ปีที่ 16 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มีนาคม 2566) Vol.16 No.1 January-March 2023

ผลของโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน ต่อทักษะชีวิตในเด็กด้อยโอกาส ภาคเหนือของประเทศไทย

The Effects of a Life Skills Development Program Using 3D Cartoon Animation Videos on Disadvantaged Children of Northern Thailand

กันติยา ลิ้มประเสริฐ[1*], รุจา ภู่ไพบูลย์[2], ลาวัลย์ สิงห์สาย[2]

Kantiya Limprasert[1*], Rutja Phuphaibul[2], Lawan Singhasai[2]

นักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิตสาขาการพยาบาลเด็ก คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล[1*], โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล[2]

Master of Nursing Science Program in Pediatric Nursing Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital Mahidol University[1*], Ramathibodi School of Nursing Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital Mahidol University[2]

Received: *April 25, 2022*; Revised: *June 10, 2022*; Accepted: *November 4, 2022*

บทคัดย่อ

การวิจัยกึ่งทดลองแบบสองกลุ่มวัดผลก่อนหลังนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติต่อทักษะชีวิตในเด็กด้อยโอกาส อายุ 9-12 ปี จากโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์/ราชประชานุเคราะห์ ภาคเหนือของประเทศไทย ดำเนินการตามกรอบทฤษฎีพฤติกรรมตามแบบแผนของเอจเซน ร่วมกับสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันและภาพนิ่งประกอบการบรรยาย เนื้อหาโปรแกรมครอบคลุม 10 ทักษะ ประกอบด้วย 1) ความภาคภูมิใจในตนเอง 2) การคิดเชิงวิเคราะห์และการบริโภคสื่อ 3) การตัดสินใจและการแก้ปัญหา 4) การควบคุมอารมณ์ 5) ความซื่อสัตย์ 6) ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ 7) ความพอเพียง 8) ความรับผิดชอบต่อตนเอง 9) ความรับผิดชอบต่อครอบครัว และ 10) ความรับผิดชอบต่อสังคม คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มหลายขั้นตอน กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่มได้แก่ กลุ่มทดลอง คือกลุ่มที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ จำนวน 72 คน และกลุ่มควบคุม คือกลุ่มที่ได้รับการเรียนการสอนตามปกติ จำนวน 72 คน การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้แบบสอบถามข้อมูลทั่วไป และแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟ่าครอนบาคได้เท่ากับ .87 วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติบรรยาย สถิติการทดสอบไคสแควร์และสถิติการทดสอบค่าที

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีค่าเฉลี่ยคะแนนเพิ่มขึ้นมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ ใช้โปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตนี้แก่เด็กด้อยโอกาสร่วมกับการสอนตามปกติได้

คำสำคัญ: โปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิต, การ์ตูนแอนิเมชัน, เด็กด้อยโอกาส, ภาคเหนือของประเทศไทย

*ผู้ให้การติดต่อ (Corresponding e-mail: limprasertk@gmail.com เบอร์โทรศัพท์ 080-6714034)

Abstract

This quasi-experimental study with a two-group pretest-posttest design aimed to examine the effects of a life skills development program with 3D cartoon animation videos on life skills of elementary education disadvantaged children from the boarding schools under the royal patronage in Northern Thailand (Sueksa Songkhro and Rajaprajanugroh schools). Based on Ajzen's theory of planned behavior (TPB), the program was implemented with 3D cartoon animations and storytelling images. Its content covered ten skills, including: 1) self-esteem, 2) critical thinking and media consumption, 3) decision-making and problem-solving, 4) emotion management, 5) honesty, 6) generosity, 7) sufficiency, 8) self-responsibility, 9) family responsibility, and 10) social responsibility. The participants, aged 9-12 y-o, were firstly selected with multi-stage sampling and subsequently divided into experimental and control groups. While members of the experimental group (N=72) were exposed to the life skills development program with 3D cartoon animations, those in the control group (N=72) received regular instructional routines. General demographic data were collected using questionnaires, whereas life skills data were evaluated using a life skills assessment for elementary school students. The life skills assessment was validated for internal consistency and resulted in a Cronbach's alpha coefficient of .87. The obtained data were analyzed by descriptive statistics, chi-square test, and t-test.

Results revealed that the participants in the experimental group, who participated in the life skills development program with 3D cartoon animations, had a posttest mean in life skills significantly higher than their pretest mean (p<.05). Furthermore, this posttest mean was also significantly higher than that of the control group (p<.05).

Per findings, this life skills development program, combined with regular instructional routines, is applicable as a life-skills training approach for disadvantaged children.

Keywords: Life Skills Development Program, Disadvantaged Children, Ajzen's Theory of Planned Behavior, TPB, Cartoon Animations Videos, Northern Thailand

บทนำ

เด็กด้อยโอกาสคือเด็กที่อยู่ในสภาวะยากลำบาก มีชีวิตความเป็นอยู่ด้อยกว่าเด็กปกติส่วนใหญ่ในสังคม (Special Education Bureau, 2016) ในภาคเหนือของไทย เด็กด้อยโอกาสส่วนใหญ่เป็นเด็กยากจนและเด็กชนกลุ่มน้อย เด็กเหล่านี้ขาดโอกาสเรียนรู้ตามพัฒนาการ ขาดความรักความอบอุ่นจากครอบครัว เด็กต้องการความสนใจและการยอมรับ จึงแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ทำผิดกฎระเบียบ หากไม่ได้รับการแก้ไขจะมีแนวโน้มกลายเป็นปัญหาสังคม เช่น การฉกชิงวิ่งราว ปัญหายาเสพติด การขอทาน หรือทำงานที่เสี่ยงอันตราย (National Statistical Office, 2018) เด็กหญิงด้อยโอกาสที่ขาดโอกาสทางการศึกษามีความเสี่ยงต่อการตั้งครรภ์ก่อนวัยอันควรและการทอดทิ้งบุตรสูง (UNICEF, 2018) ส่วนเด็กชนกลุ่มน้อยจะมีปัญหาเรื่องความแตกต่างทางภาษาและวัฒนธรรม ภาษาเป็นอุปสรรคต่อการเรียน ไม่เข้าใจในสิ่งที่ครูสอน ทำให้ความสนใจเรียนลดลง ในที่สุดจะเบื่อการเรียน (Chiangkul, 2009) นอกจากนี้เด็กด้อยโอกาสจะได้รับการยอมรับในสังคมอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำกว่าเด็กทั่วไป (Khamaikawin, 2014) ส่งผลต่อการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในอนาคต

รัฐบาลมีนโยบายแก้ไขปัญหาเด็กด้อยโอกาสโดยพัฒนาทั้งด้านสังคม เศรษฐกิจ และสาธารณสุข ส่วนด้านการศึกษามีการจัดตั้งโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์ รับนักเรียนเข้าศึกษาแบบโรงเรียนประจำ ตั้งแต่ชั้นอนุบาลถึง

มัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยไม่มีค่าใช้จ่าย (Special Education Bureau, 2016) จากการศึกษาของ Panmuang, Kraisakul, & Kraisakul (2014) พบว่านักเรียนในโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์ ส่วนใหญ่มีปัญหาเรื่องการขาดทักษะชีวิต ขาดทักษะทางสังคม ไม่รู้จักและเข้าใจตนเอง ขาดความมั่นใจในตนเอง ขาดการคิดวิเคราะห์และไม่สามารถแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าเด็กนักเรียนโรงเรียนทั่วไปและเด็กที่มีความพร้อมทางครอบครัว

ทักษะชีวิต เป็นความสามารถของบุคคลในการจัดการแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวัน และเตรียมพร้อมกับการปรับตัวในอนาคต สามารถคิดแก้ปัญหาในทางบวกและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข การสอนและฝึกหัดทักษะชีวิตจะเป็นวิธีที่ช่วยให้ เด็กมีภูมิคุ้มกันต่อปัญหาที่เข้ามากระทบ สามารถตัดสินใจและใช้ชีวิตได้อย่างถูกต้องในระยะยาวโดยไม่ต้องพึ่งคนอื่น ซึ่งรุจา ภู่ไพบูลย์และคณะได้พัฒนาโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิต 10 ทักษะ ประกอบด้วย ความภาคภูมิใจในตนเอง การคิดเชิงวิเคราะห์และการบริโภคสื่อ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา การควบคุมอารมณ์ ความซื่อสัตย์ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความพอเพียง ความรับผิดชอบต่อตนเอง ความรับผิดชอบต่อครอบครัว และความรับผิดชอบต่อสังคม (Phuphaibul, Tachudhong, Areeyanuchitkul, Kongsaktrakul, Kerddonfeg, & Prasitchai, 2010) นอกจากนี้ รุจา ภู่ไพบูลย์และคณะได้ศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อหนังสือการ์ตูนเปรียบเทียบกับสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันในเด็กวัยเรียน พบว่าโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน สามารถดึงความสนใจจากเด็กได้ดี ใช้พัฒนาทักษะชีวิตในเด็กทั่วไปได้ผลดี (Phuphaibul, Kerddonfeg, Areeyanuchitkul, & Chantarachote, 2014) จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่ายังไม่มีการศึกษาในเด็กด้อยโอกาสภาคเหนือ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเลือกใช้โปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตโดยสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มาใช้ศึกษากับเด็กด้อยโอกาสในโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์ภาคเหนือ

วัตถุประสงค์วิจัย

เพื่อศึกษาผลของโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กด้อยโอกาส โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์/ราชประชานุเคราะห์ ภาคเหนือของประเทศไทย

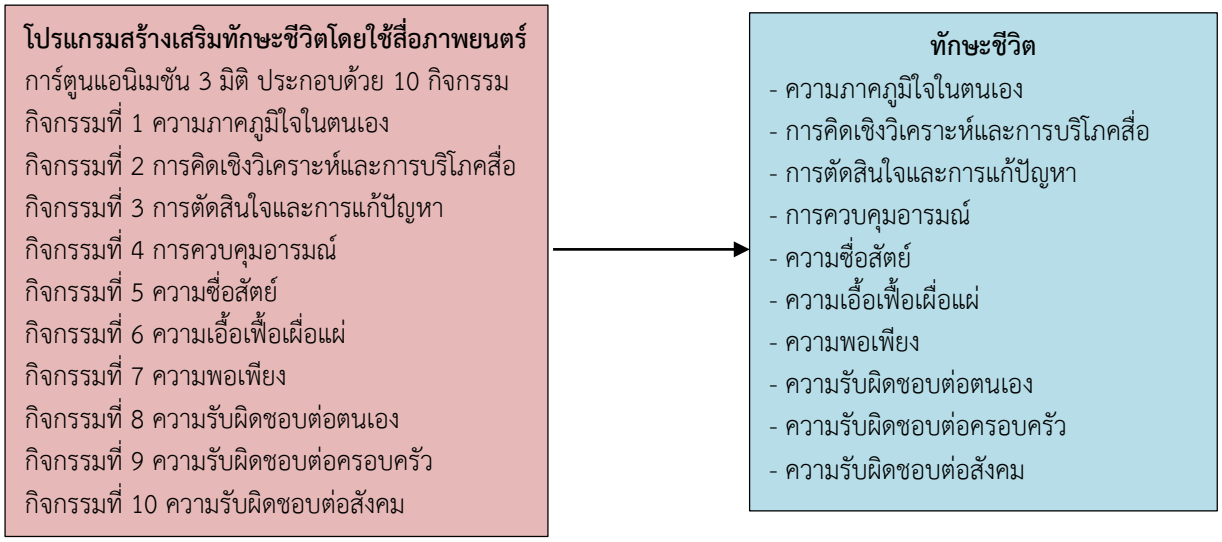
สมมติฐานวิจัย

1. เด็กด้อยโอกาสที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน มีคะแนนทักษะชีวิตหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

2. เด็กด้อยโอกาสกลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่าเด็กด้อยโอกาสที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแบบแผนของเอจเซน (Ajzen, 1991) พฤติกรรมของมนุษย์ เกิดจาก 3 ปัจจัย คือ 1) ความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม ถ้าเด็กเชื่อว่าพฤติกรรมนั้นส่งผลทางบวก เด็กก็จะมีแนวโน้มกระทำพฤติกรรมนั้น 2) ความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง หากเด็กรับรู้ว่าบุคคลที่มีอิทธิพลต่อเขาปฏิบัติพฤติกรรมที่ดี เด็กก็มีแนวโน้มที่จะปฏิบัติพฤติกรรมนั้นตาม 3. ความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุม หากเด็กเชื่อว่าสามารถกระทำสิ่งนั้นได้และควบคุมให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ตั้งใจไว้ เด็กมีแนวโน้มที่จะกระทำพฤติกรรมนั้น (Ajzen, 1991, as cited in Phuphaibul, 2006) ทักษะชีวิตเกิดขึ้นได้จากทัศนคติ บรรทัดฐานทางสังคม และการรับรู้ความสามารถในการควบคุมของตนเอง ซึ่งการฝึกฝนทักษะชีวิตในเด็กด้อยโอกาสโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ จะช่วยให้เด็กมีทัศนคติที่ดีในการเลือกแสดงพฤติกรรมทางบวก ประพฤติตามบรรทัดฐานทางสังคมเพื่อให้เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนและครู และพัฒนาเป็นความสามารถในการรับรู้ความสามารถและควบคุมตนเอง



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยกึ่งทดลองแบบสองกลุ่มวัดผลก่อนหลัง (Two group pretest posttest)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนอายุ 9 - 12 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์ / ราชประชานุเคราะห์ในภาคเหนือ

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนในปีการศึกษา 2563 ที่มีอายุระหว่าง 9 - 12 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์/ราชประชานุเคราะห์ในภาคเหนือ ขนาดของกลุ่มตัวอย่างอ้างอิงจากผลของโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติต่อทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (Leksak, 2014) กำหนดระดับนัยสำคัญเท่ากับ .05 อำนาจการทดสอบเท่ากับ 0.46 นี้ โดยกำหนดค่าอำนาจการทดสอบจากค่ามาตรฐานที่ยอมรับได้ที่ระดับร้อยละ 80 คำนวณโดยใช้โปรแกรม G*Power 3.1.9.4 สถิติ Independent t - test, One-Tailed พบว่าต้องใช้กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มละ 60 คน และเพื่อป้องกันการสูญหายของข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง (attrition rate) จึงเพิ่มกลุ่มร้อยละ 20 (คำนวณจากอัตราการหยุดเรียน) คิดเป็นกลุ่มละ 12 คน รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างกลุ่มละ 72 คน คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) โดยเลือกโรงเรียนที่ใช้สำหรับการศึกษานี้มา 1 โรงเรียนด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) จากนั้นสุ่มห้องเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-6 เป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองโดยการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์และมีความสมัครใจเข้าร่วมการศึกษาตามสัดส่วนอายุ จำนวน 144 คน สุ่มเข้ากลุ่มแบบไม่แทนที่โดยการจับฉลาก แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 72 คน และกลุ่มควบคุม 72 คนกำหนดคุณสมบัติตามเกณฑ์ ดังนี้ 1) ไม่เคยเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิต 2) สามารถฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาไทยได้ 3) นักเรียนยินดีเข้าร่วมในการทำวิจัย 4) ผู้ปกครอง/ผู้มีอำนาจยินยอมให้เข้าร่วมในการวิจัย และกำหนดเกณฑ์คัดออก ได้แก่ 1) ไม่สามารถเข้าร่วมวิจัยได้ครบทุกขั้นตอนตามที่ได้กำหนดไว้ตามแผนการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 2 ส่วน

ส่วนที่ 1 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่

1. โปรแกรมการสอนทักษะชีวิตเป็นโปรแกรมที่พัฒนาขึ้นโดยรุจา ภู่ไพบูลย์และคณะ จากโครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล มีการจัดกระบวนการเรียนการ

สอนให้เกิดการเรียนรู้โดยใช้ทักษะในการเผชิญสถานการณ์ที่ไม่ได้คาดการณ์ไว้ล่วงหน้าว่าจะเกิดขึ้น ประกอบด้วยการรับชมภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ การรับชมการฉายภาพนิ่งประกอบการเล่าเรื่อง การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจากการแสดงบทบาทสมมติ การจำลองสถานการณ์ การเล่นเกม การระดมสมอง การตอบคำถามและการอภิปรายกลุ่มผ่านกระบวนการเรียนรู้ เพื่อปรับทัศนคติความเชื่อเกี่ยวกับพฤติกรรม เสริมสร้างความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มอ้างอิง เพิ่มการรับรู้ความเชื่อเกี่ยวกับความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม และการเสริมสร้างความตั้งใจในการแสดงพฤติกรรม โดยจะครอบคลุมทักษะชีวิต 10 ทักษะได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง การคิดเชิงวิเคราะห์และการบริโภคสื่อ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา การควบคุมอารมณ์ ความซื่อสัตย์ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความพอเพียง ความรับผิดชอบต่อตนเอง ความรับผิดชอบต่อครอบครัว และความรับผิดชอบต่อสังคม (Phuphaibul, Tachudhong, Areeyanuchitkul, Kongsaktrakul, Kerddonfeg, & Prasitchai, 2010)

2. ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง ขบวนการเด็กดี พัฒนาโดยรุจา ภู่ไพบูลย์และคณะ จากโครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทยคณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งประกอบด้วยการใช้แผ่น DVD ที่บันทึกร้อยเรียงเรื่องราวเพื่อถ่ายทอดผ่านตัวการ์ตูนแบ่งออกเป็น 8 ตอนหรือ 8 ทักษะร่วมกับการใช้ภาพนิ่งประกอบการเล่าเรื่อง จากโปรแกรม power point รวมเป็น 10 ทักษะ (Phuphaibul, Tachudhong, Areeyanuchitkul, Kongsaktrakul, Kerddonfeg, & Prasitchai, 2010) (Phuphaibul, 2010)

ส่วนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่

1. แบบบันทึกข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย ข้อมูลด้าน เพศ อายุ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สถานภาพสมรสบิดามารดา อาชีพบิดามารดา รายได้ครอบครัวต่อเดือน ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับสมาชิกในครอบครัว ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อน และความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู

2. แบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา พัฒนามาจากแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ของ Kaewpatima (2004) มีข้อคำถามทั้งหมด 46 ข้อ วัดทักษะชีวิต 10 ทักษะ ได้แก่ ความภาคภูมิใจในตนเอง การคิดเชิงวิเคราะห์และการบริโภคสื่อ การตัดสินใจและการแก้ปัญหา การควบคุมอารมณ์ ความซื่อสัตย์ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความพอเพียง ความรับผิดชอบต่อตนเอง ความรับผิดชอบต่อครอบครัว และความรับผิดชอบต่อสังคม (Phuphaibul, Tachudhong, Areeyanuchitkul, Kongsaktrakul, Kerddonfeg, & Prasitchai, 2010) ข้อคำถามเป็นแบบเลือกตอบ มี 4 ตัวเลือก โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ 1 คะแนน หมายถึง นักเรียนเลือกแสดงพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม เป็นการกระทำที่ส่งผลลบต่อตนเองและผู้อื่น 2 คะแนน หมายถึง นักเรียนเลือกแสดงพฤติกรรมที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม และเป็นการกระทำที่ไม่เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเองและผู้อื่น 3 คะแนน หมายถึง นักเรียนเลือกแสดงพฤติกรรมได้ แต่ไม่เหมาะสม และเป็นการกระทำที่เกิดประโยชน์เฉพาะตนเองเท่านั้น 4 คะแนน หมายถึง นักเรียนเลือกแสดงพฤติกรรมที่ถูกต้องเหมาะสม และเป็นการกระทำที่เกิดประโยชน์ต่อตนเองและส่วนรวม

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

ความตรงของเครื่องมือ (Validity)

โปรแกรมการสอนทักษะชีวิตของโครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทยคณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดีมหาวิทยาลัยมหิดลได้ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ความเหมาะสมของการจัดกิจกรรม ความเหมาะสมของภาพการ์ตูน ภาษาที่ใช้ และความครอบคลุมของเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน หลังจากนั้นได้ปรับปรุงและทดลองนำไปใช้กับนักเรียนที่มีคุณลักษณะคล้ายกลุ่มตัวอย่าง (Sripakho, 2012) การศึกษาครั้งนี้จึงไม่ได้ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาซ้ำและไม่ได้ปรับปรุงเนื้อหาในโปรแกรม

ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติของโครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทยคณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดีมหาวิทยาลัยมหิดลได้ผ่านการตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา ความเหมาะสมของภาพยนตร์การ์ตูนและภาษาที่ใช้ ได้ผ่านการปรับปรุงเนื้อหาและความเหมาะสมตามคำแนะนำโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน

(Phuphaibul, Tachudhong, Areeyanuchitkul, Kongsaktrakul, Kerddonfeg, & Prasitchai, 2010) การศึกษาครั้งนี้จึงไม่ได้ตรวจสอบความตรงตามเนื้อหาและไม่ได้ปรับปรุงเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชั่น 3 มิติซ้ำ

แบบวัดทักษะชีวิตสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาของโครงการพัฒนาศักยภาพประชากรไทย คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดลซึ่งพัฒนามาจากแบบวัดทักษะชีวิตสำหรับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ของ Kaewpatima (2004) ได้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาในการศึกษาครั้งก่อน โดยมีผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย อาจารย์พยาบาลด้านการพยาบาลเด็ก 1 ท่าน อาจารย์โรงเรียนประถมศึกษา 1 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการอบรมทักษะชีวิต 1 ท่านจากนั้นนำมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ โดยมีดัชนีความตรงรายข้อของแบบสอบถาม (Item-Content Validity Index: I-CVI) อยู่ระหว่าง .90-.96 และดัชนีความตรงรายฉบับ (Scale-Content Validity Index: S-CVI) เท่ากับ .94 (Kummabutr, 2012)

ความเที่ยงของเครื่องมือ (Reliability)

ผู้วิจัยนำแบบวัดทักษะชีวิตไปทดลองใช้กับเด็กนักเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนศึกษาสงเคราะห์แห่งหนึ่งในภาคเหนือ จำนวน 33 คน และนำไปหาค่าความสอดคล้องภายในของแบบวัดทักษะชีวิต คำนวณหาค่าความสอดคล้องภายในโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาคอนบาค (Cronbach's alpha coeffficient) ได้เท่ากับ .87

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในช่วงเดือนสิงหาคม 2563- สิงหาคม 2564 โดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

ขั้นก่อนทดลอง

1. เมื่อได้รับการอนุมัติทำการศึกษาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ของคณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดลแล้ว ผู้วิจัยขอหนังสือแนะนำจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนที่จะดำเนินการวิจัย เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย การดำเนินการวิจัย ระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย และขอความอนุเคราะห์ในการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

2. เตรียมผู้ช่วยวิจัย ซึ่งเป็น ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 - 6 จำนวน 4 คน และอาจารย์พยาบาลจากวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี พะเยา จำนวน 1 คน ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินการวิจัย เพื่อให้ผู้ช่วยวิจัยได้ทราบบทบาทหน้าที่ และปฏิบัติเป็นแนวทางเดียวกัน

3. ผู้วิจัยเข้าพบผู้อำนวยการโรงเรียนและครูผู้เกี่ยวข้อง เพื่อแนะนำตัว และชี้แจงวัตถุประสงค์การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

4. ผู้วิจัยประสานงานกับครูประจำชั้นนักเรียนในสายชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 - 6 โดยดำเนินการจัดตารางเวลาดำเนินกิจกรรมในวันหยุดเสาร์อาทิตย์ เพื่อไม่ให้มีผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนตามปกติ

5. ผู้วิจัยดำเนินการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (multi - stage sampling) ได้กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลอง 72 คนและกลุ่มควบคุม 72 คน

6. ผู้วิจัยดำเนินการขออนุญาตการเข้าร่วมวิจัยจากผู้ปกครอง/ผู้มีอำนาจลงนาม เมื่อผู้ปกครอง/ผู้มีอำนาจลงนามยินยอมให้นักเรียนเข้าร่วมการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยพบกลุ่มตัวอย่างเพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย การดำเนินการวิจัย และการเก็บรวบรวมข้อมูลให้ นักเรียนกลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมการวิจัยโดยการลงลายมือเป็นลายลักษณ์อักษร และชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงสิทธิที่จะตอบรับหรือปฏิเสธการเข้าร่วมในการวิจัย

ขั้นทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ดังนี้

กลุ่มทดลอง เข้าร่วมกิจกรรมทั้งหมด 12 กิจกรรม ใช้เวลา 2 สัปดาห์ (สัปดาห์ละ 6 กิจกรรม) แต่ละกิจกรรมใช้เวลา 50-75 นาที

สัปดาห์ที่	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
1 วันเสาร์	กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศและสร้างสัมพันธภาพ	กิจกรรมที่ 1 ปฐมนิเทศและสร้างสัมพันธภาพ
	กิจกรรมที่ 2 พัฒนาทักษะความภาคภูมิใจในตนเอง	
	กิจกรรมที่ 3 พัฒนาทักษะการควบคุมอารมณ์	
1 วันอาทิตย์	กิจกรรมที่ 4 พัฒนาทักษะความซื่อสัตย์	
	กิจกรรมที่ 5 พัฒนาทักษะความความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่	
	กิจกรรมที่ 6 พัฒนาทักษะความพอเพียง	
2 วันเสาร์	กิจกรรมที่ 7 พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการบริโภคสื่อ	
	กิจกรรมที่ 8 พัฒนาทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา	ได้รับการเรียนการสอนตามปกติ
	กิจกรรมที่ 9 พัฒนาทักษะความรับผิดชอบต่อตนเอง	
2 วันอาทิตย์	กิจกรรมที่ 10 พัฒนาทักษะความรับผิดชอบต่อครอบครัว	
	กิจกรรมที่ 11 พัฒนาทักษะความรับผิดชอบต่อสังคม	
	กิจกรรมที่ 12 กิจกรรมการปัจฉิมนิเทศ	กิจกรรมที่ 12 กิจกรรมการปัจฉิมนิเทศ

หลังจบโปรแกรมผู้วิจัยได้มอบชุดสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ให้ครูประจำชั้นเพื่อเปิดให้กลุ่มควบคุมดูในชั่วโมงกิจกรรม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป การวิจัยครั้งนี้กำหนดระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 โดยใช้สถิติวิเคราะห์ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติบรรยาย ประกอบด้วย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. เปรียบเทียบความแตกต่างข้อมูลส่วนบุคคลระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ด้านเพศ อายุ เกรดเฉลี่ยล่าสุด ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อน ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครูโดยใช้สถิติ Chi-Square test

3. เปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองก่อนเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3มิติ โดยใช้ สถิติ Independent t-test ทดสอบข้อตกลงเบื้องต้น โดยใช้สถิติ Kolmogorov-Smirnov Test เนื่องจากการกระจายตัวของข้อมูลไม่เป็นปกติ ได้ค่า p=.446 (p>.05) สรุปผลการทดสอบครั้งนี้ได้ว่า คะแนนทดสอบก่อนเข้าร่วมโปรแกรมมีการกระจายตัวแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น

4. เปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้ สถิติ Independent t-test

5. เปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ โดยใช้ สถิติ Paired sample t-test

จริยธรรมวิจัย

งานวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณาอนุมัติจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล วันที่ 17 สิงหาคม 2563 เลขที่ COA. MURA2020/1307

ผลการวิจัย

1. ข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 1 จำนวนและร้อยละข้อมูลส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไป	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		χ^2	p-value
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ		
เพศ						
ชาย	20	31.7	25	40.3	.66	.417
หญิง	43	68.3	37	59.7		
อายุ (ปี)						
9	9	14.3	13	21	1.92	.588
10	15	23.8	18	29		
11	17	27	14	22.6		
12	22	34.9	17	27.4		
เกรดเฉลี่ย						
2.51-3.50	13	20.6	18	29	2.89	.235
3.51-4.00	40	63.5	30	48.4		
ไม่ทราบ	10	15.9	14	22.6		
สถานภาพสมรสบิดามารดา						
คู่	33	52.4	48	77.4	7.53	.006
หย่าร้าง/เสียชีวิต	30	47.6	14	22.6		
อาชีพบิดามารดา						
เกษตรกร	33	52.4	38	61.3	1.24	.537
รับจ้าง	23	36.5	17	27.4		
อื่นๆ	7	11.1	7	11.3		
รายได้ครอบครัวต่อเดือน						
< 5,000	36	57.1	36	58.1	.16	.922
> 5,001	8	12.7	9	14.5		
ไม่ทราบ	19	30.2	17	27.4		
ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อน						
พอใช้	10	15.9	21	33.9	5.43	.066
ดี	35	55.6	27	43.5		
ดีมาก	18	28.6	14	22.6		
ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครอบครัว						
ดี	22	34.9	12	19.4	3.08	.079
ดีมาก	41	65.1	50	80.6		
ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู						
พอใช้	10	15.9	7	11.3	.62	.733
ดี	34	54	34	54.8		
ดีมาก	19	30.2	21	33.9		

จากตาราง 1 กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมโปรแกรมได้ครบทุกกิจกรรมและตอบแบบสอบถามครบถ้วนมีจำนวน 125 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 63 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 62 คน โดยอายุเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง 10.83 ปี และอายุเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม 10.56 ปี

กลุ่มทดลองส่วนใหญ่ร้อยละ 68.3 เป็นเพศหญิง ส่วนใหญ่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับ 3.51-4.00 คิดเป็นร้อยละ 63.5 บิดามารดาส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรสคู่ คิดเป็นร้อยละ 52.4 ส่วนมากประกอบอาชีพเป็นเกษตรกร ร้อยละ 52.4 ส่วนใหญ่มีรายได้ครอบครัวต่อเดือนน้อยกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 57.1 ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครอบครัว ส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 65.1 ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อน และความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู ส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีคิดเป็นร้อยละ 55.6 และ ร้อยละ 54 ตามลำดับ

กลุ่มควบคุมส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 59.7 ส่วนมากมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับ 3.51-4.00 คิดเป็นร้อยละ 48.4 บิดามารดาส่วนใหญ่มีสถานภาพสมรสคู่ คิดเป็นร้อยละ 77.4 บิดามารดาส่วนมากประกอบอาชีพเป็นเกษตรกร ร้อยละ 61.3 ส่วนใหญ่มีรายได้ครอบครัวต่อเดือนน้อยกว่า 5,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 58.1 ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครอบครัวส่วนใหญ่อยู่ในระดับดีมาก คิดเป็นร้อยละ 80.6 ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับเพื่อนและความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู ส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี คิดเป็นร้อยละ 43.5 และร้อยละ 54.8 ตามลำดับ

เมื่อทดสอบความแตกต่างของข้อมูลทั่วไประหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่าทั้งสองกลุ่มมี เพศ อายุ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน อาชีพบิดามารดา รายได้ครอบครัวต่อเดือน ความสัมพันธ์กับเพื่อน ความสัมพันธ์กับครอบครัว และความสัมพันธ์กับครูไม่แตกต่างกัน ($p > .05$) ยกเว้นสถานภาพสมรสของบิดามารดาพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < .05$)

2. ผลของโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต่อทักษะชีวิตของเด็กด้อยโอกาส โรงเรียนศึกษาสงเคราะห์/ราชประชานุเคราะห์ ภาคเหนือของประเทศไทย

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตก่อนและหลังทดลองระหว่างเด็กวัยเรียนกลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน กับกลุ่มควบคุม โดยใช้สถิติ Paired - t-test

กลุ่ม	n	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง		*t*	*Mean Difference*	*p-value (1-tailed)*
		M	*SD*	*M*	*SD*			
กลุ่มทดลอง	63	138.65	17.46	147.59	15.77	-9.52	-8.94	<.001
กลุ่มควบคุม	62	136.03	16.33	139.74	17.57	-3.02	-3.71	.004

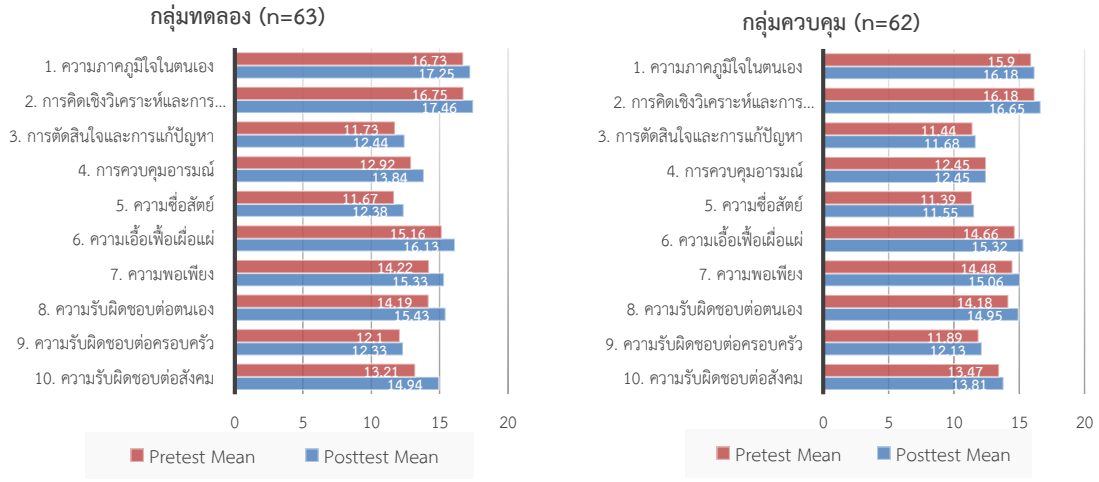
จากตาราง 2 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตของนักเรียนที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันหลังการทดลอง (*M*=147.59, *SD*=15.77, *Mean Difference*= 8.94) สูงกว่าก่อนการทดลอง (*M*=138.65, *SD*=17.46, Mean Difference= 3.71) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001 (t=-9.52, *p*< .001)

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมระหว่างเด็กวัยเรียนกลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน และกลุ่มควบคุมโดยใช้สถิติ Independent t-test

กลุ่ม	*n*	คะแนนทักษะชีวิต		*t*	*Mean Difference*	*p-value (2-tailed)*
		M	*SD*			
ก่อนการทดลอง						
กลุ่มทดลอง	63	138.65	17.46			
กลุ่มควบคุม	62	136.03	16.33	-.87	-2.62	.388
หลังการทดลอง						
กลุ่มทดลอง	63	147.59	15.77			
กลุ่มควบคุม	62	139.74	17.57	-2.63	-7.85	.010

ปีที่ 16 ฉบับที่ 1 (มกราคม - มีนาคม 2566) Vol.16 No.1 January-March 2023

ตาราง 3 พบว่า หลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน กลุ่มทดลองที่ได้รับโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิต (*M*= 147.59, *SD*=15.77) สูงกว่ากลุ่มควบคุม (*M*=139.74, *SD*=17.57) ที่ได้รับการเรียนการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (t=-2.63, *p*<.01)



ภาพ 2 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตรายด้านและคะแนนเฉลี่ยรวมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน

ภาพ 2 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตแต่ละด้านของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่ากลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยทักษะชีวิตเพิ่มขึ้นเล็กน้อยทุกด้าน หลังเข้าร่วมโปรแกรมการทดลอง มีคะแนนทักษะชีวิตเฉลี่ยรวมก่อนเข้าร่วมโปรแกรม เท่ากับ 136.03 คะแนน (*SD*=16.33) หลังเข้าร่วมโปรแกรมมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิต เท่ากับ 139.74 คะแนน (*SD*=17.57) ส่วนกลุ่มทดลอง พบว่ามีคะแนนทักษะชีวิตเฉลี่ยก่อนเข้าร่วมโปรแกรมเท่ากับ 138.65 คะแนน (*SD*=17.46) และหลังเข้าร่วมโปรแกรมมีคะแนนทักษะชีวิตเฉลี่ย 147.59 คะแนน (*SD*=15.77)

อภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่า คะแนนทักษะชีวิตเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง หลังจากเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 คะแนนทักษะชีวิตเฉลี่ยของกลุ่มทดลองหลังการเข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Sondee (2013) ซึ่งศึกษาผลของโปรแกรมการสอนทักษะชีวิตโดยใช้ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันต่อทักษะชีวิตและความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 พบว่า กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (*p*<.001) เช่นเดียวกับ การศึกษาของ Leksak (2014) ซึ่งใช้โปรแกรมการสอนทักษะชีวิตตามกรอบทฤษฎีพฤติกรรมตามแบบแผนของเอจเซนโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะชีวิตเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเข้าโปรแกรมและสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (*p*<.001) นอกจากนี้แล้วยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Akfirat & Kezer (2016) ที่ศึกษาโปรแกรมพัฒนาทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แห่งหนึ่งในประเทศตุรกี พบว่าทักษะชีวิตของกลุ่มตัวอย่างเพิ่มขึ้นหลังสิ้นสุดโปรแกรมและยังสอดคล้องกับการศึกษาประสิทธิผลของโปรแกรมทักษะชีวิตในโรงเรียนต่อการควบคุมอารมณ์และภาวะซึมเศร้าของนักเรียนระดับประถมศึกษาในประเทศไต้หวันพบว่านักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมทักษะชีวิตมีคะแนนความรู้ความเข้าใจสูงกว่ากลุ่มควบคุม (JungLee, ChiWu,

ChiehChang, JungChen, ShanLin, YenFeng et al. 2020) อธิบายได้ว่าโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันส่งผลต่อปัจจัยหลักสามข้อตามแนวคิดทฤษฎีพฤติกรรมตามแบบแผนของเอจเซน (Ajzen, 1991) โดยการถ่ายทอดเรื่องราวทักษะชีวิตที่ดี (Phuphaibul, Tachudhong, Areeyanuchitkul, Kongsaktrakul, Kerddonfeg, & Prasitchai, 2010) ทำให้กลุ่มตัวอย่างเห็นถึงบรรทัดฐานที่ดีทางสังคม (Subjective Norm) โดยการเห็นแบบอย่างพฤติกรรมที่เหมาะสมหรือไม่เหมาะสมในชีวิตประจำวัน และร่วมกันอภิปรายถึงการรับรู้ความคิดเห็นของบุคคลที่มีความสำคัญ (พ่อ แม่ เพื่อน ครู) ส่งเสริมการรับรู้ทัศนคติทางบวก และปรับทัศนคติของกลุ่มตัวอย่าง (Attitude Toward The Behavior) ด้วยการ เล่นเกม เล่านิทาน แสดงบทบาทสมมติ วาดภาพ สถานการณ์จำลอง ให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ร่วมกันอภิปรายถึงการแสดงพฤติกรรมว่าดีหรือไม่ และสรุปผล เป็นการปรับทัศนคติและความเชื่อที่ถูกต้องเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ดี และสร้างแรงจูงใจ การเพิ่มความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม (Perceived Behavioral Control) โดยให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายปัญหาอุปสรรคในการพัฒนาตนเอง เพื่อให้นักเรียนรับรู้และเชื่อมั่นว่า ตนเองมีความสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมที่ดีได้และสามารถควบคุมให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ตั้งใจได้ ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมมีการเสริมแรงทางบวกโดยการปรบมือ กล่าวชมเชย มอบรางวัล เพื่อช่วยให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดี อยากแสดงพฤติกรรมที่ดีออกมา นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจและปฏิบัติพฤติกรรมที่ดีต่อไป สำหรับทักษะชีวิตที่มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด 4 อันดับ ควรได้รับการฝึกฝนเพิ่มเติมทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ได้แก่ 1) ทักษะด้านความซื่อสัตย์ 2) ทักษะการตัดสินใจและการแก้ปัญหา 3) ทักษะรับผิดชอบต่อครอบครัว และ 4) ทักษะการควบคุมอารมณ์ เนื่องจากเป็นทักษะที่จำเป็นต้องอาศัยระยะเวลาในการฝึกฝน และนักเรียนอาศัยอยู่ในโรงเรียนประจำ คะแนนทักษะชีวิต4ด้านนี้จึงเพิ่มขึ้นน้อยกว่าด้านอื่น ๆ

การนำผลการวิจัยไปใช้

ด้านบริหารและการปฏิบัติทางการพยาบาล ควรมีการอบรมการใช้โปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตผ่านสื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันนี้ ให้แก่บุคลากรทางการพยาบาลโดยเฉพาะพยาบาลอนามัยโรงเรียน ให้มีความรู้ มีทักษะการสอนเพื่อพัฒนาทักษะชีวิตซึ่งจะช่วยพัฒนาศักยภาพเด็กวัยเรียนกลุ่มด้อยโอกาสต่อไป

ด้านการศึกษาหลักสูตรระดับประถมศึกษาควรมีการสอดแทรกโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะชีวิตอย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรติดตามประเมินทักษะชีวิตของนักเรียนกลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรมในระยะยาวเพื่อติดตามผลว่านักเรียนนำทักษะชีวิตที่ได้เรียนรู้มาปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคตหรือไม่ และควรนำไปศึกษาในเด็กด้อยโอกาสกลุ่มอื่นและภูมิภาคอื่นในประเทศไทย

References

Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes, 50*(2), 179-211.

Akfirat, O. N. & Kezer, F. (2016). A Program Implementation for the Development of Life Skills of Primary School 4th Grade Students. *Journal of Education and Practice, 7*(35), 9-16.

Chiangkul, W. (2009). *"The Problem of Equality and Quality of Thai Education"* State of Thai Education 2550/2551. Bangkok: V.T.C.Communication. (in Thai).

JungLee, M., ChiWu, W., ChiehChang, H., JungChen, H., ShanLin, W., YenFeng, J., et al. (2020). Effectiveness of a School-Based Life Skills Program on Emotional Regulation and Depression among Elementary School Students: A Randomized Study. *Children and Youth Services Review, 118*(2020), 105-464.

Kaewpatima, T. (2004). *Development of a Life Skills Scale for Prathomsuksa 4-6 Students.* Thesis in Educational Research and Evaluation, Kasetsart University. (in Thai).

Khamaikawin, P. (2014). *Proposed Educational Strategies to Develop Essential Life Skills in Social Inclusion Promotion for Underprivileged Children.* Degree of Doctor of Philosophy Program in Development Education Department of Educational Policy, Management, and Leadership, Chulalongkorn University. (in Thai).

Kummabutr, J. (2012). *Effect of A Parent Training Program in Conjunction with a Life Skills Training Program on The Life Skills of School-Age Children.* Doctor of Philosophy Nursing, Mahidol University. (in Thai).

Leksak, A. (2014). *The Effects of Life Skills Development Program Using 3D Cartoon Animations on the Life Skills of Third Grade Students.* Master of Nursing Science in Pediatric Nursing, Mahidol University. (in Thai).

National Statistical Office. (2018). *Analysis of Children and Youth 2560.* Bangkok: Text and Journal Publication. (in Thai).

Panmuang, C., Kraisakul, K., & Samakkee, P. (2014). Development of a Guidance Activities Packages Based on Multimedia for Life Skills Development of Rajchaprachanukhroh 19 School Mattayomsuksa 1 Students. *Narkbhutparitat Journal Nakhon Si Thammarat Rajabhat, 6*(2), 14-25. (in Thai).

Phuphaibul, R. (2006). The Theory of Planned Behavior: Related Research on Adolescents Behaviors. *Ramathibodi Nursing Journal, 10*(1), 24-33. (in Thai).

Phuphaibul, R., Kerddonfeg, P., Areeyanuchitkul, S., & Chantarachote, J. (2014). Comparison of the Effects of Life Skills Training Programs Using Cartoon Books and Using Animation Movies on Life Skills of School-Agers. *Ramathibodi Nursing Journal, 20*(2), 271-287. (in Thai).

Phuphaibul, R., Tachudhong, A., Areeyanuchitkul, S., Kongsaktrakul, C., Kerddonfeg, P., & Prasitchai, J. (2010). *Documents for the Workshop on the Development of Life Skills and Health Skills of Elementary School Students and Family Participation.* The Development Potentials of Thai People Project. Retrieved March 25, 2019 from https://www.rama.mahidol.ac.th/sdmc/th/thaipopulation/AnnualThaiPopulation-th/. (in Thai).

Sondee, S. (2013). *The Effects of Teaching Life Skill Program Using Animation Cartoon on Life Skills and Emotional Quotient among the Fifth-Grade Students*. Master of Nursing Science in Pediatric Nursing, Mahidol University. (in Thai).

Special Education Bureau. (2016) *Techniques for Cultivating Morals, Ethics, and Life Skills for Sueksa Songkhro.* Bangkok: Special Education Bureau. (in Thai).

Sripakho, P. (2012). *The Effects of The Life Skills Development Program Using Cartoon Books Media on Life Skills Among Grade Five Students.* Master of Nursing Science in Pediatric Nursing, Mahidol University. (in Thai).

UNICEF. (2018). *Situation analysis Teenage pregnancy in Thailand*. Retrieved June 16, 2018 from www.unicef.org/thailand/media/1131/file/.pdf.