

การใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสี่เทาของหมู่บ้าน  
ภูตหน้ากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น  
ของเด็กประถมศึกษาชั้นปีที่ 5



ลลิตา เลี่ยมประวัตติ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

พฤษภาคม 2567

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยพะเยา

การใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสี่เทาของหมู่บ้าน  
ภูตหน้ากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น  
ของเด็กประถมศึกษาชั้นปีที่ 5



การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
พฤษภาคม 2567  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยพะเยา

USING P4C ACTIVITIES COMBINED WITH THE USE OF THE PICTURE BOOK MEDIA  
“UNRAVELING” TO DEVELOP EMPATHY FOR OTHERS IN  
FIFTH GRADE PRIMARY SCHOOL CHILDREN



LALITA LIAMPRAWAT

An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment  
of the Requirements for the Master of Education Degree  
in Curriculum and Instruction

May 2024

Copyright 2024 by University of Phayao

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรื่อง

การใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสี่เทาของหมู่บ้าน  
ภูตหน้ากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น  
ของเด็กประถมศึกษาชั้นปีที่ 5

ของ ลลิตา เสียมประวัตติ

ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
ของมหาวิทยาลัยพะเยา

..... ประธานกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุกดาพร ปัญญาพุกฤษ)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ลำไย สีหามาตย์)

..... อาจารย์บัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยพะเยา

(ดร. อากาศพรณ ประทุมไทย)

..... คณบดีวิทยาลัยการศึกษา

(รองศาสตราจารย์ ดร. รักษิต สุทธิพงษ์)

- เรื่อง:** การใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้าน  
ภูตหน้ากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น  
ของเด็กประถมศึกษาระดับปีที่ 5
- ผู้ศึกษาค้นคว้า:** ลลิตา เลี่ยมประวัตติ, การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง: กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน),  
มหาวิทยาลัยพะเยา, 2566
- อาจารย์ที่ปรึกษา:** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ล้ำไย สีหามาตย์
- คำสำคัญ:** วิทยุรุ่นตอนต้น, หนังสือภาพ, P4C, ความเห็นอกเห็นใจ

### บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเป็นการพัฒนาหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก โดยมีคอนเซ็ปต์เกี่ยวกับการเหยียดรูปลักษณ์ เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ P4C (Philosophy for children) ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพในการจัดกิจกรรมวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเหยียดรูปลักษณ์เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจในวิทยุรุ่นตอนต้น จำนวน 1 เรื่อง 2) เพื่อเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับสื่อหนังสือภาพ เรื่อง โลกสีเทาของภูตหน้ากากใช้วัดผลในรูปแบบ One Group Pretest-Posttest Design จากการใช้แผนการจัดกิจกรรมแบบ P4C ร่วมกับสื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก และแบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจในวิทยุรุ่นเพื่อวัดผลก่อน-หลังในการจัดกิจกรรมผลการทดลองจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านจำปาหวาย จังหวัดพะเยา พบว่า 1) ผู้เชี่ยวชาญประเมินสื่อหนังสือภาพว่ามีความสอดคล้องที่ 0.96 หมายถึง สามารถนำไปใช้งานได้ 2) ผลคะแนนความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมดังนี้ คะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบก่อนทำกิจกรรมอยู่ที่ 27.53 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 68.83 ของคะแนนเต็ม และมีคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบหลังทำกิจกรรมของนักเรียน ที่ 30.06 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.15

**Title:** USING P4C ACTIVITIES COMBINED WITH THE USE OF THE PICTURE BOOK MEDIA  
“UNRAVELING” TO DEVELOP EMPATHY FOR OTHERS IN  
FIFTH GRADEPRIMARY SCHOOL CHILDREN

**Author:** Lalita Liamprawat, Independent Study: M.Ed. (Curriculum and Instruction), University of  
Phayao, 2023

**Advisor:** Assistant Professor Dr. Lumyai Seehamat

**Keywords:** Tween (pre-teen), Picture Book, P4C, Empathy

#### ABSTRACT

The purpose of this research is the development of a picture book titled "Unraveling" based on the concept of body shaming to create empathy in Grade 5 students by using P4C (Philosophy for Children) combined with the use of a picture book in learning activities. The purposes of this study were: 1) to develop a picture book with the concept of body shaming titled "Unraveling". 2) To compare the students' scores on the empathy quotient test before and after joining the P4C activities with a picture book. This research experiment used a one-group pretest-posttest design using P4C activities with the picture book "Unraveling" and a test of empathy quotients for adolescents. The result of the study found that 1) The picture book was evaluated for an IOC score of 0.96 by three experts, which means it is usable. 2) The achievement between the pre-test and post-test of students in grade 5 at Baan Jampawai School was higher than before using learning activities. The study found that the average score of the pre-activity test was 27.53 points, equivalent to 68.83 percent of the full score, and the average score of the student's post-activity test was 30.06 points, equivalent to 75.15 percent.



## กิตติกรรมประกาศ

ผลการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาและช่วยเหลือจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลำไย สีหามาตย์ อาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ที่ได้ดูแลช่วยเหลือ ให้คำแนะนำและคำปรึกษาด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่งตลอดมา ผู้วิจัยซาบซึ้งใน พระคุณเป็นอย่างยิ่ง และขอกราบขอบพระคุณไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ นางสาวณัฐชนัน โขมิตาภรณ์ บรรณาธิการสำนักพิมพ์ห้องเรียน นางสาวศัชริน กอประคอง ผู้จัดการห้องสมุดสำหรับเด็กปฐมวัยตรุณบรรณาลัยและบรรณาธิการ อิศระ และนางสาว สุพรรณษา เกาศล นักจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก ที่ได้กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบเครื่องมือวิจัยให้คำปรึกษาและชี้แนะแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ขอขอบคุณ นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านจำป่าหวาย ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวม ข้อมูล สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณ บิดา มารดา และครอบครัว ที่เป็นกำลังใจในการพากเพียร จนทำให้การดำเนินการวิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีของวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณ บิดา มารดา ผู้ให้กำเนิดและอบรมเลี้ยงดู และบูรพาจารย์ทุก ๆ ท่าน ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชา ความรู้แก่ผู้วิจัยเสมอมา

ลลิตา เลี่ยมประวัติ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามของการวิจัย.....	4
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	5
สมมติฐานของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย .....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	6
ประโยชน์ที่จะได้รับการวิจัย.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	8
หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาหน้าที่พลเมือง .....	9
แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสือภาพ.....	13
แนวคิดเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจ.....	26
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ P4C .....	33
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นตอนต้น (10-12 ปี) .....	41
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	51

กรอบแนวคิดในงานวิจัย .....	55
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	57
กลุ่มเป้าหมาย .....	57
แบบแผนการวิจัย .....	57
รูปแบบที่ใช้ในการทดลอง .....	58
การสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ .....	58
วิธีดำเนินการทดลอง .....	73
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	74
สถิติพื้นฐาน .....	74
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	76
ผลการพัฒนาสื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสี่เทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 .....	76
ผลการเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับสื่อหนังสือภาพ เรื่อง โลกสี่เทาของภูตหน้ากาก .....	79
บทที่ 5 บทสรุป .....	81
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	81
สรุปผลการวิจัย .....	82
อภิปรายผลการวิจัย .....	82
ข้อเสนอแนะ .....	83
บรรณานุกรม .....	84
ภาคผนวก .....	92
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ .....	93
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	102
ภาคผนวก ค ประมวลรูปภาพการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อหนังสือภาพ .....	122

ประวัติผู้วิจัย ..... 124



## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 โครงเรื่องเนื้อหาของหนังสือภาพ .....	62
ตาราง 2 การประเมิน IOC ของสื่อหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (ก่อนปรับแก้ไข).....	67
ตาราง 3 การประเมิน IOC ของสื่อหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (หลังปรับแก้ไข).....	68
ตาราง 4 การทดลองใช้สื่อหนังสือภาพกับกลุ่มทดลอง (Try Out).....	69
ตาราง 5 ผลการหาค่า IOC ของแบบทดสอบจากผู้เชี่ยวชาญ (ก่อนปรับแก้ไข).....	70
ตาราง 6 ผลการหาค่า IOC ของแบบทดสอบจากผู้เชี่ยวชาญ (หลังปรับแก้ไข) .....	71
ตาราง 7 การประเมิน IOC ของสื่อหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (ก่อนปรับแก้ไข).....	76
ตาราง 8 การประเมิน IOC ของสื่อหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (หลังปรับแก้ไข).....	77
ตาราง 9 การทดลองใช้สื่อหนังสือภาพกับกลุ่มทดลอง (Try Out) .....	78
ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อน-หลังการเข้าร่วมกิจกรรม .....	79



## สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 ภาพเปรียบเทียบขนาดของตัวละคร .....	20
ภาพ 2 ตัวละครที่มีโครงสร้างจากรูปร่างพื้นฐาน.....	21
ภาพ 3 ภาพแสดงโครงสร้างของตัวละคร.....	22
ภาพ 4 ภาพแบบร่างตัวละครที่มีโครงสร้างแบบอิสระ .....	22
ภาพ 5 การแบ่งสัดส่วนในการวาดตัวละคร.....	23
ภาพ 6 ตัวอย่างการวาดตัวละครด้วยสัดส่วนต่าง ๆ .....	23
ภาพ 7 การเปรียบเทียบสัดส่วนตัวละครจากกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน .....	23
ภาพ 8 ตัวละครแสดงท่าทางหดหู่แบบเกินจริง .....	24
ภาพ 9 การแสดงอารมณ์ผ่านองค์ประกอบของใบหน้า .....	25
ภาพ 10 ใบหน้าตัวละครที่แสดงอารมณ์ดีใจ เสียใจ และไม่พอใจ .....	25
ภาพ 11 กรอบแนวคิดการวิจัย .....	56
ภาพ 12 รูปแบบการทดลองแบบ One Group Pretest–Posttest Design .....	57
ภาพ 13 ตัวละครที่ออกแบบในสื่อหนังสือภาพ 1 .....	59
ภาพ 14 ตัวละครที่ออกแบบในสื่อหนังสือภาพ 2 .....	60
ภาพ 15 แม่สีและวงล้อสี .....	62

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน สังคมกำลังค่อย ๆ เกิดความตระหนักในเรื่องของ “การรักตัวเอง” โดยมีการเคลื่อนไหวจากหลายภาคส่วนของสังคมในระดับสังคมโลก เช่น การรณรงค์และการเล่าเรื่องผ่านการติดแฮชแท็กในเว็บไซต์ X (หรือเดิม twitter.com) เกี่ยวกับการยอมรับในรูปร่างหน้าตา รสนิยม ตัวตนหรือความชอบของตนเอง เช่น #MyBodyMyChoice หรือ #SelfLove ที่เป็นกระแสมาเรื่อย ๆ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2013 ซึ่งบอกเล่าเกี่ยวกับการก้าวผ่านความรู้สึกไม่พอใจในรูปร่างหน้าตาของตนเองที่ถูกสังคมตัดสิน นำไปสู่การยอมรับและพึงพอใจต่อตนเองในแบบที่ตนเองเป็น

โดยกระแสดังกล่าวได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเห็นคุณค่าในตนเองและการสร้างสังคมที่มีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น รวมไปถึงการตั้งคำถามต่อสังคมเกี่ยวกับการกำหนดค่าความงามตามมาตรฐานมายาคติ ทำให้เกิดอุดมคติของการใช้ชีวิตและวางตัวในบทบาทที่ถูกสังคมกำหนดไว้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็กลายมาเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของปัญหาสุขภาพจิตของวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน จากการถูกล้อเลียนรังแกด้วยเรื่องของรูปลักษณ์ภายนอก หรือ Body Shaming ซึ่งจัดเป็นส่วนหนึ่งของการกลั่นแกล้ง (Bullying) และยังสอดคล้องกับข้อมูลของกรมสุขภาพจิตว่ามีเด็กนักเรียนที่โดนกลั่นแกล้งในโรงเรียนมากถึง 600,000 คน เมื่อคิดเป็นอัตราส่วนแล้วเท่ากับ 40% ถือเป็นอันดับ 2 ของโลก รองจากประเทศญี่ปุ่น (Jamigorn Wongchopoo, 2020)

การที่ความงามแบบมายาคติที่สังคมกำหนดนั้นกลายมาเป็นปัญหาที่ทำให้ไม่ชอบในรูปร่างหน้าตาของตนเอง เพราะสิ่งเหล่านั้นถูกสื่อผลิตซ้ำมาเป็นเวลานาน ทำให้เกิดการตีตราว่าผู้ที่ไม่เป็นไปตามมาตรฐานเหล่านั้น กลายเป็นคนที่ด้อยค่า เกิดการกดทับของตัวตน ทำให้เกิดการเลือกปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม เช่น Beauty Privilege (การที่คนหน้าตาดีจะได้รับการปฏิบัติที่ดีกว่า) หรือการตีตราตัดสินตีดาบไปก่อน เช่น คนที่อ้วน ดำ มีสิ่ว จะต้องเป็นคนที่ไม่ดูแลตัวเอง ทั้งที่สาเหตุอาจจะมาจากยา โรค หรือกรรมพันธุ์ และอื่น ๆ รวมถึงการสะท้อนภาพลักษณ์ว่าจะต้องเป็นคนบ้านนอก เช่น ละคร “แม่ครัวคนใหม่” ซึ่งนางเอกจะต้องปลอมตัวไปเป็นคนรับใช้โดยการทาผิวแทนและติดไฟ ซึ่งเป็นการผลิตซ้ำว่ารูปร่างลักษณะแบบนี้จะต้องเป็นคนไม่มีการศึกษา ไม่มีฐานะ เป็นชนชั้นแรงงานระดับล่าง หรือเป็น “ตัวตลก” ไม่ใช่ “นางเอก” ซึ่งนางเอกที่จะมีความสุข ตอนจบจะต้องเป็นร่างเดิมที่มีผิวขาว ไม่ใช่ทาตัวดำและติดไฟ รวมทั้งโฆษณาอีกมากมาย ที่สร้างมายาคติความงามของสังคมไทยขึ้นมา ทำให้ค่านิยมความงามของไทยที่ไม่

เปิดกว้าง กลายเป็นกรอบที่กดทับรูปร่างรวมไปถึงตัวตนของผู้อื่นไปโดยปริยาย (ทีมข่าวบันเทิง ที่นี่ดอทคอม, 2564, สื่อออนไลน์)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าประเทศไทยจะมีกฎหมายว่าด้วยการดูหมิ่นซึ่งหน้า (พุดจาเหยียดหยามให้ได้รับความอับอายในที่สาธารณะ) และกฎหมายหมิ่นประมาท (นิทาว่าร้าย ปล່อยข่าวลือให้เกิดความเสียหายทางสังคม) ก็ตาม แต่กฎหมายดังกล่าวกลับไม่ถูกใช้อย่างจริงจัง หรือฟ้องร้องเป็นคดีความ เนื่องจากลักษณะรากเหง้าทางวัฒนธรรมหลักของไทยที่มีมานาน เป็นการอยู่ร่วมกันในสังคมแบบปฐมภูมิ คือ การสร้างความสนิทสนมเป็นพื้นฐาน เช่น การเรียกชื่อเล่น หรือแทนสรรพนามว่า พี่-น้อง โดยไม่จำเป็นต้องมีสายเลือดร่วมกัน การพูดคุยถามไถ่สารทุกข์สุขดิบหรือหยอกล้อเมื่อพบเจอกันนั้นเป็นเรื่องปกติ แต่การที่ไม่มีระยะห่างทางสังคมในลักษณะนี้ ทำให้เกิดเป็นสถานการณ์ที่เรียกว่า Microaggression (Limpong, 2020, Online) คือ การพูดคุยหรือแสดงออกโดยไม่มีเจตนาร้าย ไม่ได้ตั้งใจ แต่ไม่รู้ตัวว่ากำลังเสียมารยาทด้วยคำอีกฝ่าย โดยเฉพาะสังคมไทยที่มีเรื่องของความอาวุโสมาเกี่ยวข้อง ทำให้เกิดคำพูดที่ดูนินทาว่าร้ายเพราะเอ็นดู หรือความเชื่อว่าการชื่นชมจะทำให้เด็กหลง ทำให้แสดงออกมาในแง่ตรงกันข้าม คือ การตำหนิติเตียนรูปร่างลักษณะหรือตัวตนของอีกฝ่ายในลักษณะของความเอ็นดูหรือห่วงใย แต่ไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบทางความรู้สึกที่บั่นทอนทำร้ายจิตใจของอีกฝ่ายได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ที่อาจดูเหมือนเป็นเรื่องเล็กน้อย สามารถสะสมและทำให้เกิดผลกระทบอย่างหนักด้านสุขภาพจิตและการใช้ชีวิตตามมาได้

การกดทับทางมายาคตินี้ทำให้คนส่วนใหญ่ขาดความมั่นใจในตนเองโดยเฉพาะเรื่องของรูปร่างหน้าตาและลามไปถึงรสนิยม ตัวตน นำไปสู่การลดทอนคุณค่าของตนเอง หรือหากมากกว่านั้นอาจจะทำให้เกิดเป็นโรค เช่น โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล โรคผิดปกติทางการกิน เช่น Anorexia (โรคอดอาหาร) หรือ Bulimia (โรคล้วงคออาเจียน) รวมถึงมีผลกระทบในชีวิตประจำวัน เช่น การดิ้นรนเพื่อให้อยู่ในมาตรฐานความงามของมายาคติ เช่น การไปซื้อยาหรืออาหารเสริมที่ไม่ได้มาตรฐานและอาจเป็นอันตรายมาใช้ การเสพติดศัลยกรรม เป็นต้น ซึ่งประเด็นต่าง ๆ เหล่านี้ สามารถสร้างความอ่อนไหวเปราะบางทางตัวตนต่อผู้ได้รับผลกระทบจากการเหยียดรูปลักษณ์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กโตจนถึงวัยรุ่นตอนต้น เพราะเป็นวัยที่กำลังค้นหาตัวเอง เกิดความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทำให้ไม่มั่นใจเป็นทุนเดิม รวมถึงสามารถเสปสื่อบรับข่าวสารต่าง ๆ ได้แล้ว แต่ยังขาดวิจารณญาณในการพิจารณา รู้ไม่เท่าทัน หรือยังไม่เกิดความตระหนักรู้ว่าเรื่องดังกล่าวสามารถนำไปสู่การเหยียดรูปลักษณ์ผู้อื่นได้ (Vegas, 2015, Online)

กนกพิชญ์ อุ่นคง (2567) ได้กล่าวถึงการสร้างห้องเรียนแห่งความเห็นอกเห็นใจของครูเป็ยก โดยการตั้งกฎในห้องพื้นฐาน 2 ข้อ คือ การควบคุมตนเอง และการไม่ทำร้ายผู้อื่น จากนั้นได้ใช้วิธีการตั้งคำถามควบคู่ไปกับการใช้สื่อต่าง ๆ ให้เด็กลองคิดและลองตอบ ว่าถ้าตัวเขาเป็นคนนั้น ในสถานการณ์นั้น เขาจะมีปฏิกิริยาหรือเลือกการกระทำแบบใด เพื่อที่เด็กจะได้เข้าใจเหตุผลของการกระทำของตัวอย่างที่เล่าอย่างถ่องแท้ และเมื่อเกิดความเข้าใจก็จะเกิดความเห็นอกเห็นใจตามมา ซึ่งเป็นการเรียนรู้เรื่องอารมณ์ความรู้สึก จึงต้องมีการสอนให้นักเรียนคิดเหมือนว่าเราไปสวมรองเท้าของคนอื่น ลองเป็นคนอื่นดูบ้าง และทำอย่างสม่ำเสมอเป็นประจำ เพราะการสร้างเจตคติหรือสมรรถนะพิเศษให้เด็ก ยิ่งต้องเน้นย้ำให้เด็กเห็นว่าประเด็นเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญ

การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะความเห็นอกเห็นใจ จะต้องจัดโดยการปลูกฝังแนวความคิดด้านปรัชญา โดยวิธีการใช้แผนการสอนจัดกิจกรรมเสริมนอกชั้นเรียนแบบ P4C พร้อมกับการใช้สื่อหนังสือภาพ ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มการเรียนการสอนในรูปแบบของการตั้งคำถาม ค้นหา และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดหรือความรู้สึกของคนอื่น ๆ โดยมีกิจกรรมสำคัญ คือ การพูดคุยเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงปรัชญาที่ชวนให้ขบคิดตั้งคำถาม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประเด็นที่นักเรียนสงสัยมากยิ่งขึ้น เพราะนอกจากนักเรียนแต่ละคนจะได้แสดงความคิดเห็นตามความเข้าใจของตนแล้ว ยังได้รับฟังมุมมองและความคิดเห็นของผู้อื่น ทำให้เกิดการขยายขอบเขตความเข้าใจของตนเอง สร้างความเข้าใจใหม่ รวมถึงยังได้ฝึกความกล้าในการสื่อสารและรับฟังความเห็นต่างด้วยความเคารพอีกด้วย

จากบทความของ Mohd, Hafizhah, and Abdul (2022). ได้สรุปว่า P4C เป็นแนวทางการสอนปรัชญาที่มีประสิทธิภาพ โดยมีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างการสอนและความรู้ โดยบูรณาการในด้านของสติปัญญา คุณภาพ ความเกี่ยวข้อง และสภาพห้องเรียนที่เอื้ออำนวย มีการเห็นคุณค่าและการจัดการกับความแตกต่างทางความคิดอย่างเหมาะสม การสร้างสื่อในกิจกรรม ต้องคำนึงถึงประเด็นและแนวคิดที่ต้องนำเสนอแก่นักเรียน จะต้องเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม ศาสนา และระดับความคิดของนักเรียน

ในการสร้างสื่อในกิจกรรมผู้วิจัยได้คำนึงถึงประเด็นและแนวคิดที่ต้องนำเสนอแก่นักเรียนจะต้องเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม ศาสนา และระดับความคิดของนักเรียน ดังนั้นผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม รายวิชาหน้าที่พลเมือง สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม มาตราฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและ ดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่

ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข เพื่อสร้างเป็นกิจกรรมเสริมให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ผู้วิจัยได้พบว่า ในชั้นเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านจำปาหวาย มีนักเรียนที่ถูกกีดกันจากกลุ่มเพื่อนทางอ้อม จากรูปร่างที่มีน้ำหนักมากเกินไป และคนที่ผิวคล้ำ ซึ่งไม่ตรงกับมายาคติความงามของสังคม ผู้วิจัยจึงได้คิดจัดทำสื่อหนังสือภาพเพื่อนำไปใช้กับนักเรียนในห้อง ควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมที่เน้นการพูดคุยเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องของการเหยียดรูปลักษณ์และการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมากขึ้น

โดยในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยต้องการจะพัฒนาสื่อหนังสือภาพเพื่อสร้างความตระหนักขั้นพื้นฐานของการเหยียดรูปลักษณ์ และความเห็นอกเห็นใจในเด็กประถมช่วงอายุ 10-12 ปี โดยอ้างอิงตัวชี้วัดจากแบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่น หรือ Empathy Quotient (Embrace Autism) จำนวน 20 ข้อ ซึ่งเน้นประเด็นสำคัญไปที่การวัด Empathy (ความเห็นอกเห็นใจ) ซึ่งมีผลเกี่ยวกับทักษะการอยู่ร่วมกันในสังคม ในเรื่องของการเข้าใจในสิ่งที่ผู้อื่นต้องการ คาดคะเนสิ่งที่ผู้อื่นจะตอบสนอง และสามารถรับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่น ซึ่งเป็นทักษะที่สามารถทำให้เราสามารถเข้าใจและยอมรับความแตกต่างของผู้อื่นได้ ตอบสนองในแบบที่เหมาะสม รวมถึงอยู่ในสังคมได้แบบใจกว้าง ซึ่งการทำหนังสือจะเป็นรูปแบบของ E-Book เพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมและสะดวกต่อการทำกิจกรรมแบบกลุ่มมากขึ้น ซึ่งมีข้อเสนอแนะจาก Sanook.com (2560, Online) ได้อธิบายถึงข้อดีของการเลือก E-Book เพื่อจุดประสงค์การประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนว่า หนังสือแบบ E-book จะสะดวกเป็นอย่างมากกับการสอนนอกสถานที่ หรือการบรรยายให้ผู้คนเป็นจำนวนมาก ซึ่งการแบกหนังสือหรือเอกสารหลายชุดเพื่อไปแจกอาจสร้างความลำบากให้แก่ผู้บรรยาย แต่ถ้าหากทำเป็น E-book จะทำให้สะดวกและประหยัดเวลามากยิ่งขึ้น จากนั้นจึงนำสื่อไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ในช่วงอายุ 10-12 ปี เพื่อทดสอบประสิทธิผลของสื่อและบันทึกผลต่อไป

### คำถามของการวิจัย

1. การใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 มีประสิทธิภาพหรือไม่อย่างไร
2. นักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 มีความเห็นอกเห็นใจ หลังการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่องโลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก โดยการใช้กิจกรรม P4C เพิ่มขึ้นหรือไม่

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเหยียดรูปลักษณ์เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจในวัยรุ่นตอนต้น จำนวน 1 เรื่อง
2. เพื่อเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับสื่อหนังสือภาพ เรื่อง โลกสีเทาของภูตหน้ากาก

### สมมติฐานของการวิจัย

ความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับสื่อหนังสือภาพ เรื่อง โลกสีเทาของภูตหน้ากาก หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

#### 1. ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

1.1 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้หาประสิทธิภาพของหนังสือภาพ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านจำป่าหวาย ตำบลจำป่าหวาย อำเภอเมืองพะเยา จังหวัดพะเยา เป็นจำนวนทั้งหมด 3 คน

1.2 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนบ้านจำป่าหวาย ตำบลจำป่าหวาย อำเภอเมืองพะเยา จังหวัดพะเยา เป็นจำนวนทั้งหมด 15 คน

#### 2. ขอบเขตด้านตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก โดยกิจกรรม P4C

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความเห็นอกเห็นใจ

#### 3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

วิชาหน้าที่พลเมืองรายวิชาเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเด็นยอมรับความหลากหลายทางสังคม วัฒนธรรมในประเทศไทย ในเรื่องวิถีชีวิต วัฒนธรรม ศาสนาและสิ่งแวดล้อม อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติและพึ่งพาซึ่งกัน ในเรื่องการเคารพซึ่งกันและกัน ไม่แสดงกิริยา วาจาดูหมิ่นผู้อื่น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และแบ่งปันวิเคราะห์ปัญหาความขัดแย้งในประเทศไทยในเรื่องการละเมิดสิทธิ การรักษาสีเขียวสิ่งแวดล้อม และเสนอแนวทางการแก้ปัญหาโดยสันติวิธี ปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัย

ในตนเองในเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต อดทน และยอมรับผลที่เกิดจากการกระทำของตนเอง โดยวิเคราะห์จากผลการเรียนรู้ คือ ยอมรับความหลากหลายทางสังคม วัฒนธรรมในประเทศไทย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติและพึ่งพาซึ่งกันและกัน โดยนำมาจัดเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง รู้จักกัน	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ท่องโลกนิทาน	จำนวน 2 ชั่วโมง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สะท้อนผลการท่องโลกนิทาน	จำนวน 2 ชั่วโมง

#### 4. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 8 ชั่วโมง โดยแบ่งเป็นการทดสอบก่อนเรียน 1 ชั่วโมง ทดสอบหลังเรียน 1 ชั่วโมง และดำเนินการทดลอง 6 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 8 ชั่วโมง

#### นิยามศัพท์เฉพาะ

**กิจกรรม P4C** หมายถึง Philosophy for Children หรือการสอนปรัชญาสำหรับเด็ก ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เน้นการตั้งประเด็นคำถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์เพื่อขยายมุมมองทางความคิดในเรื่องที่เป็นหัวข้อปรัชญาสำหรับเด็ก สามารถใช้ร่วมกับสื่อประเภทอื่น ๆ ได้ คุณค่าที่ได้รับจากกิจกรรม P4C คือ การคิดวิเคราะห์ (Critical) ความคิดสร้างสรรค์ (Creative) ความเอาใจใส่ (Caring) และความร่วมมือระหว่างกัน (Collaborative) โดยใช้รูปแบบการเขียนแผนกิจกรรมแบบ 7 ขั้นตอนจาก Dr. Huang (2020, Online) ดังนี้ 1) การมีส่วนร่วมและการเปิดใจ 2) ปูพื้นฐานแนวคิด 3) ตั้งประเด็นสำคัญที่จะสนทนา 4) ตั้งประเด็นคำถาม 5) สร้างความคิดแรก 6) พยายามสอดแทรกบทสนทนาทางปรัชญา และ 7) สร้างความคิดสุดท้าย

**หนังสือภาพ เรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก** หมายถึง หนังสือภาพที่เขียนขึ้นมา โดยเป็นหนังสือภาพสำหรับกลุ่มเป้าหมายเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเรื่องการเหยียดรูปลักษณ์ และความเห็นอกเห็นใจ สำหรับเด็กประถมในช่วงอายุ 10-12 ปี ไม่รวมถึงหนังสือภาพสำหรับเด็กเล็ก และหนังสือภาพอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้อง โดยมีเนื้อหาโดยย่อ ดังนี้ ในหมู่บ้านของเหล่าภูตหน้ากาก ทุกคนล้วนใส่หน้ากากและชุดเครื่องแบบที่เป็นสีเทาดำมืดมดตลอดจนกระทั่งวันหนึ่งตัวเอกเกิดอุบัติเหตุจนทำให้หน้ากากของตนแตกออก เผยให้เห็นถึงสีหน้าที่แท้จริงของตนเอง เกิดเป็นจุดเริ่มต้นของการค้นหาคุณค่าในตัวเองและการตั้งคำถามถึงสังคมหน้าฉากที่พยายามให้ทุกคนดูเหมือนกันไปหมด

**ความเห็นอกเห็นใจ** หมายถึง การเข้าใจในสถานการณ์ อารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่น และตอบสนองแบบเอาใจใส่ พยายามให้ความช่วยเหลือ รวมถึงความสามารถในการเอาใจเขามาใส่ใจเรา สามารถเอาตัวเองไปร่วมรู้สึกกับผู้อื่นได้ ซึ่งเป็นความสามารถในการอยู่ร่วมกับสังคมในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งมีความจำเป็นในบางสถานการณ์ แต่หากมีมากเกินไปอาจจะทำให้เกิดความลำเอียงหรือใช้อารมณ์ในการทำงานมากเกินไปได้ โดยความเห็นอกเห็นใจในงานวิจัยนี้ เกิดจากการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบ P4C ร่วมกับการใช้หนังสือภาพ เรื่อง โลกสีเทา ของหมู่บ้านภูตหน้ากาก วัดได้จากแบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจในวัยรุ่นที่ใช้เป็นแบบวัดผลก่อนและหลังการทดลอง โดย Embrace Autism (2022) มีจำนวน 20 ข้อ โดยมีคะแนนเต็ม 40 คะแนน โดยคะแนนที่ใกล้ 0 หมายถึง มีความเห็นอกเห็นใจน้อย คะแนนที่ใกล้ 40 หมายถึง มีความเห็นอกเห็นใจมาก ในงานวิจัยนี้จะวัดเฉพาะความแตกต่างของการทดสอบก่อนและหลังการทำกิจกรรมเท่านั้น ไม่รวมถึงการแปลผลส่วนบุคคล

**นักเรียน** หมายถึง กลุ่มบุคคลที่ใช้ในการทดลอง คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน โรงเรียนบ้านจำปาหวาย

**เด็ก, วัยรุ่น** หมายถึง เด็กโตที่กำลังเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นตอนต้น เกณฑ์อายุ 10-12 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของงานวิจัยเท่านั้น ไม่นับรวมถึงเด็กที่อายุต่ำกว่า หรือวัยรุ่นตอนปลาย เป็นต้นไป

### ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย

1. ได้หนังสือภาพที่ส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเรื่องการเหยียดรูปลักษณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
2. ได้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ P4C ร่วมกับสื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก
3. นักเรียนที่ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้แบบ P4C ร่วมกับสื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก ได้รับการส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจ

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากงานวิจัย เรื่อง การใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้หนังสือภาพเรื่อง โลกสี่เทา ของหมู่บ้านภูตหน้ากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและสามารถแบ่งหัวข้อ ได้ดังนี้

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาหน้าที่พลเมือง

2. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสือภาพ

2.1 ความหมายของหนังสือภาพ

2.2 ความสำคัญของหนังสือภาพสำหรับเด็กโต

2.3 ประเภทของหนังสือภาพ

2.4 การใช้หนังสือภาพสำหรับเด็กโตด้วยการจัดกิจกรรมแบบ P4C

2.5 การออกแบบหนังสือภาพสำหรับเด็กโต

3. แนวคิดเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจ

3.1 จิตวิทยาเกี่ยวกับการใช้คำพูดเชิงลบ

3.2 ความหมายของความเห็นอกเห็นใจ

3.3 หลักเกณฑ์ในการวัดเรื่องความเห็นอกเห็นใจ

4. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนแบบ P4C

4.1 ความหมายของการสอนแบบ P4C

4.2 องค์ประกอบของการสอนแบบ P4C

4.3 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมแบบ P4C

4.4 ความสำคัญของการสอนแบบ P4C

4.5 บทบาทครูและผู้เรียน

5. แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นตอนต้น (10-12 ปี)

5.1 พัฒนาการของวัยรุ่นทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ความสนใจ

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

7. กรอบแนวคิดในงานวิจัย

## หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาหน้าที่พลเมือง

1. **ความนำ:** กระทรวงศึกษาธิการ (2551) เขียนว่า สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วตลอดเวลา กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจว่ามนุษย์ดำรงชีวิตอย่างไร ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคล และการอยู่ร่วมกันในสังคม การปรับตัวตามสภาพแวดล้อม การจัดการทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัด นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงการพัฒนาเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย กาลเวลา ตามเหตุปัจจัยต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจในตนเองและผู้อื่น มีความอดทนอดกลั้น ยอมรับในความแตกต่างและมีคุณธรรม สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิต เป็นพลเมืองดีของประเทศชาติ และสังคมโลก กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมว่าด้วยการอยู่ร่วมกันในสังคมที่มีความเชื่อมสัมพันธ์กันและมีความแตกต่างกันอย่างหลากหลาย เพื่อช่วยให้สามารถปรับตนเองกับบริบทสภาพแวดล้อมเป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ มีความรู้ ทักษะ คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม โดยได้กำหนดสาระต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

1.1 ศาสนา ศีลธรรมและจริยธรรม แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ การนำหลักธรรมคำสอนไปปฏิบัติในการพัฒนาตนเองและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข เป็นผู้กระทำความดี มีค่านิยมที่ดีงาม พัฒนาการตนเองอยู่เสมอ รวมทั้งบำเพ็ญประโยชน์ต่อ สังคมและส่วนรวม

1.2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิต ระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข ลักษณะและความสำคัญ การเป็นพลเมืองดี ความแตกต่างและความหลากหลายทางวัฒนธรรม ค่านิยม ความเชื่อ ปลูกฝังค่านิยมด้าน ประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สิทธิหน้าที่ เสรีภาพการดำเนินชีวิตอย่างสันติสุขในสังคมไทยและสังคมโลก

1.3 เศรษฐศาสตร์ การผลิต การแจกจ่ายและการบริโภคสินค้าและบริการ การบริหารจัดการ ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดอย่างมีประสิทธิภาพ การดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ และการนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงไปใช้ในชีวิตประจำวัน

1.4 ประวัติศาสตร์ เวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ วิธีการทางประวัติศาสตร์ พัฒนาการของ มนุษยชาติจากอดีตถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์และเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ผลกระทบที่เกิดจาก เหตุการณ์สำคัญในอดีตบุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ในอดีต ความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย แหล่งอารยธรรมที่สำคัญของโลก

1.5 ภูมิศาสตร์ ลักษณะของโลกทางกายภาพ ลักษณะทางกายภาพ แหล่งทรัพยากร และภูมิอากาศของประเทศไทย และภูมิภาคต่าง ๆ ของโลก การใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ ความสัมพันธ์กันของสิ่งต่าง ๆ ในระบบธรรมชาติ ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การนำเสนอข้อมูลภูมิสารสนเทศ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

## 2. สารและมาตรฐานการเรียนรู้

### สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม

มาตรฐาน ส 1.1 รู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนา ที่ตนนับถือและศาสนาอื่น มีศรัทธาที่ถูกต้อง ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรมเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 1.2 เข้าใจ ตระหนักและปฏิบัติตนเป็นศาสนิกชนที่ดีและธำรงรักษาพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ

### สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงามและธำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และสังคมโลกอย่างสันติสุข

มาตรฐาน ส 2.2 เข้าใจระบบการเมืองการปกครองในสังคมปัจจุบัน ยึดมั่น ศรัทธา และธำรงรักษาไว้ซึ่งการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

### สาระที่ 3 เศรษฐศาสตร์

มาตรฐาน ส.3.1 เข้าใจและสามารถบริหารจัดการทรัพยากรในการผลิตและการบริโภคการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุ้มค่า รวมทั้งเข้าใจหลักการของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อการดำรงชีวิตอย่างมีดุลยภาพ

มาตรฐาน ส.3.2 เข้าใจระบบ และสถาบันทางเศรษฐกิจต่าง ๆ ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ และความจำเป็นของการร่วมมือกันทางเศรษฐกิจในสังคมโลก

### สาระที่ 4 ประวัติศาสตร์

มาตรฐาน ส 4.1 เข้าใจความหมาย ความสำคัญของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ สามารถใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์มาวิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างเป็นระบบ

มาตรฐาน ส 4.2 เข้าใจพัฒนาการของมนุษยชาติจากอดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์อย่างต่อเนื่อง ตระหนักถึงความสำคัญ และสามารถวิเคราะห์ผลกระทบที่เกิดขึ้น

มาตรฐาน ส 4.3 เข้าใจความเป็นมาของชาติไทย วัฒนธรรม ภูมิปัญญาไทย มีความรักความภูมิใจและธำรงความเป็นไทย

### สาระที่ 5 ภูมิศาสตร์

มาตรฐาน ส 5.1 เข้าใจลักษณะทางกายภาพของโลกและความสัมพันธ์ของสรรพสิ่งซึ่งมีผลต่อกันใช้แผนที่และเครื่องมือทางภูมิศาสตร์ในการค้นหา วิเคราะห์ และสรุปข้อมูลตามกระบวนการทางภูมิศาสตร์ ตลอดจนใช้ภูมิสารสนเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ส 5.2 เข้าใจปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์วิถีการดำเนินชีวิต มีจิตสำนึกและมีส่วนร่วมในการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน

## 3. คุณภาพผู้เรียน

### จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. ได้เรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับตนเองและผู้ที่อยู่รอบข้าง ตลอดจนสภาพแวดล้อมในท้องถิ่น ที่อยู่อาศัย และเชื่อมโยงประสบการณ์ไปสู่โลกกว้าง
2. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาให้มีทักษะกระบวนการ และมีข้อมูลที่จำเป็นต่อการพัฒนาให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม ประพฤติปฏิบัติตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ มีความเป็นพลเมืองดี มีความรับผิดชอบ การอยู่ร่วมกันและการทำงานกับผู้อื่น มีส่วนร่วมในกิจกรรมของห้องเรียน และได้ฝึกหัดในการตัดสินใจ
3. ได้ศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน และชุมชนในลักษณะการบูรณาการ ผู้เรียน ได้เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับปัจจุบันและอดีต มีความรู้พื้นฐานทางเศรษฐกิจ ได้ขอคิดเกี่ยวกับรายรับ-รายจ่ายของ ครอบครัว เข้าใจถึงการเป็นผู้ผลิต ผู้บริโภค รู้จักการออมขั้นต้น และวิธีการเศรษฐกิจพอเพียง
4. ได้รับการพัฒนาแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับศาสนา ศิลปกรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิปัญญา เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจในชั้นที่สูงต่อไป
5. มีความรู้เกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวและชุมชน และสามารถปรับตัว เท้าทันการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ และมีส่วนร่วมในการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว

### จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. ได้เรียนรู้เรื่องของจังหวัด ภาค และประเทศของตนเอง ทั้งเชิงประวัติศาสตร์ ลักษณะทางกายภาพ สังคม ประเพณี และวัฒนธรรม รวมทั้งการเมืองการปกครอง สภาพเศรษฐกิจ โดยเน้นความเป็นประเทศไทย

2. ได้รับการพัฒนาความรู้และความเข้าใจ ในเรื่องศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม ปฏิบัติตนตามหลักคำสอนของศาสนาที่ตนนับถือ รวมทั้งมีส่วนร่วมศาสนพิธี และพิธีกรรมทางศาสนามากยิ่งขึ้น

3. ได้ศึกษาและปฏิบัติตนตามสถานภาพ บทบาท สิทธิหน้าที่ในฐานะพลเมืองดี ของท้องถิ่น จังหวัด ภาค และประเทศ รวมทั้งได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมตามขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรม ของท้องถิ่นตนเอง มากยิ่งขึ้น

4. ได้ศึกษาเปรียบเทียบเรื่องราวของจังหวัดและภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย กับประเทศเพื่อนบ้าน ได้รับการพัฒนาแนวคิดทางสังคมศาสตร์ เกี่ยวกับศาสนา ศิลธรรม จริยธรรม หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เพื่อขยายประสบการณ์ ไปสู่การทำทำความเข้าใจ ในภูมิภาคซีกโลกตะวันออก และตะวันตก เกี่ยวกับศาสนา คุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมความเชื่อ ขนบธรรมเนียม ประเพณี วัฒนธรรมการดำเนินชีวิต การจัดระเบียบ ทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจากอดีตสู่ปัจจุบัน

5. มีความรู้เกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพ ภัยพิบัติ ลักษณะกิจกรรมทางเศรษฐกิจ และสังคมในจังหวัด ภาค และประเทศไทย สามารถเตรียมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ กับภัยพิบัติต่าง ๆ ในประเทศไทย และหาแนวทางในการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม

จากหลักสูตรแกนกลาง พบว่า วิชาหน้าที่พลเมืองรายวิชาเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเด็นยอมรับความหลากหลายทางสังคมวัฒนธรรมในประเทศไทยในเรื่องวิถีชีวิต วัฒนธรรม ศาสนาและสิ่งแวดล้อม อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติและพึ่งพาซึ่งกันและกันในเรื่องการเคารพซึ่งกันและกัน ไม่แสดงกิริยา วาจาคูหิมน์ผู้อื่น ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และแบ่งปัน วิเคราะห์ปัญหาความขัดแย้งในประเทศไทย ในเรื่องการละเมิดสิทธิ การรักษาสิ่งแวดล้อม และเสนอแนวทางการแก้ปัญหาโดยสันติวิธี ปฏิบัติตนเป็นผู้มีวินัย ในตนเอง ในเรื่องความซื่อสัตย์สุจริต อดทน และยอมรับผลที่เกิดจากการกระทำของตนเอง โดยวิเคราะห์จากผลการเรียนรู้ คือ ยอมรับความหลากหลายทางสังคม วัฒนธรรมในประเทศไทย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ และพึ่งพาซึ่งกันและกัน

## แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหนังสือภาพ

### 1. ความหมายของหนังสือภาพ

หนังสือภาพ คือ หนังสือที่ใช้ภาพในการสื่อสารเป็นสำคัญ แต่ละหน้าจะมีภาพประมาณ 80% และมีตัวอักษรประมาณ 20% หรืออาจจะไม่มีตัวอักษรเลยก็ได้ ภาพจะช่วยดึงดูดความสนใจ ทำให้เด็กเปิดใจอยากเรียนรู้ในเรื่องนั้น ๆ มากขึ้น เช่น การนำประวัติศาสตร์มาเล่าด้วยภาพ การใช้ภาพอธิบายขั้นตอนการทดลองทางวิทยาศาสตร์ ภาพจะทำให้เรื่องยากกลายเป็นเรื่องง่าย และช่วยให้เกิดการจดจำอย่างแม่นยำ ตราตรึงอยู่ในใจของเด็ก ๆ แม้แต่หนังสือสำหรับผู้ใหญ่ก็ยังมีหนังสือที่ถ่ายทอดเรื่องราวด้วยภาพเป็นหลักอย่างหนังสือนิยายภาพ หรือที่เรียกว่า Graphic Novel (Maeban-แม่บ้าน, 2015, Online)

ระพีพรรณ พัฒนาเวช (2555) ได้ให้นิยามของหนังสือภาพไว้ว่า จุดสำคัญคือต้องเน้นภาพมากกว่าตัวอักษร คือ มีภาพอยู่ประมาณร้อยละ 70-80 ของหน้ากระดาษ การวาดภาพหน้าคู่หรือเล่าเหตุการณ์เดียวในหน้าคู่ก็จะเหมาะสม เพราะเด็กจะได้ดูภาพอย่างเต็มตา หนังสือภาพอาจจะเป็นนิทานหรือไม่ใช้ก็ได้ เพราะหนังสือภาพบางเล่มมีลักษณะเป็นประเภทเสริมความรู้ ให้ความคิดรวบยอดสำหรับเด็ก

สรุปได้ว่า หนังสือภาพ ไม่จำเป็นต้องเป็นหนังสือนิทานสำหรับเด็กเล็กเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงหนังสือที่มีภาพมากกว่าตัวหนังสือ ให้ภาพได้เป็นส่วนช่วยในการดำเนินเนื้อเรื่องแทนการบรรยายผ่านตัวอักษร และสามารถมีช่วงอายุที่หลากหลายได้ขึ้นอยู่กับความลึกซึ้งของเนื้อหาที่ต้องการสื่อและการออกแบบภาพประกอบที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย

### 2. ความสำคัญของหนังสือภาพสำหรับเด็กโต

Takahashi (2018, Online) ได้อธิบายว่า เมื่อนึกถึงหนังสือภาพ เรามักจะนึกถึงนิทานก่อนนอนสำหรับเด็ก ๆ ก่อนเป็นอันดับแรก เนื่องจากหนังสือภาพมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาทักษะทางการอ่านและเขียนของเด็กเล็ก รวมถึงยังส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน รวมถึงความทรงจำมากมาย นอกจากนี้ ยังเป็นที่รู้กันว่าหนังสือภาพยังช่วยส่งเสริมทักษะการจำและการอ่านอย่างมากในเด็กแรกเกิดอีกด้วย อย่างไรก็ตามหนังสือภาพไม่ได้ถูกสร้างมาสำหรับเด็กเล็กเท่านั้น แต่หนังสือภาพก็ยังมีความจำเป็นต่อเด็กโตและวัยรุ่นเช่นกัน

นักเขียนหนังสือภาพหลายคน เช่น Dr.Seuss, Patricia Polacco, Chris Van Allsburg, David Wiesner, Walter Dean Myers ก็ยังเขียนหนังสือภาพสำหรับเด็กประถมเหมือนกัน โดยที่พวกเขาไม่รู้ว่าหนังสือภาพเหล่านี้มีพลังที่จะตราตรึงใจเด็ก ๆ ไปจนถึงตอนโต โดยเฉพาะหนังสือภาพในตลาดส่วนใหญ่ที่มีกลุ่มเป้าหมายที่ค่อนข้างเจาะจงไปที่เด็กเล็ก แต่แท้จริงแล้วยังมีหนังสือภาพอีกมากมายที่มีเนื้อหาและภาพสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ได้ทุกเพศทุกวัยอยู่ด้วย

สิ่งที่จะเชื่อมโยงระหว่างเด็กวัยรุ่นกับหนังสือภาพได้อย่างดี คือ การนำเสนอวิธีการจัดการกับปัญหาแบบสร้างสรรค์ แม้ว่าวัยรุ่นอาจจะรู้สึกแปลกเมื่อต้องอ่านหนังสือภาพ แต่หนังสือภาพในปัจจุบันนี้มีความซับซ้อนขึ้นมากและสามารถดึงดูดใจของผู้อ่านที่มีอายุมากขึ้นได้ นอกจากนี้หนังสือภาพยังช่วยในการเพิ่มคลังคำศัพท์ใหม่หรือสอนในหัวข้อที่ค่อนข้างนามธรรมและวิชาการ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ซึ่งสามารถใช้ได้กระทั่งกับผู้ใหญ่ที่มีความผิดปกติทางระบบประสาทและสมองให้เรียนรู้ได้ง่ายขึ้นด้วย

Children's Library Lady (2023, Online) ได้กล่าวถึงการใช้หนังสือภาพสำหรับเด็กโต ว่ามีนักเขียนหลายคนที่มีมุ่งสร้างหนังสือภาพสำหรับเด็กโต วัยรุ่น หรือกระทั่งวัยผู้ใหญ่ โดยมีเนื้อหาที่ซับซ้อนมากขึ้น และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ตนได้รับเพื่อให้เข้าใจสารที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ การใช้ภาพประกอบที่มีรายละเอียดมากขึ้นและรวมถึงเนื้อหาที่มีประเด็นที่ละเอียดอ่อน อ่อนไหว เช่น การจากลา ความภาคภูมิใจในตนเอง การค้นหาตัวตน เป็นต้น

Capstone (2023) ได้สนับสนุนแนวคิดดังกล่าวข้างต้น ด้วยบทความที่มีชื่อว่า Picture books are for everyone และกล่าวว่าหนังสือภาพไม่ได้มีไว้เพื่อเฉพาะสำหรับเด็กเล็กเท่านั้น แต่สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้อ่านทุกเพศทุกวัยได้ แต่หนังสือก็เป็นเพียงสื่อที่เข้าใจง่ายที่สุดสำหรับการเข้าถึงของกลุ่มเด็กเล็กที่เป็นผู้บริโภคเท่านั้น แต่หนังสือภาพนั้นมีอะไรซ่อนอยู่มากกว่าแค่ภาพประกอบที่สวยงามและตัวอักษรที่น้อย แต่เนื้อหาต่าง ๆ และการดำเนินเรื่องด้วยภาพ ทำให้กลุ่มเด็กโตไปจนถึงวัยรุ่นก็ยังชื่นชอบ และสร้างแรงบันดาลใจได้เป็นอย่างดี หนังสือที่มีตัวอักษรมากเกินไปอาจจะไม่ใช่หนังสือที่มีค่ามากกว่าเสมอไป หนังสือภาพอาจจะเป็นตัวเลือกที่ดี ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของผู้อ่านรุ่นเยาว์มากกว่า

Taylor and Weinberg (2023) กล่าวว่า หนังสือภาพสามารถช่วยเด็กในช่วงมัธยมต้น และมัธยมปลายสร้างพื้นฐานองค์ความรู้และสามารถพัฒนาการใช้ทักษะในการรับรู้ผ่านภาพ (visual literacy คือ ทักษะที่เกิดจากการมองดูสิ่งต่าง ๆ และเกิดการแปลความหมาย ดีความเชื่อมโยงกับสิ่งต่าง ๆ เช่น กรอบความคิดนามธรรม หรือเนื้อหาตัวอักษรควบคู่กันไป เป็นต้น) และเนื้อหานั้นจะประทับอยู่ในใจอย่างลึกซึ้งยาวนาน โดยขอบเขตของเนื้อหาในหนังสือร่วมกับรูปวาดที่สวยงามและเนื้อเรื่องที่น่าสนใจ จะนำไปสู่เส้นทางการเรียนรู้ในแบบต่าง ๆ และสร้างโอกาสในการเรียนรู้ได้อย่างไม่สิ้นสุด

อย่างไรก็ตาม หนังสือภาพเป็นหนึ่งในสื่อประเภทที่มักถูกมองข้ามไปได้ง่ายที่สุดสำหรับเด็กวัยรุ่นตอนต้น เพราะไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการการศึกษา บรรณารักษ์ หรือแม้แต่ผู้ปกครองเองก็คิดว่าหนังสือภาพมีไว้สำหรับเด็กเล็กเท่านั้น ทั้งที่ในปัจจุบันมีหนังสือภาพที่มีเนื้อหาและหัวข้อที่น่าสนใจอีกมากมายให้เลือกอ่าน

ซึ่งปัจจุบัน วัยรุ่นตอนต้นในยุคนี้ต่างก็เติบโตมากับสื่อที่มีภาพประกอบ และรู้สึกดึงดูดกับสื่อที่ผสมผสานทั้งภาพและตัวอักษรได้อย่างดี นอกจากนั้น ทักษะในการรับรู้ผ่านภาพยังเป็นทักษะที่สำคัญมาก ในการขยายขอบเขตการเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลเนื้อหาและเนื้อเรื่องเข้าด้วยกันซึ่งเป็นส่วนเสริมที่สำคัญในการจัดการและเสริมสร้างทักษะอื่น ๆ ตามมา หนังสือภาพจึงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่มีประโยชน์อย่างมากในการแนะนำกรอบความคิดหรือไอเดียที่ซับซ้อนออกมาได้

ยิ่งไปกว่านั้น หนังสือภาพยังมีประโยชน์อย่างมากในการนำผู้อ่านไปสำรวจเรื่องราวที่ซับซ้อนผ่านการสื่อสารด้วยภาพหลากหลายสไตล์ ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างมากในการช่วยสื่อถึงเรื่องราวและหัวข้อที่ซับซ้อน หนังสือภาพจึงสามารถส่งเสริมทักษะได้หลากหลายและสามารถสนับสนุนให้เด็ก ๆ ผู้อ่านเชื่อมต่อบริเวณภาพและตัวอักษรไปด้วยในเวลาเดียวกัน รวมถึงขยายขอบเขตการเรียนรู้ได้อย่างกว้างขวางมากขึ้น

หนังสือภาพยังเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้วัยรุ่นได้เรียนรู้อารมณ์ที่รับมือได้ยากหลายอย่าง เช่น ความอิจฉาริษยา ความเข้าใจผิด และให้คำแนะนำ คำตักเตือนแก่ผู้อ่านได้ วัยรุ่นที่โตมากับหนังสือที่ช่วยพวกเขาจัดการกับปัญหาทางสภาวะอารมณ์จะยิ่งรู้สึกรักและผูกพันกับหนังสือเล่มนั้น ซึ่งนอกจากจะช่วยปลูกฝังให้วัยรุ่นรักการอ่านมากขึ้นแล้ว บางครั้งหนังสือภาพยังทำหน้าที่เหมือนเป็นประตูที่พาผู้อ่านไปสู่โลกใบอื่น ไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาหรือสถานที่เมื่อที่โลกแห่งความเป็นจริงไม่ได้สนุกหรือมีความสุขเสมอไป หรือกระทั่งนำพาไปสู่ประสบการณ์ใหม่ที่พวกเขาไม่เคยประสบด้วยตนเองมาก่อนได้อีกด้วย เช่น เรื่องการเหยียดเชื้อชาติ วิธีชีวิตของคนในอดีต การปลอมประโลมเมื่อเกิดการสูญเสีย เป็นต้น

สามารถสรุปได้ว่า หนังสือภาพสำหรับวัยรุ่นไม่ได้มีความจำเป็นแค่การช่วยพัฒนาทางภาษาเท่านั้น แต่หนังสือภาพยังช่วยทำหน้าที่นำเสนอวิธีการจัดการกับปัญหาทางจิตใจและสังคมต่าง ๆ ในหัวข้อที่ละเอียดอ่อนซับซ้อน เชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่วัยรุ่นพบเจอได้อีกด้วย หนังสือภาพสามารถสร้างแรงบันดาลใจ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะการรับรู้ผ่านภาพซึ่งนำไปสู่การคิดแปลความหมาย วิเคราะห์เชื่อมโยงระหว่างเนื้อหาและภาพเข้าด้วยกัน ยิ่งหากหนังสือเล่มนั้นเป็นเหมือนประตูที่นำทางไปสำรวจตนเองและก้าวข้ามอารมณ์บางอย่างที่ซับซ้อนอย่างมีประสิทธิภาพ หนังสือภาพนั้นจะสร้างความผูกพันกันมากขึ้นไปจนกระทั่งโตขึ้นได้อีกด้วย

### 3. ประเภทของหนังสือภาพ

Capstone (2023) ได้ให้คำจำกัดความประเภทของหนังสือภาพไว้ว่าเป็นหนังสือที่ใช้ภาพเล่าเรื่องร่วมกับตัวอักษร ซึ่งจะแตกต่างจากหนังสือที่มีภาพประกอบ คือ ใช้ตัวอักษรเล่าภาพเพื่อเสริมเป็นช่วง ๆ แต่หนังสือภาพนั้นทั้งภาพและตัวอักษรต้องทำงานร่วมกันโดยที่ภาพทำงานเป็นหลัก หรือบางทีอาจจะไม่จำเป็นต้องมีตัวอักษรเลยก็ได้ โดยหนังสือภาพนั้นมีหลายประเภท สามารถจำแนกได้ดังต่อไปนี้

3.1 Board book: หนังสือที่มีลักษณะเป็นบอร์ดแข็ง ๆ ทากาวประกบกัน สามารถกางได้ 180 องศา มักเป็นหนังสือสำหรับเด็กเล็กอายุประมาณ 2 ขวบ เพราะทำจากกระดาษแข็งทนทานต่อการฉีกขาดทำลายหรือเปียกน้ำ สามารถเป็นได้ทั้งหนังสือคำศัพท์ หรือมีการเล่นสัมพันธ์กับหนังสือได้ เช่น เจาะรู มีวัสดุแปลก ๆ ให้จับ (Interactive Books)

3.2 Concept book: หนังสือประเภทนี้จะให้ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกจัดเป็นหมวดหมู่เดียวกัน เช่น สี สัตว์ อาชีพ ต้นไม้ ตัวเลข ตัวอักษร เวลา โดยที่อาจจะมีหรือไม่มีเนื้อเรื่องก็ได้

3.3 Early Reader: หนังสือสำหรับเด็กอ่าน มักจะมีเรื่องราวสั้น ๆ มีภาพทุกหน้า และเนื้อหาที่ง่าย มีศัพท์ไม่มาก

3.4 Wordless: เป็นหนังสือที่ไม่มีตัวอักษรเลย ใช้การเล่าเรื่องเฉพาะผ่านภาพเท่านั้น โดยภาพมักจะมีรายละเอียดที่บอกเล่าเนื้อหา การกระทำ เหมาะกับทุกเพศทุกวัย (แล้วแต่หัวข้อ) โดยเฉพาะคนที่มีปัญหาในการสะกดคำ เช่น ผู้ป่วยโรค Dyslexia ก็สามารถอ่านหนังสือประเภทนี้ได้โดยง่ายตาย

3.5 Transition Book: หนังสือที่เป็นเหมือนกึ่งกลางระหว่างหนังสือภาพ และหนังสือนิยาย ซึ่งมีทั้งภาพสีและภาพขาวดำ อาจมีการแบ่งหน้ากระดาษหรือไม่มีก็ได้ และมีเนื้อหาที่ซับซ้อนมากขึ้น ตัวอย่างเช่นหนังสือการ์ตูน คอมิค หนังสือประเภทกราฟิกโนเวล (Graphic Novel/นิยายภาพ) เองก็ถูกจัดอยู่ในหมวดหมู่นี้เช่นกัน เหมาะกับวัยที่เริ่มโตขึ้นหรือกระทั่งวัยผู้ใหญ่ที่สามารถอ่านอะไรยาว ๆ ได้มากขึ้นแล้ว แต่ยังไม่ชอบอ่านหนังสือที่มีแต่ตัวอักษรล้วน

3.6 Narrative Nonfiction: Narrative Nonfiction: หนังสือประเภทนี้เป็นรูปแบบของสารคดีเท่านั้น โดยไม่มีเนื้อหาที่เป็นส่วนของจินตนาการเติมแต่ง ส่วนใหญ่มักดึงดูดผู้อ่านให้ได้ค้นพบความมหัศจรรย์ของเรื่องจริงต่าง ๆ รอบตัว ประกอบกับภาพที่น่าสนใจ ตัวอย่างเช่นหนังสือภาพสารคดี สารานุกรมภาพ หรือบันทึกภาพถ่าย โดยเนื้อหามีหลากหลายตามแต่ช่วงอายุผู้อ่าน เช่น ธรรมชาติต่าง ๆ รอบตัว สารคดีอาชีพ หรือแม้แต่บันทึกภาพเหตุการณ์ที่น่าสนใจหรือเรื่องจริงที่ตลก (Fun Fact) เป็นต้น

ดังนั้น หนังสือภาพในภาพรวมเป็นหนังสือที่ใช้ภาพในการสื่อสารเป็นหลัก โดยอาจจะมีหรือไม่มีตัวอักษรก็ได้ มีหลายประเภทแตกต่างกันไปตามจุดประสงค์และการใช้งาน ในงานวิจัยนี้จึงเลือกใช้หนังสือภาพแบบ Transition Book ซึ่งเหมาะสมกับอายุของผู้อ่านที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย สามารถเข้าใจเรื่องราวที่ซับซ้อนได้แล้ว และใช้ถ่ายทอดเนื้อหาที่มีความยาวได้ดี

#### 4. การใช้หนังสือภาพสำหรับเด็กโตด้วยการจัดกิจกรรมแบบ P4C

Huang (2020) ได้อธิบายสำหรับการนำหนังสือภาพสำหรับเด็กโตไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับแนวคิดการสอนปรัชญาสำหรับเด็ก (Philosophy for Children-P4C) ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่มุ่งพัฒนาให้เด็กเกิดทักษะการคิด การให้เหตุผล และการโต้แย้ง ซึ่งมีข้อมูลเชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นว่า การสอนให้เด็กมีทักษะการคิดเชิงเหตุผล ตั้งแต่ยังเล็กจะมีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและทักษะในการเรียนรู้ของเด็กเป็นอย่างมาก โดยมีศาสตราจารย์ Matthew Lipman แห่งมหาวิทยาลัย Montclair ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นผู้ริเริ่มแนวคิดของปรัชญาสำหรับเด็กตั้งแต่ปี 1960 และมีการนำไปประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายทั่วโลก

โดยในช่วงต้นของทศวรรษที่ 1990 Lipman ได้สร้างหลักสูตรสำหรับครูที่ไม่มีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับปรัชญา คำว่าปรัชญาสำหรับเด็กก็ได้ถือกำเนิดในช่วงนั้นโดยมีการนำหนังสือภาพมาใช้ในการเรียนการสอนด้วย

วิธีการสอนปรัชญาสำหรับเด็กจะใช้การแสดงความคิดเห็นในกลุ่ม (Community of inquiry) ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มการเรียนการสอนในรูปแบบของการตั้งคำถาม ค้นหา และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดหรือความรู้สึกของคนอื่น ๆ โดยมีกิจกรรมสำคัญ คือ การพูดคุยเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเชิงปรัชญาที่ชวนให้ขบคิดตั้งคำถาม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประเด็นที่นักเรียนสงสัยมากยิ่งขึ้น เพราะนอกจากนักเรียนแต่ละคนจะได้แสดงความคิดเห็นตามความเข้าใจของตนแล้ว ยังได้รับฟังมุมมองและความคิดเห็นของผู้อื่น ทำให้เกิดการขยายขอบเขตความเข้าใจของตนเอง สร้างความเข้าใจใหม่ รวมถึงยังได้ฝึกความกล้าในการสื่อสารและรับฟังความเห็นต่างด้วยความเคารพอีกด้วย

โดยองค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนแบบ P4C ได้แก่

4.1 การจัดสถานที่ให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม เช่น การจัดห้องเรียนแบบครึ่งวงกลม จำนวนไม่เกิน 12-16 คน เพื่อให้ผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม

4.2 การกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการตั้งคำถาม ผู้สอนสามารถเริ่มต้นด้วยการนำเสนอสิ่งเร้า (Stimulus) ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งหนังสือภาพ ข้อความ ภาพ คลิปวิดีโอ หรือสื่ออื่น ๆ จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนตั้งคำถามที่ตนสงสัยหรือประเด็นที่ตนสนใจเพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยน

ความคิดเห็นเพื่อหาคำตอบ ผู้สอนอาจให้ผู้เรียนคิดคำถามตามลำพัง หรือคิดคำถามร่วมกัน เป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม จากนั้นเขียนคำถามพร้อมชื่อผู้ถามไว้บนกระดาน หากมีคำถามมากเกินไป ก็สามารถอ่านออกเสียงเพื่อเลือกคำถามที่ผู้เรียนส่วนใหญ่สนใจได้

4.3 การรับฟังและตอบสนองอย่างตั้งใจกล่าวคือในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้รับฟังและตอบสนองต่อความคิดเห็นของผู้เรียนอย่างตั้งใจ ไม่ชี้แนะ หรือใส่ความคิดของตนลงไป ในความคิดของผู้เรียน แต่จะสะท้อนเพื่อนำไปสู่การตั้งคำถาม ในประเด็นที่ลึกมากขึ้น

4.4 การสนับสนุนทางความคิดของผู้เรียน ผู้สอนต้องทำหน้าที่สนับสนุนให้ การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้เรียนมีคุณภาพมากขึ้น เช่น การนำผู้เรียนเข้าสู่ประเด็นสำคัญ ในการอภิปราย การชักชวนให้ผู้เรียนเสนอความเห็นเพิ่มเติมหากสิ่งที่ไม่ชัดเจนพอ รวมถึงการขยายความ แนะนำให้ผู้เรียนไม่ยึดติดกับความคิดเห็นตนเอง รับฟังความเห็นผู้อื่น และ ให้กำลังใจเพื่อให้นักเรียนกล้าแสดงออกหรือเสนอความเห็นที่ดี เรียกได้ว่าเป็นผู้ควบคุม บรรยากาศการสนทนาให้เป็นไปอย่างราบรื่น

จะเห็นได้ว่า มีผู้นำหลักการของปรัชญาสำหรับเด็กไปประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลาย ทั่วโลก โดยมีการปรับใช้วิธีต่าง ๆ ที่หลากหลาย และแตกต่างกันแต่เป้าหมายของแต่ละกิจกรรม โดยมีหลายกิจกรรมที่เลือกใช้หนังสือภาพเพื่อมาส่งเสริมการเรียนรู้การสนทนาสำหรับเด็ก เช่นกัน เช่น Karin Murriss จากมหาวิทยาลัย Oulu ประเทศฟินแลนด์ (2016) และ Joanna Hyanes จากมหาวิทยาลัย Plymouth ในประเทศอังกฤษ (2012) ต่างก็มีชื่อเสียงในการนำวรรณกรรม สำหรับเด็กมาใช้เพื่อส่งเสริมแนวคิดการสนทนาสำหรับเด็ก ในขณะที่ Tom Watenberg จากมหาวิทยาลัย Mount Holyoke (2009) ก็ได้มีการเขียนแผนการเรียนการสอนจำนวนมาก เกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนความเห็นเชิงปรัชญาสำหรับเด็กโดยใช้หนังสือภาพด้วยเช่นกัน

ดังนั้น หนังสือภาพสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนร่วมแนวคิด การสนทนาสำหรับเด็ก (P4C) ได้ โดยเป็นการสอนที่เน้นทักษะการคิด การให้เหตุผล การโต้แย้ง ซึ่งจะช่วยพัฒนาสติปัญญาและชวนให้เด็กเกิดการตั้งคำถาม รับฟังความคิดเห็นผู้อื่น อย่างใจกว้างมากขึ้น โดยสามารถเลือกหัวข้อและสื่อที่หลากหลายตามแต่เป้าหมายของ กิจกรรมนั้น ๆ ได้อีกด้วย

## 5. การออกแบบหนังสือภาพสำหรับเด็กโต

แนวคิดในการออกแบบหนังสือสำหรับเด็กนั้นมีหัวใจสำคัญ ได้แก่ “หนังสือภาพ คือ หนังสือสำหรับเด็ก” ดังนั้น การสร้างหนังสือเพื่อเด็กในช่วงอายุวัยใดก็ตาม ควรต้องเข้าใจ ว่าเด็กคิดอย่างไร เด็กต้องการอะไร มองโลกรอบตัวอย่างไร รวมถึงเข้าใจพัฒนาการของเด็ก

แต่ละ้วยด้วย และบ่อยครั้งหนังสือเด็กกลายเป็นหนังสือของผู้ใหญ่ เพราะผู้ทำผู้ผลิตเป็นผู้ใหญ่ คิดและตีความโลกตามความเข้าใจของตน และนำเสนอเนื้อหาที่ผู้ใหญ่คิดแทนเด็ก (ปิยพร เศรษฐศิริไพบูลย์, 2023)

นอกจากนั้น หนังสือภาพที่ดียังไม่จำเป็นต้องมีสีสันเจิดจ้าเสมอไป ขึ้นอยู่กับ เนื้อเรื่องมากกว่าว่าเรื่องนั้นต้องการสีสันมากขนาดไหน เช่น หากเนื้อเรื่องมีบรรยากาศที่อ่อนโยน นุ่มนวล มีการบรรยายถึงอากาศยามเช้าหรือก่อนเข้านอน ก็ควรมีโทนสีที่นุ่มนวลอบอุ่นเข้ากัน ไม่ควรใช้ภาพสีฉูดฉาด ในขณะที่ถ้าบางเล่มเนื้อหาสนุกสนานน่าตื่นเต้น หรือสีกลับก็สามารถ เลือกลีลาที่สดใสหรือมีดทิมเพื่อให้เข้ากับบรรยากาศได้ แต่สำหรับหนังสือภาพบางเล่มก็ไม่ได้ ลงสีสันเต็มตลอดทั้งหน้า แต่เว้นพื้นที่กระดาษขาว เอาไว้มาก เพื่อความสวยงามในการออกแบบ หรือความเหมาะสมลงตัวของเนื้อหา เช่น หนังสือสำหรับเด็กเล็ก อาจจะมีแค่ภาพวัตถุภาพเดี่ยว บนพื้นสีขาวหรือสีอ่อนเพื่อให้เกิดความชัดเจนสบายตา

การออกแบบตัวละครก็เป็นส่วนสำคัญในหนังสือภาพด้วยเช่นกัน ตัวละคร (Character) มีบทบาทสำคัญมากในการนำพาบทไปสู่จุดมุ่งหมายที่วางไว้ เป็นสื่อกลางที่ช่วยให้ ผู้อ่านสามารถรับรู้และเข้าใจเรื่องที่ต้องการจะสื่อได้อย่างรวดเร็ว การออกแบบตัวละครที่มี เอกลักษณ์ มีองค์ประกอบมาจากการกำหนดบุคลิกลักษณะนิสัยเฉพาะ ส่วนเด่น ส่วนด้อย และการสร้างรูปลักษณ์รูปร่าง หน้าตาลักษณะของตัวละครแต่ละตัวควรมีลักษณะที่ไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทางกายภาพซึ่งในการออกแบบนั้นต้องอาศัยความรู้พื้นฐานทางด้าน ศิลปะและการออกแบบ ทฤษฎีสีพื้นฐานการวาดเส้น การใช้รูปทรงพื้นฐานในการออกแบบ จำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์และทักษะ เพื่อสร้างสรรค์และพัฒนาจนกลายเป็นตัวละครที่ ประสบความสำเร็จได้ (ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส, 2559) โดยหลักการในการออกแบบตัวละคร ให้นำสนใจมีหลักการที่สรุปได้ดังนี้

1. มีเอกลักษณ์มีรูปแบบลักษณะเฉพาะที่แตกต่าง เป็นที่น่าสนใจและน่าจดจำ
2. มีบุคลิก ท่าทาง การเคลื่อนไหวที่โดดเด่น มีลักษณะเฉพาะตัว
3. มีรูปร่าง สีสัน และมีสัญลักษณ์ที่จดจำได้ง่าย
4. มีการแสดงอารมณ์ชัดเจน ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่นำเสนอ

### 5.1 แนวคิดการออกแบบตัวละคร

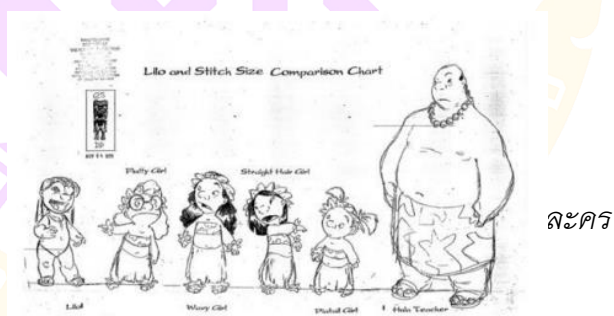
แนวความคิดในการออกแบบตัวละครเกิดขึ้นจากการวิจัยวิเคราะห์และการประเมินผล (Research and Evaluate) เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลและทำความเข้าใจในบททำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของผู้่านออกแบบตัวละครอย่างมีจุดมุ่งหมายและหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลักษณะของตัวละครให้ครบทุกแง่มุม จากนั้นจึงหาแรงบันดาลใจหรือจินตนาการที่มาจากความคิด ซึ่งอาจเกิดจากสิ่งมีชีวิตหรือสิ่งรอบตัวนำมาเป็นโครงสร้างความคิดที่จะเป็นไปในทิศทางใด

### 5.2 องค์ประกอบสำคัญในการออกแบบตัวละคร

การออกแบบตัวละครคือการสร้างองค์ประกอบสามารถสื่อถึงบุคลิกของตัวละคร รูปร่าง รูปทรง ขนาดและสัดส่วนของตัวละคร เพื่อให้เกิดความแตกต่างของตัวละครแต่ละตัว เช่น ตัวเล็กหัวโต ตัวสูงแขนยาว เป็นต้น การออกแบบตัวละครขึ้นกับองค์ประกอบ 3 อย่าง ดังนี้

#### 5.2.1 ขนาด (Size)

ขนาดมีความสำคัญในแง่ของการสร้างความแตกต่าง ซึ่งจะให้ความรู้สึกต่อตัวละครแตกต่างกัน ขนาดที่ใหญ่ให้ความรู้สึกถึงความแข็งแรงมั่นคงและมีอำนาจ ในขณะที่ขนาดเล็กให้ความรู้สึกถึงน้ำหนักที่น้อยกว่า ความอ่อนแอ แต่ในขณะ เดียวกันก็ให้ความรู้สึกถึงความแคล่วคล่องว่องไวกว่า



ละคร

ภาพ 1 ภาพเปรียบเทียบขนาดของตัวละคร

ที่มา: Oliver, 2010

### 5.2.2 รูปร่าง (Shape)

สิ่งสำคัญในการออกแบบตัวละครมาจากรูปร่างเครื่องแต่งกาย ท่าทาง ที่สื่อถึงบุคลิกทัศนคติของตัวละคร ซึ่งสะท้อนมาจากรูปร่างที่ใช้ในการออกแบบ ส่วนประกอบของตัวละครส่วนใหญ่ได้รับการออกแบบจากรูปร่างพื้นฐาน คือรูปร่างและรูปทรงแบบง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน มีโครงสร้างที่แน่นอน ได้แก่ วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม เป็นต้น และอีกส่วนได้รับการออกแบบจากรูปร่างอิสระ คือ รูปร่างและรูปทรงที่ไม่มีโครงสร้างและแบบแผนที่แน่นอน ได้แก่ ก้อนเมฆ ก้อนหิน ดิน หยดน้ำ เป็นต้น

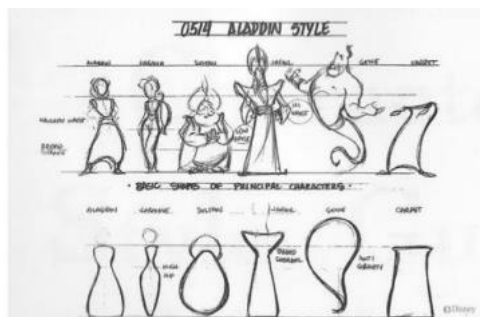
ในการออกแบบตัวละคร นักออกแบบจะให้ความสำคัญกับรูปร่างพื้นฐานมากกว่าเพราะจดจำง่ายและสื่อบุคลิกตัวละครออกมาได้ชัดเจน ในการวิเคราะห์ส่วนประกอบจะเห็นว่าตัวละครมากมายที่มีโครงสร้างมาจากสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และ วงกลม รูปร่างที่นำมาใช้มักมีการสะท้อนความรู้สึกต่อผู้ชม บางตัวละครที่มีโครงสร้างจากวงกลมให้ความรู้สึกอ่อนนุ่ม น่ารัก มีความสุข หรืออาจให้ความรู้สึกว่าเชื่องช้า อืดอาดได้ ตัวละครที่มีรูปร่างสี่เหลี่ยมจะให้ความรู้สึกถึงความแข็งแกร่ง น่าเชื่อถือ แต่ในบางครั้งก็ให้ความรู้สึกถึงความโง่เขลา ตัวละครที่มีโครงสร้างจากสามเหลี่ยมให้ความรู้สึกว่าฉลาด กระตือรือร้น และในบางครั้งก็ให้ความรู้สึกชั่วร้ายและก้าวร้าว

ในการออกแบบจะต้องศึกษาความหมายและการสะท้อนความรู้สึกจากรูปร่างต่าง ๆ ก่อนที่จะนำมาออกแบบตัวละคร จากนั้นเพิ่มหรือลดสัดส่วน ผสมผสานเข้ากับจินตนาการเพื่อนำมาเป็นรูปร่างลักษณะของตัวละครต่อไป



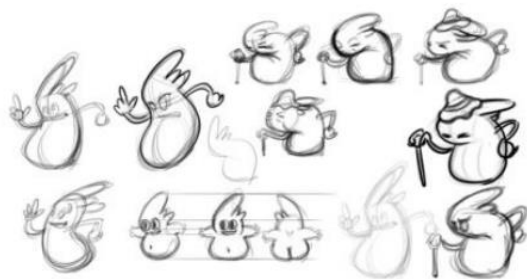
ภาพ 2 ตัวละครที่มีโครงสร้างจากรูปร่างพื้นฐาน

ที่มา: Berntsson, 2015



ภาพ 3 ภาพแสดงโครงสร้างของตัวละคร

ที่มา: Sionek, 2015

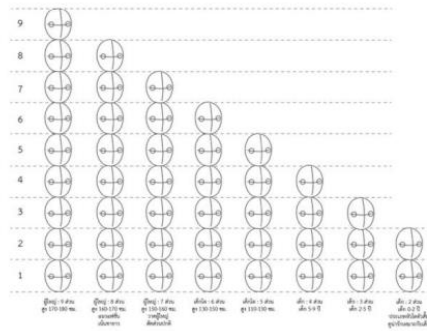


ภาพ 4 ภาพแบบร่างตัวละครที่มีโครงสร้างแบบอิสระ

ที่มา: Sionek, 2015

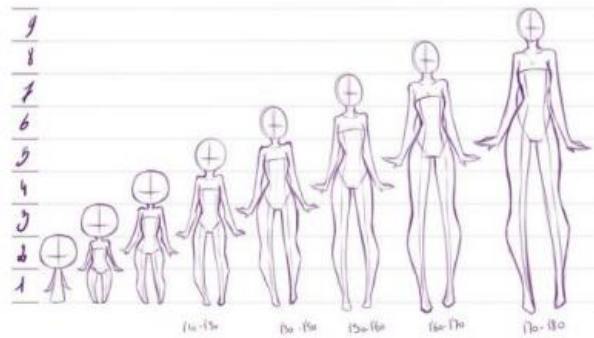
### 5.2.3 สัดส่วน (Proportion)

ในการกำหนดสัดส่วนความสูงและความสมจริงของตัวละครขึ้นกับอายุของกลุ่มผู้รับชม สัดส่วนที่ดูผิดเพี้ยนไปจากความจริง มีสัดส่วนความสูงน้อย ภาพที่ออกมาจะเหมาะกับกลุ่มผู้ชมที่มีอายุน้อย และเมื่อเพิ่มสัดส่วนความสูงและความเหมือนจริงของภาพเพิ่มมากขึ้น ก็จะเหมาะกับกลุ่มผู้ชมที่มีอายุสูงขึ้น



ภาพ 5 การแบ่งสัดส่วนในการวาดตัวละคร

ที่มา: สุชาติพิทย์ หอมสุวรรณ, 2561



ภาพ 6 ตัวอย่างการวาดตัวละครด้วยสัดส่วนต่าง ๆ

ที่มา: สุชาติพิทย์ หอมสุวรรณ, 2561



ภาพ 7 การเปรียบเทียบสัดส่วนตัวละครจากกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน

ที่มา: สุชาติพิทย์ หอมสุวรรณ, 2561

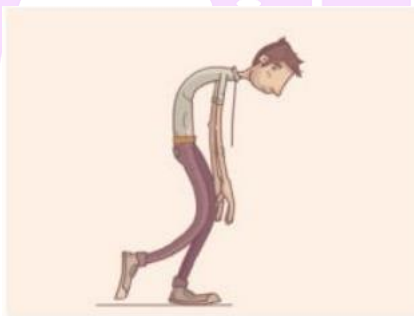
### 5.3 คุณลักษณะที่ดีของการออกแบบตัวละคร

#### 5.3.1 ออกแบบตัวละครด้วยลายเส้นที่มีเอกลักษณ์

ลายเส้นที่ใช้ในการออกแบบตัวละครสามารถสะท้อนความรู้สึกต่าง ๆ ของผู้ชมได้ เส้นโค้งนุ่มนวลมีน้ำหนักช่วยให้ตัวละครดูเป็น มิตร อ่อน น่ารัก ดูแล้วสบายใจ เส้นที่แข็งเป็นหยักแหลมคมจะให้ความรู้สึกรุนแรง น่ากลัว ดูไม่เป็นมิตร การใช้เส้นที่แตกต่างกัน ช่วยสร้างเอกลักษณ์และสื่อสารอารมณ์ของตัวละครได้

#### 5.3.2 การแสดงออกทางอารมณ์หรือความรู้สึก

คือ การถ่ายทอดอารมณ์ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกคล้ายตาม เช่น อารมณ์ โกรธ เศร้า ตลก ยิ้ม เป็นต้น โดยการจะทำให้ตัวละครสื่อสาร อารมณ์ออกมาอย่างน่าสนใจ เกิดจากการสร้างท่าทางการแสดงออกหรือการแสดงออกทาง หน้าตาให้ดูเกินกว่าความเป็นจริง ช่วยเน้นให้ตัวละครสื่อสารได้ชัดเจนไม่สับสน



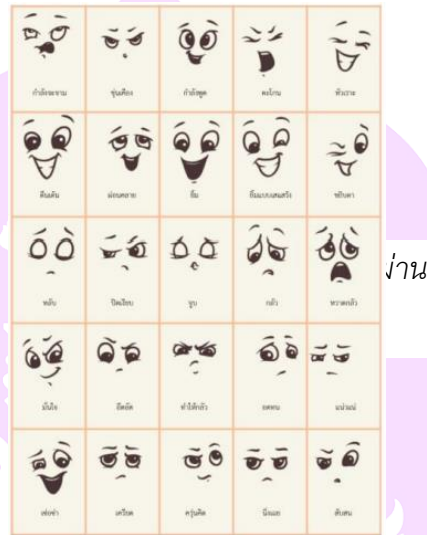
ภาพ 8 ตัวละครแสดงท่าทางหดหู่แบบเกินจริง

ที่มา: สุชาติพิทย์ หอมสุวรรณ, 2561

ใบหน้าของตัวละครนั้นเป็นส่วนสำคัญในการสื่อสารอารมณ์ บนใบหน้าประกอบด้วยอวัยวะต่าง ๆ เช่น คิ้ว ตา จมูก ปาก แต่ละองค์ประกอบมักมีบทบาทที่สัมพันธ์กัน ในการแสดงความรู้สึกต่าง ๆ การวาดการแสดงออกทางตาสามารถสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกให้เห็นได้ชัดเจน เพราะรูปทรงของตาและคิ้วนั้นสามารถแสดงออกผ่านทางลายเส้นได้มากมาย อีกทั้งยังสามารถสร้างให้เป็นจุดเด่นของใบหน้าได้อีกด้วย ส่วนจมูกมีการแสดงออกทางอารมณ์น้อยกว่าดวงตาและปาก ส่วนใหญ่การออกแบบตัวละครจะไม่เน้นส่วนจมูกมากนัก เพียงแต่บ่งบอกถึงชนชาติและเชื้อชาติมากกว่า ส่วนปากสามารถแสดงออกทางอารมณ์ออกมาได้อย่างชัดเจนพอกับดวงตาการวาดปากเพียงเส้นเดียวก็สามารถแสดงออกถึงอารมณ์ของตัวละคร

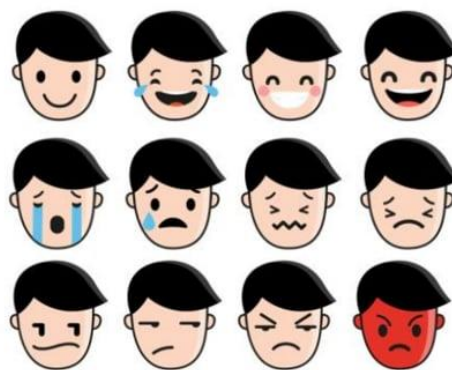
ออกมาได้ เช่น เส้นปาดโค้งคว่ำ ให้ความรู้สึกโกรธ บึ้งตึง กลุ้มใจ หรือเส้นโค้งหงาย ให้ความรู้สึกมีความสุข อารมณ์ดี

นอกจากนั้น การออกแบบตัวละครควรบ่งบอกถึงบุคลิกทั้งจุดเด่นและจุดด้อย และต้องดึงความสนใจสำหรับผู้พบเห็น ตัวละครจะต้องมีความแตกต่างเมื่อมองเห็นในครั้งแรก



ภาพ 9 การแสดงอารมณ์ผ่านองค์ประกอบของใบหน้า

ที่มา: สุชาติพิทย์ หอมสุวรรณ, 2561



ภาพ 10 ใบหน้าตัวละครที่แสดงอารมณ์ดีใจ เสียใจ และไม่พอใจ

ที่มา: สุชาติพิทย์ หอมสุวรรณ, 2561

สรุปได้ว่า ส่วนที่สำคัญที่สุดในการออกแบบหนังสือภาพ คือ การเข้าใจจิตวิทยา พัฒนาการสำหรับเด็กที่แตกต่างกันไปในแต่ละช่วงอายุ และการเลือกใช้รูปแบบการจัดวางภาพ สีสันที่เข้ากับบรรยากาศของเรื่อง รวมถึงออกแบบตัวละครที่มีเอกลักษณ์ต่างกัน เช่น รูปร่าง นิสัย สี อารมณ์เพื่อเป็นตัวดำเนินเรื่องไปตามบทที่วางไว้ และทำให้ผู้อ่านรับรู้และเข้าถึงเนื้อเรื่อง ได้มากขึ้น

## แนวคิดเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจ

### 1. จิตวิทยาเกี่ยวกับการใช้คำพูดเชิงลบ

แพทย์หญิงปราณี ปวีณชนา (2562) จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น โรงพยาบาลมหารมย์ ได้อธิบายถึงผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งล้อเลียนกันในหมู่เด็กและวัยรุ่นดังต่อไปนี้

1.1 คนที่ถูกแกล้ง มักจะหวาดกลัวไม่มั่นใจที่จะเล่าให้ผู้ใหญ่ฟัง เพราะถูกฝ่ายที่แกล้งข่มขู่ไม่ให้ไปบอกใคร หรือเด็กเองคิดว่าเรื่องนี้ไม่มีใครช่วยได้ ทำให้เก็บเรื่องนี้ไว้คนเดียว ผลที่ตามมาจากการถูกแกล้งทำให้ เด็กมี Self-esteem ไม่ดี เครียดกังวล ซึมเศร้า ไม่ยอมไปโรงเรียน หากรุนแรงมาก อาจพยายามทำร้ายตัวเองหรือฆ่าตัวตายได้

1.2 คนที่แกล้งเพื่อน เด็กกลุ่มนี้อาจมีปัญหาการเรียน ปัญหาอารมณ์และพฤติกรรม หรือปัญหาในด้านอื่น ๆ ที่ทำให้เด็กมี Self-esteem ไม่ดี มีความเครียด ไม่สบายใจ ต้องการหาวิธีระบายความเครียดของตัวเองออกมา เด็กต้องการได้รับการยอมรับและความสนใจจากเพื่อน เลขต้องแกล้งคนอื่น เพื่อให้ตัวเองมีตัวตน มีอำนาจ หากเด็กที่เป็นฝ่ายแกล้งไม่ได้รับคำแนะนำช่วยเหลือตั้งแต่แรก หรือไม่ได้รับการรักษาโรคร่วมที่เป็นเหตุที่ทำให้มีพฤติกรรมแกล้งคนอื่น เช่น สมาธิสั้น ภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ (Learning Disorder) เด็กมีแนวโน้มที่จะแกล้งคนอื่น ไปเรื่อย ๆ ใช้วิธีการแกล้งที่รุนแรงมากขึ้น หรือมีพฤติกรรมไม่ดี อื่น ๆ ตามมา เช่น การใช้สารเสพติด โดดเรียน ใช้กำลังทะเลาะวิวาท

1.3 คนที่เห็นเหตุการณ์ความรุนแรงจากการแกล้งกัน เกิดการเรียนรู้ว่าการไปแกล้งคนอื่นนั้น เป็นเรื่องสนุก รู้สึกสะใจที่เห็นฝ่ายโดนแกล้งร้องไห้ หวาดกลัว และคิดว่าเด็กที่แกล้งเพื่อน คูมีอำนาจ ได้รับการยอมรับนับถือจากเพื่อนคนอื่น เด็กอาจเปลี่ยนเป็นคนที่ไปแกล้งเพื่อนบ้างเพราะกลัวว่าตัวเองอาจโดนแกล้ง จึงต้องทำตัวเป็นพวกเดียวกับฝ่ายที่แกล้ง หรือเพราะอยากรู้สึกดีกับการที่ทำให้คนอื่นกลัวได้

Zimmerman (2019) นักจิตบำบัดผู้เชี่ยวชาญด้านโรคพฤติกรรมกินผิดปกติ อธิบายเพิ่มเติมว่า แม้แต่ในวัยผู้ใหญ่เอง การเหยียดรูปลักษณะนั้นก็ยังมีผลอันตรายมากกว่าที่คิด ไม่ใช่เพียงแค่ความสนุกปากชั่วคราว แต่ยังส่งผลในระยะยาวต่อความคิดของเป้าหมายเป็น

อย่างมาก โดยเฉพาะเมื่อการเหยียดนั้นเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ในเรื่องเดิม ผู้ป่วยหลายคนเปรียบเทียบตนเองกับหุ่นโชว์ในห้างสรรพสินค้า ดารา หรือคนรอบตัว และ รังเกียจรูปร่างของตนเอง เป็นต้นเหตุของพฤติกรรมการกินผิดปกติหลายประเภท เช่น Anorexia (โรคกลัวผอม) Bulimia (โรคกลัวอ้วนหลังรับประทาน) ซึ่งเกิดจากความคิดที่ไม่พอใจ ไม่เข้าใจว่าความพอดีสำหรับตนเองคืออะไร บางคนอาจจะผอมอยู่แล้วแต่ก็ยังอยากผอมมากขึ้นไปอีกจนเป็นอันตราย

นอกจากการล้อเลียนจะเป็นการทำให้เกิดความรู้สึกที่ไม่ดีต่อตนเอง ลดทอนคุณค่าในตัวเองของเป้าหมายแล้ว ยังสามารถทำให้เกิดการเลียนแบบเป็นหมู่คณะเพื่อเอาตัวรอดไม่ให้ตัวเองกลายเป็นเป้าหมายหรือการใช้อำนาจในทางที่ผิดอีกด้วย การกระทำเหล่านี้เมื่อสะสมมากเข้า จะส่งผลต่อความคิด ทำให้เกิดสภาวะเครียด กัดดัน และสารเคมีในสมองผิดปกติในที่สุด ซึ่งหลายครั้งการล้อเลียนซ้ำซากในเรื่องเดิม ๆ กลายมาเป็นปมที่ทำให้เป้าหมายกลายเป็นโรคซึมเศร้าหรือโรคทางจิตเวชอื่น ๆ ได้

สรุปได้ว่า ปมด้อยเกิดมาจากการโดนผลิตซ้ำ ตอกย้ำในเรื่องเดิมเรื่อย ๆ จากที่ไม่กังวลก็ทำให้เกิดความลังเล ไม่แน่ใจ เริ่มหวั่นไหวกับคำล้อเลียน และถ้าไม่แก้ไขให้ทันเวลาก็จะกลายเป็นปมติดค้างอยู่ในใจไปในที่สุด ทำให้คนที่มียปม “เหยียดตัวเอง” หลังจากที่ “โดนผู้อื่นเหยียด” มาตลอด และลดคุณค่าของตนเองลง หากเป้าหมายสามารถรู้เท่าทันในเรื่องการกำหนดความงามในอุดมคติที่ไม่จำเป็นต้องกัดดันตัวเองให้เป็นไปตามนั้นได้ ไม่รู้สึกว่าแตกต่างของตนเองไม่ใช่เรื่องผิด ก็จะทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตัวเอง ยอมรับในตัวตนของตนเองได้ มีความมั่นใจ และเกิดความรักตัวเอง ซึ่งจะเป็นเกราะป้องกันชั้นดีไม่让自己ตกเป็นเหยื่อที่ถูกครอบงำโดยมาตรฐานของสังคมได้เอง เพียงแต่การตระหนักรู้ในเรื่องนี้ก็ขึ้นอยู่กับพื้นฐานความเข้มแข็งในจิตใจของแต่ละคนด้วย บางคนอาจจะใช้เวลาไม่นาน บางคนอาจจะใช้เวลานานมากกว่าจะเปลี่ยนความคิดเชิงลบที่มีต่อตนเองได้ ซึ่งต้องอาศัยการปรึกษาแพทย์เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสมในการคลายปมนั้นต่อไป

## 2. ความหมายของความเห็นอกเห็นใจ

คณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ (2560) ได้ให้ความหมายของความเห็นอกเห็นใจ หรือ Empathy ไว้ว่า การเข้าใจในบทบาทหรือหยั่งรู้ในสิ่งที่ผู้อื่นรู้สึกด้วยความสอดคล้องทางอารมณ์หรือรู้สึกในสิ่งที่ผู้อื่นรู้สึก และตระหนักถึงอย่างเห็นอกเห็นใจ เอาใจใส่ ตอบสนองต่อสิ่งที่ผู้อื่นรู้สึก ความเห็นอกเห็นใจจะกระตุ้นให้ผู้คนพยายามช่วยเหลือความเจ็บปวดทรากร่างกาย จิตใจ หรืออารมณ์ของผู้อื่นและตนเอง ความเห็นอกเห็นใจมักถูกมองว่ามีความอ่อนไหว ซึ่งเป็นลักษณะทางอารมณ์ต่อความทุกข์ แม้ว่าจะบนพื้นฐานของแนวคิดทางสมอง เช่น

ความเป็นธรรม ความยุติธรรม และการพึ่งพาอาศัยกัน อาจถือได้ว่ามีเหตุผลในธรรมชาติและการประยุกต์ใช้งานนั้นเข้าใจว่าเป็นกิจกรรมที่มีพื้นฐานมาจากวิจรณ์ญาณที่ดีด้วย

นอกจากนี้ยังมีแง่มุมของมิติที่เท่าเทียมกัน เช่น ความเห็นอกเห็นใจของบุคคล มักจะได้รับคุณสมบัติของ “ความลึก” “ความเข้มข้น” หรือ “ความหลงใหล” โดยรากศัพท์ของ Empathy หรือความเห็นอกเห็นใจ เป็นภาษาละติน หมายถึง ความทุกข์ร่วมกัน ความเห็นอกเห็นใจเกี่ยวข้องกับ “ความรู้สึกต่อผู้อื่น” และเป็นสารตั้งต้นของการเอาใจใส่ และความสามารถในการ “รู้สึกเป็นอีกคนหนึ่ง” สำหรับการแสดงความเห็นอกเห็นใจที่มีบุคคลเป็นศูนย์กลาง ความเห็นอกเห็นใจโดยทั่วไป คือ ความปรารถนาที่จะบรรเทาความทุกข์ของผู้อื่น โดยตอบสนองด้วยความอบอุ่นและความเอาใจใส่

จิณห์จุฑา ชัยเสนา ดาสลาส (2558) ได้อธิบายว่า ทางกรมแพทย์และพยาบาลให้ความหมายและลักษณะของความเห็นอกเห็นใจไว้ใน Encyclopedia and Dictionary of Medicine, Nursing and Applied Health ในปี ค.ศ. 1989 โดยเปรียบเทียบ Empathy และ Sympathy ว่าเป็น “การตระหนักทางความคิดอารมณ์และเข้าใจถึงความคิด ความรู้สึก และพฤติกรรมของบุคคลอื่น แม้สิ่งนั้นจะทำให้รู้สึกตึงเครียดและรบกวนจิตใจ Empathy เป็นความเข้าใจอกเข้าใจ แต่ Sympathy จะเป็นการเข้าไปมีอารมณ์ร่วมรับรู้ความรู้สึกและประสบการณ์ผู้อื่น” ต่อมา Mosby's Medical and Nursing Dictionary ปี 1986 ได้ให้ความหมายของความเห็นอกเห็นใจ โดยเฉพาะต่อการทำจิตบำบัดว่า “เป็นความสามารถที่จะมองเห็นและอาจเข้าไปร่วมรับรู้ความรู้สึกในระดับหนึ่งที่จะเข้าใจความหมายและความสำคัญของพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมา” เป็นคุณลักษณะที่สำคัญสำหรับการบำบัดทางจิต

ซึ่งอ้างอิงจาก คาร์ล โรเจอร์ (Carl L. Roger) ซึ่งเป็นบิดาของจิตวิทยาการให้คำปรึกษาได้ให้ความหมายของความเข้าใจอกเข้าใจว่า เป็นการรับรู้และเข้าใจถึงสภาวะภายในของบุคคลอื่นทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึกราวกับว่าอยู่หรือเป็นบุคคลนั้นเอง เป็นความเข้าใจการตระหนักถึงอารมณ์และการสื่อสารที่แสดงออกถึงความเข้าใจของผู้อื่นเป็นมิติด้านปัญญาที่เป็นความสามารถในการเข้าใจประสบการณ์ภายในของบุคคลอื่นและเป็นมิติด้านจิตใจ คือการร่วมมือประสบการณ์ทางอารมณ์ของบุคคลอื่น ซึ่งอาจกลายเป็นการมีอารมณ์ร่วมกับผู้อื่น (Sympathy) จากการให้ความหมายและคุณลักษณะที่หลากหลาย

ดังนั้น บุคลากรทางการแพทย์จึงไม่อาจทำงานโดยใช้มิติใดมิติหนึ่ง เช่น ถ้ามีมิติด้านจิตใจอย่างเดียว จะรู้สึกท่วมท้นจากการรับรู้ความรู้สึกของผู้รับบริการมากเกินไปและจัดเป็นการตอบสนองที่ไม่เหมาะสม หรือ Maladaptive human response ในทางการแพทย์

นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยเกี่ยวกับความเข้าใจว่าเป็นคุณลักษณะที่ประกอบไปด้วยหลายองค์ประกอบด้านอารมณ์ คุณธรรม ความคิด และพฤติกรรม ความเข้าใจในมุมมองทางวิทยาศาสตร์ ความเข้าใจและความรู้สึกห้วงหาอาทรเป็นคุณสมบัติที่ติดตัวคนเรามาตั้งแต่เกิด การค้นพบทางวิทยาศาสตร์ด้านประสาทพยาธิวิทยาของสมองลิงเมื่อ 20 กว่าปีที่ผ่านมา ในประเทศอิตาลี ทำให้เปิดมุมมองเรื่องความเข้าใจในแง่ของวิทยาศาสตร์จากการทดลองมากขึ้น

นักวิทยาศาสตร์พบว่า ลิงที่เฝ้ามองลิงอีกตัวหนึ่งแสดงท่าทางออกมา สมองส่วนที่ควบคุมการแสดงออกถูกกระตุ้นให้มีชีวิตชีวา และพบว่าเมื่อลิงหยิบถั่วขึ้นมา สมองส่วนที่ควบคุมการเคลื่อนไหวนั้นก็ถูกกระตุ้นเพื่อให้แสดงออกมาซึ่งพฤติกรรมนั้น และลิงอีกตัวที่เฝ้ามองการหยิบถั่วนั้น สมองของมันเปลี่ยนแปลงไปราวกับว่ามันได้หยิบถั่วขึ้นมาเอง ระบบประสาทที่เกี่ยวข้องกับการกระตุ้นสมองเมื่อเกิดเหตุการณ์อย่างนี้เรียกว่า “mirror neurons” จากนั้นจึงมีการค้นคว้ามาระยะหนึ่งก็พบว่า ระบบ mirror neurons มีในมนุษย์เช่นกัน และสามารถถูกกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมออกมาได้มากกว่าลิง

จากการศึกษาพบว่า เมื่อตรวจสมองของมนุษย์ขณะสังเกตการแสดงออกทางสีหน้าของอีกคนหนึ่งจะพบสมองทั้งส่วนที่ดีและเกี่ยวกับการแสดงออกสีหน้าและการแสดงออกของอารมณ์ เช่น อารมณ์สุขใจ อารมณ์ตื่นเต้นก็ถูกกระตุ้นไปด้วย และผลการศึกษาทางประสาทวิทยา ทำให้เราเกิดองค์ความรู้ว่า โดยพื้นฐานของธรรมชาติได้สร้างความมหัศจรรย์ในการที่จะเอื้อให้มนุษย์ได้อยู่ร่วมกัน โดยเชื่อมโยงความผูกพันกันทางอารมณ์และความรู้สึก ด้วยระบบสมองขั้นสูงแบบ mirror neurons ซึ่งการเกื้อหนุนทางธรรมชาตินี้ส่งเสริมให้มนุษย์พร้อมที่จะเรียนรู้ประสบการณ์การตอบสนองทางอารมณ์ต่าง ๆ ของซึ่งกันและกัน ซึ่งจะสามารถพัฒนาเป็นความเข้าใจและเอื้ออาทรซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของสัมพันธภาพของมนุษย์ในการดำรงอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

กนกพิชญ์ อุ๋นคง (2567) ได้เล่าถึงบทสัมภาษณ์ห้องเรียนของครูเปี้ยก-วิสิทธิ์ ตออำนาจ ที่มุ่งหวังพัฒนาเรื่องความเห็นอกเห็นใจในชั้นเรียนให้นักเรียน โดยจุดเริ่มต้นของการที่ครูมองเห็นความสำคัญของ Empathy คือ การที่ได้กลับมาเป็นครูอีกครั้งหลังจากที่หยุดพักการสอนไปนาน ทำให้ครูเห็นความแตกต่างของนักเรียนในปัจจุบันกับนักเรียนรุ่นแรกที่เคยสอนที่มีพฤติกรรมค่อนข้างต่างกันมาก และค้นพบปัญหาว่า โดยภาพรวมเด็กนักเรียนขาดบุคลิกที่มีความเห็นอกเห็นใจ เพราะเด็กมองเห็นตัวเองมากขึ้น คิดถึงผู้อื่นน้อยลง และยังคงมีการกลั่นแกล้งรังแกกัน (Bullying) รวมถึงมีทักษะการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นลดลง ซึ่งน่าจะเป็นผลจากสถานการณ์โควิด-19 ทำให้ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ถดถอยในด้านปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม

ข้อแรกครูสังเกตว่า นักเรียนรุ่นใหม่ไม่ค่อยฟังผู้อื่นเท่าที่ควร เวลาที่ครูเดินเข้ามาในห้องเรียน พบว่า นักเรียนไม่สามารถนั่งและเตรียมตัวเรียนได้ ถัดมาคือ เรื่องการกลั่นแกล้งรังแก (Bullying) ซึ่งมีทั้งการใช้คำหยาบคาย และการกลั่นแกล้งกัน แม้ว่าจะเป็นการแกล้งเล่น ๆ แต่นักเรียนบางคนก็ไม่สามารถหยุดหรือแยกแยะด้วยตนเองได้ สุดท้ายคือความสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน ซึ่งปัจจุบันนี้เฉยในการช่วยเหลือครูมากขึ้น ซึ่งครูได้ประเมินว่าความสัมพันธ์ของครูกับนักเรียนปัจจุบันไม่ได้แย่ แต่นักเรียนไม่ค่อยรู้ว่าควรประพฤติตัวหรือแสดงออกเพื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างไรบ้าง ทำให้เกิดเป็นความไม่เข้าใจและไม่ค่อยมีความเห็นอกเห็นใจให้ผู้อื่น

จากนั้นครูได้อ่านหนังสือเล่มหนึ่งที่กลายมาเป็นแรงบันดาลใจในการจัดการชั้นเรียน โดยมีการพูดถึง ‘ภาวะเซลฟี’ เป็นภาวะที่มองเห็นแต่ตัวเองฝั่งเดียว ซึ่งเวลาผู้ใช้งานสื่อโซเชียลมีเดีย จะเห็นว่า ‘ฉันต้องการจะสื่อสารอะไร’ ‘ฉันต้องการจะพิมพ์บอกอะไร’ เป็นการสื่อสารทางเดียวเป็นส่วนใหญ่ การที่เด็กอยู่กับโลกที่มีปฏิสัมพันธ์ต่ำไม่ได้เห็นหน้าค่าตากัน ทำให้เด็กขาดทักษะการเรียนรู้ในการรู้จักอ่านสีหน้าแววตา ภาษากาย และน้ำเสียงต่าง ๆ ที่จะทำให้เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของอีกฝ่ายมากขึ้น ซึ่งสภาวะโควิด-19 ที่กินระยะเวลาหลายปี ทำให้เด็กขาดทักษะทางสังคมในส่วนนี้

ครูจึงได้เริ่มการจัดการห้องเรียนโดยการตั้งกฎในห้องพื้นฐาน 2 ข้อ คือ การควบคุมตนเอง และการไม่ทำร้ายผู้อื่น จากนั้นได้ใช้วิธีการตั้งคำถามควบคู่ไปกับการใช้สื่อต่าง ๆ ให้เด็กลองคิดและลองตอบ ว่าถ้าตัวเขาเป็นคนนั้น ในสถานการณ์นั้น เขาจะมีปฏิกริยาหรือเลือกการกระทำแบบใด เพื่อที่เด็กจะได้เข้าใจเหตุผลของการกระทำของตัวอย่างที่เล่าอย่างถ่องแท้ และเมื่อเกิดความเข้าใจก็จะเกิดความเห็นอกเห็นใจตามมา โดยใช้การยกตัวอย่างสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เด็กตอบคำถาม เนื่องจากเด็กในระดับประถมศึกษาตอนปลาย จะเริ่มมีการฝึกฝนแนวคิดเชิงนามธรรมเกี่ยวกับการวิเคราะห์ว่าสิ่งนี้ดีหรือไม่ดี โทษร้ายหรือไม่ เป็นการเรียนรู้เรื่องอารมณ์ความรู้สึก จึงต้องมีการสอนให้นักเรียนคิดเหมือนที่เราไปสวมรองเท้าของคนอื่นลองเป็นคนอื่นดูบ้าง และทำอย่างสม่ำเสมอเป็นประจำ เพราะการสร้างเจตคติ หรือสมรรถนะพิเศษให้เด็ก ยิ่งต้องเน้นย้ำให้เด็กเห็นว่าประเด็นเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญ

รวมถึงเรื่องการฝึกสติให้กับนักเรียน เพราะปัญหาที่พบ คือ เด็กไม่ค่อยนั่ง ไม่รู้ว่าตัวเองรู้สึกอย่างไร ทำให้ไหลไปตามสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวได้ง่าย ซึ่งขนาดตัวนักเรียนเองบางครั้งก็ไม่รู้ตัวว่าตัวเองรู้สึกอย่างไร จึงเป็นเรื่องยากที่จะนึกถึงคนอื่นว่าคนอื่นรู้สึกอย่างไรตามไปด้วย ทำให้นักเรียนไม่ค่อยคิดหน้าคิดหลัง ไม่ได้คิดถึงผลเสียและความรับผิดชอบที่ตามมา จึงต้องมีการเรียนรู้ที่จะจัดการกับอารมณ์ต่าง ๆ ของตนเองมากขึ้น

นอกจากการกลั่นแกล้งรังแกที่ห้ามทำแล้ว ครูจะให้ความรู้เกี่ยวกับเรื่องการต้องมี Self Esteem เพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้ตัวเอง เช่น การมีสายสัมพันธ์ที่ดี เห็นว่ามีคนที่ให้คุณค่ากับเรา สิ่งนี้จะช่วยเปลี่ยนให้นักเรียนมีเกราะป้องกันมากขึ้น

ทางโรงเรียนมีการสื่อสารกับผู้ปกครองตั้งแต่ปฐมนิเทศว่าจะมีการปลูกฝังนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องนี้ และหลังจากทำกิจกรรมเสร็จ ก็จะมีบันทึกกิจกรรมและส่งให้ผู้ปกครองอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งพ่อแม่สามารถสานต่อสิ่งที่โรงเรียนสอนได้ และทำให้พ่อแม่อุ่นใจว่ามีกระบวนการที่ชัดเจน

สิ่งที่เป็นกุญแจหลักสำคัญในการจัดการเรียนการสอนเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจนี้คือ ตัวอย่าง หรือ Role-Model จากผู้ใหญ่ เพื่อสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้เด็กได้เรียนรู้จากความผิดพลาดและพัฒนาเติบโตต่อไป โดยห้องเรียนดังกล่าวก็เห็นพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง นักเรียนแม้ว่าจะยังมีปัญหาอยู่บ้าง แต่การพัฒนาเรื่องความเห็นอกเห็นใจเป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลาในการปลูกฝังเพื่อผลลัพธ์ที่ยั่งยืนมากกว่าในระยะยาว

สรุปได้ว่า ความหมายของความเห็นอกเห็นใจคือการเข้าใจในสถานการณ์ อารมณ์ ความรู้สึกของผู้อื่นและตอบสนองแบบเอาใจใส่ พยายามให้ความช่วยเหลือ รวมถึงความสามารถในการเอาใจเขามาใส่ใจเรา สามารถเอาตัวเองไปร่วมรู้สึกกับผู้อื่นได้ ซึ่งเป็นความสามารถในการอยู่ร่วมกับสังคมในรูปแบบหนึ่ง ซึ่งมีความจำเป็นในบางสถานการณ์ แต่หากมีมากเกินไปอาจจะทำให้เกิดความลำเอียงหรือใช้อารมณ์ในการทำงานมากเกินไปได้

อย่างไรก็ตาม การขาดความรู้ความเข้าใจเรื่องความเห็นอกเห็นใจนั้น เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้จากหลายปัจจัย โดยมีสภาพแวดล้อมรอบข้างเป็นประเด็นสำคัญ การปลูกฝังเรื่องนี้ตั้งแต่วัยเด็ก เป็นเรื่องที่ต้องให้ความสำคัญมากโดยเฉพาะตั้งแต่วัยแรกเริ่มเพื่อเตรียมความพร้อมในการเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต ตัวผู้ใหญ่รอบตัวเองจึงมีส่วนสำคัญอย่างมากในการช่วยเน้นย้ำให้เด็กเห็นถึงความสำคัญ แนะนำวิธีการจัดการทางอารมณ์ที่ไม่พึงประสงค์ในรูปแบบต่าง ๆ และเสริมสร้างประสบการณ์ให้เด็กได้ลองมองมุมมองของผู้อื่นมากขึ้น

ซึ่งบางครั้งอาจรู้สึกว่าการสร้างความเห็นอกเห็นใจเป็นเรื่องยาก แต่ความเห็นอกเห็นใจ เป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้เพียงแต่ต้องใช้เวลาและความต่อเนื่องเพื่อปลูกฝังแนวคิดอย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ถ้าพิจารณาตามผลการศึกษาข้างต้นจะพบว่า สิ่งเหล่านี้มีอยู่ในพื้นเพมนุษย์โดยธรรมชาติอยู่แล้ว อยู่ที่มนุษย์จะออกแบบต่อไปอย่างไรที่จะใช้ประโยชน์จากการพัฒนาเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจเพื่อนำมาดูแลและช่วยเหลือซึ่งกันและกันในสังคมให้เพิ่มขึ้นและยั่งยืนมากกว่าเดิม

### 3. หลักเกณฑ์ในการวัดเรื่องความเห็นอกเห็นใจ

จากการทบทวนวรรณกรรมหลักเกณฑ์ในการวัดเรื่องความเห็นอกเห็นใจมีดังต่อไปนี้

กรรณิการ์ พันทอง (2550) ศึกษาเรื่อง การศึกษาและการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนวัยรุ่น พบว่า ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นมี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ความสามารถในการอ่าน อารมณ์ และคาดเดาความรู้สึกของผู้อื่น ความสามารถในการเข้าใจผู้อื่นตามสถานการณ์ในสังคม และความต้องการที่จะเอื้อเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น

ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน (2564) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนิสิตจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยโปรแกรมการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม ได้ใช้องค์ประกอบของ Goleman (1998) มาใช้ในวิจัย ซึ่งได้แบ่งองค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ไว้ 5 ด้าน ดังนี้

3.1 การเข้าใจผู้อื่น (Understanding Others) เป็นการที่บุคคลเข้าใจถึงความรู้สึก มุมมองและข้อวิตกกังวลของบุคคลอื่น รวมทั้งเป็นการรู้สึกเข้าใจว่าผู้อื่นมีความต้องการอะไร อย่างไร ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน

3.2 การรู้จักส่งเสริมผู้อื่น (Developing Others) เป็นการที่บุคคลรู้สึกถึงสิ่งที่ไม่ดี ไม่ถูกต้อง และข้อควรปรับปรุงของบุคคลอื่น รวมทั้งการมีความรู้สึกต้องการสนับสนุนส่งเสริม ความรู้และความสามารถของบุคคลอื่นให้พัฒนาสูงขึ้น โดยไม่สนใจถึงข้อบกพร่องต่าง ๆ ของบุคคลเหล่านั้น

3.3 มีจิตใจให้บริการช่วยเหลือ (Service Orientation) เป็นการที่บุคคลสามารถรับรู้ คาดการณ์คาดคะเนความต้องการของบุคคลอื่นได้ว่ามีความต้องการอะไรอย่างไร รวมถึงการที่บุคคลรู้สึกว่าต้องการตอบสนองในความต้องการเหล่านั้น โดยมีความต้องการที่จะทำสิ่งที่บุคคลอื่นต้องการโดยไม่คาดหวังผลตอบแทนอย่างไร

3.4 การรู้จักให้ออกาสผู้อื่น (Leveraging Diversity) เป็นการที่บุคคลมีความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้ที่ด้อยโอกาสกว่า และมีความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่บุคคลนั้นเป็น หรือกระทำโดยเข้าใจว่าเป็นสิ่งที่ทุกคนแตกต่างกัน รวมทั้งเป็นการที่มีความรู้สึกว่าต้องการให้ออกาสบุคคลที่ด้อยโอกาสได้เป็นหรือได้กระทำในสิ่งที่ทัดเทียมบุคคลอื่นได้

3.5 การตระหนักถึงความคิดเห็นของกลุ่ม (Political Awareness) เป็นการที่บุคคลเข้าใจถึงความคิดเห็นของกลุ่มอารมณ์ของกลุ่มในสถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งเป็นการเข้าใจและทราบถึงความสัมพันธ์ของคนในกลุ่มว่า เป็นอย่างไรในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ใช้วิธีโปรแกรมการให้คำปรึกษาแบบกลุ่มมาเป็นตัวแปรจัดการกระทำและความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นเป็นตัวแปรตาม

โดยได้วางแบบแผนการทดลองแบบการสุ่มสองกลุ่มวัดก่อน-หลังการทดลอง (Randomized pretest–posttest control group design)

สรุปได้ว่า หลักเกณฑ์ในการวัดความเห็นอกเห็นใจแบ่งเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้แก่ ความสามารถในการอ่านอารมณ์ การอ่านสถานการณ์รอบตัว และความอยากช่วยเหลือผู้อื่น ซึ่งความอยากช่วยเหลือผู้อื่น สามารถจำแนกย่อยลงไปได้อีก คือ การส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้อื่นพัฒนาตนเอง การเอื้อเพื่อความช่วยเหลือต่าง ๆ และการให้โอกาสผู้อื่น ซึ่งหลักเกณฑ์เหล่านี้คือ การประเมินว่ามีการนำความเห็นอกเห็นใจไปใช้งานอย่างไรรูปธรรมได้อย่างไรบ้าง เช่นสามารถเข้าใจว่าบุคคลหนึ่งทำพฤติกรรมแบบนั้นจากอะไร มีเหตุผลและความรู้สึกในการกระทำสิ่งต่าง ๆ อย่างไร และสามารถให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน หรือเปิดพื้นที่ให้อีกฝ่ายได้อย่างไรบ้างก็จะสามารถทำให้การอยู่ร่วมกันในสังคมน่าอยู่และมีพื้นที่ที่ปลอดภัยต่อกันมากขึ้น

## การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ P4C

### 1. ความหมายของการสอนแบบ P4C

Huang (2020) ได้ให้กล่ามถึงที่มาของ P4C ไว้ว่า การสอนปรัชญาสำหรับเด็ก (Philosophy for children or P4C) เกิดจากความสนใจของศาสตราจารย์ แมทธิว ลิปแมน (Matthew Lipman) โดยเริ่มจากการสังเกตเห็นปัญหาความสามารถของเด็กในการให้เหตุผล จึงตั้งใจที่จะส่งเสริมวิธีการคิดและการให้เหตุผลแก่เด็ก โดยเฉพาะในเรื่องพื้นฐานต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ การเข้าใจตนเอง การอยู่ร่วมกัน รวมถึงสิ่งแวดล้อมรอบตัว หรือรวมเรียกว่า คำถามพื้นฐาน (Basic Questions) โดยหลักสูตรของ P4C ช่วยส่งเสริมทักษะทางสร้างสังคม และช่วยส่งเสริมทักษะทางอาชีพ โดยคำว่า P4C มาจากคำว่า Philosophy for Children หรือการสอนปรัชญาในเด็ก ซึ่งมีข้อดีดังต่อไปนี้

1.1 P4C สามารถเสริมสร้างทักษะทางอารมณ์ (Soft Skills) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ทางปรัชญาสำหรับเด็ก สนับสนุนให้เกิดการคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) ความคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ความคิดที่แม่นยำ (Rigorous Thinking) ซึ่งเด็กที่ได้รับการฝึกฝนอย่างเป็นประจำ จะสามารถคิดในเรื่องที่ละเอียดอ่อนและมีความยืดหยุ่น และยังมีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นด้วย

1.2 เนื้อหาสอดคล้องกับทักษะด้านความรู้ (Hard Skills) คือ ทักษะเพื่อนำไปประกอบวิชาชีพต่าง ๆ เช่น ความสามารถในการสร้างตึกแบบวิศวกร ความสามารถในการออกแบบของสถาปนิก ความสามารถในการเขียนโปรแกรมของโปรแกรมเมอร์

1.3 P4C มีหลักสูตรสำหรับเด็กในแต่ละช่วงวัยชัดเจน สะดวกต่อการประยุกต์ใช้ เนื่องจาก P4C มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องมานานกว่า 40 ปี (เริ่มในปี 1974 โดยศาสตราจารย์ Matthew Lipman และถูกพัฒนาไปมากกว่า 60 ประเทศทั่วโลก ผ่านหน่วยงานกลางที่มีชื่อว่า International Council of Philosophical Inquiry with Children (ICPIC) and in Europe via the SOPHIA Network ดังนั้น P4C ได้มีหลักสูตรหลากหลาย และมีการวิจัยเพื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพของเด็กในแต่ละช่วงวัยแตกต่างกันอีกด้วย

ศรัณภัทร โชติมนกุล (2567) ได้อธิบายว่า P4C คือ หลักการสอนปรัชญาสำหรับเด็ก โดยมุ่งเน้นไปที่การตั้งคำถาม แลกเปลี่ยนเพื่อถกเถียง เพื่อให้เด็กเกิดความคิดเชื่อมโยงระหว่างหัวข้อต่าง ๆ กับประสบการณ์ของตนเอง โดยหลักแล้วแก่นของการเรียนรู้ปรัชญาในห้องเรียน คือ การตั้งวงสนทนาที่มีทั้งผู้ใหญ่และเด็ก เพื่อพูดคุยกันในประเด็นที่กำหนด แต่ละคนต้องแสดงออกซึ่งความเชื่อ แนวทางการปฏิบัติ และคุณค่าที่ตนเองยึดถือ แลกเปลี่ยนกัน ในวงอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม หัวข้อที่พูดคุยอาจจะแตกต่างกันไปตามแต่บริบทของห้องเรียน และโอกาส เช่น ความรัก ความยุติธรรม ประชาธิปไตย โลกาภิวัตน์ ความจริง จินตนาการ ความรู้ ความงาม ศรัทธา ศิลปะ บทบาท หน้าที่ เสรีภาพ ฯลฯ

สรุปได้ว่า P4C หรือหลักการนำปรัชญาหรือการแสวงหาความรู้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชั้นเรียน โดยมุ่งเน้นไปที่การตั้งคำถาม แลกเปลี่ยนความคิดเห็น รับฟังผู้อื่น และค้นหาเหตุผล ซึ่งเป็นลักษณะของชั้นเรียนนแห่งการสืบเสาะ หรือ Community of Inquiry ซึ่งจะทำให้เด็กสามารถเข้าใจเนื้อหาที่เป็นปรัชญา ความรู้ นามธรรมผ่านการแลกเปลี่ยนมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งสามารถส่งเสริมนักเรียนได้ทั้งการศึกษาปรัชญาแบบทักษะทางอารมณ์และทักษะด้านความรู้แล้วแต่หัวข้อที่กำหนดในวงสนทนา

## 2. องค์ประกอบของการสอนแบบ P4C

Education Endowment Foundation. (2021) ได้นิยามการเรียนการสอนแบบ P4C ไว้ว่า เป็นการให้นักเรียนรับบทเป็นผู้สืบเสาะแสวงหาเชิงปรัชญา โดยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะทางการคิดและการสื่อสาร เพิ่มความมั่นใจในตนเอง เห็นคุณค่าในตนเอง และการพัฒนาตนเอง P4C มีประเด็นสำคัญประกอบด้วย 4C ดังต่อไปนี้ คือ caring (การเอาใจใส่), collaborative (การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน), creative (ความคิดสร้างสรรค์), critical (การคิดเชิงพากษ์)

Steve (2016) อธิบายว่า P4C มีหลักเกณฑ์พื้นฐานดังนี้

1. ส่งเสริม สนับสนุน พัฒนาเกี่ยวกับวัฒนธรรมเชิงปรัชญา
2. พูดคุยถกเถียงอย่างปกติเกี่ยวกับความเชื่อ การกระทำ และคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ
3. สนับสนุนเหตุผลที่ดีกว่า ผ่านกระบวนการการทำการกิจกรรมการเรียนรู้

4. เชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ เช่น คอนเซ็ปต์ แก่นเรื่อง คำถาม คำตอบที่เป็นแรงบันดาลใจ  
เชิงปรัชญาอย่างสมอายุ

นอกจากนั้น ยังมีหัวข้อที่สามารถสอดแทรกผ่านกระบวนการสนทนาเชิงปรัชญา  
โดยแตกแขนงออกไปเป็นประเด็นคำถามต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องได้อีกมากมาย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. วรรณกรรม เช่น ความรัก ประชาธิปไตย ความเท่าเทียม ความดี พลังความโกรธ
2. มนุษยศาสตร์ หรือสังคมศาสตร์ เช่น ความยุติธรรม โลกาภิวัตน์ เชื้อชาติ  
ประวัติศาสตร์ ความจริง สาเหตุ หลักฐาน การตีความ
3. ศิลปะ เช่น ความงาม จินตนาการ สุนทรียะ การสร้างใหม่ การลอกเลียนแบบ  
ความจริง ความหมาย
4. ศาสนศึกษา เช่น ความเชื่อ ความศรัทธา ความจริง ศีลธรรม ความยับยั้งชั่งใจ  
เทคโนโลยีการออกแบบ เช่น จุดประสงค์ เศรษฐกิจ คุณค่า ความเรียบง่าย ความหรูหรา  
ประสิทธิภาพ ต้นกำเนิด
5. ICT เช่น ความรู้ ความบันเทิง เกม ความเป็นจริง ลิขสิทธิ์ ศีลธรรม หน้าที  
พลเมือง เช่น ลิขสิทธิ์ หน้าที ความยุติธรรม ความเท่าเทียม อิสระ ระบบสังคมสงเคราะห์ ชุมชน  
โครงสร้าง
6. วิทยาศาสตร์ เช่น การทดลอง หลักฐาน ความรู้ ทฤษฎี

นอกจากนั้น ยังมีเรื่องราวอื่น ๆ แล้วแต่การตีความทางปรัชญาของแต่ละคน  
ซึ่งสามารถตั้งคำถามและหาคำตอบร่วมกัน เรียนรู้ผ่านการแสดงความคิดเห็นและการรับฟัง  
ความคิดเห็นของผู้อื่น โดยมีหลักการง่าย ๆ คือ สร้างบรรยากาศการสนทนาแลกเปลี่ยนที่เป็น  
มิตรต่อผู้เรียน ทำให้การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่อาจจะขัดแย้งกันบ้างให้เป็นเรื่องปกติธรรมดา  
ที่สามารถเห็นแตกต่างกันได้ โดยไม่จำเป็นต้องชี้หน้าหรือบังคับให้เชื่อ หรือตัดสินคำตอบว่าผิด  
หรือถูก เพื่อสร้างความเปิดกว้างทางประเด็นการถกถามเป็นไปอย่างอิสระที่สุดเท่าที่จะทำได้

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของ P4C คือ caring (การเอาใจใส่), collaborative  
(การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน), creative (ความคิดสร้างสรรค์), critical (การคิดเชิงพากษ์)  
ซึ่งสามารถส่งเสริมสิ่งเหล่านี้ได้ผ่านการจัดบรรยากาศชั้นเรียนและบทสนทนาปลายเปิด  
ที่เปิดกว้าง ให้อิสระในการตั้งคำถามและคำตอบเพื่อให้เด็กได้อธิบาย แสดงออกในสิ่งที่ตนคิด  
และรับฟังผู้อื่นด้วยใจที่เปิดกว้างไม่ตัดสิน โดยสามารถประยุกต์ใช้กับคำถามในทุกศาสตร์แขนง  
ไม่ว่าจะเป็น นามธรรม รูปธรรม หรือสังขธรรมอื่น ๆ อีกด้วย

### 3. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมแบบ P4C

Huang (2020) ได้อธิบายถึงขั้นตอนการจัดกิจกรรมแบบ P4C ว่า P4C เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นความคิดของเด็ก ซึ่งการเริ่มต้นกิจกรรมที่ดีจะสามารถช่วยให้เด็กบรรลุเป้าหมายได้อย่างง่ายดาย โดยส่งเสริมด้านความใฝ่รู้ของเด็ก สามารถจัดกิจกรรมได้โดยใช้ 7 ขั้นตอนดังต่อไปนี้ ได้แก่

3.1 การมีส่วนร่วมและการเปิดใจในช่วงต้น ควรเริ่มจากการกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมและเปิดใจ รวมถึงเห็นภาพสิ่งที่จะเกิดขึ้น โดยการตั้งคำถาม ยกตัวอย่างเช่น คิดว่ากิจกรรมที่จะเกิดขึ้นจะมีลักษณะอย่างไร เด็ก ๆ มีความคาดหวังอย่างไร หลังจากกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมและเปิดใจแล้ว ผู้นำกิจกรรมจะมีข้อมูลเพื่อการนำเสนออย่างเหมาะสม

3.2 ปูพื้นฐานแนวคิด ผู้นำกิจกรรมกล่าวถึงภาพรวมกิจกรรมหรือแนวคิด เช่นเดียวกัน โดยอาจจะให้เหตุผล ชวนจินตนาการโดยอาศัยเรื่องเล่า หนึ่ง เพลง และตั้งคำถามเป็นต้น หรือสร้างประสบการณ์เฉพาะร่วมกัน โดยเล่าเรื่อง ดูหนัง เพื่อเกริ่นนำและเด็กปรับความคิดเพื่อรับข้อมูลได้ทัน

3.3 ตั้งประเด็นสำคัญที่จะสนทนา หลังจากแบ่งปันเรื่องราวและปูพื้นฐานแนวคิดฐานเด็กถึงประเด็นที่น่าสนใจในเรื่องนั้น ๆ เชิญชวนเด็กให้พูด อาจให้เริ่มจากให้เด็กจับเป็นคู่คุยระหว่างกันและจึงนำเสนอต่อผู้นำกิจกรรม เชิญชวนให้เด็กเขียนในประเด็นสำคัญ คำสำคัญ รวมถึงภาพไดอะแกรมตามความเหมาะสม กระตุ้นเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนคุณเห็นว่าเด็กสามารถเปิดประเด็นปัญหาได้อย่างเพียงพอ ระมัดระวังประเด็นที่ปะปน หรือกำกวมซึ่งจะนำมาซึ่งความสับสน เปิดให้เด็กมีโอกาสสนทนาซักเล็กน้อย ก่อนเข้าสู่ช่วงถัดไป

3.4 ตั้งประเด็นคำถาม การตั้งประเด็นคำถามที่ดีจะทำให้เด็กพิจารณาได้อย่างลึกซึ้งขึ้น โดยประเด็นคำถามควรสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่กล่าวข้างต้นและอายุของเด็ก ผู้สอนอาจช่วยจนสามารถตั้งคำถามที่เหมาะสม 2-3 คำถาม และให้เด็กมีส่วนร่วมในการเลือกและเสนอความคิดเห็น ซึ่งจะช่วยให้เด็กพัฒนาธรรมชาติของนักปราชญ์ในตัว

3.5 สร้างความคิดแรกเมื่อได้ประเด็นคำถามที่เหมาะสม ให้เด็กจับเป็นคู่และเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับคำถามที่ตั้งขึ้น แล้วจึงหาอาสาสมัครเพื่อนำมาเสนอหน้าห้อง และให้อาสาสมัครเลือกผู้ที่มาพูดคนต่อไป เปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างต่อเนื่องไม่สะดุด อาจใช้คำเพื่อให้กำลังใจและการมีส่วนร่วม ควรจดประเด็นที่สำคัญเพื่อป้องกันไม่ให้การนำเสนอมีการหลุดนอกประเด็น พยายามประคองให้ความคิดอยู่ภายใต้ประเด็นคำถามที่สร้างไว้ และเปิดโอกาสให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็น

3.6 พยายามสอดแทรกบทสนทนาทางปรัชญาในระหว่างการแลกเปลี่ยนความคิด เพื่อให้ความคิดเปิดกว้างอย่างมีหลักการมากยิ่งขึ้น

3.7 สร้างความคิดสุดท้าย ความคิดสุดท้ายที่จะเกิดขึ้นในกิจกรรมไม่ใช่ความคิดสุดท้ายที่เด็กจะมีต่อคำถามนั้น ๆ ถ้าเด็กเห็นว่าประเด็นนั้นจำเป็นจริง ๆ ก็สามารถมีการถกเถียงและอภิปรายนอกชั้นเรียน ดังนั้นในการสรุปกิจกรรม จึงควรให้เด็กสรุปโดยการตั้งคำถามเชิงลึกและเจาะจงยิ่งขึ้นในสิ่งที่สงสัย รวมถึงเขียนประโยคหรือวาดรูปความคิดเห็นของตนเองที่เกิดขึ้นลงในกระดาษ เพื่อตรวจและให้คำแนะนำรวมถึงข้อคิดเห็น และอย่าลืมสรุปรวมถึงให้วัตถุติดเพื่อการคิดวิเคราะห์ที่ดีทั้งท้าย

สรุปได้ว่า ขั้นตอนของการจัดกิจกรรม P4C ขั้นตอนเริ่มต้นจะเป็นการสร้างการมีส่วนร่วมและการเปิดใจ การปูพื้นฐานแนวคิด การตั้งประเด็นสนทนา การตั้งประเด็นคำถาม การสร้างความคิดแรก การสอดแทรกแนวคิดเชิงปรัชญา และการสร้างความคิดสุดท้าย เพื่อให้เด็กได้มีการไตร่ตรองและติดตาม รวมถึงมีส่วนร่วมต่อกิจกรรมอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งสำคัญ ควรสร้างวัฒนธรรมของการใฝ่รู้ด้วยการแสดงออกถึงความสนใจในการคิดของเด็กด้วยท่าที่ต่าง ๆ เช่น ความตั้งใจฟังคำถาม ความคิดเห็น ความเข้าใจ รวมถึงสอดแทรกมุมมองเรื่องคุณค่าและความรู้สึกไปพร้อมกัน พยายามตอบสนองด้วยท่าที่เสริมสร้างความรู้สึกเชื่อมั่นในตัวเด็ก แล้วจึงผลักดันให้เด็กคิดเชื่อมโยงในประเด็นที่เกี่ยวข้องต่อไป

#### 4. ความสำคัญของการสอนแบบ P4C

ศรันภทร โชติมนกุล (2567) ได้กล่าวถึงความสำคัญของ P4C ในการเรียนการสอนไว้ดังนี้ เด็กมักจะสงสัยและมีคำถามถามว่า “ทำไม...” อยู่บ่อยครั้ง แต่ผู้ปกครองและครูอาจารย์ก็อาจเผลอตัดบท ไม่ได้เปิดโอกาสให้เด็กค้นหาคำตอบไปพร้อมกัน หรือชวนถกประเด็นต่ออย่างลึกซึ้ง เพราะอาจไม่ทันนึกคิดว่านี่คือธรรมชาติของมนุษย์ที่มีความใคร่รู้แต่กำเนิด และนี่เป็นวิธีการเรียนรู้โลกของเด็ก เมื่อความสงสัยถูกตัดจบ ต่อไปเด็กก็จะไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดงออกอีกทั้งที่มันอาจจะเป็นพื้นฐานของการตั้งคำถามในบริบทที่ใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ หากได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสมจากผู้ปกครองและผู้สอน เด็กจะสามารถคิด วิเคราะห์ ใช้เหตุผลในการพูดคุย และสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น มีความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ นำไปสู่การจัดการความรู้สึกและชีวิตของตนเองได้ดีขึ้น การสอนปรัชญากระตุ้นให้ตั้งคำถามกับปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในสังคม จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยพัฒนากระบวนการคิดและการสื่อสารของเด็ก เพื่อให้มีหลักในการคิดที่เข้มแข็ง เติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่กระตือรือร้นและมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

Steve (2016) ได้กล่าวว่า การสอนปรัชญาสำหรับเด็กคือการฝึกฝนให้ผู้ใหญ่ และเด็กมีส่วนร่วมในการศึกษา เพื่อให้เด็กได้เกิดทักษะการคิดอย่างเหมาะสมในท้ายที่สุด เพื่อให้เด็กได้เผชิญหน้ากับความแตกต่างในชีวิตตามประสบการณ์ของบุคคล ซึ่งในกระบวนการ จัดกิจกรรม P4C จะทำให้เกิดการพัฒนาดังต่อไปนี้

4.1 ผู้สอนจะส่งเสริมให้นักเรียนถ่ายทอดสิ่งที่ไม่กล้าพูดได้จากการตั้งคำถาม ซึ่งให้เห็นถึงความขัดแย้งและเหตุผลของตนเองได้

4.2 ความตระหนักรู้เรื่ององค์ความคิดที่เป็นเรื่องสำคัญต่อทุกคนซึ่งอาจเป็นเรื่อง เข้าใจยากและสามารถเป็นประเด็นที่มีคามคิดเห็นขัดแย้งกันได้

4.3 การใช้ภาษาเพื่อเป็นตัวกลางในการอธิบายเหตุผลอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการ พูดหรือการเขียนเพื่อบรรยาย เช่น การคาดคะเน เหตุผล ตัวอย่าง หลักเกณฑ์ หรือทฤษฎี ที่ตนเลือกใช้ เป็นต้น

ผู้ใหญ่น่าจะเป็นฝ่ายสะท้อนความคิดเชิงปรัชญาให้แก่เด็กได้ แม้ว่าอาจจะไม่ได้เป็น นักปรัชญามืออาชีพก็ตาม ครูบางคนอาจจะมี ความกังวลว่าการเรียนการสอนเกี่ยวกับปรัชญา จะทำให้นักเรียนไม่จดจ่อกับการพัฒนาด้านทักษะการเรียนรู้ แต่มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งรองรับว่า นักเรียนที่ถูกปลูกฝังเรื่องของปรัชญาตั้งแต่เด็กจะเรียนรู้ได้ดีกว่า บางคนอาจจะมีความเชื่อว่า นักเรียนจำเป็นต้องมีชุดความรู้ ประสบการณ์ที่แน่นชัดในระดับหนึ่งก่อน ถึงจะสามารถเรียน ปรัชญาได้ อย่างไรก็ตาม การฝึกให้เด็กตั้งคำถามจะช่วยให้เกิดความเชื่อมโยงในสิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น โดยไม่เกี่ยวกับพื้นฐานความรู้และประสบการณ์แต่อย่างใด นอกจากนี้ เด็กที่ได้เรียนรู้ เรื่องแนวความคิดเชิงปรัชญา ก็จะสามารถหาความรู้จากประเด็นที่อยู่รอบตัวทำให้เด็กรักการเรียนรู้ ได้มากขึ้น

สรุปได้ว่า ความสำคัญของการสอนแบบ P4C คือ การสร้างพื้นที่เปิดกว้างให้ นักเรียนเกิดความไว้วางใจในการแสดงความคิดเห็น ตั้งคำถามของตนเองในสิ่งที่ตนสงสัย อย่างเป็นอิสระ เชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเอง เพื่อจุดมุ่งหมาย คือ การสร้างสังคม แห่งการเรียนรู้ รู้จักตั้งคำถามและพิจารณาถึงแง่มุมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างรอบคอบ ส่งเสริม ความมั่นใจในตนเองและทักษะทางสังคม รู้จักรับฟังผู้อื่น สามารถสื่อสารความคิดหรือข้อสงสัย ที่ตนต้องการได้ ทำให้เกิดเป็นทักษะการเรียนรู้ที่จะชวนชวนใคร่รู้ไปตลอดชีวิต ซึ่งสามารถ เริ่มสอนได้ตั้งแต่เด็กเล็ก โดยไม่จำเป็นต้องมีประสบการณ์หรือความรู้มาก่อนก็สามารถ ตั้งข้อคำถามที่ตนสงสัยและร่วมหาคำตอบไปด้วยกันได้

## 5. บทบาทครูและผู้เรียน

P4C.com (n.d, Online) ได้แนะนำบทบาทของครูผู้สอนในการจัดกิจกรรม P4C ไว้ว่า ต้องเป็นผู้ตระเตรียมสภาพแวดล้อมในห้องเรียนและเตรียมเนื้อหาที่จะนำไปสู่การสนทนาและตั้งคำถาม โดยสิ่งที่สำคัญที่สุด คือ ต้องรับฟังอย่างตั้งใจและคอยถามทบทวนนักเรียนเพื่อให้ได้ความหมายที่กระจ่างตรงกับสิ่งที่นักเรียนคิดมากที่สุด ช่วยนักเรียนจัดระเบียบความคิดว่าสิ่งไหนเหมือนหรือต่างกับสิ่งที่เพื่อนพูดไปแล้วอย่างไร และสามารถคาดเดาประเด็นของคำถามที่นักเรียนต้องการสื่อออกมาได้ ส่วนการแบ่งปันความคิดเห็น เช่น การให้นักเรียนได้มีเวลาคิดหาคำตอบของตนเอง การยกตัวอย่างเพื่อให้นักเรียนเกิดความกระจ่างถึงความเหมือนหรือความต่างของคำ การให้ตัวอย่างเพื่อให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงคำนั้น ๆ ได้ การตั้งคำถามเจาะเข้าไปในประเด็นที่นักเรียนสงสัยหรือให้ความสนใจมากเป็นพิเศษ การตั้งคำถามเพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นของตนเองออกมา เป็นต้น ส่วนการเลือกประเด็นคำถามที่น่าสนใจ ครูจะต้องคำนึงถึงว่าคำถามนั้นสามารถนำไปสู่อะไรได้บ้าง หรือการคาดเดาความนัยของคำถามเหล่านั้นผ่านทางข้อจำกัดด้านภาษา การอธิบายของนักเรียน ครูควรเป็นผู้ควบคุมบทสนทนาอยู่ห่าง ๆ เพื่อไม่ให้หลุดประเด็นมากเกินไป รวมถึงควบคุมบรรยากาศการสนทนาให้เป็นไปอย่างราบรื่นสามารถขัดแย้งกันได้ด้วยเหตุและผล แต่ต้องไม่โต้เถียงทะเลาะวิวาท นอกจากนี้ ผู้สอนสามารถอธิบายนักเรียนได้ถึงประเด็นสำคัญของคำถามในการสนทนาครั้งนี้ และควรมีการเชื่อมโยงขยายผลในการนำไปสู่การสนทนาในครั้งถัดไป

วีรยุทธ เกิดในมงคล (ม.ป.ป.) ได้อธิบายถึงบทบาทของครูและนักเรียนในห้องเรียน P4C ว่า ครูเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ให้กลายเป็นชุมชนแห่งการสืบสอบ ซึ่งครูจะเป็นเพียงผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์มากกว่า แต่ไม่มีอำนาจเหนือเด็ก ในขั้นเริ่มต้นครูอาจจะมีบทบาทอย่างมากในชุมชนแห่งการสืบสอบ แต่เมื่อเด็กเริ่มเรียนรู้บทบาทและเห็นคุณค่าของการตั้งคำถาม ชุมชนแห่งการสืบสอบได้พัฒนาขึ้น ครูจะค่อย ๆ ลดบทบาทของตนลง บทบาทของครูจะถูกแบ่งปันไปสู่ชุมชน ครูจะทำหน้าที่ส่งเสริมการอภิปรายโดยการพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กต้องการสนทนา และกระตุ้นและท้าทายกระบวนการคิดโดยการตั้งคำถามเพื่อช่วยให้เด็กคิดลึกซึ้งยิ่งขึ้น ครอบคลุมมากขึ้น และหลายแง่มุมมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งโดยการใช้คำถามปลายเปิด (open-ended questions) ซึ่งเป็นคำถามที่ไม่มีคำตอบที่กำหนดไว้ คำตอบจะขึ้นอยู่กับความเข้าใจ ความหมายและขอบเขตของมโนทัศน์นั้น ๆ เช่น เมื่อถามว่า เราสามารถเข้าถึงความจริงที่แท้ได้หรือไม่ การตอบคำถามในแง่นี้ ผู้เรียนจะต้องพิจารณาถึงความหมายของความจริงว่าคืออะไร มีลักษณะที่เป็นแก่นแท้เป็นอย่างไร การเข้าถึงความจริงนั้นคืออะไร จะเข้าถึงอย่างไร การตอบคำถามในลักษณะนี้ต้องอาศัยการเชื่อมโยงในหลายมโนทัศน์ซึ่งในแง่หนึ่งอาจจะกล่าวได้ว่า

เป็นคำถามเชิงปรัชญาที่มีเป้าหมายที่กระตุ้นให้เด็กมองหาความเชื่อมโยง ทำความเข้าใจสิ่งที่เกี่ยวข้องกับคำถามและสร้างคำตอบของตนเอง

เมื่อเด็กได้สนทนา พูดคุย อภิปรายอย่างสม่ำเสมอจะนำไปสู่การที่เด็กได้เรียนรู้ว่าการแสดงความคิดเห็นเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอจะต้องมีเหตุผลประกอบความคิดเห็นด้วยเสมอ นอกจากนี้เด็กจะเรียนรู้อีกว่าตนเองจะต้องมีความชัดเจนและเข้าใจในสิ่งที่ตนพูด สามารถยกตัวอย่างประกอบคำพูดของตนเองได้เป็นการตรวจสอบสิ่งที่อ้างด้วยการให้ตัวอย่างเพื่ออธิบาย พร้อมทั้งจะรับฟังข้อโต้แย้งหรือความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตนและที่สำคัญคือเคารพความคิดเห็นของเพื่อน โดยที่เขาสามารถเรียนรู้ที่จะตั้งคำถามต่อสิ่งที่ตนได้ฟังและหาข้อพิสูจน์ต่อความคิดเห็นดังกล่าวในฐานะที่เป็นการสืบเสาะแสวงหาร่วมกัน

Inskru-พื้นที่แบ่งปันไอเดียการสอน (2021, Online) ได้อธิบายถึงสิ่งที่นักเรียนควรปฏิบัติตามหลักการ P4C ซึ่งให้ความสำคัญกับ 4 ลักษณะการคิด ได้แก่

5.1 Collaborate thinking นักเรียนจะร่วมกันคิด พูดคุย แบ่งปันมุมมองกับผู้อื่น ตอบสนองความคิดเห็นของกันและกันหรือต่อยอดสิ่งที่คิดร่วมกัน

5.2 Caring thinking นักเรียนจะได้จินตนาการถึงความรู้ของเพื่อนที่กำลังร่วมคิดกับตนว่าเขาคิดหรือรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่ตนเองได้พูดไปและเรียนรู้ที่จะฟังอย่างตั้งใจและไม่ขัดจังหวะเมื่อเพื่อนพูด

5.3 Critical thinking นักเรียนจะถูกฝึกใช้ให้เหตุผล มองหาหลักฐานและประเมินคำตอบที่เกิดขึ้นจากการถกเถียง รวมถึงตรวจสอบความคิดของตนเอง

5.4 Creative thinking นักเรียนมีหน้าที่คิดสิ่งใหม่ สำรวจทางเลือกหรือความเป็นไปได้ใหม่ หรือเชื่อมโยงความคิดระหว่างกัน

บทบาทในการแลกเปลี่ยนประเด็นสนทนาดังกล่าวนี้จะช่วยให้เกิดการสร้างสมดุลทางอารมณ์ ความรู้สึก และความรู้ และให้นักเรียนได้ตรวจสอบความคิดความรู้สึกของตนเองหรือบางครั้งก็อาจยอมรับว่าตนคิดผิดก็ได้ การสร้างสรรค์สังคมแห่งการตั้งคำถามอย่างอิสระโดยไม่ต้องกังวลถึงการถูกตัดสินหรือการห้ามไม่ให้คิดในหัวข้อต่าง ๆ จะทำให้เกิดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนสงสัยและมีความคิดที่เชื่อมโยงกับสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างดีมากขึ้น และสามารถบ่มเพาะเป็นนิสัยรักการเรียนรู้ได้ในอนาคต

สรุปได้ว่า ในการเรียนการสอนแบบ P4C นักเรียนมีหน้าที่เป็นตัวหลักในการดำเนินกิจกรรม คือ เป็นฝ่ายที่แสดงความคิดเห็น รับฟัง ตั้งคำถาม เพื่อนำไปสู่การพูดคุยถกเถียงในประเด็นที่ลึกซึ้งหรือประเด็นที่กลุ่มสนใจ ในขณะที่ผู้สอนจะมีหน้าที่เพียงแค่การจัดเตรียมบรรยากาศในชั้นเรียน จัดเตรียมคำถามหรือสื่อในประเด็นที่ต้องการเปิดประเด็นให้แก่นักเรียน

รักษาบรรยากาศในการสนทนาให้เป็นไปอย่างราบรื่นแม้จะมีความเห็นที่ขัดแย้ง ครูสามารถพานักเรียนกลับเข้าประเด็นได้ หากการสนทนานั้นออกนอกหัวข้อมากเกินไป แต่ครูจะต้องไม่ปิดกั้นคำถาม ห้ามปราม หรือตัดสินว่าใครถูกหรือผิด ครูมีหน้าที่แค่การเสริมประเด็นที่น่าสนใจ เพื่อให้การสนทนานำไปสู่หัวข้อที่หลากหลายหรือลึกซึ้งมากขึ้นเท่านั้น

## แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่นตอนต้น (10-12 ปี)

### 1. พัฒนาการของวัยรุ่นทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ความสนใจ

นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองของงานวิจัยนี้ จัดเป็นเด็กวัยรุ่นตอนต้น (อายุ 10-12 ปี) ซึ่งนายแพทย์พนม เกตุมาน (2555) ได้อธิบายลักษณะของวัยรุ่นไว้ว่า เป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายทุกระบบ โดยจะมีความคิดหมกมุ่นกังวลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายซึ่งจะส่งผลกระทบต่อไปยังจิตใจทำให้อารมณ์หงุดหงิดและแปรปรวนง่าย โดยมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านร่างกาย วัยนี้มีความสูงเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว อาจทำให้วัยรุ่นรู้สึกว่าตัวเองมีรูปร่างเก้งก้างน่ารำคาญ การเจริญเติบโตหรือการขยายขนาดของร่างกายในแต่ละส่วนอาจเกิดขึ้นไม่พร้อมกัน หรือไม่เป็นไปตามขั้นตอน เช่น ร่างกายซีกซ้ายและซีกขวาเจริญเติบโตมีขนาดไม่เท่ากันในระยะแรก อาจเป็นเหตุทำให้เด็กตกอยู่ในความวิตกกังวล

2. ร้อยละ 50 ของวัยรุ่นหญิงจะรู้สึกไม่พอใจในรูปลักษณ์ของตน และมักคิดว่าตัวเองอ้วนเกินไป วัยรุ่นหลายคนที่พยายามลดน้ำหนักจนถึงขั้นที่มีรูปร่างผอมแห้ง เนื่องจากผู้หญิงจะมีไขมันสะสมเพิ่มมากขึ้นที่สะโพก ต้นขา หน้าอก

3. โครงสร้างใบหน้า ช่วงนี้กระดูกของจมูกจะโตขึ้น ทำให้ตั้งจมูกเป็นสันขึ้น กระดูกขากรรไกรบนและขากรรไกรล่างเติบโตเร็วมากในระยะนี้ เช่นเดียวกับกล่องเสียงในลำคอ พบว่า ในวัยรุ่นชายจะเจริญเติบโตเร็วกว่าวัยรุ่นหญิงชัดเจน เป็นเหตุให้วัยรุ่นชายเสียงแตก

4. การเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมน ทั้งฮอร์โมนการเติบโต (growth hormone) และฮอร์โมนจาก ต่อมไทรอยด์มีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโต รวมทั้งฮอร์โมนทางเพศ นอกจากระดับฮอร์โมนจะมีผลโดยตรงต่อการเจริญเติบโตทางร่างกายและอวัยวะเพศในวัยรุ่นแล้ว ตัวฮอร์โมนยังส่งผลถึงความรู้สึกทางอารมณ์และจิตใจ ปฏิกริยาการเรียนรู้ ฯลฯ ในวัยรุ่นอีกด้วย วัยรุ่นที่จะผ่านช่วงวิกฤตนี้ได้ นอกจากจะต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาพร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไปแล้ว ยังต้องเข้าใจและควบคุมอารมณ์ความรู้สึกที่พุ่งพล่านขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของระดับฮอร์โมนต่าง ๆ อีกด้วยโดยเฉพาะต่อมไขมันใต้ผิวหนังและต่อมเหงื่อจะทำหน้าที่เพิ่มมากขึ้น

เป็นสาเหตุทำให้เกิดปัญหาเรื่องสิวและกลิ่นตัว แต่เนื่องจากวัยนี้จะให้ความสนใจเกี่ยวกับร่างกายที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และ มีความระแวงระวังตัวเองมาก จึงทำให้วัยรุ่นพยายามที่จะรักษาสิวอย่างเอาเป็นเอาตาย ทั้ง ๆ ที่สิวะจะเป็นปัญหาในช่วงวัยนี้แค่ระยะสั้น ๆ เท่านั้น

5. การเปลี่ยนแปลงของอวัยวะเพศ วัยรุ่นหญิงมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วงระยะ 1 ปี ก่อนที่จะมีประจำเดือน โดยเฉพาะการเจริญเติบโตของเต้านม ซึ่งเริ่มมีการขยายในขนาดเมื่ออายุประมาณ 8-13 ปี และจะใช้เวลา 2-2 ปีครึ่ง จึงจะเจริญเติบโตเต็มที่ ในช่วงอายุ 11-13 ปี วัยรุ่นหญิงส่วนใหญ่ (ร้อยละ 80) จะมีรูปร่างเป็นสาวเต็มตัว ดังนั้นในชั้นประถมศึกษาตอนปลายหรือมัธยมศึกษาตอนต้น จะเห็นว่าวัยรุ่นสาวจะมีรูปร่างสูงใหญ่เป็นสาวน้อยแรกเริ่ม ในขณะที่พวกผู้ชายยังคงเป็นเด็กชายตัวเล็ก ๆ ทั้งที่เด็กผู้หญิงเคยตัวเล็กกว่าเด็กผู้ชายมาตลอด ทำให้เด็กกลับสนและเป็นกังวลกับสภาพร่างกายได้

การมีรอบเดือนครั้งแรกเมื่ออายุประมาณ 12-13 ปี การที่มีประจำเดือน แสดงให้เห็นว่ามดลูกและช่องคลอดได้เจริญเติบโตเต็มที่ แต่ในระยะ 1-2 ปี แรกของการมีประจำเดือน มักจะเป็นการมีประจำเดือนโดยไม่มีไข่ตก รอบเดือนในช่วงปีแรกจะมาไม่สม่ำเสมอหรือขาดหายไปได้ และเมื่อมีประจำเดือนแล้วพบว่าเด็กผู้หญิงยังสูงต่อไปอีกเล็กน้อยไปอีกครึ่งปี และจะเติบโตเต็มที่เมื่อประมาณอายุ 15-17 ปี การมีรอบเดือนครั้งแรกอาจทำให้รู้สึกพอใจและภูมิใจที่เป็นผู้หญิงเต็มตัว หรืออาจจะรู้สึกในทางลบ คือ หงุดหงิด หวาดหวั่นหรือตกใจได้เช่นกัน

โดยทั่วไปการมีรอบเดือนครั้งแรกจะเพิ่มความใกล้ชิดระหว่างวัยรุ่นหญิงกับมารดา ถ้าเคยไว้วางใจกันมาก่อน แต่วัยรุ่นหญิงบางคนจะปกปิดไม่กล้าบอกใครเพราะเข้าใจไปว่าอวัยวะเพศผิดปกติหรือเป็นแผลจากการสำรวจตัวของวัยรุ่นเอง ในช่วงนี้วัยรุ่นจะกังวลหมกมุ่นกับรูปร่างหน้าตาและมักใช้เวลาอยู่หน้ากระจกนาน ๆ เพื่อสำรวจรูปร่าง ส่วนว่าส่วนโค้งหรือใช้กระจกส่องดูบริเวณอวัยวะเพศด้วยความอยากรู้ อยากเห็นซึ่งก็ไม่ใช่พฤติกรรมที่ผิดปกติแต่อย่างใด สำหรับวัยรุ่นชายเริ่มมีการเจริญเติบโตของลูกอัณฑะ เมื่อเข้าสู่ช่วงอายุ 10-13 ปีครึ่ง และจะใช้เวลานาน 2-4 ปี กว่าที่จะเติบโตและทำงานได้อย่างสมบูรณ์ ในขณะที่รูปร่างภายนอกจะมีการเจริญเติบโต เปลี่ยนแปลงช้ากว่าวัยรุ่นหญิงประมาณ 2 ปี คือ ประมาณอายุ 12-14 ปี ในขณะที่เพื่อนผู้หญิงที่เคยตัวเล็กกว่ากลับเจริญเติบโตแซงหน้า ทำให้วัยรุ่นชายมีความวิตกกังวลเกี่ยวกับรูปร่างและความสูงมาก



การเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของวัยรุ่นตอนต้นนั้นสามารถพบได้ดังต่อไปนี้

1. ความรักและความห่วงใย ความรู้สึกอยากที่จะถูกรัก และยังคงอยากได้รับความเอาใจใส่ห่วงใยจากบุคคลที่มีความสำคัญต่อเด็ก แต่มักจะมีข้อแม้ว่าจะต้องไม่ใช่การแสดงออกของพ่อแม่ที่ทำกับเขาราวกับเด็กเล็ก ๆ ไม่ต้องการความเจ้ากี้เจ้าการ ไม่ต้องการให้แสดงความห่วงใยอยู่ตลอดเวลา

2. เป็นอิสระอยากทำอะไรได้ด้วยตัวของตัวเอง อยากทำในสิ่งที่ตัวเองคิดแล้วว่าดี อยากมีส่วนร่วมในการตัดสินใจ อยากที่จะทำตัวห่างจากพ่อแม่ ห่างจากคำสั่งการเจริญเติบโตในการทำงานของสมอง ทำให้เด็กวัยนี้เริ่มมีความคิดอ่านเป็นของตนเอง เริ่มมีความคิดแบบนามธรรม (abstract thinking) การแยกจากพ่อแม่ในเกือบทุกรูปแบบ บางครั้งอาจทำให้วัยรุ่นเกิดความรู้สึกสับสน สองจิตสองใจ และอาจมีความรู้สึก “สูญเสีย” ในความรักความเอาใจใส่จากพ่อแม่ แต่ถ้าพวกเขาขอรับการดูแลหรือยอมทำตามคำสั่งของพ่อแม่ก็จะไปขัดกับความต้องการที่จะเป็นเด็กโต เป็นอิสระของตนเองที่ต้องการพึ่งพาตนเอง การให้การเลี้ยงดูจึงต้องอาศัยความเข้าใจ และเคารพในสิทธิส่วนบุคคลด้วย

3. ต้องการเป็นตัวของตัวเอง ความต้องการการยอมรับในสิ่งที่มาจากตัวของตัวเขา ทำให้พวกเขามั่นใจในตัวเอง พ่อแม่คงต้องส่งเสริมให้เด็กได้ช่วยเหลือตัวเองให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ตามวัย เพราะในการฝึกเด็กนั้นนอกจากจะทำให้เด็กดูแลตนเองได้อย่างคล่องแคล่วแล้ว ยังช่วยทำให้เด็กได้หัดคิด หัดตัดสินใจในการกระทำสิ่งต่างๆ ด้วย

4. อยากรู้ อยากเห็น อยากลอง การลองผิดลองถูกและคอยสังเกตดูจากปฏิกิริยาของคนรอบข้าง เพื่อตัดสินใจว่าสิ่งที่ทำนั้นดีเลวเป็นอย่างไรในวัยที่โตขึ้น เมื่อความสามารถเพิ่มขึ้น ร่างกายเจริญเติบโตขึ้นมา สิ่งรอบตัวต่าง ๆ ที่น่าสนใจและท้าทายความสามารถก็จะเพิ่มขึ้น การสนับสนุนส่งเสริมเด็กให้คงสภาพอยากรู้ อยากเห็น อยากลอง และได้มีโอกาสทดลองสิ่งแปลกใหม่ในขอบเขตที่เหมาะสมเพิ่มขึ้นตามวัย จะทำให้เด็กก้าวเข้าสู่วัยรุ่นด้วยความภาคภูมิใจที่ตนเองเคยมีประสบการณ์ต่าง ๆ มาบ้าง สิ่งเหล่านี้จะมาเสริมความภาคภูมิใจในตนเอง

ดังนั้นจะเห็นว่า การฝึกสอนและให้โอกาสเด็กได้ทดลองทำในสิ่งที่ถูกต้อง ควรฝึกสอนมาตั้งแต่เด็กและควรค่อย ๆ สอนถึงอันตรายในหลายสิ่งหลายอย่างที่มีอยู่ในสังคม และวิธีการแก้ไข เรียนรู้ทั้งสิ่งที่ดีและเลว การฝึกให้เด็กได้ลองในสิ่งที่น่าลอง แต่สอนให้หัดยั้งตัวเองในสิ่งที่อันตรายจึงเป็นวิธีที่สำคัญมาตั้งแต่วัยเรียน แต่ในทางตรงกันข้ามในกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เคยถูกฝึกให้ลองคิดลองทำก่อนจะเกิดความสับสนวุ่นวาย ขาดความรู้ ขาดทักษะ ขาดการฝึกฝน ขาดการลองผิดลองถูก จึงทำให้กลุ่มนี้ตกอยู่ในกลุ่มที่มีอันตรายสูง และในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่พ่อแม่ปล่อยปละละเลยหรือไม่เคยสอนให้ยับยั้งชั่งใจมาก่อน นึกอยากทำอะไรก็จะ

ทำ ไม่เคยต้องผิดหวัง ไม่เคยสนใจว่าการกระทำของตัวเองจะส่งผลกระทบต่อผู้คนรอบข้างอย่างไร พฤติกรรมอยากลองของมักจะมีสูงสุดในช่วงวัยรุ่นตอนกลาง เป็นเด็กก็ไม่ใช่ว่าผู้ใหญ่ก็ไม่เชิง แนวความคิดและการยับยั้งตัวเองมีไม่มากพอ

5. ความถูกต้อง ยุติธรรม โดยเฉพาะเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลาง มักจะถือว่าความยุติธรรมเป็นลักษณะหนึ่งของความเป็นผู้ใหญ่ วัยรุ่นจึงให้ความสำคัญอย่างจริงจังกับความถูกต้อง ยุติธรรมตามทัศนคติของตนเองเป็นอย่างยิ่งและอยากจะทำอะไรหลายอย่างเพื่อเรียกร้องความยุติธรรม ทั้งในแง่บุคคลและสังคมส่วนรวม จึงมักจะเห็นภาพวัยรุ่นถกเถียงกันเรื่องของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว

6. ความตื่นเต้น ทำทนาย ความต้องการหาประสบการณ์แปลก ๆ ใหม่ ๆ เกลียด ความจำเจซ้ำซาก วัยรุ่นกลุ่มนี้จะสร้างความตื่นเต้นทำทนายกับการที่กระทำผิดต่อกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ของทางบ้านและกฎของสังคม เพราะว่าเป็นความตื่นเต้นและความรู้สึกที่ว่าถูกทำทนาย แนวทางการเลี้ยงดูเด็กฝึกให้เด็กได้มีโอกาสทำงานที่ทำทนาย ความสามารถที่ละน้อยอยู่ตลอดเวลาจะส่งผลทำให้เด็กได้พัฒนาความเชี่ยวชาญขึ้นและแก้ปัญหาแบบเหมาะสมได้

7. ต้องการการยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของบ้านหรือของกลุ่มเพื่อน พื้นฐานการเลี้ยงดูที่ยอมรับและมีความรัก ความผูกพันระหว่างพ่อแม่เด็ก จะมีผลทำให้เด็กเกิดความรู้สึกดังที่กล่าวมานี้อย่างง่ายดายจากการฝึกฝนให้โอกาสเด็กในการตัดสินใจลงมือกระทำหรือแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และรับฟัง พยายามทำความเข้าใจตาม ถ้าเบี่ยงเบนก็ช่วยแก้ไข ถ้าถูกต้องก็ชมเชยและชื่นชม สิ่งเหล่านี้จะไปกระตุ้นให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นที่ยอมรับจากบุคคลภายในบ้าน ซึ่งจะส่งผลทำให้เด็กอยากเป็นที่ยอมรับจากเพื่อนจากครูและจากคนอื่นต่อไป จึงเป็นเหตุผลจูงใจระทำความดีมากขึ้น

แต่ในกรณีตรงกันข้าม ถ้าเด็กคนใดเกิดมาในครอบครัวที่ยุงเหยิง พ่อแม่ไม่มีความสามารถพอที่จะดูแลเด็ก ต้องส่งเด็กมาฝากให้ญาติเลี้ยงเป็นภาระ ไม่มีใครเป็นธุระจัดการอะไรให้อย่างออกนอกหน้า ถ้าไม่จำเป็นก็ไม่ค่อยอยากจะได้รับฟังเรื่องของเด็ก ไม่รู้ว่าใครจะให้ความอบอุ่นเมตตาหรือรักได้ มีความรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่เป็นที่ต้องการของใครแม้แต่คนเดียวในบ้าน ไม่ว่าจะถูกหรือทำผิดทำดีทำชั่วก็ไม่มีใครเห็นคนทัก ไม่มีคนที่หวังดีจริงจังในการแนะนำตักเตือนอดทนช่วยฝึกสอน เด็กประเภทนี้จะมีชีวิตที่เลือนลอย ไม่รู้สึกว่าตัวเองเป็นสมาชิกภายในบ้าน ไม่มีใครรับฟังปัญหาหรือไม่รู้ว่าจะไปปรึกษาใคร เมื่อไปโรงเรียนก็มักจะพกพาเอาความรู้สึกโดดเดี่ยว ว่าแห้วนี้ไปที่โรงเรียน การที่ทักษะไม่ได้ถูกฝึกสอนมาตั้งแต่ที่บ้านจึงทำให้ผลการเรียนไม่ดี และมักจะแยกตัวออกจากกลุ่มเพื่อน

ปัญหาการปรับตัวในวัยรุ่น ความขัดแย้งในจิตใจของวัยรุ่นที่ต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้วนั้น เป็นสิ่งปกติธรรมดาของการเจริญพัฒนาไปเป็นผู้ใหญ่ แต่จะไม่รุนแรงมีผลกระทบต่อการศึกษา การงาน หรือด้านสังคม ในกรณีที่ปัญหารุนแรงส่งผลกระทบต่อด้านต่าง ๆ นั้น จึงจะจัดว่ามีปัญหาในการปรับตัว พบได้ร้อยละ 10-15 ของวัยรุ่นทั่วไป โดยเฉพาะปฏิกิริยาต่อการรับบทบาทหน้าที่ของความเป็นผู้ใหญ่ รู้สึกว่าการดูแลรับผิดชอบตัวเองเป็นภาระที่หนักหน่วงยากที่จะรับเอาไว้ได้เกิดความเครียด บางรายมีอาการวิตกกังวล กลุ่มใจ ท้อแท้ ทานอาหารไม่ได้ นอนไม่หลับ ติดพ่อแม่ ครู หรือเพื่อนเหมือนเด็กเล็ก หรือมีอาการแสดงออกมาทางร่างกาย เช่น ปวดหัว ปวดท้อง หรือมีอาการฉุนเฉียว วู่วาม ก้าวร้าว ต่อต้าน ซึ่งอาการเหล่านี้จะมีอยู่ไม่นานและจะสามารถพัฒนาต่อไปได้ในที่สุด

ในระยะเวลาวัยรุ่นซึ่งมีลักษณะพิเศษเพราะเกิดผลต่อเนื่องลูกกลมได้ง่าย ทั้งนี้เนื่องจากวัยรุ่นมีอาการอ่อนไหวง่าย อยากรับอิสระ อยากรับเป็นผู้ใหญ่ ไม่อยากฟังเหตุผลของใคร เจ้าทิฐิ อดดี ถือดี แต่ในขณะที่เดียวกันก็ยังขาดความเชี่ยวชาญในการแก้ไขปัญหาในการพูดการทำงานจึงทำให้พลั้งพลาดได้ง่าย วัยรุ่นผู้เข้าใจปัญหาประจำวัยของตนและสามารถปรับตัวดำเนินชีวิตอย่างเหมาะสม คือ วัยรุ่นที่มีความสุข มีความสามารถที่จะประสบความสำเร็จในอนาคต

การสร้างและพัฒนาบุคลิกภาพในวัยรุ่นนั้นมีความสำคัญ ดังนี้

1. การค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง พัฒนาทางด้านความนึกคิด ค้นหาสิ่งต่าง ๆ ทั้งท่าทาง คำพูด การแสดงออก การแต่งกาย การเข้าสังคม วัยรุ่นที่สามารถผ่านวิกฤตการณ์และค้นพบตัวเองจึงมีความสามารถที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีบุคลิกภาพมั่นคง

2. การเอาชนะตัวเอง การควบคุมพฤติกรรมและอารมณ์ให้ออกมาในรูปแบบที่เหมาะสมในระยะแรก ๆ จะพบลักษณะสองจิตสองใจระหว่างความอยากเป็นเด็กต่อไปกับความอยากเป็นผู้ใหญ่ จากความรู้สึกนึกคิดของวัยรุ่น มักจะมองว่าสภาวะผู้ใหญ่หมายความว่าพึ่งตนเองได้ ตัดสินใจได้ถูกต้อง การที่จะเอาชนะใจตนเองนั้น เป็นสิ่งที่เด็กควรจะได้รับ การเรียนรู้ ได้รับโอกาสในการฝึกฝนมาตั้งแต่เด็ก ๆ ที่ละเล็กละน้อย ผ่านการที่พ่อแม่กำหนดขอบเขตต่าง ๆ ในชีวิต แต่เด็กที่ไม่เคยเรียนรู้ที่จะยับยั้งชั่งใจมาก่อน ไม่เคยเอาชนะตัวเองโดยการทำให้เหมาะสมได้ หรือถูกเลี้ยงดูให้เอาแต่ใจตัวเอง อยากรู้ได้อะไรก็ได้ อยากรู้อะไรก็จะทำ เมื่อเติบโตเข้าวัยรุ่นมีอิสระมากขึ้น ก็ให้เห็นพฤติกรรมที่ไม่ยั้งคิดได้บ่อย ๆ และบางครั้งกลับเป็นอันตรายทั้งต่อตนเองและผู้อื่นอีกด้วย

3. การแยกตัวเองเป็นอิสระ คำว่าอิสระในสายตาของวัยรุ่น คือ มีสิทธิและเสรีภาพเท่าที่บุคคลหนึ่งพึงมี ซึ่งรวมทั้งการแสดงความคิดเห็นและการตัดสินใจในเหตุการณ์ต่าง ๆ ขณะเดียวกันพวกเขาก็จะสังเกตดูการยอมรับจากพ่อแม่คนข้างเคียงด้วยพฤติกรรมดังต่อไปนี้

3.1 การได้แสดงออก

3.2 พึ่งตนเองได้

3.3 มีความรับผิดชอบ

3.4 ที่ค่านิยมที่ถูกต้อง

3.5 มั่นใจและภูมิใจในตนเอง

พ่อแม่ที่ดีจะยอมรับความสามารถของเด็ก เข้าใจ ภาควุฒิใจและสนับสนุนในความสามารถด้านอื่น ๆ ของลูก และปรับสิ่งแวดล้อมในการเรียนให้เหมาะสม ทำให้เด็กมีความเป็นตัวของตัวเอง มั่นใจในตนเอง มองภาพพจน์ตัวเองดี แต่ไม่ใช้การเอาแต่ใจตัวเอง การฝึกให้เด็กเป็นตัวของตัวเองและควบคุมตัวเองเป็น พึ่งพาตัวเองได้ ช่วยเหลือผู้อื่นได้ มีโอกาสคิดตัดสินใจในเหตุการณ์ต่าง ๆ มาเป็นประจำ มีความยับยั้งชั่งใจการทำการไม่ทำในสิ่งที่ดีและไม่ดี

เด็กวัยรุ่นหลายคนยอมทำตามเพื่อนเพราะกลัวว่าจะโดนเพื่อนจะดูถูกรังเกียจ ทั้ง ๆ ที่ทำไปแล้วจะขัดต่อความรู้สึกของตัวเองก็ตาม เกิดจากที่ตนเองไม่มั่นใจและไม่เป็นตัวของตัวเองอย่างมั่นคง ซึ่งต้องมาจากการฝึกหัดสะสมความรู้ความสามารถผ่านประสบการณ์ที่ถูกเลี้ยงดูมาตั้งแต่เด็ก นอกจากนั้นยังทำให้เด็กมีโอกาสเรียนรู้จักทั้งส่วนดีและส่วนที่แย่ของตนเองมาก่อน ได้เรียนรู้ที่จะเข้าใจถึง คุณลักษณะของการเป็นคนที่ดีตรงคุณคนเป็น ทนคนในหมู่เพื่อนและคนในสังคม เข้าใจลักษณะดีและไม่ดีของพฤติกรรมของคน ทำให้ขณะที่วัยรุ่นคลุกคลีกับเพื่อนและผู้คนต่าง ๆ จะได้ฝึกคิดเพื่อช่วยในการตัดสินใจของตนอีกด้วย ถ้าเด็กได้เรียนรู้สิ่งเหล่านั้นทั้งด้านดีและด้านไม่ดีจนเข้าใจแล้ว จะช่วยทำให้ความอยากรองเพราะอยากรู้อยากเห็นลดลง

แพทย์หญิงศรีประภา ชัยสินทพ (2562) ยังได้อธิบายเพิ่มเติมถึงพัฒนาการด้านสังคมและความสนใจของวัยรุ่นเพิ่มเติมว่า อารมณ์ของเด็กวัยรุ่นมักเป็นผลสืบเนื่องมาจากระยะก่อนวัยรุ่น โดยบางครั้งอาจเพิ่มความรุนแรงขึ้นบ้าง เด็กวัยรุ่นนี้มักจะมีความรู้สึกที่เปิดเผยเชื่อมั่นในตนเอง รู้สึกว่าตนมีความสุข แต่ในบางครั้งก็อาจจะหดหู่ มีความสงสัยอยู่ตลอดเวลาได้ รู้สึกชอบและไม่ชอบรุนแรง ไม่ค่อยจะยอมใครง่าย ๆ แต่บางครั้งก็จะโอ้อ้อมอารี บางครั้งก็เป็นคนเห็นแก่ตัวแบบเด็ก ๆ มักจะมีความรู้สึกนึกคิดขัดแย้งกับผู้ใหญ่อยู่เสมอ ถ้าพ่อแม่ให้โอกาส

เด็กวัยรุ่นได้แสดงความเห็นก็จะช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการขึ้นทีละน้อย ถ้าไม่เปิดโอกาสเลย เด็กจะเกิดความเครียดและเกิดปัญหาทางอารมณ์ตามมา

เวลาที่อยู่บ้านเด็กวัยรุ่นมักจะชอบอยู่ในห้องส่วนตัวตามลำพัง ไม่ชอบให้ใครรบกวน แต่เวลาอยู่กับเพื่อน ๆ จะชอบช่วยเหลือให้คำแนะนำเพื่อนฝูง ชอบคบกันเป็นกลุ่ม ๆ ชอบให้เพื่อนฝูงยอมรับและยกย่อง เวลาที่เด็กวัยรุ่นอยู่บ้านพ่อแม่มักจะเห็นว่าเป็นเด็กอยู่เสมอ เด็กเองก็ไม่ชอบการบังคับและมักจะมีข้อขัดแย้งอยู่ในใจของเด็กเสมอ เช่น บางครั้งก็อยากเป็นผู้ใหญ่ จะได้ทำอะไรได้ตามใจตนเอง บางครั้งก็อยากมีคนดูแลอยากจะสบายแบบเด็ก ๆ อีก

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากเด็กกำลังเติบโตไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีความต้องการที่จะพึ่งพาตนเอง จึงทำให้เด็กมักจะฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในครอบครัว ไม่เห็นด้วยกับพ่อแม่ ทั้ง ๆ ที่ยังคงต้องการความสนใจจากพ่อแม่อยู่ ทั้งนี้เพราะต้องการความเป็นอิสระนั่นเอง บ่อยครั้งที่ความขัดแย้งเกิดขึ้นจากเรื่องเล็ก ๆ เช่น การแต่งกาย ถ้าพ่อแม่เข้มงวดมากก็จะทำให้เด็กเกิดความเครียดมากขึ้น ความต้องการที่สำคัญอย่างหนึ่งของเด็กวัยนี้คือ ต้องการให้คนอื่นยอมรับความเป็นเพศของตน ต้องการมีทุกสิ่งทุกอย่างเหมือนเพื่อน ๆ เพศเดียวกันในกลุ่ม ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการให้เพื่อนรู้สึกประทับใจในพฤติกรรมของตน

เด็กวัยรุ่นจะรู้สึกนิยมนความกล้าหาญของหญิงหรือชายที่มีชื่อเสียงดีเด่น และต้องการมีบทบาทแบบผู้ใหญ่ด้วย เด็กวัยรุ่นมักจะเอาใจใส่กับรูปร่างหน้าตาของตนมากขึ้น นึกถึงความเปลี่ยนแปลงของตนอยู่ตลอดเวลา รู้สึกกังวลใจกับความเก้งก้าง ไม่พอใจรูปร่างหน้าตาของตน แม้ผู้ใหญ่จะเห็นว่าเป็นเรื่องไม่สำคัญนัก แต่เด็กเองจะกังวลใจมากเพราะต้องการให้ตนเองเป็นที่ยอมรับของเพื่อน

การที่เด็กวัยรุ่นมีอาการที่เปลี่ยนแปลงง่ายและรุนแรง ก็เพราะมีความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเกิดขึ้นไปทางแบบผู้ใหญ่ เด็กก็สนใจจะทำตามแบบอย่างของผู้ใหญ่ ซึ่งบางครั้งก็ทำได้ไม่เหมาะสมหรือไม่เข้าใจ ผู้ใหญ่ก็จะมองว่ายังเป็นเด็กอยู่ ทำให้ขัดแย้งกันบ่อย ๆ นอกจากนี้ยังมีการเปลี่ยนแปลงของต่อมไร้ท่อและอวัยวะภายในทำให้เด็กกินจุขึ้น ออกกำลังมากขึ้น ต้องการพักผ่อนมากขึ้น ผู้ใหญ่อาจจะเข้าใจว่าเกียจคร้าน

เด็กวัยรุ่นเริ่มสนใจเพศตรงข้าม ต้องการพึ่งตนเองและหมู่คณะจึงมักรวมกันเป็นกลุ่ม ถ้าผู้ใหญ่ขัดขวางจะทำให้เกิดความเครียด หงุดหงิด อยากหลบออกนอกบ้านหรือเก็บตัวอยู่แต่ในห้อง พยายามปรับตัวให้เข้ากับความเสี่ยงเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ และสิ่งแวดล้อมใหม่ ทำให้เด็กวัยรุ่นมีอาการที่ไม่มั่นคงและเกิดความคับข้องใจอยู่เสมอ

ความเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของวัยรุ่นมีผลสืบเนื่องมาจากความเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของเด็กนั่นเอง อาจแยกเป็นหลายแง่มุมดังนี้

1. มีความต้องการใหม่ ๆ เกิดขึ้น และเป็นไปอย่างรุนแรง ต้องการอะไรเมื่อไม่ได้ตั้งใจก็จะมีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไป เช่น โกรธฮึดฮัด และจะพยายามหาความพอใจเอาทางใดทางหนึ่งให้ได้ ผู้ใหญ่มักก็คิดกันห้ามไม่ให้เด็กได้รับความสุขเพลิดเพลิน ทั้ง ๆ ที่บางครั้งก็ไม่ได้ก่อให้เกิดอันตรายแต่อย่างใด

2. มีความรู้สึกทางเพศเกิดขึ้น เด็กจะมองเห็นความสวยงาม พิถีพิถันในการแต่งตัว เพื่ออวดเพศตรงข้าม การให้ความรู้ที่ถูกต้องในเรื่องเพศจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นในวัยรุ่น

3. เกิดความกังวลใจเรื่องการเจริญเติบโต ร่างกายเติบโตเร็ว จนทำให้เด็กกังวลว่ารูปร่างจะใหญ่โต เทอะทะ บางคนจะอดข้าวบ้าง ยืนนั่งต้องอดตัวเพื่อให้ตัวลึกลงบ้าง เด็กหญิงมักสวมเสื้อชั้นในคับ ๆ รัตรูปทรง ไม่ให้รู้สึกว่าเป็นโตขึ้น เด็กชายกังวลเรื่องเสียงเปลี่ยนไป เป็นต้น

4. สติปัญญา ความคิดเจริญมากขึ้น สนใจแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มพูนความสามารถ เริ่มเข้าใจความไพเราะ ความดี ความสวยงาม ความเจริญทางด้านนี้จะค่อยเป็นค่อยไป

5. รู้จักรับผิดชอบและต้องการเป็นอิสระ เด็กเชื่อความสามารถของตนเอง รักเกียรติยศชื่อเสียง สนใจทำสิ่งที่ดีงามและเป็นประโยชน์ ชอบแสดงความคิดเห็น และกระทำสิ่งต่าง ๆ ตามลำพัง ชอบทดลองสิ่งนั้นสิ่งนี้ สิ่งใดที่พอใจก็รับเอาไว้ การเข้าใจเด็กวัยรุ่นและแนะนำให้รู้จักการตัดสินใจโดยถูกต้องเหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญมาก

6. อารมณ์เปลี่ยนแปลงง่ายและรุนแรง เดี่ยวรักเดี่ยวโกรธ ทำอะไรสำเร็จก็ดีใจ พลาดพลั้งก็เสียใจ กระทบหรือรันท

7. มีจินตนาการมากขึ้น โดยถือตนเองเป็นคนสำคัญในจินตนาการและมักเกี่ยวกับความรัก ความสำเร็จ ความปลอดภัย ความสงสารตนเอง ความตาย

8. ความเชื่อมั่นต่าง ๆ เป็นไปอย่างรุนแรง เชื่ออะไรก็มักจะเชื่ออย่างจริงจัง เช่น เชื่อเรื่องของความถูกต้อง ความดี แต่ในขณะที่เดียวกันก็จะเกิดระแวงไม่ยอมเชื่ออะไรง่าย ๆ นอกจากจะมีหลักฐานมาประกอบอ้างอิง

9. ความสนใจในการสมาคมมีมากขึ้น เข้าใจความสัมพันธ์และหน้าที่ที่ตนจะต้องปฏิบัติ หมู่คณะมีอิทธิพลเหนือเด็ก เด็กวัยนี้จะคล้อยตามระเบียบปฏิบัติของหมู่คณะหรือสังคม ดังนั้นการจัดสิ่งแวดล้อม สโมสรสังคมนั้นที่ดึงดูดก็จะเป็นประโยชน์แก่เด็ก

10. ประสาทและความรู้สึกด้านสัมผัสตื่นตัวขึ้นมาก เด็กจะสนใจดนตรี วรรณกรรม ศิลปกรรมต่าง ๆ ผู้ที่มีความเป็นพิเศษอยู่ทางด้านนี้บ้างแล้วก็จะก้าวหน้าไปมาก นิสัยการกระทำ

หลายอย่างก็มักจะเกิดขึ้น เปลี่ยนแปลงหรือเลิกไปในวัยนี้ รวมทั้งนิสัยในการคิดและรู้สึกด้วย เช่น สร้างนิสัยอดทนเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เป็นต้น

ด้านพัฒนาการทางสังคมของเด็กวัยรุ่น เด็กต้องการอิสระที่จะทำงานของตนเอง และสังคมในกลุ่มเพื่อนก็จะกว้างขึ้น มักจะอยู่เป็นกลุ่ม การได้ทำกิจกรรมร่วมกันจะเป็นรากฐานความสัมพันธ์ทางสังคมในอนาคต การที่เด็กเห็นอกเห็นใจผู้อื่นพยายามจะช่วยเหลือผู้อื่นจะมีวุฒิภาวะมากขึ้น รู้จักเป็นผู้ให้และผู้รับระหว่างเพื่อนในวัยเดียวกัน เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นตอนกลางจะมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น จึงมักทำหรือแสดงความคิดเห็นไม่เหมือนกับคนอื่นเพราะเด็กต้องการเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น อิทธิพลของหมู่คณะเริ่มลดน้อยลง

ความสนใจของเด็กวัยรุ่นจะมีประเด็นหลักดังต่อไปนี้

1. ความสนใจเรื่องสุขภาพ ได้แก่ เรื่องการกิน การนอน การพักผ่อน เสื้อผ้า ความสะอาด และการป้องกันความเจ็บป่วย
2. ความสนใจเรื่องเพศ สนใจในการปรับปรุงตัวให้เข้ากับเพื่อนต่างเพศ การปฏิบัติตนต่อเพศตรงข้าม การเลือกเพื่อนต่างเพศ เป็นต้น
3. ความสนใจในการเลือกอาชีพ ตอนแรกเด็กจะสนใจอาชีพในลักษณะเพื่อฝันและสนใจหลาย ๆ อาชีพ ต่อมาจึงจะสนใจอาชีพที่เป็นจริงเป็นจังขึ้นมา นอกจากนี้อาชีพที่เขาสนใจเลือกจะเกี่ยวข้องกับหรือสัมพันธ์กับความสามารถของเขามากขึ้น
4. ความสนใจในกิจกรรมสันทนาการ เช่น กีฬา การแสดงศิลปะ งานอดิเรก เป็นต้น และเด็กวัยรุ่นมักจะเล่นเป็นกลุ่ม เป็นทีม มุ่งหวังความสำเร็จของทีมมากกว่าของส่วนบุคคล
5. ความสนใจในการค้นคว้าและสร้างจินตนาการ เช่น การประดิษฐ์ การค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ การแต่ง บทประพันธ์ การเขียนภาพ เป็นต้น
6. ความสนใจในการสร้างนิสัยการเรียนที่ดี เด็กวัยรุ่นจะพยายามคิดค้นว่าทำอย่างไรจึงจะเรียนได้ผลดี ทำงานให้มีประสิทธิภาพ ทำอย่างไรจึงจะแก้ปัญหายาก ๆ ได้
7. ความสนใจในเรื่องคุณสมบัติส่วนตัว เช่น บุคลิกภาพรูปร่างหน้าตา ความสะอาดเรียบร้อย การสนทนา วางท่าทาง และคุณลักษณะอื่นที่จำเป็นในการเข้าสังคม เช่น การเอื้อเฟื้อผู้อื่น
8. ความสนใจในเรื่องปรัชญาชีวิต เด็กวัยนี้เริ่มคิดถึงหลักของศีลธรรมจรรยา จะทำอะไรก็เริ่มมี กฎเกณฑ์ มักจะมีอุดมคติหรือสุภาภิตประจำตัว พฤติกรรมของเด็กวัยรุ่นซึ่งผู้ใหญ่มองว่าแปลก ๆ ไม่ค่อยเหมาะสมนั้น แท้ที่จริงเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติของเด็กนั่นเอง ถ้าผู้ใหญ่เข้าใจก็จะสามารถให้คำแนะนำ จัดประสบการณ์ให้เด็กได้เปลี่ยนแปลงพัฒนาไป

ในทางที่ดีและเหมาะสมกับสังคมและวัฒนธรรมก็จะเป็นการสร้างสมบุคลิกภาพที่ดีให้แก่เด็ก แต่เริ่มต้น เพื่อให้เขาได้เป็นส่วนที่ดีของสังคมและช่วยกันสร้างสรรค์สังคมต่อไปในอนาคต

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า วัยรุ่นนั้นเป็นวัยแห่งการเปลี่ยนแปลง โดยการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย เช่น รูปร่าง หรือฮอร์โมน ส่งผลให้จิตใจเกิดการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ทำให้วัยรุ่นมีความขัดแย้งในตัวเองทั้งด้านที่เป็นเด็กและด้านที่อยากเป็นผู้ใหญ่ ในขณะที่เดียวกันก็มีทั้งความเชื่อมั่นในตนเองและขาดความเชื่อมั่นในตนเองได้ง่ายเช่นกัน โดยเฉพาะเรื่องรูปร่างหน้าตา เนื่องจากร่างกายที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว อาจทำให้เกิดลักษณะไม่พึงประสงค์ เช่น ลิวขึ้น ผิวงอก แขนขาเก้งก้าง ยิ่งรวมกับการที่ยังไม่สามารถวิเคราะห์ได้อย่างลึกซึ้ง อาจทำให้เกิดค่านิยมต่าง ๆ ตามสื่อที่ตนรับรู้หรือตามกลุ่มเพื่อน เช่น อ้วน = ไม่สวย และเมื่อมารวมกับความสนใจในเพศตรงข้ามที่เพิ่มมากขึ้นแล้ว ยิ่งส่งผลให้เกิดความวิตกกังวลเป็นเท่าตัว

ในด้านสังคมและความสนใจ เริ่มมีความสนใจในการพัฒนาตัวเองมากขึ้น เริ่มมีการพัฒนาการด้านการทำงานและการเข้าสังคม รวมถึงการสนใจเข้าหาเพศตรงข้าม การอยู่ร่วมกับเพื่อน มีความอยากรู้อยากลอง มีความเชื่อในเรื่องจริยธรรมอย่างแรงกล้าและต้องการพิสูจน์ตัวตนให้เป็นที่ยอมรับของคนรอบข้างมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ในวัยแรกวัยรุ่นนั้นจะเกิดความรู้สึกที่สับสน แปรปรวนได้ง่ายเพราะต้องการเป็นอิสระจากผู้ใหญ่หรือครอบครัว แต่ก็ยังต้องการความรักความเอาใจใส่อยู่ ซึ่งครอบครัวที่มีปัญหาและไม่ใส่ใจเด็กมากเพียงพอจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกโดดเดี่ยวและบ่มเพาะลักษณะนิสัยที่ไม่พึงประสงค์บางอย่างได้ เช่น นำไปสู่การขาดความรับผิดชอบ ความวิตกกังวล หรือการมีสภาวะทางจิตใจและอารมณ์ที่ไม่มั่นคง ติดเพื่อน แยกแยะผิดชอบชั่วดีไม่ออก เป็นต้น

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. งานวิจัยในประเทศ

ภัทรจรัส บำรุงพงษ์ และอุษิษา เลิศโตมรสกุล (2562) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การกลั่นแกล้งในมหาวิทยาลัย: กรณีศึกษานิสิตที่มีความต้องการพิเศษ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ สาเหตุ ผลกระทบ และแนวทางการแก้ไขปัญหาเมื่อเกิดเหตุ การกลั่นแกล้งในระดับมหาวิทยาลัย โดยศึกษากรณีของผู้ที่เป็นเด็กที่มีความต้องการพิเศษ รวมทั้งยังบทบาทของผู้ที่เกี่ยวข้องอื่นๆ ได้แก่อาจารย์ บุคลากร และเพื่อนร่วมชั้นเรียน เพื่อนำเสนอเป็นแนวทางในการป้องกันแก้ไขและจัดการปัญหาการกลั่นแกล้ง โดยการศึกษาในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งดำเนินการด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยกลุ่มตัวอย่างเฉพาะเจาะจง จำนวน 11 ราย ผู้วิจัยนำข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างและข้อมูลจากเอกสาร

มาดำเนินการวิเคราะห์และประมวลผล โดยได้ผลการศึกษาซึ่งผ่านการประมวลและเชื่อมโยง ในลักษณะพรรณนาดังนี้ ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบของการกลั่นแกล้งที่เกิดขึ้นในมหาวิทยาลัย ที่เด็กที่มีความต้องการพิเศษ พบเจอบ่อยครั้ง ได้แก่ การกลั่นแกล้งทางสังคม และการกลั่นแกล้ง ทางวาจา ซึ่งสาเหตุของการถูกกลั่นแกล้งเกิดขึ้นจาก 2 ปัจจัยหลัก ได้แก่ ความไม่เข้าใจ ในลักษณะ อากาหรือพฤติกรรมที่แตกต่าง และพฤติกรรมการแสดงออกที่แตกต่างจากผู้อื่น ของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ โดยเมื่อศึกษาถึงผลกระทบที่เกิดจากการกลั่นแกล้งต่อเด็กที่มีความ ต้องการพิเศษ พบว่าก่อให้เกิดผลกระทบทางด้านจิตใจ และผลกระทบทางด้าน การเรียน เป็นหลัก นอกจากนี้ บทบาทของผู้อื่นที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะอาจารย์และเพื่อนร่วมชั้นเรียน อาจเป็นได้ทั้ง ผู้ช่วยเหลือทั้งด้านการเรียนและการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย ปกป้องหรือให้ความ ช่วยเหลือเมื่อเกิดการกลั่นแกล้งและในขณะเดียวกันอาจเปลี่ยนบทบาทกลายเป็นผู้กลั่นแกล้ง หรือผู้ให้การสนับสนุนการกลั่นแกล้งได้เช่นกัน ข้อเสนอแนะจากการวิจัย พบว่า แนวทาง ในการป้องกันแก้ไขปัญหาการกลั่นแกล้งนั้น ควรเริ่มต้นตั้งแต่หน่วยงานหลักเช่นมหาวิทยาลัย ในการประเมินคัดกรองและจัดทำแนวทางการช่วยเหลืออย่างเป็นระบบ การอบรมให้ความรู้ และทำความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ การรณรงค์หรือผลักดันโครงการที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

สุภา บุญอุไร และคณะ (2561) ศึกษาเรื่อง การพัฒนามาตรวัดการเข้าใจ ความรู้สึกของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยในจังหวัดชลบุรี มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและตรวจสอบ คุณสมบัติทางการวัดของมาตรวัดการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นของเด็กปฐมวัย ทั้งในด้าน คุณภาพรายข้อ ความเที่ยงและความตรงทั้งฉบับ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยที่มีอายุระหว่าง 3 -5 ปี ที่อยู่ในจังหวัดชลบุรี จำนวน 350 คน ผลการวิจัย พบว่า มาตรวัดการเข้าใจความรู้สึก ของผู้อื่นของเด็กปฐมวัย มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ประกอบด้วยข้อคำถาม ทั้งสิ้น 35 ข้อ ข้อคำถามทุกข้อมีความตรงเชิงเนื้อหาที่ดี (ทุกข้อมีค่า CVI เท่ากับ 1.00) ค่าความ เที่ยงแบบความสอดคล้องภายในทั้งฉบับ เท่ากับ .90 ซึ่งจำแนกเป็นองค์ประกอบหลัก 2 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นด้านอารมณ์ (17 ข้อ) มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.21-0.60 ค่าความเที่ยงแบบสอดคล้องภายในตามวิธีของครอนบาค เท่ากับ 0.76 2) การเข้าใจความรู้สึก ของผู้อื่นด้านความคิด (18 ข้อ) มีค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.23-0.75 ค่าความเที่ยงแบบสอดคล้อง ภายในตามวิธีของครอนบาค เท่ากับ 0.83 ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า มาตรวัดการเข้าใจ ความรู้สึกของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยเหมาะสำหรับใช้เป็นเครื่องมือวัดความสามารถในการเข้าใจ ความรู้สึกของผู้อื่นของเด็กปฐมวัย

จิตราภรณ์ ทองกวอด (2557) ศึกษาเรื่อง การศึกษาและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น ประชากรคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหล่มเก่าพิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์ จำนวน 400 คน กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 196 คน ได้จากการสุ่มอย่างง่าย 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีคะแนนความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นตั้งแต่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 ลงมา จำนวน 15 คน ได้จากการเลือกแบบเฉพาะเจาะจงและสมัครใจเข้าร่วมการทดลอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นและกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือค่าเฉลี่ยและวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยโดยใช้ t-test แบบ Dependent Samples พบว่า 1) นักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหล่มเก่าพิทยาคม จังหวัดเพชรบูรณ์ มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นโดยรวมและรายด้าน ได้แก่ ด้านการเข้าใจผู้อื่น ด้านการรู้จักส่งเสริมผู้อื่น ด้านการมีจิตใจใฝ่บริการช่วยเหลือ ด้านการให้โอกาสผู้อื่น และด้านการตระหนักถึงความคิดเห็นของกลุ่ม อยู่ในระดับมาก 2) ค่าคะแนนเฉลี่ยความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการเข้าร่วมกลุ่มสัมพันธ์ แตกต่างกันอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ปรเมษฐ์ ธรรมธัญลักษณ์, จิรวัดน์ พิระสันต์ และนิรัช สุตสังข์ (2557) ศึกษาเรื่อง การพัฒนา หนังสือภาพอิเล็กทรอนิกส์ชุดสัตว์หิมพานต์สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อพิมพ์ประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชุดสัตว์หิมพานต์ และสำรวจความคิดเห็นทางด้าน เรื่องราวสัตว์หิมพานต์ในรูปแบบ เส้น สี ประวัติความเป็นมาของตัวละครตามการรับรู้ของเยาวชนในระดับมัธยมศึกษา เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนก่อนและหลังเรียนกับหนังสือภาพอิเล็กทรอนิกส์ชุดสัตว์หิมพานต์ สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของเยาวชนที่ได้อ่านหนังสือภาพอิเล็กทรอนิกส์ชุดสัตว์หิมพานต์ที่สร้างขึ้น การศึกษาค้นคว้า เรื่องการพัฒนาหนังสือภาพอิเล็กทรอนิกส์ชุดสัตว์หิมพานต์สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในขั้นตอนการออกแบบการสอน เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ทฤษฎีการเรียนรู้เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์เป็นแนวทางการสร้างเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แล้ววิเคราะห์วัตถุประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียนให้ สอดคล้องกับเนื้อหาที่สร้างขึ้น จากนั้นกำหนดวิธีการสอน โดเน้นให้ผู้เรียนศึกษาหาความรู้

จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นประโยชน์สำหรับผู้เรียนที่สามารถศึกษาตลอดอายุไทยและสัตว์หิมพานต์ได้ด้วยตนเอง การวิเคราะห์ความแตกต่างระหว่างคะแนนสอบก่อนเรียนและคะแนนสอบหลังเรียนโดยใช้หนังสือภาพอิเล็กทรอนิกส์ชุดสัตว์หิมพานต์โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 50 คน ซึ่งสรุปได้ว่ากลุ่มตัวอย่างที่เรียนด้วยหนังสือภาพอิเล็กทรอนิกส์ชุดสัตว์หิมพานต์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน โดยมีความแตกต่างของคะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งนำหนังสือภาพไปประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มตัวอย่างพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยหนังสือภาพอิเล็กทรอนิกส์ชุด สัตว์หิมพานต์อยู่ในระดับดี

## 2. งานวิจัยต่างประเทศ

Siddiqui, Gorard, and See (2017) ได้ทำการทดลองโดยใช้โปรแกรมการสอนปรัชญาสำหรับเด็ก (P4C) ในประเทศอังกฤษกับนักเรียนจำนวน 2,722 คน จาก 42 โรงเรียนประถมศึกษา เป็นเวลา 18 เดือน ผลการทดลอง พบว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้โปรแกรมการสอนแบบปรัชญาสำหรับเด็ก (P4C) มีทักษะทางสังคมและการสื่อสารที่ดี รวมทั้งการทำงานเป็นทีม และมีความยืดหยุ่น ซึ่งจากการอภิปรายถึงสาเหตุที่ทำให้ให้นักเรียนมีทักษะในด้านต่าง ๆ ที่ดีขึ้นสังเกตได้จากความเชื่อมั่นของนักเรียนในการตั้งคำถามและการให้เหตุผล แตกต่างจากกลุ่มที่ไม่ได้ใช้โปรแกรมการสอนแบบปรัชญาสำหรับเด็ก (P4C)

Mohd, Hafizhah, and Khadijah (2022) ได้สรุปว่า P4C เป็นแนวทางการสอนปรัชญาที่มีประสิทธิภาพ โดยมีการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างการสอนและความรู้ โดยบูรณาการในด้านของสติปัญญา คุณภาพ ความเกี่ยวข้องและสภาพห้องเรียนที่เอื้ออำนวย มีการเห็นคุณค่าและการจัดการกับความแตกต่างทางความคิดอย่างเหมาะสม การสร้างสื่อในกิจกรรมต้องคำนึงถึงประเด็นและแนวคิดที่ต้องนำเสนอแก่นักเรียนจะต้องเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม ศาสนา และระดับความคิดของนักเรียน ซึ่งเป็นการรวมกลุ่มการเรียนการสอนในรูปแบบของการตั้งคำถาม ค้นหา และทำความเข้าใจเกี่ยวกับมุมมองทางความคิดหรือความรู้สึกของคนอื่น ๆ โดยมีกิจกรรมสำคัญคือการพูดคุยเพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงปรัชญาที่ชวนให้ขบคิดตั้งคำถาม เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประเด็นที่นักเรียนสงสัยมากยิ่งขึ้น เพราะนอกจากนักเรียนแต่ละคนจะได้แสดงความคิดเห็นตามความเข้าใจของตนเองแล้ว ยังได้รับฟังมุมมองและความคิดเห็นของผู้อื่น ทำให้เกิดการขยายขอบเขตความเข้าใจของตนเอง สร้างความเข้าใจใหม่ รวมถึงยังได้ฝึกความกล้าในการสื่อสารและรับฟังความเห็นต่างด้วยความเคารพอีกด้วย

สรุปจากงานวิจัยอ้างอิงดังกล่าวข้างต้นทั้งหมดได้ผลดังต่อไปนี้ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการกลั่นแกล้งรังแกได้อธิบายถึงรูปแบบของการกลั่นแกล้งทางสังคมและทางวาจา โดยเกิดจากความไม่เข้าใจในลักษณะและการแสดงออกที่แตกต่าง ในขณะที่ตัวกันผู้คนรอบข้างก็สามารถเป็นได้ทั้งผู้ช่วยเหลือและผู้กลั่นแกล้งทั้งทางตรงทางอ้อม โดยความรับผิดชอบควรมีการป้องกันตั้งแต่หน่วยงานหลักลงมาเพื่อสร้างความเข้าใจมากขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจ สรุปได้ว่าจำแนกความเห็นอกเห็นใจได้เป็นหลายรูปแบบ และสามารถพัฒนาขึ้นได้จริง เช่น การเข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น การเข้าใจความคิดของผู้อื่น ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดทักษะทางสังคมได้อีกหลายด้าน เช่น การเข้าใจและสนับสนุนผู้อื่น การมีจิตใจบริการ และการเข้าใจความคิดเห็นของกลุ่ม เพื่อนำไปพัฒนาบุคลิกภาพในการอยู่ร่วมกันในสังคมได้ต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบสื่อหนังสือภาพเพื่อการเรียนการสอน พบว่าสื่อหนังสือภาพมีส่วนช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนมากขึ้นโดยวัดผลจากคะแนนหลังการเรียนการสอน และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้สื่อด้วยเช่นกัน

งานวิจัยเกี่ยวกับ P4C สามารถสรุปได้ว่า P4C เป็นแนวทางการสอนเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนทางความคิดที่เป็นอิสระและแนวคิดเชิงปรัชญาที่เป็นนามธรรม ซึ่งได้ผลดีสำหรับเด็ก ได้เกิดการแตกแขนงทางความคิด นำไปสู่การตั้งคำถามเพื่อเปิดมุมมองใหม่ ๆ จากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้อื่นและแตกประเด็น ทำให้เกิดการเชื่อมโยงได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

## กรอบแนวคิดในงานวิจัย

### 1. ตัวแปรต้น

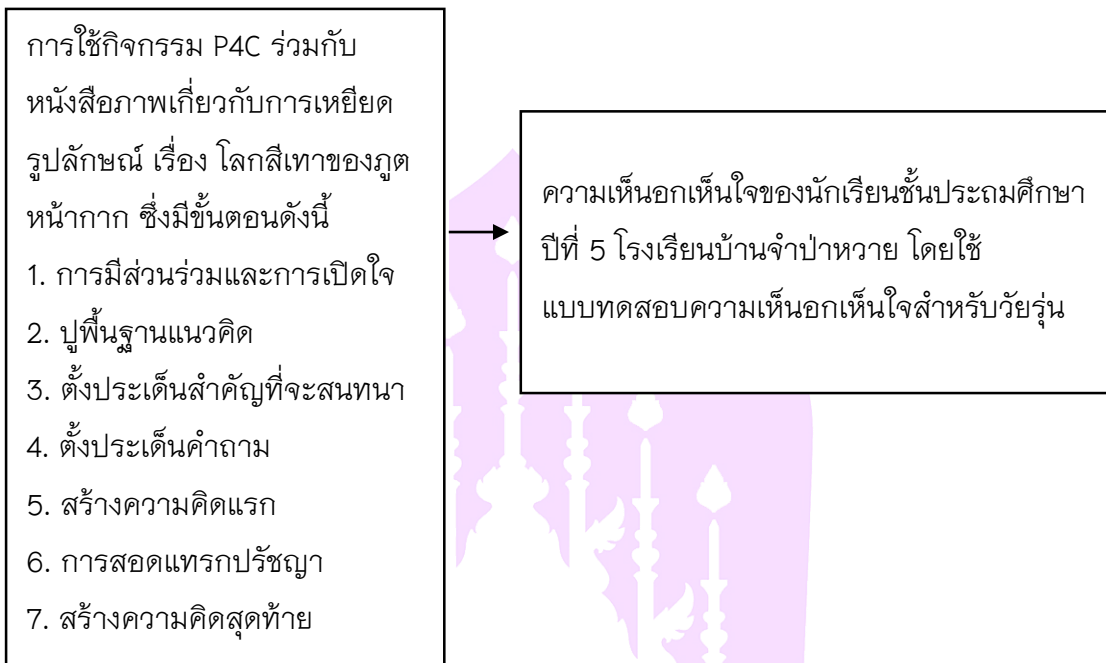
การใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับหนังสือภาพเกี่ยวกับการเหยียดรูปลักษณะ เรื่องโลกสีเทาของภูตหน้ากาก

### 2. ตัวแปรตาม

ความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านจำปาหวาย โดยใช้แบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่น

## ตัวแปรต้น

## ตัวแปรตาม



ภาพ 11 กรอบแนวคิดการวิจัย



### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทา ของหมู่บ้านภูตหน้ากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาหนังสือภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเหยียดรูปลักษณะในเด็กวัยรุ่นตอนต้น และเพื่อศึกษาความเข้าใจเกี่ยวกับการเหยียดรูปลักษณะและความเห็นอกเห็นใจในวัยรุ่นตอนต้น ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. แบบแผนการวิจัย
3. รูปแบบที่ใช้ในการทดลอง
4. การสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ
5. การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### กลุ่มเป้าหมาย

1. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้หาประสิทธิภาพของหนังสือภาพ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนบ้านจำปาหวาย ตำบลจำปาหวาย อำเภอเมืองพะเยา จังหวัดพะเยา เป็นจำนวนทั้งหมด 3 คน
2. กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนบ้านจำปาหวาย ตำบลจำปาหวาย อำเภอเมืองพะเยา จังหวัดพะเยา เป็นจำนวนทั้งหมด 15 คน

#### แบบแผนการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) มีรูปแบบการทดลองแบบ One Group Pretest–Posttest Design



ภาพ 12 รูปแบบการทดลองแบบ One Group Pretest–Posttest Design

ที่มา: มานี แสงหิรัญ, 2021

## รูปแบบที่ใช้ในการทดลอง

T<sub>1</sub> หมายถึง การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ (Pretest)

X หมายถึง การจัดกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจโดยใช้สื่อหนังสือภาพเป็นตัวแปรทดลอง (Treatment Valuable)

T<sub>2</sub> หมายถึง การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ (Posttest)

## การสร้างเครื่องมือและการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การสร้างเครื่องมือในการเก็บข้อมูล แบ่งเป็น 2 ส่วน

1. การสร้างหนังสือภาพเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการเหยียดรูปลักษณ์และความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. การสร้างแบบทดสอบในการประเมินความเห็นอกเห็นใจ โดยมีรายละเอียดของการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

2.1 การสร้างหนังสือภาพเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการเหยียดรูปลักษณ์และความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.2 ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่องการเหยียดรูปลักษณ์และการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจที่เหมาะสมกับวัยรุ่นตอนต้น เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างหนังสือภาพเพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการเหยียดรูปลักษณ์และความเห็นอกเห็นใจของนิสิตปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยพะเยา

2.3 ผู้วิจัยสร้างหนังสือภาพเกี่ยวกับการเหยียดรูปลักษณ์เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจ จำนวน 1 เรื่อง ดังนี้ ชื่อเรื่อง **โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้าาก** ซึ่งมีรายละเอียดของหนังสือภาพเรื่อง ได้แก่ การออกแบบตัวละครที่ออกแบบสำหรับสื่อหนังสือภาพที่ใช้ในงานวิจัย และการออกแบบเนื้อเรื่องสำหรับสื่อหนังสือภาพที่ใช้ในงานวิจัย โดยเนื้อเรื่องแบ่งเป็น 5 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ส่วนที่เป็นการปูเนื้อหา

ส่วนที่ 2 ส่วนที่เป็นจุดเกิดประเด็นคำถามเรื่องความแตกต่างด้านรูปลักษณ์

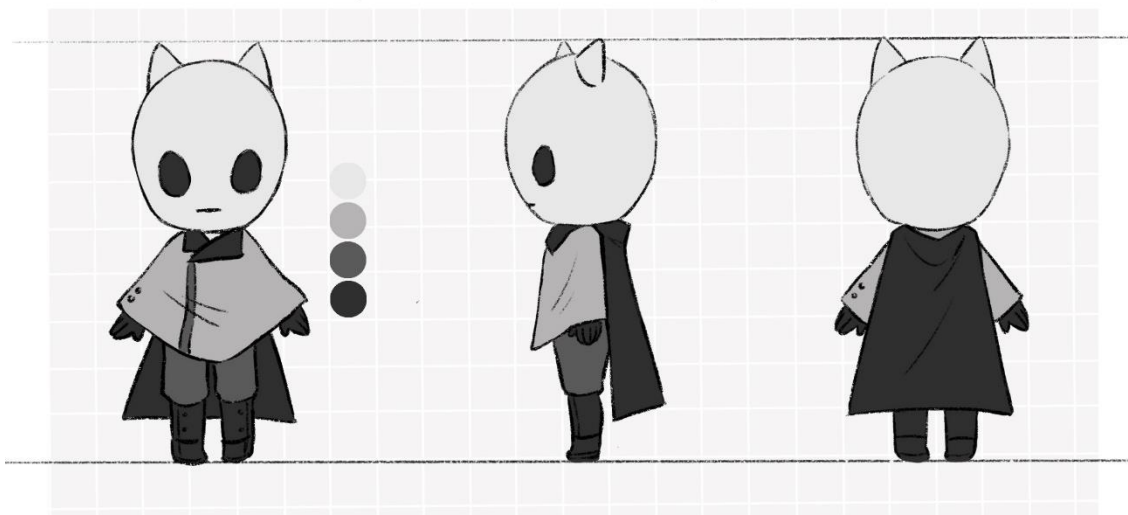
ส่วนที่ 3 ส่วนที่เป็นปัญหาเมื่อมีบุคคลที่รูปลักษณ์ภายนอกไม่ตรงกับสิ่งที่สังคมกำหนด

ส่วนที่ 4 ส่วนที่เป็นการสร้างความตระหนักรู้ในสังคมและวิธีการรับมือความแตกต่างที่เกิดขึ้นด้วยความเห็นอกเห็นใจ

ส่วนที่ 5 ส่วนที่เป็นผลจากการร่วมมือกันในสังคม

## การออกแบบตัวละครที่ออกแบบสำหรับสื่อหนังสือภาพที่ใช้ในงานวิจัย

### ชุดเครื่องแบบและหน้ากากของเหล่าภูตในเมือ



ชุดเครื่องแบบและหน้ากาก เป็นวัสดุทึบแสง ให้ความรู้สึกที่มั่นคง ปิดกั้น เพื่อปกป้องตัวตนภายในชุด เป็นเครื่องแบบที่ดูแข็งแกร่งราวไรชีวิตจิตใจ เพราะจุดประสงค์ของเครื่องแบบคือทำให้ทุกคนดูเหมือนกันที่สุด

### ภาพ 13 ตัวละครที่ออกแบบในสื่อหนังสือภาพ 1

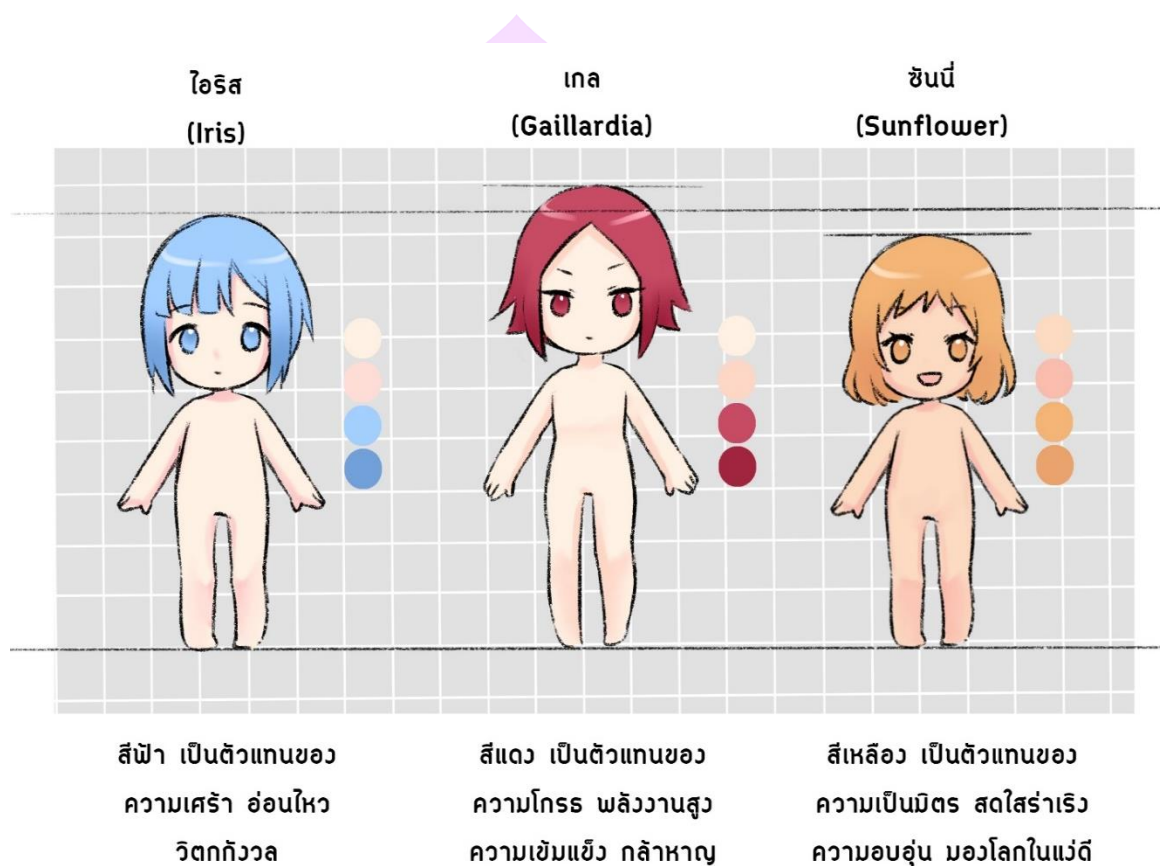
#### แนวคิดในการออกแบบเครื่องแบบ

1. เครื่องแบบของตัวละคร ต้องการสื่อถึงมายาคติความงามหรือ Beauty Standard ของสังคมที่ค่อนข้างคับแคบและเฉพาะเจาะจง จากลักษณะที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ ของไทย เช่น ภาพยนตร์ โฆษณา หรือภาพลักษณ์ของเหล่าคนดังนางแบบที่ได้รับการยอมรับมักปรากฏในรูปแบบใกล้เคียงกัน คือผิวขาว รูปร่างบอบบาง จมูกโด่ง ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกว่าถ้าไม่เป็นไปตามมาตรฐานนั้นจะดูผิดปกติ ไม่ดี

2. การออกแบบให้ตัวละครทุกตัวใส่เครื่องแบบ เพราะต้องการให้รู้สึกว่าตัวละครในเรื่องกำลังถูกสังคมชี้นำให้เป็นเหมือนกันไปหมด จากแนวคิดแบบ Modernism ที่ต้องการสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยไม่ทันได้ตั้งคำถามกับตัวเองว่าจำเป็นแค่ไหนที่รูปร่างภายนอกของทุกคนต้องดูเหมือนกัน การถอดหน้ากากออกและค้นพบว่ารูปลักษณ์ของแต่ละคนจริง ๆ แล้วไม่มีใครเหมือนกันเลยต่างหากที่เป็นเรื่องปกติมากกว่า

3. การออกแบบนี้สะท้อนความเป็นปัจเจกบุคคลตามปรัชญาความเชื่อของ Post-Modernism ซึ่งเติบโตขึ้นเพื่อหักล้างแนวคิดที่ต้องการความเป็นหนึ่งเดียวกันและความเป็น

ระเบียบเรียบร้อยของสังคม ซึ่งแนวคิดหลักของ Post-Modernism จะช่วยให้เรามองเห็นความแตกต่างท่ามกลางภาพรวมของกระแสหลัก ซึ่งให้คุณค่ากับความมีเอกลักษณ์ส่วนตัว ละทิ้งความจำเจ และให้ความสำคัญกับความเป็นปัจเจกมากขึ้น (มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา, 2020)



ภาพ 14 ตัวละครที่ออกแบบในสื่อหนังสือภาพ 2

#### แนวคิดในการออกแบบตัวละครหลัก :

ตัวละครภายหลังจากการถอดหน้ากากจะมีสีสันประจำตัวของตนเอง เพื่อแสดงให้เห็นถึงบุคลิก ลักษณะนิสัย โดยอ้างอิงจากความหมายของสีที่มีผลต่ออารมณ์ จากบทความของคณะจิตวิทยา มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์ (2018) เพื่อแทนบุคลิกต่าง ๆ ของคนในสังคมที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งเชื่อมโยงกับความงามในรูปแบบต่างๆ เช่น คนเราไม่จำเป็นต้องมีรูปร่าง สีสผิว รูปทรงตา สีสผมแบบเดียวกันหมด จึงจะถูกจัดว่าสวยงาม แต่ความสวยงามเป็นเรื่องของ

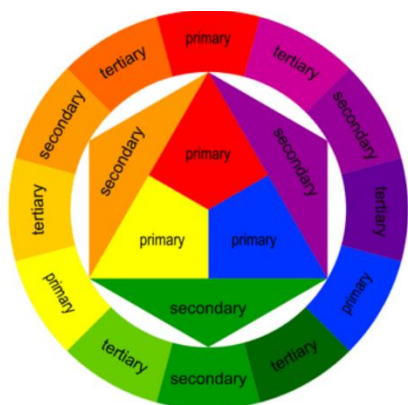
ปัจเจก ขึ้นอยู่กับบรรณนิยมนส่วนบุคคลที่มีความหลากหลายมากกว่านั้น เพราะแต่ละคนก็มีความชอบที่ไม่ตรงกัน

ตัวละครหลักทั้ง 3 ตัว ถูกสร้างให้มีรูปร่าง ความสูง สีผม สีผิว ลักษณะของเส้นผม รูปทรงตาที่แตกต่างกันเล็กน้อย โดยไม่จำเป็นต้องดูแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด เพราะก่อนหน้าที่ตัวละครจะค้นพบใบหน้าแท้จริงของตนเอง ตัวละครก็ต้องพยายามทำตัวให้อยู่ใต้มาตรฐานความงามมาก่อน

ไอริส: แรงบันดาลใจมาจากดอกไอริสที่มีสีน้ำเงิน เป็น 1 ใน 3 แม่สีหลัก โดยสีน้ำเงินจะสื่อถึงความหดหู่ เศร้าเสียใจ วิดกกังวล ซึ่งเป็นอารมณ์แรกเริ่มที่เกิดขึ้นจากการถูกปฏิเสธ ไอริสมีความสูงที่อยู่ตรงกลางระหว่าง 3 คน รูปร่างอวบนิค ๆ ผิวขาวออกชมพู ผมตรง ผมและดวงตาสีโทนน้ำเงินฟ้า

เกล: แรงบันดาลใจมาจากดอกเกลลาร์เดียที่มีสีแดง เป็น 1 ใน 3 แม่สีหลัก โดยสีแดงสื่อถึงความโกรธ ความก้าวร้าว หรือสามารถสื่อถึงความเข้มแข็ง กล้าหาญ มีพลังได้อีกด้วย ซึ่งมักเป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นหลังจากความเสียใจ คือ ความโกรธ และหากสามารถรับมือกับความไม่พอใจได้ดี จะกลายเป็นพลังในการก้าวต่อไปข้างหน้า กลายเป็นความมุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง เกลมีความสูงที่สุดในกลุ่มเพื่อน รูปร่างผอม ผิวขาวเหลือง ผมฟูหยักศก ผมและดวงตาสีแดง

ซันนี่: แรงบันดาลใจมาจากดอกทานตะวันที่มีสีเหลือง เป็น 1 ใน 3 แม่สีหลัก โดยสีเหลือง สื่อถึงพลังบวก ความสดใสร่าเริง กระตือรือร้น และการมองโลกในแง่ดี ซึ่งเป็นอารมณ์สุดท้ายที่เกิดขึ้นหลังจากการถูกปฏิเสธ เมื่อรับมือกับความเสียใจและเปลี่ยนเป็นพลังให้ตนเองได้ก้าวต่อไปได้แล้ว ความรู้สึกนั้นจะกลายเป็นพลังบวกที่สามารถส่งต่อไปยังผู้อื่นได้ ซันนี่จึงกลายเป็นตัวละครที่เข้ามาเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ของเกลและไอริส เพื่อส่งต่อความสุขให้กับคนอื่น ๆ ที่เหลือในเมือง ซันนี่สูงน้อยที่สุดในกลุ่ม รูปร่างปกติ ผิวแทน ผมหยิกเป็นลอน ผมและดวงตาสีเหลือง



ภาพ 15 แม่สีและวงล้อสี

ที่มา: Art Blog, 2013

การที่สีของตัวละครทั้ง 3 มาจากแม่สีหลัก เพราะสามารถผสมสีกันให้เกิดเป็นสีอื่นต่าง ๆ ได้อีกมากมายตามหลักของแม่สีและวงล้อสี เหมือนตัวละครที่ส่งต่อความกล้าและแรงบันดาลใจให้คนอื่น ๆ ได้ค้นพบสีสันของตนเองที่แตกต่างกันออกไป โดยไม่จำเป็นต้องมีสีเดียวกันเหมือนของตัวละครหลัก เปรียบเสมือนผู้คนในสังคมที่สามารถเป็นตัวของตัวเองได้ในแบบที่แตกต่างกัน ไม่จำเป็นต้องทำหน้าที่ตราบรูปร่างให้เหมือนกันเพียงเพราะจะได้ตรงกับมายาคติความงาม แต่เป็นคนที่มีความสุขและยอมรับตัวเองและคนรอบข้างได้ในแบบที่พอใจ

การออกแบบเนื้อเรื่องสำหรับสื่อหนังสือภาพที่ใช้ในงานวิจัย

#### ตาราง 1 โครงเรื่องเนื้อหาของหนังสือภาพ

หน้า	ภาพ	เนื้อหา
ส่วนที่ 1 ส่วนที่เป็นการปูเนื้อหา		
1	ทุกอย่างมีแต่สีขาว เทา ดำ ดูเคร่งขรึม	ณ หมู่บ้านเวทมนตร์แห่งหนึ่ง เป็นพื้นที่ของเหล่าภูตที่ดูเป็นระเบียบเรียบร้อย สิ่งที่น่าแปลกประหลาดในหมู่บ้านแห่งนี้คือ ที่นี้ไม่มีกระจกเงา เหล่าภูตล้วนสวมใส่หน้ากากปิดบังใบหน้าตลอดเวลา ทำให้ไม่เคยมีใครเห็นใบหน้าที่แท้จริงของตนเองเลย

## ตาราง 1 (ต่อ)

หน้า	ภาพ	เนื้อหา
<b>ส่วนที่ 2 ส่วนที่เป็นจุดเกิดประเด็นคำถามเรื่องความแตกต่างด้านรูปลักษณ์</b>		
2	ไอริสจะหยิบของจากบนชั้นสูง แต่บังเอิญเก้าอี้หัก ทำให้ชั้นพังลงมา เกลไม่ได้รับอุบัติเหตุ แต่หน้ากากของเขา แตกจนไม่สามารถปิดบังใบหน้าได้อีก	แต่แล้ววันหนึ่ง... “โครม!”
3	ไอริสถือหน้ากากอยู่ในมือ โดยไม่รู้ตัว เลยกว่าใบหน้าของเขามีสีส้มขึ้นมา	“!?” “พຽ່ງนี้ຈະທຳໄປດີລະ...”
4	แรก ๆ เขาก็หัวเราะสนุกสนานไปด้วย แต่เมื่อนานวันเข้าเหตุการณ์ก็เริ่มแย่งลง เน้นสีหน้าของเกลที่ค่อย ๆ เปลี่ยนไป พร้อม ๆ กับฤดูกาลที่เปลี่ยนแปลง	แรก ๆ ก็ไม่ได้รู้สึกอะไรเท่าไร เพราะว่ามัน ก็แค่ดู “แปลกตา” จนกระทั่งเวลาผ่านไป ตั้งแต่เมื่อไหร่ไม่รู้ ตอนนี้มีมันกลายเป็นความ “แปลกแยก” ไปแล้ว นี่เราอยู่คนเดียวตั้งแต่เมื่อไหร่กันนะ
<b>ส่วนที่ 3 ส่วนที่เป็นปัญหาเมื่อมีบุคคลที่รูปลักษณ์ภายนอกไม่ตรงกับสิ่งที่สังคมกำหนด</b>		
5	ไอริสทะเลาะกับเพื่อนคนหนึ่ง แต่แล้วเกลก็ผลักไอริสอย่างรุนแรง จนล้มลงกับพื้น	“เกล!” “เป็นอะไรของพวกนาย ทำไมต้องทำเป็น มองไม่เห็นกันด้วย!” พลั๊ก! “!?”
6	เพื่อน ๆ ทุกคนได้แต่ยืนมองอยู่ห่าง ๆ โดยไม่มีใครเข้ามาช่วยเหลือ เสียงใคร คนหนึ่งพูดขึ้นมา ทำให้ไอริสรู้สึก ถูกทอดทิ้งอยู่ตามลำพังไม่เหลือใคร	“...” “เพราะนาย... ดูไม่เหมือนพวกเรานะสิ...”
7	ไอริสเกิดความรู้สึกที่พลุ่งพล่านไปหมด ทั้งสับสน เสียใจ ไม่เข้าใจ เขาลุกขึ้นมา พลั๊กเกลด้วยความโกรธ	“ฉันก็ยังเป็นคนเดิม พวกนายต่างหากที่ เปลี่ยนไปแค่เพราะว่าฉันไม่มีหน้ากาก!”

## ตาราง 1 (ต่อ)

หน้า	ภาพ	เนื้อหา
8	ทุกคนได้ยินเสียงเหมือนมีอะไรแตก และพยายามจะวิ่งเข้าไปดู แต่ทันใดนั้น หน้ากากบางส่วนของเกลก็แตกออก ทำให้สีสันค่อย ๆ โผล่ออกมาจากตัวเกล เหมือนกัน ทุกคนชะงักและเริ่มก้าวถอย หลังเหมือนไม่อยากอยู่ใกล้	“เป็นอะไรรีเปล่า!” แก๊กรีก! “!” “เกล... หน้ากากนาย...”
9	เกลที่ตกอยู่ในสภาพวิตกกังวล สายตามากมายจับจ้องมาที่ใบหน้าที่ไม่สมบูรณ์ของเขาราวกับเป็นตัวประหลาด เขากลายเป็นคนโดดเดี่ยว	นับตั้งแต่วันนั้น เกลก็รู้สึกได้ถึงสายตาของทุกคนที่มองมาที่เขาราวกับเป็นตัวประหลาด ...และทุกคนก็ปฏิบัติกับเขาไม่เหมือนเดิมอีกต่อไป...
<b>ส่วนที่ 4 ส่วนที่เป็นการขยายการรับรู้ในสังคมและวิธีการรับมือความแตกต่างที่เกิดขึ้น</b>		
10	เกลต้องอดทนกับความรู้สึกแยะ ๆ และรู้สึกผิดต่อไอริสขึ้นมา เกลร้องให้อยู่ในความมืดคนเดียว	“ไอริสก็คงรู้สึกแยะแบบนี้เหมือนกันสินะ” “พຽ່ງนี้ไปคุยกับเขาดีกว่า”
11	ไอริสและเกลนั่งอยู่ใต้ต้นไม้ใหญ่ พุดคุยปรับความเข้าใจกัน	“ขอโทษนะที่เคยแกล้งนาย” “ไม่เป็นไร” “...” “แค่คนเราเปลี่ยนไปนิดหน่อยก็เป็นเพื่อนกันไม่ได้แล้วหรือ?” “เพราะว่ามันดูไม่เข้าพวกละมัง?”
12	เสียงเรียกปริศนาดังขึ้นมา ทั้งสองหันหลังกลับไปแล้วก็พบกับใครคนหนึ่ง เดินตรงเข้ามา ไอริสและเกลตกใจนิดหน่อย แต่ยังไม่ทันจะได้คิดอะไร ชันนี่ก็ถอดหน้ากากออกอย่างกล้าหาญต่อหน้าพวกเขา	“ไอริส เกล” “!!” “แยะแล้ว!! มีคนมา!!” “ไปกันเถอะ!” “ไอ้ะ! ฉันทันได้จะทำให้ตกใจนะ!” “ขอมานั่งตรงนี้ด้วยคนสิ”

## ตาราง 1 (ต่อ)

หน้า	ภาพ	เนื้อหา
13	ไอริสและเกลมีสีหน้าที่ตกใจจนเก็บ อาการไม่อยู่ ชั้นนี้ค่อย ๆ อธิบายเหตุผล ของตัวเอง	“ชั้นนี่!” “เธอถอดทำไมนะ!” “เดี๋ยวเธอก็โดนด้วยหรอก!” “พวกนายไม่ยากลองเห็นหน้าจริง ๆ ของตัวเองบ้างเหรอ?”
14	ไอริสและเกลมองหน้ากันด้วยความ ตื่นเต้น พวกเขาทั้งสามตัดสินใจเดินข้าม สะพานก้อนหินไปยังแม่น้ำใสที่สะท้อน ภาพพวกเขา กำลังเดินเล่นอย่างมี ความสุขด้วยกัน	“ไปดูเงาที่สะท้อนจากแม่น้ำด้วยกันเถอะ!”
15	ไอริสและเกลตัดสินใจถอดหน้ากากส่วน ที่เหลือออกพร้อมกัน โดยมีชั้นนี่รอดูอยู่ ข้าง ๆ ทั้งสามจึงมองเงาของกันและกัน ด้วยความสนใจและแววตาเป็นประกาย ที่จริงแล้วพวกเขาไม่มีใครมีสีสันและ หน้าตาเหมือนกันเลย	“เอาล่ะนะ!... 1...2...3!!” “ว้าว...” “นี่คือใบหน้าจริง ๆ ของเราเหรอ” ...ทั้งสีสัน รูปทรงของตา เส้นผมก็ไม่ เหมือนกันสักนิด แต่ฉันกลับชอบแบบนี้ มากกว่า...
<b>ส่วนที่ 5 ส่วนที่เป็นผลจากการร่วมมือกันในสังคม</b>		
16	ทั้งสามเริ่มพูดคุยกัน แล้วก็ตัดสินใจ โยนหน้ากากทั้งใต้แสงแดดที่สดใส และเต็มไปด้วยรอยยิ้ม	“ฉันว่าจะไม่ใส่หน้ากากแล้วนะ” “ฉันด้วย” “เราไม่ได้ทำอะไรผิดสักหน่อย” “มาใช้ชีวิตให้มีความสุขกันเถอะ! เอาให้ทุกคนเห็นกันไปเลย!”
17	หลังจากนั้น ไอริส เกล ชั้นนี้ก็ดูมี ความสุขอย่างเห็นได้ชัด พื้นที่ที่ทั้งสาม อยู่จะกลายเป็นสีสันอ่อน ๆ ขึ้นมา	การได้เป็นตัวของตัวเองสบายใจที่สุดแล้ว
18	หลายคนมองด้วยความสนใจ บางคนก็ เริ่มลองถอดหน้ากากของตัวเองดูบ้าง	วันหนึ่ง ความจริงใจจะสามารถส่งต่อ ความกล้าหาญให้คนอื่นได้

## ตาราง 1 (ต่อ)

หน้า	ภาพ	เนื้อหา
19	ภาพหมู่บ้านแบบชาวดำ รอยยิ้มที่สดใสของคนอื่น ๆ เปรียบเทียบกับภาพสีที่ทุกคนถอดหน้ากากแล้ว ทั้งหมู่บ้าน กลายเป็นสีส้มทั้งหมด แสงแดดอ่อน ๆ ส่องลงมา ทำให้ความมีระเบียบ แข็งกระด้างค่อย ๆ จางหายไป ดูเป็นมิตร และบรรยากาศสดใส	เพราะความสุขที่ดีจะไม่ทำร้ายใคร แค่เป็นตัวของตัวเอง และยอมรับคนอื่น ในแบบที่เขาเป็น
20	ภาพชุมมออก หมู่บ้านเล็ก ๆ มีป้าย welcome ปักไว้ที่ทางเข้า	เพราะเราทุกคนต่างเปล่งประกาย ในแบบของตัวเอง

2.4 ผู้วิจัยนำหนังสือภาพให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบเชิงเนื้อหาและรูปแบบ เพื่อวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.66-1.00 และนำข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขให้หนังสือภาพเกี่ยวกับการเหยียดรูปลักษณ์ เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจในวัยรุ่นตอนต้นมีความสมบูรณ์มากขึ้น โดยได้ผลดังนี้

#### 2.4.1 การหา IOC ของสื่อหนังสือภาพเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเรื่อง ความเห็นอกเห็นใจ เรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก

ผลการหาค่าประเมินคุณภาพของสื่อหนังสือภาพเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเรื่องความเห็นอกเห็นใจ เรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากากจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน เพื่อตรวจสอบและนำไปปรับปรุงพัฒนาสื่อหนังสือภาพให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นในอนาคต ทั้งในแง่ของเนื้อหา ภาพประกอบ การใช้งาน รูปแบบ โดยเกณฑ์การให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ ได้กำหนดดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องตามจุดประสงค์ของแบบสอบถาม

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องตามจุดประสงค์ของแบบสอบถาม

-1 หมายถึง แน่ใจว่าคำถามไม่สอดคล้องตามจุดประสงค์ของ

แบบสอบถาม

การประเมิน IOC ของสื่อหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (ก่อนปรับแก้ไข)

ตาราง 2 การประเมิน IOC ของสื่อหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (ก่อนปรับแก้ไข)

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			เฉลี่ย	ความหมาย
		1	2	3		
1	เนื้อหา					
	1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.2 เหมาะสมกับนักเรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.3 เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.4 น่าสนใจและมีประโยชน์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.5 เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2	รูปแบบ					
	2.1 สีสันเหมาะสม	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง
	2.2 ภาพประกอบเหมาะสม	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง
3	การใช้ภาษา					
	3.1 ตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง
	3.2 ภาษาสุภาพ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	3.3 คำอธิบายชัดเจนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3	การประเมินผล					
	3.1 ตรงตามวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
<b>รวมทั้งหมด</b>					<b>9.98</b>	
IOC					<b>0.90</b>	

การประเมิน IOC ของสื่อหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (หลังปรับแก้ไข)

ตาราง 3 การประเมิน IOC ของสื่อหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (หลังปรับแก้ไข)

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			เฉลี่ย	ความหมาย
		1	2	3		
1	เนื้อหา					
	1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.2 เหมาะสมกับนักเรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.3 เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.4 น่าสนใจและมีประโยชน์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.5 เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2	รูปแบบ					
	2.1 สีสันเหมาะสม	+1	1	+1	1	สอดคล้อง
	2.2 ภาพประกอบเหมาะสม	+1	1	+1	1	สอดคล้อง
3	การใช้ภาษา					
	3.1 ตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง
	3.2 ภาษาสุภาพ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	3.3 คำอธิบายชัดเจนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
3	การประเมินผล					
	3.1 ตรงตามวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
<b>รวมทั้งหมด</b>					10.66	
<b>ร้อยละ</b>					0.96	

จากตาราง 2 และตาราง 3 พบว่า ค่า IOC ของสื่อหนังสือภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ก่อนปรับแก้ไขอยู่ที่ร้อยละ 0.90 และหลังจากปรับแก้ไขมีค่า IOC ที่ 0.96 แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นว่าหนังสือภาพมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับการนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล ยกเว้นเรื่อง ตัวอักษรชัดเจน มีบางหน้าของสื่อที่ควรอ่านง่ายขึ้น ซึ่งได้ปรับแก้ไขตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญแล้ว โดยการมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.67–1.00 หมายถึง มีความสอดคล้องและนำไปใช้ได้ (รายละเอียดข้อคำถามการประเมิน IOC ในภาคผนวก)

### การทดลองใช้สื่อหนังสือภาพกับกลุ่มทดลอง (Try Out)

การทดลองใช้สื่อหนังสือภาพกับกลุ่มทดลอง (Try Out) กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านจำปาหวาย จำนวน 3 คน และวัดผลก่อน-หลังการทำกิจกรรมด้วยแบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่นจำนวน 20 ข้อ ผลปรากฏดังนี้

ตาราง 4 การทดลองใช้สื่อหนังสือภาพกับกลุ่มทดลอง (Try Out)

กลุ่มตัวอย่าง	ผลคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม	ผลคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
(3)	(40)	(40)
คนที่ 1	32	35
คนที่ 2	29	31
คนที่ 3	25	29
ค่าเฉลี่ย	28.66	31.66
ร้อยละ	71.65	79.15

จากตาราง 4 พบว่า สำหรับเด็กประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านจำปาหวาย มีคะแนนเฉลี่ยทดสอบก่อนทำกิจกรรมที่ 28.66 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.65 และหลังการทำกิจกรรมเป็น 31.66 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.15

### 3. การสร้างแบบทดสอบในการประเมินความเห็นอกเห็นใจ

3.1 ผู้วิจัยเลือกใช้แบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่น (Adolescent empathy Quotient) จาก Embrace Autism.com (2022) จำนวน 40 ข้อ เป็นแบบทดสอบในรูปแบบของการเห็นด้วย-ไม่เห็นด้วย มีทั้งหมด 4 ระดับ ซึ่งต้นฉบับภาษาอังกฤษจะเป็นคำถามเกี่ยวกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน ประสพการณ์ ความสนใจที่เกี่ยวข้องกับความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น แบบทดสอบนี้มีกลุ่มเป้าหมายหลักของผู้ทดสอบในช่วงอายุวัยรุ่นที่มีระดับการเรียนรู้อยู่ในเกณฑ์ปกติ ผู้จัดทำแบบทดสอบได้มีการทดลองซ้ำและพบว่าแบบทดสอบนี้มีค่าความเที่ยงตรง (Validity) และค่าความน่าเชื่อถือ (Reliability) ในระดับดี เป็นการกระจายตัวรูปโค้งปกติจากคะแนนสูง-ต่ำ และค่าความน่าเชื่อถือของการทดสอบซ้ำที่ 0.835 ในช่วงเวลา 12 เดือน บ่งชี้ถึงความน่าเชื่อถือในระดับดี

3.2 ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งอัตราส่วนของเนื้อหาในแบบทดสอบ และคัดเลือกแบบทดสอบมาจำนวน 20 ข้อ จากทั้งหมด 40 ข้อ เพื่อนำมาแปลเป็นภาษาไทย และส่งให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินค่าความสอดคล้องทั้งด้านเนื้อหาและภาษา ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบ

เชิงเนื้อหาเพื่อวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.66–1.00 ได้ผลดังต่อไปนี้

### 3.2.1 การหา IOC ของแบบทดสอบ Empathy Quotient ฉบับภาษาไทย จากผู้เชี่ยวชาญ

การหาค่า IOC ของแบบทดสอบด้านเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน ทั้ง 3 คน ปรากฏว่า แบบทดสอบ Empathy Quotient มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ถูกต้องเหมาะสม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ มีค่าดัชนีความสอดคล้องดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ ได้กำหนดดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องตามจุดประสงค์ของแบบสอบถาม

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องตามจุดประสงค์ของแบบสอบถาม

-1 หมายถึง แน่ใจว่าคำถามไม่สอดคล้องตามจุดประสงค์ของ

แบบสอบถาม

ผลการหาค่า IOC ของแบบทดสอบจากผู้เชี่ยวชาญ (ก่อนปรับแก้ไข)

ตาราง 5 ผลการหาค่า IOC ของแบบทดสอบจากผู้เชี่ยวชาญ (ก่อนปรับแก้ไข)

ข้อ	ประเด็นการประเมิน (จุดประสงค์)	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
1	การเลือกข้อคำถาม					
	1.1 เลือกข้อคำถามได้ครอบคลุม ตัดข้อคำถามที่คล้ายกันออก	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.2 อัตราส่วนของคำถาม ที่สอดคล้องกับคะแนนเดิม	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2	ภาษา					
	2.1 แปลได้ถูกต้อง	+1	0	0	0.33	ไม่สอดคล้อง
	2.2 แปลได้เข้าใจง่าย ภาษาเหมาะสม กับวัยของกลุ่มเป้าหมาย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	<b>รวม</b>				3.33	
	<b>เฉลี่ย</b>				0.83	

## ผลการหาค่า IOC ของแบบทดสอบจากผู้เชี่ยวชาญ (หลังปรับแก้ไข)

ตาราง 6 ผลการหาค่า IOC ของแบบทดสอบจากผู้เชี่ยวชาญ (หลังปรับแก้ไข)

ข้อ	ประเด็นการประเมิน (จุดประสงค์)	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	ความหมาย
		1	2	3		
1	การเลือกข้อคำถาม					
	1.1 เลือกข้อคำถามได้ครอบคลุม ตัดข้อคำถามที่คล้ายกันออก	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.2 อัตราส่วนของคำถาม ที่สอดคล้องกับคะแนนเดิม	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2	ภาษา					
	2.1 แปลได้ถูกต้อง	+1	+1	+1	1	ไม่สอดคล้อง
	2.2 แปลได้เข้าใจง่าย ภาษาเหมาะสม กับวัยของกลุ่มเป้าหมาย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	<b>รวม</b>				1.00	
	<b>เฉลี่ย</b>				1.00	

จากตาราง 6 แสดงให้เห็นได้ว่าการประเมินค่า IOC ของแบบทดสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ 0.83 ลงความเห็นว่ามีความสอดคล้อง แต่ยังมีจุดที่บกพร่องอยู่คือ พบว่าแบบทดสอบยังมีการแปลที่ไม่ครอบคลุมและส่งผลทำให้ข้อความไม่ครบถ้วนเพียงพอ ผู้วิจัยจึงนำมาปรับแก้การแปลตามที่คุณผู้เชี่ยวชาญแนะนำเพื่อให้ได้เนื้อหาที่ครอบคลุมตรงตามต้นฉบับมากขึ้น หลังการปรับแก้ไขพบว่า การประเมินค่า IOC ของแบบทดสอบจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน มีค่าดัชนีความสอดคล้องที่ 1 ลงความเห็นว่ามีความสอดคล้อง โดยการแปลความหมายค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) หมายถึง มีความสอดคล้องและนำไปใช้ได้ (รายละเอียดข้อคำถามการประเมิน IOC ในภาคผนวก)

## 2. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

2.1 ศึกษาวิชาหน้าที่พลเมืองรายวิชาเพิ่มเติม กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรม ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในประเด็นยอมรับความหลากหลายทางสังคมวัฒนธรรมในประเทศไทย ในเรื่องวิถีชีวิต วัฒนธรรม ศาสนาและสิ่งแวดล้อม อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติและพึ่งพาซึ่งกัน ในเรื่องการเคารพซึ่งกันและกัน ไม่แสดงกิริยา วาจาดูหมิ่นผู้อื่น

ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และแบ่งปัน วิเคราะห์ปัญหาความขัดแย้งในประเทศไทย ในเรื่อง การละเมิดสิทธิ การรักษาสีงแวดล้อม และเสนอแนวทางการแก้ปัญหาโดยสันติวิธี ปฏิบัติตน เป็นผู้มีความซื่อสัตย์สุจริต อุดม และยอมรับผลที่เกิดจากการกระทำ ของตนเอง โดยวิเคราะห์จากผลการเรียนรู้ ได้แก่ การยอมรับความหลากหลายทางสังคม วัฒนธรรมในประเทศไทย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างสันติ และพึ่งพาซึ่งกันและกัน เพื่อเป็น แนวทางในการจัดทำแผนการเรียนรู้

2.2 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนแบบ P4C จำนวน 3 แผน มีขั้นตอนดังนี้

2.2.1 ศึกษาคำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง และตัวชี้วัด เพื่อกำหนด จุดประสงค์การเรียนรู้ และกำหนดเนื้อหาเป็นหน่วย

2.2.2 ออกแบบกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ และสื่อการเรียนการสอน รวมไปถึง การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้กิจกรรม P4C ทั้ง 7 ขั้นตอนในแต่ละแผนกิจกรรม ได้แก่

- 1) การมีส่วนร่วมและการเปิดใจ
- 2) ปูพื้นฐานแนวคิด
- 3) ตั้งประเด็นสำคัญที่จะสนทนา
- 4) ตั้งประเด็นคำถาม
- 5) สร้างความคิดแรก
- 6) สอดแทรกบทสนทนาทางปรัชญา
- 7) สร้างความคิดสุดท้าย

2.2.3 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบ ความถูกต้องของเนื้อหา การใช้ภาษา และปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง

2.2.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ ปรึกษาแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเที่ยงตรง เชิงเนื้อหา (Content Validity) แล้วนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ของเครื่องมือ (Index of item objective congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558, p. 177)

ให้คะแนน +1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีเนื้อหาตรงตาม จุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีเนื้อหาตรงตาม จุดประสงค์การเรียนรู้

ให้คะแนน -1 เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีเนื้อหาตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

ซึ่งค่า IOC ที่ได้ต้องอยู่ระหว่าง .05 ถึง 1.00 ซึ่งหมายความว่าแผนการจัดการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้ โดยนำผลการพิจารณาไปหาค่าดัชนีความสอดคล้องจากสูตร ดังนี้

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น

$\sum R$  แทน ผลรวมของคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2.2.5 ผู้วิจัยนำหนังสือภาพและแบบทดสอบที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปทดลองใช้งาน (Try out) กับนักเรียนชั้น ป.6 ของโรงเรียนบ้านจำปาหวายจำนวน 5 คน เพื่อหาข้อบกพร่องในการใช้เทคนิควิธีดำเนินการ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะใช้กับกลุ่มประชากรในการเก็บข้อมูลจริง

### วิธีดำเนินการทดลอง

1. วางแผนติดต่อประสานงานกับโรงเรียนที่จะดำเนินการทดลอง ภายในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

2. ผู้วิจัยไปสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนก่อน รวมถึงขอความยินยอมในการเข้าร่วมการทดลองกิจกรรมกลุ่ม และทดลองการใช้งานกับกลุ่มอาสาสมัครจำนวน 5 คน

3. นำหนังสือภาพเรื่อง โลกสี่เทาของหมู่บ้านโลกหน้าากไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดย ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการเอง ช่วงระยะเวลาในการเก็บข้อมูลทั้งหมด 3 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง โดยมีลักษณะของกิจกรรมแต่ละวัน (รายละเอียดแผนในภาคผนวก) ดังนี้

ครั้งที่ 1 การแนะนำตัว ละลายพฤติกรรม การทำแบบทดสอบก่อนทำกิจกรรม แบ่งกลุ่มทำกิจกรรม สร้างความเข้าใจพื้นฐานผ่านกิจกรรมตั้งคำถามให้นักเรียนรู้จักความหลากหลายในสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ ได้แก่ การให้นักเรียนเลือกในสิ่งที่ตัวเองชอบตามหัวข้อต่าง ๆ เช่น สี ชนิดของดอกไม้ รสชาติ สัตว์ ฯลฯ จากนั้นตั้งคำถามถึงความจำเป็นและเหตุผลที่แต่ละบุคคลมีรูปร่างหน้าตาที่หลากหลาย โดยรวบรวมคำตอบของนักเรียนในครั้งก่อนมาตั้งคำถามว่าทำไมสิ่งต่างๆ ประเภทเดียวกัน ถึงมีรูปร่างหน้าตาที่ต่างกัน ถ้าทุกอย่างบนโลกนี้เหมือนกันไปหมด เช่นมีรสชาติเดียว มีสีเดียว มีหน้าตาแบบเดียว จะเกิดอะไรขึ้น

ครั้งที่ 2 การทดลองใช้สื่อหนังสือภาพ E-book แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และความรู้สึกหลังจากการทำกิจกรรม การตั้งคำถามแบบสถานการณ์สมมติให้นักเรียนเป็นตัวละครในเรื่อง จะมีวิธีการรับมือหรือแก้ไขปัญหาอย่างไรบ้าง แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ได้พบเจอเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจ และแนวคิดในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

ครั้งที่ 3 ทดสอบหลังทำกิจกรรม และเก็บผลการทดลอง อธิบายสรุปประเด็นหลังเข้าร่วมกิจกรรม และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อหนังสือภาพ

#### 4. นำข้อมูลที่ได้ไปคำนวณและวิเคราะห์ค่าทางสถิติ

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพของหนังสือภาพตามเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ร้อยละ 70/70 โดยการหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และวิเคราะห์หาค่า IOC ของหนังสือภาพ และแบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่นตอนต้น โดยใช้สถิติ

2. หาค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังจากการการใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก โดยการนำไปหาค่าเฉลี่ย (Mean) ร้อยละ (Percentage) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

3. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนจากแบบทดสอบ ก่อน-หลังทำกิจกรรม

4. สรุปผลการวิจัย

#### สถิติพื้นฐาน

1. ค่าร้อยละ โดยใช้สูตร อ้างอิงสูตรจาก มานี แสงศิริ (2021)

$$P = \frac{fx100}{N}$$

เมื่อ P แทน ค่าร้อยละ

F แทน จำนวนคนที่ต้องการเปลี่ยนแปลงให้เป็นร้อยละ

N แทน จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มตัวอย่าง

2. ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean) โดยใช้โปรแกรมช่วยคำนวณ อ้างอิงสูตรจาก มานี แสงศิริ

(2021)

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

เมื่อ  $\bar{x}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$\sum x$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

N แทน จำนวนคนทั้งหมดในกลุ่มตัวอย่าง

จัดเตรียมไฟล์ผลคะแนนของนักเรียนให้เรียบร้อย และนำไปคำนวณในโปรแกรม

Excel โดยใช้สูตร =Average

3. ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยใช้โปรแกรมช่วยคำนวณ อ้างอิงสูตรจาก มานี แสงหิรัญ (2021)

$$s = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x^2$  แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

$(\sum x)^2$  แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง

N แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

จัดเตรียมไฟล์ผลคะแนนของนักเรียนให้เรียบร้อย และนำไปคำนวณในโปรแกรม

Excel โดยใช้สูตร =STDEV

4. การตรวจสอบค่า IOC ของแบบทดสอบ Empathy Quotient, สื่อนั่งสื่อภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก โดยใช้สูตรการคำนวณหาค่าความสอดคล้อง IOC =  $\frac{\sum R}{N}$  (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2560)

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

R คือ คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$  คือ ผลรวมคะแนนของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ ได้กำหนดดังนี้

+1 หมายถึง แนใจว่าคำถามสอดคล้องตามจุดประสงค์ของแบบสอบถาม

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าคำถามสอดคล้องตามจุดประสงค์ของแบบสอบถาม

-1 หมายถึง แนใจว่าคำถามไม่สอดคล้องตามจุดประสงค์ของแบบสอบถาม

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) โดยผู้วิจัยได้มีการใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของเด็กประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากแบบทดสอบก่อน-หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านจำปาหวาย ตำบลจำปาหวาย อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา จำนวน 15 ชุด ที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติโดยมีการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการดำเนินงานในรูปแบบตารางประกอบการบรรยาย ดังนี้

**ผลการพัฒนาสื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

ผลการประเมินความประสิทธิภาพของหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (ก่อนปรับแก้ไข)

ตาราง 7 การประเมิน IOC ของสื่อหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (ก่อนปรับแก้ไข)

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			เฉลี่ย	ความหมาย
		1	2	3		
1	เนื้อหา					
	1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.2 เหมาะสมกับนักเรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.3 เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.4 น่าสนใจและมีประโยชน์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.5 เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2	รูปแบบ					
	2.1 สีสันเหมาะสม	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง
	2.2 ภาพประกอบเหมาะสม	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง

ตาราง 7 (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			เฉลี่ย	ความหมาย
		1	2	3		
3	การใช้ภาษา					
	3.1 ตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง
	3.2 ภาษาสุภาพ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	3.3 คำอธิบายชัดเจนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
4	การประเมินผล					
	4.1 ตรงตามวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
<b>รวมทั้งหมด</b>					9.98	
<b>IOC</b>					0.90	

ผลการประเมินความประสิทธิภาพของหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (หลังปรับแก้ไข)

ตาราง 8 การประเมิน IOC ของสื่อหนังสือภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ (หลังปรับแก้ไข)

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			เฉลี่ย	ความหมาย
		1	2	3		
1	เนื้อหา					
	1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.2 เหมาะสมกับนักเรียน	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.3 เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.4 น่าสนใจและมีประโยชน์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	1.5 เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
2	รูปแบบ					
	2.1 สีสันเหมาะสม	+1	1	+1	1	สอดคล้อง
	2.2 ภาพประกอบเหมาะสม	+1	1	+1	1	สอดคล้อง
3	การใช้ภาษา					
	3.1 ตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย	+1	0	+1	0.66	สอดคล้อง
	3.2 ภาษาสุภาพ	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
	3.3 คำอธิบายชัดเจนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง

ตาราง 8 (ต่อ)

ข้อ	ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			เฉลี่ย	ความหมาย
		1	2	3		
4	การประเมินผล					
	4.1 ตรงตามวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1	สอดคล้อง
<b>รวมทั้งหมด</b>					10.66	
<b>ร้อยละ</b>					0.96	

จากตาราง 7 และตาราง 8 พบว่า ค่า IOC ของสื่อหนังสือภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ก่อนปรับแก้ไขอยู่ที่ร้อยละ 0.90 และหลังจากปรับแก้ไขมีค่า IOC ที่ 0.96 แสดงว่าผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นว่า หนังสือภาพมีเนื้อหาที่สอดคล้องกับการนำไปใช้ในการเก็บข้อมูล ยกเว้น เรื่องตัวอักษรชัดเจน มีบางหน้าของสื่อที่ควรอ่านง่ายขึ้น ซึ่งได้ปรับแก้ไขตามความเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญแล้ว (รายละเอียดข้อคำถามการประเมิน IOC ในภาคผนวก)

**การทดลองใช้สื่อหนังสือภาพกับกลุ่มทดลอง (Try Out)** กลุ่มทดลองเป็นนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านจำปาหวาย จำนวน 3 คน และวัดผลก่อน-หลังการทำ กิจกรรมด้วยแบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่น จำนวน 20 ข้อ ผลปรากฏดังนี้

ตาราง 9 การทดลองใช้สื่อหนังสือภาพกับกลุ่มทดลอง (Try Out)

กลุ่มตัวอย่าง	ผลคะแนนก่อนร่วมกิจกรรม	ผลคะแนนหลังเข้าร่วมกิจกรรม
(3)	(40)	(40)
คนที่ 1	32	35
คนที่ 2	29	31
คนที่ 3	25	29
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>28.66</b>	<b>31.66</b>
<b>ร้อยละ</b>	<b>71.65</b>	<b>79.15</b>

จากตาราง 9 พบว่า สำหรับเด็กประถมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนบ้านจำปาหวาย มีคะแนนเฉลี่ยทดสอบก่อนทำกิจกรรมที่ 28.66 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 71.65 และหลังการทำ กิจกรรม เป็น 31.66 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 79.15

**ผลการเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับสื่อหนังสือภาพ เรื่อง โลกสีเทาของภูตหน้ากาก**

การใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยใช้กลุ่มทดลองเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านจำปาหวาย จำนวน 15 คน และวัดผลก่อน-หลังการทำกิจกรรมด้วยแบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่น จำนวน 20 ข้อ ผลปรากฏดังนี้

**ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบผลการทดสอบก่อน-หลังการเข้าร่วมกิจกรรม**

เลขที่	ผลคะแนนก่อน	ผลคะแนนหลังเข้าร่วม	ผลต่างของคะแนน ก่อน-หลังเข้าร่วมกิจกรรม
	เข้าร่วมกิจกรรม (40)	กิจกรรม (40)	
1	28	34	+6
2	38	32	-6
3	34	35	+1
4	36	36	0
5	18	22	+4
6	26	31	+5
7	28	32	+4
8	32	32	0
9	31	34	+3
10	22	30	+8
11	28	35	+7
12	16	12	-4
13	34	34	0
14	22	27	+5
15	20	25	+5
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	27.53	30.06	+2.53
<b>ร้อยละ</b>	68.83	75.15	+7.65
<b>S.D.</b>	6.77	6.37	-

จากตาราง 10 คะแนนผลการทดสอบก่อน-หลังเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน อธิบายได้ว่า จากกลุ่มประชากรนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านจำปาหวาย ทั้งหมดจำนวน 15 คน มีพัฒนาการเรื่องความเข้าใจเรื่องความเห็นอกเห็นใจหลังจากการใช้สื่อดังต่อไปนี้

1. ความเข้าใจเรื่องความเห็นอกเห็นใจ เพิ่มขึ้น 10 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67
2. ความเข้าใจเรื่องความเห็นอกเห็นใจ เท่าเดิม 3 คน คิดเป็นร้อยละ 20
3. ความเข้าใจเรื่องความเห็นอกเห็นใจ ลดลง 2 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33
4. ผลการทดสอบก่อนทำกิจกรรมของนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 27.53 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 68.83 ของคะแนนเต็ม 40 คะแนน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 6.77
5. ผลการทดสอบหลังทำกิจกรรมของนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 30.06 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.15 ของคะแนนเต็ม 40 คะแนน มีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 6.37
6. ผลการทดสอบหลังทำกิจกรรมของนักเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจากก่อนทำกิจกรรม 2.53 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 7.65



## บทที่ 5

### บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของ หมู่บ้านภูตหน้ากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของเด็กประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาสื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก ที่มีเนื้อหา เกี่ยวกับการเหยียดรูปลักษณ์เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 1 เรื่อง 2) เพื่อเปรียบเทียบความเห็นอกเห็นใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับสื่อหนังสือภาพ เรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก

หลังจากที่ได้จัดทำหนังสือภาพและแบบทดสอบ โดยผ่านการปรับปรุงและประเมิน ตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านแล้วจึงได้นำสื่อหนังสือภาพไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านจำป่าหวาย ตำบลจำป่าหวาย อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา จำนวน 15 คน โดยมีการจัดกิจกรรมทั้งหมด 3 ครั้ง รายละเอียดดังนี้

ครั้งที่ 1 การแนะนำตัว ละลายพฤติกรรม การทดสอบก่อนทำกิจกรรม แบ่งกลุ่มทำ กิจกรรม สร้างความเข้าใจพื้นฐานผ่านกิจกรรมจำลองสถานการณ์ (ให้นักเรียนรู้จัก ความหลากหลายในสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ และตั้งคำถามถึงเหตุผลที่แต่ละบุคคล มีรูปร่างหน้าตาที่หลากหลาย)

ครั้งที่ 2 การทดลองใช้สื่อหนังสือภาพ E-book แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึก หลังจากการทำกิจกรรม

ครั้งที่ 3 ทดสอบหลังทำกิจกรรม และเก็บผลการทดลอง

ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจในวัยรุ่นตอนต้น ทั้งหมด 20 ข้อ เพื่อวัดผลก่อน-หลังการจัดกิจกรรมการใช้สื่อหนังสือภาพ และนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ ด้วยวิธีการทางสถิติ

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมแบบ P4C จำนวน 3 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง ความหลากหลาย จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ท้องโลกนิทาน จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สะท้อนผลการท้องโลกนิทาน จำนวน 2 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจในวัยรุ่นตอนต้น จำนวน 20 ข้อ

3. สื่อหนังสือภาพเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเรื่องความเห็นอกเห็นใจ เรื่อง โลกสีเทา ของหมู่บ้านภูตหน้าากาก

### สรุปผลการวิจัย

1. ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่า สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของภูตหน้าากาก มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ที่ 0.96 หมายความว่า ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่าสอดคล้อง
2. ผลการเปรียบเทียบก่อน-หลังการทำกิจกรรมโดยใช้แบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่น พบว่า มีคะแนนเฉลี่ยหลังเข้าร่วมกิจกรรมสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม แบบทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ที่ 27.53 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 68.83 ของคะแนนเต็ม 40 คะแนน และมีคะแนนเฉลี่ยของแบบทดสอบหลังเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน ที่ 30.06 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.15

### อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรม P4C ร่วมกับการใช้สื่อหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้าากาก เพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของเด็กประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

การพัฒนาหนังสือภาพเรื่องโลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้าากาก พบว่า หลังจากการปรับแก้ ได้รับคะแนนประเมินว่าสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ สามารถนำไปใช้งานได้ มีการปรับเนื้อเรื่องบางส่วนในส่วนที่ 2 ให้ตัวละครเอกเด่นขึ้นเท่า ๆ กัน มากกว่าแค่ตัวเดียว เรื่องภาพปกที่ดูมีดมนเกินไป ตัวอักษรบางส่วนที่อ่านยาก เห็นไม่ชัด ซึ่งได้มีการปรับแก้ไขตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแล้ว

จากผลการทดสอบก่อน-หลังเข้าร่วมกิจกรรมด้วยสื่อหนังสือภาพ ช่วยให้นักเรียนสามารถมีความเห็นอกเห็นใจได้มากขึ้นจริง แต่เป็นการเพิ่มขึ้นในระดับที่ไม่ต่างจากเดิมมาก แม้ว่านักเรียนส่วนใหญ่จะมีความเห็นอกเห็นใจเพิ่มมากขึ้น แต่ก็ยังมีนักเรียนบางคนที่มีผลคะแนนความเห็นอกเห็นใจลดลง หรือบางคนเท่าเดิมเช่นกัน ซึ่งอาจจะมีปัจจัยอื่น ๆ ประกอบ เช่น ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมที่เป็นกิจกรรมเสริมระยะสั้นซึ่งอาจจะยากสำหรับการปรับเปลี่ยนมุมมองทางความคิดในเวลาที่กระชั้น การเห็นตัวอย่างจากในสังคม และการร่วมมือจากส่วนอื่น ๆ เช่น ผู้ใหญ่ในสังคมของนักเรียน (ครู, ครอบครัว) ที่ต้องเป็นตัวอย่างที่ดีและสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เด็กได้ด้วย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่เสนอให้สังคมต้องปรับตัวในหน่วยที่ใหญ่กว่าเช่น

ครอบครัวหรือโรงเรียนเพื่อป้องกันการเกิดพฤติกรรมเลียนแบบ รวมถึงควรต้องมีการสอน และปรับพฤติกรรมของนักเรียนในระยะยาวเพื่อให้เห็นผลแตกต่างชัดเจนขึ้น

### ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สื่อหนังสือภาพดังกล่าวมีผลให้นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องความเห็นอกเห็นใจเพิ่มขึ้นจริง ดังนั้น อาจจะสามารถพัฒนาสื่อการสอนที่มีรูปแบบคล้ายกันในหัวข้ออื่น โดยใช้สื่อประเภทหนังสือภาพประกอบมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นได้ในอนาคต
2. ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่าจำนวนประชากรในการทดลองครั้งนี้มีขนาดเล็ก ไม่มีการเปรียบเทียบกับกลุ่มอื่นทำให้ขาดความหลากหลาย สามารถนำการวิจัยนี้ไปต่อยอดขยายผลกับกลุ่มประชากรที่ใหญ่ขึ้น เพื่อปรับปรุงประสิทธิภาพของสื่อหนังสือภาพในอนาคตได้
3. ผู้วิจัยมีความเห็นว่าระยะเวลาในการทำกิจกรรมครั้งนี้ค่อนข้างสั้น ทำให้ผลการทดสอบก่อน-หลังทำกิจกรรมไม่ได้แตกต่างจนเห็นได้ชัด ควรมีการดูแลในภาคส่วนระดับโรงเรียน และขอความร่วมมือกับผู้ปกครอง รวมถึงการปรับพฤติกรรมนักเรียนโดยทำให้เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของนักเรียน เพื่อให้เห็นผลอย่างชัดเจนและยั่งยืนมากขึ้นสำหรับการแก้ไขปัญหาในระยะยาว

#### ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาหนังสือเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมและจิตใจที่อ่อนไหวสำหรับวัยรุ่นตอนต้นในด้านอื่น ๆ เพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันและความมั่นใจ รวมถึงแนวการปฏิบัติให้แก่ นักเรียนเพิ่มขึ้น
2. ควรมีการขยายตัวอย่างกลุ่มประชากร เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่หลากหลาย เพราะนักเรียนในแต่ละสังคมอาจมีสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันได้ ทำให้มีมาตรฐานในการใช้ชีวิต และมุมมองทางสังคมที่แตกต่างกัน
3. สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดวาง ขนาดตัวอักษร และการออกแบบภาพประกอบให้เหมาะสมกับการใช้งานแบบอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น หรือต่อยอดไปเป็นการสร้างสื่อประเภทอื่น ๆ และหัวข้ออื่น ๆ ในอนาคต

## บรรณานุกรม

- กนกพิชญ์ คงอุ๋น. (2567). **ให้เด็กลอง ‘สวมรองเท้าของคนอื่น’ วิธีเติมเต็ม Empathy ในห้องเรียนของครูนักปรัชญา: ครูเปี้ยก-วิสิทธิ์ ตออำนาจ. The Potential.** สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://thepotential.org/creative-learning/empathy-in-the-classroom/>.
- กรรณิการ์ พันทอง. (2550). **การศึกษาและพัฒนาการเห็นอกเห็นใจของผู้อื่นในวัยรุ่น.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.** กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- เข็นเด็กขึ้นภูเขา. (2561). **คำพูดล้อเล่นอาจทำร้ายความรู้สึก.** สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://www.facebook.com/kendekthai/posts/1803118669727311/>.
- คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2560). **Empathy-การรู้ซึ่งถึงความรู้สึกของผู้อื่น.** สืบค้นเมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2567, จาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/empathy>.
- คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2561). **สีในแง่จิตวิทยา-Psychological aspects of color.** สืบค้นเมื่อ 19 มกราคม 2566, จาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psychological-aspects-of-color>.
- จิณห์จุฑา ชัยเสนา ดาลลาส. (2558). **ความเข้าใจอกเข้าใจ: พลังเพื่อพัฒนาวิชาชีพพยาบาล.** *Nursing Journal of The Ministry of Public Health*, 25(2), 13-24.
- จิตราภรณ์ ทองกวอด. (2555). **การศึกษาและพัฒนาการเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.** วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ตามใจนักจิตวิทยา. (21 เมษายน 2019). **‘การหัวเราะเยาะ การล้อเลียน การแหย่กัน’ สิ่งที่ไม่ควรทำกับเด็ก ๆ หรือใคร ๆ.** สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2566, จาก <https://www.facebook.com/followpsychologist/posts/416518289140931/>

- ทีมข่าวบันเทิงที่เน็ตดอทคอม. (24 กุมภาพันธ์ 2564). **จวกยับ! แม่ครัวคนใหม่ บทช่วย**  
**ไม่ก้าวข้ามเรื่องรูปลักษณ์ ชัดนี้ 2021 แล้ว!**. สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2566,  
 จาก <https://entertain.teenee.com/series/214821.html>.
- ทิพย์สุนนท์ เพชรโอภาส. (2559). การออกแบบตัวละครพื้นฐานสำหรับเด็ก. **วารสารศรีปทุม**  
**ชลบุรี**, 12(5), 181-189.
- ธีรพัฒน์ วงศ์คุ้มสิน. (2564). การพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนิสิตจิตวิทยา  
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยโปรแกรมการให้คำปรึกษาแบบกลุ่ม.  
**วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์**, 47(1), 75-98.
- พนม เกตุมาน. (2555). **พัฒนาการและการปรับตัวของวัยรุ่น**. สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2566,  
 จาก <http://teenage1519.blogspot.com/2012/07/blog-post.html>.
- ปิยพร เศรษฐศิริไพบูลย์. (ม.ป.ป.). หนังสือสำหรับเด็ก. **สมาคมไทสร้างสรรค์**. สืบค้น  
 เมื่อ 30 มิถุนายน 2566, จาก  
<https://www.taiwisdom.org/bkvschdrnt/artcl17>.
- ปรเมษฐ์ ธรรมธัญลักษณ์, จิรวัดน์ พิระสันต์ และนิรัช สุตสังข์ (2557). การพัฒนา  
 หนังสือภาพอิเล็กทรอนิกส์ชุดสัตว์หิมพานต์สำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ  
 ในระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6. **วารสารวิชาการ AJNU ศิลปะ**  
**สถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร**, 5(1), 56-71.
- ปวีร์ กาญจนภี. (2013). การพัฒนาความเห็นอกเห็นใจผู้อื่นของนักศึกษา คณะศิลปศาสตร์และ  
 วิทยาศาสตร์มหาวิทยาลัยนครพนม โดยใช้วิธีทัศน์การเรียนรู้จากตัวแบบสัญลักษณ์.  
**วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม**, 3(3), 21-26.
- ปราณี ปวีณชนา. (ม.ป.ป.). **เด็กแกล้งกัน (Bullying) ผลร้ายต่อทั้งคนโดนแกล้ง**  
**และคนแกล้ง**. สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2566, จาก  
<https://www.manarom.com/blog/bullying.html>.
- ศรีประภา ชัยสินธพ. (ม.ป.ป.). **สภาพจิตใจของวัยรุ่น**. สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2566,  
 จาก <https://med.mahidol.ac.th/ramamental/generaldoctor/06062014-0847>.
- มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2560). **วิธีดำเนินการวิจัย**. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

- มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. (2563). **บทที่ 7 แนวคิดทางการเมืองยุคหลังสมัยใหม่ (Post-Modern): ปรัชญาและทฤษฎีทางการเมือง**. สืบค้นเมื่อ 30 มิถุนายน 2566, จาก <https://site.bsru.ac.th/padm/wp-content/uploads/2020/10/ปรัชญาและทฤษฎีทางการเมือง-7.pdf>
- มานี แสงหิรัญ. (2564). **เอกสาร-สถิติที่ใช้บ่อยสำหรับงานวิจัยในชั้นเรียน**. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <https://www.kruchiangrai.net/2021/02/20/สถิติที่ใช้บ่อยสำหรับ/>.
- ระพีพรรณ พัฒนาเวช. (2550). **การเลือกหนังสือภาพสำหรับเด็ก**. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <https://taiwisdom.org/rpartcl>.
- รวิดา ระย้านิล. (2561). **เหยียดในเหยียด**. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/prejudice-in-prejudice>.
- วีรยุทธ เกิดในมงคล. (ม.ป.ป.). **ปรัชญาสำหรับเด็ก: ความเป็นมา นิยาม จุดมุ่งหมาย และวิธีการ. Thai P4C**. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <https://sites.google.com/view/thai-p4c/>. ปรัชญาสำหรับเด็กคืออะไร/ความเป็นมา-นิยาม-จุดมุ่งหมาย-และวิธีการ/authuser=0.
- ศรัณภัทร โชติมนกุล. (2567). **เรียนปรัชญาแต่ยังเล็ก สอนเด็กๆ ให้รู้คิดและเข้าใจโลก**. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2567, จาก The Kommon. <https://www.thekommon.co/philosophy-for-children/>.
- สุชาติพิทย์ หอมสุวรรณ. (2561). **การออกแบบอนิเมชัน**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.
- สุวภา บุญอุไร, ชัยยา น้อยนารถ, ปิยะทิพย์ ประดู่จพรม และพีร วงศ์อุปราชา. (2561). การพัฒนามาตรวัดการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น ของเด็กปฐมวัยในจังหวัดชลบุรี. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**, 29(3), 55-65.
- สมาคมไทสร้างสรรค์. (ม.ป.ป.). **การเลือกหนังสือภาพสำหรับเด็ก**. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2566, จาก <https://www.taiwisdom.org/rpartcl>.
- Apichaya, R. (2019). **คุยกับนักจิตวิทยาโรงเรียนเรื่องการกลั่นแกล้ง (Bullying)**. Retrieved January 31, 2023, from [https://aboutmom.co/interview/bullying\\_inschool/6875/](https://aboutmom.co/interview/bullying_inschool/6875/).

- Art Blog. (2013). **แม่สีและวงจรสี**. Retrieved June 31, 2024, from <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20/แม่สีและวงจรสี>.
- Ashoka. (2017). **WHY EMPATHY IS AS IMPORTANT AS READING AND MATH**. Retrieved January 31, 2023, from <https://www.ashoka.org/th/story/ehtuidkhwamehnxkehnicphuuxuencuengmiikhwamsakhayethakabkarxanaelawichakhnitsastr>.
- Autistic Hub. (n.d). **Empathy Quotient Adolescent Autism Online Test & PDF**. Retrieved January 31, 2023, from <https://www.autistichub.com/autism-spectrum-quotient-adolescent-online-test-pdf/>.
- Berntsson, S. (2015). **Create a Comic Character: Making a Character Sheet in Adobe Illustrator**. Retrieved January 31, 2023, from <https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-character-making-a-character-sheet-in-adobe-illustrator--cms-23794>
- Capstone. (n.d.). **Picture books are for everyone!**. Retrieved January 31, 2023, from <https://www.capstonepub.com/librarians/books/picture-books>.
- Children's Library Lady. (2023). **Using picture books with older children**. Retrieved May 7, 2023, from <https://childrenslibrarylady.com/using-picture-books-with-older-children/>.
- Coloroso, B. (2002). **The Bully, The Bullied and The Bystander**. New York: HARPER.
- Cochrane, G. (2018). **Picture books are relevant for students of all ages**. National Library. Retrieved February 5, 2023, from <https://natlib.govt.nz/blog/posts/picture-books-are-relevant-for-students-of-all-ages>.
- Dewar, G. (2013). The case for teaching empathy. **Parenting science**. Retrieved February 5, 2023, from <https://www.parentingscience.com/teaching-empathy.html>.
- Dewar, G. (2016). Empathy in children and teens. **Parenting science**. Retrieved February 5, 2023, from <https://www.parentingscience.com/empathy-in-children-and-teens.html>.
- Disabilitymeasures.org. (n.d). **Empathy Quotient (EQ) for Adolescents**. Retrieved May 7, 2023, from <http://disabilitymeasures.org/EQ-Adol/>.

- Education Endowment Foundation. (2021). **Testing a philosophy programme that aims to develop children’s social skills and cognitive ability and improve the quality of teachers’ talk.** Retrieved August 19, 2022, from <https://educationendowmentfoundation.org>.
- Engelbrecht, N. (2022). The Empathy Quotient. **Embrace–autism.** Retrieved August 19, 2022, from <https://embrace–autism.com/empathy–quotient/>.
- Huang. (2020). 3 เหตุผลที่คุณควรรู้จัก P4C. **Wise Mention.** Retrieved August 25, 2023, from <https://wisemention.com/3–เหตุผลที่คุณควรรู้จัก–p4c/>
- Huang. (2020). สอนเด็กเป็นนักปราชญ์: 7 ขั้นตอนเพื่อการจัดกิจกรรม. **Wise Mention.** Retrieved August 25, 2023, from <https://wisemention.com/สอนเด็กเป็นนักปราชญ์–7–ข/>.
- Huang. (2020). การสอนปรัชญาสำหรับเด็ก. **Wise Mention.** Retrieved August 25, 2023, from <https://wisemention.com/การสอนปรัชญาสำหรับเด็ก/>
- Huang. (2020). ที่มาของ P4C. **Wise Mention.** Retrieved August 25, 2023, from <https://wisemention.com/ที่มาของ–p4c/>
- Ingck. (2023). 5 คำโกหกวงการบิดาที่ทำให้คุณรักษาสิ่วไม่หาย เกลียดตัวเอง วิดกแบบวนลูป! [ENG SUB]. [Youtube]. Retrieved August 25, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=lik7tfu52wM>
- Inskru–พื้นที่แบ่งปันไอเดียการเรียนการสอน. (2021). ทำไมเราถึงควรสอน “ปรัชญา” ให้เด็ก ๆ ตั้งแต่ในโรงเรียน?. [Facebook]. Retrieved August 25, 2023, from <https://www.facebook.com/InskruThailand/photos/a.1652762778172587/4205716826210490/?type=3>
- Jamigorn Wongchopoo. (2020). **กรมสุขภาพจิตเผยเด็กไทยรังแกกันในโรงเรียนติดอันดับ 2 ของโลก.** กรุงเทพฯ: คณะสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Klein, J. (2013). **The Bully Society.** New York: NYU Press.
- Limbong, A. (June 9, 2020). Microaggressions Are A Big Deal: How To Talk Them Out And When To Walk Away. **National Public Radio.** Retrieved August 25, 2023, from <https://www.npr.org/2020/06/08/872371063/microaggressions–are–a–big–deal–how–to–talk–them–out–and–when–to–walk–away>.

- Maeban-แม่บ้าน. (11 พฤษภาคม 2015). **หนังสือภาพคือหนังสือที่ใช้ภาพในการสื่อสาร เป็นสำคัญ**. [Facebook]. Retrieved August 25, 2023, from <https://www.facebook.com/Maeban.co.th/photos/a.123113807743265/805737916147514/?type=3>.
- McDonald, N. M. & Messinger, D.S. (2010). **The Development of Empathy: How, When, and Why**. Retrieved August 25, 2023, from <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Development-of-Empathy-%3A-How-%2C-When-%2C-and-Why-McDonald-Messinger/5c96ad3a16efb7399632f2c37cd4a768a067d332>.
- Mcmaster, G. (January 28, 2020). Millennials and Gen Z are more anxious than previous generations: here's why. **University of Alberta**. Retrieved August 25, 2023, from <https://www.ualberta.ca/folio/2020/01/millennials-and-gen-z-are-more-anxious-than-previous-generations-heres-why.html>.
- Mohd, K. A. W., Hafizhah, Z. and Khadihah, A. R. (2022). Impact of Philosophy for Children and Its Challenges: A Systematic Review. Focus on Children 2021: Challenges and Opportunities towards the Future. **MDPI**, 9(11), 1671.
- Oliver, J. G. (2010). **Lilo & Stitch Character Comparison Chart**. Retrieved August 25, 2023, from <https://scurviesdisneyblog.tumblr.com/post/24396803076/lilo-stitch-character-comparison-chart>.
- Pannapat, J. (10 กรกฎาคม 2562). **ทำไมทั่วโลกจึงให้ความสนใจเรื่อง Body shaming**. Retrieved August 25, 2023, from <https://today.line.me/th/v2/article/BOMQR2P4C.com>.
- P4C.com. (n.d.). **Teacher's Guide**. Retrieved August 25, 2023, from <https://p4c.com/about-p4c/teachers-guide/#:-:text=Make%20space%20and%20time%20in,%20information%2C%20inference%20and%20considered%20judgement>.
- Sanook.com. (5 สิงหาคม 2560). **มาดู..ข้อดีของการอ่าน “E-book” และการอ่านแบบ “หนังสือ” เป็นเล่ม**. Retrieved August 25, 2023, from <https://www.sanook.com/campus/1386049/>.

ShapedByBooks.com. (n.d.). **Ten Great Picture Books for Adults, Teens & Older**

**Children.** Retrieved August 25, 2023, from

<https://www.shapedbybooks.com/picture-books-for-adults.html>.

Siddiqui, N., Gorard, S. and See, B. H. (2017). Can ‘Philosophy for Children’ Improve Primary School Attainment?. **Journal of Philosophy of Education**, 51(1), 5–22.

Sionek, N. (2015). **Animation Principles–Appeal.** Retrieved August 25, 2023, from

<https://madnats.wordpress.com/2016/11/24/animation-principles-appeal/>.

Steve, W. (2016). **Philosophy for children How to 4.** Retrieved August 25, 2023, from

<https://p4c.com/wp-content/uploads/2016/07/Philosophy-for-Children-how-to-4.pdf>.

Takahashi, D. (November 25, 2018). Picture Books are for teens too!. **Yalsa Blog.**

Retrieved August 25, 2023, from <https://yalsa.ala.org/blog/2018/11/25/picture-books-are-for-teens-too/>.

Taylor, D. and Weingerg, K. (n.d) .Picture Books Are a Powerful Tool for Teen Readers.

**All About Adolescent Literacy.** Retrieved August 25, 2023, from

<https://www.adlit.org/topics/background-knowledge/picture-books-are-powerful-tool-teen-readers>.

The Matter. (2017). **Microaggression: คนฟังคิดมากไป หรือคนพูดไม่ได้คิด.** Retrieved

August 25, 2023, from <https://thematter.co/thinkers/microaggressions/39996>

The Matter. (2020). **รับมืออย่างไรเมื่อถูกเหยียดร่างกาย? 5 ประสพการณ์และการรับมือ**

**เมื่อถูก body shaming.** Retrieved August 25, 2023, from

<https://thematter.co/uncategorized/stopbodyshaming/101577>.

The Matter. (2020). **เปลี่ยนคำเหยียดร่างกายให้เป็นคำทักทายที่ปกติ คุณกันให้ดีขึ้นด้วยการ**

**การไม่ body shaming.** Retrieved August 25, 2023, from

<https://thematter.co/social/body-shaming-dialogue/100897>.

The Momentum. (June 20, 2023). **‘หมอคะขอหน้าแบบนี้’ จาก IG Filter ถึงภาพ AI**

**ผิดตรงไหนหากเราจะสวยด้วยแอป.** Retrieved August 25, 2023, from

<https://themomentum.co/gender-beauty-filters/?fbclid=IwAR04UyvWB>

[8wAMAt1ZGJu4iTRFJR7r5nL0Quw9jYODJYZQStH09bBCNnzEus](https://themomentum.co/gender-beauty-filters/?fbclid=IwAR04UyvWB8wAMAt1ZGJu4iTRFJR7r5nL0Quw9jYODJYZQStH09bBCNnzEus).

- TNN ONLINE. (July 22, 2020). **แจ้งจับเกียรณศิษย์บอร์ด บูลลี่น้องเนยกลางไลฟ์สด! | TNN ประเด็นใหญ่ 22-07-63.** [Youtube]. Retrieved August 25, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=1ypi6WPJS5U>.
- Trevor Cairney. (February 4, 2013). **Why older readers should read picture books.** Retrieved August 25, 2023, from <http://trevorcairney.blogspot.com/2013/02/why-older-readers-should-read-%20picture.html>.
- Uncommon Unique. (2020). **บางคนก็เรียกหนูว่าหน้าผี.** [Facebook]. Retrieved August 25, 2023, from <https://www.facebook.com/watch/?v=194100588355451>.
- Vagas, E. (2015). **Body Shaming: What Is It & Why Do We Do It?. Walden Behavioral Care.** Retrieved August 25, 2023, from <https://www.waldeneatingdisorders.com/blog/body-shaming-what-is-it-why-do-we-do-it/>.
- Wang, Z. and Wang, L. (2015). The Mind and Heart of the Social Child: Developing the Empathy and Theory of Mind Scale. **Child Development Research.** Retrieved August 25, 2023, from [https://www.hindawi.com/journals/cdr/2015/171304/?fbclid=IwARORHcl4SjOIVzRARYeRqsoc6pFTL3rXzjA1uEbmTI\\_ZItubgoJ793IIQ](https://www.hindawi.com/journals/cdr/2015/171304/?fbclid=IwARORHcl4SjOIVzRARYeRqsoc6pFTL3rXzjA1uEbmTI_ZItubgoJ793IIQ).
- Zimmerman, J. M. D. (n.d). **How body shaming affects your health. Health partners.** Retrieved August 25, 2023, from <https://www.healthpartners.com/blog/how-body-shaming-affects-your-health/>.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยพะเยา  
UNIVERSITY OF PHAYAO

## ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

### รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ ประกอบด้วย

1. นางสาว ณัฐชนัน ไชยิตาภรณ์ บรรณาธิการสำนักพิมพ์ห้องเรียน (ประสบการณ์ 11 ปี)
2. นางสาว ศศิธริน กอประคอง ผู้จัดการห้องสมุดสำหรับเด็กปฐมวัยตรุณบรรณालัย และบรรณาธิการอิสระ (ประสบการณ์ 15 ปี)
3. นางสาว สุพรรณษา เกาศล นักจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก (ประสบการณ์ 15 ปี)



## แบบประเมิน IOC แบบทดสอบวัดผลจากผู้เชี่ยวชาญ

1

**คำชี้แจง** ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญโปรดพิจารณาความสอดคล้องของการตัดแปลงข้อคำถามในแบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่นต่อไปนี้ โดยทำเครื่องหมายลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน มี 3 ระดับ ดังนี้

+1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าคำถามสอดคล้องตามจุดประสงค์ของแบบสอบถาม

0 หมายถึง **ไม่แน่ใจ**ว่าคำถามสอดคล้องตามจุดประสงค์ของแบบสอบถาม

-1 หมายถึง **แน่ใจ**ว่าคำถาม**ไม่สอดคล้อง**ตามจุดประสงค์ของแบบสอบถาม

จุดประสงค์	คำถาม	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
1 การเลือกข้อคำถาม				
1.1 เลือกข้อคำถามได้ครอบคลุม ตัดคำถามที่คล้ายกันออก	<p>คำถามแบ่งออกเป็น 6 หัวข้อ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เข้าใจความหมายที่ผู้อื่นจะสื่อ (ข้อ 11,14,22,28,35 = 5 ข้อ)</li> <li>2. เข้าใจอารมณ์แฝง (ข้อ 1,12,13,15,16,18,22,26,31,34,36,38 = 12 ข้อ)</li> <li>3. การแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา (ข้อ 5,8,9,17,20,23,29 = 7 ข้อ)</li> <li>4. การเข้าสังคม (ข้อ 2,4,7,21,32,37,40 = 7 ข้อ)</li> <li>5. การบาดเจ็บ หรือการทำร้าย (ข้อ 3,6,10,24,30 = 5 ข้อ)</li> <li>6. อิทธิพลจากผู้อื่น (ข้อ 19,25,27,33,39 = 5 ข้อ)</li> </ol> <p>ข้อคำถามที่เลือก</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เข้าใจความหมายที่ผู้อื่นจะสื่อ (ข้อ 28= 1 ข้อ)</li> </ol>			

	<p>2. เข้าใจอารมณ์แฝง (ข้อ 1,12,15,16,18,22,26,36 = 8 ข้อ)</p> <p>3. การแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา (ข้อ 8,9,23= 3 ข้อ)</p> <p>4. การเข้าสังคม (ข้อ 4,7 = 2 ข้อ)</p> <p>5. การบาดเจ็บ หรือการทำร้าย (ข้อ 3,6,24 = 3 ข้อ)</p> <p>6. อิทธิพลจากผู้อื่น (ข้อ 19,25,39 = 3 ข้อ)</p>			
1.2 อัตราส่วนของคำถามที่สอดคล้องกับคะแนนเดิม	<p>คำถามเดิม: ข้อที่ได้คะแนน Definitely Agree +2, Slightly Agree +1 มีดังต่อไปนี้ 1, 3, 11, 13-15, 21-24, 26- 29, 34- 40 (รวม 21 ข้อ)</p> <p>ข้อที่ได้คะแนน Definitely Disagree +2, Slightly Disagree +1 มีดังต่อไปนี้ 2, 4-10, 12, 16-20, 25, 30-33 (รวม 19 ข้อ)</p> <p>คำถามใหม่ ข้อที่ได้คะแนน Definitely Agree +2, Slightly Agree +1 มีดังต่อไปนี้ 1-3, 5, 11-12, 14, 18-20 (รวม 10 ข้อ)</p> <p>ข้อที่ได้คะแนน Definitely Disagree +2, Slightly Disagree +1 มีดังต่อไปนี้ 4, 6-10, 13, 15-17 (รวม 10 ข้อ)</p>			
2. ภาษา				
2.1 แปลได้ถูกต้อง	แปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย			
2.2 แปลได้เข้าใจง่าย	เปลี่ยนจากมุมมองของผู้ปกครอง (My child...) ไปสู่มุมมองของตัวเอง			
2.3 ภาษาเหมาะกับวัย ของกลุ่มเป้าหมาย	ไม่ใช้คำที่ทางการหรือซับซ้อนมากเกินไป			

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

( ..... )

วันที่..... เดือน..... ปี.....



แบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่น (ฉบับดั้งเดิมพร้อมคะแนน)

## The Adolescent Empathy Spectrum Quotient (EQ)

### Ages 12-15 years: Scoring Key

**For full details, please see:**

B. Auyeung, C. Allison, S. Wheelwright, S. Baron-Cohen (2012)

**Brief Report: Development of the Adolescent Empathy and Systemizing Quotients**  
Journal of Autism and Developmental Disorders.

*Responses that score 1 or 2 points are marked. Other responses score 0. For total score, sum all items.*

	Definitely Agree	Slightly Agree	Slightly Disagree	Definitely Disagree
1. My child can easily tell if someone else wants to enter a conversation.	2	1		
2. My child finds it difficult to explain to others things that s/he understands easily, when they don't understand it the first time.			1	2
3. My child really enjoys caring for other people.	2	1		
4. My child finds it hard to know what to do in a social situation.			1	2
5. My child often goes too far in driving his/her point home in a discussion.			1	2
6. It doesn't bother my child too much if s/he is late meeting a friend.			1	2
7. Friendships and relationships are just too difficult, so my child tends not to bother with them.			1	2
8. My child often finds it difficult to judge if something is rude or polite.			1	2
9. In a conversation, my child tends to focus on his/her own thoughts rather than on what his/her listener might be thinking.			1	2
10. When s/he was younger, my child enjoyed cutting up worms to see what would happen.			1	2

	Definitely Agree	Slightly Agree	Slightly Disagree	Definitely Disagree
11. My child can pick up quickly if someone says one thing but means another.	2	1		
12. It is hard for my child to see why some things upset people so much.			1	2
13. My child finds it easy to put him/herself in somebody else's shoes.	2	1		
14. My child is good at predicting how someone will feel.	2	1		
15. My child is quick to spot when someone in a group is feeling awkward or uncomfortable.	2	1		
16. If my child says something that someone else is offended by, s/he thinks that that's their problem, not his/hers.			1	2
17. If anyone asked my child if s/he liked their haircut, s/he would reply truthfully, even if s/he didn't like it.			1	2
18. My child can't always see why someone should have felt offended by a remark.			1	2
19. Seeing people cry doesn't really upset my child.			1	2
20. My child is very blunt, which some people take to be rudeness, even though this is unintentional.			1	2
21. My child doesn't tend to find social situations confusing.	2	1		
22. My child is good at understanding how people are feeling and what they are thinking.	2	1		
23. When my child talks to other people, s/he tends to talk about the other person's experience rather than his/her own.	2	1		
24. It upsets my child to see an animal in pain.	2	1		
25. My child is able to make decisions without being influenced by people's feeling.			1	2

	Definitely Agree	Slightly Agree	Slightly Disagree	Definitely Disagree
26. My child can easily tell if someone else is interested or bored with what s/he is saying.	2	1		
27. My child gets upset if s/he sees people suffering on news programmes.	2	1		
28. His/her friends usually talk to my child about their problems as they say that s/he is very understanding.	2	1		
29. My child can sense if s/he is intruding, even if the other person doesn't tell him/her.	2	1		
30. My child sometimes goes too far with teasing.			1	2
31. My child is often insensitive, though s/he doesn't always see why.			1	2
32. If my child saw a stranger in a group, s/he would think that it is up to them to make an effort to join in.			1	2
33. My child usually stays emotionally detached when watching a film.			1	2
34. My child can tune into how someone else feels rapidly and intuitively.	2	1		
35. My child can easily work out what another person might want to talk about.	2	1		
36. My child can tell if someone is masking their true emotion.	2	1		
37. My child doesn't consciously work out the rules of social situations.	2	1		
38. My child is good at predicting what someone will do.	2	1		
39. My child tends to get emotionally involved with a friend's problems.	2	1		
40. My child can usually appreciate the other person's viewpoint, even if s/he doesn't agree with it.	2	1		

## แบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่น (ฉบับแปลและคัดเลือกให้สั้นลง)

ข้อ	สถานการณ์	ข้างอิง	ใช่ที่สุด	ใช่	ไม่ใช่	ไม่ใช่เลย
1	ฉันรู้ได้ทันทีเวลาที่มีคนอยากเข้ามาคุยด้วย	1				
2	ฉันชอบดูแลคนอื่นเสมอ	3				
3	เวลาอยู่ในกลุ่มเพื่อน ฉันจะดูออกเวลามีคนรู้สึกกระอักกระอ่วน ไม่สบายใจ	15				
4	ฉันไม่รู้ว่าต้องวางตัวยังไงในการเข้าสังคม	4				
5	ฉันเข้าใจได้ว่าคนอื่นกำลังรู้สึกแบบไหนหรือคิดอะไรอยู่	22				
6	ฉันไม่แคร์ถ้ามาสายเวลาที่นัดกับเพื่อน	6				
7	ฉันรู้สึกว่า การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นเรื่องยุ่งยาก	7				
8	ฉันไม่แน่ใจว่าอันไหนคือหยาบคายหรือสุภาพ	8				
9	เวลาคุยกับเพื่อน ฉันจะพูดสิ่งที่อยากพูดมากกว่าสนใจว่าคนอื่นจะคิดยังไง	9				
10	ฉันไม่เข้าใจว่าอะไรที่ทำให้คนอื่นอารมณ์เสีย	12				
11	เวลาคุยกับเพื่อน ฉันจะพูดถึงเรื่องของเพื่อนมากกว่าเรื่องของตัวเอง	23				
12	ฉันรู้สึกเศร้าเสียใจเวลาที่เห็นสัตว์บาดเจ็บ	24				
13	ถ้าฉันพูดอะไรแล้วทำให้เพื่อนไม่สบายใจ ฉันคิดว่าเพื่อนคนนั้นเรื่องมากไปเอง	16				
14	ฉันรู้สึกได้เวลาที่คุยกับเพื่อน ว่าเพื่อนกำลังเบื่อหรือสนใจเรื่องที่คุณคุยกัน	26				
15	ฉันไม่ได้สังเกตเวลาที่ทำให้คนอื่นรู้สึกไม่ดี	18				
16	ฉันเฉยๆ การเห็นคนอื่นร้องไห้	19				
17	เพื่อนไม่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของฉัน	25				
18	เพื่อนๆ มักจะมาปรึกษาเรื่องต่างๆ กับฉัน เพราะเขาบอกว่าฉันเข้าใจพวกเขา	28				
19	ฉันรู้สึกได้เวลาใครกำลังปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงอยู่	36				
20	ฉันมักมีความรู้สึกร่วมไปกับปัญหาของเพื่อน	39				
		<b>รวม</b>				

## แบบประเมิน IOC หนังสือภาพจากผู้เชี่ยวชาญ

2

ตารางที่ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อหนังสือภาพเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการเหยียดรูปลักษณ์และความเห็นอกเห็นใจ สำหรับเด็กประถมศึกษาในช่วงอายุ 10-12 ปี

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
		+1	0	-1
1	เนื้อหา			
	1.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์			
	1.2 เหมาะสมกับนักเรียน			
	1.3 เข้าใจง่าย			
	1.4 น่าสนใจและมีประโยชน์			
	1.5 เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์			
2	รูปแบบ			
	2.1 สีสันเหมาะสม			
	2.2 ภาพประกอบเหมาะสม			
3	การใช้ภาษา			
	3.1 ตัวอักษรชัดเจน อ่านง่าย			
	3.2 ภาษาสุภาพ			
	3.3 คำอธิบายชัดเจนเข้าใจง่าย			
3	การประเมินผล			
	3.1 ตรงตามวัตถุประสงค์			
	<b>รวมทั้งหมด</b>			
	<b>เฉลี่ย</b>			
	<b>ความหมาย</b>			

ลงชื่อ ..... ผู้ประเมิน

( ..... )

วันที่..... เดือน..... ปี.....

## ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. แบบทดสอบ Empathy Quotient Test (สำหรับวัดผลก่อน-หลัง จัดกิจกรรม)
2. สื่อหนังสือภาพ เรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก
3. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นอกชั้นเรียน 6 ชั่วโมง



## 1. แบบทดสอบ Empathy Quotient Test (สำหรับวัดผลก่อน-หลัง จัดกิจกรรม)

Page 1

แบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจสำหรับวัยรุ่น

เลขที่ .....

ข้อ	สถานการณ์	ใช่ที่สุด	ใช่	ไม่ใช่	ไม่ใช่เลย
1	ฉันรู้ได้ทันทีเวลาที่มีคนอยากเข้ามาคุยด้วย				
2	ฉันชอบดูแลคนอื่นเสมอ				
3	เวลาอยู่ในกลุ่มเพื่อน ฉันจะดูออกเวลามีคนรู้สึกกระอักกระอ่วนไม่สบายใจ				
4	ฉันไม่รู้ว่าต้องวางตัวอย่างไรในการเข้าสังคม				
5	ฉันเข้าใจได้ว่าคนอื่นกำลังรู้สึกแบบไหนหรือคิดอะไรอยู่				
6	ฉันไม่แคร์ถ้ามาสายเวลาที่นัดกับเพื่อน				
7	ฉันรู้สึกว่า การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นเป็นเรื่องยุ่งยาก				
8	ฉันไม่แน่ใจว่าอันไหนคือหยาบคายหรือสุภาพ				
9	เวลาคุยกับเพื่อน ฉันจะพูดสิ่งที่อยากพูดมากกว่าสนใจว่าคนอื่นจะคิดอย่างไร				
10	ฉันไม่เข้าใจว่าอะไรที่ทำให้คนอื่นอารมณ์เสีย				
11	เวลาคุยกับเพื่อน ฉันจะพูดถึงเรื่องของเพื่อนมากกว่าเรื่องของตัวเอง				
12	ฉันรู้สึกเศร้าเสียใจเวลาที่เห็นสัตว์บาดเจ็บ				
13	ถ้าฉันพูดอะไรแล้วทำให้เพื่อนไม่สบายใจ ฉันคิดว่าเพื่อนคนนั้นเรื่องมากไปเอง				
14	ฉันรู้สึกได้เวลาที่คุยกับเพื่อน ว่าเพื่อนกำลังเบื่อหรือสนใจเรื่องที่คุยกัน				
15	ฉันไม่ได้สังเกตเห็นเวลาที่ทำให้คนอื่นรู้สึกไม่ดี				
16	ฉันเฉยๆ การเห็นคนอื่นร้องไห้				
17	เพื่อนไม่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจของฉัน				
18	เพื่อนๆ มักจะมาปรึกษาเรื่องต่างๆ กับฉัน เพราะเขาบอกว่าฉันเข้าใจพวกเขา				
19	ฉันรู้สึกได้เวลาที่มีใครกำลังปิดบังความรู้สึกที่แท้จริงอยู่				
20	ฉันมักมีความรู้สึกร่วมไปกับปัญหาของเพื่อน				
	<b>รวม</b>				

## 2. สื่อหนังสือภาพ เรื่อง โลกสี่เทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก







นับตั้งแต่นั้น เกลก็รู้สึกได้ถึงสายตายของทุกคน  
ที่มองเขาราวกับเป็นตัวประหลาด



ไอริสก็คงรู้สึกแบบนี้  
เหมือนกันสินะ



...ทั้งๆ ที่เขาก็ไม่ได้  
ทำอะไรผิดเหมือนกัน...









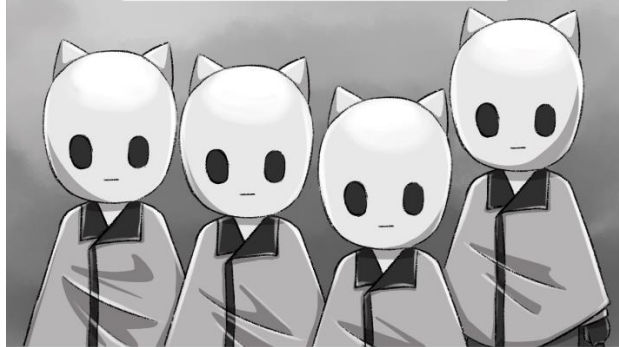
การได้เป็นตัวของตัวเองสบายใจที่สุดแล้ว



วันหนึ่ง ความจริงใจจะสามารถ  
ส่งต่อความกล้าหาญให้คนอื่นได้



เพราะความสุขที่ดีจะไม่ทำร้ายใคร



แค่เป็นตัวของตัวเองและรักคนอื่นแบบที่เขาเป็น



เพราะเราทุกคนต่างก็เปล่งประกายในแบบของตัวเอง



## 3. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รู้นอกชั้นเรียน 6 ชั่วโมง

## แผนการจัดการเรียนรู้รู้นอกชั้นเรียน

## สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาหน้าที่พลเมือง

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 วันที่ 12 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2567 ภาคเรียนที่ 2/2566  
 เรื่อง กิจกรรม P4C ร่วมกับหนังสือภาพเพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจ เวลาเรียนรวม 6 ชั่วโมง  
 แผนกิจกรรมชั่วโมงที่ 1 เรื่อง รู้จักกัน  
 เวลา 2 ชั่วโมง

## สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และ ดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ สังคมโลกอย่าง สันติสุข

สาระสำคัญ	1. การทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรม 2. การปูพื้นฐานเรื่องความหลากหลายในชีวิตประจำวัน
จุดประสงค์ที่คาดหวัง	1. นักเรียนสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับความหลากหลายของสิ่งต่างๆ ที่พบทั่วไปในชีวิตประจำวันได้ 2. นักเรียนสามารถยกตัวอย่างความหลากหลายของสิ่งต่างๆ ที่พบทั่วไปในชีวิตประจำวันได้

## กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ P4C ทั้งหมด 7 ขั้นตอนดังนี้

ลำดับ	ขั้นตอน	รายละเอียดแผน
1	สร้างการมีส่วนร่วมและการเปิดใจ	1. ผู้วิจัยเตรียมความพร้อมก่อนเริ่มเรียน ชี้แจงรายละเอียดของกิจกรรมในวันที่ 1 ได้แก่ การทดสอบก่อนทำกิจกรรม และการเล่นเกมตอบคำถามให้ไวที่สุด 2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจในวัยรุ่นตอนต้นก่อนการทำกิจกรรม 3. ผู้วิจัยอธิบายกติกาของเกมตอบคำถามให้นักเรียนรับทราบ: ให้นักเรียนทุกคนยกตัวอย่างชื่อตามหัวข้อต่อไปนี้ คนละ 1 ชื่อ โดยห้ามซ้ำกับคนก่อนหน้า ให้นักเรียนทดลองเล่นรอบซ้อมก่อน 1 รอบ
2	ปูพื้นฐานแนวคิด	1. ผู้วิจัยนำเสนอเกี่ยวกับความหลากหลายว่าเป็นเรื่องใกล้ตัวและอยู่ในธรรมชาติทั่วไป โดยอธิบายว่าแต่ละสิ่งล้วนมีความเหมือนแต่แตกต่างกัน ยกตัวอย่างเช่น แก้วน้ำ แก้วพลาสติก แก้วเซรามิค เป็นแก้วน้ำเหมือนกัน ใส่น้ำได้เหมือนกัน แต่มีการนำไปใช้ใน

		<p>สถานการณ์ที่ต่างกัน เช่น แก้วน้ำ ส่วนมากพบในบ้านอาหาร แก้วพลาสติกเอาไว้แปรงฟัน แก้วเซรามิคไว้ใส่ของร้อน</p> <p>2. ผู้วิจัยเปิดสไลด์หัวข้อของเกมนำคำถาม “แตกต่างกันเหมือนกัน” โดยสามารถเพิ่มความสนุกระหว่างตอบคำถามของแต่ละเกมได้แก่</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เกมโยนลูกบอลตกที่ใครให้ตอบก่อน</li> <li>- สุ่มจับสลากจนครบทุกคน</li> <li>- ให้นักเรียนต่อแถวเพื่อตอบคำถามแล้ววิ่งไปต่อท้ายแถวก่อนเพลงจบ</li> </ul> <p>โดยให้นักเรียนทุกคนตอบคำถามจนครบทุกคนในแต่ละหัวข้อ ว่ามีอะไรที่แตกต่างเหมือนกันบ้าง ได้แก่ สี อาหาร วันสำคัญ ต้นไม้ ดอกไม้ เครื่องดื่ม ขนม อาชีพ เครื่องแต่งกาย ครอบครัว สถานที่</p>
3	ตั้งประเด็นที่จะสนทนา	ให้นักเรียนลองเสนอความคิดว่ามีอะไรบางอย่างที่คนเราแตกต่างกันเหมือนกัน
4	ตั้งประเด็นคำถาม	ตั้งคำถามว่าแล้วถ้าเป็นเรื่องอื่นที่ไม่ใช่ร่างกายละ ทักษะ ความชอบ ความถนัด สิ่งเหล่านี้สามารถแตกต่างและเหมือนกันได้หรือไม่
5	สร้างความคิดแรก	ให้นักเรียนจับคู่และนำเสนอว่าความหลากหลายหรือแตกต่างที่เหมือนกันของตนเองกับเพื่อน
6	สอดแทรกแนวคิดทางปรัชญา	ยกตัวอย่างสถานการณ์สมมติให้นักเรียนช่วยกันคิดว่า ความหลากหลายสำคัญอย่างไร ถ้าทุกสิ่งบนโลกเหมือนกันหมด จะเกิดอะไรขึ้น เช่น ถ้าทุกอย่างมีสีเดียว ถ้าอาหารบนโลกมีเพียงอย่างเดียว ถ้าวันบนโลกนี้มีเพียงวันเดียว ไม่มีวันหยุด หรือมีแต่วันหยุด ไม่มีวันทำงาน ถ้าทุกคนทำอาชีพเดียว ให้นักเรียนช่วยกันยกตัวอย่างข้อดีและข้อเสียของความหลากหลาย
7	สร้างความคิดสุดท้าย	ให้นักเรียนแต่ละคนอธิบายสรุปในแบบของตนเองว่าความหลากหลายแบบที่นักเรียนเข้าใจคืออะไร

### สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- แบบทดสอบความเห็นอกเห็นใจในวัยรุ่นตอนต้น
- สไลด์นำเสนอที่เขียนหัวข้อของเกมนำคำถาม

### การวัดผลประเมินผล (KPA)

ด้าน	วิธีการ	เครื่องมือ	การประเมิน
องค์ความรู้ – K	การตอบคำถามตาม โจทย์ที่กำหนดให้	การตอบคำถาม	นักเรียนทุกคนสามารถตอบคำถามได้ไม่ซ้ำกัน สำหรับทุกหัวข้อ
กระบวนการ – P	การสังเกต	การมีส่วนร่วม	- นักเรียนได้ตอบคำถามทุกคน - นักเรียนทำแบบทดสอบทุกคน
คุณลักษณะ – A	การสังเกต	การมีส่วนร่วม	นักเรียนได้ตอบคำถามทุกคน

### บันทึกหลังการสอน

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....  
 .....

ผลการเรียนของผู้เรียน/ผลการสอนของผู้สอน/ปัญหาที่พบ

.....  
 .....

แนวทางการแก้ปัญหา

.....  
 .....

ลงชื่อ.....

(นางสาวลลิตา เลี่ยมประวัตติ)

ผู้สอน

### แผนการจัดการเรียนรู้นอกชั้นเรียน

#### สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาหน้าที่พลเมือง

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 วันที่ 13 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2567 ภาคเรียนที่ 2/2566

เรื่อง กิจกรรม P4C ร่วมกับหนังสือภาพเพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจ เวลาเรียนรวม 6 ชั่วโมง

แผนกิจกรรมชั่วโมงที่ 2 เรื่อง ท่องโลกนิทาน

เวลา 2 ชั่วโมง

#### สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และ ดำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ สังคมโลกอย่าง สันติสุข

<b>สาระสำคัญ</b>	1. การทดลองใช้สื่อหนังสือภาพ เรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก 2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง
<b>จุดประสงค์ที่คาดหวัง</b>	1. นักเรียนสามารถแลกเปลี่ยนประเด็นต่างๆ จากเนื้อเรื่องของหนังสือภาพได้ 2. นักเรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์และความคิดเห็นของตนเองเข้ากับสื่อหนังสือภาพได้

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ P4C ทั้งหมด 7 ขั้นตอนดังนี้

ลำดับ	ขั้นตอน	รายละเอียดแผน
1	สร้างการมีส่วนร่วมและการเปิดใจ	ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดของกิจกรรมในวันที่ 2 ได้แก่ การใช้สื่อหนังสือภาพ เรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหลังทำกิจกรรม
2	ปูพื้นฐานแนวคิด	1. ผู้วิจัยให้นักเรียนดูหนังสือภาพเรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก ในรูปแบบ E-book บนจอโทรทัศน์ของชั้นเรียน 2. ผู้วิจัยให้นักเรียนสลับกันอ่านบทสนทนาของตัวละครที่ปรากฏในแต่ละหน้า โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้อ่านบทบรรยาย / Narrative ที่เป็นตัวกลางในการดำเนินเรื่องราว
3	ตั้งประเด็นที่จะสนทนา	เมื่ออ่านหนังสือภาพจบ ผู้วิจัยตั้งคำถามเกี่ยวกับหนังสือภาพ ได้แก่ ความรู้สึกหลังการอ่านจบเป็นอย่างไร ชอบหรือไม่ชอบตรงไหนบ้าง ถ้านักเรียนเป็นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งในเรื่อง จะแก้ปัญหาจากสถานการณ์ที่พบในเนื้อเรื่องอย่างไร ชอบตัวละครตัวไหนมากที่สุด หรือไม่ชอบตัวไหนที่สุดเพราะอะไร

4	ตั้งประเด็นคำถาม	ตั้งคำถามเกี่ยวกับประสบการณ์ของทุกคนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาในหนังสือภาพ เช่น เคยพูดหยอกหรือแกล้งเพื่อนจากรูปร่างหน้าตาที่แตกต่างหรือไม่ หรือเคยมีประสบการณ์ถูกล้อเลียนอย่างไรบ้าง ตอนนั้นนักเรียนแก้ไขปัญหายังไง
5	สร้างความคิดแรก	ตั้งคำถามต่อยอดจากคำตอบของนักเรียน เช่น การที่นักเรียนมีความชอบอื่นๆ ที่ไม่เหมือนคนอื่นเป็นปัญหายังไงบ้าง แล้วเราควรภาคภูมิใจกับความพิเศษของตัวเองแบบใดบ้าง (เช่น ความสามารถพิเศษ หรือความชอบที่ไม่สร้างความเดือดร้อนให้ผู้อื่น)
6	สอดแทรกแนวคิดทางปรัชญา	1. ยกตัวอย่างสถานการณ์จากในเนื้อเรื่องของสื่อหนังสือภาพ ว่า ถ้าในหมู่บ้านของเหล่าภูตไม่มีการปรับตัวอยู่ร่วมกับความแตกต่างจะเกิดอะไรขึ้น ถ้าไม่มีชั้นนี้ที่ตัดสินใจช่วยเหลือเพื่อนๆ ที่ถูกแบ่งแยก ตัวละครจะรู้สึกอย่างไร สังคมจะมีลักษณะแบบไหน 2. ผู้วิจัยอธิบายว่า ในตอนสุดท้ายเมื่อภูตทุกคนถอดหน้ากากก็ได้พบว่าจริงๆ ทุกคนไม่มีใครรูปร่างหน้าตาเหมือนกันอยู่แล้ว ซึ่งรวมไปถึงตัวตนนิสัย ความชอบ ความถนัดได้อีกด้วย ทำให้เราควรภาคภูมิใจในความเป็นตัวของตัวเองที่ไม่เหมือนคนอื่นและมีความเห็นอกเห็นใจให้กับผู้ที่มีความชอบ ความคิดที่แตกต่างกัน โดยไม่ตัดสิน บังคับ หรือทำร้ายผู้อื่น
7	สร้างความคิดสุดท้าย	ให้นักเรียนแต่ละคนอธิบายสรุปเกี่ยวกับการรับมือเมื่อสังคมมีความหลากหลายในแบบของตนเอง

### สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- หนังสือภาพเกี่ยวกับการเหยียดรูปลักษณ์เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจ เรื่อง โลกสีเทาของหมู่บ้านภูตหน้ากาก

### การวัดผลประเมินผล (KPA)

ด้าน	วิธีการ	เครื่องมือ	การประเมิน
องค์ความรู้ - K	การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	การนำเสนอความคิดเห็น	นักเรียนทุกคนต้องสามารถอธิบายมุมมองของตนเองที่มีต่อคำถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้
กระบวนการ - P	การสังเกต	การมีส่วนร่วม	นักเรียนได้ตอบคำถามทุกคน
คุณลักษณะ - A	การสังเกต	การมีส่วนร่วม	นักเรียนได้ตอบคำถามทุกคน

**บันทึกหลังการสอน**

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ผลการเรียนของผู้เรียน/ผลการสอนของผู้สอน/ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวลลิตา เลี่ยมประวัตติ)

ผู้สอน



### แผนการจัดการเรียนรู้นอกชั้นเรียน

#### สาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม รายวิชาหน้าที่พลเมือง

ระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 วันที่ 14 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2567 ภาคเรียนที่ 2/2566  
 เรื่อง กิจกรรม P4C ร่วมกับหนังสือภาพเพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจ เวลาเรียนรวม 6 ชั่วโมง  
 แผนกิจกรรมชั่วโมงที่ 3 เรื่อง สะท้อนผลการท่องเที่ยวโลกนิทาน  
 เวลา 2 ชั่วโมง

#### สาระที่ 2 หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม

มาตรฐาน ส 2.1 เข้าใจและปฏิบัติตนตามหน้าที่ของการเป็นพลเมืองดี มีค่านิยมที่ดีงาม และ ชำรงรักษาประเพณีและวัฒนธรรมไทย ดำรงชีวิตอยู่ร่วมกันในสังคมไทย และ สังคมโลกอย่าง สันติสุข

<b>สาระสำคัญ</b>	1. การสรุปคอนเซ็ปต์ของความเห็นอกเห็นใจ 2. การทำแบบทดสอบหลังเข้าร่วมกิจกรรม
<b>จุดประสงค์ที่คาดหวัง</b>	1. นักเรียนสามารถสรุปความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจที่อยู่ร่วมกับความหลากหลายในสังคมได้

#### 1. กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ P4C ทั้งหมด 7 ขั้นตอนดังนี้

ลำดับ	ขั้นตอน	รายละเอียดแผน
1	สร้างการมีส่วนร่วมและการเปิดใจ	ผู้วิจัยชี้แจงรายละเอียดของกิจกรรมในวันที่ 3 ได้แก่ การหาข้อสรุปร่วมกัน และการทำแบบทดสอบหลังเข้าร่วมกิจกรรม
2	ปูพื้นฐานแนวคิด	ให้นักเรียนออกมาเล่าเรื่องที่ตนเองภาคภูมิใจ คนละ 1 เรื่อง
3	ตั้งประเด็นด้วยการสนทนา	ผู้วิจัยให้ประเด็นว่า แต่ละคนมีเรื่องราวที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งสิ่งเหล่านั้นทำให้ทุกคนมีมุมมองในการรับรู้และการแสดงออกที่แตกต่างกัน
4	ตั้งประเด็นคำถาม	ผู้วิจัยยกตัวอย่างและตั้งคำถามจากสถานการณ์ดังต่อไปนี้ 1. เมื่อนักเรียนรู้ว่าเพื่อนกำลังอารมณ์ไม่ดี จะปลอบเพื่อนด้วยวิธีใดบ้าง 2. เมื่อนักเรียนกำลังอารมณ์ไม่ดี จะจัดการกับอารมณ์ด้านลบอย่างไร 3. ให้นักเรียนลองยกตัวอย่างคำพูดที่ตัวเองไม่ชอบ และลองให้นักเรียนคนอื่นๆ ช่วยกันตอบว่า ควรเปลี่ยนเป็นคำพูดว่าอะไรบ้าง

		4. ผู้วิจัยตั้งประเด็นว่าแต่ละคนก็มีวิธีการพูดและการรับมือที่แตกต่างกัน
5	สร้างความคิดแรก	ผู้วิจัยอธิบายเกี่ยวกับความสามารถในการเข้าใจอารมณ์และความคิดของผู้อื่นซึ่งเป็นความหมายของความเห็นอกเห็นใจ
6	สอดแทรกแนวคิดทางปรัชญา	1. ผู้วิจัยเชื่อมโยงจากหนังสือภาพจากวันที่ 2 โดยตั้งคำถามว่า หากตัวละครมีความเห็นอกเห็นใจต่อกันในสถานการณ์ต่างๆ จะเกิดอะไรขึ้น 2. ให้นักเรียนเสนอความคิดเห็นว่าความเห็นอกเห็นใจสำคัญต่อการอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างไร โดยตั้งคำถามเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจในชีวิตประจำวันว่านักเรียนสามารถมีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นได้อย่างไรบ้าง (ความสามารถในการเข้าใจผู้อื่นด้านอารมณ์ และความคิด)
7	สร้างความคิดสุดท้าย	1. ให้นักเรียนแต่ละคนอธิบายสรุปเกี่ยวกับความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจในสังคมในแบบของตนเอง 2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังทำกิจกรรม และจับกิจกรรมการเรียนรู้

### สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

- แบบทดสอบวัดความเห็นอกเห็นใจในวัยรุ่นตอนต้น

### การวัดผลประเมินผล (KPA)

ด้าน	วิธีการ	เครื่องมือ	การประเมิน
องค์ความรู้ – K	การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	การนำเสนอความคิดเห็น	นักเรียนทุกคนต้องสามารถอธิบายมุมมองของตนเองที่มีต่อคำถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็นได้
กระบวนการ – P	การสังเกต	การมีส่วนร่วม	- นักเรียนได้ตอบคำถามทุกคน - นักเรียนทำแบบทดสอบทุกคน
คุณลักษณะ – A	การสังเกต	การมีส่วนร่วม	นักเรียนได้ตอบคำถามทุกคน

**บันทึกหลังการสอน**

ผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

ผลการเรียนของผู้เรียน/ผลการสอนของผู้สอน/ปัญหาที่พบ

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวลลิตา เลี่ยมประวัตติ)

ผู้สอน



ภาคผนวก ค ประมวลรูปภาพการจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อหนังสือภาพ





## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	ลลิตา เลี่ยมประวัตติ
วัน เดือน ปี เกิด	27 มกราคม 2536
สถานที่เกิด	เชียงใหม่
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2558 ศศ.บ. (วรรณกรรมสำหรับเด็ก), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร
ที่อยู่ปัจจุบัน	345/3 ถนนพหลโยธิน ตำบลแม่ต๋ำ อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา 56000
ผลงานตีพิมพ์	ลลิตา เลี่ยมประวัตติ และลำไย สีหามาตย์. (2567). กการพัฒนาสื่อหนังสือภาพเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจเรื่องการเหยียดรูปลักษณ์และความเห็นอกเห็นใจ สำหรับเด็กประถมศึกษาในช่วงอายุ 10-12 ปี. วารสาร มจร. อุบลปริทรรศน์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัย วิทยาเขตอุบลราชธานี, 9(1), 1623-1634.
รางวัลที่ได้รับ	-

