

**สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง**

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เรื่องสัตว์ สี การนับ ตัวเลข สำหรับเด็กอนุบาล

**KINDERGARTEN'S TEACHING AID DESIGN :  
ANIMAL, COLOR, COUNTING, NUMERAL**



นางสาววรางคณา เจียรพร  
Miss WARANGKANA CHIARAPORN

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 76218  
วัน,เดือน,ปี..... 20 พ.ย. 2550

b.....  
i.....

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิตศศิลป์ ภาควิชานิตศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ปีการศึกษา 2546

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เรื่องสัตว์ สี การนับ ตัวเลข สำหรับเด็กอนุบาล

KINDERGARTEN'S TEACHING AID DESIGN : ANIMAL, COLOR, COUNTING, NUMERAL



นางสาววรางคณา เจียรพร

Miss WARANGKANA CHIARAPORN

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....

*[Signature]* วันที่ 29 ๒๕๖๗

(อาจารย์วิทยา หาญวาริวงศ์ศิลป์)

หัวหน้าภาควิชา.....

*[Signature]*

วันที่

9 เม.ย. ๖๗

(อาจารย์วีศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์ (ไทย) การออกแบบสื่อการเรียนรู้เรื่องสัตว์ สี การนับ ตัวเลข สำหรับเด็กอนุบาล  
(อังกฤษ) Kindergarten's teaching aid design : animal, color, counting, numeral

ชื่อ น.ส. วรางคณา เจียรพร  
สาขาวิชา นิเทศศิลป์  
ภาควิชา นิเทศศิลป์  
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2546  
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์วิชา ภาควิชาศิลป

#### บทคัดย่อ

การเตรียมความพร้อมทางการเรียนให้แก่เด็กระดับก่อนประถมศึกษา นั้นนับว่ามีความสำคัญ และเป็น การเสริมประสบการณ์ มีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาความพร้อมทุกด้าน โครงการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นให้เด็กได้ฝึกทักษะพร้อมกับพัฒนาความคิดทางตรรกะและจินตนาการไปพร้อมๆกัน อีกทั้งยังฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ชื่อและความหมายของภาพและคำต่างๆที่เป็นพื้นฐานก่อนขึ้นชั้นประถม โดยโครงการนี้เป็นการนำหนังสือคู่มือครู เกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรและสื่อทางการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา กองวิชาการ สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติกระทรวงศึกษาธิการ มาประยุกต์และปรับโครงสร้างใหม่แต่ยังคงบรรลุวัตถุประสงค์เดิมที่มีอยู่ พร้อมทั้งเพิ่มเนื้อหาและประโยชน์จากการใช้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นอีกด้วย

โครงการนี้จึงเป็นสื่อการสอนที่สามารถใช้ได้ทั้งใน โรงเรียนและภายในครอบครัว เป็นการเสริมพัฒนาการทางความคิด สายตา กล้ามเนื้อเล็ก และจินตนาการให้กับเด็ก อีกทั้งยังส่งเสริมความสามัคคีและสอนให้เด็กรู้จักการเล่นร่วมกับผู้อื่น การฝึกวินัย ได้เป็นอย่างดี

## กิตติกรรมประกาศ

โครงการนี้คงไม่อาจประสบความสำเร็จได้ โดยปราศจากความช่วยเหลือ คำแนะนำที่ดี ความเอาใจใส่และความห่วงใยจากบุคคลเหล่านี้

### กราบขอบพระคุณ

- อาจารย์วิชา ทัศนศิลป์ สำหรับคำแนะนำความช่วยเหลือและความกรุณาที่มีให้เสมอมา
- อาจารย์สุทธิพร อาจารย์เสาวภา สำหรับคำแนะนำและคำอธิบายสำหรับทุกคำถาม
- อาจารย์กบ สำหรับข้อมูลภาษาอังกฤษ
- คุณพ่อ คุณแม่ และครอบครัวที่เป็นกำลังใจและความช่วยเหลือทุกอย่างตลอดมา

### ขอขอบคุณ

- โบ ที่คอยให้ความช่วยเหลือในทุกๆเรื่องและคำปรึกษาตลอดเวลา 4 ปี
- แก้ม สำหรับความช่วยเหลือที่มีให้ตลอดมาจนงานสำเร็จ
- ไกด์ เอส ใหญ่ ที่มาช่วยเหลือกันในวินาทีสุดท้าย ต่าย สำหรับกระดาษและของยังชีพอื่นๆ แพร การสำรวจโรงเรียนอนุบาล กำ นัท คำปรึกษายามค่ำคืน
- พี่ต๋อย พี่รหัสที่ใจดีของน้องและพี่เคียง พี่ไนต์ พี่ดริม
- ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคน
- อาจารย์ ร.ร. สายน้ำทิพย์และ ร.ร.ถนอมพิท ทุกท่านที่ให้ข้อมูล
- ลูกศิษย์สมุดไทยทุกคน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## คำนำ

โครงการออกแบบสื่อการเรียนรู้ชุดนี้มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้และฝึกความคิดทางตรรกะและจินตนาการในขณะเดียวกัน โดยอาศัยพื้นฐานทางศิลปะ โดยสื่อการสอนจะมีลักษณะเป็นบัตรคำมุ่งเน้นการถามตอบและการทำกิจกรรมร่วมกันระหว่างเด็กและครู หรือผู้ปกครอง เพื่อนร่วมชั้น กิจกรรมการวาดซึ่งเป็นการฝึกพัฒนากล้ามเนื้อเด็กและสายตาซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญก่อนประถมวัย

สื่อการเรียนรู้ชุดนี้เกิดจากการต้องการปรับโครงสร้างและประยุกต์สื่อการเรียนการสอนในปัจจุบันให้มีความน่าสนใจและครอบคลุมจุดประสงค์ และเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นและง่ายต่อการใช้งาน

การทำสื่อชุดนี้ข้าพเจ้าหวังว่าจะเป็นประโยชน์และเป็นข้อมูลต่อผู้พบเห็นและนักศึกษารุ่นต่อไป ที่ต้องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กวัย 3-5 ปี ต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง-จ
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมา	1
1.2 เป้าหมายโครงการ	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ	1
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	1-2
บทที่ 2 การรวบรวมข้อมูล	3
2.1 จิตวิทยาเด็ก	3
2.2 พัฒนาการเด็กปฐมวัย	3
2.3 กราฟฟิคสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี	6
2.4 ลักษณะหนังสือที่เด็กชอบ	8
2.5 ตัวอักษรที่เหมาะสมกับหนังสือเด็ก	8
2.6 การจัดทำภาพประกอบสำหรับเด็ก	9
2.7 การศึกษาข้อมูลเด็กปฐมวัย(3-5 ปี)ภายในโรงเรียน	9
2.8 การสร้างสรรค์งานโฆษณา	11
2.9 การใช้สีในการออกแบบกราฟฟิค	13
2.10 การใช้สีในงานโฆษณา	16
บทที่ 3 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลหนังสือคู่มือครู เกมการศึกษา	17
3.1 เกมการศึกษา	18
3.2 สัปดาห์ที่ 16 หน่วยสัตว์	20
3.3 วัตถุประสงค์	20
3.4 ตัวอย่างภาพสื่อการสอนรูปแบบเดิม	21
3.5 ข้อสรุป	22
บทที่ 4 การออกแบบ	23
4.1 รูปแบบภาพประกอบบัตรคำ	24

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้	32
4.3 รูปแบบโปสเตอร์ส่งเสริมการขาย	33
4.4 รูปแบบบรรจุภัณฑ์	34
4.5 กราฟฟิคบนกล่องและปก	35
บทที่ 5 ผลงานจริง	36
5.1 ปกสื่อการเรียนรู้และกล่องบรรจุภัณฑ์	36
5.2 บัตรคำชุดต่างๆ	39
5.3 แผ่นพับ	46
5.4 โปสเตอร์ส่งเสริมการขาย	47
สรุป	49
บรรณานุกรม	50



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

ตัวอย่างภาพสื่อการสอนรูปแบบเดิม	21
รูปแบบภาพประกอบบัตรคำ	24-31
โปสเตอร์ส่งเสริมงานขาย	33
รูปแบบบรรจุภัณฑ์	34
กราฟฟิคบนกล่องและปก	35
ผลงานจริง	36-48



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมา

เนื่องจากสื่อการสอนที่พบเห็นในปัจจุบันค่อนข้างมีรูปแบบเดิมและนำรูปแบบมาจากหนังสือคู่มือครู โดยตรงไม่ได้พัฒนาเท่าไรนักและภาพประกอบค่อนข้างไม่น่าสนใจ ดังนั้นจึงได้มีความคิดที่จะปรับปรุงรูปแบบ โครงสร้างของสื่อการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยมากขึ้นแต่ยังคงใช้วัสดุประสงค์เดิมอยู่ และยังเพิ่มเนื้อหาการเรียนรู้ รูปแบบกิจกรรม และความสัมพันธ์ของเนื้อหาในแต่ละชุดให้มีความสอดคล้อง อีกทั้งยังเน้นสีสันสดใสมากขึ้นและยังเป็นกิจกรรมที่ทำได้ทั้งในโรงเรียนและที่บ้านอีกด้วย

#### 1.2 เป้าหมายของโครงการ

ผลิตสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กวัย 3-5 ปี เพื่อให้เกิดการพัฒนาทางความคิดทางตรรกะ ทางจินตนาการ เพื่อฝึกกล้ามเนื้อเล็ก อีกทั้งยังมุ่งเน้นให้เกิดความสัมพันธ์อันดีทั้งในโรงเรียนและกับครอบครัว

#### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

- สื่อการเรียนรู้เรื่องสัตว์สี่ เท้า นับ ตัวเลข สำหรับเด็กอนุบาล ในรูปแบบหนังสือ 1 ชุด
  - วิธีการใช้สำหรับครูและผู้ปกครอง ในรูปแบบแผ่นพับ 1 แผ่น
  - โปสเตอร์ส่งเสริมการขาย 2 แผ่น
  - บรรจุภัณฑ์สำหรับใส่สื่อ 1 ชิ้น
- (โดยสื่อการเรียนรู้ชุดนี้จะมีรูปแบบปกหนังสือและบรรจุภัณฑ์ที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ แต่เนื้อหาภายในเป็นเนื้อหาเดียวกัน)

#### 1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

##### 1.4.1 ขั้นตอนการศึกษาวิจัยข้อมูล

- ศึกษาพฤติกรรมและพัฒนาการที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 3-5 ปี
- ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน “แบบเล่นปนเรียน”
- ศึกษาจิตวิทยาเด็กเบื้องต้น
- ศึกษาการออกแบบภาพประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ศึกษาคู่มือเกมการศึกษา วัตถุประสงค์และรูปแบบ
- วิเคราะห์เนื้อหาที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์

#### 1.4.2 ขั้นตอนการออกแบบ

- แบ่งชุดเนื้อหาและคำถาม
- ออกแบบภาพประกอบในแต่ละชุด
- ออกแบบแผ่นพับสำหรับครูและผู้ปกครอง
- ออกแบบโปสเตอร์ส่งเสริมการขาย
- ออกแบบบรรจุภัณฑ์
- ปรับปรุงแบบ
- สรุบบนแบบที่จะผลิต

#### 1.4.3 ขั้นตอนการผลิตแบ่งออกเป็น

##### 1. สื่อการเรียนรู้

- กำหนดขนาดและสัดส่วนของบัตรคำ
- เลือกวัสดุสำหรับผลิตเป็นแบบที่ใช้วาดรูป
- ออกแบบปกหนังสือ
- ออกแบบแผ่นพับ

##### 2. บรรจุภัณฑ์

- เลือกวัสดุสำหรับทำบรรจุภัณฑ์
- ออกแบบลายบนบรรจุภัณฑ์

##### 3. โปสเตอร์ส่งเสริมการขาย

- กำหนดขนาดของโปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การรวบรวมข้อมูล

#### 2.1 จิตวิทยาเด็ก

ตามหลักจิตวิทยา เด็กแต่ละวัยมีความสนใจ ความต้องการและความถนัดแตกต่างกันไป เด็กวัย 2-5 ขวบ หรือเด็กวัยเริ่มเรียนอนุบาลปีที่ 1-2 เด็กวัยนี้ไม่สามารถอ่านหนังสือได้ มีความสนใจในเด็กวัยเดียวกัน ชอบดูรูป หรือฟังเรื่องที่อยู่ใกล้เคียงกับสิ่งแวดล้อมของตน หนังสือสำหรับเด็กวัยนี้ จึงต้องมีภาพประกอบมาก ภาพมีทุกหน้า ขนาดใหญ่ สีสด การวาดและระบายสีของเด็กจะเป็นการใช้สัญลักษณ์ เพราะวัยเด็กตอนต้นนี้ให้ความสนใจในเรื่องของสีมากกว่ารูปแบบ มากกว่าสัดส่วน หรือสิ่งอื่นๆใดที่สามารถเห็นได้ และที่สำคัญเด็กจะทำหรือคิดออกมาในสิ่งที่ตนสนใจมากกว่าปกติ จากการศึกษาทั่วไปมีความเชื่อว่า เด็กวัยนี้เป็นวัยที่เตรียมตัวเข้าสู่โรงเรียน เตรียมตัวเข้ากลุ่มเพื่อน โดยนักจิตวิทยามีความเชื่อว่าวัยของการเตรียมตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อนนี้เป็นช่วงที่สำคัญมากที่สุดเพราะเด็กจะต้องมีการเรียนรู้พื้นฐานต่างๆตามพฤติกรรมทางสังคม และการเตรียมตัวดังกล่าวเหล่านี้จะเป็นการช่วยให้เด็กสามารถจัดระบบในชีวิตของตนในสังคม เพื่อให้ตนปรับตัวต่อไปได้ในอนาคตได้ เด็กวัยนี้จะเป็นช่วงวัยแห่งการสำรวจค้นคว้าสภาพแวดล้อมต่างๆ เด็กสามารถควบคุมอวัยวะต่างๆการทำงานของร่างกายได้ ฉะนั้นจึงทำให้เด็กมีความพอใจที่จะทำ สำรวจสิ่งแปลกๆใหม่ๆ ว่าสิ่งที่เขาเห็น เขารู้สึก คืออะไร เป็นอย่างไร

#### 2.2 พัฒนาการเด็กปฐมวัย

##### 2.2.1 พัฒนาการด้านโครงสร้างของร่างกาย

เด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี เด็กวัยนี้อัตราการพัฒนาร่างกายจะช้ากว่าวัยทารก ในวัยนี้เด็กจะมีการเพิ่มน้ำหนักของกล้ามเนื้ออย่างเห็นได้ชัด โดยมีการเพิ่มน้ำหนักของกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น กล้ามเนื้อตามแขนขา และกล้ามเนื้อย่อย เช่น กล้ามเนื้อนิ้วมือ เด็กวัยนี้จึงมีความก้าวหน้าเกี่ยวกับพัฒนาการการเคลื่อนไหว สัดส่วนสรีระจะเล็กลง ในขณะที่แขนขายาวขึ้น ปริมาณไขมันหน้าท้องแถม แขน ขา จะลดน้อยลง กระดูกอ่อนจะเปลี่ยนเป็นกระดูกแข็งมากขึ้น ฟันน้ำนมครบ 20 ซี่ เมื่อ 5 ขวบอัตราการเต้นของหัวใจจะสม่ำเสมอมากขึ้น การหายใจจะช้าลง สูดลมหายใจได้ลึก ความดันโลหิตจะอยู่ในภาวะที่ปกติ เด็กจะมีน้ำหนักสมอง 90 % ของน้ำหนักสมองของผู้ใหญ่ โยประสาทในสมองและบริเวณต่างๆในร่างกายจะเจริญเกือบเต็มที่เมื่อเด็กสิ้นสุดระยะปฐมวัย

## 2.2.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์

### 1.2 อารมณ์โกรธ

เกิดขึ้นบนพื้นฐานของความไม่พอใจ และจะเกิดในสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงมาก

### 2. ความกลัวและกังวลใจ

เด็กวัยนี้มีความกลัวและกังวลใจมากกว่าวัยทารก ชนิดของความกลัวในวัยนี้คือ กลัวเสียงดัง กลัวสัตว์ กลัวความมืด กลัวความสูง กลัวสิ่งแปลกๆที่ไม่มีเหตุผล

## 2.2.3 พัฒนาการด้านทักษะ

- 1) เด็กสามารถวาดรูปวงกลมและลากเส้นในแนวตั้งได้ รวมทั้งแนวนอนได้
- 2) จับดินสอในระหว่างนิ้วสามนิ้ว ได้ถูกทำ (คือ นิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วหัวแม่มือ)
- 3) สามารถต่อตัวต่อหรือแท่งไม้สี่เหลี่ยมได้สูงถึง 7 ชั้นหรือมากกว่านั้น
- 4) แปร่งฟันหรือล้างมือเองได้
- 5) ใช้เชือกร้อยลูกปัดได้
- 6) คัดตามตัวอักษรตามได้ (คัดตามตัวอย่างซ้ำๆกัน หรือลากเส้นตามรอยปะได้)
- 7) เขียนชื่อตนเองได้ อ่านออกได้หลายคำ
- 8) พุคเบอร์โทรศัพท์ตามได้
- 9) นับเลขได้ถึง 20

## 2.2.4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญาและความคิด

เด็กในวัยนี้จะมีความสามารถในการรับรู้ได้ตลอดเวลาจนความคิดคำนึงเพิ่มอย่างเห็นได้ชัด ระยะเวลาเป็นระยะที่เด็กเตรียมตัวเพื่อให้พร้อมก่อนระดับประถมศึกษา การรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ การรับรู้ในด้านต่างๆของเด็กปฐมวัยที่ได้รับความสนใจอย่างมาก คือ การรับรู้ทางสายตา เช่น การแยกแยะความแตกต่างของสิ่งของหรือความเหมือนของสิ่งของ ความสามารถในการแยกแยะความแตกต่างของวัตถุหรือภาพจะมากขึ้น ทางด้านการรับรู้ความลึกของรูปภาพ สามารถรู้ความใกล้เคียงของรูปภาพได้ มีความสามารถในการจัดกลุ่มสิ่งของต่างๆ

- 1) เล่นกับตุ๊กตาโดยสมมติตุ๊กตาเป็นคนจริงๆ
- 2) สามารถแบ่งแยกจัดสิ่งของเป็นหมวดหมู่ตามรูปร่างได้
- 3) รู้จักสีพื้นฐานและเรียกชื่อได้
- 4) รู้จัก เข้าใจค่าประมาณ 300-1,000 คำ
- 5) เข้าใจนิยามง่ายๆของขนาดและจำนวน
- 6) พุคคุยและเข้าใจประโยคสั้นๆง่ายๆ ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 7) ชอบพูดคุยกับตัวเอง พูดคนเดียว
- 8) ชอบถามคำถามซ้ำๆ
- 9) สามารถขอความช่วยเหลือและบอกคนอื่นให้ทำอะไรได้
- 10) สามารถเข้าใจคำพูดได้ 80 เปอร์เซ็นต์
- 11) บอกชื่อตัวเองได้
- 12) ผูกประโยคได้ถูกต้องตามไวยากรณ์มากขึ้น
- 13) จำจังหวะและเพลงได้
- 14) รู้จักผลัดเปลี่ยนกันเล่นของเล่นเมื่อเล่นกับเด็กอื่น
- 15) อยากเข้าไปมีส่วนร่วมในหลายๆเรื่อง
- 16) สนุกกับการเล่นสมมติ
- 17) พัฒนาความประพฤติกและท่าทางให้สุภาพขึ้นได้
- 18) เข้าใจขั้นตอนและลำดับเหตุการณ์ง่ายๆได้
- 19) ใช้คำว่า “ใน” “บน” “ใต้” ได้อย่างเข้าใจ
- 20) เข้าใจนิกรภาพของอดีตได้
- 21) รู้จักชื่อเต็มของตนเองและเพศของตนเอง
- 22) มีอารมณ์ที่ไม่แน่นอน
- 23) มีเพื่อนและเกมในจินตนาการ
- 24) ชอบพูดโอ้อวดและเล่าเรื่องต่างๆ
- 25) เล่นร่วมกับคนอื่นๆได้แต่ก็ยังคงมีความเห็นแก่ตัวอยู่บ้าง
- 26) ชอบการอยู่กับเด็กอื่นๆ
- 27) สามารถจัดการเรื่องการใช้ห้องน้ำเองได้แต่ต้องดูแลบ้าง
- 28) ต้องการทำอะไรโดยไม่ให้ใครช่วย

#### 2.2.5 พัฒนาการทางด้านสังคม

เด็กจะเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนในครอบครัวของเด็ก เด็กจะเรียนรู้แนวทางการปฏิบัติต่อสังคมดังนี้

การเรียนรู้โดยได้รับการบอกเล่าหรือสั่งสอน

เป็นการเรียนรู้จากการแนะนำสั่งสอนให้เด็กทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สังคมยอมรับ โดยการใช้คำพูด โดยครูหรือบุคคลใกล้ชิด วิธีนี้เป็นวิธีที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม เพราะการเรียนรู้แบบนี้จะเป็นการพูดจาแนะนำโดยตรงระหว่างผู้ให้คำแนะนำกับเด็ก

#### 1. การเรียนรู้โดยได้รับการเสริมแรง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวเสริมแรงสำหรับเด็กวัยนี้คือตัวเสริมแรงทางบวก คือการเรียนรู้ที่ได้รับคำชมเชยที่ทำให้เด็กเกิด ความพึงพอใจ เด็กจะทำพฤติกรรมนั้นอีกและจะเกิดการเรียนรู้ว่าเป็นพฤติกรรมที่ทำให้สังคมพอใจ และยอมรับ

## 2. การเรียนรู้โดยลงโทษ

การลงโทษเป็นการทำให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม และเป็นการหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา เช่น การคาดโทษ การตีเตือน การทำให้เกิดความเจ็บปวด แต่การลงโทษจะมีผลต่อจิตใจของเด็ก ควรลงโทษอย่างมีเหตุมีผลโดยไม่ใช้อารมณ์

## 3. การเรียนรู้โดยการสังเกต

วิธีนี้เด็กจะสังเกตทัศนคติ ค่ายมหลายอย่างในสังคม ซึ่งเด็กไม่สามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองได้โดยตรง เช่น การแนะนำการสั่งสอน หรือการให้รางวัล การลงโทษ การเรียนรู้วิธีนี้จะเกิดจากการเลียนแบบ พฤติกรรม เช่น เลียนแบบพ่อแม่ ครู และเลียนแบบบทบาททางเพศ

## 2.3 กราฟฟิคสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี

### 2.3.1 พัฒนาการด้านศิลปะของเด็ก

พัฒนาการด้านศิลปะเป็นการพัฒนาด้านความคิดและทักษะควบคู่กัน พัฒนาการศิลปะของเด็กวัยตอนต้นมีหลายประเภท เช่น การพับกระดาษ ปั้นดินน้ำมัน วาดรูป ทำงานประดิษฐ์ ฯลฯ ศิลปะ เกิดจากจินตนาการตรงของเด็กเป็นการแสดงออกอย่างชัดเจน เรียบง่าย นักจิตวิทยาบางท่านเน้นว่า ความคิดเชิงนามธรรมของเด็กอาจประเมินได้จากการแสดงออกในเชิงศิลป์ แต่พัฒนาการด้านศิลปะ ก็ไม่สามารถแยกตามช่วงวัยอย่างแน่นอนได้

### 2.3.2 พัฒนาการของการขีดเขียน

ขั้นขีดเขียน ( The scribbling stage ) อายุประมาณ 2-4 ปี เป็นพื้นฐานความเข้าใจในแบบลายเส้น ( Graphic art ) การขีดเขียนเป็นบทเรียนให้เริ่มเห็นความสัมพันธ์ระหว่างภาพและพื้น เป็นการเรียน แบบลองผิดลองถูก ( Learning by doing ) ทำให้รู้จักการวางตำแหน่งและทิศทางของภาพ ความ สามารถเพิ่มขึ้นตามประสบการณ์และทักษะในการควบคุมร่างกายได้ ประสานกัน เมื่อสามารถวาด รูปทรงได้แล้ว ต่อมาจะเริ่มตั้งชื่อสิ่งที่วาด ( Symbolization ) ซึ่งยังไม่ตรงกับความเป็นจริง ลักษณะ เส้นมีทั้งเส้นนอน เส้นตั้ง เส้นโค้ง ทแยงมุม วงกลม เส้นคลื่น และจุด ตำแหน่งที่เด็กชอบเขียนมี หลายแบบ

- มีช่องว่างแต่อยู่ในกรอบ โดยมีขอบกระดาษเป็นกรอบ
- เขียนเต็มทั้งหน้า
- เริ่มจากศูนย์กลาง
- เขียนอยู่ในแนวเส้นตั้งหรือนอน โดยใช้กระดาษเพียงครึ่งหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอญูญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ภาพทั้งสองอยู่คนละด้านแต่สมดุลกัน
  - ภาพอยู่ในเส้นทแยงมุม และกระจายออกไปด้านข้าง
  - ภาพอยู่บนแนวเส้นทแยงมุม
  - เขียนเพียงสองในสามของกระดาษแยกกันเป็นกลุ่ม
  - ภาพอยู่มุมใดมุมหนึ่งของกระดาษ
  - ภาพกระจายเป็นรูปพัด อีกรวมวางแปล่า
  - ภาพอยู่ในแนวโค้ง
  - ภาพเรียงอยู่ในลักษณะพีระมิด
  - ภาพพาดเป็นแถบอยู่ระหว่างกระดาษ
- ขั้นก่อนแบบแผน (The preschematic stage)

1. รู้จักออกแบบ (3-5 ปี) เริ่มรู้จักออกแบบโครงสร้างง่ายๆ นำรูปหลายรูปมารวมกัน การออกแบบเกิดจากจินตนาการและสิ่งที่พบเห็น
2. เริ่มขีดเขียนภาพคน (4-5 ปี) เริ่มนำรูปทรงต่างๆ ประกอบขึ้นเป็นภาพคน แม้จะไม่ถูกสัดส่วนจริง
3. เขียนเป็นรูปและเรื่องราว (4-6 ปี) เริ่มเขียนภาพที่เห็นเป็นเรื่องราว นำมาจากสิ่งที่พบเห็นผนวกกับจินตนาการและเรื่องราวต่างๆ
4. ภาพโปร่งใส คือภาพที่แสดงรายละเอียดภายในอย่างทะลุปรุโปร่ง เช่น ภาพบ้านที่แสดงให้เห็นเครื่องเรือนภายใน เด็กใช้จินตนาการ โดยมิได้คำนึงถึงความจริง

### 2.3.3 ลักษณะภาพที่เด็กชอบ

#### 1. อายุน้อย

- ขนาดใหญ่รายละเอียดน้อย
- สีหวานสดใสใกล้เคียงแม่สี
- ภาพ 2 มิติ
- เห็นทั้งภาพ

#### 2. อายุมาก

- รายละเอียดมากขึ้น
- สีหลากหลายทั้งอ่อนกลางเข้ม
- ภาพ 3 มิติ
- หลุดกรอบออกไปบ้าง ไม่เห็นบางส่วน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.4 ลักษณะหนังสือที่เด็กชอบ

หนังสือสำหรับเด็ก ควรต้องเป็นหนังสือที่เด็กได้อ่าน ได้รับความรู้ ความเพลิดเพลิน ลักษณะหนังสือที่เด็กชอบ พิจารณารูปเล่มที่ละส่วนดังนี้

- 1) ชื่อเรื่อง ชื่อเรื่องที่ทำให้ความหมายสมบูรณ์ เด็กสามารถเข้าใจได้ทันทีที่อ่านจะเป็นที่สนใจของเด็กมากกว่าชื่อเรื่องที่ไม่สื่อความหมายได้น้อยกว่า เด็กชอบชื่อเรื่องที่เป็นชื่อสัตว์ มีคำว่าลูก หรือพิเศษ เด็กไม่ชอบชื่อที่มีคำวำน้อย ยกเว้นจะรวมอยู่กับคำอื่นที่เด็กชอบ
- 2) ปก หนังสือที่มีปกสีสวยงาม เด็กจะชอบกว่าหนังสือที่ปกไม่สวยและชอบหนังสือปกแข็งมากกว่าหนังสือปกอ่อน
- 3) ราคา เด็กชอบหนังสือที่มีราคาไม่แพงนัก
- 4) ชื่อผู้แต่ง หนังสือสำหรับเด็กเล็ก ชื่อผู้แต่งอาจไม่มีความหมาย เด็กสนใจในหนังสือมากกว่า
- 5) ภาพประกอบ เด็กชอบภาพสีมากกว่าภาพขาว-ดำ และชอบภาพสวยงามเป็นจินตนาการทำนองสัตว์ต่างๆทำอะไรได้เหมือนมนุษย์
- 6) ภาษาและอักษร เด็กชอบภาษาง่ายๆ ใช้ตัวอักษรง่าย ชัดเจน ไม่ใช้อักษรประดิษฐ์ที่ดูสวยงามแต่อ่านยาก ตัวอักษรมีขนาดใหญ่พอจับกับสายตาเด็ก
- 7) เนื้อเรื่อง เด็กชอบเรื่องสนุกขบขัน นำหัวเราะ ชอบนิทานและชอบเรื่องที่ตัวเองของเรื่องเป็นสิ่งมีชีวิต
- 8) คุณภาพของกระดาษที่พิมพ์ พิมพ์ด้วยกระดาษที่มีคุณภาพดี คอนข้างแข็ง และเป็นกระดาษสีขาว
- 9) ในประเทศไทยนิยมรูปเล่ม 2 ขนาดคือ 8 หน้ายกและ 16 หน้ายก เพราะยึดความสะดวกในการพิมพ์ ชอบปกแข็งมากกว่าปกอ่อน
- 10) ความนาบางของหนังสือ เด็กชอบหนังสือที่ไม่หนา เนื้อเรื่องไม่ยาวเกินไปนัก

## 2.5 ตัวอักษรที่เหมาะสมกับหนังสือเด็ก

- 1) ขนาดตัวอักษร ตัวอักษรเป็นส่วนสำคัญของหนังสือเพราะผู้แต่งต้องอาศัยตัวหนังสือในการถ่ายทอดความคิด ไปยังผู้อ่าน หนังสือสำหรับเด็ก ต้องเลือกตัวอักษรที่มีเส้นโตตัวใหญ่ ให้เหมาะสมกับวัยของเด็กถ้าเป็นเด็กเล็กต้องใช้ตัวอักษรใหญ่ ถ้าเป็นเด็กโตก็ใช้ตัวอักษรถัดลงมา ตัวอักษรแต่ละชนิดมีคุณลักษณะต่างกัน การออกแบบตัวอักษร จำเป็นต้องทำให้สะดวกในการอ่าน ให้สามารถอ่านง่าย สำหรับตัวอักษรภาษาไทย ตัวพิมพ์ขนาด 16 ปอยด์เหมาะสมกว่าตัวพิมพ์แบบอื่น

### 1.1) ตัวอักษรมีขนาดโตเส้นหนา พอเหมาะกับสายตาเด็ก

### 1.2) ตัวอักษรต้องเป็นแบบที่เหมาะสมทั้งส่วนสูงและความหนา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.3) น้ำหนักของเส้นตัวอักษรต้องสม่ำเสมอ ไม่ขาด มีหัวชัดเจน
- 1.4) ตัวอักษรต้องเรียงตัวติดกันได้ดีเมื่อสร้างเป็นคำ
- 1.5) ต้องอ่านสบายตา
- 1.6) เนื้อหาสาระสำคัญ ควรใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ขึ้นและหนาขึ้นเพื่อให้ความรู้สึกรับประกัน แสดงความสำคัญของข้อความนั้น
- 1.7) การเลือกตัวอักษรแบบใดในหนังสือเด็ก ต้องคำนึงถึงความอ่านง่ายและอ่านออกเป็นสำคัญ ต้องพิจารณารูปแบบ ขนาด ของไฟ สีและการตัดกันของตัวอักษรกับพื้นหลัง

## 2.6 การจัดทำภาพประกอบสำหรับเด็ก

ภาพประกอบสำหรับเด็กมีความสำคัญมาก ภาพประกอบเป็นหัวใจของหนังสือเด็ก ยิ่งเด็กเล็กเท่าใด ยิ่งมีความสำคัญมากขึ้น การใช้ภาพประกอบจะต้องมีเหตุผล จะใช้ภาพประกอบเมื่อต้องการอธิบายเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และภาพประกอบสามารถอธิบายเรื่องได้ดีกว่าตัวหนังสือ ภาพประกอบมีส่วนสำคัญมากในการสร้างความหมายตัวอักษรที่เด็กอ่านให้มองเห็นภาพพจน์ และมีความหมายสำหรับเด็ก เป็นการแปลข้อมูลของผู้แต่งมาเป็นภาพ ซึ่งมีลักษณะเป็นรูปธรรมมากกว่าตัวหนังสือ

## 2.7 การศึกษาข้อมูลเด็กปฐมวัย(3-5 ปี)ภายในโรงเรียน

เนื่องจากงานออกแบบนั้นเป็นสื่อการเรียนการสอน โดยยึดหลักเกณฑ์คู่มือครู เกมการศึกษา ดังนั้นจึงศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาในโรงเรียนสำหรับเด็กปฐมวัย (3-5ปี) ดังนี้

### 2.7.1 การศึกษาเด็กเป็นกลุ่ม

#### วัตถุประสงค์

- เมื่อต้องการทราบความสามารถในการเรียนโดยทั่วไปของเด็กทั้งชั้น เพื่อนำข้อมูลมาใช้ประโยชน์ในการสอน
- เมื่อต้องการทราบความสัมพันธ์ของเด็กนักเรียนภายในห้องว่ามีความสัมพันธ์ในทางบวกและลบอย่างไร
- เมื่อต้องการรู้ระดับความแตกต่างของนักเรียนในห้องว่าเป็นอย่างไร

#### เทคนิควิธีที่ใช้ศึกษาเด็กเป็นกลุ่ม

- การใช้แบบสอบถาม คำถาม
- การทำสังคมมิติ (การศึกษาความสัมพันธ์ทั้งในด้านบวกและลบระหว่างเด็กที่ครูกำลังศึกษา เป็นรายบุคคลกับกลุ่มเพื่อน หรือระหว่างเด็กในกลุ่มทั้งหมด)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.7.2 เด็กกับบรรยากาศในห้องเรียน

### 1. บรรยากาศความเป็นผู้นำของครู

มักจะเป็นการสะท้อนจากคุณลักษณะส่วนตัว หรือบุคลิกภาพของครู เด็กเล็กที่เรียนกับครูที่ให้ความอบอุ่นมักจะแก้ปัญหาได้ดีเมื่อเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่อาจประสบความล้มเหลว ส่วนเด็กที่เรียนกับครูซึ่งชอบทำโทษ และเน้นระเบียบวินัยมาก จะมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อครูและตรงเรียน มีความตึงเครียดและมีความก้าวร้าว

### 2. บรรยากาศของการร่วมมือและการแข่งขัน

มักได้รับอิทธิพลภายในห้องเรียนจากการกำหนดของครู ครูมักเป็นผู้สร้างบรรยากาศขึ้นมาไม่ทางตรงก็ทางอ้อม แบ่งเป็นสองรูปแบบคือการร่วมมือภายในกลุ่ม และการแข่งขันระหว่างกลุ่ม โดยการร่วมมือกันก่อให้เกิดความรู้สึกและพฤติกรรมที่ดีต่อสมาชิกในกลุ่มมากกว่าการแข่งขันระหว่างกลุ่ม การแข่งขันระหว่างกลุ่มจะก่อให้เกิดการตึงเครียดและอาจนำไปสู่ความก้าวร้าว วิธีแก้ไขควรให้เด็กสลับกลุ่มกันก่อนที่จะรู้สึกผูกพันต่อกลุ่มจนคิดว่ากลุ่มอื่นเป็นคู่แข่ง แนวโน้มที่เด็กจะก้าวร้าวก็จะลดน้อยลง

## 2.7.3 การจัดกิจกรรมการสอนแบบเล่นปนเรียน

...ความรู้ความเข้าใจที่ได้จากตำรา กับที่ได้จากการปฏิบัติ นั้น อาจไม่ตรงกันก็ได้ ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมและเหตุประกอบอีกหลายอย่าง ต่อเมื่อใครเราได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติครบทั้งสองอย่างแล้ว ความรู้อันแจ่มชัด ที่จะถือเป็นครูหรือเป็นแบบอย่าง ได้จึงจะเกิดขึ้น เรื่องนี้บัณฑิตทั้งหลายคงจะทราบแล้ว เพราะต่างได้ผ่านการศึกษารวมมาพร้อมกัน ทั้งในด้านตำราและการปฏิบัติ ดังนั้นในการที่จะออกไปทำกรงาน มีหน้าที่ต่างๆ ขอให้ถือว่าตำรากับการปฏิบัติ นั้นเป็นสิ่งสำคัญทั้งคู่ เราต้องอาศัยตำราเป็นหลักปฏิบัติ และต้องอาศัยการปฏิบัติเป็นเครื่องสนับสนุนตำรา เพื่อให้การทำงานที่ทำสัมฤทธิ์ผลสมบูรณ์ และบรรลุผลประโยชน์ตามที่มุ่งหมายครบทุกสิ่ง...

พระบรมราโชวาท ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชมหาราช 28 กันยายน 2521

### 1. แนวคิดและหลักการ

การเล่นของเด็ก คือ การเรียนรู้ การสอนแบบชั้นอนุบาลจึงไม่เน้นการสอน แต่เน้นการเรียนรู้ของเด็กเป็นสำคัญ

### 2. เจตนารมณ์

เพื่อมุ่งหวังให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่จะเล่นและเรียนรู้อย่างเป็นอิสระ สามารถนำสิ่งที่เล่นและเรียนรู้มาเป็นข้อสรุปของตนเองได้

### 3. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่จะเล่นและเรียนรู้อย่างอิสระ สามารถนำข้อสรุปของตนเองที่ได้จากการเล่นมาเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียน และสามารถนำผลการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

#### 4. สาระสำคัญของการสอนแบบเล่นปนเรียน

1. เป็นเรื่องที่น่าสนใจทำให้ความสนใจ
2. เป็นการเรียนรู้อย่างเสรี
3. เป็นการบูรณาการเรียนรู้
4. นักเรียนใช้ความรู้หลายด้าน
5. มีความสอดคล้องกับการดำเนินชีวิต
6. เรียนรู้และนำมาเป็นข้อสรุปของตนเอง
7. เชื่อมโยงความสัมพันธ์กับเนื้อหาในบทเรียนได้

ข้อสรุปของตนเอง สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

#### 2.8 การสร้างสรรค์งานโฆษณา

เป็นเรื่องของการคิดสร้างสรรค์ชิ้นโฆษณาเพื่อที่จะทำข่าวสารโน้มน้าวใจให้ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายเกิดความอยากได้ อยากทดลองใช้ผลิตภัณฑ์ จะรวมไปถึงการคิดสร้างสรรค์และงานศิลป์ซึ่งเป็นการจัดเรียบเรียงสิ่งที่คิดสร้างสรรค์ขึ้นให้อยู่ในรูปแบบที่น่าสนใจ ผลที่ได้จากการคิดสร้างสรรค์งานโฆษณาจะแสดงอยู่ในรูปของแผนผังโฆษณา (Layout) หรือบทถ่ายทำภาพยนตร์

##### 2.8.1 ความหมายของข้อความโฆษณาและการเขียนข้อความโฆษณา (Copy and Copywriting)

ในปัจจุบันนี้ คำว่าข้อความโฆษณามีความหมายที่กว้าง หมายถึงส่วนประกอบทุกอย่างที่สามารถประกอบขึ้นมาเป็นชิ้นงานโฆษณา เช่น ถ้าเป็นโฆษณาทางสิ่งพิมพ์ ข้อความโฆษณาจะหมายถึงข้อความที่อ่านได้ทั้งหมด รูปภาพ สัญลักษณ์ เส้นขอบที่ล้อมรอบงานโฆษณา

ข้อความ (Copy) ทำหน้าที่ในการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ที่เป็นลูกค้าต่อข่าวสารนั้นๆ อันจะนำไปสู่การกระทำ เช่น การหาซื้อผลิตภัณฑ์มาบริโภคหรือไว้ในครอบครอง จะมุ่งเสนอสาระหรือประเด็นที่สำคัญของสิ่งที่โฆษณาเพียงหนึ่งหรือเพียงสองประการ เรียกว่า ความคิดหลัก (Theme) หรือสิ่งเร้าในการโฆษณา (Advertising Appeal) ซึ่งเป็นสิ่งที่ได้รับการคิดค้นเพื่อจูงใจให้คนแสดงพฤติกรรมและสามารถจูงใจให้คนกระทำอย่างใดอย่างหนึ่งได้สำเร็จ

##### 2.8.2 โครงสร้างงานโฆษณา (Copy Structure)

- 1) ความคิดหัวเรื่อง : สะดุดตาผู้ที่จะเป็นลูกค้า (Headline idea : Attention)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความคิดหัวเรื่องหรือข้อความพาดหัวเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุด เพราะเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจแก่กลุ่มเป้าหมายเพื่อที่จะหยุดอ่านหรือฟังโฆษณานั้น ความคิดหัวเรื่องอาจแสดงโดยข้อความหรือภาพหรือทั้งสองอย่าง

## 2) ส่วนขยายที่บรรยายรายละเอียด

ข้อมูลที่น่าสนใจ ( Body text : Interest )

เป็นส่วนที่แสดงให้เห็นว่าประโยชน์หรือคำมั่นที่บอกกล่าวไว้ในความคิดหัวเรื่อง จะเกิดขึ้นหรือสำเร็จได้อย่างไรหรือเป็นการบอกวิธีใช้ ส่วนประกอบหรือการประหยัดเงิน ตลอดจนแก้ไขข้อสงสัยต่างๆ

## 3) ข้อพิสูจน์ที่กล่าวอ้าง

ข้อมูลที่สร้างความเชื่อถือและความต้องการ ( Proof : Convince and desire )

เป็นการพิสูจน์หรือยืนยันข้ออ้างที่ได้กล่าวในส่วนประกอบสองส่วนแรก โดยแสดงการพิสูจน์ให้เห็นจริงเพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือ อาจทำได้โดยการรับประกัน การให้ทดลอง การสาธิต ฯลฯ

## 4) ข้อความปิดท้าย

การกระตุ้นให้เกิดการกระทำ ( Closing : Action )

ต้องเสนอวิธีการสนองความต้องการนั้นด้วย คือ พฤติกรรมของผู้บริโภคที่ผู้โฆษณาต้องการ อาจเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในใจของผู้บริโภค เช่น การยอมรับความคิด มีทัศนคติที่ดีหรือการตัดสินใจซื้อในที่สุด พฤติกรรมนั้นต้องเป็นไปในทางเดียวกันกับที่ผู้เป็นกลุ่มเป้าหมายเคยชิน

### 2.8.3 การใช้ภาพประกอบ ( Illustration )

อาจทำได้โดยใช้รูปถ่าย รูปวาด หรือการ์ตูนก็ได้ ต้องเป็นภาพที่เสริมความคิดหลักของงานโฆษณาให้เด่นยิ่งขึ้น และเข้ากันได้กับส่วนประกอบทั้งหมด หน้าที่ที่สำคัญคือ

1) เพื่อสื่อความคิดได้อย่างได้ผลและรวดเร็ว

2) เพื่อสะดุดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ

3) เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือในข้างสารโฆษณา

ภาพที่นำมาใช้ประกอบในงานโฆษณาเพื่อช่วยให้โฆษณานั้นได้ผล ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

- เป็นภาพของรายละเอียดทั้งหมด หรือบางส่วนของผลิตภัณฑ์

- เป็นภาพของสิ่งที่ผู้อ่านสนใจและเข้าใจได้

- เป็นภาพที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และความคิดหลักของการโฆษณา

- เป็นภาพที่ถูกต้องและมีเหตุผลที่สมควร

#### 2.8.4 การใช้สี (Color)

- เพื่อดึงดูดใจในงานโฆษณา เป็นหน้าที่ที่มีความสำคัญน้อยที่สุด เพราะในปัจจุบันนี้มีการใช้สีในงานโฆษณากันอย่างมากมาย
- เพื่อช่วยในการนำเสนอผลิตภัณฑ์ คือคุณภาพของผลิตภัณฑ์ที่ไม่สามารถจะแสดงให้เห็นได้ โดยการใช้สีขาว-ดำ

#### โปสเตอร์ส่งเสริมการขาย

##### ข้อคำนึงในการออกแบบโปสเตอร์

- 1) ควรเป็นแผ่นเดียวโดดๆ สามารถนำไปติดบนพื้นผิวใดก็ได้
- 2) ควรมีภาพประกอบและข้อความ ที่บ่งบอกถึงอะไร ที่ไหน เมื่อใด ใช้ข้อความกระชับรัดกุม เข้าใจง่าย แสดงแนวคิดหลักเพียงอย่างเดียว
- 3) ผลิตขึ้นเป็นจำนวนมาก
- 4) การวางตำแหน่งภาพประกอบ และข้อความต้องประสานส่งเสริมซึ่งกันและกันและง่ายแก่การจดจำ (ควรมีคำขวัญหรือ สโลแกน )
- 5) ขนาดของตัวอักษรควรแตกต่างกันตามหน้าที่ เช่น ตัวหัวเรื่องหรือพาดหัวควรมีขนาดใหญ่กว่าตัวพื้น หรือตัวพรรณนา

#### 2.9 การใช้สีในการออกแบบกราฟิก

##### การใช้สีในการออกแบบกราฟิก

##### 2.9.1 สีกับการสื่อความหมายและการสื่อข้อความ

การสื่อข้อความนั้นจะสัมฤทธิ์ผลเพียงใดขึ้นอยู่กับคุณภาพของสื่อที่ใช้ การนำสีเข้ามาประกอบเท่ากับเป็นการเพิ่มคุณภาพให้สื่อมากขึ้น เหตุผลในการใช้สีประกอบในการออกแบบสามารถเพิ่มคุณภาพให้สื่อมากขึ้น เนื่องจากสีสามารถเรียกร้องความสนใจได้ สีสัมผัสต่อความรู้สึก และอารมณ์ของมนุษย์สีช่วยทำให้ภาพที่เกิดขึ้นใกล้เคียงกับธรรมชาติ ซึ่งเป็นความเคยชินของมนุษย์

##### 2.9.2 ประโยชน์ในการใช้สอย (Function) ของสี

สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการที่จะนำไปใช้ในการออกแบบเพื่อการสื่อสารหรือถ่ายทอดข้อมูล ซึ่งในการสื่อสารนั้น เราอาจแบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือการถ่ายทอดข้อความ ข่าวสาร โดยผู้ส่งการโต้ตอบข้อความ โดยผู้รับทั้ง 2 ส่วนนี้รวมกันเป็นการสื่อสาร ( Communication ) ซึ่งจะได้ผลตามจุดประสงค์ที่ได้ด้วยการใช้สีในการออกแบบด้านนี้จึงขยายความประโยชน์ในการใช้สอย ของสีได้ดังนี้

- เรียกร้องความสนใจเมื่อพบเห็น
- จำได้เมื่อเห็นอีกครั้ง (สามารถมองหาได้ง่าย)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- จัดจำได้ง่าย
- ข้อความชัดเจนอ่านง่าย
- ให้ผลทางด้านการมองเห็น
- บ่งบอกถึงสิ่งที่บรรจุ
- กระตุ้นให้รู้สึกทางบวกของสินค้า
- สนองความรู้สึกในการบริโภคสินค้า
- ช่วยให้เกิดการยอมรับและความพึงพอใจในการบริโภค
- ช่วยแยกความแตกต่างในผลิตภัณฑ์ชุด
- โน้มน้าว และสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ซื้อ

### หลักการใช้สี

#### 1. Visual Attraction การใช้สีเพื่อกระตุ้นความสนใจ

ในการใช้สีเพื่อผลเช่นนี้ ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติ 2 ประการของสีคือ

##### 1.1 มอง

##### 1.2 เห็นได้ชัด และแรง

##### 1.3 เราให้ Retina ในตาคนต้นตัว

##### 1.4 มีอะไรที่ใหม่ เป็นต้นตำรับ ( Original ) หรือขึ้นขอบถูกใจ

จะเห็นได้ชัดว่าในการนี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับความเจิดจ้าของสี ( Luminosity ) เพียงอย่างเดียว แต่รวมถึงผลที่จะกระตุ้นจิตใจได้สำนึกของคนด้วย จากการสำรวจโดยการทดสอบในสหรัฐอเมริกา โดยให้ผู้เข้ารับการทดสอบดูชิ้นสีต่างๆ พร้อมๆกันใน 1 วินาที แล้วถามว่าเห็นสีอะไรก่อนได้ผลดังนี้

สี	จำนวนร้อยละของผู้ตอบ
สีส้ม ( Orange )	21.4
สีแดง ( Red )	18.6
สีน้ำเงิน ( Blue )	17.0
สีดำ ( Black )	13.4
สีเขียว ( Green )	12.6
สีเหลือง ( Yellow )	12.0
สีม่วง ( Violet )	5.5
สีเทา ( Grey )	0.7

สีส้มกับสีแดง เป็นสีประเภทร้อนและเจิดจ้า ( Warm & Luminous color ) ซ้ำเรียกร้องความสนใจ

ใจได้เป็นอย่างดี จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองมี 12 เปอร์เซ็นต์ ซ้ำเป็นอันดับท้ายๆ ทั้งๆ ที่เป็นสีสะดุดตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

( Striknt color ) เพราะเป็นสีที่ไม่ค่อยนิยม สีน้ำเงินกลับเป็นสีมาอันดับต้นๆ เพราะเป็นสีที่คนชอบ ทั้งที่ไม่ได้เป็นสีที่มองเห็นได้ง่ายเท่าไรนัก

การทดสอบสีที่มองเห็นได้ง่าย (visible) โดยทดสอบการมองเห็นได้จากระยะไกลมากที่สุด ได้ผลตามลำดับดังนี้

- สีเหลือง (Yellow)
- สีส้ม (Orange)
- สีแดง (Red)
- สีเขียว (Green)

ดังนั้นในการเลือกสีที่ใช้ในสิ่งพิมพ์นั้น ต้องคำนึงถึงการมองเห็นได้ง่าย (Visibility) และความนิยมของสี (Popularity) เพื่อให้ผลงานนั้นสามารถกระตุ้นความสนใจได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งเอาไว้

2. Recognizecole ในที่นี้หมายถึงการมองเห็นได้ง่าย ณ จุดขาย (Visibility at Point - of Sale) คนที่มองหาของที่เคยซื้อหรือตั้งใจมาซื้อ ต้องการมองเห็นได้ทันทีที่มองหา ถ้าหากคนซื้อจะหยิบสินค้าคู่แข่งที่หาพบก่อนแทน มีสถาบันค้นคว้าเพื่อหา Recognizebility พบว่าขึ้นอยู่กับ

- ระยะการมอง (Distance)
- มุมมอง ( Amount of Vision )
- ความสว่างของแสง ( Amount of Light )
- แสงสะท้อน ( Light Reflection )
- ทักษณวิสัยรอบข้าง ( Optical Condition )
- การพักสายตา ( Interval Period )

3. Memory Value คนส่วนมากจะจำชื่อ หรือรูปร่างของสินค้า แต่จะจำสีใช้มากกว่า ดังนั้นจึงคำนึงถึงข้อควรพิจารณา ดังนี้

- เลือกสีที่ถูกต้อง สะดุด แตกต่าง 20.2 จากสินค้าอื่น
- เลือกสีที่ตัดกัน ( Contrast )
- การใช้สีบน Shape ที่อ้าง 20.5 าย

4. Ligoility ความง่ายต่อการอ่าน

- Capital Illusion การลวงตาเป็นผลของสีที่มีผลเหนือ Retina ในตาคน ซึ่งถ้าได้เรียนรู้ให้เข้าใจ และนำไปใช้อย่างถูกต้อง แล้วจะเกิดประโยชน์อย่างยิ่ง การนำเอาการลวงตาอันเกิดจากสีมาใช้ให้เป็นประโยชน์มีดังนี้

- การนำสีที่ตรงข้ามกันในวงล้อสี ( Compliemetary Color ) มาวางใกล้ๆกัน เช่น แดงกับเขียว

เหลืองกับม่วง จะทำให้สีเกิดการเน้นให้ตาคนเห็นความสดใส ความเด่นชัดของกันและกันเกิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กว่าที่เป็นจริง

- สีที่อยู่บนพื้นหลัง ( Background ) ที่ต่างกันจะได้ผลแตกต่างกัน ทำให้เห็นสีต่างๆเปลี่ยนไป เพราะต่างเจอด้วยสีตรงข้ามของพื้น หลักนี้ได้จากการทดลองให้สีเทาบนพื้นสีต่างๆได้ผลต่างๆดังนี้

- สีเทาบนสีแดง จะเป็นสีเทาอมเขียว

- สีเทาบนพื้นเขียว จะเป็นสีเทาอมแดง

- สีเทาบนพื้นเหลือง จะเป็นสีเทาอมม่วง

- สีเดียวกันแต่น้ำหนักต่างกัน เมื่ออยู่ใกล้กันสีที่เข้มจะเข้มขึ้น สีอ่อนก็จะอ่อนลงกว่าที่เป็นจริง

## 2.10 การใช้สีในงานโฆษณา

การเลือกใช้สีในงานโฆษณา ผู้จัดทำโฆษณาจะต้องตัดสินใจว่าควรใช้สีเข้าช่วยหรือไม่ และต้องเลือกสีไหนให้สอดคล้องกับแนวคิดได้อย่างไร เหตุผลในการใช้สีก็เพื่อ

- ดึงดูดความสนใจ
- เพื่อให้การสื่อสารเป็นคำพูดที่สัมฤทธิ์ผล
- เพื่อให้การสื่อสารที่เป็นสัญลักษณ์ได้ผลเต็มที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บทที่ 3

#### วิเคราะห์และสรุปข้อมูลหนังสือคู่มือครู เกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นของเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นเป็นผู้มีความสังเกตดี ช่วยให้เห็นสิ่งที่ควรจะได้เห็น ได้ฟัง หรือคิดอย่างรวดเร็ว เกมการศึกษาจะต่างจากการเล่นอย่างอื่น เช่น การเล่นตุ๊กตา เครื่องเล่นสนาม หรือเกมทางพลศึกษาตรงที่ว่า แต่ละชุดจะมีวิธีเล่นโดยเฉพาะ สามารถวางแผนบนโต๊ะได้ ผู้เล่นสามารถตรวจสอบการเล่นว่าถูกต้องหรือไม่ ได้ด้วยตนเอง

การฝึกความพร้อมในการอ่านให้แก่เด็กอาจทำได้หลายวิธี วิธีหนึ่งที่เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป ได้แก่ การใช้แบบฝึกซึ่งมักเป็นรูปเล่ม เด็กจะต้องทำลงในเล่มนั้นๆ ตามคำสั่ง เช่น ให้กาเครื่องหมายทับภาพที่สั่งให้โยงเส้นจากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่งตามสั่ง ตัดภาพแล้วผนึกลงในเนื้อที่ของกระดาษที่สั่ง ฯลฯ ดังนั้นเมื่อทำไปแล้วจะนำกลับมาทำซ้ำอีกไม่ได้ เว้นแต่จะลบรอยขีดออก ทำให้ไม่สะดวก ไม่ประหยัด และเป็นการไม่สนองตามความต้องการของเด็กวัยนี้ที่ชอบทำสิ่งที่ถูกใจซ้ำแล้วซ้ำเล่าประการหนึ่ง อีกประการหากทำด้วยวัสดุที่คงทน แต่ละชิ้นจะใช้ได้หลายปี

“การเตรียมความพร้อมทางการเรียนให้แก่เด็กระดับก่อนประถมศึกษามีความสำคัญ ซึ่งการจัดกิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์เด็กระดับก่อนประถมศึกษาที่มีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาความพร้อมทุกด้าน อันจะเป็นการเรียนรู้ตามลำดับขั้นพัฒนาการ ในการจัดกิจกรรมการเตรียมความพร้อมนั้น สื่อเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้เด็กได้เล่นเพื่อพัฒนาความพร้อมได้เต็มตามศักยภาพ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ จึงได้จัดทำหนังสือภาพต้นแบบเกมการศึกษา เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ครูผู้สอน ในการจัดทำเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบกิจกรรมเตรียมความพร้อมตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลศึกษา และเป็นแนวคิดในการจัดทำภาพเกมการศึกษา ซึ่งครูผู้สอนสามารถปรับปรุงให้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมและสภาพท้องถิ่นได้”

จาก คุณสุธรรม ปั้นประเสริฐ เลขาธิการคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ หนังสือคู่มือครู เกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนในแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 ของกลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรและสื่อทางการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา กองวิชาการ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ

เกมการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้เล่นมีความพร้อมที่จะเรียนอ่านนั้นจะครอบคลุมจุดประสงค์ไว้หลายประการ เกมแต่ละชุดอาจช่วยให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างได้ จุดประสงค์ที่ผู้เล่นควรได้รับมีดังนี้

1. สามารถจำแนกด้วยสายตา
2. สามารถจำแนกเสียง
3. สามารถจัดหมวดหมู่
4. สามารถคิด
5. สามารถหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพและสัญลักษณ์

นอกจากนี้สิ่งที่เป็นผลพลอยได้ตามมาอีกหลายประการ เช่น ช่วยฝึกประสาทสัมผัส เด็กจะได้เรียนรู้การเล่นร่วมกัน เด็กจะต้องพยายามปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน ช่วยพัฒนาทั้งทางด้านอารมณ์และสังคมด้วย

หนังสือคู่มือครู เกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดการประสบการณ์ชั้นอนุบาลศึกษา ปี ที่ 2 ของกลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรและสื่อทางการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษา กองวิชาการ สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ

### 3.1 เกมการศึกษา แบ่งหัวข้อออกเป็นสัปดาห์คือ

สัปดาห์ที่	1	ปฐมนิเทศ
สัปดาห์ที่	2	ร่างกายของฉัน
สัปดาห์ที่	3	หนูทำได้
สัปดาห์ที่	4	ประสาทสัมผัส
สัปดาห์ที่	5	อาหารดีมีประโยชน์
สัปดาห์ที่	6	ผลไม้
สัปดาห์ที่	7	บ้าน
สัปดาห์ที่	8	ใจ
สัปดาห์ที่	9	ของเล่นของใจ
สัปดาห์ที่	10	ปลอดภัยไว้ก่อน
สัปดาห์ที่	11	วันแม่
สัปดาห์ที่	12	ฝนจ๋า
สัปดาห์ที่	13	คณิตศาสตร์แสนสนุก
สัปดาห์ที่	14	ข้าว
สัปดาห์ที่	15	ผีเสื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สัปดาห์ที่	16	สัตว์
สัปดาห์ที่	17	แม่เหล็ก
สัปดาห์ที่	18	คมนาคม
สัปดาห์ที่	19	การสื่อสาร
สัปดาห์ที่	20	เมืองไทยที่รัก
สัปดาห์ที่	21	มด
สัปดาห์ที่	22	น้ำ
สัปดาห์ที่	23	วิทยาศาสตร์น่ารู้
สัปดาห์ที่	24	ฤดู
สัปดาห์ที่	25	วันพ่อ
สัปดาห์ที่	26	ต้นไม้ที่รัก
สัปดาห์ที่	27	อากาศ
สัปดาห์ที่	28	วันปีใหม่
สัปดาห์ที่	29	โลกสวยด้วยมือเรา
สัปดาห์ที่	30	วันเด็ก-วันครู
สัปดาห์ที่	31	คนดีมีประโยชน์
สัปดาห์ที่	32	แมลง
สัปดาห์ที่	33	มะพร้าว
สัปดาห์ที่	34	ดาวพิเศษ
สัปดาห์ที่	35	กลางวัน-กลางคืน
สัปดาห์ที่	36	เวลา
สัปดาห์ที่	37	พลังงาน
สัปดาห์ที่	38	เครื่องมือ เครื่องจักร
สัปดาห์ที่	39	ชุมชนของเรา
สัปดาห์ที่	40	ฤดู

หน่วยสัตว์เป็นหน่วยการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาการเรียนรู้ที่น่าสนใจและเหมาะสมกับเด็กในช่วงปฐมวัย (3-5 ปี) เพราะเด็กวัยนี้ค่อนข้างมีความอยากรู้อยากเห็นและให้ความสนใจเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่รอบตัวมากขึ้น ซึ่งหน่วยการเรียนรู้นี้จะมุ่งแฝงสอนให้เด็กเรียนรู้ชื่อสัตว์ สัตว์เกิดสี รูปร่าง และเรียนรู้จำนวน ตัวเลข อีกทั้งหน่วยการเรียนรู้ยังสามารถปรับโครงสร้างและสอดแทรกจุดประสงค์การเรียนรู้ให้มากขึ้นแต่ครอบคลุมจุดประสงค์ของเนื้อหาภายในบทนี้รวมถึงหน่วยการเรียนรู้สัปดาห์อื่นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

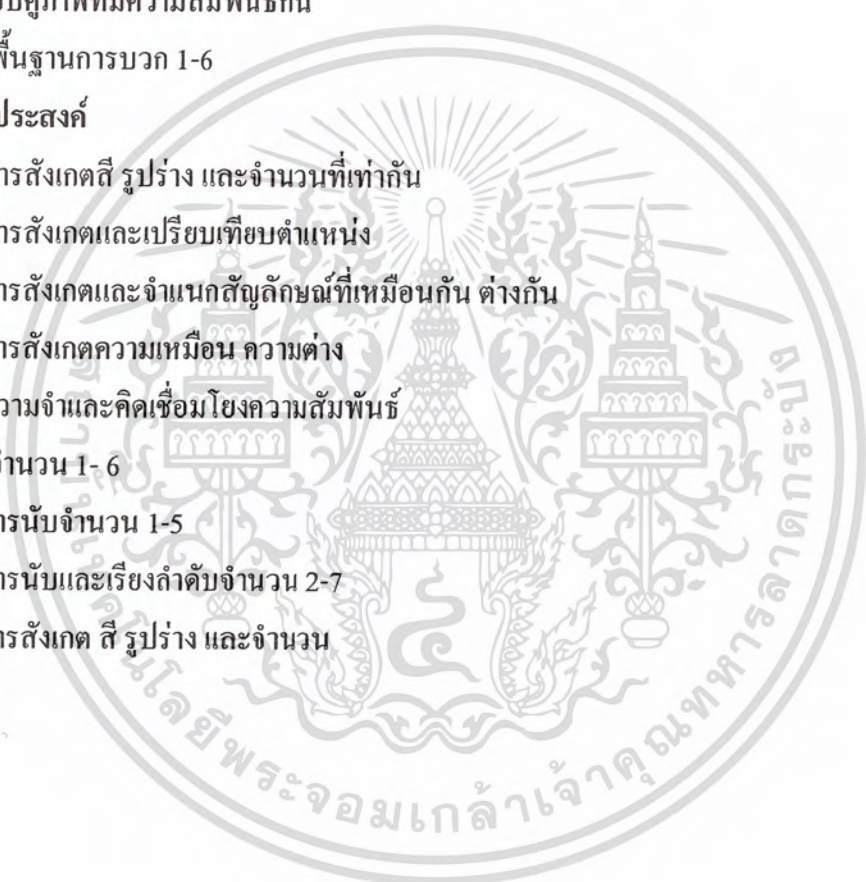
อีกด้วย โดยใช้พื้นฐานทางศิลปะเป็นแนวทางในการให้ความรู้ทั้งในทางตรรกะและจินตนาการในขณะเดียวกัน อีกทั้งยังปรับปรุงกิจกรรมให้มีความน่าสนใจมากขึ้นอีกด้วย

### 3.2 สัปดาห์ที่ 16 หน่วยสัปดาห์ แบ่งหัวข้อออกเป็น

1. เกมสังเคราะห์รายละเอียดภาพสัตว์น้ำ
2. เกมจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กัน
3. เกมจับคู่ภาพตามลำดับที่กำหนดให้
4. เกมจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กัน
5. เกมพื้นฐานการบวก 1-6

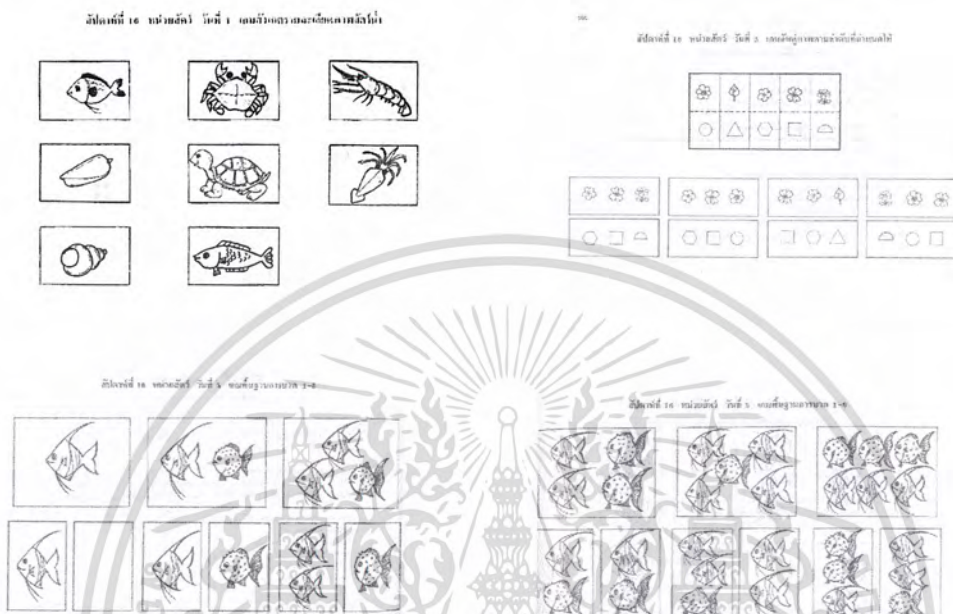
### 3.3 วัตถุประสงค์

1. ฝึกการสังเกตสี รูปร่าง และจำนวนที่เท่ากัน
2. ฝึกการสังเกตและเปรียบเทียบตำแหน่ง
3. ฝึกการสังเกตและจำแนกสัญลักษณ์ที่เหมือนกัน ต่างกัน
4. ฝึกการสังเกตความเหมือน ความต่าง
5. ฝึกความจำและคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์
6. รู้ค่าจำนวน 1-6
7. ฝึกการนับจำนวน 1-5
8. ฝึกการนับและเรียงลำดับจำนวน 2-7
9. ฝึกการสังเกต สี รูปร่าง และจำนวน



### 3.4 ตัวอย่างภาพสื่อการสอนรูปแบบเดิม

จากหนังสือคู่มือครู เกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้ ในแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2



ภาพจากโรงเรียนรัฐบาลที่ใช้อยู่จริง เป็นลักษณะการนำมาถ่ายสำเนาและลงสี



ลักษณะการเล่นจะเป็นลักษณะให้เด็กสังเกตสิ่งที่เหมือนกันหรือต่างกัน เปรียบเทียบภาพ จับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3.5 ข้อสรุป

เนื่องจากเกมการศึกษาในรูปแบบข้างต้นใช้สื่อเป็นกระดาษที่ทำสำเนามาก่อนข้างไม่มีความแข็งแรงทนทาน อีกทั้งสามารถฉีกขาดหรือสามารถสูญหายได้ง่ายและค่อนข้างมีความซ้ำซากเนื่องจากใช้เพียงสื่อชนิดเดียวกับทุกหัวข้อ สีสันไม่น่าสนใจและไม่ดึงดูดสายตาเท่าที่ควร ดังนั้นจึงมีแนวคิดที่จะปรับปรุงคุณภาพของสื่อและการใช้สื่อให้น่าสนใจสร้างเสริมจินตนาการสำหรับเด็กในวัยนี้ โดยได้เลือกหัวข้อเรื่องสัตว์น้ำ จากสัปดาห์ที่ 16 เรื่องสัตว์ มาปรับโครงสร้างของสื่อใหม่เพื่อให้มีความน่าสนใจมากขึ้น เพิ่มความมีมิติ เพิ่มเติมเนื้อหาของสื่อมากขึ้นเพื่อให้เด็กเกิดความรู้ความเข้าใจ และเพิ่มทักษะการเรียนรู้ในการวาดรูป สามารถสัมผัสได้เพื่อให้เด็กได้ใช้ทักษะการวาด การลงสีจากการเรียนรู้ในช่วงแรกมาสร้างความเข้าใจให้กับตนเองมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะทำได้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาได้มากกว่าโครงสร้างเดิมซึ่งเป็นเพียงแค่การจับคู่กัน อีกทั้งยังเน้นการถามตอบภายในห้องเรียน ฝึกการทำกิจกรรมในชั้นเรียน และสอนให้เด็กรู้จักแบ่งปันและมีน้ำใจต่อผู้อื่น ได้อีกด้วย



## บทที่ 4

### การออกแบบ

จากการรวบรวมข้อมูลในเบื้องต้นนำมาวิเคราะห์และสรุปรูปแบบไขชุดสื่อการเรียนรู้เรื่อง “เรียนรู้กับฉัน” แบ่งหัวข้อของสื่อออกเป็น 7 หัวข้อคือ

1. ชื่อของฉัน เป็นการสังเกตสี รูปร่าง ความเหมือนและความแตกต่างกันของชื่อสัตว์ อวัยวะ ลักษณะต่างๆ
2. ฉันกับเงา เป็นการสังเกตเปรียบเทียบตำแหน่งและจำแนกสัญลักษณ์ความเหมือน ความแตกต่าง
3. มาวาดรูปกันเถอะ เป็นการฝึกความจำในเรื่องของชื่อ อวัยวะ สี และเป็นการฝึกสายตากับกล้ามเนื้อเล็กและทักษะทางศิลปะ
4. ฉันคือใคร เป็นการฝึกการสังเกตเรื่องสีและรูปร่าง จากลวดลายของสัตว์ที่มีลักษณะเฉพาะและมีเอกลักษณ์
5. รู้จักสีกันเถอะ สังเกตและเรียนรู้ชื่อ การแยกแยะความแตกต่างของสี ส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
6. 1 2 3 นับ... สังเกตจำนวนเรียนรู้ค่า 1-6 ,การนับ 0-9 ,เรียงลำดับ 1-9 ได้
7. ฉันอยู่ไหน เป็นการเรียนรู้เรื่องรูปทรงเรขาคณิต เรียนรู้ตำแหน่ง ระยะ เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ฝึกเรื่องความจำ และการลำดับความคิด ทักษะความไวในการตอบคำถาม ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญก่อนขึ้นชั้นประถมศึกษา

### การออกแบบ

รูปแบบภาพประกอบชุดชื่อของฉัน ลักษณะภาพประกอบต้องการให้ภาพดูแล้วเข้าใจได้ง่ายไม่ซับซ้อน เป็นภาพลักษณะการ์ตูน ลดทอนรายละเอียดที่ซับซ้อน เพื่อให้เด็กสามารถดูและจดจำได้ง่าย สีที่เลือกใช้นั้นสีสดใส เป็นสีในกลุ่มที่สามารถเรียกความสนใจได้ เช่น สีส้ม สีแดง สีน้ำเงิน สีเขียว เป็นต้น

#### 4.1 รูปแบบภาพประกอบบัตรคำ

##### 1. รูปแบบภาพประกอบชุดชื่อของถิ่น

##### ตัวอย่างแบบร่างครั้งที่ 1



ลักษณะแบบร่างยังไม่ชัดเจน ค่อนข้างกระจัดกระจายยังไม่เป็นไปในแนวทางเดียวกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ตัวอย่างแบบร่างครั้งที่ 2

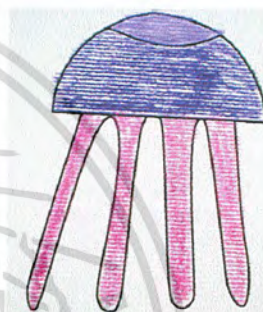
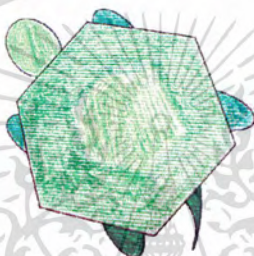
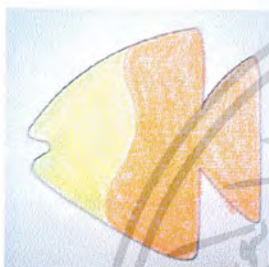


ลักษณะแบบร่างที่เลือกมาปรับปรุงเน้นการสร้างแบบจากรูปทรงเรขาคณิตมากขึ้นเพื่อให้ดูง่ายไม่ซับซ้อน อีกทั้งยังง่ายต่อการนำไปใช้ในการเรียนรู้สำหรับเด็กอีกด้วย เมื่อครุร่างภาพให้ดูหน้าห้องหรือเมื่อเด็กๆ หัดวาดเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. รูปแบบภาพประกอบชุดกันกับงา

ภาพประกอบยังคงใช้การออกแบบมาจากชุดที่ 1 แต่ยังคงสีพื้นไว้เหมือนเดิม เพื่อเวลานำไปใช้ เด็กๆ ยังคงสามารถจำสีได้ ส่วนภาพที่เป็นเงาจะใช้เพียงสีดำเท่านั้นแต่เส้นรอบนอก (out line) ยังคงเหมือนเดิม เพื่อเป็นการวัดความเข้าใจของเด็กๆ ว่าเมื่อภาพประกอบไม่มีสี เด็กๆ ยังคงสามารถจดจำรูปร่างของสัตว์ชนิดนั้นได้หรือไม่



เมื่อศึกษาแล้วพบว่าถ้าเปลี่ยนสีพื้นเป็นสีเดียวกันหมด เด็กๆ ก็ยังสามารถจดจำและตอบคำถามได้อยู่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. รูปแบบภาพประกอบชุดมาวครูปกันเถอะ

ชุดมาวครูปกันเถื่อนั้นเน้นทักษะทางศิลปะ การวาดรูปและส่งเสริมความเข้าใจในชุดที่เรียนมา อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมความสัมพันธ์ในห้องเรียนได้อีกด้วย ลักษณะการใช้งานนั้นจะเป็นการจัดภาพออกไป คงไว้แต่เส้นรอบนอก “out line” เพื่อให้เด็กสามารถร่างภาพได้เร็วขึ้นโดยไม่ต้องรอคุณครูมาคอยจับมือร่าง อีกทั้งจะได้ทดสอบว่าเด็กๆ สามารถเติมรายละเอียดของอวัยวะได้ถูกต้องหรือไม่



เนื่องจากวัสดุที่ใช้เป็นกระดาษแบบบางจึงไม่เหมาะสมกับการนำไปใช้ในชุดการเรียนรู้เพราะลักษณะการนำไปใช้นั้นให้ใช้ได้หลายครั้ง อีกทั้งยังต้องหมั่นเวียนกันในห้องผ่านมือบ่อยจึงไม่มีความทนทานเพียงพอ



เปลี่ยนวัสดุมาเป็นกระดาษที่มีความหนามากขึ้นพบว่าเมื่อขีดหรือใช้หลายครั้งจะทำให้กระดาษขูดเร็ว และเมื่อเวลาขีดเขียนจะมาติดบนกระดาษทำให้สกปรกง่ายและลบออกยาก

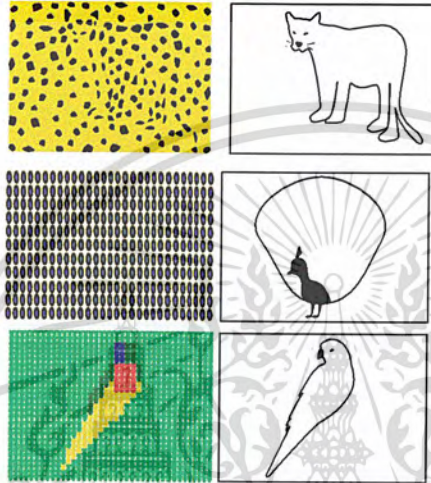


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

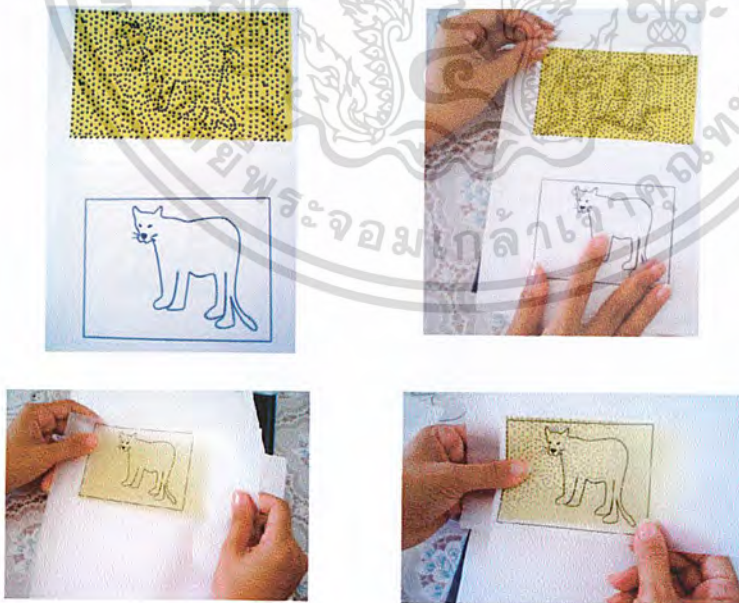
เปลี่ยนวัสดุเป็นพลาสติกแบบบางค่อนข้างใช้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์และสามารถเช็ดออกได้เมื่อเลอะเทอะ

#### 4. รูปแบบภาพประกอบชุดนั้นคือใคร

ภาพประกอบเน้นลวดลายของสัตว์ที่เด็กวัยนี้รู้จักและพบเห็นได้ง่าย เน้นลวดลายเป็นสำคัญ เพราะคำถามนั้นมุ่งเน้นถามว่าลวดลายที่เห็นคือสัตว์อะไร



ลักษณะภาพการนำลวดลายมาใช้ยังไม่ได้สัดส่วนดูไม่เป็นเอกภาพเดียวกันอีกทั้งยังดูค่อนข้างยาก เนื่องจากการออกแบบนั้น ได้แฝงภาพสัตว์ไว้ข้างในด้วยจึงต้องการให้ดูเข้าใจง่ายมากขึ้น

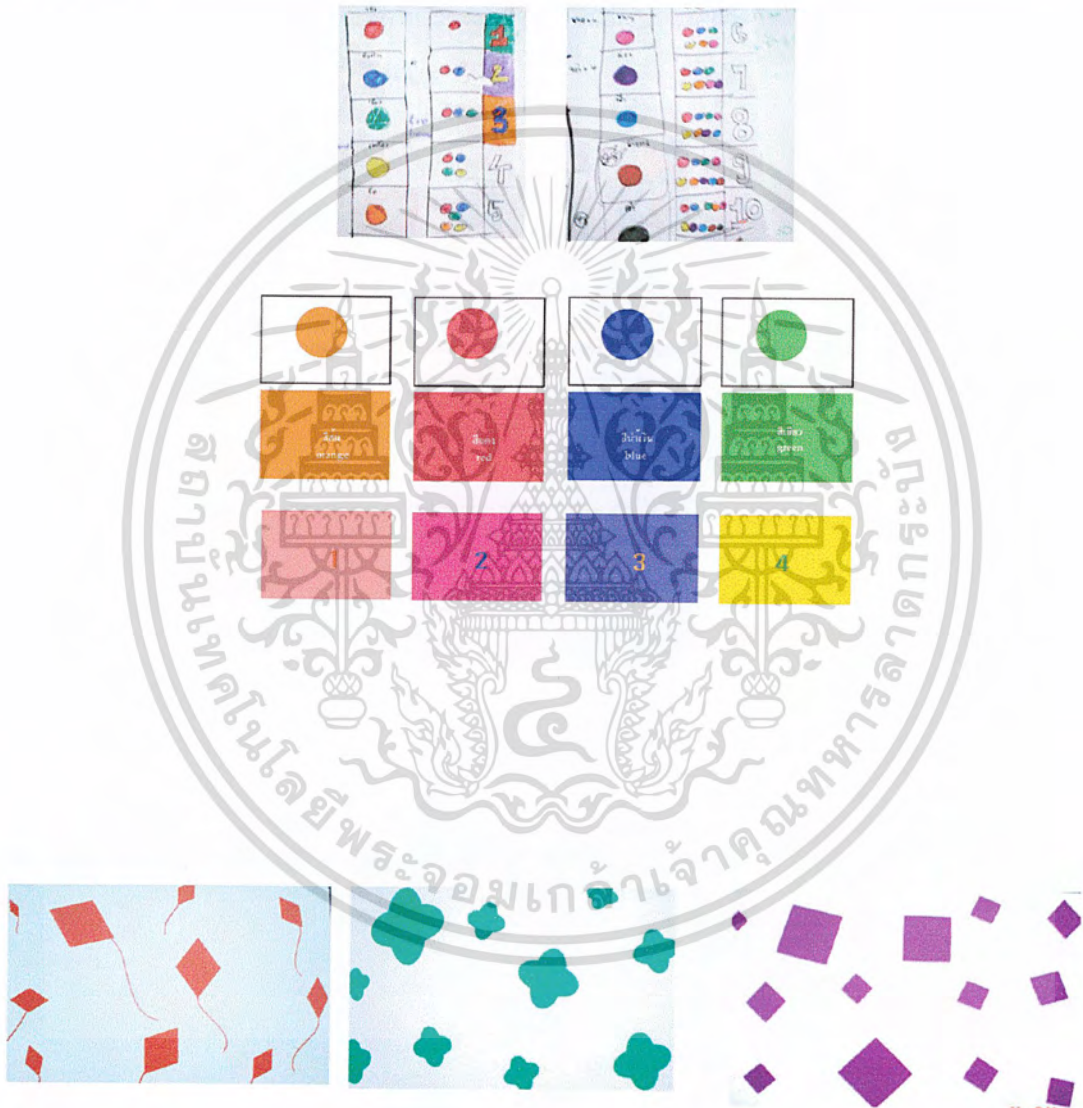


ภาพค่อนข้างดูเข้าใจมากขึ้น แต่หากวัสดุที่ใช้เป็นกระดาษเมื่อเวลานำภาพ out line มาซ้อนทับกระดาษมีความขุ่นเกินไปทำให้มองเห็นภาพไม่ชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5. รูปแบบภาพประกอบชุดรู้จักสีกันเถอะ

ลักษณะภาพประกอบต้องการให้เห็นสีเด่นชัดเข้าถึงเด็กง่ายเพราะคำถามเป็นการสอนให้รู้จักว่าสีคืออะไร



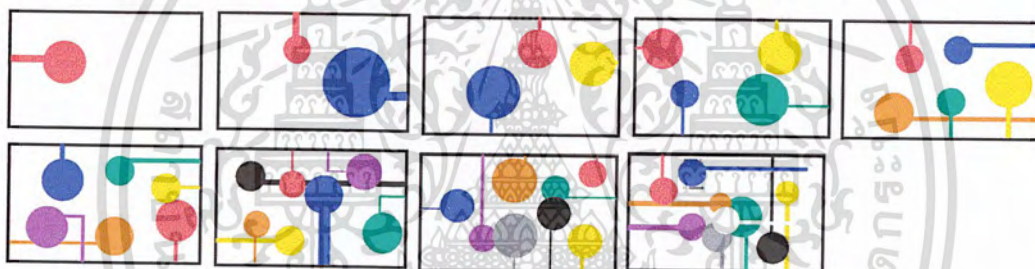
ลักษณะภาพประกอบไม่น่าสนใจค่อนข้างจะธรรมดาเกินไป ไม่เร้าต่อสายตาและความสนใจของเด็กเท่าที่ควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

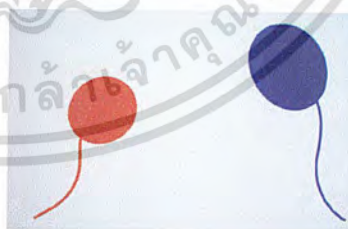
ภาพประกอบเน้นรูปร่างรูปทรงมากขึ้นเพื่อดึงดูดสายตาและตอบสนองคำถามให้มากขึ้น เนื่องจากคำถามต้องการถามว่าเด็กเห็นภาพอะไรในบัตรคำ และภาพที่เห็นเป็นสีอะไร เพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจและจินตนาการให้เด็กได้คิดมากขึ้น เพราะคำตอบของคำถามว่า “ภาพอะไร” จะไม่มีถูกผิด เนื่องจากต้องการส่งเสริมให้เด็กได้คิดและจินตนาการอย่างกว้างไกลและเพื่อสร้างความสนุกสนานในห้อง

## 6. รูปแบบภาพประกอบชุด 123 นัย ...

ภาพประกอบต้องการให้มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับชุดความรู้ “รู้จักสีกันเถอะ” โดยลักษณะภาพจะให้เด็กทำการนับบัตรคำที่เห็นว่ามีกี่สี หากเด็กยังนับไม่ได้ก็ให้นับจากสีที่เห็นโดยเรียกชื่อสีก่อนแล้วชูนิ้ว จากนั้นค่อยนับเลขจากนิ้วมือที่ชูขึ้นมาของเด็กเองเป็นการทบทวนเรื่องสีและตัวเลขในขณะเดียวกัน



ภาพประกอบดูแข็งเกินไป ไม่สนุก ไม่ส่งเสริมจินตนาการค่อนข้างดูและนับสียาก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพประกอบดูสนุกขึ้นและโยงไปถึงความคุ้นตาของเด็กได้มากขึ้น เด็กจะนึกไปถึงลูกโป่งสีๆ บอลลูก ลูกบอล ครูเองก็จะสามารถถามได้ว่า ลูกโป่งสีอะไรบ้าง เด็กๆจะสนุกกับการนับสีจากลูกโป่งมากกว่าภาพประกอบแบบแรก

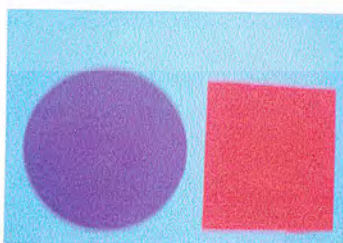
ด้านหลังของบัตรคำจะมีคำเฉลยอยู่คือรูปตัวเลข เพื่อเป็นการเฉลยให้เด็กรู้ว่านับถูกหรือผิด ตัวเลขที่เลือกใช้เลือกแบบที่ลักษณะ โค้งมน แบบการ์ตูน ค่อนข้างเป็นกันเองและดึงดูดเด็กๆ

### 7. รูปแบบภาพประกอบชุดฉันทน์อยู่ไหน

ชุดการเรียนรู้เรื่องฉันทน์อยู่ไหนต้องการให้เด็กหาตำแหน่งของภาพและความสัมพันธ์ว่าภาพใดอยู่ ด้านบน ด้านล่าง ด้านซ้าย ด้านขวา



ลักษณะภาพประกอบค่อนข้างซับซ้อนและการใช้ภาพต้องใช้ภาพเปรียบเทียบถึง 2 ภาพ ทำให้เกิดความสับสนได้ง่ายสำหรับเด็ก



ภาพประกอบและคำถามชัดเจนขึ้นเมื่อรวมอยู่ในใบเดียวกัน โดยด้านหลังจะมีคำถามพร้อมเฉลยอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 4.2 รูปแบบ ตัวอักษรที่ใช้

### -JS chanchai

กขขคคฆงจฉชฌญฎฏทฒฒดตถทธนบปพฝฝฝภมยรลวศษสทพฮ

ลักษณะอักษรค่อนข้างจะดูง่าย อ่านได้ง่าย เหมาะสำหรับเด็กและมีความสวยงาม นำไปใช้ประกอบกับชุดที่ 1,4,5

### -DB fongnam

กขขคคฆงจฉชฌญฎฏทฒฒดตถทธนบปพฝฝฝภมยรลวศษสทพฮ

ลักษณะอักษรค่อนข้างมีความบางและขนาดสัดส่วนค่อนข้างมีขนาดเล็กเมื่อเทียบกับอักษรแบบอื่นในขนาดอัตราส่วนที่เท่ากัน อักษรค่อนข้างเหมาะสมเมื่ออยู่ในแผ่นพับที่มีพื้นที่จำกัดและขณะเดียวกันตัวอักษรก็ยังคงอ่านง่าย

### -DB patpong extended

กขขคคฆงจฉชฌญฎฏทฒฒดตถทธนบปพฝฝฝภมยรลวศษสทพฮ

ตัวอักษรค่อนข้างมีความหนาเด่นเห็นชัดเจน เหมาะสำหรับครูหรือผู้ปกครองที่ต้องอ่านคำถาม เพราะมักพบว่าส่วนใหญ่สายตาค่อนข้างยาว ควรให้อักษรอ่านได้ง่ายและเห็นชัด

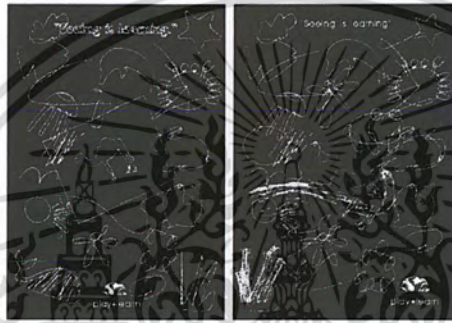
### -mercury

123 45678 90

ตัวอักษรชุดนี้ใช้ในชุดที่ 6 ตัวเลขค่อนข้างมีความโค้งมนได้ลักษณะภาพการ์ตูนค่อนข้างเป็นมิตรดูแล้วน่าสนใจดึงดูดสายตาต่อเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี

### 4.3 โปสเตอร์ส่งเสริมการขาย

เป็นสื่อที่ค่อนข้างดึงดูดสายตาได้ง่ายและสามารถนำไปติดตามร้านหนังสือ โรงเรียนและสถานที่ต่างๆ ได้ สามารถผลิตได้ในจำนวนมากและประหยัดมากกว่าจะนำไปโฆษณาในหนังสือหรือสื่อชนิดอื่นๆ



รูปแบบยังนิ่งเกินไปไม่สนุกเท่าที่ควร ควรจะดูเป็นเด็กขีดเขียนเลอะเทอะและให้ได้อารมณ์เล่นและสนุกมากกว่านี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีสันมีความน่าสนใจมากขึ้นแต่ภาพยังดูนิ่ง ควรจะเพิ่มน้ำหนักของสีที่แตกต่างกันอีก พื้นหลังสีดำค่อนข้างมืดเกินไปไม่เหมาะกับเด็กวัยนี้ดูแล้วไม่สดใส พื้นหลังสีเขียวต้องการสื่อความรู้สึกถึงกระดานดำในห้องเรียน

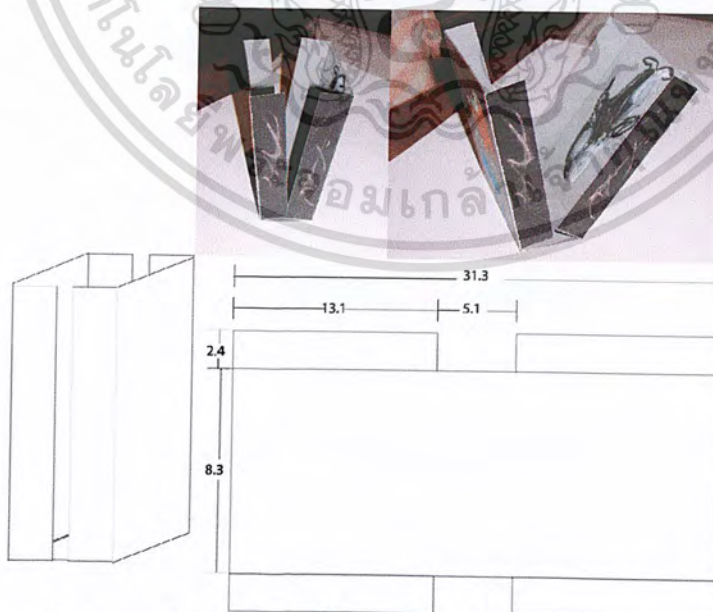
#### 4.4 รูปแบบบรรจุภัณฑ์

เนื่องจากสื่อการเรียนการสอนรูปแบบเดิมนั้นไม่มีบรรจุภัณฑ์ที่เอาไว้เก็บอุปกรณ์เมื่อใช้เสร็จแล้ว จึงมักกระจัดกระจายสูญหาย หรือเมื่อคุณครูทำกล่องเก็บซึ่งก็พบว่าฝึกขาดได้ง่ายและรูปแบบไม่สวยงาม

แบบบรรจุภัณฑ์ที่โรงเรียนทำขึ้นเอง



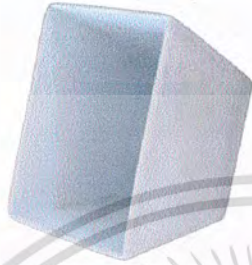
ดังนั้นกล่องบรรจุภัณฑ์สำหรับสื่อชุดนี้ต้องการให้มีความคงทนสามารถบรรจุสื่อการเรียนในรูปแบบหนังสือได้ จนกระทั่งเมื่อนำมาใช้ก็ยังคงบรรจุบัตรค่าได้โดยที่จะไม่กระจัดกระจาย



การออกแบบยังไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร ในขั้นตอนการผลิตสามารถหักได้ง่ายและยังมีมุมแหลมที่ค่อนข้างจะเป็นอันตรายอยู่ ไม่ปลอดภัยสำหรับเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

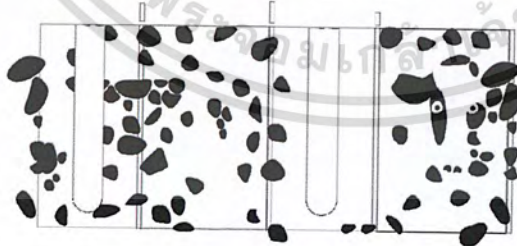
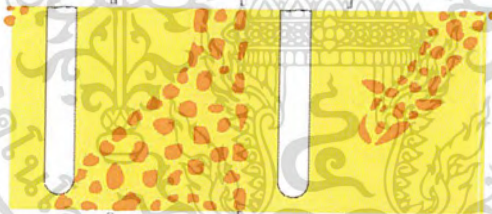
บรรจุภัณฑ์ที่เป็นกล่องพลาสติกค่อนข้างมีความปลอดภัยสำหรับเด็กมากขึ้นและผลิตได้ง่ายกว่าแต่เมื่อใส่สื่อการเรียนรู้เข้าไปเวลาดึงออกค่อนข้างยาก เพราะด้านในจะกลายเป็นสุญญากาศ



ดังนั้นจึงต้องออกแบบให้มีช่องว่าด้านข้างเพื่อให้อากาศผ่านออกเวลาบรรจุลงไป

#### 4.5 กราฟฟิกบนกล่องและปก

การออกแบบต้องการให้เป็นกราฟฟิกที่ดูค่อนข้างง่ายน่าสนใจ เป็นการดึงความสนใจจากจุดนั้นคือใครมาใช้ เพราะลักษณะความง่ายน่าสนใจและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5 ผลงานจริง

### ปกและกล่องบรรจุภัณฑ์

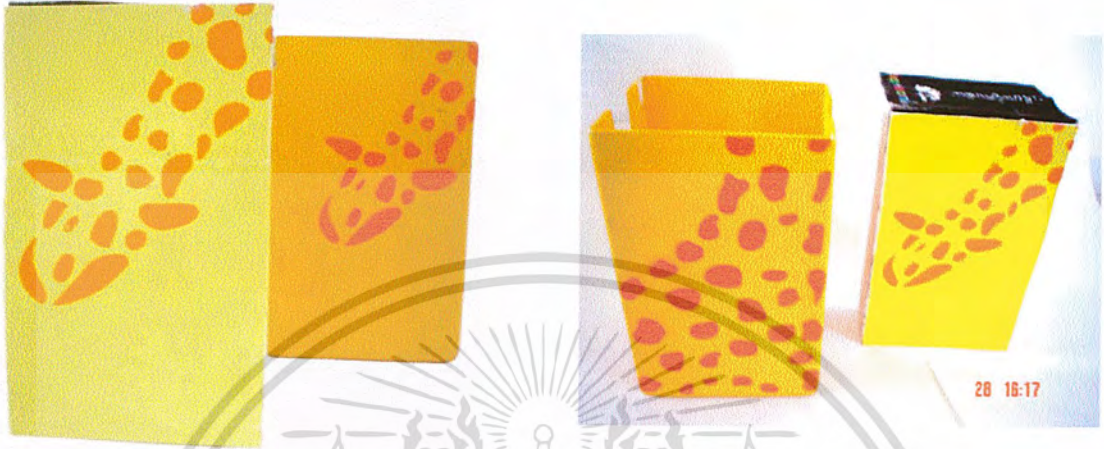


### ชุดตัว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ชุดยี่ราฟ

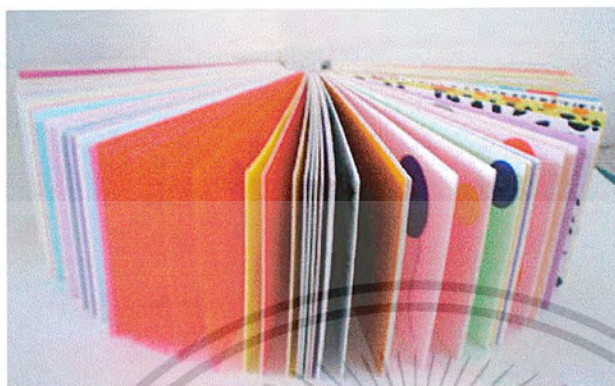


## ชุดม้าลาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



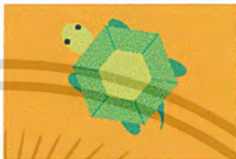
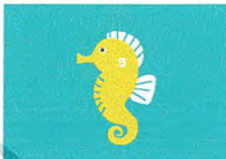











## รูปเล่ม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

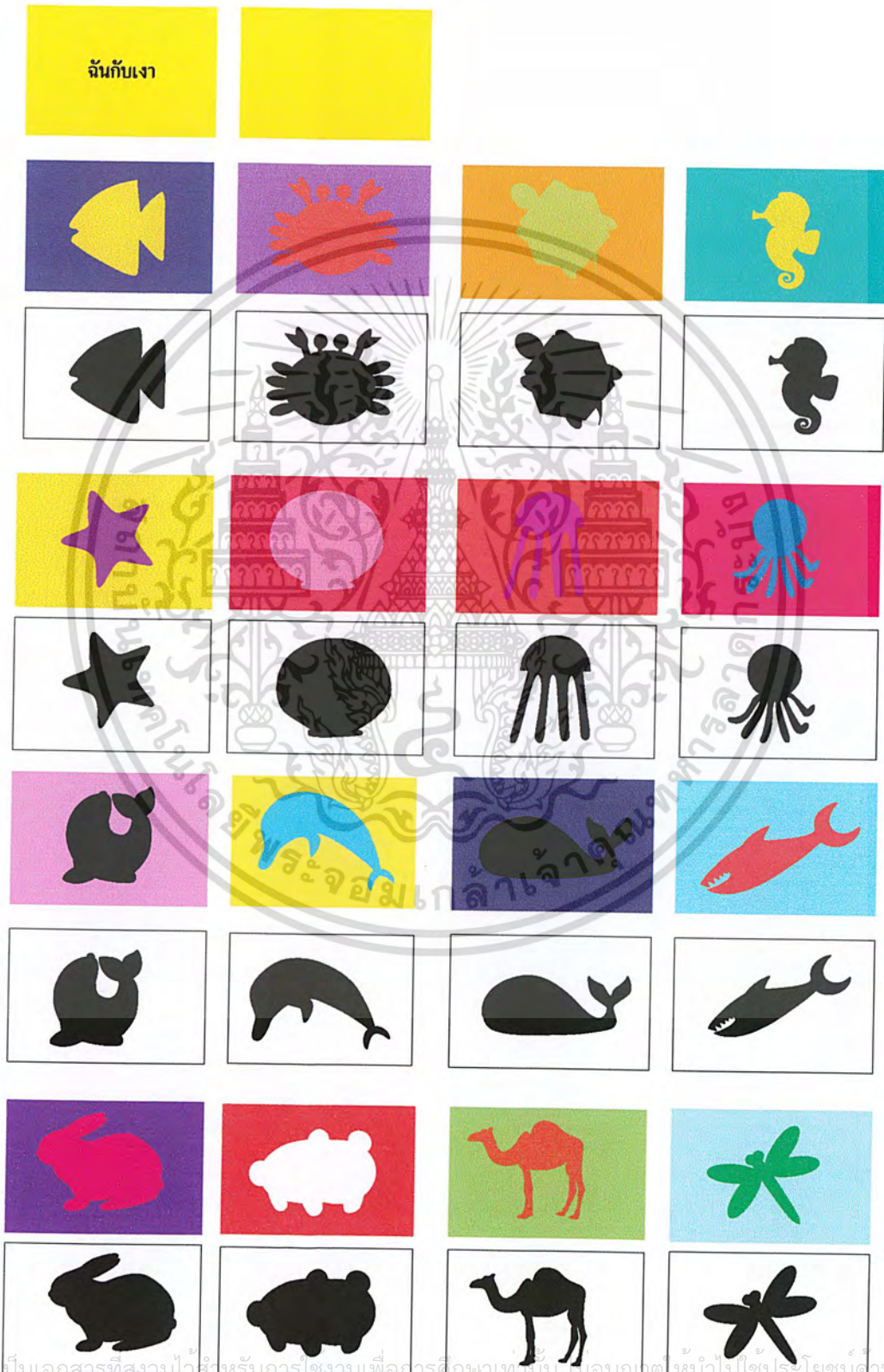
## บัตรคำชุดต่างๆ

### 1. ชุดชื่อของมัน

ชื่อของมัน			
			
ปลา fish	ปู crab	เต่า turtle	ม้าน้ำ sea horse
			
ปลาดาว starfish	หอย shell	แมงกะพรุน jelly fish	ปลาหมึก squid
			
แมวน้ำ seal	ปลาโลมา dolphin	ปลาวาฬ whale	ฉลาม shark
			
กระต่าย rabbit	panda หมีแพนด้า	อูฐ camel	แมลงปอ dragonfly

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ชุดฉันทับเงา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้ในงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. ชุดมาตรฐานรูปกันแกะ

มาตรฐานรูปกันแกะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ชุดฉันทน์คือใคร



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส... การศึกษา... ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้ง... และต้อง... ครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5. ชุดรู้จักสีกันเถอะ



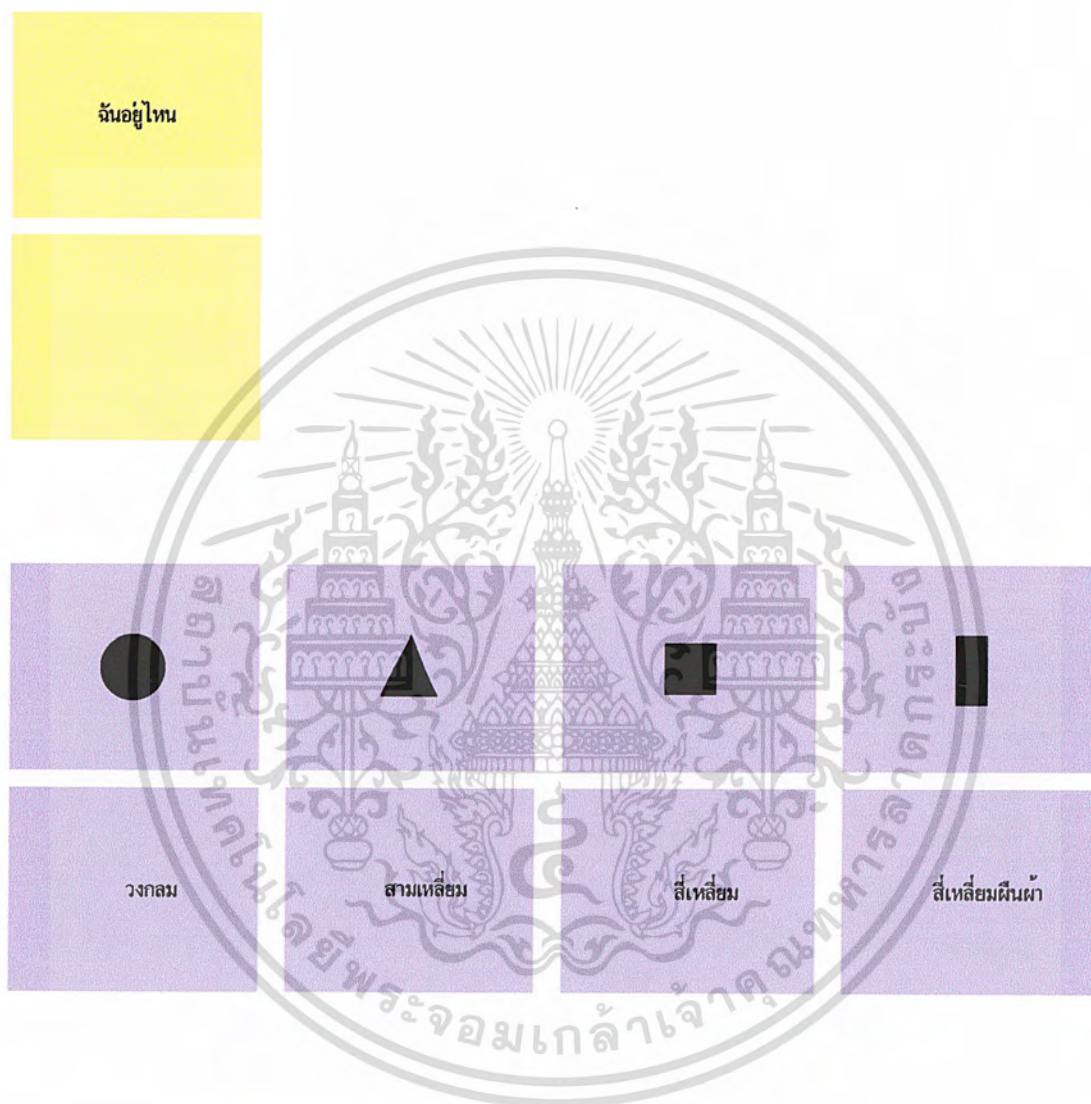
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษา กรุณาอย่าเผยแพร่ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. ชุด 1 2 3 นับ...

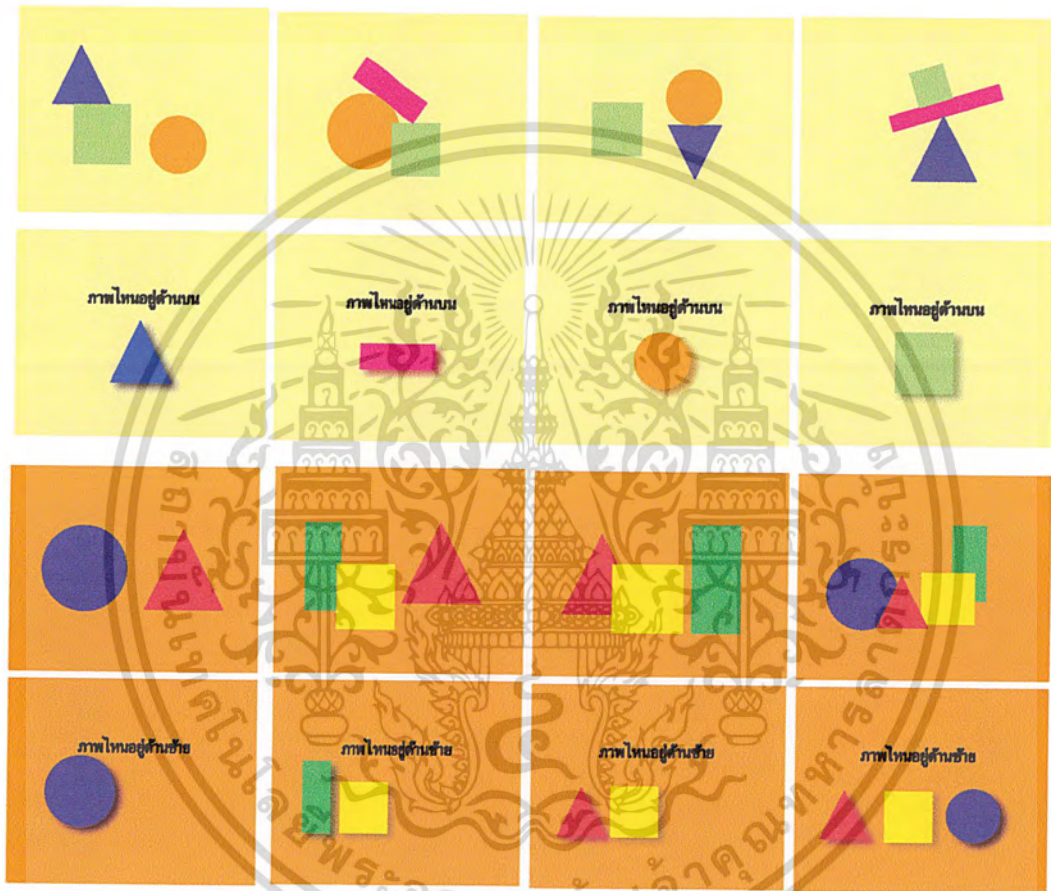


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

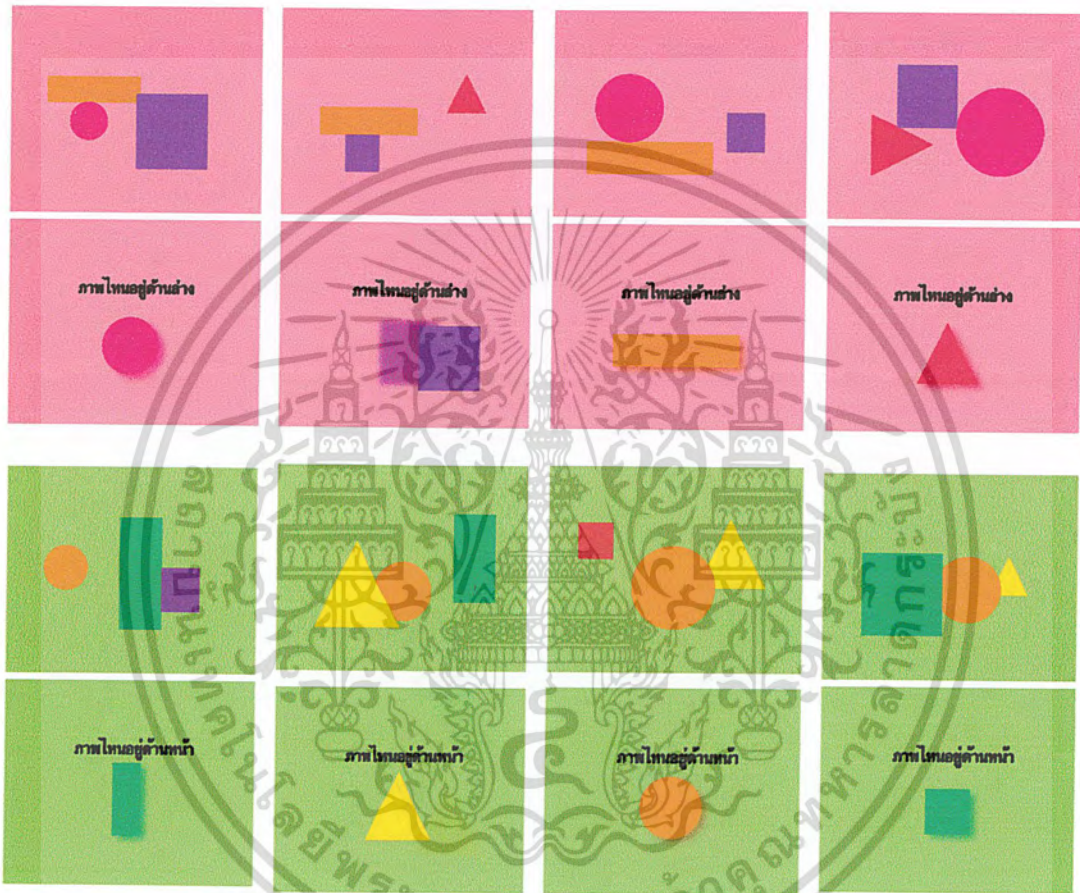
## 7. ชุดฉันทน์อยู่ไหน



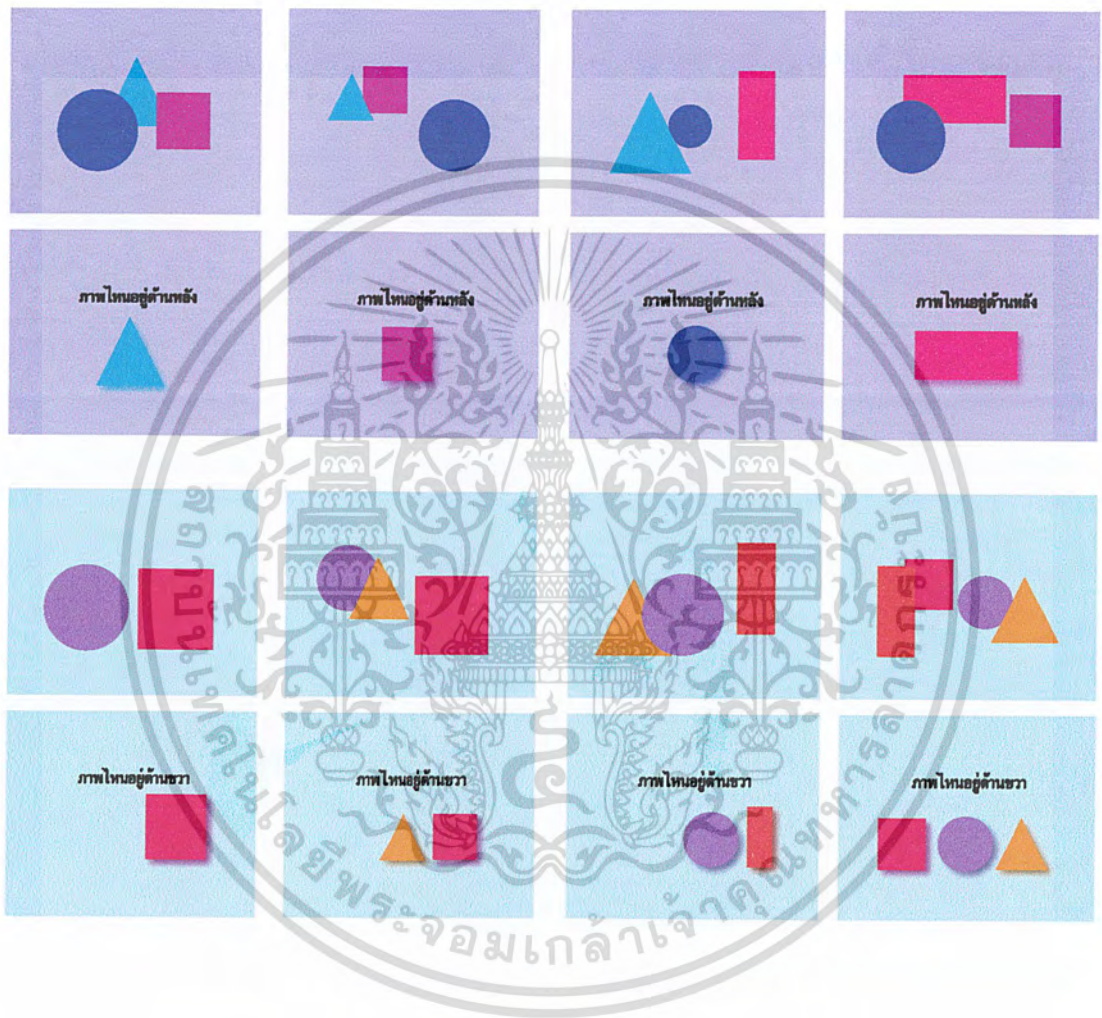
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# แผ่นพับ

คำถาม : ตามเด็ก ๆ ว่ารู้จักสัตว์ชนิดไหน...ด้านหลังของแผ่นภาพจะมีคำเฉลยอยู่ สามารถสอนเพิ่มเติมให้รู้จักอวัยวะของสัตว์แต่ละชนิดว่าแตกต่างกันอย่างไร

**1. ชื่อของฉัน**

สามารถนำแผ่นภาพชุดนี้มาสร้างเป็นนิทานหรือให้เด็ก ๆ เล่นบทบาทสมมติจากภาพแล้วแสดงท่าทางประกอบหรือแสดงหน้าห้องเรียนแล้วถามเพื่อว่าแสดงเป็นตัวอะไร

คำถาม : ตามเด็ก ๆ ว่าจำได้ไหมว่าเป็นเงาใคร การถามครั้งแรกรับนิ้วชี้ก่อน เพื่อเป็นการฝึกการสังเกตจากสีและรูปร่างการถามอีกครั้งควรใช้ภาพหรือคำเพื่อสังเกตเด็กอีกครั้งว่ายังคงจำรูปร่างและเงาสัตว์ได้

**2. จับกับเงา**

นำชื่อของฉันและจับกับเงามาเล่น เกมจับคู่ได้ โดยให้เด็กเล่นตามภาพที่จับเงา

**3. มาวาดรูปกันเถอะ**

สอนให้วาดรูปร่างสัตว์ เด็กวัยนี้วาดภาพเส้นจะมีลักษณะมุมมนๆ มาวาดรูปกันเถอะจะช่วยให้มีความมั่นใจมากขึ้นและแบ่งปันการของกันและกันที่จะลองจับมือช่วยวาดภาพ เมื่อวาดเสร็จก็ให้สลับแผ่นภาพกับเพื่อน ๆ

**4. จับคือใคร**

ให้สังเกตหลายของสัตว์ว่าเป็นสัตว์ชนิดใด นำแผ่นสีที่เป็นเส้นรอบนอกมาวางตามที่จะได้คำตอบ

**5. รู้จักสีกันเถอะ**

เป็นการฝึกจับตาดูการ ให้ถามว่าเห็นเป็นรูปอะไร สีอะไร เช่น สีเขียว เด็กบาง คนอาจจะเห็นว่าเห็นดอกไม้ ต้นไม้ หรือ บางคนอาจเห็นเป็นหนอนก็ได้ซึ่งเด็กก็มีจินตนาการสูง คำตอบจึงไม่มีผิดถูก

**6.1 2 3 ... นั่น**

นำเรื่องสีมาประยุกต์ใช้ ตามเด็ก ๆ ว่ามีลูกโป่งกี่ลูก และมีสีอะไรบ้าง หากเด็กตอบผิดให้เด็กนับสีจากลูกโป่งแล้วชูนิ้วขึ้นมาแล้วจากนั้นก็นับนิ้วแล้วตอบคำถามเป็นการทบทวนอีกครั้งหนึ่ง

**7. ฉันทูไทย**

เรียนรู รูปร่าง รูปทรง ตำแหน่ง ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญก่อนขึ้นชั้นประถม เป้าหมายเสริมประสบการณ์ ฝึกทักษะ ความจำ การคิดเร็ว และการเปรียบเทียบ ฝึกสายตา ในช่วงแรกการตอบของเด็กมักจะยังช้าอยู่ เราสามารถนำม้วนทวนได้บ่อยครั้งเพื่อฝึกให้คิดได้เร็วขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เผยแพร่เพื่อการค้าโดยไม่ได้รับอนุญาต  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### โปสเตอร์ส่งเสริมการขาย

**เล่นคือเรียน**

เรียนรู้อย่างสนุกสนานกับสี รูปร่าง จำนวน ตัวเลข การเปรียบเทียบ ตำแหน่ง  
 ความสัมพันธ์ กับชุด "เรียนรู้กับฉัน" สำหรับเด็กวัย 3-5 ปี  
 มีจำหน่ายที่องค์การการค้าของกรุงเทพมหานคร-ร้านหนังสือชั้นนำ

play+learn<sup>®</sup> co.,ltd.

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์ไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษของท่าน ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# จินตนาการคือความคิด



เรียนรู้อย่างสนุกสนานกับสี่ รูปทรง จำนวน ตัวเลข การเปรียบเทียบ ตำแหน่ง  
ความสัมพันธ์ คณิต "เรียนรู้กับฉัน" สำหรับเด็กวัย 3-5 ปี  
มีจำหน่ายที่องค์กรการศึกษาของกรุงเทพมหานคร ร้านหนังสือชั้นนำ

play+learn<sup>®</sup> co.,ltd.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สรุป

โครงการสื่อการเรียนรู้ชุด “เรียนรู้กับฉัน” นั้นในแง่ของวัตถุประสงค์นั้นสามารถบรรลุ วัตถุประสงค์เดิมได้ อีกทั้งยังมีการเพิ่มเนื้อหาความรู้และสร้างความน่าสนใจได้มากกว่าสื่อการเรียนรู้เดิม ถึงแม้ว่าในขั้นตอนการทำงานนั้นจะมีอุปสรรคในแง่ของเนื้อหาหรือขั้นตอนการเลือกวัสดุมา ก็ตาม แต่ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประโยชน์และความรู้อย่างมาก อีกทั้งตลอดเวลาการทำงานที่อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำและคำสอนที่ทำให้เราหัดมองอะไรให้กว้างขึ้น คิดให้ไกลมากขึ้น

ข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานชิ้นนี้จะเป็นกรณีศึกษาสำหรับผู้สนใจที่จะผลิตสื่อการเรียน การสอนสำหรับเด็กได้นำไปพัฒนาให้เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น อีกทั้งสื่อการเรียนรู้นี้จะ เป็นประโยชน์อย่างมากที่จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางความคิดและเกิดการเรียนรู้ เสริมสร้างความ สัมพันธ์อันดีกับครอบครัวและกับสังคมใน โรงเรียน ซึ่งเป็นรากฐานของสังคมในอนาคตข้างหน้า อีกด้วย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บรรณานุกรม

กลุ่มงานพัฒนาหลักสูตรและสื่อทางการศึกษาระดับก่อนประถมศึกษาของวิชาการ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, คู่มือครูเกมการศึกษาตามหน่วยการเรียนรู้ในแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 2

คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก เล่ม 1, พฤติกรรมวัยเด็ก , มหาวิทยาลัยสุโขทัย  
ธรรมาธิราช

คณะกรรมการกลุ่มผลิตชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก เล่ม 2, พฤติกรรมวัยเด็ก , มหาวิทยาลัยสุโขทัย  
ธรรมาธิราช

รองศาสตราจารย์ แพทย์หญิงนิศยา คุชภักดี, สถาบันแห่งชาติเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย, โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว

ครูวิชาญ ไทยแท้, เล่นปนเรียนและ โครงการอนุบาล, กองทุนเกียรตินิยมศึกษาซีพครู, ห้างหุ้นส่วนจำกัด  
ภาพพิมพ์

เกียรตินิพนธ์ อมาตยกุล, เด็กโรงเรียนและความสุข โรงเรียนนีโอฮิวแมนนิส: มิติใหม่ แห่งการศึกษา  
สำหรับเด็ก, ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์

