

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ผ่านการเล่น  
"Mega Mind Children's Center"  
CORPORATE IDENTITY DESIGN FOR MEGA MIND CHILDREN'S CENTER



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชานิเทศศิลป์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานปีการศึกษา 2559 ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ผ่านการเล่น  
"Mega Mind Children's Center"

CORPORATE IDENTITY DESIGN FOR MEGA MIND CHILDREN'S CENTER



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชานิตะศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์...เสาวภา พงษ์คุณากร วันที่ 14 มิถุนายน 2560

(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบกราฟฟิกสำหรับศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ผ่านการเล่น "Mega Mind Children's Center" CORPORATE IDENTITY DESIGN FOR MEGA MIND CHILDREN'S CENTER
ชื่อนักศึกษา	นางสาวนภามาศ เชียงทอง
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2559
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร

### บทคัดย่อ

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กผ่านการเล่น "Mega Mind Children's Center" มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่โดดเด่น น่าสนใจ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็ก รวมถึงสร้างการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

จากการศึกษาวิเคราะห์ ถึงปัญหาการเรียนรู้ของเด็กไทยและวิธีการแก้ไขโดยใช้เรื่อง การเรียนรู้ผ่านการเล่นในรูปแบบต่างๆ จึงนำข้อมูลที่ได้มาจัดโซนต่างๆ ภายในศูนย์ ได้แก่ ห้องเด็กเล็ก (ประสาทสัมผัสทั้ง 5), Object play, Art & Play, Music & Play, Media Play, Pretend Play และ Physical Play

มีขอบเขตงานดังนี้ สัญลักษณ์ของศูนย์, Icon design โซนต่างๆ ในศูนย์, Stationery (นามบัตร, ของจดหมาย, กระดาษห่อจดหมาย), Business and Communication Form (ตัวเข้าชมศูนย์, ตราประทับเมื่อเข้าร่วมกิจกรรม, ป้ายชื่อเด็ก), ระบบ Signage ภายนอกและภายในตัวอาคาร (ป้ายศูนย์และป้ายสำหรับโซนต่างๆ), Environmental graphic (Infographic Wall), เครื่องแบบพนักงาน, ของที่ระลึก (เสื้อเด็ก), สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ (Website, แผ่นพับแนะนำศูนย์, Poster, Brochure ประจำโซนต่างๆ)

แนวคิดในการออกแบบ CI สำหรับ Mega Mind Children's Center มาจากแนวคิดที่ว่า การเรียนรู้ ผ่านการเล่น จึงออกแบบโดยให้สื่อต่างๆ สามารถ Interactive กับผู้ใช้งานได้ และกราฟฟิกที่ใช้ในงานมาจาก การวาดเส้นขีดเขียนของเด็ก ซึ่งแสดงถึงโลกในจินตนาการ ความสนุกสนาน และความคิดที่ยิ่งใหญ่ของเด็กๆ

## กิตติกรรมประกาศ

ตลอดเวลาที่ทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้ มีหลายสิ่งเข้ามาทำให้คิดมาก เหนื่อยและท้อ  
อยากจะขอบคุณที่เราไม่ได้เผชิญปัญหานั้นอยู่คนเดียว มีหลายคนเป็นเบื้องหลังความสำเร็จนี้

ขอบคุณครอบครัว คุณพ่อ คุณแม่ พี่ชาย ที่คอยให้กำลังใจเสมอ ทุกครั้งที่เหนื่อยมากๆ  
แม่ก็จะบอกเสมอว่า "อีกนิดเดียว ลูกแม่ทำได้อยู่แล้ว" ทำให้เรารู้สึกมีพลังขึ้นมาเรื่อยๆ

ขอบคุณอาจารย์ที่โบสถ์ทุกๆท่าน ที่คอยอธิษฐาน หนุนใจและช่วยเหลือในทุกๆสิ่ง  
หากไม่มีพวกท่านเราเองก็คงจะแย่ ด้วยปัญหาหลายๆอย่างที่ตัวเราไม่สามารถทำอะไรได้เลย

ขอบคุณโรงเรียน St.Jame's kindergarden ที่ประเทศสิงคโปร์ ที่เปิดโอกาสให้เรา  
ได้เข้าไปศึกษา รวมถึงฝึกงานที่นั่น ทำให้เราเข้าใจเด็กๆมากขึ้นและเป็นข้อมูลในการทำ  
ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้

ขอบคุณน้องโยเบล น้องชายที่เป็นแรงบันดาลใจในการทำศิลปนิพนธ์ฉบับนี้

ขอบคุณครูนิดและครูท่านอื่นๆในภาควิชาศิลปะ ที่ช่วยแนะแนวทางในการออกแบบ  
ทุกๆความเห็นมีส่วนช่วยให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ขึ้นทีละนิดมันอาจจะไม่ได้ดีที่สุดแต่เราทำ  
มันเต็มที่และรู้ว่าศิลปนิพนธ์ฉบับนี้มีความหมายกับเรามาก แค่นั้นก็พอแล้ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ .....	ก
กิตติกรรมประกาศ .....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่	
1 บทนำ .....	1
1.1 ความเป็นมาของโครงการ .....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ .....	1
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 การเรียนรู้ของเด็ก.....	3
2.1 ปัญหาการเรียนรู้ของเด็กไทย .....	3
2.2 รูปแบบการเรียนรู้ของเด็ก .....	4
2.3 การทำงานของสมอง .....	5
2.4 การเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็ก .....	6
3 การออกแบบกราฟฟิกสำหรับเด็ก .....	16
3.1 สีกับการแสดงออกของเด็ก .....	16
3.2 ศิลปะการขีดเขียนของเด็ก .....	18
4 การออกแบบอัตลักษณ์ .....	27
4.1 ความหมายของอัตลักษณ์ .....	27
4.2 วัตถุประสงค์ทางอัตลักษณ์ขององค์กร .....	27
4.3 เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Logo) .....	28
4.4 กรณีสัญลักษณ์องค์กรเกี่ยวกับเด็ก.....	29
4.5 ตัวอย่างการจัดหมวดหมู่ในพิพิธภัณฑ์เด็ก .....	31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
5 การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	32
5.1 ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กผ่านการเล่น.....	32
5.2 กลุ่มเป้าหมาย.....	32
5.3 ภาพลักษณ์.....	32
5.4 แนวทางการออกแบบ.....	32
6 การออกแบบ.....	36
6.1 วิเคราะห์การออกแบบแต่ละแนวทาง.....	36
6.2 แบบร่าง การออกแบบโลโก้และตั้งชื่อศูนย์.....	38
6.3 แบบร่างโลโก้ Mega Mind children's center.....	39
6.4 Graphic element.....	42
6.5 ทดลองการใช้ Graphic element.....	44
6.6 แบบร่าง Icon design.....	45
6.7 ทดลองการใช้งาน Icon บนโปสเตอร์ประจำโซนต่างๆ.....	48
6.8 แบบร่าง Signage และ Environmental graphic.....	49
6.9 แบบร่าง สื่อประชาสัมพันธ์.....	50
7 ผลงานสำเร็จ.....	57
7.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์.....	57
7.2 Icon design.....	58
7.3 Stationery.....	59
7.4 Business and Communication form.....	61
7.5 Signage.....	64
7.6 Environmental graphic.....	65
7.7 Staff Uniform.....	70
7.8 Souvenir.....	73
7.9 สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์.....	74
7.10 ภาพรวมงานจริง.....	89

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่	หน้า
8 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	92
8.1 บทสรุป .....	92
8.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา.....	92
8.3 ข้อเสนอแนะ.....	92
8.4 ประโยชน์ที่ได้รับ .....	93
บรรณานุกรม.....	94
ประวัติผู้วิจัย .....	95



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 การเรียนรู้ของเด็กไทย .....	3
2.2 Information Processing Model .....	6
2.3 Object Play .....	7
2.2 Pretend Play .....	8
2.3 Physical Play .....	9
2.4 Media Play .....	10
2.5 เด็กกับศิลปะ .....	11
2.6 เด็กกับดนตรี .....	12
2.7 ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในเด็ก .....	14
3.1 สีและเด็ก .....	16
3.2 ศิลปะการขีดเขียนของเด็ก .....	18
3.3 ชั้นขีดเขียนที่ไม่เป็นระเบียบ .....	20
3.4 ชั้นขีดเขียนเป็นเส้นยาว .....	20
3.5 ชั้นขีดเขียนเป็นวงกลม .....	20
3.6 ขั้นตอนของการขีดเขียนภาพ .....	20
3.7 พระอาทิตย์ ดอกไม้ .....	21
3.8 นักรบจักรวาล .....	22
3.9 ภาพวาดบ้าน .....	23
3.10 ภาพวาดคนและสัตว์ .....	23
3.11 ภาพวาดของเด็กอายุ 4 ขวบที่มีความคล้ายคลึงกันของเด็กแทบทั่วโลก .....	23
3.12 รถเล่นบนทางด่วน ผ่านตึกโบหยกและเซ็นทรัล .....	24
3.13 ภาพพับกลาง .....	25
4.1 โลกัฟิฟิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร .....	29
4.2 โลกั Imaginia land สวนสนุกเด็ก .....	29
4.3 โลกัฟิฟิธภัณฑ์เด็ก Discovery .....	29
4.4 โลกัฟิฟิธภัณฑ์เด็ก Boston .....	30
4.5 โลกัฟิฟิธภัณฑ์เด็ก Akron .....	30
4.6 โลกัฟิฟิธภัณฑ์เด็ก Kohl .....	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่	หน้า
4.7 โลโก้พิพิธภัณฑ์เด็ก Hands On.....	30
4.8 การจัดหมวดหมู่ในพิพิธภัณฑ์เด็ก Boston .....	31
5.1 นักสำรวจ .....	33
5.2 Mood and Tone ของทีมนักสำรวจตัวน้อย .....	33
5.3 Imagination world.....	34
5.4 Mood and Tone ของทีมโลกในจินตนาการ .....	34
5.5 Animal land .....	35
5.6 Mood and Tone ของทีมดินแดนสัตว์ .....	35
6.1 Mood and Tone ของทีมนักสำรวจตัวน้อย .....	36
6.2 Mood and Tone ของทีมโลกในจินตนาการ.....	37
6.3 Mood and Tone ของทีมดินแดนสัตว์ .....	37
6.4 แบบร่างโลโก้ Dream factory ด้วยดินสอ.....	38
6.5 แบบร่างโลโก้ Mega Mind ด้วยดินสอ .....	39
6.6 แบบร่างที่ 1 โลโก้ Mega Mind children's center.....	39
6.7 แบบร่างที่ 2 โลโก้ Mega Mind children's center.....	40
6.8 แบบร่างที่ 3 โลโก้ Mega Mind children's center.....	40
6.9 แบบร่างที่ 4 โลโก้ Mega Mind children's center.....	41
6.10 แบบร่างที่ 5 โลโก้ Mega Mind children's center.....	41
6.11 แบบร่างที่ 6 โลโก้ Mega Mind children's center.....	42
6.12 โลโก้ Mega Mind children's center ที่เลือกใช้.....	42
6.13 Graphic element วาดโดยเด็ก .....	43
6.14 Graphic element ตัดทอน 1 .....	43
6.15 Graphic element ตัดทอน 2 .....	44
6.16 การใช้ Graphic element บน Business card .....	44
6.17 การใช้ Graphic element บนสมุดโน้ต .....	45
6.18 แบบร่าง Icon design 1 .....	45
6.19 แบบร่าง Icon design 2 .....	46
6.20 แบบร่าง Icon design 3 .....	46
6.21 แบบร่าง Icon design 4 .....	47
6.22 แบบร่างที่เลือกใช้คือ แบบร่าง Icon design 5.....	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
6.23 ทดลองการใช้งานบนโปสเตอร์โซนต่างๆ .....	48
6.24 แบบร่าง Infographic wall และ Signage .....	49
6.25 แบบร่าง สื่อประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 1 .....	50
6.26 แบบร่าง สื่อประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 2 .....	51
6.27 แบบร่าง สื่อประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 2 ภาพที่ 2 .....	52
6.28 แบบร่าง สื่อประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 2 ภาพที่ 3 .....	53
6.29 สรุปรูปแบบ Poster ประชาสัมพันธ์โซนต่างๆ .....	54
6.30 แบบร่าง Brochure โซน 5 Senses, Art & Play และ Object Play .....	55
6.31 แบบร่าง Brochure โซน Music & Play, Media Play, Pretend Play และ Physical Play .....	56
7.1 Logo .....	57
7.2 Logo on grid .....	57
7.3 Black & white logo .....	58
7.4 Reversed logo .....	58
7.5 Icon design โซนต่างๆ ในศูนย์ .....	58
7.6 นามบัตร .....	59
7.7 ของจดหมาย .....	59
7.8 กระดาษเขียนจดหมาย .....	60
7.9 ภาพรวม Stationery .....	60
7.10 Ticket .....	61
7.11 การใช้ Ticket .....	61
7.12 Kid name tag .....	62
7.13 Staff name tag .....	62
7.14 Sticker book front .....	63
7.15 Sticker book inside .....	63
7.16 Interior .....	64
7.17 ป้ายหน้าประตูห้อง .....	64
7.18 5 Senses Infographic wall .....	65
7.19 การใช้งาน 5 Senses Infographic wall .....	65
7.20 Object Play Infographic wall .....	66

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
7.21 การใช้งาน Object Play Infographic wall.....	66
7.22 Art & Play Infographic wall.....	67
7.23 Music & Play Infographic wall.....	67
7.24 Media Play Infographic wall.....	68
7.25 Pretend Play Infographic wall.....	68
7.26 การใช้งาน Pretend Play Infographic wall.....	69
7.27 Physical Play Infographic wall.....	69
7.28 5 Senses staff uniform.....	70
7.29 Object Play staff uniform.....	70
7.30 Art & Play staff uniform.....	71
7.31 Music & Play staff uniform.....	71
7.32 Media Play staff uniform.....	72
7.33 Pretend Play staff uniform.....	72
7.34 Physical Play staff uniform.....	73
7.35 Kid shirt.....	73
7.36 Poster ประชาสัมพันธ์โซน Pretend Play.....	74
7.37 สามารถ Interactive เปลี่ยนหน้าและเครื่องแต่งกายได้.....	74
7.38 Poster ประชาสัมพันธ์โซน Art & Play.....	75
7.39 สามารถ Interactive หมุนแผ่นใสเพื่อผสมสีได้.....	75
7.40 Poster ประชาสัมพันธ์โซน Media Play.....	76
7.41 สามารถ Interactive เปิด - ปิดช่อง เพื่อเล่นเกมได้.....	76
7.42 หน้าปก แผ่นพับแนะนำศูนย์.....	77
7.43 แผ่นพับ หน้า 1 – 2.....	77
7.44 แผ่นพับ หน้า 3 – 4.....	78
7.45 แผ่นพับหน้า 5 – 6.....	78
7.46 แผ่นพับ ข้างหลัง.....	79
7.47 เมื่อพลิกด้านแผ่นพับ.....	79
7.48 สามารถกางออกเป็นโปสเตอร์.....	80
7.49 Brochure 5 Senses.....	81
7.50 Brochure 5 Senses เมื่อกางออก.....	81

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่	หน้า
7.51 Brochure Object Play.....	82
7.52 Brochure Object Play เมื่อทางออก.....	82
7.53 Brochure Art & Play.....	83
7.54 Brochure Art & Play เมื่อทางออก.....	83
7.55 Brochure Music & Play.....	84
7.56 Brochure Music & Play เมื่อทางออก.....	84
7.57 Brochure Media Play.....	85
7.58 Brochure Media Play เมื่อทางออก.....	85
7.59 Brochure Pretend Play.....	86
7.60 Brochure Pretend Play เมื่อทางออก.....	86
7.61 Brochure Physical Play.....	87
7.62 Brochure Physical Play เมื่อทางออก.....	87
7.63 Website <a href="http://www.megamind.com">www.megamind.com</a> .....	88
7.64 ภาพรวมงานจริง.....	89
7.65 ภาพรวมงานจริง 2.....	89
7.66 ภาพรวมงานจริง 3.....	90
7.67 ภาพรวมงานจริง 4.....	90
7.68 ภาพรวมงานจริง 5.....	91
7.69 การใช้งานจริง.....	91
7.70 การใช้งานจริง 2.....	91

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

ในปัจจุบัน รูปแบบการเรียนรู้ของเด็กไทยส่วนใหญ่ มักจะอยู่ในหนังสือ หรือการเรียนรู้ที่เกิดจากการท่องจำ ซึ่งเมื่อดูผลการเรียนของเด็กไทย ก็พบว่ามีความรู้ต่ำกว่าเกณฑ์ และเด็กไทย ยังมีปัญหาด้าน EQ เช่น ขาดทักษะในการแก้ปัญหาชีวิต, ขาดความพยายาม และไม่กล้าแสดงออก เป็นต้น นอกจากนี้ ผู้ใหญ่ยังมองว่าปัจจัยที่มีผลต่อการศึกษาของเด็ก มาจากความสนใจของตัวเองที่พบว่า เด็กให้ความสนใจเรื่องของเกม และสื่อเพื่อความบันเทิงมากขึ้น ทำให้ความสนใจในการศึกษาหาความรู้ ลดน้อยลง ซึ่งจากปัญหาที่กล่าวมา ตำราไม่สามารถช่วยแก้ไขได้

แต่มีข้อเท็จจริงที่ว่า การเรียนรู้ที่ดีที่สุดของเด็กคือการเรียนรู้ผ่านการเล่น ผ่านประสบการณ์ตรง ได้สัมผัสของจริง และได้ลงมือทำ นั่นแปลว่าปัญหาดังกล่าว สามารถแก้ไขได้ ด้วยการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างถูกวิธี ซึ่งก็คือการเรียนรู้ผ่านการเล่นนั่นเอง

จึงเกิดเป็นแนวความคิดการออกแบบศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ผ่านการเล่น เพราะเราเชื่อว่า "พลังแห่งการเล่น" นั้น สามารถช่วยให้เด็กเติบโตได้อย่างมีคุณภาพ และจะช่วยเสริมสร้างพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กในภาคหน้าและเพื่อที่จะทำให้อายุนี้มีความโดดเด่น น่าสนใจจึงมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างอัตลักษณ์ของศูนย์นี้ขึ้นเพื่อดึงดูดเด็กๆ และผู้ปกครองหรือบุคคลทั่วไปให้มีความรู้สึกอยากเข้ามาใช้บริการที่ศูนย์แห่งนี้ รวมถึงการออกแบบกราฟฟิก Icon และสื่อต่างๆ เพื่อใช้ในการสื่อสารให้เข้าใจง่าย และใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. ศึกษาการออกแบบกราฟฟิกให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็ก
2. ศึกษาการออกแบบ Corporate Identity
3. ออกแบบ CI สำหรับศูนย์ ที่สามารถแสดงถึงความสัมพันธ์ของการเรียนรู้และการเล่นของเด็ก
4. สร้างการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพและมีความน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. สัญลักษณ์ของศูนย์
2. Icon สำหรับโซนต่างๆ ในศูนย์ ซึ่งได้แก่ ห้องเด็กเล็ก(ประสาทสัมผัสทั้ง5), Object play, Art & Play, Music & Play, Media Play, Pretend Play, Physical Play
3. Stationery ได้แก่ นามบัตร, ของจดหมายและกระดาษห้วงจดหมาย
4. Business and Communication Form ได้แก่ ตั๋วเข้าชมศูนย์, ตราประทับเมื่อเข้าร่วมกิจกรรมและป้ายชื่อเด็ก
5. ระบบ Signage ภายนอกและภายในตัวอาคาร ได้แก่ ป้ายศูนย์และป้ายโซนต่างๆ
6. Environmental graphic ได้แก่ Infographic Wall เพื่อบอกประโยชน์ของการเล่นในห้องต่างๆ
7. เครื่องแบบพนักงาน
8. ของที่ระลึก ได้แก่ เสื้อเด็ก
9. สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ได้แก่ Website, แผ่นพับ, Poster, Brochure

### 1.5 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ค้นคว้าและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่
  - 1.1 การเรียนรู้ของเด็ก
  - 1.2 พลังแห่งการเล่น "Power of Play" by Dr. Rachel E.
  - 1.3 การออกแบบกราฟิกสำหรับเด็ก
  - 1.4 การออกแบบ CI
  - 1.5 การจัดหมวดหมู่ในพิพิธภัณฑ์เด็ก Boston
2. วิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น
  - 2.1 ปัญหาการเรียนรู้ของเด็กไทยและวิธีการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กผ่านการเล่นรูปแบบต่างๆ
  - 2.2 จัดหมวดหมู่โซนต่างๆ ในศูนย์
  - 2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับศูนย์
  - 2.4 กลุ่มเป้าหมาย
  - 2.5 กำหนดภาพลักษณ์และ Mood and Tone ของศูนย์
3. การออกแบบ และพัฒนาแบบร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### การเรียนรู้ของเด็ก

#### 2.1 ปัญหาการเรียนรู้ของเด็กไทย

ผลสำรวจสุขภาพอนามัยของเด็กโดยคณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ล่าสุดเมื่อ พ.ศ. 2551-2552 โดยสำรวจเด็ก 2 กลุ่ม คือกลุ่มปฐมวัยอายุ 1-5 ปี จำนวน 3,029 คนและกลุ่มเด็กอายุ 6-14 ปี จำนวน 5,999 คน จาก 20 จังหวัด ผลการสำรวจด้านเชาว์ปัญญา พบว่า ในช่วง 14 ปีมานี้ ค่าเฉลี่ยระดับเชาว์ปัญญาหรือไอคิวของเด็กไทยไม่ได้เพิ่มขึ้น เหมือนประเทศอื่น โดยเด็กไทยอายุ 6-14 ปี มีระดับเชาว์ปัญญาเท่ากับ 91.4 ซึ่งค่าเฉลี่ยระดับไอคิวปัญญาต่ำลงเมื่อเด็กอายุมากขึ้น มีเด็กถึงร้อยละ 50 ที่มีระดับเชาว์ปัญญาต่ำกว่าเกณฑ์ปกติคือ 80 มีเพียงร้อยละ 11 ที่มีค่าเฉลี่ยระดับเชาว์ปัญญาสูงกว่าปกติ

แม้ประเทศไทยจะมีการทุ่มงบประมาณเพื่อพัฒนาการศึกษาไม่ว่าจะเป็นโครงการเรียนฟรี 15 ปี รวมถึงโครงการผลิตครูการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับปริญญาตรี (หลักสูตรครู 5 ปี) การประเมินวิทยฐานะ ซึ่งทำให้ครูที่มีผลงานดีได้รับผลตอบแทนสูงขึ้น แต่เหตุใดปัญหาการศึกษาของเด็กไทยยังมีการประเมินว่าอยู่ในเกณฑ์ต่ำ เมื่อเทียบกับประเทศอื่นๆ



ภาพที่ 2.1 การเรียนรู้ของเด็กไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยจากกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข ถึงผลสำรวจความฉลาดทางอารมณ์ หรืออีคิว (Emotional Quatient) ของเด็กนักเรียนไทยอายุ 6-11 ปี โดยในปี 2554 มีคะแนนอีคิว เฉลี่ยระดับประเทศอยู่ระดับต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ คือ มีค่าคะแนนอยู่ที่ 45.12 จากค่าคะแนนปกติ 50-100 ซึ่งมีจุดอ่อนทั้ง 3 ด้าน คือ ดี เก่ง สุข และเมื่อพิจารณาองค์ประกอบย่อยในแต่ละด้าน พบว่า การปรับตัวต่อปัญหา มีค่าคะแนนอยู่ที่ 46.65 การควบคุมอารมณ์ 46.50 การยอมรับถูกผิด 45.65 ความพอใจในตนเอง 45.65 ความใส่ใจและเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น 45.42 การรู้จักปรับใจ 45.23 และที่เป็นจุดอ่อนมาก ได้แก่ ความมุ่งมั่นพยายาม ซึ่งมีค่าคะแนน อยู่ที่ 42.98 รองลงมา คือ ความกล้าแสดงออก 43.48 และความรื่นเริงเบิกบาน 44.53

เมื่อวิเคราะห์หาค่าแล้ว การศึกษาแบบไทยมีรูปแบบที่เน้นสอนให้เด็กๆท่องจำมากกว่าปฏิบัติจริง ซึ่งจะมีผลกระทบต่อเด็กๆเรียนรู้ได้แค่ในตำราแต่พอเจอปัญหาในชีวิตจริง ไม่สามารถที่จะนำความรู้ออกมาใช้แก้ปัญหาได้ การเรียนในลักษณะนี้เหมือนกับการโปรแกรมข้อมูลลงในหุ่นยนต์ ซึ่งก็คือเด็กๆ สิ่งที่พ่อแม่ เห็นว่าดี หรือสิ่งคณนิยมเรียนกัน ก็พาถูกไปเรียน ซึ่งเมื่อโตขึ้นเด็กจะไม่สนใจใคร่รู้ใดๆ อีกต่อไป เพราะเคยชินกับการที่มีใครๆ คอยป้อนข้อมูลให้ตลอดเวลา ทำให้เด็กขาดความพยายาม, แก้ปัญหาในชีวิตไม่เป็น, โดนทำลายทักษะความอยากรู้อยากเห็น ที่สำคัญสุดเมื่อเด็กโตขึ้น ออกจากระบบการศึกษาจะใช้ชีวิตได้อย่างยากลำบากในโลกของความเป็นจริงเพราะขาดความรู้รอบตัวอื่นๆที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตรวมทั้งไม่สามารถนำความรู้ที่ได้จำเรียนมาในตำราออกมาใช้ได้ในการที่ทำงานจริงๆ

## 2.2 รูปแบบการเรียนรู้ของเด็ก

สำหรับเด็กปฐมวัยช่วงระยะเวลาที่สำคัญที่สุดสำหรับการเรียนรู้ของมนุษย์คือ แรกเกิดถึง 7 ปี หากมาส่งเสริมหลังจากวัยนี้แล้วถือว่าสายเสียแล้วเพราะการพัฒนาสมองของมนุษย์ในช่วงวัยนี้จะพัฒนาไปถึง 80% ของผู้ใหญ่ สมองของเด็กเรียนรู้มากกว่าสมองของผู้ใหญ่ เป็นพันๆ เท่า เด็กเรียนรู้ทุกอย่างที่เข้ามา สิ่งที่เข้ามาล้วนเป็นข้อมูลเข้า ไปกระตุ้นสมองเด็กทำให้เซลล์ต่างๆ เชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายเส้นใยสมอง และจุดเชื่อมต่อต่างๆอย่างมากมาย ซึ่งจะ让孩子เข้าใจและเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้น สมองจะทำหน้าที่นี้ไปจนถึงอายุ 10 ปี จากนั้นสมองจะเริ่มขจัดข้อมูลที่ไม่ได้ใช้ในชีวิตประจำวันทิ้งไปเพื่อให้ส่วนที่เหลือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด



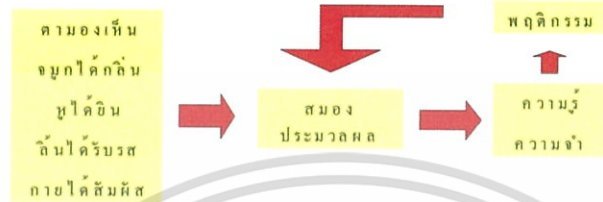
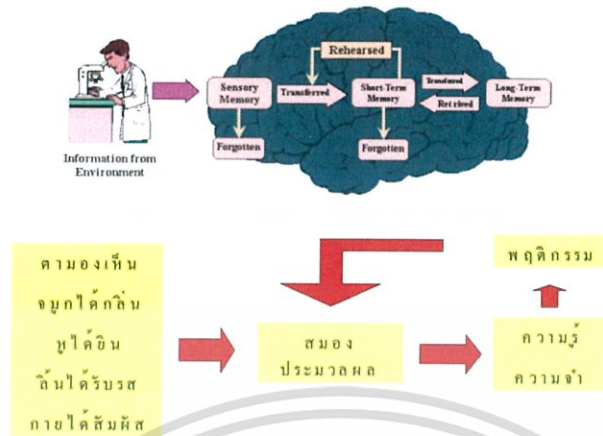
## 2.3 การทำงานของสมอง

สมองเริ่มมีการพัฒนาตั้งแต่อยู่ในท้องแม่ เมื่อคลอดออกมาจะมีเซลล์สมองเกือบทั้งหมดแล้วเมื่อเทียบกับผู้ใหญ่ สมองยังคงเติบโตไปได้อีกมากในช่วงแรกเกิดถึง 3 ปี เด็กวัยนี้จะมีขนาดสมองประมาณ 80% ของผู้ใหญ่ หลังจากวัยนี้ไปแล้วจะไม่มีเพิ่ม เซลล์สมองอีกแต่จะเป็นการพัฒนาของโครงข่ายเส้นใยประสาท ในวัย 10 ปีเป็นต้นไป สมองจะเริ่มเข้าสู่วัยถดถอยอย่างช้าๆ จะไม่มีการสร้างเซลล์สมองมาทดแทนใหม่อีก ปฐมวัยจึงเป็นวัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่งของมนุษย์

"We are who we are because of what we have learned and remembered."

นี่คือคำกล่าวของ นายแพทย์ อีริค อาร์ แคนเดล จิตแพทย์ชาวอเมริกัน เจ้าของรางวัลโนเบลสาขาการแพทย์ ประจำปี พ.ศ. ๒๕๔๓ จากผลงานการค้นคว้าวิจัยการทำงานของเซลล์สมองในเรื่อง "การเรียนรู้และความจำ" จนทำให้เรารู้ว่าเซลล์สมองของเราทำงานอย่างไร จึงทำให้เราเรียนรู้ และจดจำเรื่องราวต่างๆ ได้ เขาพบว่าข้อมูลต่างๆ จากภายนอก เมื่อผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าเข้าไปในสมองของเรา จะกระตุ้นเซลล์สมองของเราให้เกิดการแตกกิ่งก้านออกมาต่อเชื่อมกันเป็นวงจร วงจรที่ว่านี้จะทำให้เกิดการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างเซลล์สมองด้วยกัน ทำให้เราเกิดความรู้และความเข้าใจในข้อมูลที่เรารับผ่านทางประสาทสัมผัสเข้ามา นี่คือ "การเรียนรู้" ของเรา ความรู้และความเข้าใจที่เกิดขึ้นอันเป็นผลจากการเรียนรู้ จะถูกเก็บไว้เป็น "ความจำ" ตรงบริเวณรอยเชื่อมต่อที่เกิดขึ้นนี้เอง หากมีการเรียนรู้ในเรื่องเดิมเกิดขึ้นซ้ำๆ อีก รอยเชื่อมต่ออันนี้ก็มีความแข็งแรง มันคงขึ้น นั่นก็คือเราจะจำเรื่องนั้นได้ดี แต่หากการเรียนรู้ นั้นๆ เกิดขึ้นเพียงไม่กี่ครั้ง และถูกปล่อยปละละเลยไม่มีการเรียนรู้แบบเดิมเกิดขึ้นอีกเป็นเวลานานๆ รอยเชื่อมต่อของเซลล์ก็จะสลายไป นั่นก็แปลว่าเราก็จะลืมเรื่องนั้นไป การเรียนรู้เรื่องใหม่ที่มีความเกี่ยวข้องกับความรู้หรือความจำเดิมที่ถูกเก็บไว้ตรงบริเวณรอยเชื่อมต่อใดๆ ก็จะมีผลทำให้รอยเชื่อมต่อบริเวณนั้นๆ เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปร่างไป ความรู้และความจำที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ จะส่งผลต่อความคิด วิถีคิด ความฉลาด การใช้เหตุผล การตัดสินใจ และพฤติกรรมของคนเรา ซึ่งเขาได้สรุปไว้เป็นประโยคสั้นๆ ว่า "การเรียนรู้ทำให้เราเป็นอย่างที่เราเป็นอยู่ทุกวันนี้" หรือ "We are who we are because of what we have learned and remembered." ดังที่ได้กล่าวถึงไว้ตั้งแต่แรก นอกจากนี้เขายังค้นพบว่าการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนี้มีอิทธิพลเหนือยีนหรือพันธุกรรม นั่นก็แปลว่าการที่คนเราจะฉลาดหรือไม่นั้น ปัจจัยทางพันธุกรรมไม่ได้เป็นตัวชี้ขาด ประสบการณ์ และการเรียนรู้ที่เราได้รับต่างหากคือปัจจัยสำคัญ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.2 Information Processing Model

จากแนวคิดของ Information Processing Model เราจะเห็นว่าข้อมูลที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความรู้และความจำของเรา นั้นถูกรับเข้ามา ผ่านทางประสาทสัมผัสทั้งห้าของเรา เกิดกระบวนการวิเคราะห์ ตีความ สังเคราะห์ และกลายเป็นความรู้สำหรับเราในที่สุด

### 2.4 การเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็ก

จากงานวิจัยของ Dr.Rachel ซึ่งวิจัยให้กับพิพิธภัณฑสถานเด็กที่ Minnesota ได้ให้คำนิยามของคำว่า "การเล่น" ไว้ดังนี้

- การเล่นเป็นสิ่งสนุกสนาน : เด็กต้องรู้สึกสนุกกับกิจกรรมที่ทำ
- การเล่นเป็นสิ่งจูงใจ : การเล่นของเด็กมาจากความพอใจข้างใน ไม่มีเป้าหมายเพื่อบรรลุ
- การเล่นมีแบบแผน : เมื่อเด็กเล่น วิธีการสำคัญกว่าจุดจบ
- การเล่นเป็นความสมัครใจ : การเล่นเป็นธรรมชาติและความสมัครใจ ต้องไม่มีแรงกดดัน
- การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพ : ผู้เล่นต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางร่างกาย จิตใจ
- การเล่นสร้างรากฐานสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## การเล่นกับพัฒนาการ

ในขณะที่เด็กเล่นจะเกิดการพัฒนาความรู้ความเข้าใจที่สำคัญทักษะทางอารมณ์สังคม และทางกายภาพ การเล่นจะก่อให้เกิดการพัฒนาสมองที่เหมาะสม ทักษะที่เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ผ่านการเล่นในช่วงวัยเด็กเป็นรากฐานสำหรับการเรียนรู้ในอนาคตและความสำเร็จจากในห้องเรียน ถึงที่ทำงาน เด็กจะได้เรียนรู้และฝึกทักษะการคิดรวมถึงภาษา การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และการควบคุมตนเอง การเจริญเติบโตทางสังคมและอารมณ์สามารถมองเห็นได้ ในความสามารถของเด็กในการโต้ตอบกับผู้อื่น การเจรจาต่อรองและการประนีประนอม พวกเขา ยังมีกลยุทธ์ที่จะรับมือกับความกลัว ความโกรธ และความไม่สมบูรณ์

การเรียนรู้ด้วยตัวเองผ่านการเล่น เด็กสามารถที่จะตอบสนองความต้องการในทันที และการพัฒนาของตัวเองและหากิจกรรมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ได้มากที่สุด ความร่วมมือ, การสื่อสารที่ดี, ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหา, ความคิดเชิงวิพากษ์, นวัตกรรมความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นที่จะล้มเหลวและลองอีกครั้งจะเป็นสิ่งสำคัญต่อความสำเร็จในอนาคตของเด็ก ทักษะเหล่านี้ไม่สามารถสอนได้ง่ายในห้องเรียน แต่เด็กจะเรียนรู้ได้อย่างง่ายดายผ่านการเล่น

### ประเภทของการเล่น

#### 1. Object Play หรือ การเล่นกับสิ่งของ วัตถุ



ภาพที่ 2.3 Object Play

เด็กสามารถใช้การเล่นเพื่อเหตุผลทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับวัตถุแปลกใหม่และทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับวิธีการใช้งานวัตถุเหล่านั้น การเล่นกับวัตถุเชื่อว่าจะมีส่วนสำคัญในการพัฒนาทางร่างกาย สังคม และองค์ความรู้ของเด็ก ๆ การจัดการของวัตถุขนาดเล็กช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก และเล่นกับชิ้นส่วนขนาดใหญ่เกี่ยวข้องกับทักษะการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อมัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใหญ่ การเล่นวัตถุแบบโต้ตอบกับผู้ใหญ่และเพื่อนฝูงเป็นประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก การเล่นกับวัตถุมีส่วนช่วยในการพัฒนาองค์ความรู้รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติของวัตถุ การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะพื้นฐานสำหรับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีวิศวกรรม-ศาสตร์และคณิตศาสตร์

### ทักษะการเรียนรู้ที่ได้

การแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์ : ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ มีความยืดหยุ่นทางความคิด เมื่อเด็กเล่น เด็กจะทดสอบกับพฤติกรรมที่แตกต่างกัน การเล่นกับตัวต่อ บล็อก การสร้างรูปทรงใหม่ การปั้นดินน้ำมัน ช่วยให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเป็นกลยุทธ์ที่จำเป็นในการประสบความสำเร็จในการแก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์ภายนอกหน้า

วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีวิศวกรรมศาสตร์ และคณิตศาสตร์ : ผ่านการเล่นกับวัตถุ บล็อกทราย ลูกบอล สร้างเมือง เด็กๆ จะเริ่มเข้าใจแนวคิดทางตรรกะเชิงตรรกะ เช่นแนวคิด เรื่องเหตุและผล ได้ฝึกทักษะทางคณิตศาสตร์ เช่น การวัดปริมาณ การจัดหมวดหมู่ การนับ การนับค่าเงิน และความสัมพันธ์ของจำนวน

## 2. Pretend Play หรือ การเล่นบทบาทสมมติ



ภาพที่ 2.2 Pretend Play

การเล่นที่เด็กได้รับประโยชน์สูงสุด คือการเล่นบทบาทสมมติ หลายคนที่มีชื่อเสียงในศตวรรษที่ผ่านมาพูดถึงความสำคัญของการเล่นประเภทนี้ ในการพัฒนาด้านความรู้ความเข้าใจทางสังคมและอารมณ์ การเล่นบทบาทสมมติช่วยให้เด็ก ๆ ฝึกการสร้างสัญลักษณ์ได้ เมื่อเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จินตนาการสิ่งต่าง และแทนความหมายของมันด้วยบางสิ่ง จึงก่อให้เกิดความเข้าใจของสัญลักษณ์ และความหมาย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการคิดเชิงวิเคราะห์ การแสดงความคิดเห็น และการเรียนรู้เชิงวิชาการ นอกจากนี้ยังเกี่ยวข้องกับความสามารถในการอ่านออกเขียนได้

การสวมบทบาทเป็นตัวละครและจินตนาการว่าเขาจะพูด ทำหรือรู้สึกอะไรบ้าง อาจช่วยให้เด็กพัฒนาความเข้าใจของคนอื่นได้ ผ่านความขัดแย้งและการเจรจากับเด็กคนอื่นๆ หรือการสร้างตัวละครเด็กๆ ก็ตระหนักว่าคนอื่นมีความคิดและความต้องการที่อาจไม่ตรงกับของตนเอง

จากผลวิจัยพบว่า การเล่นเกมบทบาทสมมติของเด็ก ช่วยให้เด็กมีความสามารถในการพูด, การเรียบเรียงประโยค, ช่วยพัฒนา IQ, สามารถแยกแยะสิ่งที่เป็นจินตนาการกับสิ่งที่เป็นความจริง ควบคุมความประพฤติตนเอง, การตอบสนอง, การเรียบเรียงเรื่องราว, การบอกเล่าเรื่องราว ฝึกความจำ, รู้จักเข้าสังคม, ฝึกความคิดสร้างสรรค์, คิดอย่างมีเหตุผล, แสดงความเห็นใจและเข้าใจผู้อื่น ดังนั้นการเล่นบทบาทสมมติจึงเป็นกุญแจสำคัญแห่งการเรียนรู้ของเด็กเลยทีเดียว

### 3. Physical Play หรือ การเล่นทางกายภาพ



ภาพ 2.3 Physical Play

การเล่นทางกายภาพ ช่วยให้เด็กมีสุขภาพร่างกายแข็งแรง กล้ามเนื้อมีความอดทน ช่วยพัฒนาการเติบโตของกล้ามเนื้อ การประสานของเซลล์ต่างๆในร่างกาย ช่วยกระตุ้นการเติบโตของอวัยวะที่สำคัญและเพิ่มปริมาณแร่ธาตุในกระดูก การเล่นทางกายภาพยังสามารถให้ประโยชน์ในด้านความรู้ความเข้าใจและการศึกษา เนื่องจากการออกกำลังกายนั้น อาจนำไปสู่การพัฒนาด้านการแสดงออก การควบคุมตัวเอง เช่น เมื่อเด็กวิ่งไปรอบๆ ในเกมไล่จับ เด็กจะอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในระดับที่มีการกระตุ้นสูง ทั้งอารมณ์ ร่างกาย สารภายในร่างกาย แต่เมื่อเกมจบลงเด็กๆจะต้องควบคุมพฤติกรรมของตนเองให้อยู่ในภาวะสงบ

การศึกษาแสดงให้เห็นว่าระดับการออกกำลังกายในระดับปานกลางถึงขั้นสูงสุดสามารถช่วยพัฒนาทักษะการเป็นผู้นำในวัยเด็ก ซึ่งกิจกรรมที่จัดขึ้นเช่นกีฬาอาจให้ผลที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นเนื่องจากจำเป็นต้องใช้ สมาธิ ความสนใจ และการทำตามกฎกติกา

#### 4. Media Play การเล่นเกมกับสื่อดิจิทัล



ภาพที่ 2.4 Media Play

เกมที่ใช้เทคโนโลยี เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนุกสนานมากกว่าการเล่นกับของเล่นแบบดั้งเดิม เนื่องจากเด็กในปัจจุบันมีความสนใจในเทคโนโลยี การเล่นเกมแบบใหม่ที่ทำให้ความสนุกได้มากกว่าเดิม การเล่นเกม นอกจากจะให้ความสนุกแล้วยังช่วยพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการควบคุมตนเองในการเรียนรู้ผ่านการทำตามคำสั่ง เนื่องจาก เกมส์ต่างๆ นั้น ย่อมมีวิธีการเล่น และเป้าหมาย เพื่อให้เด็กๆ ทำตามและนำไปสู่เป้าหมายความสำเร็จนั้น โดยผ่านการออกแบบที่ซับซ้อนทางโปรแกรม นอกจากนี้การนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบต่างๆ เช่น ทางการมองเห็น 2D, 3D และเสียง สามารถช่วยตอบสนองความต้องการของเด็กๆ ในการเรียนรู้ที่หลากหลายมากขึ้น

วิดีโอและเกมคอมพิวเตอร์สามารถส่งเสริมการเรียนรู้แม้ว่าจะไม่ได้รับการออกแบบมาโดยมีเป้าหมายด้านการศึกษาที่เฉพาะเจาะจง เกมต้องใช้ความท้าทายในการแก้ไขปัญหา พฤติกรรมดังกล่าวเป็นขั้นต้นในการเข้าสู่ทักษะพื้นฐานของวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ การทดสอบสมมุติฐาน, ความจำ, การคิดอย่างมีตรรกะ, การแก้ปัญหา, ทักษะการเป็นผู้นำ และการคิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เชิงสร้างสรรค์ เทคโนโลยีสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ทางสังคมได้เมื่อเด็กๆ เล่นเกมส์ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งจะต้องร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

## 5. Art เด็กกับศิลปะ



ภาพที่ 2.5 เด็กกับศิลปะ

เด็กๆ ทุกคนล้วนมีวิญญาณของศิลปินน้อยอยู่ในตัว การวาดรูประบายสีจึงเป็นกิจกรรมสุดเพลิดเพลินสำหรับเด็กๆ แต่นอกเหนือไปจากความสนุกสนานเพลิดเพลิน ศิลปะยังแฝงไปด้วยประโยชน์หลากหลายต่อการพัฒนาการและทักษะด้านต่างๆ ของเด็กๆ ที่เห็นได้อย่างชัดเจนคือ พัฒนาการทางด้านร่างกาย การระบายสี การขีดเขียน รวมถึงการวาดรูป ล้วนมีส่วนช่วยในการพัฒนา กล้ามเนื้อมือทั้งมัดเล็ก และมัดใหญ่ (Motor skill) และเป็นการฝึกการทำงานที่สัมพันธ์กันระหว่างมือกับตา ซึ่งในช่วงแรกๆ เด็กๆ จะยังไม่สามารถควบคุมกล้ามเนื้อเหล่านี้ได้ดีนัก เด็กอาจจะระบายออกนอกเส้นบ้าง แต่เมื่อฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง พร้อมกับไปด้วยที่เติบโตขึ้นเด็กๆ ก็จะสามารถวาด และควบคุมทิศทางการระบายได้ดีขึ้น มากไปกว่านั้นการทำงานศิลปะก็เปรียบเสมือนประตูเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กๆ ศิลปะคือช่องทางในการถ่ายทอดและสื่อสารซึ่งความคิดที่ไม่สามารถสื่อสารออกมาทั้งหมดด้วยคำพูดหรือการเขียน และเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ต่อยอดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการลงบนพื้นที่ที่ไม่มีคำว่าถูกหรือผิด รวมถึงได้พัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ในระหว่างทำงานศิลปะอีกด้วย ศิลปะยังช่วยพัฒนาสมาธิ อารมณ์ การมองโลกในแง่บวก เสริมสร้างความมั่นใจและความภาคภูมิใจในตัวเองซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการเข้าสังคม

วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Victor Lowenfeld) นักการศึกษาศิลปะ ชาวอเมริกัน ได้แบ่งขีดความสามารถทาง ศิลปะตามอายุของเด็กไว้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อายุ 0-2 ปี เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสรับรู้เกี่ยวกับศิลปะ ด้วยการดู การฟัง การรับรส และสัมผัสกลิ่น

อายุ 2 – 4 ปี เป็นขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage) เด็กๆจะเริ่มใช้อุปกรณ์ทางศิลปะ เล่น ขูด เขียน ลาก วาดแบบไม่มีความหมาย และเป็นเพียงแค่การทำเพื่อความสนุกสนาน

อายุ 4 – 7 ปี เป็นขั้นก่อนมีแบบแผนหรือขั้นเริ่มต้นเขียนภาพให้มีความหมาย (Pre-schematic Stage) เด็กจะเริ่มวาดให้เข้าใจด้วยการแทนค่าเป็นสัญลักษณ์ เด็กบางคนจะสามารถสื่อถึงความหมายได้โดยการบอกเล่าแต่ลักษณะการวาดจะเป็นรูปร่างที่ไม่เหมือนจริง

อายุ 7 – 9 ปี เป็นขั้นของการใช้สัญลักษณ์หรือขั้นเขียนภาพได้คล้ายของจริง (Schematic Stage) ซึ่งเด็กเริ่มจะสามารถวาดรูปคล้ายจริงได้หรือลอกแบบตามสิ่งที่เห็น

ความสามารถในเรื่องการวาดรูปของเด็กจะมีการพัฒนาเป็นขั้นเป็นตอนอย่างค่อยเป็นค่อยไปสอดคล้องไปกับวัยของเด็ก แต่ในเรื่องการระบายสีนั้นสามารถส่งเสริมให้กับเด็กๆ ได้ตั้งแต่วัยเด็กโดยอาจเริ่มที่การบอกชื่อของสีวัตถุต่างๆ ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะทำให้เด็กๆ เริ่มเรียนรู้และสามารถจดจำสีต่างๆ ได้ แล้วจึงค่อยเริ่มพัฒนากล้ามเนื้อมือมัดเล็กและมัดใหญ่ผ่านการระบายสีในขนาดพื้นที่ที่เล็กใหญ่แตกต่างกัน

## 6. Music เด็กกับดนตรี



ภาพที่ 2.6 เด็กกับดนตรี

ดนตรีเป็นสื่อสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะกับเด็ก เพราะดนตรีเป็นสื่อที่ตอบสนองต่อความต้องการ และธรรมชาติของเด็ก อีกทั้งช่วยเสริมสร้างให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีรอบด้าน จากการศึกษาค้นคว้า ดนตรีส่งเสริมพัฒนาการทางสมอง การเรียนรู้ จินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



และความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยตรง กิจกรรมดนตรีและการเคลื่อนไหวจะช่วยพัฒนาสมองซีกซ้ายและขวาให้ทำงานอย่างสมดุล ขณะฟังดนตรีเด็กจะรู้สึกผ่อนคลาย ปล่อยความคิดจินตนาการ ไปตามบทเพลง ซึ่งส่งผลดีต่อสมองซีกขวา ส่วนตัวโน้ตหรือจังหวะเคาะดนตรี จะช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองซีกซ้ายด้านภาษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ดังนั้น ดนตรีจึงช่วยพัฒนาความฉลาดของเด็กได้อย่างแท้จริง

ดนตรีช่วยพัฒนาทางด้านร่างกายของเด็ก ธรรมชาติของวัยเด็กนั้นจะไม่ชอบอยู่นิ่ง และมักจะชอบเคลื่อนไหวร่างกายอยู่ตลอดเวลาในการวิ่ง ปีนป่าย กระโดดโลดเต้น กิจกรรมดนตรีเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สามารถตอบสนองความต้องการ และธรรมชาติของเด็กตรงนี้ได้ เพราะเมื่อเด็กได้ทำกิจกรรมดนตรี เด็กจะได้เคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วนในการโยกย้ายร่างกายตามจังหวะ และทำนองดนตรี ซึ่งนอกจากเด็กๆ จะมีความสุขสนุกสนานมากแล้ว ยังเป็นการออกกำลังกายที่ช่วยให้เด็กๆ มีสุขภาพร่างกายแข็งแรงโดยตรงอีกด้วย

ดนตรีช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ และจิตใจของเด็ก ดนตรีเป็นสื่อที่มีผลต่ออารมณ์ และจิตใจของคนเราโดยตรง สังกัดได้จากเมื่อเราฟังเพลงที่มีทำนอง และเนื้อร้องเศร้า เราก็จะรู้สึกอินกับเพลงโดยมีอารมณ์เศร้าตามไปกับเพลงด้วย หรือเมื่อเราฟังเพลงที่มีทำนอง และเนื้อร้องสนุกสนาน เราก็จะรู้สึกคึกคักตามไปกับเพลงนั้นๆ สำหรับเด็กนั้น ดนตรีช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ของเด็ก เมื่อเด็กฟังเพลงที่มีทำนอง และจังหวะช้าๆ เบาๆ เด็กก็รู้สึกสงบ มีสมาธิ และจิตใจผ่อนคลาย ส่วนเพลงที่มีทำนอง และจังหวะเร็วก็จะมีผลทำให้เด็กรู้สึกสดชื่นแจ่มใส และมีจิตใจที่ร่าเริงเบิกบาน

ดนตรีช่วยพัฒนาทางด้านสังคมของเด็ก แน่อบที่เดียวที่กิจกรรมดนตรีนับว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทางด้านสังคมของเด็กได้ดีมาก เพราะดนตรีเป็นกิจกรรมที่มีทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม ซึ่งทั้ง 2 แบบนี้สามารถพัฒนาทางด้านสังคมของเด็กได้ดีในคนและแ่ง คือ

กิจกรรมดนตรีแบบเดี่ยว ได้แก่ การร้องเพลง เล่นดนตรี รำ/เต้นแบบเดี่ยวๆ ต่อหน้าคนอื่น เป็นการฝึกให้เด็กได้แสดงความสามารถ และความถนัดของตนเองเพื่อเป็นที่ยอมรับของตนเอง และผู้อื่น อีกทั้งเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความกล้าแสดงออก และความเป็นผู้นำ ซึ่งมีผลต่อพัฒนาการทางสังคมของเด็ก

กิจกรรมดนตรีแบบกลุ่ม ได้แก่ การร้องเพลง เล่นดนตรี รำ/เต้นร่วมกับเพื่อนๆ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น การเป็นผู้นำผู้ตาม ซึ่งเป็นการช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัวเองให้เข้ากับผู้อื่นมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็ก

ดนตรีช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญาของเด็ก ดนตรีเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมทางด้านสติปัญญาของเด็กเป็นอย่างมาก เพราะมีกิจกรรมดนตรีหลากหลายให้เด็กได้เรียนรู้ และลงมือปฏิบัติ ไม่ว่าจะเป็นในเรื่องของภาษา โดยเด็กๆ สามารถเรียนรู้ในเรื่องของภาษาผ่านทางเนื้อร้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ของแต่ละบทเพลง ในเรื่องของคณิตศาสตร์ เด็กๆ ได้เรียนรู้เรื่องของตัวเลขจากจังหวะและ การอ่านโน้ต ในเรื่องของวิทยาศาสตร์ สังคม ประเพณีวัฒนธรรมของไทย และชาติต่างๆ เด็กๆ สามารถเรียนรู้เรื่องเหล่านี้ได้โดยผ่านทางเนื้อร้อง และทำนองของบทเพลงแต่ละเพลง ดังนั้น ดนตรีจึงมีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก

## 7. 5 Senses ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในเด็ก



ภาพที่ 2.7 ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในเด็ก

เนื่องจากเด็กปฐมวัยเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวด้วยการใช้สายตาในการมองและการสังเกต การสัมผัสสิ่งต่างๆ เพื่อให้รู้ว่านุ่มหรือแข็ง ขรุขระหรือเรียบ ด้วยการใช้มือ และอวัยวะทางกาย ในการสัมผัสจับต้อง การรับรู้กลิ่นต่างๆ ว่า หอมหรือเหม็นด้วยการใช้จมูกในการดมกลิ่น การฟังเสียงต่างๆ ว่าไพเราะน่าฟังหรือเสียงดังรบกวนด้วยการใช้ประสาทสัมผัสทางหู และการรับรู้เกี่ยวกับรสชาติอาหารต่างๆว่า หวาน เปรี้ยว เค็ม ขม หรือเผ็ดด้วยการใช้ลิ้นชิมรส การเรียนรู้ ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้าเป็นการสำรวจสิ่งต่างๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการพัฒนาทักษะทางด้าน สติปัญญา เช่น ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ทักษะทางภาษา โดยการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 มีประโยชน์ดังนี้

**ส่งเสริมให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์** การเรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า จะทำให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะการสังเกตด้วยการเห็นหรือการมองทางกายภาพ การสังเกตลักษณะ ของผัก ผลไม้ สังเกตลักษณะของน้ำ และบอกสิ่งที่สังเกตเห็นได้ว่ามีลักษณะอย่างไร เช่น ลักษณะ สี รูปร่าง พัฒนาทักษะการจำแนกสิ่งที่ได้เห็น เช่น จำแนกผักหรือผลไม้เป็นกองๆ จากการดูด้วยตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเรียงลำดับผลไม้ การนับผลไม้หรือการเรียนรู้ค่าจำนวนของผักผลไม้ ล้วนแต่เป็นทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ทั้งสิ้น

ส่งเสริมให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ และทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์มีทักษะย่อยบางทักษะที่ใช้ร่วมกัน เช่น ทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ การแยกประเภท การเรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า จะช่วยให้เด็กมีทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ เช่น กิจกรรมการทดลองประกอบอาหาร เด็กจะได้เรียนจากการสังเกต เปรียบเทียบปริมาณของอาหารหรือขนาดของก้อนแป้งขนมบัวลอย ก่อนและหลังจากต้มให้สุกว่ามีขนาดแตกต่างกันอย่างไร เด็กจะได้เรียนรู้จากการสังเกตด้วยการชิมรส การดมกลิ่นอาหาร การฟังเสียงน้ำเดือด และเด็กได้พัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์อื่นๆ เช่น การพยากรณ์หรือคาดคะเนว่า สีของแป้งจะเปลี่ยนไปเมื่อได้รับความร้อน ทักษะการลงความ เห็นว่าความร้อนทำให้อาหารสุก และน้ำเป็นสิ่งที่ทำให้น้ำตาลละลาย เป็นต้น

ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางภาษาและเรียนรู้คำศัพท์ การเรียนรู้ด้วยการใช้ประสาทสัมผัส ทำให้เด็กเรียนรู้ทักษะทางภาษาด้านการฟัง การอ่าน และการเขียน ซึ่งทักษะด้านภาษาเหล่านี้ต้องอาศัยการได้ยิน การสังเกตคำหรือตัวอักษรด้วยสายตาหรือการมองเห็น เด็กสามารถเขียนคำ ประโยคได้จากการมองเห็น นอกจากนี้เด็กยังได้เรียนรู้คำศัพท์ต่างๆ จากการมองเห็นหรือการสังเกต การใช้ประสาทสัมผัสด้วยการดมกลิ่น ต่างๆ และเรียนรู้ว่ากลิ่นนั้นมาจากอะไร การใช้ประสาทสัมผัสจากการชิมรสชาติด้วยลิ้นจะทำให้เรียนรู้คำศัพท์เกี่ยวกับอาหาร การสัมผัสสิ่งต่างๆ ทำให้เรียนรู้ว่าสิ่งที่สัมผัสนั้นคืออะไร และเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์จากสิ่งที่ได้สัมผัสนั้นๆ เช่น การชิมรสมะขามป้อมทำให้เรียนรู้ว่ามะขามป้อมมีรสเปรี้ยวและฝาด ชิมรสชาติของส้มทำให้รู้ว่ามีรสหวานอมเปรี้ยว เป็นต้น

ช่วยให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เป็นอันตรายต่อร่างกายและสุขภาพได้ เด็กจะเรียนรู้ว่าสิ่งใดที่เป็นอันตรายหรือไม่เป็นอันตรายต่อร่างกายจากการใช้ประสาทสัมผัสด้วยการมองเห็น เช่น มองเห็นว่าของมีคมมีอันตราย มีด ตะปู เข็ม เด็กจะไม่ไปเล่นสิ่งของอันตรายเหล่านี้ เด็กจะเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสด้วยการดมกลิ่น รู้ว่ากลิ่นเหม็นเป็นอันตรายก็ต้องออกห่างจากสิ่งที่มีกลิ่นเหล่านั้น เช่น กลิ่นการเผาไหม้ กลิ่นอาหารที่บูดเสียก็จะเรียนรู้ว่าไม่ควรนำมารับประทาน เป็นต้น

### บทที่ 3

#### การออกแบบกราฟฟิกสำหรับเด็ก

##### 3.1 สีกับการแสดงออกของเด็ก



ภาพที่ 3.1 สีและเด็ก

นักจิตวิทยาหลายท่านเห็นพ้องต้องกันว่า สีกับอารมณ์ของมนุษย์มีความเชื่อมโยงกัน และสังเกตว่าสีเป็นสื่ออารมณ์เพราะบุคคลจะถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของสิ่งต่างๆ จากสีที่ใช้ การเลือกใช้สีจึงมีผลกับอารมณ์ของบุคคล ในกรณีของเด็กๆ ที่ฟังนิทานเรื่องเล่าที่จบอย่างมีความสุข หากให้วาดรูประบายสีจากเรื่องที่ได้ฟัง เด็กมักจะใช้สีเหลือง แต่ถ้าเป็นเรื่องเศร้า ก็มีแนวโน้มจะเลือกสีน้ำตาล นักจิตวิทยาที่ศึกษาเกี่ยวกับอารมณ์ของเด็ก โดยใช้เทคนิคที่เรียกว่า “Color your life” ซึ่งเหมาะกับเด็กอายุ 6 ขวบขึ้นไป เพราะเป็นช่วงที่เด็กพอจะรู้จักชื่อสีและเข้าใจอารมณ์ของตนเอง นักจิตวิทยาจะสอนให้เด็กๆ แยกแยะอารมณ์ เขาจะให้เด็กๆ พูดถึงลักษณะอารมณ์ที่ดีด้วยการใช้สีตามที่เขาพอใจ โดยจะให้กระดาษและกล่องสี ซึ่งมีสีหลักๆ เช่น สีแดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม ดำ เขียว ม่วง เป็นต้น ขณะเดียวกันก็จะบอกให้เด็กๆ เลือกสีสำหรับสื่ออารมณ์ที่ไม่ดี เช่น โกรธ หงุดหงิด เบื่อ เหนง ฯลฯ เขาพบว่าเด็กๆ มักใช้สีสดใสกับอารมณ์ดี ใช้สีเทากับความเหงา จากนั้นก็ให้เด็กบอกว่าชอบสีอะไรและสังเกตว่าเขาใช้สีอะไรบ่อยและภาพที่ปรากฏบนกระดาษเป็นอย่างไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีต่างๆให้ความรู้สึกที่แตกต่างกับเด็ก

สีแดง ให้ความรู้สึกถึงความรักและความตื่นเต้น เป็นสีที่สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กๆ ได้ แต่ข้อเสียของสีแดงคือเป็นสีร้อน จะส่งผลให้เด็กๆ มีอารมณ์แปรปรวน

สีส้ม ให้ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนโยน สบาย สีส้มเข้มช่วยปรับบรรยากาศห้องให้แสนสบาย หรือสีส้มอ่อน ทำให้บรรยากาศห้องเป็นแนวโมเดิร์น

สีเหลือง ให้ความรู้สึกสดใส ร่าเริง และกระปรี้กระเปร่า สีเหลืองอ่อนๆ จะช่วยให้เด็กมีสมาธิ และอารมณ์ที่คงที่ ในขณะที่สีเหลืองจัดๆ จะทำให้เด็กๆ รู้สึกกระวนกระวาย

สีเขียว ให้ความรู้สึกสดชื่น สงบ และน่าทะนุถนอม เป็นสีที่ดีที่สุดที่จะใช้ในเพื่อส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ของเด็กๆ

สีฟ้า ให้ความรู้สึกอบอุ่นบาง ลึกซึ้ง เยียบสงบ สีฟ้าช่วยระบายความร้อน ควรเลือกทาสีฟ้าอ่อนหรือฟ้าสดใส เพราะจะทำให้ลูกรู้สึกอบอุ่น แต่ควรหลีกเลี่ยงสีน้ำเงินเข้ม เพราะแสดงถึงความรู้สึกเศร้า ข้อควรระวังคือถ้าลูกของคุณเบื่อหรือไม่ยอมกินอาหาร ไม่ควรใช้สีฟ้า

สีม่วง ให้ความรู้สึกถึงความลึกซึ้ง สง่างาม และหรูหรา โดยเฉพาะสีม่วงพาสเทลแสดงถึงความเยียบสงบ แต่ก็แฝงไปด้วยความหรูหรา

สีขาว ให้ความรู้สึกสะอาด บริสุทธิ์ และไร้เดียงสา เป็นสีของเทพธิดา แต่ก็ไม่ควรใช้สีขาวทั้งหมด ควรนำสีอื่นมาทาดูด้วย เพื่อให้เด็กๆ ได้สัมผัสถึงคุณค่าแห่งสีสัน

สีชมพู ให้ความรู้สึกถึงความรัก ความโรแมนติก และความเป็นอิสระ แสดงถึงความเป็นผู้หญิง สีชมพูช่วยให้เด็กที่มีขี้โมโหหรือกำลังโกรธสงบลงได้ แต่การใช้สีชมพูมากเกินไป จะไปสร้างทัศนคติแบบเจ้าหญิงได้

สีเทา ให้ความรู้สึกครุ่นคิด เป็นสีของแรงบันดาลใจ แต่ก็ทำให้เกิดอารมณ์เศร้า เหนง และโดดเดี่ยว ดังนั้นหากจะใช้โทนสีนี้ควรเติมสีอื่นๆ ประกอบด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกถึงความตรงไปตรงมา มีเหตุผล เป็นสีของโลก จึงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่ดีที่จะเลือกมาเป็นสีห้องของเด็กๆ สามารถใช้สีน้ำตาลเข้ม หรือสีน้ำตาลสว่างก็ได้

สีดำ ให้ความรู้ถึงความเด็ดขาดและมีอำนาจ ควรใช้ในปริมาณที่เหมาะสม สีดำจะทำให้ห้องมืด ดังนั้นควรมีหน้าต่างบานใหญ่ เพื่อเปิดรับแสงจากธรรมชาติ

### 3.2 ศิลปะการขีดเขียนของเด็ก



ภาพที่ 3.2 ศิลปะการขีดเขียนของเด็ก

การขีดเขียนเป็นเรื่องธรรมชาติของเด็กทุกชนชั้น และทุกวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเด็กจะมีอะไร อยู่ในมือที่ขีดเขียนได้ เด็กจะต้องขีดๆ เขียนๆ ซึ่งผู้ใหญ่มักเห็นว่าเป็นเรื่องไร้สาระ แต่ถ้าผู้ใหญ่ เข้าใจธรรมชาติของเด็ก จะรู้ว่านี่คือจุดเริ่มต้นของความคิดเชิงศิลป์ในเด็ก ซึ่งถ้าหากได้รับการ สนับสนุนส่งเสริมแนวคิดเชิงสุนทรีย์จะได้รับการปลูกฝังและเจริญงอกงามไปจนเติบโตใหญ่ เป็นสิ่ง ที่มีค่าต่ออารมณ์และความคิดของผู้คนประจักษ์คุณสมบัติติดตัวที่ล้ำค่า

#### ประโยชน์ของการขีดเขียนในวัยเด็กตอนต้น (และแม้กระทั่งเด็กวัยอื่นๆ)

1. การขีดเขียนแสดงให้รู้ถึงภาพพจน์ในใจเด็กเกี่ยวกับโลก ชีวิต สังคม ครอบครัว และเขาต้องการแสดงออกให้ผู้อื่นรู้ เพราะว่าเขาอาจไม่สามารถบอกเล่าให้ผู้อื่นทราบด้วยภาษา ถ้อยคำได้
2. ช่วยพัฒนาความสามารถในการเชื่อมโยงทักษะต่างๆ เข้าด้วยกัน และเป็นอันหนึ่งอัน เดียวกัน เป็นการประสานงานของตา มือ ความคิด ความเข้าใจ การรับรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. เป็น "งาน" ที่ทำให้เด็ก (รวมทั้งพ่อแม่) นิยมชมชื่นในตัวเอง พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่เข้าใจลูก จึงมักจะเอาผลงานขีดเขียนของเด็กวัยนี้ติดไว้ตามฝาตู้เย็น ฝาบ้าน ฝาห้อง ฯลฯ เพื่อให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง และเป็นกำลังใจให้เด็กฝึกฝนทักษะการขีดเขียน ยิ่งๆ ขึ้น

### พัฒนาการขีดเขียนที่เป็นสากล

มีความเชื่อกันว่า พัฒนาการขีดเขียนของเด็กทั่วโลกมี 5 ขั้นตอน ซึ่งเด็กๆ ทุกคนที่มีโอกาสได้พัฒนาศิลปะขีดเขียนจะพัฒนาไปตามขั้นตอนนี้ทั้งสิ้น ยกเว้นแต่ว่ามีสิ่งแวดล้อมภายนอกมาทำให้พัฒนาการต้องชะงักงัน เด็กจะผ่านขั้นตอนนี้ไปตามลำดับขั้น แต่ความเร็วช้า (อายุที่ต้องพัฒนา) มีความแตกต่างกันไปในรายบุคคล และขอให้ถือเสมอว่าการแบ่งขั้นตอนนี้จะกล่าวต่อไปนี้ไม่ใช่การแบ่งอย่างเฉียบขาด พัฒนาการเชิงศิลปะมีความเหลื่อมล้ำในการแบ่งระยะขั้นตอนของพัฒนาการ อนึ่ง สำหรับภาพวาดเขียนของเด็กในช่วงวัยเด็กตอนต้นนี้ นำประหลาดที่มีความเหมือนๆ กันในเด็กทั่วโลก ในด้านเส้นขีดเขียน การวางตำแหน่งภาพ การให้รายละเอียดในภาพ

#### การขีดเขียนทั้ง 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นขีดเขียน (The scribbling stage) อายุประมาณ 2-4 ปี
2. ขั้นก่อนแบบแผน (The preschematic stage) อายุประมาณ 4-7 ปี
3. ขั้นแบบแผน (The schematic stage) อายุประมาณ 7-9 ปี
4. ขั้นเริ่มเหมือนจริง (The dawning realism) อายุประมาณ 9-11 ปี
5. ขั้นมีเหตุผล (The stage of reasoning) อายุประมาณ 11-13 ปี

#### 1. ขั้นขีดเขียน

ผู้ที่มีความรู้เชิงศิลปะยังอธิบายว่า การขีดเขียนของเด็กเป็นพื้นฐานความรู้และความเข้าใจในแบบของศิลปะลายเส้น (Graphic art) ภาพวาดลายเส้นของเด็กทุกเส้นเป็นศิลปะทั้งสิ้น ขั้นขีดเขียนเริ่มต้นแล้วตั้งแต่วัยทารก การขีดเขียนเป็นกระบวนการตามธรรมชาติ เด็กทุกๆ คนชอบขีดเขียน การขีดเขียนดูเหมือนว่าเป็นการเล่นสนุกๆ ไม่มีความหมาย สำหรับผู้ใหญ่ แต่ที่จริงแล้วมีความหมายมากสำหรับเด็ก การขีดเขียนเป็นบทเรียนที่ทำให้เด็กได้รู้จักเริ่มมองเห็นความสัมพันธ์ของภาพและพื้นที่อย่างค่อยเป็นค่อยไป เป็นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ลองผิดลองถูก เด็กเรียนรู้การวางตำแหน่งของภาพ รู้จักวางทิศทางของภาพ ฯลฯ ระยะเวลาแรกสุด การขีดเขียนของเด็กไม่มีระเบียบอะไรเลย ต่อมาเด็กจะเริ่มพัฒนาความสามารถในการขีดเขียนเพิ่มขึ้น ตามประสบการณ์และตามทักษะ ความสามารถในการใช้มือ แขน ตา การรับรู้ ความเข้าใจ ได้อย่างประสานสัมพันธ์กัน เด็ก 2-3 ขวบ จะสามารถลากเส้นยาวๆ ได้ ทำรูปวงกลมหรือรูปทรงอย่างอื่นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เมื่อเขาสามารถบังคับมือให้ทำรูปทรงได้แล้ว ต่อมาก็จะพัฒนาความสามารถไปอีกระดับหนึ่ง คือรู้จักใช้ภาษาดังชื่อ "สิ่ง" ที่เขาวาด (Symbolization) ซึ่งยังไม่ตรงกับความเป็นจริง ชั้นขีดเขียน มีพัฒนาการ 4 ลำดับขั้นคือ ชั้นขีดเขียนที่ไม่เป็นระเบียบ (ภาพ 3.3), ชั้นขีดเขียนเป็นเส้นยาว (ภาพ 3.4), ชั้นขีดเขียนเป็นวงกลม (ภาพ 3.5) และชั้นตั้งชื่อการขีดเขียน (ภาพ 3.6)



ภาพที่ 3.3 ชั้นขีดเขียนที่ไม่เป็นระเบียบ

ภาพที่ 3.4 ชั้นขีดเขียนเป็นเส้นยาว

ภาพที่ 3.5 ชั้นขีดเขียนเป็นวงกลม

ภาพที่ 3.6 ชั้นตั้งชื่อการขีดเขียนภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## 2. ขั้นก่อนแบบแผน (4-7 ขวบ)

ขั้นตอนนี้เหลือมล้ากับขั้นตอนที่ 1 อยู่มาก มีพัฒนาการด้านการขีดเขียน ดังต่อไปนี้

1. รู้จักออกแบบ (ประมาณ 3-4-5 ขวบ) เริ่มรู้จักออกแบบโครงร่างอย่างง่าย ๆ เช่น เขียนรูปวงกลมใส่ในรูปสี่เหลี่ยม เารูป 2 แบบมารวมด้วยกันได้ การเขียนเส้นตามแนวนอน มีความตรงขึ้น บางทีก็เอารูปต่างๆ หลากๆ รูปมารวมกัน การออกแบบของเด็กเกิดจากทั้งจินตนาการและผนวกกับสิ่งที่เด็กได้พบเห็นรอบๆ ตัว และจะเพิ่มรายละเอียดในรูปร่างกว่าระยะแรกๆ

เด็กที่สามารถวาดภาพวงกลมได้แล้ว จะพัฒนาแบบของวงกลมออกไปเป็นรูปแบบต่างๆ เช่น ดวงอาทิตย์ มีรัศมี กากบาทในวงกลม ล้อรถ หน้าคน ดอกไม้ ฯลฯ (ดูภาพ 3.7)

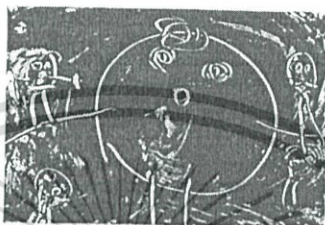


ภาพที่ 3.7 พระอาทิตย์ ดอกไม้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. เริ่มเขียนคน (4-5 ขวบ)

เด็กเริ่มเขียนภาพคน หลังจากที่เขาสามารถเขียนรูปวงกลมมีรัศมีซึ่งหมายถึงแสงอาทิตย์ได้ โดยเขียนหน้าคนก่อน และมีแขนขาประกอบเล็กน้อย รูปคนที่วาดก่อนอายุ 6 ขวบ จะไม่ถูกสัดส่วนทางกายวิภาค สำหรับเด็กที่รูปร่างนั้นคือรูปคนที่เขาพออกพอใจ (ดูภาพ 3.8)

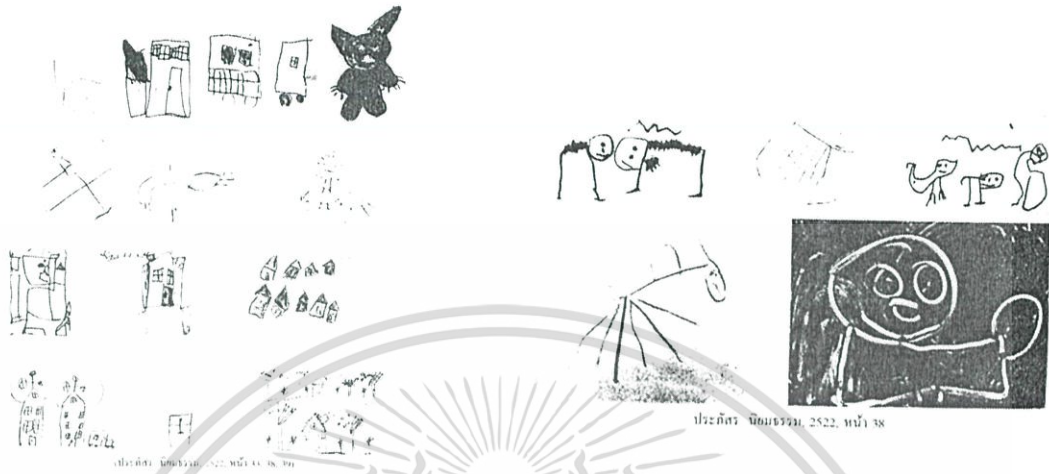


ภาพที่ 3.8 นักรบจักรวาล

## 3. เริ่มเขียนเป็นรูปร่างและเรื่องราว (4 – 6 ขวบ)

เด็กระยะนี้เริ่มเขียนภาพที่ดูแล้วเห็นเป็นเรื่องเป็นราวได้ เช่น สัตว์ยืนทื่อๆ ด้วยขา 2 ขา มีใบหูอยู่บนหัว บ้านก็เป็นรูปผสมของสี่เหลี่ยมจตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า ดอกไม้เป็นรูปวงกลม บนเส้นตรง เครื่องบินเป็นเส้นเฉียงตัดกัน รถยนต์คือบ้านที่มีล้อ บ้านก็ดูมีชีวิตจิตใจเหมือนคน คือบางบ้านเศร้า บางบ้านรื่นเริง ภาพสัตว์ปนกับภาพคน หรือสัตว์บางตัวมีหลายขา สัตว์ก็อาจเป็นคนได้ด้วยเพราะใบหน้าเป็นใบหน้าคน มีผม รวมทั้งมีเท้าและมีขาสองข้าง หรืออาจมีขาตั้งโหล ภาพสัตว์กับคนจึงดูผสมกัน (ดูภาพ 3.9 และ 3.10)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.9 ภาพวาดบ้าน

ภาพที่ 3.10 ภาพวาดคนและสัตว์



ภาพที่ 3.11 ภาพวาดของเด็กอายุ 4 ขวบที่มีความคล้ายคลึงกันในเด็กแทบทั่วโลก

4. เขียนเป็นรูปร่างและเรื่องราว (5-7 ขวบ)

ถึงตอนนี้เด็กจะวาดภาพเป็นรูปร่างและเป็นเรื่องราวมากกว่าตอนที่ผ่านมามีความสมดุลของภาพ เด็กรู้จักใช้วัสดุหลายชนิด อวัยวะนิ้วมือ และการรับรู้ทำงานประสานกันเป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 3.12 รถแล่นบนทางด่วน ผ่านตึกโบสถ์และเซ็นทรัล

### 5. ชั้นแบบแผน (7-9 ปี)

ชั้นแบบแผนเป็นขั้นตอนที่ปรากฏในวัยเด็กตอนปลาย แต่ก็อาจเหลื่อมล้ำกับพัฒนาการ การขีดเขียนของเด็กวัยเด็กตอนต้นในเด็กบางคน จึงขอนำเสนอลักษณะพัฒนาการของการวาด เขียนชั้นแบบแผนในที่นี้ เพื่อให้เห็นความต่อเนื่อง ลักษณะพัฒนาการที่จะกล่าวได้ว่าเด็กได้พัฒนา การขีดเขียนเข้าสู่ชั้นแบบแผน คือความสามารถในการเขียนที่เด็กรู้จักใช้เส้นฐาน รู้จักวาดภาพ พับกลาง และวาดภาพโปร่งใส

#### 1. การใช้เส้นฐาน

เส้นฐานคือ เส้นที่ใช้สำหรับรองรับรูปต่างๆ ที่ปรากฏบนภาพ เช่น เส้นนอน เส้นโค้ง เส้นขอบกระดาษ รูปต่างๆ ที่ปรากฏบนเส้นฐานต้องตั้งฉากกับเส้นฐาน (มักไม่ตั้งฉากจริงๆ จังๆ) บางครั้งบนเส้นฐานหนึ่งก็แสดงเหตุการณ์อย่างหนึ่ง การที่เด็กรู้จักใช้เส้นฐานเป็นสิ่งแสดงความเจริญเติบโต ทางความคิดว่า เด็กเริ่มเข้าใจความสัมพันธ์ของตนกับสิ่งแวดล้อมได้ดีขึ้น

#### 2. ภาพพับกลาง

เป็นลักษณะการขีดเขียนที่คล้ายของจริง โดยเด็กจะรู้จักใช้เส้นขนานกัน รูปต่างๆ จะอยู่บนเส้นฐานของแต่ละด้าน ซึ่งคล้ายๆ กับตั้งอยู่บนกะฝืดคลองหรือแม่น้ำ ตัวอย่างภาพพับกลาง (ดูภาพ 3.13) เช่น ถนนหนทางที่มีบ้านเรือนสองฟากทาง ภาพลำคลองยาว ซึ่งมีต้นไม้อายุสองฟากฝั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บางครั้งภาพพื้บกลางไม่จำเป็นต้องเป็นเส้นฐานที่ขนานกันก็ได้ แต่อาจโค้งไปมาจรดกันเป็นรูปวงกลม แล้วถือเอารูปวงกลมเป็นเส้นฐานเขียนรูปต่างๆ ทางด้านนอก ให้ตั้งฉากกับเส้นฐานนี้ รูปต่างๆ ปรากฏบนเส้นวงกลม เช่น ดอกไม้ ดวงอาทิตย์ ธารน้ำ ซึ่งนับเป็นการวาดแบบพื้บกลางเช่นกัน



ภาพที่ 3.13 ภาพพื้บกลาง

### 3. ภาพโปร่งใส

คือภาพที่แสดงรายละเอียดต่างๆ ให้ปรากฏอย่างทะลุปรุโปร่ง ซึ่งตามความเป็นจริงแล้ว เราไม่สามารถเห็นทุกสิ่งทุกอย่างเช่นนั้นเลย เช่น ภาพบ้านที่แสดงให้เห็นสิ่งของเครื่องใช้ทุกชิ้นในบ้าน คนในบ้าน ต้นไม้ สัตว์เลี้ยง ทั้งนี้เด็กก็ได้คิดถึงความเป็นจริง แต่ใช้จินตนาการของตน



ภาพที่ 3.14 ภาพโปร่งใส

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ลักษณะของภาพในขั้นตอนนี้บางประการ

1. เส้นไม่ขาดหาย ไม่ขยุกขยิก เด็กบางคนสามารถแสดงภาพที่เห็นการเคลื่อนไหว
2. ส่วนที่ตนเห็นว่าไม่สำคัญจะตัดทิ้งไป เลือกเขียนเฉพาะส่วนที่ตนเห็นว่าสำคัญ
3. สามารถแบ่งแยกเรื่องราว เหตุการณ์ในรูปได้
4. ภาพไม่สมจริงเสมอไป เช่น แขน ขา ยาว ผิดปกติ ทั้งนี้เป็นไปตามเจตนาที่เด็กต้องการ
5. แสดงรายละเอียดในภาพได้มากขึ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญของสมรรถภาพในการรับรู้
6. ใช้สีได้ตรงตามความเป็นจริง เช่น ดินไม้สีเขียว, ทะเลสีฟ้า
7. รู้จักวางภาพอย่างมี Figure and ground
8. แสดงออกซึ่งจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จำเพาะตนได้



ภาพที่ 3.15 ต้นกล้วย

Schell & Hall ได้เสนอผลการวิจัยซึ่งสรุปได้ว่า ภาพวาดเขียนของเด็ก วัยเด็กตอนต้น ได้แสดงให้เห็นถึงสมรรถภาพในการคิดนึกด้วยสัญลักษณ์ของเด็กอันอัศจรรย์ยิ่ง ลายเส้นและภาพที่เด็กแสดงออกมานั้น ดูยุ่งเหยิงไร้ระเบียบอันเกิดจากความด้อยสมรรถภาพในการใช้มือ การเริ่มฝึกหัดใช้เครื่องมือในการขีดเขียน (เช่น ดินสอ ดินสอเทียน ไม้บรรทัด ฯลฯ) และความไม่เข้าใจสิ่งแวดล้อม สิ่งเหล่านี้จะค่อยๆ พัฒนาให้ดูดียิ่งขึ้นๆ เมื่อเด็กเจริญวัย ภาพวาดเขียนของเด็กยังเป็นกระจกสะท้อนให้เห็นถึงลำดับขั้นของพัฒนาการทางความคิด วิธีการแก้ปัญหา ลักษณะอารมณ์ และนิสัยใจคอของเด็ก จนอาจกล่าวได้ว่า ภาพเขียนของเด็กคือ "ความคิดของเด็กที่เรามองเห็นได้ (Visible thinking)"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การออกแบบอัตลักษณ์

การสร้างอัตลักษณ์ต่อองค์กรหรือแบรนด์ สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งคือ การออกแบบอัตลักษณ์ เพื่อให้ภาพลักษณ์ที่ตั้งไว้ขององค์กรหรือแบรนด์เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

#### 4.1 ความหมายของอัตลักษณ์

อัตลักษณ์ คือ คุณลักษณะเฉพาะตัว ที่จะบ่งชี้ตัวตน การออกแบบอัตลักษณ์ จึงเหมือน เป็นการสรุปลักษณะเฉพาะของแบรนด์ เพื่อจะสื่อสารออกไปได้อย่างชัดเจน หนักแน่น เข้าใจง่าย

#### 4.2 วัตถุประสงค์ทางอัตลักษณ์ขององค์กร

วัตถุประสงค์ทางด้านจิตวิทยา (Psychology Objective) คือ การต้องการให้ผู้บริโภค เกิดความรู้สึก ความเชื่อมั่น เกิดความเข้าใจในตัวสินค้าและยอมรับในตัวสินค้า และในอัตลักษณ์ ขององค์กรปัจจุบันวัตถุประสงค์ทางจิตวิทยาที่สำคัญคือความต้องการที่จะสร้างให้ผู้บริโภคเกิด ความรู้สึกประทับใจในร้านที่เข้า

วัตถุประสงค์ทางด้านพฤติกรรม (Action Objective) วัตถุประสงค์ทางด้านพฤติกรรม คือ การที่ต้องการให้ผู้บริโภคแสดงพฤติกรรมตอบสนององการจูงใจของอัตลักษณ์ขององค์กร เช่น กระตุ้นให้เกิดการเข้าร้านตลอดจนการกระตุ้นให้ผู้บริโภคแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดในตัวร้าน เป็นต้น

วัตถุประสงค์ทางด้านภาพพจน์ (Corporate Objective) วัตถุประสงค์ทางด้านภาพพจน์ ของร้านเพื่อให้ผู้บริโภคเกิดทัศนคติที่ดี มีความนิยมชมชอบต่อร้านอาหาร เช่น ให้ผู้บริโภค เห็นว่าร้านมีความห่วงใยต่อสังคม มีความรับผิดชอบต่อลูกค้า เป็นต้น ซึ่งเมื่อผู้บริโภคเกิดทัศนคติ ที่ดี มีภาพพจน์ที่ดีต่อร้านอาหารแล้ว สิ่งเหล่านี้ก็จะมีผลต่อยอดขายของร้านนั้น เป็นต้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.3 เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Logo)

เป็นผลของการออกแบบกราฟิกที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ (Symbolism) อันได้แก่ ภาพสัญลักษณ์และเครื่องหมายต่างๆ ที่ช่วยสร้างอัตลักษณ์สินค้า และบริษัทผู้ผลิต เช่น การออกแบบตราสัญลักษณ์ของสินค้า และบริษัทให้มีเอกลักษณ์แบบเฉพาะตนเอง เพื่อความจำ ความเชื่อถือ และตราตรึงผู้บริโภคตลอดไป ซึ่งมีลักษณะแตกต่างกัน ดังนี้

**สัญลักษณ์ (Symbol)** มีลักษณะเป็นเครื่องมือที่ไม่ใช้ตัวอักษรประกอบ ใช้สำหรับแสดง บอกถึงการร่วมกัน เช่น บริษัท องค์กร สถาบันที่ก่อตั้งขึ้นโดยกฎหมาย

**ภาษาภาพ (Pictograph)** ไม่ใช้ภาษาทางตัวอักษรประกอบ แต่ใช้ภาพบอกแทน หรือสื่อความหมายด้วยภาพให้ทราบถึงทิศทาง กิจกรรม หรือแทนสิ่งเฉพาะ เช่น เครื่องหมายบอก ทิศทางความปลอดภัย การคมนาคม

**เครื่องหมายตัวอักษร (Letter Marks)** มักอยู่ในรูปตัวอักษรที่เกิดจากการย่อเอาตัว อักษรออกมาจากคำเต็มหรือชื่อเต็มขององค์กร บริษัท สถาบันต่างๆ ออกมาใช้เป็นเครื่องหมาย แสดงแทน

**ชื่อหรือคำเต็มที่เป็นตัวอักษร (Logo)** และอ่านออกเสียงได้ตามหลักไวยากรณ์ ของภาษาโดยใช้ตัวอักษรเพียงเท่านั้น เป็นการผสมผสานระหว่างภาพ และตัวอักษร (Combination Marks) เข้ามาใช้ร่วมกัน และสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสม

**เครื่องหมายการค้า (Trademarks)** ซึ่งอาจจะมีได้หลายลักษณะที่ได้กล่าวไว้ทั้ง 5 ประการ ขึ้นอยู่กับว่าเจ้าของกิจการต้องการให้เครื่องหมายของตนเองอยู่ในลักษณะใด ก็เลือกใช้ตามความเหมาะสม

เครื่องหมายบริษัท (Corporate Marks) ที่ดีจะต้องประกอบด้วยสิ่งต่างๆ ดังนี้

1. เป็นต้นฉบับคือไม่ลอกเลียนแบบใคร และโดดเด่น
2. อ่านง่าย ชัดเจน
3. เข้าใจง่าย
4. จดจำได้ง่าย
5. เกี่ยวเนื่องกันดีกับบริษัท
6. สามารถปรับเปลี่ยนเพื่อใช้กับงานกราฟิกอื่นๆ ได้ง่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



#### 4.4 กรณีศึกษาสัญลักษณ์องค์กรเกี่ยวกับเด็ก



ภาพที่ 4.1 โลโก้พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ภาพที่ 4.2 โลโก้ Imaginia land สวนสนุกเด็ก



ภาพที่ 4.3 โลโก้พิพิธภัณฑ์เด็ก Discovery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.4 โลโก้พิพิธภัณฑ์เด็ก Boston



ภาพที่ 4.5 โลโก้พิพิธภัณฑ์เด็ก Akron

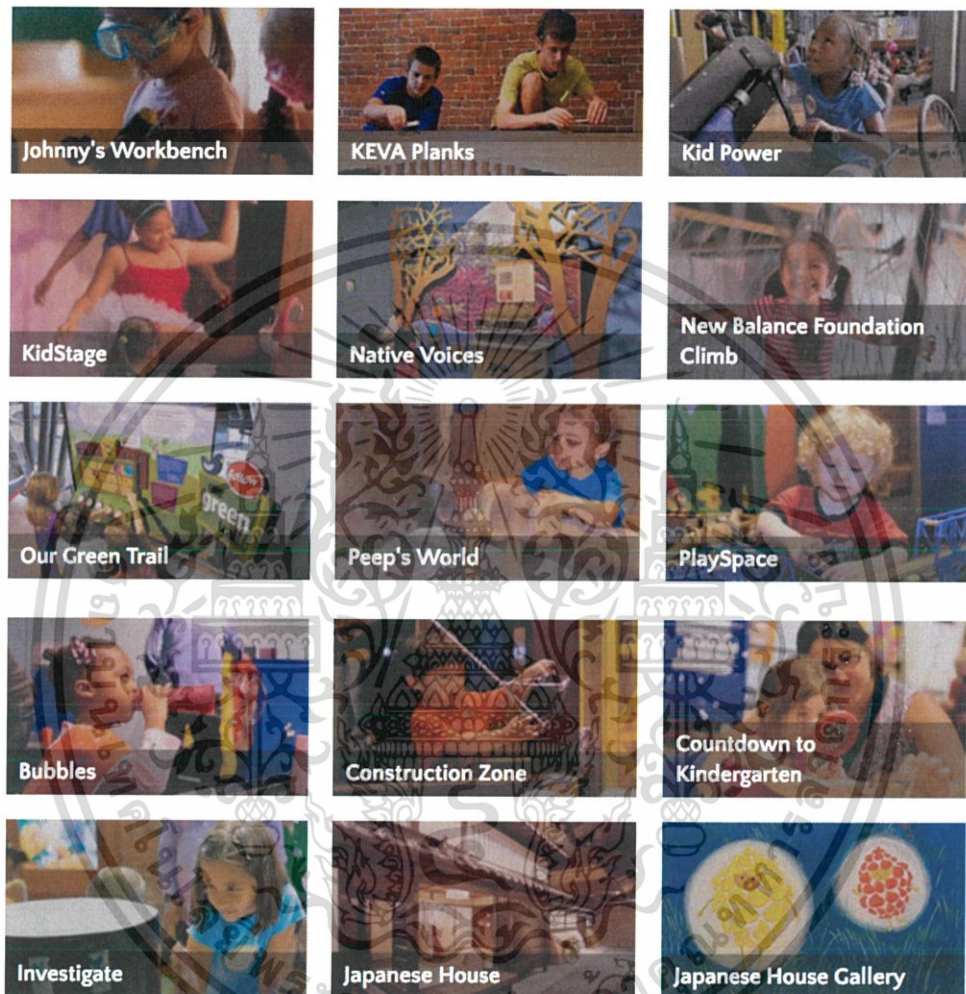
ภาพที่ 4.6 โลโก้พิพิธภัณฑ์เด็ก Kohl



ภาพที่ 4.7 โลโก้พิพิธภัณฑ์เด็ก Hands On

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4.5 ตัวอย่างการจัดหมวดหมู่ในพิพิธภัณฑ์เด็ก



ภาพที่ 4.8 การจัดหมวดหมู่ในพิพิธภัณฑ์เด็ก Boston

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 5

### การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

#### 5.1 ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ผ่านการเล่น

การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ คือ การเรียนรู้ผ่านการเล่น เนื่องจาก เป็นการเรียนรู้ที่เด็กจะได้พัฒนาครบรอบด้าน และยังสามารถช่วยให้เด็กรู้สึว่าการเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก ดังนั้นจึงเกิดเป็นศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กผ่านการเล่น เด็กๆ ที่เข้ามา จะได้ เรียนรู้ผ่านการเล่นในรูปแบบต่างๆ ที่ทางศูนย์จัดไว้ ซึ่งประกอบด้วย 7 โชน ได้แก่ 5 Sense, Object Play, Art & Play, Music & Play, Media Play, Pretend Play และ Physical Play โดยมีแนวคิดหลักคือการเรียนรู้อย่างสนุกสนานผ่านการเล่น

#### 5.2 กลุ่มเป้าหมาย

จากการศึกษาพบว่าเด็กช่วงอายุ 3 – 8 ปี จะเป็นช่วงที่สมองเกิดการพัฒนามากที่สุด เมื่ออายุเกิน 8 ปีไปแล้ว สมองจะเกิดการพัฒนาน้อยลง ดังนั้นจึงควรส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กในช่วงวัยที่เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด จึงได้จัดกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นเด็กอายุ 3 – 8 ปี และกลุ่มเป้าหมายรอง คือ ผู้ปกครอง

#### 5.3 ภาพลักษณ์

เนื่องจากเป็นศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ ผ่านการเล่น จึงเน้นภาพลักษณ์ที่สนุกสนานไปกับการเรียนรู้ และต้องดูเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็ก

#### 5.4 แนวทางการออกแบบ

จากภาพลักษณ์ที่ต้องดูสนุกสนานไปกับการเรียนรู้ และการออกแบบที่ดูเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็ก จึงแบ่งเป็น 3 แนวทางการออกแบบดังนี้

1. Little Explorer นักสำรวจตัวน้อย



ภาพที่ 5.1 นักสำรวจ

Design Idea : เด็กๆจะสวมบทบาทเป็นนักสำรวจต่างๆ ตามห้องที่แบ่งไว้ในศูนย์ เช่น นักสำรวจอวกาศ, นักสำรวจธรรมชาติ และนักสำรวจทะเล เป็นต้น

Little Explorer นักสำรวจตัวน้อย

**Design Idea**  
 เด็กจะสวมบทบาทเป็นนักสำรวจต่างๆ ตามห้องที่แบ่งไว้ในศูนย์ เช่น นักสำรวจอวกาศ, นักสำรวจธรรมชาติ, นักสำรวจทะเล ฯลฯ

Name - Kidscovery, Explorers Kids, Little Explorer

**Graphic Element**

**Art style and Mood**

Graphic

Freehand drawing

ภาพที่ 5.2 Mood and Tone ของทีมนักสำรวจตัวน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. Imagination world โลกในจินตนาการ



ภาพที่ 5.3 Imagination world

Design Idea : Graphic ที่ใช้จะมาจากการวาดรูปขีดเขียนของเด็ก ซึ่งแสดงถึงโลกในจินตนาการ รูปแบบที่เกินจริง ตัวประหลาด ลายเส้นที่ไม่แน่นอนต่างๆ

### Imagination world โลกในจินตนาการ

#### Design Idea

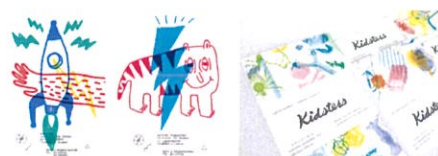
มาจากการวาดรูปขีดเขียนของเด็ก ซึ่งแสดงถึงโลกในจินตนาการ รูปแบบที่เกินจริง ตัวประหลาด ลายเส้นที่ไม่แน่นอนต่างๆ

Name : Happy Mind, My Mind, Once upon a time

#### Graphic Element



#### Art style and Mood



ภาพที่ 5.4 Mood and Tone ของทีมโลกในจินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 3. Animal Land ดินแดนสัตว์



ภาพที่ 5.6 Mood and Tone ของธีมดินแดนสัตว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

### การออกแบบ

#### 6.1 วิเคราะห์การออกแบบแต่ละแนวทาง

##### 1. Little Explorer นักสำรวจตัวน้อย



ภาพที่ 6.1 Mood and Tone ของทีมนักสำรวจตัวน้อย

แนวทางนี้มีข้อดีคือ เด็กจะรู้สึกตื่นเต้นและสนุกสนาน เหมือนได้ผจญภัยไปในที่ต่างๆ สามารถเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดได้ดี แต่จะมีข้อเสียคือ เป็นแนวทางที่เคยมีมาก่อนแล้ว และโทนสีอาจจะดูไม่เหมาะสมกับวัยเด็ก เมื่อแบ่งห้องอาจจะมีบางห้องที่ดูน่าสนใจน้อยกว่าห้องอื่น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



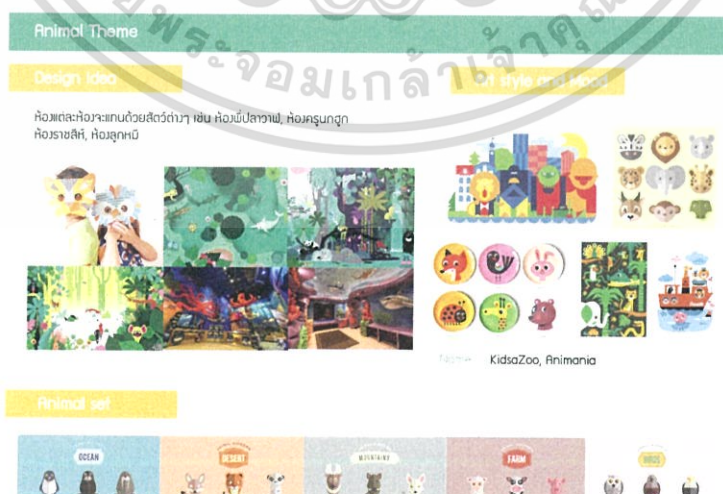
## 2. Imagination world โลกในจินตนาการ



ภาพที่ 6.2 Mood and Tone ของธีมโลกในจินตนาการ

แนวทางนี้มีความน่าสนใจอยู่ที่ความแปลกใหม่ของไอเดีย การใช้ลายเส้นขีดเขียนของเด็กมาเป็น Graphic Element หลัก สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เด็กๆ เกิดความคิด จินตนาการ และรู้สึกสนุกสนาน ระหว่างการเรียนรู้ภายในศูนย์ รวมถึงการสร้างบรรยากาศภายในศูนย์ได้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็ก

## 3. Animal Land ดินแดนสัตว์



ภาพที่ 6.3 Mood and Tone ของธีมดินแดนสัตว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางนี้เป็นแนวทางทั่วไป เด็กทุกคนชอบสัตว์ จึงสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กๆ ได้ไม่ยาก แต่เนื่องจากหลายๆ ที่ ใช้แนวทางนี้กันเยอะ และเป็นแนวทางที่ไม่ค่อยน่าสนใจเท่าไร

## สรุป แนวทางที่เลือกคือ Imagination world โลกในจินตนาการ

### 6.2 แบบร่าง การออกแบบโลโก้และตั้งชื่อศูนย์

#### 1. ชื่อศูนย์ Dream factory

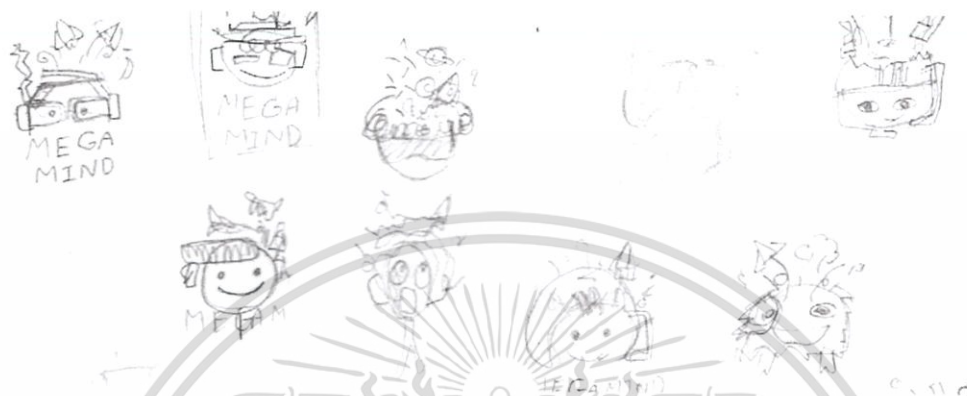


ภาพที่ 6.4 แบบร่างโลโก้ Dream factory ด้วยดินสอ

Dream factory เป็นโรงงานผลิตความฝันและจินตนาการ ดังนั้นภายในศูนย์จึงเปรียบโซนต่างๆ เป็นโรงงานผลิตความฝันและจินตนาการ โลโก้ออกแบบให้ดูเป็นโรงงานรูปร่างแปลกๆ เพื่อสื่อถึงความคิดที่เกินจริงและโลกในจินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. ชื่อศูนย์ Mega Mind



ภาพที่ 6.5 แบบร่างโลโก้ Mega Mind ด้วยดินสอ

ชื่อ Mega Mind มีความหมายว่า ความคิดที่ยิ่งใหญ่ มีที่มาจากการเล่นของเด็ก ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และเปิดโลกจินตนาการอันยิ่งใหญ่ ที่บางครั้งแม้แต่ผู้ใหญ่ก็ไม่คาดคิด ลักษณะของโลโก้ เป็นรูปเด็ก มีความคิด จินตนาการพุ่งออกมา

สรุป ชื่อศูนย์และโลโก้ที่เลือกคือ Mega Mind children's center

### 6.3 แบบร่างโลโก้ Mega Mind children's center

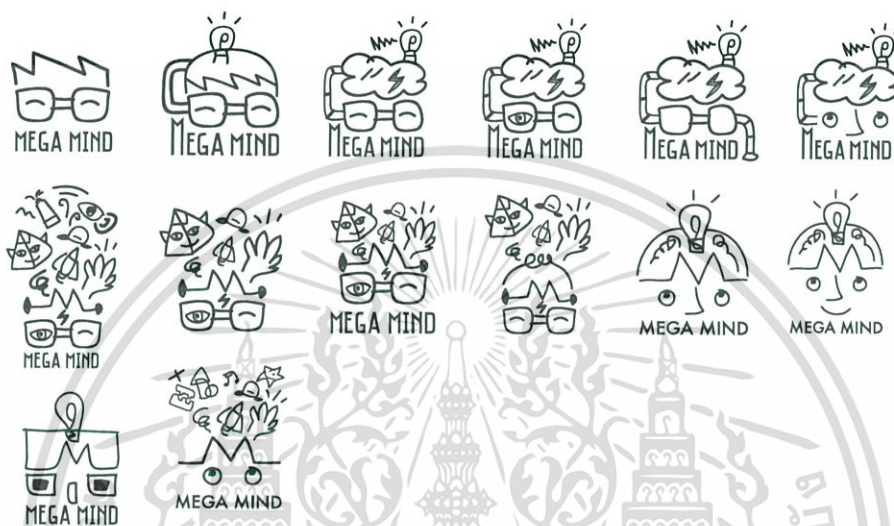
แบบร่างที่ 1 ออกแบบเป็นหน้าเด็ก มีหัวเป็นหลอดไฟ หรือก้อนเมฆความคิด ปัญหาคือ มีลักษณะเด่นบางไป เมื่อมาเป็นโลโก้จะดูไม่มีน้ำหนัก



ภาพที่ 6.6 แบบร่างที่ 1 โลโก้ Mega Mind children's center

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 2 ออกแบบเป็นหน้าเด็กที่เน้นเฉพาะส่วนตา มีหลอดไฟ หรือมีความคิดพุ่งออกมา ซึ่งจะเป็น Icon ของโซนต่างๆ ในศูนย์ ปัญหาที่พบคือ บางอันมีเส้นรายละเอียดเยอะไป น้ำหนักเส้นยังเบาอยู่



ภาพที่ 6.7 แบบร่างที่ 2 โลโก้ Mega Mind children's center

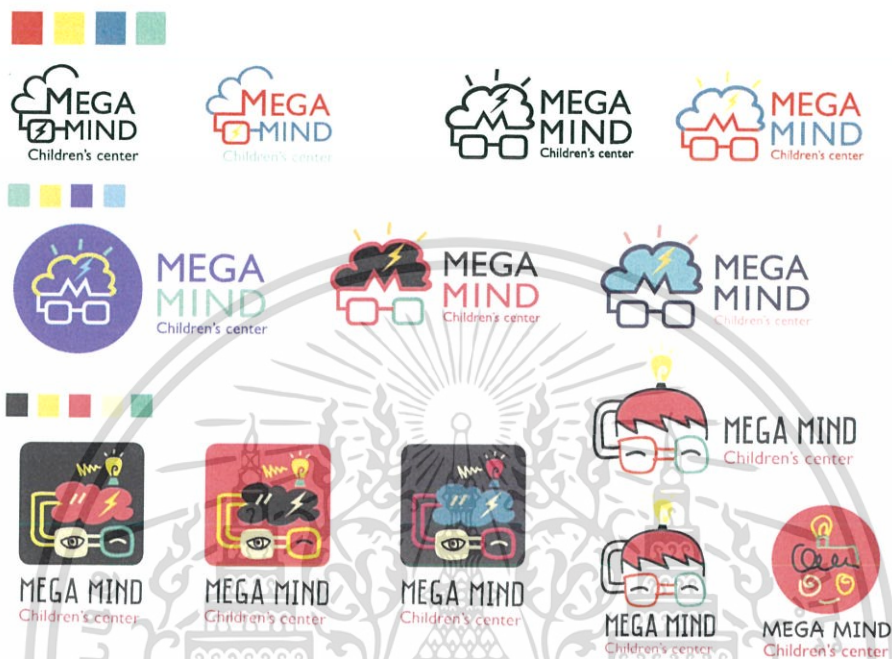
แบบร่างที่ 3 ลองนำแบบเก่ามาพัฒนา โดยออกแบบให้มีพื้นหลังรอง เพื่อเพิ่มน้ำหนัก และมีแบบใหม่ที่เป็นการรวมอักษร Mega Mind กับภาพให้เป็น หัวเด็ก มีความคิดเป็นหลอดไฟที่เปล่งประกาย



ภาพที่ 6.8 แบบร่างที่ 3 โลโก้ Mega Mind children's center

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 4 ทดลองลงสีบนโลโก้บางอันที่เลือกมาพัฒนาต่อ ซึ่งพบว่าบางอันที่มีปัญหาเรื่องเส้นบาง เมื่อลองลงสีพื้นหลังช่วย ยังดูไม่ค่อยลงตัว



ภาพที่ 6.9 แบบร่างที่ 4 โลโก้ Mega Mind children's center

แบบร่างที่ 5 ตัดสินใจเลือกแบบรวมอักษรกับภาพมาพัฒนาต่อ ลองลงสีหลายๆแบบพบว่าไม่ควรใช้หลายสี เป็นโลโก้ที่ควรจะใช้สีน้อยๆ อาจจะใช้แค่สีเดียวไปเลย



ภาพที่ 6.10 แบบร่างที่ 5 โลโก้ Mega Mind children's center

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 6 เลือกแบบที่ 5 มาพัฒนาต่อ โดยทดลองใช้เพียงสองสี



ภาพ 6.11 แบบร่างที่ 6 โลโก้ Mega Mind children's center

สรุป โลโก้ที่เลือกใช้คือ แบบภาพที่ 6.12



ภาพที่ 6.12 โลโก้ Mega Mind children's center ที่เลือกใช้

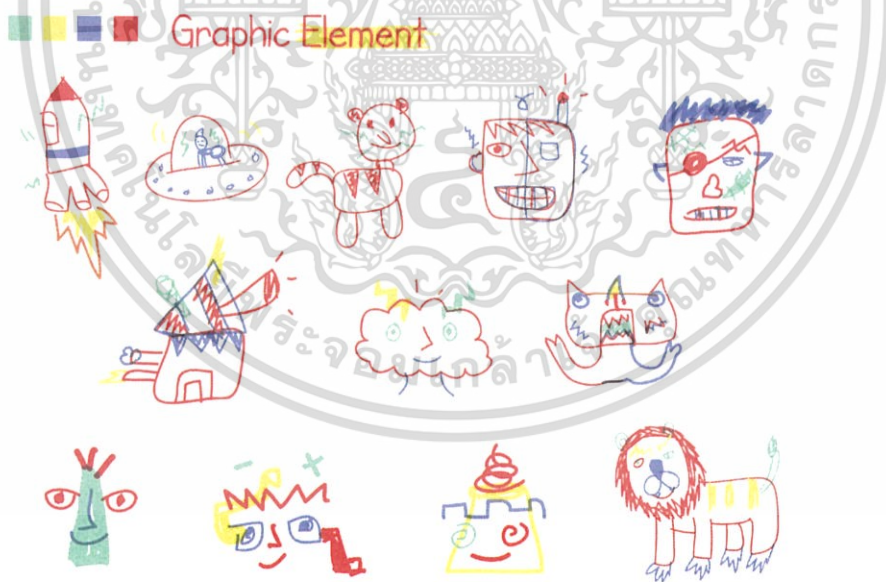
#### 6.4 Graphic element

Graphic element ศึกษาการวาดภาพของเด็ก จากนั้นนำมาตัดทอน และวาดเส้นเลียนแบบการวาดของเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.13 Graphic element วาดโดยเด็ก



ภาพ 6.14 Graphic element ดัดทอน 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### Graphic Element



ภาพที่ 6.15 Graphic element ตัดทอน 2

### 6.5 ทดลองการใช้ Graphic element



ภาพที่ 6.16 การใช้ Graphic element บน Business card

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 6.17 การใช้ Graphic element บนสมุดโน้ต

6.6 แบบร่าง Icon design

แบบร่างที่ 1 ออกแบบโดยใช้ภาพผสมกับตัวอักษร แบบเดียวกับโลโก้ รวมถึงตั้งชื่อห้องต่างๆ ให้มีคำว่า Mega นำหน้า พบว่าบางชื่อยังไม่ค่อยเหมาะสมเท่าไร

		ห้องศิลปะ			
		ห้องดนตรี			ห้องObject Play
		ห้องเด็กเล็ก (ประสาทสัมผัสทั้ง 5)			

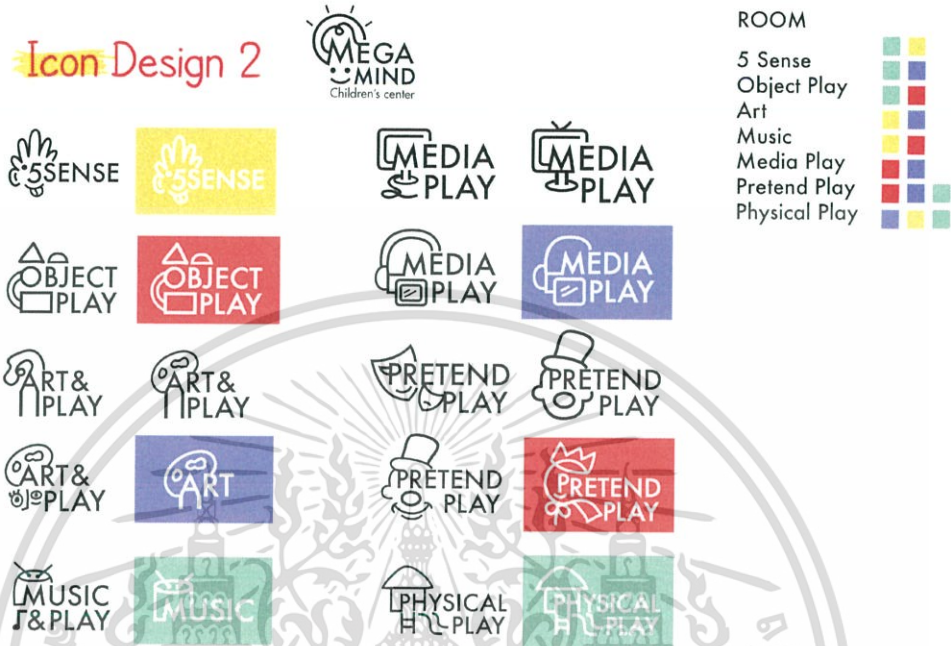
ROOM

- 5 Sense Play : Mega5sense, Mega kinder
- Object Play : Mega Tower, Mega Block
- Art & Play : Mega Picasso, Mega Artist
- Music & Play : Mega band, Mega Melody
- Media Play : Mega Media
- Pretend Play : Mega Theater, Mega Dramatic
- Physical Play : Mega Balance, Mega Climbing

ภาพที่ 6.18 แบบร่าง Icon design 1

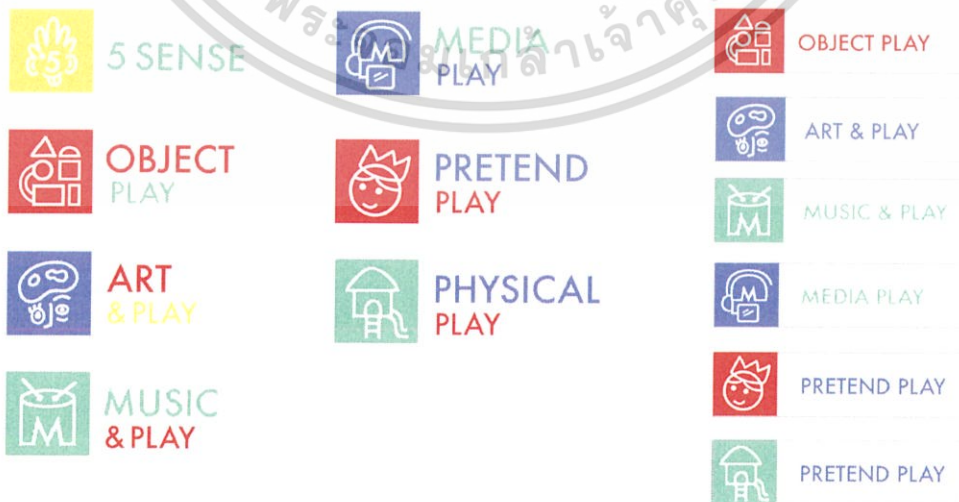
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 2 ปรับชื่อใหม่ ไม่ใช่คำว่า Mega นำหน้า แต่ใช้ชื่อห้องตรงตัว และผสมอักษรตัวแรกของชื่อ เข้าเป็นส่วนหนึ่งของภาพ



ภาพที่ 6.19 แบบร่าง Icon design 2

แบบร่างที่ 3 แยกชื่อกับภาพ Icon ออกจากกัน



ภาพที่ 6.20 แบบร่าง Icon design 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างที่ 4 พัฒนาจากแบบที่ 3 โดยปรับพื้นหลัง Icon ให้เป็นวงกลม ดูกลมกลืน และสบายตาขึ้น



ภาพที่ 6.21 แบบร่าง Icon design 4

แบบร่างที่ 5 จากแบบที่ 4 มีการปรับเปลี่ยนภาพ Icon บางอัน เพื่อให้สื่อความหมายได้ชัดเจน เข้าใจง่าย มากขึ้น

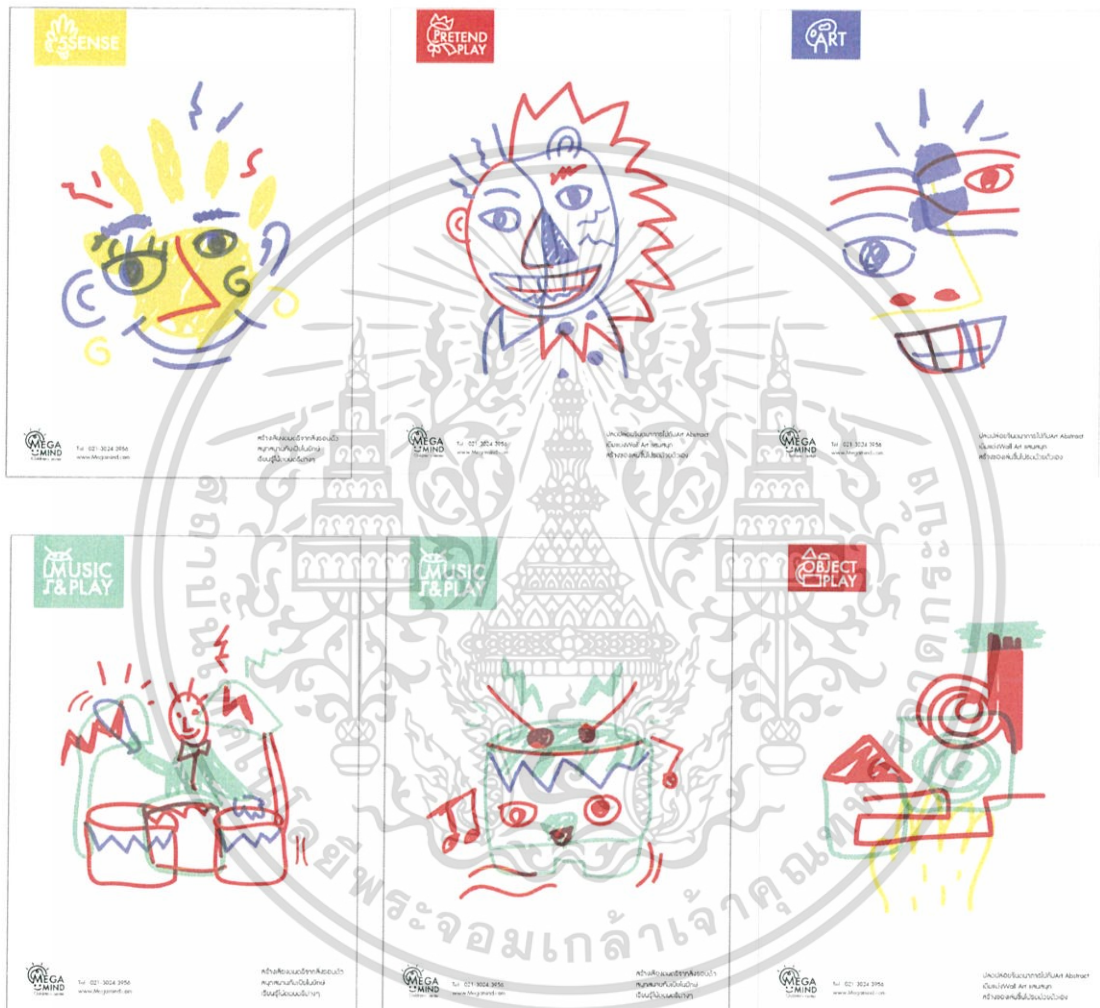


ภาพที่ 6.22 แบบร่างที่เลือกใช้คือ แบบร่าง Icon design 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.7 ทดลองการใช้งาน Icon บนโปสเตอร์ประจำโซนต่างๆ

ทดลองการจัดวางตำแหน่งของ Icon ลงบนโปสเตอร์ รวมถึงการเลือกใช้สีประจำโซนต่างๆ การใช้กราฟฟิกเพื่อสื่อถึงห้องต่างๆ



ภาพที่ 6.23 ทดลองการใช้งานบนโปสเตอร์โซนต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.8 แบบร่าง Signage และ Environmental graphic

### Environmental Graphic

- Infographic Wall *Interact Window*



ภาพที่ 6.24 แบบร่าง Infographic wall และ Signage

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 6.9 แบบร่าง สื่อประชาสัมพันธ์

- Poster แบบร่างครั้งที่ 1 ใช้ภาพเด็กในการนำเสนอ
- แผ่นพับแนะนำศูนย์ แบบร่างครั้งที่ 1 เป็นครึ่งวงกลมพับได้
- Website บอกข้อมูลห้องและ Event ในหน้าแรก



ภาพที่ 6.25 แบบร่าง สื่อประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

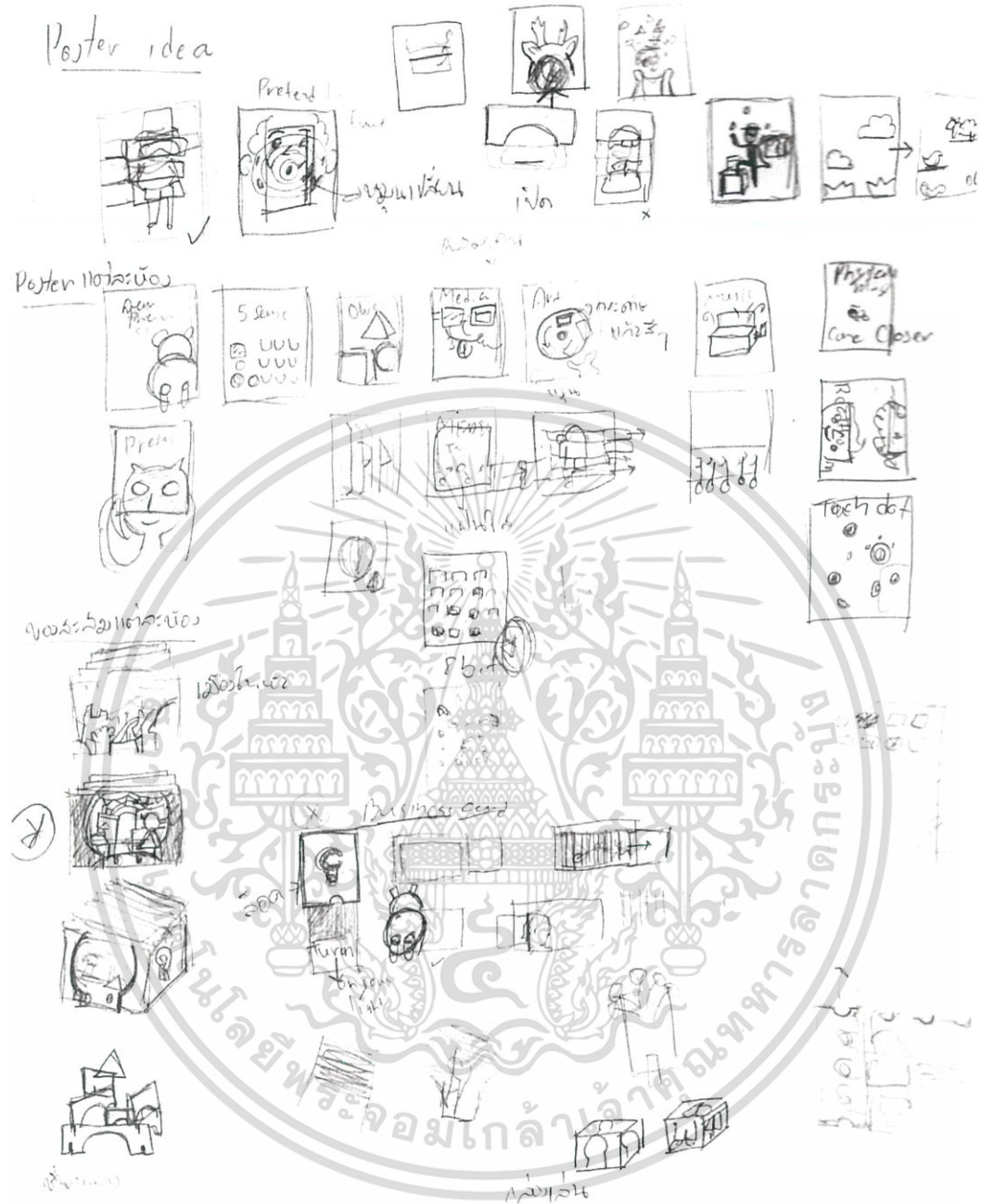
- Poster แบบร่างครั้งที่ 2 คิดรูปแบบที่สามารถ Interactive ได้
- แผ่นพับแนะนำศูนย์ แบบร่างครั้งที่ 2 เป็นสี่เหลี่ยมที่สามารถพับไปมา เป็นโปสเตอร์ได้

5 sense / object / Art / Music / Media / Pretend / Physical



ภาพที่ 6.26 แบบร่าง สื่อประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 2

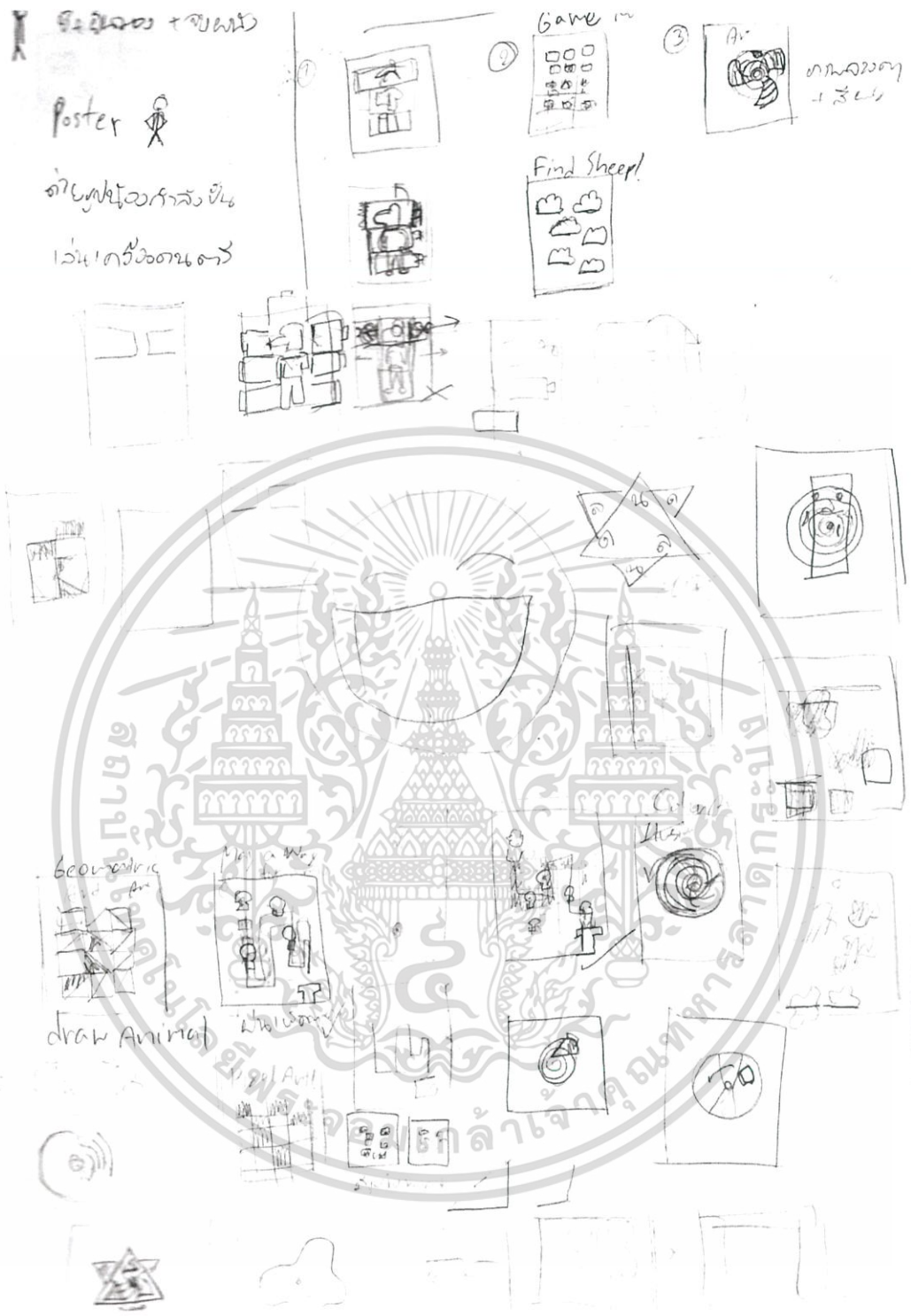
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.27 แบบร่าง สื่อประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 2 ภาพที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 6.28 แบบร่าง สื่อประชาสัมพันธ์ ครั้งที่ 2 ภาพที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### สรุปรูปแบบ Poster ประชาสัมพันธ์โซนต่างๆ

- Pretend Play สามารถพับไปมาเพื่อเปลี่ยนตัวละครได้
- Art & Play สามารถหมุนแผ่นใสเพื่อผสมสี
- Media Play เปิดปิดช่องสี่เหลี่ยมเพื่อเล่นเกมส์ 8 bit

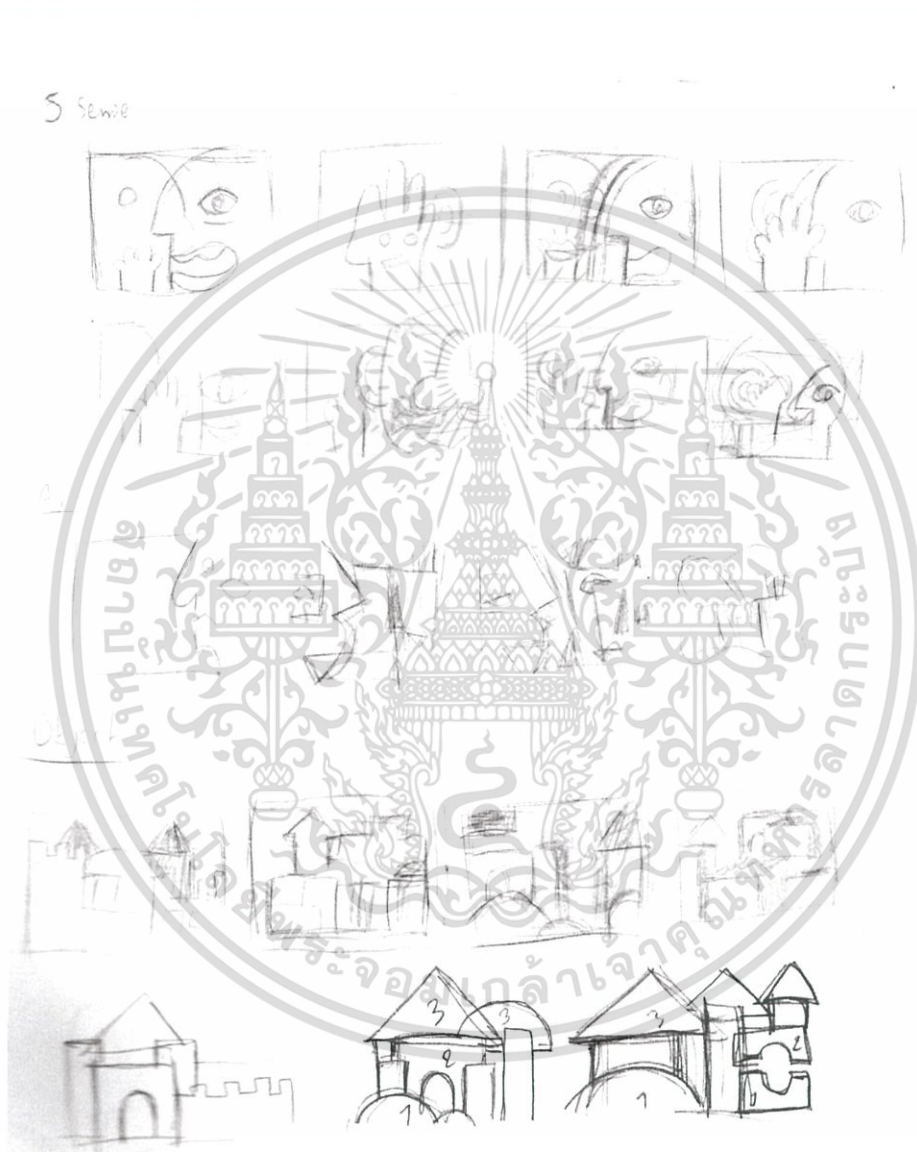


ภาพที่ 6.29 สรุปรูปแบบ Poster ประชาสัมพันธ์โซนต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

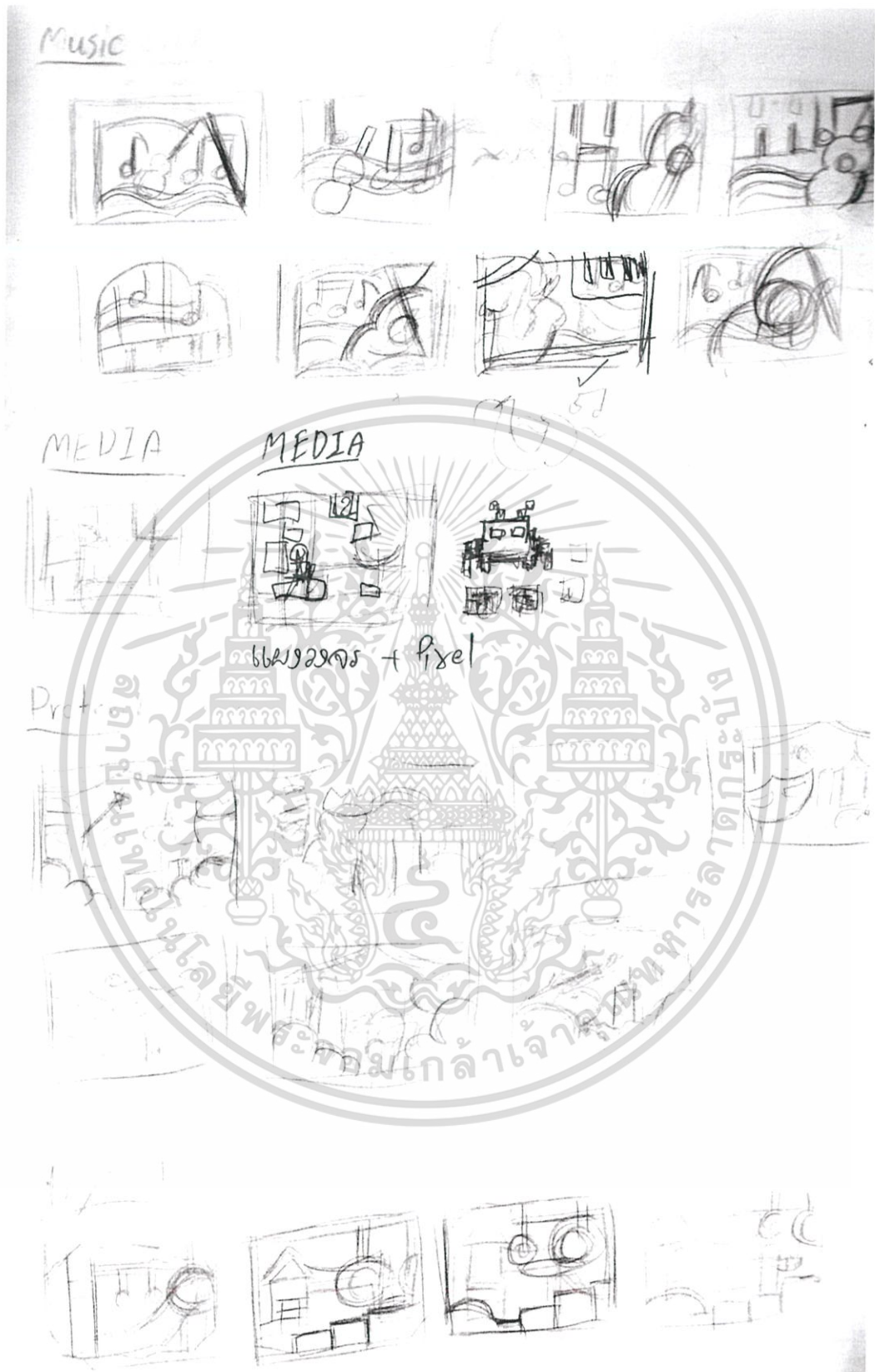
## แบบร่าง Brochure

Brochure สามารถพับเป็นกล่องสามมิติ ซึ่งจะแสดงภาพเกี่ยวกับโซนนั้นๆ และมีข้อมูลอยู่ข้างกล่อง พับเก็บใส่ซองได้



ภาพที่ 6.30 แบบร่าง Brochure โซน 5 Senses, Art & Play และ Object Play

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.31 แบบร่าง Brochure โชน Music & Play, Media Play, Pretend Play  
และ Physical Play

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### ผลงานสำเร็จ

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้ ผ่านการเล่น Mega Mind children's center สำเร็จและบรรลุเป้าหมาย ตามขอบเขตงาน ดังนี้

#### 7.1 สัญลักษณ์ของแบรนด์



ภาพที่ 7.1 Logo

ภาพที่ 7.2 Logo on grid

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.3 Black & white logo



ภาพที่ 7.4 Reversed logo

## 7.2 Icon design

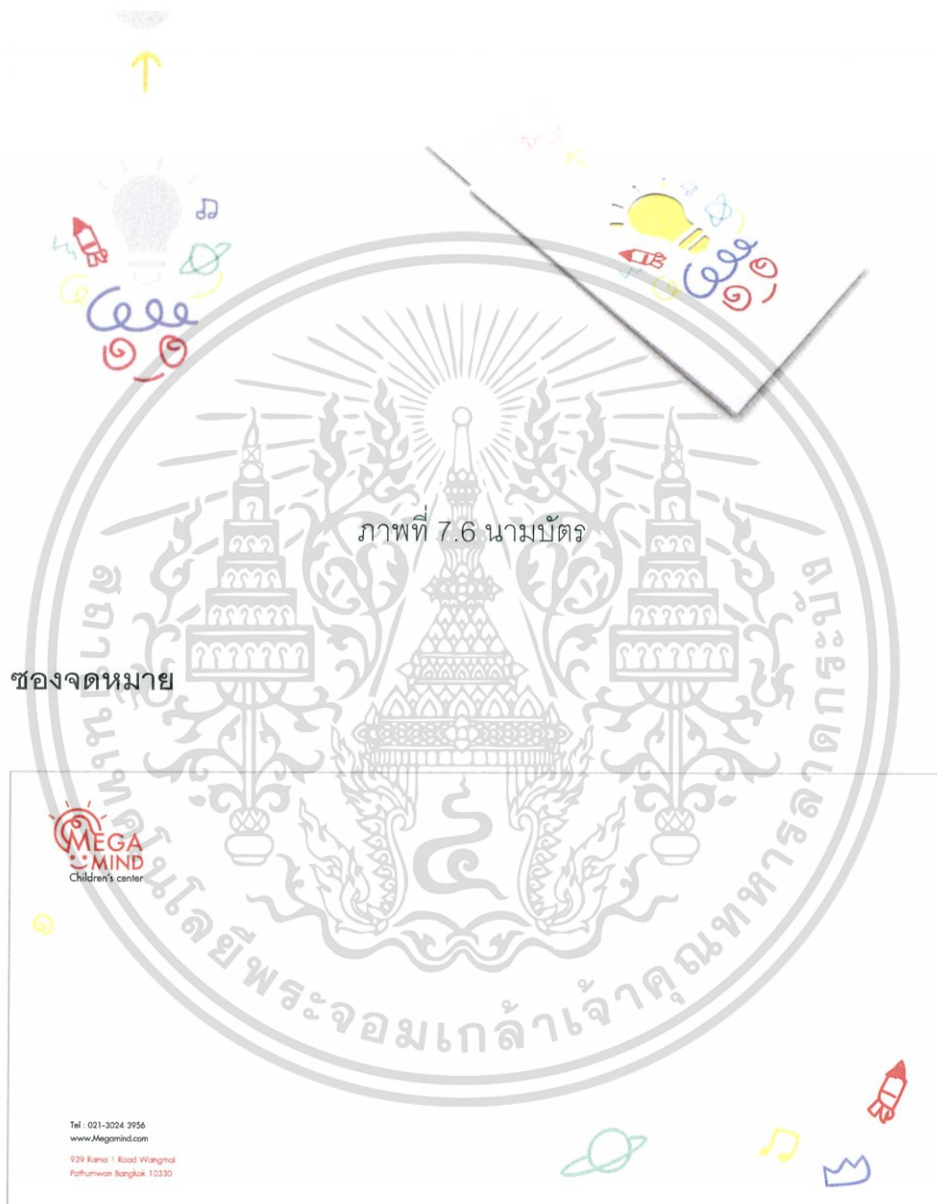


ภาพที่ 7.5 Icon design โชนต่างๆ ในศูนย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.3 Stationery

นามบัตร



ภาพที่ 7.7 ช่องจดหมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กระดาษเขียนจดหมาย



ภาพที่ 7.8 กระดาษเขียนจดหมาย

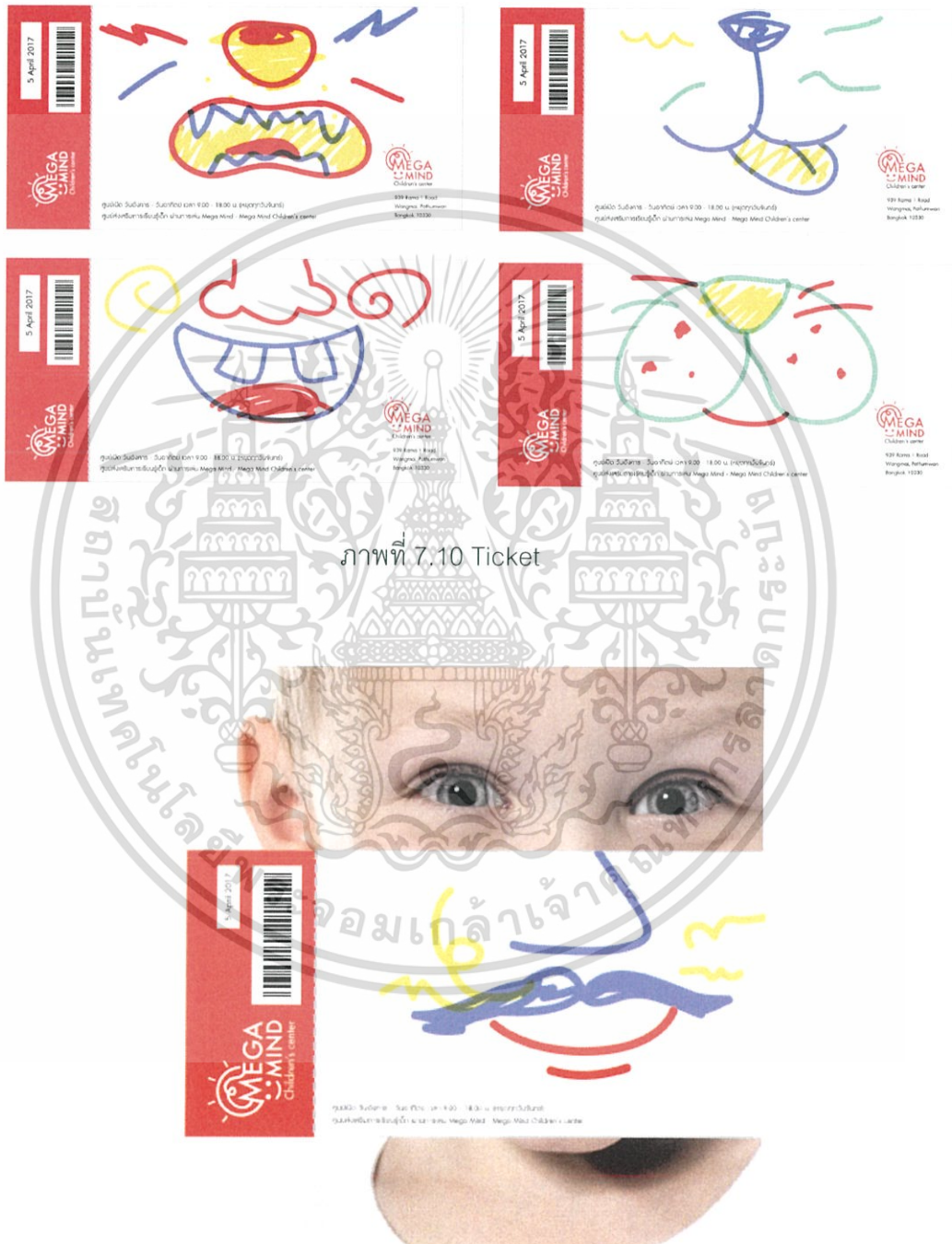
ภาพที่ 7.9 ภาพรวม Stationery

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## 7.4 Business and Communication form

## Ticket



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

kid name tag



ภาพที่ 7.12 kid name tag

Staff name tag



ภาพที่ 7.13 Staff name tag

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## Sticker book



ภาพที่ 7.14 Sticker book front

ภาพที่ 7.15 Sticker book inside

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.5 Signage

## ป้ายหน้าศูนย์



ภาพที่ 7.16 ป้ายหน้าศูนย์

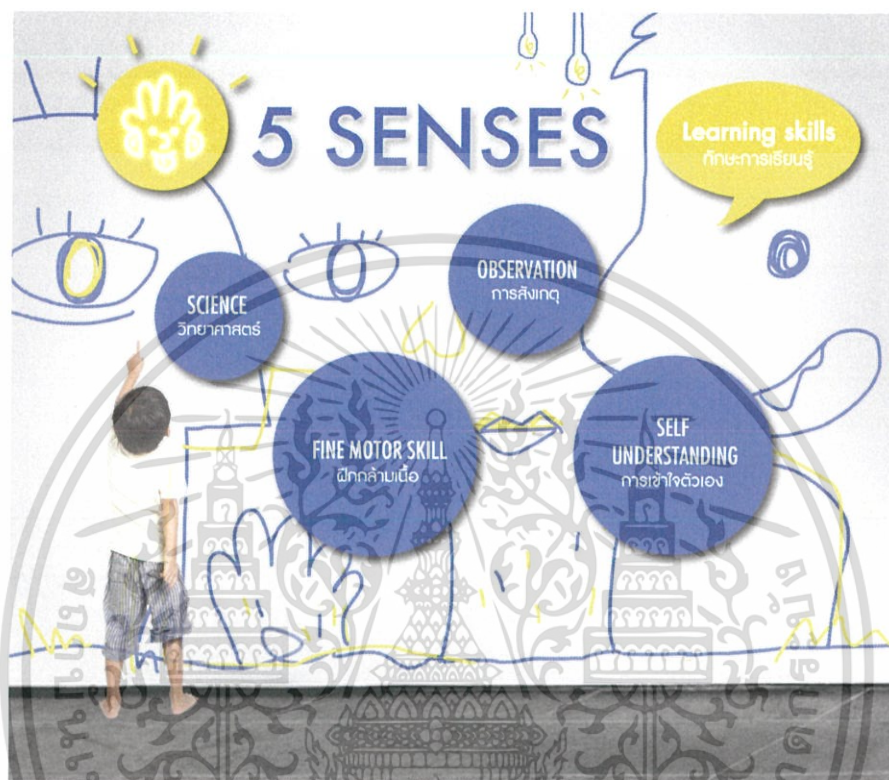


ภาพที่ 7.17 ป้ายหน้าประตูห้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.6 Environmental graphic

## Infographic wall

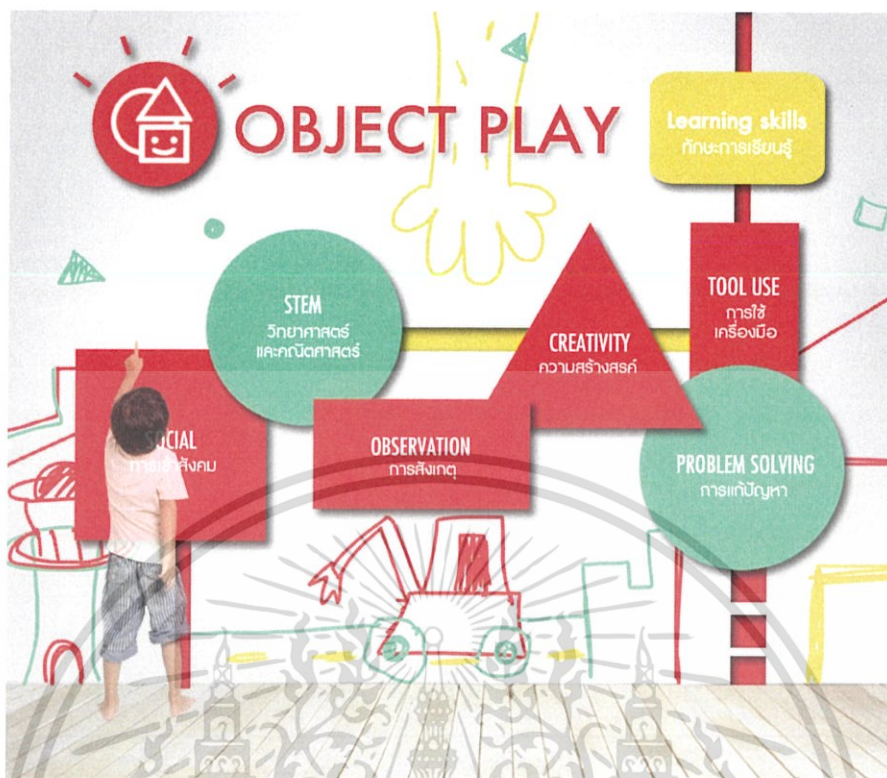


ภาพที่ 7.18 5 Senses Infographic wall



ภาพที่ 7.19 การใช้งาน 5 Senses Infographic wall

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.20 Object Play Infographic wall



ภาพที่ 7.21 การใช้งาน Object Play Infographic wall

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

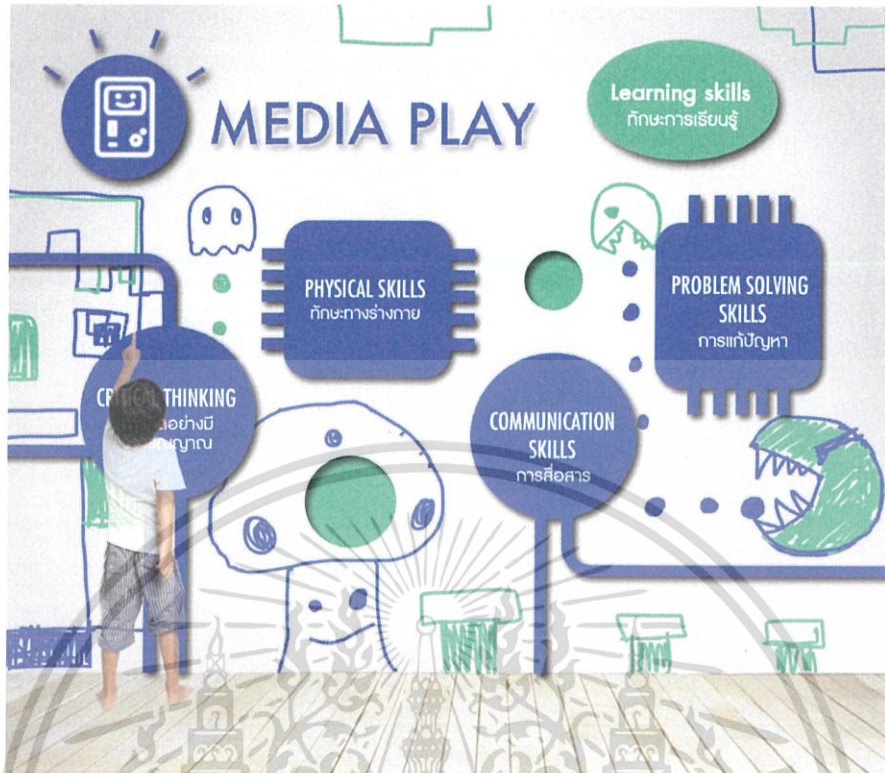


ภาพที่ 7.22 Art & Play Infographic wall



ภาพที่ 7.23 Music & Play Infographic wall

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.24 Media Play Infographic wall



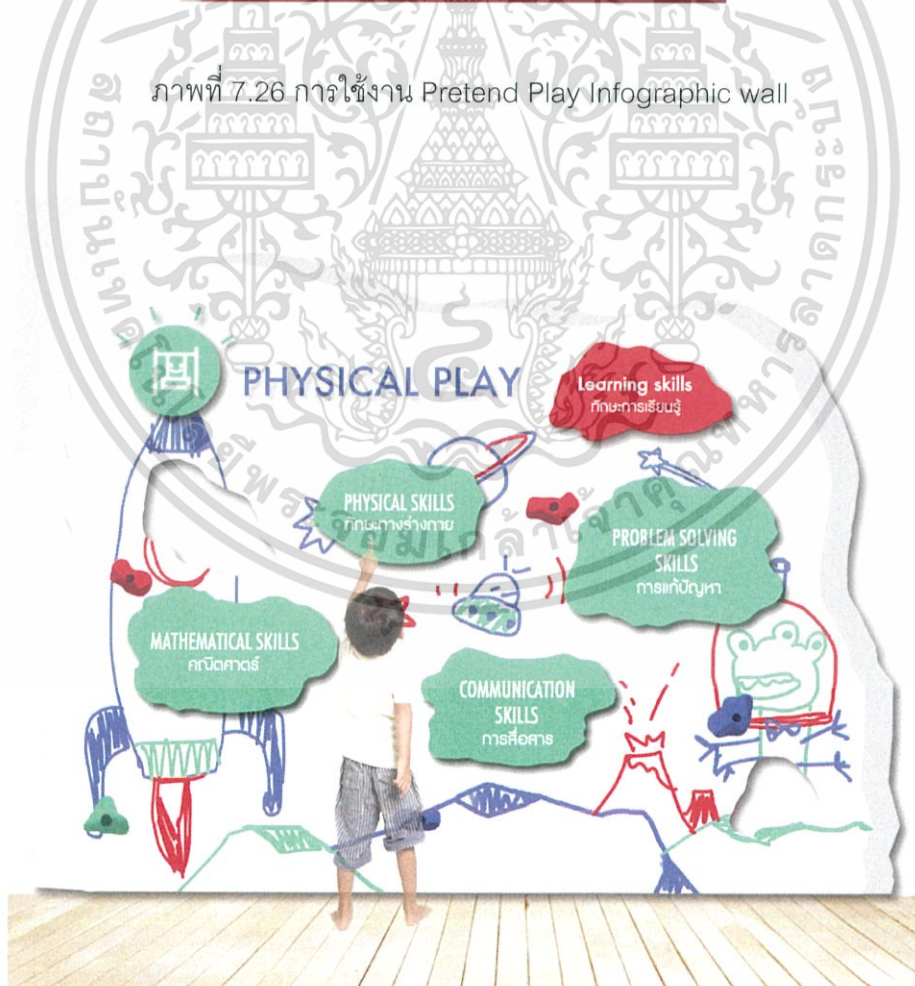
ภาพที่ 7.25 Pretend Play Infographic wall

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 7.26 การใช้งาน Pretend Play Infographic wall



ภาพที่ 7.27 Physical Play Infographic wall

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.7 Staff Uniform



ภาพที่ 7.28 5 Senses staff uniform

ภาพที่ 7.29 Object Play staff uniform

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.30 Art & Play staff uniform



ภาพที่ 7.31 Music & Play staff uniform

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.32 Media Play staff uniform

ภาพที่ 7.33 Prentend Play staff uniform

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.34 Physical Play staff uniform

7.8 Souvenir

Kid shirt



ภาพที่ 7.35 Kid shirt

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.9 สื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์

### Poster ประชาสัมพันธ์โซนในศูนย์

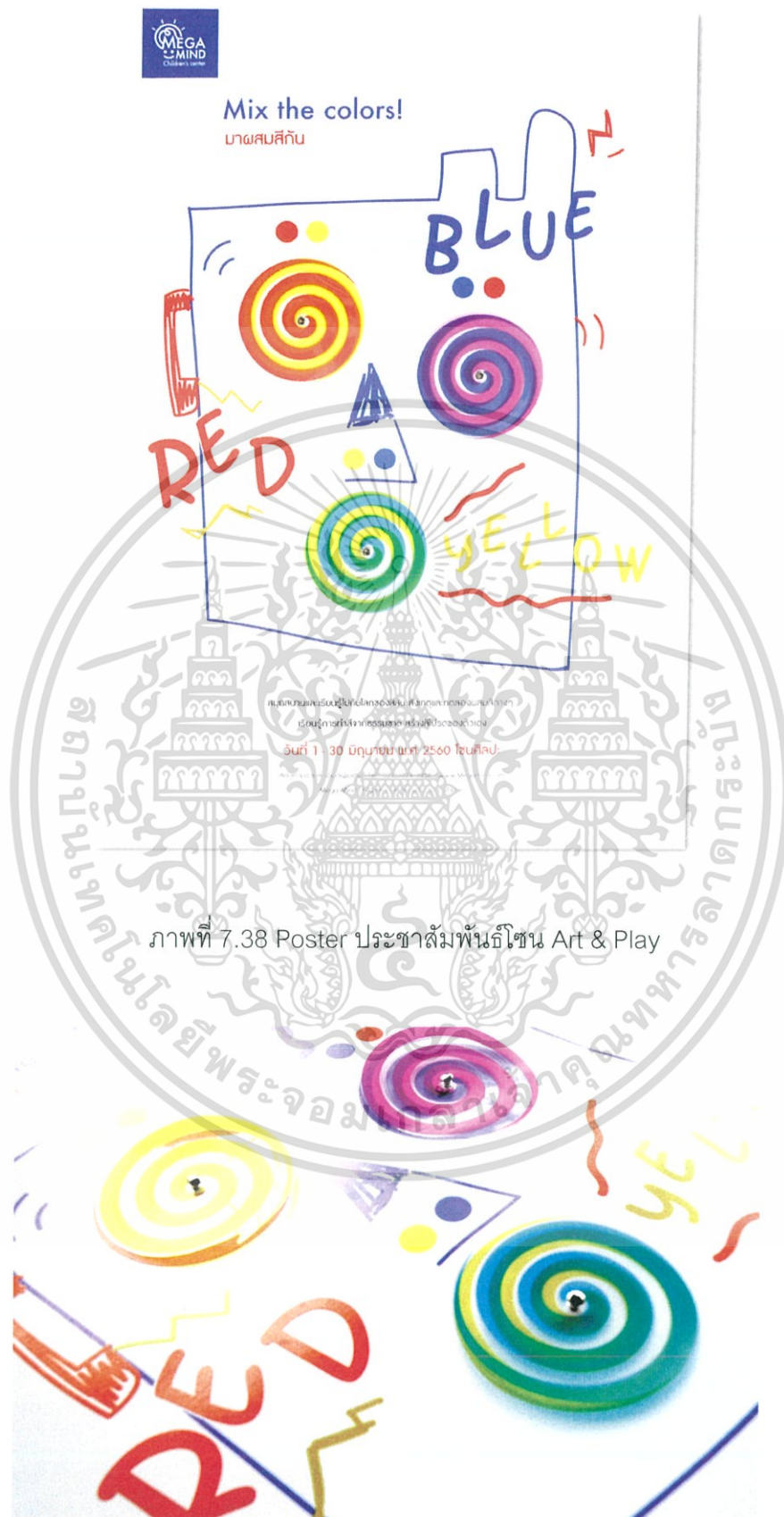


ภาพที่ 7.36 Poster ประชาสัมพันธ์โซน Pretend Play

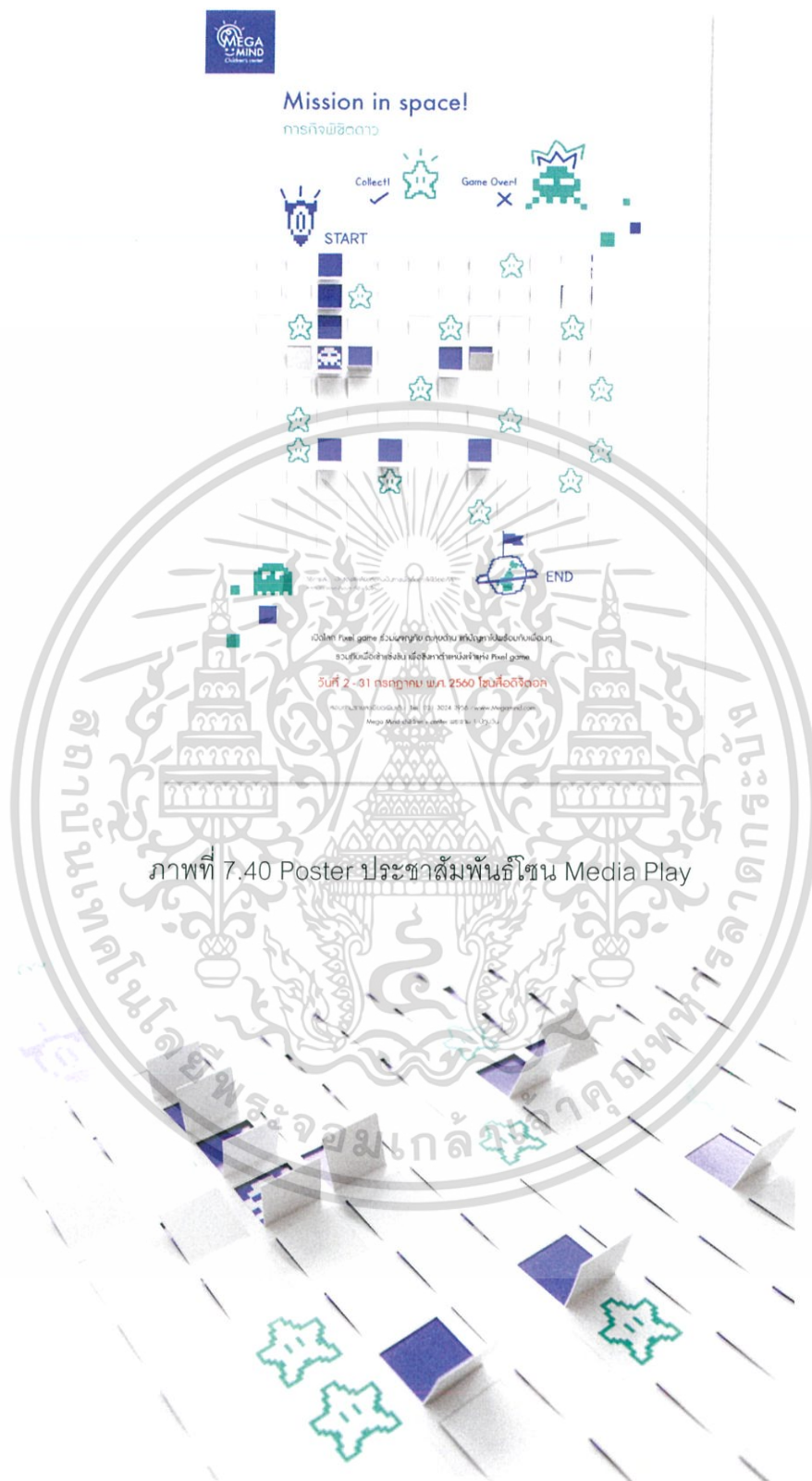


ภาพที่ 7.37 สามารถ Interactive เปลี่ยนหน้าและเครื่องแต่งกายได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.39 สามารถ Interactive หมุนแผ่นใสเพื่อผสมสีได้  
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.41 สามารถ Interactive เปิด - ปิดช่อง เพื่อเล่นเกมส์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## แผ่นพับแนะนำศูนย์

**MEGA MIND**  
Children's center

ภาพที่ 7.42 หน้าปก แผ่นพับแนะนำศูนย์

**5 SENSES**  
ประสาทสัมผัสทั้ง 5

สนุกสนานในการเรียนรู้กับประสาทสัมผัสทั้ง 5  
ฝึกทักษะการฟังเสียงรอบตัว ฝึกทักษะการมองเห็น  
แยกแยะรสชาติของสิ่งรอบตัว รสชาติ  
และกลิ่นที่แตกต่างกัน

การเรียนรู้ได้ : วิทยาศาสตร์, ฝึกกล้ามเนื้อ  
การสังเกต และการเข้าใจตนเอง

Learning through your 5 senses  
Practise to hear environment sounds.  
Practise visual skills, tell the different  
between things, taste and smell

Learning skills : Science, Fine motor skills, Observation, Self understanding

**What is 5 senses?**

**OBJECT PLAY**  
เล่นกับสิ่งของ 500

สนุกกับการเล่นสิ่งของและใช้ของที่มี  
ขนาดต่างๆ ระบุสิ่งของแตกต่างกัน  
เล่นด้วยของที่เป็นรูป วัสดุที่สร้างโดยธรรมชาติ  
เป็นของเล่นเสริมทักษะ และฝึกการจับของ

การเรียนรู้ได้ : วิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์  
การจำสิ่งของ, การสังเกต, ความคิดสร้างสรรค์  
การแก้ปัญหา, การใช้เครื่องมือ

Learning through play with object  
Observe how those object work  
Build a block to create your dream house  
Find a fossil in sand box. Play with wind pipe.  
Practise weighing and measuring skills.

Learning skills : STEM, Social, Observation, Creativity  
Problem solving, Tools use

**Why it works?**

ภาพที่ 7.43 แผ่นพับ หน้า 1 - 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ART & PLAY

ศิลปะ

สนุกสนานไปกับการปั้นดินเหนียวที่คิดและจินตนาการ  
สร้างรูปทรงอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวคุณด้วย  
สีน้ำเงินและสีน้ำเงิน Wash Art มีพู่กันให้  
เด็ก ๆ ใช้นิ้วมือและนิ้วเท้าวาดภาพได้อย่างไร้ขอบเขต

การเรียนรู้ที่ได้: การสื่อสาร, การสังเกต,  
ความคิดสร้างสรรค์, การใช้เครื่องมือ

**Which art style are you?**

Having fun with clay. Make your own toys with things around yourself. Learn about color and stroke with Wash Art that provide you to draw anything that you want! Let your imagination run on the wall!

Learning skills: Communication skills, Observation, Creativity, Tools use

### MUSIC & PLAY

ดนตรี

สนุกสนานไปกับการสร้างเสียงดนตรีจาก  
สิ่งของรอบตัว เรียนรู้เสียงได้โดยดนตรีต่างๆ  
สร้างเพลงของตัวเอง กระโดดโยกเดิน  
ไปตามจังหวะดนตรีกับเป็นโยกโยก  
การเรียนรู้ที่ได้: พลังงานดนตรี,  
ความคิดสร้างสรรค์, การแก้ปัญหา

Making music by things around yourself  
Learn music note, Compose your own song, dance on the joint piano!

Learning skills: Music skills, Creativity, Problem solving

**How to make sounds?**



ภาพที่ 7.44 แผ่นพับ หน้า 3 – 4

### MEDIA PLAY

สื่อการเรียนรู้

สนุกสนานไปกับการเล่นเกมที่คิดและจินตนาการ  
สร้างรูปทรงอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวคุณด้วย  
สีน้ำเงินและสีน้ำเงิน Wash Art มีพู่กันให้  
เด็ก ๆ ใช้นิ้วมือและนิ้วเท้าวาดภาพได้อย่างไร้ขอบเขต

การเรียนรู้ที่ได้: พลังงานดนตรี,  
ความคิดสร้างสรรค์, การแก้ปัญหา

**When will you play game?**

Do a mission in game with your friends  
Adventure in each level. Let your imagination show on the screen  
Having fun with interactive screen

Learning skills: Critical thinking, Physical skills, Communication skills, Problem solving

### PRETEND PLAY

เล่นบทบาทสมมติ

สนุกสนานไปกับการเล่นเกมที่คิดและจินตนาการ  
สร้างรูปทรงอันเป็นเอกลักษณ์ของตัวคุณด้วย  
สีน้ำเงินและสีน้ำเงิน Wash Art มีพู่กันให้  
เด็ก ๆ ใช้นิ้วมือและนิ้วเท้าวาดภาพได้อย่างไร้ขอบเขต

การเรียนรู้ที่ได้: พลังงานดนตรี,  
ความคิดสร้างสรรค์, การแก้ปัญหา

**Who do you want to be?**

Having fun with dressing, making costume  
be your favorite character in the show  
Find out what is your dream job  
Enjoy watching a puppet show

Learning skills: Communication skills, Social, Creativity, Language, Problem solving

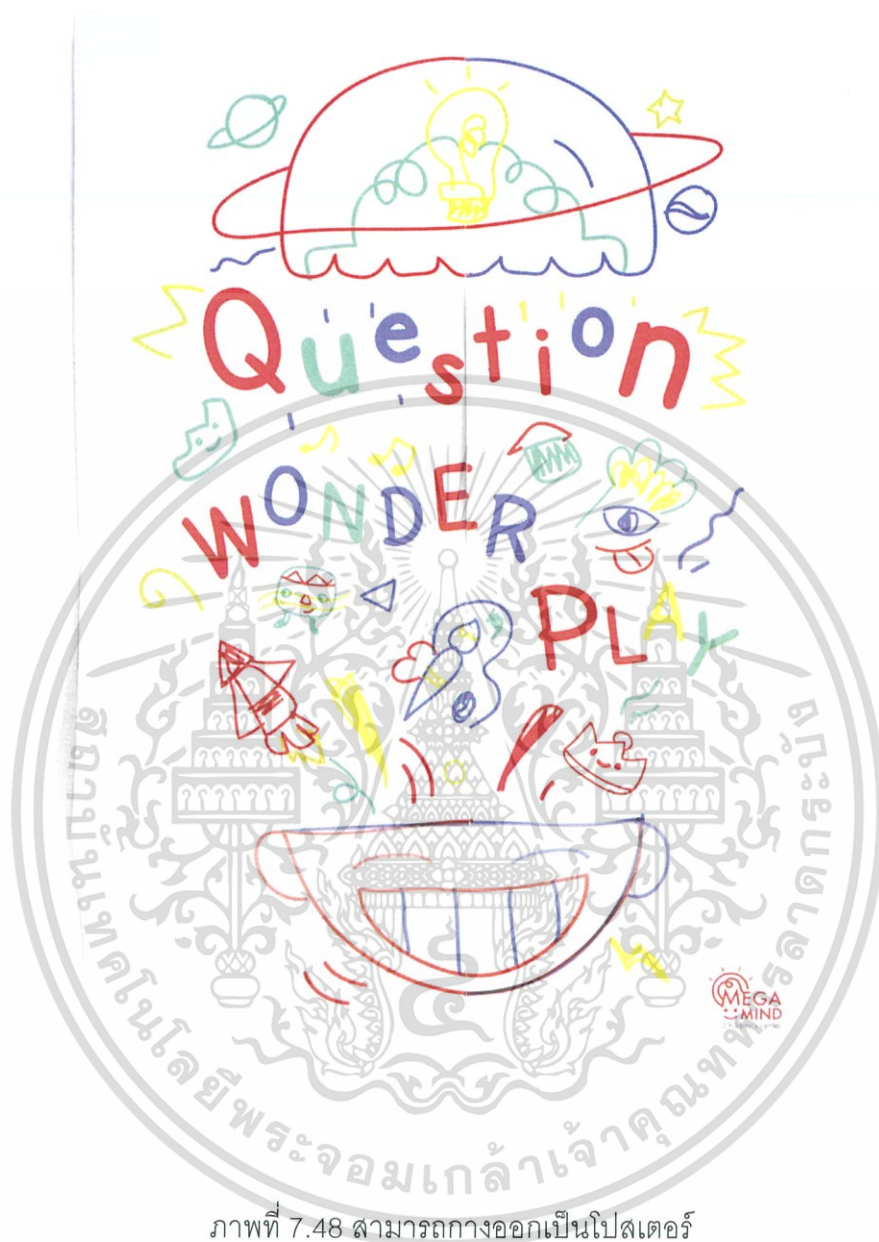
ภาพที่ 7.45 แผ่นพับหน้า 5 – 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.47 เมื่อพลิกด้านแผ่นพับ

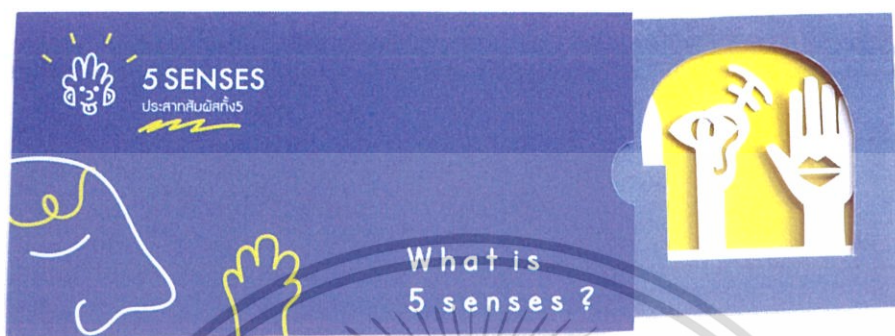
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



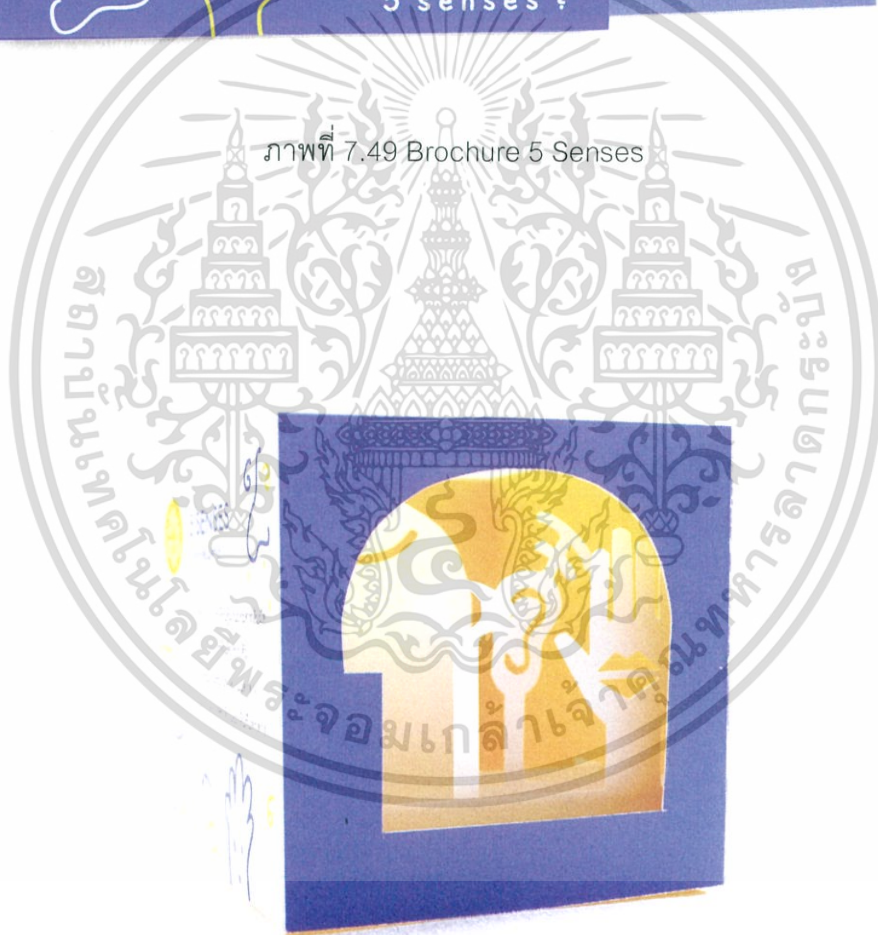
ภาพที่ 7.48 สามารถทางออกเป็นโปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Brochure ประชาสัมพันธ์โซนต่างๆ

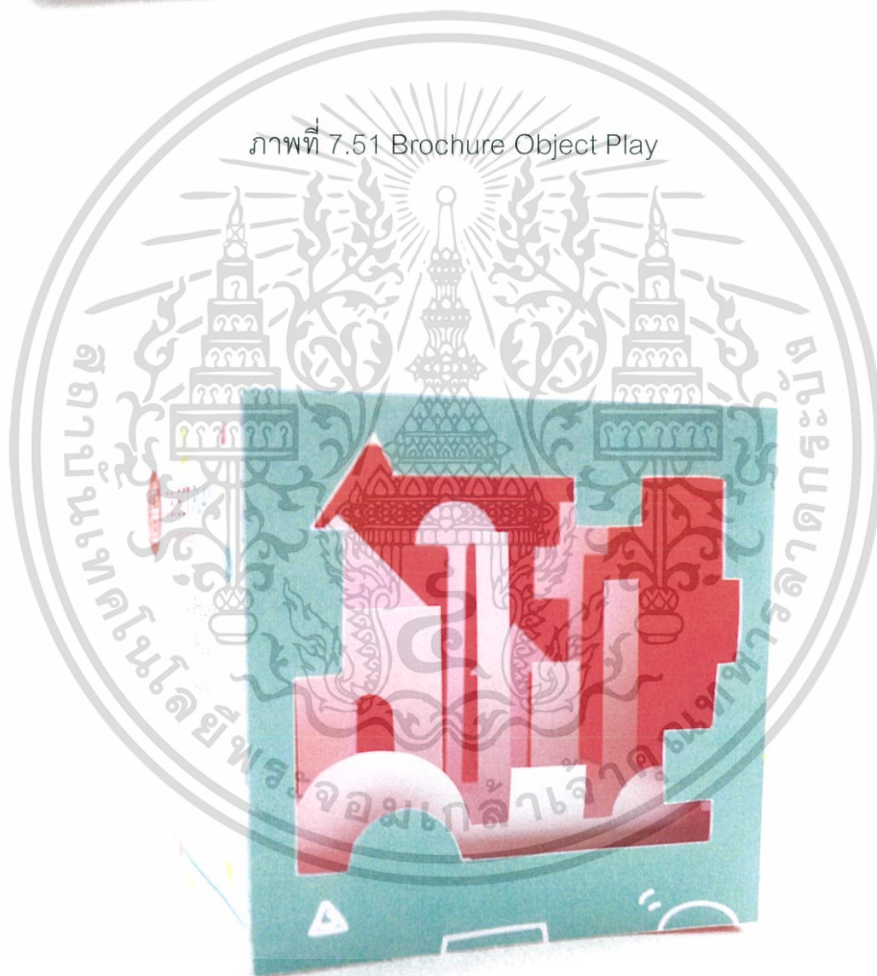
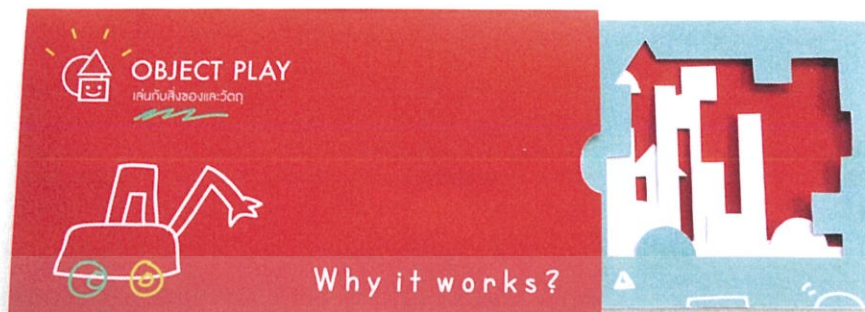


ภาพที่ 7.49 Brochure 5 Senses



ภาพที่ 7.50 Brochure 5 Senses เมื่อทางออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.52 Brochure Object Play เมื่อกางออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.53 Brochure Art & Play



ภาพที่ 7.54 Brochure Art & Play เมื่อกางออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



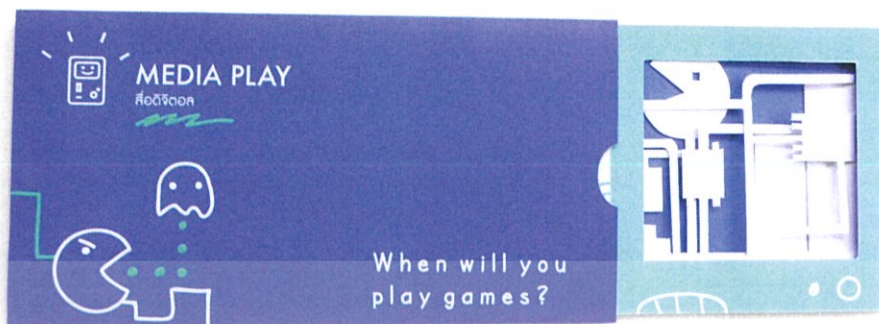
ภาพที่ 7.55 Brochure Music & Play



ภาพที่ 7.56 Brochure Music & Play เมื่อทางออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 7.57 Brochure Media Play



ภาพที่ 7.58 Brochure Media Play เมื่อกางออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.59 Brochure Pretend Play



ภาพที่ 7.60 Brochure Pretend Play เมื่อทางออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



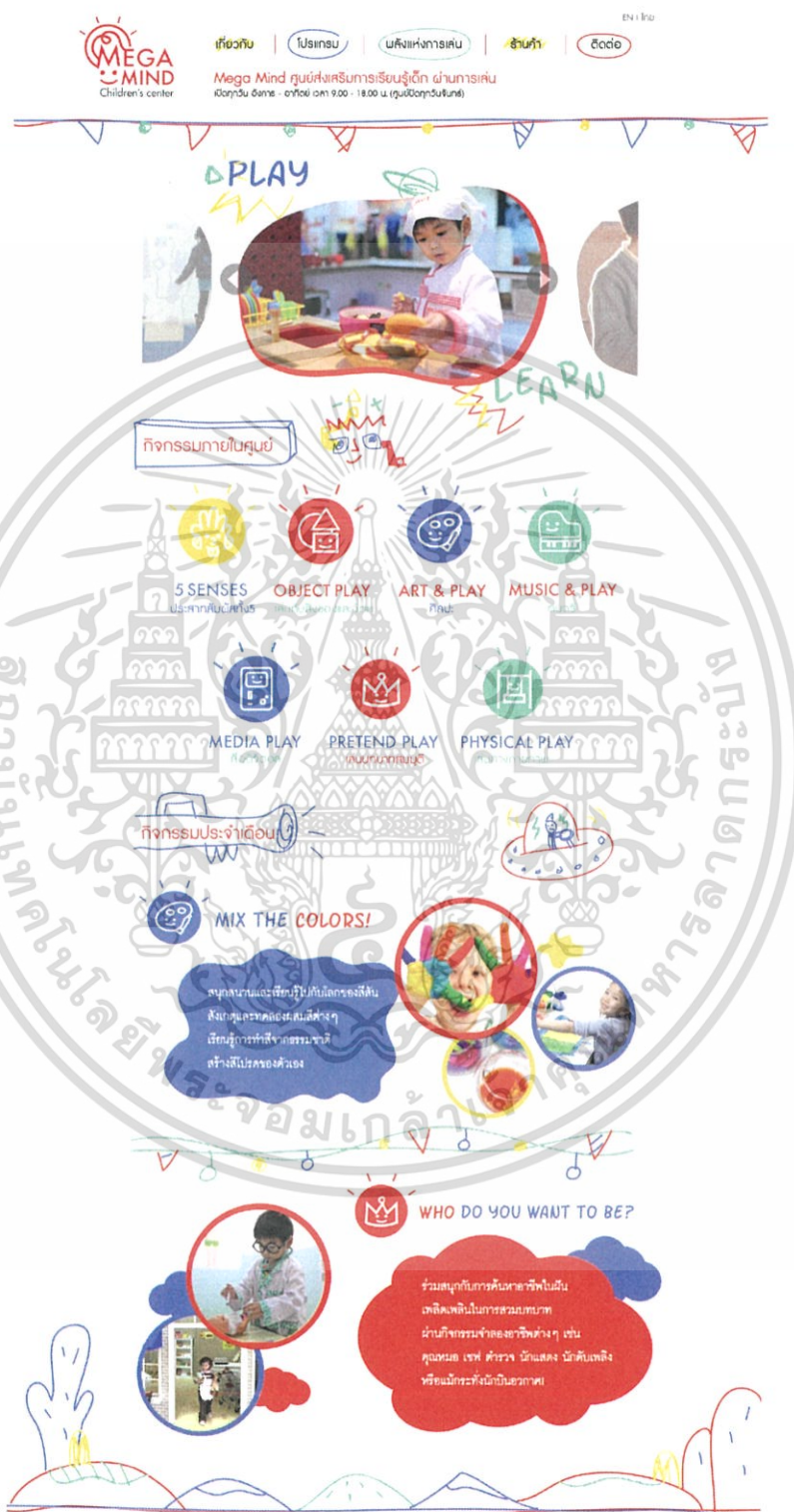
ภาพที่ 7.61 Brochure Physical Play



ภาพที่ 7.62 Brochure Physical Play เมื่อทางออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Website



ภาพที่ 7.63 Website [www.megamind.com](http://www.megamind.com)  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 7.10 ภาพรวมงานจริง



ภาพที่ 7.64 ภาพรวมงานจริง



ภาพที่ 7.65 ภาพรวมงานจริง 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.66 ภาพรวมงานจริง 3



ภาพที่ 7.67 ภาพรวมงานจริง 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 7.68 ภาพรวมงานจริง 5



ภาพที่ 7.69 การใช้งานจริง

ภาพที่ 7.70 การใช้งานจริง 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 8

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 8.1 บทสรุป

การออกแบบกราฟิกสำหรับเด็กส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น Mega Mind children's center สำเร็จและบรรลุเป้าหมาย สามารถสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กได้อย่างดี รวมถึงได้รับความสนใจจากผู้ปกครอง ถึงแนวคิดของศูนย์ และภาพลักษณ์ที่น่าสนใจ

#### 8.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

ในการทำกราฟิกสำหรับเด็กส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น Mega Mind children's center เกิดปัญหาและพบข้อจำกัดในการศึกษา ดังนี้

1. ในช่วงทดลองวาดลายเส้นแบบเด็ก มีความยากพอสมควร เนื่องจากเราวาดรูปมานาน ดังนั้นการวาดให้เหมือนเด็กวาดจึงเป็นเรื่องยาก ในบางครั้งเราจะวาดสัดส่วนที่สมจริงเกินไป
2. การเลือกใช้สี เนื่องจากตัวศูนย์มีสีที่ใช้ 4 สีหลัก ดังนั้น การใช้งานสีในส่วนต่างๆ จึงต้องแบ่งน้ำหนักให้ดี ไม่ให้งานดูรก หรือมีสีที่มากเกินไป
3. การจัด Graphic element เป็นเรื่องยาก บางส่วนจะเจอปัญหาภาพรกเกินไป เนื่องจาก Graphic element ที่เป็นลายเส้น ดังนั้นในบางส่วนจะคุมไม่ค่อยอยู่
4. ศูนย์แห่งนี้ไม่เคยมีมาก่อนในประเทศไทย ดังนั้น จึงต้องมีการค้นหาข้อมูลอ้างอิงจากต่างประเทศค่อนข้างเยอะ แล้วนำมาปรับใช้กับคนไทย รวมถึงการแบ่งโซนในศูนย์ให้ตรงกับความต้องการของเด็กไทย หรือแม้กระทั่งจินตนาการภาพภายในศูนย์ ว่าควรเป็นลักษณะไหน ดังนั้นจึงใช้เวลาค่อนข้างมาก และยากที่จะนึกภาพรวมทั้งหมดขึ้นมาใหม่
4. เมื่อปรี้นท์งาน มีหลายอย่างที่สีอาจจะไม่ตรง แต่ก็พยายามปรับและควบคุมคุณภาพให้ใกล้เคียงมากที่สุด

#### 8.3 ข้อเสนอแนะ

1. ควรจะศึกษาข้อมูลในเรื่องที่จะทำให้ละเอียด และศึกษาจากสภาพแวดล้อมจริง ไม่ใช่ศึกษาเพียงแค่อ้างอิงตัวหนังสือ เช่น ถ้ากลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก เราอยากจะทำใจเด็ก เข้าใจวิธีการวาดของเด็ก เราก็ต้องใช้เวลาอยู่กับเด็ก ลองสังเกต พุดคุยเวลาเด็กวาดภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แล้วเราก็จะเข้าใจ และสามารถทำงานได้ง่ายขึ้น

2. จะต้องไม่ลืมเหตุและผลในการทำเสมอๆ เพราะบางครั้งเวลาทำไปนานๆ เราอาจจะคิดเยอะจนลืมไปว่าเราทำมันไปทำไม วัตถุประสงค์ของโครงการคืออะไร

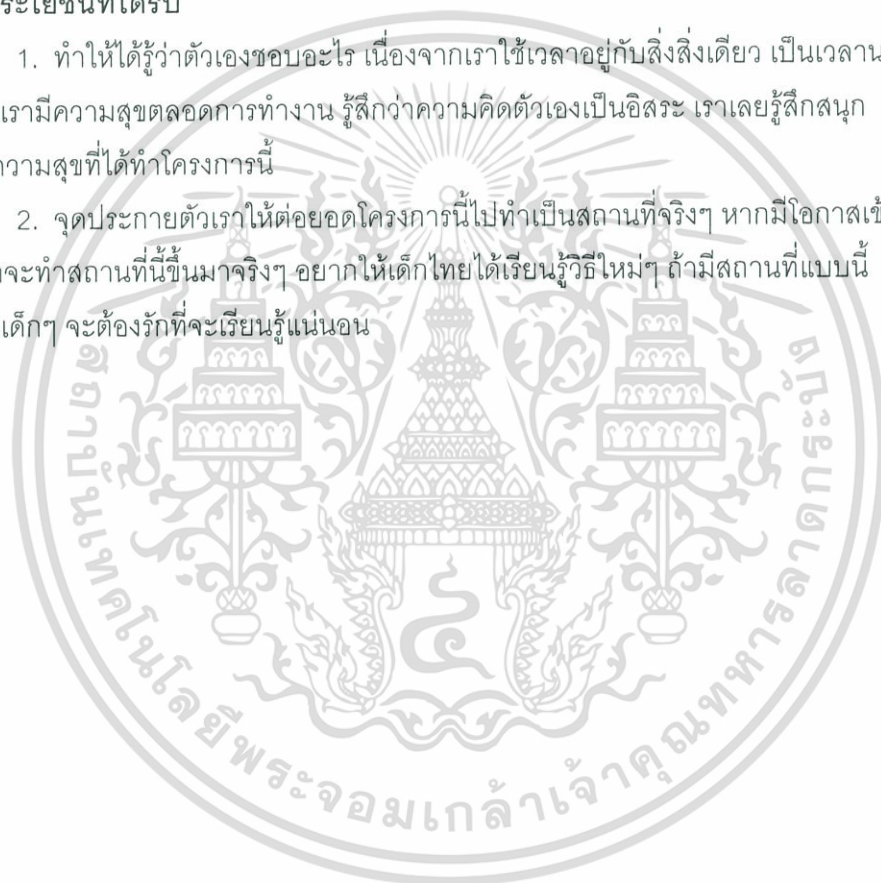
3. การแบ่งเวลา ค่อยๆ ทำ นึกภาพไปที่ละขั้นตอน จะช่วยให้จัดระเบียบงานง่ายขึ้น

4. การวาดแบบร่างหลายๆ แบบ จะช่วยคัดกรองไอเดียได้ดี

#### 8.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ทำให้ได้รู้ว่าตัวเองชอบอะไร เนื่องจากเราใช้เวลาอยู่กับสิ่งเดียว เป็นเวลานาน เราจึงมีความสุขตลอดการทำงาน รู้สึกว่าความคิดตัวเองเป็นอิสระ เราเลยรู้สึกสนุก และมีความสุขที่ได้ทำโครงการนี้

2. จุดประกายตัวเราให้ต่อยอดโครงการนี้ไปทำเป็นสถานที่จริงๆ หากมีโอกาสเข้ามา ก็อยากจะทำสถานที่นี้ขึ้นมาจริงๆ อยากให้เด็กไทยได้เรียนรู้วิถีใหม่ๆ ถ้ามีสถานที่แบบนี้ เชื่อว่า เด็กๆ จะต้องรักที่จะเรียนรู้แน่นอน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### บรรณานุกรม

- พิมพ์ิตา โยธาสมุทร. ปัญหาการศึกษาของเด็กไทย. มกราคม 5, 2560, จาก : Education Kapook.com Web site: <http://library.cmu.ac.th/rsc/?writereport.php&contid=3>
- สรวงมณต์ สิทธิสมาน. (2555). ปัญหาใหญ่ของเด็กไทย คือ แก้ปัญหาชีวิตไม่เป็น. มกราคม 5, 2560, จาก Manager club Website: <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9550000083904>
- Dr. Rachel E. (2555). Power of Play. มกราคม 7, 2560, จาก : Minisota children's museum Website : <http://www.childrensmuseums.org/images/MCMResearchSummary.pdf>
- Boston children's museum. 100 Ways to play. มกราคม 10, 2560, จาก : Boston children's museum Website : <http://www.bostonchildrensmuseum.org/learning-resources/100-ways-play>
- Boston children's museum. Exhibition Program. มกราคม 10, 2560, จาก : Boston children's museum Website : <http://www.bostonchildrensmuseum.org/exhibits-programs/exhibits>
- พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร. กิจกรรมภายในศูนย์. มกราคม 10, 2560, จาก : พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร Website : <http://www.cdm-bangkok.com/>
- Global Art. ศิลปะกับพัฒนาการเด็ก. มกราคม 15, 2560, จาก : Global Art club Website: <http://th.globalart.world/ศิลปะกับพัฒนาการเด็ก/>
- หนังสือพิมพ์โพสทูเดย์. (2553). ดนตรีทำให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์. มกราคม 15, 2560, จาก Saisawan Khayanying Website : <http://www.saisawankhayanying.com/s-featured/ดนตรีทำให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์/>
- ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม. จิตวิทยาสี. มกราคม 18, 2560, จาก Website: [http://rise.swu.ac.th/Portals/184/documents/articles/The\\_PsychologyofColor.pdf](http://rise.swu.ac.th/Portals/184/documents/articles/The_PsychologyofColor.pdf)
- ศรีเรื่อน แก้วกังวาน. พัฒนาการด้านศิลปะการขีดเขียนวัยเด็กตอนต้น. มกราคม 18, 2560, จาก Healthcare Website : <http://www.healthcarethai.com/พัฒนาการด้านศิลปะ/>
- Bangkok Design Today. (2559). การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร. มกราคม 20, 2560, จาก Bangkok graphic Website: <http://www.bangkokgraphic.com/การออกแบบอัตลักษณ์/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล นภามาศ เชียงทอง  
 ที่อยู่ 218/17 ถนนแสงชูโต ตำบลบ้านเหนือ อำเภอเมือง  
 จังหวัดกาญจนบุรี รหัสไปรษณีย์ 71000  
 การติดต่อ E – mail : foh.naphamas@gmail.com  
 Tel. : 097-005-1562

ประวัติการศึกษา  
 พ.ศ. 2550 (ปีการศึกษา 2549) ประถมศึกษา โรงเรียนดรุณากาญจนบุรี  
 พ.ศ. 2556 (ปีการศึกษา 2555) มัธยมศึกษา โรงเรียนเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระศรีนครินทร์  
 กาญจนบุรี ในพระราชูปถัมภ์สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ  
 สยามบรมราชกุมารี  
 พ.ศ. 2560 (ปีการศึกษา 2559) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้