

# ผลของโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติต่อทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

อรุณรัตน์ เหล็กศักดิ์\* พย.ม. (การพยาบาลเด็ก), รุจา ภูโพบูลย์\*\* D.N.S. (Family Health Care Nursing),  
ชั้นดุติ คงศักดิ์ตระกูล\*\*\* Ph.D. (Nursing)

\* นักศึกษาหลักสูตรพยาบาลศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพยาบาลเด็ก โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์  
โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

\*\* Corresponding author, ศาสตราจารย์ โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล  
E-mail: rutja.Phu@mahidol.ac.th.

\*\*\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ โรงเรียนพยาบาลรามาธิบดี คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล

**Abstract :** The Effects of Life Skill Development Program using 3D Cartoon Animations on the Life Skills of Third students

ArunratLeksak\* M.N.S. (Pediatric Nursing),  
RutjaPhuphaibul\*\* D.N.S. (Family Health Care Nursing),  
ChuanrudeeKongsaktrakul\*\*\* Ph.D. (Nursing)

\* Student, Master Degree of Nursing (Pediatric Nursing), Ramathibodi School of Nursing, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University.

\*\* Professor, Ramathibodi School of Nursing, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University.  
E-mail: rutja.Phu@mahidol.ac.th.

\*\*\* Corresponding author, Assistant Professor, Ramathibodi School of Nursing, Faculty of Medicine Ramathibodi Hospital, Mahidol University.

## Background

**Objective:** The study on the effect of Life Skill Reinforcement Program application by using 3D animated cartoon media for life skills in 3<sup>rd</sup> grade primary education students was conducted with following objectives.

1. To compare mean score of life skills of 3<sup>rd</sup> grade primary education students before and after participating the life skills reinforcement program by using 3D animated cartoons for life skills in 3<sup>rd</sup> grade primary education students.
2. To compare mean score of changing life skills between the group of 3<sup>rd</sup> grade primary education students participating in life skills reinforcement program by using 3D animated cartoon movie media with the group that does not participate in the program to enhance their life skills by using 3D animated cartoon movie media.

**Methods:** This research is a quasi – experimental design to study the effects of life skills development program by using 3D cartoon animations toward the life skills of third grade students at a primary school in Saraburi province. The research used sampling without replacement, and separated the sample group as follows. The experiment group of 73 participants was a

group that engaged in the effects of life skills development program by using 3D cartoon animations, and the controlled group of 63 participants was a group that did not engage in the program. Instrument used for experiment to life skills teaching program of school age children and 3D animated cartoon movie for "KABUANKAN DEKDEE" story. Instruments used the data collection of this research used self-report assessment instrument being divided into two parts as follows a personal data form and life skills scale form for 4 – 6th grade primary education students, and this research apersonal data analysis was conducted by applying descriptive statistics including frequency, percentage, mean, and standard deviation. The comparison of mean score of life skills between experimental groups and control groups before and after program participation was conducted by applying paired samples t-test statistics and the comparison of mean score of changing life skills between experimental group and control group after program participation was conducted by applying Independent t-test statistics. Results: Research results have discovered that the sample group that participated in the effects of life skills development program by using 3D cartoon animations had an increase in the mean score of life skills before participating in the program, with a statistical significance at  $p < .001$ , and had more change in the mean score of life skills than that of the sample group that did not attend the program, with a statistical significance at  $p < .001$

Conclusion : The life skills development program using 3D cartoon animations effectively help students with skills for a better life.

**บทคัดย่อ**

วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการใช้โปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ ต่อทักษะชีวิตในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยศึกษาเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและการเปลี่ยนแปลงของคะแนนทักษะชีวิตของนักเรียนกลุ่มที่เข้าร่วมโปรแกรมฯกับกลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมฯ ก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมฯ

วิธีการศึกษา การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มเข้าสองกลุ่ม วัดคะแนนทักษะชีวิตก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมฯ แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 73 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมฯ และกลุ่มควบคุม 67 คน ซึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมฯ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองคือ โปรแกรมการสอนทักษะชีวิตเด็กวัยเรียนและภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติเรื่องขบวนการเด็กดี การเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยครั้งนี้ ใช้เครื่องมือแบบประเมินด้วยตนเองแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ แบบบันทึกข้อมูลส่วนบุคคลและแบบวัดทักษะชีวิตนักเรียนชั้นประถมศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลโดยใช้สถิติบรรยายประกอบด้วย ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมฯ โดยใช้สถิติ Paired samples t-test และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตที่เปลี่ยนแปลงของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้สถิติ Independent t-test

ผลการศึกษา พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติ มีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมฯ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $p < .001$  และมีค่าเฉลี่ยคะแนนทักษะชีวิตเปลี่ยนแปลงสูงกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมฯอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ  $p < .001$

สรุป โปรแกรมสร้างเสริมทักษะชีวิตโดยใช้สื่อภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิตินั้นมีประสิทธิภาพช่วยทำให้นักเรียนมีทักษะชีวิตที่ดีขึ้นได้

**ความเป็นมา**

จากสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วก่อให้เกิดปัญหาให้กับบุคคลในทุกช่วงวัย โดยเฉพาะเด็กวัยเรียนอายุ 6 – 12 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงวัยแรกเริ่มแห่งการเรียนรู้ เริ่มพัฒนาทักษะในทุกด้าน เมื่อเกิดปัญหาจึงส่งผลกระทบต่ออย่างมากมายทั้งปัญหาการปรับตัว อารมณ์ สังคม จิตใจ การใช้ความรุนแรง การคิดเกม ยาเสพติด เพศสัมพันธ์ สุขภาพ ฯลฯ ปัญหาด้านพฤติกรรม การใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับสื่อเทคโนโลยี จากผล

สำรวจพฤติกรรมการใช้เวลาอยู่กับสื่อของเด็กอายุ 2- 18 ปี พบว่าใช้เวลาอยู่กับสื่อมากถึงวันละ 6.5 ชั่วโมง<sup>2</sup>

ผลกระทบการบริโภคสื่อต่อพฤติกรรมเด็ก โดยข้อมูลจากคณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล พ.ศ.2556 สรุปว่าเด็กไทยมีอัตรา การติดเกมประมาณร้อยละ 15 และใช้เวลาเล่นเกม เฉลี่ยวันละ 6-7 ชั่วโมง ส่งผลให้การเรียนลดทอนมีพฤติกรรมก้าวร้าว<sup>4</sup> จากการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง<sup>5</sup> การบริโภคสื่อที่มีความรุนแรงบ่อยๆ ทำให้ซึมซับจนเกิดเป็นความเคยชิน ส่งผลให้เด็กมี