

การพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวก ในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษา

THE DEVELOPMENT OF STORYTELLING AND MULTIMEDIA INNOVATIONS BASED
ON THE POSITIVE FIELD APPROACH FOR BEHAVIORAL MODIFICATION AMONG
PRIMARY SCHOOL STUDENTS

ประภัสสร ชโลธร, กนกกร เมตตาจิต, จิรศักดิ์ วิพัฒน์โสภาร,
PRAPATSORN CHALOTHORN, KANOKKORN MEDTAJIT, JIRASAK WIPATSOPAKORN,
กิตกร ทิพนัด, สิรินาถ จงกลกลาง
KITIGORN TIPNAD, SIRINAT JONGKOLKLANG
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
FACULTY OF EDUCATION, NAKHON RATCHASIMA RAJABHAT UNIVERSITY
จังหวัดนครราชสีมา
NAKHON RATCHASIMA PROVINCE

Received: March 13, 2026

Revised: March 29, 2026

Accepted: April 4, 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการปรับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนเครือข่าย TSQM-NRRU-Network ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา และ 2) พัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนเครือข่าย TSQM-NRRU Network เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบสำรวจสภาพปัญหาและความต้องการในการปรับพฤติกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น จำนวน 28 เรื่อง และแบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการปรับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนเครือข่าย TSQM-NRRU Network ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา พบว่า โรงเรียนมีความต้องการในการปรับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนใน 4 กลุ่มพฤติกรรมสำคัญ ได้แก่ พฤติกรรมก้าวร้าว/การกลั่นแกล้ง พฤติกรรมเสี่ยงด้านสิ่งเสพติด/การเลียนแบบเพื่อน พฤติกรรมขาดความรับผิดชอบ/การดื้อซเซิล พฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อย 2) ผลการพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า นวัตกรรมสื่อที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการปรับพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม และเมื่อทดลองใช้กับนักเรียนระดับประถมศึกษา นักเรียนมีพฤติกรรมดีขึ้น โดยคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมหลังเรียน ($M = 2.54$, $SD = 0.36$) สูงกว่าก่อนเรียน ($M = 1.82$, $SD = 0.41$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t = 8.27$)

คำสำคัญ: สื่อนิทาน สื่อมัลติมีเดีย สนามเชิงบวก การปรับพฤติกรรม นักเรียนประถมศึกษา

ABSTRACT

This research aimed to (1) examine the problems and needs related to the modification of undesirable behaviors among primary school students in the TSQM–NRRU–Network schools under the Primary Educational Service Area in Nakhon Ratchasima Province; and (2) develop storytelling and multimedia innovations based on the Positive Field Approach for behavioral modification among primary school students. The sample consisted of primary school students from schools in the TSQM–NRRU–Network. The research instruments included a survey questionnaire on problems and needs for behavior modification, 28 developed storytelling and multimedia learning media, and a student behavior assessment form. Data were analyzed using mean, standard deviation, and a dependent samples t-test. The results revealed that (1) the investigation of problems and needs related to undesirable behaviors among primary school students in the TSQM–NRRU–Network schools identified four major behavioral categories requiring improvement: aggressive behavior and bullying, risky behaviors related to substance abuse and peer imitation, lack of responsibility and excessive use of social media, and minor stealing behavior; and (2) the developed storytelling and multimedia innovations were appropriate for instructional use and effectively enhanced students' behaviors. The post-test mean score ($M = 2.54$, $SD = 0.36$) was significantly higher than the pre-test mean score ($M = 1.82$, $SD = 0.41$) at the .05 level ($t = 8.27$).

Keywords: Storytelling Media, Multimedia Innovations, Positive Field Approach, Behavioral Modification, Primary School Students

บทนำ

การพัฒนาคุณภาพการศึกษาในยุคปัจจุบันเผชิญกับความท้าทายหลายประการ โดยเฉพาะปัญหาพฤติกรรมของนักเรียนในระดับประถมศึกษาที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ บรรยากาศในโรงเรียน และการพัฒนาสมรรถนะสำคัญในศตวรรษที่ 21 จากการสำรวจและวิเคราะห์ปัญหาพฤติกรรมนักเรียนในโรงเรียนเครือข่ายของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา พบว่ามีประเด็นปัญหาพฤติกรรมที่สำคัญ 4 ด้าน ได้แก่ 1) พฤติกรรมก้าวร้าว/แกล้ง ทะเลาะวิวาท การใช้ความรุนแรง และการบูลลี่ทางวาจา 2) การใช้สิ่งเสพติด บุหรี่ไฟฟ้า และพฤติกรรมเลียนแบบเพื่อน 3) การขาดความรับผิดชอบและการใช้โทรศัพท์มือถือหรือสื่อสังคมออนไลน์มากเกินไป และ 4) พฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อย ปัญหาเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการเรียนรู้ ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและบรรยากาศการเรียนรู้โดยรวม (UNESCO, 2021; OECD, 2019) ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ นูธิดา ทวีชีพ (2565) ที่พบว่า พฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโรงเรียนมีความสัมพันธ์กับความผูกพันของนักเรียนต่อโรงเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยปัจจัยด้านการสนับสนุนจากครูและบรรยากาศในโรงเรียนสามารถอธิบายความแปรปรวนของความผูกพันของนักเรียนได้ถึงร้อยละ 75 นอกจากนี้ นวภัทร ณรงค์ศักดิ์ และอารณีย์ วิวัฒนาภรณ์ (2565) ยังพบว่า ปัญหาการรังแกหรือการกลั่นแกล้งกันในห้องเรียนเกิดจากหลายปัจจัย ได้แก่ ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน การขาดทักษะทางสังคม และการกำกับดูแลที่ไม่เพียงพอจากผู้ใหญ่ ซึ่งส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ ความมั่นใจในตนเอง และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา จากการศึกษาวิจัยด้านจิตวิทยาและพฤติกรรมศาสตร์พบว่า การปรับพฤติกรรมโดยใช้แนวคิดสนามเชิงบวก (Positive Field Approach) ซึ่งมุ่งเน้นการเสริมแรงทางบวก การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และการส่งเสริมพฤติกรรมที่พึงประสงค์ สามารถช่วยพัฒนาพฤติกรรม

ของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Lewin, 1951, p. 240; Skinner, 1953, p. 65) โดยเฉพาะเมื่อบูรณาการกับกระบวนการเรียนรู้ผ่านสื่อที่เหมาะสมกับพัฒนาการของผู้เรียน เช่น สื่อนิทาน ซึ่งเป็นสื่อที่สามารถสะท้อนแบบอย่างพฤติกรรมผ่านตัวละครและเหตุการณ์ในเรื่อง ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้และเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้ (Bandura, 1986, p. 22) ทั้งนี้ งานวิจัยในประเทศไทยยังพบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นการเสริมแรงเชิงบวกและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์สามารถช่วยลดพฤติกรรมก้าวร้าวและส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ เช่น การศึกษาของ จารุวรรณ วงษ์เกษกรณ์ (2567) ที่พบว่าการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติร่วมกับสื่อสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การกล้าแสดงออก และการมีส่วนร่วมของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้นิทานเป็นเครื่องมือในการปรับพฤติกรรมของเด็กมีข้อดีหลายประการ ทั้งการกระตุ้นจินตนาการ การสร้างความเข้าใจผ่านตัวละครที่เด็กสามารถเชื่อมโยงได้ และการนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหารูปแบบที่เข้าใจง่าย งานวิจัยด้านจิตวิทยาพัฒนาการระบุว่า การเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่า (Narrative Learning) ช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาความเข้าใจทางสังคมและจริยธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากเรื่องเล่าสามารถกระตุ้นกระบวนการคิดเชิงเหตุผลและการเรียนรู้ผ่านแบบอย่าง (Bruner, 1996, p. 39; Haven, 2007, p. 5) อีกทั้งการเล่านิทานยังช่วยส่งเสริมทักษะทางอารมณ์และสังคมของเด็ก ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาพฤติกรรมที่เหมาะสม (Isbell et al., 2004, p. 21) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สุพัตรา พูลสวัสดิ์ (2566) ที่พบว่า การใช้สื่อนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาช่วยส่งเสริมพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ ความเป็นวินัย และการอยู่ร่วมกันในสังคมได้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ งานวิจัยยังชี้ให้เห็นว่า การนำเสนอเนื้อหาผ่านเรื่องเล่าหรือนิทานสามารถเข้าถึงกระบวนการรับรู้และการเรียนรู้ของเด็กได้ดีกว่าการสั่งสอนโดยตรง โดยเฉพาะเมื่อมีการนำเสนอซ้ำอย่างต่อเนื่อง จะช่วยเสริมสร้างการจดจำและการซึมซับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ได้อย่างค่อยเป็นค่อยไป (Ebbinghaus, 1913, p. 63; Mayer, 2009, p. 48) การพัฒนาสื่อในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น หนังสือนิทานและคลิปวิดีโอมีเดีย ยังช่วยเพิ่มความน่าสนใจและตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างของผู้เรียนในยุคดิจิทัล (Moreno & Mayer, 2007) ทั้งนี้ การศึกษาของ พัทธกรรณ์ ศรีสุข และคณะ (2566) พบว่า การใช้สื่อมีเดียเชิงโต้ตอบในการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้และส่งเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการวิเคราะห์ข้างต้นจะเห็นได้ว่า แม้นวัตกรรมที่มีอยู่เดิมจะมีจุดเด่นเฉพาะด้าน แต่ยังมีช่องว่างสำคัญ (Research Gap) ได้แก่ การขาดการบูรณาการระหว่าง สื่อการเรียนรู้และกลไกการปรับพฤติกรรมเชิงจิตวิทยา การขาดรูปแบบที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในบริบทจริงของโรงเรียนประถมศึกษา การขาดนวัตกรรมที่ตอบสนองต่อพฤติกรรมปัญหาหลากหลายมิติอย่างเป็นระบบ ดังนั้น นวัตกรรมสื่อนิทานสร้างสรรค์ร่วมกับคลิปมีเดียตามแนวคิดสนามเชิงบวกจึงเข้ามาเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยมีลักษณะเด่น คือ บูรณาการการเล่าเรื่องร่วมกับการเรียนรู้ผ่านแบบอย่าง (Modeling) และมีการเสริมแรงเชิงบวก (Positive Reinforcement) ออกแบบเนื้อหาเฉพาะสำหรับปัญหาพฤติกรรมแต่ละด้านที่สอดคล้องกับความต้องการของบริบทโรงเรียน ใช้สื่อที่เข้าถึงง่ายและสามารถใช้ซ้ำได้ทั้งในโรงเรียนและครอบครัว มุ่งเน้นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้งในระดับภายนอกและภายในของผู้เรียน ภายใต้พื้นฐานแนวคิดสนามเชิงบวก (Positive Field Approach) มีรากฐานมาจากทฤษฎีสถาน (Field Theory) ของ Lewin (1951) ซึ่งอธิบายว่าพฤติกรรมของบุคคล (Behavior: B) เป็นผลจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Person: P) และสภาพแวดล้อม (Environment: E) หรือ $B = f(P, E)$ (Lewin, 1951, p. 240) ดังนั้น การปรับพฤติกรรมจึงไม่ควรมุ่งเปลี่ยนแปลงเฉพาะตัวบุคคล แต่ต้องปรับสนามของพฤติกรรมให้เอื้อต่อการเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ในการนำแนวคิดนี้ไปใช้เชิงปฏิบัติในบริบทของโรงเรียนประถมศึกษา สามารถดำเนินการได้นี้ 3 ระดับหลัก ได้แก่ 1) การออกแบบสภาพแวดล้อมเชิงบวก (Positive Environment Design) ได้แก่ การจัดบรรยากาศใน

ชั้นเรียนให้ปลอดภัย อบอุ่น และเปิดโอกาสให้แสดงออกการใช้ภาษาทางบวกของครู เช่น การชื่นชม การให้กำลังใจ การกำหนดกติกาที่เน้นการสร้างพฤติกรรม มากกว่าการลงโทษ (Emmer & Sabornie, 2015, p. 427) 2) การเสริมแรงเชิงบวกอย่างเป็นระบบ (Systematic Positive Reinforcement) ได้แก่ การให้รางวัลทางสังคม เช่น คำชม การยอมรับจากเพื่อน การใช้สัญลักษณ์ เช่น ดาว คะแนน หรือระบบสะสมความดี การเสริมแรงทันทีเมื่อเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เพื่อสร้างการเชื่อมโยงทางการเรียนรู้ (Skinner, 1953, p. 94) และ 3) การใช้สื่อเป็นตัวกลางในการสร้างแบบอย่างพฤติกรรม (Mediated Modeling through Storytelling) ได้แก่ การใช้นิทานเพื่อสะท้อนสถานการณ์ปัญหาและวิธีแก้ไขที่เหมาะสม การออกแบบตัวละครให้เป็นแบบอย่างเชิงบวก (Role Model) การตั้งคำถามสะท้อนคิด (Reflective Questions) หลังการเล่าเรื่อง เพื่อกระตุ้นการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง (Bandura, 1977, p. 22) การบูรณาการทั้ง 3 องค์ประกอบนี้เข้าด้วยกันจะทำให้สนามของพฤติกรรมเอื้อต่อการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืน กล่าวคือ เด็กไม่ได้เพียงรู้ว่าควรทำอะไรแต่ยังรู้สึกริอยากทำและสามารถทำได้จริงในบริบทชีวิตประจำวัน มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาในฐานะสถาบันอุดมศึกษาเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มีพันธกิจสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาเพื่อแก้ไขปัญหาและยกระดับคุณภาพการศึกษาในพื้นที่ จึงได้พัฒนาโครงการพลังนิทานสร้างสรรค์: สร้างเยาวชนคุณภาพเพื่อพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน โดยมุ่งสร้างนวัตกรรมสื่อนิทานที่ออกแบบเฉพาะสำหรับการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษา ครอบคลุมปัญหาพฤติกรรมหลัก 4 ด้าน รวมทั้งสิ้นประมาณ 24-28 เรื่อง ด้วยการบูรณาการองค์ความรู้ด้านจิตวิทยา พัฒนาการเด็ก การออกแบบสื่อการเรียนรู้ และเทคโนโลยีดิจิทัล โครงการดังกล่าวสอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยราชภัฏในการพัฒนาท้องถิ่น โดยมุ่งเน้นการแก้ไขปัญหาพฤติกรรมของเยาวชนในชุมชน ซึ่งถือเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน การพัฒนาเยาวชนให้มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์จะส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพชีวิตของครอบครัวและชุมชน รวมทั้งช่วยสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมให้แก่ท้องถิ่นในระยะยาว (United Nations, 2015) นอกจากนี้ สื่อนิทานและคลิปวิดีโอที่พัฒนาขึ้นยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือสำหรับครู ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องในการปรับพฤติกรรมของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันจะนำไปสู่การยกระดับคุณภาพการศึกษาและการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

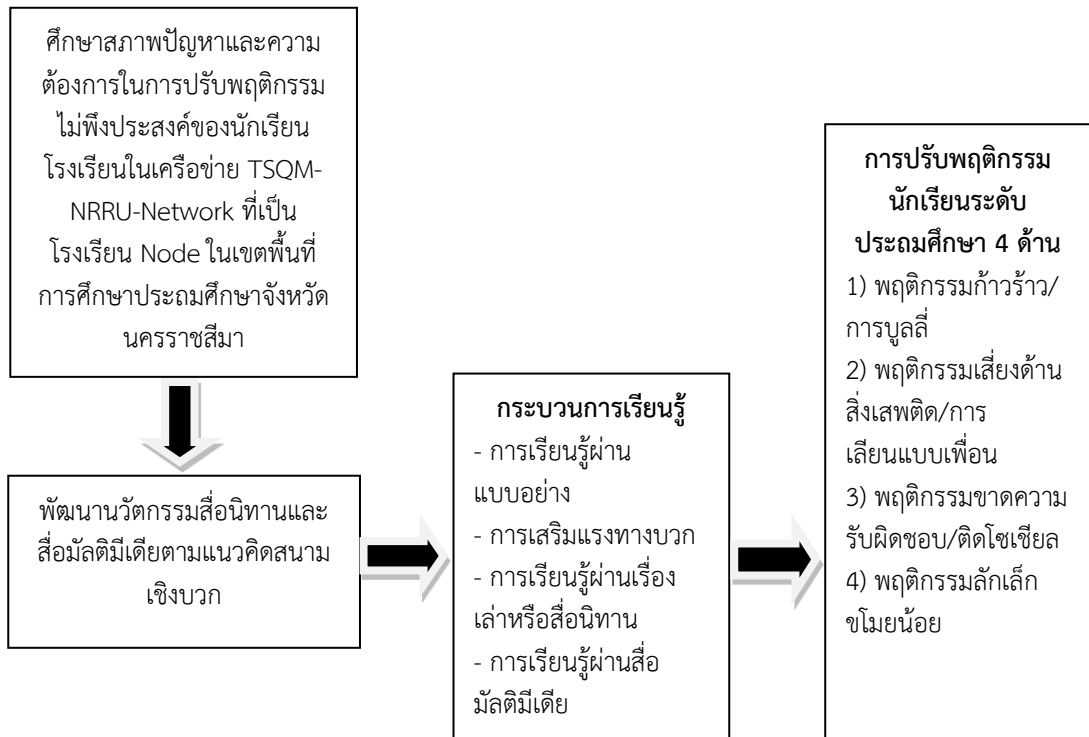
1. เพื่อศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการปรับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนในเครือข่าย TSQM-NRRU-Network ที่เป็นโรงเรียน Node ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อศึกษาผลการพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อสร้างเยาวชนคุณภาพและส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนในจังหวัดนครราชสีมา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยนี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานแนวคิดสนามเชิงบวก (Positive Field Approach) ซึ่งมีรากฐานจากแนวคิดสนามทางจิตวิทยาของ Lewin ที่อธิบายว่าพฤติกรรมของบุคคลเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสภาพแวดล้อม (Lewin, 1951, p. 240) แนวคิดดังกล่าวเน้นการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเสริมแรงทางบวกและการพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของผู้เรียน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กสามารถส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดนี้สอดคล้องกับทฤษฎีการเสริมแรงทางพฤติกรรมของ Skinner ซึ่งอธิบายว่าพฤติกรรมของมนุษย์สามารถปรับเปลี่ยนได้ผ่านกระบวนการเสริมแรง (Reinforcement) โดยการให้รางวัลหรือแรงเสริมทางบวกจะช่วยเพิ่มโอกาสการเกิด

พฤติกรรมที่พึงประสงค์ในอนาคต (Skinner, 1953, p. 65) งานวิจัยด้านการปรับพฤติกรรมในโรงเรียนยังพบว่า การใช้การเสริมแรงเชิงบวกสามารถช่วยลดพฤติกรรมก้าวร้าวและเพิ่มพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ (Simonsen et al., 2021) ในขณะเดียวกัน แนวคิดการเรียนรู้ทางสังคม (Social Cognitive Theory) ของ Bandura อธิบายว่าเด็กสามารถเรียนรู้พฤติกรรมผ่านการสังเกตแบบอย่าง (Observational Learning) จากบุคคลหรือสื่อที่เป็นตัวแบบ ซึ่งการนำเสนอแบบอย่างพฤติกรรมผ่านตัวละครในนิทานหรือสื่อการเรียนรู้สามารถช่วยให้เด็กเกิดการเลียนแบบและซึมซับพฤติกรรมที่เหมาะสมได้ (Bandura, 1986, p. 22) งานวิจัยร่วมสมัยยังพบว่า การใช้สื่อที่นำเสนอแบบอย่างพฤติกรรมเชิงบวกสามารถช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและลดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กวัยประถมศึกษาได้ (Gentile et al., 2022) ในด้านกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่า (Narrative Learning) หรือนิทานช่วยให้เห็นว่าเรื่องเล่าหรือเรื่องราวในนิทานสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวคิดทางสังคมและจริยธรรมได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเรื่องเล่าหรือนิทานช่วยกระตุ้นจินตนาการและกระบวนการคิดเชิงเหตุผลของผู้เรียน (Bruner, 1996, p. 39; Haven, 2007, p. 5) โดยเฉพาะในวัยเด็ก เรื่องเล่าผ่านนิทานช่วยสร้างการเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ของตัวละครกับสถานการณ์ในชีวิตจริง ส่งผลให้เด็กสามารถเรียนรู้ค่านิยมและพฤติกรรมที่เหมาะสมได้อย่างเป็นธรรมชาติ งานวิจัยด้านจิตวิทยาพัฒนาการยังระบุว่า การใช้กิจกรรมการเล่านิทานสามารถช่วยพัฒนาทักษะทางอารมณ์และสังคมของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Isbell et al., 2004) นอกจากนี้ แนวคิดการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia Learning Theory) ของ Mayer อธิบายว่าการนำเสนอข้อมูลผ่านสื่อหลายรูปแบบ เช่น ภาพ เสียง และวิดีโอ สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนรู้เนื่องจากสมองของมนุษย์สามารถประมวลผลข้อมูลผ่านช่องทางการรับรู้หลายช่องทางพร้อมกัน (Mayer, 2009, p. 48) งานวิจัยด้านการใช้สื่อดิจิทัลในระดับประถมศึกษาพบว่า สื่อมัลติมีเดียที่ออกแบบอย่างเหมาะสมสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ ความสนใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ (Fiorella & Mayer, 2021) ในบริบทของประเทศไทย งานวิจัยหลายชิ้นยังสนับสนุนประสิทธิภาพของการใช้สื่อสร้างสรรค์ในการพัฒนาพฤติกรรมของเด็ก ตัวอย่างเช่น การศึกษาของ จารุวรรณ วงษ์เชษตร ณ (2567) พบว่า การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติร่วมกับสื่อสร้างสรรค์สามารถช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร ความกล้าแสดงออก และพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ สุพัตรา พูลสวัสดิ์ (2566) พบว่า การใช้สื่อนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียนช่วยส่งเสริมพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ ความมีวินัย และการอยู่ร่วมกันในสังคมของเด็กได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นอกจากนี้ การศึกษาของ พัทธภรณ์ ศรีสุข และคณะ (2566) ยังพบว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบในการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้และส่งเสริมพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้ที่ออกแบบอย่างเหมาะสมสามารถช่วยส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกของผู้เรียนได้ จากการทบทวนวรรณกรรมดังกล่าวสามารถสังเคราะห์ได้ว่า การบูรณาการแนวคิดสนามเชิงบวก แนวคิดการเสริมแรงทางพฤติกรรม แนวคิดการเรียนรู้ทางสังคม และแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่าร่วมกับเทคโนโลยีมัลติมีเดีย สามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาพฤติกรรมของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนำไปใช้เชิงปฏิบัติในบริบทของโรงเรียนประถมศึกษา สามารถดำเนินการได้ใน 3 ระดับหลัก ได้แก่ 1) การออกแบบสภาพแวดล้อมเชิงบวก (Positive Environment Design) ได้แก่ การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้ปลอดภัย อบอุ่น และเปิดโอกาสให้แสดงออกการใช้ภาษาทางบวกของครู เช่น การชื่นชม การให้กำลังใจ การกำหนดกติกาที่เน้นการสร้างพฤติกรรม มากกว่าการลงโทษ (Emmer & Sabornie, 2015, p. 427) 2) การเสริมแรงเชิงบวกอย่างเป็นระบบ (Systematic Positive Reinforcement) ได้แก่ การให้รางวัลทางสังคม เช่น คำชม การยอมรับจากเพื่อน การใช้สัญลักษณ์ เช่น ดาว คะแนน หรือระบบสะสมความดี การเสริมแรงทันทีเมื่อเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เพื่อสร้างการเชื่อมโยงทางการเรียนรู้ (Skinner, 1953, p. 94) และ

3) การใช้สื่อเป็นตัวกลางในการสร้างแบบอย่างพฤติกรรม (Mediated Modeling through Storytelling) ได้แก่ การใช้นิทานเพื่อสะท้อนสถานการณ์ปัญหาและวิธีแก้ไขที่เหมาะสม การออกแบบตัวละครให้เป็นแบบอย่างเชิงบวก (Role Model) การตั้งคำถามสะท้อนคิด (Reflective Questions) หลังการเล่าเรื่อง เพื่อกระตุ้นการเชื่อมโยงกับชีวิตจริง (Bandura, 1977, p. 22) การบูรณาการทั้ง 3 องค์ประกอบนี้เข้าด้วยกันจะทำให้สนามของพฤติกรรมเอื้อต่อการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงอย่างยั่งยืน กล่าวคือ เด็กไม่ได้เพียงรู้ว่าควรทำอะไรแต่ยังรู้สึกอยากทำและสามารถทำได้จริงในบริบทชีวิตประจำวัน ตามภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวก ในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อสร้างเยาวชนคุณภาพและส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทำวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เรื่องการพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อสร้างเยาวชนคุณภาพและส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน ดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการปรับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนในเครือข่าย TSQM-NRRU-Network ที่เป็นโรงเรียน Node ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ครูผู้สอน และผู้บริหารสถานศึกษา ด้วยแบบสอบถามหรือการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการออกแบบชุดนิทานแนวคิดสนามเชิงบวก

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ โรงเรียนในเครือข่าย TSQM-NRRU-Network ที่เป็นโรงเรียน Node ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 7 เขต

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหาร ครู ของสถานศึกษาโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ในจังหวัดนครราชสีมา ที่ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์ ดังนี้ โรงเรียนที่มีความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่ออกแบบไว้ ครูผู้สอนมีความเข้าใจและสามารถดำเนินการตามคู่มือการใช้งานชุดนิทานได้ จำนวน 4 แห่ง ประกอบด้วย โรงเรียนบ้านบุ (ประชารัฐพัฒนา) สพป.นครราชสีมาเขต 1 โรงเรียนบ้านโกรกกลี สพป.นครราชสีมาเขต 5 โรงเรียนโคกวังวนวิทยา สพป.นครราชสีมาเขต 2 โรงเรียนบ้านหนองยาง สพป.นครราชสีมาเขต 2 จำนวน 20 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามสภาพปัญหาและความต้องการในการปรับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนในเครือข่าย TSQM-NRRU-Network ที่เป็นโรงเรียน Node ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลผ่านการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ผู้วิจัยจัดการสนทนากลุ่มกับครูผู้สอนและผู้บริหารสถานศึกษาจากโรงเรียนแกนนำ โดยใช้คำถามนำสนทนา (Discussion Guide) ที่เตรียมไว้ล่วงหน้า เพื่อให้ครอบคลุมประเด็นสำคัญ ก่อนเริ่มการสนทนา ผู้วิจัยขอความยินยอมจากผู้เข้าร่วม และบันทึกการสนทนาด้วยการอัดเสียง ก่อนถอดความเพื่อวิเคราะห์ในขั้นต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสนทนากลุ่มด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ระยะที่ 2 การพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อสร้างเยาวชนคุณภาพและส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนในจังหวัดนครราชสีมา ขั้นนี้ใช้แบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียวทดสอบก่อนและหลังการทดลอง One-Group Pretest-Posttest Design

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนในโรงเรียนในเครือข่าย TSQM-NRRU-Network ที่เป็นโรงเรียน Node ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 7 เขต

กลุ่มตัวอย่าง ในการศึกษาผลการของการใช้ชุดนิทาน คือ นักเรียนในโรงเรียนในเครือข่าย TSQM-NRRU-Network ที่เป็นโรงเรียน Node ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมาจำนวน 4 โรงเรียน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ตามเกณฑ์ ดังนี้ โรงเรียนที่มีความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนที่ออกแบบไว้ ครูผู้สอนมีความเข้าใจและสามารถดำเนินการตามคู่มือการใช้งานชุดนิทานได้ ครูแกนนำจำนวน 4 คน และเลือกนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียนเครือข่าย ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักในการปรับพฤติกรรม จำนวน 10 คน รวม 4 โรงเรียน 40 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1. แผนกิจกรรมจิตศึกษา จำนวน 28 แผน 28 เรื่องแต่ละเรื่องใช้เวลา 20 นาที นิทาน 28 เล่ม ประกอบด้วย เนื้อหาที่ออกแบบตามแนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษา มีภาพประกอบที่สวยงามและเหมาะสมกับวัย การใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและสื่อความหมายได้ดี วิดีโอคลิป 28 คลิป ประกอบด้วย การนำเสนอในรูปแบบสื่อผสม ตาม Multimedia Learning Theory ของ Mayer การใช้เสียง ภาพ

และการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม ความยาวที่เหมาะสมกับช่วงสมาธิของผู้เรียน และคุณภาพทางเทคนิคที่สูง และ คู่มือการใช้งาน ประกอบด้วย หลักการและแนวคิดในการใช้นิทาน คำแนะนำสำหรับครูและผู้ปกครอง และแนวทางการประเมินผลและการติดตาม 1 เล่ม

2.2. แบบสังเกตพฤติกรรมสำหรับครูและนักเรียนโดยการใช้แบบสังเกตก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.89 และแบบประเมินคุณภาพแผนกิจกรรมจิตศึกษา แบบประเมินคุณภาพนิทาน และแบบประเมินวิดีโอคลิป ด้วย IOC จากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและการประเมิน จำนวน 3 คน ทุกข้อสามารถนำไปใช้ได้ และหลังจากผ่านการตรวจสอบ IOC แล้ว ผู้วิจัยได้นำนวัตกรรมไปทดลองใช้จริง เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่เหมาะสมกับการพัฒนานวัตกรรมด้านพฤติกรรมและจิตศึกษา

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ประสานงานกับโรงเรียนแกนนำเพื่อขออนุญาตดำเนินการวิจัย แจ้งวัตถุประสงค์การวิจัย พร้อมรับรองความสมัครใจและความเป็นส่วนตัวของข้อมูล

3.2 ก่อนเริ่มการจัดกิจกรรม ครูแกนนำจะดำเนินการเก็บข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนผ่าน แบบสังเกตพฤติกรรมสำหรับครู และแบบสังเกตพฤติกรรมสำหรับนักเรียน แบบปรนัยเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 31 ข้อ

3.3 ครูแกนนำดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดนิทานต้นแบบ ตามแผนกิจกรรมที่ออกแบบตามทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของ Kolb (1984) จำนวน 28 เรื่อง โดยสัปดาห์ที่ 1 วันจันทร์ถึงวันศุกร์ รวม 5 เรื่อง ในคาบจิตศึกษา ต่อเนื่องกันจนครบ 28 เรื่อง โดยกำหนดระยะเวลาสิ้นสุดการจัดกิจกรรมภายใน 8 สัปดาห์ ครูแกนนำจะดำเนินการเก็บข้อมูลหลังการใช้ชุดนิทานด้วย แบบสังเกตพฤติกรรมสำหรับครู และแบบสังเกตพฤติกรรมสำหรับนักเรียน (ฉบับเดียวกับ Pre-test)

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ด้วยสถิติ t-test for dependent samples เพื่อเปรียบเทียบคะแนน Pre-test และ Post-test ของนักเรียนในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษา

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาวัตกรรมการสอนนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อสร้างเยาวชนคุณภาพและส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน สามารถสรุปผลการวิจัย ดังนี้

1. จากการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการปรับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนโรงเรียนในเครือข่าย TSQM-NRRU-Network ที่เป็นโรงเรียน Node ในเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา พบว่า มีความต้องการในการปรับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในโรงเรียน จำนวน 4 กลุ่มพฤติกรรม ได้แก่ 1) พฤติกรรมก้าวร้าว/การบูลลี่ 2) พฤติกรรมเสี่ยงด้านสิ่งเสพติด/การเล่นแบบเพื่อน 3) พฤติกรรมขาดความรับผิดชอบ/ติดโซเชียล 4) พฤติกรรมลักเล็กขโมยน้อย

2. จากการศึกษาผลการพัฒนานวัตกรรมการสอนนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อสร้างเยาวชนคุณภาพและส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนในจังหวัดนครราชสีมา พบว่า คะแนนของนักเรียนระดับประถมศึกษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อสร้างเยาวชนคุณภาพและส่งเสริมการพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืนในจังหวัดนครราชสีมา

การทดสอบ	n	$\bar{X}$	S.D.	t-test
ก่อนเรียน	40	1.82	0.41	8.27
หลังเรียน	40	2.54	0.36	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาจำนวน 40 คน มีคะแนนการปรับพฤติกรรม ก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.82 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.41 ส่วน หลังเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.54 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.36 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนการปรับพฤติกรรมของนักเรียนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาวัตกรรมการสอนนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษา อภิปรายผล ดังนี้

1. ผลการศึกษาสภาพปัญหาและความต้องการในการปรับพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา

ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าพฤติกรรมของนักเรียนในวัยประถมศึกษาได้รับอิทธิพลจากบริบททางสังคมและสภาพแวดล้อมรอบตัว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด สนามทางจิตวิทยา (Field Theory) ของ Kurt Lewin ที่อธิบายว่าพฤติกรรมของบุคคลเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสภาพแวดล้อม กล่าวคือ พฤติกรรมของบุคคลเป็นผลจากปัจจัยภายในตัวบุคคลร่วมกับสภาพแวดล้อมที่บุคคลอาศัยอยู่ (Lewin, 1951, p. 240) ดังนั้น หากสภาพแวดล้อมทางสังคมของเด็กมีแบบอย่างพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม หรือมีปัจจัยกระตุ้นจากกลุ่มเพื่อนและสื่อที่เด็กสามารถเข้าถึงได้ ย่อมส่งผลให้เด็กมีแนวโน้มแสดงพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เพิ่มขึ้น นอกจากนี้ พฤติกรรมบางประเภท เช่น การกลั่นแกล้ง การเลียนแบบเพื่อน หรือพฤติกรรมเสี่ยงต่าง ๆ สามารถอธิบายได้ด้วย แนวคิดการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Albert Bandura ซึ่งเสนอว่าเด็กสามารถเรียนรู้พฤติกรรมผ่านกระบวนการสังเกตและเลียนแบบแบบอย่างจากบุคคลรอบตัว ไม่ว่าจะเป็นเพื่อน ครู บุคคลในครอบครัว หรือสื่อที่เด็กได้รับ (Bandura, 1986, p. 22) เมื่อเด็กพบเห็นพฤติกรรมบางอย่างซ้ำ ๆ และรับรู้ว่าการกระทำนั้นได้รับการยอมรับจากกลุ่มเพื่อน ก็อาจนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวได้โดยง่าย ในขณะเดียวกัน พฤติกรรมเล็กน้อยหรือพฤติกรรมขาดความรับผิดชอบของนักเรียน อาจสะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้ทางพฤติกรรมที่ยังไม่ได้รับการเสริมแรงอย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning) ของ B. F. Skinner ที่อธิบายว่าพฤติกรรมของมนุษย์สามารถเกิดขึ้น คงอยู่ หรือเปลี่ยนแปลงได้ผ่านกระบวนการเสริมแรง (Reinforcement) หากพฤติกรรมที่เหมาะสมไม่ได้รับการส่งเสริมหรือเสริมแรงอย่างต่อเนื่อง เด็กอาจแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมแทน (Skinner, 1953, p. 65) นอกจากนี้ ในบริบทของสังคมปัจจุบัน การเข้าถึงเทคโนโลยีและสื่อสังคมออนไลน์ของเด็กในวัยประถมศึกษาที่เพิ่มขึ้น อาจส่งผลต่อรูปแบบพฤติกรรมของเด็กทั้งในด้านบวกและด้านลบ โดยเฉพาะการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างไม่เหมาะสม ซึ่งอาจนำไปสู่การเลียนแบบพฤติกรรม

จากสื่อหรือการลดความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง ดังนั้น โรงเรียนจึงมีบทบาทสำคัญในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกของผู้เรียน รวมทั้งการจัดกิจกรรมหรือสื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำเสนอแบบอย่างพฤติกรรมที่เหมาะสม เพื่อช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และปรับพฤติกรรมในทิศทางที่พึงประสงค์

ผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าปัญหาพฤติกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษามีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมทางสังคม กระบวนการเรียนรู้จากแบบอย่าง และการเสริมแรงทางพฤติกรรม ดังนั้น การพัฒนาสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่นำเสนอแบบอย่างพฤติกรรมเชิงบวก พร้อมทั้งการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสม จึงเป็นแนวทางสำคัญในการช่วยลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์และส่งเสริมการพัฒนาพฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนในโรงเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้แนวคิดสนามเชิงบวกในการปรับพฤติกรรมนักเรียนระดับประถมศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับประถมศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นมีคะแนนการปรับพฤติกรรมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่านวัตกรรมสื่อนิทานการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถช่วยส่งเสริมการปรับพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการแนวคิดสนามเชิงบวก ซึ่งมุ่งเน้นการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาพฤติกรรมที่พึงประสงค์ของผู้เรียน ผ่านการนำเสนอประสบการณ์การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดสนามทางจิตวิทยาของ Kurt Lewin ซึ่งอธิบายว่าพฤติกรรมของบุคคลเป็นผลจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและสภาพแวดล้อม ดังนั้น เมื่อสภาพแวดล้อมทางการเรียนรู้ได้รับการออกแบบให้มีส่วนประกอบที่ส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวก เช่น การนำเสนอแบบอย่างพฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านสื่อนิทาน การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สะท้อนคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของตนเอง และการใช้สื่อมัลติมีเดียที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ย่อมสามารถส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Lewin, 1951, p. 240) นอกจากนี้ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเสริมแรงทางพฤติกรรมของ B. F. Skinner ซึ่งอธิบายว่าพฤติกรรมของมนุษย์สามารถปรับเปลี่ยนได้ผ่านกระบวนการเสริมแรง โดยเฉพาะการเสริมแรงเชิงบวกที่ช่วยเพิ่มโอกาสในการเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในอนาคต (Skinner, 1953, p. 65) การนำเสนอสถานการณ์และผลลัพธ์ของพฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านตัวละครในนิทาน รวมทั้งกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและสะท้อนคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของตัวละคร จึงสามารถทำหน้าที่เป็นแรงเสริมเชิงบวกที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนตระหนักและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Simonsen et al. (2021) ที่พบว่าการใช้กลยุทธ์การเสริมแรงเชิงบวกในโรงเรียนสามารถช่วยลดพฤติกรรมก้าวร้าวและเพิ่มพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมของนักเรียนได้ ขณะเดียวกัน การใช้สื่อนิทานที่มีตัวละครเป็นแบบอย่างของพฤติกรรมที่เหมาะสมยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ทางสังคมของ Albert Bandura ซึ่งเสนอว่าเด็กสามารถเรียนรู้พฤติกรรมผ่านการสังเกตและเลียนแบบแบบอย่างจากบุคคลหรือสื่อที่เป็นตัวแบบ (Bandura, 1986, p. 22) เมื่อผู้เรียนได้เห็นตัวละครในนิทานแสดงพฤติกรรมเชิงบวกและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากพฤติกรรมนั้น ผู้เรียนจึงมีแนวโน้มที่จะเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวและนำไปปรับใช้ในชีวิตจริง ผลการวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาของ Gentile et al. (2022) ที่พบว่าสื่อที่นำเสนอแบบอย่างพฤติกรรมเชิงบวกสามารถช่วยพัฒนาทักษะทางสังคมและลดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กวัยประถมศึกษาได้

ในด้านกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก การใช้เรื่องเล่าหรือนิทานเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ยังสอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่าของ Jerome Bruner ซึ่งอธิบายว่าเรื่องเล่าสามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจประสบการณ์

ทางสังคมและค่านิยมทางจริยธรรมได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเรื่องเล่าสามารถกระตุ้นจินตนาการและช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ของตัวละครกับสถานการณ์ในชีวิตจริงได้ (Bruner, 1996, p. 39) นอกจากนี้ Haven (2007) ยังเสนอว่าเรื่องเล่ามีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ผู้เรียนจดจำและเข้าใจเนื้อหาได้ดีขึ้น ขณะที่การศึกษาของ Isbell et al. (2004) พบว่ากิจกรรมการเล่านิทานสามารถช่วยพัฒนาทักษะทางภาษา อารมณ์ และสังคมของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ การใช้สื่อมัลติมีเดียในการนำเสนอเนื้อหาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน เนื่องจากการนำเสนอข้อมูลผ่านหลายช่องทางการรับรู้ เช่น ภาพ เสียง และวิดีโอ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและการจดจำได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของ Richard E. Mayer (Mayer, 2009) รวมทั้งสอดคล้องกับการศึกษาของ Fiorella และ Mayer (2021) ที่พบว่าสื่อมัลติมีเดียที่ออกแบบอย่างเหมาะสมสามารถช่วยเพิ่มแรงจูงใจ ความสนใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ รวมทั้งผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยในบริบทของประเทศไทยที่พบว่าการใช้สื่อสร้างสรรค์และกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายสามารถช่วยส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกของนักเรียนได้ เช่น การศึกษาของ จารุวรรณ วงษ์เกษกรณ์ (2567) ที่พบว่าการใช้กิจกรรมบทบาทสมมติร่วมกับสื่อสร้างสรรค์สามารถช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและพฤติกรรมความร่วมมือของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขณะที่ สุพัตรา พูลสวัสดิ์ (2566) พบว่าการใช้สื่อนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียนสามารถช่วยส่งเสริมพฤติกรรมด้านความรับผิดชอบ ความมีวินัย และการอยู่ร่วมกันในสังคมของเด็กได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และการศึกษาของ พัชราภรณ์ ศรีสุข และคณะ (2566) ยังพบว่าการใช้สื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบในการจัดการเรียนรู้ระดับประถมศึกษาสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้และส่งเสริมพฤติกรรมความร่วมมือของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เมื่อพิจารณาแต่ละพฤติกรรม พบว่านวัตกรรมมีประสิทธิผลแตกต่างกันในแต่ละพฤติกรรม โดยพฤติกรรมก้าวร้าวและการบูลลี่เป็นด้านที่มีการเปลี่ยนแปลงเด่นชัดที่สุด เนื่องจากสื่อนิทานสามารถนำเสนอผลกระทบทางอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้อย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนเกิดความเห็นอกเห็นใจ และตระหนักถึงผลเสียของพฤติกรรมดังกล่าว จึงลดพฤติกรรมลงได้อย่างรวดเร็ว ขณะที่พฤติกรรมเสี่ยงด้านสิ่งเสพติดและการเลียนแบบเพื่อนมีการเปลี่ยนแปลงในระดับสูงเช่นกัน เนื่องจากการนำเสนอเหตุการณ์และผลลัพธ์เชิงลบในรูปแบบเรื่องเล่าช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์และการตัดสินใจของผู้เรียน ในส่วนของพฤติกรรมขาดความรับผิดชอบและการติดสื่อสังคมออนไลน์ แม้จะมีแนวโน้มลดลงอย่างชัดเจน แต่ยังคงพบพฤติกรรมในระดับหนึ่ง เนื่องจากเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับบริบทภายนอกห้องเรียนและพฤติกรรมซ้ำซึ่งต้องอาศัยระยะเวลาและการเสริมแรงอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตาม การที่จำนวนพฤติกรรมลดลงสะท้อนว่านวัตกรรมสามารถสร้างการตระหนักรู้และจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงได้ ส่วนพฤติกรรมหลักเล็กละโม้น้อยพบว่าการลดลงอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในระดับพฤติกรรม “บ่อ” ซึ่งอาจอธิบายได้จากกรณีที่เนื้อหาเน้นการปลูกฝังคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์และผลกระทบทางสังคมอย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงกับหลักคุณธรรมและนำไปปรับใช้ได้โดยตรง นอกจากนี้ จากข้อสังเกตระหว่างการทดลอง พบว่าผู้เรียนมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียอย่างกระตือรือร้น เช่น การแสดงสีหน้าสนใจ การมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละคร และการเชื่อมโยงเหตุการณ์ในนิทานกับประสบการณ์ของตนเอง ผู้เรียนบางส่วนสามารถสะท้อนความคิดเชิงคุณธรรมได้อย่างลึกซึ้ง เช่น การแยกแยะถูกผิด การเห็นใจผู้อื่น และการเสนอแนวทางแก้ไขพฤติกรรมของตนเอง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการคิดเชิงจริยธรรมที่พัฒนาอย่างเป็นรูปธรรม และยังพบว่าผู้เรียนมีพฤติกรรมการถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่บริบทชีวิตจริง เช่น การลดการล้อเลียนเพื่อน การช่วยเหลือกันในชั้นเรียน การกล้าปฏิเสธพฤติกรรมเสี่ยง และการนำความรู้ไปสื่อสารกับครอบครัว ซึ่งแสดงให้เห็นว่านวัตกรรมไม่ได้ส่งผลเพียงในระดับห้องเรียน แต่ยังขยายผลไปสู่บริบททางสังคมของผู้เรียน

ผลการวิจัยครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่า การพัฒนานวัตกรรมสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียที่บูรณาการแนวคิดสนามเชิงบวกร่วมกับแนวคิดการเสริมแรงทางพฤติกรรม แนวคิดการเรียนรู้ทางสังคม แนวคิดการเรียนรู้ผ่านเรื่องเล่า และแนวคิดการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ สามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการปรับพฤติกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องทั้งกับแนวคิดทางทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านจิตวิทยาการเรียนรู้และจิตวิทยาการศึกษา

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

1.1 ครูผู้สอนควรออกแบบการใช้สื่อนิทานควบคู่กับกิจกรรมสะท้อนคิด (reflection) อย่างเป็นระบบ โดยเน้นการตั้งคำถามปลายเปิด การให้ผู้เรียนวิเคราะห์พฤติกรรมของตัวเอง และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเอง

1.2 การใช้สื่อมัลติมีเดียควรคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยเฉพาะนักเรียนที่มีสมาธิสั้นหรือมีความไวต่อสิ่งเร้า ครูควรควบคุมระยะเวลาในการใช้สื่อ เลือกเนื้อหาที่ไม่ซับซ้อนเกินไป และแทรกกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวหรือมีส่วนร่วม จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้

1.3 สถานศึกษาควรสนับสนุนให้มีการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวกอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีและสื่อมัลติมีเดียในการจัดการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มแรงจูงใจ ความสนใจ และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

1.4 หน่วยงานทางการศึกษาควรพิจารณารูปแบบนวัตกรรมนี้ไปใช้ในเชิงนโยบาย โดยบูรณาการเข้ากับหลักสูตรหรือกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน เช่น กิจกรรมแนะแนวหรือกิจกรรมเสริมสร้างคุณธรรม โดยเน้นการใช้สื่อร่วมกับกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active learning)

1.5 ควรมีการปรับปรุงและพัฒนาเนื้อหาให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมและพฤติกรรมของผู้เรียนในปัจจุบัน โดยเฉพาะประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์ เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือ การกลั่นแกล้งทางไซเบอร์ (Cyberbullying) และอิทธิพลของเพื่อนในโลกออนไลน์ เพื่อให้เนื้อหามีความทันสมัยและใกล้เคียงกับประสบการณ์จริงของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาผลของการใช้นวัตกรรมสื่อนิทานในระยะยาว เพื่อประเมินความคงทนของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนหลังจากการใช้สื่อดังกล่าว

2.2 ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังโรงเรียนในพื้นที่หรือบริบทที่แตกต่างกัน เช่น โรงเรียนในเขตเมือง โรงเรียนขนาดใหญ่ หรือโรงเรียนในภูมิภาคอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์และเพิ่มความครอบคลุมของการนำผลการวิจัยไปใช้

2.3 ควรพัฒนาสื่อนิทานและสื่อมัลติมีเดียให้ครอบคลุมพฤติกรรมเชิงบวกด้านอื่น ๆ เช่น การมีวินัย ความรับผิดชอบ การทำงานเป็นทีม และทักษะทางสังคม เพื่อส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในมิติต่าง ๆ อย่างรอบด้าน

2.4 ควรมีการวิจัยเชิงเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มที่ใช้สื่อนิทานเพียงอย่างเดียวกับกลุ่มที่ใช้สื่อนิทานร่วมกับสื่อมัลติมีเดีย เพื่อศึกษาว่าองค์ประกอบด้านเทคโนโลยีมีผลต่อประสิทธิภาพในการปรับพฤติกรรมของผู้เรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่

กิตติกรรมประกาศ

ได้รับทุนอุดหนุนภายใต้แผนงานพื้นฐานด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ผลผลิต : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

เอกสารอ้างอิง

- จารุวรรณ วงษ์เกษกรณ์. (2567). การพัฒนากิจกรรมบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมทักษะทางสังคมของนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์*, 35(2), 45–60.
- นวกัทร ณรงค์ศักดิ์, และ อารณีย์ วิวัฒนาภรณ์. (2565). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการกลั่นแกล้งในโรงเรียนของนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วารสารวิจัยทางการศึกษา*, 17(1), 89–102.
- นุธิดา ทวีชีพ. (2565). ความสัมพันธ์ระหว่างการสนับสนุนจากครู บรรยายภาควิชาโรงเรียน และความผูกพันต่อโรงเรียนของนักเรียนประถมศึกษา. *วารสารครุศาสตร์*, 50(3), 120–134.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- พัชรภรณ์ ศรีสุข, สมชาย กิตติคุณ, และ อรทัย วัฒนชัย. (2566). การใช้สื่อมัลติมีเดียเชิงโต้ตอบเพื่อส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 18(2), 55–70.
- สุพัตรา พูลสวัสดิ์. (2566). การใช้สื่อนิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา. *วารสารวิชาการศึกษาศาสตร์*, 24(1), 73–88.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Bruner, J. (1996). *The culture of education*. Harvard University Press.
- Ebbinghaus, H. (1913). *Memory: A contribution to experimental psychology*. Teachers College, Columbia University.
- Emmer, E. T., & Sabornie, E. J. (2015). *Handbook of classroom management* (2nd ed.). Routledge.
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2021). *Learning as a generative activity: Eight learning strategies that promote understanding*. New York: Cambridge University Press.
- Gentile, D. A., Bender, P. K., & Anderson, C. A. (2022). Media influences on youth behavior and social development. *Journal of Adolescent Research*, 37(4), pp. 456–472.
- Haven, K. (2007). *Story proof: The science behind the startling power of story*. Libraries Unlimited.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2004). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), pp. 157–163.
- Lewin, K. (1951). *Field theory in social science: Selected theoretical papers*. Harper & Row.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Moreno, R., & Mayer, R. (2007). Interactive multimodal learning environments. *Educational Psychology Review*, 19(3), 309–326.
- OECD. (2019). *PISA 2018 results (Volume III): What school life means for students' lives*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/acd78851-en>

- Simonsen, B., Fairbanks, S., Briesch, A., Myers, D., & Sugai, G. (2021). Evidence-based practices in classroom management: Considerations for research and practice. *Education and Treatment of Children*, 44(1), pp. 15–36.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.
- UNESCO. (2021). *School violence and bullying: Global status report*. UNESCO Publishing.
- United Nations. (2015). *Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development*. United Nations.

ผู้เขียนบทความ

ดร.ประภัศร ชโลธร อาจารย์ประจำสาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา Email: prapatsorn.c@nrru.ac.th

ผศ.ดร.กนกกร เมตตาจิต อาจารย์ประจำสาขาวิชาจิตวิทยาการปรึกษาและการแนะแนว คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา Email: kanokkorn.m@nrru.ac.th

ผศ.จิรศักดิ์ วิพัฒน์โสภาร อาจารย์ประจำสาขาวิชาสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา Email: jirasak.w@nrru.ac.th

ดร.กิตติกร ทิพนัด อาจารย์ประจำสาขาวิชาสาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา Email: Kitigorn.t@nrru.ac.th

ผศ.ดร. สิรินาถ จงกลกลาง อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา Email: sirinat.j@nrru.ac.th