การวิเคราะห์เนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน กรณีศึกษา: รายการโทรทัศน์ "ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน" ทางสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส

The Content Analysis of Kids TV Program "TATA TITI TOTO CHEEKY DINO" Thai PBS

ทศพร ไชยเดช[1*]
Thosaporn Chaidech

[1*] วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
College of Communication Arts, Rangsit University
* Corresponding author e-Mail: toprsutv@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิธีการในการนำเสนอในรายการ "ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน" 2) ศึกษาเนื้อหาในการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กของรายการ "ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน" และ 3) ศึกษาแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ปรากฏในรายการ "ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน" ในแนวคิดที่เกี่ยวกับ รูปแบบและเนื้อหาของรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก และแนวคิดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 โดยมีวิธีวิจัย คือ การวิเคราะห์เนื้อหารายการตัวอย่างและการสัมภาษณ์ผู้ผลิตรายการและผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนารายการสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน ผลการวิจัยพบว่า วิธีการนำเสนอรายการ เป็นรายการหุ่นเชิด มีภาพนิ่ง มีเพลงประกอบ มีคำบรรยายใต้เพลง มีกราฟิก มีการใช้สีสัน มีการใช้เสียงบรรยาย และใช้บทเพลงเพื่ออธิบายเหตุการณ์สำคัญๆต่างๆที่เกิดขึ้น ตัวละครหลัก คือ ซุปเปอร์ฮีโร่ไดโนเสาร์ 3 พี่น้อง ที่ลักษณะพิเศษเป็นตัวแทนของการเรียนรู้ รู้จักตนเอง การมีบทบาทในครอบครัว สังคม และการเป็นผู้นำ มีการใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย สุภาพ เพื่อกระตุ้นความสนใจ และการจดจำมากขึ้น เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวการผจญภัยในเหตุการณ์สมมติเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี นำมาสู่การเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กทั้ง 4 ด้านและเน้นไปในเรื่องของความสามารถทางอารมณ์ ที่จะช่วยให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างสร้างสรรค์และมีความสุข ด้านเนื้อหารายการที่ปรากฏตามแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 พบว่าเป็นทั้งเนื้อหา และกระบวนการเล่าเรื่อง เน้นการสร้างการมีส่วนร่วม การที่มีกลไกของการเล่น และการวัดผลหรือทำให้เห็นผล ซึ่งช่วยในการกระตุ้นพัฒนาการเด็กทั้ง 4 ด้าน และทักษะสำคัญตามแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ กลุ่มทักษะพื้นฐาน กลุ่มทักษะที่ต้องนำมาใช้ในการจัดการกับปัญหา กลุ่มทักษะที่ใช้ในการจัดการตัวเองกับสภาพสังคม ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว และความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสังคมและสภาพแวดล้อม

คำสำคัญ: รายการโทรทัศน์เพื่อเด็กก่อนวัยเรียน พัฒนาการของเด็ก การศึกษาในศตวรรษที่ 21

Abstract

The main purposes of this research are 1) to study the program formatted of "TATA TITI TOTO CHEEKY DINO"TV Program and 2) to study the content of "TATA TITI TOTO CHEEKY DINO"TV Program which can enhance child development. 3) to study the education road map in 21st by following the formatting and content concept of Television Program for Kids, Child Development and Education in 21st Century concept. Content analysis, and Interview the program producer and specialists are our research methodology. As a result, the program formatted with regard to suitability for preschool children are puppet plays with slides, accompanying songs, subtitles, graphics, colors, voice narration and songs to describe various important events during the program. The main characters are 3 super heroic dinosaur brothers. They have special characteristics, inquirer, self-awareness, caretaker, responsibility, leadership, followers and decision makers which lead to enhance child development in 4 aspects, self-awareness, family role model, social role model, and leadership. The Thai language is easy to understand, polite, and correctly. Mostly content are adventures in science and technology fictional events which enhance child development in 4 aspects which create the emotional quotient for children to spend their life much more, happily, joyfully, and innovative. According to the 21st century educational approach represented, the main contents focus on storytelling which is emphasized collaboration on game based that can be evaluated at the end of each game. This help to stimulate 4 aspect of child development leading to, foundational skill, critical thinking, character qualities, and adaptability.

Keywords: KIDS TV Program, Child Development, Education in 21st Century

1. บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่าโทรทัศน์มีส่วนสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของเด็ก มีทั้งข้อดีและข้อเสีย การเลือกรายการที่ดี เหมาะสมตามวัยจะช่วยส่งเสริมพฤติกรรมสังคม และพัฒนาการด้านภาษาของเด็ก ในทางกลับกันหากเลือกรายการที่ไม่เหมาะสม จะเกิดผลลบต่อความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าว รายการโทรทัศน์ในปัจจุบันสามารถสร้างความบันเทิงให้แก่ผู้ชมได้ แต่รายการโทรทัศน์ก็มีข้อเสียเช่นเดียวกัน ในกระบวนการเรียนรู้ของเด็กตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สื่อโทรทัศน์เป็นสื่อที่อยู่คู่กับเด็ก และมีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นสื่อที่ใกล้ชิด และสามารถสร้างแรงดึงดูดได้เป็นอย่างดีนั่นเอง อิทธิพลของโทรทัศน์ที่ส่งผลกระทบต่อเด็ก ได้รับความสนใจ และมีการพูดถึงมากขึ้นในสังคมไทย เริ่มจากความเคลื่อนไหวเมื่อปลายปี 2546 ของกลุ่มเครือข่ายพ่อแม่ องค์กรพัฒนาเอกชน ตลอดจนนักวิชาการแวดวงสื่อมวลชนและการศึกษา จนนำมาสู่มติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน 2546 กำหนดให้สถานีโทรทัศน์ทุกช่องต้องมีรายการเพื่อการส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน และครอบครัวในช่วงเวลาไพร์มไทม์ (18.00 - 22.00 น.) อย่างน้อย 1 ชั่วโมง จากมติดังกล่าวทำให้เกิดกระแสการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและครอบครัวขึ้น แบ่งเป็นรายการประเภทการ์ตูน เกมโชว์ และรายการประกวดร้องเพลง เป็นต้น จนกระทั่งปัจจุบัน เข้าสู่ยุคทีวีดิจิทัลที่มีการขับเคลื่อนจนเกิดเป็นสถานีโทรทัศน์ดิจิทัลเพื่อเด็กและครอบครัว แต่เนื่องจากปัญหาในเรื่องงบประมาณดำเนินการ ทำให้สถานีโทรทัศน์ดิจิทัลเพื่อเด็กและครอบครัวที่เกิดขึ้นทั้งหมด ได้แก่ ช่อง LOCA MCOT FAMILY และช่อง 3 FAMILY ได้ปิดตัวลงแล้ว เหลือเพียงรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กและครอบครัวในผังรายการของสถานีต่างๆ ในระบบดิจิทัลและดาวเทียม เช่น รายการการ์ตูนของช่อง Boomerang ช่อง Cartoon Club รายการช่อง 9 การ์ตูนทางช่อง 9 และรายการ Tata Titi Toto ไดโนจอมป่วนทางสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส เป็นต้น อย่างไรก็ตามการพัฒนารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กนั้นไม่อาจหยุดนิ่งได้ หากแต่ต้องมีการต่อยอดวิจัยต่อไป เนื่องด้วยว่าสื่อโทรทัศน์เป็นสื่อที่เด็กสามารถเข้าถึงได้ง่าย และเกิดการเรียนรู้และปฏิบัติตามได้ง่าย หากต้องการรับชมซ้ำสามารถเลือกชมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ได้

งานวิจัยนี้จึงกำหนดวัตถุประสงค์ในการศึกษารายการโทรทัศน์เพื่อเด็กก่อนวัยเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนารายการโทรทัศน์เพื่อเด็กวัยเรียน โดยเลือกศึกษารายการจากสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส เนื่องจากไทยพีบีเอสเปิดโอกาสให้ผู้ผลิตอิสระทั้งระดับผู้ประกอบการรายย่อย และระดับชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิตรายการ เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์รายการดีๆ สู่สังคม โดยมีสำนักรายการและสำนักเครือข่ายสื่อสาธารณะเป็นผู้ทำงาน และพัฒนารายการร่วมกับผู้ผลิตอิสระ ในปี 2558 สำนักรายการทำหน้าที่ผลิตและจัดหารายการประเภทรายการเด็ก รายการสารประโยชน์ และรายการสาระบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 45 ของแผนการออกอากาศ มีวิธีจัดหารายการทั้งในรูปแบบผลิตรายการเองร่วมกับหน่วยงานภายนอกผลิตรายการและเปิดโอกาสให้ผู้ผลิตได้เข้ามาช่วยสร้างสรรค์รายการ (องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย, 2559) ซึ่งนับได้ว่า แนวทางการผลิตรายการเด็กของไทยพีบีเอสมีกลไกการวางแผนที่น่าสนใจ ทั้งการเลือกผู้ผลิต การกำหนดเนื้อหา การตรวจสอบคุณภาพรายการ และการพัฒนารายการ ผู้วิจัยจึงเลือกรายการ Tata Titi Toto ไดโนจอมป่วน ซึ่งเป็นรายการที่เน้นกลุ่มเป้าหมายคือ เด็กก่อนวัยเรียนมาศึกษาวิจัยเพื่อหาองค์ความรู้ที่ใช้ในการพัฒนารายการ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์เพื่อเด็กก่อนวัยเรียนอย่างมีคุณภาพต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1) ศึกษาวิธีการในการนำเสนอในรายการ “ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน”
2) ศึกษาเนื้อหาในการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กของรายการ “ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน”
3) ศึกษาแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ปรากฏในรายการ “ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน”

2. ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องการวิเคราะห์เนื้อหารายการโทรทัศน์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน กรณีศึกษารายการโทรทัศน์ “ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) โดยมีระเบียบวิธีวิจัย ดังนี้

2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ของการวิจัย ได้แก่

1) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก และพัฒนาการสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน และการศึกษาในศตวรรษที่ 21

2) ตัวอย่างรายการโทรทัศน์จำนวน 25 ตอน เลือกจากตัวอย่างรายการตอนที่มีจำนวนการชมมากที่สุดทาง YouTube แบ่งเป็น รายการที่ออกอากาศในปี 2559 จำนวน 10 ตอน ปี 2560 จำนวน 10 ตอน และปี 2561 จำนวน 5 ตอน

3) ผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ ผู้ผลิตรายการ ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อสำหรับเด็ก และกลุ่มสภาผู้ชมผู้ฟังที่ติดตามรายการ ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน รวม 10 คน

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ตารางการวิเคราะห์เนื้อหารายการ และแนวทางประเด็นการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งได้มาจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก และพัฒนาการสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน และการศึกษาในศตวรรษที่ 21

2.3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นการถอดเทปเนื้อหาที่ปรากฏในรายการ วิธีการนำเสนอในรายการ จากนั้น นำข้อมูลที่ได้มาสังเคราะห์ เพื่อค้นหาองค์ความรู้ของการผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อเด็กก่อนวัยเรียน ส่วนการเก็บข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลนั้น เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก มีการบันทึกเสียงการสัมภาษณ์ และนำมาถอดเทปบทสัมภาษณ์ การสังเคราะห์ และสรุปประเด็นที่ได้

2.4 วิธีการวิเคราะห์ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหารายการ (Content analysis) โดยนำเนื้อหารายการที่ถอดเทป และการจดบันทึกประเด็นวิธีการนำเสนอ รูปแบบ เทคนิคต่างๆ ที่ปรากฏในรายการมาแยกประเด็นความรู้ตามตารางการวิเคราะห์ และนำข้อมูลการสัมภาษณ์จากผู้ให้ข้อมูลหลักแต่ละท่าน มาแยกประเด็นความรู้ จากนั้นนำผลที่ได้มาสังเคราะห์ความรู้ อภิปราย และสรุปผล

3. ผลการวิจัย

วิธีการนำเสนอในรายการ " ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน "

วิธีการในการนำเสนอในรายการ ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน ใช้รูปแบบละครหุ่นเชิด โดยมีการเล่าเรื่องแบบผจญภัย เนื้อหาส่วนใหญ่เป็นเรื่องราวการผจญภัยในเหตุการณ์สมมติต่างๆ มีการใช้เสียงบรรยาย และใช้บทเพลง กราฟิก เพื่ออธิบายเหตุการณ์สำคัญๆ ต่างๆ ที่เกิดขึ้น ทั้งนี้ การกำหนดรูปแบบรายการ มีการคำนึงถึงความเหมาะสมต่อช่วงวัยของผู้ชมรายการเป็นสำคัญ นั่นคือกลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับรายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก (อ้างถึงใน เข็มพร วิรุณราพันธุ์, 2555) โดยกล่าวไว้ว่า รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก หมายถึง รายการโทรทัศน์ที่ผลิตขึ้นสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก และอาจครอบคลุมถึงเยาวชนด้วย เป็นรายการโทรทัศน์ที่มุ่งเน้นให้เด็กดูแล้วเกิดความเข้าใจ และได้รับความสนุกสนาน บันเทิงให้ความรู้อย่างกว้างขวาง มีการปลูกฝังเจตคติและค่านิยมที่ดีงามสอดคล้องกับสังคม รวมทั้งก่อประโยชน์แก่เด็กทั้งร่างกายและจิตใจ เป็นรายการที่เหมาะกับเด็กคือ มีความง่าย กระจ่างชัด ไม่ซับซ้อน สนุกสนาน และให้ความรู้ที่สอดคล้องกับความต้องการของเด็ก เด็กเริ่มพัฒนาการเรียนรู้จากการเล่นแบบสมมติ ชอบการทดลองการเลียนแบบมีพัฒนาการด้านภาษา สามารถรับรู้อารมณ์ได้มากขึ้น ระบบคิดจะยังไม่สามารถแยก ระหว่างความจริงกับจินตนาการ การรับรู้ผ่านสื่อจะรับรู้ข้อมูลแบบซึมซับว่าเป็นจริง วัยนี้เป็นวัยที่เริ่มสร้างรูปแบบพฤติกรรมสุขภาพ โดยเฉพาะพฤติกรรมสุขภาพที่เชื่อมโยงในชีวิตประจำวัน (อ้างถึงใน สินีนาฏ เทพบุญ, 2553, น.15-18) ทำให้ทางรายการกำหนดรูปแบบรายการ ดังนี้

1) รายการการ์ตูนหุ่นเชิด ตัวละครหลัก คือ ซุปเปอร์ฮีโร่ ไดโนเสาร์ 3 พี่น้อง ซึ่งการเลือกใช้ตัวละครนั้นมีการกำหนดลักษณะพิเศษที่แตกต่างกัน และเป็นตัวแทนการเรียนรู้ รู้จักตนเอง การมีบทบาทในครอบครัว สังคม และการเป็นผู้นำ ได้แก่ ตัวละครที่เป็นผู้นำ ผู้ตาม และผู้ตัดสินใจ

ตัวละครหุ่นเชิดหลัก มีดังนี้

ตัวที่หนึ่ง ตาต้า ไดโนเสาร์น้องสุดท้อง ชอบดอกไม้ รักสิ่งสวยๆ งามๆ

ภาพที่ 1 ตาต้า

ตาต้า ไดโนเสาร์น้องสุดท้องสีแดง เป็นตัวแทนเด็กผู้หญิง และเป็นน้องเล็กที่สุดของสามพี่น้อง ชอบดอกไม้ รักสิ่งสวยๆ งามๆ มีความอ่อนหวาน ฉลาด มีความสนใจใฝ่รู้ (Inquirer) ชอบค้นหาสิ่งใหม่ ตื่นตัวกับสิ่งที่เกิดขึ้น มองโลกในแง่ดี มั่นใจในตัวเอง แต่ยังมีความเป็นเด็กมากๆ จึงยังขาดความระมัดระวัง และเป็นสาเหตุที่ทำให้พี่ๆ ต้องคอยตามหาและช่วยเหลือ

ตัวที่สอง ตีตี้ ไดโนเสาร์ผู้ฉลาดหลักแหลม ชอบค้นคว้าสมุนไพรชนิดใหม่ๆ

ภาพที่ 2 ตีตี้

ตีตี้ ไดโนเสาร์สีเหลือง แทนความสดใสร่าเริงสดใส ตีตี้เป็นตัวแทนลักษณะของเด็กผู้ชาย เป็นน้องคนกลาง คอยเฝ้าระวัง และมีสติ มีเหตุผลในการแก้ปัญหา (Reasonable) ซึ่งในตัวอย่างรายการที่มาวิเคราะห์จะพบว่า ตีตี้ มักจะเป็นผู้อาสาในการแก้ปัญหา เป็นผู้นำในสถานการณ์ต่างๆ (Leadership) เป็นตัวกลางในการเจรจา และไม่ตื่นตระหนกเมื่อเกิดปัญหา แต่จะแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยความรอบคอบ ระวัดระวัง

ตัวที่สาม โตโต้ ไดโนเสาร์ผู้รักศิลปะ รักดนตรี

ภาพที่ 3 โตโต้

โตโต้ ไดโนเสาร์สีเขียว แทนการเจริญเติบโต โตโต้เป็นตัวแทนของเด็กผู้ชาย ซึ่งเป็นพี่คนโต ลักษณะนิสัยชอบทำอะไรแผลงๆ มีความเป็นผู้นำ สนใจการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ทั้งศิลปะ และเทคโนโลยี และเมื่อเกิดสถานการณ์ฉุกเฉิน โตโต้จะเป็นผู้ที่นำความรู้ด้านเทคโนโลยีมาวิเคราะห์ปัญหา (Criticize) เพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้ดี

รายการตาต้า ตีตี้ โตโต้ ได้กำหนดลักษณะของตัวละคร จากพฤติกรรมของเด็ก ซึ่งมีความแตกต่างหลากหลายตามเพศ อายุ และลักษณะส่วนบุคคล ทำให้ทางรายการเลือกสร้างการ์ตูนที่มีลักษณะเป็นตัวแทนของ

เด็กๆ นอกจากนี้ การใช้สีในรายการ เน้นสีสันสดใสตามแม่สี เป็นสีหลัก 12 สี เพื่อให้เด็กเรียนรู้เรื่องสี อันเป็นความรู้พื้นฐานสำหรับเด็ก และโทนสีใช้เป็นตัวแทนของคุณลักษณะของตัวละครในเรื่อง เช่น สีดำแทนตัวละครที่เป็นตัวร้าย สีแดงแทนตัวละครที่เป็นฮีโร่ เป็นต้น

2) การใช้สีในรายการ เน้นสีสันสดใสตามแม่สี สีหลัก 12 สี เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องสี ซึ่งเป็นความรู้พื้นฐานสำหรับเด็ก และโทนสีใช้เป็นตัวแทนของลักษณะของตัวละครในเรื่อง เช่น สีดำแทนตัวละครที่เป็นตัวร้าย เทคนิคสำคัญ คือ การใช้คำพูด ภาพ เพลงประกอบ ที่เหมาะสมกับเด็ก เป็นคำที่ไม่ซับซ้อน ไม่รุนแรงเกินไป ภาพประกอบ สีสัน ต้องสามารถเติมเต็ม และต่อยอดจินตนาการของเด็กในฝึกการคิดวิเคราะห์ได้

3) การใช้ภาษาในรายการ เป็นภาษาที่เข้าใจง่าย สุภาพ ถูกต้องตามภาษาไทย เพื่อปลูกฝังวัฒนธรรมการใช้ภาษาไทย และแฝงไว้ด้วยความเคารพนอบน้อม เช่น การพูดกับผู้ใหญ่ในตอนคุณลุงต้นไม้ เป็นต้น นอกจากนี้ การใช้ภาษาที่เด็กเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน ทั้งคำกลอน หรือภาษาในเพลง เพื่อกระตุ้นความสนใจ และการจดจำมากขึ้น สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ช่วยในการกระตุ้นพัฒนาการเด็ก จะต้องมีเนื้อหาสาระที่เสริมสร้างพัฒนาการเด็กในด้านต่างๆ ในแต่ละตอน ซึ่งในสมัยก่อนจะเน้นให้เด็กนั้นพัฒนาในด้าน I.Q. (Intelligence Quotient) คือ ความฉลาดทางเชาวน์ปัญญา การคิด การใช้เหตุผล การคำนวณเป็นหลัก แต่ตรงกันข้ามในการ์ตูนเรื่องนี้จะเน้นไปในเรื่องของ E.Q. (Emotional Quotient) หรือความฉลาดทางด้านอารมณ์ คือ ความสามารถทางอารมณ์ที่จะช่วยให้การดำเนินชีวิตเป็นไปอย่างสร้างสรรค์ และมีความสุขเป็นหลัก ซึ่งในทุกตอนจะต้องมีเรื่องพวกนี้ เช่น การช่วยเหลือเพื่อนเมื่อเพื่อนมีปัญหา การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และการไม่แก่งแย่งชิงดีชิงเด่น เป็นต้น เพราะฉะนั้นรายการนี้จึงเน้นเป็นพิเศษในเรื่องของ E.Q. (Emotional Quotient) ส่วนในเรื่องของ I.Q. (Intelligence Quotient) ก็ไม่ได้ตัดออกไปเพียงแต่เป็น ส่วนรองในเนื้อหาเท่านั้น โดยรายการที่เหมาะสำหรับเด็กเล็ก ควรเป็นรายการที่ช่วยเติมเต็มประสบการณ์ชีวิต ความรู้รอบตัว ทำให้เข้าใจ และเตรียมพร้อมต่อการใช้ชีวิตมากขึ้น ซึ่งเป็นไปตามแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 คือ การพัฒนาทักษะสำคัญด้านพื้นฐาน ด้านสังคม ด้านการวิเคราะห์ และด้านการปรับตัวตามการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้

ทั้งนี้ การใช้ภาษาและการตรวจสอบคุณภาพรายการนั้นสำคัญมาก เพราะเด็กเล็กเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ จดจำ และเลียนแบบ ดังนั้น คุณลักษณะของรายการเด็กที่ดี ต้องไม่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเรื่องเพศ ภาษาความรุนแรง และการใช้ภาษาที่ถูกต้อง ไม่ดูถูกเหยียดหยามตัวเด็ก รายการจะต้องสนุก ดึงดูดความสนใจให้ติดตามได้จนจบรายการ มีเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ที่สอดคล้องกับช่วงวัยของผู้ชม การปรับตัวของช่วงวัยก่อให้เกิดความคิดในเชิงบวก มีความสุข มีความภูมิใจในตัวเอง ก่อให้เกิดจินตนาการ เกิดแรงบันดาลใจ กระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม การลงมือทำ เกิดปฏิสัมพันธ์ทั้งกับรายการ และกับผู้ที่ร่วมชมร่วมกัน เช่น พ่อแม่ โดยเฉพาะการใช้ประสาทสัมผัสที่มากกว่าแค่การรับชมและรับฟัง กระตุ้นให้เกิดการต่อยอดการเรียนรู้หลังชมรายการ (วรัชญ์ ครุจิต, 2555) ซึ่งหมายความว่า ทีมผู้ผลิตรายการต้องมีกระบวนการผลิตเนื้อหารายการที่มีการตรวจสอบการใช้ภาษามาแล้วอย่างรอบคอบ

4) การใช้เทคนิคอื่นๆ ในการนำเสนอ ได้แก่ เพลง นิทาน และกราฟิก การใช้เพลงประกอบรายการ การใช้กราฟิก ภาพประกอบ ภาพนิ่ง เพื่อช่วยในการอธิบายเรื่องราวให้เข้าใจมากขึ้น และเพิ่มความสนุก ตื่นเต้น เสริมสร้างจินตนาการให้กับเด็กๆ ซึ่งต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ และความเข้าใจต่อพัฒนาการของเด็ก มาประกอบการเลือกเทคนิคต่างๆ ด้วย เพราะช่วงแรกสั้นๆ เป็นช่วงนำรายการ มี 2 แบบ คือ นำเสนอเป็นนิทานตื่นนอน เป็นนิทานเกี่ยวกับเด็ก มีข้อคิดคติสอนใจ อีกแบบหนึ่งเป็นเพลงที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาหลักที่นำเสนอในรายการที่สอดคล้องกับชื่อตอน โดยวิธีเล่าเรื่อง ดำเนินโดยการรักษาคุณลักษณะสำคัญของตัวละคร กล่าวคือ โตโต้เป็นพี่คนโตเป็นไดโนเสาร์ผู้ชาย ลักษณะนิสัยชอบทำอะไรแผลงๆ มีความเป็นผู้นำ ตาต้า เป็นผู้หญิงแทนลักษณะของเด็กผู้หญิง มีความอ่อนหวาน มีความฉลาด สามารถเป็นตัวเชื่อมระหว่างพี่ๆ ได้ และ ตีตี้ เป็นคนกลางจะเป็นไดโนเสาร์ผู้ชาย มีลักษณะละเอียดรอบคอบ คอยแก้ปัญหา เมื่อเปรียบเทียบกับสถาบันครอบครัว สังเกตได้ว่าลูกคนแรกมักจะลองผิดลองถูกมาก่อน ส่วนลูกคนต่อมาจะเรียนรู้จากความผิดพลาดของพี่ เมื่อพี่ทำอะไรผิดแล้วอาจโดนทำโทษ น้องๆ จะไม่ทำตาม ดังนั้น ลูกคนกลางในเรื่องนี้ ซึ่งจะถูกวางลักษณะตัวละครที่มีความเฉลียวฉลาด การเล่าเรื่องดำเนินไปโดยยกเหตุการณ์ หรือสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้น โดยมีสามพี่น้องเข้าไปเป็นตัวแสดงทั้งผู้ก่อปัญหา ผู้แก้ไขปัญหา หรือความสามัคคีช่วยกันแก้ปัญหา ทำให้ผู้ชมรายการได้เรียนรู้ ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เน้นในด้านการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา

กล่าวโดยสรุป การนำเสนอในรายการจะมีวิธีการนำเสนอ เป็นเรื่องราวการผจญภัยของไดโนเสาร์ 3 พี่น้อง แต่มีเนื้อหารอง คือ ช่วงนิทานตื่นนอน เป็นนิทานสอนใจ มีทั้งนิทานอีสป ซึ่งเป็นที่รู้จักทั่วไป และนิทานที่ทางรายการแต่งเอง และบางตอนมีเพลงประกอบเรื่องเล่า แต่รายการนี้ไม่มีรูปแบบที่แน่นอน ซึ่งผู้ผลิตรายการให้เหตุผลว่า เป็นการพยายามปรับให้เข้ากับผู้ชมรายการ อย่างไรก็ตาม การไม่มีรูปแบบที่แน่นอน ทำให้เป็นประเด็นที่รายการอาจต้องพิจารณา คือ บางตอนมีช่วงนิทานตื่นนอน บางตอนไม่มี หรือบางตอนมีเพลงประกอบเรื่อง บางตอนไม่มี บางตอนมีช่องทางติดต่อรายการ บางตอนไม่มี ซึ่งการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมรายการนั้น เป็นปัจจัยสำคัญในการผลิตรายการในยุคปัจจุบัน หากรายการสามารถพัฒนาส่วนนี้เพิ่มเติม จะทำให้รายการประสบความสำเร็จมากขึ้นได้ อย่างไรก็ตามเพื่อสร้างภาพจดจำสามารถสรุปรูปแบบรายการได้

เนื้อหาในการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กก่อนวัยเรียนที่ปรากฏในรายการ ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน

การศึกษาเนื้อหาในการเสริมสร้างพัฒนาการนั้น มีข้อสังเกตจากการวิเคราะห์เนื้อหารายการว่า มีการสอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง และรูปแบบการนำเสนอ ซึ่งมักจะปรากฏในช่วงต้นรายการ ที่เป็นช่วงนิทานตื่นนอน เช่น เพลงนำเข้าช่วงว่า “ตื่นเช้าล้างหน้าล้างตา มาฟังนิทานตื่นนอน” เป็นการส่งเสริมให้เด็กๆ รู้จักการช่วยเหลือตัวเอง การวางแผนการทำกิจวัตรประจำวันเอง ส่วนในช่วงนิทานนั้น จะมีนิทานที่มีข้อคิดสอนใจ และคำแนะนำที่เกี่ยวกับการเสริมสร้างพัฒนาการในด้านต่างๆ ซึ่งแต่ละด้านนั้นมีความเชื่อมโยงกัน เช่น การชวนให้เด็กๆ ปลูกต้นไม้ เพื่อทำให้ร่างกายแข็งแรง ในตอนแมลงสาปบุก หรือตอนพายุหมุน ชวนให้เด็กดูเมฆ เพื่อเสริมสร้างจินตนาการ เสริมสร้างพัฒนาการด้านสติปัญญา ตอนกล้วยมหาภัย มีการสอดแทรกประโยชน์ และคุณค่าทางโภชนาการของกล้วย โดยใช้เพลงว่า “กล้วยลูกเล็กลูกใหญ่ กล้วยมีหลายสายพันธุ์ กล้วยสีเหลืองหวานมัน กินวันละสองลูก กินกล้วยน้ำว้า หรือกินกล้วยไข่ กินกล้วยลูกใหญ่ กล้วยหอมใช่เลย กินกล้วยหักมุก กล้วยชื่อแปลกๆ ลูกเล็กเรียวยาว กล้วยเล็บมือนาง” เป็นต้น

ส่วนในด้านอารมณ์และสังคม มีปรากฏทั้งในช่วงเพลง และในเนื้อหารายการหลัก ที่ปรากฏในเพลง เช่น ตอนโลกปี 8000 มีเพลงพลาสติก ทำให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ปัญหาของโลกซึ่งมาจากขยะพลาสติก ทำให้เด็กเรียนรู้ว่าการกระทำไม่ดีมีผลต่อโลก เพลงการ์ตูนในตอนดอกไม้ล่าเหยื่อ สอนให้เด็กรู้จักเลือกการ์ตูนที่ดีมีประโยชน์

แนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่ปรากฏในรายการ ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วน

การผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อเด็กก่อนวัยเรียน รายการ ตาต้า ตีตี้ โตโต้ มีการนำแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มาใช้เป็นแนวทางในการผลิตรายการ เพื่อให้รายการมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็กอย่างแท้จริง โดยองค์ความรู้ที่ใช้ในรายการ มีดังนี้

1) กลุ่มทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิสัมพันธ์กับบริบทที่แตกต่างกัน (Foundational Skill) ได้แก่ การใช้ภาษา (Literacy) การคำนวณ (Numeracy) การใช้เทคโนโลยี (ICT Literacy) การใช้วิทยาศาสตร์กับสิ่งรอบตัว (Scientific Literacy) การเป็นส่วนหนึ่งของสังคมและวัฒนธรรม (Cultural & Civic Literacy) โดยตัวอย่างรายการส่วนใหญ่พบว่า มีเนื้อหาตรงกับทักษะการใช้วิทยาศาสตร์กับสิ่งรอบตัว (Scientific Literacy) โดยเนื้อหารายการเกือบทุกตอน โดยเฉพาะตัวอย่างรายการจากปี 2559 มีเนื้อหาความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ และพฤติกรรมสุขภาพเป็นสำคัญ ได้แก่ การตื่นเช้า การแปรงฟัน การส่งเสริมให้ทานผักและผลไม้ ส่วนเรื่องวิทยาศาสตร์ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยในเหตุการณ์จำลอง ซึ่งเป็นเรื่องราวแต่งขึ้นโดยอ้างอิงความรู้ทางวิทยาศาสตร์ และการใช้เทคโนโลยี เช่น ตอนพายุหมุนฝาแฝด เป็นการจำลองสถานการณ์ให้เห็นจริง โดยมีการใช้ภาพกราฟิก พายุหมุน ดูดิ่นเต้น ทำให้เห็นถึงลักษณะของพายุ หรือตอนรับมือฝนกรด การเชื่อมโยงความรู้ทางวิทยาศาสตร์กับจินตนาการ ตัวอย่างรายการบางตอน มีการพูดถึงโลกอนาคต การใช้ยานอวกาศ หรือความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ความคิด นำการจัดการปัญหา มาสู่วิธีการแก้ปัญหา โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวช่วยให้กับเด็กอีกด้วย

2) กลุ่มทักษะที่ต้องนำมาใช้ในการจัดการกับปัญหา หรือความท้าทายที่ต้องเจอในชีวิต เป็นทักษะสำคัญที่ใช้ร่วมกันในการวิเคราะห์ปัญหาให้ถูกจุด (Critical Thinking) สร้างวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creativity) รวมทั้งสื่อสารและทำงานร่วมกับผู้อื่น (Communication & Collaboration) เพื่อแก้ปัญหานั้นให้ได้ ในตัวอย่างรายการที่นำมาวิเคราะห์นั้น พบว่า ตัวอย่างรายการจากปี 2550-2561 เน้นการจำลองสถานการณ์สมมติ ส่วนใหญ่

จะเป็นเหตุการณ์เฉพาะหน้าในสถานการณ์ต่างๆ ซึ่งเหล่าตัวละครต้องแก้ปัญหา โดยสามพี่น้องที่มีลักษณะเรื่องแตกต่างกัน จะเป็นตัวแทนของเด็กๆ ที่มีความแตกต่างในการจัดการปัญหา โดยวิธีเล่าเรื่องจะดำเนินโดยการรักษาคุณลักษณะสำคัญของตัวละครไว้ กล่าวคือ โตโต้ เก่งเทคโนโลยี แต่ขี้ตกใจ ตาต้า อยากรู้อยากเห็นช่างซักถาม กล้าลุยกล้าลอง กล้าเสี่ยงไม่กลัว และ ตีตี้ เป็นผู้มีเหตุผล มีสติ มีความรอบรู้ แก้ปัญหาต่างๆ ด้วยเหตุและผล การเล่าเรื่องดำเนินไปโดยยกเหตุการณ์ หรือสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้น โดยมีสามพี่น้องเข้าไปเป็นตัวแสดง ทั้งผู้ก่อปัญหา ผู้แก้ไขปัญหา หรือความสามัคคีกันเพื่อแก้ปัญหา เช่น ตอนดอกไม้ล่าเหยื่อ ที่มีเหตุการณ์ดอกไม้ขยายใหญ่ดูดตัวละครสองคนเข้าไปในดอกไม้ ทำให้เพื่อนๆ ต้องตามหาแล้วหาทางวิเคราะห์ปัญหา เพื่อช่วยเหลือ หรือตอนกล้วยมหาภัย มีการจำลองสถานการณ์ เมื่อ 3 พี่น้องไดโนได้ปลูกต้นกล้วยที่ได้มาจากเพื่อนต่างดาว จากนั้นได้มีตัวร้ายปล่อยแมลงเพื่อทำให้ต้นกล้วยกลายเป็นต้นกล้วยมหาภัย ลักษณะต้นกล้วยเป็นสีม่วงแต่กล้วยเป็นสีเหลืองทอง ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบให้สีม่วงแทนสิ่งของที่มีพิษ จากนั้นไดโนทั้ง 3 พี่น้องและเพื่อนต่างดาวก็ช่วยกันกำจัดแมลง ทำให้ต้นกล้วยกลับมาเป็นปกติอีกครั้ง บทบาทของตัวละคร ทำให้ผู้ชมรายการได้เรียนรู้ทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 เน้นในด้านการคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา

3) กลุ่มทักษะที่ใช้ในการจัดการตัวเองกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว (Character Qualities) เช่น ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) การริเริ่มสร้างสรรค์ (Initiative) ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ (Persistence) โดยตัวอย่างรายการในปี 2560 เป็นต้นมาจะพบว่า สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้น ส่งผลต่อวิธีคิดวิเคราะห์ และเลือกแก้ปัญหาของตัวละครแต่ละตัวจะมีวิธีการแตกต่างกัน ทำให้ผู้ชมรายการได้เรียนรู้ตัวอย่างการจัดการตัวเองในสถานการณ์ต่างๆ และเข้าใจผู้อื่นได้มากขึ้น

4) ความสามารถในการปรับตัวเข้ากับสังคมและสภาพแวดล้อม (Adaptability) ความเป็นผู้นำ (Leadership) และความตระหนักถึงสังคมและวัฒนธรรม (Social & Cultural Awareness) ทักษะเหล่านี้จึงมีความสำคัญมากขึ้น เพื่อให้เด็กเป็นคนที่มีคุณภาพ (Character Qualities) นั่นเอง ทักษะนี้ เป็นกลุ่มที่เกิดจากทักษะพื้นฐาน และการแก้ปัญหา การรู้จักเรียนรู้ลักษณะที่แตกต่างไปของคนแต่ละคน เพื่อนำมาสู่ความสามารถในการปรับตนเองให้เข้ากับสังคม และสภาพแวดล้อม ยอมรับเข้าใจ และอยู่ภายใต้การเปลี่ยนแปลงต่างๆ ได้ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่สอนให้ผู้ชมรายการพร้อมรับกับสิ่งที่จะเกิดขึ้นในชีวิต และมีความสามารถในการรับมือและแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้

5) กระบวนการที่ใช้ในการสร้างทักษะ จากตัวอย่างรายการที่นำมาวิเคราะห์พบว่า การเล่าเรื่องมีการใช้กระบวนการในการสร้างทักษะ 3 แบบ ได้แก่ 1) Structure of Interactions คือ กระบวนการที่สร้างการมีส่วนร่วมหรือมีกลไกที่ผู้เรียนสามารถ 'เล่น' หรือ 'ผลัดกันเล่น' กับบทเรียนได้อย่างซ้ำๆ และต่อเนื่อง เพื่อให้เกิดการฝึกซ้ำๆ จนเกิดเป็นทักษะได้ 2) รูปแบบกระบวนการที่มี Elements of Play คือ กระบวนการที่มีกลไกของ 'การเล่น' ที่สามารถตอบสนองและปรับเปลี่ยนผลที่เกิดขึ้นไปได้ตามการตัดสินใจที่แตกต่างกันของผู้เรียน ทำให้เห็นผลจากการตัดสินใจและเกิดการเรียนรู้จากสิ่งที่ทำลงไปได้เดี๋ยวนั้นจริงๆ และ 3) กระบวนการ Assessment and Reinforcement คือ รูปแบบของกระบวนการที่มีการให้ Feedback การวัดผล รวมทั้งการแนะนำและโค้ชให้กับผู้เรียน จากครู หรือผู้รู้ เพื่อให้ผู้เรียนรู้แนวทางที่ถูกต้อง และสามารถปรับแก้ในแนวทางที่ผิดได้ทันที

4. อภิปรายผลและสรุปผลการวิจัย

4.1 สรุปและอภิปรายผล

รายการการ์ตูนหุ่นเชิด ซึ่งเป็นรูปแบบของรายการ ตาต้า ตีตี้ โตโต้ ไดโนจอมป่วนนั้น เป็นรูปแบบรายการที่นิยมใช้ผลิตรายการสำหรับเด็กเล็ก ซึ่งในต่างประเทศมีรายการลักษณะนี้จำนวนมาก เดิมในประเทศไทยเคยมีรายการหุ่นเชิด ได้แก่ รายการเจ้าขุนทอง ออกอากาศตั้งแต่ 1 ตุลาคม 2534 ซึ่งเป็นตัวการ์ตูนสัตว์ เช่น นกขุนทอง ควาย จระเข้ สุนัข มีการใช้เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน ต่อมามีการสอดแทรกสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง รายการนี้ได้รับความนิยมมาก เป็นที่รู้จักทั้งเด็กและผู้ใหญ่ แต่ต่อมารายการลดสัดส่วนการผลิตและออกอากาศเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยี และการสนับสนุนรายการ ซึ่งเมื่อเทียบกับการใช้หุ่นเชิดของรายการตาต้า ตีตี้ โตโต้ นั้น เป็นตัวการ์ตูนที่สร้างจากจินตนาการ โดยมีไดโนเสาร์เป็นสัตว์อ้างอิง เนื้อเรื่องทั้งหมด สร้างจากจินตนาการ เน้นเรื่องวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และโลกอนาคต

มีความเกี่ยวข้องกับสถานการณ์จริงคือ ปัญหาขยะพลาสติกซึ่งเป็นประเด็นที่สื่อสารได้ชัดเจนที่สุด จากตัวอย่างรายการซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21 คือ เป็นกิจกรรมที่ให้เด็กเห็นการกระทำ และผลของการกระทำ ทำให้เด็กคิดวิเคราะห์ได้ เป็นรายการที่มีรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับรายการเพื่อเด็กก่อนวัยเรียนได้ เนื่องจากเป็นรายการที่เปิดโลกกว้าง สอนให้รู้ว่าโลกนี้ยังกว้างใหญ่ มีเรื่องราวมากมายที่พวกเขายังคงต้องเรียนรู้ เป็นรายการที่ส่งเสริมความสนใจใคร่รู้ของเด็กๆ ซึ่งสามารถนำเสนอผ่านเด็กจริงๆ หรือตัวละครตัวการ์ตูน ซึ่งตัวละครต้องเป็นตัวแทนของเด็กได้จริง ไม่เกินวัย ส่วนเนื้อหาต้องมีกระบวนการคัดกรองเนื้อหาและถ้อยคำที่เหมาะสมสำหรับเด็กให้มากกว่ารายการประเภทอื่น เพราะเด็กก่อนวัยเรียน เป็นวัยที่จดจำ สังเกตและพร้อมเลียนแบบการกระทำ คำพูด รวมถึงพฤติกรรมต่างๆ ได้เร็ว แต่เนื้อหารายการ ประเด็นที่นำเสนอต้องทันสมัย ทำให้ให้เด็กสามารถนำความรู้ไปใช้ได้ในอนาคตได้

กระบวนการวางแผนและออกแบบรายการสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนนั้น สอดคล้องกับข้อคิดเห็นจากนักวิชาการ และจากการทบทวนวรรณกรรม โดยการที่ผู้ผลิตรายการคำนึงถึงลักษณะของเด็กแต่ละคน และเลือกจากกลุ่มพี่น้องกันนั้น เป็นการแสดงให้เห็นพัฒนาการทั้งกายและจิต ซึ่งมีความแตกต่างกันตามอายุอีกด้วย การคำนึงถึงความสอดคล้องกับพัฒนาการเด็กตามช่วงวัยนั้น จึงจำเป็นและเหมาะสมอย่างยิ่ง ที่จะทำให้รายการที่ผลิตออกมานั้น เหมาะสำหรับกลุ่มผู้ชมรายการที่เป็นเด็กเล็กจริงๆ ทั้งด้านตัวละคร ลักษณะเฉพาะ การพูด การคิด การแสดงท่าทาง และบทบาท ความรับผิดชอบในเนื้อหาแต่ละตอน เป็นไปตามแนวคิดการผลิตรายการโทรทัศน์เพื่อเด็กก่อนวัยเรียน ประเด็นที่เด็กต้องรู้ หมายถึง ระดับคุณค่าของเนื้อหาสาระของรายการ โดยนอกจากจะเป็นการให้ข้อมูลพื้นฐานสำคัญในแต่ละประเด็นแล้ว ยังต้องพิจารณาในประเด็นของการสร้างทักษะพื้นฐานสำคัญที่เด็กจำเป็นต้องมี เนื้อหาสาระของรายการโทรทัศน์สอดคล้องกับพัฒนาการและกระบวนการเรียนรู้ตามช่วงวัยของเด็ก เนื้อหาสาระหรือรูปแบบของรายการที่ปรากฏในรายการโทรทัศน์ตรงกับความต้องการและความสนใจของเด็ก สามารถจำแนกได้เป็น 2 เรื่อง เรื่องแรกกล่าวคือ 1) เด็กๆ สามารถเชื่อมโยงประสบการณ์จริงในชีวิตประจำวันเข้ากับเนื้อหารายการที่ปรากฏได้ และ 2) การสร้างพื้นที่ในการสื่อสารหรือพูดคุยกับเด็ก ทั้งเด็กที่ร่วมในรายการ และการสร้างพื้นที่ในการสื่อสารหรือพูดคุยกับเด็กที่รับชมรายการโทรทัศน์ (อิทธิพล ปรีติประสงค์, 2555, น.21) ซึ่งในกรณีของรายการนี้ ยังขาดพื้นที่ในการสื่อสารกับผู้ชมรายการ โดยในบางตอนจะมีเปิดช่องทางการติดต่อรายการ แต่บางตอนไม่มี

4.2 ข้อเสนอแนะในการผลิตและพัฒนารายการเพื่อเด็กก่อนวัยเรียน

1) ควรเพิ่มสัดส่วนการผลิต และเผยแพร่รายการโทรทัศน์เพื่อเด็กก่อนวัยเรียนผ่านทางสถานีโทรทัศน์ต่างๆ ให้มากขึ้น ซึ่งควรมีการสนับสนุนจากภาครัฐทั้งด้านงบประมาณในการผลิต และการพัฒนาองค์ความรู้สำหรับทีมผลิตรายการ

2) รายการโทรทัศน์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียนควรวางแนวทางการผลิตรายการ โดยควรใช้แนวคิดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 มาเป็นแนวทางในการผลิตรายการ ทักษะเฉพาะทางขั้นพื้นฐาน (Literacies) ทักษะการเข้าสังคมและอารมณ์ (Social & Emotional Learning) และทักษะจำเป็นที่ต่อยอดไปสู่ Lifelong Learning หรือการเรียนรู้ตลอดชีวิต รวมถึงการพัฒนาการ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านสติปัญญา ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ และด้านสังคม

3) การผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียนจำเป็นต้องมีการศึกษาวิจัยกลุ่มผู้ชมก่อนทุกครั้ง เพื่อกำหนดรูปแบบ เนื้อหา ภาษาที่ใช้ องค์ประกอบของรายการ และเทคนิคการนำเสนอให้ตรงกับเป้าหมายการนำเสนอ เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กตามวัย และมุ่งเน้นการผลิตรายการที่ใช้กระบวนการในการสร้างทักษะ 3 แบบ ได้แก่ กระบวนการที่สร้างการมีส่วนร่วม กระบวนการที่มีกลไกของการเล่น และกระบวนการที่มีการวัดผล ซึ่งส่งเสริมให้ผู้ชมรายการสนใจ มีส่วนร่วมในการคิดวิเคราะห์ตามเนื้อหาที่ปรากฏในรายการ และยังมีผลต่อการเสริมสร้างพัฒนาการต่างๆ ของผู้ชมผู้ฟังได้จริง.

4) ควรมีกลไกในการกำกับดูแลเนื้อหา ภาพ เสียง ที่ปรากฏในรายการ ที่ต้องมีความเหมาะสมกับกลุ่มผู้ชมรายการโดยเฉพาะกลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน รวมถึงควรมีการสอดแทรกความรู้ที่จำเป็น เช่น การรู้เท่าทันสื่อ เพื่อให้เด็กได้มีภูมิคุ้มกันในเรื่องการเสพสื่อ รู้จักเลือกรับชมรับฟังสื่อที่เหมาะสม ปลอดภัย และสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

5) การพัฒนารายการสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนนั้น ควรส่งเสริมการผลิต พัฒนา และเผยแพร่รายการสำหรับสื่อออนไลน์ด้วย เพราะเป็นช่องทางที่ผู้รับสาร ผู้ชมรายการในปัจจุบันเข้าถึงได้ง่าย และยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้ผลิตรายการที่เป็นบุคคลทั่วไป สถาบันการศึกษา และสถาบันสื่อ สนใจผลิตรายการเพื่อเด็กก่อนวัยเรียนที่มีคุณภาพอีกด้วย

6. กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.ลักษณา คล้ายแก้ว อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และประธานกรรมการสอบ รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณ์ ทองเลิศ กรรมการสอบ และรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษดา เกิดดี กรรมการสอบ ที่ได้สละเวลาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในการเขียนและทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอขอบคุณครอบครัวที่ให้กำลังใจอย่างมากในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้

7. เอกสารอ้างอิง

เข็มพร วิรุณราพันธุ์. (2555). [ออนไลน์]. *รายงานฉบับสมบูรณ์จริยธรรมสื่อโทรทัศน์กับผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็ก: ศึกษาเปรียบเทียบโทรทัศน์ดิจิทัลช่องที่ได้รับความนิยม ช่วงตุลาคม 2557 และมกราคม 2558.* สืบค้นจาก https://www.nbtc.go.th/getattachment/Information/.pdf.aspx

วรัชญ ครุจิต. (2555). *โครงการศึกษากลุ่มความคิดใหม่และข้อเสนอแนะเชิงบูรณาการ เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อรูปแบบเนื้อหารายการโทรทัศน์ สื่อสำหรับเด็กและเยาวชนในอนาคตของสถานีโทรทัศน์) เพื่อให้บริการสาธารณะไทยพีบีเอส.* เสนอต่อสถาบันวิชาการสื่อสาธารณะ (สวส.) และองค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย (ส.ส.ท.)

สินีนาฏ เทพบุญ. (2553). *การวิเคราะห์เนื้อหา รายการโทรทัศน์สำหรับเด็ก.* การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

องค์การกระจายเสียงและแพร่ภาพสาธารณะแห่งประเทศไทย. (2559). [ออนไลน์]. *รายงานผลการปฏิบัติงานประจำปี 2559.* สืบค้นจาก https://org.thaipbs.or.th/announce/annualreport/1664

อิทธิพล ปรีดีประสงค์. (2555). *ร่าง คู่มือพัฒนารายการโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมการศึกษาและเรียนรู้สำหรับเด็ก.* กรุงเทพมหานคร : สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว

ผู้เขียน

ทศพร ไชยเดช
อาจารย์ผู้ช่วยสาขาผลิตและกำกับภาพยนตร์ วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
การศึกษา:
ปริญญาตรี นิเทศศาสตร์ สาขาการผลิตภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต
ประสบการณ์ทำงาน:
- โปรดิวเซอร์รายการ Wisdom Kids รายการโทรทัศน์สองภาษา สำหรับเด็กวัยเรียน จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในหลักสูตร Bilingual School ออกอากาศ สถานีโทรทัศน์ News1
- โปรดิวเซอร์รายการ ปิดทองแผ่นดิน รายการเทิดพระเกียรติ พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่9
- โปรดิวเซอร์รายการ I AM ทางสถานีโทรทัศน์อาร์เอสยู วิสดอม ทีวี รายการท่องเที่ยวในรูปแบบผจญภัย
- โปรดิวเซอร์รายการ เจาะลึกออมสินลีก ผ่าน Facebook fanpage ไทยลีก โดยเป็นรายการที่ทำร่วมกับบริษัท ไทยลีก จำกัด นำเสนอข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการแข่งขันฟุตบอลออมสินลีก โปร และออมสินลีก
- โปรดิวเซอร์รายการ ก้าวต่อก้าว Sports Idol รายการที่พาเด็กๆ ที่มีความฝันที่อยากเป็นนักกีฬาอาชีพได้ไปพบ ไปฝึกประสบการณ์ กับนักกีฬาในดวงใจที่ชื่นชอบ ทางสถานีโทรทัศน์ New TV 18