความสนใจต่อกิจกรรมเดียวกันนานไม่เท่ากัน เป็นการยากที่จะกำหนดช่วงความสนใจที่แน่นอนของเด็ก การรับรู้สิ่งต่างๆ นั้นเริ่มแรกจากการรับรู้สิ่งที่อยู่รอบๆ ตัว เมื่อโตขึ้นจะขยายกว้างขึ้นและเกณฑ์ในการเลือกรับรู้ขึ้นกับองค์ประกอบหลายสิ่ง เช่น ความพอใจ ความต้องการ อารมณ์ เป็นต้น

2) งานวิจัยในประเทศ

[55] ศึกษาการรับรู้การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมโครงการ “ข้าว” กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชาย-หญิง อายุระหว่าง 4–5 ปี จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยก่อนการทำกิจกรรมแบบโครงการและหลังการทำกิจกรรมแบบโครงการ “ข้าว” มีการรับรู้การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัย มีการรับรู้การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ด้านการรับรู้การอนุรักษ์ต้นไม้ ด้านการรับรู้การอนุรักษ์น้ำและการรับรู้การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทั่วไป หลังการทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนการทำกิจกรรม

[56] ศึกษาความสนใจในการรับรู้ของเด็กปฐมวัยจากการใช้เทคนิคการเตรียมเด็กให้สงบ (การเก็บเด็ก) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชาย-หญิง อายุระหว่าง 4–5 ปี จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมในวงกลมจากการใช้เทคนิคการเตรียมเด็กให้สงบ (การเก็บเด็ก) มีความสนใจในการรับรู้การร่วมกิจกรรมสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมในวงกลมโดยใช้วิธีปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

[57] ศึกษาความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้เล่นกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน ชาย-หญิง อายุระหว่าง 5–6 ปี จำนวน 65 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง มีความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

2.6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาพสัญลักษณ์

1) งานวิจัยต่างประเทศ

[58] ศึกษาการใช้ “คำสร้างเฉพาะ” ที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อหมายถึงภาพจากสิ่งพิมพ์ให้หลักฐานถึงพฤติกรรมที่ช่วยส่งเสริมความสนใจของเด็กและความรู้เรื่องภาพจากสิ่งพิมพ์ในพัฒนาการของเด็กระยะแรก “คำสร้างเฉพาะ” ให้โอกาสมากมายแก่เด็กปฐมวัยที่จะเริ่มต้นปฏิสัมพันธ์ด้วยภาพจากสิ่งพิมพ์และสื่อสารกับพ่อแม่ ผู้ใหญ่ คนอื่นๆ เพื่อกระตุ้นการสนทนาเกี่ยวกับความคิดด้านภาพจากสิ่งพิมพ์และส่งเสริมการเรียนรู้สัญลักษณ์ ทิ้งไปจากภาพสิ่งพิมพ์

[59] ศึกษาโอกาสเพื่อการเริ่มต้นการสนทนาเกี่ยวกับคำที่พบยากสามารถมาจากภาพสัญลักษณ์ คำที่ใช้อภิปรายกับเด็กช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและช่วยให้ครูมีข้อมูลเกี่ยวกับการพัฒนาศัพท์ในพจนานุกรมของเด็ก การสนทนาเกี่ยวกับคำ นำมาซึ่งข้อมูลความรู้พัฒนาศัพท์ของเด็กมากกว่าที่เราสามารถ เรียนรู้จากการทดสอบหรือการสังเกต การใช้คำของเด็กประโยชน์ในการสนทนา คำหุรหุราเกี่ยวกับภาพสัญลักษณ์ เรื่องราวในการพูดคุยกับเด็กก่อนวัยเรียนพูดคุยเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ไม่ธรรมดาแสดงให้เห็นได้จริง

[60] ศึกษาการจัดกิจกรรมการฟังนิทานประกอบภาพเพื่อแสดงเลียนแบบตัวละครตามเรื่องไปด้วย ผลการทดลองพบว่าเมื่อเด็กได้ฟังนิทานประกอบภาพทำให้เด็กเกิดความต้องการเลียนแบบตัวละครตามเรื่องที่ตนชอบหรือตัวที่ประสบความสำเร็จ

2) งานวิจัยในประเทศ

[61] ศึกษาภาพสัญลักษณ์ที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 6-9 ปี ผลการวิจัยพบว่าเด็กมีปฏิริยาการรับรู้กับภาพสัญลักษณ์ที่เป็นรูปสัตว์มากที่สุด ส่วนใหญ่ เด็กชอบภาพที่มีลายเส้นปานกลางไม่ใหญ่มากมีความชัดเจนไม่ซับซ้อน มองเห็นง่าย ชอบสีที่สะอาดตา

[62] ศึกษาการใช้กิจกรรมเกมการศึกษาภาพกับสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความพร้อมการเรียนรู้เรื่องคำโดยใช้กลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย ชาย - หญิง อายุ 4-5 ปี จำนวน 10 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมเกมการศึกษาภาพกับสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความพร้อมการเรียนรู้เรื่องคำ สำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีคะแนนก่อนและคะแนนหลังได้รับการจัดกิจกรรมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีคะแนนหลังได้รับการจัดประสบการณ์สูงขึ้นกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์

[63] ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมการสร้างภาพบน กระดานตะปู โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุ 5-6 ปี จำนวน 15 คน ผลการวิจัย พบว่า เด็กปฐมวัยที่หลังจากที่ได้เข้ารับการจัดกิจกรรม การสร้างภาพบนกระดานตะปูสูงขึ้นก่อน ได้รับการจัดประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

[64] ความพร้อมทางภาษาของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดหนองปลาชิว ด้วยแผนพัฒนาความพร้อมทางภาษา ศึกษาโดยใช้กิจกรรมหลายๆ รูปแบบ เช่น การร้องเพลง การเล่นเกม คำคล้องจอง ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการจำแนกภาพ การจำแนกการฟัง การใช้สายตาและ กล้ามเนื้อให้สัมพันธ์กันและการรู้ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเด็ก ปฐมวัย ชาย-หญิง อายุ 4-5 ปี จำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาความพร้อมทางด้าน ภาษาของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 หลังการเรียนด้วยแผนพัฒนาความพร้อมทางภาษาสูงกว่าก่อนการ เรียนด้วยแผนพัฒนาความพร้อมทางภาษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

2.6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อ

1) งานวิจัยต่างประเทศ

[65] วิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยผ่านการเล่นในห้องเรียน ที่มีการจัดสื่อ วัสดุธรรมชาติที่หลากหลายและสอดคล้องกับการดำรงชีวิตของเด็ก เด็กได้เล่นอย่างอิสระ ผลการวิจัยพบว่าเด็กมีพัฒนาการที่สูงขึ้นทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

[66] ศึกษาการใช้ความคิดของเด็กปฐมวัยในเรื่องสื่อการสอนแผนที่ทางภูมิศาสตร์ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุ 4-5 ปี จำนวน 18 คน ผลการวิจัยคือเด็กมีทักษะ ในการใช้สัญลักษณ์ การใช้สื่อการสอน ได้แก่ แผนที่ กราฟ สัญลักษณ์ต่างๆ ช่วยส่งเสริมเทคนิค การสอนเพื่อพัฒนาความคิดของเด็กปฐมวัยได้

[67] ศึกษาผลของการศึกษาตามรูปแบบมอนเตสเซอร์รี่ต่อทักษะการคิดแบบเอนกนัย ของเด็กปฐมวัย พบว่าการจัดการศึกษาตามรูปแบบมอนเตสเซอร์รี่ ที่จำกัดในเรื่องสื่อที่ใช้โดยไม่ใช้ วัสดุปลายเปิด รวมถึงการไม่让孩子มีโอกาสเล่นอย่างอิสระเสริมผลให้ความสามารถทักษะการคิดแบบ เอนกนัยลดลง

2) งานวิจัยในประเทศ

[68] ศึกษาผลการเล่นตามมุมประสบการณ์ด้วยสื่อธรรมชาติที่มีต่อพฤติกรรมอิทธิบาท 4 โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุ 5-6 ปี จำนวน 20 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยมีพฤติกรรมอิทธิบาท 4 หลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่น ตามมุมประสบการณ์ด้วยสื่อธรรมชาติจาก 8 มุมประสบการณ์ ได้แก่ มุมศิลปะ มุมบล็อก มุมดนตรี มุมบทบาทสมมติ มุมหนังสือ มุมประกอบอาหาร มุมวิทยาศาสตร์ และมุมเล่นน้ำ-เล่นทราย โดยรวมและรายด้าน คือ ด้านฉันทะ วิริยะ จิตตะและวิมังสาในระดับสูง

[69] ศึกษาผลการจัดประสบการณ์การเล่นน้ำประกอบสื่อที่มีต่อทักษะการคิด วิเคราะห์ของเด็ปฐมวัย โดยใช้กลุ่มตัวอย่าง เด็กชาย-หญิง อายุ 5-6 ปี จำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่าหลังได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นน้ำประกอบสื่อทำให้เด็กปฐมวัยมีทักษะการคิดวิเคราะห์โดยรวมและรายด้าน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านการรับรู้ ด้านการจำแนก ด้านการเชื่อมโยง ด้านการประเมินค่า ด้านการนำไปประยุกต์ใช้สูงกว่าก่อนการการจัดประสบการณ์ การเล่นน้ำประกอบสื่อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ศึกษาระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็ก ที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก เปรียบเทียบระดับความสามารถด้านการรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

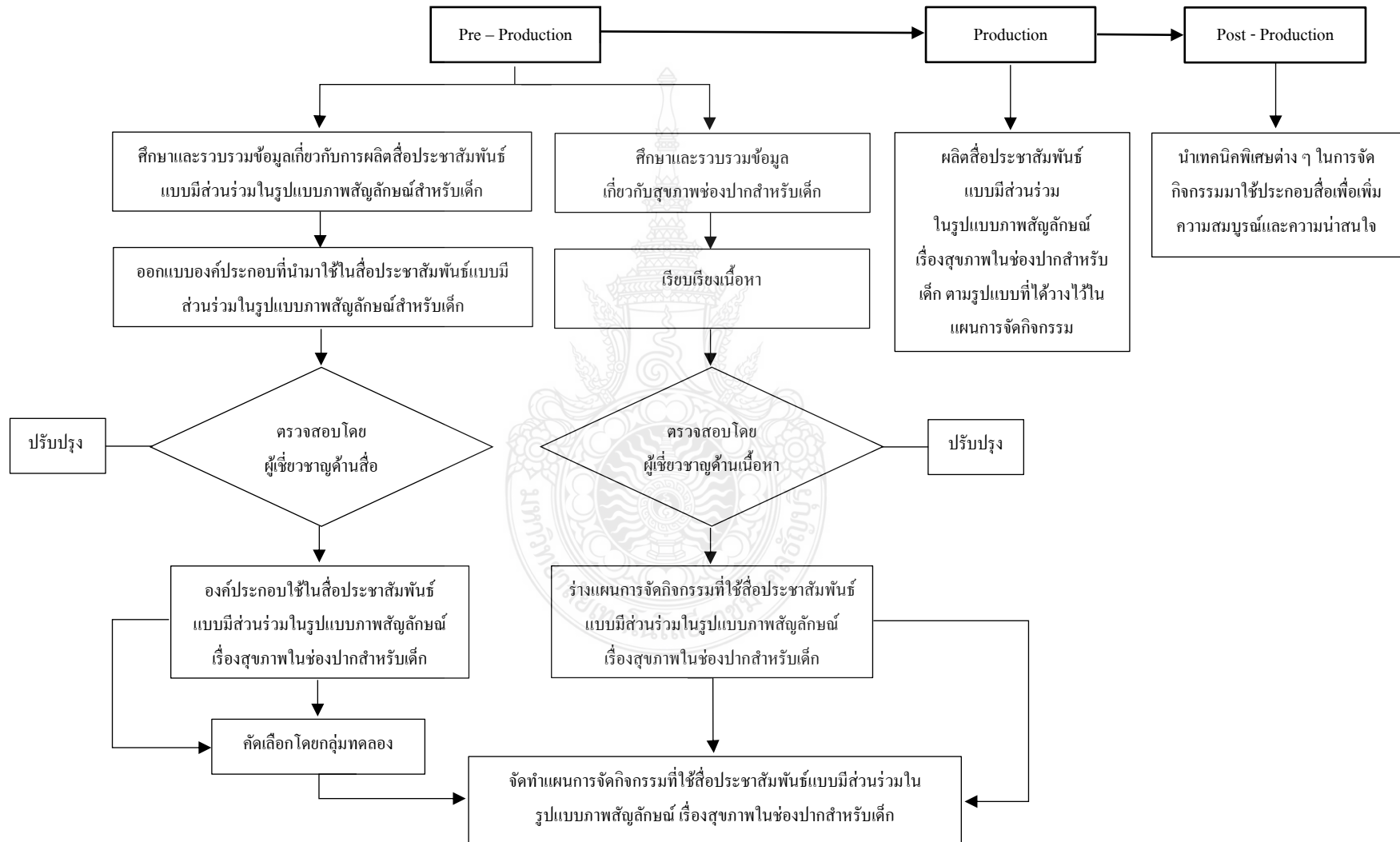
ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

- ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)
- ขั้นตอนการผลิต (Production)
- ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

ระยะที่ 2 การประเมินผลสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

- ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- สร้างเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล
- ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
- นำไปประเมินผลกับกลุ่มตัวอย่าง
- วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลงานวิจัย

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการศึกษากระบวนการและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

3.1 ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

3.1.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) แบ่งเป็น

3.1.1.1 ด้านสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก

1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็กจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและสื่ออื่นๆ

2) ออกแบบส่วนประกอบต่างๆ ที่จะใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ซึ่งได้แก่ เส้นและสี

3) ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบขององค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก มีลำดับตามขั้นตอน คือ

(1) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(2) สร้างข้อคำถามถึงโครงสร้างที่ใช้ในแบบสัมภาษณ์

(3) นำไปตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ ตรวจสอบเกี่ยวกับข้อมูลเรื่ององค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญช่วย เกิดศิริ รองคณบดีฝ่ายการนักศึกษาและวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

- คุณอหิงสา กฤษณากร กรรมการผู้บริหาร บริษัท วิวทิฟูล เอชดี โปรดักชันส์ จำกัด

- คุณโกศล สิงหะ ผู้จัดการ ห้างหุ้นส่วนจำกัด วี เอส เอท อินเตอร์

(4) วิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบองค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

4) นำข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อมาปรับปรุง เพื่อให้ได้องค์ประกอบที่จะนำมาใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก

5) นำองค์ประกอบต่างๆ ซึ่งได้แก่ เส้นและสี ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วให้กลุ่มทดลองคัดเลือก โดยใช้แบบทดสอบเรื่ององค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ซึ่งมีวิธีดำเนินงาน

(1) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสัมภาษณ์โดยออกแบบข้อคำถามให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย

(2) ดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง โดยผู้วิจัยกำหนดข้อคำถามตามองค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ที่ออกแบบขึ้นเพื่อให้กลุ่มทดลองคัดเลือก

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ให้ข้อมูล เพศ

ตอนที่ 2 องค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ที่นำมาใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ได้แก่ รูปแบบเส้น และ รูปแบบสี

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอื่นๆ

(3) นำแบบสัมภาษณ์เสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อทำการตรวจสอบก่อนนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

6) รวบรวมข้อมูลและนำองค์ประกอบที่ใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ซึ่งกลุ่มทดลองได้คัดเลือกมาแล้ว จึงจัดทำแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็กต่อไป

3.1.1.2 ด้านเนื้อหา เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก
2) เรียบเรียงเนื้อหาที่ได้จากการศึกษา
3) ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหา เรื่อง สุขภาพช่องปากสำหรับเด็ก

(1) ศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(2) รวบรวมข้อมูลและสร้างข้อคำถามที่จะนำไปใช้ในแบบสัมภาษณ์

(3) แล้วจึงนำไปตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา แล้วจึงส่งให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา ตรวจสอบเกี่ยวกับข้อมูลเรื่อง สุขภาพช่องปากสำหรับเด็ก จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- แพทย์หญิง ชลนิสา รุ่งเรือง ผู้อำนวยการโรงพยาบาลคลองหลวง
- นายแพทย์ กิตติ องค์กรรักษ์ นายแพทย์ชำนาญการ รักษาการแทนในตำแหน่งผู้อำนวยการโรงพยาบาลสามโคก
- อาจารย์ดาวพระสุกรี บุษทอง ครูผู้สอนโรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

4) นำข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา มาปรับปรุง เพื่อให้ได้เนื้อหาเรื่อง สุขภาพช่องปากสำหรับเด็กที่มีความถูกต้อง

5) ร่างแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ดังเนื้อหาที่ได้เรียบเรียงไว้ข้างต้น โดยการดำเนินการในส่วนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ เกริ่นนำ ดำเนินกิจกรรม และสรุป

6) จัดทำแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

3.1.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

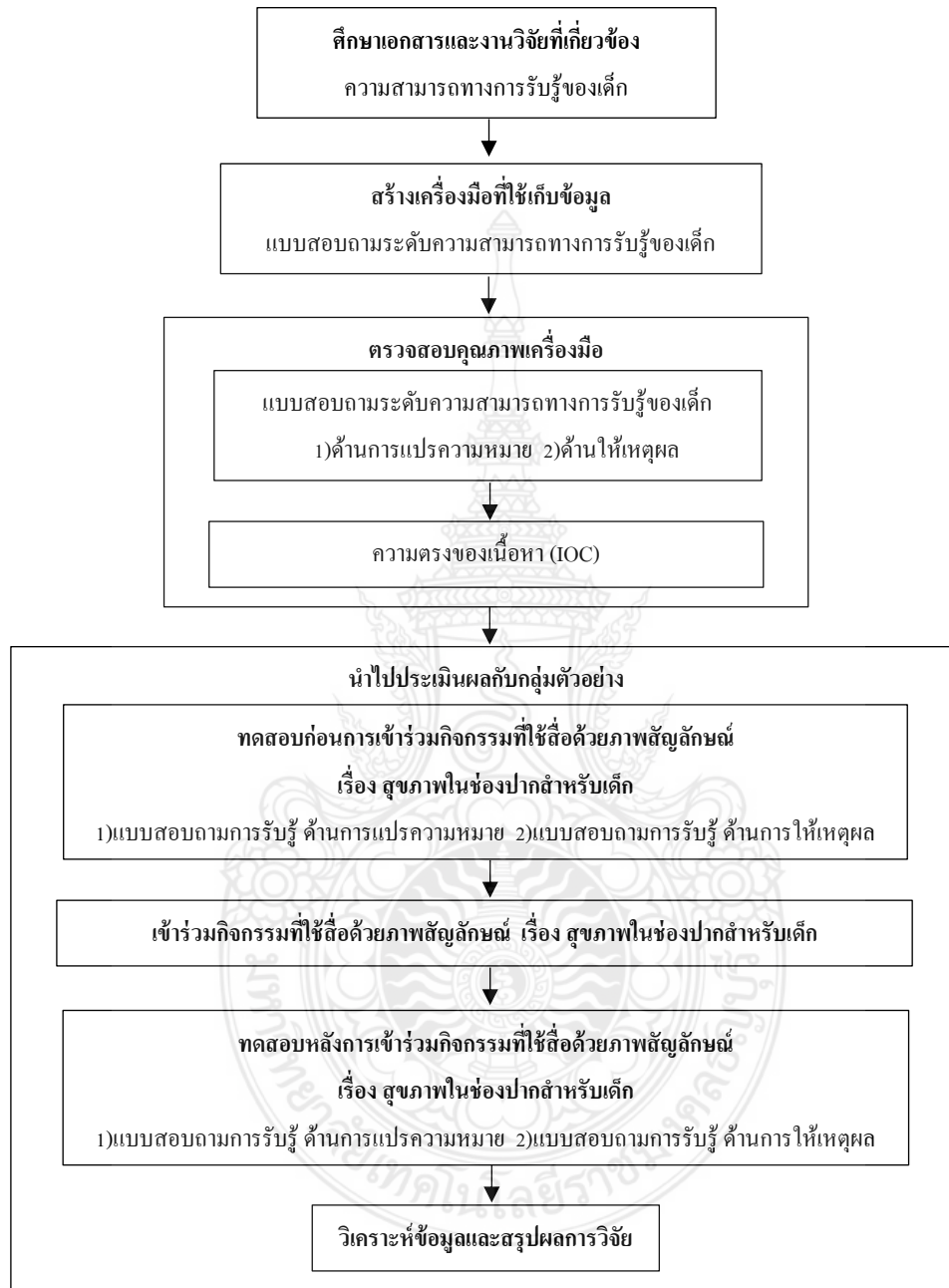
เป็นการนำข้อมูลจากผลสรุปของแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างที่ผู้วิจัยกำหนดข้อคำถามตามองค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก จากกลุ่มทดลองที่ได้คัดเลือกไว้แล้ว และมีความเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง โดยสอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และหลักสูตรสถานศึกษาระดับปฐมวัย ที่เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ เรื่องเกี่ยวกับตัวเด็ก หน่วยรอบรู้เรื่องร่างกาย กิจกรรมที่ 5 สสำรวจพื้นของหนู ด้วยการสร้างแบบร่าง (Sketch Design) โดยใช้โปรแกรมการออกแบบทางคอมพิวเตอร์ เช่น Adobe Illustrator, Adobe Photoshop ออกแบบจากข้อมูลที่กลุ่มทดลองเลือกไว้มากที่สุดตามรูปแบบที่วางไว้ เพื่อนำมาحددลักษณะของเส้นที่ใช้ในการออกแบบและรูปแบบของสีที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

3.1.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post - Production)

ดำเนินการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก และใช้เทคนิควิธีการพิเศษต่างๆ ในการจัดกิจกรรมประกอบเพื่อความสมบูรณ์ของสื่อและเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ



ระยะที่ 2 การประเมินผลสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก



ภาพที่ 3.2 ขั้นตอนการประเมินผลสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

3.2 ระยะที่ 2 การประเมินผลสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

3.2.1 แบบแผนการทดลอง

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ทำการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest-Posttest Design มีลักษณะการทดลองดังนี้

ตารางที่ 3.1 แบบแผนการทดลอง One Group Pretest-Posttest Design

กลุ่มทดลอง	ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
E	T ₁	X	T ₂

ความหมายของสัญลักษณ์

E แทน กลุ่มทดลอง

T₁ แทน การทดสอบความสามารถทางด้านความรู้ ก่อนการทดลอง (Pretest)

X แทน กิจกรรมการใช้ภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก

T₂ แทน การทดสอบความสามารถทางด้านความรู้ หลังการทดลอง (Posttest)

3.2.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการทดลอง คือ นักเรียน ชาย - หญิง อายุ 5 – 6 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง นักเรียน ชาย - หญิง อายุ 5 – 6 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ที่มีความเสี่ยงต่อสุขภาพในช่องปาก โดยผู้วิจัยทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยการสุ่มได้มา 1 ห้องเรียน จาก 5 ห้องเรียน

3.2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

คือ การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ และแบบทดสอบความสามารถด้านการรับรู้ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก มีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

3.2.3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ และแบบทดสอบความสามารถด้านการรับรู้ของเด็ก โดยออกแบบคำถามให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่กำหนดไว้ในสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์และวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.2.3.2 ดำเนินการสร้างแบบสอบถาม มี 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น จำนวน 1 ข้อ มีลักษณะคำตอบให้กากบาททับ (X) ตัวเลือกที่ถูกต้อง

ตอนที่ 2 การรับรู้ : การแปลความหมาย จำนวน 5 ข้อ มีลักษณะคำตอบให้กากบาททับ (X) ข้อที่ถูกต้อง ตรงตามชื่อภาพสัญลักษณ์ หรือ อธิบายความหมายของภาพสัญลักษณ์กับความเข้าใจมากที่สุด

ตอนที่ 3 การรับรู้ : การให้เหตุผล จำนวน 5 ข้อ มีลักษณะคำตอบให้กากบาททับ (X) ข้อที่ถูกต้องตรงตามสาเหตุความเป็นมาของการตัดสินใจแปลความหมายมากที่สุด

3.2.3.3 นำแบบทดสอบการรับรู้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อทำการตรวจสอบก่อนนำไปหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญต่อไป

3.2.4 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.2.4.1 การตรวจสอบคุณภาพ แบบทดสอบก่อนและหลัง การเข้าร่วมกิจกรรมการใช้ภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ดังต่อไปนี้

1) นำแบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้ภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็กที่ได้รับการตรวจสอบโดย อาจารย์ที่ปรึกษาแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (IOC) จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- ดร.สุรภา นิลยกานนท์ รองผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านท่าตะเภา)

- ดร.ปรีชา สงค์ประเสริฐ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราชเขต 1

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตชิน จิตติสุขพงษ์ ผู้ช่วยคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

มีเกณฑ์การให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความวัดความสามารถด้านการรับรู้ได้ตามจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อความวัดความสามารถด้านการรับรู้ได้ตามจุดประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อความไม่สามารถวัดความสามารถด้านการรับรู้ได้ตามจุดประสงค์

โดยค่าดัชนีที่ยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป [77]

2) นำแบบทดสอบก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้ภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็กไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.2.4.2 การตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ดังต่อไปนี้

1) นำแบบสอบถามระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ที่ได้รับการตรวจสอบจากความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษาแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (IOC) 3 ท่าน ได้แก่

- ดร.สุรภา นิลยกานนท์ รองผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านท่าตะเภา)

- ดร.ปรีชา สงค์ประเสริฐ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราชเขต 1

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตชิน จิตติสุขพงษ์ ผู้ช่วยคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

มีเกณฑ์การให้คะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจ ว่าข้อความวัดความสามารถด้านการรับรู้ ได้ตามจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจ ว่าข้อความวัดความสามารถด้านการรับรู้ ได้ตามจุดประสงค์

-1 หมายถึง แน่ใจ ว่าข้อความไม่สามารถวัดความสามารถด้านการรับรู้ ได้ตามจุดประสงค์

โดยมีค่าดัชนีที่สามารถยอมรับได้ต้องมีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป [77]

2) นำแบบสอบถามระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ที่ได้ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา มาดำเนินการสร้างแบบสอบถามระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลัง ได้เข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก เป็นมาตราส่วนประมาณค่า มี 5 ระดับ

3) นำแบบสอบถามระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ที่ได้ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา เพื่อนำมาดำเนินการสร้างแบบสอบถาม ระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลัง ได้เข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.2.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.5.1 คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง ตามขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามที่กำหนดไว้ คือ นักเรียน ชาย-หญิง อายุ 5-6 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

3.2.5.2 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบความสามารถทางด้านการรับรู้ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้ภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก

3.2.5.3 ให้กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมกิจกรรมการใช้ภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

3.2.5.4 ให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบความสามารถทางด้านการรับรู้ หลังการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้ภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็กอีกครั้ง

3.2.5.5 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของเนื้อหาที่ได้จากแบบทดสอบ

3.2.5.6 รวบรวมข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบ ตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลอีกครั้ง ตรวจสอบให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผลต่อไป

3.2.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.2.6.1 สถิติที่นำมาใช้ในการวิจัย

1) การตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อ โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของ
ข้อคำถาม ใช้สูตร IOC [77]

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์
	R	แทน	คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2) การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) โดยใช้ร้อยละ
ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภูมิ เพื่ออธิบายข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ
กลุ่มตัวอย่าง

(1) ค่าร้อยละ (Percentage) คำนวณจากสูตร [78]

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงเป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

(2) ค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตร [78]

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
	X	แทน	ค่าคะแนน
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

3) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) คำนวณจากสูตร [79]

$$S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง
	$(\sum X)^2$	แทน	ผลรวมของค่าคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

3) การทดสอบสมมติฐานโดยใช้การวิเคราะห์เชิงอนุมาน (Inferential Statistics) t-test (Paired Samples t-test) ใช้ในทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้ภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก มีสูตรดังนี้ [80]

$$t = \frac{\bar{D}}{S_{\bar{D}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ใน t - dependent
	D	แทน	ค่าความแตกต่างของคะแนน
	N	แทน	จำนวนคู่ของคะแนน
	\bar{D}	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนความแตกต่าง
	$S_{\bar{D}}$	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานของคะแนนความแตกต่าง

3.2.6.2 การประมวลผลข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ เพื่อประมวลผลข้อมูลจากการทดลอง โดยมีขั้นตอนการประมวลผล ดังนี้

- 1) ลงรหัสข้อมูล (Coding) ที่ได้จากแบบสอบถามและนำไปบันทึกลงในโปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์
- 2) ประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมเพื่อหาค่าทางสถิติในการวิจัย
- 3) วิเคราะห์ข้อมูล เขียนสรุปผล และนำเสนอผลการวิจัย

3.2.6.3 เกณฑ์การให้คะแนน

ในการประเมินผลสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก กับกลุ่มตัวอย่างได้กำหนดการแปลผลในภาพรวม มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ [81]

ตารางที่ 3.2 แสดงการแปลผลระดับของการรับรู้ในภาพรวม

คะแนน	หมายความว่า
8.01 - 10.00	มีการรับรู้ในระดับดีมาก
6.01 - 8.00	มีการรับรู้ในระดับดี
4.01 - 6.00	มีการรับรู้ในระดับปานกลาง
2.01 - 4.00	มีการรับรู้ในระดับพอใช้
0.00 - 2.00	มีการรับรู้ในระดับปรับปรุง

ตารางที่ 3.3 แสดงการแปลผลระดับของการรับรู้ในด้านการแปลความหมาย และการให้เหตุผล

คะแนน	หมายความว่า
4.01 - 5.00	มีการรับรู้ในระดับดีมาก
3.01 - 4.00	มีการรับรู้ในระดับดี
2.01 - 3.00	มีการรับรู้ในระดับปานกลาง
1.01 - 2.00	มีการรับรู้ในระดับพอใช้
0.00 - 1.00	มีการรับรู้ในระดับปรับปรุง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2 ผลการวิเคราะห์

4.1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

แบ่งการดำเนินงานเป็น 2 ระยะ คือระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก และระยะที่ 2 การประเมินผลสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

4.1.1 การศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก (ระยะที่ 1)

4.1.2 การศึกษาระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก (ระยะที่ 2)

4.1.3 การเปรียบเทียบระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็กก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก (ระยะที่ 2)

4.2 ผลการวิเคราะห์

ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

4.2.1 การศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก จากวัตถุประสงค์ของการวิจัยในการศึกษากระบวนการและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก มีกระบวนการทั้งสิ้น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

4.2.1.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) ผู้วิจัยแบ่งการดำเนินงานวิจัยออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก และด้านเนื้อหาเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ ดังนี้





1) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก

(1) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็กและทำการออกแบบองค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ด้าน ได้แก่ ขนาดของเส้นและสี จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านตรวจสอบด้านการเลือกใช้ขนาดของเส้นอย่างไรให้เหมาะสมกับเนื้อหาด้านสุขภาพช่องปากสำหรับเด็ก การใช้สีเพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

(2) การตรวจสอบและคัดเลือกองค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ทั้ง 2 ด้าน ดังนี้

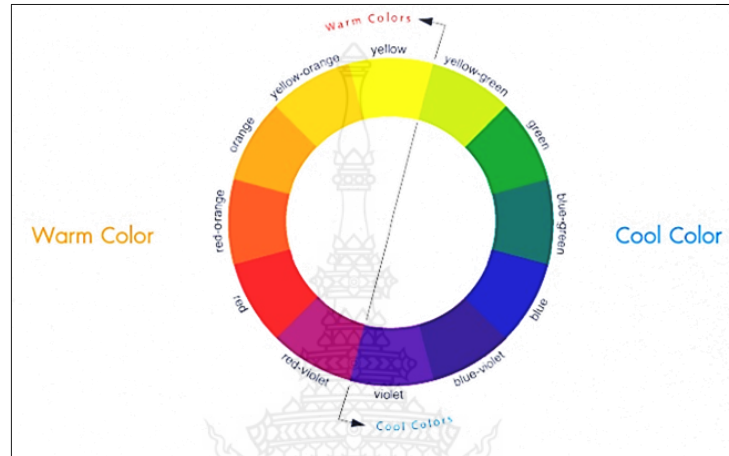
ด้านขนาดของเส้น โดยผู้วิจัยมีตัวอย่างสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็กที่มีจุดเด่นในการเลือกใช้อंकประกอบที่แตกต่างกัน จำนวน 4 รูปแบบคือ

ตารางที่ 4.1 ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลเรื่ององค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ด้านรูปแบบภาพ โดยผู้เชี่ยวชาญ

	<p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 1 รูปภาพไม่มีเส้น</p>
	<p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 2 รูปภาพขนาดเส้นขอบเล็ก</p>
	<p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 3 รูปภาพขนาดเส้นขอบปานกลาง</p>
	<p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 4 รูปภาพขนาดเส้นขอบใหญ่</p>

ด้านรูปแบบสี จำนวน 2 แบบ คือ สีโทนร้อนและสีโทนเย็น

ตารางที่ 4.2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลเรื่ององค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมใน รูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ด้านรูปแบบสี โดยผู้เชี่ยวชาญ






ผลการวิเคราะห์ ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบภาพ ผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่ารูปแบบภาพตัวอย่างที่ 3 มีความเหมาะสม รองลงมาคือ รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 4 และด้านรูปแบบสีควรใช้สีสดใสน แต่เนื่องจากสื่อที่ผลิตมีด้านบวกและด้านลบ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยและความชัดเจนในเรื่องการใช้สีจึงมีความเห็นว่าควรให้สีโทนเย็นในสื่อด้านบวก และสีโทนร้อนกับสื่อด้านลบ

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบภาพ




องค์ประกอบของสื่อ ประชาสัมพันธ แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพ สัญลักษณ์สำหรับเด็ก	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ
<p>1. รูปแบบภาพ</p> <p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 1</p> <p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 2</p> <p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 3</p> <p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 4</p>	<p>ด้านรูปแบบภาพ รูปแบบที่ 3 และรูปแบบที่ 4 มีความเหมาะสม ในการนำเสนอข้อมูลสำหรับเด็ก เพราะเด็กส่วนใหญ่ชอบภาพที่มีลายเส้นปานกลางไม่ใหญ่มาก เมื่อโตขึ้นเรื่อยๆ ก็จะชอบเส้นที่เล็กลง รองลงมาคือ รูปแบบที่ 2 ซึ่งหากนำรูปแบบภาพ ทั้ง 3 แบบ มาผสมผสานกันจะได้รูปแบบภาพที่ลงตัว เหมาะสมกับเด็กวัย 5-6 ปี</p> <p>(สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 09/11/2562)</p>
<p>2. รูปแบบสี</p> <p>สีโทนร้อน</p> <p>สีโทนเย็น</p>	<p>การนำเสนอเรื่องของสี ควรจะเป็นสีที่สดใส มองแล้ว ให้อุณหภูมิ ความโดดเด่น แต่เนื่องจากสื่อที่ผลิตมีทั้งด้านบวกและด้านลบ เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายของผู้วิจัยและความชัดเจนในเรื่องการใช้สีจึงมีความเห็นว่าควรให้สีโทนเย็นในสื่อด้านบวก และสีโทนร้อนกับสื่อด้านลบ (สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 09/11/2562)</p>

(3) หลังจากได้อองค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมใน รูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ที่ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาคัดเลือกแล้ว ผู้วิจัยจึงนำมาจัดทำเป็นแบบ สัมภาษณ์ความคิดเห็น ของกลุ่มทดลองและนำมาจัดเรียงลำดับใหม่ ดังนี้

ตารางที่ 4.4 รูปแบบภาพ จากเป็นแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มทดลองและนำมาจัด เรียงลำดับใหม่

	<p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 2 ที่ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก เป็น ภาพ ก.</p>
	<p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 3 ที่ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก เป็น ภาพ ข.</p>
	<p>รูปแบบภาพตัวอย่างที่ 4 ที่ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือก เป็น ภาพ ค.</p>

ตารางที่ 4.5 รูปแบบสี จากเป็นแบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นของกลุ่มทดลองและนำมาจัดเรียงลำดับ ใหม่

	<p>รูปแบบ สี โทนร้อน ภาพ ก.</p>
	<p>รูปแบบ สี โทนเย็น ภาพ ข.</p>
	<p>รูปแบบ สี โทนร้อนและสี โทนเย็น ภาพ ค.</p>

(4) การทดลองกับกลุ่มทดลอง ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมมาประยุกต์ในการออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ซึ่งเป็นการให้กลุ่มทดลองเข้ามามีส่วนร่วมในคัดเลือกองค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก เพื่อให้ได้รูปแบบของสื่อที่ตรงตามความต้องการมากที่สุด

ตารางที่ 4.6 ข้อมูลเบื้องต้นของกลุ่มทดลองในการดำเนินงานระยะที่ 1 จำแนกตามเพศ

ข้อมูลเบื้องต้น	จำนวน(คน)	คิดเป็น(ร้อยละ)
เพศ		
ชาย	3	20
หญิง	12	80
รวม	15	100

จากตารางที่ 4.6 กลุ่มทดลองส่วนใหญ่มีเพศหญิง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมาคือเพศชาย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20

ตารางที่ 4.7 การเลือกองค์ประกอบที่จะนำมาใช้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ด้านรูปแบบภาพและรูปแบบสี

องค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก	จำนวน (คน)	คิดเป็น (ร้อยละ)
1. รูปแบบภาพ		
รูปแบบภาพ ก.	2	13.33
รูปแบบภาพ ข.	7	46.67
รูปแบบภาพ ค.	6	40.00
2. รูปแบบสี		
สีโทนร้อน	-	-
สีโทนเย็น	-	-
สีโทนร้อนและสีโทนเย็น	15	100.00
รวม	15	100.00

จากตารางที่ 4.7 กลุ่มทดลองส่วนใหญ่เลือกองค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก ด้านรูปแบบภาพ ข. จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 รองลงมาคือ รูปแบบภาพ ค. จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 และรูปแบบภาพ ก. จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 ส่วนด้านรูปแบบสี กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นในการเลือกใช้สีโทนร้อนและสีโทนเย็น จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในทุกองค์ประกอบ

2) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านเนื้อหาเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

(1) ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเรื่อง สุขภาพช่องปาก และทำการเรียบเรียงเนื้อหาที่จะนำมาใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาใช้แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลเรื่อง สุขภาพช่องปาก

ผลการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า “ข้อมูลเรื่อง สุขภาพช่องปากที่ผู้วิจัยทำการเรียบเรียงเนื้อหา มีความถูกต้องเหมาะสม สามารถนำไปใช้ในการผลิตสื่อ

ประชาสัมพันธฺ์แบบมืส่วนร่วมนรูปแบบภพสัณญ์ลัษณฺ์ เรือง สุขภพนชองปากสำหรบัเด็คไต้”
(สัณญ์เมือวันที่ 09/09/2562)

(2) เมือไต้เนือหาที่ผ่นการตรวจสอบโดยผู้เชียวชาญแล้ว ผู้วิจัยจึงนำ
ข้อมูลเรือง สุขภพนชองปากมาร่างแผน การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธฺ์แบบมืส่วนร่วมนรูป
แบบภพสัณญ์ลัษณฺ์ เรือง สุขภพนชองปากสำหรบัเด็ค ดังนึ้

เกริ่นนำ ร่างกายของเราประกอบด้วยอวัยวะต่างๆ ซึ่งอวัยวะ
เหล่านี้มีหน้าที่แตกต่างกัน เช่น จมูกใช้หายใจ ปากใช้พูด และรับประทานอาหาร ฟันใช้บดเคี้ยว
อาหาร เป็นต้น อวัยวะทุกอวัยวะล้วนมีความสำคัญ เราจึงควรดูแลรักษาอวัยวะของเราอย่างถูกวิธี

สาระสำคัญ 1 ลักษณะภายนอกของฟัน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน
คือ

1. ตัวฟัน เป็นส่วนที่ขึ้นอยู่ในช่องปาก ส่วนที่โผล่พ้นเหงือก
มองเห็นในช่องปาก

2. รากฟัน เป็นส่วนที่ฝังอยู่ภายใต้เหงือก และกระดูก
ขากรรไกร มีเหงือกหุ้มทับ

สาระสำคัญ 2 ชื่อชุดเรียกฟัน ฟันของเรามีด้วยกัน 2 ชุด ฟันชุด
แรกเรียกว่าฟันน้ำนม จะเริ่มขึ้นเมื่ออายุ 6 เดือน และฟันชุดที่สองเรียกว่าฟันแท้ จะเริ่มขึ้นเมื่ออายุ
6 ปี

สาระสำคัญ 3 หน้าที่ของฟันในการบดเคี้ยวอาหาร ฟันหน้ากัด
ฉีกอาหาร ส่วนฟันกรามมีหน้าที่บดและเคี้ยวอาหารให้ละเอียด ลึ้นช่วยในการพูด นอกจากนี้ฟันยัง
ช่วยทำให้รูปปากและใบหน้ามีลักษณะได้สัดส่วนสวยงาม

สาระสำคัญ 4 การเลือกรับประทานอาหารที่ช่วยให้ฟันแข็งแรง
รับประทานอาหารที่มีประโยชน์และถูกสัดส่วน จะทำให้ฟันแข็งแรงและสามารถต้านทานฟันผุได้
ควรหลีกเลี่ยงการรับประทานอาหารที่มีส่วนผสมของแป้งและน้ำตาล เช่น ลูกกั ลูกอม ไอศกรีม เค้ก
น้ำอัดลม เป็นต้น

สาระสำคัญ 5 วิธีการดูแลรักษาฟันได้อย่างถูกต้อง แปรงฟันให้
สะอาดอย่างน้อยวันละ 2 ครั้ง เช้าและก่อนนอน และควรพบทันตแพทย์ทุกๆ 6 เดือน หรือปีละ 2
ครั้ง

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก และผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านเนื้อหา เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ซึ่งทำให้ได้ผลการทดลอง คือ องค์ประกอบที่นำมาใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก โดยการคัดเลือกจากกลุ่มตัวอย่าง และร่างแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก จากนั้นนำผลทั้ง 2 ด้านมาจัดทำแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ในขั้นต่อไป

4.2.1.1 ขั้นตอนการผลิต (Production) ผู้วิจัยดำเนินการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ใช้โปรแกรมสร้างภาพกราฟิก ตามแนวทางที่ได้ร่างแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็กไว้

1) ค้นหาภาพเวกเตอร์ ภาพสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายในการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก จากทางอินเทอร์เน็ต โดยเลือกภาพหรือสัญลักษณ์ที่ใกล้เคียงกับเนื้อหา ในแบบร่างแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็กมากที่สุด

2) นำภาพเวกเตอร์มาปรับแต่ง เพิ่มเติมรายละเอียด นำโปรแกรม Adobe Illustrator มาใช้เพื่อให้ได้ภาพที่สามารถสื่อความหมายได้ตามเนื้อหาของเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

3) นำภาพเวกเตอร์ที่ทำการปรับแต่งแล้ว พิมพ์ลงสติ๊กเกอร์บอร์ด

4.2.1.2 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post Production) เมื่อได้ภาพกราฟิกครบตามแบบร่าง แผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ตรวจสอบความถูกต้องเพิ่มรายละเอียดของสื่อ ใช้เทคนิคสร้างสรรค์พิเศษต่างๆ ในการจัดกิจกรรมประกอบเพื่อความสมบูรณ์ของสื่อและเพื่อเพิ่มความน่าสนใจก่อนนำไปใช้จริง

จากการศึกษากระบวนการและการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ผลการวิจัยคือสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก มีเนื้อหาเกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และหลักสูตรสถานศึกษาระดับปฐมวัย ที่เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ เรื่องเกี่ยวกับตัวเด็ก หน่วยรอบรู้เรื่องร่างกาย กิจกรรมที่ 5 สสำรวจฟันของหนู เพื่อนำไปใช้ในการประเมินผลระดับความสามารถทางด้าน การรับรู้ของเด็ก ที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก และเปรียบเทียบระดับความสามารถทางด้าน การรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ในการวิจัยระยะที่ 2 ต่อไป

ระยะที่ 2 การประเมินผลสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยในระยะที่ 2 โดยการนำผลการวิจัยในระยะที่ 1 คือ สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก มาทำการประเมินผลโดยกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น

ตารางที่ 4.8 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลเบื้องต้น	จำนวน (คน)	คิดเป็น (ร้อยละ)
เพศ		
หญิง	18	60.00
ชาย	12	40.00
รวม	30	100.00

จากตารางที่ 4.8 กลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่มีเพศหญิง จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมาคือ เพศชาย จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40

ตอนที่ 2 ระดับการรับรู้จากการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน

ระดับการรับรู้จากการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน ของคะแนนจากแบบทดสอบความสามารถทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัย โดยใช้ค่าเฉลี่ยแปลผลระดับการรับรู้

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ นำคะแนนจากแบบทดสอบความสามารถทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน โดยแยกเป็นด้านการแปลความหมายและด้านการให้เหตุผล ค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้จะใช้เป็นค่าบ่งชี้ระดับการรับรู้ ดังใน ตารางที่ 4.9

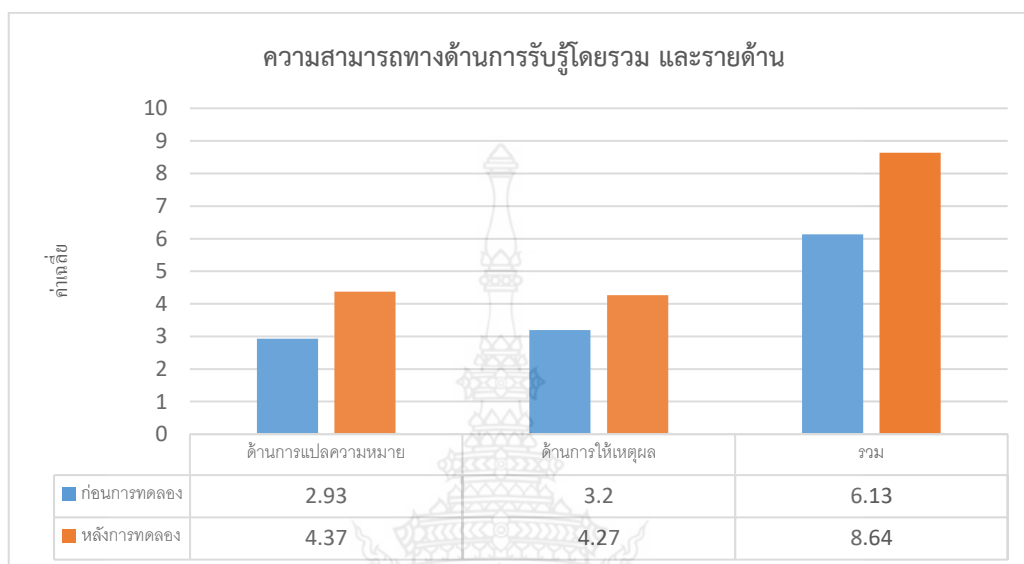
ตารางที่ 4.9 ค่าสถิติพื้นฐาน ของคะแนนความสามารถทางด้าน การรับรู้ของเด็กก่อนและหลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์

ความสามารถทางการรับรู้	N	K	ก่อนทดลอง			หลังทดลอง		
			\bar{X}	S	ระดับ	\bar{X}	S	ระดับ
1. การแปลความหมาย	30	5	2.93	0.37	ปานกลาง	4.37	0.49	ดีมาก
2. การให้เหตุผล	30	5	3.20	0.66	ดี	4.27	0.45	ดีมาก
รวม	30	10	6.13	1.03	ดี	8.64	0.94	ดีมาก

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 4.9 เมื่อพิจารณาในภาพรวม พบว่า เด็กปฐมวัยมีการรับรู้ก่อนทดลอง ($\bar{X} = 6.13$) อยู่ในระดับดี หลังการทดลอง ($\bar{X} = 8.64$) อยู่ในระดับดีมาก และเมื่อแยกเป็นรายด้าน พบว่า ก่อนทดลองเด็กปฐมวัยมีการรับรู้ด้านการแปลความหมาย ($\bar{X} = 2.93$) อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการให้เหตุผล ($\bar{X} = 3.20$) อยู่ในระดับดี หลังการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยมีการรับรู้ด้านการแปลความหมาย ($\bar{X} = 4.37$) อยู่ในระดับดีมาก ด้านการให้เหตุผล ($\bar{X} = 4.27$) อยู่ในระดับดีมาก

สรุป แสดงว่าการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ ทำให้มีความสามารถทางการรับรู้สูงขึ้นทั้ง 2 ด้าน โดยมีความสามารถในการรับรู้ด้านการแปลความหมายสูงขึ้นมากที่สุด และรองลงมาคือด้านการให้เหตุผล

เพื่อให้เห็นเด่นชัด ผู้วิจัยจึงนำคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบการรับรู้ของเด็กปฐมวัยทั้งก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ นำเสนอเป็นแผนภูมิเชิงเปรียบเทียบดังนี้



แผนภูมิที่ 4.1 การเปรียบเทียบความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็กปฐมวัยแยกรายด้านและโดยรวม ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ โดยใช้แผนภูมิเชิงเปรียบเทียบ

จากแผนภูมิแสดงว่า ความสามารถทางด้านการรับรู้เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า เด็กปฐมวัยมีการพัฒนาการรับรู้สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองทุกด้าน และด้านที่มีการพัฒนามากที่สุดคือด้านการแปลความหมาย รองลงมาคือด้านการให้เหตุผล

ตอนที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็กปฐมวัยในภาพรวมและแยกรายด้าน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์

การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบทดสอบความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็กปฐมวัยมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนผลต่างและทดสอบความแตกต่างเฉลี่ย โดยใช้ T-Test ทดสอบค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติของความสามารถทางด้านการรับรู้ ดังนี้

ตารางที่ 4.10 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความสามารถทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัยในภาพรวม และแยกรายด้าน ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์

ความสามารถทางการรับรู้	K	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		\bar{D}	t	P
		\bar{X}	S	\bar{X}	S			
1. การแปลความหมาย	5	2.93	0.37	4.37	0.49	1.44	10.78**	.000
2. การให้เหตุผล	5	3.20	0.66	4.27	0.45	1.07	8.45**	.000
รวม	10	6.13	1.03	8.64	0.94	2.51	19.23**	.000

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 4.10 เมื่อพิจารณาภาพรวมพบว่า หลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์เด็กปฐมวัยมีการรับรู้ ($\bar{D} = 2.51$) สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า หลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ ทำให้การรับรู้ของเด็กปฐมวัยสูงกว่าก่อนที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ นั่นคือการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีการรับรู้โดยรวมสูงขึ้น เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า หลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ เด็กปฐมวัยมีการรับรู้ด้านการแปลความหมาย ($\bar{D} = 1.44$) ด้านการให้เหตุผล ($\bar{D} = 1.07$) สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่าหลังการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ ทำให้การรับรู้ของเด็กปฐมวัยทุกด้านสูงกว่าก่อนที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ นั่นคือการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีการแปลความหมายและการให้เหตุผลสูงขึ้น

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็ก ที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก เรื่อง สุขภาพช่องปาก เปรียบเทียบระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลัง ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการทดลองคือ นักเรียน ชาย-หญิง อายุ 5-6 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จำนวน 30 คน โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง คือการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก และ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล คือ แบบทดสอบแบบสอบถามระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็ก ที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์ แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก แบ่งการดำเนินงานออกเป็น 2 ระยะ คือ ระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก และระยะที่ 2 การประเมินผลสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูล และ สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการวิจัยดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ผลการศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก การดำเนินงานวิจัย ในระยะที่ 1 การศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ผู้วิจัยทำการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก เพื่อใช้ในการออกแบบองค์ประกอบสื่อทางด้านรูปแบบภาพ และด้านรูปแบบสี แล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและคัดเลือกองค์ประกอบที่เหมาะสม จากนั้นนำองค์ประกอบที่ผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกแล้วไปทดลองกับกลุ่มทดลอง โดยให้กลุ่มทดลองคัดเลือกองค์ประกอบที่ตรงกับความต้องการมากที่สุด ซึ่งผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองมีผลการคัดเลือกไปในทิศทางเดียวกับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ และผู้วิจัยทำการศึกษารวบรวมข้อมูลเนื้อหาเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก แล้วนำไปตรวจสอบ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาผลการตรวจสอบพบว่า ข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ที่ได้เรียบเรียงเนื้อหาสาระแล้วนั้น มีความถูกต้องเหมาะสม สามารถใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก จากนั้นจึงนำเนื้อหาเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ไปจัดทำร่างแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ประกอบด้วย เกริ่นนำ เนื้อหา และสรุป เมื่อได้แล้วจึงนำมาใช้ผลิตสื่อ และแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็กแล้ว จึงทำการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยแบ่งเป็น 1 เกริ่นนำ และ 5 สาระการเรียนรู้

5.1.2 ระดับความสามารถ ทางด้านการรับรู้ของเด็ก หลังจากได้เข้าร่วมจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยรวมมีการรับรู้ อยู่ในระดับดีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.64 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่าทุกด้านมีระดับการรับรู้อยู่ในระดับดีมาก ด้านที่มีการรับรู้มากที่สุด คือ ด้านการแปลความหมาย มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 รองลงมา คือ ด้านการให้เหตุผล มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.27

5.1.3 ความสามารถ ทางด้านการรับรู้ของเด็ก หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อ
ประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็กสูงขึ้น
กว่าก่อนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง
สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 โดยก่อน การทดลอง
ค่าคะแนนเฉลี่ย 6.13 และหลัง การทดลอง ค่าคะแนนเฉลี่ย 8.64 ค่าผลต่างคะแนน เฉลี่ยเท่ากับ
2.51

5.2 การอภิปรายผล

การอภิปรายผล การวิจัยเรื่องการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพ
สัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

5.2.1 การศึกษากระบวนการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพ
สัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ผู้วิจัยดำเนินงานวิจัยตามกระบวนการผลิตสื่อ
มีขั้นตอนคือ ขั้นตอนก่อนการผลิต การผลิต และหลังการผลิต ในขั้นตอนก่อนการผลิตสอดคล้อง
กับทฤษฎีการสื่อสารแบบการมีส่วนร่วมที่ประกอบด้วยกระบวนดำเนินการใน 4 ระยะ [27] คือ 1) การ
ประเมิน การสื่อสารแบบมีส่วนร่วม เพื่อกำหนดวิธีการสื่อสาร โดยศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ
สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก
และข้อมูลเกี่ยวกับ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวทาง
และปัญหาที่เกิดขึ้นกับการสื่อสาร สุขภาพ และแนวทางการผลิตสื่อ เพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสาร
2) การออกแบบกลยุทธ์การสื่อสารแบบการมีส่วนร่วม โดยผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาเรื่อง สุขภาพในช่อง
ปากสำหรับเด็ก เพื่อนำมาใช้เป็นแผนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมใน
รูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ในการนำเสนอและออกแบบ
องค์ประกอบด้านต่างๆ ของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เนื่องจาก
สื่อภาพสัญลักษณ์มีความหมาย 3 นัย คือ 1) สิ่งที่ออกแบบขึ้น เป็นตัวแทนสิ่งที่เป็นนามธรรม
2) สิ่งที่เป็นนามธรรมมากำหนดเป็นรูปธรรม และ 3) การกำหนดสิ่งที่เป็นรูปธรรม [29] ดังนั้น
ภาพสัญลักษณ์ จึงหมายถึง สิ่งที่แสดงถึงความคิดที่นำมาใช้แทนตัวอักษรอย่างมีระบบ สิ่ง
ที่ออกแบบนั้นใช้เป็นตัวแทนของสิ่งที่ เป็นนามธรรม รวมถึงที่เป็นนามธรรมมากำหนดเป็นรูปธรรม
ความสำคัญขององค์ประกอบด้านลักษณะภาพ คือ ลักษณะเส้น และด้านการใช้สีต่างๆ

จึงเปรียบเสมือนหัวใจหลักของสื่อภาพสัญลักษณ์ เพราะลักษณะเส้นและสี สามารถบ่งบอกอารมณ์ และความรู้สึกของงานออกแบบ ส่งผ่านไปยังผู้รับสารได้ [49] ดังนั้น องค์ประกอบของสื่อภาพ สัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยเลือกจึงประกอบด้วยภาพ และสี อันเป็นรากฐานเนื้อหาของศิลปะ ความงาม ความพอดี ลงตัว ซึ่งเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการผลิตสื่อภาพสัญลักษณ์ที่มีคุณภาพ 3) การปฏิบัติกิจกรรมการสื่อสารโดยผู้วิจัยปฏิบัติกิจกรรมการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมทั้งหมด 3 ส่วน คือ การนำผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเข้ามามีส่วนร่วมในขั้นแรกเพื่อเป็นการกรอง วัตถุประสงค์และข้อมูลที่จะใช้ในงานผลิตโดยนำองค์ประกอบของสื่อภาพสัญลักษณ์ที่ทำการออกแบบทั้ง ด้านลักษณะภาพ และลักษณะสีไปตรวจสอบและสอบถามความคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะต่างๆ จากผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและนำเนื้อหาเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็กไปตรวจสอบความถูกต้อง โดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและการนำกลุ่มทดลองเข้ามามีส่วนร่วมในขั้นที่ 2 ด้วยการเลือกองค์ประกอบ ที่จะนำมาใช้ในสื่อตามแบบที่กลุ่มทดลองคิดว่าจะมีความเหมาะสม โดยวิธีให้ทำแบบสอบถาม เมื่อได้ ข้อมูลที่ครบถ้วนแล้วจึงดำเนินการในขั้นตอนการผลิตและขั้นตอนหลังการผลิต ทำให้ได้สื่อ ประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก สอดคล้องกับข้อมูลด้านการผลิตสื่อที่กล่าวว่า สื่อเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กสามารถเรียนและเข้าใจในสิ่งที่ จะเรียนได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง ช่วยพัฒนาเด็กให้มีความพร้อมทุกด้าน [43] 4) การติดตามการ ประเมินผลโดยการนำสื่อมาทำการประเมินผลจากกลุ่มตัวอย่างด้วยการวัดระดับความสามารถ ทางด้านการรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลังจากการเข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก นำข้อมูลที่ได้อามาวิเคราะห์และสรุปผลการวิจัย ซึ่งเปรียบเสมือนการ ปฏิบัติกิจกรรมการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมในขั้นที่ 3 การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยนำผู้เชี่ยวชาญ กลุ่มทดลอง และกลุ่มตัวอย่าง เข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยตามแนวคิดการสื่อสารแบบมี ส่วนร่วมครบทั้งกระบวนการ แต่ไม่ได้มีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนของการผลิตสื่อ เนื่องจากการมีส่วน ร่วมนั้นมิได้หมายถึงทุกคนมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน แต่เป็นการมีส่วนร่วมในแต่ละระดับตามความ เหมาะสม ตามความถนัด และความเชี่ยวชาญของบุคคลนั้นๆ [1] ตัวอย่างเช่น ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก มีส่วน ร่วมในขั้นตอนการตรวจสอบองค์ประกอบของสื่อ ในขณะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาซึ่งเป็นทันต แพทย์และอาจารย์ผู้สอนเกี่ยวกับวิชาสุขศึกษา มีส่วนร่วมในขั้นตอนการตรวจสอบความถูกต้องของ เนื้อหา ส่วนกลุ่มทดลองมีส่วนร่วมในขั้นตอนการเลือกองค์ประกอบของสื่อก่อนนำไปผลิตจริง ทั้งนี้

ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ตามแนวทางการประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในงานวิจัยครั้งนี้ แตกต่างจากจากผลิตสื่อแบบเดิมที่มักเป็นการผลิตสื่อโดยผู้ส่งสารหรือผู้ผลิตสื่อ โดยผู้รับสาร กลุ่มเป้าหมายไม่ได้มีส่วนร่วมในกระบวนการผลิตซึ่งกระบวนการผลิตสื่อเช่นนี้เรียกว่าการส่งสารทางเดียว ทำให้เกิดปัญหาการสื่อสารไม่ตรงตามกลุ่มเป้าหมายอยู่บ่อยครั้ง เนื่องจากผู้ผลิตทำหน้าที่ผลิต และผู้รับสารทำหน้าที่รับสารอย่างเดียว ซึ่งการนำทฤษฎีการผลิตสื่อแบบมีส่วนร่วม มาเป็นหลักการในการดำเนินงาน โดยการนำผู้รับสารเข้ามามีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบและผลิตสื่อ ก็เพื่อให้กระบวนการส่งสารดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อให้ผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมายได้รับสารและข้อมูลตามวัตถุประสงค์ที่ผู้ส่งสารต้องการภายใต้กระบวนการที่ผู้รับสารมีส่วนร่วมกับผู้ส่งสาร [1] ดังที่สะท้อนได้จากผลการวิจัยในครั้งนี้ที่พบว่าผู้รับสารซึ่งเป็นเด็ก อายุ 5 - 6 ขวบ เสี่ยงต่อการเกิดปัญหาเรื่อง สุขภาพในช่องปาก [9] มีระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ต่อสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ในระดับดีมาก ซึ่งหากพิจารณาในรายละเอียดพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถทางด้านการรับรู้ต่อสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 8.64 อยู่ในระดับดีมาก

5.2.2 จากผลการศึกษาพบว่า ระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็ก ที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพช่องปากสำหรับเด็ก หลังการทดลองเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์มีความสามารถทางด้านการรับรู้สูงกว่าก่อนการทดลองทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้เป็นความสามารถของเด็กปฐมวัยในการให้ความหมายข้อมูลจากภาพที่ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยเด็กมีการแปลความหมายของภาพสัญลักษณ์ตามประสบการณ์ที่เด็กเรียนรู้ เกิดการสร้างความหมายและให้เหตุผลเกี่ยวกับภาพสัญลักษณ์นั้นออกมาเป็นการบอกหรืออธิบายจากความรู้ความเข้าใจ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ต่อไป ซึ่ง [6] กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งหมายถึง กระบวนการที่จะทำให้เด็กรับรู้ [10] กล่าวถึง ความสนใจในการรับรู้เป็นกระบวนการ ขั้นแรกของการรวบรวมข้อมูลต่างๆ จากสิ่งเร้าที่ตรงกับความต้องการของเด็ก ทำให้สภาวะของร่างกายและจิตใจ พร้อมที่จะรับข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพ เป็นผลให้ผู้เรียนรู้เกิดพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงถึงความเอาใจใส่ และต้องการทำกิจกรรมให้บรรลุจุดมุ่งหมาย อิลการ์ด

และคนอื่นๆ [54] อธิบาย ว่าพัฒนาการของเด็กในการรับรู้จะแปรผันตามสิ่งเร้าและความแตกต่างระหว่างบุคคล เด็กแต่ละคนจึงมีช่วงความสนใจต่อกิจกรรมเดียวกันนานไม่เท่ากัน เป็นการยากที่จะกำหนดช่วงความสนใจที่แน่นอนของเด็ก การรับรู้สิ่งต่างๆ นั้นเริ่มแรกจากการรับรู้สิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวและมีความสำคัญกับ ตัวเด็กก่อน เมื่อโตขึ้นการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ จะขยายกว้างขึ้น และเกณฑ์ในการเลือกรับรู้ขึ้นกับองค์ประกอบหลายสิ่ง เช่น ความพอใจ ความต้องการ อารมณ์ เป็นต้น ในการศึกษาครั้งนี้มีการแสดงพฤติกรรมการรับรู้ 2 ด้าน อธิบายได้

1.1 ด้านการแปลความหมาย เด็กปฐมวัยมีระดับความสามารถการรับรู้ทางด้านการแปลความหมาย ก่อนทดลองอยู่ในระดับปานกลาง ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.93 คะแนน หลังการทดลองอยู่ในระดับดีมาก คือ คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.37 คะแนน สรุปว่า การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ ทำให้มีความสามารถทางด้านการรับรู้สูงขึ้นทั้ง 2 ด้าน โดยมีความสามารถการรับรู้ด้านการแปลความหมายสูงขึ้นมาที่สุด คือ สูงขึ้น 1.44 รองลงมาคือ ด้านการให้เหตุผลสูงขึ้นไป 1.07 แสดงว่า การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพ สัญลักษณ์ช่วยส่งเสริมในเรื่องการแปลความหมายได้ เพราะการจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ เป็นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการรับรู้จากสภาพแวดล้อมที่เป็นจริง ซึ่งเด็กจะได้พบเห็นอยู่เป็นประจำได้รับประสบการณ์ตรงและมีสิ่งกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้จะมีผลต่อการรับรู้ของเด็กปฐมวัยได้ด้วยภาพสัญลักษณ์ที่มีความหมายอย่างง่ายเป็นลักษณะสากล มีรูปแบบสวยงาม กระตุ้นดึงดูดความสนใจ ส่งเสริมความคิดและสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในชีวิต ทำให้เด็กปฐมวัยเกิดการรับรู้สิ่งที่มีความหมาย ชิมชับ และเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง สิ่งแวดล้อมรอบตัว เด็กสามารถบอกชื่อ หรืออธิบายความหมายของภาพสัญลักษณ์ถูกต้องตรงกับความจริงได้ เด็กเกิดทักษะในการคิดวิเคราะห์ การรับรู้ที่เป็นเหตุการณ์การใช้ภาพสัญลักษณ์ในการติดต่อสื่อสารอีกทางหนึ่ง

[29] ภาพสัญลักษณ์ เป็นสิ่งที่แสดงถึงความคิดที่นำมาใช้แทนตัวอักษรอย่างมีระบบ เป็นข้อจำกัดในการแลกเปลี่ยนสาระข่าวสาร ความต้องการการใช้สัญลักษณ์แทนภาษา ซึ่งง่ายกว่ามีความจำเป็นมากขึ้นกว่าหลายเท่า เด็กสามารถอ่านฉลากทั่วไปของภาพจากสิ่งพิมพ์มีอยู่หลายลักษณะ เช่น ตัวอักษร คำ ตัวเลข ป้าย ฉลาก ข้อมูล เนื้อหา และสัญลักษณ์จากภาษาอื่นๆ เด็กมีโอกาสเรียนรู้สัญลักษณ์ที่ถูกต้อง โดยเด็กจะเริ่มอ่านฉลากของวัตถุในความหมายทั่วไป จากนั้น เด็กจะขีดเคลาและรวมเข้าเป็นลักษณะความรู้ซึ่งจัดแบ่งวัตถุแต่ละอย่างออกจากกัน

[39] กล่าวว่า เด็กวัย 2 – 7 ขวบ มีกระบวนการคิดที่เป็นมโนภาพมากกว่าจะคิดโดยใช้ภาษาถ้อยคำ ดังนั้นการเสนอสารด้วยภาพ สามารถใช้ภาษาเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ ในการนึกคิดแทนที่การใช้มโนภาพ เด็กจะสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ จากการรับรู้ภาษาถ้อยคำที่เป็นทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน ได้กว้างขวางมากขึ้น และ [38] กล่าวว่า เด็กอนุบาลชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ ชอบภาพสีหลายสีมากกว่าภาพสีเดียว ชอบภาพประดิษฐ์หลายสีมากกว่าภาพถ่ายหลายสี

การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ช่วยส่งเสริมการรับรู้ด้านแปลความหมาย ด้วยการจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนที่ส่งเสริมการแสดงออก ทำให้เด็กเกิดความมั่นใจกล้าแสดงความคิดเห็น ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอย่างอิสระ สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความสุขกระตือรือร้น เข้าร่วมกิจกรรม ตัวอย่างเช่น การเกริ่นนำ ผู้วิจัยให้เด็กเล่นเกม ภาพตัดต่อใบหน้าเมื่อต่อเสร็จให้เด็กช่วยกันสังเกตและทบทวนว่าร่างกายของเราประกอบด้วยอวัยวะใดบ้าง และมีหน้าที่อย่างไร เพื่อให้เด็กจดจำชื่อภาพสัญลักษณ์เพศหญิง เพศชาย และอวัยวะส่วนต่างๆ บนใบหน้าได้ของตัวเองได้ ทั้งการใช้สื่อภาพสัญลักษณ์และสื่อของจริงร่วมในกิจกรรม การใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิดว่าเพศหญิง เพศชายไม่เหมือนกันอย่างไร เด็กช่วยกันคิดคำตอบและขึ้นสรุปเด็กร่วมกันสรุปความหมายของภาพสัญลักษณ์ดังกล่าว สอดคล้องกับ [59] ศึกษาโอกาสเพื่อการเริ่มต้น การสนทนาเกี่ยวกับคำที่พบยาก สามารถมาจากภาพสัญลักษณ์ประกอบการอ่านหนังสือเรื่องราว คำที่ใช้อธิบายกับเด็กช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น การสนทนาเกี่ยวกับคำนำมา ซึ่งข้อมูลความรู้พัฒนาคำศัพท์ของเด็ก ประโยชน์ในการสนทนา หาคำพ้องเกี่ยวกับภาพสัญลักษณ์ เรื่องราวในการพูดคุยกับเด็กก่อนวัยเรียน พูดคุยเกี่ยวกับคำศัพท์ที่ไม่ธรรมดา แสดงให้เด็กรู้จักในบริบท ซึ่งเห็นได้จริง และ [62] การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาภาพกับสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความพร้อมการเรียนรู้เรื่องคำ พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม เกมการศึกษาภาพกับสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความพร้อมการเรียนรู้เรื่องคำมีคะแนนหลังได้รับการจัดประสบการณ์สูงขึ้นกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์

1.2 ด้านการให้เหตุผล เด็กปฐมวัยมีระดับความสามารถการรับรู้ทางด้านการให้เหตุผลก่อนทดลองอยู่ในระดับดี คือ ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 3.2 คะแนน หลังการทดลองอยู่ในระดับดีมาก คือ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.27 คะแนน แสดงว่า การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ช่วยส่งเสริมในเรื่องการให้เหตุผลได้ เป็นการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพสัญลักษณ์ ตามสาเหตุความเป็นมา

ของการตัดสินใจแปลความหมายนั้น เพราะกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้มีประสบการณ์โต้ตอบ การตั้งคำถาม การแลกเปลี่ยน พูดคุย การพูดแสดงความคิดเห็น ส่งผลให้เด็กตระหนักถึงความสำคัญของภาพสัญลักษณ์ในการรับรู้ความหมายอย่างเชื่อมโยงกัน ตัวอย่างเช่น ตารางสำคัญ 2 ชื่อชุดเรียกฟัน เด็กมีโอกาสนำประสบการณ์โต้ตอบ การตั้งคำถาม การแลกเปลี่ยน พูดคุย แสดงความคิดเห็น ถึงเหตุผลว่าฟันของเราต้องมีด้วยกัน 2 ชุด ฟันชุดแรกเรียกว่า ฟันน้ำนม จะเริ่มขึ้นเมื่ออายุ 6 เดือน และ ฟันชุดที่สอง เรียกว่า ฟันแท้ จะเริ่มขึ้นเมื่ออายุ 6 ปี เด็กเข้าใจเกี่ยวกับภาพสัญลักษณ์ สังเกตเปรียบเทียบความแตกต่างถึงจำนวนซี่ฟันที่ไม่เท่ากัน เพราะเด็กมีการรับรู้ความหมายอย่างมีเหตุผลในการดูภาพสัญลักษณ์แต่ละภาพ สามารถแยกชุดฟันได้อย่างถูกต้อง

การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา เด็กมีเหตุผลในการพูดคุยสนทนาอภิปรายได้ดี [24] กล่าวว่า การสร้าง ความรู้ผ่านการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมตามทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของ เพียเจต์ (Piaget) คือ การปรับตัว (Adaptation) เป็นกระบวนการที่เด็กสร้างโครงสร้างทางความคิด (Scheme) โดยการมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งแวดล้อม 2 ลักษณะ เด็กพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมโดยซึมซาบประสบการณ์ (Assimilation) และปรับโครงสร้างสติปัญญา (Accommodation) ตามสภาพแวดล้อม เพื่อให้เกิดความสมดุลในโครงสร้างความคิดความเข้าใจ (Equilibration) คือ ความสมดุลระหว่างการรับรู้และประสบการณ์เก่าและใหม่เป็นกระบวนการคิดเกิดขึ้นต่อเนื่องตลอดเวลาที่เป็นการรับรู้เรื่องใหม่แล้วนำไปสัมพันธ์เชื่อมโยงการรับรู้เดิม ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในความคิดและความเข้าใจตามมา และ [6] กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ซึ่งหมายถึงกระบวนการที่จะทำให้เด็กรับรู้มีทักษะปฏิบัติ และรู้เห็นในสิ่งต่างๆ โดยสอดคล้องกับลักษณะความรู้ใคร่เรียนของเด็ก มีการวิจัยโดย [66] ศึกษาการใช้ความคิดของเด็กปฐมวัยในเรื่องสื่อ การสอน แผนที่ทางภูมิศาสตร์ พบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะในการใช้สัญลักษณ์ การใช้สื่อการสอน ได้แก่ แผนที่ กราฟ สัญลักษณ์ต่างๆ ช่วยส่งเสริมเทคนิคการสอนเพื่อพัฒนาความคิดของเด็กปฐมวัยได้

5.2.3 จากผลการศึกษาพบว่า ความสามารถทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัยหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์สูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01 โดยก่อนการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 6.13 และหลังการ

ทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 8.64 มีค่าผลต่างคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 ซึ่งการรับรู้ภาพสัญลักษณ์ต่างๆ ของเด็กเพิ่มขึ้นทั้ง 2 ด้าน เนื่องจากก่อนการทดลองเด็กไม่มีความคุ้นเคยกับภาพสัญลักษณ์ต่างๆ และการร่วมทำกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการการเรียนรู้มากนัก เด็กจึงไม่เคยมีประสบการณ์หรือไม่เคยเห็นและลองทำมาก่อน เช่น เด็กส่วนใหญ่ไม่รู้จักชุดเรียกฟัน เพราะเด็กยังไม่มีประสบการณ์ในเรื่องชุดเรียกฟัน เนื่องจากในช่วงอายุ 5 - 6 ยังเป็นชุดฟันน้ำนม เมื่อผู้วิจัยกล่าวถึง การเรียกชื่อชุดฟันของเรามีด้วยกัน 2 ชุด ฟันชุดแรก เรียกว่า ฟันน้ำนม จะเริ่มขึ้นเมื่ออายุ 6 เดือน และ ฟันชุดที่สอง เรียกว่า ฟันแท้ จะเริ่มขึ้นเมื่ออายุ 6 ปี เด็กจึงยังสับสนกับการเรียกชื่อชุดฟัน เด็กไม่สามารถสนทนาโต้ตอบได้ ซึ่งในการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์นี้ ผู้วิจัยได้นำกิจกรรมเรื่องชุดเรียกฟันที่ใช้แทนด้วยภาพสัญลักษณ์ โดยการให้เด็กสังเกตลักษณะของฟันแต่ละชุด และนับจำนวนซึ่งชุดฟันแต่ละชุดจะมีความแตกต่างกัน เพื่อพัฒนาความรู้ความเข้าใจของเด็กปฐมวัย เป็นต้น

การจัดประสบการณ์โดยการพัฒนาความคิดรวบยอดและความเข้าใจให้เกิดการรับรู้แก่เด็ก [3] กล่าวว่า ควรเน้นการเลียนแบบทางสังคมและจัดประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก วิธีการจัดประสบการณ์ ได้แก่ การอธิบาย อภิปราย สนทนาเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้น การให้เด็กดูภาพ หรือ ภาพยนตร์เด็กที่เกี่ยวข้องกับชีวิตความเป็นอยู่ซึ่งสอดคล้องกับ [51] กล่าวถึง การพัฒนารูปแบบการรับรู้ของเด็กปฐมวัย โดยการนำสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยในการแลกเปลี่ยนข้อมูลความรู้ ความเข้าใจรูปแบบการแบ่งปันข้อมูลกันในเครือข่ายออนไลน์ทั่วโลก ครูใช้เทคโนโลยีไม่ใช่เพื่อแทนประสบการณ์ลงมือกระทำแต่เพื่อเพิ่มขยายเครื่องมือที่จะใช้กับเด็กในการหาข้อมูล แก้ปัญหาและความคิดรวบยอด ครูจึงสามารถสร้างการรับรู้ของเด็ก โดยใช้สื่อทางภาพ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ไม่อาจหาได้ในห้องเรียน และ [52] ศึกษาว่า การส่งเสริมความสามารถทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัยด้วยการจัดกิจกรรมห้องงานเขียนช่วยกำหนดเวลาในการเขียนของเด็กปฐมวัยไม่เน้นงานที่ทำสำเร็จ เน้นพฤติกรรมในการเขียน เด็กไม่ต้องทำงานแต่ละชิ้นทุกวัน จึงสามารถเก็บงานที่ยังไม่เสร็จไว้ในแฟ้ม เพื่อทำต่อวันรุ่งขึ้นและเมื่อทำเสร็จหนึ่งชิ้นเด็กก็จะได้เริ่มงานเขียนใหม่อีก เรย์ และ ครีฟแลนด์ ใช้กระบวนการเดียวกันนี้ในเด็กที่โตขึ้น ได้แก่ การร่าง การเรียบเรียง การแก้ไข การนำเสนอ ซึ่งทั้งหมดเป็นวิธีการทำหนังสือ แนวคิดนี้ช่วยพัฒนาการสอนที่เหมาะสม โดยแนะนำว่า ในแต่ละวันเป็นโอกาสที่ครูจะช่วยสนับสนุนการเขียนหลากหลายแบบโดยมีจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน ประสบการณ์การเขียนช่วยให้เกิดความยืดหยุ่นทางความคิดในการรับรู้ที่จะใช้ในการเขียนแบบไม่เป็นทางการ สำหรับงานเขียนแรกๆ ไปสู่การเขียน

เป็นทางการ [53] กล่าวถึงสมมติฐานด้านอื่นและสิ่งแวดล้อมต่อความสามารถ และความรู้สามารถของเด็กในด้านต่างๆ อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่ไม่ร่วมกันเป็นเอกลักษณ์ตามรายบุคคล อิทธิพลของอื่นและสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อภาษาและการรู้ความสามารถทางภาษาเหมือนกัน ทั้งในหญิงและชาย รวมถึงการอธิบายอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมที่สอดคล้องกับหัวข้อด้านธรรมชาติมากกว่ากระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างแฝด

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่า การประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์สามารถส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีการรับรู้สูงขึ้น เด็กได้ดูภาพสัญลักษณ์ที่มีลักษณะต่างๆ กันสามารถสื่อสารให้เกิดความหมาย เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองทุกสาระการเรียนรู้ ทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง โดยเน้นการเตรียมความพร้อมให้กับเด็ก และกระตุ้นให้เกิดการแปลความหมายจากภาพสัญลักษณ์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน จากภาพสัญลักษณ์ที่กำหนดในแต่ละสาระการเรียนรู้ โดยเริ่มจากการเกริ่นนำเข้าสู่สาระการเรียนรู้และต่อเนื่องไปสู่สาระการเรียนรู้ข้ออื่นๆ ต่อไปตามลำดับ

5.3 ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

5.3.1 ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติจากการวิจัยครั้งนี้

1) ความสามารถทางด้านการรับรู้ เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเด็ก การจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ การนำไปใช้ควรศึกษาแผนการจัดกิจกรรมและสาระการเรียนรู้หัวข้อต่างๆ เพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานก่อนลงมือปฏิบัติ เช่น ควรเลือกภาพสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ มีรูปแบบสัญลักษณ์ที่สวยงาม สามารถดึงดูดและกระตุ้นความสนใจของเด็กได้ดี เมื่อนำแผนการจัดกิจกรรมและสาระการเรียนรู้หัวข้อต่างๆ ไปปฏิบัติแล้วควรประเมินผลเพื่อปรับปรุงและวางแผนการจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับเด็กและบริบทของสังคมนั้นๆ ต่อไป

2) สื่อการเรียนรู้มีความสำคัญกับเด็กมาก ซึ่งการนำมาใช้ในการเรียนการสอนมีจุดประสงค์แตกต่างกันในระหว่างกิจกรรมเด็กจะเรียนรู้อย่างมากจากการกระทำและสัมผัสสื่อการเรียนรู้ ภาพสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นสื่อ ควรเป็นภาพสัญลักษณ์ที่ให้ความหมายในเชิงบวก หรือส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อการสื่อสาร ทำให้เด็กเกิดความชื่นชมหรือพึงพอใจในการรับรู้ เช่น การเลือก

รับประทานอาหารที่มีประโยชน์และถูกต้องส่วน จะทำให้ฟันแข็งแรงและสามารถต้านทานฟันผุได้
เป็นต้น

3) ความสามารถทางการรับรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กเลือกทำ
กิจกรรม ตามความสนใจและความสามารถของตนเอง จะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นและมี
ความสุขในการทำกิจกรรม โดยผู้วิจัยให้ความช่วยเหลือ แนะนำในการทำกิจกรรมของเด็ก เมื่อเด็ก
ต้องการความช่วยเหลือ ตามความจำเป็นที่เหมาะสมกับความสามารถและความต้องการของเด็กแต่ละ
คน เช่น การแปะติดภาพอาหาร ขณะเล่นเกม เป็นต้น

4) ควรมีการศึกษาพัฒนาการความสามารถทางการรับรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล
จะทำให้ ครู ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องเข้าใจศักยภาพของเด็กเพื่อประโยชน์ต่อการปรับปรุงและ
ส่งเสริมเด็ก เป็นกรณีเฉพาะบุคคล แต่ควรคำนึงถึงองค์ประกอบและสภาพแวดล้อมที่มีส่วนเกี่ยวข้อง
ในชั้นเรียนเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้เด็กได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้ที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของ
แผนการจัดกิจกรรมอย่างเหมาะสม

5) เมื่อสิ้นสุดการจัดกิจกรรม ควรนำภาพสัญลักษณ์เป็นสื่อการเรียนรู้โดยจัดไว้ใน
มุมหนึ่งของห้องเรียน เพื่อให้เด็กได้ทบทวนการเรียนรู้ การจดจำและใช้ประโยชน์ต่อไป

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ ที่มีผลต่อ
ความสามารถด้านอื่นๆ ของเด็กปฐมวัย เช่น ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผล พฤติกรรมความ
ร่วมมือ และความสามารถทางการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย เป็นต้น

2) ควรศึกษาผลของการจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ ที่มีต่อทักษะการ
สื่อสาร โดยจำแนกเป็นรายด้าน ได้แก่ การพูด การฟัง การอ่าน การเขียน ให้ชัดเจนและควรเป็น
การทำวิจัยเพื่อพัฒนาใช้เวลาในการศึกษาที่เหมาะสมต่อการศึกษาพัฒนาการเปลี่ยนแปลงของทักษะ
การสื่อสารในเด็กปฐมวัย

3) ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลของการจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ใน
กลุ่มตัวอย่างอื่นๆ เช่น กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในชุมชนเมืองกับกลุ่มที่อยู่ในชนบท กลุ่มเด็กที่มีความ
บกพร่องทางด้านร่างกายหรือสติปัญญา เป็นต้น

บรรณานุกรม

- [1] กรรณิการ์ เฟ็งปรางค์ และ กาญจนา แก้วเทพ. (2548). การมีส่วนร่วมในการสื่อสาร: จากแนวคิดสู่การปฏิบัติจริง. วารสารนิเทศศาสตร์, 23(3-4), นน. 62-81.
- [2] ปาริชาติ สถาปิตานนท์ สโรบล. (2543). การสื่อสาร: กลไกสำคัญในการก้าวสู่ประชาสังคมในศตวรรษที่ 21, นครปฐม: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- [3] เขาวพา เดชะคุปต์. (2536). รายงานวิจัยความสามารถทางสติปัญญากับความสร้างสรรค์ของนักเรียนเด็กเล็กในโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- [4] ชุมพร ขงกิตติกุล และคณะ. (2529). การรับรู้ภาพพจน์เกี่ยวกับญี่ปุ่นและไทยของนักเรียนไทยและนักเรียนญี่ปุ่นในประเทศไทย. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [5] สมบูรณ์ พรรณนาภ และ ชัยโรจน์ ชัยอินคำ. (2518). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- [6] กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2543). การสอนแบบจิตปัญญา : แนวการใช้ในการใช้ในการสร้างแผนการสอน ระดับอนุบาลศึกษา. กรุงเทพฯ : บริษัทเอ็ดสัน เพรส โปรดักส์ จำกัด.
- [7] ھرรษา นิลวิเชียร. (2554). ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- [8] ขนิษฐา บุญนาค. (2562). ภาพสัญลักษณ์ สำหรับเด็กปฐมวัย สืบค้นจาก <https://www.youngciety.com/article/journal/symbol-for-kids.html>
- [9] นพ. วชิระ เฟ็งจันทร์ อธิบดินทร มอนามัย. (2560). สัมภาษณ์ : ออนไลน์, <https://www.hfocus.org/content/2017/06/14154>.
- [10] Bernstein, Bruce. (1999). **Perception is Everything**. New York: Ronjo Magic.
- [11] Little, Graham R. A Theory of Perception. (1999). **New York: Self Help Guides**. Retrieved January 9, 2013, from www.grlphilosophy.co.nz/paper1.htm.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- [12] ลักษณ์า สิริวัฒน์. (2539). *จิตวิทยาเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- [13] สุวรี ศิวะแพทย์. (2549). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พรีนติ้ง เฮาส์.
- [14] สุชา จันทร์เอม. (2544). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- [15] เพราพรรณ เปลี่ยนภู. (2542). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาครุศาสตร์ไฟฟ้า คณะครุศาสตร์ อุดสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- [16] รังธี นพเกตุ. (2540). *จิตวิทยาเพื่อการรับรู้*. กรุงเทพฯ: ประกายพริก
- [17] นวลศิริ เปาโรหิตย์. (2536). *จิตวิทยาทั่วไป*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- [18] ถวิล ธาราโกชนน์ และ ศรัณย์ คำริสุข. (2547). *จิตวิทยาทั่วไป*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ทิพย์วิสุทธิ.
- [19] ซิลเวอร์แมน และ โรเบิร์ต อี. (2545). *จิตวิทยาทั่วไป*. แปลโดย สุปราณี สนธิรัตน์; และ คนอื่นๆ. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: จามจุรีโปรดักท์.
- [20] ชุมพร ยงกิตติกุล, เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์ และ นิรมล ชยุดสาหกิจ. (2529). *โครงการวิจัย : การรับรู้ ภาพพจน์เกี่ยวกับญี่ปุ่นและไทยของนักเรียนไทยและนักเรียนญี่ปุ่นในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตวิทยา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [21] สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2550). *เอกสารประกอบการเรียนวิชาการศึกษาระดับมัธยมศึกษาโครงการร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตกับกรมส่งเสริมการปกครองท้องถิ่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- [22] สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2552). *จิตวิทยาการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- [23] รติชน พิทยสถ์. (2543). *การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ
- [24] ศรีวิไล พลมณี. (2545). *ภาษาและการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย.
- [25] พังศรี สวนแก้ว. (2545). *จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย*, พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ดวงกมล.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- [26] กาญจนา แก้วเทพ และ คณะ. (2543). **สื่อเพื่อชุมชน: การประมวลองค์ความรู้**, กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- [27] Tufte, T. and Mefalopulos, P. (2009). **Participatory communication: A practical guide**, Washington D.C.: The World Bank, pp.20.
- [28] ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชั่น.
- [29] ทองเจือ เขียดทอง. (2548). **การออกแบบสัญลักษณ์**. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ลีปประกษา.
- [30] วิรุณ ตั้งเจริญ. (2526). **การออกแบบ**. กรุงเทพฯ: วัฒนาสารคดี.
- [31] มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2528). **เอกสารการสอนชุดวิชาภาษาเพื่อการสื่อสารหน่วยที่ 1 – 7**. กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.
- [32] ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2548). **ภาษาและความคิดเรคิดด้วยภาษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [33] ศรียา นิยมธรรม และ ประภัสร์ นิยมธรรม. (2541). **พัฒนาการทางภาษา**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [34] เลอสม สถาปิตานนท์. (2537). **วอท อีส ดีไซน์ = What is Design?** กรุงเทพฯ: 49 กราฟฟิค & พับลิเคชั่นส์.
- [35] จงชัย เจนหัตถการกิจ. (2545). **หลักภาษาไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: ธนาเพชร.
- [36] โสภณาจ. (2546). **คู่มือภาพสัญลักษณ์ 3,250 ตัวอย่างจากทั่วโลก**. กรุงเทพฯ: เพชรกะรัต.
- [37] นภวรรณ ธรรมบวร. (2549). **การพัฒนากระบวนการความคิดในเด็กปฐมวัย**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [38] ฉลองชัย สุรวัดตนบูรณ์. (2515). **แบบและสีของภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กอนุบาลพระนคร**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- [39] ชัยพร วิชชาวุธ. (2524). **มูลสารจิตวิทยา**. กรุงเทพฯ: หน่วยผลิตเอกสารคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- [40] จินตนา ไบกาซูยี. (2534). **การจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ: สุวีริยะสาส์น.
- [41] วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). **แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- [42] สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2542). **การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย (3 – 5 ปี) : แนวคิด ของกลุ่มนักศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- [43] วราภรณ์ รัถวิชัย. (2545). **สื่อพัฒนาเด็ก. เอกสารประกอบการบรรยายโครงการพัฒนานักบริหาร และ ผู้จัดการศึกษาระดับสูงการศึกษาปฐมวัย รุ่นที่ 7**. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- [44] Dale, Edgar. (1969). **Audio-Visual Methods in Teaching**. 3rd ed. New York: Rinehart & Winston.
- [45] ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2537). **นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- [46] ทิศนา ขัมมณี และคณะ. (2536). **หลักการและรูปแบบการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามวิถีชีวิตไทย**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [47] ธวัชชานนท์ ตาไรสง. (2550). **หลักการศิลปะ**. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.
- [48] ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2554). **องค์ประกอบศิลป์ศิลปะ**. กรุงเทพฯ : วิทยพัฒน์.
- [49] สุชาติ เถาทอง. (2536). **หลักการทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อักษรกราฟฟิค.
- [50] ชลูด นิ่มเสมอ. (2534). **องค์ประกอบของศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- [51] Jung, Hee An; & Seplocha, Holly. (2010, September). **Tools for Developing Pattern Language in Children**. Young Children. September.

บรรณานุกรม (ต่อ)

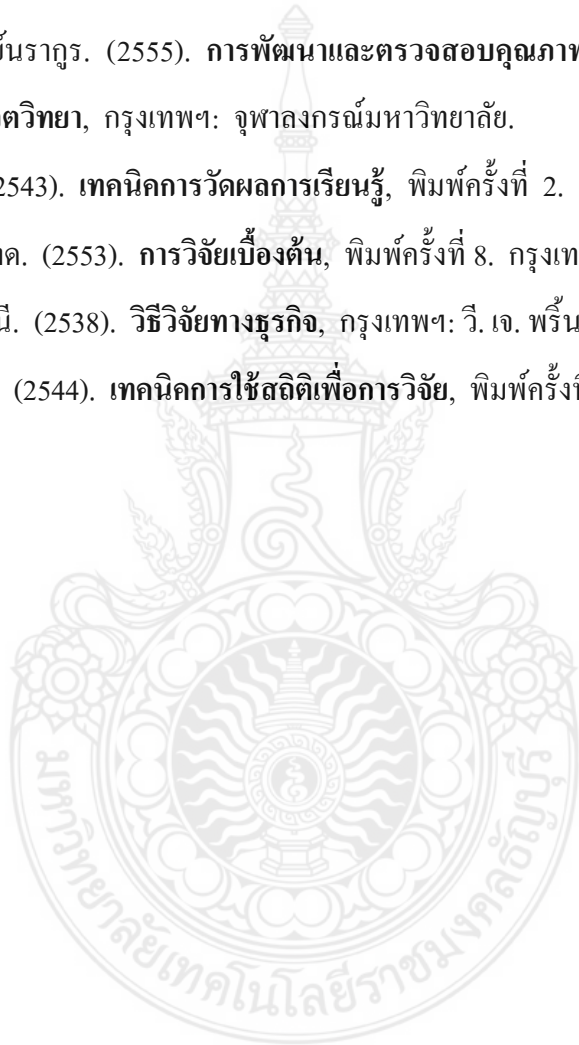
- [52] Brown, Kathryn M. (2010, January). **Young Authors Writing Workshop in Kindergarten.** Young Children. January.
- [53] Collin, Molly F. (2012, November). **The Importance of Discussing 50 – Cent Words with Preschoolers.** Young Children. November.
- [54] พัชรี เจตน์เจริญรักษ์. (2537). ความสนใจในการรับรู้ของเด็กปฐมวัย จากการใช้เทคนิคการเตรียมเด็กให้สงบ (การเก็บเด็ก). วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [55] พรรณธิดา สายตา. (2553). **ทักษะการรับรู้ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกสมาธิก่อนกิจกรรมเสริมประสบการณ์,** ปรินญาณีพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย), บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- [56] พัชรี เจตน์เจริญรักษ์. (2537). ความสนใจในการรับรู้ของเด็กปฐมวัยจากการใช้เทคนิคการเตรียมเด็กให้สงบ (การเก็บเด็ก). ปรินญาณีพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- [57] รักดวงวรรณ ศิริภาพร. (2532). ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้เล่นกิจกรรมการเล่นเพื่อคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง ปรินญาณีพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย), บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ถ่ายเอกสาร.
- [58] Neuman, Michelle M.;& Neuman, David L. (2012, Jan/Feb). **The role of idiomorphs in Emergent Literacy.** Childhood Education. 2012: 23 – 29.
- [59] Collin, Molly F. (2012, November). **The Importance of Discussing 50 – Cent Words with Preschoolers.** Young Children. 2012: 66 – 71).
- [60] Dixon, D.J.; et al. (1977). **Training Disadvantage Preschools on Various Fantasy Activities and Impulse Control.** Child Development. 1977: 367 – 379.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- [61] ลัดดาวรรณ ลัมภเวช. (2554). ภาพสัญลักษณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 6–9 ปี. ปรินญา นิพนธ์ (การออกแบบนิเทศศิลป์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- [62] พุทธพิมาน หลวงเมือง. (2553). การใช้กิจกรรมเกมการศึกษาภาพกับสัญลักษณ์ เพื่อพัฒนาความพร้อมการเรียนรู้เรื่องคำสำหรับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2. รายงานการวิจัยของสถานศึกษา โรงเรียนบ้านหม้อทอง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 5. ถ่ายเอกสาร.
- [63] ปัฐมาภรณ์ เตะไกศยะ. (2553). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมการสร้างภาพบนกระดานตะปู. ปรินญา นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- [64] ฝน คำใส. (2542). ความพร้อมทางภาษาของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยแผนพัฒนาความพร้อมทางภาษา. ปรินญา นิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร. ถ่ายเอกสาร.
- [65] Miller, Molley Tichota, Tann; & White, Ron. (2009). **Young Children Learn Through Authentic Play in a Nature Explore Classroom** : A White Paper Based on Research Conducted at Dimensions Early Education Program in Lincoln. NE: (Online).
- [66] Shusterman, Anna; Lee, Sang Ah; & Spelke, Elizabeth S. (2008). **Developmental Science**. 2008: F1 – F7, 2008.
- [67] วิณา ประชาณุกุล. (2547). มองมุมใหม่. วารสารวงการครูและผู้ปกครอง. 5(58): 12 – 13.
- [68] สติรมน พงษ์พัฒน์. (2555). ผลการเล่นตามมุมประสบการณ์ด้วยสื่อธรรมชาติที่มีต่อพฤติกรรมอิทธิบาท 4. ปรินญา นิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- [76] รุ่งลาวัลย์ ไชยสัจย์. (2550). ผลการจัดประสบการณ์การเล่นน้ำประกอบสื่อที่มีต่อทักษะการคิดวิจารณ์ของเด็กปฐมวัย. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- [77] บุญใจ ศรีสถิตยัณรากร. (2555). การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย: คุณสมบัตินิการวัดเชิงจิตวิทยา, กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [78] ล้วน สายยศ. (2543). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้, พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก.
- [79] บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น, พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- [80] อภินันท์ จันตะนี. (2538). วิธีวิจัยทางธุรกิจ, กรุงเทพฯ: วี.เจ. พรินติ้ง.
- [81] ชุศรี วงศ์รัตนะ. (2544). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย, พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : เทพเนรมิตการพิมพ์.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก.

คู่มือการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก



คู่มือการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

หลักการและเหตุผล

ความสำคัญของการรับรู้เป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้ ซึ่งมีอำนาจในการชักนำให้เกิดพฤติกรรมของมนุษย์ เป็นสิ่งที่ช่วยสร้างมโนทัศน์เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ใช้ส่งผ่านความรู้และขยายความรู้ของมนุษย์ไปสู่บุคคลอื่นๆ การขาดการเรียนรู้หรือประสบการณ์จะมีเพียงการรับสัมผัสเท่านั้น [13] ความสามารถ ทางด้านการรับรู้ของเด็กปฐมวัย ควรเป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในระดับชั้นอนุบาล ให้สัมพันธ์กับความสามารถในการอ่านและการเขียนในอนาคต การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก เรื่อง สุขภาพช่องปาก ที่ผู้วิจัย ออกแบบนี้มุ่งศึกษาหาวิธีการส่งเสริมความสามารถทางการรับรู้ของเด็กปฐมวัย การจัดกิจกรรม เปิดโอกาสให้เด็กมีประสบการณ์รับรู้ในสิ่งแวดล้อมที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กอย่างเหมาะสมกับระดับอายุของเด็กในวัย 5 – 6 ปี โดยการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถ ด้านการแปลความหมาย และด้านการให้เหตุผลแก่เด็กด้วยภาพสัญลักษณ์ที่มีความหมาย และเป็นประโยชน์ เด็กสามารถซึมซับและเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากการจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ที่มีความหมาย ง่าย มีรูปแบบสวยงาม กระตุ้นดึงดูดความสนใจ ส่งเสริมความคิดเพื่อพัฒนาการรับรู้ความเข้าใจ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กได้อย่างเหมาะสม

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความสามารถการรับรู้ของเด็กปฐมวัยในด้านต่อไปนี้

1. ด้านการแปลความหมาย
2. ด้านการให้เหตุผล

หลักการจัดกิจกรรม

กิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก เรื่อง สุขภาพช่องปาก เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กมีการรับรู้อย่างอิสระ ผ่านกระบวนการส่งเสริมการรับรู้ของเด็ก การสัมผัสด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า ให้เด็กเรียนรู้ แปลความหมายจากการสัมผัสผ่านการใช้ ความรู้เดิมหรือการใช้ประสบการณ์เพื่อการแปลความหมาย เด็กทำกิจกรรมด้วยสื่อของจริง และสื่อที่ผลิตขึ้นในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

บทบาทผู้วิจัย

1. ผู้วิจัยมีหลักการและแนวคิดในการจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ โดยจะเน้นส่งเสริมความสามารถการรับรู้ของเด็กเป็นสำคัญ

2. ในการทำกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ผู้วิจัย ศึกษาค้นคว้าเตรียมแผนการกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ที่เหมาะสม เสนอข้อมูลสื่อสารด้วยภาพ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างภาพต่างๆ เสริมการอธิบายความหมายด้วยการพูดคุยสั้นๆ ให้เด็กสามารถเข้าใจและใช้ภาพสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ ในการนึกคิดอย่างมีความหมาย

3. ในการจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ ผู้วิจัยส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมด้วยสื่อของจริง และสื่อที่ผลิตขึ้นในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

4. ในการพัฒนาด้านการรับรู้ ผู้วิจัยเปิดโอกาสส่งเสริมให้เด็กได้อภิปราย ตีความหมายของภาพสัญลักษณ์ และการสื่อสารแบบต่างๆ ตามความเข้าใจของเด็กผ่านกิจกรรม แนะนำภาพสัญลักษณ์ให้กับเด็ก ให้เด็กตระหนักในความเหมือนและความแตกต่างของภาพต่างๆ

บทบาทเด็ก

1. เด็กสามารถร่วมอภิปราย แสดงความคิดและลงมือปฏิบัติ ตามแต่เด็กจะคิดสร้างสรรค์ขึ้น โดยได้รับการแนะนำจากผู้วิจัย
2. เด็กใช้ประสาทสัมผัส คือ การมอง การฟัง การสัมผัส การเคลื่อนไหว และการใช้ ทำทางอย่างมีความปลอดภัย
3. เด็กสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีความสุขจากการจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ บรรยากาศที่ส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้วิจัยกับเด็ก เด็กสามารถแสดงความสนใจบอกความต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเด็กลงมือศึกษาภายใต้การดูแลช่วยเหลือแนะนำของผู้วิจัย

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

จุดมุ่งหมาย



1. เพื่อส่งเสริมความสามารถการรับรู้ของเด็กปฐมวัยด้านการแปลความหมาย
2. เพื่อส่งเสริมความสามารถการรับรู้ของเด็กปฐมวัยด้านการให้เหตุผล

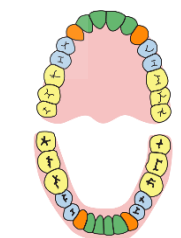
เนื้อหา


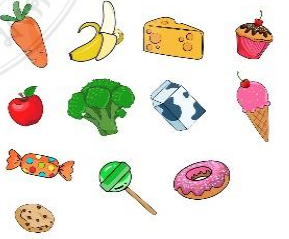
การจัดกิจกรรมด้วยสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์ที่มีความหมายอย่างง่าย มีรูปแบบสวยงาม กระตุ้น ดึงดูดความสนใจ ส่งเสริมความคิดเพื่อพัฒนาการรับรู้ ความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับเด็กได้อย่างเหมาะสม เปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัยรู้จักกับสื่อของจริง และสื่อที่ผลิตขึ้นในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปาก ในขณะที่ผู้วิจัยใช้สื่อของจริง และสื่อที่ผลิตขึ้นในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ กระตุ้นให้เด็กรับรู้เกี่ยวกับการแปลความหมาย และการให้เหตุผลจากภาพสัญลักษณ์

วิธีดำเนินการกิจกรรม

1. การจัดกิจกรรมด้วยสื่อของจริงและสื่อที่ใช้ภาพสัญลักษณ์สำหรับเด็ก เรื่อง สุขภาพในช่องปาก ประกอบด้วยขั้นตอนการสอนและการดำเนินกิจกรรมแต่ละหน่วยสาระการเรียนรู้ ดังนี้

สาระสำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
<p>เกริ่นนำ</p>	<p>ร่างกายของเราประกอบด้วยอวัยวะต่างๆ ซึ่งอวัยวะเหล่านี้มีหน้าที่แตกต่างกัน เช่น จมูกใช้หายใจ ปากใช้พูด และรับประทานอาหาร ฟันใช้บดเคี้ยวอาหาร เป็นต้น อวัยวะทุกอวัยวะล้วนมีความสำคัญ เราจึงควรดูแลรักษาอวัยวะของเราอย่างถูกวิธี</p>	<p>- สื่อภาพสัญลักษณ์ -</p> <p>ใบหน้าเด็กผู้ชาย</p>  <p>ใบหน้าเด็กผู้หญิง</p> 	<p>ผู้วิจัยให้เด็กเล่นเกม ภาพตัดต่ออวัยวะของร่างกาย เมื่อต่อเสร็จให้เด็กช่วยกันสังเกตและทบทวนว่าร่างกายของเราประกอบด้วยอวัยวะใดบ้าง และมีหน้าที่อย่างไร</p>

สาระสำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
สาระสำคัญ 1 ลักษณะ ของฟัน	<p>ถึงแม้ว่าฟันจะมีรูปร่างและหน้าที่ต่างกัน แต่ส่วนประกอบในโครงสร้างของฟันแต่ละซี่ จะเหมือนกัน คือ ลักษณะภายนอกของฟัน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวฟัน เป็นส่วนที่ขึ้นอยู่ในช่องปาก ส่วนที่โผล่พ้นเหงือก มองเห็นในช่องปาก 2. รากฟัน เป็นส่วนที่ฝังอยู่ภายใต้เหงือก และกระดูกขากรรไกร มีเหงือกหุ้มทับ 	<p>-สื่อของจริง -</p>	<p>ผู้วิจัยให้เด็กจับคู่ผลัดกันสังเกตช่องปากและฟัน พุดคุย แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะฟันของตนเองและของเพื่อน</p>
สาระสำคัญ 2 ชื่อชุดเรียก ฟัน	<p>ฟันของเรามีด้วยกัน 2 ชุด ฟันชุดแรก เรียกว่า ฟันน้ำนม จะเริ่มขึ้นเมื่ออายุ 6 เดือน และ ฟันชุดที่สอง เรียกว่า ฟันแท้ จะเริ่มขึ้นเมื่ออายุ 6 ปี</p>	<p>-สื่อภาพสัญลักษณ์ -</p> <p>ฟันน้ำนม</p>  <p>ฟันแท้</p> 	<p>ผู้วิจัยให้เด็กดูภาพสังเกต เปรียบเทียบทำความเข้าใจ ชุดฟัน 2 ชุด คือ ฟันชุดแรก เรียกว่า ฟันน้ำนม ฟันชุดที่สอง เรียกว่า ฟันแท้</p>

สาระสำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
สาระสำคัญ 3 หน้าที่ของ ฟัน	ฟันน้ำกัด ฉีกอาหาร ส่วนฟันกรามมีหน้าที่บดและเคี้ยวอาหาร ให้ละเอียด ลิ้นช่วยในการพูด นอกจากนี้ ฟันยังช่วยทำให้รูปปากและใบหน้ามีลักษณะได้สัดส่วนสวยงาม	-สื่อของจริง -	ผู้วิจัยให้เด็กรับประทานอาหาร เพื่อเรียนรู้ด้วยตัวเองถึงหน้าที่ของฟันในการบดเคี้ยวอาหาร
สาระสำคัญ 4 การเลือก รับประทานอาหารที่ ช่วยให้ฟัน แข็งแรง	รับประทานอาหารที่มีประโยชน์และถูกสัดส่วน จะทำให้ฟันแข็งแรงและสามารถต้านทานฟันผุได้ ควรหลีกเลี่ยงการรับประทานอาหารที่มีส่วนผสมของแป้งและน้ำตาล เช่น ลูกอม ลูกอม ไอศกรีม เค้ก น้ำอัดลม เป็นต้น	-สื่อภาพสัญลักษณ์ - ฟันแข็งแรง/ฟันผุ  อาหาร 	ผู้วิจัยให้เด็กเล่นเกม การเลือกรับประทานอาหาร เมื่อเล่นเกมเสร็จให้เด็กร่วมกันแสดงความคิดเห็น ทบทวนถึงอาหารที่มีประโยชน์และมีโทษต่อฟันมีอะไรบ้าง

สาระสำคัญ	สาระที่ควรเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้
สาระสำคัญ 5 วิธีการ ดูแลรักษา ฟัน	แปรงฟันให้สะอาดอย่างน้อยวันละ 2 ครั้ง เช้าและก่อนนอน และควรพบทันตแพทย์ทุก ๆ 6 เดือน หรือ ปีละ 2 ครั้ง	-สื่อของจริง -	ผู้วิจัยให้เด็กนำอุปกรณ์ในการแปรงฟัน เช่น แก้วน้ำ แปรงสีฟัน ยาสีฟันของตนเอง แสดงท่าทางการแปรงฟันที่ถูกต้อง



สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม
ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

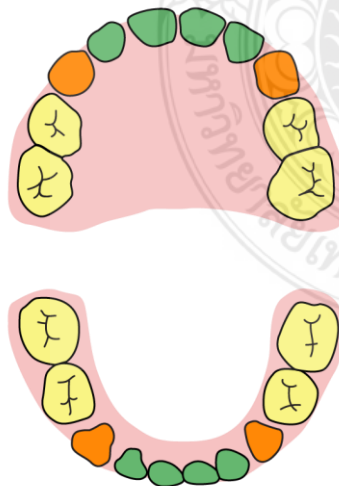
ใบหน้าเด็กผู้หญิง



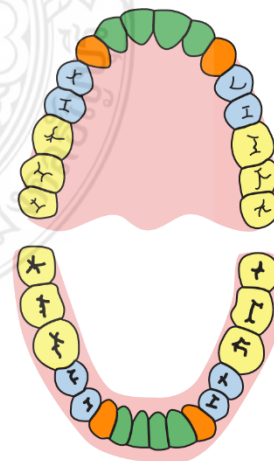
ใบหน้าเด็กผู้ชาย



ฟันน้ำนม

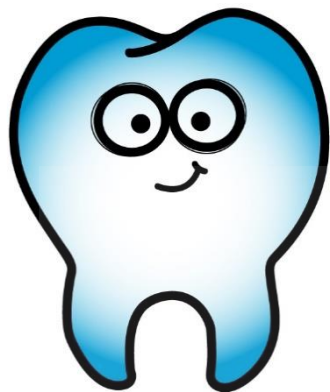


ฟันแท้

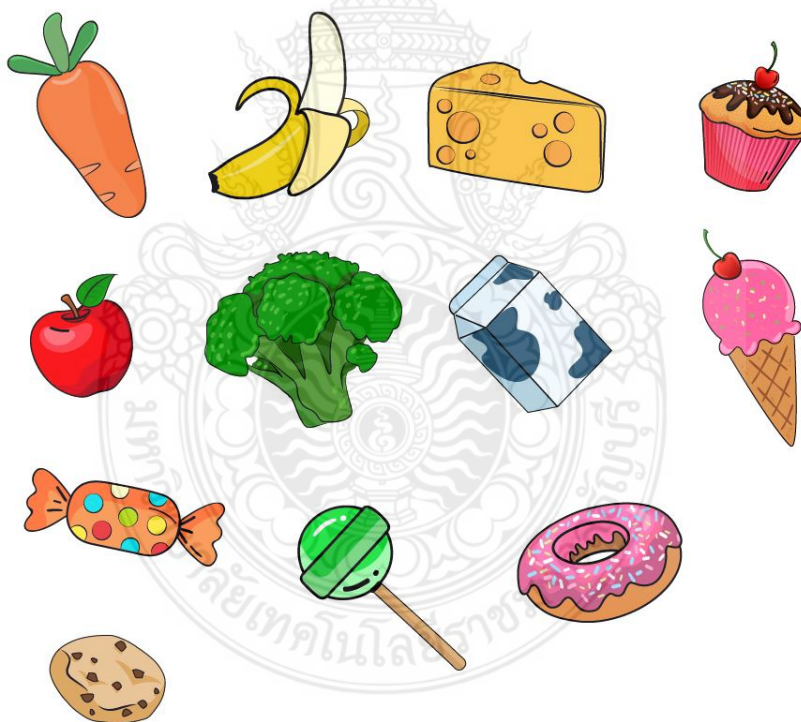


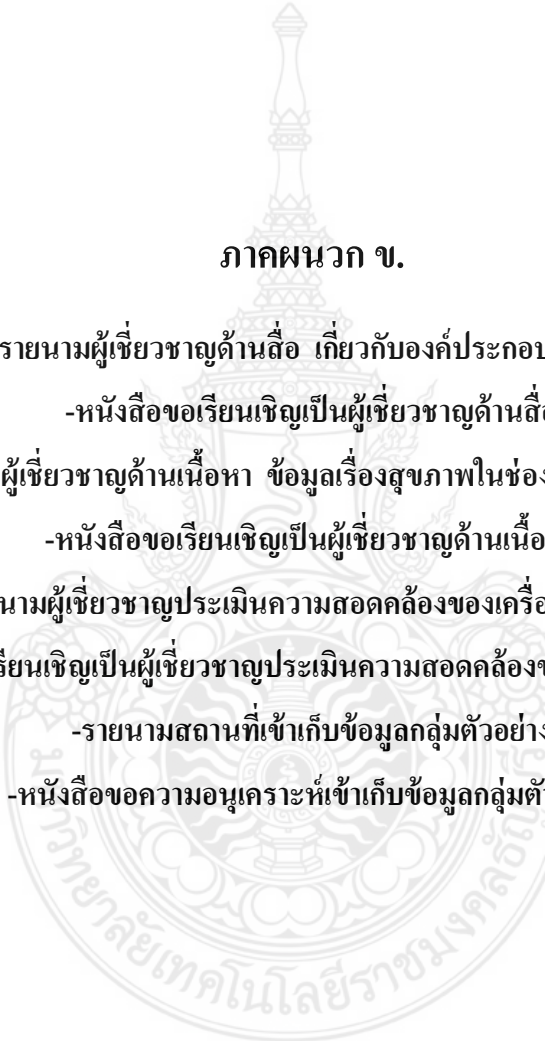
ฟันแข็งแรง

ฟันผุ



อาหาร



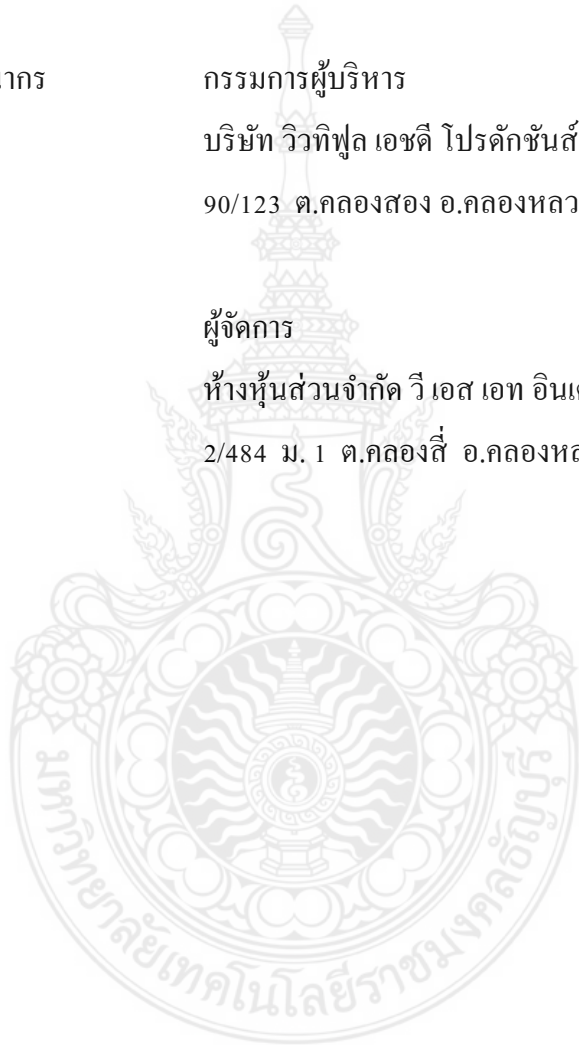


ภาคผนวก ข.

- รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ เกี่ยวกับองค์ประกอบของสื่อ
 - หนังสือขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ
- รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ข้อมูลเรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก
 - หนังสือขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา
- รายนามผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC)
 - หนังสือขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC)
- รายนามสถานที่เก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง
 - หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อข้อมูลเกี่ยวกับองค์ประกอบของสื่อ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ บุญช่วย เกียรติ รongคณบดีฝ่ายการนักศึกษาและวิจัย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
99 ม.18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121
2. นายอหิงสา กฤษณากร กรรมการผู้บริหาร
บริษัท วิวทิฟูล เอชดี โปรดักชันส์ จำกัด
90/123 ต.คลองสอง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120
3. นายโกศล สิงหะ ผู้จัดการ
ห้างหุ้นส่วนจำกัด วี เอส เอท อินเตอร์
2/484 ม.1 ต.คลองสี่ อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120



หนังสือขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ



ที่ อว 0649.05 / 1304

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี 12110

31 ตุลาคม 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์บุญช่วย เกิดรี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ด้วยนางสาวเพ็ญภา โขติธรรมโม รหัสประจำตัว 116070806005-9 นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรชัย บุตรแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะฯ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ในวันเวลาที่ท่านเห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อเป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความรู้ความสามารถและเปิดโอกาสให้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็นช่องทางในการเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่วิชาชีพหลังจบการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชาติ ไก่ฟ้า)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

ฝ่ายวิชาการและวิจัย
โทร. 0 2549 4507
โทรสาร 0 2549 4500
นักศึกษา 086 682 7776



ที่ อว 0649.05 / 1304

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี 12110

31 ตุลาคม 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

เรียน นายอหิงสา กฤษณากร
กรรมการผู้บริหาร บริษัท วิวิทูล เอชดี โปรดักชันส์ จำกัด

ด้วยนางสาวเพ็ญภา โชติธรรมโม รหัสประจำตัว 116070806005-9 นักศึกษาระดับปริญญาโท
หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมใน
รูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรชัย บุตรแก้ว
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะฯ จึงขอเรียนเชิญ
ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ในเวลาที่ท่านเห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อเป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความรู้
ความสามารถและเปิดโอกาสให้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็นช่องทางในการเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่
วิชาชีพหลังจบการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชาติ ไก่ฟ้า)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย
โทร. 0 2549 4507
โทรสาร 0 2549 4500
นักศึกษา 086 682 7776



ที่ อว 0649.05 / 1304

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี 12110

31 ตุลาคม 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ

เรียน นายโกศล สิงหะ
ผู้จัดการห้างหุ้นส่วนจำกัด วี เอส เอช อินเตอร์

ด้วยนางสาวเพ็ญภา โขติธรรมโม รหัสประจำตัว 116070806005-9 นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัชัย บุตรแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในกรณีนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะฯ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อ ในเวลาที่ท่านเห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อเป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความรู้ความสามารถและเปิดโอกาสให้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็นช่องทางในการเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่วิชาชีพหลังจบการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

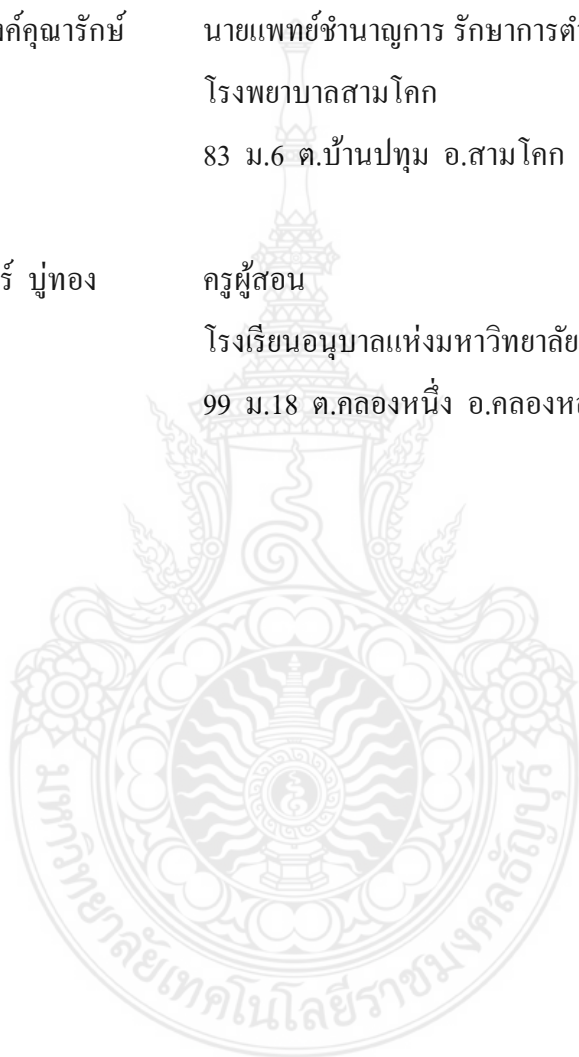
ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชาติ ไก่ฟ้า)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย
โทร. 0 2549 4507
โทรสาร 0 2549 4500
นักศึกษา 086 682 7776

รายนามผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

1. แพทย์หญิง ชลนิสา รุ่งเรือง ผู้อำนวยการโรงพยาบาลคลองหลวง
30 ต.คลองหก อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12120
2. นายแพทย์ กิตติ องค์กรรักษ์ นายแพทย์ชำนาญการ รักษาการตำแหน่งผู้อำนวยการ
โรงพยาบาลสามโคก
83 ม.6 ต.บ้านปทุม อ.สามโคก จ.ปทุมธานี 12160
3. อาจารย์ดาวพระศุภร์ บุษทอง ครูผู้สอน
โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
99 ม.18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121



หนังสือขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา



ที่ อว 0649.05 / 1904

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี 12110

๑/ ตุลาคม 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา


เรียน ผู้อำนวยการโรงพยาบาลคลองหลวง

ด้วยนางสาวเพ็ญภา โขติธรรมโม รหัสประจำตัว 116070806005-9 นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัชัย บุตรแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะฯ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ในวันเวลาที่ท่านเห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อเป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความรู้ความสามารถและเปิดโอกาสให้ได้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็นช่องทางในการเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่วิชาชีพหลังจบการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชาติ ไก่ฟ้า)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย
โทร. 0 2549 4507
โทรสาร 0 2549 4500
นักศึกษา 086 682 7776



ที่ อว 0649.05 / 1304

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี 12110

31 ตุลาคม 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา


เรียน นายแพทย์กิตติ องค์กรรักษ์
นายแพทย์ชำนาญการ รักษาการตำแหน่งผู้อำนวยการโรงพยาบาลสามโคก

ด้วยนางสาวเพ็ญภา โขติธรรมโม รหัสประจำตัว 116070806005-9 นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรชัย บุตรแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะฯ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ในวันเวลาที่ท่านเห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อเป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความรู้ความสามารถและเปิดโอกาสให้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็นช่องทางในการเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่วิชาชีพหลังจบการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชาติ ไก่ฟ้า)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

ฝ่ายวิชาการและวิจัย
โทร. 0 2549 4507
โทรสาร 0 2549 4500
นักศึกษา 086 682 7776



ที่ อว 0649.05 / 1304

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี 12110

31 ตุลาคม 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา

เรียน อาจารย์ดาวพระศุภร์ ปู่ทอง
โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ด้วยนางสาวเพ็ญภา โขติธรรมโม รหัสประจำตัว 116070806005-9 นักศึกษาระดับปริญญาโท
หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมใน
รูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัย บุตรแก้ว
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะฯ จึงขอเรียนเชิญ
ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ในวันเวลาที่ท่านเห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อเป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความรู้
ความสามารถและเปิดโอกาสให้ได้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็นช่องทางในการเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่
วิชาชีพหลังจบการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

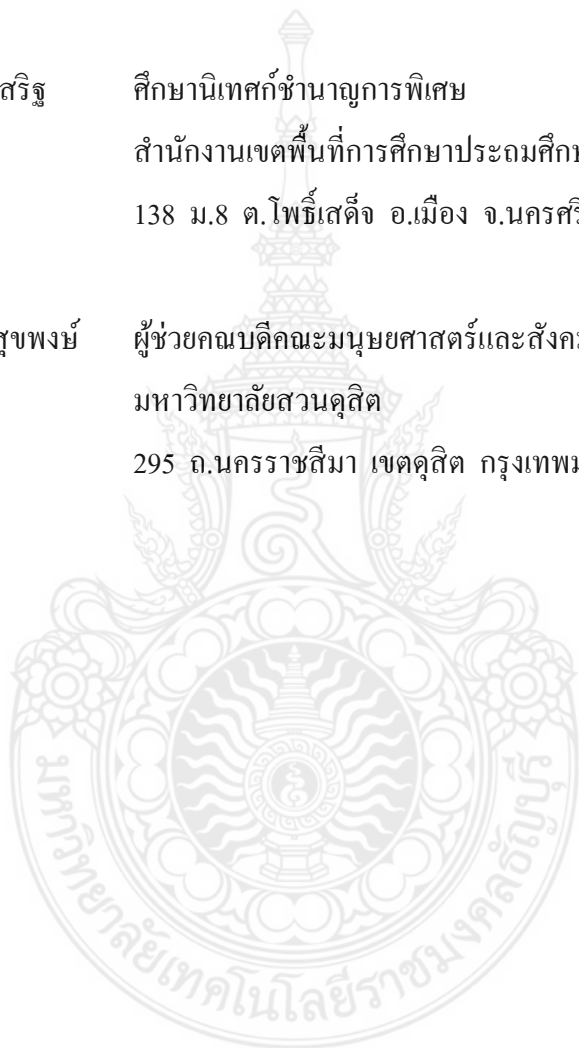
ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชาติ ไก่ฟ้า)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย
โทร. 0 2549 4507
โทรสาร 0 2549 4500
นักศึกษา 086 682 7776

รายนามผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC)

1. ดร.สุรภา นิลยกานนท์ รองผู้อำนวยการสถานศึกษา
โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านท่าตะเภา)
250 ถ.ไตรรัตน์ ต.ท่าตะเภา อ.เมือง จ.ชุมพร 86000
2. ดร.ปรียา สงค์ประเสริฐ ศึกษาานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราชเขต 1
138 ม.8 ต.โพธิ์เสด็จ อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช 80000
3. ผศ.ดร.จิตชิน จิตติสุขพงษ์ ผู้ช่วยคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
295 ถ.นครราชสีมา เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300



หนังสือขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC)



ที่ อว 0649.05 / 1305

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี 12110

31 ตุลาคม 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเนื้อหางานวิจัย (IOC)

เรียน ดร.สุรภา นิลยกานนท์


รองผู้อำนวยการสถานศึกษา โรงเรียนเทศบาล 1 (บ้านท่าตะเภา)

ด้วยนางสาวเพ็ญภา โชติธรรมโม รหัสประจำตัว 116070806005-9 นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัชัย บุตรแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะฯ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเนื้อหางานวิจัย (IOC) ในเวลาที่ท่านเห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อเป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความรู้ความสามารถและเปิดโอกาสให้ได้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็นช่องทางในการเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่วิชาชีพหลังจบการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชาติ ไก่ฟ้า)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย
โทร. 0 2549 4507
โทรสาร 0 2549 4500
นักศึกษา 086 682 7776



ที่ อว 0649.05 / 1305

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี 12110

31 ตุลาคม 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเนื้อหางานวิจัย (IOC)

เรียน ดร.ปรียา สงค์ประเสริฐ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครศรีธรรมราชเขต 1

ด้วยนางสาวเพ็ญภา โขติธรรมโม รหัสประจำตัว 116070806005-9 นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรชัย บุตรแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในการนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะฯ จึงขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเนื้อหางานวิจัย (IOC) ในวันเวลาที่ท่านเห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อเป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความรู้ความสามารถและเปิดโอกาสให้ได้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็นช่องทางในการเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่วิชาชีพหลังจบการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชาติ ไก่ฟ้า)

คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทร. 0 2549 4507

โทรสาร 0 2549 4500

นักศึกษา 086 682 7776



ที่ อว 0649.05 / 1415

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี 12110

15 พฤศจิกายน 2562

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเนื้อหางานวิจัย (IOC)

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตชิน จิตดีสุขพงษ์
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ด้วยนางสาวเพ็ญภา โชติธรรมโม รหัสประจำตัว 116070806005-9 นักศึกษาระดับปริญญาโท
หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมใน
รูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรชัย บุตรแก้ว
เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

ในกรณีนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์ในเรื่องดังกล่าวเป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะฯ จึงขอเรียนเชิญ
ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของเนื้อหางานวิจัย (IOC) ในเวลาที่ท่านเห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อเป็นการ
สนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความรู้ความสามารถและเปิดโอกาสให้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็น
ช่องทางในการเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่วิชาชีพหลังจบการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชาติ ไก่ฟ้า)

คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย

โทร. 0 2549 4507

โทรสาร 0 2549 4500

นักศึกษา 086 682 7776

รายนามสถานที่เข้าเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง

โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

99 ม.18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121



หนังสือขอความอนุเคราะห์เข้าเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง



ที่ อว 0649.05 / 1416

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี 12110

15 พฤศจิกายน 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เข้าเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษา

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ด้วยนางสาวเพ็ญภา โชติธรรมโม รหัสประจำตัว 116070806005-9 นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ได้ดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ หัวข้อ “การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศรัชย์ บุตรแก้ว เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา

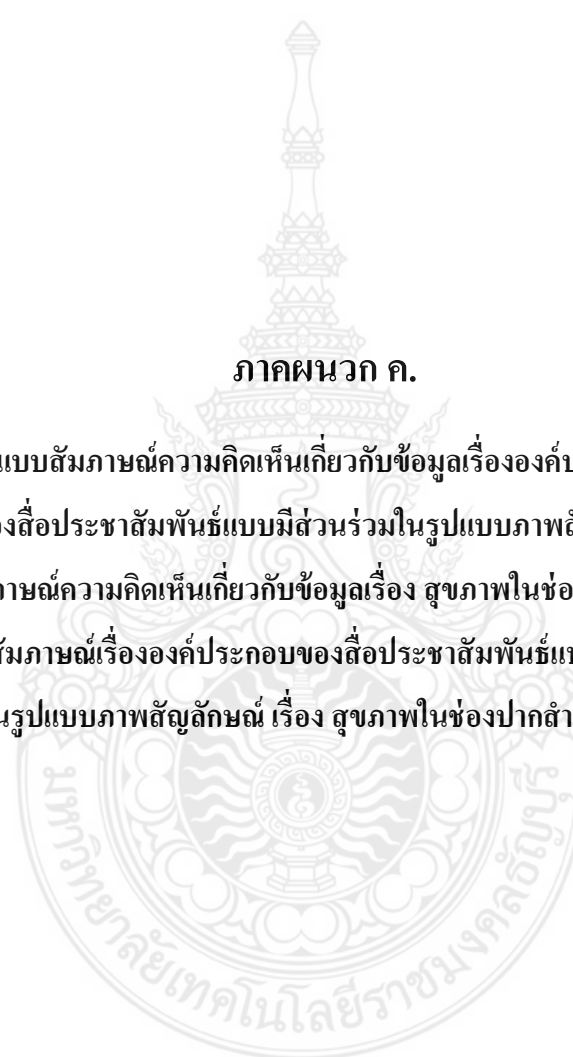
ในการนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะฯ จึงขอความอนุเคราะห์เข้าเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาจากนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 30 คน โดยจะเข้าไปทำการทดสอบ จำนวน 2 ครั้ง เพื่อทำแบบทดสอบหาค่า IOC และสัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง ตามวันเวลาที่ทางหน่วยงานของท่านเห็นสมควร ทั้งนี้เป็นการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความรู้ความสามารถและเปิดโอกาสให้ได้นำเสนอความคิดสร้างสรรค์อันจะเป็นช่องทางในการเตรียมพร้อมเพื่อเข้าสู่วิชาชีพหลังจบการศึกษาต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิชาติ ไก่ฟ้า)
คณบดีคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฝ่ายวิชาการและวิจัย
โทร. 0 2549 4507
โทรสาร 0 2549 4500
นักศึกษา 086 682 7776



ภาคผนวก ค.

- แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลเรื่ององค์ประกอบ
ของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์
- แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นเกี่ยวกับข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก
- แบบสัมภาษณ์เรื่ององค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม
ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก



แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น
เกี่ยวกับข้อมูลเรื่ององค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม
ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินคุณภาพเกี่ยวกับการเลือกองค์ประกอบของสื่อที่นำมาใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. คัดเลือกองค์ประกอบที่เหมาะสมในการนำมาใช้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก
2. ทราบข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นอื่น ๆ ที่มีต่อองค์ประกอบที่ใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

แบบสัมภาษณ์มี 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อองค์ประกอบที่จะนำมาใช้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นอื่น ๆ ที่มีต่อองค์ประกอบที่ใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ-สกุล.....

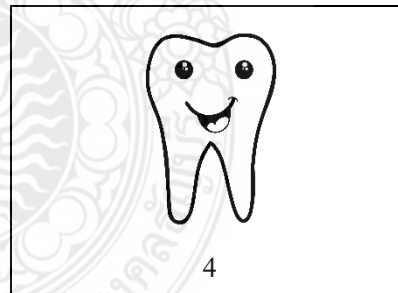
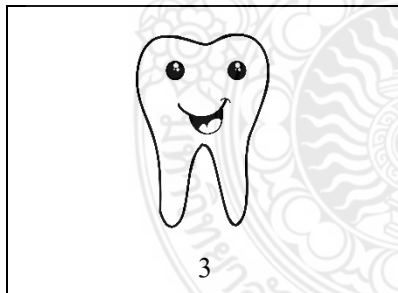
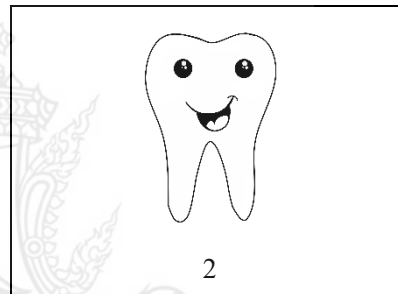
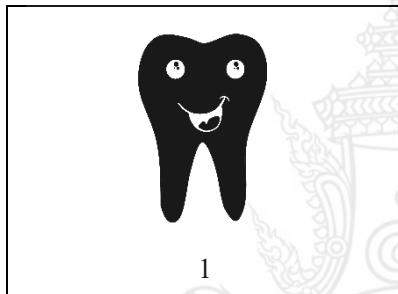
ตำแหน่ง.....

ความเชี่ยวชาญ.....

หน่วยงาน.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อองค์ประกอบที่จะนำมาใช้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

2.1 ด้านเส้น (Line)



ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

.....

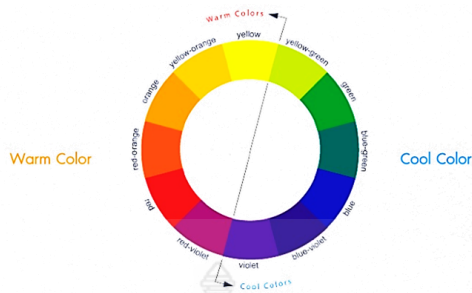
.....

.....

.....

.....

2.2 ค่านสี (Tone)



ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นอื่น ๆ ที่มีต่อองค์ประกอบที่ใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์
แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

หนังสือให้ความยินยอมในการเปิดเผยข้อมูล

ข้าพเจ้าตกลงยินยอมให้ผู้วิจัยเปิดเผยข้อมูลในการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบองค์ประกอบของสื่อที่นำมาใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ



แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น
เกี่ยวกับข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินคุณภาพเกี่ยวกับข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็กที่นำมาเป็นเนื้อหาในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก
2. ทราบข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นอื่น ๆ ที่มีต่อเนื้อหาเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็กในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

แบบสัมภาษณ์มี 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นอื่น ๆ ที่มีต่อเนื้อหาเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็กในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ-สกุล.....

ตำแหน่ง.....

ความเชี่ยวชาญ.....

หน่วยงาน.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

ร่างกายของเราประกอบด้วยอวัยวะต่างๆ ซึ่งอวัยวะเหล่านี้มีหน้าที่แตกต่างกัน เช่น จมูกใช้หายใจ ปากใช้พูด และรับประทานอาหาร ฟันใช้บดเคี้ยวอาหาร เป็นต้น อวัยวะทุกอวัยวะล้วนมีความสำคัญ เราจึงควรดูแลรักษาอวัยวะของเราอย่างถูกวิธี

ลักษณะของฟัน ถึงแม้ว่าฟันจะมีรูปร่างและหน้าที่ต่างกัน แต่ส่วนประกอบในโครงสร้างของฟันแต่ละซี่ จะเหมือนกัน คือ ลักษณะภายนอกของฟัน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ

1. ตัวฟัน เป็นส่วนที่ขึ้นอยู่ในช่องปาก ส่วนที่โผล่พ้นเหงือก มองเห็นในช่องปาก
2. รากฟัน เป็นส่วนที่ฝังอยู่ภายใต้เหงือก และกระดูกขากรรไกร มีเหงือกหุ้มทับ

ฟันของเรามีด้วยกัน 2 ชุด ฟันชุดแรก เรียกว่า ฟันน้ำนม จะเริ่มขึ้นเมื่ออายุ 6 เดือน และ ฟันชุดที่สอง เรียกว่า ฟันแท้ จะเริ่มขึ้นเมื่ออายุ 6 ปี

หน้าที่ของฟัน ฟันหน้ากัด ฉีกอาหาร ส่วนฟันกรามมีหน้าที่บดและเคี้ยวอาหารให้ละเอียด ลื่นช่วยในการพูด นอกจากนี้ ฟันยังช่วยทำให้รูปปากและใบหน้ามีลักษณะได้สัดส่วนสวยงาม

การเลือกรับประทานอาหารที่ช่วยให้ฟันแข็งแรง รับประทานอาหารที่มีประโยชน์และถูกสัดส่วน จะทำให้ฟันแข็งแรงและสามารถต้านทานฟันผุได้ ควรหลีกเลี่ยงการรับประทานอาหารที่มีส่วนผสมของแป้งและน้ำตาล เช่น คุกกี้ ลูกอม ไอศกรีม เค้ก น้ำอัดลม เป็นต้น

วิธีการดูแลรักษาฟัน แปรงฟันให้สะอาดอย่างน้อยวันละ 2 ครั้ง เช้าและก่อนนอน และควรพบทันตแพทย์ทุก ๆ 6 เดือน หรือ ปีละ 2 ครั้ง

ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

.....
.....
.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นอื่น ๆ ที่มีต่อข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก
ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

.....
.....
.....
.....

ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

หนังสือให้ความยินยอมในการเปิดเผยข้อมูล

ข้าพเจ้าตกลงยินยอมให้ผู้วิจัยเปิดเผยข้อมูลในการเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก ที่นำมาใช้ในการผลิต สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล รัตนบุรี

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ



แบบสัมภาษณ์เรื่ององค์ประกอบของสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วม
ในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์
เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้สำหรับกลุ่มทดลองเป็นผู้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของสื่อที่นำมาใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. คัดเลือกองค์ประกอบที่เหมาะสมในการนำมาใช้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปาก

2. ทราบข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นอื่น ๆ ที่มีต่อองค์ประกอบที่ใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

แบบสัมภาษณ์มี 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น

ตอนที่ 2 องค์ประกอบที่จะนำมาใช้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

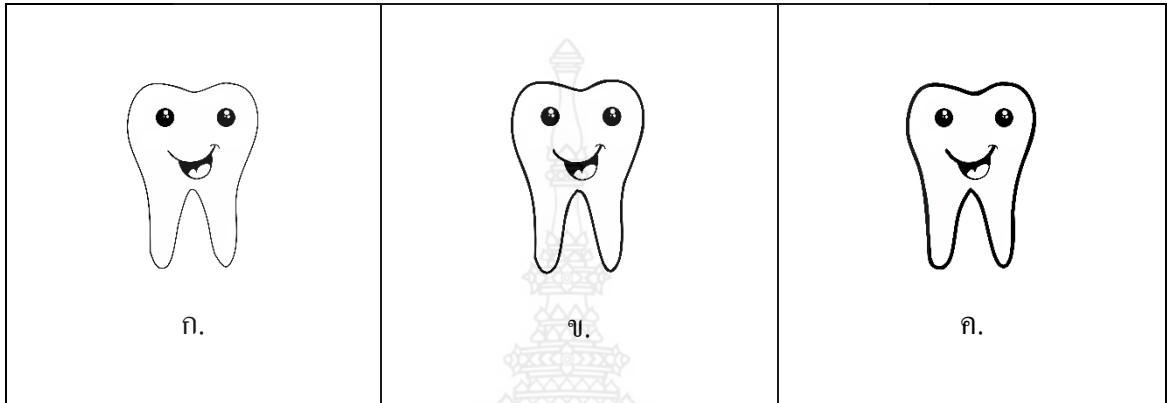
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นอื่น ๆ ที่มีต่อองค์ประกอบที่ใช้ในการผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น

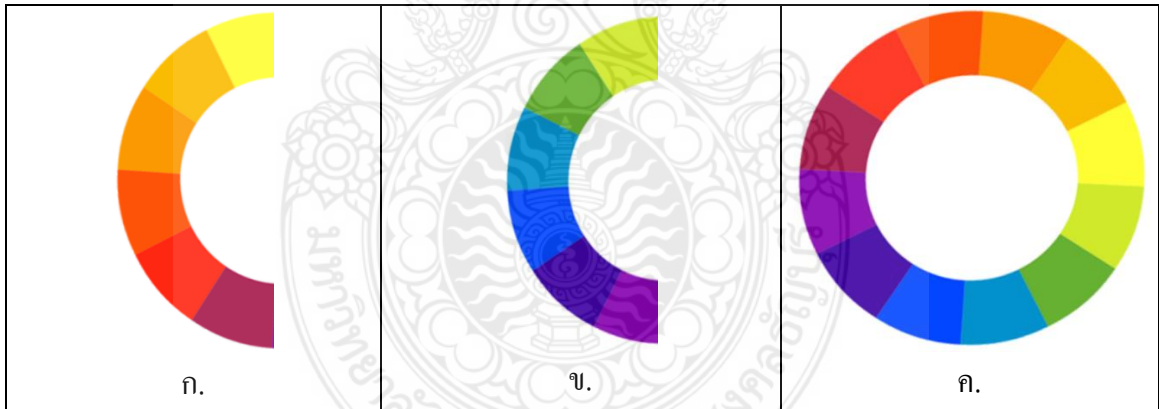
เพศ ผู้ชาย ผู้หญิง

ตอนที่ 2 องค์ประกอบที่จะนำมาใช้ผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

2.1 รูปแบบเส้น (Line)



2.2 รูปแบบสี (Tone)




ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะหรือความคิดเห็นอื่น ๆ ที่มีต่อข้อมูลเรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

.....

.....

ขอบคุณค่ะ ❤️



ภาคผนวก ง.

-แบบประเมินค่าความเที่ยงตรง (IOC)

-ผลการประเมินค่าความเที่ยงตรง (IOC)

-แบบทดสอบ ระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็กที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม

ที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก



แบบประเมินค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

ในการจัดทำวิทยานิพนธ์

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์

เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง

แบบประเมินค่าความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ประเมินความสอดคล้องของข้อความ โดยข้อความการรับรู้แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การแปลความหมาย จำนวน 10 ข้อ

ตอนที่ 2 การให้เหตุผล จำนวน 10 ข้อ

จุดประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบระดับความสามารถทางด้านการรับรู้ของเด็ก ก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็ก หมายถึง นักเรียน ชาย-หญิง อายุ 5 – 6 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

2. ความสามารถทางการรับรู้ของเด็ก หมายถึง การที่เด็กปฐมวัยเรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆ และให้ความหมายข้อมูลจากภาพผ่านประสาทสัมผัสด้านการเห็น โดยเด็กมีการแปลความหมายของภาพสัญลักษณ์ตามประสบการณ์ที่เด็กเรียนรู้ เกิดการสร้างความหมายและให้เหตุผลเกี่ยวกับภาพสัญลักษณ์นั้นออกมา เป็นการบอกหรืออธิบายจากความรู้ความเข้าใจ เพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ ต่อไป ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ มีการแสดงพฤติกรรมการรับรู้ 2 ด้าน คือ

2.1 การแปลความหมาย หมายถึง การที่เด็กบอกชื่อภาพสัญลักษณ์ หรือ อธิบายความหมายของภาพสัญลักษณ์ได้ถูกต้องตรงกับความจริง

2.2 การให้เหตุผล หมายถึง การที่เด็กอธิบายเกี่ยวกับภาพสัญลักษณ์ ตามสาเหตุความเป็นมาของการตัดสินใจแปลความหมายนั้น

3. ภาพสัญลักษณ์ หมายถึง ภาพที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเป็นลักษณะของสัญลักษณ์แทนสิ่งที่เรามองเห็นจริงโดยทำให้ดูง่ายขึ้นและมีความหมายชัดเจน การแสดงด้วยภาพมักจะแสดงออกถึงความคิดในทางที่ง่ายที่สุด ตรงไปตรงมา การถ่ายทอดวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่ใช้ภาษาต่างกัน ภาพเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร

4. การมีส่วนร่วม หมายถึง การจัดกิจกรรมที่ใช้สื่อด้วยภาพสัญลักษณ์ กิจกรรมที่จัดเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กรู้จักกับภาพสัญลักษณ์ โดยจัดเตรียมเนื้อหาเรื่อง สุขภาพช่องปากมาสนทนาพูดคุย สาธิต อภิปราย ซักถาม ให้เด็กได้ใช้ทักษะประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ และมีความพร้อมก่อนทำแบบทดสอบ

ตอนที่ 1 แบบวัดการรับรู้ : การแปลความหมาย

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยยึดหลักเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

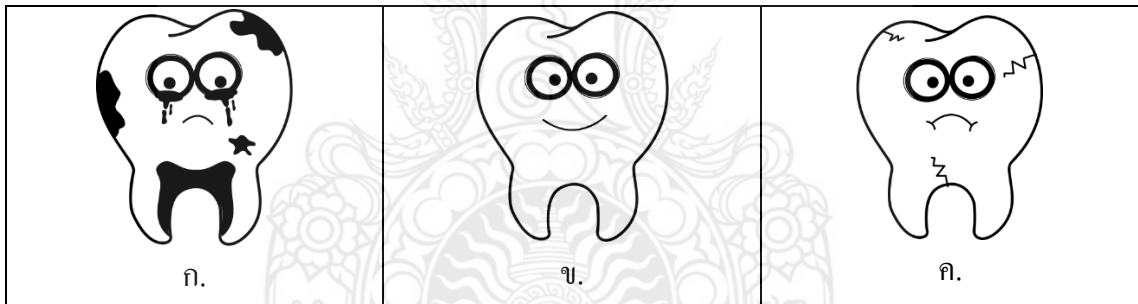
- +1 หมายถึง ท่าน แน่ใจ ว่าข้อคำถาม สอดคล้อง กับจุดประสงค์
- 0 หมายถึง ท่าน ไม่แน่ใจ ว่าข้อคำถาม สอดคล้อง จุดประสงค์
- 1 หมายถึง ท่าน แน่ใจ ว่าข้อคำถาม ไม่สอดคล้อง จุดประสงค์

จุดประสงค์การวิจัย การแปลความหมาย หมายถึง การที่เด็กบอกชื่อภาพสัญลักษณ์หรืออธิบายความหมายของภาพสัญลักษณ์ที่เห็นได้ถูกต้องตรงกับความจริง

ข้อ : 1

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ ลักษณะฟันแข็งแรง

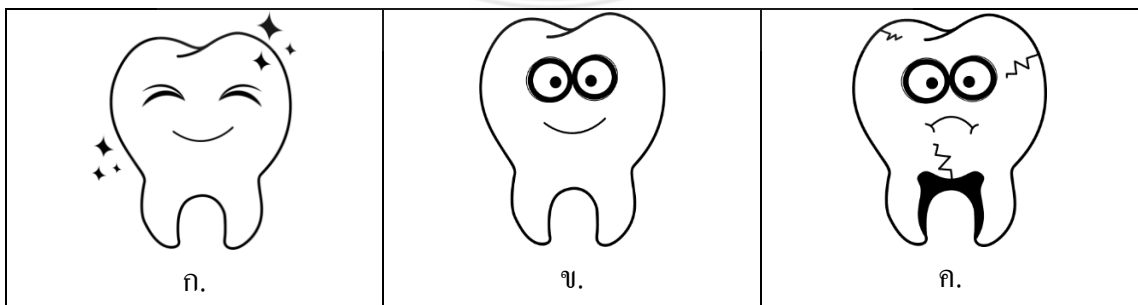
เฉลย: ข.



ข้อ : 2

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ ลักษณะฟันผุ

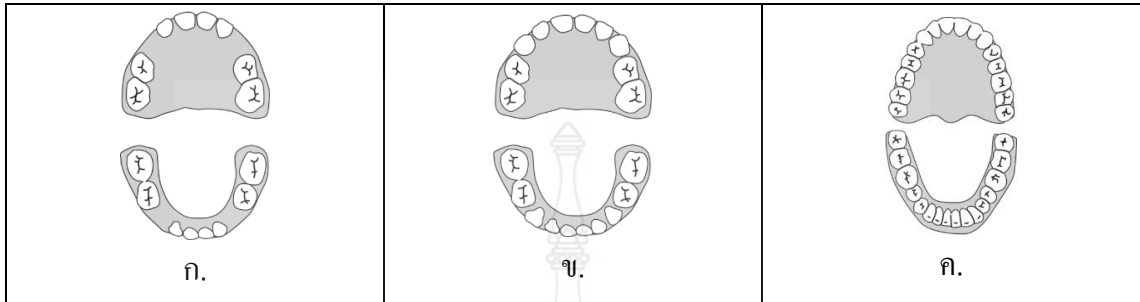
เฉลย: ค.



ข้อ : 3

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ ฟันน้ำนม

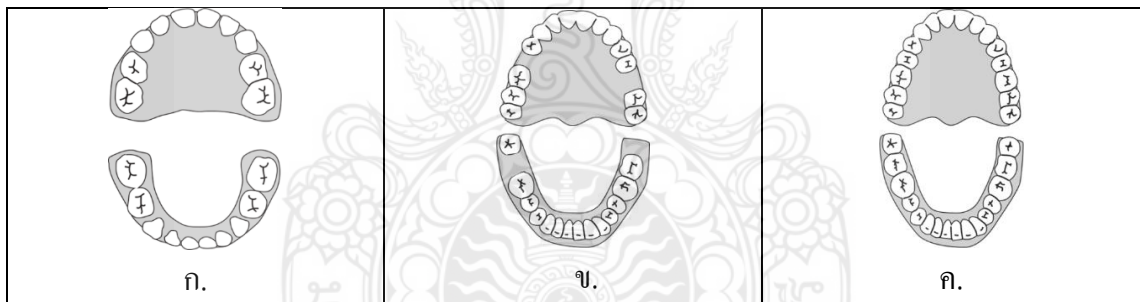
เฉลย: ข.



ข้อ : 4

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ ฟันแท้

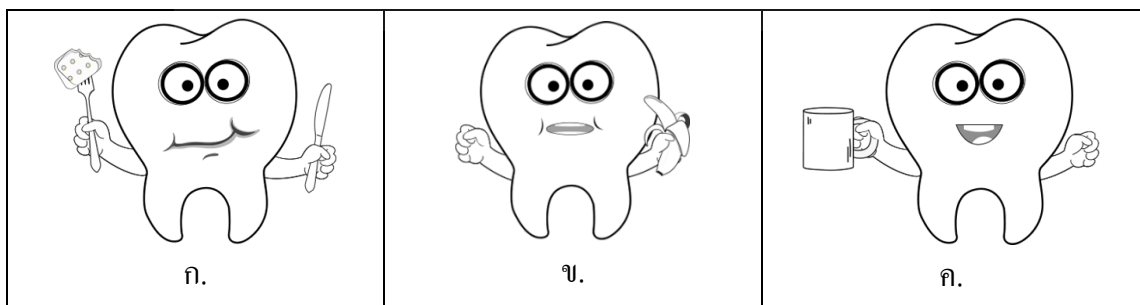
เฉลย: ค.



ข้อ : 5

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ การเคี้ยวอาหาร

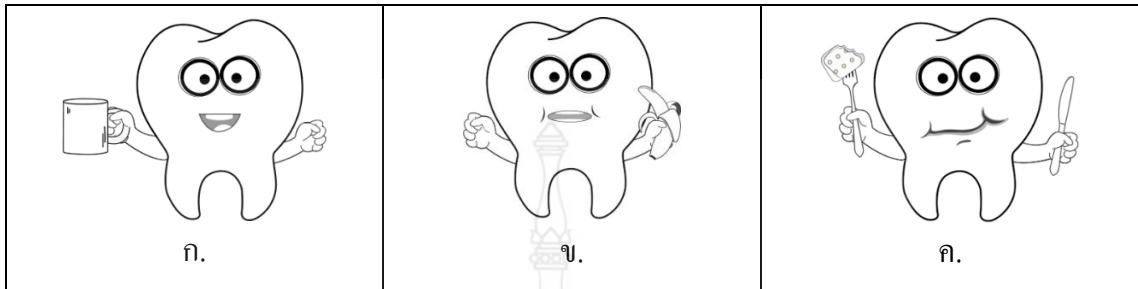
เฉลย: ก.



ข้อ :6

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ การกัดอาหาร

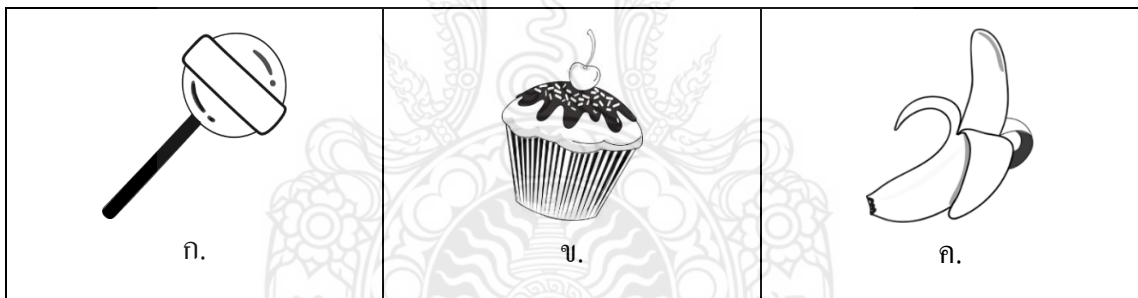
เฉลย: ข.



ข้อ :7

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ กล้วย

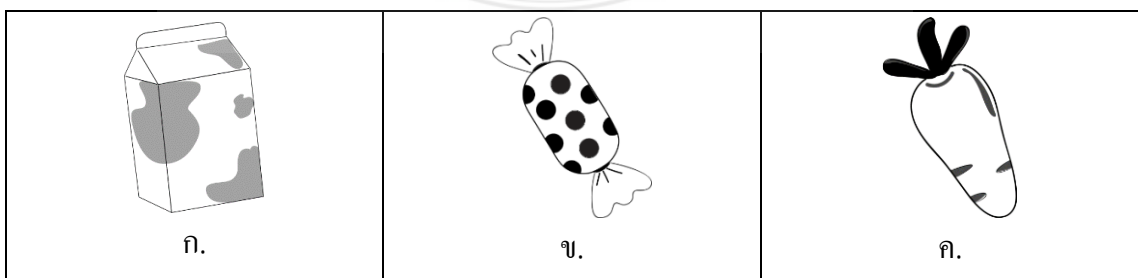
เฉลย: ค.



ข้อ :8

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ ลูกอม

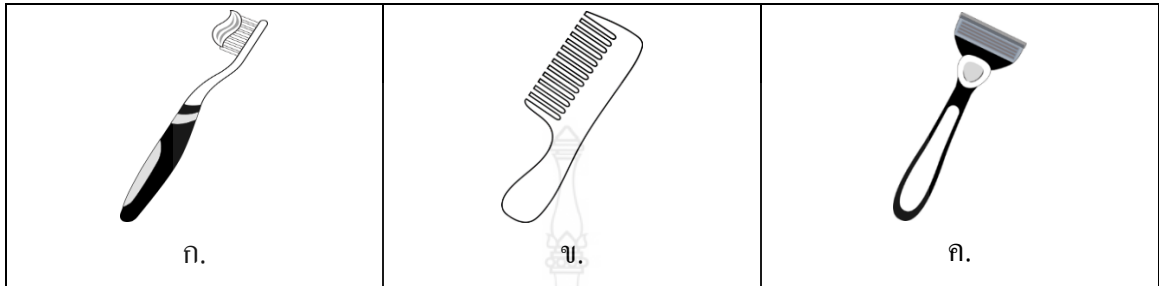
เฉลย: ข.



ข้อ :9

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ แปรงสีฟัน

เฉลย: ก.



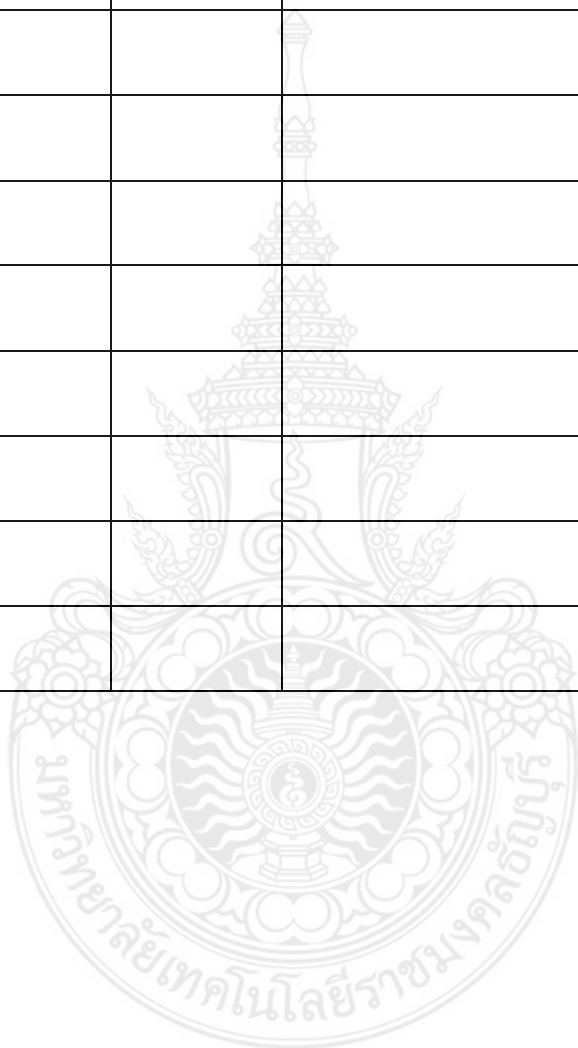
ข้อ :10

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ ยาสีฟัน

เฉลย: ค.



ข้อคำถามที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ด้านการแปลความหมาย			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	+1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				



ตอนที่ 2 แบบวัดการรับรู้ : การให้เหตุผล

คำชี้แจง แบบประเมินฉบับนี้สำหรับผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบว่าข้อคำถามแต่ละข้อมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์หรือไม่ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยยึดหลักเกณฑ์พิจารณา ดังนี้

- +1 หมายถึง ท่าน แน่ใจ ว่าข้อคำถาม สอดคล้อง กับจุดประสงค์
- 0 หมายถึง ท่าน ไม่แน่ใจ ว่าข้อคำถาม สอดคล้อง จุดประสงค์
- 1 หมายถึง ท่าน แน่ใจ ว่าข้อคำถาม ไม่สอดคล้อง จุดประสงค์

จุดประสงค์การวิจัย การให้เหตุผล หมายถึง การที่ได้อภิปรายเกี่ยวกับภาพสัญลักษณ์ ตามสาเหตุความเป็นมาของการตัดสินใจแปลความหมายนั้น

ข้อ : 1

คำสั่ง: เมื่อเราแปรงฟันทุกวัน ฟันของเราจะมีลักษณะอย่างไร

ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

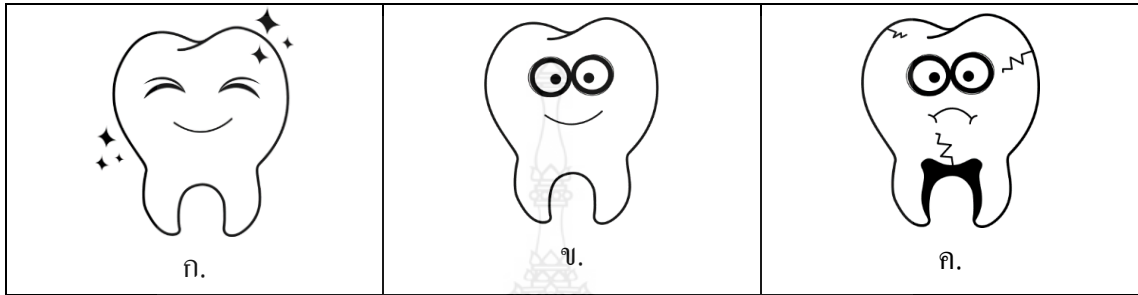
เฉลย: ข.



ข้อ : 2

คำสั่ง: หากเราไม่แปรงฟัน ฟันของเราจะมีลักษณะอย่างไร
ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

เฉลย: ก.



ข้อ :3

คำสั่ง: ในวัยอนุบาลเราจะมีชุดฟันใด
ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

เฉลย: ก.

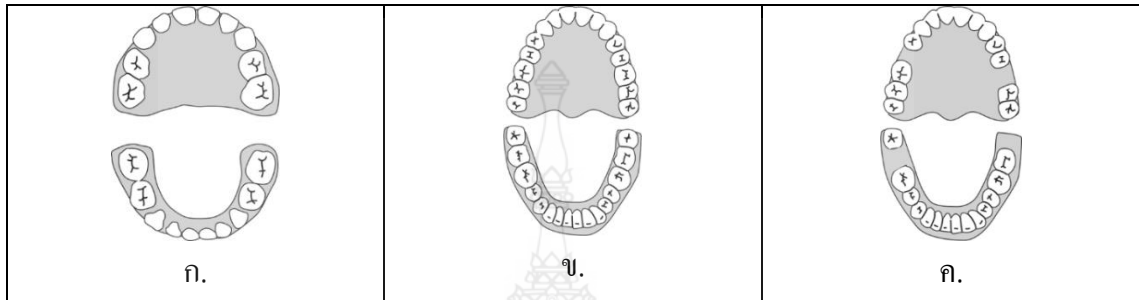


ข้อ :4

คำสั่ง: คุณพ่อ คุณแม่ ของเรามีชุดฟันใด

ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

เฉลย: ข.



ข้อ :5

คำสั่ง: เราใช้วัยวะใดในการบดเคี้ยวอาหาร

ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

เฉลย: ข.

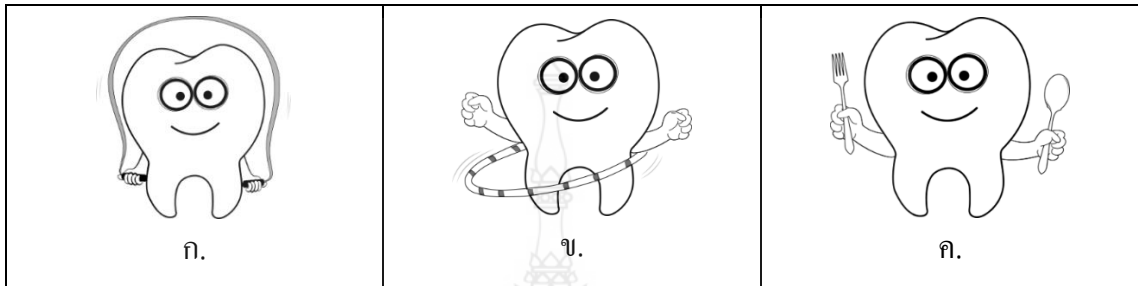


ข้อ :6

คำสั่ง: ภาพใดคือหน้าที่ของฟัน

ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

เฉลย: ก.



ข้อ :7

คำสั่ง: หากเราอยากให้ฟันแข็งแรง เราควรรับประทานอาหารชนิดใด

ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

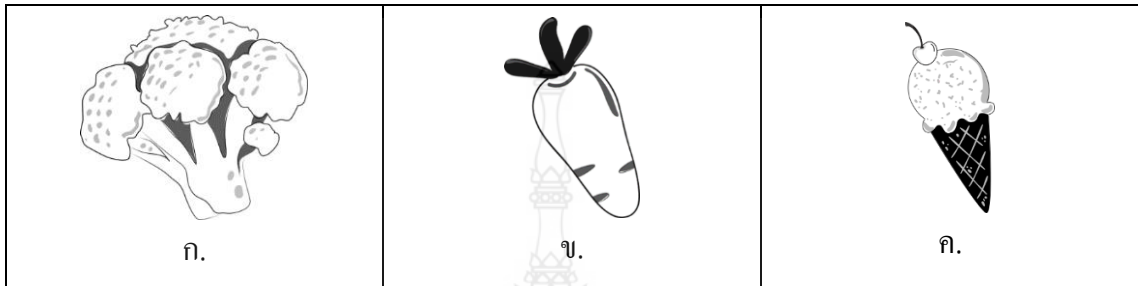
เฉลย: ก.



ข้อ :8

คำสั่ง: อาหารชนิดใด เมื่อรับประทานเข้าไปแล้วทำให้ฟันผุ
ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

เฉลย: ก.



ข้อ :9

คำสั่ง: เราควรแปรงฟันอย่างน้อยวันละกี่ครั้ง
ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

เฉลย: ข.

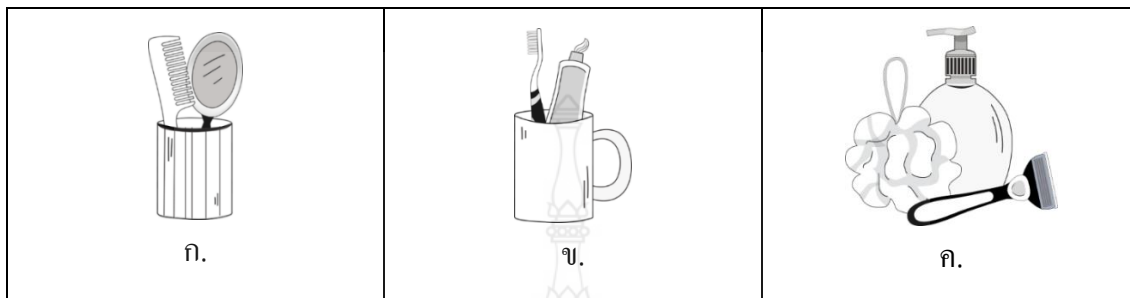


ข้อ :10

คำสั่ง: เราใช้อุปกรณ์ใดในการแปรงฟัน

ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

เฉลย: ข.



ข้อคำถามที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ด้านการให้เหตุผล			ข้อเสนอแนะ
	-1	0	+1	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

ผลการประเมินค่าความเที่ยงตรง (IOC)

แบบวัดการรับรู้ : การแปลความหมาย

จุดประสงค์การวิจัย	ข้อ คำถามที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
การแปลความหมาย	1	+1	+1	+1	3	1	ผ่านเกณฑ์
หมายถึง การที่เด็กบอก	2	+1	+1	+1	3	1	ผ่านเกณฑ์
ชื่อภาพสัญลักษณ์หรือ	3	+1	0	+1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
อธิบายความหมายของ	4	+1	0	+1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
ภาพสัญลักษณ์ที่เห็นได้	5	+1	0	+1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
ถูกต้องตรงกับความจริง	6	+1	0	+1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
	7	+1	0	+1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
	8	+1	+1	+1	3	1	ผ่านเกณฑ์
	9	+1	0	+1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
	10	+1	0	+1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์

หมายเหตุ : ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ดร.สุรภา นิลยกานนท์
 ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 ดร.ปรีชา สงค์ประเสริฐ
 ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 ผศ.ดร.จิตชิน จิตติสุขพงษ์

ผลการประเมินค่าความเที่ยงตรง (IOC)

แบบวัดการรับรู้ : การให้เหตุผล

จุดประสงค์การวิจัย	ข้อ คำถามที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	\bar{X}	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
การให้เหตุผล หมายถึง	1	+1	+1	+1	3	1	ผ่านเกณฑ์
การที่เด็กอธิบายเกี่ยวกับ	2	+1	+1	+1	3	1	ผ่านเกณฑ์
ภาพสัญลักษณ์ ตาม	3	0	0	+1	1	0.33	ไม่ผ่าน
สาเหตุความเป็นมาของ	4	0	+1	+1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
การตัดสินใจแปล	5	+1	+1	+1	3	1	ผ่านเกณฑ์
ความหมายนั้น	6	-1	0	+1	0	0	ผ่านเกณฑ์
	7	+1	0	+1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
	8	+1	+1	+1	3	1	ผ่านเกณฑ์
	9	+1	0	+1	2	0.67	ผ่านเกณฑ์
	10	+1	+1	+1	3	1	ผ่านเกณฑ์

หมายเหตุ : ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 1 ดร.สุรภา นิลยกานนท์
 ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 2 ดร.ปรียา สงค์ประเสริฐ
 ผู้เชี่ยวชาญคนที่ 3 ผศ.ดร.จิตชิน จิตติสุขพงษ์



แบบทดสอบ ระดับความสามารถทางการรับรู้ของเด็กที่ได้เข้าร่วมกิจกรรม
ที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์
เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์
เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก

หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คำชี้แจง งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสามารถทางการรับรู้ของเด็กที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมที่ใช้สื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่อง สุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก โดยแบ่งเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 การรับรู้: การแปลความหมาย

ตอนที่ 3 การรับรู้: การให้เหตุผล




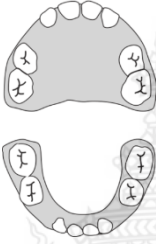
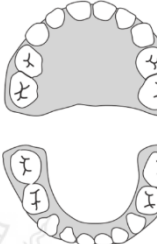
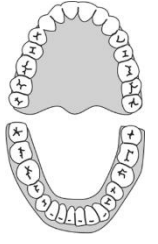

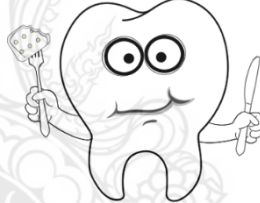





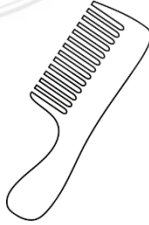

ตอนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับ เพศของตนเอง






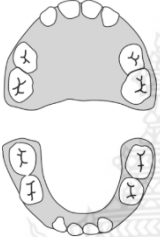
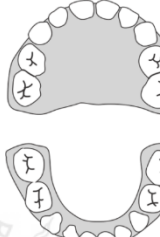
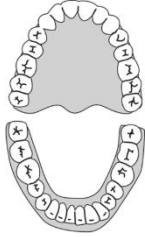









ตอนที่ 2 การรับรู้ : การแปลความหมาย

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพที่ตรงกับคำที่กำหนด

<p><u>ลักษณะฟันแข็งแรง</u></p>			
<p><u>ฟันน้ำนม</u></p>			
<p><u>การกัดอาหาร</u></p>			
<p><u>กล้วย</u></p>			
<p><u>แปรงสีฟัน</u></p>			

ตอนที่ 3 การรับรู้ : การให้เหตุผล

คำสั่ง: ให้ทำเครื่องหมาย X ทับภาพตัวเลือกที่ถูกต้อง

<p>หากเราไม่แปรงฟัน ฟัน ของเราจะมีลักษณะ อย่างไร</p>			
<p>คุณพ่อ คุณแม่ ของเรามี ชุดฟันใด</p>			
<p>เราใช้อวัยวะใดในการบด เคี้ยวอาหาร</p>			
<p>อาหารชนิดใด เมื่อ รับประทานเข้าไปแล้วทำ ให้ฟันผุ</p>			
<p>เราใช้อุปกรณ์ใดในการ แปรงฟัน</p>			

ภาคผนวก จ.

รูปภาพการทดลองกลุ่มตัวอย่าง









ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวเพ็ญภา โขติธรรมโม
วัน เดือน ปีเกิด	19 มีนาคม 2526
ที่อยู่	88/130 หมู่บ้านนั้ตรหลวง16 หมู่ที่ 5 ตำบลคลองสาม อำเภอลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120
การศึกษา	ปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์(การประชาสัมพันธ์) มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช
ประสบการณ์ทำงาน	เลขานุการ สาขาวิชานวัตกรรม การพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
มือถือ	08-6682-7776
อีเมล	pennapa_c@mail.rmutt.ac.th

