

การออกแบบอัตลักษณ์ค่ายกิจกรรมฝึกทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินสำหรับเด็ก

Corporate Identity Design For Activity Camp To Practice Survival Skills In
Emergency Situations For Children.



ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์ ภาควิชานิติศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะ และการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2566

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะ และการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์ การออกแบบอัตลักษณ์ค่ายกิจกรรมฝึกทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์
ฉุกเฉินสำหรับเด็ก
Corporate Identity Design For Activity Camp To Practice Survival
Skills In Emergency Situations For Children.

นักศึกษา ภัสราภรณ์ ทองพงษ์เนียม

รหัสประจำตัว 63020269

ปริญญา ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชา นิเทศศิลป์

พ.ศ. 2566

อาจารย์ที่ปรึกษา อ.ภาพแพรว รัตรสาร



Handwritten signature in blue ink

(อ.ภาพแพรว รัตรสาร)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 31 เดือน พ.ค. พศ. 2567

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบอัตลักษณ์ค่ายกิจกรรมฝึกทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินสำหรับเด็ก
นักศึกษา	ภัสราภรณ์ ทองพงษ์เนียม
รหัสประจำตัว	63020269
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
พ.ศ.	2566
อาจารย์ที่ปรึกษา	อ.ภาพแพรว รัตสาร

บทคัดย่อ

เหตุฉุกเฉินมักเกิดโดยไม่คาดคิดและเกิดขึ้นบ่อยไม่ว่าจะกับใครและในวัยเด็กจึงเป็นวัยที่เสี่ยงต่อเหตุการณ์ฉุกเฉินในประเทศไทยมีชาวอุบัติเหตุในเด็กเยอะมาก ส่วนใหญ่แล้วเกิดจากความไม่รู้เท่าไม่ถึงการณ์ของผู้ดูแลและตัวเด็กเองหรือสถานการณ์จากสภาพแวดล้อมที่กำลังเกิดอะไรบางอย่าง แต่เด็กไม่รู้ถึงสิ่งนั้นหรือรู้สึกแต่ไม่รู้ต้องทำอะไร ถ้าไม่มีการเตรียมพร้อมซ้อมปฏิบัติเมื่อเกิดสถานการณ์จริงเขาอาจไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองให้ปลอดภัยได้ การฝึกฝนสิ่งเหล่านี้คือ ‘ทักษะชีวิต’ ฉะนั้นผู้ปกครองจำเป็นต้องเสริมทักษะเพื่อเป็นเกราะป้องกันให้ลูกวิเคราะห์เป็น ประเมินสถานการณ์ได้ และเอาตัวรอดจากสิ่งอันตรายรอบตัวได้ ประเทศไทยควรมีการสอนเรื่องนี้อย่างจริงจัง

ดังนั้นจึงสนใจออกแบบอัตลักษณ์ของค่ายฝึกการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินสำหรับเด็ก ให้เด็กได้มีทักษะเหล่านี้สามารถช่วยเหลือตนเองได้ เอาตัวรอดในสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดในชีวิตประจำวัน สถานที่ใกล้ตัวหรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับเด็กในวัยนั้น เน้นความรู้และขั้นตอน จำลองเหตุการณ์ในสถานการณ์และฝึกปฏิบัติจริง สอนให้เด็กรู้จักระวังสังเกตและเข้าใจก่อนเกิดเหตุ รับมือ และการวางแผน

งานออกแบบสำเร็จได้ตามที่ต้องการในด้านการออกแบบ ในระหว่างการทำงานได้ศึกษาข้อมูลของทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉิน ทักษะการเรียนรู้ในวัยเด็กเพื่อนำมาใช้เกี่ยวข้องกับงานออกแบบเพื่อตรงตามกลุ่มเป้าหมายและสารที่ต้องการสื่อ และนำข้อมูลมาใช้ออกแบบในสื่อการเรียนรู้เพื่อเป็นแรงจูงใจที่อยากให้ผู้ปกครองของเด็กๆ และตัวเด็กตระหนักรู้ถึงความสำคัญในการมีทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินไว้ติดตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีจากความกรุณาจากบุคคลต่างๆ คอยช่วยเหลือ สนับสนุน คำแนะนำและคำปรึกษาเกี่ยวกับโครงการ

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ภาพแพรว รัตสร อาจารย์ที่ปรึกษาที่คอยช่วยเหลือ ให้คำแนะนำให้ ความคิดข้อมูลการออกแบบเข้าที่เข้าทางและเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้าเสมอมา ขอขอบพระคุณอาจารย์ ภาควิชานิเทศศิลป์ทุกท่านที่คอยช่วยให้คำแนะนำงานออกแบบให้มีแนวทางเพื่อนำไปพัฒนาศิลปนิพนธ์ ให้สมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณครอบครัวของข้าพเจ้าที่เป็นกำลังใจสำคัญในการช่วยเหลือข้าพเจ้าในทุกเรื่อง กำลังใจ อาหารการกินที่ช่วยให้มีพลังงานในการทำงานต่อดูแลและเป็นห่วงข้าพเจ้า

ขอขอบคุณเพื่อนร่วมสาขานิเทศศิลป์ รุ่นที่38 ที่คอยช่วยเหลือให้คำปรึกษารับฟังปัญหาของ ข้าพเจ้า ไปเที่ยว หัวเราะ สร้างสีสันในชีวิตด้วยกัน พร้อมทั้งยังเป็นกำลังใจในการทำศิลปนิพนธ์

สุดท้ายขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าเองที่ยังมีความหวังและความพยายามอยู่เสมอ สนุกไปกับการ ทำงานนี้และเลือกสิ่งที่ดีเองคิดว่าจะไปต่อและอยู่กับสิ่งนั้นได้และพยายามทำศิลปนิพนธ์นี้จนสำเร็จ

ภัสราภรณ์ ทองพงษ์เนียม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ.....	II
สารบัญ.....	III
สารบัญรูปภาพ	V
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตของงาน.....	2
1.4 ข้อจำกัด	2
1.5 ขั้นตอนของการดำเนินงาน.....	2
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 เหตุการณ์ฉุกฉินและสถานการณ์ฉุกฉิน	4
2.2 เหตุการณ์ฉุกฉินที่เกิดขึ้นกับเด็ก	4
2.3 ความจำเป็นของการเรียนรู้ทักษะการเอาตัวรอดสำหรับเด็ก	5
2.4 การรับมือต่อเหตุการณ์ฉุกฉินต่างๆ.....	6
บทที่ 3 ข้อมูลทางด้านการออกแบบ	9
3.1 สื่อที่มีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเด็กวัยประถมศึกษา	9
3.2 การออกแบบสื่อสำหรับเด็ก	9
บทที่ 4 วิธีการดำเนินงาน	12
4.1 กลุ่มเป้าหมาย.....	12
4.2 วิธีการเก็บข้อมูล.....	12
4.3 ขอบเขตของเนื้อหา.....	12
4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน	13
4.5 แนวทางการออกแบบ.....	13
บทที่ 5 การดำเนินการออกแบบ	15
5.1 การพัฒนาโลโก้.....	15
5.2 การออกแบบตัวละคร.....	16
5.3 การออกแบบไอคอน.....	18
5.4 การออกแบบโปสเตอร์.....	20
5.5 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์	23
5.6 การออกแบบโบรชัวร์.....	26

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.7 การออกแบบเว็บไซต์.....	28
5.8 การออกแบบสื่ออื่นๆ.....	29
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ.....	39
6.1 โปสเตอร์.....	39
6.2 สื่อออนไลน์.....	41
6.3 สื่อออฟไลน์.....	41
6.4 โบรชัวร์.....	42
6.5 หน้าเว็บไซต์.....	43
6.6 สื่ออื่นๆ.....	43
6.7 Manual Book.....	51
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	52
7.1 บทสรุป.....	52
7.2 ปัญหาและข้อจำกัด.....	52
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	52
บรรณานุกรม.....	53
ประวัติผู้เขียน.....	55
ภาคผนวก.....	56

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 4.1 Moodboard แนวทางที่ 1	13
ภาพที่ 4.2 Moodboard แนวทางที่ 2	14
ภาพที่ 4.3 Moodboard แนวทางที่ 3	14
ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้.....	15
ภาพที่ 5.2 โลโก้สำเร็จ	16
ภาพที่ 5.3 ภาพร่างตัวละคร ฟง ในอิมบ้าน.....	16
ภาพที่ 5.4 ภาพร่างตัวละคร หลิน ในอิมโรงเรียน	17
ภาพที่ 5.5 ภาพร่างตัวละคร จูเนียร์ ในอิมสาธารณะ	17
ภาพที่ 5.6 ภาพออกแบบตัวละครสำเร็จทั้ง 3 ตัวละคร	17
ภาพที่ 5.7 ภาพร่างไอคอนกิจกรรม A.....	18
ภาพที่ 5.8 ภาพร่างไอคอนกิจกรรม B	18
ภาพที่ 5.9 ภาพร่างไอคอนหมวดหมู่.....	19
ภาพที่ 5.10 ภาพสำเร็จไอคอนกิจกรรม.....	19
ภาพที่ 5.11 ภาพสำเร็จไอคอนหมวดหมู่.....	20
ภาพที่ 5.12 ภาพร่างโปสเตอร์แบบ A.....	20
ภาพที่ 5.13 ภาพร่างโปสเตอร์แบบ B.....	21
ภาพที่ 5.14 ภาพร่างโปสเตอร์แบบ C.....	21
ภาพที่ 5.15 ภาพร่างพัฒนาโปสเตอร์ ครั้งที่ 2.....	22
ภาพที่ 5.16 ภาพโปสเตอร์สำเร็จ.....	22
ภาพที่ 5.17 ภาพร่างสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ 1:1.....	23
ภาพที่ 5.18 ภาพร่างสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ J-flag	23
ภาพที่ 5.19 ภาพร่างสื่อประชาสัมพันธ์ออฟไลน์ Billboard	24
ภาพที่ 5.20 ภาพสำเร็จสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ 1:1	24
ภาพที่ 0.21 ภาพสำเร็จสื่อประชาสัมพันธ์ออฟไลน์ J-flag.....	25
ภาพที่ 5.22 ภาพสำเร็จสื่อประชาสัมพันธ์ Billboard.....	25
ภาพที่ 5.23 ภาพร่างโบรชัวร์.....	26
ภาพที่ 5.24 ภาพสำเร็จโบรชัวร์.....	27
ภาพที่ 5.25 ภาพร่างหน้าเว็บไซต์.....	28
ภาพที่ 5.26 ภาพสำเร็จเว็บไซต์.....	28
ภาพที่ 5.27 ภาพร่างสายคาดเอว	29
ภาพที่ 5.28 ภาพร่างเกียรติบัตร.....	29
ภาพที่ 5.29 ภาพร่างป้ายชื่อ.....	29
ภาพที่ 5.30 ภาพร่างป้ายไอคอน	30
ภาพที่ 5.31 ภาพร่างหมวก.....	30
ภาพที่ 5.32 ภาพร่างเข็มกลัด	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.33 ภาพร่างนามบัตร	31
ภาพที่ 5.34 ภาพร่างตัว Box set สื่อการเรียนรู้.....	31
ภาพที่ 5.35 ภาพร่างคู่มืออิมบ้านบางส่วน	32
ภาพที่ 5.36 ภาพร่างแผ่นพับอินโฟกราฟิกอิมโรงเรียน.....	32
ภาพที่ 5.37 ภาพร่างแผ่นพับอินโฟกราฟิกอิมสาธารณะ	33
ภาพที่ 5.38 ภาพสำเร็จผ้าคาดเอว.....	33
ภาพที่ 5.39 ภาพสำเร็จเกียรติบัตร	34
ภาพที่ 5.40 ภาพสำเร็จป้ายชื่อ.....	34
ภาพที่ 5.41 ภาพสำเร็จหมวก.....	34
ภาพที่ 5.42 ภาพสำเร็จป้ายไคคอน	35
ภาพที่ 5.43 ภาพสำเร็จเข็มกลัด	35
ภาพที่ 5.44 ภาพสำเร็จนามบัตร	35
ภาพที่ 5.45 ภาพสำเร็จกล่องตัวฝากล่อง.....	36
ภาพที่ 5.46 ภาพสำเร็จกล่องตัวกล่อง	36
ภาพที่ 5.47 ภาพสำเร็จคู่มืออิมบ้าน.....	37
ภาพที่ 5.48 ภาพสำเร็จแผ่นพับอินโฟกราฟิกอิมโรงเรียน.....	38
ภาพที่ 5.49 ภาพสำเร็จแผ่นพับอินโฟกราฟิกอิมสาธารณะ	38
ภาพที่ 6.1 โปสเตอร์อิมบ้าน	39
ภาพที่ 6.2 โปสเตอร์อิมโรงเรียน.....	40
ภาพที่ 6.3 โปสเตอร์อิมสาธารณะ.....	40
ภาพที่ 6.4 สื่อออนไลน์.....	41
ภาพที่ 6.5 J-Flag.....	41
ภาพที่ 6.6 Billboard.....	42
ภาพที่ 6.7 โบรชัวร์.....	42
ภาพที่ 6.8 หน้าเว็บไซต์	43
ภาพที่ 6.9 Box set สื่อการเรียนรู้.....	43
ภาพที่ 6.10 เกียรติบัตร.....	44
ภาพที่ 6.11 เข็มกลัด.....	44
ภาพที่ 6.12 ผ้าคาดเอว.....	45
ภาพที่ 6.13 ป้ายชื่อ.....	45
ภาพที่ 6.14 นามบัตร.....	46
ภาพที่ 6.15 เสื้อ.....	46
ภาพที่ 6.16 กระเป๋า.....	47
ภาพที่ 6.17 แก้วน้ำ.....	47
ภาพที่ 6.18 ขวดน้ำ.....	48
ภาพที่ 6.19 สมุด.....	48
ภาพที่ 6.20 หมวก.....	49
ภาพที่ 6.21 ปากกา.....	49

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.22 ป้ายไอคอน.....	50
ภาพที่ 6.23 รถตู้.....	50
ภาพที่ 6.24 Manual Book.....	51



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เหตุฉุกเฉิน หรือ ภาวะฉุกเฉิน ตามคำนิยามทั่วไป หมายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทันทีทันใดไม่ได้มีการคาดการณ์มาก่อนและไม่สามารถควบคุมได้ทันที เกิดจากสิ่งรอบตัวอาจทำให้เกิดอาการบาดเจ็บต่อบุคคลหรือเสียชีวิตได้ซึ่งเป็นอีกหนึ่งสาเหตุของการสูญเสียที่ไม่มีใครอยากให้เกิด หรือเกิดความเสียหายต่อทรัพย์สิน เหตุฉุกเฉินมีอยู่ในหลายเหตุการณ์ เช่น การบาดเจ็บต่อบุคคล ไฟไหม้ คนแอด ฆมน้ำ หรืออุบัติเหตุทางธรรมชาติ เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ที่เราอาจห้ามไม่ได้แต่เราสามารถลดการบาดเจ็บต่อผู้คนที่ได้โดยการเรียนรู้ทักษะการเตรียมตัวที่รับมือกับเหตุการณ์พวกนี้สิ่งนี้ไม่ใช่แค่ทักษะเฉพาะของทางการแพทย์หรืออาสาสมัครเท่านั้นแต่บุคคลทั่วไปไม่ว่าจะอายุเท่าไรก็สามารถมีความรู้ทักษะเอาตัวรอดได้รวมถึงในวัยเด็กที่ในชีวิตประจำวันมักจะเสี่ยงอันตรายกับเรื่องนี้ ไม่ว่าจะด้วยตัวเด็กเองหรือสถานการณ์จากสภาพแวดล้อมที่กำลังเกิดอะไรบางอย่างแต่เด็กไม่รู้ถึงสิ่งนั้นหรือรู้สึกแต่ไม่รู้ต้องทำอย่างไรถ้าไม่มีการเตรียมพร้อมซ้อมปฏิบัติ เมื่อเกิดสถานการณ์จริงเขาอาจไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองให้ปลอดภัยได้ สำหรับประเทศไทยจากการรวบรวมสถิติข้อมูลเกี่ยวกับการเจ็บป่วยฉุกเฉินและอุบัติเหตุของเด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 15 ปี ในปี พ.ศ. 2555 พบว่ามีเด็กเจ็บป่วยฉุกเฉินและประสบอุบัติเหตุทั้งสิ้น 87,456 คน จำแนกการเกิดอุบัติเหตุต่างๆ ดังนี้ อุบัติเหตุยานยนต์ 24,439 คน พลัดตกหกล้ม 7,619 คน ถูกไฟไหม้ น้ำร้อนลวก 444 คน ฆมน้ำและบาดเจ็บน้ำ 392 คน และการสำลักอุดกั้นทางเดินหายใจ 93 คน และข้อมูลจากหลักสูตรผู้จัดแผนงานป้องกันการจมน้ำ กรมควบคุมโรค กระทรวงสาธารณสุข ระบุว่า ในแต่ละปีมีเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี ฆมน้ำเสียชีวิตปีละเกือบ 1,000 คน

วัยเด็กจึงเป็นวัยที่เสี่ยงต่อเหตุการณ์ฉุกเฉินส่วนใหญ่แล้วเกิดจากความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ของผู้ดูแลและตัวเด็กเอง สิ่งเหล่านี้คือ ‘ทักษะชีวิต’ ฉะนั้นผู้ปกครองจำเป็นต้องเสริมทักษะเพื่อเป็นเกราะป้องกันให้ลูก ให้วิเคราะห์เป็น ประเมินสถานการณ์ได้และเอาตัวรอดจากสิ่งอันตรายรอบตัวได้

การศึกษาไทยถึงแม้จะพบเห็นการสอนเรื่องเอาตัวรอดในสถานการณ์ต่างๆ ตามโรงเรียน เช่น อาจมีหน่วยอาสาสมัครมาสอนเป็นการเรียนแค่ไม่กี่ครั้งหรืออาจจะได้นั่งดูที่เขาสาธิตอย่างเดียวแต่ไม่ได้ลงมือปฏิบัติจริงอย่างไรก็ตามก็มีเป็นครั้งคราวเท่านั้นไม่ได้เป็นหลักสูตรในวิชาหรือในบางโรงเรียนอาจไม่มีเลย ถึงแม้ในไทยจะมีวิชาที่เข้าช่วยการฝึกทักษะในชีวิตอย่างวิชาลูกเสือแต่กลับกลายเป็นว่าวิชาลูกเสือของไทยนั้นเน้นการเคารพกฎระเบียบต่างๆ ไปเสียมากกว่า ทางกิจกรรมสถานการณ์จำลองที่ฝึกฝนการเอาตัวรอดในสถานการณ์ต่างๆ ไม่เป็นที่พบเห็นซึ่งทักษะเหล่านี้จำเป็นมากในเด็กวัยนี้จะสามารถจดจำและนำไปใช้ได้และติดตัวไปจนถึงในวัยที่โตขึ้น ซึ่งจะเกิดหรือไม่เกิดก็ได้แต่ถ้าเด็กมีความรู้ไว้และเด็กไปถึงสถานการณ์จริง เด็กก็จะตระหนักรู้ว่าเขาต้องมีสติ ต้องทำอะไรเป็นลำดับขั้นตอนต่อไป

ด้วยปัญหาเหล่านี้ จึงสนใจออกแบบอัตลักษณ์ของค่ายฝึกการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินสำหรับเด็ก ให้เด็กได้มีทักษะเหล่านี้สามารถช่วยเหลือตนเองได้ เอาตัวรอดในสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดในชีวิตประจำวัน สถานที่ใกล้ตัวหรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับเด็กในวัยนั้น เน้นความรู้และขั้นตอน จำลองเหตุการณ์ในสถานการณ์และฝึกปฏิบัติจริง สอนให้เด็กรู้จักระวังสังเกตและเข้าใจก่อนเกิดเหตุ รับมือและการวางแผน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการออกแบบอัตลักษณ์ค่ายกิจกรรมสำหรับเด็ก
2. เพื่อสร้างสื่อให้เด็กได้เรียนรู้และมาฝึกทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินจากกิจกรรมในค่าย

1.3 ขอบเขตของงาน

แบ่งเป็น

1. ลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเด็กประถมอายุ 10-12 ปี เด็กไทยที่ผู้ปกครองต้องการให้เรียนรู้และฝึกทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉิน
2. ขอบเขตของเนื้อหา เนื้อหาที่จะศึกษาเกี่ยวกับการเหตุการณ์ฉุกเฉินที่พบในเด็กในสถานการณ์แบบต่างๆ เช่น จมน้ำ ติดอยู่ในรถตู้ ไฟไหม้ ทรุดยิง เป็นต้น ศึกษาวิธีและขั้นตอนเอาตัวรอดในเหตุการณ์ฉุกเฉินควรทำอย่างไร
3. ขอบเขตของชิ้นงาน สื่อประเภทอัตลักษณ์แบรนด์ โปสเตอร์และสื่อประชาสัมพันธ์ เว็บไซต์ของค่าย CI Manual Book ไม่ต่ำกว่า 30 หน้า และสื่ออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมของค่าย เช่น ใบเมนูฐานกิจกรรม ป้ายชื่อ เสื้อค่าย เข็มกลัดรางวัล คู่มือในการเรียนรู้ในกิจกรรมนั้น

1.4 ข้อจำกัด

การใช้ภาพถ่ายจากบุคคลจริงมาไว้ในงานโดยเฉพาะภาพเด็กที่ต้องได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง อาจจะนำเสนอโดยใช้วิธีอื่น

1.5 ขั้นตอนของการดำเนินงาน

1. กำหนดวัตถุประสงค์ในการสร้างอัตลักษณ์ค่าย จัดหมวดหมู่กิจกรรมที่เด็กควรได้เรียนรู้จากค่ายนี้
2. รวบรวมข้อมูลกิจกรรมการฝึกทักษะเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉิน ข้อมูลอุบัติเหตุในเด็กที่มักจะได้บ่อย ข้อมูลทักษะการเอาตัวรอดต่างๆ เด็กวัยนี้ควรจะได้เรียนรู้และการฝึกในสถานการณ์จริงขั้นตอนเป็นอย่างไรและจัดหมวดหมู่กิจกรรมในค่าย
3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาตีความเพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้นและสามารถต่อยอดได้ เช่น เป็น Icon สื่อสารให้เข้าใจ ภาพประกอบที่ใช้
4. เรียบเรียงเนื้อหา ในแต่ละด้านว่าถ้าทำกิจกรรมนี้เด็กจะได้เรียนรู้ทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินเรื่องใด และขั้นตอนการเรียนรู้
5. กำหนดแนวทางการออกแบบ ภาพลักษณ์ต้องเข้าถึงเด็ก เช่น สี ภาพประกอบ ตัวอักษร และสามารถต่อยอดการออกแบบจากกิจกรรมในค่าย
6. ดำเนินงานการออกแบบ อัตลักษณ์ของค่าย และสื่ออื่นๆ ที่สอดคล้องกับกิจกรรม
7. สรุปผลการดำเนินงานการออกแบบอัตลักษณ์ค่ายกิจกรรมฝึกทักษะการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินสำหรับเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจการออกแบบอัตลักษณ์ค่ายสำหรับเด็กและการออกแบบสื่อต่างๆ จากกิจกรรม
2. เด็กได้รับสื่อการเรียนรู้ในการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินแบบต่างๆ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

2.1 เหตุการณ์ฉุกเฉิน หรือ สถานการณ์ฉุกเฉิน

เหตุฉุกเฉิน หรือ ภาวะฉุกเฉิน จากคำนิยามหมายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทันทีทันใด ไม่ได้มีการคาดคิดมาก่อนหน้านั้น ไม่ได้มีการเตือนล่วงหน้าเป็นเรื่องที่ไม่มีใครสามารถรู้ได้ล่วงหน้าและไม่สามารถควบคุมได้ทันทีที่เกิด อาจทำให้เกิดการเสียชีวิตเหตุฉุกเฉินที่เกิดขึ้นให้อยู่ในภาวะที่ก่อให้เกิดอันตรายหรือสร้างความเสียหายบาดเจ็บและอาจเกิดความเสียหายต่อทรัพย์สินได้ เป็นเหตุการณ์ไม่คาดคิด เช่น อุบัติเหตุทางการจราจร อุบัติเหตุการจมน้ำ และอุบัติเหตุจากอัคคีภัย (สุทธิกานต์ วงศ์ไชย, 2566) เหตุฉุกเฉินที่เกิดขึ้นจากตัวเอง เช่น หกล้มเป็นแผล แผลพุพองจากการโดนความร้อน ไฟลุกติดภาชนะขณะทำอาหาร จมน้ำ เหตุฉุกเฉินที่เกิดจากสิ่งรอบข้าง เช่น ไฟไหม้ตึก สารเคมีรั่วไหล และเหตุฉุกเฉินจากภัยธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม แผ่นดินไหว อัคคีภัย ระดับของเหตุการณ์ฉุกเฉินสามารถแบ่งได้ 3 ระดับ

- 1) สถานการณ์ที่ไม่อันตรายถึงชีวิต ทรัพย์สิน หรือสิ่งแวดล้อม สามารถควบคุมได้โดยทรัพยากรที่มีอยู่ในละแวกนั้น
- 2) สถานการณ์ที่อันตรายและกระทบต่อชีวิต ทรัพย์สิน และสิ่งแวดล้อมมากขึ้น มีการขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานอื่นๆ นอกเหนือจากทรัพยากรที่มีอยู่
- 3) สถานการณ์ร้ายแรงส่งผลต่อชีวิต ทรัพย์สิน และสิ่งแวดล้อม อพยพประชากรในวงกว้าง ขอความช่วยเหลือจากหน่วยงานผู้เชี่ยวชาญ

2.2 เหตุการณ์ฉุกเฉินที่เกิดขึ้นกับเด็ก

จากการรวบรวมสถิติในประเทศไทยเกี่ยวกับอาการเจ็บป่วยฉุกเฉินและอุบัติเหตุของเด็ก อายุตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 15 ปี ในปี พ.ศ. 2555 พบว่ามีเด็ก เจ็บป่วยฉุกเฉินและประสบอุบัติเหตุ จำแนกเป็นเหตุฉุกเฉินอายุ 1-15 ปี ของประเทศไทยจำแนกได้ดังนี้ อุบัติเหตุยานยนต์ 24,439 คน พลัดตกหกล้ม 7,619 คน ถูกไฟลวกน้ำร้อนลวก 444 คน จมน้ำและอุบัติเหตุทางน้ำ 392 คน และการสำอูดก้นทางเดินหายใจ 93 คน ส่วนใหญ่สาเหตุการเกิดอุบัติเหตุในเด็กมีดังนี้

1.ตัวเด็กเอง เพราะในวัยเด็กมีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งต่างๆ รอบตัว มีพัฒนาการตามวัยทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา การพัฒนาของเด็กในแต่ละวัยก็จะแตกต่างกันออกไป วัยเตาะแตะ 1-3 ปี เป็นวัยที่พัฒนาการทางสมองและอารมณ์อย่างรวดเร็ว มีการพัฒนาของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ วัย 2-3 ปี สามารถเรียนรู้เรื่องซับซ้อนได้มากขึ้นปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ วัยก่อนเรียน 3-5 ปี ควบคุมอารมณ์ตัวเองได้ดีขึ้นเล็กน้อย สนใจในการเรียนรู้และลองทำสิ่งใหม่ๆ มีจินตนาการสูง ผู้ปกครองควรสนับสนุนให้เด็กใช้จินตนาการอย่างเหมาะสม เด็กวัยเรียน 5-12 ปี เป็นช่วงสำคัญที่จะเรียนรู้ทักษะชีวิต สมองพัฒนาอย่างรวดเร็ว ควรหากิจกรรมให้ทำที่ใช้การออกกำลังกาย (โรงพยาบาลเปาโลเกษตร, 2566)

2.ความประมาทหรือรู้เท่าไม่ถึงการของผู้ปกครอง หากผู้ดูแลเด็กขาดความรอบคอบอาจทำให้เกิดอันตรายต่อเด็กได้ เช่น วางของมีคมไว้เมื่อใช้แล้วไม่เก็บไว้ให้พ้นมือเด็กอาจทำให้เด็กหยิบมาเล่นได้ หรือการปล่อยให้เด็กเล่นน้ำตามลำพังถ้าคาดสายตาอาจทำให้เด็กจมน้ำได้หรือกรณีที่เด็กเสียชีวิตในรถเกิดจากผู้ดูแลเด็กลืมเด็กไว้ในรถปิดเครื่องปิดประตูทำให้เด็กขาดอากาศหายใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สิ่งแวดล้อม ทั้งสิ่งแวดล้อมกายภาพ เช่น สนามเด็กเล่นอาจชำรุดทำให้เกิดอุบัติเหตุสำหรับเด็กได้ แม่น้ำ คลอง สระน้ำ หรืออาจจะเป็นสถานที่ใกล้ตัวมากอย่างบ้านเพราะในบ้านอาจจะมีอุปกรณ์ที่เป็นอันตราย เช่น เครื่องใช้ไฟฟ้าที่เก่าหรือชำรุดอาจทำให้เกิดประกายไฟที่เป็นต้นเหตุของไฟไหม้ได้ และสิ่งแวดล้อมด้านสังคม เช่น ผู้คนรอบข้าง อาจมีค่านิยมไม่เข้าใจในที่สาธารณะ ผู้คนรอบข้างที่มีการใช้ความรุนแรง ทำให้เด็กมีโอกาสถูกทำร้ายหรือล่อลวงละเมิดได้มากขึ้น

ในประเทศไทยพบว่าสาเหตุการเสียชีวิตของเด็ก เหตุการณ์อันดับ 1 คือ การจมน้ำ ในช่วง 10 ปี พ.ศ. 2555 – 2564 โดยเฉพาะในเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี จมน้ำไปแล้วถึง 7,374 คน เฉลี่ยปีละ 737 คน หรือวันละ 2 คน โดยเฉพาะช่วงฤดูร้อนปิดเทอมเดือนมีนาคม - พฤษภาคม ที่เด็กส่วนใหญ่มักไปเที่ยว ไม่ว่าจะเป็น ทะเล น้ำตก หรือชวนกันไปเล่นน้ำริมคลอง บ่อน้ำ เป็นช่วงที่เด็กจมน้ำเสียชีวิตมากที่สุดคือ สามเดือนนี้คือ 241 คน หรือวันละเกือบ 3 คน เช่น จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นพื้นที่สีแดงที่มีเด็กจมน้ำเสียชีวิต (นายแพทย์ชเรศ ทรัพย์วิจิตร, 2565) ในความจริงแล้วแม้จะไม่ใช่วัยปิดเทอมฤดูร้อนแต่เด็กไทยก็มีข่าวการจมน้ำเกิดขึ้นบ่อยและในบางช่วงก็เป็นสถานที่ใกล้ตัวบ้านของเด็กเอง แม้แต่สถานที่ที่ไม่ใช่สถานที่ท่องเที่ยวก็เกิดเหตุได้ ส่วนใหญ่เกิดในแหล่งน้ำธรรมชาติ ได้แก่ ทะเล และแหล่งน้ำที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ คู คลอง ฝาย และเขื่อน

ไฟไหม้ เป็นเรื่องใกล้ตัวที่มักจะเกิดได้กับทุกเพศทุกวัย สถานที่เสี่ยงการเกิดไฟไหม้ส่วนมากอยู่ในพื้นที่ชุมชนหนาแน่น อาคารขนาดใหญ่ อาคารสูง โรงงานอุตสาหกรรม ศูนย์การค้า สถาบันเชิง ซึ่งจะสังเกตได้ว่ามักเป็นสถานที่ที่มีการใช้ไฟฟ้า หรือเชื้อเพลิงจำนวนมาก โดยฤดูร้อน ฤดูแล้ง และในเทศกาลสำคัญถือเป็นช่วงที่ต้องมีการจับตาและเฝ้าระวังการเกิดอัคคีภัยขึ้น เพราะในชีวิตประจำวันเราใช้อุปกรณ์ที่สามารถติดไฟเป็นประกายไฟได้ แม้แต่อุปกรณ์ในบ้าน เช่น เครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ หากชำรุดจะทำให้เกิดการช็อตได้ หรือไฟฟ้าลัดวงจรที่เป็นสาเหตุอันดับต้นๆ ของการเกิดไฟไหม้ที่ทำให้บ้านและผู้คนบาดเจ็บเสียหาย

หรือจะเป็นเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดอย่างกราดยิงหรือคนแออัดที่ไม่ค่อยเกิดขึ้นในเมืองไทยบ่อยนัก แต่ก็เชื่อว่าไม่มี อย่างเหตุการณ์กราดยิงที่เมื่อปี พ.ศ. 2565 จังหวัดหนองบัวลำภู ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กอดีตตำรวจใช้อาวุธปืนและมีดสังหารเด็กเล็ก 24 คน อายุน้อยสุดเพียง 3 ปี และสังหารครู ที่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่ควรมีใครต้องเจอทำให้ผู้คนต้องสูญเสียอีกทั้งยังเกิดขึ้นกับเด็กที่ไม่รู้อะไรเลย อย่างไรก็ตามเหตุการณ์คนแออัดหรือ Crowd Crush คือเหตุการณ์การเบียดเสียดกันของผู้คนจำนวนมากจนอาจก่อให้เกิดการบาดเจ็บหรือเสียชีวิต เนื่องจากขาดอากาศหายใจเป็นเวลานาน ผู้คนหันมาให้ความสนใจในเรื่องนี้จากข่าวในวินฮาร์โลวีนที่โอแทวอน ประเทศเกาหลีใต้

2.3 ความจำเป็นของการเรียนรู้ทักษะการเอาตัวรอดสำหรับเด็ก

ทุกวันนี้รอบตัวในชีวิตประจำวันอุบัติเหตุเกิดขึ้นได้เพราะเราต้องดำเนินชีวิตอยู่ในเมืองที่มีอุปกรณ์ สิ่งแวดล้อม และผู้คนและบางคนก็ใช้ชีวิตอย่างประมาททำให้ผู้อื่นเดือดร้อนหรือบางเหตุการณ์เกิดขึ้นจากธรรมชาติแต่ข่าวที่เกิดขึ้นทุกวันแม้เรื่องการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินจะเป็นเรื่องที่เคยสอนกันมานานแล้วและมันไม่ใช่เรื่องใหม่เลยแต่ก็ยังมีเหตุการณ์ขึ้นอยู่บ่อยๆ เพราะผู้คนรู้ว่าต้องรู้แต่ไม่เคยได้ลงมือฝึกฝนเพื่อให้สามารถจำได้และนำไปใช้ได้เพียงแต่แค่รู้และผ่านไปเท่านั้น ยกตัวอย่างเหตุการณ์ไฟไหม้ที่ผู้คนมักเสียชีวิตจากเหตุการณ์นี้ทั้งที่ตอนแรกยังมีสติอยู่เพราะคนสับสนว่าถ้าเกิดไฟไหม้แล้วไม่รู้ต้องทำอะไรและจำความเชื่อผิดๆ อย่างเอาน้ำราดกองไฟหรือตองหนีไปหลบในห้องน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หรือขึ้นที่สูงๆ เหตุการณ์พวกนี้ถ้าเรารู้วิธีว่าควรทำอย่างไรจะมีโอกาสรอดสูงแต่เหตุเพราะการเรียนการสอนจากแหล่งศึกษาไม่ค่อยสนใจมากนักเพราะฉะนั้นเราควรจะหันมาสนใจเรื่องนี้เพื่อที่จะสามารถลดอัตราการเสียชีวิตลงได้ เด็กที่อยู่ในช่วงวัยประถมขึ้นไปหรืออายุเกิน 6 ปีขึ้นไป ควรให้ฝึกทักษะชีวิต (life skill) โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะความปลอดภัยทางน้ำและทางถนน เช่น ฝึกทักษะความปลอดภัยทางน้ำ 5 ประการ ได้แก่ รู้จุดเสี่ยง ลอยตัวได้ ว่ายน้ำได้ ช่วยผู้อื่นโดยการตะโกน โยน ยื่น รู้ไว้ว่าห้ามโดดลงไปช่วยเด็ดขาด และใช้ชูชีพเป็นเมื่อเดินทางทางน้ำ และทักษะอื่นเมื่อเทียบกับเด็กต่างประเทศในวัยเดียวกัน เด็กไทยมีองค์ความรู้เรื่องการดูแลตนเอง การปฐมพยาบาลน้อยกว่าประเทศอื่น ระบบการศึกษาไทยไม่เอื้อต่อการเพิ่มองค์ความรู้ อาทิ ในต่างประเทศเด็กอายุ 12-13 ปี สามารถทำ CPR หรือใช้เครื่อง AED ได้ ในขณะที่ประเทศไทยยังคงเน้นเรื่องของการติดตั้งเครื่อง AED ให้มีในที่สาธารณะ แต่ไม่เคยฝึกการใช้เครื่อง (พญ.ณิศา สุเมธโชติเมธา, 2564)

2.4 การรับมือต่อเหตุการณ์ฉุกเฉินต่างๆ

2.4.1 จมน้ำเป็นเหตุการณ์ฉุกเฉินอย่างหนึ่งที่มีวิธีป้องกันคือการที่เราต้องมีทักษะติดตัวเพื่อเอาตัวรอดและฝึกฝนจนทำได้คือการฝึกการว่ายน้ำหรือจะฝึกการลอยตัวในน้ำเพื่อที่เวลาตกน้ำตัวเราจะไม่จมลงสู่ด้านล่างของน้ำแต่สามารถลอยตัวเพื่อหายใจและรอคนมาช่วยได้ เมื่อตกน้ำสิ่งที่จะต้องมีย่างแรกเลยคือสติ ส่วนมากคนที่ตกน้ำมักจะตะเกียกตะกายและทำให้หมดแรงและจมไปด้านล่างในที่สุด แต่ถ้าเราตั้งสติและทำวิธีที่ถูกต้องอย่างการลอยตัวเพื่อรอการช่วยเหลือจะทำให้เรารอดชีวิตได้ วิธีลอยน้ำมีดังนี้ ลอยตัวในน้ำ

- 1) ปลาตวนอนหงาย
- 2) ปลาตวนอนคว่ำ

ถ้าเจอคนตกน้ำห้ามกระโดดลงไปช่วยเด็ดขาดแม้ว่าตัวเองจะว่ายน้ำเป็นก็ตาม หลักการการช่วยเหลือคนจมน้ำ คือ ตะโกน โยน ยื่น

- 1) ตะโกน ตะโกนดังๆ ให้คนบริเวณรอบๆ รู้ว่าตรงนี้มีคนจมน้ำอยู่ โทรแจ้งหน่วยกู้ภัย
- 2) โยน การโยนสิ่งของที่สามารกลอยน้ำได้ให้คนที่จมน้ำจับ เช่น เสื้อชูชีพ ห่วงยาง
- 3) ยื่นสิ่งของไปให้คนที่ตกน้ำจับ (น.ต.สมบุญ ปาลกะวงศ์, 2565)

2.4.2 ไฟลุกไหม้จากจุดเล็ก สาเหตุของการเกิดไฟไหม้ตึกอาคารสถานที่ต่างๆ ที่สร้างความเสียหายอย่างมากก็เกิดมาจากไฟไหม้จากจุดเล็กทั้งนั้น เช่น ไฟลุกจากการประกอบอาหาร วาล์วแก๊สรั่วหรือไฟลุกติดจากแผงไฟเบรกเกอร์ภายในบ้าน สิ่งเหล่านี้ถ้ารู้เทคนิคการดับไฟก็สามารถทำให้เราปลอดภัยจากเหตุการณ์ไฟไหม้ใหญ่ไปได้

ของแข็งที่สามารถติดไฟได้ - ไม้ กระดาษ เสื้อผ้า ไยแห้ง ยางรถยนต์ พลาสติก

ของเหลวที่สามารถติดไฟได้ - น้ำมัน สี แอลกอฮอล์ ทินเนอร์ จารบี

ถ้าไฟไหม้ภาชนะที่กำลังปรุงอาหารสิ่งที่คนทุกคนจะทำเพราะเกิดจากความเคยชินหรือความเชื่อว่าน้ำต้องดับไฟแต่ไม่ใช่กับทุกอย่าง น้ำสามารถดับไฟที่เกิดจากการไหม้พวกเศษกระดาษได้ แต่ไฟที่เกิดจากการประกอบอาหารพวกน้ำมันหมู่น้ำมันพืชเวลาไหม้ขั้นตอนแรกมันจะเกิดการระคายไ้อ ไร่ร้อนจนไปถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดที่อุณหภูมิสูงมากๆ จนทำให้ติดไฟได้ การใช้น้ำดับจะดับแค่ตรงผิวเท่านั้น แต่ด้านล่างมันยังร้อน เหมือนเป็นการเติมอากาศให้ไฟ ซึ่งจะทำให้ไฟลุกท่วมขึ้นมาอีก เพราะในน้ำมีออกซิเจนที่จะช่วยให้ไฟติด (รศ.วีระชัย พุทธวงศ์, 2565) สิ่งที่ต้องทำคือให้ทำให้อับอากาศเพราะฉะนั้นเราต้องหาผ้าห่มหรือผ้าชุบน้ำมาปิดมันเพื่อไม่ให้อากาศเข้าและไฟจะดับเอง อีกวิธีหนึ่งคือการเติมน้ำมันพืชที่เป็นขวดลงไปเพื่อลดอุณหภูมิของน้ำมันให้ลดลงและไฟก็จะดับ ในกรณีวาล์วแก๊สรั่ว บางคนอาจจะกลัวแก๊สระเบิดจึงไม่กล้าทำอะไรจึงทำให้บ้านไฟไหม้เพราะไฟอาจจะไปติดกับผ้าหรือไม้เลยทำให้ไฟท่วมได้ สิ่งที่ต้องทำคือปิดวาล์วแก๊ส หาผ้าชุบน้ำหรือผ้า หรือใส่ถุงมือผ้าและมาปิดวาล์วแก๊ส หรืออาจจะใช้ถังดับเพลิงดับ (ภักดี พสุพันธ์, 2565)

2.4.3 ไฟไหม้ตึก การเอาตัวรอดในสถานการณ์ไฟไหม้เราควรสังเกตไว้เสมอสังเกตป้าย ทางออกหลายทาง บันไดหนีไฟ และพอเกิดเหตุการณ์ขึ้นสิ่งแรกที่ควรทำคือ

- 1) ตั้งสติ
- 2) หาทางออกให้เร็วที่สุด
- 3) หาผ้าชุบน้ำ ป้องกันควันสุดสำคัญ
- 4) เช็คลูกบิดก่อนเปิดประตูแต่ละบานเมื่อติดอยู่ในห้องปิดถ้าร้อนแสดงว่าไฟข้างนอกกำลังลุกท่วมอยู่ไม่ควรเปิดประตูเพราะจะทำให้ไฟเข้ามาที่ห้องเราควรเอาผ้าชุบน้ำมาอุดช่องประตูเพื่อลดปริมาณควัน
- 5) เดินเร็วในกรณีเห็นทางออก คลานต่ำในกรณีที่ควันเยอะมองไม่เห็นทางออก
- 6) ออกมาได้แล้วให้แจ้งเจ้าหน้าที่ และสิ่งที่ไม่ควรทำอย่างยิ่งคือ ห้ามวิ่งเข้าไปในห้องน้ำ ห้ามหลบในตู้ อย่าหนีขึ้นข้างบนหรือชั้นดาดฟ้า อย่ารีบเปิดประตูต้องเช็คอุณหภูมิก่อน ห้ามใช้ลิฟต์

2.4.4 กราดยิง มีวิธีฝึกฝนกันแบบสากลคือ ‘หนี ซ่อน สู้’

- 1) วิ่งหนีจากที่เกิดเหตุ ทิ้งสัมภาระให้มากที่สุดแจ้งให้คนอื่นรู้ วิธีการวิ่งมีสองแบบคือ
 - วิ่งทางตรง ถ้ายิงกราดวิ่งทางตรง
 - วิ่งซิกแซก ถ้ายิงเป็นจุดวิ่งซิกแซก
- 2) ซ่อน ควรปิดเสียงมือถือ ปิดประตู ปิดม่าน ห้ามซ่อนตัวหลายคนในที่เดียวกัน และควรซ่อนแบบหมอบลงเพราะรัศมีการยิงส่วนมากอยู่ที่เอว
- 3) ต่อสู้ ควรโจมตีผู้ร้ายให้แรงมากในที่เดียว เขาจะได้หยุดชะงักควรเล็งที่บริเวณดวงตา คอ ระหว่างขา ควรหาอาวุธ ก้อนหิน เหล็กยิ่งดี

วิธีแจ้งเหตุฉุกเฉินด้วยหลัก LCAN

- Location บอกจุดตำแหน่งที่อยู่
- Condition แจ้งว่าเกิดอะไรขึ้น
- Action กำลังเผชิญกับอะไร
- Need ต้องการความช่วยเหลือในเรื่องใด

(ผศ.ดร. ฐานันดรศักดิ์ บวรนนท์กุล, 2566)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4.5 ผู้ชมแออัดหรือ Crowd Crush สถานการณ์แรกเริ่มสังเกตคนเริ่มแออัดรีเปลา สังเกตทางออกฉุกเฉินที่ไม่ใช่ทางที่คนเข้าออกเยอะๆ เพื่อที่จะสามารถหลบหนีไปใช้ทางนั้นได้ หากที่กำบังที่แข็งแรงไปซ้อนตัว แต่ถ้าตกอยู่ในสถานการณ์เบียดมา หากทางออกไม่เจอควรใช้การกระทำดังนี้ ยกมือตั้งเป็นการรัดกันทรงวงควรใช้ศอกกางออกและเกร็งไว้ให้หายใจได้และเคลื่อนไหวดตลอดเวลาตามกระแส ไม่งั้นจะล้มลง ห้ามเอาตัวเองไปติดกับเสาหรือกำแพง ห้ามนำแขนแนบลำตัวเมื่อถูกเบียด อวัยวะที่ควรระวังที่สุดคือ ศีรษะ ออก ช่องท้อง ถ้าล้มลงไปให้นอนตะแคงปกป้องตรงซี่โครงและหัวใจ (นพ.ทศพร คณะเซ็นเซอร์, 2565)

2.4.6 การปฐมพยาบาลเบื้องต้น สำหรับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้บ่อยสำหรับเด็ก

- แผลจากการถลอก

- 1) ล้างน้ำควรเปิดน้ำให้ไหลผ่านแผลเพื่อล้างเศษสกปรกออก
- 2) ใช้น้ำเกลือ ใช้สำลีเช็ดรอบๆ
- 3) ใช้เบตาดีนทาที่แผล
- 4) ปิดแผลได้เลยหรือจะไม่ปิดก็ได้ ถ้าแผลอยู่ที่เท้าหรือที่ที่จะโดนเสียดสีเยอะ ควรปิดเพื่อลดความเสี่ยงการติดเชื้อ หรือดูขนาดแผลถ้าแผลใหญ่ควรปิดแต่แผลเล็กไม่ต้องปิด

- แผลมีบาด ล้างน้ำให้สะอาดให้เศษต่างๆออกให้หมด และใช้ผ้าสะอาดหรือผ้าก๊อชกดแผลไว้เพื่อห้ามเลือด และทายาฆ่าเชื้อรอบๆ แผล

- แผลไหม้ น้ำร้อนลวก

- 1) ถอดอุปกรณ์โลหะออกเพราะอุปกรณ์พวกนี้สามารถนำความร้อนอยู่บนผิวเราได้
- 2) ทำให้แผลเย็นลงเปิดน้ำให้ไหลผ่าน 15-20 นาที
- 3) ปิดแผล ทั้งสองมีวิธีที่ต่างกัน กรณีแผลไฟไหม้ไฟลวก พันแผลปกติ กรณีแผลจากไฟไหม้เพื่อลดการสูญเสีย น้ำ ผิวหนังไหม้ทำให้ร่างกายสูญเสีย น้ำ ใช้พลาสติกแลปกก็ได้พันหลวมๆ เชื้อโรคจะไม่เข้าไป น้ำไม่ระเหยออกไป สิ่งที่ไม่ควรทำคือไม่ควรทาด้วยยาสีฟันหรือน้ำปลา ห้ามใช้น้ำแข็งประคบหรือน้ำเย็นจัดเด็ดขาดเพราะจะทำให้แผลลึกได้ (ผศ.พญ.รพีพร โรจน์แสงเรือง, 2564)

2.4.7 สุนัขกัด เด็กจะคิดว่าสุนัขนั้นเล่นได้และใจดีทุกตัวแต่ความเป็นจริงแล้วไม่ใช่อย่างนั้น หากเจอสุนัขทำท่าจะเข้ามาใกล้ สิ่งที่ไม่ควรทำเลยคือการวิ่งหนีเพราะจะไปปลุกสัญชาตญาณนักล่าของสุนัข และจะวิ่งไล่เรา ให้ยืนเฉยๆ เหมือนต้นไม้ห้ามสบตาหรือให้สุนัขเดินออกห่างไปเองถ้าไม่ไปลองหาสิ่งของขว้างไปไกลๆ เพื่อเรียกความสนใจไปทางอื่น หากเข้ามาประชิดตัวอีกวิธีคือให้คุกเข่าก้มคล้ายก้อนหิน

ควรสอนเด็กว่าห้ามเอามือไปหย�ปากสุนัข ห้ามแกล้งทำใส่ ห้ามเข้าไปรบกวนขณะสุนัขกินอาหารหรือนอนหลับเพราะหากสุนัขอารมณ์ไม่ดีอาจจะทำร้ายเด็กได้

บทที่ 3

ข้อมูลทางด้านการออกแบบ

3.1 สื่อที่มีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเด็กวัยประถมศึกษา

สื่อจะเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ในรายละเอียดของข้อมูลนั้น เมื่อเด็กเกิดความสนใจเด็กก็จะพยายามเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้น อาจจะเป็นการถามหรือหาข้อมูลเองโดยที่ไม่มีใครต้องบังคับหรือชักจูง สื่อการสอนจะทำให้เด็กเรียนรู้ก่อนที่จะลงมือปฏิบัติ มีตัวอย่างให้ดูให้ทำตาม เพราะถ้าไม่มีตัวอย่างบอกด้วยปากเปล่าเด็กอาจจะไม่เข้าใจและนึกภาพตามไม่ออก การสอนด้วยรูปภาพจะทำให้เด็กเกิดความเข้าใจมากขึ้นได้ยิ่งเสียงจะทำให้รับรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของเรื่องราวที่จะเล่ามากกว่าพูดออกมาเฉยๆ มีโอกาสได้เห็นจริงหรือจำลองตัวแบบ สร้างประสบการณ์ที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ของเด็ก โดยการจัดสื่อในรูปแบบของชุด การสอนที่มีการเตรียมการล่วงหน้า เปิดโอกาสให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ ได้ซักถามคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ

3.2 การออกแบบสื่อสำหรับเด็ก

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจตต์ กล่าวว่าไว้ว่าเด็ก อายุ 7-11 ปี เป็นช่วงอายุที่เด็กคิดได้อย่างมีเหตุผลกับสิ่งต่างๆ รอบตัว สามารถนำความรู้ประสบการณ์มาเรียนรู้ และแก้ไขปัญหาคำถามแต่จะต้องมีวัตถุที่เป็นรูปธรรมมาประกอบเพราะเด็กชอบดูภาพมากกว่าที่มีตัวหนังสือและเด็กชอบภาพที่มีลักษณะง่ายๆ ไม่ยุ่งยาก ภาพออกในแนวผจญภัย เน้นภาพสี เด็กทุกคนชอบความสนุก ขบขัน และมีจินตนาการ เด็กดูภาพละเอียดมากกว่าการอ่าน ภาพจึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างเสริมความรู้ให้แก่เด็ก ลักษณะรูปแบบของ หนังสือการ์ตูนเป็นจุดเด่นที่ทำให้เด็กสนใจ ผู้คนจะจดจำข้อมูลได้ 65% หากนำเสนอในรูปแบบภาพในทางกลับกันการจดจำข้อมูลเดียวกันแต่รับรู้ผ่านในรูปแบบข้อความได้เพียง 10% ยกตัวอย่างเช่น ภาพการสอนอย่างอินโฟกราฟิกสำหรับเด็กในวิชา วิทยาศาสตร์ ประวัติศาสตร์ หรือภูมิศาสตร์ พวกนี้มีเนื้อหาค่อนข้างเยอะและบางเนื้อหาใช้คำศัพท์เฉพาะจึงทำให้จำยาก ในการออกแบบสำหรับส่วนมากจึงเน้นภาพใหญ่ที่เข้าใจง่าย สีสด ตัวหนังสือควบคู่ไปด้วยแต่จะไม่เด่นกว่าหนังสือ อีกตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในสื่อที่จะทำให้เด็กสนใจคือพวกหนังสือการ์ตูน โดยเฉพาะการ์ตูนญี่ปุ่นที่นิยมใช้บทบาทของตัวละครเป็นนินจา ซามูไร หรือผู้มีพลังวิเศษ เด็กจะรู้สึกตัวเองเป็นตัวเอกของเรื่องหรือได้มีส่วนร่วมในเนื้อเรื่อง เป็นผู้มีความสามารถในการต่อสู้ อุปสรรค ความตื่นเต้นในการต่อสู้ที่เด็กได้รับเอาแบบอย่างจากตัวเอกในการ์ตูนมาปฏิบัติตาม เพื่อว่าจะได้ ประสบความสำเร็จ เกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครที่กำลังผจญภัย

การใช้ภาพสอนร่วมกับข้อมูลในการให้เด็กเรียนรู้

1. การทำให้ข้อมูลหรือเรื่องที่ซับซ้อนสามารถย่อยให้เข้าใจได้ง่ายและเน้นภาพที่ใหญ่
2. การเพิ่มสี รูปภาพ และแผนภูมิ ควบคู่ไปกับการอ้างอิงข้อความ
3. การโต้ตอบในงานให้เด็กมีส่วนร่วมจะช่วยให้เด็กจดจำมากยิ่งขึ้น

(นางสาวพิชญา ขุนศรี, 2560)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.1 ภาพประกอบที่เหมาะสมสำหรับเด็ก โดยเฉพาะภาพการ์ตูนที่เด็กมักจะชื่นชอบเป็นสิ่งส่งเสริมจินตนาการของเด็กที่เชื่อว่าสิ่งนั้นอาจมีจริง มีสัตว์ประหลาด พลังวิเศษ การต่อสู้เหนือจริง บินได้ แผลงร่างได้การ์ตูนจึงนับเป็นสื่อช่วยจินตนาการให้เด็กสามารถรับรู้ได้ง่ายขึ้น การมีภาพประกอบให้เด็กได้ดูได้ทำความเข้าใจได้มากขึ้นภาพสามารถเล่าเรื่อง เด็กอ่านภาพแล้วเข้าใจเรื่องที่จะสื่อเพราะเหมือนมีตัวอย่างให้เห็นอยู่ตรงหน้า ภาพเป็นสิ่งกระตุ้นแรงเร้าประสาทสัมผัสสายตาของเด็ก เมื่อเด็กเห็นภาพจะเกิดการกระตุ้นประสาทตาและเกิดจินตนาการ เกิดการคิด การตีความ ซึ่งเป็นพัฒนาการของระบบประสาทในเด็ก (นายแพทย์อุดม เพชรสังหาร, 2547) ทั้งนี้ยังมีภาพประกอบอื่นๆ ที่นำไปใช้ในสื่อสำหรับเด็ก เช่น

- 1) ภาพเหมือนจริง ภาพประกอบลักษณะนี้ส่วนใหญ่ใช้กับเรื่องราวที่เหมือนจริง เช่น หนังสือสารคดีหนังสือวิชาการต่าง ๆ
- 2) ภาพกึ่งเหมือนจริง เป็นภาพวาดที่ผู้วาดออกแบบลักษณะภาพขึ้นมาใหม่ เพื่อให้ภาพน่าสนใจ มีชีวิตชีวามากขึ้น
- 3) ภาพการ์ตูน ภาพการ์ตูนเป็นภาพที่มีลักษณะเฉพาะตัว ผู้วาดภาพประกอบสามารถนำวิธีการของการวาดการ์ตูนมาผสมผสานเพื่อเน้นอารมณ์ของภาพให้มีความชัดเจนตรงตามที่ต้องการ
- 4) ภาพลวดลายหรือภาพสัญลักษณ์ ภาพลักษณะนี้เหมาะกับวัยเริ่มเรียนรู้เรื่องรอบตัว ภาพลักษณะนี้มักสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา รูปและพื้นต้องสะอาด ชัดเจน ไม่ซับซ้อน ส่วนประกอบในภาพมีน้อยหรือไม่มีเลย เพื่อให้ผู้ดูภาพซึ่งเป็นเด็กเข้าใจง่ายไม่สับสน

ภาพประกอบที่ดีเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อเรื่องได้รวดเร็ว มีความสวยงามและเสริมสร้างจินตนาการ ภาพประกอบที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

- 1) ช่วยเสริมแต่งให้หนังสือเป็นที่น่าสนใจสำหรับเด็ก ชนิดภาพและภาพประกอบต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ต้องการจะสื่อ
- 2) ภาพต้องช่วยแปลความหมายของคำ ช่วยให้เด็กสามารถเดาเหตุการณ์และปะติดปะต่อกับเรื่องราวที่จะสื่อได้
- 3) ภาพช่วยขยายประสบการณ์ของเด็กให้กว้างขึ้น เช่น ภาพปะการังใต้ท้องทะเลเพราะเด็กบางคนอาจจะยังไม่เคยได้ไปสัมผัสถึงของจริง
- 4) ช่วยกระตุ้นความสนใจที่อยากจะอ่านต่อ
- 5) การใช้สีที่สวยงาม แต่สามารถใช้สีขาว-ดำได้ขึ้นอยู่กับเรื่องราวที่จะสื่อ
- 6) ส่วนประกอบถูกต้องตามความเป็นจริง ภาพไม่ควรจะขาดหายหรือไม่สมประกอบ

3.2.2 สี ภาพสีและภาพขาวดำความจริงแล้วเด็กให้ความสนใจทางด้านสีกับภาพขาวดำไม่ต่างกันเท่าไรนัก แต่ในการเรียนรู้เด็กจะเรียนรู้ภาพสีได้ดีกว่าเพราะสีช่วยกระตุ้นการเรียนรู้รอบด้าน เพราะสีเป็นส่วนหนึ่งของวัตถุทั้งหมดที่เด็กใช้เรียนรู้ ทั้งสีของดวงตา ของธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ แม่น้ำ พระอาทิตย์ เด็กมีความรู้สึกต่อสีหรือสีสร้างความรู้สึกให้แก่เด็กได้ โดยเฉพาะหากเด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมและหลากหลาย สิ่งเหล่านี้จะไปกระตุ้นสมองทำให้เกิดการสร้างเครือข่ายเส้นใยประสาทและทำให้เส้นใยประสาทอยู่คงทน การเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การสัมผัสรสชาติทั้งหลาย การมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประสบการณ์การเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว การจำแนกประเภท สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับเด็กจึงนิยมใช้แบบมีสีสันสดใส

3.2.3 ตัวอักษร เรื่องตัวอักษรเป็นสิ่งสำคัญมากเช่นกันในการให้ข้อมูลต่างๆ แก่เด็ก ถ้าเด็กอ่านหนังสือแล้วต้องเพ่งตัวอักษรมากเกินไปจะส่งผลต่อการเรียนรู้ข้อมูลนั้นหรือเด็กอาจจะเลือกที่จะไม่สนใจเลยก็ได้ถ้าอ่านลำบากดังนั้นควรคำนึงที่การใช้งานตัวอักษรที่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะฉะนั้นควรเป็นตัวอักษรที่อ่านง่าย การเขียนอักษรแต่ละตัวถูกต้องตามเกณฑ์ทางภาษา

- 1) ตัวอักษรใหญ่ เส้นหนา มาตรฐานสำหรับเด็ก
- 2) ตัวอักษรต้องเป็นที่เหมาะสมรวมถึงความสูงและความหนา
- 3) น้ำหนักของตัวอักษรต้องสม่ำเสมอไม่ขาด มีหัวชัดเจน
- 4) ตัวอักษรต้องเรียงติดตัวกันให้ดีเพื่อสร้างเป็นคำ
- 5) เลือกใช้ตัวอักษรที่อ่านค่อนข้างสบายตา
- 6) เนื้อหาที่สำคัญควรใช้ตัวอักษรที่ใหญ่และหนาขึ้นเพื่อให้ความรู้สึกรับรู้เห็นหนักแสดงถึงความสำคัญที่ข้อความตัวอักษรนั้น

7) พิจารณาถึงรูปแบบ ขนาดช่องไฟ สี และความตัดกันของตัวอักษรหรือพื้นหลัง

8) การใช้ตัวอักษรที่นิยมใช้ทั่วไปตามหนังสือต่างๆ จะเป็นประโยชน์ต่อเด็กที่จะทำให้เกิดความคุ้นเคยกับลักษณะอักษรและขนาดเนื่องจากขนาดตัวอักษรมีความสัมพันธ์กับช่วงอายุของผู้อ่านด้วย เด็กเล็กตัวอักษรควรโต เด็กโตตัวอักษรจะเล็กลงได้ตามอายุที่เพิ่มขึ้นแต่อยู่ในระดับที่อ่านได้ไม่เล็กเกินไป เช่น เด็กอายุ 7-10 ปี ควรใช้ตัวอักษรประมาณ 20 pt ข้อควรระวังในการวางตัวอักษรถ้าเนื้อหาแน่นมากนอกจากจะต้องเผื่อพื้นที่ให้ใส่ตัวอักษรได้พอแล้วยังต้องคำนึงถึงเรื่องการวางตัวอักษรให้ไม่ดูแน่นเกินไปและไม่วางเบียดภาพจะทำให้ดูอึดอัดและไม่ควรวางตัวอักษรที่มีจุดสำคัญรายละเอียดหรือที่มีสีสันมากเพราะจะทำให้อ่านยาก

3.2.4 ภาษา ภาษาที่ดีที่สุดสำหรับเด็กคือภาษาพูดพิจารณาว่ากลุ่มวัยเด็กนั้นคือวัยใดควรใช้ภาษาให้เหมาะกับวัยนั้นๆ คำคล้องจอง คำซ้ำหรือมีจังหวะในการเล่นคำจะทำให้เด็กจดจำได้ง่าย (อาจารย์พิมพ์จิต ตปนิยะ, 2555)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

วิธีการดำเนินงาน

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ฉุกเฉินสถิติการเกิดขึ้นของเหตุการณ์ในเด็ก วิธีรับมือกับเหตุการณ์ควรทำอย่างไรจึงถูกวิธี การเรียนรู้และรับรู้ทางด้านสื่อสำหรับเด็ก ศึกษาการสอนเกี่ยวกับค่ายสอนเด็กจากผู้เชี่ยวชาญทางการทำค่าย เหตุฉุกเฉินเป็นเรื่องใกล้ตัวผู้คนมากกว่าที่คิด เพื่อให้ผู้ปกครองและตัวเด็กตระหนักถึงความสำคัญที่จะเรียนรู้ทักษะและฝึกฝนเกี่ยวกับเรื่องนี้

4.1 กลุ่มเป้าหมาย

ด้านประชากรศาสตร์ เด็กประถมศึกษาตอนปลาย เพศชาย-หญิง อายุ 10-12 ปี

ด้านจิตวิทยา คนที่มีความสนใจจะเรียนรู้เรื่องการเอาชีวิตรอดในสถานการณ์ฉุกเฉิน กล้าคิด กล้าลอง กล้าเผชิญหน้าท้าทาย ชอบความสนุกสนานในการเรียนรู้สิ่งใหม่

4.2 วิธีการเก็บข้อมูล

การอ่านบทความจากเรื่องที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลการเอาตัวรอดในเหตุการณ์ต่างๆ เช่น ไฟไหม้ ฝนน้ำ เว็บไซต์และคลิปวิดีโอจากผู้เชี่ยวชาญวิธีการเอาตัวรอดอย่างถูกวิธี ศึกษาเรื่องข่าวที่เกี่ยวข้องสัมภาษณ์เชิงเดียวกับผู้ทำค่ายการสอนเด็ก

4.2.1 บทสัมภาษณ์ นาย ภัทร (นามสมมติ)

ผู้เชี่ยวชาญทางการทำค่ายสอนเด็กเอาชีวิตรอดในสถานการณ์ฉุกเฉิน ระยะเวลาในการทำค่าย 7-8 ปี มีคำถามดังนี้

- 1) ในค่ายมีกิจกรรมอะไรบ้างและมีแนวคิดอย่างไรในการสอน
- 2) แบ่งแต่ละกิจกรรมในการจัดหมวดหมู่ในค่ายอย่างไร
- 3) ขณะสอนใช้สื่ออะไรบ้างในการสอนเด็กแต่ละกิจกรรม มีกี่อย่าง
- 4) มีวิธีการสอนอย่างไรที่ทำให้เด็กเข้าใจสารที่จะสื่อ
- 5) การสอนเด็กเล็กแตกต่างจากสอนเด็กโตและผู้ใหญ่อย่างไร
- 6) ภาวะฉุกเฉินเกี่ยวกับกิจกรรม เช่น ฝนน้ำ ไฟไหม้ตึก กราดยิง

4.3 ขอบเขตของเนื้อหา

เนื้อหาที่จะศึกษาเกี่ยวกับการเหตุการณ์ฉุกเฉินที่พบในเด็กในสถานการณ์แบบต่างๆ เช่น ฝนน้ำ ไฟไหม้ กราดยิง ปฐมพยาบาลเบื้องต้น Crowd Crush เป็นต้น ศึกษาวิธีและขั้นตอนเอาตัวรอดในเหตุการณ์ฉุกเฉินควรทำอย่างไร

4.4 ขอบเขตของชิ้นงาน

สื่อประเภทอัตลักษณ์แบรนด์ โปสเตอร์และสื่อประชาสัมพันธ์ CI Manual Book ไม่ต่ำกว่า 30 หน้า และสื่ออื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมของค่าย เช่น ใบเมนูฐานกิจกรรม ป้ายชื่อ เสื้อผ้า เข็มกลัด คู่มือการเรียนรู้ในกิจกรรมนั้น

4.5 แนวทางการออกแบบ

4.5.1 แนวทางที่ 1 : ปราบอันตรายใน Monster Town

อันตรายทั้งหลายเปรียบเป็น Monster ที่อยู่ในชีวิตประจำวันของเด็กๆ ต้องเผชิญหน้าและต่อสู้กับ Monster อันตรายเหล่านี้ สร้างตัวละครเหล่าร้ายที่มีต้นแบบจากอันตรายแต่ละแบบ เพื่อให้เด็กเรียนรู้วิธีที่จะสู้กับ Monster



ภาพที่ 4.1 Moodboard แนวทางที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.5.2 แนวทางที่ 2 : สนามฝึกจอมยุทธ์ผู้แข็งแกร่ง

การเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการต่อจรวดทำให้เราแข็งแกร่งที่จะสามารถเผชิญอันตรายจากภายนอกในชีวิตประจำวันได้ เรียนรู้วิธีการเอาตัวรอดทุกขั้นตอนเริ่มจากสถานที่ใกล้ตัวจากบ้าน โรงเรียน และสถานที่ใหญ่อย่างสาธารณะเหมือนเรา Level up เพิ่มขึ้นและแข็งแกร่งที่จะเผชิญโลกภายนอก



ภาพที่ 4.2 Moodboard แนวทางที่ 2

4.5.3 แนวทางที่ 3: พื้นที่ปลอดภัยนักสำรวจตัวน้อย

สำรวจหาสถานที่และอุปกรณ์ที่ปลอดภัยเพื่อให้รอดจากสถานการณ์ที่กำลังเผชิญอยู่ เวลาเจอเหตุการณ์ที่อันตรายถ้าเราเรียนรู้เทคนิคหาสถานที่และอุปกรณ์ที่ปลอดภัยเราก็จะผ่านพ้นมันไปได้



ภาพที่ 4.3 Moodboard แนวทางที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การดำเนินการออกแบบ

เลือกแนวทางที่ 2 มาทำเพราะตรงกับความต้องการที่จะสื่อให้เด็กเห็นว่าการฝึกปฏิบัติเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินถ้าเราฝึกฝนปฏิบัติจริงในแต่ละระดับจะสามารถจดจำและนำไปใช้ถ้าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นจริงเหมือนจอมยุทธ์ที่ต้องฝึก ฝนวิชาในแต่ละระดับพอแข็งแกร่งขึ้น มีวิชา เราจะสามารถออกไปเผชิญโลกภายนอกได้ อีกทั้งจอมยุทธ์ยังเป็นสิ่งที่เด็กสนใจและจินตนาการเพราะเด็กชอบเล่นสวมบทบาท

5.1 การพัฒนาโลโก้

ในการออกแบบอัตลักษณ์ค่ายมีการตั้งชื่อมา 2 ชื่อ คือ SOS Master และ Hi Yah Safety เป็นชื่อที่เกี่ยวข้องกับการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินและจอมยุทธ์ตามคอนเซ็ปต์ของงาน



ภาพที่ 5.1. แบบร่างโลโก้

สรุปการเลือกแบบ ข้าพเจ้าเลือกแบบ 2.C มาพัฒนาต่อ เนื่องจากชื่อ Hi Yah มีความเป็นมิตรต่อเด็กมากกว่าและทำให้เด็กจดจำง่ายเพราะการออกเสียง Hi yah มักเป็นเสียงที่เด็กมักชอบใช้เล่นกัน ตอนเล่นต่อสู้ ส่วนในแบบต่างๆ เช่น 2A 2B ที่เป็นชื่อเดียวกันแต่ไม่เลือกเพราะค่อนข้างนำไปใช้ในสื่อต่างๆ ได้ยาก



ภาพที่ 5.2 โลโก้สำเร็จ

โลโก้ที่นำมาใช้ในงานจริงได้มีการปรับสีตรงส่วนสีเหลืองและเขียวและปรับตัดตัวอักษรให้โค้งสมดุล

5.2 การออกแบบตัวละคร

5.2.1 ฟง หลิน จูเนียร์ เป็นตัวละครหลักในค่ายตัวละครทั้งสามจะแบ่งดำเนินตามธีมแต่ละวัน บ้าน โรงเรียน สาธารณะ ทั้งโปสเตอร์ สื่อประชาสัมพันธ์ และสื่ออื่นๆ ออกแบบตัวละครให้ใส่ชุดจอมยุทธ์ตามคอนเซ็ปต์



ภาพที่ 5.3 ภาพร่างตัวละคร ฟง ในธีมบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 ภาพร่างตัวละคร หลิน ในชั้นเรียน



ภาพที่ 5.5 ภาพร่างตัวละคร จูเนียร์ ในชั้นสาธารณะ

ภาพที่ 5.6 ภาพออกแบบตัวละครสำเร็จทั้ง 3 ตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 การออกแบบไอคอน

ออกแบบไอคอนกิจกรรมสำหรับการจำแนกแต่ละกิจกรรมการเรียนรู้แบ่งออกเป็นทั้งหมด 3 หมวดหมู่ 7 กิจกรรม รวมเป็นไอคอน 10 ชิ้น ทำการออกแบบไอคอนกิจกรรมเป็นทางเลือก 2 ทาง แบบ A เป็นการใส่ symbol เป็นหลัก แบบ B จะผสมตัวละครไปด้วยเหมือนตัวการ์ตูนเพื่อเข้าถึงเด็กแบบ A



ภาพที่ 5.7 ภาพร่างไอคอนกิจกรรม A

ภาพที่ 5.8 ภาพร่างไอคอนกิจกรรม B

สรุปการเลือกออกแบบ ได้ทำการเลือกแบบ A มาใช้ เพราะความเป็นสัญลักษณ์สามารถเล่าภาพความเป็นไอคอนสื่อสารได้ดี ส่วนแบบ B เป็นตัวละครควรจะนำไปใช้ในงานสื่ออื่นๆ มากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ออกแบบไอคอนสำหรับแยกหมวดหมู่ตามวัน

A



B



ภาพที่ 5.9 ภาพร่างไอคอนหมวดหมู่

สรุปการเลือกออกแบบ เลือกแบบ A มาใช้เพราะการออกแบบไอคอนต้องการใช้แค่การออกแบบให้เป็น symbol แบบ B ค่อนข้างเกินความจำเป็นในการสื่อสาร

ไอคอนแบบสำเร็จ



ไฟไหม้จุดเล็ก



ปฐมพยาบาลเบื้องต้น



กราดยิง



ไฟไหม้ตึก



จมน้ำ



สุนัขกัด



ฝูงชนแออัด

ภาพที่ 5.10 ภาพสำเร็จไอคอนกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไอคอนแบบสำเร็จ



ภาพที่ 5.11 ภาพสำเร็จไอคอนหมวดหมู่

5.4 การออกแบบโปสเตอร์

แบบร่างโปสเตอร์ ครั้งที่ 1 ออกแบบโปสเตอร์ 3 แนวทาง ที่มีสารที่จะสื่อต่างกัน แบบ A ทำเป็น set โปสเตอร์ 3 แผ่น ที่แบ่งตามหมวดหมู่ตามวันแต่ละกิจกรรมจะอยู่แยกโปสเตอร์ตามวัน ข้อความสื่อสารของโปสเตอร์คือการตั้งคำถามว่าถ้าเจอแบบนี้ทำไงดี มาฝึกฝนกับเราเพื่อรู้ทักษะเหล่านี้ แบบ B โปสเตอร์สื่อแสดงความกล้าหาญของเด็กที่ได้ผ่านการฝึกฝนในค่ายมาแล้วและมีทักษะทางด้านการเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉิน จึงแสดงความกล้าหาญพูดข้อความ “แม่จำหนูจะปกป้องแม่เอง” แบบ C การฝึกฝน Up Level ตามหมวดหมู่เปรียบเทียบกิจกรรมในค่ายเป็นแต่ละ Level ให้ฝึกรวบรวมทุกกิจกรรมไว้ในโปสเตอร์



ภาพที่ 5.12 ภาพร่างโปสเตอร์แบบ A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.13 ภาพร่างโปสเตอร์แบบ B



ภาพที่ 5.14 ภาพร่างโปสเตอร์แบบ C

สรุปการเลือกแบบ เลือกแบบ A มาพัฒนาต่อเพราะเข้ากับแนวคิดแบ่งตาม 3 วัน 3 โปสเตอร์และเน้นการสื่อสารข้อความเป็นคำถามว่า “ถ้าเจอแบบนี้ทำไงดี” ถ้ามถึงทักษะที่สำคัญในชีวิตถ้าไม่รู้มาฝึกกับเราสิ เป็นการเชิญชวนให้มาเข้าค่าย ตัวละครใช้แค่ตัวละครเดียวเนื่องจากเริ่มแรกออกแบบตัวละครเดียวในการใช้ประชาสัมพันธ์ค่ายก่อนมีการเปลี่ยนแปลงเป็น 3 ตัวละคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บ้าน

โรงเรียน

จมน้ำ

ภาพที่ 5.15 ภาพร่างพัฒนาโปสเตอร์ ครั้งที่ 2

โปสเตอร์สำเร็จ ใช้ตัวละครแบ่งตามในแต่ละวันและพัฒนาให้ตัวละครอยู่ในเหตุการณ์ที่เกิดในแต่ละสถานที่นั้นแทนการใช้ element เพื่อสื่อว่าตัวละครกำลังทำอะไรอยู่ที่ใด



บ้าน

โรงเรียน

จมน้ำ

ภาพที่ 5.16 ภาพโปสเตอร์สำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.5 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์

การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์และออฟไลน์ เป็นการประชาสัมพันธ์โดยใช้ข้อความเชิญชวนให้มาเข้าค่ายฝึกฝนเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉิน ใช้ภาพจริงที่เกี่ยวกับการเข้าค่ายหรือเหตุการณ์ในการประชาสัมพันธ์ในออนไลน์และออฟไลน์เป็นการใช้ตัวละครบอกเล่าเหตุการณ์



ภาพที่ 5.17 ภาพร่างสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ 1:1



ภาพที่ 5.18 ภาพร่างสื่อประชาสัมพันธ์ออฟไลน์ J-flag

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.19 ภาพร่างสื่อประชาสัมพันธ์ออฟไลน์ Billboard

ภาพสำเร็จสื่อประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 5.20 ภาพสำเร็จสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ 1:1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.21 ภาพสำเร็จสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ J-flag



ภาพที่ 5.22 ภาพสำเร็จสื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ Billboard การออกแบบ Billboard ได้ทำเป็นตัวละครเด็ก 3คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลำนักฝึกฝน
Hi-Yah
safety camp

Hi-Yah Safety
ค่ายฝึกเอาตัวรอดในสถานการณ์
ฉุกเฉินสำหรับเด็ก
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
มีหลักสูตรที่ไม่เหมือนใคร
สามารถเล่นและจำลอง
ปฎิบัติสิ่งต่างหากทำให้
พวกเขา มีทักษะ
เอาตัวรอดได้

กิจกรรม
ผู้กล้า

ยอดนักที่ได้อะไร

1. เรียนรู้ถึงเหตุผลและ
การระมัดระวัง
2. ฝึกทักษะภาษาและคำ
พูดได้ด้วยตัวเอง
3. ฝึกแปลงปัญหาจริง
สถานการณ์
เป็นเรื่องราว
4. วิเคราะห์สิ่งที่เกิดขึ้น
และแก้ปัญหาได้
ด้วยตัวเอง

อันตราย
เกิดได้ทุกที่

- โรงเรียน
อันตรายที่เมื่อ
แม่ไม่อยู่ด้วย
- บ้าน
อันตรายใกล้ตัว
กว่าที่คิด
- สาธารณะ
อันตรายโดยรอบ
ที่ไม่คาดคิด

ตาราง
ฝึกบริษัทเรียน

	10.00-12.00	13.00-15.00	15.10-17.00
Day 1	ปฐมนิเทศ เบื้องต้น	ไฟไหม้รถเล็ก	
Day 2	ไฟไหม้ตึก	กราดยิง	
Day 3	จมน้ำ	หุงต้มแก๊ง	สุนัขกัด

รายละเอียด
ผู้เข้าร่วมค่าย

- มีประสบการณ์ชีวิต
และของจริง
- เด็กประถมศึกษาปลาย
อายุ 10-12ปี ทุกระดับ
จำนวนที่รับ 20 คน
- 1-3 เมษายน 2567
อัตราค่าธรรมเนียมที่จริง
ไม่ค้างคืน
สถานที่ ค่าอาหารที่พัก สามารถปรารถ
ค่าได้ 50,000 บาท
รับสมัครตั้งแต่วันที่ 11 ธันวาคม 2566

Line ID : @Hiyahsafetycamp
Facebook: Hi-Yah Safety
www.hiyahsafety.com
Tel.098-9987899

ฝึกฝนไปพร้อมกัน
Hi yah safety camp

ภาพที่ 5.24 ภาพสำเร็จโบรชัวร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.7 การออกแบบหน้าเว็บไซต์

หน้าแรกของเว็บไซต์เป็นการแนะนำตัวว่าเป็นใคร ค่าเกี่ยวข้องกับอะไร



ภาพที่ 5.25 ภาพร่างหน้าเว็บไซต์



ภาพที่ 5.26 ภาพสำเร็จหน้าเว็บไซต์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.8 การออกแบบสื่ออื่นๆ

5.8.1 สายคาดเอว สำหรับแจกให้เด็กที่มาเข้าค่ายใช้สำหรับคาดเอวแบ่ง 3 วัน 3 คี๊ม



ภาพที่ 5.27 ภาพร่างสายคาดเอว

5.8.2 เกียรติบัตร



ภาพที่ 5.28 ภาพร่างเกียรติบัตร

5.8.3 ป้ายชื่อ



ภาพที่ 5.29 ภาพร่างป้ายชื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.8.4 ป้ายไอคอน



ภาพที่ 5.30 ภาพร่างป้ายไอคอน

5.8.5 หมวก



ภาพที่ 5.31 ภาพร่างหมวก

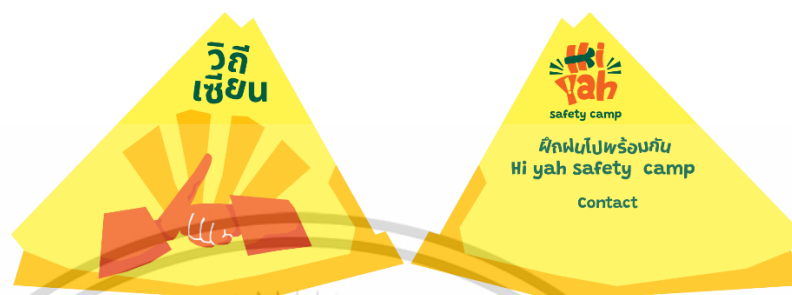
5.8.6 เข็มกลัด



ภาพที่ 5.32 ภาพร่างเข็มกลัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.8.7 ภาพรายนามบัตร



ภาพที่ 5.33 ภาพรายนามบัตร

5.8.8 Box set สื่อการเรียนรู้ 1กล่อง ประกอบด้วย คู่มืออิมบบ้าน 1เล่ม แผ่นพับอินโฟกราฟิก อิมโรงเรียน 1 แผ่น อิมสาธารณะ 1 แผ่น



ภาพที่ 5.34 ภาพร่างตัว Box set สื่อการเรียนรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.35 ภาพร่างคู่มือมิมบ้านบางส่วน



ภาพที่ 5.36 ภาพร่างแผนผังอินโฟกราฟิกซ้อมโรงเรียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.37 ภาพร่างแผ่นพับอินโฟกราฟิกประชาสัมพันธ์

ภาพสำเร็จสื่ออื่นๆ



ภาพที่ 5.38 ภาพสำเร็จผ้าคาดเอว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.39 ภาพสำเร็จเกียรติบัตร

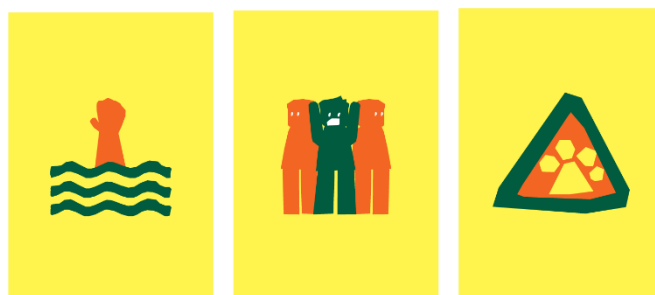


ภาพที่ 5.40 ภาพสำเร็จป้ายชื่อ



ภาพที่ 5.41 ภาพสำเร็จหมวก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.42 ภาพสำเร็จป้ายไอคอน



ภาพที่ 5.43 ภาพสำเร็จเข็มกลัด



ภาพที่ 5.44 ภาพสำเร็จนามบัตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านในฝากล่อง

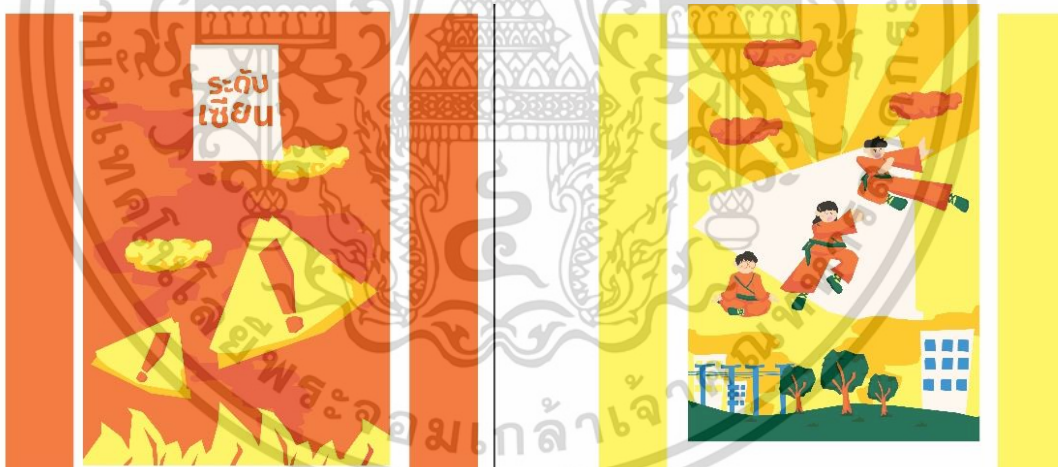
ฝากล่อง



ภาพที่ 5.45 ภาพสำเร็จกล่องตัวฝากล่อง

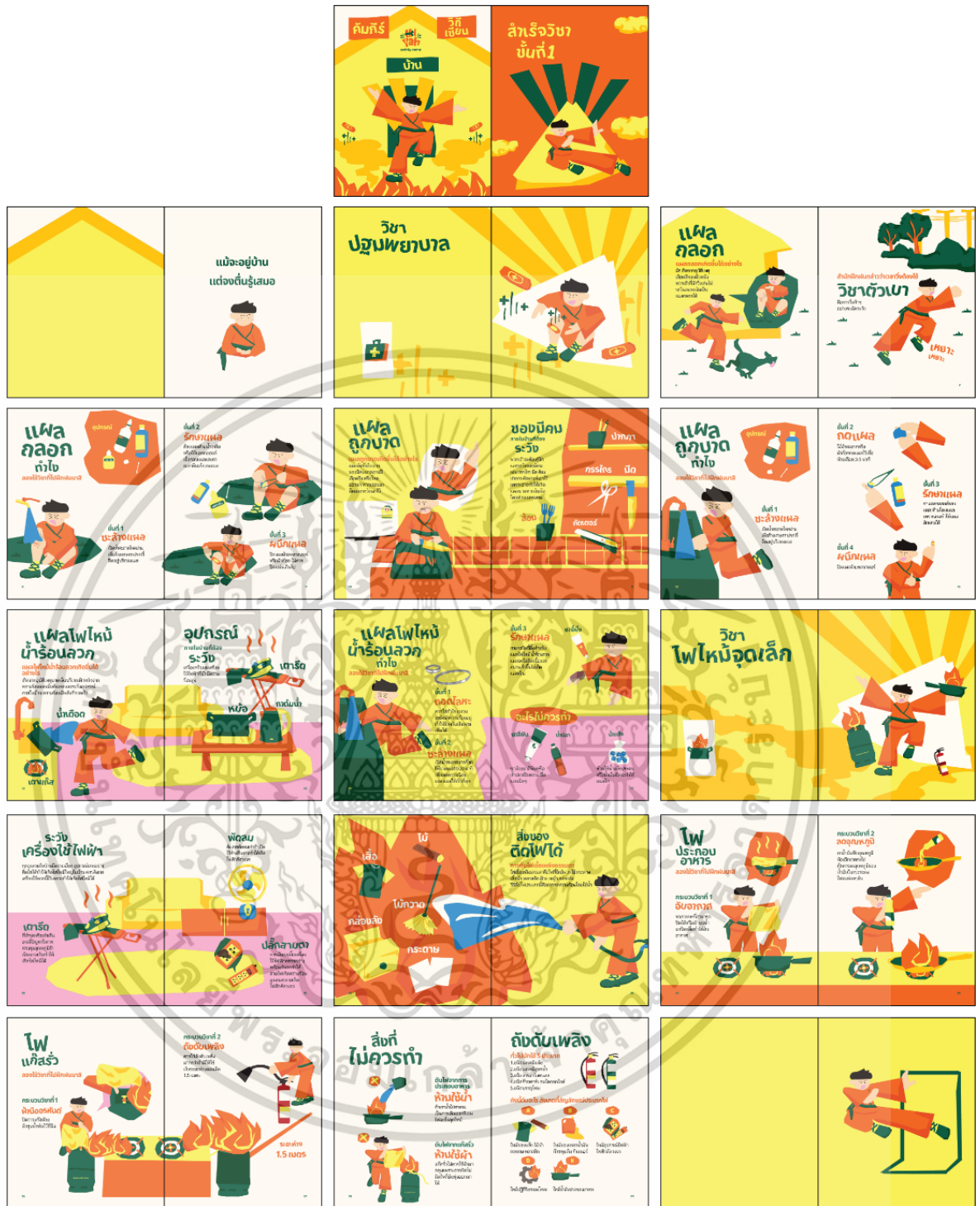
ด้านในของตัวกล่อง

ตัวกล่อง



ภาพที่ 5.46 ภาพสำเร็จกล่องตัวกล่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.47 ภาพสำเร็จคู่มือที่บ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.48 ภาพสำเร็จแผ่นพับอินโฟกราฟิกชั้นมัธยมศึกษา



ภาพที่ 5.49 ภาพสำเร็จแผ่นพับอินโฟกราฟิกชั้นมัธยมศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

6.1 โปสเตอร์

ภาพโปสเตอร์ขนาด A3 ที่ใช้ประชาสัมพันธ์ค่ายนี้จะมี 3 แผ่น สำหรับ 3 อิม ในค่าย บ้านโรงเรียน สาธารณะ ซึ่งแต่ละอิมจะจัดอิมละวันการออกแบบเน้นการสื่อสารใช้ภาพประกอบ vector เหตุการณ์ของสถานการณ์ฉุกเฉินนั้น เช่น อิมบ้านไรกิจการรมไฟไหม้จากจุดเล็กในบ้านก็จะนำภาพเหตุการณ์พร้อมกับข้อความชวนคิด “ไฟไหม้ที่บ้านทำไงดี” เพื่อถามถึงทักษะที่สำคัญในชีวิตถ้าไม่รู้มาฝึกกับเราสิ เป็นการเชิญชวนให้มาเข้าค่าย



ภาพที่ 6.1 โปสเตอร์อิมบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.2 โปสเตอร์รื้อมโรงเรียน



ภาพที่ 6.3 โปสเตอร์รื้อมสาธารณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 สื่อออนไลน์

โพสต์ IG ขนาด 1080x1080px เน้นใช้ภาพจริงเพื่อให้เห็นภาพกิจกรรมในค่ายในแต่ละเหตุการณ์ว่าถ้าเด็กๆ ได้ทำกิจกรรมในลักษณะแบบใด การออกแบบใช้ elements มา crop กับภาพจริง



ภาพที่ 6.1 สื่อออนไลน์

6.3 สื่อ Out of home

J-Flag และ Billboard ใช้ภาพประกอบ vector เหตุการณ์ในกิจกรรมเพื่อประชาสัมพันธ์ให้เห็นว่าค่ายนี้เกี่ยวกับอะไร



ภาพที่ 6.5 J-Flag

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.6 Billboard

6.4 โบรชัวร์

ขนาด 58.5x15 cm ออกแบบขนาดและการจัดวางแบบยาวให้เป็นมันวามคัมภีร์จีนตามคอนเซ็ปต์ จอมยุทธ์ ข้อมูลของโบรชัวร์เน้นการแนะนำผู้อ่านให้รู้จักกับค่าย สิ่งที่จะได้เรียนรู้ รายละเอียดของการ เข้าค่าย



ภาพที่ 6.7 โบรชัวร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.5 หน้าเว็บไซต์

หน้าแรกของเว็บไซต์ค่ายใช้ภาพประกอบ vector เหตุการณ์ในกิจกรรม และแนะนำข้อมูลว่าเว็บไซต์นี้เกี่ยวกับอะไร



ภาพที่ 6.8 หน้าเว็บไซต์

6.6 สื่ออื่นๆ

สื่ออื่นๆ เกี่ยวกับค่ายและการออกแบบทั้งหมด 15 ชิ้น



ภาพที่ 6.9 Box set สื่อการเรียนรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.10 เกียรติบัตร



ภาพที่ 6.11 เข็มกลัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.12 ผ้าคาดเอว

ภาพที่ 6.13 ป้ายชื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.14 นามบัตร

ภาพที่ 6.15 เสื้อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.16 กระเป๋า

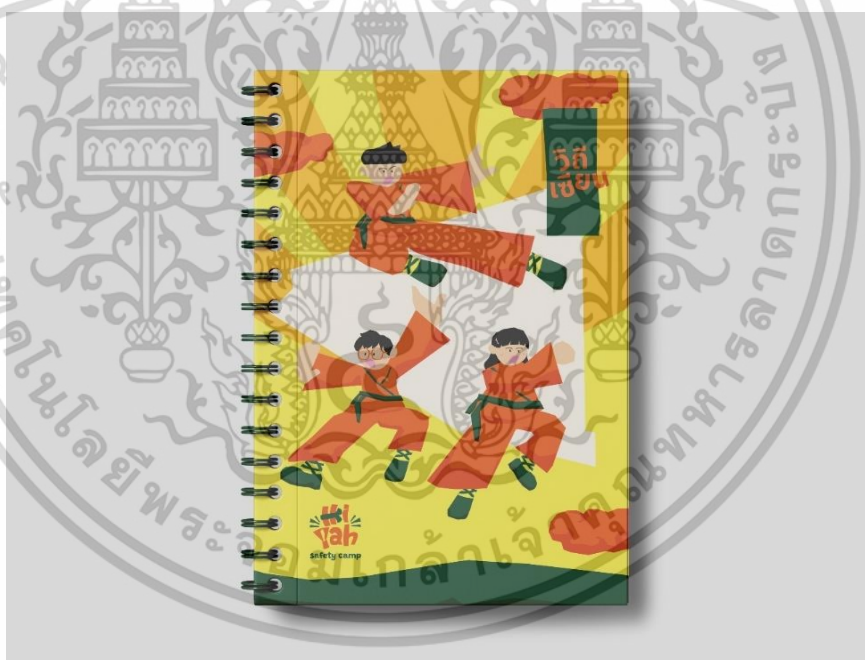


ภาพที่ 6.17 แก้วน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.18 ขวดน้ำ



ภาพที่ 6.19 สมุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.20 หมวก

ภาพที่ 6.21 ปากกา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.22 ป้ายไอคอน

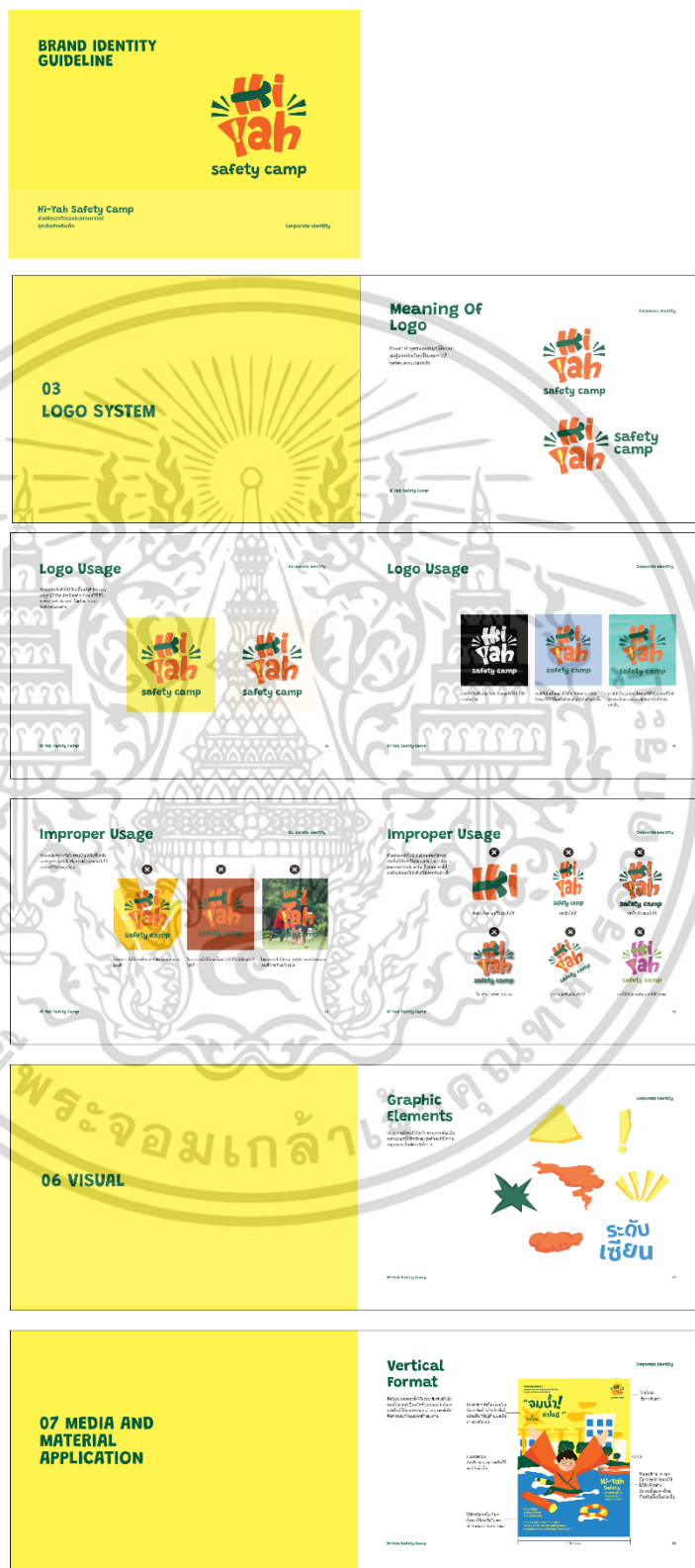


ภาพที่ 6.23 รถตู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.7 Manual Book

ภาพ Manual Book เลือกมาใส่บางส่วน



ภาพที่ 6.24 Manual Book

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

ผลงานชิ้นนี้สำเร็จตรงตามเป้าหมายการออกแบบของผู้วิจัยในการสร้างอัตลักษณ์ของค่ายเอาตัวรอดในสถานการณ์ฉุกเฉินสำหรับเด็ก ทั้งเรื่องภาพลักษณ์ที่สื่อสารที่เหมาะสมสำหรับเด็กและสื่อการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของผู้วิจัยทางด้านออกแบบ ทางด้านการให้ข้อมูลผู้วิจัยไม่เคยนำผลงานสื่อการเรียนรู้ให้กลุ่มเป้าหมายอ่านทำให้ไม่สามารถตัดสินใจได้ว่าผลงานนี้สามารถให้ความรู้และการตระหนักมากขึ้นตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ในระยะเวลาที่ทำงานออกแบบชิ้นนี้ได้มอบประสบการณ์และทำให้มีการพัฒนาในการทำ CI และสื่อต่างๆ

7.2 ปัญหาและข้อจำกัด

ในการหาข้อมูลส่วนใหญ่จะหาจากบทวิจัยและอินเทอร์เน็ตเพราะทางด้านการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายนั้นไม่สามารถสัมภาษณ์เด็กได้เนื่องจากการยินยอมของผู้ปกครองและความเข้าใจทางการสื่อสาร

ข้อจำกัดในการทำงานเกี่ยวกับสถานการณ์ฉุกเฉินมีหลายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเด็กแต่ในงานออกแบบชิ้นนี้เลือกมาบางกิจกรรมเท่านั้นอาจจะไม่ครอบคลุมสำหรับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเด็กทั้งหมด การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับค่ายเป็นเรื่องดีที่ถ้าในสื่อจะใช้ภาพถ่ายจริงของเด็กเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์แต่การถ่ายภาพเด็กนั้นมีข้อจำกัดในเรื่องการยินยอมต่างๆ

7.3 ข้อเสนอแนะ

ผู้ที่อ่านที่จะนำไปพัฒนาต่อสามารถเพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ฉุกเฉินได้ตามความเหมาะสมและเห็นว่ากลุ่มเป้าหมายนั้นสมควรได้รับการเรียนรู้เพิ่มนอกจากข้อมูลในเล่มนี้เพื่อครอบคลุมเนื้อหามากขึ้นกว่าเดิม ถ้าหากได้มีโอกาสในการทำแบบสอบถามหรือบทสัมภาษณ์เพื่อถามความคิดเห็นของผู้ปกครองด้วยอาจจะได้แนวคิดของผู้ปกครองเด็กเพื่อมาต่อยอดในการทำงานมากขึ้น

บรรณานุกรม

นางสาวพิชญา ชุนศร. (2560). การออกแบบสื่ออัตลักษณ์เพื่อเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมจังหวัดเลยสำหรับเด็กอายุ9-12 ปี :

<http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/bitstream/123456789/1352/1/58156317.pdf>

ศุภณัฐ เต็มชัยอนันต์. (14 สิงหาคม 2566). อยู่รอดปลอดภัย' วิชาที่ช่วยให้เด็กคิดได้-ทำเป็น เพราะภัยพิบัติไม่ใช่เรื่องไกลตัว:

<https://thepotential.org/creative-learning/disasters-and-survival/>

ณชนันท์ ชีวานนท์. (3 กรกฎาคม 2559). อุบัติเหตุในเด็ก: สถานการณ์ และแนวทางการป้องกัน:

<https://nurse.buu.ac.th/rsh/file/journal/0000000690.pdf>

Blake Ian. (8 May 2019). 5 Common Accidents that Happen at School:

<https://greenbergandstein.com/5-common-accidents-that-happen-at-school/>

Thai PBS. (1 กันยายน 2565). 3 ทักษะจำเป็น "เด็กเล็ก" เอาตัวรอดเมื่อมีภัย:

<https://www.thaipbs.or.th/news/content/319009>

วรุณรัตน์ คัทมาตย์. (7 ตุลาคม 2565). จาก “กราดยิงหนองบัวลำภู” สุวิธีฝึกให้เด็ก “เอาตัวรอด” ตามหลักสากล

<https://www.bangkokbiznews.com/health/social/1031178>

Praornpit Katchwattana. (11 ตุลาคม 2564). รู้เท่าทัน เหตุเรือล่ม อุบัติเหตุที่เหมือนไกลตัว แต่ใกล้ตัวกว่าที่คิด เมื่อถึงฤดูน้ำท่วม

<https://www.salika.co/2021/10/11/how-to-prevent-shipwreck-in-rainny-flood-season/>

Jiratchaya Chaichumkhun. (1 พฤศจิกายน 2565). ทำอย่างไรถ้าอยู่ในเหตุเบียดกันอย่างหนาแน่น? รวมวิธีเอาตัวรอดจาก crowd crush

<https://thematter.co/quick-bite/how-to-survive-crowd-crush/189733>

ศูนย์บริหารจัดการความเสี่ยง มหาวิทยาลัยมหิดล. (กรกฎาคม 2562). การปฏิบัติตนในภาวะฉุกเฉิน

https://op.mahidol.ac.th/rm/wp-content/uploads/2019/08/Emergency-for-Mahidol-University-Student_24Jul2019.pdf

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รศ.นพ.พรพรม เมืองแมน. (21 สิงหาคม 2560). การปฐมพยาบาลเบื้องต้น เมื่อเกิดอุบัติเหตุ
ไฟไหม้ น้ำร้อนลวก

<https://www.si.mahidol.ac.th/th/healthdetail.asp?aid=832>

ชนาวดี แทนเพชร. (30 มิถุนายน 2565). กรุงเทพฯ ไฟไหม้บ่อยแค่ไหน? เปิดสถิติปี 2560 – 2565
สาธารณสุขอันดับหนึ่งของกรุงเทพฯ

<https://urbancreature.co/bangkok-fire-statics-2022/>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	ภัศราภรณ์ ทองพงษ์เนียม
วันเดือนปีเกิด	23 ธันวาคม 2544
ที่อยู่	ภาควิชาเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520,
การติดต่อ	อีเมล: patsaraphon2312@gmail.com
ประวัติการศึกษา	2560 โรงเรียนอุดมตรุณี 2555 โรงเรียนอนุบาลสุโขทัย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบประเมินความพึงพอใจจากการอบรมการเขียนอักษรวิจิตรชั้นสูง

1 = น้อยที่สุด / 2 = น้อย / 3 = ปานกลาง / 4 = มาก / 5 = มากที่สุด

ประเด็นความคิดเห็น	ระดับความพึงพอใจ				
	1	2	3	4	5
ด้านวิทยากร					
1. สามารถถ่ายทอดความรู้และสื่อสารได้เข้าใจ					
2. บรรยายเนื้อหาครบถ้วน					
3. เปิดโอกาสให้ซักถามและแสดงความคิดเห็น					
4. ตอบคำถามได้ตรงประเด็นและชัดเจน					
5. ใช้เวลาในการสอนอย่างเหมาะสม					
6. ความช่วยเหลือของผู้ช่วยสอน					
ด้านการจัดการเรียนรู้					
7. เนื้อหาในการฝึกอบรมตรงกับวัตถุประสงค์					
8. ระยะเวลาในการอบรมมีความเหมาะสม					
9. รูปแบบและวิธีการสอนมีความเหมาะสม					
10. การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์การเรียน - ด้านคุณภาพ					
11. การจัดเตรียมวัสดุและอุปกรณ์การเรียน - ด้านปริมาณ					
12. คุณภาพของสื่อประกอบการสอน					
ด้านสิ่งอำนวยความสะดวก					
13. ความเหมาะสมของสถานที่อบรม					
14. ความพร้อมของอุปกรณ์โสตทัศนูปกรณ์					
15. ความเหมาะสมและคุณภาพของอาหาร					
16. การบริการของเจ้าหน้าที่อำนวยความสะดวก					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการอบรม					
17. ได้รับความรู้เพิ่มขึ้นหลังจากการอบรม					
18. สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอบรมไปใช้ประโยชน์ได้					
19. ความรู้ที่ได้รับจากการอบรมตรงกับความคาดหวังของท่าน					

20. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้