

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การออกแบบกล่องฝึกทักษะเสริมสร้างพัฒนาการและการเรียนรู้เรื่องสีสำหรับเด็ก

“ Smart Kid ” boxes design for elementary student about color



เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 71425
- 9 พ.ศ. 2550
วันเดือนปี.....

.b..... 11711339
.i.....

ศิลปนิพนธ์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะศิลป์ ภาควิชาศิลปะศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2548

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกล่องฝึกทักษะเสริมสร้างพัฒนาการและการเรียนรู้เรื่องสีสำหรับเด็ก
“SMART KID” BOXES DESIGN FOR ELEMENTARY STUDENT ABOUT COLOR



นางสาวนิรดา ชันแข็ง
Miss NIADA KHANKHANG

ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... วันที่ 24/4/49
(อาจารย์ไพบุณย์ ตระกูลใจดี)

หัวหน้าภาควิชา..... วันที่ 24 เม.ย. 49
(อาจารย์วิศักดิ์ รักใหม่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอบคุณพ่อกับแม่ที่สุด สำหรับกำลังใจดีๆ ที่มีให้ถูกมาโดยตลอด

ขอบคุณสำหรับความรักและความห่วงใยที่มีให้เสมอ

ขอบคุณก๊กับซายหลายๆที่คอยคุ้มครองดูแลพวกเรา

แนทกับค้อม สำหรับมิตรภาพและความสนุกสนานในชีวิต

นาง ตาล สำหรับคำปรึกษาในการเรียนตลอด 4 ปีและมิตรภาพที่ดี เสมอมา

ขอบคุณอาจารย์ไพบุลย์ กระจุกใจดีสำหรับคำแนะนำที่ดี

ขอบคุณน้องนนท์ สำหรับหนังสือเรียนนะจ๊ะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

เด็กถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่า เพราะเด็กในวันนี้ ก็คือบุคคลที่จะเติบโตขึ้นเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในวันข้างหน้า การส่งเสริมให้เด็กได้มีพัฒนาการและการเรียนรู้ที่ดี จึงถือเป็นสิ่งที่จำเป็นและควรกระทำ การเรียนรู้อย่างสนุกสนานนั้น มีส่วนช่วยให้เด็กสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ในครั้งนั้นๆ ได้ง่ายขึ้น

ข้อเสียประการหนึ่งสำหรับการเรียนรู้ของเด็ก ก็คือ เด็กมีความสนใจและมีสมาธิในการทำกิจกรรมที่ค่อนข้างสั้น หากว่าเราต้องการที่จะสอนเนื้อหาหรือ ความรู้ใดๆ แก่เด็ก ก็ควรหาวิธีการที่จะทำให้เด็กสนใจมากกว่าที่จะใช้ชีวิตการสอนแบบธรรมดาทั่วไป

การออกแบบบทถ้อยฝึกทักษะสอนเรื่องสี่สำหรับเด็ก ถือเป็นสื่อการสอนที่มีความแปลกใหม่ มีการใช้เทคนิคและรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างจากเดิม เนื่องจากได้ตระหนักในข้อมูลต่างๆ เบื้องต้น ทำให้รู้ว่า การเรียนรู้ที่สอดคล้องความสนุกสนานไปพร้อมๆ กันนั้น นอกจากเด็กจะได้เรียนรู้เนื้อหาข้อมูลแล้ว ยังช่วยให้เด็กมีจินตนาการและมีเจตคติที่ดีในการที่จะเรียนรู้ในครั้งต่อไป ซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักในการออกแบบในครั้งนี้ เนื่องจากต้องการที่จะสร้างการเรียนรู้ในรูปแบบหนึ่ง ที่สนุกและท้าทายให้แก่เด็ก

สารบัญ

บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ข
คำนำ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ช
บทที่	
1. บทนำ	
1.1 ความเป็นมา	1
1.2 เป้าหมายโครงการ	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย	2
2. การรวบรวมข้อมูล	
2.1 จิตวิทยาเด็ก	4
2.2 พัฒนาการเด็กปฐมวัย	4
2.2.1 พัฒนาการด้านร่างกาย	4
2.2.2 พัฒนาการด้านอารมณ์	4
2.2.3 พัฒนาการด้านทักษะ	5
2.2.4 พัฒนาการด้านสติปัญญาและความคิด	5
2.2.5 พัฒนาการด้านสังคม	6
2.2.6 พัฒนาการด้านการรับรู้ของเด็ก	7
2.3 ความสนใจของเด็กปฐมวัย	7
2.4 หนังสือสำหรับเด็ก	8
2.5 ลักษณะหนังสือที่เด็กชอบ	8
2.6 ตัวอักษรที่เหมาะสมกับหนังสือเด็ก	10
2.7 การจัดทำภาพประกอบ	11
2.8 ปกและส่วนประกอบ	12
2.9 คำนำ	12
2.10 รูปเล่ม	12
2.11 วรรณกรรมสำหรับเด็ก	13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.11.1	ความหมายของวรรณกรรมเด็ก	13
2.11.2	ลักษณะของวรรณกรรมที่ดีสำหรับเด็ก	14
2.11.3	ประเภทของวรรณกรรมสำหรับเด็ก	15
2.12	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับลี	19
2.12.1	ความหมายและการเกิดลี	19
2.12.2	ประเภทของลี	20
2.12.3	การรับรู้เรื่องลี	21
2.12.4	จิตวิทยาเกี่ยวกับความรู้ลี	21
2.12.5	คุณลักษณะของลี	23
2.12.6	หน้าที่ของลี	24
2.13	ทฤษฎีลี	24
2.13.1	วงจาลี	25
2.13.2	วรรณะของลี	27
2.13.3	ลีตรงข้าม	27
2.13.4	ลีข้างเคียง	27
2.14	การใช้ลีสืบกับสื่อต่างๆ	28
2.14.1	ข้อพิจารณาในการใช้ลีสืบกับการสร้างสื่อ	28
2.14.2	การใช้ลีสืบตัวอักษร	29
3.	วิเคราะห์และสรุปข้อมูล	
3.1	ข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการออกแบบกล่องฝึกทักษะเรื่องลีสำหรับเด็ก	30
3.1.1	ศึกษากลุ่มเป้าหมาย	30
3.1.2	ศึกษาเรื่องลี	33
3.1.3	การออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก	36
3.1.4	การออกแบบอุปกรณ์ประเภทเสริมทักษะเด็ก	37
4.	แนวทางการออกแบบ	
4.1	แนวคิดในการออกแบบกล่องฝึกทักษะ	38
4.2	เนื้อหาที่จะนำมาออกแบบ	38
4.2.1	สอนให้รู้จักลีต่างๆ	38
4.2.2	การผสมลี	39
4.3	การออกแบบสื่อฝึกทักษะ	39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.3.1	การออกแบบสื่อฝึกทักษะ ชุด การรู้จักสีต่างๆ จากสิ่งใกล้ตัว	39
4.3.2	การออกแบบสื่อฝึกทักษะ ชุด การผสมสี	40
4.4	แบบร่าง	40
4.4.1	การออกแบบกล่องฝึกทักษะ	40
4.4.2	การออกแบบหนังสือฝึกรูปสัตว์	42
4.4.3	การออกแบบหนังสือการผสมสี	43
4.4.4	การออกแบบ โลกโก้ Smart Kid	45
5.	การนำเสนอผลงานจริง	
5.1	ผลงานการออกแบบกล่องฝึกทักษะ	46
5.2	ผลงานการออกแบบชุดฝึกทักษะหนังสือฝึกรูปสัตว์	47
5.2.1	ชุดฝึกรูปสัตว์ 15 แบบ	47
5.2.2	หนังสือฝึกรูปสัตว์ “ สีอะไรเอ่ย ”	48
5.3	ผลงานการออกแบบหนังสือสอนการผสมสี	55
5.3.1	การ์ดแผ่นใส 3 แผ่น	55
5.3.2	หนังสือสอนการผสมสีด้วยแผ่นใส	55
6.	บทสรุปและข้อเสนอแนะ	60
	บรรณานุกรม	62

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพประกอบ

รูปที่

1. ภาพแสงที่ส่องผ่านแท่งแก้วปริซึมเกิดเป็นสี 7 สี	20
2. ภาพคุณลักษณะของสีแบบต่างๆ	23
3. ภาพแม่สี ชั้นที่ 1	25
4. ภาพสีชั้นที่ 2	25
5. ภาพสีชั้นที่ 3	26
6. ภาพวงจรสี	26
7. ภาพการผสมสีแบบบวก	34
8. ภาพการผสมสีแบบลบ	35
9. แผ่นภาพพับได้	39
10. รูปแบบกล่อง	40
11. ภาพลายกล่องแบบที่ 1	41
12. ภาพลายกล่องแบบที่ 2	41
13. ภาพลายกล่องแบบที่ 3	41
14. รูปแบบของหนังสือ	42
15. รูปแบบภาพและการจัดวาง	42
16. การออกแบบภาพประกอบ	42
17. การออกแบบภาพประกอบจริง	43
18. รูปแบบของหนังสือเป็นแบบสไลด์ด้านข้าง	43
19. ภาพลายปกหนังสือสอนการผสมสี	44
20. ภาพประกอบหนังสือสอนการผสมสี	44
21. ภาพออกแบบการ์ดแผ่นใส	45
22. ภาพร่างโลโก้ Smart Kid	45
23. ภาพกล่องฝึกทักษะ	46
24. ภาพป้ายติดข้างกล่อง	46
25. ภาพตาชั่งบนฝากล่อง	47
26. ภาพด้านในกล่องฝึกทักษะ	47
27. ภาพจุกผ้ารูปสัตว์	47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

28. ปกหน้าและปกหลังหนังสือผ้า	48
29. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 1	48
30. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 2-3	48
31. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 4-5	49
32. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 6-7	49
33. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 8-9	50
34. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 10-11	50
35. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 12-13	50
36. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 14-15	51
37. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 16-17	51
38. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 18-19	51
39. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 20-21	52
40. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 22-23	52
41. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 24-25	52
42. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 26-27	53
43. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 28-29	53
44. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 30-31	53
45. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 32-33	54
46. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 34-35	54
47. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 36-37	54
48. ภาพผลงานออกแบบหนังสือรูปสัตว์ หน้า 38	55
49. ภาพการ์ดแผ่นใส 3 สี	55
50. ปกหน้าและปกหลังหนังสือสอนผสมสี	56
51. ภาพผลงานการออกแบบคำแนะนำในการเล่น	56
52. ภาพ ผลงานการออกแบบแผ่นที่ 1	56
53. ภาพ ผลงานการออกแบบแผ่นที่ 2	57
54. ภาพ ผลงานการออกแบบแผ่นที่ 3	57
55. ภาพ ผลงานการออกแบบแผ่นที่ 4	57
56. ภาพ ผลงานการออกแบบแผ่นที่ 5	58
57. ภาพ ผลงานการออกแบบแผ่นที่ 6	58

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

58. ภาพ ผลงานการออกแบบแผ่นที่ 7

58

59. ภาพ ผลงานการออกแบบแผ่นที่ 8

59



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมา

เด็กวัย 4-6 ปี หรือ วัยอนุบาล เป็นวัยที่กำลังเจริญเติบโตในทุกๆ ด้าน ดังนั้นพัฒนาการเกือบทุกอย่างจึงเริ่มต้นตั้งแต่วัยนี้ พ่อแม่จึงต้องคอยส่งเสริมทั้งการศึกษา สุขภาพพลานามัย และสุขภาพจิตใจของเด็กให้พร้อมอยู่เสมอ

เด็กวัยนี้จะมีพัฒนาการก้าวหน้าในทุกๆ ด้าน ดังนั้นผู้ปกครองจึงควรมีการดูแลเอาใจใส่อย่างมาก อาจมีการส่งเสริมด้วยการให้โอกาส หรือกระตุ้นให้เด็กเล่น และฝึกทำกิจกรรมที่เหมาะสม ทั้งหมดนี้ทำให้เด็กได้เรียนรู้และมีพัฒนาการอย่างสมบูรณ์ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคม นอกจากนี้ผู้ปกครองควรปลูกฝังความคิดและจินตนาการที่ดีให้กับเด็ก เพื่อที่จะสามารถสร้างความเชื่อมั่นให้กับเด็กเมื่อเขาต้องเข้าไปอยู่ในสังคมได้ การเตรียมความพร้อมนอกจากจะให้ความรู้กับเด็กแล้ว หากสามารถสร้างความสนุกสนานและเสริมสร้างจินตนาการ ไปพร้อมๆ กันด้วยนั้น ก็จะส่งผลให้เด็กรู้สึกสนุก และชอบที่จะเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ ถือว่าเป็นการสร้างนิสัยที่ดีให้กับเด็ก เพื่อที่ว่าเมื่อเขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ก็จะได้รู้สิ่งใหม่ๆ ได้เร็วเหมือนผู้ใหญ่ และพร้อมที่จะรับมือกับปัญหาต่างๆ ที่เข้ามาในชีวิตได้อย่างดี

เด็กวัยนี้เป็นวัยที่มีพัฒนาการทางด้านร่างกายและความคิดที่พัฒนาไปค่อนข้างเร็ว เป็นวัยที่ช่างจดจำ มีการพัฒนาของสมองและกล้ามเนื้อ กล้องฝึกทักษะที่ทำขึ้นนี้สามารถช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่ก้าวหน้าทางด้านร่างกายและจิตใจ นั่นก็คือ มีการฝึกใช้กล้ามเนื้อมือ ฝึกการสังเกต การอ่าน การมองเห็น ซึ่งถือเป็นพัฒนาการเบื้องต้น นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กมีพัฒนาการในเชิงความคิด ได้รับความรู้และจินตนาการที่ดีด้วย และทำให้สนุกไปกับการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ไปพร้อมๆ กัน

และจากการที่ผู้จัดทำได้พบเห็นการออกแบบสื่อที่สอนเรื่องสี สำหรับเด็กวัยอนุบาลในห้องตลาดในปัจจุบัน ทำให้เห็นว่า สื่อส่วนใหญ่มีรูปแบบเป็นหนังสือที่ไม่แตกต่างจากหนังสือเด็กทั่วไป และยังไม่ตอบสนองความต้องการที่จะเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กมากนัก ผู้จัดทำจึงมีความคิดที่จะปรับปรุงรูปแบบขึ้นใหม่ โดยออกแบบสื่อที่ให้ทั้งความรู้และความสนุกสนานไปพร้อมๆ กัน ทำให้เด็กสามารถเล่น ได้ตอบกับสื่อได้ เด็กสามารถเรียนรู้เรื่องสีจากสิ่งใกล้ตัว เป็นการฝึกนิสัยการสังเกต รู้จักสีเบื้องต้น และเรียนรู้การผสมสีเบื้องต้นไปพร้อมๆ กัน

1.2 เป้าหมายของโครงการ

1. เด็กรู้จักตีเบื้องต้น และสามารถผสมสีเบื้องต้นขั้นที่ 2 ได้ทั้ง 3 สี ได้แก่ สีเขียว สีส้ม และสีม่วง
2. เด็กสามารถเรียนรู้เรื่องสีอย่างสนุกสนาน และได้รับความรู้ที่ถูกต้อง
3. เด็กสามารถจดจำ และรู้จักถึงเกิดสีต่างๆที่อยู่รอบๆตัวได้
4. ฝึกกระบวนการทางความคิดของเด็ก เพื่อให้เกิดพัฒนาการด้านการเรียนรู้และสร้างเสริมจินตนาการที่ดีให้กับเด็ก
5. ต้องการให้เด็กมีความพร้อมด้านพัฒนาการทั้งทางร่างกายและจิตใจ
6. กระตุ้นให้เด็กมีความสนใจและอยากที่จะเรียนรู้มากขึ้น

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1. กล่องฝึกทักษะเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้เรื่องสีสำหรับเด็ก จำนวน 1 กล่อง ขนาดกว้าง 22 cm. ยาว 32 cm. สูง 9 cm.
2. หนังสือผ้ารูปสัตว์ 1 เล่ม พิมพ์สี จำนวน 38 หน้า ขนาดกว้าง 14.5 cm. ยาว 18.5 cm. สอนให้เด็กรู้จัก สีประจำตัวของสัตว์ชนิดต่างๆ เป็นการสอนให้เด็กรู้จักเรื่องสีกับสิ่งแวดล้อม
3. จุกครอบผ้ารูปสัตว์ จำนวน 15 แบบ
4. หนังสือสอนการผสมสีจากแผ่นใส 1 เล่ม พิมพ์สี จำนวน 9 หน้า ขนาดกว้าง 8.5 cm. ยาว 18 cm.
5. การ์ดแผ่นใสสำหรับเล่นกับหนังสือผสมสี จำนวน 3 แผ่น ได้แก่ สีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลือง

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีสี เพื่อนำมาคัดเลือกว่าข้อมูลใดเหมาะสมในการนำมาใช้ในสื่อสำหรับเด็กวัยอนุบาล
2. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับสีประจำตัวของสัตว์แต่ละชนิด
3. ศึกษาจิตวิทยาเด็กเบื้องต้น
4. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กวัย 4-6 ปี ว่าเด็กจะต้องเรียนและมีพัฒนาการทางด้านใดบ้าง
5. ศึกษาพฤติกรรมและพัฒนาการที่เหมาะสมของเด็กวัยอนุบาล
6. ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก
7. ศึกษาการเทคนิคการออกแบบภาพประกอบ และสีของภาพประกอบที่ใช้กับเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. ศึกษาข้อมูลการเล่นของเด็ก และของเล่นสำหรับเด็กวัยอนุบาล
9. วิเคราะห์เนื้อหาให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์
10. สรุปขอบเขตและลักษณะงานโดยรวม
11. ออกแบบตามแนวทางที่วางไว้
12. ตรวจสอบแบบร่างและปรับปรุงข้อมูล
13. นำเสนองานจริง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2 การรวบรวมข้อมูล

2.1 จิตวิทยาเด็ก

ตามหลักจิตวิทยา เด็กแต่ละวัยย่อมมีความสนใจ ความต้องการและความถนัดแตกต่างกันไป เด็กวัย 4-6 ปี เป็นวัยที่เริ่มเข้าโรงเรียน นักจิตวิทยามีความเชื่อว่าวัยนี้เป็นวัยของการเตรียมตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อน โดยเป็นช่วงที่สำคัญมากที่เด็ก เพราะเด็กจะต้องมีการเรียนรู้พื้นฐานต่างๆ ตามพฤติกรรมทางสังคม และการเตรียมตัวดังกล่าวเหล่านี้จะเป็นการช่วยให้เด็กสามารถจัดระบบในชีวิตของคนในสังคม เพื่อให้คนปรับตัวต่อไปได้ในอนาคตได้ เด็กวัยนี้จะเป็นช่วงวัยแห่งการสำรวจ ค้นคว้าสภาพแวดล้อมต่างๆ เด็กสามารถควบคุมอวัยวะต่างๆ การทำงานต่างๆ ของร่างกายได้ด้วยตนเอง จึงทำให้เด็กมีความพอใจที่จะทำ หรือสำรวจสิ่งแปลกใหม่ ว่าสิ่งที่เขาเห็น เขารู้สึกนั้นคืออะไร เป็นอย่างไร

2.2 พัฒนาการเด็กปฐมวัย

2.2.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย

เด็กปฐมวัยช่วงอายุ 4-6 ปีจะมีอัตราการพัฒนาทางร่างกายช้ากว่าวัยทารก ในวัยนี้เด็กจะมีการเพิ่มน้ำหนักของกล้ามเนื้ออย่างเห็นได้ชัด โดยมีการเพิ่มน้ำหนักของกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น กล้ามเนื้อตามแขน ขา และกล้ามเนื้อย่อย เช่น กล้ามเนื้อนิ้วมือ เด็กวัยนี้จะมีอาการก้าวหน้าเกี่ยวกับพัฒนาการการเคลื่อนไหว สักส่วนศีรษะจะเอียงลง ในขณะที่แขนขาจะขาขึ้น ปริมาณไขมันหน้าท้อง แก้ม แขนขา จะลดน้อยลง กระดูกอ่อนจะเปลี่ยนเป็นกระดูกแข็งมากขึ้น ฟันน้ำนมครบ 20 ซี่ อัตราการเต้นของหัวใจจะสม่ำเสมอมากขึ้น การหายใจจะช้าลง สูดลมหายใจได้ลึก ความดันโลหิตจะอยู่ในภาวะที่ปกติ เด็กจะมีน้ำหนักสมอง 90 % ของน้ำหนักสมองของผู้ใหญ่ โยประสาทในสมองและบริเวณต่างๆ ในร่างกายจะเจริญเกือบเต็มที่เมื่อเด็กสิ้นสุกระยะปฐมวัย

2.2.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์

เด็กวัยนี้จะมีอารมณ์โกรธ ซึ่งเกิดขึ้นบนพื้นฐานของความไม่พอใจ และจะเกิดในสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงมาก ความกลัวและกังวลใจ ก็เป็นภาวะทางด้านอารมณ์อีกอย่างหนึ่งที่สามารถเกิดในเด็กวัยนี้ ซึ่งจะมีความกลัวและกังวลใจมากกว่าวัยทารก ชนิดของความกลัวในวัยนี้คือ กลัวเสียงดัง กลัวสัตว์ กลัวความมืด กลัวความสูง กลัวสิ่งแปลกๆ ที่ไม่มีเหตุผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3 พัฒนาการด้านทักษะ

1. เด็กสามารถวาดรูปวงกลมและลากเส้นในแนวตั้งได้ รวมทั้งแนวนอนได้
2. จับดินสอในระหว่างนิ้วสวมนิ้วได้ถูกต้อง (คือ นิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วหัวแม่มือ)
3. สามารถคัดตัวต่อหรือแท่งไม้สี่เหลี่ยมได้สูงถึง 7 ชั้นหรือมากกว่านั้น
4. แปรงฟันหรือล้างมือเองได้
5. ไขเชือกร้อยตุ๊กปิดได้
6. ตัดตามตัวอักษรได้
7. เขียนชื่อตนเองได้
8. อ่านออกได้หลายคำ
9. พูดย่อหรือโทรศัพท์ตามได้
10. นับเลขได้ถึง 20

2.2.4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญาและความคิด

เด็กในวัยนี้จะมีความสามารถในการรับรู้ได้ตลอดเวลา จนความคิดเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ระยะเวลานี้เป็นระยะที่เด็กเตรียมตัวเพื่อให้พร้อมก่อนระดับประถมศึกษา การรับรู้ทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ การรับรู้ในด้านต่างๆ ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับความสนใจอย่างมากคือการรับรู้ทางสายตา เช่น การแยกแยะความแตกต่างของสิ่งของหรือความเหมือนของสิ่งของ ความสามารถในการแยกแยะความแตกต่างของวัตถุหรือภาพจะมากขึ้น ทางด้านการรับรู้ความลึกของรูปภาพ สามารถรู้ความใกล้ไกลของรูปภาพได้ มีความสามารถในการจัดกลุ่มสิ่งของต่างๆ

1. เล่นกับตุ๊กตาโดยสมมติตุ๊กตาเป็นคนจริงๆ
2. สามารถแบ่งแยกจัดสิ่งของเป็นหมวดหมู่ตามรูปร่างได้
3. รู้จักสีพื้นฐานและเรียกชื่อได้
4. รู้จักเข้าใจค่าประมาณ 300 – 1000 คำ
5. เข้าใจนิยามง่ายๆ ของขนาดและจำนวน
6. พูดย่อและเข้าใจประโยคสั้นๆ ง่ายๆ ได้
7. ชอบพูดคุยกับตัวเอง พูดคนเดียว
8. ชอบถามคำถามซ้ำๆ
9. สามารถขอความช่วยเหลือและบอกคนอื่นให้ทำอะไรได้
10. สามารถเข้าใจคำพูดได้ 80 %
11. บอกชื่อตนเองได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. ผูกประโยคได้ถูกต้องตามไวยากรณ์มากขึ้น
13. จำจังหวะและเพลงได้
14. รู้จักสลับเปลี่ยนกันเล่นของเล่นเมื่อเล่นกับเด็กอื่น
15. อหากเข้าไปมีส่วนร่วมในทุกๆ เรื่อง
16. สนุกกับการเล่นสมมติ
17. พัฒนาการประพจน์และท่าทางให้สุภาพขึ้นได้
18. เข้าใจขั้นตอนและลำดับเหตุการณ์ง่าย ๆ ได้
19. ใช้คำว่า “ใน” “บน” “ใต้” ได้อย่างเข้าใจ
20. เข้าใจนิဂภาพของอดีตได้
21. รู้จักชื่อเต็มของตนเอง และเพศของตนเอง
22. มีอารมณ์ที่ไม่แน่นอน
23. มีเพื่อนและเกมในจินตนาการ
24. ชอบพูดโอ้อวดและเล่าเรื่องต่างๆ
25. เล่นร่วมกับคนอื่นๆ ได้แต่ก็ยังคงมีความเห็นแก่ตัวอยู่บ้าง
26. ชอบการอยู่กับเด็กอื่นๆ
27. สามารถจัดการเรื่องการใช้น้ำเองได้ แต่ต้องดูแลบ้าง
28. ต้องการทำอะไร โดยไม่ให้อใครช่วย

2.2.5 พัฒนาการทางด้านสังคม

เด็กจะเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนในครอบครัวของเด็ก เด็กจะเรียนรู้แนวทางการปฏิบัติต่อสังคมดังนี้

- การเรียนรู้โดยได้รับการบอกเล่าหรือสั่งสอน

เป็นการเรียนรู้จากการแนะนำสั่งสอนให้เด็กทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สังคมยอมรับ โดยการใช้คำพูด โดยครูหรือบุคคลใกล้ชิด วิธีนี้เป็นวิธีที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม เพราะการเรียนรู้แบบนี้จะเป็นการพูดจาแนะนำโดยตรงระหว่างผู้ให้คำแนะนำกับเด็ก

- การเรียนรู้โดยได้รับการเสริมแรง

ตัวเสริมแรงสำหรับเด็กวัยนี้คือตัวเสริมแรงทางบวก คือการเรียนรู้ที่ได้รับคำชมเชยที่ทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจ เด็กจะทำพฤติกรรมนั้นอีกและจะเกิดการเรียนรู้ว่าเป็นพฤติกรรมที่ทำให้สังคมพอใจและยอมรับ

- การเรียนรู้โดยการลงโทษ

การลงโทษเป็นการทำให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม เป็นการหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา เช่น การคาดโทษ การตีเตือน การทำให้เกิดความเจ็บปวด แต่การลงโทษจะมีผลต่อจิตใจของเด็ก ดังนั้นควรลงโทษอย่างมีเหตุผล โดยไม่ใช้อารมณ์

- การเรียนรู้โดยการสังเกต

วิธีนี้เด็กจะสังเกตทัศนคติ หลายอย่างในสังคม ซึ่งเด็กไม่สามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองได้โดยตรง เช่น การแนะนำการตั้งต่อน หรือการให้รางวัล การลงโทษ การเรียนรู้วิธีนี้จะเกิดจากการเลียนแบบพฤติกรรม เช่น เลียนแบบพ่อ แม่ ครู และเลียนแบบบทบาททางเพศด้วย

2.2.6 พัฒนาการทางการรับรู้ของเด็ก

การรับรู้หมายถึง กระบวนการที่เด็กได้นำเอาสิ่งที่คนได้เห็น ได้ยิน ได้สัมผัส ได้รู้สึกจากสิ่งเร้าภายนอกรอบตัวเด็ก เข้ามาจัดระเบียบ และให้ความหมายเพื่อให้เกิดเป็นความรู้ ความเข้าใจขึ้น การรับรู้ของเด็ก มีการพัฒนาเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ เช่น เกี่ยวกับการพัฒนาทางอารมณ์ และ พัฒนาการทางสังคมของเด็ก จากการรับรู้ที่ไม่รู้ความหมายมาเป็นความเข้าใจความหมาย ผู้ใหญ่จะรู้เกี่ยวกับการรับรู้ของเด็ก โดยเริ่มจากเสียงร้องไห้ในวัยทารก และจากท่าทางการแสดงออกทางพฤติกรรม คำพูด กิจกรรมการกระทำ และความประพฤติดของเด็กในวัยต่อมา การมองเห็นโลกหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวเขากับผู้ใหญ่ ลักษณะของการรับรู้ของเด็ก ก็แตกต่างจากการรับรู้ของผู้ใหญ่เป็นอันมาก นับแต่แรกเกิดจนถึงวัยเด็กตอนปลาย

2.3 ความสนใจของเด็กปฐมวัย

1. สนใจตนเองและเด็กวัยเดียวกัน
2. ชอบฟังสำเนียงที่คล้องจองกัน การเห่กล่อม หรือฟังเพลง
3. ชอบดูรูป ชอบหนังสือที่มีรูปมากๆ
4. ชอบสัตว์ โดยเฉพาะสัตว์เลี้ยง
5. มีความสนใจช่วงสั้นๆ และเปลี่ยนความสนใจง่าย
6. สนใจในการเลียนแบบทั้งการใช้ภาษาและท่าทาง
7. ชอบสีสดใส
8. เล่าเรื่องต่างๆ ที่พบเห็นได้บ้าง และอาจยังลำดับเหตุการณ์ได้ไม่ถูกต้อง ดังนั้นบทเห่กล่อม บทร้อยกรอง หนังสือภาพ สมุดภาพ พจนานุกรมภาพ นิทานภาพ นิทานซึ่งใช้ภาพแทนการเล่าเรื่องจึงเหมาะกับเด็กวัยนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.4 หนังสือสำหรับเด็ก

หนังสือเด็กต้องเป็นหนังสือที่เด็กได้ดู ได้ฟัง ได้เรียนรู้และได้รับความเพลิดเพลินลักษณะทั่วไปของหนังสือสำหรับเด็กที่มีอยู่ในตลาดของเมืองไทย

เป็นที่ทราบกันดีว่า หนังสือของประเทศที่พัฒนาแล้วนั้น เช่น อเมริกาและญี่ปุ่น สามารถดึงดูดความสนใจและมีอิทธิพลต่อเด็กไทยมาก สำนักพิมพ์ส่วนใหญ่ของไทยในปัจจุบันถึงเห็นความสำคัญในการผลิตหนังสือการ์ตูนสำหรับเด็กมาก แต่จำหน่ายได้ในวงจำกัด และข้อสำคัญคือผู้ปกครองของเด็กเห็นว่า หนังสือสำหรับเด็กไม่สำคัญ ผู้ปกครองส่วนใหญ่เห็นว่าหนังสือสำหรับเด็กมีราคาแพงเกินไปอีกประการหนึ่ง เด็กมีความสนใจในการอ่านน้อยลง เพราะมีสื่อที่เร้าใจเด็ก และสามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากกว่าหนังสือเด็ก เช่น วิดีโอและโทรทัศน์ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของเด็กมาก ประกอบกับผู้ใหญ่มิได้สนใจในเรื่องการปลูกฝังในเรื่องการอ่านหนังสือแก่เด็ก จึงทำให้ยอดขายหนังสือเด็กไม่ดีเท่าที่ควร

หนังสือสำหรับเด็กที่แบ่งตามลักษณะของเรื่อง แบ่งได้ 3 ประเภท คือ

1. นวนิยาย (Fiction) ให้ความเพลิดเพลินเป็นสำคัญ เนื้อเรื่องจะเขียนเป็นร้อยแก้ว หนังสือสำหรับเด็กที่เขียนเป็นนวนิยาย มีอยู่ 2 แบบ คือ
 - 1.1 เสนอเป็นเรื่องราว (Story)
 - 1.2 เสนอเป็นบทละคร (Play)
2. สารคดี (Non Fiction) ให้ความรู้และข้อเท็จจริงเป็นสำคัญ การเขียนเรื่องสารคดี ให้เหมาะสมกับเด็กเป็นเรื่องที่ต้องคำนึงมากกว่าจะเขียนอย่างไรให้เด็กในวัยใดอ่าน การเขียนสารคดียากกว่าการเขียนนวนิยาย เพราะต้องมีเนื้อหาสาระ มีความรู้และข้อเท็จจริงที่ถูกต้อง ผู้เขียนจำเป็นต้องศึกษาความรู้จากข้อมูลต่างๆ
3. ร้อยกรอง (Verse) เป็นการเสนอเรื่องราว ไม่ว่าจะป็นรูปของนวนิยาย หรือสารคดีให้เป็นคำคล้องจองตามประเภทฉันทลักษณ์ต่างๆ มี 2 ประเภท คือ
 - 3.1 ร้อยกรองสำหรับเด็ก (Nursery Rhymes)
 - 3.2 บทร้อยกรองสำหรับเด็กวัยรุ่น (Poetry for Young Reader)

2.5 ลักษณะหนังสือที่เด็กชอบ

เด็กอ่านหนังสือหลายๆ เทียวและนำไปเล่าให้ผู้อื่นฟัง หนังสือ 1 เล่ม จึงมีคุณค่าแก่เด็กมากกว่าที่ผู้ใหญ่คิด เด็กมีความต้องการขั้นมูลฐานที่สำคัญเหมือนกับความต้องการของผู้ใหญ่ ความต้องการนี้

จะช่วยให้ช่องในการเขียนและเลือกหนังสืออ่านสำหรับเด็ก ได้ถูกต้อง ความต้องการชั้นมูลฐานมี 7 ประการ คือ

1. ต้องการความอบอุ่น ปกคลุม ทั้งทางด้านวัตถุ จิตใจและอารมณ์
2. ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ ครอบครัว บ้านเมือง ประเทศชาติและโลก
3. ต้องการที่จะให้ผู้อื่นรักและต้องการที่จะรักผู้อื่นเช่นกัน
4. ต้องการที่จะประสบความสำเร็จในชีวิต
5. ต้องการที่จะเรียนรู้ อยากรู้ อยากเห็น ด้วยการตั้งคำถามต่างๆ ว่าเป็นอะไร ทำไม และเป็นอย่างไร
6. ต้องการที่จะเปลี่ยนแปลง เด็กๆ ต้องการพ้นจากกิจวัตรประจำวัน ในครอบครัวและพ้นจากผู้ใหญ่ที่ควบคุม
7. ต้องการความวิจิตรสวยงามและต้องการตอบสนองอารมณ์

หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อเด็ก จะต้องปลูกฝังคุณธรรม สอดแทรกเนื้อหาสาระไว้ในเรื่องและจะต้องมีคุณค่าแก่เด็กหลายประการ คือ

1. ให้เด็กได้แก้ปัญหาเมื่อนำตนเข้าไปเป็นตัวละครในเรื่อง
2. ให้เด็กได้ทราบถึงความเป็นจริงในโลกรอบๆ ตัวเด็ก
3. ให้เด็กได้มีประสบการณ์กว้างขวางและเจริญขึ้น ในการค้นหาความหมายต่างๆ ของชีวิต
4. เปิดโอกาสให้เด็กได้หัวเราะร่วมกัน
5. ช่วยให้ได้เด็กได้ตัดสินใจว่าอะไรเป็นสิ่งที่สังคมของเรายอมรับ หนังสือเล่มหนึ่งจึงให้คุณค่าแก่เด็กมากกว่าที่ผู้ใหญ่คิด

หนังสือสำหรับเด็ก ควรต้องเป็นหนังสือที่เด็กได้อ่าน ได้รับความรู้ ความเพลิดเพลิน ลักษณะหนังสือที่เด็กชอบ พิจารณารูปเล่มที่ละส่วนดังนี้

1. ชื่อเรื่อง ชื่อเรื่องที่ทำให้ความหมายสมบูรณ์ เด็กสามารถเข้าใจได้ทันทีที่อ่านจะเป็นที่สนใจของเด็กมากกว่าชื่อเรื่องที่สื่อความหมายได้น้อยกว่า เด็กชอบชื่อเรื่องที่เป็นชื่อสัตว์ มีคำที่ถูก หรือวิเศษ เด็กไม่ชอบชื่อที่มีคำว่าน้อย ชกเว้นจะรวมอยู่กับคำอื่นที่เด็กชอบ
2. ปก หนังสือที่มีปกสีสวยงาม เด็กจะชอบกว่าหนังสือที่ปกไม่สวยและชอบหนังสือปกแข็งมากกว่าปกอ่อน
3. ราคา เด็กชอบหนังสือที่มีราคาไม่แพงนัก
4. ชื่อผู้แต่ง หนังสือสำหรับเด็ก ชื่อผู้แต่งอาจไม่มีความหมาย เด็กสนใจในหนังสือมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ภาพประกอบ เด็กชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ และภาพสวยงามเป็นจินตนาการทำนองสัตว์ต่างๆ ทำอะไรได้เหมือนมนุษย์
6. ภาษาและอักษร เด็กชอบภาษาง่ายๆ ใช้ตัวอักษรง่าย ชัดเจน ไม่ใช้อักษรประหลาดที่ดูสวยงามแต่อ่านยาก ตัวอักษรมีขนาดใหญ่พอกับสายตาเด็ก
7. เนื้อเรื่อง เด็กชอบเรื่องสนุกขบขัน นำหัวเราะ ชอบนิทานและชอบเรื่องที่ตัวเองของเรื่องเป็นสิ่งมีชีวิต
8. คุณภาพของกระดาษที่พิมพ์ พิมพ์ด้วยกระดาษที่มีคุณภาพดี ค่อนข้างแข็ง และเป็นกระดาษสีขาว
9. ในประเทศไทยนิยมรูปเล่ม 2 ขนาด คือ 8 หน้ายกและ 16 หน้ายก เพราะยึดความสะดวกในการพิมพ์ ชอบปกแข็งมากกว่าปกอ่อน
10. ความหนาบางของหนังสือ เด็กชอบหนังสือที่ไม่หนา เนื้อเรื่องไม่ยาวเกินไปนัก

2.6 ตัวอักษรที่เหมาะสมกับหนังสือเด็ก

ตัวอักษรเป็นส่วนสำคัญของหนังสือเพราะผู้แต่งต้องอาศัยตัวหนังสือในการถ่ายทอดความคิดไปยังผู้อ่าน หนังสือสำหรับเด็ก ต้องเลือกตัวอักษรที่มีเส้นโตตัวใหญ่ให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก ถ้าเป็นเด็กเล็กต้องใช้ตัวอักษรตัวใหญ่ ถ้าเป็นเด็กโตก็ใช้ตัวอักษรเล็กลงมา ตัวอักษรแต่ละชนิดมีคุณลักษณะต่างกัน การออกแบบตัวอักษร จำเป็นต้องทำให้สะดวกในการอ่าน ให้สามารถอ่านง่ายสำหรับตัวอักษรภาษาไทย ตัวพิมพ์ขนาด 16 พอยท์ เหมาะสมกว่าตัวพิมพ์แบบอื่น

1. ตัวอักษรมีขนาดโตเส้นหนา พอเหมาะกับสายตาเด็ก
2. ตัวอักษรต้องเป็นแบบที่เหมาะสมทั้งส่วนสูงและความหนา
3. น้ำหนักของเส้นตัวอักษรต้องสม่ำเสมอ ไม่ขาด มีหัวชัดเจน
4. ตัวอักษรต้องเรียงตัวติดกันได้ดีเมื่อสร้างเป็นคำ
5. ต้องอ่านสบายตา
6. เนื้อหาสาระสำคัญ ควรใช้ตัวอักษรมีขนาดใหญ่ขึ้นและหนาขึ้น เพื่อให้ความรู้สึกหนักแน่น แสดงความสำคัญของข้อความนั้น
7. การเลือกตัวอักษรแบบใดในหนังสือเด็ก ต้องคำนึงถึงความอ่านง่ายและอ่านออกเป็นสำคัญ ต้องพิจารณารูปแบบ ขนาด ช่องไฟ สี และการตัดกันของตัวอักษรกับพื้นหลัง

2.7 การจัดทำภาพประกอบ

ภาพประกอบเรื่องของหนังสือสำหรับเด็ก มีความสำคัญที่เชื่อมกับเรื่อง เพราะภาพจะช่วยให้ความเพลิดเพลิน ความกระฉับกระฉ่าง ความสวยงาม และประสบการณ์แก่เด็กอย่างหนึ่ง ดังนั้น การจัดทำภาพประกอบไม่ว่าจะเป็นภาพเขียน ภาพถ่าย หรือแม้แต่จะเป็นแผนภูมิควรพิจารณาคำนี้ถึงความสำคัญดังต่อไปนี้

1. ความสวยงาม อันจะก่อให้เกิดสุนทรีย์แก่เด็ก ซึ่งอยู่ในวัยเริ่มต้นรับรู้ และรับได้อย่างรวดเร็ว เกิดความประทับใจและอารมณ์ที่แจ่มใส
2. ลักษณะภาพควรมีสัดส่วนที่คงงาม ไม่ซับซ้อน ดูแล้วเข้าใจง่าย ให้ความกระฉับกระฉ่าง
3. ภาพประกอบควรมีความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และรายละเอียดต่างๆ เช่น เรื่องกล่าวว่ หนูน้อยผูกโบว์สีแดง ในภาพก็ไม่ควรเป็นเด็กผู้หญิงใส่โบว์สีอื่น หรือมีการบรรยายลักษณะสิ่งของ ตัวละคร ไว้อย่างไรเมื่อภาพประกอบเดิน ไปกับเนื้อเรื่องก็ควรมีลักษณะรับกันไป โดยตลอด อาทิ บ้านหรือสวน มีลักษณะอย่างไร ในภาพแรกก็ควรคงลักษณะนั้น ไปเรื่อยๆ เว้นแต่จะมีการกล่าวเปลี่ยนแปลงไว้ในเนื้อเรื่อง
4. พิจารณาใช้ภาพประเภทต่างๆ ให้เหมาะสมกับเรื่อง เช่น ถ้าเป็นเรื่องประเภทสารคดี อาจใช้ภาพถ่ายประกอบเรื่องจะดูเหมาะสมกว่าภาพวาด เป็นต้น
5. การใช้ภาพและการจัดภาพควรมีความสัมพันธ์กับขนาดและรูปร่างของหนังสือตลอดจนคุณภาพของกระดาษที่ใช้ในการจัดพิมพ์ด้วย
6. การจัดทำภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็ก มีข้อพิจารณา ดังนี้
 - 6.1 หนังสือสำหรับเด็ก จัดภาพไว้ล้วนๆ คือ มีแต่ภาพซึ่งอาจเรียกได้ว่าหนังสือภาพ หรือถ้าจะมีตัวอักษรบ้างก็ควรจัดภาพไว้ 3 ส่วน เป็นเนื้อเรื่อง 1 ส่วน ในแต่ละหน้า
 - 6.2 หนังสือสำหรับเด็กระดับกลาง (6-10 ขวบ) จัดภาพและเรื่องไว้อย่างละครึ่งหน้า
 - 6.3 หนังสือสำหรับเด็กโต จัดภาพไว้ประมาณ เศษ 1 ส่วน 4 ของหน้า
7. การจัดทำภาพปกซึ่งเป็นสิ่งสำคัญมากในอันที่จะดึงดูดใจเด็ก ควรวางแนวทางที่แน่นอนว่าจะให้สิ่งใดที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องเป็นสิ่งเร้าความชื่นชม และความสนใจของเด็ก
8. เนื่องจากเด็กไม่ชอบสีตันที่ดูสกปรก ขุ่นมัว หรือเปรอะเปรื้อน การวาดภาพประกอบจึงควรให้มีสีที่สดชื่น แจ่มใส น่าดู
9. หากมีความจำเป็นที่จะต้องลดหรือขยายภาพประกอบควรคำนึงถึงความเหมาะสมของตัวอักษร ขนาดรูปเล่ม ถ้าพิจารณาเห็นว่าไม่เหมาะสมก็สมควรที่จะลงทุนเขียนหรือวาดภาพใหม่ เพื่อให้ได้สัดส่วนที่เหมาะสมที่สุด

10. ข้อควรระวังอย่างซึ่งประการหนึ่ง คือ ไม่ควรจัดเรียงตัวหนังสือทับภาพ ซึ่งทำให้ผู้อ่านเสียความรู้สึกในการชื่นชมภาพประกอบเนื้อเรื่องนั้นๆ ไปอย่างมาก

2.8 ปกและส่วนประกอบ

1. ปกหน้ามีลักษณะสะดุดตา และน่าสนใจเพียงใด นั่นคือคุณภาพของภาพ การใช้ขนาดตัวอักษรและตัวอักษรเหมาะสมหรือไม่ ภาพปกเข้ากับเนื้อเรื่องดีเพียงใด
2. ความครบถ้วนของรายละเอียดบนปกหนังสือ เช่น ชื่อหนังสือ ผู้แต่ง ผู้วาดภาพประกอบ
3. ปกหลัง มีลักษณะกลมกลืนสอดคล้องกับปกหน้าและเนื้อเรื่องดีเพียงใด
4. ปกรอง สิ่งที่ควรมืออยู่บนปกรองครบถ้วนหรือไม่ เช่น ชื่อเรื่อง ผู้แต่ง ผู้แปล ผู้วาดรูปประกอบ ราคา เป็นต้น

2.9 คำนำ

หนังสือสำหรับเด็กอาจมีคำนำเพื่อชี้แจงเรื่องหรือความเป็นมาที่สำคัญต่างๆ จึงควรพิจารณาถึงความชัดเจนของข้อความในคำนำเป็นสำคัญ ดังนั้น จึงอาจสรุปได้ว่า จากความมุ่งหวังว่าหนังสือจะเป็นสิ่งที่จะพัฒนาพฤติกรรมเด็กทั้งทางด้านการใช้ภาษา ทางด้านสังคมและทางด้านอารมณ์ การตั้งเกณฑ์หรือการจัดทำคุณค่าของหนังสือสำหรับเด็ก จึงควรพิจารณาอย่างถี่ถ้วนตามจุดมุ่งหมายนี้ด้วย

2.10 รูปเล่ม

1. ขนาดหนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดที่เหมาะสมแก่การจับต้องและเล็กที่สุดไม่ควรน้อยกว่า 3 นิ้ว x 8 นิ้ว
2. การเย็บเล่ม ควรมีความปลอดภัยและคงทนถาวร มุมหนังสือควรมีลักษณะมนมากกว่าเป็นมุมฉาก
3. การจัดหน้า ควรให้ความกระจ่างแจ้ง ชัดเจน จัดภาพให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง
4. จำนวนหน้า หนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดความหนาบางที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก คือ ถ้าเด็กเล็ก อาจมีจำนวนหน้าน้อยกว่าหนังสือสำหรับเด็กที่มีวัยสูงขึ้น
5. คุณภาพกระดาษควรมีความเหนียว หนา พนทานสำหรับเด็ก และเสริมให้เกิดคุณภาพของการพิมพ์

2.11 วรรณกรรมสำหรับเด็ก

เด็กมีโลกของเขาเอง ซึ่งแตกต่างจากโลกของผู้ใหญ่โดยสิ้นเชิง โลกของเด็กบริสุทธิ์ แจ่มใสเต็มไปด้วยความสุขสนุกสนานรื่นเริงและไร้เดียงสา โลกในความรู้สึกของเด็กนั้นกว้างใหญ่ไพศาล เต็มไปด้วยมิตรภาพ ความเชื่อบริสุทธิ์ สะอาด ความเมตตากรุณาและความดีงาม วัยเด็กจึงเป็นวัยที่ควรได้รับอาหารใจและอาหารสมองให้เพียงพอ เช่นเดียวกับอาหารกาย เพื่อเด็กจะได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่แข็งแรงพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจ อาหารใจที่เด็กต้องการมากเป็นเรื่องแรก ก็คือ ความรักและความเอาใจใส่ ส่วนอาหารสมองที่เด็กต้องการคือ ของเล่นประเภทเสริมสร้างสติปัญญา จินตนาการและวรรณกรรมหรือหนังสืออ่านที่ดีสำหรับเขาโดยเฉพาะ เพื่อเขาจะได้อ่านและศึกษาความเป็นไปเกี่ยวกับโลกและชีวิตด้วยตัวของเขาเอง วรรณกรรมสำหรับเด็กจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นมาก ทั้งนี้เพราะวรรณกรรมมีบทบาทต่อการพัฒนาเด็กให้เจริญงอกงามทั้งด้านจิตใจ สติปัญญา ความรู้ และความคิด ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ปลูกฝังคุณธรรม ให้ความบันเทิงช่วยหล่อหลอมจิตใจของเด็กและเขาชวนให้ไปเป็นพลเมืองดีของชาติ ระยะวัยเด็กเป็นระยะเริ่มเรียนและวางรากฐานทางจริยธรรมและคุณธรรมต่างๆ จำเป็นต้องให้เด็กได้รับตัวอย่างที่ดี วรรณกรรมสำหรับเด็กเป็นสื่อในการให้ประสบการณ์ที่ดีแก่เด็ก หนังสืออ่านสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมการศึกษา ส่งเสริมคนให้รู้จักศึกษาหาความรู้ด้วยตัวเอง และมีส่วนช่วยส่งเสริมความก้าวหน้าของประเทศเป็นอันมาก

หนังสืออ่านทุกประเภทที่จัดทำขึ้นสำหรับเด็ก นับเป็นวรรณกรรมสำหรับเด็กซึ่งเป็นอุปกรณ์สำคัญในการช่วยหล่อหลอมเขาชวนให้เป็นคนดี ช่วยเสริมสร้างสติปัญญา ความรู้ ความคิดและวิจรรณญาณให้แก่เด็ก หนังสืออ่านสำหรับเด็กจึงมีความสำคัญยิ่งต่อความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ

2.11.1 ความหมายของวรรณกรรมเด็ก

วรรณกรรม หมายถึง งานอันเกี่ยวกับหนังสือที่จัดว่าอยู่ในเกณฑ์ดี โดยที่ผู้เขียนต้องการชี้แนะแนวความคิดต่างๆ มายังผู้อ่านอย่างมีรูปแบบ และมุ่งให้ความรู้ช่วยขยายประสบการณ์ของผู้อ่านอีกด้วย

วรรณกรรมสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือที่เขียนขึ้นสำหรับให้เด็กอ่านอย่างเหมาะสมกับวัยของเด็ก และเป็นที่น่าสนใจของเด็กวัยต่างๆ ตั้งแต่วัยก่อนเข้าโรงเรียน ไปจนถึงวัยรุ่น ซึ่งเด็กสามารถเลือกอ่านได้ตามความพอใจ โดยไม่มีการบังคับ

ในปัจจุบัน เด็กหรือผู้เยาว์ สามารถเลือกอ่านวรรณกรรมที่เขียนขึ้นสำหรับเขาโดยเฉพาะ ได้อย่างกว้างขวาง มีทั้งประเภทชีวประวัติบุคคล ประวัติศาสตร์ การท่องเที่ยว นวนิยาย โคลงกลอนนิทาน และวรรณกรรมประเภทที่ให้ความรู้ทางด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ และสังคมศาสตร์ นอกจากนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยังมีวารสารต่างๆ และหนังสือที่เขียนขึ้นสำหรับผู้ใหญ่บางเล่มก็ยังเป็นที่นิยมชมชอบและอ่านกันในหมู่เด็กอีกเป็นอันมาก

วรรณกรรมสำหรับเด็ก หรือหนังสืออ่านสำหรับเด็ก นับเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตการอ่านของเด็ก หนังสืออ่านสำหรับเด็กมีบทบาทและอิทธิพลต่อผู้อ่านวรรณกรรมสำหรับเด็กนับเป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมากกว่าศิลปะใดๆ เพราะเป็นศิลปะที่สร้างด้วยวัตถุประสงค์ที่เป็นธรรมชาติและประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์และตัวละครที่ผู้แต่งสร้างขึ้น และใช้ภาษาเป็นเครื่องถ่ายทอดมาซึ่งผู้อ่าน

2.11.2 ลักษณะของวรรณกรรมที่ดีสำหรับเด็ก

วรรณกรรมที่ดีสำหรับเด็ก หมายถึง วรรณกรรมหรือหนังสือที่เด็กอ่านได้ด้วยความเพลิดเพลิน สนุกสนาน โดยไม่มีการบังคับให้อ่าน ทั้งนี้เพราะวรรณกรรมหรือหนังสือสำหรับเด็กเล่มนั้นๆ มีเนื้อหาสาระตรงกับความสนใจของเด็ก และเป็นหนังสือที่มีรูปแบบสวยงามสะดุดตา ไม่ว่าจะหนังสืออ่านเพื่อความเพลิดเพลิน หนังสือสารคดีวิชาการก็ตาม

วรรณกรรมที่ดีสำหรับเด็กควรมีลักษณะดังนี้ คือ

1. ตรงกับความสนใจของเด็ก เนื้อเรื่องเหมาะกับความสนใจและความต้องการของเด็กซึ่งมีอยู่ตามธรรมชาติ ได้แก่ ความชอบ ความต้องการ ความรักความเอาใจใส่ ความต้องการการยอมรับ ความต้องการอยากเป็นคนเก่งและคนดี เป็นต้น เรื่องที่ตรงกับความสนใจของเด็กจึงควรมีลักษณะดังนี้

1.1 เป็นเรื่องสนุก ให้ความเพลิดเพลิน

1.2 ส่งเสริมจินตนาการ วิชาเด็กเป็นวิชาที่มีจินตนาการและชอบสร้างจินตนาการให้ออกมาเป็นรูปเป็นร่างอยู่แล้ว ถ้าเรื่องใดช่วยส่งเสริมให้ออกมาเด็กได้ร่วมสร้างจินตนาการของตนไปด้วย เรื่องนั้นจะเป็นที่พอใจของเด็กมากยิ่งขึ้น

1.3 ส่งเสริมให้เกิดความมั่นใจ เป็นเรื่องที่กล่าวถึงความสำเร็จของตัวละคร หรือบุคคลในเรื่อง ทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจไปด้วย หรือเรื่องทำนองที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการตัดสินใจอันจะช่วยให้เกิดวิจรรณญาณว่า สิ่งที่ได้ทำหรือได้คิดไปนั้นถูกต้องเพียงใด

1.4 สนองอารมณ์ที่ปรารถนา เช่น อยากเป็นคนเก่ง อยากเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จ อยากได้รับความรัก หนังสือที่มีเนื้อเรื่องสนองอารมณ์ต่างๆ ตามที่เด็กปรารถนาโดยไม่เน้นจนเด็กรู้สึกเรื่องเช่นนี้มักเป็นที่พอใจของเด็กแทบทั้งนั้น

1.5 ส่งเสริมความรู้ เป็นเรื่องที่ทำให้ความรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมอย่างง่ายๆ ไม่ซับซ้อน ช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพ ช่วยกล่อมเกลาจิตใจให้ประณีต เรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องที่ดี และจำเป็นสำหรับเด็กเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. เล่าโครงเรื่อง ไม่ซับซ้อน มีแนวของเรื่องเด่นชัด เด็กสามารถเข้าใจได้โดยง่าย เรื่องกระชับ ไม่เยิ่นเย้อ ตัวละครอยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก เนื้อเรื่องไม่ยาวนัก และเป็นเรื่องที่เด็กพอมีประสบการณ์ที่สามารถเข้าใจได้

3. ส่วนวนภาษา เป็นภาษาง่ายๆ ตรงไปตรงมา เด็กสามารถทำความเข้าใจได้ คำบรรยายมีเท่าที่จำเป็นจริงๆ ส่วนใหญ่เด็กจะพอใจติดตามเรื่องจากภาพประกอบมากกว่าจะอ่านคำบรรยาย

4. ภาพประกอบ นับเป็นหัวใจสำคัญของหนังสือสำหรับเด็ก เด็กชอบความสนุกสนานเพลิดเพลิน ชอบอ่านด้วยภาพมากกว่าตัวหนังสือ ภาพประกอบจึงต้องเป็นภาพที่มีความรู้สึกรมีชีวิต มีความเคลื่อนไหว สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและอธิบายเรื่องได้

5. รูปเล่ม มีรูปลักษณะภายนอกเป็นที่น่าพอใจ ขนาดรูปเล่มกะทัดรัดเหมาะมือเด็ก ทนทานต่อการจับต้อง กระดาษมีคุณภาพดี ใช้ตัวหนังสือขนาดใหญ่พอเหมาะกับวัยของเด็ก การพิมพ์ชัดเจน ข้อความในแต่ละบรรทัดไม่ยาวเกินไป การเย็บเล่มต้องแข็งแรงเป็นพิเศษและควรเป็นปกแข็ง หรือค่อนข้างแข็ง

เนื้อเรื่องในวรรณกรรมสำหรับเด็ก ควรจะมีทุกประเภท ทั้งสารคดีและเรื่องอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน หรือเพื่อความอภิมรย์ที่อยู่ในระดับที่เด็กจะเข้าใจได้ และเป็นเรื่องที่เด็กสนใจ เป็นเรื่องที่ช่วยให้เข้าใจตนเอง เข้าใจครอบครัว สังคม และสิ่งแวดล้อมให้ดีขึ้น รวมทั้งช่วยในการศึกษาเล่าเรียนของเด็กทั้งในปัจจุบันและอนาคต

2.11.3 ประเภทของวรรณกรรมสำหรับเด็ก

หนังสือสำหรับเด็กเป็นหนังสือที่แตกต่างจากหนังสือของผู้ใหญ่ที่วิธีเขียนและเนื้อหาสาระ หนังสือสำหรับเด็กมิใช่มีเพียงแค่นิทานหรือเรื่องสนุกสนานเพลิดเพลินเท่านั้น แต่มีทั้งสารคดีวิชาการและเรื่องอภิมรย์ที่มีสาระคดีวิชาการ เช่นเดียวกับหนังสือของผู้ใหญ่ แต่หนังสือสำหรับเด็กเขียนให้อ่านง่าย ใช้ภาษาที่เหมาะสมแก่วัยและความสามารถของเด็ก เนื้อหาสาระของหนังสือสารคดีสำหรับเด็กก็ไม่ลึกซึ้งและมีรายละเอียดซับซ้อนอย่างหนังสือของผู้ใหญ่

วรรณกรรมสำหรับเด็กมีหลายประเภท ดังนี้

1. หนังสือภาพ (Picture Books)

หนังสือภาพเป็นหนังสือที่มีรูปภาพเป็นส่วนอธิบายเรื่อง โดยทั่วไปหนังสือภาพมีไว้สำหรับเด็กเล็กวัยก่อนเข้าเรียนที่ยังอ่านหนังสือไม่ได้ แต่เด็กสามารถอ่านเรื่องจากภาพหรือผู้ใหญ่อ่านเรื่องให้ฟัง หนังสือภาพ เป็นหนังสือที่ภาพและเนื้อเรื่องมีความสำคัญเท่ากัน ได้แก่ หนังสือภาพ ก. ใต้หนังสือภาพสอนภาษาอังกฤษ ABC เป็นต้น ภาพในหนังสือภาพเหล่านี้ต้อง ถูกต้องชัดเจนและให้ความหมายของเนื้อเรื่องอย่างเด่นชัดต่างกับหนังสือนิทานภาพ (Picture Storybooks) ซึ่งต้องมีตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ละคร มีเนื้อเรื่อง และตัวละครแสดงบทบาทไปตามเรื่องโดยใช้ภาพประกอบหนังสือนิทานภาพมีมากกว่าหนังสือภาพเพราะเป็นหนังสือที่อ่านได้ทั้งเด็กเล็กและเด็กโต โดยไม่มีข้อจำกัด

หนังสือภาพแบบในปัจจุบัน เกิดขึ้นครั้งแรกในประเทศญี่ปุ่นในคริสต์ศตวรรษที่ 12 จิตรกรชาวญี่ปุ่นชื่อคาคุงุ ได้จัดทำหนังสือภาพชื่อ Scroll of Animals โดยไม่มีคำบรรยาย คาคุงุมีชีวิตอยู่ระหว่างปี พ.ศ. 1596 ถึง 1683 ชื่อของเขาเป็นที่รู้จักกันแพร่หลายในนามของโคบา โซโจะ หนังสือภาพของเขาเป็นที่นิยมชมชอบและเก่าเป็นนิทานคู่กันฟังทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ภาพในหนังสือแสดงให้เห็นสัตว์เล็กสัตว์น้อยไปร่วมสังสรรค์พักผ่อนหย่อนใจกันอย่างมีความสุข มีการว่ายน้ำ มีการเลี้ยงอาหารอย่างใหญ่โต มีการรำดาบ และมีการเลือกกราษาประจำวัน บุคลิกลักษณะของสัตว์ต่างๆ คลกขบขันน่าเอ็นดูและเป็นที่ยอมรับของผู้อ่านมาก นอกจากนี้จะมีภาพสัตว์เป็นบัญชีทางว่าแล้ว Scroll of Animals ของคาคุงุเป็นหนังสือภาพที่แท้จริง กล่าวคือ มีภาพเป็นส่วนอธิบายเรื่องและแสดงการกระทำต่างๆ อย่างชัดเจน โดยไม่จำเป็นต้องมีคำอธิบายเป็นคำหนังสือ หนังสือภาพเล่มนี้แม้จะมีอายุมากถึง 800 ปีเศษแล้วก็ตาม แต่เด็ก ๆ ในสมัยนี้ก็ยังคงชื่นชมภาพในหนังสือเล่มนี้อยู่ เพราะว่าเด็ก ๆ อ่านภาพแล้วเข้าใจเป็นอย่างดี

ต่อมาในคริสต์ศตวรรษที่ 17 นักการศึกษาชาวยุโรปชื่อ คอมินิอุส ได้ทำหนังสือภาพชื่อ โอบิส พิคตัส (Obis Pictus) ในปี พ.ศ. 2197 เพื่อใช้สอนความหมายของคำและเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับรูปภาพในหนังสือของเขา หนังสือโอบิส พิคตัส ของคอมินิอุส ถือว่าเป็นหนังสือภาพเล่มแรกที่จัดทำขึ้นเพื่อเด็ก โดยเฉพาะ

หนังสือภาพสำหรับเด็กและภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กก่อนคริสต์ศตวรรษที่ 18 เป็นภาพพิมพ์ไม้และสีขูด หนังสือภาพสำหรับเด็กเล่มแรกๆ ที่ไม่มีหรือมีคำอธิบายเล็กน้อยได้แก่หนังสือภาพ ABC ของบรูโน บูนารี เป็นต้น ผู้ที่ได้ชื่อว่าเป็นบิดาแห่งภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก คือ แรนคอล์ฟ คัลดีคอต (Randolph Caldecott)

หนังสือภาพสำหรับเด็กของไทย ได้แก่ หนังสือสอนตัวพยัญชนะ ก. ไข่ ถึง ฮ. นกฮูก เป็นต้น

2. บทเห่กล่อม บทเด็กเล่น และบทกลอน (Nursery Rhymes)

บทกลอนกล่อมเด็ก เป็นบทกลอนที่ท่องไพเราะมาจากอารมณ์โดยไม่ได้คิดตกแต่งให้มีความประณีตแต่อย่างใดเป็นการผูกคำให้สัมผัสคล้องจองกันไปเรื่อยๆ ไม่มีลักษณะบังคับให้ฝึกซึ่งซับซ้อน นึกถึงสิ่งใดได้ก็ว่าออกไปตามใจชอบ

3. หนังสือนิทานต่างๆ (Legends)

นิทานเป็นสิ่งจำเป็นและเป็นที่ต้องการของเด็กเป็นอันมาก แม้ว่าจะในสมัยปัจจุบันความรู้ทางวิทยาศาสตร์จะก้าวหน้ามาก และเด็กได้รู้ความจริงทางวิทยาศาสตร์ว่าเป็นอย่างไรก็ตาม แต่นิทานก็

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ยังมีเสน่ห์จับใจเหลืออยู่หลายอย่าง การเล่านิทานเป็นเรื่องเก่าแก่ก่อนประวัติศาสตร์ และเป็นที่น่าสนใจไปทั่วทุกหนทุกแห่งในหมู่ชนทุกชั้น นับแต่พระเจ้าแผ่นดินลงมาจนถึงคนชากจน การเล่านิทานมีอยู่ทั้งทุกแห่ง และทุกชาติทุกภาษา นิทานบางเรื่องก็คล้ายคลึงกัน บอกไม่ได้ว่าชาติใดนำมาจากชาติใด หรือชาติใดเป็นผู้เล่านิทานก่อนกัน จุดประสงค์ในการเล่านิทานของมนุษย์ก็คล้ายๆ กัน คือ ต้องการเครื่องบันเทิงในยามว่าง

ประเภทของนิทาน แบ่งอย่างกว้างๆ ตามรูปแบบ ได้ดังนี้

1. ตำนานหรือนิทานท้องถิ่น (Legends) มักเป็นเรื่องเหตุการณ์พิเศษและเกี่ยวข้องกับความเชื่อขนบธรรมเนียมประเพณีอันเป็นพื้นบ้านพื้นเมืองของคนแต่ละท้องถิ่น
 - 1.1 นิทานประเภทอธิบาย (Explanatory Tales) เป็นนิทานที่อธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ของธรรมชาติ
 - 1.2 นิทานเกี่ยวกับความเชื่อต่างๆ เช่น เชื่อโชคลาง เชื่อเรื่องผีชนิดต่างๆ เปรต เงือก นางไม้ ตลอดจนเรื่องเกี่ยวกับไสยศาสตร์ การใช้คาถาอาคมและเวทมนตร์
 - 1.3 นิทานเกี่ยวกับสมบัติที่ฝังไว้ และมีถายแทงแนะให้ค้นหาสมบัติ เช่น เรื่องปู่โสมเฝ้าทรัพย์ เป็นต้น
 - 1.4 นิทานวีรบุรุษ กล่าวถึงเรื่องของคุณธรรม ความฉลาดความสามารถ และความองอาจกล้าหาญของบุคคล ส่วนมากเป็นวีรบุรุษของชาติบ้านเมือง
 - 1.5 นิทานคติสอนใจ เป็นเรื่องสั้นๆ ไม่สมจริง เจตนาสอนความประพฤติ เช่น เรื่องหนูกัดเหล็ก ซากดต่างๆ ที่พระโพธิสัตว์เสวยพระชาติเป็นสัตว์และคน เป็นต้น
 - 1.6 นิทานที่เกี่ยวกับนักบวชต่างๆ นิทานทำนองนี้ของตะวันตกมีมาก ของไทยมีบ้าง เป็นเรื่องเกี่ยวกับบอภินิหารของนักบวชที่เจริญภาวนาจนมีญาณแก่กล้า มีอิทธิฤทธิ์ เช่น เรื่องหลวงพ่อบุญโศ หรือหลวงพ่อดวง
2. นิทานปรัมปรา (Fairy Tales) เป็นเรื่องค่อนข้างยาว สมมติว่าเกิดขึ้นที่ใดที่หนึ่ง แต่สถานที่เลื่อนลอย มักขึ้นต้นว่า “กาลครั้งหนึ่ง ” หรือ “ นานมาแล้ว ” เนื้อเรื่องจะประกอบด้วยอิทธิฤทธิ์ และมักจบลงด้วยความสุข นิทานแบบนี้มีทั่วไปในโลก เช่น เรื่องนางสิบสองสังข์ทอง ปลาบู่ทอง สโนไวท์ ซินเดอเรลลา และเจ้าหญิงนิทรา เป็นต้น
3. เทพนิยาย (Myths) หมายถึง นิทานที่เทวดา นางฟ้าเป็นตัวละครในเรื่องนิทานนั้นๆ เช่น เรื่องพระอินทร์ หรือเรื่องเกี่ยวกับกึ่งเทวดา เช่น เจ้าป่า เจ้าเขา เจ้าที่ เจ้าแม่ต่างๆ เป็นต้น
4. นิทานเรื่องสัตว์ (Animal Tales) เป็นนิทานที่มักมีตัวเอกของเรื่องเป็นสัตว์ แต่สมมติว่ามีความคิดและการกระทำตลอดจนพูดได้อย่างมนุษย์ มีทั้งสัตว์ป่า สัตว์บ้าน บางทีก็เป็นเรื่อง

ที่มีคนเกี่ยวข้องกับตัว แต่คนและสัตว์พูดได้ตอบและปฏิบัติต่อกันเหมือนมนุษย์ธรรมดา ตัวอย่างนิทานเรื่องสัตว์ ได้แก่ กระจ่างกับเต่า ช้างกับนกกระจ่าง เป็นต้น

5. นิทานตลกขบขัน (Jests) เป็นเรื่องสั้นๆ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่ว่ามีเรื่องไม่น่าจะเป็นไปได้ต่างๆ อาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับความโง่ การแก้ผิดแก้ล่า ปฏิภาณไหวพริบของเรื่องบางทีก็เป็นคนโง่ นิทานตลกขบขัน ได้แก่ เรื่องศรีทนนไชย ม้าราคาดี คนราคาดี เป็นต้น

4. นวนิยายสำหรับเด็ก (Novels)

นวนิยายสำหรับเด็กเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นใหม่คนละแบบกับตำนาน ซึ่งมีเรื่องเดิมหรือเค้าเรื่องเก่าๆ กันฟังสืบทอดกันมาอยู่แล้ว นวนิยายสำหรับเด็กมีองค์ประกอบต่างๆ เช่นเดียวกับนวนิยายของผู้ใหญ่ ต่างกันเพียงตัวละครอาจเป็นเด็ก ปัญหาต่างๆ ที่ตัวละครประสบก็เป็นปัญหาของเด็ก นวนิยายมีไว้เพื่ออ่านให้เกิดความเพลิดเพลินสนุกสนาน นวนิยายมีวิธีการแต่งที่แตกต่างจากนิทาน มีการจัดรูปแบบการสนทนา ให้ตัวละครมีการพูดได้ตอบกัน มีการบรรยายอาการกิริยาของตัวละคร มีการกำหนดฉากและสิ่งแวดล้อมเพื่อแสดงอุปนิสัยและพฤติกรรมของตัวละคร มีการสอดแทรกความคิดเห็นของผู้แต่งโดยผ่านทางตัวละคร

5. หนังสือสารคดี

หนังสือสารคดีสำหรับเด็กมีเนื้อหาในสาขาวิชาต่างๆ คล้ายกับของผู้ใหญ่ ต่างกันเพียงหนังสือสารคดีสำหรับเด็ก เนื้อหาสาระต่างๆ ไม่ละเอียดลึกซึ้งจนเกินกว่าที่เด็กจะเข้าใจได้ หนังสือสารคดีเป็นหนังสือที่ให้ความรู้แก่เด็ก สนองความสนใจเฉพาะของเด็ก ได้แก่ หนังสือที่ให้ความรู้เกี่ยวกับเทศกาลและวันหยุดต่างๆ หนังสือเกี่ยวกับงานอดิเรกและการฝีมือ หนังสือเกี่ยวกับศิลปะและดนตรี ชีวิตประวัติดนุคคลสำคัญ และหนังสือที่เกี่ยวกับการแนะนำมารยาทและการเข้าสมาคม เป็นต้น

6. หนังสืออ้างอิง

เป็นหนังสือที่ช่วยในการเรียนและค้นคว้า ตลอดจนช่วยตอบคำถามต่างๆ ที่เด็กอยากรู้ หนังสืออ้างอิงมีวิธีเขียนที่แตกต่างจากหนังสือทั่วไป เรื่องต่างๆ เชื่อถือได้ การเรียบเรียงเนื้อหาสาระต่างๆ คำนึงถึงความสะดวกของผู้ใช้หนังสือเป็นสำคัญ เป็นต้นว่า มีการเรียงตามลำดับตัวอักษร มีดัชนีสำหรับค้นเรื่องต่างๆ อย่างละเอียด มีส่วนโยงช่วยให้สะดวกในการค้นคว้าเพิ่มเติมทั้งในเล่มเดียวกันและจากเล่มอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

7. หนังสือแบบเรียน

เป็นหนังสือที่เด็กต้องเรียน เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนในโรงเรียน ตามปกติ เด็กมักต้องซื้อหนังสือแบบเรียนเอง ในต่างประเทศโรงเรียนเป็นผู้แจกแบบเรียนให้เด็กใช้ ในประเทศไทยเคยมี

การแจกหนังสือแบบเรียนกันบ้างในระดับประถมศึกษาแต่อาจไม่ได้ผลเท่าที่ควร เพราะในประเทศเรามีหนังสือแบบเรียนมากเกินไป และโรงเรียนต่างๆ ก็อาจใช้หนังสือแบบเรียนไม่เหมือนกัน

8. หนังสืออ่านเพิ่มเติม

เป็นแบบเรียนอีกชนิดหนึ่ง ตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้ แต่เป็นหนังสือที่มีเนื้อหาสาระเพิ่มเติมไปจากหนังสือแบบหรือเพิ่มประกอบหนังสือแบบเรียนให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็นหนังสือที่มีประโยชน์อย่างยิ่ง นอกจากจะให้ความรู้เพิ่มเติมแล้ว การเสนอเรื่องหรือการเขียนนำอ่านและอ่านเพลินกว่าหนังสือแบบเรียน ซึ่งส่วนใหญ่จะมีแต่ข้อเท็จจริง สำหรับเด็กที่เริ่มอ่านหนังสืออ่านเพิ่มเติมจะช่วยให้การอ่านแตกฉานขึ้น

9. วารสารและหนังสือพิมพ์

วารสารและหนังสือพิมพ์เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็กๆ ควรได้มีโอกาสอ่านวารสารและหนังสือพิมพ์ เพื่อจะได้ทราบความเป็นไปของโลกและเหตุการณ์ทั่วโลก หนังสือพิมพ์รายวันที่พิมพ์ออกมาเฉพาะสำหรับเด็กนั้นยังไม่มี แต่เด็กก็อาจจะอ่านจากหนังสือพิมพ์สำหรับผู้ใหญ่ได้ โดยเฉพาะฉบับที่ใช้ภาษาเรียบร้อย ลงข่าวสารของบ้านเมืองความเคลื่อนไหวทางวิชาการและสารคดีที่น่ารู้ หรือฉบับที่คัดสรรสำหรับเด็ก โดยเฉพาะ

2.12 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสี

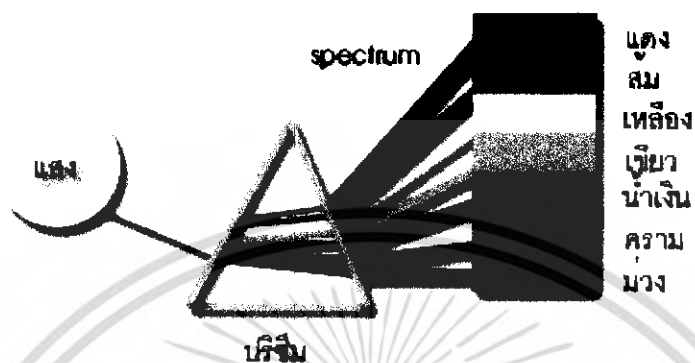
สี เป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่บนโลก ทุกๆสิ่งที่เรามองเห็นรอบๆตัวนั้น ล้วนแต่มีสี โลกของเราถูกจรรโลงและแต่งแต้มด้วยสีกันหลายหลาก ทั้งสีกันตามธรรมชาติ และสีที่มนุษย์รังสรรค์ขึ้น หากโลกนี้ไม่มีสี หรือมนุษย์ไม่สามารถรับรู้เกี่ยวกับสีได้ สิ่งนั้นอาจเป็นความพקר่องที่ยิ่งใหญ่ของธรรมชาติเพราะสีมีความสำคัญต่อวัฏจักรแห่งโลก และเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตมนุษย์จนแยกกันไม่ออก เพราะมนุษย์ได้ตระหนักแล้วว่า สีนั้นส่งผลต่อความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ จินตนาการ การสื่อความหมาย และความสุขสำราญใจในชีวิตประจำวันมาช้านานแล้ว ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า สีมีอิทธิพลต่อมนุษย์เราเป็นอย่างสูงและมนุษย์ก็ใช้ประโยชน์จากสีอย่างอนเอนกอนันต์ในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

2.12.1 ความหมายและการเกิดสี

คำว่าสี(Colour)ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานหมายถึงลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตารายให้เห็นเป็นสีขาว ดำ แดง เขียว ฯลฯหรือการสะท้อนรัศมีของแสงมาสู่ตารายสีที่ปรากฏในธรรมชาติ เกิดจากการสะท้อนของแสงสว่างตกกระทบกับวัตถุแล้วเกิดการหักเหของแสง (Spectrum) สีเป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่งซึ่งปรากฏให้เห็นเมื่อแสงผ่านละอองไอน้ำในอากาศ หรือแห่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แก้วปริซึมปรากฏเป็นสีต่างๆ รวม 7 สี ได้แก่ สีแดง ม่วง ส้ม เหลือง น้ำเงิน คราม และเขียว เรียกว่า สีสรุ้ง ที่ปรากฏบนท้องฟ้า (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 แสงที่ส่องผ่านแท่งแก้วปริซึมเกิดเป็นสี 7 สี

ตามธรรมชาติในแสงนั้นมีสีต่างๆรวมกันอยู่อย่างสมดุลเป็นแสงสีขาวใส เมื่อแสงกระทบกับสีของวัตถุก็จะสะท้อนสีวัตถุนั้นออกมาเข้าตาเรา วัตถุสีขาวจะสะท้อนได้ทุกสี ส่วนวัตถุสีค่านั้นจะดูดกลืนแสงไว้ไม่สะท้อนสีใดออกมาเลย

2.12.2 ประเภทของสี

สี มีอยู่ทั่วไปในสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเรา สีที่ปรากฏอยู่ในโลกสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

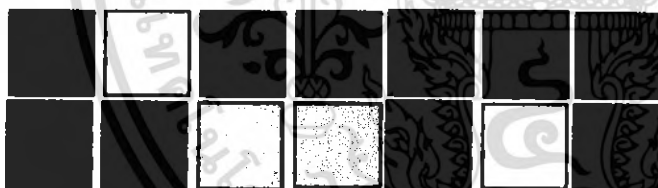
1. สีที่เกิดในธรรมชาติ มีอยู่ 2 ชนิดคือ
 - ก. สีที่เป็นแสง (Spectrum) คือ สีที่เกิดจากการหักเหของแสง เช่น สีสรุ้ง สีจากแท่งแก้วปริซึม
 - ข. สีที่อยู่ในวัตถุ หรือเนื้อสี (Pigment) คือ สีที่มีอยู่ในวัตถุธรรมชาติทั่วไป เช่น สีของพืช สัตว์ หรือแร่ธาตุต่างๆ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น คือ สีที่ได้จากการสังเคราะห์ เพื่อใช้ประโยชน์ในงานต่างๆ เช่น งานศิลปะ อุตสาหกรรม การพาณิชย์ และในชีวิตประจำวัน โดยสังเคราะห์จากวัสดุธรรมชาติและจากสารเคมีที่เรียกว่าสีวิทยาศาสตร์ซึ่งสีที่ได้จากการสังเคราะห์สามารถนำมาผสมกันให้เกิดเป็นสีต่างๆอีกมากมาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.12.3 การรับรู้เรื่องสี (Colour Perception)

การรับรู้ข้อสีของมนุษย์ เกิดจากการมองเห็นโดยใช้ตาเป็นอวัยวะรับสัมผัสตาจะตอบสนองต่อแสงสีต่างๆ โดยเฉพาะแสงสว่างจากดวงอาทิตย์และจากดวงไฟทำให้มองเห็น โดยเริ่มจากแสงสะท้อนจากวัตถุผ่านเข้ามายังตาความเข้มของแสงสว่างมีผลต่อการเห็นสีและความคมชัดของวัตถุ หากความเข้มของแสงสว่างปกติ จะทำให้มองเห็นวัตถุชัดเจน แต่หากความเข้มของแสงสว่างมีน้อยหรือมีคจะทำให้มองเห็นวัตถุไม่ชัดเจน หรือพร่ามัว นักวิทยาศาสตร์ได้เคยทำการศึกษาเกี่ยวกับความไวในการรับรู้ข้อสีต่างๆของมนุษย์ ปรากฏว่า ประชากรสัมผัสของมนุษย์ไวต่อการรับรู้สีแดง สีเขียว และสีม่วงมากกว่าสีอื่นๆ ส่วนการรับรู้ของเด็กเกี่ยวกับสีนั้น เด็กส่วนใหญ่จะชอบภาพที่มีสีสะอาดสดใสมากกว่าภาพขาวดำ ชอบภาพหลายๆสีมากกว่าสีเขียว และชอบภาพที่เป็นกลุ่มสีร้อนมากกว่าสีเย็น (โกสมุข สายใจ, 2540) ตาของคนปกติจะสามารถ แยกแยะสีต่างๆได้ถูกต้อง แต่หากมองเห็นสีนั้นๆเป็นสีอื่นที่ผิดเพี้ยนไป เรียกว่า ตาบอดสี เช่น เห็นวัตถุสีแดง เป็นสีอื่นที่มีไฟสีแดง ก็แสดงว่า ตาบอดสีแดง หากเห็นสีน้ำเงินผิดเพี้ยน แสดงว่าตาบอดสีน้ำเงิน เป็นต้น ซึ่งตาบอดสีเป็นความบกพร่องทางการ

2.12.4 จิตวิทยาสีกับความรู้สึก (Psychology of Colour)



ในด้านจิตวิทยาสีเป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกและมีผลต่อจิตใจของมนุษย์สีต่างๆจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนั้นเราจึงมักใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกและความหมายต่างๆ ได้แก่ สีแดง อ้างอิงมาจากดวงอาทิตย์ และไฟ ซึ่งให้ความสว่าง ความร้อน ทำให้เมื่อเห็นสีแดง เราจะรับรู้ได้ว่าสีแดงคือ ความร้อน พลัง พลังงาน ความแรงที่มีอยู่ อีกทั้งในความเชื่อของชาวจีน สีแดงยังเป็นสีมงคล นักออกแบบไม่น้อยเลยก็หยิบจุดนี้มาออกแบบเอาใจลูกค้า

สีน้ำเงิน ให้ความหมายของความสงบเยือก ความสุขุม ความมีราคา ให้อารมณ์หรูหรา มีระดับ บางครั้งก็สื่อถึงความสุภาพ ความหนักแน่น ผู้ชาย

สีเหลือง ให้อารมณ์ของความสดใส ปลอดภัย สีเหลืองดึงดูดสายตาได้ดีและมองเห็นได้แต่ไกล ดังนั้นเราจะเป็นได้ว่าป้ายร้านอาหาร จึงมักมีสีเหลืองไม่ว่าจะเป็นตัวหนังสือหรือแผ่นพื้น เพื่อดึงดูดสายตาถูกค้าที่เดินผ่านไปผ่านมา

สีส้ม ให้ความรู้สึกดึงดูด ทันสมัย สดใส กระฉับกระเฉง มีพลัง

สีเขียว สีเขียวมาจากสีของต้นไม้ ซึ่งมาหลากหลายโทนสี แต่ด้วยความที่เราพบว่าต้นไม้ให้ความสดชื่น เราเลยขอยุ่ความหมายสีเขียวว่าเป็นสีที่หมายถึงธรรมชาติความเย็นสบาย ความชุ่มชื้น ความสดชื่น

สีม่วง เป็นสีที่ให้อารมณ์หนักแน่น มีเสน่ห์ ความลับ สิ่งที่ปกปิด

สีชมพู ให้ความรู้สึกถึงความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความรัก อบอุ่น ผู้หญิง

สีน้ำตาล ให้ความหมายถึงความสงบ ความเรียบ ความเป็นผู้ใหญ่ ความเก่าแก่ โบราณ บางครั้งเราก็สื่อถึงไม้ แผ่นไม้

สีฟ้า ให้ความรู้สึกโปร่งโล่งสบายตา สืบเนื่องมาจากท้องฟ้าที่เราเห็นกันอยู่ทุกวัน ในบางครั้งก็หมายถึงความนุ่มนวล ความสุขสบาย

สีเงิน สีเงินนั้นมาจากวัสดุประเภทมันวาว เช่นอะลูมิเนียม ซึ่งเป็นวัสดุใหม่ที่นิยมนำมาใช้ในช่วงหลัง ๆ มีราคาแพง ดังนั้นมันจึงแทนความรู้สึก ทันสมัย และมีคุณค่า

สีทอง อ่างอิงมาจากแร่ทองคำ จึงเป็นตัวแทนของความหมายว่าความมีคุณค่าความมีราคาแพง ความหรูหรา

สีขาว สื่อถึงความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความเรียบง่าย ความโล่ง ความไม่มี

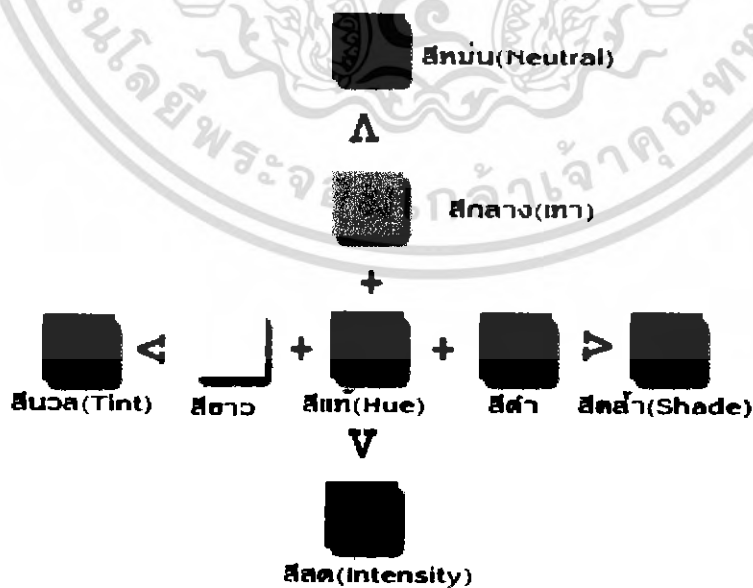
สีเทา ให้อารมณ์เศร้า หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา บางครั้งสื่อถึงความเป็นกลาง

สีดำ มาจากความมืด ความไม่เห็น ซึ่งซ่อนความไม่รู้ ความน่ากลัวเอาไว้

2.12.5 คุณลักษณะของสี (Characteristics of Colours)

ในงานศิลปะ สี นับเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่มีความสำคัญมาก โดยเฉพาะในงานจิตรกรรม สี ถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ศิลปินสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามเจตนารมณ์ ซึ่งคุณลักษณะของสีในงานศิลปะที่ต้องนำมาพิจารณามีอยู่ 3 ประการ คือ

1. สีแท้ (Hue) หมายถึง ความเป็นสีนั้นๆ ที่มีได้มีการผสมให้เข้มข้น หรือจางลง สีแท้เป็นสีในวงจรสี เช่น สีแดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม เขียว ม่วง ฯลฯ
2. น้ำหนักของสี (Value) หมายถึง ค่าความอ่อนแก่ หรือ ความสว่างและความมืด ของสี โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ
 - 2.1. สีแท้ถูกทำให้อ่อนลงโดยผสมสีขาว เรียกว่า สีนวล (Tint)
 - 2.2. สีแท้ถูกทำให้เข้มข้นโดยผสมสีดำ เรียกว่า สีคล้ำ (Shade)
3. ความจัด หรือความเข้มของสี (Intensity) หมายถึง ความสดหรือความบริสุทธิ์ของสีๆหนึ่ง ที่มิได้ถูกผสมให้สีหม่นหรืออ่อนลง หากสีนั้นอยู่ท่ามกลางสีที่มีน้ำหนักต่างค่ากันจะเห็นสภาพสีแท้สดใสมากขึ้น เช่น วงกลมสีแดง บนพื้นสีน้ำเงินอมเทา
4. ค่าความเป็นสีกลาง (Neutral) หมายถึง การทำให้สีแท้ที่มีความเข้มของสีนั้นหม่นลง โดยการผสมสีตรงข้าม เรียกว่า การเบรกสี เช่น สีแดงผสมกับสีเขียว หรือผสมด้วยสีที่เป็นกลาง เช่น สีเทา สีน้ำตาลอ่อน สีครีม และขาว เพื่อลดความสดของสีแท้ลง



ภาพที่ 2 คุณลักษณะของสีแบบต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.12.6 หน้าที่ของสี สีมืดของประโชน์ต่อโลก และ มนุษย์เรารู้จักการใช้สีมาช้านาน

1. สีที่มีอยู่ในธรรมชาติ เป็นปรากฏการณ์ที่ธรรมชาติสร้างขึ้นมาเพื่อแสดงถึงความเป็นไป ของสิ่งที่มีอยู่บนโลก ซึ่งสีจะเป็นตัวบ่งบอกถึงต่างๆ ได้แก่

- ความเปลี่ยนแปลง หรือวิวัฒนาการ ของธรรมชาติ หรือวัตถุธาตุ เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไป สีอาจ ภายสภาพจากสีหนึ่ง ไปเป็นอีกสีหนึ่ง เช่น การเปลี่ยนสีของใบไม้
- ความแตกต่างของชนิด หรือประเภทของวัตถุธาตุ ได้แก่ สีของอัญมณี เช่น แร่ไพฑิณมีสีน้ำเงิน แร่ มรกตมีสีเขียว แร่ทับทิมมีสีแดง เป็นต้น
- แบ่งแยกเผ่าพันธุ์ของสิ่งมีชีวิต ได้แก่ สีผิวของมนุษย์ที่ต่างกัน เช่น คนยุโรปผิวขาว คนเอเชียผิว เหลือง และคนแอฟริกาผิวดำ ดอกไม้ หรือแมลงมีสีหลากหลาย ขึ้นอยู่กับชนิดและเผ่าพันธุ์ของมัน

2. สีในงานศิลปะ ทำหน้าที่ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้งานศิลปะชิ้นนั้นมีคุณค่าทาง สุนทรียะ หน้าที่หลักของสีในงานศิลปะ คือ

- ให้ความแตกต่างระหว่างรูปกับพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง
- ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวด้วยการนำสายตาของผู้ดูบริเวณที่ติดกันจะดึงดูดความสนใจ
- ให้ความเป็นมิติแก่รูปทรง และภาพด้วยน้ำหนักของสีที่ต่างกัน
- ให้อารมณ์ความรู้สึกได้ด้วยตัวมันเอง

3. ในด้านกายภาพ สีมักนำมาใช้เพื่อส่งผลกระทบต่ออุณหภูมิ เช่น สีดำ จะดูดความร้อนได้มากกว่าสี ขาว และด้านความปลอดภัย สีที่สว่างจะช่วยในเรื่องความปลอดภัยได้ดีกว่าสีมืด

2.13 ทฤษฎีสี

มนุษย์เราได้มีการศึกษาค้นคว้า และทดลองเกี่ยวกับสีมานานแล้ว เพื่อค้นหาคุณสมบัติที่แท้จริง เพื่อนำสีมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด เริ่มต้นจาก เมื่อประมาณปี ค.ศ. 1731 เจ ซี ลี โบลน (J.C.Le Blon) ได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ธรรมชาติหรือคุณลักษณะเฉพาะของสี และได้กำหนดสีขั้นต้นเป็น แดง เหลือง และน้ำเงิน แล้วนำสีทั้งสามมาจับคู่ผสมซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดสีต่างๆอีกมากมาย (โกสม สายใจ, 2540) การค้นพบคุณสมบัติเกี่ยวกับสีนี้ ได้ถูกกำหนดเป็น "ทฤษฎีสี" ขึ้นมา และ ต่อมาได้มีผู้นำหลักทฤษฎีสีนี้ไปศึกษาค้นคว้าต่อ และได้ค้นพบคุณสมบัติของสีอีกหลายประการ ด้วยกัน ซึ่งความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีสี สามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานด้านต่างๆได้อีก มากมายตามมา

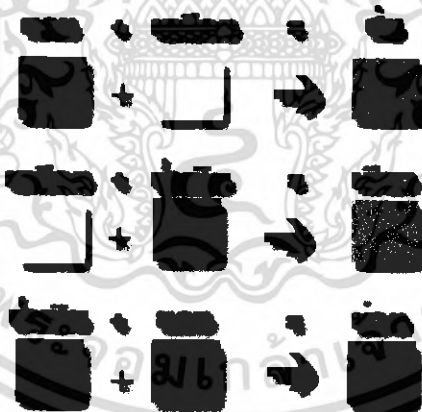
2.13.1 วงจรสี (Colour Wheel) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ เริ่มตั้งแต่แม่สี 3 สี แล้วเกิดเป็นสีใหม่ขึ้นมา จนครบวงจร จะได้สีทั้งหมด 12 สี ซึ่งแบ่งสีเป็น 3 ชั้นคือ

1. สีชั้นที่ 1 (Primary Colours) คือ แม่สี 3 สี ได้แก่ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน (ภาพที่3)



ภาพที่ 3 แม่สี ชั้นที่ 1

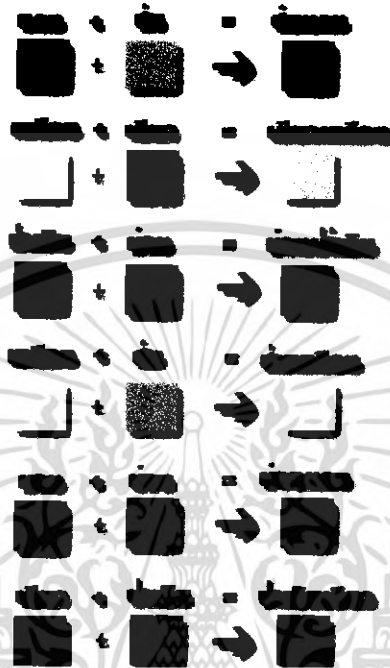
2. สีชั้นที่ 2 (Secondary Colours) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 3 สี (ภาพที่4)



ภาพที่ 4 สีชั้นที่ 2

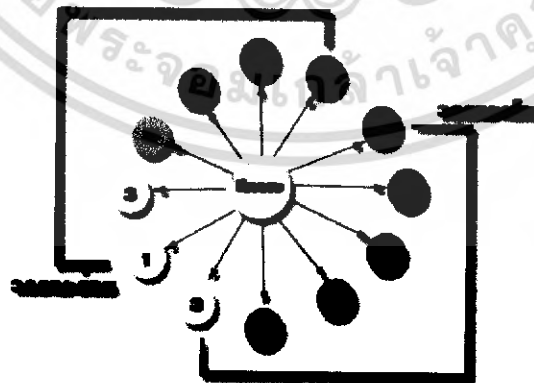
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สีขั้นที่ 3 (Tertiary Colours) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี กับสีขั้นที่ 2 จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 6 สี (ภาพที่ 5)



ภาพที่ 5 สีขั้นที่ 3

4. สีกลาง (Neutral Colour) คือ สีที่เกิดการผสมสีทุกสี ในวงจรสี หรือ แม่สี 3 สี ผสมกัน จะได้สีเทาแก่ สีทั้ง 3 ขั้น เมื่อนำมาจัดอยู่เป็นวงจรจะได้ลักษณะเป็นวงล้อสี (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 6 วงจรสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.13.2 วรรณะของสี (Tone of Colour) วรรณะสี คือ ความแตกต่างของสีแต่ละกลุ่ม ในวงจรสี โดยแบ่งตามความรู้สึกด้านอุณหภูมิ โดยแบ่งออกเป็น 2 วรรณะ คือ

1. สีวรรณะร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีเหลือง, ส้มเหลือง, ส้ม, ส้มแดง, แดง และม่วงแดง (ภาพที่ 6)
2. สีวรรณะเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วยสีม่วง, ม่วงน้ำเงิน, น้ำเงิน, เขียวน้ำเงิน, เขียวและเขียวเหลือง (ภาพที่ 6)

2.13.3 สีตรงข้าม (Complementary Colour)

สีตรงข้าม หมายถึง สีที่อยู่ในด้านตรงข้ามกันในวงจรสี และมีการตัดกันอย่างเด่นชัดซึ่งจะให้ความรู้สึกที่ขัดแย้งกัน หากนำมาผสมกันจะ ได้สีกลาง (เทา) ซึ่งมีทั้งหมด 6 คู่ (ภาพที่ 6) ได้แก่

- สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง
- สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว
- สีน้ำเงิน ตรงข้ามกับ สีส้ม
- สีเขียวเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วงแดง
- สีส้มแดง ตรงข้ามกับ สีเขียวน้ำเงิน
- สีม่วงน้ำเงิน ตรงข้ามกับ สีส้มเหลือง

2.13.4 สีข้างเคียง (Analogous Colour)

สีข้างเคียง หมายถึง สีที่อยู่เคียงข้างกันทั้งซ้ายและขวาในวงจรสี มีความคล้ายคลึงกันหากนำมาจัดอยู่ด้วยกันจะมีความกลมกลืนกัน หากอยู่ห่างกันมากเท่าใดความกลมกลืนก็จะยิ่งน้อยลงความขัดแย้งก็จะมีมากขึ้น ส่วนใหญ่จะเป็นสี ในวรรณะเดียวกัน (ภาพที่ 6) สีข้างเคียง ได้แก่

- สีแดง - ส้มแดง - ส้ม หรือ ม่วงแดง - แดง - ส้มแดง
- สีส้มเหลือง - เหลือง - เขียวเหลือง หรือ ส้มแดง - ส้ม - ส้มเหลือง
- สีเขียว - เขียวน้ำเงิน - น้ำเงิน หรือ เขียวน้ำเงิน - เขียว - เขียวเหลือง
- สีม่วงน้ำเงิน - ม่วง - ม่วงแดง หรือ ม่วงน้ำเงิน- น้ำเงิน - เขียวน้ำเงิน

2.14 การใช้สื่อกับสื่อต่างๆ

ปัจจุบันสื่อนับมีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตของคนเราเป็นอย่างสูง เนื่องจากสื่อเป็นเครื่องมือสำคัญในการเผยแพร่ ประชาสัมพันธ์ สื่อสาร และให้ข้อมูลข่าวสารแก่คนในสังคม สื่อในปัจจุบันนี้มีมากมายหลายรูปแบบ การสร้างสื่อต่างๆ จำเป็นต้องมีการออกแบบ เพื่อให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้ โดยเฉพาะสื่อที่ใช้การรับรู้ทางการเห็น (Visual Medias) นอกเหนือจากรูปแบบ และวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจแล้ว การใช้สื่อนับว่ามีส่วนสำคัญในการออกแบบสื่อ เพราะสีจะเกี่ยวข้องกับความรู้สึก ความงาม และดึงดูดความสนใจของคนดู โดยในที่นี้จะขอเน้นเรื่องการใช้สีกับ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อนิเทศ หรือ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเรา ซึ่งต้องนำสีมาใช้กับภาพ ตัวอักษร และทิวทัศน์ หรือเรียกว่างานกราฟฟิค เช่น การออกแบบปกหนังสือ ป้ายโฆษณา ป้ายนิเทศ ป้ายสัญลักษณ์ การจัดบอร์ด สื่อการเรียนรู้ โหม่งเพลงและเว็บไซต์ต่างๆ ฯลฯ ซึ่งมีข้อพิจารณาดังนี้

2.14.1 ข้อพิจารณาในการใช้สีกับการสร้างสื่อ

สี มีความสำคัญในการสร้างสื่อเป็นอย่างสูง เพราะสี จะช่วยสร้างความสวยงาม น่าสนใจ และเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาของผู้ชมได้เป็นอย่างดี การใช้สีในสื่อรูปแบบต่าง ๆ นั้นมีหลักที่ควรนำมาพิจารณาดังต่อไปนี้ (ทวีพร ทองคำใบ ย่างถึงในวิบูล จันทร ธรรม , 2542)

1. สื่อที่มีสีที่น่าสนใจจะช่วยให้การอธิบายชัดเจนขึ้น เช่น การใช้แผนภูมิ แผ่นภาพ แผนที่ เพราะสีจะช่วยเน้นบางสิ่งให้เห็นเด่นชัด และเน้นเรื่องที่สำคัญๆ ที่น่าสนใจได้
2. สื่อช่วยสร้างบรรยากาศทัศนคติและรสนิยมที่ดีต่อผู้ดูได้มากเพราะสีมีค่าทางสุนทรียภาพ และมีผลต่อความรู้สึกของคน
3. สีที่มีความสอดคล้องกัน เมื่อนำมาใช้ด้วยกันจะช่วยดึงดูดความสนใจได้เร็ว
4. ควรใช้สีให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น เด็กชอบสีสดใส ควรใช้สีในชั้นที่ 1 และ 2 เป็นต้น
5. ไม่ควรใช้สีมากจนเกินไป เพราะจะทำให้สับสนวุ่นวาย ลายตา ไม่เห็นสิ่งที่ต้องการนั้น
6. การใช้สีเข้มคู่กับสีอ่อน จะทำให้แลเห็นเด่นชัด และมีชีวิตชีวาว่าการใช้สีใกล้เคียงกัน
7. ควรคำนึงถึงขนาดและการสะท้อนแสงของสีแต่ละสี เพราะมีผลต่อการมองเห็น เช่น สีเข้มหรือสีมืดจะดูแคบกว่าสีอ่อนหรือสีสว่าง และสีอ่อนจะสะท้อนแสงได้ดีกว่าสีเข้ม ในสถานที่ที่มีแสงสว่างจ้ามากกว่าปกติ สีอ่อนบนพื้นสีเข้มจะรับรู้ได้ง่าย แต่หากมีแสงสว่างน้อยกว่าปกติ สีเข้มบนพื้นสีอ่อนจะรับรู้ได้ดีกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.14.2 การใช้ตัวอักษร

สิ่งที่ควรนำมาพิจารณาในการใช้ตัวอักษรเพื่อสร้างสื่อ นอกจากรูปแบบและขนาดของตัวอักษรแล้ว สีของตัวอักษร และสีพื้น ก็มีความสำคัญไม่น้อย เนื่องจากสีมีผลต่อความชัดเจนในการมองเห็น และดึงดูดความสนใจ ซึ่งสีแต่ละสีจะมีผลต่อการรับรู้ไม่เท่ากัน โดยจากการทดลองหาความยากง่ายในการรับรู้จากคู่สี 13 คู่ ของทิงเกอร์ (Tinker) โดยให้สีหนึ่งเป็นตัวอักษรวางอยู่บนสีพื้นอีกสีหนึ่ง ซึ่งได้เรียงลำดับความยากง่ายในการรับรู้ไว้ดังนี้ (Tinker อ้างถึงใน วิบุต จันทรแท้, 2542)

1. สีดำ บนพื้น สีเหลือง
2. สีเขียว บนพื้น สีขาว
3. สีแดง บนพื้น สีขาว
4. สีน้ำเงิน บนพื้น สีขาว
5. สีขาว บนพื้น สีน้ำเงิน
6. สีดำ บนพื้น สีขาว
7. สีเหลือง บนพื้น สีดำ
8. สีขาว บนพื้น สีแดง
9. สีขาว บนพื้น สีเขียว
10. สีขาว บนพื้น สีดำ
11. สีแดง บนพื้น สีเหลือง
12. สีเขียว บนพื้น สีแดง
13. สีแดง บนพื้น สีเขียว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3 วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

3.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการออกแบบกล่องฝึกทักษะเรื่องสีสำหรับเด็ก

การออกแบบกล่องฝึกทักษะเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการและการเรียนรู้เรื่องสีสำหรับเด็ก จำเป็นที่จะต้องศึกษาข้อมูลในหลายๆ ด้านเพื่อนำมาประกอบกันในการออกแบบ และสามารถแบ่งการศึกษาข้อมูลต่างๆ ได้ดังหัวข้อต่อไปนี้

3.1.1 ศึกษากลุ่มเป้าหมาย

จะต้องศึกษาเรื่องกลุ่มเป้าหมาย โดยคำนึงถึงอายุ ความสนใจ และการรับรู้ในด้านต่างๆ ที่พัฒนาขึ้นตามวัย ศึกษาจิตวิทยาขั้นพื้นฐาน ศึกษาพัฒนาการและพฤติกรรมการเล่นของเด็ก ซึ่งในที่นี้กลุ่มเป้าหมายคือ เด็กวัยอนุบาล อายุประมาณ 4-6 ปี ซึ่งจะมีพัฒนาการและการรับรู้ในด้านต่างๆ ดังนี้ คือ

พัฒนาการเฉพาะวัย

- จะปวดท้องเวลาไปโรงเรียนเพราะต้องปรับตัวเอง หรือเมื่อเจอกับอาหารที่ไม่ชอบ
- อาบน้ำเองได้ดีกว่าเดิม ไปห้องน้ำได้เอง
- สนใจเป็นพิเศษในการทำความสะอาด ส่วนหน้า คอและผม
- บอกได้ว่า ชอบ หรือ ไม่ชอบ กินอะไร
- กินอาหารได้เอง ยุ่งยากเลอะเทอะน้อยลง
- ชำนาญการใช้ช้อนส้อม
- จัดการเรื่องแต่งตัวได้เอง เช่น ติดกระดุมเม็ดโต ฯลฯ ยังมีปัญหาเกี่ยวกับกระดุมเม็ดเล็ก ๆ ยังผูกเชือกรองเท้าหรือผูกโบว์ไม่ได้
- ชอบทำกิจวัตรประจำวันตามลำพังตัวเอง
- มักจะฝันร้าย หรือกลัวตอนกลางคืน เช่น สัตว์ร้าย สัตว์ประหลาด ฯลฯ

การเล่น

- มีจินตนาการและการคิดค้นที่สูงส่งมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ชำนาญในการเล่นคอบล็อก
- คิดได้ล่วงหน้าว่าอยากค่อเป็นอะไร
- เล่นคนเดียวหรือเล่นกับกลุ่มเพื่อน 1-3 คนได้
- ต่อภาพจิ๊กซอขนาด 26 ชิ้นได้สำเร็จ
- เริ่มสนใจเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน มากกว่านิทานสำหรับเด็ก หรือเรื่องที่เคยชอบ
- ใช้ความคิดในการเลือกสรรหาเศษวัสดุมาทำสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ให้เข้ากันได้

กล้ำมเนื้อใหญ่

- เดินเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ออกรอกเส้นในระยะ 10 ฟุต
- ขึ้นและวิ่งบนปลายเท้าได้นานหลายวินาที
- กระโดดกางขาสลับขา และกระโดดได้ไกล
- ปีนป่าย ลื่นไถล โหนตัวไปมาได้คล่อง
- ควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายได้ดี
- รู้จักโยนเตะและรับลูกบอล
- ขี่จักรยานสามล้อได้ และพร้อมจะเรียนรู้ การขี่รถจักรยาน สองล้อ
- ลงบันไดก้าวสลับขาได้

กล้ำมเนื้อเล็ก

- ใช้มือได้ดี จับดินสอ พู่กัน สีเทียนได้ถูกต้อง
- บอกมือซ้ายหรือขวาได้เฉพาะของตัวเอง
- วาดรูปคนในส่วนหัว แขน ขา และลำตัวได้
- วาดรูปบ้านมีประตู หน้าต่างและหลังคาได้
- ก่อนจะวาดรูป จะบอกได้ว่าจะวาดอะไร
- วาดรูปวงกลม กากบาทสี่เหลี่ยมได้
- ช่วง 5 1/2 ขวบจะวาดได้ดี
- คัดลอกพยัญชนะบางตัวได้
- สนใจเล่นเกมใหญ่ ๆ ได้
- ร้อยไหมพรมขึ้นลงบนแผ่นพลาสติกที่เจาะเป็นรู ๆ ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาษา

- พูดได้คล่องแคล่วและถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ แต่ยังไม่ออกเสียงพยัญชนะบางตัวไม่ได้ชัดเจน เช่น ส ว ฟ
- บอกความหมายของคำนามได้
- สนใจคำใหม่ ๆ พยายามค้นหาความหมายของคำ
- ชอบการอ่าน
- จดจำเรื่องโปรดและมักแสดงท่าทางประกอบ เวลาอยู่กับเพื่อนหรือผู้คนเดียว
- ชอบท่องหรือร้องเพลง ที่มีจังหวะและเนื้อร้องที่มีคำสัมผัสกันหรือ โขนนาทางทีวี
- บอกชื่อนามสกุล ที่ผู้ได้
- บางคนอาจบอกวัน เดือน ปี เกิด ได้ด้วย

สังคม

- อยากทำให้พ่อแม่และผู้ใหญ่ในบ้านพึงพอใจ
- สัมพันธ์ใกล้ชิดกับพ่อได้ดี
- และเชื่อฟังพ่อมากกว่าแม่
- คบหาเพื่อนได้ดี
- รู้จักการเป็นผู้นำ การเสนอความเห็น
- รู้จักการผูกมิตร การแบ่งปันของเล่น การเป็นเพื่อนกัน
- สนใจเรื่องสนุกขบขัน

อารมณ์และจิตใจ

- รู้จักกลัว อธิบายถึงความกลัวและความวิตกกังวลนั้น ได้ดีขึ้น
- ชอบเป็นอิสระ อยากให้ทุกคนปฏิบัติเหมือนเขาเป็นผู้ใหญ่
- แสดงความตั้งใจ และมั่นใจในตัวเองมากขึ้น
- ต้องการตัดสินใจด้วยตนเอง
- ยอมรับการลงโทษที่ยุติธรรม
- ยังแสดงความอยากได้ในสิ่งของของคนอื่น บางครั้งเอาไปซ่อนหรือทำลายมันเสีย
- เวลาเครียด ชอบดึงมุก กัดเล็บ ปัดจมูก กะพริบตาถี่ ๆ สั่นหัว หรือทำเสียงครี้อ ๆ ในคอ ฯลฯ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- คุณിവหัวแม่มือก่อนนอน หรือเวลาเหน็ดเหนื่อย
- สนใจเรื่อง การเกิด การแต่งงาน การตาย

สติปัญญา

- ชอบฝึกสมองลงปัญญา
- นับนิ้วมือข้างหนึ่งต่อเนื่องไปอีข้างหนึ่งได้
- บอกจำนวนสิ่งของได้
- เข้าใจเรื่องขนาดและค่าแสดงปริมาณ เช่น ครึ่งหนึ่ง กับทั้งหมด ใหญ่เล็ก มากกว่าน้อยกว่า สูงสุดเค็ยสุด
- จัดแยกกลุ่มได้ตามขนาด สี รูปร่าง และอะไรคู่อะไร
- ชอบเกมต่อภาพ โดมิโนรูปภาพ
- แสดงความสนใจในอาชีพต่าง ๆ

3.1.2 ศึกษาเรื่องสี

นอกจากจะศึกษาเรื่องกลุ่มเป้าหมายแล้ว สิ่งที่น่าสนใจไม่ได้เลยก็คือ การศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาในงานที่ต้องการจะนำมาใช้เป็นหลักในการออกแบบ ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับสี โดยจะต้องดูว่าทฤษฎีสี และข้อมูลเรื่องสีเรื่องใด ที่เหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มเป้าหมาย และที่สำคัญจะต้องไม่ยากเกินความสามารถที่กลุ่มเป้าหมายจะรับรู้ได้ และจากการศึกษากลุ่มเป้าหมายวัย 4-6 ปีแล้ว จึงกำหนดเนื้อหาในการออกแบบเป็น 2 ส่วน คือ

1. สอนให้รู้จักสีต่างๆ โดยอาศัยการเรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัว

การเริ่มต้น การสอนเรื่องสีสำหรับเด็ก ควรสอนให้เด็กรู้จักสีต่างๆ ที่มีอยู่เสียก่อน เมื่อเด็กสามารถจดจำและรู้จักสีต่างๆ ที่มีอยู่ได้แล้ว จากนั้นจึงค่อยสอนเรื่องสีที่กว้างออกไปโดยอาศัยความสัมพันธ์เรื่องสีกับสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก เช่น เรื่องสีของสัตว์ สัตว์แต่ละชนิดมักจะมีสีประจำตัวของมัน เช่น กบสีเขียว แะงสีขาว สาเหตุที่สัตว์ต่างๆ มีสีที่แตกต่างกันก็เพราะเหตุผลต่างๆ กัน เช่น เพื่อดึงดูดหรือใช้ขับไล่ เพื่อทำให้ตัวเองเด่น เพื่อกลมกลืนกับกลุ่ม หรือเพื่ออด โก้ถึงควมมีชีวิตชีวาของมัน

ในการที่จะผสมพันธ์
การสอนเรื่องสีจากสิ่งใกล้ตัวเด็กและเรื่องที่เด็กสนใจจะทำให้เด็กอยากที่จะเรียนรู้และจดจำสีในธรรมชาติได้ง่ายกว่าการท่องจำ นอกจากนี้จะได้ความรู้เรื่องสีแล้ว เด็กยังได้เรียนรู้เรื่องสิ่งแวดล้อมไปในตัวด้วย โดยผู้สอนอาจจะตั้งคำถามให้เด็กคิดว่า สิ่งของชิ้นนี้มีสีอะไร เป็นการทำให้เด็กได้เรียนรู้สีที่อยู่รอบๆ ตัว ซึ่งจะช่วยในการพัฒนาการด้านความคิดและสติปัญญาด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การผสมสี

จริง ๆ แล้วสีต่าง ๆ ที่เรามองเห็นเกิดจากการผสมสีใน 2 รูปแบบ คือ

2.1 การผสมสีแบบบวก (Additive Color Mixing)

เป็นการผสมสีของ "แสง" ซึ่งอาจเข้าใจยากสักหน่อย เพราะแตกต่าง จากความคุ้นเคยที่เราเคยรู้กันมา แสงสีขาวที่เห็นทั่วไปนั้นประกอบด้วยแสงที่มีความยาวคลื่น ต่าง ๆ กันซ้อนทับรวมตัวกัน เกิดเป็นสีอื่นต่าง ๆ จึงเรียกว่า "สีแบบบวก" โดยมีแม่สีพื้นฐานคือ สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน (Red Green and Blue) เมื่อสามสีนี้ผสมกันจะได้สีขาว (สังเกต ว่าจะต่างจากที่เคยเรียนมาตอนเด็ก ๆ ที่มีแม่สีคือ สีแดง เหลือง น้ำเงิน ผสมกันได้สีดำ) หลักการนี้นำไปใช้กับการมองเห็นสีที่เกิดจากการผสมกันของแสง เช่น จอมอนิเตอร์ จอโทรทัศน์ ที่เรียกว่า RGB Mode



ภาพที่ 7 การผสมสีแบบบวก

2.2 การผสมสีแบบลบ (Subtractive Color Mixing)

เป็นสีที่เกิดจากการดูดกลืนแสงสะท้อนจากวัตถุ คือเมื่อมีลำแสงสีขาวตกกระทบวัตถุสีต่าง ๆ คลื่นแสงบางส่วนจะถูกดูดกลืนไว้ และสะท้อนเพียงบางสีออกมา จึงเป็นที่มาของชื่อ "สีแบบลบ" มีแม่สีคือ สีฟ้าแกมเขียว (Cyan) สีม่วงแดง (Magenta) และสีเหลือง (Yellow) เมื่อสามสีผสมกันจะเป็นสีดำเพราะแสงถูกดูดกลืนไว้หมด ไม่มีแสงสะท้อนมาเข้าตา จึงไม่เกิดสีอะไร ตาจึงเห็นเป็นสีดำ หลักการนี้ได้นำไปใช้กับการผสมสี เพื่อใช้ในการพิมพ์ โดยใช้แม่สี แต่เพิ่มสีดำขึ้นมาอีกสีหนึ่งผสมกันเป็นโทนต่าง ๆ ด้วยใช้เม็ดสกรีน ทำให้ได้ภาพสีอื่นสมจริง ดังนั้น หากต้องทำงานเกี่ยวกับสิ่งพิมพ์ ต้องเตรียมภาพด้วยระบบสีนี้ ในโปรแกรมเรียกว่า CMYK Mode



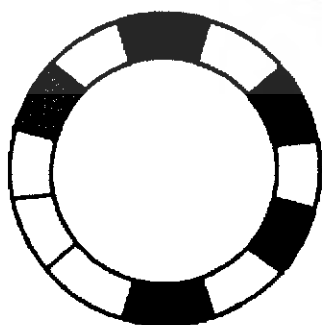
ภาพที่ 8 การผสมสีแบบลบ

วงจสี Color Wheel ก็คือ การวางเนื้อสี เรียงกันตามการผสมสีของสารที่เรามองเห็นโดยตัวอย่างของแบบจำลองวงจสีจะหีบขบมาศึกษากันนี้ เป็นแบบ 12 สี มาตรฐานที่ใช้กันอยู่ในปัจจุบัน ลองมาดูภาพประกอบความเข้าใจกันสักเล็กน้อย

1. แรกเริ่มเดิมทีเรามี 3 สีเป็นต้นกำเนิด คือแม่สี หรือ สีปฐมภูมิ Primary Colors

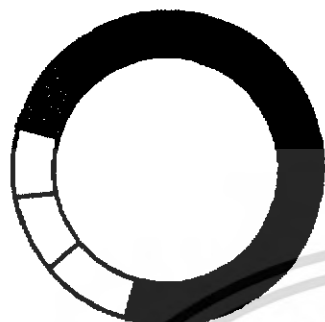


2. สีที่ได้จากการผสมแม่สีทั้ง 3 เข้าด้วยกัน เรียกว่า สีขั้นที่ 2 หรือ สีทุติยภูมิ Secondary Colors



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สีที่ได้จากการผสมแม่สี และสีขั้นที่ 2 ออกมากลายเป็นสีขั้นที่ 3 หรือ สีตติยภูติ Tertiary Colors



3.1.3 การออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก

การออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ต้องศึกษา การออกแบบใดๆ ก็ตามจะต้องคำนึงถึงการรับรู้ของเด็กตามอายุ โดยจะต้องศึกษาจากหนังสือที่มีรายละเอียดน้อย สีสดใสไปจนถึงภาพที่มีรายละเอียดเพิ่มมากขึ้นตามอายุและระดับการศึกษาของเด็ก รวมถึงวิเคราะห์ภาพประกอบที่อยู่ภายในหนังสือเล่มนั้นๆ ด้วย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสีที่ใช้ หรือตำแหน่งการจัดวางภาพ การออกแบบหนังสือเด็ก หมายถึงการออกแบบสิ่งพิมพ์ เพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กโดยคำนึงถึงอายุและการศึกษา ความสามารถในการอ่านและการรับรู้ในด้านต่างๆ ที่พัฒนาขึ้นตามวัย เช่น

1. เด็กอายุไม่เกิน 3 ปี

หนังสือควรเป็นภาพตัดทอนง่ายๆ รายละเอียดน้อยๆ สีสดใส หนังสือมีความคงทนแข็งแรง มีการป้องกันการฉีกขาดง่าย เนื้อเรื่องยังไม่ประชิดปะต่อ

2. เด็กอายุ 3-6 ปี

เริ่มสามารถประชิดปะต่อเรื่องราวได้ ภาพประกอบมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น

3. เด็กอายุ 6-11 ปี

สามารถอ่านเรื่องราวที่เป็นนิทาน ความรู้รอบตัวต่างๆ ภาพประกอบมีความสมจริงมากขึ้น

4. เด็กอายุ 11-14 ปี

เป็นวัยที่เข้าสู่การอ่านวรรณกรรม ภาพประกอบเริ่มมีสัดส่วนน้อยลงกว่าตัวหนังสือ มีรายละเอียด มีความสมจริง

3.1.4 การออกแบบอุปกรณ์ประเภทเสริมทักษะเด็ก

อุปกรณ์เสริมทักษะเด็ก ควรมีลักษณะการออกแบบโดยรวมดังนี้

1. มีสีสันสดใสและมีเทคนิคน่าสนใจ
2. การใช้ภาษาควรเป็นภาษาเรียบง่ายเป็นกันเอง
3. การนำเสนอเรื่องราวมักจะทำให้เรื่องราวที่เด็กสนใจและสร้างวิธีดึงดูดความสนใจจากเด็ก



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

แนวทางการออกแบบ

การออกแบบสื่อฝึกทักษะเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการการเรียนรู้เรื่องสีสำหรับเด็ก จำเป็นที่จะต้องยึดหลักสำคัญ ดังนี้ คือ

1. สร้างความน่าสนใจและประทับใจให้แก่เด็ก
2. นำเสนอเรื่องราวในรูปแบบที่เด็กสนใจและดึงดูดความสนใจจากเด็ก
3. เนื้อหาที่ต้องการสื่อออกไปนั้น เด็กสามารถเข้าใจได้ดี
4. ใช้ภาษาง่ายๆเป็นกันเอง

4.1 แนวคิดในการออกแบบกล่องฝึกทักษะเรื่องสีสำหรับเด็ก

แนวคิดที่ 1 ในการออกแบบ

ทำเป็นเกมส์ฝึกทักษะพร้อมกับสอดแทรกความรู้เรื่องสีต่างๆ เข้าไปในเกมส์นั้นๆ ด้วย เพื่อที่ว่าเด็กจะรู้สึกสนุกและไม่เบื่อกับการเรียนรู้ แต่ข้อเสียสำหรับแนวคิดนี้คือ เราไม่สามารถสอดแทรกความรู้ได้มากเท่าที่คิดเนื่องจากข้อจำกัดของเกมส์ หากเกมส์นั้นชากเกินไป เด็กก็จะรู้สึกไม่สนุกและไม่อยากเล่น ซึ่งเท่ากับว่าไม่มีการเรียนรู้ใดๆ เกิดขึ้น

แนวคิดที่ 2 ซึ่งปรับปรุงมาจากแนวคิดที่ 1

ทำเป็นสื่อฝึกทักษะ ที่สอดแทรกความสนุกสนานลงไปด้วย คือออกแบบให้เด็กลงมือปฏิบัติไปพร้อมกับการเรียนรู้ จะไม่ซับซ้อนเท่าเกมส์ ซึ่งสื่อฝึกทักษะจะมีคำแนะนำในการเล่นให้ ทำให้เด็กสามารถเข้าใจได้ง่ายว่าจะต้องทำอะไรบ้าง การเล่นจึงจะบรรลุผล ซึ่งสื่อที่ออกแบบก็จะมีลูกเล่นที่ทำให้เด็กสนใจและอยากที่จะลองเล่น

4.2 เนื้อหาที่จะนำมาออกแบบ

เนื้อหาเรื่องสี ที่จะนำมาออกแบบ แบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วน คือ

4.2.1 สอนให้รู้จักสีต่างๆ

สอนเด็กให้รู้จักสี เขียว แดง ขาว เหลือง น้ำเงิน ส้ม ชมพู โดยอาศัยการเรียนรู้จากสิ่งใกล้ตัว จึงใช้เรื่องของสีของสัตว์มาออกแบบ เนื่องจากเห็นว่าเป็นเรื่องที่มีประโยชน์ต่อตัวเด็ก ในการที่จะศึกษาไปพร้อมๆ กับเรียนรู้โลกภายนอกไปด้วย และเรื่องสัตว์ก็เป็นเรื่องที่เด็กอนุบาลสนใจ และอยากเรียนรู้อยู่แล้ว ดังนั้นจึงง่ายกว่าที่จะสอนเป็นทฤษฎี หรือบอกให้เด็กท่องจำ

4.2.2 การผสมสี

เนื่องจากเป็นเด็กเล็ก ฉะนั้นจึงไม่จำเป็นที่จะต้องเน้นเนื้อหามากนัก แต่สิ่งที่ต้องการมากกว่าคือ ให้เด็กรู้สึกสนุกกับการผสมสี ในที่นี้จะใช้เพียงการผสมสีขั้นปฐมภูมิหรือ แม่สี 3 สีมาผสมกันจนกลายเป็นสีขั้นที่ 2 ที่เรียกว่า สีทุติยภูมิ เท่านั้น ซึ่งจะมีสีที่เกิดขึ้นใหม่ 3 สี นั่นก็คือ

สีเขียว เกิดจากสีเหลือง + สีนํ้าเงิน

สีส้ม เกิดจากสีแดง + สีเหลือง

สีม่วง เกิดจากสีแดง + สีนํ้าเงิน

4.3 การออกแบบสื่อฝึกทักษะ

4.3.1 การออกแบบสื่อฝึกทักษะ ชุด การรู้จักสีต่างๆ จากสิ่งใกล้ตัว

ในที่นี้ใช้สัตว์ซึ่งเป็นสิ่งใกล้ตัวและเป็นเรื่องที่เด็กวัยนี้สนใจมาออกแบบ โดยแนวคิดหลักคือ ต้องการให้เด็กมีส่วนร่วมในการใช้สื่อฝึกทักษะให้ได้มากที่สุด การที่เด็กสามารถเรียนรู้เรื่องสีจากสัตว์ได้ นอกจากจะทำให้เด็กเรียนรู้และรู้จักสีต่างๆ แล้ว ยังส่งผลต่อพัฒนาการด้านสติปัญญาและความรู้รอบตัวของเด็กด้วย

การออกแบบต้องดูไปถึงพัฒนาการของเด็กวัยนี้ว่าสามารถทำอะไรได้บ้าง และการออกแบบสามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กวัยนี้ได้มากน้อยเพียงใด และจากการศึกษาทำให้ทราบว่าเด็กวัยนี้มีพัฒนาการทางด้านกล้ามเนื้อที่กำลังพัฒนา ดังนั้น จึงคิดที่จะให้เด็กใช้มือ สายตา กล้ามเนื้อเล็กเช่น นิ้วมือ ทำกิจกรรมต่างๆ ที่เรากำหนด แนวคิดในการออกแบบมีด้วยกัน 2 แบบ

แบบที่ 1 ชื่อเรื่องพานกลับบ้าน
จะทำแผ่นภาพที่สามารถพับและตั้งเล่นได้ เป็นคล้ายกับปฏิทินตั้งโต๊ะ



ภาพที่ 9 แผ่นภาพพับได้

ภายในแผ่นภาพจะมีลูกนกอยู่ และจะเจาะเส้นทางให้เด็กสามารถลากนกไปส่งถึงบ้านของนกตัวนั้นๆ โดยกำหนดว่านกกับบ้านจะต้องมีสีเดียวกัน แต่ข้อเสียของแนวคิดนี้คือ เด็กสามารถลากนกไปได้ทุกๆบ้านไม่สามารถกำหนดได้เนื่องจากเส้นทางมีขนาดเท่ากันหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภายในแผ่นภาพจะมีลูกกบอยู่ และจะเจาะเส้นทางให้เด็กสามารถตากนกไปส่งถึงบ้านของนกตัวนั้นๆ โดยกำหนดว่านกกับบ้านจะต้องมีสีเดียวกัน แต่ข้อเสียของแนวคิดนี้คือ เด็กสามารถตากนกไปได้ทุกๆบ้านไม่สามารถกำหนดได้เนื่องจากเส้นทางมีขนาดเท่ากันหมด

แบบที่ 2 ทำเป็นหนังสือ “ ลีอะไรเอ๋ย ”

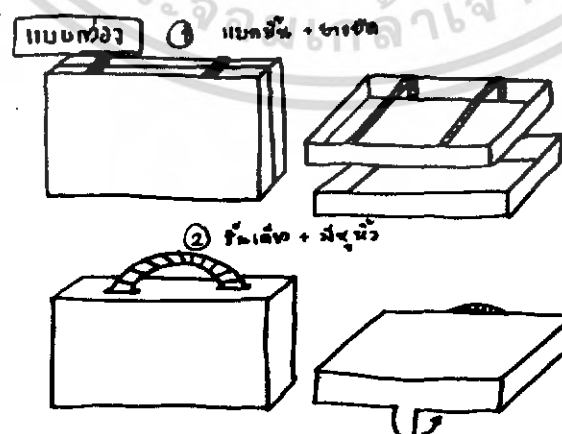
เป็นหนังสือที่มีสีที่ขาดหายไปในแต่ละหน้า ให้เด็กหาส่วนที่ขาดหายไปมาเติมให้ถูกต้อง และจากการสำรวจจึงคิดที่จะใช้ผ้ามาทำในส่วนของสีที่หายไป เนื่องจากมีความคงทน และแข็งแรงมากกว่ากระดาษ ที่เด็กเล่นเพียงไม่กี่ครั้งก็อาจจะพังได้ นอกจากนี้ผ้ายังมีความนุ่มและมีพื้นผิวที่น่าสัมผัสเหมาะที่จะเป็นของเล่นสำหรับเด็กเล็กอีกด้วย การออกแบบจึงคิดที่จะทำผ้ามาสวมที่ส่วนที่ขาดหายไป เพราะต้องการให้เด็กได้ใช้ความพยายามในการสวมผ้า เป็นการฝึกความอดทน ฝึกสมาธิ และส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อได้เป็นอย่างดี

4.3.2 การออกแบบสื่อฝึกทักษะ ชุด การผสมสี

มีแนวคิดที่จะใช้สีน้ำ กับ แผ่นใส แต่เนื่องจากเห็นว่า สีน้ำ ค่อนข้างชู่ชากและเราไม่สามารถที่จะควบคุมการเล่นของเด็กได้ ฉะนั้นจึงเลือกการผสมสีด้วยแผ่นใส เนื่องจากสะดวกกว่าและเห็นผลการผสมสีที่ใกล้เคียงกัน ออกแบบให้เด็กนำแผ่นใสมาซ้อนทับกัน โดยจะมีแผ่นใสแผ่นหนึ่งไว้ให้แล้ว สาเหตุที่ไม่ให้เด็กเลือกทั้ง 2 สีมาผสมกัน เนื่องจากเห็นว่าเป็นเด็กเล็ก การผสมหากยังไม่มี ความเข้าใจ อาจใช้เวลานานกว่าจะสำเร็จ หรืออาจไม่สำเร็จเลยก็ได้ ดังนั้น จึงให้เด็กเลือกเพียงสีเดียวใน 3 สีที่มีอยู่มาผสม จะคิดว่าจะทำให้เด็กสนุกมากกว่า

4.4 แบบร่าง

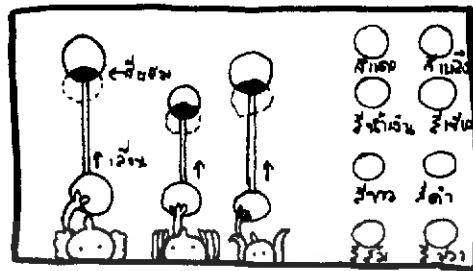
4.4.1 การออกแบบกล่องฝึกทักษะ



ภาพที่ 10 รูปแบบกล่อง

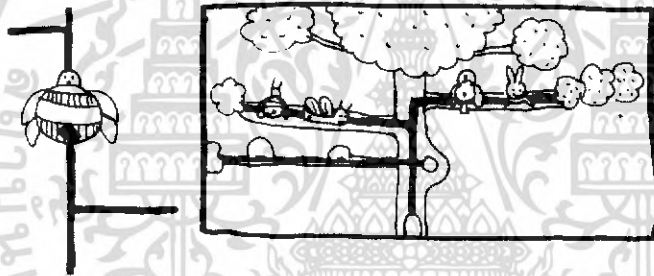
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ออกแบบเป็นเนื้อหาสอนเรื่องสีไปในตัว



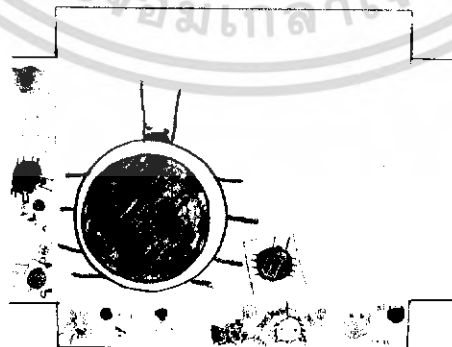
ภาพที่ 11 ลายกล่องแบบที่ 1

2. ออกแบบเป็นเกมส์ พาสัตว์กลับบ้าน โดยลากสัตว์กลับบ้านตามสีของสัตว์นั้นๆ ให้ถูกต้อง



ภาพที่ 12 ลายกล่องแบบที่ 2

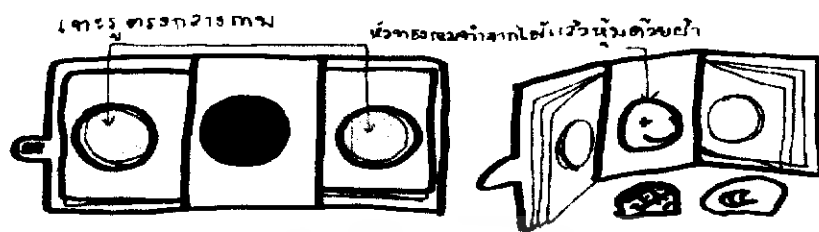
3. ออกแบบเป็นลายเส้นเด็ก มีลูกเล่นให้เด็กสามารถเล่นบนกล่องได้ด้วย คือ สร้างจุดสีและให้เด็กโยงภาพระหว่างสัตว์กับสีให้ถูกต้อง



ภาพที่ 13 ลายกล่องแบบที่ 3

4.4.2 การออกแบบหนังสือผ้ารูปสัตว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



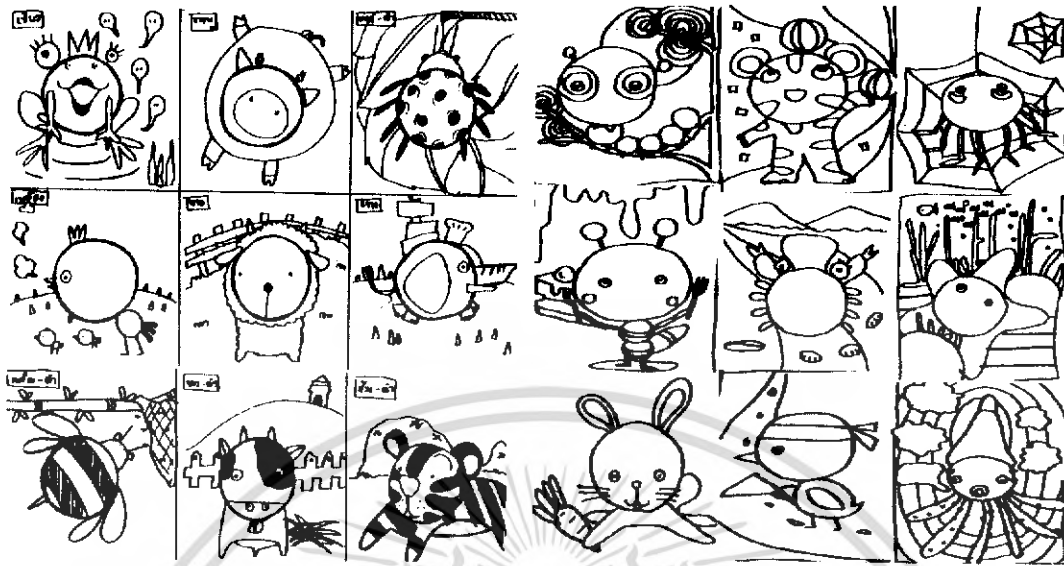
ภาพที่ 14 รูปแบบของหนังสือ



ภาพที่ 15 รูปแบบภาพและการจัดวาง

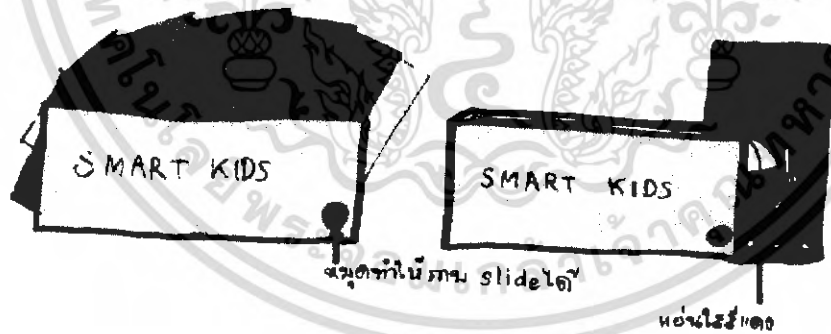
ภาพที่ 16 การออกแบบภาพประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 17 การออกแบบภาพประกอบจริง

4.4.3 การออกแบบหนังสือการผสมสี

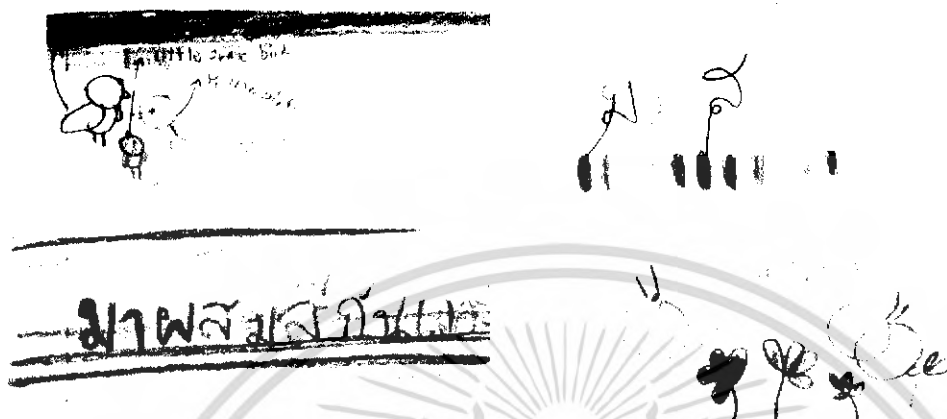


ภาพที่ 18 รูปแบบของหนังสือเป็นแบบสไลด์ด้านข้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

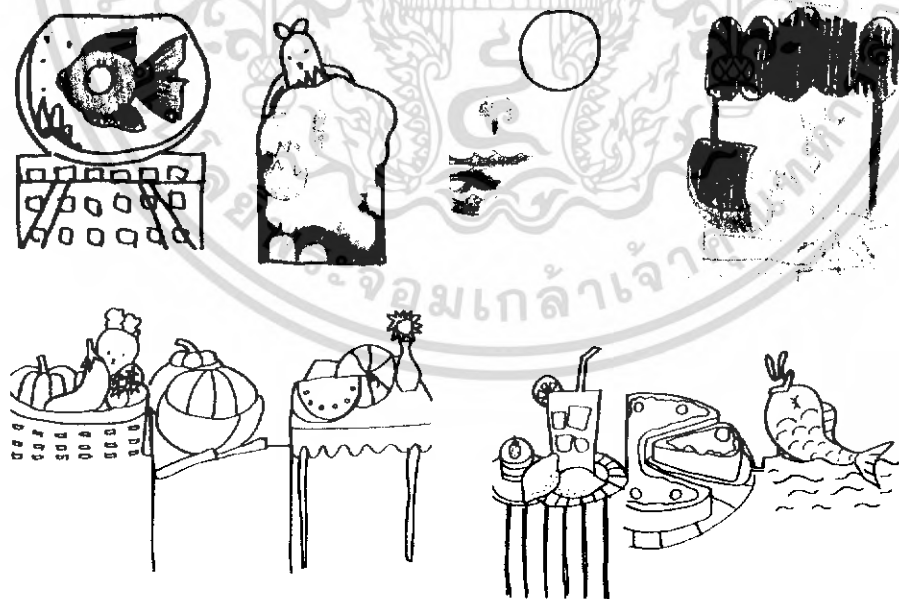
การออกแบบลายปก

ใช้เป็นลายเส้น มีสีสันสดใส ดูสนุกสนาน



ภาพที่ 19 ลายปกหนังสือสอนการผสมสี

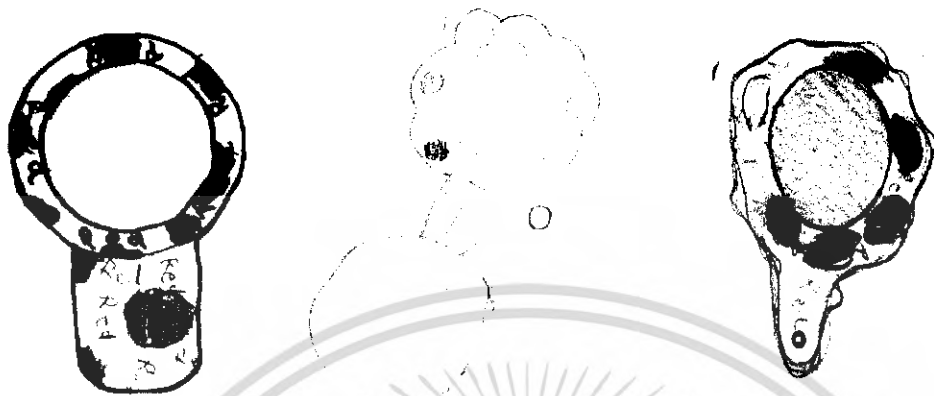
การออกแบบภาพประกอบ



ภาพที่ 20 ภาพประกอบภายในเล่ม

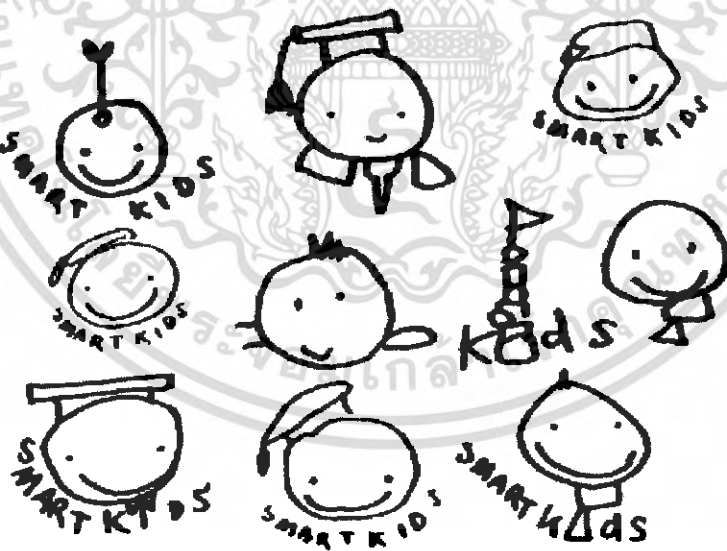
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การออกแบบการ์ดแผ่นใส



ภาพที่ 21 ออกแบบการ์ดแผ่นใส

4.4.4 โลโก้ Smart Kid



ภาพที่ 22 ออกแบบโลโก้ Smart Kid

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

การนำเสนอผลงานจริง

ผลงานที่จะนำเสนอ จัดทำเป็นกล่องฝึกทักษะเรื่องสี หัวข้อ Studying colors สอนการเรียนรู้เรื่องสี สำหรับเด็กอนุบาล โดยภายในกล่องจะมีชุดฝึกทักษะ 2 ชุด ได้แก่

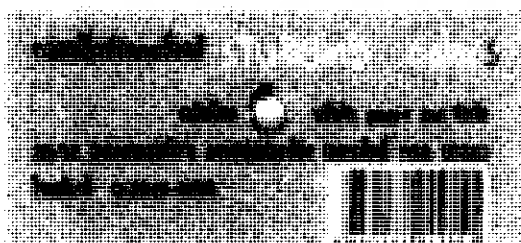
1. หนังสือคำรูปสัตว์ สอนเรื่องสี ให้เด็กรู้จักสีของสัตว์แต่ละชนิดซึ่งมีความแตกต่างกัน
2. หนังสือสอนการผสมสีด้วยแผ่นใส

5.1 กล่องฝึกทักษะเรื่องสี studying colors

ฝากล่องออกแบบเป็นลายเส้นแบบเด็ก ลายด้านบนเป็นรูปที่แสดงให้เห็นถึงอุปกรณ์ฝึกทักษะ ภายในกล่อง เช่น การ์ดแผ่นใส ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ใช้กับหนังสือสอนเรื่องการผสมสี ส่วนลายสัตว์ต่างๆ เช่น ตัวเต่าทองหรือสัตว์ที่อยู่ตรงขอบทั้งสี่ด้านก็เป็นสัตว์ที่อยู่ภายในหนังสือคำ นอกจากนี้แล้วมีการออกแบบจุดสีเพิ่มเข้าไปเพื่อให้เด็กสามารถโยงเส้นระหว่างสัตว์กับจุดสี ให้เด็กจับคู่สีที่ถูกต้อง

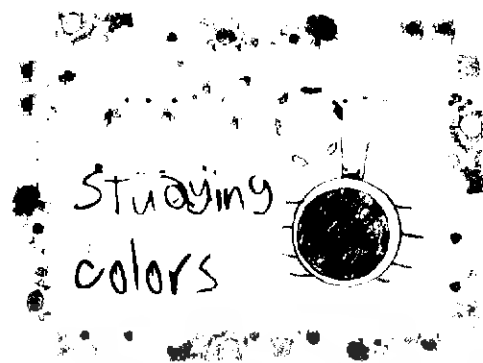


ภาพที่ 23 กล่องฝึกทักษะ



ภาพที่ 24 ป้ายติดข้างกล่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 25 ลายบนฝากล่อง

ภายในกล่องฝึกทักษะประกอบด้วย

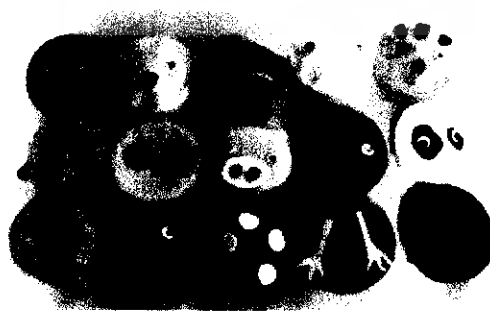
หนังสือผ้า ซึ่งจะมีอุปกรณ์ประกอบด้วย คือ จุกผ้ารูปสัตว์ต่างๆจำนวน 15 แบบ และหนังสือการผสมสี ซึ่งมีการ์ดแผ่นใสเป็นอุปกรณ์ประกอบเช่นกัน



ภาพที่ 26 ด้านในกล่องฝึกทักษะ

5.2 ชุดฝึกทักษะหนังสือผ้ารูปสัตว์ “ สีสอะไรเอ่ย ”

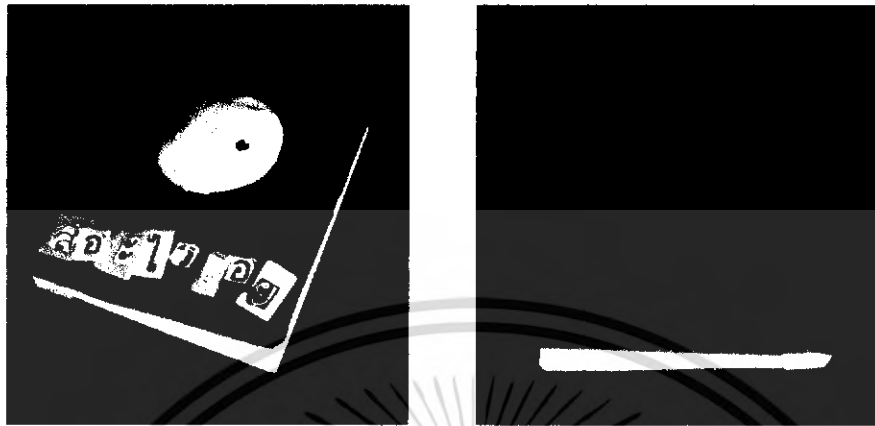
ประกอบด้วย 5.2.1 จุกผ้าจำนวน 15 แบบ



ภาพที่ 27 จุกผ้ารูปสัตว์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2.2 หนังสือผ้ารูปสัตว์ “ ลีอะไรเอ๋ย ”



ภาพที่ 28 ปกหน้าและปกหลัง

หน้าที่ 1

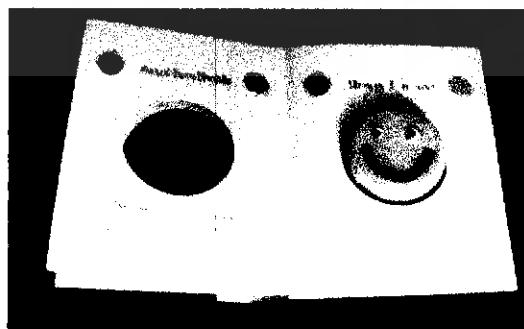
ออกแบบให้มีลักษณะคล้ายกับเป็นจานสี โดยหัวตุ๊กตาตรงกลางก็คือ Logo บางส่วนของบริษัท
ผู้จัดทำ หน้าสุดท้ายจะเห็น Logo ทั้งหมด



ภาพที่ 29 หน้า 1

หน้าที่ 2-3

บอกรายละเอียดและลักษณะของหนังสือ

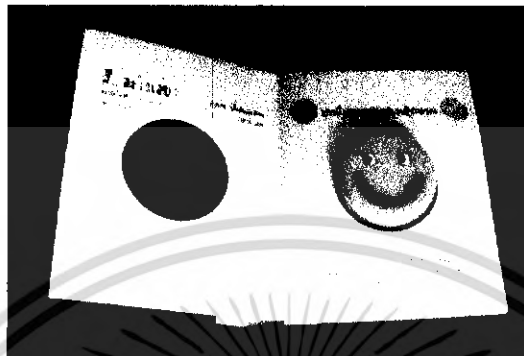


ภาพที่ 30 หน้า 2-3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าที่ 4-5

คำแนะนำในการใช้หนังสือและวิธีการเล่น



ภาพที่ 31 หน้า 4-5

หน้าที่ 6-7

ภาพประกอบการออกแบบภาพประกอบจะเน้นสีสันสดใส มีการใช้สิ่งแวดล้อมต่างๆ ของสัตว์ชนิดนั้นมาช่วยทำให้เด็กรู้ว่าสัตว์นั้นคืออะไร ในที่นี้จึงใช้ ไม้บับ และลูกช้อน มาช่วยทำให้ภาพชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 32 หน้า 6-7

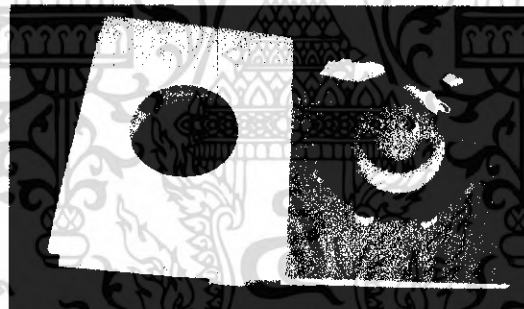
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าที่ 8-9

หน้าด้านซ้ายของทุกหน้า จะออกแบบให้เหมือนเป็นเงาของสัตว์ที่มองจากด้านหลังของภาพสัตว์
หน้าที่แล้ว ซึ่งสีของเงาจะต่างกันตามสีประจำตัวของสัตว์ชนิดนั้นๆ สีที่ใช้ถือเป็นคำเฉลยว่าภาพ
สัตว์ด้านหน้ามีสีอะไร ในที่นี้บอกได้ว่า สัตว์ด้านหน้าคือภาพกบมีสีเขียว ส่วนหน้าที่ 9 คือภาพแกะ
ต้องหาจุกครอบสีขาวที่มีลักษณะเหมือนแกะมาครอบลงไป



ภาพที่ 33 หน้า 8-9



ภาพที่ 34 หน้า 10-11



ภาพที่ 35 หน้า 12-13

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 36 หน้าที่ 14-15



ภาพที่ 37 หน้าที่ 16-17



ภาพที่ 38 หน้าที่ 18-19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 39 หน้าที่ 20-21

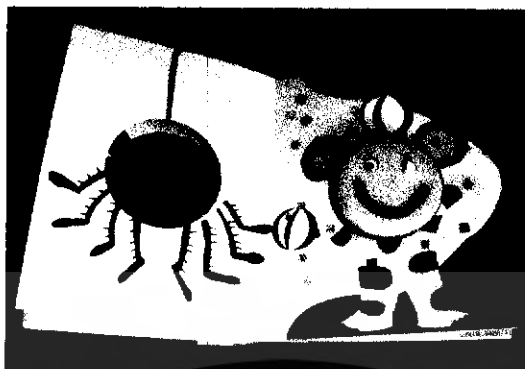


ภาพที่ 40 หน้าที่ 22-23



ภาพที่ 41 หน้าที่ 24-25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 42 หน้าที่ 26-27

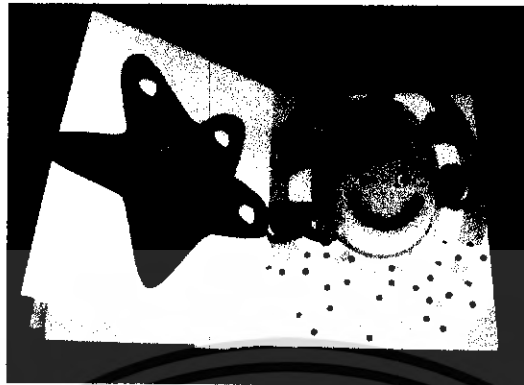


ภาพที่ 43 หน้าที่ 28-29



ภาพที่ 44 หน้าที่ 30-31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

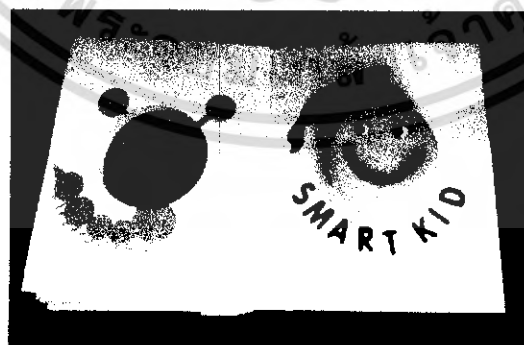


ภาพที่ 45 หน้า 32-33



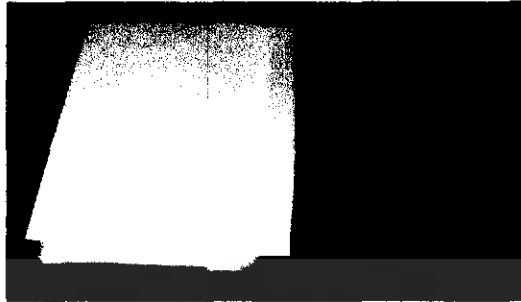
ภาพที่ 46 หน้า 34-35

หน้าสุดท้าย จะเห็น Logo ของบริษัทผู้จัดทำ



ภาพที่ 47 หน้า 36-37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

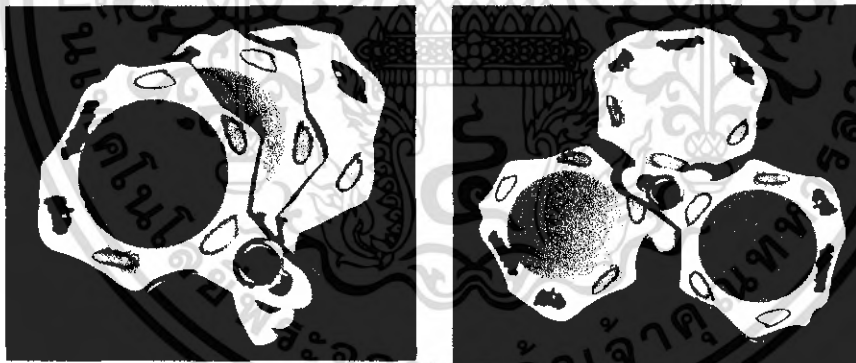


ภาพที่ 48 หน้า 38

5.3 หนังสือสอนการผสมสีด้วยแผ่นใส

ประกอบด้วย

5.3.1 การ์ดแผ่นใส 3 แผ่น สำหรับเล่นกับหนังสือการผสมสี มี 3 สี ได้แก่ สีเหลือง แดง และน้ำเงิน ซึ่งออกแบบการ์ดให้คล้ายกับจานสี เนื่องจากคิดว่าการผสมสีเรามาใช้จานสีเป็นที่ผสม ดังนั้นจึงใช้ความคิดนี้มาออกแบบ



ภาพที่ 49 การ์ดแผ่นใส 3 สี

5.3.2 หนังสือสอนการผสมสีด้วยแผ่นใส

ออกแบบเป็นหนังสือแบบสไลด์ด้านข้าง ทำให้ไม่เปลืองเนื้อที่ในการเก็บ และหนังสือสามารถตั้งได้
วิธีเล่น ให้ดึงภาพที่ต้องการเล่นออกมาทีละภาพ จากนั้นใช้การ์ดแผ่นใสสีใดสีหนึ่ง ทาบลงไป
บริเวณแผ่นใสที่มีอยู่เดิม เพื่อให้ได้สีของภาพตามสีที่กำหนดไว้ด้านข้าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 50 ปกหน้าและปกหลัง

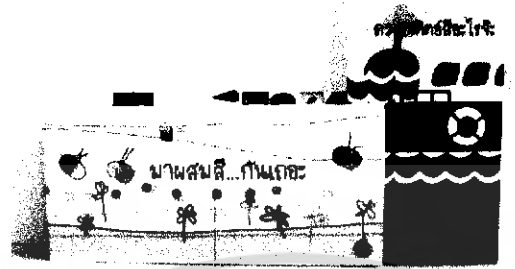


ภาพที่ 51 คำแนะนำในการเล่น

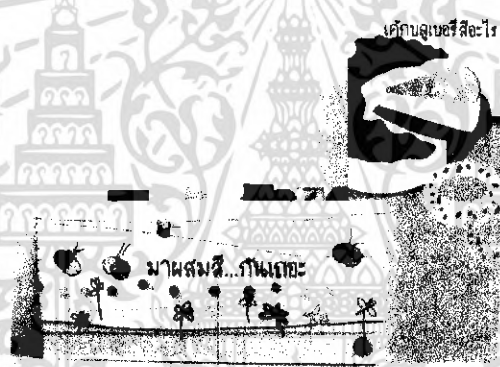


ภาพที่ 52 แผ่นที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 53 แผ่นที่ 2



ภาพที่ 54 แผ่นที่ 3



ภาพที่ 55 แผ่นที่ 4

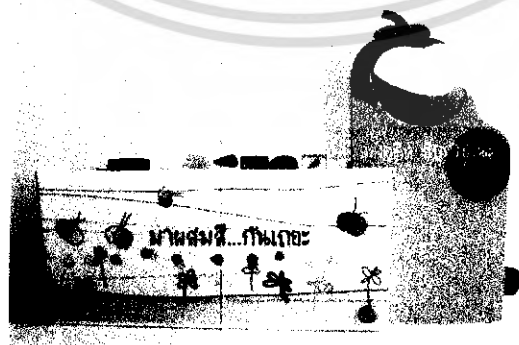
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 56 แผ่นที่ 5

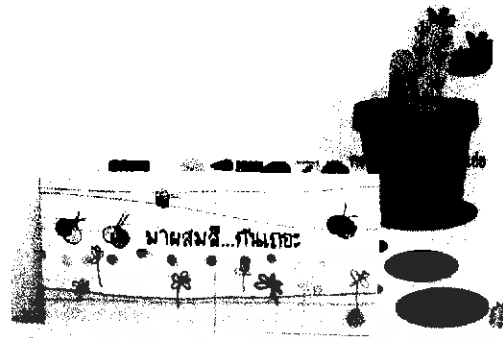


ภาพที่ 57 แผ่นที่ 6



ภาพที่ 58 แผ่นที่ 7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การจัดทำกล่องฝึกทักษะ เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการและการเรียนรู้เรื่องสีสำหรับเด็ก มีความจำเป็นอย่างยิ่ง ที่จะต้องศึกษาข้อมูลในหลายๆ ด้าน เกี่ยวกับเด็กและข้อมูลเรื่องสี โดยละเอียด เพื่อเหตุผลในการออกแบบให้ตรงตามจุดประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ โดยจะต้องคิดเสมอว่าควรจะทำอย่างไรให้เด็กเล่นแล้วเกิดความประทับใจ และสามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก โดยเด็กได้รับประโยชน์อย่างเต็มที่ และเนื่องจากว่าข้อมูลต่างๆ ก่อนข้างละเอียดและซับซ้อน โดยเฉพาะเรื่องของสีที่นำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบครั้งนี้ มีความยากง่ายปะปนกัน เช่น เรื่องทฤษฎีสี การผสมสี ฯลฯ จึงทำให้ผู้จัดทำต้องพิจารณาข้อมูลที่จะนำมาใช้สำหรับเด็กอนุบาลอย่างละเอียด โดยต้องคำนึงถึง ความเหมาะสมกับวัยของเด็ก ความสนใจ รวมไปถึง ความสามารถในการรับรู้ข้อมูลเหล่านั้นของเด็กด้วย

การออกแบบ การทำกล่องฝึกทักษะสำหรับเด็กจำเป็นต้องคิดเทคนิคใหม่ๆ เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่และดึงดูดความสนใจกับเด็ก การคิดว่าจะทำอย่างไรให้เด็กสนใจในผลงาน คือปัญหาที่ใหญ่ปัญหาหนึ่ง แต่สิ่งที่สำคัญกว่าก็คือ เมื่อทำผลงานเสร็จแล้วเด็กสามารถเล่นได้จริงและได้รับความรู้ตามที่เรต้องการหรือไม่ ขั้นตอนการออกแบบจึงถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดในการทำกล่องฝึกทักษะ

ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงานนั้นมีอยู่อย่างต่อเนื่อง ยกตัวอย่างเช่น หนังสือผ้ารูปสัตว์

1. ปัญหาเรื่องการหาผ้ามาทำค่อนข้างยาก เราพยายามหาผ้าที่ต้องการซึ่งเป็นผ้าสักหลาดหยาบที่ใช้ทำตุ๊กตา แต่ปัญหาคือหาซื้อไม่ได้ตามร้านขายผ้าทั่วๆ ไป หาได้เฉพาะร้านขายอุปกรณ์ทำตุ๊กตาเท่านั้น ซึ่งผู้จัดทำไม่มีข้อมูลเกี่ยวกับร้านดังกล่าวเลย ทำให้ใช้เวลาหลายวันกว่าที่จะรู้แหล่งที่จะหาซื้อผ้าที่ต้องการได้
2. สีของผ้าที่หาซื้อได้ค่อนข้างมีจำกัดอยู่เพียงไม่กี่สี ทำให้การออกแบบที่เคยได้ออกแบบไว้แล้วต้องปรับเปลี่ยนไป ตามสีของผ้าที่หาได้ในขณะนั้น
3. ปัญหาในการเย็บหัวจุกผ้ารูปสัตว์ เนื่องจากผู้จัดทำไม่มีความชำนาญ ทำให้มีปัญหาในเรื่องของเวลาในการทำ
4. การเข้าเล่ม ต้องทำด้วยความประณีต อย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หนังสือสอนการผสมสีที่ช่วยแผ่นใส

1. มีปัญหาในการปริ้นท์สีของแผ่นใส เนื่องจากสีที่เห็นในคอมพิวเตอร์กับสีที่ปริ้นท์ออกมานั้นแตกต่างกันมาก ทำให้เมื่อนำมาซ้อนทับกันแล้ว ไม่สามารถได้สีตามที่ต้องการได้ จึงต้องมีการปริ้นท์หลายครั้ง เพื่อหาสีที่ถูกต้องทั้งแม่สีและสีที่ผสมกันแล้ว
2. ปัญหาในการตัดภาพที่มีอยู่ในผลงานออก เพื่อนำแผ่นใสมาติดไว้ด้านหลัง จะเห็นว่าไม่มีความประณีตมากนัก เพราะเป็นภาพที่มีความโค้งมน ไม่ได้เป็นแบบเรขาคณิต ทำให้ต้องใช้ความอดทนและประณีตอย่างมากในการตัด
3. ปัญหาในการหาหมึกที่เป็นตัวชี้คหนังสือเข้าด้วยกัน หาก่อนข้างยาก แต่โชคดีที่มีปฏิทินที่มีหมึกอยู่พอดี จึงนำมาใช้ในงานครั้งนี้

การออกแบบกล่องฝึกทักษะเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการและการเรียนรู้เรื่องสีสำหรับเด็กในครั้งนี้ ผู้จัดทำใช้เวลาทำงานน้อยเกินไป ทำให้งานที่ออกมาไม่มีความประณีตเท่าที่ควร โดยเวลาส่วนใหญ่จะเน้นไปที่การออกแบบมากกว่า ทำให้ตารางเวลาการทำงานที่ทำมาตั้งแต่แรกเลื่อนถอยไปเรื่อยๆ ดังนั้นข้อเสนอแนะในการทำงานครั้งนี้ควรที่จะมีเวลาและกำหนดเวลาการทำงานที่เหมาะสม เพื่อให้วางแผนจะได้ออกมาสมบูรณ์และสวยงาม

บรรณานุกรม

- ชะลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบทางศิลปะ. กรุงเทพฯ : เอเคเรียนสโตร์ม, 2528
- ทิพย์ภา เชมรุ้เขาวลิต. จิตวิทยาพัฒนาการสำหรับพยาบาล. พิมพ์ครั้งที่ 6. สงขลา : ชานเมืองการพิมพ์, 2541
- ป.มหาจันทร์. สอนให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : เอเคเรียนสโตร์, 2527
- แพร พุทธิพิทยาสถาพร. ศิลปนิพนธ์การออกแบบหนังสือทฤษฎีสีสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลาย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2546
- ศรีเรื่อน แก้วกั้งวาล. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2540
- คันสนีย์ ฉัตรคุปต์. สิ่งแวดล้อมและการเรียนรู้ สร้างสมองเด็กให้ฉลาดได้อย่างไร. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วัฒนาพานิช, 2545
- สาธารณสุข, กระทรวง วิทยาลัยพยาบาล. การเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ : ไทยเกษม, 2520
- สุชา จันทรเอม. จิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช จำกัด, 2540
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541
- อารี พันธุ์มณี. จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไฮไทม, 2546
- อุษณีย์ อนุรุทธวงศ์. กลยุทธ์สร้างเด็กให้ปัญญาเลิศ. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสคสรี – สฤณคังศ์, 2545