

การผลิตสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนา เด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

ตปากร พุทธเกส^{1*} นุจรี คงสมบูรณ์² วลัยนันท์ เจริญหงษ์ษา² และ ศิริรัตน์ ศรีพิทักษ์²

¹อาจารย์ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

²นักศึกษา คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

*ผู้ประพันธ์บรรณกิจ : tapakon_p@rmutt.ac.th

บทคัดย่อ

วันที่รับบทความ : 7 มกราคม 2568 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษากระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) 2. ศึกษาทัศนคติของเด็กที่มีต่อผักก่อนและหลังจากที่ได้รับชมสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) และ 3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนเตรียมอนุบาลของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) โดยการใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ สถิติค่าที (Paired t-test)

วันที่แก้ไขบทความ : 8 เมษายน 2568

วันที่ตอบรับบทความ : 30 เมษายน 2568

วันที่เผยแพร่ (Online) : 26 มิถุนายน 2568

ผลการวิจัย พบว่า สื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) มีกระบวนการผลิต 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการวางแผนก่อนการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) ผลการประเมินทัศนคติ พบว่า ก่อนรับชมสื่อ มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 4.07 และหลังการรับชมสื่อมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 7.53 เมื่อเปรียบเทียบผลก่อนและหลังรับชม พบว่า คะแนนค่าเฉลี่ยหลังรับชมสื่อสูงกว่าก่อนรับชมสื่ออย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ $P\text{-value} < 0.05$ และผลการประเมินความพึงพอใจต่อการรับชมสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์ พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.35, SD = 0.66$) ผลการวิจัยบ่งชี้ว่าสื่อประชาสัมพันธ์แบบแอนิเมชันช่วยส่งเสริมทัศนคติของเด็กต่อการบริโภคผักอย่างมีประสิทธิภาพและได้รับการตอบรับอย่างดีจากกลุ่มเป้าหมาย

คำสำคัญ : การประชาสัมพันธ์, การผลิตสื่อแอนิเมชัน, ทัศนคติ, ความพึงพอใจ, การรับประทานผัก

Production of Public Relations Animated Media to Promote Vegetable Consumption at the Child Development Center of Khlong Hok Subdistrict Administrative Organization (Center 2)

Tapakon Putket^{1*} Nujaree Kongsomboon² Valutchanunt Jaroenhongsa² and Sirirat Sripitak²

¹ Lecturer, Faculty of Mass Communication Technology,
Rajamangala University of Technology Thanyaburi

² Student, Faculty of Mass Communication Technology,
Rajamangala University of Technology Thanyaburi

*Corresponding Author: tapakon_p@rmutt.ac.th

Abstract

Received:

January 7, 2025

Revised:

April 8, 2025

Accepted:

April 30, 2025

Available Online:

June 26, 2025

The purpose of this research was to study: 1. the production process of the public relations animated media designed to promote vegetable consumption at the Child Development Center of Khlong Hok Subdistrict Administrative Organization (Center 2); 2. children's attitudes towards vegetables before and after watching the animation; and 3. children's satisfaction with the animation. The sample group consisted of 30 pre-kindergarten students selected through purposive sampling. A questionnaire was used as the research instrument, and data were analyzed using mean, standard deviation, and a paired t-test.

The findings revealed that the production process of the public relations animated media involved three main stages: Pre-Production planning, Production, and Post-Production. The attitude assessment results showed that the mean score before watching the animation was 4.07, while the mean score after watching increased to 7.53, demonstrating a statistically significant improvement at $P\text{-value} < 0.05$. Additionally, children's satisfaction with the animation was rated at the highest level ($M = 4.35$, $SD = 0.66$). These results indicate that the public relations animated media effectively enhanced children's attitudes toward vegetable consumption and was well-received by the target audience.

Keywords: Public Relations, Animation Production, Attitude, Satisfaction, Vegetable Consumption

1. บทนำ

ผักเป็นสารอาหารที่เป็นส่วนประกอบสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการพัฒนาการของเด็กในหลายด้าน เนื่องจากผักอุดมไปด้วยวิตามินและแร่ธาตุที่จำเป็นต่อการทำงานของร่างกายและการเจริญเติบโต การได้รับสารอาหารที่เพียงพอต่อร่างกายจะส่งผลต่อการพัฒนาการและการเจริญเติบโตอย่างมีศักยภาพ ได้แก่ การเจริญเติบโตของร่างกาย การพัฒนาของเซลล์ การเสริมสร้างกระดูกและฟัน การทำงานของระบบภูมิคุ้มกัน และการพัฒนาสมองและสติปัญญา ปริมาณของไขมันและกลูตามีนช่วยเพิ่มความสามารถในการต้านทานโรค เพิ่มความสามารถในการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก ผักยังเป็นแหล่งรวมของใยอาหาร ซึ่งมีความสำคัญต่อการทำงานของระบบย่อยอาหารและการขับถ่าย (ประไพพิศ สิงหเสน และคณะ, 2560) ผักใบเขียวยังอุดมไปด้วยสารต้านอนุมูลอิสระ ช่วยลดความเสี่ยงของเซลล์ ลดความเสี่ยงการเกิดโรคมะเร็ง บำรุงสมอง และความจำ บำรุงหัวใจและหลอดเลือด ลดระดับความเครียด เสริมสร้างภูมิคุ้มกันในร่างกาย (วนิดา สำราญรัมย์ และสมภาพ เรืองสังข์, 2567)

การส่งเสริมให้เด็กบริโภคผักในปริมาณที่เพียงพอจึงมีความสำคัญในการสนับสนุนการเจริญเติบโตและการพัฒนาการที่ดี เนื่องจากเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาพฤติกรรมสุขภาพอันนำไปสู่พฤติกรรมการส่งเสริมสุขภาพ และป้องกันโรคอย่างยั่งยืน แต่ยิ่งพบว่าเด็กจำนวนมากยังเลือกรับประทานอาหารที่ไม่เหมาะสม มีพฤติกรรมการบริโภคอาหารไขมันสูง ไม่ชอบรับประทานผัก (ดวงใจ ลิ้มตโสภณและสุทธดา ตั้งอยู่ดี, 2564) เด็กที่ไม่ได้รับประทานผักตั้งแต่เล็ก ๆ มักจะไม่คุ้นเคยกับรสชาติและเนื้อสัมผัสของผัก เมื่อโตขึ้นพวกเขามีแนวโน้มที่จะไม่สนใจหรือไม่ชอบรับประทานผัก เนื่องจากไม่มีประสบการณ์ที่ดีเกี่ยวกับการบริโภคผักในวัยเด็ก ครอบครัวซึ่งเป็นสถาบันทางสังคมอันดับแรกของเด็กจึงมีความสำคัญและใช้เป็นต้นแบบที่ดีในการบริโภคผัก รวมทั้งเป็นแหล่งสนับสนุน กระตุ้นเตือน และจูงใจให้เด็กพัฒนาพฤติกรรมการบริโภคผักและผลไม้ได้ ซึ่งเด็กวัยนี้มักเกิดอาการเบื่ออาหาร และจะปฏิเสธอาหารที่มีกลิ่นฉุน รสขม โดยเฉพาะผักบางชนิดที่มีกลิ่นแรง เหม็นเขียว มีกลิ่นฉุน มีรสขม รสเผ็ดและข่า เช่น ต้นหอม ผักชี มะระ เป็นต้น (พัชรินทร์ สร้อยทอง, 2550) อ้างถึงใน ยอดขวัญ ชาญไชและวไลภรณ์ สุทธา, 2561) เนื่องจากเด็กในช่วงปฐมวัยยังชินกับอาหารอ่อน ๆ เคี้ยวง่าย เมื่อเจอผักที่เคี้ยวยากก็ทำให้ความอยากรับประทานน้อยลง ด้วยปัจจัยทั้งรสชาติ สีกลิ่น และกลิ่นที่แปลกเหล่านี้ จึงทำให้เด็กไม่ยอมทานผัก อย่างไรก็ตาม การบังคับให้เด็กรับประทานผักอาจจะให้ผลตรงข้าม เด็กอาจจะรู้สึกเหมือนโดนบังคับ หรือโดนทำโทษ อาจส่งผลให้รู้สึกไม่ชอบจนเกิดการต่อต้าน อีกประการสำคัญ คือ มีคนในครอบครัวไม่รับประทานผักเป็นตัวอย่าง เด็กในวัยเลียนแบบเมื่อเห็นผู้ใหญ่ทำได้ก็จะทำตาม เมื่อเห็นผู้ใหญ่ไม่รับประทานผัก เด็กก็จะรู้สึกว่ารับประทานผักนั้นไม่จำเป็น (วรวรรณ จงสง่าวิทย์เลิศ, 2558) อ้างถึงใน นิศาตร์น ชูชาญและภาณุวัฒน์ นิมนวล, 2565)

ปัญหาการที่เด็กไม่รับประทานผักนั้นไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในครัวเรือนแต่เป็นพฤติกรรมที่ติดตัวเด็ก ซึ่งศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) ก็เป็นอีกหน่วยงานหนึ่งที่ประสบปัญหานี้เช่นกัน จากการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ พบว่า ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) มีหน้าที่ช่วยดูแลและฝึกทักษะให้เด็กเรียนรู้ถึงความรักความรับผิดชอบ การอดทน การพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่และเล็ก ฝึกการทำงานประสานกันของมือกับสายตา และฝึกให้เด็กรู้จักดูแลพื้นที่ของตนเอง ปัจจุบันมีเด็กศึกษาอยู่ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กแห่งนี้จำนวน 101 คน โดยมีอายุอยู่ในช่วง 2-4 ปี โดยพบว่ามีเด็กในศูนย์ฯ ไม่ชอบรับประทานผักใบเขียวที่มีกลิ่นเหม็น รสชาติขม หรือเปรี้ยว แม้จะมีการสอนเรื่องประโยชน์ของการรับประทานผัก แต่เด็กจำนวนหนึ่งก็ยังไม่เข้าใจ เนื่องจากขาดสื่อประกอบการเรียนการสอนที่เหมาะสม ในส่วนของปัญหาดังกล่าว ธีวรัตน์ บุรานนท์ ตำแหน่งครูผู้ช่วย ได้ให้ข้อมูลไว้ ดังนี้

“เด็กจำนวนมากในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) ไม่ค่อยทานผักใบเขียว ผักที่มีกลิ่นเหม็น เด็กมีความรู้สึกลัวว่าผักพวกนี้จะรสชาติขม เปรี้ยว ไม่อร่อย เช่นพวก ผักบุ้ง ผักคะน้า บรอกโคลี มะเขือเทศ และแครอท เวลาทานอาหารกลางวันเด็กจะเลือกทานแต่ข้าวกับเนื้อสัตว์ คุณครูที่ดูแลมีการพบเห็นอยู่บ่อยครั้งค่ะ ทางศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) มีการสอนเรื่องการทานผัก ประโยชน์ของพืชผักอยู่แล้ว แต่เนื่องจากขาดสื่อประชาสัมพันธ์ที่จะใช้สอนเด็ก ทำให้เด็กไม่เห็นภาพตาม เลยไม่เข้าใจข้อดีของการทานผักและประโยชน์ของผัก จึงทำให้ไม่ยอมทานผักเท่าที่ควร ทางศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) จึงอยากได้สื่อในการประชาสัมพันธ์การทานผักให้กับเด็กนักเรียน” ธวัชรัตน์ บุรานนท์ (สัมภาษณ์, 20 ธันวาคม 2566)

เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าควรนำสื่อแอนิเมชันมาใช้เป็นสื่อประชาสัมพันธ์ให้เด็กได้เข้าใจถึงประโยชน์ของการรับประทานผัก เนื่องจากสื่อแอนิเมชันเป็นสื่อที่มีความสามารถในการสื่อสารเรื่องที่น่าสนใจให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น กระตุ้นความสนใจของผู้ชมได้ด้วยภาพและเสียงที่สมจริง โดยเฉพาะในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเด็ก เช่น สุขภาพ การดูแลเด็กปฐมวัย เป็นเครื่องมือช่วยสำหรับผู้ปกครอง ครู หรือผู้ดูแลเด็ก (นิตยา ศรีमानนท์, 2567)

แอนิเมชัน หมายถึง กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ภาพสองมิติในการผลิต โดยมีการสร้างภาพในลักษณะของการเคลื่อนไหวจากภาพนิ่งหลาย ๆ ภาพ ซึ่งแต่ละภาพจะมีความแตกต่างกันเล็กน้อย เมื่อฉายภาพเหล่านี้ต่อเนื่องกันด้วยความเร็วที่เหมาะสม จะทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหว ด้วยความที่แอนิเมชันเป็นสื่อที่ใช้เทคโนโลยีด้านดิจิทัลผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ดึงดูดความสนใจผู้ชมด้วยภาพ เสียง และเนื้อหา สามารถอธิบายเรื่องราวที่ยากและซับซ้อนได้ดี แอนิเมชันจึงถูกนำไปใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ จากการศึกษาในระดับเจตคติต่อสื่อแอนิเมชันและแรงจูงใจในการใช้สื่อแอนิเมชันด้านการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจและมีความชอบส่วนตัวในลักษณะและรูปแบบการถ่ายทอดเนื้อหา สร้างการรับรู้ได้ทั้งการดูและการฟัง มีสีสันสวยงาม ดึงดูดใจ แอนิเมชันสามารถสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ผ่อนคลายและสนุกสนาน สามารถสร้างจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (อรทัย ไชโยและคณะ, 2564) จากที่กล่าวมาด้วยความที่แอนิเมชันเป็นสื่อที่สามารถใช้จินตนาการได้อย่างไม่มีขอบเขต และสามารถอธิบายเรื่องที่ซับซ้อนให้เข้าใจได้ง่ายขึ้น จึงมีการประยุกต์ใช้แอนิเมชันสำหรับเด็กในด้านต่าง ๆ อาทิ ด้านการศึกษา ด้านความบันเทิง ด้านสังคม และวัฒนธรรม รวมถึงด้านการแพทย์และสุขภาพ แอนิเมชันจึงเป็นสื่อที่เหมาะสมในการนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้สำหรับเด็กได้เป็นอย่างดี (Vithita animation, 2565)

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาทั้งหมดในข้างต้น ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเรื่อง “การผลิตสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)” ในรูปแบบสื่อแอนิเมชัน ผ่านการรับชม การฟัง และปฏิบัติตามอย่างเหมาะสม เพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ถึงประโยชน์ของผักและผลดีที่จะเกิดขึ้นกับร่างกาย ในขณะเดียวกันก็ให้เกิดความตระหนักถึงปัญหาสุขภาพจากการไม่รับประทานผัก โดยจะนำสื่อแอนิเมชันไปเผยแพร่ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) เพื่อให้เด็กเกิดทัศนคติที่ดีต่อผัก กล้ารับประทาน และมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง เจริญเติบโต มีพัฒนาการที่ดีเหมาะสมกับช่วงวัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

2. เพื่อศึกษาทัศนคติของเด็กที่มีต่อการรับประทานผักก่อนและหลังจากที่ได้รับชมสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

นิยามศัพท์

1. แอนิเมชัน หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยการแสดงภาพนิ่งที่มีความต่อเนื่องกันหลาย ๆ ภาพ ด้วยความเร็วที่เหมาะสม ทำให้เกิดภาพลวงตาเสมือนว่าภาพเคลื่อนไหวได้

2. ทัศนคติ หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกของบุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือสิ่งแวดล้อมอันมีแนวโน้มที่จะทำให้บุคคลแสดงปฏิกิริยา และกระทำต่อสิ่งนั้น ๆ ในทางสนับสนุนหรือปฏิเสธ ทัศนคติเป็นสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

3. พึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือพอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อองค์ประกอบ และสิ่งจูงใจในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้ทัศนคติที่ดีเมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง

4. การส่งเสริม หมายถึง การส่งเสริมเป็นขบวนการให้ความรู้โดยมีวัตถุประสงค์ให้ผู้รับการส่งเสริมเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านทัศนคติและพฤติกรรม

5. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) หมายถึง สถานที่ช่วยฝึกเด็กให้เรียนรู้ในเรื่องต่าง ๆ เช่น ฝึกความรับผิดชอบ ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่และเล็ก ฝึกการทำงานประสานกันของมือกับสายตา และฝึกให้เด็กรู้จักดูแลพื้นที่ของตนเอง

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-experimental research) โดยมีกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยนี้ คือ เด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาลชั้นปีที่ 1 ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ 1) สื่อแอนิเมชัน 2 มิติ ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการส่งเสริมการรับประทานผักสำหรับเด็กเล็ก ความยาวไม่เกิน 3 นาที จำนวน 1 คลิป 2) เครื่องมือรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 2.1) แบบสัมภาษณ์ความต้องการสื่อแอนิเมชันส่งเสริมการรับประทานผักของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) 2.2) แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชัน 2.3) แบบสอบถามทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อผักและการรับประทานผัก ก่อนและหลังรับชม และ 2.4) แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชันส่งเสริมการรับประทานผักสำหรับเด็กเล็ก

จากนั้นนำผลที่ได้มาทำการวิเคราะห์และประมวลผล โดยคะแนนทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างนำมาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของข้อมูลก่อนและหลังรับชมสื่อด้วยสถิติ Paired t-test ส่วนคะแนนความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผัก ใช้สถิติค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการประมวลผล

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ผลการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องสำหรับเด็กต่อไปได้
2. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) ได้นำสื่อแอนิเมชันไปใช้ประชาสัมพันธ์ให้เด็กได้รับประทานผักต่อไป
3. เด็กได้เรียนรู้ประโยชน์ของการรับประทานผักที่ดีต่อร่างกาย

การทบทวนวรรณกรรม

ทฤษฎีเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์ หมายถึง การติดต่อสื่อสารระหว่างหน่วยงาน องค์กร และกลุ่มประชาชน เรื่องราวข่าวสารตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างองค์กรกับสาธารณชน รวมถึงผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอื่น ๆ เช่น สื่อมวลชน ชุมชนใกล้เคียง ผู้ถือหุ้น พนักงานองค์กร ฯลฯ เพื่อให้เกิดเป็นความสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน การประชาสัมพันธ์ยังมีเป้าหมายเพื่อให้สาธารณชนมีทัศนคติที่ดีต่อองค์การรับรู้ภาพลักษณ์ขององค์กรในเชิงบวกด้วย รวมถึงแสวงหากลยุทธ์ประชาสัมพันธ์เพื่อรักษาความสัมพันธ์อันดีทั้งภายในและภายนอกองค์กร ทำให้องค์กรมีชื่อเสียงในทางที่ดี ทั้งนี้ การประชาสัมพันธ์มีวัตถุประสงค์ต่าง ๆ เช่น เพื่อแจ้งให้ทราบ เพื่อให้เกิดการยอมรับในการตัดสินใจ เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการเข้าใจผิดระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร เพื่อสร้างสรรคภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กร เพื่อแก้ไขความเข้าใจผิด และเพื่อสร้างสรรคความสัมพันธ์อันดีในองค์กร

โดยหลักการประชาสัมพันธ์ที่สำคัญ คือ หลักการบอกกล่าวเผยแพร่ เป็นการกล่าวถึงข้อมูล ข่าวสารให้ประชาชนได้ทราบนโยบาย วัตถุประสงค์ การดำเนินงาน ผลงานกิจกรรมของหน่วยงานหรือองค์กร เพื่อให้องค์กรเป็นที่รู้จัก ประกอบไปด้วย การกำหนดจุดมุ่งหมาย เนื้อหาของข้อมูลข่าวสาร การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย การใช้ภาษา สื่อที่เหมาะสม การจัดข้อมูลข่าวสารให้เป็นลักษณะกันเองกับกลุ่มผู้รับสาร

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตสื่อและออกแบบตัวละครในงานแอนิเมชัน

ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ (2552) กล่าวว่า แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำภาพนิ่งมาเรียงลำดับกันและแสดงผลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ดวงตาเห็นภาพที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะภาพติดตา (Persistence of vision) เมื่อตามนุษย์มองเห็นภาพที่ฉายอย่างต่อเนื่อง เรตินาจะรักษาภาพนี้ไว้ในระยะสั้น ๆ ประมาณ 1/3 วินาที หากมีภาพอื่นแทรกเข้ามาในระยะเวลาดังกล่าว สมองของมนุษย์จะเชื่อมโยงภาพทั้ง 2 เข้าด้วยกัน ทำให้เป็นภาพเคลื่อนไหวที่มีความต่อเนื่องกัน แม้ว่าแอนิเมชันจะใช้หลักการเดียวกับวิดีโอ แต่แอนิเมชันสามารถนำไปประยุกต์ใช้งานต่าง ๆ ได้มากมาย เช่น งานภาพยนตร์ งานโทรทัศน์ งานพัฒนาเกม งานสถาปัตยกรรม งานก่อสร้าง งานด้านวิทยาศาสตร์ หรืองานพัฒนาเว็บไซต์ เป็นต้น

ธรรมศักดิ์ เอื้อรักษากุล (2555) กล่าวว่า แอนิเมชันเป็นกระบวนการสร้างภาพนิ่งให้เกิดเป็นภาพเคลื่อนไหวได้อย่างมีชีวิตชีวา สามารถทำได้หลายเทคนิคไม่จำกัดว่าต้องทำด้วยคอมพิวเตอร์ ซึ่งเทคนิคการทำงานของงานแอนิเมชันแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. 2D Animation การวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวด้วยเทคนิค 2 มิติ โดยวาดภาพที่มีการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกัน ไม่ว่าจะเป็นการวาดด้วยมือบนกระดาษ การวาดบนแผ่นใส หรือแอนิเมชันที่เกิดจากการวาดภาพหลายพันภาพ การฉายภาพเหล่านั้นผ่านกล้องอาจใช้เวลาไม่ก่นาที ข้อดีของการทำแอนิเมชันชนิดนี้ คือ มีความ

เป็นศิลปะ สวยงาม น่าดูชม แต่ข้อเสีย คือ ต้องใช้เวลาในการผลิตมาก ต้องใช้ Animator จำนวนมากและต้นทุนก็สูงตามไปด้วย

2. Cut-Out Animation คือ การสร้างภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ ด้วยเทคนิคการตัดกระดาษให้เป็นรูปทรงหรือตัวการ์ตูนต่าง ๆ และใช้กล้องถ่ายภาพ เมื่อมีการขยับหรือเปลี่ยนแปลงเคลื่อนย้ายตำแหน่งของรูปทรงในภาพ

3. Clay Animation-Stop Motion หรือ Model Animation คือ การปั้นการสร้างโมเดลโดยใช้ดินน้ำมันหรือวัสดุใด ๆ ก็ตามในการสร้างและทำการขยับทีละนิดเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวและใช้กล้องบันทึกภาพทุกขณะที่ทำการขยับหรือเปลี่ยนตำแหน่งของวัตถุ

4. Digital Computer Animation หมายถึง การสร้างงานแอนิเมชันด้วยระบบดิจิทัลโดยการใช้โปรแกรมกราฟิกต่าง ๆ ทั้ง 2 มิติ หรือ 3 มิติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง สปิริต อเวย์ (Spirited Away) หรือ ฟายดิง นีโม (Finding Nemo) ของ Walt Disney ในปัจจุบันมีซอฟต์แวร์ที่สามารถช่วยให้การทำแอนิเมชันง่ายขึ้น เช่น โปรแกรม Maya, Macromedia และ Adobe After Effect เป็นต้น วิธีนี้เป็นวิธีที่ประหยัดเวลาการผลิตและประหยัดต้นทุนเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Toy Story ใช้แอนิเมเตอร์เพียง 110 คนเท่านั้น

5. โมชันกราฟิก มัลติมีเดียในอดีตที่นิยมมักจะเห็นรูปแบบ CAI หรือ วิดีโอการสอนต่าง ๆ แต่ในรูปแบบสื่อปัจจุบันมีการนำกราฟิกมาเคลื่อนไหวให้เกิดความงามและเข้าใจง่าย ดังเช่น เทคนิคโมชันกราฟิก ซึ่งหมายถึงสื่อในรูปแบบกราฟิกเคลื่อนไหว เป็นสื่อมัลติมีเดียรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ความรู้สึกลึกซึ้งน่าสนใจ โดยมีลักษณะเหมือนการเล่นเรื่องให้ความรู้ สื่อโมชันกราฟิกสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนเพื่อเป้าหมายต่าง ๆ เช่น ส่งเสริมทัศนคติ ส่งเสริมความรู้ ส่งเสริมทักษะ ฯลฯ

แอนิเมชันที่ดีจะต้องมีขั้นตอนและการวางแผนในการสร้างงานที่ดี ขั้นตอนที่สำคัญในการสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน มีด้วยกัน 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre-Production)

การเตรียมงานได้แก่ การคิด (Concept) การเขียนเนื้อหา การเขียนต้นฉบับ (Script) รวมไปถึงการวาดสตอรี่บอร์ด (Storyboard) และการทำเป็นแอนิเมติก รวมถึงการ Modeling และ Texturing ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เป็นการกำหนดทิศทางโปรเจกต์ (Project) ทั้งหมด ลำดับชั้นควรจะมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1.1 วาดตารางเวลา (Making Gantt chart) เป็นการกำหนดเพื่อให้รู้ว่าเวลาไหนต้องทำอะไร ต้องทำงานส่งตามกำหนดเวลาเมื่อไหร่

1.2 ศึกษาข้อมูล (Learning) เก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับเรื่องที่จะทำ

1.3 การวางแผนเนื้อเรื่อง (Story planning) การแต่งเนื้อเรื่องแม้จะเป็นเพียงจุดเริ่มต้น แต่เป็นจุดที่สำคัญ เพราะจะเป็นตัวกำหนดความน่าสนใจของแอนิเมชันทั้งโปรเจกต์ เนื้อเรื่องจะถูกเขียนขึ้นในรูปแบบของบท (Script) คล้ายกับการผลิตภาพยนตร์ ซึ่งการเขียนเป็นบทการเขียนรายละเอียดของบทบรรยาย ข้อความอักษรอธิบายภาพบทสนทนา วิดีทัศน์ การบอกจังหวะของการปรากฏภาพ เสียง ตัวอักษรต่าง ๆ การออกแบบเนื้อเรื่องซึ่งเนื้อเรื่องที่ดีควรมี ดังนี้

(ก) ให้ความบันเทิง (Entertainment) เรื่องควรสนุกและชวนให้คิดถึงจะสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมไว้ได้

(ข) เข้าใจได้ง่าย (Accessible) เนื้อเรื่องที่นำเสนอควรจะสามารถสัมผัสได้น่าเชื่อถือ โดยขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้ชมด้วย ผู้ทำแอนิเมชันต้องคำนึงถึงผู้ชมเสมอ

(ค) ความเป็นเอกลักษณ์ (Unique) การนำเสนอเรื่องที่แปลก แหวกแนว จะทำให้ผลงานนั้นเป็นที่น่าจดจำ (Memorable)

(ง) ออกแบบตัวละคร (Design) กำหนดรูปร่างลักษณะของตัวละครลงในกระดาน ลักษณะเด่น เอกลักษณ์ การใช้คาแรกเตอร์ของตัวละคร

(จ) แผนภาพบรรยายเรื่องราว (Storyboard) เป็นสิ่งที่สำคัญมากภายในวงการภาพยนตร์และแอนิเมชัน เพราะสตอรี่บอร์ดจะเป็นตัวกำหนดให้ทุกคนเข้าใจเนื้อเรื่องในทิศทางเดียวกัน ยิ่งมีความชัดเจนมากเท่าไรก็จะง่ายต่อการดำเนินงานมากขึ้นเท่านั้น สตอรี่บอร์ดที่ดีไม่จำเป็นต้องมีความสวยงามเหมือนผลงานจิตรกรรม แต่ควรจะสามารถบอกวัตถุประสงค์หลักในการทำสตอรี่บอร์ดได้

1.4 เนื้อเรื่อง (Story) ควรจะบอกได้อย่างชัดเจนว่า เกิดอะไรขึ้น ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร กับใคร รวมไปถึงอารมณ์ของตัวละครว่าดีใจ เสียใจ โกรธ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่แล้วภาพที่ปรากฏในสตอรี่บอร์ด คือ Key ของโมชันกราฟิก

1.5 มุมกล้อง (Camera angle) มุมกล้องที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่ต่างกัน ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญที่สตอรี่บอร์ดจะแสดงให้เห็นถึงมุมกล้องว่าฉายจากทิศทางใดหรือเคลื่อนที่อย่างไร แล้วมองเห็นสิ่งใดที่ปรากฏอยู่ในฉากบ้าง ไม่มีใครสามารถกำหนดอย่างตายตัวได้ว่าสตอรี่บอร์ดจะต้องวาดรูปแบบใด แต่สามารถเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับงานได้

1.6 เสียงบรรยาย (Narration) การเลือกเสียงบรรยายควรเป็นเสียงที่ฟังแล้วรู้สึกสบาย ฟังแล้วเกิดความไม่น่าเบื่อ โดยวิธีการเลือกเสียงหรือผู้ให้เสียงบรรยายจะต้องเหมาะสมกับตัวละครนั้น ๆ

1.7 รูปแบบตัวอักษร (Font) ที่ใช้บรรยายเป็นตัวอักษรให้เหมาะสมกับการดำเนินเรื่อง

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

ขั้นตอนการผลิต ได้แก่ การสร้างสิ่งแวดล้อม (Background) และแอนิเมตตัวละครตามแผนภาพบรรยายเรื่องราวสตอรี่บอร์ดที่วาดขึ้น ลำดับขั้นควรมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

2.1 สร้างตัวละคร สแกนรูปร่างตัวละครที่ร่างไว้ลงคอมพิวเตอร์ การวาดตัวละครทั้งหมดโดยใช้ Adobe Photoshop วาดตัวละครโดยแยกชิ้นส่วนของร่างกาย และใส่สีตัวละคร

2.2 สร้างฉาก สแกนรูปฉากที่ออกแบบไว้ลงคอมพิวเตอร์วาดฉาก ลงสีฉากโดยใช้ Adobe Photoshop และทำการวาดลงสีฉากทั้งหมดให้เสร็จสมบูรณ์

2.3 บันทึกเสียง การเลือกเสียงดนตรีประกอบให้เข้ากับการดำเนินเรื่องและฉากต่าง ๆ ของการ์ตูน รวมทั้งเสียงประกอบสังเคราะห์ด้วย ซึ่งสามารถสร้างเสียงประกอบให้สอดคล้องกับการดำเนินเรื่องได้ด้วยการบันทึกเสียงจากแหล่งกำเนิดเสียงจริงที่ให้เสียงได้ใกล้เคียง เช่น เสียงเคาะกะลาอาจใช้แทนเสียงม้าวิ่ง เสียงเคาะช้อนและส้อมอาจใช้แทนเสียงการฟันดาบ

2.4 ทำภาพเคลื่อนไหว ด้วยโปรแกรม Adobe After Effect หรือ Adobe Flash Player ให้ดำเนินเรื่องตามเนื้อเรื่องที่เขียนไว้ เมื่อทำการเคลื่อนไหวเสร็จแล้ว ทำการเก็บรายละเอียดต่าง ๆ เช่น การปรับแต่งเวลาให้เหมาะสม การแสดงอารมณ์ทางใบหน้าของตัวละคร เป็นต้น

2.5 การตัดต่อ ภาพทั้งหมดที่ผ่านการ Render จะถูกนำมาตัดต่อ โดยภาพจะถูกแยกเป็นชนิดเรียกว่า Layer เพื่อให้ผู้ที่ตัดต่อภาพนำมาซ้อนทับกันอีกที เช่น ภาพตัวละครกับฉากหลังเพื่อให้สามารถแก้ไขทีละส่วนได้ง่าย ซึ่งในขั้นตอนนี้สามารถตกแต่งภาพให้ดูสวยงาม ใส่เสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ ตัวอักษรบรรยาย หรือใส่ Effect ต่าง ๆ เข้าไปได้อีกด้วย

2.6 การประมวลผล เมื่อตกแต่งทุกอย่างได้สมบูรณ์แล้วจะเข้าสู่กระบวนการที่โปรแกรมคอมพิวเตอร์จะคำนวณและแสดงผลทุก ๆ พิกเซล (Pixel) ออกมาเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวเปรียบเสมือนกับการถ่ายภาพในโรงละครที่จัดแสงตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ สมบูรณ์แล้ว

3. ขั้นตอนการเก็บงาน (Post-Production)

ดารา แพร์ตัน (2539) กล่าวว่า ขั้นตอนการเก็บงาน ได้แก่ การตัดต่อ รวบรวมคลิปแอนิเมชันเข้าด้วยกัน ปรับสี การออกแบบไทเทิล (Title) การให้เครดิตผู้จัดทำ การเลือกสื่อบันทึกและรูปแบบการบันทึกให้เหมาะสมกับเครื่องเล่น ทำการทดสอบผลที่ได้จากการบันทึกก่อนนำไปเผยแพร่อีกครั้งหนึ่ง ขั้นตอนนี้เปรียบเสมือนการตรวจทานและแก้ไขทีมงานทั้งหมดถูกต้องและสมบูรณ์ ก่อนนำออกแสดงหรือเผยแพร่ นอกจากนี้ ยังเกี่ยวกับการโฆษณาประชาสัมพันธ์สื่อแอนิเมชันให้เป็นที่รู้จัก เช่น การทำโปสเตอร์หรือฉายหนังตัวอย่าง เป็นต้น

แนวคิดเรื่องทัศนคติ

ทัศนคติ (Attitude) หมายถึง สภาพทางจิตของบุคคลที่เกิดจากการเรียนรู้ในการที่จะตอบสนองต่อบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์เฉพาะอย่างใดอย่างหนึ่ง ตามปกติแล้วบุคคลจะต้องมีทัศนคติต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันเสมอ ซึ่งได้มีนักจิตวิทยาหรือผู้ที่ทำการศึกษาเรื่องทัศนคติให้ความหมายไว้ เช่น วรรณฤดี แก้วแกมแข (2544) ให้ความหมายว่า ทัศนคติเป็นการแสดงออกทางด้านผลรวมของความโน้มเอียงและความรู้สึก ความมีอคติ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นอยู่ในใจมาก่อน ความคิด ความกลัวการบังคับขู่เข็ญและการลงความเห็นของมนุษย์เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

องค์ประกอบของทัศนคติ มี 3 ด้าน ดังนี้

1. ด้านความรู้ (Cognitive component) หมายถึง ความรู้ ความเชื่อ และความคิดของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด
2. ด้านความรู้สึก (Effective component) หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ ความรู้สึกทางบวกหรือทางลบต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด
3. ด้านพฤติกรรม (Behavioral component) หมายถึง แนวโน้ม หรือความพร้อมที่บุคคลจะตอบรับหรือปฏิเสธ

ลักษณะของทัศนคติ มีดังนี้

1. ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้หรือการได้รับประสบการณ์ ไม่ใช่สิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด
2. ทัศนคติเป็นดัชนีที่ชี้แนวทางการแสดงพฤติกรรม กล่าวคือ ถ้ามีทัศนคติที่ดีก็มีแนวโน้มที่จะเข้าหาหรือแสดงพฤติกรรมนั้น ๆ ในทางตรงกันข้ามถ้ามีทัศนคติที่ไม่ดีก็มีแนวโน้มที่จะไม่เข้าหาโดยการถอยหนีหรือต่อต้านการแสดงพฤติกรรมนั้น
3. ทัศนคติสามารถถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่งไปสู่อีกบุคคลอื่น ๆ ทัศนคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากทัศนคติเป็นสิ่งที่ได้มาจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ถ้าการเรียนรู้หรือประสบการณ์นั้นเปลี่ยนแปลงไป ทัศนคติดังกล่าวก็ย่อมเปลี่ยนแปลงไปด้วย

จากแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะของทัศนคติ พอจะสรุปได้ว่า ทัศนคติเกิดจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล สามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามสภาวะแวดล้อม ถ้าเกิดขึ้นแล้วจะมีลักษณะมั่นคงและเปลี่ยนแปลงได้ยาก ทัศนคติจะมีบทบาทช่วยให้บุคคลได้ปรับปรุงและพัฒนาตนเอง

แนวคิดเรื่องความพึงพอใจ

วิชัย เหลืองธรรมชาติ (2531) กล่าวว่า แนวคิดความพึงพอใจมีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ กล่าวคือ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนองซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใดย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน

พิทักษ์ ตรุษทิพย์ (2538) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นปฏิกิริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผลออกมาในลักษณะของผลลัพธ์สุดท้ายของกระบวนการประเมิน โดยบ่งบอกทิศทางของผลการประเมินว่าไปในลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่มีปฏิกิริยา คือ เฉย ๆ ต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งที่มากระตุ้น

สุเทพ พาณิชพันธ์ (2541) กล่าวว่า สิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพึงพอใจมีด้วยกัน 4 ประการ คือ (1) สิ่งจูงใจที่เป็นวัตถุ (2) สภาพทางกายที่พึงปรารถนา (3) ผลประโยชน์ทางอุดมคติ และ (4) ผลประโยชน์ทางสังคม

การวัดความพึงพอใจเป็นการวัดความรู้สึกของบุคคลที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดในลักษณะหนึ่งลักษณะใด การที่เราจะทราบว่าบุคคลนั้นมีความพึงพอใจหรือไม่ สามารถสังเกตโดยการแสดงออกที่ค่อนข้างซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดความพึงพอใจได้โดยตรง การที่จะวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้นจะต้องตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงจึงจะสามารถวัดความพึงพอใจที่แท้จริงได้

โยธิน แสงดี (2551) กล่าวว่า มาตรวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ได้แก่

1. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยให้กลุ่มบุคคลที่ต้องการวัดแสดงความคิดเห็นลงในแบบสอบถามที่กำหนด เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถทำได้ในลักษณะที่กำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ เช่น การบริหารและการควบคุมงาน และเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นต้น
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีวัดความพึงพอใจทางตรงทางหนึ่ง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์และวิธีการที่ดีจึงจะทำให้ผู้ตอบคำถามตอบตามข้อเท็จจริง ได้ข้อมูลที่เป็นจริงได้

3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจโดยสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูด กิริยาท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและการสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

จะเห็นได้ว่า การวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี ขึ้นอยู่กับความสะดวกและความเหมาะสมตลอดจนจุดมุ่งหมายของการวัดด้วย จึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพและน่าเชื่อถือได้

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - experimental study) โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว วัดก่อนและหลังการทดลอง (One - group pretest - posttest design)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) ระหว่างเดือนธันวาคม 2566 ถึง กุมภาพันธ์ 2567 จำนวน 101 คน ทำการสุ่มตัวอย่างโดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เด็กนักเรียนระดับชั้นอนุบาลชั้นปีที่ 1 ที่สามารถสื่อสารได้ จำนวนทั้งสิ้น 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยสื่อแอนิเมชันที่มีวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมให้กลุ่มตัวอย่างอยากรับประทานผัก และเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. สื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) ความยาวไม่เกิน 3 นาที จำนวน 1 คลิป ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นมิตรของผัก และให้ข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์และโทษของการไม่รับประทานผักในรูปแบบที่เป็นมิตรกับกลุ่มตัวอย่าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล จะประกอบไปด้วย 4 ส่วน ดังนี้

- 2.1 แบบสัมภาษณ์ความต้องการสื่อแอนิเมชันส่งเสริมการรับประทานผักของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) โดยใช้รูปแบบคำถามแบบกึ่งโครงสร้าง

- 2.2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินคุณภาพสื่อแอนิเมชันเพื่อการประชาสัมพันธ์ก่อนนำไปเผยแพร่ โดยใช้คำถามเชิงโครงสร้างทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการผลิตสื่อแอนิเมชันจำนวน 3 คน โดยแบ่งแนวคำถามออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านแอนิเมชัน และด้านการติดต่อ

- 2.3 แบบสอบถามทัศนคติของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อการรับประทานผักทั้งก่อนและหลังการรับชมสื่อ โดยมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะ ประโยชน์และโทษของการไม่รับประทานผัก จำนวน 12 ข้อ การให้คะแนนถ้าตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน ทำการตรวจสอบความตรงและความถูกต้องของเนื้อหาโดยผ่านผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน และได้พัฒนาปรับปรุงตามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

- 2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชันส่งเสริมการรับประทานผักสำหรับเด็กเล็ก จำนวน 12 ข้อ โดยมีเนื้อหาที่ใช้ในการวัดความพึงพอใจ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านองค์ประกอบด้านการออกแบบสื่อ และด้านการใช้ประโยชน์ การให้คะแนน 1-5 คะแนน ตามลำดับความพึงพอใจจากน้อยไปหามาก

ขั้นตอนการวิจัย

หลังได้รับขมสือแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผัก ผู้วิจัยทำการทดสอบด้วยสถิติ Paired t-test ในกลุ่มที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน และสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อสือแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผัก โดยใช้การทำแบบสอบถามและประเมินผลด้วยเทคนิคของ Likert scale

1. ก่อนดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ขอความยินยอมจากครูผู้ปกครองของเด็กปฐมวัย โดยแจกแบบฟอร์มคำชี้แจงโครงการวิจัย พร้อมทั้งอธิบายถึงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และสิทธิในการยุติการเข้าร่วมได้ทุกเมื่อนอกจากนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายเนื้อหาของบททดลองในภาษาที่เหมาะสมกับวัย เพื่อให้เด็กเข้าใจและแสดงความคิดเห็นในการเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ ข้อมูลของผู้เข้าร่วมจะได้รับการเก็บเป็นความลับและไม่เปิดเผยชื่อใด ๆ ตลอดการดำเนินการวิจัย

2. รวบรวมข้อมูลความต้องการสือแอนิเมชันส่งเสริมการรับประทานผักของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) โดยการสัมภาษณ์ครูพี่เลี้ยงจำนวน 2 คน และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กอนุบาล 1 จำนวน 5 คน ด้วยคำถามแบบกึ่งโครงสร้างโดยแบ่งเป็นคำถามเกี่ยวกับทัศนคติในการรับประทานผักของเด็กนักเรียนจำนวน 5 คำถาม ได้แก่ 1) เด็กนักเรียนรู้จักผักสวนครัวหรือไม่ 2) เด็กนักเรียนชอบรับประทานผักอะไรบ้าง 3) เด็กนักเรียนไม่ชอบรับประทานผักอะไรบ้าง 4) เหตุผลที่นักเรียนไม่ชอบรับประทานผักเพราะอะไร 5) เด็กนักเรียนมีความรู้เรื่องประโยชน์ของผักหรือไม่ และคำถามเกี่ยวกับการรับรู้สือแอนิเมชัน จำนวน 2 คำถาม ได้แก่ 1) แอนิเมชันแบบใดที่เด็กนักเรียนชอบ 2) เด็กนักเรียนจดจำเนื้อหาอะไรได้บ้าง

3. ผู้วิจัยนำผลที่ได้มาทำการกำหนดวัตถุประสงค์ ออกแบบเนื้อหาสือ รูปแบบการนำเสนอ จากนั้นดำเนินการพัฒนาสือแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักตามหลักการผลิตสือ โดยมีการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาและทดสอบการใช้สือโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน จนสมบูรณ์

4. เก็บข้อมูลทั่วไปและการทดสอบทัศนคติที่มีต่อการรับประทานผักก่อนการรับชมสือแอนิเมชันส่งเสริมการรับประทานผัก

5. เปิดสือแอนิเมชันส่งเสริมการรับประทานผักให้กลุ่มตัวอย่างรับชม โดยให้อิสระในการรับชมเป็นเวลา 1 ชั่วโมง โดยใช้เวลาช่วงพักเที่ยง (12.00 – 13.00 น.)

6. เมื่อครบกำหนด ทำการทดสอบทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการรับประทานผักหลังรับชมสือ และรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสือแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของเด็กนักเรียนในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) นำผลที่ได้มาจัดเรียงและทำการวิเคราะห์และประมวลผลเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังรับชมสือด้วยสถิติ Paired t-test

7. เก็บรวบรวมข้อมูลความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสือแอนิเมชันประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) โดยใช้แบบสอบถามที่แบ่งได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นข้อมูลในลักษณะประชากรศาสตร์ ได้แก่ อายุ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างชุดเดิมก่อนรับชมสือและหลังรับชมสือ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของ
ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) ใช้การเก็บข้อมูลความพึงพอใจแบบ Likert
scale แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด (5 คะแนน) มาก (4 คะแนน) ปานกลาง (3 คะแนน) น้อย
(2 คะแนน) และน้อยที่สุด (1 คะแนน) โดยมีเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย (Mean) ดังนี้

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.21 - 5.00 หมายถึง มากที่สุด

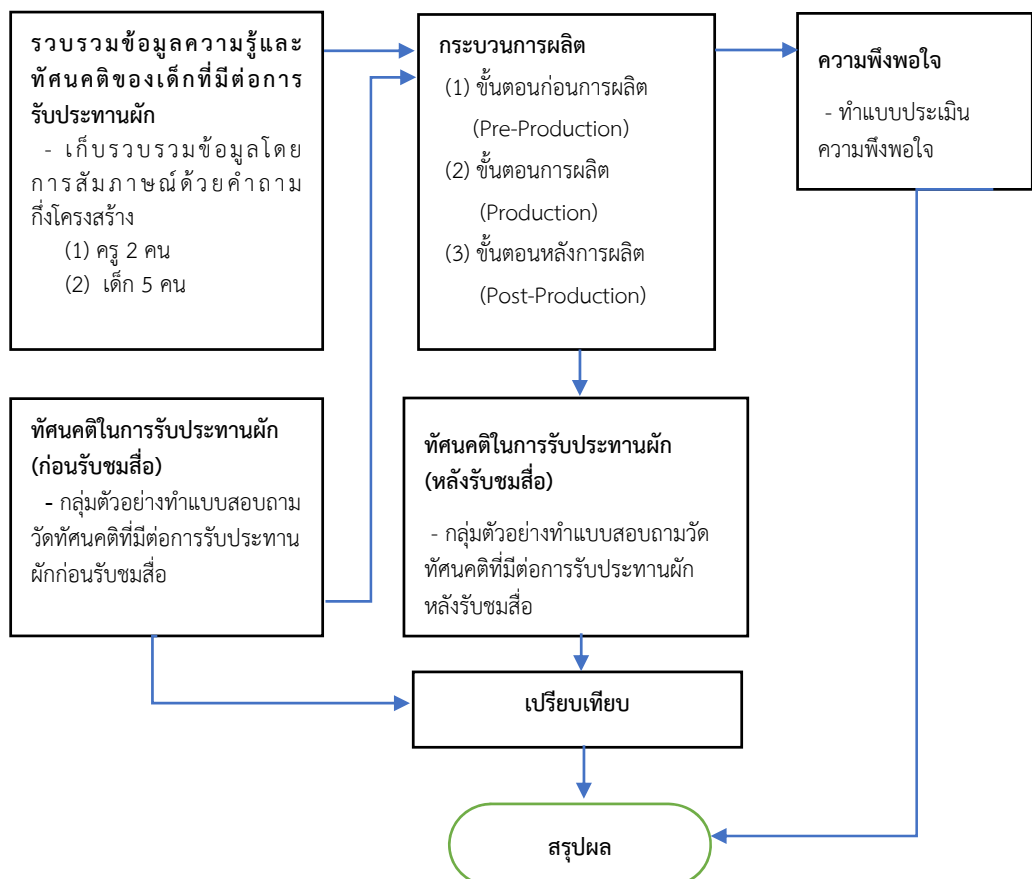
ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.41 - 4.20 หมายถึง มาก

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 2.61 - 3.40 หมายถึง ปานกลาง

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.81 - 2.60 หมายถึง น้อย

ค่าเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.80 หมายถึง น้อยที่สุด

8. ตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้อง วิเคราะห์ข้อมูลและทำการสรุปผล



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการวิจัย

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย ตปากร พุทธเกส, นุจรี คงสมบูรณ์, วลัยชนันท์ เจริญหงษ์ษา, และศิริรัตน์ ศรีพิทักษ์

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

ผลการวิจัย

การผลิตสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) สามารถนำเสนอผลการวิจัย ดังนี้

1. ทศนคติของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการรับประทานผัก

จากการสัมภาษณ์ครูพี่เลี้ยงและเด็กรวม 7 คน พบว่า ทางด้านเนื้อหาพบปัจจัยที่ส่งผลต่อการไม่กินผักของเด็กนักเรียน คือ เด็กนักเรียนรู้จักและจดจำผักได้บางชนิด โดยการจดจำของเด็กนักเรียนจะใช้การจำรูปร่างลักษณะไปเชื่อมโยงกับชื่อของผัก แต่ไม่สามารถบอกประโยชน์ของผักได้ โดยผักที่ทางศูนย์ฯ เลือกในการนำมาปรุงเป็นอาหารให้เด็กนักเรียนรับประทานมักจะเป็นผักที่มีสีสดใส รสชาติออกไปทางหวาน เช่น ฟักทอง ข้าวโพด เนื่องจากผักที่มีรสชาติดิบ ฝาด เปรี้ยว หรือมีกลิ่นเหม็นเขียว ซึ่งผักที่เด็กนักเรียนไม่รับประทานมากที่สุดพบว่ามี 4 ชนิด ได้แก่ ผักบุ้ง แครอท มะเขือเทศ และบรอกโคลี อย่างไรก็ตาม เมนูอาหารที่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กปรุงขึ้นจะมีส่วนผสมของผักเกือบทุกเมนู เช่น ผัดผัก ราดหน้า ข้าวผัด แต่เด็กมักมีพฤติกรรมในการเลือกรับประทานเนื้อสัตว์ และแยกผักที่ไม่ชอบทิ้งไว้ข้างจาน

ทางด้านการรับรู้สื่อแอนิเมชัน พบว่า เด็กนักเรียนชอบดูสื่อแอนิเมชันที่เข้าใจง่าย ลายเส้นไม่ซับซ้อน ซึ่งแอนิเมชันที่ศูนย์ฯ นิยมเปิดให้เด็กนักเรียนดู ได้แก่ นิทาน เพลง และสื่อการสอนสำหรับเด็กที่มีภาพและเสียงที่ฟังง่าย เนื้อหาเข้าใจง่าย ส่วนเด็กมักจะจดจำเนื้อหาและเรื่องราวได้จากการกระทำ และคำพูดซ้ำ ๆ ของตัวละครในเรื่อง นอกจากนี้ การมีส่วนร่วมกับแอนิเมชัน เช่น การได้ร้องเพลงตามหรือการเต้น หรือทำตามทางตามสื่อการสอนก็ช่วยให้เด็กมีการจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้นด้วย

2. กระบวนการผลิตแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

กระบวนการผลิตสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) มี 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

1.1 จากการศึกษาข้อมูลและการเก็บความต้องการสื่อแอนิเมชันฯ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาทำการกำหนดวัตถุประสงค์ในการผลิตสื่อ คือ 1) เด็กสามารถบอกชื่อผักได้ 2) เด็กสามารถบอกประโยชน์ของผักได้ 3) เด็กอยากเลียนแบบตัวละครในแอนิเมชันโดยเฉพาะการกินผัก 4) เด็กสามารถมีส่วนร่วมกับแอนิเมชันได้ ซึ่งรูปแบบการนำเสนอแอนิเมชันในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของนิทานเพลง ซึ่งผักที่นำมาผลิตเป็นเนื้อหาครั้งนี้ ได้แก่ ผักบุ้ง แครอท มะเขือเทศ และบรอกโคลี ซึ่งเป็นผัก 4 ชนิดที่มีจะอยู่ในเมนูอาหารของศูนย์ฯ แต่เด็กนักเรียนไม่ชอบรับประทานมากที่สุด

1.2 กำหนดโปรแกรมที่ใช้ในการผลิต จำนวน 3 โปรแกรม ได้แก่ โปรแกรม Procreate ใช้ในการออกแบบและสร้างภาพ โปรแกรม Adobe Premiere Pro ใช้ในการตัดต่อลำดับเรื่องราว และ Adobe After Effects ใช้ในการจัดการแอนิเมชัน การเคลื่อนไหว และการสร้างเทคนิคพิเศษต่าง ๆ

1.3 กำหนดโครงเรื่องคร่าว ๆ คือ เริ่มต้นจากตัวละครเด็กซึ่งเป็นตัวเอกมีนิสัยไม่ชอบกินผัก โดยเฉพาะแครอท จากนั้นจะมีตัวละครผักพูดได้มาเล่าให้ฟังถึงประโยชน์และโทษของการไม่กินผัก เมื่อเด็กรู้จักประโยชน์ก็เริ่มทดลองกินผักอย่างมีความสุข และร้องเพลงด้วยกันระหว่างเด็กกับผักซ้ำอีกครั้ง จากโครงเรื่องดังกล่าวนำมาขยายให้เป็นเรื่องราว ดังนี้

“นี่คือเรื่องราวของการรับประทานผักในชีวิตประจำวันของเด็กผู้ชายที่มีชื่อว่า มานะ และเด็กหญิงที่ชื่อว่า มานี ทั้งคู่อาศัยอยู่ในบ้านเดียวกัน เดิมทีมานะเป็นเด็กที่ไม่ชอบรับประทานผัก เพราะมีความเชื่อว่าผักมีรสชาติขม มีกลิ่นเหม็นเขียว และไม่อร่อย ทำให้ร่างกายอ่อนแอ ต่างจากมานีซึ่งเป็นเด็กที่ชอบรับประทานผัก ทำให้มานีเป็นเด็กที่มีร่างกายแข็งแรงมาก มานีเลยเล่าเรื่องประโยชน์ของผัก จากนั้นจึงให้มานะลองเปิดใจรับประทานผักสักครั้ง พอมานะได้รับประทานผักที่ปรุงสุกแล้วก็รู้สึกอร่อย เขาเปลี่ยนความคิดที่มีต่อผัก และเปิดใจให้กับผักมากขึ้น ทันใดนั้นก็มีกลุ่มผักมีชีวิตออกมาเต้นพร้อมกับเชิญชวนให้ทุกคนมารับประทานผักด้วยกัน ร่างกายจะได้แข็งแรง มานีรับประทานผักผักบุ้งแล้วตาใสมีประกาย เพราะผักบุ้งมีสารช่วยบำรุงสายตา ส่วนมานะที่เคยมีอาการท้องอืดขับถ่ายผิดปกติ เมื่อรับประทานแครอทเข้าไปทำให้หายอาการท้องอืด เพราะแครอทมีสารช่วยในเรื่องขับถ่าย จากนั้นมานะและมานีก็ทานบรอกโคลีกันต่อ เพราะบรอกโคลีสามารถเพิ่มภูมิคุ้มกันทำให้ร่างกายแข็งแรงได้ และมานะกับมานียังทานมะเขือเทศอีกด้วย เพราะให้มะเขือเทศมีสารช่วยบำรุงผิวพรรณทำให้ผิวพรรณดีดูสวยหล่อขึ้น”

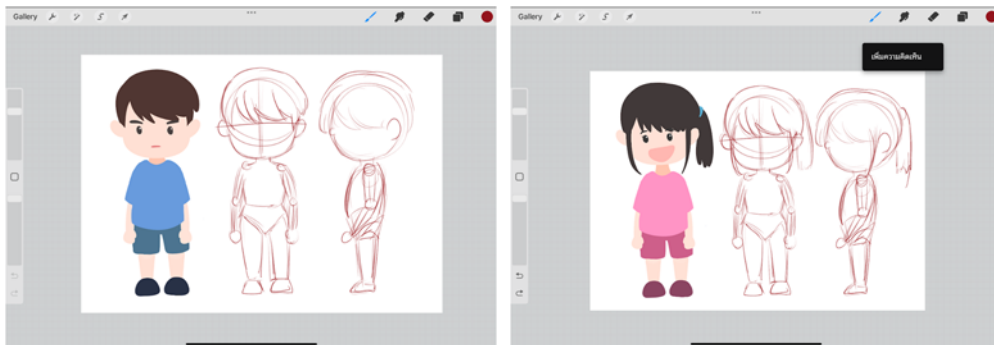
1.4 ขั้นตอนมา คือ การบันทึกเพลงประกอบ ซึ่งเป็นการให้เนื้อหาหลัก ซึ่งในขั้นตอนนี้จะแบ่งออกเป็นลำดับย่อย ๆ ได้แก่

1.4.1 ทำการแต่งเพลง ผู้วิจัยทำการแต่งทำนองเพลงโดยการอ้างอิงจากเพลง “หนูมาลี” ซึ่งเป็นทำนองเพลงยอดนิยมที่มักถูกนำไปดัดแปลงในการใช้งานกับสื่อการเรียนการสอนของเด็ก รวมถึงเด็กนักเรียนในศูนย์ฯ รู้จักและคุ้นเคยทำนองเพลงนี้เป็นอย่างดี

1.4.2 ทำการแปลงเรื่องราวให้เป็นเนื้อร้อง ซึ่งเนื้อร้องที่แต่งเสร็จชื่อเพลง “มารับประทานผักกัน”

เนื้อเพลง มารับประทานผักกัน	
มาพวกเรามารับประทานผักกัน	รับประทานผักกัน รับประทานผักกัน
มาพวกเรามารับประทานผักมา	รับประทานผักแล้วแข็งแรง
ผักไม่ขมเหมือนที่คิดนะ	ไม่เหม็นเขียวหวานอร่อย
ผักอร่อยกว่าที่คิดนะ	รับประทานผักแล้วแข็งแรง
รับประทานผักบุ้งบำรุงสายตา	หนู ๆ จัมารับประทานกัน
แครอทนั้นช่วยเรื่องขับถ่าย	ท้องผูกง่ายต้องรับประทาน
บรอกโคลีเพิ่มภูมิต้านทาน	รสชาติหวานแสนอร่อย
มะเขือเทศเน้นเรื่องผิวพรรณ	รับประทานแล้วผิวสวยหล่อ
(ซ้ำทั้งหมดอีก 1 รอบ)	

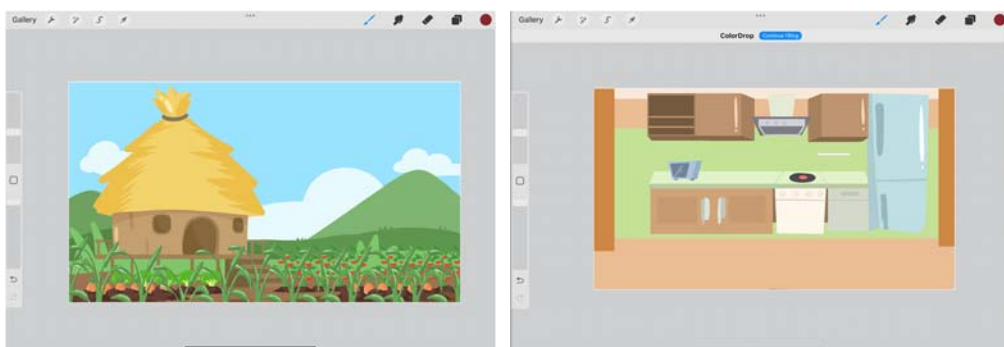
1.5 ทำการออกแบบตัวละครและฉาก โดยใช้เทคนิคลายเส้นที่เรียบง่าย แต่สื่อความหมายอย่างชัดเจน เช่น มานะเป็นเด็กผู้ชาย ส่วนมานีเป็นเด็กผู้หญิง เป็นต้น ทางด้านผักจะดึงเอาลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของผักบุ้ง แครอท มะเขือเทศ และบรอกโคลี มานำเสนอให้เป็นรูปแบบลายเส้นที่เรียบง่าย สวยงาม มีความน่ารักสดใส เพื่อให้เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กนักเรียนปฐมวัย



ภาพที่ 2 การออกแบบตัวละครหลัก มานะและมานี

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย ตปากร พุทธเกส, นุจรี คงสมบูรณ์, วลัยชนันท์ เจริญหงษ์ษา, และศิริรัตน์ ศรีพิทักษ์

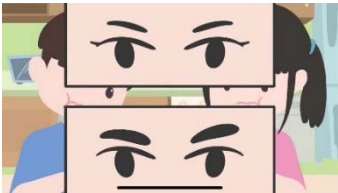
ฉากหรือสถานที่ซึ่งเป็นพื้นหลังของเรื่องราว ผู้วิจัยทำการกำหนดออกมาเป็น 4 สถานที่ที่สำคัญ ได้แก่ แปลงผัก สนามหญ้า ครีว และห้องน้ำ โดยการใช้ลายเส้นที่สอดคล้องกับตัวละครที่ได้ออกแบบมาก่อนหน้านี้



ภาพที่ 3 ฉากบ้านแปลงผัก และฉากห้องครัว

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย ตปากร พุทธเกส, นุจรี คงสมบูรณ์, วลัยชนันท์ เจริญหงษ์ษา, และศิริรัตน์ ศรีพิทักษ์

1.6 จัดทำสตอรี่บอร์ด (Storyboard) เพื่อกำหนดองค์ประกอบในแต่ละฉาก รวมถึงการวางลำดับฉากและตัวละครให้เห็นว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร รวมถึงการนำเสนอสีหน้า อารมณ์ของตัวละคร ณ ขณะนั้นด้วย โดยการนำเสนอภาพนี้จะต้องสอดคล้องกับเนื้อหาและทำนองเพลงด้วย เมื่อทำการออกแบบเสร็จแล้วก่อนการผลิต ผู้วิจัยได้นำสตอรี่บอร์ดไปนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านแอนิเมชัน 3 คนทำการตรวจสอบ ซึ่งได้รับคำแนะนำใน 2 ประเด็น ได้แก่ ควรใส่รูปผักจริงประกอบด้วยเพื่อให้เด็กเข้าใจได้ง่ายขึ้น และในการผลิตให้ใส่เนื้อเพลงประกอบด้วยเพื่อให้เด็กสามารถร้องตามได้ ซึ่งสตอรี่บอร์ดที่ปรับแก้เรียบร้อยแล้ว สามารถแสดงให้เห็นได้ ดังภาพที่ 4

Scene 1  Camera: ELS Lighting: เน้นสีโทนสดใส Action: เปิดเรื่องมาด้วยบ้านและสวนผัก	Scene 2  Camera: MLS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานะกับมานีนั่งรับประทานผักกัน	Scene 3  Camera: MLS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานีรับประทานผักแล้วแข็งแรง
Scene 4  Camera: MS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานีบอกมานะให้รับประทานผัก	Scene 5  Camera: LS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานะรับประทานผักแล้วแข็งแรง	Scene 6  Camera: MS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานีกำลังรับประทานผักบู้ง
Scene 7  Camera: ECU Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: ดวงตาของมานะและมานี	Scene 8  Camera: ECU Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มดกำลังมีความรัก	Scene 9  Camera: LS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานะกำลังเข้าห้องน้ำ

Scene 10  Camera: LS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานะปวดท้อง	Scene 11  Camera: MS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานะรับประทานแครอท	Scene 12  Camera: MS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานะและมานีกำลังรับประทานบรอกโคลี
Scene 13  Camera: MS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานะกับมานีกำลังรับประทานมะเขือเทศ	Scene 14  Camera: LS Lighting: เน้นโทนสีสดใส Action: มานะกับมานีมีหุ่นดีและผิวสวย	

ภาพที่ 4 สตอรี่บอร์ดร่างสุดท้ายก่อนนำไปผลิตเป็นผลงานจริง

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย ตปากร พุทธิเกส, นุจรี คงสมบูรณ์, วลัยชนันท์ เจริญหงษ์ษา, และศิริรัตน์ ศรีพิทักษ์

2. ขั้นตอนการดำเนินการผลิตสื่อแอนิเมชัน (Production)

2.1 นำเพลง “มารับประทานผักกัน” มาวางเป็นโครงหลัก เพื่อให้การนำเสนอเนื้อหาภาพสอดคล้องกับเนื้อหาของเพลงและทำนองให้ได้มากที่สุด

2.2 การสร้างการเคลื่อนไหวให้ภาพในแต่ละฉากตามที่กำหนดไว้ในสตอรี่บอร์ด ดังนี้

2.2.1 การเตรียมไฟล์สำหรับแอนิเมชัน นำภาพตัวละคร ฉาก และวัตถุต่าง ๆ ที่ออกแบบไว้มาแยกเป็นเลเยอร์ (Layer) ได้แก่ หัว ลำตัว แขน ขา ปาก ตา ฉากพื้นหลัง และวัตถุประกอบฉาก (ต้นไม้ โต๊ะ ฯลฯ)

2.2.2 ทำการเคลื่อนไหวตัวละคร (Character animation) ในแอนิเมชันขั้นนี้ใช้เทคนิคการเคลื่อนไหวพื้นฐานต่าง ๆ ได้แก่ การ Rigging โดนผูกชิ้นส่วนร่างกายของตัวละครเข้าด้วยกัน การใช้ Keyframe animation ช่วยในการสร้างการเคลื่อนไหว และเทคนิคพิเศษ เช่น การแกว่งแขน การโยกหัว การ Lip Sync คือการขยับปากให้ตรงกับเสียงพูด หรือร้องเพลง และการใช้ Facial expression คือ การใส่อารมณ์ทางสีหน้า เช่น ยิ้ม หัวเราะ ตกใจ

2.2.3 ทำการจัดลำดับการเคลื่อนไหว (Timeline & Layer control) จัดลำดับเลเยอร์ในการแสดงผล เช่น ตัวละครอยู่หน้าฉาก เงามู่ข้างล่าง จากนั้นทำการปรับจังหวะการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับเพลงหรือเสียงพากย์ และทำการใส่การเคลื่อนที่ของกล้อง เช่น การ Zoom หรือการ Pan ภาพ

2.2.4 การใส่เอฟเฟกต์และการเปลี่ยนฉาก (Transition & Effects) เป็นการเพิ่มลูกเล่นให้ภาพน่าสนใจมากขึ้น เช่น มีแสงระยิบระยับ ฟองอากาศ ลมพัด รวมถึงการเปลี่ยนฉากด้วยการเฟด (Fade in/out) หรือสไลด์ (Slide) เพื่อเชื่อมภาพ

2.2.5 การ Preview และปรับแก้ เมื่อดำเนินการเรียบร้อยแล้ว ทำการทดสอบเล่น (Preview) แต่ละฉาก เพื่อเช็คความลื่นไหล ความกลมกลืนระหว่างเสียงและภาพ ปรับแก้รายละเอียดตามความเหมาะสม เช่น การกระพริบตาซ้ำเกิน หรือปากขยับไม่ตรงเสียง

2.3 การตัดต่อและเรียบเรียงลำดับภาพ ดำเนินการตัดต่อวิดีโอโดยจัดเรียงลำดับภาพตามแผนผังเรื่อง (Storyboard) ที่ได้ออกแบบไว้ พร้อมทั้งเพิ่มลูกเล่น (Effect) ใส่เสียงประกอบ เก็บรายละเอียด และปรับแต่งองค์ประกอบต่าง ๆ ให้สมบูรณ์เรียบร้อย โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro ในการดำเนินงาน และทำการตรวจสอบความถูกต้องของสื่อก่อนนำไปใช้งานจริง

2.4 ตัดต่อวิดีโอและใส่เอฟเฟกต์ (Video editing) รวมฉาก ภาพ เสียง และเพลงเข้าให้เป็นเรื่องราวด้วยการใส่เอฟเฟกต์ เสียงประกอบ และเนื้อร้องแบบคาราโอเกะ โดยใช้ฟอนต์ “กระหล่ำปลิ” ซึ่งมีลักษณะไม่เป็นทางการ มีหัวตัวอักษรมองเห็นได้ชัดเจน อ่านง่าย เพื่อช่วยให้เด็กสามารถร้องเพลงตามจังหวะของแอนิเมชันได้

3. ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

เมื่อผลิตสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยนำสื่อไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชัน 3 คน ทำการตรวจสอบอีกครั้ง สรุปได้ว่าโดยรวมของสื่อแอนิเมชันอยู่ในเกณฑ์ที่ดี มีความเหมาะสมกับเด็ก เนื้อเพลง ภาพ และตัวการ์ตูน เข้าใจง่าย มีบุคลิกโดดเด่น เสียงร้องสื่อสารเนื้อหาได้ชัดเจน รูปแบบอักษรที่ใช้มีความอ่านง่าย แอนิเมชันมีอารมณ์สนุกสนาน มีความยาวที่เหมาะสมกับเด็ก



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15

ภาพที่ 5 สื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผัก

ที่มา : ภาพโดยผู้วิจัย ตปากร พุทเกศ, นุจรี คงสมบูรณ์, วลัยนันท์ เจริญหงษ์ษา, และศิริรัตน์ ศรีพิทักษ์

3. การประเมินทัศนคติกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังได้รับชมสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

ผู้วิจัยได้นำสื่อแอนิเมชันที่ผลิตเสร็จสมบูรณ์ไปเผยแพร่และประชาสัมพันธ์แก่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นเด็กปฐมวัย จำนวน 30 คน ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) ก่อนการรับชมสื่อ ผู้วิจัยได้ทำการประเมินทัศนคติที่มีต่อการรับประทานผักของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบสอบถาม จำนวน 12 ข้อ ซึ่งมีคะแนนเต็ม 12 คะแนน และกำหนดเกณฑ์ผ่านไว้ที่ 7 คะแนนขึ้นไป ผลการประเมินก่อนการรับชม พบว่ามีกลุ่มตัวอย่างผ่านเกณฑ์จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 โดยคะแนนเฉลี่ยรวมของกลุ่มตัวอย่างอยู่ที่ 4.07 คะแนน (ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 2.48)

ภายหลังจากที่กลุ่มตัวอย่างรับชมสื่อแอนิเมชันจนเสร็จสิ้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการประเมินทัศนคติที่มีต่อการรับประทานผักอีกครั้ง โดยใช้แบบสอบถามฉบับเดียวกัน พบว่า จำนวนผู้ที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์เพิ่มขึ้นเป็น 28 คน คิดเป็นร้อยละ 93.33 และคะแนนเฉลี่ยรวมเพิ่มขึ้นเป็น 7.53 คะแนน (ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.57) เมื่อเปรียบเทียบผลคะแนนการประเมินทัศนคติของกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังรับชมสื่อแอนิเมชัน โดยใช้สถิติ Paired t-test พบว่า คะแนนเฉลี่ยหลังรับชมมีค่าสูงกว่าก่อนรับชมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P\text{-value} < 0.05$

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบทัศนคติก่อนและหลังรับชมสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

คะแนนทดสอบ	n	M	SD	t	df	P-value
ก่อนรับชมสื่อ	30	4.07	2.48	15.51	29	0.00*
หลังรับชมสื่อ	30	7.53	1.57			

* $P\text{-value} < 0.05$

4. การประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

ผลการประเมิน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการรับประทานผักภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.35, SD = 0.66$)

ด้านเนื้อหา ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.32, SD = 0.67$) เนื้อหาที่น่าสนใจ ($M = 4.23, SD = 0.64$) เนื้อหาที่มีความเข้าใจง่าย ($M = 4.33, SD = 0.71$) เนื้อหาทำให้รู้สึกไม่ชอบผักน้อยลง ($M = 4.40, SD = 0.67$)

ด้านการออกแบบสื่อ ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.28, SD = 0.69$) การออกแบบการนำเสนอเหมาะสมกับผู้รับสาร ($M = 4.37, SD = 0.72$) การออกแบบการ์ตูนมีความเหมาะสมกับเนื้อหา ($M = 4.10, SD = 0.80$) ขนาดของสีตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย ($M = 4.23, SD = 0.82$) การเคลื่อนไหวของการ์ตูนมีความสนุก ($M = 4.33, SD = 0.61$) เสียง ทำนองดนตรีมีความเหมาะสม ($M = 4.37, SD = 0.67$) ระยะเวลามีความเหมาะสม ($M = 4.30, SD = 0.65$) เนื้อร้องใช้ภาษาชัดเจน น่าฟัง ($M = 4.27, SD = 0.58$)

ด้านการใช้ประโยชน์ ภาพรวมอยู่ในระดับความคิดเห็นมากที่สุด ($M = 4.45, SD = 0.62$) รู้จักประโยชน์ของผักมากขึ้น ($M = 4.33, SD = 0.55$) อยากลองรับประทานผักมากขึ้นกว่าเดิม ($M = 4.57, SD = 0.68$)

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจของสื่อแอนิเมชัน

หัวข้อการประเมิน	M	SD	ระดับ	ลำดับ
1. ด้านเนื้อหา				
1.1 เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.23	0.64	มากที่สุด	3
1.2 เนื้อหาที่มีความเข้าใจง่าย	4.33	0.71	มากที่สุด	2
1.3 เนื้อหาทำให้รู้สึกไม่ชอบผกผันน้อยลง	4.40	0.67	มากที่สุด	1
รวม	4.32	0.67	มากที่สุด	
หัวข้อการประเมิน	M	SD	ระดับ	ลำดับ
2. ด้านองค์ประกอบด้านการออกแบบสื่อ				
2.1 การออกแบบการนำเสนอเหมาะสมกับผู้รับสาร	4.37	0.72	มากที่สุด	1
2.2 การออกแบบการตูนมีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.10	0.80	มาก	7
2.3 ขนาดสีของตัวอักษร ชัดเจน สวยงาม อ่านง่าย	4.23	0.82	มากที่สุด	6
2.4 การเคลื่อนไหวของการตูนมีความสนุก	4.33	0.61	มากที่สุด	3
2.5 เสียง ทำนอง ดนตรีมีความเหมาะสม	4.37	0.67	มากที่สุด	2
2.6 ระยะเวลาที่มีความพอดี	4.30	0.65	มากที่สุด	4
2.7 เนื้อร้องใช้ภาษาชัดเจน น่าฟัง	4.27	0.58	มากที่สุด	5
รวม	4.28	0.69	มากที่สุด	
3. ด้านการใช้ประโยชน์				
3.1 รู้จักประโยชน์ของผักมากขึ้น	4.33	0.55	มากที่สุด	2
3.2 อยากลองรับประทานผักมากขึ้นกว่าเดิม	4.57	0.68	มากที่สุด	1
รวม	4.45	0.62	มากที่สุด	
เฉลี่ยรวมทั้ง 3 ด้าน	4.35	0.66	มากที่สุด	

อภิปรายผล

1. ขั้นตอนการผลิตสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

จากการดำเนินงานผลิตสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก องค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) โดยผ่านขั้นตอนการดำเนินงาน 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังการผลิต พบว่า การดำเนินงานในแต่ละขั้นตอนมีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นระบบ และมีความสอดคล้องกับแนวคิดในการผลิตสื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย กำหนดวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน และออกแบบเนื้อหาให้เหมาะสมกับวัยของผู้ชม ซึ่งในที่นี้ คือ เด็กปฐมวัย โดยในขั้นก่อนการผลิต ผู้วิจัยได้ดำเนินการสัมภาษณ์เพื่อสำรวจทัศนคติและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย แล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาเนื้อหาและบทเพลงให้เหมาะสมต่อการพัฒนาการของเด็กวัยนี้ รวมทั้งมีการขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและศิลปะภาพเคลื่อนไหว ทำให้สามารถปรับปรุงรูปแบบภาพ ตัวละคร และจังหวะของบทเพลงให้ดึงดูดความสนใจและเหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งเป็นการดำเนินงานที่ครอบคลุมองค์ประกอบที่จำเป็นต่อการสร้างแรงจูงใจและพัฒนาทัศนคติในเชิงบวก สอดคล้องกับ ธรรมศักดิ์ เอื้อรักษากุล (2555) ที่กล่าวว่า การผลิตสื่อแอนิเมชันควรมีองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

ความสนุกสนาน คาแรกเตอร์ที่ชัดเจน บทเพลงที่จดจำง่าย และการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นแรงจูงใจสำคัญที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและทัศนคติของผู้ชม

นอกจากนี้ ผลลัพธ์ของการนำเสนอไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างยังชี้ให้เห็นว่า สื่อแอนิเมชันที่ออกแบบตามหลักการนี้สามารถส่งเสริมทัศนคติในการบริโภคผักของเด็กได้จริง แสดงให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม โดยเฉพาะเมื่อนำเสนอในลักษณะของนิทานเพลงที่เด็กสามารถมีส่วนร่วมและเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน การทำให้สื่อสามารถสื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้นี้เป็นผลมาจากการวางแผนอย่างเป็นระบบ การมีส่วนร่วมของผู้เชี่ยวชาญ การออกแบบที่เน้นกลุ่มเป้าหมาย และการสื่อสารด้วยองค์ประกอบที่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

2. การประเมินทัศนคติก่อนและหลังรับชมสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

จากผลการวิจัย พบว่า การรับชมสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผัก ส่งผลให้ทัศนคติของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2) เปลี่ยนแปลงไปในทางบวกอย่างชัดเจน โดยการเปลี่ยนแปลงนี้อาจเป็นผลมาจากการออกแบบสื่อที่สอดคล้องกับความสนใจและพัฒนาการของกลุ่มเป้าหมาย กล่าวคือ สื่อแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นมีลักษณะโดดเด่น ทั้งในด้านความสนุกสนาน การใช้บทเพลงที่ไพเราะ เนื้อหาที่เข้าใจง่ายในลักษณะของนิทานเพลง และตัวการ์ตูนที่เคลื่อนไหวตามจังหวะเพลงได้อย่างน่าสนใจ ล้วนเป็นองค์ประกอบที่ช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กปฐมวัย ทำให้เด็กเกิดการมีส่วนร่วมทางอารมณ์และรับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับการศึกษาของดุลยรัตน์ โกวประเสริฐ (2564) พบว่า นิทานสามารถทำให้ความรู้และทัศนคติของผู้รับสารเพิ่มขึ้นได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้รับสารโดยเฉพาะเด็กและผู้ดูแลเด็กได้ นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับวรรณฤดี แก้วแกมแข (2544) ที่กล่าวว่า “ทัศนคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล หากประสบการณ์หรือการเรียนรู้นั้นเปลี่ยนไป ทัศนคติก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้เช่นกัน” ซึ่งในบริบทของงานวิจัยนี้ เด็กปฐมวัยได้รับประสบการณ์ใหม่ผ่านสื่อแอนิเมชันที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิง จึงส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เชิงบวกที่นำไปสู่การปรับเปลี่ยนทัศนคติต่อผักได้อย่างมีนัยสำคัญ

3. การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อสื่อแอนิเมชันประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมการรับประทานผักของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลคลองหก (ศูนย์ที่ 2)

จากผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายต่อสื่อแอนิเมชันที่ผลิต พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าสื่อแอนิเมชันดังกล่าวสามารถตอบสนองความสนใจและความต้องการของเด็กได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะในด้านภาพ สี เสียง และจังหวะของบทเพลง สอดคล้องกับการศึกษาของฐิติมา ชูใหม่ (2562) ที่กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กปฐมวัยซึ่งเรียนรู้ได้ดีผ่านการฟังและการดูสื่อเคลื่อนไหวประกอบเสียงเพลง

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อ เนื้อหา มากที่สุด สะท้อนให้เห็นว่าเนื้อหาที่น่าสนใจมีความน่าสนใจ เข้าใจง่าย และช่วยลดทัศนคติด้านลบที่เด็กมีต่อผักได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของสื่อประเภทนี้ รองลงมา คือ องค์ประกอบการออกแบบสื่อ กลุ่มตัวอย่างให้คะแนนความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นกัน ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการที่ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายมาใช้ในการออกแบบสื่อให้ตรงตามความต้องการของผู้รับสาร ทั้งนี้ส่งผลให้ตัวการ์ตูน คาแรกเตอร์ และรูปแบบการนำเสนอมีความเหมาะสม สอดคล้องกับวัยของเด็กปฐมวัย และสามารถสื่อสารเนื้อหาได้อย่าง

ชัดเจน สำหรับด้าน **การใช้ประโยชน์ของสื่อ** กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดเช่นกัน โดยระบุว่า สื่อแอนิเมชันทำให้เข้าใจคุณประโยชน์ของผักมากขึ้น และรู้สึกอยากลองรับประทานผัก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อสามารถสร้างการรับรู้เชิงบวกและกระตุ้นพฤติกรรมการบริโภคผักในกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อพิจารณาโดยรวม พบว่า สื่อแอนิเมชันที่ผลิตขึ้นสามารถสร้างความพึงพอใจให้กับกลุ่มเป้าหมายในระดับมากที่สุด โดยมีองค์ประกอบที่โดดเด่น เช่น บทเพลงประกอบที่ไพเราะ ตัวละครและคาแรกเตอร์ของผักที่ชัดเจน การร้องเพลงประกอบเนื้อหาอย่างสนุกสนาน รวมถึงการตัดต่อและการเคลื่อนไหวที่ลื่นไหล ทำให้เข้าถึงง่ายและไม่สร้างความตึงเครียด ซึ่งเหมาะสมกับวัยของกลุ่มเป้าหมายอย่างแท้จริง ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญญา โชติธรรมโมและศรชัย บุตรแก้ว (2563) ที่พบว่า องค์ประกอบของสื่อที่มีความเหมาะสมและตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย จะช่วยให้เด็กมีระดับการรับรู้ที่ดีขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะในการใช้ประโยชน์

การผลิตสื่อแอนิเมชันสำหรับเด็กควรเป็นแอนิเมชันที่มีบทเพลงเข้ามาเกี่ยวข้อง หรือมีตัวละครที่เหมาะสมสำหรับช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งสื่อแอนิเมชันสามารถเป็นได้หลายรูปแบบ ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เด็กที่ได้รับชมสื่อแอนิเมชันนั้นให้ความสนใจและมีความสุขกับการรับชม อีกทั้งยังเป็นการปรับเปลี่ยนทัศนคติเชิงลบของเด็กให้เป็นเชิงบวก เพราะทัศนคติสามารถเปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากทัศนคติเป็นสิ่งที่ได้มาจากการเรียนรู้หรือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ถ้าการเรียนรู้หรือประสบการณ์นั้นเปลี่ยนแปลงไป ทัศนคติดังนั้นก็ย่อมเปลี่ยนแปลงด้วย

ข้อเสนอแนะทั่วไป

จากผลการศึกษา พบว่า สื่อแอนิเมชันมีศักยภาพในการปรับเปลี่ยนทัศนคติของเด็กปฐมวัยได้ หากมีการออกแบบเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับพัฒนาการและความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1. การพัฒนาสื่อในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น เช่น เกมเพื่อการเรียนรู้หรือสื่ออินเตอร์แอคทีฟที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ดี ๆ ขึ้นขอบ เพื่อเป็นการส่งเสริมพฤติกรรมการบริโภคผักของเด็กปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. ควรออกแบบกิจกรรมให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมด้วย เพื่อศึกษาความยั่งยืนในการรับประทานผักของเด็ก ทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน
3. การขยายกลุ่มเป้าหมายและพื้นที่ศึกษา โดยเฉพาะในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่มีบริบททางวัฒนธรรมหรือสังคมที่แตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบความเหมาะสมของเนื้อหาและประเมินความสามารถในการขยายผลของสื่อ

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- ฐิติมา ชูใหม่. (2562). การเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย. *Hua Hin Medical Journal*, 1(2), 18–33.
- ดวงใจ ลิ้มตโสภณและสุทธดา ตั้งอยู่ดี. (2564). ผลของโปรแกรมการส่งเสริมการบริโภคผัก ผลไม้ ต่อความรู้ พฤติกรรม และปริมาณการบริโภคผัก ผลไม้ และภาวะโภชนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษาพื้นฐานกรุงเทพมหานคร. *วารสารคณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 29(3), 41-53.

- ดารา แพรรัตน์. (2539). *การวิเคราะห์เพื่อเลือกอุปกรณ์ที่เป็นสื่อผลิตภัณฑ์มีเดีย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/31864>
- ดุยรัตน์ โถวประเสริฐ. (2564). ผลของการอ่านสื่อนิทานต่อพฤติกรรมการเลิกใช้ขวดนมของเด็กและทัศนคติของผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี. *วารสารทันตภิบาล*, 32(1), 1-12.
- ทวีศักดิ์ กาญจนสุวรรณ. (2552). *Multimedia ฉบับพื้นฐาน*. สำนักพิมพ์ไทยเจริญการพิมพ์.
- ธรรมศักดิ์ เอื้อรักษากุล. (2555). *การสร้างภาพยนตร์ 2D*. สำนักพิมพ์ธุรกิจการพิมพ์.
- นิตยา ศรีมานนท์. (2567). การพัฒนาสื่อแอนิเมชันเพื่อการส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาแก่เด็กปฐมวัยสำหรับผู้ปกครอง. *วารสารวิจัยและพัฒนากระบวนการสุขภาพ*, 17(3), 101-114
- นิศาตร์ ชูชาญและภานุวัฒน์ นิ่มนวล. (2565). ผลของโปรแกรมการส่งเสริมพฤติกรรมการรับประทานอาหารสำหรับเด็กอนุบาลในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 50(2), 1-12. <https://doi:10.14456/educu.2022.16>
- ประไพพิศ สิงหเสน, ศักรินทร์ สุวรรณเวหา, และอดิยาณ์ ศรีเกษตริน. (2560). การส่งเสริมโภชนาการในเด็กวัยก่อนเรียน. *วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้*, 4(3), 226-235.
- พิทักษ์ ตรุษทิพย์. (2538). *ความพึงพอใจของประชาชนต่อระบบและกระบวนการให้บริการของกรุงเทพมหานคร : ศึกษาเฉพาะกรณีสำนักงานเขตยานนาวา* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ไม่ได้ตีพิมพ์]. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- เพ็ญญา โชติธรรมโมและศรัชัย บุตรแก้ว. (2563). การผลิตสื่อประชาสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมในรูปแบบภาพสัญลักษณ์ เรื่องสุขภาพในช่องปากสำหรับเด็ก. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น*, 17(2), 208-318.
- ยอดขวัญ ขาไขและวไลภรณ์ สุทธา. (2561). ความรู้ ทัศนคติและพฤติกรรมการบริโภคผักและผลไม้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม). *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 11(3), 1038-1055.
- โยธิน แสงวดี. (2551). *การวิจัยเชิงคุณภาพ*. ศูนย์ศึกษาและฝึกอบรมการวิจัย.
- วนิดา สำราญรัมย์และสมพร เรืองสังข์. (2567). คุณค่าของผักเคลด้านสุขภาพและวัฒนธรรมร่วมสมัย. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 9(9), 1559-1567.
- วรรณฤดี แก้วแกมแซ. (2544). *ความรู้ เจตคติ และการปฏิบัติเกี่ยวกับการบริโภคอาหารของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดกรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วิชัย เหลืองธรรมชาติ. (2531). *ความพึงพอใจและการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมใหม่ของประชากรในหมู่บ้านอพยพ โครงการเขื่อนรัชชประภา (เขื่อนหาลาน) จังหวัดสุราษฎร์ธานี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

- สุเทพ พาณิชพันธุ์. (2541). *ความพึงพอใจของเกษตรกรในการเข้าร่วมโครงการปรับโครงสร้างและระบบการผลิต การเกษตรจังหวัดอุบลราชธานี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- อรทัย ไชโย, จุฑามาศ สุขาสีน, อรพรรณ อำนวยศิลป์, วิลาวัลย์ จินวรรณ, และธนานันต์ อารีย์พงศ์. (2564). การสร้างการ์ตูนแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องประโยชน์ของสีผักสำหรับเด็กช่วงอายุ 7-15 ปี. *Journal of Information Science and Technology*, 11(1), 1-7.
- Vithita animation. (2565, 6 เมษายน). *ANIMATION แอนิเมชันคืออะไร*. <https://vithita.com/animation> 101/