

ผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับคำถามแบบเปิดกว้าง
ที่มีต่อการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย

THE EFFECTS OF ANIMATED CARTOON AND OPEN-ENDED QUESTIONS
LEARNING PROVISION ON AESTHETIC THINKING OF YOUNG CHILDREN

ศศิธร ประภัสสร¹

Sasithorn Praputsorn

อรพรรณ บุตรกัตัญญ ²

Oraphan Butkatunyoo

เพ็ญศรี แสงเจริญ³

Pensri Sawangchareon

Received Date: 12 June 2024

Revised Date: 15 August 2024

Accepted Date: 28 August 2024

บทความวิจัย

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยผ่านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับคำถามแบบเปิดกว้าง กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กปฐมวัย จำนวน 20 คน อายุ 5-6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ห้อง 2 ประจำปีการศึกษา 2566 โรงเรียนชุมชนวัดราษฎร์นิยม จังหวัดนนทบุรี โดยการสุ่มแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามอย่างเปิดกว้างเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย 2) แบบประเมินการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัย พบว่า ค่าเฉลี่ยการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทั้งโดยรวมและรายด้าน ประกอบด้วย ด้านการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัส ด้านการเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย ด้านการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิด ด้านการนำข้อมูลและประสบการณ์ไปใช้สร้างสิ่งใหม่ แต่ด้านการเห็นคุณค่าความงามที่ค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ: การ์ตูนแอนิเมท, คำถามแบบเปิดกว้าง, การคิดเชิงสุนทรียะ, เด็กปฐมวัย

¹ นักศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,
Master student in Field of Study, Faculty of Education, Kasetsart University.

Email: sasithorn.prap@ku.th

² รองศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,
Assoc. Prof. Ph.D., Lecturer in Field of Study Early Childhood Education, Faculty of Education, Kasetsart University.

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์,
Asst. Prof. Ph.D., Lecturer in Field of Study Early Childhood Education, Faculty of Education, Kasetsart University

Abstract

The objective of this research was to study the effects of aesthetic thinking among young children through learning experiences integrating animated cartoons and open-ended questions. The samples, selected by cluster random sampling, consisted of 20 young children aged 5-6 years, enrolled in Kindergarten Year 3, Class 2, in the 2023 academic year at Chumchon Wat Ratniyom School in Nonthaburi Province. The research instruments included 1) the lesson plans integrating animated cartoons and open-ended questions to foster aesthetic thinking of young children, and 2) the aesthetic thinking assessment form for young learners. Quantitative data were analyzed using means, standard deviation, and t-test, while qualitative data were analyzed using content analysis. The results of this research showed that the post-experimental mean scores of aesthetic thinking among the young learners were significantly higher than the pre-experimental scores at the .01 level of statistical significance, both overall and in specific aspects. These aspects included 1) perception through sensory experiences, 2) the emergence of diverse emotions, 3) the ability to articulate internal thoughts, and 4) the application of information and experiences to create new ideas. However, no significant difference was found between the pre- and post- experimental mean scores in the aspect of appreciating aesthetic values.

Keyword: animated cartoons, open-ended questions, aesthetic thinking, young children

บทนำ

การดำรงชีวิตของมนุษย์โดยส่วนใหญ่ไม่เพียงคำนึงถึงปัจจัย 4 คือ อาหาร ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม และยารักษาโรค เท่านั้นแต่จะคำนึงถึง “ความสุข” ซึ่งเป็นอารมณ์เชิงบวกสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของคนเรา ทำให้ชีวิตของมนุษย์มีคุณค่าและความหมายมากยิ่งขึ้น (Izard, 1977) อย่างไรก็ตาม สถานการณ์วิกฤตการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นทั่วโลก ส่งผลให้คนมีความสุขน้อยลงเกิดความเครียดเพิ่มขึ้น (Rogers, et al., 2020) ซึ่งส่งผลกระทบต่อเด็ก (Unicef, 2023) ดังที่ Fostering Well-Being (2024) ระบุว่า เด็ก ๆ เป็นเหมือน 'ฟองน้ำ' จะซึมซับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัวเขา โดยที่เด็กจะสังเกตเห็นเมื่อพ่อแม่เครียดและอาจตอบสนองต่อสภาวะทางอารมณ์นั้นไม่ว่าจะเป็นอะไรก็ตาม ซึ่งความเครียดของเด็กจะส่งผลเสียต่อร่างกายและจิตใจ ดังนั้น จึงจำเป็นต้องพัฒนาความสามารถในการจัดการกับความเครียดของเด็ก โดยการสร้าง “ความสุข” ให้เกิดขึ้นกับเด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กปฐมวัย ซึ่งความสุขนี้เกิดจากการที่เด็กได้รับรู้และสัมผัสถึง “ความงาม” และจะแตกต่างกันไปตามรสนิยมของแต่ละบุคคล ความงามนี้เป็นส่วนสำคัญของสุนทรียภาพหรือสุนทรียะ ดังเช่นที่ Chantelle (2020) กล่าวว่าวิธีที่จะทำให้เรามีความสุขมากขึ้นเพียงแค่อใช้เวลาสังเกตและชื่นชมความงามรอบตัวเรา เมื่อเรามีความสุขแล้วเราจะรู้สึกพึงพอใจ โดยสุนทรียศาสตร์เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติและ ความงามซึ่งในความงามโดยการรับรู้ความงามผ่านประสาทสัมผัสเกิดเป็นความสุข แล้วยังกล่าวต่อไปอีกว่า การชื่นชมความงามทางสุนทรียะ สามารถช่วยสุขภาพร่างกายและจิตใจให้แข็งแรงได้ทำให้ก้าวออกจากความวิตกกังวล เกิดความสงบขึ้นภายในจิตใจ สอดคล้องกับ พร้อมพิไล บัวสุวรรณ และคณะ (2566) กล่าวว่า การสร้างชีวิตให้มีความสุขด้วยสุนทรียะจากการรับรู้และชื่นชมความงามจากธรรมชาติและ การสร้างสรรค์ โดยที่สุนทรียะจะเกี่ยวข้องกับอารมณ์ จิตใจของตนรวมทั้งการใช้ชีวิตให้มีคุณค่าทั้งต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคม ดังที่ Kant (1790, as cited in Paul, 2022) ได้กล่าวไว้ว่าสุนทรียศาสตร์เป็นทฤษฎีของความงาม โดยเป็นพื้นฐานของความรู้สึกที่เกิดจากสัญชาตญาณ สุนทรียะจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกและความสุข นอกจากนี้ สุนทรียะมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นความเข้าใจและการเรียนรู้ของกระบวนการคิดเพื่อสร้างความหมายโดยการเชื่อมต่อระหว่างข้อมูลใหม่กับสิ่งที่เรารู้อยู่แล้วเพื่อให้ข้อมูลใหม่ที่สมเหตุสมผล (Samuelsson and Sheridan, 2013) ดังนั้น การรับรู้ถึงความงาม เกิดอารมณ์ความรู้สึก เกิดความพึงพอใจ รวมไปถึงเกิดความคิดจินตนาการ การสร้างสรรค์ จึงทำให้เกิดการคิดเชิงสุนทรียะ

การคิดเชิงสุนทรียะสามารถเกิดได้ตั้งแต่ในวัยเด็ก โดยเฉพาะในเด็กปฐมวัยที่ถือว่าเป็นวัยทองแห่งการเรียนรู้และการพัฒนาในทุก ๆ ด้าน โดยที่การคิดเชิงสุนทรียะเป็นการพัฒนาความคิดในด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์และความคิดอย่างเป็นเหตุผลซึ่งสามารถพัฒนาสมองได้ทั้งสองซีก ดังที่ Jorlen (2020) ที่ได้ศึกษาพบว่า การคิดเชิงสุนทรียะเป็นส่วนหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งคือการสร้างสรรค์และการชื่นชมความงามทั้งจากศิลปะ ดนตรี ละครและวัฒนธรรมรูปแบบอื่น ๆ ที่มีความสวยงามและกลมกลืนกัน การคิดประเภทนี้เกี่ยวข้องกับการสร้างหรือค้นพบสิ่งต่าง ๆ ที่น่าพอใจและสวยงามผ่านประสาทสัมผัสของเราซึ่งทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ จะเห็นได้ว่า การคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย เกิดจากการที่เด็กได้สัมผัสกับความงามทั้งตามธรรมชาติและจากวัตถุผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 จนเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย ทำให้เกิดการเห็นคุณค่าจากความงามนั้น โดยที่เด็กสามารถอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิดแล้วเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมต่าง ๆ ไปใช้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทำให้เด็กได้พัฒนาความชอบและความรู้สึก เกิดการพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะ ดังที่หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ที่กำหนดให้สุนทรียภาพเป็นหนึ่งในจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษา โดยระบุว่า เมื่อเด็กจบการศึกษาระดับปฐมวัย เด็กจะเกิดสุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรมและจิตใจที่ดีงาม โดยมีมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์และตัวบ่งชี้ที่ระบุว่า เด็กแสดงออกอย่างมีความสุขกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์สนุกสนาน รวมถึงระบุในประสบการณ์สำคัญด้านอารมณ์และจิตใจ โดยผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการ ได้ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และการชื่นชมความสวยงามของสิ่งต่าง ๆ โดยผ่านกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์หรือการประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ อย่างอิสระ กิจกรรมดนตรี กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะตามจินตนาการ

สื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมทซึ่งเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะจากเด็ก (Wijethilaka, 2020) ซึ่งการ์ตูนแอนิเมทได้แทรกซึมเข้าสู่ชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ ผ่านสื่อต่าง ๆ ทางโทรทัศน์ โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เนื่องมาจากการ์ตูนแอนิเมทนอกจากจะให้ความบันเทิงแล้ว ยังสอดแทรกเรื่องราวและคุณธรรมไว้ในตัว มีเนื้อหาที่สนุกสนานจึงเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กเป็นอย่างมาก (รุ่งนภา อุบลี, 2565) การ์ตูนแอนิเมท

เป็นสื่อที่เด็กสามารถเข้าถึงได้ง่ายทั้งยังนำเสนอเรื่องราวที่ยุกยัก ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย ด้วยการใช้ภาพ การบรรยายและเสียง มีความสวยงาม น่าสนใจ ดึงดูด ความสนใจของเด็ก โดยที่การ์ตูนแอนิเมทมีรูปแบบ เนื้อหา เรื่องราวรวมทั้งตัวละคร และลักษณะการสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความเข้าใจด้านสุนทรียะ (Wikayanto, 2023) จะเห็นได้ว่าการ์ตูนแอนิเมทมีผลต่อการรับรู้ทางสุนทรียะ ผ่านภาพ เสียง เนื้อหา จินตนาการการสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย

การใช้คำถามเป็นวิธีการสำคัญอย่างหนึ่งในการแสวงหาความรู้ที่มีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะ การคิด การตีความ การไตร่ตรอง การถ่ายทอดความคิด สามารถช่วยในการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะคำถาม แบบเปิดกว้าง (open-ended questions) ซึ่งเป็นคำถามที่มีคำตอบที่หลากหลาย มากกว่าหนึ่งหรือสองคำตอบ ซึ่งเด็กจะต้อง ใช้ความรู้จากประสบการณ์เดิมที่มีมาใช้ตอบคำถาม การถามคำถามปลายเปิดทำให้เกิดการให้ความร่วมมือและความคิดที่ ลึกซึ้งยิ่งขึ้น (DiClemente, et al., 2017) ซึ่งการใช้คำถามที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น จินตนาการและ การสร้างสรรค์ โดยนำความรู้และประสบการณ์เดิมมาใช้ในการหาคำตอบ ถือเป็นการใช้คำถามระดับสูงตามแนวคิดของ Bloom (Anderson and Krathwohl, 2001) ที่ให้ความสำคัญกับการตั้งคำถาม ครูถามคำถามให้เด็กมีส่วนร่วมในการสนทนา เกี่ยวกับสิ่งที่เด็กพบในการ์ตูนแอนิเมทว่าสวยงามหรือน่าสนใจ อภิปรายเกี่ยวกับองค์ประกอบของศิลปะ เช่น สี รูปร่าง พื้นผิว และหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ กระตุ้นให้เด็กให้เหตุผลในการแสดงความคิดเห็น สิ่งนี้ช่วยให้เด็กได้พัฒนาการคิดอย่าง สร้างสรรค์และเรียนรู้ที่จะแสดงออกถึงความพึงพอใจด้านสุนทรียะของตน ดังเช่นที่ Koster (2000) ได้กล่าวว่า การใช้คำถาม เป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการจัดการเรียนรู้ในเรื่องสุนทรียะ โดยเฉพาะคำถามปลายเปิดที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิด ความรู้หรือการตัดสินใจเป็นคำถามที่ยกระดับความคิดของเด็กให้สูงขึ้น โดยการใช้คำถามเพื่อพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะของ เด็กปฐมวัย จะเปิดโอกาสให้เด็กได้บอกเล่า ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ความรู้ประสบการณ์ การคิดวิเคราะห์ และการสร้างสรรค์จากประสบการณ์เดิมและผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่ที่เด็กได้รับมา ดังนั้น การใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับคำถาม แบบเปิดกว้างเพื่อพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยเป็นการใช้คำถามปลายเปิดให้เด็กมีส่วนร่วมในการสนทนา เกี่ยวกับสิ่งที่เด็กพบจากการดูการ์ตูนแอนิเมทว่าสวยงามหรือน่าสนใจ อภิปรายเกี่ยวกับองค์ประกอบของศิลปะ เช่น สี รูปร่าง พื้นผิว และหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ กระตุ้นให้เด็กให้เหตุผลในการแสดงความคิดเห็น ให้เด็กคิดจินตนาการและการ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ที่จะแสดงออกถึงความพึงพอใจและด้านการคิดเชิงสุนทรียะของตน

ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับคำถามแบบเปิดกว้างที่มีต่อ การคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย ซึ่งผลการวิจัยที่ได้จะเป็นประโยชน์ต่อครูผู้สอนและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ที่จะนำไปเป็น แนวทางการส่งเสริมและพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะให้กับเด็กปฐมวัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับคำถามแบบเปิดกว้างที่มีต่อ การคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ เด็กอายุ 5 - 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ห้อง 1 และห้อง 2 ประจำปีการศึกษา 2566 โรงเรียน ชุมชนวัดราชบุรณิคม จังหวัดนนทบุรีจำนวน 45 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กอายุ 5 - 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ห้อง 2 ประจำปีการศึกษา 2566 โรงเรียนชุมชนวัด ราชบุรณิคม จังหวัดนนทบุรี จำนวน 20 คน โดยการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การดูแอนิเมทพร้อมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้าง

ตัวแปรตาม คือ การคิดเชิงสุนทรีย์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การคิดเชิงสุนทรีย์เป็นการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัสทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกจนเกิดการเห็นคุณค่าจากความงามแล้วอธิบายสิ่งที่ตนเองคิดโดยขยายขอบเขตด้วยการนำความรู้และประสบการณ์ไปสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Parsons, 2022; Jorlen, 2020; พร้อมพิไล บัวสุวรรณ และคณะ, 2566) จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมท (Sekeroglu, 2012; Wikayanto, 2023; รุ่งนภา อุบลี, 2565; สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ, 2565; วิภากรณ์ อรุณพลอด, 2561) ร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้างตามแนวคิดของ (Bloom cited in Anderson and Krathwohl, 2001; Çakır and Cengiz, 2016) เพื่อให้เกิดการคิดเชิงสุนทรีย์ โดยที่ครูเป็นเพียงผู้กระตุ้น สนับสนุน และอำนวยความสะดวกเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็ก ดังกรอบแนวคิดต่อไปนี้

ตัวแปรต้น

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทพร้อมคำถามแบบเปิดกว้างประกอบด้วย

ขั้นที่ 1 ขั้นรับรู้ถึงความงามและการเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย

ขั้นที่ 2 ขั้นการเห็นคุณค่าจากความงาม

ขั้นที่ 3 ขั้นคิดจินตนาการและสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม

การคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัยประกอบด้วย

1. รับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัส
2. เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย
3. เห็นคุณค่าจากความงาม
4. อธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิด
5. การนำข้อมูลและประสบการณ์ไปใช้สร้างสิ่งใหม่

ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือที่สร้างขึ้นจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้การ์ตูนแอนิเมทพร้อมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้างที่มีต่อการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทพร้อมคำถามอย่างเปิดกว้างเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย จำนวน 24 แผน มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1.1 ศึกษา เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทพร้อมกับการใช้คำถามอย่างเปิดกว้างที่มีต่อการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย

1.2 จัดทำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทพร้อมคำถามอย่างเปิดกว้างเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย จำนวน 24 แผน สัปดาห์ละ 3 วัน ระยะเวลา 8 สัปดาห์ ประกอบด้วยการ์ตูนแอนิเมท 1 เรื่องต่อสัปดาห์ มีรายละเอียด ดังนี้

1.2.1 เลือกการ์ตูนแอนิเมท จำนวน 8 เรื่อง คือ Playmate, Thatching eggs, Dia de los Muertos, For the birds, Hola lamigo, The Children's tree, Bad eggs, What the fly? แหล่งที่มา; <https://www.youtube.com> ซึ่งมีเกณฑ์ในการคัดเลือก ได้แก่

- 1) มีการดำเนินเรื่องไม่เกิน 5 นาที
- 2) มีเนื้อหา ตัวละคร ฉาก เสียงประกอบ ภาพที่คมชัด สดใส สวยงาม ครบถ้วน แสดงออกถึงอารมณ์ได้ชัดเจน
- 3) มีการนำเสนอเรื่องราวตามองค์ประกอบทางศิลปะ เรื่อง สี ผิว รูปร่าง รูปทรง พื้นที่ว่าง แสงเงา หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เรื่อง เอกภาพ ดุลยภาพ จุดเด่น ความกลมกลืน ความขัดแย้ง และองค์ประกอบทางดนตรี เรื่อง เสียง ระดับเสียง ทำนอง จังหวะ

1.2.2 กำหนดขั้นตอนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับคำถามอย่างเปิดกว้างเพื่อส่งเสริมคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย และคำถามแบบเปิดกว้างที่มีลักษณะเป็นคำพูด ข้อความหรือประโยคแบบปลายเปิด ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อรับคำตอบที่หลากหลาย ที่เป็นอิสระจากความคิด จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีคำถามในแต่ละขั้นของการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ตารางที่ 1 ขั้นของการจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามอย่างเปิดกว้างเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับคำถามอย่างเปิดกว้างเพื่อส่งเสริมการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย	ตัวอย่างคำถามแบบเปิดกว้างและแนวการตอบ
วันที่ 1 ขั้นรับรู้ถึงความงามและการเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย	- เด็ก ๆ เห็นและได้ยินเสียงอะไรในการ์ตูนบ้าง? - เห็นนก ได้ยินเสียงนกมันทะเลาะกันเสียงดัง - เด็ก ๆ ดูการ์ตูนแล้วรู้สึกอย่างไร? - รู้สึกสนุก มันตลกมากเลยครับ
วันที่ 2 ขั้นการเห็นคุณค่าจากความงาม	- รูปภาพที่เห็นในการ์ตูนเป็นอย่างไร? - มีนกหลายตัว นกตัวใหญ่ นกตัวเล็ก - ในการ์ตูนมีใครบ้างแล้วเขาเกี่ยวข้องกับอย่างไร? อยู่ที่ไหนและทำอะไรบ้าง? - มีนกตัวใหญ่เขาอยากเป็นเพื่อนกับนกตัวเล็ก - เด็ก ๆ อยากเปลี่ยนหรือสร้างเพิ่มเติมอะไรในการ์ตูนเรื่องนี้บ้าง? - อยากให้นกตัวเล็กไม่เกล้งนกตัวใหญ่ ให้เป็นเพื่อนกัน - เด็ก ๆ อยากให้การ์ตูนเรื่องนี้มีชื่อว่าอะไร? - เรื่องนกวารัก
วันที่ 3 ขั้นความคิดจินตนาการและการสร้างสรรค์	

1.3 นำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแผนโดยมีระดับการประเมิน 5 ระดับ ผลคะแนนการประเมินที่ 5.00 อยู่ในเกณฑ์คุณภาพเหมาะสมมากที่สุด และได้ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ ได้ปรับปรุงจุดประสงค์เรื่ององค์ประกอบทางศิลปะโดยเฉลี่ยให้เท่ากันในแต่ละแผนเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็ก

1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การตูนแอนิเมท์รวมกับการใช้คำถามอย่างเปิดกว้างที่มีต่อการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัยที่ปรับปรุงแล้วไปใช้ กับเด็กอนุบาลปีที่ 3 ห้อง 2 โรงเรียนชุมชนวัดราชภูริณิคมเพื่อดูความเหมาะสม ภาษา และความเป็นไปได้ในการใช้จริง

2. แบบประเมินการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย

2.1 ศึกษาและสร้างแบบประเมินการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย มีลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกการ์ตูนแอนิเมท์เรื่อง Mouse For Sale (ที่มา; <https://www.youtube.com/watch?v=UB3nKCNUBB4>) ความยาวการ์ตูนในการรับชม 03:17 นาที และกำหนดข้อคำถามในการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้น เป็นเรื่องของชื่อ และอายุ ของผู้ให้สัมภาษณ์ สถานที่สัมภาษณ์ วันและเวลาที่สัมภาษณ์ ชื่อผู้สัมภาษณ์ ส่วนที่ 2 คำถามเพื่อประเมินการคิดเชิงสุนทรีย์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย จำนวน 16 ข้อ แบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) การบอกการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัส จำนวน 4 ข้อ 2) การเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย จำนวน 2 ข้อ 3) การเห็นคุณค่าจากความงาม จำนวน 5 ข้อ 4) การอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิดและขยายขอบเขตออกไปจากสิ่งที่รับรู้ จำนวน 3 ข้อ และ 5)การนำข้อมูล ประสพการณ์ไปสร้างสิ่งใหม่ จำนวน 2 ข้อ

2.2 ศึกษาวิธีสร้างเกณฑ์การประเมินการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัยแล้วออกแบบสร้างเกณฑ์การประเมินและระดับคะแนนการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย 5 องค์ประกอบ องค์ประกอบละ 3 ระดับ คือ ระดับที่ 1 คะแนนน้อย ระดับที่ 2 คะแนนปานกลาง ระดับที่ 3 คะแนนมาก โดยมีตัวอย่าง ดังนี้

- การบอกการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัส

ระดับที่ 1 เด็กบอกสิ่งที่เห็นหรือได้ยินจากการดูโดยบอกได้เพียงอย่างเดียว

ระดับที่ 2 เด็กบอกสิ่งที่เห็นและได้ยินจากการดูโดยบอกได้ทั้ง 2 อย่าง

ระดับที่ 3 เด็กบอกสิ่งที่เห็นและได้ยินจากการดูโดยบอกได้ทั้ง 2 อย่างและอธิบายรายละเอียดได้

นำคะแนนที่ได้มาสรุปผลตามระดับการพัฒนาการคิดเชิงสุนทรีย์ ดังนี้

11- 15 คะแนน หมายถึง การคิดเชิงสุนทรีย์ ระดับมาก

6 - 10 คะแนน หมายถึง การคิดเชิงสุนทรีย์ ระดับปานกลาง

1 – 5 คะแนน หมายถึง การคิดเชิงสุนทรีย์ ระดับน้อย

2.3 นำแบบประเมินความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์ เกณฑ์การประเมินและระดับคุณภาพคะแนนการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความเที่ยงตรงของแบบสอบถามหรือความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (Index of item objective congruence; IOC) ได้ค่าความสอดคล้องอยู่ที่ 1.00 สามารถนำไปใช้ได้ โดยปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้ ปรับแก้คำนิยามให้ครอบคลุมกับรายการประเมินในเรื่องการบอกอารมณ์โดยไม่ระบุถึงการบอกอารมณ์ที่แสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง แต่ระบุแค่ทางวาจาของเด็ก

2.4 นำแบบประเมิน เกณฑ์การประเมินและระดับคะแนนการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้กับเด็กอนุบาลปีที่ 3 ห้อง 2 โรงเรียนชุมชนวัดราชภูริณิคม จำนวน 20 คน เพื่อดูความเหมาะสม ภาษาและความเป็นไปได้ในการใช้จริง และหาค่าความเที่ยง (Interrater Reliability) โดยให้ผู้ประเมิน 2 คนให้คะแนนประเมินเด็กจากการสัมภาษณ์ พบว่า ให้คะแนนตรงกันคิดเป็น 80%

การวิเคราะห์ข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ดำเนินการยื่นขอและได้รับใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
2. ผู้วิจัยดำเนินการตามหลักจริยธรรม 3 ประการ คือ

1) หลักความเคารพในบุคคล (Respect for person) โดยผู้วิจัยจะให้ข้อมูลอย่างครบถ้วนไม่ปิดบังและให้ผู้เข้าร่วมในการวิจัยตัดสินใจอย่างอิสระปราศจากการข่มขู่ บังคับ หรือให้สินจ้างรางวัล เคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ความเป็นผู้อ่อนด้อย เปรียบบาง และเก็บรักษาความลับของข้อมูลส่วนตัว

2) หลักคุณประโยชน์ ไม่ก่ออันตราย (Beneficence) โดยผู้วิจัยจะทำการประเมินคุณประโยชน์และความเสี่ยง หรืออันตรายที่อาจเกิดขึ้นไม่ให้เกิดผลกระทบต่อผู้เข้าร่วมในการวิจัย ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ไว้เป็นอย่างดี

3) หลักความยุติธรรม (Justice) โดยผู้วิจัยจะดำเนินการวิจัยด้วยความเป็นธรรม มีเกณฑ์การเลือกผู้เข้าร่วมในการวิจัยชัดเจน มีการสุ่มเข้ากลุ่มศึกษา (randomization) ปราศจากอคติ (bias)

3. ผู้วิจัยติดต่อส่งจดหมายขออนุญาตการเก็บข้อมูลการวิจัยจากเด็กปฐมวัยกับทางโรงเรียน และส่งจดหมายแจ้งและขออนุญาตจากผู้ปกครอง

4. ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ในการประเมินการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย ก่อนการทดลอง โดยใช้เวลาทั้งหมดรวม 1 วัน โดยมีขั้นตอน คือ

1) ผู้ประเมินแนะนำการดูแอนิเมทเรื่อง Mouse For Sale กับเด็กปฐมวัย

2) ผู้ประเมินเปิดการดูแอนิเมทเรื่อง Mouse For Sale ให้เด็กปฐมวัย

3) หลังจากดูจบ ผู้ประเมินถามคำถามและจดบันทึกคำตอบของเด็กปฐมวัยในรูปแบบสัมภาษณ์การคิดเชิงสุนทรียะของเด็ก

4) ผู้ประเมินนำข้อมูลที่บันทึกในรูปแบบสัมภาษณ์การคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยไปวิเคราะห์ สรุปผลให้คะแนนและเทียบกับเกณฑ์

5. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการทดลองใช้การดูแอนิเมทกับเด็กปฐมวัยพร้อมคำถามแบบเปิดกว้าง โดยใช้การดูแอนิเมททั้งหมด 8 เรื่อง เรื่องละ 3 ครั้ง รวมเป็นทั้งหมด 24 ครั้ง

6. ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์ในการประเมินการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัย หลังการทดลอง โดยมีการดำเนินการเช่นเดียวกับก่อนการทดลองใช้เวลาทั้งหมดรวม 1 วัน

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองมาวิเคราะห์โดยมีการวิเคราะห์ในแต่ละส่วน ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที
2. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis)

ผลการวิจัย

1. การเปรียบเทียบการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยโดยรวมก่อนและหลังการใช้การดูแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้างโดยรวม

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยโดยรวมก่อนและหลังการใช้การดูแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้าง

การทดลอง	จำนวนเด็กทั้งหมด	M	S	t-test
ก่อนการทดลอง	20	10.63	6.17	17.02
หลังการทดลอง	20	12.57	3.44	

* $P < .01$

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยโดยผ่านการดูแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้างหลังการทดลองในภาพรวมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.44 ซึ่งสูงกว่าก่อนการทดลองที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.63 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.17 โดยอยู่ในเกณฑ์การพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะระดับมาก

2. การเปรียบเทียบการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้การดูแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้างรายด้าน

ตารางที่ 3 การเปรียบเทียบคะแนนการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยรายด้านก่อนและหลังการใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้าง

การคิดเชิงสุนทรียะ ของเด็กปฐมวัย	การทดลอง	คะแนน เต็ม	M	S	t-test
1 การบอกการรับรู้สิ่งต่างๆผ่านประสาทสัมผัส	ก่อนทดลอง	4	2.88	0.76	5.04
	หลังทดลอง	4	3.00	0.61	
2 การเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย	ก่อนทดลอง	3	2.00	0.71	4.48
	หลังทดลอง	3	2.50	0.51	
3 การเห็นคุณค่าจากความงาม	ก่อนทดลอง	4	2.38	1.20	6.48
	หลังทดลอง	4	2.38	1.01	
4 การอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิดและขยายขอบเขตออกไปจากสิ่งที่รับรู้	ก่อนทดลอง	3	2.00	0.60	7.76
	หลังทดลอง	3	2.50	0.23	
5 การนำข้อมูล ประสบการณ์ไปสร้างสิ่งใหม่	ก่อนทดลอง	3	2.00	0.67	10.25
	หลังทดลอง	3	2.50	0.19	

* $P < .01$

จากตารางที่ 3 พบว่า เด็กปฐมวัยมีคะแนนการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยในรายด้านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเรียงตามลำดับ ได้แก่ การรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัส คะแนนเฉลี่ยหลังทดลอง ($M=3.00$, $S=0.61$) ด้านการเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลายคะแนนเฉลี่ยหลังทดลอง ($M=2.50$, $S=0.51$) ด้านการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิดคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง ($M=2.50$, $S=0.23$) ด้านการนำข้อมูลและประสบการณ์ไปใช้สร้างสิ่งใหม่คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง ($M=2.50$, $S=0.19$) แต่ในด้านการเห็นคุณค่าความงามคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน ($M=2.38$, $S=1.01$)

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากบันทึกการสอนของครู

ผลจากการที่เด็กได้ดูการ์ตูนแอนิเมทและใช้คำถามแบบเปิดกว้าง จำนวน 8 เรื่อง ใช้การ์ตูนแอนิเมท 1 เรื่องต่อสัปดาห์ จำนวนทั้งหมด 24 ครั้ง พบว่า

1. สัปดาห์ที่ 1 - 2 ดูการ์ตูนแอนิเมท เรื่อง Playmate และเรื่อง Thatching eggs

พบว่า เด็กส่วนใหญ่บอกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและการฟังได้ดี เด็กสามารถบอกสิ่งต่าง ๆ ที่พบในการ์ตูนแอนิเมทได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 3 : “เห็นเด็ก เห็นหุ่นยนต์ เห็นบ้าน เห็นของเล่น” แต่ยังไม่สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์การตกม้าล้ม ชิมรส และการสัมผัสจากประสบการณ์เดิมของตนกับเรื่องราวในการ์ตูนได้ เด็กส่วนใหญ่จะยังไม่ค่อยกล้าตอบคำถาม ขาดความมั่นใจและมีความกังวลว่าจะตอบคำถามผิด เด็กจะเลียนแบบคำตอบจากเพื่อน เด็กบอกอารมณ์ความรู้สึกได้ 2 อารมณ์ คือ สนุกและเศร้าได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 14 : “รู้สึกสนุก” เด็กคนที่ 9 : “แม่เก่งเศร้าที่ทิ้งลูก” การเห็นคุณค่าจากความงามโดยเด็กส่วนใหญ่จะบอกในเรื่องขององค์ประกอบศิลป์ได้ เช่น สี ขนาดได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 17 : “นกตัวสีเขียว สีเหลือง สีส้ม สีฟ้า” เด็กคนที่ 3 : “หุ่นยนต์ตัวเล็กเด็กตัวใหญ่” แต่ในเรื่องของหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์เด็กบอกยังไม่ได้และบอกเรื่ององค์ประกอบของตนตรียังไม่ได้ เด็กส่วนใหญ่จะบอกสัมพันธ์ภาพที่เกิดขึ้นภายในการ์ตูนได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 16 : “เด็กผู้ชายเป็นเพื่อนกับเด็กผู้หญิง” แต่มีส่วน้อยที่จะคิดเชื่อมโยงเข้ากับตนเองได้แต่ยังไม่เหตุผลไม่ได้ เด็กส่วนใหญ่อธิบายสิ่งที่ตนเองคิดได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 6 : “หนูอยากให้หุ่นยนต์เป็นเพื่อนกับหนูจะได้เล่นกัน” แต่เชื่อมโยงเรื่องราวจากการดูไปสู่เรื่องที่ตนเองพบเห็นไม่ได้ ซึ่งเด็กส่วนใหญ่จะบอกการแก้ไข เปลี่ยนแปลงและสร้างสิ่งใหม่ได้แต่ยังไม่เหตุผลไม่ได้ ดังเช่น เด็กดูการ์ตูนเรื่อง Playmate แล้วให้ตั้งชื่อการ์ตูนเรื่องนี้ เด็กคนที่ 5 : “เรื่อง สกิปี้ดีทอยเล็ด” โดยภาพรวมใน 1-2 สัปดาห์แรก เด็กส่วนใหญ่ยังไม่กล้าที่จะตอบคำถามของครู ไม่กล้าบอกเล่าแสดงความคิดเห็น

2. สัปดาห์ที่ 3 - 4 ดูการ์ตูนแอนิเมท เรื่อง Dia de los Muertos และเรื่อง For the birds

พบว่า เด็กส่วนใหญ่สามารถบอกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและการฟังได้ดีขึ้น สามารถบอกสิ่งต่าง ๆ ที่พบในการ์ตูนได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 2 : “เห็นผี มีเด็กผู้หญิง มีดอกไม้สีฟ้าแล้วมันดังเด็กตกลงไป” เด็กคนที่ 4 : “ได้ยินเสียงดนตรีเพราะ” เด็กคนที่ 12 : “ได้ยินเสียงเปียโนด้วยคะ” แต่ยังไม่สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์การตกม้าล้ม ชิม

รส และการสัมผัสจากประสบการณ์เดิมของตนกับเรื่องราวในการ์ตูนแอนิเมทได้ เด็กส่วนใหญ่จะยังไม่ค่อยกล้าตอบคำถาม ขาดความมั่นใจและมีความกังวลว่าจะตอบคำถามผิด เด็กบอกอารมณ์ความรู้สึกได้มากขึ้นคือ สนุกและเศร้า กลัว โกรธ ดังเช่น เด็กคนที่ 15 : “เด็กผู้หญิงเศร้าเพราะแม่ตาย เด็กกลัวเพราะมันมืด” เด็กบางคนร้องไห้ตามตัวละครในการ์ตูนเรื่อง Dia de los Muertos ที่เศร้าจากการสูญเสียแม่ไป การเห็นคุณค่าจากความงาม เด็กส่วนใหญ่จะบอกในเรื่องขององค์ประกอบศิลป์ได้ เช่น สี ขนาด รูปร่าง รูปทรงได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 7 : “ลูกโป่งมันกลมอันใหญ่หลายอัน มีสีแดง สีเหลือง สีฟ้า สีเขียว” แต่ในเรื่องของหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์เด็กบอกยังไม่ได้ บางคนบอกเรื่ององค์ประกอบของดนตรีเรื่อง ระดับ ได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 15 : “เสียงดัง เสียงเบา” เด็กส่วนใหญ่จะบอกสัมพันธ์ภาพที่เกิดขึ้นและคิดเชื่อมโยงเข้ากับตนเองได้ดีขึ้น ดังเช่น เด็กคนที่ 18 : “เขารักแม่หนูก็รักแม่” แต่ยังให้เหตุผลไม่ได้ เด็กส่วนใหญ่อธิบายสิ่งที่ตนเองคิดได้ซึ่งเด็กบางคนเชื่อมโยงเรื่องราวจากการ์ตูนไปสู่เรื่องที่ตนเองพบเห็นได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 19 : “หนูเคยไปปาร์ตี้เหมือนกัน หนูอยากให้เพื่อนไปปาร์ตี้เยอะ ๆ จะได้ไม่เหงา” ซึ่งเด็กส่วนใหญ่บอกการแก้ไข เปลี่ยนแปลงและสร้างสิ่งใหม่ได้แต่ยังให้เหตุผลไม่ได้ โดยภาพรวมเด็กส่วนใหญ่จะยังไม่ค่อยกล้าตอบคำถาม ขาดความมั่นใจและมีความกังวลว่าจะตอบคำถามผิด เริ่มที่จะตอบคำถามมากขึ้นแต่จะตอบเหมือนกับที่เพื่อนตอบ มีความสนใจ ตั้งใจดูการ์ตูนมากขึ้น

3. สัปดาห์ที่ 5 - 6 ดูการ์ตูนแอนิเมท เรื่อง Hola lamigo และเรื่อง The Children's tree

พบว่า เด็กสามารถบอกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและการฟังได้ดี สามารถบอกสิ่งต่าง ๆ ที่พบในการ์ตูนแอนิเมทได้ และยังเชื่อมโยงประสบการณ์การดมกลิ่น ชิมรส และการสัมผัสจากประสบการณ์เดิมของตนกับเรื่องราวในการ์ตูนได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 16 : “หนูเคยกินลูกอม มันหวาน ๆ” เด็กบางคนจะยังไม่ค่อยกล้าตอบคำถาม ขาดความมั่นใจและกลัวตอบผิด เด็กบอกอารมณ์ความรู้สึกได้มากขึ้นคือ สนุกและเศร้า โกรธ แปลกใจ ตกใจได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 1 : “เด็กรู้สึกตกใจที่หาลาไมเจอ” เด็กคนที่ 13 : “รู้สึกแปลกใจที่ชิงช้ามันสูง” การเห็นคุณค่าจากความงาม เด็กบอกในเรื่องขององค์ประกอบศิลป์ได้ เช่น สี ขนาด รูปร่าง รูปทรง แสงเงา เด็กบางคนบอกหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์เรื่อง จุดเด่น ดังเช่น เด็กคนที่ 10 : “เด็กขี่ลาอยู่ตรงกลางมีแสงสี ๆ ออกมา” เด็กบางคนบอกเรื่ององค์ประกอบของดนตรีเรื่อง ระดับและจังหวะ เข้ากับเร็วได้ ดังเช่นเด็กคนที่ 16 : “เพลงมันช้าแล้วมันก็เร็ว” เด็กส่วนใหญ่บอกสัมพันธ์ภาพที่เกิดขึ้นภายในการ์ตูนและคิดเชื่อมโยงเข้ากับตนเองได้ และเด็กบางคนให้เหตุผลได้ เด็กอธิบายสิ่งที่ตนเองคิดได้และเชื่อมโยงเรื่องราวจากการ์ตูนไปสู่เรื่องที่ตนเองพบเห็นได้ ซึ่งเด็กบอกการแก้ไข เปลี่ยนแปลงและสร้างสิ่งใหม่ได้ มีเด็กบางคนสามารถให้เหตุผลได้ ดังเช่น เมื่อเด็กดูการ์ตูนเรื่อง Hola lamigo เด็กคนที่ 14 : “หนูอยากให้มีมิตรภาพเพราะจะได้ไม่จับสัตว์ไปฆ่า” โดยภาพรวมเด็กมีความสุข สนุกสนานกับการตอบคำถามหลังจากดูการ์ตูนมากขึ้น กล้าคิดกล้าแสดงออกมากขึ้น ตอบคำถามได้หลากหลาย ไม่ใช่ตอบตามเพื่อนเท่านั้น

4. สัปดาห์ที่ 7 - 8 ดูการ์ตูนแอนิเมท เรื่อง Bad eggs และเรื่อง What the fly

พบว่า เด็กบอกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและการฟังได้ดี สามารถบอกสิ่งต่าง ๆ ที่พบในการ์ตูนได้ และยังเชื่อมโยงประสบการณ์การดมกลิ่น ชิมรส และการสัมผัสจากประสบการณ์เดิมของตนกับเรื่องราวในการ์ตูนได้ดี ดังเช่น เด็กคนที่ 10 : “หนูเคยกินไข่นกมันอร่อย” เด็กบอกอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ในการ์ตูนแอนิเมทได้คือ สนุก มีความสุข ตก เศร้า เสียใจ โกรธ แปลกใจ ตกใจได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 17 : “ยุ่งผู้ชายตกใจที่ยุ่งผู้หญิงถูกจิ้งจกกินเข้าไป” เด็กคนที่ 8 : “รู้สึกตกใจมากครับ ยุ่งกับจิ้งจกสู้กัน” การเห็นคุณค่าจากความงามโดยเด็กบอกในเรื่องขององค์ประกอบศิลป์ได้ เช่น สี ขนาด รูปร่าง รูปทรง แสงเงาได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 9 : “มีไฟและก็มีเงาที่เวท” เด็กบางคนบอกหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 9 : “จิ้งจกตัวเขียวอยู่ตรงกลาง ที่มีมืด มืด” เด็กส่วนใหญ่บอกเรื่ององค์ประกอบของดนตรีได้ ดังเช่น เด็กคนที่ 5 : “สัตว์เล่นดนตรีมีช้า ๆ เร็ว ๆ” เด็กคนที่ 11 : “เสียงดนตรีเสียงดังแล้วเบาแล้วดัง” เด็กบอกสัมพันธ์ภาพที่เกิดขึ้นภายในการ์ตูนและคิดเชื่อมโยงเข้ากับตนเองได้โดยให้เหตุผลได้ ดังเช่น เมื่อเด็กดูการ์ตูนเรื่อง What the fly เด็กคนที่ 9 : “ยุ่งผู้ชายเขาเข้าไปช่วยยุ่งผู้หญิงเพราะเขาเป็นแฟนกันเหมือนพ่อกับแม่หนูเป็นแฟนกัน” เด็กอธิบายสิ่งที่ตนเองคิดได้และเชื่อมโยงเรื่องราวจากการ์ตูนไปสู่เรื่องที่ตนเองพบเห็นได้ ซึ่งเด็กบอกการแก้ไข เปลี่ยนแปลงและสร้างสิ่งใหม่ได้โดยที่เด็กส่วนใหญ่สามารถให้เหตุผลได้ โดยภาพรวมเด็กมีอารมณ์ร่วมและแสดงออกทางสีหน้าท่าทางตามอารมณ์ของตัวละครในการ์ตูนมากขึ้น สนุกสนานตกขบขัน พูดเล่าแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนร่วมกับเพื่อนและครูได้ มีความคิดสร้างสรรค์ ในการตั้งชื่อเรื่อง

กล่าวโดยสรุป ผลของการใช้การ์ตูนแอนิเมทและคำถามแบบเปิดกว้างที่มีต่อการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัยพบว่า การคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมมีการพัฒนาดีขึ้นจากเดิม โดยที่เด็กสามารถบอกเล่าและ

แสดงความคิดเห็นในสิ่งที่รับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เกิดอารมณ์ที่หลากหลาย เห็นคุณค่าจากความงามทั้งความงามทางวัตถุและความงามทางจิตใจในเรื่องวิถีชีวิตและสัมพันธภาพ เด็กอธิบายสิ่งที่ตนเองคิดได้และเชื่อมโยงเรื่องราวจากการดูแอนิเมทไปสู่เรื่องที่ตนเองพบเห็นได้และยังบอกการแก้ไข เปลี่ยนแปลงและสร้างสิ่งใหม่ได้ จากการเชื่อมโยงเรื่องราวจากการดูแอนิเมทและครูใช้คำถามแบบเปิดกว้างกระตุ้นทำให้เด็กเกิดการคิดเชิงสุนทรีย์ โดยผลการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้การดูแอนิเมทและการใช้คำถามแบบเปิดกว้างรายด้าน สรุปได้ ดังนี้

1. ด้านการบอกการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัส มีการพัฒนาสูงกว่าด้านอื่น ๆ และพบการพัฒนาตั้งแต่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในสัปดาห์ที่ 2 เด็กสามารถใช้ประสาทสัมผัสในการสังเกตและบอกสิ่งต่าง ๆ ที่พบเห็นในการดูแอนิเมทได้ เด็กบางคนมีความกล้าแสดงออกในการตอบคำถามมากขึ้น แต่เด็กบางคนยังไม่เข้าใจคำถาม เด็กบางคนจะกลัวการตอบคำถาม กลัวตอบผิดแต่เด็กเริ่มที่จะตอบโดยสังเกตการตอบคำถามจากเพื่อนจะตอบตามเพื่อน เด็กสนใจแลกเปลี่ยนแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่รับรู้ผ่านประสาทสัมผัสและเล่าเรื่องราวจากการดูได้ โดยครูใช้คำถามแบบเปิดกว้างกระตุ้นให้เด็กเกิดการคิดเชิงสุนทรีย์ตลอดระยะเวลาการทดลองพบว่าเด็กเกิดการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่องในทิศทางที่สูงขึ้น

2. การเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย ในช่วงสัปดาห์แรก ๆ เด็กสามารถบอกอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการดูการ์ตูนแอนิเมทได้เพียง 2 อารมณ์ คือ มีความสุข เศร้าเสียใจ แต่จะพบการพัฒนาตั้งแต่ในสัปดาห์ที่ 3 เด็กบอกอารมณ์ได้มากกว่า 2 อารมณ์ ทั้ง ความสุข ความเศร้า ความกลัว ความแปลกใจ เนื่องมาจากเนื้อเรื่องในการดูมีการแสดงออกทางอารมณ์ทั้งทางสีหน้าท่าทางที่หลากหลาย ทำให้เด็กเห็นอารมณ์ได้อย่างชัดเจน เด็กสามารถสังเกตและบอกเล่าอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแล้วยังสามารถเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นของตนเองได้อย่างหลากหลาย เด็กบอกเล่าอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้และร่วมแสดงความคิดเห็นกับคนอื่นได้ โดยครูใช้คำถามแบบเปิดกว้างกระตุ้นให้เด็กได้คิดและกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น อารมณ์ความรู้สึกของตนตลอดระยะเวลาการทดลอง จึงพบว่าเด็กเกิดการเรียนรู้และพัฒนาด้านอารมณ์ความรู้สึกสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง

3. ด้านการเห็นคุณค่าจากความงาม เด็กส่วนใหญ่จะรับรู้ความงามทางวัตถุจากการมองภาพและเสียงที่เกิดขึ้นจากการดูการ์ตูนแอนิเมท แล้วจะบอกในเรื่องขององค์ประกอบศิลป์ได้ดี เช่น เรื่องสี รูปร่าง รูปทรง ขนาด พื้นผิว แต่ในเรื่องหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ครูต้องช่วยอธิบายเสริมเข้าไปและพูดย้ำ ๆ ให้กับเด็ก ซึ่งเด็กบางคนก็ยังไม่เข้าใจ บางคนจำไม่ได้ เพราะเด็กจะบอกเพียงเรื่องขององค์ประกอบศิลป์ที่ตนเองพบจากการดู ในส่วนขององค์ประกอบทางดนตรีในช่วงสัปดาห์แรก ๆ เด็กจะบอกได้เพียง ดนตรีสนุก แต่เมื่อครูให้ข้อมูล คำศัพท์ใหม่ ๆ เด็กก็สามารถบอกองค์ประกอบทางดนตรีทางดนตรีได้มากขึ้น เช่น จังหวะเร็ว ช้า หรือ เสียงดัง เสียงเบา ส่วนการเห็นคุณค่าความงามของจิตใจในเรื่องวิถีชีวิตและสัมพันธภาพเด็กมีการพัฒนาขึ้นจากสัปดาห์แรก ๆ ที่เด็กตอบได้เพียงความสัมพันธ์ที่มีในการดูเท่านั้น แต่ในสัปดาห์ที่ 3 เป็นต้นมา เด็กเกิดการพัฒนาในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ในการดูกับตนเองได้มากขึ้น

4. ด้านการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิดและขยายขอบเขตออกไปจากสิ่งที่รับรู้ โดยในช่วงสัปดาห์แรก ๆ เด็กส่วนใหญ่ยังไม่สามารถการนำข้อมูลที่ได้จากการ์ตูนแอนิเมทมาอธิบายความคิดของตนเองและยังไม่สามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมต่าง ๆ ที่เด็กได้เคยรับรู้หรือเรียนรู้มา ทำให้เด็กบอกเล่าหรืออธิบายแต่สิ่งที่ตนเองพบเห็นแค่ในการดูเท่านั้น แต่เมื่อครูให้ข้อมูลความรู้และใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กได้คิดทำให้ เด็กอธิบายความคิดของตนเองและสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์การเรียนรู้เดิมของตนได้มากขึ้น โดยเฉพาะในเด็กบางคนที่มีมักจะตอบคำถามเหมือนกับเพื่อน ก็จะตอบคำถามโดยใช้ความคิดและประสบการณ์เดิมของตนมาตอบ มีความมั่นใจในการตอบคำถามมากขึ้นทำให้เด็กเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในทิศทางที่สูงขึ้น

5. ด้านการนำข้อมูลประสบการณ์ไปสร้างสิ่งใหม่ มีค่าเฉลี่ยรองลงมา ซึ่งในช่วงสัปดาห์แรก ๆ เด็กบางคนยังไม่สามารถนำข้อมูล ความรู้ความเข้าใจจากการดูการ์ตูนแอนิเมทมาสร้างเป็นองค์ความรู้หรือสิ่งใหม่ได้ เด็กจะบอกแต่สิ่งที่ตนเห็นในการดูเท่านั้น เด็กบางคนก็ไม่ตอบคำถามหรือคิดอะไรใหม่เลย ครูจึงต้องช่วยโดยการให้คำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กสร้างองค์ความรู้หรือสิ่งใหม่ ทำให้เด็กสามารถที่จะเชื่อมโยงข้อมูลความรู้การดูการ์ตูนไปสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้ในการดูการ์ตูนแอนิเมทเรื่องต่อไป เด็กเกิดความมั่นใจ มีความภาคภูมิใจที่จะคิดสร้างสรรค์และบอกเล่าความคิดของตนเองให้ผู้ฟังได้ทำให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

อภิปรายผล

ผลการวิจัย พบว่า คะแนนการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยโดยผ่านการใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้างหลังการทดลองในภาพรวมสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 12.57 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.44 ซึ่งสูงกว่าก่อนการทดลองที่มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 10.63 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 6.17 อยู่ในเกณฑ์การพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะระดับมาก แสดงให้เห็นว่า เด็กมีการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัสได้และให้เหตุผลได้ การเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลายโดยสามารถบอกได้ตั้งแต่ 4 อารมณ์ขึ้นไป การเห็นคุณค่าความงามของวัตถุและคุณค่าความงามจากจิตใจได้และสามารถเชื่อมโยงกับเรื่องราวของตนเองได้ การอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิดได้ แล้วเชื่อมโยงกับเรื่องราวของการ์ตูนเพื่อขยายขอบเขตจากสิ่งที่รับรู้ที่ตนเองพบเห็นได้ การนำข้อมูล ความรู้และประสบการณ์ของตนไปสร้างสิ่งใหม่ได้และสามารถบอกเหตุผลได้ จึงมีการพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะโดยสามารถพัฒนาได้และยังสามารถบอกเหตุผลได้ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยในรายด้านหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุดเรียงตามลำดับ ได้แก่ การรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัส คะแนนเฉลี่ยหลังทดลอง ($M=3.00$, $S=0.61$) ด้านการเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลายคะแนนเฉลี่ยหลังทดลอง ($M=2.50$, $S=0.51$) ด้านการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิดคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง ($M=2.50$, $S=0.23$) ด้านการนำข้อมูลและประสบการณ์ไปใช้สร้างสิ่งใหม่คะแนนเฉลี่ยหลังการทดลอง ($M=2.50$, $S=0.19$) แต่ในด้านการเห็นคุณค่าความงามคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองไม่แตกต่างกัน ($M=2.38$, $S=1.01$) ส่วนนี้ไม่แตกต่างกันทุกด้าน ซึ่งการใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้างสามารถพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยมี 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการรับรู้ถึงความงามและการเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย โดยครูจะพูดคุยกับเด็กถึงความงามในชีวิตประจำวันและการ์ตูนแอนิเมทที่เด็กดูผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 จนทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่หลากหลาย เช่น ความสุข ความเศร้า รังเกียจ ความกลัว ความแปลกใจ และความโกรธ 2) ขั้นการเห็นคุณค่าจากความงาม เมื่อเด็กได้สัมผัสถึงความงามจนเกิดอารมณ์ความรู้สึกแล้วเด็กเกิดการซาบซึ้ง เห็นความสำคัญและเห็นถึงคุณค่าประโยชน์ในความงามทั้งคุณค่าจากวัตถุจากองค์ประกอบของศิลปะ องค์ประกอบของดนตรี และคุณค่าจากความงามจากจิตใจในเรื่องของวิถีชีวิตและสัมพันธภาพ 3) ขั้นความคิดจินตนาการและการสร้างสรรค์ คือการที่เด็กอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในความคิดโดยจะเชื่อมโยงเข้ากับเรื่องราวในการ์ตูนแล้วยังเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมต่าง ๆ ไปใช้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ จะเห็นได้ว่าการคิดเชิงสุนทรียะของเด็กมีการพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการพัฒนาทางสุนทรียภาพของ Parsons (2022) ที่กล่าวว่าสุนทรียภาพไม่ได้เป็นเพียงเรื่องของรสนิยมและความเพลิดเพลินใจ ความพึงพอใจของแต่ละบุคคลแต่เป็นการอธิบายแนวคิดที่ถูกตีความออกมา อย่างเป็นลำดับก่อนหลังต่อเนื่องกันเป็นขั้น ๆ โดยเด็กปฐมวัยจะเริ่มจาก 1) การชื่นชมชื่นชอบ (Favoritism) เด็กรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เกิดอารมณ์ความรู้สึกใช้ความชอบในการตัดสินใจ 2) ความงามและเหมือนจริง (Beauty and realism) เด็กให้ความสำคัญต่อเนื้อหาเรื่องราว ตัดสินความงามจากความเหมือนจริงโดยจะเปรียบเทียบความเหมือนจริงจากสิ่งที่เด็กเคยสัมผัสหรือมีประสบการณ์เดิมมาก่อน 3) การแสดงออก (Expressiveness) เด็กเริ่มให้ความสำคัญและทำความเข้าใจในความรู้สึกนึกคิดของศิลปินที่แสดงออกผ่านการสร้างสรรค์ผลงานมากกว่าความเหมือนจริง 4) แบบอย่างละรูปแบบ (Style and Form) เด็กสามารถให้ความหมายในผลงาน ในเรื่องรูปร่าง รูปทรงและสไตล์ของงานศิลปะผ่านสื่อที่แสดงออกมาเป็นพื้นผิว สี รูปทรงและที่ว่าง 5) ความเป็นตัวของตนเอง (Autonomy) เด็กสามารถตัดสินใจทัศนคติและคุณค่าของงานศิลปะได้ด้วยตนเองจากการรับรู้งานศิลปะผ่านประสาทสัมผัส การตัดสินความงามทั้งความงามทางธรรมชาติหรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยสติปัญญาจากความเข้าใจและจินตนาการ เกิดมีสุนทรียภาพ กล่าวคือ สามารถรู้สึกและเพลิดเพลินกับความงามในธรรมชาติจนตระหนักถึงความงามและตัดสินคุณค่าในความงามนั้น (Paul, 2022) ดังเช่นที่ Samuelsson and Sheridan (2013) กล่าวว่า สุนทรียะมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นความเข้าใจและการเรียนรู้ของกระบวนการคิด เราผ่านกระบวนการคิดเพื่อสร้างความหมาย เราสร้างความหมายโดยการเชื่อมต่อระหว่างข้อมูลใหม่และสิ่งที่เรารู้อยู่แล้วเพื่อให้ข้อมูลใหม่ ที่สมเหตุสมผล เชื่อมโยงระหว่างสิ่งที่ไม่เคยเชื่อมโยงกันมาก่อน เพื่อสร้างความหมายหรือความสำคัญ จะเห็นได้ว่าการพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะสามารถทำได้ตั้งแต่ในเด็กปฐมวัย จะเห็นได้ว่าการพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะในเด็กปฐมวัย มุ่งเน้นให้เด็ก ๆ มีส่วนร่วมและสัมผัสกับความงามตามธรรมชาติผ่านประสาทสัมผัสในการสำรวจโลกรอบตัว มีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม ซึ่งเด็กมักจะหลงใหลในสีสัน รูปร่าง พื้นผิว และเสียง โดยการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสนี้เป็นพื้นฐานของประสบการณ์ด้านสุนทรียศาสตร์ ที่ทำให้เด็กชื่นชมและตอบสนองต่อความงามในรูปแบบต่าง ๆ โดยผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิด อารมณ์ความรู้สึก และประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์และสวยงาม ให้เด็กได้พัฒนาความชอบและความรู้สึกทางความงามเพื่อให้เด็กเกิดความคิดเชิงสุนทรียะ

การใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับคำถามแบบเปิดกว้างทำให้การคิดเชิงสุนทรียะของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมมีการพัฒนาสูงขึ้นจากเดิมทั้งโดยรวมและรายด้าน โดยที่เด็กสามารถรับรู้ความงามผ่านประสาทสัมผัส ทำให้เกิดอารมณ์ที่หลากหลาย เห็นคุณค่าจากความงามทั้งความงามทางวัตถุและความงามทางจิตใจในเรื่องวิถีชีวิตและสัมพันธภาพ แล้วอธิบายสิ่งที่ตนเองคิดโดยเชื่อมโยงเรื่องราวจากการดูการ์ตูนไปสู่เรื่องที่ตนเองพบเห็นและยังสามารถบอกการแก้ไข เปลี่ยนแปลง สร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้ ทำให้เด็กเกิดการพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะอย่างขึ้นต่อเนื่อง จะเห็นได้ว่า สื่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยโดยเฉพาะการ์ตูนแอนิเมทและการใช้คำถามแบบเปิดกว้างสามารถสร้างให้เด็กปฐมวัยเกิดการคิดสุนทรียะได้ เพราะว่าการดูการ์ตูนแอนิเมทเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมจากทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะจากเด็ก โดยที่การ์ตูนแอนิเมทมีความใกล้ชิดกับเด็กเป็นอย่างมาก ได้แทรกซึมเข้าสู่ชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ ดังที่ Wijethilaka (2020) พบว่า เด็กจำนวนมากทั่วโลกติดการ์ตูน เด็ก ๆ จะดูการ์ตูนในตอนเช้าก่อนไปโรงเรียนและหลังเลิกเรียนกลับบ้านรวมทั้งในเช้าและเย็นวันหยุดสุดสัปดาห์ สอดคล้องกับ Kirkland (2019) ที่กล่าวว่า รูปแบบภาพยนตร์แอนิเมชันมีลักษณะเป็น "ความไร้เดียงสา" หรือมีความเรียบง่ายเหมือนกับเด็ก ๆ มีแนวคิดที่อบอุ่นเหมาะสมกับเด็กมากและยังได้รับความนิยมจากผู้ชมทุกวัย ซึ่งสอดคล้องกับ นันทน์ภัส มงคลสังข์ (2564) ได้ทำการวิจัยพบว่า นิทานการ์ตูนภาพเคลื่อนไหว พร้อมภาพประกอบที่สวยงาม ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้ และเพิ่มความสุขสนุกสนาน ในการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี ดังเช่นที่ Wikayanto (2023) กล่าวว่า การ์ตูนแอนิเมทจะมีรูปแบบเนื้อหาเรื่องราวรวมทั้งตัวละคร และลักษณะการสร้างสรรค์ที่กระตุ้นความเข้าใจด้านสุนทรียะ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sekeroglu (2012) ที่พบว่า ในภาพยนตร์แอนิเมชัน จะมีองค์ประกอบสี่ แสง และเงาซึ่งส่งผลต่อตัวละคร ฉากพื้นหลังและคำบรรยายที่ถ่ายทอดความรู้สึกและสุนทรียภาพถูกสร้างขึ้นจากการผสมผสานระหว่างแสงและสีและพื้นที่ การ์ตูนแอนิเมทจึงสามารถนำมาใช้เพื่อใช้ในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะ รวมถึงการใช้คำถามแบบเปิดกว้างที่เปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและตอบอย่างอิสระ โดยเฉพาะคำถามแบบเปิดกว้าง (open-ended questions) เป็นคำถามที่มีคำตอบที่หลากหลาย เป็นไปได้มากกว่าหนึ่งหรือสองคำตอบ ซึ่งเด็กจะต้องใช้ความรู้จากประสบการณ์เดิมที่มีมาใช้ตอบคำถามเป็นการใช้คำถามระดับสูงตามแนวคิดของ Bloom (Anderson and Krathwohl, 2001) ที่ให้ความสำคัญกับการตั้งคำถามโดยจะแบ่งระดับการตั้งคำถามตามระดับความสามารถทางสติปัญญาออกเป็น 6 ระดับ เรียงลำดับจากระดับต่ำไปสูง ได้แก่ ความรู้ความจำ (Knowledge) ความเข้าใจ (Comprehension) การนำไปใช้ (Application) การวิเคราะห์ (Analysis) การประเมินผล (Evaluating) และการสร้างสรรค์ (Creating) การถามคำถามปลายเปิดทำให้เกิดการให้ความร่วมมือและความคิดที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น (DiClemente, 2017) ซึ่ง Koster (2000) ยังได้กล่าวต่อไปอีกว่า การใช้คำถามเป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนในเรื่องสุนทรียภาพ โดยเฉพาะคำถามปลายเปิด เป็นเครื่องมือของการสอนที่มีประสิทธิภาพมาก คำถามเหล่านี้นำไปสู่การคิดแบบเอกนัย และเป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิด ความรู้หรือการตัดสินใจเป็นคำถามที่ยกระดับความคิดของเด็กให้สูงขึ้น ดังเช่นที่ Çakir and Cengiz (2016) ได้ศึกษาการใช้คำถามปลายเปิดกับคำถามปลายปิดในห้องเรียนภาษาตุรกี พบว่า การใช้คำถามปลายเปิดส่งผลให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้น นักเรียนมีความสนใจและมีการสนทนาในชั้นเรียนมากขึ้นนอกจากนี้ยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน

จะเห็นได้ว่า เมื่อใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้างจะเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล มีจินตนาการและการสร้างสรรค์จากการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านประสาทสัมผัส โดยนำความรู้และประสบการณ์เดิมมาใช้ในการพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะ โดยครูถามคำถามแบบเปิดกว้างให้เด็กมีส่วนร่วมในการสนทนาเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กพบในการดูการ์ตูนแอนิเมทว่าสวยงามหรือความน่าสนใจ แล้วร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับองค์ประกอบของศิลปะ เช่น สี รูปร่าง พื้นผิว และหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เด็กเรียนรู้ที่จะแสดงออกถึงความพึงพอใจด้านสุนทรียภาพของตน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้โดยใช้การ์ตูนแอนิเมทร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้างสามารถที่จะพัฒนาการคิดเชิงสุนทรียะในเด็กปฐมวัยได้ ซึ่งการคิดเชิงสุนทรียะในเด็กปฐมวัย จะมุ่งเน้นให้เด็ก ๆ มีส่วนร่วมและสัมผัสกับความงามตามธรรมชาติและสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ทั้งในเรื่องสีสัน รูปร่าง พื้นผิว และเสียง ซึ่งเป็นการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสนี้เป็นพื้นฐานของประสบการณ์ด้านสุนทรียศาสตร์ ที่ทำให้เด็กชื่นชมและตอบสนองต่อความงามในรูปแบบต่าง ๆ โดยผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น อารมณ์ และประสบการณ์อย่างสร้างสรรค์ ทำให้เด็กได้พัฒนาความชอบและความรู้สึกทางสุนทรียะของตนเองเกิดเป็นการคิดเชิงสุนทรียะ ดังที่ Lilly and Venukapalli (2020) นักสุนทรียศาสตร์ยืนยันว่า ประสบการณ์ด้านสุนทรียะเป็นการผสมผสานจิตใจ ร่างกายและอารมณ์ และการมีส่วนร่วมกับผู้คนและวัตถุ เพื่อให้เด็กเกิดการพัฒนาที่ดีที่สุด ประสบการณ์ความงามจะต้องรวมอยู่ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมสุนทรียะให้ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาไปใช้

1.1 ในช่วงเริ่มต้นของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ครูควรถามคำถามและชวนพูดคุยโดยใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงอารมณ์ความรู้สึก องค์ประกอบศิลป์และองค์ประกอบด้านดนตรี เพราะเด็กปฐมวัยอาจไม่คุ้นเคยกับการพูด อธิบาย โดยใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงสุนทรีย์ เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจและเกิดความคุ้นเคยกับคำศัพท์ในการพูดแสดงอารมณ์ความรู้สึกและการคิดเชิงสุนทรีย์

1.2 การประเมินการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย ควรมีการจัดเด็กเป็นกลุ่มย่อยในการดูการ์ตูนเพื่อตอบคำถาม เนื่องจากเด็กหากเด็กต้องรอคอยเป็นระยะเวลานานที่จะสัมภาษณ์รายบุคคล เด็กบางคนอาจจะลืมเรื่องราวของการดู รวมทั้งอารมณ์ความรู้สึกและความคิดของตนเองที่มีต่อการดู

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาการใช้การ์ตูนแอนิเมต์ร่วมกับการใช้คำถามแบบเปิดกว้างเพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ เช่น ด้านร่างกายโดยบูรณาการเข้ากับกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ การเล่นเกมดนตรี ด้านสังคม เช่น การปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่น การเห็นอกเห็นใจ ด้านสติปัญญา เช่น การคิดแก้ปัญหา การคิดวิเคราะห์ ด้านภาษา เช่น ทักษะการสื่อสาร

2.2 ควรมีการศึกษาการจัดประสบการณ์ กิจกรรมหรือสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบอื่นเพื่อส่งเสริมและพัฒนาการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย เช่น กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ การเล่นเกม การแสดงบทบาทสมมติ กิจกรรมศิลปะ

2.3 ควรมีการศึกษาการใช้คำถามแบบเปิดกว้างร่วมกับการจัดประสบการณ์ กิจกรรมหรือสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการคิดเชิงสุนทรีย์ของเด็กปฐมวัย เช่น นิทาน เพลง เกม

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560*. สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- นันทน์ภัส มงคลสังข์. (2564). การพัฒนาสื่ออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบนิทานการ์ตูน แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 (5-6 ปี). *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 9(1), 39-59.
- พร้อมพิไล บัวสุวรรณ, และคณะ. (2566). รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ เรื่องกรอบทศวรรษที่ 21 และ E-Training Platform เพื่อพัฒนาความสามารถของครูในการจัดการเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่อชีวิตของนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน: การพัฒนาและแนวทางการขับเคลื่อนสู่การใช้ประโยชน์. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- รุ่งนภา อุบลี. (2565). การศึกษาผลของการใช้เรื่องราวทางสังคมผ่านการ์ตูนแอนิเมชัน เพื่อพัฒนาทักษะการรอคอยของเด็กออทิสติกในระดับปฐมวัย. *วารสารวิจัยและการพัฒนาการศึกษาพิเศษ*, 11(1), 90-103.
- วิภาภรณ์ อรุณพลอด. (2561). ภาพยนตร์แอนิเมชัน: กรณีศึกษาภาพยนตร์การ์ตูน 3 มิติของไทย. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสร้างสรรค์สังคม*, 6(1), 108-187.
- สุรสิทธิ์ วิทย์รัฐ. (2565). *การเขียนเพื่องานภาพยนตร์*. CCA Colleague of Communication Art.
https://elcca.ssru.ac.th/surasit_vi/pluginfile.php/163/mod_resource/content/1/week_11_MCA1105_Writing_for_Communication_Arts_Cinematography_2_2564.pdf
- Anderson, L. W. and Krathwohl, D. R. (eds.). (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman.
- Çakır, H. and Cengiz, Ö. (2016). The Use of Open Ended versus Closed Ended Questions in Turkish Classrooms. *Open Journal of Modern Linguistics*, 6(2), 60-70.
- Chantelle, G. (2020, November 18). *The Beauty-Happiness Connection*. Chantelle Grady

- <https://www.chantellegrady.com/journal/2020/10/30/the-beauty-happiness-connection>
- DiClemente, C. C., et al. (2017). Motivational interviewing, enhancement, and brief interventions over the last decade: A review of reviews of efficacy and effectiveness. *Psychology of Addictive Behaviors*, 31(8), 862-887.
- Fostering Well-Being. (2024, February). *Stress and Anxiety in Kids*. Washington State Department of Social and Health Services. <https://www.dshs.wa.gov/sites/default/files/ALISA/stakeholders/documents/FWB/Stress%20and%20Anxiety%20in%20Kids%20Feb%202024.pdf>
- Izard, C. E. (1977). Differential emotions theory. *Human Emotions*, 43–66.
- Jorlen A. (2020, 17 Jun). *Five Types of Creative Thinking*. Medium. <https://medium.com/@adamjorlen/five-types-of-creative-thinking-3f734a427f7c>
- Kirkland, E. (2019, 4 April). *Handmade Aesthetics in Animation for Adults and Children*. The Crafty Animator. <https://research.brighton.ac.uk/en/publications/handmade-aesthetics-in-animation-for-adults-and-children>
- Koster, J. B. (2000). *Bringing Art into the Elementary Classroom*. Wadsworth Publishing.
- Lilly, K. V. and Venukapalli, S. (2020). Aesthetic intelligence and Aesthetic experience in children. *International Journal of Education (IJE)*, 8(4), 35-44.
- Parsons, M. (2022, 11 October). *How we understand art : a cognitive developmental account of aesthetic experience*. Internet Archive. <https://archive.org/details/howweunderstanda0000pars>
- Paul, J. (2022). Analytics of Aesthetic Judgment. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, 6(10), 115-121.
- Rogers M., Dovigo F., Doan L. (2020). Educator identity in a neoliberal context: Recognising and supporting early childhood education and care educators. *European Early Childhood Education Research Journal*, 28(6), 806–822.
- Samuelsson, I.P. and Sheridan, S. (2013). Young children’s experience of Aesthetic in preschool. *nordisk Barnehaegforskning*, 31(6), 1–12.
- Sekeroglu, G. K.. (2012). Aesthetics and design in three dimensional animation process. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 812–817.
- Unicef. (2023, December 19). *What is stress?*. <https://www.unicef.org/parenting/mental-health/what-is-stress#what-is-stress>
- Wikayanto, A. (2023). Aesthetic Morphology of Animation. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 23(2), 396-414
- Wijethilaka, T. S. (2020, 31 October). *Effect of cartoons on children*. ResearchGate https://www.researchgate.net/publication/345066689_Effect_of_cartoons_on_children