

ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
STUDY AND DESIGN OF SOUVENIR FOR CHILDREN'S DISCOVERY MUSEUM

อรชума ประเสริฐสังข์¹ อรรถพร ฤทธิเกิด² และสุธาสินี บุรีคำพันธ์^{1*}
onchuma prasertsang, attaporn ridhikerd and suthasini bureekhampun
onchuma.prasertsang@gmail.com, attaporn.ri@kmitl.ac.th and suthasini.bu@kmitl.ac.th

¹ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 10520

Department of Architectural and Design Education, Faculty of Industrial Education and Technology

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok 10520 Thailand

²ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร 10520

Department of Industrial Education, Faculty of Industrial Education and Technology

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok 10520 Thailand

*Corresponding Author E-mail: suthasini.bu@kmitl.ac.th

(Received: March 19, 2019; Revised: May 5, 2019; Accepted: May 27, 2019)

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to study and analyse the souvenirs of the Children's Discovery Museum, and 2) to design souvenirs for the Children's Discovery Museum. The first group of the population and samples were 100 (online) individuals who were children and their parents. The tool used to gather information was a closed-ended questionnaire designed to ask about basic expectations of souvenirs. The second group of population and samples were three Children's Discovery Museum staff selected for their work experience. The tool used to gather the information from the staff was an informal interview. The third group of the population and samples were five experts on the museum, two experts in product design and three experts in graphics and package design. The method used to select these experts was specific identification and the tool used to gather information was a questionnaire designed to ask about their opinions of the souvenirs.

The results showed that from 100 individual responses, the top three out of twelve souvenirs were toys/games, dolls and T-shirts. From a study and analysis of ten sketches of toy models, three models – (1) a rainbow city, (2) a backyard, (3) a kitchen were selected. It was found that the kitchen was a highly suitable souvenir with a mean of 4.05 and a standard deviation of 0.40, the rainbow city was very suitable with a mean of 4.11 and a standard deviation of 0.34, and the backyard was also suitable with a mean of 4.10 and a standard deviation of 0.24. Nine packages (one set consisted of three packages) were evaluated by experts. It was found that the rainbow city package, the kitchen package and the backyard package were suitable and at "good" level.

Keywords: Souvenir; Children's Discovery Museum; Creative Mind

บทคัดย่อ

การวิจัยการศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร การดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ 1 คือ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1.เด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามคำถามปลายปิด ความต้องการเบื้องต้นของที่ระลึก 2.ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 ท่าน เลือกแบบเจาะจง เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์ไม่เป็นทางการ สอบถามข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ระยะ 2 คือ เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน 5 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 2 ท่าน เลือกแบบเจาะจง เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบของที่ระลึก ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน เลือกแบบเจาะจง เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นบรรจุภัณฑ์และกราฟิก

ผลวิจัยพบว่า จากแบบสอบถามความต้องการเบื้องต้นของที่ระลึกทั้งหมด 12 ประเภท สามอันดับแรกที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ ของเล่น/เกมส์ ตุ๊กตา และเสื่อยัด ผลวิเคราะห์ภาพร่างของที่ระลึก ทั้งหมด 10 ชุด ผ่านการคัดเลือก 3 ชุด คือ ชุดที่ 1 (ชุดเมืองสายรุ้ง) ชุดที่ 2 (ชุดสวนหลังบ้าน) ชุดที่ 3 (ชุดครัวไทยจิ๋ว) และนำไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ผลที่ได้พบว่า ชุดที่ 1 ($\bar{X}=4.05$, $S.D=0.40$) ชุดที่ 2 ($\bar{X}=4.11$, $S.D=0.34$) ชุดที่ 3 ($\bar{X}=4.10$, $S.D=0.24$) ทั้ง 3 ชุดเหมาะสมอยู่ระดับมาก และจากแบบร่างบรรจุภัณฑ์ 9 แบบ (ชุดละ 3 แบบ) ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ผลที่ได้พบว่า บรรจุภัณฑ์ชุดเมืองสายรุ้ง ครัวไทยจิ๋ว และ สวนหลังบ้าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี

คำสำคัญ: ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร หัวใจแห่งการสร้างสรรค์

1. บทนำ

“เด็กคืออนาคตของชาติ” การพัฒนาประเทศให้มั่นคงและยั่งยืน ต้องเริ่มตั้งแต่การพัฒนาเด็กให้เติบโตเป็นทรัพยากรบุคคล อันทรงคุณค่า การศึกษาถือว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อสร้างอนาคตที่ดีให้กับเด็กต่อไป [1] แหล่งการเรียนรู้จึงมีบทบาทหน้าที่ในการขับเคลื่อนประเทศไทยมีแผนการพัฒนาเด็กมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2522 โดยได้จัดทำแผนพัฒนาเด็กระยะยาว และแผนพัฒนาเยาวชนระยะยาว นอกจากนี้ยังได้จัดแนวนโยบายรายการพัฒนาเด็กโดยใช้สภาวะความต้องการ พื้นฐาน และบริการสำหรับเด็ก (สพด.) ด้วย เอกสารมีประโยชน์และได้กระตุ้นให้เกิดความตระหนักในความสำคัญของการพัฒนาเด็กแต่การนำไปสู่การปฏิบัติไม่สู้จะครบถ้วน [2]

พิพิธภัณฑ์ก็เป็นแหล่งเรียนรู้อีกหนึ่งที่สำคัญสำหรับเด็ก มีบทบาทสำคัญในการเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ของสมาชิกในสังคม ในรูปแบบของการเรียนรู้บูรณาการและเป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัย อย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาตนเองได้ตลอดเวลา [3]

พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ตั้งอยู่ในบริเวณสวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ บนพื้นที่ 5 ไร่ เป็นโครงการหนึ่งในโครงการเฉลิมพระเกียรติในวโรกาสสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงมีพระชนมายุครบ 60 พรรษา เพื่อสนองพระราชดำริที่ทรงปรารถนาให้เด็กและเยาวชนไทยมีแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน ซึ่งให้ความสำคัญต่อวิธีการนำเสนอที่ตอบสนองกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย สิ่งสำคัญที่สุดคือ การเน้นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการทดลองและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทั้งเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ วิทยาศาสตร์ วัฒนธรรมและสังคม ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม [4]

เมื่อใดก็ตามที่ผู้ปกครองพาเด็กๆ ไปแหล่งท่องเที่ยวที่ให้ความรู้ สิ่งที่จะขาดไม่ได้คือการเลือกซื้อของที่ระลึกเพื่อให้เกิดการจดจำว่าเคยไปยังสถานที่นั้นๆ และจะเป็นการฝึกให้เด็กๆ เกิดความรู้และประสบการณ์ที่ยาวนานและถาวร จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ได้พบว่า ปัจจุบันทางพิพิธภัณฑ์ยังขาดของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายอยู่ เนื่องจากแต่ก่อนพิพิธภัณฑ์เด็กนี้ยังอยู่ภายใต้การบริหารของบริษัทลูก และมีของที่ระลึกเพื่อจำหน่าย ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. 2544 ทางกรุงเทพมหานครได้เข้ามาบริหารแทนบริษัทลูก จึงมีการบริหารจัดการระบบภายในพิพิธภัณฑ์ขึ้นใหม่ และยังไม่มีการจัดจำหน่ายของที่ระลึกเนื่องจากทางกรุงเทพมหานครยังไม่มียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องเข้ามาทำในส่วนนี้ และจากการเข้าสัมภาษณ์ ผู้ควบคุมกลุ่มงานพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ และประติมากรรม กองวัฒนธรรม สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว (สัมภาษณ์.คุณ ไชยรัตน์ กุลศิริชัยวัฒน์. วันที่ 29 พ.ย.

2560) เรื่องความต้องการของของที่ระลึก ท่านได้กล่าวว่า เป็นสิ่งที่ทางพิพิธภัณฑ์ยังขาดอยู่ และอยากที่จะเสนอให้กับทาง กรุงเทพมหานคร ได้มีการจัดการเกี่ยวกับของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาและออกแบบของที่ระลึกที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับ เด็กๆ รวมถึงการสร้างประโยชน์ต่อพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เนื่องจากจุดเริ่มต้นของสังคมก็คือเด็กมีความรู้ มีจิตสำนึกที่ถูก ปลุกฝังมาอย่างถูกต้องตั้งแต่ยังเล็ก ก็จะส่งผลให้สังคมในอนาคตเป็นไปในทางที่ดี มีความเจริญก้าวหน้า

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
- 2.2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

3. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

- 3.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

3.1.1 กรอบแนวคิดในการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เกี่ยวกับของกิน ของใช้ ของตกแต่งบ้าน ผู้วิจัยเลือกใช้กรอบแนวคิดของ Udomsak Saributr [5] ดังนี้ (1) หน้าที่ใช้สอย (2) รูปลักษณ์ (3) ง่ายต่อการ ซ่อมบำรุง (4) ต้นทุน (5) วัสดุ (6) การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ (7) ความแข็งแรง (8) บรรจุภัณฑ์ (9) การขนส่ง (10) ราคา

3.1.2 กรอบแนวคิดในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ภายใต้ขอบเขตเนื้อหาของนิทรรศการที่ จัดแสดงและกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์ นำเอกลักษณ์ จุดเด่นและสีสันแห่งจินตนาการ ในแนวคิดของพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร คือ “learning for young creative mind” การให้เด็ก ๆ ได้ฝึกการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) [1] นำมาเป็นแนวทางออกแบบของที่ระลึก ที่สามารถช่วยสร้างสรรค์ เชื่อมโยงจินตนาการให้กับเด็กๆ ได้

- 3.2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

3.2.1 กรอบภายใต้ขอบเขตเนื้อหาของนิทรรศการที่จัดแสดงและกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร นำ เอกลักษณ์ จุดเด่นและสีสันแห่งจินตนาการ ในแนวคิดของพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร คือ “learning for young creative mind” การให้เด็ก ๆ ได้ฝึกการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการลงมือทำ (Learning by Doing) [1] นำมาเป็นแนวทางออกแบบ ของที่ระลึก ที่สามารถช่วยสร้างสรรค์ เชื่อมโยงจินตนาการให้กับเด็กๆ ได้

3.2.2 กรอบแนวคิดในการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้คำนึงถึง ความปลอดภัย ประสิทธิภาพ และประโยชน์ต่างๆ ที่เด็กจะได้รับ โดยผู้วิจัยเลือกใช้กรอบแนวคิดของ Udomsak Saributr [5] ดังนี้ (1) หน้าที่ใช้ สอย (2) รูปลักษณ์ (3) ง่ายต่อการซ่อมบำรุง (4) ต้นทุน (5) วัสดุ (6) การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ (7) ความแข็งแรง (8) บรรจุภัณฑ์ (9) การขนส่ง (10) ราคา และแนวคิดของ Chittinun Tejagupta [6] ดังนี้ (1) มีความปลอดภัยในการใช้งาน (2) ประโยชน์ในการ ใช้งาน (3) ความแข็งแรง (4) ราคา

4. ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นศึกษาเนื้อหาที่จัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์พิพิธภัณฑ์ เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการออกแบบ และพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร มีขอบเขตในการวิจัยโดยแบ่งตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

- 4.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1.กลุ่มเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี) จำนวน 3 ท่าน 2.กลุ่มเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์

- 4.2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1.กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 2 ท่าน (ประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี) 2.กลุ่มเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี) จำนวน 5 ท่าน 3.กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน (มีประสบการณ์ด้านบรรจุภัณฑ์และกราฟิกอย่างต่ำ 5 ปี)

5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัยใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการและแบบสอบถามประเภท คำถามปลายปิด เพื่อสอบถามความต้องการเบื้องต้นของประเภทของที่ระลึก

2. เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1) ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์ แบบไม่เป็นทางการ และแบบสอบถามประเภท คำถามปลายปิด โดยใช้หลักเกณฑ์การออกแบบตามกรอบแนวคิด วัตถุประสงค์ที่ 2. เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เพื่อเลือกแบบภาพร่างแนวคิด (Idea Sketch) ผลิตภัณท์ จำนวน 3 ชุด จาก 10 ชุด

2) ผู้วิจัยนำแบบภาพร่างแนวคิด (Idea Sketch) จำนวน 3 ชุด มาออกแบบ (Sketch Design) ทั้งหมด 9 แบบ (ชุดละ 3 แบบ) และนำมาประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโดยใช้หลักการความเป็นไปได้ในการผลิต ให้เหลือชุดละ 1 แบบ

3) ผู้วิจัยใช้แบบภาพร่างการออกแบบ (Sketch Design) จำนวน 3 ชุด ที่ผ่านการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ โดยใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยเป็นคำถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) เพื่อประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญสำหรับการนำไปสร้างต้นแบบจริง

4) ผู้วิจัยใช้แบบร่างบรรจุภัณท์ ที่ได้ทำการออกแบบและใช้เครื่องมือแบบสอบถามเพื่อประเมินความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบบรรจุภัณท์และกราฟิก ทั้งหมด 9 แบบ (ชุดละ 3 แบบ) ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

6. วิธีดำเนินการวิจัย

6.1 ขั้นตอนการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

6.1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เนื้อหาของนิทรรศการที่จัดแสดง กิจกรรมต่างๆ ภายในพิพิธภัณฑ์ และข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับการออกแบบและผลิตภัณท์ของที่ระลึก ที่ได้มาทำการวิเคราะห์และสรุปผล

6.1.2 ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์ เพื่อสอบถามความต้องการเบื้องต้นของประเภทของที่ระลึก แล้วนำมาวิเคราะห์และสรุปผล

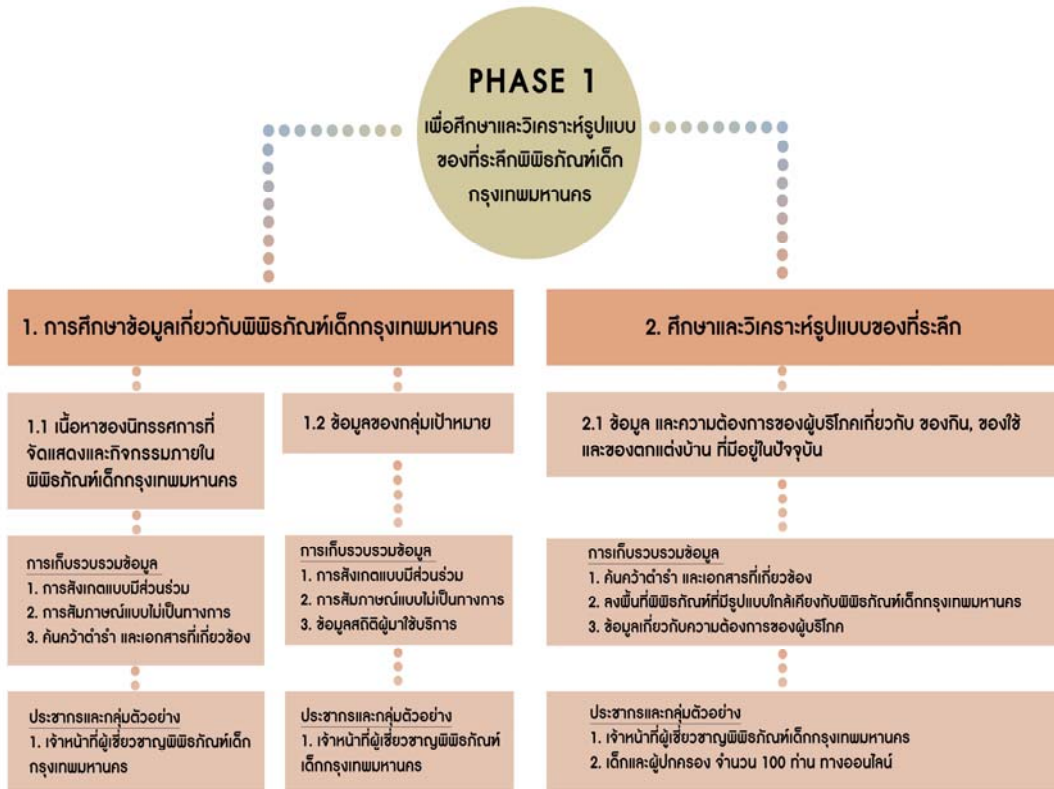
6.2 ขั้นตอนการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

6.2.1 ผู้วิจัยออกแบบ Idea Sketch ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ทั้ง 10 แบบ เสนอขอคำปรึกษาต่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครเพื่อคัดเลือกมา 3 แบบ แล้วนำผลที่ได้มาเป็นแบบ (Sketch Design) ในลำดับต่อไป

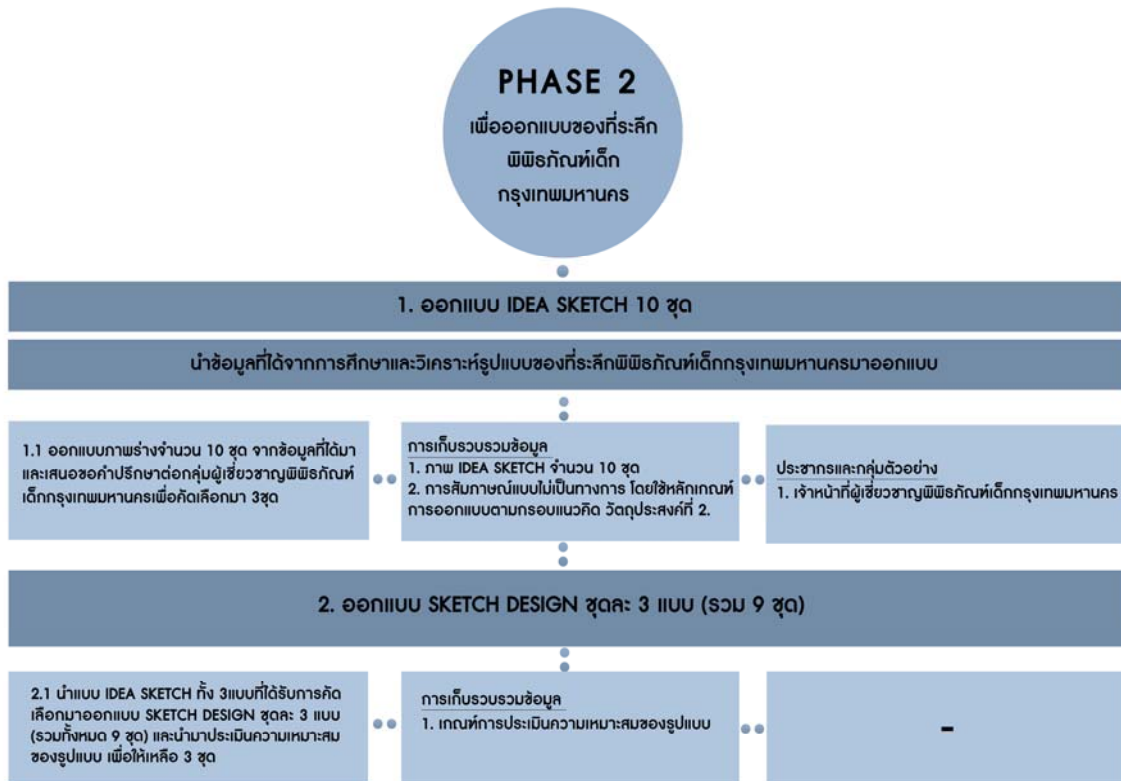
6.2.2 ผู้วิจัยนำแบบภาพร่างแนวคิด (Idea Sketch) ผลิตภัณท์ จำนวน 3 ชุด มาออกแบบภาพร่าง (Sketch Design) จำนวน 9 แบบ (ชุดละ 3 แบบ) และนำมาประเมินความเหมาะสมของรูปแบบความเป็นไปได้ในการผลิต ให้เหลือชุดละ 1 แบบ

6.2.3 ผู้วิจัยนำแบบภาพร่างการออกแบบ (Sketch Design) จำนวน 3 ชุด ที่ผ่านการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบ ไปประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญสำหรับการนำไปสร้างต้นแบบจริง

6.2.4 ผู้วิจัยออกแบบร่างบรรจุภัณท์และกราฟิกบนบรรจุภัณท์แล้วนำแบบร่างบรรจุภัณท์ที่ได้ทั้ง 3 แบบ นำเสนอต่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณท์และกราฟิก แล้วนำผลการประเมินที่ได้มาวิเคราะห์และสรุปผลที่ได้อีกครั้ง



รูปที่ 1 แสดงขั้นตอนการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพืชรักเด็กกรุงเทพมหานคร



รูปที่ 2 แสดงขั้นตอนการออกแบบของที่ระลึกพืชรักเด็กกรุงเทพมหานคร

7. การวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 ขั้นตอนการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

7.1.1 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ และความต้อการเกี่ยวกับของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายภายในพิพิธภัณฑ์ในอนาคต ได้ข้อมูลเบื้องต้น สรุปได้ว่าของที่ระลึกอยากให้ความเหมาะสมกับเด็ก และมีความสอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์ ซึ่งในปัจจุบันทางพิพิธภัณฑ์ยังไม่มีการจัดจำหน่ายของที่ระลึก ในส่วนของจำนวนผู้ที่เข้ามาใช้บริการภายในพิพิธภัณฑ์ ในปี พ.ศ.2561 มีทั้งคนไทยและต่างชาติ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ Walk-in จำนวน 229,068 คน และหมู่คณะ จำนวน 81,751 คน หรือ 550 แห่ง (ข้อมูลจาก คุณ ไศจิรัศม์ กุลศิริชัยวัฒน์ ตำแหน่งหัวหน้ากลุ่มงานส่งเสริมงานวัฒนธรรม กรุงเทพมหานคร) และภาพถ่ายภายในพิพิธภัณฑ์โดยรอบ รวมถึงในโซนกิจกรรม และโซนจัดแสดงทั้งหมด ข้อมูลเอกสาร ตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์ถึงรูปแบบที่เหมาะสมของของที่ระลึก

7.1.2 ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์ เพศชายจำนวน 55 คน เพศหญิง 45 คน อายุ 6-12 จำนวน 23 คน, อายุ 13-18 ปี 20 คน, อายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 57 คน ผลจากการสอบถามโจทย์ในการเลือกซื้อ (เรียงลำดับจากมากไปน้อย) ได้แก่ ประโยชน์ใช้สอย 38% รูปแบบและความสวยงาม 23% มีสาระความรู้ 15% ความคงทน 10% ราคา 9% ความมีเอกลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ 5% ประเภทสินค้าที่สนใจมีทั้งหมด 12 ประเภท (เรียงลำดับจากมากไปน้อย) ได้แก่ ของเล่น/เกมส์ 24%, ตุ๊กตา 13 %, เสื้อ 11 %, หนังสือ 8 %, ลูกอม 8 %, โปสเตอร์ 7 %, แม่เหล็กติดตู้เย็น 6 %, หมวก 6 %, พวงกุญแจ 5 %, ของตั้งโชว์ 5 %, นาฬิกา 5 %, แก้ว 2 %

7.2 ขั้นตอนการ ออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

7.2.1 ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบร่างแนวคิด (Idea Sketch) ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ทั้ง 10 แบบ เสนอขอคำปรึกษาต่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครเพื่อคัดเลือกมา 3 แบบ ถึงความเหมาะสมของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยใช้หลักเกณฑ์การออกแบบตามกรอบแนวคิด วัตถุประสงค์ที่ 2.เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร แล้วนำผลที่ได้ 3 รูปแบบ มาออกแบบแบบร่าง (Sketch Design) จำนวน 9 แบบ (ชุดละ 3 แบบ) และนำมาประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโดยใช้หลักการความเป็นไปได้ในการผลิต ให้เหลือชุดละ 1 แบบ และนำไปประเมินความคิดเห็นต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จากนั้นนำมาวิเคราะห์และสรุปผลโดยวิเคราะห์ผลเป็นเชิงปริมาณหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) หารูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครที่มีความเหมาะสมเพื่อนำไปสร้างต้นแบบ

7.2.2 ผู้วิจัยนำรูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครที่ได้มาเป็นแนวทางในการออกแบบ ภาพร่างบรรจุภัณฑ์ จำนวน 3 รูปแบบ และนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิกเพื่อประเมินความคิดเห็นในรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) จากนั้นนำมาวิเคราะห์และสรุปผลโดยวิเคราะห์ผลเป็นเชิงปริมาณหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อหารูปแบบของรูปแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิกที่มีความเหมาะสมที่สุด

8. ผลการวิจัย

8.1 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

8.1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยภายใต้แนวคิด “learning for young creative mind” เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่มีแรงจูงใจ พัฒนาการและศักยภาพของเด็กซึ่งมีนันทนาการที่จัดแสดงและกิจกรรม ทั้งหมด 17 ส่วน ประกอบไปด้วย 1.Creative Space (ลานสร้างสรรค์) 2.Junior Thai Kitchen (ครัวไทยวัยจิ๋ว) 3.Creative Science (วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์) 4.Dino Detective (นักสืบไดโนเสาร์) 5.Our Friends (โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน) 6.Incredible Me (อัศจรรย์ตัวฉันเอง) 7.Amazing Vision (มุมมองพิศวง) 8.Inventor’s Club (สโมสรนักประดิษฐ์) 9.kid’s Playhouse (ละครโรงเล็ก) 10.Build Our City (สร้างเมืองของเรา) 11.Wonder Building (สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์) 12.Big Backyard (สวนหลังบ้าน) 13.Creative Library (ห้องสมุดสร้างสรรค์) 14.Rainbow Town (เมืองสายรุ้ง) 15.Water Play (สวนน้ำ) 16.Nature Playground (เครื่องเล่นป็นป่า) 17.Jungle Adventure (ผจญภัยในป่า)



รูปที่ 3 แสดงภาพนิทรรศการที่จัดแสดงและกิจกรรม ทั้งหมด 17 ส่วน

8.1.2 ผลการวิเคราะห์วิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึก

1) จากการนิศึกษาพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำบางแสน สินค้าที่วางขาย พบว่ามีความหลายของประเภทของสินค้า วัสดุ และรูปลักษณะที่สอดคล้องกับพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำบางแสน เช่น จุดเด่นของพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำบางแสน คือความหลากหลายของพันธุ์สัตว์น้ำ รูปแบบของที่ระลึกจึงมีรูปร่างลักษณะเกี่ยวกับสัตว์น้ำ สีสดใสเหมาะสมกับเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำบางแสน ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำหลักการของการออกแบบรูปลักษณะของที่ระลึกให้สอดคล้องกับตัวพิพิธภัณฑ์ และในเรื่องของสีสันวัสดุให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหลัก


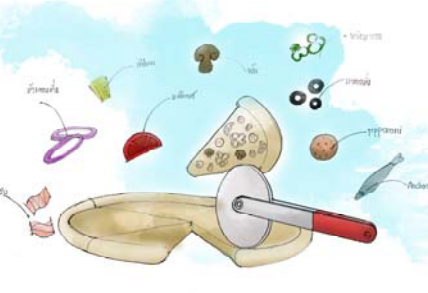
2) จากการสรุปแบบสอบถามความต้องการเบื้องต้นจากเด็กและผู้ปกครอง 100 คน (ทางออนไลน์) เกี่ยวกับประเภทของที่ระลึกทั้งหมด 12 ประเภท คือของที่ระลึกประเภท 1.ของเล่น/เกมส์ 2.ตุ๊กตา 3.เสื้อ 4.หนังสือ 5.ลูกอม 6.โปสเตอร์ 7.แม่เหล็กติดตู้เย็น 8.หมวก 9.พวงกุญแจ 10.ของตั้งโชว์ 11.นาฬิกา 12.แก้ว และประเภทที่ได้รับคะแนนสูงสุดคือ 1.ของเล่น/เกมส์

8.2 ผลการวิเคราะห์การออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

8.2.1 รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร คือของเล่นผ้าทบาทสมมุติ ซึ่งนับเป็นการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กๆ ได้ใช้จินตนาการอันบรรเจิด ได้ใช้สมองทางด้านอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งนำไปสู่ประโยชน์มากมายในการกระตุ้น และส่งเสริมศักยภาพทางสมองของเด็ก ๆ อย่างรอบด้าน โดยแนวคิดของ Idea Sketch ในชุดต่าง ๆ ได้มาจาก เอกลักษณ์ของโซนจัดแสดง และโซนกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์

ตารางที่ 1 แสดงแนวคิด Idea Sketch ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

แนวคิด Idea Sketch ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ลำดับ	Idea Sketch	ชื่อโซนจัดแสดง ของแนวคิดที่นำมาออกแบบ	ภาพโซนจัดแสดง และโซนกิจกรรม
1.		<p>นักสืบ ไดโนเสาร์</p>	
2.		<p>เมืองสายรุ้ง</p>	
3.		<p>สวนน้ำ</p>	
4.		<p>ครัวไทยจิว</p>	

ตารางที่ 1 (ต่อ)

แนวคิด Idea Sketch ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ลำดับ	Idea Sketch	ชื่อโซนจัดแสดง ของแนวคิดที่นำมาออกแบบ	ภาพโซนจัดแสดง และโซนกิจกรรม
5.		สร้างเมืองของเรา	
6.		ครัวไทยจิ๋ว	
7.		เมืองสายรุ้ง	
8.		สวนหลังบ้าน	

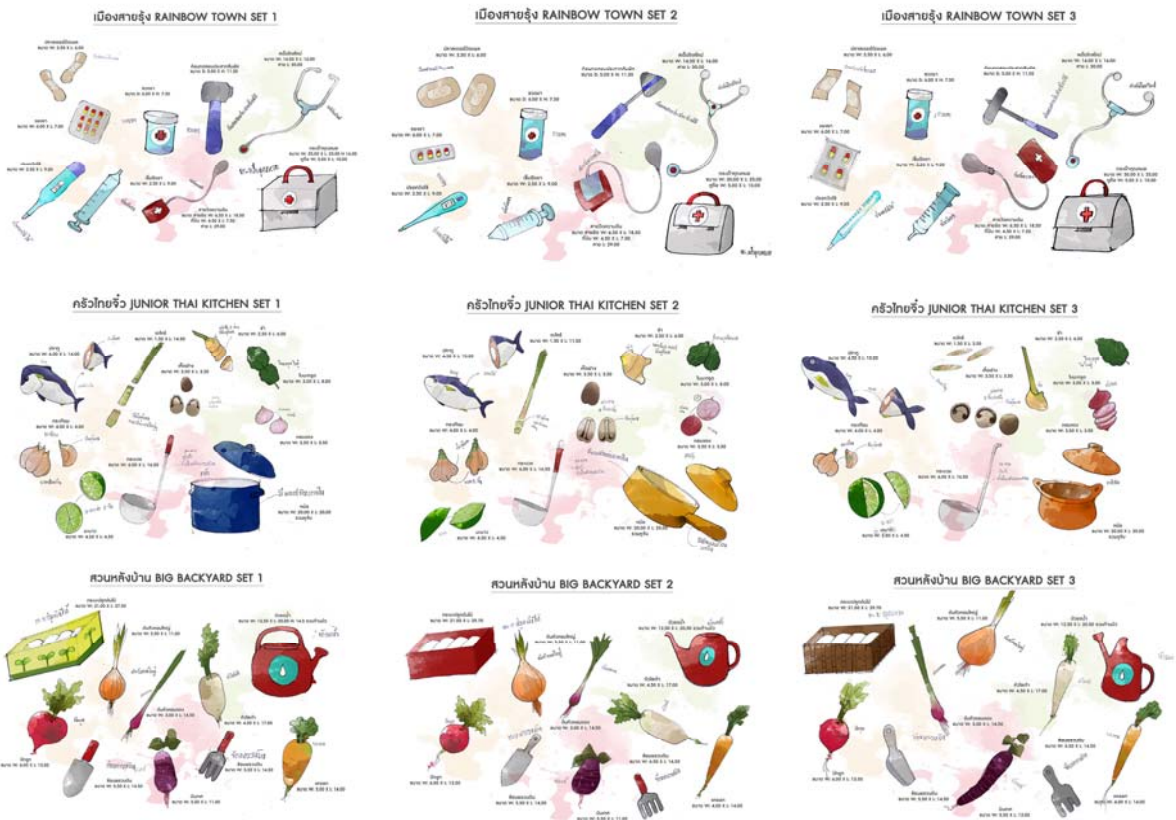
ตารางที่ 1 (ต่อ)

แนวคิด Idea Sketch ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ลำดับ	Idea Sketch	ชื่อโซนจัดแสดง ของแนวคิดที่นำมาออกแบบ	ภาพโซนจัดแสดง และโซนกิจกรรม
9		สร้างเมืองของเรา	
10		ครัวไทยจ๊ว	

รูปที่ 4 แสดงภาพ Idea Sketch ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

จากการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ โดยใช้หลักเกณฑ์การออกแบบตามกรอบแนวคิด วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ซึ่งประกอบไปด้วย 1.หน้าที่ใช้สอย 2.รูปลักษณะ 3.การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ เพื่อเลือกแบบภาพร่างแนวคิด (Idea Sketch) ผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ชุดจาก 10 ชุด โดยผู้เชี่ยวชาญ ได้คัดเลือก ชุดที่ 2, 8 และ 10



รูปที่ 5 แสดงภาพร่าง (Sketch Design) ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เกณฑ์การประเมินความเหมาะสม										
ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ชุดครัวไทยจิ๋ว			เมืองสายรุ้ง			สวนหลังบ้าน		
		แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1	ความเป็นไปได้ในการตัดเย็บ									
	1. รูปแบบสร้าง PATTERN ได้จริง	5	3	2	5	4	4	5	4	4
	2. รูปแบบเย็บประกอบได้จริง	5	3	5	5	4	4	5	4	4
2	รูปร่างรูปทรงมีความเหมาะสมกับเด็ก									
	1. ขนาดไม่เล็กเกินไป	4	4	4	4	4	4	5	4	4
	2. รูปทรงจับกระชับมือ	4	4	4	5	4	4	5	4	4
	3. ขนาดและรูปทรงสอดคล้องกันทั้งชุด	5	4	5	5	5	4	5	5	5
	4. สีสันมีความเหมาะสม	4	4	4	4	4	4	5	4	4
3	รูปแบบมีเอกลักษณ์									
	1. ตอบสนองจุดประสงค์ที่ตั้งไว้	5	4	5	5	4	3	5	3	4
	2. รูปแบบมีความใกล้เคียงกับของจริง	4	4	4	4	4	4	4	3	4
	3. สีสนที่ดึงดูดความสนใจ	4	3	4	4	4	4	5	3	3
ผลรวม		40	33	37	41	37	35	44	34	36

จากตารางที่ 2 สรุปผลภาพร่างแนวคิด พบว่าชุดครัวไทยจิ๋วรูปแบบที่ 1 สูงสุด 40 คะแนน รองลงมาคือ รูปแบบที่ 3. 37 คะแนน รูปแบบที่ 2. 33 คะแนน ชุดเมืองสายรุ้งรูปแบบที่ 1 สูงสุด 41 คะแนน รองลงมาคือ รูปแบบที่ 2. 37 คะแนน รูปแบบที่ 3. 35 คะแนน ชุดสวนหลังบ้านรูปแบบที่ 1 สูงสุด 44 คะแนน รองลงมาคือ รูปแบบที่ 3. 36 คะแนน รูปแบบที่ 2. 34 คะแนน

ตารางที่ 3 แสดงผลการประเมินรูปแบบชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็นด้านการออกแบบ ของผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน					
	แบบที่ 1		แบบที่ 2		แบบที่ 3	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1. ประโยชน์ใช้สอย	4.1	0.43	4.2	0.41	4.1	0.18
2. รูปลักษณ์	4.0	0.66	4.2	0.31	4.1	0.28
3. วัสดุ	4.1	0.22	4.3	0.47	4.2	0.41
4. ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง	4.1	0.41	4.0	0.47	4.1	0.22
5. ต้นทุนเท่าที่จำเป็น	4.0	-	4.0	-	4.0	0.00
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์	3.9	0.51	4.0	0.51	4.0	0.24
7. ความแข็งแรง	4.0	0.38	4.0	0.00	4.0	0.00
8. ราคา	4.2	0.58	4.2	0.58	4.2	0.58
ผลรวม	4.06	0.40	4.11	0.34	4.10	24.00
ระดับ	มาก		มาก		มาก	

จากตารางที่ 3 สรุปผลจากภาพร่าง จำนวน 3 ชุด ที่ผ่านการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบโดยใช้หลักการความเป็นไปได้ในการผลิตพบว่า 1.ชุดครัวไทยจิ๋ว มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.05$, S.D.=0.40) 2.ชุดเมืองสายรุ้ง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.11$, S.D.=0.34) 3.ชุดสวนหลังบ้าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}= 4.10$, S.D.=0.24)



รูปที่ 6 แสดงภาพ (Sketch Design) บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร นำของที่ระลึกทั้ง 3 ชุดมาวิเคราะห์รูปแบบและกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมตามกรอบแนวคิด จำนวน 9 แบบ Z (ชุดละ 3 แบบ)

ตารางที่ 4 แสดงผลการประเมินรูปแบบบรรจุภัณฑ์ชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

รายการการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน																	
	เมืองสายรุ้งแบบที่ 1		เมืองสายรุ้งแบบที่ 2		เมืองสายรุ้งแบบที่ 3		ครัวไทยจิ๋วแบบที่ 1		ครัวไทยจิ๋วแบบที่ 2		ครัวไทยจิ๋วแบบที่ 3		สวนหลังบ้านแบบที่ 1		สวนหลังบ้านแบบที่ 2		สวนหลังบ้านแบบที่ 3	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1.ปกป้องผลิตภัณฑ์	4.00	0.00	4.50	0.58	4.17	0.29	4.17	0.29	4.17	0.29	4.17	0.29	4.33	0.58	4.50	0.58	4.17	0.29
2.การบรรจุ	4.67	0.58	4.33	0.58	4.83	0.29	4.50	0.58	4.83	0.29	4.83	0.29	4.33	0.58	4.00	0.00	5.00	0.00

ตารางที่ 4 (ต่อ)

รายการ การ ประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน																	
	เมืองสายรุ้ง แบบที่ 1		เมืองสายรุ้ง แบบที่ 2		เมืองสายรุ้ง แบบที่ 3		ครัวไทยจิว แบบที่ 1		ครัวไทยจิว แบบที่ 2		ครัวไทยจิว แบบที่ 3		สวนหลัง บ้านแบบที่ 1		สวนหลัง บ้านแบบที่ 2		สวนหลัง บ้านแบบที่ 3	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1.ปกป้อง ผลิตภัณฑ์	4.00	0.00	4.50	0.58	4.17	0.29	4.17	0.29	4.17	0.29	4.17	0.29	4.33	0.58	4.50	0.58	4.17	0.29
2.การ บรรจุ	4.67	0.58	4.33	0.58	4.83	0.29	4.50	0.58	4.83	0.29	4.83	0.29	4.33	0.58	4.00	0.00	5.00	0.00
3.อำนาจ ควา ม สะดวก	4.67	0.58	4.33	0.58	4.67	0.58	4.33	0.58	4.67	0.58	4.56	0.58	3.78	0.38	4.56	0.58	4.00	0.00
4.ส่งเสริม การ จำหน่าย	4.11	0.19	3.89	0.58	3.33	0.38	3.67	0.38	4.00	0.00	4.33	0.58	4.00	0.00	4.11	0.38	4.00	0.53
ผลรวม	4.36	0.34	4.26	0.58	4.25	0.38	4.17	0.46	4.42	0.29	4.47	0.43	4.11	0.38	4.29	0.38	4.29	0.20
ระดับ	มาก		มาก		มาก		มาก		มาก		มาก		มาก		มาก		มาก	

จากตารางที่ 4 สรุปผลจากการวิเคราะห์รูปแบบที่เหมาะสมของการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์สำหรับของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร คือ บรรจุภัณฑ์ชุดเมืองสายรุ้ง รูปแบบที่ 1. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.36$, S.D.=0.34) รูปแบบที่ 2. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.26$, S.D.=0.58) รูปแบบที่ 3. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.25$, S.D.=0.38) บรรจุภัณฑ์ชุดครัวไทยจิว รูปแบบที่ 1. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.17$, S.D.=0.46) รูปแบบที่ 2. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.42$, S.D.=0.29) รูปแบบที่ 3. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.47$, S.D.=0.43) บรรจุภัณฑ์ชุดสวนหลังบ้าน รูปแบบที่ 1. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.11$, S.D.=0.38) รูปแบบที่ 2. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.29$, S.D.=0.38) รูปแบบที่ 3. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.29$, S.D.=0.20)

9. สรุปและอภิปรายผล

จากการวิจัยครั้งนี้เป็นการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 ชุด คาดว่าส่งเสริมจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงเพื่อให้พิพิธภัณฑ์ ได้มีรายได้นำไปพัฒนาอาคาร สื่อการเรียนรู สิ่งของต่างๆ และประโยชน์ที่ได้รับต่อสังคม เนื่องจากจุดเริ่มต้นของสังคมก็คือเด็กๆ เมื่อเด็กๆ มีความรู้ มีจิตสำนึกที่ถูกปลูกฝังมาอย่างถูกต้องตั้งแต่ยังเล็ก ก็จะสามารถส่งผลให้สังคมในอนาคตเป็นไปในทางที่ดี มีความเจริญก้าวหน้า

ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบของที่ระลึก โดยผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ร้านขายของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำบางแสน เก็บข้อมูลของที่ระลึกที่วางขายภายในพิพิธภัณฑ์ในเรื่องของประเภทของสินค้า วัสดุ และรูปลักษณ์ มาเป็นแนวทางในการออกแบบ ซึ่งนำหลักการออกแบบของ Udomsak Saributr [5] มาเป็นหลักเกณฑ์ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ทั้ง 10 ด้าน

ผลการศึกษาพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครสรุปได้ว่า พิพิธภัณฑ์มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยภายใต้แนวคิด “learning for young creative mind” ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ (method of learning) ที่มีแรงจูงใจ (motivation) ที่หลากหลาย สอดคล้องกับพัฒนาการและศักยภาพของเด็ก โดยคัดสรรสาระความรู้ที่เหมาะสมเพื่อบ่มเพาะจิตสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น โดยมีส่วนนิทรรศการ จัดแสดงและส่วนกิจกรรม ทั้งหมด 17 ส่วน ประกอบไปด้วย 1.Creative Space (ลานสร้างสรรค์) 2.Junior Thai Kitchen (ครัวไทยวัยจิว) 3.Creative Science (วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์) 4.Dino Detective (นักสืบไดโนเสาร์) 5.Our Friends (โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน) 6.Incredible Me (อัศจรรย์ตัวฉันเอง) 7.Amazing Vision (มุมมองพิศวง) 8.Inventor’s Club (สโมสรนักประดิษฐ์) 9.kid’s Playhouse (ละครโรงเล็ก) 10.Build Our City (สร้างเมืองของเรา) 11.Wonder Building (สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์) 12.Big Backyard (สวนหลังบ้าน) 13.Creative Library (ห้องสมุดสร้างสรรค์) 14.Rainbow Town (เมืองสายรุ้ง) 15.Water Play (สวนน้ำ) 16.Nature Playground (เครื่องเล่นป็นป่า) 17.Jungle Adventure (ผจญภัยในป่า) ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเน้นให้เด็ก ๆ ได้ลงมือทำและเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความหลากหลายทางด้านของการเรียนรู้

ผลการศึกษาความต้องการเบื้องต้นของที่ระลึก โดยเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 คน จากแบบสอบถามความต้องการเบื้องต้นประเภทของที่ระลึกทั้งหมด 12 ประเภท สามอันดับแรกที่ได้รับการคัดเลือกมากที่สุดคือ ของที่ระลึกประเภท ของเล่น/เกมส์ ตุ๊กตา และเสื้อยืด

ผลจากการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร สามารถสรุปได้ดังนี้ คือ รูปแบบที่ 1 ของเล่นบทบาทสมมุติ ชุดครัวไทยจิ๋ว ได้แนวคิดมาจาก ส่วนกิจกรรมครัวไทยจิ๋ว มีลักษณะเป็นชุดทำอาหารประเภทต้มยำ มีทั้งหมด 10 ชิ้น รูปแบบที่ 2 ของเล่นบทบาทสมมุติ ชุดเมืองสายรุ้ง ได้แนวคิดมาจาก ส่วนกิจกรรมเมืองสายรุ้ง มีลักษณะเป็นชุดกระเป๋าคุณหมอ มีทั้งหมด 10 ชิ้น รูปแบบที่ 3 ของเล่นบทบาทสมมุติ ชุดสวนหลังบ้าน ได้แนวคิดมาจากส่วนกิจกรรมสวนหลังบ้าน มีลักษณะเป็นชุดปลูกผัก มีทั้งหมด 10 ชิ้น ซึ่งชุดของเล่นบทบาทสมมุติ ทั้ง 3 ชุดนี้ ส่งเสริมการเรียนรู้และจินตนาการของเด็กซึ่งสอดคล้องกับ Thananya Onsri, and Songwut Egwutvongsa ในเรื่องของเป้าหมายทำเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และจินตนาการของเด็ก [7] ที่ตอบโจทย์ในเรื่องของส่งเสริมการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ โดยหลักการออกแบบยึดหลักของ Udomsak Saributr [5] ในเรื่องของหน้าที่ใช้สอยที่เป็นประโยชน์ส่งเสริมการเรียนรู้ และจินตนาการให้กับเด็ก รูปลักษณะดึงดูดความสนใจเด็ก ง่ายต่อการซึบทำความเข้าใจ สะอาด ต้นทุนไม่สูงสามารถหาซื้อได้ทั่วไป วัสดุ มีน้ำหนักเบา เหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์ การสื่อสารของผลิตภัณฑ์สื่อถึงพิพิธภัณฑ์โดยตรง มีความแข็งแรงเหมาะสมกับวัสดุอื่นๆ บรรจุภัณฑ์สามารถป้องกันความเสียหาย ใช้งานง่าย สีสนลวดลายดึงดูด และยังสามารถนำมาเป็นส่วนหนึ่งของ ของเล่นได้อีกด้วย ง่ายต่อการขนส่งเพราะสินค้ามีน้ำหนักเบา ไม่แตกหัก กล่องบรรจุภัณฑ์เป็นทรงสี่เหลี่ยมง่ายต่อการจัดเรียงสินค้าเวลาขนส่ง ราคาอยู่ในระดับที่เหมาะสมคือ ตั้งราคาโดยการบวกเพิ่มจากต้นทุน 20% และหลักการออกแบบที่สอดคล้องกับ Chittinun Tejagupta [6] ในเรื่องความปลอดภัยในการใช้งานของเด็ก ประโยชน์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และจินตนาการให้กับเด็ก

ผลจากการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร สามารถสรุปได้ดังนี้ คือ รูปแบบที่ 1 บรรจุภัณฑ์ของเล่นบทบาทสมมุติ ชุดครัวไทยจิ๋ว ได้แนวคิดมาจาก ส่วนกิจกรรมครัวไทยจิ๋ว ลวดลายจะเป็นเตาแก๊ส รูปแบบที่ 2 บรรจุภัณฑ์ของเล่นบทบาทสมมุติ ชุดเมืองสายรุ้ง ได้แนวคิดมาจาก ส่วนกิจกรรมเมืองสายรุ้ง มีลวดลายเป็นโรงพยาบาล และโต๊ะทำงานคุณหมอ รูปแบบที่ 3 บรรจุภัณฑ์ของเล่นบทบาทสมมุติ ชุดสวนหลังบ้าน ได้แนวคิดมาจากส่วนกิจกรรมสวนหลังบ้าน มีลวดลายเป็นโรงปลูกผัก และอุปกรณ์ปลูกผัก ทั้งนี้ตัวบรรจุภัณฑ์ทั้งหมดสามารถเป็นส่วนประกอบหนึ่งในของเล่น รวมถึงฟังก์ชันด้านในที่เป็นช่องเก็บของที่ระลึกก็ยังมีคำศัพท์ภาษาอังกฤษที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้อีกทางหนึ่งด้วย

เอกสารอ้างอิง

- [1] Children's Discovery Museum Handbook. 2018. **Culture, Sports and Tourism Department of Bangkok Metropolitan Administration**. P.2, P.4
- [2] National Institute for Child and Family Development, Mahidol University. 2002-2006. Office of The Education. **Laws and Policies Research on ICTs and Child Protection**.
- [3] Weeranan Damrongsakul. 2011. **Social Interaction in Children's museum: the Bangkok Family Center (Thung Khru)** p. 3-4. Research Institute for Languages and Cultures of Asia.
- [4] CDM-Bangkok. **Children's discovery museum**. [Http://www.cdm-bangkok.com/](http://www.cdm-bangkok.com/)
- [5] Udomsak Saributr. 2007. **Furniture design**. Bangkok: publisher odeon store.
- [6] Chittinun Tejagupta. 2008. **Principles of early childhood education**. Nonthaburi: victory publishing company limited.
- [7] Thananya Onsri and Songwut Egwutvongsa. 2017. **Study and Development Playgrounds Field for Children 5-6 years**. Faculty of Industrial Education and Technology King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang.