

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทางโทรทัศน์เพื่อการพัฒนาเด็ก มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์ปริมาณเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนจำนวน 4 เรื่อง คือ เรื่อง "กล้วยหอมจอมซน" (Banana in Pyjamas), "เทเลทubbyส์" (Teletubbies), "นิทานนิทรา" และ "แจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์" (สิ่งแวดล้อมของเรา) โดยพิจารณาเรื่องเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ พัฒนาการทางด้านสังคม
2. เพื่อศึกษาตัวละครในแต่ละเรื่องถึงบุคลิกลักษณะ และวิธีการแสดงออก

โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นสองส่วน

ส่วนแรกเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาในเชิงปริมาณโดยพิจารณาในเรื่องเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ และพัฒนาการทางด้านสังคมด้วยการใช้ตารางรหัส (Coding Sheet)

ส่วนที่สองเป็นการวิเคราะห์ในเชิงพรรณนาวิเคราะห์โดยพิจารณาเนื้อหาตัวละครในเรื่องบุคลิกลักษณะ และวิธีการแสดงออกในภาพรวมของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน

โดยทำการศึกษาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนที่ออกอากาศตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม – 30 ธันวาคม 2541 จากการบินเทปด้วยตนเอง รวมจำนวน 66 ตอน แบ่งเป็น

กล้วยหอมจอมซน	จำนวน	20	ตอน
เทเลทubbyส์	จำนวน	6	ตอน
นิทานนิทรา	จำนวน	30	ตอน
แจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์	จำนวน	10	ตอน

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีลำดับดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์เนื้อหาในเชิงปริมาณของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้ง 4 เรื่องเรียงตามรายชื่อเรื่องดังนี้
 - กล้วยหอมจอมซน
 - เทเลทubbyส์
 - นิทานนิทรา
 - แจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์

ขั้นตอนของการลำดับข้อมูลการวิเคราะห์

1. โครงเรื่องหลักภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน
 2. รายชื่อและจำนวนตอนที่ทำการศึกษาศึกษาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน
 3. แบบบันทึกข้อมูลแยกตามลักษณะของพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน
 4. ตารางแสดงค่าความถี่และร้อยละของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กแยกตามลักษณะของพัฒนาการ
 5. แผนภูมิแสดงค่าร้อยละพัฒนาการด้านต่างๆ ของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน
 6. แผนภูมิแสดงค่าร้อยละของพัฒนาการของเด็กจำแนกตามเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้งหมด
-
- 2 วิเคราะห์เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านตัวละครในเรื่องบุคลิกลักษณะและการแสดงออกโดยเรียงตามลำดับชื่อเรื่องตามข้างต้น
 - 2.1 ตัวละครที่นำมาวิเคราะห์
 - 2.2 บุคลิกลักษณะและวิธีการแสดงออก

การวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ กล้วยหอมจอมซน เทเลทัป บีส นีทาน นีทรา และแจ๋วแห้วสาวไข่มุกศรรย์

กล้วยหอมจอมซน

ตัวละครหลัก ปี1 ปี2 (เรียกรวมว่า"กล้วยหอม"), เอมี, ลูลู, มอร์แกน (เรียกรวมว่า "หมีเท็ดดี้")

หนูเจ้าเล่ห์

กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุตั้งแต่ 2-9 ปี

ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเรื่องนี้มีความยาวของเนื้อหา 5 นาทีเต็ม

โครงเรื่องหลัก

ความสนุกสนานของการละเล่นของตัวละครในเหตุการณ์ต่างๆ ที่ลงท้ายด้วยความสุข

เนื้อหาของเรื่อง ตัวละครทุกตัวปี1 ปี2 , เอมี, ลูลู, มอร์แกน และหนูเจ้าเล่ห์ จะผลัดกันเป็นตัวละครของเรื่องด้วยการสร้างเรื่อง หรือปัญหาเกิดขึ้น แล้วเพื่อนๆจะให้ความช่วยเหลือแก้ไขปัญหา ลงท้ายทุกคนจะร่วมกันเล่นกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นด้วยความสนุกสนาน ตัวละครปี1 ปี2 จะปรากฏอยู่ทุกตอน เพราะเป็นผู้ดำเนินเรื่องของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเรื่องนี้ โดยอุปนิสัยของปี1 ปี2 สนุกสนาน ชอบช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการเห็นทุกคนมีความสุข นอกจากนี้ปี1 ปี2 ชอบแกล้งเพื่อนๆเสมอ เรื่องทั้งหลายที่เกิดขึ้นจึงเป็นไปด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น "ตอนกล่องดนตรี" กล้วยหอมขอมกล่องดนตรีให้มอร์แกน จนเสียงดัง ด้วยความเข้าใจผิดคิดว่าเพื่อนต้องการเช่นนี้ ซึ่งแท้จริงมอร์แกนต้องการที่สงบสำหรับฟังกล่องดนตรีเบาๆของเขา จึงแบนหูฟังเพลงด้วยความสุข ทำให้กล้วยหอมคิดไปเองจนเกิดเหตุการณ์วุ่นวาย

กล้วยหอมจอมซน จำนวนที่ศึกษารวม 20 ตอน ดังรายชื่อตอนดังนี้

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1. ละครสัตว์ (Circus Time) | 11. กล้วยหอมไต่โนเสาร์ (Bananas Saurus) |
| 2. ซูเปอร์กล้วยหอม (Super Bananas) | 12. กล่องดนตรี (Music Box) |
| 3. ของเล่นมอร์แกน (Morgan's Cubby) | 13. หมวกกันแดด (Sun Hats) |
| 4. กล้วยหอมเดินรำ (Strictly Bananas) | 14. บันไดดนตรี (Music Stairs) |
| 5. ระบายสีเงา (Shadow Painting) | 15. ซ้ำของเก่า (Spring Clean) |
| 6. กระดานโต้คลื่น (Surf's up) | 16. ไปรษณีย์หนู (Rat Post) |
| 7. ถ่ายรูป (Say Cheese) | 17. บริการซักผ้า (Rat Wash) |
| 8. บริการส่งของ (Special Delivery) | 18. รองเท้าบัลเลต์ (Dancing Shoes) |
| 9. ปิกนิกซอณา (Picnic Thieves) | 19. หนูป่วย (Catch Cold) |
| 10. เวลานอน (Bed Time) | 20. ดินสอสีม่วง (Purple Pencil) |

แบบบันทึกข้อมูลจากเรื่อง "กล้วยหอมจอมซน" จำนวน 20 ตอน

ในวัย	พัฒนาการทางด้านร่างกาย			พัฒนาการทางด้านสติปัญญา			พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ		พัฒนาการทางด้านสังคม	
	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน			
ตอน 1.ละครสัตว์ 1. ฝึกซ้อมเล่นกล	1. เล่นกลแทนเพื่อน	1. เล่นกลแบบฉบับของตัวเอง	-	1. แสดงความซอโทษ 2. ยินดีช่วยเพื่อน	-	-	1. ร่วมกันจัดละครสัตว์			
ตอน 2 ซุปเปอร์กล้วยหอม 2. เล่นวิ่งไล่จับ	2. เล่นต่อหอคอย	2. ให้ชุดซุปเปอร์กล้วยหอมเพื่อเพื่อนนายเคร้า	-	3. ตีใจช่วยเพื่อนได้ 4. ไม่ถือสาคำพูดเพื่อน	-	-	2. ทำให้เพื่อนหายเศร้า 3. เล่นด้วยกันอย่างสนุกสนาน			
ตอน 3. ของเล่นมอร์แกน 3. เล่นเกมสติกดา 4. สร้างและเล่นบ้านของเล่น 5. ทำเค้กน้ำผึ้ง	-	-	-	-	1. ระบายความรู้สึกไม่พอใจ	-	4. ช่วยเพื่อนให้มีความสุขและเล่นด้วยกัน			
ตอน 4. กล้วยหอมเดินรำ 7. ฝึกหัดเดินรำ 8. สอนการเดินรำ	-	3. หัดและจดจำท่าเดินและแสดงได้	-	5. เสียใจแต่ไม่โทษคนอื่น 6. สร้างความมั่นใจให้เพื่อน	-	-	4. ช่วยเพื่อนให้สมหวังเพื่อทุกคนจะได้ยอมรับความสามารถ			

"กล้วยหอมจอมซน"

พัฒนาการทางด้านร่างกาย		พัฒนาการทางด้านสติปัญญา		พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ		พัฒนาการทางด้านสังคม	
ในร่ม	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 5. ระบายสีเงา	3. ทาสีกำแพงถนน	4. แก้วไขโดยระบายเงาของเพื่อนๆ	-	-	2. ไม่แสดงอารมณ์โกรธ	1. ร่วมมือกันทาสี	6. ช่วยเพื่อนทาสีให้สวยงาม
ตอน 6 กระดานโต้คลื่น	4. เล่นไม้ลื่น	-	1. เอากระดานโต้คลื่นมาเป็นไม้ลื่นแทน	7. ไม่แสดงความโกรธที่ถูกลอก	-	-	7. ทุกคนเล่นไม้ลื่นกันอย่างสนุกสนาน
ตอน 7 ถ่ายรูป 9. เดินบันได 10. ทำอาหาร	5. รีตักตุ๊กตาดอร์	5. แก้วไขโดยการแอบถ่ายรูปเพื่อนๆ ซดเชย	-	8. รูปถ่ายตกลงมาอายุแต่ไม่มีใครต่อว่าหรือโกรธ	-	-	8. ช่วยเหลือหนูให้มีรูปถ่ายของหนูเทิดดี
ตอน 8 บริการส่งของ	-	-	-	9. ขอโทษโดยทำอาหารมาให้ซดเชย	3. ถูกเพื่อนแกล้งก็ไม่แสดงความโกรธ	-	9. ร่วมรับประทานอาหารเค้กและน้ำชา ยามบ่ายอย่างมีความสุข
ตอน 9 ปิคนิคช้อนหา	6. เล่นช้อนหา	-	-	-	4. ไม่โกรธที่ถูกแกล้ง	-	10. ทุกคนพร้อมใจกันมาปิคนิค
ตอน 10. เวลานอน	-	-	-	10. ตื่นเต้นไปปิคนิคและเกิดความห่วงใยเพื่อน	-	-	11. ห่วงใยเพื่อนได้นำอาหารมาให้เพื่อนทานจะได้นอนหลับ

"กล้วยหอมจอมชน"

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

พัฒนาการทางด้านสังคม

ในร่ม	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 11.กล้วยหอม ไดโนเสาร์ -	7.เล่นทำรูปจากเงา	-	-	11.กล้วยแต่ไม่แสดงออก	-	-	12.ร่วมกันเล่นทำเงาเป็นสัตว์
ตอน 12.กล่องดนตรี -	8.ซ่อมม้านั่ง	6.แลกกล่องดนตรี	-	-	5.ไม่ต่อว่าเพื่อน	-	13.ช่วยเพื่อนให้สมหวัง
ตอน 13.หมวกกันแดด -	9.ทำความสะอาดชาม หาค 10.เล่นเรือใบกระดาษ 11.วิ่งไล่จับหมวก	7.คิดทำหมวกกระดาษ	-	12.ไม่แสดงอารมณ์โกรธ	-	-	14.ช่วยวิ่งไล่จับหมวกให้เพื่อน 15.ช่วยทำความสะอาดชาม หาคให้สวยงาม 16.ให้หมวกกระดาษเพื่อนจะ ได้เล่นด้วยกัน
ตอน 14 บินโดคนตรี 11 บรรเลงดนตรี	-	8.เสียงจากบินโดนำมา บรรเลงดนตรี	-	13.ดีใจเสียงดนตรีบินโด 14.ดีใจเสียงดนตรีจาก ขวดโหล	-	-	17.ร่วมกันบรรเลงดนตรีจาก บินโดมีเสียง และขวดโหล
ตอน 15 ชื่อของแก้ว 12.ประดิษฐ์สิ่งของต่างๆ	-	9.ดัดแปลงนำเศษวัสดุ มาประดิษฐ์เป็นสิ่งของ	-	-	6.ชมเชยหนูที่รู้จัก ดัดแปลง	2.บีบี2 ช่วย กันจัดบ้านใหม่	-
ตอน 16 ไปรษณีย์หนู -	12.ส่งจดหมาย	10 คิดทำไปรษณีย์	-	15.ห่อหุ้มแต่รับผิดรอบ งาน	-	-	18.ทุกคนร่วมมือกันบริการ อาหารและดนตรีให้หนู

"กล้วยหอมจอมชน"

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

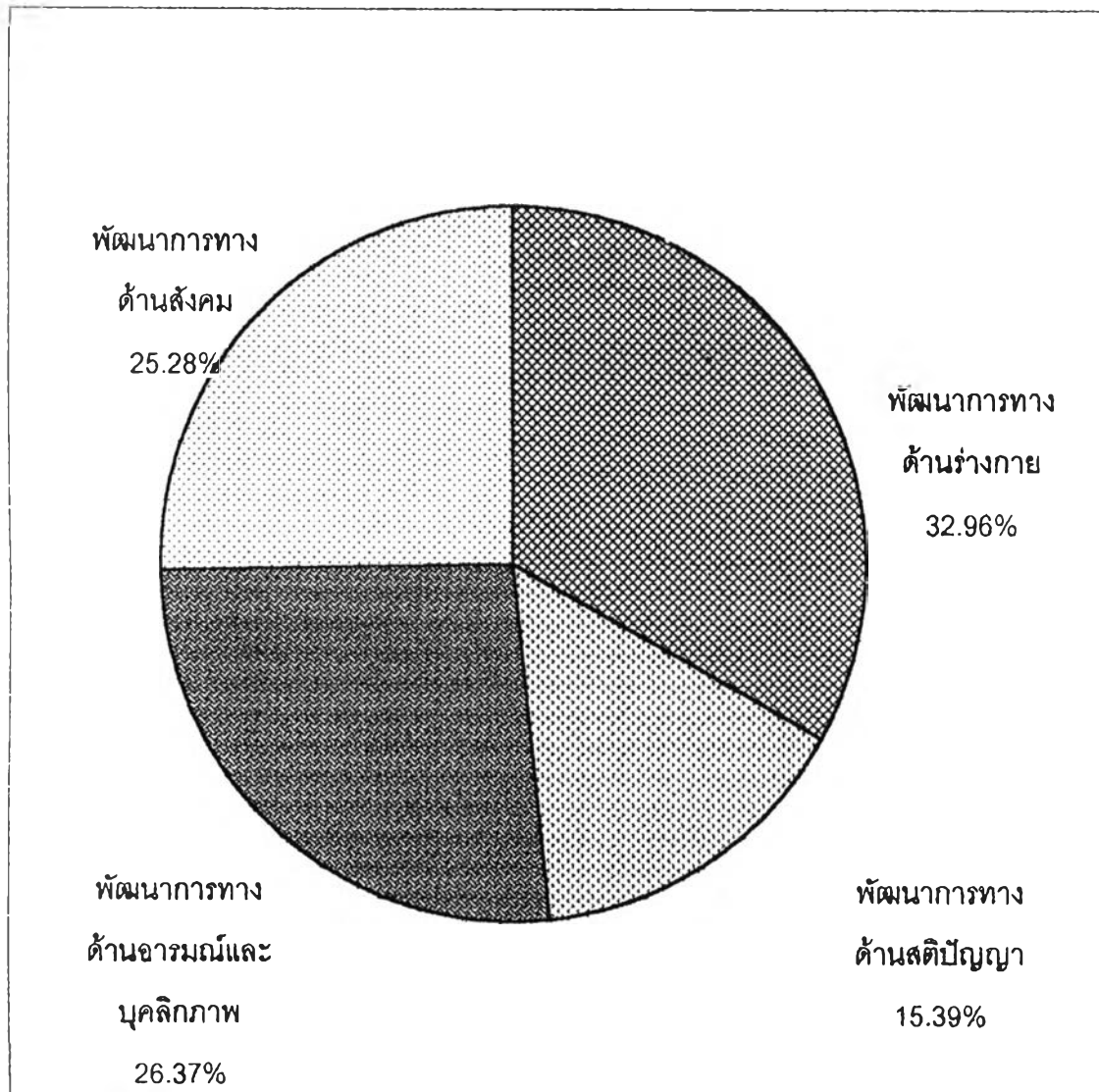
พัฒนาการทางด้านสังคม

ในร่ม	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 17 บริการซักผ้า 13. ซักผ้า 14. ตัดเสื้อผ้า	-	11. ซักผ้าโดยใช้เครื่อง ทุนแรง	-	-	-	-	-
ตอน 18 รองเท้าเดินรำ 15. ผีกเดินบัลเลต์	13. เล่นน้ำฝน	12. แบ่งรองเท้ากันฝน ให้เพื่อน	-	-	7. ผิดหวังแต่ก็ พอใจเพื่อน	-	19. เล่นน้ำฝนด้วยกัน
ตอน 19 หนูเป็นหวัด -	14. ตกปลา	-	-	-	8. ยินดีเพื่อนช่วย	-	20. เพื่อนๆ เต็มใจช่วยเหลือ
ตอน 20 ดินสอสีม่วง 16. วาดรูป	ล -	13. เป็นนักสืบหาดินสอ	-	-	9. ไม่โกรธเพื่อนที่ ทำของหาย	-	21. ช่วยกันค้นหาดินสอสีม่วงที่ หายไป
=16	=14	=13	=1	=15	=9	=2	=21

ตารางที่ 1. แสดงค่าความถี่และร้อยละของเรื่อง กล้วยหอมจอมซน
เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กแยกตามลักษณะของพัฒนาการ

พัฒนาการ	ความถี่	ร้อยละ
ด้านร่างกาย - ในร่ม	16	17.58
- กลางแจ้ง	14	15.38
พัฒนาการทางด้านร่างกาย	30	32.96
ด้านสติปัญญา - จากตนเอง	13	14.29
- จากผู้อื่น	1	1.10
พัฒนาการทางด้านสติปัญญา	14	15.39
ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ		
- จากตนเอง	15	16.48
- จากผู้อื่น	9	9.89
พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	24	26.37
ด้านสังคม - ครอบครัวของตน	2	2.20
- เพื่อนบ้าน	21	23.08
พัฒนาการทางด้านสังคม	23	25.28

แผนภูมิที่ 1. แสดงค่าร้อยละพัฒนาการด้านต่างๆ
จากเรื่องกล้วยหอมจอมชน



จากตารางที่ 1. จะพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน"กล้วยหอมจอมชน" เสนอเนื้อหาพัฒนาการทางด้านร่างกายมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 มีสัดส่วน 32.96% โดยแบ่งเป็น ในร่ม 17.58% และ กลางแจ้ง 15.38% อันดับที่ 2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ 26.37% โดยแบ่งเป็น จากตนเอง 16.48% และ จากผู้อื่น 9.89% อันดับที่ 3 พัฒนาการทางด้านสังคม 25.28% โดยแบ่งเป็น ครอบครัวของตน 2.20% และเพื่อนบ้าน 23.08% ส่วนอันดับที่ 4 อันดับสุดท้าย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา 15.39% โดยแบ่งเป็น จากตนเอง 14.29% และ จากผู้อื่น 1.10%

พัฒนาการทางด้านร่างกาย พบเนื้อหาพัฒนาการ"ในร่ม"มากกว่า"กลางแจ้ง" โดยที่เนื้อหาของ"ในร่ม"แสดงถึงทักษะ ความสามารถของปัจเจกบุคคล เช่น เดิน บัลเลต์, วาดรูป, ทำอาหาร, เย็บเสื้อผ้า, เต้นรำ ส่วน"กลางแจ้ง" เนื้อหาส่วนใหญ่จะเป็นการเล่น และพบเนื้อหาที่เสนอมากที่สุดคือ เรื่องการเล่นในลักษณะต่างๆ เช่น เล่นไม้สั้น, เล่นเรือใบกระต๊าก, เล่นกล, เล่นเกมส์ต่อหอคอย, เล่นน้ำฝน, เล่นวิ่งไล่จับ, เล่นทำรูปจากเงา

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พบเนื้อหาที่เสนอการแก้ปัญหา"จากตนเอง"มากกว่า"จากผู้อื่น" โดยที่ตัวละครซึ่งอยู่ในกลุ่มในเหตุการณ์นั้นๆ จะช่วยกันคิดหาวิธีการแก้ปัญหา ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ไม่สลับซับซ้อน การแก้ปัญหามุ่งเน้นเพื่อให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในเกมส์การเล่น เช่น ตอน"หวมกกระต๊าก" "เอมีเสนอมวมกกระต๊ากให้มอร์แกนใส่เพื่อมอร์แกนจะได้สามารถเล่นเรือใบกระต๊ากกับเพื่อนๆในวันที่อากาศร้อนจัดได้

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ พบเนื้อหาที่เสนอพัฒนาการที่มาจาก"จากตนเอง"มากกว่า"จากผู้อื่น" ซึ่งเนื้อหาที่พบใน"จากตนเอง"ส่วนใหญ่จะเป็นการรู้จักระงับความรู้สึกที่ไม่ดี เช่น โกรธ, ความน่าอัปยศ เช่น ตอน "กระดานโต้คลื่น" ปี 1 ปี 2 ไม่แสดงอารมณ์โกรธที่ถูกหนูหลอกให้ซื้อกระดานโต้คลื่น รองลงมาเป็นเนื้อหาที่แสดงความรู้สึกเสียใจ ขอบทที่ไม่สำเร็จ เช่น ตอน"กล้วยหอมเต้นรำ" ลูจู่แสดงความเสียใจที่ไม่มีความสามารถในการสอนกล้วยหอมให้เต้นรำได้ (แทนที่จะกล่าวโทษว่า"กล้วยหอม"โง่) หรือตอน"ละครสัตว์" หนูขอโทษกล้วยหอมที่ไม่มีการแสดงอีกต่อไป

พัฒนาการทางด้านสังคม พบเนื้อหาที่เสนอพัฒนาการที่มาจาก"เพื่อนบ้าน" มากกว่า มาจาก"ครอบครัวของตน" โดยเนื้อหามุ่งเน้นการให้ความช่วยเหลือ ความสามัคคี การรักใคร่ปรองดองกัน เพื่อให้ทุกคนมีความสุข เช่น ตอน"ไปรษณีย์หนู" หนูรู้สึกท้อแท้ที่ไม่ได้รับจดหมายจากใครขณะที่ตัวเองต้องส่งจดหมายให้คนอื่นๆ เมื่อเพื่อนๆรู้ก็รีบส่งจดหมายเชิญหนูมางานปาร์ตี้และให้หนูหยุดพักผ่อน โดยที่เพื่อนๆช่วยกันบริการอาหาร ดนตรีให้หนู ทำให้หนูมีความสุข หรือตอน"บริการส่งของ" หมี่เท็ดดีบอกกล้วยหอมว่าไม่มีงานเลี้ยงน้ำชาปลายนี้เพราะไม่มีอาหารเพราะถูกกล้วยหอมแกล้ง แต่กล้วยหอมยอมรับความผิดและขอโทษเพื่อนๆที่แกล้ง และสร้างความประหลาดใจให้เพื่อนๆ โดยเอาอาหารที่เตรียมมาพร้อมทุกอย่างแล้ว ทำให้ทุกคนสนุกกับงานเลี้ยงน้ำชาปลายนี้

ตัวละครหลัก ทิงกี้ วิงกี้ (Tinky Winky), ดิบซี่ (Dipsy), ล้าลา (Laa Laa), โป (Po)

รวมเรียกว่า “เทเลท๊อบบีส”

ตัวละครเสริม ลูลู (Lu Lu),

กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 2-5 ปี

เรื่องเทเลท๊อบบีสมีความยาวประมาณ 30 นาที โดยแบ่งเป็นตอนต้นประมาณ 5 นาที, ตอนกลางประมาณ 15 นาที และตอนท้าย ประมาณ 10 นาที

โครงเรื่องหลัก

เน้นพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กได้แก่การเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อในส่วนต่างๆ ทั้งใหญ่และย่อยของเหล่าเทเลท๊อบบีส และเด็กๆบนโลกมนุษย์

เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจะเกิดทั้งในดินแดนเทเลท๊อบบีสซึ่งมีตัวละครหลัก และตัวละครเสริมอาศัยอยู่บนดินแดนแห่งนี้ และบนโลกมนุษย์ซึ่งจะมีเด็กๆ เป็นผู้กระทำกิจกรรมแตกต่างกันไปในแต่ละตอน โดยตัวละครเด็กจะเปลี่ยนไปเรื่อยๆ

ในตอนต้นจะเป็นเหตุการณ์ในดินแดนเทเลท๊อบบีส ซึ่งเหล่าเทเลท๊อบบีสนำโดย Tinky Winky, Dipsy, Laa Laa, Po ทำกิจกรรมร่วมกัน หรือตัวละครบางตัวเป็นผู้เริ่มต้นกระทำโดยลำพัง จากนั้นจึงมีเพื่อนมาร่วมสมทบในภายหลัง จนมีสัญญาณกั้นหลุม และไม่มีใครโทรเรียก ทั้งหมดจึงออกไปสนามกลางแจ้งเพื่อรับสัญญาณที่ส่งมาจากโลกมนุษย์

เหตุการณ์ในตอนกลางเรื่องจะเป็นเรื่องของเด็กบนโลกมนุษย์ที่ทำกิจกรรมแล้วชวนผู้ชมไปดู ในส่วนนี้จะฉายซ้ำอีก 1 ครั้งเช่น “ตอนดนตรีแจ๊ส” เด็กๆชวนไปชมพวกเขาเต้นเพลงแจ๊สกลางสนามหญ้า ตอนท้ายของเรื่องเป็นเรื่องของเหล่าเทเลท๊อบบีสทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น ทั้งหมดกระโดดกลับไปกลับมา ลงร่องน้ำ หรือบรรดาเทเลท๊อบบีส ชมกิจกรรมบางอย่าง เช่น ชมพาเหรดสัตว์ป่า, ชมคนตีกลอง, ชมบ้านเต้นรำซึ่งในฉากนี้จะเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในดินแดนเทเลท๊อบบีส จนกระทั่งมีสัญญาณให้บรรดาเทเลท๊อบบีส กลับลงสู่หลุม ทุกคนก็โบกมืออำลาเด็กๆ

เทเลท๊อบบีส จำนวนตอนที่ศึกษารวม 6 ตอน ดังรายชื่อตอนดังนี้

- | | |
|-----------------|--------------------|
| 1. แต่งหน้าเค้ก | 4. สัตวแพทย์ |
| 2. วันรื่นเริง | 5. อาบน้ำให้เจสซี่ |
| 3. ทำฟาง | 6. ดนตรีแจ๊ส |

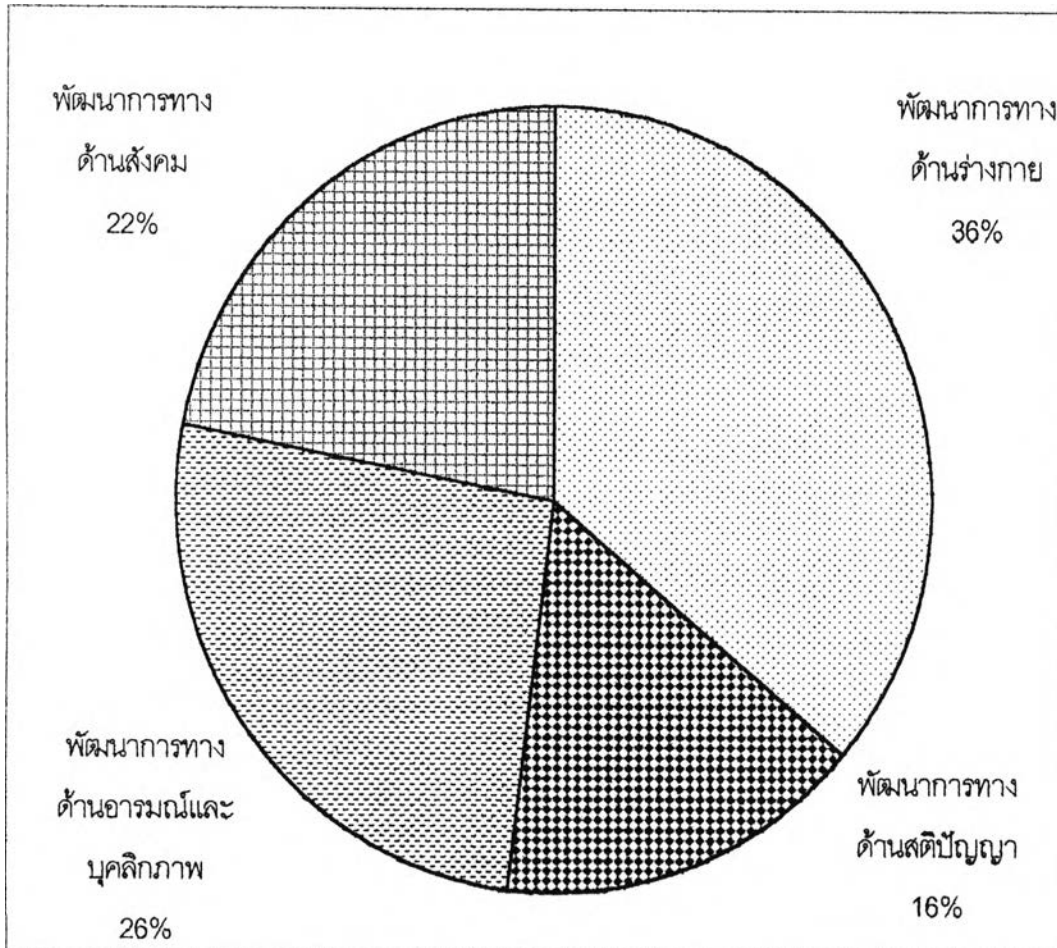
แบบบันทึกข้อมูลจากเรื่อง เทเลทัปบีส จำนวน 6 ตอน

พัฒนาการทางด้านร่างกาย		พัฒนาการทางด้านสติปัญญา		พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ		พัฒนาการทางด้านสังคม	
ในร่ม	กลางแจ้ง	ตนเอง	ผู้อื่น	ตนเอง	ผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 1. แต่งหน้าเค้ก							
1. ตบมือตีแรน	1. สวมหมวกแล้วกระโดด	1. สาธิตวิธีการแต่งหน้าเค้ก	-	1. ตีใจแต่งหน้าเค้กได้สำเร็จ	1. ผิดหวังไม่ได้ฟังเสียงคนทำขนมแล้วกลับสู่ปกติ	1. พี่น้องช่วยกันทำสวนผสม	1. เล่นด้วยกันอย่างสนุก 2. มีวินัยในการเดิน
ตอน 2. วันวันเรียง							
-	2. เดินไปเดินมา 3. เดินรำ 4. เล่นลูกบอลสีส้ม	2. สาธิตวิธีการตกแต่งชุดแฟนซี	-	3. อธิบายด้วยความมั่นใจ ตื่นเต้น สนุกสนานกับงาน	2. ตีใจที่ได้ลูกบอลกลับมา	-	3. ร่วมงานฉลองแต่งแฟนซี เดินรำตามจังหวะดนตรี
ตอน 3. ทำฟาง							
3. วิ่งไล่จับลู่อู๋	5. ช่วยกันทำงาน	3. สาธิตการทำฟางให้เป็นฟอง	-	4. ภูมิใจที่ได้ช่วยงาน 5. ตีใจและแสดงความรักต่อเพื่อนๆ และต่อลู่อู๋ด้วย	3. ระวังความโกรธที่ถูกแกล้ง	-	4. ช่วยเพื่อนๆ ให้ได้ของกลับมาและแสดงความรักใคร่สามัคคีต่อกัน
ตอน 4. สัตว์แพทย์							
4. จับตัวกระต่าย 5. เล่นเกมส์"จ๊ะเอ๋"	6. เดินไปเดินมา	5. คิดเล่นเกมส์"จ๊ะเอ๋"	1. สอนวิธีจับสัตว์	6. ไม่โกรธที่ทำให้ตกใจและรู้สึกสนุกที่ได้เล่น	4. ภูมิใจที่ทำตามคำแนะนำได้	-	5. ช่วยเหลือสัตว์แพทย์ 6. เล่นกันด้วยความสนุก
ตอน 5. อานน้ำให้เจสซี่							
6. อานน้ำให้สุนัข	7. พาสุนัขเดินเล่น	6. คิดหาสุนัขไปอานน้ำ	2. สอนวิธีอานน้ำให้	7. ไม่โกรธที่ถูกแย่งขนม	-	2. สนุกที่ได้ช่วย	7. มีวินัยในการรับประทาน
ตอน 6. ดนตรีแจ๊ส							
8. เล่นลิ้นไถล	9. เดินโยกตัวไปมา 10. เดินขยับขา	-	-	-	5. กระตือรือร้น ตื่นเต้นชมการวิ่งไล่จับหมีและสิงโต	-	8. มีวินัยในการนั่งชม 9. เด็กๆ เดินตามจังหวะ
8	10	6	2	8	5	2	9

ตารางที่ 2. แสดงค่าความถี่และร้อยละของเรื่อง เทเลทัปปีส์
เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กแยกตามลักษณะของพัฒนาการ

พัฒนาการ	ความถี่	ร้อยละ
ด้านร่างกาย - ในร่ม	8	16
- กลางแจ้ง	10	20
พัฒนาการทางด้านร่างกาย	18	36
ด้านสติปัญญา - จากตนเอง	6	12
- จากผู้อื่น	2	4
พัฒนาการทางด้านสติปัญญา	8	16
ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ		
- จากตนเอง	8	16
- จากผู้อื่น	5	10
พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	13	26
ด้านสังคม - ครอบครัวของตน	2	4
- เพื่อนบ้าน	9	18
พัฒนาการทางด้านสังคม	11	22

แผนภูมิที่ 2. แสดงค่าร้อยละพัฒนาการด้านต่างๆ
จากเรื่อง เทเลทัปปีส์



จากตารางที่ 2. จะเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน"เทเลทัมบีส" เสนอเนื้อหาทางด้านพัฒนาการทางด้านร่างกายมากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 มีสัดส่วน 36% โดยแบ่งเป็นในร่ม 16% และกลางแจ้ง 20% อันดับที่ 2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ 26% โดยแบ่งเป็น จากตนเอง 16% และจากผู้อื่น 10% อันดับที่ 3 พัฒนาการทางด้านสังคม 22% โดยแบ่งเป็น ครอบครัวของตน 4% และเพื่อนบ้าน 18% ส่วนอันดับที่ 4 ซึ่งเป็นอันดับสุดท้าย พัฒนาการทางด้านสติปัญญา 16% โดยแบ่งเป็น จากตนเอง 12% และจากผู้อื่น 4%

พัฒนาการทางด้านร่างกาย พบพัฒนาการจาก"กลางแจ้ง"มากกว่า"ในร่ม" โดยมีสัดส่วนที่ไม่แตกต่างกันมากนัก เนื้อหาที่พบส่วนใหญ่เสนอกิจกรรมซึ่งใช้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อให้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ได้ทำงาน แข็งแรงสมบูรณ์และการเคลื่อนไหวมักจะมีเสียงดนตรีประกอบกิจกรรมนั้นๆ เพื่อให้เกิดความสนุกสนานความเข้าใจ ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ของเด็กในการสื่อสารกับดนตรี และมีงานวิจัยที่พบว่าเด็กที่ได้ฟังดนตรีบ่อยๆ จะมีสมาธิที่ดีสามารถจดจำสิ่งต่างๆ ได้ง่าย ซึ่งจะส่งผลต่อการเรียนของเด็กต่อไป เช่น ตอน"ดนตรีแจ๊ส"เด็กๆเดินโยกตัวไปมาตามจังหวะที่กลางสนาม มีการบรรเลงดนตรีแจ๊สกลางสนามหญ้า, หรือเหล่าเทเลทัมบีสกระโดดลงร่องน้ำเล็กๆ ตามจังหวะดนตรีประกอบ

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พบพัฒนาการ"จากตนเอง"มากกว่า"จากผู้อื่น" แต่ไม่ได้ให้ความสำคัญมากนัก เนื้อหาที่พบส่วนใหญ่มุ่งเน้นเด็กมีความคิดความอ่านเป็นของตนเอง กล้าที่จะพูดแสดงออก เช่น ตอน"วันรื่นเริง" เด็กอายุ 5 ขวบ อธิบายพร้อมสาธิตเรื่องการตกแต่งชุดแฟนซีและความสวยงามของชุดต่างๆ

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ พบพัฒนาการที่มาจาก"จากตนเอง"มากกว่า"จากผู้อื่น" มีสัดส่วนที่ไม่แตกต่างกันมากนัก เนื้อหาที่เสนอส่วนใหญ่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ดีใจ ภูมิใจ มั่นใจที่สามารถทำได้สำเร็จ เช่น ตอน"แต่งหน้าเค้ก" 2พี่น้องมาร์คและโซอี้ภูมิใจที่ทำงานผสมและแต่งหน้าเค้กได้สำเร็จ หรือตอน อานน้ำให้เจสซี่ เด็กหญิงช่วยคุณแม่อาบน้ำให้ลูกสุนัข

พัฒนาการทางด้านสังคม พบพัฒนาการมาจาก"เพื่อนบ้าน"มากกว่า"ครอบครัวของตน"ซึ่งมีความแตกต่างที่เด่นชัด โดยเนื้อหาส่วนใหญ่แสดงให้เห็นถึงการเล่นด้วยกันอย่างสนุกสนาน การใช้ชีวิตร่วมกับเพื่อนๆ อย่างมีความสุข โดยไม่มีการทะเลาะแย่งของเล่นกัน เช่น ตอน"แต่งหน้าเค้ก" โฟและลาล่าเล่นตบมือ ดีเข้าด้วยกันอย่างสนุกสนาน, ตอน"วันรื่นเริง"เด็กร่วมงานฉลองและเต้นรำอย่างสนุกสนาน

นิทาน นิทรา

ตัวละครหลัก บาบ่า, บีบี, หมึกหวาน, ปลาโก้, ราชาดุงก้า หรือท่านดุงก้า

ตัวละครเสริม นูดู (คนป่า), ตัวลูกกลก

กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 5-9 ปี

ความยาวของเรื่องประมาณ 5 นาที โดยแบ่งเป็นส่วนของพิธีกรเปิดและปิดท้ายเรื่อง, ส่วนเนื้อหาและเพลงประกอบอยู่ท้ายสุด

โครงเรื่องหลัก

ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของตัวละครเด็กคือباب่า บีบี จนเกิดเหตุการณ์รุ่นวาย และมีผู้ใหญ่คือราชาดุงก้ามาช่วยแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

หลังจากที่باب่า(เด็กชาย) บีบี(เด็กหญิง) 2พี่น้องซึ่งเป็นมนุษย์ต่างดาวนั่งยานอวกาศเพื่อกลับสู่วงดาวบ้านเกิด พลังเครื่องกักตวงที่เกาะน้ำหวาน ที่นี้باب่า บีบีได้พบเพื่อนใหม่คือหมึกหวานเป็นเด็กหญิง และปลาโก้เป็นเด็กชาย ทั้ง 2 คนมีอายุมากกว่าباب่า บีบี เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนเกาะน้ำหวานมักมาจากباب่า บีบีซึ่งเป็นเด็กเล็กที่ก่อเหตุรุ่นวายด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ แต่บางครั้งปลาโก้ซึ่งเป็นเด็กเกรงก็ชอบก่อเหตุรุ่นวายอยู่เสมอไม่แพ้กัน หมึกหวานเป็นเด็กที่เรียบร้อย มีความเป็นผู้ใหญ่มากกว่าทุกคนจึงมักเป็นผู้ที่ไปเป่าแตรเพื่อเรียกราชาดุงก้าให้มาช่วยแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งท่านดุงก้าจะสอนและแนะนำเด็กๆ ให้กระทำอย่างถูกต้อง

นิทานนิทรา จำนวนที่ศึกษา 30 ตอน

1.	กตिका	16.	ถูกโจมตี
2.	เลือกกิน	17.	พี่น้อง
3.	หนีออกจากบ้าน	18.	วิ่งสามขา
4.	ทำความเคารพ	19.	ไปล้างมือ
5.	ยักษ์บนท้องฟ้า	20.	ช่วยหมึกหวาน
6.	เขียนหนังสือ	21.	เคี้ยวดัง
7.	มะม่วงกวน	22.	สัญญา
8.	ขยะถุงพลาสติก	23.	ไม่สบาย
9.	ฟองมั่ง	24.	สนุกกันหน่อย
10.	อย่ากินเยอะ	25.	ลืมจนได้
11.	ดูทั้งวัน	26.	คอนเสิร์ตปลาโก้
12.	ผีเสื้อ	27.	เปลือกหอย
13.	ของขวัญวันเกิด	28.	สัตว์เลี้ยงของปลาโก้ 1
14.	เมฆสีอะไร	29.	ตีมนมกันเถอะ
15.	โรงเรียนวันแรก	30.	ใครหยิบมีด

แบบบันทึกข้อมูลจากเรื่องนิทาน นิทรา จำนวน 30 ตอน

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

พัฒนาการทางด้านสังคม

ในร่ม	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 1. กติกา	1.วิ่งแข่งขันกัน	-	1.ปฏิบัติตามกฎกติกา	1.อดทนไม่ต่อว่า	-	-	1.ต่อต้านการโกง
ตอน 2. เลือกกิน	-	-	2.ไม่ควรเลือกทานเฉพาะที่ตัวเองชอบ	-	-	-	2.ทานร่วมกับคนอื่น ไม่เลือกเฉพาะที่ชอบ
ตอน 3. นี้ออกจากบ้าน	-	-	3.มีปัญหาต้องพูดจากัน	2.ขอโทษทำให้คนอื่นเดือดร้อน	-	-	3.ช่วยกันตามหา นานา
ตอน 4. ทำความเคารพ	-	-	4.บอกวิธีทำความเคารพครู	3.ไม่ต่อว่าถูกแกล้ง	-	-	-
ตอน 5 ยักษ์บนท้องฟ้า	-	-	5.ฝนตก ฟ้าแลบ ฟ้าร้อง เป็น ปราบกฎการณ์ทางธรรมชาติ	4.ขอโทษทำให้เพื่อนเจ็บ	1.ไม่โกรธเพราะเพื่อนไม่ได้เจตนา	-	4.ทำให้หมึกหวานฟื้น จากสลบ
ตอน 6.เขียนหนังสือ 1.หัดเขียนหนังสือ	-	1.บีบปากใช้ผ้าแทนกระดาษลดการทำลายต้นไม้	6.ต้องขออนุญาตเจ้าของก่อนนำมาใช้	5.ขอโทษที่นำของผู้อื่นมาใช้	-	-	-

"นิทาน นิทรา"

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

พัฒนาการทางด้านสังคม

ในร่ม	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 7. มะม่วงกวน	2. เล่นบอล	2. แสงแดดใช้ กนอมอาหาร	7. บอกประโยชน์ของ แสงแดด	6. ทำผิดรู้จักขอโทษ และแก้ใจ	2. ไม่แสดงอารมณ์โกรธ	-	5. ช่วยกันทำให้ มะม่วง สะอาดเหมือนเดิม
ตอน 8. ชยะฉะพลาสติก	3. เล่นขายของ	-	8. ให้ตะกร้า, ถุงผ้าแทน ถุงพลาสติก	-	-	-	6. ช่วยกันเก็บถุง พลาสติกที่หล่น กระจาย
ตอน 9. ห้องมั่ง	-	-	9. บอกประโยชน์ของ เปลือกผลไม้	7. ไม่พอใจการกระทำ แต่คิดไปเดือน	-	-	7. ไม่อยากให้เพื่อนถูก ต่อว่าจากคนอื่น ๆ
ตอน 10. ยากินแยอะ	-	-	10. ทอฟฟี่ไม่มีสาร อาหารที่เป็นประโยชน์ ต่อร่างกาย	-	3. อุดทนไม่โกรธที่ถูกใส่ร้าย	-	-
ตอน 11. ตุ๊กหิ้งวัน	-	-	11. เด็กดีต้องแบ่งเวลา ให้ถูก	-	4. อุดทนโดยไม่ตอบโต้	-	-

"นิทาน นิทรา"

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

พัฒนาการทางด้านสังคม

ในร่ม	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 12. ผีเสื้อ -	4.วิ่งไล่จับผีเสื้อ	3.ให้ปล่อยผีเสื้อ เพราะมันจะตาย	12.ผีเสื้อต้องอาศัยตามธรรมชาติ	-	-	-	-
ตอน 13 ของขวัญวันเกิด 2.ทำค้อนวิเศษ	-	4.เสนอทำจากเศษวัสดุ	13.ของขวัญมีคุณค่าทางจิตใจต่อผู้รับ	-	5.เสียใจแต่เมื่อได้รับคำอธิบายก็เข้าใจ	-	8.ทุกคนยินดีที่จะร่วมกันทำของขวัญ
ตอน 14 เมฆสีอะไร -	-	-	14.สอนวิธีดูฝนจะตก	-	6.ส่งสารเพื่อนป่วย	1.ห่วงใยเพื่อนและหาทางช่วย	-
ตอน 15 โรงเรียนวันแรก -	-	-	15.โรงเรียนมีสิ่งน่าสนใจหลายอย่าง	-	7.รู้สึกสนุกอยากไป	-	9.อยากให้เพื่อนได้เรียนหนังสือมีความรู้
ตอน 16 ถูกใจมด -	5.ปิ่นเขา	-	16.อย่าจับลูกอ่อนของสัตว์จะถูกทำร้ายได้	-	-	-	10.เรียกค่างามาช่วยปฐมพยาบาลเพื่อน

"นิทาน นิทรา"

ในร่ม	พัฒนาการทางด้านร่างกาย		พัฒนาการทางด้านสติปัญญา		พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ		พัฒนาการทางด้านสังคม
	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 17 พี่น้อง	6. เล่นลูกบอล	-	17. เป็นพี่น้องต้องรักกัน	8. พี่น้องดีใจที่ไม่โกรธกัน	8. เพื่อนๆยินดีที่พี่น้องเข้าใจกันดีแล้ว	-	11. สบายช่วยเหลือให้พี่น้องไม่โกรธกัน
ตอน 18 วิ่งสามขา	7. แข่งวิ่งสามขา	-	18. การแข่งขันต้องเล่นเป็นทีม มีความสามัคคีจึงจะชนะ	-	9. เมื่อได้รับคำสอนเรื่องความสามัคคีก็เกิดความเข้าใจกัน	-	12. การแข่งขันต้องใช้ความสามัคคีร่วมใจกันจึงจะชนะ
ตอน 19 ปลายังมือ	8. เล่นบอล 9. เล่นก่อกองทราย	5. ปลายังมือ ก่อนทานโดนัท	19. ปลายังมือเพื่อจะได้ไม่มีเชื้อโรค	9. สภาวะผิदनียบ โดนัททานก่อนล้างมือ	-	-	13. ทุกคนช่วยเหลือเพื่อนไม่สบาย
ตอน 20 ช่วยหมึกหวาน	-	-	20. ต้องรู้จักระวังด้วยตัวเอง	-	-	-	-
ตอน 21 เคี้ยวตั้ง	-	-	21. เคี้ยวเสียงดังเป็นการรบกวนผู้อื่นและไม่มีการยกย่อง	-	-	-	14. สอนมารยาทการรับประทานอาหาร
ตอน 22 สัญญา	-	-	22. ต้องรักษาสัญญา	-	-	-	15. ควรทำตามสัญญา

“นิทาน นิทาน”

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

พัฒนาการทางด้านสังคม

ในร่ม	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 23 ไม่สบาย 3.วิ่งออกกำลังกาย	-	-	23.อย่าออกกำลังกายตอนไม่สบายจะเป็นอันตราย	-	-	2.อาสาเป็นเพื่อนวิ่งออกกำลังกาย	-
ตอน 24 สนุกกันหน่อย -	10 ออกกำลังกาย	-	24.เปิดเพลงทำให้สนุก กระฉับกระเฉง	10.มีดนตรีทำให้กระฉับกระเฉง	-	-	16.ร่วมกันออกกำลังกาย ประกอบดนตรีอย่างสนุก
ตอน 25 สิมจนได้ -	-	6.รู้หน้าที่เตรียมจัดตารางเรียงล่องหน้า	25.สอนว่าควรจัดตารางเรียนล่องหน้าจะได้ไม่ลืม และไม่ต้องเร่งรีบตอนเช้า	11.สารภาพความจริงและสัญญาว่าจะไม่ทำอีก	-	-	-
ตอน 26 คอนเสิร์ตปลาโก้ 4.หึ่งร้องและเต้น	-	-	26.อย่าขึ้นไปเล่นที่สูงอีก	12.ภูมิใจที่ได้ร้องและเต้น	-	-	17.ช่วยเหลือปลาโก้ที่ตกลงมาจนสลบ
ตอน 27 เปลือกหอย 5.ร้อยสร้อยจากเปลือกหอย	11.เก็บเปลือกหอยบนชายหาด	-	27.เก็บเปลือกหอยบนชายหาดเป็นการทำลายธรรมชาติ	-	10.ทุกคนหัวเราะบีบีที่นึกถึงลูกบิดเปลือกหอย	-	-

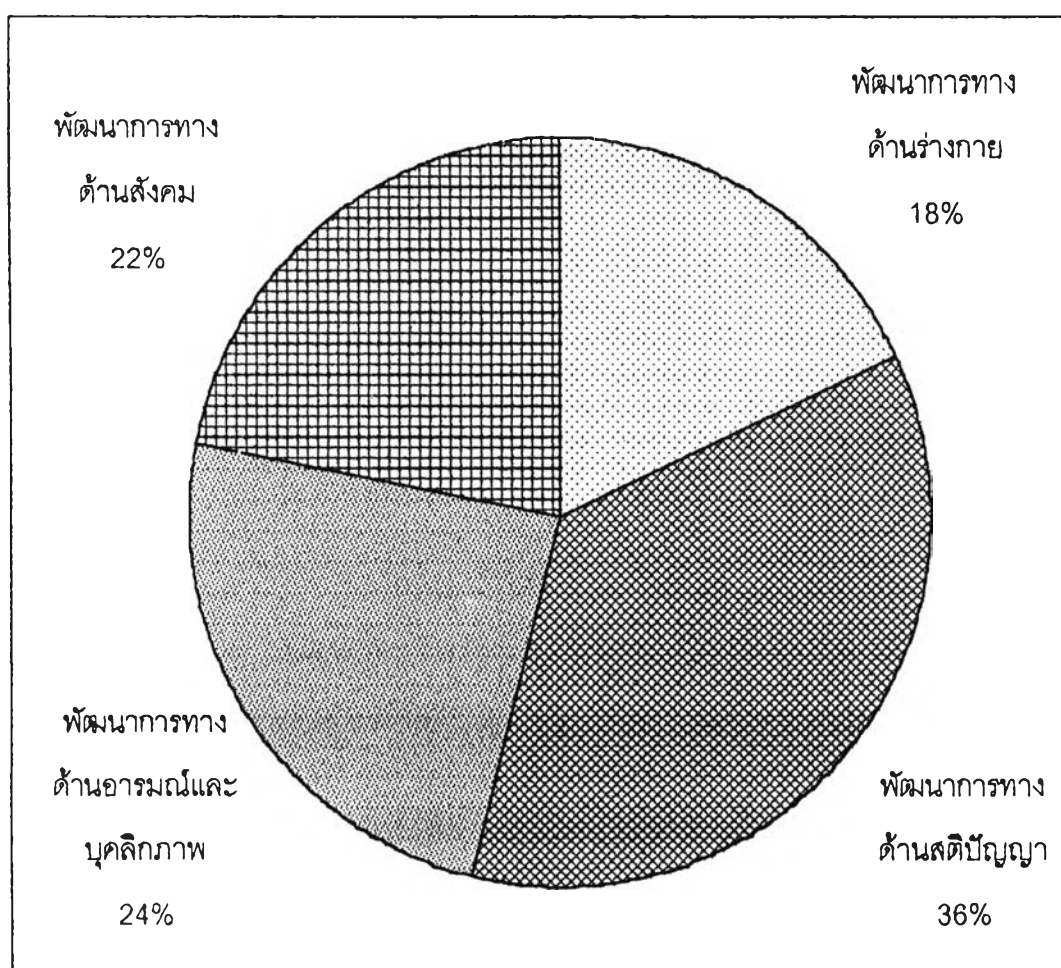
“นิทาน นิทรา”

ในร่ม	พัฒนาการทางด้านร่างกาย		พัฒนาการทางด้านสติปัญญา		พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ		พัฒนาการทางด้านสังคม	
	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน	
ตอน 28 สัตว์เลี้ยงของปลาโก้ 6.อาบน้ำให้สัตว์เลี้ยง	-	-	28. หมั่นอาบน้ำให้สัตว์เลี้ยงจะได้ไม่มีกลิ่นเหม็น	-	11. อุดทนไม่ต่อว่าที่ปลาโก้ไม่มีความรับผิดชอบ	-	18. ทุกคนยอมรับสัตว์เลี้ยงของปลาโก้	
ตอน 29 ตีมนมกันแกะ	12. แร้งซักเยื่อ	-	29. ตีมนมมีประโยชน์ต่อร่างกาย ต้องออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ทานอาหารที่มีประโยชน์และพักผ่อนให้เพียงพอ	-	-	-	19. ห่วงใยได้ยินเสียงร้องของบ๊อบบี้ จึงเรียกคูก้ามาช่วยเหลือ	
ตอน 30 ไครหีบมีด	-	-	30. ต้องได้รับอนุญาตจากเจ้าของก่อน	13. ขอโทษที่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน	-	-	20. ตอบแทนด้วยการชวนทุกคนมากินปลาอย่าง	
=6	=12	=6	=30	=13	=11	=2	=20	

ตารางที่ 3. แสดงค่าความถี่และร้อยละของเรื่องนิทานนิทรา
เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กแยกตามลักษณะของพัฒนาการ

พัฒนาการ	ความถี่	ร้อยละ
ด้านร่างกาย - ในร่ม	6	6
- กลางแจ้ง	12	12
พัฒนาการทางด้านร่างกาย	18	18
ด้านสติปัญญา - จากตนเอง	6	6
- จากผู้อื่น	30	30
พัฒนาการทางด้านสติปัญญา	36	36
ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ		
- จากตนเอง	13	13
- จากผู้อื่น	11	11
พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	24	24
ด้านสังคม - ครอบครัวของตน	2	2
- เพื่อนบ้าน	20	20
พัฒนาการทางด้านสังคม	22	22

แผนภูมิที่ 3. แสดงค่าร้อยละพัฒนาการด้านต่างๆ
จากเรื่อง นิทานนิทรา



จากตารางที่ 3. จะเห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน"นิทานนิทรา" เสนอเนื้อหาทางด้านพัฒนาการทางด้านสติปัญญามากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 มีสัดส่วน 36% โดยแบ่งเป็น จากตนเอง 6% และจากผู้อื่น 30% อันดับที่ 2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ 24% โดยแบ่งเป็น จากตนเอง 13% และจากผู้อื่น 11% อันดับที่ 3 พัฒนาการทางด้านสังคม 22% โดยแบ่งเป็น ครอบครัวของตน 2% และเพื่อนบ้าน 20% ส่วนอันดับที่ 4 ซึ่งเป็นอันดับสุดท้าย พัฒนาการทางด้านร่างกาย 18% โดยแบ่งเป็น ในร่ม 6% และกลางแจ้ง 12%

พัฒนาการทางด้านร่างกาย พบเนื้อหาด้านนี้มีน้อยที่สุด โดยพัฒนาการจาก"กลางแจ้ง"สูงกว่า"ในร่ม" และมีสัดส่วนที่แตกต่างกัน เนื้อหาที่เสนอส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องการแข่งขัน เช่น ตอน"กติกาก"เป็นการวิ่งแข่งขัน, ตอน"วิ่งสามขา" แข่งขันวิ่งสามขา ซึ่งพัฒนาการทางด้านร่างกายจะเน้นการใช้กำลัง ได้แก่การเล่นลูกบอล, การปีนเขา

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พบเนื้อหาทางด้านนี้มีมากที่สุดโดยมา"จากผู้อื่น" มากกว่า"จากตนเอง" ในทุกตอนมุ่งเสนอผู้ใหญเป็นผู้ช่วยเหลือ แก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น เช่น ตอน"เลือกกิน" ท่านตุ๊กกำสอนบาบา บีบี ว่าไม่ควรเลือกกินแต่เฉพาะที่ตัวเองชอบ เป็นการเสียมารยาท ส่วนที่เหลือไม่มีใครอยากกิน

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ พบเนื้อหาพัฒนาการที่มาจาก"จากตนเอง" มากกว่า"จากผู้อื่น" เนื้อหาส่วนใหญ่เสนอการยอมรับผิดด้วยการขอโทษที่ทำให้คนอื่นเดือดร้อนเช่นบาบาขอโทษที่หนีออกจากบ้านทำให้ทุกคนงุนวาย เดือดร้อน รongลงมาได้แก่การไม่แสดงอารมณ์โกรธ หรือไม่พอใจออกมา เช่น ตอน"กติกาก" บาบาอดทนไม่ต่อว่าปลาโกโก๊งการแข่งขัน

พัฒนาการทางด้านสังคม พบเนื้อหาพัฒนาการที่มาจาก"เพื่อนบ้าน" สูงกว่า"ครอบครัวของตน" เนื้อหาที่พบส่วนใหญ่แสดงถึงการช่วยเหลือเพื่อนที่ได้รับความเดือดร้อน ด้วยการตามท่านตุ๊กกำให้มาช่วยเหลือ เช่น ตอน "คอนเสิร์ตปลาโก" ปลาโก่สลับเพราะตกจากที่สูง ทุกคนรีบไปตามท่านตุ๊กกำให้มาช่วยเหลือ ตอน"ตีम्मกัณเอะ" บาบาร้องเพราะเจ็บตัว เพื่อนๆแสดงความห่วงใย ตามท่านตุ๊กกำให้มาช่วยเหลือ, ตอน"เมฆสีอะไร" หมึกหวานเป็นห่วงปลาโก่ที่ยังไม่กลับบ้านเพราะฝนใกล้จะตก เมื่อปลาโก่กลับมาเปียกฝนจนมีไข้สูง เพื่อนๆเรียกท่านตุ๊กกำให้มาช่วยเหลือ

รายการสิ่งแวดล้อมของเรา แจ้วแหวนสาวใช้มหัศจรรย์

ตัวละครหลัก ลูกหนี, พ่อหนี, แจ้วแหวน, นายนิสัยเสีย
กลุ่มเป้าหมาย เด็กอายุ 5 -11ปี
 ความยาวของเรื่อง 5 นาทีเต็ม

โครงเรื่องหลัก

ให้ความรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ในลักษณะผู้ใหญ่สอนเด็ก
ครอบครัวนักอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมซึ่งมีพ่อหนี และแจ้วแหวนเป็นตัวหลักในเรื่องการอนุรักษ์
สิ่งแวดล้อม โดยที่ลูกหนีในฐานะลูกชายของพ่อหนีเป็นเด็กผู้ชาย แจ้วแหวนเป็นหุ่นยนต์ประดิษฐ์
ที่พ่อหนีสร้างขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่สาวใช้ประจำบ้าน ส่วนนายนิสัยเสียเป็นตัวร้าย ซึ่งชอบก่อวิน
สร้างควาไม่สงบให้เกิดขึ้น

ลูกหนีเป็นเด็กเล็กที่มีอุปนิสัยเชื่อฟัง ไม่ดี้อัน มักถูกนายนิสัยเสียลอกให้กระทำบางสิ่ง
บางอย่างซึ่งเป็นการทำลายสิ่งแวดล้อม ลูกหนีทำตามด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ พ่อหนี แจ้ว
แหวนจึงสั่งสอนชี้แนะลูกหนีถึงผลที่จะเกิดตามมาในภายหลังด้วยเหตุและผล ส่วนแจ้วแหวนมัก
เป็นคนที่ทำหน้าที่ตอบโต้การกระทำของนายนิสัยเสียเพื่อสั่งสอนให้นายนิสัยเสียรู้สำนึก

แจ้วแหวนสาวใช้มหัศจรรย์ จำนวนที่ศึกษา 10 ตอน

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| 1. ผีกลบขยะ | 6. ลอยกระทง |
| 2. กำแพงธรรมชาติ | 7. ผักของลูกหนี |
| 3. เสียท่า | 8. ตัวนิสัยเสียถูกจับ |
| 4. จานี้มีความหมาย | 9. ประกาศอย่าทำลาย |
| 5. วันเกิดพ่อหนี | 10. พิชัยจากทะเล |

แบบบันทึกข้อมูลการวิเคราะห์จากเรื่อง "แจ้วแหวนสาวไหมหัตถกรรม" จำนวน 10 ตอน

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

พัฒนาการทางด้านสังคม

ในร่ม	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 1 ผึ่งกลบขยะ	1.จุดหลุมผึ่งกลบขยะ	-	1. กำจัดขยะแบบจุดร่องลึก 2. ความสกปรกของการทิ้งขยะไม่เป็นที่	1. ยินดีที่ได้ช่วยงาน	-	1. ต่างร่วมมือกันจุดร่องดิน เพื่อผึ่งขยะ	-
ตอน 2 กำแพงธรรมชาติ	2. เดินชมป่า	-	3. ประโยชน์ของป่าชายเลน	-	-	-	-
ตอน 3. เสียท่า	3. ออกกำลังกาย 4. ทาสีรั้วบ้าน	1. เตรียมผ้าคาด จมูกป้องกันสารพิษ	4. บอกพิษภัยจากการสูดดมสีทาบ้าน	-	-	2. ช่วยกันทาสีรั้วบ้านของตน	-
ตอน 4. จามนี่มีความหมาย	-	-	5. การจามมีความหมายว่าที่นั่นมีฝุ่นละอองมาก	-	-	-	-
ตอน 5 วันเกิดพ่อหนีไม้	1. ตกแต่งกระดาษต้นไม้	-	6. Reuse เขากระดาษเก่ามาตกแต่ง	2. ภูมิใจที่ให้ของขวัญพ่อหนีด้วยฝีมือ	-	3. แสดงน้ำใจช่วยเหลือลูกหนี	-

“แจ้วแหวนสาวใช้มหัศจรรย์”

พัฒนาการทางด้านร่างกาย

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

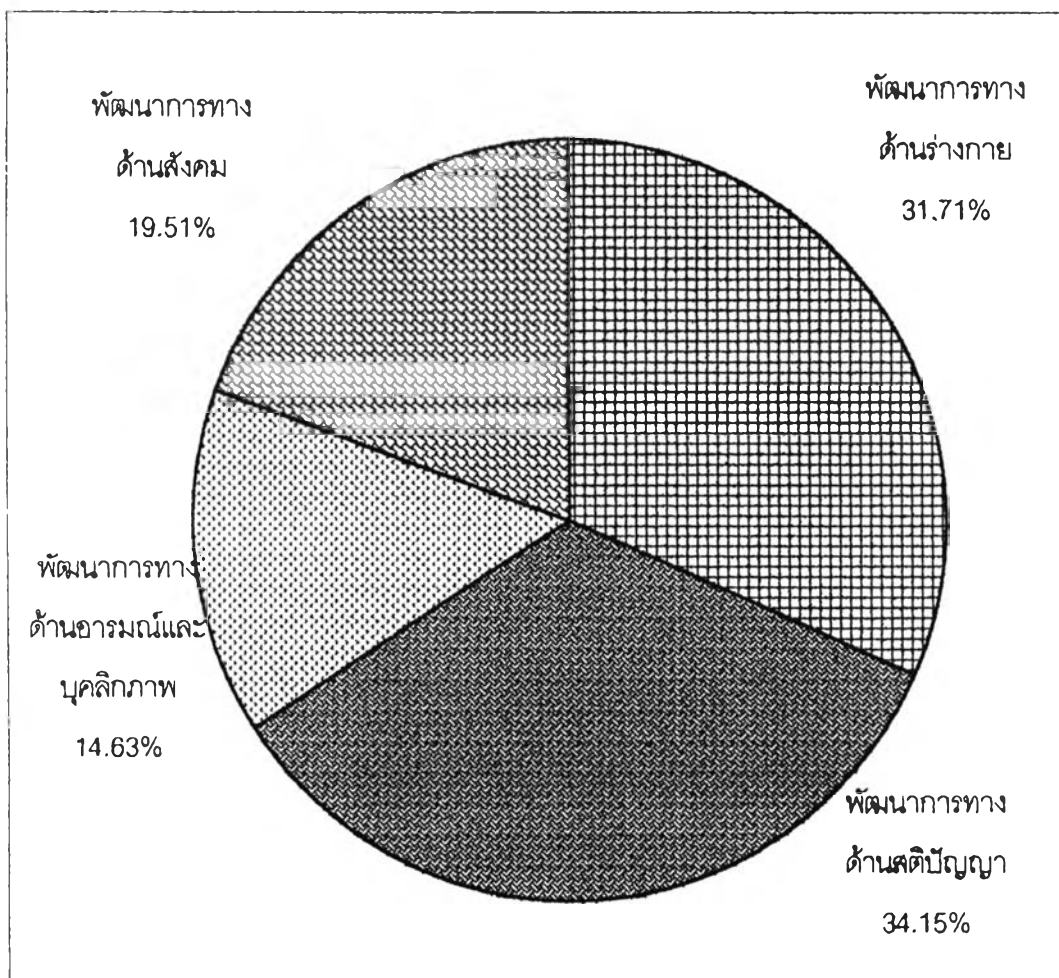
พัฒนาการทางด้านสังคม

ในร่ม	กลางแจ้ง	จากตนเอง	จากผู้อื่น	จากตนเอง	จากผู้อื่น	ครอบครัวของตน	เพื่อนบ้าน
ตอน 6 ลอยกระทง -	5.เล่นบอลล 6.หัดทำกระทง	2.รู้โทษของ กระทงใหม่	7.เรียนรู้วิธีทำกระทงใบตอง	3.ภูมิใจที่สามารถทำ กระทงได้เอง	-	-	1.ช่วยแก้ไข กระทงใบตองให้
ตอน 7 ผักของลูกหนี -	7.ปลูกผักคะน้า	-	8.อันตรายของยาฆ่าแมลง 9.ใช้สะดวกฆ่าแมลง	4.ภูมิใจปลูกต้นคะน้า ได้สำเร็จ	-	4.ช่วยกันรดน้ำต้นไม้ แปลงผัก	-
ตอน 8 ตัวนิสยเสียถูก จับ -	8.เล่นโยนจานบิน 9.เดินเก็บขยะ	-	10.ทิ้งขยะไม่เป็นที่	-	1.ไม่แสดงความ โกรธแค้นโวยวาย	5.ช่วยแจ้วแหวนเก็บ ขยะตามชายหาด	-
ตอน 9 ปะการังอย่า ทำลาย -	10.ดำน้ำเก็บปะการัง 11.เก็บเปลือกหอย	-	11.อธิบายความสำคัญของ ปะการัง	5.ยอมรับความผิดที่ ทำและสัญญาไม่ทำ	-	6.สนับสนุนทุกคนร่วม กันอนุรักษ์ปะการัง	-
ตอน 10 พิษภัยจาก ทะเล -	12 เล่นก่อกองทราย	-	12.รักษาพิษจากแมงกะพรุนไฟ	-	-	7.หาทางช่วยเหลือลูก หนีได้รับบาดเจ็บ	-
=1	=12	=2	=12	=5	=1	=7	=1

ตารางที่ 4. แสดงค่าความถี่และร้อยละของเรื่อง แจ้วแหวนสาวไหมหัตถกรรม
เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กแยกตามลักษณะของพัฒนาการ

พัฒนาการ	ความถี่	ร้อยละ
ด้านร่างกาย - ในร่ม	1	2.44
- กลางแจ้ง	12	29.27
พัฒนาการทางด้านร่างกาย	13	31.71
ด้านสติปัญญา - จากตนเอง	2	4.88
- จากผู้อื่น	12	29.27
พัฒนาการทางด้านสติปัญญา	14	34.15
ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ		
- จากตนเอง	5	12.19
- จากผู้อื่น	1	2.44
พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	6	14.63
ด้านสังคม - ครอบครัวของตน	7	17.07
- เพื่อนบ้าน	1	2.44
พัฒนาการทางด้านสังคม	8	19.51

แผนภูมิที่ 4. แสดงค่าร้อยละพัฒนาการด้านต่าง ๆ
จากเรื่อง แจ้วหวอสาวไหมหัตถกรรม



จากตารางที่ 4. จะพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคน"แจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์" เสนอเนื้อหาทางด้านพัฒนาการทางด้านสติปัญญามากที่สุดเป็นอันดับที่ 1 มีสัดส่วน 34.15% โดยแบ่งเป็น จากตนเอง 4.88% และจากผู้อื่น 29.27% อันดับที่ 2 พัฒนาการทางด้านร่างกาย 31.71% โดยแบ่งเป็น ในร่ม 2.44% และกลางแจ้ง 29.27% อันดับที่ 3 พัฒนาการทางด้านสังคม 19.51% โดยแบ่งเป็น ครอบครัวของตน 17.07% และเพื่อนบ้าน 2.44% ส่วนอันดับที่ 4 ซึ่งเป็นอันดับสุดท้าย พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ 14.63% โดยแบ่งเป็น จากตนเอง 12.19% และจากผู้อื่น 2.44%

พัฒนาการทางด้านร่างกาย พบเนื้อหาพัฒนาการทางด้านร่างกายจาก"กลางแจ้ง"สูงกว่า"ในร่ม" ซึ่งจะพบสัดส่วนที่แตกต่างอย่างเห็นได้ชัด โดยเนื้อหาที่พบส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่ทำโดยมีจุดมุ่งหมายของงานนั้นๆ เช่นตอน"ฝึกกลบขยะ" มีการขุดหลุมเป็นร่องเพื่อฝังขยะ, ตอน"เสียท่า"แสดงเนื้อหาการทาสีรั้วบ้านซึ่งผู้กร่อนเป็นสนิม, ตอน"วันเกิดพ่อนมี"ลูกหนีตกแต่งกระถางต้นไม้ใบเก่า

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พบเนื้อหาพัฒนาการทางด้านสติปัญญา"จากผู้อื่น"สูงกว่า"จากตนเอง" โดยมีสัดส่วนที่แตกต่างอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากเนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนเรื่องนี้เน้นการให้ความรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมทุกรูปแบบซึ่งจะปรากฏอยู่ทุกตอน โดยเป็นลักษณะผู้ใหญ่สอน แนะนำเด็กเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบๆตัว เช่นการอนุรักษ์ธรรมชาติ ตอน"กำแพงธรรมชาติ" พ่อนมีพูดถึงประโยชน์ของป่าชายเลน,การนำกลับมาใช้ใหม่ ตอน"วันเกิดพ่อนมี"แจ๋วแห้วแนะนำลูกหนีใช้วิธีREUSE โดยนำกระถางใบเก่ามาตกแต่งให้สวยงามเป็นกระถางใบใหม่สำหรับให้เป็นของขวัญพ่อนมี และการระมัดระวังอันตรายจากสารพิษ เช่นตอน"ผักของลูกหนี"พ่อนมีอธิบายอันตรายจากน้ำยาฆ่าแมลง และแนะนำให้ใช้น้ำสะอาดฆ่าแมลงแทน

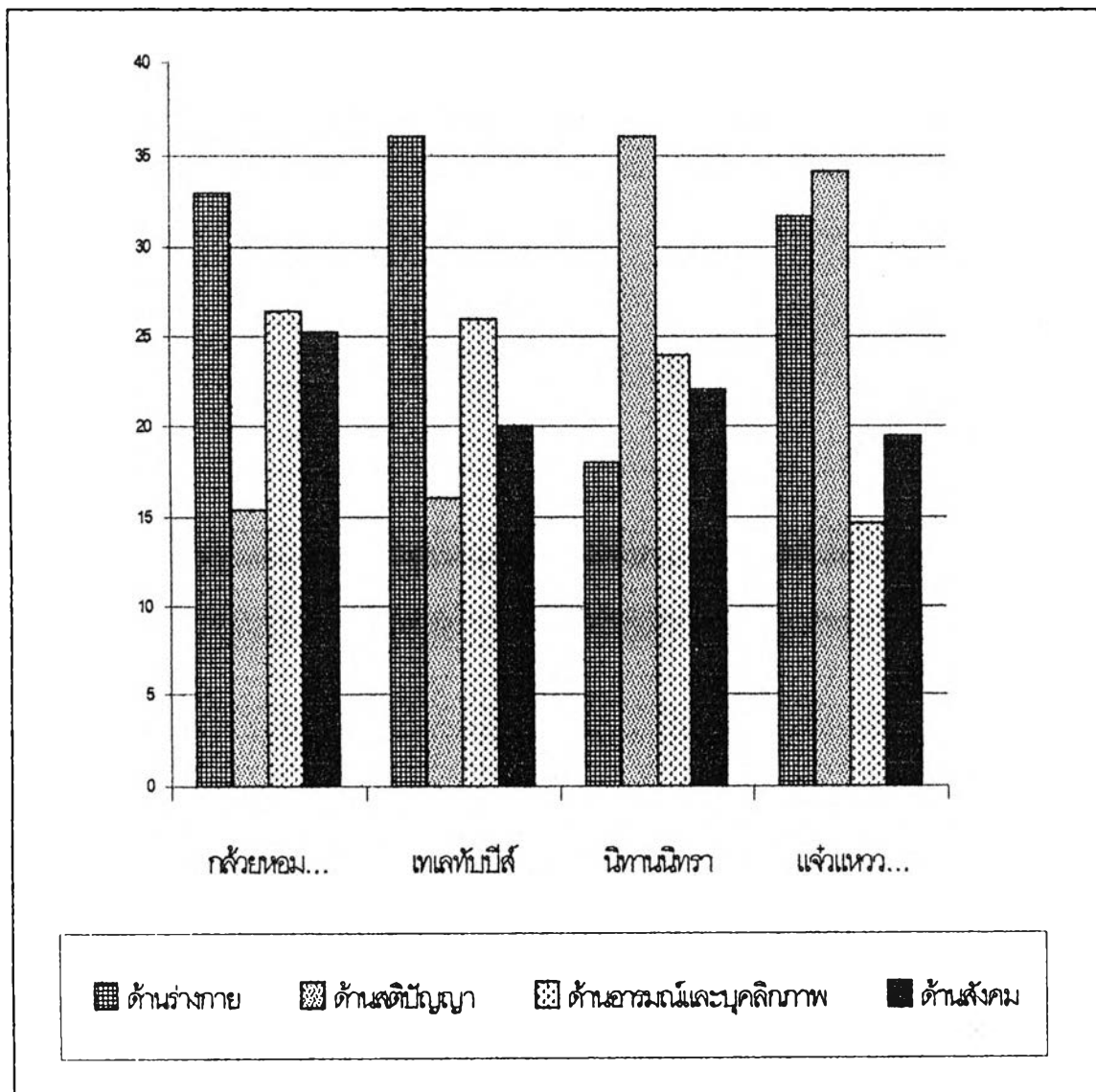
พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ จะปรากฏสัดส่วนน้อยที่สุดเนื่องจากไม่ได้มุ่งเน้นในเรื่องพัฒนาการทางด้านนี้ แต่พัฒนาการที่พบ "จากตนเอง" สูงกว่า"จากผู้อื่น" เนื้อหาที่พบส่วนใหญ่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ดีใจ ภูมิใจที่ได้มีส่วนช่วยทำให้งานสำเร็จ เช่นตอน"ลอยกระทง" ลูกหนีภูมิใจที่สามารถประดิษฐ์กระทงใบตองได้เองตามคำแนะนำของแจ๋วแห้ว, ตอน"ผักของลูกหนี"ลูกหนีดีใจที่ปลูกต้นคะน้าจนสำเร็จ

พัฒนาการทางด้านสังคม พบพัฒนาการจาก"ครอบครัวของตน"สูงกว่า"เพื่อนบ้าน" เนื่องจากเน้นเรื่องราวเกี่ยวกับกิจกรรมของครอบครัวพ่อนมีในฐานะนักอนุรักษ์นิยม มีภารกิจที่กระทำร่วมกันภายในครอบครัวของตน โดยมีเพื่อนบ้าน"นายนิสสัยเสีย"ในฐานะนักทำลายสิ่งแวดล้อม เช่นตอน"ฝึกกลบขยะ" ทุกคนในครอบครัวมีส่วนร่วมในการขุดดินฝังกลบขยะ, ตอน"เสียท่า"ทุกคนช่วยกันทาสีรั้วบ้าน

แผนภูมิที่ 5. แสดงค่าร้อยละของเนื้อหาพัฒนาการของเด็กจำแนกตามเรื่อง
ของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้งหมด

เรื่อง	ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และ บุคลิกภาพ	ด้านสังคม
กล้วยหอมจอมซน	32.96	15.39	26.37	25.28
เทเลทัปปีส์	36.00	16.00	26.00	20.00
นิทานนิทรา	18.00	36.00	24.00	22.00
แจ๋วแห้วสาวใช้..	31.71	34.15	14.63	19.51

เรียงตามพัฒนาการของภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนแต่ละเรื่อง



จากแผนภูมิที่ 5 แสดงค่าร้อยละของเนื้อหาพัฒนาการของเด็กโดยจำแนกตามเรื่องภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้งหมด ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบภาพรวมทั้งหมดโดยที่เปรียบเทียบร้อยละของแต่ละเรื่อง

ผลการวิจัยพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนกล้วยหอมจอมซนและเทเลทัปปีลีให้ความสำคัญของอันดับพัฒนาการที่ตรงกันคือ

อันดับที่ 1 พัฒนาการด้านร่างกาย

อันดับที่ 2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ

อันดับที่ 3 พัฒนาการทางด้านสังคม

อันดับที่ 4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

ขณะที่นิทาน นิทราและแจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์ได้ให้ความสำคัญที่ตรงกันสำหรับอันดับที่ 1 และ 3

อันดับที่ 1 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

อันดับที่ 2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ (นิทาน นิทรา)

อันดับที่ 2 พัฒนาการทางด้านร่างกาย (แจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์)

อันดับที่ 3 พัฒนาการทางด้านสังคม

อันดับที่ 4 พัฒนาการทางด้านร่างกาย (นิทาน นิทรา)

อันดับที่ 4 พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ (แจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์)

ภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนต่างประเทศให้ความสำคัญพัฒนาการทางด้านร่างกายมากที่สุด ขณะที่ให้ความสำคัญพัฒนาการทางด้านสติปัญญาน้อยที่สุด ส่วนภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนของไทยให้ความสำคัญพัฒนาการทางด้านสติปัญญามากที่สุด และให้ความสำคัญของพัฒนาการด้านร่างกายสำหรับเรื่องนิทาน นิทรา และพัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพสำหรับเรื่องแจ๋วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์น้อยที่สุด

นอกจากนี้ยังพบว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้ง 4 เรื่องได้ให้ความสำคัญตรงกันในเรื่องพัฒนาการทางด้านสังคมโดยจัดอยู่ในอันดับที่ 3 นั้นย่อมแสดงให้เห็นว่าพัฒนาการทางด้านสังคมมีความสำคัญในระดับปานกลาง เป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับเด็กในการใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ที่จะสามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อน ครู โรงเรียนได้ เด็กจะได้มีความสุขกับการใช้ชีวิตในโรงเรียน

อย่างไรก็ตามงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์การ์ตูนหุ่นคนทั้ง 4 เรื่องได้เสนอเนื้อหาพัฒนาการครบทั้ง 4 ด้านโดยมีสัดส่วนแตกต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างที่ต้องการให้นมข้าวให้เด็กไปในทางใด

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร

ภาพประกอบตัวละครเรื่องกล้วยหอมจอมขน

บี1 บี2 หรือ กล้วยหอม (ใส่ชุดนอนลายทาง)



ภาพประกอบตัวละครเรื่องกล้วยหอมจอมซน

มอร์แกน (สวมชุดสีม่วง) กับ หนูเจ้าเล่ห์ (สวมเสื้อกั๊กสีส้ม)



ภาพประกอบตัวละครเรื่องกล้วยหอมจอมซน

คู่คู่กับ หนูเจ้าเล่ห์



ภาพประกอบตัวละครเรื่องกล้วยหอมจอมซน

เอมี กับ หนูเจ้าเล่ห์



ภาพประกอบตัวละครเรื่อง เทเลทัปบี้ส์

ทิงกี วิงกี (สีม่วง มีเสาอากาศเป็นรูปสามเหลี่ยม)

ดิบซี่ (สีเขียว มีเสาอากาศเป็นเส้นตรง)

ล้า ล่า (สีเหลือง มีเสาอากาศขดไปขดมา)

โพ (สีแดง มีเสาอากาศเป็นรูปวงกลมเล็ก)



ภาพประกอบตัวละครเรื่อง นิทาน นิทรา

بابا (เด็กผู้ชาย) บีบี (เด็กผู้หญิง)



ภาพประกอบตัวละครเรื่อง นิทาน นิทรา

หมึกหวาน



ภาพประกอบตัวละครเรื่อง นิทาน นิทรา

ปลาโก



ภาพประกอบตัวละครเรื่อง นิทาน นิทรา

ราชาตุ๊กก้า หรือ ท่านตุ๊กก้า ซึ่พาหนะคู่กาย ไดโนเสาร์ สีส้ม



ภาพประกอบตัวละครเรื่อง แจ้วแหวนสาวใช้มหัศจรรย์

(จากซ้ายไปขวา) ลูกหมี พ่อหมี แจ้วแหวน



ภาพประกอบตัวละครเรื่อง แจ๋วแห้วสาวเข้มหัศจรรย์

นายนิสสัยเสีย



เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร
เรื่อง กล้วยหอมจอมซน

ตัวละครหลักที่วิเคราะห์ ปี1 ปี2, มอร์แกน, ลูจู่, เอมี, หนูเจ้าเล่ห์

ตัวละคร ปี1 ปี2

ชื่อ ปี1 ปี2 (B1 B2) เป็นฝาแฝด บางครั้งเรียกทั้ง 2 คนว่า "กล้วยหอม"

เพศ ชาย เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 6-9 ปี

สัญลักษณ์ กล้วยหอม

ลักษณะทางกายภาพ สวมชุดนอนลายทางตรงสีน้ำเงินสลับขาว มีศีรษะเป็นรูปกล้วยหอมสีเหลือง

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
<p>1..เดินปัดไปปัดมาไม่ค่อยตรงเหมือนเด็ก</p> <p>2.เวลาจับจะเขียงขาข้างหนึ่งแล้วรีบตีตัวไปข้างหน้า</p> <p>3.ใช้นิ้วชี้จิ้มขมับเวลาคิด</p> <p>4.ไปไหนต้องไปด้วยกัน</p> <p>5.เมื่อสมมุติตัวทำหน้าที่ใดๆก็จะมีชุดเครื่องมือที่บ่งบอกวิชาชีพนั้นๆ</p>	<p>1.รู้จักคิดแก้ปัญหา ด้วยการคิดก่อนลงมือปฏิบัติ และมีคำพูดติดปาก "ปี1 นายกำลังคิดอย่างที่ผมคิดอยู่หรือเปล่า"(ปี2 พูด) "ฉันก็กำลังคิดอย่างที่คุณคิดเหมือนกัน"(ปี1 พูด)</p> <p>"ได้เวลาทำ.....แล้ว" (พูดพร้อมกัน)</p> <p>2.มีความสามารถในการซ่อมแซมสิ่งของ</p> <p>3.มีความสามารถในการเป็นนักสืบ</p> <p>4.มีความสามารถด้านการแพทย์พยาบาล</p>	<p>1.มีอารมณ์ขัน ชอบสนุกสนาน</p> <p>2.มีน้ำใจโอบอ้อมอารีชอบช่วยเหลือผู้อื่นอยากเห็นเพื่อนๆมีความสุข</p> <p>3. รู้จักให้อภัยผู้อื่น ไม่มีนิสัยโกรธแค้นที่ฉุนชอก</p> <p>4.นิสัยซื่อๆไม่มีเล่ห์เหลี่ยม พูดจาอ่อนหวาน พูดตามที่รู้สึกแต่ไม่ทำร้ายใคร เชื่อคนง่าย จริงใจ</p> <p>5. รู้จักขอโทษยอมรับความผิด และแสดงความเสียใจที่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน หรือต้องวุ่น</p> <p>6. มักข่มขำท่าของหล่น ท่าของเสียหายน</p>	<p>1.ชอบอาสาสมัครทำงานสาธารณะ</p> <p>2.อยากให้ทุกคนมีความสุขได้เล่นด้วยกัน</p> <p>3.ชอบช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน</p>

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร

กล้วยหอมจอมซน

ปี1 ปี2 (เรียกรวมว่า"กล้วยหอม")

สะท้อนถึงความเป็นเด็กเล็กกว่าเพื่อนในกลุ่มจากการแสดงออกทางพัฒนาการทางด้านร่างกายได้แก่การเดินที่บิดไปบิดมาไม่ค่อยตรงเหมือนเด็ก เดินมักสะดุดสิ่งต่างๆหลวมเป็นประจำและมักซุ่มซำมทำซ้ำของแตกหักเสียหาย เช่นทำนาฬิกาตุ๊กตาของมอร์แกนพัง ซึ่งลักษณะนี้ก็ตรงกับพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กวัย ใกล้เคียง 2-3 ปีเป็นวัยของเด็กที่เพิ่งหัดเดินและเพื่อแสดงความสามารถว่าตัวเองเก่งด้วยการรีบเดิน รีบวิ่งแต่ด้วยกล้ามเนื้อส่วนขาที่ยังไม่ค่อยแข็งแรง การทรงตัวที่ยังไม่มั่นคงจึงมักหลวมเป็นประจำเช่นเดียวกับปี1 ปี2 สำหรับปี1 ปี2 มีการสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวเวลาจับจะต้องเอียงขาข้างหนึ่งพร้อมกัน แล้วรีบถีบตัวไปข้างหน้าเหมือนการวิ่งแข่งขันต้องมีการออกสตาร์ท เวลาคิดก็จะใช้นิ้วจิ้มขมับ และอาจเดินกลับไปกลับมา เมื่อคิดได้ก็มีคำพูดติดปากดังนี้

(ปี2 พูด) : ปี1 นายกำลังคิดอย่างที่ผมคิดอยู่หรือเปล่า

(ปี1 พูด) : ฉันก็กำลังคิดอย่างที่คุณคิดเหมือนกัน

(พูดพร้อมกัน) : ได้เวลาทำ.....(บางสิ่งบางอย่าง) แล้ว

ทั้งคู่จะไปด้วยกันตลอดเนื่องจากเป็นฝาแฝด

นอกจากนี้กล้วยหอมชอบซ่อมแซมสิ่งของ, ชอบตกปลา, ชอบทำความสะอาดชายหาด

ขณะเดียวกันปี1 ปี2 ได้แสดงพัฒนาการทางด้านสติปัญญาในการแก้ปัญหาด้วยการคิดก่อนลงมือปฏิบัติ เหมือนผู้ใหญ่ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็กที่โตขึ้นมาอีกระดับอายุ6-9 ปีคิดก่อนทำ เช่นตอนระบายสีเงา เอ็มมีทำสีม่วงหกเลอะบนกำแพงสีเหลือง ขณะนั้นไม่มีสีเหลืองเหลืออยู่ ปี1 ปี2 เห็นดังนั้นจึงคิดแล้วระบายเงาของหมีเท็ดดีลงบนกำแพงทำให้สวย แปลกตาดี

นอกจากนี้กล้วยหอมยังมีโลกแห่งจินตนาการในเรื่องความสามารถ เป็นฮีโร่เก่งด้านงานช่างซ่อมแซมสิ่งของต่างๆ ยังสามารถเป็นหมอรักษาคนป่วยเช่นรักษาหนูตอนที่หนูป่วย เป็นนักสืบช่วยเอ็มมีสืบหาดินสอสีม่วงจนพบ โดยที่กล้วยหอมเรียนรู้วิธีการจากการเลียนแบบบุคคลในอาชีพต่างๆ ที่ตัวเองชื่นชอบและนำมาปฏิบัติ

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ จะมีอารมณ์ขัน ชอบสนุกสนาน เช่นตอน"บริการส่งของ" กล้วยหอมแก้งหมีเท็ดดีที่ส่งรายการสำหรับทำเค้ก โดยเปลี่ยนเอาของที่ส่งไปแล้วเอารองเท่ากับปลาใส่ไปแทน มีน้ำใจโอบอ้อมอารี ชอบช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังสิ่งตอบแทน อยากเห็นเพื่อนมีความสุข เช่นตอน"รองเท้าบัลเล่ต์" กล้วยหอมรู้ว่าเอ็มมีอยากได้รองเท้าบัลเล่ต์แบบลู่จึงพากันไปหาซื้อรองเท้าที่ร้านหนูมาให้แต่ที่ร้านไม่มี จึงซื้อรองเท้ากันฝนแทนเพราะคิดว่าน่าจะทดแทนกันได้ ตอน"หนูป่วย" กล้วยหอมรู้ว่าหนูอยากไปตกปลากับพวกเขาในวันอาทิตย์แต่เนื่องจากป่วยและมีงาน

ในบ้านอีกมากมายที่ยังไม่ได้ทำ กล้วยหอมและหนีมืดดีจึงช่วยกันเป็นธุระจัดการภายในร้านจนเสร็จเรียบร้อย เมื่อหนูได้พักผ่อนอย่างเต็มที่ก็หายดีสามารถไปตกปลากับกล้วยหอมได้

กล้วยหอมรู้จักให้อภัยผู้อื่นและไม่คิดโกรธแค้นแม้ว่าจะถูกหลอก เช่นตอน"กระดานโต้คลื่น" หนูหลอกให้กล้วยหอมซื้อกระดานโต้คลื่นโดยบอกว่าจะสอนให้ แต่หนูก็ผิดผ่อนไปเรื่อย ในที่สุดหนูก็สารภาพความจริงว่าเล่นไม่เป็น กล้วยหอมรู้สึกผิดหวังและพูดว่า "กระดานนี้ไม่มีประโยชน์อีกต่อไป" โดยไม่ได้ต่อว่าต่อขาน หรือแสดงความโกรธเคืองแต่อย่างใด กล้วยหอมมีนิสัยซื่อๆ พูดจาอ่อนหวาน พูดตามทีรู้สึกแต่ไม่ทำร้ายจิตใจใคร เช่น ตอน"ของเล่นของมอร์แกน" มอร์แกนต้องการที่สงบๆ สำหรับการเล่นบ้านของเล่นของเขา จึงคิดสร้างบ้านบนต้นไม้ กล้วยหอมรู้ว่าเป็นไปไม่ได้จึงอธิบายเหตุผลโดยไม่ดูถูกความคิดของเพื่อน และเพื่อไม่ให้เพื่อนรู้สึกผิดหวังจึงเสนอให้เขาสร้างบ้านของเล่นในบ้านของกล้วยหอมแทน นอกจากนี้กล้วยหอมเป็นคนที่เชื่อคนง่าย จริงใจ ถูกหลอกง่ายโดยมองว่าทุกคนจะซื่อตรงเหมือนกับตัวเอง ซึ่งเหมือนเด็กๆ ที่เชื่อคนง่าย โดยไม่ไตร่ตรอง เช่นตอน"พระราชานู" หนูปลอมตัวเป็นพระราชานู กล้วยหอมก็เชื่อโดยสนิทใจโดยที่ไม่สังเกตเสื้อผ้าที่หนูสวมใส่จนถูกลูกต๋องมาบอกว่าถูกหนูหลอก ซึ่งกล้วยหอมมักถูกหนูหลอกเป็นประจำนั้นย่อมแสดงให้เห็นว่าด้วยความที่ให้อภัยคนง่าย ทำให้กล้วยหอมไม่ค่อยเรียนรู้ถึงความผิดพลาดที่ผ่านมา จึงเกิดการซ้ำผิดซ้ำแล้วซ้ำอีกในอีกแง่มุมหนึ่งนั่นก็คือลักษณะประจำตัวของเด็กที่มักลืมนง่าย ด้วยอยู่ในวัยโลกอันสดใสจึงไม่ค่อยจดจำเรื่องที่ผ่านมาแล้วก็แล้วกันไปซึ่งแตกต่างจากผู้ใหญ่

พัฒนาการทางด้านสังคม ชอบทำงานอาสาสมัครช่วยเหลือสังคมเช่น ตอน"กล่องดนตรี" กล้วยหอมชอบมานั่งในสวนสาธารณะ ตอน"หมวกกันแดด" กล้วยหอมเก็บขยะตามชายหาด นอกจากนี้กล้วยหอมอยากให้ทุกคนได้เล่นด้วยกัน อยากมีส่วนร่วมในกิจกรรมทุกอย่างเช่น ตอน"บันไดดนตรี" ทุกคนได้ร่วมกันบรรเลงดนตรีจากอุปกรณ์ที่หาได้เช่นขวดโหล ท่อพลาสติก

นอกเหนือจากตอนที่ศึกษาแล้วผู้วิจัยยังพบว่ากล้วยหอม ไม่ค่อยมีทักษะทางด้านศัพท์ภาษาอังกฤษ เช่นตอนที่หนูไปเยี่ยมญาติ กล้วยหอมอาสาเฝ้าร้านให้ ลูกูได้มาสั่งของสำหรับทำอาหาร รายการที่สั่งมีดังนี้คือ FLOUR, MOP, SOUP กล้วยหอมช่วยกันสะกดศัพท์ภาษาอังกฤษอยู่นานในที่สุดก็ไปส่งของ และเมื่อลูกูเปิดดูของก็ต่อว่าเพราะของที่สั่งผิดหมดโดยกล้วยหอมส่งดอกไม้ (Flower) แทนแป้งสังแผน (Map) แทนไม้ถูพื้น และส่งสบู่ (Soap) แทนชุปเครื่องปรุง เมื่อกลับมาที่ร้านกล้วยหอมจัดร้านใหม่โดยติดรูปที่กล่องก็ปรากฏว่ากล้วยหอมยังคงสะกดภาษาอังกฤษผิดเช่นเดิมคือบนกล่องติดเป็นรูปแป้งแต่ในกล่องเป็นดอกไม้ นั่นย่อมแสดงว่ากล้วยหอมยังเป็นเด็กเล็กจึงไม่ค่อยใส่ใจในการเรียน ความรู้ด้านภาษาอังกฤษจึงด้อยกว่าเพื่อน หรืออีกประการหนึ่งกล้วยหอมเขาแต่เล่นมากกว่าเรียน อย่างไรก็ตามก็เห็นว่า"กล้วยหอม"เป็นตัวละครที่มีเสน่ห์ทั้งความน่ารัก มีน้ำใจ มีความใฝ่บรรลุหรือไม่มีการยาเหมือนเด็ก ขบขันชอบสนุกสนานแถมยังเก่งในการแก้ปัญหา จึงทำให้กล้วยหอมสามารถเข้ามาอยู่ในหัวใจน้อยๆ เป็นขวัญใจของเด็กได้ไม่ยากนัก แม้บางเรื่องอาจเป็นพัฒนาการด้าน

ลบเช่นเอาแต่เล่นชุกชน ไม่ค่อยสนใจเรียน หรือถูกหลอกง่าย แต่นั่นก็เป็นเรื่องธรรมชาติของเด็กเล็ก
ทั่วไป ซึ่งถ้าเด็กเล็กได้เลียนแบบพฤติกรรมของกล้วยหอมซึ่งแสดงออกถึงความมีน้ำใจก็ช่วยให้สังคม
เด็กๆ มีแต่ความสุข มีความอาทรต่อกัน อันหมายถึงตัวละครได้เป็นแบบอย่างในการสะท้อน
พัฒนาการที่ดีแก่เด็ก ซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมต้องการ

ตัวละคร มอร์แกน

ชื่อ มอร์แกน หรือเรียกว่า "หมีเท็ดดี้"

เพศ ชาย

สัญลักษณ์ หมีสีน้ำตาล เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 6 - 9 ปี

ลักษณะทางกายภาพ สวมเสื้อสีเหลืองแขนสีม่วง กางเกงสีม่วง มีลายปักตรงหน้าอกด้วยอักษร "M" ทั้งหมด

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1.ชอบทำอาหารได้แก่ เค้ก น้ำผึ้ง,เยลลี่สีเหลือง 2.ชอบปลูกต้นไม้ 3.ชอบเล่นเกมสตั๊ตของ 4.ชอบประดิษฐ์สิ่งของเช่นบ้าน, จรวด,เรือใบกระดาษ,ว่าว	1. ร่วมคิดด้วยการให้ข้อเสนอแนะซึ่งมา จากได้รับการสั่งสอน หรือจากประสบ การณ์ของตนเอง	1.ชอบความเจียบสงบ รักสันโดษ รักสันติ ไม่ ชอบการทะเลาะเบาะแว้งโต้เถียงกัน 2.สุ่ม ใจเย็น อดทน 3.เป็นผู้ตามมากกว่าแสดงตนเป็นผู้นำ มักทำ ตามเสียงส่วนใหญ่ ไม่ค่อยขัดแย้งกับใคร 4.มีนิสัยขี้นั่งบ้างเป็นครั้งคราว เวลาไม่มีใครทำให้ ตกใจ	1.จริงใจ ชอบช่วยเหลือเพื่อนๆ อยากเห็น เพื่อนๆมีความสุข 2.ทำตามเสียงส่วนใหญ่ ไม่สร้างปัญหาให้ กับใคร

มอร์แกน

พัฒนาการทางด้านร่างกาย มอร์แกนมีทักษะด้านการใช้กล้ามเนื้อที่ตึกกว่ากล้วยหอม ได้แก่การพิถีพิถันในการทำเค้กน้ำผึ้ง เยลลี่สีเหลือง ซึ่งเขาจะมีฝีมือมากและชอบการทำอาหาร นอกจากนี้ยังชอบประดิษฐ์สิ่งต่างๆ เช่นสร้างบ้าน, สร้างจรวด ชอบเล่นเกมสตั๊ตของ ชอบปลูกต้นไม้ โดยที่มอร์แกนจะมีความสนใจในกิจกรรมซึ่งมีลักษณะตรงกับพัฒนาการของเด็กวัย 6 – 9 ปีมอร์แกนอาจมีอายุมากกว่ากล้วยหอมเล็กน้อย

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา มักทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะ ร่วมคิดโดยนำเอาความรู้ที่ได้รับจากการเรียนรู้ด้วยการได้รับการสั่งสอน หรือจากประสบการณ์ เช่นตอน"บันไดดนตรี" มอร์แกนบอกเพื่อนๆว่าขวดโหลที่รองน้ำที่เสียงคล้ายเสียงดนตรี ตอน"ตกปลา" มอร์แกนก็บอกลู่อู่ว่าการตกปลาจะต้องมีเหยื่อมาล่อปลาถึงจะมากินเบ็ด จึงแปลกใจที่ลู่อูสามารถตกปลาโดยไม่มีเหยื่อ ซึ่งที่จริงกล้วยหอมเอาปลามาใส่ให้ลู่อูนั่นเอง มอร์แกนยังคิดแก้ปัญหา เช่นตอน"กล่องดนตรี" เมื่อกล้วยหอมซ่อมกล่องดนตรีของมอร์แกนจนดัง ขณะที่วิทยุของเขามีเสียงค่อยมากซึ่งไม่ถูกใจกับคนทั้งสอง ดังนั้นมอร์แกนจึงเสนอให้เปลี่ยนสิ่งของมัน

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ อูนิสียเรียบร้อย สุภาพชอบความเรียบง่าย รักสันโดษ รักสันติ เช่นตอน"ของเล่นมอร์แกน" เขาหลีกเลี่ยงการโต้เถียงกับเพื่อนสาวด้วยการไปหาสถานที่เงียบๆเพื่อเล่นของเล่นของเขาโดยลำพัง ในตอน"กล่องดนตรี"จะพบว่ามอร์แกนมีความสุขมากกับการแนบหูฟังหีบดนตรีที่มีดนตรีเบาๆบรรเลง นอกจากนี้ยังมีอูนิสียสุขุม ใจเย็น อดทน เช่นตอน"ซูเปอร์กล้วยหอม" มอร์แกนกำลังต่อหอคอยจนสูงกว่าตัวของเขาจนต้องใช้เก้าอี้ มีความเป็นผู้ตามมากกว่าเป็นผู้นำ มักทำตามเสียงส่วนใหญ่ของกลุ่ม เช่นไปปิกนิก นอกจากนี้มีนิสัยบ่นบ้างเป็นครั้งคราวเวลาไม่มีใครมาทำให้ตกใจ มอร์แกนพูดจาได้ฉะฉาน มีจังหวะการพูดเหมือนเด็กโต เขาไม่เคยทำซ้ำของเสียหาย หรือเดินหกล้มเหมือนกล้วยหอม

พัฒนาการทางด้านสังคม มีความจริงใจ ชอบช่วยเหลือเพื่อนๆอยากเห็นเพื่อนมีความสุข เช่นตอน"โปรษณีย์หนู หนูท้อแท้ที่ต้องทำงานอย่างหนัก แต่ไม่มีใครนึกถึงเขา ทุกคนจึงลงความเห็นว่าจะหาหนูดาวได้หยุดพักผ่อนและมางานปาร์ตี้ที่ทุกคนช่วยกันบริการอาหาร ดนตรีและช่วยกันปรนนิบัติหนู

มอร์แกนสะท้อนพัฒนาการของเด็กอายุ 9 ปีที่โตแล้วรู้จักเสียสละ แบ่งเพศรู้ว่าเป็นเพศชายต้องเสียสละ ให้เกียรติสุภาพสตรี

ตัวละคร ลูลู่

ชื่อ ลูลู่ (Lulu)

เพศ หญิง เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 6 – 9 ปี

สัญลักษณ์ หมี่สีน้ำตาลดำ

ลักษณะทางกายภาพ บนศีรษะมีโบว์สีขาว 1 อัน สวมชุดกระโปรงสีชมพูสลับเหลืองแล ชุดบัลเลต์กระโปรงสีชมพู รองเท้าสีขาว

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1.ชอบเต้นบัลเลต์ 2.ชอบแต่งกายให้แลดูสวยงาม	1.ไม่เด่นชัด ไม่ค่อยได้มีโอกาสแก้ ปัญหาให้กับกลุ่ม	1.พูดจาอ่อนหวาน มีหางเสียงนุ่มนวล มีอารมณ์ โรแมนติก 2.เป็นตัวของตัวเอง ไม่เลียนแบบใคร 3.ภูมิใจในความสามารถการเต้นบัลเลต์ 4.ไม่ชอบการเอาเปรียบ 5.แสดงความเสียใจ ผิดหวังเมื่อทำงานไม่สำเร็จ โดยไม่โทษคนอื่น 6.ช่างสังเกต 7.พิถีพิถันในการแต่งกาย	1.ไม่ชอบการเอาเปรียบ 2.ให้ความร่วมมือทำตามกลุ่ม 3.เสียสละเพื่อกลุ่ม 4.รักเพื่อนๆห่วงใยอาหารซึ่งกัน

ลูซี่

พัฒนาการทางด้านร่างกาย ชอบเต้นบัลเลต์ พิถีพิถันในการแต่งกายเพื่อให้ร่างกายของตนดูดีมีบุคลิกภาพที่ดี นั้่นยอมแสดงให้เห็นว่าลูซี่มีวุฒิภาวะเป็นเด็กเริ่มโตเริ่มสนใจตัวเอง

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา ไม่ค่อยเด่นชัด

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ มีเสียงพูดที่อ่อนหวานมีหางเสียงที่นุ่มนวล จริงใจ ไรแฉฝนดค เช่นตอนผู้ดูแลบ้าน ลูซี่ได้เตรียมดอกไม้ช่อใหญ่ไว้คอยต้อนรับการกลับมาของกล้วยหอม นอกจากนี้ยังมีความเป็นตัวของตัวเองไม่เลียนแบบใคร เช่นตอน"เทวดารองเท้าแตะ"รองเท้าแตะใส่นอนของมอร์แกนใส่นอนเขาจึงคิดชื่อใหม่ เอมีเห็นก็อยากซื้อตามขณะที่ลูซี่รู้สึกเฉยๆ ลูซี่มีความภาคภูมิใจในความสามารถการเต้นบัลเลต์ เช่นตอน"รองเท้าบัลเลต์" ลูซี่อวดรองเท้าคู่ใหม่แก่เอมี เอมีลองสวมแต่ไม่สามารถสวมได้เอมีผิดหวัง แต่ลูซี่แอบภูมิใจอยู่ลึกๆ นอกจากนี้ลูซี่ยังต้องการถ่ายถอดการเต้นบัลเลต์ด้วยการเป็นครูสอนการเต้นรำและเต้นบัลเลต์โดยมีกล้วยหอมเป็นลูกศิษย์ เมื่อกล้วยหอมทำไม่สำเร็จทำให้ลูซี่ผิดหวังและโทษว่าตัวเองไม่มีความสามารถในการสอน

เป็นคนเอาจริง ค่อนข้างดุ ไม่ชอบถูกเอาเปรียบเช่นตอนบริการซักผ้า หนูซักชุดบัลเลต์จนหมดสิ้นเหมือนตุ๊กตาทำให้ลูซี่ไม่พอใจ บังคับให้หนูเย็บชุดให้ใหม่ ซึ่งลูซี่จะถูกหนูหลอกค่อนข้างน้อยเพราะความที่ไม่ค่อยไว้วางใจหนู

พัฒนาการทางด้านสังคม รักเพื่อนเมื่อเพื่อนถูกเอาเปรียบจึงเกิดความรู้สึกเดือดร้อนแทน เช่นตอน"ผู้ดูแลบ้าน" หนูรับจ้างเฝ้าบ้านให้กล้วยหอมแต่กลับทำให้บ้านเลอะเทอะ สกปรกแถมยังเอาชุดนอนของกล้วยหอมมาใส่ทำให้ลูซี่ไม่พอใจหนูมาก จึงต่อว่าและบังคับให้หนูทำความสะอาดบ้าน จนสะอาดเรียบร้อย ลูซี่ให้ความร่วมมือกับกลุ่มเช่น ทาสีถนนด้วยกัน นอกจากนี้ยังเสียสละเพื่อกลุ่ม เช่นอาสาไปซื้อของที่ร้านหนู ซึ่งแสดงให้เห็นว่าลูซี่ชอบพบปะกับผู้คน ชอบการปะทะสังสรรค์กับคนอื่น ลูซี่เป็นสาวสังคมเมื่อเทียบกับเอมีที่ไม่ค่อยชอบออกไปไหน

ข้อค้นพบ ลูซี่จึงเป็นตัวแทนของเด็กหญิงที่อยากเป็นสาวอ่อนหวาน เจ้าเสน่ห์เป็นที่นิยมของทุกคนจากการชอบพบปะผู้คนและชอบการแต่งกายให้สวยงาม

ตัวละคร เอมี

ชื่อ เอมี (Amy) เรียกว่า "หมีเท็ดดี"

เพศ หญิง เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 6 - 9 ปี

สัญลักษณ์ หมีสีน้ำตาลขาว

ลักษณะทางกายภาพ สวมเสื้อสีม่วงอ่อน ลายดอกไม้ตรงกลางกับกระโปรงครึ่งท่อนลาย บนศีรษะมีโบว์สีชมพู 2 อัน

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1. เดินไม่ค่อยเรียบร้อยกระโดดกกระเดก แกว่งแขนแรง 2. ชุ่มซำม หกล้มบ่อย 3. ชอบขี่สกู๊ตเตอร์ 4. ชอบวาดรูป 5. ชอบประดิษฐ์เช่นหมวกกระดาษ 6. ชอบร้องเพลงและเต้นรำ	1. มักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นให้กับกลุ่มเสมอๆ 2. ช่วยแก้ปัญหาให้คนอื่น	1. ชอบความสนุกสนาน รื่นเริง 2. นิสัยหัวๆ เสียงพูดจะแข็งไม่อ่อนหวาน 3. จริงใจ พูดตรงไปตรงมา 4. มีความมั่นใจในการเสนอวิธีแก้ไขปัญหาให้กลุ่ม 5. ให้อภัยและใส่ใจในความรู้สึกของคนอื่น 6. ไม่ค่อยแสดงการขอโทษที่ทำให้คนอื่นเดือดร้อน 7. กล้าพูดกล้าแสดงออก 8. ซื่อจรรยาเล็กน้อย 9. หงุดหงิดง่ายเมื่อไม่ได้ตั้งใจ ก็จะบ่น	1. รักเพื่อนๆอยากให้เพื่อนๆมีความสุขได้เล่นด้วยกัน 2. ไม่ค่อยเกรงใจผู้อื่น 3. ให้ความร่วมมือกับกลุ่ม

เอมี

พัฒนาการทางด้านร่างกาย ไม่ค่อยเรียบร้อย กระโดดกระเดกเดินแกว่งแขนแรงคล้ายผู้ชาย ชุ่มชาม นกั้มบ้อย เอมีมีความสามารถพิเศษคือการวาดรูปเหมือน การประดิษฐ์สิ่งของเช่นหมวกกระดาษในตอน"หมวกกันแดด" นอกจากนี้เอมียังชอบการขี่สเก็ตเตอร์ และการเปิดวิทยุเสียงดัง ร้องเพลงตามด้วยเสียงที่ดังไม่แพ้กันพร้อมกับเต้นตามไปด้วย และมักแสดงเป็นนักร้องนำของวงทุกครั้ง

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา มักแก้ปัญหาให้กับกลุ่มเสมอๆ เช่นตอน"รองเท้าเดินรำ" เอมีแบ่งรองเท้ากันฝนที่กล้วยหอมซื้อมาให้ โดยสวมคนละข้างทำให้ลู่อูสามารถออกไปเล่นน้ำฝนได้ นอกจากนี้เอมียังมีความสามารถช่วยแก้ปัญหาให้คนอื่นเช่น ตอน"กระดานโต้คลื่น" เมื่อหนูสารภาพความจริงว่าเล่นวินด์เซิร์ฟไม่เป็นทำให้กระดานโต้คลื่นจึงไม่มีประโยชน์ แต่เอมีแนะนำให้เอามาทำเป็นไม้ลื่นแทน

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ ชอบความสนุกสนาน รื่นเริง มีบุคลิกลักษณะสาวห้าวที่มั่นใจในตนเอง เสียงพูดจะแข็งไม่อ่อนหวาน พูดจาตรงไปตรงมา เช่นตอน"บริการส่งของ" เอมีต่อว่ากล้วยหอมที่แกล้งใส่รองเท้าบู๊ตและปลาแทนรายการที่สั่งไว้ อาหารที่เตรียมไว้จึงมีเค้กปลาและเยลลี่รองเท้าบู๊ตแทน เอมีมีความกล้าพูดกล้าแสดงออกด้วยการเสนอตัวเป็นนักร้องนำของวงทุกครั้ง นอกจากนี้ยังมีนิสัยอิจฉาริษยาเล็กน้อยถ้าเพื่อนมีของใหม่ ตัวเองก็อยากจะมีตามด้วย เช่นตอน"เทวดารองเท้าแตะ" เอมีอยากมีรองเท้าคู่ใหม่เหมือนมอร์แกน

พัฒนาการทางด้านสังคม รักเพื่อนๆอยากให้ทุกคนมีความสุขได้เล่นด้วยกันเพื่อความสนุกสนาน ไม่ว่าจะเป็นตอน"หมวกกระดาษ" หรือตอน"รองเท้าเดินรำ"ที่แสดงให้เห็นว่าเอมีจะเสนอหนทางแก้ไขเพื่อให้เพื่อนๆที่ประสบปัญหาสามารถมาร่วมทำกิจกรรมกับกลุ่มได้ แต่สิ่งที่พบที่เป็นพัฒนาการทางด้านสังคมในเชิงลบได้แก่การไม่รู้จักเกรงใจคนอื่น เอมีชอบเปิดวิทยุเสียงดังและร้องเพลงเสียงดังโดยไม่เกรงใจว่าเพื่อนคนอื่นเช่นมอร์แกนจะรำคาญก็ตาม

ข้อค้นพบ เอมีมีวิทยุเป็นสมบัติส่วนตัวซึ่งบอกถึงความชื่นชอบในการฟังวิทยุเหมือนเด็กวัยรุ่นทั่วไป เอมีจึงเป็นภาพที่สะท้อนของเด็กเลียนแบบเด็กโตกว่า พัฒนาการทางด้านสติปัญญาของเอมีจะค่อนข้างสูงกว่าเพื่อนจากการแก้ไขปัญหาด้วยความคิดสร้างสรรค์ด้วยการนำเอาทรัพยากรที่หาได้ใกล้ตัวนำสู่การแก้ปัญหา ชอบที่จะเป็นผู้นำแสดงถึงความเป็นฮีโร่เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม อันเป็นลักษณะเฉพาะของวัยรุ่นที่อยากเด่นอยากดัง

ตัวละคร หนูเจ้าเล่ห์

ชื่อ หนู

เพศ ชาย เป็นตัวแทนของเด็กเจ้าเล่ห์วัย 9-11 ปี

สัญลักษณ์ หนู

ลักษณะทางกายภาพ สวมเสื้อกั๊กสีส้มจุดเหลือง สวมหมวก กางเกงสีเขียว

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1.เดินสายลมไปมา เดินเร็วไม่ อึดอัดเหมือนอยู่กลางแจ้ง 2.ชอบตกปลา 3.ขับรถยนต์ได้ 4.ตัดเย็บเสื้อผ้าได้	1.กล้าได้กล้าเสียมีลักษณะของผู้ ประกอบการที่คิดทำธุรกิจใหม่ๆเพื่อ สร้างรายได้ 2.ตัดเย็บเสื้อผ้าได้ 3.ประดิษฐ์ ดัดแปลงเศษวัสดุ กลายเป็น สินค้าใหม่นำมาขาย 4.คิดเร็ว กล้าลงทุน กล้าตัดสินใจ	1.เชื่อมั่นในตนเองในการลงทุนทำธุรกิจใหม่ๆ 2.นิสัยเจ้าเล่ห์ แบายบล ชี้โกง ชอบเอาเรียดเอาเปรียบเพื่อนๆ 3.ขยัน อดทน ประหยัด 4.มีคำพูดติดปาก "เชื่อหนูเถอะ... หนูจะอย่าง" เพื่อสร้างความ มั่นใจให้กับผู้ฟัง 5.รับผิดชอบในหน้าที่การงานของตน 6.พึ่งพาตนเอง แม้จะป่วยก็ไม่ขอร้องไห้ให้ใครมาช่วยเหลือ 7.ขี้เหนียว ไม่มีน้ำใจ สำหรับหนูทุกอย่างเป็นเงินเป็นทอง	1.มองว่าทุกคนใจ ไม่มีใครฉลาดเท่า ตัวเอง 2.รับผิดชอบในหน้าที่ของตน 3.ชอบอยู่ลำพังมากกว่าอยู่ร่วมกับ เพื่อน 4.มักเป็นโต้โผในการจัดการแสดง

หนูเจ้าเล่ห์

พัฒนาการทางด้านร่างกาย เดินสายแขนไปมา เดินเร็วไม่หุ้ยห้ายเหมือนรูปร่าง ชอบตกปลา ขับรถยนต์ได้

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการในด้านบวกคือกล้าได้กล้าเสีย คิดเร็ว กล้าตัดสินใจทำสิ่งต่างๆด้วยตัวเอง มีลักษณะของผู้ประกอบการที่คิดหาอาชีพใหม่ๆเพื่อสร้างรายได้ เช่นเปิดบริการซักผ้า, เปิดทำไปรษณีย์เพื่อส่งจดหมาย, จัดการแสดงละครสัตว์, เปิดร้านค้าเพื่อยขายอาหาร

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ พัฒนาการในด้านลบมีนิสัยเจ้าเล่ห์ ขี้โกง ชอบเอาวัดเอาเปรียบเพื่อนๆ เช่นหลอกกล้วยหอมให้ซื้อกระดานโต้คลื่น, หนูเปลี่ยนกระป๋องสีที่ลู่อุดต้องการซื้อสีเหลืองแต่หมด หนูจัดการเปลี่ยนสลากจากสีม่วงเป็นสีเหลืองแทน พัฒนาการในด้านบวกที่พบคือมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนในการประกอบธุรกิจใหม่ๆแม้ว่าจะไม่มีประสบการณ์งานนั้นๆ มาก่อน นอกจากนี้หนูยังมีความขยัน อดทน มีความรับผิดชอบต่องานในหน้าที่เป็นอย่างดี เช่นตอนซื้อของเก่า กล้วยหอมจัดบ้านใหม่แล้วทิ้งวัสดุเก่าที่หน้าบ้าน หนูเก็บเศษวัสดุแล้วมานั่งคิดประดิษฐ์เป็นสิ่งของต่างๆ เช่นนำเอาเน็ตเก่าที่ขาดมาซ่อมแล้วทำเป็นกระชอนปลา หนูมีบุคลิกภาพของคนที่ยิงพาดตนเอง ไม่ขอความช่วยเหลือจากใคร เช่นตอนหนูป่วย แม้หนูป่วยแต่ก็ลงมาดูแลร้าน โดยไม่ขอความช่วยเหลือจากเพื่อนๆ นอกจากนี้หนูไม่ค่อยแสดงน้ำใจด้วยการซื้อของขวัญเพื่อนไปทานข้าวที่บ้านเลยมีแต่หนูไปทานขนม อาหารบ้านคนอื่นๆ

พัฒนาการทางด้านสังคม ชอบอยู่ลำพัง โดดเดี่ยว ไม่ค่อยร่วมกลุ่มกับเพื่อนๆ เนื่องจากมีภาระที่ต้องรับผิดชอบในร้านของตน หนูมักมองว่าทุกคนใจไม่มีใครฉลาดเท่าหนู เช่นตอน"รูปเปอร์กล้วยหอม" รถของหนูเสีย กล้วยหอมถามไถ่อาการ หนูตอบว่า "คนฉลาดอย่างฉันยังทำไม่ได้ แล้วอย่างเธอจะทำได้หรือ" หนูแสดงความรับผิดชอบต่องานของตนแม้ว่าจะป่วยและฝนกำลังตก แต่หนูก็ลงมาจากห้องนอนเพื่อขนของจากในรถเข้ามาและแขวนป้ายร้านปิดเพื่อให้ลูกค้าได้รับรู้

หนูเจ้าเล่ห์มีวัย 9-11 ปี ซึ่งพัฒนาการของเด็กวัยดังกล่าวจะชอบคุยโอ้อวด เริ่มรู้จักประหยัดการใช้เงิน มีความสนใจคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ประดิษฐ์สิ่งต่างๆ และต้องการได้รับการยอมรับจากกลุ่ม บางครั้งทำตัวเป็นผู้ใหญ่แต่ไม่กล้าทั้งความเป็นเด็กเสียทีเดียว (สุชา จันทน์เอม, 2536: 131)

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร
เรื่อง เทเลทับบี้ส์

ตัวละครหลักที่วิเคราะห์ ทิงกี้ ริงกี้ (Tinky Winky), ดิบซี่ (Dipsy) ล้าลา (Laa Laa) โฟ (Po)
ตัวละครเสริม ลูลู่ (Lu Lu)

ตัวละคร ทิงกี้ ริงกี้ (Tinky Winky)

ชื่อ ทิงกี้ ริงกี้

เพศ ชาย เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 2-5 ปี

สัญลักษณ์ ไบรอนคัลลายลิ่ง

ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีม่วงใหญ่เป็นอันดับ 1 มีเสาอากาศเป็นรูปสามเหลี่ยม ชอบถือกระเป๋าสตรีสีแดงไปไหนๆ

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกลักษณะ	ด้านสังคม
1. ชอบกระโดดโลดเต้น กระโดดข้ามไป มา 2. ชอบนอนหงาย 3. ชอบร้องเพลงและเต้นรำ	---	1. มีนิสัยสุภาพ อ่อนโยนที่สุด 2. มีลักษณะของผู้ตาม มักตามเพื่อนๆ เสมอ 3. ไม่แสดงอารมณ์โกรธสิ่งที่ทำเพียงเบิ่งตาโต และ หรือร้อง เช่น เมื่อถูกลูลู่ดูดเอาของโปรดไป	1. รักเพื่อนๆ ทุกคน 2. มีระเบียบวินัยในการเดิน 3. รู้จักมารยาทในการรับประทานอาหาร อาหาร 4. สามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกัน 5. มีเพื่อนสนิทคือ "โฟ"

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร “เทเลทับบี้”

ทิงกี้ วิงกี้

พัฒนาการทางด้านร่างกาย แสดงถึงความเป็นเด็กเล็กในวัยประมาณ 2-4 ขวบ เนื่องจากชอบกระโดดโลดเต้น ข้ามไปข้ามมา ชอบนอนหงาย ชอบร้องเพลงและเต้นรำ

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ มีนิสัยสุภาพ อ่อนโยนที่สุด ไม่แสดงอารมณ์โกรธหรือไม่พอใจเมื่อถูกลู่อุดเอากะเป๋าสีแดงไป สิ่งที่ทำเพียงเบี่ยงตาโตแล้วก็หรีตาลงด้วยความเสียดาย ไม่แสดงความโกรธด้วยการทะเลาะต่อสู้แย่งของกัน ทิงกี้ วิงกี้แม้จะตัวโตที่สุดแต่จะมีลักษณะผู้ตาม มักตามเพื่อนๆเสมอ

พัฒนาการทางด้านสังคม รักเพื่อนทุกคน ชอบที่จะทำกิจกรรมร่วมกัน เล่นด้วยกันอย่างมีความสุข เช่นจับมือกันเป็นวงกลม จูงมือกันเดินอย่างมีระเบียบเรียบร้อย มีวินัยในการรับประทานอาหารโดยที่ทุกคนจะรอคอยจนกว่าจะได้ขนมปังทับบี้ครบจึงลงมือรับประทานอาหารพร้อมกัน ซึ่งเป็นการสะท้อนมารยาทการรับประทานอาหารร่วมกับผู้อื่น

ทิงกี้ วิงกี้มีเพื่อนสนิทคือ โฟ เพื่อนหญิงที่ตัวเล็กที่สุดในกลุ่ม ทั้ง 2 คนมีลักษณะนิสัยที่ค่อนข้างแตกต่างกันขณะที่ทิงกี้ วิงกี้ เรียบร้อย สุภาพ ไม่ค่อยกล้าแสดงออก เก็บความรู้สึกเก่ง แต่โฟสาวน้อยตัวเล็กจะชอบทำตัวเป็นผู้นำ จะกล้าพูดกล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจ มักทำสิ่งตลกๆให้เพื่อนๆได้หัวเราะ

ตัวละคร ดิพซี่ (Dipsy)
ชื่อ ดิพซี่
เพศ ชาย เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 2-5 ปี
สัญลักษณ์ ไบหน้าคัลลายลิง

ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีเขียวใหญ่เป็นอันดับที่ 2 มีเสาอากาศเป็นรูปเส้นตรง ชอบสวมหมวกสีขาวลายจุดดำ

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1. มีเอกลักษณ์ในการย่างก้าวเดิน 2. ชอบร้องเพลงและเต้นรำ	—	1. ภูมิใจเมื่อสวมหมวกเพราะแสดงถึงสไตล์ 2. มีลักษณะของผู้ตาม มักตามเพื่อนๆ เสมอ 3. ไม่แสดงอารมณ์โกรธเมื่อถูกแกล้ง สิ่งที่ทำเพียงร้อง "โฮ" แสดงความรู้สึกเสียตายเป็นของตนเอง 4. มีวิธีการพูด "สวัสดิ์" ที่ไม่เหมือนใคร	1. รักเพื่อนๆ ทุกคน 2. มีระเบียบวินัยในการเดิน 3. รู้จักมารยาทในการรับประทานอาหาร 4. สามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกัน 5. มีเพื่อนสนิทคือ "ล้า ล้า"

ดิบซี

พัฒนาการทางด้านร่างกาย มีเอกลักษณ์ในการย่างก้าว ชอบร้องเพลงจังหวะสนุกสนาน

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ ภาคภูมิใจในหมวกเพราะบ่งบอกถึงสไตล์สนิยมของเขาเอง เช่น "ตอนแต่งหน้าคัก"ในเรื่อง หมวกของดิบซี มีเสียงพูดว่า "หมวกของดิบซี เก๋ไปทุกที่ เพราะมีหมวกของดิบซี" นอกจากนี้ ดิบซียังมีวิธีการพูด "สวัสดี"ที่ไม่เหมือนใคร นอกจากนี้ยังรู้จักระงับความรู้สึกไม่พอใจด้วยการไม่ตอบโต้

พัฒนาการทางด้านสังคม รักเพื่อนๆทุกคน มีระเบียบวินัยในการรอคอย ชอบทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนๆ เพื่อนสนิทคือ ล้า ลา

ตัวละคร ล้ำลา (Laa Laa)
ชื่อ ล้ำลา
เพศ หญิง เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 2-5 ปี
สัญลักษณ์ ไบหนาค่ายลิง

ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีเหลือง เล็กเป็นอันดับที่ 2 มีเสาคากาศขดไปขดมา ชอบเล่นลูกบอลสีส้ม

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1.ชอบร้องเพลงและเต้นรำ 2.ชอบเล่นวิ่งไล่ลูกบอลสีส้ม 3.เวลาคิด ชอบยืนเขย่งด้วยปลายเท้า 4.ชอบวิ่ง กระโดดตามหุบเขา	--	1.มีความสุขมากที่สุด ยิ้มเก่งที่สุด 2.มีลักษณะของผู้ตามชอบเลียนแบบโพ 3.ไม่แสดงอารมณ์โกรธเมื่อถูกแกล้ง สิ่งที่ทำเพียงร้อง "โฮ" แสดงความรู้สึกเสียดายของของตน 4.คำพูดที่ใช้เป็นประจำคือคำว่า"น่ารัก"(nice) 5. มีความสนใจอยากรู้ว่าเพื่อนๆไปไหน และมักตามหาเพื่อให้ทุกคนได้อยู่พร้อมหน้ากัน	1.รักเพื่อนๆทุกคน อยากเห็นทุกคนอยู่พร้อมหน้ากัน 2.มีระเบียบวินัย 3.รู้จักมารยาทในการรับประทานอาหาร 4.สามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกัน 5.มีเพื่อนสนิทคือ "ดิบซี่"

ล้ำ ล่า

พัฒนาการทางด้านร่างกาย ชอบร้องเพลง เดินรำ ชอบวิ่งไล่ลูกบอลสีส้มซึ่งเป็นของเล่นโปรดปรานมาก ล้ำล่าชอบเห็นลูกบอลกระเด็นกระดอน กลิ้งไปมาบนเนินเขา ชอบยืนเขย่งด้วยปลายเท้า เวลานึกคิดอะไร

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ มีความสุขมากที่สุด ยิ้มแก้มที่สุด มีความสนใจอยากรู้ว่าเพื่อนๆไปไหน และมักตามหาเพื่อให้ทุกคนอยู่อย่างพร้อมหน้า พัฒนาการของเด็กวัย 6 ปีคือการเล่นเป็นกลุ่มโดยสามารถเล่นโดยไม่ทะเลาะกัน ชอบเลียนแบบเพื่อน เช่น ตอนที่โทตบมือ ตีแซน ตีฆาตามจังหวัด "คนทำขนมๆ หนูอยากทานนมกับเด็กหอมหวาน เด็กสตรีชอเบอร์รี่หรือเด็กลูกตาลอบให้นานๆหอมหวานชื่นใจ" เมื่อเห็นโททำ ล้ำล่าก็เลียนแบบโท นอกจากนี้ตอนที่โทเล่นเกมสจี้เซ่ทำให้ล้ำล่าตกใจ แต่รู้สึกสนุกจึงนำไปใช้กับเพื่อนคนอื่นด้วย

พัฒนาการทางด้านสังคม รักเพื่อนๆทุกคน มีระเบียบวินัย สามัคคี เพื่อนสนิทคือดิบซี่

ตัวละคร โท (Po)
 ชื่อ โท
 เพศ หญิง เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 2-5 ปี
 สัญลักษณ์ โบหน้าคล้ายลิง

ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีแดงเล็กเป็นอันดับที่ 1 มีเสาอากาศเป็นรูปร่างกลมวงเล็ก ชอบขี่รถสกู๊ตเตอร์เป็นประจำ

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1.ชอบขี่รถสกู๊ตเตอร์ 2.ชอบกระโดดขึ้น กระโดดลง	1.ฉลาดที่สุด 2.แก้ปัญหาให้เพื่อนโดยใช้สกู๊ตเตอร์วิ่งไล่ถูกลู 3.คิดเล่นเกมส์"จ๊ะเอ๋"หลอกเพื่อนๆ สร้างความสนุก	1.ร่าเริง สนุกสนาน มีอารมณ์ขัน 2.กระตือรือร้นเมื่อมีสิ่งที่น่าสนใจ 3.มีเสียงค้อยที่สุด 4.มีความเป็นผู้นำของกลุ่ม 5.กล้าแสดงออกด้วยการร้อง "เอาอีก"เมื่อต้องการดูเรื่องราวบนโลกมนุษย์ซ้ำ 6.เป็นตัวของตัวเอง สามารถเล่นคนเดียวโดยลำพังได้ ไม่ค่อยติดกลุ่ม 7.ซีเซา นอนตื่นสาย 8.ให้อภัยลูลูที่ชอบแกล้งแต่ก็แสดงความรักต่อลูลูเพื่อไม่ให้เพื่อนเสียใจ	1.รักเพื่อนๆทุกคน 2.ชอบทำให้เพื่อนๆหัวเราะมีความสุข 3.มีระเบียบวินัย 4.รู้จักมารยาทในการรับประทานอาหาร 5.สามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกัน 6.มีเพื่อนสนิทคือ "ทิงกี้ วิงกี้"

โพ

พัฒนาการทางด้านร่างกาย ชอบขี่สกู๊ตเตอร์ไปตามเนินเขา ชอบการกระโดดขึ้นกระโดดลง

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา ฉลาดที่สุด รู้จักคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง เช่นเอาสกู๊ตเตอร์ของตัวเองมาไล่ลูลูที่ตุตเอาของโปรดของเพื่อนไปจนหมด โพไล่จนทันลูลูจำต้องยอมแพ้และคืนของทั้งหมดให้ นอกจากนี้โพ ยังเป็นคนที่คิดเล่นเกมส์ "จ๊ะเอ๋" ทำให้เพื่อนคนอื่นคิดเลียนแบบทำตาม

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ ำเริง ตลก สนุกสนาน เช่นโพเล่นไถลบนไม้สั่น โดยมีเพื่อนๆช่วยกันเชียร์ ต่อมาโพหยุดกลางคันบนไม้สั่นทำให้เพื่อนทุกคนแปลกใจ สักพักโพก็สั่นกลับมา มีความกระตือรือร้นเมื่อมีสิ่งที่น่าสนใจ เช่นเมื่อมีเรื่องราวของเด็กบนโลกมนุษย์ โพจะต้องรีบไปยื่นให้ใกล้สัญญาณมากที่สุด เพื่อจะได้เห็นภาพชัดเจน นอกจากนี้ยังชอบแสดงตนเป็นผู้นำกลุ่มมากกว่าเป็นผู้ตาม โพมีความเป็นตัวของตัวเองไม่ค่อยติดกลุ่ม สามารถเล่นคนเดียวได้ โพรักเพื่อนในกลุ่มและให้อภัยลูลูที่ชอบกลั่นแกล้งเหล่าเทเลทับบีส์โดยบอกรักลูลูด้วย

พัฒนาการทางด้านสังคม รักเพื่อนๆ ชอบทำให้เพื่อนๆหัวเราะมีความสุข เช่นตอนเล่นไถลบนไม้สั่น มีระเบียบวินัยในการเดินได้แก่การเรียงเป็นแถว และการรับประทานอาหารร่วมกับเพื่อนๆ มีความสามัคคีในการทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อนสนิทคือ ทิงกี้ วิงกี้

ตัวละคร ลูลู่ (Lu Lu)

ชื่อ ลูลู่

เพศ หญิง เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 2-5 ปี

สัญลักษณ์ หุ่นยนต์มีรูปทรงคล้ายเครื่องดูดฝุ่น

ลักษณะทางกายภาพ มีสีน้ำเงินมีตาที่สามารถรอกไปรอกมาได้ พุดไม่ได้แต่เวลามีสิ่งปรกติจะมีเสียงสัญญาณ ไซ้วงดูดสิ่งของ สามารถเคลื่อนที่ได้อย่างรวดเร็ว

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1.เคลื่อนไหวได้รวดเร็ว 2.ใช้สายตากรอกไปรอกมาเพื่อ สำรวจหาสิ่งผิดปกติที่เกิดขึ้น 3. ไซ้วงดูดสิ่งของ ใช้ทำความ สะอาด	--	1.ชอบแก๊งหนีเห็ดดีด้วยการแย่งขนมปังส่วนที่ เกินมา หรือดูดเอาของเล่นไปยกเว้นของไฟที่มี ขนาดใหญ่ไม่สามารถดูดไปได้ 2.เมื่อแพ้ถึงจะยอมคืนของให้ 3.รักษาความสะอาด ดูดฝุ่นทุกซอกทุกมุมของห้อง 4.ช่างสังเกต ช่างสงสัยเมื่อพบสิ่งผิดปกติจะใช้ สายตากรอกไปรอกมาและส่งสัญญาณจนกว่า สิ่งนั้นจะหายไป	1.อาศัยอยู่ในห้องกลไก 2.สันโดษ ไม่ชอบรวมกลุ่มกับใครแต่ ชอบแก๊งคนอื่น 3.ชอบทำงานโดยลำพัง

อุลู่

พัฒนาการทางด้านร่างกาย สามารถเคลื่อนไหวได้อย่างรวดเร็ว ทำความสะอาด ดูดฝุ่นในห้องกลไก นอกจากนี้ลูลู่ยังใช้สายตากรอกไปมาเพื่อสำรวจหาสิ่งผิดปกติที่เกิดขึ้นภายในห้อง

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา ไม่ปรากฏ

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ มีนิสัยชอบแก้งเหล้า เทเลทาบีสส์ ไม่ว่าจะเป็ทงก็วิงก็, ดิบซี้ , ล่าลา และโพ เช่น ขณะที่เทเลทาบีสส์ทั้ง 4 คนกำลังรับประทานขนมปังทาบีสส์อยู่นั้น ปรากฏว่าเครื่องทำขนมปังได้ทำขนมปังเกินมา 1 ชิ้น และหล่นอยู่กลางโต๊ะ ที่พวกเขากำลังรับประทานกันอยู่ ทุกคนต่างยกมือและร้องจะเอาขนมปังส่วนที่เกินมา ปรากฏว่าลูลู่ที่กำลังดูดฝุ่นแถวบริเวณนั้นได้ยื่นเข้ามารับตรงดึงเข้ามากลางวงและใช้วงดูดเอาขนมปังไปกิน ทุกคนมองตาค้างกับการกระทำของลูลู่ และร้อง"โฮ"ด้วยความเสียดาย หรือตอนที่เทเลทาบีสส์นั่งพักที่โต๊ะสำหรับรับประทานอาหาร ทุกคนได้นำของโปรดของตัวเองวางไว้บนพื้นข้างเก้าอี้ที่นั่ง ยกเว้นโพที่ไม่ได้นำเอาสก็ูตเตอร์เข้ามาข้างในห้อง ลูลู่เห็นสิ่งของที่วางอยู่บนพื้นก็ใช้วงดูดสิ่งของของแต่ละคนไปหมด ทุกคนตกใจ แสดงความรู้สึกเสียดายแต่ไม่รู้จะทำอย่างไร ส่วนลูลู่เมื่อเอาของคนอื่นได้ก็หนีไป นอกจากนี้ลูลู่ยังชอบสันโดษ ไม่ชอบอยู่รวมกลุ่มกับเหล่าเทเลทาบีสส์ แต่จะมองดูอยู่ห่างๆ มีนิสัยช่างสังเกต ชี้อะแวง ไม่ค่อยเป็นมิตรกับใคร เช่น มีผีเสื้อตัวหนึ่งบินเข้ามาในห้องปกติที่เกิดขึ้นภายในห้องกลไก ลูลู่ใช้ตากรอกไปครอกพร้อมกับส่งสัญญาณร้องจนกระทั่งผีเสื้อบินออกจากห้องกลไกไปลูลู่จึงหยุดร้อง

พัฒนาการทางด้านสังคม อาศัยอยู่ในห้องกลไกทำงานโดยลำพัง ชอบสันโดษ ไม่ชอบอยู่รวมกลุ่มกับใคร

**เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร
เรื่อง นิทาน นิทร**

ตัวละครหลักที่วิเคราะห์ บี้บี้, บาบ่า, หมึกหวาน, ปลาโก้, ราชาดุงก้า

ตัวละคร บี้บี้

ชื่อ บี้บี้ เป็นพี่น้องกับباب่า

เพศ หญิง เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 5-7 ปี

สัญลักษณ์ มนุษย์ต่างดาว

ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีเขียว

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกลักษณะ	ด้านสังคม
1.ชอบเล่นขายของ 2.ชอบร้อยลูกปัด	1.มีความคิดสร้างสรรค์ นำ เอาผ้ามาเขียนแทนกระดาษ เพื่อลดการทำลายต้นไม้ลง	1.เรียบร้อย เชื่อฟังผู้ใหญ่ ไม่คือรัน 2.รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนในตอน"ลืมนจนได้" จัดตาราง เขียนลวงหน้า เพื่อไม่ลืมนและเร่งรีบในตอนเช้า 3.เอาใจใส่และตามใจ "ตอนไม่สบาย"باب่าป่วยเห็นปลาโก้ กระโดดออกกำลังกาย จึงอยากทำตาม บี้บี้อาสาเป็นเพื่อน ออกกำลังกายด้วยกัน 4.กล้าแสดงออกเช่นตอน"เขียนหนังสือ"ก็ได้แย้งกับท่านดุง ก้าบอกเหตุผลว่าเพื่อลดการทำลายต้นไม้,ตอน"ของขวัญวันเกิด" ทุกคนแปลกใจที่ท่านดุงก้าไม่ใช้ก้อนวิเศษอันใหม่แต่ไม่มี ใครกล้าถาม แต่บี้บี้กล้าที่จะถามข้อสงสัยของตน	1.ชอบไปไหนๆกับหมึกหวาน 2.รักและห่วงใยเพื่อนๆทุกคน เมื่อมีใคร เป็นอะไร ก็จะผลัดกันไปเป่าแตรเรียก ท่านดุงก้าให้มาช่วยเหลือ

ตัวละคร บาบา
ชื่อ บาบา เป็นพี่น้องกับบีบี
เพศ ชาย เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 5-7 ปี
สัญลักษณ์ มนุษย์ต่างดาว
ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีเขียว

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
<p>1.ชอบดูทีวี</p> <p>2.ชอบกิจกรรมที่ใช้กำลังเช่นปีนเขา,วิ่งแข่งขัน,เล่นบอล</p> <p>3.ชอบเล่นต่อของ</p> <p>4.ซุกซน ทำของตกหล่นเสียหายเสมอ</p>	<p>1.มีความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์สิ่งของจากเศษวัสดุ โดยเสนอให้ทำ"ค้อนวิเศษอันใหม่" เพื่อเป็นของขวัญวันเกิดให้ท่านลุง</p> <p>ก้า</p>	<p>1.เชื่อฟัง ไม่เกรงใคร เมื่อท่านลุงกำสอนก็ยอมรับ และสัญญาว่าจะไม่ทำอีก</p> <p>2.ทำผิดรู้จักขอโทษผู้อื่น</p> <p>3.ให้ความเคารพผู้อาวุโส แม้ผู้อาวุโสอย่างปลาโก้จะ</p> <p>ทำสิ่งที่ไม่ถูกต้องเช่นต้อน"กตึกา" ปลาโก้โกงการแข่งขัน แต่بابาก็ไม่ต่อว่าปลาโก้แต่อย่างใด</p> <p>4.รู้จักระงับอารมณ์ความรู้สึก เช่นต้อน"วิ่งสามขา" ปลาโก้กล่าวโทษว่าเป็นความผิดของبابาทำให้ทีมของตนแพ้ แต่بابากลับนิ่งเฉยไม่ตอบโต้แต่อย่างใด</p> <p>5.ไม่ชอบทะเลาะ ได้เดียวกับใคร</p> <p>6.ขี้น้อยใจ เช่นต้อน"หนีออกจากบ้าน" ถูกหมึกหวานสั่งห้ามไม่ให้ปีนหลังคา ก็น้อยใจว่าไม่มีใครเข้าใจตัวเองจึงคิดหนีออกจากบ้านไปอยู่ที่อื่น</p>	<p>1.รักและห่วงใยเพื่อนๆ เช่นต้อน"ช่วยหมึกหวาน"ทุกคนห่วงใยที่หมึกหวานเป็นลม จึงตามท่านลุงก้าให้มาช่วย</p> <p>2.มักสร้างความรำคาญและเดือดร้อนเสมอเช่นต้อน"หนีออกจากบ้าน"</p> <p>3.ชอบไปไหนๆกับปลาโก้</p>

เนื้อหาของพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร

บีบี บาบา

พัฒนาการทางด้านร่างกาย บีบีชอบกิจกรรมที่อยู่ในร่ม ไม่ต้องใช้กำลัง เช่น เล่นขายของ, เล่นร้อยลูกปัด ขณะที่บาบา ชอบกิจกรรมที่ต้องใช้กำลัง เช่น การปีนเขา เล่นวิ่งแข่ง เล่นบอล นอกจากนี้บาบายังชอบดูทีวี ชอบเล่นต่อของ

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีความคิดสร้างสรรค์ เช่น บีบี ได้เอาผ้าผืนคอของปลาโก้และหมึกหวานมาเขียนหนังสือแทนกระดาษ โดยอ้างเหตุผลว่าเพื่อลดการทำลายต้นไม้ ส่วนบาบาเสนอให้ทุกคนทำของขวัญเป็น "ค้อนวิเศษ" มอบให้ท่านตุ๊กตา เนื่องในวันเกิด

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ ทั้งบีบี บาบาเป็นเด็กเรียบร้อย ไม่ดื้อรั้น ไม่เกเร เชื่อฟังผู้ใหญ่ เมื่อทำผิดพวกเขาก็ยอมรับความผิดและสัญญาว่าจะไม่ทำอีก เช่น ตอนไม่สบาย บาบา ออกกำลังกายจนสลบ หมึกหวานจึงเรียกท่านตุ๊กต้ามารักษา ทั้งบีบี บาบาก็ให้ความเคารพผู้อาวุโสไม่ว่าจะเป็นผู้อาวุโสกว่าอย่างปลาโก้ หมึกหวาน หรือท่านตุ๊กตา

บาบา รู้จักระงับอารมณ์ความรู้สึกไม่พอใจด้วยการไม่ตอบโต้ และขอให้ผู้ใหญ่มาช่วยตัดสิน บาบามีนิสัยขี้บ่นขี้บ่นใจ เช่น เมื่อถูกห้ามไม่ให้ปีนหลังคาก็บ่นใจว่าไม่มีใครรัก ไม่ใครเข้าใจความรู้สึกของตัวเอง จึงหนีออกจากบ้าน

พัฒนาการทางด้านสังคม แสดงความรักและห่วงใยเพื่อนๆ เมื่อใครคนหนึ่งไม่สบายคนที่เหลือก็จะไปเฝ้าแต่รเพื่อตามท่านตุ๊กต้ามารักษา บาบามักสร้างความงุนวายและเดือดร้อนด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ เช่น ตอนหนีออกจากบ้าน บาบาชอบไปกับปลาโก้ ส่วนบีบีชอบไปกับหมึกหวาน

ตัวละคร หมึกหวาน
 ชื่อ หมึกหวาน
 เพศ หญิง เป็นตัวแทนของเด็กหญิงวัย 9-11 ปี
 สัญลักษณ์ ปลาหมึก
 ลักษณะทางกายภาพ ลำตัวสีชมพู แต่งหน้าทาปากสวยงาม

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1. รักสวยรักงาม ชอบแต่งตัว 2. มีท่าทางการเดินที่ยวบ ยาบ 3. ชอบทำอาหาร 4. ชอบดนตรีและเต้นรำ	1. มีความรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม 2. มีความระมัดระวังเรื่องสุขอนามัย 3. มีความรู้ในเรื่องการถนอมอาหาร โดยใช้ประโยชน์จากแสงแดด 4. รู้จักประโยชน์ของเปลือกผลไม้ สามารถกลายเป็นปุ๋ยได้	1. ชอบสวมบทบาทเป็นแม่ และคิดว่าเพื่อนๆเปรียบ เหมือนลูกด้วยการชอบสั่งสอน ชีบ้น แสดงความห่วงใย ทุกคนมากเป็นพิเศษ และยังยอมเสียสละความสุขส่วนตัว เพื่อทำขนมหรือทำอาหารให้คนอื่นๆได้ทานกัน 2. ให้อภัยไม่ถือโทษโกรธเคือง เช่นตอน"อย่ากินเยอะ" ปลาโกฟูดกระแหนะกระแหนะหมึกหวานที่ห้ามบีบิทาน ทอฟฟี่ตอนเช้า ว่า"ที่สั่งห้ามเพราะกลัวอาหารจะเหลือ ทั้ง ไม่มีใครอยากทาน" แต่หมึกหวานก็ไม่โกรธ 3. รักความยุติธรรม อยากให้ทุกคนปฏิบัติตามกฎกติกา 4. มีระเบียบเรียบร้อยตามแบบฉบับกุลสตรี 5. ถือสิทธิ์ในเรื่องของใช้ส่วนตัวไม่ควรหยิบโดยไม่ได้รับ อนุญาต	1. รักและห่วงใยเพื่อนทุกคน มักเป็นผู้ที่ ไปเป่าแตรเพื่อเรียกท่านดุงก้าให้มาช่วย เหลือ 2. หวังให้ทุกคนเคารพในกฎ กติกาของ การแข่งขัน 3. หวังให้ทุกคนรู้จักสิทธิส่วนตัวของคนอื่น โดยไม่หยิบของคนอื่นไปใช้ก่อนได้รับ อนุญาต

หมึกหวาน

พัฒนาการทางด้านร่างกาย รักสวยรักงาม ชอบแต่งตัวให้แลดูดี หมึกหวานจะแต่งหน้าทาปากสวยงาม หมึกหวานมีท่าทางการเดินที่เรียบร้อย หมึกหวานชอบการทำอาหาร นอกจากนี้ยังชอบดนตรีและเต้นรำ

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีความรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น ตอนขยะถุงพลาสติก หมึกหวานเป็นห่วงขยะที่เก็บไม่หมดจะเป็นมลพิษต่อเกาะน้ำหวาน

มีความระวังในเรื่องสุขอนามัย ตอนไปล้างมือ หมึกหวานบอกทุกคนให้ไปล้างมือเพื่อป้องกันเชื้อโรคที่มาจากมือจากการเล่น

มีความรู้ในการถนอมอาหาร เช่นนำเอาอาหารนั้นๆไปตากแดด ได้แก่การนำมะม่วงกวนมาผึ่งแดดเพื่อฆ่าเชื้อโรค

มีความรู้ในเรื่องปุ๋ยว่ามาจากเปลือกผลไม้ เช่นตอน ฟองมั่ง ทุกคนไม่พอใจที่หมึกหวานทิ้งเปลือกผลไม้ตามโคนต้นไม้ทำให้ไม่น่าดู

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ ชอบสวมบทบาทเป็นแม่ และคิดว่าเพื่อนๆเปรียบเสมือนลูกด้วยการชอบสั่งสอน ชี้นะ แสดงความห่วงใยทุกคนมากเป็นพิเศษ และยังยอมเสียสละความสุขส่วนตัวเพื่อทำขนมให้คนอื่นได้ทานกิน เช่นตอนไปล้างมือ ขณะที่เพื่อนๆเล่นกันแต่หมึกหวานไปเตรียมขนมโดนัทมาให้เพื่อนๆได้รับประทานกัน

พัฒนาการทางด้านสังคม มีความรักและห่วงใยเพื่อนด้วยความจริงใจ อยากให้ทุกคนในสังคมเคารพกฎกติกา เช่นตอนกติกา หมึกหวานไม่พอใจปลาโก้ที่โกงการวิ่งแข่งขัน จึงเป็นคนไปเป่าแตรเพื่อเรียกท่านลุงกำให้มาช่วยแก้ไข

ตัวละคร ปลาโก้
ชื่อ ปลาโก้
เพศ ชาย เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 9-11 ปี
สัญลักษณ์ ปลาตื่น
ลักษณะทางกายภาพ รูปร่างใหญ่โต สามารถอยู่ได้ทั้งในน้ำและบนบก มีหัวใหญ่โตสีส้มขาสีเหลือง

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
<p>1.เดินเตะโน่นเตะนี่เช่น กระป๋อง, หินจนติดเป็นนิสัย</p> <p>2.ชอบกีฬาที่ใช้กำลังเช่น ปีนเขา เล่นบอล วิ่งแข่งขัน</p> <p>3.ชอบร้องเพลง</p> <p>4.มีปากที่แข็งแรง สามารถกัดอะไรได้แทบทุกอย่าง</p>	---	<p>1.มีนิสัยหลงตัวเอง ชอบโอ้อวด ว่าตัวเองเก่งที่สุด</p> <p>2.ขี้โกงเพราะต้องการเป็นผู้ชนะ ตอน"กติกาก็เล่นโกงวิ่งนำหน้าก่อนสัญญาณจะจบลง</p> <p>3.ชอบเลียนแบบนักร้องในตอน"คอนเสิร์ตปลาโก้"</p> <p>4.แสดงตนเป็นจอมซ่าแห่งเกาะน้ำหวาน</p> <p>5.ไม่ค่อยให้เกิดเกียรติผู้หญิง</p> <p>6.ไม่มีความรับผิดชอบปลาโก้ไม่ยอมช่วยทำงานบ้านตามที่ได้รับมอบหมายจะเลี้ยงออกไปเที่ยวเล่นข้างนอกตลอด</p> <p>7.ไม่รักษาคำพูด</p> <p>8.ปกติไม่ชอบยุ่งกับใคร ชอบไปไหนคนเดียว</p> <p>9.ชอบทำตนเป็นหัวหน้าโดยมีبابาเป็นลูกน้องที่ยอมทำตามคำสั่งทุกอย่าง</p>	<p>1.ยินดีช่วยเหลือเพื่อนๆเต็มที่ ถ้าได้รับการขอร้อง</p> <p>2.สร้างปัญหาให้เพื่อนๆด้วยการไม่รับผิดชอบต่อสัตว์เลี้ยงของตน "ตอนสัตว์เลี้ยงของปลาโก้" ตัวลูกกูกูกเนื้อตัวสกปรกมาก มีกลิ่นเหม็น ปลาโก้เอามาปล่อยฝากให้เพื่อนๆช่วยดูแล ตัวเองจะออกไปวิ่ง เพื่อนๆจึงต้องช่วยกันอาบน้ำให้กูกูกูกจนตัวสะอาด</p> <p>3.ไม่มีน้ำใจนักกีฬา เมื่อเล่นด้วยกัน จะต้องเป็นผู้ชนะเสมอ ไม่ยอมแพ้ใคร</p> <p>4.ปลาโก้ทะเลาะกับทุกคนยกเว้นท่านลุงก้า</p>

ปลาโก้

พัฒนาการทางด้านร่างกาย ชอบเดินเตะโน่นเตะนี่เตะกระป๋อง หินจนติดเป็นนิสัย ชอบกีฬาที่ใช้กำลัง เช่นปิงปอง เล่นบอลลูกวิ่งแข่งขัน มีปากที่แข็งแรงสามารถกินได้แทบทุกอย่าง

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ มีนิสัยหลงตัวเอง ชอบโอ้อวดว่าตัวเองเก่งที่สุด เช่น ตอนวิ่งสามขา ก็บอกทุกคนว่าตัวเองเก่งที่สุดแต่เพราะบาบา มีนิสัยขี้โกง เพราะต้องการเป็นผู้ชนะ เช่นตอนกติกาก็โกงด้วยการวิ่งไปก่อนที่การนับจะสิ้นสุดลง

ชอบเลียนแบบนักร้องในตอม คอนเสิร์ตปลาโก้

มีพฤติกรรมด้วยการแสดงความซ่า เป็นจอมซ่าแห่งเกาะน้ำหวาน

มีการแสดงออกที่ไม่ค่อยให้เกียรติผู้อื่น เช่น ตอนดูทีวี ปลาโก้และบาบาก็ส่งดูการแข่งขันฟุตบอล เมื่อหมึกหวานปิดทีวี เพราะอยากให้ทั้งคู่เลิกดู แต่กลับถูกปลาโก้พูด "ระวังเจอลูกเตะคู่" ไม่มีความรับผิดชอบ ในตอนสัตว์เลี้ยงของปลาโก้ ปลาโก้เอาตัวลูกกูกูกูมา แล้วปล่อยให้คนอื่นช่วยดูแล ทำให้เพื่อนๆเดือดร้อน

พัฒนาการทางด้านสังคม ยินดีช่วยเหลืออย่างเต็มที่ถ้าได้รับการขอร้อง สร้างปัญหาให้กับเพื่อน ด้วยการไม่รับผิดชอบต่อสัตว์เลี้ยงของตัวเอง

ตัวละคร	ราชาดุงก้า
ชื่อ	ราชาดุงก้า หรือ ท่านดุงก้า
เพศ	ชาย เป็นตัวแทนของผู้ใหญ่วัยกลางคน
สัญลักษณ์	แมว
ลักษณะทางกายภาพ	สวมชุดพระราชามีมงกุฎชฎาไดโนเสาร์สีส้ม และถือค้อนวิเศษสำหรับเสกสิ่งต่างๆได้

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1. ชีบนไดโนเสาร์	1. มีความรอบรู้ในทุกๆเรื่อง ทำหน้าที่คอยแก้ปัญหาต่างๆ ชี้นะ สิ่งสอนเช่น ตอน"อย่าทานเยอะ"บีบีปวดท้องเพราะทานแต่ทอฟฟี่ ท่านดุงก้าเสกตัวปฐมพยาบาลมาช่วย และสอนว่าทอฟฟี่ไม่มีสารอาหารที่เป็นประโยชน์ต่อร่างกาย ตอน"เคี้ยวดัง" ปลาโก้ บาบ่า บีบี สนุกที่เคี้ยวอาหารเสียงดังจนหมีกหวานบ่นว่าเสียมารยาท จึงเรียกท่านดุงก้าให้สั่งสอน ได้เสกพิชชาน้ำคำสาป ถ้าเคี้ยวเสียงดังจะกลายเป็นหมู ทำให้เด็กๆสัญญาว่าจะไม่ทำอีก	1. มีเหตุผล น่านับถือ เด็กๆทุกคนให้ความเคารพเชื่อฟัง แม้แต่ปลาโก้ยังยอมรับและนับถือ เช่นตอน"ทำความเคารพ"ปลาโก้แก้มสั่งสอนباب่า บีบีวิธีทำความเคารพคุณครูแบบผิดๆ ด้วยการหันก้นให้ ท่านดุงก้าจึงลงโทษด้วยการให้ปลาโก้คาบไม้บรรทัดซึ่งปลาโก้ก็ยอมรับความผิดของตน 2. ให้ความยุติธรรมต่อทุกฝ่าย เช่นตอน"เขียนหนังสือ" ท่านดุงก้าฟังความเห็นของทั้ง 2 ฝ่ายคือฝ่ายหมีกหวาน ปลาโก้ซึ่งเป็นผู้เสียหาย และฝ่ายباب่า บีบีซึ่งเป็นจำเลย ก่อเหตุขึ้นท่านดุงก้าฟังบีบีแล้วก็ชมเชยบีบีที่คิดลดการทำลายต้นไม้ ด้วยการใช้ผ้าแทนกระดาษ แต่ก็ตำหนิที่"ไม่รู้จักรขออนุญาตเจ้าของก่อนนำมาใช้" 3. ยินดีให้ความช่วยเหลือเด็กๆทุกคนด้วยความเต็มใจ 4. ใจเย็น จะอธิบายสิ่งต่างๆให้เด็กฟังอย่างช้าๆเพื่อให้เด็กเข้าใจ 5. มีคาถาประจำตัว"โอม...กาดุง...กาดุง...ไซวิเศษจงออกมา"	1. ต้องการให้เด็กๆทุกคนบนเกาะนี้มีความสุข มีความสุข มีสุขภาพแข็งแรง มีสติปัญญาความรู้ มีจิตใจที่เอื้อเฟื้อต่อกัน รู้จักมารยาททางสังคม

ราชาดุงก้า หรือท่านดุงก้า

พัฒนาการทางด้านร่างกาย ซึ่งพานะคือไดโนเสาร์โดยนั่งตลอดเวลา จึงไม่ได้แสดงพัฒนาการด้านนี้ให้เห็น

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา เป็นผู้รอบรู้ในทุกอย่าง ทำหน้าที่คอยแก้ไขปัญหให้กับเด็กๆบนเกาะ น้ำหวานที่มาขอความช่วยเหลือนอกจากนี้ท่านดุงก้ายังช่วยแนะนำ สั่งสอนเด็กๆถึงสิ่งที่ถูกต้องที่เด็กๆควรปฏิบัติ เช่น ตอน"อย่าทานเยอะ" บีบีปวดท้องเพราะทานทอฟฟี่มากเกินไป เมื่อใช้แว่น เอกซเรย์พบว่าในห้องบีบีไม่มีอาหาร ท่านดุงก้าจึงเสกอาหารให้บีบีรับประทาน และสอนว่า"ทอฟฟี่ไม่มีประโยชน์ต่อร่างกายแต่อย่างใด ถ้าจะทานให้ทานหลังจากรับประทานอาหารแล้ว "ตอน"คอนเสิร์ตปลาโก้" ปลาโก้เปิดคอนเสิร์ตโดยร้องเพลงบนโต๊ะที่นำมาต่อๆกันจนสูงทั้งร้องและเต้น จนพลัดตกลงมาสลบ ท่านดุงก้าจึงเสก"ตัวปฐมพยาบาล"มาเพื่อปฐมพยาบาลให้ปลาโก้ฟื้นขึ้นมาแล้วสอนว่า "อันตรายอย่าปีนขึ้นไปบนที่สูงๆอีกจำไว้" ตอน"เคี้ยวด้ง" ปลาโก้ บาบ่า บีบี นึกสนุกเคี้ยวอาหารเสียงดังจนหมึกหวานทนไม่ไหวไปฟ้องท่านดุงก้าให้มาจัดการ ท่านดุงก้าจึงสอนมารยาทในการรับประทานอาหารบนโต๊ะว่าไม่ควรเคี้ยวอาหารเสียงดังเป็นการรบกวนคนอื่น และถือเป็นการเสียมารยาทด้วย

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ เป็นผู้ใหญ่ที่มีเหตุผลน่านับถือใจเย็น สุขภาพด้วยการอธิบายสิ่งต่างๆเพื่อให้เด็กเข้าใจ ยินดีให้ความช่วยเหลือแก่เด็กทุกคนซึ่งเด็กๆให้ความเคารพเชื่อฟัง แม้แต่ปลาโก้ยังยอมรับนับถือ โดยไม่มีการดูต่ำว่ากล่าว แต่ใช้การสั่งสอนเช่น ตอนทำความเคารพปลาโก้แก่ลับาบ่า บีบีสอนวิธีทำความเคารพครูด้วยการหมุนตัวหันกันไปหาคุณครูดุงก้าจึงถูกท่านดุงก้าทำโทษด้วยการยึนคาบไม้บรรทัดหน้าห้อง ซึ่งปลาโก้ยอมรับความผิด ท่านดุงก้าให้ความยุติธรรมโดยฟังเหตุผลของทั้ง 2 ฝ่ายเช่นตอนเขียนหนังสือ หมึกหวานฟ้องว่าباب่า บีบีเอาผ้าพันคอของตนและปลาโก้ไปเขียนตัวหนังสือ ซึ่งท่านดุงก้าฟังความของทั้ง 2 ฝ่ายแล้วจึงชี้แนะแก่บีบี โดยชมเชยในความคิดสร้างสรรค์ที่รู้จักใช้ผ้าเพื่อลดการทำลายต้นไม้ แต่ได้สอนบีบีว่าไม่ควรหยิบของคนอื่นมาใช้ก่อนได้รับอนุญาต นอกจากนี้ท่านดุงก้ามีคาถาประจำตัวคือ โฮม..กาดุง..กาดุง..ไขวิเศษจงออกมา

พัฒนาการทางด้านสังคม ต้องการให้เด็กทุกคนบนเกาะน้ำหวานมีความสุข มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง มีสติปัญญาความรู้ และจิตใจที่ตั้งงาม มีมารยาท และสามารถใช้ชีวิตร่วมกับเพื่อนในสังคมอย่างมีความสุข

เนื้อหาพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร
เรื่อง แจ้วแห้วสาวใจมหัศจรรย์

ตัวละครหลักที่วิเคราะห์	พ่อหมี, ลูกหมี, แจ้วแห้ว, นายนิสสัยเสีย
ตัวละคร	พ่อหมี
ชื่อ	พ่อหมี
เพศ	ชาย เป็นตัวแทนของผู้ใหญ่วัยกลางคน
สัญลักษณ์	หมี
ลักษณะทางกายภาพ	มีใบหน้าสีน้ำตาลเข้ม สวมแว่นสายตา

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
<p>1.ชอบประดิษฐ์เช่น ทำน้ำยาสะเดาฆ่าแมลง</p> <p>2.ชอบทำกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น เดินชมป่า, ออกกำลังกายตอนเช้า, เล่นโยนจานบิน</p>	<p>1.มีความรู้และชี้แนะในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติเช่น ตอน"ก้าแพงธรรมชาติ"ได้บอกลูกหมี แจ้วแห้วถึงประโยชน์ของป่าชายเลน</p> <p>2.ประดิษฐ์สิ่งของเช่น ทำน้ำยาสะเดาฆ่าแมลงสำหรับกำจัดวัชพืช</p> <p>3.มีความรู้ในเรื่องพิษภัยอันตรายจากสิ่งต่างๆ</p>	<p>1.สุขุม ใจเย็น มีเหตุผลจะอธิบายเรื่องต่างๆให้ฟังอย่างช้าๆเพื่อให้ทุกคนเข้าใจ</p> <p>2.ให้อภัยผู้อื่นถ้ารู้ว่าเขาไม่เจตนา เช่นตอน"เสียท่า" พ่อหมีให้อภัยนายนิสสัยเสียที่ทำรั้วบ้านพังเพราะรู้ว่าเขาไม่เจตนา</p> <p>3.สนับสนุนการลงโทษผู้กระทำผิด</p> <p>4.แสดงความชื่นชม ผู้อื่นที่กระทำสิ่งถูกต้อง เช่นชมเชยแจ้วแห้วว่ารอบคอบ เตรียมผ้าคาดจมูกให้ทุกคนเพื่อป้องกันสารพิษจากสีทาบ้าน</p>	<p>1.สร้างความสามัคคีร่วมมือกันทำงานของคนในครอบครัว</p> <p>2.ชี้แนะหวังพัฒนาให้นายนิสสัยเสียเป็นผู้รู้จักคุณค่าของสิ่งแวดล้อมในตอน"ฝังกลบขยะ" บอกถึงผลกระทบจากการโยนขยะทิ้งตามที่ต่างๆ ให้หันมาใช้วิธีฝังกลบขยะเพื่อลดปริมาณขยะที่ล้น</p> <p>3.ไม่เห็นด้วยกับการทำลายสิ่งแวดล้อม</p>

เนื้อหาของพัฒนาการที่สะท้อนผ่านบุคลิกลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร "แจ้วแห้วสาวใช้มหัศจรรย์"

พ่อหมี

พัฒนาการทางด้านร่างกาย ชอบทำกิจกรรม"กลางแจ้ง"เช่นเดียวกับลูกหมี โดยเป็นเพื่อนเล่นให้ลูกหมี เช่นเล่นบอล เล่นโยนจานบิน ทำกิจกรรมอื่นๆเช่นในตอน"ฝั่งกลบขยะ" ขุดดินเป็นร่องเพื่อฝั่งกลบขยะ ในตอน"เสียท่า"ทาสีรั้วบ้านที่พัง นอกจากนี้รู้จักคิดประดิษฐ์สิ่งของไว้ใช้ เช่นตอนผักของลูกหมี พ่อหมีได้ประดิษฐ์น้ำยาสะเดาฆ่าแมลง ประดิษฐ์น้ำยาถูพื้นทำจากสารธรรมชาติ

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีความรอบรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเป็นอย่างดีสามารถชี้แนะ สั่งสอน และสาธิตให้ดูได้ เช่นตอนฝั่งกลบขยะ พ่อหมีอธิบายพร้อมกับสาธิตวิธีการขุดร่องดินให้ลูกหมี แจ้วแห้วชมจนเสร็จสิ้นกระบวนการ ตอนผักของลูกหมี พ่อหมีก็ประดิษฐ์น้ำยาสะเดาฆ่าแมลง นอกจากนี้พ่อหมีอธิบายประโยชน์ของปาชายเลนในตอนกำแพงธรรมชาติ ว่าปาชายเลนเป็นกำแพงธรรมชาติที่สกัดกั้นตะกอนดิน สิ่งสกปรกที่จะระบายลงทะเล พายุคลื่นไม่กระทบชายฝั่งแรงเกินไป และเป็นบ้านของสัตว์ต่างๆอาศัย บอกถึงพิษภัยของสารเคมีที่ใช้เช่นพิษภัยจากสีทาบ้านถ้าสูดดมไปนานๆเข้า

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ เป็นผู้ใหญ่ที่ใจเย็น สุขุม มีเหตุผล จะอธิบายเรื่องราวต่างๆให้เด็กฟังอย่างช้าๆเพื่อให้เด็กเข้าใจ แต่บางครั้งมักใช้ศัพท์ทางเทคนิคซึ่งยากแก่การเข้าใจ หรือจดจำเช่นอธิบายสูตรการทำน้ำยาถูพื้น ให้อภัยผู้อื่นถ้ารู้ว่าผู้นั้นไม่เจตนา เช่นตอนเสียท่า พ่อหมีรู้ว่านายนิสสัยเสียไม่ได้เจตนาจะทำรั้วบ้านพังจึงไม่ได้ต่อว่าแต่อย่างใด แสดงความชื่นชมอย่างจริงใจในการกระทำที่ถูกต้อง เช่นตอนเสียท่า พ่อหมีชมเชยแจ้วแห้วที่รอบคอบโดยเตรียมผ้าคาดจุกสำหรับทุกคนเพื่อป้องกันสารพิษจากการสูดดมขณะทาสี นอกจากนี้ยังสนับสนุนบทลงโทษต่อผู้กระทำผิด เช่นตอนตัวนิสสัยเสียถูกจับ พ่อหมีรู้สึกสมน้ำหน้าที่นายนิสสัยเสียถูกจับเนื่องจากทิ้งขยะเกลื่อนกลาดไปทั่วชายหาด

พัฒนาการทางด้านสังคม สร้างความสามัคคีให้คนในครอบครัวของตนได้มีส่วนร่วมมือร่วมใจในการทำงาน เช่นตอนฝั่งกลบขยะ พ่อหมี ลูกหมี แจ้วแห้วช่วยกันลงมือขุดดินและฝั่งขยะ ตอนเสียท่า ทั้ง 3 คนช่วยกันทาสีรั้วบ้าน พร้อมทั้งนี้พ่อหมียังชี้แนะสั่งสอนนายนิสสัยเสียหวังจะให้เป็นคนดีของสังคมด้วยการไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม เช่นตอนฝั่งกลบขยะ สอนนายนิสสัยเสียว่าไม่ควรทิ้งขยะตามที่ต่างๆ เพราะจะทำให้ขยะล้นกำจัดยาก ต่อไปจะเกิดการนำเหม็นเกิดมลพิษ จึงควรฝังเพื่อสลายกลายเป็นปุ๋ยต่อไป

ตัวละคร ลูกหมี่
 ชื่อ ลูกหมี่
 เพศ ชาย เป็นตัวแทนของเด็กชายวัย 6-9 ปี
 สัญลักษณ์ หมี่
 ลักษณะทางกายภาพ มีใบหน้าสีน้ำตาลอ่อน

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1.ชอบออกกำลังกายกลางแจ้ง เช่นเดินป่า, ออกกำลังกายยามเช้า, เล่นบอลลูกกอล์ฟ, รดน้ำต้นไม้	1.มีความรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่นตอน"ลอยกระทง" ลูกหมี่ต่อว่านายนิสสัยเสียที่ใช้กระทงโฟมลอยกระทง เพราะมลพิษต่อน้ำ	1.เชื่อกันง่าย หัวอ่อน ไม่เกรง มักเชื่อนายนิสสัยเสียที่หลอกให้กระทำการที่ผิดๆ 2.ไม่ค่อยมีความอดทน ชอบให้มีคนคอยปกป้อง 3.ชอบพ้องแจ้วแหวนให้จัดการ 4.เสียใจเมื่อถูกตำหนิและสัญญาว่าจะไม่ทำผิดอีก 5.อ่อนโยน เสียสละ รักบิดา โดยยินดีทุบกระปุกออมสินของตนเพื่อซื้อกระดาษต้นไม้ให้บิดา ในวันเกิดของพ่อตอนของขวัญวันเกิด 6.ยินดีที่ได้มีส่วนช่วยงานและทำงานของตนสำเร็จ เช่นปลูกต้นคะน้าได้เองในตอน"ผักของลูกหมี่" หรือช่วยทาสีรั้วบ้านในตอน"เสียท่า" 7.มีน้ำใจเอื้อเฟื้อ เผื่อแผ่กับเพื่อน	1.ชอบทำกิจกรรมร่วมกับผู้ใหญ่มากกว่าเด็ก เช่นเล่นบอลลูกกอล์ฟกับนายนิสสัยเสีย, ออกกำลังกายกับพ่อหมี่ 2.มีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่โดยนำขนมทอफीไปแบ่งให้เพื่อนกิน 3.ชอบช่วยเหลือ และมีส่วนร่วมในกิจกรรมของครอบครัว เช่นช่วยชุดร้องดินในตอน"ฝั่งกลบขยะ" หรือช่วยทาสีรั้วบ้านในตอน"เสียท่า"

ลูกหนี

พัฒนาการทางด้านร่างกาย ชอบการออกกำลังกายกลางแจ้ง เช่นออกกำลังกายยามเช้ากับพ่อหนี เล่นบอล ว่ายน้ำต้นไม้ เดินป่า ก่อกองทรายตามชายหาด

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา ลูกหนีมีความรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมจากครอบครัวของตนเอง เป็นการเรียนรู้ที่ได้รับมาจากการสั่งสอน ชี้แนะจากผู้ใหญ่คือ พ่อหนี และแจ้วแหวนสู่เด็กคือลูกหนี เช่น ตอนลอยกระทง ลูกหนีต่อนานายนิสัยเสียที่ใช้กระทงโฟมลอยกระทงเพราะจะเป็นมลพิษต่อน้ำ

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ ลูกหนีเชื่อคนง่าย หัวอ่อน ไม่เกรง มักเชื่อนายนิสัยเสียที่หลอกให้กระทำการสิ่งผิดๆ เช่นในตอน ปะการังอย่างทำลาย นายนิสัยเสียชวนลูกหนีให้ไปเก็บปะการังใต้ท้องทะเล อย่างไรก็ตามลูกหนีเชื่อฟังคำสั่งสอนของพ่อหนี และแจ้วแหวนเสมอ ลูกหนีชอบให้มีคนปกป้อง เช่นชอบไปกับผู้ใหญ่คือพ่อหนีหรือแจ้วแหวน และจะร้องไห้เสียงดังเมื่อตนเองได้รับบาดเจ็บทำให้ทุกคนตกใจที่ได้ยินเสียงร้อง

ลูกหนีชอบฟังแจ้วแหวนให้ดำเนินการต่างๆแทนตัวเอง เช่นตอนเสียทำ นายนิสัยเสียทำร้ายบ้านพัง ลูกหนีจึงไปฟ้องแจ้วแหวนให้ช่วยจัดการ ลูกหนีมีความรู้สึกยินดีที่ได้มีส่วนช่วยทำงานให้สำเร็จ เช่น ช่วยขุดร่องดินสำหรับการฝังกลบขยะ นอกจากนี้เมื่อปลูกผักคะน้าสำเร็จลูกหนีก็ภูมิใจมาก

พัฒนาการทางด้านสังคม ลูกหนีชอบทำกิจกรรมร่วมกับผู้ใหญ่มากกว่าเด็ก เช่นเล่นบอลกับนายนิสัยเสีย หรือเล่นโยนจานบินกับพ่อ ลูกหนีมีน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่กับเพื่อนด้วยการนำขนมทอฟฟี่ไปแบ่งให้เพื่อนที่โรงเรียนได้ทานกัน

ตัวละคร แจ๋วแห้ว
ชื่อ แจ๋วแห้ว
เพศ หญิงเป็นตัวแทนของหญิงสาวในวัย 12-13 ปี
สัญลักษณ์ กระต่าย ทำหน้าที่เป็นสาวใช้
ลักษณะทางกายภาพ สวมชุดกระโปรงมีผ้ากันเปื้อน

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1.ทำงานบ้านปัด กวาด เช็ด ถูบ้านให้สะอาด 2.ปลูกต้นไม้ รดน้ำ 3.ทำงานเย็บปักถักร้อย 4.ทำกระทงใบตอง	1.มีความรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่นแนะนำลูกหมีให้ใช้วิธีการ Reuse 2.ประดิษฐ์กระทงใบตองได้สำหรับใช้ลอยกระทง	1.รักความสะอาด มีความเป็นระเบียบเรียบร้อย ในการดูแลบ้านให้สวยงาม 2.ขยัน ประหยัด เช่นแนะนำให้ใช้วิธี Reuse ทำให้ประหยัดไม่ต้องเสียเงิน, มีความขยันโดยเก็บขยะตามชายหาด 3. รักและจริงจัง คอยปกป้องลูกหมี และปกป้องเวลาที่ลูกหมีร้องไห้ 4.ซื่อสัตย์ตามประสาผู้หญิง 5.แสดงการตอบโต้เมื่อถูกกลั่นแกล้ง 6.มีความรับผิดชอบในหน้าที่เป็นอย่างดี 7.มีความรู้สึกที่ไม่ดีต่อนายนิลยเสียเพราะถูกกลั่นแกล้งเสมอ	1.ให้ความร่วมมือช่วยเหลือเป็นอย่างดีในกิจกรรมต่างๆ ของคนในครอบครัว เช่นช่วยลูกหมีทำของขวัญให้บิดา เป็นกระทงต้นไม้แบบ Reuse 2.รู้สึกสมน้ำหน้าต่อนายนิลยเสียที่ถูกกลั่นแกล้งเพราะทำความผิด

แจ้วแหวน

พัฒนาการทางด้านร่างกาย ทำงานบ้านมัด กวาด เช็ดถูบ้านให้สะอาด ขอบปลูกต้นไม้ ชอบทำงานเย็บปักถักร้อย มีความสามารถในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ เช่น ทำกระทงใบตอง

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีความรู้ในเรื่องการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น แนะนำลูกหนีให้ใช้วิธีการ Reuse โดยนำเอากระดาษใบเก่ามาตกแต่งใหม่ เพื่อเป็นการประหยัด สำหรับเป็นของขวัญให้พ่อแม่ในตอน ของขวัญพ่อแม่ และสามารถประดิษฐ์กระทงใบตองสำหรับใช้ลอยกระทงได้ นอกจากนี้แจ้วแหวนต่อต้านบุคคลที่ทำลายสิ่งแวดล้อม โดยทำนิทานลูกหนีที่เก็บปะการังในตอนปะการังอย่าทำลาย

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ รักความสะอาด มีความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการดูแลบ้านให้สวยงาม มีอุปนิสัยที่ขยัน ประหยัด เช่น แนะนำลูกหนีให้ใช้วิธีการ Reuse ทำให้ไม่ต้องเสียเงินเพื่อซื้อกระดาษใบใหม่ มีความขยันขันแข็งไปเที่ยวชายหาด แจ้วแหวนยังไม่อยู่นิ่ง ยังคงทำงานของตนด้วยการเก็บขยะตามชายหาด นอกจากนี้แจ้วแหวนยังรัก จริงใจคอยปกป้องลูกหนี และทำหน้าที่ปลอบโยนเวลาที่ลูกหนีร้องไห้ และมักเป็นเด็กดีเป็นเด็กเวลาที่ใครๆทำให้ลูกหนีต้องเจ็บตัว เช่น ตอนตัวนิสยเสียถูกจับ ลูกหนีเหยียบเศษแก้วที่นายนิสยเสียโยนทิ้งเรียวดจนเป็นแผล แจ้วแหวนบ่นด้วยความไม่พอใจ และเมื่อรู้ว่านายนิสยเสียถูกจับก็ดีใจ สมน้ำหน้า แจ้วแหวนมีนิสัยขี้นบนและชอบโวยวาย เช่นเมื่อเห็นลูกหนีเลือดไหล ก็ร้องเสียงดังโวยวายด้วยความตกใจ

พัฒนาการทางด้านสังคม ให้ความร่วมมือช่วยเหลือเป็นอย่างดีในกิจกรรมต่างๆของคนในครอบครัว เช่น ช่วยลูกหนีทำของขวัญให้พ่อแม่ แสดงความรู้สึกสมน้ำหน้าที่นายนิสยเสียถูกลงโทษ

ตัวละคร นายนิสัยเสียด
ชื่อ นายนิสัยเสียด
เพศ ชายเป็นตัวแทนของผู้ใหญ่ในวัยต้น
สัญลักษณ์ สุนัขจิ้งจอก ตัวแทนของผู้ทำลายสิ่งแวดล้อม
ลักษณะทางกายภาพ มีขนสีน้ำตาล รูปร่างแข็งแรง

ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ	ด้านสังคม
1.เคลื่อนไหวได้รวดเร็ว ว่องไว สามารถนายตัวได้	1.คิดหาแต่วิธีทำลายสิ่งแวดล้อม เช่นจับปะการังจากทะเล, ทำกระทงโฟมสำหรับใช้ลอยกระทง, ฉีดน้ำยาฆ่าแมลงบนแปลงผักของลูกหนี	1.ชอบทำลายสิ่งแวดล้อมโดยยุยงให้ลูกหนีกระทำตามด้วยการพูดโน้มน้าวใจให้เชื่อ เช่นชายลูกกวาดทำจากสีย้อมผ้าในตอน"ขนมหวานอันตราย", แนะนำให้ใช้ยาฆ่าแมลงสารพิษฉีดลงบนแปลงผักในตอน"ผักของลูกหนี" 2.ชอบแกล้งแจ้วแหวน และตั้งใจที่แจ้วแหวนถูกตำหนิ ในตอน"จามนี่มีความหมาย"พ่อหนีตำหนิว่าแจ้วแหวนทำความสะดวกบ้านไม่เพียงพอถึงได้จามไม่หยุด และตอน"ผ้าผืนเก่ากลายเป็นผ้าเช็ดผืนใหม่" แจ้วแหวนเอาเสื้อผ้าเก่าๆที่ใส่ไม่ได้หรือขาดมาทำเป็นผ้าเช็ดมือบ้าน หรือผ้าสำหรับจับตู้เย็น 3.ขี้เบื่อไปชายทะเลไม่มีอะไรทำกับเบื่อ จึงขว้างปาสิ่งของไปทั่วชายหาด	1.ชอบบ่อนทำลายสิ่งแวดล้อมในทุกรูปแบบ และยุยงให้ผู้อื่นกระทำตามตน เช่นตอนกำแพงธรรมชาติ ก็แอบจับปูใส่ถัง, ตอนเต่าทะเล แอบจับเต่าทะเลจะนำไปขาย, ยุยงให้ลูกหนีเก็บปะการังเยอะๆเอาไปฝากคนในครอบครัว 2.ช่วยเหลือเพื่อนบ้านบ้างเป็นบางครั้ง เช่นช่วยหาสิ่วบ้านของพ่อหนีตอน"เสียดทำ"ซึ่งตนเป็นคนทำรั้วพัง

นายนิสัยเสี่ย

พัฒนาการทางด้านร่างกาย จะมีการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วมาก สามารถหายใจได้

พัฒนาการทางด้านสติปัญญา เป็นไปในด้านลบด้วยการคิดแสวงหาทางทำลายสิ่งแวดล้อม เช่น ใช้กระทงโฟมแทนกระทงใบตอง ใช้ยาฆ่าแมลงฉีดไล่ต้นค่น้ำของลูกหนี

พัฒนาการทางด้านอารมณ์และบุคลิกภาพ เป็นผู้ทำลายสิ่งแวดล้อมทุกรูปแบบด้วยการยุยงให้ลูกหนีกระทำตามเช่นตอนประกาศอย่าทำลายก็ให้ลูกหนีไปค่น้ำเพื่อเก็บประกาศได้ห้องทะเล ชอบแก๊งแจ๋วแห้วให้ได้รับการตำหนิเช่นเอาไม้ชนไก่ไปปิดจุมูกพ่อนหนี ทำให้พ่อนหนีจามไม่หยุด พ่อนหนีเข้าใจผิดคิดว่าแจ๋วแห้วทำความสะอาดบ้านไม่สะอาดถึงได้จาม นิสัยชอบขโมยสิ่งของตามธรรมชาติเช่น ตอนกำแพงธรรมชาติ นายนิสัยเสี่ยก็จับปูใส่ถังจะเอาไปกิน, ตอนเต่าทะเล นายนิสัยเสี่ยก็คิดที่จะจับลูกเต่าทะเลเพื่อเอาไปขาย และเอาไปกินเอง

พัฒนาการทางด้านสังคม มักเป็นผู้ที่ทำลายสิ่งแวดล้อมในทุกรูปแบบและยุยงให้ผู้อื่นกระทำตามตน เช่นตอนกำแพงธรรมชาติก็แอบจับปูใส่ถัง แต่มีบางครั้งนายนิสัยเสี่ยก็รู้จักรับผิดชอบเมื่อทำของคนอื่นเสียหายเช่นตอน เสี่ยทำ นายนิสัยเสี่ยก็ช่วยทาสีรั้วบ้านให้ใหม่