

การใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเอง
ของเด็กปฐมวัยผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง

The Use of AI -Generated Stories Combined with the Creative Art
Activity Sets to Enhance the Self-Awareness of Young Children
through Parental Collaboration

อารีย์ลักษณ์ เวียมประโคน^{1*} ปิยะนันท์ หิรันธยัชโลทร² และชลธิป สมहित³

^{1*}ผู้ประพันธ์อันดับแรก สาขาวิชาปฐมวัยศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ อีเมล: ariluck.w@ku.th

²ผู้ประพันธ์บรรณกิจ ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ อีเมล: fedupnht@ku.ac.th, chalatip.s@ku.th

Ariluck Wuamprakhon^{1*} Piyanan Hirunchalothorn² and Chalatip Samahito³

^{1*}Frist Author, Early Childhood Education, Faculty of Education, Kasetsart University, Email: ariluck.w@ku.th

²Corresponding Author Department of Education, Faculty of Education, Kasetsart University,
Email: fedupnht@ku.ac.th, chalatip.s@ku.th

Received: July 22, 2024 / Revised: July, 27 2024/ Accepted: August 05, 2024

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กปฐมวัย ชาย - หญิง ที่มีอายุระหว่าง 3 - 4 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตฯ แห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง 2) แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้ 3 ด้าน ดังนี้ 1) การระบุบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของตนเอง 2) การมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง 3) การรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม จำนวน 12 ข้อ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา ผลการศึกษา พบว่า เด็กปฐมวัยที่ใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง มีคะแนนการตระหนักรู้ในตนเอง หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ทั้งโดยรวมและรายด้าน โดยก่อนการทดลอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.30 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94 และหลังการทดลอง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 32.10 คะแนน และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.10 โดยรายด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยหลังจากการทดลองสูงสุด คือ การมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง รองลงมาคือ การรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม และการระบุบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของตนเองตามลำดับ

คำสำคัญ: การตระหนักรู้ในตนเอง ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ เด็กปฐมวัย ความร่วมมือกับผู้ปกครอง

Abstract

This study aimed to compare the self-awareness of pre-school children before and after using AI-generated stories combined with the creative art activity sets through parental collaboration. The target group consisted of 10 young children, including 3 - 4 year old male and female pupils studying in kindergarten 1 during the second semester of the 2024 Academic Year at a public demonstration school in Bangkok. The instruments used in this study were: 1) AI-generated stories combined with creative art activity sets created using parental collaboration, and 2) a self-awareness assessment form for young children, divided into three aspects as follows: 1. identifying and talking about aspects of personal identity 2. developing a positive self-concept, and 3. recognizing that they are part of a socio-cultural group, indicating 12 items. Data were analyzed using mean, standard deviation, and content analysis. The results of the study found that the self-awareness score of young children after using AI-generated stories combined with the creative art activity sets through parental collaboration was higher post-test than pre-test, both overall and in each aspect. Before the experiment, the mean score and standard deviation were 16.30 and 0.94, respectively, as opposed to 32.10 and 1.10, respectively after the using AI stories combined with the creative art activity sets. The aspects with the highest averages cores following the experiment were: self-awareness, developing a positive self-concept, followed by the recognizing that they are part of a socio-cultural group, and identifying and talking about aspects of personal identity, respectively.

Keyword: Self-Awareness, AI stories Combined with the Creative Art Activity Sets, Young Children, Parental Collaboration

บทนำ

ทุกวันนี้หลายครอบครัวมักจะนำเทคโนโลยีเข้ามาเลี้ยงลูกกันมากขึ้น หรือปล่อยให้เด็กอยู่กับสื่อเทคโนโลยี เช่น มือถือ แท็บเล็ต หรือให้ดูทีวีทั้งวัน เพื่อให้เด็กสงบนิ่ง หรือหยุดร้องไห้ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำเป็นอย่างยิ่ง เพราะในเด็กวัยต่ำกว่า 2 ปี ไม่ควรเล่นหรือดูสื่อเหล่านี้เด็ดขาด อาจส่งผลทำให้พัฒนาการล่าช้า (Department of Health, 2021) ทั้งนี้ เด็กแรกเกิดถึง 3 ปี เป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้ เนื่องจากสมองของเด็กจะพัฒนาสูงสุดซึ่งมีสิ่งแวดล้อมโดยรอบจะเป็นตัวกระตุ้นส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสมองในช่วงต้น หากปล่อยให้เด็กใกล้ชิดสื่อเหล่านี้มากเกินไปโดยไม่กำหนดเวลาดูหรือเลือกสื่อเหมาะสม จะส่งผลเสียหลายด้าน 1) ด้านการสื่อสาร พูดช้า พูดไม่ชัด ขาดความคิด

สร้างสรรค์ และการจ้องมองจอภาพเป็นเวลานานจะส่งผลเสียกับดวงตาได้ เช่น ทำให้สายตาสั้น ดวงตาแห้ง 2) ด้านร่างกาย จะไม่แข็งแรง เหนื่อยง่าย ขาดการเคลื่อนไหว ออกกำลังกายตามที่ควรจะเป็นหรืออาจส่งผลให้เป็นเด็กขี้เกียจได้ 3) ด้านอารมณ์ ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ เพราะเด็กแยกแยะโลกของอินเทอร์เน็ตกับความจริงไม่ได้ หงุดหงิดง่าย ใจร้อน รอคอยไม่เป็น เด็กขาดสมาธิ ไม่จดจ่อหรือตั้งใจทำกิจกรรมใด และ 4) ด้านพฤติกรรม จะก้าวร้าว สมาธิสั้น มีพฤติกรรมคล้ายออทิสติก ต่อต้าน โลกส่วนตัวสูง (Department of Health, 2023) ซึ่งเด็กปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่มีการเจริญเติบโตและพัฒนาการทางสติปัญญา สังคม อารมณ์ และร่างกาย มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เด็กช่วงวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบสำรวจ ชอบทดลองเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับ การปรับตัวให้คุ้นเคยกับสิ่งแวดล้อม เด็กต้องเรียนรู้การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และเรียนรู้พฤติกรรมที่เหมาะสม ดังนั้นการพัฒนาเด็กอย่างมีคุณภาพจึงต้องเริ่มต้นจากครอบครัว ซึ่งเป็นสังคมกลุ่มแรกของเด็กในการเรียนรู้และปรับตัว (Khamchuenwong, 2020) จากการศึกษาเอกสารข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม พบว่าประกอบไปด้วย 5 ด้าน ดังนี้ 1) การตระหนักรู้ ในตนเอง 2) การจัดการอารมณ์ 3) การตระหนักรู้ทางสังคม 4) ทักษะด้านความสัมพันธ์

และ 5) การรับผิดชอบ ในสิ่งที่ตัดสินใจได้ (CASEL, 2020) ซึ่งการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคมเริ่มต้นตั้งแต่วัยแรก ๆ ของชีวิต เพราะคือช่วงเวลาที่เด็กเริ่มเข้าใจว่าตนเองเป็นใคร รู้สึกอย่างไร และคาดหวังสิ่งใดเมื่อต้องโต้ตอบกับผู้อื่น เด็กเรียนรู้วิธีสร้างและรักษาความสัมพันธ์เชิงบวก จัดการและแสดงอารมณ์ หลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่เพิ่มมากขึ้นยืนยันว่าเด็กที่มีทักษะพื้นฐานทางอารมณ์ที่แข็งแกร่งในช่วงปีแรก ๆ จะสามารถจัดการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในชีวิตประจำวันได้ดีขึ้นในภายหลัง ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาโครงสร้างสมองโดยรวมและส่งผลอย่างมากต่อความสามารถในการเรียนรู้ของเด็ก ๆ (UNICEF, 2019) และเป็นส่วนสำคัญของการศึกษาและการพัฒนาของมนุษย์ อีกทั้งยังเป็นกระบวนการที่เยาวชนและผู้ใหญ่ทุกคนได้รับและนำความรู้ ทักษะ และทัศนคติไปใช้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ที่ดี จัดการอารมณ์ และบรรลุเป้าหมายส่วนตัวและส่วนรวม รู้สึกและแสดงความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สร้างและรักษาความสัมพันธ์ที่เอื้ออาทร และตัดสินใจอย่างรับผิดชอบและเอาใจใส่ (CASEL, 2020) ดังนั้นการพัฒนาเด็กอย่างมีคุณภาพจึงต้องเริ่มต้นจากการรู้จักตนเองซึ่งเป็นสังคมกลุ่มแรกของเด็กในการเรียนรู้และปรับตัว

การรู้จักตนเองเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างพื้นฐานชีวิตตั้งแต่วัยเด็ก เพราะจะนำไปสู่การมีเป้าหมายที่ชัดเจนในชีวิต รู้ว่าตนเองมีความถนัด ความชอบ และความสามารถในด้านใดด้านหนึ่ง รู้วิธีการเรียนรู้ของตนเองว่าทำอย่างไรให้มีประสิทธิภาพ รู้จุดอ่อนของตัวเองทำให้สามารถหาทางแก้ไขได้อย่างทันท่วงที หรือรู้ว่าจัดการอารมณ์ตัวเองขณะนั้นได้อย่างไร ทักษะการรู้จักตนเองจึงเป็นทักษะสำคัญที่ต้องเรียนรู้ ผูกฝน ผ่านกระบวนการบ่มเพาะ ผ่านประสบการณ์การลองผิดลองถูก เพื่อนำไปสู่การรู้จักตนเอง เป็นรากฐานสำคัญในการใช้ชีวิตอย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จ (Department

of Mental Health, 2019) จะเกิดอะไรขึ้นหากเด็กไม่รู้จักตนเอง เด็กปฐมวัยจะรู้สึกไว้วางใจ เชื่อมมั่นในตนเองจากการลงมือทำ เมื่อเด็กไม่รู้จักตนเองจะไม่กล้าทำอะไร ขาดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่เป็นแรงขับเคลื่อนให้ชีวิตมีทิศทางและเป้าหมาย (Equitable Education Research Institute, 2021) การรู้จักตนเอง หรือการตระหนักรู้ในตนเอง เป็น 1 ใน 5 ด้านของการเรียนรู้ทางอารมณ์และสังคม การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองจะช่วยให้เด็กทำความรู้จักและเข้าใจตนเองในด้านดี ความสามารถและอารมณ์ได้อย่างถูกต้อง ทั้งนี้การที่เด็กจะรู้จักและเข้าใจตนเองได้นั้น ผู้ปกครองมีบทบาทสำคัญเป็นอย่างมากที่จะช่วยส่งเสริม ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความรู้สึกที่ดีให้กับเด็ก การมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกันทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่เหนียวแน่น เกิดความภูมิใจกับสถานภาพของตนเองในครอบครัว พ่อแม่มีหน้าที่ต้องปลูกฝังให้ลูกสามารถควบคุมตัวเองและปรับตัวให้เข้ากับสภาพสังคมและสิ่งแวดล้อมได้ การเอาใจใส่ การสังเกตและควบคุมพฤติกรรมของลูกให้เป็นที่ยอมรับของสังคมนั้น จะช่วยป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตได้ นอกจากนี้พ่อแม่ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้เวลาว่างตามความถนัดและความสนใจ ให้คำแนะนำ ส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ (Hirunchalothorn, 2017) กระทรวงศึกษาธิการ ได้เสนอแนวทางส่งเสริมการจัดกิจกรรมพัฒนาเด็กวัย 3 – 6 ปี สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ว่าควรจัดกิจกรรมที่เด็กทำได้ง่ายไม่ยุ่งยาก ให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือทำจริงอย่างหลากหลาย ที่สำคัญสามารถปรับและยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมของแต่ละครอบครัว จัดพื้นที่ในบ้านให้เหมาะสมกับการทำกิจกรรม ให้ความปลอดภัยต่อเด็ก ชวนเด็กพูดคุย สม่่าเสมอ กระตุ้นเด็กด้วยคำถาม เล่าเรื่องราว รวมทั้งการอ่านหนังสือให้เด็กฟัง โดยเฉพาะหนังสือนิทานที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับเด็ก นอกจากนี้การส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เช่น การระบายสีและวาดรูป อย่างอิสระ พับกระดาษ บั่นแป้ง พิมพ์ภาพ ฯลฯ จะส่งเสริมให้เด็กเกิดจินตนาการ และนำไปสู่การค้นพบตนเองว่าชอบสิ่งใดหรือไม่ชอบสิ่งใด ผู้ปกครองอาจช่วยจัดหาและเตรียมอุปกรณ์ศิลปะให้เด็กตามความเหมาะสม ผู้ปกครองควรชวนเด็กพูดคุยเกี่ยวกับผลงานที่ทำ เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นและชื่นชมผลงานของตนเอง (Ministry of Education, 2020) นอกจากกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แล้ว การใช้นิทานยังเป็นตัวแบบที่ดีในการส่งเสริมให้เด็กรู้จักตนเอง เพราะนิทานเป็นเรื่องเล่าที่มีวัตถุประสงค์หลัก คือ การอบรมด้วยบรรยากาศที่มีความสุขและสนุกสนาน ทำให้เด็กไม่รู้สึกเหมือนถูกสอนและเด็กจะสัมผัสได้ว่าเป็นที่รักของพ่อแม่ เด็กจะชอบฟังนิทานเพราะนิทานมีเรื่องราวที่สร้างเสริมจินตนาการตอบสนองความต้องการของความรัก ต้องการให้คนอื่นสนใจ ประโยชน์ของการเล่านิทานจะเป็นการสร้างคุณค่าที่ยิ่งใหญ่ต่อเด็ก (Queen Sirikit National of Child Health, 2020) ทั้งนี้การส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองสำหรับเด็กปฐมวัยควรเป็นความร่วมมือกันระหว่างผู้ปกครองและครูเพื่อให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ในปัจจุบันนี้ปัญญาประดิษฐ์หรือ AI (Artificial Intelligence) คือโปรแกรมอัจฉริยะมีวิธีการทำงานเหมือนสมองมนุษย์ที่สามารถคิดวิเคราะห์วางแผนและตัดสินใจได้โดยการประมวลผลจากฐานข้อมูลที่มีขนาดใหญ่ (Heick, 2013) จากการศึกษาพบว่า AI ช่วยออกแบบการสอน และสามารถ

สร้างเนื้อหาการสอนที่มีความสมบูรณ์เทียบเท่ากับครูที่เป็นมนุษย์ในเวลาที้น้อยกว่า นอกจากนี้ยังสามารถแปลงหนังสือเรียนให้เหมาะสมกับนักเรียนในแต่ละช่วงอายุได้อีกด้วย เช่น โปรแกรม Cram101 ใช้ AI ประมวลเนื้อหาทั้งหมดในหนังสือเรียนแล้วแสดงผลเป็นเนื้อหา พร้อมทั้งสรุปบทเรียนและแบบทดสอบให้นักเรียนใช้ในการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับการนำ ChatGPT มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนและการทำวิจัย ซึ่งหัวใจสำคัญคือการเขียน Prompt และแชทกับ ChatGPT เพื่อให้โปรแกรม Generate ข้อมูลที่ต้องการออกมา สามารถค้นคว้าเนื้อหาเบื้องต้นที่ไม่คุ้นเคยได้ (Kongkeo, 2024) นอกจากนี้ AI ยังสามารถใช้เพื่อพัฒนาสื่อหรือวิธีการสอนใหม่ ๆ ที่มีประสิทธิภาพ มากขึ้น การนำ AI มาช่วยในการสร้างนิทาน จะทำให้ครูสามารถออกแบบเรื่องราวเนื้อหาในนิทานได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัย โดยลดข้อจำกัดความสามารถของครูในการคิดเนื้อเรื่องหรือวาดภาพในนิทาน ทั้งนี้นิทานAI จะมีภาพเคลื่อนไหวและเสียงเล่าประกอบที่ครูสามารถเลือกและออกแบบเองได้ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้การเรียนรู้ของเด็กต้องผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 และลงมือปฏิบัติจริง ดังนั้นการให้เด็กประดิษฐ์สร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะร่วมกับการฟังนิทานAI จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองได้ดียิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาชุดกิจกรรมนิทาน AI ผสานศิลปะสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจที่จะศึกษา การใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง เพื่อเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังจากการใช้ชุดกิจกรรม ผู้ศึกษาเห็นว่าการสร้างชุดกิจกรรมนี้ สามารถพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยได้ เนื่องจากผู้ศึกษามีการจัดวางกิจกรรมได้ตรงขอบข่าย มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยอย่างชัดเจน และบทบาทการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการทำกิจกรรมกับเด็กที่บ้าน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งอีกประการหนึ่ง ที่คอยสนับสนุนช่วยเหลือเด็กในด้านต่าง ๆ ทำให้การใช้ชุดกิจกรรมนี้สำเร็จได้ด้วยดี

วัตถุประสงค์การวิจัย

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรมนิทาน AI ผสานศิลปะสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง ดังนี้

1. การสร้างชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง โดยใช้แนวคิดของ (Hirunchalothorn (2021, as cited in Sapcharoen, 2021); Maneephruet, 2022; Epstein, 1983)
2. การตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยใช้แนวคิดของ (CASEL, 2020; Ministry of Education Republic of Singapore, 2022)



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์

การตระหนักรู้ในตนเอง หมายถึง การเข้าใจอารมณ์ ความคิด และค่านิยมของตนเอง รับรู้และบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ จุดแข็งและข้อจำกัดของตนเอง มีความรู้สึกที่ดีต่อความสามารถและบุคลิกลักษณะของตนเอง รับรู้ ว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยคุณลักษณะที่เด็กแสดงออก มี 3 ด้านดังนี้

1. การระบุบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของตนเอง หมายถึง การแนะนำตนเองโดยบอกชื่อ เพศ อายุ พูดคุยกับเพื่อน ครู หรือบุคคลอื่น เกี่ยวกับความสนใจ สิ่งที่ตนเองชอบและไม่ชอบ บอกเล่าถึงจุดแข็งหรือข้อจำกัดและรับรู้ถึงความสามารถที่เอกลักษณ์ของตนเองว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างจากบุคคลอื่นอย่างไร
2. การมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง หมายถึง การบอกเล่าอธิบายเกี่ยวกับตนเองในเชิงบวก มีความรู้สึกที่ดีต่อความสามารถและบุคลิกลักษณะของตนเอง มีความพึงพอใจในผลงานของตนเอง มีความพยายามที่จะตั้งใจทำงานให้สำเร็จแม้ว่าจะต้องเจอกับความผิดพลาด
3. การรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม หมายถึง การอธิบายว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของ

ครอบครัว เพื่อน ชุมชน และประเทศ การพูดคุยกับผู้อื่นเกี่ยวกับครอบครัวหรือชุมชนของตนเอง การเข้าร่วมและพูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์และการเฉลิมฉลองร่วมกันเป็นกลุ่มในเทศกาลต่างๆ แสดงความเชื่อมั่นพูดคุยบอกเล่าเกี่ยวกับประเทศไทยในแง่บวก

ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง หมายถึง กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย ผ่านการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองโดยการใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิดและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่บ้าน ประกอบด้วย คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม จำนวน 3 ชุด ชุดที่ 1 It's me เป็นชุดกิจกรรมส่งเสริมด้านการระบุบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของตนเอง ชุดที่ 2 Positive yourself ส่งเสริมด้านการมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และชุดที่ 3 Being part of a group ส่งเสริมด้านการรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ในชุดกิจกรรมแต่ละชุด จะระบุชื่อกิจกรรม วัตถุประสงค์ รายละเอียดของวิธีดำเนินการกิจกรรม นิทานAI 4 เรื่อง ชุดอุปกรณ์ศิลปะสร้างสรรค์ 4 ชุด ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับพฤติกรรมบ่งชี้การมีความตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย ทั้ง 3 ด้าน และนำเสนอผ่านคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม ผู้ปกครองศึกษาวิธีการดำเนินการกิจกรรม สแกนคิวอาร์โค้ด เพื่อรับชมนิทานAIและวิดีโอแนะนำวิธีการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ผ่านช่องทางออนไลน์ ที่ผู้ศึกษาได้ทำการอัปโหลดใน YouTube ช่อง “ครูก็รัก ปฐมวัย”

วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายในการศึกษา คือ เด็กปฐมวัยชายและหญิงที่มีอายุระหว่าง 3 - 4 ปี ศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสาธิตฯ แห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร จำนวน 10 คน

เครื่องมือการวิจัย

ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ มีขั้นตอน ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง โดยมีจำนวน 3 ชุด 24 กิจกรรม มีขั้นตอน ดังนี้

1) ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง จาก (Hirunchalothorn (2021, as cited in Sapcharoen, et al. 2021); Maneepruek, 2022; Epstein, 1983)

จากนั้นนำข้อมูลมาสังเคราะห์สร้างชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง

2) สร้างชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง ให้ความสอดคล้องกับองค์ประกอบการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยจัดทำคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม และได้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความชัดเจน ความเหมาะสม เรื่องวัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม ขอบข่ายการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย วิธีการใช้ชุดกิจกรรม รายละเอียดของกิจกรรม และนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

3) นำชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาคุณภาพของชุดกิจกรรม ผลการประเมินคุณภาพมีคะแนนเท่ากับ 4.81 ถือว่ามีคุณภาพเหมาะสมระดับมากที่สุดสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดกิจกรรมได้โดยผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะให้ปรับบางกิจกรรม โดยเปิดโอกาสให้เด็กเลือกทำด้วยตนเองโดยไม่ต้องกำหนด แต่ภาพรวมของสื่อและกิจกรรมมีความน่าสนใจมากและปรับปรุงชุดกิจกรรมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบอีกครั้งก่อนนำไปทดลองให้แก่เด็กปฐมวัย

2. แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยมีพฤติกรรมที่บ่งชี้ 3 ด้าน จำนวน 12 ข้อ มีขั้นตอน ดังนี้

1) ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะและองค์ประกอบของการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย ของ (CASEL, 2020; Ministry of Education Republic of Singapore, 2022) และนำมาวิเคราะห์และกำหนดลักษณะพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย

2) สร้างแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย คะแนนเต็ม 36 คะแนน โดยมีขอบข่าย 3 ด้านตามนิยามศัพท์ คือ 1)การระบุบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของตนเอง 2) การมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง 3) การรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม รวม 12 รายการประเมิน แบ่งเกณฑ์ระดับคะแนนเป็น 3 ระดับ คือ 3, 2 และ 1 และได้เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความชัดเจนและความเหมาะสมของรายการประเมินและเกณฑ์การประเมินแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

3) นำแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความตรงของเนื้อหาโดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 ถึง 1 ทั้งนี้ ผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะ คือ ควรปรับคำอธิบายระดับคะแนนแบบประเมินด้านที่ 3 “มีส่วนร่วมและพูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์และการเฉลิมฉลองร่วมกันเป็นกลุ่มได้ด้วยตนเอง” เป็น “สามารถบอกเล่าเกี่ยวกับประสบการณ์ การเฉลิมฉลองร่วมกับผู้อื่นเป็นกลุ่มด้วยตนเองได้” ผู้ศึกษาได้ปรับตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญแล้วนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบอีกครั้งก่อนนำไปใช้กับกลุ่มเป้าหมาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาส่งจดหมายขอความร่วมมือแก่ผู้ปกครองในการใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย มีผู้ปกครองของเด็กเข้าร่วม จำนวน 10 คน โดยผู้ปกครองเป็นผู้ร่วมทำกิจกรรมกับเด็กที่บ้าน ในช่วงภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ใช้ระยะเวลา 10 สัปดาห์ มีขั้นตอนดังนี้

1. ผู้ศึกษาชี้แจงวัตถุประสงค์และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการดำเนินกิจกรรมแก่ผู้ปกครอง ผ่านไลน์กลุ่มผู้ศึกษาดำเนินการสร้างเครื่องมือ ได้แก่ 1) แบบประเมินพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย 2) ชุดกิจกรรมนิทาน AI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง จากนั้นผู้ศึกษาทำการประเมินพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลอง โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย ทำการประเมินเป็นรายบุคคล และทำการส่งมอบชุดกิจกรรมให้ผู้ปกครองในสัปดาห์ที่ 1

2. ผู้ปกครองดำเนินการใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ร่วมกับเด็กที่บ้าน โดยการศึกษาวิธีการดำเนินกิจกรรมจากคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม จากนั้นสแกนคิวอาร์โค้ด เพื่อรับชมนิทาน AI และวิดีโอแนะนำวิธีการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ผ่านช่องทางออนไลน์ ที่ผู้ศึกษาได้ทำการอัปโหลดลงใน YouTube ช่อง “ครูก็รัก ปฐมวัย” ระหว่างที่เด็กรับชมนิทานAI ผู้ปกครองมีหน้าที่ใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิดและจินตนาการตามเนื้อหาที่สอดแทรกพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย การทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ผู้ปกครองร่วมทำกับเด็ก คอยให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวกในเรื่องของวัสดุ อุปกรณ์บางอย่าง ตามข้อกำหนดในคู่มือการใช้ชุดกิจกรรม เมื่อได้ผลงานศิลปะสร้างสรรค์ที่ผู้ปกครองและเด็กทำร่วมกันแล้ว ผู้ปกครองถ่ายคลิปวิดีโอการแสดงผลงานศิลปะสร้างสรรค์ของเด็ก ส่งให้ครูในกลุ่มเฟซบุ๊กชื่อว่า “Self-Awareness for Young Children” ดำเนินการเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์

3. ผู้ศึกษาประเมินพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยใช้แบบประเมินพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยชุดเดิมหลังการทดลองในสัปดาห์ที่ 10

4. เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้วผู้ศึกษานำมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำคะแนนพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการทดลอง มาตรวจให้คะแนนและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ดังนี้

1. นำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังที่ใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง

2. นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินพฤติกรรมหรือคำพูดของเด็กปฐมวัยไปวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาและสรุปเป็นความเรียง

ผลการศึกษา

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลและนำมาเสนอผลการศึกษา โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนค่าเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมก่อนและหลังที่ใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง ดังตารางที่ 1-2

ตารางที่ 1 แสดงผลคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมก่อนและหลังที่ใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง

(N = 10)

การตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย	คะแนนเต็ม	μ	σ
ก่อนการใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง	36	16.30	0.94
หลังการใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง	36	32.10	1.10

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมก่อนการใช้ชุดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 16.30 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.94 และคะแนนค่าเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมหลังใช้ชุดกิจกรรม ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 32.10 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.10 เมื่อนำคะแนนค่าเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยมาเปรียบเทียบกันพบว่า มีคะแนนค่าเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยโดยภาพรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

ตารางที่ 2 แสดงคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังที่ใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง โดยแยกเป็นรายด้าน

(N = 10)

การตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย	คะแนนเต็ม	ก่อนการจัดกิจกรรม		หลังการจัดกิจกรรม	
		μ	σ	μ	σ
1. การระบุบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของตนเอง	12	5.40	0.51	9.80	0.78
2. การมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง	12	5.20	0.78	11.20	0.63
3. การรับรู้ตัวตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม	12	5.70	0.67	11.10	0.73

จากตารางที่ 2 สรุปได้ว่า หลังการใช้ชุดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองสูงขึ้นทุกด้าน โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยหลังจากการชุดกิจกรรมสูงสุด คือ การมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง รองลงมาคือ การรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม และการระบุบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของตนเองตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการสังเกตที่แสดงพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย

จากการสังเกต การดูคลิปวิดีโอที่ผู้ปกครองบันทึกขณะเด็กทำกิจกรรมและการนำเสนอผลงานของเด็กที่ใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง พบว่าเด็ก เด็กมีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงการมีความตระหนักรู้ในตนเองมากขึ้น โดยสังเกตได้ดังนี้

1. ด้านการระบุบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของตนเอง พบว่า เด็กส่วนใหญ่ สามารถแนะนำตนเอง โดยบอกชื่อ เพศ อายุ ของตนเองได้ สามารถพูดคุยกับครูหรือบุคคลอื่น เกี่ยวกับความสนใจ สิ่งที่ตนเองชอบและไม่ชอบได้ สามารถบอกเล่าถึงจุดแข็งหรือข้อจำกัดของตนเองได้ และรับรู้ถึงความสามารถที่เอกลักษณ์ของตนเองว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างจากบุคคลอื่นอย่างไรได้
2. ด้านการมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง พบว่า เด็กส่วนใหญ่ สามารถอธิบายเกี่ยวกับตนเองในเชิงบวกได้ สามารถขอความช่วยเหลือเพื่อที่จะทำงานให้เสร็จสิ้นเมื่อจำเป็นได้ อาสาจะช่วยเหลืองานบ้านได้ และมีความพยายามที่จะตั้งใจทำงานให้สำเร็จได้ด้วยตนเองได้
3. ด้านการรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม พบว่า เด็กส่วนใหญ่สามารถบอกเล่าว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวได้ สามารถพูดคุยกับครูหรือผู้อื่นเกี่ยวกับครอบครัวและชุมชนของตนเองได้ มีส่วนร่วมและพูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์และการเฉลิมฉลองร่วมกันเป็นกลุ่ม เช่น กิจกรรมวันสงกรานต์ได้ และแสดงถึงความเชื่อมั่น พูดคุยเกี่ยวกับประเทศไทยในแง่บวก เช่น การชื่นชมในอาหารประจำชาติไทยได้

อภิปรายผลการศึกษา

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง คอมพิวเตอร์ โดยผู้ศึกษานำมาอภิปรายผลการศึกษา ดังนี้

การใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง สามารถส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยได้ โดยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ใช้ชุดกิจกรรม มีคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลอง มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.30 และหลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 32.10 ซึ่งสูงกว่าก่อนการทดลอง โดยด้านที่มีคะแนนเฉลี่ยการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยหลังจากการชุดกิจกรรมสูงสุด คือ การมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง (ค่าเฉลี่ย 11.20) รองลงมาคือ การรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม (ค่าเฉลี่ย 11.10) และการระบุบอกเล่า

ถึงอัตลักษณ์ของตนเอง (ค่าเฉลี่ย 9.80) ตามลำดับ ผลการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง สามารถส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย ประกอบไปด้วย 1) การระบุบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของตนเอง 2) การรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม 3) การมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง ทั้งนี้เนื่องจากการใช้ชุดกิจกรรมนิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง เป็นชุดกิจกรรมที่ผู้ศึกษาสร้างจากการศึกษาขอบข่ายพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยจาก (CASEL, 2020; and Ministry of Education Republic of Singapore, 2022) และกำหนดองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านที่ 1 การระบุบอกเล่าถึงอัตลักษณ์ของตนเอง ด้านที่ 2 การมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และด้านที่ 3 การรับรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม จากนั้นนำมาวิเคราะห์ออกแบบเนื้อหาและดำเนินโครงเรื่องของนิทาน โดยใช้แอปพลิเคชัน ChatGPT ให้ AI สร้างเรื่องราวของนิทานตามตัวบ่งชี้ จากนั้น ผู้ศึกษาดูตรวจสอบเนื้อหาของนิทานว่ามีความสอดคล้องกับองค์ประกอบหรือไม่ และพบว่า เนื้อหานิทานที่ได้มา ยังไม่ครอบคลุมขอบข่ายของการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย ผู้ศึกษาจึงต้องเพิ่มเติมเนื้อหาให้สมบูรณ์ เรียบเรียงเรื่องราวและปรับการใช้ภาษาให้เหมาะสมกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Department of Health (2019) ที่กล่าวว่า หนังสือนิทานที่ดีสำหรับเด็กไม่จำเป็นต้องมีตัวหนังสือมาก อาจมีเพียงภาพประกอบชัดเจนสีสันสดใส สวยงาม ดึงดูดให้เด็กสนใจ เด็กอายุ 2-3 ปี ควรเป็นหนังสือนิทานภาพ ที่เด็กสนใจ เช่น หนังสือภาพเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน สัตว์ และสิ่งของ เด็กอายุ 4-5 ปีควรเป็นนิทานเรื่อง ที่ยาวขึ้นแต่เข้าใจง่าย ส่งเสริมจินตนาการ มีภาพประกอบที่มีสีสันสวยงาม เมื่อได้เนื้อเรื่องนิทานที่สอดคล้องกับองค์ประกอบแล้ว ผู้ศึกษาได้นำเนื้อเรื่องนิทานไปสร้างเป็นอนิเมชัน โดยใช้โปรแกรม Canva ในการจัดวางฉากนิทาน และตัวละครในนิทาน เพื่อให้เด็กมีประสบการณ์ในการชมนิทาน ผู้ศึกษาได้ใช้โปรแกรม Botnoi voie สร้างเสียงตัวละคร AI ขึ้น ทำให้นิทานAI มีความสมบูรณ์มากขึ้น ผู้ศึกษาค้นพบว่า การเลือกเสียงพากษ์เป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นความสนใจของเด็ก ควรเลือกเสียงพากษ์ ให้เหมาะสมกับบุคลิกและเพศของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับ Distance Education Institute (2023) กล่าวว่า การเล่านิทานต้องทำเสียงให้สอดคล้องกับตัวละครของเรื่องหรือเนื้อเรื่อง เพื่อจะได้ถ่ายทอดความรู้สึกได้ดี นอกจากการสร้างนิทานAI แล้ว ผู้ศึกษามีความเห็นว่าการรับฟังนิทานเพียงอย่างเดียว เด็กอาจไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมได้อย่างชัดเจน แต่เด็กควรลงมือปฏิบัติด้วย จึงจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ (Dewey, 1963 as cited in Thongpraduppheth., and Hirunchalothorn, 2022). ที่กล่าวว่า การเรียนรู้เกิดขึ้นได้จากการกระทำ (Learning by Doing) การเปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดี และควรเป็นประสบการณ์ตรง ผู้ศึกษาจึงมีการนำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์มาใช้ร่วมกับนิทานAI ด้วยเหตุผลที่ว่า การที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กได้จะต้องเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและได้รับประสบการณ์ตรง ได้มีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของรอบตัว ทั้งนี้ ในการออกแบบกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ผู้ศึกษาได้นำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบมาใช้

เนื่องจาก เด็กจะได้เรียนรู้ว่าตนเองมีความชอบ ความสนใจ ความถนัดในด้านใด ซึ่งสอดคล้องกับ American School of Bangkok (2023) ผู้ปกครองสามารถสร้างแรงจูงใจให้เด็กกลายเป็นผู้เรียนตลอดชีวิตได้โดยการสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ที่บ้าน ส่งเสริมให้เด็กฝึกตั้งคำถาม และมีส่วนร่วมในกิจกรรม ผ่านการนำเสนอแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย และชื่นชมกับความสำเร็จของพวกเขา

การตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย ผู้ศึกษาพบว่า เด็กมีคะแนนเฉลี่ยหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง เนื่องจากผู้ศึกษาค้นพบปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดการตระหนักรู้ในตนเองสูงขึ้น ดังนี้ 1) ชุดกิจกรรมนิทาน AI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ มีการจัดวางกิจกรรมได้ตรงขอบข่าย มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญคือเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยอย่างชัดเจน ตามกรอบของ (CASEL, 2020.; and Ministry of Education Republic of Singapore, 2022) อีกทั้งยังมีกิจกรรมหลากหลายที่จะตอบสนองความสนใจและความต้องการของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับ Kaosim et al., (2021) ที่กล่าวว่า การจัดประสบการณ์กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และกิจกรรมการเล่นนิทาน ทำให้เด็กปฐมวัยมีความสามารถและทักษะการคิดด้านต่าง ๆ สูงขึ้น และสามารถประยุกต์ใช้ได้กับหลาย ๆ กิจกรรมที่ใช้เป็นกิจกรรมหลักสำหรับพัฒนาเด็กปฐมวัย ผู้ศึกษาพบว่า เมื่อเด็กได้ดูต้นแบบจากการชมนิทาน AI และได้ลงมือปฏิบัติจากการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ จะทำให้เด็กแสดงพฤติกรรมการตระหนักรู้ในตนเองได้ชัดเจนมากขึ้น เช่นเดียวกับ Khlaikham et al., (2021) กล่าวว่า นิทานจะเป็นตัวแบบที่ทำให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมา จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้โดยการสังเกตหรือการเลียนแบบ 2) บทบาทการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองในการทำกิจกรรมกับเด็กที่บ้าน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งอีกประการหนึ่ง ที่คอยสนับสนุนช่วยเหลือเด็กในด้านต่าง ๆ ทำให้การใช้ชุดกิจกรรมนี้สำเร็จได้ด้วยดี ทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้อำนวยความสะดวกแก่ผู้ปกครอง ในเรื่องของการจัดเตรียมชุดสื่ออุปกรณ์ศิลปะสร้างสรรค์ คู่มือการใช้นิทาน AI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ โดยในเล่มคู่มือนี้ผู้ศึกษาได้เรียบลำดับกิจกรรมอย่างเป็นขั้นเป็นตอน มีการอธิบายรายละเอียดและข้อเสนอแนะในการทำกิจกรรมอย่างชัดเจน รวมไปถึงตัวอย่างการใช้ชุดคำถามในการกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้ในตนเองด้านต่าง ๆ ระหว่างทำกิจกรรม ผู้ปกครองมีอิสระในเรื่องของเวลา กิจกรรมมีความยืดหยุ่น ง่าย ไม่ซับซ้อน ไม่ส่งผลกระทบต่อหน้าที่ประจำวันของผู้ปกครอง ในการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์นั้น ผู้ศึกษายังได้จัดทำคลิปวิดีโอวิธีการทำประกอบให้ผู้ปกครองและเด็กได้ศึกษาอีกด้วย ทำให้การมีส่วนร่วมของผู้ปกครองมีความสะดวกมากขึ้น สอดคล้องกับ Thongpraduppeth and Hirunchalothorn, (2022) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง "ลองทำดูหนูทำได้" เพื่อพัฒนาทักษะการช่วยเหลือตนเอง ซึ่งการจัดกิจกรรมเด็กจะได้ลงมือปฏิบัติจริงได้เรียนรู้เกี่ยวกับชีวิตจริงโดยกิจกรรมมีความหลากหลาย เน้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติผ่านการทำกิจวัตรประจำวัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้ปกครอง มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ปกครอง ชุดกิจกรรมมีความสนุกสนาน น่าสนใจ โดยมีผู้ปกครองเป็นผู้อำนวยความสะดวก

ความสะดวกในการทำกิจกรรมหลักกระตุ้นให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เด็กได้รู้จักการแก้ปัญหา รู้จักความรับผิดชอบในตนเอง รู้จักปรับตัวเข้ากับสังคม

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ในการสร้างชุดกิจกรรมนิทานAI ครูควรศึกษาเทคนิคเกี่ยวกับแอปพลิเคชัน ChatGPT ที่จะนำมาใช้สร้างเนื้อหา นิทาน แอปพลิเคชัน Canva กับ Photoshop ในการสร้างภาพเรื่องราวรวมถึงตัวละครในนิทาน และใช้แอปพลิเคชัน Botnoi Voice ในการสร้างเสียงพากษ์ประกอบ เพื่อให้เด็กเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครในนิทาน ซึ่งจะช่วยให้เด็กเข้าใจถึงจุดประสงค์ของเรื่องราวในนิทานได้มากยิ่งขึ้น แต่ยังมีข้อจำกัดบางประการในการสร้างนิทานAI เนื่องจากการสร้างงานกราฟิก แอนิเมชัน ผู้ศึกษาควรเลือกซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันในการสร้างนิทานAI ให้เหมาะสม ที่ฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์สามารถรองรับได้

2. ควรมีการทำความเข้าใจหรือให้ความรู้ผู้ปกครองเกี่ยวกับการใช้สื่อAI กับลูก ให้เหมาะสมกับวัย เพื่อป้องกันการติดจอของเด็ก คอยติดตามสอบถามผู้ปกครองเกี่ยวกับการดำเนินกิจกรรม หรือพูดคุยถึงปัญหา อุปสรรคกับระหว่างดำเนินกิจกรรม ช่วยชี้แนะให้คำปรึกษา อำนวยความสะดวกในเรื่องต่าง ๆ อยู่เสมอ

3. ในการจัดเตรียมชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ควรเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่หาง่าย ราคาไม่แพง หรือออกแบบกิจกรรมที่ผู้ปกครองสามารถมีส่วนร่วมในการช่วยเด็กหาวัสดุ อุปกรณ์ จากเศษวัสดุเหลือใช้ ที่ทำได้จากที่บ้าน โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและเสียเวลาในการหาซื้อ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษการใช้นิทานAI ผสานศิลปะสร้างสรรค์ผ่านความร่วมมือกับผู้ปกครอง ในการส่งเสริมทักษะด้านอื่น ๆ เช่น ทักษะการนำเสนอ ทักษะการกล้าแสดงออก ความเชื่อมั่นในตนเอง การจัดการตนเองของเด็กปฐมวัย เป็นต้น

2. ควรมีการจัดการศึกษาผลการจัดกิจกรรมรูปแบบอื่น ๆ เพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัย เช่น Drama based learning เป็นต้น

References

American School of Bangkok (2023). *How to promote lifelong learning for lifelong learning for your children*. <https://www.asbsk.ac.th/th/article/how-to-motivate-children-to-pursue-lifelong-learning> [in Thai]

CASEL. (2020). *Social and emotional learning (SEL)*. <https://casel.org/fundamentals-of-sel/>.

- Chaiyachok, A. (2019). Creative use of technology to foster young children in the 21st century. *Journal of Education Studies*, 47(4), 519-538.
<https://doi.org/10.58837/CHULA.EDUCU.47.4.27> [in Thai]
- Department of Health (2019). *Choose stories by age*.
<https://multimedia.anamai.moph.go.th/help-knowledgs/read> [in Thai]
- Department of Health (2021). *Young children addicted to screens risk slow development*.
<https://multimedia.anamai.moph.go.th/news/031163-01> [in Thai]
- Department of Health (2023). The Department of Health recommends that young children avoid all types of screens, fearing slow development and future vision problems.
<https://multimedia.anamai.moph.go.th/news/121066> [in Thai]
- Distance Education Institute. (2023). *Storytelling techniques*. <https://g.co/kgs/CJHnY2M> [in Thai]
- Epstein, J. L. (1983). *Effects on parents of teacher practices of parent involvement*. Report No. 346.
- Equitable Education Research Institute. (2021, December 28). *8 things to know when teaching children to know themselves*. <https://research.eef.or.th/know-yourself> [in Thai]
- Heick, T. (2013). *10 Roles for artificial intelligence in education*.
<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/roles-for-artificial-intelligence-in-education>.
- Hirunchalothorn, P. (2017). *Parent Education*. Early Childhood Education, Faculty of Education, Kasetsart University.
- Kaosim, J., et al. (2021). The development of problem solving ability of the early childhood student by cooperative art activities feature though the story telling. *NEU Academic and Research Journal*, 11(1), 1-13. [in Thai]
- Khamchuenwong, N. (2020). *Early childhood development and emotional foundations for quality growth*. <https://researchcafe.tsri.or.th/development-and-temperament-of-early-childhood>. [in Thai]

- Khlaikham, U., Hirunchalothorn, P., & Samahito, C. (2021). Learning activity provision through literature-based to enhance self-awareness of young children. *Journal of Education Rajabhat Maha Sarakham University*, 18(3), 195-207. [in Thai]
- Kongkeo, C. (2024). *ChatGPT started in action and research*.
<https://www.car.chula.ac.th/pdf/CHATGPT.pdf>. [in Thai]
- Maneepruek, N. (2022). *Development of digital technology integrated art activity package to promote motivation in art creation for preschoolers*. [Doctoral dissertation], Chulalongkorn University.
<https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=7636&context=chulaetd>
[in Thai]
- Ministry of Education. (2020). *Guidelines for promoting development of children aged 3-6 years for parents*. Office of the Basic Education Commission, Ministry of Education.
- Ministry of Education Republic of Singapore. (2022) *Educators' guide for values, Social and emotional competencies and learning dispositions*.
<https://www.nel.moe.edu.sg/>
- Queen Sirikit National of Child Health. (2020, January 10). *Enhance children's development through storytelling*. <https://shorturl.asia/cPDUi> [in Thai]
- Sapcharoen, C., Hirunchalothorn, P., & Samahito, C. (2022). Using learning package “The smart kids smart use” to enhance economics literacy in young children. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal (GTHJ.)*, 28(4), 176-193.
<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/tgt/article/view/255150/176624> [in Thai]
- Thongpraduppeth, A., and Hirunchalothorn, P. (2022). The effects of using parent involvement activity packages “Try it you can do” to develop self-help skills of young children aged 2-3 years. *Kasetsart Educational Review*, 38(2), 148-159.
[in Thai]
- UNICEF. (2019). *Learning social and emotional skills in pre-school*.
<https://www.unicef.org/northmacedonia/learning-social-and-emotional-skills-pre-school>