



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการ

การวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง“เด็กไทยฟันดี”

Research and Development of Media & Activities for Primary School students:

Thai Children's Good Teeth.

โดย

ดร.โสภิตา สุวฒโน และคณะ

มิถุนายน พ.ศ.2560

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการ

การวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง“เด็กไทยฟันดี”

Research and Development of Media & Activities for Primary School students:
Thai Children's Good Teeth.

คณะผู้วิจัย	สังกัด
1. ดร.โสภิตา สุวฒโท	คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล
2. ดร.ภราดร เสถียรไชยกิจ	KNOW-HOW TRANSFER CO.,LTD

สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
(ความเห็นในรายงานนี้เป็นของผู้วิจัย สกว. ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป)

บทสรุปผู้บริหาร

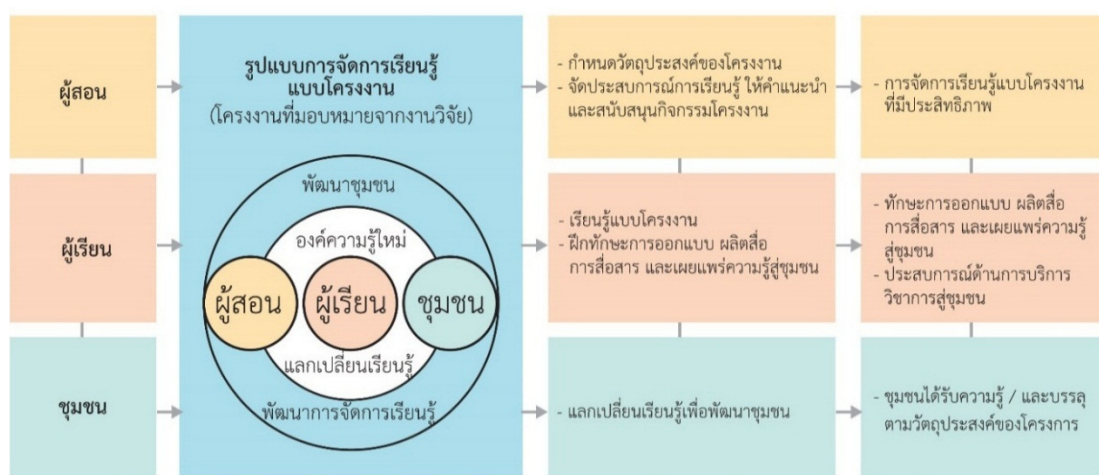
โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ๒) เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย ๓) เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน โครงการนี้เป็นการสื่อสารเพื่อการใช้ประโยชน์จากโครงการเรียนรู้วิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” ๒๕๕๙ สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) คณะผู้วิจัยมีความเห็นว่าโครงการวิจัยดังกล่าว เป็นโครงการที่สามารถส่งเสริมทันตสุขภาพในโรงเรียนได้อย่างแท้จริง จึงมีแนวคิดในการนำเสนอหา ผลที่ได้จากงานวิจัย ตลอดจนแนวทางการออกแบบพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้จากโครงการเรียนรู้วิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” มาใช้ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้เพื่อเผยแพร่ให้กับชุมชนในเขตพื้นที่นอกเหนือจากพื้นที่เดิม และขยายผลสู่สาธารณะเพื่อเป็นประโยชน์ในวงกว้างยิ่งขึ้น สอดคล้องกับนโยบายและวัตถุประสงค์ในการสนับสนุนทุนของ สกว. จึงได้จัดทำโครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” เพื่อสื่อสารและแก้ไขปัญหาของชุมชนและพื้นที่ โดยเลือกพื้นที่ชุมชนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม ซึ่งมีสภาพเป็นพื้นที่เกษตรกรรม ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกร ทำนา ทำสวน ทำไร่ และสวนผลไม้ กำหนดกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖) โรงเรียนวัดละมุด

การออกแบบสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมโครงการคำนึงถึงการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ที่ครอบคลุมทุกด้านและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด โดยจะพัฒนาสื่อเพื่อใช้ในการเรียนรู้และกิจกรรมโครงการ ๙ ประเภท ประกอบด้วย หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ แบนเนอร์ สแตนด์ และเข็มกลัด มีเนื้อหาครอบคลุมและเหมาะสมกับนักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการสื่อสารไปยังครูผู้สอนให้มีความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง

การดำเนินกระบวนการวิจัย คณะผู้วิจัยและนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการจะดำเนินการร่วมกันผ่านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ (ศรทศ ๔๗๔) สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ประจำปีการศึกษา ๒๕๕๙ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนตลอดรายวิชา มอบหมายให้นักศึกษาทั้งสิ้น ๒๓ คน มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการของงานวิจัย โดยจัดทำเป็นกิจกรรมโครงงานเพื่อฝึกทักษะประสบการณ์ด้านการผลิตสื่อและการสื่อสารความรู้สู่ชุมชน ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ แนวคิด หลักการ ทฤษฎีต่างๆ ตลอดจน

ความสามารถในการสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งสอดคล้องและเป็นไปตามกรอบการเรียนรู้และมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย บรรลุตามวัตถุประสงค์ของ สกว. ในด้านการสื่อสารเพื่อแก้ไขปัญหาของชุมชนและพื้นที่ด้วยความรู้ จากงานวิจัยของ สกว. ผ่านการนำเสนอโดยการตีความจากนักศึกษาศาสาวิชาด้านการผลิตสื่อใน สถาบันการศึกษาอย่างแท้จริง และเป็นรูปธรรม

การจัดทำโครงการวิจัย การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยฟันดี” คณะผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ดังแสดงใน ภาพประกอบ



กรอบแนวคิดการดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย

การดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนดังนี้คือ ๑) จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษาที่จะดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย ๒) สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน ๓) ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ ๔) ดำเนินกิจกรรมโครงการในพื้นที่ชุมชน ๕) ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย และ ๖) วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

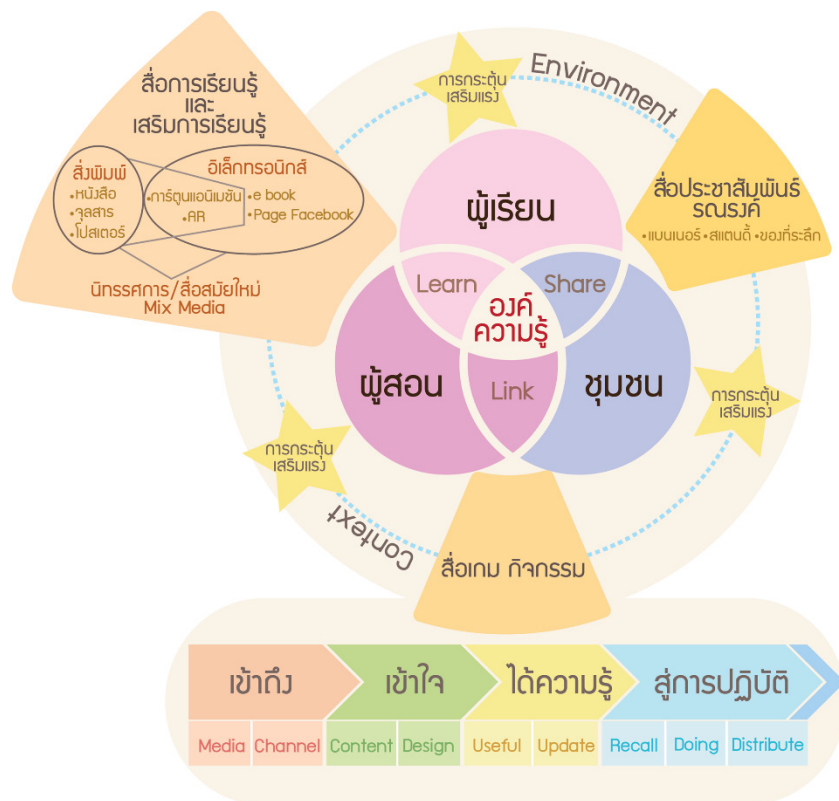
ผลการวิจัย ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ สื่อการเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้นมีทั้งหมด ๙ ประเภทได้แก่ ๑) หนังสือ ๒) จุลสาร ๓) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ๔) การ์ตูนแอนิเมชัน ๕) โปสเตอร์นิทรรศการ ๖) แบนเนอร์ ๗) สแตนด์ ๘) เชื่อมกลัด และ ๙) AR มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุดเรียงตามลำดับคือ ๑) โปสเตอร์นิทรรศการ ๒) หนังสือเล่มใหญ่ ๓) การ์ตูนแอนิเมชัน ๔) จุลสาร ๕) AR (Augmented Reality) ๖) สแตนด์ ๗) เชื่อมกลัด ๘) แบนเนอร์ และ ๙) ที่คาดหัว นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการมีความพึงพอใจในด้านการออกแบบและผลิตสื่อของโครงการในระดับมาก โดยสื่อประเภทที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

เรียงตามลำดับคือ ๑) หนังสือเล่มใหญ่ และ จุลสาร ๒) แอนิเมชัน ๓) โปสเตอร์นิทรรศการ ๔) สแตนด์ ๕) AR และแบนเนอร์ ๖) เกม กิจกรรม ๗) ที่คาดหัว และ ๘) เข็มกลัด

ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อและกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก โดยทุกรายการได้คะแนนเฉลี่ยในระดับมาก สิ่งที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรกคือ เกมและกิจกรรมการเรียนรู้ รองลงมาคือ การถ่ายทอดความรู้และการสื่อสารของนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม และความรู้เรื่องพื้นที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชา และการดำเนินกิจกรรมโครงการของตนเองอยู่ในระดับมาก สิ่งที่นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรก คือ การให้ความร่วมมือของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และกิจกรรมโครงการมีประโยชน์ในการเผยแพร่ความรู้ด้านสุขภาพสู่ชุมชน รองลงมาคือ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ด้านการสื่อสาร การนำเสนอ การเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน และ กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าแสดงออกมากขึ้น และนักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรม และความพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตัวนักศึกษาเอง และนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยพันธุ์ มีความเห็นว่า โปสเตอร์นิทรรศการ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ แอนิเมชัน และอันดับที่สามคือ หนังสือเล่มใหญ่

ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๓ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ มีผลคะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีผลคะแนนร้อยละอยู่ในระดับมาก และสิ่งที่นักเรียนมีความตระหนักรู้มากที่สุด ๓ อันดับแรกคือ การเลือกใช้ยาสีฟันทึ่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ การดื่มนมเพื่อช่วยเสริมสร้างกระดูก และฟันให้แข็งแรง และการแปรงฟันหลังรับประทานอาหาร

จากผลการดำเนินงานของโครงการสามารถสรุปเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อและการเผยแพร่องค์ความรู้สู่ผู้เรียนให้ได้คุณภาพตามต้องการ จำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานจริงในพื้นที่จริง และปฏิบัติต่อกลุ่มเป้าหมายจริง มีการกำหนดเป้าหมายซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่ต้องการกับกลุ่มเป้าหมายภายหลังการเผยแพร่สื่อแล้ว การเผยแพร่องค์ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายควรใช้สื่อและกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น ลักษณะที่สำคัญอย่างยิ่งของการจัดการเรียนรู้ คือความสอดคล้องกันระหว่าง ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และเนื้อหา-กิจกรรมของการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นการบูรณาการสิ่งที่ต้องการ ไปสู่การจัดการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องมีความเหมาะสม มีความเชื่อมั่น ตรงกับประเด็นความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย



รูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้

จากผลการวิจัยและรูปแบบที่ได้ มีข้อเสนอแนะเพื่อให้ผลงานถูกนำไปใช้ประโยชน์ในหลายประเด็นคือ ๑) ควรให้หน่วยงานที่เป็นผู้กำหนดนโยบายด้านสาธารณสุข นำรูปแบบ (Model) ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อการเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน นำไปใช้ประโยชน์ในการกำหนดนโยบาย แผน และเป็นแนวทางในการเผยแพร่ พัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม อันจะส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายและชุมชนมีสุขภาพที่ดี ๒) ควรให้หน่วยงานที่รับผิดชอบด้านการสาธารณสุข โดยเฉพาะหน่วยงานระดับท้องถิ่น เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล หรือองค์การบริหารส่วนตำบล นำสื่อ กิจกรรม และรูปแบบการดำเนินกิจกรรม นำไปเผยแพร่ให้กับเด็กนักเรียนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีสุขภาพฟันที่ดี ๓) ควรสนับสนุนให้ทุกโรงเรียนมีบุคลากรที่รับผิดชอบด้านสุขภาพของนักเรียนในโรงเรียน และนำสื่อ กิจกรรม รูปแบบการดำเนินกิจกรรม ไปเผยแพร่ให้กับเด็กนักเรียนของตน ซึ่งอาจสอดแทรกอยู่ในหลักสูตร เช่น วิชาสุขศึกษา และให้รุ่นพี่ในชั้นที่สูงกว่า เป็นผู้ช่วยในการทำกิจกรรม โดยอาจให้หน่วยราชการท้องถิ่นเป็นผู้สนับสนุนงบประมาณในการทำสื่อ

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) พัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ๒) เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย และ ๓) เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน การดำเนินการวิจัยมี ๖ ขั้นตอน คือ ๑) จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ม.มหิดล จำนวน ๒๓ คน ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เป็นเวลา ๑ ภาคการศึกษา ทดสอบผลสัมฤทธิ์และสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ๒) สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน ๓) ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ ๑๐ ท่านประเมินความเหมาะสมของสื่อที่พัฒนาขึ้น ๔) ดำเนินกิจกรรมโครงการให้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ จำนวน ๔๕ คน และสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมโครงการ ๕) ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๓๐ คน และ ๖) วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

ผลจากการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ๑) สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่พัฒนาขึ้นมีทั้งหมด ๙ ประเภท ได้แก่ หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน โปสเตอร์นิทรรศการ แบนเนอร์ สแตนด์ เข็มกลัด และ AR สื่อทั้ง ๙ ประเภทมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุด ๓ ลำดับแรก คือ โปสเตอร์นิทรรศการ หนังสือเล่มใหญ่ และ การ์ตูนแอนิเมชัน ๒) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อและกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมากทุกรายการ สิ่งที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรกคือ เกมและกิจกรรมการเรียนรู้ การถ่ายทอดความรู้และการสื่อสารของนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม และความรู้เรื่องฟันที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ส่วนนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก สิ่งที่นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรก คือ ความร่วมมือของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมและประโยชน์ในการเผยแพร่ความรู้ด้านสุขภาพสู่ชุมชน รองลงมาคือ ประสบการณ์ด้านการสื่อสาร การนำเสนอ การเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน ความมั่นใจ กล้าแสดงออกมากขึ้น และสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ความเหมาะสมของสถานที่ปฏิบัติกิจกรรม และความพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของนักศึกษาเอง นักศึกษาเห็นว่า โปสเตอร์นิทรรศการ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ แอนิเมชัน และ หนังสือเล่มใหญ่ ๓) นักเรียนชั้นประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการและทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ มีผลคะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และทำแบบวัดความตระหนักรู้ด้านการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน มีผลตระหนักรู้อยู่ในระดับมาก โดยสิ่งที่นักเรียนตระหนักรู้มากที่สุด ๓ อันดับแรกคือ การเลือกใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ การดื่มนมเพื่อช่วยเสริมสร้างกระดูกและฟันให้แข็งแรง และการแปรงฟันหลังรับประทานอาหาร ตามลำดับ

Abstract

The purposes of this research were to: 1) development of Media & Activities for Primary School students, 2) disseminate knowledge in topic “Thai Children's Good Teeth”, and 3) raise awareness Oral care and teeth care. The process consists of six phases. The first phase, manage learning and media skills and communication activities for 23 fourth-year students at the Faculty of Medicine, Mahidol University in Medical Media for Advertising and Public Relations course, test the achievement and ask students for their opinions on learning management. Second, explore the needs and study media information in the community. Third, design and production of prototype media then let 10 experts assess the suitability of the developed media. Fourth, carry out project activities for the target group. 45 students and ask students for feedback on project activities. Fifth, follow up the awareness of 30 target participants. Sixth, analysis of project results and preparation of research reports.

The key findings were shown as follows. First, the learning media for primary school children "Thai Children's Good Teeth" developed in all nine categories include book, booklet, E-book, Cartoon animation, exhibition poster, banner, standee, pin-badge and AR. All nine types of media have a very good overall quality. the 3 most popular media types are the exhibition poster books and cartoon animations. Second, primary students are satisfied with the use of media and project activities at every level, the first three things the students were most satisfied with were games and learning activities, knowledge transfer and communication of students who conduct activities, and knowledge of the teeth received from participating in the activity, the students were satisfied with their learning management and project activities at a high level, the first three most satisfying students were the students' participation in activities and the dissemination of health knowledge to the community, the second is the experience of communication, presentation, dissemination of knowledge to the community, and they can link knowledge from the study to the project activities, the suitability of the venue and the satisfaction with the activities of the students themselves, students see Exhibition poster It is a medium that helps elementary school students learn best secondly, animations and books. Third, primary students participate in project activities and take tests to measure knowledge, the average score is very good, and feedback for further improvement and make oral and dental health awareness, there is a high level of awareness, most of the students are aware of the top three is the choice of fluoride toothpaste. Milk to strengthen bones and teeth. And brushing after eating, respectively.

สารบัญ

	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร	ข
บทคัดย่อ	ฉ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ช
สารบัญ	ซ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ ๑ บทนำ	๑
๑.๑ ความสำคัญและที่มาของโครงการ	๑
๑.๒ แนวคิดและเป้าหมาย	๓
๑.๓ วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๖
๑.๔ ขอบเขตของโครงการ	๖
๑.๕ ผลที่คาดว่าจะได้รับในแต่ละช่วงระยะเวลา	๗
๑.๖ ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	๘
บทที่ ๒ ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๙
๒.๑ สื่อการเรียนรู้	๙
๒.๒ กิจกรรมการเรียนรู้	๑๐
๒.๓ การออกแบบและพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก	๑๓
๒.๔ คุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภท	๑๘
๒.๕ การเผยแพร่สื่อสุขภาพสำหรับชุมชน	๓๐
๒.๖ ความตระหนักรู้	๓๒
๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๓๓
บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย	๓๕
๓.๑ ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	๓๕
๓.๒ ระยะเวลาการดำเนินงาน	๔๗
๓.๓ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๔๘
๓.๔ สถิติที่ใช้ในการวิจัย	๔๙

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ ๔ ผลของการวิจัย	๕๑
๔.๑ พัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	๕๑
๔.๒ เผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย	๖๓
๔.๓ สร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน	๖๗
บทที่ ๕ สรุปผลการวิจัย	๗๑
๕.๑ วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๗๑
๕.๒ วิธีดำเนินการวิจัย	๗๑
๕.๓ สรุปผลการวิจัย	๗๑
๕.๔ อภิปรายผลการวิจัย	๗๓
๕.๕ รูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพ และกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน	๗๖
๕.๖ การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์	๘๑
๕.๗ ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินโครงการวิจัย	๘๓
๕.๘ ข้อเสนอแนะ	๘๕
บรรณานุกรม	๘๘
ภาคผนวก ก	๙๐
ภาคผนวก ข	๙๖
ภาคผนวก ค	๑๐๔
ภาคผนวก ง	๑๓๗
ภาคผนวก จ	๑๕๗
ภาคผนวก ฉ	๑๗๑
ประวัติคณะผู้วิจัย	๑๘๗

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
๒-๑ การเลือกใช้สื่อบุคคล และสื่อวัสดุ ตามบทบาทหน้าที่และความสามารถในการเปลี่ยนแปลง	๓๑
๓-๑ การกำหนดระดับคะแนนของแบบสอบถามวัดความตระหนักรู้	๔๕
๓-๒ แผนระยะเวลาในการดำเนินงาน	๔๗
๓-๓ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสุขภาพช่องปากและฟันของกลุ่มตัวอย่าง	๔๘
๔-๑ ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อองค์ความรู้	๖๒
๔-๒ ความพึงพอใจจากการใช้สื่อและร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง	๖๓
๔-๓ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ (ตอนที่ ๑)	๖๕
๔-๔ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ (ตอนที่ ๒)	๖๖
๔-๕ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ (ตอนที่ ๓)	๖๗
๔-๖ ผลการวัดความรู้ของนักเรียน โรงเรียนวัดละมุด	๖๘
๔-๗ ผลการวัดความตระหนักรู้ของนักเรียน โรงเรียนวัดละมุด	๖๘
ก-๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในวิชา สื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์	๙๓
ข-๑ วัตถุประสงค์ของสื่อประเภทต่างๆ	๑๐๐
ค-๑ ผลการประเมินคุณภาพสื่อหนังสือ	๑๒๙
ค-๒ ผลการประเมินคุณภาพสื่อจุลสาร	๑๓๐
ค-๓ ผลการประเมินคุณภาพสื่อโปสเตอร์และนิทรรศการ	๑๓๑
ค-๔ ผลการประเมินคุณภาพสื่อแบนเนอร์	๑๓๒
ค-๕ ผลการประเมินคุณภาพสื่อสแตนด์	๑๓๓
ค-๖ ผลการประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชั่น	๑๓๔
ค-๗ ผลการประเมินคุณภาพสื่อ AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีเสมือนจริง	๑๓๕
ค-๘ ผลการประเมินคุณภาพสื่อเข็มกลัด	๑๓๖
จ-๑ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	๑๖๓
จ-๒ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	๑๖๔
จ-๓ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	๑๖๕

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
๑-๑ กรอบแนวคิดการดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย	๓
๒-๑ แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้	๑๐
๓-๑ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา	๓๕
๓-๒ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดการเรียนการสอน	๓๖
๓-๓ ขั้นตอนการสำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน	๓๗
๓-๔ ตัวอย่างบรรยากาศในการสำรวจความต้องการ และพฤติกรรมของการใช้หรือการรับสื่อ	๓๗
๓-๕ ขั้นตอนการออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ	๓๙
๓-๖ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดทำและนำเสนอแบบร่างสื่อ	๔๐
๓-๗ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมโครงการ	๔๑
๓-๘ ตัวอย่างบรรยากาศในการประชุมเตรียมความพร้อมของคณะทำงาน	๔๒
๓-๙ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดเตรียมสื่อและสถานที่	๔๒
๓-๑๐ ตัวอย่างบรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้	๔๓
๓-๑๑ ตัวอย่างบรรยากาศในการสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย	๔๔
๓-๑๒ ขั้นตอนการติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย	๔๔
๓-๑๓ ตัวอย่างบรรยากาศในการวัดความตระหนักรู้	๔๖
๓-๑๔ ขั้นตอนการวิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย	๔๖
๔-๑ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มใหญ่ เล่มที่ ๑: นิทานส่งเสริมการเรียนรู้สุขภาพฟันตอน หมูอ้วนแปรงฟัน	๕๒
๔-๒ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มใหญ่ เล่มที่ ๒: นิทานส่งเสริมการเรียนรู้สุขภาพฟันตอน ลูกหมีฟันผุ	๕๒
๔-๓ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มเล็ก (จุลสาร)	๕๓
๔-๔ ตัวอย่างสื่อโปสเตอร์นิทรรศการ	๕๔
๔-๕ ตัวอย่างสื่อแบนเนอร์	๕๕
๔-๖ ตัวอย่างสื่อสแตนด์	๕๕
๔-๗ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๑ หักได้ก็ขึ้นใหม่ได้	๕๖
๔-๘ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๒ รับประทานอาหาร...แรงผุ	๕๗
๔-๙ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๓ แปรงอย่างอีโร่	๕๘

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
๔-๑๐ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๔ พิทักษ์ผืนสวย	๕๙
๔-๑๑ ตัวอย่างสื่อเสริมกลัด	๖๐
๔-๑๒ ตัวอย่างป้ายชื่อสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมโครงการ	๖๐
๔-๑๓ ตัวอย่างที่คาดหัวสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมโครงการ	๖๑
๔-๑๔ ตัวอย่างสื่อ AR	๖๑
๕-๑ รูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพ และกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้	๘๑
ก-๑ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา	๙๔
ก-๒ บรรยาภาศในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา	๙๕
ข-๑ ตัวอย่าง Character การ์ตูนที่นักศึกษาออกแบบจำนวน 23 คู่	๙๘
ข-๒ บรรยาภาศในการลงพื้นที่สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อ	๑๐๒
ค-๑ บรรยาภาศในการจัดทำและนำเสนอแบบร่างสื่อ	๑๑๖
ง-๑ บรรยาภาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้	๑๕๔
จ-๑ บรรยาภาศในการวัดความตระหนักรู้	๑๖๙

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความสำคัญและที่มาของโครงการ

โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” เป็นการสื่อสารเพื่อการใช้ประโยชน์จาก โครงการเรียนรู้คู่วิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” โดย ทพ.สุธา เจียรณนิโชติชัย, ทพญ.ปิยะดา ประเสริฐสม, ทพญ.วราภรณ์ จิระพงษา กองทันตสาธารณสุข กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข และ นส.ดวงพร เสงบุญพันธ์ มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.), ๒๕๕๙ สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดกิจกรรมการวิจัยในกลุ่มเด็กนักเรียน อันนำไปสู่การเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการประเมินสถานการณ์ได้อย่างมีเหตุมีผล (เป็นวิทยาศาสตร์) รวมถึงการออกแบบการดำเนินโครงการเพื่อสร้าง Critical mass ในระดับพื้นที่ไปพร้อมกันด้วย วิธีการดำเนินโครงการโดยคัดเลือกโรงเรียน ๒๑๐ แห่ง พร้อมกลุ่มแกนนำนักเรียนเพื่อทำงานร่วมกันกับครู และทันตบุคลากรที่รับผิดชอบดูแลสุขภาพช่องปากของนักเรียนในโรงเรียนนั้น โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกัน มีการจัดกิจกรรมโครงการในรูปแบบของการประชุม การอบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดทำคู่มือครู คู่มือนักเรียน เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระดับโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และประเทศ การนิเทศงานโดยทันตบุคลากร และการถอดบทเรียนเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งมีผู้เข้าร่วมโครงการดังกล่าวประมาณ ๒,๕๐๐ คน

ความสำคัญของปัญหาจากงานวิจัยดังกล่าวคือ ผลการสำรวจระดับชาติเรื่องการเกิดฟันผุในเด็กอายุ ๑๒ ปี ซึ่งมีความชุกของการเป็นโรคฟันผุในกลุ่มอายุนี้นี้เพิ่มขึ้นทุกพื้นที่การสำรวจ สถานการณ์ดังกล่าวทำให้การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมทันตสุขภาพในโรงเรียนต้องมีการพัฒนาให้ครอบคลุมประเด็นสำคัญที่ทำให้เกิดโรคฟันผุในเด็ก ซึ่งการจัดกิจกรรมการแปรงฟันเพียงอย่างเดียวอาจไม่สนองต่อการแก้ปัญหา เพราะโรคฟันผุเป็นโรคที่มีความใกล้ชิดอย่างยิ่งต่อการบริโภค ดังนั้นงานวิจัยดังกล่าวจึงได้พัฒนากิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ในโรงเรียนที่ครอบคลุมเรื่องของอาหาร ซึ่งจะทำให้สามารถควบคุมการเกิดโรคฟันผุที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นได้

ทั้งนี้เพื่อเป็นการสื่อสารคุณค่าของงานความรู้ในการพัฒนาพื้นที่ชุมชนจากผลงานวิจัยของ สกว. คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำเสนอหา ผลที่ได้จากงานวิจัย ตลอดจนแนวทางการออกแบบพัฒนาสื่อและ กิจกรรมการเรียนรู้จากโครงการดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมให้กับชุมชนในเขตพื้นที่

นอกเหนือจากพื้นที่เดิม และขยายผลสู่สาธารณะเพื่อเป็นประโยชน์ในวงกว้างยิ่งขึ้น สอดคล้องกับนโยบายและวัตถุประสงค์ในการสนับสนุนทุนของ สกว.

การให้ความรู้ด้านสุขภาพในเรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน ควรให้ตั้งแต่ในวัยเด็กเนื่องจากต้องการสร้างความเข้าใจ และสร้างสุขนิสัยที่ดีในการดูแลตนเอง ซึ่งจะทำให้สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ให้เป็นประโยชน์ เกิดความตระหนักรู้ และส่งผลดีต่อคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน การพัฒนาสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ จึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างค่านิยม เจตคติ การรับรู้ และสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนในชุมชนได้

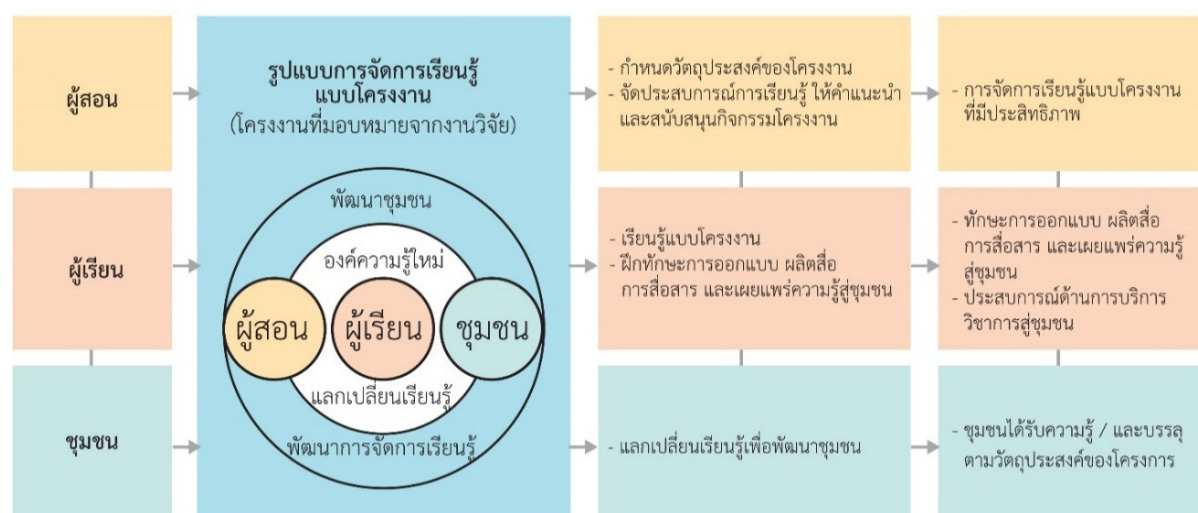
คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม ซึ่งได้พัฒนาสื่อที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้านการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖) โดยเลือกพื้นที่ในการทำกิจกรรมโครงการคือพื้นที่ชุมชนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม ซึ่งเป็นพื้นที่เกษตรกรรม ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเป็นเกษตรกร ทำนา ทำสวน ทำไร่ และสวนผลไม้ (ข้อมูลจากองค์การบริหารส่วนตำบล วัดละมุด สืบค้นจาก <http://watlamud.go.th/general-info/geographic> เมื่อวันที่ ๒๐ ก.พ. ๒๕๕๙) ประชาชนมีความต้องการด้านสื่อ โดยเฉพาะสื่อเกี่ยวกับสุขภาพ ซึ่งมักจะมียู่ตามโรงพยาบาล ศูนย์อนามัยประจำอำเภอ จังหวัด ทำให้การเข้าถึงข้อมูลความรู้ต่างๆ ยังไม่ครอบคลุม หากมีการเผยแพร่องค์ความรู้ที่จำเป็นอย่างกลุ่มเป้าหมายอย่างทั่วถึง ด้วยรูปแบบของสื่อและกิจกรรมที่น่าสนใจ จะทำให้ชุมชนสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ให้เป็นประโยชน์ เกิดความตระหนักรู้ และส่งผลดีต่อคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนยิ่งขึ้น

อีกทั้งพื้นที่ชุมชนวัดละมุดยังเป็นพื้นที่ที่นักศึกษาและผู้วิจัยเคยได้ทำกิจกรรมบริการวิชาการด้านสุขภาพ ซึ่งได้ออกแบบ ผลิตสื่อและนำไปใช้สื่อสารกับชุมชนโดยการลงพื้นที่ออกเยี่ยมบ้านเพื่อให้ความรู้ด้านสุขภาพในเบื้องต้น ภายใต้ชื่อกิจกรรมโครงการ “มหิตลร่วมใจ สานสายใย นำน้ำใจสู่ชุมชน” เป็นกิจกรรมบริการวิชาการร่วมกันระหว่างสหสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้องด้านการแพทย์และวิทยาศาสตร์สุขภาพของมหาวิทยาลัยมหิดล มีการดำเนินงานต่อเนื่องเป็นปีที่ ๓ ทำให้มีประสบการณ์และรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนในการทำกิจกรรมบริการวิชาการชุมชน มีความต้องการด้านสื่อและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ ทั้งยังอยู่ไม่ไกลจากมหาวิทยาลัย มีความสะดวกในการลงพื้นที่ และสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยมหิดล ในการให้บริการด้านวิชาการแก่ชุมชนโดยรอบของมหาวิทยาลัยเป็นอันดับแรก

ในการนี้คณะผู้วิจัยได้คัดเลือกโรงเรียนวัดละมุด ตั้งอยู่หมู่ที่ ๕ ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐมเพื่อเข้าร่วมโครงการวิจัย และดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อประเภทต่างๆ ที่มีการวิเคราะห์และมีแนวทางการพัฒนาจากงานวิจัยครั้งก่อน โดยการดำเนินกระบวนการวิจัย คณะผู้วิจัยและนักศึกษาผู้ดำเนิน

กิจกรรมโครงการจะดำเนินการร่วมกันผ่านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ (ศรทศ ๔๗๔) สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ประจำปีภาคเรียนที่ ๑/๒๕๕๙ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชาและดำเนินการจัดการเรียนการสอนตลอดรายวิชา จะมอบหมายให้นักศึกษามีส่วนร่วมในทุกกระบวนการของงานวิจัย โดยจัดทำเป็นกิจกรรมโครงการเพื่อฝึกทักษะประสบการณ์ด้านการผลิตสื่อ และการสื่อสารความรู้สู่ชุมชน ซึ่งการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงการถือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนเป็นผู้จัดการเรียนรู้จัดกิจกรรมโครงการ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้แนวคิด หลักการ ทฤษฎีต่างๆ ตลอดจนความสามารถในการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งสอดคล้องและเป็นไปตามกรอบการเรียนรู้และมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย บรรลุตามวัตถุประสงค์ของ สกว. ในด้านการสื่อสารเพื่อแก้ไขปัญหาของชุมชนและพื้นที่ด้วยความรู้จากงานวิจัยของ สกว. ผ่านการนำเสนอโดยการตีความจากนักศึกษาสาขาวิชาด้านการผลิตสื่อในสถาบันการศึกษาอย่างแท้จริง และเป็นรูปธรรม

การจัดทำโครงการวิจัย การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยฟันดี” คณะผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ดังแสดงในภาพที่ ๑-๑



ภาพที่ ๑-๑ กรอบแนวคิดการดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย

๑.๒ แนวคิดและเป้าหมาย

โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ได้นำแนวคิดจากนโยบายที่คนไทยมีสุขภาวะที่ดี สุขภาพกายแข็งแรง สุขภาพจิตสมบูรณ์ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีมาสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม โดยเริ่มส่งเสริมตั้งแต่วัยเด็ก เริ่มต้นที่เรื่องง่ายๆ ที่เด็กสามารถดูแลตนเอง

ได้คือ เรื่องของสุขภาพช่องปากและฟัน โดยการสร้างความเข้าใจตั้งแต่เรื่องพื้นฐานของฟันคนเรา ที่มี ๒ ชุดคือ ฟันแท้ และฟันน้ำนม การดูแลฟันให้ขาวสะอาด อาหารที่ควรกิน อาหารที่ทำร้ายฟัน ปัญหาของฟันมีอะไรบ้าง และการรู้จักป้องกันฟันผุ เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยการดูแลสุขอนามัยที่ดีของตนเอง และมีสุขภาพที่ดีอย่างยั่งยืน

การกระตุ้นชุมชนรอบตัวให้เห็นความสำคัญในการดูแลสุขภาพตนเองเบื้องต้น โดยเฉพาะเรื่องสุขภาพช่องปากและฟัน ซึ่งดูเหมือนจะเป็นเรื่องเล็ก ที่หลายคนปล่อยปละละเลย จนอาจเกิดเป็นปัญหาใหญ่หรือนำไปสู่การเกิดโรคอื่นๆ ทั้งที่จริงแล้วเราสามารถป้องกันได้ แม้ที่ผ่านมาจะมีความพยายามเผยแพร่ความรู้ให้ตระหนักถึงความสำคัญในเรื่องนี้ แต่ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหามาได้เท่าที่ควร อาจเพราะขาดการดำเนินการอย่างรอบด้าน ดังนั้นการที่จะให้คนไทยรู้จักดูแลสุขภาพตัวเองให้มีสุขภาพที่ดีอย่างยั่งยืน จะต้องให้ความรู้แก่ประชาชนทุกกลุ่มอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนในสถานการศึกษาซึ่งเป็นวัยกำลังเจริญเติบโต มีความอยากรู้อยากเห็น และที่สำคัญคือเป็นกำลังที่มีศักยภาพในการถ่ายทอดองค์ความรู้ไปยังครอบครัวและชุมชน รวมถึงครูผู้สอนซึ่งมีหน้าที่ในการถ่ายทอดความรู้และประยุกต์ใช้กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้โดยตรง พร้อมทั้งจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการดูแลสุขภาพปากและฟัน สิ่งเหล่านี้ต้องได้รับการปลูกฝังตั้งแต่เด็ก และจำเป็นต้องอาศัยรูปแบบการรณรงค์ที่เหมาะสม

จากการทบทวนวรรณกรรม โครงการเรียนรู้คู่วิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” มีกลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการคือ เด็กนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ ๒ (ป.๔-ป.๖) โดยเป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการต่างๆ กลุ่มครูในโรงเรียนเป้าหมายเป็นผู้ที่ได้รับการฝึกอบรมโดยวิทยากรของโครงการในกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับเด็ก ร่วมกับการเรียนรู้จากคู่มือครูที่ทางโครงการจัดทำขึ้น ดำเนินโครงการโดยคัดเลือกโรงเรียน ๒๑๐ แห่ง พร้อมกลุ่มแกนนำนักเรียนเพื่อทำงานร่วมกันกับครู และทันตบุคลากรที่รับผิดชอบดูแลสุขภาพช่องปากของนักเรียนในโรงเรียนนั้น โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกัน มีการจัดกิจกรรมโครงการในรูปแบบของการประชุม การอบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดทำคู่มือครู คู่มือนักเรียน เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระดับโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และประเทศ การนิเทศงานโดยทันตบุคลากร การถอดบทเรียนเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งมีผู้เข้าร่วมโครงการดังกล่าวนี้ประมาณ ๒,๕๐๐ คน

ประเด็นเนื้อหาที่โครงการเรียนรู้คู่วิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” ใช้ในการสื่อสารเพื่อเผยแพร่ความรู้มีทั้งเรื่อง การวิจัยเบื้องต้นเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนสามารถนำความรู้มาใช้ในการประเมินสถานการณ์ได้อย่างเป็นวิทยาศาสตร์ และมีประสบการณ์วิจัยอันจะนำไปเป็นเครื่องมือในการหาความรู้อย่างเป็นระบบต่อไป และในส่วนของเนื้อหาความรู้เรื่อง “อาหารกับฟันผุ” มีประเด็นที่งานวิจัยนำเสนอเพื่อให้ความรู้ในหัวข้อต่างๆ ดังนี้ ๑) เรื่องของฟันน้ำนมและฟันแท้ ลิ้นที่ใช้ในการรับรส ๒) การดูแลฟันให้ขาว สะอาด ๓) ของกินที่ทำร้ายฟัน ๔) ของกินที่สร้างเสริมฟัน ๕) ปัญหาของฟัน และ ๖) การป้องกันฟันผุ

คณะผู้วิจัยมีความเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวนี้เป็นโครงการที่สามารถส่งเสริมทันตสุขภาพในโรงเรียนได้อย่างแท้จริง ด้วยการพัฒนากระบวนการวิจัยอย่างมีส่วนร่วมนำไปสู่การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งของนักเรียน ครู ทันตบุคลากร ตัวแทนผู้ประสานงานเครือข่ายระดับอำเภอ จังหวัด และประเทศ ที่เข้าร่วมโครงการต่างดำเนินกิจกรรมตามที่ได้กำหนดไว้อย่างบรรลุเป้าหมาย สื่อและองค์ความรู้ที่ได้พัฒนานี้ ตลอดจนแนวทางการพัฒนาสื่อที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้หากสามารถเผยแพร่ความรู้ในวงกว้างสู่สาธารณะ หรือการเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์จะเป็นการขยายผลการใช้ประโยชน์และองค์ความรู้จากงานวิจัยที่ได้ไปยังชุมชนกลุ่มอื่นๆ ได้อย่างครอบคลุม เป็นรูปธรรม และเป็นประโยชน์ในวงกว้างยิ่งขึ้น

ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำผลจากการสื่อสารงานวิจัยดังกล่าว เพื่อขยายผลในวงกว้างและเป็นประโยชน์โดยการสื่อสารคุณค่าของงานความรู้ให้กับชุมชน และสังคมสู่สาธารณะ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยจะมีการทดลองใช้สื่อกับกลุ่มตัวอย่างในเขตพื้นที่วัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม เพื่อขยายฐานกลุ่มเป้าหมาย และเผยแพร่องค์ความรู้จากงานวิจัยให้แพร่หลายมากขึ้น การออกแบบสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมโครงการคำนึงถึงการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ที่ครอบคลุมทุกด้านและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด

จากความสำคัญของปัญหาดังกล่าวคณะผู้วิจัยจึงได้คิดโครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” เพื่อสื่อสารและแก้ไขปัญหาของชุมชนและพื้นที่ด้วยความรู้จากงานวิจัยของ สกว. โดยนำเนื้อหาและแนวทางพัฒนาจาก โครงการเรียนรู้คู่วิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” มาใช้ในการเผยแพร่ความรู้สู่พื้นที่ชุมชนเป้าหมาย ซึ่งคณะผู้วิจัยได้คัดเลือกพื้นที่ชุมชน โรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม โดยจะพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้านการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน ๙ ประเภท ประกอบด้วย หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ แบนเนอร์สแตนด์ และเข็มกลัด ที่มีเนื้อหาครอบคลุมและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖) รวมถึงการสื่อสารไปยังครูผู้สอน ให้มีความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ด้านการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันสำหรับเด็ก เพื่อใช้ในการเผยแพร่ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายให้เกิดความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ให้เป็นประโยชน์ เป็นการส่งเสริมให้คนในชุมชนมีสุขภาวะที่ดีอย่างยั่งยืน

สื่อองค์ความรู้สำหรับการวิจัยนี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันให้ถูกวิธี ซึ่งมีข้อมูลที่เข้าใจง่ายสำหรับนักเรียนวัยประถมศึกษาตอนปลาย รวมถึงคนในชุมชน เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้

ความเข้าใจเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันที่ถูกต้อง การออกแบบสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม โครงการคำนึงถึงการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆที่ครอบคลุมทุกด้านและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด การดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนดังนี้คือ ๑) จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษาที่จะดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย ๒) สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน ๓) ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ ๔) ดำเนินกิจกรรมโครงการในพื้นที่ชุมชน ๕) ติดตามผลการตระหนักของผู้ของกลุ่มเป้าหมาย และ ๖) วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

การให้ความสำคัญกับชุมชนโดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนให้สามารถดูแลตนเองในเรื่องสุขภาพช่องปากและฟันเป็นเรื่องสำคัญ ที่จะช่วยจัดการปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งโครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สามารถช่วยแก้ปัญหา โดยใช้สื่อที่พัฒนาและการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายรวมถึงครูผู้สอน และผู้ปกครอง ซึ่งจะทำให้เยาวชนและชุมชนในวงกว้างมีสื่อการเรียนรู้ที่สามารถสร้างความตระหนักรู้เห็นความสำคัญของการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ไม่เหมาะสม ที่จะทำร้ายฟัน เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในการเป็นพลเมืองที่มีสุขภาวะดี มีคุณภาพของประเทศชาติต่อไป

๑.๓ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ๑.๓.๑ เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ๑.๓.๒ เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย
- ๑.๓.๓ เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน

๑.๔ ขอบเขตของโครงการ

๑.๔.๑ เนื้อหาหลักที่ใช้ในการผลิตและพัฒนาสื่อของโครงการ ได้แก่ การดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ

๑.๔.๒ กลุ่มเป้าหมายแบ่งออกเป็น

๑.๔.๒.๑ กลุ่มเป้าหมายหลักคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖)

๑.๔.๒.๒ กลุ่มเป้าหมายรองคือครูผู้สอน

๑.๔.๓ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้แก่

๑.๔.๓.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-๖) ของโรงเรียนวัดละมุด ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม ทั้ง ๓ ชั้นปี จำนวนทั้งสิ้น ๔๕ คน

๑.๔.๓.๒ ครูผู้สอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-๖) โรงเรียนวัดละมุด จำนวน ๔ คน

๑.๔.๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการ ได้แก่ ผู้วิจัย ผู้ร่วมวิจัย และนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ (ศรทศ ๔๗๔) ประจำภาคเรียนที่ ๑ / ๒๕๕๙ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล จำนวน ๒๓ คน รวมทั้งสิ้น ๒๕ คน

๑.๔.๕ ประเภทของสื่อที่ใช้ในกิจกรรมโครงการ ทั้งหมด ๙ ประเภท ได้แก่ หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ แบนเนอร์ สแตนด์ และเข็มกลัด

๑.๔.๖ การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน ๕ ท่าน และด้านการออกแบบสื่อ จำนวน ๕ ท่าน ประเมินโดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อ

๑.๔.๗ การประเมินความรู้ของนักเรียนผู้ร่วมกิจกรรมโครงการ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-๖) จำนวน ๓ ชั้นปี โดยใช้แบบประเมินความรู้ เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ

๑.๔.๘ การประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อและร่วมกิจกรรมโครงการ ของกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-๖) และครูผู้สอนโรงเรียนวัดละมุด จำนวน ๓ ชั้นปี โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อและร่วมกิจกรรมโครงการ รวมทั้งจากการสอบถาม สัมภาษณ์ พูดคุยกับกลุ่มตัวอย่าง

๑.๔.๙ การประเมินความตระหนักรู้ เรื่อง การดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ โดยใช้แบบประเมินความตระหนักรู้ และสอบถาม สัมภาษณ์ พูดคุยกับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียน และครูผู้สอน หลังเสร็จสิ้นกิจกรรมโครงการแล้วประมาณ ๒ เดือน

๑.๕ ผลที่คาดว่าจะได้รับในแต่ละช่วงระยะเวลา

เดือนที่	กิจกรรม (activities)	ผลงานที่คาดว่าจะได้รับ (outputs)
๑ - ๔	๑. จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา	๑.๑ ผลการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ
๑ - ๒	๒. สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน	๒.๑ ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับขอบเขตของเนื้อหาความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ
๒ - ๕	๓. วางแผนและผลิตสื่อต้นแบบ	๓.๑ แผนการผลิตสื่อ ๓.๒ แผนการจัดกิจกรรมโครงการ ๓.๓ สื่อต้นแบบที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม ๓.๔ เครื่องมือวัดและประเมินผลกิจกรรมโครงการ
๖	๔. ดำเนินกิจกรรมโครงการ	๔.๑ ความพึงพอใจด้านสื่อและกิจกรรมโครงการของกลุ่มเป้าหมาย ๔.๒ ผลการวัดความรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ๔.๓ ความพึงพอใจในการดำเนินกิจกรรมของนักศึกษา
๗	๕. ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย	๕.๑ ผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย
๖ - ๘	๖. วิเคราะห์ผลและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย	๖.๑ รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

๑.๖ ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

๑.๖.๑ กลุ่มเป้าหมายในชุมชนที่ร่วมโครงการมีสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ รวมทั้งสิ้น ๙ ประเภท ได้แก่ หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน แผ่นพับ โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ แบนเนอร์ สแตนด์ และเข็มกลัด

๑.๖.๒ สามารถเผยแพร่องค์ความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุโดยใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ การ์ตูนแอนิเมชัน ของโครงการซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้วสู่สาธารณะ และช่องทางสื่อสังคมออนไลน์

๑.๖.๓ ครูผู้สอนมีองค์ความรู้และสื่อต้นแบบของโครงการที่สามารถนำไปใช้เพื่อการต่อยอด หรือเป็นแนวทางการผลิตสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ได้

๑.๖.๔ กลุ่มเป้าหมายมีเจตคติที่ดี และมีความตระหนักรู้ เห็นถึงความสำคัญในการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ โดยการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและปฏิบัติตนได้ถูกต้อง

๑.๖.๕ กลุ่มเป้าหมายสามารถปฏิบัติตามคำแนะนำเรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันได้

บทที่ ๒

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยพันธุ์” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้วิเคราะห์และเป็นแนวทางในการพัฒนาความรู้ประกอบการวิจัยดังนี้

- ๒.๑ สื่อการเรียนรู้
- ๒.๒ กิจกรรมการเรียนรู้
- ๒.๓ การออกแบบและพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก
- ๒.๔ คุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภท
- ๒.๕ การเผยแพร่สื่อสำหรับชุมชน
- ๒.๖ ความตระหนักรู้
- ๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

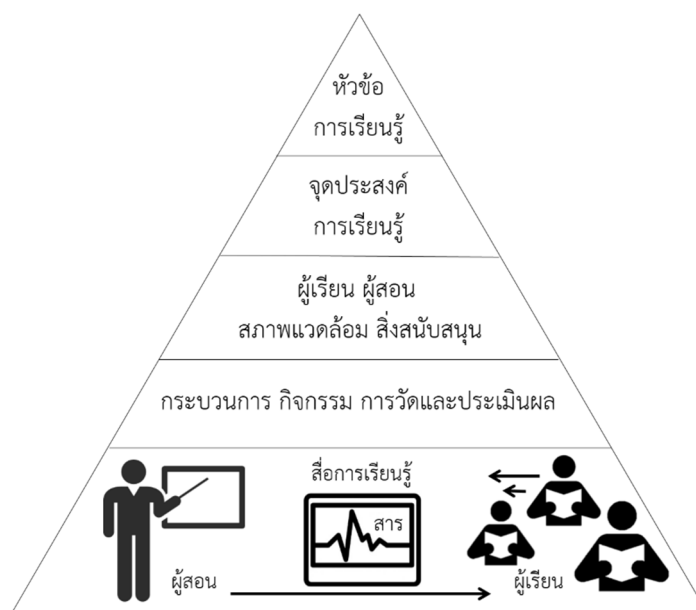
๒.๑ สื่อการเรียนรู้

- ๒.๑.๑ ความหมายและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ (Learning Media) หมายถึง (www.thaiall.com/learningmedia/) สิ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และเกิดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็น วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์หรือแนวความคิดในการถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ เพิ่มประสบการณ์ให้กับผู้เรียน โดยมุ่งเน้นส่งเสริมการค้นคว้า หรือการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

สื่อการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เน้นสื่อที่ใช้สำหรับการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองทั้งผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำ พัฒนาสื่อการเรียนรู้ขึ้นเอง หรือนำสื่อต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัวมาใช้ในการเรียนรู้

ผู้สอนสามารถใช้สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้สามารถแสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ได้ดังภาพที่ ๒-๑



ภาพที่ ๒-๑ แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้

สิ่งที่จำเป็นต้องพิจารณาประกอบการจัดหา จัดเตรียม เลือกใช้สื่อการเรียนรู้ คือ จุดประสงค์ (Objective) ลักษณะผู้เรียน (Learner) รูปแบบการเรียนการสอน (Type) ธรรมชาติเนื้อหา (Content) วิธีการนำเสนอ (Method) ทรัพยากร (Resource) และเทคโนโลยีการศึกษา (Educational Technology) นับเป็นการบูรณาการ บุคคล วิธีการ แนวคิด วัสดุ อุปกรณ์ ทฤษฎี และกระบวนการ เพื่อการแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้ที่เป็นแนวทางสามารถนำไปปฏิบัติจริงในการจัดการเรียนรู้

๒.๑.๒ ประเภทของสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ จำแนกได้ ๖ ประเภท คือ

๑. สื่อสิ่งพิมพ์
๒. สื่อเทคโนโลยี
๓. สื่อที่เป็นกิจกรรม/กระบวนการ
๔. สื่อบุคคล/ภูมิปัญญาท้องถิ่น
๕. สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
๖. สื่อวัสดุอุปกรณ์

๒.๒ กิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายนั้น ผู้สอนจะต้องใช้กระบวนการ เทคนิค วิธีสอนที่มีขั้นตอนเน้นการปฏิบัติจริง รวมถึงการใช้กระบวนการคิดที่หลากหลาย ดังนั้น ผู้สอนจึงควรแสวงหาและเลือกใช้กระบวนการ เทคนิค วิธีสอนอย่างเหมาะสม ในการวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย ซึ่งอยู่ในช่วงปฐมวัย โดยความหมายของเด็กปฐมวัยคือ วัยตั้งแต่แรกเกิดจนถึง ๘ ปี จัดเป็นระยะ

ที่สำคัญที่สุดของชีวิต ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม บุคลิกภาพ โดยเฉพาะด้านสติปัญญาจะเจริญมากที่สุด และพัฒนาการใดๆ ในวัยนี้จะเป็นพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการในช่วงอื่นๆ ของชีวิตเป็นอย่างมาก

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๔๖ ได้ให้แนวทางการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

๑. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ คือเหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

๒. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้คือ เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

๓. จัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการ คือ บูรณาการทั้งทักษะและสาระการเรียนรู้

๔. จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่ม คิด วางแผน ตัดสินใจ ลงมือกระทำ และนำเสนอความคิดโดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุน อำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

๕. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้อสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่น มีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

๖. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก

๗. จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

๘. จัดสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน ให้มีมุมเล่น หรือมุมประสบการณ์ หรือศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ ให้เด็กได้มีโอกาสเล่นร่วมกับผู้อื่น

๒.๒.๑ ทฤษฎีการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

ทฤษฎีการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากช่วงปฐมวัยนั้นเป็นวัยที่เด็กเริ่มต้นพัฒนาการทั้งด้านร่างกายอารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นวัยที่รับรู้และซึมซับประสบการณ์ที่จะก่อให้เกิดความรู้ และยังเป็นความจำที่แปรเป็นจิตใต้สำนึกของเด็กเมื่อเติบโตขึ้นอีกด้วย

เพียเจต์ (Piaget) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ให้เด็กนั้น เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอกหรือสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในภาวะสมดุล ฝึกทำกิจกรรมตามลำพังและการรวมกลุ่ม เด็กจึงได้เรียนรู้จากกันและกัน ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้น่าจะทำให้เกิดความเข้าใจกันได้ดีกว่าการเรียนรู้จากครู เด็กได้มีประสบการณ์ตรง มีอิสระทางความคิด การแสดงออกและการสนทนาระหว่างเด็กด้วยกันจะทำให้เด็กสามารถเข้าใจกันได้เร็วกว่าครูเป็นผู้อธิบายหรือเล่าให้ฟัง

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัยมีความสำคัญมากในการฝึกให้เด็กได้คิดแก้ปัญหา การแสดงออกอย่างอิสระ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์นั้นๆ มาใช้ใน

การแก้ปัญหาาร่วมด้วย เนื่องจากเด็กปฐมวัยกำลังมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา เด็กจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีการเรียนการสอน และประสบการณ์ที่จัดให้เด็กเป็นประสบการณ์ตรง เด็กลงมือปฏิบัติเอง การจัดประสบการณ์โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลางจึงสำคัญมาก

๒.๒.๒ เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ต้องคำนึงถึงธรรมชาติของเด็ก ซึ่งเด็กทุกคนชอบเล่น การเล่นทำให้เด็กได้ฝึกความสามารถในการรับรู้และเสริมสร้างความคิดหลาย ๆ ด้าน เช่นการรับรู้แนวคิดใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนฝึกความจำ ทำให้เด็กได้มีโอกาสสร้างสมประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ และรับรู้สิ่งแวดล้อมที่อาจไม่มีใครสอนเขาได้ การเล่นเป็นวิธีการที่จะช่วยให้เด็กสามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิด ช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความต้องการของตนเอง นำเด็กไปสู่การค้นพบ ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกระสือสะ สนุกสนานเพลิดเพลินและพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมซ้ำได้เมื่อเกิดความพอใจและสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้นไม่ว่าการให้รางวัลหรือการลงโทษ เด็กอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอยู่เสมอ ซึ่งเป็นการแสดงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญาและความคิดของเด็ก

จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก ดังนั้นถ้าครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องใดไปกับการเล่นหรือจัดการเรียนให้เหมือนกับการเล่นได้ก็จะช่วยให้การเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ประสบผลสำเร็จอย่างมาก การละเล่นมีมากมายหลายประเภท เกมเป็นการเล่นประเภทหนึ่งที่มีกติการัดกุมและมักจะมีการแข่งขันกันระหว่างผู้เล่น เกมจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ นับเป็นสื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนมากขึ้น

๒.๒.๓ คุณค่าของเกมที่มีต่อการเรียนรู้

๑. เกมเป็นสื่อที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคล่องและความสามารถรอบตัวสูง สามารถช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสัมฤทธิ์ได้กว้างขวาง ทั้งทางด้านพุทธิศึกษา และจริยศึกษา แม้ว่าเกมจะไม่ดีไปกว่าการสอนแบบดั้งเดิมเมื่อใช้สอนเนื้อหาพื้นฐาน แต่สำหรับความสามารถด้านการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าแล้วเกมจะช่วยให้ได้มาก

๒. เกมจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาพลังความคิดสร้างสรรค์ได้มาก

๓. เกมส่วนใหญ่ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร ความสัมพันธ์กับผู้อื่นและเจตคติทางด้านความกระตือรือร้นที่จะฟังความเห็นผู้อื่น นอกจากนั้นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหาหลาย ๆ แนวทาง หลายคนเชื่อมั่นในการใช้เกมจะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาสิ่งที่มีคุณค่าทางการศึกษาเกือบทั้งหมด

๔. ข้อได้เปรียบสูงสุดของเกมที่ยิ่งกว่าวิธีสอนอื่นใดคือความสนุก ทำให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนที่มีผลการเรียนไม่ค่อยดีนัก และเชื่อว่าถ้ามีการแข่งขันด้วย ผู้เรียนจะยิ่งทุ่มเทจิตใจในการเล่นมากยิ่งขึ้น

๕. เกมส่วนใหญ่มักจะใช้พื้นฐานทางวิชาการหลาย ๆ ด้าน ซึ่งทำให้ผู้เล่นต้องรู้จักบูรณาการความรู้และทักษะหลาย ๆ ด้านเหล่านั้นเข้าด้วยกัน

๒.๓ การออกแบบและพัฒนาสื่อ และกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก

กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ หรือสื่อการเรียนการสอน นิยมใช้แนวทางของ ADDIE Model ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาระบบการเรียนการสอนที่ใช้กันโดยทั่วไปและสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและสื่อการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี มีลำดับการพัฒนา ๕ ขั้นตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implement) และการประเมินผล (Evaluation) มีรายละเอียดดังนี้

ก. การวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นตอนการวิเคราะห์เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเนื่องจากเป็นรากฐานสำหรับขั้นตอนต่อไป ผู้พัฒนาสื่อจะต้องระบุเป้าหมาย ความต้องการ หรือปัญหาและทำการวิเคราะห์ผู้เรียน ทรัพยากร ทีมงาน งบประมาณ ระยะเวลาปฏิบัติงาน และวิเคราะห์งานที่จะต้องทำ

ข. การออกแบบ (Design) ขั้นตอนการออกแบบเป็นการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยเริ่มจากการระบุวัตถุประสงค์ จากนั้นจึงกำหนดกลยุทธ์ของการเรียนการสอน และออกแบบโครงสร้างของสื่อ

ค. การพัฒนา (Development) ขั้นตอนการพัฒนาเป็นการต่อยอดมาจากขั้นตอนการออกแบบ เริ่มตั้งแต่การจัดหาส่วนประกอบต่างๆ เช่น ภาพ กราฟิก เสียง จากนั้นจึงเข้าสู่การพัฒนาสื่อ ซึ่งหากมีการวางแผนและออกแบบที่ดีแล้ว การปฏิบัติงานในขั้นนี้ก็จะเป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็ว

ง. การนำไปใช้ (Implement) ขั้นตอนการนำไปใช้เป็นการนำสื่อไปใช้งานจริง อาจเริ่มจากการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อพิจารณาความถูกต้อง สมบูรณ์ และความเหมาะสมของสื่อ จากนั้นจึงนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปทดลองในลักษณะนักร่อง (Pilot Testing) กับตัวอย่างไม่กี่คน แล้วจึงนำไปทดลองภาคสนาม (Field Testing) กับกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่

จ. การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผล เป็นการวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน เพื่อนำผลที่ได้มาทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

๒.๓.๑ สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่อยู่แวดล้อมรอบตัว หากสิ่งแวดล้อมแปลกใหม่ น่าตื่นเต้น สนใจ และมีความสุข เด็กจะเป็นคนมองโลกในแง่ดีเพราะมีความสุข การเล่นซึ่งเป็นการเรียนรู้ของเด็กอีกนัยหนึ่งด้วยการกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้โดยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงนั้น จำเป็นต้องกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า สื่อและอุปกรณ์เพื่อให้เด็กได้ดูได้เห็น ได้ฟังเสียง และได้สัมผัสจึงมีความสำคัญอย่างมาก

ในการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้ สื่อควรมีคุณค่าในการเสริมสร้างพัฒนาทักษะพื้นฐานแก่เด็กในหลากหลายด้าน ทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

๒.๓.๒ คุณสมบัติของสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก

- ก. เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเรื่องราว สาระความรู้จากครูสู่เด็ก
- ข. ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง
- ค. ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์
- ง. ช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องยากๆ ด้วยความง่ายดาย
- จ. ทำให้เด็กเกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง

๒.๓.๓ หลักการเลือกและผลิตสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก

- ก. ตรงจุดมุ่งหมายและเรื่องที่สอน
- ข. เหมาะกับวัยและความสามารถของเด็ก
- ค. เหมาะกับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น
- ง. ใช้ง่าย นำไปใช้ได้หลายกิจกรรม
- จ. ถูกต้องตามเนื้อหา ทันสมัย
- ฉ. คุณภาพดี ภาพชัด ขนาดเหมาะสม ไม่สะท้อนแสง
- ช. เด็กเข้าใจง่ายในเวลาสั้นๆ ไม่ซับซ้อน
- ซ. สัมผัสได้
- ณ. ใช้ฝึกให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น

๒.๓.๔ การประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก

- ก. สื่อนั้นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้เพียงใด
- ข. เด็กชอบและสนใจสื่อ นั้นมากน้อยเพียงใด
- ค. ครูสามารถใช้สอนตามวัตถุประสงค์ได้มากน้อยเพียงใด

๒.๓.๕ การจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยศึกษา

การจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยศึกษามีองค์ประกอบ ๓ ประการดังนี้

๒.๓.๕.๑ การเตรียมผู้สอนให้พร้อม หมายถึงการที่ผู้สอนจะต้องมีความพร้อมในด้านความรู้ที่จะนำไปสู่การจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียน ทั้งนี้องค์ประกอบด้านความพร้อมที่เกี่ยวข้องกับความรู้มีดังนี้

๒.๓.๕.๑.๑ การมีความพร้อมด้านความรู้ที่ตรงตามที่หลักสูตรกำหนด ผู้สอนจะต้องวิเคราะห์จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๕๖ ที่กำหนดสาระที่ควรเรียนรู้ไว้ ๔ เรื่องด้วยกันคือ เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ

รอบตัว จากนั้นจึงหาความรู้ในเรื่องดังกล่าวในขอบเขตที่จะนำมาสู่การสร้างกรอบความรู้ที่พอเหมาะและพอเพียงกับผู้เรียน

๒.๓.๕.๑.๒ การกำหนดความรู้ ผู้สอนจะต้องนำหัวข้อเนื้อหาที่ได้จากการวิเคราะห์หลักสูตรมากำหนดขอบเขตของเนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความยากง่ายของเนื้อหาสาระ ความพอเพียงกับความสามารถที่จะเรียนรู้ในแต่ละวัย และความสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

๒.๓.๕.๑.๓ การศึกษาความรู้ที่มีความถูกต้อง สมบูรณ์ การกลั่นกรองสาระให้มีความเหมาะสมกับธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้เรียน และศึกษาถึงธรรมชาติ ลักษณะของสาระความรู้ นั้น ๆ เพื่อเข้าใจถึงคุณค่าของความรู้ที่จะก่อให้เกิดเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน

๒.๓.๕.๑.๔ จัดลำดับความรู้จากง่ายไปหายาก ต้องทำความเข้าใจและจัดความรู้ที่ซับซ้อนให้มีความง่าย และเชื่อมโยงความรู้ไปสู่สาระที่มีอยู่ในสภาพชีวิตจริงของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการนำความรู้ไปใช้

๒.๓.๕.๑.๕ มีความรู้ที่พร้อมที่จะให้คำอธิบาย คำแนะนำ หรือให้คำปรึกษา โดยต้องให้ความรู้ที่ชัดเจนตรงไปตรงมา และเป็นความรู้ที่ถูกต้องสมบูรณ์

๒.๓.๕.๑.๖ การเตรียมแหล่งความรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ประกอบการเรียนรู้ ทั้งจากการปฏิบัติ การทดลอง การสืบเสาะ การสืบค้น ซึ่งแหล่งความรู้จะต้องเป็นแหล่งความรู้ที่ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ในแบบแผนต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับลักษณะของความรู้ ลักษณะของกิจกรรม และธรรมชาติของผู้เรียน แหล่งความรู้ที่จัดเตรียมหรือจัดหา ได้แก่ แหล่งความรู้ประเภทสื่อการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จะใช้ประกอบกิจกรรมหรือการปฏิบัติการ หรือการทดลอง แหล่งความรู้ประเภทห้องสนับสนุนกิจกรรม เช่น ห้องสมุด ห้องปฏิบัติการ ห้องสืบค้น รวมทั้งแหล่งความรู้ในชุมชน แหล่งความรู้ประเภทบุคคล ได้แก่ วิทยากร ผู้รู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ฯลฯ ทั้งนี้จะต้องมีการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งความรู้เหล่านี้และจัดเก็บไว้อย่างเป็นระบบเพื่อการนำมาใช้ และขณะเดียวกันจะต้องมีการกลั่นกรอง จัดนำเสนอแหล่งความรู้ให้มีความเหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียนด้วย

๒.๓.๕.๑.๗ การเข้าใจผู้เรียน ได้แก่ การทำความเข้าใจถึงลักษณะธรรมชาติของผู้เรียนระดับปฐมวัยศึกษา เกี่ยวกับธรรมชาติของการเรียนรู้ประจำวัย และคุณลักษณะตามวัยของผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อนำมาสู่การจัดสาระความรู้ที่พอเหมาะกับผู้เรียน

๒.๓.๕.๑.๘ การพัฒนาความรู้ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอให้มีความพอเหมาะ มีความเป็นปัจจุบัน และนำมาใช้พัฒนาความรู้เดิมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๒.๓.๕.๒ การวางแผนการเรียนรู้ เป็นการกำหนดวิธีการจัดประสบการณ์ที่จะนำผู้เรียนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน ความสามารถและคุณลักษณะตามวัยของผู้เรียน วิธีการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับธรรมชาติผู้เรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลง

พฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น สำหรับการวางแผนการเรียนรู้นั้นจะเกี่ยวเนื่องกับกระบวนการจัดประสบการณ์ ๔ เรื่องดังนี้

๒.๓.๕.๒.๑ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการคาดหวังของกระบวนการจัดประสบการณ์ที่ต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาไปสู่เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งว่าต้องการพัฒนาผู้เรียนไปในลักษณะใด ทั้งนี้การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จะเกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายทางการศึกษาใน ๓ ลักษณะคือ จุดมุ่งหมายทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ขณะเดียวกันการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงประสบการณ์สำคัญว่า ในการจัดประสบการณ์ครั้งนี้ต้องการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์สำคัญอย่างไรบ้าง การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จะช่วยเป็นแนวทางสู่การกำหนดวิธีการจัดประสบการณ์ที่สอดคล้องกันต่อไป

๒.๓.๕.๒.๒ การกำหนดสาระการเรียนรู้ เป็นการนำความรู้ที่ได้กลั่นกรองและกำหนดขอบเขตที่เหมาะสมกับผู้เรียนมากำหนดไว้ ทั้งนี้ต้องเป็นสาระที่มีความหมายต่อผู้เรียน เชื่อมโยงกับชีวิตจริง มีความยากง่ายที่เหมาะสมกับวัย และนำไปสู่การให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการสร้างความรู้ด้วยตนเองตามวิธีการที่เหมาะสม

๒.๓.๕.๒.๓ การกำหนดวิธีการจัดประสบการณ์ เป็นการจัดประสบการณ์ที่ยึดหลักการเรียนรู้จากการกระทำ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ได้เคลื่อนไหว สำรวจ สังเกต สืบค้น ทดลอง และเรียนรู้ร่วมกับกลุ่ม การกำหนดวิธีการจัดประสบการณ์นี้จะต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

๒.๓.๕.๒.๔ กำหนดวิธีการประเมินผล เป็นการประเมินผู้เรียนว่ามีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ ซึ่งจะต้องมีการกำหนดวิธีการและเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน โดยนำจุดประสงค์การเรียนรู้มาเป็นหลัก และกำหนดการประเมินผลตามจุดประสงค์นั้น ทั้งนี้จะต้องเป็นการประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านกระบวนการและผลงาน มีการออกแบบเครื่องมือการประเมินผลที่เหมาะสมและใช้ประเมินได้ตรงกับสิ่งที่ต้องการ

๒.๓.๕.๓ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการออกแบบกิจกรรมสำหรับผู้เรียน โดยยึดหลักการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และรับรู้ผ่านอวัยวะรับสัมผัส ทั้งนี้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้ว่าต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาในเรื่องใด ต้องการให้ได้รับประสบการณ์สำคัญด้านใด สาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้นั้นมีธรรมชาติของความรู้ในลักษณะใด จากนั้นจึงเลือกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม

เมื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยเลือกรูปแบบ หรือวิธีการที่ตรงกับทักษะหรือพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการจึงเข้าสู่การจัดกระบวนการเรียนรู้ ตามที่คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ของกระทรวงศึกษาธิการ ปี ๒๕๔๓ ได้เสนอวิธีการไว้ดังต่อไปนี้

๒.๓.๕.๓.๑ การสำรวจความต้องการ เป็นการศึกษาถึงความต้องการและความสนใจที่จะเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ โดยการซักถาม หรือการจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสรุปเป็นความต้องการที่จะเรียนรู้ร่วมกัน จากนั้นจึงสำรวจความรู้หรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่มีต่อเรื่องเหล่านั้น การสำรวจพื้นฐานของผู้เรียน ทำให้เกิดการกำหนดถึงประเด็น หัวข้อเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้เรียนแต่ละคนมีความต้องการที่จะรู้คำตอบ ซึ่งจะเป็นแนวทางของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

๒.๓.๖.๓.๒ การเตรียมการ เมื่อได้เรื่องและหัวข้อเรื่องแล้ว ครูกับเด็กร่วมกันเตรียมการ โดยเริ่มจากครูต้องศึกษาถึงความสัมพันธ์เชื่อมโยงของเรื่องกับสาระการเรียนรู้ในหลักสูตร การกำหนดประสบการณ์สำคัญที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับ และการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ นำเรื่องที่ผู้เรียนต้องการเรียนบูรณาการสาระความรู้เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ และครูร่วมแสดงความคิดเห็นออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์ พร้อมทั้งจัดเตรียมแหล่งความรู้ สื่ออุปกรณ์ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่ออกแบบร่วมกันไว้

การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ออกแบบไว้ตามขั้นตอนดังนี้

๑. นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนต่อเรื่องที่จะเรียน ผู้สอนควรใช้คำถาม กิจกรรม หรือสถานการณ์ที่กระตุ้น หรือท้าทายให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยอยากรู้ในประเด็นต่าง ๆ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตั้งปัญหา และตอบคำถามจากประสบการณ์หรือการ คาดคะเน

๒. ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการตามกิจกรรมที่ได้เตรียมการไว้ ทั้งนี้ ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมเสนอกิจกรรมและลงมือปฏิบัติทุกขั้นตอนของกิจกรรม มีการปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มและสมาชิกระหว่างกลุ่ม ครูจะคอยให้คำแนะนำ เป็นที่ปรึกษาและอำนวยความสะดวก คอยสนับสนุนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกัน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง เกิดการพัฒนาทั้งปัญญาวิชาการและปัญญาทางอารมณ์ควบคู่กันไป

๒.๓.๕.๓.๓ ขั้นวิเคราะห์ อภิปรายผล เป็นการสรุปผลจากการทำกิจกรรม โดยครูจะร่วมกับผู้เรียนอภิปรายถึงผลงานหรือประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้ค้นพบจากกิจกรรม และครูจะสนับสนุนเพื่อให้ข้อมูลที่ได้นั้นชัดเจนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความมั่นใจต่อความรู้ และวิธีการแสวงหาความรู้เกิดเป็นแนวทางที่จะใช้ในการแสวงหาความรู้ต่อไป

๒.๓.๕.๓.๔ การประเมินผล เป็นการประเมินผลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ว่าเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ ตามวิธีการและเครื่องมือที่ได้ออกแบบไว้ การประเมินผลนี้ต้องครอบคลุมทั้งด้านความรู้ทักษะการแสดงออกและความรู้สึกของผู้เรียนและต้องประเมินถึงกระบวนการที่ผู้เรียนได้ใช้ในการสร้างความรู้ รวมทั้งผลการเรียนรู้ ทั้งนี้การประเมินจะประเมินทั้งในขณะที่ยังดำเนินกิจกรรมและประเมินหลังกิจกรรม

๒.๓.๕.๓.๕ การสรุปและนำไปประยุกต์ใช้ หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเกิดประสบการณ์และรวบรวมเป็นความรู้ที่ได้สร้างขึ้นด้วยตนเอง ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ

เกิดเป็นข้อสรุปจากสาระที่ได้เรียนรู้ ครูจะแนะนำให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงผลการเรียนรู้ โดยการสะท้อนความคิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มเพื่อน การแสดงผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การจัดการแสดง การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม รวมทั้งการแสดงแนวทางในการนำไปใช้ประโยชน์ที่เชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตประจำวันในลักษณะต่างๆ และการแสวงหาความรู้ต่อไปบทบาทครูในการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจึงเป็นลักษณะที่สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และได้สร้างความรู้ด้วยตนเองในขณะปฏิบัติกิจกรรม โดยมีครูเป็นผู้ช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวก รวมทั้งการให้เวลาสำหรับผู้เรียนที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีที่เหมาะสมกับตนเอง ซึ่งในที่สุดผู้เรียนจะได้คำตอบหรือแก้ปัญหาด้วยตนเองเกิดเป็นความรู้ที่มีความหมายและนำไปใช้ประโยชน์ได้

สื่อและเครื่องเล่นยุคใหม่ในปัจจุบันนี้ มักปรากฏให้เห็นในรูปแบบดิจิทัลออนไลน์ โปรแกรมแอปพลิเคชัน ที่ใช้ประกอบฮาร์ดแวร์ เช่น เครื่องโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตฮับ หรือโปรแกรมทีวีออนไลน์ ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่ออำนวยความสะดวกสบายแก่ผู้ใช้งาน สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ แก่เด็ก อย่างไรก็ตาม กิจกรรมการเรียนรู้แบบดั้งเดิมเช่น การวาดภาพระบายสี การตัดแปะกระดาษต่างๆ ก็ยังมีความสำคัญ และเป็นกิจกรรมการพัฒนาหลักๆ ที่ขาดไม่ได้ เพราะเป็นกิจกรรมที่เด็กใช้ช่วยระดมความคิด เช่น ลำโพง ฝ่ามือ และอวัยวะอื่นๆ ทำงานร่วมกันในการสร้างชิ้นงาน ตามความคิด ซึ่งสื่อยุคใหม่จะสามารถเข้ามาเติมเต็มให้เกิดผลผลิตที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นได้ เช่นการสร้างรูปด้วย กล้องดิจิทัล วีดีโอ โทรศัพท์มือถือ เทปบันทึกเสียง ที่สร้างความบันเทิง ร่วมกับเสนอตัวช่วยในการสร้างชิ้นงานจากจินตนาการสร้างสรรค์ของแต่ละคน

๒.๔ คุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภท

สื่อมีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติ คุณลักษณะ และพฤติกรรมต่างๆ ของผู้รับสื่อ ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาและรูปแบบของสื่อโดยผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ การออกแบบและผลิตอย่างถูกต้อง เหมาะสม ตรงตามวัตถุประสงค์การใช้งานและหลักการออกแบบย่อมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้รับสื่อให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้

การจัดทำสื่อให้เหมาะสมกับเด็ก เยาวชน เพื่อปลูกฝังและกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ จึงเป็นกลไกสำคัญที่จะสร้างภูมิคุ้มกันทางความคิดให้กับเด็กและเยาวชน

ในปัจจุบัน สื่อมีหลากหลายประเภทและรูปแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้งานและธรรมชาติของเนื้อหาที่นำเสนอ สื่อแต่ละประเภทมีทั้งข้อดีและข้อจำกัด การผลิตสื่อที่มีความหลากหลายในการวิจัยนี้เพื่อการใช้งานที่แตกต่างกันและวัตถุประสงค์การในการผลิตที่ต่างกัน ผู้ออกแบบจึงต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อกลุ่มเป้าหมาย การวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อที่ให้ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” นี้ คณะผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร งานวิจัย รวมทั้งแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติของสื่อ การกำหนดรูปแบบรวมถึงหลักในการออกแบบที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอและกลุ่มเป้าหมาย สรุปได้ดังนี้

๒.๔.๑ สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อที่ช่วยในการเผยแพร่ได้อย่างกว้างขวาง และเป็นที่ยอมรับใช้มากที่สุดประเภทหนึ่ง เนื่องจากมีความสะดวกในการใช้งานและสามารถเก็บไว้ดูได้เป็นเวลานาน ในงานวิจัยนี้จัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ ๕ รูปแบบ คือ หนังสือ จุลสาร โปสเตอร์นิทรรศการ สแตนด์ แบนเนอร์ ซึ่งแต่ละประเภทมีคุณลักษณะของสื่อที่มีความแตกต่างกันดังนี้

๒.๔.๑.๑ หนังสือ หนังสือจัดเป็นสื่อที่ดีที่สุดประเภทหนึ่งซึ่งนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยหนังสือเป็นสื่อพื้นฐานในการเรียนการสอน ซึ่งมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- สามารถอ่านได้ตามอัตราความสามารถของแต่ละบุคคล อ่านซ้ำ ทบทวนได้ และสามารถนำติดตัวไปได้ทุกแห่ง
- สามารถส่งข่าวสารถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งได้หลายกลุ่มในเวลาที่ยืดหยุ่นอายุการใช้งานนาน
- เป็นสื่อที่มีความน่าเชื่อถือ สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้
- สามารถออกแบบสื่อได้อย่างอิสระ มีเนื้อที่เพียงพอที่จะบรรจุเนื้อหา ข้อความ ภาพต่างๆ ได้ตามความมุ่งหมาย
- เป็นสื่อที่มีราคาถูก เมื่อผลิตครั้งละจำนวนมากๆ

ข้อจำกัด:

- สิ่งพิมพ์ที่มีคุณภาพดี อาจต้องใช้ต้นทุนการผลิตสูง
- ต้องพิมพ์ใหม่เมื่อต้องการแก้ไขหรือปรับปรุงข้อมูลที่ล้าสมัย
- ผู้ที่ไม่รู้หนังสือ หรือพิการทางสายตาไม่สามารถอ่านและเข้าใจได้

ในงานวิจัยนี้ ได้จัดทำหนังสือ ๒ เล่ม เป็นหนังสือเล่มใหญ่ขนาด ๓๐ x ๔๐ เซนติเมตร มีคุณสมบัติพิเศษ คือ มีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน โดยใช้เทคนิคพิเศษ POP UP เทคนิค AR เกมบันไดงู เกมเขาวงกต เกมหยิบของใส่ตะกร้า คำศัพท์ท้ายบท ซึ่งลักษณะพิเศษที่ใส่ไว้ในหนังสือเล่มใหญ่และคุณลักษณะของหนังสือเล่มใหญ่ มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- เทคนิคพิเศษที่ใช้ในเล่มช่วยให้สื่อมีความน่าสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้
- ครูสามารถใช้เป็นตัวอย่างการอ่านที่เป็นธรรมชาติ อ่านอย่างเข้าใจ และอ่านอย่างมีความหมาย
- ครูและผู้เรียนสามารถอ่านด้วยกันเป็นกลุ่ม
- ฝึกให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน เพราะเป็นเรื่องที่สนุกสนาน สบาย
- หนังสือเล่มใหญ่ทำให้เด็กไม่รู้สึกเครียดหรือกดดันที่ต้อง อ่านหนังสือ
- หนังสือเล่มใหญ่สามารถนำมาอ่านได้หลายๆ ครั้ง

- มีขนาดใหญ่ แข็งแรง ไม่ขาดง่าย
- ภาพประกอบมีขนาดใหญ่ ชัดเจน ง่าย และน่าสนใจ
- มีตัวหนังสือขนาดใหญ่ สามารถมองเห็นได้ในระยะ ๕ เมตร

ข้อจำกัด:

- มีน้ำหนักมาก
- เทคนิคพิเศษของหนังสือ เช่น AR และ POP UP ต้องใช้ผู้ที่มีความสามารถในการจัดทำ

การออกแบบหนังสือเล่มใหญ่มีข้อควรคำนึง ดังนี้

๒.๔.๑.๑.๑ ลักษณะของเนื้อเรื่องสำหรับทำหนังสือเล่มใหญ่ ควรมีคำ วลี ประโยค หรือ เหตุการณ์ซ้ำ ๆ สามารถคาดเดาได้ ภาษาเป็นธรรมชาติ จดจำได้ง่าย และน่าสนใจ เนื้อเรื่องสนุกสนาน น่าติดตาม

๒.๔.๑.๑.๒ ภาพประกอบเนื้อเรื่อง ต้องเหมาะกับอายุ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้อ่าน รูปในแต่ละหน้าสามารถสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ ใช้หนึ่งรูปต่อหนึ่งหน้ารูปภาพต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

ในการจัดทำหนังสือเล่มใหญ่ทั้ง ๒ เล่ม มีเนื้อหาที่แตกต่างกัน เล่มที่ ๑ เป็นหนังสือที่ให้ความรู้ และเล่มที่ ๒ เป็นหนังสือนิทาน ออกแบบสำหรับเด็กและเยาวชน โดยใช้เป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยโน้มน้าวให้เกิดความสนใจในเนื้อหา เพลิดเพลินกับการเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างพัฒนาการการเรียนรู้ การจดจำเรื่องราวได้โดยง่าย ช่วยปลูกฝังคุณธรรม เจตคติ และแบบอย่างที่ดีที่พึงประสงค์ให้เกิดกับเด็ก ช่วยให้เด็กสนใจอ่านหนังสือ มีนิสัยรักการอ่าน และใช้การอ่านเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

การออกแบบจัดหน้ารูปเล่มและภาพประกอบมีความสำคัญอย่างมากที่นักออกแบบจะต้องสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับความสนใจ ความชอบและพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กแต่ละวัยที่มีความแตกต่างกันไปดังนี้

ก. เนื้อหาของหนังสือต้องมีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้นและความสนใจของเด็ก เนื้อหาจะต้องมีความสนุกสนาน มีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ ไม่ใช้การบรรยายมากเกินไป ไม่ทำให้น่าเบื่อ หนังสือสำหรับเด็กเล็กควรมีเนื้อหาเพียงเล็กน้อยในหนึ่งหน้า ถ้าเป็นเด็กที่โตขึ้น อาจเพิ่มเนื้อหาตามวัยของเด็กได้ แต่จะต้องดูความเหมาะสมเป็นเกณฑ์ในการจัดทำเนื้อหา

ข. เนื้อหาต้องมีแก่นของเรื่องหรือวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน หนังสือระดับเด็กเล็กควรมีความคิดรวบยอดเพียงอย่างเดียว เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายไม่สับสน ส่วนเนื้อหาของเด็กที่กำลังย่างเข้าสู่วัยรุ่นอาจมีความคิดรวบยอดมากกว่าหนึ่งได้ แต่ต้องสอดคล้องและเหมาะสมกลมกลืนกัน

ค. สำนวนภาษา ลักษณะการเขียนประโยคในหนังสือเด็กจะต้องเป็นภาษาที่ง่าย อ่านแล้วสามารถเข้าใจความหมายได้และมีความถูกต้องทั้งด้านเนื้อหาและหลักการใช้ทางภาษา

ง. ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก ผู้จัดทำจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เพื่อจัดทำภาพได้อย่างเหมาะสมตามความสนใจและพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เช่น เด็กก่อนวัยเรียน (อายุ ๒-๖ ขวบ) ควรเป็นหนังสือที่มีภาพมากๆ มีตัวหนังสือประกอบได้เล็กน้อย แต่สำหรับเด็กก่อนวัยรุ่น (อายุ ๑๒-๑๔ ขวบ) ไม่จำเป็นต้องมีภาพประกอบทุกหน้า

จ. ขนาดตัวอักษรและขนาดของรูปเล่ม ในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก ขนาดตัวอักษรที่ใช้ในเนื้อเรื่องควรให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น เด็กวัยก่อนเรียน ใช้ตัวอักษรใหญ่ขนาดประมาณ ๒๐-๓๐ พอยท์ (๑/๒ ซม.) มีรูปแบบที่ชัดเจน อ่านง่าย ไม่ควรใช้ตัวอักษรลวดลาย เด็กวัยที่สูงขึ้น ตัวอักษรจะมีขนาดลดลงได้ตามความเหมาะสม สำหรับขนาดของรูปเล่มหนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป จำนวนหน้าก็เช่นเดียวกันต้องมีจำนวนเหมาะสมกับวัยของเด็ก

การจัดทำขนาดรูปเล่มจะเป็นแนวนอนหรือแนวตั้งก็ได้ ในการจัดทำรูปเล่ม การเข้าเล่มเป็นส่วนสำคัญ เพราะหากรูปเล่มไม่แข็งแรง จะทำให้หนังสือขาดได้ง่าย ไม่สะดวกในการนำไปอ่านของเด็กๆ ปกของหนังสือควรใช้กระดาษหนาทำปกแข็งเพื่อความแข็งแรงและคงทน นอกจากลักษณะหนังสือสำหรับเด็กที่กล่าวมาแล้ว ในตอนท้ายสุดของหนังสือสำหรับเด็ก อาจจะมี กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและมีความสัมพันธ์กับหนังสือให้เด็ก ๆ ได้ทำกิจกรรมนั้น ๆ หลังจากอ่านหนังสือสำหรับเด็กจบแล้ว เช่น คำอธิบายศัพท์ คำถามแบบฝึกหัด เกม หนังสืออ้างอิง เป็นต้น

จากการประชุมปฏิบัติการเขียนหนังสือสำหรับเด็กที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) ร่วมกับ UNESCO ระหว่างวันที่ ๑๘-๒๘ พฤษภาคม ๒๕๓๓ โดยได้สรุปเรื่องที่เด็กสนใจดังนี้

- อายุ ๑-๓ ปี จะชอบเรื่องสั้น ๆ มีตัวละคร ๒-๓ ตัว โครงเรื่องไม่ซับซ้อนและ จบเรื่องด้วยความสมหวัง
- อายุ ๔-๕ ปี จะชอบเทพนิยาย นิยายเกี่ยวกับสัตว์ ชอบฟังเพลงเห่กล่อม
- อายุ ๕-๘ ปี สนใจภาพ ชอบเรื่องง่าย ๆ ที่อ่านเข้าใจด้วยตัวเอง ประเภท เทพนิยาย นิยายพื้นบ้าน ถ้าโครงเรื่องซับซ้อนไม่มากนักเด็กจะเข้าใจได้
- อายุ ๘-๑๐ ปี ชอบนวนิยาย สารคดี ชอบอ่านหนังสือด้วยตนเอง ชอบอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาสาระ เรื่องวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ เครื่องยนต์กลไก ชีวิตประวัติของบุคคลสำคัญ
- เด็กผู้หญิงสนใจโคลง กลอน ส่วนเด็กผู้ชายไม่ค่อยชอบ ภาษาที่ใช้เขียน เรื่องให้เด็กวัยนี้อ่านควรใช้ภาษาพูด เด็กจะให้ความสนใจติดตามอ่าน
- อายุ ๑๑-๑๖ ปี การเขียนเรื่องให้เด็กวัยนี้อ่าน จะต้องใช้เทคนิคและกรรมวิธี เช่นเดียวกับการเขียนเรื่องสำหรับผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้ชอบอ่านเรื่องยาว เรื่องที่มีเนื้อหาสาระ เรื่องสมจริง

๒.๔.๑.๑.๓ ขั้นตอนการสร้างหนังสือสำหรับเด็กมีดังนี้

๑. ศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการทำหนังสือเด็ก โดยศึกษาจากตำรา เอกสารต่าง ๆ การอบรม สัมมนา ศึกษาจากหนังสือสำหรับเด็กที่ได้รับรางวัลจากการประกวด เป็นต้น

๒. เขียนโครงเรื่อง (Plot) จะทำให้ทราบว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไร พร้อมกับบอกแกนของเรื่อง เพื่อจะได้ทราบว่าหนังสือเด็กเรื่องนั้นมีแกนของเรื่องอย่างไร แล้วจึงคิดผูกเป็นเรื่องง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน

๓. เนื้อเรื่องย่อ คือ การเขียนเนื้อเรื่องย่อ ๆ ของเรื่องที่จะแต่งขึ้นมา ทำให้ผู้อ่านทราบได้ว่าเนื้อเรื่องนี้ มีเนื้อเรื่องย่อเกี่ยวกับอะไร ซึ่งจะละเอียดกว่าโครงเรื่อง

๔. เขียนบทสคริปต์ (Script) คือ การนำเรื่องราวที่ได้จากโครงเรื่องมาเขียนบอก ขั้นตอนของเนื้อเรื่อง และรูปภาพ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดวางภาพและรูปเล่ม ของหนังสือตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้าย

๕. การทำดัมมี่ (Dummy) คือ การทำหนังสือจำลองของหนังสือที่จะทำขึ้นมา โดยทำรายละเอียดจากบทสคริปต์มาเขียนและวาดรูปหรือทำสัญลักษณ์แทนรูป เป็นการทดลองก่อนที่จะพิมพ์เป็นเล่ม เพื่อดูความเหมาะสม

๖. การทำรูปเล่ม (Format) คือ การทำหนังสือจริง ๆ ได้แก่ การวาดภาพ คำบรรยายรวมทั้งการวางหน้า การจัดภาพ (layout) ของหนังสือให้เหมาะสม โดยดูจากดัมมี่ สำหรับขนาดของรูปเล่มมีหลายขนาดที่นิยมคือ ขนาดเล็ก ๑๓ ซม. x ๑๘.๕ ซม. หรือ ๑๖ หน้ายก ขนาดกว้าง ๑๔.๖ ซม. x ๒๑ ซม. หรือ ๑๖ หน้ายกใหญ่ ลักษณะของรูปเล่มมี ๒ ลักษณะ คือ แบบแนวตั้งและแบบแนวนอน

๗. การตั้งชื่อเรื่อง ต้องน่าสนใจ น่าติดตามอ่าน โดยอาศัยการพิจารณาจาก เนื้อเรื่อง ในการสร้างหนังสือที่ดีสำหรับเด็ก ผู้สร้างต้องการวางแผนที่ดีเพราะจะช่วยให้หนังสือ ที่จัดทำขึ้นมีคุณค่า น่าอ่านชวนติดตาม ตลอดจนจูงใจให้เด็กรักการอ่านยิ่งขึ้น

๒.๔.๑.๒ จุลสาร หรือหนังสือเล่มเล็ก

จุลสาร หรือหนังสือเล่มเล็กนิยมใช้อย่างแพร่หลายในการเผยแพร่ โฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความรู้ ข่าวสารที่ต้องการเผยแพร่ วรรณคดี สามารถอ่านคนเดียวหรืออ่านร่วมกับเพื่อน ๒-๓ คน มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- มีขนาดเล็ก พกพาได้สะดวก สามารถนำติดตัวไปได้ทุกแห่ง
- สามารถอ่านได้ตามอัตราความสามารถของแต่ละบุคคล อ่านซ้ำ ทบทวนได้
- สามารถส่งข่าวสารถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งได้หลายกลุ่มในเวลาพร้อมกัน
- อายุการใช้งานนาน
- เป็นสื่อที่มีความน่าเชื่อถือ สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้
- สามารถออกแบบสื่อได้อย่างอิสระ มีเนื้อที่เพียงพอที่จะบรรจุเนื้อหา ข้อความ ภาพต่างๆ ได้ตาม

ความมุ่งหมาย

- เป็นสื่อที่มีราคาถูก เมื่อผลิตครั้งละจำนวนมากๆ

ข้อจำกัด:

- จุลสารที่มีคุณภาพดี อาจต้องใช้ต้นทุนการผลิตสูง
- ต้องพิมพ์ใหม่เมื่อต้องการแก้ไขหรือปรับปรุงข้อมูลที่ล้าสมัย
- ผู้ที่ไม่รู้หนังสือ หรือพิการทางสายตาไม่สามารถอ่านและเข้าใจได้

๒.๔.๑.๓ โปสเตอร์

โปสเตอร์เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่นำเสนอข้อมูลหน้าเดียว ใช้ปิดตามสถานที่ต่าง ๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษ เน้นการนำเสนออย่างโดดเด่น เพื่อดึงดูดความสนใจ มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่อ่านง่าย สามารถออกแบบให้มีสีสันสวยงาม
- ผลิตได้ง่ายและสามารถผลิตได้จำนวนมาก
- สามารถนำเสนอข้อมูลที่ต้องการได้อย่างครบถ้วน
- ราคาไม่แพง หากมีการสั่งพิมพ์จำนวนมากราคาจะถูกกลง
- สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายและรวดเร็วที่สุด
- สามารถใช้งานและติดตั้งง่าย
- เป็นสื่อที่มีข้อความไม่มากเกินไปและมีจุดประสงค์ในการนำเสนอเนื้อหาเพียงเรื่องเดียว ทำให้ง่ายในการสร้างความเข้าใจ

ข้อจำกัด:

- ไม่เหมาะสำหรับการเรียนในกลุ่มเล็ก

๒.๔.๑.๔ นิทรรศการ

นิทรรศการเป็นสื่อที่จัดขึ้นเพื่อการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ไปสู่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จากการแสดงเนื้อหาด้วยสื่อและกิจกรรมต่างๆ การจัดนิทรรศการเพื่อการศึกษา มักจะมีรูปแบบเนื้อหา สื่อ หรือกิจกรรมเกี่ยวข้องกับหลักสูตรและบทเรียนหรืองานวิชาการไม่ว่าทางตรงก็ทางอ้อม นิทรรศการเพื่อการศึกษา มีลักษณะที่สำคัญ ข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- เป็นการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ด้วยรูปแบบต่างๆ ที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ
- ส่งเสริมให้ผู้ชมมีทัศนคติที่ดีทางการศึกษา
- เปิดโอกาสให้ผู้ชมหรือผู้เรียนได้มีทางเลือกในการเรียนรู้หรือการศึกษาตามความสามารถและความถนัดของแต่ละบุคคล

• นิทรรศการที่หน่วยงานหรือองค์กรต่างๆ จัดขึ้นเพื่อถ่ายทอดความรู้จัดว่าเป็นนิทรรศการเพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี เพราะผ่านการวิเคราะห์เนื้อหาที่ถูกต้อง เหมาะสมจากองค์กรเอง

- รูปแบบของนิทรรศการเพื่อการศึกษาอาจเป็นทั้งนิทรรศการชั่วคราว นิทรรศการเคลื่อนที่ หรือ นิทรรศการถาวรสามารถจัดได้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน บริเวณโรงเรียน นอกโรงเรียน และสถานที่ทั่วไปในชุมชน

- สามารถดูได้ครั้งละหลายๆ คน
- สามารถนำเสนอสื่อได้หลากหลายรูปแบบ ใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ได้หลายทาง ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ข้อจำกัด:

- ค่าใช้จ่ายในการจัดทำค่อนข้างสูง หากนิทรรศการมีขนาดใหญ่ และต้องการรูปแบบที่ทันสมัยแปลกใหม่

- บางครั้งอาจต้องใช้ผู้บรรยายแนะนำ ให้ความรู้เพิ่มเติมในนิทรรศการ

๒.๔.๑.๕ สแตนดี้

สแตนดี้ (Standee) จัดเป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้รณรงค์ในกิจกรรมต่างๆ หรือ ประชาสัมพันธ์สินค้า/บริการของร้านค้า มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- ส่งเสริมให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ สามารถใช้เป็นจุดถ่ายภาพและเผยแพร่กิจกรรมต่างๆ ได้
- สแตนดี้ทำจากสติ๊กเกอร์ ติดลง PP Board (ฟิวเจอร์บอร์ด) มีน้ำหนักเบา เคลื่อนย้ายได้สะดวก
- สามารถพับเก็บ และติดตั้งได้ง่าย
- สามารถทำได้ทุกรูปแบบ และทุกขนาด มีความสวยงามตัดได้ตามรูปทรงของ Artwork
- ราคาไม่แพง
- รูปแบบการนำเสนอมีลักษณะแปลกใหม่ สามารถกระตุ้นความสนใจและสื่อความหมายได้ดี
- เป็นการจัดแสดงที่เหมาะสมกับกาลเวลาและโอกาส สามารถออกแบบและผลิตให้เหมาะสมกับเหตุการณ์หรือเทศกาลได้ง่าย

ข้อจำกัด:

- สื่อมีน้ำหนักเบา หากตั้งอยู่ภายนอกอาคารต้องยึดหรือผูกให้ตรึงอยู่กับที่

๒.๔.๑.๖ แบนเนอร์ไวนิล

แบนเนอร์ไวนิล (Vinyl) ใช้ในงานโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อรณรงค์กิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งโดยเฉพาะ หรือแจ้งกำหนดการข่าวสาร ประกาศตามสถานที่ต่างๆ มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- มีน้ำหนักเบาและราคาถูก
- การพิมพ์งานอิงค์เจ็ทบนไวนิล จะมีคุณสมบัติทนทานต่อสภาพอากาศ ทนความร้อน แสงแดด และ ฝนได้ดี

ข้อจำกัด:

- คุณภาพ สี ความละเอียดของการพิมพ์ยังมีจำกัด

๒.๔.๒ สื่ออิเล็กทรอนิกส์

๒.๔.๒.๑ แอนิเมชัน (Animation)

แอนิเมชันเป็นสื่อที่เผยแพร่ในรูปแบบของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เพื่อสื่อสารเนื้อหาเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ ง่ายต่อความเข้าใจ มักนิยมใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับเยาวชนให้ประพฤติตามคำสอนของการ์ตูนที่สร้างขึ้น ปัจจุบันแอนิเมชันถูกนำไปประยุกต์ใช้กับงานหลายประเภท และที่สำคัญคืองานด้านการศึกษา ซึ่งได้มีการนำ แอนิเมชันมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่แสดงให้เห็นกระบวนการ วิธีการ ขั้นตอนของการเคลื่อนไหวหรือ เคลื่อนที่เพื่อแสดงหรือสร้างความเข้าใจให้ผู้เรียนได้เห็นภาพที่ชัดเจน สร้างความตื่นตาตื่นใจ ช่วยให้จดจำได้ ง่าย ซึ่งการแสดงภาพในลักษณะนี้เหมาะกับการใช้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สุขศึกษา เป็นต้น สื่อชนิดนี้ มีข้อดี คือสามารถสร้างภาพที่มาจากจินตนาการให้ปรากฏออกมาได้อย่างเด่นชัด สวยงาม น่าชม ส่วนข้อเสียคือ ต้อง ใช้เวลาในการผลิตมาก และต้นทุนการผลิตสูง

ผลการวิจัยเกี่ยวกับการใช้แอนิเมชัน เพื่อเป็นสื่อการศึกษา พบว่า ซึ่งพบว่า ช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนหลังเรียนสูงขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจในบทเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี แอนิเมชันช่วยให้สามารถใช้ จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต ช่วยให้สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น ใช้อธิบายหรือ แสดงสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม รวมทั้งใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้น

สื่อแอนิเมชันมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- เหมาะสำหรับการเรียนทั้งกลุ่มใหญ่ และกลุ่มเล็ก
- ผลิตและทำสำเนาได้ง่าย
- สามารถปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยได้ง่าย
- ใช้สะดวกและเก็บรักษาง่าย
- สามารถใช้ประกอบกับเครื่องบันทึกเสียง ในการผสมสัญญาณภาพและเสียงได้
- สามารถขยายภาพถ่าย ภาพเขียน ข้อความ ให้มีขนาดใหญ่ได้

ข้อจำกัด:

- ต้องใช้ผู้มีความชำนาญเฉพาะทางในการสร้างสื่อ และอาจมีต้นทุนการผลิตสูง

- เป็นการสื่อสารทางเดียว ผู้เรียนไม่สามารถถามข้อสงสัย
- ต้องใช้ร่วมกับเครื่องฉายภาพ
- เครื่องบางรุ่นอาจมีขนาดใหญ่ ทำให้เคลื่อนย้ายลำบาก

๒.๔.๒.๒ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีรูปแบบโดยรวมเป็นไฟล์ข้อมูลที่ถูกเขียนและบันทึกผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- สามารถย้อนกลับเพื่อทบทวนหากไม่เข้าใจ และสามารถเลือกอ่านได้ตามเวลาและสถานที่ที่ตนเองสะดวก
- การตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้ทั้งสีสน ภาพ และเสียง ทำให้เกิดความตื่นตื้นและไม่เบื่อหน่าย
- ช่วยลดค่าใช้จ่าย และลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ
- เป็นไฟล์ข้อมูลดิจิทัล สามารถทำสำเนาได้อย่างสะดวกทั้งสำเนาในรูปเอกสารและสำเนาลงในแผ่นซีดีรอม หรือสำเนาลงในฮาร์ดดิสก์
- ผู้อ่านสามารถเลือกอ่านหัวข้อที่ตนสนใจข้อใดก่อนก็ได้ และสามารถย้อนกลับไปที่เอกสารหรือกลับมาเริ่มต้นที่จุดเริ่มต้นใหม่ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว
- สามารถแสดงทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงได้พร้อมกันหรือจะเลือกให้แสดงเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้
- สามารถ Link เข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ทันที
- สามารถแสดงส่วนขยายความด้วยวิทัศน์ทันที
- สามารถแก้ไข เปลี่ยนแปลง ปรับปรุงได้ตลอดเวลา
- ต้นทุนต่ำ
- สะดวกในการจัดเก็บข้อมูล สามารถเชื่อมโยง ข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ ทั้งตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงที่อยู่คนละที่เข้าด้วยกัน นอกจากนั้น ยังสามารถปรับเปลี่ยน แก้ไขและเพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว ทำให้สามารถปรับปรุงหนังสือให้ทันสมัยกับเหตุการณ์ ได้เป็นอย่างดี
- ผู้อ่านสามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันกับเรื่องที่กำลังศึกษาจากไฟล์เอกสาร อื่น ๆ ที่เชื่อมโยงอยู่ได้อย่างไม่จำกัดจากทั่วโลก
- สามารถพิมพ์ได้ สำเนาให้ผู้อื่นได้ ไม่จำกัดจำนวน

ข้อจำกัด:

- ต้องใช้อุปกรณ์ โปรแกรมในการเปิดอ่าน

๒.๔.๒.๓ AR (Augmented Reality Technology) : เทคโนโลยีเสมือนจริง

Augmented Reality หรือ AR เป็นเทคโนโลยีที่ผสมโลกของความจริง (real world) เข้ากับโลกเสมือน (virtual world) โดยใช้วิธีซ้อนภาพสามมิติที่อยู่ในโลกเสมือน ไปอยู่บนภาพที่เห็นจริงๆ ในโลกของความเป็นจริง ผ่านกล้องดิจิทัลของแท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์อื่นๆ และให้ผลการแสดงภาพ ณ เวลาจริง (real time)

๒.๔.๒.๓.๑ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง

ผลจากการสำรวจเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยี AR ไปใช้ในการเรียนการสอน พบว่า ครูและนักเรียนที่เคยใช้ AR มีความเห็นตรงกันเป็นส่วนใหญ่ว่า สื่อเสริมการเรียนรู้ AR นี้มีข้อดีแตกต่างจากสื่อประเภทอื่นๆ ที่เด่นชัด คือ สามารถสร้างความสนใจ ให้กับผู้เรียนในชั้นเรียน ทำให้เรื่องที่เรียนเป็นเรื่องสนุก น่าสนใจ และนำไปสู่การเรียนรู้ที่ดีขึ้น

ในกรณีของสื่อเสริมการเรียนรู้ AR นี้ ดังที่ได้กล่าวแล้วข้างต้นว่า เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ที่มีจุดเด่นสำคัญที่แตกต่างจากสื่อเสริมการเรียนรู้ประเภทอื่นๆ ดังนั้น แนวทางที่เหมาะสมสำหรับการนำสื่อเสริมการเรียนรู้ AR ไปใช้ในการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คือ การนำไปสร้างความสนใจเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน (Engage) ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นของการเรียนที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น ในเนื้อหาที่จะเรียน นอกจากนี้ ผู้สอนยังสามารถนำสื่อการเรียนรู้ AR ไปใช้ในขั้นตอนขยายความรู้ (Elaborate) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ต้องการให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเข้าใจในเนื้อหาให้กว้างและลึกยิ่งขึ้น ได้เชื่อมโยงเนื้อหาที่ได้เรียนกับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เพื่อการเรียนรู้ที่มีความหมาย

๒.๔.๒.๓.๒ ประโยชน์ในด้านอื่นๆ ของการใช้สื่อการเรียนรู้ AR ในการเรียนการสอน

นอกจากจะสามารถสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนแล้ว สื่อเสริมการเรียนรู้ AR ยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจและจุดประกายให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ที่สนใจด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ เนื่องจากในปัจจุบัน ในสาขาอาชีพต่างๆ ได้มีการนำเทคโนโลยี AR มาช่วยในการทำงานมากขึ้น เช่น ในอุตสาหกรรมรถยนต์ มีการใช้เทคโนโลยี AR มาสร้างภาพเครื่องยนต์แบบสามมิติสำหรับให้ผู้ใช้ได้เรียนรู้ การปฏิบัติงานประกอบรถยนต์ ในด้านการแพทย์ มีการใช้เทคโนโลยี AR ในการสร้างภาพเสมือนสามมิติให้นักศึกษาแพทย์ได้ฝึกใช้เครื่องมือแพทย์รักษาหรือผ่าตัดผู้ป่วยแบบไม่ต้องสัมผัสกับผู้ป่วยจริง ดังนั้น การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ สัมผัส และทดลองใช้สื่อเสริมการเรียนรู้ AR ในชั้นเรียน จะทำให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับเทคโนโลยี และมีความพร้อมที่จะเพิ่มพูนทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยีประเภทนี้ เมื่อต้องเรียนในระดับสูงหรือทำงานต่อไป

๒.๔.๒.๔ Page Facebook หรือ Fanpage

Facebook เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมบนอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้สามารถใส่สร้างหน้าโปรไฟล์ , อัปโหลดรูปถ่าย, อัปเดตสเตตัส, แชร์ข้อมูลต่างๆ และเชื่อมโยงต่อไปหาผู้อื่นๆ ได้ ปัจจุบัน Facebook ได้รับความนิยมกันมากในหมู่วัยรุ่น และบุคคลที่ต้องการสื่อสารกัน Page เป็นคุณสมบัติหนึ่งของ Facebook มีไว้เพื่อสร้างพื้นที่ๆ หนึ่งสำหรับการแสดงความคิดเห็น หรือรวบรวมเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่งเพื่อเป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ให้แก่คนทั่วไปได้รับทราบ โดยแยกตัวออกจาก Profile ปกติ ข้อดีและข้อเสียของ Facebook มีดังนี้

ข้อดี

- เป็นการสร้างเครือข่ายและจุดประกายด้านการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง หากใช้อย่างถูกวิธี
- ทำให้รับทราบข่าวสาร ความคืบหน้า เหตุการณ์ที่เจ้าของ Page Facebook นำเสนอ
- ผู้ใช้สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคม หรือผู้ที่มีเป้าหมายเหมือนกัน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารความคิดเห็นได้

- สามารถสร้างเครือข่าย ติดต่อสื่อสารได้จากทั่วทุกมุมโลก
- เป็นการรวบรวมข้อมูลข่าวสารเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ผู้ที่สนใจได้รับรู้ โดยใช้สื่อได้หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นข้อความ เสียงภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว Link ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่างๆ

- สามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันได้อย่างรวดเร็ว
- สามารถเรียนรู้ได้หลายคนในเวลาเดียวกัน
- มีข้อมูลที่แพร่หลาย ทำให้มีข้อมูลที่จะศึกษาค้นคว้ามาจากหลายแหล่ง

ข้อเสีย

- การขยายเครือข่ายทางสังคมในโลกอินเทอร์เน็ต การมีเพื่อนเพิ่มเครือข่ายที่ไม่รู้จักดีพอ จะทำให้เกิดการลักลอบขโมยข้อมูล หรือการแฝงตัวของขบวนการหลอกลวงต่างๆ ได้

- เพื่อนๆ ในเครือข่ายสามารถเขียนข้อความต่างๆ ลง Facebook ได้แต่หากเป็นข้อความที่เป็นความลับ การใส่ร้ายกัน จะทำให้ผู้อ่านที่ไม่มีวุฒิภาวะหลงเชื่อ เกิดความขัดแย้ง และปัญหาตามมาในภายหลังได้

- ผู้เรียนที่ใช้เวลาในการเล่น Facebook มากเกินไป จะทำให้เสียการเรียน
- ในการสร้างความผูกพันและการปรับตัวทางสังคมเป็นการพบปะกันในโลกของความจริงมากกว่าในโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้อยู่ในโลกของ ไซเบอร์มากเกินไปอาจทำให้มีปัญหาทางจิต หรือขาดการปรับตัวทางสังคมที่ดี

- เป็นแรงขับให้มีการพบปะทางสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงที่น้อยลงได้เนื่องจากทราบความเคลื่อนไหวของผู้ที่อยู่ในเครือข่ายอย่างตลอดเวลา

- นโยบายของบางโรงเรียน บางมหาวิทยาลัย บางครอบครัวหรือในบางประเทศมีปัญหามากมายที่เกิดจาก Facebook ทำให้ไม่ได้รับการอนุญาตให้มีในหลายพื้นที่

- ต้องใช้อินเตอร์เน็ตในการเรียนรู้

๒.๔.๓ สื่อกิจกรรม

กระบวนการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการลงมือกระทำ สื่อการสอนมีความหมายกว้างขวางครอบคลุมทั้งวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการต่าง ๆ ที่นำมาใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ให้กับผู้เรียน กิจกรรมหรือวิธีการนับเป็นสื่อการสอนที่มีศักยภาพสูงต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้บทเรียนดำเนินไปอย่างสนุกสนาน น่าสนใจ ทุกคนมีโอกาสร่วมในกิจกรรมตลอดเวลา สื่อประเภทกิจกรรมมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดวัตถุประสงค์ การทำกิจกรรม และประเมินผลกิจกรรม
- ผู้เรียนได้ฝึกฝนพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้งทางด้านความรู้ เจตคติ และทักษะผสมผสานกันเป็นบูรณาการอย่างเป็นระบบ

การอย่างเป็นระบบ

- มีลักษณะของการกระทำเด่นชัดด้วยการกำหนดค่าที่แสดงถึงการกระทำไว้ด้วยทุกครั้ง
- กำหนดเงื่อนไขสำหรับประกอบกิจกรรมไว้ชัดเจน สามารถวัดผล และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนได้

ข้อเสีย:

- มีความยุ่งยากสลับซับซ้อน
- ดูแลและควบคุมได้ยาก
- ต้องมีการวางแผนไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ

ด้วยเหตุผลตามคุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภทดังที่กล่าวมา คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการจัดทำสื่อองค์ความรู้ในหัวข้อ “เด็กไทยพันธุ์” เพื่อใช้ในการเรียนรู้และเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ให้สอดคล้องและตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายด้วยคุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภท ทั้งนี้รูปแบบของสื่อที่ใช้ในงานวิจัยนี้ส่วนใหญ่จัดทำในรูปแบบของภาพการ์ตูน ซึ่งอิทธิพล (๒๕๓๔) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการนำการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ สรุปได้ดังนี้

๑. เพื่อสร้างความสนใจ เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจ สามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างได้ผล

๒. ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถสร้างความสนใจในเนื้อหาได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน รวมทั้งช่วยให้เกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์

๓. ใช้แทนคำอธิบายที่ยาก สลับซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย

๔. ช่วยให้บทเรียนเป็นเรื่องง่าย สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ
๕. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีชีวิตชีวา
๖. มีลักษณะท้าทายให้เด็กได้แสดงออกอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น
๗. ขยายขอบเขตของความรู้สึนึกคิด จินตนาการที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจให้ปรากฏออกมาเป็นรูปร่างที่มองเห็นได้ และสามารถแปลความหมายจากภาพเป็นการกระทำได้

๒.๕ การเผยแพร่สื่อสุขภาพสำหรับชุมชน

สื่อสุขภาพเป็นสื่อสาธารณะอีกประเภทหนึ่งที่มีเป้าหมายค่อนข้างชัดเจน คือ เพื่อต้องการเสริมสร้างการพัฒนายกระดับคุณภาพชีวิตและมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงของผู้รับสารทั้งในแง่ของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Attitude) และการปฏิบัติ (Practice) การรับรู้ข้อมูลข่าวสารสุขภาพที่มีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือควรจะต้องส่งผลกระทบ (Impact) ต่อกระบวนการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้วยกล่าวคือผู้รับสื่อน่าจะนำไปใช้เป็นแนวทางการปฏิบัติ ไม่ใช่เป็นการรับฟังและรับรู้เท่านั้น โดยความเป็นจริงแล้วการให้ข้อมูลสุขภาพหรือสุขภาพศึกษา (Health Education) ส่วนมากวิธีที่ได้ผลมากที่สุด ได้แก่ การให้ความรู้โดยตรงจากบุคลากรสาธารณสุข ใน การแนะนำ การส่งเสริมและป้องกันสุขภาพแบบ face to face การให้สุขภาพศึกษาดังกล่าวนี้นี้ ประชาชนทั่วไปจะเข้าใจ รับรู้อย่างถ่องแท้ต่อเนื่อง เพราะมิได้เป็นการสื่อสารทางเดียวที่เกิดขึ้นจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่ง แต่จะเป็นระบบการสนทนาที่มีหลายมิติ (Multi-dimension Dialogue) ที่เกิดย้อนกลับไปมาหลายๆ จุด และมีอิทธิพลในการโน้มน้าวสูงกว่าสื่อชนิดอื่นๆ

แต่ก็มีข้อบ่งชี้และข้อจำกัดเพราะสามารถให้ข้อมูลสุขภาพเฉพาะกลุ่มขนาดเล็กซึ่งบางคนอาจไม่สนใจในเนื้อหาของสุขภาพศึกษาในขณะนั้น และข้อจำกัดของจำนวนบุคลากรด้านสาธารณสุข การรับรู้ข้อมูลข่าวสารสุขภาพที่ดำเนินการโดยกระบวนการให้ข้อมูลสู่ประชาชนจำนวนมาก (Mass Media) จะสามารถกระจายข้อมูลไปได้อย่างไม่จำกัด แต่จะมีข้อจำกัดคือประเภทและชนิดของสื่อที่อาจไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ของการรับสื่อ เช่น อยู่ห่างไกลจากแหล่งสื่อ ไม่มีอุปกรณ์หรือเครื่องมือการรับสื่อ (วิทยุโทรทัศน์) ลักษณะการประกอบอาชีพไม่เอื้อต่อการรับสื่อ เป็นต้น นอกจากนี้อาจมีอุปสรรคและเงื่อนไขอื่นที่มีอิทธิพลต่อการได้รับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพ เช่น ความถี่ของการได้รับสื่อ เนื้อหา และการนำไปปฏิบัติ

สื่อชุมชน หมายถึง (สมิทธิ : ๒๕๕๗) สื่อทุกประเภทที่ตั้งอยู่ในชุมชน ทำให้มีความใกล้ชิดและใช้งานได้อย่างสะดวก เช่น หอกระจายข่าว การประชุมหมู่บ้าน ป้ายประกาศ วิทยุชุมชน เป็นต้น และเมื่อพิจารณาความหมาย จะพบว่าประเภทของสื่อที่สามารถนำมาใช้ในชุมชน ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อพื้นบ้าน สื่อวัตถุและสถานที่ สื่อเฉพาะ และสื่อกิจกรรม

เป้าหมายของสื่อชุมชน คือการจัดหาข้อมูล ความรู้ที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน รวมทั้งเพื่อให้ชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสื่อสารสาธารณะของชุมชน ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้สื่อ ได้แก่

กลุ่มเป้าหมาย เนื้อหาเรื่องราวที่จะเผยแพร่ วัตถุประสงค์ของโครงการ วัตถุประสงค์ของการเลือกใช้สื่อ ระยะเวลา และงบประมาณ ตลอดจนลักษณะของสื่อแต่ละชนิด โดยมีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย : ควรพิจารณาว่าสื่อใดบ้างที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ สื่อใดบ้างที่เข้าถึงเป็นประจำ ดังนั้น กลุ่มเป้าหมายที่มีลักษณะที่หลากหลาย แตกต่างกัน เช่น เพศ อายุ รายได้ การศึกษา จะทำให้ต้องใช้หลายสื่อ ประกอบกันเพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากที่สุด

เรื่องหรือข่าวสารที่จะเผยแพร่ ควรพิจารณา ความสำคัญ ความน่าสนใจของข่าวสาร ความยากง่ายของ เรื่องที่จะเผยแพร่ และความถี่ในการเปลี่ยนแปลงข่าวสาร ข่าวสารที่เป็นที่สนใจของกลุ่มเป้าหมายอยู่แล้วอาจ ไม่จำเป็นต้องใช้สื่อที่ดึงดูดใจมากเท่าสื่อที่ใช้ในการเผยแพร่เรื่องทั่วไป ส่วนเรื่องที่เข้าใจได้ยากจำเป็นต้องใช้สื่อ ประเภทที่สามารถโต้ตอบและอธิบายเข้าใจได้ นอกจากนี้ข่าวสารที่มีการเปลี่ยนแปลงบ่อย ควรเลือกใช้สื่อวิทยุ ส่วนข่าวสารที่เปลี่ยนแปลงไม่บ่อยควรใช้สื่อสิ่งพิมพ์

ตารางที่ ๒-๑ การเลือกใช้สื่อบุคคล และสื่อวัสดุ ตามบทบาทหน้าที่และความสามารถในการเปลี่ยนแปลง

	สื่อ	บทบาทหน้าที่						
		ให้ข่าวสาร ข้อเท็จจริง	ให้หลักการ และ ความสัมพันธ์	ให้ติดตาม ความ ต่อเนื่องของ กระบวนการ	ให้ตัดสินใจ และ แก้ปัญหา	ให้เปลี่ยน พฤติกรรม	ให้ลงมือ กระทำ โดยใช้ ทักษะ	ให้พัฒนา ทัศนคติ และความ คิดเห็น
สื่อบุคคล	การประชุมท้องถิ่น	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	สูง
	การสาธิต	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ต่ำ	ปานกลาง	สูง	ต่ำ
	การประชุมกลุ่มย่อย	สูง	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	สูง	ต่ำ	ปานกลาง
	การประชุมปฏิบัติการ	สูง	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ปาน กลาง	ปานกลาง
	กรณีศึกษา	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ
	การให้บทบาท	ต่ำ	ต่ำ	ปานกลาง	ต่ำ	สูง	ปาน กลาง	สูง
	การเยี่ยมถึงบ้าน	ต่ำ	ปานกลาง	ต่ำ	สูง	ปานกลาง	ต่ำ	ปานกลาง
	บุคคลตัวอย่างที่ประสบ ความสำเร็จ	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
	เจ้าหน้าที่เผยแพร่	สูง	ปานกลาง	สูง	ต่ำ	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง
	การเรียนรู้ด้วยตนเอง	สูง	ปานกลาง	สูง	ต่ำ	ต่ำ	สูง	ต่ำ
สื่อวัสดุ	วัสดุสามมิติ เช่น หุ่นจำลอง	ต่ำ	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ปาน กลาง	ต่ำ
	เอกสารให้อ่านเอง	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ	ปานกลาง
	เอกสารประกอบการสอน	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	ปานกลาง
	รูปภาพและนิทรรศการ	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ
	แผ่นใส	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ
	เทปเสียง	ปานกลาง	ต่ำ	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำ	ปาน กลาง	ต่ำ
	เทปเสียงประกอบสไลด์	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ปานกลาง
	ฟิล์มสตริประกอบเสียง	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ปานกลาง
	ภาพยนตร์	ปานกลาง	สูง	สูง	ปานกลาง	สูง	ต่ำ	ปานกลาง
	เทปภาพทัศน์	ปานกลาง	สูง	สูง	ปานกลาง	สูง	ต่ำ	ปานกลาง

ที่มา: การสื่อสารเพื่อโน้มน้าวใจ (อรรถพรณ ปิณฑนโธวาท, ๒๕๓๗: ๑๙๙ อ้างถึงในสมิทธิ, ๒๕๕๗: ๕)

๒.๖ ความตระหนักรู้

๒.๖.๑ ความหมายของความตระหนักรู้ (กรรณภา, ๒๕๕๒: ๒๔-๒๕)

พจนานุกรมทางการศึกษา (Dictionary of education) ได้ให้ความหมายของความตระหนักรู้ว่า หมายถึง การกระทำที่แสดงว่า จำได้ การรับรู้ หรือมีความรู้ หรือมีความสำนึก (Consciousness)

พจนานุกรมเว็บสเตอร์ ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความตระหนักรู้ หมายถึง ลักษณะหรือสภาพของความรู้สึกรู้ตัว รู้สำนึกหรือระวางระไว การรู้จักคิดหรือความสำนึกทางสังคมและการเมืองในระดับสูง

๒.๖.๒ ปัจจัยที่ผลต่อความตระหนักรู้

ทรวงศ์ศักดิ์ ประสบกิตติคุณ (๒๕๓๕: ๒๒-๒๓ อ้างถึงใน พรหมทิพา, ๒๕๕๔: ๓๖) กล่าวว่า ความตระหนักรู้ของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับการรับรู้ของแต่ละบุคคล ดังนั้น ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้จึงมีผลต่อความตระหนักรู้ด้วยเช่นกัน ซึ่งได้แก่

๑. ประสบการณ์ที่มีต่อการรับรู้
๒. ความเคยชินต่อสภาพแวดล้อม ถ้าบุคคลมีความเคยชินต่อสภาพแวดล้อมนั้น บุคคลนั้นก็จะมีตระหนักรู้ต่อสิ่งที่เกิดขึ้น
๓. ความใส่ใจและเห็นคุณค่า ถ้าบุคคลมีความใส่ใจเรื่องใดมาก ก็จะมีตระหนักรู้ในเรื่องนั้นมาก
๔. ลักษณะและรูปแบบของสิ่งเร้านั้นสามารถทำให้บุคคลเกิดความสนใจ ย่อมทำให้บุคคลเกิดการรับรู้และความตระหนักรู้ขึ้น
๕. ระยะเวลาและความถี่ในการรับรู้ ถ้าบุคคลได้รับการรับรู้บ่อยครั้งหรือระยะเวลาขึ้น ก็ยังมีโอกาสเกิดความตระหนักรู้ได้มากขึ้น

๒.๖.๓ องค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความตระหนักรู้

เบรกเลอร์ (๑๙๘๖: ๔๕ อ้างถึงใน ปารวีร์, ๒๕๕๕: ๒๐) ได้กล่าวว่า ความตระหนักเกิดจากทัศนคติที่มีต่อสิ่งเร้าอัน ได้แก่ บุคคล สถานการณ์ กลุ่มสังคม และสิ่งต่าง ๆ ที่โน้มเอียง หรือที่จะตอบสนองในทางบวกหรือทางลบ เป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ โดยองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความตระหนักมีอยู่ ๓ ประการ คือ

๑. ความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) จะเริ่มต้นจากระดับง่ายไปยากมากขึ้นตามลำดับ
๒. อารมณ์ความรู้สึก (Affective Component) เป็นความรู้สึกด้านทัศนคติ ค่านิยม ความตระหนักชอบหรือไม่ชอบ ดีหรือไม่ดี
๓. พฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นการแสดงออกทั้งทางวาจา กิริยา ท่าทางที่มีต่อสิ่งเร้าหรือแนวโน้มที่จะกระทำ

๒.๖.๔ การวัดความตระหนักรู้

ความตระหนักรู้ (Awareness) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการรู้สำนึกว่าสิ่งนั้นมีอยู่ (Conscious of something) จำแนกและรับรู้ (Recognitive) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ละเอียดอ่อนเกี่ยวกับด้านความรู้สึกและอารมณ์ ดังนั้นการที่จะทำการวัดและการประเมิน จึงต้องมีหลักการและวิธีการตลอดจนเทคนิคเฉพาะ จึงจะวัดความรู้สึกและอารมณ์นั้นมีหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งจะนำมากล่าวไว้ดังนี้ คือ (ขวาล แพรัตกุล. ๒๕๒๖: ๒๐๑ อ้างถึงใน พรหมทิพา, ๒๕๕๔: ๓๘)

๑. วิธีการสัมภาษณ์ (Interview)

๒. แบบสอบถาม (Questionnaire)

๓. แบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

๔. มาตรวัดอันดับคุณภาพ (Rating scale)

๕. การเข้าใจความหมายภาษา (Semantic differential technique หรือ S.D.)

๒.๖.๕ กระบวนการวัดความตระหนักรู้

ทิตนา แชมมณี (๒๕๔๖: ๑๒๕ อ้างถึงใน พรหมทิพา, ๒๕๕๔: ๓๘-๓๙) ได้กล่าวว่ากระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่กระตุ้นให้ผู้เรียนให้ความสนใจ เอาใจใส่ รับรู้ เห็นคุณค่าในปรากฏการณ์หรือพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ขั้นตอนการดำเนินการมีดังนี้

๑. สังเกต ให้ข้อมูลที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เอาใจใส่ และเห็นคุณค่า

๒. วิจาร์ณ ให้ตัวอย่าง สถานการณ์ ประสบการณ์ตรง เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์หาสาเหตุและผลดีผลเสียที่เกิดขึ้นทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

๓. สรุปให้อภิปรายหาข้อมูลหรือหลักฐานมาสนับสนุนคุณค่าของสิ่งที่จะต้องตระหนักและวางแผนเป้าหมายที่จะพัฒนาตนเองในเรื่องนั้น

ความตระหนักรู้เป็นขั้นพื้นฐานของความรู้ หากนักเรียนมีความตระหนักรู้ต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วย่อมทำให้เกิดความสนใจ ใส่ใจ และมีการตอบสนอง จากแนวคิดเรื่องความตระหนักรู้นี้เอง จึงเป็นแนวทางในการตั้งประเด็นคำถามในแบบทดสอบ และแบบสอบถาม ที่ใช้ในการวิจัยต่อไป

๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนางานวิจัย โดยมีงานวิจัยที่ศึกษาดังนี้

๒.๗.๑ สมพร เมธชนัน อาจิณวัชร ศักดิ์พิมานพร และมณฑิรา ศักดิ์พิมานพร (๒๕๔๘) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเผยแพร่งานวิจัยสุขภาพในชุมชน: กรณีศึกษาเทศบาลตำบล โพธิ์พระยา อำเภอมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรีและ องค์การบริหารส่วน ตำบลบางบัวทอง อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การเผยแพร่งานวิจัยสุขภาพในชุมชน สื่อบุคคลที่ช่วยให้การเผยแพร่งานวิจัยสุขภาพในชุมชนมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยจะต้องได้รับการอบรมก่อนส่งไปประจำในชุมชน นอกจากนี้สื่อ

บุคคลดังกล่าว เครื่องมือที่ช่วยในการเผยแพร่งานวิจัยสุขภาพในชุมชน คือ สื่อสิ่งพิมพ์ (จดหมายข่าว) และสื่อกระจายเสียง (หอกระจายข่าว) รูปแบบการเผยแพร่งานวิจัยสุขภาพในชุมชนที่มีลักษณะต่างกัน สามารถใช้รูปแบบในการเผยแพร่แบบเดียวกันได้ โดยมีความแตกต่างเล็กน้อยในส่วนของการรายละเอียด

๒.๗.๒ อนงค์รัตน์ รินแสงปิ่น (๒๕๕๘) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้าง ทักษะชีวิตให้กับแกนนำเด็กและเยาวชนตำบลหลวงใต้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับแกนนำเด็กและเยาวชนและเพื่อเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตให้กับกลุ่มแกนนำเด็กและเยาวชน ตำบลหลวงใต้ อำเภอลำปาง เครื่องมือที่ใช้ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิตแบบมีส่วนร่วม ๕ กิจกรรม ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตกลุ่มแกนนำเด็กและเยาวชน ซึ่งการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้จึงส่งผลให้เด็กและเยาวชนเชื่อมโยงทักษะชีวิตให้สามารถพัฒนาตนเองกับชีวิตจริงอย่างมีคุณค่าและดำรงตนในสังคมได้อย่างมีความสุขได้ในระดับมากที่สุดจากค่าเฉลี่ย ๔.๖๒

๒.๗.๓ บุญเรือง เนียมหอม และกำพล ดำรงค์วงศ์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพและนักสื่อสารสุขภาพด้านสื่อสิ่งพิมพ์ มีวัตถุประสงค์ ๕ ข้อแต่ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้คือ เพื่อศึกษากระบวนการและขั้นตอนผลิตสื่อสิ่งพิมพ์สุขภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารสุขภาพ ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้คือ รูปแบบการเขียนของนักสื่อสารสุขภาพ ประกอบด้วยปัจจัยที่ส่งเสริมการเขียน การวางแผนการเขียน ดำเนินการเขียน การประเมินผล และการเผยแพร่ สำหรับกระบวนการและขั้นตอนการเขียนบทความ สารคดี เริ่มจากการวางโครงเรื่อง นำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ตามโครงเรื่อง ต่อมาจึงเรียบเรียงต้นฉบับใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย น่าอ่าน มีพลัง ขั้นสุดท้ายจะนำเสนอความคิดเห็น

ส่วนการเขียนเรื่องสั้นเริ่มจากการวางโครงเรื่อง โดยกำหนดตัวละคร ฉาก สถานการณ์ สร้างความขัดแย้งในเรื่อง สอดแทรกเนื้อหาสาระ เลือกมุมมองในการเดินเรื่อง หาแก่นหรือสาระสำคัญของเรื่อง จากนั้นจึงดำเนินเรื่องโดยเรียบเรียงข้อมูล บทสนทนา เริ่มจากการเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และ ปิดเรื่อง เป็นการคลี่คลายของเรื่อง ขั้นสุดท้ายเป็นการตรวจสอบแก้ไขเพิ่มเติมโดยเลือกใช้สำนวน โวหาร ใช้ภาษาเพื่อเข้าใจดึงดูดผู้อ่าน หรือ แทรกอารมณ์ขัน สำหรับการดูใช้หลักการเดียวกับเรื่องสั้น บทสนทนาหรือคำพูดต้องสั้นแต่ได้ใจความ ข้อความบรรยายใช้เท่าที่จำเป็น ภาพต้องสื่ออารมณ์ ความรู้สึก

จากทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษา จึงเป็นแนวทางในการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการ ขั้นตอน และสรุปเป็นผลการวิจัย โดยได้นำเสนอในบทต่อไป

บทที่ ๓

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในโครงการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยพินดี” ประกอบด้วยขั้นตอนหลักในการดำเนินการวิจัย ๖ ขั้นตอน ดังนี้

๑. จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา
๒. สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน
๓. ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ
๔. ดำเนินกิจกรรมโครงการ
๕. ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย
๖. วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

๓.๑ ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

๓.๑.๑ การจัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา ในรายวิชา สื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ดังแสดงขั้นตอนในแผนภาพที่ ๓-๑ และรายละเอียดด้านล่าง



ภาพที่ ๓-๑ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา

๓.๑.๑.๑ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสาร

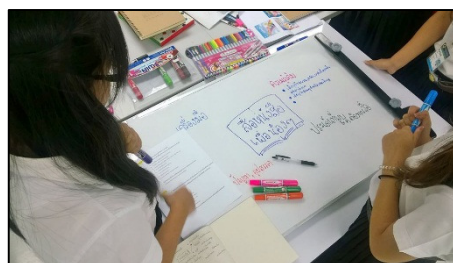
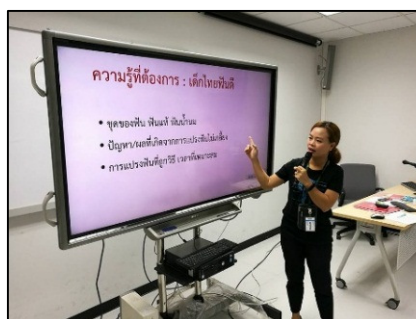
๓.๑.๑.๒ กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อกำหนดเป้าหมาย รวมถึงขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนรู้ของนักศึกษา

๓.๑.๑.๓ กำหนดรูปแบบของกิจกรรม รวมถึงวิธีในการจัดการเรียนรู้ เพื่อกำหนดแผนการสอน

๓.๑.๑.๔ กำหนดทรัพยากรต่างๆ ที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้

๓.๑.๑.๕ พัฒนาสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษา

๓.๑.๑.๖ จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษาจำนวน ๒๓ คน ตามกระบวนการและขั้นตอนที่ออกแบบไว้ ซึ่งได้แสดงบางส่วนไว้ในภาพที่ ๓-๒ และในภาคผนวก ก.

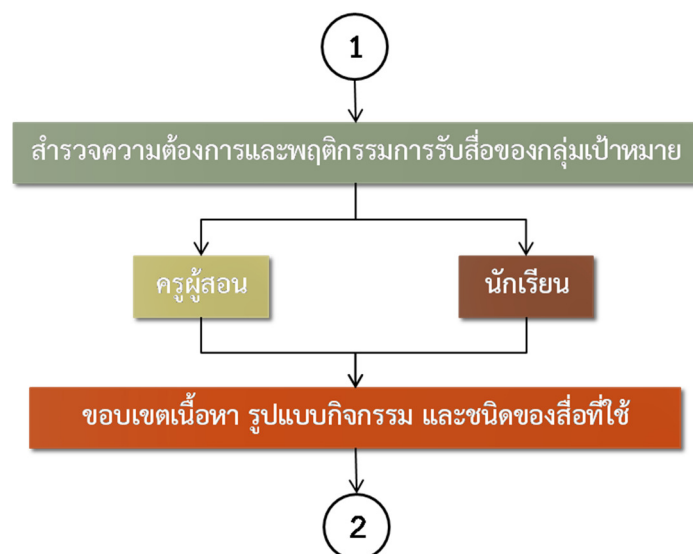


ภาพที่ ๓-๒ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดการเรียนการสอน

๓.๑.๑.๗ วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยนักศึกษามีผลการเรียนรู้อยู่ในระดับ ค่อนข้างดี - ดีเยี่ยม มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ร้อยละ ๘๒.๒๑ ซึ่งได้แสดงรายละเอียดไว้ในภาคผนวก ก.

๓.๑.๑.๘ ประเมินผลความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจแบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งมีผลการประเมินในแต่ละประเด็นอยู่ในระดับ มากที่สุด และในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ ๔.๕๗ ดังแสดงรายละเอียดในภาคผนวก ก.

๓.๑.๒ สืบหาความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน ซึ่งได้ดำเนินการลงพื้นที่ช่วงเดือนกันยายน พ.ศ. ๒๕๕๙ ณ โรงเรียนวัดละมุด อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม ดังแสดงเป็นแผนภาพขั้นตอนในภาพที่ ๓-๓ และรายละเอียดด้านล่าง



ภาพที่ ๓-๓ ขั้นตอนการสำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน

๓.๑.๒.๑ สำรวจความต้องการ และพฤติกรรมของการใช้หรือการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมายทั้ง ๓ ชั้นปี (ป.๔- ป.๖) ซึ่งได้แสดงตัวอย่างไว้ในภาพที่ ๓-๓ และในภาคผนวก ข. โดยการใช้การสัมภาษณ์ พูดคุยเพื่อเก็บข้อมูลแบ่งออกเป็นกลุ่มครูผู้สอน และกลุ่มนักเรียน



ภาพที่ ๓-๔ ตัวอย่างบรรยากาศการสำรวจความต้องการ และพฤติกรรมการใช้หรือรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย

๓.๑.๒.๒ สรุปข้อมูลที่ได้เพื่อใช้ในการออกแบบสื่อ รวมถึงเป็นข้อมูลเพื่อการออกแบบกิจกรรม ซึ่งได้แสดงรายละเอียดไว้ในภาคผนวก ข. และสามารถสรุปผลเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

๑. ความคิดเห็น และความชอบด้านรูปภาพ ส่วนใหญ่ชอบลักษณะการ์ตูน ๒ มิติ ดูง่าย ไม่ซับซ้อน
๒. การ์ตูนที่ชื่นชอบ คือแนวการ์ตูนโดราเอมอน ที่ใช้ identity ของโดราเอมอนมาเป็นตัวชักจูงสร้างความสนใจ และอยากให้มีการใช้ของวิเศษมาประกอบในสื่อด้วย

๓. จาก Character การ์ตูนที่นักศึกษาออกแบบเพื่อใช้สอบถามความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายในการลงพื้นที่จำนวน ๒๓ คู่ พบว่า การ์ตูนที่เด็กชอบมีลักษณะเป็นยอดมนุษย์ มีพลัง มีความชัดเจนระหว่างผู้หญิงผู้ชาย ชอบทั้งรูปแบบที่เป็นคน เป็นสัตว์ และรูปร่างฟันแบบตัดทอนรายละเอียด ลายเส้นชัดเจน ดูเข้าใจง่าย และชอบภาพที่มีสีสันสดใส

๔. จากการพูดคุย และสอบถามความชอบสื่อของนักเรียน สรุปได้ว่า ชอบสื่อประเภทหนังสือ ๓ คน และชอบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ๑๒ คน

๕. จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนที่รับผิดชอบรายวิชาสุขศึกษาและได้ทำกิจกรรมรณรงค์เกี่ยวกับการดูแลรักษาฟันของโรงเรียน สรุปได้ว่า

- อยากได้โปสเตอร์ขนาดใหญ่ที่เด็กสามารถดูได้พร้อมกันหลายคน และสามารถใช้เป็นสื่อสำหรับสอนได้ มีลูกเล่นเพื่อสร้างความดึงดูดและน่าสนใจ ตัวหนังสือน้อย เน้นรูปภาพเป็นส่วนใหญ่
- สื่อที่เด็กน่าจะสนใจ คือ การ์ตูนแอนิเมชัน เพราะเด็กชอบดูการ์ตูน มีภาพเคลื่อนไหว (จากที่มี การเชิญพระมาเทศน์ และสอนวิชาพุทธศาสนา มีการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันประกอบ ทำให้เด็กติดตาม และ ดูได้นานๆ ไม่เบื่อ) แต่ควรมีประเด็นที่ท้าทายที่ให้เกิดคิด วิเคราะห์ ไม่ใช่การดูเปล่าแล้วจบประเด็นไม่ได้
- อยากได้การ์ตูนแอนิเมชัน เสริมความรู้ให้เด็ก หรือใช้ภาพประกอบการสอนได้
- อยากได้เพลงแปรงฟัน ที่สามารถนำมาใช้เปิดในกิจกรรมแปรงฟันตอนกลางวันของโรงเรียนสลับ กับของเดิมที่มีอยู่แล้ว เพื่อให้เด็กจำเนื้อหาและนำไปใช้ปฏิบัติแปรงฟันได้อย่างถูกต้อง

๖. หัวข้อความรู้ที่ทางโรงเรียนต้องการ

- ชุดฟันของคนเรา (ฟันแท้ ฟันน้ำนม)
- ปัญหา/ผลที่เกิดจากการแปรงฟันไม่สะอาด
- การแปรงฟันที่ถูกวิธี และเวลาที่เหมาะสม

ทั้งนี้จากการถามคำถามซึ่งเป็นพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับฟันและการดูแลสุขภาพช่องปากกับนักเรียน พบว่าระดับความรู้เดิมที่เด็กส่วนใหญ่มี ยังขาดความรู้และความเข้าใจที่แท้จริงเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้ฟันผุ และการแปรงฟันที่ถูกวิธี รวมถึงเรื่องอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ

เมื่อได้ข้อมูลความต้องการด้านเนื้อหา สื่อ และกิจกรรม จากกลุ่มเป้าหมายเพียงพอแล้ว จึงนำมาวิเคราะห์และสรุปผล เพื่อเป็นแนวทางและเป็นข้อกำหนดในการออกแบบ ผลิตสื่อ กิจกรรมของโครงการต่อไป

๓.๑.๓ ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ ดังแสดงขั้นตอนในแผนภาพที่ ๓-๕ และรายละเอียดด้านล่าง



ภาพที่ ๓-๕ ขั้นตอนการออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ

๓.๑.๓.๑ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมายของกิจกรรม

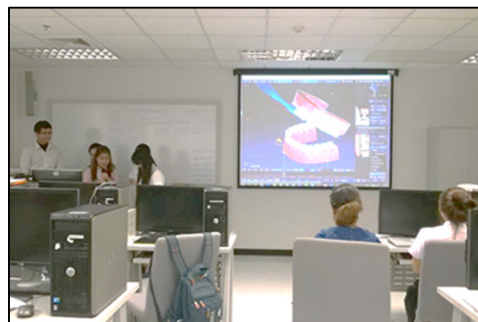
๓.๑.๓.๒ กำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบสื่อประกอบการเรียนรู้รวมถึงการออกแบบกิจกรรม ในหัวข้อเรื่องดังต่อไปนี้ และได้แสดงรายละเอียดไว้ในภาคผนวก ค.

๑. หน้าที่ของฟัน และอวัยวะในช่องปาก
๒. ชูดของฟัน (ฟันน้ำนม และฟันแท้)
๓. ส่วนประกอบของฟัน
๔. ประเภทของฟัน
๕. ปัญหาและโรคในช่องปาก
๖. สาเหตุและปัญหาของโรคฟันผุ

๗. พฤติกรรมที่ควรหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับฟัน
๘. วิธีการและขั้นตอนการแปรงฟันที่ถูกต้อง
๙. การเลือกแปรงสีฟันและยาสีฟัน
๑๐. การพบทันตแพทย์
๑๑. อาหารที่ทำให้สุขภาพเหงือกและฟันแข็งแรง
๑๒. อาหารที่ควรหลีกเลี่ยง เสี่ยงต่อฟันผุและการเกิดปัญหาในช่องปาก

๓.๑.๓.๓ กำหนดรูปแบบและชนิดของสื่อที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ตามข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ

๓.๑.๓.๔ ออกแบบร่างสื่อที่ใช้ โดยต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์การผลิตสื่อ ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สถานที่ที่จะนำไปใช้ ความคงทน และความสะดวกในการใช้งาน ในการออกแบบร่างสื่อ พิจารณาร่วมกันระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อและด้านเนื้อหา เพื่อความถูกต้องและเหมาะสม โดยได้แสดงตัวอย่างไว้ในภาพที่ ๓-๖ และในภาคผนวก ค.



ภาพที่ ๓-๖ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดทำและนำเสนอแบบร่างสื่อ

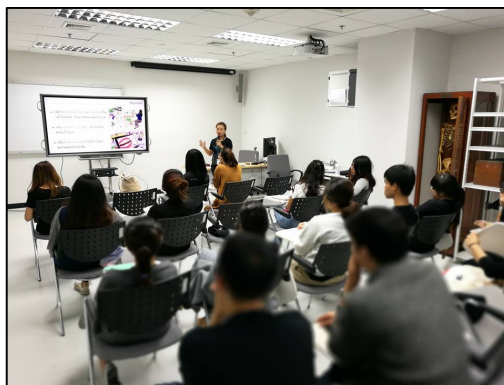
๓.๑.๓.๕ ผลิตสื่อที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา และความเหมาะสมของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ และปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำ และข้อเสนอแนะ จนได้สื่อต้นแบบที่มีคุณภาพ ถูกต้อง และเหมาะสมที่จะนำไปใช้งานหรือ เผยแพร่สู่สาธารณะ

๓.๑.๔ ดำเนินกิจกรรมโครงการ ดังแสดงขั้นตอนในแผนภาพที่ ๓-๗ และมีรายละเอียดด้านล่าง



ภาพที่ ๓-๗ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมโครงการ

๓.๑.๔.๑ ประชุมเตรียมความพร้อมของคณะทำงาน ซึ่งประกอบด้วย นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม อาจารย์ผู้สอน ครูของนักเรียนเป้าหมาย และผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ เพื่อสรุปหน้าที่ความรับผิดชอบ และเป็นการซ้อมการดำเนินกิจกรรม เพื่อหาจุดบกพร่องและแก้ไข ดังแสดงตัวอย่างไว้ในภาพที่ ๓-๘





ภาพที่ ๓-๘ ตัวอย่างบรรยากาศในการประชุมเตรียมความพร้อมของคณะทำงาน

๓.๑.๔.๒ ติดตั้ง จัดเตรียมสื่อและสถานที่ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม



ภาพที่ ๓-๙ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดเตรียมสื่อและสถานที่

๓.๑.๔.๓ ดำเนินกิจกรรมให้ความรู้แก่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน ๔๕ คน โดยใช้สถานที่ห้องประชุม ลานกิจกรรม และห้องสมุดโรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๕๙ มีนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม ๒๓ คน คณะผู้วิจัยเป็นผู้ดูแลและควบคุมการดำเนินกิจกรรม ๒ คน ครูผู้สอนและผู้อำนวยการโรงเรียนรวมทั้งสิ้น ๔ คน เป็นผู้ดูแล สังเกตการณ์ และอำนวยความสะดวก ซึ่งได้ดำเนินการตามกิจกรรมและขั้นตอนที่วางแผนไว้ รวมถึงการเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ดังภาพตัวอย่างกิจกรรมในภาพที่ ๓-๑๐ และได้แสดงรายละเอียดของกิจกรรมไว้ในภาคผนวก ง.



ภาพที่ ๓-๑๐ ตัวอย่างบรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้

๓.๑.๔.๔ เมื่อสิ้นสุดการดำเนินกิจกรรม จึงได้ทำการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อและการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ เกณฑ์ 3 ระดับ (มาก ปานกลาง และน้อย)



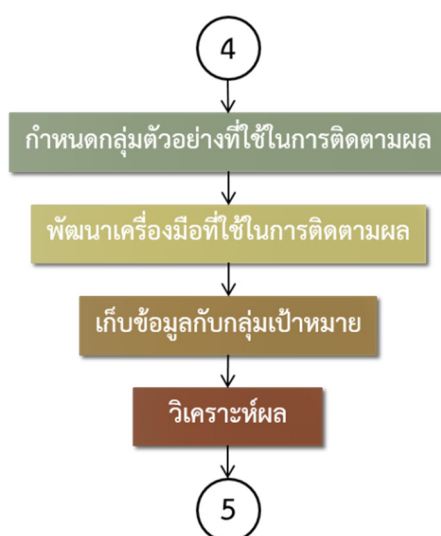
ภาพที่ ๓-๑๑ ตัวอย่างบรรยากาศในการสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมและได้ข้อมูลผลความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายในการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการแล้ว จึงนำมาประเมินผลความสำเร็จของการดำเนินกิจกรรมโครงการ

๓.๑.๔.๕ ประเมินผลความสำเร็จของการดำเนินกิจกรรมโครงการ

หลังจากได้ดำเนินกิจกรรมโครงการไปแล้ว ประมาณ ๒ เดือน จึงได้มีการติดตามผลการประพฤติปฏิบัติตนของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมกาดูแลรักษาสุขภาพช่องปากและฟัน และการหลีกเลี่ยงอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ เพื่อวัดความรู้และประเมินความตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมายหลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมและเรียนรู้โดยใช้สื่อของโครงการไปแล้ว

๓.๑.๕ ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย โดยมีขั้นตอนซึ่งแสดงเป็นแผนภาพในภาพที่ ๓-๑๒ และแสดงรายละเอียดในภาคผนวก จ.



ภาพที่ ๓-๑๒ ขั้นตอนการติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย

๓.๑.๕.๑ กำหนดและเลือกกลุ่มตัวอย่างจากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเพื่อใช้ในการติดตามผลการตระหนักรู้ แบ่งเป็น

๓.๑.๕.๑.๑ เด็กนักเรียนที่ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ จำนวนทั้งสิ้น ๓๐ คน แบ่งเป็นชั้น ป.๔ จำนวน ๑๕ คน ชั้น ป.๕ จำนวน ๙ คน และชั้น ป.๖ จำนวน ๖ คน

๓.๑.๕.๑.๒ ครูผู้สอนและผู้อำนวยการโรงเรียนวัดละมุด รวมจำนวน ๓ คน

๓.๑.๕.๒ พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการติดตามความตระหนักรู้ โดยแบ่งเป็น

๓.๑.๕.๒.๑ แบบทดสอบ เป็นแบบวัดความรู้แบบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน ตอบถูกได้ข้อละ ๑ คะแนน ตอบผิดได้ ๐ คะแนน

๓.๑.๕.๒.๒ แบบสอบถามวัดความตระหนักรู้ จำนวน ๒๓ ข้อ คะแนนเต็ม ๔๖ คะแนน ได้กำหนดคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า โดยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อคำถาม ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ ๓-๑ และเพิ่มเติมในภาคผนวก จ.

ตารางที่ ๓-๑ การกำหนดระดับคะแนนของแบบสอบถามวัดความตระหนักรู้

ตัวเลือก	ระดับคะแนนในข้อคำถามความหมายเชิงบวก (ข้อที่ ๑ ๒ ๔ ๖ ๑๐ ๑๑ ๑๒ ๑๔ ๑๕ ๑๗ ๑๘ ๑๙ ๒๐ ๒๒ ๒๓)	ระดับคะแนนในข้อคำถามความหมายเชิงลบ (ข้อที่ ๓ ๕ ๗ ๘ ๙ ๑๓ ๑๖ ๒๑)
ทำบ่อยเลย (ปฏิบัติเป็นประจำ)	๒	๐
ทำบางครั้งนะ (ปฏิบัติเป็นบางครั้ง)	๑	๑
ไม่ทำหรอก (ไม่ปฏิบัติ)	๐	๒

ส่วนการแปลความหมาย คณะผู้วิจัยได้แบ่งระดับของความตระหนักรู้ ออกเป็น ๕ ระดับ ดังนี้

- มีความตระหนักรู้ในระดับมากที่สุด ระดับคะแนนอยู่ระหว่าง ๓๙-๔๖ คะแนน
- มีความตระหนักรู้ในระดับมาก ระดับคะแนนอยู่ระหว่าง ๓๑-๓๘ คะแนน
- มีความตระหนักรู้ในระดับปานกลาง ระดับคะแนนอยู่ระหว่าง ๒๓-๓๐ คะแนน
- มีความตระหนักรู้ในระดับน้อย ระดับคะแนนอยู่ระหว่าง ๑๕-๒๒ คะแนน
- มีความตระหนักรู้ในระดับน้อยที่สุด ระดับคะแนนต่ำกว่า ๑๕ คะแนน

คณะผู้วิจัยได้จัดทำข้อคำถามเพื่อสัมภาษณ์ครูผู้สอนเพิ่มเติมเพื่อเป็นข้อมูลความตระหนักรู้ของนักเรียน และนำไปใช้ในการสรุปผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ

๓.๑.๕.๒.๓ รายการข้อคำถามในการสัมภาษณ์ จำนวน ๑๒ คำถาม

๓.๑.๕.๓ ดำเนินการเก็บข้อมูล ดังแสดงตัวอย่างการดำเนินกิจกรรมไว้ในภาพที่ ๓-๑๒ และเพิ่มเติมในภาคผนวก จ. โดยการเก็บข้อมูลแบ่งเป็น ๒ ส่วนดังนี้

๓.๑.๕.๓.๑ เก็บข้อมูลความตระหนักรู้ของนักเรียน โดยให้ทำแบบทดสอบ วัดความรู้ และให้ทำแบบสอบถามวัดความตระหนักรู้

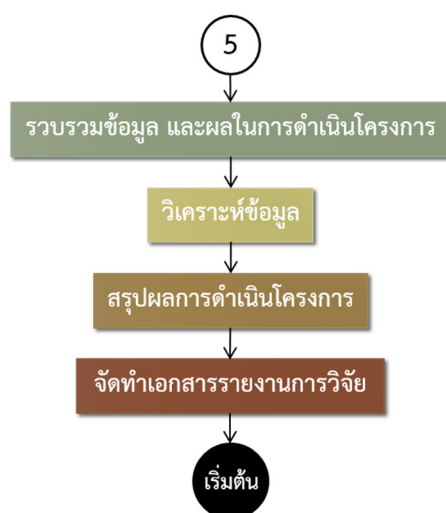
๓.๑.๕.๓.๒ สัมภาษณ์ ครูผู้สอน และผู้อำนวยการโรงเรียน ถึงความตระหนักรู้ และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนที่ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ



ภาพที่ ๓-๑๓ ตัวอย่างบรรยากาศในการวัดความตระหนักรู้

๓.๑.๕.๔ วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อใช้ในการจัดทำเอกสารรายงานวิจัย

๓.๑.๖ วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย โดยมีขั้นตอนดังแสดงในแผนภาพที่ ๓-๑๓ และรายละเอียดด้านล่าง



ภาพที่ ๓-๑๔ ขั้นตอนการวิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

๓.๑.๖.๑ รวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการดำเนินโครงการ แยกแยะ จัดหมวดหมู่ เพื่อความสะดวกในการสรุปผลการวิจัย

๓.๑.๖.๒ วิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ

๓.๑.๖.๓ สรุปและวิเคราะห์ผลการดำเนินโครงการ เพื่อใช้ในการจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

๓.๒ ระยะเวลาการดำเนินงาน

ระยะเวลาการดำเนินโครงการ รวมทั้งสิ้น ๘ เดือน โดยมีแผนการดำเนินงานดังนี้

ตารางที่ ๓-๒ แผนระยะเวลาในการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือนที่							
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘
๑. จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา								
๒. สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน								
๓. วางแผนและผลิตสื่อต้นแบบ								
๔. ดำเนินกิจกรรมโครงการ								
๕. ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย								
๖. วิเคราะห์ผลและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย								

๓.๓ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖) โรงเรียนวัดละมุด ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม จำนวน ๔๕ คน

๓.๓.๑ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสุขภาพช่องปากและฟันของกลุ่มตัวอย่างที่ร่วมกิจกรรม

ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสุขภาพช่องปากและฟันของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม ได้แสดงในตารางที่ ๓-๒

ตารางที่ ๓-๓ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสุขภาพช่องปากและฟันของกลุ่มตัวอย่าง

รายการ		จำนวน (คน)	ร้อยละ
๑. เพศ	เพศหญิง	๒๔	๕๓.๓%
	เพศชาย	๒๑	๔๖.๗%
๒. ระดับชั้น	ประถมศึกษาปีที่ ๔	๒๑	๔๖.๗%
	ประถมศึกษาปีที่ ๕	๑๒	๒๖.๗%
	ประถมศึกษาปีที่ ๖	๑๒	๒๖.๗%
๓. จำนวนฟันที่ผุ	เกิน ๓ ซี่	๖	๑๓.๓%
	ไม่ถึง ๓ ซี่	๑๕	๓๓.๓%
	ไม่มีฟันผุ	๒๔	๕๓.๓%
๔. พฤติกรรมชอบทานลูกอมขนมหวาน	ชอบมาก ทานบ่อย	๔	๘.๙%
	ชอบ แต่ทานน้อย	๓๔	๗๕.๖%
	ไม่ชอบทาน	๗	๑๕.๖%
๕. จำนวนครั้งการแปรงฟันต่อวัน	๑ ครั้ง	๑	๒.๒%
	๒ ครั้ง	๙	๒๐%
	มากกว่า ๒ ครั้ง	๓๕	๗๗.๘%
๖. ภายในปีนี้ นักเรียนมีการตรวจฟันกับทันตแพทย์แล้วหรือไม่	ตรวจแล้ว	๔๐	๘๘.๙%
	ยังไม่ได้ตรวจ	๕	๑๑.๑%

จากตารางดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงผลการสำรวจตนเองถึงสภาพปัญหาฟันผุของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสรุปให้เห็นว่า ร้อยละ ๕๓.๓ ไม่มีฟันผุ แต่ร้อยละ ๔๖.๖ ยังคงมีปัญหาฟันผุ โดยส่วนใหญ่ (ร้อยละ ๗๕.๖) มีพฤติกรรมชอบทานลูกอม ขนมหวาน แต่ทานในปริมาณไม่มาก และใน ๑ วัน จะแปรงฟันมากกว่า ๒ ครั้งถึงร้อยละ ๗๗.๘ ทั้งนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ ๘๘.๙) มีการตรวจฟันกับทันตแพทย์ภายในปีนี้แล้วด้วย

๓.๔ สถิติที่ใช้ในการวิจัย

๓.๔.๑ การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานทั่วไป ใช้การหาค่าร้อยละ

๓.๔.๒ การหาค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) (ล้วน และอังคณา, ๒๕๓๘ : ๗๓)

$$\text{จากสูตร } \bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ = กำหนดให้ค่าคะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N = จำนวนข้อมูล

๓.๔.๓ หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้วัดการกระจายของค่าดัชนีความสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ และความคิดเห็นของผู้เข้ารับการอบรม (กานดา, ๒๕๓๙ : ๕๕)

$$\text{จากสูตร } S.D. = \sqrt{\frac{\sum f(X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

เมื่อ $S.D.$ = ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$ = ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดเห็น

X = ค่าของความคิดเห็น

f = ความถี่

n = จำนวนตัวอย่าง

๓.๔.๔ การประเมินค่าความคิดเห็นจากแบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง โดยการหาค่าเฉลี่ยของข้อคำถามแต่ละข้อ ผลรวมของค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามทั้งฉบับและแปลความหมายของผลรวมของค่าเฉลี่ยของแบบสอบถาม

ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยของการตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้กำหนดช่วงของค่าเฉลี่ยของการตอบแบบสอบถาม (Best, ๑๙๘๓ : ๑๗๕-๑๘๒ อ้างถึงใน ภราดร, ๒๕๕๕ : ๖๒)

๔.๕๐ - ๕.๐๐	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุด หรือดีมาก
๓.๕๐ - ๔.๕๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมาก หรือดี
๒.๕๐ - ๓.๔๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจปานกลาง
๑.๕๐ - ๒.๔๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจน้อย
๑.๐๐ - ๑.๔๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

สำหรับการแปลผลในข้อคำถามที่มี ๓ อันดับ มีการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยของการตอบ
แบบสอบถาม

๒.๕๐ – ๓.๐๐	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมาก หรือดีมาก
๑.๕๐ – ๒.๔๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจปานกลาง
๑.๐๐ – ๑.๔๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจน้อย

บทที่ ๔

ผลของการวิจัย

ในการจัดทำโครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” นี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ซึ่งได้ผลของการวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

๔.๑ พัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

๔.๑.๑ การผลิตสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม

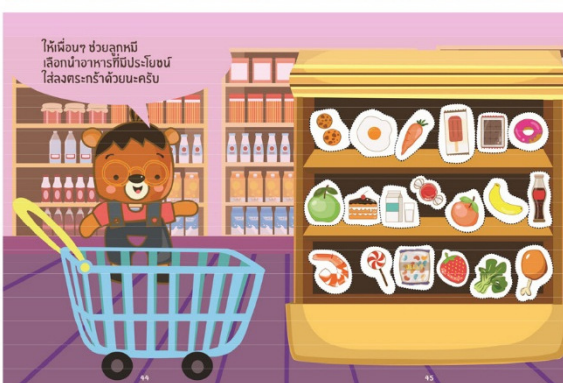
การผลิตสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยฟันดี” นี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้เผยแผ่ความรู้ให้กับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนวัดละมุด ตั้งอยู่หมู่ที่ ๕ ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม จำนวน ๔๕ คน

โดยสื่อที่ใช้สำหรับการเรียนรู้และเผยแพร่ในกิจกรรมโครงการ สรุปทั้งสิ้น ๙ ประเภท ได้แก่ ๑) หนังสือ ๒) จุลสาร ๓) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ๔) การ์ตูนแอนิเมชัน ๕) โปสเตอร์นิทรรศการ ๖) แบนเนอร์ ๗) สแตนด์ ๘) เข็มกลัดและที่คาดหัว ๙) AR และ ๑๐) Page Facebook ผลสำเร็จดังแสดงในภาพที่ ๔-๑ – ๔-๑๓





ภาพที่ ๔-๑ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มใหญ่ เล่มที่ ๑: นิทานส่งเสริมการเรียนรู้สุขภาพฟัน ตอน หมูอ้วนแปรงฟัน



ภาพที่ ๔-๒ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มใหญ่ เล่มที่ ๒: นิทานส่งเสริมการเรียนรู้สภาพพื้น ตอน ลูกหมีฟันผุ



ภาพที่ ๔-๓ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มเด็ก (จุลสาร)



ภาพที่ ๕-๔ ตัวอย่างสื่อโปสเตอร์นิทรรศการ

โครงการวิจัย การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย

เรื่อง **“เด็กไทยฟันดี”**

วันอังคารที่ 20 ธันวาคม 2559

ณ โรงเรียนวัดละมุด ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

จัดโดย นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล
สนับสนุนโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) หน่วยบูรณาการวิจัยและความร่วมมือเพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่: ABC UNIT

โครงการวิจัย การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง **“เด็กไทยฟันดี”**

เด็กไทยฟันดี ยิ้มสวยสดใส ใช้สูตร 2.2.2

แปรงฟัน วันละ 2 ครั้ง
เช้า และ ก่อนนอน

แปรงนาน 2 นาที
ให้ทั่วถึงสะอาดครบทุกซี่

งดกินอาหาร หลังแปรงฟัน 2 ชั่วโมง
ลดการเกิดจุลินทรีย์ในช่องปาก

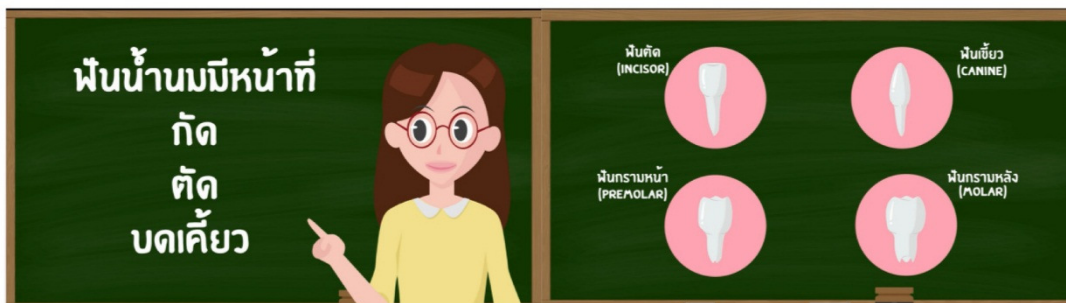
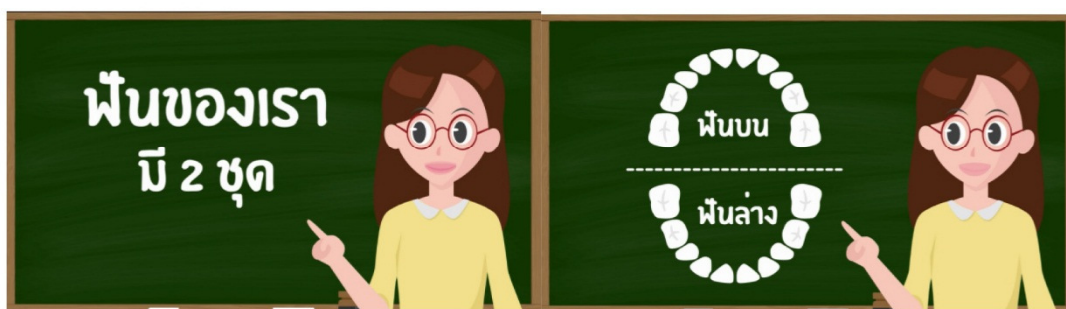
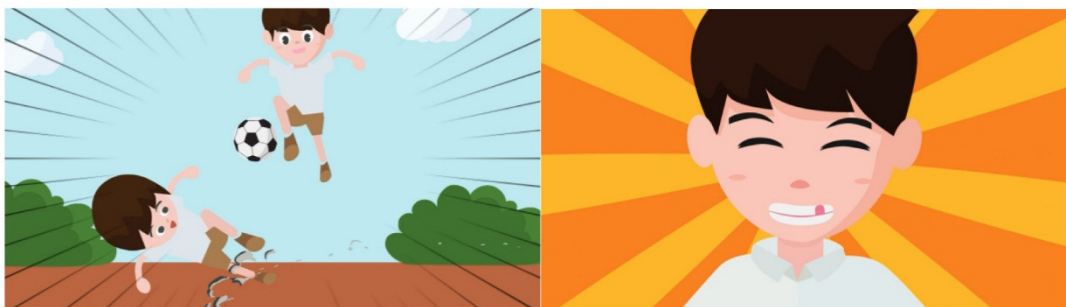
ข้อมูลการแปรงฟันสูตร 2.2.2 เพื่อฟันดี สุขภาพดี ตามคำแนะนำของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข
จัดโดย นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

สนับสนุนโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
หน่วยบูรณาการวิจัยและความร่วมมือเพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่: ABC UNIT

ภาพที่ ๔-๕ ตัวอย่างสื่อแบนเนอร์



ภาพที่ ๔-๖ ตัวอย่างสื่อสแตนด์



ภาพที่ ๔-๗ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๑ หักได้ก็ขึ้นใหม่ได้



ภาพที่ ๕-๘ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๒ รีบแปรง...แรงๆ



ภาพที่ ๔-๙ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๓ แปรงอย่างฮีโร่



ภาพที่ ๕-๑๐ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๔ พิชัยฟันสวย



ภาพที่ ๔-๑๑ ตัวอย่างสติกเกอร์



ภาพที่ ๔-๑๒ ตัวอย่างป้ายชื่อสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมโครงการ



ภาพที่ ๔-๑๓ ตัวอย่างที่คาดหวังสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมโครงการ



ภาพที่ ๔-๑๔ ตัวอย่างสื่อ AR

จากประเภทของสื่อข้างต้น สามารถแยกออกเป็นรายการต่างๆ ได้ดังนี้

๔.๑.๑.๑ หนังสือเล่มใหญ่ ขนาด ๓๐ x ๔๐ เซนติเมตร จำนวนพิมพ์ ๒ เล่ม เล่มที่หนึ่งมี ๔๘ หน้า และเล่มที่สอง ๓๖ หน้า (รวมปก) พิมพ์ ๔ สีทั้งเล่ม ปกกระดาษอาร์ตด้าน เคลือบด้าน ปะปกกระดาษอาร์ตมัน ๓๖๐ แกรม เนื้อในกระดาษอาร์ตมัน ๓๖๐ แกรม เคลือบด้านทั้งเล่ม เข้าเล่มแบบแบตเตอรี่ฟลายปกแข็ง จั๋วปัง

๔.๑.๑.๒ จุลสาร ขนาด ๑๔.๘ x ๒๑ เซนติเมตร จำนวนพิมพ์ ๑๐๐ เล่ม จำนวน ๒๔ หน้า รวมปก พิมพ์ ๔ สีทั้งเล่ม ปกกระดาษอาร์ตด้าน ๑๖๐ แกรม เคลือบด้าน เนื้อใน กระดาษอาร์ตด้าน ๑๓๐ แกรม เข้าเล่มแบบเย็บกลาง

๔.๑.๑.๓ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Format .PDF) จำนวน ๔ ไฟล์

๔.๑.๑.๔ การ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน ๔ ตอน ตอนละประมาณ ๓ นาที

๔.๑.๑.๕ โปสเตอร์นิทรรศการ จำนวน ๑ ชุด มี ๑๒ แผ่น ขนาดโปสเตอร์ ๕๖ x ๘๖ เซนติเมตร พิมพ์สีบนกระดาษโฟโต้ PP เคลือบด้าน

๔.๑.๑.๖ แบนเนอร์ จำนวน ๒ แผ่น ขนาด ๔ x ๑.๕ เมตร พิมพ์บนไวนิล

๔.๑.๑.๗ สแตนดี้ จำนวน ๕ แบบ ๕ ตัว ขนาดประมาณ ๑๐๐ x ๑๒๐ เซนติเมตร พิมพ์สีเคลือบด้าน ติดฟิวเจอร์บอร์ดพร้อมไค้ท

๔.๑.๑.๘ เข็มกลัด จำนวน ๒๐๐ อัน ๑ แบบ ๗ สี ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง ๕.๖ เซนติเมตร และที่คาดหัวเด็กไทยพินดีสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมโครงการทุกคน จำนวน ๗๕ ชิ้น

๔.๑.๑.๙ AR (Augmented Reality) ประกอบในหนังสือเล่มใหญ่จำนวน ๘ หน้า

๔.๑.๑.๑๐ Page Facebook จำนวน ๑ เพจ

๔.๑.๒ การประเมินคุณภาพของสื่อ

สื่อของโครงการทั้งหมดที่จัดทำขึ้นนี้ผ่านการพิจารณา และได้รับการประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน ๕ ท่าน และด้านการออกแบบสื่อ จำนวน ๕ ท่าน ประเมินโดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อ ผลจากการประเมิน ดังแสดงในตารางที่ ๔-๑ (รายละเอียดในภาคผนวก ค.)

ตารางที่ ๔-๑ ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อองค์ความรู้โครงการ “เด็กไทยพินดี”

ประเภทของสื่อ	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๕)	ความหมาย
หนังสือ	๔.๘๐	ดีมาก
จุลสาร	๔.๘๗	ดีมาก
การ์ตูนแอนิเมชัน	๔.๘๙	ดีมาก
โปสเตอร์นิทรรศการ	๔.๘๓	ดีมาก
แบนเนอร์	๔.๘๓	ดีมาก
สแตนดี้	๔.๙๒	ดีมาก
เข็มกลัด	๔.๘๘	ดีมาก
AR	๔.๘๔	ดีมาก
หนังสือ	๔.๘๐	ดีมาก
รวม	๔.๘๕	ดีมาก

จากตารางที่ ๔-๑ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง ๕ ท่าน มีความคิดเห็นต่อสื่อองค์ความรู้ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้ในกิจกรรมโครงการ “เด็กไทยพินดี” ว่ามีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ($\bar{x} = 4.85$) โดยทุกประเภทของสื่อที่ประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.80 - 4.92$) สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมโครงการและเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะได้

๔.๒ เผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย

๔.๒.๑ ผลการประเมินความพึงพอใจจากการใช้สื่อและร่วมกิจกรรม ของกลุ่มตัวอย่าง

เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมคณะผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่าง ประเมินสื่อและความพึงพอใจจากการใช้สื่อและร่วมกิจกรรมโครงการ ซึ่งผลจากการประเมินแสดงดังตารางที่ ๔-๒

ตารางที่ ๔-๒ ความพึงพอใจจากการใช้สื่อและร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง (คะแนนเต็ม ๓.๐๐ เกณฑ์ความพึงพอใจ ๓ ระดับ คือมาก ปานกลาง น้อย)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๓)	S.D.	การแปล ผล
๑. ความรู้เรื่องฟันที่นักเรียนได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับ	๒.๘๘	๐.๒๙๐	มาก
๒. ภาพและการ์ตูนที่ใช้ประกอบในสื่อแต่ละประเภทมีความสวยงามอยู่ในระดับ	๒.๘๖	๐.๓๒๑	มาก
๓. เกมและกิจกรรมที่จัดให้มีความสุข น่าสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้อยู่ในระดับ	๒.๙๗	๐.๑๔๙	มาก
๔. นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมสามารถถ่ายทอดความรู้และสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายในระดับ	๒.๙๓	๐.๒๕๒	มาก
๕. นักเรียนคิดว่าภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมโครงการแล้วจะดูแลสุขภาพช่องปากและฟันของตนเองในระดับ	๒.๘๐	๐.๔๐๔	มาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	๒.๘๘	-	มาก
รายการประเมิน	คะแนนที่ได้	อันดับที่	การแปล ผล
๖. ประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุด (๙ อันดับ)			
๖.๑ โปสเตอร์นิทรรศการ	๓๑๕	๑	มาก
๖.๒ หนังสือเล่มใหญ่	๓๐๘	๒	มาก
๖.๕ การ์ตูนแอนิเมชัน	๒๙๐	๓	มาก
๖.๓ จุลสาร	๒๓๓	๔	ปานกลาง
๖.๔ AR (Augmented Reality)	๒๓๒	๕	ปานกลาง
๖.๗ สแตนด์	๒๐๐	๖	ปานกลาง
๖.๘ เชื่อมกลัด	๑๙๓	๗	ปานกลาง
๖.๖ แบนเนอร์	๑๕๗	๘	ปานกลาง
๖.๙ ที่คาดหัว	๑๕๐	๙	ปานกลาง
๗. หากมีการเผยแพร่ความรู้ของโครงการเด็กไทยฟันดี ในช่องทาง Facebook และ Line นักเรียนจะเข้าไปอ่านหรือไม่	จำนวน (คน)		คิดเป็น %
๗.๑ อ่าน	๓๒		๗๑.๑%
๗.๒ ไม่อ่าน	๓		๖.๗%
๗.๓ ไม่แน่ใจ	๑๐		๒๒.๒%

จากตารางที่ ๔-๔ พบว่า นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อและกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=๒.๘๘$) โดยทุกประเด็นได้คะแนนเฉลี่ยในระดับมาก สิ่งที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุดคือ เกมและกิจกรรมที่จัดให้มีความสุข น่าสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ในระดับ ๒.๙๗ รองลงมาคือ นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมสามารถถ่ายทอดความรู้และสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายในระดับมาก ($\bar{X}=๒.๙๓$) และความรู้เรื่องพื้นที่นักเรียนได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=๒.๘๘$)

สำหรับประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุด เรียงตามลำดับ ๙ อันดับ คือ ๑) โปสเตอร์นิทรรศการ ๒) หนังสือเล่มใหญ่ ๓) การ์ตูนแอนิเมชัน ๔) จุลสาร ๕) AR (Augmented Reality) ๖) สแตนด์ ๗) เข็มกลัด ๘) แบนเนอร์ และ ๙) ที่คาดหัว

และหากมีการเผยแพร่ความรู้ของโครงการเด็กไทยฟันดี ในช่องทาง Facebook และ Line นักเรียนส่วนใหญ่จะเข้าไปอ่านโดยคิดเป็นร้อยละ ๗๑.๑%

ในส่วนของข้อคำถามปลายเปิด : หากมีการจัดกิจกรรมเช่นนี้ในครั้งหน้า นักเรียนอยากให้มีการจัดเตรียมจัดหาสิ่งใดมากที่สุด มีผลสรุปดังนี้

- นักเรียนส่วนใหญ่ (จำนวน ๒๕ จาก ๔๕ คน) อยากให้มีการจัดกิจกรรม และมีเกมประกอบการให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องฟันเช่นนี้อีก โดยระบุเกมที่ชอบ คือ เกมทายคำถาม (๒ คน) บิงโก (๑ คน) วึ่งเปรี้ยว (๑ คน) การแสดงละครโดยพี่นักศึกษา (๓) ซึ่งเกมทั้งหมดประยุกต์ความรู้เรื่องฟันมาประกอบด้วย

- นักเรียนอยากให้มีกิจกรรมฐานความรู้ อยากได้ความรู้เกี่ยวกับฟันและการดูแลสุขภาพฟันให้สะอาด จำนวน ๙ คน โดยระบุอยากได้สื่อแผ่นซีดีเกี่ยวกับฟันและการดูแลฟัน ๒ คน หนังสือความรู้เกี่ยวกับฟัน ๔ คน สมุดคำถามเกี่ยวกับฟัน ๓ คน และหนังสือเล่มใหญ่ เล่มเล็ก แบนเนอร์ที่ใช้ในกิจกรรม ๒ คน

- นักเรียนอยากได้ของรางวัล ๑๔ คน โดยระบุสิ่งของคือ อุปกรณ์เครื่องเขียน สมุด ๑๐ คน ตุ๊กตา/ตุ๊กตารูปฟัน ๓ คน ของเล่น หนังสือการ์ตูน และขนมอย่างละ ๑ คน

๔.๒.๒ ผลการประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ

หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมโครงการ ผู้วิจัยให้นักศึกษาทั้ง ๒๓ คนที่ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี ประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการของตัวเอง โดยจัดทำแบบประเมินออนไลน์ ดังแสดงผลในตารางที่ ๔-๓ ถึง ๔-๕

ตารางที่ ๔-๓ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรม
โครงการ (ตอนที่ ๑) (คะแนนเต็ม ๕.๐๐ เกณฑ์ความคิดเห็น / ความพึงพอใจ ๕ ระดับ คือ
ดีมาก ดี ปานกลาง น้อย น้อยมาก)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๕)	S.D.	การแปลผล
ตอนที่ ๑ นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมโครงการในด้านต่างๆ ต่อไปนี้ในระดับใด			
๑.๑ นักศึกษามีความรู้ และทักษะด้านการออกแบบ ผลิตภัณฑ์สำหรับให้ ความรู้ในกิจกรรมโครงการระดับใด	๓.๘๖	๐.๗๕๗	ดี
๑.๒ นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการ ดำเนินกิจกรรมโครงการได้ในระดับใด	๔.๐๔	๐.๗๐๕	ดี
๑.๓ ความเหมาะสมของระยะเวลาสำหรับการเตรียมกิจกรรม ตั้งแต่ ได้รับโจทย์โครงการ	๓.๖	๐.๗๙๕	ดี
๑.๔ ความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมโครงการเด็กไทยพันธุ์ ดี	๓.๘๖	๐.๗๒๒	ดี
๑.๕ นักเรียนชั้น ป.๔-ป.๖ ที่เข้าร่วมกิจกรรมให้ความร่วมมือในระดับ	๔.๒๖	๐.๖๗๐	ดี
๑.๖ ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรมโครงการ	๔.๐๔	๐.๖๑๑	ดี
๑.๗ ความเหมาะสมของอุปกรณ์วัสดุฯ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมโครงการ	๓.๘๒	๐.๖๑๗	ดี
๑.๘ ความเหมาะสมของวัน เวลาในการปฏิบัติกิจกรรมโครงการ (อังคารที่ ๒๐ ธ.ค. ๕๙ เวลา ๘.๓๐-๑๔.๐๐ น.)	๓.๗๘	๐.๗๒๒	ดี
๑.๙ กิจกรรมโครงการมีประโยชน์ด้านการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับ สุขภาพสู่ชุมชน (นักเรียนโรงเรียนวัดละมุด)	๔.๒๖	๐.๖๔๔	ดี
๑.๑๐ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการ ออกแบบ ผลิตภัณฑ์เพื่อให้ความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย/ชุมชน	๓.๘๖	๐.๗๘๕	ดี
๑.๑๑ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการ สื่อสาร การนำเสนอ /การจัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน	๔.๑๓	๐.๖๔๖	ดี
๑.๑๒ กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษารู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีม สามารถแบ่งและรับผิดชอบภาระหน้าที่ของตนเองได้	๓.๗๓	๐.๖๘๓	ดี
๑.๑๓ กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าแสดงออก มากขึ้นในการดำเนินกิจกรรม / ลงพื้นที่ชุมชน	๔.๑๓	๐.๔๗๖	ดี
๑.๑๔ กิจกรรมโครงการทำให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของตนเอง และเข้าใจ บทบาทหน้าที่ของผู้ผลิตและเผยแพร่สื่อด้านสุขภาพ	๓.๘๖	๐.๘๑๑	ดี
๑.๑๕ นักศึกษาพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตนเองครั้งนี้ในระดับ	๔.๐๔	๐.๖๘๕	ดี
ค่าเฉลี่ย	๓.๙๕	-	ดี

จากตาราง ๔-๓ นักศึกษามีความเห็นว่ นักเรียนชั้น ป.๔-ป.๖ ที่เข้าร่วมกิจกรรมให้ความร่วมมือในระดับ ดี และกิจกรรมโครงการมีประโยชน์ด้านการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพสู่ชุมชน ดีเป็นอันดับที่ ๑ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๔.๒๖ รองลงมาคือ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการสื่อสาร การนำเสนอ /การจัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชนได้ดี และ กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจกล้าแสดงออกมากขึ้นในการดำเนินกิจกรรม / ลงพื้นที่ชุมชนได้ดี โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๔.๑๓

ตารางที่ ๔-๔ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ (ตอนที่ ๒) (คะแนนเต็ม ๕.๐๐ เกณฑ์ความคิดเห็น / ความพึงพอใจ ๕ ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๕)	S.D.	การแปลผล
ตอนที่ ๒ ระดับความพึงพอใจทั้งด้านคุณภาพ การออกแบบ การผลิตที่นักศึกษามีต่อสื่อของกิจกรรมโครงการ			
๒.๑ หนังสือเล่มใหญ่	๔.๐๔	๐.๖๑๑	มาก
๒.๒ จุลสาร	๔.๐๔	๐.๖๘๕	มาก
๒.๓ पोสเตอร์ นิทรรศการ	๓.๙๕	๐.๖๓๙	มาก
๒.๔ แอนิเมชัน	๔.๐๐	๐.๕๘๘	มาก
๒.๕ เกม กิจกรรม	๓.๖๙	๐.๗๑๐	มาก
๒.๖ AR	๓.๗๘	๐.๗๒๒	มาก
๒.๗ แบนเนอร์	๓.๗๘	๐.๖๕๒	มาก
๒.๘ สแตนด์	๓.๘๒	๐.๖๙๐	มาก
๒.๙ เข็มกลัด	๓.๓๐	๐.๗๓๘	ปานกลาง
๒.๑๐ ที่คาดหัว	๓.๓๙	๐.๗๓๘	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	๓.๗๘	-	ดี

จากตารางที่ ๔-๔ นักศึกษามีความพึงพอใจต่อ หนังสือเล่มใหญ่ และ จุลสาร อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ๔.๐๔ รองลงมาคือ แอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ย ๔.๐๐ อยู่ในระดับมาก และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อ เข็มกลัด เป็นอันดับสุดท้าย ซึ่งได้ค่าเฉลี่ย ๓.๓๐ ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ ๔-๕ ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ (ตอนที่ ๓)

รายการประเมิน	ความถี่	ร้อยละ
๒.๑๑ นักศึกษาคิดว่าสื่อชนิดใดในกิจกรรมโครงการที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด		
๒.๑๑.๑ หนังสือเล่มใหญ่	๔	๑๗.๔
๒.๑๑.๒ จุลสาร	๑	๔.๓
๒.๑๑.๓ पोสเตอร์นิทรรศการ	๘	๓๔.๘
๒.๑๑.๔ แอนิเมชั่น	๖	๒๖.๑
๒.๑๑.๕ เกม กิจกรรม	๓	๑๓
๒.๑๑.๖ AR	๑	๔.๓
๒.๑๑.๗ แบนเนอร์	๐	๐
๒.๑๑.๘ สแตนด์	๐	๐

จากตารางที่ ๔-๕ นักศึกษาร้อยละ ๓๔.๘ มีความคิดเห็นว่า पोสเตอร์นิทรรศการ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ แอนิเมชั่น อยู่ที่ร้อยละ ๒๖.๑ และอันดับที่สามคือ หนังสือเล่มใหญ่ อยู่ที่ร้อยละ ๑๗.๔ ส่วน แบนเนอร์ และสแตนด์ นักศึกษามีความคิดเห็นว่า เป็นสื่อที่ไม่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้

นอกเหนือจากข้อมูลในตารางดังกล่าวข้างต้น ในส่วนของคำถามปลายเปิด ซึ่งถามถึงสื่อนอกเหนือจากที่มีในโครงการที่นักศึกษาคิดว่าควรจะมีและเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ สามารถสรุปเป็นประเด็นต่างๆ ได้คือ

- นักศึกษามีความคิดว่า ควรมีสื่อ Online CAI ใบปลิว หุ่นจำลอง เพิ่มเติม
- ควรมี new media ที่กันน้ำได้ คงทน และอยู่บริเวณอ่างน้ำที่เด็กๆใช้แปรงฟัน
- ควรมีการจัดแสดงละครความรู้
- ควรมีการพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ความรู้โดยตรง
- หนังสือเล่มเล็กขนาดพกพาให้เด็กนำติดตัวไปได้ทุกที่ เพื่อทบทวนสะดวก

๔.๓ สร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน

๔.๓.๑ ผลการวัดความตระหนักรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุของนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมโครงการ

หลังจากสิ้นสุดกระบวนการเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๕๙ ไปแล้วนั้น อีก ๒ เดือนถัดมา คือวันที่ ๙ มีนาคม ๒๕๖๐ คณะผู้วิจัยจึงได้ลงพื้นที่เพื่อวัดความรู้และตระหนักรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเดิมที่ผ่านกิจกรรมโครงการมาแล้ว จำนวน ๓๐ คน ซึ่งได้ผลดังนี้

๔.๓.๑.๑ ผลการวัดความรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดความรู้แบบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ ได้ผลดังแสดงในตารางที่ ๔-๖ ดังนี้ (รายละเอียดในภาคผนวก จ.)

ตารางที่ ๔-๖ ผลการวัดความรู้ของนักเรียน โรงเรียนวัดละมุด

ชั้นปี	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน)	ร้อยละ
ป.๔	๑๕	๒๕.๖๐	๘๕.๓๓
ป.๕	๙	๒๗.๕๕	๙๑.๘๕
ป.๖	๖	๒๗.๘๓	๙๒.๗๗
รวม	๓๐	๒๖.๙๙	๘๙.๙๖

จากตารางที่ ๔-๖ พบว่าผลการวัดความรู้ของกลุ่มตัวอย่างใน ๓ ชั้นปี มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๒๖.๙๙ คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐) คิดเป็นร้อยละ ๘๙.๙๖ โดยนักเรียนประถมศึกษาปีที่ ๖ มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ได้คะแนนเฉลี่ย ๒๗.๘๓ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๙๒.๗๖ รองลงมาคือชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีค่าคะแนนเฉลี่ย ๒๗.๕๕ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๙๑.๘๕ และชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีค่าคะแนนเฉลี่ย ๒๕.๖๐ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๕.๓๓

๔.๓.๑.๒ ผลการวัดความตระหนักรู้ โดยใช้แบบสอบถามวัดความตระหนักรู้ จำนวน ๒๓ ข้อ ซึ่งมีการกำหนดการแปลผล เกณฑ์ของคะแนนดังแสดงรายละเอียดในภาคผนวก จ. และได้ผลตามตารางที่ ๔-๗

ตารางที่ ๔-๗ ผลการวัดความตระหนักรู้ของนักเรียน โรงเรียนวัดละมุด

ชั้นปี	จำนวนนักเรียน (คน)	ค่าคะแนนความตระหนักรู้เฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๔๖ คะแนน)	ร้อยละ	การแปลผล
ป.๔	๑๕	๓๔.๙๓	๗๕.๙๓	มีความตระหนักมาก
ป.๕	๙	๓๕.๓๓	๗๖.๘๐	มีความตระหนักมาก
ป.๖	๖	๓๗.๖๖	๘๑.๘๖	มีความตระหนักมาก
รวม	๓๐	๓๕.๖๐	๗๗.๓๙	มีความตระหนักมาก

จากตารางที่ ๔-๗ พบว่าผลการวัดความตระหนักรู้ของกลุ่มตัวอย่างใน ๓ ชั้นปี มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๓๕.๖๐ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๗๗.๓๙ ซึ่งสามารถแปลผลได้ว่า กลุ่มตัวอย่างใน ๓ ชั้นปี มีความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุอยู่ในระดับมาก โดยที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีค่าคะแนนเฉลี่ยความตระหนักรู้สูงที่สุด ได้คะแนนเฉลี่ย ๓๗.๖๖ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๑.๘๖ รองลงมาคือชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีค่าคะแนนเฉลี่ย ๓๕.๓๓ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๗๖.๘๐ และชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีค่าคะแนนเฉลี่ย ๓๔.๙๓ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๗๕.๙๓ และเมื่อแปลผลความตระหนักรู้

จากค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้ พบว่านักเรียน ทั้ง ๓ ชั้นปี มีความตระหนักรู้ในเรื่องของการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุอยู่ในระดับมากเช่นกัน

๔.๓.๒ ผลการสัมภาษณ์ ครูผู้สอน และผู้อำนวยการโรงเรียน ถึงความตระหนักรู้ และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนหลังจากได้เข้าร่วมกิจกรรมโครงการแล้ว สามารถสรุปเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้ และรายละเอียดเพิ่มเติมในภาคผนวก ฉ.

๔.๓.๒.๑ พฤติกรรมการแปรงฟันของเด็ก : เด็กนักเรียนทุกชั้นปีที่โรงเรียนวัดละมุด จะต้องแปรงฟันหลังทานอาหารกลางวันทุกวัน โดยจะแปรงฟันตามเพลงที่โรงเรียนจัดให้ ใช้เวลาแปรงตามเสียงเพลงที่เปิด ความยาวของเพลงประมาณ ๒ นาที โรงเรียนแจกแปรงสีฟันให้นักเรียนทุกคน พร้อมมีหน่วยงานทันตสาธารณสุขมาตรวจสุขภาพฟันให้นักเรียนปีละ ๑ ครั้ง และนำรถตู้มารับนักเรียนเพื่อไปทำฟัน ซึ่งเด็กส่วนใหญ่จะมีปัญหาฟันน้ำนมผุ แต่ระยะหลังนี้หมอฟันจะเคลือบฟลูออไรด์ให้กับเด็กทุกคน ปัญหาจึงได้ลดลง

๔.๓.๒.๒ พฤติกรรมการเลือกรับประทานอาหารของเด็กก่อนหน้าการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ : เด็กส่วนใหญ่ยังทานอาหาร และขนมตามปกติ ซึ่งอาหารกลางวันทางโรงเรียนเป็นผู้จัดให้ จะมีความหลากหลายให้คุณค่าอาหารครบ ๕ หมู่ ส่วนขนมกรุบกรอบ น้ำหวาน ลูกอม เด็กๆ ยังทานอยู่บ้างตามวัย

๔.๓.๒.๓ ความรู้สึกของเด็กเมื่อทราบว่าจะมีการทำกิจกรรมเด็กไทยฟันดี : โดยปกติโรงเรียนไม่ค่อยมีหน่วยงานอื่นๆ มาจัดกิจกรรมด้านสุขภาพ เมื่อครั้งที่มาสำรวจความต้องการสื่อ เด็กๆ รู้สึกตื่นเต้น และเมื่อรู้ว่าจะมีจัดกิจกรรม เด็กๆ หลายคนก็เฝ้ารอ อยากให้มา อยากให้มีกิจกรรม มีสื่อที่หลากหลาย ดีใจที่พี่ๆ จะกลับมาจัดกิจกรรมให้ความรู้ และทุกคนให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี

๔.๓.๒.๔ ความรู้สึกของเด็กในวันจัดกิจกรรม : กำหนดเริ่มกิจกรรมเวลา ๘.๓๐ น. แต่เด็กๆ ส่วนใหญ่ตื่นเต้น มารอตั้งแต่เช้า ๗.๐๐ เด็กทุกชั้นปีให้ความร่วมมือตั้งแต่เริ่มกิจกรรมจนจบ ไม่อยากให้งบบกิจกรรมเลย ทุกคนรู้สึกสนุก เด็กๆ ให้ความสนใจสื่อ ชอบดูการ์ตูน ชอบเล่นเกม และทำกิจกรรม โดยปกติที่โรงเรียนอาจจะไม่ค่อยได้มีสื่อใหม่ๆ หรือยังเป็นสื่อดั้งเดิม พอเด็กมาเห็นสื่อของโครงการ ที่มีความหลากหลาย เป็นสิ่งที่เด็กอาจไม่ค่อยได้เห็น เด็กๆ รู้สึกชอบโดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชัน สังเกตว่าเด็กมีสมาธิ ตั้งใจดูมาก นอกจากนี้เกมและกิจกรรมที่จัดมา ทำให้เด็กรู้สึกสนุกเพลิดเพลิน ได้สาระความรู้ด้วย เป็นกิจกรรมที่เด็กๆ ประทับใจ อยากให้พี่ๆ มาสอนและมีการจัดกิจกรรมเช่นนี้อีก

๔.๓.๒.๕ สื่อของโครงการที่มอบให้โรงเรียน หลังจากจบกิจกรรมการให้ความรู้โครงการเด็กไทยฟันดี นักเรียนได้นำสื่อที่ตนนำมาใช้ประกอบการแสดงในวันจัดกิจกรรมของโรงเรียน และต่อยอดความรู้โดยนำเรื่องราวการแปรงฟันมาคิดเป็นบทละคร สำหรับสื่อหนังสือเล่มใหญ่ นำไปให้เด็กๆ ได้ดูกันที่ห้องสมุด แต่อาจมีข้อจำกัดในเรื่องอุปกรณ์การดูภาพ ๓ มิติ ซึ่งหนังสือเล่มใหญ่บางหน้าใช้เทคนิคพิเศษ AR ทางโรงเรียนยังไม่มี tablet หรืออุปกรณ์อย่างเพียงพอที่จะช่วยให้เด็กๆ ดูได้อย่างทั่วถึง และจำนวนหนังสือมีจำนวนน้อย ๒ เล่ม แต่รูปแบบการนำเสนอเป็นนิทาน มีความน่าสนใจ เด็กๆ ชอบดู ส่วนหนังสือเล่มเล็กที่แจกเป็นคู่มือให้นำกลับบ้านไปอ่านเพื่อให้ได้ความรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ ซึ่งเด็กๆ ชอบมาก

ภาพสวย การ์ตูนน่ารัก ตัวหนังสืออ่านชัดเจน เล่มเล็กพกพาสะดวก เด็กๆ สนใจมากกว่าหนังสือเรียนอีก ส่วน โปสเตอร์ ความรู้ตอนนี้ยังเก็บไว้ที่ห้องพยาบาล เนื่องจากทางโรงเรียนต้องปรับปรุงพื้นที่ และยังไม่มีพื้นที่หรือบอร์ดเพื่อติดตั้งในที่ๆ เหมาะสม และกลัวจะพัง เสียหายก่อน แต่ในอนาคตจะได้มีการติดโปสเตอร์เพื่อให้เด็กได้อ่านเป็นความรู้กัน การ์ตูนแอนิเมชัน ตัวการ์ตูนน่ารัก เข้าใจง่าย ดึงดูดความสนใจจากเด็กๆ ได้ดี ความยาวกำลังดี โดยรวมคุณภาพการผลิตและเนื้อหาที่สื่อออกมาดีแล้ว แบนเนอร์ ที่ให้ความรู้สูตรการดูแลสุขภาพปากและฟันก็ได้ติดไว้ที่ด้านนอกอาคาร ซึ่งใกล้กับบริเวณที่เด็กแปรงฟันตอนกลางวันทุกวัน ช่วยเตือนให้เด็กๆ ไม่ลืมแปรงฟัน และเป็นการย้ำเตือนจิตสำนึก ความรู้ และสร้างความตระหนักรู้ได้ด้วย

๔.๓.๒.๖ หลังจากได้ร่วมกิจกรรมโครงการแล้ว : เด็กมีการพูดถึงสื่อของโครงการ เด็กๆ อยากดูสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งทางโรงเรียนจะนำสื่อแอนิเมชันมาเปิดให้เด็กดูเรื่อยๆ เพราะเป็นการย้ำเตือนและให้ความรู้เด็กในเรื่องการดูแลสุขภาพ โดยที่ไม่ต้องอ่านหนังสือหรือสอนในชั้นเรียน เด็กสามารถดูและทำความเข้าใจด้วยตนเองได้ จำเนื้อหาสาระที่อยู่ในสื่อได้ เด็กๆ ให้ความสนใจสื่อหลายประเภทของโครงการ รวมถึงเกมกิจกรรม เด็กๆ ชอบเกม อยากเข้าร่วมกิจกรรมอีก เนื่องจากมีหลายรูปแบบ ให้ความสนุกสนาน และชอบละครบทบาทสมมุติซึ่งเป็นหนึ่งในฐานกิจกรรม

๔.๓.๒.๗ โดยสรุปในภาพรวม : สื่อของโครงการเด็กไทยฟันดีที่ทำมานั้นดีทุกอย่างแล้ว ถ้าให้คะแนนคิดว่าให้ ๑๑ เต็ม ๑๐ สำหรับการต่อยอดเพื่อพัฒนาหรือปรับปรุงให้ดีขึ้นหากจัดในครั้งหน้า อยากให้ทำกิจกรรมกับกลุ่มเด็กที่จำนวนมากขึ้น อาจเป็น ป.๑- ป.๖ ไปเลย อยากให้เด็กทุกคน ทุกชั้นปีได้ร่วมกิจกรรม ลักษณะกิจกรรมเป็นฐานกิจกรรม แบบแบ่งเป็นฐานเช่นเดิม ส่วนเนื้อหาที่อยากให้จัด นอกเหนือจากเรื่องฟันแล้ว อยากให้เป็นเรื่องเกี่ยวกับประสาทสัมผัส ตามเนื้อหาสาระการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ป.๔- ป.๖ และอยากให้มีการจัดค่ายวิทยาศาสตร์ เพราะไม่ค่อยมีใครมาทำกิจกรรม เนื่องจากเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก

บทที่ ๕

สรุปผลการวิจัย

โครงการการวิจัย การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยฟันดี” มีการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังรายละเอียดต่อไปนี้

๕.๑ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ๕.๑.๑ เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ๕.๑.๒ เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย
- ๕.๑.๓ เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน

๕.๒ วิธีดำเนินการวิจัย

ประกอบด้วย ๖ ขั้นตอนคือ

- ๕.๒.๑ จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา
- ๕.๒.๒ สำนวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน
- ๕.๒.๓ ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ
- ๕.๒.๔ ดำเนินกิจกรรมโครงการ
- ๕.๒.๕ ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย
- ๕.๒.๖ วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

๕.๓ สรุปผลการวิจัย

๕.๓.๑ ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

๕.๓.๑.๑ สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่พัฒนาขึ้นมีทั้งหมด ๙ ประเภท ได้แก่ ๑) หนังสือ ๒) จุลสาร ๓) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ๔) การ์ตูนแอนิเมชัน ๕) โปสเตอร์ นิทรรศการ ๖) แบนเนอร์ ๗) สแตนด์ ๘) เข็มกลัด และ ๙) AR สื่อทั้ง ๙ ประเภทมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ($\bar{x}$ มีค่าเท่ากับ ๔.๘๕) โดยทุกประเภทของสื่อมีคะแนนเฉลี่ยในระดับดีมาก ($\bar{x}$ มีค่าเท่ากับ ๔.๘๐ ถึง ๔.๙๒)

๕.๓.๑.๒ ประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุด เรียงตามลำดับ ๙ อันดับ คือ ๑) पोสเตอร์ นิทรรศการ ๒) หนังสือเล่มใหญ่ ๓) การ์ตูนแอนิเมชัน ๔) จุลสาร ๕) AR (Augmented Reality) ๖) สแตนด์ ๗) เข็มกลัด ๘) แบนเนอร์ และ ๙) ที่คาดหัว

๕.๓.๑.๓ นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจในด้านคุณภาพ การออกแบบและผลิตสื่อของโครงการในระดับมาก คะแนนเฉลี่ยคือ ๓.๗๘ (คะแนนเต็ม ๕.๐๐ ระดับความพึงพอใจ ๕ ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด) โดยสื่อประเภทที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุด เรียงตามลำดับคือ ๑) หนังสือเล่มใหญ่ และ จุลสาร ๒) แอนิเมชัน ๓) पोสเตอร์นิทรรศการ ๔) สแตนด์ ๕) AR และแบนเนอร์ ๖) เกม กิจกรรม ๗) ที่คาดหัว และ ๘) เข็มกลัด

๕.๓.๒ ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๒ เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

๕.๓.๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ โรงเรียนวัดละมุดที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อและกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ๒.๘๘ : คะแนนเต็ม ๓.๐๐ กำหนดระดับความพึงพอใจ ๓ ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย) โดยทุกรายการได้คะแนนเฉลี่ยในระดับมาก สิ่งที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรกคือ เกมและกิจกรรมการเรียนรู้ (๒.๙๗) รองลงมาคือ การถ่ายทอดความรู้และการสื่อสารของนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม (๒.๙๓) และความรู้เรื่องฟันที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม (๒.๘๘)

๕.๓.๓.๒ นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ๓.๙๕ คะแนนเต็ม ๕.๐๐ กำหนดระดับความพึงพอใจ ๕ ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด) สิ่งที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรก คือ การให้ความร่วมมือของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และกิจกรรมโครงการมีประโยชน์ในการเผยแพร่ความรู้ด้านสุขภาพสู่ชุมชน (๔.๒๖) รองลงมาคือ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ด้านการสื่อสาร การนำเสนอ การเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน และ กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจกล้าแสดงออกมากขึ้น (๔.๑๓) และ นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรม และความพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตัวนักศึกษาเอง (๔.๐๔)

๕.๓.๓.๓ นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี ร้อยละ ๓๔.๘ มีความเห็นว่า पोสเตอร์นิทรรศการ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ แอนิเมชัน ร้อยละ ๒๖.๑ และอันดับที่สามคือ หนังสือเล่มใหญ่ ร้อยละ ๑๗.๔ ส่วน แบนเนอร์ และสแตนด์ นักศึกษามีความคิดเห็นว่า เป็นสื่อที่ไม่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมเกิดการเรียนรู้ได้

๕.๓.๓ ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๓ เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

๕.๓.๓.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนวัดละมุดที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี และทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ มีผลคะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดีมาก โดยคะแนนเฉลี่ยทั้ง ๓ ชั้นปี มีค่าเท่ากับ ๒๖.๙๙ คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน) คิดเป็นร้อยละ ๘๙.๙๖

๕.๓.๓.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนวัดละมุดที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี และทำแบบวัดความตระหนักรู้ด้านพฤติกรรมกาปฏิบัติตัวของนักเรียนเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน มีผลตระหนักรู้ในระดับมาก (เกณฑ์ ๓ ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย) โดยคะแนนเฉลี่ยความตระหนักรู้ ของทั้ง ๓ ชั้นปี มีค่าเท่ากับ ๓๕.๖ (คะแนนเต็ม ๔๖ คะแนน) และสิ่งที่นักเรียนมีความตระหนักรู้มากที่สุด ๓ อันดับแรกคือ การเลือกใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ การดื่มนมเพื่อช่วยเสริมสร้างกระดูกและฟันให้แข็งแรง และการแปรงฟันหลังรับประทานอาหาร ตามลำดับ

๕.๔ อภิปรายผลการวิจัย

๕.๔.๑ จากผลการวิจัยที่พบว่า สื่อของโครงการเด็กไทยฟันดี ทั้ง ๙ ประเภท มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก โดยทุกประเภทของสื่อมีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมากเช่นกัน อาจเป็นเพราะการดำเนินการจัดทำสื่อของโครงการมีการวางแผนอย่างเป็นลำดับ ตั้งแต่สำรวจความต้องการด้านสื่อจากกลุ่มเป้าหมายและครูผู้สอน โดยการลงพื้นที่จริง นำตัวอย่างการออกแบบลักษณะการ์ตูน หรือรูปแบบสื่อต่างๆ ให้กลุ่มเป้าหมายพิจารณา และพูดคุยถึงประเด็นเนื้อหาที่จำเป็น โดยยึดตามเนื้อหาจากงานวิจัยต้นแบบ ศึกษาบริบททั้งด้านนักเรียนและครูผู้สอนซึ่งเป็นผู้ใช้สื่อ รวมถึงสภาพแวดล้อมโดยรวมที่จะเอื้อต่อการใช้สื่อของโครงการ จากนั้นได้รวบรวมและวิเคราะห์เนื้อหา รูปแบบสื่อที่เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการ และออกแบบผลิตสื่อต้นแบบตามที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งจัดทำโดยนักศึกษาที่มีความถนัดเฉพาะทางของสื่อแต่ละประเภท มีการตรวจสอบ นำเสนอและรายงานความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ทำให้งานที่ออกมาคุณภาพดี สามารถนำไปใช้งานและเผยแพร่ได้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การออกแบบจัดทำสื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องจัดทำอย่างเป็นระบบตามกระบวนการและขั้นตอนการออกแบบ พัฒนาสื่อ (ADDIE MODEL) และใส่ใจในรายละเอียดต่างๆ เพื่อให้ได้สื่อที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้งานได้จริง ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

๕.๔.๒ จากผลการวิจัยที่พบว่า ประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุด ๓ อันดับแรก คือ โปสเตอร์ นิทรรศการ หนังสือเล่มใหญ่ และ การ์ตูนแอนิเมชัน ส่วนสื่อที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด คือ ที่คาดหัว แบนเนอร์ และ เข็มกลัด ตามลำดับ อาจเป็นเพราะสื่อ โปสเตอร์นิทรรศการ และหนังสือเล่มใหญ่ เป็นสิ่งที่นักเรียนได้ใช้ในการทำกิจกรรมฐาน ซึ่งออกแบบให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ ได้มีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ ได้ค้นหาคำตอบหรือศึกษาวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีการใช้เทคนิคพิเศษ หรือภาพประกอบในรูปแบบแปลกใหม่ที่นักเรียนชื่นชอบ ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันที่นักเรียนชื่นชอบในลำดับ ๓ เป็นสื่อที่สามารถใช้ประสาทสัมผัส

หลายด้านในการรับรู้ และนำเสนอด้วยรูปแบบของมัลติมีเดีย ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวหนังสือ และมีลักษณะการดูเป็นแบบที่นักเรียนชื่นชอบ เนื้อเรื่องเป็นประโยชน์ ใกล้ตัวนักเรียน สื่อสารชัดเจน เข้าใจง่าย และนำความรู้มาประยุกต์ใช้กับตนเองได้ ส่วนที่คาดหวังซึ่งนักเรียนชอบน้อยที่สุดอาจเป็นเพราะเป็นเพียงสื่อที่ใช้ประกอบการทำกิจกรรม ไม่มีบทบาทหรือไม่ได้ใช้ในการสื่อสารข้อมูลความรู้ ส่วนแบนเนอร์ใช้เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมโครงการและรณรงค์การรณรงค์ตามสูตร ๒ ๒ ๒ ของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข นักเรียนเพียงได้พบเห็น และรับทราบข่าวสารข้อมูลจากสื่อในระยะเวลาสั้น อาจยังไม่เกิดความจดจำ หรือประทับใจ ส่วนเข็มกลัดที่นักเรียนชอบน้อยรองลงมาอาจเป็นเพราะเป็นสื่อเฉพาะกิจที่ใช้ประกอบการทำกิจกรรม ไม่ได้ใช้เพื่อการเรียนรู้ จึงไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับสื่อ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อที่ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก-มากที่สุดน่าจะเป็นสื่อที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อกับผู้เรียนหรือผู้ชมได้ และควรมีเทคนิคในการออกแบบสื่อที่น่าสนใจ สอดคล้องกับพฤติกรรมในการใช้สื่อ การรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย และต้องใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน หากมีกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียน โดยเฉพาะกลุ่มเด็กปฐมวัยมีความสนุกสนานเพลิดเพลินควบคู่ไปกับการได้รับสาระความรู้อีกด้วย

๕.๔.๓ จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก โดย สิ่งที่นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรก คือ การให้ความร่วมมือของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และกิจกรรมโครงการมีประโยชน์ในการเผยแพร่ความรู้ด้านสุขภาพสู่ชุมชน รองลงมาคือ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ด้านการสื่อสาร การนำเสนอ การเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าแสดงออกมากขึ้น และ นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรม และความพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตัวนักศึกษาเอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักศึกษาเห็นความสำคัญของกิจกรรมโครงการ สามารถสะท้อนสิ่งที่ได้รับจากการดำเนินกิจกรรมโครงการและรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองในการบริการความรู้ด้านสุขภาพสู่ชุมชน ส่วนสิ่งที่นักศึกษาพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ความเหมาะสมของระยะเวลาสำหรับการเตรียมกิจกรรม ตั้งแต่ได้รับโจทย์โครงการ อาจเป็นเพราะข้อจำกัดในเรื่องการเรียนการสอนของรายวิชาซึ่งนักศึกษามีภาระงานมอบหมายหลายวิชา แต่โครงการยังไม่แล้วเสร็จจึงต้องดำเนินการต่อและตรงกับช่วงเวลาการฝึกงานทำให้ต้องจัดสรรเวลาการทำงาน การรวมกลุ่มสมาชิกเพื่อดำเนินการผลิตสื่อ เตรียมงานโครงการ ซึ่งทำให้การดำเนินงานไม่มีความต่อเนื่อง และล่าช้ากว่าที่กำหนดเล็กน้อย

๕.๔.๔ จากผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อและกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก โดยสิ่งที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรกคือ เกมและ กิจกรรมการเรียนรู้ การถ่ายทอดความรู้และการสื่อสารของนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม และความรู้เรื่องฟันที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม อาจเป็นเพราะโครงการเด็กไทยฟันดีจัดให้มีสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายทั้งนี้ได้มีการวิเคราะห์ถึงสำคัญและวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อและกิจกรรมแต่ละ

ประเภท ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลความต้องการของนักเรียนและคุณครูตามที่ได้พูดคุย สัมภาษณ์ตอนลงพื้นที่ เพื่อสำรวจความต้องการก่อนที่จะวางแผนดำเนินการออกแบบสื่อและกิจกรรมโครงการ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อใช้ในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจ แต่ควรใช้ประกอบกันอย่างมีความหมาย ในสัดส่วนที่เหมาะสม ทั้งนี้ต้องรู้จักวิธีการถ่ายทอดความรู้ ให้อยู่ในช่วงเวลา และเลือกใช้วิธีการหรือเทคนิคที่เหมาะสม มีปฏิสัมพันธ์ มีการโต้ตอบ และกำหนดให้มีการช่วยเหลือกัน ทำงานเป็นทีม ช่วยกันสร้างและสรุปองค์ความรู้ การเลือกเนื้อหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ มีการเชื่อมโยงความรู้ และให้อิสระในการคิดและสร้างสรรค์ ซึ่งน่าจะเป็นวิธีการที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กในช่วงชั้นประถมศึกษา สอดคล้องกับวีพร จรุงพันธ์เกษม, ๒๕๕๘ ที่ได้กล่าวไว้ว่าในงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้ “การนำเกมการศึกษามาใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรม การใช้สื่อเทคโนโลยีใหม่ๆ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้รู้สึกสนุกสนาน นักเรียนมีความสนใจการเรียน มีความรับผิดชอบ มีความคิดสร้างสรรค์ มีการเคลื่อนไหว ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ส่งเสริมทักษะในด้านต่างๆ เกิดความเข้าใจในบทเรียนและทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษาสามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะและกระบวนการคิด ทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี” ทั้งนี้ต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์การใช้งานที่ชัดเจนและควรใช้กิจกรรมเกม ประกอบในสัดส่วนที่เหมาะสม เพราะนักเรียนในช่วงวัยนี้ชอบที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ใช้ประสาทสัมผัสหลายด้าน การได้ลงมือทำ การมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ บุคคลรอบข้าง เพื่อน หรือครูผู้สอนจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนและสนใจที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๕.๔.๕ จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจในด้านคุณภาพ การออกแบบ และผลิตสื่อของโครงการอยู่ในระดับมาก โดยสื่อประเภทที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุด ๓ อันดับแรกคือ ๑) หนังสือเล่มใหญ่ และ จุลสาร ๒) แอนิเมชัน ๓) โปสเตอร์นิทรรศการ อาจเป็นเพราะสื่อดังกล่าวเป็นสื่อหลักของโครงการที่ใช้ประกอบการให้ความรู้ มีการวิเคราะห์ ออกแบบ และผลิตตามแนวคิด ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง มีกระบวนการขั้นตอนตามแนวทางการออกแบบพัฒนาสื่อ (ADDIE MODEL) ทั้งนี้ประเภทสื่อที่นักศึกษาซึ่งเป็นผู้ออกแบบ ผลิต มีความพึงพอใจมากที่สุดสอดคล้องกับประเภทสื่อที่นักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อ แสดงให้เห็นว่า สื่อที่ผลิตด้วยกระบวนการที่ดีมีคุณภาพเมื่อนำไปใช้ย่อมส่งผลให้ผู้ที่ใช้สื่อมีความพึงพอใจ และเมื่อกลุ่มผู้ผลิตกับผู้ที่ใช้สื่อมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันย่อมเป็นการยืนยันในคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อที่สามารถนำไปใช้งานตลอดจนเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้อย่างแท้จริง

๕.๔.๖ จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความคิดเห็นว่า โปสเตอร์ นิทรรศการ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ แอนิเมชัน และหนังสือเล่มใหญ่ ตามลำดับ ส่วน แบนเนอร์ และสแตนด์ นักศึกษามีความคิดเห็นว่า เป็นสื่อที่

ไม่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ อาจเป็นเพราะสื่อ โปสเตอร์นิทรรศการ แอนิเมชัน และหนังสือเล่มใหญ่ เป็นสื่อหลักของโครงการที่ใช้ประกอบการให้ความรู้ สามารถใช้ประสาทสัมผัสหลายด้านในการรับรู้ และนำเสนอด้วยรูปแบบของมัลติมีเดีย ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวหนังสือ ทั้งยังมีเทคนิคพิเศษหรือการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้สื่อดังกล่าว ซึ่งสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนและก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพได้ ส่วนสื่อแบนเนอร์และสแตนด์มีวัตถุประสงค์การใช้งานเพื่อการประชาสัมพันธ์ รณรงค์ และใช้ประกอบกิจกรรมโครงการมากกว่าที่จะใช้เพื่อการให้ความรู้

และจะเห็นได้ว่าประเภทของสื่อที่นักเรียนและนักศึกษา มีความพึงพอใจตรงกันทั้งด้านคุณภาพและการใช้งานสื่อ ๓ ลำดับแรกคือ หนังสือเล่มใหญ่ และการดูแอนิเมชัน ทั้งนี้เนื่องจากสื่อทั้ง ๒ ชนิด มีการดึงดูดความสนใจด้วยเทคนิคพิเศษและการใช้ประสาทสัมผัสหลายด้านในการเรียนรู้

๕.๔.๗ จากผลการวิจัยที่พบว่า ผลคะแนนจากการวัดความรู้ของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบวัดความรู้หลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการมาแล้ว ๒ เดือน มีผลคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก โดยคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมทั้ง ๓ ชั้นปี มีค่าเท่ากับ ๒๖.๘๙ คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐) คิดเป็นร้อยละ ๘๙.๖๖ และระดับความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน โดยการทำแบบวัดความตระหนักรู้ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมโครงการมาแล้ว ๒ เดือนเช่นกัน อยู่ในระดับมาก คะแนนเฉลี่ยความตระหนักรู้ ของทั้ง ๓ ชั้นปี มีค่าเท่ากับ ๓๕.๖ (คะแนนเต็ม ๔๖) ซึ่งสิ่งที่นักเรียนมีความตระหนักรู้มากที่สุด ๓ อันดับแรกคือ การเลือกใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ การดื่มนมเพื่อช่วยให้ฟันแข็งแรง และการแปรงฟันหลังทานอาหารตามลำดับ อาจเป็นเพราะสื่อและกิจกรรมของโครงการมีคุณภาพสามารถใช้เป็นสื่อให้ความรู้ ช่วยในการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงวิธีการ เทคนิคการถ่ายทอดเนื้อหาที่ทำให้เนื้อหาเข้าใจง่าย ให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน ถือเป็นความรับผิดชอบที่นักเรียนทุกคนต้องดูแลสุขอนามัยของตนเอง โดยโครงการได้ใช้สื่อ เกม และกิจกรรมประกอบการให้ความรู้ที่มีความหลากหลาย เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน คำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนมีการจัดการความรู้ที่ดี มีความสำคัญต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนและการสร้างความจดจำ กลายเป็นความรู้ที่ฝังแน่น เมื่อได้รับเนื้อหา ความรู้ที่สนใจเป็นประโยชน์ สามารถสร้างความตระหนักรู้ให้กับผู้เรียน จึงนำไปใช้ประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๕ รูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้

๕.๕.๑ เป้าหมายของรูปแบบ

เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาสื่อ โดยมีการเผยแพร่ความรู้ผ่านสื่อไปสู่กลุ่มเป้าหมาย เน้นกระบวนการในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสื่อ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะให้ความรู้และคำแนะนำแก่ผู้เรียน จากนั้นจึงนำไปสู่การจัดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน โดยกำหนดให้สื่อสารผ่านสื่อและกิจกรรมที่มีความ

สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มเป้าหมาย ชุมชน ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ และเผยแพร่สื่อที่มีความยืดหยุ่นและหลากหลาย บนพื้นฐานของการลงมือปฏิบัติงานจริง

๕.๕.๒ แนวคิดของรูปแบบ

การจัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อและการเผยแพร่องค์ความรู้สู่ผู้เรียนให้ได้คุณภาพตามต้องการ จำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานจริง ในพื้นที่จริง และปฏิบัติต่อกลุ่มเป้าหมายจริง มีการกำหนดเป้าหมายซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่ต้องการกับกลุ่มเป้าหมายภายหลังการเผยแพร่สื่อแล้ว การเผยแพร่องค์ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายควรใช้สื่อและกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น ซึ่งคุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถสรุปได้คือ

๑. อยู่บนฐานของการปฏิบัติงานจริง
๒. เน้นที่ผลลัพธ์การสร้างความรู้
๓. จัดการเรียนรู้เป็นแบบโครงงาน (Project Based)
๔. เป็นการมีส่วนร่วมกันของ ผู้สอน ผู้เรียน และชุมชน
๕. พัฒนาสื่อ และกิจกรรมตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
๖. ใช้สื่อและกิจกรรมในการถ่ายทอดความรู้
๗. มีความสัมพันธ์กันระหว่าง การเรียน การเผยแพร่ และการเชื่อมโยง

ลักษณะที่สำคัญอย่างยิ่งของการจัดการเรียนรู้ คือความสอดคล้องกันระหว่าง ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และเนื้อหา-กิจกรรมของการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นการบูรณาการสิ่งที่ต้องการไปสู่การจัดการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะต้องมีคุณภาพ มีความเชื่อมั่น ตรงกับประเด็นความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

๕.๕.๓ วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม สำหรับใช้เผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน

๕.๕.๔ องค์ประกอบของรูปแบบ

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมสำหรับเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน มีองค์ประกอบสำคัญที่ต้องบูรณาการร่วมกันคือ ผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน โดยผู้สอนเป็นผู้จัดการเรียนรู้และให้การสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะในการออกแบบ ผลิต พัฒนาสื่อ และสามารถสื่อสารข้อมูลด้านสุขภาพสู่กลุ่มเป้าหมายหรือชุมชนได้ ซึ่งทั้ง ๓ องค์ประกอบต้องประสานและเชื่อมโยงความรู้ (Link) มีการเรียนรู้ร่วมกัน (Learn) และแบ่งปัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน (Share) ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้คือองค์ความรู้ที่เกิดจากการสังเคราะห์หรือสิ่งที่เกิดขึ้นจากการบูรณาการของทั้ง ๓ ส่วน

ทั้งนี้ การเรียนรู้จำเป็นต้องใช้สื่อและกิจกรรมเพื่อกระตุ้นความสนใจ เป็นสื่อกลางช่วยให้เข้าใจเนื้อหาที่สื่อสารชัดเจนขึ้น สนุกสนาน เพื่อดึงดูดใจ ติดตามอย่างต่อเนื่อง หรือสามารถใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

สื่อที่จะช่วยให้มีการตอบสนองต่อการเรียนรู้มากขึ้นด้วยระยะเวลาที่สั้นลง โดยสื่อที่ใช้สามารถแบ่งประเภทตามวัตถุประสงค์การใช้งานและคุณลักษณะของสื่อ ได้แก่ ๑) สื่อการเรียนรู้และเสริมการเรียนรู้ ๒) สื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์ และ ๓) สื่อเกม กิจกรรม ซึ่งสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน

๕.๕.๕.๑ สื่อการเรียนรู้และเสริมการเรียนรู้ เป็นสื่อหลักที่ใช้ในการเผยแพร่ความรู้ แบ่งประเภทเป็น

- สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ จุลสาร และโปสเตอร์ เป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาเป็นแผ่น และรูปเล่ม จับต้องได้ มีคุณลักษณะพิเศษที่น่าสนใจ เช่น pop up การสรุปเนื้อหา คำศัพท์ท้ายเล่ม ออกแบบสวยงาม เน้นสื่อความหมายด้วยรูปภาพ สีสดใส ตัวหนังสือใหญ่ ชัดเจน อ่านง่ายเหมาะกับวัยเด็ก

- สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชัน และ AR (Augmented Reality) ที่นำเสนอทั้งภาพและเสียง สามารถใช้ประสาทสัมผัสเพื่อช่วยในการเรียนรู้ได้หลายทาง และยังสามารถรวมเอาไฟล์ดิจิทัลของสิ่งพิมพ์มารวมไว้กับสื่อแอนิเมชัน และ AR ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) หรือนำไปเผยแพร่ในวงกว้างสู่สาธารณะโดยใช้ช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Page Facebook

๕.๕.๕.๒ สื่อประชาสัมพันธ์ รณรงค์ ได้แก่ แบนเนอร์ สแตนด์ และของที่ระลึกหรือสื่อเฉพาะกิจอื่นๆ ซึ่งมีคุณสมบัติในการสื่อสารประชาสัมพันธ์กิจกรรม ข่าว หรือข้อความรณรงค์ เพื่อให้ความรู้อันเป็นประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมายได้ใช้เป็นแนวทางปฏิบัติ หรือเชิญชวนให้เข้าร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้น ย้ำเตือนให้ระลึกถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือสร้างความจดจำ ให้คำแนะนำ โน้มน้าวใจให้คล้อยตาม หรือปลุกเร้าให้ตระหนักในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง

๕.๕.๕.๓ สื่อเกม และกิจกรรม เป็นสื่อที่ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ส่งเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ฝึกทักษะการแก้ปัญหา หรือการทำงานร่วมกันเป็นทีม ผู้เรียนได้ช่วยเหลือกัน ช่วยเรียน ช่วยเล่นและสรุปความรู้ร่วมกันได้ ช่วยให้รู้สึกสนุกสนานพร้อมกับได้สาระความรู้

ทั้งนี้ผู้เรียนจะเรียนได้ดีต้องขึ้นอยู่กับบริบทและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และได้รับการกระตุ้นเสริมแรงจากการใช้สื่อและกิจกรรมต่างๆ อย่างมีความหมาย ผู้จัดการเรียนรู้หรือผู้จัดกิจกรรมโครงการเผยแพร่ความรู้สามารถนำสื่อที่ผลิตทั้งหมดทุกประเภทมาใช้ในการกิจกรรมหรือนำเสนอในรูปแบบนิทรรศการ และสื่อสมัยใหม่ได้ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและทำให้มีความหลากหลายของสื่อแสดง เพราะสื่อแต่ละประเภทย่อมมีความแตกต่างและใช้งานในวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน มีความเหมาะสมหรือการเข้าถึงสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ต่างกัน และอาจใช้สื่อหลายประเภทร่วมกัน ไม่จำเป็นต้องเลือกใช้เพียงอย่างเดียว

สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน คือ ต้องคำนึงถึงความถูกต้องของสารหรือสิ่งที่นำเสนอ และการย่อข้อมูลให้มีความง่าย เข้าใจได้ชัดเจน ดังนั้นจะต้องคำนึงถึงหลัก ๔ ประการที่จะทำให้สื่อสุขภาพและสิ่งที่ต้องการสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพ คือ สื่อที่ผลิตและผู้รับสื่อต้องสามารถ “เข้าถึง” “เข้าใจ” “ได้ความรู้” และ “นำไปสู่การปฏิบัติ” ได้

ในการ “เข้าถึง” คือต้องเลือกประเภทของสื่อ (media) และช่องทาง (channel) ที่จะนำเสนอให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และธรรมชาติของเนื้อหา

“เข้าใจ” (content) (design) จะต้อง ทำให้ข้อมูลเนื้อหาสุขภาพหรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอ นั้น เป็นเรื่อง ที่เข้าใจได้ง่าย ไม่ว่าจะใช้กระบวนการย่อยเนื้อหา เน้นหรือนำเสนอเป็นกลุ่ม หมวดหมู่ สื่อเป็นภาพเพื่อช่วยใน การสื่อความหมาย ซึ่งจะต้องทำควบคู่กับการออกแบบที่จะทำให้องค์ประกอบต่างๆ มีความลงตัว ทำหน้าที่ สื่อสารข้อมูลได้ง่าย ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้ออกแบบจึงต้องสร้างความสมดุลระหว่าง content และ design จะขาดสิ่งใด หรือมีสิ่งใดมากเกินไป อาจไม่เป็นผลดีในแง่ของการสื่อสารสุขภาพ

“ได้ความรู้” (useful) (update) ควรต้องนำเสนอสาระหรือสิ่งที่ประโยชน์ อยู่ในความสนใจ มีความเป็นปัจจุบัน สามารถตรวจสอบได้ เชื่อถือได้ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถนำความรู้นั้นมาใช้ประโยชน์ หรือจดจำในสิ่งที่ถูกต้องได้

“สู่การปฏิบัติ” (recall) (doing) (distribute) ประโยชน์สูงสุด หรือสิ่งที่ผู้ผลิต เผยแพร่สื่อด้านสุขภาพ ต้องการให้เกิดขึ้นคือ การที่กลุ่มเป้าหมายสามารถจดจำสารหรือสิ่งที่เสนอให้ฟังให้ชมได้ และมีการนำมาใช้ ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม จากไม่รู้ เป็นรู้ ทำได้อย่างถูกต้อง และเกิดผลดีต่อสุขภาพ ช่วยลด หรือป้องกันปัญหา ด้านสุขภาพ สุขภาวะต่างๆ ได้ และจะดียิ่งขึ้นหากสิ่งที่ เป็นประโยชน์นั้นสามารถเผยแพร่หรือบอกต่อในวง กว้างต่อไป ซึ่งอาจส่งผลดีต่อระบบบริการด้านสุขภาพและระบบสาธารณสุขของประเทศได้

๕.๕.๕ กระบวนการนำรูปแบบไปใช้

กระบวนการขั้นที่ ๑ การดำเนินการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

๑. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมายการจัดการ เรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสาร

๒. กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อกำหนดเป้าหมาย รวมถึงขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการ เรียนรู้ของนักศึกษา

๓. กำหนดรูปแบบของกิจกรรมรวมถึงวิธีในการจัดการเรียนรู้ เพื่อกำหนดเป็นแผนการสอน

๔. กำหนดทรัพยากรต่างๆ ที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้

๕. พัฒนาสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษา

๖. จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา ตามกระบวนการและ ขั้นตอนที่ออกแบบไว้

๗. วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

กระบวนการขั้นที่ ๒ การลงพื้นที่ มีขั้นตอนดังนี้

๑. สำรวจความต้องการ และพฤติกรรมของการใช้หรือการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย

๒. สรุปรายชื่อที่ได้เพื่อใช้ในการออกแบบสื่อรวมถึงเป็นข้อมูลเพื่อการออกแบบกิจกรรม

กระบวนการขั้นที่ ๓ การกำหนดโครงการ และพัฒนาสื่อ กิจกรรม มีขั้นตอนดังนี้

๑. กำหนดโครงการ
๒. กำหนดวัตถุประสงค์ของโครงการเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมายของกิจกรรม
๓. กำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบสื่อประกอบการเรียนรู้รวมถึงการออกแบบกิจกรรม
๔. กำหนดรูปแบบและชนิดของสื่อที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ตามข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ
๕. ออกแบบร่างสื่อที่ใช้ โดยต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สถานที่ ความคงทน และความสะดวกในการใช้งาน ในการออกแบบร่างสื่อพิจารณาร่วมกันระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อและด้านเนื้อหา เพื่อความถูกต้องและเหมาะสม สามารถนำไปใช้เผยแพร่สู่สาธารณะได้
๖. ผลิตสื่อที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และความเหมาะสมของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำจนได้สื่อต้นแบบที่มีคุณภาพ ถูกต้อง และเหมาะสมที่จะนำไปใช้จริง

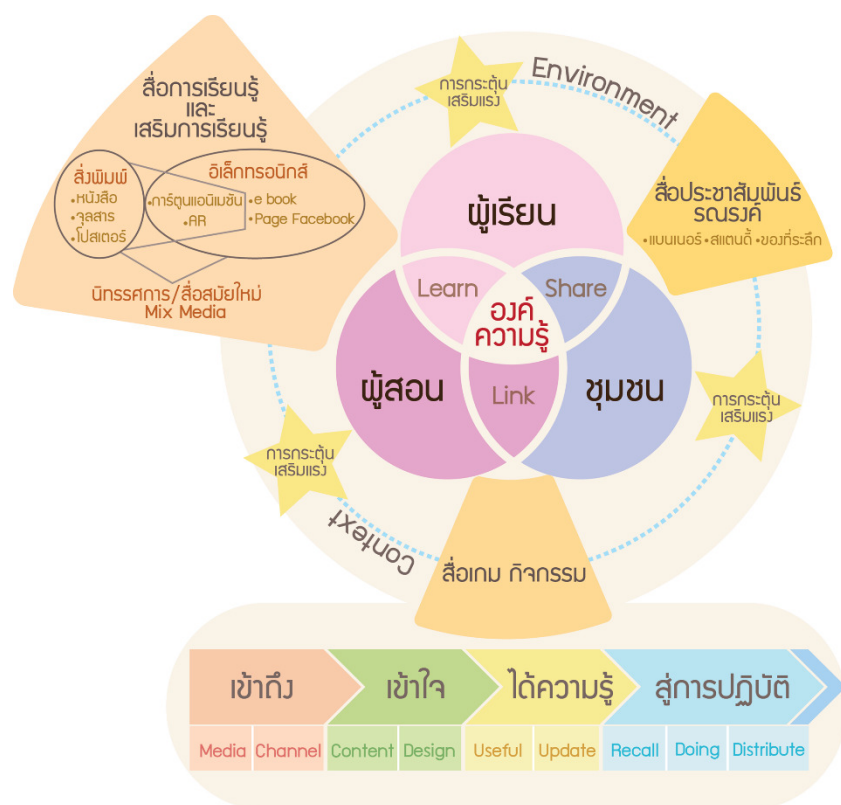
กระบวนการขั้นที่ ๔ การเผยแพร่ความรู้ มีขั้นตอนดังนี้

๑. ประชุมเตรียมความพร้อมของคณะทำงาน ซึ่งประกอบด้วย นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม อาจารย์ผู้สอน ครูของนักเรียนเป้าหมาย และผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ เพื่อสรุปหน้าที่ความรับผิดชอบ และเป็นการซ้อมการดำเนินกิจกรรม เพื่อหาจุดบกพร่องและแก้ไข
๒. ติดตั้ง จัดเตรียมสื่อและสถานที่ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม
๓. ดำเนินกิจกรรมให้ความรู้แก่กลุ่มเป้าหมายตามกิจกรรมและขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้ รวมถึงการเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์
๔. ประเมินผลความสำเร็จของการดำเนินกิจกรรมโครงการ

กระบวนการขั้นที่ ๕ การติดตามผลความตระหนักรู้ มีขั้นตอนดังนี้

๑. กำหนดและเลือกกลุ่มตัวอย่างจากกลุ่มเป้าหมาย
๒. พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการติดตามความตระหนักรู้
๓. ดำเนินการเก็บข้อมูล
๔. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้

จากกระบวนการเรียนรู้ของรูปแบบข้างต้น สามารถนำมาเขียนเป็นภาพ เพื่อแสดงความสัมพันธ์ และความต่อเนื่องของกระบวนการได้ตามที่แสดงในภาพที่ ๕-๑



ภาพที่ ๕-๑ รูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้

๕.๖ การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์

๕.๖.๑ การนำไปใช้ประโยชน์ด้านนโยบาย

๕.๖.๑.๑ สำหรับหน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงสาธารณสุข หรือ องค์การปกครองท้องถิ่น: จากผลการวิจัยในโครงการฯ สามารถสรุปเป็นแบบจำลอง หรือรูปแบบ (Model) ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อการเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน ซึ่งแบบจำลองที่ได้ มีประโยชน์ในการกำหนดนโยบาย แผน และเป็นแนวทางในการเผยแพร่ พัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม อันจะส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายและชุมชนมีสุขภาพที่ดีในทุกๆด้าน

๕.๖.๑.๒ สำหรับหน่วยงานเผยแพร่กิจกรรมเพื่อสังคม (CSR) ของโรงพยาบาล สถานการแพทย์และสาธารณสุข: ผลของการวิจัยในโครงการฯ ซึ่งบอกถึงประเภทของสื่อ และกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายในวัยเด็ก ช่วงชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการกำหนดนโยบายและแนวทางในการพัฒนาสื่อที่ส่งเสริมสุขภาพะด้านอื่นๆ ต่อไป

๕.๖.๑.๓ สำหรับสถาบันการศึกษา: จากแบบจำลอง หรือรูปแบบที่ได้ มีประโยชน์ในการพัฒนาหลักสูตร อีกทั้งยังเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ผลิต เผยแพร่ และพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีสมรรถนะด้านการพัฒนาและเผยแพร่สื่อต่อไป

๕.๖.๒ การนำไปใช้ประโยชน์ด้านสาธารณสุข

๕.๖.๒.๑ สำหรับหน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงสาธารณสุข: จากผลการวิจัยที่เป็นสื่อต้นแบบสามารถนำไปใช้ในการรณรงค์ เผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการรักษาสุขภาพช่องปากและฟันในวงกว้างต่อไป

๕.๖.๒.๒ สำหรับสื่อสารมวลชน เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อโทรทัศน์: สามารถนำสื่อต้นแบบที่ได้ไปเผยแพร่ เพื่อส่งเสริมให้ประชาชน และกลุ่มเป้าหมาย มีความรู้ในเรื่องของการรักษาสุขภาพช่องปากและฟัน ตลอดจนการมีสุขภาพช่องปากและฟันที่ดีต่อไป

๕.๖.๓ การนำไปใช้ประโยชน์ด้านพาณิชย์

๕.๖.๓.๑ สำหรับหน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงสาธารณสุข: สามารถนำสื่อต้นแบบที่ได้จากงานวิจัยไปจัดทำเผยแพร่ เป็นการประหยัดงบประมาณการจัดจ้างหน่วยงานเอกชนในการออกแบบสื่อต้นแบบ

๕.๖.๓.๒ สำหรับสำนักส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ในฐานะเจ้าของลิขสิทธิ์งานวิจัย: สื่อต้นแบบที่ได้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ โดยมีความร่วมมือกับภาคเอกชนในการผลิตสื่อในเชิงพาณิชย์ต่อไป

๕.๖.๔ การนำไปใช้ประโยชน์ด้านชุมชนและพื้นที่

๕.๖.๔.๑ สำหรับหน่วยงานปกครองส่วนท้องถิ่น เช่น องค์การบริหารส่วนตำบล เทศบาล ตำบล หรือหมู่บ้าน: สามารถนำรูปแบบกิจกรรมและสื่อต้นแบบที่ได้จากผลการวิจัย ไปใช้ให้ความรู้ในระดับพื้นที่ โดยสามารถจัดการรณรงค์กว้างในระดับพื้นที่ปกครอง หรืออาจนำผลการวิจัยดังกล่าวไปส่งเสริมให้ชุมชนท้องถิ่นจัดกิจกรรมให้ความรู้ในระดับชุมชน

๕.๖.๔.๒ สำหรับหน่วยงานสาธารณสุขระดับท้องถิ่น เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (รพ.สต.) หรือ อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) : สามารถนำรูปแบบกิจกรรมและสื่อต้นแบบที่ได้จากผลการวิจัย ไปใช้ในการจัดกิจกรรมรณรงค์และให้ความรู้ในเรื่องของการรักษาสุขภาพช่องปากและฟันในระดับท้องถิ่นให้กับกลุ่มเป้าหมาย หรือใช้เป็นสื่อให้ความรู้ในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล

๕.๖.๔.๓ สำหรับผู้นำชุมชน: สามารถนำสื่อต้นแบบที่ได้จากผลการวิจัย ไปขยายผลใช้ในการรณรงค์และให้ความรู้เกี่ยวกับการรักษาสุขภาพช่องปากและฟันในระดับหมู่บ้าน ท้องถิ่น หรือชุมชน

๕.๖.๕ การนำไปใช้ประโยชน์ด้านวิชาการ

๕.๖.๕.๑ สำหรับสถาบันการศึกษา เช่น มหาวิทยาลัยที่ผลิตนักศึกษาด้านการผลิตสื่อสุขภาพ: จากผลการวิจัยในโครงการฯ และแบบจำลอง หรือรูปแบบ (Model) ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพ และกิจกรรมเพื่อการเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน ซึ่งผลที่ได้ มีประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม ให้กับนักศึกษา และยังเป็นแนวทางในการเผยแพร่สื่อที่พัฒนาขึ้นในชุมชน ซึ่งจะส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีโอกาสเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในการลงพื้นที่ ได้สัมผัส สอบถาม สัมภาษณ์ กลุ่มเป้าหมายและชุมชนจริง ส่งเสริมให้นักศึกษามีความรู้ ความสามารถ และเจตคติที่ดีในการพัฒนาและเผยแพร่สื่อต่อชุมชน ตลอดจนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร การเป็นผู้นำในกิจกรรม และการทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม

๕.๖.๕.๒ สำหรับหน่วยงานด้านการพัฒนาสื่อ: จากผลการวิจัยในโครงการฯ และแบบจำลองหรือรูปแบบ (Model) ซึ่งผลที่ได้จะเป็นแนวทาง ให้ศึกษาถึงกระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม ที่จะใช้เผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน อีกทั้งสื่อต้นแบบที่พัฒนาขึ้นจากงานวิจัยยังเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อในเรื่องอื่นๆที่เกี่ยวข้องได้ต่อไป

๕.๖.๕.๓ สำหรับหน่วยงานด้านการศึกษา เช่น โรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษา: จากผลการวิจัยที่ได้ออกแบบและสร้างสื่อต้นแบบ รวมถึงการออกแบบกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ ครูผู้สอนในโรงเรียนสามารถนำสื่อดังกล่าวไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่อง การดูแลสุขภาพช่องปากและฟันในรายวิชาด้านสุขศึกษา รวมถึงสามารถขยายผลสู่การจัดกิจกรรมการให้ความรู้ในวงกว้างระดับโรงเรียน หรือระดับชุมชนได้เช่นกัน

๕.๗ ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินโครงการวิจัย

๕.๗.๑ การลาฝึกงานและทำงานของนักศึกษา

นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ เนื่องจากมีความเหมาะสมทั้งด้านความรู้ความสามารถ ทักษะการออกแบบ ผลิตสื่อ การสื่อสาร และการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ อีกทั้งได้จัดทำเป็นโครงงานมอบหมายในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยเป็นเจ้าของรายวิชาและเป็นผู้สอนตลอดภาคการศึกษา ซึ่งมีข้อจำกัดคือการทำกิจกรรมโครงการต้องใช้ระยะเวลาค่อนข้างนานตามกระบวนการตั้งแต่สำรวจความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมจนกระทั่งวัดความตระหนักรู้ซึ่งนานเกิน ๑ ภาคการศึกษา ทำให้นักศึกษาต้องจัดสรรเวลาในการทำงานที่ทับซ้อนกันกับการฝึกงาน และต้องหาเวลาว่างที่ตรงกันเพื่อรวมกลุ่มการทำงานตามที่มอบหมาย เป็นผลให้การทำงานติดขัดและล่าช้าไม่เป็นไปตามแผนงานที่กำหนด

๕.๗.๒ การใช้งานสื่อเทคโนโลยี AR : Augmented Reality

ตามที่ได้จัดทำสื่อของโครงการเด็กไทยฟันดีให้มีความน่าสนใจ มีรูปแบบที่ทันสมัย แปลกใหม่ ในรูปแบบ Interactive Media โดยใช้เทคโนโลยี AR ในการอธิบายเนื้อหาเรื่องขั้นตอนการแปรงฟัน โครงสร้างฟัน ฯลฯ ลงในหนังสือเล่มใหญ่ โดยสร้างภาพ ๓ มิติ แล้วนำไปทำรหัส เมื่อใช้สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตส่องไปหน้าที่มี Reality Browser Layer จะเห็นภาพโมเดลของฟันหรือภาพประกอบ ๓ มิติที่เกี่ยวข้องพร้อมมีเสียงบรรยายประกอบ พบว่าสื่อนี้ช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียนได้ดีเมื่อผู้สอนหรือผู้นำการเรียนรู้เป็นผู้ใช้อุปกรณ์นี้แล้วสาธิตให้ดู แต่หากให้เด็กเป็นผู้ใช้สื่อเอง พบว่าอาจไม่สะดวก ทั้งในด้านอุปกรณ์และวิธีการใช้งาน

๕.๗.๓ การใช้ช่องทาง Facebook เผยแพร่ความรู้และประชาสัมพันธ์สื่อ กิจกรรมโครงการ

โดยสร้าง Facebook Page ช่วยให้การสื่อสารข้อมูลสู่สมาชิกหรือเครือข่ายที่มีอยู่ได้ และสะดวกรวดเร็วในการเปลี่ยนแปลง หรือ Update ข้อมูล อีกทั้งไม่มีค่าใช้จ่าย แต่หากต้องการโปรโมทหน้าเพจให้มีคนพบเห็นมากขึ้น ซึ่งจะสามารถเข้าถึงผู้คน และขยายฐานกลุ่มเป้าหมายสู่สาธารณะในวงกว้าง ช่วยเพิ่มจำนวน Like

จะต้องเสียค่าใช้จ่าย ซึ่งในที่นี้สื่อของโครงการได้นำชิ้นเพจแบบไม่มีค่าใช้จ่าย จึงอยู่ภายใต้ข้อจำกัด ไม่สามารถสื่อสารประชาสัมพันธ์ในวงกว้างได้อย่างที่คาดหวัง

๕.๗.๔ ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมที่แตกต่างกันของกลุ่มเป้าหมาย

จากการลงพื้นที่เพื่อสำรวจความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการของกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนทั้ง ๓ ชั้นปี คือ ป.๔ ป. ๕ และ ป.๖ ซึ่งอยู่ในช่วงชั้นเดียวกัน น่าจะมีความชอบ หรือความต้องการที่คล้ายๆ กัน แต่กลับมีความแตกต่างกัน เช่น ป. ๔ จะชอบลักษณะการ์ตูนที่ตลกตลกมากกว่า รวมถึงพฤติกรรมของเด็กก็มีความสนใจ และตอบคำถามตรงๆ รวดเร็ว แต่ ป.๖ จะชอบการ์ตูนที่มีความซับซ้อนขึ้น เช่น การ์ตูนยอดมนุษย์ และตอบคำถามด้วยการใช้เหตุผลมากขึ้น ซึ่งความต้องการที่แตกต่างกันเหล่านี้ผู้ออกแบบจะต้องนำไปสรุปแนวคิดที่เป็นกลาง เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในช่วงชั้นเดียวกันแต่วัยต่างกันเล็กน้อยสามารถดูสื่อแล้วเกิดความประทับใจ เข้าใจ และชื่นชอบสื่อที่จัดทำ ทั้งนี้ประเภทของสื่อที่นักเรียนต้องการไม่แตกต่างกันมากนัก โดยส่วนใหญ่ชอบสื่อแอนิเมชันและบางส่วนชอบหนังสือ

๕.๗.๕ การคุม Theme และ Mood & Tone ของสื่อโครงการ

จากปัญหาความชอบด้านลักษณะของตัวละครที่แตกต่างกันของกลุ่มเป้าหมาย ผู้ออกแบบจึงยึดข้อมูลที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบ และนำมาออกแบบให้ใกล้เคียงข้อมูลที่ได้มากที่สุด แต่เนื่องจากสื่อของโครงการที่ต้องจัดทำมีหลายประเภทและแบ่งกลุ่มนักศึกษารับผิดชอบตามความถนัด ดังนั้นสไตล์การออกแบบของแต่ละคนย่อมมีความต่างกัน แม้จะมีตัวอย่างที่เป็นต้นแบบอยู่แล้ว เหล่านี้จึงทำให้ผลงาน ลักษณะตัวการ์ตูนที่ปรากฏในสื่อแต่ละประเภท และบรรยากาศโดยรวม รวมถึงการใช้สีอาจมีความหลากหลาย ไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเท่าที่ควร

๕.๗.๖ การใช้เทคนิคพิเศษในหนังสือ

หนังสือเล่มใหญ่ของโครงการเด็กไทยฟันดี ทั้ง ๒ เล่ม ถูกออกแบบให้มีความน่าสนใจ โดยใช้ขนาดใหญ่กว่าปกติ คือขนาด A๓ จำนวนหน้า ๓๖ และ ๔๘ หน้า พิมพ์ ๔ สีทุกหน้า และใช้กระดาษหนาพิเศษ เพื่อความคงทน จึงทำให้มีน้ำหนักค่อนข้างมาก รวมถึงเทคนิคพิเศษภายในเล่มที่ผู้ออกแบบต้องการให้ดึงดูดความสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ สามารถอ่านด้วยกันเป็นกลุ่ม และอยากให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากสื่อนี้ จึงได้จัดทำ Pop up ในส่วนของเนื้อหาที่ต้องการเน้นให้มีลูกเล่น ดึงดูดให้เด็กสนใจเปิดอ่าน (ในส่วนของการจัดทำ Pop up ผู้จัดทำต้องประกอบขึ้นเองหลังจากโรงพิมพ์พิมพ์เสร็จ เนื่องจากเป็นงานหลังการพิมพ์ และเป็นการพิมพ์แบบ digital on demand จำนวน ๑ ชุด ต้องจัดทำมือเอง) เทคโนโลยี AR ที่สามารถเข้า Application แล้ว Scan ซึ่งจะปรากฏภาพ ๓ มิติ อธิบายข้อมูลพร้อมเสียงอ่านประกอบ ที่ช่วยให้เด็กตื่นตาตื่นใจ เป็นการฝึกใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ประกอบกับเกม และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องและควรรู้ในเล่มซึ่งผู้ออกแบบได้วิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ ความต้องการด้านสื่อ และยึดตามหลักการ ทฤษฎีการออกแบบสื่อสำหรับเด็ก แต่ปัญหาที่พบคือ น้ำหนักของหนังสือที่มีขนาดใหญ่เกินไป อาจเกิดความพอดีกับเด็กในช่วงวัยนี้ และเทคโนโลยีที่ต้องใช้อุปกรณ์เสริมในการเรียนรู้ที่อาจไม่พร้อมกันกับบริบทของกลุ่มเป้าหมายนี้ รวมถึงการที่ศูนย์

ไม่ได้นำสื่อออกมาใช้อย่างต่อเนื่อง หรือให้นักเรียนเห็นได้โดยสะดวกก็อาจทำให้สื่อ นั้นถูกเก็บไว้บนชั้นโดยไม่มีประโยชน์ และไม่ได้ใช้อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด

๕.๗.๗ ชนิดของสื่อที่มีความหลากหลาย

จากข้อเสนอโครงการวิจัยที่ได้กำหนดประเภทสื่อทั้งสิ้น ๙ ประเภท เพื่อใช้ในกระบวนการให้ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมาย แต่ภายหลังเมื่อได้มีการสำรวจความต้องการ และวิเคราะห์การออกแบบสื่อ กิจกรรม จึงได้มีการเพิ่มสื่อบางประเภทขึ้น ได้แก่ เพจ Facebook และ สื่อ AR เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เรียนและเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารในวงกว้าง ทำให้ในทางปฏิบัติต้องเพิ่มขึ้นตอนและระยะเวลาในการพัฒนาสื่อดังกล่าว ส่งผลให้ข้อมูลรายการประเภทของสื่อที่แสดงในผลการวัดความพึงพอใจที่มีต่อสื่อของกลุ่มนักเรียน และความพึงพอใจในด้านคุณภาพ การออกแบบ และการผลิตสื่อของโครงการโดยนักศึกษามีข้อมูลไม่ตรงกันกับข้อเสนอของโครงการ

๕.๘ ข้อเสนอแนะ

๕.๘.๑ ข้อเสนอแนะจากนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม

๕.๘.๑.๑ ผลจากการสอบถามความคิดเห็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยพนิต หัวข้อ “สื่อที่ควรมี นอกเหนือจากที่ใช้ในกิจกรรมโครงการ” พบว่าสามารถแบ่งเป็น ๕ ประเภท ดังนี้

๕.๘.๑.๑.๑ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น สื่อออนไลน์ สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

๕.๘.๑.๑.๒ สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น ใบปลิว หนังสือเล่มเล็ก ขนาดพกพา ให้เด็กสามารถนำติดตัวไปได้ทุกที่ เพื่อทบทวนสะดวก

๕.๘.๑.๑.๓ สื่อหุ่นจำลอง เช่น หุ่นจำลองที่ช่วยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อได้ดี (๒)

๕.๘.๑.๑.๔ สื่อสมัยใหม่ เช่น New Media ที่กันน้ำได้ คงทน สำหรับแปะอยู่บริเวณอ่างน้ำที่เด็กๆ ใช้แปรงฟัน

๕.๘.๑.๑.๕ สื่อกิจกรรม เช่น ละครความรู้ การพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

๕.๘.๑.๒ ความคิดเห็นของนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยพนิต กรณีที่ต้องการให้มีการต่อยอด ขยายผลความรู้จากสื่อที่ผลิตในกิจกรรมโครงการ ให้เกิดผลในวงกว้างสู่สาธารณะ และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น สรุปได้ดังนี้

๕.๘.๑.๒.๑ ด้านการวางแผน ออกแบบ และผลิตสื่อ ควรมีการสำรวจความต้องการสื่อในวงสาธารณะให้เียดยมากขึ้นว่าต้องการให้สื่อใดเป็นตัวหลักในการเผยแพร่ความรู้ การออกแบบสื่อสำหรับเด็กควรให้เข้าใจง่าย ระวังเรื่องการใช้งาน และข้อมูลที่น่าเสนอต้องไม่ยากหรือเกินความจำเป็น

๕.๘.๑.๒.๒ ด้านการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ นักศึกษาส่วนใหญ่ (ร้อยละ ๒๑ หรือจำนวน ๕ คน) เห็นว่าควรจัดทำสื่อในรูปแบบสื่อออนไลน์ โดยทำคลิปวิดีโอตัวอย่าง (ทีเซอร์) เพื่อประชาสัมพันธ์เรียกความสนใจก่อน และนำเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ทางสื่อสังคมออนไลน์ ให้สามารถเปิดดู

หรือ download ได้ ทั้งนี้ควรมีช่องทางในการเผยแพร่ที่หลากหลาย เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้น มีการประสานงานกับหน่วยงานของชุมชน นำสื่อที่ทำไปเผยแพร่ให้กว้างขวางมากขึ้น หรือมอบสื่อให้กับองค์กรใหญ่ ที่มีหน้าที่เผยแพร่ความรู้ รวมถึงเปิดโอกาสให้โรงเรียน/ชุมชนต่างๆสามารถ download ไปใช้งานได้ฟรีๆ ควรทำวิธีการใช้สื่ออย่างชัดเจนด้วย และควรประชาสัมพันธ์กิจกรรมนี้ไปสู่ผู้ปกครอง เพื่อให้มีส่วนร่วมในการช่วยดูแลบุตรหลาน คอยกำชับเรื่องการแปรงฟันอย่างสม่ำเสมอและถูกวิธียิ่งขึ้น ควรทำกิจกรรมเช่นนี้ต่อไป ค่อยๆแก้ปัญหา พัฒนา และประชาสัมพันธ์ให้มีชื่อเสียง เมื่อพื้นฐานมั่นคงแล้วจึงขยับไปเป็นกลุ่มเป้าหมายที่โตขึ้น

๕.๘.๑.๓ สิ่งที่นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการ คิดว่าเป็นปัญหาและอุปสรรคต่อการดำเนินงาน สรุปได้ดังนี้คือ

๕.๘.๑.๓.๑ ปัญหาเรื่องเวลา นักศึกษาส่วนใหญ่ (ร้อยละ ๗๓ หรือจำนวน ๑๗ คน) คิดว่าระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมโครงการตั้งแต่ได้รับมอบหมายงานจนถึงวันสรุปโครงการเป็นอุปสรรคเนื่องจากมีเวลาน้อย บางช่วงเวลาตรงกับการฝึกงาน และมีงานมอบหมายหลายวิชาทำให้จัดสรรเวลาการทำงานได้ลำบาก ความไม่สมดุลของชิ้นงานกับระยะเวลา การเร่งรีบส่งงานเพื่อให้โรงพิมพ์จัดพิมพ์ได้ทันตามกำหนดมีส่วนทำให้เกิดความผิดพลาด รวมถึงการรวมกลุ่มเพื่อทำงาน การรวบรวมข้อมูล การประสานงานของแต่ละฝ่ายมีความล่าช้า ตารางนัดดูความคืบหน้างานไม่แน่นอน การทิ้งช่วงห่างตั้งแต่เริ่มต้นโครงการถึงวันจัดกิจกรรม และติดตามความตระหนักรู้ทำให้ความประติดประต่อของงานลดลง สัมภาษณ์ละเอียดบางส่วนไปควรต้องมีกำหนดการของแผนงานที่แน่นอน

๕.๘.๑.๓.๒ ปัญหาเรื่องความเข้าใจเนื้อหา ในส่วนน้อย (ร้อยละ ๔.๓ หรือจำนวน ๑ คน) คิดว่าเรื่องความไม่เข้าใจลึกซึ้งในเนื้อหาที่แต่ละคนรับผิดชอบเป็นปัญหาในการผลิตสื่อสุขภาพของโครงการครั้งนี้ ซึ่งอาจทำให้งานที่ออกมาไม่เต็มประสิทธิภาพ

๕.๘.๑.๔ ข้อเสนอแนะของนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี เพื่อการปรับปรุงกิจกรรมโครงการครั้งต่อไป

๕.๘.๑.๔.๑ ด้านการวางแผน เตรียมงาน

- ระยะเวลาในการดำเนินงานควรจัดให้เหมาะสมไม่ตรงกับช่วงฝึกงาน เพื่อให้สามารถจัดสรรเวลาทำงานและการรวมกลุ่มทำงานได้สะดวก และควรจัดกิจกรรมของโครงการทั้งหมดให้อยู่ภายในระยะเวลาการเรียนการสอนของรายวิชา เพื่อให้การทำงานและการประสานงานของแต่ละคนแต่ละฝ่ายไม่ขาดตอน สามารถนัดปรึกษา ดูความคืบหน้าของงานได้สะดวก ไม่ล่าช้า

- ควรแบ่งจำนวนงานให้พอดีกับจำนวนคนทำงาน และกำหนดหน้าที่รับผิดชอบของทุกคนในกลุ่มให้ชัดเจน

- ปริมาณงานของแต่ละกลุ่มไม่เท่ากัน ควรมีการแบ่งเบาภาระกันและกัน จะทำให้งานสำเร็จเร็วและคุณภาพดีขึ้น

- ควรระมัดระวังเรื่องเนื้อหาข้อมูลที่น่ามาจัดทำสื่อและข้อมูลที่ครูสอนนักเรียนให้มีความเหมือนตรงกัน เพราะอาจทำให้นักเรียนสับสน เช่น เรื่องระยะเวลาในการแปร่งฟัน
- อาจพิจารณาเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายในครั้งหน้าให้สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ควรมีการดำเนินกิจกรรมต่อไปทุกๆ ปี เพื่อฝึกและพัฒนาคุณภาพของนักศึกษาและการจัดการเรียนการสอนอย่างไม่หยุดนิ่งและต่อเนื่อง

๕.๘.๑.๔.๒ การจัดกิจกรรม การดำเนินกิจกรรมสอนร้องเพลง ถ้าทำเป็นเพลงและใส่ทำนองด้วยเลย น่าจะทำให้สนุกและจดจำได้ง่ายกว่าการฝึกร้องแบบปากเปล่า

๕.๘.๑.๔.๓ การจัดการเรียนรู้ การออกแบบ ผลิตสื่อ สำหรับนักศึกษา ควรเริ่มงานผลิตสื่อให้เร็วขึ้น และกำหนด Mood & Tone ของสื่อที่ผลิตแต่ละกลุ่มให้อยู่ในทิศทางเดียวกันกว่านี้

๕.๘.๒ ข้อเสนอแนะด้านการเผยแพร่ข้อมูล

๕.๘.๒.๑ ควรให้หน่วยงานที่เป็นผู้กำหนดนโยบายด้านสาธารณสุข นำรูปแบบ (Model) ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อการเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน นำไปใช้ประโยชน์ในการกำหนดนโยบาย แผน และเป็นแนวทางในการเผยแพร่ พัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม อันจะส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายและชุมชนมีสุขภาวะที่ดี

๕.๘.๒.๒ ควรให้หน่วยงานที่รับผิดชอบด้านการสาธารณสุข โดยเฉพาะหน่วยงานระดับท้องถิ่น เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล หรือองค์การบริหารส่วนตำบล นำสื่อ กิจกรรม และรูปแบบการดำเนินกิจกรรม นำไปเผยแพร่ให้กับเด็กนักเรียนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีสุขภาพฟันที่ดี

๕.๘.๒.๓ ควรสนับสนุนให้ทุกโรงเรียนมีบุคลากรที่รับผิดชอบด้านสุขภาพของนักเรียนในโรงเรียน และนำสื่อ กิจกรรม รูปแบบการดำเนินกิจกรรม ไปเผยแพร่ให้กับเด็กนักเรียนของตน ซึ่งอาจสอดแทรกอยู่ในหลักสูตร เช่น วิชาสุขศึกษา และให้รุ่นพี่ในชั้นที่สูงกว่า เป็นผู้ช่วยในการทำกิจกรรม โดยอาจให้หน่วยราชการท้องถิ่นเป็นผู้สนับสนุนงบประมาณในการจัดทำสื่อ

๕.๘.๓ ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อเนื่อง

๕.๘.๓.๑ ควรมีการเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนประถมศึกษาเอกชน หรือกลุ่มนักเรียนในเมือง เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างลักษณะดังกล่าว เป็นกลุ่มที่มีความพร้อมด้านสังคม ซึ่งบางครั้งอาจทำให้ขาดความสนใจ หรือความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม และการรับรู้สื่อพื้นฐาน ซึ่งความรู้ที่ได้จากการทำวิจัยในกลุ่มดังกล่าว จะเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมในการให้ความรู้เรื่องอื่นต่อไป

๕.๘.๓.๒ ควรมีการเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา เพื่อศึกษาพฤติกรรมความชอบ และช่องทางในการรับสื่อ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมในการให้ความรู้เรื่องอื่นต่อไป

๕.๘.๓.๓ นำแนวทางการใช้สื่อ และรูปแบบของกิจกรรม ไปวิจัยในเนื้อหาอื่นที่แตกต่าง เช่น เนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือสังคมศาสตร์ เพื่อเป็นการพัฒนารูปแบบในการสื่อสาร และยังเป็นการพัฒนาสื่อ และกิจกรรมที่ใช้ในการเผยแพร่ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กรรณภา วัชรธำรงกุล. การสร้างแบบวัดความตระหนักรู้ต่อผลกระทบของสภาวะโลกร้อน สำหรับนักเรียน
ช่วงชั้นที่ ๔ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑. ปริญญานิพนธ์การศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๒.

กานดา พุนลาภทวี. สถิติเพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ : ฟิสิกส์เซ็นเตอร์, ๒๕๓๙.

แนวคิด ทฤษฎี และหลักการ สื่อการเรียนรู้. [ออนไลน์] ๒๕๕๖. [สืบค้นวันที่ ๑๔ ธันวาคม ๒๕๕๙] จาก
<http://www.thaiall.com/learningmedia/>

บุญเรือง เนียมหอม และกำพล ดำรงค์วงศ์. รูปแบบการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพและนักสื่อสารสุขภาพด้าน
สื่อสิ่งพิมพ์. [ออนไลน์] ๒๕๔๙. [สืบค้นวันที่ ๑๔ ธันวาคม ๒๕๕๙] จาก
<http://kb.hsri.or.th/dspace/handle/๑๑๒๒๘/๒๐๕๑?locale-attribute=th>

ปารวีร์ บุชบาศรี. ความตระหนักรู้และทัศนคติของผู้บริหารและพนักงานต่อการประชาสัมพันธ์ภายในของ
บริษัท จัดการและพัฒนาทรัพยากรน้ำภาคตะวันออก จำกัด (มหาชน). การศึกษาค้นคว้าอิสระ
สาขาวิชานิติศาสตร์การตลาด บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, ๒๕๕๕.

พรณทิพา สำนวนดี. การศึกษาความตระหนักรู้ต่อการใช้อินเตอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ่อนหนองน้ำขุ่น ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์
มัลติมีเดีย เรื่อง ทักษะการใช้อินเตอร์เน็ต. สารนิพนธ์นิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๔.

ภราดร เสถียรไชยกิจ. การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานตามมาตรฐานอาชีพ
ช่างซ่อมบำรุงในโรงงานอุตสาหกรรม. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี
เทคนิคศึกษา ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี บัณฑิตมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ, ๒๕๕๕.

รวีพร จรูญพันธ์เกษม. กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย.
รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, ๒๕๕๘.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, ๒๕๓๘.

สมพร เมธชนัน อาจิมวัชร ศักดิ์พิมานพร และมณฑิรา ศักดิ์พิมานพร. การพัฒนารูปแบบการเผยแพร่ งานวิจัยสุขภาพในชุมชน : กรณีศึกษาเทศบาลตำบลโพธิ์พระยา อำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรีและองค์การบริหารส่วน ตำบลบางบัวทอง อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี. [ออนไลน์] ๒๕๕๘. [สืบค้นวันที่ ๑๔ ธันวาคม ๒๕๕๙] จาก <http://kb.hsri.or.th/dspace/handle/๑๑๒๒๘/๑๙๖๒?locale-attribute=th>

สมิทธิ บุญชูติมา. การผลิตสื่อสุขภาพชุมชน. เอกสารประกอบการบรรยาย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๗.

อนงค์รัตน์ รินแสงปิ่น. “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับแกนนำเด็กและเยาวชนตำบลหลวงใต้.” วารสารจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต. ปีที่ ๕ (กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๕๘) : ๑-๒๔.

ภาคผนวก ก.

- แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาที่ดำเนินกิจกรรมโครงการ
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา
- ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
- ภาพแสดงบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาที่ดำเนินกิจกรรมโครงการ

รายวิชา :	สื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์(ศรทศ ๔๗๔) (Medical Media for Advertising and Public Relations)
หลักสูตร :	เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลมหาวิทยาลัยมหิดล
ชั้นปี / ภาคการศึกษา :	นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ภาคการศึกษาที่ ๑/๒๕๕๙
จำนวนผู้เรียน :	๒๓ คน
จำนวนหน่วยกิต:	๒ (๑-๒-๓) (ชั่วโมงบรรยาย-ปฏิบัติ-ค้นคว้า/สัปดาห์)
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ :	อาจารย์ ดร.โสภิตา สุวัฒน์
จุดมุ่งหมายของรายวิชา :	การศึกษาในรายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความสามารถในการกำหนดแนวคิด และอธิบายเกี่ยวกับการออกแบบ ผลิตสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ทั้งในด้าน กระบวนการผลิต รูปแบบข้อดี -ข้อด้อยของสื่อที่ใช้รวมทั้งแนวโน้มการ พัฒนาสื่อในอนาคต มีความคิดสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ในการออกแบบและผลิตสื่อทางการแพทย์ เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ โดยคำนึงถึงหลักคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ ทั้งนี้สื่อที่ผลิตสามารถใช้สื่อสารและเผยแพร่ได้อย่าง มีประสิทธิภาพตรงตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา
คำอธิบายรายวิชา	ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดชนิดของการโฆษณาและประชาสัมพันธ์รูปแบบ ข้อดี-ข้อด้อยของสื่อที่ใช้ในการโฆษณาและประชาสัมพันธ์การผลิตสื่อ ทางการแพทย์เพื่อการประชาสัมพันธ์ในการศึกษาและการแพทย์
ความรู้ หรือทักษะที่มุ่งหวัง	ความรู้ ความสามารถในการกำหนดแนวคิด และอธิบายเกี่ยวกับการ ออกแบบ ผลิตสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ทั้งในด้าน กระบวนการผลิต รูปแบบข้อดี - ข้อด้อยของสื่อที่ใช้รวมทั้งแนวโน้ม การ พัฒนาสื่อในอนาคต มีความคิดสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ในการออกแบบและผลิตสื่อทางการแพทย์ เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ โดยคำนึงถึงหลักจริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ ทั้งนี้สื่อที่ผลิตต้องสามารถใช้สื่อสารและ เผยแพร่ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

หัวข้อในการเรียน

ลำดับ	หัวข้อ
๑	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้
๒	ประเภท และคุณสมบัติของสื่อการเรียนรู้
๓	กระบวนการวางแผนและผลิตสื่อการเรียนรู้
๔	การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้
๕	กฎหมาย และจรรยาบรรณ ในการผลิตและเผยแพร่สื่อการเรียนรู้
๖	แนวโน้มและการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ วิเคราะห์ปัญหา สถานการณ์สื่อทั้งในและต่างประเทศ
๗	การสำรวจความต้องการการใช้สื่อการเรียนรู้
๘	การวิเคราะห์เนื้อหาสื่อการเรียนรู้
๙	การออกแบบแนวคิดในการสร้างสรรค์สื่อทางการแพทย์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ
๑๐	กระบวนการสื่อสาร / วิธีการถ่ายทอดข้อมูลไปยังกลุ่มเป้าหมาย
๑๑	เทคนิคการผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนรู้
๑๒	การใช้สื่อและกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้
๑๓	การออกแบบเครื่องมือประเมินผล สื่อและกิจกรรมโครงการ
๑๔	กิจกรรมภาคสนาม (นำสื่อที่ผลิตมาใช้เผยแพร่ ให้ความรู้บริการวิชาการสู่ชุมชน)
๑๕	นำเสนอ สรุปผล และวิจารณ์ผลงานสร้างสรรค์สื่อ

วิธีการจัดการเรียนรู้

๑. การบรรยาย (แบบปฏิสัมพันธ์ ให้ตอบคำถามสั้นๆระดมความคิด)
๒. มอบหมายโครงงาน (ชิ้นงานและกิจกรรมโครงงาน)
๓. สร้างภาพความคิด (Mind Map)
๔. นำเสนอข้อมูล / ผลงาน (ด้วยวาจาและผลงานที่มอบหมาย)
๕. ฝึกปฏิบัติ และดำเนินงานในสถานการณ์จำลอง และสถานการณ์จริง

สื่อการสอน / อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้

๑. สื่อนำเสนอ (Power Point)
๒. สื่อของจริง
๓. สื่ออิเล็กทรอนิกส์
๔. ใบเนื้อหา

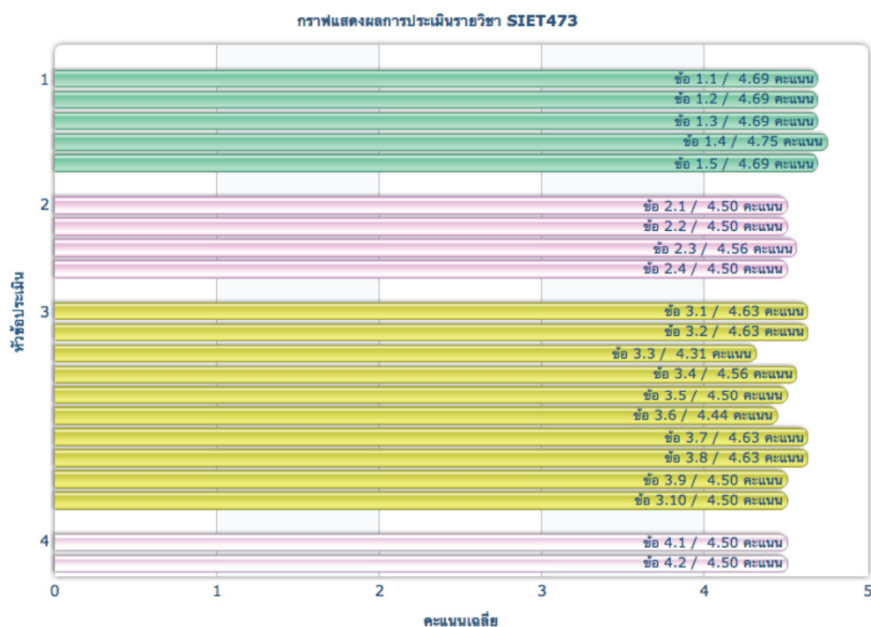
การวัดผล / เครื่องมือวัดผล

พิจารณาจากผลการปฏิบัติงานโครงงานตามที่ได้รับมอบหมายและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

ตารางที่ ก-๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในวิชา สื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์

ผู้เรียนคนที่	คะแนน (เต็ม ๑๐๐)	เกรด	การแปลผล
๑	๗๐	C+	ค่อนข้างดี
๒	๘๙.๕	A	ดีเยี่ยม
๓	๗๔	B	ดี
๔	๗๙	B+	ดีมาก
๕	๗๘	B	ดี
๖	๘๓.๕	B+	ดีมาก
๗	๗๙	B	ดี
๘	๙๑.๕	A	ดีเยี่ยม
๙	๘๒.๕	B+	ดีมาก
๑๐	๗๙.๑๖	B+	ดีมาก
๑๑	๗๙	B	ดี
๑๒	๘๓	B+	ดีมาก
๑๓	๘๗	A	ดีเยี่ยม
๑๔	๘๘.๕	A	ดีเยี่ยม
๑๕	๘๑	B+	ดีมาก
๑๖	๘๘.๕	A	ดีเยี่ยม
๑๗	๘๕	A	ดีเยี่ยม
๑๘	๘๖	A	ดีเยี่ยม
๑๙	๗๙.๑๖	B+	ดีมาก
๒๐	๗๔.๖๖	B	ดี
๒๑	๗๕	C+	ค่อนข้างดี
๒๒	๘๘.๕	A	ดีเยี่ยม
๒๓	๘๙.๕	A	ดีเยี่ยม
ค่าเฉลี่ย	๘๒.๒๑	B+	ดีมาก

รายงานสรุปผลการประเมินรายวิชา SIET473			
รหัสวิชา	SIET473	ชื่อวิชา	MEDIA FOR ADVERTISING AND PUBL
ภาคการศึกษา	1/2558	นักศึกษาคณะ	ทุกคณะ
นักศึกษาหลักสูตร	ทุกหลักสูตร	ชั้นปี	ทุกชั้นปี
อาจารย์ผู้สอน	ไม่ระบุอาจารย์ผู้สอน		

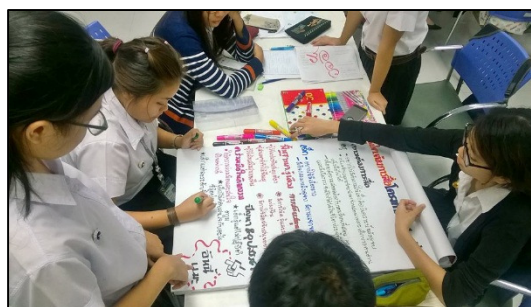


ความหมายของคะแนน 5 : มากที่สุด, 4 : มาก, 3 : ปานกลาง, 2 : น้อย, 1 : น้อยที่สุด

หัวข้อประเมิน	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		น้อยที่สุด		N/A		คะแนนเฉลี่ย
	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%	
ด้านบุคลิกภาพ													
อาจารย์ตรงต่อเวลา	13	81.25	2	12.50	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.69
อาจารย์บุคลิกภาพดี	13	81.25	2	12.50	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.69
อาจารย์ใช้วาจาสุภาพ	13	81.25	2	12.50	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.69
อาจารย์แต่งกายสุภาพ	14	87.50	1	6.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.75
อาจารย์สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักศึกษา	13	81.25	2	12.50	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.69
ด้านความรู้ความสามารถในเรื่องที่สอน													
อาจารย์มีความรู้ความสามารถในเรื่องที่สอนเป็นอย่างดี	10	62.50	5	31.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
สามารถอธิบายหรือตอบข้อซักถามให้เป็นที่น่าสนใจ	10	62.50	5	31.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้องได้เป็นอย่างดี	11	68.75	4	25.00	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.56
มีการบอกแหล่งข้อมูลสำหรับค้นคว้าเพิ่มเติม	10	62.50	5	31.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
ด้านเทคนิคการสอน													
มีการแจ้งวัตถุประสงค์ ขอบเขต กิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผลของรายวิชาอย่างชัดเจน	12	75.00	3	18.75	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.63
มีการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ที่จัดสอนในแต่ละครั้ง	12	75.00	3	18.75	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.63
มีเอกสารประกอบการสอนที่มีคุณภาพ	8	50.00	6	37.50	1	6.25	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.31
มีสื่อประกอบการบรรยายที่เหมาะสม	11	68.75	4	25.00	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.56
มีวิธีการสอนที่ทำให้นักศึกษาสนใจติดตามตลอดเวลา	11	68.75	3	18.75	1	6.25	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
การจัดเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	9	56.25	6	37.50	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.44
สอนได้ตรงตามเนื้อหาที่กำหนดในโครงสร้างรายวิชา	12	75.00	3	18.75	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.63
มีการสรุปเนื้อหาหรือสาระสำคัญของเรื่องที่สอน	12	75.00	3	18.75	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.63
มีกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา	11	68.75	3	18.75	1	6.25	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ได้อย่างเหมาะสม	11	68.75	3	18.75	1	6.25	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
ด้านการประเมินผล													
มีวิธีการประเมินผลที่เหมาะสม และยุติธรรม	10	62.50	5	31.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
สัดส่วนคะแนนที่ใช้ในการวัดและประเมินผลมีความเหมาะสม	10	62.50	5	31.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
จำนวนประเมิน 16 คน จากทั้งหมด 19 คน คะแนนเฉลี่ย 4.57 คะแนน													

จำนวนผู้ประเมิน 16 คน จากทั้งหมด 19 คน คะแนนเฉลี่ย 4.57 คะแนน

ภาพที่ ก-๑ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา



ภาพที่ ก-๒ บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา

ภาคผนวก ข.

- ผลการสำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อ
- บรรยายภาพการลงพื้นที่สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อ

ความต้องการและพฤติกรรมของการใช้หรือการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย

จากการลงพื้นที่เพื่อสำรวจความต้องการและพฤติกรรมการใช้หรือการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมายตามโครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” คณะผู้วิจัย และนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมทั้ง 23 คน ได้ลงพื้นที่ที่โรงเรียนวัดละมุด อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม โดยผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักศึกษาและมอบหมายหน้าที่เพื่อเก็บข้อมูลด้านต่างๆ ที่จะเป็นประโยชน์ในการวิจัย ดังนี้

- ความต้องการสื่อและกิจกรรมของครู
- ความต้องการสื่อและกิจกรรมของนักเรียน
- ประสพการณ์ ฐานความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องฟัน
- การส่งเสริมและสนับสนุนด้านสุขภาพช่องปากและฟันของโรงเรียนหรือองค์กรภายนอก
- ความร่วมมือในกิจกรรมของโรงเรียน
- เครื่องมือ อุปกรณ์ บรรยากาศ สภาพแวดล้อมของสถานที่จัดกิจกรรมโครงการ
- ปัญหาและอุปสรรคที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

ในการลงพื้นที่ครั้งนี้ได้พบนักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างการวิจัยทั้ง 3 ชั้นปี และได้สังเกตลักษณะและพฤติกรรมของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยการพูดคุย สอบถาม และสัมภาษณ์นักเรียน คุณครู และผู้อำนวยการโรงเรียน ซึ่งมีประเด็นที่มีประโยชน์ในการสร้างสื่อของโครงการวิจัยได้ดังนี้

1. ความคิดเห็น และความชอบด้านรูปภาพ ส่วนใหญ่กลุ่มเป้าหมายชอบลักษณะการ์ตูน 2 มิติ ดูง่าย ไม่ซับซ้อน
2. การ์ตูนที่ชื่นชอบ คือแนวการ์ตูนโดราเอมอน ที่ใช้ identity ของโดราเอมอนมาเป็นตัวชักจูงสร้างความสนใจ และอยากให้มีการใช้ของวิเศษมาประกอบในสื่อด้วย
3. จากการนำ Character การ์ตูนที่นักศึกษาออกแบบจำนวน 23 คู่ หนังสือนิทาน หนังสืออ่านเสริมความรู้สำหรับเด็กเพื่อสอบถามความชอบเกี่ยวกับรูปแบบสื่อ และการออกแบบสื่อที่ตรงกับความต้องการของเด็กปฐมวัย ผลจากการดู Character การ์ตูนที่นักศึกษาออกแบบจำนวน 23 คู่ พบว่า ลักษณะการ์ตูนที่เด็กชอบเป็นการ์ตูนลักษณะที่เป็นยอดมนุษย์ มีพลัง มีความชัดเจนระหว่างผู้หญิงผู้ชาย ชอบทั้งรูปแบบที่เป็นคนเป็นสัตว์ และรูปร่างฟันแบบตัดทอนรายละเอียด ชอบภาพที่มีสีสันสดใส



ภาพที่ ข-๑ ตัวอย่าง Character การ์ตูนที่นักศึกษาออกแบบจำนวน 23 คู่

รูปแบบการ์ตูนที่นักเรียนเลือกมากที่สุดคือ N.22 จำนวน 15 คน N.4 N.11 และ N.20 จำนวน 4 คน เท่าๆ กัน

รูปแบบการ์ตูนที่ครูเลือกมากที่สุดคือ N.20 จำนวน 2 คน N.8 และ N.22 จำนวน 1 คน เท่ากัน

คณะผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบการตุ๋นที่นักเรียนชื่นชอบมาเป็นแนวทางในการออกแบบ Character การตุ๋นที่จะใช้ในสื่อแต่ละประเภทของโครงการ

4. จากการพูดคุย และสอบถามความชอบสื่อ ว่านักเรียนชอบดูสื่อประเภทใด เป็นคำถามปลายเปิดไม่มีการชี้นำคำตอบ สรุปได้ว่า ชอบสื่อประเภทหนังสือ 3 คน และชอบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 12 คน

5. จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาสุขศึกษาและได้ทำกิจกรรมรณรงค์เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพฟันของโรงเรียน สรุปได้ว่า

- อยากได้โปสเตอร์ขนาดใหญ่ที่เด็กสามารถดูได้พร้อมกันหลายคน และสามารถใช้เป็นสื่อสำหรับสอนได้มีลูกเล่นเพื่อสร้างความดึงดูดและน่าสนใจ ตัวหนังสือน้อย เน้นรูปภาพเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเด็กไม่ชอบอ่านอะไรที่มีตัวหนังสือเยอะๆ

- สื่อที่เด็กน่าจะสนใจ คือ การ์ตูนแอนิเมชัน เพราะเด็กชอบดูการ์ตูน มีภาพเคลื่อนไหว (จากที่มี การเชิญพระมาเทศน์ มาสอนเด็กติดตาม และดูได้นานๆ ไม่เบื่อ) แต่ควรมีประเด็นที่ท้าทายที่ให้เกิดคิด วิเคราะห์ ไม่ใช่การดูเปล่าแล้วจบประเด็นไม่ได้

- อยากได้การ์ตูนแอนิเมชัน เสริมความรู้ให้เด็ก เพราะโรงเรียนร่วมเครือข่ายโรงเรียนส่งเสริมสุขภาพอยู่แล้ว และเคยได้รับรางวัลการแก้ไขและดูแลสุขภาพสภาพปากและฟันที่ดีที่สุด

- อยากได้เพลงแปรงฟัน ที่สามารถนำมาใช้เปิดในกิจกรรมแปรงฟันตอนกลางวันของโรงเรียนสลับกับที่มีอยู่แล้วได้ เพราะเพลงเดิมที่ใช้เด็กไม่สามารถจำ หรือนำความรู้มาปฏิบัติได้

6. สำหรับหัวข้อความรู้ที่ทางโรงเรียนต้องการ และอยากให้ทางคณะผู้วิจัยจัดทำเพื่อใช้ในการสอน ให้ความรู้แก่เด็กคือ

- ชุดของฟัน ฟันแท้ ฟันน้ำนม
- ปัญหา/ผลที่เกิดจากการแปรงฟันไม่เกลี้ยง
- การแปรงฟันที่ถูกวิธี และเวลาที่เหมาะสม

ทั้งนี้จากการถามคำถามซึ่งเป็นพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับฟันและการดูแลสุขภาพช่องปากกับนักเรียนพบว่าระดับความรู้เดิมที่เด็กมี ยังขาดความรู้และความเข้าใจที่แท้จริงเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้ฟันผุ และการแปรงฟันที่ถูกวิธี ดังนั้นสื่อของโครงการจึงต้องเน้นประเด็นความรู้นี้เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องฟันผุ และสามารถแปรงฟันได้อย่างถูกวิธี

7. ด้านการส่งเสริมสนับสนุนเกี่ยวกับสุขภาพ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่โรงเรียนมีอยู่เดิม พบว่ามีการจัดสถานที่และกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนต้องแปรงฟันเวลากลางวันหลังมื้ออาหาร โดยการสร้างรายนามสำหรับแปรงฟัน

โดยเฉพาะในหลายจุดและเปิดเพลงแปร่งฟันประกอบด้วย นอกจากนี้ยังมีการตรวจสุขภาพฟันประจำปี และมีการแจกนมฟรีให้เด็กนักเรียนเช่นทุกโรงเรียนเป็นประจำอยู่แล้ว

ทั้งนี้สื่อที่ใช้ในกิจกรรมโครงการซึ่งมีหลากหลายประเภท แต่มีวัตถุประสงค์เพื่อการใช้งานที่แตกต่างกัน เนื่องจากคุณลักษณะ การใช้งานของสื่อมีข้อดี และข้อจำกัดที่แตกต่างกัน การเลือกผลิตสื่อหลายรูปแบบเพื่อช่วยเสริมข้อดีและข้อจำกัดของสื่อแต่ละประเภท และเพื่อให้ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ผู้ใช้สื่อให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลในการรับรู้ การเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ช่วยเสริมข้อดีและข้อจำกัดของสื่อแต่ละประเภท เพื่อใช้ในการเรียนรู้ที่มีบริบทต่างกัน การเรียนรู้ ทบทวนด้วยตนเอง หรือการใช้สื่อประกอบการแนะนำการสอนของครู สื่อที่ดูได้ครั้งละหลายคนหรือใช้ดูได้ในจำนวนจำกัด ดังนี้

ตารางที่ ข-๑ วัตถุประสงค์ของสื่อประเภทต่างๆ

ประเภทสื่อ	วัตถุประสงค์
หนังสือ	เพื่อสร้างสื่อที่สามารถใช้ประกอบการเรียนรู้ด้วยตัวเองหรือมีครูแนะนำ เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน/อาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ รูปแบบแปลกใหม่ ขนาดใหญ่ A3 จำนวน 2 เล่ม (หนังสือนิทานให้ความรู้ ในเล่มประกอบด้วยหน้าพิเศษเช่น ใส่เทคโนโลยี AR เพื่อแสดงภาพ 3 มิติ ของฟัน มีเกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีเนื้อเพลงแปร่งฟัน เพื่อสร้างการจดจำ ให้นักเรียนสามารถดูและเล่นกิจกรรมได้เป็นกลุ่ม เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและสร้างแรงจูงใจด้วยกิจกรรมพิเศษในเล่มได้)
จุลสาร	เพื่อเป็นคู่มือ สำหรับใช้แจกเผยแพร่ความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน รวมถึงอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ ขนาด A5 พกพาสะดวก สามารถนำกลับบ้าน บอกต่อครอบครัวได้
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	เพื่อนำเสนอเนื้อหาทั้งหมดในหนังสือเล่ม จุลสาร โปสเตอร์ AR และการตูนแอนิเมชันมารวบรวมไว้ในสื่อเดียว และ สามารถใช้คุณสมบัติของสื่อที่แสดงมัลติมีเดีย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวหนังสือไว้ด้วยกัน หรือเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลอื่นๆ ทั้งจากภายนอกและภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ รวมถึงการเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ ให้ Download ได้ง่าย เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้
การ์ตูนแอนิเมชัน	แสดงให้เห็นภาพรวมของเนื้อหาของโครงการ แบ่งเป็น 4 ตอน ตอนละ 3 นาที ใช้การ์ตูนคาแรคเตอร์เดียวกันทั้ง 4 ตอน เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน ด้วยสื่อที่สามารถใช้ประชาสัมพันธ์และสื่อหลายทาง (มัลติมีเดีย) ในการรับรู้ สามารถใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ให้กับครูเนื้อหาแบ่งเป็นตอนสั้นๆ เพื่อให้เด็กไม่เบื่อและมีสมาธิในการเรียนรู้ เกิดการจดจำได้ง่าย สามารถสร้างความตระหนักในเบื้องต้นด้วยข้อคิดหรือวิธีการสอนให้เด็กรู้จักการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน เนื้อเรื่องใกล้เคียงและใกล้ตัวเด็ก

ประเภทสื่อ	วัตถุประสงค์
โปสเตอร์นิทรรศการ	เพื่อจัดแหล่งการเรียนรู้ให้นักเรียนสามารถดูพร้อมกันได้หลายคนโดยเรียนรู้ด้วยตนเองหรือมีครูแนะนำ โดยติดลงบนบอร์ดนิทรรศการสำเร็จรูปทรง 6 เหลี่ยม สามารถดูได้รอบด้าน และเรียนรู้ได้ที่ละหลายๆคน ขนาดบอร์ดกว้าง 600 x สูง 200 เซนติเมตร จำนวน 1 บอร์ด ติดโปสเตอร์ขนาดใหญ่ 58X80cm จำนวน 12 แผ่น โดยออกแบบให้มีภาพประกอบสีสันสดใส สะอาดตา เนื้อหากระชับ มีกิจกรรมประกอบให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในโปสเตอร์และสนุกกับการเรียนรู้
แบนเนอร์	เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมโครงการและรณรงค์เรื่องการดูแลสุขภาพปากและฟัน จำนวน 2 ป้าย ขนาดใหญ่ 400X150cm ภาพประกอบสีสันสดใส สะอาดตา เนื้อหากระชับ
สแตนด์	เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนในการร่วมกิจกรรม และสร้างบรรยากาศในกิจกรรม ด้วยการสร้างสื่อตัวการ์ตูนที่เป็นตัวแทนของเด็กไทยฟันดี ในกิจกรรมโครงการ จำนวน 5 ตัว ตามรูปแบบที่นักเรียนชอบและเลือกตอนลงพื้นที่สำรวจสื่อ ขนาดใหญ่ประมาณ 120x80 cm สามารถใช้เป็นฉากถ่ายภาพ เกิดการขยายผลใน Social Media ได้ และสามารถสร้างความตระหนักในเบื้องต้นด้วยข้อความสั้นในสแตนด์
เข็มกลัด / ที่คาดหัว ฟ.ฟัน	เพื่อใช้เป็นของที่ระลึกในการจัดกิจกรรม สามารถนำไปใช้ประโยชน์และสร้างการจดจำได้ รวมถึงสร้างแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ได้สาระประโยชน์ และมีที่คาดหัว เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องใส่ทุกคน สามารถนำไปใช้ประโยชน์และสร้างการจดจำ
AR	เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน ด้วยสื่อสมัยใหม่ ใช้เทคโนโลยีทันสมัย ไม่น่าเบื่อ สามารถใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน
Page Facebook	เพื่อรวบรวมสื่อหลายประเภทนำเสนอบนเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่วยในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารไปยังสาธารณะมากขึ้น สามารถใช้คุณสมบัติของสื่อที่สามารถแสดงมัลติมีเดีย (ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวหนังสือไว้ด้วยกัน หรือเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลอื่นๆ ทั้งจากภายนอกและภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และสามารถให้ Download แลกเปลี่ยนข้อมูล หรือUpdate แก้ไขข้อมูลให้มีความทันสมัย มีรายละเอียดเพิ่มเติม แก้ไข ปรับปรุงได้ง่าย โดยง่าย ไม่มีค่าใช้จ่าย



ภาพที่ ข-๒ บรรยากาศในการลงพื้นที่สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อ



ภาพที่ ข-๒ บรรยาการในการการลงพื้นที่สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อ (ต่อ)

ภาคผนวก ค.

- ขอบเขตเนื้อหาที่ใช้ในการผลิตสื่อ
- บรรยากาศในการจัดทำและนำเสนอแบบร่างสื่อ
- แบบประเมินคุณภาพสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม
- ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

เนื้อหาเรื่องเกี่ยวกับฟันที่นำมาใช้ในการจัดทำสื่อโครงการเด็กไทยฟันดี

หน้าที่ของฟัน

ฟัน เป็นอวัยวะสำคัญของร่างกายและเป็นส่วนประกอบสำคัญของใบหน้า เราใช้ฟันสำหรับบดเคี้ยวอาหารให้ละเอียด ใช้ในการออกเสียงให้ชัดเจน และช่วยให้ใบหน้าของเราดูสวยงาม

ชุดของฟัน

ฟันของเรามี ๒ ชุด เมื่ออายุ ๖-๗ ปี ฟันชุดแรกจะหลุดร่วงไป หลังจากนั้นก็มีฟันซี่ใหม่ขึ้นมาแทน ฟันซี่เดิมที่หลุดไปนั้นเราเรียกว่า ฟันน้ำนม และฟันซี่ที่ขึ้นมาแทนเรียกว่า ฟันแท้

๑. ฟันน้ำนม (Temporary teeth) มีทั้งหมด ๒๐ ซี่ บน ๑๐ ล่าง ๑๐ ฟันน้ำนมจะงอกตั้งแต่ ๖ เดือน ถึง ๑ ปี

ความสำคัญของฟันน้ำนม

- ใช้กัด ตัด และบดเคี้ยวอาหารให้ละเอียด
- ให้ความสวยงาม
- ช่วยออกเสียงให้ชัดเจน ที่นอกเหนือจากฟันแท้ คือ ช่วยให้การเจริญของขากรรไกร เป็นไปอย่างปกติและกันที่ไว้ให้ฟันแท้ขึ้นมาแทนที่

ฟันน้ำนมมีลักษณะต่างจากฟันแท้คือมีสีขาวกว่า ซี่เล็กกว่า และฟันน้ำนมแต่ละซี่จะอยู่ห่างกันเล็กน้อย

๒. ฟันแท้ (Permanent teeth) มีทั้งหมด ๓๒ ซี่ อยู่ขากรรไกรบน ๑๖ ซี่ และขากรรไกรล่าง ๑๖ ซี่ ฟันแท้ซี่แรกของช่องปาก จะอยู่ในช่วงอายุประมาณ ๖-๗ ปี ฟันแท้เป็นฟันชุดที่สองและเป็นชุดสุดท้าย เมื่อฟันแท้ขึ้นมา จะปิดช่องระหว่างฟันพอดี

แม้ฟันน้ำนมจะไม่ได้อยู่กับเราไปตลอดชีวิต แต่เราก็ต้องดูแลรักษาฟันน้ำนมให้ดี เพราะหากฟันน้ำนมผุก็จะทำให้เรารู้สึกปวดฟัน และไม่สามารถเคี้ยวอาหารได้ และถ้าฟันน้ำนมผุก็อาจจะทำให้ฟันแท้ที่จะขึ้นมาแทนที่ผุได้อีกด้วย ดังนั้นถ้าอยากมีฟันที่แข็งแรงใช้ไปนานๆ จะต้องดูแลรักษาฟันอย่างสม่ำเสมอ

ข้อแตกต่างระหว่างฟันแท้กับฟันน้ำนม

๑. ขนาด ฟันแท้มีรูปร่างขนาดใหญ่กว่า
๒. สี ฟันน้ำนมขาว ฟันแท้สีนวลขึ้น
๓. ส่วนของคอฟัน ฟันน้ำนมคอคอดมากสั้น ฟันแท้คอดน้อยยาว
๔. รากฟัน ฟันน้ำนมห่าง ฟันแท้จะถี่

ส่วนประกอบของฟัน_ฟันประกอบด้วย

- ตัวฟัน : เป็นส่วนของฟันที่โผล่ออกมาเหนือเหงือก
- รากฟัน : เป็นส่วนที่ถูกหุ้มด้วยเหงือก ช่วยยึดฟันให้อยู่กับที่
- เคลือบฟัน : เป็นส่วนที่ปกคลุมตัวฟัน มีความแข็งแรงที่สุดในร่างกาย ประกอบด้วยแคลเซียมและฟลูออไรด์
- เนื้อฟัน : อยู่ใต้ชั้นเคลือบฟัน รองรับชั้นเคลือบฟันไม่ให้แตกร้าวได้ง่าย
- โพรงประสาทฟัน: ประกอบด้วยเส้นประสาทและเส้นเลือดมากมาย

ประเภทของฟัน

ในปากของเรามีทั้งฟันตัด ฟันเขี้ยว และ ฟันกราม ซึ่งมีรูปร่างและหน้าที่ต่างกันดังนี้

๑. ฟันตัด (Incisor; I) อยู่ส่วนหน้ามีรูปร่างคล้ายลิม มีจำนวนทั้งหมด ๘ ซี่ มีลักษณะแบนและบางมีขอบหน้าคมทำหน้าที่ตัดหรือกัด
๒. ฟันเขี้ยว (Canine; C) ทำหน้าที่ฉีกกัดอาหาร มีจำนวนทั้งหมด ๔ ซี่ มีขนาดใหญ่และมียอดแหลมเพื่อใช้ฉีกและดึงอาหาร
๓. ฟันกราม มีขนาดใหญ่และมีหลายยอดเพื่อใช้ในการบดอาหารให้ละเอียด แบ่งเป็นฟันกรามหน้าและฟันกรามหลัง
 - ๓.๑ ฟันกรามหน้าหรือฟันเคี้ยว (Premolar; P) มีจำนวนทั้งหมด ๘ ซี่ ทำหน้าที่ในการบดเคี้ยวอาหาร
 - ๓.๒ ฟันกรามหลังหรือฟันบด (Molar; M) ใช้บดอาหาร มีจำนวน ๑๒ ซี่

ปัญหาและโรคในช่องปาก

ฟันคนเราปกติจะมีสีขาวเป็นมันวาว แต่บางคนจะมีฟันเหลือง หรือดำ คล้ำ แลดูไม่สวย งาม โดยอาจจะเป็นเพียงบางซี่ หรือทุก ๆ ซี่ก็ได้ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ฟันคนเราไม่ขาวมาจากหลายสาเหตุด้วยกัน การไม่ดูแลฟันให้ดีก็จะทำให้เกิดปัญหาและโรคในช่องปากได้ ซึ่งส่วนใหญ่มีสาเหตุดังนี้

๑. รับประทานอาหารหรือเครื่องดื่มที่มีสีเป็นประจำ เช่น ชา กาแฟ การอมลูกอม สูบบุหรี่ และแปรงฟันไม่สะอาดพอ จึงทำให้มีคราบอาหาร คราบแบคทีเรียและหินปูนมาเกาะติดสะสมทีละเล็กละน้อยจนเห็นเป็นสีเหลือง สีนํ้าตาล หรือสีดำติดตามซอกฟัน
๒. ฟันผุ ฟันผุจะมีสีเหลืองเข้มหรือนํ้าตาล โดยเฉพาะฟันที่อยู่ด้านหน้า ทำให้มองเห็นได้ชัดเจน
๓. ฟันตาย คือฟันที่ไม่มีเลือดและประสาทฟันมาหล่อเลี้ยงทำให้ฟันมีสีทึบ ไม่โปร่งเหมือนฟันที่มีชีวิตอยู่ ซึ่งจะเกิดขึ้นกับฟันที่ผุมาก ๆ และทิ้งไว้เป็นระยะเวลานาน จนฟันผุลุกลามถึงโพรงประสาทฟัน หรืออาจเกิดขึ้นกับฟันที่ได้รับอุบัติเหตุ หรือถูกกระแทกอย่างแรง จนมีการฉีกขาดของเส้นเลือดที่มาหล่อเลี้ยงฟัน เมื่อทิ้งไว้นาน ๆ โดยไม่มีการดึงประสาทฟันออก ฟันจะยังมีสีคล้ำมากขึ้น

๔. ฟันมีสีผิดปกติมาตั้งแต่กำเนิด เนื่องมาจากโรคบางอย่าง หรือการได้รับยาบางชนิด มากเกินไป เช่น ยาเตตราซัยคริน ซึ่งการกินยาดังนี้ จะมีผลต่อสีของฟัน โดยเฉพาะในช่วงที่มีการก่อตัวหรือสร้างฟันเท่านั้น คือ ฟันน้ำนม ในเด็กอายุ ๓-๙ เดือน และฟันแท้ในเด็กอายุ ๓-๑๒ ปี ทำให้ฟันแทบทุกซี่มีสีค่อนข้างเหลือง หรือ เป็นสีเทาดำ นอกจากนี้ อาจเกิดจากการได้รับฟลูออไรด์มากเกินไป จะมีจุดสีน้ำตาลบนฟัน ที่เรียกว่า ฟันตกกระ

โรคฟันผุ และการป้องกันฟันผุ

โรคฟันผุคือ โรคของฟันที่มีเนื้อฟันถูกทำลายไป โดยมีการทำลายแร่ธาตุที่เป็น องค์ประกอบสำคัญของเนื้อเยื่อเหล่านี้ จนทำให้เกิดเป็นรูหรือโพรงที่ตัวฟัน ถ้าไม่ได้รับการรักษาจะลุกลามขยายใหญ่และลึกขึ้นเรื่อยๆ เกิดการเจ็บปวดทุกข์ทรมาน และสุดท้ายอาจต้องสูญเสียฟันโดยต้องถอนออกไป

โรคฟันผุเกิดจากเชื้อโรค โดยกระบวนการเกิดโรค จำเป็นจะต้องมีองค์ประกอบสำคัญ ๓ อย่างด้วยกัน ได้แก่ ตัวฟัน เชื้อจุลินทรีย์ และสภาวะความเป็นกรดภายในช่องปาก โดยปกติภายในช่องปากจะมีกระบวนการแลกเปลี่ยนแร่ธาตุระหว่างตัวฟัน และแร่ธาตุที่มีอยู่ในน้ำลายตลอดเวลา โดยจะมีทั้งการสูญเสียแร่ธาตุจากตัวฟัน และการคืนกลับแร่ธาตุสู่ตัวฟัน ในสภาวะที่สภาพในช่องปากเป็นกลาง ก่อนที่จะเกิดรูบนฟันที่มองเห็นได้ ในระยะเริ่มแรกที่มีการสูญเสียแร่ธาตุออกจากผิวฟันนั้น หากสังเกตให้ดีจะเห็นว่าฟันเริ่มเสียความเงามัน มองเห็นเป็นสีขุ่นขาวคล้ายขอล็ก เริ่มจากเป็นจุดขาว และขยายขนาดขึ้นได้ ซึ่งมักพบบริเวณที่เป็นหลุมร่องฟัน ลึก หรือบริเวณซอกฟัน คอฟัน ที่มีคราบจุลินทรีย์สะสมไว้มาก ซึ่งหากสังเกตเห็นได้ทันจะสามารถหยุดยั้งการลุกลามของการเกิดฟันผุนี้ได้

ผลเสียของการเกิดโรคฟันผุ

โรคฟันผุระยะเริ่มต้นยังไม่ก่อให้เกิดอาการ เสียหรือเจ็บปวด มีการเปลี่ยนแปลงที่ผิวฟัน เห็นเป็นจุดหรือฝ้าขาวขุ่นคล้ายขอล็ก ซึ่งถ้า สังเกตเห็น หรือตรวจพบแต่เนิ่นๆ แล้ว จะสามารถ รักษาไม่ให้เกิดเป็นรูผุได้ แต่ถ้าต่อไปรักษาไม่ได้แล้วละก็ จะเกิดการทำลายของเนื้อฟันต่อไปตามลำดับ ดังนี้คือ

ฟันผุระยะที่ ๑ เริ่มเห็นเป็นรูผุที่ผิวฟันอาจมี สีเทาหรือดำ มีสีขาวขุ่นรอบๆ ระยะนี้ยังไม่มีอาการใดๆ

ฟันผุระยะที่ ๒ รูฟันผุลุกลามกว้าง และลึกขึ้นเข้าสู่ชั้นเนื้อฟัน ใกล้โพรงประสาทเกิดอาการเสียวฟัน โดยเฉพาะเมื่อกินอาหารหวานหรือน้ำเย็น

ฟันผุระยะที่ ๓ รูฟันที่ผุลุกลามลึกลงไป ถึง โพรงประสาทฟัน ซึ่งเป็นที่อยู่ของประสาทรับความรู้สึก ทำให้ปวด เคี้ยวไม่ได้

ฟันผุระยะที่ ๔ การอักเสบลุกลามออกไป รอบตัวฟัน ถึงอวัยวะรอบตัวฟัน อาจเกิดฝี หนอง ฟันโยกปวด เคี้ยวไม่ได้

เมื่อไม่สามารถรักษาฟันซี่ที่ผุไว้ได้ ต้องถอนฟันซี่นั้นออก ทำให้เกิดการต้องสูญเสียฟัน และมีปัญหาอื่นๆ ตามมาได้อีกมาก

สาเหตุของโรคฟันผุ

โรคฟันผุเกิดจากแบคทีเรียที่อาศัยอยู่ในช่องปากรวมตัวกับเศษอาหารและน้ำลายสะสมกันจนเป็นคราบเหนียวที่เรียกว่า คราบฟัน หรือคราบแบคทีเรีย ซึ่งจะเกาะอยู่บนผิวของฟันแบคทีเรียเหล่านี้จะเปลี่ยนสภาพน้ำตาลและแป้งให้เป็นกรด มีฤทธิ์ทำลายแร่ธาตุที่ผิวฟัน จนก่อให้เกิดเป็นรู โดยเริ่มจากขนาดเล็กมากๆ ลูกกลมใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ จนกลายเป็นโรคฟันผุ

โรคฟันผุมักจะพบได้บ่อยในเด็ก แต่ผู้ใหญ่ก็มีความเสี่ยงด้วยเช่นกัน โดยมีปัจจัยเหล่านี้เป็นส่วนประกอบ

- การบริโภคอาหารที่มีคาร์โบไฮเดรต (แป้งและน้ำตาล)
- การดื่มน้ำที่ไม่มีฟลูออไรด์เป็นส่วนประกอบ
- อาการปากแห้ง
- การใช้ยาบางชนิด
- การดูแลรักษาความสะอาดช่องปากอย่างไม่ถูกสุขลักษณะ

ตำแหน่งของฟันที่มักพบฟันผุ อาการฟันผุมักเกิดใน ๓ ตำแหน่งดังนี้

๑. อาการฟันผุบริเวณพื้นเคลือบฟันที่ใช้ในการบดเคี้ยว เพราะคราบแบคทีเรียซึ่งมักติดอยู่ตามร่องฟัน มักพบบ่อยในเด็กเนื่องจากการละเลยการแปรงฟันในบริเวณนี้
๒. อาการฟันผุระหว่างซอกฟัน เพราะเป็นบริเวณที่ยากต่อการเข้าถึง ซึ่งไม่สามารถทำความสะอาดได้ด้วยการแปรงฟันเพียงอย่างเดียว
๓. อาการฟันผุที่บริเวณรากฟัน เกิดขึ้นจากภาวะเหงือกกร่น หรือการสูญเสียของกระดูกฟันอันมีสาเหตุอันสืบเนื่องมาจากโรคเหงือก หรือโรคปริทันต์อักเสบ

อาการบ่งชี้ของโรคฟันผุ

ฟันผุอาจเกิดขึ้นกับฟันครั้งละหนึ่งซี่หรือมากกว่านั้นได้ อาการที่พบบ่อยได้แก่

- มีการพบรูหรือรอยผุที่ฟัน
- มีอาการเสียวฟันมากขึ้น (เมื่อดื่มน้ำหรือรับประทานอาหารหวาน ร้อนจัด หรือเย็นจัด)
- มีอาการปวดฟัน
- มีเศษอาหารติดบริเวณซอกฟันบ่อยครั้งขึ้น

ระดับความรุนแรงของโรคฟันผุ

๑. การเกิดคราบขาวแบคทีเรียจะทำปฏิกิริยากับแป้งหรือน้ำตาล ก่อให้เกิดกรดที่สามารถทำลายผิวเคลือบฟัน เป็นจุดเริ่มต้นของการสูญเสียแร่ธาตุ (แคลเซียม) ซึ่งจะปรากฏให้เห็นเป็นคราบสีขาวขุ่นที่ฟัน ระยะนี้ยังสามารถรักษาได้โดยง่าย

๒. การผุที่ผิวเคลือบฟัน (enamel) การสูญเสีย แคลเซียมดำเนินต่อไปจนมี การเสื่อมสลายของผิวเคลือบฟัน ระยะนี้ควรได้รับการดูแลรักษาโดยทันตแพทย์

๓. การผุที่เนื้อฟัน (dentin) การผุจากผิวเคลือบฟันลุกลามลึกเข้าไปถึงเนื้อฟัน ซึ่งสามารถขยายการผุไปยังฟันซี่อื่นๆ ได้

๔. การผุลุกลามไปยังโพรงประสาทฟัน (dental pulp) หากอาการฟันผุไม่ได้รับการรักษา การผุจะลุกลามลึกไปถึงโพรงประสาทฟัน ซึ่งเป็นแหล่งรวมของเส้นประสาทมากมาย และหากโพรงประสาทฟันเกิดการติดเชื้ออาจเกิดฝีที่ปลายรากฟันได้

การรักษาโรคฟันผุ

ฟันผุมีการรักษาได้ต่างๆ กันไป ตามระยะการเกิดโรคก็คือ การใช้ฟลูออไรด์เฉพาะที่ หรือการแปรงฟันด้วยยาสีฟันผสมฟลูออไรด์ จะช่วยรักษาฟันที่เกือบจะผุให้กลับสู่ปกติได้ โดยแปรงฟันด้วยยาสีฟันผสมฟลูออไรด์เป็นประจำ และทั้งยาสีฟัน นั้นให้คงอยู่ในช่องปากนานขึ้นไม่น้อยกว่า ๒ นาที แล้วค่อยบ้วนทิ้ง ก็จะช่วยให้ฟันไม่ผุต่อไปได้ (แต่ สำหรับเด็กเล็กๆ ต้องระวังไม่ให้กลืนยาสีฟัน เพราะอาจเกิดผลเสียได้) คนที่มีการใส่ฟันปลอมชนิดถอดได้ หรือติดแน่น หรือผู้ที่ใส่ เครื่องมือเพื่อการจัดฟัน หากไม่ได้ดูแลทำความสะอาดฟันอย่างดี จะทำให้เกิดการสะสมของคราบจุลินทรีย์ได้ง่าย เกิดความเสี่ยงต่อ การเป็นโรคฟันผุ เหงือกอักเสบ และโรคปริทันต์อักเสบได้เช่นเดียวกัน

- อุดฟัน เมื่อฟันผุเห็นเป็นรูชัดเจน อยู่ในระยะที่มีการทำลายเฉพาะถึงส่วนเนื้อฟัน
- รักษารากฟัน เป็นการรักษาโรคฟันผุ ที่มีการผุลุกลามเข้าไปถึงโพรงประสาทฟันแล้ว
- ถอนฟัน เมื่อการอักเสบลุกลามไปมาก ไม่เหลือเนื้อฟันที่จะสามารถรักษาฟันซี่นั้น ไว้ได้ต่อไป

การป้องกันฟันผุ

๑. แปรงฟันวันละ ๒ ครั้งด้วยยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์หรือมีคุณสมบัติช่วยลดการก่อตัวของคราบแบคทีเรียได้

๒. การใช้ไหมขัดฟัน หรือ แปรงทำความสะอาดฟอกฟันเป็นประจำ เพื่อทำความสะอาดบริเวณซอกฟันหรือบริเวณที่การแปรงฟันเข้าไม่ถึง

๓. การบ้วนปากด้วยน้ำยาบ้วนปากที่ออกฤทธิ์ในต่อต้านเชื้อแบคทีเรีย

๔. บริโภคอาหารให้เหมาะสมตามหลักโภชนาการ และจำกัดการบริโภคคาร์โบไฮเดรต

๕. เข้าพบทันตแพทย์ทุกๆ ๖ เดือน เป็นประจำ

๖. การเคลือบหลุมร่องฟัน ก็เป็นอีกวิธีที่ ทันตแพทย์ส่วนใหญ่แนะนำ

การป้องกันฟันผุที่ให้ผลดีที่สุดคือ

รับประทานอาหารที่มีประโยชน์ หลีกเลี่ยงอาหารหวานเหนียวติดฟันที่ทำให้เกิดโรคฟันผุดูแลรักษาความสะอาดช่องปากให้สะอาดอย่างทั่วถึง สม่ำเสมอ โดยแปรงฟันด้วยยาสีฟันผสมฟลูออไรด์ทุกครั้งตรวจสุขภาพช่องปากด้วยตนเองเป็นประจำ

ใช้ฟลูออไรด์เสริมเพื่อการป้องกันฟันผุ

ในเรื่องของอาหาร และสุขภาพช่องปาก เป็นเรื่องที่สัมพันธ์กัน เพราะการผ่านอาหารเข้าสู่ร่างกายอันดับแรก คือ ผ่านจากช่องปาก และเป็นการย่อยอาหารในขั้นแรกๆ ด้วย หากการย่อยเป็นไปอย่างไม่สมบูรณ์ย่อมเกิดผลเสียต่อร่างกายแน่นอน

ฟันจัดได้ว่าเป็นอวัยวะที่แข็งแกร่งที่สุดของร่างกาย แต่ก็ยังเกิดการผุกร่อน เสื่อมไปตามสภาพได้ เพราะการกินอาหารไม่ถูกต้อง ไม่ได้รับการดูแลรักษาอย่างถูกวิธี การที่ฟันเสีย หรือเหงือกบวมขึ้น ต้องใช้เวลามากกว่าจะแสดงอาการ แต่ถ้าเรากินอาหารให้ถูกต้อง และดูแลฟันให้ดี ตั้งแต่เริ่มแรก และสม่ำเสมอ จะไม่ต้องเสียเวลาทำฟัน รักษาฟัน รักษาเหงือกซึ่งมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง

สิ่งที่จะมาเสริมสร้างความแข็งแรงของฟันได้ นอกจากจะต้องดูแลรักษาให้ถูกต้องแล้ว ยังจะต้องรู้จักการกินอาหารอีกด้วย สารอาหารประเภทแคลเซียมและฟอสฟอรัส รวมทั้งวิตามิน จะเป็นตัวประกอบให้ฟันเราแข็งแรง และถ้ากินอาหารที่ให้สารอาหารประเภทนี้ไม่พอ ฟันเราก็จะเสียง่ายโดยปกติแล้ว ถ้าเรากินอาหารครบ ๕ หมู่ จะได้ฟอสฟอรัสเพียงพอจากการกินอาหาร แต่ปัญหาคือแคลเซียม ซึ่งอาหารส่วนใหญ่ไม่ได้มีแคลเซียมเสมอไป ร่างกายเราจึงมักขาด โดยเฉพาะเด็กนั้นต้องการมากเป็น ๒ เท่าของผู้ใหญ่

พฤติกรรมที่ควรหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับฟัน

๑. กัดเล็บ การกัดเล็บทำให้เชื้อโรคเข้าสู่ร่างกายได้ เพราะตามซอกเล็บมักมีสิ่งสกปรกซ่อนอยู่ และถ้ากัดเล็บบ่อยๆ อาจทำให้ฟันโยนได้

๒. แปรงฟันแรงๆ การแปรงฟันแรงไม่ได้ช่วยให้ฟันสะอาดยิ่งขึ้นแต่จะเป็นการทำลายเคลือบฟันและทำให้ฟันสึกหรอ ยิ่งแปรงฟันแรงๆ บริเวณใกล้กับขอบเหงือกจะทำให้เหงือกร่นได้

๓. ชอบเคี้ยวน้ำแข็ง เคี้ยวของแข็งต่างๆ เช่น กระจูด เมล็ดผลไม้ ฯลฯ อาจทำให้ ฟันร้าว และนำไปสู่อาการเสียวฟัน ปวดฟัน เป็นผลให้ฟันสึกมากและเร็วกว่าปกติ รวมถึงฟันอาจแตกหักจนต้องถอนฟัน

๔. ชอบใช้ฟันฉีกถุง คาบสิ่งของเปิดขวด เปิดของต่างๆ จะทำให้ฟันหน้าบิ่นหรือแตกหักและยังทำให้ฟันกรามบาดเจ็บได้

๕. ชอบดื่มน้ำอัดลม กินขนมทั้งวัน สิ่งเหล่านี้มักมีน้ำตาลสูง เป็นสาเหตุสำคัญของการเกิดฟันผุ เศษขนมจะติดอยู่ตามซอกฟัน แบคทีเรียจะเปลี่ยนน้ำตาลเป็นกรดทำให้ฟันผุ นอกจากนี้ น้ำอัดลมมีความเป็นกรด การดื่มน้ำอัดลมบ่อยๆ จะกัดกร่อนฟันทำให้ฟันสึกเร็วกว่าปกติ

๖. ดื่มรสเปรี้ยวจัด อาหารหรือเครื่องดื่มรสเปรี้ยวจัด ทำให้เนื้อฟันมีลักษณะอ่อนนุ่มลงส่งผลให้ฟันสึกเร็วกว่าปกติ ดังนั้นก่อน/หลังกินอาหารรสเปรี้ยวควรดื่มน้ำเปล่า หรือบ้วนปากด้วยน้ำสะอาดตามทันที

การรักษาความสะอาดในช่องปาก

มีหลากหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อความสะอาดของช่องปาก ถึงแม้ว่าเราจะแปรงฟันทุกวัน วันละ ๒-๓ ครั้งแล้ว แต่ถ้าหากยังแปรงผิดวิธี และไม่ได้ใส่ใจตัวแปรงสีฟันยาสีฟันและองค์ประกอบอื่น การแปรงฟันย่อมไม่เกิดประสิทธิภาพ การแปรงฟันให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดมี ๕ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ขนแปรง : แปรงที่ใช้ควรมีขนแปรงที่อ่อนนุ่ม ช่วยส่งเสริมการแปรงฟันโดยไม่ต้องออกแรงมาก ป้องกันการสึกกร่อนและอาการเสียวฟันได้ ขนแปรงนั้นจะเข้าไปตามซอกฟันที่เป็นที่สะสมของเศษอาหารอย่างทั่วถึงและทำความสะอาดได้อย่างดี

2. บริเวณที่ควรแปรงฟัน : บริเวณรอยต่อระหว่างเหงือกและฟันจะเป็นส่วนที่คราบจุลินทรีย์สะสมได้ดีที่สุด ซึ่งเป็นที่มาของโรคเหงือกอักเสบและฟันผุ จึงเป็นบริเวณที่จะต้องเอาใจใส่เป็นพิเศษ

3. ด้านของฟันที่ต้องแปรง : จะต้องแปรงฟันให้ทั่วทุกซี่ฟัน ทั้งด้านนอกและด้านในของฟัน เนื่องจากทุกบริเวณจะเป็นที่สะสมคราบจุลินทรีย์ได้เหมือนกัน

4. เวลาที่ใช้ในการแปรงฟัน : แปรงฟันให้นานและทั่วถึง ครั้งละประมาณ ๒ นาที หรือ ๒ นาทีขึ้นไป

5. ยาสีฟัน : จะต้องมีส่วนผสมของฟลูออไรด์ ที่ช่วยในการป้องกันโรคฟันผุ

นอกจากปัจจัยดังกล่าวแล้ว วิธีการแปรงฟันให้ถูกต้องก็เป็นสิ่งจำเป็น เพราะต่อให้มีปัจจัยครบถ้วนแต่ยังคงแปรงฟันอย่างผิดวิธีก็ยังสามารถทำให้เกิดปัญหาสุขภาพในช่องปากได้

วิธีการและขั้นตอนการแปรงฟันที่ถูกต้อง

ให้เริ่มแปรงฟันจากบริเวณฟันซี่ที่มักแปรงได้ไม่สะอาดที่สุดก่อน ได้แก่ บริเวณฟันกรามล่างด้านลิ้น บริเวณฟันหน้าล่างด้านลิ้น บริเวณฟันกรามบนด้านกระพุ้งแก้ม ให้แปรงบริเวณดังกล่าวก่อนเพื่อเป็นการเน้นการทำความสะอาดที่บริเวณนี้ให้ดีที่สุดก่อน

การแปรงฟันบน : โดยใช้วิธี ขยับ-ปัด ในทุกบริเวณ ยกเว้น ฟันหน้าบนด้านเพดาน และฟันหน้าล่างด้านลิ้น ที่ใช้วิธี กด-ดึง-ปัด โดยให้แนวของด้ามแปรงขนานกับแนวของซี่ฟัน กดปลายขนแปรงให้แนบกับบริเวณคอฟันแล้วดึงแปรงลงมาสำหรับฟันบน และดึงแปรงขึ้นบนสำหรับฟันล่าง โดยให้ขนแปรงสัมผัสกับผิวฟันตลอด

การแปรงฟันกรามบนด้านแก้ม ด้านเพดานปากและฟันหน้าด้านริมฝีปาก ใช้วิธีขยับ-ปัด โดยให้เอียงแปรงเข้าหาเหงือกประมาณ ๔๕ องศา ขนแปรงจะแทรกเข้าไปในร่องเหงือกเล็กน้อย ออกแรงถูและปัดแปรงเข้าหาฟันลงไปทางด้านปลายฟัน

การแปรงฟันล่าง : การแปรงฟันกรามล่างด้านแก้ม ด้านลิ้น และฟันหน้าด้านริมฝีปาก ฝีปาก ใช้วิธี ขยับ-ปัด โดยให้เอียงแปรงเข้าหาเหงือกประมาณ ๔๕ องศา ขนแปรงจะแทรกเข้าไปในร่องเหงือกเล็กน้อย ออกแรงถูและปัดแปรงเข้าหาฟันขึ้นไปด้านปลายฟัน

การแปรงฟันด้านบดเคี้ยว : วางขนแปรงตั้งฉากกับด้านเคี้ยวของฟัน ออกแรงถูไปมาให้ทั่วทางด้านบดเคี้ยว

การแปรงลิ้น : บริเวณลิ้นเป็นบริเวณที่มีคราบเศษอาหารสะสมอยู่ อาจเป็นลักษณะฝ้าขาวติดอยู่ หากไม่ทำความสะอาดจะทำให้เกิดกลิ่นได้ จึงควรทำความสะอาดลิ้นโดยใช้ขนแปรงถูเบาๆบนด้านลิ้น

ข้อควรจำ

- ควรแปรงฟันทันทีหลังรับประทานอาหาร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หลังรับประทานอาหารของหวาน
- ควรแปรงฟันให้ทั่วทั้งปาก ฟันบน ฟันล่าง ทุกด้าน และทุกซี่
- ควรแปรงให้ทั่วทั้งปาก แปรงฟันด้านหนึ่งๆควรแปรงไม่น้อยกว่า ๔-๕ ครั้ง และไม่ควรออก

แรงมากเกินไป

- ใช้เวลาแปรงฟันประมาณ ๒-๓ นาที
- การแปรงฟันผิดวิธีเช่นการแปรงตามขวางหรือขึ้นลงพร้อมกัน ทำให้เหงือกอักเสบและฟันสึก

กร่อนมาก

- ทุกคนควรมีแปรงของตัวเอง ขนาดพอเหมาะกับปาก ขนแปรงไม่แข็งเกินไป

การดูแลฟันให้ขาวสะอาด

ควรดูแลสุขภาพช่องปากควบคู่ไปกับวิธีเหล่านี้

๑. แปรงฟันและขัดฟันทุกวัน
๒. หลีกเลี่ยงเครื่องดื่มที่ก่อให้เกิดคราบ เช่น กาแฟ หรือน้ำอัดลม
๓. ไม่สูบบุหรี่

การเลือกแปรงสีฟันและยาสีฟัน

แปรงสีฟันที่ใช้ มีขนาดพอเหมาะกับช่องปาก ความยาวของขนแปรงคลุมตัวฟัน ประมาณ ๑ - ๑.๕ เท่า ของซี่ฟันลักษณะของขนแปรงอ่อนนุ่ม ไม่มีความคม และมีการสปริงตัวของขนแปรงที่ดี จึงจะช่วยทำความสะอาดฟันได้ดี

หัวแปรง : ควรเลือกขนาดที่เหมาะสมกับช่องปากและสามารถแปรงเข้าไปถึงฟันซี่สุดท้ายได้

ขนแปรง : ต้องไม่แข็งเกินไปเพราะจะทำให้ฟันสึกและเหงือกเป็นแผลได้ ควรเลือกขนแปรงที่อ่อนนุ่ม ปลายขน กลมมน

ด้ามจับ : เลือกด้ามที่ถนัดมือที่สุด ไม่ยาวหรือสั้นเกินไป

ยาสีฟัน : ควรมีส่วนผสมของฟลูออไรด์ เพราะจะช่วยลดสภาวะความเป็นกรด ในช่องปาก แล

เสริมสร้างความแข็งแรง ให้กับตัวฟัน และปริมาณฟลูออไรด์ในยาสีฟันสำหรับเด็ก จะมีปริมาณฟลูออไรด์น้อยกว่ายาสีฟันสำหรับผู้ใหญ่ ควรอ่านฉลากข้างกล่องเลือกใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์

การพบทันตแพทย์

นอกจากการแปรงฟันที่ถูกวิธีและรับประทานอาหารที่มีประโยชน์แล้ว อีกหนึ่งอย่างที่เราควรทำคือ การไปพบหมอฟันทุกๆ ๖ เดือน เราควรไปพบหมอฟัน ทุกๆ ๖ เดือนเพื่อตรวจสุขภาพช่องปากและฟันแม้จะยังไม่มีปัญหาก็ตาม

อาหารที่ทำให้สุขภาพเหงือกและฟันแข็งแรง

ในแต่ละวันเราควรกินผลไม้สด ผักสดเพื่อช่วยสร้างความแข็งแรงให้กับเหงือกและฟัน เช่น ส้มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นส้มเขียวหวาน ส้มเขียว ส้มจุก ส้มโอ มะนาว มะเขือเทศ มะละกอ ฝรั่ง สับปะรด กะหล่ำปลี แต่วิตามินซีจะถูกทำลายได้ง่าย และจะสูญเสียไปเมื่อปรุงเป็นอาหาร หรือแม้แต่การหั่นซอยและการทิ้งไว้ให้เหี่ยวก็จะสูญเสียไปอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้เราจึงต้องเลือกกินอาหารที่สดใหม่ ถ้าซอยหรือหั่นแล้วแช่น้ำ วิตามินซีก็จะสูญเสียไปด้วย

ของกินเสริมสร้างเหงือกได้แก่ผักและผลไม้ชนิดต่างๆ เช่น ส้มชนิดต่างๆ มะนาว มะเขือเทศ มะละกอ ฝรั่ง สับปะรด กะหล่ำปลี

ของกินเสริมสร้างฟัน เช่น อาหารที่มีแคลเซียมสูง นม เนยแข็ง อาหารที่มีแคลเซียมรองลงมา เช่น กะหล่ำปลี ผักกาดขาว มะเขือเทศ ฟักทอง ผักโขม ใบมะกรูด ใบกระเพราขาว ใบชะพลู ใบแมงลัก ใบยอ ใบแค ใบบัวบก ตำลึง ปลา ปลาตัวเล็กที่กินได้ทั้งกระดูก กุ้งแห้ง ไข่แดง

อาหารที่มีแคลเซียมอยู่บ้าง เล็กน้อย เช่น กล้วย สับปะรด เชอร์รี่ องุ่นแห้ง ถั่วฝักยาว ถั่วเมล็ดแห้ง งา เป็นต้น

อาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ

ควรเลี่ยงอาหารที่แข็งมากเสียดฟันสึกและแตก น้ำที่มีกรดสูง หรือเปรี้ยวจัด เช่น น้ำอัดลม โซดา น้ำมะนาว เพราะกรดจะทำลายผิวฟันให้กร่อน

หลีกเลี่ยงเครื่องดื่มที่ก่อให้เกิดคราบ เช่น กาแฟ หรือน้ำอัดลม

การกินจุบกินจิบเสี่ยงฟันผุสูง ควรกินให้หมดเป็นมื้อๆ อย่ากินไปเรื่อยๆ กินทั้งวัน รวมถึงเครื่องดื่มรสหวานต่างๆ เช่น น้ำหวานจะทำให้ฟันผุง่าย และยังทำให้หิวน้ำไม่อยากกินข้าว

หลีกเลี่ยงขนมหวานที่เหนียวติดฟันหรือขนมที่ต้องอมอยู่ในปากนานๆ กว่าละลายหมด เช่น กาละแม ท็อฟฟี่ ผลไม้แห้ง เช่น ลูกเกด เพราะเสี่ยงทำให้เกิดฟันผุสูง

ควรรู้จักเลือก รู้จักวิธีกิน สิ่งสำคัญที่สุดคือให้แปรงฟันทุกครั้งหลังกินอาหารหวาน แต่หากไม่สะดวกก็ควรดื่มน้ำเปล่าตามเมื่อกลับมาถึงบ้านให้รีบแปรงฟันทันที เพื่อป้องกันฟันผุ

อาหารที่เสี่ยงฟันผุสูง (เรียงลำดับจากอาหารที่เสี่ยงฟันผุสูงที่สุด)

- ลูกอม, ยามลดกลิ่นปาก, ยาน้ำแก้ไอ
- แครกเกอร์

- ลูกก๊ี้ เค้ก พาย
- แป้งต่างๆ : ข้าว ขนมปัง พาสต้า ซีเรียลรสหวาน
- มาร์ชแมลโล
- ผลไม้อบแห้ง เช่น ลูกเกด
- Pretzel ขนมมันฝรั่งกรอบ (ขนมถั่วต่างๆ)
- ไอศกรีม เซอร์เบต พุดดิ้ง โยเกิร์ตรสผลไม้
- ผลไม้กระป๋อง
- น้ำหวานต่างๆ เช่น น้ำเก๊กฮวย น้ำมะตูม นมเปรี้ยว
- น้ำผลไม้
- ผลไม้สด โดยเฉพาะ กล้วย
- ผักที่ทำให้สุก

อาหารที่เสี่ยงฟันผุต่ำ (เรียงลำดับจากอาหารที่เสี่ยงฟันผุต่ำที่สุด)

- ผักสด เช่น แตงกวา แครอท
- เนื้อสัตว์ต่างๆ เช่น ปลา หมู ไก่
- ถั่ว เช่น ถั่วเขียว ถั่วแดง ถั่วลันเตา ถั่วแระ
- เนยถั่ว ถั่วเมล็ดแข็ง เช่น ถั่วลิสง อัลมอนต์ เม็ดมะม่วงหิมพานต์
- นมรสจืด ซีส
- ป๊อปคอร์น
- เนย น้ำมัน

การกินขนมเพื่อลดความเสี่ยงในการเกิดฟันผุได้ ดังนี้

๑. กินอาหารมื้อหลักก่อนแล้วค่อยกินขนม เพราะเวลาที่เคี้ยวอาหารจะมีการหลั่งของน้ำลายมากขึ้น น้ำลายจะช่วยชะล้างขนมหวานในช่องปากนอกจากนี้จะได้กินอาหารที่มีประโยชน์ให้อิ่มท้องก่อนที่จะกินขนมด้วย

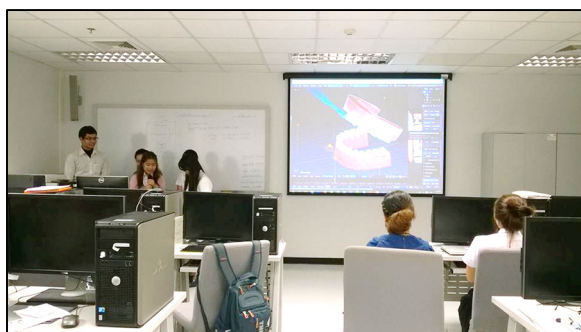
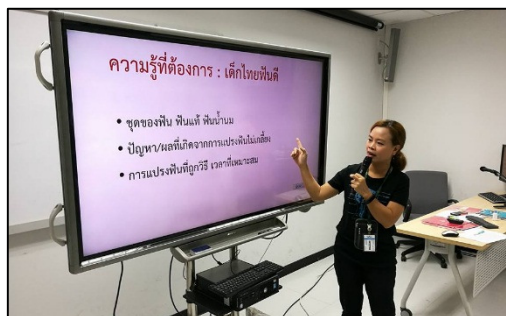
๒. หลีกเลี่ยงขนมหวานที่เหนียวติดฟัน หรือต้องอยู่ในช่องปากนานๆ เสี่ยงให้เกิดฟันผุสูง เช่น ขนมที่ต้องอมอยู่ในปากนานหลายนาทีกว่าจะละลายหมด กาละแม ท็อฟฟี่ ผลไม้แห้งเช่นลูกเกด หวาน เหนียวติดฟัน

๓. กินจุบกินจิบเสี่ยงฟันผุสูง ควรกินให้หมดเป็นมื้อๆ อย่ากินไปเรื่อยๆ กินทั้งวัน รวมถึงเครื่องดื่มรสหวานต่างๆ ด้วย (เช่นน้ำผลไม้ที่เติมน้ำตาล น้ำหวาน นมหวาน นมเปรี้ยว) ควรดื่มให้หมดในครั้งเดียว อย่าง

มากไม่เกิน ๑๐ นาที อย่าจิบไปเรื่อยๆ ใช้เวลาเป็นครึ่งชั่วโมงหรือ ๑ ชั่วโมง อย่างนี้ฟันผุง่าย นอกจากนี้การกินขนมทั้งวันก็ทำให้ได้ค็อกี้ม ไม่อยากกินข้าวอีกด้วย

๔. มีการศึกษาพบว่าชีสช่วยลดความเสี่ยงในการเกิดฟันผุและช่วยกระตุ้นการหลั่งของน้ำลาย อาจเลือกกินขนมคู่กับชีส เช่น แครกเกอร์กับชีส กลั้วยกับชีส เป็นต้น

ความจริงน้ำตาลไม่ใช่สาเหตุหลักที่ทำให้เกิดฟันผุซะทีเดียว เพราะไม่ว่าจะกินอาหารอะไรก็ทำให้ฟันผุได้ ถ้าน้องๆ ไม่แปรงฟัน หรือบางคนชอบอมอาหารไว้ในปากนานๆ กินของจุกจิบตลอดเวลา ก็ทำให้ฟันผุได้เหมือนกัน แต่น้ำตาลทำให้ฟันผุได้ง่าย เพราะน้ำตาลสามารถเกาะติดผิวฟันได้ดี และยังเป็นอาหารของจุลินทรีย์ในปากที่เป็นสาเหตุของฟันผุอีกด้วย โอกาสที่ฟันจะผุจากน้ำตาลจึงมีมากกว่าอาหารชนิดอื่น นอกจากกินน้ำตาลให้น้อยแล้ว การกินอาหารที่ถูกต้องช่วยให้สุขภาพฟันดีด้วยเหมือนกัน



ภาพที่ ค-๑ บรรยากาศในการจัดทำและนำเสนอแบบร่างสื่อ

แบบประเมินคุณภาพสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม

แบบประเมินคุณภาพสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย

เรื่อง “เด็กไทยฟันดี”

ทุนวิจัยโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ด้านชุมชนและพื้นที่ (RU ชุมชนพื้นที่)
ชุดโครงการการสื่อสารคุณค่าของงานความรู้เพื่อการพัฒนาพื้นที่

หัวหน้าโครงการ : อ.ดร.โสภิตา สุวฒโท

อาจารย์ประจำ โรงเรียนเวชนิทัศน์พัฒนาสถานเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์

คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

นักวิจัยร่วม : ดร.ภราดร เสถียรไชยกิจ

หัวหน้างานฝึกอบรม บริษัท KNOW-HOW TRANSFER CO.,LTD

บทนำโครงการวิจัย :

โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ได้นำแนวคิดจากนโยบายที่คนไทยมีสุขภาพที่ดีมาสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมโดยส่งเสริมตั้งแต่เด็กเพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยการดูแลสุขภาพอนามัยที่ดี เริ่มต้นจากเรื่องง่ายๆ ที่เด็กสามารถดูแลตนเองได้ คือเรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน โดยสร้างความเข้าใจตั้งแต่เรื่องพื้นฐาน เช่น โครงสร้างของฟัน ประเภทและรูปร่างฟัน วิธีการดูแลช่องปากและฟัน การแปรงฟันอย่างถูกวิธี อาหารที่เสริมสร้างให้ฟันแข็งแรง อาหารที่ทำร้ายฟัน ปัญหาที่อาจเกิดกับฟัน และวิธีป้องกันฟันผุ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ให้สามารถใช้เผยแพร่ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดความรู้ความตระหนักเรื่องดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้เป็นประโยชน์ ส่งเสริมให้คนในชุมชนมีสุขภาพที่ดีอย่างยั่งยืน

คณะผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-ป.6) โรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม โดยพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้านการดูแลสุขภาพ รวม 9 ประเภท ประกอบด้วย หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน AR โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ แบนเนอร์สแตนด์ และเข็มกลัด ดำเนินการผลิตโดยคณะผู้วิจัยและนักศึกษา ชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ผ่านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ (ครทศ 474) ประจำปีการศึกษาที่ 1 / 2559 ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชาและดำเนินการจัดการเรียนการสอนตลอดรายวิชา มอบหมายให้นักศึกษามีส่วนร่วมในทุกกระบวนการของงานวิจัย ซึ่งจัดทำเป็นกิจกรรมโครงงานเพื่อฝึกทักษะประสบการณ์ด้านการผลิตสื่อและการสื่อสารความรู้สู่ชุมชนให้กับนักศึกษาด้วย

การออกแบบสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมโครงการคำนึงถึงการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ที่ครอบคลุมทุกด้านและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด การดำเนินการวิจัยมี 6 ขั้นตอนดังนี้คือ 1) จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษาที่จะดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย 2) สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน 3) ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ 4) ดำเนินกิจกรรมโครงการในพื้นที่ชุมชน 5) ติดตามผลการตระหนักของกลุ่มเป้าหมาย และ 6) วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

วัตถุประสงค์ :

- 1) เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- 2) เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย
- 3) เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน

ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ ผู้ประเมินคุณภาพสื่อองค์ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี”

ชื่อ-นามสกุล

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน

.....

อายุการทำงาน เบอร์โทรศัพท์

E mail

คำชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

โดยกำหนดความหมายแต่ละระดับค่าดังนี้

- | | | | |
|---|---------|--------------------------|------------------|
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยในระดับมากที่สุด | หรือ ดีมาก |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วยในระดับมาก | หรือ ดี |
| 3 | หมายถึง | เห็นด้วยในระดับปานกลาง | หรือ พอใช้ |
| 2 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วย | หรือ ควรปรับปรุง |
| 1 | หมายถึง | ไม่เห็นด้วยอย่างมาก | หรือ ไม่เหมาะสม |

ประเภทสื่อ : หนังสือ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควรปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
1. หนังสือเล่มใหญ่ (ขนาด 30x40 cm.)					
ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
1.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
1.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
1.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
1.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
1.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ สามารถประยุกต์ใช้ได้จริง					
ด้านการใช้ภาษา					
1.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
1.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
1.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
1.10 รูปภาพมีความชัดเจน และเป็นปัจจุบัน					
1.11 รูปภาพเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
1.12 ลักษณะการดูที่ไม้อ่อกลื่น สบายงาม เหมาะสม					
1.13 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
1.14 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
1.15 การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
1.16 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
1.17 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
1.18 หน้าที่พิเศษในเล่มมีความน่าสนใจ เหมาะสม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
1.19 ขนาดรูปเล่มของหนังสือมีความเหมาะสม					
1.20 การใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
1.21 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
1.22 สามารถใช้เผยแพร่ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
 อ.ดร.โสภิตา สุวุฒโท หัวหน้าโครงการวิจัยมือสื่อ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : จุลสาร

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควรปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
2. จุลสาร (ขนาด A5)					
ด้านเนื้อหา					
2.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
2.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
2.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
2.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
2.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
2.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ สามารถประยุกต์ใช้ได้จริง					
ด้านการใช้ภาษา					
2.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
2.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
2.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
2.10 รูปภาพมีความชัดเจน และเป็นปัจจุบัน					
2.11 รูปภาพเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
2.12 ลักษณะการดูที่ไม้อ่อกลัคน์ สวยงาม เหมาะสม					
2.13 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
2.14 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
2.15 การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
2.16 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
2.17 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
2.18 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
2.19 ขนาดรูปเล่มของจุลสารมีความเหมาะสม					
2.20 การใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
2.21 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
2.22 สามารถใช้เผยแพร่ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
อ.ดร.โสภิตา สุวตฺโท หัวหน้าโครงการวิจัยมือถือ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : โปสเตอร์+นิทรรศการ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควรปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
3. โปสเตอร์+นิทรรศการ					
ด้านเนื้อหา					
3.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
3.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
3.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
3.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
3.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
3.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ สามารถประยุกต์ใช้ได้จริง					
ด้านการใช้ภาษา					
3.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
3.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
3.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
3.10 รูปภาพมีความชัดเจน และเป็นปัจจุบัน					
3.11 รูปภาพเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
3.12 ลักษณะการดูที่ใช้อีกเอกลักษณ์ สวยงาม เหมาะสม					
3.13 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
3.14 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
3.15 การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
3.16 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
3.17 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
3.18 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
3.19 ขนาดและรูปแบบของโปสเตอร์มีความเหมาะสม					
3.20 การใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
3.21 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
3.22 สามารถใช้เผยแพร่ได้					
3.23 ขนาดและรูปแบบของบอร์ดนิทรรศการมีความเหมาะสม					
3.24 บอร์ดนิทรรศการมีความแข็งแรง คงทน					
3.25 ความสะดวกในการเคลื่อนย้าย จัดเก็บบอร์ดนิทรรศการ					
3.26 การบำรุงรักษาบอร์ดนิทรรศการทำได้ง่าย					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
อ.ดร.โสภิตา สุธงษา ทั่วหน้าโครงการวิจัยมือถือ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : แบนเนอร์

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควรปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
4. แบนเนอร์ (4x1.50 m)					
ด้านเนื้อหา					
4.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
4.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
4.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
4.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
4.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
4.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ข่าว และกิจกรรมรณรงค์					
ด้านการใช้ภาษา					
4.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
4.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
4.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
4.10 รูปภาพมีความชัดเจน และเป็นปัจจุบัน					
4.11 รูปภาพเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
4.12 ลักษณะการดูที่ให้มีเอกลักษณ์ สวยงาม เหมาะสม					
4.13 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
4.14 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
4.15 การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
4.16 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
4.17 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
4.18 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
4.19 ขนาดของแบนเนอร์มีความเหมาะสม					
4.20 การใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
4.21 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
4.22 สามารถใช้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้					
4.23 ตำแหน่งที่ติดเผยแพร่ประชาสัมพันธ์มีความเหมาะสม					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
 อ.ดร.โสภิตา สุธดตไท ทวีหน้าโครงการวิจัยมือถือ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : การ์ตูนแอนิเมชัน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควรปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
6. การ์ตูนแอนิเมชัน					
ด้านเนื้อหา					
6.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
6.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
6.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
6.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
6.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
6.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมรณรงค์					
ด้านการใช้ภาษา					
6.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
6.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
6.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
6.10 ลักษณะการ์ตูนที่ใช้มีเอกลักษณ์ สวยงาม เหมาะสม					
6.11 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหาและสื่อสารได้ชัดเจน					
6.12 เสียงบรรยายชัดเจน น่าฟัง และชวนติดตาม					
6.13 เพลง ดนตรีประกอบมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา					
6.14 การเว้นวรรค การออกเสียงคำมีความเหมาะสมมีการให้น้ำเสียงในการเน้นความสำคัญของเนื้อหา/ ประโยค					
6.15 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
6.16 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
6.17 การจัดวางองค์ประกอบในหน้าจอมีความเหมาะสม					
6.18 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
6.19 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
6.20 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
6.21 สีพื้น การปรากฏตัวของข้อความ/ภาพนิ่ง/ ภาพเคลื่อนไหวมีความคงเส้นคงวา					
6.22 ระยะเวลาในการนำเสนอแต่ละตอนมีความเหมาะสม					
6.23 การใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว ไม่ซับซ้อน					
6.24 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
6.25 สามารถใช้เผยแพร่ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....
ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ประเภทสื่อ : AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีเสมือนจริง

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควรปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
7. AR (Augmented Reality)เทคโนโลยีเสมือนจริง – การผสมผสานระหว่างภาพจำลองและภาพจริง					
ด้านเนื้อหา					
7.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
7.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
7.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
7.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
7.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
7.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมรณรงค์					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
7.7 มีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจเหมาะสมกับเนื้อหา					
7.8 ส่งเสริมการพัฒนากระบวนการคิด ความคิดสร้างสรรค์					
7.9 ภาพกราฟิก วิดีโอ รูปทรงสามมิติ และข้อความ ตัวอักษรที่ปรากฏมีความถูกต้อง เหมาะสม					
7.10 เนื้อหาภาพที่ปรากฏมีความสอดคล้อง สัมพันธ์กัน					
7.11 ช่วยให้เกิดการจดจำที่ดี นำไปใช้ประโยชน์ได้					
7.12 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
7.13 สามารถแสดงผลได้รวดเร็ว ใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
7.14 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
7.15 สามารถใช้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ สื่อสารในกิจกรรมรณรงค์ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
 อ.ดร.โสภิตา สุวตฺโต หัวหน้าโครงการวิจัยมือถือ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควร ปรับปรุง (2)	ไม่ เหมาะสม (1)
8. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์					
ด้านเนื้อหา					
8.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
8.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
8.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
8.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
8.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
8.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมรณรงค์					
ด้านการใช้ภาษา					
8.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
8.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
8.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
8.10 สื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้อย่างเหมาะสม					
8.11 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหาและสื่อสารได้ ชัดเจน เป็นปัจจุบัน					
8.12 ลักษณะการดูที่ใช้ง่ายมีเอกลักษณ์ สวยงาม เหมาะสม					
8.13 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
8.14 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
8.15 การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
8.16 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
8.17 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
8.18 สีพื้น ปุ่มควบคุม การปรากฏตัวของข้อความ/ภาพนิ่ง/ ภาพเคลื่อนไหวมี ความคงเส้นคงวา					
8.19 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
8.20 การใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว ไม่ซับซ้อน					
8.21 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
8.22 สามารถใช้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
อ.ดร.โสภิตา สุวตฺโท หัวหน้าโครงการวิจัยมีสื่อ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : Page Facebook

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควร ปรับปรุง (2)	ไม่ เหมาะสม (1)
9. Page Facebook					
ด้านเนื้อหา					
9.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
9.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ มีการอ้างอิง นำเชื่อถือ					
9.3 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
9.4 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
9.5 เนื้อหาเป็นประโยชน์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ข่าว และกิจกรรมรณรงค์					
9.6 มีการ Update ข้อมูลและกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง					
ด้านการใช้ภาษา					
9.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
9.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
9.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
9.10 รูปภาพมีความชัดเจน และเป็นปัจจุบัน					
9.11 รูปภาพเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
9.12 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
9.13 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
9.14 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
9.15 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
9.16 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
9.17 การเข้าถึงข้อมูลรวดเร็ว ใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
9.18 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
9.19 สามารถใช้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
 อ.ดร.โลภิตา สุวุฒโท หัวหน้าโครงการวิจัยมือถือ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ผลการประเมินคุณภาพสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม

ตารางที่ ค-๑ ผลการประเมินคุณภาพสื่อหนังสือ

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๑.๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๑.๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๖	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๑.๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๑.๑๐	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๑.๑๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๑๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๑๓	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๑๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๑๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๑.๑๖	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๑.๑๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๑๘	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๑.๑๙	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๑.๒๐	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๑.๒๑	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๑.๒๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๐	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๒ ผลการประเมินคุณภาพสื่อจุลสาร

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๒.๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๓	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๒.๔	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๒.๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๖	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๑๐	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๑๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๑๓	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๑๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๑๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๑๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๑๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๑๘	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๒.๑๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๒๐	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๒๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๒๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๗	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๓ ผลการประเมินคุณภาพสื่อโปสเตอร์และนิทรรศการ

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๓.๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๑๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๑๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๑๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๑๔	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๕๗	ดีมาก
๓.๑๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๑๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๑๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๑๘	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๕๗	ดีมาก
๓.๑๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๒๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒๓	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒๔	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๕๗	ดีมาก
๓.๒๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๓	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๔ ผลการประเมินคุณภาพสื่อแบบเนอร์

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๔.๑	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๔.๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๔	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๔.๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๘	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๑๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๑๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๑๓	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๔.๑๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๑๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๑๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๑๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๑๘	๒	๓	-	-	-	๔.๔	๐.๕๔๗	ดี
๔.๑๙	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๒๐	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๒๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๒๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๒๓	๒	๓	-	-	-	๔.๔	๐.๕๔๗	ดี
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๓	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๕ ผลการประเมินคุณภาพสื่อสแตนดี้

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๕.๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๕.๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๕.๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๕.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๑๐	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๑๑	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๕.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๑๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๙๒	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๖ ผลการประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชั่น

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๖.๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๘	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๑๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๑๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๑๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๑๓	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๕๗	ดีมาก
๖.๑๔	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๑๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๑๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๑๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๑๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๑๙	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๕๗	ดีมาก
๖.๒๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๒๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๒๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๒๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๒๔	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๒๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๙	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๗ ผลการประเมินคุณภาพสื่อ AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีเสมือนจริง

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๗.๑	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๗.๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๓	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๗.๔	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๖	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๗.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๑๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๗.๑๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๑๓	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๗.๑๔	๑	๔	-	-	-	๔.๒	๐.๔๔๗	ดี
๗.๑๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๔	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๘ ผลการประเมินคุณภาพสื่อเข้มงวด

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๘.๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๘.๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๕	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๘.๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๘.๑๐	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๘.๑๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๘.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๘.๑๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๘	-	ดีมาก

ภาคผนวก ง.

- ตารางแผนการจัดกิจกรรม
- แบบสอบถามสำหรับเด็กวัดละมุดที่ร่วมกิจกรรม
- แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี
- บรรยายภาคในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้

ตารางกิจกรรมโครงการ “เด็กไทยฟันดี”

วันอังคารที่ 20 ธันวาคม 2559

ณ โรงเรียนวัดละมุด ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

เวลา	กิจกรรม	อุปกรณ์
8.15 – 8.30	ลงทะเบียน / แจกป้ายชื่อ ที่คาดหัว เข็มกลัด	ป้ายชื่อ ปากกามาร์คเกอร์ ใบลงทะเบียน ที่คาดหัว เข็มกลัด
8.30 – 8.40	พิธีเปิดโครงการ	อุปกรณ์โสตฯ คำกล่าวเปิดงาน พาน
8.45 – 9.15	แนะนำพี่ + ละลายพฤติกรรม (เพลงจ๊ะเอ๋ + รดตุ๊กๆ)	ไมค์ กลองสั้นฯ
9.15 – 9.35	ประกวดวาดรูป “ฉันทิพย์สวย”	กระดาษ 100 ปอนด์ สี ดินสอ ยางลบ
9.35 – 9.45	แนะนำสื่อแต่ละอย่างคร่าว ๆ	หนังสือเล่มใหญ่ เล่มเล็ก AR / Animation / โปสเตอร์ นิทรรศการ สแตนด์ แบนเนอร์
9.45 – 10.00	พักเบรก / ดู Animation ตอน 1 - 2 ตอบคำถาม	ขนม น้ำผลไม้
10.00 – 11.00	แต่ละกลุ่มเข้าฐานเด็กไทยฟันดี ฐานละ 20 นาที 1. ฐานวิ่งเปรี้ยวฟันน้ำนม (ลานด้านนอก) 2. ฐานละคร Funny + คำถาม (ห้องสมุด) 3. ฐาน Poster (ห้องประชุม)	1. หนังสือสอน + ฟันการ์ตูน 2. อุปกรณ์โสตฯ 3. โปสเตอร์
11.00 – 11.15	นักเรียนทุกคนรวมกันในห้องประชุม ดู Animation ตอน 3 - 4 / ตอบคำถาม	Animation
พักทานอาหารกลางวัน (ปล่อยเด็กไม่เกิน 11.30)		
11.45 - 12.05	เล่นเกม Bingo (อาหารเสริมสร้างฟัน และอาหารทำลายฟัน) 2 รอบ	1. ลูกบอล อาหาร เม็ดโพม โหลแก้ว 2. ตารางบิงโก 3. ดินสอ ปากกา ของรางวัลผู้ชนะ
12.05 - 12.20	ร้องเพลงแปรงฟัน สอนน้องแปรงฟัน	โมเดลฟัน
12.20 - 12.30	ประเมินสื่อ และความพึงพอใจ	แบบประเมิน
12.30 - 12.45	ประกาศผลรางวัล วาดภาพ “ฉันทิพย์สวย” แจกถุงของแจก	รางวัล ถุงของแจก อุปกรณ์เครื่องเขียน + อุปกรณ์กีฬา
12.45 - 13.00	พิธีปิดโครงการ มอบสื่อ ถ่ายภาพหมู่เป็นที่ระลึก	สื่อ

ตารางกิจกรรม “เด็กไทยฟันดี”



เด็กไทยฟันดี
ยิ้มสวย ฟันใส



เวลา	กิจกรรม
8.15 – 8.30	ลงทะเบียน / แจกป้ายชื่อ ที่คาดหัว เข็มกลัด
8.30 – 8.40	พิธีเปิดโครงการ
8.45 – 9.15	แนะนำพี่ + ละลายพฤติกรรม (เพลงจีเอ + รดตึกๆ)
9.15 – 9.35	ประกวดวาดรูป “ฉันทิพย์สวย”
9.35 – 9.45	แนะนำสื่อแต่ละอย่างคร่าว ๆ หนังสือเล่มใหญ่ หนังสือเล่มเล็ก AR / Animation / โปสเตอร์ นิทรรศการ สแตนดี้ แบนเนอร์
9.45 – 10.00	พักเบรก / ดู Animation ตอน 1 - 2 ตอบคำถาม
10.00 – 11.00	แต่ละกลุ่มเข้าฐานเด็กไทยฟันดี ฐานละ 20 นาที 1. ฐานวิ่งเปี้ยวฟันน้ำนม (ลานด้านนอก) 2. ฐานละคร Funny + คำถาม (ห้องสมุด) 3. ฐาน Poster (ห้องประชุม)
11.00 – 11.15	นักเรียนทุกคนรวมกันในห้องประชุม ดู Animation ตอน 3 - 4 / ตอบคำถาม
พักทานอาหารกลางวัน	
11.45 – 12.05	เล่นเกม Bingo (อาหารเสริมสร้างฟัน และอาหารทำลายฟัน) 2 รอบ
12.05 – 12.20	ร้องเพลงแปรงฟัน สอนน้องแปรงฟัน
12.20 – 12.30	ประเมินสื่อ และความพึงพอใจ
12.30 – 12.45	ประกาศผลรางวัล วาดภาพ “ฉันทิพย์สวย” แจกถุงของแจก
12.45 – 13.00	พิธีปิดโครงการ มอบสื่อ ถ่ายภาพหมู่เป็นที่ระลึก

ห้องประชุม

แยกฐาน

ห้องประชุม

ห้องประชุม

กิจกรรมที่ใช้ในโครงการเด็กไทยฟันดี

1. กิจกรรมที่เล่นเป็นกลุ่ม แบ่งเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 6-7 คน โดยคละกันระหว่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 (กลุ่มสีฟ้า สีชมพู สีเขียว สีเหลือง สีส้ม และสีม่วง) โดยมีลำดับการใช้กิจกรรม เกมดังนี้

- **กิจกรรมละลายพฤติกรรม** “เกมจ๊ะเอ๋” และ “เกมรถตุ๊กๆ” เป็นกิจกรรมกลุ่มแรกเพื่อสร้างความคุ้นเคยทั้งกับผู้ดำเนินกิจกรรมและผู้ร่วมกิจกรรม และผู้ร่วมกิจกรรมที่มาจากต่างชั้นปี โดยทั้ง 2 เกม เป็นเกมที่ฝึกทักษะ และสมารถให้กับผู้เล่นให้ฟังและทำตามคำสั่งอย่างถูกต้องโดยพร้อมเพรียงกัน และช่วยสร้างความรัก สามัคคีกันในกลุ่ม ใช้เวลาเล่นประมาณเกมละ 15 นาที

- **ประกวดวาดภาพ “ฉันยิ้มสวย”** เป็นกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างจินตนาการในหัวข้อ “ฉันยิ้มสวย” ในความคิดของตนเองเป็นอย่างไร สามารถใช้เทคนิคและวิธีการวาดภาพ ระบายสีตามใจชอบและความถนัด โดยวาดเป็นผลงานรายบุคคล แต่นั่งรวมกลุ่ม วาดลงบนกระดาษ 100 ปอนด์แบบเรียบ ขนาด a4 มีสีให้ใช้ร่วมกันคือสีไม้ สีชอล์ก สีเมจิก วาดและส่งภายในเวลาที่กำหนดคือ 30 นาที จากนั้นจึงนำผลงานทุกชิ้นติดบอร์ดและคัดเลือกเพื่อให้รางวัล 5 รางวัล พร้อมทั้งให้ผู้เข้ารอบนำเสนอแนวคิดของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงาน

- **กิจกรรมแนะนำสื่อของโครงการเด็กไทยฟันดี** เพื่อแนะนำสื่อของโครงการทั้ง 9 ประเภท ว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร มีการใช้งานอย่างไร โดยการแสดงและสาธิตสื่อแต่ละประเภทให้กับนักเรียนและคุณครูได้ทราบ

2. ฐานกิจกรรม มี 3 ฐานคือ วังเปรี้ยวฟันน้ำนม ละคร Funny และ Poster เป็นการแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่มเข้าฐานเดียวกันเพื่อเล่นเกม จากนั้นจึงหมุนเวียนจนครบ 3 ฐาน ทั้ง 6 กลุ่ม ใช้เวลาฐานละประมาณ 20 นาที

- **ฐานกิจกรรม “วังเปรี้ยวฟันน้ำนม”** เป็นการให้ความรู้ในเรื่องชุด หน้าที่ และประเภทของฟัน โดยใช้สื่อหนังสือเล่มใหญ่ ซึ่งมีผู้ดำเนินกิจกรรม อธิบายให้ความรู้ประกอบการใช้สื่อหนังสือเล่มใหญ่ จากนั้นให้สมาชิก 2 กลุ่มแข่งกันประกอบชุดฟันทั้งปาก ซึ่งเป็นรูปฟันติดบนฟิวเจอร์บอร์ดประกบติดตุ๊กแก กลุ่มใดติดฟันได้ครบและถูกต้องทั้งปากก่อนถือเป็นผู้ชนะ

- **ฐานกิจกรรม “ละคร Funny”** เป็นการให้ความรู้เรื่องการเลือกจัดฟันที่ไม่ถูกวิธีและไม่ปลอดภัย และการไม่ดูแลรักษาฟันอย่างถูกต้องจะส่งผลเสียอย่างไร โดยนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้เล่นบทบาทสมมติ และแบ่งช่วงให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ตอบคำถามเป็นระยะ

- **ฐานกิจกรรม “Poster”** เป็นการให้โจทย์คำถามซึ่งเป็นโจทย์ของกลุ่ม และโจทย์รายบุคคลเพื่อตอบคำถาม โดยสามารถหาความรู้ได้จากโปสเตอร์นิทรรศการ 12 แผ่น ซึ่งให้ความรู้เรื่อง ชุดของฟัน ประเภท และหน้าที่ของฟัน วิถีดูแลฟันให้ขาวสะอาด อาหารที่ทำให้สุขภาพเหงือกและฟันแข็งแรง โรคและปัญหาที่เกี่ยวข้องกับฟัน อาหารเสี่ยงต่อฟันผุ การกินขนมเพื่อลดความเสี่ยงฟันผุ ถ้าฟันผุแล้วจะเป็นอย่างไร ไม่อยากฟันผุต้องทำอะไร การแปรงฟันที่ถูกวิธี การดูแลสุขภาพช่องปากและฟันที่ถูกต้อง และการพบหมอฟัน ซึ่ง

โปสเตอร์นิทรรศการได้ออกแบบให้มีเนื้อหากระชับ ภาพประกอบน่าสนใจ สีสันสดใส นำติดตั้งลงบนบอร์ดทกเหลี่ยม ขนาดกว้าง 600 x สูง 200 เซนติเมตร และมีสื่อของจริงคือ ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์และแปรงสีฟันขนาดมาตรฐานที่มีขนแปรงนุ่มจับถนัดมือ เพื่อให้นักเรียนได้ดูเป็นตัวอย่าง รวมถึงบอร์ดที่ติดแผ่นสติ๊กเกอร์ที่สามารถส่องและมองเห็นหน้าตัวเองเพื่อให้เด็กดูว่าหากมีฟันสวยก็จะยิ้มสวย เป็นสื่อที่ต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการชมและสนุกสนานเพลิดเพลินพร้อมได้สาระ เมื่อนักเรียนตอบคำถามและส่งภายในเวลากำหนด ผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้เฉลยและสรุปเนื้อหาให้อีกครั้ง

3. กิจกรรมเสริมเพื่อเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งยังเป็นการสร้างความสนุกสนานและยังเป็นการวัดความรู้ และประเมินความสนใจในกิจกรรม ประกอบด้วย

- **“เกม Bingo”** เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเล่นเป็นรายบุคคล โดยแจกกระดาษซึ่งทำเป็นตาราง bingo ให้กับทุกคน โจทย์เป็นอาหารเสริมสร้างฟันและอาหารทำลายฟัน มีรูปภาพทั้งหมด 40 ชนิด ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

- **ร้องเพลงแปรงฟัน** เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนร้องเพลง ชื่อเพลง “แปรงฟัน” เนื้อร้องโดยนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้แต่ง ทำนองเพลง “โรงเรียนของเราน่าอยู่” ซึ่งเป็นทำนองเพลงที่นักเรียนคุ้นเคยอยู่แล้ว และเนื้อหาง่าย กระชับจึงไม่ยากในการจดจำ พร้อมนี้ได้จัดทำสไลด์เนื้อหาเพลง และแจกจุลสารให้นักเรียนทุกคน ซึ่งมีเนื้อเพลงอยู่ในเล่มด้วย จึงสามารถร้องตามได้ และเนื้อหาเพลงได้สอดแทรกวิธีการแปรงฟันที่ถูกต้องเพื่อเป็นประโยชน์ในการจดจำและนำไปปฏิบัติได้โดยง่าย ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

- **สอนน้องแปรงฟัน** เป็นกิจกรรมสุดท้ายที่ต้องการย้ำเตือนความรู้เรื่องการแปรงฟันที่ถูกต้องให้กับนักเรียนโดยใช้สื่อหุ่นจำลองช่องปากและฟัน เพื่อสาธิตวิธีการแปรงฟัน การใช้แปรง และยาสีฟันที่เหมาะสม วิธีการจับแปรง หลักการแปรงอย่างถูกต้อง จากนั้นจึงขออาสาสมัครนักเรียนออกมาทดลองแปรงฟันตามวิธีการที่สอน และให้คำแนะนำเพื่อให้นักเรียนเข้าใจวิธีการปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น ใช้เวลาประมาณ 20 นาที



แบบสอบถามและประเมินความพึงพอใจของน้องๆ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยพันธุ์

วันอังคารที่ 20 ธันวาคม 2559 ณ โรงเรียนวัดละมุด ตาบสวัสดิละมุด อําเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม
จัดโดย พี่ๆ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

ขอให้น้องๆ ตอบคำถาม โดยเขียนและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในวงกลมนะคะ

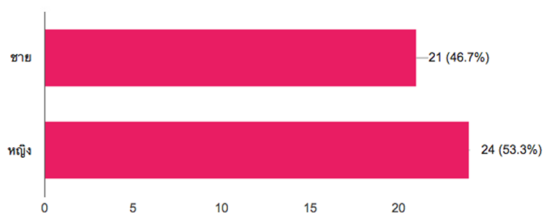
1. น้องเป็นเด็กผู้ชายหรือเด็กผู้หญิง?	☐  ☐ 
2. น้องเรียนอยู่ชั้นไหน?	☐ ป.4 ☐ ป.5 ☐ ป.6
3. น้องมีฟันไหม?	☐ มีเยอะเกิน 3 ซี่ ☐ มีนิดเดียวไม่ถึง 3 ซี่ ☐ ไม่มีเลย
4. น้องชอบกินลูกอม ขนมหวานไหม?	☐ ชอบมากเลย กินบ่อยด้วย ☐ ชอบ แต่กินนิดเดียว ☐ ไม่ชอบกิน
5. น้องแปรงฟันวันละกี่ครั้ง?	☐ 1 ครั้ง ☐ 2 ครั้ง ☐ มากกว่า 2 ครั้ง
6. ปีนี้ น้องให้คุณหมอตตรวจฟันรึยัง?	☐ ตรวจแล้ว ☐ ยังไม่ได้ตรวจเลย
7. วันนี้ น้องได้รับความรู้เรื่องฟันมากแค่ไหน?	☐ เยอะมาก ให้ 3 ดาว ★★★★★ ☐ นิดหน่อย แค่ 2 ดาว ★★ ☐ ไม่ได้ความรู้เลย 😞
8. น้องชอบอะไรมากที่สุด เรียงตามลำดับ 1-9 1 = ชอบมากที่สุด 9 = ชอบน้อยที่สุด	☐ ไปสเตอร์ + นิทรรศการ ☐ หนังสือเล่มใหญ่ ☐ หนังสือเล่มเล็ก ☐ AR ☐ การ์ตูนแอนิเมชั่น ☐ แบนเนอร์ ☐ สแตนดี้ ☐ เฝือกมัด ☐ ที่คาดหัว
9. ภาพ การ์ตูน สวยมากแค่ไหน	☐ สวยมาก ให้ 3 ดาว ★★★★★ ☐ สวยพอใช้ แค่ 2 ดาว ★★ ☐ ไม่สวยเลย 😞
10. กิจกรรม เกมสนุกไหม	☐ สนุกมาก ให้ 3 ดาว ★★★★★ ☐ สนุกพอใช้ แค่ 2 ดาว ★★ ☐ ไม่สนุกเลย 😞
11. พี่ๆ ใจดี สอนสนุก เข้าใจง่ายรึเปล่า	☐ พี่ๆ สอนเข้าใจดีมาก ให้ 3 ดาว ★★★★★ ☐ พี่ๆ สอนเข้าใจบ้าง ไม่เข้าใจบ้าง ให้ 2 ดาว ★★ ☐ พี่ๆ สอนไม่เข้าใจเลย 😞
12. หลังจากวันนี้ น้องจะดูแลฟันดีแค่ไหน	☐ ดูแลให้ดีที่สุด ☐ ดูแลดีพอใช้ ☐ ก็เกียจดูแล
13. ถ้าพี่ๆ มาครั้งหน้า น้องอยากให้ทำอะไร หรืออยากได้อะไรมากที่สุด	
14. ถ้ามีเรื่องฟันนี้อยู่ใน facebook และ line น้องจะเข้าไปอ่านไหม	☐ อ่าน ☐ ไม่อ่าน ☐ ไม่แน่ ขอขอบคุณน้องๆ ที่ตอบคำถามนะคะ 🧡

แบบสอบถามและประเมินความพึงพอใจ ของน้องๆ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โครงการเด็ก ไทยพันธุ์

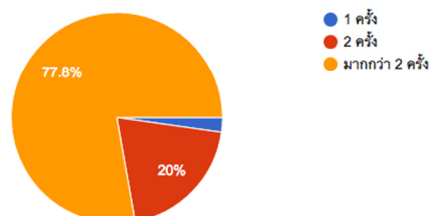
45 responses

[Publish analytics](#)

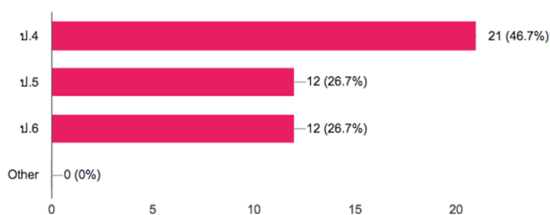
1. น้องเป็นเด็กผู้ชายหรือเด็กผู้หญิง? (45 responses)



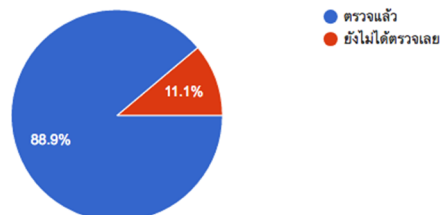
5. น้องแปรงฟันวันละกี่ครั้ง? (45 responses)



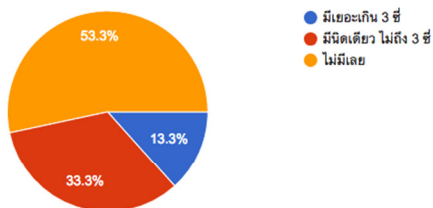
2. น้องเรียนอยู่ชั้นไหน? (45 responses)



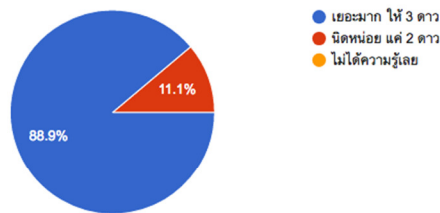
6. ปีนี้ น้องให้คุณหมอตราชฟันรึยัง? (45 responses)



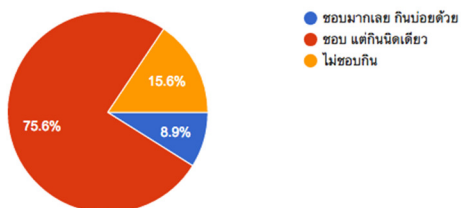
3. น้องมีฟันผุไหม? (45 responses)



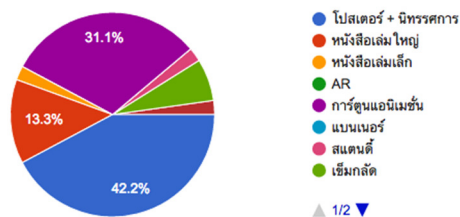
7. วันนี้ น้องได้รับความรู้เรื่องฟันมากแค่ไหน? (45 responses)



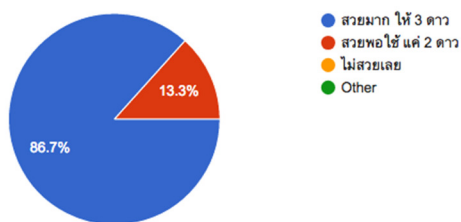
4. น้องชอบกินลูกอม ขนมหวานไหม? (45 responses)



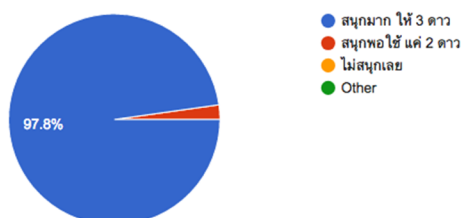
8. น้องชอบอะไรมากที่สุด? (45 responses)



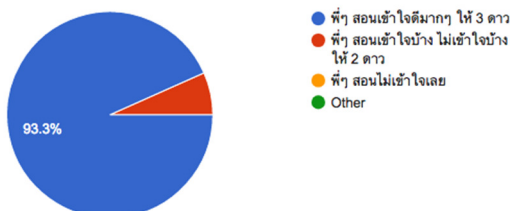
9. ภาพ การ์ตูน สวยมากแค่ไหน? (45 responses)



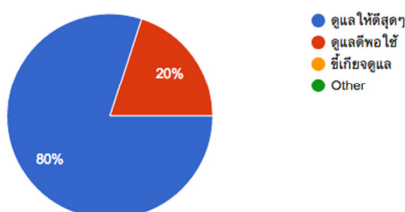
10. กิจกรรม เกมสนุกไหม? (45 responses)



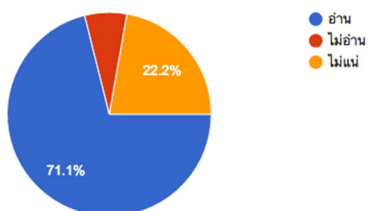
11. พี่ๆ ใจดี สอนสนุก เข้าใจง่ายรึเปล่า? (45 responses)



12. หลังจากวันนี้น้องจะดูแลฟันดีแค่ไหน? (45 responses)



14. ถ้ามีเรื่องฟันนี้อยู่ใน facebook และ line น้องจะเข้าไปอ่านไหม? (45 responses)



13. ถ้าพี่ๆ มาครั้งหน้า น้องอยากให้อะไร หรืออยากได้อะไรมากที่สุด? (44 responses)

อยากดูละคร อยากได้ตุ๊กตาหมี
อยากดูละคร อยากได้ตุ๊กตาหมี
อยากให้มีการดูนกอีก
อยากให้มีการดูนกอีก
ให้เล่นเกมเยอะๆ
อยากให้เห็นละคร อยากได้ของรางวัล
อุปกรณ์เครื่องเขียน สมุดเกี่ยวกับฟัน
ทำกิจกรรมแบบนี้ และให้พี่ๆ เอาเครื่องเขียนมาให้
ทำกิจกรรมเยอะๆ และหนูอยากให้พี่ๆ เอาเครื่องเขียนและตุ๊กตาหมี
อยากให้พี่ๆ มาบ่อยๆ หลายครั้ง
อยากได้แผ่นซีดีเกี่ยวกับฟันและการดูแลฟันและอยากเล่นเกมทายคำถาม
เล่นเกมและร้องเพลง
เล่นเกม
อุปกรณ์การเรียน หนังสือเกี่ยวกับการดูแลฟัน
อยากเล่นเกม อยากได้ของเล่น
อยากให้เห็นของรางวัล อยากเห็นพี่ๆ ไม่เดิน และเอาฐานความรู้มาให้พวกหนูอีก
อุปกรณ์เครื่องเขียน หนังสือการ์ตูน
อยากจะให้พี่ๆ มาให้ความรู้อีกค่ะ
ทำกิจกรรมสนุกๆ
อยากเล่นเกม
อยากได้ความรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาฟันให้สะอาด และอยากได้อุปกรณ์เครื่องเขียน
เกม คำถาม ชนม มาอีกนะคะ
อุปกรณ์เครื่องเขียน หนังสือเล่มใหญ่ เล่มเล็ก
อุปกรณ์และเกมสนุกๆ กับสมุดคำถาม
อยากได้สมุดคำถามเกี่ยวกับฟันและอุปกรณ์เครื่องเขียน
อยากได้หนังสือเล่มใหญ่และแบนเนอร์
จัดกิจกรรม เช่น เล่นเกม มีเกม ให้เล่นอีก
อยากให้เห็นละคร
อยากให้พี่ๆ มาทุกวันเลยคะ
อยากให้เห็นตุ๊กตา
อยากได้แผ่นซีดีเกี่ยวกับฟันมากๆ
อยากให้พี่ๆ มาจัดกิจกรรมอีกครั้งหนึ่งและอยากให้พี่ๆ สอนเกี่ยวกับความรู้เรื่องฟัน
จัดกิจกรรมเช่น เล่นเกม และให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ
อยากทำกิจกรรมเหมือนเดิมและของรางวัลไม่เหมือนเดิม
เกมบิงโก
อยากให้ทำกิจกรรมสนุกๆ อยากได้ความรู้
พาเล่นเกมหลายๆ อย่าง
อยากให้เห็นเกมติดฟันอีก
ทำกิจกรรมมากกว่านี้ครับ
ตุ๊กตาหมี
อยากได้ความรู้
อยากได้หนังสือ
หนังสือเกี่ยวกับเรื่องฟัน
ให้อธิบายเกี่ยวกับฟัน อยากได้หนังสือที่มีความรู้



แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาผู้ ดำเนินกิจกรรม โครงการเด็กไทยพันธุ์

ตอนที่ 1: นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม โครงการในด้านต่างๆ
ต่อไปนี้ในระดับใด

1.1 นักศึกษามีความรู้ และทักษะด้านการออกแบบ ผลิตภัณฑ์สำหรับให้
ความรู้ในกิจกรรม โครงการระดับใด

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.2 นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการ
การดำเนินกิจกรรม โครงการได้ในระดับใด

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.3 ความเหมาะสมของระยะเวลาสำหรับการเตรียมกิจกรรม ตั้งแต่ได้รับ
โจทย์โครงการ

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.4 ความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรม โครงการเด็กไทยพันธุ์

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.5 นักเรียนชั้น ป.4-ป.6 ที่เข้าร่วมกิจกรรมให้ความร่วมมือในระดับใด

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.6 ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรม โครงการ

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.7 ความเหมาะสมของอุปกรณ์สื่อฯ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม โครงการ

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.8 ความเหมาะสมของวัน เวลาในการปฏิบัติกิจกรรมโครงการ (อังคาร ที่ 20 ธ.ค. 59 เวลา 8.30-14.00 น.)

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.9 กิจกรรม โครงการมีประโยชน์ด้านการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับ
สุขภาพสู่ชุมชน (นักเรียนโรงเรียนวัดละมุด)

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.10 กิจกรรม โครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการ
ออกแบบ ผลิตสื่อเพื่อให้ความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย/ชุมชน

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.11 กิจกรรม โครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการ
สื่อสาร การนำเสนอ /การจัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.12 กิจกรรม โครงการช่วยให้นักศึกษารู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีม
สามารถแบ่งและรับผิดชอบภาระหน้าที่ของตนเองได้

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.13 กิจกรรม โครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าแสดงออก
มากขึ้นในการดำเนินกิจกรรม / ลงพื้นที่ชุมชน

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.14 กิจกรรม โครงการทำให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของตนเอง และเข้าใจบทบาทหน้าที่ของผู้ผลิตและเผยแพร่สื่อด้านสุขภาพ

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.15 นักศึกษาพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตนเองครั้งนี้ในระดับ

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.16 นักศึกษาเห็นว่าโครงการผลิตและเผยแพร่สื่อ/กิจกรรมให้ความรู้ด้านสุขภาพมีประโยชน์ ควรจัดกิจกรรมเช่นนี้ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์อีกในปีต่อไป

- ☐ มีประโยชน์ สมควรจัดเช่นนี้อีกกับกลุ่มเด็กนักเรียน
- ☐ มีประโยชน์ สมควรจัดอีก แต่เปลี่ยนกลุ่มเป้าหมาย เป็นวัยรุ่น
- ☐ มีประโยชน์ สมควรจัดอีก แต่เปลี่ยนกลุ่มเป้าหมาย เป็นวัยทำงาน
- ☐ มีประโยชน์ สมควรจัดอีก แต่เปลี่ยนกลุ่มเป้าหมาย เป็นผู้อาวุโส
- ☐ ไม่มีประโยชน์ ไม่ต้องจัดอีกต่อไป

BACK

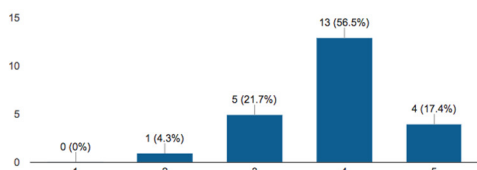
NEXT

Never submit passwords through Google Forms.

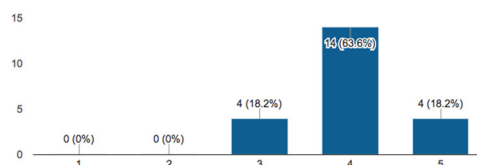
This content is neither created nor endorsed by Google. Report Abuse - Terms of Service - Additional Terms

Google Forms

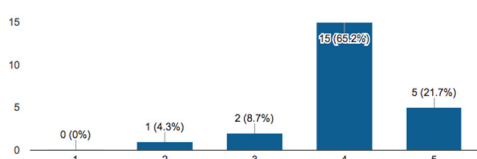
1.1 นักศึกษามีความรู้ และทักษะด้านการออกแบบ ผลดีสื่อสำหรับ ให้ความรู้ในกิจกรรม โครงการระดับใด
(23 responses)



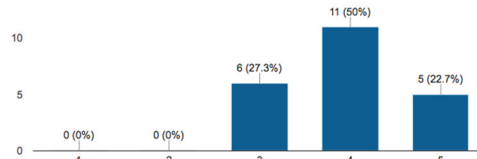
1.7 ความเหมาะสมของอุปกรณ์สื่อฯ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม โครงการ (22 responses)



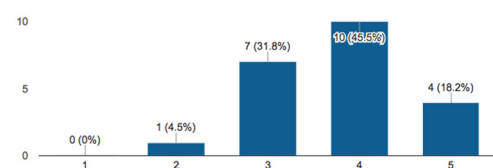
1.2 นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนิน กิจกรรมโครงการได้ในระดับใด
(23 responses)



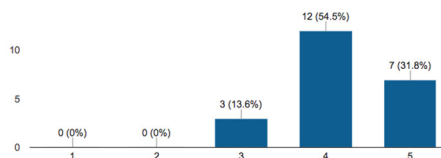
1.8 ความเหมาะสมของวัน เวลาในการปฏิบัติกิจกรรม โครงการ (อังคารที่ 20 ธ.ค. 59 เวลา 8.30-14.00 น.)
(22 responses)



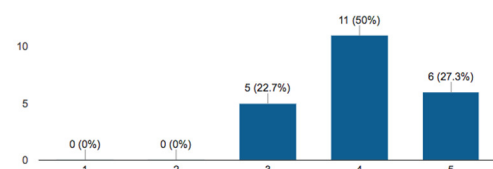
1.3 ความเหมาะสมของระยะเวลาสำหรับการเตรียมกิจกรรม ตั้งแต่ได้รับ โจทย์โครงการ
(22 responses)



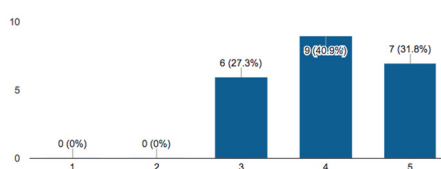
1.9 กิจกรรม โครงการมีประโยชน์ด้านการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพสู่ชุมชน (นักเรียนโรงเรียนวัดละมุด)
(22 responses)



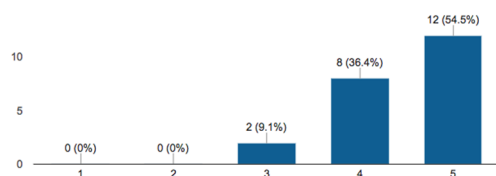
1.4 ความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรม โครงการเด็กไทยพันธุ์ดี (22 responses)



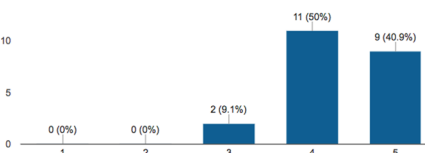
1.10 กิจกรรม โครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการออกแบบ ผลดี สื่อเพื่อให้ความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย/ชุมชน
(22 responses)



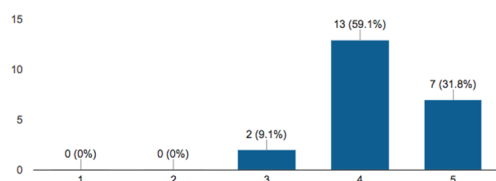
1.5 นักเรียนชั้น ป.4-ป.6 ที่เข้าร่วมกิจกรรม ให้ความร่วมมือ ในระดับใด (22 responses)



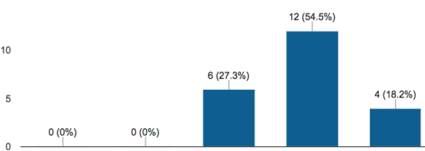
1.11 กิจกรรม โครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการสื่อสาร การนำเสนอ /การจัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน
(22 responses)



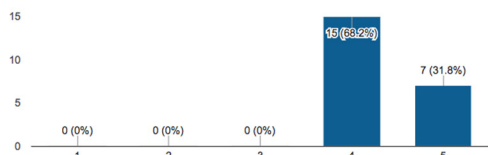
1.6 ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรม โครงการ (22 responses)



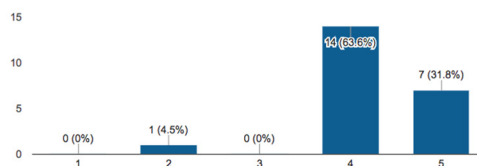
1.12 กิจกรรม โครงการช่วยให้นักศึกษารู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีม สามารถแบ่งและรับผิดชอบภาระหน้าที่ของตนเองได้
(22 responses)



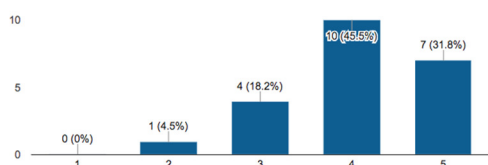
1.13 กิจกรรม โครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าแสดงออกมากขึ้นในการ
ดำเนินกิจกรรม / ลงพื้นที่ชุมชน
(22 responses)



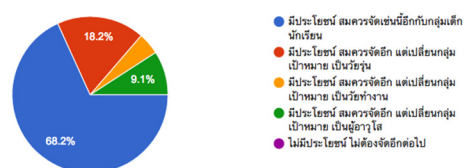
1.15 นักศึกษาพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตนเองครั้งนี้ในระดับ (22 responses)



1.14 กิจกรรม โครงการทำให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของตนเอง และเข้าใจบทบาทหน้าที่
ของผู้ผลิตและเผยแพร่สื่อด้านสุขภาพ
(22 responses)

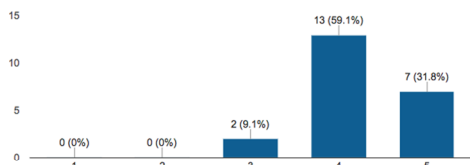


1.16 นักศึกษาเห็นว่า โครงการผลิตและเผยแพร่สื่อ/กิจกรรม ให้ความรู้ด้านสุขภาพมี
ประโยชน์ ควรจัดกิจกรรมเช่นนี้ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณา
ประชาสัมพันธ์อีกในปีต่อไป
(22 responses)

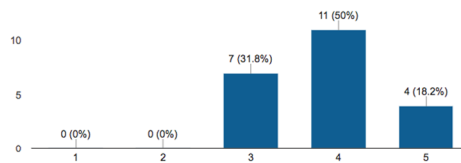


ตอนที่ 2 : ระดับความพึงพอใจทั้งด้านคุณภาพ การออกแบบ ผลิต ที่นักศึกษามีต่อสื่อของ
กิจกรรม โครงการ

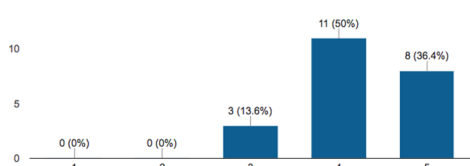
2.1 หนังสือเล่มใหญ่ (22 responses)



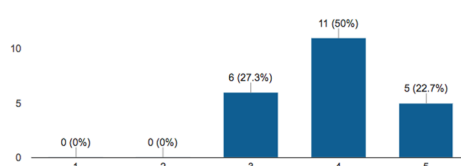
2.5 เกม กิจกรรม (22 responses)



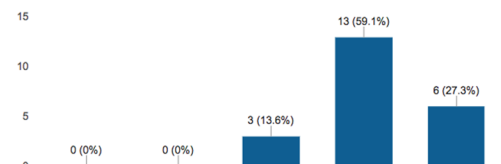
2.2 จุลสาร (22 responses)



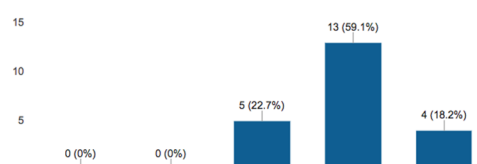
2.6 AR (22 responses)



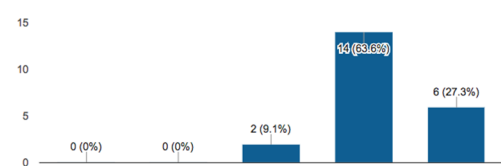
2.3 โพสต์เตอร์ นวัตกรรม (22 responses)



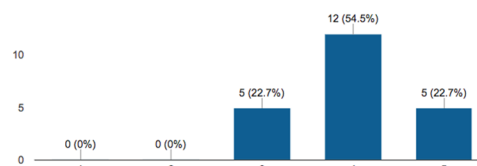
2.7 แบนเนอร์ (22 responses)



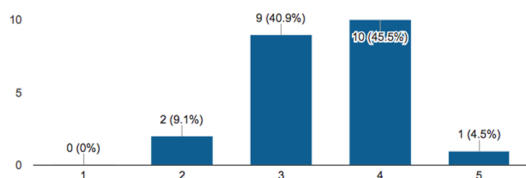
2.4 แอนิเมชัน (22 responses)



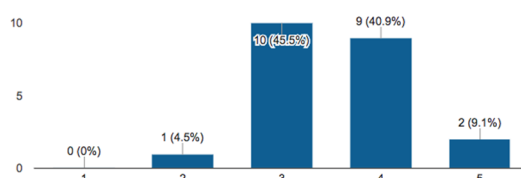
2.8 สแตนด์ (22 responses)



2.9 เชื่อมกลัด (22 responses)

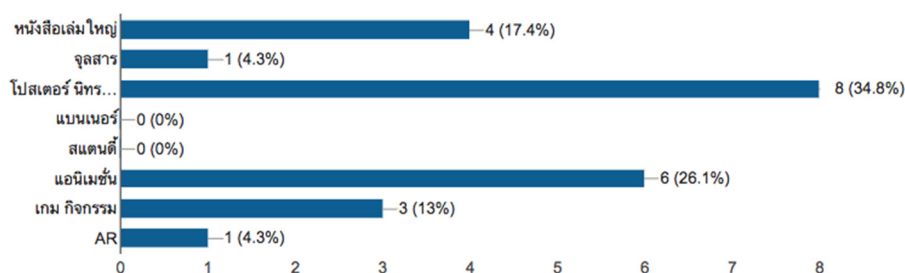


2.10 ที่คาดหวัง (22 responses)



2.11 นักศึกษาคิดว่าสื่อชนิดใดในกิจกรรม โครงการที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด (เลือกเพียง 1 ข้อ)

(23 responses)



2.12 นอกเหนือจากสื่อที่ใช้ในกิจกรรม โครงการ นักศึกษาคิดว่า ควรมีสื่อประเภทใดเพิ่มเติม

(10 responses)

-
online
CAI
ใบปลิว
สื่อโมเดล
น่าจะมามีวิดีโอที่ก็นำได้ คงทน และอยู่บริเวณอย่างน่าที่เด็กๆ ใช้แปร่งพัน
ละครความรู้
โมเดลที่ช่วยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อได้ดี
การพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน
หนังสือเล่มเล็ก ขนาดพกพา ให้เด็กนำติดตัวไปได้ทุกที่ เพื่อทบทวนสะดวก

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ หรือความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงกิจกรรม โครงการในครั้งต่อไป

3.1 ขอความคิดเห็นจากนักศึกษา กรณีที่ต้องการให้มีการต่อยอด ขยายผลความรู้จากสื่อที่ผลิต ในกิจกรรม โครงการ เพื่อให้เกิดผลในวงกว้างสู่สาธารณะ และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ควรต้องทำเช่นไร

(14 responses)

จัดทำเป็นสื่อออนไลน์
อาจจะต้องทำวิดีโอ โปรโมท คล้ายๆที่เซอร์กอน เพื่อเรียกความสนใจ
ประชาสัมพันธ์ทางสื่อ social
ควรมีสื่อ online ประกอบให้เด็กสามารถเปิดดูได้ที่บ้าน
คงจะเป็นการดีขึ้น หากสามารถประชาสัมพันธ์กิจกรรมนี้ไปสู่ผู้ปกครอง เพื่อช่วยดูแลน้องๆด้วย เห็นว่าน้องบางคนก็ยังไม่ยอมแปรงฟัน จึงอยากให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมยิ่งขึ้น
สำรวจความต้องการของสื่อในวงสาธารณะให้เยอะมากยิ่งขึ้นว่าต้องการจะให้สื่อตัวไหนเป็นตัวหลัก ในการเผยแพร่ความรู้
ประชาสัมพันธ์หลากหลายช่องทางมากขึ้น
น่าจะนำสื่อที่ทำนำเสนอใน โลกออนไลน์ เปิดโอกาสให้โรงเรียน/ชุมชนต่างๆสามารถโหลดไปใช้งานได้ฟรีๆ ควรทำวิธีการใช้สื่ออย่างชัดเจนด้วย
อาจนำมาลงใน social media / หรือทำ e-book และใช้ให้ถูกกลุ่มเป้าหมาย , อาจมีการจัดทำแผ่นพับ ที่มีขนาดที่เหมาะสมกว่า จุลสาร เพื่อเผยแพร่
ควรออกแบบสื่อให้เข้าใจง่ายขึ้นสำหรับเด็ก การใช้ทำและข้อมูลบางอย่างยาก และเกินจำเป็น
ประสานงานกับหน่วยงานของชุมชน เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้น
นำสื่อที่ทำ จัดไปเผยแพร่ให้กว้างขวางมากขึ้น
ทำสื่อให้กับองค์กรใหญ่ที่มีหน้าที่เผยแพร่ความรู้
ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ ค่อยๆแก้ปัญหาและพัฒนา และประชาสัมพันธ์ให้มากขึ้น เมื่อพื้นฐานมั่นคงแล้วก็ขยับไปกลุ่มเป้าหมายที่โตขึ้นเรื่อยๆ

3.2 สิ่งที่นักศึกษาคิดว่าเป็นอุปสรรคหรือเป็นปัญหาต่อการดำเนินกิจกรรม โครงการ (จะเป็นช่วงใดก็ได้ตั้งแต่เรียนถึงวันดำเนินกิจกรรม)

(18 responses)

ช่วงฝึกงาน ทำให้นัดพบปะพูดคุยในกลุ่มยาก
โปรเจกและงานที่หลายวิชา และระยะเวลาจัดกิจกรรมที่ไกล จาก ชั่วโมงเรียนเกินไป
ช่วงดำเนินการทำสื่อ จัดสรรเวลาไม่ตรงกับจำนวนชิ้นงานที่ได้รับ
การรวมตัวกันเพื่อทำงาน
ระยะเวลาที่ชิ้นงานมีสมดุลกับชิ้นงาน / การเตรียมความพร้อมของผู้ดำเนินกิจกรรมหลักน้อยมาก
ช่วงที่รวบรวมข้อมูลจากแต่ละฝ่าย เนื่องจากเป็นช่วงฝึกงานต่างคนต่างไม่มีเวลาตรงกัน เลยเกิดปัญหาทำให้งานล่าช้า
เนื่องจากมีงานหลายอย่าง และมีตารางนัดดูความคืบหน้าที่ไม่แน่นอนทำให้จัดสรรเวลาได้ลำบาก
ช่วงฝึกงาน ค่อนข้างหาเวลามาทำงานร่วมกันยาก
เวลาในการทำงานมีไม่เพียงพอ
เว้นช่วงระยะห่างระหว่างการเรียนกับจัดกิจกรรมมากเกินไป จนรายละเอียดข้อตกลงในการทำงานบางกลุ่มก็หลงลืมและงงกันไป
การทำงานกลุ่ม คนในกลุ่มไม่ค่อยช่วยกันเลยคะ ตามตัวยาก เลยต้องทำกันแค่ไม่กี่คนคะ บวกกับเวลาที่ต้องเร่งเพื่อส่งโรงพิมพ์ให้ทันอีกคะ แต่ว่าสุดท้ายก็ผ่านมันมาได้คะ :)

ระยะห่างของเวลาดังแต่เริ่มเรียนจนถึงกิจกรรมอาจนานเกินไปทำให้ความประติดประต่องานลดลง และความเหลื่อมกันของงานรายวิชาไม่สามารถทำงานให้ออกอย่างเต็มประสิทธิภาพได้

ระยะเวลาในการทำงาน ควรให้เริ่มทำไวขึ้นในช่วงsummerเลย จับกลุ่มและ ทำงานตั้งแต่วันแรกๆ

การที่ต้องทำงานหลายๆอย่าง ในขณะที่กำลังฝึกงาน

เวลาในการทำสื่อ เนื่องจากคนในกลุ่มมีเวลาวางต่างกัน เนื่องจากเป็นช่วงฝึกงาน

ระยะเวบาที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดช่วง การทำระหว่างมีงานมอบหมายอื่น

การกำหนดช่วงเวลาตั้งแต่การวางแผนที่แน่นอน การกำหนดเดดไลน์

เล็กน้อยๆ เช่นการไม่แน่น ในเนื้อหา(บางส่วน)ที่แต่ละคนรับผิดชอบ

3.3 ข้อเสนอแนะที่นักศึกษาอยากใหัปรับปรุง (17 responses)

การเตรียมงานขาดตอน น่าจะออกแบบสื่อบางส่วน ในห้องเรียนเลย

อยากใหจัดกิจกรรมอยู่ในช่วงการเรียน ไม่เช่นนั้นจะทำให้เวลานัดทำสิ่งของยาก และประสานงานลำบาก

แบ่งจำนวนงาน ใหพอกับจำนวนคนทำงาน

ทุกคนควรมีหน้าที่รับผิดชอบที่ชัดเจน

อยากใหเก็บข้อมูลที่ครูสอนนักเรียนให้ตรงกับข้อมูลที่จะใช้ทำสื่อ เพราะมีน้องๆงว่าทำไมครูสอนไม่เหมือนกัน เช่นเรื่องระยะเวลาในการแปร่งพัน

อยากใหแบ่งคนกับงานให้เหมาะสมคะ บางกลุ่มงานเยอะแต่คนทำน้อยคะ

ในการแบ่งกลุ่มควรจะเฉลี่ยความเบา-หนัก ของจำนวนคนกับงานให้เหมาะสมมาขึ้น

การดำเนินกิจกรรมสอนร้องเพลงไม่ค่อยสนุก ถ้าทำเป็นเพลงใส่ทำนองเลยเดี๋ยน่าจะจำได้ง่ายกว่าฝึกแบบปากเปล่า

เวลาที่ใช้ในการดำเนินงาน เนื่องจากช่วงเวลาดำเนินงานเป็นช่วงเวลาที่ต้องฝึกงาน

อาจเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายในครั้งหน้า ที่สามาถเข้าถึงได้ง่ายกว่า

ช่วงsummerเรียนแรกๆคล้ายๆเดิม ตอนปีหนึ่ง ควรให้เริ่มจับกลุ่มทำงานเร็วขึ้น เพราะช่วงหลังมีหลายวิชา

ระยะเวลาในการดำเนินงาน

น่าจะทำสื่อให้มีผู้ดูแลเินไปในทางเดียวกันกว่านี้

ดำเนินกิจกรรมต่อไปทุกๆปี เพื่อฝึกและพัฒนาคุณภาพไม่ให้หยุดนิ่ง

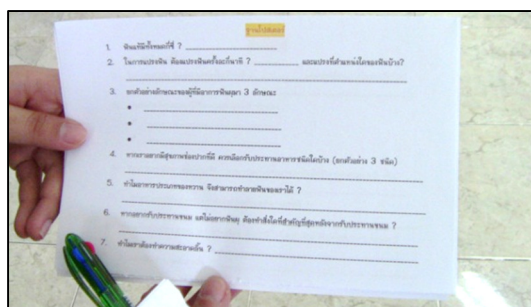
กิจกรรม โครงการนี้สำเร็จลงได้เพราะความตั้งใจและความร่วมมือของพวกเราทุกคน อ.ขอขอบคุณนักศึกษาทุกคนที่ร่วมดำเนินกิจกรรมและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรม โครงการและการเรียนการสอนของหลักสูตรต่อไปค่ะ :)



ภาพที่ ง-๑ บรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้



ภาพที่ ง-๑ บรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้ (ต่อ)



ภาพที่ ง-๑ บรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้ (ต่อ)

ภาคผนวก จ.

- ตารางแผนการจัดกิจกรรมติดตามความตระหนักรู้
- รายชื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
- แบบวัดความรู้
- แบบสอบถามความตระหนักรู้
- ข้อคำถามในการสัมภาษณ์
- บรรยายภาคในการดำเนินกิจกรรมติดตามความตระหนักรู้

กิจกรรมวัดความตระหนักรู้ต่อการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ หลังเข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี

วันที่ ๙ มีนาคม ๒๕๖๐ ณ โรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

ช่วงเวลา	กิจกรรม
๑๒.๓๐-๑๓.๐๐	● พร้อมกันที่ห้องประชุม ● กิจกรรมสันตทานการ
๑๓.๐๐-๑๓.๔๕	● ซึ่แจง และให้นักเรียนทำแบบวัดความรู้
๑๓.๔๕-๑๔.๐๐	● ซึ่แจง และให้นักเรียนทำแบบวัดความตระหนัก
๑๔.๐๐-๑๔.๓๐	● เฉลย และตรวจแบบวัดความรู้ ● แจกของที่ระลึก และอาหารว่าง
๑๔.๓๐-๑๕.๐๐	● สัมภาษณ์ผู้อำนวยการ ครู และนักเรียน

รายนามนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวัดความตระหนักรู้

๑. เด็กชายอภิวันท์ สร้อยศรี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๒. เด็กชายณัฐวุฒิ สงวนคำ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๓. เด็กชายภัทรภูมิ พรพนาวัลย์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๔. เด็กชายเบส โพธิ์ศรี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๕. เด็กชายธนาบุตร ดินิยม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๖. เด็กชายพสภัก อู่โพชนา	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๗. เด็กชายพงษ์ศร เกิดโพชา	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๘. เด็กชายบวรภัก ปานต่อเหล่า	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๙. เด็กหญิงน้ำฝน เกิดโพธิ์ชา	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๐. เด็กหญิงฐิตาภา คำมหา	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๑. เด็กหญิงสุธิดา นาคนวนนัม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๒. เด็กหญิงพรลภัส ฉ่ำชื่นวงศ์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๓. เด็กหญิงภัคจิรา ไทอยู่	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๔. เด็กหญิงมุกิตา ศรีมิตรรุ่งโรจน์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๕. เด็กหญิงพิชญ์ณามุ์ อนันตผล	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๖. เด็กชายกิตติพงศ์ ฉ่ำชื่นวงศ์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๑๗. เด็กชายชัยนริศ รุ่งเรือง	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๑๘. เด็กชายณัฐวุฒิ โพธิ์ศรี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๑๙. เด็กชายธนภาคย์ ปันทองคำ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๐. เด็กหญิงพิมชนก อิ่มสดชื่น	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๑. เด็กหญิงนงนุช พูลชาติ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๒. เด็กหญิงนลินี ดอกกระโทก	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๓. เด็กหญิงภทรธิดา นามแก้ว	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๔. เด็กหญิงมารีสา หงษ์สำโรง	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๕. เด็กชายจักรพงษ์ แจ่มนิยม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒๖. เด็กชายชัยนรินทร์ บุญรอด	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒๗. เด็กชายฐิติภัทร หอมหวาน	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒๘. เด็กหญิงสุธินี สุขศรีอินทร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒๙. เด็กหญิงวาทีพย์ หล้าเพี้ย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๓๐. เด็กชายพงษ์พัทธ์ กำลังเร็ว	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

แบบวัดความรู้ เรื่อง "การดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ"

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 หลังเข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี (20 ธันวาคม 2559)

วัดความรู้วันพฤหัสบดีที่ 9 มีนาคม 2560 ณ โรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

ชื่อนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่

คะแนนที่ได้
(เต็ม 30)

ขอให้นักเรียนวงกลมล้อมรอบข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดคือหน้าที่ของฟัน ?

- ก. ช่วยย่อยอาหาร
- ข. ช่วยรับรสอาหารที่เรากิน
- ค. ช่วยในการดูดซึมอาหาร
- ง. ช่วยฉีก กัด บดอาหารให้ละเอียด ขนาดเล็กลง

2. ข้อใดไม่ใช่ข้อวัยระในช่องปาก ?

- ก. ฟัน
- ข. ลิ้น
- ค. คาง
- ง. เหงือก

3. ฟันแท้มีกี่ซี่ ?

- ก. 20 ซี่
- ข. 24 ซี่
- ค. 30 ซี่
- ง. 32 ซี่

4. ฟันชุดแรกของคนเราเรียกว่าอะไร ?

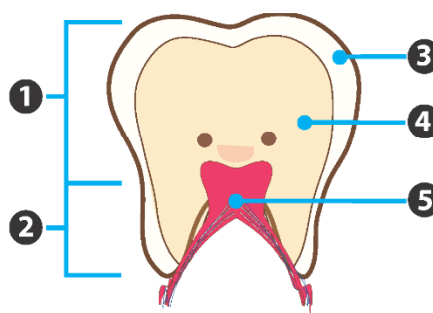
- ก. ฟันตัด
- ข. ฟันแท้
- ค. ฟันกราม
- ง. ฟันน้ำนม

5. จากภาพด้านล่าง ฟันชนิดนี้เรียกว่าอะไร ?

- ก. ฟันคู่
- ข. ฟันตัด
- ค. ฟันเขี้ยว
- ง. ฟันกราม



จากภาพฟันด้านล่าง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้อง



6. "รากฟัน" คือหมายเลขใด ?

- ก. 1 ข. 2 ค. 3
- ง. 4 จ. 5

7. "ตัวฟัน" คือหมายเลขใด ?

- ก. 1 ข. 2 ค. 3
- ง. 4 จ. 5

8. "เนื้อฟัน" คือหมายเลขใด ?

- ก. 1 ข. 2 ค. 3
- ง. 4 จ. 5

9. "เคลือบฟัน" คือหมายเลขใด ?

- ก. 1 ข. 2 ค. 3
- ง. 4 จ. 5

10. ฟันของคนเรามี 2 ชุด คืออะไรบ้าง ?

- ก. ฟันน้ำนม ฟันแท้
- ข. ฟันน้ำนม ฟันตัด
- ค. ฟันแท้ ฟันเทียม
- ง. ฟันแท้ ฟันกราม

11. ฟันตัดมีหน้าที่อะไร ?

- ก. ตัด หรือกัดอาหาร
- ข. ฉีก และดัดอาหาร
- ค. รับรสชาติอาหาร
- ง. บดอาหารให้ละเอียด

12. ข้อใดเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาโรคในช่องปาก ?

- ก. พบหมอฟันทุกๆ 6 เดือน
- ข. ทานผัก ผลไม้เป็นประจำ
- ค. มีฟันผุแล้วปล่อยทิ้งไว้เป็นเวลานาน
- ง. ดื่มน้ำเปล่าหรือบ้วนปากด้วยน้ำสะอาดหลังทานอาหาร

13. ข้อใดคือโรคในช่องปาก ?

- ก. โรคฟันผุ
- ข. โรคไข้หวัด
- ค. โรคอีสุกอีใส
- ง. โรคไข้เลือดออก

14. ข้อใดเป็นผลเสียที่เกิดจากฟันผุ ?

- ก. ทานอาหารได้เยอะ
- ข. มีสมาธิในการเรียน
- ค. ปากเหม็น มีกลิ่นปาก
- ง. ทานน้ำเย็นและไอศกรีมได้

15. สาเหตุที่ทำให้เกิดฟันผุคืออะไร ?

- ก. แปรงฟันนาน 2 นาที
- ข. แปรงลิ้นทุกครั้งเวลาแปรงฟัน
- ค. ใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์
- ง. กินขนมก่อนนอนแล้วไม่แปรงฟัน

16. ถ้าไม่อยากฟันผุ ต้องทำอะไร ?

- ก. ใช้เวลาแปรงฟัน 1 นาที
- ข. ทานน้ำอัดลมและขนมบ่อยๆ
- ค. แปรงฟันหลังทานอาหารและก่อนนอนให้ถูกวิธี
- ง. อมข้าวเพื่อให้รับรู้รสชาติอาหาร

17. ถ้าอยากให้มีฟันขาว สะอาดต้องทำอะไร ?

- ก. แปรงฟันวันละ 1 ครั้งเสมอ
- ข. แปรงฟันแรงๆ เพื่อขจัดคราบแบคทีเรีย
- ค. แปรงฟันทุกซี่ทุกด้าน ให้ทั่วถึงทุกซอกมุม
- ง. แปรงฟันตามขวาง หรือขึ้นลงพร้อมกัน

18. ข้อใดเป็นการแปรงฟันที่ถูกต้อง ?

- ก. แปรงอย่างเร่งรีบ และแปรงแรงๆ
- ข. แปรงฟันตามขวาง หรือขึ้นลงพร้อมกัน
- ค. ปิดขึ้นถ้าแปรงฟันล่าง และปิดลงเมื่อแปรงฟันบน
- ง. ปิดขึ้นถ้าแปรงฟันบน และปิดลงเมื่อแปรงฟันล่าง

19. เหตุใดจึงต้องทำความสะอาดลิ้นขณะแปรงฟัน ?

- ก. เพื่อลดอาการเสียวฟัน
- ข. เพื่อให้ลิ้นมีสีชมพูสวยงาม
- ค. เพื่อลดปริมาณน้ำลายในปาก
- ง. เพื่อช่วยกำจัดแบคทีเรียที่ก่อให้เกิดฟันผุ

20. เราควรเลือกแปรงสีฟันที่มีลักษณะอย่างไร ?

- ก. เลือกแปรงสีฟันที่มีขนาดเหมาะกับช่องปาก
- ข. เลือกแปรงสีฟันที่มีด้ามจับยาวมากๆ
- ค. เลือกแปรงสีฟันที่มีขนาดเล็กมากๆ
- ง. เลือกแปรงสีฟันที่มีขนแปรงแข็ง

21. ทำไมจึงต้องใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ ?

- ก. เพื่อให้ฟันคม ตัดอาหารได้ง่าย
- ข. เพื่อให้ฟันลื่น คราบอาหารไม่เกาะติด
- ค. เพื่อช่วยให้รสชาติ และกลิ่นของยาสีฟันดีขึ้น
- ง. เพื่อขจัดคราบจุลินทรีย์ ป้องกันการเกิดฟันผุ

22. โดยปกติเราควรพบหมอฟันทุกๆ กี่เดือน ?

- ก. 2 เดือน
- ข. 4 เดือน
- ค. 6 เดือน
- ง. 15 เดือน

23. เมื่อใดที่เราควรไปพบหมอฟันก่อนกำหนด ?

- ก. รู้สึกเสียวฟันเวลาดื่มน้ำเย็น หรือเวลาแปรงฟัน
- ข. ปวดฟันเวลากัด เคี้ยว
- ค. มีกลิ่นปาก
- ง. ถูกทุกข้อ

24. เหตุใดเราจึงต้องพบหมอฟันทุกๆ 6 เดือน ?

- ก. ซึ้ออุปกรณ์แปรงฟัน
- ข. ฟอกสีฟันเพื่อให้ฟันขาว
- ค. สร้างความคุ้นเคยกับหมอฟัน
- ง. ตรวจช่องปากเพื่อป้องกันปัญหาโรคในช่องปาก

25. ข้อใดเป็นอาหารที่ทำให้สุขภาพเหงือกและฟันแข็งแรง ?

- ก. นม ชีส โยเกิร์ต ปลาตัวเล็กๆ และผักใบเขียว
- ข. ลูกอม ขนมปังกรอบ หวาน คุกกี้ เค้ก พาย กาแฟ
- ค. น้ำอัดลม โซดา น้ามะนาว
- ง. กาละแม ท็อฟฟี่ ผลไม้แห้ง

26. ปลาตัวเล็กๆ มีประโยชน์อย่างไรต่อฟันของเรา ?

- ก. ป้องกันการเกิดคราบฟัน
- ข. มีแคลเซียมสูงช่วยให้ฟันแข็งแรง
- ค. ป้องกันเหงือกอักเสบ
- ง. ลดกลิ่นปาก

27. ข้อใดเป็นอาหารที่ควรหลีกเลี่ยงเพราะอาจทำให้ฟันผุ ?

- ก. กุ้งแห้ง เต้าหู้
- ข. กิวี บรอกโคลี
- ค. ส้ม ฝรั่ง สับปะรด
- ง. มาร์ชแมลโล ผลไม้อบแห้งรสหวาน

28. เราควรแปรงฟันสม่ำเสมอ อย่างน้อยครั้งละกี่นาที ?

- ก. 1 นาที
- ข. 2 นาที
- ค. 20 นาที
- ง. 30 นาที

29. ข้อใดไม่ควรทำเพราะอาจทำให้ฟันแตกหรือมีปัญหา ?

- ก. ดื่มนมเป็นประจำ
- ข. กินผัก ผลไม้ที่มีกากใย
- ค. กินอาหารให้ครบ 5 หมู่
- ง. กินอาหารแข็งๆ ขนมกรุบกรอบ

30. เราควรเลือกทานของว่างอะไรที่มีประโยชน์กับฟัน ?

- ก. นม ผลไม้
- ข. ลูกอม ขนมหวาน
- ค. ไอศกรีม ชา กาแฟ
- ง. ขนมคบเคี้ยว กรูบกรอบ

รายละเอียดของผลคะแนนการวัดความรู้

ตารางที่ จ-๑ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔		
คนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน)	ร้อยละ
๑.	๒๔	๘๐.๐๐
๒.	๒๗	๙๐.๐๐
๓.	๒๒	๗๓.๓๓
๔.	๒๖	๘๖.๖๖
๕.	๑๙	๖๓.๓๓
๖.	๒๖	๘๖.๖๖
๗.	๒๖	๘๖.๖๖
๘.	๒๘	๙๓.๓๓
๙.	๒๗	๙๐.๐๐
๑๐.	๒๖	๘๖.๖๖
๑๑.	๒๔	๘๐.๐๐
๑๒.	๒๖	๘๖.๖๖
๑๓.	๒๗	๙๐.๐๐
๑๔.	๒๘	๙๓.๓๓
๑๕.	๒๘	๙๓.๓๓
ค่าเฉลี่ย	๒๕.๖๐	๘๕.๓๓

ตารางที่ จ-๒ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕		
คนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน)	ร้อยละ
๑.	๒๕	๘๓.๓๓
๒.	๒๘	๙๓.๓๓
๓.	๒๘	๙๓.๓๓
๔.	๒๘	๙๓.๓๓
๕.	๒๘	๙๓.๓๓
๖.	๒๙	๙๖.๖๖
๗.	๒๗	๙๐.๐๐
๘.	๒๘	๙๓.๓๓
๙.	๒๗	๙๐.๐๐
ค่าเฉลี่ย	๒๗.๕๕	๙๑.๘๕

ตารางที่ จ-๓ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖		
คนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน)	ร้อยละ
๑.	๒๖	๘๖.๖๖
๒.	๒๗	๙๐.๐๐
๓.	๒๙	๙๖.๖๖
๔.	๒๙	๙๖.๖๖
๕.	๒๗	๙๐.๐๐
๖.	๒๙	๙๖.๖๖
ค่าเฉลี่ย	๒๗.๘๓	๙๒.๗๗

แบบวัดความตระหนักรู้ต่อการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 หลังเข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี (20 ธันวาคม 2559)
 วัดความตระหนักรู้วันพฤหัสบดีที่ 9 มีนาคม 2560 ณ โรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

ชื่อนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่

หนูทำได้

ขอให้นักเรียนขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงที่นักเรียนปฏิบัติมากที่สุด เลือกเพียงข้อเดียว

ข้อ	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ			หมายเหตุ
		 ทำบ่อยเลย	 ทำบางครั้งนะ	 ไม่ทำหรอก	
1.	หนูกานผัก ผลไม้	2	1		
2.	หนูเลือกทานผัก ผลไม้ที่รสชาติไม่หวานจัด	2	1		
3.	หนูกานลูกอม ขนมหวาน ขนมกรุบกรอบ		1	2	
4.	หนูกานปลาเล็กปลาน้อย กุ้งแห้ง เต้าหู้	2	1		
5.	หนูชอบอมข้าวหรืออาหารไว้ในปากนานๆ		1	2	
6.	หนูดื่มนม	2	1		
7.	หนูดื่มชา กาแฟ		1	2	
8.	หนูดื่มน้ำอัดลม น้ำหวาน		1	2	
9.	หนูรู้สึกเสียวฟัน ปวดฟัน		1	2	
10.	หนูดื่มน้ำเปล่าหรือบ้วนปากหลังทานอาหาร	2	1		
11.	หนูแปรงฟันหลังทานอาหาร	2	1		
12.	หนูแปรงฟันตอนเช้า และก่อนนอน	2	1		
13.	หนูชอบลิ้มแปรงฟัน ขี้เกียจแปรงฟัน		1	2	
14.	หนูใช้เวลาแปรงฟันนานครั้งละ 2 นาที	2	1		
15.	หนูแปรงลิ้นด้วยเวลาแปรงฟัน	2	1		
16.	หนูแปรงฟันแรงๆ ถูไปถูมาตามขวาง		1	2	
17.	หนูแปรงฟันบนโดยปิดลง แปรงฟันล่างโดยปิดขึ้น	2	1		
18.	หนูใช้แปรงสีฟันที่มีขนแปรงนุ่ม ขนาดพอดีกับช่องปาก	2	1		
19.	หนูเปลี่ยนแปรงสีฟันทุก 2-3 เดือน	2	1		
20.	หนูใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์	2	1		
21.	หนูชอบใช้ฟันฉีกถุงขนม หรือกัดน้ำแข็ง		1	2	
22.	หนูพบหมอฟันทุกๆ 6 เดือนเพื่อตรวจช่องปาก	2	1		
23.	หนูรีบไปพบหมอฟันเมื่อรู้สึกปวดฟันหรือมีฟันผุ	2	1		

เกณฑ์ค่าคะแนน พฤติกรรมความตระหนักรู้ เห็นความสำคัญกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน

๑. การแปลผลพฤติกรรมความตระหนักรู้รายบุคคล

- คะแนนระหว่าง ๓๙-๔๖ การแปลผล มีความตระหนักมากที่สุด
- คะแนนระหว่าง ๓๑-๓๘ การแปลผล มีความตระหนักมาก
- คะแนนระหว่าง ๒๓-๓๐ การแปลผล มีความตระหนักปานกลาง
- คะแนนระหว่าง ๑๕-๒๒ การแปลผล มีความตระหนักน้อย
- คะแนนต่ำกว่า ๑๕ การแปลผล มีความตระหนักน้อยมาก

๒. การแปลผลพฤติกรรมความตระหนักรู้รายข้อ

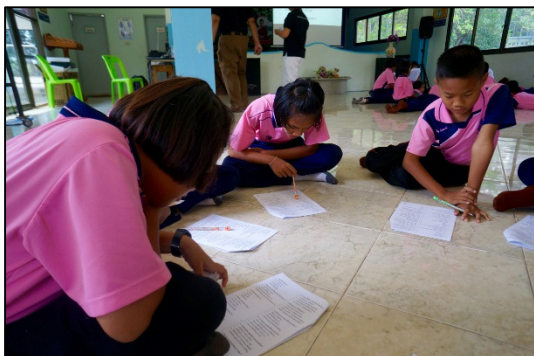
- คะแนนระหว่าง ๕๑-๖๐ การแปลผล มีความตระหนักมากที่สุด
- คะแนนระหว่าง ๔๑-๕๐ การแปลผล มีความตระหนักมาก
- คะแนนระหว่าง ๓๑-๔๐ การแปลผล มีความตระหนักปานกลาง
- คะแนนระหว่าง ๒๑-๓๐ การแปลผล มีความตระหนักน้อย
- คะแนนต่ำกว่า ๒๐ การแปลผล มีความตระหนักน้อยที่สุด

**แนวทางของข้อคำถามในการสัมภาษณ์ครูผู้สอน และผู้อำนวยการโรงเรียนวัดละมุด
เกี่ยวกับความตระหนักในการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และการทานอาหารที่มีประโยชน์เพื่อไม่ให้ฟันผุ
ของเด็กนักเรียน**

๑. พฤติกรรมการแปรงฟันของเด็กก่อนหน้านี้ (ก่อนให้ความรู้เรื่องการแปรงฟัน)
แปรงถูกวิธีหรือไม่ / เวลาที่ใช้ในการแปรง / ความสม่ำเสมอ
๒. พฤติกรรมการเลือกรับประทานอาหารของเด็กก่อนหน้านี้ (ก่อนให้ความรู้เรื่องการกินอาหาร)
ประเภทอาหารที่ทาน / เด็กรู้ / ความสม่ำเสมอ
๓. ปัญหาเรื่องสุขภาพช่องปากและฟัน หรือเรื่องการทานอาหารของเด็ก ก่อนหน้านี้เป็นอย่างไร
๔. ความรู้สึกของเด็กเมื่อทราบว่าจะมีการทำกิจกรรมเด็กไทยฟันดี เด็กมีพฤติกรรม หรือรู้สึกอย่างไร
๕. วันที่มาทำกิจกรรม เด็กมีความรู้สึกอย่างไร
๖. หลังจากกิจกรรมโครงการวันนั้นจบ วัน สองวัน เด็กมีการพูดถึงเกี่ยวกับเรื่องการจัดงาน หรือ สื่อของโครงการ หรือไม่อย่างไร
๗. พฤติกรรมการแปรงฟันของเด็กหลังจากที่ได้รับความรู้จากโครงการเด็กไทยฟันดี เป็นอย่างไร
๘. ปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ยังคงมีเหมือนเดิม ลดลง หรือเพิ่มขึ้นอย่างไร
๙. แล้วมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ทั้งในส่วนบุคคล หรือภาพรวมนโยบาย กิจกรรมโรงเรียน
๑๐. สื่อของโครงการที่มอบให้โรงเรียน โรงเรียนได้มีการนำไปใช้ต่อหรือไม่ ที่ไหน อย่างไร
๑๑. และหลังจากผ่านมาเป็นเดือน เด็กยังจำได้นั้นได้ไหม เด็กมีการพูดถึงสื่อของโครงการหรือไม่อย่างไร
อยากได้ อยากดู หรืออยากให้มีการเพิ่มเติมสื่อหรือกิจกรรมอย่างไร อยากให้จัดอีกไหม อย่างไร
๑๒. คิดว่า ถ้าปีหน้าจะมาให้ความรู้เรื่องสุขภาพช่องปากและฟันอีก ควรจะเพิ่มเติมการให้ความรู้ สื่อ
กิจกรรม ในรูปแบบไหน หรือกลุ่มเด็กควรเป็นกลุ่มไหน อย่างไร ปรับเปลี่ยนอะไร อย่างไร



ภาพที่ จ-๑ บรรยายภาพในการวัดความตระหนักรู้



ภาพที่ จ-๑ บรรยาการในการวัดความตระหนักรู้ (ต่อ)

ภาคผนวก จ.

- ผลสะท้อนจากการดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดีของนักศึกษา
- การสัมภาษณ์กลุ่มคุณครู
- การสัมภาษณ์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕-๖

ผลสะท้อนจากการดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยพันธุ์ดีของนักศึกษา

คนที่ ๑ (วันตระหนักรู้)

สิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมเด็กไทยพันธุ์ดี

- การเข้าร่วมกิจกรรมโครงการทำให้ได้ทราบข้อบกพร่องและทักษะที่ตัวเองยังขาดอยู่หลายอย่าง เช่น การพูดต่อหน้าคนจำนวนมาก การพูดคุยกับน้องๆต่างวัย การควบคุมหรือเป็นผู้ดูแลเด็กๆชั้นประถมในช่วงเวลาสั้นๆ นับเป็นการฝึกฝนให้ตัวเองได้เรียนรู้ทักษะที่ยังขาดและสิ่งที่ต้องฝึกเพิ่มเติมซึ่งสามารถเอาไปใช้ในอนาคตได้ นอกจากนี้ยังได้ฝึกการทำงานร่วมกับเพื่อนๆ และทักษะการถ่ายภาพอีกด้วย

ข้อเสนอแนะหรือข้อควรพัฒนาสำหรับตัวกิจกรรม

- ตัวกิจกรรมเด็กไทยพันธุ์ดีมีการดำเนินกิจกรรมที่ดีมาก ช่วยให้น้องๆทราบถึงวิธีการดูแลรักษาพันธุ์ตัวเองอย่างถูกต้อง รวมทั้งมีคำสั้นๆ เช่น ๒๒๒ ซึ่งน้องๆจดจำได้ง่าย สะดวกต่อการนำไปปฏิบัติตาม แต่ขั้นตอนการดำเนินงานยังมีอุปสรรคบางประการยกตัวอย่างเช่น ในช่วงการทำแบบทดสอบ น้องๆในชั้น ป.๕ และ ป.๖ ซึ่งอ่านหนังสือได้เองคล่องแล้ว มักจะทำข้อสอบล่วงหน้าไป ทำให้มีเวลาเหลือและนั่งคุยกันในกลุ่ม ส่วนน้องๆชั้น ป.๔ ที่ยังไม่คล่องบางส่วน ยังคงทำแบบทดสอบอยู่ จึงมีความคิดเห็นว่าการหากให้น้องๆทุกระดับชั้นนั่งรวมกันเป็นวงใหญ่ แล้วให้พี่ๆช่วยดูแลน้องๆ จะดีกว่าหรือไม่ ส่วนตัวกิจกรรมรวมในส่วนใหญ่คิดว่ากิจกรรมมีความเหมาะสมแล้วค่ะ

คนที่ ๒ (วันตระหนักรู้)

สิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมเด็กไทยพันธุ์ดี

- สำหรับตัวหนูเอง หนูเคยมีประสบการณ์ไปทำงานแบบนี้มาระดับนึง หนูคิดว่าเด็กที่นี่เขาดูมีความตั้งใจที่จะรับสารที่เราเอาไปเสนอให้เขา สำหรับตัวเด็กๆเองเขาชอบที่จะเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพราะจะทำให้พวกเขาไม่เบื่อ พวกเขาชอบพี่ๆที่เป็นกันเอง พูดเก่ง ยิ้มเก่ง เอาใจเก่ง สำหรับตัวหนูวันนี้หนูยังคงรู้สึกประหม่าว่าจะทำให้เด็กๆไม่สนุก

สิ่งที่หนูคิดว่าควรแก้ไข

- หนูคิดว่าช่วงที่คิดคะแนนช่วงนั้นมันยังดูติดๆขัดๆอยู่ค่ะ แต่เพราะวันนี้เรามีคนมาน้อยทำได้ขนาดนี้ หนูคิดว่าโอเคแล้วค่ะ ส่วนรายละเอียดต่างๆของกิจกรรมก็ถือว่าจัดได้โอเคค่ะ เวลาที่ใช้ก็ถือว่าจัดการได้ดี แต่ที่ปรับปรุงนิดหน่อยก็คือตัวพวกหนูเอง พวกหนูประหม่า คิดไม่ออกว่าทำยังไงถึงจะให้น้องๆไม่เบื่อ ทำยังไงให้น้องๆ ได้ทั้งความรู้ ความสนุก ช่วงที่ อาจารย์ กำลังรวมคะแนน หนูจะพยายามทำให้เต็มที่ที่สุดค่ะ

ข้อเสนอแนะ

● หนูคิดว่าควรจัดกิจกรรมแบบนี้ต่อไปเรื่อยๆ เพราะว่ามันนอกจากที่เราจะได้นำความรู้ไปให้น้องๆได้เรียนรู้กันแล้ว ตัวพวกเราเองก็ได้เรียนรู้สิ่งรอบข้างตัวเรา สิ่งที่เราไม่เคยมาสัมผัส และที่สำคัญคือได้ประสบการณ์ใหม่ๆจากสถานที่ใหม่ๆจากผู้คนที่เราได้พบเจอ การที่เราได้ลงชุมชนหรือลงงานนอกสถานที่นอกจากการเรียนในมหาวิทยาลัย เป็นเหมือนเราได้เห็นโลกภายนอก โลกความจริงที่เราหาไม่ได้จากในมหาวิทยาลัยหรือโต๊ะแลคเชอร์ รอยยิ้มที่มีความสุขของเด็กและของผู้คนที่เราไปนำเสนอสื่อ นั้นแหละค่ะคือสิ่งที่ทำให้เรารู้สึกประทับใจที่สุดในการทำประโยชน์เพื่อส่วนรวมไม่ใช่แค่ทำเพื่อส่วนตน

● หนูขอขอบคุณ อาจารย์โสภิตาและอาจารย์ภราดร มากนะคะ ที่ให้โอกาสหนูได้ร่วมทำกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดีในครั้งนี้ หนูมีความสุขและสนุกมากๆเลยคะ ^^~ ขอขอบคุณอาจารย์ทั้งสองมากๆนะคะ

คนที่ ๓ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

- ได้ทราบแนวคิดของคุณครูและน้องๆ ในวัยประถมปลายที่มีความแตกต่างกันไปตามวัย
- ได้เรียนรู้ปัญหาต่างๆ และข้อจำกัดล่วงหน้าก่อนที่จะลงพื้นที่จริง ทำให้สามารถเตรียมการแก้ไขได้ทัน เช่น ความพร้อมของอุปกรณ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ และความพร้อมของสถานที่
- ได้ทราบความรู้พื้นฐานของน้องๆ ในแต่ละระดับชั้น และความเหมาะสมของภาษาที่ควรใช้ในการจัดทำสื่อ
- มีอุปสรรคในการชักถามน้อง เนื่องจากน้องบางคนไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ทำให้ไม่ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการจริงๆ อาจจะต้องสร้างความคุ้นเคยให้กับน้องมากกว่านี้
- ได้รู้แนวทางในการทำสื่อให้ตรงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งคือคุณครูและน้องๆ ประถมปลาย
- ปัญหาที่พบคือน้องมีความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมมากเกินไปกว่าที่เราจะทำได้

คนที่ ๔ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้ทราบว่านักเรียนที่มีกิจกรรมการแปรงฟันตอนกลางวันทุกคน เวลาแปรงฟันจะเปิดเพลงเพื่อให้ นักเรียนรู้ว่าต้องแปรงนานเท่าไร นักเรียนทุกคนมีอุปกรณ์ในการแปรงฟันเป็นของตัวเอง เป็นอุปกรณ์ที่ต้องนำมาเอง
- ได้ทราบว่าที่โรงเรียนจะมีเจ้าหน้าที่จากสถานีอนามัยมาตรวจสุขภาพช่องปากและฟันอยู่เสมอ

- นักเรียนหญิงส่วนใหญ่ขี้อายและมักจะลงความเห็นตามเพื่อน นักเรียนชายส่วนใหญ่จะกล้าพูด กล้าแสดงออกมากกว่า

- การต้อนรับของคุณครูที่โรงเรียนนี้อบอุ่นดี

ปัญหาและอุปสรรค

- การที่นักเรียนหญิงส่วนใหญ่ลงความเห็นตามเพื่อน อาจทำให้ได้ข้อมูลที่ต้องการไม่ครบถ้วน หรือไม่ตรงกับความเป็นจริงทั้งหมด

คนที่ ๕ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

- ได้เห็นความเป็นอยู่ของโรงเรียน และการเรียนการสอนในโรงเรียน ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือดี มีความตื่นตัว กล้าพูด กล้าแสดงออก

คนที่ ๖ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้รู้วิธีการเข้าหา การมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนในช่วงชั้นต่างๆ
- ได้เข้าใจถึงความต้องการ ความคิดของน้องๆ
- ได้พูดคุยกับครูผู้สอน ได้รู้ถึงปัญหา อุปสรรค หรือความต้องการของคุณครู
- ชอบการได้ลงพื้นที่และได้สัมภาษณ์ผู้ที่ใช้สื่อจริง ทำให้สามารถวางแผนหรือกำหนดข้อมูลตามความต้องการที่แท้จริงๆได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ปัญหาและอุปสรรค

- การเตรียมตัวอย่างสื่อ
- ต้องมีการอธิบายหลายๆ ครั้ง เวลาคุยกับน้องๆ เพราะน้องๆ จะไม่เข้าใจ หากใช้ภาษาในระดับยากเกินไป
- ไม่รู้ล่วงหน้าว่าในชั้นเรียน มีน้องๆ ที่เป็นเด็กพิเศษ ซึ่งน้องที่เป็นจะไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์ การโต้ตอบกลับต้องใช้เวลา

คนที่ ๖ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้รับการต้อนรับจากคณะครูและนักเรียนเป็นอย่างดี ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูล เด็กไม่ตื้อไม่ชน พูดง่าย ทำให้ได้รับคำตอบในสิ่งที่เราต้องการ

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากมีเวลาจำกัด และเป็นช่วงเวลาที่เด็กกำลังเรียน ทำให้เกิดความเกรงใจในการเข้าไปสอบถามความต้องการด้านสื่อและกิจกรรม เกรงจะเป็นการรบกวนเวลาเรียนของน้องๆ นักเรียน ป.๖ เรียบร้อยมากๆ ครูระวังตัวทำให้ไม่ค่อยแน่ใจว่าคำตอบที่ได้จากน้องๆ คือความต้องการที่แท้จริงหรือไม่

คนที่ ๗ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เรียนรู้ว่าการทำกิจกรรมกับเด็ก การพูดคุยต้องพูดและทำตัวอย่างไร
- ได้เห็นถึงความต้องการของเด็กและโรงเรียนว่ายังขาดอะไร และมีอะไรที่ต้องได้รับการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลง
- เด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกันไป ทำให้รู้ว่าควรเลือกใช้สิ่งที่เป็นกลางที่สุดในการเข้าหาเด็ก ซึ่งแต่ละคนไม่เหมือนกันแต่สามารถเข้าใจสื่อและกิจกรรมร่วมกันได้

ปัญหาและอุปสรรค

- เด็กบางคนเขินอาย เลยไม่ยอมพูด ต้องคอยเรียกชื่อแต่ละคนเพื่อกระตุ้นให้ตอบคำถาม

คนที่ ๘ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เรียนรู้วิธีการพูดกับเด็ก เพื่อให้เด็กเข้าใจสื่อและสิ่งที่ต้องการ
- การพูดคุยกับเด็กในแต่ละช่วงอายุ หรือช่วงชั้นต่างกันก็อาจต้องมีวิธีการพูดที่แตกต่างกันไป
- เด็กในโรงเรียนที่สำรวจมีลักษณะที่แตกต่างจากเด็กโรงเรียนเอกชน

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากในการลงพื้นที่เพื่อสำรวจความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมของเด็กชั้น ป.๔- ป.๖ เด็กในแต่ละชั้นปีก็จะให้คำตอบที่แตกต่างกันออกไป เช่น เด็ก ป.๔ ส่วนใหญ่ให้คำตอบตามความจริง แต่เด็ก ป.๖

มักจะคิดก่อนตอบเพื่อให้คำตอบออกมาถูกต้องมากที่สุด ซึ่งอาจจะไม่ใช่ความจริงเสมอไป ทำให้ยากต่อการนำมาคิด ออกแบบสื่อและกิจกรรมสำหรับเด็กทุกชั้นปีไว้ด้วยกัน

คนที่ ๙ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- การปรับตัวเพื่อทำงานร่วมกับเด็ก

ปัญหาและอุปสรรค

- น้องบางคนเจียบเกินไป ต้องให้เพื่อนน้องช่วยคุยให้

คนที่ ๑๐ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้รู้จักเด็กๆ ในช่วงชั้นประถมมากขึ้น เนื่องจากตอนแรกไม่รู้ว่เด็กวัยประถมสมัยนี้ชอบสื่อประเภทใด รับสื่อช่องทางใดบ้าง และสื่อแบบไหนที่เด็กๆ ชื่นชอบมากที่สุด ได้รู้ความต้องการเพื่อนำมาจัดสร้างสื่อที่ดึงดูดความสนใจจากเด็กๆ ได้มากขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

- มีเด็กบางคนรู้สึกอึดอัด หรือไม่ต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้ไม่ได้รับคำตอบ ผลการสำรวจจึงไม่เป็นไปตามความคาดหวังทั้งหมด โดยที่เราไม่ทราบว่าเด็กมีปัญหาด้านใด

คนที่ ๑๑ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เรียนรู้วิธีการสอบถามข้อมูลจากนักเรียนชั้นประถม เด็กแต่ละคนมีลักษณะนิสัยที่ต่างกัน บางคนขี้อาย ต้องชวนคุยเรื่องอื่นก่อน หรือหาวิธีเข้าหาให้น้องเปิดใจยอมคุยด้วย และเด็กๆ ส่วนใหญ่มักจะตอบตามเพื่อน

- คุณครูประจำชั้นยังใช้วิธีการขู่ลงโทษเด็กนักเรียน เพื่อให้กลัว และปฏิบัติตาม แต่หากเด็กอยู่ที่บ้านและผู้ปกครองไม่ดูแล ก็อาจจะไม่มีคนคอยควบคุม

ปัญหาและอุปสรรค

- เด็กตอบตามเพื่อน อาจทำให้ได้ข้อมูลที่ไม่เป็นจริง
- ครูประจำชั้นยังไม่ค่อยมีประสบการณ์เกี่ยวกับเทคโนโลยี

คนที่ ๑๒ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- โรงเรียนจัดกิจกรรมเสริมการแปร่งฟันได้ดี นื่องๆ จึงมีความรู้เรื่องฟันมาบ้าง
- สื่อที่ห้องสมุด (หนังสือ) ดูหลากหลายวัย

ปัญหาและอุปสรรค

- นื่องๆ ยังไม่ค่อยคุ้นชินเลยไม่ค่อยตอบคำถามจากความคิดของตัวเอง
- คุณครูที่เจอสอนวิชาที่ไม่ค่อยตรงกับหัวข้อโครงการ เลยไม่รู้ว่าความต้องการที่แท้จริงของครูที่จะใช้สื่อเพื่อสอน
- เรื่องฟัน เด็กๆ ดูเข้าใจและคุ้นชินดี แต่เรื่อง เหา ดูยังไม่ค่อยเข้าถึง

คนที่ ๑๓ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เห็น ได้ลงพื้นที่จริง ทำให้เห็นภาพชัดเจนกว่าภาพถ่าย ว่าอะไรอยู่ตรงไหน เป็นอย่างไร รู้แนวทางการเรียนการสอนจริงที่โรงเรียน ได้รู้จักนื่องๆ คัดเดานิสัยและความเป็นอยู่ได้ง่ายขึ้น ทำให้สามารถทำสื่อออกมาได้ตรงตามเป้าหมายและตรงตามความต้องการยิ่งขึ้น พอรู้แนวทางและปัญหาของนื่องๆ หรือคุณครู เพื่อนำมาพัฒนา ปรับปรุงสื่อให้ดียิ่งขึ้น ได้รู้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อที่ต้องการ สามารถนำมาปรับปรุงได้

ปัญหาและอุปสรรค

- เด็กแต่ละวัย ป.๔-ป.๖ มีความคิดค่อนข้างต่างกัน โดยจากการไปพูดคุยกับนื่องๆ ป.๖ ดูมีความคิดที่โต เป็นผู้ใหญ่ มีเหตุผล แต่นื่องๆ ป.๔ อาจยังเน้นความสนุกอยู่ ความแตกต่างกันนี้ทำให้ยากต่อการทำสื่อมากขึ้น อีกทั้งยังทราบว่าเด็กพิเศษเรียนร่วมอยู่ด้วย จึงต้องพยายามทำสื่อให้ออกมาเข้าใจง่าย เหมาะกับเด็กกลุ่มนี้ด้วย
- จากการสอบถามคุณครูเรื่องการใช้เทคโนโลยี บางท่านทราบวิธีใช้งาน สามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้ดี แต่บางท่านยังไม่เชี่ยวชาญ อาจทำให้ใช้สื่อได้อย่างไม่เต็มประสิทธิภาพ

คนที่ ๑๔ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- นักเรียนและคุณครูให้ความร่วมมือและให้การต้อนรับเป็นอย่างดี
- นักเรียนมีความสนใจในเรื่องของสื่อแอนิเมชันที่เกี่ยวกับความรู้

- คุณครูเห็นด้วยหากจะมีการนำการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้สอน เพราะเด็กๆ ส่วนใหญ่ชอบและให้ความสนใจมากกว่าสื่อหนังสือ

คนที่ ๑๕ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- พบว่าเด็กในช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ มีความสนใจในสื่อแอนิเมชันมากพอสมควร
- ได้รู้เกี่ยวกับข้อจำกัดและขอบเขตในการรับสื่อของนักเรียนโรงเรียนนี้
- ความต้องการด้านเนื้อหาในสื่อของเด็กชั้น ป. ๔ ป. ๕ และ ป.๖ มีความแตกต่างกัน ทำให้ต้องวิเคราะห์และทำสื่อที่ครอบคลุมเพื่อให้เด็กทั้ง ๓ ชั้นปี สามารถใช้ในการเรียนรู้ได้

คนที่ ๑๖ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้รู้ว่าเด็กส่วนใหญ่ชอบสื่อแอนิเมชันและเทคโนโลยี เช่น Application ในโทรศัพท์
- เด็กส่วนใหญ่รู้ว่าต้องแบ่งปันตอนไหน เวลาใด แต่ไม่ค่อยทำตาม

ปัญหาและอุปสรรค

- เด็กมีหลายช่วงอายุ ไม่มั่นใจว่าสื่อต้องให้ความรู้ประมาณไหนจึงจะเหมาะสม ครอบคลุมกลุ่ม ป.๔-ป.๖

คนที่ ๑๗ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- เข้าถึงสิ่งที่ต้องการ และปัญหาของเด็ก
- สิ่งที่คาดไว้ว่าจะไม่เป็นจริงเสมอไป แต่การได้ลงไปสัมผัสเหตุการณ์จริงจะทำให้ได้ข้อมูลที่ตรงประเด็นมากกว่า

ปัญหาและอุปสรรค

- ข้อมูลที่ได้จากการถามคำถามอาจไม่เป็นคำตอบที่แท้จริง ต้องนำมาวิเคราะห์ คัดกรองให้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากเด็กๆ อาจจะไม่ได้ออกตามความต้องการของตัวเองจริงๆ

คนที่ ๑๘ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เห็นรูปแบบการเรียนของน้องๆ และความเป็นอยู่ของน้องๆ ในโรงเรียน
- ได้นำเอาข้อมูลมาพัฒนารูปแบบสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมเพื่อใช้สอนน้องๆ

ปัญหาและอุปสรรค

- น้องบางคนขี้อาย ไม่กล้าพูด แต่บางคนก็ไม่พูดเลย

คนที่ ๑๙ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- เป็นการฝึกประสบการณ์การลงสำรวจพื้นที่ เพื่อให้ทราบความต้องการสื่อและกิจกรรมของน้องๆ
- ได้คุยกับน้องๆ และคุณครูในโรงเรียนที่มีความเป็นอยู่กึ่งเมือง กึ่งชนบท
- ได้ศึกษาลักษณะนิสัยและวิถีชีวิตของน้องๆ ได้รู้ว่าน้องๆ ชอบขนมมากกว่าของเล่น
- ได้ศึกษาการเรียนการสอนและสิ่งที่น้องๆ ได้เรียนรู้
- ได้รู้ว่าน้องๆ มีความกล้าแสดงออก ชอบทำกิจกรรม

ปัญหาและอุปสรรค

- การวางตัวเข้ากับเด็กๆ

คนที่ ๒๐ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เห็นถึงความเป็นอยู่อีกรูปแบบหนึ่งของโรงเรียนที่มีจำนวนบุคลากรน้อย
- ได้มีการติดต่อพูดคุยโดยตรงกับผู้รับสื่อ ทำให้สื่อที่ผลิตมีโอกาสใช้ได้ดี และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

- เด็กบางคนขี้อาย ไม่กล้าพูดถึงความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมของตนเอง

คนที่ ๒๑ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่จะผลิตสื่อให้จริงๆ ทำให้เห็นได้ชัดเจนว่ากลุ่มเป้าหมายต้องการอะไร ชอบ

แบบไหน

- ได้รู้จักการพูดเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย พูดเพื่อสอบถามในสิ่งที่ต้องการทราบ เช่น คุณครู อาจใช้วิธีสอบถามตรงๆ ได้ แต่ในกลุ่มเด็กอาจต้องใช้คำพูดที่เข้าใจง่าย ถามอ่อนๆ หรือถามเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของน้องๆ ให้รู้สึกเหมือนพูดคุยเล่นๆ ไม่ได้มาเพื่อเก็บข้อมูลอย่างเดียว

ปัญหาและอุปสรรค

- สิ่งที่เกิดการณ้ไว้ว่ากลุ่มเป้าหมายจะมีลักษณะอย่างไร อาจไม่ตรงตามที่คิดไว้ กิจกรรมที่คิดไว้ก็ต้องเปลี่ยน
- ต้องพยายามถามเพื่อให้ได้คำตอบที่แท้จริง หากเด็กโตหน่อยอาจจะมีเกราะห้ก่อนตอบตอบเหมือนตอบคำถามครู ไม่ได้ตอบตามความต้องการจริงๆ

คนที่ ๒๒ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- เด็กๆ ให้ความร่วมมือในการสอบถามดี แต่มีบ้างที่ยังไม่กล้าตอบ แต่ก็เป็จำนวนที่น้อย

คนที่ ๒๓ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- การได้สำรวจความต้องการของเด็กในโรงเรียนว่าสื่อที่น้องๆ ต้องการและอยากให้มปรากฏในหนังสือคืออะไรบ้าง
- ได้ทดสอบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อหาในสื่อสิ่งพิมพ์ที่จะจัดทำว่ามีความรู้มากน้อยเพียงใด จะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดหาเนื้อหามาใส่ในหนังสือให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ได้พูดคุยกับคุณครูว่าต้องการสื่อและกิจกรรมอะไรเพิ่มเติมในหน้าสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือนอกเหนือจากที่เราเตรียมการจัดทำขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

- มีน้องบางกลุ่มไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการสอบถาม ทำให้คาดเดาได้ยาก ถึงสิ่งที่น้องต้องการ
- สภาพอากาศร้อน

การสัมภาษณ์กลุ่มคุณครู และเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

จากการสัมภาษณ์กลุ่มคุณครู และเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ในวันที่ไปจัดกิจกรรมวัดความตระหนักรู้ หลังจากจัดกิจกรรมให้ความรู้ตามโครงการแล้วประมาณ ๒ เดือน เพื่อสอบถามความตระหนักรู้ เรื่องของการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันและการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์เพื่อไม่ให้ฟันผุของเด็กนักเรียน รวมถึงผลจากการใช้สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ของโครงการเด็กไทยฟันดี

ผลจากการสัมภาษณ์กลุ่มคุณครู (๓ คน) คุณครูผู้สอน และผู้อำนวยการโรงเรียนวัดละมุด

ความคิดเห็นของคุณครู เกี่ยวกับความตระหนักรู้ในการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์เพื่อไม่ให้ฟันผุของเด็กนักเรียน

๑. พฤติกรรมการแปรงฟันของเด็กก่อนนี้ (ก่อนให้ความรู้เรื่องการแปรงฟัน) แปรงถูกวิธีหรือไม่ / เวลาที่ใช้ในการแปรง / ความสม่ำเสมอ และ ๓. ปัญหาเรื่องสุขภาพช่องปากและฟัน หรือเรื่องการทานอาหารของเด็กก่อนหน้านี้เป็นอย่างไร

เด็กนักเรียนทุกชั้นปีที่โรงเรียนวัดละมุดจะต้องแปรงฟันหลังทานอาหารกลางวันทุกวัน โดยจะแปรงฟันตามเพลงที่โรงเรียนจัดให้ เป็นเพลงแปรงฟันที่ครู download จาก YouTube ใช้เวลาแปรงตามเสียงเพลงที่เปิด ความยาวของเพลงประมาณ ๒ นาทีโรงเรียนแจกแปรงสีฟันให้นักเรียนทุกคน ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานทันตกรรม สาธารณสุขจังหวัด เอาแปรงสีฟันมาแจก พร้อมตรวจสุขภาพฟันให้นักเรียนปีละ ๑ ครั้ง และนำรถตู้มารับนักเรียนเพื่อไปทำฟัน ซึ่งเด็กส่วนใหญ่จะมีปัญหาฟันน้ำนมผุ แต่ระยะหลังนี้หมอฟันจะเคลือบฟลูออไรด์ให้กับเด็กทุกคน จึงลดปัญหานี้ได้บ้าง

๒. พฤติกรรมการเลือกรับประทานอาหารของเด็กก่อนนี้ (ก่อนให้ความรู้เรื่องการกินอาหาร) ประเภทอาหารที่ทาน / เด็กรู้ / ความสม่ำเสมอ

เด็กส่วนใหญ่ยังทานอาหาร และขนมตามปกติ ซึ่งอาหารกลางวันทางโรงเรียนเป็นผู้จัดให้ จะมีความหลากหลาย ให้คุณค่าอาหารครบ ๕ หมู่ ส่วนขนมกรุบกรอบ น้ำหวาน ลูกอม เด็กๆ ยังทานอยู่บ้างตามวัย และโรงเรียนมีร้านขนมที่เปิดขายอยู่ เด็กๆ ก็ซื้อทานบ้าง

๔. ความรู้สึกของเด็กเมื่อทราบว่าจะมีการทำกิจกรรมเด็กไทยฟันดี เด็กมีพฤติกรรม หรือรู้สึกอย่างไร

โดยปกติโรงเรียนไม่ค่อยมีหน่วยงานอื่นๆ มาจัดกิจกรรมด้านสุขภาพ จะมีก็แต่หน่วยทันตกรรม สาธารณสุขจังหวัดที่มาตรวจสุขภาพฟันปีละครั้ง และรับเด็กไปทำฟัน เมื่อครั้งที่มาสำรวจความต้องการสื่อ เด็กๆ ก็รู้สึกตื่นเต้น และเมื่อรู้ว่าจะมาจัดกิจกรรม เด็กๆ หลายคนก็เฝ้ารอ อยากให้มา อยากให้มีกิจกรรม สื่อที่ดีที่พี่ๆ จะกลับมาจัดกิจกรรมให้ความรู้ และทุกคนให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม

๕. วันที่มาทำกิจกรรม เด็กมีความรู้สึกอย่างไร

วันจัดกิจกรรมกำหนดเริ่มเวลา ๘.๓๐ น. แต่เด็กๆ ส่วนใหญ่ตื่นเต้น มารอตั้งแต่เช้า ๗.๐๐ มารอแล้วอยากรู้อะไรบ้าง เด็กทุกชั้นปีให้ความร่วมมือตั้งแต่เริ่มกิจกรรมจนจบ ไม่อยากให้จบกิจกรรมเลย ทุกคนรู้สึกสนุก เด็กๆ ให้ความสนใจสื่อ ชอบดูการ์ตูน ชอบเล่นเกม กิจกรรม โดยปกติที่โรงเรียนอาจจะไม่ค่อยได้มีสื่อใหม่ๆ หรือยังเป็นสื่อดั้งเดิม พอเด็กมาเห็นสื่อของโครงการ ที่มีความหลากหลาย เป็นสิ่งที่เด็กอาจไม่ค่อยได้เห็น เด็กๆ รู้สึกชอบโดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชัน สังเกตว่าเด็กมีสมาธิ ตั้งใจดูมาก นอกจากนี้เกมและกิจกรรมที่จัดมา ทำให้เด็กสนุกเพลิดเพลิน ได้สาระด้วย เป็นกิจกรรมที่เด็กๆ ประทับใจ อยากให้พี่ๆ มาสอน และมีการจัดกิจกรรมเช่นนี้อีก

๖. หลังจากกิจกรรมโครงการวันนั้นจบ วัน สองวัน เด็กมีการพูดถึงเกี่ยวกับเรื่องการจัดงาน หรือ สื่อของโครงการ หรือไม่อย่างไร

๗. พฤติกรรมการแปร่งฟันของเด็กหลังจากที่ได้รับความรู้จากโครงการเด็กไทยฟันดี เป็นอย่างไร

๘. ปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ยังคงมีเหมือนเดิม ลดลง หรือเพิ่มขึ้นอย่างไร

๙. แล้วมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ทั้งในส่วนบุคคล หรือภาพรวมนโยบาย กิจกรรมโรงเรียน

๑๐. สื่อของโครงการที่มอบให้โรงเรียน โรงเรียนได้มีการนำไปใช้ต่อหรือไม่ ที่ไหน อย่างไร

หลังจากจบกิจกรรมการให้ความรู้โครงการเด็กไทยฟันดี นักเรียนได้นำสื่อสแตนดี้มาใช้ประกอบการแสดงในวันจัดกิจกรรมของโรงเรียน และต่อยอดความรู้โดยนำเรื่องราวการแปร่งฟันมาคิดเป็นบทละคร ทำอย่างไรจะแปร่งฟันเป็น เป็นบทบาทสมมุติประกอบการแสดง โดยเด็กอาจจะได้แนวทางจากการฐานละครที่พี่ๆ เคยมาจัด สำหรับสื่อหนังสือเล่มใหญ่ นำไปให้เด็กๆ ได้ดูกันที่ห้องสมุด แต่อาจมีข้อจำกัดในเรื่องอุปกรณ์การดูภาพ ๓ มิติ ซึ่งหนังสือเล่มใหญ่บางหน้าใช้เทคนิคพิเศษ AR ทางโรงเรียนยังไม่มี tablet หรืออุปกรณ์อย่างเพียงพอที่จะช่วยให้เด็กๆ ดูได้อย่างทั่วถึง และจำนวนหนังสือมีจำนวนน้อย ๒ เล่ม แต่รูปแบบการนำเสนอเป็นนิทาน มีความน่าสนใจ เด็กๆ ชอบดู ส่วนหนังสือเล่มเล็กที่แจกเป็นคู่มือให้เด็กๆ นำกลับบ้านได้อ่านเพื่อดูแลสุขภาพช่องปากเด็กๆ ชอบมาก ภาพสวย การ์ตูนน่ารัก ตัวหนังสืออ่านชัดเจน เล่มเล็กพกพาสะดวก เด็กๆ สนใจมากกว่าหนังสือเรียนอีก ส่วนโปสเตอร์ความรู้ตอนนี้ยังเก็บไว้ที่ห้องพยาบาล เนื่องจากต้องปรับปรุงพื้นที่ และยังไม่มีพื้นที่หรือบอร์ดเพื่อติดตั้งในที่ๆ เหมาะสม และกลัวจะพัง เสียหายก่อน แต่ในอนาคตจะได้มีการติดโปสเตอร์เพื่อให้เด็กได้อ่านเป็นความรู้กัน การ์ตูนแอนิเมชัน ตัวการ์ตูนน่ารัก เข้าใจง่าย ดึงความสนใจจากเด็กๆ ได้ดี ความยาวกำลังดี ตอนหนึ่งไม่เกิน ๕ นาที แต่เสียงตัวละครบางช่วงเบาไป อาจเพิ่มเสียงให้ดังขึ้นสม่ำเสมอ แต่โดยรวมคุณภาพการผลิตและเนื้อหาที่สื่อออกมาดีแล้ว แบนเนอร์ที่ให้ความรู้สูตรการดูแล

สุขภาพปากและฟันก็ได้ติดไว้ที่ด้านนอกอาคาร ซึ่งใกล้กับบริเวณที่เด็กแปรงฟันตอนกลางวันทุกวัน อันนี้ก็ช่วยเตือนให้ได้ๆ ไม่ลืมแปรงฟัน และเป็นการย้ำเตือน สร้างความตระหนักได้

๑๑. และหลังจากผ่านมาเป็นเดือน เด็กยังจำได้นั้นได้ไหม เด็กมีการพูดถึงสื่อของโครงการหรือไม่อย่างไร อยากได้ อยากดู หรืออยากให้มีการเพิ่มเติมสื่อหรือกิจกรรมอย่างไร อยากให้จัดอีกไหม อย่างไร

เด็กๆ อยากดูสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งทางโรงเรียนจะนำสื่อแอนิเมชันมาเปิดให้เด็กดูเรื่อยๆ เพราะเป็นการย้ำเตือนและให้ความรู้เด็กในเรื่องการดูแลฟัน โดยที่ไม่ต้องอ่านหนังสือหรือสอนในชั้นเรียน เด็กสามารถดูและทำความเข้าใจด้วยตนเองได้ จำเนื้อหาสาระที่อยู่ในสื่อได้ เด็กๆ ให้ความสนใจสื่อหลายประเภทของโครงการรวมถึงเกม กิจกรรม เด็กๆ ชอบเกม อยากเข้าร่วมกิจกรรมอีก เนื่องจากมีหลายรูปแบบ ให้ความสนุกสนาน และชอบละครบทบาทสมมุติซึ่งเป็นหนึ่งในฐานกิจกรรม

๑๒. คิดว่า ถ้าปีหน้าจะมาให้ความรู้เรื่องสุขภาพช่องปากและฟันอีก ควรจะเพิ่มเติมการให้ความรู้ สื่อ กิจกรรม ในรูปแบบไหน หรือกลุ่มเด็กควรเป็นกลุ่มไหน อย่างไร ปรับเปลี่ยนอะไร อย่างไร

สื่อของโครงการเด็กไทยฟันดีที่ทำมานั้นดีทุกอย่างแล้ว ถ้าให้คะแนนคิดว่าให้ ๑๑ เต็ม ๑๐ สำหรับการต่อยอดเพื่อพัฒนาหรือปรับปรุงให้ดีขึ้นหากจัดในครั้งหน้า อยากให้ทำกิจกรรมกับกลุ่มเด็กที่จำนวนมากขึ้น อาจเป็น ป.๑- ป.๖ ไปเลย อยากให้เด็กได้ร่วมกิจกรรม ลักษณะกิจกรรมเป็นฐานกิจกรรม แบบแบ่งเป็นฐาน เช่นเดิม ส่วนเนื้อหาที่อยากให้จัดนอกเหนือจากเรื่องฟันแล้วอยากให้เป็นเรื่องเกี่ยวกับประสาทสัมผัส ตามเนื้อหาสาระการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมปลาย ป.๔- ป.๖ และอยากให้มีการจัดค่ายวิทยาศาสตร์ เพราะไม่ค่อยมีใครมาทำกิจกรรม เนื่องจากเป็นโรงเรียนเล็กๆ

ผลจากการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียน

จากการพูดคุยกับนักเรียนทั้ง ๓ ชั้นปี พบว่านักเรียนเกือบทุกคนยังคงจดจำเนื้อหา และสื่อที่โครงการมอบให้ได้เป็นอย่างดี จำได้แม้กระทั่งรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ สี่ ลักษณะของตัวการ์ตูน ชื่อตอนของแอนิเมชัน

เมื่อถามคำถาม เด็กส่วนใหญ่ เกือบทั้งหมดจดจำเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องฟันที่นำมาใช้จัดทำสื่อโครงการเด็กไทยฟันดีได้ เช่น สาเหตุและปัญหาของโรคฟันผุ การป้องกัน อาหารประเภทที่ควรและไม่ควรรับประทาน พฤติกรรมที่ควรหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับฟัน การรักษาความสะอาดในช่องปาก วิธีการดูแลสุขภาพช่องปากและการแปรงฟันที่ถูกต้อง เมื่อถามคำถามเหล่านี้ เด็กๆ จำได้ว่ามีอยู่ในสื่อและสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง ฉะนั้น และเด็กๆ ยังนำหนังสือเล่มเล็กที่มอบให้มาดูที่บ้านอย่างต่อเนื่อง เมื่อถามว่าได้ให้คุณพ่อ คุณแม่ พี่ น้อง ผู้ปกครองที่บ้านดูด้วยไหม บางคนบอกว่าแบ่งให้ดู แต่บางคนจะหวง เสียดยายไม่อยากให้หนังสือหาย หรือชำรุด

ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อ

๑. จุลสาร (หนังสือเล่มเล็ก)

เด็กๆ บอกว่าชอบเพราะมีตัวการ์ตูน ชอบผู้พิทักษ์ เด็กจำคาแรคเตอร์ตัวละคร รายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ได้ ชอบภาพประกอบ เช่น ภาพคุณหมอ ภาพปากใหญ่ ภาพกระต่าย น่ารัก สีสวย ชอบทุกรูปในหนังสือ ตัวหนังสือชัดเจน สีสวย ชอบที่มีวิธีแปรงฟัน เด็กๆ จำวิธีแปรงฟันได้ ฟันบนปิดลง ฟันล่างปิดขึ้น สามารถสาธิตและอธิบายขั้นตอน วิธีการได้อย่างถูกต้อง และท้ายเล่มมีเนื้อเพลงแปรงฟันซึ่งเป็นเพลงที่นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมแต่งเอง (ทำนองเพลงโรงเรียนของเราน่าอยู่) เป็นเพลงที่มีเนื้อหา ทำนองง่าย เด็กๆ สามารถจำเนื้อเพลง และร้องได้ โดยไม่ต้องเปิดดู เด็กๆ บอกว่า ชอบ เพลงง่ายดี จำได้ (วันทำกิจกรรมวัดความตระหนักรู้ทดสอบโดยการให้เด็กร้องเพลง เด็กๆ สามารถร้องได้ครบจบเพลง ไม่ต้องดูเนื้อร้อง) และจากการสอบถามความถี่ในการเปิดอ่านหนังสือเล่มเล็กกว่าอ่านบ๊วยแค่ไหน ส่วนใหญ่เด็กอ่านเกินคนละ ๓ ครั้ง ทั้งยังมีขนาดเล่มเล็ก สามารถพกพาง่าย สะดวก

๒. หนังสือเล่มใหญ่

ในวันที่ทำกิจกรรมให้ความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพปากและฟัน ผู้ดำเนินกิจกรรมใช้หนังสือเล่มใหญ่เพื่อให้ความรู้เด็กๆ ในเรื่องชุดของฟัน โครงสร้าง และหน้าที่ของฟัน มีการอธิบายเนื้อหาและให้ดูสื่อ AR เป็นกลุ่ม จากนั้นจึงให้เด็กๆ เล่นเกม เช่น เรียงภาพฟันแต่ละซี่ในช่องปากให้ถูกต้อง เด็กๆ รู้สึกสนุกและได้รับความรู้ไปพร้อมๆ กัน ทั้งนี้เนื้อหาที่น่าสนใจในหนังสือเล่มใหญ่ทั้ง ๒ เล่ม ใช้วิธีนำเสนอโดยการเล่าเรื่องเป็นนิทานที่มีตัวละครเป็นสัตว์หลากหลายชนิด ซึ่งเป็นตัวละครที่เด็กๆ ชื่นชอบ และสร้างจินตนาการ แต่เนื่องจากหนังสือเล่มใหญ่ทั้ง ๒ เล่ม อยู่ที่ห้องสมุด เด็กๆ อาจไม่ได้เข้าไปอ่านและเปิดดูอีกจึงไม่สามารถจดจำเนื้อหาใน

เล่นได้มากนัก แต่สามารถจำภาพประกอบใหญ่ที่เป็นเทคนิค pop up แสดงลักษณะและชนิดของฟันของคนเรา วิธีการแปรงฟัน ซึ่งเป็นภาพหลักๆ ที่อยู่ในเล่ม และส่วนที่เป็นเกมซึ่งอยู่ท้ายเล่มได้

๓. โปสเตอร์ นิทรรศการ

เด็กๆ จำเนื้อหาในสื่อโปสเตอร์และนิทรรศการได้ เนื่องจากวันที่ทำกิจกรรมมีการสร้างฐานกิจกรรมโดยตั้งคำถามแล้วให้เด็กๆ หาคำตอบในโปสเตอร์ที่ติดตั้งไว้ ซึ่งเป็นทั้งกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยว จากนั้นจึงให้พี่ๆ ที่ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้เฉลยและอภิปรายสรุป และเนื่องจากรูปแบบการจัดนิทรรศการเป็นบอร์ดทรง ๖ เหลี่ยมเด็กๆ สามารถเดินดูได้โดยรอบ เนื้อหาจบในบอร์ดเดียว และข้อความไม่มากเกินไป มีภาพ การ์ตูนประกอบเพิ่มความน่าสนใจ และมีของจริงเช่น แปรงสีฟัน และยาสีฟัน ติดอยู่ที่บอร์ดให้สามารถหยิบดูได้ โดยรวมแล้วเด็กๆ ชอบเพราะโปสเตอร์มีความสวยงาม น่าสนใจ และจำเนื้อหาได้จากการเล่นเกมหาคำตอบจากโปสเตอร์

๔. แบนเนอร์

แบนเนอร์เป็นสื่อที่ใช้ประชาสัมพันธ์กิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดีและรณรงค์เรื่องสูตรแปรงฟัน ๒-๒-๒ ป้องกันฟันผุ ตามที่กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข แนะนำให้ประชาชนแปรงฟันตามสูตร ๒-๒-๒ คือ แปรงฟันวันละ ๒ ครั้ง เช้าและก่อนนอน แปรงฟันนานครั้งละ ๒ นาที หากใช้เวลาน้อยกว่านี้จะไม่สามารถแปรงได้สะอาดทั่วถึงครบทุกซี่ฟัน และ ๒ ชั่วโมงหลังแปรงฟัน ไม่ควรกินอาหารหวานหรือน้ำอัดลม เพื่อไม่เป็นการเพิ่มจำนวนจุลินทรีย์ในช่องปากทันทีหลังการแปรงฟัน ยืดเวลาการมีช่องปากสะอาดให้นานขึ้น ซึ่งแบนเนอร์ที่เป็นสูตรแปรงฟันได้ติดไว้ที่ตัวอาคารเรียนที่อยู่ใกล้กับจุดที่เด็กๆ แปรงฟัน เด็กๆ ได้เห็นอยู่บ่อยๆ และจำได้ว่ามีข้อความแนะนำการแปรงฟันสูตร ๒ ๒ ๒ เมื่อถามความหมายเด็กๆ ตอบได้แค่ ๒ ตัวแรกแต่จำไม่ได้ว่าเลข ๒ ตัวสุดท้ายหมายความว่าอะไร

๕. แอนิเมชัน

สื่อแอนิเมชันของโครงการเด็กไทยฟันดีมีทั้งหมด ๔ ตอน ตอนละประมาณ ๕ นาที มีเค้าโครงเรื่องต่อเนื่องกัน แต่จบภายในตอน สามารถดูตอนใดก่อนก็ได้ เด็กๆ ชอบและจำสื่อแอนิเมชันได้ โดยจำชื่อตอนได้ทุกตอน จำรายละเอียดตัวละคร เนื้อหาของเรื่อง และสามารถเล่าเนื้อเรื่องโดยย่อหลังจากที่ดูผ่านมาแล้ว ๒ เดือนได้ ความยาวไม่มากเกินไป เด็กยังมีสมาธิในการดู และจับประเด็นเนื้อเรื่องที่ผู้ทำต้องการสื่อสารได้

๖. ฐานกิจกรรม

การดำเนินกิจกรรมให้ความรู้ตามโครงการเด็กไทยฟันดี จัดให้มีฐานกิจกรรมที่ให้เด็กๆ ได้รับความรู้จากเกมในฐานที่กำหนดไว้ ๓ ฐานคือ ฐานวิ่งเปี้ยวต่อภาพฟัน ฐานแปรงฟันหาคำตอบจากโปสเตอร์นิทรรศการ ฐานละครฟัน เด็กๆ ส่วนใหญ่ชอบกิจกรรม เกม สื่อ การ์ตูน รู้สึกสนุกและบอกว่าอยากเล่นเกมอีก มีสื่อและ

ของรางวัลมาให้ ประทับใจพี่ๆ ที่มาสอน เล่นเกมได้ความรู้ และเป็นเกมที่ยังไม่เคยเล่นมาก่อนจึงตื่นเต้น และตั้งใจเป็นพิเศษ

จากการได้พูดคุยกับนักเรียนทั้ง ๓ ชั้นปี รู้สึกว่าเด็กทุกคนมีทัศนคติที่ดีในการแปรงฟัน การพบหมอฟัน เช่นในวันจันทร์-ศุกร์ ถ้าอยู่โรงเรียนเด็กทุกคนจะต้องแปรงฟันหลังทานอาหารกลางวัน เป็นสิ่งที่เด็กทำเป็นนิสัย และเห็นเพื่อนๆ ทำ จึงพร้อมใจกันทำ และบางครั้งอาจมีการตรวจการแปรงฟัน คุณครูจดชื่อบ้าง เด็กจึงรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ต้องทำเป็นประจำ แต่ในวันหยุดเสาร์ อาทิตย์อยู่บ้าน จากการสอบถามเด็กบางคนบอกว่าไม่ได้แปรงฟันตอนกลางวัน แต่ก็แปรงวันละ ๒ ครั้ง เช้า และก่อนนอนเป็นประจำอยู่แล้ว

ประวัติผู้วิจัย

- ๑.๑ ชื่อ (หัวหน้าโครงการ)** อ.ดร.โสภิตา สุวตมโท
- ที่อยู่ติดต่อ** โรงเรียนเวชนิทัศน์พัฒนา สถานเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์
คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล
อาคารศรีสุวรินทิราชั้น ๑๔ เลขที่ ๒ ถ.วังหลัง แขวงศิริราช เขตบางกอกน้อย
กรุงเทพฯ ๑๐๗๐๐
- โทรศัพท์/โทรสาร** ๐๘๙-๔๘๒-๐๖๐๐ โทรศัพท์และโทรสาร ๐๒-๔๑๙-๘๙๘๗
- อีเมล** s_suwuttho@hotmail.co.th
-
- ๑.๒ ชื่อ (นักวิจัยร่วม)** ดร.ภราดร เสถียรไชยกิจ
- ที่อยู่ติดต่อ** บริษัท KNOW-HOW TRANSFER CO.,LTD
เลขที่ ๕๙/๑๖ หมู่ ๑๐ ต.บางปลา อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ๑๐๕๔๐
- โทรศัพท์/โทรสาร** ๐๒-๓๕๐-๕๑๒๔ และ ๐๒-๓๕๐๗๓๒๕
- อีเมล** s_paradorn@yahoo.com



รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการ

การวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง“เด็กไทยฟันดี”

Research and Development of Media & Activities for Primary School students:

Thai Children's Good Teeth.

โดย

ดร.โสภิตา สุวฒโน และคณะ

มิถุนายน พ.ศ.2560

รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการ

การวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง“เด็กไทยฟันดี”

Research and Development of Media & Activities for Primary School students:

Thai Children's Good Teeth.

คณะผู้วิจัย

1. ดร.โสภิตา สุวฒโท

สังกัด

คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล
มหาวิทยาลัยมหิดล

2. ดร.ภราดร เสถียรไชยกิจ

KNOW-HOW TRANSFER CO.,LTD

สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

(ความเห็นในรายงานนี้เป็นของผู้วิจัย สกว. ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป)

บทสรุปผู้บริหาร

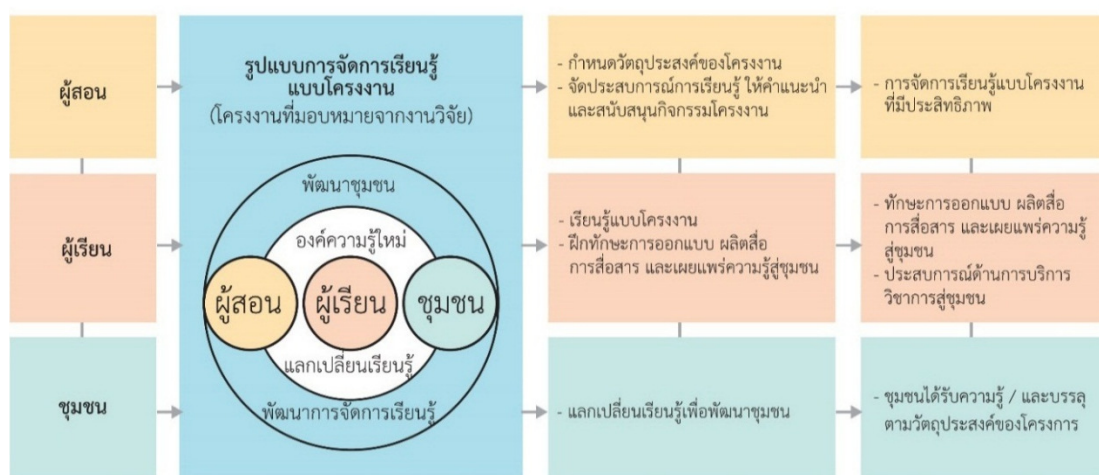
โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ๒) เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย ๓) เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน โครงการนี้เป็นการสื่อสารเพื่อการใช้ประโยชน์จากโครงการเรียนรู้วิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” ๒๕๕๙ สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) คณะผู้วิจัยมีความเห็นว่าโครงการวิจัยดังกล่าว เป็นโครงการที่สามารถส่งเสริมทันตสุขภาพในโรงเรียนได้อย่างแท้จริง จึงมีแนวคิดในการนำเนื้อหา ผลที่ได้จากงานวิจัย ตลอดจนแนวทางการออกแบบพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้จากโครงการเรียนรู้วิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” มาใช้ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้เพื่อเผยแพร่ให้กับชุมชนในเขตพื้นที่นอกเหนือจากพื้นที่เดิม และขยายผลสู่สาธารณะเพื่อเป็นประโยชน์ในวงกว้างยิ่งขึ้น สอดคล้องกับนโยบายและวัตถุประสงค์ในการสนับสนุนทุนของ สกว. จึงได้จัดทำโครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” เพื่อสื่อสารและแก้ไขปัญหาของชุมชนและพื้นที่ โดยเลือกพื้นที่ชุมชนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม ซึ่งมีสภาพเป็นพื้นที่เกษตรกรรม ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเกษตรกร ทำนา ทำสวน ทำไร่ และสวนผลไม้ กำหนดกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖) โรงเรียนวัดละมุด

การออกแบบสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมโครงการคำนึงถึงการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ที่ครอบคลุมทุกด้านและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด โดยจะพัฒนาสื่อเพื่อใช้ในการเรียนรู้และกิจกรรมโครงการ ๙ ประเภท ประกอบด้วย หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ แบนเนอร์ สแตนด์ และเข็มกลัด มีเนื้อหาครอบคลุมและเหมาะสมกับนักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการสื่อสารไปยังครูผู้สอนให้มีความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง

การดำเนินกระบวนการวิจัย คณะผู้วิจัยและนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการจะดำเนินการร่วมกันผ่านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ (ศรทศ ๔๗๔) สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ประจำปีการศึกษา ๒๕๕๙ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอนตลอดรายวิชา มอบหมายให้นักศึกษาทั้งสิ้น ๒๓ คน มีส่วนร่วมในทุกกระบวนการของงานวิจัย โดยจัดทำเป็นกิจกรรมโครงงานเพื่อฝึกทักษะประสบการณ์ด้านการผลิตสื่อและการสื่อสารความรู้สู่ชุมชน ทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้ แนวคิด หลักการ ทฤษฎีต่างๆ ตลอดจน

ความสามารถในการสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งสอดคล้องและเป็นไปตามกรอบการเรียนรู้และมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย บรรลุตามวัตถุประสงค์ของ สกว. ในด้านการสื่อสารเพื่อแก้ไขปัญหาของชุมชนและพื้นที่ด้วยความรู้ จากงานวิจัยของ สกว. ผ่านการนำเสนอโดยการตีความจากนักศึกษาศาสาวิชาด้านการผลิตสื่อใน สถาบันการศึกษาอย่างแท้จริง และเป็นรูปธรรม

การจัดทำโครงการวิจัย การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยฟันดี” คณะผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ดังแสดงใน ภาพประกอบ



กรอบแนวคิดการดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย

การดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนดังนี้คือ ๑) จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษาที่จะดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย ๒) สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน ๓) ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ ๔) ดำเนินกิจกรรมโครงการในพื้นที่ชุมชน ๕) ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย และ ๖) วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

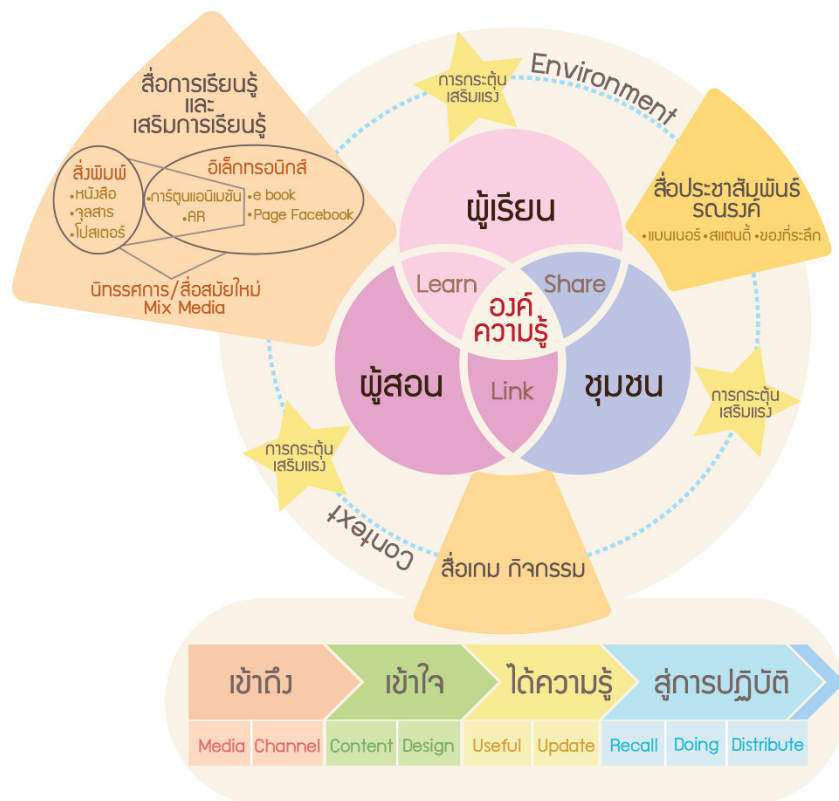
ผลการวิจัย ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ สื่อการเรียนรู้ ที่พัฒนาขึ้นมีทั้งหมด ๙ ประเภทได้แก่ ๑) หนังสือ ๒) จุลสาร ๓) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ๔) การ์ตูนแอนิเมชัน ๕) โปสเตอร์นิทรรศการ ๖) แบนเนอร์ ๗) สแตนด์ ๘) เชื่อมกลัด และ ๙) AR มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุดเรียงตามลำดับคือ ๑) โปสเตอร์นิทรรศการ ๒) หนังสือเล่มใหญ่ ๓) การ์ตูนแอนิเมชัน ๔) จุลสาร ๕) AR (Augmented Reality) ๖) สแตนด์ ๗) เชื่อมกลัด ๘) แบนเนอร์ และ ๙) ที่คาดหัว นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการมีความพึงพอใจในด้านการออกแบบและผลิตสื่อของโครงการในระดับมาก โดยสื่อประเภทที่นักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด

เรียงตามลำดับคือ ๑) หนังสือเล่มใหญ่ และ จุลสาร ๒) แอนิเมชัน ๓) โปสเตอร์นิทรรศการ ๔) สแตนด์ ๕) AR และแบนเนอร์ ๖) เกม กิจกรรม ๗) ที่คาดหัว และ ๘) เข็มกลัด

ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ ที่เข้าร่วมกิจกรรม มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อและกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก โดยทุกรายการได้คะแนนเฉลี่ยในระดับมาก สิ่งที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรกคือ เกมและกิจกรรมการเรียนรู้ รองลงมาคือ การถ่ายทอดความรู้และการสื่อสารของนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม และความรู้เรื่องพื้นที่ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการ มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้รายวิชา และการดำเนินกิจกรรมโครงการของตนเองอยู่ในระดับมาก สิ่งที่นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรก คือ การให้ความร่วมมือของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และกิจกรรมโครงการมีประโยชน์ในการเผยแพร่ความรู้ด้านสุขภาพสู่ชุมชน รองลงมาคือ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ด้านการสื่อสาร การนำเสนอ การเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน และ กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าแสดงออกมากขึ้น และนักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรม และ ความพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตัวนักศึกษาเอง และนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยพันธุ์ มีความเห็นว่า โปสเตอร์นิทรรศการ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ แอนิเมชัน และอันดับที่สามคือ หนังสือเล่มใหญ่

ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๓ นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ มีผลคะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีผลคะแนนร้อยละอยู่ในระดับมาก และสิ่งที่นักเรียนมีความตระหนักรู้มากที่สุด ๓ อันดับแรกคือ การเลือกใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ การดื่มนมเพื่อช่วยเสริมสร้างกระดูก และฟันให้แข็งแรง และการแปรงฟันหลังรับประทานอาหาร

จากผลการดำเนินงานของโครงการสามารถสรุปเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อและการเผยแพร่องค์ความรู้สู่ผู้เรียนให้ได้คุณภาพตามต้องการ จำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานจริงในพื้นที่จริง และปฏิบัติต่อกลุ่มเป้าหมายจริง มีการกำหนดเป้าหมายซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่ต้องการกับกลุ่มเป้าหมายภายหลังการเผยแพร่สื่อแล้ว การเผยแพร่องค์ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายควรใช้สื่อและกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น ลักษณะที่สำคัญอย่างยิ่งของการจัดการเรียนรู้ คือความสอดคล้องกันระหว่าง ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และเนื้อหา-กิจกรรมของการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นการบูรณาการสิ่งที่ต้องการ ไปสู่การจัดการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องมีความเหมาะสม มีความเชื่อมั่น ตรงกับประเด็นความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย



รูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้

จากผลการวิจัยและรูปแบบที่ได้ มีข้อเสนอแนะเพื่อให้ผลงานถูกนำไปใช้ประโยชน์ในหลายประเด็นคือ ๑) ควรให้หน่วยงานที่เป็นผู้กำหนดนโยบายด้านสาธารณสุข นำรูปแบบ (Model) ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อการเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน นำไปใช้ประโยชน์ในการกำหนดนโยบาย แผน และเป็นแนวทางในการเผยแพร่ พัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม อันจะส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายและชุมชนมีสุขภาพที่ดี ๒) ควรให้หน่วยงานที่รับผิดชอบด้านการสาธารณสุข โดยเฉพาะหน่วยงานระดับท้องถิ่น เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล หรือ องค์การบริหารส่วนตำบล นำสื่อ กิจกรรม และรูปแบบการดำเนินกิจกรรม นำไปเผยแพร่ให้กับเด็กนักเรียนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีสุขภาพฟันที่ดี ๓) ควรสนับสนุนให้ทุกโรงเรียนมีบุคลากรที่รับผิดชอบด้านสุขภาพของนักเรียนในโรงเรียน และนำสื่อ กิจกรรม รูปแบบการดำเนินกิจกรรม ไปเผยแพร่ให้กับเด็กนักเรียนของตน ซึ่งอาจสอดแทรกอยู่ในหลักสูตร เช่น วิชาสุขศึกษา และให้รุ่นพี่ในชั้นที่สูงกว่า เป็นผู้ช่วยในการทำกิจกรรม โดยอาจให้หน่วยราชการท้องถิ่นเป็นผู้สนับสนุนงบประมาณในการทำสื่อ

บทคัดย่อ

โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” มีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) พัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ๒) เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย และ ๓) เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน การดำเนินการวิจัยมี ๖ ขั้นตอน คือ ๑) จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ม.มหิดล จำนวน ๒๓ คน ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เป็นเวลา ๑ ภาคการศึกษา ทดสอบผลสัมฤทธิ์และสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ๒) สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน ๓) ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ ๑๐ ท่านประเมินความเหมาะสมของสื่อที่พัฒนาขึ้น ๔) ดำเนินกิจกรรมโครงการให้กับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ – ๖ จำนวน ๔๕ คน และสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมโครงการ ๕) ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน ๓๐ คน และ ๖) วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

ผลจากการวิจัยสรุปได้ดังนี้ ๑) สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่พัฒนาขึ้นมีทั้งหมด ๙ ประเภท ได้แก่ หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน โปสเตอร์นิทรรศการ แบนเนอร์ สแตนด์ เข็มกลัด และ AR สื่อทั้ง ๙ ประเภทมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุด ๓ ลำดับแรก คือ โปสเตอร์นิทรรศการ หนังสือเล่มใหญ่ และ การ์ตูนแอนิเมชัน ๒) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อและกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมากทุกรายการ สิ่งที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรกคือ เกมและกิจกรรมการเรียนรู้ การถ่ายทอดความรู้และการสื่อสารของนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม และความรู้เรื่องฟันที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ส่วนนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก สิ่งที่นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรก คือ ความร่วมมือของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมและประโยชน์ในการเผยแพร่ความรู้ด้านสุขภาพสู่ชุมชน รองลงมาคือ ประสิทธิภาพด้านการสื่อสาร การนำเสนอ การเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน ความมั่นใจ กล้าแสดงออกมากขึ้น และสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ความเหมาะสมของสถานที่ปฏิบัติกิจกรรม และความพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของนักศึกษาเอง นักศึกษาเห็นว่า โปสเตอร์นิทรรศการ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ แอนิเมชัน และ หนังสือเล่มใหญ่ ๓) นักเรียนชั้นประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการและทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ มีผลคะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดีมาก และทำแบบวัดความตระหนักรู้ด้านการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน มีผลตระหนักรู้อยู่ในระดับมาก โดยสิ่งที่นักเรียนตระหนักรู้มากที่สุด ๓ อันดับแรกคือ การเลือกใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ การดื่มนมเพื่อช่วยเสริมสร้างกระดูกและฟันให้แข็งแรง และการแปรงฟันหลังรับประทานอาหาร ตามลำดับ

Abstract

The purposes of this research were to: 1) development of Media & Activities for Primary School students, 2) disseminate knowledge in topic “Thai Children's Good Teeth”, and 3) raise awareness Oral care and teeth care. The process consists of six phases. The first phase, manage learning and media skills and communication activities for 23 fourth-year students at the Faculty of Medicine, Mahidol University in Medical Media for Advertising and Public Relations course, test the achievement and ask students for their opinions on learning management. Second, explore the needs and study media information in the community. Third, design and production of prototype media then let 10 experts assess the suitability of the developed media. Fourth, carry out project activities for the target group. 45 students and ask students for feedback on project activities. Fifth, follow up the awareness of 30 target participants. Sixth, analysis of project results and preparation of research reports.

The key findings were shown as follows. First, the learning media for primary school children "Thai Children's Good Teeth" developed in all nine categories include book, booklet, E-book, Cartoon animation, exhibition poster, banner, standee, pin-badge and AR. All nine types of media have a very good overall quality. the 3 most popular media types are the exhibition poster books and cartoon animations. Second, primary students are satisfied with the use of media and project activities at every level, the first three things the students were most satisfied with were games and learning activities, knowledge transfer and communication of students who conduct activities, and knowledge of the teeth received from participating in the activity, the students were satisfied with their learning management and project activities at a high level, the first three most satisfying students were the students' participation in activities and the dissemination of health knowledge to the community, the second is the experience of communication, presentation, dissemination of knowledge to the community, and they can link knowledge from the study to the project activities, the suitability of the venue and the satisfaction with the activities of the students themselves, students see Exhibition poster It is a medium that helps elementary school students learn best secondly, animations and books. Third, primary students participate in project activities and take tests to measure knowledge, the average score is very good, and feedback for further improvement and make oral and dental health awareness, there is a high level of awareness, most of the students are aware of the top three is the choice of fluoride toothpaste. Milk to strengthen bones and teeth. And brushing after eating, respectively.

สารบัญ

	หน้า
บทสรุปผู้บริหาร	ข
บทคัดย่อ	ฉ
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ช
สารบัญ	ซ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ ๑ บทนำ	๑
๑.๑ ความสำคัญและที่มาของโครงการ	๑
๑.๒ แนวคิดและเป้าหมาย	๓
๑.๓ วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๖
๑.๔ ขอบเขตของโครงการ	๖
๑.๕ ผลที่คาดว่าจะได้รับในแต่ละช่วงระยะเวลา	๗
๑.๖ ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	๘
บทที่ ๒ ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๙
๒.๑ สื่อการเรียนรู้	๙
๒.๒ กิจกรรมการเรียนรู้	๑๐
๒.๓ การออกแบบและพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก	๑๓
๒.๔ คุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภท	๑๘
๒.๕ การเผยแพร่สื่อสุขภาพสำหรับชุมชน	๓๐
๒.๖ ความตระหนักรู้	๓๒
๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๓๓
บทที่ ๓ วิธีดำเนินการวิจัย	๓๕
๓.๑ ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย	๓๕
๓.๒ ระยะเวลาการดำเนินงาน	๔๗
๓.๓ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	๔๘
๓.๔ สถิติที่ใช้ในการวิจัย	๔๙

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ ๔ ผลของการวิจัย	๕๑
๔.๑ พัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	๕๑
๔.๒ เผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย	๖๓
๔.๓ สร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน	๖๗
บทที่ ๕ สรุปผลการวิจัย	๗๑
๕.๑ วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๗๑
๕.๒ วิธีดำเนินการวิจัย	๗๑
๕.๓ สรุปผลการวิจัย	๗๑
๕.๔ อภิปรายผลการวิจัย	๗๓
๕.๕ รูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพ และกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน	๗๖
๕.๖ การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์	๘๑
๕.๗ ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินโครงการวิจัย	๘๓
๕.๘ ข้อเสนอแนะ	๘๕
บรรณานุกรม	๘๘
ภาคผนวก ก	๙๐
ภาคผนวก ข	๙๖
ภาคผนวก ค	๑๐๔
ภาคผนวก ง	๑๓๗
ภาคผนวก จ	๑๕๗
ภาคผนวก ฉ	๑๗๑
ประวัติคณะผู้วิจัย	๑๘๗

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
๒-๑ การเลือกใช้สื่อบุคคล และสื่อวัสดุ ตามบทบาทหน้าที่และความสามารถในการเปลี่ยนแปลง	๓๑
๓-๑ การกำหนดระดับคะแนนของแบบสอบถามวัดความตระหนักรู้	๔๕
๓-๒ แผนระยะเวลาในการดำเนินงาน	๔๗
๓-๓ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสุขภาพช่องปากและฟันของกลุ่มตัวอย่าง	๔๘
๔-๑ ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อองค์ความรู้	๖๒
๔-๒ ความพึงพอใจจากการใช้สื่อและร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง	๖๓
๔-๓ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ (ตอนที่ ๑)	๖๕
๔-๔ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ (ตอนที่ ๒)	๖๖
๔-๕ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ (ตอนที่ ๓)	๖๗
๔-๖ ผลการวัดความรู้ของนักเรียน โรงเรียนวัดละมุด	๖๘
๔-๗ ผลการวัดความตระหนักรู้ของนักเรียน โรงเรียนวัดละมุด	๖๘
ก-๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในวิชา สื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์	๙๓
ข-๑ วัตถุประสงค์ของสื่อประเภทต่างๆ	๑๐๐
ค-๑ ผลการประเมินคุณภาพสื่อหนังสือ	๑๒๙
ค-๒ ผลการประเมินคุณภาพสื่อจุลสาร	๑๓๐
ค-๓ ผลการประเมินคุณภาพสื่อโปสเตอร์และนิทรรศการ	๑๓๑
ค-๔ ผลการประเมินคุณภาพสื่อแบนเนอร์	๑๓๒
ค-๕ ผลการประเมินคุณภาพสื่อสแตนด์	๑๓๓
ค-๖ ผลการประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน	๑๓๔
ค-๗ ผลการประเมินคุณภาพสื่อ AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีเสมือนจริง	๑๓๕
ค-๘ ผลการประเมินคุณภาพสื่อเข็มกลัด	๑๓๖
จ-๑ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔	๑๖๓
จ-๒ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕	๑๖๔
จ-๓ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖	๑๖๕

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
๑-๑ กรอบแนวคิดการดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย	๓
๒-๑ แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้	๑๐
๓-๑ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา	๓๕
๓-๒ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดการเรียนการสอน	๓๖
๓-๓ ขั้นตอนการสำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน	๓๗
๓-๔ ตัวอย่างบรรยากาศในการสำรวจความต้องการ และพฤติกรรมของการใช้หรือการรับสื่อ	๓๗
๓-๕ ขั้นตอนการออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ	๓๙
๓-๖ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดทำและนำเสนอแบบร่างสื่อ	๔๐
๓-๗ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมโครงการ	๔๑
๓-๘ ตัวอย่างบรรยากาศในการประชุมเตรียมความพร้อมของคณะทำงาน	๔๒
๓-๙ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดเตรียมสื่อและสถานที่	๔๒
๓-๑๐ ตัวอย่างบรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้	๔๓
๓-๑๑ ตัวอย่างบรรยากาศในการสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย	๔๔
๓-๑๒ ขั้นตอนการติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย	๔๔
๓-๑๓ ตัวอย่างบรรยากาศในการวัดความตระหนักรู้	๔๖
๓-๑๔ ขั้นตอนการวิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย	๔๖
๔-๑ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มใหญ่ เล่มที่ ๑: นิทานส่งเสริมการเรียนรู้สุขภาพฟันตอน หมูอ้วนแปรงฟัน	๕๒
๔-๒ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มใหญ่ เล่มที่ ๒: นิทานส่งเสริมการเรียนรู้สุขภาพฟันตอน ลูกหมีฟันผุ	๕๒
๔-๓ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มเล็ก (จุลสาร)	๕๓
๔-๔ ตัวอย่างสื่อโปสเตอร์นิทรรศการ	๕๔
๔-๕ ตัวอย่างสื่อแบนเนอร์	๕๕
๔-๖ ตัวอย่างสื่อสแตนด์	๕๕
๔-๗ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๑ หักได้ก็ขึ้นใหม่ได้	๕๖
๔-๘ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๒ รับประทานอาหาร...แรงผุ	๕๗
๔-๙ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๓ แปรงอย่างอีโร่	๕๘

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
๔-๑๐ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๔ พิทักษ์ผืนสวย	๕๙
๔-๑๑ ตัวอย่างสื่อเสริมกลัด	๖๐
๔-๑๒ ตัวอย่างป้ายชื่อสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมโครงการ	๖๐
๔-๑๓ ตัวอย่างที่คาดหัวสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมโครงการ	๖๑
๔-๑๔ ตัวอย่างสื่อ AR	๖๑
๕-๑ รูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพ และกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้	๘๑
ก-๑ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา	๙๔
ก-๒ บรรยาภาคในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา	๙๕
ข-๑ ตัวอย่าง Character การ์ตูนที่นักศึกษาออกแบบจำนวน 23 คู่	๙๘
ข-๒ บรรยาภาคในการลงพื้นที่สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อ	๑๐๒
ค-๑ บรรยาภาคในการจัดทำและนำเสนอแบบร่างสื่อ	๑๑๖
ง-๑ บรรยาภาคในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้	๑๕๔
จ-๑ บรรยาภาคในการวัดความตระหนักรู้	๑๖๙

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ ความสำคัญและที่มาของโครงการ

โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” เป็นการสื่อสารเพื่อการใช้ประโยชน์จาก โครงการเรียนรู้คู่วิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” โดย ทพ.สุธา เจียรณนิโชติชัย, ทพญ.ปิยะดา ประเสริฐสม, ทพญ.วราภรณ์ จิระพงษา กองทันตสาธารณสุข กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข และ นส.ดวงพร เสงบุญพันธ์ มูลนิธิสาธารณสุขแห่งชาติ (มสช.), ๒๕๕๙ สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) มีวัตถุประสงค์เพื่อจัดกิจกรรมการวิจัยในกลุ่มเด็กนักเรียน อันนำไปสู่การเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการประเมินสถานการณ์ได้อย่างมีเหตุมีผล (เป็นวิทยาศาสตร์) รวมถึงการออกแบบการดำเนินโครงการเพื่อสร้าง Critical mass ในระดับพื้นที่ไปพร้อมกันด้วย วิธีการดำเนินโครงการโดยคัดเลือกโรงเรียน ๒๑๐ แห่ง พร้อมกลุ่มแกนนำนักเรียนเพื่อทำงานร่วมกันกับครู และทันตบุคลากรที่รับผิดชอบดูแลสุขภาพช่องปากของนักเรียนในโรงเรียนนั้น โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกัน มีการจัดกิจกรรมโครงการในรูปแบบของการประชุม การอบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดทำคู่มือครู คู่มือนักเรียน เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระดับโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และประเทศ การนิเทศงานโดยทันตบุคลากร และการถอดบทเรียนเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งมีผู้เข้าร่วมโครงการดังกล่าวประมาณ ๒,๕๐๐ คน

ความสำคัญของปัญหาจากงานวิจัยดังกล่าวคือ ผลการสำรวจระดับชาติเรื่องการเกิดฟันผุในเด็กอายุ ๑๒ ปี ซึ่งมีความชุกของการเป็นโรคฟันผุในกลุ่มอายุนี้นี้เพิ่มขึ้นทุกพื้นที่การสำรวจ สถานการณ์ดังกล่าวทำให้การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมทันตสุขภาพในโรงเรียนต้องมีการพัฒนาให้ครอบคลุมประเด็นสำคัญที่ทำให้เกิดโรคฟันผุในเด็ก ซึ่งการจัดกิจกรรมการแปรงฟันเพียงอย่างเดียวอาจไม่สนองต่อการแก้ปัญหา เพราะโรคฟันผุเป็นโรคที่มีความใกล้ชิดอย่างยิ่งต่อการบริโภค ดังนั้นงานวิจัยดังกล่าวจึงได้พัฒนากิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ในโรงเรียนที่ครอบคลุมเรื่องของการกิน ซึ่งจะช่วยให้สามารถควบคุมการเกิดโรคฟันผุที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นได้

ทั้งนี้เพื่อเป็นการสื่อสารคุณค่าของงานความรู้ในการพัฒนาพื้นที่ชุมชนจากผลงานวิจัยของ สกว. คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำเสนอหา ผลที่ได้จากงานวิจัย ตลอดจนแนวทางการออกแบบพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้จากโครงการดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมให้กับชุมชนในเขตพื้นที่

นอกเหนือจากพื้นที่เดิม และขยายผลสู่สาธารณะเพื่อเป็นประโยชน์ในวงกว้างยิ่งขึ้น สอดคล้องกับนโยบายและวัตถุประสงค์ในการสนับสนุนทุนของ สกว.

การให้ความรู้ด้านสุขภาพในเรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน ควรให้ตั้งแต่ในวัยเด็กเนื่องจากต้องการสร้างความเข้าใจ และสร้างสุขนิสัยที่ดีในการดูแลตนเอง ซึ่งจะทำให้สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ให้เป็นประโยชน์ เกิดความตระหนักรู้ และส่งผลดีต่อคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน การพัฒนาสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ จึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เปรียบเสมือนเครื่องมือที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างค่านิยม เจตคติ การรับรู้ และสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของคนในชุมชนได้

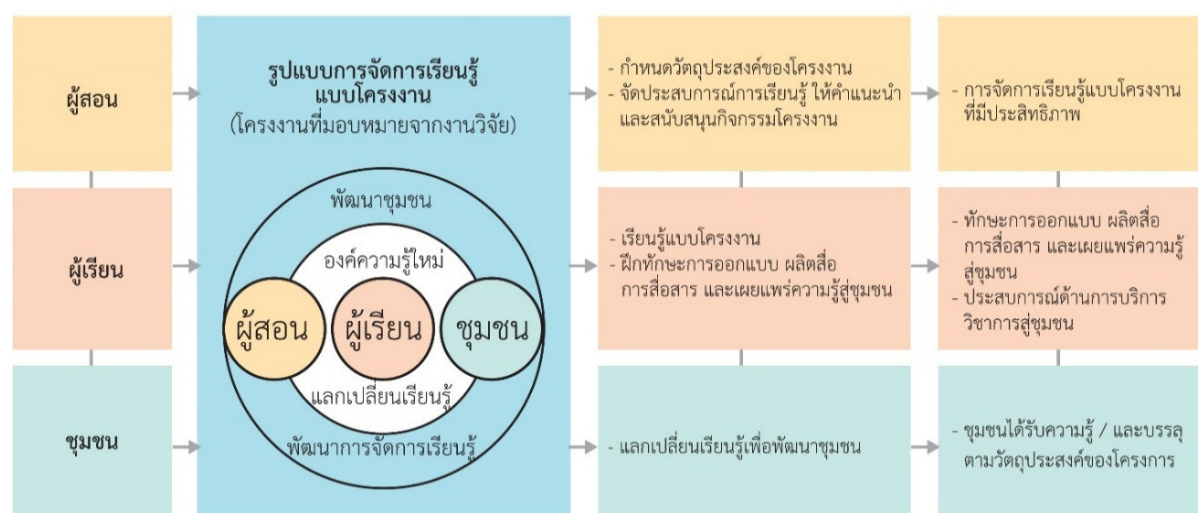
คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม ซึ่งได้พัฒนาสื่อที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ด้านการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖) โดยเลือกพื้นที่ในการทำกิจกรรมโครงการคือพื้นที่ชุมชนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม ซึ่งเป็นพื้นที่เกษตรกรรม ประชาชนส่วนใหญ่ประกอบอาชีพเป็นเกษตรกร ทำนา ทำสวน ทำไร่ และสวนผลไม้ (ข้อมูลจากองค์การบริหารส่วนตำบล วัดละมุด สืบค้นจาก <http://watlamud.go.th/general-info/geographic> เมื่อวันที่ ๒๐ ก.พ. ๒๕๕๙) ประชาชนมีความต้องการด้านสื่อ โดยเฉพาะสื่อเกี่ยวกับสุขภาพ ซึ่งมักจะมียู่ตามโรงพยาบาล ศูนย์อนามัยประจำอำเภอ จังหวัด ทำให้การเข้าถึงข้อมูลความรู้ต่างๆ ยังไม่ครอบคลุม หากมีการเผยแพร่องค์ความรู้ที่จำเป็นอย่างกลุ่มเป้าหมายอย่างทั่วถึง ด้วยรูปแบบของสื่อและกิจกรรมที่น่าสนใจ จะทำให้ชุมชนสามารถนำความรู้ไปปรับใช้ให้เป็นประโยชน์ เกิดความตระหนักรู้ และส่งผลดีต่อคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนยิ่งขึ้น

อีกทั้งพื้นที่ชุมชนวัดละมุดยังเป็นพื้นที่ที่นักศึกษาและผู้วิจัยเคยได้ทำกิจกรรมบริการวิชาการด้านสุขภาพ ซึ่งได้ออกแบบ ผลิตสื่อและนำไปใช้สื่อสารกับชุมชนโดยการลงพื้นที่ออกเยี่ยมบ้านเพื่อให้ความรู้ด้านสุขภาพในเบื้องต้น ภายใต้ชื่อกิจกรรมโครงการ “มหิตลร่วมใจ สานสายใย นำน้ำใจสู่ชุมชน” เป็นกิจกรรมบริการวิชาการร่วมกันระหว่างสหสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้องด้านการแพทย์และวิทยาศาสตร์สุขภาพของมหาวิทยาลัยมหิดล มีการดำเนินงานต่อเนื่องเป็นปีที่ ๓ ทำให้มีประสบการณ์และรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนในการทำกิจกรรมบริการวิชาการชุมชน มีความต้องการด้านสื่อและองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ ทั้งยังอยู่ไม่ไกลจากมหาวิทยาลัย มีความสะดวกในการลงพื้นที่ และสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยมหิดล ในการให้บริการด้านวิชาการแก่ชุมชนโดยรอบของมหาวิทยาลัยเป็นอันดับแรก

ในการนี้คณะผู้วิจัยได้คัดเลือกโรงเรียนวัดละมุด ตั้งอยู่หมู่ที่ ๕ ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐมเพื่อเข้าร่วมโครงการวิจัย และดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านสื่อประเภทต่างๆ ที่มีการวิเคราะห์และมีแนวทางการพัฒนาจากงานวิจัยครั้งก่อน โดยการดำเนินกระบวนการวิจัย คณะผู้วิจัยและนักศึกษาผู้ดำเนิน

กิจกรรมโครงการจะดำเนินการร่วมกันผ่านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ (ศรทศ ๔๗๔) สำหรับนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ประจำปีภาคเรียนที่ ๑/๒๕๕๙ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชาและดำเนินการจัดการเรียนการสอนตลอดรายวิชา จะมอบหมายให้นักศึกษามีส่วนร่วมในทุกกระบวนการของงานวิจัย โดยจัดทำเป็นกิจกรรมโครงการเพื่อฝึกทักษะประสบการณ์ด้านการผลิตสื่อ และการสื่อสารความรู้สู่ชุมชน ซึ่งการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมโครงการถือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทุกขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ ผู้สอนเป็นผู้จัดการเรียนรู้จัดกิจกรรมโครงการ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้รับความรู้แนวคิด หลักการ ทฤษฎีต่างๆ ตลอดจนความสามารถในการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศซึ่งสอดคล้องและเป็นไปตามกรอบการเรียนรู้และมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาของประเทศไทย บรรลุตามวัตถุประสงค์ของ สกว. ในด้านการสื่อสารเพื่อแก้ไขปัญหาของชุมชนและพื้นที่ด้วยความรู้จากงานวิจัยของ สกว. ผ่านการนำเสนอโดยการตีความจากนักศึกษาสาขาวิชาด้านการผลิตสื่อในสถาบันการศึกษาอย่างแท้จริง และเป็นรูปธรรม

การจัดทำโครงการวิจัย การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยฟันดี” คณะผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ดังแสดงในภาพที่ ๑-๑



ภาพที่ ๑-๑ กรอบแนวคิดการดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย

๑.๒ แนวคิดและเป้าหมาย

โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ได้นำแนวคิดจากนโยบายที่คนไทยมีสุขภาวะที่ดี สุขภาพกายแข็งแรง สุขภาพจิตสมบูรณ์ และมีคุณภาพชีวิตที่ดีมาสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรม โดยเริ่มส่งเสริมตั้งแต่วัยเด็ก เริ่มต้นที่เรื่องง่ายๆ ที่เด็กสามารถดูแลตนเอง

ได้คือ เรื่องของสุขภาพช่องปากและฟัน โดยการสร้างความเข้าใจตั้งแต่เรื่องพื้นฐานของฟันคนเรา ที่มี ๒ ชุดคือ ฟันแท้ และฟันน้ำนม การดูแลฟันให้ขาวสะอาด อาหารที่ควรกิน อาหารที่ทำร้ายฟัน ปัญหาของฟันมีอะไรบ้าง และการรู้จักป้องกันฟันผุ เพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยการดูแลสุขอนามัยที่ดีของตนเอง และมีสุขภาพที่ดีอย่างยั่งยืน

การกระตุ้นชุมชนรอบตัวให้เห็นความสำคัญในการดูแลสุขภาพตนเองเบื้องต้น โดยเฉพาะเรื่องสุขภาพช่องปากและฟัน ซึ่งดูเหมือนจะเป็นเรื่องเล็ก ที่หลายคนปล่อยปละละเลย จนอาจเกิดเป็นปัญหาใหญ่หรือนำไปสู่การเกิดโรคอื่นๆ ทั้งที่จริงแล้วเราสามารถป้องกันได้ แม้ที่ผ่านมาจะมีความพยายามเผยแพร่ความรู้ให้ตระหนักถึงความสำคัญในเรื่องนี้ แต่ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหามาได้เท่าที่ควร อาจเพราะขาดการดำเนินการอย่างรอบด้าน ดังนั้นการที่จะให้คนไทยรู้จักดูแลสุขภาพตัวเองให้มีสุขภาพที่ดีอย่างยั่งยืน จะต้องให้ความรู้แก่ประชาชนทุกกลุ่มอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนในสถานการศึกษาซึ่งเป็นวัยกำลังเจริญเติบโต มีความอยากรู้อยากเห็น และที่สำคัญคือเป็นกำลังที่มีศักยภาพในการถ่ายทอดองค์ความรู้ไปยังครอบครัวและชุมชน รวมถึงครูผู้สอนซึ่งมีหน้าที่ในการถ่ายทอดความรู้และประยุกต์ใช้กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้โดยตรง พร้อมทั้งจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการดูแลสุขภาพปากและฟัน สิ่งเหล่านี้ต้องได้รับการปลูกฝังตั้งแต่เด็ก และจำเป็นต้องอาศัยรูปแบบการรณรงค์ที่เหมาะสม

จากการทบทวนวรรณกรรม โครงการเรียนรู้คูวิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” มีกลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการคือ เด็กนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ ๒ (ป.๔-ป.๖) โดยเป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ผ่านกระบวนการต่างๆ กลุ่มครูในโรงเรียนเป้าหมายเป็นผู้ที่ได้รับการฝึกอบรมโดยวิทยากรของโครงการในกระบวนการจัดการเรียนรู้ให้กับเด็ก ร่วมกับการเรียนรู้จากคู่มือครูที่ทางโครงการจัดทำขึ้น ดำเนินโครงการโดยคัดเลือกโรงเรียน ๒๑๐ แห่ง พร้อมกลุ่มแกนนำนักเรียนเพื่อทำงานร่วมกันกับครู และทันตบุคลากรที่รับผิดชอบดูแลสุขภาพช่องปากของนักเรียนในโรงเรียนนั้น โดยใช้การวิจัยเชิงสำรวจเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ร่วมกัน มีการจัดกิจกรรมโครงการในรูปแบบของการประชุม การอบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดทำคู่มือครู คู่มือนักเรียน เวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระดับโรงเรียน อำเภอ จังหวัด และประเทศ การนิเทศงานโดยทันตบุคลากร การถอดบทเรียนเพื่อการเรียนรู้ร่วมกัน ซึ่งมีผู้เข้าร่วมโครงการดังกล่าวนี้ประมาณ ๒,๕๐๐ คน

ประเด็นเนื้อหาที่โครงการเรียนรู้คูวิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” ใช้ในการสื่อสารเพื่อเผยแพร่ความรู้มีทั้งเรื่อง การวิจัยเบื้องต้นเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนสามารถนำความรู้มาใช้ในการประเมินสถานการณ์ได้อย่างเป็นวิทยาศาสตร์ และมีประสบการณ์วิจัยอันจะนำไปเป็นเครื่องมือในการหาความรู้อย่างเป็นระบบต่อไป และในส่วนของเนื้อหาความรู้เรื่อง “อาหารกับฟันผุ” มีประเด็นที่งานวิจัยนำเสนอเพื่อให้ความรู้ในหัวข้อต่างๆ ดังนี้ ๑) เรื่องของฟันน้ำนมและฟันแท้ ลิ้นที่ใช้ในการรับรส ๒) การดูแลฟันให้ขาว สะอาด ๓) ของกินที่ทำร้ายฟัน ๔) ของกินที่สร้างเสริมฟัน ๕) ปัญหาของฟัน และ ๖) การป้องกันฟันผุ

คณะผู้วิจัยมีความเห็นว่า โครงการวิจัยดังกล่าวนี้เป็นโครงการที่สามารถส่งเสริมทันตสุขภาพในโรงเรียนได้อย่างแท้จริง ด้วยการพัฒนากระบวนการวิจัยอย่างมีส่วนร่วมนำไปสู่การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ทั้งของนักเรียน ครู ทันตบุคลากร ตัวแทนผู้ประสานงานเครือข่ายระดับอำเภอ จังหวัด และประเทศ ที่เข้าร่วมโครงการต่างดำเนินกิจกรรมตามที่ได้กำหนดไว้อย่างบรรลุเป้าหมาย สื่อและองค์ความรู้ที่ได้พัฒนานี้ ตลอดจนแนวทางการพัฒนาสื่อที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่ม ทั้งนี้หากสามารถเผยแพร่ความรู้ในวงกว้างสู่สาธารณะ หรือการเผยแพร่ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์จะเป็นการขยายผลการใช้ประโยชน์และองค์ความรู้จากงานวิจัยที่ได้ไปยังชุมชนกลุ่มอื่นๆ ได้อย่างครอบคลุม เป็นรูปธรรม และเป็นประโยชน์ในวงกว้างยิ่งขึ้น

ดังนั้นคณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการนำผลจากการสื่อสารงานวิจัยดังกล่าว เพื่อขยายผลในวงกว้างและเป็นประโยชน์โดยการสื่อสารคุณค่าของงานความรู้ให้กับชุมชน และสังคมสู่สาธารณะ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยจะมีการทดลองใช้สื่อกับกลุ่มตัวอย่างในเขตพื้นที่วัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม เพื่อขยายฐานกลุ่มเป้าหมาย และเผยแพร่องค์ความรู้จากงานวิจัยให้แพร่หลายมากขึ้น การออกแบบสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมโครงการคำนึงถึงการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ที่ครอบคลุมทุกด้านและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด

จากความสำคัญของปัญหาดังกล่าวคณะผู้วิจัยจึงได้คิดโครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” เพื่อสื่อสารและแก้ไขปัญหาของชุมชนและพื้นที่ด้วยความรู้จากงานวิจัยของ สกว. โดยนำเนื้อหาและแนวทางพัฒนาจาก โครงการเรียนรู้คู่วิจัย ตอน “อาหารกับฟันผุ” มาใช้ในการเผยแพร่ความรู้สู่พื้นที่ชุมชนเป้าหมาย ซึ่งคณะผู้วิจัยได้คัดเลือกพื้นที่ชุมชน โรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม โดยจะพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้านการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน ๙ ประเภท ประกอบด้วย หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ แบนเนอร์สแตนด์ และเข็มกลัด ที่มีเนื้อหาครอบคลุมและเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖) รวมถึงการสื่อสารไปยังครูผู้สอน ให้มีความเข้าใจและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ซึ่งเป็นสื่อการเรียนรู้ด้านการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันสำหรับเด็ก เพื่อใช้ในการเผยแพร่ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายให้เกิดความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้ให้เป็นประโยชน์ เป็นการส่งเสริมให้คนในชุมชนมีสุขภาวะที่ดีอย่างยั่งยืน

สื่อองค์ความรู้สำหรับการวิจัยนี้ มีเนื้อหาเกี่ยวกับรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันให้ถูกวิธี ซึ่งมีข้อมูลที่เข้าใจง่ายสำหรับนักเรียนวัยประถมศึกษาตอนปลาย รวมถึงคนในชุมชน เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีความรู้

ความเข้าใจเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันที่ถูกต้อง การออกแบบสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม โครงการคำนึงถึงการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆที่ครอบคลุมทุกด้านและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด การดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนดังนี้คือ ๑) จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษาที่จะดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย ๒) สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน ๓) ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ ๔) ดำเนินกิจกรรมโครงการในพื้นที่ชุมชน ๕) ติดตามผลการตระหนักของผู้ของกลุ่มเป้าหมาย และ ๖) วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

การให้ความสำคัญกับชุมชนโดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนให้สามารถดูแลตนเองในเรื่องสุขภาพช่องปากและฟันเป็นเรื่องสำคัญ ที่จะช่วยจัดการปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งโครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สามารถช่วยแก้ปัญหา โดยใช้สื่อที่พัฒนาและการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายรวมถึงครูผู้สอน และผู้ปกครอง ซึ่งจะทำให้เยาวชนและชุมชนในวงกว้างมีสื่อการเรียนรู้ที่สามารถสร้างความตระหนักรู้เห็นความสำคัญของการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการบริโภคอาหารที่ไม่เหมาะสม ที่จะทำร้ายฟัน เพื่อให้เกิดความยั่งยืนในการเป็นพลเมืองที่มีสุขภาวะดี มีคุณภาพของประเทศชาติต่อไป

๑.๓ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ๑.๓.๑ เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ๑.๓.๒ เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย
- ๑.๓.๓ เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน

๑.๔ ขอบเขตของโครงการ

๑.๔.๑ เนื้อหาหลักที่ใช้ในการผลิตและพัฒนาสื่อของโครงการ ได้แก่ การดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ

๑.๔.๒ กลุ่มเป้าหมายแบ่งออกเป็น

๑.๔.๒.๑ กลุ่มเป้าหมายหลักคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖)

๑.๔.๒.๒ กลุ่มเป้าหมายรองคือครูผู้สอน

๑.๔.๓ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้แก่

๑.๔.๓.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-๖) ของโรงเรียนวัดละมุด ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม ทั้ง ๓ ชั้นปี จำนวนทั้งสิ้น ๔๕ คน

๑.๔.๓.๒ ครูผู้สอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-๖) โรงเรียนวัดละมุด จำนวน ๔ คน

๑.๔.๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการ ได้แก่ ผู้วิจัย ผู้ร่วมวิจัย และนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ (ศรทศ ๔๗๔) ประจำภาคเรียนที่ ๑ / ๒๕๕๙ หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล จำนวน ๒๓ คน รวมทั้งสิ้น ๒๕ คน

๑.๔.๕ ประเภทของสื่อที่ใช้ในกิจกรรมโครงการ ทั้งหมด ๙ ประเภท ได้แก่ หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ แบนเนอร์ สแตนด์ และเข็มกลัด

๑.๔.๖ การประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน ๕ ท่าน และด้านการออกแบบสื่อ จำนวน ๕ ท่าน ประเมินโดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อ

๑.๔.๗ การประเมินความรู้ของนักเรียนผู้ร่วมกิจกรรมโครงการ ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-๖) จำนวน ๓ ชั้นปี โดยใช้แบบประเมินความรู้ เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ

๑.๔.๘ การประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อและร่วมกิจกรรมโครงการ ของกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-๖) และครูผู้สอนโรงเรียนวัดละมุด จำนวน ๓ ชั้นปี โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจในการใช้สื่อและร่วมกิจกรรมโครงการ รวมทั้งจากการสอบถาม สัมภาษณ์ พูดคุยกับกลุ่มตัวอย่าง

๑.๔.๙ การประเมินความตระหนักรู้ เรื่อง การดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ โดยใช้แบบประเมินความตระหนักรู้ และสอบถาม สัมภาษณ์ พูดคุยกับกลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียน และครูผู้สอน หลังเสร็จสิ้นกิจกรรมโครงการแล้วประมาณ ๒ เดือน

๑.๕ ผลที่คาดว่าจะได้รับในแต่ละช่วงระยะเวลา

เดือนที่	กิจกรรม (activities)	ผลงานที่คาดว่าจะได้รับ (outputs)
๑ - ๔	๑. จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา	๑.๑ ผลการจัดการเรียนรู้แบบโครงการ
๑ - ๒	๒. สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน	๒.๑ ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับขอบเขตของเนื้อหาความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ
๒ - ๕	๓. วางแผนและผลิตสื่อต้นแบบ	๓.๑ แผนการผลิตสื่อ ๓.๒ แผนการจัดกิจกรรมโครงการ ๓.๓ สื่อต้นแบบที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม ๓.๔ เครื่องมือวัดและประเมินผลกิจกรรมโครงการ
๖	๔. ดำเนินกิจกรรมโครงการ	๔.๑ ความพึงพอใจด้านสื่อและกิจกรรมโครงการของกลุ่มเป้าหมาย ๔.๒ ผลการวัดความรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ๔.๓ ความพึงพอใจในการดำเนินกิจกรรมของนักศึกษา
๗	๕. ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย	๕.๑ ผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย
๖ - ๘	๖. วิเคราะห์ผลและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย	๖.๑ รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

๑.๖ ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

๑.๖.๑ กลุ่มเป้าหมายในชุมชนที่ร่วมโครงการมีสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ รวมทั้งสิ้น ๙ ประเภท ได้แก่ หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน แผ่นพับ โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ แบนเนอร์ สแตนด์ และเข็มกลัด

๑.๖.๒ สามารถเผยแพร่องค์ความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุโดยใช้สื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และ การ์ตูนแอนิเมชัน ของโครงการซึ่งผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้วสู่สาธารณะ และช่องทางสื่อสังคมออนไลน์

๑.๖.๓ ครูผู้สอนมีองค์ความรู้และสื่อต้นแบบของโครงการที่สามารถนำไปใช้เพื่อการต่อยอด หรือเป็นแนวทางการผลิตสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ได้

๑.๖.๔ กลุ่มเป้าหมายมีเจตคติที่ดี และมีความตระหนักรู้ เห็นถึงความสำคัญในการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ โดยการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมและปฏิบัติตนได้ถูกต้อง

๑.๖.๕ กลุ่มเป้าหมายสามารถปฏิบัติตามคำแนะนำเรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันได้

บทที่ ๒

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยพันธุ์” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีจากเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้วิเคราะห์และเป็นแนวทางในการพัฒนาความรู้ประกอบการวิจัยดังนี้

- ๒.๑ สื่อการเรียนรู้
- ๒.๒ กิจกรรมการเรียนรู้
- ๒.๓ การออกแบบและพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก
- ๒.๔ คุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภท
- ๒.๕ การเผยแพร่สื่อสำหรับชุมชน
- ๒.๖ ความตระหนักรู้
- ๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

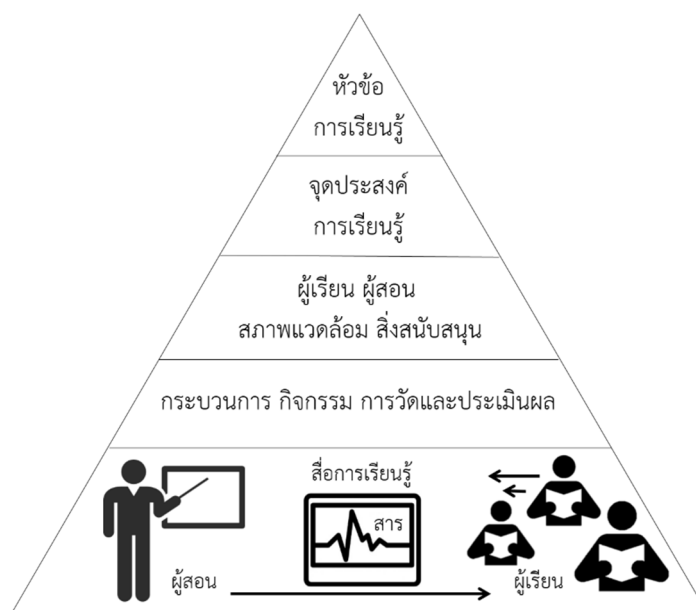
๒.๑ สื่อการเรียนรู้

- ๒.๑.๑ ความหมายและองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ (Learning Media) หมายถึง (www.thaiall.com/learningmedia/) สิ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และเกิดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็น วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์หรือแนวความคิดในการถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ เพิ่มประสบการณ์ให้กับผู้เรียน โดยมุ่งเน้นส่งเสริมการค้นคว้า หรือการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

สื่อการเรียนรู้ ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เน้นสื่อที่ใช้สำหรับการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองทั้งผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำ พัฒนาสื่อการเรียนรู้ขึ้นเอง หรือนำสื่อต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัวมาใช้ในการเรียนรู้

ผู้สอนสามารถใช้สื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้สามารถแสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ได้ดังภาพที่ ๒-๑



ภาพที่ ๒-๑ แสดงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้

สิ่งที่จำเป็นต้องพิจารณาประกอบการจัดหา จัดเตรียม เลือกใช้สื่อการเรียนรู้ คือ จุดประสงค์ (Objective) ลักษณะผู้เรียน (Learner) รูปแบบการเรียนการสอน (Type) ธรรมชาติเนื้อหา (Content) วิธีการนำเสนอ (Method) ทรัพยากร (Resource) และเทคโนโลยีการศึกษา (Educational Technology) นับเป็นการบูรณาการ บุคคล วิธีการ แนวคิด วัสดุ อุปกรณ์ ทฤษฎี และกระบวนการ เพื่อการแก้ปัญหาหรือพัฒนาการเรียนรู้ที่เป็นแนวทางสามารถนำไปปฏิบัติจริงในการจัดการเรียนรู้

๒.๑.๒ ประเภทของสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้ จำแนกได้ ๖ ประเภท คือ

๑. สื่อสิ่งพิมพ์
๒. สื่อเทคโนโลยี
๓. สื่อที่เป็นกิจกรรม/กระบวนการ
๔. สื่อบุคคล/ภูมิปัญญาท้องถิ่น
๕. สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
๖. สื่อวัสดุอุปกรณ์

๒.๒ กิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ให้บรรลุเป้าหมายนั้น ผู้สอนจะต้องใช้กระบวนการ เทคนิค วิธีสอนที่มีขั้นตอนเน้นการปฏิบัติจริง รวมถึงการใช้กระบวนการคิดที่หลากหลาย ดังนั้น ผู้สอนจึงควรแสวงหาและเลือกใช้กระบวนการ เทคนิค วิธีสอนอย่างเหมาะสม ในการวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย ซึ่งอยู่ในช่วงปฐมวัย โดยความหมายของเด็กปฐมวัยคือ วัยตั้งแต่แรกเกิดจนถึง ๘ ปี จัดเป็นระยะ

ที่สำคัญที่สุดของชีวิต ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม บุคลิกภาพ โดยเฉพาะด้านสติปัญญาจะเจริญมากที่สุด และพัฒนาการใดๆ ในวัยนี้จะเป็นพื้นฐานที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการในช่วงอื่นๆ ของชีวิตเป็นอย่างมาก

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๔๖ ได้ให้แนวทางการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

๑. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ คือเหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

๒. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้คือ เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

๓. จัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการ คือ บูรณาการทั้งทักษะและสาระการเรียนรู้

๔. จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่ม คิด วางแผน ตัดสินใจ ลงมือกระทำ และนำเสนอความคิดโดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุน อำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

๕. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้อสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่น มีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

๖. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก

๗. จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

๘. จัดสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน ให้มีมุมเล่น หรือมุมประสบการณ์ หรือศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ ให้เด็กได้มีโอกาสเล่นร่วมกับผู้อื่น

๒.๒.๑ ทฤษฎีการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

ทฤษฎีการศึกษาได้กล่าวถึงความสำคัญของการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากช่วงปฐมวัยนั้นเป็นวัยที่เด็กเริ่มต้นพัฒนาการทั้งด้านร่างกายอารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นวัยที่รับรู้และซึมซับประสบการณ์ที่จะก่อให้เกิดความรู้ และยังเป็นความจำที่แปรเป็นจิตใต้สำนึกของเด็กเมื่อเติบโตขึ้นอีกด้วย

เพียเจต์ (Piaget) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ให้เด็กนั้น เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอกหรือสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในภาวะสมดุล ฝึกทำกิจกรรมตามลำพังและการรวมกลุ่ม เด็กจึงได้เรียนรู้จากกันและกัน ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะนี้น่าจะทำให้เกิดความเข้าใจกันได้ดีกว่าการเรียนรู้จากครู เด็กได้มีประสบการณ์ตรง มีอิสระทางความคิด การแสดงออกและการสนทนาระหว่างเด็กด้วยกันจะทำให้เด็กสามารถเข้าใจกันได้เร็วกว่าครูเป็นผู้อธิบายหรือเล่าให้ฟัง

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) กล่าวว่า การจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัยมีความสำคัญมากในการฝึกให้เด็กได้คิดแก้ปัญหา การแสดงออกอย่างอิสระ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์นั้นๆ มาใช้ใน

การแก้ปัญหาาร่วมด้วย เนื่องจากเด็กปฐมวัยกำลังมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา เด็กจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีการเรียนการสอน และประสบการณ์ที่จัดให้เด็กเป็นประสบการณ์ตรง เด็กลงมือปฏิบัติเอง การจัดประสบการณ์โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลางจึงสำคัญมาก

๒.๒.๒ เกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ต้องคำนึงถึงธรรมชาติของเด็ก ซึ่งเด็กทุกคนชอบเล่น การเล่นทำให้เด็กได้ฝึกความสามารถในการรับรู้และเสริมสร้างความคิดหลาย ๆ ด้าน เช่นการรับรู้แนวคิดใหม่ ๆ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนฝึกความจำ ทำให้เด็กได้มีโอกาสสร้างสมประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ และรับรู้สิ่งแวดล้อมที่อาจไม่มีใครสอนเขาได้ การเล่นเป็นวิธีการที่จะช่วยให้เด็กสามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิด ช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความต้องการของตนเอง นำเด็กไปสู่การค้นพบ ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกระทึก สนุกสนานเพลิดเพลินและพร้อมที่จะดำเนินกิจกรรมซ้ำได้เมื่อเกิดความพอใจและสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้นไม่ว่าการให้รางวัลหรือการลงโทษ เด็กอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอยู่เสมอ ซึ่งเป็นการแสดงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญาและความคิดของเด็ก

จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก ดังนั้นถ้าครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องใดไปกับการเล่นหรือจัดการเรียนให้เหมือนกับการเล่นได้ก็จะช่วยให้การเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ ประสบผลสำเร็จอย่างมาก การละเล่นมีมากมายหลายประเภท เกมเป็นการเล่นประเภทหนึ่งที่มีกติการัดกุมและมักจะมีการแข่งขันกันระหว่างผู้เล่น เกมจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ นับเป็นสื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะเรียนมากขึ้น

๒.๒.๓ คุณค่าของเกมที่มีต่อการเรียนรู้

๑. เกมเป็นสื่อที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคล่องและความสามารถรอบตัวสูง สามารถช่วยให้ผู้เรียนประสบผลสัมฤทธิ์ได้กว้างขวาง ทั้งทางด้านพุทธิศึกษา และจริยศึกษา แม้ว่าเกมจะไม่ดีไปกว่าการสอนแบบดั้งเดิมเมื่อใช้สอนเนื้อหาพื้นฐาน แต่สำหรับความสามารถด้านการวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่าแล้วเกมจะช่วยให้ได้มาก

๒. เกมจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาพลังความคิดสร้างสรรค์ได้มาก

๓. เกมส่วนใหญ่ส่งเสริมความสามารถในการตัดสินใจ การสื่อสาร ความสัมพันธ์กับผู้อื่นและเจตคติทางด้านความกระตือรือร้นที่จะฟังความเห็นผู้อื่น นอกจากนั้นเกมจะช่วยให้ผู้เรียนรู้จักแก้ปัญหาหลาย ๆ แนวทาง หลายคนเชื่อมั่นในการใช้เกมจะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาสิ่งที่มีคุณค่าทางการศึกษาเกือบทั้งหมด

๔. ข้อได้เปรียบสูงสุดของเกมที่ยิ่งกว่าวิธีสอนอื่นใดคือความสนุก ทำให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนที่มีผลการเรียนไม่ค่อยดีนัก และเชื่อว่าถ้ามีการแข่งขันด้วย ผู้เรียนจะยิ่งทุ่มเทจิตใจในการเล่นมากยิ่งขึ้น

๕. เกมส่วนใหญ่มักจะใช้พื้นฐานทางวิชาการหลาย ๆ ด้าน ซึ่งทำให้ผู้เล่นต้องรู้จักบูรณาการความรู้และทักษะหลาย ๆ ด้านเหล่านั้นเข้าด้วยกัน

๒.๓ การออกแบบและพัฒนาสื่อ และกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก

กระบวนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ หรือสื่อการเรียนการสอน นิยมใช้แนวทางของ ADDIE Model ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาระบบการเรียนการสอนที่ใช้กันโดยทั่วไปและสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอนและสื่อการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี มีลำดับการพัฒนา ๕ ขั้นตอน ประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implement) และการประเมินผล (Evaluation) มีรายละเอียดดังนี้

ก. การวิเคราะห์ (Analysis) ขั้นตอนการวิเคราะห์เป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญเนื่องจากเป็นรากฐานสำหรับขั้นตอนต่อไป ผู้พัฒนาสื่อจะต้องระบุเป้าหมาย ความต้องการ หรือปัญหาและทำการวิเคราะห์ผู้เรียน ทรัพยากร ทีมงาน งบประมาณ ระยะเวลาปฏิบัติงาน และวิเคราะห์งานที่จะต้องทำ

ข. การออกแบบ (Design) ขั้นตอนการออกแบบเป็นการใช้ผลลัพธ์จากขั้นตอนการวิเคราะห์ เพื่อวางแผนกลยุทธ์สำหรับพัฒนาสื่อการเรียนการสอน โดยเริ่มจากการระบุวัตถุประสงค์ จากนั้นจึงกำหนดกลยุทธ์ของการเรียนการสอน และออกแบบโครงสร้างของสื่อ

ค. การพัฒนา (Development) ขั้นตอนการพัฒนาเป็นการต่อยอดมาจากขั้นตอนการออกแบบ เริ่มตั้งแต่การจัดหาส่วนประกอบต่างๆ เช่น ภาพ กราฟิก เสียง จากนั้นจึงเข้าสู่การพัฒนาสื่อ ซึ่งหากมีการวางแผนและออกแบบที่ดีแล้ว การปฏิบัติงานในขั้นนี้ก็จะเป็นไปอย่างสะดวก รวดเร็ว

ง. การนำไปใช้ (Implement) ขั้นตอนการนำไปใช้เป็นการนำสื่อไปใช้งานจริง อาจเริ่มจากการให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อพิจารณาความถูกต้อง สมบูรณ์ และความเหมาะสมของสื่อ จากนั้นจึงนำมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปทดลองในลักษณะนำร่อง (Pilot Testing) กับตัวอย่างไม่กี่คน แล้วจึงนำไปทดลองภาคสนาม (Field Testing) กับกลุ่มเป้าหมายขนาดใหญ่

จ. การประเมินผล (Evaluation) ขั้นตอนการประเมินผล เป็นการวัดประสิทธิภาพและประสิทธิผลของสื่อการเรียนการสอน โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนและความคิดเห็นที่มีต่อการเรียน เพื่อนำผลที่ได้มาทำการปรับปรุงแก้ไขสื่อให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

๒.๓.๑ สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่อยู่แวดล้อมรอบตัว หากสิ่งแวดล้อมแปลกใหม่ น่าตื่นเต้น สนใจ และมีความสุข เด็กจะเป็นคนมองโลกในแง่ดีเพราะมีความสุข การเล่นซึ่งเป็นการเรียนรู้ของเด็กอีกนัยหนึ่งด้วยการกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้โดยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงนั้น จำเป็นต้องกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า สื่อและอุปกรณ์เพื่อให้เด็กได้ดูได้เห็น ได้ฟังเสียง และได้สัมผัสจึงมีความสำคัญอย่างมาก

ในการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้ สื่อควรมีคุณค่าในการเสริมสร้างพัฒนาทักษะพื้นฐานแก่เด็กในหลากหลายด้าน ทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

๒.๓.๒ คุณสมบัติของสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก

- ก. เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเรื่องราว สาระความรู้จากครูสู่เด็ก
- ข. ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง
- ค. ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์
- ง. ช่วยให้เด็กเข้าใจเรื่องยากๆ ด้วยความง่ายดาย
- จ. ทำให้เด็กเกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง

๒.๓.๓ หลักการเลือกและผลิตสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก

- ก. ตรงจุดมุ่งหมายและเรื่องที่สอน
- ข. เหมาะกับวัยและความสามารถของเด็ก
- ค. เหมาะกับสภาพแวดล้อมของท้องถิ่น
- ง. ใช้ง่าย นำไปใช้ได้หลายกิจกรรม
- จ. ถูกต้องตามเนื้อหา ทันสมัย
- ฉ. คุณภาพดี ภาพชัด ขนาดเหมาะสม ไม่สะท้อนแสง
- ช. เด็กเข้าใจง่ายในเวลาสั้นๆ ไม่ซับซ้อน
- ซ. สัมผัสได้
- ณ. ใช้ฝึกให้เด็กคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น

๒.๓.๔ การประเมินการใช้สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก

- ก. สื่อนั้นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้เพียงใด
- ข. เด็กชอบและสนใจสื่อ นั้นมากน้อยเพียงใด
- ค. ครูสามารถใช้สอนตามวัตถุประสงค์ได้มากน้อยเพียงใด

๒.๓.๕ การจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยศึกษา

การจัดการเรียนรู้ในระดับปฐมวัยศึกษามีองค์ประกอบ ๓ ประการดังนี้

๒.๓.๕.๑ การเตรียมผู้สอนให้พร้อม หมายถึงการที่ผู้สอนจะต้องมีความพร้อมในด้านความรู้ที่จะนำไปสู่การจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียน ทั้งนี้องค์ประกอบด้านความพร้อมที่เกี่ยวข้องกับความรู้มีดังนี้

๒.๓.๕.๑.๑ การมีความพร้อมด้านความรู้ที่ตรงตามที่หลักสูตรกำหนด ผู้สอนจะต้องวิเคราะห์จากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. ๒๕๕๖ ที่กำหนดสาระที่ควรเรียนรู้ไว้ ๔ เรื่องด้วยกันคือ เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ

รอบตัว จากนั้นจึงหาความรู้ในเรื่องดังกล่าวในขอบเขตที่จะนำมาสู่การสร้างกรอบความรู้ที่พอเหมาะและพอเพียงกับผู้เรียน

๒.๓.๕.๑.๒ การกำหนดความรู้ ผู้สอนจะต้องนำหัวข้อเนื้อหาที่ได้จากการวิเคราะห์หลักสูตรมากำหนดขอบเขตของเนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความยากง่ายของเนื้อหาสาระ ความพอเพียงกับความสามารถที่จะเรียนรู้ในแต่ละวัย และความสอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน

๒.๓.๕.๑.๓ การศึกษาความรู้ที่มีความถูกต้อง สมบูรณ์ การกลั่นกรองสาระให้มีความเหมาะสมกับธรรมชาติในการเรียนรู้ของผู้เรียน และศึกษาถึงธรรมชาติ ลักษณะของสาระความรู้ นั้น ๆ เพื่อเข้าใจถึงคุณค่าของความรู้ที่จะก่อให้เกิดเป็นความรู้ที่มีความหมายต่อผู้เรียน

๒.๓.๕.๑.๔ จัดลำดับความรู้จากง่ายไปหายาก ต้องทำความเข้าใจและจัดความรู้ที่ซับซ้อนให้มีความง่าย และเชื่อมโยงความรู้ไปสู่สาระที่มีอยู่ในสภาพชีวิตจริงของผู้เรียน เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการนำความรู้ไปใช้

๒.๓.๕.๑.๕ มีความรู้ที่พร้อมที่จะให้คำอธิบาย คำแนะนำ หรือให้คำปรึกษา โดยต้องให้ความรู้ที่ชัดเจนตรงไปตรงมา และเป็นความรู้ที่ถูกต้องสมบูรณ์

๒.๓.๕.๑.๖ การเตรียมแหล่งความรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ประกอบการเรียนรู้ ทั้งจากการปฏิบัติ การทดลอง การสืบเสาะ การสืบค้น ซึ่งแหล่งความรู้จะต้องเป็นแหล่งความรู้ที่ใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ในแบบแผนต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมสอดคล้องกับลักษณะของความรู้ ลักษณะของกิจกรรม และธรรมชาติของผู้เรียน แหล่งความรู้ที่จัดเตรียมหรือจัดหา ได้แก่ แหล่งความรู้ประเภทสื่อการเรียนรู้ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่จะใช้ประกอบกิจกรรมหรือการปฏิบัติการ หรือการทดลอง แหล่งความรู้ประเภทห้องสนับสนุนกิจกรรม เช่น ห้องสมุด ห้องปฏิบัติการ ห้องสืบค้น รวมทั้งแหล่งความรู้ในชุมชน แหล่งความรู้ประเภทบุคคล ได้แก่ วิทยากร ผู้รู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ฯลฯ ทั้งนี้จะต้องมีการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแหล่งความรู้เหล่านี้และจัดเก็บไว้อย่างเป็นระบบเพื่อการนำมาใช้ และขณะเดียวกันจะต้องมีการกลั่นกรอง จัดนำเสนอแหล่งความรู้ให้มีความเหมาะสมกับธรรมชาติของผู้เรียนด้วย

๒.๓.๕.๑.๗ การเข้าใจผู้เรียน ได้แก่ การทำความเข้าใจถึงลักษณะธรรมชาติของผู้เรียนระดับปฐมวัยศึกษา เกี่ยวกับธรรมชาติของการเรียนรู้ประจำวัย และคุณลักษณะตามวัยของผู้เรียน ทั้งนี้เพื่อนำมาสู่การจัดสาระความรู้ที่พอเหมาะกับผู้เรียน

๒.๓.๕.๑.๘ การพัฒนาความรู้ที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอให้มีความพอเหมาะ มีความเป็นปัจจุบัน และนำมาใช้พัฒนาความรู้เดิมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

๒.๓.๕.๒ การวางแผนการเรียนรู้ เป็นการกำหนดวิธีการจัดประสบการณ์ที่จะนำผู้เรียนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ โดยใช้ความรู้เกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียน ความสามารถและคุณลักษณะตามวัยของผู้เรียน วิธีการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมกับธรรมชาติผู้เรียน โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลง

พฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น สำหรับการวางแผนการเรียนรู้จะเกี่ยวเนื่องกับกระบวนการจัดประสบการณ์ ๔ เรื่องดังนี้

๒.๓.๕.๒.๑ การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เป็นการคาดหวังของกระบวนการจัดประสบการณ์ที่ต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาไปสู่เป้าหมายของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งว่าต้องการพัฒนาผู้เรียนไปในลักษณะใด ทั้งนี้การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จะเกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายทางการศึกษาใน ๓ ลักษณะคือ จุดมุ่งหมายทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ขณะเดียวกันการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงประสบการณ์สำคัญว่า ในการจัดประสบการณ์ครั้งนี้ต้องการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์สำคัญอย่างไรบ้าง การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จะช่วยเป็นแนวทางสู่การกำหนดวิธีการจัดประสบการณ์ที่สอดคล้องกันต่อไป

๒.๓.๕.๒.๒ การกำหนดสาระการเรียนรู้ เป็นการนำความรู้ที่ได้กลั่นกรองและกำหนดขอบเขตที่เหมาะสมกับผู้เรียนมากำหนดไว้ ทั้งนี้ต้องเป็นสาระที่มีความหมายต่อผู้เรียน เชื่อมโยงกับชีวิตจริง มีความยากง่ายที่เหมาะสมกับวัย และนำไปสู่การให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากการสร้างความรู้ด้วยตนเองตามวิธีการที่เหมาะสม

๒.๓.๕.๒.๓ การกำหนดวิธีการจัดประสบการณ์ เป็นการจัดประสบการณ์ที่ยึดหลักการเรียนรู้จากการกระทำ ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ได้เคลื่อนไหว สำรวจ สังเกต สืบค้น ทดลอง และเรียนรู้ร่วมกับกลุ่ม การกำหนดวิธีการจัดประสบการณ์นี้จะต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

๒.๓.๕.๒.๔ กำหนดวิธีการประเมินผล เป็นการประเมินผู้เรียนว่ามีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้หรือไม่ ซึ่งจะต้องมีการกำหนดวิธีการและเครื่องมือประเมินผลการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน โดยนำจุดประสงค์การเรียนรู้มาเป็นหลัก และกำหนดการประเมินผลตามจุดประสงค์นั้น ทั้งนี้จะต้องเป็นการประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งด้านกระบวนการและผลงาน มีการออกแบบเครื่องมือการประเมินผลที่เหมาะสมและใช้ประเมินได้ตรงกับสิ่งที่ต้องการ

๒.๓.๕.๓ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการออกแบบกิจกรรมสำหรับผู้เรียน โดยยึดหลักการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ และรับรู้ผ่านอวัยวะรับสัมผัส ทั้งนี้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้ว่าต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาในเรื่องใด ต้องการให้ได้รับประสบการณ์สำคัญด้านใด สาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้นั้นมีธรรมชาติของความรู้ในลักษณะใด จากนั้นจึงเลือกแบบกิจกรรมที่เหมาะสม

เมื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยเลือกรูปแบบ หรือวิธีการที่ตรงกับทักษะหรือพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการจึงเข้าสู่การจัดกระบวนการเรียนรู้ ตามที่คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ของกระทรวงศึกษาธิการ ปี ๒๕๔๓ ได้เสนอวิธีการไว้ดังต่อไปนี้

๒.๓.๕.๓.๑ การสำรวจความต้องการ เป็นการศึกษาถึงความต้องการและความสนใจที่จะเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ โดยการซักถาม หรือการจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสรุปเป็นความต้องการที่จะเรียนรู้ร่วมกัน จากนั้นจึงสำรวจความรู้หรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่มีต่อเรื่องเหล่านั้น การสำรวจพื้นฐานของผู้เรียน ทำให้เกิดการกำหนดถึงประเด็น หัวข้อเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้เรียนแต่ละคนมีความต้องการที่จะรู้คำตอบ ซึ่งจะเป็นแนวทางของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

๒.๓.๖.๓.๒ การเตรียมการ เมื่อได้เรื่องและหัวข้อเรื่องแล้ว ครูกับเด็กร่วมกันเตรียมการ โดยเริ่มจากครูต้องศึกษาถึงความสัมพันธ์เชื่อมโยงของเรื่องกับสาระการเรียนรู้ในหลักสูตร การกำหนดประสบการณ์สำคัญที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับ และการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ นำเรื่องที่ผู้เรียนต้องการเรียนบูรณาการสาระความรู้เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ และครูร่วมแสดงความคิดเห็นออกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์ พร้อมทั้งจัดเตรียมแหล่งความรู้ สื่ออุปกรณ์ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่ออกแบบร่วมกันไว้

การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ออกแบบไว้ตามขั้นตอนดังนี้

๑. นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนต่อเรื่องที่จะเรียน ผู้สอนควรใช้คำถาม กิจกรรม หรือสถานการณ์ที่กระตุ้น หรือท้าทายให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยอยากรู้ในประเด็นต่าง ๆ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตั้งปัญหา และตอบคำถามจากประสบการณ์หรือการ คาดคะเน

๒. ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการตามกิจกรรมที่ได้เตรียมการไว้ ทั้งนี้ ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมเสนอกิจกรรมและลงมือปฏิบัติทุกขั้นตอนของกิจกรรม มีการปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มและสมาชิกระหว่างกลุ่ม ครูจะคอยให้คำแนะนำ เป็นที่ปรึกษาและอำนวยความสะดวก คอยสนับสนุนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกัน ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง เกิดการพัฒนาทั้งปัญญาวิชาการและปัญญาทางอารมณ์ควบคู่กันไป

๒.๓.๕.๓.๓ ขั้นวิเคราะห์ อภิปรายผล เป็นการสรุปผลจากการทำกิจกรรม โดยครูจะร่วมกับผู้เรียนอภิปรายถึงผลงานหรือประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้ค้นพบจากกิจกรรม และครูจะสนับสนุนเพื่อให้ข้อมูลที่ได้นั้นชัดเจนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความมั่นใจต่อความรู้ และวิธีการแสวงหาความรู้เกิดเป็นแนวทางที่จะใช้ในการแสวงหาความรู้ต่อไป

๒.๓.๕.๓.๔ การประเมินผล เป็นการประเมินผลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ว่าเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ ตามวิธีการและเครื่องมือที่ได้ออกแบบไว้ การประเมินผลนี้ต้องครอบคลุมทั้งด้านความรู้ทักษะการแสดงออกและความรู้สึกของผู้เรียนและต้องประเมินถึงกระบวนการที่ผู้เรียนได้ใช้ในการสร้างความรู้ รวมทั้งผลการเรียนรู้ ทั้งนี้การประเมินจะประเมินทั้งในขณะที่ยังดำเนินกิจกรรมและประเมินหลังกิจกรรม

๒.๓.๕.๓.๕ การสรุปและนำไปประยุกต์ใช้ หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเกิดประสบการณ์และรวบรวมเป็นความรู้ที่ได้สร้างขึ้นด้วยตนเอง ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ

เกิดเป็นข้อสรุปจากสาระที่ได้เรียนรู้ ครูจะแนะนำให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงผลการเรียนรู้ โดยการสะท้อนความคิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มเพื่อน การแสดงผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การจัดการแสดง การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม รวมทั้งการแสดงแนวทางในการนำไปใช้ประโยชน์ที่เชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตประจำวันในลักษณะต่างๆ และการแสวงหาความรู้ต่อไปบทบาทครูในการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวจึงเป็นลักษณะที่สอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ คือการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ และได้สร้างความรู้ด้วยตนเองในขณะปฏิบัติกิจกรรม โดยมีครูเป็นผู้ช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวก รวมทั้งการให้เวลาสำหรับผู้เรียนที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีที่เหมาะสมกับตนเอง ซึ่งในที่สุดผู้เรียนจะได้คำตอบหรือแก้ปัญหาด้วยตนเองเกิดเป็นความรู้ที่มีความหมายและนำไปใช้ประโยชน์ได้

สื่อและเครื่องเล่นยุคใหม่ในปัจจุบันนี้ มักปรากฏให้เห็นในรูปแบบดิจิทัลออนไลน์ โปรแกรมแอปพลิเคชัน ที่ใช้ประกอบฮาร์ดแวร์ เช่น เครื่องโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตฮับ หรือโปรแกรมทีวีออนไลน์ ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่ออำนวยความสะดวกสบายแก่ผู้ใช้งาน สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ แก่เด็ก อย่างไรก็ตาม กิจกรรมการเรียนรู้แบบดั้งเดิมเช่น การวาดภาพระบายสี การตัดแปะกระดาษต่างๆ ก็ยังมีความสำคัญ และเป็นกิจกรรมการพัฒนาหลักๆ ที่ขาดไม่ได้ เพราะเป็นกิจกรรมที่เด็กใช้ช่วยระดมความคิด เช่น ลำโพง ฝ่ามือ และอวัยวะอื่นๆ ทำงานร่วมกันในการสร้างชิ้นงาน ตามความคิด ซึ่งสื่อยุคใหม่จะสามารถเข้ามาเติมเต็มให้เกิดผลผลิตที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้นได้ เช่นการสร้างรูปด้วย กล้องดิจิทัล วีดีโอ โทรศัพท์มือถือ เทปบันทึกเสียง ที่สร้างความบันเทิง ร่วมกับเสนอตัวช่วยในการสร้างชิ้นงานจากจินตนาการสร้างสรรค์ของแต่ละคน

๒.๔ คุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภท

สื่อมีอิทธิพลต่อการสร้างทัศนคติ คุณลักษณะ และพฤติกรรมต่างๆ ของผู้รับสื่อ ดังนั้นการนำเสนอเนื้อหาและรูปแบบของสื่อโดยผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์ การออกแบบและผลิตอย่างถูกต้อง เหมาะสม ตรงตามวัตถุประสงค์การใช้งานและหลักการออกแบบย่อมสามารถส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้รับสื่อให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้

การจัดทำสื่อให้เหมาะสมกับเด็ก เยาวชน เพื่อปลูกฝังและกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ จึงเป็นกลไกสำคัญที่จะสร้างภูมิคุ้มกันทางความคิดให้กับเด็กและเยาวชน

ในปัจจุบัน สื่อมีหลากหลายประเภทและรูปแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้งานและธรรมชาติของเนื้อหาที่นำเสนอ สื่อแต่ละประเภทมีทั้งข้อดีและข้อจำกัด การผลิตสื่อที่มีความหลากหลายในการวิจัยนี้เพื่อการใช้งานที่แตกต่างกันและวัตถุประสงค์การในการผลิตที่ต่างกัน ผู้ออกแบบจึงต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อกลุ่มเป้าหมาย การวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อที่ให้ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” นี้ คณะผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร งานวิจัย รวมทั้งแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติของสื่อ การกำหนดรูปแบบรวมถึงหลักในการออกแบบที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอและกลุ่มเป้าหมาย สรุปได้ดังนี้

๒.๔.๑ สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อที่ช่วยในการเผยแพร่ได้อย่างกว้างขวาง และเป็นที่ยอมรับใช้มากที่สุดประเภทหนึ่ง เนื่องจากมีความสะดวกในการใช้งานและสามารถเก็บไว้ดูได้เป็นเวลานาน ในงานวิจัยนี้จัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ ๕ รูปแบบ คือ หนังสือ จุลสาร โปสเตอร์นิทรรศการ สแตนด์ แบนเนอร์ ซึ่งแต่ละประเภทมีคุณลักษณะของสื่อที่มีความแตกต่างกันดังนี้

๒.๔.๑.๑ หนังสือ หนังสือจัดเป็นสื่อที่ดีที่สุดประเภทหนึ่งซึ่งนิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยหนังสือเป็นสื่อพื้นฐานในการเรียนการสอน ซึ่งมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- สามารถอ่านได้ตามอัตราความสามารถของแต่ละบุคคล อ่านซ้ำ ทบทวนได้ และสามารถนำติดตัวไปได้ทุกแห่ง
- สามารถส่งข่าวสารถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งได้หลายกลุ่มในเวลาที่ยืดหยุ่นอายุการใช้งานนาน
- เป็นสื่อที่มีความน่าเชื่อถือ สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้
- สามารถออกแบบสื่อได้อย่างอิสระ มีเนื้อที่เพียงพอที่จะบรรจุเนื้อหา ข้อความ ภาพต่างๆ ได้ตามความมุ่งหมาย
- เป็นสื่อที่มีราคาถูก เมื่อผลิตครั้งละจำนวนมากๆ

ข้อจำกัด:

- สิ่งพิมพ์ที่มีคุณภาพดี อาจต้องใช้ต้นทุนการผลิตสูง
- ต้องพิมพ์ใหม่เมื่อต้องการแก้ไขหรือปรับปรุงข้อมูลที่ล้าสมัย
- ผู้ที่ไม่รู้หนังสือ หรือพิการทางสายตาไม่สามารถอ่านและเข้าใจได้

ในงานวิจัยนี้ ได้จัดทำหนังสือ ๒ เล่ม เป็นหนังสือเล่มใหญ่ขนาด ๓๐ x ๔๐ เซนติเมตร มีคุณสมบัติพิเศษ คือ มีการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน โดยใช้เทคนิคพิเศษ POP UP เทคนิค AR เกมบันไดงู เกมเขาวงกต เกมหยิบของใส่ตะกร้า คำศัพท์ท้ายบท ซึ่งลักษณะพิเศษที่ใส่ไว้ในหนังสือเล่มใหญ่และคุณลักษณะของหนังสือเล่มใหญ่ มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- เทคนิคพิเศษที่ใช้ในเล่มช่วยให้สื่อมีความน่าสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้
- ครูสามารถใช้เป็นตัวอย่างการอ่านที่เป็นธรรมชาติ อ่านอย่างเข้าใจ และอ่านอย่างมีความหมาย
- ครูและผู้เรียนสามารถอ่านด้วยกันเป็นกลุ่ม
- ฝึกให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน เพราะเป็นเรื่องที่สนุกสนาน สบาย
- หนังสือเล่มใหญ่ทำให้เด็กไม่รู้สึกเครียดหรือกดดันที่ต้อง อ่านหนังสือ
- หนังสือเล่มใหญ่สามารถนำมาอ่านได้หลายๆ ครั้ง

- มีขนาดใหญ่ แข็งแรง ไม่ขาดง่าย
- ภาพประกอบมีขนาดใหญ่ ชัดเจน ง่าย และน่าสนใจ
- มีตัวหนังสือขนาดใหญ่ สามารถมองเห็นได้ในระยะ ๕ เมตร

ข้อจำกัด:

- มีน้ำหนักมาก
- เทคนิคพิเศษของหนังสือ เช่น AR และ POP UP ต้องใช้ผู้ที่มีความสามารถในการจัดทำ

การออกแบบหนังสือเล่มใหญ่มีข้อควรคำนึง ดังนี้

๒.๔.๑.๑.๑ ลักษณะของเนื้อเรื่องสำหรับทำหนังสือเล่มใหญ่ ควรมีคำ วลี ประโยค หรือ เหตุการณ์ซ้ำ ๆ สามารถคาดเดาได้ ภาษาเป็นธรรมชาติ จดจำได้ง่าย และน่าสนใจ เนื้อเรื่องสนุกสนาน น่าติดตาม

๒.๔.๑.๑.๒ ภาพประกอบเนื้อเรื่อง ต้องเหมาะกับอายุ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตของผู้อ่าน รูปในแต่ละหน้าสามารถสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจ ใช้หนึ่งรูปต่อหนึ่งหน้ารูปภาพต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

ในการจัดทำหนังสือเล่มใหญ่ทั้ง ๒ เล่ม มีเนื้อหาที่แตกต่างกัน เล่มที่ ๑ เป็นหนังสือที่ให้ความรู้ และเล่มที่ ๒ เป็นหนังสือนิทาน ออกแบบสำหรับเด็กและเยาวชน โดยใช้เป็นสื่อเพื่อการเรียนรู้ที่จะช่วยโน้มน้าวให้เกิดความสนใจในเนื้อหา เพลิดเพลินกับการเรียนรู้ กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างพัฒนาการการเรียนรู้ การจดจำเรื่องราวได้โดยง่าย ช่วยปลูกฝังคุณธรรม เจตคติ และแบบอย่างที่ดีที่พึงประสงค์ให้เกิดกับเด็ก ช่วยให้เด็กสนใจอ่านหนังสือ มีนิสัยรักการอ่าน และใช้การอ่านเป็นเครื่องมือแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

การออกแบบจัดหน้ารูปเล่มและภาพประกอบมีความสำคัญอย่างมากที่นักออกแบบจะต้องสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับความสนใจ ความชอบและพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กแต่ละวัยที่มีความแตกต่างกันไปดังนี้

ก. เนื้อหาของหนังสือต้องมีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้นและความสนใจของเด็ก เนื้อหาจะต้องมีความสนุกสนาน มีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ ไม่ใช้การบรรยายมากเกินไป ไม่ทำให้น่าเบื่อ หนังสือสำหรับเด็กเล็กควรมีเนื้อหาเพียงเล็กน้อยในหนึ่งหน้า ถ้าเป็นเด็กที่โตขึ้น อาจเพิ่มเนื้อหาตามวัยของเด็กได้ แต่จะต้องดูความเหมาะสมเป็นเกณฑ์ในการจัดทำเนื้อหา

ข. เนื้อหาต้องมีแก่นของเรื่องหรือวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน หนังสือระดับเด็กเล็กควรมีความคิดรวบยอดเพียงอย่างเดียว เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายไม่สับสน ส่วนเนื้อหาของเด็กที่กำลังย่างเข้าสู่วัยรุ่นอาจมีความคิดรวบยอดมากกว่าหนึ่งได้ แต่ต้องสอดคล้องและเหมาะสมกลมกลืนกัน

ค. สำนวนภาษา ลักษณะการเขียนประโยคในหนังสือเด็กจะต้องเป็นภาษาที่ง่าย อ่านแล้วสามารถเข้าใจความหมายได้และมีความถูกต้องทั้งด้านเนื้อหาและหลักการใช้ทางภาษา

ง. ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก ผู้จัดทำจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เพื่อจัดทำภาพได้อย่างเหมาะสมตามความสนใจและพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เช่น เด็กก่อนวัยเรียน (อายุ ๒-๖ ขวบ) ควรเป็นหนังสือที่มีภาพมากๆ มีตัวหนังสือประกอบได้เล็กน้อย แต่สำหรับเด็กก่อนวัยรุ่น (อายุ ๑๒-๑๔ ขวบ) ไม่จำเป็นต้องมีภาพประกอบทุกหน้า

จ. ขนาดตัวอักษรและขนาดของรูปเล่ม ในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก ขนาดตัวอักษรที่ใช้ในเนื้อเรื่องควรให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น เด็กวัยก่อนเรียน ใช้ตัวอักษรใหญ่ขนาดประมาณ ๒๐-๓๐ พอยท์ (๑/๒ ซม.) มีรูปแบบที่ชัดเจน อ่านง่าย ไม่ควรใช้ตัวอักษรลวดลาย เด็กวัยที่สูงขึ้น ตัวอักษรจะมีขนาดลดลงได้ตามความเหมาะสม สำหรับขนาดของรูปเล่มหนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป จำนวนหน้าก็เช่นเดียวกันต้องมีจำนวนเหมาะสมกับวัยของเด็ก

การจัดทำขนาดรูปเล่มจะเป็นแนวนอนหรือแนวตั้งก็ได้ ในการจัดทำรูปเล่ม การเข้าเล่มเป็นส่วนสำคัญ เพราะหากรูปเล่มไม่แข็งแรง จะทำให้หนังสือขาดได้ง่าย ไม่สะดวกในการนำไปอ่านของเด็กๆ ปกของหนังสือควรใช้กระดาษหนาทำปกแข็งเพื่อความแข็งแรงและคงทน นอกจากลักษณะหนังสือสำหรับเด็กที่กล่าวมาแล้ว ในตอนท้ายสุดของหนังสือสำหรับเด็ก อาจจะมี กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและมีความสัมพันธ์กับหนังสือให้เด็ก ๆ ได้ทำกิจกรรมนั้น ๆ หลังจากอ่านหนังสือสำหรับเด็กจบแล้ว เช่น คำอธิบายศัพท์ คำถามแบบฝึกหัด เกม หนังสืออ้างอิง เป็นต้น

จากการประชุมปฏิบัติการเขียนหนังสือสำหรับเด็กที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) ร่วมกับ UNESCO ระหว่างวันที่ ๑๘-๒๘ พฤษภาคม ๒๕๓๓ โดยได้สรุปเรื่องที่เด็กสนใจดังนี้

- อายุ ๑-๓ ปี จะชอบเรื่องสั้น ๆ มีตัวละคร ๒-๓ ตัว โครงเรื่องไม่ซับซ้อนและ จบเรื่องด้วยความสมหวัง
- อายุ ๔-๕ ปี จะชอบเทพนิยาย นิยายเกี่ยวกับสัตว์ ชอบฟังเพลงเห่กล่อม
- อายุ ๕-๘ ปี สนใจภาพ ชอบเรื่องง่าย ๆ ที่อ่านเข้าใจด้วยตัวเอง ประเภท เทพนิยาย นิยายพื้นบ้าน ถ้าโครงเรื่องซับซ้อนไม่มากนักเด็กจะเข้าใจได้
- อายุ ๘-๑๐ ปี ชอบนวนิยาย สารคดี ชอบอ่านหนังสือด้วยตนเอง ชอบอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาสาระ เรื่องวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ เครื่องยนต์กลไก ชีวิตประวัติของบุคคลสำคัญ
- เด็กผู้หญิงสนใจโคลง กลอน ส่วนเด็กผู้ชายไม่ค่อยชอบ ภาษาที่ใช้เขียน เรื่องให้เด็กวัยนี้อ่านควรใช้ภาษาพูด เด็กจะให้ความสนใจติดตามอ่าน
- อายุ ๑๑-๑๖ ปี การเขียนเรื่องให้เด็กวัยนี้อ่าน จะต้องใช้เทคนิคและกรรมวิธี เช่นเดียวกับการเขียนเรื่องสำหรับผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้ชอบอ่านเรื่องยาว เรื่องที่มีเนื้อหาสาระ เรื่องสมจริง

๒.๔.๑.๑.๓ ขั้นตอนการสร้างหนังสือสำหรับเด็กมีดังนี้

๑. ศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับการทำหนังสือเด็ก โดยศึกษาจากตำรา เอกสารต่าง ๆ การอบรม สัมมนา ศึกษาจากหนังสือสำหรับเด็กที่ได้รับรางวัลจากการประกวด เป็นต้น

๒. เขียนโครงเรื่อง (Plot) จะทำให้ทราบว่าเนื้อเรื่องเกี่ยวกับอะไร พร้อมกับบอกแกนของเรื่อง เพื่อจะได้ทราบว่าหนังสือเด็กเรื่องนั้นมีแกนของเรื่องอย่างไร แล้วจึงคิดผูกเป็นเรื่องง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน

๓. เนื้อเรื่องย่อ คือ การเขียนเนื้อเรื่องย่อ ๆ ของเรื่องที่จะแต่งขึ้นมา ทำให้ผู้อ่านทราบได้ว่าเนื้อเรื่องนี้ มีเนื้อเรื่องย่อเกี่ยวกับอะไร ซึ่งจะละเอียดกว่าโครงเรื่อง

๔. เขียนบทสคริปต์ (Script) คือ การนำเรื่องราวที่ได้จากโครงเรื่องมาเขียนบอก ขั้นตอนของเนื้อเรื่อง และรูปภาพ เพื่อเป็นแนวทางในการจัดวางภาพและรูปเล่ม ของหนังสือตั้งแต่หน้าปกจนถึงหน้าสุดท้าย

๕. การทำดัมมี่ (Dummy) คือ การทำหนังสือจำลองของหนังสือที่จะทำขึ้นมา โดยทำรายละเอียดจากบทสคริปต์มาเขียนและวาดรูปหรือทำสัญลักษณ์แทนรูป เป็นการทดลองก่อนที่จะพิมพ์เป็นเล่ม เพื่อดูความเหมาะสม

๖. การทำรูปเล่ม (Format) คือ การทำหนังสือจริง ๆ ได้แก่ การวาดภาพ คำบรรยายรวมทั้งการวางหน้า การจัดภาพ (layout) ของหนังสือให้เหมาะสม โดยดูจากดัมมี่ สำหรับขนาดของรูปเล่มมีหลายขนาดที่นิยมคือ ขนาดเล็ก ๑๓ ซม. x ๑๘.๕ ซม. หรือ ๑๖ หน้ายก ขนาดกว้าง ๑๔.๖ ซม. x ๒๑ ซม. หรือ ๑๖ หน้ายกใหญ่ ลักษณะของรูปเล่มมี ๒ ลักษณะ คือ แบบแนวตั้งและแบบแนวนอน

๗. การตั้งชื่อเรื่อง ต้องน่าสนใจ น่าติดตามอ่าน โดยอาศัยการพิจารณาจาก เนื้อเรื่อง ในการสร้างหนังสือที่ดีสำหรับเด็ก ผู้สร้างต้องการวางแผนที่ดีเพราะจะช่วยให้หนังสือ ที่จัดทำขึ้นมีคุณค่า น่าอ่านชวนติดตาม ตลอดจนจูงใจให้เด็กรักการอ่านยิ่งขึ้น

๒.๔.๑.๒ จุลสาร หรือหนังสือเล่มเล็ก

จุลสาร หรือหนังสือเล่มเล็กนิยมใช้อย่างแพร่หลายในการเผยแพร่ โฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ผู้อ่านได้รับความรู้ ข่าวสารที่ต้องการเผยแพร่ วรรณคดี สามารถอ่านคนเดียวหรืออ่านร่วมกับเพื่อน ๒-๓ คน มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- มีขนาดเล็ก พกพาได้สะดวก สามารถนำติดตัวไปได้ทุกแห่ง
- สามารถอ่านได้ตามอัตราความสามารถของแต่ละบุคคล อ่านซ้ำ ทบทวนได้
- สามารถส่งข่าวสารถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และส่งได้หลายกลุ่มในเวลาพร้อมกัน
- อายุการใช้งานนาน
- เป็นสื่อที่มีความน่าเชื่อถือ สามารถนำไปใช้อ้างอิงได้
- สามารถออกแบบสื่อได้อย่างอิสระ มีเนื้อที่เพียงพอที่จะบรรจุเนื้อหา ข้อความ ภาพต่างๆ ได้ตาม

ความมุ่งหมาย

- เป็นสื่อที่มีราคาถูก เมื่อผลิตครั้งละจำนวนมากๆ

ข้อจำกัด:

- จุลสารที่มีคุณภาพดี อาจต้องใช้ต้นทุนการผลิตสูง
- ต้องพิมพ์ใหม่เมื่อต้องการแก้ไขหรือปรับปรุงข้อมูลที่ล้าสมัย
- ผู้ที่ไม่รู้หนังสือ หรือพิการทางสายตาไม่สามารถอ่านและเข้าใจได้

๒.๔.๑.๓ โปสเตอร์

โปสเตอร์เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่นำเสนอข้อมูลหน้าเดียว ใช้ปิดตามสถานที่ต่าง ๆ มีขนาดใหญ่เป็นพิเศษ เน้นการนำเสนออย่างโดดเด่น เพื่อดึงดูดความสนใจ มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- เป็นสื่อสิ่งพิมพ์ที่อ่านง่าย สามารถออกแบบให้มีสีสันสวยงาม
- ผลิตได้ง่ายและสามารถผลิตได้จำนวนมาก
- สามารถนำเสนอข้อมูลที่ต้องการได้อย่างครบถ้วน
- ราคาไม่แพง หากมีการสั่งพิมพ์จำนวนมากราคาจะถูกกลง
- สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายและรวดเร็วที่สุด
- สามารถใช้งานและติดตั้งง่าย
- เป็นสื่อที่มีข้อความไม่มากเกินไปและมีจุดประสงค์ในการนำเสนอเนื้อหาเพียงเรื่องเดียว ทำให้ง่ายในการสร้างความเข้าใจ

ข้อจำกัด:

- ไม่เหมาะสำหรับการเรียนในกลุ่มเล็ก

๒.๔.๑.๔ นิทรรศการ

นิทรรศการเป็นสื่อที่จัดขึ้นเพื่อการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ไปสู่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้จากการแสดงเนื้อหาด้วยสื่อและกิจกรรมต่างๆ การจัดนิทรรศการเพื่อการศึกษา มักจะมีรูปแบบเนื้อหา สื่อ หรือกิจกรรมเกี่ยวข้องกับหลักสูตรและบทเรียนหรืองานวิชาการไม่ทางตรงก็ทางอ้อม นิทรรศการเพื่อการศึกษา มีลักษณะที่สำคัญ ข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- เป็นการถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ด้วยรูปแบบต่างๆ ที่มีความหลากหลาย น่าสนใจ
- ส่งเสริมให้ผู้ชมมีทัศนคติที่ดีทางการศึกษา
- เปิดโอกาสให้ผู้ชมหรือผู้เรียนได้มีทางเลือกในการเรียนรู้หรือการศึกษาตามความสามารถและความถนัดของแต่ละบุคคล

• นิทรรศการที่หน่วยงานหรือองค์กรต่างๆ จัดขึ้นเพื่อถ่ายทอดความรู้จัดว่าเป็นนิทรรศการเพื่อการศึกษาได้เป็นอย่างดี เพราะผ่านการวิเคราะห์เนื้อหาที่ถูกต้อง เหมาะสมจากองค์กรเอง

- รูปแบบของนิทรรศการเพื่อการศึกษาอาจเป็นทั้งนิทรรศการชั่วคราว นิทรรศการเคลื่อนที่ หรือ นิทรรศการถาวรสามารถจัดได้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน บริเวณโรงเรียน นอกโรงเรียน และสถานที่ทั่วไปในชุมชน

- สามารถดูได้ครั้งละหลายๆ คน
- สามารถนำเสนอสื่อได้หลากหลายรูปแบบ ใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ได้หลายทาง ช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ข้อจำกัด:

- ค่าใช้จ่ายในการจัดทำค่อนข้างสูง หากนิทรรศการมีขนาดใหญ่ และต้องการรูปแบบที่ทันสมัยแปลกใหม่

- บางครั้งอาจต้องใช้ผู้บรรยายแนะนำ ให้ความรู้เพิ่มเติมในนิทรรศการ

๒.๔.๑.๕ สแตนดี้

สแตนดี้ (Standee) จัดเป็นสื่อโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้รณรงค์ในกิจกรรมต่างๆ หรือ ประชาสัมพันธ์สินค้า/บริการของร้านค้า มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- ส่งเสริมให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ สามารถใช้เป็นจุดถ่ายภาพและเผยแพร่กิจกรรมต่างๆ ได้
- สแตนดี้ทำจากสติกเกอร์ ติดลง PP Board (ฟิวเจอร์บอร์ด) มีน้ำหนักเบา เคลื่อนย้ายได้สะดวก
- สามารถพับเก็บ และติดตั้งได้ง่าย
- สามารถทำได้ทุกรูปแบบ และทุกขนาด มีความสวยงามตัดได้ตามรูปทรงของ Artwork
- ราคาไม่แพง
- รูปแบบการนำเสนอมีลักษณะแปลกใหม่ สามารถกระตุ้นความสนใจและสื่อความหมายได้ดี
- เป็นการจัดแสดงที่เหมาะสมกับกาลเวลาและโอกาส สามารถออกแบบและผลิตให้เหมาะสมกับเหตุการณ์หรือเทศกาลได้ง่าย

ข้อจำกัด:

- สื่อมีน้ำหนักเบา หากตั้งอยู่ภายนอกอาคารต้องยึดหรือผูกให้ตรึงอยู่กับที่

๒.๔.๑.๖ แบนเนอร์ไวนิล

แบนเนอร์ไวนิล (Vinyl) ใช้ในงานโฆษณาประชาสัมพันธ์ เพื่อรณรงค์กิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งโดยเฉพาะ หรือแจ้งกำหนดการข่าวสาร ประกาศตามสถานที่ต่างๆ มีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- มีน้ำหนักเบาและราคาถูก
- การพิมพ์งานอิงค์เจ็ทบนไวนิล จะมีคุณสมบัติทนทานต่อสภาพอากาศ ทนความร้อน แสงแดด และฝนได้ดี

ข้อจำกัด:

- คุณภาพ สี ความละเอียดของการพิมพ์ยังมีจำกัด

๒.๔.๒ สื่ออิเล็กทรอนิกส์

๒.๔.๒.๑ แอนิเมชัน (Animation)

แอนิเมชันเป็นสื่อที่เผยแพร่ในรูปแบบของการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว เพื่อสื่อสารเนื้อหาเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ง่ายต่อความเข้าใจ มักนิยมใช้เป็นสื่อการสอนสำหรับเยาวชนให้ประพฤติตามคำสอนของการ์ตูนที่สร้างขึ้น ปัจจุบันแอนิเมชันถูกนำไปประยุกต์ใช้กับงานหลายประเภท และที่สำคัญคืองานด้านการศึกษา ซึ่งได้มีการนำแอนิเมชันมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่แสดงให้เห็นกระบวนการ วิธีการ ขั้นตอนของการเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่เพื่อแสดงหรือสร้างความเข้าใจให้ผู้เรียนได้เห็นภาพที่ชัดเจน สร้างความตื่นตาตื่นใจ ช่วยให้จดจำได้ง่าย ซึ่งการแสดงภาพในลักษณะนี้เหมาะกับการใช้ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ สุขศึกษา เป็นต้น สื่อชนิดนี้ มีข้อดีคือสามารถสร้างภาพที่มาจากจินตนาการให้ปรากฏออกมาได้อย่างเด่นชัด สวยงาม น่าชม ส่วนข้อเสียคือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก และต้นทุนการผลิตสูง

ผลการวิจัยเกี่ยวกับการใช้แอนิเมชัน เพื่อเป็นสื่อการศึกษา พบว่า ซึ่งพบว่า ช่วยทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น และผู้เรียนมีความพึงพอใจในบทเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี แอนิเมชันช่วยให้สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต ช่วยให้สามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนและเข้าใจยากให้ง่ายขึ้น ใช้อธิบายหรือแสดงสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม รวมทั้งใช้อธิบายหรือเน้นส่วนสำคัญให้ชัดเจนและกระชับขึ้น

สื่อแอนิเมชันมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- เหมาะสำหรับการเรียนทั้งกลุ่มใหญ่ และกลุ่มเล็ก
- ผลิตและทำสำเนาได้ง่าย
- สามารถปรับปรุงเนื้อหาให้ทันสมัยได้ง่าย
- ใช้สะดวกและเก็บรักษาง่าย
- สามารถใช้ประกอบกับเครื่องบันทึกเสียง ในการผสมสัญญาณภาพและเสียงได้
- สามารถขยายภาพถ่าย ภาพเขียน ข้อความ ให้มีขนาดใหญ่ได้

ข้อจำกัด:

- ต้องใช้ผู้มีความชำนาญเฉพาะทางในการสร้างสื่อ และอาจมีต้นทุนการผลิตสูง

- เป็นการสื่อสารทางเดียว ผู้เรียนไม่สามารถถามข้อสงสัย
- ต้องใช้ร่วมกับเครื่องฉายภาพ
- เครื่องบางรุ่นอาจมีขนาดใหญ่ ทำให้เคลื่อนย้ายลำบาก

๒.๔.๒.๒ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีรูปแบบโดยรวมเป็นไฟล์ข้อมูลที่ถูกเขียนและบันทึกผ่านระบบคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- สามารถย้อนกลับเพื่อทบทวนหากไม่เข้าใจ และสามารถเลือกอ่านได้ตามเวลาและสถานที่ที่ตนเองสะดวก
- การตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้ทั้งสีสน ภาพ และเสียง ทำให้เกิดความตื่นเต้นและไม่เบื่อหน่าย
- ช่วยลดค่าใช้จ่าย และลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ
- เป็นไฟล์ข้อมูลดิจิทัล สามารถทำสำเนาได้อย่างสะดวกทั้งสำเนาในรูปเอกสารและสำเนาลงในแผ่นซีดีรอม หรือสำเนาลงในฮาร์ดดิสก์
- ผู้อ่านสามารถเลือกอ่านหัวข้อที่ตนสนใจข้อใดก่อนก็ได้ และสามารถย้อนกลับไปที่เอกสารหรือกลับมาเริ่มต้นที่จุดเริ่มต้นใหม่ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว
- สามารถแสดงทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงได้พร้อมกันหรือจะเลือกให้แสดงเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้
- สามารถ Link เข้าสู่เครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ทันที
- สามารถแสดงส่วนขยายความด้วยวิทัศน์ทันที
- สามารถแก้ไข เปลี่ยนแปลง ปรับปรุงได้ตลอดเวลา
- ต้นทุนต่ำ
- สะดวกในการจัดเก็บข้อมูล สามารถเชื่อมโยง ข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ ทั้งตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงที่อยู่คนละที่เข้าด้วยกัน นอกจากนั้น ยังสามารถปรับเปลี่ยน แก้ไขและเพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว ทำให้สามารถปรับปรุงหนังสือให้ทันสมัยกับเหตุการณ์ ได้เป็นอย่างดี
- ผู้อ่านสามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันกับเรื่องที่กำลังศึกษาจากไฟล์เอกสาร อื่น ๆ ที่เชื่อมโยงอยู่ได้อย่างไม่จำกัดจากทั่วโลก
- สามารถพิมพ์ได้ สำเนาให้ผู้อื่นได้ ไม่จำกัดจำนวน

ข้อจำกัด:

- ต้องใช้อุปกรณ์ โปรแกรมในการเปิดอ่าน

๒.๔.๒.๓ AR (Augmented Reality Technology) : เทคโนโลยีเสมือนจริง

Augmented Reality หรือ AR เป็นเทคโนโลยีที่ผสมโลกของความจริง (real world) เข้ากับโลกเสมือน (virtual world) โดยใช้วิธีซ้อนภาพสามมิติที่อยู่ในโลกเสมือน ไปอยู่บนภาพที่เห็นจริงๆ ในโลกของความเป็นจริง ผ่านกล้องดิจิทัลของแท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรืออุปกรณ์อื่นๆ และให้ผลการแสดงภาพ ณ เวลาจริง (real time)

๒.๔.๒.๓.๑ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเสมือนจริง

ผลจากการสำรวจเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยี AR ไปใช้ในการเรียนการสอน พบว่า ครูและนักเรียนที่เคยใช้ AR มีความเห็นตรงกันเป็นส่วนใหญ่ว่า สื่อเสริมการเรียนรู้ AR นี้มีข้อดีแตกต่างจากสื่อประเภทอื่นๆ ที่เด่นชัด คือ สามารถสร้างความสนใจ ให้กับผู้เรียนในชั้นเรียน ทำให้เรื่องที่เรียนเป็นเรื่องสนุก น่าสนใจ และนำไปสู่การเรียนรู้ที่ดีขึ้น

ในกรณีของสื่อเสริมการเรียนรู้ AR นี้ ดังที่ได้กล่าวแล้วข้างต้นว่า เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ที่มีจุดเด่นสำคัญที่แตกต่างจากสื่อเสริมการเรียนรู้ประเภทอื่นๆ ดังนั้น แนวทางที่เหมาะสมสำหรับการนำสื่อเสริมการเรียนรู้ AR ไปใช้ในการเรียนการสอนวิชาวิทยาศาสตร์ คือ การนำไปสร้างความสนใจเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน (Engage) ซึ่งเป็นช่วงเริ่มต้นของการเรียนที่ผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น อยากรู้ อยากเห็น ในเนื้อหาที่จะเรียน นอกจากนี้ ผู้สอนยังสามารถนำสื่อการเรียนรู้ AR ไปใช้ในขั้นตอนขยายความรู้ (Elaborate) ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ต้องการให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเข้าใจในเนื้อหาให้กว้างและลึกยิ่งขึ้น ได้เชื่อมโยงเนื้อหาที่ได้เรียนกับสถานการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เพื่อการเรียนรู้ที่มีความหมาย

๒.๔.๒.๓.๒ ประโยชน์ในด้านอื่นๆ ของการใช้สื่อการเรียนรู้ AR ในการเรียนการสอน

นอกจากจะสามารถสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนแล้ว สื่อเสริมการเรียนรู้ AR ยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจและจุดประกายให้กับผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้ที่สนใจด้านวิทยาการคอมพิวเตอร์ เนื่องจากในปัจจุบัน ในสาขาอาชีพต่างๆ ได้มีการนำเทคโนโลยี AR มาช่วยในการทำงานมากขึ้น เช่น ในอุตสาหกรรมรถยนต์ มีการใช้เทคโนโลยี AR มาสร้างภาพเครื่องยนต์แบบสามมิติสำหรับให้ผู้ใช้ได้เรียนรู้ การปฏิบัติงานประกอบรถยนต์ ในด้านการแพทย์ มีการใช้เทคโนโลยี AR ในการสร้างภาพเสมือนสามมิติให้นักศึกษาแพทย์ได้ฝึกใช้เครื่องมือแพทย์รักษาหรือผ่าตัดผู้ป่วยแบบไม่ต้องสัมผัสกับผู้ป่วยจริง ดังนั้น การที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ สัมผัส และทดลองใช้สื่อเสริมการเรียนรู้ AR ในชั้นเรียน จะทำให้ผู้เรียนคุ้นเคยกับเทคโนโลยี และมีความพร้อมที่จะเพิ่มพูนทักษะเกี่ยวกับเทคโนโลยีประเภทนี้ เมื่อต้องเรียนในระดับสูงหรือทำงานต่อไป

๒.๔.๒.๔ Page Facebook หรือ Fanpage

Facebook เป็นเว็บไซต์ที่ให้บริการเครือข่ายสังคมบนอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้งานสามารถใส่สร้างหน้าโปรไฟล์ , อัปโหลดรูปถ่าย, อัปเดตสเตตัส, แชร์ข้อมูลต่างๆ และเชื่อมโยงต่อไปหาผู้อื่นๆ ได้ ปัจจุบัน Facebook ได้รับความนิยมกันมากในหมู่วัยรุ่น และบุคคลที่ต้องการสื่อสารกัน Page เป็นคุณสมบัติหนึ่งของ Facebook มีไว้เพื่อสร้างพื้นที่ๆ หนึ่งสำหรับการแสดงความคิดเห็น หรือรวบรวมเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่งเพื่อเป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ให้แก่คนทั่วไปได้รับทราบ โดยแยกตัวออกจาก Profile ปกติ ข้อดีและข้อเสียของ Facebook มีดังนี้

ข้อดี

- เป็นการสร้างเครือข่ายและจุดประกายด้านการศึกษาได้อย่างกว้างขวาง หากใช้อย่างถูกวิธี
- ทำให้รับทราบข่าวสาร ความคืบหน้า เหตุการณ์ที่เจ้าของ Page Facebook นำเสนอ
- ผู้ใช้สามารถสร้างเครือข่ายทางสังคม หรือผู้ที่มีเป้าหมายเหมือนกัน เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารความคิดเห็นได้

- สามารถสร้างเครือข่าย ติดต่อสื่อสารได้จากทั่วทุกมุมโลก
- เป็นการรวบรวมข้อมูลข่าวสารเรื่องใดเรื่องหนึ่งให้ผู้ที่สนใจได้รับรู้ โดยใช้สื่อได้หลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นข้อความ เสียงภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว Link ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่างๆ

- สามารถแลกเปลี่ยนความรู้กันได้อย่างรวดเร็ว
- สามารถเรียนรู้ได้หลายคนในเวลาเดียวกัน
- มีข้อมูลที่แพร่หลาย ทำให้มีข้อมูลที่จะศึกษาค้นคว้ามาจากหลายแหล่ง

ข้อเสีย

- การขยายเครือข่ายทางสังคมในโลกอินเทอร์เน็ต การมีเพื่อนเพิ่มเครือข่ายที่ไม่รู้จักดีพอ จะทำให้เกิดการลักลอบขโมยข้อมูล หรือการแฝงตัวของขบวนการหลอกลวงต่างๆ ได้

- เพื่อนๆ ในเครือข่ายสามารถเขียนข้อความต่างๆ ลง Facebook ได้แต่หากเป็นข้อความที่เป็นความลับ การใส่ร้ายกัน จะทำให้ผู้อ่านที่ไม่มีวุฒิภาวะหลงเชื่อ เกิดความขัดแย้ง และปัญหาตามมาในภายหลังได้

- ผู้เรียนที่ใช้เวลาในการเล่น Facebook มากเกินไป จะทำให้เสียการเรียน
- ในการสร้างความผูกพันและการปรับตัวทางสังคมเป็นการพบปะกันในโลกของความจริงมากกว่าในโลกอินเทอร์เน็ต ดังนั้นผู้อยู่ในโลกของ ไซเบอร์มากเกินไปอาจทำให้มีปัญหาทางจิต หรือขาดการปรับตัวทางสังคมที่ดี

- เป็นแรงขับให้มีการพบปะทางสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงที่น้อยลงได้เนื่องจากทราบความเคลื่อนไหวของผู้ที่อยู่ในเครือข่ายอย่างตลอดเวลา

- นโยบายของบางโรงเรียน บางมหาวิทยาลัย บางครอบครัวหรือในบางประเทศมีปัญหามากมายที่เกิดจาก Facebook ทำให้ไม่ได้รับการอนุญาตให้มีในหลายพื้นที่

- ต้องใช้อินเตอร์เน็ตในการเรียนรู้

๒.๔.๓ สื่อกิจกรรม

กระบวนการเรียนการสอนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการลงมือกระทำ สื่อการสอนมีความหมายกว้างขวางครอบคลุมทั้งวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการต่าง ๆ ที่นำมาใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ให้กับผู้เรียน กิจกรรมหรือวิธีการนับเป็นสื่อการสอนที่มีศักยภาพสูงต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้บทเรียนดำเนินไปอย่างสนุกสนาน น่าสนใจ ทุกคนมีโอกาสร่วมในกิจกรรมตลอดเวลา สื่อประเภทกิจกรรมมีข้อดีและข้อจำกัดดังนี้

ข้อดี:

- ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดวัตถุประสงค์ การทำกิจกรรม และประเมินผลกิจกรรม
- ผู้เรียนได้ฝึกฝนพฤติกรรมการเรียนรู้ทั้งทางด้านความรู้ เจตคติ และทักษะผสมผสานกันเป็นบูรณาการอย่างเป็นระบบ

การอย่างเป็นระบบ

- มีลักษณะของการกระทำเด่นชัดด้วยการกำหนดค่าที่แสดงถึงการกระทำไว้ด้วยทุกครั้ง
- กำหนดเงื่อนไขสำหรับประกอบกิจกรรมไว้ชัดเจน สามารถวัดผล และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนได้

ข้อเสีย:

- มีความยุ่งยากสลับซับซ้อน
- ดูแลและควบคุมได้ยาก
- ต้องมีการวางแผนไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ

ด้วยเหตุผลตามคุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภทดังที่กล่าวมา คณะผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการจัดทำสื่อองค์ความรู้ในหัวข้อ “เด็กไทยพันธุ์” เพื่อใช้ในการเรียนรู้และเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ให้สอดคล้องและตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายด้วยคุณสมบัติของสื่อแต่ละประเภท ทั้งนี้รูปแบบของสื่อที่ใช้ในงานวิจัยนี้ส่วนใหญ่จัดทำในรูปแบบของภาพการ์ตูน ซึ่งอิทธิพล (๒๕๓๔) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการนำการ์ตูนมาใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ สรุปได้ดังนี้

๑. เพื่อสร้างความสนใจ เนื่องจากการ์ตูนเป็นสื่อที่ดึงดูดความสนใจ สามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างได้ผล

๒. ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายขึ้น สามารถสร้างความสนใจในเนื้อหาได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน รวมทั้งช่วยให้เกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์

๓. ใช้แทนคำอธิบายที่ยาก สลับซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่าย

๔. ช่วยให้บทเรียนเป็นเรื่องง่าย สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ
๕. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้มีชีวิตชีวา
๖. มีลักษณะท้าทายให้เด็กได้แสดงออกอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น
๗. ขยายขอบเขตของความรู้สึนึกคิด จินตนาการที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจให้ปรากฏออกมาเป็นรูปร่างที่มองเห็นได้ และสามารถแปลความหมายจากภาพเป็นการกระทำได้

๒.๕ การเผยแพร่สื่อสุขภาพสำหรับชุมชน

สื่อสุขภาพเป็นสื่อสาธารณะอีกประเภทหนึ่งที่มีเป้าหมายค่อนข้างชัดเจน คือ เพื่อต้องการเสริมสร้างการพัฒนายกระดับคุณภาพชีวิตและมุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงของผู้รับสารทั้งในแง่ของความรู้ (Knowledge) ทักษะ (Attitude) และการปฏิบัติ (Practice) การรับรู้ข้อมูลข่าวสารสุขภาพที่มีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือควรจะต้องส่งผลกระทบ (Impact) ต่อกระบวนการ เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้วยกล่าวคือผู้รับสื่อน่าจะนำไปใช้เป็นแนวทางการปฏิบัติ ไม่ใช่เป็นการรับฟังและรับรู้เท่านั้น โดยความเป็นจริงแล้วการให้ข้อมูลสุขภาพหรือสุขภาพศึกษา (Health Education) ส่วนมากวิธีที่ได้ผลมากที่สุด ได้แก่ การให้ความรู้โดยตรงจากบุคลากรสาธารณสุข ใน การแนะนำ การส่งเสริมและป้องกันสุขภาพแบบ face to face การให้สุขภาพศึกษาดังกล่าวนี้นี้ ประชาชนทั่วไปจะเข้าใจ รับรู้อย่างถ่องแท้ต่อเนื่อง เพราะมิได้เป็นการสื่อสารทางเดียวที่เกิดขึ้นจากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่ง แต่จะเป็นระบบการสนทนาที่มีหลายมิติ (Multi-dimension Dialogue) ที่เกิดย้อนกลับไปมาหลายๆ จุด และมีอิทธิพลในการโน้มน้าวสูงกว่าสื่อชนิดอื่นๆ

แต่ก็มีข้อบ่งชี้และข้อจำกัดเพราะสามารถให้ข้อมูลสุขภาพเฉพาะกลุ่มขนาดเล็กซึ่งบางคนอาจไม่สนใจในเนื้อหาของสุขภาพศึกษาในขณะนั้น และข้อจำกัดของจำนวนบุคลากรด้านสาธารณสุข การรับรู้ข้อมูลข่าวสารสุขภาพที่ดำเนินการโดยกระบวนการให้ข้อมูลสู่ประชาชนจำนวนมาก (Mass Media) จะสามารถกระจายข้อมูลไปได้อย่างไม่จำกัด แต่จะมีข้อจำกัดคือประเภทและชนิดของสื่อที่อาจไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ของการรับสื่อ เช่น อยู่ห่างไกลจากแหล่งสื่อ ไม่มีอุปกรณ์หรือเครื่องมือการรับสื่อ (วิทยุโทรทัศน์) ลักษณะการประกอบอาชีพไม่เอื้อต่อการรับสื่อ เป็นต้น นอกจากนี้อาจมีอุปสรรคและเงื่อนไขอื่นที่มีอิทธิพลต่อการได้รับข้อมูลข่าวสารด้านสุขภาพ เช่น ความถี่ของการได้รับสื่อ เนื้อหา และการนำไปปฏิบัติ

สื่อชุมชน หมายถึง (สมิทธิ์ : ๒๕๕๗) สื่อทุกประเภทที่ตั้งอยู่ในชุมชน ทำให้มีความใกล้ชิดและใช้งานได้อย่างสะดวก เช่น หอกระจายข่าว การประชุมหมู่บ้าน ป้ายประกาศ วิทยุชุมชน เป็นต้น และเมื่อพิจารณาความหมาย จะพบว่าประเภทของสื่อที่สามารถนำมาใช้ในชุมชน ได้แก่ สื่อบุคคล สื่อพื้นบ้าน สื่อวัตถุและสถานที่ สื่อเฉพาะ และสื่อกิจกรรม

เป้าหมายของสื่อชุมชน คือการจัดหาข้อมูล ความรู้ที่ตอบสนองความต้องการของชุมชน รวมทั้งเพื่อให้ชุมชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสื่อสารสาธารณะของชุมชน ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเลือกใช้สื่อ ได้แก่

กลุ่มเป้าหมาย เนื้อหาเรื่องราวที่จะเผยแพร่ วัตถุประสงค์ของโครงการ วัตถุประสงค์ของการเลือกใช้สื่อ ระยะเวลา และงบประมาณ ตลอดจนลักษณะของสื่อแต่ละชนิด โดยมีรายละเอียดดังนี้

กลุ่มเป้าหมาย : ควรพิจารณาว่าสื่อใดบ้างที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ สื่อใดบ้างที่เข้าถึงเป็นประจำ ดังนั้น กลุ่มเป้าหมายที่มีลักษณะที่หลากหลาย แตกต่างกันไป เช่น เพศ อายุ รายได้ การศึกษา จะทำให้ต้องใช้หลายสื่อ ประกอบกันเพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้มากที่สุด

เรื่องหรือข่าวสารที่จะเผยแพร่ ควรพิจารณา ความสำคัญ ความน่าสนใจของข่าวสาร ความยากง่ายของ เรื่องที่จะเผยแพร่ และความถี่ในการเปลี่ยนแปลงข่าวสาร ข่าวสารที่เป็นที่สนใจของกลุ่มเป้าหมายอยู่แล้วอาจ ไม่จำเป็นต้องใช้สื่อที่ดึงดูดใจมากเท่าสื่อที่ใช้ในการเผยแพร่เรื่องทั่วไป ส่วนเรื่องที่เราเข้าใจได้ยากจำเป็นต้องใช้สื่อ ประเภทที่สามารถโต้ตอบและอธิบายเข้าใจได้ นอกจากนี้ข่าวสารที่มีการเปลี่ยนแปลงบ่อย ควรเลือกใช้สื่อวิทยุ ส่วนข่าวสารที่เปลี่ยนแปลงไม่บ่อยควรใช้สื่อสิ่งพิมพ์

ตารางที่ ๒-๑ การเลือกใช้สื่อบุคคล และสื่อวัสดุ ตามบทบาทหน้าที่และความสามารถในการเปลี่ยนแปลง

	สื่อ	บทบาทหน้าที่						
		ให้ข่าวสาร ข้อเท็จจริง	ให้หลักการ และ ความสัมพันธ์	ให้ติดตาม ความ ต่อเนื่องของ กระบวนการ	ให้ตัดสินใจ และ แก้ปัญหา	ให้เปลี่ยน พฤติกรรม	ให้ลงมือ กระทำ โดยใช้ ทักษะ	ให้พัฒนา ทัศนคติ และความ คิดเห็น
สื่อบุคคล	การประชุมท้องถิ่น	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	สูง
	การสาธิต	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ต่ำ	ปานกลาง	สูง	ต่ำ
	การประชุมกลุ่มย่อย	สูง	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	สูง	ต่ำ	ปานกลาง
	การประชุมปฏิบัติการ	สูง	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ปาน กลาง	ปานกลาง
	กรณีศึกษา	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ
	การให้บทบาท	ต่ำ	ต่ำ	ปานกลาง	ต่ำ	สูง	ปาน กลาง	สูง
	การเยี่ยมถึงบ้าน	ต่ำ	ปานกลาง	ต่ำ	สูง	ปานกลาง	ต่ำ	ปานกลาง
	บุคคลตัวอย่างที่ประสบ ความสำเร็จ	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	สูง
	เจ้าหน้าที่เผยแพร่	สูง	ปานกลาง	สูง	ต่ำ	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง
	การเรียนรู้ด้วยตนเอง	สูง	ปานกลาง	สูง	ต่ำ	ต่ำ	สูง	ต่ำ
สื่อวัสดุ	วัสดุสามมิติ เช่น หุ่นจำลอง	ต่ำ	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ปาน กลาง	ต่ำ
	เอกสารให้อ่านเอง	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ	ปานกลาง
	เอกสารประกอบการสอน	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	ต่ำ	สูง	ต่ำ	ปานกลาง
	รูปภาพและนิทรรศการ	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ
	แผ่นใส	ปานกลาง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ	ต่ำ
	เทปเสียง	ปานกลาง	ต่ำ	ปานกลาง	ต่ำ	ต่ำ	ปาน กลาง	ต่ำ
	เทปเสียงประกอบสไลด์	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ปานกลาง
	ฟิล์มสตริประกอบเสียง	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ปานกลาง	ต่ำ	ปานกลาง
	ภาพยนตร์	ปานกลาง	สูง	สูง	ปานกลาง	สูง	ต่ำ	ปานกลาง
	เทปภาพทัศน์	ปานกลาง	สูง	สูง	ปานกลาง	สูง	ต่ำ	ปานกลาง

ที่มา: การสื่อสารเพื่อโน้มน้าวใจ (อรรถพรณ ปิณฑนโธวาท, ๒๕๓๗: ๑๙๙ อ้างถึงในสมิทธิ, ๒๕๕๗: ๕)

๒.๖ ความตระหนักรู้

๒.๖.๑ ความหมายของความตระหนักรู้ (กรรณภา, ๒๕๕๒: ๒๔-๒๕)

พจนานุกรมทางการศึกษา (Dictionary of education) ได้ให้ความหมายของความตระหนักรู้ว่า หมายถึง การกระทำที่แสดงว่า จำได้ การรับรู้ หรือมีความรู้ หรือมีความสำนึก (Consciousness)

พจนานุกรมเว็บสเตอร์ ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความตระหนักรู้ หมายถึง ลักษณะหรือสภาพของความรู้สึกรู้ตัว รู้สำนึกหรือระวางระไว การรู้จักคิดหรือความสำนึกทางสังคมและการเมืองในระดับสูง

๒.๖.๒ ปัจจัยที่ผลต่อความตระหนักรู้

ทรวงศักดิ์ ประสบกิตติคุณ (๒๕๓๕: ๒๒-๒๓ อ้างถึงใน พรรณทิพา, ๒๕๕๔: ๓๖) กล่าวว่า ความตระหนักรู้ของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับการรับรู้ของแต่ละบุคคล ดังนั้น ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้จึงมีผลต่อความตระหนักรู้ด้วยเช่นกัน ซึ่งได้แก่

๑. ประสบการณ์ที่มีต่อการรับรู้
๒. ความเคยชินต่อสภาพแวดล้อม ถ้าบุคคลมีความเคยชินต่อสภาพแวดล้อมนั้น บุคคลนั้นก็จะมีตระหนักรู้ต่อสิ่งที่เกิดขึ้น
๓. ความใส่ใจและเห็นคุณค่า ถ้าบุคคลมีความใส่ใจเรื่องใดมาก ก็จะมีตระหนักรู้ในเรื่องนั้นมาก
๔. ลักษณะและรูปแบบของสิ่งเร้านั้นสามารถทำให้บุคคลเกิดความสนใจ ย่อมทำให้บุคคลเกิดการรับรู้และความตระหนักรู้ขึ้น
๕. ระยะเวลาและความถี่ในการรับรู้ ถ้าบุคคลได้รับการรับรู้บ่อยครั้งหรือระยะเวลาขึ้น ก็ยังมีโอกาสเกิดความตระหนักรู้ได้มากขึ้น

๒.๖.๓ องค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความตระหนักรู้

เบรกเลอร์ (๑๙๘๖: ๔๕ อ้างถึงใน ปารวีร์, ๒๕๕๕: ๒๐) ได้กล่าวว่า ความตระหนักเกิดจากทัศนคติที่มีต่อสิ่งเร้าอัน ได้แก่ บุคคล สถานการณ์ กลุ่มสังคม และสิ่งต่าง ๆ ที่โน้มเอียง หรือที่จะตอบสนองในทางบวกหรือทางลบ เป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้และประสบการณ์ โดยองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้เกิดความตระหนักมีอยู่ ๓ ประการ คือ

๑. ความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Component) จะเริ่มต้นจากระดับง่ายไปยากมากขึ้นตามลำดับ
๒. อารมณ์ความรู้สึก (Affective Component) เป็นความรู้สึกด้านทัศนคติ ค่านิยม ความตระหนักชอบหรือไม่ชอบ ดีหรือไม่ดี
๓. พฤติกรรม (Behavioral Component) เป็นการแสดงออกทั้งทางวาจา กิริยา ท่าทางที่มีต่อสิ่งเร้าหรือแนวโน้มที่จะกระทำ

๒.๖.๔ การวัดความตระหนักรู้

ความตระหนักรู้ (Awareness) เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการรู้สำนึกว่าสิ่งนั้นมีอยู่ (Conscious of something) จำแนกและรับรู้ (Recognitive) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่ละเอียดอ่อนเกี่ยวกับด้านความรู้สึกและอารมณ์ ดังนั้นการที่จะทำการวัดและการประเมิน จึงต้องมีหลักการและวิธีการตลอดจนเทคนิคเฉพาะ จึงจะวัดความรู้สึกและอารมณ์นั้นมีหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งจะนำมากล่าวไว้ดังนี้ คือ (ขวาล แพรัตกุล. ๒๕๒๖: ๒๐๑ อ้างถึงใน พรหมทิพา, ๒๕๕๔: ๓๘)

๑. วิธีการสัมภาษณ์ (Interview)

๒. แบบสอบถาม (Questionnaire)

๓. แบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

๔. มาตรวัดอันดับคุณภาพ (Rating scale)

๕. การเข้าใจความหมายภาษา (Semantic differential technique หรือ S.D.)

๒.๖.๕ กระบวนการวัดความตระหนักรู้

ทิตนา แชมมณี (๒๕๔๖: ๑๒๕ อ้างถึงใน พรหมทิพา, ๒๕๕๔: ๓๘-๓๙) ได้กล่าวว่ากระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่กระตุ้นให้ผู้เรียนให้ความสนใจ เอาใจใส่ รับรู้ เห็นคุณค่าในปรากฏการณ์หรือพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ขั้นตอนการดำเนินการมีดังนี้

๑. สังเกต ให้ข้อมูลที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ เอาใจใส่ และเห็นคุณค่า

๒. วิจาร์ณ ให้ตัวอย่าง สถานการณ์ ประสบการณ์ตรง เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์หาสาเหตุและผลดีผลเสียที่เกิดขึ้นทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

๓. สรุปให้อภิปรายหาข้อมูลหรือหลักฐานมาสนับสนุนคุณค่าของสิ่งที่จะต้องตระหนักและวางแผนเป้าหมายที่จะพัฒนาตนเองในเรื่องนั้น

ความตระหนักรู้นั้นถือเป็นขั้นพื้นฐานของความรู้ หากนักเรียนมีความตระหนักรู้ต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วย่อมทำให้เกิดความสนใจ ใส่ใจ และมีการตอบสนอง จากแนวคิดเรื่องความตระหนักรู้นี้เอง จึงเป็นแนวทางในการตั้งประเด็นคำถามในแบบทดสอบ และแบบสอบถาม ที่ใช้ในการวิจัยต่อไป

๒.๗ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนางานวิจัย โดยมีงานวิจัยที่ศึกษาดังนี้

๒.๗.๑ สมพร เมธชนัน อาจิณวัชร ศักดิ์พิมานพร และมณฑิรา ศักดิ์พิมานพร (๒๕๔๘) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการเผยแพร่งานวิจัยสุขภาพในชุมชน: กรณีศึกษาเทศบาลตำบล โพธิ์พระยา อำเภอมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรีและ องค์การบริหารส่วน ตำบลบางบัวทอง อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การเผยแพร่งานวิจัยสุขภาพในชุมชน สื่อบุคคลที่ช่วยให้การเผยแพร่งานวิจัยสุขภาพในชุมชนมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยจะต้องได้รับการอบรมก่อนส่งไปประจำในชุมชน นอกจากนี้สื่อ

บุคคลดังกล่าว เครื่องมือที่ช่วยในการเผยแพร่งานวิจัยสุขภาพในชุมชน คือ สื่อสิ่งพิมพ์ (จดหมายข่าว) และสื่อกระจายเสียง (หอกระจายข่าว) รูปแบบการเผยแพร่งานวิจัยสุขภาพในชุมชนที่มีลักษณะต่างกัน สามารถใช้รูปแบบในการเผยแพร่แบบเดียวกันได้ โดยมีความแตกต่างเล็กน้อยในส่วนของการรายละเอียด

๒.๗.๒ อนงค์รัตน์ รินแสงปิ่น (๒๕๕๘) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้าง ทักษะชีวิตให้กับแกนนำเด็กและเยาวชนตำบลหลวงใต้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับแกนนำเด็กและเยาวชนและเพื่อเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตให้กับกลุ่มแกนนำเด็กและเยาวชน ตำบลหลวงใต้ อำเภอลำปาง เครื่องมือที่ใช้ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ทักษะชีวิตแบบมีส่วนร่วม ๕ กิจกรรม ผลการวิจัยสรุปได้ว่า การเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ทักษะชีวิตกลุ่มแกนนำเด็กและเยาวชน ซึ่งการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้จึงส่งผลให้เด็กและเยาวชนเชื่อมโยงทักษะชีวิตให้สามารถพัฒนาตนเองกับชีวิตจริงอย่างมีคุณค่าและดำรงตนในสังคมได้อย่างมีความสุขได้ในระดับมากที่สุดจากค่าเฉลี่ย ๔.๖๒

๒.๗.๓ บุญเรือง เนียมหอม และกำพล ดำรงค์วงศ์ ได้ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพและนักสื่อสารสุขภาพด้านสื่อสิ่งพิมพ์ มีวัตถุประสงค์ ๕ ข้อแต่ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้คือ เพื่อศึกษากระบวนการและขั้นตอนผลิตสื่อสิ่งพิมพ์สุขภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารสุขภาพ ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยได้คือ รูปแบบการเขียนของนักสื่อสารสุขภาพ ประกอบด้วยปัจจัยที่ส่งเสริมการเขียน การวางแผนการเขียน ดำเนินการเขียน การประเมินผล และการเผยแพร่ สำหรับกระบวนการและขั้นตอนการเขียนบทความ สารคดี เริ่มจากการวางโครงเรื่อง นำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ตามโครงเรื่อง ต่อมาจึงเรียบเรียงต้นฉบับใช้ภาษาที่ถูกต้อง ชัดเจน กระชับ เข้าใจง่าย น่าอ่าน มีพลัง ขั้นสุดท้ายจะนำเสนอความคิดเห็น

ส่วนการเขียนเรื่องสั้นเริ่มจากการวางโครงเรื่อง โดยกำหนดตัวละคร ฉาก สถานการณ์ สร้างความขัดแย้งในเรื่อง สอดแทรกเนื้อหาสาระ เลือกมุมมองในการเดินเรื่อง หาแก่นหรือสาระสำคัญของเรื่อง จากนั้นจึงดำเนินเรื่องโดยเรียบเรียงข้อมูล บทสนทนา เริ่มจากการเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และ ปิดเรื่อง เป็นการคลี่คลายของเรื่อง ขั้นสุดท้ายเป็นการตรวจสอบแก้ไขเพิ่มเติมโดยเลือกใช้สำนวน โวหาร ใช้ภาษาเพื่อเข้าใจดึงดูดผู้อ่าน หรือ แทรกอารมณ์ขัน สำหรับการดูใช้หลักการเดียวกับเรื่องสั้น บทสนทนาหรือคำพูดต้องสั้นแต่ได้ใจความ ข้อความบรรยายใช้เท่าที่จำเป็น ภาพต้องสื่ออารมณ์ ความรู้สึก

จากทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษา จึงเป็นแนวทางในการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ซึ่งมีรายละเอียดในการดำเนินการ ขั้นตอน และสรุปเป็นผลการวิจัย โดยได้นำเสนอในบทต่อไป

บทที่ ๓

ขั้นตอนดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัยในโครงการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยพินดี” ประกอบด้วยขั้นตอนหลักในการดำเนินการวิจัย ๖ ขั้นตอน ดังนี้

๑. จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา
๒. สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน
๓. ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ
๔. ดำเนินกิจกรรมโครงการ
๕. ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย
๖. วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

๓.๑ ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

๓.๑.๑ การจัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา ในรายวิชา สื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ดังแสดงขั้นตอนในแผนภาพที่ ๓-๑ และรายละเอียดด้านล่าง



ภาพที่ ๓-๑ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา

๓.๑.๑.๑ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมายของการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสาร

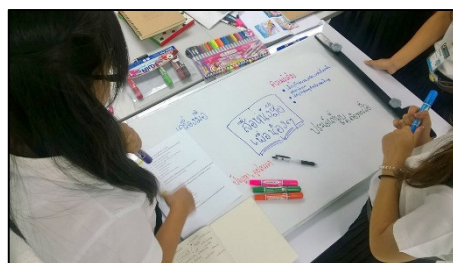
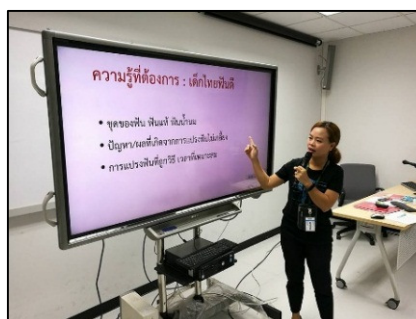
๓.๑.๑.๒ กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อกำหนดเป้าหมาย รวมถึงขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการเรียนรู้ของนักศึกษา

๓.๑.๑.๓ กำหนดรูปแบบของกิจกรรม รวมถึงวิธีในการจัดการเรียนรู้ เพื่อกำหนดแผนการสอน

๓.๑.๑.๔ กำหนดทรัพยากรต่างๆ ที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้

๓.๑.๑.๕ พัฒนาสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ของนักศึกษา

๓.๑.๑.๖ จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษาจำนวน ๒๓ คน ตามกระบวนการและขั้นตอนที่ออกแบบไว้ ซึ่งได้แสดงบางส่วนไว้ในภาพที่ ๓-๒ และในภาคผนวก ก.

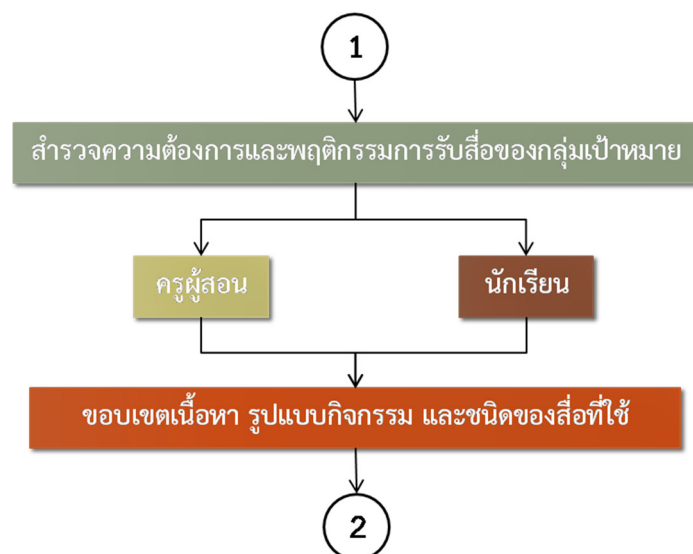


ภาพที่ ๓-๒ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดการเรียนการสอน

๓.๑.๑.๗ วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยนักศึกษามีผลการเรียนรู้อยู่ในระดับ ค่อนข้างดี - ดีเยี่ยม มีค่าเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ร้อยละ ๘๒.๒๑ ซึ่งได้แสดงรายละเอียดไว้ในภาคผนวก ก.

๓.๑.๑.๘ ประเมินผลความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจแบบออนไลน์ของมหาวิทยาลัยมหิดล ซึ่งมีผลการประเมินในแต่ละประเด็นอยู่ในระดับ มากที่สุด และในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ร้อยละ ๔.๕๗ ดังแสดงรายละเอียดในภาคผนวก ก.

๓.๑.๒ สืบหาความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน ซึ่งได้ดำเนินการลงพื้นที่ช่วงเดือนกันยายน พ.ศ. ๒๕๕๙ ณ โรงเรียนวัดละมุด อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม ดังแสดงเป็นแผนภาพขั้นตอนในภาพที่ ๓-๓ และรายละเอียดด้านล่าง



ภาพที่ ๓-๓ ขั้นตอนการสำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน

๓.๑.๒.๑ สำรวจความต้องการ และพฤติกรรมของการใช้หรือการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมายทั้ง ๓ ชั้นปี (ป.๔- ป.๖) ซึ่งได้แสดงตัวอย่างไว้ในภาพที่ ๓-๓ และในภาคผนวก ข. โดยการใช้การสัมภาษณ์ พูดคุยเพื่อเก็บข้อมูลแบ่งออกเป็นกลุ่มครูผู้สอน และกลุ่มนักเรียน



ภาพที่ ๓-๔ ตัวอย่างบรรยากาศการสำรวจความต้องการ และพฤติกรรมการใช้หรือการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย

๓.๑.๒.๒ สรุปข้อมูลที่ได้เพื่อใช้ในการออกแบบสื่อ รวมถึงเป็นข้อมูลเพื่อการออกแบบกิจกรรม ซึ่งได้แสดงรายละเอียดไว้ในภาคผนวก ข. และสามารถสรุปผลเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

๑. ความคิดเห็น และความชอบด้านรูปภาพ ส่วนใหญ่ชอบลักษณะการ์ตูน ๒ มิติ ดูง่าย ไม่ซับซ้อน
๒. การ์ตูนที่ชื่นชอบ คือแนวการ์ตูนโดราเอมอน ที่ใช้ identity ของโดราเอมอนมาเป็นตัวชักจูงสร้างความสนใจ และอยากให้มีการใช้ของวิเศษมาประกอบในสื่อด้วย

๓. จาก Character การ์ตูนที่นักศึกษาออกแบบเพื่อใช้สอบถามความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายในการลงพื้นที่จำนวน ๒๓ คู่ พบว่า การ์ตูนที่เด็กชอบมีลักษณะเป็นยอดมนุษย์ มีพลัง มีความชัดเจนระหว่างผู้หญิงผู้ชาย ชอบทั้งรูปแบบที่เป็นคน เป็นสัตว์ และรูปร่างแบบตัดทอนรายละเอียด ลายเส้นชัดเจน ดูเข้าใจง่าย และชอบภาพที่มีสีสันสดใส

๔. จากการพูดคุย และสอบถามความชอบสื่อของนักเรียน สรุปได้ว่า ชอบสื่อประเภทหนังสือ ๓ คน และชอบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ๑๒ คน

๕. จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนที่รับผิดชอบรายวิชาสุขศึกษาและได้ทำกิจกรรมรณรงค์เกี่ยวกับการดูแลรักษาฟันของโรงเรียน สรุปได้ว่า

- อยากได้โปสเตอร์ขนาดใหญ่ที่เด็กสามารถดูได้พร้อมกันหลายคน และสามารถใช้เป็นสื่อสำหรับสอนได้ มีลูกเล่นเพื่อสร้างความดึงดูดและน่าสนใจ ตัวหนังสือน้อย เน้นรูปภาพเป็นส่วนใหญ่
- สื่อที่เด็กน่าจะสนใจ คือ การ์ตูนแอนิเมชัน เพราะเด็กชอบดูการ์ตูน มีภาพเคลื่อนไหว (จากที่มี การเชิญพระมาเทศน์ และสอนวิชาพุทธศาสนา มีการใช้สื่อการ์ตูนแอนิเมชันประกอบ ทำให้เด็กติดตาม และ ดูได้นานๆ ไม่เบื่อ) แต่ควรมีประเด็นที่ท้าทายที่ให้เกิดคิด วิเคราะห์ ไม่ใช่การดูเปล่าแล้วจบประเด็นไม่ได้
- อยากได้การ์ตูนแอนิเมชัน เสริมความรู้ให้เด็ก หรือใช้ภาพประกอบการสอนได้
- อยากได้เพลงแปร่งฟัน ที่สามารถนำมาใช้เปิดในกิจกรรมแปร่งฟันตอนกลางวันของโรงเรียนสลับกับของเดิมที่มีอยู่แล้ว เพื่อให้เด็กจำเนื้อหาและนำไปใช้ปฏิบัติแปร่งฟันได้อย่างถูกต้อง

๖. หัวข้อความรู้ที่ทางโรงเรียนต้องการ

- ชุดฟันของคนเรา (ฟันแท้ ฟันน้ำนม)
- ปัญหา/ผลที่เกิดจากการแปร่งฟันไม่สะอาด
- การแปร่งฟันที่ถูกวิธี และเวลาที่เหมาะสม

ทั้งนี้จากการถามคำถามซึ่งเป็นพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับฟันและการดูแลสุขภาพช่องปากกับนักเรียน พบว่าระดับความรู้เดิมที่เด็กส่วนใหญ่มี ยังขาดความรู้และความเข้าใจที่แท้จริงเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้ฟันผุ และการแปร่งฟันที่ถูกวิธี รวมถึงเรื่องอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ

เมื่อได้ข้อมูลความต้องการด้านเนื้อหา สื่อ และกิจกรรม จากกลุ่มเป้าหมายเพียงพอแล้ว จึงนำมาวิเคราะห์และสรุปผล เพื่อเป็นแนวทางและเป็นข้อกำหนดในการออกแบบ ผลิตสื่อ กิจกรรมของโครงการต่อไป

๓.๑.๓ ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ ดังแสดงขั้นตอนในแผนภาพที่ ๓-๕ และรายละเอียดด้านล่าง



ภาพที่ ๓-๕ ขั้นตอนการออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ

๓.๑.๓.๑ กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมายเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมายของกิจกรรม

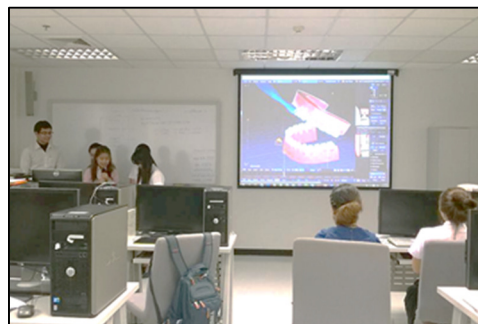
๓.๑.๓.๒ กำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบสื่อประกอบการเรียนรู้รวมถึงการออกแบบกิจกรรม ในหัวข้อเรื่องดังต่อไปนี้ และได้แสดงรายละเอียดไว้ในภาคผนวก ค.

๑. หน้าที่ของฟัน และอวัยวะในช่องปาก
๒. ชูดของฟัน (ฟันน้ำนม และฟันแท้)
๓. ส่วนประกอบของฟัน
๔. ประเภทของฟัน
๕. ปัญหาและโรคในช่องปาก
๖. สาเหตุและปัญหาของโรคฟันผุ

๗. พฤติกรรมที่ควรหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับฟัน
๘. วิธีการและขั้นตอนการแปรงฟันที่ถูกต้อง
๙. การเลือกแปรงสีฟันและยาสีฟัน
๑๐. การพบทันตแพทย์
๑๑. อาหารที่ทำให้สุขภาพเหงือกและฟันแข็งแรง
๑๒. อาหารที่ควรหลีกเลี่ยง เสี่ยงต่อฟันผุและการเกิดปัญหาในช่องปาก

๓.๑.๓.๓ กำหนดรูปแบบและชนิดของสื่อที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ตามข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ

๓.๑.๓.๔ ออกแบบร่างสื่อที่ใช้ โดยต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์การผลิตสื่อ ความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สถานที่ที่จะนำไปใช้ ความคงทน และความสะดวกในการใช้งาน ในการออกแบบร่างสื่อ พิจารณาร่วมกันระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อและด้านเนื้อหา เพื่อความถูกต้องและเหมาะสม โดยได้แสดงตัวอย่างไว้ในภาพที่ ๓-๖ และในภาคผนวก ค.



ภาพที่ ๓-๖ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดทำและนำเสนอแบบร่างสื่อ

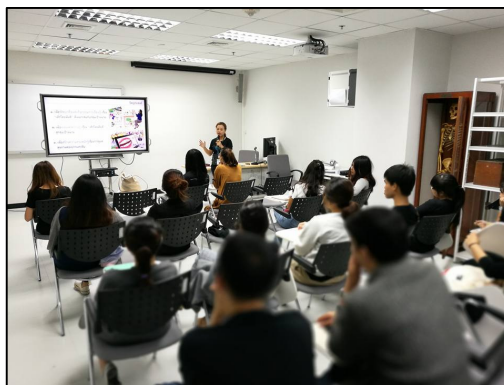
๓.๑.๓.๕ ผลิตสื่อที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญ ด้านเนื้อหา และความเหมาะสมของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ และปรับปรุงแก้ไข ตามคำแนะนำ และข้อเสนอแนะ จนได้สื่อต้นแบบที่มีคุณภาพ ถูกต้อง และเหมาะสมที่จะนำไปใช้งานหรือ เผยแพร่สู่สาธารณะ

๓.๑.๔ ดำเนินกิจกรรมโครงการ ดังแสดงขั้นตอนในแผนภาพที่ ๓-๗ และมีรายละเอียดด้านล่าง



ภาพที่ ๓-๗ ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมโครงการ

๓.๑.๔.๑ ประชุมเตรียมความพร้อมของคณะทำงาน ซึ่งประกอบด้วย นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม อาจารย์ผู้สอน ครูของนักเรียนเป้าหมาย และผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ เพื่อสรุปหน้าที่ความรับผิดชอบ และเป็นการซ้อมการดำเนินกิจกรรม เพื่อหาจุดบกพร่องและแก้ไข ดังแสดงตัวอย่างไว้ในภาพที่ ๓-๘





ภาพที่ ๓-๘ ตัวอย่างบรรยากาศในการประชุมเตรียมความพร้อมของคณะทำงาน

๓.๑.๔.๒ ติดตั้ง จัดเตรียมสื่อและสถานที่ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม



ภาพที่ ๓-๙ ตัวอย่างบรรยากาศในการจัดเตรียมสื่อและสถานที่

๓.๑.๔.๓ ดำเนินกิจกรรมให้ความรู้แก่กลุ่มเป้าหมาย จำนวน ๔๕ คน โดยใช้สถานที่ห้องประชุม ลานกิจกรรม และห้องสมุดโรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๕๙ มีนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม ๒๓ คน คณะผู้วิจัยเป็นผู้ดูแลและควบคุมการดำเนินกิจกรรม ๒ คน ครูผู้สอนและผู้อำนวยการโรงเรียนรวมทั้งสิ้น ๔ คน เป็นผู้ดูแล สังเกตการณ์ และอำนวยความสะดวก ซึ่งได้ดำเนินการตามกิจกรรมและขั้นตอนที่วางแผนไว้ รวมถึงการเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ดังภาพตัวอย่างกิจกรรมในภาพที่ ๓-๑๐ และได้แสดงรายละเอียดของกิจกรรมไว้ในภาคผนวก ง.



ภาพที่ ๓-๑๐ ตัวอย่างบรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้

๓.๑.๔.๔ เมื่อสิ้นสุดการดำเนินกิจกรรม จึงได้ทำการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อและการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ เกณฑ์ 3 ระดับ (มาก ปานกลาง และน้อย)



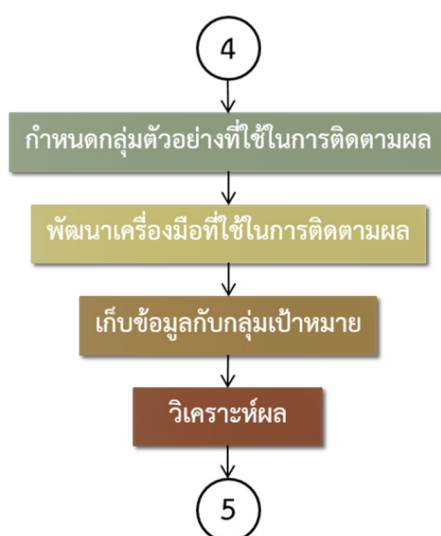
ภาพที่ ๓-๑๑ ตัวอย่างบรรยากาศในการสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรมและได้ข้อมูลผลความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายในการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการแล้ว จึงนำมาประเมินผลความสำเร็จของการดำเนินกิจกรรมโครงการ

๓.๑.๔.๕ ประเมินผลความสำเร็จของการดำเนินกิจกรรมโครงการ

หลังจากได้ดำเนินกิจกรรมโครงการไปแล้ว ประมาณ ๒ เดือน จึงได้มีการติดตามผลการประพฤติปฏิบัติตนของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมกาดูแลรักษาสุขภาพช่องปากและฟัน และการหลีกเลี่ยงอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ เพื่อวัดความรู้และประเมินความตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมายหลังจากที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมและเรียนรู้โดยใช้สื่อของโครงการไปแล้ว

๓.๑.๕ ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย โดยมีขั้นตอนซึ่งแสดงเป็นแผนภาพในภาพที่ ๓-๑๒ และแสดงรายละเอียดในภาคผนวก จ.



ภาพที่ ๓-๑๒ ขั้นตอนการติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย

๓.๑.๕.๑ กำหนดและเลือกกลุ่มตัวอย่างจากกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงเพื่อใช้ในการติดตามผลการตระหนักรู้ แบ่งเป็น

๓.๑.๕.๑.๑ เด็กนักเรียนที่ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ จำนวนทั้งสิ้น ๓๐ คน แบ่งเป็นชั้น ป.๔ จำนวน ๑๕ คน ชั้น ป.๕ จำนวน ๙ คน และชั้น ป.๖ จำนวน ๖ คน

๓.๑.๕.๑.๒ ครูผู้สอนและผู้อำนวยการโรงเรียนวัดละมุด รวมจำนวน ๓ คน

๓.๑.๕.๒ พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการติดตามความตระหนักรู้ โดยแบ่งเป็น

๓.๑.๕.๒.๑ แบบทดสอบ เป็นแบบวัดความรู้แบบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน ตอบถูกได้ข้อละ ๑ คะแนน ตอบผิดได้ ๐ คะแนน

๓.๑.๕.๒.๒ แบบสอบถามวัดความตระหนักรู้ จำนวน ๒๓ ข้อ คะแนนเต็ม ๔๖ คะแนน ได้กำหนดคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า โดยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อคำถาม ดังแสดงรายละเอียดในตารางที่ ๓-๑ และเพิ่มเติมในภาคผนวก จ.

ตารางที่ ๓-๑ การกำหนดระดับคะแนนของแบบสอบถามวัดความตระหนักรู้

ตัวเลือก	ระดับคะแนนในข้อคำถามความหมายเชิงบวก (ข้อที่ ๑ ๒ ๔ ๖ ๑๐ ๑๑ ๑๒ ๑๔ ๑๕ ๑๗ ๑๘ ๑๙ ๒๐ ๒๒ ๒๓)	ระดับคะแนนในข้อคำถามความหมายเชิงลบ (ข้อที่ ๓ ๕ ๗ ๘ ๙ ๑๓ ๑๖ ๒๑)
ทำบ่อยเลย (ปฏิบัติเป็นประจำ)	๒	๐
ทำบางครั้งนะ (ปฏิบัติเป็นบางครั้ง)	๑	๑
ไม่ทำหรอก (ไม่ปฏิบัติ)	๐	๒

ส่วนการแปลความหมาย คณะผู้วิจัยได้แบ่งระดับของความตระหนักรู้ ออกเป็น ๕ ระดับ ดังนี้

- มีความตระหนักรู้ในระดับมากที่สุด ระดับคะแนนอยู่ระหว่าง ๓๙-๔๖ คะแนน
- มีความตระหนักรู้ในระดับมาก ระดับคะแนนอยู่ระหว่าง ๓๑-๓๘ คะแนน
- มีความตระหนักรู้ในระดับปานกลาง ระดับคะแนนอยู่ระหว่าง ๒๓-๓๐ คะแนน
- มีความตระหนักรู้ในระดับน้อย ระดับคะแนนอยู่ระหว่าง ๑๕-๒๒ คะแนน
- มีความตระหนักรู้ในระดับน้อยที่สุด ระดับคะแนนต่ำกว่า ๑๕ คะแนน

คณะผู้วิจัยได้จัดทำข้อคำถามเพื่อสัมภาษณ์ครูผู้สอนเพิ่มเติมเพื่อเป็นข้อมูลความตระหนักรู้ของนักเรียน และนำไปใช้ในการสรุปผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ

๓.๑.๕.๒.๓ รายการข้อคำถามในการสัมภาษณ์ จำนวน ๑๒ คำถาม

๓.๑.๕.๓ ดำเนินการเก็บข้อมูล ดังแสดงตัวอย่างการดำเนินกิจกรรมไว้ในภาพที่ ๓-๑๒ และเพิ่มเติมในภาคผนวก จ. โดยการเก็บข้อมูลแบ่งเป็น ๒ ส่วนดังนี้

๓.๑.๕.๓.๑ เก็บข้อมูลความตระหนักรู้ของนักเรียน โดยให้ทำแบบทดสอบ วัดความรู้ และให้ทำแบบสอบถามวัดความตระหนักรู้

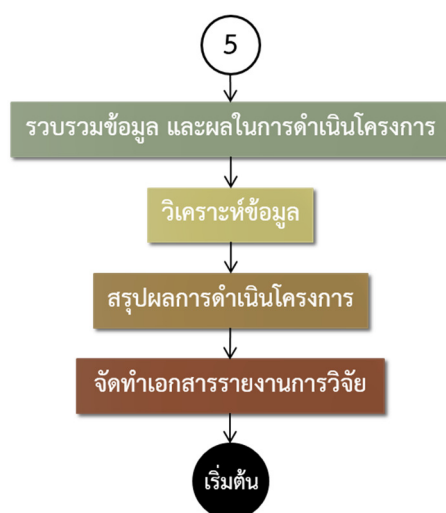
๓.๑.๕.๓.๒ สัมภาษณ์ ครูผู้สอน และผู้อำนวยการโรงเรียน ถึงความตระหนักรู้ และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนที่ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ



ภาพที่ ๓-๑๓ ตัวอย่างบรรยากาศในการวัดความตระหนักรู้

๓.๑.๕.๔ วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อใช้ในการจัดทำเอกสารรายงานวิจัย

๓.๑.๖ วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย โดยมีขั้นตอนดังแสดงในแผนภาพที่ ๓-๑๓ และรายละเอียดด้านล่าง



ภาพที่ ๓-๑๔ ขั้นตอนการวิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

๓.๑.๖.๑ รวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการดำเนินโครงการ แยกแยะ จัดหมวดหมู่ เพื่อความสะดวกในการสรุปผลการวิจัย

๓.๑.๖.๒ วิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีการทางสถิติ

๓.๑.๖.๓ สรุปและวิเคราะห์ผลการดำเนินโครงการ เพื่อใช้ในการจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

๓.๒ ระยะเวลาการดำเนินงาน

ระยะเวลาการดำเนินโครงการ รวมทั้งสิ้น ๘ เดือน โดยมีแผนการดำเนินงานดังนี้

ตารางที่ ๓-๒ แผนระยะเวลาในการดำเนินงาน

กิจกรรม	เดือนที่							
	๑	๒	๓	๔	๕	๖	๗	๘
๑. จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา								
๒. สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน								
๓. วางแผนและผลิตสื่อต้นแบบ								
๔. ดำเนินกิจกรรมโครงการ								
๕. ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย								
๖. วิเคราะห์ผลและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย								

๓.๓ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.๔-ป.๖) โรงเรียนวัดละมุด ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม จำนวน ๔๕ คน

๓.๓.๑ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสุขภาพช่องปากและฟันของกลุ่มตัวอย่างที่ร่วมกิจกรรม

ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสุขภาพช่องปากและฟันของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม ได้แสดงในตารางที่ ๓-๒

ตารางที่ ๓-๓ ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสุขภาพช่องปากและฟันของกลุ่มตัวอย่าง

รายการ		จำนวน (คน)	ร้อยละ
๑. เพศ	เพศหญิง	๒๔	๕๓.๓%
	เพศชาย	๒๑	๔๖.๗%
๒. ระดับชั้น	ประถมศึกษาปีที่ ๔	๒๑	๔๖.๗%
	ประถมศึกษาปีที่ ๕	๑๒	๒๖.๗%
	ประถมศึกษาปีที่ ๖	๑๒	๒๖.๗%
๓. จำนวนฟันที่ผุ	เกิน ๓ ซี่	๖	๑๓.๓%
	ไม่ถึง ๓ ซี่	๑๕	๓๓.๓%
	ไม่มีฟันผุ	๒๔	๕๓.๓%
๔. พฤติกรรมชอบทานลูกอมขนมหวาน	ชอบมาก ทานบ่อย	๔	๘.๙%
	ชอบ แต่ทานน้อย	๓๔	๗๕.๖%
	ไม่ชอบทาน	๗	๑๕.๖%
๕. จำนวนครั้งการแปรงฟันต่อวัน	๑ ครั้ง	๑	๒.๒%
	๒ ครั้ง	๙	๒๐%
	มากกว่า ๒ ครั้ง	๓๕	๗๗.๘%
๖. ภายในปีนี้ นักเรียนมีการตรวจฟันกับทันตแพทย์แล้วหรือไม่	ตรวจแล้ว	๔๐	๘๘.๙%
	ยังไม่ได้ตรวจ	๕	๑๑.๑%

จากตารางดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงผลการสำรวจตนเองถึงสภาพปัญหาฟันผุของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งสรุปให้เห็นว่า ร้อยละ ๕๓.๓ ไม่มีฟันผุ แต่ร้อยละ ๔๖.๖ ยังคงมีปัญหาฟันผุ โดยส่วนใหญ่ (ร้อยละ ๗๕.๖) มีพฤติกรรมชอบทานลูกอม ขนมหวาน แต่ทานในปริมาณไม่มาก และใน ๑ วัน จะแปรงฟันมากกว่า ๒ ครั้งถึงร้อยละ ๗๗.๘ ทั้งนี้ นักเรียนส่วนใหญ่ (ร้อยละ ๘๘.๙) มีการตรวจฟันกับทันตแพทย์ภายในปีนี้แล้วด้วย

๓.๔ สถิติที่ใช้ในการวิจัย

๓.๔.๑ การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานทั่วไป ใช้การหาค่าร้อยละ

๓.๔.๒ การหาค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) (ล้วน และอังคณา, ๒๕๓๘ : ๗๓)

$$\text{จากสูตร } \bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ $\bar{X}$ = กำหนดให้ค่าคะแนนเฉลี่ย

$\sum x$ = ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N = จำนวนข้อมูล

๓.๔.๓ หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้วัดการกระจายของค่าดัชนีความสอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญ และความคิดเห็นของผู้เข้ารับการอบรม (กานดา, ๒๕๓๙ : ๕๕)

$$\text{จากสูตร } S.D. = \sqrt{\frac{\sum f(X - \bar{X})^2}{n - 1}}$$

เมื่อ $S.D.$ = ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$ = ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดเห็น

X = ค่าของความคิดเห็น

f = ความถี่

n = จำนวนตัวอย่าง

๓.๔.๔ การประเมินค่าความคิดเห็นจากแบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง โดยการหาค่าเฉลี่ยของข้อคำถามแต่ละข้อ ผลรวมของค่าเฉลี่ยของแบบสอบถามทั้งฉบับและแปลความหมายของผลรวมของค่าเฉลี่ยของแบบสอบถาม

ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยของการตอบแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้กำหนดช่วงของค่าเฉลี่ยของการตอบแบบสอบถาม (Best, ๑๙๘๓ : ๑๗๕-๑๘๒ อ้างถึงใน ภราดร, ๒๕๕๕ : ๖๒)

๔.๕๐ - ๕.๐๐	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุด หรือดีมาก
๓.๕๐ - ๔.๕๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมาก หรือดี
๒.๕๐ - ๓.๔๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจปานกลาง
๑.๕๐ - ๒.๔๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจน้อย
๑.๐๐ - ๑.๔๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจน้อยที่สุด

สำหรับการแปลผลในข้อคำถามที่มี ๓ อันดับ มีการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยของการตอบ
แบบสอบถาม

๒.๕๐ – ๓.๐๐	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมาก หรือดีมาก
๑.๕๐ – ๒.๔๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจปานกลาง
๑.๐๐ – ๑.๔๙	หมายถึงกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจน้อย

บทที่ ๔

ผลของการวิจัย

ในการจัดทำโครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” นี้ ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย ซึ่งได้ผลของการวิจัยตามวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

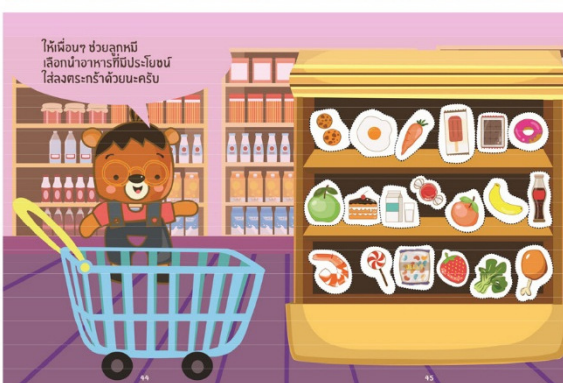
๔.๑ พัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย

๔.๑.๑ การผลิตสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม

การผลิตสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยฟันดี” นี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้เผยแผ่ความรู้ให้กับกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนวัดละมุด ตั้งอยู่หมู่ที่ ๕ ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม จำนวน ๔๕ คน

โดยสื่อที่ใช้สำหรับการเรียนรู้และเผยแพร่ในกิจกรรมโครงการ สรุปทั้งสิ้น ๙ ประเภท ได้แก่ ๑) หนังสือ ๒) จุลสาร ๓) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ๔) การ์ตูนแอนิเมชัน ๕) โปสเตอร์นิทรรศการ ๖) แบนเนอร์ ๗) สแตนด์ ๘) เข็มกลัดและที่คาดหัว ๙) AR และ ๑๐) Page Facebook ผลสำเร็จดังแสดงในภาพที่ ๔-๑ – ๔-๑๓





ภาพที่ ๔-๒ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มใหญ่ เล่มที่ ๒: นิทานส่งเสริมการเรียนรู้สภาพพื้น ตอน ลูกหมีฟันผุ



ภาพที่ ๕-๓ ตัวอย่างสื่อหนังสือเล่มเด็ก (จุลสาร)



ภาพที่ ๕-๔ ตัวอย่างสื่อโปสเตอร์นิทรรศการ

โครงการวิจัย การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย

เรื่อง **“เด็กไทยฟันดี”**

วันอังคารที่ 20 ธันวาคม 2559

ณ โรงเรียนวัดละมุด ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

จัดโดย นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล
สนับสนุนโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) หน่วยบูรณาการวิจัยและความร่วมมือเพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่: ABC UNIT

โครงการวิจัย การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง **“เด็กไทยฟันดี”**

เด็กไทยฟันดี ยิ้มสวยสดใส ใช้สูตร 2.2.2

แปรงฟัน วันละ 2 ครั้ง
เช้า และ ก่อนนอน

แปรงนาน 2 นาที
ให้ทั่วถึงสะอาดครบทุกซี่

งดกินอาหาร หลังแปรงฟัน 2 ชั่วโมง
ลดการเกิดจุลินทรีย์ในช่องปาก

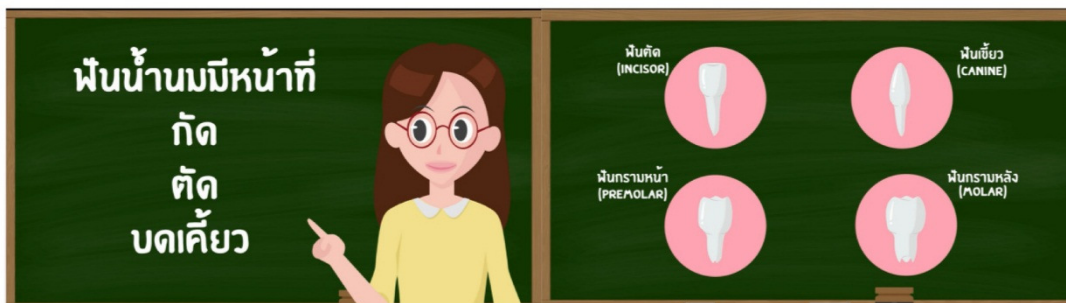
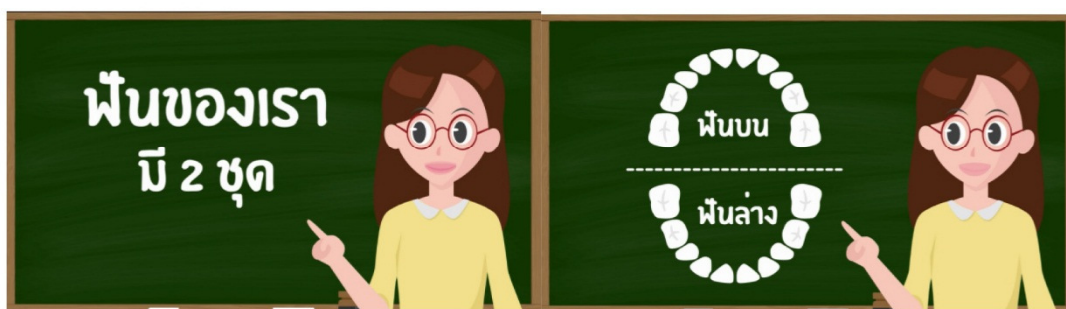
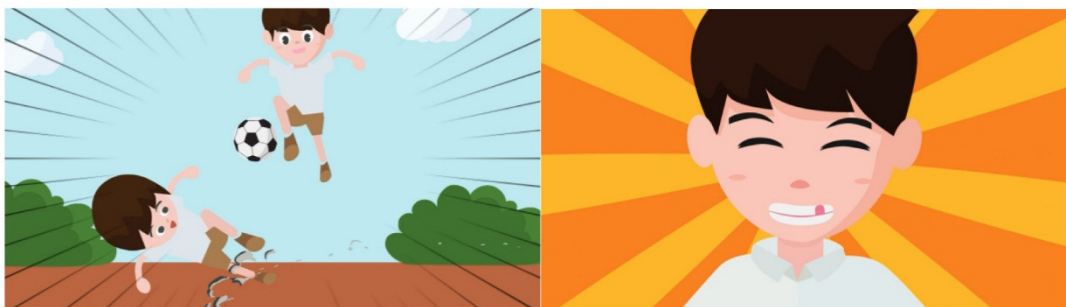
ข้อมูลการแปรงฟันสูตร 2.2.2 เพื่อฟันดี สุขภาพดี ตามคำแนะนำของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข
จัดโดย นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

สนับสนุนโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
หน่วยบูรณาการวิจัยและความร่วมมือเพื่อพัฒนาเชิงพื้นที่: ABC UNIT

ภาพที่ ๔-๕ ตัวอย่างสื่อแบนเนอร์



ภาพที่ ๔-๖ ตัวอย่างสื่อสแตนด์



ภาพที่ ๔-๗ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๑ หักได้ก็ขึ้นใหม่ได้



ภาพที่ ๕-๘ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๒ รีบแปรง...เร่่งฟู



ภาพที่ ๔-๙ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๓ แปรงอย่างฮีโร่



ภาพที่ ๕-๑๐ ตัวอย่างหน้าจอสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ตอนที่ ๔ พิชัยฟันสวย



ภาพที่ ๔-๑๑ ตัวอย่างสติกเกอร์



ภาพที่ ๔-๑๒ ตัวอย่างป้ายชื่อสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมโครงการ



ภาพที่ ๔-๑๓ ตัวอย่างที่คาดหวังสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมโครงการ



ภาพที่ ๔-๑๔ ตัวอย่างสื่อ AR

จากประเภทของสื่อข้างต้น สามารถแยกออกเป็นรายการต่างๆ ได้ดังนี้

๔.๑.๑.๑ หนังสือเล่มใหญ่ ขนาด ๓๐ x ๔๐ เซนติเมตร จำนวนพิมพ์ ๒ เล่ม เล่มที่หนึ่งมี ๔๘ หน้า และเล่มที่สอง ๓๖ หน้า (รวมปก) พิมพ์ ๔ สีทั้งเล่ม ปกกระดาษอาร์ตด้าน เคลือบด้าน ปะปกกระดาษอาร์ตมัน ๓๖๐ แกรม เนื้อในกระดาษอาร์ตมัน ๓๖๐ แกรม เคลือบด้านทั้งเล่ม เข้าเล่มแบบแบตเตอรี่ฟลายปกแข็ง จั๋วปัง

๔.๑.๑.๒ จุลสาร ขนาด ๑๔.๘ x ๒๑ เซนติเมตร จำนวนพิมพ์ ๑๐๐ เล่ม จำนวน ๒๔ หน้า รวมปก พิมพ์ ๔ สีทั้งเล่ม ปกกระดาษอาร์ตด้าน ๑๖๐ แกรม เคลือบด้าน เนื้อใน กระดาษอาร์ตด้าน ๑๓๐ แกรม เข้าเล่มแบบเย็บกลาง

๔.๑.๑.๓ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Format .PDF) จำนวน ๔ ไฟล์

๔.๑.๑.๔ การ์ตูนแอนิเมชัน จำนวน ๔ ตอน ตอนละประมาณ ๓ นาที

๔.๑.๑.๕ โปสเตอร์นิทรรศการ จำนวน ๑ ชุด มี ๑๒ แผ่น ขนาดโปสเตอร์ ๕๖ x ๘๖ เซนติเมตร พิมพ์สีบนกระดาษโฟโต้ PP เคลือบด้าน

๔.๑.๑.๖ แบนเนอร์ จำนวน ๒ แผ่น ขนาด ๔ x ๑.๕ เมตร พิมพ์บนไวนิล

๔.๑.๑.๗ สแตนดี้ จำนวน ๕ แบบ ๕ ตัว ขนาดประมาณ ๑๐๐ x ๑๒๐ เซนติเมตร พิมพ์สีเคลือบด้าน ติดฟิวเจอร์บอร์ดพร้อมไค้ท

๔.๑.๑.๘ เข็มกลัด จำนวน ๒๐๐ อัน ๑ แบบ ๗ สี ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง ๕.๖ เซนติเมตร และที่คาดหัวเด็กไทยพินดีสำหรับผู้ร่วมกิจกรรมโครงการทุกคน จำนวน ๗๕ ชิ้น

๔.๑.๑.๙ AR (Augmented Reality) ประกอบในหนังสือเล่มใหญ่จำนวน ๘ หน้า

๔.๑.๑.๑๐ Page Facebook จำนวน ๑ เพจ

๔.๑.๒ การประเมินคุณภาพของสื่อ

สื่อของโครงการทั้งหมดที่จัดทำขึ้นนี้ผ่านการพิจารณา และได้รับการประเมินคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน ๕ ท่าน และด้านการออกแบบสื่อ จำนวน ๕ ท่าน ประเมินโดยใช้แบบประเมินคุณภาพสื่อ ผลจากการประเมิน ดังแสดงในตารางที่ ๔-๑ (รายละเอียดในภาคผนวก ค.)

ตารางที่ ๔-๑ ค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อสื่อองค์ความรู้โครงการ “เด็กไทยพินดี”

ประเภทของสื่อ	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๕)	ความหมาย
หนังสือ	๔.๘๐	ดีมาก
จุลสาร	๔.๘๗	ดีมาก
การ์ตูนแอนิเมชัน	๔.๘๙	ดีมาก
โปสเตอร์นิทรรศการ	๔.๘๓	ดีมาก
แบนเนอร์	๔.๘๓	ดีมาก
สแตนดี้	๔.๙๒	ดีมาก
เข็มกลัด	๔.๘๘	ดีมาก
AR	๔.๘๔	ดีมาก
หนังสือ	๔.๘๐	ดีมาก
รวม	๔.๘๕	ดีมาก

จากตารางที่ ๔-๑ พบว่า ผู้เชี่ยวชาญทั้ง ๕ ท่าน มีความคิดเห็นต่อสื่อองค์ความรู้ที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้ในกิจกรรมโครงการ “เด็กไทยพินดี” ว่ามีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ($\bar{x} = 4.85$) โดยทุกประเภทของสื่อที่ประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.80 - 4.92$) สามารถนำไปใช้ในกิจกรรมโครงการและเผยแพร่ความรู้สู่สาธารณะได้

๔.๒ เผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย

๔.๒.๑ ผลการประเมินความพึงพอใจจากการใช้สื่อและร่วมกิจกรรม ของกลุ่มตัวอย่าง

เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมคณะผู้วิจัยได้ให้กลุ่มตัวอย่าง ประเมินสื่อและความพึงพอใจจากการใช้สื่อและร่วมกิจกรรมโครงการ ซึ่งผลจากการประเมินแสดงดังตารางที่ ๔-๒

ตารางที่ ๔-๒ ความพึงพอใจจากการใช้สื่อและร่วมกิจกรรมของกลุ่มตัวอย่าง (คะแนนเต็ม ๓.๐๐ เกณฑ์ความพึงพอใจ ๓ ระดับ คือมาก ปานกลาง น้อย)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๓)	S.D.	การแปล ผล
๑. ความรู้เรื่องฟันที่นักเรียนได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับ	๒.๘๘	๐.๒๙๐	มาก
๒. ภาพและการ์ตูนที่ใช้ประกอบในสื่อแต่ละประเภทมีความสวยงามอยู่ในระดับ	๒.๘๖	๐.๓๒๑	มาก
๓. เกมและกิจกรรมที่จัดให้มีความสุข น่าสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้อยู่ในระดับ	๒.๙๗	๐.๑๔๙	มาก
๔. นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมสามารถถ่ายทอดความรู้และสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายในระดับ	๒.๙๓	๐.๒๕๒	มาก
๕. นักเรียนคิดว่าภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมโครงการแล้วจะดูแลสุขภาพช่องปากและฟันของตนเองในระดับ	๒.๘๐	๐.๔๐๔	มาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	๒.๘๘	-	มาก
รายการประเมิน	คะแนนที่ได้	อันดับที่	การแปล ผล
๖. ประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุด (๙ อันดับ)			
๖.๑ โปสเตอร์นิทรรศการ	๓๑๕	๑	มาก
๖.๒ หนังสือเล่มใหญ่	๓๐๘	๒	มาก
๖.๕ การ์ตูนแอนิเมชัน	๒๙๐	๓	มาก
๖.๓ จุลสาร	๒๓๓	๔	ปานกลาง
๖.๔ AR (Augmented Reality)	๒๓๒	๕	ปานกลาง
๖.๗ สแตนด์	๒๐๐	๖	ปานกลาง
๖.๘ เชื่อมกลัด	๑๙๓	๗	ปานกลาง
๖.๖ แบนเนอร์	๑๕๗	๘	ปานกลาง
๖.๙ ที่คาดหัว	๑๕๐	๙	ปานกลาง
๗. หากมีการเผยแพร่ความรู้ของโครงการเด็กไทยฟันดี ในช่องทาง Facebook และ Line นักเรียนจะเข้าไปอ่านหรือไม่	จำนวน (คน)		คิดเป็น %
๗.๑ อ่าน	๓๒		๗๑.๑%
๗.๒ ไม่อ่าน	๓		๖.๗%
๗.๓ ไม่แน่ใจ	๑๐		๒๒.๒%

จากตารางที่ ๔-๔ พบว่า นักเรียนผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อและกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=๒.๘๘$) โดยทุกประเด็นได้คะแนนเฉลี่ยในระดับมาก สิ่งที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุดคือ เกมและกิจกรรมที่จัดให้มีความสุข น่าสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ในระดับ ๒.๙๗ รองลงมาคือ นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมสามารถถ่ายทอดความรู้และสื่อสารให้เข้าใจได้ง่ายในระดับมาก ($\bar{X}=๒.๙๓$) และความรู้เรื่องพื้นที่นักเรียนได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=๒.๘๘$)

สำหรับประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุด เรียงตามลำดับ ๙ อันดับ คือ ๑) โปสเตอร์นิทรรศการ ๒) หนังสือเล่มใหญ่ ๓) การ์ตูนแอนิเมชัน ๔) จุลสาร ๕) AR (Augmented Reality) ๖) สแตนด์ ๗) เข็มกลัด ๘) แบนเนอร์ และ ๙) ที่คาดหัว

และหากมีการเผยแพร่ความรู้ของโครงการเด็กไทยฟันดี ในช่องทาง Facebook และ Line นักเรียนส่วนใหญ่จะเข้าไปอ่านโดยคิดเป็นร้อยละ ๗๑.๑%

ในส่วนของข้อคำถามปลายเปิด : หากมีการจัดกิจกรรมเช่นนี้ในครั้งหน้า นักเรียนอยากให้มีการจัดเตรียมจัดหาสิ่งใดมากที่สุด มีผลสรุปดังนี้

- นักเรียนส่วนใหญ่ (จำนวน ๒๕ จาก ๔๕ คน) อยากให้มีการจัดกิจกรรม และมีเกมประกอบการให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องฟันเช่นนี้อีก โดยระบุเกมที่ชอบ คือ เกมทายคำถาม (๒ คน) บิงโก (๑ คน) วึ่งเปรี้ยว (๑ คน) การแสดงละครโดยพี่นักศึกษา (๓) ซึ่งเกมทั้งหมดประยุกต์ความรู้เรื่องฟันมาประกอบด้วย

- นักเรียนอยากให้มีกิจกรรมฐานความรู้ อยากได้ความรู้เกี่ยวกับฟันและการดูแลสุขภาพฟันให้สะอาด จำนวน ๙ คน โดยระบุอยากได้สื่อแผ่นซีดีเกี่ยวกับฟันและการดูแลฟัน ๒ คน หนังสือความรู้เกี่ยวกับฟัน ๔ คน สมุดคำถามเกี่ยวกับฟัน ๓ คน และหนังสือเล่มใหญ่ เล่มเล็ก แบนเนอร์ที่ใช้ในกิจกรรม ๒ คน

- นักเรียนอยากได้ของรางวัล ๑๔ คน โดยระบุสิ่งของคือ อุปกรณ์เครื่องเขียน สมุด ๑๐ คน ตุ๊กตา/ตุ๊กตารูปฟัน ๓ คน ของเล่น หนังสือการ์ตูน และขนมอย่างละ ๑ คน

๔.๒.๒ ผลการประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ

หลังจากสิ้นสุดกิจกรรมโครงการ ผู้วิจัยให้นักศึกษาทั้ง ๒๓ คนที่ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี ประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการของตัวเอง โดยจัดทำแบบประเมินออนไลน์ ดังแสดงผลในตารางที่ ๔-๓ ถึง ๔-๕

ตารางที่ ๔-๓ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรม
โครงการ (ตอนที่ ๑) (คะแนนเต็ม ๕.๐๐ เกณฑ์ความคิดเห็น / ความพึงพอใจ ๕ ระดับ คือ
ดีมาก ดี ปานกลาง น้อย น้อยมาก)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๕)	S.D.	การแปลผล
ตอนที่ ๑ นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมโครงการในด้านต่างๆ ต่อไปนี้ในระดับใด			
๑.๑ นักศึกษามีความรู้ และทักษะด้านการออกแบบ ผลิตภัณฑ์สำหรับให้ ความรู้ในกิจกรรมโครงการระดับใด	๓.๘๖	๐.๗๕๗	ดี
๑.๒ นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการ ดำเนินกิจกรรมโครงการได้ในระดับใด	๔.๐๔	๐.๗๐๕	ดี
๑.๓ ความเหมาะสมของระยะเวลาสำหรับการเตรียมกิจกรรม ตั้งแต่ ได้รับโจทย์โครงการ	๓.๖	๐.๗๙๕	ดี
๑.๔ ความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรมโครงการเด็กไทยพันธุ์	๓.๘๖	๐.๗๒๒	ดี
๑.๕ นักเรียนชั้น ป.๔-ป.๖ ที่เข้าร่วมกิจกรรมให้ความร่วมมือในระดับ	๔.๒๖	๐.๖๗๐	ดี
๑.๖ ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรมโครงการ	๔.๐๔	๐.๖๑๑	ดี
๑.๗ ความเหมาะสมของอุปกรณ์วัสดุฯ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมโครงการ	๓.๘๒	๐.๖๑๗	ดี
๑.๘ ความเหมาะสมของวัน เวลาในการปฏิบัติกิจกรรมโครงการ (อังคารที่ ๒๐ ธ.ค. ๕๙ เวลา ๘.๓๐-๑๔.๐๐ น.)	๓.๗๘	๐.๗๒๒	ดี
๑.๙ กิจกรรมโครงการมีประโยชน์ด้านการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับ สุขภาพสู่ชุมชน (นักเรียนโรงเรียนวัดละมุด)	๔.๒๖	๐.๖๔๔	ดี
๑.๑๐ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการ ออกแบบ ผลิตภัณฑ์เพื่อให้ความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย/ชุมชน	๓.๘๖	๐.๗๘๕	ดี
๑.๑๑ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการ สื่อสาร การนำเสนอ /การจัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน	๔.๑๓	๐.๖๔๖	ดี
๑.๑๒ กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษารู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีม สามารถแบ่งและรับผิดชอบภาระหน้าที่ของตนเองได้	๓.๗๓	๐.๖๘๓	ดี
๑.๑๓ กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าแสดงออก มากขึ้นในการดำเนินกิจกรรม / ลงพื้นที่ชุมชน	๔.๑๓	๐.๔๗๖	ดี
๑.๑๔ กิจกรรมโครงการทำให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของตนเอง และเข้าใจ บทบาทหน้าที่ของผู้ผลิตและเผยแพร่สื่อด้านสุขภาพ	๓.๘๖	๐.๘๑๑	ดี
๑.๑๕ นักศึกษาพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตนเองครั้งนี้ในระดับ	๔.๐๔	๐.๖๘๕	ดี
ค่าเฉลี่ย	๓.๙๕	-	ดี

จากตาราง ๔-๓ นักศึกษามีความเห็นว่ นักเรียนชั้น ป.๔-ป.๖ ที่เข้าร่วมกิจกรรมให้ความร่วมมือในระดับ ดี และกิจกรรมโครงการมีประโยชน์ด้านการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพสู่ชุมชน ดีเป็นอันดับที่ ๑ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๔.๒๖ รองลงมาคือ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการสื่อสาร การนำเสนอ /การจัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชนได้ดี และ กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจกล้าแสดงออกมากขึ้นในการดำเนินกิจกรรม / ลงพื้นที่ชุมชนได้ดี โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ ๔.๑๓

ตารางที่ ๔-๔ ความพึงพอใจและความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ (ตอนที่ ๒) (คะแนนเต็ม ๕.๐๐ เกณฑ์ความคิดเห็น / ความพึงพอใจ ๕ ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยมาก)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๕)	S.D.	การแปลผล
ตอนที่ ๒ ระดับความพึงพอใจทั้งด้านคุณภาพ การออกแบบ การผลิตที่นักศึกษามีต่อสื่อของกิจกรรมโครงการ			
๒.๑ หนังสือเล่มใหญ่	๔.๐๔	๐.๖๑๑	มาก
๒.๒ จุลสาร	๔.๐๔	๐.๖๘๕	มาก
๒.๓ पोสเตอร์ นิทรรศการ	๓.๙๕	๐.๖๓๙	มาก
๒.๔ แอนิเมชัน	๔.๐๐	๐.๕๘๘	มาก
๒.๕ เกม กิจกรรม	๓.๖๙	๐.๗๑๐	มาก
๒.๖ AR	๓.๗๘	๐.๗๒๒	มาก
๒.๗ แบนเนอร์	๓.๗๘	๐.๖๕๒	มาก
๒.๘ สแตนด์	๓.๘๒	๐.๖๙๐	มาก
๒.๙ เข็มกลัด	๓.๓๐	๐.๗๓๘	ปานกลาง
๒.๑๐ ที่คาดหัว	๓.๓๙	๐.๗๓๘	ปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	๓.๗๘	-	ดี

จากตารางที่ ๔-๔ นักศึกษามีความพึงพอใจต่อ หนังสือเล่มใหญ่ และ จุลสาร อยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ๔.๐๔ รองลงมาคือ แอนิเมชัน มีค่าเฉลี่ย ๔.๐๐ อยู่ในระดับมาก และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อ เข็มกลัด เป็นอันดับสุดท้าย ซึ่งได้ค่าเฉลี่ย ๓.๓๐ ความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง

ตารางที่ ๔-๕ ความคิดเห็นของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการ (ตอนที่ ๓)

รายการประเมิน	ความถี่	ร้อยละ
๒.๑๑ นักศึกษาคิดว่าสื่อชนิดใดในกิจกรรมโครงการที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด		
๒.๑๑.๑ หนังสือเล่มใหญ่	๔	๑๗.๔
๒.๑๑.๒ จุลสาร	๑	๔.๓
๒.๑๑.๓ पोสเตอร์นิทรรศการ	๘	๓๔.๘
๒.๑๑.๔ แอนิเมชั่น	๖	๒๖.๑
๒.๑๑.๕ เกม กิจกรรม	๓	๑๓
๒.๑๑.๖ AR	๑	๔.๓
๒.๑๑.๗ แบนเนอร์	๐	๐
๒.๑๑.๘ สแตนด์	๐	๐

จากตารางที่ ๔-๕ นักศึกษาร้อยละ ๓๔.๘ มีความคิดเห็นว่า पोสเตอร์นิทรรศการ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ แอนิเมชั่น อยู่ที่ร้อยละ ๒๖.๑ และอันดับที่สามคือ หนังสือเล่มใหญ่ อยู่ที่ร้อยละ ๑๗.๔ ส่วน แบนเนอร์ และสแตนด์ นักศึกษามีความคิดเห็นว่า เป็นสื่อที่ไม่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้

นอกเหนือจากข้อมูลในตารางดังกล่าวข้างต้น ในส่วนของคำถามปลายเปิด ซึ่งถามถึงสื่อนอกเหนือจากที่มีในโครงการที่นักศึกษาคิดว่าควรจะมีและเป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ สามารถสรุปเป็นประเด็นต่างๆ ได้คือ

- นักศึกษามีความคิดว่า ควรมีสื่อ Online CAI ใบปลิว หุ่นจำลอง เพิ่มเติม
- ควรมี new media ที่กันน้ำได้ คงทน และอยู่บริเวณอ่างน้ำที่เด็กๆใช้แปรงฟัน
- ควรมีการจัดแสดงละครความรู้
- ควรมีการพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ความรู้โดยตรง
- หนังสือเล่มเล็กขนาดพกพาให้เด็กนำติดตัวไปได้ทุกที่ เพื่อทบทวนสะดวก

๔.๓ สร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน

๔.๓.๑ ผลการวัดความตระหนักรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุของนักเรียนที่ร่วมกิจกรรมโครงการ

หลังจากสิ้นสุดกระบวนการเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” เมื่อวันที่ ๒๐ ธันวาคม ๒๕๕๙ ไปแล้วนั้น อีก ๒ เดือนถัดมา คือวันที่ ๙ มีนาคม ๒๕๖๐ คณะผู้วิจัยจึงได้ลงพื้นที่เพื่อวัดความรู้และตระหนักรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างเดิมที่ผ่านกิจกรรมโครงการมาแล้ว จำนวน ๓๐ คน ซึ่งได้ผลดังนี้

๔.๓.๑.๑ ผลการวัดความรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดความรู้แบบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๓๐ ข้อ ได้ผลดังแสดงในตารางที่ ๔-๖ ดังนี้ (รายละเอียดในภาคผนวก จ.)

ตารางที่ ๔-๖ ผลการวัดความรู้ของนักเรียน โรงเรียนวัดละมุด

ชั้นปี	จำนวนนักเรียน (คน)	คะแนนเฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน)	ร้อยละ
ป.๔	๑๕	๒๕.๖๐	๘๕.๓๓
ป.๕	๙	๒๗.๕๕	๙๑.๘๕
ป.๖	๖	๒๗.๘๓	๙๒.๗๗
รวม	๓๐	๒๖.๙๙	๘๙.๙๖

จากตารางที่ ๔-๖ พบว่าผลการวัดความรู้ของกลุ่มตัวอย่างใน ๓ ชั้นปี มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๒๖.๙๙ คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐) คิดเป็นร้อยละ ๘๙.๙๖ โดยนักเรียนประถมศึกษาปีที่ ๖ มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด ได้คะแนนเฉลี่ย ๒๗.๘๓ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๙๒.๗๖ รองลงมาคือชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีค่าคะแนนเฉลี่ย ๒๗.๕๕ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๙๑.๘๕ และชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีค่าคะแนนเฉลี่ย ๒๕.๖๐ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๕.๓๓

๔.๓.๑.๒ ผลการวัดความตระหนักรู้ โดยใช้แบบสอบถามวัดความตระหนักรู้ จำนวน ๒๓ ข้อ ซึ่งมีการกำหนดการแปลผล เกณฑ์ของคะแนนดังแสดงรายละเอียดในภาคผนวก จ. และได้ผลตามตารางที่ ๔-๗

ตารางที่ ๔-๗ ผลการวัดความตระหนักรู้ของนักเรียน โรงเรียนวัดละมุด

ชั้นปี	จำนวนนักเรียน (คน)	ค่าคะแนนความตระหนักรู้เฉลี่ย (คะแนนเต็ม ๔๖ คะแนน)	ร้อยละ	การแปลผล
ป.๔	๑๕	๓๔.๙๓	๗๕.๙๓	มีความตระหนักมาก
ป.๕	๙	๓๕.๓๓	๗๖.๘๐	มีความตระหนักมาก
ป.๖	๖	๓๗.๖๖	๘๑.๘๖	มีความตระหนักมาก
รวม	๓๐	๓๕.๖๐	๗๗.๓๙	มีความตระหนักมาก

จากตารางที่ ๔-๗ พบว่าผลการวัดความตระหนักรู้ของกลุ่มตัวอย่างใน ๓ ชั้นปี มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ ๓๕.๖๐ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๗๗.๓๙ ซึ่งสามารถแปลผลได้ว่า กลุ่มตัวอย่างใน ๓ ชั้นปี มีความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุอยู่ในระดับมาก โดยที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖ มีค่าคะแนนเฉลี่ยความตระหนักรู้สูงที่สุด ได้คะแนนเฉลี่ย ๓๗.๖๖ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๘๑.๘๖ รองลงมาคือชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ มีค่าคะแนนเฉลี่ย ๓๕.๓๓ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๗๖.๘๐ และชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ มีค่าคะแนนเฉลี่ย ๓๔.๙๓ คะแนน คิดเป็นร้อยละ ๗๕.๙๓ และเมื่อแปลผลความตระหนักรู้

จากค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้ พบว่านักเรียน ทั้ง ๓ ชั้นปี มีความตระหนักรู้ในเรื่องของการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุอยู่ในระดับมากเช่นกัน

๔.๓.๒ ผลการสัมภาษณ์ ครูผู้สอน และผู้อำนวยการโรงเรียน ถึงความตระหนักรู้ และการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนหลังจากได้เข้าร่วมกิจกรรมโครงการแล้ว สามารถสรุปเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้ และรายละเอียดเพิ่มเติมในภาคผนวก ฉ.

๔.๓.๒.๑ พฤติกรรมการแปรงฟันของเด็ก : เด็กนักเรียนทุกชั้นปีที่โรงเรียนวัดละมุด จะต้องแปรงฟันหลังทานอาหารกลางวันทุกวัน โดยจะแปรงฟันตามเพลงที่โรงเรียนจัดให้ ใช้เวลาแปรงตามเสียงเพลงที่เปิด ความยาวของเพลงประมาณ ๒ นาที โรงเรียนแจกแปรงสีฟันให้นักเรียนทุกคน พร้อมมีหน่วยงานทันตสาธารณสุขมาตรวจสุขภาพฟันให้นักเรียนปีละ ๑ ครั้ง และนำรถตู้มารับนักเรียนเพื่อไปทำฟัน ซึ่งเด็กส่วนใหญ่จะมีปัญหาฟันน้ำนมผุ แต่ระยะหลังนี้หมอฟันจะเคลือบฟลูออไรด์ให้กับเด็กทุกคน ปัญหาจึงได้ลดลง

๔.๓.๒.๒ พฤติกรรมการเลือกรับประทานอาหารของเด็กก่อนหน้าการเข้าร่วมกิจกรรมโครงการ : เด็กส่วนใหญ่ยังทานอาหาร และขนมตามปกติ ซึ่งอาหารกลางวันทางโรงเรียนเป็นผู้จัดให้ จะมีความหลากหลายให้คุณค่าอาหารครบ ๕ หมู่ ส่วนขนมกรุบกรอบ น้ำหวาน ลูกอม เด็กๆ ยังทานอยู่บ้างตามวัย

๔.๓.๒.๓ ความรู้สึกของเด็กเมื่อทราบว่าจะมีการทำกิจกรรมเด็กไทยฟันดี : โดยปกติโรงเรียนไม่ค่อยมีหน่วยงานอื่นๆ มาจัดกิจกรรมด้านสุขภาพ เมื่อครั้งที่มาสำรวจความต้องการสื่อ เด็กๆ รู้สึกตื่นเต้น และเมื่อรู้ว่าจะมีจัดกิจกรรม เด็กๆ หลายคนก็เฝ้ารอ อยากให้มา อยากให้มีกิจกรรม มีสื่อที่หลากหลาย ดีใจที่พี่ๆ จะกลับมาจัดกิจกรรมให้ความรู้ และทุกคนให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี

๔.๓.๒.๔ ความรู้สึกของเด็กในวันจัดกิจกรรม : กำหนดเริ่มกิจกรรมเวลา ๘.๓๐ น. แต่เด็กๆ ส่วนใหญ่ตื่นเต้น มารอตั้งแต่เช้า ๗.๐๐ เด็กทุกชั้นปีให้ความร่วมมือตั้งแต่เริ่มกิจกรรมจนจบ ไม่อยากให้งบกิจกรรมเลย ทุกคนรู้สึกสนุก เด็กๆ ให้ความสนใจสื่อ ชอบดูการ์ตูน ชอบเล่นเกม และทำกิจกรรม โดยปกติที่โรงเรียนอาจจะไม่ค่อยได้มีสื่อใหม่ๆ หรือยังเป็นสื่อดั้งเดิม พอเด็กมาเห็นสื่อของโครงการ ที่มีความหลากหลาย เป็นสิ่งที่เด็กอาจไม่ค่อยได้เห็น เด็กๆ รู้สึกชอบโดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชัน สังเกตว่าเด็กมีสมาธิ ตั้งใจดูมาก นอกจากนี้เกมและกิจกรรมที่จัดมา ทำให้เด็กรู้สึกสนุกเพลิดเพลิน ได้สาระความรู้ด้วย เป็นกิจกรรมที่เด็กๆ ประทับใจ อยากให้พี่ๆ มาสอนและมีการจัดกิจกรรมเช่นนี้อีก

๔.๓.๒.๕ สื่อของโครงการที่มอบให้โรงเรียน หลังจากจบกิจกรรมการให้ความรู้โครงการเด็กไทยฟันดี นักเรียนได้นำสื่อที่ตนนำมาใช้ประกอบการแสดงในวันจัดกิจกรรมของโรงเรียน และต่อยอดความรู้โดยนำเรื่องราวการแปรงฟันมาคิดเป็นบทละคร สำหรับสื่อหนังสือเล่มใหญ่ นำไปให้เด็กๆ ได้ดูกันที่ห้องสมุด แต่อาจมีข้อจำกัดในเรื่องอุปกรณ์การดูภาพ ๓ มิติ ซึ่งหนังสือเล่มใหญ่บางหน้าใช้เทคนิคพิเศษ AR ทางโรงเรียนยังไม่มี tablet หรืออุปกรณ์อย่างเพียงพอที่จะช่วยให้เด็กๆ ดูได้อย่างทั่วถึง และจำนวนหนังสือมีจำนวนน้อย ๒ เล่ม แต่รูปแบบการนำเสนอเป็นนิทาน มีความน่าสนใจ เด็กๆ ชอบดู ส่วนหนังสือเล่มเล็กที่แจกเป็นคู่มือให้นำกลับบ้านไปอ่านเพื่อให้ได้ความรู้เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ ซึ่งเด็กๆ ชอบมาก

ภาพสวย การ์ตูนน่ารัก ตัวหนังสืออ่านชัดเจน เล่มเล็กพกพาสะดวก เด็กๆ สนใจมากกว่าหนังสือเรียนอีก ส่วน โปสเตอร์ ความรู้ตอนนี้ยังเก็บไว้ที่ห้องพยาบาล เนื่องจากทางโรงเรียนต้องปรับปรุงพื้นที่ และยังไม่มีพื้นที่หรือบอร์ดเพื่อติดตั้งในที่ๆ เหมาะสม และกลัวจะพัง เสียหายก่อน แต่ในอนาคตจะได้มีการติดโปสเตอร์เพื่อให้เด็กได้อ่านเป็นความรู้กัน การ์ตูนแอนิเมชัน ตัวการ์ตูนน่ารัก เข้าใจง่าย ดึงดูดความสนใจจากเด็กๆ ได้ดี ความยาวกำลังดี โดยรวมคุณภาพการผลิตและเนื้อหาที่สื่อออกมาดีแล้ว แบนเนอร์ ที่ให้ความรู้สูตรการดูแลสุขภาพปากและฟันก็ได้ติดไว้ที่ด้านนอกอาคาร ซึ่งใกล้กับบริเวณที่เด็กแปรงฟันตอนกลางวันทุกวัน ช่วยเตือนให้เด็กๆ ไม่ลืมแปรงฟัน และเป็นการย้ำเตือนจิตสำนึก ความรู้ และสร้างความตระหนักรู้ได้ด้วย

๔.๓.๒.๖ หลังจากได้ร่วมกิจกรรมโครงการแล้ว : เด็กมีการพูดถึงสื่อของโครงการ เด็กๆ อยากดูสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งทางโรงเรียนจะนำสื่อแอนิเมชันมาเปิดให้เด็กดูเรื่อยๆ เพราะเป็นการย้ำเตือนและให้ความรู้เด็กในเรื่องการดูแลสุขภาพ โดยที่ไม่ต้องอ่านหนังสือหรือสอนในชั้นเรียน เด็กสามารถดูและทำความเข้าใจด้วยตนเองได้ จำเนื้อหาสาระที่อยู่ในสื่อได้ เด็กๆ ให้ความสนใจสื่อหลายประเภทของโครงการ รวมถึงเกมกิจกรรม เด็กๆ ชอบเกม อยากเข้าร่วมกิจกรรมอีก เนื่องจากมีหลายรูปแบบ ให้ความสนุกสนาน และชอบละครบทบาทสมมุติซึ่งเป็นหนึ่งในฐานกิจกรรม

๔.๓.๒.๗ โดยสรุปในภาพรวม : สื่อของโครงการเด็กไทยฟันดีที่ทำมานั้นดีทุกอย่างแล้ว ถ้าให้คะแนนคิดว่าให้ ๑๑ เต็ม ๑๐ สำหรับการต่อยอดเพื่อพัฒนาหรือปรับปรุงให้ดีขึ้นหากจัดในครั้งหน้า อยากให้ทำกิจกรรมกับกลุ่มเด็กที่จำนวนมากขึ้น อาจเป็น ป.๑- ป.๖ ไปเลย อยากให้เด็กทุกคน ทุกชั้นปีได้ร่วมกิจกรรม ลักษณะกิจกรรมเป็นฐานกิจกรรม แบบแบ่งเป็นฐานเช่นเดิม ส่วนเนื้อหาที่อยากให้อ่าน นอกเหนือจากเรื่องฟันแล้ว อยากให้เป็นเรื่องเกี่ยวกับประสาทสัมผัส ตามเนื้อหาสาระการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ป.๔- ป.๖ และอยากให้มีการจัดค่ายวิทยาศาสตร์ เพราะไม่ค่อยมีใครมาทำกิจกรรม เนื่องจากเป็นโรงเรียนขนาดเล็ก

บทที่ ๕

สรุปผลการวิจัย

โครงการการวิจัย การพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลายเรื่อง “เด็กไทยฟันดี” มีการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะดังรายละเอียดต่อไปนี้

๕.๑ วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- ๕.๑.๑ เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ๕.๑.๒ เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย
- ๕.๑.๓ เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน

๕.๒ วิธีดำเนินการวิจัย

ประกอบด้วย ๖ ขั้นตอนคือ

- ๕.๒.๑ จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา
- ๕.๒.๒ สำนวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน
- ๕.๒.๓ ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ
- ๕.๒.๔ ดำเนินกิจกรรมโครงการ
- ๕.๒.๕ ติดตามผลการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย
- ๕.๒.๖ วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

๕.๓ สรุปผลการวิจัย

๕.๓.๑ ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๑ เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

๕.๓.๑.๑ สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่พัฒนาขึ้นมีทั้งหมด ๙ ประเภท ได้แก่ ๑) หนังสือ ๒) จุลสาร ๓) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ๔) การ์ตูนแอนิเมชัน ๕) โปสเตอร์ นิทรรศการ ๖) แบนเนอร์ ๗) สแตนด์ ๘) เข็มกลัด และ ๙) AR สื่อทั้ง ๙ ประเภทมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก ($\bar{x}$ มีค่าเท่ากับ ๔.๘๕) โดยทุกประเภทของสื่อมีคะแนนเฉลี่ยในระดับดีมาก ($\bar{x}$ มีค่าเท่ากับ ๔.๘๐ ถึง ๔.๙๒)

๕.๓.๑.๒ ประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุด เรียงตามลำดับ ๙ อันดับ คือ ๑) पोสเตอร์ นิทรรศการ ๒) หนังสือเล่มใหญ่ ๓) การ์ตูนแอนิเมชัน ๔) จุลสาร ๕) AR (Augmented Reality) ๖) สแตนด์ ๗) เข็มกลัด ๘) แบนเนอร์ และ ๙) ที่คาดหัว

๕.๓.๑.๓ นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจในด้านคุณภาพ การออกแบบและผลิตสื่อของโครงการในระดับมาก คะแนนเฉลี่ยคือ ๓.๗๘ (คะแนนเต็ม ๕.๐๐ ระดับความพึงพอใจ ๕ ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด) โดยสื่อประเภทที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุด เรียงตามลำดับคือ ๑) หนังสือเล่มใหญ่ และ จุลสาร ๒) แอนิเมชัน ๓) पोสเตอร์นิทรรศการ ๔) สแตนด์ ๕) AR และแบนเนอร์ ๖) เกม กิจกรรม ๗) ที่คาดหัว และ ๘) เข็มกลัด

๕.๓.๒ ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๒ เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

๕.๓.๒.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ - ๖ โรงเรียนวัดละมุดที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อและกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ๒.๘๘ : คะแนนเต็ม ๓.๐๐ กำหนดระดับความพึงพอใจ ๓ ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย) โดยทุกรายการได้คะแนนเฉลี่ยในระดับมาก สิ่งที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรกคือ เกมและกิจกรรมการเรียนรู้ (๒.๙๗) รองลงมาคือ การถ่ายทอดความรู้และการสื่อสารของนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม (๒.๙๓) และความรู้เรื่องฟันที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม (๒.๘๘)

๕.๓.๓.๒ นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก (คะแนนเฉลี่ย ๓.๙๕ คะแนนเต็ม ๕.๐๐ กำหนดระดับความพึงพอใจ ๕ ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด) สิ่งที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรก คือ การให้ความร่วมมือของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และกิจกรรมโครงการมีประโยชน์ในการเผยแพร่ความรู้ด้านสุขภาพสู่ชุมชน (๔.๒๖) รองลงมาคือ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ด้านการสื่อสาร การนำเสนอ การเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน และ กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจกล้าแสดงออกมากขึ้น (๔.๑๓) และ นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรม และความพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตัวนักศึกษาเอง (๔.๐๔)

๕.๓.๓.๓ นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี ร้อยละ ๓๔.๘ มีความเห็นว่า पोสเตอร์นิทรรศการ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ แอนิเมชัน ร้อยละ ๒๖.๑ และอันดับที่สามคือ หนังสือเล่มใหญ่ ร้อยละ ๑๗.๔ ส่วน แบนเนอร์ และสแตนด์ นักศึกษามีความคิดเห็นว่า เป็นสื่อที่ไม่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถมเกิดการเรียนรู้ได้

๕.๓.๓ ในวัตถุประสงค์ข้อที่ ๓ เพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

๕.๓.๓.๑ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนวัดละมุดที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี และทำแบบทดสอบเพื่อวัดความรู้ มีผลคะแนนเฉลี่ยอยู่ในเกณฑ์ดีมาก โดยคะแนนเฉลี่ยทั้ง ๓ ชั้นปี มีค่าเท่ากับ ๒๖.๙๙ คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน) คิดเป็นร้อยละ ๘๙.๙๖

๕.๓.๓.๒ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ โรงเรียนวัดละมุดที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี และทำแบบวัดความตระหนักรู้ด้านพฤติกรรมกาปฏิบัติตัวของนักเรียนเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน มีผลตระหนักรู้ในระดับมาก (เกณฑ์ ๓ ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย) โดยคะแนนเฉลี่ยความตระหนักรู้ ของทั้ง ๓ ชั้นปี มีค่าเท่ากับ ๓๕.๖ (คะแนนเต็ม ๔๖ คะแนน) และสิ่งที่นักเรียนมีความตระหนักรู้มากที่สุด ๓ อันดับแรกคือ การเลือกใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ การดื่มนมเพื่อช่วยเสริมสร้างกระดูกและฟันให้แข็งแรง และการแปรงฟันหลังรับประทานอาหาร ตามลำดับ

๕.๔ อภิปรายผลการวิจัย

๕.๔.๑ จากผลการวิจัยที่พบว่า สื่อของโครงการเด็กไทยฟันดี ทั้ง ๙ ประเภท มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในเกณฑ์ดีมาก โดยทุกประเภทของสื่อมีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมากเช่นกัน อาจเป็นเพราะการดำเนินการจัดทำสื่อของโครงการมีการวางแผนอย่างเป็นลำดับ ตั้งแต่สำรวจความต้องการด้านสื่อจากกลุ่มเป้าหมายและครูผู้สอน โดยการลงพื้นที่จริง นำตัวอย่างการออกแบบลักษณะการ์ตูน หรือรูปแบบสื่อต่างๆ ให้กลุ่มเป้าหมายพิจารณา และพูดคุยถึงประเด็นเนื้อหาที่จำเป็น โดยยึดตามเนื้อหาจากงานวิจัยต้นแบบ ศึกษาบริบททั้งด้านนักเรียนและครูผู้สอนซึ่งเป็นผู้ใช้สื่อ รวมถึงสภาพแวดล้อมโดยรวมที่จะเอื้อต่อการใช้สื่อของโครงการ จากนั้นได้รวบรวมและวิเคราะห์เนื้อหา รูปแบบสื่อที่เหมาะสมสอดคล้องกับความต้องการ และออกแบบผลิตสื่อต้นแบบตามที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งจัดทำโดยนักศึกษาที่มีความถนัดเฉพาะทางของสื่อแต่ละประเภท มีการตรวจสอบ นำเสนอและรายงานความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ทำให้งานที่ออกมาคุณภาพดี สามารถนำไปใช้งานและเผยแพร่ได้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า การออกแบบจัดทำสื่อการเรียนรู้จำเป็นต้องจัดทำอย่างเป็นระบบตามกระบวนการและขั้นตอนการออกแบบ พัฒนาสื่อ (ADDIE MODEL) และใส่ใจในรายละเอียดต่างๆ เพื่อให้ได้สื่อที่มีประสิทธิภาพ สามารถนำไปใช้งานได้จริง ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

๕.๔.๒ จากผลการวิจัยที่พบว่า ประเภทของสื่อที่นักเรียนชอบมากที่สุด ๓ อันดับแรก คือ โปสเตอร์ นิทรรศการ หนังสือเล่มใหญ่ และ การ์ตูนแอนิเมชัน ส่วนสื่อที่นักเรียนชอบน้อยที่สุด คือ ที่คาดหัว แบนเนอร์ และ เข็มกลัด ตามลำดับ อาจเป็นเพราะสื่อ โปสเตอร์นิทรรศการ และหนังสือเล่มใหญ่ เป็นสิ่งที่นักเรียนได้ใช้ในการทำกิจกรรมฐาน ซึ่งออกแบบให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ ได้มีปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้ ได้ค้นหาคำตอบหรือศึกษาวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีการใช้เทคนิคพิเศษ หรือภาพประกอบในรูปแบบแปลกใหม่ที่นักเรียนชื่นชอบ ส่วนการ์ตูนแอนิเมชันที่นักเรียนชื่นชอบในลำดับ ๓ เป็นสื่อที่สามารถใช้ประสาทสัมผัส

หลายด้านในการรับรู้ และนำเสนอด้วยรูปแบบของมัลติมีเดีย ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวหนังสือ และมีลักษณะการดูเป็นแบบที่นักเรียนชื่นชอบ เนื้อเรื่องเป็นประโยชน์ ใกล้ตัวนักเรียน สื่อสารชัดเจน เข้าใจง่าย และนำความรู้มาประยุกต์ใช้กับตนเองได้ ส่วนที่คาดหวังซึ่งนักเรียนชอบน้อยที่สุดอาจเป็นเพราะเป็นเพียงสื่อที่ใช้ประกอบการทำกิจกรรม ไม่มีบทบาทหรือไม่ได้ใช้ในการสื่อสารข้อมูลความรู้ ส่วนแบนเนอร์ใช้เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมโครงการและรณรงค์การแปรผันตามสูตร ๒ ๒ ๒ ของกรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข นักเรียนเพียงได้พบเห็น และรับทราบข่าวสารข้อมูลจากสื่อในระยะเวลาสั้น อาจยังไม่เกิดความจดจำ หรือประทับใจ ส่วนเข็มกลัดที่นักเรียนชอบน้อยรองลงมาอาจเป็นเพราะเป็นสื่อเฉพาะกิจที่ใช้ประกอบการทำกิจกรรม ไม่ได้ใช้เพื่อการเรียนรู้ จึงไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับสื่อ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อที่ให้นักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมาก-มากที่สุดน่าจะเป็นสื่อที่สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างสื่อกับผู้เรียนหรือผู้ชมได้ และควรมีเทคนิคในการออกแบบสื่อที่น่าสนใจ สอดคล้องกับพฤติกรรมในการใช้สื่อ การรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย และต้องใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน หากมีกิจกรรมประกอบการเรียนรู้ที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้เรียน โดยเฉพาะกลุ่มเด็กปฐมวัยมีความสนุกสนานเพลิดเพลินควบคู่ไปกับการได้รับสาระความรู้อีกด้วย

๕.๔.๓ จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้และการดำเนินกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก โดย สิ่งที่นักศึกษาพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรก คือ การให้ความร่วมมือของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม และกิจกรรมโครงการมีประโยชน์ในการเผยแพร่ความรู้ด้านสุขภาพสู่ชุมชน รองลงมาคือ กิจกรรมโครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ด้านการสื่อสาร การนำเสนอ การเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน กิจกรรมโครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าแสดงออกมากขึ้น และ นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินกิจกรรมโครงการ ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรม และความพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตัวนักศึกษาเอง ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักศึกษาเห็นความสำคัญของกิจกรรมโครงการ สามารถสะท้อนสิ่งที่ได้รับจากการดำเนินกิจกรรมโครงการและรู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเองในการบริการความรู้ด้านสุขภาพสู่ชุมชน ส่วนสิ่งที่นักศึกษาพึงพอใจน้อยที่สุดคือ ความเหมาะสมของระยะเวลาสำหรับการเตรียมกิจกรรม ตั้งแต่ได้รับโจทย์โครงการ อาจเป็นเพราะข้อจำกัดในเรื่องการเรียนการสอนของรายวิชาซึ่งนักศึกษามีภาระงานมอบหมายหลายวิชา แต่โครงการยังไม่แล้วเสร็จจึงต้องดำเนินการต่อและตรงกับช่วงเวลาการฝึกงานทำให้ต้องจัดสรรเวลาการทำงาน การรวมกลุ่มสมาชิกเพื่อดำเนินการผลิตสื่อ เตรียมงานโครงการ ซึ่งทำให้การดำเนินงานไม่มีความต่อเนื่อง และล่าช้ากว่าที่กำหนดเล็กน้อย

๕.๔.๔ จากผลการวิจัยที่พบว่า นักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อและกิจกรรมโครงการอยู่ในระดับมาก โดยสิ่งที่นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด ๓ ลำดับแรกคือ เกมและ กิจกรรมการเรียนรู้ การถ่ายทอดความรู้และการสื่อสารของนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม และความรู้เรื่องฟันที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม อาจเป็นเพราะโครงการเด็กไทยฟันดีจัดให้มีสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายทั้งนี้ได้มีการวิเคราะห์ถึงสำคัญและวัตถุประสงค์ของการใช้สื่อและกิจกรรมแต่ละ

ประเภท ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลความต้องการของนักเรียนและคุณครูตามที่ได้พูดคุย สัมภาษณ์ตอนลงพื้นที่ เพื่อสำรวจความต้องการก่อนที่จะวางแผนดำเนินการออกแบบสื่อและกิจกรรมโครงการ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อใช้ในการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนมีความสนใจ แต่ควรใช้ประกอบกันอย่างมีความหมาย ในสัดส่วนที่เหมาะสม ทั้งนี้ต้องรู้จักวิธีการถ่ายทอดความรู้ ให้อยู่ในช่วงเวลา และเลือกใช้วิธีการหรือเทคนิคที่เหมาะสม มีปฏิสัมพันธ์ มีการโต้ตอบ และกำหนดให้มีการช่วยเหลือกัน ทำงานเป็นทีม ช่วยกันสร้างและสรุปองค์ความรู้ การเลือกเนื้อหาข้อมูลที่เป็นประโยชน์ให้ผู้เรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ มีการเชื่อมโยงความรู้ และให้อิสระในการคิดและสร้างสรรค์ ซึ่งน่าจะเป็นวิธีการที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กในช่วงชั้นประถมศึกษา สอดคล้องกับวีพร จรุงพันธ์เกษม, ๒๕๕๘ ที่ได้กล่าวไว้ว่าในงานวิจัยเรื่อง กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้ “การนำเกมการศึกษามาใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรม การใช้สื่อเทคโนโลยีใหม่ๆ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่หลากหลายทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทำให้รู้สึกสนุกสนาน นักเรียนมีความสนใจการเรียน มีความรับผิดชอบ มีความคิดสร้างสรรค์ มีการเคลื่อนไหว ทำให้ไม่เบื่อหน่ายต่อการเรียน ส่งเสริมทักษะในด้านต่างๆ เกิดความเข้าใจในบทเรียนและทำให้นักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเกมการศึกษาสามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะและกระบวนการคิด ทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี” ทั้งนี้ต้องมีการกำหนดวัตถุประสงค์การใช้งานที่ชัดเจนและควรใช้กิจกรรมเกม ประกอบในสัดส่วนที่เหมาะสม เพราะนักเรียนในช่วงวัยนี้ชอบที่จะเรียนรู้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ใช้ประสาทสัมผัสหลายด้าน การได้ลงมือทำ การมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อ บุคคลรอบข้าง เพื่อน หรือครูผู้สอนจะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนและสนใจที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

๕.๔.๕ จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความพึงพอใจในด้านคุณภาพ การออกแบบ และผลิตสื่อของโครงการอยู่ในระดับมาก โดยสื่อประเภทที่นักศึกษามีความพึงพอใจมากที่สุด ๓ อันดับแรกคือ ๑) หนังสือเล่มใหญ่ และ จุลสาร ๒) แอนิเมชัน ๓) โปสเตอร์นิทรรศการ อาจเป็นเพราะสื่อดังกล่าวเป็นสื่อหลักของโครงการที่ใช้ประกอบการให้ความรู้ มีการวิเคราะห์ ออกแบบ และผลิตตามแนวคิด ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง มีกระบวนการขั้นตอนตามแนวทางการออกแบบพัฒนาสื่อ (ADDIE MODEL) ทั้งนี้ประเภทสื่อที่นักศึกษาซึ่งเป็นผู้ออกแบบ ผลิต มีความพึงพอใจมากที่สุดสอดคล้องกับประเภทสื่อที่นักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อ แสดงให้เห็นว่า สื่อที่ผลิตด้วยกระบวนการที่ดีมีคุณภาพเมื่อนำไปใช้ย่อมส่งผลให้ผู้ที่ใช้สื่อมีความพึงพอใจ และเมื่อกลุ่มผู้ผลิตกับผู้ที่ใช้สื่อมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันย่อมเป็นการยืนยันในคุณภาพและประสิทธิภาพของสื่อที่สามารถนำไปใช้งานตลอดจนเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้อย่างแท้จริง

๕.๔.๖ จากผลการวิจัยที่พบว่า นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี มีความคิดเห็นว่า โปสเตอร์ นิทรรศการ เป็นสื่อที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด รองลงมาคือ แอนิเมชัน และหนังสือเล่มใหญ่ ตามลำดับ ส่วน แบนเนอร์ และสแตนด์ นักศึกษามีความคิดเห็นว่า เป็นสื่อที่

ไม่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ อาจเป็นเพราะสื่อ โปสเตอร์นิทรรศการ แอนิเมชัน และหนังสือเล่มใหญ่ เป็นสื่อหลักของโครงการที่ใช้ประกอบการให้ความรู้ สามารถใช้ประสาทสัมผัสหลายด้านในการรับรู้ และนำเสนอด้วยรูปแบบของมัลติมีเดีย ทั้งภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวหนังสือ ทั้งยังมีเทคนิคพิเศษหรือการสื่อสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ในการใช้สื่อดังกล่าว ซึ่งสามารถกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนและก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพได้ ส่วนสื่อแบนเนอร์และสแตนด์มีวัตถุประสงค์การใช้งานเพื่อการประชาสัมพันธ์ รณรงค์ และใช้ประกอบกิจกรรมโครงการมากกว่าที่จะใช้เพื่อการให้ความรู้

และจะเห็นได้ว่าประเภทของสื่อที่นักเรียนและนักศึกษา มีความพึงพอใจตรงกันทั้งด้านคุณภาพและการใช้งานสื่อ ๓ ลำดับแรกคือ หนังสือเล่มใหญ่ และการดูแอนิเมชัน ทั้งนี้เนื่องจากสื่อทั้ง ๒ ชนิด มีการดึงดูดความสนใจด้วยเทคนิคพิเศษและการใช้ประสาทสัมผัสหลายด้านในการเรียนรู้

๕.๔.๗ จากผลการวิจัยที่พบว่า ผลคะแนนจากการวัดความรู้ของนักเรียนที่ทำแบบทดสอบวัดความรู้หลังจากที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการมาแล้ว ๒ เดือน มีผลคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก โดยคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมทั้ง ๓ ชั้นปี มีค่าเท่ากับ ๒๖.๘๙ คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐) คิดเป็นร้อยละ ๘๙.๖๖ และระดับความตระหนักรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน โดยการทำแบบวัดความตระหนักรู้ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมโครงการมาแล้ว ๒ เดือนเช่นกัน อยู่ในระดับมาก คะแนนเฉลี่ยความตระหนักรู้ ของทั้ง ๓ ชั้นปี มีค่าเท่ากับ ๓๕.๖ (คะแนนเต็ม ๔๖) ซึ่งสิ่งที่นักเรียนมีความตระหนักรู้มากที่สุด ๓ อันดับแรกคือ การเลือกใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ การดื่มนมเพื่อช่วยให้ฟันแข็งแรง และการแปรงฟันหลังทานอาหารตามลำดับ อาจเป็นเพราะสื่อและกิจกรรมของโครงการมีคุณภาพสามารถใช้เป็นสื่อให้ความรู้ ช่วยในการเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงวิธีการ เทคนิคการถ่ายทอดเนื้อหาที่ทำให้เนื้อหาเข้าใจง่าย ให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน ถือเป็นความรับผิดชอบที่นักเรียนทุกคนต้องดูแลสุขอนามัยของตนเอง โดยโครงการได้ใช้สื่อ เกม และกิจกรรมประกอบการให้ความรู้ที่มีความหลากหลาย เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน คำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนมีการจัดการความรู้ที่ดี มีความสำคัญต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของผู้เรียนและการสร้างความจดจำ กลายเป็นความรู้ที่ฝังแน่น เมื่อได้รับเนื้อหา ความรู้ที่สนใจเป็นประโยชน์ สามารถสร้างความตระหนักรู้ให้กับผู้เรียน จึงนำไปใช้ประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

๕.๕ รูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้

๕.๕.๑ เป้าหมายของรูปแบบ

เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในการพัฒนาสื่อ โดยมีการเผยแพร่ความรู้ผ่านสื่อไปสู่กลุ่มเป้าหมาย เน้นกระบวนการในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสื่อ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ชี้แนะให้ความรู้และคำแนะนำแก่ผู้เรียน จากนั้นจึงนำไปสู่การจัดกิจกรรมเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน โดยกำหนดให้สื่อสารผ่านสื่อและกิจกรรมที่มีความ

สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มเป้าหมาย ชุมชน ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ และเผยแพร่สื่อที่มีความยืดหยุ่นและหลากหลาย บนพื้นฐานของการลงมือปฏิบัติงานจริง

๕.๕.๒ แนวคิดของรูปแบบ

การจัดการเรียนรู้ด้านการพัฒนาสื่อและการเผยแพร่องค์ความรู้สู่ผู้เรียนให้ได้คุณภาพตามต้องการ จำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานจริง ในพื้นที่จริง และปฏิบัติต่อกลุ่มเป้าหมายจริง มีการกำหนดเป้าหมายซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่ต้องการกับกลุ่มเป้าหมายภายหลังการเผยแพร่สื่อแล้ว การเผยแพร่องค์ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายควรใช้สื่อและกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ยืดหยุ่น ซึ่งคุณลักษณะของการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวสามารถสรุปได้คือ

๑. อยู่บนฐานของการปฏิบัติงานจริง
๒. เน้นที่ผลลัพธ์การสร้างความรู้
๓. จัดการเรียนรู้เป็นแบบโครงงาน (Project Based)
๔. เป็นการมีส่วนร่วมกันของ ผู้สอน ผู้เรียน และชุมชน
๕. พัฒนาสื่อ และกิจกรรมตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
๖. ใช้สื่อและกิจกรรมในการถ่ายทอดความรู้
๗. มีความสัมพันธ์กันระหว่าง การเรียน การเผยแพร่ และการเชื่อมโยง

ลักษณะที่สำคัญอย่างยิ่งของการจัดการเรียนรู้ คือความสอดคล้องกันระหว่าง ผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และเนื้อหา-กิจกรรมของการจัดการเรียนรู้ ดังนั้นการบูรณาการสิ่งที่ต้องการไปสู่การจัดการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญ ที่จะต้องมีคุณภาพ มีความเชื่อมั่น ตรงกับประเด็นความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

๕.๕.๓ วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม สำหรับใช้เผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน

๕.๕.๔ องค์ประกอบของรูปแบบ

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมสำหรับเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน มีองค์ประกอบสำคัญที่ต้องบูรณาการร่วมกันคือ ผู้เรียน ผู้สอน และชุมชน โดยผู้สอนเป็นผู้จัดการเรียนรู้และให้การสนับสนุนเพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะในการออกแบบ ผลิต พัฒนาสื่อ และสามารถสื่อสารข้อมูลด้านสุขภาพสู่กลุ่มเป้าหมายหรือชุมชนได้ ซึ่งทั้ง ๓ องค์ประกอบต้องประสานและเชื่อมโยงความรู้ (Link) มีการเรียนรู้ร่วมกัน (Learn) และแบ่งปัน แลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน (Share) ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้คือองค์ความรู้ที่เกิดจากการสังเคราะห์หรือสิ่งที่เกิดขึ้นจากการบูรณาการของทั้ง ๓ ส่วน

ทั้งนี้ การเรียนรู้จำเป็นต้องใช้สื่อและกิจกรรมเพื่อกระตุ้นความสนใจ เป็นสื่อกลางช่วยให้เข้าใจเนื้อหาที่สื่อสารชัดเจนขึ้น สนุกสนาน เพลิิดเพลิน อยากติดตามอย่างต่อเนื่อง หรือสามารถใช้ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง

สื่อที่จะช่วยให้มีการตอบสนองต่อการเรียนรู้มากขึ้นด้วยระยะเวลาที่สั้นลง โดยสื่อที่ใช้สามารถแบ่งประเภทตามวัตถุประสงค์การใช้งานและคุณลักษณะของสื่อ ได้แก่ ๑) สื่อการเรียนรู้และเสริมการเรียนรู้ ๒) สื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์ และ ๓) สื่อเกม กิจกรรม ซึ่งสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้งาน

๕.๕.๕.๑ สื่อการเรียนรู้และเสริมการเรียนรู้ เป็นสื่อหลักที่ใช้ในการเผยแพร่ความรู้ แบ่งประเภทเป็น

- สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือ จุลสาร และโปสเตอร์ เป็นสื่อที่นำเสนอเนื้อหาเป็นแผ่น และรูปเล่ม จับต้องได้ มีคุณลักษณะพิเศษที่น่าสนใจ เช่น pop up การสรุปเนื้อหา คำศัพท์ท้ายเล่ม ออกแบบสวยงาม เน้นสื่อความหมายด้วยรูปภาพ สีสดใส ตัวหนังสือใหญ่ ชัดเจน อ่านง่ายเหมาะกับวัยเด็ก

- สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ การ์ตูนแอนิเมชัน และ AR (Augmented Reality) ที่นำเสนอทั้งภาพและเสียง สามารถใช้ประสาทสัมผัสเพื่อช่วยในการเรียนรู้ได้หลายทาง และยังสามารถรวมเอาไฟล์ดิจิทัลของสิ่งพิมพ์มารวมไว้กับสื่อแอนิเมชัน และ AR ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) หรือนำไปเผยแพร่ในวงกว้างสู่สาธารณะโดยใช้ช่องทางของสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Page Facebook

๕.๕.๕.๒ สื่อประชาสัมพันธ์ รณรงค์ ได้แก่ แบนเนอร์ สแตนด์ และของที่ระลึกหรือสื่อเฉพาะกิจอื่นๆ ซึ่งมีคุณสมบัติในการสื่อสารประชาสัมพันธ์กิจกรรม ข่าว หรือข้อความรณรงค์ เพื่อให้ความรู้อันเป็นประโยชน์แก่กลุ่มเป้าหมายได้ใช้เป็นแนวทางปฏิบัติ หรือเชิญชวนให้เข้าร่วมกิจกรรมที่จัดขึ้น ย้ำเตือนให้ระลึกถึงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือสร้างความจดจำ ให้คำแนะนำ โน้มน้าวใจให้คล้อยตาม หรือปลุกเร้าให้ตระหนักในประเด็นใดประเด็นหนึ่ง

๕.๕.๕.๓ สื่อเกม และกิจกรรม เป็นสื่อที่ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ ส่งเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ฝึกทักษะการแก้ปัญหา หรือการทำงานร่วมกันเป็นทีม ผู้เรียนได้ช่วยเหลือกัน ช่วยเรียน ช่วยเล่นและสรุปความรู้ร่วมกันได้ ช่วยให้รู้สึกสนุกสนานพร้อมกับได้สาระความรู้

ทั้งนี้ผู้เรียนจะเรียนได้ดีต้องขึ้นอยู่กับบริบทและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม และได้รับการกระตุ้นเสริมแรงจากการใช้สื่อและกิจกรรมต่างๆ อย่างมีความหมาย ผู้จัดการเรียนรู้หรือผู้จัดกิจกรรมโครงการเผยแพร่ความรู้สามารถนำสื่อที่ผลิตทั้งหมดทุกประเภทมาใช้ในการกิจกรรมหรือนำเสนอในรูปแบบนิทรรศการ และสื่อสมัยใหม่ได้ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและทำให้มีความหลากหลายของสื่อแสดง เพราะสื่อแต่ละประเภทย่อมมีความแตกต่างและใช้งานในวัตถุประสงค์ที่ต่างกัน มีความเหมาะสมหรือการเข้าถึงสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ต่างกัน และอาจใช้สื่อหลายประเภทร่วมกัน ไม่จำเป็นต้องเลือกใช้เพียงอย่างเดียว

สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน คือ ต้องคำนึงถึงความถูกต้องของสารหรือสิ่งที่นำเสนอ และการย่อข้อมูลให้มีความง่าย เข้าใจได้ชัดเจน ดังนั้นจะต้องคำนึงถึงหลัก ๔ ประการที่จะทำให้สื่อสุขภาพและสิ่งที่ต้องการสื่อสารนั้นมีประสิทธิภาพ คือ สื่อที่ผลิตและผู้รับสื่อต้องสามารถ “เข้าถึง” “เข้าใจ” “ได้ความรู้” และ “นำไปสู่การปฏิบัติ” ได้

ในการ “เข้าถึง” คือต้องเลือกประเภทของสื่อ (media) และช่องทาง (channel) ที่จะนำเสนอให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย และธรรมชาติของเนื้อหา

“เข้าใจ” (content) (design) จะต้อง ทำให้ข้อมูลเนื้อหาสุขภาพหรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอ นั้น เป็นเรื่อง ที่เข้าใจได้ง่าย ไม่ว่าจะใช้กระบวนการย่อยเนื้อหา เน้นหรือนำเสนอเป็นกลุ่ม หมวดหมู่ สื่อเป็นภาพเพื่อช่วยใน การสื่อความหมาย ซึ่งจะต้องทำควบคู่กับการออกแบบที่จะทำให้องค์ประกอบต่างๆ มีความลงตัว ทำหน้าที่ สื่อสารข้อมูลได้ง่าย ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้ออกแบบจึงต้องสร้างความสมดุลระหว่าง content และ design จะขาดสิ่งใด หรือมีสิ่งใดมากเกินไป อาจไม่เป็นผลดีในแง่ของการสื่อสารสุขภาพ

“ได้ความรู้” (useful) (update) ควรต้องนำเสนอสาระหรือสิ่งที่ประโยชน์ อยู่ในความสนใจ มีความเป็นปัจจุบัน สามารถตรวจสอบได้ เชื่อถือได้ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถนำความรู้นั้นมาใช้ประโยชน์ หรือจดจำในสิ่งที่ถูกต้องได้

“สู่การปฏิบัติ” (recall) (doing) (distribute) ประโยชน์สูงสุด หรือสิ่งที่ผู้ผลิต เผยแพร่สื่อด้านสุขภาพ ต้องการให้เกิดขึ้นคือ การที่กลุ่มเป้าหมายสามารถจดจำสารหรือสิ่งที่เสนอให้ฟังให้ชมได้ และมีการนำมาใช้ ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม จากไม่รู้ เป็นรู้ ทำได้อย่างถูกต้อง และเกิดผลดีต่อสุขภาพ ช่วยลด หรือป้องกันปัญหา ด้านสุขภาพ สุขภาวะต่างๆ ได้ และจะดียิ่งขึ้นหากสิ่งที่ เป็นประโยชน์นั้นสามารถเผยแพร่หรือบอกต่อในวง กว้างต่อไป ซึ่งอาจส่งผลดีต่อระบบบริการด้านสุขภาพและระบบสาธารณสุขของประเทศได้

๕.๕.๕ กระบวนการนำรูปแบบไปใช้

กระบวนการขั้นที่ ๑ การดำเนินการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้

๑. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของนักศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมายการจัดการ เรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสาร

๒. กำหนดวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม เพื่อกำหนดเป้าหมาย รวมถึงขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการ เรียนรู้ของนักศึกษา

๓. กำหนดรูปแบบของกิจกรรมรวมถึงวิธีในการจัดการเรียนรู้ เพื่อกำหนดเป็นแผนการสอน

๔. กำหนดทรัพยากรต่างๆ ที่จำเป็นในการจัดการเรียนรู้

๕. พัฒนาสื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษา

๖. จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษา ตามกระบวนการและ ขั้นตอนที่ออกแบบไว้

๗. วัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาตามวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

กระบวนการขั้นที่ ๒ การลงพื้นที่ มีขั้นตอนดังนี้

๑. สำรวจความต้องการ และพฤติกรรมของการใช้หรือการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย

๒. สรุปรายชื่อที่ได้เพื่อใช้ในการออกแบบสื่อรวมถึงเป็นข้อมูลเพื่อการออกแบบกิจกรรม

กระบวนการขั้นที่ ๓ การกำหนดโครงการ และพัฒนาสื่อ กิจกรรม มีขั้นตอนดังนี้

๑. กำหนดโครงการ
๒. กำหนดวัตถุประสงค์ของโครงการเพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดเป้าหมายของกิจกรรม
๓. กำหนดขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการออกแบบสื่อประกอบการเรียนรู้รวมถึงการออกแบบกิจกรรม
๔. กำหนดรูปแบบและชนิดของสื่อที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย ตามข้อมูลที่ได้จากการสำรวจ
๕. ออกแบบร่างสื่อที่ใช้ โดยต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย สถานที่ ความคงทน และความสะดวกในการใช้งาน ในการออกแบบร่างสื่อพิจารณาร่วมกันระหว่างอาจารย์กับนักศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อและด้านเนื้อหา เพื่อความถูกต้องและเหมาะสม สามารถนำไปใช้เผยแพร่สู่สาธารณะได้
๖. ผลิตสื่อที่ใช้กับกลุ่มเป้าหมาย และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา และความเหมาะสมของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสื่อประเภทต่างๆ ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำจนได้สื่อต้นแบบที่มีคุณภาพ ถูกต้อง และเหมาะสมที่จะนำไปใช้จริง

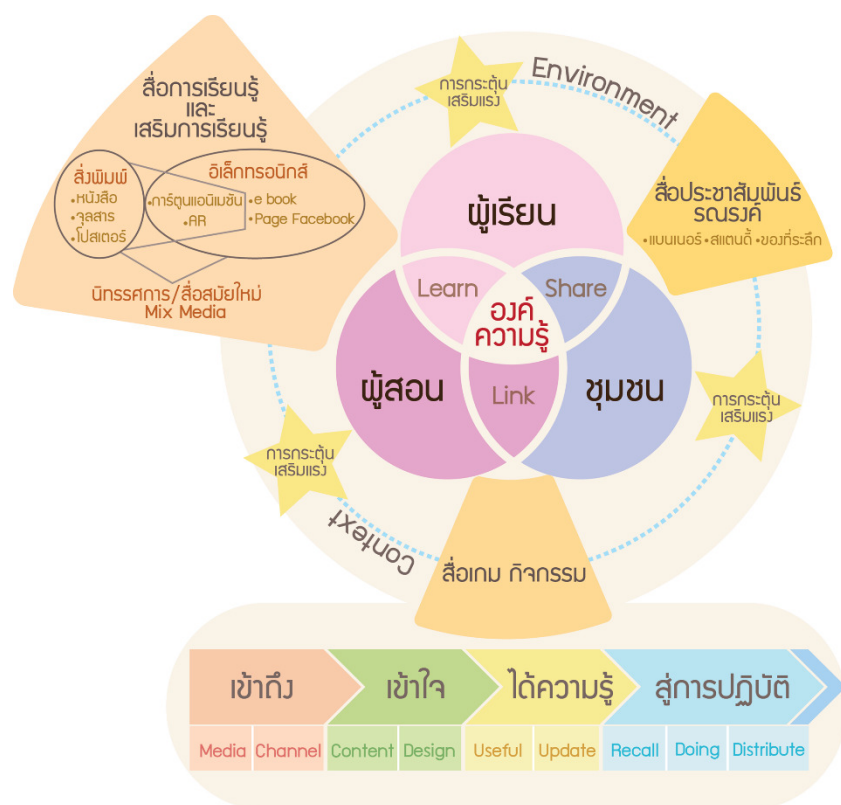
กระบวนการขั้นที่ ๔ การเผยแพร่ความรู้ มีขั้นตอนดังนี้

๑. ประชุมเตรียมความพร้อมของคณะทำงาน ซึ่งประกอบด้วย นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม อาจารย์ผู้สอน ครูของนักเรียนเป้าหมาย และผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ เพื่อสรุปหน้าที่ความรับผิดชอบ และเป็นการซ้อมการดำเนินกิจกรรม เพื่อหาจุดบกพร่องและแก้ไข
๒. ติดตั้ง จัดเตรียมสื่อและสถานที่ที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม
๓. ดำเนินกิจกรรมให้ความรู้แก่กลุ่มเป้าหมายตามกิจกรรมและขั้นตอนที่ได้วางแผนไว้ รวมถึงการเผยแพร่องค์ความรู้ผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์
๔. ประเมินผลความสำเร็จของการดำเนินกิจกรรมโครงการ

กระบวนการขั้นที่ ๕ การติดตามผลความตระหนักรู้ มีขั้นตอนดังนี้

๑. กำหนดและเลือกกลุ่มตัวอย่างจากกลุ่มเป้าหมาย
๒. พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการติดตามความตระหนักรู้
๓. ดำเนินการเก็บข้อมูล
๔. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้

จากกระบวนการเรียนรู้ของรูปแบบข้างต้น สามารถนำมาเขียนเป็นภาพ เพื่อแสดงความสัมพันธ์ และความต่อเนื่องของกระบวนการได้ตามที่แสดงในภาพที่ ๕-๑



ภาพที่ ๕-๑ รูปแบบการจัดการเรียนรู้การพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้

๕.๖ การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์

๕.๖.๑ การนำไปใช้ประโยชน์ด้านนโยบาย

๕.๖.๑.๑ สำหรับหน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงสาธารณสุข หรือ องค์กรปกครองท้องถิ่น: จากผลการวิจัยในโครงการฯ สามารถสรุปเป็นแบบจำลอง หรือรูปแบบ (Model) ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อการเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน ซึ่งแบบจำลองที่ได้ มีประโยชน์ในการกำหนดนโยบาย แผน และเป็นแนวทางในการเผยแพร่ พัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม อันจะส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายและชุมชนมีสุขภาพที่ดีในทุกๆด้าน

๕.๖.๑.๒ สำหรับหน่วยงานเผยแพร่กิจกรรมเพื่อสังคม (CSR) ของโรงพยาบาล สถานการแพทย์และสาธารณสุข: ผลของการวิจัยในโครงการฯ ซึ่งบอกถึงประเภทของสื่อ และกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายในวัยเด็ก ช่วงชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างมากในการกำหนดนโยบายและแนวทางในการพัฒนาสื่อที่ส่งเสริมสุขภาพะด้านอื่นๆ ต่อไป

๕.๖.๑.๓ สำหรับสถาบันการศึกษา: จากแบบจำลอง หรือรูปแบบที่ได้ มีประโยชน์ในการพัฒนาหลักสูตร อีกทั้งยังเป็นแนวทางเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ผลิต เผยแพร่ และพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีสมรรถนะด้านการพัฒนาและเผยแพร่สื่อต่อไป

๕.๖.๒ การนำไปใช้ประโยชน์ด้านสาธารณสุข

๕.๖.๒.๑ สำหรับหน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงสาธารณสุข: จากผลการวิจัยที่เป็นสื่อต้นแบบสามารถนำไปใช้ในการรณรงค์ เผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับการรักษาสุขภาพช่องปากและฟันในวงกว้างต่อไป

๕.๖.๒.๒ สำหรับสื่อสารมวลชน เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อโทรทัศน์: สามารถนำสื่อต้นแบบที่ได้ไปเผยแพร่ เพื่อส่งเสริมให้ประชาชน และกลุ่มเป้าหมาย มีความรู้ในเรื่องของการรักษาสุขภาพช่องปากและฟัน ตลอดจนการมีสุขภาพช่องปากและฟันที่ดีต่อไป

๕.๖.๓ การนำไปใช้ประโยชน์ด้านพาณิชย์

๕.๖.๓.๑ สำหรับหน่วยงานภาครัฐ เช่น กระทรวงสาธารณสุข: สามารถนำสื่อต้นแบบที่ได้จากงานวิจัยไปจัดทำเผยแพร่ เป็นการประหยัดงบประมาณการจัดจ้างหน่วยงานเอกชนในการออกแบบสื่อต้นแบบ

๕.๖.๓.๒ สำหรับสำนักส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ในฐานะเจ้าของลิขสิทธิ์งานวิจัย: สื่อต้นแบบที่ได้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ โดยมีความร่วมมือกับภาคเอกชนในการผลิตสื่อในเชิงพาณิชย์ต่อไป

๕.๖.๔ การนำไปใช้ประโยชน์ด้านชุมชนและพื้นที่

๕.๖.๔.๑ สำหรับหน่วยงานปกครองส่วนท้องถิ่น เช่น องค์การบริหารส่วนตำบล เทศบาล ตำบล หรือหมู่บ้าน: สามารถนำรูปแบบกิจกรรมและสื่อต้นแบบที่ได้จากผลการวิจัย ไปใช้ให้ความรู้ในระดับพื้นที่ โดยสามารถจัดการรณรงค์กว้างในระดับพื้นที่ปกครอง หรืออาจนำผลการวิจัยดังกล่าวไปส่งเสริมให้ชุมชนท้องถิ่นจัดกิจกรรมให้ความรู้ในระดับชุมชน

๕.๖.๔.๒ สำหรับหน่วยงานสาธารณสุขระดับท้องถิ่น เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (รพ.สต.) หรือ อาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน (อสม.) : สามารถนำรูปแบบกิจกรรมและสื่อต้นแบบที่ได้จากผลการวิจัย ไปใช้ในการจัดกิจกรรมรณรงค์และให้ความรู้ในเรื่องของการรักษาสุขภาพช่องปากและฟันในระดับท้องถิ่นให้กับกลุ่มเป้าหมาย หรือใช้เป็นสื่อให้ความรู้ในโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล

๕.๖.๔.๓ สำหรับผู้นำชุมชน: สามารถนำสื่อต้นแบบที่ได้จากผลการวิจัย ไปขยายผลใช้ในการรณรงค์และให้ความรู้เกี่ยวกับการรักษาสุขภาพช่องปากและฟันในระดับหมู่บ้าน ท้องถิ่น หรือชุมชน

๕.๖.๕ การนำไปใช้ประโยชน์ด้านวิชาการ

๕.๖.๕.๑ สำหรับสถาบันการศึกษา เช่น มหาวิทยาลัยที่ผลิตนักศึกษาด้านการผลิตสื่อสุขภาพ: จากผลการวิจัยในโครงการฯ และแบบจำลอง หรือรูปแบบ (Model) ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพ และกิจกรรมเพื่อการเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน ซึ่งผลที่ได้ มีประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม ให้กับนักศึกษา และยังเป็นแนวทางในการเผยแพร่สื่อที่พัฒนาขึ้นในชุมชน ซึ่งจะส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีโอกาสเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ในการลงพื้นที่ ได้สัมผัส สอบถาม สัมภาษณ์ กลุ่มเป้าหมายและชุมชนจริง ส่งเสริมให้นักศึกษามีความรู้ ความสามารถ และเจตคติที่ดีในการพัฒนาและเผยแพร่สื่อต่อชุมชน ตลอดจนได้ฝึกทักษะการสื่อสาร การเป็นผู้นำในกิจกรรม และการทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม

๕.๖.๕.๒ สำหรับหน่วยงานด้านการพัฒนาสื่อ: จากผลการวิจัยในโครงการฯ และแบบจำลองหรือรูปแบบ (Model) ซึ่งผลที่ได้จะเป็นแนวทาง ให้ศึกษาถึงกระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม ที่จะใช้เผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน อีกทั้งสื่อต้นแบบที่พัฒนาขึ้นจากงานวิจัยยังเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อในเรื่องอื่นๆที่เกี่ยวข้องได้ต่อไป

๕.๖.๕.๓ สำหรับหน่วยงานด้านการศึกษา เช่น โรงเรียนระดับชั้นประถมศึกษา: จากผลการวิจัยที่ได้ออกแบบและสร้างสื่อต้นแบบ รวมถึงการออกแบบกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ ครูผู้สอนในโรงเรียนสามารถนำสื่อดังกล่าวไปใช้ในการจัดการเรียนรู้เรื่อง การดูแลสุขภาพช่องปากและฟันในรายวิชาด้านสุขศึกษา รวมถึงสามารถขยายผลสู่การจัดกิจกรรมการให้ความรู้ในวงกว้างระดับโรงเรียน หรือระดับชุมชนได้เช่นกัน

๕.๗ ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินโครงการวิจัย

๕.๗.๑ การลาฝึกงานและทำงานของนักศึกษา

นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ เนื่องจากมีความเหมาะสมทั้งด้านความรู้ความสามารถ ทักษะการออกแบบ ผลิตสื่อ การสื่อสาร และการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ อีกทั้งได้จัดทำเป็นโครงงานมอบหมายในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยเป็นเจ้าของรายวิชาและเป็นผู้สอนตลอดภาคการศึกษา ซึ่งมีข้อจำกัดคือการทำกิจกรรมโครงการต้องใช้ระยะเวลาค่อนข้างนานตามกระบวนการตั้งแต่สำรวจความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมจนกระทั่งวัดความตระหนักรู้ซึ่งนานเกิน ๑ ภาคการศึกษา ทำให้นักศึกษาต้องจัดสรรเวลาในการทำงานที่ทับซ้อนกันกับการฝึกงาน และต้องหาเวลาว่างที่ตรงกันเพื่อรวมกลุ่มการทำงานตามที่มอบหมาย เป็นผลให้การทำงานติดขัดและล่าช้าไม่เป็นไปตามแผนงานที่กำหนด

๕.๗.๒ การใช้งานสื่อเทคโนโลยี AR : Augmented Reality

ตามที่ได้จัดทำสื่อของโครงการเด็กไทยฟันดีให้มีความน่าสนใจ มีรูปแบบที่ทันสมัย แปลกใหม่ ในรูปแบบ Interactive Media โดยใช้เทคโนโลยี AR ในการอธิบายเนื้อหาเรื่องขั้นตอนการแปรงฟัน โครงสร้างฟัน ฯลฯ ลงในหนังสือเล่มใหญ่ โดยสร้างภาพ ๓ มิติ แล้วนำไปทำรหัส เมื่อใช้สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตส่องไปหน้าที่มี Reality Browser Layer จะเห็นภาพโมเดลของฟันหรือภาพประกอบ ๓ มิติที่เกี่ยวข้องพร้อมมีเสียงบรรยายประกอบ พบว่าสื่อนี้ช่วยกระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียนได้ดีเมื่อผู้สอนหรือผู้นำการเรียนรู้เป็นผู้ใช้อุปกรณ์นี้แล้วสาธิตให้ดู แต่หากให้เด็กเป็นผู้ใช้สื่อเอง พบว่าอาจไม่สะดวก ทั้งในด้านอุปกรณ์และวิธีการใช้งาน

๕.๗.๓ การใช้ช่องทาง Facebook เผยแพร่ความรู้และประชาสัมพันธ์สื่อ กิจกรรมโครงการ

โดยสร้าง Facebook Page ช่วยให้การสื่อสารข้อมูลสู่สมาชิกหรือเครือข่ายที่มีอยู่ได้ และสะดวกรวดเร็วในการเปลี่ยนแปลง หรือ Update ข้อมูล อีกทั้งไม่มีค่าใช้จ่าย แต่หากต้องการโปรโมทหน้าเพจให้มีคนพบเห็นมากขึ้น ซึ่งจะสามารถเข้าถึงผู้คน และขยายฐานกลุ่มเป้าหมายสู่สาธารณะในวงกว้าง ช่วยเพิ่มจำนวน Like

จะต้องเสียค่าใช้จ่าย ซึ่งในที่นี้สื่อของโครงการได้นำชิ้นเพจแบบไม่มีค่าใช้จ่าย จึงอยู่ภายใต้ข้อจำกัด ไม่สามารถสื่อสารประชาสัมพันธ์ในวงกว้างได้อย่างที่คาดหวัง

๕.๗.๔ ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมที่แตกต่างกันของกลุ่มเป้าหมาย

จากการลงพื้นที่เพื่อสำรวจความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการของกลุ่มเป้าหมายคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนทั้ง ๓ ชั้นปี คือ ป.๔ ป. ๕ และ ป.๖ ซึ่งอยู่ในช่วงชั้นเดียวกัน น่าจะมีความชอบ หรือความต้องการที่คล้ายๆ กัน แต่กลับมีความแตกต่างกัน เช่น ป. ๔ จะชอบลักษณะการ์ตูนที่ตลกตลกมากกว่า รวมถึงพฤติกรรมของเด็กก็มีความสนใจ และตอบคำถามตรงๆ รวดเร็ว แต่ ป.๖ จะชอบการ์ตูนที่มีความซับซ้อนขึ้น เช่น การ์ตูนยอดมนุษย์ และตอบคำถามด้วยการใช้เหตุผลมากขึ้น ซึ่งความต้องการที่ต่างกันเหล่านี้ผู้ออกแบบจะต้องนำไปสรุปแนวคิดที่เป็นกลาง เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในช่วงชั้นเดียวกันแต่วัยต่างกันเล็กน้อยสามารถดูสื่อแล้วเกิดความประทับใจ เข้าใจ และชื่นชอบสื่อที่จัดทำ ทั้งนี้ประเภทของสื่อที่นักเรียนต้องการไม่แตกต่างกันมากนัก โดยส่วนใหญ่ชอบสื่อแอนิเมชันและบางส่วนชอบหนังสือ

๕.๗.๕ การคุม Theme และ Mood & Tone ของสื่อโครงการ

จากปัญหาความชอบด้านลักษณะของตัวละครที่แตกต่างกันของกลุ่มเป้าหมาย ผู้ออกแบบจึงยึดข้อมูลที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบ และนำมาออกแบบให้ใกล้เคียงข้อมูลที่ได้มากที่สุด แต่เนื่องจากสื่อของโครงการที่ต้องจัดทำมีหลายประเภทและแบ่งกลุ่มนักศึกษารับผิดชอบตามความถนัด ดังนั้นสไตล์การออกแบบของแต่ละคนย่อมมีความต่างกัน แม้จะมีตัวอย่างที่เป็นต้นแบบอยู่แล้ว เหล่านี้จึงทำให้ผลงาน ลักษณะตัวการ์ตูนที่ปรากฏในสื่อแต่ละประเภท และบรรยากาศโดยรวม รวมถึงการใช้สีอาจมีความหลากหลาย ไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเท่าที่ควร

๕.๗.๖ การใช้เทคนิคพิเศษในหนังสือ

หนังสือเล่มใหญ่ของโครงการเด็กไทยฟันดี ทั้ง ๒ เล่ม ถูกออกแบบให้มีความน่าสนใจ โดยใช้ขนาดใหญ่กว่าปกติ คือขนาด A๓ จำนวนหน้า ๓๖ และ ๔๘ หน้า พิมพ์ ๔ สีทุกหน้า และใช้กระดาษหนาพิเศษ เพื่อความคงทน จึงทำให้มีน้ำหนักค่อนข้างมาก รวมถึงเทคนิคพิเศษภายในเล่มที่ผู้ออกแบบต้องการให้ดึงดูดความสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ สามารถอ่านด้วยกันเป็นกลุ่ม และอยากให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากสื่อนี้ จึงได้จัดทำ Pop up ในส่วนของเนื้อหาที่ต้องการเน้นให้มีลูกเล่น ดึงดูดให้เด็กสนใจเปิดอ่าน (ในส่วนของการจัดทำ Pop up ผู้จัดทำต้องประกอบขึ้นเองหลังจากโรงพิมพ์พิมพ์เสร็จ เนื่องจากเป็นงานหลังการพิมพ์ และเป็นการพิมพ์แบบ digital on demand จำนวน ๑ ชุด ต้องจัดทำมือเอง) เทคโนโลยี AR ที่สามารถเข้า Application แล้ว Scan ซึ่งจะปรากฏภาพ ๓ มิติ อธิบายข้อมูลพร้อมเสียงอ่านประกอบ ที่ช่วยให้เด็กตื่นตาตื่นใจ เป็นการฝึกใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ ประกอบกับเกม และคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องและควรรู้ในเล่มซึ่งผู้ออกแบบได้วิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ ความต้องการด้านสื่อ และยึดตามหลักการ ทฤษฎีการออกแบบสื่อสำหรับเด็ก แต่ปัญหาที่พบคือ น้ำหนักของหนังสือที่มีขนาดใหญ่เกินไป อาจเกิดความพอดีกับเด็กในช่วงวัยนี้ และเทคโนโลยีที่ต้องใช้อุปกรณ์เสริมในการเรียนรู้ที่อาจไม่พร้อม กับบริบทของกลุ่มเป้าหมายนี้ รวมถึงการที่ศูนย์

ไม่ได้นำสื่อออกมาใช้อย่างต่อเนื่อง หรือให้นักเรียนเห็นได้โดยสะดวกก็อาจทำให้สื่อที่นั้นถูกเก็บไว้บนชั้นโดยไม่มีประโยชน์ และไม่ได้ใช้อย่างเกิดประโยชน์สูงสุด

๕.๗.๗ ชนิดของสื่อที่มีความหลากหลาย

จากข้อเสนอโครงการวิจัยที่ได้กำหนดประเภทสื่อทั้งสิ้น ๙ ประเภท เพื่อใช้ในกระบวนการให้ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมาย แต่ภายหลังเมื่อได้มีการสำรวจความต้องการ และวิเคราะห์การออกแบบสื่อ กิจกรรม จึงได้มีการเพิ่มสื่อบางประเภทขึ้น ได้แก่ เพจ Facebook และ สื่อ AR เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้เรียนและเพิ่มประสิทธิภาพการสื่อสารในวงกว้าง ทำให้ในทางปฏิบัติต้องเพิ่มขึ้นตอนและระยะเวลาในการพัฒนาสื่อดังกล่าว ส่งผลให้ข้อมูลรายการประเภทของสื่อที่แสดงในผลการวัดความพึงพอใจที่มีต่อสื่อของกลุ่มนักเรียน และความพึงพอใจในด้านคุณภาพ การออกแบบ และการผลิตสื่อของโครงการโดยนักศึกษามีข้อมูลไม่ตรงกันกับข้อเสนอของโครงการ

๕.๘ ข้อเสนอแนะ

๕.๘.๑ ข้อเสนอแนะจากนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรม

๕.๘.๑.๑ ผลจากการสอบถามความคิดเห็นนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยพนิต หัวข้อ “สื่อที่ควรมี นอกเหนือจากที่ใช้ในกิจกรรมโครงการ” พบว่าสามารถแบ่งเป็น ๕ ประเภท ดังนี้

๕.๘.๑.๑.๑ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น สื่อออนไลน์ สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI)

๕.๘.๑.๑.๒ สื่อสิ่งพิมพ์ เช่น ใบปลิว หนังสือเล่มเล็ก ขนาดพกพา ให้เด็กสามารถนำติดตัวไปได้ทุกที่ เพื่อทบทวนสะดวก

๕.๘.๑.๑.๓ สื่อหุ่นจำลอง เช่น หุ่นจำลองที่ช่วยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อได้ดี (๒)

๕.๘.๑.๑.๔ สื่อสมัยใหม่ เช่น New Media ที่กันน้ำได้ คงทน สำหรับแปะอยู่บริเวณอ่างน้ำที่เด็กๆ ใช้แปรงฟัน

๕.๘.๑.๑.๕ สื่อกิจกรรม เช่น ละครความรู้ การพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

๕.๘.๑.๒ ความคิดเห็นของนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยพนิต กรณีที่ต้องการให้มีการต่อยอด ขยายผลความรู้จากสื่อที่ผลิตในกิจกรรมโครงการ ให้เกิดผลในวงกว้างสู่สาธารณะ และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น สรุปได้ดังนี้

๕.๘.๑.๒.๑ ด้านการวางแผน ออกแบบ และผลิตสื่อ ควรมีการสำรวจความต้องการสื่อในวงสาธารณะให้เียดยมากขึ้นว่าต้องการให้สื่อใดเป็นตัวหลักในการเผยแพร่ความรู้ การออกแบบสื่อสำหรับเด็กควรให้เข้าใจง่าย ระวังเรื่องการใช้งาน และข้อมูลที่น่าเสนอต้องไม่ยากหรือเกินความจำเป็น

๕.๘.๑.๒.๒ ด้านการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ นักศึกษาส่วนใหญ่ (ร้อยละ ๒๑ หรือจำนวน ๕ คน) เห็นว่าควรจัดทำสื่อในรูปแบบสื่อออนไลน์ โดยทำคลิปวิดีโอตัวอย่าง (ทีเซอร์) เพื่อประชาสัมพันธ์เรียกความสนใจก่อน และนำเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ทางสื่อสังคมออนไลน์ ให้สามารถเปิดดู

หรือ download ได้ ทั้งนี้ควรมีช่องทางในการเผยแพร่ที่หลากหลาย เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้น มีการประสานงานกับหน่วยงานของชุมชน นำสื่อที่ทำไปเผยแพร่ให้กว้างขวางมากขึ้น หรือมอบสื่อให้กับองค์กรใหญ่ ที่มีหน้าที่เผยแพร่ความรู้ รวมถึงเปิดโอกาสให้โรงเรียน/ชุมชนต่างๆสามารถ download ไปใช้งานได้ฟรีๆ ควรทำวิธีการใช้สื่ออย่างชัดเจนด้วย และควรประชาสัมพันธ์กิจกรรมนี้ไปสู่ผู้ปกครอง เพื่อให้มีส่วนร่วมในการช่วยดูแลบุตรหลาน คอยกำชับเรื่องการแปรงฟันอย่างสม่ำเสมอและถูกวิธียิ่งขึ้น ควรทำกิจกรรมเช่นนี้ต่อไป ค่อยๆแก้ปัญหา พัฒนา และประชาสัมพันธ์ให้มีชื่อเสียง เมื่อพื้นฐานมั่นคงแล้วจึงขยับไปเป็นกลุ่มเป้าหมายที่โตขึ้น

๕.๘.๑.๓ สิ่งที่นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการ คิดว่าเป็นปัญหาและอุปสรรคต่อการดำเนินงาน สรุปได้ดังนี้คือ

๕.๘.๑.๓.๑ ปัญหาเรื่องเวลา นักศึกษาส่วนใหญ่ (ร้อยละ ๗๓ หรือจำนวน ๑๗ คน) คิดว่าระยะเวลาการดำเนินกิจกรรมโครงการตั้งแต่ได้รับมอบหมายงานจนถึงวันสรุปโครงการเป็นอุปสรรคเนื่องจากมีเวลาน้อย บางช่วงเวลาตรงกับการฝึกงาน และมีงานมอบหมายหลายวิชาทำให้จัดสรรเวลาการทำงานได้ลำบาก ความไม่สมดุลของชิ้นงานกับระยะเวลา การเร่งรีบส่งงานเพื่อให้โรงพิมพ์จัดพิมพ์ได้ทันตามกำหนดมีส่วนทำให้เกิดความผิดพลาด รวมถึงการรวมกลุ่มเพื่อทำงาน การรวบรวมข้อมูล การประสานงานของแต่ละฝ่ายมีความล่าช้า ตารางนัดดูความคืบหน้างานไม่แน่นอน การทิ้งช่วงห่างตั้งแต่เริ่มต้นโครงการถึงวันจัดกิจกรรม และติดตามความตระหนักรู้ทำให้ความประติดประต่อของงานลดลง สัมภาษณ์ละเอียดบางส่วนไปควรต้องมีกำหนดการของแผนงานที่แน่นอน

๕.๘.๑.๓.๒ ปัญหาเรื่องความเข้าใจเนื้อหา ในส่วนน้อย (ร้อยละ ๔.๓ หรือจำนวน ๑ คน) คิดว่าเรื่องความไม่เข้าใจลึกซึ้งในเนื้อหาที่แต่ละคนรับผิดชอบเป็นปัญหาในการผลิตสื่อสุขภาพของโครงการครั้งนี้ ซึ่งอาจทำให้งานที่ออกมาไม่เต็มประสิทธิภาพ

๕.๘.๑.๔ ข้อเสนอแนะของนักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี เพื่อการปรับปรุงกิจกรรมโครงการครั้งต่อไป

๕.๘.๑.๔.๑ ด้านการวางแผน เตรียมงาน

- ระยะเวลาในการดำเนินงานควรจัดให้เหมาะสมไม่ตรงกับช่วงฝึกงาน เพื่อให้สามารถจัดสรรเวลาทำงานและการรวมกลุ่มทำงานได้สะดวก และควรจัดกิจกรรมของโครงการทั้งหมดให้อยู่ภายในระยะเวลาการเรียนการสอนของรายวิชา เพื่อให้การทำงานและการประสานงานของแต่ละคนแต่ละฝ่ายไม่ขาดตอน สามารถนัดปรึกษา ดูความคืบหน้าของงานได้สะดวก ไม่ล่าช้า

- ควรแบ่งจำนวนงานให้พอดีกับจำนวนคนทำงาน และกำหนดหน้าที่รับผิดชอบของทุกคนในกลุ่มให้ชัดเจน

- ปริมาณงานของแต่ละกลุ่มไม่เท่ากัน ควรมีการแบ่งเบาภาระกันและกัน จะทำให้งานสำเร็จเร็วและคุณภาพดีขึ้น

- ควรระมัดระวังเรื่องเนื้อหาข้อมูลที่นำมาจัดทำสื่อและข้อมูลที่ครูสอนนักเรียนให้มีความเหมือนตรงกัน เพราะอาจทำให้นักเรียนสับสน เช่น เรื่องระยะเวลาในการแปร่งฟัน
- อาจพิจารณาเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายในครั้งหน้าให้สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ทั้งนี้ควรมีการดำเนินกิจกรรมต่อไปทุกๆ ปี เพื่อฝึกและพัฒนาคุณภาพของนักศึกษาและการจัดการเรียนการสอนอย่างไม่หยุดนิ่งและต่อเนื่อง

๕.๘.๑.๔.๒ การจัดกิจกรรม การดำเนินกิจกรรมสอนร้องเพลง ถ้าทำเป็นเพลงและใส่ทำนองด้วยเลย น่าจะทำให้สนุกและจดจำได้ง่ายกว่าการฝึกร้องแบบปากเปล่า

๕.๘.๑.๔.๓ การจัดการเรียนรู้ การออกแบบ ผลิตสื่อ สำหรับนักศึกษา ควรเริ่มงานผลิตสื่อให้เร็วขึ้น และกำหนด Mood & Tone ของสื่อที่ผลิตแต่ละกลุ่มให้อยู่ในทิศทางเดียวกันกว่านี้

๕.๘.๒ ข้อเสนอแนะด้านการเผยแพร่ข้อมูล

๕.๘.๒.๑ ควรให้หน่วยงานที่เป็นผู้กำหนดนโยบายด้านสาธารณสุข นำรูปแบบ (Model) ในการพัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรมเพื่อการเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน นำไปใช้ประโยชน์ในการกำหนดนโยบาย แผน และเป็นแนวทางในการเผยแพร่ พัฒนาสื่อองค์ความรู้ด้านสุขภาพและกิจกรรม อันจะส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายและชุมชนมีสุขภาวะที่ดี

๕.๘.๒.๒ ควรให้หน่วยงานที่รับผิดชอบด้านการสาธารณสุข โดยเฉพาะหน่วยงานระดับท้องถิ่น เช่น โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล หรือองค์การบริหารส่วนตำบล นำสื่อ กิจกรรม และรูปแบบการดำเนินกิจกรรม นำไปเผยแพร่ให้กับเด็กนักเรียนในท้องถิ่น เพื่อส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีสุขภาพฟันที่ดี

๕.๘.๒.๓ ควรสนับสนุนให้ทุกโรงเรียนมีบุคลากรที่รับผิดชอบด้านสุขภาพของนักเรียนในโรงเรียน และนำสื่อ กิจกรรม รูปแบบการดำเนินกิจกรรม ไปเผยแพร่ให้กับเด็กนักเรียนของตน ซึ่งอาจสอดแทรกอยู่ในหลักสูตร เช่น วิชาสุขศึกษา และให้รุ่นพี่ในชั้นที่สูงกว่า เป็นผู้ช่วยในการทำกิจกรรม โดยอาจให้หน่วยราชการท้องถิ่นเป็นผู้สนับสนุนงบประมาณในการจัดทำสื่อ

๕.๘.๓ ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อเนื่อง

๕.๘.๓.๑ ควรมีการเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนประถมศึกษาเอกชน หรือกลุ่มนักเรียนในเมือง เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างลักษณะดังกล่าว เป็นกลุ่มที่มีความพร้อมด้านสังคม ซึ่งบางครั้งอาจทำให้ขาดความสนใจ หรือความกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม และการรับรู้สื่อพื้นฐาน ซึ่งความรู้ที่ได้จากการทำวิจัยในกลุ่มดังกล่าว จะเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมในการให้ความรู้เรื่องอื่นต่อไป

๕.๘.๓.๒ ควรมีการเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา เพื่อศึกษาพฤติกรรมความชอบ และช่องทางในการรับสื่อ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อและกิจกรรมในการให้ความรู้เรื่องอื่นต่อไป

๕.๘.๓.๓ นำแนวทางการใช้สื่อ และรูปแบบของกิจกรรม ไปวิจัยในเนื้อหาอื่นที่แตกต่าง เช่น เนื้อหาด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือสังคมศาสตร์ เพื่อเป็นการพัฒนารูปแบบในการสื่อสาร และยังเป็นการพัฒนาสื่อ และกิจกรรมที่ใช้ในการเผยแพร่ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กรรณภา วัชรธำรงกุล. การสร้างแบบวัดความตระหนักรู้ต่อผลกระทบของสภาวะโลกร้อน สำหรับนักเรียน
ช่วงชั้นที่ ๔ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต ๑. ปริญญาโททางการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาการวัดผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๒.

กานดา พุนลาภทวี. สถิติเพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ : ฟิสิกส์เซ็นเตอร์, ๒๕๓๙.

แนวคิด ทฤษฎี และหลักการ สื่อการเรียนรู้. [ออนไลน์] ๒๕๕๖. [สืบค้นวันที่ ๑๔ ธันวาคม ๒๕๕๙] จาก
<http://www.thaiall.com/learningmedia/>

บุญเรือง เนียมหอม และกำพล ดำรงค์วงศ์. รูปแบบการพัฒนาการสื่อสารสุขภาพและนักสื่อสารสุขภาพด้าน
สื่อสิ่งพิมพ์. [ออนไลน์] ๒๕๔๙. [สืบค้นวันที่ ๑๔ ธันวาคม ๒๕๕๙] จาก
<http://kb.hsri.or.th/dspace/handle/๑๑๒๒๘/๒๐๕๑?locale-attribute=th>

ปารวีร์ บุชบาศรี. ความตระหนักรู้และทัศนคติของผู้บริหารและพนักงานต่อการประชาสัมพันธ์ภายในของ
บริษัท จัดการและพัฒนาทรัพยากรน้ำภาคตะวันออก จำกัด (มหาชน). การศึกษาค้นคว้าอิสระ
สาขาวิชานิติศาสตร์การตลาด บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, ๒๕๕๕.

พรณทิพา สำนวนดี. การศึกษาความตระหนักรู้ต่อการใช้อินเตอร์เน็ตอย่างสร้างสรรค์และปลอดภัย
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โรงเรียนบ่อนหนองน้ำขุ่น ที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์
มัลติมีเดีย เรื่อง ทักษะการใช้อินเตอร์เน็ต. สารนิพนธ์นิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๔.

ภราดร เสถียรไชยกิจ. การพัฒนารูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานตามมาตรฐานอาชีพ
ช่างซ่อมบำรุงในโรงงานอุตสาหกรรม. วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี
เทคนิคศึกษา ภาควิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี บัณฑิตมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
พระนครเหนือ, ๒๕๕๕.

รวีพร จรูญพันธ์เกษม. กลยุทธ์และกระบวนการพัฒนาเกมส์ทางการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย.
รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร, ๒๕๕๘.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ ๕. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น, ๒๕๓๘.

สมพร เมธชนัน อาจิณวัชร ศักดิ์พิมานพร และมณฑิรา ศักดิ์พิมานพร. การพัฒนารูปแบบการเผยแพร่ งานวิจัยสุขภาพในชุมชน : กรณีศึกษาเทศบาลตำบลโพธิ์พระยา อำเภอเมืองสุพรรณบุรี จังหวัดสุพรรณบุรีและองค์การบริหารส่วน ตำบลบางบัวทอง อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี. [ออนไลน์] ๒๕๕๘. [สืบค้นวันที่ ๑๔ ธันวาคม ๒๕๕๙] จาก <http://kb.hsri.or.th/dspace/handle/๑๑๒๒๘/๑๙๖๒?locale-attribute=th>

สมิทธิ บุญชูติมา. การผลิตสื่อสุขภาพชุมชน. เอกสารประกอบการบรรยาย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๕๗.

อนงค์รัตน์ รินแสงปิ่น. “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างทักษะชีวิตให้กับแกนนำเด็กและเยาวชนตำบลหลวงใต้.” วารสารจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต. ปีที่ ๕ (กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๕๘) : ๑-๒๔.

ภาคผนวก ก.

- แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาที่ดำเนินกิจกรรมโครงการ
- ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา
- ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
- ภาพแสดงบรรยากาศในการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาที่ดำเนินกิจกรรมโครงการ

รายวิชา :	สื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์(ศรทศ ๔๗๔) (Medical Media for Advertising and Public Relations)
หลักสูตร :	เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาลมหาวิทยาลัยมหิดล
ชั้นปี / ภาคการศึกษา :	นักศึกษาชั้นปีที่ ๔ ภาคการศึกษาที่ ๑/๒๕๕๙
จำนวนผู้เรียน :	๒๓ คน
จำนวนหน่วยกิต:	๒ (๑-๒-๓) (ชั่วโมงบรรยาย-ปฏิบัติ-ค้นคว้า/สัปดาห์)
อาจารย์ผู้รับผิดชอบ :	อาจารย์ ดร.โสภิตา สุวัฒน์
จุดมุ่งหมายของรายวิชา :	การศึกษาในรายวิชานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ความสามารถในการกำหนดแนวคิด และอธิบายเกี่ยวกับการออกแบบ ผลิตสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ทั้งในด้าน กระบวนการผลิต รูปแบบข้อดี -ข้อด้อยของสื่อที่ใช้รวมทั้งแนวโน้มการ พัฒนาสื่อในอนาคต มีความคิดสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ในการออกแบบและผลิตสื่อทางการแพทย์ เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ โดยคำนึงถึงหลักคุณธรรม จริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ ทั้งนี้สื่อที่ผลิตสามารถใช้สื่อสารและเผยแพร่ได้อย่าง มีประสิทธิภาพตรงตามวัตถุประสงค์ของรายวิชา
คำอธิบายรายวิชา	ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดชนิดของการโฆษณาและประชาสัมพันธ์รูปแบบ ข้อดี-ข้อด้อยของสื่อที่ใช้ในการโฆษณาและประชาสัมพันธ์การผลิตสื่อ ทางการแพทย์เพื่อการประชาสัมพันธ์ในการศึกษาและการแพทย์
ความรู้ หรือทักษะที่มุ่งหวัง	ความรู้ ความสามารถในการกำหนดแนวคิด และอธิบายเกี่ยวกับการ ออกแบบ ผลิตสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ทั้งในด้าน กระบวนการผลิต รูปแบบข้อดี - ข้อด้อยของสื่อที่ใช้รวมทั้งแนวโน้ม การ พัฒนาสื่อในอนาคต มีความคิดสร้างสรรค์และคิดอย่างมีวิจารณญาณ ตลอดจนสามารถประยุกต์ใช้ในการออกแบบและผลิตสื่อทางการแพทย์ เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ โดยคำนึงถึงหลักจริยธรรม จรรยาบรรณวิชาชีพ ทั้งนี้สื่อที่ผลิตต้องสามารถใช้สื่อสารและ เผยแพร่ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

หัวข้อในการเรียน

ลำดับ	หัวข้อ
๑	ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้
๒	ประเภท และคุณสมบัติของสื่อการเรียนรู้
๓	กระบวนการวางแผนและผลิตสื่อการเรียนรู้
๔	การสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้
๕	กฎหมาย และจรรยาบรรณ ในการผลิตและเผยแพร่สื่อการเรียนรู้
๖	แนวโน้มและการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ วิเคราะห์ปัญหา สถานการณ์สื่อทั้งในและต่างประเทศ
๗	การสำรวจความต้องการการใช้สื่อการเรียนรู้
๘	การวิเคราะห์เนื้อหาสื่อการเรียนรู้
๙	การออกแบบแนวคิดในการสร้างสรรค์สื่อทางการแพทย์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ
๑๐	กระบวนการสื่อสาร / วิธีการถ่ายทอดข้อมูลไปยังกลุ่มเป้าหมาย
๑๑	เทคนิคการผลิตและพัฒนาสื่อการเรียนรู้
๑๒	การใช้สื่อและกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้
๑๓	การออกแบบเครื่องมือประเมินผล สื่อและกิจกรรมโครงการ
๑๔	กิจกรรมภาคสนาม (นำสื่อที่ผลิตมาใช้เผยแพร่ ให้ความรู้บริการวิชาการสู่ชุมชน)
๑๕	นำเสนอ สรุปผล และวิจารณ์ผลงานสร้างสรรค์สื่อ

วิธีการจัดการเรียนรู้

๑. การบรรยาย (แบบปฏิสัมพันธ์ ให้ตอบคำถามสั้นๆระดมความคิด)
๒. มอบหมายโครงงาน (ชิ้นงานและกิจกรรมโครงงาน)
๓. สร้างภาพความคิด (Mind Map)
๔. นำเสนอข้อมูล / ผลงาน (ด้วยวาจาและผลงานที่มอบหมาย)
๕. ฝึกปฏิบัติ และดำเนินงานในสถานการณ์จำลอง และสถานการณ์จริง

สื่อการสอน / อุปกรณ์ / แหล่งการเรียนรู้

๑. สื่อนำเสนอ (Power Point)
๒. สื่อของจริง
๓. สื่ออิเล็กทรอนิกส์
๔. ใบเนื้อหา

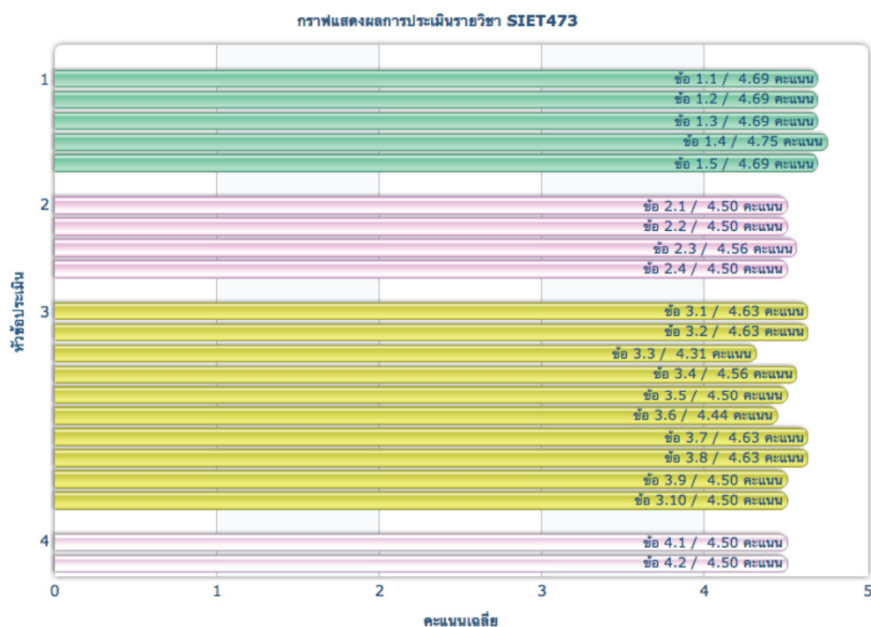
การวัดผล / เครื่องมือวัดผล

พิจารณาจากผลการปฏิบัติงานโครงงานตามที่ได้รับมอบหมายและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

ตารางที่ ก-๑ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาในวิชา สื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์

ผู้เรียนคนที่	คะแนน (เต็ม ๑๐๐)	เกรด	การแปลผล
๑	๗๐	C+	ค่อนข้างดี
๒	๘๙.๕	A	ดีเยี่ยม
๓	๗๔	B	ดี
๔	๗๙	B+	ดีมาก
๕	๗๘	B	ดี
๖	๘๓.๕	B+	ดีมาก
๗	๗๙	B	ดี
๘	๙๑.๕	A	ดีเยี่ยม
๙	๘๒.๕	B+	ดีมาก
๑๐	๗๙.๑๖	B+	ดีมาก
๑๑	๗๙	B	ดี
๑๒	๘๓	B+	ดีมาก
๑๓	๘๗	A	ดีเยี่ยม
๑๔	๘๘.๕	A	ดีเยี่ยม
๑๕	๘๑	B+	ดีมาก
๑๖	๘๘.๕	A	ดีเยี่ยม
๑๗	๘๕	A	ดีเยี่ยม
๑๘	๘๖	A	ดีเยี่ยม
๑๙	๗๙.๑๖	B+	ดีมาก
๒๐	๗๔.๖๖	B	ดี
๒๑	๗๕	C+	ค่อนข้างดี
๒๒	๘๘.๕	A	ดีเยี่ยม
๒๓	๘๙.๕	A	ดีเยี่ยม
ค่าเฉลี่ย	๘๒.๒๑	B+	ดีมาก

รายงานสรุปผลการประเมินรายวิชา SIET473			
รหัสวิชา	SIET473	ชื่อวิชา	MEDIA FOR ADVERTISING AND PUBL
ภาคการศึกษา	1/2558	นักศึกษาคณะ	ทุกคณะ
นักศึกษาหลักสูตร	ทุกหลักสูตร	ชั้นปี	ทุกชั้นปี
อาจารย์ผู้สอน	ไม่ระบุอาจารย์ผู้สอน		

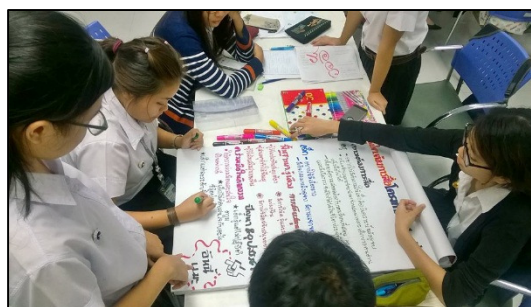


ความหมายของคะแนน 5 : มากที่สุด, 4 : มาก, 3 : ปานกลาง, 2 : น้อย, 1 : น้อยที่สุด

หัวข้อประเมิน	มากที่สุด		มาก		ปานกลาง		น้อย		น้อยที่สุด		N/A		คะแนนเฉลี่ย
	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%	จำนวน	%	
ด้านบุคลิกภาพ													
อาจารย์ตรงต่อเวลา	13	81.25	2	12.50	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.69
อาจารย์บุคลิกน่าเคารพ	13	81.25	2	12.50	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.69
อาจารย์ใช้วาจาสุภาพ	13	81.25	2	12.50	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.69
อาจารย์แต่งกายสุภาพ	14	87.50	1	6.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.75
อาจารย์สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีแก่นักศึกษา	13	81.25	2	12.50	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.69
ด้านความรู้ความสามารถในเรื่องที่สอน													
อาจารย์มีความรู้ความสามารถในเรื่องที่สอนเป็นอย่างดี	10	62.50	5	31.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
สามารถอธิบายหรือตอบข้อซักถามให้เป็นที่น่าสนใจ	10	62.50	5	31.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
สามารถเชื่อมโยงเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องที่เกี่ยวข้องได้เป็นอย่างดี	11	68.75	4	25.00	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.56
มีการบอกแหล่งข้อมูลสำหรับค้นคว้าเพิ่มเติม	10	62.50	5	31.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
ด้านเทคนิคการสอน													
มีการแจ้งวัตถุประสงค์ ขอบเขต กิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผลของรายวิชาอย่างชัดเจน	12	75.00	3	18.75	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.63
มีการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ที่จัดสอนในแต่ละครั้ง	12	75.00	3	18.75	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.63
มีเอกสารประกอบการสอนที่มีคุณภาพ	8	50.00	6	37.50	1	6.25	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.31
มีสื่อประกอบการบรรยายที่เหมาะสม	11	68.75	4	25.00	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.56
มีวิธีการสอนที่ทำให้นักศึกษาสนใจติดตามตลอดเวลา	11	68.75	3	18.75	1	6.25	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
การจัดเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสมเข้าใจง่าย	9	56.25	6	37.50	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.44
สอนได้ตรงตามเนื้อหาที่กำหนดในโครงสร้างรายวิชา	12	75.00	3	18.75	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.63
มีการสรุปเนื้อหาหรือสาระสำคัญของเรื่องที่สอน	12	75.00	3	18.75	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.63
มีกิจกรรมที่ส่งเสริมความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา	11	68.75	3	18.75	1	6.25	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
เปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ได้อย่างเหมาะสม	11	68.75	3	18.75	1	6.25	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
ด้านการประเมินผล													
มีวิธีการประเมินผลที่เหมาะสม และยุติธรรม	10	62.50	5	31.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50
สัดส่วนคะแนนที่ใช้ในการวัดและประเมินผลมีความเหมาะสม	10	62.50	5	31.25	0	0.00	1	6.25	0	0.00	0	0.00	4.50

จำนวนผู้ประเมิน 16 คน จากทั้งหมด 19 คน คะแนนเฉลี่ย 4.57 คะแนน

ภาพที่ ก-๑ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา



ภาพที่ ก-๒ บรรยากาศในการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา

ภาคผนวก ข.

- ผลการสำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อ
- บรรยายภาพการลงพื้นที่สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อ

ความต้องการและพฤติกรรมของการใช้หรือการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมาย

จากการลงพื้นที่เพื่อสำรวจความต้องการและพฤติกรรมการใช้หรือการรับสื่อของกลุ่มเป้าหมายตามโครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” คณะผู้วิจัย และนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมทั้ง 23 คน ได้ลงพื้นที่ที่โรงเรียนวัดละมุด อ.นครชัยศรี จ.นครปฐม โดยผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักศึกษาและมอบหมายหน้าที่เพื่อเก็บข้อมูลด้านต่างๆ ที่จะเป็นประโยชน์ในการวิจัย ดังนี้

- ความต้องการสื่อและกิจกรรมของครู
- ความต้องการสื่อและกิจกรรมของนักเรียน
- ประสพการณ์ ฐานความรู้เดิมของนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องฟัน
- การส่งเสริมและสนับสนุนด้านสุขภาพช่องปากและฟันของโรงเรียนหรือองค์กรภายนอก
- ความร่วมมือในกิจกรรมของโรงเรียน
- เครื่องมือ อุปกรณ์ บรรยากาศ สภาพแวดล้อมของสถานที่จัดกิจกรรมโครงการ
- ปัญหาและอุปสรรคที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

ในการลงพื้นที่ครั้งนี้ได้พบนักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างการวิจัยทั้ง 3 ชั้นปี และได้สังเกตลักษณะและพฤติกรรมของนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างด้วยการพูดคุย สอบถาม และสัมภาษณ์นักเรียน คุณครู และผู้อำนวยการโรงเรียน ซึ่งมีประเด็นที่มีประโยชน์ในการสร้างสื่อของโครงการวิจัยได้ดังนี้

1. ความคิดเห็น และความชอบด้านรูปภาพ ส่วนใหญ่กลุ่มเป้าหมายชอบลักษณะการ์ตูน 2 มิติ ดูง่าย ไม่ซับซ้อน
2. การ์ตูนที่ชื่นชอบ คือแนวการ์ตูนโดราเอมอน ที่ใช้ identity ของโดราเอมอนมาเป็นตัวชักจูงสร้างความสนใจ และอยากให้มีการใช้ของวิเศษมาประกอบในสื่อด้วย
3. จากการนำ Character การ์ตูนที่นักศึกษาออกแบบจำนวน 23 คู่ หนังสือนิทาน หนังสืออ่านเสริมความรู้สำหรับเด็กเพื่อสอบถามความชอบเกี่ยวกับรูปแบบสื่อ และการออกแบบสื่อที่ตรงกับความต้องการของเด็กปฐมวัย ผลจากการดู Character การ์ตูนที่นักศึกษาออกแบบจำนวน 23 คู่ พบว่า ลักษณะการ์ตูนที่เด็กชอบเป็นการ์ตูนลักษณะที่เป็นยอดมนุษย์ มีพลัง มีความชัดเจนระหว่างผู้หญิงผู้ชาย ชอบทั้งรูปแบบที่เป็นคนเป็นสัตว์ และรูปร่างฟันแบบตัดทอนรายละเอียด ชอบภาพที่มีสีสันสดใส



ภาพที่ ข-๑ ตัวอย่าง Character การ์ตูนที่นักศึกษาออกแบบจำนวน 23 คู่

รูปแบบการ์ตูนที่นักเรียนเลือกมากที่สุดคือ N.22 จำนวน 15 คน N.4 N.11 และ N.20 จำนวน 4 คน เท่าๆ กัน

รูปแบบการ์ตูนที่ครูเลือกมากที่สุดคือ N.20 จำนวน 2 คน N.8 และ N.22 จำนวน 1 คน เท่ากัน

คณะผู้วิจัยจึงได้นำรูปแบบการตูนที่นักเรียนชื่นชอบมาเป็นแนวทางในการออกแบบ Character การ์ตูนที่จะใช้ในสื่อแต่ละประเภทของโครงการ

4. จากการพูดคุย และสอบถามความชอบสื่อ ว่านักเรียนชอบดูสื่อประเภทใด เป็นคำถามปลายเปิดไม่มีการชี้นำคำตอบ สรุปได้ว่า ชอบสื่อประเภทหนังสือ 3 คน และชอบสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน 12 คน

5. จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาสุขศึกษาและได้ทำกิจกรรมรณรงค์เกี่ยวกับการดูแลสุขภาพฟันของโรงเรียน สรุปได้ว่า

- อยากได้โปสเตอร์ขนาดใหญ่ที่เด็กสามารถดูได้พร้อมกันหลายคน และสามารถใช้เป็นสื่อสำหรับสอนได้มีลูกเล่นเพื่อสร้างความดึงดูดและน่าสนใจ ตัวหนังสือน้อย เน้นรูปภาพเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากเด็กไม่ชอบอ่านอะไรที่มีตัวหนังสือเยอะๆ

- สื่อที่เด็กน่าจะสนใจ คือ การ์ตูนแอนิเมชัน เพราะเด็กชอบดูการ์ตูน มีภาพเคลื่อนไหว (จากที่มี การเชิญพระมาเทศน์ มาสอนเด็กติดตาม และดูได้นานๆ ไม่เบื่อ) แต่ควรมีประเด็นที่ท้าทายที่ให้เกิดคิด วิเคราะห์ ไม่ใช่การดูเปล่าแล้วจบประเด็นไม่ได้

- อยากได้การ์ตูนแอนิเมชัน เสริมความรู้ให้เด็ก เพราะโรงเรียนร่วมเครือข่ายโรงเรียนส่งเสริมสุขภาพอยู่แล้ว และเคยได้รับรางวัลการแก้ไขและดูแลสุขภาพปากและฟันที่ดีที่สุด

- อยากได้เพลงแปรงฟัน ที่สามารถนำมาใช้เปิดในกิจกรรมแปรงฟันตอนกลางวันของโรงเรียนสลับกับที่มีอยู่แล้วได้ เพราะเพลงเดิมที่ใช้เด็กไม่สามารถจำ หรือนำความรู้มาปฏิบัติได้

6. สำหรับหัวข้อความรู้ที่ทางโรงเรียนต้องการ และอยากให้ทางคณะผู้วิจัยจัดทำเพื่อใช้ในการสอน ให้ความรู้แก่เด็กคือ

- ชุดของฟัน ฟันแท้ ฟันน้ำนม
- ปัญหา/ผลที่เกิดจากการแปรงฟันไม่เกลี้ยง
- การแปรงฟันที่ถูกวิธี และเวลาที่เหมาะสม

ทั้งนี้จากการถามคำถามซึ่งเป็นพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับฟันและการดูแลสุขภาพช่องปากกับนักเรียนพบว่าระดับความรู้เดิมที่เด็กมี ยังขาดความรู้และความเข้าใจที่แท้จริงเกี่ยวกับสาเหตุที่ทำให้ฟันผุ และการแปรงฟันที่ถูกวิธี ดังนั้นสื่อของโครงการจึงต้องเน้นประเด็นความรู้นี้เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องฟันผุ และสามารถแปรงฟันได้อย่างถูกวิธี

7. ด้านการส่งเสริมสนับสนุนเกี่ยวกับสุขภาพ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่โรงเรียนมีอยู่เดิม พบว่ามีการจัดสถานที่และกิจกรรมให้นักเรียนทุกคนต้องแปรงฟันเวลากลางวันหลังมื้ออาหาร โดยการสร้างรายนามสำหรับแปรงฟัน

โดยเฉพาะในหลายจุดและเปิดเพลงแปร่งฟันประกอบด้วย นอกจากนี้ยังมีการตรวจสุขภาพฟันประจำปี และมีการแจกนมฟรีให้เด็กนักเรียนเช่นทุกโรงเรียนเป็นประจำอยู่แล้ว

ทั้งนี้สื่อที่ใช้ในกิจกรรมโครงการซึ่งมีหลากหลายประเภท แต่มีวัตถุประสงค์เพื่อการใช้งานที่แตกต่างกัน เนื่องจากคุณลักษณะ การใช้งานของสื่อมีข้อดี และข้อจำกัดที่แตกต่างกัน การเลือกผลิตสื่อหลายรูปแบบเพื่อช่วยเสริมข้อดีและข้อจำกัดของสื่อแต่ละประเภท และเพื่อให้ตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ผู้ใช้สื่อให้มีประสิทธิภาพ ประสิทธิผลในการรับรู้ การเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ช่วยเสริมข้อดีและข้อจำกัดของสื่อแต่ละประเภท เพื่อใช้ในการเรียนรู้ที่มีบริบทต่างกัน การเรียนรู้ ทบทวนด้วยตนเอง หรือการใช้สื่อประกอบการแนะนำการสอนของครู สื่อที่ดูได้ครั้งละหลายคนหรือใช้ดูได้ในจำนวนจำกัด ดังนี้

ตารางที่ ข-๑ วัตถุประสงค์ของสื่อประเภทต่างๆ

ประเภทสื่อ	วัตถุประสงค์
หนังสือ	เพื่อสร้างสื่อที่สามารถใช้ประกอบการเรียนรู้ด้วยตัวเองหรือมีครูแนะนำ เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน/อาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ รูปแบบแปลกใหม่ ขนาดใหญ่ A3 จำนวน 2 เล่ม (หนังสือนิทานให้ความรู้ ในเล่มประกอบด้วยหน้าพิเศษเช่น ใส่เทคโนโลยี AR เพื่อแสดงภาพ 3 มิติ ของฟัน มีเกม คำศัพท์ภาษาอังกฤษ มีเนื้อเพลงแปร่งฟัน เพื่อสร้างการจดจำ ให้นักเรียนสามารถดูและเล่นกิจกรรมได้เป็นกลุ่ม เกิดการเรียนรู้ร่วมกันและสร้างแรงจูงใจด้วยกิจกรรมพิเศษในเล่มได้)
จุลสาร	เพื่อเป็นคู่มือ สำหรับใช้แจกเผยแพร่ความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน รวมถึงอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ ขนาด A5 พกพาสะดวก สามารถนำกลับบ้าน บอกต่อครอบครัวได้
หนังสืออิเล็กทรอนิกส์	เพื่อนำเสนอเนื้อหาทั้งหมดในหนังสือเล่ม จุลสาร โปสเตอร์ AR และการตูนแอนิเมชันมารวบรวมไว้ในสื่อเดียว และ สามารถใช้คุณสมบัติของสื่อที่แสดงมัลติมีเดีย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวหนังสือไว้ด้วยกัน หรือเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลอื่นๆ ทั้งจากภายนอกและภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ รวมถึงการเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ ให้ Download ได้ง่าย เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนได้
การ์ตูนแอนิเมชัน	แสดงให้เห็นภาพรวมของเนื้อหาของโครงการ แบ่งเป็น 4 ตอน ตอนละ 3 นาที ใช้การ์ตูนคาแรคเตอร์เดียวกันทั้ง 4 ตอน เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน ด้วยสื่อที่สามารถใช้ประชาสัมพันธ์และสื่อหลายทาง (มัลติมีเดีย) ในการรับรู้ สามารถใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้ให้กับครูเนื้อหาแบ่งเป็นตอนสั้นๆ เพื่อให้เด็กไม่เบื่อและมีสมาธิในการเรียนรู้ เกิดการจดจำได้ง่าย สามารถสร้างความตระหนักในเบื้องต้นด้วยข้อคิดหรือวิธีการสอนให้เด็กรู้จักการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน เนื้อเรื่องใกล้เคียงและใกล้ตัวเด็ก

ประเภทสื่อ	วัตถุประสงค์
โปสเตอร์นิทรรศการ	เพื่อจัดแหล่งการเรียนรู้ให้นักเรียนสามารถดูพร้อมกันได้หลายคนโดยเรียนรู้ด้วยตนเองหรือมีครูแนะนำ โดยติดลงบนบอร์ดนิทรรศการสำเร็จรูปทรง 6 เหลี่ยม สามารถดูได้รอบด้าน และเรียนรู้ได้ที่ละหลายๆคน ขนาดบอร์ดกว้าง 600 x สูง 200 เซนติเมตร จำนวน 1 บอร์ด ติดโปสเตอร์ขนาดใหญ่ 58X80cm จำนวน 12 แผ่น โดยออกแบบให้มีภาพประกอบสีสันสดใส สะอาดตา เนื้อหากระชับ มีกิจกรรมประกอบให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในโปสเตอร์และสนุกกับการเรียนรู้
แบนเนอร์	เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมโครงการและรณรงค์เรื่องการดูแลสุขภาพปากและฟัน จำนวน 2 ป้าย ขนาดใหญ่ 400X150cm ภาพประกอบสีสันสดใส สะอาดตา เนื้อหากระชับ
สแตนด์	เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนในการร่วมกิจกรรม และสร้างบรรยากาศในกิจกรรม ด้วยการสร้างสื่อตัวการ์ตูนที่เป็นตัวแทนของเด็กไทยฟันดี ในกิจกรรมโครงการ จำนวน 5 ตัว ตามรูปแบบที่นักเรียนชอบและเลือกตอนลงพื้นที่สำรวจสื่อ ขนาดใหญ่ประมาณ 120x80 cm สามารถใช้เป็นฉากถ่ายภาพ เกิดการขยายผลใน Social Media ได้ และสามารถสร้างความตระหนักในเบื้องต้นด้วยข้อความสั้นในสแตนด์
เข็มกลัด / ที่คาดหัว ฟ.ฟัน	เพื่อใช้เป็นของที่ระลึกในการจัดกิจกรรม สามารถนำไปใช้ประโยชน์และสร้างการจดจำได้ รวมถึงสร้างแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม ได้สาระประโยชน์ และมีที่คาดหัว เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องใส่ทุกคน สามารถนำไปใช้ประโยชน์และสร้างการจดจำ
AR	เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน ด้วยสื่อสมัยใหม่ ใช้เทคโนโลยีทันสมัย ไม่น่าเบื่อ สามารถใช้เป็นสื่อเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียน
Page Facebook	เพื่อรวบรวมสื่อหลายประเภทนำเสนอบนเว็บไซต์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ช่วยในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารไปยังสาธารณะมากขึ้น สามารถใช้คุณสมบัติของสื่อที่สามารถแสดงมัลติมีเดีย (ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง ตัวหนังสือไว้ด้วยกัน หรือเชื่อมโยงแหล่งข้อมูลอื่นๆ ทั้งจากภายนอกและภายในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และสามารถให้ Download แลกเปลี่ยนข้อมูล หรือUpdate แก่ไขข้อมูลให้มีความทันสมัย มีรายละเอียดเพิ่มเติม แก้ไข ปรับปรุงได้ง่าย โดยง่าย ไม่มีค่าใช้จ่าย



ภาพที่ ข-๒ บรรยากาศในการลงพื้นที่สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อ



ภาพที่ ข-๒ บรรยากาศในการการลงพื้นที่สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อ (ต่อ)

ภาคผนวก ค.

- ขอบเขตเนื้อหาที่ใช้ในการผลิตสื่อ
- บรรยากาศในการจัดทำและนำเสนอแบบร่างสื่อ
- แบบประเมินคุณภาพสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม
- ผลการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

เนื้อหาเรื่องเกี่ยวกับฟันที่นำมาใช้ในการจัดทำสื่อโครงการเด็กไทยฟันดี

หน้าที่ของฟัน

ฟัน เป็นอวัยวะสำคัญของร่างกายและเป็นส่วนประกอบสำคัญของใบหน้า เราใช้ฟันสำหรับบดเคี้ยวอาหารให้ละเอียด ใช้ในการออกเสียงให้ชัดเจน และช่วยให้ใบหน้าของเราดูสวยงาม

ชุดของฟัน

ฟันของเรามี ๒ ชุด เมื่ออายุ ๖-๗ ปี ฟันชุดแรกจะหลุดร่วงไป หลังจากนั้นก็มีฟันซี่ใหม่ขึ้นมาแทน ฟันซี่เดิมที่หลุดไปนั้นเราเรียกว่า ฟันน้ำนม และฟันซี่ที่ขึ้นมาแทนเรียกว่า ฟันแท้

๑. ฟันน้ำนม (Temporary teeth) มีทั้งหมด ๒๐ ซี่ บน ๑๐ ล่าง ๑๐ ฟันน้ำนมจะงอกตั้งแต่ ๖ เดือน ถึง ๑ ปี

ความสำคัญของฟันน้ำนม

- ใช้กัด ตัด และบดเคี้ยวอาหารให้ละเอียด
- ให้ความสวยงาม
- ช่วยออกเสียงให้ชัดเจน ที่นอกเหนือจากฟันแท้ คือ ช่วยให้การเจริญของขากรรไกร เป็นไปอย่างปกติและกันที่ไว้ให้ฟันแท้ขึ้นมาแทนที่

ฟันน้ำนมมีลักษณะต่างจากฟันแท้คือมีสีขาวกว่า ซี่เล็กกว่า และฟันน้ำนมแต่ละซี่จะอยู่ห่างกันเล็กน้อย

๒. ฟันแท้ (Permanent teeth) มีทั้งหมด ๓๒ ซี่ อยู่ขากรรไกรบน ๑๖ ซี่ และขากรรไกรล่าง ๑๖ ซี่ ฟันแท้ซี่แรกของช่องปาก จะอยู่ในช่วงอายุประมาณ ๖-๗ ปี ฟันแท้เป็นฟันชุดที่สองและเป็นชุดสุดท้าย เมื่อฟันแท้ขึ้นมา จะปิดช่องระหว่างฟันพอดี

แม้ฟันน้ำนมจะไม่ได้อยู่กับเราไปตลอดชีวิต แต่เราก็ต้องดูแลรักษาฟันน้ำนมให้ดี เพราะหากฟันน้ำนมผุก็จะทำให้เรารู้สึกปวดฟัน และไม่สามารถเคี้ยวอาหารได้ และถ้าฟันน้ำนมผุก็อาจจะทำให้ฟันแท้ที่จะขึ้นมาแทนที่ผุได้อีกด้วย ดังนั้นถ้าอยากมีฟันที่แข็งแรงใช้ไปนานๆ จะต้องดูแลรักษาฟันอย่างสม่ำเสมอ

ข้อแตกต่างระหว่างฟันแท้กับฟันน้ำนม

๑. ขนาด ฟันแท้มีรูปร่างขนาดใหญ่กว่า
๒. สี ฟันน้ำนมขาว ฟันแท้สีนวลขึ้น
๓. ส่วนของคอฟัน ฟันน้ำนมคอคอดมากสั้น ฟันแท้คอดน้อยยาว
๔. รากฟัน ฟันน้ำนมห่าง ฟันแท้จะถี่

ส่วนประกอบของฟัน_ฟันประกอบด้วย

- ตัวฟัน : เป็นส่วนของฟันที่โผล่ออกมาเหนือเหงือก
- รากฟัน : เป็นส่วนที่ถูกหุ้มด้วยเหงือก ช่วยยึดฟันให้อยู่กับที่
- เคลือบฟัน : เป็นส่วนที่ปกคลุมตัวฟัน มีความแข็งแรงที่สุดในร่างกาย ประกอบด้วยแคลเซียมและฟลูออไรด์
- เนื้อฟัน : อยู่ใต้ชั้นเคลือบฟัน รองรับชั้นเคลือบฟันไม่ให้แตกร้าวได้ง่าย
- โพรงประสาทฟัน: ประกอบด้วยเส้นประสาทและเส้นเลือดมากมาย

ประเภทของฟัน

ในปากของเรามีทั้งฟันตัด ฟันเขี้ยว และ ฟันกราม ซึ่งมีรูปร่างและหน้าที่ต่างกัันดังนี้

๑. ฟันตัด (Incisor; I) อยู่ส่วนหน้ามีรูปร่างคล้ายลิ้ม มีจำนวนทั้งหมด ๘ ซี่ มีลักษณะแบนและบางมีขอบหน้าคมทำหน้าที่ตัดหรือกัด
๒. ฟันเขี้ยว (Canine; C) ทำหน้าที่ฉีกกัดอาหาร มีจำนวนทั้งหมด ๔ ซี่ มีขนาดใหญ่และมียอดแหลมเพื่อใช้ฉีกและดึงอาหาร
๓. ฟันกราม มีขนาดใหญ่และมีหลายยอดเพื่อใช้ในการบดอาหารให้ละเอียด แบ่งเป็นฟันกรามหน้าและฟันกรามหลัง
 - ๓.๑ ฟันกรามหน้าหรือฟันเคี้ยว (Premolar; P) มีจำนวนทั้งหมด ๘ ซี่ ทำหน้าที่ในการบดเคี้ยวอาหาร
 - ๓.๒ ฟันกรามหลังหรือฟันบด (Molar; M) ใช้บดอาหาร มีจำนวน ๑๒ ซี่

ปัญหาและโรคในช่องปาก

ฟันคนเราปกติจะมีสีขาวเป็นมันวาว แต่บางคนจะมีฟันเหลือง หรือดำ คล้ำ แลดูไม่สวย งาม โดยอาจจะเป็นเพียงบางซี่ หรือทุก ๆ ซี่ก็ได้ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ฟันคนเราไม่ขาวมาจากหลายสาเหตุด้วยกัน การไม่ดูแลสุขภาพให้ดีก็จะทำให้เกิดปัญหาและโรคในช่องปากได้ ซึ่งส่วนใหญ่มีสาเหตุดังนี้

๑. รับประทานอาหารหรือเครื่องดื่มที่มีสีเป็นประจำ เช่น ชา กาแฟ การอมลูกอม สูบบุหรี่ และแปรงฟันไม่สะอาดพอ จึงทำให้มีคราบอาหาร คราบแบคทีเรียและหินปูนมาเกาะติดสะสมทีละเล็กละน้อยจนเห็นเป็นสีเหลือง สีนํ้าตาล หรือสีดำติดตามซอกฟัน
๒. ฟันผุ ฟันผุจะมีสีเหลืองเข้มหรือนํ้าตาล โดยเฉพาะฟันที่อยู่ด้านหน้า ทำให้มองเห็นได้ชัดเจน
๓. ฟันตาย คือฟันที่ไม่มีเลือดและประสาทฟันมาหล่อเลี้ยงทำให้ฟันมีสีทึบ ไม่โปร่งเหมือนฟันที่มีชีวิตอยู่ ซึ่งจะเกิดขึ้นกับฟันที่ผุมาก ๆ และทิ้งไว้เป็นระยะเวลานาน จนฟันผุลุกลามถึงโพรงประสาทฟัน หรืออาจเกิดขึ้นกับฟันที่ได้รับอุบัติเหตุ หรือถูกกระแทกอย่างแรง จนมีการฉีกขาดของเส้นเลือดที่มาหล่อเลี้ยงฟัน เมื่อทิ้งไว้นาน ๆ โดยไม่มีการดึงประสาทฟันออก ฟันจะยังมีสีคล้ำมากขึ้น

๔. ฟันมีสีผิดปกติมาตั้งแต่กำเนิด เนื่องมาจากโรคบางอย่าง หรือการได้รับยาบางชนิด มากเกินไป เช่น ยาเตตราซัยคริน ซึ่งการกินยาดังนี้ จะมีผลต่อสีของฟัน โดยเฉพาะในช่วงที่มีการก่อตัวหรือสร้างฟันเท่านั้น คือ ฟันน้ำนม ในเด็กอายุ ๓-๙ เดือน และฟันแท้ในเด็กอายุ ๓-๑๒ ปี ทำให้ฟันแทบทุกซี่มีสีค่อนข้างเหลือง หรือ เป็นสีเทาดำ นอกจากนี้ อาจเกิดจากการได้รับฟลูออไรด์มากเกินไป จะมีจุดสีน้ำตาลบนฟัน ที่เรียกว่า ฟันตกกระ

โรคฟันผุ และการป้องกันฟันผุ

โรคฟันผุคือ โรคของฟันที่มีเนื้อฟันถูกทำลายไป โดยมีการทำลายแร่ธาตุที่เป็น องค์ประกอบสำคัญของเนื้อเยื่อเหล่านี้ จนทำให้เกิดเป็นรูหรือโพรงที่ตัวฟัน ถ้าไม่ได้รับการรักษาจะลุกลามขยายใหญ่และลึกขึ้นเรื่อยๆ เกิดการเจ็บปวดทุกข์ทรมาน และสุดท้ายอาจต้องสูญเสียฟันโดยต้องถอนออกไป

โรคฟันผุเกิดจากเชื้อโรค โดยกระบวนการเกิดโรค จำเป็นจะต้องมีองค์ประกอบสำคัญ ๓ อย่างด้วยกัน ได้แก่ ตัวฟัน เชื้อจุลินทรีย์ และสภาวะความเป็นกรดภายในช่องปาก โดยปกติภายในช่องปากจะมีกระบวนการแลกเปลี่ยนแร่ธาตุระหว่างตัวฟัน และแร่ธาตุที่มีอยู่ในน้ำลายตลอดเวลา โดยจะมีทั้งการสูญเสียแร่ธาตุจากตัวฟัน และการคืนกลับแร่ธาตุสู่ตัวฟัน ในสภาวะที่สภาพในช่องปากเป็นกลาง ก่อนที่จะเกิดรูบนฟันที่มองเห็นได้ ในระยะเริ่มแรกที่มีการสูญเสียแร่ธาตุออกจากผิวฟันนั้น หากสังเกตให้ดีจะเห็นว่าฟันเริ่มเสียความเงามัน มองเห็นเป็นสีขุ่นขาวคล้ายขอล็ก เริ่มจากเป็นจุดขาว และขยายขนาดขึ้นได้ ซึ่งมักพบบริเวณที่เป็นหลุมร่องฟัน ลึก หรือบริเวณซอกฟัน คอฟัน ที่มีคราบจุลินทรีย์สะสมไว้มาก ซึ่งหากสังเกตเห็นได้ทันจะสามารถหยุดยั้งการลุกลามของการเกิดฟันผุนี้ได้

ผลเสียของการเกิดโรคฟันผุ

โรคฟันผุระยะเริ่มต้นยังไม่ก่อให้เกิดอาการ เสียหรือเจ็บปวด มีการเปลี่ยนแปลงที่ผิวฟัน เห็นเป็นจุดหรือฝ้าขาวขุ่นคล้ายขอล็ก ซึ่งถ้า สังเกตเห็น หรือตรวจพบแต่เนิ่นๆ แล้ว จะสามารถ รักษาไม่ให้เกิดเป็นรูผุได้ แต่ถ้าต่อไปรักษาไม่ได้แล้วละก็ จะเกิดการทำลายของเนื้อฟันต่อไปตามลำดับ ดังนี้คือ

ฟันผุระยะที่ ๑ เริ่มเห็นเป็นรูผุที่ผิวฟันอาจมี สีเทาหรือดำ มีสีขาวขุ่นรอบๆ ระยะนี้ยังไม่มีการใดๆ

ฟันผุระยะที่ ๒ รูฟันผุลุกลามกว้าง และลึกขึ้นเข้าสู่ชั้นเนื้อฟัน ใกล้โพรงประสาทเกิดอาการเสียวฟัน โดยเฉพาะเมื่อกินอาหารหวานหรือน้ำเย็น

ฟันผุระยะที่ ๓ รูฟันที่ผุลุกลามลึกลงไป ถึง โพรงประสาทฟัน ซึ่งเป็นที่อยู่ของประสาทรับความรู้สึก ทำให้ปวด เคี้ยวไม่ได้

ฟันผุระยะที่ ๔ การอักเสบลุกลามออกไป รอบตัวฟัน ถึงอวัยวะรอบตัวฟัน อาจเกิดฝี หนอง ฟันโยกปวด เคี้ยวไม่ได้

เมื่อไม่สามารถรักษาฟันซี่ที่ผุไว้ได้ ต้องถอนฟันซี่นั้นออก ทำให้เกิดการต้องสูญเสียฟัน และมีปัญหาอื่นๆ ตามมาได้อีกมาก

สาเหตุของโรคฟันผุ

โรคฟันผุเกิดจากแบคทีเรียที่อาศัยอยู่ในช่องปากรวมตัวกับเศษอาหารและน้ำลายสะสมกันจนเป็นคราบเหนียวที่เรียกว่า คราบฟัน หรือคราบแบคทีเรีย ซึ่งจะเกาะอยู่บนผิวของฟันแบคทีเรียเหล่านี้จะเปลี่ยนสภาพน้ำตาลและแป้งให้เป็นกรด มีฤทธิ์ทำลายแร่ธาตุที่ผิวฟัน จนก่อให้เกิดเป็นรู โดยเริ่มจากขนาดเล็กมากๆ ลูกกลมใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ จนกลายเป็นโรคฟันผุ

โรคฟันผุมักจะพบได้บ่อยในเด็ก แต่ผู้ใหญ่ก็มีความเสี่ยงด้วยเช่นกัน โดยมีปัจจัยเหล่านี้เป็นส่วนประกอบ

- การบริโภคอาหารที่มีคาร์โบไฮเดรต (แป้งและน้ำตาล)
- การดื่มน้ำที่ไม่มีฟลูออไรด์เป็นส่วนประกอบ
- อาการปากแห้ง
- การใช้ยาบางชนิด
- การดูแลรักษาความสะอาดช่องปากอย่างไม่ถูกสุขลักษณะ

ตำแหน่งของฟันที่มักพบฟันผุ อาการฟันผุมักเกิดใน ๓ ตำแหน่งดังนี้

๑. อาการฟันผุบริเวณพื้นเคลือบฟันที่ใช้ในการบดเคี้ยว เพราะคราบแบคทีเรียซึ่งมักติดอยู่ตามร่องฟัน มักพบบ่อยในเด็กเนื่องจากการละเลยการแปรงฟันในบริเวณนี้
๒. อาการฟันผุระหว่างซอกฟัน เพราะเป็นบริเวณที่ยากต่อการเข้าถึง ซึ่งไม่สามารถทำความสะอาดได้ด้วยการแปรงฟันเพียงอย่างเดียว
๓. อาการฟันผุที่บริเวณรากฟัน เกิดขึ้นจากภาวะเหงือกเรื้อรัง หรือการสูญเสียของกระดูกฟันอันมีสาเหตุอันสืบเนื่องมาจากโรคเหงือก หรือโรคปริทันต์อักเสบ

อาการบ่งชี้ของโรคฟันผุ

ฟันผุอาจเกิดขึ้นกับฟันครั้งละหนึ่งซี่หรือมากกว่านั้นได้ อาการที่พบบ่อยได้แก่

- มีการพบรูหรือรอยผุที่ฟัน
- มีอาการเสียวฟันมากขึ้น (เมื่อดื่มน้ำหรือรับประทานอาหารหวาน ร้อนจัด หรือเย็นจัด)
- มีอาการปวดฟัน
- มีเศษอาหารติดบริเวณซอกฟันบ่อยครั้งขึ้น

ระดับความรุนแรงของโรคฟันผุ

๑. การเกิดคราบขาวแบคทีเรียจะทำปฏิกิริยากับแป้งหรือน้ำตาล ก่อให้เกิดกรดที่สามารถทำลายผิวเคลือบฟัน เป็นจุดเริ่มต้นของการสูญเสียแร่ธาตุ (แคลเซียม) ซึ่งจะปรากฏให้เห็นเป็นคราบสีขาวขุ่นที่ฟัน ระยะนี้ยังสามารถรักษาได้โดยง่าย

๒. การผุที่ผิวเคลือบฟัน (enamel) การสูญเสีย แคลเซียมดำเนินต่อไปจนมี การเสื่อมสลายของผิวเคลือบฟัน ระยะนี้ควรได้รับการดูแลรักษาโดยทันตแพทย์

๓. การผุที่เนื้อฟัน (dentin) การผุจากผิวเคลือบฟันลุกลามลึกเข้าไปถึงเนื้อฟัน ซึ่งสามารถขยายการผุไปยังฟันซี่อื่นๆ ได้

๔. การผุลุกลามไปยังโพรงประสาทฟัน (dental pulp) หากอาการฟันผุไม่ได้รับการรักษา การผุจะลุกลามลึกไปถึงโพรงประสาทฟัน ซึ่งเป็นแหล่งรวมของเส้นประสาทมากมาย และหากโพรงประสาทฟันเกิดการติดเชื้ออาจเกิดฝีที่ปลายรากฟันได้

การรักษาโรคฟันผุ

ฟันผุมิได้รับการรักษาได้ต่างๆ กันไป ตามระยะการเกิดโรคก็คือ การใช้ฟลูออไรด์เฉพาะที่ หรือการแปรงฟันด้วยยาสีฟันผสมฟลูออไรด์ จะช่วยรักษาฟันที่เกือบจะผุให้กลับสู่ปกติได้ โดยแปรงฟันด้วยยาสีฟันผสมฟลูออไรด์เป็นประจำ และทั้งยาสีฟัน นั้นให้คงอยู่ในช่องปากนานขึ้นไม่น้อยกว่า ๒ นาที แล้วค่อยบ้วนทิ้ง ก็จะช่วยให้ฟันไม่ผุต่อไปได้ (แต่ สำหรับเด็กเล็กๆ ต้องระวังไม่ให้กลืนยาสีฟัน เพราะอาจเกิดผลเสียได้) คนที่มีการใส่ฟันปลอมชนิดถอดได้ หรือติดแน่น หรือผู้ที่ใส่ เครื่องมือเพื่อการจัดฟัน หากไม่ได้ดูแลทำความสะอาดฟันอย่างดี จะทำให้เกิดการสะสมของคราบจุลินทรีย์ได้ง่าย เกิดความเสี่ยงต่อ การเป็นโรคฟันผุ เหงือกอักเสบ และโรคปริทันต์อักเสบได้เช่นเดียวกัน

- อุดฟัน เมื่อฟันผุเห็นเป็นรูชัดเจน อยู่ในระยะที่มีการทำลายเฉพาะถึงส่วนเนื้อฟัน
- รักษารากฟัน เป็นการรักษาโรคฟันผุ ที่มีการผุลุกลามเข้าไปถึงโพรงประสาทฟันแล้ว
- ถอนฟัน เมื่อการอักเสบลุกลามไปมาก ไม่เหลือเนื้อฟันที่จะสามารถรักษาฟันซี่นั้น ไว้ได้ต่อไป

การป้องกันฟันผุ

๑. แปรงฟันวันละ ๒ ครั้งด้วยยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์หรือมีคุณสมบัติช่วยลดการก่อตัวของคราบแบคทีเรียได้

๒. การใช้ไหมขัดฟัน หรือ แปรงทำความสะอาดฟอกฟันเป็นประจำ เพื่อทำความสะอาดบริเวณซอกฟันหรือบริเวณที่การแปรงฟันเข้าไม่ถึง

๓. การบ้วนปากด้วยน้ำยาบ้วนปากที่ออกฤทธิ์ในต่อต้านเชื้อแบคทีเรีย

๔. บริโภคอาหารให้เหมาะสมตามหลักโภชนาการ และจำกัดการบริโภคคาร์โบไฮเดรต

๕. เข้าพบทันตแพทย์ทุกๆ ๖ เดือน เป็นประจำ

๖. การเคลือบหลุมร่องฟัน ก็เป็นอีกวิธีที่ ทันตแพทย์ส่วนใหญ่แนะนำ

การป้องกันฟันผุที่ให้ผลดีที่สุดคือ

รับประทานอาหารที่มีประโยชน์ หลีกเลี่ยงอาหารหวานเหนียวติดฟันที่ทำให้เกิดโรคฟันผุดูแลรักษาความสะอาดช่องปากให้สะอาดอย่างทั่วถึง สม่ำเสมอ โดยแปรงฟันด้วยยาสีฟันผสมฟลูออไรด์ทุกครั้งตรวจสุขภาพช่องปากด้วยตนเองเป็นประจำ

ใช้ฟลูออไรด์เสริมเพื่อการป้องกันฟันผุ

ในเรื่องของอาหาร และสุขภาพช่องปาก เป็นเรื่องที่สัมพันธ์กัน เพราะการผ่านอาหารเข้าสู่ร่างกายอันดับแรก คือ ผ่านจากช่องปาก และเป็นการย่อยอาหารในขั้นแรกๆ ด้วย หากการย่อยเป็นไปอย่างไม่สมบูรณ์ย่อมเกิดผลเสียต่อร่างกายแน่นอน

ฟันจัดได้ว่าเป็นอวัยวะที่แข็งแรงที่สุดของร่างกาย แต่ก็ยังเกิดการผุกร่อน เสื่อมไปตามสภาพได้ เพราะการกินอาหารไม่ถูกต้อง ไม่ได้รับการดูแลรักษาอย่างถูกวิธี การที่ฟันเสีย หรือเหงือกบวมขึ้น ต้องใช้เวลาานกว่าจะแสดงอาการ แต่ถ้าเรากินอาหารให้ถูกต้อง และดูแลฟันให้ดี ตั้งแต่เริ่มแรก และสม่ำเสมอ จะไม่ต้องเสียเวลาทำฟัน รักษาฟัน รักษาเหงือกซึ่งมีค่าใช้จ่ายค่อนข้างสูง

สิ่งที่จะมาเสริมสร้างความแข็งแรงของฟันได้ นอกจากจะต้องดูแลรักษาให้ถูกต้องแล้ว ยังจะต้องรู้จักการกินอาหารอีกด้วย สารอาหารประเภทแคลเซียมและฟอสฟอรัส รวมทั้งวิตามิน จะเป็นตัวประกอบให้ฟันเราแข็งแรง และถ้ากินอาหารที่ให้สารอาหารประเภทนี้ไม่พอ ฟันเราก็จะเสียง่ายโดยปกติแล้ว ถ้าเรากินอาหารครบ ๕ หมู่ จะได้ฟอสฟอรัสเพียงพอจากการกินอาหาร แต่ปัญหาคือที่แคลเซียม ซึ่งอาหารส่วนใหญ่ไม่ได้มีแคลเซียมเสมอไป ร่างกายเราจึงมักขาด โดยเฉพาะเด็กนั้นต้องการมากเป็น ๒ เท่าของผู้ใหญ่

พฤติกรรมที่ควรหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับฟัน

๑. กัดเล็บ การกัดเล็บทำให้เชื้อโรคเข้าสู่ร่างกายได้ เพราะตามซอกเล็บมักมีสิ่งสกปรกซ่อนอยู่ และถ้ากัดเล็บบ่อยๆ อาจทำให้ฟันโยนได้

๒. แปรงฟันแรงๆ การแปรงฟันแรงไม่ได้ช่วยให้ฟันสะอาดยิ่งขึ้นแต่จะเป็นการทำลายเคลือบฟันและทำให้ฟันสึกหรอ ยิ่งแปรงฟันแรงๆ บริเวณใกล้กับขอบเหงือกจะทำให้เหงือกกร่นได้

๓. ชอบเคี้ยวน้ำแข็ง เคี้ยวของแข็งต่างๆ เช่น กระดูก เมล็ดผลไม้ ฯลฯ อาจทำให้ ฟันร้าว และนำไปสู่อาการเสียวฟัน ปวดฟัน เป็นผลให้ฟันสึกมากและเร็วกว่าปกติ รวมถึงฟันอาจแตกหักจนต้องถอนฟัน

๔. ชอบใช้ฟันฉีกถุง คาบสิ่งของเปิดขวด เปิดของต่างๆ จะทำให้ฟันหน้าบิ่นหรือแตกหักและยังทำให้ฟันกรามบาดเจ็บได้

๕. ชอบดื่มน้ำอัดลม กินขนมทั้งวัน สิ่งเหล่านี้มักมีน้ำตาลสูง เป็นสาเหตุสำคัญของการเกิดฟันผุ เศษขนมจะติดอยู่ตามซอกฟัน แบคทีเรียจะเปลี่ยนน้ำตาลเป็นกรดทำให้ฟันผุ นอกจากนี้ น้ำอัดลมมีความเป็นกรด การดื่มน้ำอัดลมบ่อยๆ จะกัดกร่อนฟันทำให้ฟันสึกเร็วกว่าปกติ

๖. ดื่มรสเปรี้ยวจัด อาหารหรือเครื่องดื่มรสเปรี้ยวจัด ทำให้เนื้อฟันมีลักษณะอ่อนนุ่มลงส่งผลให้ฟันสึกเร็วกว่าปกติ ดังนั้นก่อน/หลังกินอาหารรสเปรี้ยวควรดื่มน้ำเปล่า หรือบ้วนปากด้วยน้ำสะอาดตามทันที

การรักษาความสะอาดในช่องปาก

มีหลากหลายปัจจัยที่ส่งผลต่อความสะอาดของช่องปาก ถึงแม้ว่าเราจะแปรงฟันทุกวัน วันละ ๒-๓ ครั้งแล้ว แต่ถ้าหากยังแปรงผิดวิธี และไม่ได้ใส่ใจตัวแปรงสีฟันยาสีฟันและองค์ประกอบอื่น การแปรงฟันย่อมไม่เกิดประสิทธิภาพ การแปรงฟันให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดมี ๕ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ขนแปรง : แปรงที่ใช้ควรมีขนแปรงที่อ่อนนุ่ม ช่วยส่งเสริมการแปรงฟันโดยไม่ต้องออกแรงมาก ป้องกันการสึกกร่อนและอาการเสียวฟันได้ ขนแปรงนั้นจะเข้าไปตามซอกฟันที่เป็นที่สะสมของเศษอาหารอย่างทั่วถึงและทำความสะอาดได้อย่างดี

2. บริเวณที่ควรแปรงฟัน : บริเวณรอยต่อระหว่างเหงือกและฟันจะเป็นส่วนที่คราบจุลินทรีย์สะสมได้ดีที่สุด ซึ่งเป็นที่มาของโรคเหงือกอักเสบและฟันผุ จึงเป็นบริเวณที่จะต้องเอาใจใส่เป็นพิเศษ

3. ด้านของฟันที่ต้องแปรง : จะต้องแปรงฟันให้ทั่วทุกซี่ฟัน ทั้งด้านนอกและด้านในของฟัน เนื่องจากทุกบริเวณจะเป็นที่สะสมคราบจุลินทรีย์ได้เหมือนกัน

4. เวลาที่ใช้ในการแปรงฟัน : แปรงฟันให้นานและทั่วถึง ครั้งละประมาณ ๒ นาที หรือ ๒ นาทีขึ้นไป

5. ยาสีฟัน : จะต้องมีส่วนผสมของฟลูออไรด์ ที่ช่วยในการป้องกันโรคฟันผุ

นอกจากปัจจัยดังกล่าวแล้ว วิธีการแปรงฟันให้ถูกต้องก็เป็นสิ่งจำเป็น เพราะต่อให้มีปัจจัยครบถ้วนแต่ยังคงแปรงฟันอย่างผิดวิธีก็จะสามารถทำให้เกิดปัญหาสุขภาพในช่องปากได้

วิธีการและขั้นตอนการแปรงฟันที่ถูกต้อง

ให้เริ่มแปรงฟันจากบริเวณฟันซี่ที่มักแปรงได้ไม่สะอาดที่สุดก่อน ได้แก่ บริเวณฟันกรามล่างด้านลิ้น บริเวณฟันหน้าล่างด้านลิ้น บริเวณฟันกรามบนด้านกระพุ้งแก้ม ให้แปรงบริเวณดังกล่าวก่อนเพื่อเป็นการเน้นการทำความสะอาดที่บริเวณนี้ให้ดีที่สุดก่อน

การแปรงฟันบน : โดยใช้วิธี ขยับ-ปัด ในทุกบริเวณ ยกเว้น ฟันหน้าบนด้านเพดาน และฟันหน้าล่างด้านลิ้น ที่ใช้วิธี กด-ดึง-ปัด โดยให้แนวของด้ามแปรงขนานกับแนวของซี่ฟัน กดปลายขนแปรงให้แนบกับบริเวณคอฟันแล้วดึงแปรงลงมาสำหรับฟันบน และดึงแปรงขึ้นบนสำหรับฟันล่าง โดยให้ขนแปรงสัมผัสกับผิวฟันตลอด

การแปรงฟันกรามบนด้านแก้ม ด้านเพดานปากและฟันหน้าด้านริมฝีปาก ใช้วิธีขยับ-ปัด โดยให้เอียงแปรงเข้าหาเหงือกประมาณ ๔๕ องศา ขนแปรงจะแทรกเข้าไปในร่องเหงือกเล็กน้อย ออกแรงถูและปัดแปรงเข้าหาฟันลงไปทางด้านปลายฟัน

การแปรงฟันล่าง : การแปรงฟันกรามล่างด้านแก้ม ด้านลิ้น และฟันหน้าด้านริมฝีปาก ฝีปาก ใช้วิธี ขยับ-ปัด โดยให้เอียงแปรงเข้าหาเหงือกประมาณ ๔๕ องศา ขนแปรงจะแทรกเข้าไปในร่องเหงือกเล็กน้อย ออกแรงถูและปัดแปรงเข้าหาฟันขึ้นไปด้านปลายฟัน

การแปรงฟันด้านบดเคี้ยว : วางขนแปรงตั้งฉากกับด้านเคี้ยวของฟัน ออกแรงถูไปมาให้ทั่วทางด้านบดเคี้ยว

การแปรงลิ้น : บริเวณลิ้นเป็นบริเวณที่มีคราบเศษอาหารสะสมอยู่ อาจเป็นลักษณะฝ้าขาวติดอยู่ หากไม่ทำความสะอาดจะทำให้เกิดกลิ่นได้ จึงควรทำความสะอาดลิ้นโดยใช้ขนแปรงถูเบาๆบนด้านลิ้น

ข้อควรจำ

- ควรแปรงฟันทันทีหลังรับประทานอาหาร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หลังรับประทานอาหารของหวาน
- ควรแปรงฟันให้ทั่วทั้งปาก ฟันบน ฟันล่าง ทุกด้าน และทุกซี่
- ควรแปรงให้ทั่วทั้งปาก แปรงฟันด้านหนึ่งๆควรแปรงไม่น้อยกว่า ๔-๕ ครั้ง และไม่ควรออก

แรงมากเกินไป

- ใช้เวลาแปรงฟันประมาณ ๒-๓ นาที
- การแปรงฟันผิดวิธีเช่นการแปรงตามขวางหรือขึ้นลงพร้อมกัน ทำให้เหงือกอักเสบและฟันสึก

กร่อนมาก

- ทุกคนควรมีแปรงของตัวเอง ขนาดพอเหมาะกับปาก ขนแปรงไม่แข็งเกินไป

การดูแลฟันให้ขาวสะอาด

ควรดูแลสุขภาพช่องปากควบคู่ไปกับวิธีเหล่านี้

๑. แปรงฟันและขัดฟันทุกวัน
๒. หลีกเลี่ยงเครื่องดื่มที่ก่อให้เกิดคราบ เช่น กาแฟ หรือน้ำอัดลม
๓. ไม่สูบบุหรี่

การเลือกแปรงสีฟันและยาสีฟัน

แปรงสีฟันที่ใช้ มีขนาดพอเหมาะกับช่องปาก ความยาวของขนแปรงคลุมตัวฟัน ประมาณ ๑ - ๑.๕ เท่า ของซี่ฟันลักษณะของขนแปรงอ่อนนุ่ม ไม่มีความคม และมีการสปริงตัวของขนแปรงที่ดี จึงจะช่วยทำความสะอาดฟันได้ดี

หัวแปรง : ควรเลือกขนาดที่เหมาะสมกับช่องปากและสามารถแปรงเข้าไปถึงฟันซี่สุดท้ายได้

ขนแปรง : ต้องไม่แข็งเกินไปเพราะจะทำให้ฟันสึกและเหงือกเป็นแผลได้ ควรเลือกขนแปรงที่อ่อนนุ่ม ปลายขน กลมมน

ด้ามจับ : เลือกด้ามที่ถนัดมือที่สุด ไม่ยาวหรือสั้นเกินไป

ยาสีฟัน : ควรมีส่วนผสมของฟลูออไรด์ เพราะจะช่วยลดสภาวะความเป็นกรด ในช่องปาก แล

เสริมสร้างความแข็งแรง ให้กับตัวฟัน และปริมาณฟลูออไรด์ในยาสีฟันสำหรับเด็ก จะมีปริมาณฟลูออไรด์น้อยกว่ายาสีฟันสำหรับผู้ใหญ่ ควรอ่านฉลากข้างกล่องเลือกใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์

การพบทันตแพทย์

นอกจากการแปรงฟันที่ถูกวิธีและรับประทานอาหารที่มีประโยชน์แล้ว อีกหนึ่งอย่างที่เราควรทำคือ การไปพบหมอฟันทุกๆ ๖ เดือน เราควรไปพบหมอฟัน ทุกๆ ๖ เดือนเพื่อตรวจสุขภาพช่องปากและฟันแม้จะยังไม่มีปัญหาก็ตาม

อาหารที่ทำให้สุขภาพเหงือกและฟันแข็งแรง

ในแต่ละวันเราควรกินผลไม้สด ผักสดเพื่อช่วยสร้างความแข็งแรงให้กับเหงือกและฟัน เช่น ส้มต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นส้มเขียวหวาน ส้มเขียว ส้มจุก ส้มโอ มะนาว มะเขือเทศ มะละกอ ฝรั่ง สับปะรด กะหล่ำปลี แต่วิตามินซีจะถูกทำลายได้ง่าย และจะสูญเสียไปเมื่อปรุงเป็นอาหาร หรือแม้แต่การหั่นซอยและการทิ้งไว้ให้เหี่ยวก็จะสูญเสียไปอย่างรวดเร็ว ด้วยเหตุนี้เราจึงต้องเลือกกินอาหารที่สดใหม่ ถ้าซอยหรือหั่นแล้วแช่น้ำ วิตามินซีก็จะสูญเสียไปด้วย

ของกินเสริมสร้างเหงือกได้แก่ผักและผลไม้ชนิดต่างๆ เช่น ส้มชนิดต่างๆ มะนาว มะเขือเทศ มะละกอ ฝรั่ง สับปะรด กะหล่ำปลี

ของกินเสริมสร้างฟัน เช่น อาหารที่มีแคลเซียมสูง นม เนยแข็ง อาหารที่มีแคลเซียมรองลงมา เช่น กะหล่ำปลี ผักกาดขาว มะเขือเทศ ฟักทอง ผักโขม ใบมะกรูด ใบกระเพราขาว ใบชะพลู ใบแมงลัก ใบยอ ใบแค ใบบัวบก ตำลึง ปลา ปลาตัวเล็กที่กินได้ทั้งกระดูก กุ้งแห้ง ไข่แดง

อาหารที่มีแคลเซียมอยู่บ้าง เล็กน้อย เช่น กล้วย สับปะรด เชอร์รี่ องุ่นแห้ง ถั่วฝักยาว ถั่วเมล็ดแห้ง งา เป็นต้น

อาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ

ควรเลี่ยงอาหารที่แข็งมากเสียดฟันสึกและแตก น้ำที่มีกรดสูง หรือเปรี้ยวจัด เช่น น้ำอัดลม โซดา น้ำมะนาว เพราะกรดจะทำลายผิวฟันให้กร่อน

หลีกเลี่ยงเครื่องดื่มที่ก่อให้เกิดคราบ เช่น กาแฟ หรือน้ำอัดลม

การกินจุบกินจิบเสี่ยงฟันผุสูง ควรกินให้หมดเป็นมื้อๆ อย่ากินไปเรื่อยๆ กินทั้งวัน รวมถึงเครื่องดื่มรสหวานต่างๆ เช่น น้ำหวานจะทำให้ฟันผุง่าย และยังทำให้อ้วนไม่ยอมกินข้าว

หลีกเลี่ยงขนมหวานที่เหนียวติดฟันหรือขนมที่ต้องอมอยู่ในปากนานๆ กว่าละลายหมด เช่น กาละแม ท็อฟฟี่ ผลไม้แห้ง เช่น ลูกเกด เพราะเสี่ยงทำให้เกิดฟันผุสูง

ควรรู้จักเลือก รู้จักวิธีกิน สิ่งสำคัญที่สุดคือให้แปรงฟันทุกครั้งหลังกินอาหารหวาน แต่หากไม่สะดวกก็ควรดื่มน้ำเปล่าตามเมื่อกลับมาถึงบ้านให้รีบแปรงฟันทันที เพื่อป้องกันฟันผุ

อาหารที่เสี่ยงฟันผุสูง (เรียงลำดับจากอาหารที่เสี่ยงฟันผุสูงที่สุด)

- ลูกอม, ยามลดกลิ่นปาก, ยาน้ำแก้ไอ
- แครกเกอร์

- ลูกก๊ี้ เค้ก พาย
- แป้งต่างๆ : ข้าว ขนมปัง พาสต้า ซีเรียลรสหวาน
- มาร์ชแมลโล
- ผลไม้อบแห้ง เช่น ลูกเกด
- Pretzel ขนมมันฝรั่งกรอบ (ขนมถั่วต่างๆ)
- ไอศกรีม เซอร์เบต พุดดิ้ง โยเกิร์ตรสผลไม้
- ผลไม้กระป๋อง
- น้ำหวานต่างๆ เช่น น้ำเก๊กฮวย น้ำมะตูม นมเปรี้ยว
- น้ำผลไม้
- ผลไม้สด โดยเฉพาะ กล้วย
- ผักที่ทำให้สุก

อาหารที่เสี่ยงฟันผุต่ำ (เรียงลำดับจากอาหารที่เสี่ยงฟันผุต่ำที่สุด)

- ผักสด เช่น แตงกวา แครอท
- เนื้อสัตว์ต่างๆ เช่น ปลา หมู ไก่
- ถั่ว เช่น ถั่วเขียว ถั่วแดง ถั่วลันเตา ถั่วแระ
- เนยถั่ว ถั่วเมล็ดแข็ง เช่น ถั่วลิสง อัลมอนต์ เม็ดมะม่วงหิมพานต์
- นมรสจืด ซีส
- ป๊อปคอร์น
- เนย น้ำมัน

การกินขนมเพื่อลดความเสี่ยงในการเกิดฟันผุได้ ดังนี้

๑. กินอาหารมื้อหลักก่อนแล้วค่อยกินขนม เพราะเวลาที่เคี้ยวอาหารจะมีการหลั่งของน้ำลายมากขึ้น น้ำลายจะช่วยชะล้างขนมหวานในช่องปากนอกจากนี้จะได้กินอาหารที่มีประโยชน์ให้อิ่มท้องก่อนที่จะกินขนมด้วย

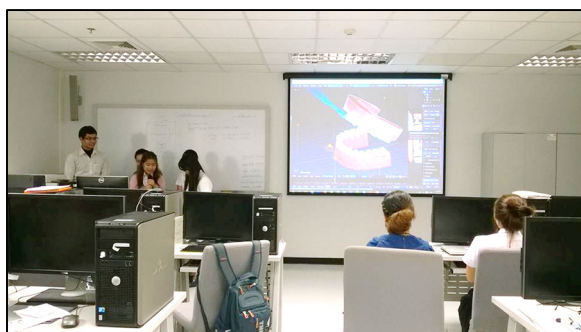
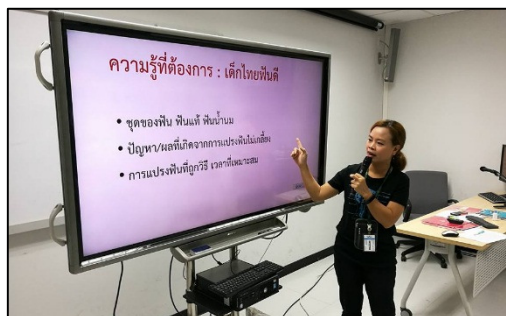
๒. หลีกเลี่ยงขนมหวานที่เหนียวติดฟัน หรือต้องอยู่ในช่องปากนานๆ เสี่ยงให้เกิดฟันผุสูง เช่น ขนมที่ต้องอมอยู่ในปากนานหลายนาทีกว่าจะละลายหมด กาละแม ท็อฟฟี่ ผลไม้แห้งเช่นลูกเกด หวาน เหนียวติดฟัน

๓. กินจุบกินจิบเสี่ยงฟันผุสูง ควรกินให้หมดเป็นมื้อๆ อย่ากินไปเรื่อยๆ กินทั้งวัน รวมถึงเครื่องดื่มรสหวานต่างๆ ด้วย (เช่นน้ำผลไม้ที่เติมน้ำตาล น้ำหวาน นมหวาน นมเปรี้ยว) ควรดื่มให้หมดในครั้งเดียว อย่าง

มากไม่เกิน ๑๐ นาที อย่าจิบไปเรื่อยๆ ใช้เวลาเป็นครึ่งชั่วโมงหรือ ๑ ชั่วโมง อย่างนี้ฟันผุง่าย นอกจากนี้การกินขนมทั้งวันก็ทำให้ได้ค็อกี้ม ไม่อยากกินข้าวอีกด้วย

๔. มีการศึกษาพบว่าชีสช่วยลดความเสี่ยงในการเกิดฟันผุและช่วยกระตุ้นการหลั่งของน้ำลาย อาจเลือกกินขนมคู่กับชีส เช่น แครกเกอร์กับชีส กลัวยกับชีส เป็นต้น

ความจริงน้ำตาลไม่ใช่สาเหตุหลักที่ทำให้เกิดฟันผุซะทีเดียว เพราะไม่ว่าจะกินอาหารอะไรก็ทำให้ฟันผุได้ ถ้าน้องๆ ไม่แปรงฟัน หรือบางคนชอบอมอาหารไว้ในปากนานๆ กินของจุกจิบตลอดเวลา ก็ทำให้ฟันผุได้เหมือนกัน แต่น้ำตาลทำให้ฟันผุได้ง่าย เพราะน้ำตาลสามารถเกาะติดผิวฟันได้ดี และยังเป็นอาหารของจุลินทรีย์ในปากที่เป็นสาเหตุของฟันผุอีกด้วย โอกาสที่ฟันจะผุจากน้ำตาลจึงมีมากกว่าอาหารชนิดอื่น นอกจากกินน้ำตาลให้น้อยแล้ว การกินอาหารที่ถูกต้องช่วยให้สุขภาพฟันดีด้วยเหมือนกัน



ภาพที่ ค-๑ บรรยากาศในการจัดทำและนำเสนอแบบร่างสื่อ

แบบประเมินคุณภาพสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม

แบบประเมินคุณภาพสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย

เรื่อง “เด็กไทยฟันดี”

ทุนวิจัยโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)
การนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ด้านชุมชนและพื้นที่ (RU ชุมชนพื้นที่)
ชุดโครงการการสื่อสารคุณค่าของงานความรู้เพื่อการพัฒนาพื้นที่

หัวหน้าโครงการ : อ.ดร.โสภิตา สุวฒโท

อาจารย์ประจำ โรงเรียนเวชนิทัศน์พัฒนาสถานเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์

คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

นักวิจัยร่วม : ดร.ภราดร เสถียรไชยกิจ

หัวหน้างานฝึกอบรม บริษัท KNOW-HOW TRANSFER CO.,LTD

บทนำโครงการวิจัย :

โครงการวิจัยการพัฒนาสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมสำหรับเด็กวัยประถมปลาย เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ได้นำแนวคิดจากนโยบายที่คนไทยมีสุขภาพที่ดีมาสู่การปฏิบัติอย่างเป็นรูปธรรมโดยส่งเสริมตั้งแต่เด็กเพื่อปลูกฝังลักษณะนิสัยการดูแลสุขภาพอนามัยที่ดี เริ่มต้นจากเรื่องง่ายๆ ที่เด็กสามารถดูแลตนเองได้ คือเรื่องการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน โดยสร้างความเข้าใจตั้งแต่เรื่องพื้นฐาน เช่น โครงสร้างของฟัน ประเภทและรูปร่างฟัน วิธีการดูแลช่องปากและฟัน การแปรงฟันอย่างถูกวิธี อาหารที่เสริมสร้างให้ฟันแข็งแรง อาหารที่ทำร้ายฟัน ปัญหาที่อาจเกิดกับฟัน และวิธีป้องกันฟันผุ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ให้สามารถใช้เผยแพร่ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเกิดความรู้ความตระหนักเรื่องดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน ตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้เป็นประโยชน์ ส่งเสริมให้คนในชุมชนมีสุขภาพที่ดีอย่างยั่งยืน

คณะผู้วิจัยกำหนดกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ป.4-ป.6) โรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม โดยพัฒนาสื่อการเรียนรู้ด้านการดูแลสุขภาพ รวม 9 ประเภท ประกอบด้วย หนังสือ จุลสาร หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การ์ตูนแอนิเมชัน AR โปสเตอร์ บอร์ดนิทรรศการ แบนเนอร์สแตนด์ และเข็มกลัด ดำเนินการผลิตโดยคณะผู้วิจัยและนักศึกษา ชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล ผ่านการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ (ครทศ 474) ประจำปีการศึกษาที่ 1 / 2559 ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้รับผิดชอบรายวิชาและดำเนินการจัดการเรียนการสอนตลอดรายวิชา มอบหมายให้นักศึกษามีส่วนร่วมในทุกกระบวนการของงานวิจัย ซึ่งจัดทำเป็นกิจกรรมโครงงานเพื่อฝึกทักษะประสบการณ์ด้านการผลิตสื่อและการสื่อสารความรู้สู่ชุมชนให้กับนักศึกษาด้วย

การออกแบบสื่อองค์ความรู้และกิจกรรมโครงการคำนึงถึงการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ที่ครอบคลุมทุกด้านและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด การดำเนินการวิจัยมี 6 ขั้นตอนดังนี้คือ 1) จัดการเรียนรู้และกิจกรรมเสริมทักษะด้านสื่อและการสื่อสารแก่นักศึกษาที่จะดำเนินกิจกรรมโครงการวิจัย 2) สำรวจความต้องการและศึกษาข้อมูลด้านสื่อในชุมชน 3) ออกแบบและผลิตสื่อต้นแบบ 4) ดำเนินกิจกรรมโครงการในพื้นที่ชุมชน 5) ติดตามผลการตระหนักของกลุ่มเป้าหมาย และ 6) วิเคราะห์ผลโครงการและจัดทำเอกสารรายงานการวิจัย

วัตถุประสงค์ :

- 1) เพื่อพัฒนาสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- 2) เพื่อเผยแพร่ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี” สู่กลุ่มเป้าหมาย
- 3) เพื่อสร้างความตระหนักเรื่องดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน

ข้อมูลผู้เชี่ยวชาญ ผู้ประเมินคุณภาพสื่อองค์ความรู้เรื่อง “เด็กไทยฟันดี”

ชื่อ-นามสกุล

ตำแหน่ง

สถานที่ทำงาน

อายุการทำงาน เบอร์โทรศัพท์

E mail

คำชี้แจง ให้ท่านทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความคิดเห็นของท่าน

โดยกำหนดความหมายแต่ละระดับค่าดังนี้

- | | | |
|---|----------------------------------|------------------|
| 5 | หมายถึง เห็นด้วยในระดับมากที่สุด | หรือ ดีมาก |
| 4 | หมายถึง เห็นด้วยในระดับมาก | หรือ ดี |
| 3 | หมายถึง เห็นด้วยในระดับปานกลาง | หรือ พอใช้ |
| 2 | หมายถึง ไม่เห็นด้วย | หรือ ควรปรับปรุง |
| 1 | หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างมาก | หรือ ไม่เหมาะสม |

ประเภทสื่อ : หนังสือ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควรปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
1. หนังสือเล่มใหญ่ (ขนาด 30x40 cm.)					
ด้านเนื้อหา					
1.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
1.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
1.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
1.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
1.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
1.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ สามารถประยุกต์ใช้ได้จริง					
ด้านการใช้ภาษา					
1.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
1.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
1.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
1.10 รูปภาพมีความชัดเจน และเป็นปัจจุบัน					
1.11 รูปภาพเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
1.12 ลักษณะการดูที่ไม้อึดเกินไป สวยงาม เหมาะสม					
1.13 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
1.14 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
1.15 การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
1.16 พื้นที่ทั้งหมดใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ					
1.17 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
1.18 หน้าที่พิเศษในเล่มมีความน่าสนใจ เหมาะสม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
1.19 ขนาดรูปเล่มของหนังสือมีความเหมาะสม					
1.20 การใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
1.21 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
1.22 สามารถใช้เผยแพร่ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
 อ.ดร.โสภิตา สุวุฒโท หัวหน้าโครงการวิจัยมือสื่อ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : จุลสาร

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควรปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
2. จุลสาร (ขนาด A5)					
ด้านเนื้อหา					
2.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
2.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
2.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
2.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
2.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
2.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ สามารถประยุกต์ใช้ได้จริง					
ด้านการใช้ภาษา					
2.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
2.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
2.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
2.10 รูปภาพมีความชัดเจน และเป็นปัจจุบัน					
2.11 รูปภาพเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
2.12 ลักษณะการดูที่ไม้อ่อกลัคน์ สวยงาม เหมาะสม					
2.13 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
2.14 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
2.15 การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
2.16 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
2.17 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
2.18 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
2.19 ขนาดรูปเล่มของจุลสารมีความเหมาะสม					
2.20 การใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
2.21 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
2.22 สามารถใช้เผยแพร่ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
อ.ดร.โสภิตา สุวตฺโท หัวหน้าโครงการวิจัยมือถือ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : โปสเตอร์+นิทรรศการ

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควร ปรับปรุง (2)	ไม่ เหมาะสม (1)
3. โปสเตอร์+นิทรรศการ					
ด้านเนื้อหา					
3.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
3.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
3.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
3.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
3.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
3.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ สามารถประยุกต์ใช้ได้จริง					
ด้านการใช้ภาษา					
3.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
3.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
3.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
3.10 รูปภาพมีความชัดเจน และเป็นปัจจุบัน					
3.11 รูปภาพเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
3.12 ลักษณะการดูที่ใช้อีกลักษณะ สวยงาม เหมาะสม					
3.13 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
3.14 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
3.15 การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
3.16 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
3.17 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
3.18 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
3.19 ขนาดและรูปแบบของโปสเตอร์มีความเหมาะสม					
3.20 การใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
3.21 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
3.22 สามารถใช้เผยแพร่ได้					
3.23 ขนาดและรูปแบบของบอร์ดนิทรรศการมีความเหมาะสม					
3.24 บอร์ดนิทรรศการมีความแข็งแรง คงทน					
3.25 ความสะดวกในการเคลื่อนย้าย จัดเก็บบอร์ดนิทรรศการ					
3.26 การบำรุงรักษาบอร์ดนิทรรศการทำได้ง่าย					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
อ.ดร.โสภิตา สุธงษา ทั่วหน้าโครงการวิจัยมือถือ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : แบนเนอร์

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควรปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
4. แบนเนอร์ (4x1.50 m)					
ด้านเนื้อหา					
4.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
4.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
4.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
4.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
4.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
4.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ข่าว และกิจกรรมรณรงค์					
ด้านการใช้ภาษา					
4.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
4.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
4.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
4.10 รูปภาพมีความชัดเจน และเป็นปัจจุบัน					
4.11 รูปภาพเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
4.12 ลักษณะการดูที่ให้มีเอกลักษณ์ สวยงาม เหมาะสม					
4.13 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
4.14 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
4.15 การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
4.16 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
4.17 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
4.18 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
4.19 ขนาดของแบนเนอร์มีความเหมาะสม					
4.20 การใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
4.21 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
4.22 สามารถใช้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้					
4.23 ตำแหน่งที่ติดเผยแพร่ประชาสัมพันธ์มีความเหมาะสม					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
 อ.ดร.โสภิตา สุธดตไท ทวีหน้าโครงการวิจัยมือถือ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : การ์ตูนแอนิเมชัน

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควร ปรับปรุง (2)	ไม่ เหมาะสม (1)
6. การ์ตูนแอนิเมชัน					
ด้านเนื้อหา					
6.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
6.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
6.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
6.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
6.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
6.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมรณรงค์					
ด้านการใช้ภาษา					
6.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
6.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
6.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
6.10 ลักษณะการ์ตูนที่ใช้มีเอกลักษณ์ สวยงาม เหมาะสม					
6.11 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหาและสื่อสารได้ชัดเจน					
6.12 เสียงบรรยายชัดเจน น่าฟัง และชวนติดตาม					
6.13 เพลง ดนตรีประกอบมีความเหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา					
6.14 การเว้นวรรค การออกเสียงคำมีความเหมาะสมมีการให้น้ำเสียงในการเน้น ความสำคัญของเนื้อหา/ ประโยค					
6.15 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
6.16 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
6.17 การจัดวางองค์ประกอบในหน้าจอมีความเหมาะสม					
6.18 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
6.19 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
6.20 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
6.21 สีพื้น การปรากฏตัวของข้อความ/ภาพนิ่ง/ ภาพเคลื่อนไหวมี ความคงเส้นคงวา					
6.22 ระยะเวลาในการนำเสนอแต่ละตอนมีความเหมาะสม					
6.23 การใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว ไม่ซับซ้อน					
6.24 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
6.25 สามารถใช้เผยแพร่ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....
ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ประเภทสื่อ : AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีเสมือนจริง

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควรปรับปรุง (2)	ไม่เหมาะสม (1)
7. AR (Augmented Reality)เทคโนโลยีเสมือนจริง – การผสมผสานระหว่างภาพจำลองและภาพจริง					
ด้านเนื้อหา					
7.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
7.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
7.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
7.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
7.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
7.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมรณรงค์					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
7.7 มีรูปแบบการนำเสนอที่น่าสนใจเหมาะสมกับเนื้อหา					
7.8 ส่งเสริมการพัฒนากระบวนการคิด ความคิดสร้างสรรค์					
7.9 ภาพกราฟิก วิดีโอ รูปทรงสามมิติ และข้อความ ตัวอักษรที่ปรากฏมีความถูกต้อง เหมาะสม					
7.10 เนื้อหาภาพที่ปรากฏมีความสอดคล้อง สัมพันธ์กัน					
7.11 ช่วยให้เกิดการจดจำที่ดี นำไปใช้ประโยชน์ได้					
7.12 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
7.13 สามารถแสดงผลได้รวดเร็ว ใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
7.14 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
7.15 สามารถใช้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ สื่อสารในกิจกรรมรณรงค์ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
 อ.ดร.โสภิตา สุวตฺโต หัวหน้าโครงการวิจัยมือถือ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควร ปรับปรุง (2)	ไม่ เหมาะสม (1)
8. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์					
ด้านเนื้อหา					
8.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
8.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ					
8.3 เนื้อหา มีการเชื่อมโยง ต่อเนื่อง เป็นลำดับ					
8.4 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
8.5 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
8.6 เนื้อหาเป็นประโยชน์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ และกิจกรรมรณรงค์					
ด้านการใช้ภาษา					
8.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
8.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
8.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
8.10 สื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้อย่างเหมาะสม					
8.11 ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหาและสื่อสารได้ ชัดเจน เป็นปัจจุบัน					
8.12 ลักษณะการดูที่ใช้ง่ายมีเอกลักษณ์ สวยงาม เหมาะสม					
8.13 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
8.14 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
8.15 การจัดวางองค์ประกอบที่เหมาะสม					
8.16 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
8.17 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
8.18 สีพื้น ปุ่มควบคุม การปรากฏตัวของข้อความ/ภาพนิ่ง/ ภาพเคลื่อนไหวมี ความคงเส้นคงวา					
8.19 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
8.20 การใช้งานง่าย สะดวก รวดเร็ว ไม่ซับซ้อน					
8.21 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
8.22 สามารถใช้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
อ.ดร.โสภิตา สุวตฺโท หัวหน้าโครงการวิจัยมีสื่อ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ประเภทสื่อ : Page Facebook

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
	ดีมาก (5)	ดี (4)	พอใช้ (3)	ควร ปรับปรุง (2)	ไม่ เหมาะสม (1)
9. Page Facebook					
ด้านเนื้อหา					
9.1 เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้					
9.2 เนื้อหาถูกต้องตามหลักวิชาการ มีการอ้างอิง นำเชื่อถือ					
9.3 เนื้อหาส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ และพัฒนากระบวนการคิด					
9.4 เนื้อหาเหมาะสมกับผู้เรียน					
9.5 เนื้อหาเป็นประโยชน์ในการสื่อสารประชาสัมพันธ์ข่าว และกิจกรรมรณรงค์					
9.6 มีการ Update ข้อมูลและกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง					
ด้านการใช้ภาษา					
9.7 ใช้ภาษาถูกต้อง ชัดเจน สื่อความหมาย เข้าใจง่าย					
9.8 ใช้ภาษาเหมาะสมกับผู้เรียน					
9.9 ใช้คำศัพท์ ตัวสะกดถูกต้อง					
ด้านองค์ประกอบ / ภาพรวมของสื่อ					
9.10 รูปภาพมีความชัดเจน และเป็นปัจจุบัน					
9.11 รูปภาพเหมาะสม ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น					
9.12 มีรูปแบบการนำเสนอสวยงาม น่าสนใจ					
9.13 ความเหมาะสมของรูปแบบตัวอักษร					
9.14 พื้นที่ทั้งหมดใช้อย่างมีประสิทธิภาพ					
9.15 การใช้สีและเทคนิคทางศิลปะ					
9.16 ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					
9.17 การเข้าถึงข้อมูลรวดเร็ว ใช้งานง่าย สะดวก ไม่ซับซ้อน					
9.18 สามารถใช้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปสู่การปฏิบัติได้					
9.19 สามารถใช้เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ได้					

กรุณาให้ข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงคุณภาพสื่อให้ดียิ่งขึ้น

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่กรุณาประเมินและให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์เพื่อพัฒนาคุณภาพสื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
 อ.ดร.โลภิตา สุวุฒโท หัวหน้าโครงการวิจัยมือถือ : 089-482-0600 email : suwuttho@gmail.com

ผลการประเมินคุณภาพสื่อองค์ความรู้และกิจกรรม

ตารางที่ ค-๑ ผลการประเมินคุณภาพสื่อหนังสือ

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๑.๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๑.๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๖	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๑.๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๑.๑๐	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๑.๑๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๑๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๑๓	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๑๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๑๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๑.๑๖	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๑.๑๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๑.๑๘	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๑.๑๙	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๑.๒๐	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๑.๒๑	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๑.๒๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๐	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๒ ผลการประเมินคุณภาพสื่อจุลสาร

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๒.๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๓	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๒.๔	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๒.๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๖	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๑๐	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๑๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๑๓	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๑๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๑๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๑๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๑๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๒.๑๘	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๒.๑๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๒๐	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๒๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๒.๒๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๗	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๓ ผลการประเมินคุณภาพสื่อโปสเตอร์และนิทรรศการ

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๓.๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๑๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๑๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๑๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๑๔	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๕๗	ดีมาก
๓.๑๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๑๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๑๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๑๘	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๕๗	ดีมาก
๓.๑๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๓.๒๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒๓	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒๔	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๕๗	ดีมาก
๓.๒๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๓.๒๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๓	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๔ ผลการประเมินคุณภาพสื่อแบบเนอร์

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๔.๑	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๔.๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๔	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๔.๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๘	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๑๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๑๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๑๓	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๔.๑๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๑๕	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๑๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๑๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๑๘	๒	๓	-	-	-	๔.๔	๐.๕๔๗	ดี
๔.๑๙	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๔.๒๐	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๒๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๒๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๔.๒๓	๒	๓	-	-	-	๔.๔	๐.๕๔๗	ดี
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๓	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๕ ผลการประเมินคุณภาพสื่อสแตนดี้

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๕.๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๕.๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๕.๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๕.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๑๐	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๑๑	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๕.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๕.๑๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๙๒	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๖ ผลการประเมินคุณภาพสื่อการ์ตูนแอนิเมชั่น

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๖.๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๘	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๑๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๑๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๑๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๑๓	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๖.๑๔	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๑๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๑๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๑๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๑๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๑๙	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๖.๒๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๒๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๒๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๖.๒๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๒๔	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๖.๒๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๙	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๗ ผลการประเมินคุณภาพสื่อ AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีเสมือนจริง

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๗.๑	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๗.๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๓	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๗.๔	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๖	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๗	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๗.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๑๐	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๗.๑๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๗.๑๓	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๗.๑๔	๑	๔	-	-	-	๔.๒	๐.๔๔๗	ดี
๗.๑๕	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๔	-	ดีมาก

ตารางที่ ค-๘ ผลการประเมินคุณภาพสื่อเข้มงวด

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ค่าเฉลี่ย	S.D.	การแปลผล
	๕	๔	๓	๒	๑			
๘.๑	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๒	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๘.๔	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๕	๓	๒	-	-	-	๔.๖	๐.๕๔๗	ดีมาก
๘.๖	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๗	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๘	๔	๑	-	-	-	๔.๘	๐.๔๔๗	ดีมาก
๘.๙	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๘.๑๐	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๘.๑๑	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๘.๑๒	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
๘.๑๓	๕	-	-	-	-	๕.๐	๐.๐๐๐	ดีมาก
ค่าเฉลี่ย						๔.๘๘	-	ดีมาก

ภาคผนวก ง.

- ตารางแผนการจัดกิจกรรม
- แบบสอบถามสำหรับเด็กวัดละมุดที่ร่วมกิจกรรม
- แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยพันธุ์ดี
- บรรยายภาคในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้

ตารางกิจกรรมโครงการ “เด็กไทยฟันดี”

วันอังคารที่ 20 ธันวาคม 2559

ณ โรงเรียนวัดละมุด ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

เวลา	กิจกรรม	อุปกรณ์
8.15 – 8.30	ลงทะเบียน / แจกป้ายชื่อ ที่คาดหัว เข็มกลัด	ป้ายชื่อ ปากกามาร์คเกอร์ ใบลงทะเบียน ที่คาดหัว เข็มกลัด
8.30 – 8.40	พิธีเปิดโครงการ	อุปกรณ์โสตฯ คำกล่าวเปิดงาน พาน
8.45 – 9.15	แนะนำพี่ + ละลายพฤติกรรม (เพลงจ๊ะเอ๋ + รดตุ๊กๆ)	ไมค์ กลองสั้นฯ
9.15 – 9.35	ประกวดวาดรูป “ฉันยิ้มสวย”	กระดาษ 100 ปอนด์ สี ดินสอ ยางลบ
9.35 – 9.45	แนะนำสื่อแต่ละอย่างคร่าว ๆ	หนังสือเล่มใหญ่ เล่มเล็ก AR / Animation / โปสเตอร์ นิทรรศการ สแตนด์ แบนเนอร์
9.45 – 10.00	พักเบรก / ดู Animation ตอน 1 - 2 ตอบคำถาม	ขนม น้ำผลไม้
10.00 – 11.00	แต่ละกลุ่มเข้าฐานเด็กไทยฟันดี ฐานละ 20 นาที 1. ฐานวิ่งเปรี้ยวฟันน้ำนม (ลานด้านนอก) 2. ฐานละคร Funny + คำถาม (ห้องสมุด) 3. ฐาน Poster (ห้องประชุม)	1. หนังสือสอน + ฟันการ์ดุน 2. อุปกรณ์โสตฯ 3. โปสเตอร์
11.00 – 11.15	นักเรียนทุกคนรวมกันในห้องประชุม ดู Animation ตอน 3 - 4 / ตอบคำถาม	Animation
พักทานอาหารกลางวัน (ปล่อยเด็กไม่เกิน 11.30)		
11.45 - 12.05	เล่นเกม Bingo (อาหารเสริมสร้างฟัน และอาหารทำลายฟัน) 2 รอบ	1. ลูกบอล อาหาร เม็ดโพม โห่ลแก้ว 2. ตารางบิงโก 3. ดินสอ ปากกา ของรางวัลผู้ชนะ
12.05 - 12.20	ร้องเพลงแปรงฟัน สอนน้องแปรงฟัน	โมเดลฟัน
12.20 - 12.30	ประเมินสื่อ และความพึงพอใจ	แบบประเมิน
12.30 - 12.45	ประกาศผลรางวัล วาดภาพ “ฉันยิ้มสวย” แจกถุงของแจก	รางวัล ถุงของแจก อุปกรณ์เครื่องเขียน + อุปกรณ์กีฬา
12.45 - 13.00	พิธีปิดโครงการ มอบสื่อ ถ่ายภาพหมู่เป็นที่ระลึก	สื่อ

ตารางกิจกรรม “เด็กไทยฟันดี”



เด็กไทยฟันดี
ยิ้มสวย ฟันใส



เวลา	กิจกรรม
8.15 – 8.30	ลงทะเบียน / แจกป้ายชื่อ ที่คาดหัว เข็มกลัด
8.30 – 8.40	พิธีเปิดโครงการ
8.45 – 9.15	แนะนำพี่ + ละลายพฤติกรรม (เพลงจ๊ะเอ๋ + รดตึกๆ)
9.15 – 9.35	ประกวดวาดรูป “ฉันทิพย์สวย”
9.35 – 9.45	แนะนำสื่อแต่ละอย่างคร่าว ๆ หนังสือเล่มใหญ่ หนังสือเล่มเล็ก AR / Animation / โปสเตอร์ นิทรรศการ สแตนดี้ แบนเนอร์
9.45 – 10.00	พักเบรก / ดู Animation ตอน 1 - 2 ตอบคำถาม
10.00 – 11.00	แต่ละกลุ่มเข้าฐานเด็กไทยฟันดี ฐานละ 20 นาที 1. ฐานวิ่งเปี้ยวฟันน้ำนม (ลานด้านนอก) 2. ฐานละคร Funny + คำถาม (ห้องสมุด) 3. ฐาน Poster (ห้องประชุม)
11.00 – 11.15	นักเรียนทุกคนรวมกันในห้องประชุม ดู Animation ตอน 3 - 4 / ตอบคำถาม
พักทานอาหารกลางวัน	
11.45 – 12.05	เล่นเกม Bingo (อาหารเสริมสร้างฟัน และอาหารทำลายฟัน) 2 รอบ
12.05 – 12.20	ร้องเพลงแปรงฟัน สอนน้องแปรงฟัน
12.20 – 12.30	ประเมินสื่อ และความพึงพอใจ
12.30 – 12.45	ประกาศผลรางวัล วาดภาพ “ฉันทิพย์สวย” แจกถุงของแจก
12.45 – 13.00	พิธีปิดโครงการ มอบสื่อ ถ่ายภาพหมู่เป็นที่ระลึก

ห้องประชุม

แยกฐาน

ห้องประชุม

ห้องประชุม

กิจกรรมที่ใช้ในโครงการเด็กไทยฟันดี

1. กิจกรรมที่เล่นเป็นกลุ่ม แบ่งเป็น 6 กลุ่ม กลุ่มละ 6-7 คน โดยคละกันระหว่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 (กลุ่มสีฟ้า สีชมพู สีเขียว สีเหลือง สีส้ม และสีม่วง) โดยมีลำดับการใช้กิจกรรม เกมดังนี้

- **กิจกรรมละลายพฤติกรรม** “เกมจ๊ะเอ๋” และ “เกมรถตุ๊กๆ” เป็นกิจกรรมกลุ่มแรกเพื่อสร้างความคุ้นเคยทั้งกับผู้ดำเนินกิจกรรมและผู้ร่วมกิจกรรม และผู้ร่วมกิจกรรมที่มาจากต่างชั้นปี โดยทั้ง 2 เกม เป็นเกมที่ฝึกทักษะ และสมารถให้กับผู้เล่นให้ฟังและทำตามคำสั่งอย่างถูกต้องโดยพร้อมเพรียงกัน และช่วยสร้างความรัก สามัคคีกันในกลุ่ม ใช้เวลาเล่นประมาณเกมละ 15 นาที

- **ประกวดวาดภาพ “ฉันยิ้มสวย”** เป็นกิจกรรมที่ต้องการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสร้างจินตนาการในหัวข้อ “ฉันยิ้มสวย” ในความคิดของตนเองเป็นอย่างไร สามารถใช้เทคนิคและวิธีการวาดภาพ ระบายสีตามใจชอบและความถนัด โดยวาดเป็นผลงานรายบุคคล แต่นั่งรวมกลุ่ม วาดลงบนกระดาษ 100 ปอนด์แบบเรียบ ขนาด a4 มีสีให้ใช้ร่วมกันคือสีไม้ สีชอล์ก สีเมจิก วาดและส่งภายในเวลาที่กำหนดคือ 30 นาที จากนั้นจึงนำผลงานทุกชิ้นติดบอร์ดและคัดเลือกเพื่อให้รางวัล 5 รางวัล พร้อมทั้งให้ผู้เข้ารอบนำเสนอแนวคิดของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงาน

- **กิจกรรมแนะนำสื่อของโครงการเด็กไทยฟันดี** เพื่อแนะนำสื่อของโครงการทั้ง 9 ประเภท ว่ามีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไร มีการใช้งานอย่างไร โดยการแสดงและสาธิตสื่อแต่ละประเภทให้กับนักเรียนและคุณครูได้ทราบ

2. ฐานกิจกรรม มี 3 ฐานคือ วังเปรี้ยวฟันน้ำนม ละคร Funny และ Poster เป็นการแบ่งกลุ่ม 2 กลุ่มเข้าฐานเดียวกันเพื่อเล่นเกม จากนั้นจึงหมุนเวียนจนครบ 3 ฐาน ทั้ง 6 กลุ่ม ใช้เวลาฐานละประมาณ 20 นาที

- **ฐานกิจกรรม “วังเปรี้ยวฟันน้ำนม”** เป็นการให้ความรู้ในเรื่องชุด หน้าที่ และประเภทของฟัน โดยใช้สื่อหนังสือเล่มใหญ่ ซึ่งมีผู้ดำเนินกิจกรรม อธิบายให้ความรู้ประกอบการใช้สื่อหนังสือเล่มใหญ่ จากนั้นให้สมาชิก 2 กลุ่มแข่งกันประกอบชุดฟันทั้งปาก ซึ่งเป็นรูปฟันติดบนฟิวเจอร์บอร์ดประกบติดตุ๊กแก กลุ่มใดติดฟันได้ครบและถูกต้องทั้งปากก่อนถือเป็นผู้ชนะ

- **ฐานกิจกรรม “ละคร Funny”** เป็นการให้ความรู้เรื่องการเลือกจัดฟันที่ไม่ถูกวิธีและไม่ปลอดภัย และการไม่ดูแลรักษาฟันอย่างถูกต้องจะส่งผลเสียอย่างไร โดยนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้เล่นบทบาทสมมติ และแบ่งช่วงให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ตอบคำถามเป็นระยะ

- **ฐานกิจกรรม “Poster”** เป็นการให้โจทย์คำถามซึ่งเป็นโจทย์ของกลุ่ม และโจทย์รายบุคคลเพื่อตอบคำถาม โดยสามารถหาความรู้ได้จากโปสเตอร์นิทรรศการ 12 แผ่น ซึ่งให้ความรู้เรื่อง ชุดของฟัน ประเภท และหน้าที่ของฟัน วิถีดูแลฟันให้ขาวสะอาด อาหารที่ทำให้สุขภาพเหงือกและฟันแข็งแรง โรคและปัญหาที่เกี่ยวข้องกับฟัน อาหารเสี่ยงต่อฟันผุ การกินขนมเพื่อลดความเสี่ยงฟันผุ ถ้าฟันผุแล้วจะเป็นอย่างไร ไม่อยากฟันผุต้องทำอะไร การแปรงฟันที่ถูกวิธี การดูแลสุขภาพช่องปากและฟันที่ถูกต้อง และการพบหมอฟัน ซึ่ง

โปสเตอร์นิทรรศการได้ออกแบบให้มีเนื้อหากระชับ ภาพประกอบน่าสนใจ สีสันสดใส นำติดตั้งลงบนบอร์ดทกเหลี่ยม ขนาดกว้าง 600 x สูง 200 เซนติเมตร และมีสื่อของจริงคือ ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์และแปรงสีฟันขนาดมาตรฐานที่มีขนแปรงนุ่มจับถนัดมือ เพื่อให้นักเรียนได้ดูเป็นตัวอย่าง รวมถึงบอร์ดที่ติดแผ่นสติ๊กเกอร์ที่สามารถส่องและมองเห็นหน้าตัวเองเพื่อให้เด็กดูว่าหากมีฟันสวยก็จะยิ้มสวย เป็นสื่อที่ต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการชมและสนุกสนานเพลิดเพลินพร้อมได้สาระ เมื่อนักเรียนตอบคำถามและส่งภายในเวลากำหนด ผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้เฉลยและสรุปเนื้อหาให้อีกครั้ง

3. กิจกรรมเสริมเพื่อเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมของกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งยังเป็นการสร้างความสนุกสนานและยังเป็นการวัดความรู้ และประเมินความสนใจในกิจกรรม ประกอบด้วย

- **“เกม Bingo”** เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนเล่นเป็นรายบุคคล โดยแจกกระดาษซึ่งทำเป็นตาราง bingo ให้กับทุกคน โจทย์เป็นอาหารเสริมสร้างฟันและอาหารทำลายฟัน มีรูปภาพทั้งหมด 40 ชนิด ใช้เวลาประมาณ 20 นาที

- **ร้องเพลงแปรงฟัน** เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนร้องเพลง ชื่อเพลง “แปรงฟัน” เนื้อร้องโดยนักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้แต่ง ทำนองเพลง “โรงเรียนของเราน่าอยู่” ซึ่งเป็นทำนองเพลงที่นักเรียนคุ้นเคยอยู่แล้ว และเนื้อหาง่าย กระชับจึงไม่ยากในการจดจำ พร้อมนี้ได้จัดทำสไลด์เนื้อหาเพลง และแจกจุลสารให้นักเรียนทุกคน ซึ่งมีเนื้อเพลงอยู่ในเล่มด้วย จึงสามารถร้องตามได้ และเนื้อหาเพลงได้สอดแทรกวิธีการแปรงฟันที่ถูกต้องเพื่อเป็นประโยชน์ในการจดจำและนำไปปฏิบัติได้โดยง่าย ใช้เวลาประมาณ 15 นาที

- **สอนน้องแปรงฟัน** เป็นกิจกรรมสุดท้ายที่ต้องการย้ำเตือนความรู้เรื่องการแปรงฟันที่ถูกต้องให้กับนักเรียนโดยใช้สื่อหุ่นจำลองช่องปากและฟัน เพื่อสาธิตวิธีการแปรงฟัน การใช้แปรง และยาสีฟันที่เหมาะสม วิธีการจับแปรง หลักการแปรงอย่างถูกต้อง จากนั้นจึงขออาสาสมัครนักเรียนออกมาทดลองแปรงฟันตามวิธีการที่สอน และให้คำแนะนำเพื่อให้นักเรียนเข้าใจวิธีการปฏิบัติได้ดียิ่งขึ้น ใช้เวลาประมาณ 20 นาที



แบบสอบถามและประเมินความพึงพอใจของน้องๆ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยพันธุ์

วันอังคารที่ 20 ธันวาคม 2559 ณ โรงเรียนวัดละมุด ตำบลวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม
จัดโดย พี่ๆ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล

ขอให้น้องๆ ตอบคำถาม โดยเขียนและทำเครื่องหมาย ✓ ลงในวงกลมนะคะ

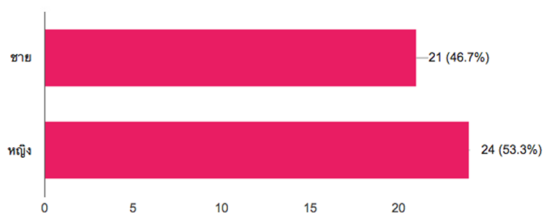
1. น้องเป็นเด็กผู้ชายหรือเด็กผู้หญิง?	☐  ☐ 
2. น้องเรียนอยู่ชั้นไหน?	☐ ป.4 ☐ ป.5 ☐ ป.6
3. น้องมีฟันไหม?	☐ มีเยอะเกิน 3 ซี่ ☐ มีนิดเดียวไม่ถึง 3 ซี่ ☐ ไม่มีเลย
4. น้องชอบกินลูกอม ขนมหวานไหม?	☐ ชอบมากเลย กินบ่อยด้วย ☐ ชอบ แต่กินนิดเดียว ☐ ไม่ชอบกิน
5. น้องแปรงฟันวันละกี่ครั้ง?	☐ 1 ครั้ง ☐ 2 ครั้ง ☐ มากกว่า 2 ครั้ง
6. ปีนี้ น้องให้คุณหมอตีตราฟันรึยัง?	☐ ตีตราแล้ว ☐ ยังไม่ได้ตีตราเลย
7. วันนี้ น้องได้รับความรู้เรื่องฟันมากแค่ไหน?	☐ เยอะมาก ให้ 3 ดาว ★★★★★ ☐ นิดหน่อย แค่ 2 ดาว ★★ ☐ ไม่ได้ความรู้เลย 😞
8. น้องชอบอะไรมากที่สุด เรียงตามลำดับ 1-9 1 = ชอบมากที่สุด 9 = ชอบน้อยที่สุด	☐ ไปสเตอร์ + นิทรรศการ ☐ หนังสือเล่มใหญ่ ☐ หนังสือเล่มเล็ก ☐ AR ☐ การ์ตูนแอนิเมชั่น ☐ แบนเนอร์ ☐ สแตนดี้ ☐ เฝือกมัด ☐ ที่คาดหัว
9. ภาพ การ์ตูน สวยมากแค่ไหน	☐ สวยมาก ให้ 3 ดาว ★★★★★ ☐ สวยพอใช้ แค่ 2 ดาว ★★ ☐ ไม่สวยเลย 😞
10. กิจกรรม เกมสนุกไหม	☐ สนุกมาก ให้ 3 ดาว ★★★★★ ☐ สนุกพอใช้ แค่ 2 ดาว ★★ ☐ ไม่สนุกเลย 😞
11. พี่ๆ ใจดี สอนสนุก เข้าใจง่ายรึเปล่า	☐ พี่ๆ สอนเข้าใจดีมาก ให้ 3 ดาว ★★★★★ ☐ พี่ๆ สอนเข้าใจบ้าง ไม่เข้าใจบ้าง ให้ 2 ดาว ★★ ☐ พี่ๆ สอนไม่เข้าใจเลย 😞
12. หลังจากวันนี้ น้องจะดูแลฟันดีแค่ไหน	☐ ดูแลให้ดีที่สุด ☐ ดูแลดีพอใช้ ☐ ก็เกียจดูแล
13. ถ้าพี่ๆ มาครั้งหน้า น้องอยากให้ทำอะไร หรืออยากได้อะไรมากที่สุด	
14. ถ้ามีเรื่องฟันนี้อยู่ใน facebook และ line น้องจะเข้าไปอ่านไหม	☐ อ่าน ☐ ไม่อ่าน ☐ ไม่แน่ ขอขอบคุณน้องๆ ที่ตอบคำถามนะคะ 🙏

แบบสอบถามและประเมินความพึงพอใจ ของน้องๆ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โครงการเด็ก ไทยพันธุ์

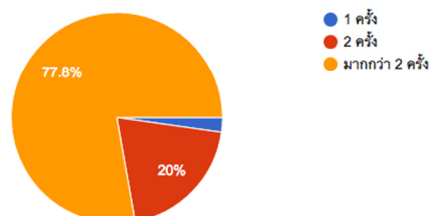
45 responses

[Publish analytics](#)

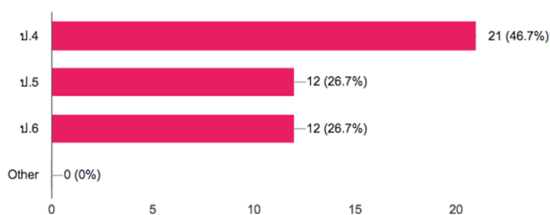
1. น้องเป็นเด็กผู้ชายหรือเด็กผู้หญิง? (45 responses)



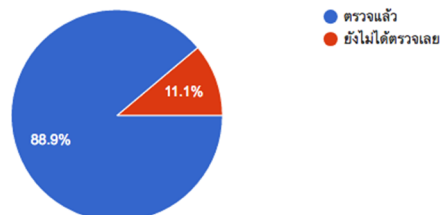
5. น้องแปรงฟันวันละกี่ครั้ง? (45 responses)



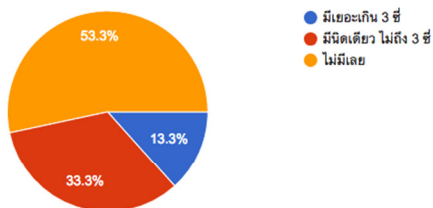
2. น้องเรียนอยู่ชั้นไหน? (45 responses)



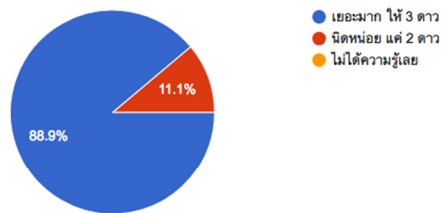
6. ปีนี้ น้องให้คุณหมอตราชฟันรึยัง? (45 responses)



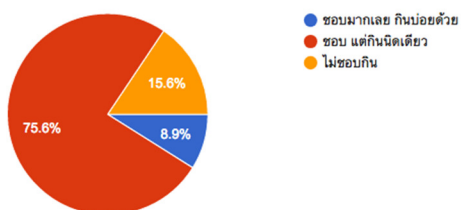
3. น้องมีฟันผุไหม? (45 responses)



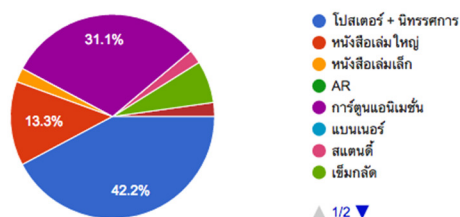
7. วันนี้ น้องได้รับความรู้เรื่องฟันมากแค่ไหน? (45 responses)



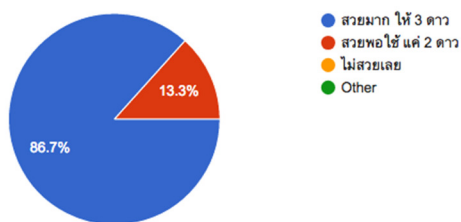
4. น้องชอบกินลูกอม ขนมหวานไหม? (45 responses)



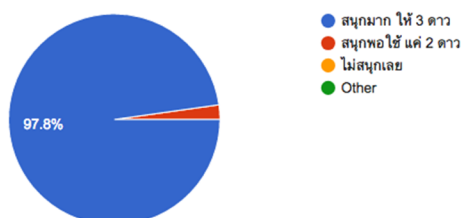
8. น้องชอบอะไรมากที่สุด? (45 responses)



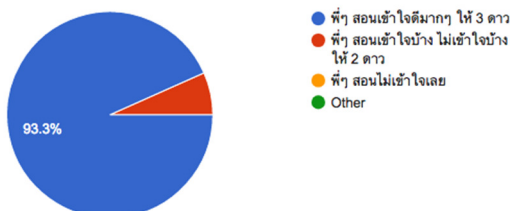
9. ภาพ การ์ตูน สวยมากแค่ไหน? (45 responses)



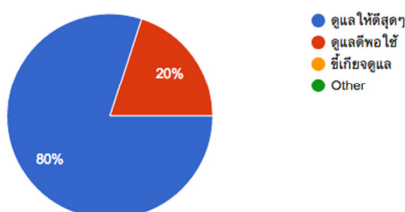
10. กิจกรรม เกมสนุกไหม? (45 responses)



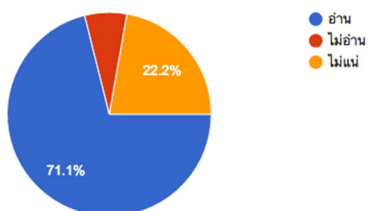
11. พี่ๆ ใจดี สอนสนุก เข้าใจง่ายรึเปล่า? (45 responses)



12. หลังจากวันนี้น้องจะดูแลฟันดีแค่ไหน? (45 responses)



14. ถ้ามีเรื่องฟันนี้อยู่ใน facebook และ line น้องจะเข้าไปอ่านไหม? (45 responses)



13. ถ้าพี่ๆ มาครั้งหน้า น้องอยากให้ทำอะไร หรืออยากได้อะไรมากที่สุด? (44 responses)

อยากดูละคร อยากได้ตุ๊กตาหมี
อยากดูละคร อยากได้ตุ๊กตาหมี
อยากให้มีการดูนกอีก
อยากให้มีการดูนกอีก
ให้เล่นเกมเยอะๆ
อยากให้เห็นละคร อยากได้ของรางวัล
อุปกรณ์เครื่องเขียน สมุดเกี่ยวกับฟัน
ทำกิจกรรมแบบนี้อีก และให้พี่ๆ เอาเครื่องเขียนมาให้
ทำกิจกรรมเยอะๆ และหนูอยากให้พี่ๆ เอาเครื่องเขียนและตุ๊กตาหมี
อยากให้พี่ๆ มาบ่อยๆ หลายครั้งๆ
อยากได้แผ่นซีดีเกี่ยวกับฟันและการดูแลฟันและอยากเล่นเกมทายคำถาม
เล่นเกมและร้องเพลง
เล่นเกม
อุปกรณ์การเรียน หนังสือเกี่ยวกับการดูแลฟัน
อยากเล่นเกม อยากได้ของเล่น
อยากให้เห็นของรางวัล อยากเห็นพี่ๆ ไม่เดิน และเอาฐานความรู้มาให้พวกหนูอีก
อุปกรณ์เครื่องเขียน หนังสือการ์ตูน
อยากจะให้พี่ๆ มาให้ความรู้อีกค่ะ
ทำกิจกรรมสนุกๆ
อยากเล่นเกม
อยากได้ความรู้เกี่ยวกับการดูแลรักษาฟันให้สะอาด และอยากได้อุปกรณ์เครื่องเขียน
เกม คำถาม ชนม มาอีกนะคะ
อุปกรณ์เครื่องเขียน หนังสือเล่มใหญ่ เล่มเล็ก
อุปกรณ์และเกมสนุกๆ กับสมุดคำถาม
อยากได้สมุดคำถามเกี่ยวกับฟันและอุปกรณ์เครื่องเขียน
อยากได้หนังสือเล่มใหญ่และแบนเนอร์
จัดกิจกรรม เช่น เล่นเกม มีเกม ให้เล่นอีก
อยากให้เห็นละคร
อยากให้พี่ๆ มาทุกวันเลยคะ
อยากให้เห็นตุ๊กตา
อยากได้แผ่นซีดีเกี่ยวกับฟันมากๆ
อยากให้พี่ๆ มาจัดกิจกรรมอีกครั้งหนึ่งและอยากให้พี่ๆ สอนเกี่ยวกับความรู้เรื่องฟัน
จัดกิจกรรมเช่น เล่นเกม และให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องต่างๆ
อยากทำกิจกรรมเหมือนเดิมและของรางวัลไม่เหมือนเดิม
เกมบิงโก
อยากให้ทำกิจกรรมสนุกๆ อยากได้ความรู้
พาเล่นเกมหลายๆ อย่าง
อยากให้เห็นเกมติดฟันอีก
ทำกิจกรรมมากกว่านี้ครับ
ตุ๊กตาหมี
อยากได้ความรู้
อยากได้หนังสือ
หนังสือเกี่ยวกับเรื่องฟัน
ให้อธิบายเกี่ยวกับฟัน อยากได้หนังสือที่มีความรู้



แบบสอบถามความคิดเห็นของนักศึกษาผู้ ดำเนินกิจกรรม โครงการเด็กไทยพันธุ์

ตอนที่ 1: นักศึกษามีความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม โครงการในด้านต่างๆ
ต่อไปนี้ในระดับใด

1.1 นักศึกษามีความรู้ และทักษะด้านการออกแบบ ผลิตภัณฑ์สำหรับให้
ความรู้ในกิจกรรม โครงการระดับใด

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.2 นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการ
การดำเนินกิจกรรม โครงการได้ในระดับใด

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.3 ความเหมาะสมของระยะเวลาสำหรับการเตรียมกิจกรรม ตั้งแต่ได้รับ
โจทย์โครงการ

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.4 ความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรม โครงการเด็กไทยพันธุ์

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.5 นักเรียนชั้น ป.4-ป.6 ที่เข้าร่วมกิจกรรมให้ความร่วมมือในระดับใด

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.6 ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรม โครงการ

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.7 ความเหมาะสมของอุปกรณ์สื่อฯ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม โครงการ

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.8 ความเหมาะสมของวัน เวลาในการปฏิบัติกิจกรรมโครงการ (อังคาร ที่ 20 ธ.ค. 59 เวลา 8.30-14.00 น.)

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.9 กิจกรรม โครงการมีประโยชน์ด้านการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับ
สุขภาพสู่ชุมชน (นักเรียนโรงเรียนวัดละมุด)

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.10 กิจกรรม โครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการ
ออกแบบ ผลิตสื่อเพื่อให้ความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย/ชุมชน

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.11 กิจกรรม โครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการ
สื่อสาร การนำเสนอ /การจัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.12 กิจกรรม โครงการช่วยให้นักศึกษารู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีม
สามารถแบ่งและรับผิดชอบภาระหน้าที่ของตนเองได้

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.13 กิจกรรม โครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าแสดงออก
มากขึ้นในการดำเนินกิจกรรม / ลงพื้นที่ชุมชน

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.14 กิจกรรม โครงการทำให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของตนเอง และเข้าใจบทบาทหน้าที่ของผู้ผลิตและเผยแพร่สื่อด้านสุขภาพ

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.15 นักศึกษาพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตนเองครั้งนี้ในระดับ

	1	2	3	4	5	
น้อยที่สุด	☐	☐	☐	☐	☐	มากที่สุด

1.16 นักศึกษาเห็นว่าโครงการผลิตและเผยแพร่สื่อ/กิจกรรมให้ความรู้ด้านสุขภาพมีประโยชน์ ควรจัดกิจกรรมเช่นนี้ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณาประชาสัมพันธ์อีกในปีต่อไป

- ☐ มีประโยชน์ สมควรจัดเช่นนี้อีกกับกลุ่มเด็กนักเรียน
- ☐ มีประโยชน์ สมควรจัดอีก แต่เปลี่ยนกลุ่มเป้าหมาย เป็นวัยรุ่น
- ☐ มีประโยชน์ สมควรจัดอีก แต่เปลี่ยนกลุ่มเป้าหมาย เป็นวัยทำงาน
- ☐ มีประโยชน์ สมควรจัดอีก แต่เปลี่ยนกลุ่มเป้าหมาย เป็นผู้อาวุโส
- ☐ ไม่มีประโยชน์ ไม่ต้องจัดอีกต่อไป

BACK

NEXT

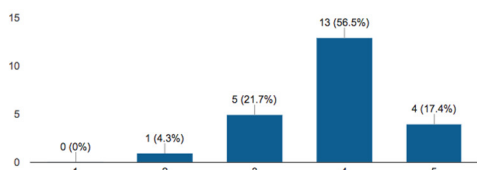
Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. Report Abuse - Terms of Service - Additional Terms

Google Forms

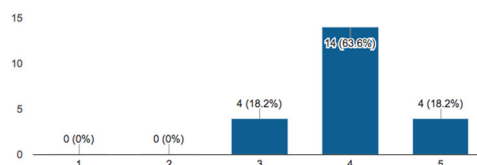
1.1 นักศึกษามีความรู้ และทักษะด้านการออกแบบ ผลดีสื่อสำหรับ ให้ความรู้ในกิจกรรม โครงการระดับใด

(23 responses)



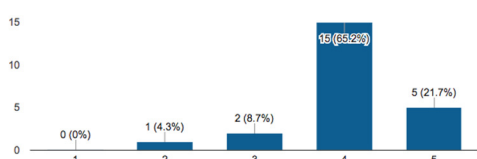
1.7 ความเหมาะสมของอุปกรณ์สื่อฯ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรม โครงการ

(22 responses)



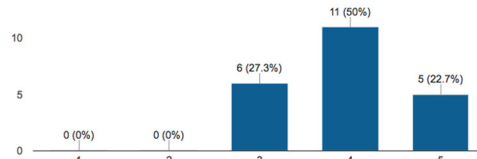
1.2 นักศึกษาสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการเรียนมาประยุกต์ใช้ในการดำเนิน กิจกรรมโครงการได้ในระดับใด

(23 responses)



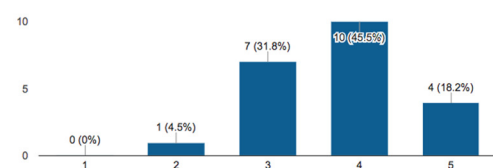
1.8 ความเหมาะสมของวัน เวลาในการปฏิบัติกิจกรรม โครงการ (อังคารที่ 20 ธ.ค. 59 เวลา 8.30-14.00 น.)

(22 responses)



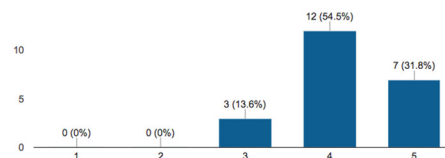
1.3 ความเหมาะสมของระยะเวลาสำหรับการเตรียมกิจกรรม ตั้งแต่ได้รับ โจทย์โครงการ

(22 responses)



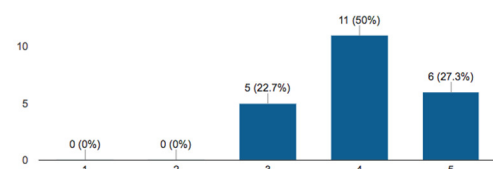
1.9 กิจกรรม โครงการมีประโยชน์ด้านการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพสู่ชุมชน (นักเรียนโรงเรียนวัดละมุด)

(22 responses)



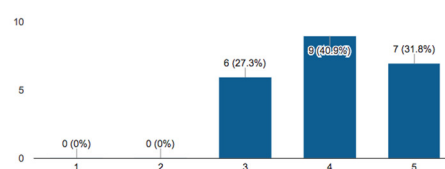
1.4 ความเหมาะสมของรูปแบบกิจกรรม โครงการเด็กไทยพันธุ์

(22 responses)



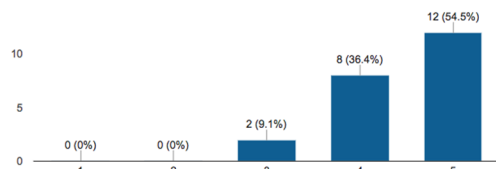
1.10 กิจกรรม โครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการออกแบบ ผลดี สื่อเพื่อให้ความรู้ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย/ชุมชน

(22 responses)



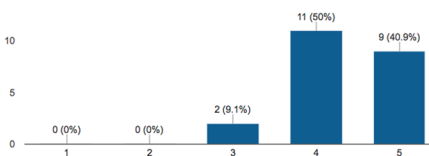
1.5 นักเรียนชั้น ป.4-ป.6 ที่เข้าร่วมกิจกรรม ให้ความร่วมมือ ในระดับใด

(22 responses)



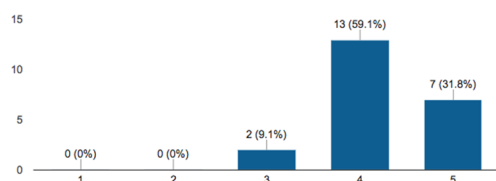
1.11 กิจกรรม โครงการช่วยเพิ่มประสบการณ์ให้กับนักศึกษาในด้านการสื่อสาร การนำเสนอ /การจัดกิจกรรมเพื่อเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน

(22 responses)



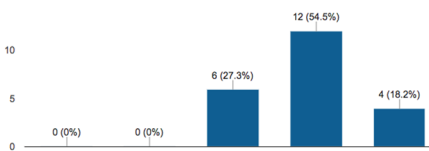
1.6 ความเหมาะสมของสถานที่ในการปฏิบัติกิจกรรม โครงการ

(22 responses)

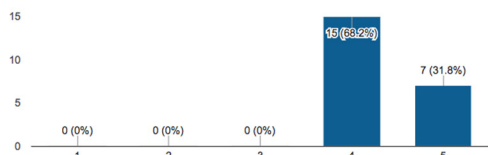


1.12 กิจกรรม โครงการช่วยให้นักศึกษารู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีม สามารถแบ่งและรับผิดชอบภาระหน้าที่ของตนเองได้

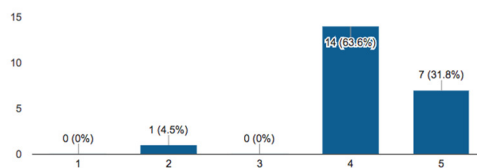
(22 responses)



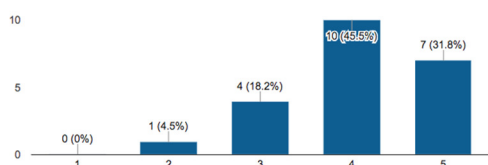
1.13 กิจกรรม โครงการช่วยให้นักศึกษามีความมั่นใจ กล้าแสดงออกมากขึ้นในการ
ดำเนินกิจกรรม / ลงพื้นที่ชุมชน
(22 responses)



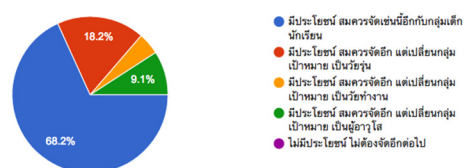
1.15 นักศึกษาพึงพอใจต่อการปฏิบัติกิจกรรมของตนเองครั้งนี้ในระดับ (22 responses)



1.14 กิจกรรม โครงการทำให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของตนเอง และเข้าใจบทบาทหน้าที่
ของผู้ผลิตและเผยแพร่สื่อด้านสุขภาพ
(22 responses)

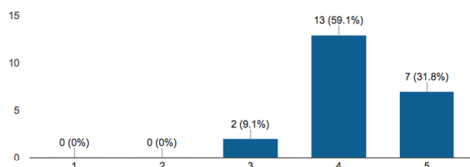


1.16 นักศึกษาเห็นว่า โครงการผลิตและเผยแพร่สื่อ/กิจกรรม ให้ความรู้ด้านสุขภาพมี
ประโยชน์ ควรจัดกิจกรรมเช่นนี้ในรายวิชาสื่อทางการแพทย์เพื่อการโฆษณา
ประชาสัมพันธ์อีกในปีต่อไป
(22 responses)

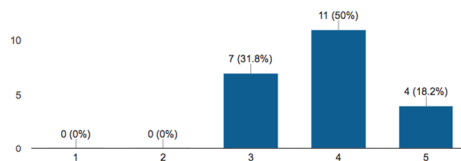


ตอนที่ 2 : ระดับความพึงพอใจทั้งด้านคุณภาพ การออกแบบ ผลิต ที่นักศึกษามีต่อสื่อของ
กิจกรรม โครงการ

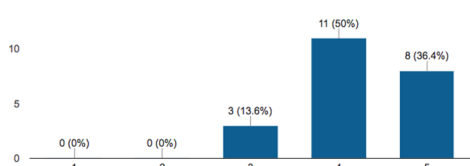
2.1 หนังสือเล่มใหญ่ (22 responses)



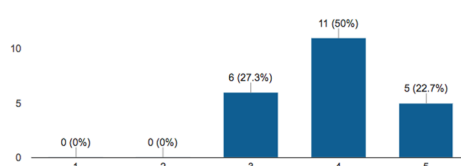
2.5 เกม กิจกรรม (22 responses)



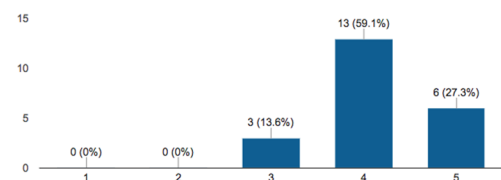
2.2 จุลสาร (22 responses)



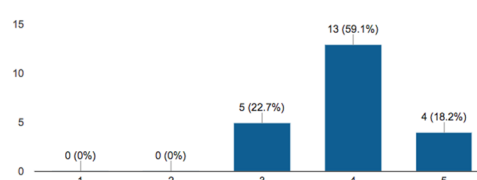
2.6 AR (22 responses)



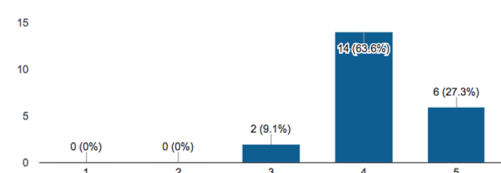
2.3 โพสต์เตอร์ นวัตกรรม (22 responses)



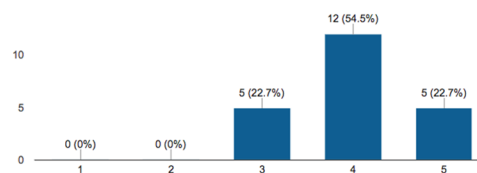
2.7 แบนเนอร์ (22 responses)



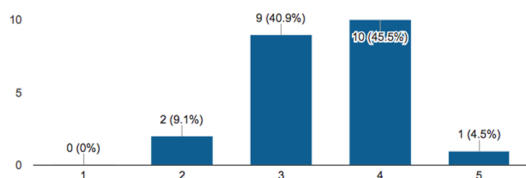
2.4 แอนิเมชัน (22 responses)



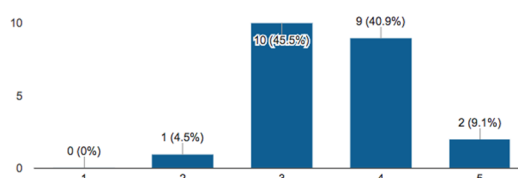
2.8 สแตนด์ (22 responses)



2.9 เชื่อมกลัด (22 responses)

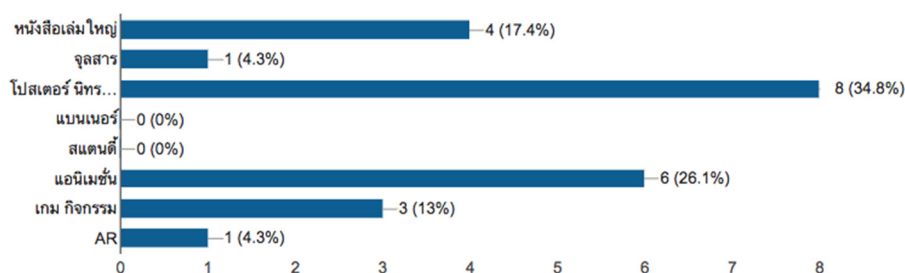


2.10 ที่คาดหวัง (22 responses)



2.11 นักศึกษาคิดว่าสื่อชนิดใดในกิจกรรม โครงการที่ช่วยให้นักเรียนชั้นประถม เกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด (เลือกเพียง 1 ข้อ)

(23 responses)



2.12 นอกเหนือจากสื่อที่ใช้ในกิจกรรม โครงการ นักศึกษาคิดว่า ควรมีสื่อประเภทใดเพิ่มเติม

(10 responses)

-
online
CAI
ใบปลิว
สื่อโมเดล
น่าจะมีวิดีโอที่ก็นำได้ คงทน แปะอยู่บริเวณอย่างน่าที่เด็กๆ ใช้แปรงฟัน
ละครความรู้
โมเดลที่ช่วยให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อได้ดี
การพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน
หนังสือเล่มเล็ก ขนาดพกพา ให้เด็กนำติดตัวไปได้ทุกที่ เพื่อทบทวนสะดวก

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ หรือความคิดเห็นเพื่อปรับปรุงกิจกรรม โครงการในครั้งต่อไป

3.1 ขอความคิดเห็นจากนักศึกษา กรณีที่ต้องการให้มีการต่อยอด ขยายผลความรู้จากสื่อที่ผลิต ในกิจกรรม โครงการ เพื่อให้เกิดผลในวงกว้างสู่สาธารณะ และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ควรต้องทำเช่นไร

(14 responses)

จัดทำเป็นสื่อออนไลน์
อาจจะต้องทำวิดีโอ โปรโมท คล้ายๆที่เซอร์กอน เพื่อเรียกความสนใจ
ประชาสัมพันธ์ทางสื่อ social
ความมีสื่อ online ประกอบให้เด็กสามารถเปิดดูได้ที่บ้าน
คงจะเป็นการดีขึ้น หากสามารถประชาสัมพันธ์กิจกรรมนี้ไปสู่ผู้ปกครอง เพื่อช่วยดูแลน้องๆด้วย เห็นว่าน้องบางคนก็ยังไม่ยอมแปรงฟัน จึงอยากให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมยิ่งขึ้น
สำรวจความต้องการของสื่อในวงสาธารณะให้เยอะมากยิ่งขึ้นว่าต้องการจะให้สื่อตัวไหนเป็นตัวหลัก ในการเผยแพร่ความรู้
ประชาสัมพันธ์หลากหลายช่องทางมากขึ้น
น่าจะนำสื่อที่ทำนำเสนอใน โลกออนไลน์ เปิดโอกาสให้โรงเรียน/ชุมชนต่างๆสามารถโหลดไปใช้งานได้ฟรีๆ ควรทำวิธีการใช้สื่ออย่างชัดเจนด้วย
อาจนำมาลงใน social media / หรือทำ e-book และใช้ให้ถูกกลุ่มเป้าหมาย , อาจมีการจัดทำแผ่นพับ ที่มีขนาดที่เหมาะสมกว่า จุลสาร เพื่อเผยแพร่
ควรออกแบบสื่อให้เข้าใจง่ายขึ้นสำหรับเด็ก การใช้ทำและข้อมูลบางอย่างยาก และเกินจำเป็น
ประสานงานกับหน่วยงานของชุมชน เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายให้มากขึ้น
นำสื่อที่ทำ จัดไปเผยแพร่ให้กว้างขวางมากขึ้น
ทำสื่อให้กับองค์กรใหญ่ที่มีหน้าที่เผยแพร่ความรู้
ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆ ค่อยๆแก้ปัญหาและพัฒนา และประชาสัมพันธ์ให้มากขึ้น เมื่อพื้นฐานมั่นคงแล้วก็ขยับไปกลุ่มเป้าหมายที่โตขึ้นเรื่อยๆ

3.2 สิ่งที่นักศึกษาคิดว่าเป็นอุปสรรคหรือเป็นปัญหาต่อการดำเนินกิจกรรม โครงการ (จะเป็นช่วงใดก็ได้ตั้งแต่เรียนถึงวันดำเนินกิจกรรม)

(18 responses)

ช่วงฝึกงาน ทำให้นัดพบปะพูดคุยในกลุ่มยาก
โปรเจกและงานที่หลายวิชา และระยะเวลาจัดกิจกรรมที่ไกล จาก ชั่วโมงเรียนเกินไป
ช่วงดำเนินการทำสื่อ จัดสรรเวลาไม่ตรงกับจำนวนชิ้นงานที่ได้รับ
การรวมตัวกันเพื่อทำงาน
ระยะเวลาที่ชิ้นงานมีสมดุลกับชิ้นงาน / การเตรียมความพร้อมของผู้ดำเนินกิจกรรมหลักน้อยมาก
ช่วงที่รวบรวมข้อมูลจากแต่ละฝ่าย เนื่องจากเป็นช่วงฝึกงานต่างคนต่างไม่มีเวลาตรงกัน เลยเกิดปัญหาทำให้งานล่าช้า
เนื่องจากมีงานหลายอย่าง และมีตารางนัดดูความคืบหน้าที่ไม่แน่นอนทำให้จัดสรรเวลาได้ลำบาก
ช่วงฝึกงาน ค่อนข้างหาเวลามาทำงานร่วมกันยาก
เวลาในการทำงานมีไม่เพียงพอ
เว้นช่วงระยะห่างระหว่างการเรียนกับจัดกิจกรรมมากเกินไป จนรายละเอียดข้อตกลงในการทำงานบางกลุ่มก็หลงลืมและงงกันไป
การทำงานกลุ่ม คนในกลุ่มไม่ค่อยช่วยกันเลยคะ ตามตัวยาก เลยต้องทำกันแค่ไม่กี่คนคะ บวกกับเวลาที่ต้องเร่งเพื่อส่งโรงพิมพ์ให้ทันอีกคะ แต่ว่าสุดท้ายก็ผ่านมันมาได้คะ :)

ระยะห่างของเวลาดังแต่เริ่มเรียนจนถึงกิจกรรมอาจนานเกินไปทำให้ความประติดประต่องานลดลง และความเหลื่อมกันของงานรายวิชาไม่สามารถทำงานให้ออกอย่างเต็มประสิทธิภาพได้

ระยะเวลาในการทำงาน ควรให้เริ่มทำไวขึ้นในช่วงsummerเลย จับกลุ่มและ ทำงานตั้งแต่วันแรกๆ

การที่ต้องทำงานหลายๆอย่าง ในขณะที่กำลังฝึกงาน

เวลาในการทำสื่อ เนื่องจากคนในกลุ่มมีเวลาวางต่างกัน เนื่องจากเป็นช่วงฝึกงาน

ระยะเวบาที่ไม่ต่อเนื่อง ขาดช่วง การทำระหว่างมีงานมอบหมายอื่น

การกำหนดช่วงเวลาตั้งแต่การวางแผนที่แน่นอน การกำหนดเดดไลน์

เล็กน้อยๆ เช่นการไม่แน่น ในเนื้อหา(บางส่วน)ที่แต่ละคนรับผิดชอบ

3.3 ข้อเสนอแนะที่นักศึกษาอยากใหัปรับปรุง (17 responses)

การเตรียมงานขาดตอน น่าจะออกแบบสื่อบางส่วน ในห้องเรียนเลย

อยากใหจัดกิจกรรมอยู่ในช่วงการเรียน ไม่เช่นนั้นจะทำให้เวลานัดทำสิ่งของยาก และประสานงานลำบาก

แบ่งจำนวนงาน ใหพอกับจำนวนคนทำงาน

ทุกคนควรมีหน้าที่รับผิดชอบที่ชัดเจน

อยากใหเก็บข้อมูลที่ครูสอนนักเรียนให้ตรงกับข้อมูลที่จะใช้ทำสื่อ เพราะมีน้องๆงว่าทำไมครูสอนไม่เหมือนกัน เช่นเรื่องระยะเวลาในการแปร่งพัน

อยากใหแบ่งคนกับงานให้เหมาะสมคะ บางกลุ่มงานเยอะแต่คนทำน้อยคะ

ในการแบ่งกลุ่มควรจะเฉลี่ยความเบา-หนัก ของจำนวนคนกับงานให้เหมาะสมมาขึ้น

การดำเนินกิจกรรมสอนร้องเพลงไม่ค่อยสนุก ถ้าทำเป็นเพลงใส่ทำนองเลยเดี๋ยน่าจะจำได้ง่ายกว่าฝึกแบบปากเปล่า

เวลาที่ใช้ในการดำเนินงาน เนื่องจากช่วงเวลาดำเนินงานเป็นช่วงเวลาที่ต้องฝึกงาน

อาจเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายในครั้งหน้า ที่สามาถเข้าถึงได้ง่ายกว่า

ช่วงsummerเรียนแรกๆคล้ายๆเดิม ตอนปีหนึ่ง ควรให้เริ่มจับกลุ่มทำงานเร็วขึ้น เพราะช่วงหลังมีหลายวิชา

ระยะเวลาในการดำเนินงาน

น่าจะทำสื่อให้มีผู้ดูแลเินไปในทางเดียวกันกว่านี้

ดำเนินกิจกรรมต่อไปทุกๆปี เพื่อฝึกและพัฒนาคุณภาพไม่ให้หยุดนิ่ง

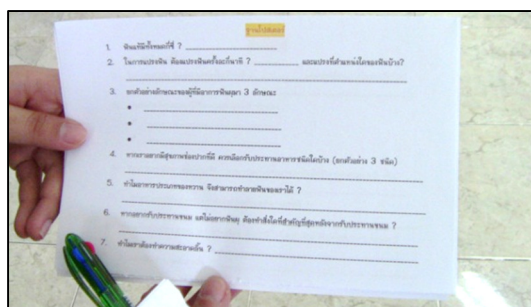
กิจกรรม โครงการนี้สำเร็จลงได้เพราะความตั้งใจและความร่วมมือของพวกเราทุกคน อ.ขอขอบคุณนักศึกษาทุกคนที่ร่วมดำเนินกิจกรรมและให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการจัดกิจกรรม โครงการและการเรียนการสอนของหลักสูตรต่อไปค่ะ :)



ภาพที่ ง-๑ บรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้



ภาพที่ ง-๑ บรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้ (ต่อ)



ภาพที่ ง-๑ บรรยากาศในการดำเนินกิจกรรมให้ความรู้ (ต่อ)

ภาคผนวก จ.

- ตารางแผนการจัดกิจกรรมติดตามความตระหนักรู้
- รายชื่อของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
- แบบวัดความรู้
- แบบสอบถามความตระหนักรู้
- ข้อคำถามในการสัมภาษณ์
- บรรยายภาคในการดำเนินกิจกรรมติดตามความตระหนักรู้

กิจกรรมวัดความตระหนักรู้ต่อการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดฟันผุ

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ หลังเข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี

วันที่ ๙ มีนาคม ๒๕๖๐ ณ โรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

ช่วงเวลา	กิจกรรม
๑๒.๓๐-๑๓.๐๐	● พร้อมกันที่ห้องประชุม ● กิจกรรมสันทนาการ
๑๓.๐๐-๑๓.๔๕	● ซึ่แจง และให้นักเรียนทำแบบวัดความรู้
๑๓.๔๕-๑๔.๐๐	● ซึ่แจง และให้นักเรียนทำแบบวัดความตระหนัก
๑๔.๐๐-๑๔.๓๐	● เฉลย และตรวจแบบวัดความรู้ ● แจกของที่ระลึก และอาหารว่าง
๑๔.๓๐-๑๕.๐๐	● สัมภาษณ์ผู้อำนวยการ ครู และนักเรียน

รายนามนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวัดความตระหนักรู้

๑. เด็กชายอภิวันท์ สร้อยศรี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๒. เด็กชายณัฐวุฒิ สงวนคำ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๓. เด็กชายภัทรภูมิ พรพนาวัลย์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๔. เด็กชายเบส โพธิ์ศรี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๕. เด็กชายธนาบุตร ดินิยม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๖. เด็กชายพสภัก อู่โพพนา	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๗. เด็กชายพงษ์ศร เกิดโพชา	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๘. เด็กชายบวรภัก ปานต่อเหล่า	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๙. เด็กหญิงน้ำฝน เกิดโพธิ์ชา	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๐. เด็กหญิงฐิตาภา คำมหา	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๑. เด็กหญิงสุธิดา นาคนวนนัม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๒. เด็กหญิงพรลภัส ฉ่ำชื่นวงศ์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๓. เด็กหญิงภัคจิรา ไทอยู่	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๔. เด็กหญิงมุกิตา ศรีมิตรรุ่งโรจน์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๕. เด็กหญิงพิชญ์ณามุ์ อนันตผล	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔
๑๖. เด็กชายกิตติพงศ์ ฉ่ำชื่นวงศ์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๑๗. เด็กชายชัยนริศ รุ่งเรือง	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๑๘. เด็กชายณัฐวุฒิ โพธิ์ศรี	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๑๙. เด็กชายธนาภักย์ ปันทองคำ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๐. เด็กหญิงพิมชนก อิมสดชื่น	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๑. เด็กหญิงนงนุช พูลชาติ	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๒. เด็กหญิงณลินี ดอกกระโทก	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๓. เด็กหญิงภทรธิดา นามแก้ว	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๔. เด็กหญิงมารีสา หงษ์สำโรง	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕
๒๕. เด็กชายจักรพงษ์ แจ่มนิยม	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒๖. เด็กชายชัยนรินทร์ บุญรอด	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒๗. เด็กชายฐิติภัทร หอมหวาน	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒๘. เด็กหญิงสุธินี สุขศรีอินทร์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๒๙. เด็กหญิงวาทีพย์ หล้าเพี้ย	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖
๓๐. เด็กชายพงษ์พัทธ์ กำลังเร็ว	ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

แบบวัดความรู้ เรื่อง "การดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ"

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 หลังเข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี (20 ธันวาคม 2559)

วัดความรู้วันพฤหัสบดีที่ 9 มีนาคม 2560 ณ โรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

ชื่อนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่

คะแนนที่ได้
(เต็ม 30)

ขอให้นักเรียนวงกลมล้อมรอบข้อคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดคือหน้าที่ของฟัน ?

- ก. ช่วยย่อยอาหาร
- ข. ช่วยรับรสอาหารที่เรากิน
- ค. ช่วยในการดูดซึมอาหาร
- ง. ช่วยฉีก กัด บดอาหารให้ละเอียด ขนาดเล็กลง

2. ข้อใดไม่ใช่ข้อระวังในช่องปาก ?

- ก. ฟัน
- ข. ลิ้น
- ค. คาง
- ง. เหงือก

3. ฟันแท้มีกี่ซี่ ?

- ก. 20 ซี่
- ข. 24 ซี่
- ค. 30 ซี่
- ง. 32 ซี่

4. ฟันชุดแรกของคนเราเรียกว่าอะไร ?

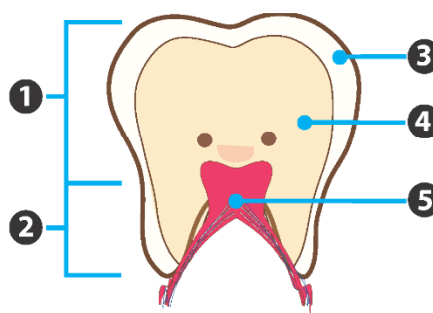
- ก. ฟันตัด
- ข. ฟันแท้
- ค. ฟันกราม
- ง. ฟันน้ำนม

5. จากภาพด้านล่าง ฟันชนิดนี้เรียกว่าอะไร ?

- ก. ฟันคุด
- ข. ฟันตัด
- ค. ฟันเขี้ยว
- ง. ฟันกราม



จากภาพฟันด้านล่าง จงเลือกคำตอบที่ถูกต้อง



6. "รากฟัน" คือหมายเลขใด ?

- ก. 1 ข. 2 ค. 3
- ง. 4 จ. 5

7. "ตัวฟัน" คือหมายเลขใด ?

- ก. 1 ข. 2 ค. 3
- ง. 4 จ. 5

8. "เนื้อฟัน" คือหมายเลขใด ?

- ก. 1 ข. 2 ค. 3
- ง. 4 จ. 5

9. "เคลือบฟัน" คือหมายเลขใด ?

- ก. 1 ข. 2 ค. 3
- ง. 4 จ. 5

10. ฟันของคนเรามี 2 ชุด คืออะไรบ้าง ?

- ก. ฟันน้ำนม ฟันแท้
- ข. ฟันน้ำนม ฟันตัด
- ค. ฟันแท้ ฟันเทียม
- ง. ฟันแท้ ฟันกราม

11. ฟันตัดมีหน้าที่อะไร ?

- ก. ตัด หรือกัดอาหาร
- ข. ฉีก และดัดอาหาร
- ค. รับรสชาติอาหาร
- ง. บดอาหารให้ละเอียด

12. ข้อใดเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหาโรคในช่องปาก ?

- ก. พบหมอฟันทุกๆ 6 เดือน
- ข. ทานผัก ผลไม้เป็นประจำ
- ค. มีฟันผุแล้วปล่อยทิ้งไว้เป็นเวลานาน
- ง. ดื่มน้ำเปล่าหรือบ้วนปากด้วยน้ำสะอาดหลังทานอาหาร

13. ข้อใดคือโรคในช่องปาก ?

- ก. โรคฟันผุ
- ข. โรคไข้หวัด
- ค. โรคอีสุกอีใส
- ง. โรคไข้เลือดออก

14. ข้อใดเป็นผลเสียที่เกิดจากฟันผุ ?

- ก. ทานอาหารได้เยอะ
- ข. มีสมาธิในการเรียน
- ค. ปากเหม็น มีกลิ่นปาก
- ง. ทานน้ำเย็นและไอศกรีมได้

15. สาเหตุที่ทำให้เกิดฟันผุคืออะไร ?

- ก. แปรงฟันนาน 2 นาที
- ข. แปรงลิ้นทุกครั้งเวลาแปรงฟัน
- ค. ใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์
- ง. กินขนมก่อนนอนแล้วไม่แปรงฟัน

16. ถ้าไม่อยากฟันผุ ต้องทำอะไร ?

- ก. ใช้เวลาแปรงฟัน 1 นาที
- ข. ทานน้ำอัดลมและขนมบ่อยๆ
- ค. แปรงฟันหลังทานอาหารและก่อนนอนให้ถูกวิธี
- ง. อมข้าวเพื่อให้รับรู้รสชาติอาหาร

17. ถ้าอยากให้มีฟันขาว สะอาดต้องทำอะไร ?

- ก. แปรงฟันวันละ 1 ครั้งเสมอ
- ข. แปรงฟันแรงๆ เพื่อขจัดคราบแบคทีเรีย
- ค. แปรงฟันทุกซี่ทุกด้าน ให้ทั่วถึงทุกซอกมุม
- ง. แปรงฟันตามขวาง หรือขึ้นลงพร้อมกัน

18. ข้อใดเป็นการแปรงฟันที่ถูกต้อง ?

- ก. แปรงอย่างเร่งรีบ และแปรงแรงๆ
- ข. แปรงฟันตามขวาง หรือขึ้นลงพร้อมกัน
- ค. ปิดขึ้นถ้าแปรงฟันล่าง และปิดลงเมื่อแปรงฟันบน
- ง. ปิดขึ้นถ้าแปรงฟันบน และปิดลงเมื่อแปรงฟันล่าง

19. เหตุใดจึงต้องทำความสะอาดลิ้นขณะแปรงฟัน ?

- ก. เพื่อลดอาการเสียวฟัน
- ข. เพื่อให้ลิ้นมีสีชมพูสวยงาม
- ค. เพื่อลดปริมาณน้ำลายในปาก
- ง. เพื่อช่วยกำจัดแบคทีเรียที่ก่อให้เกิดฟันผุ

20. เราควรเลือกแปรงสีฟันที่มีลักษณะอย่างไร ?

- ก. เลือกแปรงสีฟันที่มีขนาดเหมาะกับช่องปาก
- ข. เลือกแปรงสีฟันที่มีด้ามจับยาวมากๆ
- ค. เลือกแปรงสีฟันที่มีขนาดเล็กมากๆ
- ง. เลือกแปรงสีฟันที่มีขนแปรงแข็ง

21. ทำไมจึงต้องใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ ?

- ก. เพื่อให้ฟันคม ตัดอาหารได้ง่าย
- ข. เพื่อให้ฟันลื่น คราบอาหารไม่เกาะติด
- ค. เพื่อช่วยให้รสชาติ และกลิ่นของยาสีฟันดีขึ้น
- ง. เพื่อขจัดคราบจุลินทรีย์ ป้องกันการเกิดฟันผุ

22. โดยปกติเราควรพบหมอฟันทุกๆ กี่เดือน ?

- ก. 2 เดือน
- ข. 4 เดือน
- ค. 6 เดือน
- ง. 15 เดือน

23. เมื่อใดที่เราควรไปพบหมอฟันก่อนกำหนด ?

- ก. รู้สึกเสียวฟันเวลาดื่มน้ำเย็น หรือเวลาแปรงฟัน
- ข. ปวดฟันเวลากัด เคี้ยว
- ค. มีกลิ่นปาก
- ง. ถูกทุกข้อ

24. เหตุใดเราจึงต้องพบหมอฟันทุกๆ 6 เดือน ?

- ก. ซึ้ออุปกรณ์แปรงฟัน
- ข. ฟอกสีฟันเพื่อให้ฟันขาว
- ค. สร้างความคุ้นเคยกับหมอฟัน
- ง. ตรวจช่องปากเพื่อป้องกันปัญหาโรคในช่องปาก

25. ข้อใดเป็นอาหารที่ทำให้สุขภาพเหงือกและฟันแข็งแรง ?

- ก. นม ชีส โยเกิร์ต ปลาตัวเล็กๆ และผักใบเขียว
- ข. ลูกอม ขนมปังกรอบ หวาน ลูกเกด เค้ก พาย กาแฟ
- ค. น้ำอัดลม โซดา น้ามะนาว
- ง. กาละแม ท็อฟฟี่ ผลไม้แห้ง

26. ปลาตัวเล็กๆ มีประโยชน์อย่างไรต่อฟันของเรา ?

- ก. ป้องกันการเกิดคราบฟัน
- ข. มีแคลเซียมสูงช่วยให้ฟันแข็งแรง
- ค. ป้องกันเหงือกอักเสบ
- ง. ลดกลิ่นปาก

27. ข้อใดเป็นอาหารที่ควรหลีกเลี่ยงเพราะอาจทำให้ฟันผุ ?

- ก. กุ้งแห้ง เต้าหู้
- ข. กิวิ บรอกโคลี
- ค. ส้ม ฝรั่ง สับปะรด
- ง. มาร์ชแมลโล ผลไม้อบแห้งรสหวาน

28. เราควรแปรงฟันสม่ำเสมอ อย่างน้อยครั้งละกี่นาที ?

- ก. 1 นาที
- ข. 2 นาที
- ค. 20 นาที
- ง. 30 นาที

29. ข้อใดไม่ควรทำเพราะอาจทำให้ฟันแตกหรือมีปัญหา ?

- ก. ดื่มนมเป็นประจำ
- ข. กินผัก ผลไม้ที่มีกากใย
- ค. กินอาหารให้ครบ 5 หมู่
- ง. กินอาหารแข็งๆ ขนมกรุบกรอบ

30. เราควรเลือกทานของว่างอะไรที่มีประโยชน์กับฟัน ?

- ก. นม ผลไม้
- ข. ลูกอม ขนมหวาน
- ค. ไอศกรีม ชา กาแฟ
- ง. ขนมคบเคี้ยว กรูบกรอบ

รายละเอียดของผลคะแนนการวัดความรู้

ตารางที่ จ-๑ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔		
คนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน)	ร้อยละ
๑.	๒๔	๘๐.๐๐
๒.	๒๗	๙๐.๐๐
๓.	๒๒	๗๓.๓๓
๔.	๒๖	๘๖.๖๖
๕.	๑๙	๖๓.๓๓
๖.	๒๖	๘๖.๖๖
๗.	๒๖	๘๖.๖๖
๘.	๒๘	๙๓.๓๓
๙.	๒๗	๙๐.๐๐
๑๐.	๒๖	๘๖.๖๖
๑๑.	๒๔	๘๐.๐๐
๑๒.	๒๖	๘๖.๖๖
๑๓.	๒๗	๙๐.๐๐
๑๔.	๒๘	๙๓.๓๓
๑๕.	๒๘	๙๓.๓๓
ค่าเฉลี่ย	๒๕.๖๐	๘๕.๓๓

ตารางที่ จ-๒ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕		
คนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน)	ร้อยละ
๑.	๒๕	๘๓.๓๓
๒.	๒๘	๙๓.๓๓
๓.	๒๘	๙๓.๓๓
๔.	๒๘	๙๓.๓๓
๕.	๒๘	๙๓.๓๓
๖.	๒๙	๙๖.๖๖
๗.	๒๗	๙๐.๐๐
๘.	๒๘	๙๓.๓๓
๙.	๒๗	๙๐.๐๐
ค่าเฉลี่ย	๒๗.๕๕	๙๑.๘๕

ตารางที่ จ-๓ ผลคะแนนการวัดความรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖

ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖		
คนที่	คะแนน (คะแนนเต็ม ๓๐ คะแนน)	ร้อยละ
๑.	๒๖	๘๖.๖๖
๒.	๒๗	๙๐.๐๐
๓.	๒๙	๙๖.๖๖
๔.	๒๙	๙๖.๖๖
๕.	๒๗	๙๐.๐๐
๖.	๒๙	๙๖.๖๖
ค่าเฉลี่ย	๒๗.๘๓	๙๒.๗๗

แบบวัดความตระหนักรู้ต่อการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 หลังเข้าร่วมกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดี (20 ธันวาคม 2559)
 วัดความตระหนักรู้วันพฤหัสบดีที่ 9 มีนาคม 2560 ณ โรงเรียนวัดละมุด อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม

ชื่อนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่

หนูทำได้

ขอให้นักเรียนขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงที่นักเรียนปฏิบัติมากที่สุด เลือกเพียงข้อเดียว

ข้อ	ข้อความ	ระดับการปฏิบัติ			หมายเหตุ
		 ทำบ่อยเลย	 ทำบางครั้งนะ	 ไม่ทำหรอก	
1.	หนูกานผัก ผลไม้	2	1		
2.	หนูเลือกทานผัก ผลไม้ที่รสชาติไม่หวานจัด	2	1		
3.	หนูกานลูกอม ขนมหวาน ขนมกรุบกรอบ		1	2	
4.	หนูกานปลาเล็กปลาน้อย กุ้งแห้ง เต้าหู้	2	1		
5.	หนูชอบอมข้าวหรืออาหารไว้ในปากนานๆ		1	2	
6.	หนูดื่มนม	2	1		
7.	หนูดื่มชา กาแฟ		1	2	
8.	หนูดื่มน้ำอัดลม น้ำหวาน		1	2	
9.	หนูรู้สึกเสียวฟัน ปวดฟัน		1	2	
10.	หนูดื่มน้ำเปล่าหรือบ้วนปากหลังทานอาหาร	2	1		
11.	หนูแปรงฟันหลังทานอาหาร	2	1		
12.	หนูแปรงฟันตอนเช้า และก่อนนอน	2	1		
13.	หนูชอบลิ้มแปรงฟัน ขี้เกียจแปรงฟัน		1	2	
14.	หนูใช้เวลาแปรงฟันนานครั้งละ 2 นาที	2	1		
15.	หนูแปรงลิ้นด้วยเวลาแปรงฟัน	2	1		
16.	หนูแปรงฟันแรงๆ ถูไปถูมาตามขวาง		1	2	
17.	หนูแปรงฟันบนโดยปิดลง แปรงฟันล่างโดยปิดขึ้น	2	1		
18.	หนูใช้แปรงสีฟันที่มีขนแปรงนุ่ม ขนาดพอดีกับช่องปาก	2	1		
19.	หนูเปลี่ยนแปรงสีฟันทุก 2-3 เดือน	2	1		
20.	หนูใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์	2	1		
21.	หนูชอบใช้ฟันฉีกถูขนม หรือกัดน้ำแข็ง		1	2	
22.	หนูพบหมอฟันทุกๆ 6 เดือนเพื่อตรวจช่องปาก	2	1		
23.	หนูรีบไปพบหมอฟันเมื่อรู้สึกปวดฟันหรือมีฟันผุ	2	1		

เกณฑ์ค่าคะแนน พฤติกรรมความตระหนักรู้ เห็นความสำคัญกับการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน

๑. การแปลผลพฤติกรรมความตระหนักรู้รายบุคคล

- คะแนนระหว่าง ๓๙-๔๖ การแปลผล มีความตระหนักมากที่สุด
- คะแนนระหว่าง ๓๑-๓๘ การแปลผล มีความตระหนักมาก
- คะแนนระหว่าง ๒๓-๓๐ การแปลผล มีความตระหนักปานกลาง
- คะแนนระหว่าง ๑๕-๒๒ การแปลผล มีความตระหนักน้อย
- คะแนนต่ำกว่า ๑๕ การแปลผล มีความตระหนักน้อยมาก

๒. การแปลผลพฤติกรรมความตระหนักรู้รายข้อ

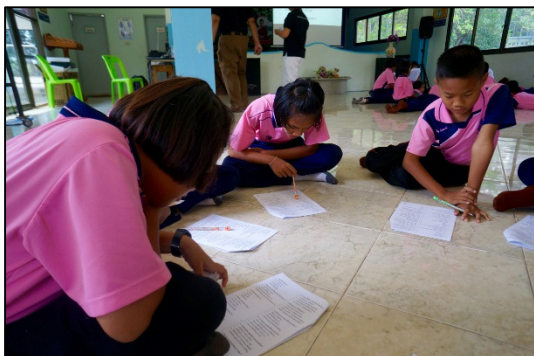
- คะแนนระหว่าง ๕๑-๖๐ การแปลผล มีความตระหนักมากที่สุด
- คะแนนระหว่าง ๔๑-๕๐ การแปลผล มีความตระหนักมาก
- คะแนนระหว่าง ๓๑-๔๐ การแปลผล มีความตระหนักปานกลาง
- คะแนนระหว่าง ๒๑-๓๐ การแปลผล มีความตระหนักน้อย
- คะแนนต่ำกว่า ๒๐ การแปลผล มีความตระหนักน้อยที่สุด

**แนวทางของข้อคำถามในการสัมภาษณ์ครูผู้สอน และผู้อำนวยการโรงเรียนวัดละมุด
เกี่ยวกับความตระหนักในการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และการทานอาหารที่มีประโยชน์เพื่อไม่ให้ฟันผุ
ของเด็กนักเรียน**

๑. พฤติกรรมการแปรงฟันของเด็กก่อนหน้านี้ (ก่อนให้ความรู้เรื่องการแปรงฟัน)
แปรงถูกวิธีหรือไม่ / เวลาที่ใช้ในการแปรง / ความสม่ำเสมอ
๒. พฤติกรรมการเลือกรับประทานอาหารของเด็กก่อนหน้านี้ (ก่อนให้ความรู้เรื่องการกินอาหาร)
ประเภทอาหารที่ทาน / เด็กรู้ / ความสม่ำเสมอ
๓. ปัญหาเรื่องสุขภาพช่องปากและฟัน หรือเรื่องการทานอาหารของเด็ก ก่อนหน้านี้เป็นอย่างไร
๔. ความรู้สึกของเด็กเมื่อทราบว่าจะมีการทำกิจกรรมเด็กไทยฟันดี เด็กมีพฤติกรรม หรือรู้สึกอย่างไร
๕. วันที่มาทำกิจกรรม เด็กมีความรู้สึกอย่างไร
๖. หลังจากกิจกรรมโครงการวันนั้นจบ วัน สองวัน เด็กมีการพูดถึงเกี่ยวกับเรื่องการจัดงาน หรือ สื่อของโครงการ หรือไม่อย่างไร
๗. พฤติกรรมการแปรงฟันของเด็กหลังจากที่ได้รับความรู้จากโครงการเด็กไทยฟันดี เป็นอย่างไร
๘. ปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ยังคงมีเหมือนเดิม ลดลง หรือเพิ่มขึ้นอย่างไร
๙. แล้วมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ทั้งในส่วนบุคคล หรือภาพรวมนโยบาย กิจกรรมโรงเรียน
๑๐. สื่อของโครงการที่มอบให้โรงเรียน โรงเรียนได้มีการนำไปใช้ต่อหรือไม่ ที่ไหน อย่างไร
๑๑. และหลังจากผ่านมาเป็นเดือน เด็กยังจำได้นั้นได้ไหม เด็กมีการพูดถึงสื่อของโครงการหรือไม่อย่างไร
อยากได้ อยากดู หรืออยากให้มีการเพิ่มเติมสื่อหรือกิจกรรมอย่างไร อยากให้จัดอีกไหม อย่างไร
๑๒. คิดว่า ถ้าปีหน้าจะมาให้ความรู้เรื่องสุขภาพช่องปากและฟันอีก ควรจะเพิ่มเติมการให้ความรู้ สื่อ
กิจกรรม ในรูปแบบไหน หรือกลุ่มเด็กควรเป็นกลุ่มไหน อย่างไร ปรับเปลี่ยนอะไร อย่างไร



ภาพที่ จ-๑ บรรยายภาพในการวัดความตระหนักรู้



ภาพที่ จ-๑ บรรยาการในการวัดความตระหนักรู้ (ต่อ)

ภาคผนวก จ.

- ผลสะท้อนจากการดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดีของนักศึกษา
- การสัมภาษณ์กลุ่มคุณครู
- การสัมภาษณ์นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕-๖

ผลสะท้อนจากการดำเนินกิจกรรมโครงการเด็กไทยพันธุ์ดีของนักศึกษา

คนที่ ๑ (วันตระหนักรู้)

สิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมเด็กไทยพันธุ์ดี

● การเข้าร่วมกิจกรรมโครงการทำให้ได้ทราบข้อบกพร่องและทักษะที่ตัวเองยังขาดอยู่หลายอย่าง เช่น การพูดต่อหน้าคนจำนวนมาก การพูดคุยกับน้องๆต่างวัย การควบคุมหรือเป็นผู้ดูแลเด็กๆชั้นประถมในช่วงเวลาสั้นๆ นับเป็นการฝึกฝนให้ตัวเองได้เรียนรู้ทักษะที่ยังขาดและสิ่งที่ต้องฝึกเพิ่มเติมซึ่งสามารถเอาไปใช้ในอนาคตได้ นอกจากนี้ยังได้ฝึกการทำงานร่วมกับเพื่อนๆ และทักษะการถ่ายภาพอีกด้วย

ข้อเสนอแนะหรือข้อควรพัฒนาสำหรับตัวกิจกรรม

● ตัวกิจกรรมเด็กไทยพันธุ์ดีมีการดำเนินกิจกรรมที่ดีมาก ช่วยให้น้องๆทราบถึงวิธีการดูแลรักษาพันธุ์ตัวเองอย่างถูกต้อง รวมทั้งมีคำสั้นๆ เช่น ๒๒๒ ซึ่งน้องๆจดจำได้ง่าย สะดวกต่อการนำไปปฏิบัติตาม แต่ขั้นตอนการดำเนินงานยังมีอุปสรรคบางประการยกตัวอย่างเช่น ในช่วงการทำแบบทดสอบ น้องๆในชั้น ป.๕ และ ป.๖ ซึ่งอ่านหนังสือได้เองคล่องแล้ว มักจะทำข้อสอบล่วงหน้าไป ทำให้มีเวลาเหลือและนั่งคุยกันในกลุ่ม ส่วนน้องๆชั้น ป.๔ ที่ยังไม่คล่องบางส่วน ยังคงทำแบบทดสอบอยู่ จึงมีความคิดเห็นว่าการหากให้น้องๆทุกระดับชั้นนั่งรวมกันเป็นวงใหญ่ แล้วให้พี่ๆช่วยดูแลน้องๆ จะดีกว่าหรือไม่ ส่วนตัวกิจกรรมรวมในส่วนใหญ่คิดว่ากิจกรรมมีความเหมาะสมแล้วค่ะ

คนที่ ๒ (วันตระหนักรู้)

สิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมเด็กไทยพันธุ์ดี

● สำหรับตัวหนูเอง หนูเคยมีประสบการณ์ไปทำงานแบบนี้มาระดับนึง หนูคิดว่าเด็กที่นี่เขาดูมีความตั้งใจที่จะรับสารที่เราเอาไปเสนอให้เขา สำหรับตัวเด็กๆเองเขาชอบที่จะเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพราะจะทำให้พวกเขาไม่เบื่อ พวกเขาชอบพี่ๆที่เป็นกันเอง พูดเก่ง ยิ้มเก่ง เอาใจเก่ง สำหรับตัวหนูวันนี้หนูยังคงรู้สึกประหม่าว่าจะทำให้เด็กๆไม่สนุก

สิ่งที่หนูคิดว่าควรแก้ไข

● หนูคิดว่าช่วงที่คิดคะแนนช่วงนั้นมันยังดูติดๆขัดๆอยู่ค่ะ แต่เพราะวันนี้เรามีคนมาน้อยทำได้ขนาดนี้ หนูคิดว่าโอเคแล้วค่ะ ส่วนรายละเอียดต่างๆของกิจกรรมก็ถือว่าจัดได้โอเคค่ะ เวลาที่ใช้ก็ถือว่าจัดการได้ดี แต่ที่ปรับปรุงนิดหน่อยก็คือตัวพวกหนูเอง พวกหนูประหม่า คิดไม่ออกว่าทำยังไงถึงจะให้น้องๆไม่เบื่อ ทำยังไงให้น้องๆ ได้ทั้งความรู้ ความสนุก ช่วงที่ อาจารย์ กำลังรวมคะแนน หนูจะพยายามทำให้เต็มที่ที่สุดค่ะ

ข้อเสนอแนะ

- หนูคิดว่าควรจัดกิจกรรมแบบนี้ต่อไปเรื่อยๆ เพราะว่ามันนอกจากที่เราจะได้นำความรู้ไปให้น้องๆได้เรียนรู้กันแล้ว ตัวพวกเราเองก็ได้เรียนรู้สิ่งรอบข้างตัวเรา สิ่งที่เราไม่เคยมาสัมผัส และที่สำคัญคือได้ประสบการณ์ใหม่ๆจากสถานที่ใหม่ๆจากผู้คนที่เราได้พบเจอ การที่เราได้ลงชุมชนหรือลงงานนอกสถานที่นอกจากการเรียนในมหาวิทยาลัย เป็นเหมือนเราได้เห็นโลกภายนอก โลกความจริงที่เราหาไม่ได้จากในมหาวิทยาลัยหรือโต๊ะแลคเชอร์ รอยยิ้มที่มีความสุขของเด็กและของผู้คนที่เราไปนำเสนอสื่อ นั้นแหละค่ะคือสิ่งที่ทำให้เรารู้สึกประทับใจที่สุดในการทำประโยชน์เพื่อส่วนรวมไม่ใช่แค่ทำเพื่อส่วนตน
- หนูขอขอบคุณ อาจารย์โสภิตาและอาจารย์ภราดร มากนะคะ ที่ให้โอกาสหนูได้ร่วมทำกิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดีในครั้งนี้ หนูมีความสุขและสนุกมากๆเลยคะ ^^~ ขอขอบคุณอาจารย์ทั้งสองมากๆนะคะ

คนที่ ๓ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

- ได้ทราบแนวคิดของคุณครูและน้องๆ ในวัยประถมปลายที่มีความแตกต่างกันไปตามวัย
- ได้เรียนรู้ปัญหาต่างๆ และข้อจำกัดล่วงหน้าก่อนที่จะลงพื้นที่จริง ทำให้สามารถเตรียมการแก้ไขได้ทัน เช่น ความพร้อมของอุปกรณ์ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ และความพร้อมของสถานที่
- ได้ทราบความรู้พื้นฐานของน้องๆ ในแต่ละระดับชั้น และความเหมาะสมของภาษาที่ควรใช้ในการจัดทำสื่อ
- มีอุปสรรคในการชักถามน้อง เนื่องจากน้องบางคนไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ทำให้ไม่ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการจริงๆ อาจจะต้องสร้างความคุ้นเคยให้กับน้องมากกว่านี้
- ได้รู้แนวทางในการทำสื่อให้ตรงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งคือคุณครูและน้องๆ ประถมปลาย
- ปัญหาที่พบคือน้องมีความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมมากเกินไปกว่าที่เราจะทำได้

คนที่ ๔ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้ทราบว่านักเรียนที่มีกิจกรรมการแปรงฟันตอนกลางวันทุกคน เวลาแปรงฟันจะเปิดเพลงเพื่อให้ นักเรียนรู้ว่าต้องแปรงนานเท่าไร นักเรียนทุกคนมีอุปกรณ์ในการแปรงฟันเป็นของตัวเอง เป็นอุปกรณ์ที่ต้องนำมาเอง
- ได้ทราบว่าที่โรงเรียนจะมีเจ้าหน้าที่จากสถานีอนามัยมาตรวจสอบสุขภาพช่องปากและฟันอยู่เสมอ

- นักเรียนหญิงส่วนใหญ่ขี้อายและมักจะลงความเห็นตามเพื่อน นักเรียนชายส่วนใหญ่จะกล้าพูด กล้าแสดงออกมากกว่า

- การต้อนรับของคุณครูที่โรงเรียนนี้อบอุ่นดี

ปัญหาและอุปสรรค

- การที่นักเรียนหญิงส่วนใหญ่ลงความเห็นตามเพื่อน อาจทำให้ได้ข้อมูลที่ต้องการไม่ครบถ้วน หรือไม่ตรงกับความเป็นจริงทั้งหมด

คนที่ ๕ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

- ได้เห็นความเป็นอยู่ของโรงเรียน และการเรียนการสอนในโรงเรียน ซึ่งนักเรียนให้ความร่วมมือดี มีความตื่นตัว กล้าพูด กล้าแสดงออก

คนที่ ๖ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้รู้วิธีการเข้าหา การมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนในช่วงชั้นต่างๆ
- ได้เข้าใจถึงความต้องการ ความคิดของน้องๆ
- ได้พูดคุยกับครูผู้สอน ได้รู้ถึงปัญหา อุปสรรค หรือความต้องการของคุณครู
- ชอบการได้ลงพื้นที่และได้สัมภาษณ์ผู้ที่ใช้สื่อจริง ทำให้สามารถวางแผนหรือกำหนดข้อมูลตามความต้องการที่แท้จริงๆได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ปัญหาและอุปสรรค

- การเตรียมตัวอย่างสื่อ
- ต้องมีการอธิบายหลายๆ ครั้ง เวลาคุยกับน้องๆ เพราะน้องๆ จะไม่เข้าใจ หากใช้ภาษาในระดับยากเกินไป
- ไม่รู้ล่วงหน้าว่าในชั้นเรียน มีน้องๆ ที่เป็นเด็กพิเศษ ซึ่งน้องที่เป็นจะไม่ค่อยมีปฏิสัมพันธ์ การโต้ตอบกลับต้องใช้เวลา

คนที่ ๖ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้รับการต้อนรับจากคณะครูและนักเรียนเป็นอย่างดี ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูล เด็กไม่ตื้อไม่ชน พูดง่าย ทำให้ได้รับคำตอบในสิ่งที่เราต้องการ

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากมีเวลาจำกัด และเป็นช่วงเวลาที่เด็กกำลังเรียน ทำให้เกิดความเกรงใจในการเข้าไปสอบถามความต้องการด้านสื่อและกิจกรรม เกรงจะเป็นการรบกวนเวลาเรียนของน้องๆ นักเรียน ป.๖ เรียบร้อยมากๆ ครูระวังตัวทำให้ไม่ค่อยแน่ใจว่าคำตอบที่ได้จากน้องๆ คือความต้องการที่แท้จริงหรือไม่

คนที่ ๗ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เรียนรู้ว่าการทำกิจกรรมกับเด็ก การพูดคุยต้องพูดและทำตัวอย่างไร
- ได้เห็นถึงความต้องการของเด็กและโรงเรียนว่ายังขาดอะไร และมีอะไรที่ต้องได้รับการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลง
- เด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกันไป ทำให้รู้ว่าควรเลือกใช้สิ่งที่เป็นกลางที่สุดในการเข้าหาเด็ก ซึ่งแต่ละคนไม่เหมือนกันแต่สามารถเข้าใจสื่อและกิจกรรมร่วมกันได้

ปัญหาและอุปสรรค

- เด็กบางคนเขินอาย เลยไม่ยอมพูด ต้องคอยเรียกชื่อแต่ละคนเพื่อกระตุ้นให้ตอบคำถาม

คนที่ ๘ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เรียนรู้วิธีการพูดกับเด็ก เพื่อให้เด็กเข้าใจสื่อและสิ่งที่ต้องการ
- การพูดคุยกับเด็กในแต่ละช่วงอายุ หรือช่วงชั้นต่างกันก็อาจต้องมีวิธีการพูดที่แตกต่างกันไป
- เด็กในโรงเรียนที่สำรวจมีลักษณะที่แตกต่างจากเด็กโรงเรียนเอกชน

ปัญหาและอุปสรรค

- เนื่องจากในการลงพื้นที่เพื่อสำรวจความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมของเด็กชั้น ป.๔- ป.๖ เด็กในแต่ละชั้นปีก็จะให้คำตอบที่แตกต่างกันออกไป เช่น เด็ก ป.๔ ส่วนใหญ่ให้คำตอบตามความจริง แต่เด็ก ป.๖

มักจะคิดก่อนตอบเพื่อให้คำตอบออกมาถูกต้องมากที่สุด ซึ่งอาจจะไม่ใช่ความจริงเสมอไป ทำให้ยากต่อการนำมาคิด ออกแบบสื่อและกิจกรรมสำหรับเด็กทุกชั้นปีไว้ด้วยกัน

คนที่ ๙ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- การปรับตัวเพื่อทำงานร่วมกับเด็ก

ปัญหาและอุปสรรค

- น้องบางคนเจียบเกินไป ต้องให้เพื่อนน้องช่วยคุยให้

คนที่ ๑๐ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้รู้จักเด็กๆ ในช่วงชั้นประถมมากขึ้น เนื่องจากตอนแรกไม่รู้ว่เด็กวัยประถมสมัยนี้ชอบสื่อประเภทใด รับสื่อช่องทางใดบ้าง และสื่อแบบไหนที่เด็กๆ ชื่นชอบมากที่สุด ได้รู้ความต้องการเพื่อนำมาจัดสร้างสื่อที่ดึงดูดความสนใจจากเด็กๆ ได้มากขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

- มีเด็กบางคนรู้สึกอึดอัด หรือไม่ต้องการมีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้ไม่ได้รับคำตอบ ผลการสำรวจจึงไม่เป็นไปตามความคาดหวังทั้งหมด โดยที่เราไม่ทราบว่าเด็กมีปัญหาด้านใด

คนที่ ๑๑ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เรียนรู้วิธีการสอบถามข้อมูลจากนักเรียนชั้นประถม เด็กแต่ละคนมีลักษณะนิสัยที่ต่างกัน บางคนขี้อาย ต้องชวนคุยเรื่องอื่นก่อน หรือหาวิธีเข้าหาให้น้องเปิดใจยอมคุยด้วย และเด็กๆ ส่วนใหญ่มักจะตอบตามเพื่อน

- คุณครูประจำชั้นยังใช้วิธีการขู่ลงโทษเด็กนักเรียน เพื่อให้กลัว และปฏิบัติตาม แต่หากเด็กอยู่ที่บ้านและผู้ปกครองไม่ดูแล ก็อาจจะไม่มีคนคอยควบคุม

ปัญหาและอุปสรรค

- เด็กตอบตามเพื่อน อาจทำให้ได้ข้อมูลที่ไม่เป็นจริง
- ครูประจำชั้นยังไม่ค่อยมีประสบการณ์เกี่ยวกับเทคโนโลยี

คนที่ ๑๒ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- โรงเรียนจัดกิจกรรมเสริมการแปร่งฟันได้ดี นื่องๆ จึงมีความรู้เรื่องฟันมาบ้าง
- สื่อที่ห้องสมุด (หนังสือ) ดูหลากหลายวัย

ปัญหาและอุปสรรค

- นื่องๆ ยังไม่ค่อยคุ้นชินเลยไม่ค่อยตอบคำถามจากความคิดของตัวเอง
- คุณครูที่เจอสอนวิชาที่ไม่ค่อยตรงกับหัวข้อโครงการ เลยไม่รู้ว่าความต้องการที่แท้จริงของครูที่จะใช้สื่อเพื่อสอน
- เรื่องฟัน เด็กๆ ดูเข้าใจและคุ้นชินดี แต่เรื่อง เหา ดูยังไม่ค่อยเข้าถึง

คนที่ ๑๓ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เห็น ได้ลงพื้นที่จริง ทำให้เห็นภาพชัดเจนกว่าภาพถ่าย ว่าอะไรอยู่ตรงไหน เป็นอย่างไร รู้แนวทางการเรียนการสอนจริงที่โรงเรียน ได้รู้จักนื่องๆ คัดเดานิสัยและความเป็นอยู่ได้ง่ายขึ้น ทำให้สามารถทำสื่อออกมาได้ตรงตามเป้าหมายและตรงตามความต้องการยิ่งขึ้น พอรู้แนวทางและปัญหาของนื่องๆ หรือคุณครู เพื่อนำมาพัฒนา ปรับปรุงสื่อให้ดียิ่งขึ้น ได้รู้จักกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อที่ต้องการ สามารถนำมาปรับปรุงได้

ปัญหาและอุปสรรค

- เด็กแต่ละวัย ป.๔-ป.๖ มีความคิดค่อนข้างต่างกัน โดยจากการไปพูดคุยกับนื่องๆ ป.๖ ดูมีความคิดที่โต เป็นผู้ใหญ่ มีเหตุผล แต่นื่องๆ ป.๔ อาจยังเน้นความสนุกอยู่ ความแตกต่างกันนี้ทำให้ยากต่อการทำสื่อมากขึ้น อีกทั้งยังทราบว่าเด็กพิเศษเรียนร่วมอยู่ด้วย จึงต้องพยายามทำสื่อให้ออกมาเข้าใจง่าย เหมาะกับเด็กกลุ่มนี้ด้วย
- จากการสอบถามคุณครูเรื่องการใช้เทคโนโลยี บางท่านทราบวิธีใช้งาน สามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้ดี แต่บางท่านยังไม่เชี่ยวชาญ อาจทำให้ใช้สื่อได้อย่างไม่เต็มประสิทธิภาพ

คนที่ ๑๔ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- นักเรียนและคุณครูให้ความร่วมมือและให้การต้อนรับเป็นอย่างดี
- นักเรียนมีความสนใจในเรื่องของสื่อแอนิเมชันที่เกี่ยวกับความรู้

- คุณครูเห็นด้วยหากจะมีการนำการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้สอน เพราะเด็กๆ ส่วนใหญ่ชอบและให้ความสนใจมากกว่าสื่อหนังสือ

คนที่ ๑๕ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- พบว่าเด็กในช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ มีความสนใจในสื่อแอนิเมชันมากพอสมควร
- ได้รู้เกี่ยวกับข้อจำกัดและขอบเขตในการรับสื่อของนักเรียนโรงเรียนนี้
- ความต้องการด้านเนื้อหาในสื่อของเด็กชั้น ป. ๔ ป. ๕ และ ป.๖ มีความแตกต่างกัน ทำให้ต้องวิเคราะห์และทำสื่อที่ครอบคลุมเพื่อให้เด็กทั้ง ๓ ชั้นปี สามารถใช้ในการเรียนรู้ได้

คนที่ ๑๖ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้รู้ว่าเด็กส่วนใหญ่ชอบสื่อแอนิเมชันและเทคโนโลยี เช่น Application ในโทรศัพท์
- เด็กส่วนใหญ่รู้ว่าต้องแบ่งปันตอนไหน เวลาใด แต่ไม่ค่อยทำตาม

ปัญหาและอุปสรรค

- เด็กมีหลายช่วงอายุ ไม่มั่นใจว่าสื่อต้องให้ความรู้ประมาณไหนจึงจะเหมาะสม ครอบคลุมกลุ่ม ป.๔-ป.๖

คนที่ ๑๗ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- เข้าถึงสิ่งที่ต้องการ และปัญหาของเด็ก
- สิ่งที่คาดไว้ว่าจะไม่เป็นจริงเสมอไป แต่การได้ลงไปสัมผัสเหตุการณ์จริงจะทำให้ได้ข้อมูลที่ตรงประเด็นมากกว่า

ปัญหาและอุปสรรค

- ข้อมูลที่ได้จากการถามคำถามอาจไม่เป็นคำตอบที่แท้จริง ต้องนำมาวิเคราะห์ คัดกรองให้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากเด็กๆ อาจจะไม่ได้ออกตามความต้องการของตัวเองจริงๆ

คนที่ ๑๘ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เห็นรูปแบบการเรียนของน้องๆ และความเป็นอยู่ของน้องๆ ในโรงเรียน
- ได้นำเอาข้อมูลมาพัฒนารูปแบบสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมเพื่อใช้สอนน้องๆ

ปัญหาและอุปสรรค

- น้องบางคนขี้อาย ไม่กล้าพูด แต่บางคนก็ไม่พูดเลย

คนที่ ๑๙ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- เป็นการฝึกประสบการณ์การลงสำรวจพื้นที่ เพื่อให้ทราบความต้องการสื่อและกิจกรรมของน้องๆ
- ได้คุยกับน้องๆ และคุณครูในโรงเรียนที่มีความเป็นอยู่กึ่งเมือง กึ่งชนบท
- ได้ศึกษาลักษณะนิสัยและวิถีชีวิตของน้องๆ ได้รู้ว่าน้องๆ ชอบขนมมากกว่าของเล่น
- ได้ศึกษาการเรียนการสอนและสิ่งที่น้องๆ ได้เรียนรู้
- ได้รู้ว่าน้องๆ มีความกล้าแสดงออก ชอบทำกิจกรรม

ปัญหาและอุปสรรค

- การวางตัวเข้ากับเด็กๆ

คนที่ ๒๐ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เห็นถึงความเป็นอยู่อีกรูปแบบหนึ่งของโรงเรียนที่มีจำนวนบุคลากรน้อย
- ได้มีการติดต่อพูดคุยโดยตรงกับผู้รับสื่อ ทำให้สื่อที่ผลิตมีโอกาสใช้ได้ดี และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

- เด็กบางคนขี้อาย ไม่กล้าพูดถึงความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมของตนเอง

คนที่ ๒๑ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- ได้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่จะผลิตสื่อให้จริงๆ ทำให้เห็นได้ชัดเจนว่ากลุ่มเป้าหมายต้องการอะไร ชอบ

แบบไหน

- ได้รู้จักการพูดเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย พูดเพื่อสอบถามในสิ่งที่ต้องการทราบ เช่น คุณครู อาจใช้วิธีสอบถามตรงๆ ได้ แต่ในกลุ่มเด็กอาจต้องใช้คำพูดที่เข้าใจง่าย ถามอ่อนๆ หรือถามเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของน้องๆ ให้รู้สึกเหมือนพูดคุยเล่นๆ ไม่ได้มาเพื่อเก็บข้อมูลอย่างเดียว

ปัญหาและอุปสรรค

- สิ่งที่เกิดการณ้ไว้ว่ากลุ่มเป้าหมายจะมีลักษณะอย่างไร อาจไม่ตรงตามที่คิดไว้ กิจกรรมที่คิดไว้ก็ต้องเปลี่ยน
- ต้องพยายามถามเพื่อให้ได้คำตอบที่แท้จริง หากเด็กโตหน่อยอาจจะมีเกราะห้ก่อนตอบตอบเหมือนตอบคำถามครู ไม่ได้ตอบตามความต้องการจริงๆ

คนที่ ๒๒ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- เด็กๆ ให้ความร่วมมือในการสอบถามดี แต่มีบ้างที่ยังไม่กล้าตอบ แต่ก็ป็นจำนวนที่น้อย

คนที่ ๒๓ (วันสำรวจพื้นที่ความต้องการด้านสื่อและกิจกรรมโครงการ)

สิ่งที่ได้รับ

- การได้สำรวจความต้องการของเด็กในโรงเรียนว่าสื่อที่น้องๆ ต้องการและอยากให้ม้ปรากฏในหนังสือคืออะไรบ้าง
- ได้ทดสอบความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับเนื้อหาในสื่อสิ่งพิมพ์ที่จะจัดทำว่ามีความรู้มากน้อยเพียงใด จะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดหาเนื้อหาในหนังสือให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ได้พูดคุยกับคุณครูว่าต้องการสื่อและกิจกรรมอะไรเพิ่มเติมในหนังสือสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือนอกเหนือจากที่เราเตรียมการจัดทำขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

- มีน้องบางกลุ่มไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการสอบถาม ทำให้คาดเดาได้ยาก ถึงสิ่งที่น้องต้องการ
- สภาพอากาศร้อน

การสัมภาษณ์กลุ่มคุณครู และเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖

จากการสัมภาษณ์กลุ่มคุณครู และเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔-๖ ในวันที่ไปจัดกิจกรรมวัดความตระหนักรู้ หลังจากจัดกิจกรรมให้ความรู้ตามโครงการแล้วประมาณ ๒ เดือน เพื่อสอบถามความตระหนักรู้ เรื่องของการดูแลสุขภาพช่องปากและฟันและการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์เพื่อไม่ให้ฟันผุของเด็กนักเรียน รวมถึงผลจากการใช้สื่อและกิจกรรมการเรียนรู้ของโครงการเด็กไทยฟันดี

ผลจากการสัมภาษณ์กลุ่มคุณครู (๓ คน) คุณครูผู้สอน และผู้อำนวยการโรงเรียนวัดละมุด

ความคิดเห็นของคุณครู เกี่ยวกับความตระหนักรู้ในการดูแลสุขภาพช่องปากและฟัน และการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์เพื่อไม่ให้ฟันผุของเด็กนักเรียน

๑. พฤติกรรมการแปรงฟันของเด็กก่อนนี้ (ก่อนให้ความรู้เรื่องการแปรงฟัน) แปรงถูกวิธีหรือไม่ / เวลาที่ใช้ในการแปรง / ความสม่ำเสมอ และ ๓. ปัญหาเรื่องสุขภาพช่องปากและฟัน หรือเรื่องการทานอาหารของเด็กก่อนหน้านี้เป็นอย่างไร

เด็กนักเรียนทุกชั้นปีที่โรงเรียนวัดละมุดจะต้องแปรงฟันหลังทานอาหารกลางวันทุกวัน โดยจะแปรงฟันตามเพลงที่โรงเรียนจัดให้ เป็นเพลงแปรงฟันที่ครู download จาก YouTube ใช้เวลาแปรงตามเสียงเพลงที่เปิด ความยาวของเพลงประมาณ ๒ นาทีโรงเรียนแจกแปรงสีฟันให้นักเรียนทุกคน ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานทันตกรรม สาธารณสุขจังหวัด เอาแปรงสีฟันมาแจก พร้อมตรวจสุขภาพฟันให้นักเรียนปีละ ๑ ครั้ง และนำรถตูมารับนักเรียนเพื่อไปทำฟัน ซึ่งเด็กส่วนใหญ่จะมีปัญหาฟันน้ำนมผุ แต่ระยะหลังนี้หมอฟันจะเคลือบฟลูออไรด์ให้กับเด็กทุกคน จึงลดปัญหานี้ได้บ้าง

๒. พฤติกรรมการเลือกรับประทานอาหารของเด็กก่อนนี้ (ก่อนให้ความรู้เรื่องการกินอาหาร) ประเภทอาหารที่ทาน / เด็กรู้ / ความสม่ำเสมอ

เด็กส่วนใหญ่ยังทานอาหาร และขนมตามปกติ ซึ่งอาหารกลางวันทางโรงเรียนเป็นผู้จัดให้ จะมีความหลากหลาย ให้คุณค่าอาหารครบ ๕ หมู่ ส่วนขนมกรุบกรอบ น้ำหวาน ลูกอม เด็กๆ ยังทานอยู่บ้างตามวัย และโรงเรียนมีร้านขนมที่เปิดขายอยู่ เด็กๆ ก็ซื้อทานบ้าง

๔. ความรู้สึกของเด็กเมื่อทราบว่าจะมีการทำกิจกรรมเด็กไทยฟันดี เด็กมีพฤติกรรม หรือรู้สึกอย่างไร

โดยปกติโรงเรียนไม่ค่อยมีหน่วยงานอื่นๆ มาจัดกิจกรรมด้านสุขภาพ จะมีก็แต่หน่วยทันตกรรม สาธารณสุขจังหวัดที่มาตรวจสุขภาพฟันปีละครั้ง และรับเด็กไปทำฟัน เมื่อครั้งที่มาสำรวจความต้องการสื่อ เด็กๆ ก็รู้สึกตื่นเต้น และเมื่อรู้ว่าจะมาจัดกิจกรรม เด็กๆ หลายคนก็เฝ้ารอ อยากให้มา อยากให้มีกิจกรรม สื่อที่ดีที่พี่ๆ จะกลับมาจัดกิจกรรมให้ความรู้ และทุกคนให้ความร่วมมือในการเข้าร่วมกิจกรรม

๕. วันที่มาทำกิจกรรม เด็กมีความรู้สึกอย่างไร

วันจัดกิจกรรมกำหนดเริ่มเวลา ๘.๓๐ น. แต่เด็กๆ ส่วนใหญ่ตื่นแต่เช้า ๗.๐๐ มารอแล้ว อยากรู้ว่าทำอะไรบ้าง เด็กทุกชั้นปีให้ความร่วมมือตั้งแต่เริ่มกิจกรรมจนจบ ไม่อยากให้จบกิจกรรมเลย ทุกคนรู้สึกสนุก เด็กๆ ให้ความสนใจสื่อ ชอบดูการ์ตูน ชอบเล่นเกม กิจกรรม โดยปกติที่โรงเรียนอาจจะไม่ค่อยได้ มีสื่อใหม่ๆ หรือยังเป็นสื่อดั้งเดิม พอเด็กมาเห็นสื่อของโครงการ ที่มีความหลากหลาย เป็นสิ่งที่เด็กอาจไม่ค่อย ได้เห็น เด็กๆ รู้สึกชอบโดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมชัน สังเกตว่าเด็กมีสมาธิ ตั้งใจดูมาก นอกจากนี้เกมและ กิจกรรมที่จัดมา ทำให้เด็กสนุกเพลิดเพลิน ได้สาระด้วย เป็นกิจกรรมที่เด็กๆ ประทับใจ อยากให้พี่ๆ มาสอน และมีการจัดกิจกรรมเช่นนี้อีก

๖. หลังจากกิจกรรมโครงการวันนั้นจบ วัน สองวัน เด็กมีการพูดถึงเกี่ยวกับเรื่องการจัดงาน หรือ สื่อของ โครงการ หรือไม่อย่างไร

๗. พฤติกรรมการแปร่งฟันของเด็กหลังจากที่ได้รับความรู้จากโครงการเด็กไทยฟันดี เป็นอย่างไร

๘. ปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ยังคงมีเหมือนเดิม ลดลง หรือเพิ่มขึ้นอย่างไร

๙. แล้วมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร ทั้งในส่วนบุคคล หรือภาพรวมนโยบาย กิจกรรมโรงเรียน

๑๐. สื่อของโครงการที่มอบให้โรงเรียน โรงเรียนได้มีการนำไปใช้ต่อหรือไม่ ที่ไหน อย่างไร

หลังจากจบกิจกรรมการให้ความรู้โครงการเด็กไทยฟันดี นักเรียนได้นำสื่อสแตนดี้มาใช้ประกอบการ แสดงในวันจัดกิจกรรมของโรงเรียน และต่อยอดความรู้โดยนำเรื่องราวการแปร่งฟันมาคิดเป็นบทละคร ทำ อย่างไรจะแปร่งฟันเป็น เป็นบทบาทสมมุติประกอบการแสดง โดยเด็กอาจจะได้แนวทางจากการฐานละครที่ พี่ๆ เคยมาจัด สำหรับสื่อหนังสือเล่มใหญ่ นำไปให้เด็กๆ ได้ดูกันที่ห้องสมุด แต่อาจมีข้อจำกัดในเรื่องอุปกรณ์ การดูภาพ ๓ มิติ ซึ่งหนังสือเล่มใหญ่บางหน้าใช้เทคนิคพิเศษ AR ทางโรงเรียนยังไม่มี tablet หรืออุปกรณ์ อย่างเพียงพอที่จะช่วยให้เด็กๆ ดูได้อย่างทั่วถึง และจำนวนหนังสือมีจำนวนน้อย ๒ เล่ม แต่รูปแบบการ นำเสนอเป็นนิทาน มีความน่าสนใจ เด็กๆ ชอบดู ส่วนหนังสือเล่มเล็กที่แจกเป็นคู่มือให้เด็กๆ นำกลับบ้านไว้ อ่านเพื่อดูแลสุขภาพช่องปากเด็กๆ ชอบมาก ภาพสวย การ์ตูนน่ารัก ตัวหนังสืออ่านชัดเจน เล่มเล็กพกพา สะดวก เด็กๆ สนใจมากกว่าหนังสือเรียนอีก ส่วนโปสเตอร์ความรู้ตอนนี้ยังเก็บไว้ที่ห้องพยาบาล เนื่องจากต้อง ปรับปรุงพื้นที่ และยังไม่มียี่ห้อบอร์ดเพื่อติดตั้งในที่ๆ เหมาะสม และกลัวจะพัง เสียหายก่อน แต่ในอนาคต จะได้มีการติดโปสเตอร์เพื่อให้เด็กได้อ่านเป็นความรู้กัน การ์ตูนแอนิเมชัน ตัวการ์ตูนน่ารัก เข้าใจง่าย ดึงความ สนใจจากเด็กๆ ได้ดี ความยาวกำลังดี ตอนหนึ่งไม่เกิน ๕ นาที แต่เสียงตัวละครบางช่วงเบาไป อาจเพิ่มเสียงให้ ดังขึ้นสม่ำเสมอ แต่โดยรวมคุณภาพการผลิตและเนื้อหาที่สื่อออกมาดีแล้ว แบนเนอร์ที่ให้ความรู้สูตรการดูแล

สุขภาพปากและฟันก็ได้ติดไว้ที่ด้านนอกอาคาร ซึ่งใกล้กับบริเวณที่เด็กแปรงฟันตอนกลางวันทุกวัน อันนี้ก็ช่วยเตือนให้ได้ๆ ไม่ลืมแปรงฟัน และเป็นการย้ำเตือน สร้างความตระหนักได้

๑๑. และหลังจากผ่านมาเป็นเดือน เด็กยังจำได้นั้นได้ไหม เด็กมีการพูดถึงสื่อของโครงการหรือไม่อย่างไร อยากได้ อยากดู หรืออยากให้มีการเพิ่มเติมสื่อหรือกิจกรรมอย่างไร อยากให้จัดอีกไหม อย่างไร

เด็กๆ อยากดูสื่อการ์ตูนแอนิเมชัน ซึ่งทางโรงเรียนจะนำสื่อแอนิเมชันมาเปิดให้เด็กดูเรื่อยๆ เพราะเป็นการย้ำเตือนและให้ความรู้เด็กในเรื่องการดูแลฟัน โดยที่ไม่ต้องอ่านหนังสือหรือสอนในชั้นเรียน เด็กสามารถดูและทำความเข้าใจด้วยตนเองได้ จำเนื้อหาสาระที่อยู่ในสื่อได้ เด็กๆ ให้ความสนใจสื่อหลายประเภทของโครงการรวมถึงเกม กิจกรรม เด็กๆ ชอบเกม อยากเข้าร่วมกิจกรรมอีก เนื่องจากมีหลายรูปแบบ ให้ความสนุกสนาน และชอบละครบทบาทสมมุติซึ่งเป็นหนึ่งในฐานกิจกรรม

๑๒. คิดว่า ถ้าปีหน้าจะมาให้ความรู้เรื่องสุขภาพช่องปากและฟันอีก ควรจะเพิ่มเติมการให้ความรู้ สื่อ กิจกรรม ในรูปแบบไหน หรือกลุ่มเด็กควรเป็นกลุ่มไหน อย่างไร ปรับเปลี่ยนอะไร อย่างไร

สื่อของโครงการเด็กไทยฟันดีที่ทำมานั้นดีทุกอย่างแล้ว ถ้าให้คะแนนคิดว่าให้ ๑๑ เต็ม ๑๐ สำหรับการต่อยอดเพื่อพัฒนาหรือปรับปรุงให้ดีขึ้นหากจัดในครั้งหน้า อยากให้ทำกิจกรรมกับกลุ่มเด็กที่จำนวนมากขึ้น อาจเป็น ป.๑- ป.๖ ไปเลย อยากให้เด็กได้ร่วมกิจกรรม ลักษณะกิจกรรมเป็นฐานกิจกรรม แบบแบ่งเป็นฐาน เช่นเดิม ส่วนเนื้อหาที่อยากให้จัดนอกเหนือจากเรื่องฟันแล้วอยากให้เป็นเรื่องเกี่ยวกับประสาทสัมผัส ตามเนื้อหาสาระการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมปลาย ป.๔- ป.๖ และอยากให้มีการจัดค่ายวิทยาศาสตร์ เพราะไม่ค่อยมีใครมาทำกิจกรรม เนื่องจากเป็นโรงเรียนเล็กๆ

ผลจากการสัมภาษณ์กลุ่มนักเรียน

จากการพูดคุยกับนักเรียนทั้ง ๓ ชั้นปี พบว่านักเรียนเกือบทุกคนยังคงจดจำเนื้อหา และสื่อที่โครงการมอบให้ได้เป็นอย่างดี จำได้แม้กระทั่งรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ สี ลักษณะของตัวการ์ตูน ชื่อตอนของแอนิเมชัน

เมื่อถามคำถาม เด็กส่วนใหญ่ เกือบทั้งหมดจดจำเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องฟันที่นำมาใช้จัดทำสื่อโครงการเด็กไทยฟันดีได้ เช่น สาเหตุและปัญหาของโรคฟันผุ การป้องกัน อาหารประเภทที่ควรและไม่ควรรับประทาน พฤติกรรมที่ควรหลีกเลี่ยงเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับฟัน การรักษาความสะอาดในช่องปาก วิธีการดูแลสุขภาพช่องปากและการแปรงฟันที่ถูกต้อง เมื่อถามคำถามเหล่านี้ เด็กๆ จำได้ว่ามีอยู่ในสื่อและสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง ฉะนั้น และเด็กๆ ยังนำหนังสือเล่มเล็กที่มอบให้มาดูที่บ้านอย่างต่อเนื่อง เมื่อถามว่าได้ให้คุณพ่อ คุณแม่ พี่ น้อง ผู้ปกครองที่บ้านดูด้วยไหม บางคนบอกว่าแบ่งให้ดู แต่บางคนจะหวง เสียดยายไม่อยากให้หนังสือหาย หรือชำรุด

ความคิดเห็นเกี่ยวกับสื่อ

๑. จุลสาร (หนังสือเล่มเล็ก)

เด็กๆ บอกว่าชอบเพราะมีตัวการ์ตูน ชอบผู้พิทักษ์ เด็กจำคาแรคเตอร์ตัวละคร รายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ได้ ชอบภาพประกอบ เช่น ภาพคุณหมอ ภาพปากใหญ่ ภาพกระต่าย น่ารัก สีสวย ชอบทุกรูปในหนังสือ ตัวหนังสือชัดเจน สีสวย ชอบที่มีวิธีแปรงฟัน เด็กๆ จำวิธีแปรงฟันได้ ฟันบนปิดลง ฟันล่างปิดขึ้น สามารถสาธิตและอธิบายขั้นตอน วิธีการได้อย่างถูกต้อง และท้ายเล่มมีเนื้อเพลงแปรงฟันซึ่งเป็นเพลงที่นักศึกษาผู้ดำเนินกิจกรรมแต่งเอง (ทำนองเพลงโรงเรียนของเราน่าอยู่) เป็นเพลงที่มีเนื้อหา ทำนองง่าย เด็กๆ สามารถจำเนื้อเพลง และร้องได้ โดยไม่ต้องเปิดดู เด็กๆ บอกว่า ชอบ เพลงง่ายดี จำได้ (วันทำกิจกรรมวัดความตระหนักรู้ทดสอบโดยการให้เด็กร้องเพลง เด็กๆ สามารถร้องได้ครบจบเพลง ไม่ต้องดูเนื้อร้อง) และจากการสอบถามความถี่ในการเปิดอ่านหนังสือเล่มเล็กกว่าอ่านบ๊วยแค่ไหน ส่วนใหญ่เด็กอ่านเกินคนละ ๓ ครั้ง ทั้งยังมีขนาดเล่มเล็ก สามารถพกพาง่าย สะดวก

๒. หนังสือเล่มใหญ่

ในวันที่ทำกิจกรรมให้ความรู้เรื่องการดูแลสุขภาพปากและฟัน ผู้ดำเนินกิจกรรมใช้หนังสือเล่มใหญ่เพื่อให้ความรู้เด็กๆ ในเรื่องชุดของฟัน โครงสร้าง และหน้าที่ของฟัน มีการอธิบายเนื้อหาและให้ดูสื่อ AR เป็นกลุ่ม จากนั้นจึงให้เด็กๆ เล่นเกม เช่น เรียงภาพฟันแต่ละซี่ในช่องปากให้ถูกต้อง เด็กๆ รู้สึกสนุกและได้รับความรู้ไปพร้อมๆ กัน ทั้งนี้เนื้อหาที่น่าสนใจในหนังสือเล่มใหญ่ทั้ง ๒ เล่ม ใช้วิธีนำเสนอโดยการเล่าเรื่องเป็นนิทานที่มีตัวละครเป็นสัตว์หลากหลายชนิด ซึ่งเป็นตัวละครที่เด็กๆ ชื่นชอบ และสร้างจินตนาการ แต่เนื่องจากหนังสือเล่มใหญ่ทั้ง ๒ เล่ม อยู่ที่ห้องสมุด เด็กๆ อาจไม่ได้เข้าไปอ่านและเปิดดูอีกจึงไม่สามารถจดจำเนื้อหาใน

เล่นได้มากนัก แต่สามารถจำภาพประกอบใหญ่ที่เป็นเทคนิค pop up แสดงลักษณะและชนิดของฟันของคนเรา วิธีการแปรงฟัน ซึ่งเป็นภาพหลักๆ ที่อยู่ในเล่ม และส่วนที่เป็นเกมซึ่งอยู่ท้ายเล่มได้

๓. โปสเตอร์ นิทรรศการ

เด็กๆ จำเนื้อหาในสื่อโปสเตอร์และนิทรรศการได้ เนื่องจากวันที่ทำกิจกรรมมีการสร้างฐานกิจกรรมโดยตั้งคำถามแล้วให้เด็กๆ หาคำตอบในโปสเตอร์ที่ติดตั้งไว้ ซึ่งเป็นทั้งกิจกรรมกลุ่มและเดี่ยว จากนั้นจึงให้พี่ๆ ที่ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้เฉลยและอภิปรายสรุป และเนื่องจากรูปแบบการจัดนิทรรศการเป็นบอร์ดทรง ๖ เหลี่ยมเด็กๆ สามารถเดินดูได้โดยรอบ เนื้อหาจบในบอร์ดเดียว และข้อความไม่มากเกินไป มีภาพ การ์ตูนประกอบเพิ่มความน่าสนใจ และมีของจริงเช่น แปรงสีฟัน และยาสีฟัน ติดอยู่ที่บอร์ดให้สามารถหยิบดูได้ โดยรวมแล้วเด็กๆ ชอบเพราะโปสเตอร์มีความสวยงาม น่าสนใจ และจำเนื้อหาได้จากการเล่นเกมหาคำตอบจากโปสเตอร์

๔. แบนเนอร์

แบนเนอร์เป็นสื่อที่ใช้ประชาสัมพันธ์กิจกรรมโครงการเด็กไทยฟันดีและรณรงค์เรื่องสูตรแปรงฟัน ๒-๒-๒ ป้องกันฟันผุ ตามที่กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข แนะนำให้ประชาชนแปรงฟันตามสูตร ๒-๒-๒ คือ แปรงฟันวันละ ๒ ครั้ง เช้าและก่อนนอน แปรงฟันนานครั้งละ ๒ นาที หากใช้เวลาน้อยกว่านี้จะไม่สามารถแปรงได้สะอาดทั่วถึงครบทุกซี่ฟัน และ ๒ ชั่วโมงหลังแปรงฟัน ไม่ควรกินอาหารหวานหรือน้ำอัดลม เพื่อไม่เป็นการเพิ่มจำนวนจุลินทรีย์ในช่องปากทันทีหลังการแปรงฟัน ยืดเวลาการมีช่องปากสะอาดให้นานขึ้น ซึ่งแบนเนอร์ที่เป็นสูตรแปรงฟันได้ติดไว้ที่ตัวอาคารเรียนที่อยู่ใกล้กับจุดที่เด็กๆ แปรงฟัน เด็กๆ ได้เห็นอยู่บ่อยๆ และจำได้ว่ามีข้อความแนะนำการแปรงฟันสูตร ๒ ๒ ๒ เมื่อถามความหมายเด็กๆ ตอบได้แค่ ๒ ตัวแรกแต่จำไม่ได้ว่าเลข ๒ ตัวสุดท้ายหมายความว่าอะไร

๕. แอนิเมชัน

สื่อแอนิเมชันของโครงการเด็กไทยฟันดีมีทั้งหมด ๔ ตอน ตอนละประมาณ ๕ นาที มีเค้าโครงเรื่องต่อเนื่องกัน แต่จบภายในตอน สามารถดูตอนใดก่อนก็ได้ เด็กๆ ชอบและจำสื่อแอนิเมชันได้ โดยจำชื่อตอนได้ทุกตอน จำรายละเอียดตัวละคร เนื้อหาของเรื่อง และสามารถเล่าเนื้อเรื่องโดยย่อหลังจากที่ดูผ่านมาแล้ว ๒ เดือนได้ ความยาวไม่มากเกินไป เด็กยังมีสมาธิในการดู และจับประเด็นเนื้อเรื่องที่ผู้ทำต้องการสื่อสารได้

๖. ฐานกิจกรรม

การดำเนินกิจกรรมให้ความรู้ตามโครงการเด็กไทยฟันดี จัดให้มีฐานกิจกรรมที่ให้เด็กๆ ได้รับความรู้จากเกมในฐานที่กำหนดไว้ ๓ ฐานคือ ฐานวิ่งเปี้ยวต่อภาพฟัน ฐานแปรงฟันหาคำตอบจากโปสเตอร์นิทรรศการ ฐานละครฟัน เด็กๆ ส่วนใหญ่ชอบกิจกรรม เกม สื่อ การ์ตูน รู้สึกสนุกและบอกว่าอยากเล่นเกมอีก มีสื่อและ

ของรางวัลมาให้ ประทับใจพี่ๆ ที่มาสอน เล่นเกมได้ความรู้ และเป็นเกมที่ยังไม่เคยเล่นมาก่อนจึงตื่นเต้น และตั้งใจเป็นพิเศษ

จากการได้พูดคุยกับนักเรียนทั้ง ๓ ชั้นปี รู้สึกว่าเด็กทุกคนมีทัศนคติที่ดีในการแปรงฟัน การพบหมอฟัน เช่นในวันจันทร์-ศุกร์ ถ้าอยู่โรงเรียนเด็กทุกคนจะต้องแปรงฟันหลังทานอาหารกลางวัน เป็นสิ่งที่เด็กทำเป็นนิสัย และเห็นเพื่อนๆ ทำ จึงพร้อมใจกันทำ และบางครั้งอาจมีการตรวจการแปรงฟัน คุณครูจดชื่อบ้าง เด็กจึงรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ต้องทำเป็นประจำ แต่ในวันหยุดเสาร์ อาทิตย์อยู่บ้าน จากการสอบถามเด็กบางคนบอกว่าไม่ได้แปรงฟันตอนกลางวัน แต่ก็แปรงวันละ ๒ ครั้ง เช้า และก่อนนอนเป็นประจำอยู่แล้ว

ประวัติผู้วิจัย

- ๑.๑ ชื่อ (หัวหน้าโครงการ)** อ.ดร.โสภิตา สุวตมโท
- ที่อยู่ติดต่อ** โรงเรียนเวชนิทัศน์พัฒนา สถานเทคโนโลยีการศึกษาแพทยศาสตร์
คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล
อาคารศรีสุวรินทิราชั้น ๑๔ เลขที่ ๒ ถ.วังหลัง แขวงศิริราช เขตบางกอกน้อย
กรุงเทพฯ ๑๐๗๐๐
- โทรศัพท์/โทรสาร** ๐๘๙-๔๘๒-๐๖๐๐ โทรศัพท์และโทรสาร ๐๒-๔๑๙-๘๙๘๗
- อีเมล** s_suwuttho@hotmail.co.th
-
- ๑.๒ ชื่อ (นักวิจัยร่วม)** ดร.ภราดร เสถียรไชยกิจ
- ที่อยู่ติดต่อ** บริษัท KNOW-HOW TRANSFER CO.,LTD
เลขที่ ๕๙/๑๖ หมู่ ๑๐ ต.บางปลา อ.บางพลี จ.สมุทรปราการ ๑๐๕๔๐
- โทรศัพท์/โทรสาร** ๐๒-๓๕๐-๕๑๒๔ และ ๐๒-๓๕๐๗๓๒๕
- อีเมล** s_paradorn@yahoo.com