

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมจริยธรรม

ด้านความซื่อสัตย์สำหรับเด็ก 4-6 ปี

CHILDREN 4-6 YEARS OLD TOY  
FOR PRACTICE HONESTRY



T 0 9 5 1 3 1

นางสาวสุทธิดา จริยาสุวรรณ

SUTTIDA JARIYASUWAN

46020156

มท.  
ศ ๗๓๑  
๒๕๕๐-๒๕๕๑

เลขหมู่.....  
เลขทะเบียน..... 95131  
วัน,เดือน,ปี 21 พ.ค. 2552

b.	12035213
i.	.....

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาตรีสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

ปีการศึกษา ๒๕๕๐-๕๑

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ใบอนุมัติผล

ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

( ผู้ช่วยศาสตราจารย์.นพปฎล สุวีจนวนนท์ )

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะกรรมการการตรวจวิทยานิพนธ์

  
 ( อาจารย์ สุรเชษฐ ไชยอุปละ )

ประธานกรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษา

  
 กรรมการ  
 ( ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธวัชชัย มหานพวงศ์ชัย )

กรรมการ

( อาจารย์ สมบัติ ตั้งสถิตยางกูร )

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<b>หัวข้อวิทยานิพนธ์</b>	โครงการออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม เรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี (Children 4-6 years old toy for practice honesty)
<b>ชื่อนักศึกษา</b>	น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ
<b>รหัส</b>	46020156
<b>ภาควิชา</b>	ศิลปอุตสาหกรรม
<b>คณะ</b>	สถาปัตยกรรมศาสตร์
<b>สถาบัน</b>	เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
<b>ปีการศึกษา</b>	2550-2551

## บทคัดย่อ

การดำเนินงานวิทยานิพนธ์ครั้งนี้เกิดจากความต้องการศึกษาอุปกรณ์ที่ช่วยในการพัฒนาความพร้อมของเด็กทางด้านศีลธรรมจริยธรรม ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาเด็ก ให้เป็นคนดีและคนเก่ง อีกทั้งเรายังขาดอุปกรณ์ในด้านนี้ ที่จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ทางด้านศีลธรรมและจริยธรรมโดยตรง

เด็กเป็นวัยที่เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง และเล่นสนุกสนาน ดังนั้น ทางผู้ออกแบบจึงได้นำเอาการเล่นมาโยงเข้ากับการเรียนรู้ทางด้านศีลธรรมจริยธรรม โดยเริ่มจากการศึกษากระบวนการเรียนรู้ศีลธรรมจริยธรรมของเด็ก แล้วสร้างเหตุการณ์ที่นำเด็กเรียนรู้ด้วยการเล่น เพื่อเด็กจะได้ฝึกปฏิบัติจริง ดังนั้นเด็กจะสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเองจากเหตุการณ์จริง

จากความรู้เรื่องการเรียนรู้ทางจริยธรรมและพฤติกรรม ผู้ออกแบบได้ดำเนินการออกแบบโดยใช้แนวคิดที่จะสร้างวิธีการออกแบบจากพฤติกรรมที่ถูก-ผิดต่อศีลธรรมและจริยธรรม โดยจำแนกพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เด็กแสดงออกมาเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ได้กระทำสิ่งถูกและผิดก่อน แล้วจึงนำข้อมูลของพฤติกรรมต่าง ๆ มาหาแนวทางในการทดลองสร้างวิธีการเล่นเกม วางกฎกติกาต่าง ๆ ให้สนุกสนานและนำมาซึ่งการเรียนรู้ได้ด้วย และต่อมาก็สร้างอุปกรณ์สำหรับเล่นเกม และโดยการปรับปรุงแก้ไขกติกาและวิธีการเล่นอีกหลายต่อหลายครั้ง ทั้งได้ทำการทดสอบจริงกับเด็กนักเรียนของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง และเด็กในคริสตจักรแห่งหนึ่ง จนได้สรุปผลและดำเนินการทำผลิตภัณฑ์ โดยพยายามที่จะคิดให้สามารถผลิตออกมาแบบอุตสาหกรรมได้ และได้ผลการดำเนินงานออกแบบได้ MODEL อุปกรณ์การเล่นเกมที่มียรายละเอียดดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. วิธี และกติกา การเล่นเกม
2. ผลงานหุ่นจำลองของเล่นเด็ก 1 ชุด ประกอบด้วย
  - กระดานเล่นเกมทำด้วยไม้ 1 กระดาน
  - ตัวประกอบการเล่นและตัวเดิน 5 ตัว ซึ่งทำจากไม้
  - ของเล่นไม้ ใช้ประกอบการเล่นในกระดาน 7 ชิ้น
3. บรรจุภัณฑ์ของเล่น
4. ถุงใส่ของเล่น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ “โครงการออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี” นี้ ทำให้เรียนรู้อะไรมากมาย สิ่งแรกที่ยากจะขอบคุณคือ

ขอบคุณพระเจ้าสำหรับผู้คนและเหตุการณ์ต่างๆที่ผ่านเข้ามาในชีวิต ก็พที่ได้เรียนรู้อะไรมากมาย จากที่นี่ สำหรับครอบครัวที่น่ารัก สำหรับพ่อ และแม่เป็นพิเศษ ที่อยู่ช่วยตลอดเวลาในทุกๆเรื่อง โดยเฉพาะที่ลิสต์วันนี้

ขอบคุณสำหรับ หมิงเพื่อนในพระคริสต์และเพื่อนที่รัก ขอบคุณมากมาย สำหรับทุกๆความช่วยเหลือ

ขอบคุณสำหรับคนให้คำปรึกษา ผู้ฟังที่ดี และกำลังใจ จากคิว 1 ยูย

เพราะว่าเป็นที่ลิสต์ของเล่น เลยต้องให้คนมาช่วยเล่นด้วยกัน ทั้งๆที่ทุกคนก็ต้องส่งงานเหมือนกัน

ขอบคุณนะ ฝ่าย เป้า ตึก ปรางค์

ขอบคุณสำหรับก๊ิบก๊ิบคิม และคนอื่นๆที่ได้กล่าวไปแล้ว ถ้าไม่มีพวกแก เราคงไม่มีมิตเทอม

ขอบคุณน้องโบท ถ้าไม่มีนาย เราคงแยءเหมือนกันเน้อ

ขอบคุณทุกๆคำอธิษฐานของน้องๆในเซลล์ พี่ๆที่ นคท. และคนอื่นๆในโบสถ์

อยากจะขอบคุณพ่อกับแม่อีกที ขอโทษนะคะ ที่ทำให้ลำบากอยู่เรื่อยเลย

ขอบคุณอาจารย์ทั้ง 3 ท่าน อาจารย์สุรเชษฐ์, อาจารย์วิรัชชัย และอาจารย์สมบัติสำหรับความอดทน ที่คอยตั้งใจฟัง ขอโทษค่ะที่หนูพูดไม่รู้เรื่องและทำให้หงุดหงิดเสมอ

ขอบคุณพระเจ้าสำหรับคนะนี้ ได้เพื่อน ที่รัก ได้เรียนรู้ที่จะ“ทำงาน” และมีระเบียบมากขึ้น

มีเพื่อน พี่และน้องอีกหลายคนที่ไม่ได้เอ่ยถึง ขอขอบคุณคะ

สุทธิดา จริยาสุวรรณ

26 พค 51

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	I
กิตติกรรมประกาศ	III
ไบอโนมีตีผล	IV
สารบัญ	V
สารบัญรูป	VII
สารบัญตาราง	XII
สารบัญแผนภูมิ	XIII
บทที่ 1 บทนำ	1-6
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ในการทำวิทยานิพนธ์	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7-41
ศีลธรรมจริยธรรมและความซื่อสัตย์	7
การเล่น	16
จิตวิทยาทฤษฎีการเรียนรู้และพฤติกรรม	20
ลักษณะเด็กอายุ 4-6 ปี	22
ข้อมูลเกี่ยวกับการยศาศาสตร์	29
ข้อมูลประกอบการออกแบบอื่น ๆ	31
ข้อมูลผลิตภัณฑ์ข้างเคียง	33
วัสดุและกรรมวิธีการผลิต	41
บทที่ 3 การพัฒนาการออกแบบ	42-87
ความต้องการและขอบเขตในการออกแบบ	42
การพัฒนาโครงร่างวิธีการเล่นเกมเบื้องต้น	42
การพัฒนาโครงร่างวิธีการเล่นเกม	60
การพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับวัสดุรูปร่างหน้าตาและชิ้นงานที่เกี่ยวข้องทั้งหมด	61
บทที่ 4 การนำเสนอผลงาน	80-118
ที่มาและวัตถุประสงค์ของโครงการ	81
ขอบเขตทางด้านจริยธรรม	83

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวคิดและแนวทางในการออกแบบ	85
ความต้องการและความจำกัดในการออกแบบ	85
การแตกพฤติกรรมทางจริยธรรมเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ	86
การพัฒนาแบบและการทดลองวิเคราะห์และเปรียบเทียบ	94
แสดงทัศนียภาพและรูปร่างของผลงาน	113
ภาพแสดงหุ่นจำลองของผลงานออกแบบ	117
<b>บทที่ 5 สรุปผลการออกแบบ</b>	<b>119-123</b>
ข้อเสนอแนะผลงานการออกแบบจากคณะกรรมการการตรวจ	119
การปรับปรุงแบบจากข้อเสนอแนะของคณะกรรมการตรวจ	120
ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบเพื่อการพัฒนาการออกแบบต่อไปในอนาคต	122
<b>บรรณานุกรม</b>	<b>124</b>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป

	หน้า
รูปที่ 2.1 : ขนาดสัดส่วนมือของเด็กไทย	29
รูปที่ 2.2 : จุดสัมผัสระหว่างมือและมือจับ	30
รูปที่ 2.3 : การวาดรูปของเด็ก	32
รูปที่ 2.4 : หนังสือ เธอจะยกโทษให้ฉันไหม	33
รูปที่ 2.5 : หนังสือ อย่ายอมให้นกพิราบขับรดเมล็ดนะ	34
รูปที่ 2.6 : หนังสือ หนูเป็นเด็กดี	34
รูปที่ 2.7 : หนังสือ อย่าโกหกสิลูซี่	35
รูปที่ 2.8 : หนังสือ เขาคืนเขาไปนะ แจ็ค	36
รูปที่ 2.9 : หนังสือ ต้นไม้ที่หายไปกับเด็กชายซีโกทก	36
รูปที่ 2.10 : หนังสือ งานแรกของมีจิง	37
รูปที่ 2.11 : หนังสือ น่องหนูอยู่ไหน	37
รูปที่ 2.12 : เกม Pilgrim's Progress	38
รูปที่ 2.13 : เกม Mansion of Happiness (1843)	39
รูปที่ 2.14 : เกม Checkered Game of Life (1860)	39
รูปที่ 2.15 : เกม จับคู่	40
รูปที่ 2.16 : เกม เหตุ-ผล	40
รูปที่ 3.1 : เกมจับผิดภาพ	43
รูปที่ 3.2 : เกมหุนหาเนยแข็ง	44
รูปที่ 3.3 : เกมการ์ดโกทก	45
รูปที่ 3.4 : เกมสร้างสนามเด็กเล่น	47
รูปที่ 3.5 : เกมเรียงภาพ	48
รูปที่ 3.6 : เกมเขาของไปให้คุณตา	48
รูปที่ 3.7 : เกมเก็บของเล่น	49
รูปที่ 3.8 : เกมจับคู่	51
รูปที่ 3.9 : เกมจับคู่ทาย	52
รูปที่ 3.10 : เกมเกี่ยวหาของหาย	52
รูปที่ 3.11 : เกมเปิดหาของหาย	53
รูปที่ 3.12 : เกมพบของแล้วคืน	54

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.13 : เกมกระโดดหาของหาย	55
รูปที่ 3.14 : เกมตามหาเจ้าของ	56
รูปที่ 3.15 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 1	62
รูปที่ 3.16 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 2	63
รูปที่ 3.17 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 3	64
รูปที่ 3.18 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 4	65
รูปที่ 3.19 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 5	66
รูปที่ 3.20 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 6	67
รูปที่ 3.21 : กระดานเกมที่ใช้ในการทดลองเล่น	68
รูปที่ 3.22 : ตารางการเดินเกมในเบื้องต้น	68
รูปที่ 3.23 : ลายของวิธีการพิมพ์ที่ต่างกัน จะแตกต่างกัน	69
รูปที่ 3.24 : ลวดลายเบื้องต้นของการออกแบบกระดาน	69
รูปที่ 3.25 : ลวดลายเบื้องต้นของการออกแบบกระดาน (เพื่อการสกรีน)	70
รูปที่ 3.26 : กราฟฟิกกับการอ่าน	70
รูปที่ 3.27 : กราฟฟิกกับการสื่อความ	71
รูปที่ 3.28 : กราฟฟิกกับการสื่อความ 2 (ทางลัด)	71
รูปที่ 3.29 : กราฟฟิกกับการสื่อความ 2 (มีเสียง)	71
รูปที่ 3.30 : กราฟฟิก	72
รูปที่ 3.31 : กราฟฟิก	72
รูปที่ 3.32 : กราฟฟิก	72
รูปที่ 3.33 : กราฟฟิก	73
รูปที่ 3.34 : กราฟฟิก	73
รูปที่ 3.35 : กราฟฟิก	73
รูปที่ 3.36 : ลองเอากระดานลงไม้	74
รูปที่ 3.37 : กราฟฟิกสุดท้าย	74
รูปที่ 3.38 : แบบร่างของเล่น	75
รูปที่ 3.39 : แบบร่างของเล่น	76
รูปที่ 3.40 : แบบร่างต้นแบบ	77

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.41 : โมเดลจริง	78
รูปที่ 3.42 : ภาพทิวทัศน์และการไปทดลองกับเด็กจริง	79
รูปที่ 4.1 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ที่มาของโครงการ"	81
รูปที่ 4.2 : แผ่นนำเสนอผลงาน "วัตถุประสงค์ของโครงการ"	81
รูปที่ 4.3 : แผ่นนำเสนอผลงาน "มาตรฐานการศึกษาเพื่อการประเมินคุณภาพระดับปฐมวัย"	82
รูปที่ 4.4 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ความสำคัญของจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์"	82
รูปที่ 4.5 : แผ่นนำเสนอผลงาน "พฤติกรรมของจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์"	83
รูปที่ 4.6 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ขอบเขตของพฤติกรรมทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ของโครงการ"	83
รูปที่ 4.7 : แผ่นนำเสนอผลงาน "มิติด้านต่างๆ ของการเรียนรู้จริยธรรม"	84
รูปที่ 4.8 : แผ่นนำเสนอผลงาน "วิธีการเกิดจริยธรรมจากการเรียนรู้ของเด็กเล็ก"	84
รูปที่ 4.9 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แนวทางการออกแบบ"	85
รูปที่ 4.10 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ความต้องการและข้อจำกัดของโครงการ"	85
รูปที่ 4.11 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การแตกพฤติกรรมและการนำมาใช้ในเกมเรื่องของการพูดความจริง"	86
รูปที่ 4.12 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการพูดความจริงวิธีที่ 1 เกมที่ 1"	86
รูปที่ 4.13 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการพูดความจริงวิธีที่ 2 เกมที่ 1"	87
รูปที่ 4.14 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการพูดความจริงวิธีที่ 2 เกมที่ 2"	87
รูปที่ 4.15: แผ่นนำเสนอผลงาน "การแตกพฤติกรรมและการนำมาใช้ในเกมเรื่องของการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ"	88
รูปที่ 4.16 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 1"	88
รูปที่ 4.17 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 2"	89
รูปที่ 4.18 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 3"	89
รูปที่ 4.19 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 4"	90
รูปที่ 4.20 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 2 เกมที่ 1"	90
รูปที่ 4.21 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 2 เกมที่ 2"	91
รูปที่ 4.22 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 2 เกมที่ 3"	91

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.23 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การแตกพฤติกรรมและการนำมาใช้ในเกมเรื่องของการทำตามสัญญา"	92
รูปที่ 4.24 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 1 เกมที่ 1"	92
รูปที่ 4.25 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 1 เกมที่ 2"	93
รูปที่ 4.26 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 2 เกมที่ 1"	93
รูปที่ 4.27 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 2 เกมที่ 2"	94
รูปที่ 4.28 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ตารางคะแนน การให้น้ำหนักในการเลือกทำเกมต่อไป"	94
รูปที่ 4.29 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมที่ถูกเลือกมาพัฒนาต่อ"	95
รูปที่ 4.30 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ช่วงพัฒนาเกมในเนื้อหาปลีกย่อยของกฎ การเดิน ตัวเดิน"	95
รูปที่ 4.31 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ช่วงการพัฒนาตาเดินในเกม"	96
รูปที่ 4.32 : แผ่นนำเสนอผลงาน "สรุปเนื้อหาของตาราง"	96
รูปที่ 4.33 : แผ่นนำเสนอผลงาน "สรุปเนื้อหาหลักของงานออกแบบ"	97
รูปที่ 4.34 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การเลือกวัสดุเพื่อใช้ในงานออกแบบ"	97
รูปที่ 4.35 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การทำลวดลายลงบนไม้"	98
รูปที่ 4.36 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	98
รูปที่ 4.37 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	99
รูปที่ 4.38 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	100
รูปที่ 4.39 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	100
รูปที่ 4.40 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	101
รูปที่ 4.41 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	101
รูปที่ 4.42 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	102
รูปที่ 4.43 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	102
รูปที่ 4.44 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	103
รูปที่ 4.45 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	103
รูปที่ 4.46 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	104
รูปที่ 4.47 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	104
รูปที่ 4.48 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"	105
รูปที่ 4.49 : แผ่นนำเสนอผลงาน "วิธีการผลิตชิ้นส่วนของชิ้นงานไม้"	105

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญรูป(ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.50 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างของสะพาน"	106
รูปที่ 4.51 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของสะพาน"	106
รูปที่ 4.52 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างของกระดานลื่น"	107
รูปที่ 4.53 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของกระดานลื่น"	107
รูปที่ 4.54 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างของเก้าอี้"	108
รูปที่ 4.55 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของเก้าอี้"	108
รูปที่ 4.56 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างของบ้าน"	109
รูปที่ 4.57 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบของบ้าน"	109
รูปที่ 4.58 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของบ้าน"	110
รูปที่ 4.59 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างของตัวเดิน"	110
รูปที่ 4.60 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน"	111
รูปที่ 4.61 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน"	111
รูปที่ 4.62 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน"	112
รูปที่ 4.63 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน"	112
รูปที่ 4.64 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างของตัวเดิน"	113
รูปที่ 4.65 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน"	113
รูปที่ 4.66 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"	114
รูปที่ 4.67 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"	114
รูปที่ 4.68 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"	115
รูปที่ 4.69 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"	115
รูปที่ 4.70 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"	116
รูปที่ 4.71 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"	116
รูปที่ 4.72 : แผ่นนำเสนอผลงาน "วิธีการใช้งาน"	117
รูปที่ 4.73 : แผ่นนำเสนอผลงาน "วิธีการใช้งาน"	117
รูปที่ 4.74 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ภาพทิวทัศน์"	118
รูปที่ 5.1 : เด็กอนุบาลและเด็กที่โตกว่าเล็กน้อยเล่นเกมกระดานร่วมกัน	120
รูปที่ 5.2-5.3: เด็กอนุบาลและเด็กที่โตกว่าเล็กน้อยเล่นเกม	121
รูปที่ 5.4 : ตารางเกมกราฟฟิก	121
รูปที่ 5.5 : ตัวเดินขยายขึ้นสวนแล้ว	122

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1.1 ตารางวิเคราะห์กิจกรรมที่สำคัญตามแนวคิดของนักวิชาการต่างๆ	2
ตารางที่ 2.1 ภาพรูปแบบขององค์ประกอบทางกิจกรรม	11
ตารางที่ 2.2 ตารางพฤติกรรมกรรมการแสดงออกที่เกิดจากความซื่อสัตย์	12
ตารางที่ 2.3 ตารางแสดงพัฒนาการด้านร่างกายของเด็กอายุ 4-6 ปี	22
ตารางที่ 2.4 ตารางแสดงพัฒนาการด้านอารมณ์และสังคมของเด็กอายุ 4-6 ปี	22
ตารางที่ 2.5 ตารางแสดงพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กอายุ 4-6 ปี	24
ตารางที่ 2.6 ตารางแสดงพัฒนาการด้านการเล่นของเด็กอายุ 4-6 ปี	25



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## สารบัญแผนภูมิ

	หน้า
แผนภูมิที่ 2.1 รูปแบบของปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรม	10
แผนภูมิที่ 2.2 เหตุการณ์ของการเก็บของได้แล้วส่งคืนเจ้าของ	13
แผนภูมิที่ 2.3 เหตุการณ์ของการไม่เอาของคนอื่นมาเป็นของตน	13
แผนภูมิที่ 2.4 เหตุการณ์ของการพูดความจริง	13
แผนภูมิที่ 2.5 เหตุการณ์ของการทำตามสัญญา	14
แผนภูมิที่ 2.6 เหตุการณ์ของการยอมรับความผิด	14
แผนภูมิที่ 2.7 ของการที่เด็กเรียนรู้ว่าของนั้นเป็นของคนอื่นหรือตนเอง	14



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กตั้งแต่แรกเกิดถึงหกปีเป็นระยะที่จะเกิดการเรียนรู้ได้ดีที่สุด ซึ่งจะเป็นรากฐานการพัฒนา ศักยภาพทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา (สุมนา พานิช, 2531) เด็กวัยนี้จะยึด ตนเองเป็นศูนย์กลาง มีอารมณ์ทั้งทางบวกและทางลบ เป็นวัยที่ชอบปฏิเสธ (Negative Stage) แต่เมื่อเด็ก ได้เข้ากลุ่มและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ลักษณะดังกล่าวจะค่อยๆ ลดและหายไป เห็นได้ว่า เด็กวัยนี้ต้องได้รับการ พัฒนาทุกๆ ด้าน เพื่อที่เขาจะเติบโตอย่างมีคุณภาพ อยู่ร่วมกับบุคคลในสังคมได้อย่างมีความสุข

ความสำคัญของการปลูกฝังจริยธรรมปรากฏอยู่ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (2542) หมวดที่ 1 มาตราที่ 6 ด้วยเช่นกัน "การจัดการศึกษาต้องเป็นไปเพื่อพัฒนาคนไทยให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกายและจิตใจ สติปัญญา ความรู้และคุณธรรม มีจริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิต สามารถ อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข"

ในมาตรฐานการศึกษาปฐมวัย ในด้านมาตรฐานคุณภาพของผู้เรียน ได้ให้หลักไว้เป็นมาตรฐาน เพื่อใช้ในการประเมินคุณภาพเด็ก โดยคาดหวังว่าหลังจากจบหลักสูตรการเรียนแล้ว เด็กจะต้องมีจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์ดังต่อไปนี้

1. การมีวินัยและความรับผิดชอบ การปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกัน
2. มีความซื่อสัตย์สุจริต
3. มีความกตัญญูตักทวง
4. มีเมตตา กรุณา และการมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น
5. การมีความประหยัด รู้จักใช้และรักษาทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม
6. การมีมารยาทและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทย

สุมนา อมรวิวัฒน์ และทศนา แรมมณี(2526) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการพัฒนาลักษณะนิสัย ทางจริยธรรมไว้ว่า จริยธรรมของประชากรเป็นสิ่งแรกที่ทุกประเทศจะต้องคำนึงถึง เนื่องจากประชากรของ ประเทศใดมีจริยธรรมสูง ประเทศนั้นก็สงบสุขและมีความเจริญรุ่งเรือง ในทางตรงกันข้าม หากประเทศ ใดมีประชากรที่มีจริยธรรมต่ำ ประเทศนั้นก็จะมีแต่ความวุ่นวายและยากที่จะเจริญรุ่งเรืองได้ ด้วยเหตุนี้ จริยธรรมของประชากรจึงเป็นสิ่งสำคัญต่อประเทศ

จากที่ได้กล่าวไปแล้วว่า จริยธรรมคุณธรรม และค่านิยมเป็นสิ่งที่ยั่งยืนมาจากการที่เด็กต้องการ ปรับตัวเข้ากับสังคม ดังนั้นความคาดหวังของสังคมนั้นๆ จะเป็นสิ่งที่กำหนดจริยธรรมของเด็กในสังคมว่า ควรจะเป็นอย่างไร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในบริบทของประเทศไทย ได้มีการสำรวจถึงความคาดหวังทางสังคมที่มีต่อเด็กไว้เช่นกัน โดยการสำรวจในหัวข้อว่า "คนดีควรมีคุณสมบัติอย่างไร" โดยสอบถามกับเด็กไทย (ธนพร บุญเนาว์ , 2545) วัยรุ่นไทย (พนิดา ทรัพย์สาทร , 2545) และผู้ใหญ่ไทย (ตติยาภรณ์ นัยเนตร , 2545) พบว่าคุณธรรมที่ได้รับการเลือกมากที่สุดจากคุณธรรมจำนวน 20 ข้อ คือคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต

ซึ่งผลที่ได้ตรงกับแนวคิดของนักจิตวิทยาทั้งไทยและต่างประเทศที่เห็นตรงกันว่าความซื่อสัตย์เป็นคุณธรรมที่จำเป็นต้องสอนในเด็ก แต่เป็นที่น่าตกใจว่าในความเป็นจริงของสังคมไทย กลับขาดคุณธรรมด้านนี้อย่างเด่นชัด

นักวิชาการ	วินัย	ซื่อสัตย์ ☆	ความรัก	ความ รับผิดชอบ	ความ เอื้อเฟื้อ	ความ เคารพ	ความ ศรัทธา
อำไพ สุจริตกุล (2531)	ต้องสอน	ต้องสอน	ต้องสอน				
วราภรณ์ รักวิชัย (2535)	ต้องสอน	ต้องสอน		ต้องสอน		ต้องสอน	ต้องสอน
สุนน อมรวิวัฒน์ (3524)		ต้องสอน	ต้องสอน	ต้องสอน	ต้องสอน	ต้องสอน	ต้องสอน
ราตี ทองสวัสดิ์ (2539)		ต้องสอน	ต้องสอน	ต้องสอน	ต้องสอน	ต้องสอน	
ไดแอน ทิลแมน (2000)		ต้องสอน	ต้องสอน	ต้องสอน		ต้องสอน	

ตารางที่ 1.1 ตารางวิเคราะห์จริยธรรมที่สำคัญตามแนวคิดของนักวิชาการต่างๆ

ที่มา : สุณี เชื้อกุล, 2548. การใช้กิจกรรมจากโปรแกรมการศึกษาคุณค่าเพื่อชีวิต  
ที่มีผลต่อพฤติกรรมเชิงจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ของเด็กอายุ 5-6 ปี.

กรุงเทพฯ : สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

นราทิพย์ พุ่มทรัพย์ ผู้อำนวยการศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาพลังแผ่นดินเชิงคุณธรรมหรือเรียกโดยย่อว่าศูนย์คุณธรรม อ้างถึงการที่ศูนย์คุณธรรมได้มอบหมายให้ศูนย์วิจัยเอแบคชนวัตกรรมทางสังคม การจัดการและธุรกิจ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ หรือ เอแบคโพล ดำเนินโครงการสำรวจวิจัยเรื่อง "สถานภาพคุณธรรมของประชาชนในสังคมไทย : กรณีศึกษาประชาชนอายุ 15 ปีขึ้นไป ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล" ตลอดปี 2550 ต้องการตรวจสอบสถานภาพคุณธรรมของประชาชนในสังคมไทย เพื่อใช้เป็นข้อมูลสำคัญประกอบการตัดสินใจ และวางแผนพัฒนาประเทศไทยไปสู่สังคมไทยที่มีคุณธรรมเข้มแข็ง ซึ่งผลสำรวจในครั้งนี้เป็นการสำรวจ ครั้งที่ 3 โดยสำรวจระหว่างวันที่ 20-26 กันยายน 2550 ผ่านกลุ่มตัวอย่าง 2,687 ตัวอย่าง ผลปรากฏว่า สำหรับคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์สุจริต พบว่า ตัวอย่างกว่าครึ่งหนึ่งหรือร้อยละ 53.2 มีความเอนเอียงที่จะยอมรับได้หากรัฐบาลชุดใดโกงกิน แล้วทำให้ตนเองอยู่ดีมีสุข และตัวอย่างร้อยละ 50.7 มีความเอนเอียง ที่อาจจะไม่ซื่อสัตย์ต่ออาชีพของตนเองบ้างหากมีความจำเป็น (<http://www.posttoday.com/breaking news.php?sec=breaking&id=202208>) และ สอดคล้องกับการสำรวจของนิตยสาร READER's DIGEST ในปี 2544 ในการสำรวจดังกล่าวต้องการทราบว่ามีเมื่อพบกระเป๋าเงินตกจะมีกี่คนเอากะเป๋ามาคืน โดยในกระเป๋ามีเงินทองถิ่นอยู่ประมาณ 2,200 บาท พร้อมชื่อและเบอร์ที่สามารถติดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เจ้าของได้ง่าย ทั่วไปตามที่ต่างๆ จากนั้นจึงนั่งสังเกตการณ์ พบว่า ในประเทศไทยได้รับกระเป๋าคืนเพียง 55 ใบ และสูญหายไปถึง 45 ใบ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ในขณะที่คนไทยให้ความสำคัญที่คนดี จะต้องมีความซื่อสัตย์มาก แต่ในทางตรงกันข้ามพฤติกรรมของคนไทยเองกลับมีความซื่อสัตย์น้อย ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้จึงได้เลือกเฉพาะประเด็นด้านความซื่อสัตย์มาเป็นประเด็นในการดำเนินงาน

การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินช่วยให้เด็กปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมทั้งเป็นการช่วยพัฒนาการในทุกด้าน การเล่นถือเป็นหัวใจที่มีความสำคัญยิ่ง ธรรมชาติของเด็กจะชอบเล่น นอกจากเด็กจะได้แสดงออกทางด้านร่างกายแล้ว ยังเป็นการตอบสนอง ความต้องการทางด้านจิตใจ และสังคม เช่น เกิดความสนุกสนาน รู้จักรอคอย สามารถเล่นร่วมกับผู้อื่นได้ มีระเบียบวินัยในการเล่น เป็นต้น การเล่นเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตเด็ก ในขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ ไปพร้อมๆกัน เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริง มีโอกาสลองผิดลองถูกและทำจนเกิดความชำนาญ การเล่นทำให้เด็กได้ทำ สังเกต ตัดสินใจ และเรียนรู้ ดังนั้นถ้าเราเข้าใจความสำคัญของการเล่น เข้าใจธรรมชาติและ การเรียนรู้ของเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์จากสิ่ง que เด็กพอใจ และสิ่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างเหมาะสมจะทำให้เด็กเข้าใจคุณค่า ความสามารถ การอยู่ร่วมกับผู้อื่น ของตนเอง และพร้อมที่จะพัฒนาต่อไปตามวัยและวุฒิภาวะของตนเอง

ในปัจจุบัน มีหลายฝ่ายที่ได้ผลิตสื่อต่างๆออกมาเพื่อใช้ในการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมสำหรับเด็ก เช่น ซีดีเพลงพื้นบ้านดิเกร์รูดูประกอบการจัดการเรียนการสอน ซีดีธรรมะ ชุดซีดีและหนังสือธรรมะสำหรับเด็กเรื่องดังดอกไม้บาน การ์ตูนธรรมะสำหรับเด็ก ดนตรีและหนังสือธรรมะสำหรับเด็ก เป็นต้น แต่อุปกรณ์ส่วนใหญ่จะเป็นการสื่อสารทางเดียวจำพวกนิทาน หรือเป็นอุปกรณ์ที่ไม่ได้สอนเรื่องจริยธรรมได้โดยตรงด้วยตัวของอุปกรณ์เองจำพวกสื่อการสอนที่จำเป็นต้องมีผู้สอน หรือเป็นอุปกรณ์ซีดีที่มีการสื่อสารแบบสองทางบ้าง แต่ยังคงต้องมีการจัดเตรียมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ซึ่งไม่คล่องตัวในการใช้งาน

ผู้จัดทำวิทยานิพนธ์จึงเล็งเห็นความสำคัญว่าการเล่นมีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากต่อการเรียนรู้ เป็นวิธีการ หรือแนวทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อรับรู้ และเรียนรู้สิ่งใหม่ทำให้เกิดความสนุกสนาน และความเข้าใจที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ จึงได้นำแนวความคิดในการเล่นมาผนวกเข้ากับการสอนศีลธรรมจริยธรรม เป็นของเล่นเพื่อส่งเสริมจริยธรรมสำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

## วัตถุประสงค์การทำวิทยานิพนธ์

เพื่อออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงถึงผลกระทบจากการกระทำโดยใช้การเล่นเป็นสื่อจนสามารถโยนไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันได้

## ขอบเขตการทำวิทยานิพนธ์

- 1.คุณลักษณะความพร้อมทางด้านจริยธรรมที่ได้นำมาใช้ในการพัฒนาของเล่น เพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมได้แนวคิดจากมาตรฐานการศึกษาขั้นต้น สถาบันแห่งชาติเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ(2549) มาเป็นจริยธรรมพื้นฐานที่เด็กสามารถเข้าใจได้ง่ายและดัดแปลงเพื่อให้เข้ากับเด็กโดยเกี่ยวข้องในการใช้ชีวิตประจำวัน
- 2.ใช้ของเล่นประเภทเกมเป็นวิธีการในการนำเสนอส่งเสริมจริยธรรมสำหรับเด็ก เกมในที่นี้หมายถึง การเล่นที่มีลักษณะโครงสร้างแน่นอน มีการเล่นกันตั้งแต่ 2 คนหรือสองกลุ่มขึ้นไป อีกทั้งต้องมีกฎเกณฑ์
- 3.ขอบเขตด้านประชากร
  - 3.1 เด็กอายุ 5-12 ปี  
ทดลองเกี่ยวกับเกม  
วิธีการเล่น ความซับซ้อน ความยากง่าย ความสามารถในการเข้าใจ  
ความสนุกในการเล่น  
สอบถามรูปแบบกราฟฟิคที่เด็กชอบ
  - 3.2 คุณครู  
เนื้อหาของเกมเบื้องต้น  
ความซับซ้อนและวิธีการเล่นเบื้องต้น  
การสื่อสารกับเด็กและวิธีการสอนจริยธรรมที่โรงเรียน

## ข้อจำกัดในการวิจัย

การทำวิจัยครั้งนี้เน้น การหาข้อมูลทางเอกสารเป็นหลัก เพื่อการอ้างอิงแม้ว่าการศึกษาเรื่องการเรียนรู้ทางพฤติกรรมด้านศีลธรรมและจริยธรรมเป็นเรื่องที่ละเอียดอ่อนใช้เวลา และจะได้ผลลัพธ์ที่เที่ยงตรงจากการทดสอบกับเด็กจริงทุกขั้นตอน เนื่องจากระยะเวลาที่มีอยู่อย่างจำกัด เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## วิธีการดำเนินการทำวิทยานิพนธ์

- 1.หาข้อมูลและรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้อง : งานวิจัยที่ช่วยตอบประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้อง
  - 1.1 ศึกษาเรื่องราวและวิธีการที่ใช้สอนเรื่องจริยธรรม (ตามขอบเขตที่กำหนด) ในโรงเรียนหรือในหนังสือนิทาน เพื่อนำมาวิเคราะห์และปรับใช้กับผลิตภัณฑ์
  - 1.2 ศึกษาเกี่ยวกับภาษาและภาพสัญลักษณ์ ที่สามารถสื่อสารกับเด็กวัย 4-6 ปีได้ โดยการวิเคราะห์หนังสือนิทาน สอบถามจากครูอนุบาล และ เกมที่มีอยู่ในห้องตลาด
  - 1.3 ศึกษาเรื่องการเลือกปฏิบัติ-ไม่ปฏิบัติ การให้ค่าความถูก-ผิดของเด็กจากทฤษฎีทางจิตวิทยา
  - 1.4 ศึกษาเรื่องเกมที่เหมาะสมที่สุดกับความสามารถของเด็กในวัย 4-6 ปี จากทฤษฎีพัฒนาการ
  - 1.5 ศึกษาเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นที่ปลอดภัยกับเด็ก และขนาดที่เหมาะสมจากหนังสือกายวิภาค
- 2.จัดเก็บ เรียบเรียงและจัดเรียงความสำคัญของข้อมูล
3. วิเคราะห์และสรุปผลจากข้อมูล
4. หาแนวความคิดในการออกแบบ
5. เริ่มกระบวนการด้านการออกแบบ
6. หาแนวความคิดในการออกแบบ
7. แบบร่าง
8. หุ่นจำลองเพื่อทดสอบการเล่นโดยใช้การทดสอบกับผู้ใหญ่ก่อน
9. หุ่นจำลองเพื่อทดสอบที่ใช้เล่นกับเด็ก
9. หุ่นจำลองเหมือนจริง
10. ประเมินผลการออกแบบ
11. สรุปผลการออกแบบ

## ข้อตกลงเบื้องต้น

จากหัวข้อโครงการการออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็กอายุ 5-12 ปี มีประเด็นสำคัญทางด้านคุณธรรมจริยธรรมที่จะใช้ในการดำเนินงานในครั้งนี้ คือ เรื่องความซื่อสัตย์ด้านการทำตามสัญญา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี
2. เด็กมีความสนุกสนานในการเล่นและสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการเล่นกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันได้

## นิยามศัพท์เฉพาะ

ของเล่น หมายถึง เกมสำหรับเล่นสำหรับบุคคลตั้งแต่สองคนขึ้นไป  
ความซื่อสัตย์ หมายถึง ความซื่อสัตย์สุจริตที่เด็กควรมีจากมาตรฐานการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ สามารถแยกแยะว่าสิ่งไหนของตนเอง สิ่งไหนของผู้อื่น - ไม่โกหก พูดความจริงเสมอ - ยอมรับผิดเมื่อทำผิดพลาด - ไม่ขโมยหรือเอาของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

โครงการออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมจริยธรรมสำหรับเด็กอายุ 4-6 ปีนี้ ผู้จัดทำได้แบ่งหัวข้อในการศึกษาเพื่อความสะดวกในการทำความเข้าใจเนื้อหาโดยรวมของโครงการ ดังต่อไปนี้

1. ศีลธรรม จริยธรรม และความซื่อสัตย์
  - 1.1 ความหมายของจริยธรรม
  - 1.2 ความหมายของศีลธรรม
  - 1.3 กำเนิดจริยธรรม
  - 1.4 องค์ประกอบทางจริยธรรม
  - 1.5 พฤติกรรมที่เกิดจากคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์
2. การเล่น
  - 2.1 การเล่น
  - 2.2 ชนิดต่างๆ ของการเล่นของเด็ก
3. จิตวิทยา ทฤษฎีการเรียนรู้ และพฤติกรรม
4. ลักษณะของเด็กอายุ 4-6 ปี
  - 4.1 พัฒนาการเด็ก
  - 4.2 การร่วมมือและการแข่งขัน
5. ข้อมูลเกี่ยวกับการยศาสตร์
6. ข้อมูลประกอบการออกแบบอื่นๆ
  - 6.1 แสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ การเขียนรูป การเข้าใจรูปของเด็ก
  - 6.2 สื่กับความสนใจของเด็ก
  - 6.3 ช่วงอายุของเด็ก และสิ่งที่พอใจ
7. ข้อมูลผลิตภัณฑ์ข้างเคียง
  - 7.1 นิทานเด็ก
  - 7.2 ผลิตภัณฑ์ของเล่น
8. วัสดุและกรรมวิธีการผลิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1. จริยธรรม ศีลธรรม และความซื่อสัตย์

คำว่า “ศีลธรรมจริยธรรม” เป็นคำที่ใช้คู่กันเสมอ แต่มีความหมายแตกต่างกัน โดยที่ในหัวข้อนี้มีรายละเอียดเนื้อหาเรื่องความหมายของจริยธรรม ศีลธรรม การกำเนิดจริยธรรม องค์ประกอบทางจริยธรรม และพฤติกรรมที่เกิดจากคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์

### 1.1 ความหมายของจริยธรรม (Ethics)

จริยธรรม หมายถึง หลักความประพฤติที่อบรมกิริยาและปลูกฝังลักษณะนิสัยให้อยู่ในครรลองของคุณธรรมหรือศีลธรรม คุณค่าทางจริยธรรมชี้ให้เห็นความเจริญงอกงามในการดำรงชีวิตอย่างมีระเบียบแบบแผนตามวัฒนธรรมของบุคคลที่มีลักษณะทางจิตใจที่ดีงาม อยู่ในสภาพแวดล้อมที่โน้มนำให้บุคคลมีแนวทางความประพฤติปฏิบัติตนเพื่ออยู่ในสังคมได้อย่างสงบเรียบร้อย และเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น มีคุณธรรมและมโนธรรมที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดี โดยมีสำนึกที่จะใช้สิทธิและหน้าที่ของตนตามค่านิยมที่พึงประสงค์ ซึ่งเป็นมากกว่าความถูกต้อง-ไม่ถูกต้อง ซึ่งความคาดหวังหลักของจริยธรรมคือการมีชีวิตที่ดี

### 1.2 ความหมายของศีลธรรม (Moral)

ศีลธรรม คือ การปฏิบัติอันเป็นผลผลิตทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับความถูกต้องในการปฏิบัติตนต่อกัน ขจัดสิ่งขัดแย้งและส่งเสริมความสัมพันธ์ในสังคม วางมาตรการที่กำหนดขอบเขตของปรัชญาคุณธรรม (Moral Philosophy) ทำให้สังคมมีกฎหรือระเบียบของความประพฤติ มีระเบียบวินัย ทำให้บุคคลเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม มีสำนึกอิสระในแนวทางจริยธรรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการกระทำดี

### 1.3 กำเนิดจริยธรรม

กำเนิดจริยธรรม ในสังคมต่างๆ ต่างมีการกำหนดพฤติกรรมที่พึงปรารถนาและไม่พึงปรารถนาไว้เพื่อเป็นบรรทัดฐานในการประพฤติปฏิบัติ และได้ควบคุมให้คนในสังคมปฏิบัติตามบรรทัดฐานเหล่านี้ โดยกำหนดเป็นเงื่อนไขของผลกระทบขึ้น การกระทำที่เป็นที่พึงปรารถนาของพ่อ-แม่ ครู หรือผู้อื่นในสังคมย่อมได้รับผลกระทบที่เป็นแรงเสริม ส่วนการกระทำที่ไม่เป็นที่พึงปรารถนาก็จะได้รับผลกระทบที่เป็นการลงโทษตามขนบธรรมเนียมประเพณี ระเบียบวินัย ตลอดจนกฎหมายบ้านเมืองล้วนเป็นการกำหนดพฤติกรรมที่พึงและไม่พึงปรารถนา และเงื่อนไขในการเสริมแรงหรือลงโทษทั้งสิ้น

การเรียนรู้เงื่อนไขผลกระทบเริ่มตั้งแต่แรกเกิดจนตลอดชีวิต เมื่อคนเราประสบกับเงื่อนไขต่างๆ ทั้งที่กำหนดโดยธรรมชาติและสังคม ก็สามารถจะค่อยๆ เรียนรู้และซึมซาบ (internalize) เงื่อนไขเหล่านี้ได้ สามารถบอกได้ว่าการกระทำหนึ่ง ถูก ผิด หรือดี ซ้ำอย่างไร และปฏิบัติตนให้สอดคล้องกับเงื่อนไข การเรียนรู้เงื่อนไขผลกระทบในรูปของความผิดชอบชั่วดีนี้ เรียกว่าการเรียนรู้ จริยธรรม (Ethics)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จริยธรรมเป็นกฎเกณฑ์ที่สรุปโดยแต่ละคนเป็นกฎเกณฑ์ที่สรุปจากเงื่อนไขผลกรรมที่ตนได้เคยประสบ ความสามารถในการสรุปกฎเกณฑ์จริยธรรมขึ้นอยู่กับพัฒนาการทางสติปัญญา และประสบการณ์การเรียนรู้ กฎเกณฑ์ที่เด็ก ๆ สรุปได้ย่อมง่ายตรงไปตรงมามากกว่า แต่เมื่อเจริญเติบโตมากขึ้นมีประสบการณ์ความสามารถในการคิดมากขึ้น กฎเกณฑ์ที่สรุปได้ก็จะมี ความซับซ้อนมากขึ้น เช่น มีการคำนึงถึงเจตนาของผู้กระทำ หรือสภาพสิ่งแวดล้อมในการตัดสินใจความถูกต้องของการกระทำ ในระดับที่สูงขึ้นอีกกฎเกณฑ์ก็จะมี ความทั่วไปและเป็นนามธรรมมากยิ่งขึ้น

เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับบุคคลต่างๆในสังคมจากประสบการณ์ของตนเองและคำบอกเล่าของผู้อื่นมา มากทีเดียว แต่การเรียนรู้เกี่ยวกับบุคคลต่างๆยังจำกัดอยู่เพียงลักษณะกายภาพภายนอกเท่านั้น เช่น เป็นคนตัวโตตัวเล็ก ผิวดำผิวขาว ฯลฯ และยังไม่สามารถที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับลักษณะอุปนิสัยใจคอของผู้อื่น ละเยียดเกินกว่าความเป็นคนดีหรือคนไม่ดี ยังไม่สามารถตีความ“เจตนา”ของการกระทำของบุคคล ดังนั้น เมื่อให้เด็กในวัยนี้ตัดสินใจความถูกต้องของการทำผิด เด็กจะตัดสินใจจากผลที่เกิดขึ้น การตัดสินใจความถูกต้องโดยพิจารณาเจตนาของผู้กระทำมักจะเกิดในเด็กที่มีอายุพันวัย 6-7 ขวบไปแล้ว (Piaget, 1932) อย่างไรก็ตามหากมีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับการตัดสินใจตามเจตนา และมีตัวอย่าง พร้อมทั้งการชี้แนะที่เหมาะสม เด็กก็สามารถตัดสินใจความถูกต้องตามเกณฑ์เจตนาของการกระทำได้ เคยมีการทดลองได้ผลเช่นนี้มาแล้ว (Bandura and McDonald, 1963)

จากข้างต้น เราสามารถกล่าวได้ว่าเด็กจะเรียนรู้จากผลของการกระทำมาก่อนที่จะเข้าใจถึงเจตนาของการกระทำได้ ดังนั้น กฎกติกาที่เกิดขึ้นจะต้องชัดเจนเรื่องการให้รางวัลหรือการลงโทษ เพื่อให้เด็กเข้าใจว่าสิ่งใดถูกผิด ควรกระทำหรือไม่ควรกระทำ และเป็นการส่งผลสนับสนุนให้เด็กหลีกเลี่ยงที่จะกระทำผิด

#### 1.4 องค์ประกอบทางจริยธรรม

องค์ประกอบทางจริยธรรม บราวน์ (Brown, 1965) ได้ให้ทัศนะได้สอดคล้องกับโครงการวิจัยทางด้านการศึกษาจริยธรรมไทย ของกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ ซึ่งได้จำแนกองค์ประกอบของจริยธรรมไว้ 3 มิติ ดังนี้

1. มิติของความรู้ (Knowledge) คือ ความเข้าใจเหตุผลของความถูกต้องดีงาม ความสามารถในการตัดสินใจแยกความถูกต้องออกจากความไม่ถูกต้องได้ด้วยการคิด โดยใช้ความรู้ความเข้าใจทางจริยธรรมในการประเมินตัดสินว่า พฤติกรรมใดดี ถูกและควร พฤติกรรมใดไม่ดี ไม่ถูกหรือไม่ควร เป็นต้น

2. มิติของความรู้สึก (Feeling) เป็นส่วนประกอบของอารมณ์ความรู้สึก ได้แก่ ความพึงพอใจ ความเลื่อมใส ศรัทธา ความนิยมยินดีที่จะรับและนำจริยธรรมนั้นๆมาเป็นแนวปฏิบัติ

3. มิติด้านความประพฤติ (Conduct) เป็นส่วนของการแสดงพฤติกรรมต่อตนเองต่อผู้อื่น หรือสิ่งแวดล้อม ซึ่งสามารถแสดงออกให้เห็นว่า ถูกหรือไม่ถูก ควรหรือไม่ควรเพียงใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

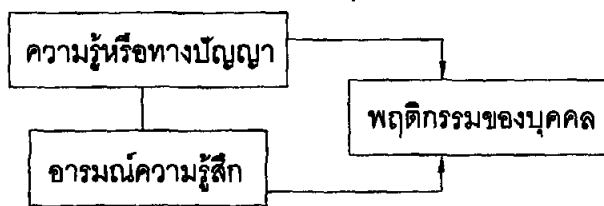
ส่วนดวงเดือน พันธุมนาวิณ ได้แบ่งองค์ประกอบทางจริยธรรมของมนุษย์ออกเป็น 4 ประการ คือ

1. ความรู้เชิงจริยธรรม หมายถึง การมีความรู้ในสังคมของคนนั้นถือว่าการกระทำชนิดใดดีควรกระทำ และการกระทำชนิดใดไม่ดีควรงดเว้น ลักษณะพฤติกรรมประเภทใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสม มากน้อยเพียงใด ความรู้เชิงจริยธรรมหรือความรู้เกี่ยวกับค่านิยมทางสังคมนี้ขึ้นอยู่กับอายุ ระดับการศึกษา และพัฒนาการทางสติปัญญาของบุคคลด้วย โดยปกติในช่วงอายุ 2-10 ปี จะได้รับการปลูกฝังค่านิยมเหล่านี้เป็นพิเศษ

2. ทศนคติจริยธรรม หมายถึง ความรู้สึกของบุคคลเกี่ยวกับลักษณะหรือพฤติกรรมเชิงจริยธรรมต่างๆว่าตนชอบหรือไม่ชอบลักษณะนั้นๆเพียงใด ทศนคติเชิงจริยธรรมของบุคคลส่วนมากจะสอดคล้องกับค่านิยมของสังคมนั้น แต่บุคคลบางคนในสถานการณ์ปกติอาจมีทศนคติต่างไป จากค่านิยมของสังคมก็ได้ ทศนคติเชิงจริยธรรมของบุคคลมีความกว้างขวางกว่าความรู้เชิงจริยธรรมของบุคคล เพราะทศนคตินั้นรวมถึงความรู้และความรู้สึกในเรื่องนั้นๆเข้าด้วยกัน ฉะนั้นทศคติทางจริยธรรมอาจเปลี่ยนแปลงไปได้เมื่อความรู้และความรู้สึกในเรื่องนั้นได้เปลี่ยนไปแล้ว

3. เหตุผลเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลใช้เหตุผลในการเลือกที่จะกระทำหรือเลือกที่จะไม่กระทำพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เหตุผลที่กล่าวมานี้จะแสดงให้เห็นเหตุจริงใจหรือแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังการกระทำต่างๆของบุคคล การศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมจะทำให้ทราบว่าบุคคลผู้มีจริยธรรมในระดับแตกต่างกันอาจมีการกระทำที่คล้ายคลึงกันได้ นักทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม คือ เพียเจท์ และโคลเบอร์ก ได้ใช้การอ้างเหตุผลเชิงจริยธรรมเป็นเครื่องแสดงถึงพัฒนาการด้านจริยธรรมของบุคคลนั้นด้วย คือพัฒนาการด้านสติปัญญาและอารมณ์และจะมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาการด้านอื่นๆของบุคคลด้วย

4. พฤติกรรมเชิงจริยธรรม หมายถึง การที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่สังคมนิยมชมชอบหรือดเว้น การแสดงที่ฝ่าฝืนกฎเกณฑ์หรือค่านิยมในสังคมนั้น พฤติกรรมเชิงจริยธรรมซึ่งเป็นการกระทำที่สังคมเห็นชอบและสนับสนุนมีหลายประเภท เช่น การเสียสละเพื่อส่วนรวม การช่วยเหลือผู้ตกทุกข์ได้ยาก เป็นต้น นอกจากนี้พฤติกรรมเชิงจริยธรรมอีกพวกหนึ่ง คือพฤติกรรมในสถานที่เย้ายวนใจหรือในสภาพที่ยั่วให้บุคคลกระทำผิดกฎเกณฑ์ เช่น การโกงสิ่งของเงินทองหรือคะแนนและการกล่าวเท็จ เป็นต้น ซึ่งอาจรวมเรียกว่าพฤติกรรมเกี่ยวกับความไม่ซื่อสัตย์ ซึ่งผู้มีจริยธรรมสูงย่อมงดเว้นการกระทำพฤติกรรมที่ไม่ซื่อสัตย์ พฤติกรรมเชิงจริยธรรมเป็นสิ่งที่บุคคลให้ความสำคัญมากกว่าด้านอื่นๆ ทั้งนี้เพราะการกระทำในทางที่ดีและเลวของบุคคลนั้น ส่งผลโดยตรงต่อความผาสุกและความทุกข์ของสังคม การศึกษาด้านอื่นๆของจริยธรรมจึงเป็นเพียงเพื่อให้เข้าใจและสามารถทำนายพฤติกรรมในสถานการณ์ต่างๆของบุคคลเท่านั้น



แผนภูมิที่ 2.1: รูปแบบของปัจจัยที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมของบุคคล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### 1.5 พฤติกรรมที่เกิดจากคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์

พฤติกรรมเป็นผลที่แสดงออกมาจากความรู้สึกนึกคิดที่มีอยู่ อุดงค์ศักดิ์ ภูมิรัตน์ (2535) ได้กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมของผู้ที่มีความซื่อสัตย์เป็นลักษณะที่สำคัญของบุคคลที่ควรพึงมีไว้เป็นสมบัติของตน เป็นพื้นฐานของบุคลิกภาพของบุคคลที่ควรจะมีการพัฒนาประการหนึ่ง และควรส่งเสริมให้ทุกคนได้มี กรมวิชาการ (2528) ได้สรุปพฤติกรรมของผู้มีความซื่อสัตย์ไว้ ดังนี้

- |                                 |                                  |
|---------------------------------|----------------------------------|
| 1. พูดความจริง                  | 2. เก็บของที่ตกได้ ส่งคืนเจ้าของ |
| 3. ตรงต่อเวลา                   | 4. ยอมรับผิดเมื่อทำผิด           |
| 5. ไม่ประพฤติตนหน้าไหว้หลังหลอก | 6. ปฏิบัติตามข้อตกลงหรือสัญญา    |
| 7. หาเลี้ยงชีพในทางสุจริต       | 8. ไม่เอาของผู้อื่นมาเป็นของตน   |
| 9. รักษาความยุติธรรม            | 10. ไม่ฉ้อราษฎร์บังหลวง          |

มาตรฐานกรมการศึกษา	พฤติกรรมเป็นผลที่แสดงออก จากความรู้สึกนึกคิดที่มีอยู่ อุดงค์ศักดิ์ ภูมิรัตน์(2535) , กรมวิชาการ(2528.21-22)	พฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ที่เด็กควรมี
-แยกแยะว่าของใดเป็นของตน-ผู้อื่น -ไม่แย่งของคนอื่นมาเป็นของตน -ไม่พูดปด -ยอมรับเมื่อทำผิด	-พูดความจริง -เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ -ตรงต่อเวลา -ยอมรับผิดเมื่อทำผิด -ไม่ประพฤติตนเป็นคนหน้าไหว้หลังหลอก -ปฏิบัติตามข้อตกลงที่สัญญา -หาเลี้ยงชีพในทางสุจริต -ไม่ถือเอาของผู้อื่นมาเป็นของตน -รักษาความยุติธรรม -ไม่ฉ้อราษฎร์บังหลวง	-เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ -ไม่เอาของคนอื่นมาเป็นของตน -พูดความจริง(ไม่โกหก) -ทำตามสัญญา -ยอมรับความผิด

ตารางที่ 2.2 : ตารางพฤติกรรมการแสดงออกที่เกิดจากความซื่อสัตย์

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

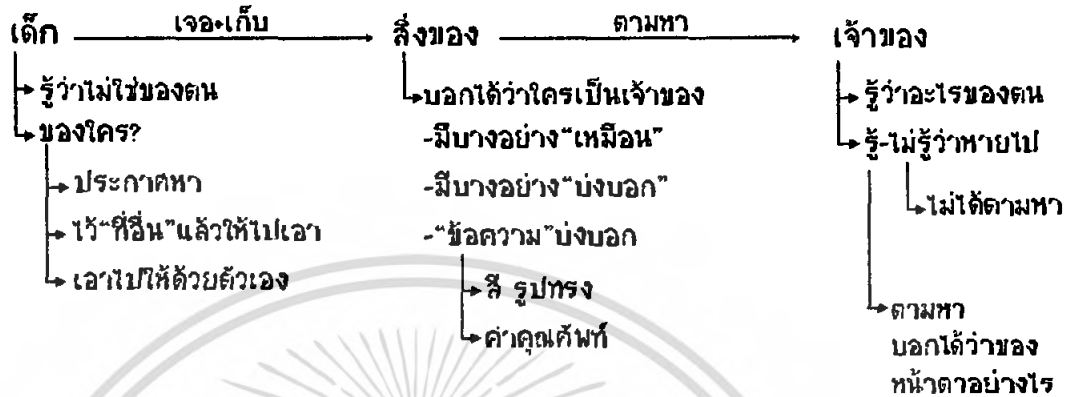
จากตารางจะเห็นได้ว่าแนวความคิดทางด้านพฤติกรรมของกรมการศึกษาและกรมวิชาการมีความสัมพันธ์กันอยู่ จึงได้นำมาสร้างเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับความซื่อสัตย์เพื่อใช้ในงานออกแบบ คือ

1. เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ
2. ไม่เอาของคนอื่นมาเป็นของตน
3. พูดความจริง (ไม่โกหก)
4. ทำตามสัญญา
5. ยอมรับความผิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

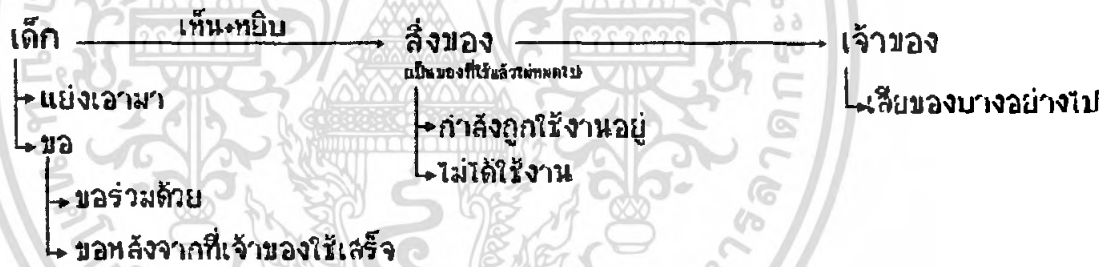
นำเอาพฤติกรรมทางจริยธรรมที่เกิดจากความซื่อสัตย์มาเขียนเป็นเหตุการณ์ที่สามารถเกิดได้ทั้งหมดเมื่อเกิดจริยธรรมดังกล่าว จะได้เป็นแผนภาพตาราง ดังนี้

### 1. เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ



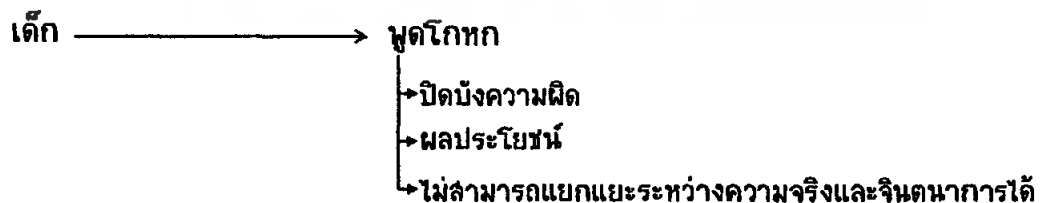
แผนภูมิที่ 2.2 เหตุการณ์ของการเก็บของได้แล้วส่งคืนเจ้าของ

### 2. ไม่เอาของคนอื่นมาเป็นของตนเอง



แผนภูมิที่ 2.3 เหตุการณ์ของการไม่เอาของคนอื่นมาเป็นของตน

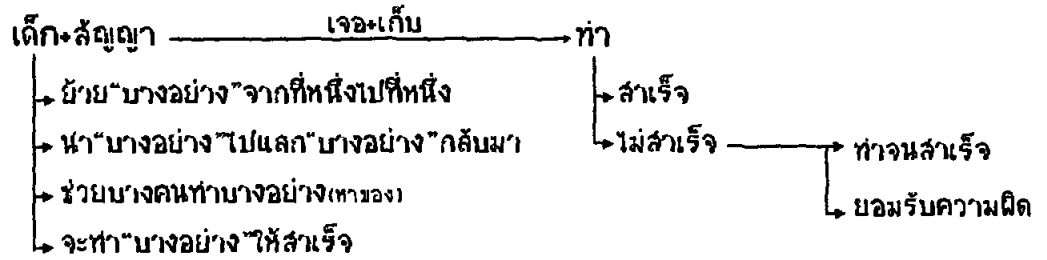
### 3. พูดความจริง (ไม่โกหก)



แผนภูมิที่ 2.4 เหตุการณ์ของการพูดความจริง

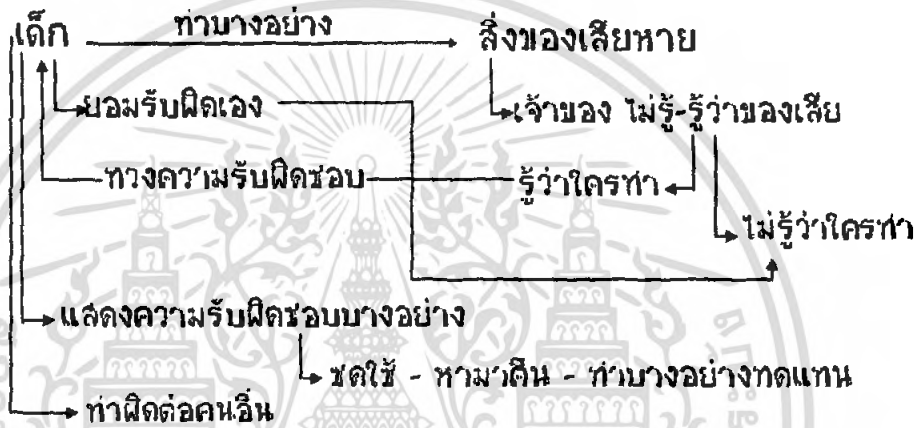
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

#### 4. ทำตามสัญญา



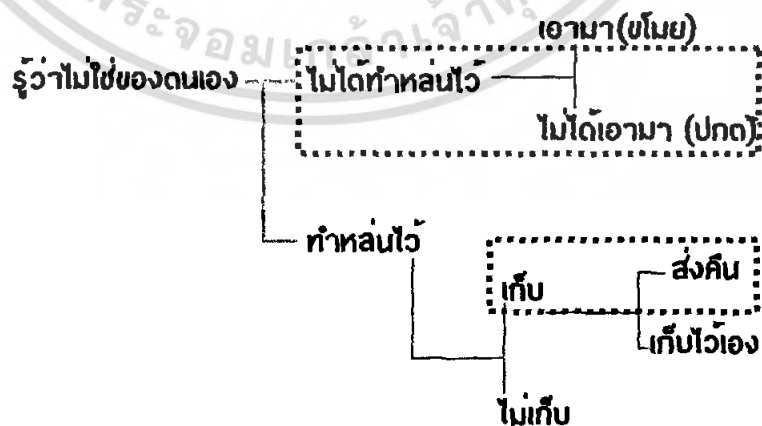
แผนภูมิที่ 2.5 เหตุการณ์ของการทำตามสัญญา

#### 5. ยอมรับความผิด



แผนภูมิที่ 2.6 เหตุการณ์ของการยอมรับความผิด

จากแผนภูมิของเหตุการณ์ข้างต้น จะเห็นได้ว่าแผนภูมิของการยอมรับความผิด เด็กต้องทำความผิดก่อน ซึ่งการสร้างเหตุการณ์เพื่อให้เด็กทำผิดนั้นเป็นการไม่สมควร การทำงานในหัวข้อของการยอมรับความผิดจึงถูกคัดออกไป



แผนภูมิที่ 2.7 เหตุการณ์ของการที่เด็กเรียนรู้ว่าของนั้นเป็นของคนอื่นหรือตนเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ส่วนในเรื่องการที่ไม่เอาของคนอื่นมาเป็นของตนเอง เมื่อดูจากแผนภูมิด้านบนจะเห็นได้ว่า จะเกิดเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการที่ไม่เอาของคนอื่นมาเป็นของตนเองต่อเมื่อเป็นของที่ทำหล่นไว้ เพราะเด็กอาจจะเข้าใจผิดได้ว่าของที่ตนเองจะต้องกลายเป็นของของตนเอง ซึ่งก็คือการเก็บของแล้วส่งคืนเจ้าของ

ผู้ออกแบบจึงได้รวมให้ทั้งสองเรื่องนี้อยู่ในหมวดเดียวกัน

ดังนั้น ในด้านเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมหลักด้านความซื่อสัตย์ ที่ผู้ออกแบบให้ความสนใจเป็นพิเศษจึงมีทั้งหมด 3 เรื่อง คือ

1. เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ
2. พูดความจริง (ไม่โกหก)
3. ทำตามสัญญา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2. การเล่น

สำหรับวัยเด็ก การเล่นคือการเรียน และถือเป็นงานที่สำคัญที่สุดสำหรับเด็ก เด็กจะเกิดการเรียนรู้จากการเล่น

### 2.1 การเล่น

ปกติแล้วการเล่นของเด็กเป็นการเล่นเชิงสำรวจที่ผ่านการทำงานของระบบประสาทสัมผัสทุกส่วนในร่างกาย เป็นความพยายามในการควบคุมกล้ามเนื้อต่างๆ และการประสานสัมพันธ์การทำงานระหว่างอวัยวะ ซึ่งไม่มีรูปแบบที่ซับซ้อนมากนัก แต่ก็ยังเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อพัฒนาการในระดับที่สูงขึ้น การเล่นจึงเป็นยุทธวิธีการเรียนรู้ที่แบบกายของเด็กที่แตกต่างไปจากการเรียนรู้ของผู้ใหญ่ อีกนัยหนึ่งคือ เด็กเรียนรู้เมื่อได้ลงมือปฏิบัติจริงกับสิ่งแวดล้อมในชีวิต ก่อนที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ที่จะคิดเชิงมโนทัศน์ แต่ผู้ใหญ่คิดก่อนที่จะลงมือกระทำหรือปฏิบัติ ดังนั้น การเล่นที่มีปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งต่างๆ ในสภาพการณ์จริงที่ต่อเนื่อง จึงส่งเสริมศักยภาพของเด็กได้อย่างเหมาะสมตามวัย

ได้มีการศึกษามากมายเกี่ยวกับ "การเล่น" ของเด็ก Hurlock (1971) ได้สรุปเกี่ยวกับการเล่นไว้ดังนี้

1. เด็กอายุ 3 ขวบ จะสนใจเฉพาะกิจกรรมที่ตนเองได้กระทำ แต่พออายุ 5 ขวบ จะสนใจผลงานที่ตนเองทำออกมา
2. การเล่นแบบสร้างจินตนาการจะมีมากที่สุดของเด็กอายุระหว่าง 5-8 ขวบ ส่วนการเล่นสมมติของเด็ก 4 ขวบจะเล่นสมมติเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ ของสัตว์และสมาชิกในครอบครัว
3. เด็กมักชอบเล่นชนิดที่ใช้กล้ามเนื้อและการเคลื่อนไหว เพราะเด็กมักชอบทดสอบพลังกำลังกล้ามเนื้อของตน เช่น การกระโดดขาเดียว การเคลื่อนไหวบนท่อนไม้หรือตามขอบบ่อทราย
4. การเล่นที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเด็ก คือ การก่อสร้าง เด็กจะเริ่มรู้จักเก็บและสะสมสิ่งของเพื่อนำมาก่อสร้างหรือประดิษฐ์
5. ความสนใจในการเล่น ถ้าเป็นของเล่นที่เด็กส่วนใหญ่ชอบมากๆ จะมีระยะเวลาในการเล่นนานแตกต่างกันโดยช่วงอายุ 5-12 ปี จะมีเวลาอยู่ที่ประมาณ 13-30 นาที
6. เด็กวัยนี้จะไม่ชอบเพศใดเพศหนึ่งมากกว่ากัน แต่การที่เด็กแต่ละเพศเล่นต่างกันนั้นเนื่องมาจากการฝึกฝนที่ผ่านมา

นักการศึกษาและครู มีความเห็นตรงกันว่า "การเล่น" เป็นวิธีการเรียนรู้ของเด็กที่ไม่มีใครสามารถสอนให้รู้ได้เพราะเด็กได้สืบค้นด้วยตัวเอง ได้พาตัวเองไปรู้จักโลกที่แท้จริง ได้รู้จักเวลา สถานที่ สิ่งของ สัตว์

## แก่นของอนุคกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปทรงต่างๆและมนุษย์ กล่าวโดยสรุปก็คือ “การเล่นคืองานของเด็ก” การเล่นเป็นสิ่งที่เด็กพอใจ สุขใจ ได้สนุก่าเริงและนี่คือสิ่งที่มีคุณค่าที่สุดสำคัญสำหรับเด็ก

### 2.2 ชนิดต่างๆของการเล่นของเด็ก

เด็กจะเล่นอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กเป็นส่วนใหญ่ คือ เด็กที่มีอายุแตกต่างกันจะเล่นแตกต่างกันออกไป ซึ่งจะได้กล่าวถึงต่อไปนี้

1. การเล่นที่เป็นไปตามธรรมชาติและเป็นอิสระ การเล่นดังกล่าวจัดเป็นการเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่เล่นประจำ และเป็นการเล่นคนเดียวมากกว่าที่จะเล่นกับเพื่อนๆ เด็กจะเล่นตามใจชอบ คือนึกอยากเล่นก็เล่น และเมื่อเบื่อก็จะหยุดทันที การเล่นดังกล่าวนี้ เป็นการเล่นของเด็กเล็ก ซึ่งไม่สามารถจะทำตามกฎเกณฑ์ได้ แต่เมื่อถึงปลายระยะวัยเด็ก การเล่นดังกล่าวจะลดน้อยลงไป ซึ่งในระยะนี้เด็กจะหันไปเล่นอย่างอื่นแทน การเล่นตามธรรมชาติของเด็กนี้รวมถึงการเล่นตุ๊กตาด้วย แม้ว่าการเล่นตุ๊กตาจะไม่ใช่สิ่งสำคัญสำหรับการเล่นดังกล่าวก็ตาม หลังจากที่เด็กได้สำรวจตุ๊กตาดูว่ามีรูปร่างลักษณะอย่างไรแล้ว เด็กจะเริ่มนำมันมาประกอบเป็นรูปตุ๊กตาใหม่ และเนื่องจากเด็กควบคุมกล้ามเนื้อไม่ดีนี่เอง ในการสำรวจตุ๊กตา รวมทั้งสิ่งของต่างๆ มักจะทำให้สิ่งที่เด็กสำรวจนั้นเสียหายโดยไม่ได้ตั้งใจ ในปลายปีที่ 2 การเล่นของเด็กจะเริ่มซับซ้อนขึ้น และเริ่มมีกฎเกณฑ์ในการเล่นขึ้น

2. การเล่นแบบสมมติ การเล่นชนิดนี้เป็นการเล่นกับวัตถุ หรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งโดยสมมติ - สิ่ง que เด็กชอบ จัดเป็นการเล่นที่ต้องใช้ภาษาและแสดงพฤติกรรมต่างๆ ออกมาด้วย การเล่นชนิดนี้ เด็กจะได้เรียนรู้จากเด็กที่โตกว่าได้มากขึ้น โดยเฉพาะกับพี่น้องของตนเอง ในเด็กกลุ่มที่มีอายุแตกต่างกัน เด็กจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันมากกว่าในระดับที่มีอายุเดียวกัน หรือเพศเดียวกัน ทั้งนี้เพราะเด็กได้เรียนรู้จากเด็กที่มีอายุมากกว่าในกลุ่มนั้น

การเล่นสมมติของเด็กในระยะนี้ จะแสดงถึงหน้าที่ต่างๆ ในชีวิตของเด็กต่อไป เด็กคนใดที่มีความคับข้องใจมาก ก็จะมีชอบการเล่นแบบสมมติมากขึ้น หรือเด็กที่ปรับตัวไม่ได้มักจะชอบเล่นสมมติมากกว่าเด็กที่ปรับตัวได้ดี

กระบวนการเล่นสมมติของเด็กมีลักษณะต่อไปนี้ คือ

1. เป็นการเล่นที่เกี่ยวกับบ้าน การปรุงอาหาร การกิน การเลี้ยงเด็ก และการสมมติตนเองเป็นพ่อแม่
2. การเล่นเกี่ยวกับการเดินทาง เช่น ขับรถยนต์ นั่งรถไฟ เล่นเป็นวิศวกร หรือการเล่นเรื่อ เป็นต้น
3. การลงโทษ เช่น เล่นเป็นตำรวจ เล่นปืน หักยิงปืน เป็นต้น
4. เล่นเกี่ยวกับการฆ่าผู้อื่น และการถูกฆ่าตาย
5. เล่นสมมติเป็นตัวต่างๆ ในนิยายที่เด็กเคยอ่านหรือเคยฟัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุ 95131 ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำหรับการเล่นเกี่ยวกับบ้านนั้น เด็กก่อนเข้าโรงเรียนโดยทั่วไปชอบเล่นกันมาก โดยเฉพาะเล่นสมมติตัวเองเป็นพ่อแม่ ในบางครั้งก็อาจจะเล่นโดยจัดให้มีกิจกรรมต่างๆ เช่น จัดโต๊ะอาหารสมมติตัวเองเป็นหมอรักษาคนไข้ เอาตุ๊กตาไปนอนบนเตียงแล้วกล่อม เด็กบางคนก็เล่นตามที่ตนได้ดูมาจากโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ เช่น สมมติตัวเองเป็นโจรผู้ร้าย เป็นพระเอกหรือนางฟ้า เป็นต้น

3. การเล่นแบบสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการเล่นของเด็ก เมื่อเด็กมีอายุ 5-6 ขวบ เด็กจะเล่นแบบสร้างสรรค์ได้โดยบังเอิญ เช่น นำวัตถุมาประกอบกันให้เป็นรูปต่างๆ และบางครั้งก็เผชิญคล้ายกับวัตถุอย่างใดอย่างหนึ่ง จะทำให้เด็กรู้สึกดีใจในความสำเร็จของตนมาก ตั้งแต่อายุ 6 ขวบเป็นต้นมา เด็กมักใช้สิ่งของต่างๆ สำหรับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เด็กชอบ ต่อมาเมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น เด็กจะรู้จักแยกของจริง และของที่อยู่ในจินตนาการได้ การเล่นแบบสมมติก็จะน้อยลง และจะหันมาเล่นแบบสร้างสรรค์มากขึ้น เด็กแต่ละคนจะมีความสามารถเกี่ยวกับการสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด

4. แบบของการสร้าง เด็กจะเริ่มใช้ดินเหนียวปั้นเป็นรูปต่างๆ ก่อน เช่น เป็นรูปภูเขาหรือเป็นหอคอย ปล่องไฟ นอกจากนี้เด็กยังรู้จักใช้กรรไกร สี และดินเหนียวได้ การเล่นของเด็กเหล่านี้ ย่อมมีความสำคัญต่อความหมายอย่างใดอย่างหนึ่งทั้งสิ้น เช่น การเล่นรูปเหลี่ยมต่างๆ ในการก่อสร้างเด็กจะให้ชื่อสิ่งที่ตนสร้างขึ้นมา เช่น เรียกว่า บ้าน หรือเรือ เป็นต้น

การเล่นเกี่ยวกับการสร้างนี้มีมากในปลายวัยเด็ก และมักจะสร้างออกมาในลักษณะของบ้านกระท่อม ซึ่งการสร้างชนิดนี้จะพบมากในเด็กผู้ชาย สำหรับเด็กผู้หญิง การสร้างละเอียดอ่อนประณีตกว่า เช่น การสร้างตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตากระดาษ การวาดเขียน การทาสี และการปั้นดินเหนียว เป็นต้น

5. การวาดเขียน เด็กเล็กเนื่องจากกล้ามเนื้อของเด็กเล็กยังประสานกันไม่ดีพอ เด็กจึงไม่สามารถจะวาดเขียนได้ เด็กมีความรู้สึกว่าการวาดเขียน เป็นการแสดงออกมากกว่าการประดิษฐ์ให้สวยงาม ในขณะที่เด็กโตขึ้นรู้จักแยกสิ่งของต่างๆ ได้มากแล้ว เด็กจะขาดความเชื่อมั่นในการวาดรูปต่างๆ ลงไป

การวาดเขียนจัดเป็นการแสดงออกว่า เด็กกำลังคิดอะไรมากที่สุด ในขณะที่นั้น เด็กจะวาดสิ่งต่างๆ เท่าที่จำได้ โดยไม่คำนึงถึงสัดส่วนที่แท้จริงของมัน สิ่งไหนเด็กสนใจเด็กก็จะวาดลงไป เช่น เด็กวาดกระดุมไว้บนเสื้อ โดยไม่คำนึงถึงรูปร่างของคน แต่เมื่อเด็กโตขึ้น เด็กจะเริ่มวาดโดยร่างคร่าวๆ ขึ้นก่อน แล้วก็วาดโดยอาศัยการสังเกตและความจำรวมกัน เมื่อเด็กมีอายุประมาณ 6 ขวบ เด็กจะเริ่มประดิษฐ์สิ่งที่ตนวาด โดยคำนึงถึงรูปร่างที่แท้จริง และส่วนปลีกย่อยของสิ่งนั้น เมื่ออายุ 8 ขวบ เด็กจะวาดได้ดีขึ้น การวาดรูปคนหรือวัตถุต่างๆ จะลดลงเมื่ออายุเพิ่มขึ้น และภายหลังอายุ 8 ขวบ จะไม่ค่อยพบว่าเด็กวาดสิ่งเหล่านี้ นอกจากเด็กที่มีความสามารถพิเศษจริงๆ เด็กเล็กมักจะสนใจสีสันที่งดงาม ส่วนเด็กโตจะสนใจรูปร่างของมันมากกว่าสี และอีกอย่างหนึ่งเด็กเล็กส่วนใหญ่ใช้ดินสอสีวาด ส่วนเด็กโตมักชอบใช้ดินสอวาด

6. การระบายสี การใช้สีของเด็กจะแสดงให้เห็นถึงความสร้างสรรค์ด้วย การระบายสีจะเริ่มมีตั้งแต่วัยเด็ก เมื่ออายุ 2 ขวบ เด็กจะเริ่มใช้ดินสอสีก่อนและเริ่มควบคุมการระบายสีได้ดี เมื่ออายุ 3 ขวบ

และเมื่ออายุ 4 ขวบ เด็กจะเริ่มมีจินตนาการเกี่ยวกับการระบายสี ต่อจากนั้นเด็กจะเริ่มใช้สีน้ำ เด็กเล็กมักจะชอบใช้สีจุดแต้มโดยไม่ต้องขอคำแนะนำหรือความเห็นจากผู้ใหญ่

7. การเล่นเกมและการแข่งขัน เด็กจะเริ่มเล่นเกมต่างๆ กับแม่ของตนก่อน เกมที่เด็กส่วนมากชอบเล่นกันเสมอได้แก่ เล่นซ่อนหา เล่นกับกระจกเงา เมื่อเด็กเริ่มเดินได้ เด็กจะชอบเล่นซ่อนหา ถ้าเด็กซ่อนแล้วไม่มีใครสามารถหาพบ เด็กจะดีใจมากที่สุด

เมื่อเด็กอายุได้ 4-5 ขวบ ซึ่งเป็นเด็กวัยเล็ก เด็กจะเริ่มชอบเล่นกับเพื่อนบ้าน โดยที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ใครจะมาร่วมเล่นด้วยก็ได้ ในการเล่นนี้ เด็กจะเอาอย่างการเล่นจากผู้ใหญ่หรือเด็กที่โตกว่า ระยะเวลาการเล่นของเด็กยังง่ายและเป็นระยะสั้นๆ กฎเกณฑ์ตั้งกันเองเดี๋ยวนั้น เช่น การเล่นซ่อนหา เล่นตำรวจจับ ผู้ร้าย เป็นต้น

ในระยะแรกเด็กแต่ละคนยังเล่นไม่ได้ดีเท่าที่ควร แต่ในไม่ช้าเด็กจะค่อยๆ เรียนรู้การเล่นกับเพื่อนฝูงเป็นหมู่ รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ทำให้การเล่นสนุกสนานยิ่งขึ้น เมื่อย่างเข้าสู่วัยรุ่น เด็กจะเล่นได้ดีขึ้นและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของการเล่นได้ดียิ่งขึ้น

คุณค่าของการเล่นกีฬา การเล่นต่างๆ ไม่เพียงแต่จะสร้างความพึงพอใจแก่เด็กเท่านั้น แต่ยังมีคุณค่าต่างๆ อีกมาก เป็นต้นว่า ทำให้เด็กรู้จักเข้าสังคม ทำให้เด็กรู้จักเข้ากับเพื่อนฝูงได้ดี รู้จักทำงานต่างๆ ร่วมกัน หรืออาจจะเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ตลอดจนทำให้เด็กรู้ถึงความสามารถของตนอีกด้วย

การเล่นกับเพื่อน การร่วมมือการแข่งขัน และกฎกติกา เป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเพื่อพัฒนาความสามารถในการอยู่ร่วมกันในสังคม เรียนรู้ที่จะเล่นร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้ที่จะรอคอย เรียนรู้ที่จะทำตามกฎที่ตั้งไว้ ซึ่งการเรียนรู้ทางสังคมก็เป็นหัวใจหลักของการเรียนรู้จริยธรรม ดังนั้น การเล่นที่จะนำมาใช้จะเน้นการเล่นเป็นสำคัญเพราะมีองค์ประกอบครบทั้งสามอย่าง 1.ผู้เล่นคนอื่น 2.การร่วมมือหรือแข่งขัน 3.กฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้ รวมถึงการสมมติให้เกิดเหตุการณ์ในเกมส์และสร้างจนกลายเป็นบทบาทสมมติให้เด็กทำ

### 3. จิตวิทยา ทฤษฎีการเรียนรู้ และพฤติกรรม

จิตวิทยาสำหรับเด็ก ทฤษฎีการเรียนรู้ และพฤติกรรม เป็นหัวข้อที่กล่าวถึงการเรียนรู้ของเด็กเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคม การตัดสินใจที่จะกระทำหรือไม่กระทำบางอย่างของเด็กจากวิธีการต่างๆ ที่เด็กได้เรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวเด็ก

#### การเรียนรู้ และพฤติกรรม

การเริ่มออกสู่สังคมภายนอก เด็กจะมีการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนในครอบครัวของเด็ก ซึ่งจากการปฏิสัมพันธ์นี้จะทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะมีพฤติกรรมต่างๆ ที่สังคมยอมรับเพื่อให้อยู่ร่วมในสังคมนั้นๆ ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งการเรียนรู้แนวทางปฏิบัติในสังคมเรียกว่า กระบวนการสังคมประกิด (socialization process) กระบวนการสังคมประกิดนี้เป็นกระบวนการที่จำเป็นเพราะจะทำให้เด็กเรียนรู้แนวทางปฏิบัติในสังคมได้อย่างถูกต้อง ซึ่งกระบวนการนี้มีมนุษย์จะต้องค่อยๆ เรียนรู้ไปตลอดชีวิต และเด็กจะเรียนรู้แนวปฏิบัติในสังคมโดยวิธีการต่างๆ พอจะสรุปได้คือ

#### 1. การเรียนรู้โดยได้รับการบอกเล่าหรือสั่งสอน (direct tuition)

เป็นการเรียนรู้จากการแนะนำสั่งสอนให้เด็กทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สังคมยอมรับโดยการใช้คำพูดแนะนำการเรียนรู้โดยการแนะนำนี้มักเกิดในชีวิตประจำวันของเด็กจากการสั่งสอนของพ่อแม่ ครูหรือบุคคลใกล้ชิดเด็ก วิธีนี้เป็นวิธีที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่เหมาะสมได้ง่ายกว่ารอให้พฤติกรรมที่เหมาะสมนั้นๆ เกิดขึ้นมาเอง แต่การเรียนรู้วิธีนี้ก็มิใช่เสียอยู่ที่ว่า ไม่สามารถจะแนะนำในพฤติกรรมทุกๆ ชนิดที่เกิดกับเด็กได้ เพราะการเรียนรู้แบบนี้จะเป็นการพูดจาแนะนำโดยตรงระหว่างผู้ให้คำแนะนำกับเด็ก ซึ่งเด็กอาจจะไม่ได้ใกล้ชิดกับผู้แนะนำตลอดเวลา

#### 2. การเรียนรู้โดยการได้รับการเสริมแรง (reinforcement)

ตัวเสริมแรงที่สมควรจะให้กับเด็กในวัยนี้คือ การใช้ตัวเสริมแรงทางบวก (positive reinforcement) ก็คือการทำตัวเสริมแรงที่ทำให้อินทรีย์เกิดความพึงพอใจ และอินทรีย์จะมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมเช่นนั้นอีก การเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมโดยได้รับรางวัลหรือการชมเชยที่ทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจ เด็กก็จะแสดงพฤติกรรมทางสังคมนั้นอีก และเกิดการเรียนรู้ว่าพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ การเรียนรู้แบบนี้เกิดขึ้นมากเช่นกันในชีวิตประจำวัน และเป็นวิธีการหนึ่งที่สำคัญที่เด็กสามารถจะเรียนรู้แนวทางปฏิบัติในสังคมได้

#### 3. การลงโทษ (punishment)

การลงโทษนี้เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ผู้ใหญ่มักจะใช้เพื่อให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม การลงโทษเป็นการคาดโทษ การตีเตือน การทำให้เกิดความเจ็บปวดทางร่างกายหรือแม้แต่การตัดสิทธิ์เสรีของเด็ก บางอย่าง ในสังคมไทยส่วนใหญ่จะใช้วิธีนี้ขจัดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในเด็ก แต่การลงโทษนี้จะมี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลเสียต่อจิตใจของเด็ก ถ้าการลงโทษนั้นทำอย่างไม่ถูกวิธี การลงโทษที่ถูกต้องมีวิธีการลงโทษหลายอย่างที่สำคัญ เช่น ลงโทษอย่างมีเหตุผลโดยไม่ใช้อารมณ์ ลงโทษทันทีหลังพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์เกิด และควรลงโทษอย่างสม่ำเสมอถ้าเกิดพฤติกรรมไม่พึงประสงค์นั้นๆ

#### 4. การเรียนรู้โดยการสังเกต (observational learning)

การเรียนรู้แบบนี้เป็นวิธีการหนึ่งเช่นกันที่เกิดขึ้นเสมอในชีวิตประจำวัน วิธีนี้เด็กจะสังเกตทัศนคติ ค่านิยมหลายอย่างในสังคม ซึ่งเด็กไม่สามารถจะเรียนรู้ได้เองโดยตรง เช่น การแนะนำสั่งสอนของผู้ใกล้ชิด หรือไม่อาจเรียนรู้จากการให้รางวัลหรือการลงโทษ การสังเกตของเด็กนี้จะทำการสังเกตจากบุคคลหรือเหตุการณ์โดยทั่วไป ที่เด็กพบเห็นและนำเอาส่วนที่ตนรู้สึกพึงพอใจมาเลียนแบบ วิธีการแบบนี้จะเกิดขึ้นในระยะปฐมวัยมาก ซึ่งนำเอาการเลียนแบบมาเป็นวิธีการหนึ่งในการเรียนรู้พฤติกรรมในสังคม การเลียนแบบพ่อ แม่ ครูจะเกิดขึ้นมากในระยะนี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเลียนแบบบทบาททางเพศของเด็กชายและเด็กหญิง เพื่อที่เด็กจะมีพฤติกรรมต่างๆ ที่เหมาะสมกับความเป็นเพศชายหรือเพศหญิงของตน

การเรียนรู้ของเด็กมี 4 ทางคือ

1. การเรียนรู้ โดยได้รับการบอกเล่าหรือสั่งสอน (direct tuition)
2. การเรียนรู้โดยการได้รับการเสริมแรง (reinforcement)
3. การลงโทษ (punishment)
4. การเรียนรู้โดยการสังเกต (observational learning)

ซึ่งจะเป็นแนวคิดที่จะนำไปใช้ในการออกแบบต่อไป

#### 4. ลักษณะของเด็กอายุ 4- 6 ปี

การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายของเด็กเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดในบรรดาพัฒนาการทั้งหลายของเด็ก เมื่อร่างกายพัฒนาขึ้น เด็กจะเริ่มพึ่งพาตนเองได้มากขึ้น สามารถใช้ร่างกายและอวัยวะต่างๆ ให้ประสานสัมพันธ์กันมากขึ้น ทำอะไรๆ ได้มากขึ้น และรู้จักร่วมมือกันทำงาน มีรายงานการวิจัยหลายเรื่องที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างทักษะทางด้านร่างกายและความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตนเองของเด็ก คือ เมื่อเด็กรู้สึกว่าคุณมีความสามารถ เด็กจะเต็มใจทดลองประสบการณ์ใหม่ๆ และแปลกๆ ออกไป

#### พัฒนาการด้านร่างกาย

พัฒนาการเด็กวัย 4 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 5 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 6 ปี
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ผูกเชือกทรงเท้าเองได้</li> <li>- ยืนขาเดียวกระโดดขาเดียว และกระโดดสลับขาได้</li> <li>- ไม่อยู่นิ่ง ชอบใช้พลั่วตักของ วิ่งไปวิ่งมา รื้อโน่นรื้อนี่ วิ่งขึ้นลงบันได</li> <li>- ดื่อกด้วยน้ำได้โดยไม่หก</li> <li>- รู้จักใส่เสื้อผ้าต่างๆ เองได้ กลัดกระดุมและถอดกระดุมเป็น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระจับกระจ่าง</li> <li>- ทรงตัวได้ดีและควบคุมการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ได้</li> <li>- วาดภาพได้คล่องแคล่ว ความคิดที่แจ่มแจ้ง และวาดภาพสาม เหลี่ยมได้</li> <li>- รู้จักแม่สี</li> <li>- เด็กผู้หญิงจะโตเร็วกว่าเด็กผู้ชาย ประมาณ 1 ปี</li> <li>- ถนัดใช้มือข้างใดข้างหนึ่งอย่างเห็นได้ชัด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คล่องแคล่วและชอบส่งเสียงดัง</li> <li>- ร่างกายชะลอการเจริญเติบโต</li> <li>- กล้ามเนื้อใหญ่พัฒนามากกว่ากล้ามเนื้อเล็ก</li> <li>- สายตายังพัฒนาไม่เต็มที่ และมีแนวโน้มที่จะสายตาวัว(เด็กบางคนยังไม่พร้อมที่จะอ่านหนังสือ เด็กที่มีแนวโน้มสายตาสั้นจะมองเห็นตัวอักษรได้ชัดกว่า)</li> <li>- หัวใจอยู่ในช่วงที่เติบโตอย่างรวดเร็ว</li> </ul>

ตารางที่ 2.3 ตารางแสดงพัฒนาการด้านร่างกายของเด็กอายุ 4-6 ปี

ที่มา : พัฒนาการ และสมองด้วยของเล่น by Stevanne "Dr. Toy" Auerbach, 2004

#### พัฒนาการด้านอารมณ์และสังคม

พัฒนาการเด็กวัย 4 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 5 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 6 ปี
<ul style="list-style-type: none"> <li>- บางครั้งจะเผลอแสดงอาการก้าวร้าว</li> <li>- ทุ่มเทความรักให้พ่อหรือแม่ ซึ่งเป็นเพศตรงข้ามมากขึ้น</li> <li>- เวลาไม่พอใจจะพูดจาไม่เพราะ</li> <li>- ตอบโต้ได้โดนชัดขวางไม่ให้ทำสิ่งที่อยากทำ</li> <li>- ทำทนายอำนาจของพ่อแม่ แต่มักยอมรับว่าพ่อแม่มีอำนาจเหนือกว่า</li> <li>- ชอบคุยโอ้อวด หัวรั้น ชอบสั่ง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เปรียบเทียบตัวเองกับคนอื่น ๆ</li> <li>- สร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นได้อย่างมั่นใจ</li> <li>- อ่อนไหวต่อความคิด คำพูดและบทสนทนา</li> <li>- ใส่ใจความรู้สึกของตัวเอง</li> <li>- มักวิจารณ์หรือบ่นพร่องของตัวเอง แต่สงบและมีความมั่นใจ</li> <li>- จะหยุดพูดเมื่อพูดจบตามที่คิดและควบคุมตัวเองได้มากขึ้น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความไม่มั่นใจ</li> <li>- รู้จักแยกแยะระหว่างดี กับ ไม่ดี</li> <li>- กลัวอันตรายที่ไกลตัว กลัวถูกหัวเราะเยาะ กลัวผี</li> <li>- ตี๋ ชี้นุจดนิต เอาแน่เอาอนไม่ได้</li> <li>- มักจะชน เมื่ออยู่ต่อหน้าคนอื่น</li> <li>- จะอายมากถ้ามีคนอื่นเห็นร่างกายส่วนที่ต้องปกปิด</li> <li>- มักถึงเวลาต้องตัดสินใจ</li> <li>- ความสนใจของเด็กผู้หญิงกับ</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนาการเด็กวัย 4 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 5 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 6 ปี
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่ค่อยปลื้มกับคำชมเชย</li> <li>- เริ่มมีความเห็นว่าเป็นอย่างไรดี อย่างไม่เห็นดี</li> <li>- รู้สึกถึงความเป็นตัวของตัวเอง และ ยืนยันสิทธิ์นั้น</li> <li>- ชอบสบถสาบาน และใช้คำพูดที่ไร้สาระ</li> <li>- ชอบคุยให้คนอื่นฟัง คุยกับตัวเอง หรือคุยกับเพื่อนในจินตนาการ ถ้าไม่มีใครคุยด้วย</li> <li>- เชื่อมั่นเต็มที่ว่าตัวเองทำได้ทุกอย่าง</li> <li>- สร้างเพื่อนจากจินตนาการ</li> <li>- บางครั้งจะต่อต้านผู้ใหญ่ด้วยการทบทวี ขว้างของ วิ่งหนี กัด ฯลฯ</li> <li>- ทดสอบอำนาจของตัวเอง</li> <li>- ไม่ชอบทำตัวให้เป็นที่ยอมรับ</li> <li>- ต่อต้านสิ่งที่เป็นกิจวัตร</li> <li>- เปรียบเทียบความแตกต่างของตัวเองกับผู้ใหญ่ในเรื่องความสามารถ และอำนาจ</li> <li>- อยากให้คนอื่นยืนยันว่าตัวเองเป็นคนแข็งแรง เก่ง ทำอะไรๆเป็น</li> <li>- แสดงความสุภาพบ้างเป็นบางครั้ง</li> <li>- ชอบแสดงใช้ขวดและทำตัวไม่ดีต่อหน้าคนจำนวนมาก ถ้าไม่ถูกห้ามปรามอย่างจริงจัง</li> <li>- ชอบเล่นแม่ลูกหรือครูนักเรียนกับเด็กที่เล็กกว่า</li> <li>- แสดงความภูมิใจในตัวแม่ แม้ว่าอาจต่อต้านอำนาจของแม่ก็ตาม</li> <li>- ชอบคุยไม้เรื่องพ่อ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สงบและมั่นใจในตัวเองเกือบตลอดเวลา</li> <li>- เมื่อเริ่มทำอะไรแล้วมักทำจนเสร็จ และนำผลงานกลับมาอวดที่บ้านด้วยความภาคภูมิใจ</li> <li>- มีความเป็นตัวของตัวเองอย่างยิ่ง</li> <li>- เริ่มแสดงเอกลักษณ์และอุปนิสัยส่วนตัว</li> <li>- มีความมุ่งมั่น สร้างสรรค์</li> <li>- อารมณ์ดี</li> <li>- ควบคุมอารมณ์ได้ รู้จักรับผิดชอบ</li> <li>- วาดอนสอนง่าย</li> <li>- เวลาโกรธเพื่อนจะไม่ยอมเล่นด้วย แต่จะไม่ลงไม้ลงมือ หรือพูดว่าร้ายเพื่อน</li> <li>- เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่มากขึ้น</li> <li>- แสดงความรู้สึกด้วยคำพูดมากกว่าการใช้ท่าทาง</li> <li>- แม้จะมีความผูกผันใกล้ชิดกับพ่อ แต่จะถือว่าแม่เป็นบุคคลที่สำคัญที่สุดในชีวิต</li> <li>- ชอบให้มีกำหนดเวลา</li> <li>- สามารถแยกแยะได้แล้วว่า อะไรคือสิ่งที่คิดขึ้นเอง และอะไรคือความเป็นจริง</li> <li>- ชอบฟังคำแนะนำเพื่อปรับปรุงตัวเอง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>เด็กผู้ชายเริ่มแตกต่างกัน</li> <li>- ต้องการคำชม ต้องการความอบอุ่น และต้องการให้ผู้อื่นอดทนกับการกระทำของตน</li> <li>- กลัวเรื่องเหนือธรรมชาติ และกลัวพ่อแม่จะตายจากเขาไป</li> <li>- ลังเล ตัดสินใจไม่ได้ชัดเจน</li> <li>- เป็นตัวของตัวเอง</li> <li>- เริ่มมีทักษะการเข้าสังคม</li> </ul>

ตารางที่ 2.4 ตารางแสดงพัฒนาการด้านอารมณ์และสังคมของเด็กอายุ 4-6 ปี

ที่มา : พัฒนาอารมณ์ และสมองด้วยของเล่น by Stevanne "Dr. Toy" Auerbach, 2004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## พัฒนาการด้านสติปัญญา

พัฒนาการเด็กวัย 4 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 5 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 6 ปี
<ul style="list-style-type: none"> <li>- บอกชื่อแม่สีได้</li> <li>- นับนิ้วมือได้</li> <li>- เข้าใจการเปรียบเทียบและเหตุผลง่าย ๆ</li> <li>- เริ่มเข้าใจเรื่องนามธรรม</li> <li>- ความคิดรวบยอด และเรื่องทั่วไป</li> <li>- ยังแยกเรื่องจริงกับเรื่องแต่งไม่ค่อยได้</li> <li>- กังวลเรื่องการเกิดและการตาย</li> <li>- รู้จักหาเรื่องชวนคนอื่นคุย</li> <li>- มีจินตนาการที่แจ่มชัด ชับไว หลากหลาย</li> <li>- รู้จักหาเหตุผล</li> <li>- สนับสนุนการกระทำของตัวเอง</li> <li>- พุดเป็นประโยค</li> <li>- พุดเกินความจริง</li> <li>- ใช้คำพุดและทำเสียงตลกๆ</li> <li>- เริ่มทดลองใช้คำคุณศัพท์</li> <li>- ชอบพุดเรื่องจินตนาการ</li> <li>- ชอบเล่าเรื่องยาวๆ โดยผสมจินตนาการและเรื่องจริงเข้าด้วยกัน</li> <li>- ชอบถามโน่นถามนี่ แต่ไม่สนใจฟังคำตอบ (เรียกร้องความสนใจ)</li> <li>- สนใจคำตอบที่ตรงกับความคิดของตัวเอง</li> <li>- มีช่วงความสนใจนานประมาณ 12-15 นาที</li> <li>- กระตือรือร้นที่จะได้ไปเที่ยวและช่วยเตรียมข้าวของ</li> <li>- คุยถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องมา และชอบเล่าซ้ำๆ</li> <li>- ชอบสะสมของ เช่น รูปภาพ การ์ด ของเล่น ไม้ไม้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เรียนรู้ภาษาได้รวดเร็ว</li> <li>- สามารถสื่อสาร อธิบายความรู้สึกนึกคิดได้</li> <li>- สามารถใช้คำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ประมาณ 2000 คำ</li> <li>- ตอบสนองต่อความคิดใหม่ๆ และมีจินตนาการที่กว้างไกล</li> <li>- ชอบเปลี่ยนจากทำอย่างหนึ่งไปทำอีกอย่างหนึ่ง</li> <li>- แยกแยะระหว่างความจริงและเรื่องในจินตนาการได้</li> <li>- ความคิดเริ่มเป็นรูปธรรม</li> <li>- ชอบไปโรงเรียน</li> <li>- ภูมิใจในรูปลักษณ์และความสำเร็จของตนเองเมื่อเข้าสังคม</li> <li>- เรียบเรียงประโยคคำพุดได้ดี</li> <li>- ชอบนับเลขและนับได้ถึงเลข 10</li> <li>- ตอบคำถามได้</li> <li>- รู้จักถามเพื่อให้ทราบข้อมูล ไม่ใช่เพื่อพุดคุยเท่านั้น</li> <li>- เข้าใจเรื่องราวที่ได้ยินได้ฟัง และเล่าทบทวนเรื่องยาวๆ ได้ถูกต้อง</li> <li>- สนใจเหตุผล</li> <li>- ชอบทำเสียงซ้ำๆ</li> <li>- คำถามยอดฮิตคือ "มันทำงานยังไงครับ" "ทำไมเป็นแบบนี้ล่ะคะ" "อันนี้เอาไว้ใช้ทำอะไรครับ"</li> <li>- ต้องการตัวอย่างเพื่อปฏิบัติตาม</li> <li>- ชอบทำงานที่มีข้อกำหนดชัดเจน</li> <li>- รู้จักแก้ปัญหาได้ดี</li> <li>- ไม่ยอมทำในสิ่งที่รู้ว่าไม่มีทางสำเร็จ</li> <li>- เวลาลงมือทำอะไร ชอบเห็นผลลัพธ์ที่เป็นรูปเป็นร่าง รู้จักคิดก่อนพุด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- วาดรูปสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนตามแบบได้</li> <li>- รู้จักวันต่างๆ ในสัปดาห์</li> <li>- รู้จักช่างซ้ายขวา</li> <li>- สามารถแบ่งกลุ่มสิ่งของตามประเภท เช่น สีและขนาด</li> <li>- พฤติกรรมถดถอยเวลารู้สึกเหนื่อย</li> <li>- ช่วงความสนใจสั้น</li> <li>- รู้คำศัพท์มากกว่า 2,000 คำ เมื่อขึ้นชั้นประถมปีที่ 1</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนาการเด็กวัย 4 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 5 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 6 ปี
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้จักคิดก่อนพูด</li> <li>- ช่างสังเกต ชอบวิจารณ์ตัวเอง เป็นตัวของตัวเอง ภูมิใจในผลงานที่ทำ</li> <li>- ภาคภูมิใจในเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย</li> </ul>	

ตารางที่ 2.5 ตารางแสดงพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กอายุ 4-6 ปี

ที่มา : พัฒนาการมนุษย์ และสมองด้วยของเล่น by Stevanne "Dr. Toy" Auerbach, 2004

### พัฒนาการด้านการเล่น

พัฒนาการเด็กวัย 4 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 5 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 6 ปี
<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระโดดแล้วหยุดอยู่กับที่ได้</li> <li>- ปีนและเล่นกระดานลื่นเก่ง</li> <li>- ใช้กรรไกรตัดตามเส้นได้</li> <li>- โยนของโดยยกแขนขึ้นเหนือศีรษะ และทอดแขนลงข้างล่าง</li> <li>- จับแปรงสีฟันแบบผู้ใหญ่</li> <li>- ชอบอวดรูปที่วาดให้คนอื่นชม</li> <li>- เริ่มเล่นแบบร่วมมือกันเป็นกลุ่ม แต่ชอบอยู่ในกลุ่มเล็กๆ เปลี่ยนเพื่อนเร็ว</li> <li>- มีจินตนาการ สนุกกับการเล่นบทบาทสมมติ</li> <li>- สนใจเด็กอื่นๆ และคอยดูว่าเขาทำอะไรกัน</li> <li>- รู้จักวางแผนและเล่นเป็นกลุ่ม</li> <li>- เล่นตามลำพังอย่างเพลิดเพลิน</li> <li>- มีความคิดสร้างสรรค์ในการเล่นมากขึ้น และมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น <ul style="list-style-type: none"> <li>- ชอบแสดงความคิดเห็น</li> </ul> </li> <li>- ต่อโครงสร้างที่ซับซ้อนขึ้นและตั้งชื่อให้ของสิ่งนั้น <ul style="list-style-type: none"> <li>- ตีตกตาช่วยให้เด็กแบ่งปันประสบการณ์ร่วมกันและช่วยสร้างบุคลิกภาพ</li> </ul> </li> <li>- ชอบทำสิ่งที่เสี่ยงอันตรายและไม่ชอบให้ใครห้าม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- กระจับกระเจง</li> <li>- ทรงตัวได้ดีและความคมการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ได้</li> <li>- วาดภาพได้คล่องแคล่ว ความคิดที่แจ่มแจ้ง และวาดภาพสามเหลี่ยมได้</li> <li>- รู้จักแม่สี</li> <li>- เด็กผู้หญิงจะโตเร็วกว่าเด็กผู้ชาย ประมาณ 1 ปี</li> <li>- ถนัดใช้มือข้างใดข้างหนึ่งอย่างเห็นได้ชัด</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คล่องแคล่วและชอบส่งเสียงดัง</li> <li>- ร่างกายชะลอการเจริญเติบโต</li> <li>- กล้ามเนื้อใหญ่พัฒนามากกว่ากล้ามเนื้อเล็ก</li> <li>- สายตายังพัฒนาไม่เต็มที่ และมีแนวโน้มที่จะสายตาวัว(เด็กบางคนยังไม่พร้อมที่จะอ่านหนังสือ เด็กที่มีแนวโน้มสายตาสั้นจะมองเห็นตัวอักษรได้ชัดกว่า)</li> <li>- หัวใจอยู่ในช่วงที่เติบโตอย่างรวดเร็ว</li> </ul>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พัฒนาการเด็กวัย 4 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 5 ปี	พัฒนาการเด็กวัย 6 ปี
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ต้องการคำแนะนำและข้อเท็จจริง</li> <li>- แสดงอาการก้าวร้าว เช่น ทบตี เตะ ขว้างปา และกัด ไม่สนใจรักษาของเล่น</li> <li>- ใช้คำพูดก้าวร้าว</li> <li>- เวลาเล่นจะหัวเราะแบบสุดเสียง</li> <li>- พุดจารุนแรงหรือโอ้อวดตามประสาเด็ก บางครั้งก็ทำให้คนอื่นร้องไห้ และทะเลาะกันเสียงดัง</li> <li>- รู้จักผลัดกันเล่น และอาจใจดีแบ่งของให้คนอื่น</li> <li>- ยอมรับกฎกติกาและเชื่อฟังคำสั่งที่เข้าใจชัดเจน เช่น "ถึงเวลาก่อนแล้วจ๊ะ"</li> <li>- สนใจเรื่องดนตรีอย่างมาก ทั้งฟังเต้น หรือร้องเพลง</li> <li>- รู้จักบังคับเสียงได้ดีขึ้น ช่วยให้ร้องเพลงเสียงไม่หลง</li> <li>- ชอบใส่และเปลี่ยนเสื้อผ้าให้ดูดี</li> <li>- เวลาวาดรูปจะมั่นใจมาก แต่เปลี่ยนความคิดไปมา</li> <li>- เริ่มวาดรูปตามแบบและชอบระบายสี <ul style="list-style-type: none"> <li>- คอยดูสิ่งต่างๆ เพื่อเรียนรู้</li> </ul> </li> <li>- มีความสามารถเพิ่มขึ้นอย่างน่าทึ่ง เวลาเล่นและทะเลาะกับเพื่อนจะเริ่มใช้คำพูดแทนการลงมือลงไม้</li> <li>- ชอบฟังนิทานและสนุกกับการพลิกหน้าหนังสือ</li> <li>- ชอบฟังเรื่องตลกแบบเกินจริงและหัวเราะแบบขบขัน</li> <li>- สนใจเรื่องใหม่ๆ ชอบถามว่าอย่างไรและทำไม</li> </ul>		

ตารางที่ 2.6 ตารางแสดงพัฒนาการด้านการเล่นของเด็กอายุ 4-6 ปี

ที่มา : พัฒนาการมนุษย์ และสมองด้วยของเล่น by Stevanne "Dr. Toy" Auerbach, 2004

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ในการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสามารถทางด้านต่างๆ ของเด็กมีความแตกต่างกันในแต่ละช่วงอายุ จะสังเกตได้ว่าเด็ก  
ในช่วงอายุ 4-5 ปี อยู่ในวัยที่เรียนรู้ที่จะเล่นร่วมกันกับคนอื่น

วัย 5 ปี เป็นวัยที่เริ่มแสดงอุปนิสัยออกมาบ้างแล้ว รวมทั้งยังสามารถแยกแยะสิ่งที่เกิดขึ้นจริงกับสิ่ง  
ที่สมมติขึ้นมาได้ ชอบเล่นเป็นกลุ่ม

วัย 6 ปี รู้จักแยกแยะระหว่างดีกับไม่ดี ชอบการแข่งขัน สนใจเพื่อนมาก

เกมที่เหมาะ ควรจะเป็นเกมที่เล่นกันหลายคนโดยอาจจะใช้การแข่งขันหรือการร่วมมือกัน โดย  
สมมติสถานการณ์ต่างๆ ขึ้นมา เพื่อท้าทายเด็กให้มีโอกาสตัดสินใจในการทำ หรืออาจจะสอนให้ทำสิ่งที่ดี

## 4.2 การร่วมมือและการแข่งขัน

### 1. ลักษณะของการร่วมมือและการแข่งขัน

การร่วมมือและการแข่งขันในฐานะที่เป็นพฤติกรรมที่ศึกษากัน มีลักษณะที่ควรพิจารณา 3 ด้าน  
คือ ด้านหนึ่งพิจารณาได้ว่าการร่วมมือและการแข่งขันเป็นพฤติกรรมที่เป็นอิสระจากกันและไม่ขึ้นต่อกัน  
และกัน นั่นคือเด็กอาจมีการร่วมมือหรือไม่ร่วมมือกันแต่ไม่ได้บ่งอะไรถึงการแข่งขัน เช่น พี่น้องสองคน  
อาจจะต่างคนต่างเก็บเงินค่าขนมของตัวเองไว้ซื้อของเล่น หรืออาจจะร่วมมือกันโดยการเข้าหุ้นซื้อของเล่นที่  
ราคาแพงมาเล่นด้วยกัน อีกด้านเด็กอาจแข่งขันหรือไม่แข่งขันกัน เช่น เด็กที่เล่นกอล์ฟทรายตามชายหาดเป็น  
ภูเขา อาจจะทำโดยต่างคนต่างทำหรืออาจจะแข่งกันว่าใครก่อได้สูงกว่ากัน ด้านที่สองการร่วมมือและการ  
แข่งขันเป็นพฤติกรรมที่อยู่ในมิติเดียวกันและขึ้นต่อกันและกัน นั่นคือเด็กจะต้องเลือกว่าจะร่วมมือหรือจะ  
แข่งขัน แต่ไม่อาจทำทั้งสองอย่างพร้อมกันได้ สถานการณ์ทำนองนี้ไม่สู้จะปกตินักในชีวิตประจำวัน แต่  
นักจิตวิทยาได้สร้างเกมหรือการเล่นขึ้นมาเพื่อทำการศึกษาในเรื่องนี้ เช่น การใช้กระดานแมดเซน  
(Madsen Board) ด้านที่สาม การร่วมมือและการแข่งขันเกิดควบคู่กันไป กล่าวคือเด็กจะต้องร่วมมือกับ  
เด็กอื่นเพื่อที่จะแข่งขันกับเด็กกลุ่มอื่น เช่น การเล่นฟุตบอลซึ่งจะต้องร่วมมือกันในทีมเพื่อแข่งขันกับเด็กทีม  
อื่น

### 2. วัยของเด็กกับการร่วมมือและการแข่งขัน

ในหัวข้อวัยของเด็กและความสัมพันธ์กับเด็กอื่นได้กล่าวถึงการศึกษาของพาร์เทน (1932) ว่า เด็ก  
จะเริ่มเล่นโดยร่วมมือกันจากวัย 3 ปี และมีมากขึ้นในเด็ก 4 ปี ส่วนเด็กอ่อนกว่า 3 ปี ยังไม่ค่อยรู้จักที่จะ  
เล่นโดยร่วมมือกัน ลักษณะของเด็กวัยต่างๆ ดังกล่าว ค่อนข้างคล้องจองกับพฤติกรรมการแข่งขันเช่นกัน  
การวิจัยของกรีนเบิร์ก (Greenberg, 1932) ทำโดยให้เด็กวัยตั้งแต่ 2-7 ปี จับคู่กับเด็กวัยเดียวกันแล้วมา  
เล่นเกมต่ออิฐ (ของเล่น) เด็กแต่ละคู่นั่งเล่นอย่างเป็นอิสระเผชิญหน้ากันที่โต๊ะซึ่งจัดไว้เป็นเวลาครู่หนึ่ง  
จากนั้นผู้วิจัยก็ท้าทายให้เด็กสร้างอะไรก็ได้ให้ใหญ่กว่า สูงกว่า หรือดีกว่าเด็กอีกคน ผลปรากฏว่าเด็ก 2-3  
ปี ไม่ได้แสดงพฤติกรรมแข่งขันเลย แต่กลับเล่นกับอิฐอย่างง่าย ๆ การแข่งขันเริ่มมีขึ้นในเด็กวัย 3-4 ปี และ

เด็กอายุระหว่าง 4-7 ปี เป็นวัยที่มีการแข่งขันเพิ่มขึ้นตามลำดับอายุ คือ จากประมาณ 40% ในเด็กอายุ 3-4 ปี ไปจนถึงประมาณเกือบ 100% ในเด็กอายุ 7 ปี

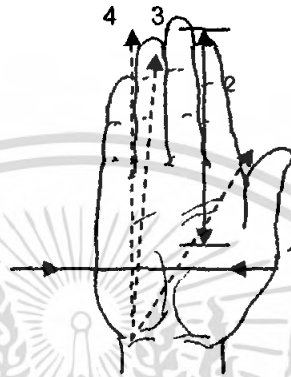
จากที่กล่าวมา ทำให้เข้าใจได้ว่า การเลือกที่สร้างจากการแข่งขันโดยมีรางวัลคือชัยชนะ เป็นตัวเลือกที่น่าสนใจ และเป็นไปได้ โดยที่ไม่ต้องมีรางวัลรูปแบบอื่น เพราะว่าเด็กในวัยนี้เป็นเด็กที่ชอบการแข่งขันและชื่นชมกับชัยชนะที่เกิดขึ้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 5. ข้อมูลเกี่ยวกับมนุษย์มิติ

สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ได้ทำการสำรวจขนาดโครงสร้างร่างกายคนไทย ทั้งหมดตามระยะ คือระยะที่หนึ่ง ปี 2524-2528 ระยะที่สอง ปี 2529-2533 ระยะที่สาม ปี 2536-2537 เด็กชายหญิงอายุ 1-16 ปี จำนวน 3821 คน (ธวัชชานนท์ สิปป์ภากุล. 2548 : 105)



รูปที่ 2.1 : ขนาดสัดส่วนมือของเด็กไทย  
ที่มา : การยศาสตร์และกายวิภาคเชิงกล พ.ศ. 2548

ลำดับ/สัดส่วน (ซ.ม.)	อายุ (ปี) โดยค่าเฉลี่ย (MEAN)		
	4	5	6
1.ความกว้างมือ	6.5	6.8	7.0
2.ระยะห่างนิ้วชี้-ง่ามนิ้วหัวแม่มือ	7.4	7.6	7.9
3.ระยะห่างนิ้วชี้-กึ่งกลางโคนฝ่า	11.5	11.9	12.5
มือ 4.ความยาวฝ่ามือ	12.2	12.5	13.2

ข้อมูลด้านมนุษย์มิติที่เกี่ยวกับการหยิบจับสิ่งของลักษณะต่างๆโดยตรงยังไม่มีการศึกษาอย่างชัดเจน จึงได้ใช้ข้อมูลที่ใกล้เคียงมากที่สุดเท่าที่ค้นคว้าพบคือ เรื่อง จุดสัมผัสระหว่างมือและมือจับ (handle) ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะการใช้งานของมือจับจากหนังสือ "Coupling the hand with the Handle: And improved Notation of Touch ,Grip and Grasp" ที่เขียนโดย Karl H.E.Kroemer ซึ่งมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**วิธีการสัมผัสแบบที่ 1**

สัมผัสที่ผิวสัมผัสเพียง 1 ตำแหน่ง



**วิธีการสัมผัสแบบที่ 2**

บางส่วนของฝ่ามือหรือมือสัมผัสวัตถุ



**วิธีการสัมผัสแบบที่ 3**

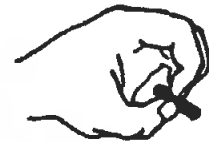
นิ้วโป้งและอีก 1 นิ้ว (หลายนิ้วก็ได้) เกี่ยววัตถุเอาไว้ เป็นวิธีการที่หลีกเลี่ยงการใช้นิ้วโป้ง



**วิธีการสัมผัสแบบที่ 4**

ปลายนิ้วของนิ้วโป้งและปลายนิ้วอีก 1 นิ้ว

ยึดวัตถุ โดยนิ้วทั้งสองอยู่คนละฝั่งกัน



**วิธีการสัมผัสแบบที่ 5**

นิ้วโป้งและอีก 1 นิ้ว (หลายนิ้วก็ได้) จับวัตถุเอาไว้ เป็นวิธีที่ง่ายกว่าวิธีการที่ 4



**วิธีการสัมผัสแบบที่ 6**

ใช้นิ้วโป้งจับร่วมกับด้านข้างของนิ้วอีกนิ้วหนึ่ง



**วิธีการสัมผัสแบบที่ 7**

นิ้วโป้งและอีก 2 นิ้ว (มักจะเป็นนิ้วชี้และนิ้วกลาง) จับที่ปลายแหลม



**วิธีการสัมผัสแบบที่ 8**

นิ้วโป้งกับอีก 3-4 นิ้ว จับวัตถุเอาไว้ โดยที่วัตถุไม่ได้โดนฝ่ามือเลย จับง่ายกว่าวิธีที่ 7



**วิธีการสัมผัสแบบที่ 9**

ผิวหนึ่งด้านในของมือเกือบทั้งหมดสัมผัสวัตถุ เหมือนคลุมวัตถุเอาไว้

วิธีการจับแบบนี้ง่ายกว่าแบบที่ 8



**วิธีการสัมผัสแบบที่ 10**

ผิวหนึ่งบริเวณฝ่ามือทั้งหมดสัมผัสวัตถุ (มักเป็นทรงกระบอก)

โดยมีบางส่วนของนิ้วออกมาจาก 1 หรือทั้งสองด้านของมือ การจับแบบนี้ง่ายกว่าการจับแบบที่ 9



รูปที่ 2.2 : จุดสัมผัสระหว่างมือและมือจับ

ที่มา : "Coupling the hand with the Handle: And improved Notation of Touch ,Grip and Grasp"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6. ข้อมูลประกอบการออกแบบอื่น ๆ

เนื่องจากเด็กยังมีความสามารถในการรับรู้จำจำกัด เพราะประสบการณ์ในชีวิตยังน้อยอยู่ จึงจำเป็นที่จะต้องศึกษาและเข้าใจการรับรู้ของเด็กเบื้องต้น ซึ่งในหัวข้อนี้จะเกี่ยวกับแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ การเขียนรูป การเข้าใจรูปของเด็ก และสื่อกับความสนใจของเด็ก

### 6.1 แสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ การเขียนรูป การเข้าใจรูปของเด็ก

การสร้างสรรค์ (Creative) คือ การแสดงออกถึงสิ่งที่มีอยู่ในตัวเองออกมา อาจจะเป็นการทำกาการผลิต การตกแต่ง หรือ การออกความคิดใหม่ๆ ซึ่งมีอยู่ภายในความคิดของเด็กแต่ละคน การสร้างสรรค์เป็นสมบัติประจำตัวของเด็กทุกคน เป็นสิ่งที่ติดตัวไปเรื่อยๆ การสร้างสรรค์ของเด็กจะพัฒนามาพร้อมกับความเจริญเติบโตของเด็ก ถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมให้มีความคิดสร้างสรรค์อย่างถูกต้อง และเหมาะสมกับโอกาส เด็กจะมีความเชื่อมั่นในตัวเอง กล้าแสดงออกและกล้าแสดงความคิดเห็น

สิ่งที่ใช้เป็นสื่อในการแสดงออกทางการสร้างสรรค์ ก็คือ การปั้นและการวาด หรือกล่าวอย่างสั้นๆก็คือ การแสดงออกทางศิลปะของเด็ก

Dr. Viktor Lowenfeled ได้ค้นคว้าถึงพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก เด็กที่เขาศึกษาไม่ถูกบังคับให้แสดงออกอยู่ภายในวงจำกัด ให้เด็กใช้สีเทียนวาดรูป เด็กที่นำมาทดลองให้วาดมีอายุตั้งแต่ 2 ขวบขึ้นไป เด็กเลือกสีเทียนสีใดก็ได้ตามความพอใจ จากการรวบรวมข้อมูลที่เด็กเขียน เขาได้แบ่งขั้นพัฒนาการทางศิลปะของเด็กไว้ดังนี้

#### 1. ขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage)

ในขั้นนี้เด็กมีอายุประมาณ 2-4 ขวบ เป็นเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน เด็กสนุกอยู่กับการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมือได้ถูกต้อง ในขั้นนี้ยังคงแบ่งออกเป็น 4 ขั้นย่อยๆดังนี้

ก. การขีดเขียนไม่เป็นระเบียบ (Disordered Scribbling)

ข. การขีดเส้นนอนยาว (Longitudinal Scribbling)

ค. การเขียนรูปวงกลม (Circular Scribbling)

ง. การเขียนรูปที่ต้องการ (Naming Scribbling)

#### 2. ขั้นเขียนภาพให้มีความหมาย (Pre – schematic Stage)

ขั้นนี้เด็กจะมีอายุประมาณ 4-7 ขวบ เป็นขั้นเริ่มต้นของการเริ่มต้นของการแสดงออกที่มีความหมายภาพสิ่งของเดียวกัน เด็กอาจจะเขียนได้หลายๆแบบ ตัวอย่าง เช่น ภาพคนที่เด็กเขียนวันหนึ่งอาจไม่เหมือนกับภาพที่เขียนในวันต่อไปก็ได้ ภาพที่เด็กเขียนมานั้น อาจจะไม่ครบถ้วนตามที่เขารู้ แสดงว่าในระยะนี้ โลกที่เด็กเห็นหรือรู้ แตกต่างจากโลกที่เด็กเขียนภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะที่เด็กเขียนภาพในขั้นนี้ อาจสังเกตได้ง่ายจากส่วนประกอบภายในภาพ 4 อย่างเช่น  
 ก. รูปภาพคนที่เขียน เด็กจะเขียนภาพคนโดยใช้วงกลมเป็นสัญลักษณ์ของหัว มีเส้นตรงยาวๆแทน  
 แขนขา ลำตัว ดังภาพ ยังไม่มีรายละเอียดต่างๆเกี่ยวกับหน้าตา มีแต่เส้นที่แทนสัญลักษณ์ของส่วนนั้นๆ  
 เท่านั้น

ข. ดูสีที่เด็กใช้ในขั้นนี้ การใช้สีของเด็กจะไม่ใช่ไปตามธรรมชาติ สีที่เด็กใช้เขียนภาพ กับสีของ  
 วัตถุที่เด็กเห็นจริงๆ จะไม่เหมือนกัน ทั้งนี้เพราะเด็กใช้สีตามอารมณ์ แล้วแต่ว่าสีไหนจะสะดุดตาเด็ก หรือ  
 เด็กชอบสีไหนเป็นพิเศษ ก็จะใช้สีนั้น ซึ่งไม่จำเป็นจะต้องสอดคล้องกับความเป็นจริง

ค. ดูจากช่องว่างหรือช่องไฟในแผ่นกระดาษที่เด็กเขียนลง เด็กยังไม่เข้าใจว่าควรเขียนรูปตรงไหน  
 จึงจะเหมาะ ขนาดเท่าใดจึงจะพอเหมาะ แต่จะวาดลงไปโดยไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ  
 ตรงไหนมีช่องว่างเด็กก็จะเขียนสิ่งต่างๆลงไป

ง. การออกแบบ ในขั้นนี้เด็กยังไม่มี ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบ ดังนั้น ภาพที่เด็กเขียนจึงไม่  
 มีอะไรแสดงออกมา



รูปที่ 2.3 : การวาดรูปของเด็ก

ที่มา : หนังสือการพัฒนาการเด็กปฐมวัย; รศ.ดร.นิตยา ประพฤติกิจ  
 และ หนังสือนิทานเรื่องครอบครัวแสนสุข

## 6.2 สีกับความสนใจของเด็ก

สีที่เด็กชอบมากที่สุด คือ สีแดง เหลือง แสด แสดแดง แสดเหลือง เขียว เหลืองขาว น้ำเงิน เขียว  
 ม่วง ม่วงน้ำเงิน ม่วงแดง เขียวน้ำเงิน และดำเป็นสีสุดท้าย จะสังเกตได้ว่า สีทั้ง 6 สีแรก คือ แดง เหลือง  
 แสด แสดแดง แสดเหลือง เขียว เหลือง เป็นสีอ่อนทั้งหมด และสีขาวซึ่งเป็นสีที่เจ็ด สว่างที่สุด

ชุดสีที่เด็กชอบคือ แม่สี สีทิวติงกูมิ ขาวและดำ ตามลำดับ

เด็กชอบสีวรรณะอุ่น มากกว่าวรรณะเย็น

การใช้สีมากกว่า 1 สี ต้องคำนึงถึงการตัดกันของสี เพราะเด็กไม่สามารถแยกสีที่มีค่าน้ำหนักใกล้  
 กันมากๆได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

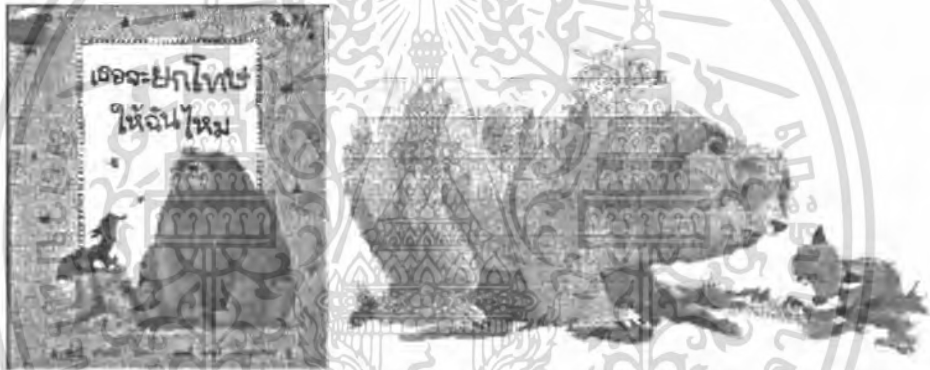
## 7. ข้อมูลผลิตภัณฑ์ใกล้เคียง

จากการศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์ใกล้เคียงที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 5- 12 ปีจึงได้หยิบยกบางผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการปลูกฝังเด็ก เรื่องศีลธรรมจริยธรรมขึ้นมาเป็นตัวอย่าง ในแง่มุมต่างๆกันดังนี้

### 7.1 นิทานเด็ก

นิทานที่สอนเนื้อหาจริยธรรมเป็นนิทานที่สอนโดยใช้วิธีการให้เด็กได้การเรียนรู้โดยได้รับการบอกเล่าหรือสั่งสอน (direct tuition) และการเรียนรู้โดยการสังเกต (observational learning) การสื่อสารแบบทางเดียว แม้ว่า ตัวอย่างหนังสือที่ยกมาในที่นี้ บางเล่มจะเป็นสามารถสร้างให้เด็กสื่อสารโต้ตอบได้ แต่ยังมีข้อจำกัดของความเป็นนิทานอยู่

#### เธอจะยกโทษให้อันไหม



รูปที่ 2.4 : หนังสือ เธอจะยกโทษให้อันไหม

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

ลูกสุนัขจิ้งจอก ทำของสำคัญของเพื่อนรักหายไป แม้มันจะยังไม่กล้าบอกความจริง เพราะกลัวเพื่อนโกรธ แต่มันก็พยายามตามหาของสำคัญของเพื่อนมา

1.เด็กได้เรียนรู้มุมมองเรื่องราวของทั้ง 2 ฝ่าย

- คนที่ทำผิด                      กลัวเพื่อนโกรธ กลัวไม่ได้รับการให้อภัย
- คนที่โดนกระทำ                ลำบาก เพื่อนมีเรื่องปิดบัง

2.ตัวละครที่ทำผิด มีโอกาสตัดสินใจว่าจะยอมบอกความจริงหรือไม่

และเมื่อตัดสินใจไม่ยอมรับความผิด ทำให้ต้องพยายามปิดบังสิ่งที่เกิดขึ้น

ตัวละครที่ทำผิด ต้องแก้ไขในสิ่งที่ทำ ให้กลับมาเหมือนเดิม

ความน่าสนใจอยู่ที่ ความรู้สึกของตัวละครที่สื่อออกมาเมื่อต้องตัดสินใจว่าจะทำในสิ่งที่ถูกต้องหรือไม่ ถ้าเด็กสามารถรับรู้ เรียนรู้ ตัดสินใจเสมือนอยู่ในสถานการณ์จริง จะทำให้เด็กเรียนรู้เรื่องการตัดสินใจด้านจริยธรรมได้ดียิ่งขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อย่ายอมให้นักพิราบขึ้นรถเมล์นะ



รูปที่ 2.5 : หนังสือ อย่ายอมให้นักพิราบขึ้นรถเมล์นะ

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เมื่อคนขับรถเมล์ฝากให้เด็กๆ ให้อุ้มรถเมล์ และกำชับไม่ให้อนุญาตให้นักพิราบขึ้นรถ บกสนทนา ระหว่างเด็กกับนกพิราบเจ้าปัญหาจึงเกิดขึ้น

1. ให้เด็กได้ปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้อง

2. แม้นิทานส่วนใหญ่จะสื่อสารทางเดียว แต่นิทานเรื่องนี้ได้ให้เด็กสื่อสารออกมาจริงๆ กับเนื้อเรื่อง และตัวละครในเล่ม

น่าสนใจที่แม้จะบิดให้เด็กตัดสินใจได้เพียงแบบเดียวเท่านั้น แต่เด็กจะได้เรียนรู้ถึงความรู้สึกที่ดี ที่ทำได้สิ่งที่ถูกต้องและได้รับคำชมเชย

หนูเป็นเด็กดี



รูปที่ 2.6 : หนังสือ หนูเป็นเด็กดี

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เรื่องราวการดำเนินชีวิตประจำวันของหนูน้อยแอนนาที่เหมือนกับชีวิตประจำวันของเด็กคนอื่นๆ

1. สอนคำพูดและการกระทำที่ถูกต้องในสถานการณ์ต่างๆ

2. ใช้แอนนาซึ่งเป็นตัวละครหลักเป็นแม่แบบ โดยมีตัวละครอีก 1 ตัวที่เลียนแบบตัวละคร

แม่แบบให้เด็กดู (น้องของแอนนา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. แม้ว่าหนังสือจะเป็นการสื่อสารแค่ทางเดียวโดยที่ไม่ได้ให้เด็กตอบคำถาม แต่การออกแบบหนังสือแบบเปิดปิดกระดาษ ทำให้เกิดความน่าสนใจ และ มีการเว้นระยะเวลาเมื่อเปิดกระดาษ ให้เด็กได้คิดว่า ถ้าเจอสถานการณ์เดียวกับตัวละครนั้นๆ เด็กจะทำอย่างไร โดยหลังจากนั้น เนื้อเรื่องในหนังสือจะสอนว่าควรทำอย่างไร

สามารถสร้างตัวละครเนื้อหาบางอย่างให้เด็กได้เรียนรู้จากเนื้อหานั้น แต่เป็นการตัดสินใจของเด็กเอง ทำให้เด็กอยากเป็นอย่างที่ว่าตัวละครเป็น ถ้าตัวละครได้รับสิ่งดี และไม่อยากเป็น ในทางตรงกันข้าม

### อย่าโกหกสิ ลูซี่



รูปที่ 2.7: หนังสือ อย่าโกหกสิ ลูซี่

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เนื้อหาเสนอเรื่องราวของตัวละครที่ทำผิดซ้ำไปเรื่อยๆ โดยที่ไม่สนใจคนรอบข้าง ซึ่งการโกหกเกิดจากการทำผิดและปิดบังความผิด  
สิ่งที่น่าสนใจ

1. คนที่ทำผิดมีจุดจบไม่ดี
2. เกิดเหตุการณ์โกหกซ้ำๆ แต่คนละเนื้อหาและสถานที่ ทำให้เด็กเรียนรู้ว่า การโกหก ไม่ว่าจะที่ไหน กับใคร เรื่องอะไร เป็นเรื่องที่ไม่ควรทำทั้งสิ้น

3. มีรูปแบบหลักของคำพูดที่เกิดขึ้นในทุกสถานการณ์ "อย่าโกหกสิ ลูซี่" เพื่อเอาใจเตือนใจเด็กเมื่อเด็กกำลังคิดจะทำผิดและคิดถึงนิทานเรื่องนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เอาคืนเขาไปนะแจ๊ค



รูปที่ 2.8 : หนังสือ เอาคืนเขาไปนะ แจ็ค

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เนื้อหาเสนอเรื่องราวของตัวละครที่เอาของคนอื่นมาเป็นของตัวเอง

1. คนที่ทำผิดมีจุดจบไม่ดี
2. เกิดเหตุการณ์หยิบของคนอื่นมาบ้าง แต่คนละเนื้อหาและสถานที่ ทำให้เด็กเรียนรู้ว่า การหยิบของคนอื่น ไม่ว่าจะที่ไหน กับใคร ของอะไร เป็นเรื่องที่ไม่ควรทำทั้งสิ้น
3. มีรูปแบบหลักของคำพูดที่เกิดขึ้นในทุกสถานการณ์ "เอาคืนเขาไปนะแจ๊ค" เพื่อเอาไว้เตือนใจเด็กเมื่อเด็กกำลังคิดจะทำผิดและคิดถึงนิทานเรื่องนี้

ต้นไม้ที่หายไปกับเด็กชายซีโกหก



รูปที่ 2.9 : หนังสือ ต้นไม้ที่หายไปกับเด็กชายซีโกหก

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เด็กขายนิดเป็นเด็กซีโกหกไม่มีใครอยากเล่นด้วย เพื่อนๆจึงหาทางแก้นิสัยซีโกหกของเด็กขายนิด โดยใช้ต้นไม้วิเศษ ซึ่งพอเขาขโมยต้นไม้วิเศษไปแต่ไม่ยอมรับความผิด ร่างกายค่อยๆกลายเป็นต้นไม้ เขาจึงสำนึกผิดและกลับตัว เมื่อไม่โกหกแล้วร่างกายจึงกลับมาเป็นปกติ

1. เมื่อทำผิดและสำนึกผิดยอมได้รับการให้อภัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## งานแรกของมีจิง



รูปที่ 2.10 : หนังสือ งานแรกของมีจิง

ที่มา : แท้มภาพสวนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

มีจิงได้รับมอบหมายจากแม่ให้ไปซื้อนมที่ร้านขายของใกล้บ้าน เจอเหตุการณ์มากมาย แต่มีจิงก็พยายามทำอย่างดีที่สุดจนสำเร็จ

1. ได้รับงานมา และทำจนสำเร็จ
2. เรียนรู้ที่จะรับผิดชอบ งานที่ตัวเองได้รับมอบหมายมา

สิ่งที่น่าสนใจ คือ การที่ได้รับมอบหมายบางอย่างให้ทำ และมีเหตุการณ์อื่นๆ มาคอยขัดขวาง

## น้องหนูอยู่ไหน



รูปที่ 2.11 : หนังสือ น้องหนูอยู่ไหน

ที่มา : แท้มภาพสวนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

อาซาอะได้รับมอบหมายจากแม่ให้ดูแลน้องสาว แต่น้องหายไป อาซาอะจึงต้องรีบตามหาให้เจอ

1. รับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
2. แก้ไขสิ่งที่ทำผิดพลาดให้ถูกต้อง

สิ่งที่น่าสนใจคือ การทำงานที่ได้รับมอบหมายบางอย่าง แล้วทำผิดพลาด ต้องรีบแก้ไขให้สำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### ของโครณะ(บทเรียนจริยธรรมของเด็ก)

วันนี้ฟ้าเดินเล่นที่สนามเด็กเล่นในโรงเรียนเหมือนปกติทุกวัน แล้วสายตาก็เหลือบไปเห็น  
ผ้าเช็ดหน้าตกอยู่ ถามหาเพื่อนๆแถวนั้น ก็ไม่มีใครเป็นเจ้าของ การผจญภัยเพื่อตามหาเจ้าของผ้าเช็ดหน้า  
จึงเริ่มขึ้น

สิ่งที่น่าสนใจ คือ การสร้างเรื่องราวหรือความสนุกจากการพยายามทำสิ่งที่ดี  
การตามหาเจ้าของที่ไม่รู้ว่าเป็นใคร

### 7.2 ผลลัพธ์ของเล่น

ผลลัพธ์ของเล่นในท้องตลาดปัจจุบันมีรูปแบบที่หลากหลายมาก แต่ในที่นี้จะขอเสนอแต่  
ผลลัพธ์ที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องของศีลธรรมและจริยธรรมเท่านั้น

การเล่นจะน่าสนใจมากกว่านิทาน ตรงที่สามารถเรียนรู้เรื่องจริยธรรมได้จากทั้งสี่ทางคือ การ  
เรียนรู้ โดยได้รับการบอกเล่าหรือสั่งสอน (direct tuition) การเรียนรู้โดยได้รับการเสริมแรง  
(reinforcement) การลงโทษ (punishment) การเรียนรู้โดยการสังเกต (observational learning) กระนั้นก็  
ตาม อาจจะมีเกมบางอย่างที่ไม่ได้ใช้ทั้ง 4 ข้อนี้อย่างครบถ้วนในการเล่น

#### Pilgrim's Progress



รูปที่ 2.12 : เกม Pilgrim's Progress

ที่มา : FAO Schwarz toys for a lifetime : enhancing childhood through play /

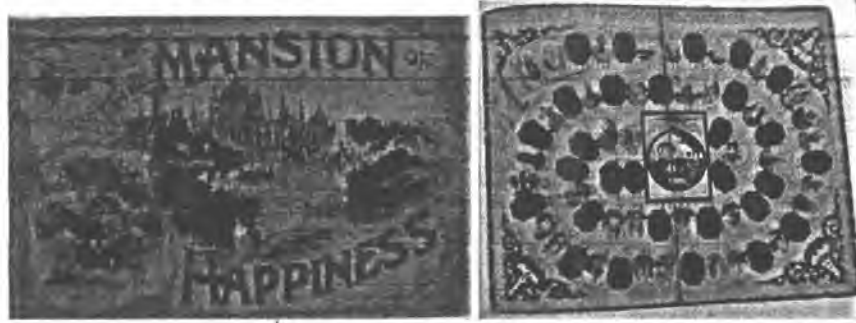
by Stevanne "Dr. Toy" Auerbach ; photographs by Ben Asen.

เป็นเกมกระดานที่สร้างจากหนังสือเรื่อง Pilgrim's Progress ที่ฟ้าผู้เล่นเดินผ่านทางจาก  
เมืองที่ไม่จีรังถึงเมืองศักดิ์สิทธิ์ ที่ยังคงมีขายอยู่ และโด่งดังในตลาดของเกมคริสเตียนทุกวันนี้

สิ่งที่น่าสนใจ คือ ทางที่มีทางแยก โดยทางแยกนี้ไม่ใช่ทางแยกที่ให้ผู้เล่นตัดสินใจเดินเอง แต่เป็น  
ทางแยกที่ใช้การทอยเต๋าในการเลือกเดินว่าจะเดินไปทางแยกหรือไม่ และทางแยกนี้ ต้องเดินกลับออกมา  
ทางเก่าเท่านั้น (ต่างจากบันไดงู)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Mansion of Happiness (1843)



รูปที่ 2.13 : เกม Mansion of Happiness (1843)

ที่มา : FAO Schwarz toys for a lifetime : enhancing childhood through play /  
by Stevanne "Dr. Toy" Auerbach ; photographs by Ben Asen.

เป็นเกมที่ผู้เล่นเลื่อนขั้นด้วยการมีพื้นที่ต่างๆ โดยใช้พื้นที่เป็นสัญลักษณ์แทนความดี เช่น ความซื่อสัตย์ ความมีมนุษยธรรม และเสียพื้นที่เมื่อตกลงไปในช่องที่ไม่ดี เช่น ความโหดร้าย ทะเลาะวิวาท อกตัญญู

สิ่งที่น่าสนใจคือ การยกเอาสิ่งที่เป็นทางด้านรูปธรรม มาเป็นรางวัล-ตัวแทนของรูปธรรม ในที่นี้คือ ใช้สิทธิการได้ครอบครองหรือไม่ได้ครอบครองที่ดินเป็นสิ่งที่แสดงว่าสิ่งนั้นถูกต้องตามศีลธรรม จริยธรรมหรือไม่

Checkered Game of Life (1860)



รูปที่ 2.14 : เกม Checkered Game of Life (1860)

ที่มา : FAO Schwarz toys for a lifetime : enhancing childhood through play /  
by Stevanne "Dr. Toy" Auerbach ; photographs by Ben Asen.

ผู้เล่นต้องเดินตามทางในกระดานผ่านสถานการณ์ต่างๆในชีวิต การเลื่อนขั้นทั่วไปเกิดโดยการกระทำสิ่งที่มีคุณธรรม แม้ว่าจะมีการแนะนำบางอย่างที่จะช่วยในการเพิ่มคะแนนให้ถึงเป้าได้รวดเร็วขึ้นเป็นพิเศษ

น่าสนใจตรง การใช้รูปธรรมแทนที่นามธรรม ในเกมคือ การเลื่อนตำแหน่งแทนการทำความดี เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เกมจับคู่



รูปที่ 2.15 : เกม จับคู่

ที่มา : Collectible playing cards / Frederique Crestin-Billet. , 2003

เป็นเกมจับคู่ธรรมดา

แต่สิ่งที่น่าสนใจ คือ ในเนื้อหาของเกมนี้ได้ดึงเอาสิ่งที่ตรงกันข้ามมาสื่อสารแทนที่สิ่งของที่เหมือนกัน ซึ่งจะนำเอามาเป็นแนวความคิดต่อไปได้

## เกมเหตุ-ผล



รูปที่ 2.16 : เกม เหตุ-ผล

ที่มา : Collectible playing cards / Frederique Crestin-Billet. , 2003

เป็นเกมที่สอนเรื่องของการกระทำในด้านตรงข้ามของการทำสิ่งที่ดี และผลที่ได้รับจากการกระทำนั้นๆ โดยในชุดเรื่องราวจะมีอยู่ 4 ใบ

แม้เนื้อหาจะค่อนข้างรุนแรง แต่เป็นการรวมเอานิทานเข้ามารวมกับเกมได้อย่างน่าสนใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 8. วัสดุและกรรมวิธีการผลิต

มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สำหรับของเล่น ใน มอก.ฉบับที่ 685 ได้ระบุถึงลักษณะของวัสดุที่เหมาะสมจะนำมาใช้ในการผลิตของเล่นอย่างกว้างๆ ไว้ดังนี้

วัสดุทุกชนิดที่ใช้ทำของเล่นต้องเป็นวัสดุใหม่ หรือเป็นเศษวัสดุใหม่ที่ได้จากกระบวนการทำผลิตภัณฑ์อื่นที่ไม่เคยใช้งานมาก่อน เช่น เศษพลาสติกจากการทำชิ้นงาน เศษเส้นใยสิ่งทอ เศษผ้า และต้องปราศจากสิ่งแปลกปลอมที่เป็นอันตราย หรือสิ่งอื่นใดในปริมาณที่อาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพ และต้องเป็นไปตามข้อกำหนดดังนี้

### 8.1 พลาสติก

8.1.1 ต้องทำจากเรซินที่ไม่เคยใช้งานมาก่อน หรือทำจากเศษพลาสติกที่เหลือจากการทำชิ้นงานอื่น แต่ไม่เคยใช้งานมาก่อนและปราศจากสารเคมีหรือวัตถุใดๆ ที่เป็นอันตราย หรือสิ่งอื่นใดในปริมาณที่อาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพ

8.1.2 วัตถุเจือปน เช่น ผงสี ตัวคงสภาพ ที่ใช้ผสมเพื่อประโยชน์ในการทำ ต้องไม่มากจนอาจเป็นอันตรายต่อสุขภาพ หรือทำให้เกิดผลเสียต่อการใช้งาน

### 8.2 ไม้

8.2.1 ต้องปราศจากรา หรือรอยที่เกิดจากการทำลายของปลวก หรือแมลงอื่นๆ

8.2.2 ต้องไม่อาบหรือฉัดด้วยสารรักษาเนื้อไม้ที่อาจเป็นพิษหรือเป็นอันตรายต่อสุขภาพ

### 8.3 แก้ว

8.3.1 ห้ามใช้แก้วทำของเล่นสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี ยกเว้นลูกแก้วในของเล่นที่เขย่าให้เกิดเสียง

8.3.2 ให้ใช้แก้วทำของเล่นสำหรับเด็กอายุตั้งแต่ 3 ปีขึ้นไปได้เฉพาะส่วนที่จำเป็นในการใช้งาน เช่น กล้องส่องทางไกล และต้องหนาไม่น้อยกว่า 2 มิลลิเมตร

### 8.4 วัสดุยึดได้

8.4.1 ต้องปราศจากเศษวัสดุหรือชิ้นวัตถุใดๆ ที่แข็ง แหวม คม หรืออื่นๆ ที่อาจเป็นอันตรายต่อเด็ก

8.4.2 ต้องไม่มีรา แมลง ชิ้นส่วนของแมลง มูลสัตว์ หรือตัวอ่อนของแมลง

8.4.3 วัสดุยึดได้ที่มีลักษณะเป็นเม็ด (Granule) ขนาดไม่เกิน 3 มิลลิเมตร ต้องหุ้มห่อ 2 ชั้นก่อนทำเป็นของเล่น

### 8.5 สิ่งทอ

ต้องเป็นชนิดที่มีการติดไฟต่ำ เปลวไฟที่เกิดขึ้นต้องดับได้เองภายในเวลา 5 วินาที หรือบริเวณที่เกิดการลุกไหม้เป็นเวลา 5 วินาทีต้องมีความยาวน้อยกว่า 100 มิลลิเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 3

### การพัฒนาการออกแบบ

จากการพิจารณาข้อมูลเรื่องการเสริมสร้างจริยธรรมในเด็ก การเล่นเกม รวมทั้งข้อมูลอื่นที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์และสรุปผลข้อมูลในบทที่สอง ทำให้ทราบว่าในการออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็กอายุ 5-12 ปี ต้องประกอบไปด้วยข้อจำกัดและความต้องการต่างๆ รวมทั้งขั้นตอนในการพัฒนาแบบ ดังนี้

- 1 ความต้องการและขอบเขตในการออกแบบ (Requirement & Limitation)
- 2 การพัฒนาโครงร่างวิธีการเล่นเกมเบื้องต้น
- 3 การพัฒนาโครงร่างวิธีการเล่นเกม
- 4 การพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับวัสดุ รูปร่างหน้าตา และชิ้นงานที่เกี่ยวข้องทั้งหมด

#### 1. ความต้องการและขอบเขตในการออกแบบ (Requirement & Limitation)

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่สอง ทำให้เกิดความต้องการรวมทั้งข้อจำกัดที่จำเป็นในการออกแบบของเล่น ดังนี้

1. ของเล่นสำหรับเด็กอายุ 5-12 ปี
  2. ต้องเป็นเกมที่ส่งเสริมเรื่องความซื่อสัตย์ให้แก่เด็ก
  3. เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตัวเอง ได้รับประสบการณ์ตรงถึงผลกระทบจากการกระทำโดยใช้การเล่นเป็นสื่อ จนสามารถเชื่อมโยงไปใช้จริงในชีวิตประจำวันได้
  4. ของเล่นต้องมีความปลอดภัย ตามข้อกำหนดมาตรฐานความปลอดภัย
  5. เด็กเล่นได้เองโดยไม่ต้องมีผู้ใหญ่ดูแลหรือสอนเพิ่มเติม แม้ว่าอาจจะต้องมีผู้ใหญ่แนะนำกติกา และร่วมเล่นด้วยในครั้งแรก
  6. ต้องมีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป
  7. ต้องมีกติกาการเล่นที่เด็กสามารถเข้าใจและเล่นได้ง่าย ไม่ซับซ้อน
- จากข้อกำหนดข้างต้น จึงใช้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดรูปแบบ รวมทั้งวิธีการเล่น เพื่อสรุปรูปแบบและการพัฒนาแบบร่างต่อไป

#### 2. การพัฒนาโครงร่างวิธีการเล่นเกมเบื้องต้น

จากความต้องการและขอบเขต(Requirement & Limitation) ในการออกแบบได้นำมาพัฒนาสู่โครงร่างวิธีการเล่นเกมเบื้องต้น ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 1. การพูดความจริง (ไม่โกหก)



แผนภูมิที่ 2.3 เหตุการณ์ของการพูดความจริง

ที่มา : แพ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จากตารางจะเห็นได้ว่า การโกหกเกิดจากการทำเพื่อผลประโยชน์ แม้ว่ากรกระทำนั้นอาจมีสิทธิที่จะเสียผลประโยชน์หรือโดนลงโทษได้

จึงได้เกมเป็นสองแนวทางคือ

1.1 ให้เด็กแยกแยะว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด (โกหก หรือไม่โกหก)

1.2 เหตุการณ์ให้เด็กเลือกว่าจะโกหกหรือพูดความจริง (โดยแจ้งผลประโยชน์และการลงโทษให้ทราบล่วงหน้า)

### เกมที่ 1.1 เกมจับผิดภาพ



รูปที่ 3.1 : เกมจับผิดภาพ

ที่มา : แพ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จำนวนผู้เล่น 3-4 คน อายุตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป

ระยะเวลาในการเล่น 5-7 นาที

**อุปกรณ์**

1. การ์ดภาพที่ถูกต้อง 50 ใบ
2. การ์ดภาพที่ผิดปกติ 10 ใบ

**วิธีการเล่น**

1. แจกการ์ดคว่านำให้กับทุกคน จนหมด
2. นำการ์ดที่ได้รับ วางคว่าไว้ข้างหน้าตนเอง ห้ามดู
3. ตกลงกันว่าใครเป็นคนเริ่ม
4. ให้เปิดการ์ดของตนเอาวางไว้ตรงกลาง โดยห้ามดูก่อน
5. ถ้าการ์ดเป็นรูปที่ถูกต้อง ให้คนต่อไปเปิดไพ่ของตนเองวางตรงกลาง จนกว่าจะเจอไพ่ที่ผิดปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เฉพาะโรงเรียนเท่านั้น ไม่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ใครตีไฟเป็นคนสุดท้าย ต้องเอากาบริดทั้งหมดไว้หน้าตนเอง
8. คนที่กาบริดหมดก่อนเป็นผู้ที่จับผิดเก่งที่สุด

### เกมที่ 1.2.1 เกมหนูหาเนยแข็ง



รูปที่ 3.2 : เกมหนูหาเนยแข็ง

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จรียาสวรรณ พ.ศ. 2550

จำนวนผู้เล่น 3-4 คน อายุตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป

ระยะเวลาในการเล่น 3 คน ใช้เวลา 2 นาที 45 วินาที

4 คนใช้เวลา ประมาณ 6 นาที

อุปกรณ์ 1. มีไฟ รูปกับดักหนู 11 ใบ และไฟรูปเนยแข็ง 1 ใบ

2. เนยแข็ง เพื่อนับคะแนน 20 ชิ้น

วิธีการเล่น 1. แจกไฟ ให้กับทุกคนจนหมด 12 ใบ จะได้ไฟคนละ 4 ใบ

ถ้ามีคนเล่น 3 คน และได้ไฟ 3 ใบสำหรับคนเล่น 4 คน

2. ให้ทุกคนดูไฟแล้วบอกว่า ตัวเองมีเนยแข็งหรือไม่ ใครจะโกหกหรือพูดความจริงก็ได้

3. จากนั้นให้สิทธิ์ทีละคนขอแลกไฟ โดยคนที่แพ้ครั้งหลังสุด ในรอบที่แล้ว

จะต้องเลือกที่จะแลกกับใครก็ได้ก่อน โดยไม่เห็นไฟ คนที่ได้สิทธิ์แลกจะใช้สิทธิ์หรือไม่ก็ได้ และคนที่ถูกขอแลกจะต้องยอมให้แลกตามคำขอ

4. เมื่อแลกครบทุกคนแล้ว ให้ทุกคนบอกว่าตัวเองมีเนยแข็งหรือไม่

5. จากนั้นให้ทุกคนมีสิทธิ์แลกไฟอีกครั้งหนึ่งแบบเดิม

6. เมื่อแลกเสร็จแล้ว ให้ทุกคนบอกว่าตัวเองมีเนยแข็งอยู่หรือไม่ คำพูดครั้งนี้สำคัญ

7. ให้ทุกคนทายว่าใครจะเป็นคนที่มีเนยแข็งอยู่ในมือ ใครทายถูกจะได้ 1 คะแนน

คนที่ทายผิดจะไม่ได้คะแนน

8. เกณฑ์การให้คะแนน

คนที่ไม่มีเนยแข็งแล้วโกหกโดยไม่ถูกจับได้จะได้ 1 คะแนน

แต่หากถูกจับได้(มีคนทายถูก) จะไม่ได้คะแนน

แต่คนที่มีเนยแข็งและพูดความจริงจะได้ 1 คะแนน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูในวงงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เล่นจนกว่าจะมีคนที่ได้ 5 คะแนน จะเป็นคนที่ซื้อสัตย์ที่สุด  
9. คนที่มี 5 คะแนนก่อนจะเป็นคนที่ซื้อสัตย์ที่สุด

### เกมที่ 1.2.2 เกมการ์ดโกหก



รูปที่ 3.3 : เกมการ์ดโกหก

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จำนวนผู้เล่น 3 - 6 คน

ระยะเวลาในการเล่น 3 นาทีครึ่ง (3 คน) - 45 นาที (6 คน)

ถ้าเล่น 3-4 คนจะใช้เวลาประมาณ 3 นาทีครึ่งถึง 15 นาที)

อุปกรณ์ 1. ไพ่ 60 ใบ (6 สี สีละ 10 ใบ)

2. ลูกเต๋าสี่ (หน้าละสี)

3. ตัวเก็บคะแนน

วิธีการเล่น 1. แจกไพ่ให้คนละ 5 ใบและเล่นโดยวนตามเข็มนาฬิกา (ให้คนที่มียี่สิบไพ่เสียมากที่สุดในเกมก่อนหน้านี่เป็นคนสับและแจกไพ่)

2. ผู้เล่นคนแรก (A) ทอยลูกเต๋าสี่ - สมมติทอยได้สีแดง A เลือกว่าจะพูดความจริงหรือโกหก

ถ้า A เลือกพูดความจริง ให้ A ดูไพ่ในมือตนเองว่ามีสีแดงหรือไม่

ถ้ามี ให้ลงไพ่สีแดงลงตรงกองกลาง โดยคว่ำหน้าไพ่เอาไว้

ถ้าไม่มี ให้จั่วไพ่ขึ้นมาจากกองจั่ว - ดูว่าได้ไพ่สีแดงหรือไม่

ถ้าไม่ใช่สีแดง - ให้ทอดลูกเต๋าสี่อีกครั้งเพื่อเปลี่ยนสี

(ถ้าลูกเต๋าสี่ออกหน้าสีแดงให้ทอยจนกว่าจะได้สีอื่นๆ)

สมมติให้สี่เขียว - ดูว่าตนมีสี่เขียวในมือหรือไม่

ถ้ามีสี่เขียว - ให้ลงไพ่โดยคว่ำหน้าลง

ถ้าไม่มี - ต้องเลือกว่าจะพูดความจริงหรือโกหก

ถ้าพูดความจริง ให้ผ่านไป ให้ผู้เล่นคนต่อไปเล่นต่อ

ถ้าโกหก ให้เลือกไพ่จากมือ แล้วลงคว่ำหน้าไว้ตรงกองกลาง

ถ้า A เลือกพูดโกหก ให้เลือกไพ่จากมือแล้วลงคว่ำหน้าไว้ตรงกองกลาง

3. ผู้เล่นคนอื่นเลือกที่จะเชื่อหรือไม่เชื่อ

ถ้าไม่เชื่อ ขอเปิดดูไพ่ของ A - หากผู้เล่นคนต่อไปเริ่มเล่นตาของตัวเองแล้ว หหมดโอกาสขอดู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ภายในเท่านั้น ห้ามเผยแพร่สู่สาธารณะโดยไม่ได้รับอนุญาต  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ถ้า A พูดความจริง ให้ A หยิบตัวเก็บคะแนนไว้ และเมื่อ A พูดความจริงแต่ถูกจับว่าโกหกอีกครั้ง A จะมีโอกาสทิ้งไพ่จากมือเพิ่มอีกใบและให้นำตัวเก็บคะแนนมาคืน
- ถ้าเชื่อ ปลอ่ยให้มีการเล่นตามปกติต่อไป
4. ผู้เล่นคนต่อไป ให้ยึดสีลูกเต๋าของคนก่อนหน้าเป็นเกณฑ์
  5. ถ้าไพ่กองจั่วหมด ให้รวบไพ่กองกลางที่ลงไปแล้วขึ้นมา สับไพ่ และนำมาเพิ่มในกองไพ่จั่ว
  6. เกมจบ เมื่อมีผู้เล่นไพ่ในมือหมด ผู้นั้นเป็นผู้ชนะ

**ในหัวข้อที่ 1 การพูดความจริง(ไม่โกหก)จากโครงร่างวิธีการเล่นเกมเบื้องต้น จะเห็นว่าวิธีการของเกม ที่ 1.1 ให้เด็กแยกแยะว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด (โกหก หรือไม่โกหก) เป็นวิธีการเล่นที่ไม่สามารถสื่อสารถึงเรื่องของการพูดความจริง(การไม่โกหก)ได้ วิธีการนี้จึงไม่เหมาะสม**

ส่วนวิธีการของเกม ที่ 1.2 ที่สร้างเหตุการณ์ให้เลือกว่าจะโกหกหรือพูดความจริง ทั้ง 2 เกม นั้น เป็นวิธีการที่ดีและน่าจะได้ผล แต่เป็นวิธีการที่ไม่เหมาะกับเด็กอายุ 4-6 ปี เพราะเป็นช่วงวัยที่ควรให้เด็กเรียนรู้แต่สิ่งที่ดี ที่ควรทำเท่านั้น ดังนั้นวิธีการนี้จึงควรนำไปใช้กับเด็กที่โตกว่านี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 2.การทำตามสัญญา



แผนภูมิที่ 2.4 เหตุการณ์ของการทำตามสัญญา

ที่มา : แพ้มภาพสวนบุคคล น.ส.สุทธิตา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จากตารางจะเห็นได้ว่า การทำตามสัญญาจะเกิดขึ้นได้จากการกระทำของคนสองคนเป็นจุดเริ่มต้น ก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์อื่นๆหลังการทำสัญญาตามมา จึงได้หลักของเกมในขั้นแรกคือ ทุกเกมจะต้องมีเรื่องราวของการทำตามสัญญานางอย่างกันมาก่อน หลังจากนั้นจะต้องเป็นภาระกิจของเด็กจะต้องทำสำเร็จ จึงได้แบ่งเกมเป็นสองแนวทางคือ

2.1 ให้เด็กเล่นโดยในเกมมีกิจกรรมบางอย่างต้องทำให้สำเร็จ

2.2 ให้เด็กเล่นเป็นตัวละครในเกม โดยต้องทำตามสัญญาให้สำเร็จ

เกมที่ 2.1.1 เกมสร้างสนามเด็กเล่น



รูปที่ 3.4 : เกมสร้างสนามเด็กเล่น

ที่มา : แพ้มภาพสวนบุคคล น.ส.สุทธิตา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จำนวนผู้เล่น 2-4 คน

ระยะเวลาในการเล่น ใช้เวลา 5-10 นาที

- อุปกรณ์**
1. ของเล่น 9 ชิ้น ถอดประกอบได้ พร้อมกับ การ์ด วิธีการประกอบ 9 ใบ
  3. กระดานสนามเด็กเล่น
  4. ตัวตุ๊กตา 4 ตัว เป็นตัวแทนของเล่นสนาม

- วิธีการเล่น**
1. วางการ์ดวิธีประกอบคว่ำเรียงไว้ตรงกลางพร้อมของเล่นที่แยกส่วนกัน
  2. คนแรก จั่วการ์ดที่เป็นการประกอบขึ้นมา ดูวิธีการประกอบและหยิบชิ้นๆตามการ์ดขึ้นมาต่อกัน จนเป็นของเล่น แล้วนำมาประดับในสนาม
  3. จากนั้นคนที่ 2 จั่วการ์ดที่เป็นการประกอบขึ้นมา ดูวิธีการประกอบและหยิบชิ้นๆตามการ์ดขึ้นมาต่อกัน จนเป็นของเล่น แล้วนำมาประดับในสนาม
  4. ถ้าต่อผิด ถือว่าเสียการเล่นในครั้งนั้นไป

**จุดมุ่งหมายในการเล่น** ช่วยกันต่อของเล่นขึ้นมาประกอบในสนามให้สำเร็จ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## เกมที่ 2.1.2 เกมเรียงภาพ



รูปที่ 3.5 : เกมเรียงภาพ

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จำนวนผู้เล่น 2-4 คน

ระยะเวลาในการเล่น ใช้เวลา 5-10 นาที

- อุปกรณ์
1. การ์ด นิทาน 24 ใบ มี 4 สี สีละ 6 ใบ
  2. การ์ดสี 4 ใบ โปสเตอร์สี
  3. กระดิ่ง

- วิธีการเล่น
1. แจกการ์ดสีวางคว่ำหน้าให้ผู้เล่นคนละใบ เพื่อแยกว่าแต่ละคนได้สีอะไร
  2. คว่ำการ์ดนิทาน ลงตรงกลาง กระจายการ์ดโดยระวังไม่ให้ทับกัน
  3. ทุกคนเปิดดูการ์ดที่อยู่หน้าตนเองว่าสีอะไร
  4. ให้เอามือข้างที่ไม่ถนัดไขว้ไว้ข้างหลัง และมือที่ถนัดพลิกการ์ดนิทานตรงกลาง เพื่อหาและเลือกเก็บเฉพาะการ์ดที่มีขอบสีเดียวกับสีของตน
  5. เมื่อเลือกการ์ดมาแล้ว ให้เรียงเรื่องราวของการ์ด จากซ้ายมาขวา
  6. ผู้ที่เสร็จเป็นคนแรก ให้สั่นกระดิ่งที่วางอยู่ตรงกลาง
  7. เมื่อได้ยินเสียงกระดิ่งทุกคนต้องหยุด และมาช่วยกันตรวจสอบ ความถูกต้องของคนที่สั่นกระดิ่ง
  8. ถ้าถูกต้องทุกอย่าง คนที่สั่นกระดิ่งชนะ แต่ถ้าผิด คนที่สั่นกระดิ่งจะหมดโอกาสเล่นต่อ และคนอื่น ๆ สามารถกลับไปเริ่มทำส่วนของตนเองต่อไป

## เกมที่ 2.2.1 เกมเอาของไปให้คุณตา



รูปที่ 3.6 : เกมเอาของไปให้คุณตา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในกรณีที่เอกสารนี้ถูกส่งมาโดยไม่อนุญาตให้ผู้อื่นใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

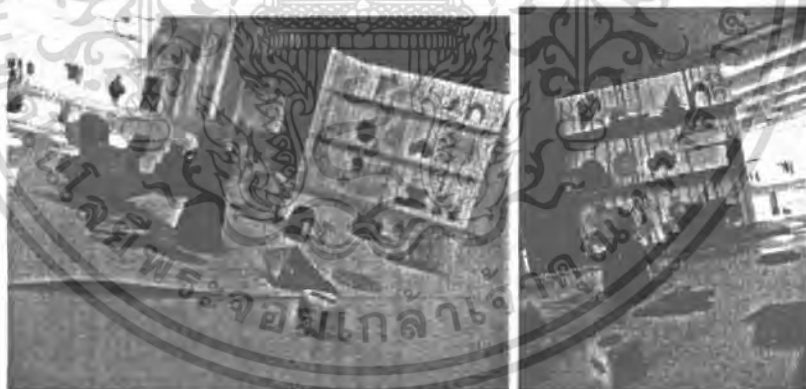
จำนวนผู้เล่น 2 คน อายุตั้งแต่ 4 ปีขึ้นไป

ระยะเวลาในการเล่น ใช้เวลา 2-4 นาที

- อุปกรณ์**
1. กระดานเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดหมายปลายทาง
  2. ผลไม้ 3 ชนิด ชนิดละ 2 ชิ้น
  3. มีตัวนักเดินทาง 2 ตัว สีละตัว
  4. ตัวขีดขวาง = สุนัข
  5. ลูกเต๋า 1 ลูก

- วิธีการเล่น**
1. ให้คนที่เริ่มเล่นก่อนทอยลูกเต๋า จากนั้นคนที่ 1 เดินนักเดินทางของตนไปตามเลขที่อยู่บนลูกเต๋าโดยมีขงที่ต้องส่งติดตัวไปด้วย
  2. หลังจากนั้น ให้คนแรกทอยลูกเต๋ารีกครั้งหนึ่งแทนตัวสุนัข และให้เดินตัวสุนัขตามจำนวนเลขที่อยู่บนลูกเต๋า ถ้าตัวขีดขวางไปตกลงบนช่องเดียวกันกับนักเดินทางคนใดคนหนึ่ง นักเดินทางต้องกลับมาที่จุดเริ่มต้นและเดินทางใหม่อีกครั้งหนึ่ง
  3. จากนั้นคนที่ 2 ได้ทอยเต๋า เดินนักเดินทางของเขาไปยังช่องนั้น และทอยลูกเต๋าให้ตัวสุนัข
  4. จากนั้นคนที่ 1 และ 2 ทอยลูกเต๋าเพื่อผลัดกันเดินทาง โดยไม่ลืมที่จะทอยเต๋าให้ตัวสุนัขด้วย จนมีผู้ที่ส่งของครบทั้งสามชิ้น เป็นผู้ชนะ
  5. คนส่งครบก่อนเป็นผู้ทำตามสัญญาสำเร็จ

### เกมที่ 2.2.2 เกมเก็บของเล่น



รูปที่ 3.7 : เกมเก็บของเล่น

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จำนวนผู้เล่น 2 คน อายุตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป

ระยะเวลาในการเล่น ใช้เวลา 2-4 นาที

- อุปกรณ์**
1. กระดานเดินทางที่เส้นการเดินทางเป็นวงกลม
  2. จำนวนของครบตามจำนวนช่องในกระดาน
  3. มีตัวนักเดินทาง 2 ตัว สีละตัว
  4. ลูกเต๋า 1 ลูก ที่หน้าที่มีเลขหกเปลี่ยนเป็นรูปประสัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูในสถานศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
**วิธีการเล่น**

1. ให้ตกลงว่าใครเป็นคนเล่นก่อน

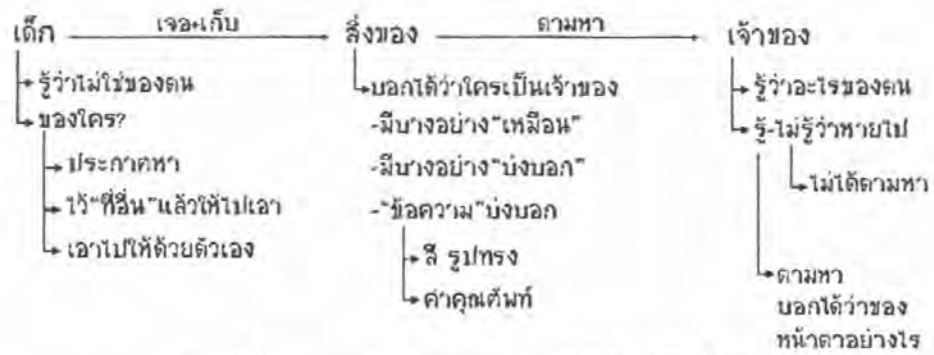
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ให้คนที่เริ่มเล่นก่อนทอยลูกเต๋า จากนั้นคนที่ 1 เดินนักเดินทางของตนไปตามเลขที่อยู่บนลูกเต๋า ถ้าช่องนั้นมีของวางอยู่ ให้เก็บขึ้นมา
  3. จากนั้นคนที่ 2 ได้ทอยเต๋า เขาเดินนักเดินทางของเขาไปยังช่องนั้น ถ้ามีสิ่งของวางอยู่ในช่องนั้น ให้เขาติดตัวไปด้วย
- ถ้าทอยลูกเต๋าได้ด้านที่เป็นสีดำ ให้หมุนนาฬิกาไป 1 ช่วง(15นาที) ถ้าครบ 3 ครั้ง (45 นาที) เมื่อไหร่ ถือว่าหมดเวลาและยังเก็บของไม่เสร็จ

**ในหัวข้อที่2 การทำตามสัญญาจากโครงร่างวิธีการเล่นเกมเบื้องต้น จะเห็นว่า วิธีการของเกม**ที่ 2.1 ให้เด็กเล่นโดยในเกมมีกิจกรรมบางอย่างต้องทำให้สำเร็จ และเกมที่ 2.2 ให้เด็กเล่นเป็นตัวละครในเกม โดยต้องทำตามสัญญาให้สำเร็จ โดยที่ทั้งสองแบบต้องมีการสร้างเรื่องราวของการทำสัญญาบางอย่างที่ต้องทำตามให้สำเร็จ โดยมีเมื่อได้ลองเล่นดูแล้ว วิธีการที่ 2.2 จะสื่อสารเรื่องราวของการสัญญาได้ชัดกว่าเกมในแบบที่ 2.1 เพราะใช้ตัวแทนเป็นตัวละครในเกม และเด็กเพียงเข้ามามีส่วนในช่วงของการทำตามสัญญาให้สำเร็จเท่านั้น ซึ่งในวิธีการของ2.2ซึ่งให้เด็กเล่นเองโดยไม่มีตัวละครใดเลย ทำให้กลายเป็นว่าเด็กทำสัญญาที่กระทำแต่เพียงฝ่ายเดียวของเกม

ดังนั้น วิธีการที่ 2.1 เป็นวิธีการที่ดีกว่า

### 3. การเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ



แผนภูมิที่ 2.1 เหตุการณ์ของการเก็บของได้แล้วส่งคืนเจ้าของ

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จากตารางจะเห็นได้ว่า การเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของนั้น จะมี 2 ส่วนใหญ่ ซึ่งช่วงแรกคือการเจอสิ่งของ รู้ว่าไม่ใช่ของตน สามารถสังเกตและอธิบายสิ่งของนั้นๆ ได้ระดับหนึ่ง ซึ่งเพียงพอที่จะตามหาเจ้าของของมันได้ อีกส่วนคือการเอาของนั้นไปตามหาเจ้าของให้เจอเพื่อคืนของให้กับเจ้าของ จึงได้แบ่งเกมเป็นสองแนวทางคือ

3.1 ให้เด็กเล่นโดยเน้นเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของสิ่งของโดยการให้สังเกตจากของชิ้นนั้นๆ

3.2 ให้เด็กเล่นเกี่ยวกับการเดินทางเพื่อเอาของไปคืนเจ้าของ

และการเอาของไปคืนนั้นยังแตกต่างกันได้อีก 3 แบบคือ

1. คนเดียว-ของหลายชิ้น
2. คนเดียว-1 ชิ้น
3. หลายคน แต่ของที่หายเป็นชนิดเดียวกัน

#### เกมที่ 3.1.1 เกมจับคู่



รูปที่ 3.8 : เกมจับคู่

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จำนวนผู้เล่น 2-4 คน อายุตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป

ระยะเวลาในการเล่น ใช้เวลา 0.1 - 10 นาที

อุปกรณ์ การ์ด 30 ใบ 15 คู่ ภาพสิ่งของคู่กับเจ้าของ

วิธีการเล่น 1. คว่ำการ์ดทั้งหมด ระวังไม่ให้ทับกัน ตกลงลำดับการเล่นให้เรียบร้อย

2. คนแรกเปิดเลือกเปิดไพ่ทีละ 2 ใบ

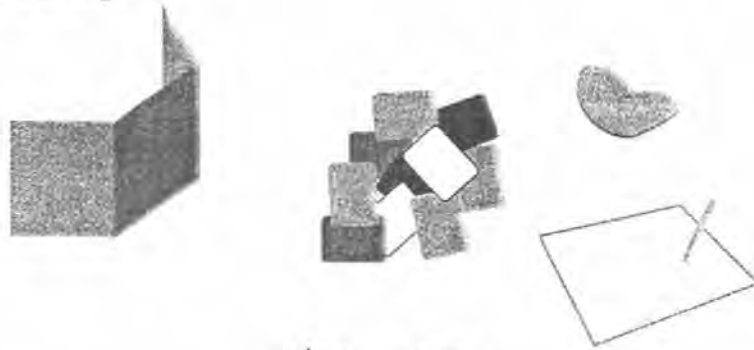
ถ้าไพ่ทั้ง 2 ใบคู่กัน ได้สิทธิเปิดต่อ ถ้าไม่คู่กัน ให้คนต่อไปเล่น คนที่สองเล่นเหมือนคนแรก

คนหรือทีมที่คืนของแก่เจ้าของได้มากกว่าจะเป็นผู้ชนะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำออกเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### เกมที่ 3.1.2 เกมจับคู่ทนาย



รูปที่ 3.9 : เกมจับคู่ทนาย

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จำนวนผู้เล่น 2-4 คน อายุตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป

ระยะเวลาในการเล่น ใช้เวลา 0.5 วินาที - 4 นาที

- อุปกรณ์
1. การ์ด 60 ใบ 30 คู่ ภาพสิ่งของคู่กับเจ้าของ
  2. แผ่นบังตา

- วิธีการเล่น
1. แยกการ์ดออกเป็น 2 กอง กองหนึ่งเป็นการ์ดเจ้าของ อีกกองหนึ่งเป็นการ์ดสิ่งของ ให้เด็กดูไฟทั้งหมดก่อน เพื่อดูว่าเจ้าของคู่กับอะไร
  2. เลือก 1 คนมาเป็นคนทนาย
  3. ให้การ์ดเจ้าของอยู่กับคนทนาย เขาแผ่นบังตาไม่ให้คนอื่นมองเห็นการ์ด แล้วไม้คำ ให้คนอื่นทนาย โดยไม้คำว่าเจ้าของที่ตนหยิบขึ้นมาเป็นอะไร
  4. คนอื่นๆ ช่วยกันหาการ์ดสิ่งของใบที่คู่กัน หรืออาจจะใช้การบ่น หรือการวาดรูปแทนได้
  5. เมื่อทนายถูกแล้ว ให้เปลี่ยนคนที่ทนายถูกมาไม้คำแทน
  6. ใครที่ตอบถูกมากกว่าฝั่งของคือเจ้าของได้มากกว่า

### เกมที่ 3.1.3 เกมเกี่ยวหาของหาย



รูปที่ 3.10 : เกมเกี่ยวหาของหาย

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

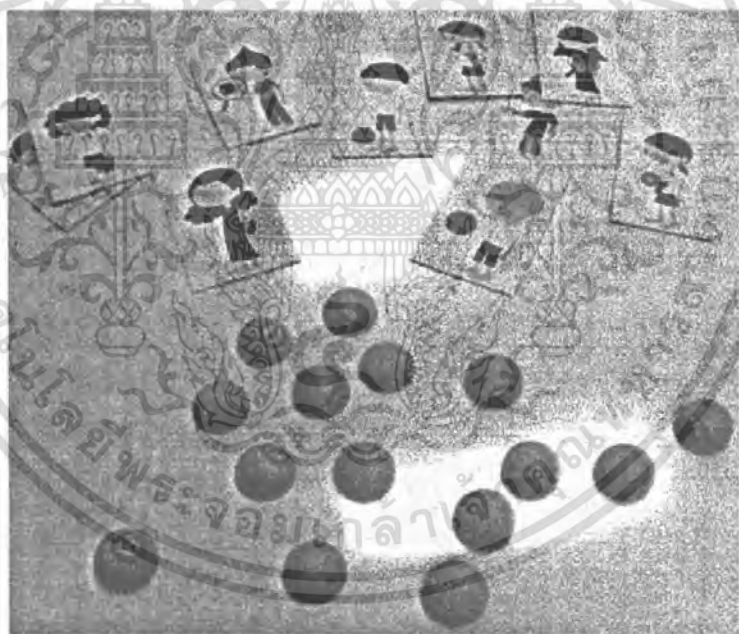
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
จำนวนผู้เล่น 2-4 คน อายุตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**ระยะเวลาในการเล่น** ใช้เวลา 0.5 วินาที – 4 นาที

- อุปกรณ์**
1. การ์ด 30 ใบ ภาพเจ้าของ
  2. ภาพเล็ก 30 ใบ ภาพสิ่งของ
  3. เบ็ดปลายเป็นแม่เหล็ก 1 ด้าม
  4. กลังใส่ภาพเล็ก

- วิธีการเล่น**
1. แยกการ์ดกองเล็กใส่ลงในกลัง
  2. เลือก 1 คนเป็นคนเริ่มเกม
  3. ให้การ์ดจับการ์ดเจ้าของขึ้นมา 1 ใบ จากกองที่คว่ำหน้าอยู่
  4. ให้มองหาของที่หายของจากกองการ์ดใบเล็กที่อยู่ในกลัง แต่ห้ามไม่ให้สัมผัสกลังเลย
  5. ให้เบ็ดปลายแม่เหล็กเพื่อดึงการ์ดสิ่งของขึ้นมา โดยห้ามไม่ให้มีการ์ดใบอื่นติดขึ้นมาด้วย
  6. ถ้าทำไม่สำเร็จต้องคืนการ์ดเจ้าของลงในกองเดิมโดยย้ายไปไว้หลังสุด
  7. หลังจากแต่ละครั้งที่ทำการตกปลา ให้เขย่ากลังเพื่อให้สิ่งของเปลี่ยนที่

### เกมที่ 3.14 เกมเปิดหาของหาย



รูปที่ 3.11 : เกมเปิดหาของหาย

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จรรย์สุวรรณ พ.ศ. 2550

**จำนวนผู้เล่น** 2-4 คน อายุตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป

**ระยะเวลาในการเล่น** ใช้เวลา 0.5 วินาที – 4 นาที

- อุปกรณ์**
1. การ์ด 30 ใบ ภาพเจ้าของ
  2. ภาพเล็ก 30 ใบ ภาพสิ่งของ
  3. ฝาครอบ 30 ใบ (ใช้ในการปิดภาพสิ่งของ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- วิธีการเล่น**
1. แยกการ์ดกองเล็กออกวางกระจาย เอาฝ่าครอบภาพปิด หลังจากนั้น ชยับฝ่าครอบเพื่อให้จำตำแหน่งของสิ่งของไม่ได้
  2. เลือก 1 คนเป็นคนเริ่มเกม และผู้เล่นอีก 1 คนเป็นคนทอยลูกเต๋าเพื่อหยุดผู้เล่นคนแรก
  3. ให้ผู้เล่นคนแรกจับการ์ดเจ้าของขึ้นมา 1 ใบ จากกองที่คว่ำหน้าอยู่
  4. ให้ผู้เล่นคนแรกรีบเปิดฝ่าครอบสิ่งของเพื่อตามหาของให้ตรงกับการ์ดเจ้าของ ในขณะที่ผู้เล่นที่ทอยลูกเต๋า พยายามทอยเต๋าเพื่อให้ได้น้ำพิเศษ จนครบ 3 ครั้ง
  5. เกมจะจบรอบเมื่อผู้เล่นเปิดเจอของ หรือผู้เล่นที่ทอยเต๋า ทอยเต๋าน้ำพิเศษได้ครบ 3 ครั้ง
  6. ถ้าผู้เล่นเจอของที่หาย จะมีสิทธิหาได้อีกครั้ง แต่ถ้าหาไม่พบ ให้คนต่อไปเล่นแทน
  7. หลังจากแต่ละรอบ ให้ชยับฝ่าครอบเพื่อย้ายที่สิ่งของ

**เกมที่ 3.2.1 เกมพบของแล้วคืน**



รูปที่ 3.12 : เกมพบของแล้วคืน

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิตา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**จำนวนผู้เล่น** 2 คน อายุตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป

**ระยะเวลาในการเล่น** ใช้เวลา 4-6 นาที

- อุปกรณ์**
1. กระดานเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดหมายปลายทาง
  2. มีช่อง 22 ช่อง แยกสีละ 11 ช่อง เป็นช่องคนที่ 1 และ 2 แยกกัน เช่น แดงหรือน้ำเงิน
  3. มีตัวนักเดินทาง 2 ตัว สำหรับผู้เล่น คนละตัว
  4. ลูกเต๋า 1 ลูก

- วิธีการเล่น**
1. ให้ตกลงว่าใครเป็นคนเล่นก่อน
  2. ให้ผู้เล่นทั้ง 2 คนวางช่องทั้ง 11 ช่อง ลงบนช่องในกระดานเดินทาง ตามความพอใจ
  3. ให้ผู้เล่นคนที่ 1 เริ่มเล่นก่อน โดยทอยลูกเต๋า จากนั้นให้นักเดินทางของตนเดินไปตามจำนวนช่องเท่ากับเลขที่อยู่บนลูกเต๋า ถ้าตกลงในช่องที่มีช่องของอีกคนหนึ่งวางอยู่ ให้นักเดินทางเอาของนั้น ติดตัวไปเพื่อเดินทางในรอบต่อไปได้ แต่เขาจะไม่นำของของตัวเองติดตัวไป
  4. จากนั้นคนที่ 2 ทอดเต๋า ให้นักเดินทางของเขาเดินไปตามจำนวนช่องเท่ากับเลขที่อยู่บนลูกเต๋า ถ้าเขาพบของของคนอื่น 1 ให้เขาพาเดินไปในรอบต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ทั้ง 2 คน ผลัดกันทอยลูกเต๋าเพื่อผลัดกันเดินทาง จนทั้งสองถึงจุดหมายปลายทาง ให้คนที่ 1 คืนของให้คนที่ 2 และคนที่ 2 รับคืนด้วยการขอบคุณ และคนที่ 2 กระทำต่อคนที่ 1 เช่นกัน คนที่เก็บของเพื่อนได้มากกว่าจะเป็นผู้เก็บของคืนเจ้าของได้เก่งที่สุด

### เกมที่ 3.2.2 เกมกระโดดหาของหาย



รูปที่ 3.13 : เกมกระโดดหาของหาย

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุพธิดา จริญญาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**จำนวนผู้เล่น** 2-6 คน อายุตั้งแต่ 4 ปีขึ้นไป

**ระยะเวลาในการเล่น** ใช้เวลา 15 นาที

**อุปกรณ์**

1. แผ่นโฟม (พื้นต้องไม่ลื่น) 30 แผ่น วางกระจายอยู่ตามพื้น
2. มีการ์ด 30 คู่ 60 ใบ เป็นเจ้าของของที่หาย 30 ใบ และของที่หายไป 30 ใบ โดยการ์ดของที่หายจะวางคว่ำหน้าอยู่บนแผ่นโฟมแต่ละแผ่น และการ์ดของคนที่ทำของหายจะวางอยู่รวมกัน แยกไว้ต่างหาก
3. ตัวให้สัญญาณเสียง เช่นนกหวีด

**วิธีการเล่น**

1. ให้เด็กแต่ละคนหยิบการ์ดคนที่ทำของหายจากกองโดยไม่ให้ดูว่าได้การ์ดอะไร หลังจากได้แล้วให้ยืนเตรียมพร้อมบนแผ่นโฟม (ไม่ต้องยืนบนแผ่นเดียวกัน)
2. เด็กคนหนึ่งเป็นผู้ให้สัญญาณออกตัว
3. ให้กระจายกันหาการ์ดที่คู่กันโดยเปิดการ์ดที่คว่ำอยู่  
ถ้าเด็กยังไม่เจอการ์ดที่คู่กับการ์ดในมือ  
เขาต้องคว่ำการ์ดนั้นอย่างเดิม และเดินไปตามแผ่นโฟมที่วางไว้  
โดยห้ามออกจากแผ่นโฟมเป็นอันขาด เขาจะเปิดไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะพบ  
ทุกครั้งที่ไม่พบก็จะคว่ำการ์ดคืนไว้ ที่เดิม
4. คนที่เจอการ์ดเป็นคนแรก จะต้องรีบวิ่งตามแผ่นโฟมไปหยิบ  
การ์ดคนทำของหายใบใหม่จนกว่าจะหาได้ครบ 5 คู่
5. คนที่ได้ครบ 5 คู่แล้วต้องไปเป่านกหวีด และผู้เล่นทุกคนต้องหยุดหาการ์ดของตัวเอง  
ช่วยกันตรวจนับการ์ดของผู้ที่เป่านกหวีด ถ้าถูกต้องทุกใบ ผู้นั้นเป็นผู้ที่เก็บของได้ดีกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### เกมที่ 3.2.3 เกมตามหาเจ้าของ



รูปที่ 3.14 : เกมตามหาเจ้าของ

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จำนวนผู้เล่น 2-4 คน อายุตั้งแต่ 4 ปีขึ้นไป

ระยะเวลาในการเล่น ใช้เวลา 5 - 13 นาที

- อุปกรณ์
1. กระดานเดินทางที่มีบุคคลที่ทำของหาย กระจายอยู่
  2. สิ่งของที่ใช้คู่กับบุคคลนั้น ๆ 30 ชิ้น
  3. ลูกเต๋า 1 ลูก
  4. ตัวนักเดินทาง ตามจำนวนผู้เล่น

- วิธีการเล่น
1. ให้ตกลงลำดับการเล่นให้เรียบร้อย
  2. เด็กทุกคนเลือกสิ่งที่เขาพบเพื่อจะนำไปคืนเจ้าของ คนละ 5 ชิ้น
  3. คนแรกทอยลูกเต๋าแล้วเดินนักเดินทางของตนไปตามช่องตามตัวเลขบนลูกเต๋า ถ้าตรงกับบุคคลที่เขาจะคืนของให้คืนของชิ้นนั้นไป สลับกันทอยลูกเต๋า
  4. คนหรือทีมที่คืนของแก่เจ้าของได้จนหมดก่อนจะเป็นผู้ที่เก็บของได้เก่งกว่า






ในหัวข้อที่3 การเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ จากโครงร่างวิธีการเล่นเกมเบื้องต้น จะเห็นว่าวิธีการของเกมนี้ 3.1 ให้เด็กเล่นโดยเน้นเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของสิ่งของโดยการให้สังเกตจากของชิ้นนั้นๆ

และเกมที่ 3.2 ให้เด็กเล่นเกี่ยวกับการเดินทางเพื่อเอาของไปคืนเจ้าของ โดยที่ทั้งสองแบบต้องมีการเอาของไปคืนเจ้าของให้สำเร็จ โดยเมื่อได้ลองเล่นดูแล้ว วิธีการที่ 3.1 จะสื่อสารเพียงเรื่องการบอกได้ว่าใครเป็นเจ้าของแล้วคืนให้เลยทันที แต่วิธีการที่ 3.2 จะให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเดินทางเอาไปคืนเจ้า เพราะถึงแม้ว่าจะรู้ว่าเจ้าของเป็นใครก็ไม่สามารถคืนให้ได้ทันทีเป็นการสร้างเรื่องราวของการนำไปคืนให้เด่นชัดขึ้น

ดังนั้น วิธีการที่ 3.2 เป็นวิธีการที่ดีกว่า




ดังนั้น จากโครงร่างวิธีการเล่นเกมเบื้องต้นที่ได้นำเสนอไป จึงได้นำต้นแบบเกมมาพัฒนาเพื่อใช้ทดลองเล่น หลังจากได้ทดลองและบันทึกข้อมูล จึงได้ข้อสรุปดังต่อไปนี้

(ช่วงของการให้คะแนน คือ 0-5 ซึ่งกำหนดให้ 5 คือเมื่อพิจารณาหัวข้อหนึ่ง ของเล่นรูปแบบนั้นมีมากที่สุด)

เกม	ความสนุก ของเกม (3)	เด็กได้แสดง จริยธรรม ตามหัวข้อ นั้นๆ (5)	ความ น่าสนใจ/ น่าติดตาม (4)	รวม	อธิบายเพิ่มเติม
 เกมที่ 1.1.1 เกมจับผิดภาพ	1 (3)	0	1 (4)	7	-
 เกมที่ 1.2.1 เกมหนูกาเนซแข็ง	2 (6)	3 (15)	3 (12)	33	แม้เกมนี้จะใช้เรื่องจริยธรรมมาเล่นโดยตรง โดย เด็กสามารถเลือกได้ว่า จะโกหกหรือไม่ แต่ ข้อเสีย คือ การแพ้ชนะขึ้นอยู่กับดวง ไม่ได้ขึ้นอยู่กับการเล่นทำดีหรือไม่ ทำให้การมีจริยธรรมหรือไม่นั้น ส่งผลต่อการแพ้ชนะน้อยมาก และไม่เหมาะกับช่วงอายุของเด็กที่เลือกขึ้นมา
 เกมที่ 1.2.2 เกมการ์ดโกหก	5 (15)	3 (15)	5 (20)	50	เป็นการแข่งขันที่สนุก โดยมีชัยชนะเป็นรางวัล และเด็กได้เลือกเองว่าจะทำดีหรือไม่ แต่ไม่เหมาะกับช่วงอายุของเด็กที่เลือกขึ้นมา และเด็กโกหกยังมีสิทธิ์ที่จะชนะได้อยู่ แม้จะน้อยมากก็ตาม
 เกมที่ 2.1.1 เกมสร้างสนามเด็กเล่น	1 (3)	3 (15)	3 (12)	30	-
 เกมที่ 2.1.2 เกมเรียงภาพ	2 (6)	1 (5)	1 (4)	15	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกม	ความสนุก ของเกม (3)	เด็กได้แสดง จริยธรรม ตามหัวข้อ นั้นๆ (5)	ความ น่าสนใจ/ น่าติดตาม (4)	รวม	อธิบายเพิ่มเติม
 เกมที่ 2.2.1 เกมเอาของไปให้คนตา	4 (12)	5 (25)	5 (20)	57	เป็นการทำแบบต่างคนต่างทำ แต่ยังเป็นถึงแข่งขัน ว่าใครทำเสร็จก่อนชนะ ดี เกมสั้นดี จบเร็ว ยังไม่เบื่อดี เวลาคนอื่นทอยได้น้อยหรือโดน หมากกัด จะกลายเป็นโอกาสชนะของ อีกฝ่าย (ทำให้อยากให้คนอื่นโชค ร้าย)
 เกมที่ 2.2.2 เกมเก็บของเล่น	3 (9)	5 (25)	4 (16)	55	ของเล่นชิ้นสุดท้าย เก็บได้ช้า
 เกม 3.1.1 เกมจับคู่	1 (3)	2 (10)	2 (8)	21	ไม่ชัดเจนเพราะวิธีการเล่น เป็นเพียงเกมจับคู่ธรรมดา
 เกมที่ 3.1.2 เกมจับคู่ทาย	3 (9)	2 (10)	4 (16)	35	ไม่ชัดเจนเพราะวิธีการเล่นเป็นเพียง การทายธรรมดา แม้ว่าจะมีกิจกรรม เพิ่มเข้ามาด้วยการวาดหรือปั้นก็ตาม
 เกมที่ 3.1.3 เกมเกี้ยวหาของหาย	3 (9)	3 (15)	4 (16)	40	ไม่ชัดเจนเพราะเป็นการเน้นเรื่องของ การเก็บของมากกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกม	ความสนุก ของเกม (3)	เด็กได้แสดง จริยธรรม ตามหัวข้อ นั้นๆ (5)	ความ น่าสนใจ/ น่าติดตาม (4)	รวม	อธิบายเพิ่มเติม
 เกมที่ 3.1.4 เกมเปิดหาของหาย	3 (9)	3 (15)	4 (16)	40	ไม่ชัดเจนเพราะเป็นการเน้นเรื่องของการเก็บของมากกว่า
 เกมที่ 3.2.1 เกมพบของแล้วคืน	2 (6)	4 (20)	2 (8)	34	ไม่ชัดเจนเพราะเป็นการแข่งกันเก็บของและถึงแม้จะไม่ได้เก็บของของตัวเองเป็นการเก็บของให้คนอื่นแต่บทสรุปสุดท้ายคือใครเก็บได้เยอะกว่าจะชนะไป
 เกมที่ 3.2.2 เกมกระโดดหาของหาย	4 (12)	4 (20)	4 (16)	48	เด็กสนุกกับการเล่น เพราะได้ฟังข้อดี มีขั้นตอนชัดเจนรู้ว่าเจ้าของเป็นใครได้ตามหาว่าน่าจะเป็นของชิ้นไหนเมื่อเจอแล้วต้องนำของนั้นกลับมาคืนข้อเสีย คือ เมื่อเล่นโดยให้เด็กต่างคนต่างมีคนทำของหายอยู่กับตัว ทำให้การเดินทางของกลับมาคืนหายไม่ สื่อดังการคืนของให้เจ้าของได้ยากขึ้น
 เกมที่ 3.2.3 เกมตามหาเจ้าของ	2 (6)	4 (20)	4 (16)	42	เด็กได้สนุกกับการลุ้นว่าตัวเองจะได้เจอเจ้าของของสิ่งของก่อนเพื่อนคนอื่นๆหรือไม่ข้อเสีย คือ เกมช้าลงเรื่อยๆ

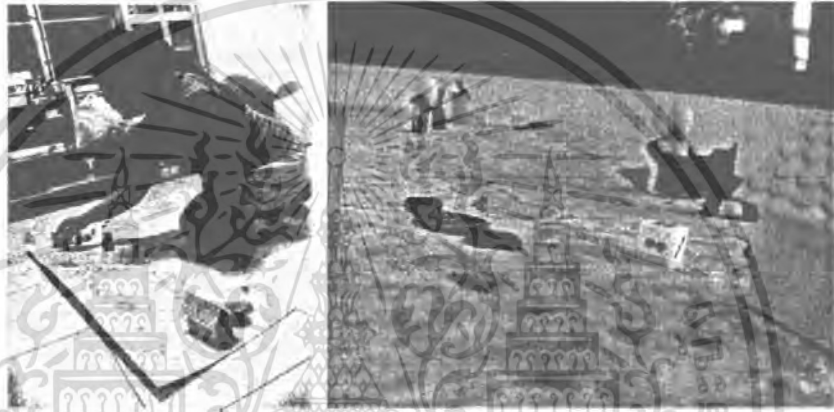
หลังจากที่ได้วิธีการเล่นเกมในเบื้องต้นมาแล้ว ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 12 เกม 1.เกมจับผิดภาพ 2.เกมหนูหาเนยแข็ง 3.เกมการ์ดโกหก 4.เกมสร้างสนามเด็กเล่น 5.เกมเรียงภาพ 6.เกมเอาของไปส่งคุณตา 7.เกมเก็บของเล่น 8.เกมจับคู่ 9.เกมจับคู่ทาย 10.เกมพบของคืนเจ้าของ 11.เกมกระโดดหาของหาย และ 12.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกมตามหาเจ้าของ ซึ่งในเกมทั้งหมดนี้ มีจริยธรรม เรื่องการพูดความจริง 3 เกม เรื่องการทำตามสัญญา 4 เกม และ เรื่องการเก็บของคืนเจ้าของ 5 เกม

จากตารางด้านบนจะเห็นได้ว่าเกมเอาของไปให้คุณตาเป็นเกมที่เหมาะที่สุดที่จะนำมาพัฒนาต่อไป ซึ่งจะเป็นการพัฒนาโดยส่วนของการแก้ไขข้อด้อยที่เกิดขึ้น ทั้งในส่วนของวิธีการขัดขวางไม่ให้เด็กสามารถทำตามสัญญาได้ หรือทำได้แต่ใช้เวลามากยิ่งขึ้นโดยยังไม่เสียกำลังใจ ทั้งยังต้องอยู่ในระยะเวลาที่เด็กยังมีสมาธิอยู่กับเกม และเนื้อหาของเกมที่ใกล้เคียงกับชีวิตของเด็กมากยิ่งขึ้น โดยที่ยังมีความน่าสนใจอยู่

### เกมเอาของไปให้คุณตา



รูปที่ 3.6 : เกมเอาของไปให้คุณตา

ที่มา : ทัศนภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริญญาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**จำนวนผู้เล่น** 2 คน อายุตั้งแต่ 4 ปีขึ้นไป

**ระยะเวลาในการเล่น** ใช้เวลา 2-4 นาที

**อุปกรณ์**

1. กระดานเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดหมายปลายทาง
2. ผลไม้ 3ชนิด ชนิดละ 2 ชิ้น
3. มีตัวนักเดินทาง 2 ตัว สีละตัว
4. ตัวขัดขวาง = สุนัข
5. ลูกเต๋า 1 ลูก

**วิธีการเล่น**

1. ให้คนที่เริ่มเล่นก่อนทอยลูกเต๋า จากนั้นคนที่ 1 เดินนักเดินทางของตนไปตามเลขที่อยู่บนลูกเต๋า โดยมีของที่ต้องส่งติดตัวไปด้วย
2. หลังจากนั้น ให้คนแรกทอยลูกเต๋ารีกครั้งหนึ่งแทนตัวสุนัข และให้เดินตัวสุนัขตามจำนวนเลขที่อยู่บนลูกเต๋า ถ้าตัวขัดขวางไปตกลงบนช่องเดียวกันกับนักเดินทางคนใดคนหนึ่ง นักเดินทางต้องกลับมาที่จุดเริ่มต้นและเดินทางใหม่อีกครั้งหนึ่ง
3. จากนั้นคนที่ 2 ได้ทอยเต๋า เดินนักเดินทางของเขาไปยังช่องนั้น และทอยลูกเต๋าให้ตัวสุนัข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. จากนั้นคนที่ 1 และ 2 ทอยลูกเต๋าเพื่อผลัดกันเดินทาง โดยไม่ลืมที่จะทอยเต๋าทิ้งตัวสุนัขด้วย จนมีผู้ที่ส่งของครบทั้งสามชิ้น เป็นผู้ชนะ
5. คนส่งครบก่อนเป็นผู้ทำตามสัญญาสำเร็จ

### 3.4 การพัฒนาที่เกี่ยวข้องกับวัสดุ รูปร่างหน้าตา และชิ้นงานที่เกี่ยวข้องทั้งหมด

โดยในหัวข้อนี้ จะมีทั้งหมด 5 หัวข้อย่อย ดังต่อไปนี้ คือ การปรับเปลี่ยนจากสองมิติเป็นสามมิติ ขนาดสัดส่วน วัสดุและวิธีการผลิต กราฟฟิกที่เกี่ยวข้องกับการใช้งาน ความงาม

#### 3.4.1 ปรับเปลี่ยนทางด้านเนื้อหาของวิธีการเล่นเกม

โดยแต่ละวิธีการของเนื้อหาจะทำให้ลักษณะการเล่นแตกต่างกันไปตามแต่ละวิธี แต่หัวใจสำคัญหลักของการเล่นเป็นการเดินทางไปหาคุณตายังอยู่โดยเปลี่ยนไป 3 แบบดังนี้

1. เกิดจากการทอดลูกเต๋าทิศพิเศษ โดยที่หน้าลูกเต๋าคือหน้าที่ใช้ขีดขวางการเดินทางไปหาคุณตา โดยชนิดของการขีดขวางสามารถเปลี่ยนไปได้ แต่การขีดขวางที่ใช้ในการทดลองคือ

2. เกิดจากเนื้อหาบนกระดานที่ถ้าเด็กทำดี จะส่งผลให้.....เด็กได้ไปเร็วขึ้น แต่ถ้าทำผิดจากที่สัญญาไว้จะถูกลงโทษ

3. มีตัวเดินอีก 1 ตัว (ผู้ร้าย) มาขีดขวาง โดยต้องทอยตัวผู้ร้ายทุกครั้งหลังจากทอยตัวเดินของตนเองแล้ว

#### 3.4.2 ปรับเปลี่ยนเกี่ยวกับช่องตาเดิน การเดินลงช่อง ความถี่ในการเดิน และบันทึกผลการทดลองทอยเต๋าคือ

- ตารางการเดิน
- จำนวนช่องที่เหมาะสม
  - จำนวนช่องทั้งหมด
  - ช่องที่ผู้เล่นจะตกบ่อย
  - ช่องที่ตกไม่บ่อย
- เวลาที่ใช้ในการเล่นทั้งหมด
- จำนวนครั้งที่ตกในแต่ละช่องที่เลือก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2:09:17 นาที $(31 \times 2) + 15 = 62 + 15 = 77$	หัตถ์เล็กแนว	- สะพาน
1 รอบ 32 ช่อง	38.04 วินาที	- รั้วแนว
"	30.53 วินาที	- สนามเด็กเล่น
"	30.00 วินาที	- ดอกไม้
"	27.47 วินาที	- ป่า-ริ้ว
"	40.03 วินาที	อินไลน์ สนามกีฬา และเครื่องตัด
"	34.99 วินาที	ดอกไม้สีไว้
"	33.14 วินาที	
"	31.68 วินาที	
"	33.24 วินาที	
"	31.14 วินาที	
	± 30 นาที	

รูปที่ 3.15 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 1  
ที่มา : แพมภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

ทดลองเล่นทอยลูกเต๋า เดินให้ครบ 32 ช่อง ใช้เวลาประมาณ 27-40 วินาที



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

32 ช่อง	1 คน	50 ช่อง	1 คน	50 ช่อง	2 คน
38.04	วงที่	1:10:31		1:12:81	1:15:85
30.53		49:71		1:22:77	1:45:38
30.00		1:50:24		- 54:61	1:10:34
27.47		39:81		- 54:46	1:05:40
40.03		29:88		1:23:73	1:42:55
34.99		29:44		1:14:66	1:33:56
33.14		32:59		- 52:58	1:00:04
31.66		44:31		1:07:40	1:10:57
33.24		- 29:83		52:49	55:65
31.14		- 29:53		43:92	1:01:44
100 ช่อง	2 คน	3:20:66	3:26:15	30:12	1:15:01
		1:45:88	1:53:37	40:00	1:02:88
		3:09:43	3:15:77	56:41	53:45
		2:16:09	2:46:77	55:82	58:43
		2:15:56	2:29:45	31:04	1:03:77
		2:01:41	2:07:62	26:76	
		2:10:89	2:17:39	28:10	
		2:03:02	2:19:21	30:11	
		1:56:88	2:13:27	45:10	
		2:32:71	2:41:55	29:70	
		2:09:61	2:45:42	54:01	
		2:02:47	2:16:71	31:68	
		2:06:31	2:16:21	44:85	
		2:26:73	2:52:64	1:05:78	
		2:53:85	3:48:30	46:14	

รูปที่ 3.16 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 2  
ที่มา : แพ้มภาพสวนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

- ทดลองเล่นทอยลูกเต๋า เดินให้ครบ 100 ช่อง ใช้ตัวเดิน 2 ตัว ใช้เวลาประมาณ 2-4 นาที
- ทดลองเล่นทอยลูกเต๋า เดินให้ครบ 50 ช่อง ใช้ตัวเดิน 2 ตัว ใช้เวลาประมาณ 1-1.5 นาที
- ทดลองเล่นทอยลูกเต๋า เดินให้ครบ 50 ช่อง ใช้ตัวเดิน 1 ตัว ใช้เวลาประมาณ 0.5-1 นาที

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

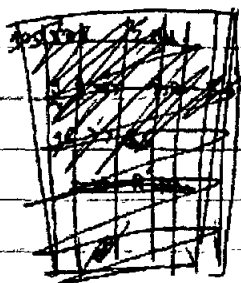
100 ช่อง ตกถอย 5 ช่อง (4ท)			
45, 90	4:40:41	4:21:49	story
90, 85	6:09:38	6:14:59	เล่น เอะของ ในคู่คนตา
15, 95, 75	5:16:43	5:29:47	ทักบับลิ่งก่อนถือตุ๊กตา?
35, 16, 75, 95	3:32:49	3:57:45	ส่งขลุ่ย? ส่งขลุ่ยของข้าง?
55, 55, 95	3:41:34	4:11:18	- Pizza Boy??
65, 85	3:24:38	4:20:18	ร้องเพลง ให้เด็กเล่นได้
25, 85, 95	3:06:35	3:32:09	- เอะไปปกกอบเป็น sth
45, 55, 65, 75, 95	4:23:05	4:57:54	- ไข่กับ princess เล่นพิงเล่นขลุ่ย!
25, 35, 45, 55	3:29:75	3:46:12	- เอะของไปไหน
15, 65, 75, 95	3:27:14	3:37:37	ไข่ต. ทดใจ <del>ต.ต.</del> - แทะขลุ่ยแหวะๆ (1:57:57)
100 ช่อง ช่องละ 5 165 0005			-> Final มีของรวมแล้ว sth ใน/รอบ/ไป/กลับ/เล่น/เล่น
17   5 > 15    17 > 21    25 > 35    60 > 70			ระนาดแก้ว   100 ช่อง
000 45 > 40    88 > 80    95 > 90    65 > 60    75 > 70			ระนาด   100 ช่อง
			ระนาด   100 ช่อง
17, 25, 35	3:36:39	3:38:52	ระนาด   100 ช่อง
<del>17, 25, 35</del> 22, 53, 38	4:41:47	4:50:34	17, 35, 45, 95 3:0:15
17, 75, 95	4:11:25	4:22:03	
25, 60, 65, 75, 95	5:07:65	05:47:69	
5, 35, 45, 60, 53	3:24:08	3:23:39	story ฟังเพลง
5, 53, 25, 39	2:24:48	2:30:63	เล่นหน้า 4. หน้า 3 ต่อ 5
5, 17, 165, 65, 34	4:04:17	4:11:55	เก็บเงินใช้กิน   ร้องเพลง   ดนตรีไทย
22, 17, 34, 45, 60	3:46:08	3:48:79	ร้องเด็กทัก   ร้องเพลง   เล่นวงดนตรี
5, 17, 25, 48, 95	ดื่มกับทวด		เก็บเงินไป   ดนตรีไทย (เล่นวงดนตรี)
5, 22, 34	2:29:94	2:50:26	ทักขลุ่ย (ของเด็ก)   เล่นของเล่น
17, 22, 34, 48, 53, 60, 55	3:06:48	4:20:90	กินใช้ดื่ม

รูปที่ 3.17 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 3  
ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

ทดลองเล่นทอยลูกเต๋า

เดินให้ครบ 100 ช่อง ใช้ตัวเดิน 1 ตัว มีช่องที่ตกและต้องถอยหลัง 5 ช่องจำนวน 9 แห่ง ใช้เวลาประมาณ 3-7 นาที ช่องที่ตกบ่อยคือช่องที่ 75, 65, 34, 53 เรียงตามจำนวนครั้งที่ตกมากไปน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	วงกลม	①	②	blue walk ① 1:58:15
5 > 15, 25, 35	5	2:48.40	2:50.41	3 6 7 8 16 21 22 30 32
5 > 25	5	2:23.79	2:32.90	36 39 44 46 47 49 51 57
<del>5 &gt; 35</del>	<del>5</del>	<del>2:43.62</del>	<del>2:40.50</del>	61 66 69 70 71 77 78 79 83
5, 35		1.47.62	2.40.50	87 89 90 92 94 96 100
5, 55, 25		2.25.90	2.29.89	blue walk ② 1:42:45
5 > 35, 46		2.22.20	2.43.26	3 8 12 16 18 20 21 22 23 24
100 รอบ 2 คน	15, 55 (คนแรก)	3.23.08	3.29.77	27 32 34 37 41 46 51 52
บันได 9 ช่อง	5, 15, 25, 35	2.33.01	3.24.68	53 59 60 62 64 67 70 76 79
5 > 15	5, 55, 75	2.15.80	2.45.75	82 86 90 94 100
15 > 25	16, 35	3.24.49	3.40.84	blue walk ③
25 > 35	5, 25 (คนแรก)	2.18.87	2.19.83	3 5 9 13 15 20 24 25 29 33 34
35 > 45	blue walk ④ 0:53.35			38 41 42 44 46 47 51 53 55 57 60
45 > 55	5 7 10 13 17 21 29 30 35 60 64 66 72			61 65 69 74 76 78 83 84 86 87 89
55 > 65	77 78 83 85 91 93 95 100			90 96 98 99 100 (96)
65 > 75	blue walk ⑤ 2:01.50			blue walk ④
75 > 85	6 8 9 14 20 22 26 29 30 31 34 37 39 44			3 8 9 13 18 20 23 26 30 31 37 40 45
85 > 95	46 49 54 56 62 65 67 73 77 80 83 85 89 91 96 98 99 99 100 (97)			46 48 54 57 65 71 73 77 78 83 89 95 96
blue walk ⑥	5 7 10 13 17 19 20 26 32 34 40 45 51 59			blue walk ⑤ 1:35:51
60 66 74 75 78 81 87 88 94 97 98 100				6 8 10 12 18 21 23 26 32 34 39 42 47
blue walk ⑦	2 5 7 12 14 15 20 24 26 32 35 39 41 44			52 54 57 61 63 68 71 72 75 78 79 83
48 53 55 59 64 67 71 76 77 82 84 90 91 96 98 99 99 97 99				84 85 90 92 94 98 98 100 (96)
96 97 100 (96)				blue walk ⑥
blue walk ⑧	5 29 43 50 57 67			1 7 8 9 15 21 25 31 34 40 44 46 48 49
blue walk ⑨ (TOT)	1 1 2 4 4			55 61 66 71 75 81 87 90 95 97 98 96
				99 96 100 (90)

รูปที่ 3.18 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 4  
ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**ทดลองเล่นทอยลูกเต๋า**

เดินให้ครบ 100 ช่อง ใช้ตัวเดิน 2 ตัว มีช่องที่ตกและต้องเดินขึ้นหน้า 5 ช่อง จำนวน 9 แห่ง ใช้เวลาประมาณ 2-3.50 นาที จากการลองถอยลูกเต๋าและจดตัวเลขช่องที่ตัวเดินเดินไปตกบ่อย จำนวนการเดิน 10 รอบ เดินจาก 1-100 มีช่องที่ไม่มีการเดินตกเลยคือ 4, 28, 43, 50, 56, 57

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ไม้โป่งนร 40-4.2-4.3 cm  
 ไม้ซัง 5.3-5.5-5.7 cm



9.15.65  
 5:40:05 ครัวสุภาพ  
 3.05.55 → ห้องแยกโต๊ะใบ ดั่งรูป  
 Dog with 2 ◻

① คัดช่อง	② เพิ่ม ช่อง ทิ้ง สั้น	37/17/17/17	8.26.49	8.32.00
70 ช่อง				
5 > 10	17 > 20	25 > 31	37 > 42	
12 > 8	45 > 40	55 > 49	68 > 58	
⊗ 22	34	60		

22	34	37	55	4:21:93	4:35:01
5	22	12	53, 66	1:50:41	3:13:14
12	17	22	37	3:35:60	3:38:90
2	55	25		2:51:69	3:26:98

1	10	11	20	21	30	31	40	41	50	2 ◻ dia > ไม้ซัง (เคย)
2	9	12	19	28	29	38	39	42	49	17 25 3:43:57 3:47:38
3	8	13	18	23	28	33	38	43	48	storu 50 square 4-4-4
4	7	14	17	24	27	34	41	44	49	17 25 5 5 45 2.53:24 2.57:25
5	6	15	16	25	26	35	36	45	46	4:10:50 4:18:55
										3:58:44 7:09:62

1192	เหลือ	ที่	สั้น	ยาว	ยาว					
-1ศร	7	8	21	22	25	30	49	50	63	69
-ช่องสั้น	6	9	20	23	29	37	48	51	62	65
	5	10	15	24	28	36	47	52	61	66
	4	11	16	25	32	31	46	53	60	67
	3	12	17	26	31	40	45	56	59	68
	2	13	14	24	30	41	44	55	58	69
	1	14	15	28	29	42	43	54	67	70

ช่อง 24

รูปที่ 3.19 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผนที่ 5  
 ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น. สุธธิตา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

นำช่องที่ตกบ่อยและไม่ตกเลยมาลองเขียนกระดาษเดินใหม่และทดลองเล่น  
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Index >>> สัตว์, พืช, เกล็ดไถล

- อังโกลีตส์เสื่อ (-)

- อุลอกัน (-)

- เกบินเจมในคัพ (+)

- รับเส็ดอกนัว (+)

- เก็บลูกโป่งที่ดองน้ำ (+)

- ซ็อตแอม (-)

- น่องฟัก (-)

- จุกอกไม้ (-)

- เค้นแกมกมเสื่อ (-)

- อามรอนทาร์สี (อมต) (-)

- กั้นไอตัม (-)

- เส่ไถล (-)

- อุลสควัวเงทอง (-)

- อุลมต (-)

- เส่ปลว (-)

- สกน

- เค้นของเค้น (-)

- เค้นน้ำพืชน

- ไม้จับเสื่อ

รูปที่ 3.20 : กระดาษที่ใช้ในการจัดข้อมูลการทดลองแผ่นที่ 6  
ที่มา : แพ้ภพสวณบุคคล น.ศ.ศุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

วางอยู่บนเงื่อนไขว่า ได้ให้สัญญาว่าจะไม่เกล็ดไถล โดยใช้การแสดงออกทางพฤติกรรมจากตาราง  
ทดสอบข้างบนนี้

เครื่องหมาย + หมายความว่า เป็นการทำดี

เครื่องหมาย - หมายความว่า เป็นการไม่ยอมทำตามสัญญา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



### 3.4.3 ลวดลายและกราฟฟิกที่ใช้ในการสื่อความและเล่าเรื่อง

โดยงานหลักในการออกแบบจะมีสองส่วน คือ

1. กราฟฟิก การออกแบบภาพและการสื่อสารบนกระดาน

2. โมเดลชิ้นๆ ที่นำมาเล่นร่วมกันกับเกม เป็นการสร้างเพิ่มมิติจากเดิมที่เป็นสองมิติให้กลายเป็นสามมิติ

ซึ่งก่อนที่จะออกแบบนั้น ควรจะรู้ก่อนว่าจะใช้วัสดุประเภทไหนในการออกแบบ ซึ่งวัสดุที่นิยมนำมาทำเป็นของเล่นนั้น จะมี 2 ตัวเลือกใหญ่ๆ คือ ไม้และกระดาษ

เด็กที่เราตั้งเป้าหมายไว้คือเด็กอายุ 4-6 ปี ซึ่งเป็นวัยซุกซนและไม่รู้จักการดูแลรักษาของเล่น ดังนั้น การออกแบบจึงควรคำนึงถึงความคงทนและอายุการใช้งานเป็นสำคัญ ซึ่งในเบื้องต้น ทางผู้ออกแบบจึงได้เลือกวัสดุที่จะนำมาใช้ในการออกแบบคือ ไม้ยางพารา เพราะเป็นไม้เนื้ออ่อน หาได้ง่ายในบ้านเรา เป็นการนำเอาของเหลือใช้มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด มีราคาถูก

วิธีการที่ใช้ในการทำให้เกิดลวดลายลงบนไม้ หลักใหญ่ๆจะมีสองแบบ คือ การที่พิมพ์ลงบนเนื้อไม้โดยตรง หรือพิมพ์ลงวัสดุอื่นก่อน แล้วจึงนำมาพิมพ์ลงในภายหลัง ซึ่งลักษณะของสีที่ได้จะแตกต่างกันไปตามระบบการพิมพ์ ซึ่งวิธีที่ราคาถูกที่สุดและสีสดใสที่สุดคือการสกรีนลายลงบนไม้

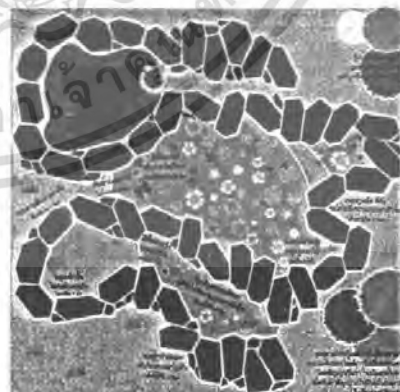


รูปที่ 3.23 : ลายของวิธีการพิมพ์ที่ต่างกัน จะแตกต่างกัน  
ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

ลวดลายเบื้องต้นในการออกแบบลวดลายบนกระดาน



1



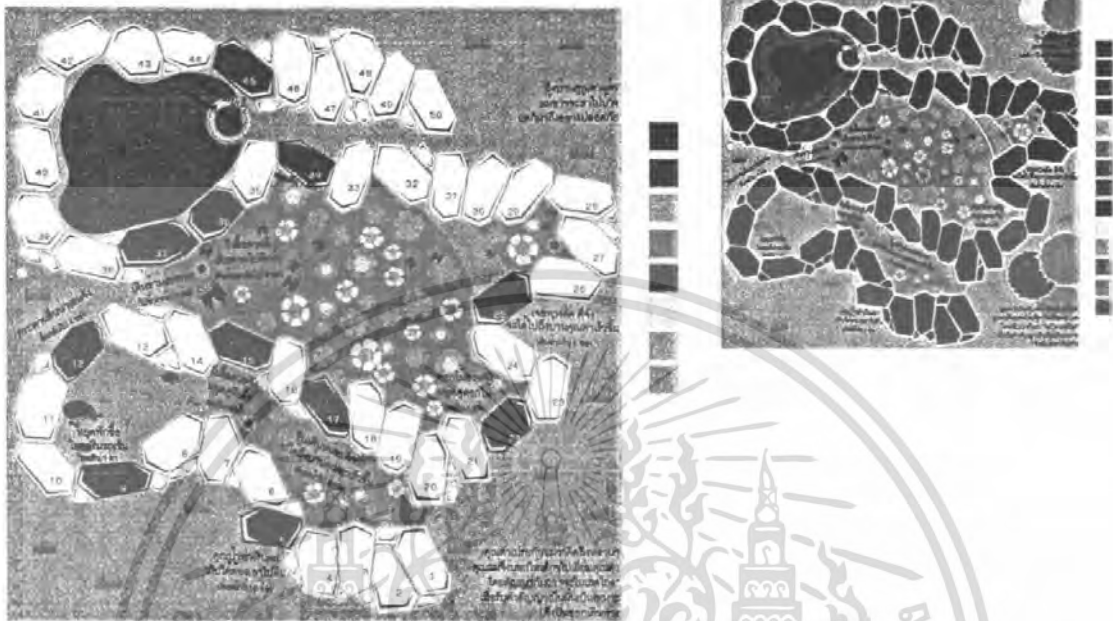
2

รูปที่ 3.24 : ลวดลายเบื้องต้นของการออกแบบกระดาน  
ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ลายที่ 1 จะมีความอ่อนหวานมากกว่า และลักษณะของทางเดินที่ใช้ทำให้มองเห็นทันทีว่า ช่องโหว่มีคำสั่งอะไรให้เด็กทำอะไร แต่กระดานที่ 2 จะดูสนุกสนานและสีสันน่าสนใจมากกว่า

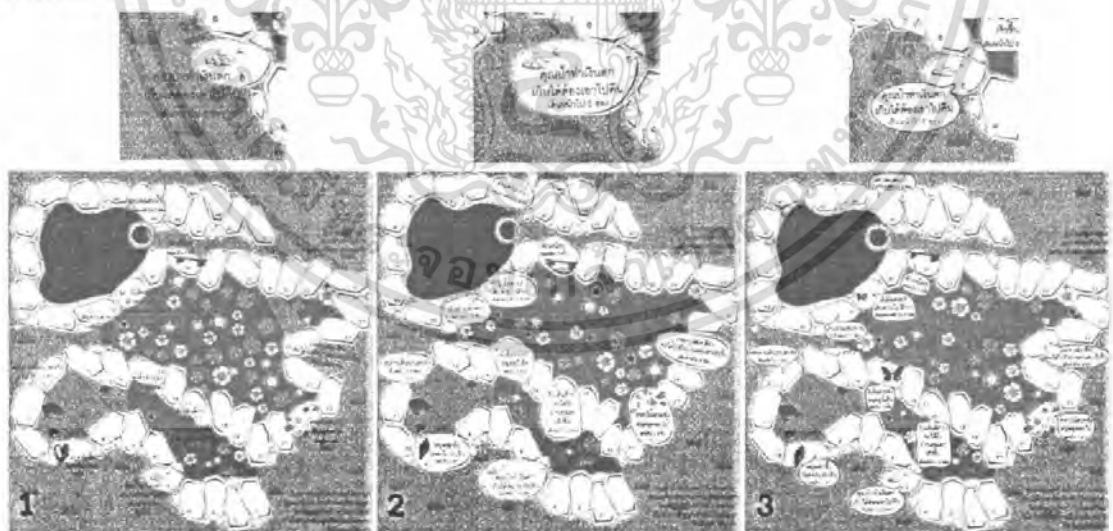
และเนื่องจากการที่เราได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับการสกรีนลายลงบนไม้ ผู้ออกแบบจึงได้ทดลองลงสีที่ใช้ลงจาก 13 สี เหลือ เพียง 8 สี เท่านั้น



รูปที่ 3.25 : ลวดลายเบื้องต้นของการออกแบบกระดาน (เพื่อการสกรีน)

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

การแก้กราฟฟิกและการสื่อความในกระดาน



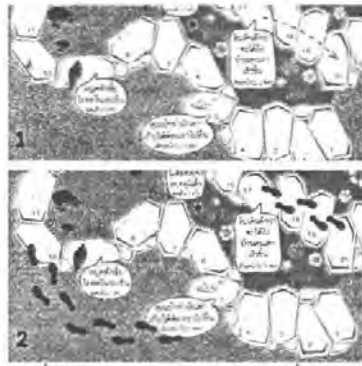
รูปที่ 3.26 : กราฟฟิกกับการอ่าน

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จากภาพจะเห็นได้ว่าแบบที่ 2 และ 3 มีความใกล้เคียงกันมาก แต่ผู้ออกแบบเลือกแบบที่สามเพราะ การโยก ลูกศรคำพูดออกจากช่องเดิน เมื่อตัวเดินไปตกที่ช่องตาเดินนั้นๆ ตัวเครื่องหมายคำพูดจะให้ความรู้สึกเหมือนว่าตัวเดิน กำลังพูดอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแก้ตำแหน่งการเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง



รูปที่ 3.27 : กราฟฟิกกับการสื่อความ

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550  
แม้ว่าแบบที่ 2 จะซับซ้อนกว่าแบบที่ 1 เด็กก็สามารถเข้าใจและเล่นได้อย่างดี

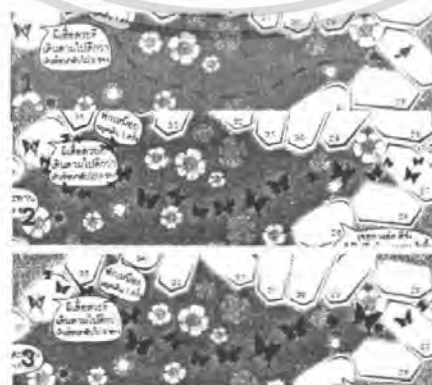
การแก้ตำแหน่งการเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง



รูปที่ 3.28 : กราฟฟิกกับการสื่อความ 2 (ทางลัด)

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

การแก้ตำแหน่งการเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง

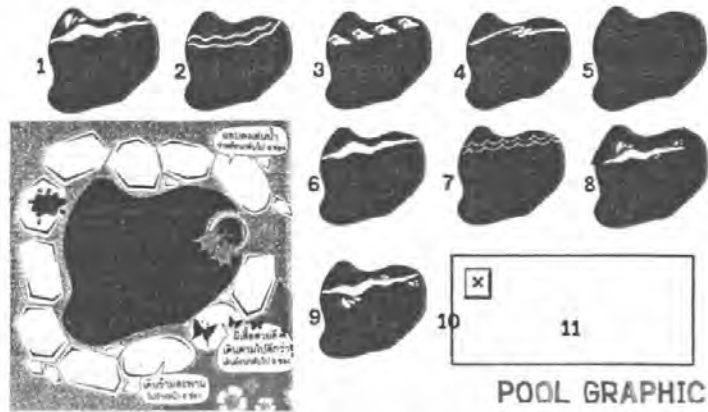


รูปที่ 3.29 : กราฟฟิกกับการสื่อความ 2 (ผีเสื้อ)

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแก้กราฟฟิก



รูปที่ 3.30 : กราฟฟิก

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

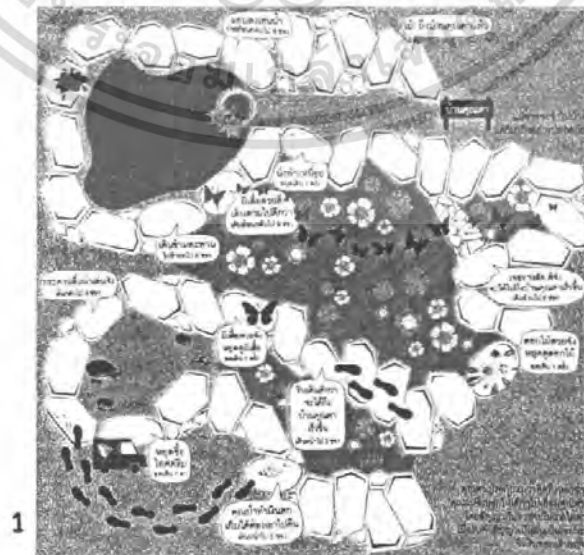
การแก้กราฟฟิก



รูปที่ 3.31 : กราฟฟิก

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

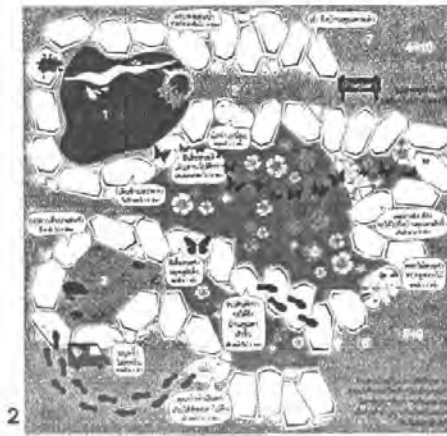
การแก้กราฟฟิก



รูปที่ 3.32 : กราฟฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามแก้ไขตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแก้กราฟฟิก

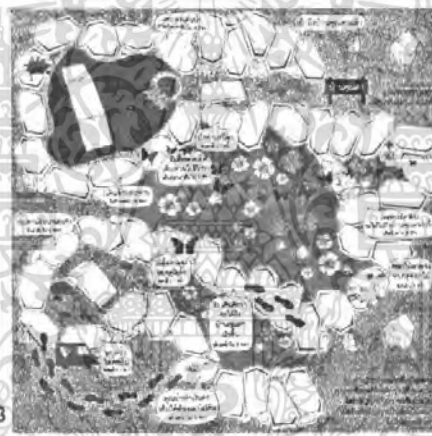


2

รูปที่ 3.33 : กราฟฟิก

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

การแก้กราฟฟิก



3

รูปที่ 3.34 : กราฟฟิก

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

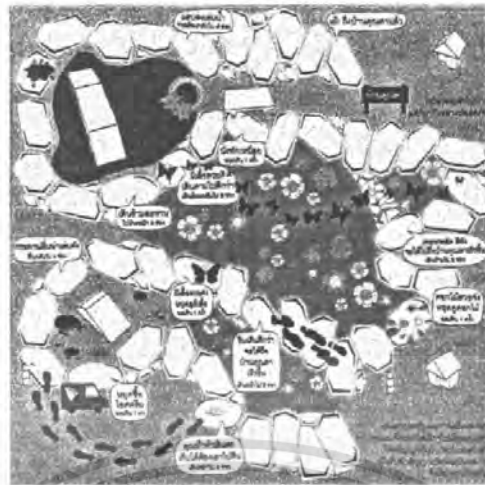
รูปแบบกระดาน



รูปที่ 3.35 : กราฟฟิก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวน **ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550** ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

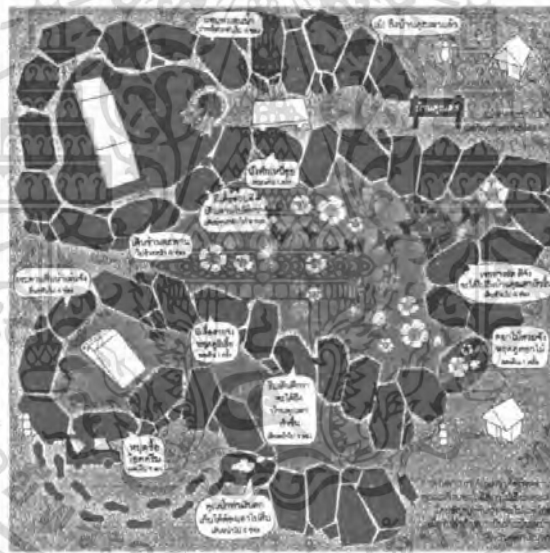
การแก้กราฟฟิค



รูปที่ 3.36 : ลองเอาระดาดลงไม้

ที่มา : แพ้มภาพสวนบุคคล น.ส.สุทธิฉวา จริญญาสุวรรณ พ.ศ. 2550

การแก้กราฟฟิค

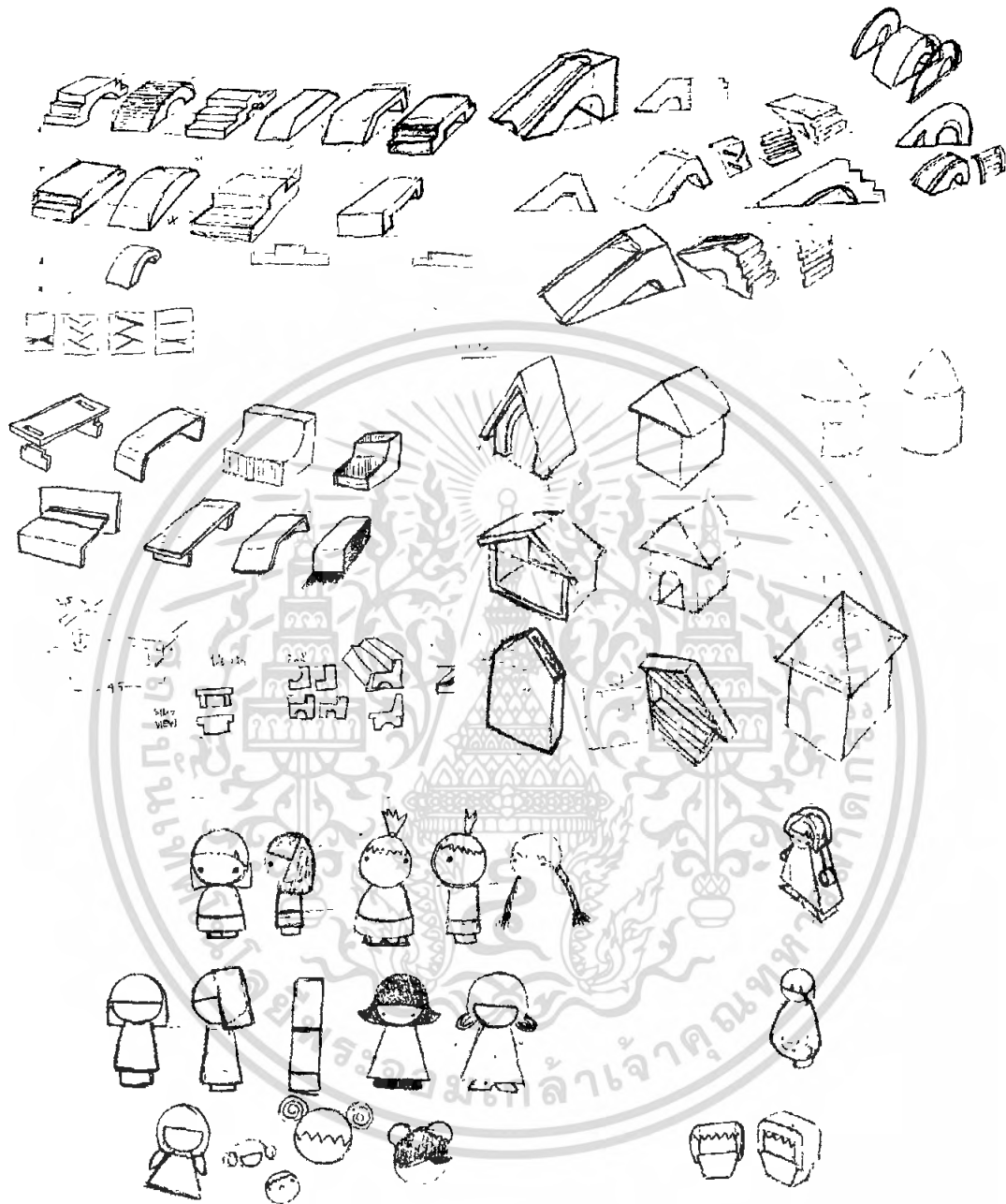


รูปที่ 3.37 : กราฟฟิคสุดท้าย

ที่มา : แพ้มภาพสวนบุคคล น.ส.สุทธิฉวา จริญญาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างรูปแบบของเล่นที่ใช้กับกระดาน

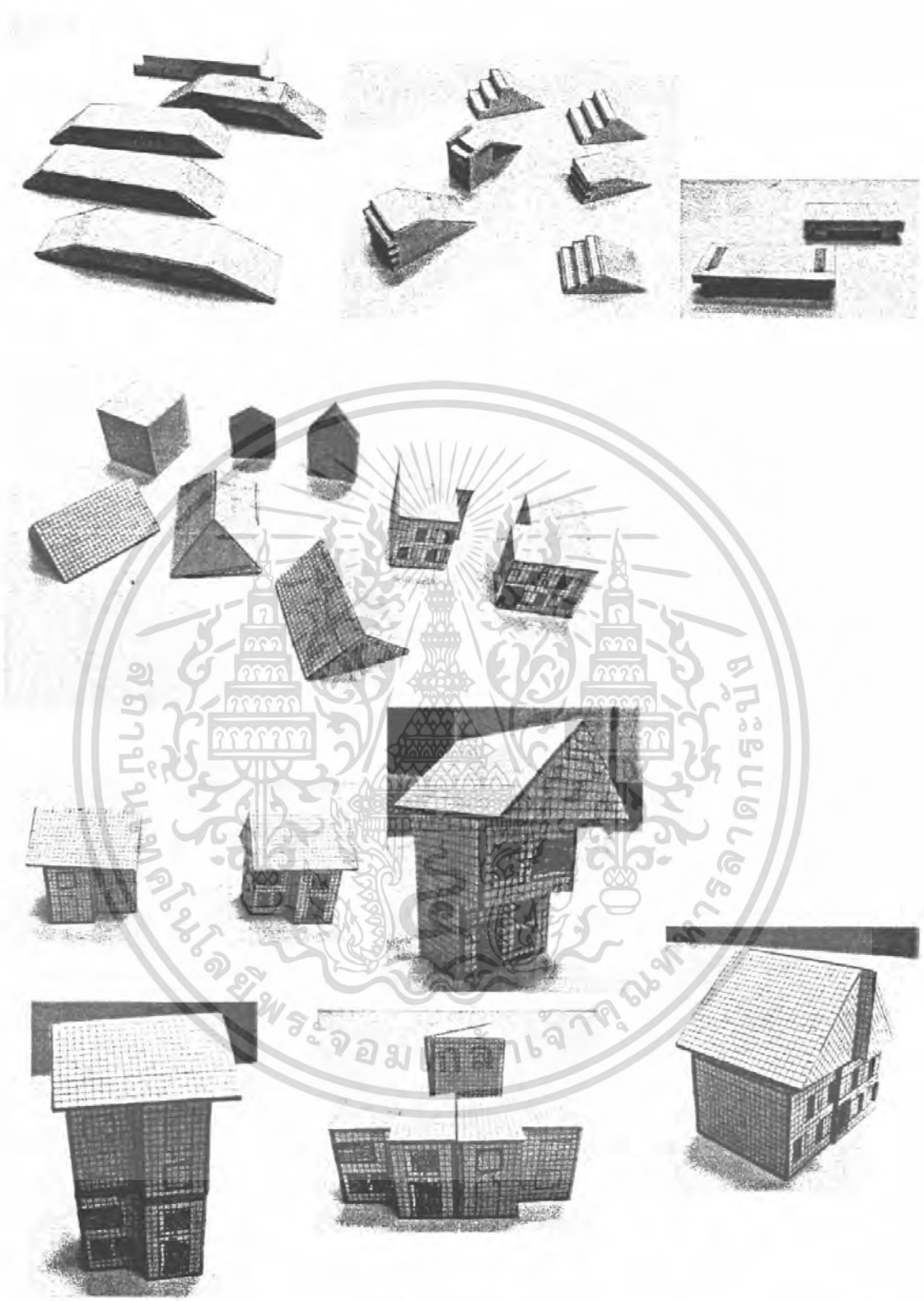


รูปที่ 3.38 : แบบร่างของเล่น

ที่มา : แพ้มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างต้นแบบของรูปแบบของเล่นที่ใช้กับกระดาน



รูปที่ 3.39 : แบบร่างของเล่น

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบร่างต้นแบบของรูปแบบตัวเดินที่ใช้กับกระดาน

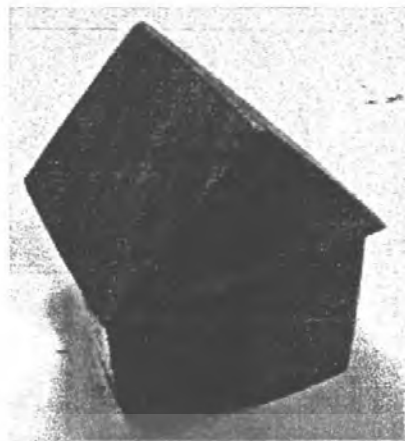
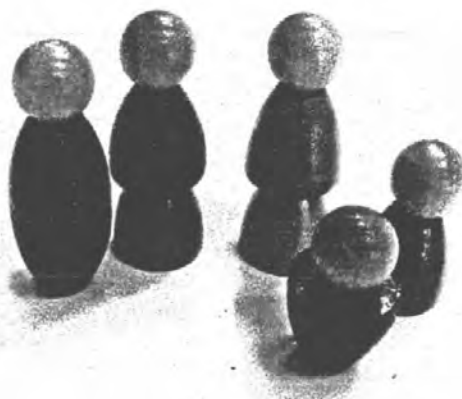


รูปที่ 3.40 : แบบร่างต้นแบบ

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โมเดลจริง



รูปที่ 3.41 : โมเดลจริง

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



รูปที่ 3.42 : ภาพการทดลองให้เด็กเล่นเกมจริง

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 4

### การนำเสนอผลงาน

โครงการออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็ก อายุ 4-6 ปี เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงถึงผลกระทบจากการกระทำโดยใช้การเล่นเป็นสื่อจนสามารถโยนไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันได้ และจากการค้นคว้าข้อมูล ออกแบบและการวิเคราะห์ผลการออกแบบดังกล่าวมาในบทที่สองและสาม ทำให้ได้ข้อสรุปของรูปแบบการเล่น วิธีการเล่น โดยได้ข้อสรุปสุดท้ายของผลงานการออกแบบดังนี้

1. ผลงานหุ่นจำลองของเล่นเด็ก 1 ชุด ประกอบด้วย
  - กระดานไม้ 1 กระดาน
  - ตัวประกอบการเล่นและตัวเดิน 5 ตัว
  - ของเล่นไม้ ใช้ประกอบการเล่นในกระดาน 7 ชิ้น

2. ผลงานการเขียนแบบเพื่อการผลิต

3. แผ่นนำเสนอผลงาน

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น มีการสรุปข้อมูลเพื่อการนำเสนอผลงานดังนี้


#### 3.1 การนำเสนอผลงานขั้นสุดท้าย

จากการศึกษาข้อมูลต่างๆ รวมทั้งการวิเคราะห์ผลและสรุป ทำให้ได้ผลสรุปของผลงานทั้งหมดดังแผ่นนำเสนอผลงานต่อไปนี้

1. ที่มาและวัตถุประสงค์ของโครงการ
2. ขอบเขตทางด้านจริยธรรม
3. แนวคิดและแนวทางในการออกแบบ
4. ความต้องการและข้อจำกัดในการออกแบบ
5. การแตกพฤติกรรมในแต่ละพฤติกรรมในการแสดงออกทางจริยธรรมเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบและการออกแบบขั้นต้นของแต่ละแนวทาง
6. การพัฒนาแบบโดยการทดลองและการวิเคราะห์เปรียบเทียบ
7. ภาพแสดงทัศนียภาพและรูปด้านของผลงาน
8. ภาพแสดงหุ่นจำลองของผลงานออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แผ่นที่ 1 ที่มาของโครงการ



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

ปรากฏการณ์ทางสังคมสะท้อนถึงความเชื่อมโยงทางด้านจิตใจและคุณธรรมจริยธรรม  
คุณธรรมจริยธรรมในเด็กดดลง (ช่วงวัย 3-6 ปี)

การเล่น >> เด็กทำได้ซ้ำโดยไม่เบื่อ >> เข้าใจ ชิมรับไปเอง  
ความเข้าใจที่เกิดขึ้นจากการลงมือกระทำกิจกรรมจริงโดยตรง

ไม่ต้องท่องจำ เหมือนการสอนจริยธรรมทั่วไป

# INTRODUCTION

น.ศ. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.1 : แผ่นนำเสนองาน "ที่มาของโครงการ"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

## แผ่นที่ 2 วัตถุประสงค์ของโครงการ



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

ของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็กอายุ 5-12 ปี

เด็กมีความสนุกสนานในการเล่นและสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์  
ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในการเล่นกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันได้

เด็กสามารถเล่นได้เอง แม้ว่าจะต้องมีผู้ใหญ่ร่วมเล่นในช่วงแรก

# OBJECTIVE INTRODUCTION

น.ศ. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง


รูปที่ 4.2 : แผ่นนำเสนองาน "วัตถุประสงค์ของโครงการ"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



## แผ่นที่ 5 พฤติกรรมของจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**ความซื่อสัตย์**

- แยกแยะว่าของใคร
- ไม่แย่งของคนอื่น
- ไม่พูดปด
- ยอมรับผิด

**พฤติกรรมเป็นผลที่แสดงออก**  
ด้านความซื่อสัตย์

จากความรู้สึกรู้สึกผิดที่มีอยู่

อภิศักดิ์ ภูมิรัตน์ (2535)  
กรมวิชาการ (2528 21-22)

1. พูดความจริง
2. เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ
3. ตรงต่อเวลา
4. ยอมรับผิดเมื่อทำผิด
5. ไม่ประจบประแจงเป็นคนหน้าไหว้หลังหลอก
6. ปฏิบัติตามข้อตกลงหรือสัญญา
7. ทนแค้นในทางสุจริต
8. ไม่ถือเอาของผู้อื่นมาเป็นของตน
9. รักษาความยุติธรรม
10. ไม่ฉ้อราษฎร์บังหลวง

- พูดความจริง (ไม่พูดโกหก)
- เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ
- ไม่เอาของคนอื่นมาเป็นของตน
- ยอมรับผิด
- ทำตามสัญญา

**SCOPE  
INTRODUCTION**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.5 : แผ่นนำเสนอผลงาน "พฤติกรรมของจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์"

ที่มา : ทีมภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

## แผ่นที่ 6 ขอบเขตของพฤติกรรมทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ของโครงการ



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

พูดความจริง (ไม่พูดโกหก)

เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ

ทำตามสัญญา

**SCOPE  
INTRODUCTION**


น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.6 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ขอบเขตของพฤติกรรมทางจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ของโครงการ"

ที่มา : ทีมภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แผ่นที่ 7 มิติด้านต่างๆ ของการเรียนรู้จริยธรรม



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**มิติด้านความรู้** คือ ความเข้าใจเหตุผลของความถูกต้องดีงาม  
 ความสามารถในการตัดสินใจแยกความถูกต้องออกจากความไม่ถูกต้องได้ด้วยเหตุผล  
 มีความเข้าใจประเมินด้วยฉันทานุกิจกรรมใดดี ถูก-ควร ไม่ดี-ไม่ควร

**มิติด้านความรู้สึก** คือ เป็นส่วนประกอบของอารมณ์ความรู้สึกรับผิดชอบการกระทำ

**มิติด้านความประพฤติ** คือ การแสดงออกให้เห็นได้ ถูกหรือไม่ถูก ควรไม่ควรเมียงใด

วิธีการเกิดจริยธรรมจากการเรียนรู้

# INTRODUCTION

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.7 : แผ่นนำเสนอมผลงาน “มิติด้านต่างๆ ของการเรียนรู้จริยธรรม”

ที่มา : แพ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

## แผ่นที่ 8 วิธีการเกิดจริยธรรมจากการเรียนรู้ของเด็กเล็ก



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

ตนเอง ----- เกิดเหตุการณ์โดยตรงกับตัวเอง

----- สังเกตเห็นเหตุการณ์ (เกิดเหตุการณ์กับคนอื่น)

คนอื่น ----- เกิดเหตุการณ์โดยตรงกับตัวเอง (เด็กสังเกตเห็น)

----- สอนเด็กด้วยเนื้อเรื่อง ทั้งจริงและแต่ง + สอนตรงๆ

วิธีการเกิดจริยธรรมจากการเรียนรู้

# INTRODUCTION


น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.8 : แผ่นนำเสนอมผลงาน “วิธีการเกิดจริยธรรมจากการเรียนรู้ของเด็กเล็ก”

ที่มา : แพ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แผ่นที่ 9 แนวทางการออกแบบ



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**ลำดับการเกิดจริยธรรม และขั้นตอนการเกิดคุณธรรมทางจริยธรรม  
แล้วออกแบบวิธีการในการสร้างเหตุการณ์  
ที่ก่อให้เกิดคุณธรรมทางจริยธรรมที่ดี**


**GAME CONCEPT:  
INTRODUCTION**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.9 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แนวทางการออกแบบ"

ที่มา : ทีมภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

## แผ่นที่ 10 ความต้องการและข้อจำกัดของโครงการ



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

ของเล่นเพื่อส่งเสริมจริยธรรมสำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

พัฒนาโดยใช้หลักทางจิตวิทยาและหลักการสอนจริยธรรมเข้ามารวมด้วย

ของเล่นต้องมีความปลอดภัย ตามข้อกำหนดมาตรฐานความปลอดภัย

เวลาที่ใช้ในการเล่นไม่เกิน 15 นาที

**REQUIREMENT & LIMITATION  
INTRODUCTION**


น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.10 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ความต้องการและข้อจำกัดของโครงการ"

ที่มา : ทีมภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อเผยแพร่ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 11 การแตกพฤติกรรมและการนำมาใช้ในเกมเรื่องของการพูดความจริง



โครงการออกแบบ ของ.ต้น เมื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับนักเรียน 4-6 ปี

เด็ก → พูดโกหก

- ปิดบังความผิด
- ผลประโยชน์
- ไม่สามารถแยกแยะระหว่างความจริงและจินตนาการได้

วิธีการของเกม

1. ให้เด็กแยกแยะว่า สิ่งใดถูก สิ่งใดผิด (เป็นความจริง หรือ โกหก)
2. สร้างเหตุการณ์ให้เด็กเลือกที่จะโกหกหรือพูดความจริง

**พูดความจริง (ไม่พูดโกหก)**  
**GAME SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.11 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "การแตกพฤติกรรมและการนำมาใช้ในเกมเรื่องของการพูดความจริง"

ที่มา: เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 12 เกมเรื่องการพูดความจริงวิธีที่ 1 เกมที่ 1



โครงการออกแบบ ของ.ต้น เมื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ... (ไม่พูดโกหก) สำหรับนักเรียน 4-6 ปี

1. ให้เด็กแยกแยะว่า สิ่งใดถูก สิ่งใดผิด (เป็นความจริง หรือ โกหก)



เกมจับผิดภาพ  
Concept คือ  
ให้แยกแยะ แต่ละภาพถูกหรือผิด

วิธีการเล่น  
ภาพที่อยู่กับคนหมดก่อนคนอื่น

ไม่สามารถสื่อเรื่องการพูดความจริง  
หรือการโกหกไม่ได้

**พูดความจริง (ไม่พูดโกหก)**  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.12 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "เกมเรื่องการพูดความจริงวิธีที่ 1 เกมที่ 1"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550 ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 13 เกมเรื่องการพูดความจริงวิธีที่ 2 เกมที่ 1



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**2.สร้างเหตุการณ์ให้เด็กเลือกว่าจะโกหกหรือพูดความจริง**



**เกมทายหาเนบแน็ง**  
**Concept คือ**  
 อนุญาตให้ไม่ต้องพูดความจริงได้  
 โดยถามตอบคนอื่นในกลุ่ม  
 และขอแลกการ์ดกันได้ตามที่กำหนด

**วิธีการเล่น**  
 โครมีเนบแน็งอยู่ตอนจบเกมเป็นผู้ชนะ  
 สนุกดี แต่กฎยังซับซ้อนเกินไป  
 และไม่เหมาะกับอายุของเด็กในช่วงนี้

**พูดความจริง (ไม่พูดโกหก)**  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.13 : แผ่นนำเสนองาน "เกมเรื่องการพูดความจริงวิธีที่ 2 เกมที่ 1"  
 ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 14 เกมเรื่องการพูดความจริงวิธีที่ 2 เกมที่ 2



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**2.สร้างเหตุการณ์ให้เด็กเลือกว่าจะโกหกหรือพูดความจริง**



**เกมการ์ดโกหก**  
**Concept คือ**  
 อนุญาตให้ไม่ต้องพูดความจริงได้  
 คนที่โกหกจะได้เปรียบในเกม  
 แต่ถ้าถูกจับได้จะเสียเปรียบอย่างมาก  
 คนที่พูดความจริง แต่ถูกทว่าโกหก  
 จะได้รับรางวัลที่ทำให้ชนะเกมได้เร็วขึ้น

**วิธีการเล่น**  
 ไม่หมดมือก่อนเป็นคนแรก

สนุกสนานและเด็กชอบมาก  
 แม้ว่าคนที่โกหกมากจะโกหกตลอด  
 แต่คนที่พูดความจริงตลอดก็ยากอยู่ที่จะชนะ  
 และไม่เหมาะกับอายุของเด็กในช่วงนี้


**พูดความจริง (ไม่พูดโกหก)**  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.14 : แผ่นนำเสนองาน "เกมเรื่องการพูดความจริงวิธีที่ 2 เกมที่ 2"  
 ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 15 การแตกพฤติกรรมและการนำมาใช้ในเกมเรื่องของการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**เด็ก** → **เจอเก็บ** → **สิ่งของ** → **ความหา** → **เจ้าของ**

- รู้ว่าไม่ใช่ของตน
- ของใคร?
- ประกาศหา
- ใช้ "ที่อื่น" แล้วให้ไปเอา
- เอาไปให้ด้วยตัวเอง

**สิ่งของ**

- ↳ บอกได้ว่าใครเป็นเจ้าของ
- มีนางอย่าง "เหมือน"
- มีนางอย่าง "บ่งบอก"
- "ข้อความ" บ่งบอก
- ↳ สี รูปทรง
- ↳ ค่าคุณศัพท์

**เจ้าของ**

- ↳ รู้ว่าอะไรของตน
- ↳ รู้-ไม่รู้ว่าหายไป
- ↳ ไม่ได้ค้นหา
- ↳ ค้นหา
- ↳ บอกได้ว่าของ
- ↳ หน้าตาอย่างไร

**วิธีการของเกม**

1. ให้เด็กเน้นเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของสิ่งของ โดยการให้สังเกตจากของชิ้นนั้นๆ
2. ให้เด็กเล่นเกี่ยวกับการเดินทางเพื่อเอาของไปคืนเจ้าของ

**เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ**  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส 46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รูปที่ 4.15: แผ่นนำเสนอมผลงาน "การแตกพฤติกรรมและการนำมาใช้ในเกมเรื่องของการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 16 เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 1



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

1. ให้เด็กเน้นเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของสิ่งของ โดยการให้สังเกตจากของชิ้นนั้นๆ



**เกมจับคู่**

Concept คือ นำการ์ดเจ้าของและสิ่งของมาเข้าคู่กัน

**วิธีการเล่น**  
คนที่จับคู่ได้มากที่สุดชนะ

ให้ความรู้สึของเกมจับคู่ธรรมดามากกว่า

**เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ**  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส 46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รูปที่ 4.16 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 1"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 17 เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 2



โครงการออกแบบ รอดเด่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

1.ให้เด็กเห็นเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของสิ่งของโดยการให้สิ่งเกิดจากของชิ้นนั้นๆ



**เกมจับคู่ทาย**  
**Concept** คือ  
 นทางการเจ้าของและสิ่งของมาเข้าคู่กัน

**วิธีการเล่น**  
 คนที่จับคู่ได้มากที่สุดชนะ

สื่อสารได้เนียบเอารของคืนเจ้าของ  
 เพราะให้คืนของในทันที

**เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ**  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.17 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 2"

ที่มา : แพ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 18 เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 3



โครงการออกแบบ รอดเด่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

1.ให้เด็กเห็นเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของสิ่งของโดยการให้สิ่งเกิดจากของชิ้นนั้นๆ



**เกมเกี่ยวทายของทาย**  
**Concept** คือ  
 นทางการเจ้าของและสิ่งของมาเข้าคู่กัน

**วิธีการเล่น**  
 คนที่จับคู่ได้มากที่สุดชนะ

เน้นการสังเกตมากกว่าวิธีการเดินทาง  
 เน้นความระมัดระวัง และการฝึกทักษะ

**เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ**  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.18 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 3"

ที่มา : แพ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 19 เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 4



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

1.ให้เด็กเห็นเกี่ยวกับความเป็นเจ้าของสิ่งของโดยการให้สิ่งเกิดจากของชิ้นนั้นๆ



**เกมเปิดทางของหาย**  
**Concept** คือ  
 นำการ์ดเจ้าของและสิ่งของมาเข้าคู่กัน

**วิธีการเล่น**  
 คนที่จับคู่ได้มากที่สุดชนะ

เน้นการสังเกตมากกว่าวิธีการเดินทาง  
 ให้ความสำคัญกระฉับ และการฝึกทักษะ

เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ

## MODEL SKETCH

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.19 ; แผ่นนำเสนอมผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 1 เกมที่ 4"

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 20 เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 2 เกมที่ 1



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

2.ให้เด็กเล่นเกี่ยวกับการเดินทางเพื่อเอาของไปคืนเจ้าของ



**เกมพบของแล้วคืน**  
**Concept** คือ  
 เดินทางเก็บของและเอาของไปคืนเจ้าของ  
 ที่ปลายทาง

**วิธีการเล่น**  
 คนที่เก็บได้มากที่สุดชนะ

ยังสื่อจริยธรรมไม่ได้ชัดเจนเท่าที่ควร

เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ

## MODEL SKETCH

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.20 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 2 เกมที่ 1"

ที่มา : แพ้ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 21 เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 2 เกมที่ 2

โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**2.ให้เด็กเล่นเกี่ยวกับการเดินทางเพื่อเอาของไปคืนเจ้าของ**

**เกมกระโดดหาของหาย**  
**Concept คือ**  
 นำการ์ดเจ้าของและสิ่งของมาเข้าคู่กัน

**วิธีการเล่น**  
 คนที่จับคู่ได้มากที่สุดชนะ

**เน้นการเดินทางมากขึ้น**  
 รวมทั้งยังต้องให้การสังเกตเจ้าของกับสิ่งของ  
 การที่เด็กได้วิ่ง ทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนาน

**เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ**  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.21 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 2 เกมที่ 2"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 22 เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 3 เกมที่ 3

โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**2.ให้เด็กเล่นเกี่ยวกับการเดินทางเพื่อเอาของไปคืนเจ้าของ**

**เกมกระโดดหาของหาย**  
**Concept คือ**  
 นำการ์ดเจ้าของและสิ่งของมาเข้าคู่กัน

**วิธีการเล่น**  
 คนที่จับคู่ได้มากที่สุดชนะ

**เน้นการเดินทางมากขึ้น**  
 รวมทั้งยังต้องให้การสังเกตเจ้าของกับสิ่งของ

**เก็บของได้ส่งคืนเจ้าของ**  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.22 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการเก็บของได้ส่งคืนเจ้าของวิธีที่ 2 เกมที่ 3"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 23 การแตกพฤติกรรมและการนำมาใช้ในเกมเรื่องของการทำตามสัญญา



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

1.ให้เด็กเล่นโดยในเกมมี "บางอย่าง" ต้องทำให้สำเร็จ

เด็ก+สัญญา — เจอ+เก็บ —> ทำ

- ย้าย"บางอย่าง"จากที่หนึ่งไปที่หนึ่ง
- นำ"บางอย่าง"ไปแลก"บางอย่าง"กลับมา
- ช่วยบางคนทำบางอย่าง(ทางขง)
- จะทำ"บางอย่าง"ให้สำเร็จ

→ สำเร็จ

→ ไม่สำเร็จ → ทางจนสำเร็จ

→ ยอมรับความผิด

วิธีการของเกม

- 1.ให้เด็กเล่นโดยในเกมมี "บางอย่าง" ต้องทำให้สำเร็จ
- 2.ให้เด็กเล่นเป็นตัวละครในเกม โดยต้องทำตามสัญญาให้สำเร็จ

ทำตามสัญญา  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.23 : แผ่นนำเสนองาน "การแตกพฤติกรรมและการนำมาใช้ในเกมเรื่องของการทำตามสัญญา"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 24 เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 1 เกมที่ 1



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

1.ให้เด็กเล่นโดยในเกมมี "บางอย่าง" ต้องทำให้สำเร็จ



เกมสร้างสนามเด็กเล่น

Concept คือ

มีการดเป็นคำสั่ง และต้องต่อให้สำเร็จ

วิธีการเล่น

ช่วยกันสร้างสนามเด็กเล่นกับเพื่อน

เมื่อเล่นแล้วไม่สื่อถึงการทำตามสัญญา

ทำตามสัญญา  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.24 : แผ่นนำเสนองาน "เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 1 เกมที่ 1"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 25 เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 1 เกมที่ 2

 โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

1.ให้เด็กเล่นโดยในเกมมี "บางอย่าง" ต้องทำให้สำเร็จ



**เกมเรียงภาพ**  
Concept คือ  
มีการ์คเป็นคำสั่ง ต้องหาการ์ดที่เหลือ  
และเรียงให้สำเร็จ

**วิธีการเล่น**  
เรียงเสร็จเป็นคนแรก

เมื่อเล่นแล้วไม่ถือถึงการทำตามสัญญา

**ทำตามสัญญา  
MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิศา จิรยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รูปที่ 4.25 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 1 เกมที่ 2"

ที่มา : แพ้มีภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิศา จิรยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 26 เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 2 เกมที่ 1

 โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

2.ให้เด็กเล่นเป็นตัวละครในเกม โดยต้องทำตามสัญญาให้สำเร็จ



**เกมเอาของไปให้คุณตา**  
Concept คือ  
เอาของไปให้คุณตาให้ครบทุกชิ้น

**วิธีการเล่น**  
ทอยเต๋า เดินเอาของไปให้คุณตา  
เสร็จเป็นคนแรก

เป็นการทำตามสัญญากับคุณแม่  
ที่จะเอาผลไม้ไปฝากคุณตา  
มีเรื่องเล่าประกอบเกม

**ทำตามสัญญา  
MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิศา จิรยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รูปที่ 4.26 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 2 เกมที่ 1"

ที่มา : แพ้มีภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิศา จิรยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 27 เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 2 เกมที่ 2



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**2.ให้เด็กเล่นเป็นตัวละครในเกม โดยต้องทำตามสัญญาให้สำเร็จ**



**เกมเก็บของเล่น**  
**Concept คือ**  
 เก็บของเล่นชิ้นชิ้นให้เรียบร้อย  
 ให้ทันก่อนหมดเวลา

**วิธีการเล่น**  
 ทอยเต๋า เดินเอาเก็บของชิ้นชิ้น  
 เป็นการทำตามสัญญากับคุณแม่  
 ที่จะเก็บของให้เรียบร้อย

**ทำตามสัญญา**  
**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.27 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมเรื่องการทำตามสัญญาวิธีที่ 2 เกมที่ 2"

ที่มา: เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 28 ตารางคะแนน การให้น้ำหนักในการเลือกทำเกมต่อไป



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

เกม	ความสนุกของเกม (๑)	เด็กได้แสดงกิจกรรมตามตัวข้อ (๒)	ความน่าสนใจน่าติดตาม (๓)	รวม
เกมที่ 1.1 เกมจับผิดภาพ	1 (๑)	0	1 (๓)	7
เกมที่ 1.2.1 เกมทายาแฉ่ง	2 (๒)	4 (15)	3 (12)	33
เกมที่ 1.2.2 เกมการ์ดโกหก	3 (15)	3 (15)	5 (20)	50
เกมที่ 2.1.1 เกมสรวลสนานเด็กเล่น	1 (๑)	3 (15)	0 (12)	30
เกมที่ 2.1.2 เกมเขียนภาพ	2 (๒)	3 (๑)	1 (4)	15
เกมที่ 2.2.1 เกมเขาร่องไปถือตุ๊กตา	4 (12)	5 (25)	5 (20)	57
เกมที่ 2.2.2 เกมเก็บของเล่น	3 (๑)	5 (28)	4 (16)	55
เกม ๓.1.1 เกมจับคู่	1 (๑)	2 (10)	2 (8)	21
เกมที่ ๓.1.2 เกมจับคู่ทาย	3 (๑)	2 (10)	4 (16)	35
เกมที่ 2.1.3 เกมเก็บขาของหอย	3 (๑)	2 (10)	4 (16)	35
เกมที่ 2.1.4 เกม เปิดขาของหอย	3 (๑)	2 (10)	4 (16)	35
เกมที่ ๓.2.1 เกมบนของแล้วคืน	2 (๒)	4 (20)	2 (8)	34
เกมที่ ๓.2.2 เกมกระโดดขาของหอย	4 (12)	4 (20)	4 (16)	48
เกมที่ ๓.2.3 เกมค้นหาเจ้าของ	2 (๒)	4 (20)	4 (16)	42

**MODEL SKETCH**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.28 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ตารางคะแนน การให้น้ำหนักในการเลือกทำเกมต่อไป"

ที่มา: เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 29 เกมที่ถูกเลือกมาพัฒนาต่อ



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี



**เกมเอาของไปให้คุณตา**  
**Concept คือ**  
 เอาของไปให้คุณตาให้ครบทุกชิ้น

**วิธีการเล่น**  
 ทอยเต๋า เดินเอาของไปให้คุณตา  
 เสร็จเป็นคนแรก

เป็นการทำตามสัญญาของคุณแม่  
 ที่จะเอาผลไม้ไปฝากคุณตา  
 มีเรื่องเล่าประกอบเกม

ทำตามสัญญา

## MODEL SKETCH

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.29 : แผ่นนำเสนอผลงาน "เกมที่ถูกเลือกมาพัฒนาต่อ"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 30 ช่วงพัฒนาเกมในเนื้อหาปลุกย่อยของกฎ การเดิน ตัวเดิน



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**เกมเอาของไปให้คุณตา**



**DEVELOPMENT**

-เนื้อหาของช่องในการเดิน  
 มิได้รางวัลและโดนลงโทษ

1.เกิดจากการทอดลูกเต๋าคือเศษ  
 ที่มีหน้าที่คนโยนได้จะต้องถูกทำโทษ

2.เนื้อหาบนกระดานที่ถ้าเด็กทำดี  
 จะส่งผลให้.....เด็กได้ไปเร็วขึ้น  
 แต่ถ้าทำผิดจากที่สัญญาไว้จะถูกให้ถูกหยุดเดิน

3.มีตัวเดินอีกนิ้ว (ผู้ร้าย) มาขัดขวาง

## GAME DEVELOPMENT

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.30 : แผ่นนำเสนอผลงาน "ช่วงพัฒนาเกมในเนื้อหาปลุกย่อยของกฎ การเดิน ตัวเดิน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แผ่นที่ 31 ช่วงการพัฒนาตาเดินในเกม**



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความรับผิดชอบ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี



**DEVELOPMENT**

-ตารางการเดิน

- จำนวนช่องที่เหมาะสม
- จำนวนช่องทั้งหมด
- ช่องที่ผู้เล่นจะตกบ่อย
- ช่องที่ตกไม่บ่อย
- เวลาที่ใช้ในการเล่นทั้งหมด
- จำนวนครั้งที่ตกในแต่ละช่องที่เลือก

วิธีการได้มาของตารางคือ การทดลองเล่น เพื่อที่จะตอบในแต่ละคำถามที่ตั้งเอาไว้

เวลาที่ใช้ในการเล่น

จำนวนตัวเลขและเลขที่พิมพ์เยาะ



**GAME DEVELOPMENT**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.31 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "ช่วงการพัฒนาตาเดินในเกม"  
 ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**แผ่นที่ 32 รูปเนื้อหาของตาราง**



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความรับผิดชอบ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี



ตารางการเดินไปหาคุณตา  
 ตัวละครหลักเป็นเด็กสองคน  
 ที่จะไปเยี่ยมคุณตา  
 โดยสัญญากับแม่เอาไว้ว่า  
 จะไม่เถลไถล  
 โดยที่ระหว่างทางมี  
 สิ่งดึงดูดความสนใจมากมาย


**GAME DEVELOPMENT**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.32 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "รูปเนื้อหาของตาราง"  
 ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### แผ่นที่ 33 สรุปเนื้อหาหลักของงานออกแบบ



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**งาน มีสองส่วนหลัก**

**คือ**

- 1.กราฟฟิก การออกแบบภาพและการสื่อสารบนกระดาน
- 2.โมเดล เป็นของขึ้นๆ ที่นำมาเล่นร่วมกันกับเกม

เป็นการสร้างเพิ่มมิติจากเดิมที่เป็นสองมิติ  
ให้กลายเป็นสามมิติ


**GAME DEVELOPMENT**

น.ศ. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.33 : แผ่นนำเสนองาน "สรุปเนื้อหาหลักของงานออกแบบ"

ที่มา : ภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

### แผ่นที่ 34 การเลือกวัสดุเพื่อใช้ในงานออกแบบ



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**วัสดุ ระหว่าง ไม้ และกระดาน**

**เด็กอายุ4-6ปี เป็นวัยที่ซุกซนและยังไม่รู้จักการรักษาของเล่น**

**ไม้ :** คงทนมากกว่า  
อายุการใช้งานนานกว่า  
ให้ความรู้สึกเมื่อผิวสัมผัสดีกว่า

**GAME DEVELOPMENT**

น.ศ. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.34 : แผ่นนำเสนองาน "การเลือกวัสดุเพื่อใช้ในงานออกแบบ"

ที่มา : ภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แผ่นที่ 35 การทำลวดลายลงบนไม้**



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความกตัญญู สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**การทำลวดลายลงบนไม้**



**พิมพ์ออฟเซต  
หรือ  
ใช้รูปลอกหน้า**



**ลกรีนลาย**

**สีเส้นสดใส เหมาะกับอายุของเด็กมากกว่า  
ราคาในการผลิตถูกกว่ามาก**


GAME DEVELOPMENT

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร


รูปที่ 4.35 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การทำลวดลายลงบนไม้"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

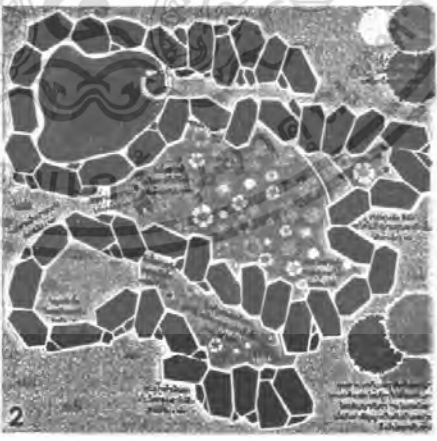
**แผ่นที่ 36 การพัฒนาลวดลาย**



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความกตัญญู สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี



**1**



**2**

GRAPHIC  
GAME DEVELOPMENT

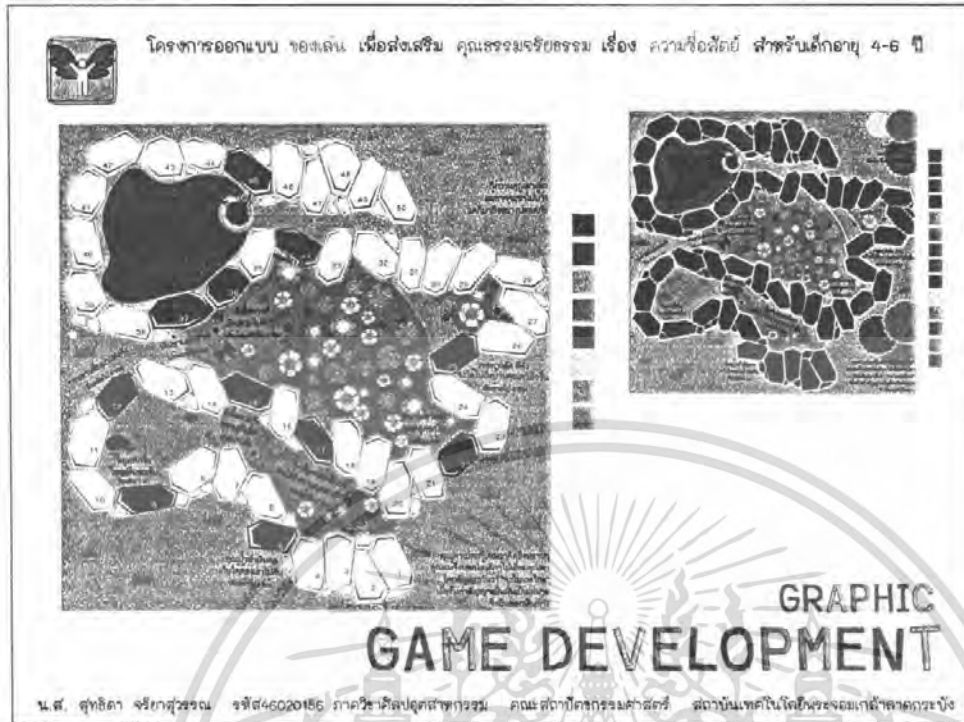
น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร

รูปที่ 4.36 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

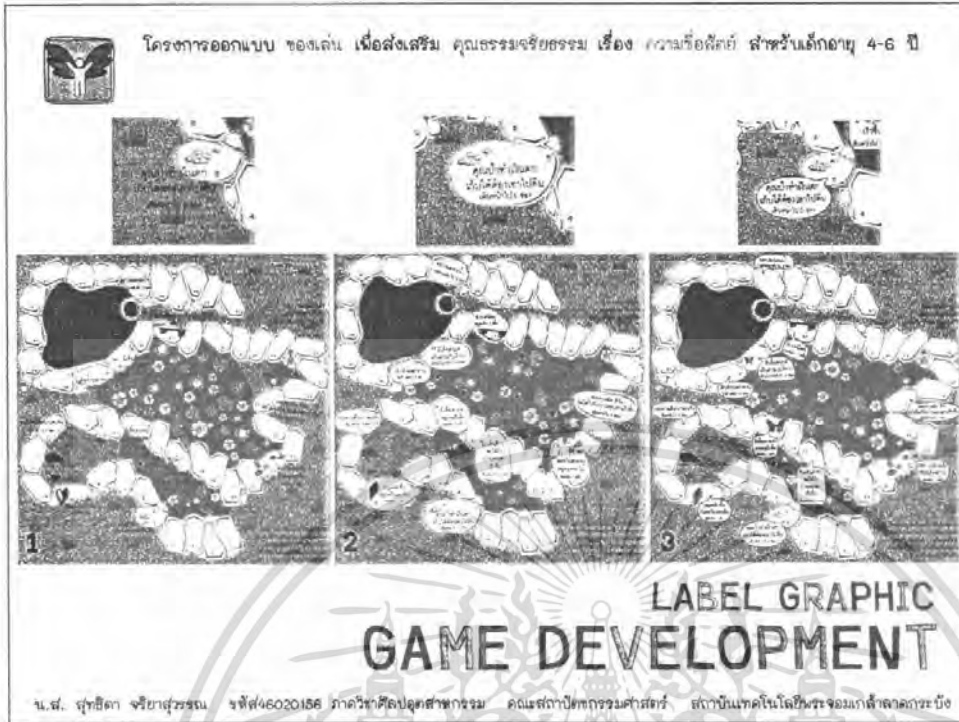
แผ่นที่ 37 การพัฒนาลวดลาย



รูปที่ 4.37 : แผ่นนำเสนองาน "การพัฒนาลวดลาย"  
ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 38 การพัฒนาหลอดเลือด



รูปที่ 4.38 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาหลอดเลือด"  
ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 39 การพัฒนาหลอดเลือด



รูปที่ 4.39 : แผ่นนำเสนอผลงาน "การพัฒนาหลอดเลือด"  
ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แผ่นที่ 40 การพัฒนาผลผลิต**

โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.40 : แผ่นนำเสนองาน "การพัฒนาผลผลิต"  
 ที่มา : ทีมภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**แผ่นที่ 41 การพัฒนาผลผลิต**

โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.41 : แผ่นนำเสนองาน "การพัฒนาผลผลิต"  
 ที่มา : ทีมภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 42 การพัฒนาลวดลาย

โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

POOL GRAPHIC  
GAME DEVELOPMENT

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

รูปที่ 4.42 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"  
ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 43 การพัฒนาลวดลาย

โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

ICE-CREAM GRAPHIC  
GAME DEVELOPMENT

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

รูปที่ 4.43 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แผ่นที่ 44 การพัฒนาลวดลาย



รูปที่ 4.44 : แผ่นนำเสนองาน "การพัฒนาลวดลาย"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

## แผ่นที่ 45 การพัฒนาลวดลาย



รูปที่ 4.45 : แผ่นนำเสนองาน "การพัฒนาลวดลาย"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 46 การพัฒนาลวดลาย

โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี



3


**TOY PLACE GRAPHIC GAME DEVELOPMENT**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.46 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"  
ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 47 การพัฒนาลวดลาย

โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี



**TEST ON WOOD TECTURE GAME DEVELOPMENT**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.47 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "การพัฒนาลวดลาย"  
ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แผ่นที่ 48 การพัฒนาลวดลาย**



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

**TEST ON WOOD TEXTURE GAME DEVELOPMENT**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.48 : แผ่นนำเสนองาน "การพัฒนาลวดลาย"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**แผ่นที่ 49 วิธีการผลิตชิ้นส่วนของชิ้นงานไม้**



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

การผลิตชิ้นงานไม้ มี 2 วิธีหลัก 1.PROFILE 2.กลึง

This cutter's profile:

**WOODEN TOY GAME DEVELOPMENT**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.49 : แผ่นนำเสนองาน "วิธีการผลิตชิ้นส่วนของชิ้นงานไม้"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 50 แบบร่างของสะพาน



รูปที่ 4.50 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "แบบร่างของสะพาน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 51 แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของสะพาน



รูปที่ 4.51 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของสะพาน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 52 แบบร่างของกระดานหิน



รูปที่ 4.52 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างของกระดานหิน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 53 แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของกระดานหิน



รูปที่ 4.53 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของกระดานหิน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 54 แบบร่างของเก้าอี้



รูปที่ 4.54 : แผ่นนำเสนองาน "แบบร่างของเก้าอี้"

ที่มา : ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 55 แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของเก้าอี้



รูปที่ 4.55 : แผ่นนำเสนองาน "แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของเก้าอี้"

ที่มา : ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แผ่นที่ 56 แบบร่างของบ้าน



รูปที่ 4.56 : แผ่นนำเสนองาน "แบบร่างของบ้าน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

## แผ่นที่ 57 แบบร่างต้นแบบของบ้าน



รูปที่ 4.57 : แผ่นนำเสนองาน "แบบร่างต้นแบบของบ้าน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แผ่นที่ 58 แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของบ้าน**



รูปที่ 4.58 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "แบบร่างต้นแบบและแบบจริงของบ้าน"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**แผ่นที่ 59 แบบร่างของตุ๊กตาคิน**



รูปที่ 4.59 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "แบบร่างของตุ๊กตาคิน"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 60 แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี



**WOODEN TOY  
GAME DEVELOPMENT**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าจตุรกระบี่ง

รูปที่ 4.60 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 61 แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี



**WOODEN TOY  
GAME DEVELOPMENT**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะศึกษาศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าจตุรกระบี่ง

รูปที่ 4.61 : แผ่นนำเสนอผลงาน "แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แผ่นที่ 62 แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน**



รูปที่ 4.62 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน"  
ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**แผ่นที่ 63 แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน**



รูปที่ 4.63 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน"  
ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 64 แบบร่างของตัวเดิน



รูปที่ 4.64 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "แบบร่างของตัวเดิน"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

แผ่นที่ 65 แบบจริงของตัวเดิน



รูปที่ 4.65 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "แบบร่างต้นแบบของตัวเดิน"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## แผ่นที่ 66 การเขียนแบบเพื่อการผลิต



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี


PART NO.and NAME	MATERIAL	PROCESS	QUANTITY	COLOR	REMARK
1.BOARD	WOOD	CUT	1	-	-
2.BENCH	WOOD	PROFILE and CUT	1	-	-
3.BRIDGE	WOOD	PROFILE and CUT	1	-	-
4.SLIDE	WOOD	PROFILE and CUT	1	-	-
5.ROOF	WOOD	PROFILE and CUT	2	-	-
6.HOUSE	WOOD	PROFILE and CUT	2	-	-
7.HEAD	WOOD	LATHE	5	-	-
8.JOINT	WOOD	LATHE and CUT	8	-	-
9.MALE BODY1	WOOD	LATHE and CUT	1	BLUE	-
10.MALE BODY2	WOOD	LATHE and CUT	1	NAVY	-
11.FEMALE BODY1	WOOD	LATHE and CUT	1	RED	-
12.FEMALE BODY2	WOOD	LATHE and CUT	1	PINK	-
13.FEMALE2 BODY1	WOOD	LATHE and CUT	1	DARK YELLOW	-
14.FEMALE2 BODY2	WOOD	LATHE and CUT	1	YELLOW	-
15.GIRL BODY	WOOD	LATHE and CUT	1	GREEN	-
16.BOY BODY	WOOD	LATHE and CUT	1	DARK GREEN	-

### SPECIFICATION


น.ศ. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.66 : แผ่นนำเสนองาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"  
 ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

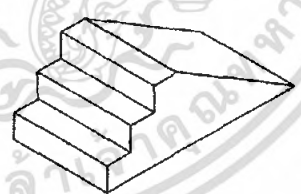
## แผ่นที่ 67 การเขียนแบบเพื่อการผลิต



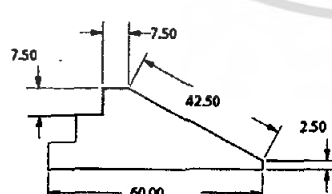
โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี



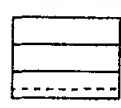
TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

### MULTIVIEW

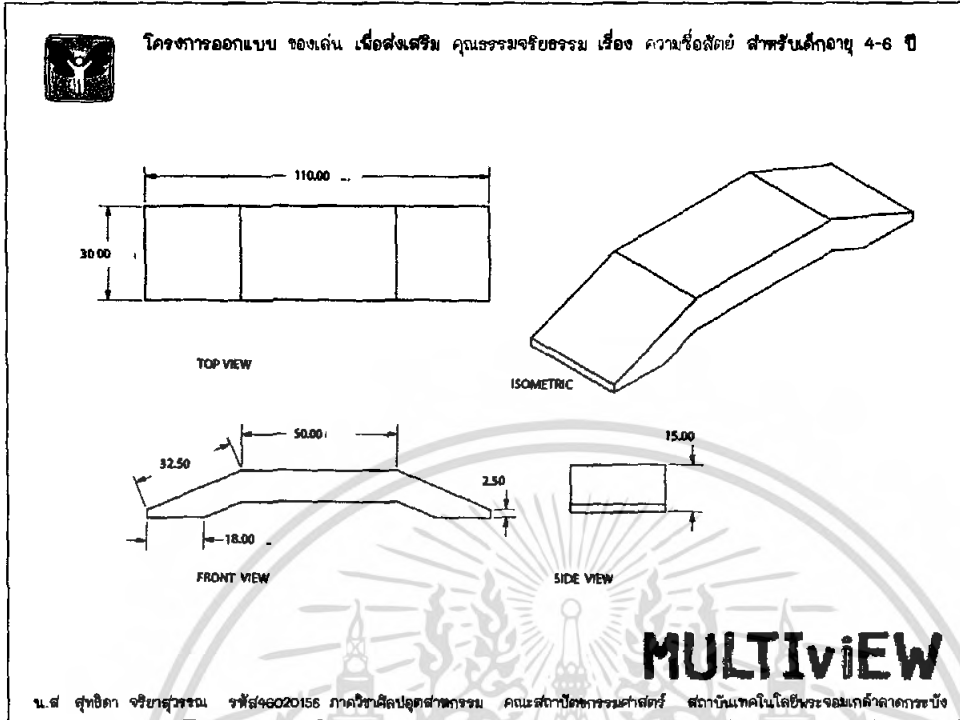
น.ศ. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.67 : แผ่นนำเสนองาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

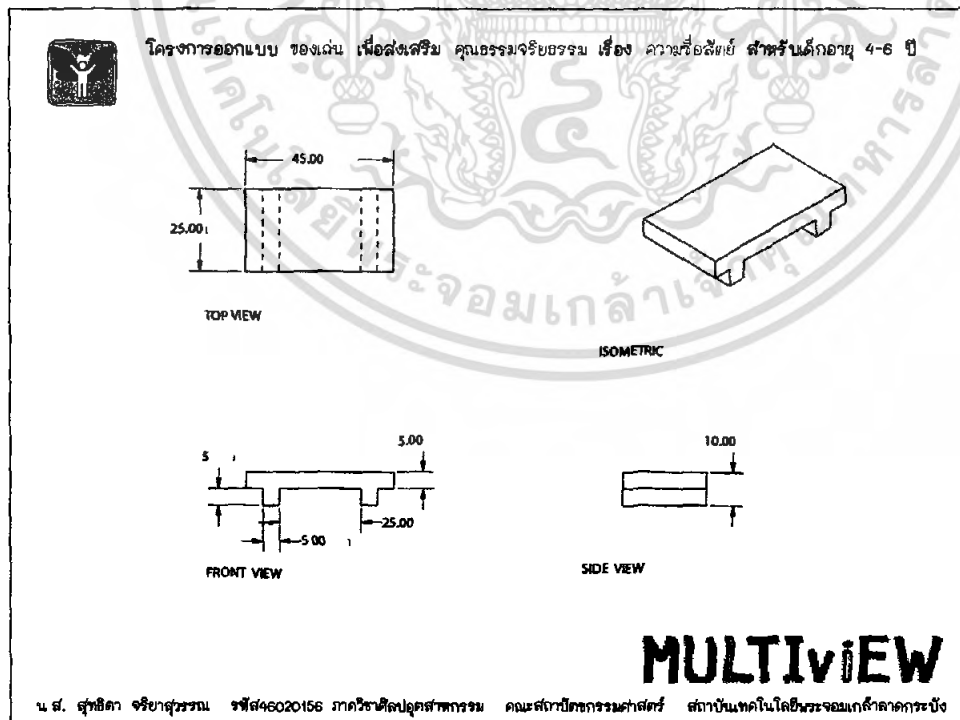
**แผ่นที่ 68 การเขียนแบบเพื่อการผลิต**



รูปที่ 4.68 : แผ่นนำเสนองาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**แผ่นที่ 69 การเขียนแบบเพื่อการผลิต**



รูปที่ 4.69 : แผ่นนำเสนองาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"

ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แผ่นที่ 70 การเขียนแบบเพื่อการผลิต**

โครงการออกแบบ ของเล่น เมื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

40 30 10

TOP VIEW

50 25

40

FRONT VIEW

ISOMETRIC

SIDE VIEW

**MULTI VIEW**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.70 : แผ่นนำเสนองาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"

ที่มา : ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**แผ่นที่ 71 การเขียนแบบเพื่อการผลิต**

โครงการออกแบบ ของเล่น เมื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี

57 50.00

TOP VIEW

ISOMETRIC

40.00 90°

FRONT VIEW

28

SIDE VIEW

**MULTI VIEW**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าลาดกระบัง

รูปที่ 4.71 : แผ่นนำเสนองาน "การเขียนแบบเพื่อการผลิต"

ที่มา : ภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

**แผ่นที่ 72 วิธีการใช้งาน**



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี





**USAGE**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020158 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

รูปที่ 4.72 : แผ่นนำเสนองาน "วิธีการใช้งาน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

**แผ่นที่ 73 วิธีการใช้งาน**



โครงการออกแบบ ของเล่น เพื่อส่งเสริม คุณธรรมจริยธรรม เรื่อง ความซื่อสัตย์ สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี




**USAGE**

น.ส. สุทธิดา จริยาสุวรรณ รหัส46020156 ภาควิชาศิลปอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

รูปที่ 4.73 : แผ่นนำเสนองาน "วิธีการใช้งาน"

ที่มา : เพิ่มภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แผ่นที่ 74 ภาพทิวทัศน์

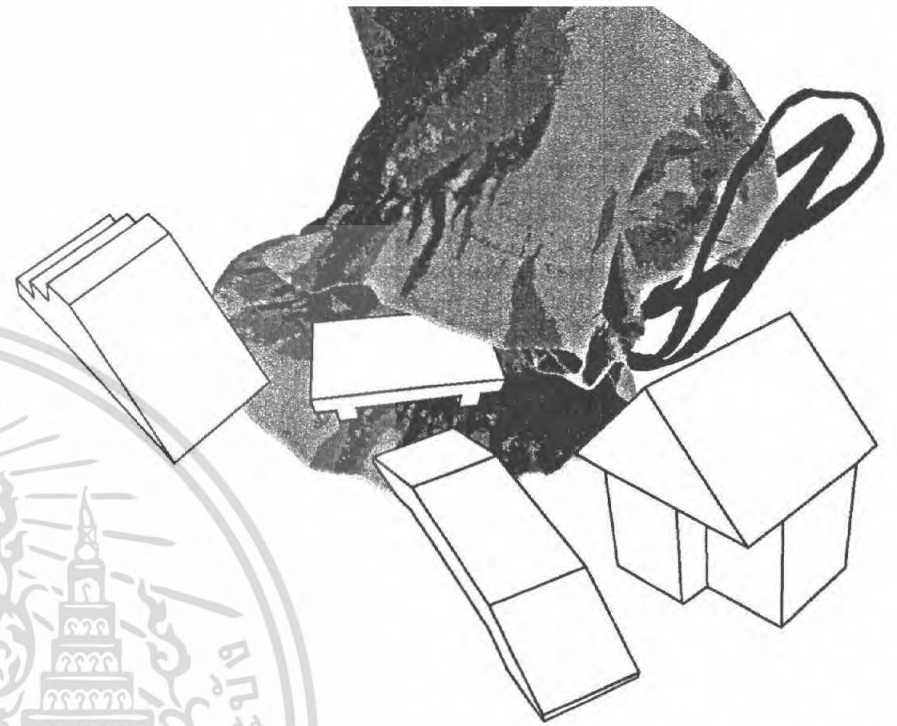
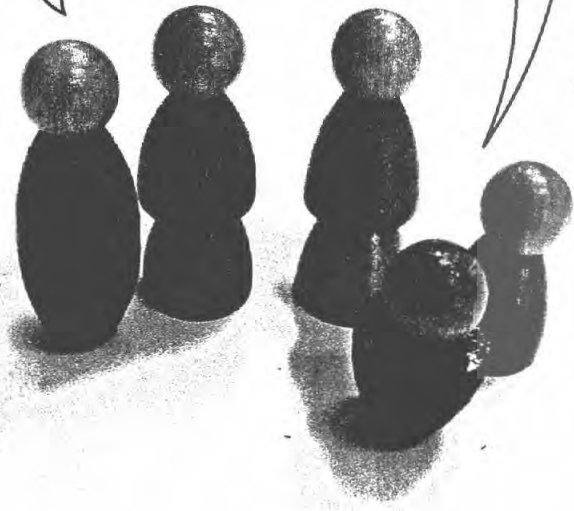


รูปที่ 4.74 : แผ่นนำเสนอมผลงาน "ภาพทิวทัศน์"  
ที่มา : แฟ้มภาพส่วนบุคคล น.ศ.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

# ไปเยี่ยมคุณตา

เกมสอนจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์ในการทำงานด้วย สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี สำหรับผู้เล่น 1-2 คน  
เกมกระดาน + ชิ้นงาน + ของเล่นไม้



## การเขียนแบบเพื่อการผลิต

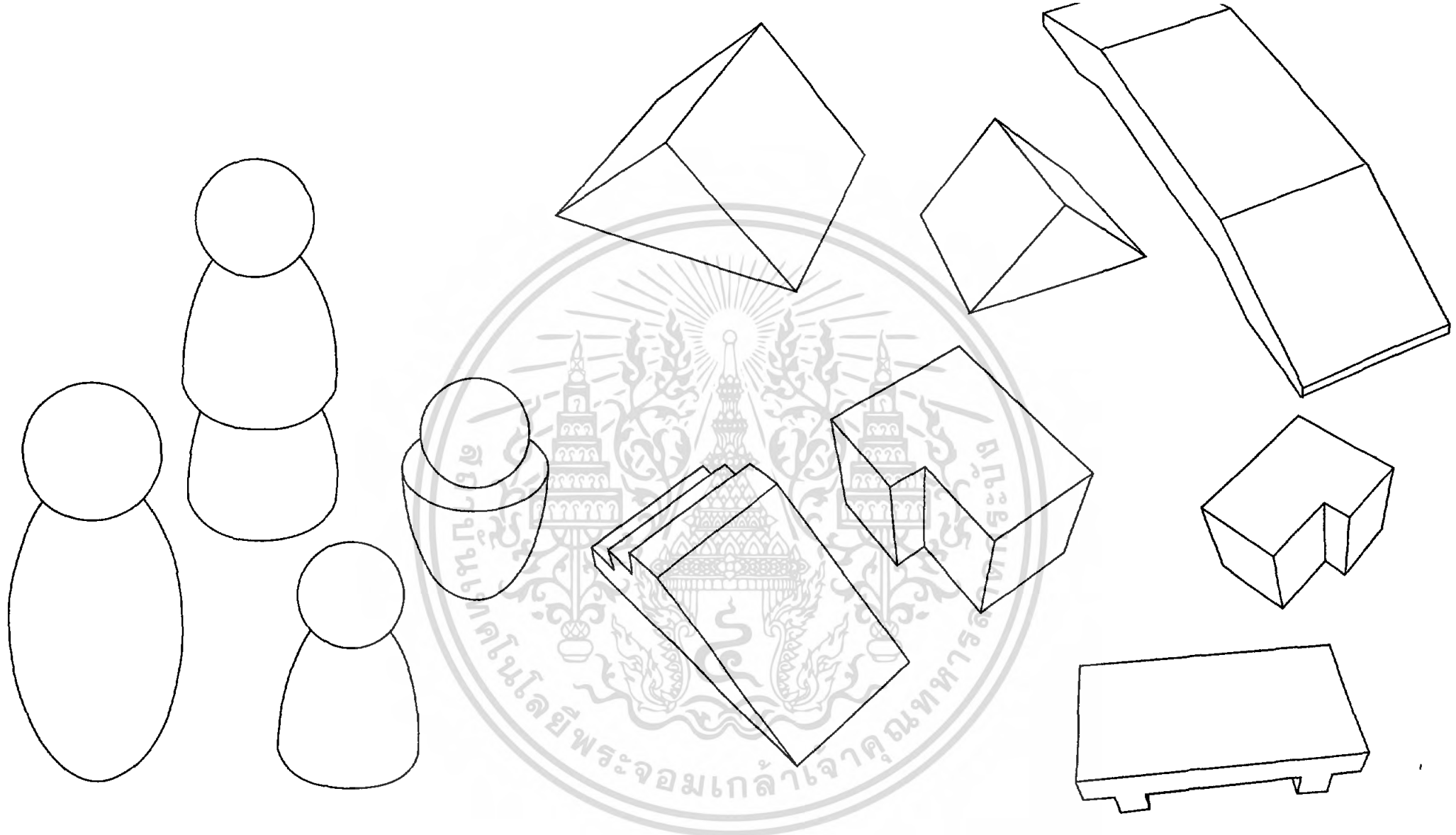
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

Code 46020156

Miss SUTTIDA JARIYASUWAN



# PERSPECTIVE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

Scale 1:1

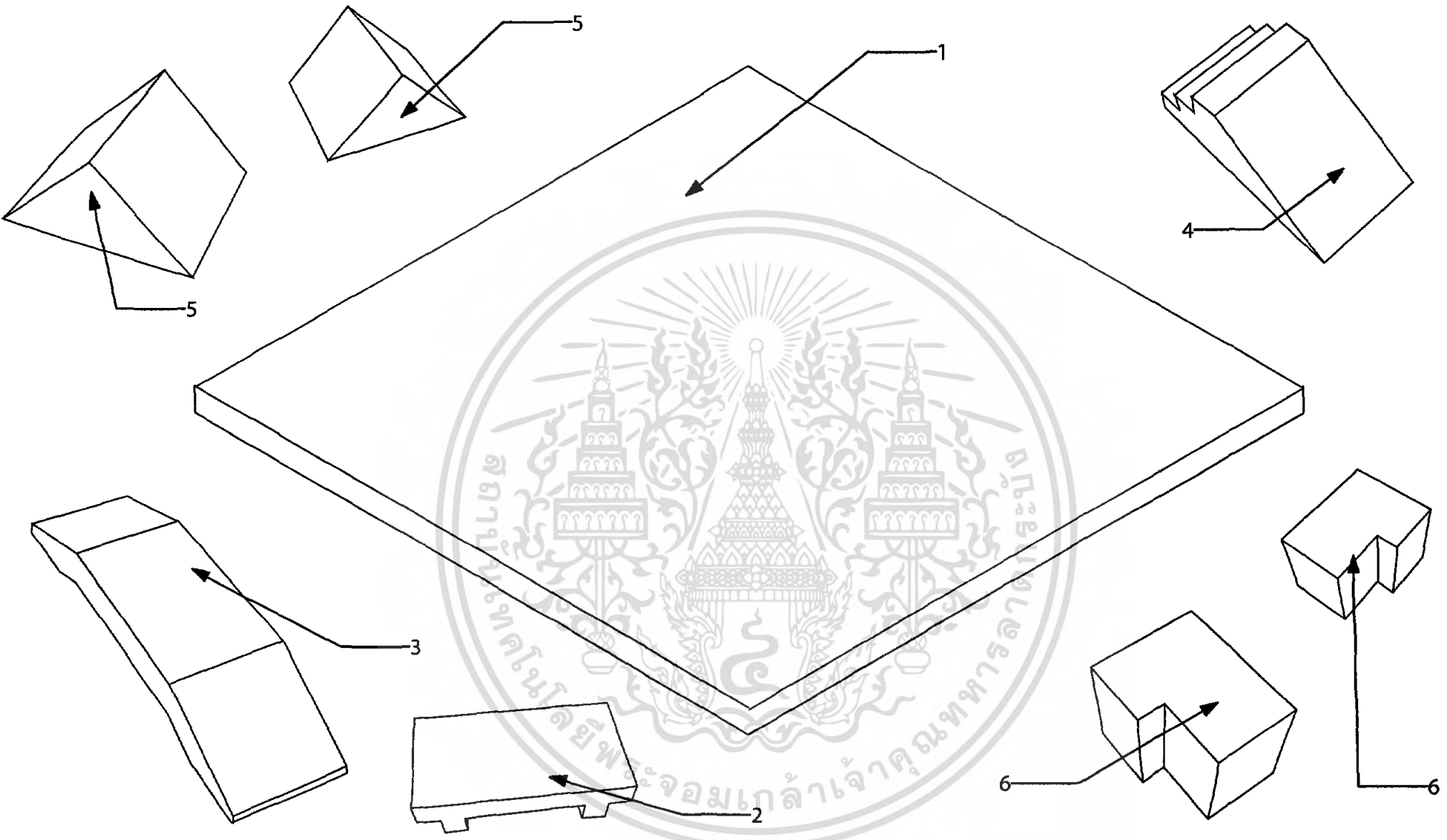
Page No.1

Unit : mm



# PERSPECTIVE

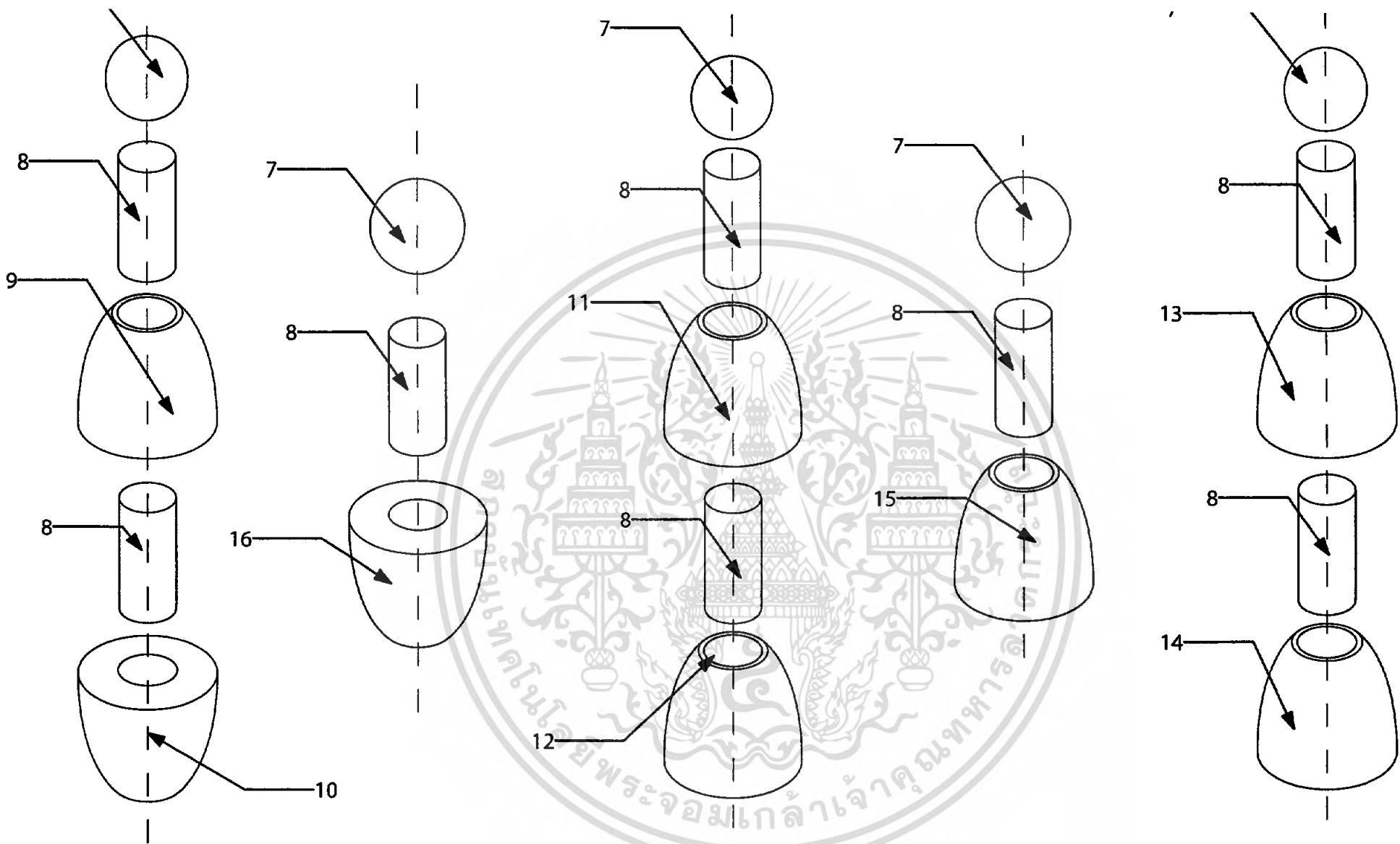
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG		
PART	FACULTY OF ARCHITECTURE	
	DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN	
	Miss SUTTIDA JARIYASUWAN	Code 46020156
	Scale 1:1	Page No.2
		Unit : mm



# ASSEMBLY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART	FACULTY OF ARCHITECTURE	
	DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN	
	Miss SUTTIDA JARIYASUWAN	Code 46020156
	Scale 1:1	Page No.3 Unit : mm



# ASSEMBLY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

Scale 1:1

Page No.4

Unit : mm

PART NO. and NAME	MATERIAL	PROCESS	QUANTITY	COLOR	REMARK
1.BOARD	WOOD	CUT	1	-	-
2.BENCH	WOOD	PROFILE and CUT	1	-	-
3.BRIDGE	WOOD	PROFILE and CUT	1	-	-
4.SLIDE	WOOD	PROFILE and CUT	1	-	-
5.ROOF	WOOD	PROFILE and CUT	2	-	-
6.HOUSE	WOOD	PROFILE and CUT	2	-	-
7.HEAD	WOOD	LATHE	5	-	-
8.JOINT	WOOD	LATHE and CUT	8	-	-
9.MALE BODY1	WOOD	LATHE and CUT	1	BLUE	-
10.MALE BODY2	WOOD	LATHE and CUT	1	NAVY	-
11.FEMALE BODY1	WOOD	LATHE and CUT	1	RED	-
12.FEMALE BODY2	WOOD	LATHE and CUT	1	PINK	-
13.FEMALE2 BODY1	WOOD	LATHE and CUT	1	DARK YELLOW	-
14.FEMALE2 BODY2	WOOD	LATHE and CUT	1	YELLOW	-
15.GIRL BODY	WOOD	LATHE and CUT	1	GREEN	-
16.BOY BODY	WOOD	LATHE and CUT	1	DARK GREEN	-

# SPECIFICATION

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

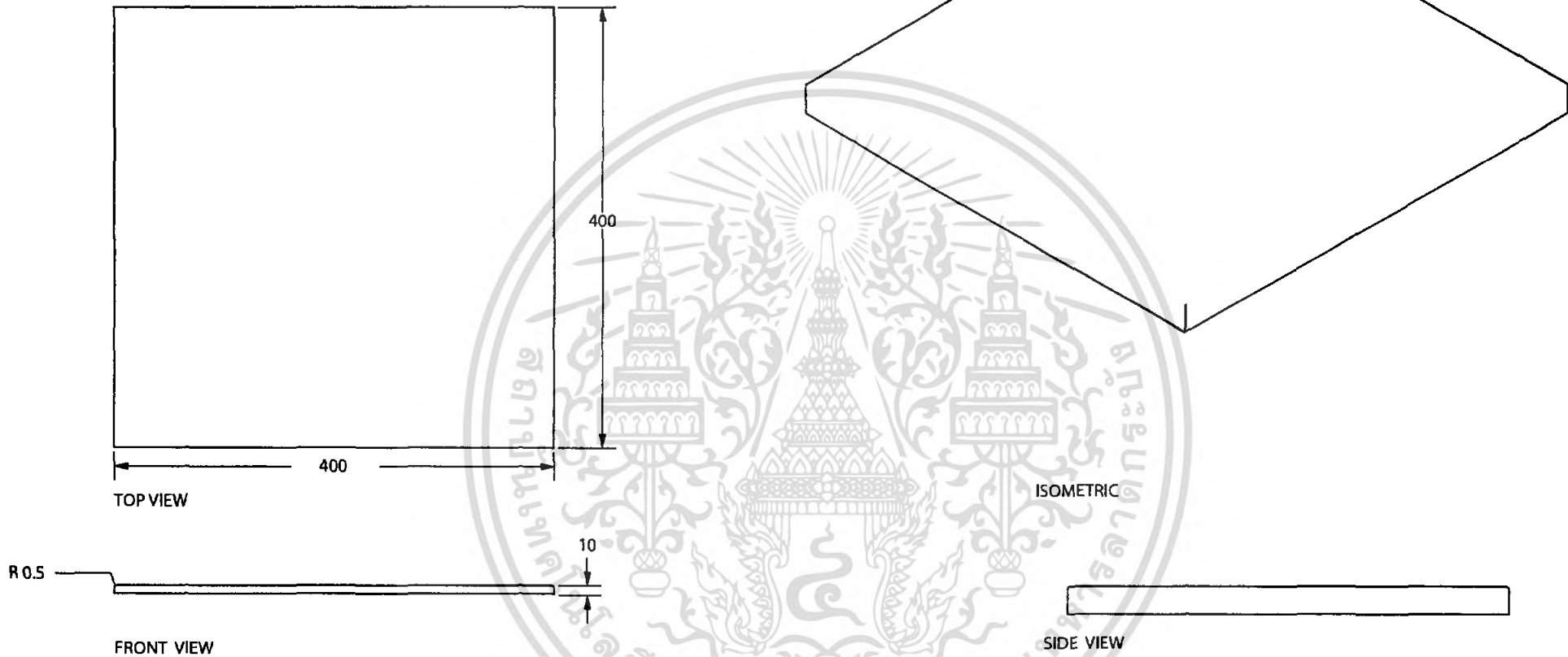
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

Scale 1:1

Page No.5

Unit : mm



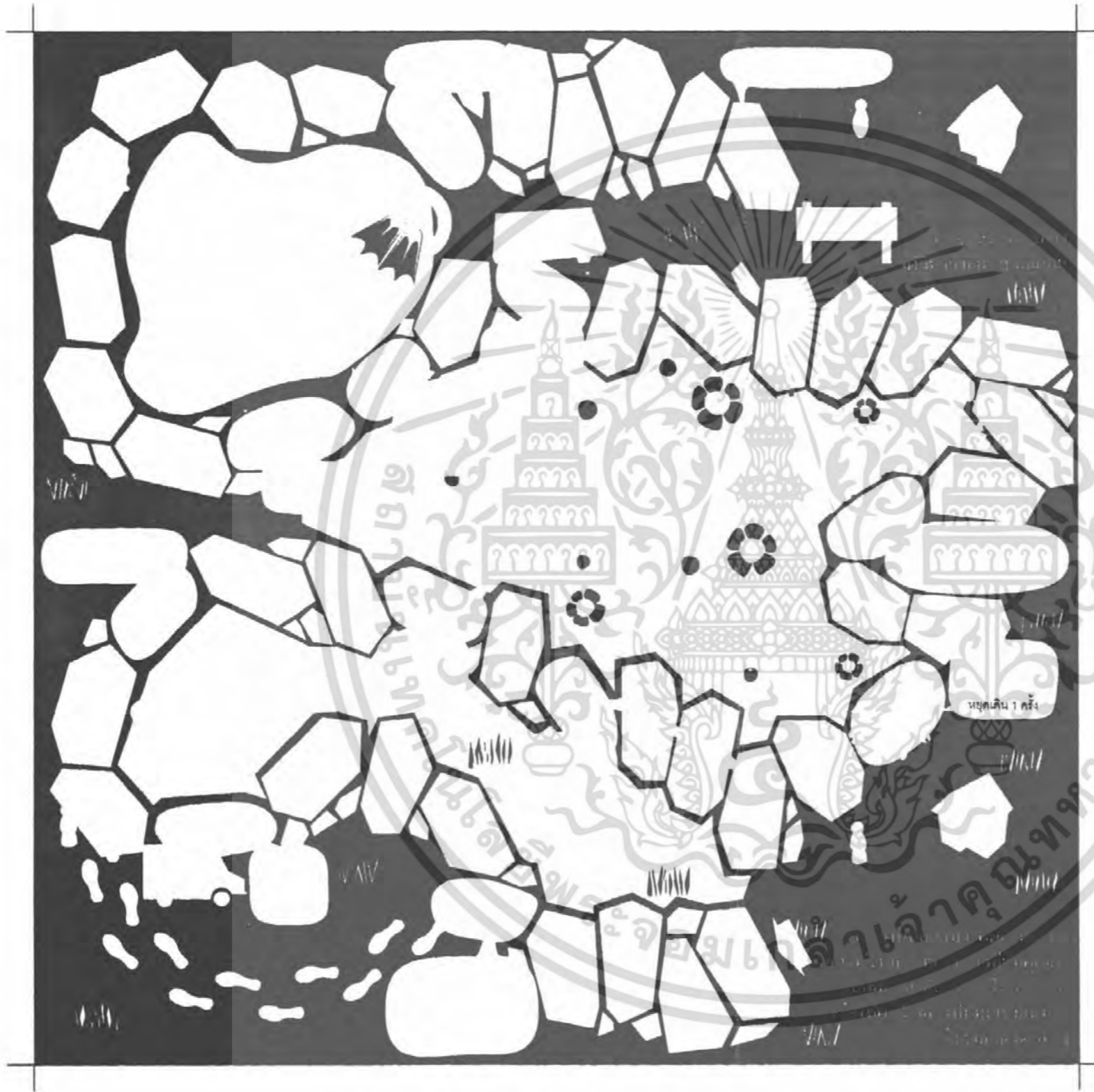
# BOARD

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG	
PART <b>1</b>	FACULTY OF ARCHITECTURE
	DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN
	Miss SUTTIDA JARIYASUWAN
	Code 46020156
Scale 1:8	Unit : mm



SILK SCREEN  
บล็อกที่ 1  
สีเหลือง : pure yellow  
C4 M0 Y93 K  
Scale 1:2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SILK SCREEN

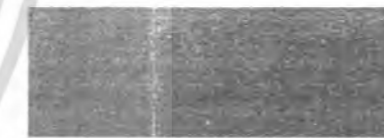
บล็อกที่ 2

สีเขียวอ่อน: Peridot

C22 M0 Y99 K0

Scale 1:2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SILK SCREEN

บล็อกที่ 3

สีเขียว : little sprout green

C55 M0 Y99 K0

Scale 1:2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



**SILK SCREEN**

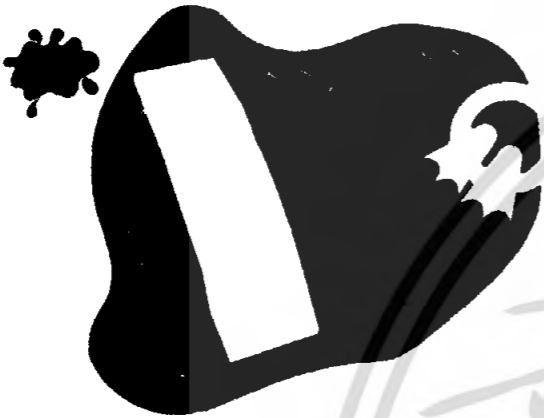
**บล็อกที่ 4**

**สีเหลืองเข้ม : sun shine**

**C0 M25 Y98 K0**

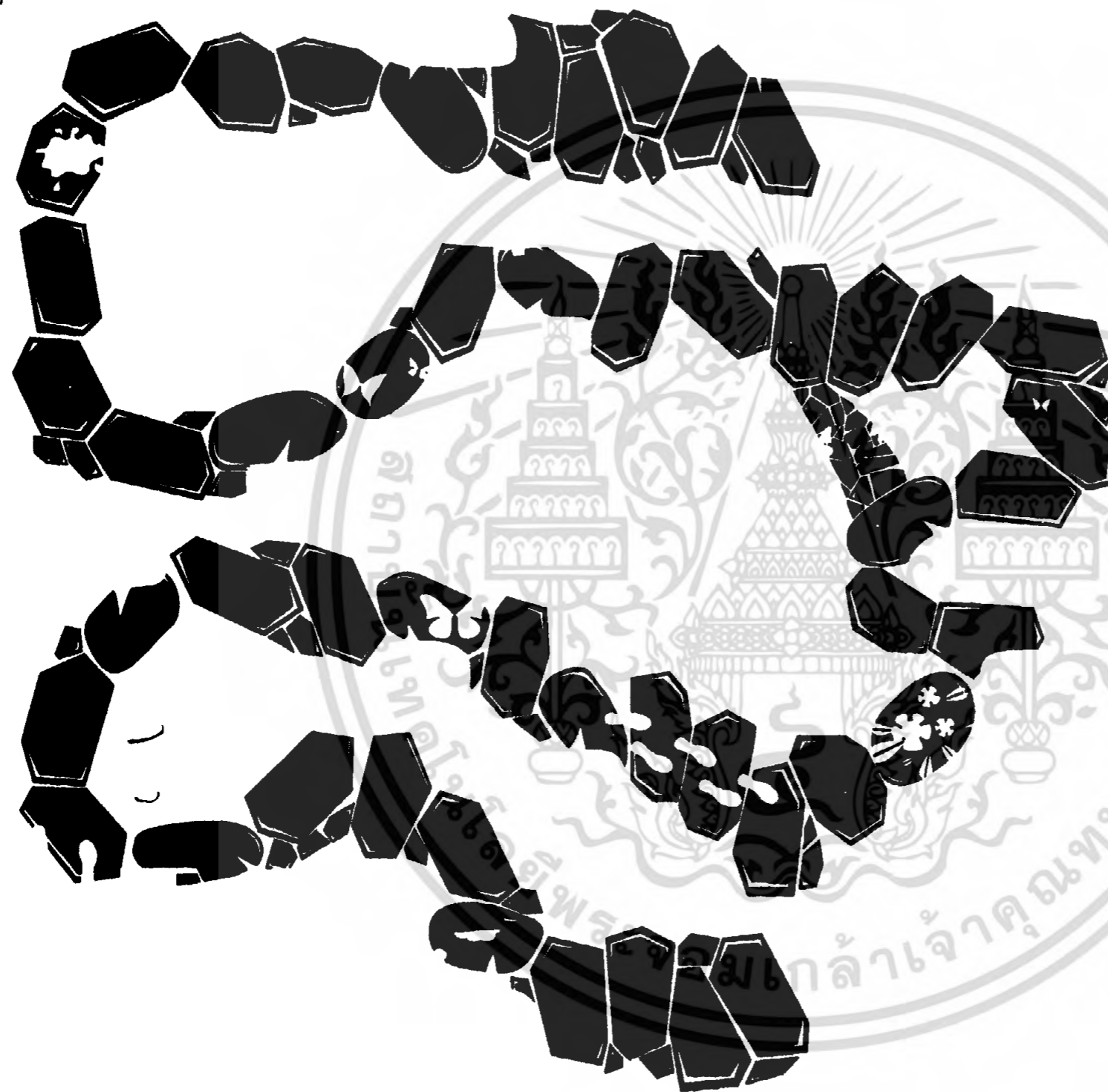
**Scale 1:2**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SILK SCREEN  
บล็อกที่ 5  
สีฟ้า : global pure cyan  
C69 M15 Y1 K0  
Scale 1:2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SILK SCREEN

บล็อกที่ 6

สีน้ำตาลอ่อน : mochaccino

C36 M50 Y78 K16

Scale 1:2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SILK SCREEN

บล็อกที่ 7

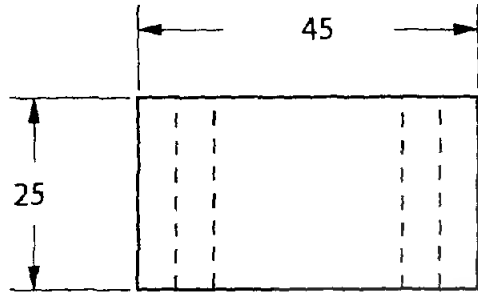
สีม่วงชมพู : resberry

C25 M100 Y1 K0

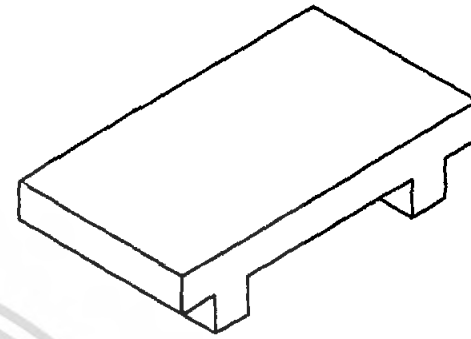
Scale 1:2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

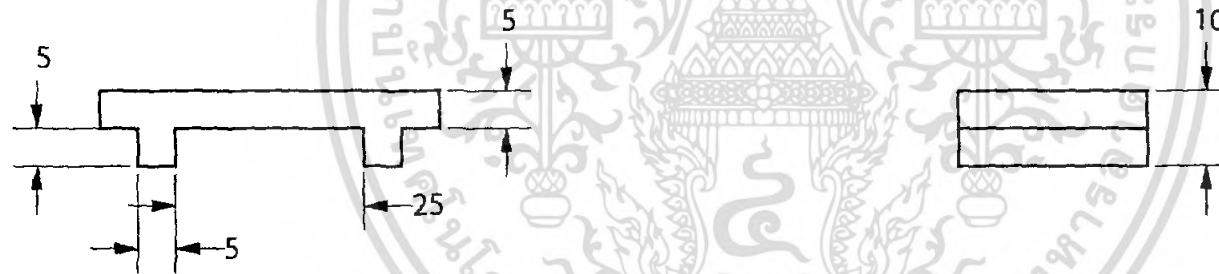




TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW

SIDE VIEW

# BENCH

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

2

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

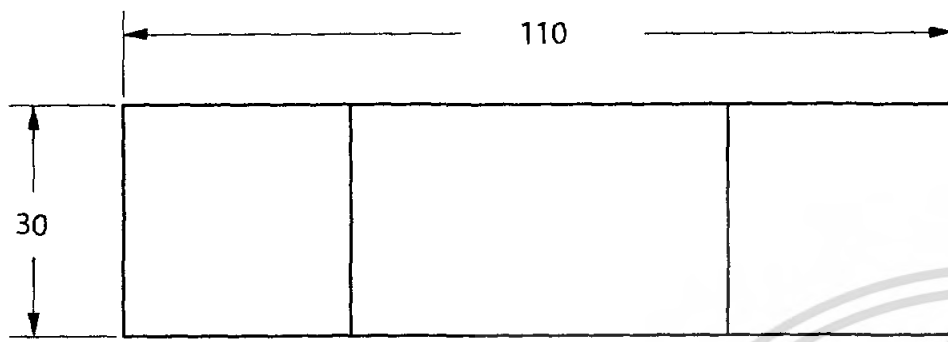
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

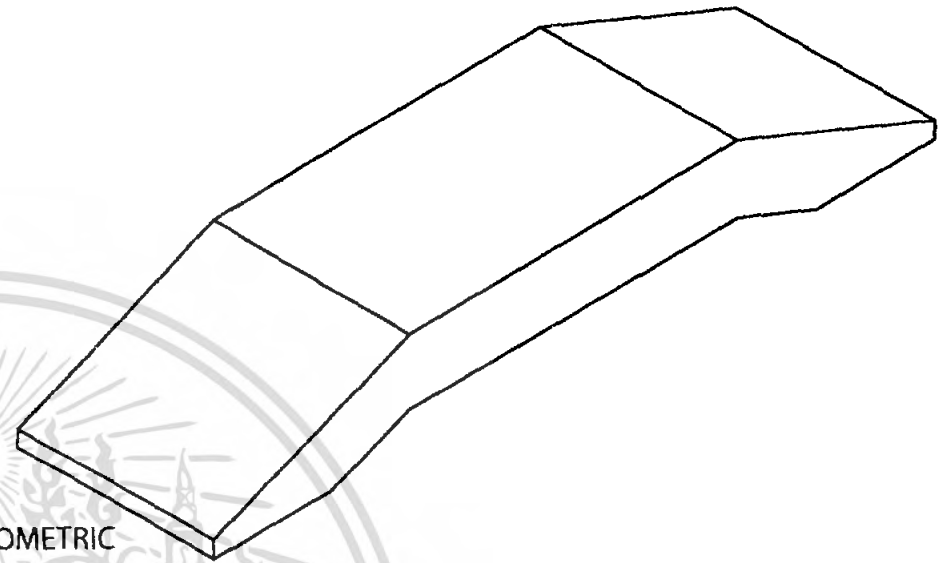
Scale 1:1

Page No.7

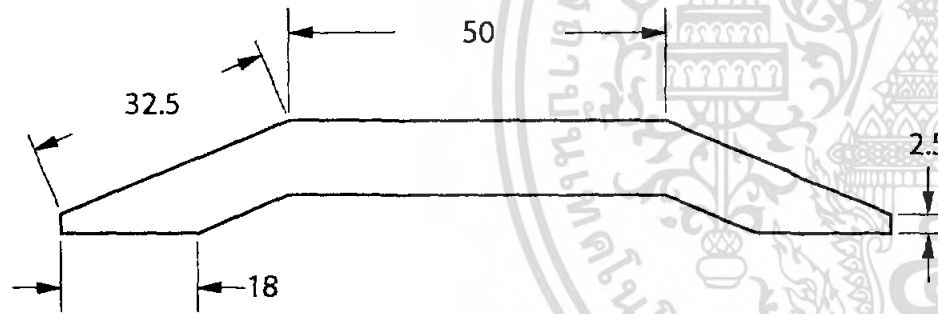
Unit : mm



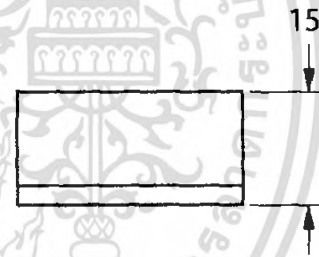
TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

# BRIDGE

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

# 3

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

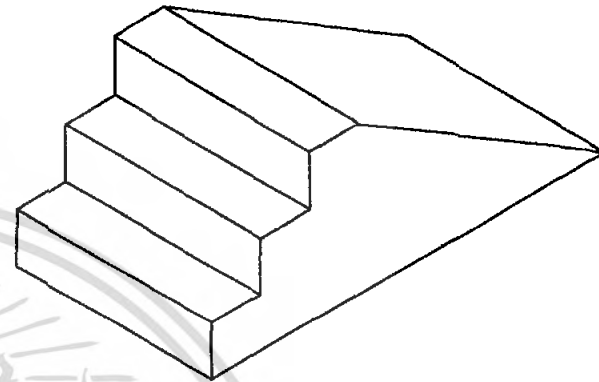
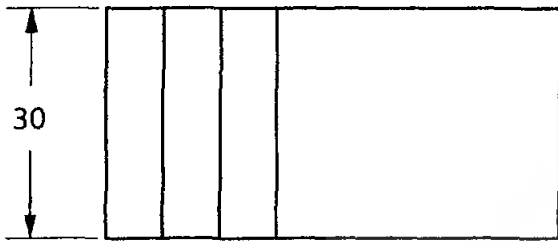
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

Scale 1:1

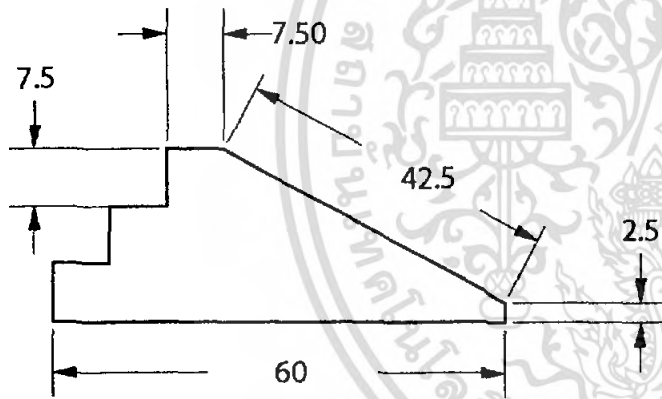
Page No.8

Unit : mm



TOP VIEW

ISOMETRIC



FRONT VIEW

SIDE VIEW

**SLIDE**

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

FACULTY OF ARCHITECTURE

**4**

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

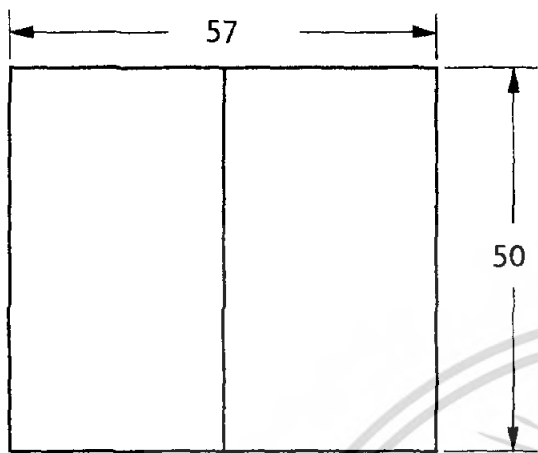
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

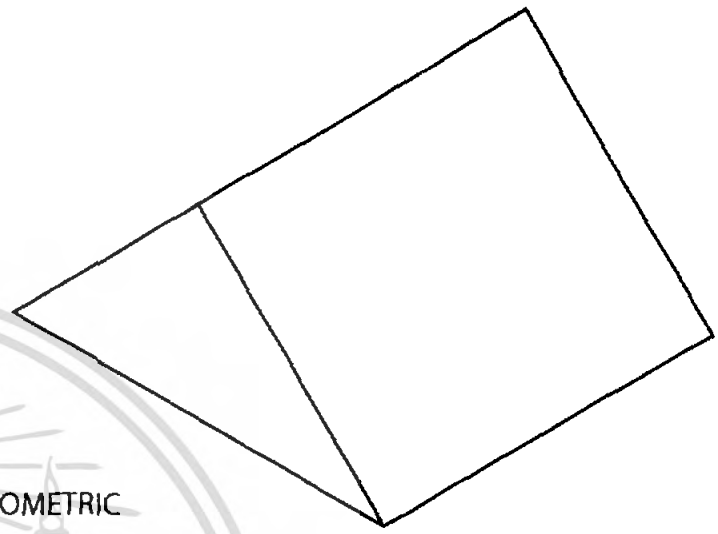
Scale 1:1

Page No.9

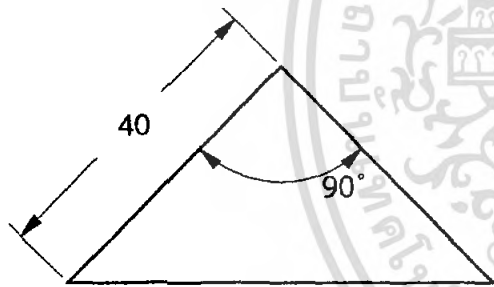
Unit :mm



TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

# HOUSE ROOF

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

**5**

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

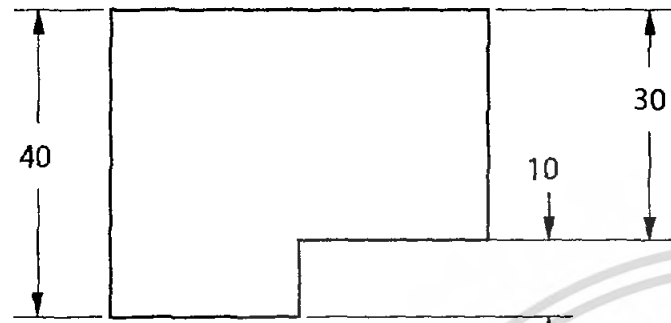
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

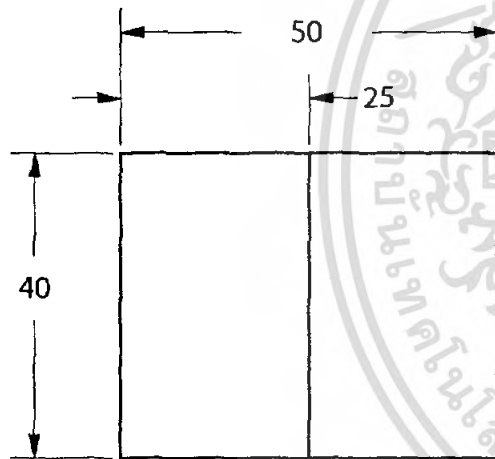
Scale 1:1

Page No.10

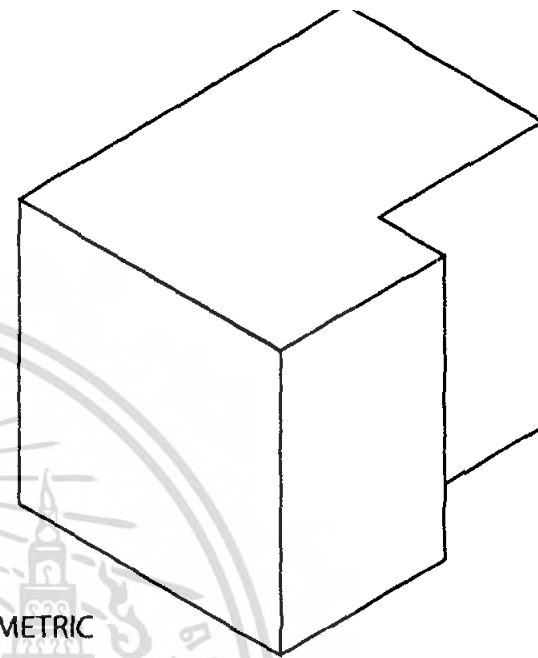
Unit : mm



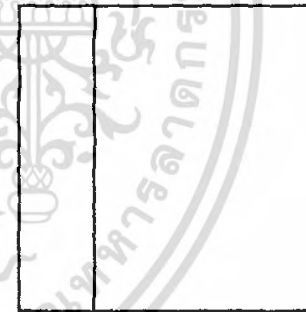
TOP VIEW



FRONT VIEW



ISOMETRIC



SIDE VIEW

# HOUSE BODY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

**6**

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

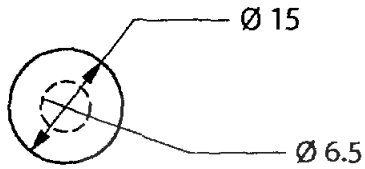
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

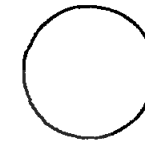
Scale 1:1

Page No.11

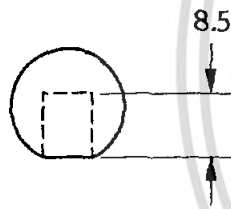
Unit : mm



TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

# HEAD

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

**7**

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

Scale 1:1

Page No.12

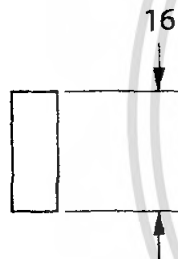
Unit : mm



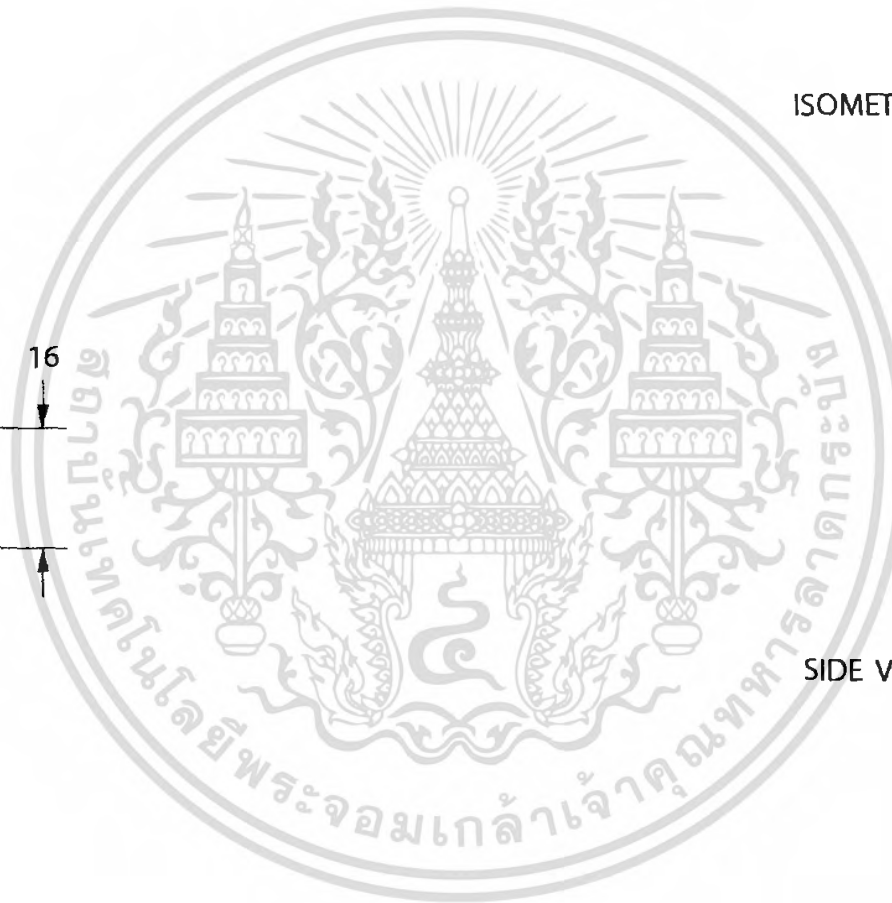
TOP VIEW



ISOMETRIC



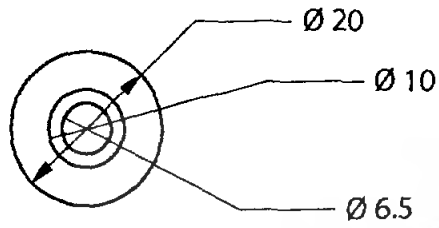
FRONT VIEW



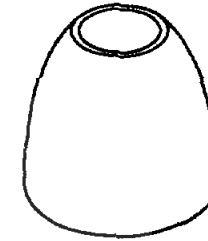
SIDE VIEW

# JOINT

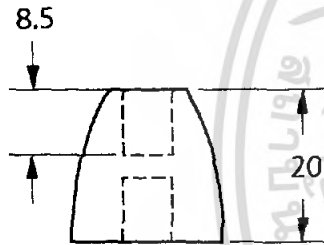
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG		
PART <b>8</b>	FACULTY OF ARCHITECTURE	
	DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN	
	Miss SUTTIDA JARIYASUWAN	Code 46020156
	Scale 1:1	Page No.13
		Unit : mm



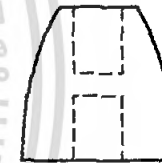
TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

# MALE BODY 1

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

9

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

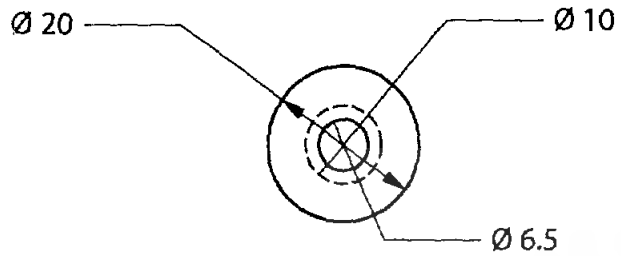
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

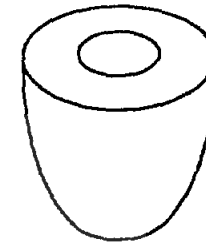
Scale 1:1

Page No.14

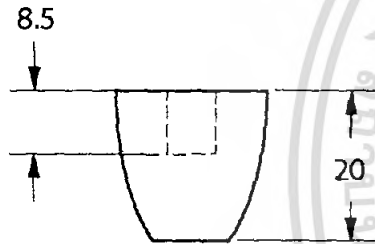
Unit : mm



TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

# MALE BODY 2

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

10

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

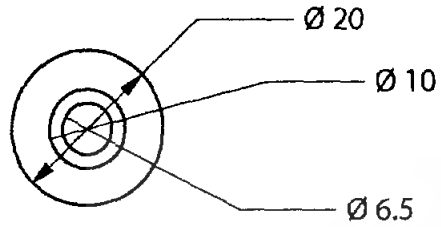
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

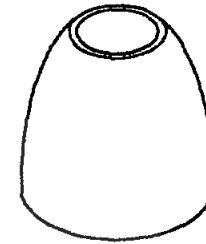
Scale 1:1

Page No.15

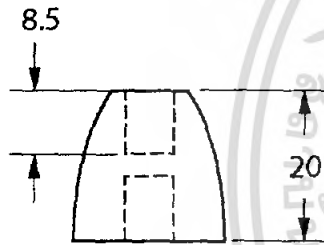
Unit : mm



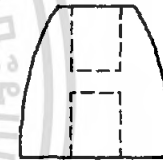
TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

# FEMALE BODY 1

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

**11**

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

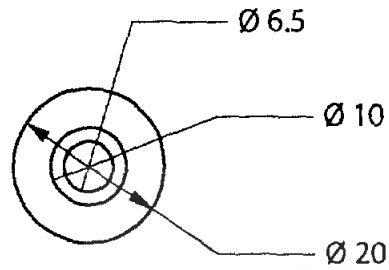
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

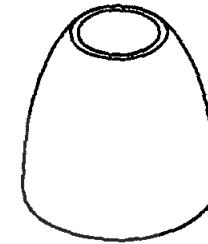
Scale 1:1

Page No.16

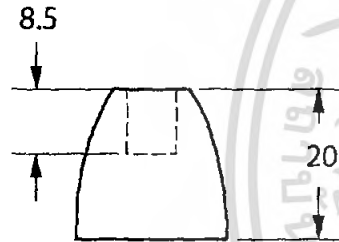
Unit : mm



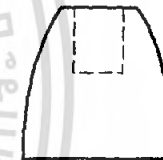
TOP VIEW



ISOMETRIC



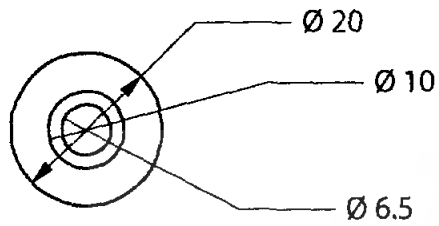
FRONT VIEW



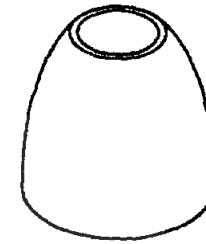
SIDE VIEW

# FEMALE BODY 2

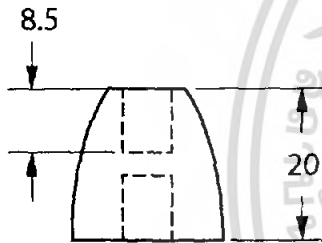
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG		
PART	FACULTY OF ARCHITECTURE	
12	DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN	
	Miss SUTTIDA JARIYASUWAN	Code 46020156
Scale 1:1	Page No.17	Unit : mm



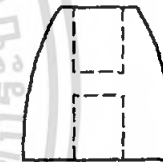
TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

# FEMALE 2 BODY 1

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

FACULTY OF ARCHITECTURE

13

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

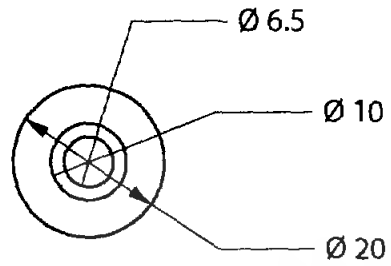
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

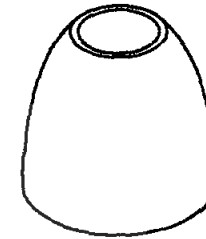
Scale 1:1

Page No.18

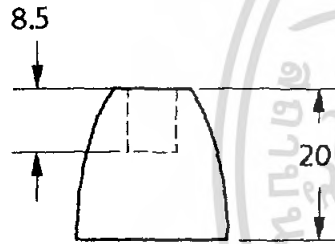
Unit : mm



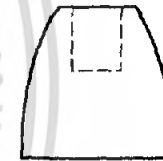
TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

# FEMALE 2 BODY 2

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

FACULTY OF ARCHITECTURE

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

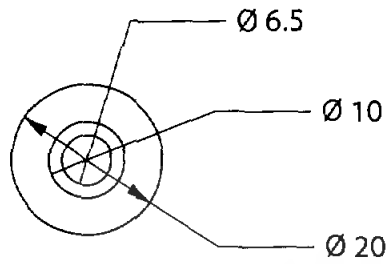
Code 46020156

14

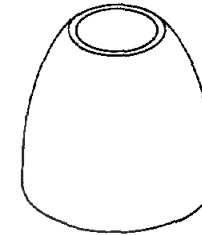
Scale 1:1

Page No.19

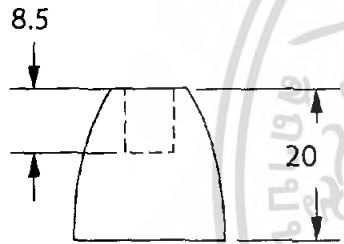
Unit : mm



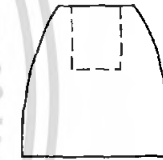
TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

# GIRL BODY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

FACULTY OF ARCHITECTURE

15

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

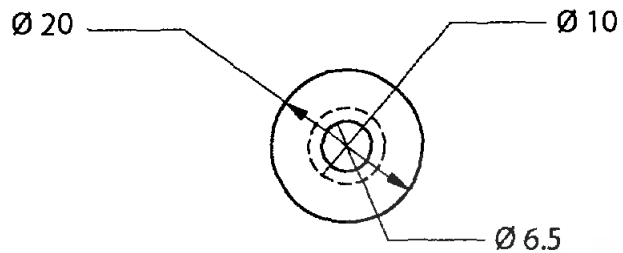
Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

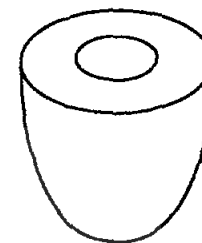
Scale 1:1

Page No.20

Unit : mm



TOP VIEW



ISOMETRIC



FRONT VIEW



SIDE VIEW

# BOY BODY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

PART

FACULTY OF ARCHITECTURE

16

DIVISION OF INDUSTRIAL DESIGN

Miss SUTTIDA JARIYASUWAN

Code 46020156

Scale 1:1

Page No.21

Unit :mm

## บทที่ 5

### สรุปผลการออกแบบ

โครงการออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมโดยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงถึงผลกระทบจากการกระทำโดยใช้การเล่นเป็นสื่อจนสามารถโยนไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันได้ ในเรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี และจากการที่ผู้ออกแบบ ได้ทำการศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูล การออกแบบ และพัฒนาแบบ จนกระทั่งได้ผลงานของเล่น 1 ชุด โดยได้ข้อสรุปสุดท้ายของผลงานการออกแบบดังนี้

1. ผลงานหุ่นจำลองของเล่นเด็ก 1 ชุด ประกอบด้วย
  - กระดานไม้ 1 กระดาน
  - ตัวประกอบการเล่นและตัวเดิน 5 ตัว
  - ของเล่นไม้ ใช้ประกอบการเล่นในกระดาน 7 ชิ้น
2. แพคเกจของเล่น
3. ถุงใส่ของเล่น

ซึ่งรายละเอียดของขั้นตอนการสรุปผลการออกแบบ นั้นแบ่งเป็น

- 5.1 ข้อเสนอแนะผลงานการออกแบบจากคณะกรรมการการตรวจ
- 5.2 การปรับปรุงแบบจากข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ
- 5.3 ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบ เพื่อการพัฒนาการออกแบบต่อไปในอนาคต

#### 5.1 ข้อเสนอแนะผลงานการออกแบบจากคณะกรรมการการตรวจ

จากการนำเสนอผลงานการออกแบบแก่คณะกรรมการการตรวจแล้วมีข้อเสนอแนะ แยกตามรายละเอียดของเล่นดังนี้

- จำนวนในการเล่นของเด็กไม่น่าจะมีเพียงสองคน
- ลูกเต๋าที่ใช้ในการเล่น ถ้าใช้เป็นจุดจะเข้าใจได้ง่ายกว่า และตัวเลขหกและเลขเก้าอาจจะทำให้เด็กสับสนได้
- การนั่งเล่นเกมกระดานด้วยกัน ผู้เล่นน่าจะนั่งได้ทุกทิศ
- แพคเกจไม่พอดี ทำให้เกะกังกงานไม่ออก
- กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง สูงกว่าความเป็นจริง ทำให้สามารถเข้าใจบางอย่างได้ดีกว่าเด็ก

ปกติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- เด็กในช่วงที่กำหนด มักจะยังอ่านหนังสือไม่ค่อยออก จึงไม่ควรดำเนินเรื่องโดยใช้ตัวอักษร
- ตัวเดินของตา ไม่มีความมั่นคงในการตั้งวาง
- ควรเพิ่มคู่มือการเล่น เป้าหมายของเกม วิธีการเล่น เวลาและจำนวนคนที่ใช้
- กระดานมีความหนักและมีขนาดใหญ่มาก

## 5.2 การปรับปรุงแบบจากข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ

จากคำแนะนำของคณะกรรมการ ผู้ออกแบบได้นำมาใช้ในการปรับปรุง และแก้ไขแบบใหม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

### 1. จำนวนในการเล่นของเด็กไม่น่าจะมีเพียงสองคน



รูปที่ 5.1 : เด็กอนุบาลและเด็กที่โตกว่าเล็กน้อยเล่นเกมกระดานร่วมกัน  
ที่มา : ภาพจากส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

จากการทดลองเล่นกับเด็กที่มีอายุตามที่กำหนดหรือมากกว่าเพียงเล็กน้อย พบว่าเมื่อเด็กเล่นกันตั้งแต่ 4 คนขึ้นไปจะเกิดปัญหาอย่างมากในเรื่องลำดับในการเล่นและการรอให้เด็กคนอื่นเล่นก่อนจะถึงตาของตนเอง ทำให้ทางผู้ออกแบบจำเป็นต้องกำหนดให้จำนวนของคนที่เล่นไม่เกิน 3 คนเท่านั้น

2. ลูกเต๋าที่ใช้ในการเล่น ถ้าใช้เป็นจุดจะเข้าใจได้ง่ายกว่า และตัวเลขหกและเลขเก้าอาจจะทำให้เด็กสับสนได้

แก้หน้าลูกเต๋าคือเป็นจุดธรรมดาเหมือนลูกเต๋ากกติ

3. การนั่งเล่นเกมกระดานด้วยกัน ผู้เล่นน่าจะนั่งได้ทุกทิศ

เมื่อเอาตัวอักษรที่ใช้ในการสื่อสารออก และเอารูปเข้าไปแทน ปัญหานี้ก็จะหมดไป

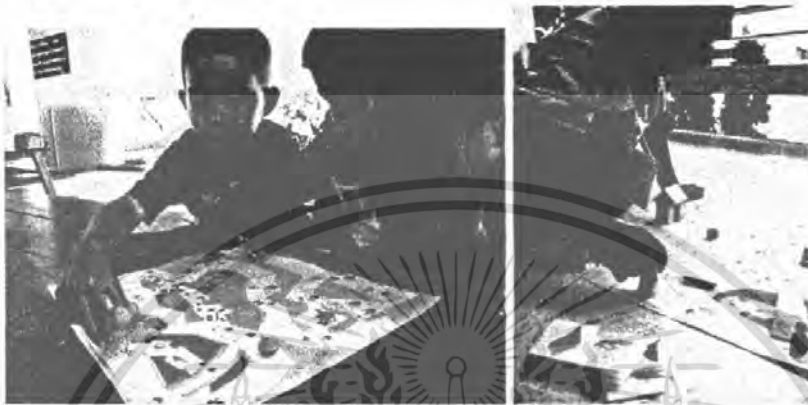
4. แพคเกจไม่พอดี ทำให้แกะชิ้นงานไม่ออก

ขยายช่องที่ใส่ของเล่นให้พอดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง สูงกว่าความเป็นจริง ทำให้สามารถเข้าใจบางอย่างได้ดีกว่าเด็กปกติ ซึ่งเด็กส่วนใหญ่ของประเทศยังไม่สามารถอ่านหนังสือได้ เพราะเด็กในช่วงที่กำหนด มักจะยังอ่านหนังสือไม่ค่อยออก จึงไม่ควรดำเนินเรื่องโดยการใช้ตัวอักษร

แก้ไขโดยการใช้กราฟฟิคสื่อแทนตัวอักษร แต่ปรากฏว่า กระดานค่อนข้างรกกว่าเดิม จากที่ทางผู้ตรวจได้เสนอแนะว่า"รก"อยู่แล้ว



รูปที่ 5.2-5.3: เด็กอนุบาลและเด็กที่โตกว่าเล็กน้อยเล่นเกม  
ที่มา : แพ้มีภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550



รูปที่ 5.4 : ตารางเกมกราฟฟิค

ที่มา : แพ้มีภาพส่วนบุคคล น.ส.สุทธิดา จริยาสุวรรณ พ.ศ. 2550

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการที่ให้เด็กได้ทดลองเล่นกระดานที่ไม่มีตัวอักษรแล้วพบว่า เกมไปเร็วมาก ทำให้เด็กไม่ได้จดจ่ออยู่กับเนื้อหาในเกมเท่าที่ควร และถ้าเด็กอ่านออกแล้ว เด็กจะชอบนิทานที่เป็นเนื้อหาให้อ่านมากกว่า

หลังจากที่ปล่อยให้เด็กได้เล่นกันกับเพื่อนได้ระยะเวลาหนึ่ง พบว่า เด็กเอาของเล่นจากกระดานไม้มาเล่นร่วมกับกระดานใหม่ จึงพอจะสรุปได้ว่าเด็กมีความนิยมของเล่น

อีกวิธีการหนึ่งในการใช้ของเล่นชิ้นนี้คือการเล่นโดยมีผู้ใหญ่ร่วมด้วยในครั้งแรก โดยที่ผู้ใหญ่ต้องสอนและย้ำกับเด็กเรื่องการทำตามสัญญาและเดินไปเยี่ยมคุณตา

#### 6. ตัวเดินของตา ไม่มีความมั่นคงในการตั้งวาง

แก้ฐานของตัวตุ๊กตา



7. กระดานมีความหนักและมีขนาดใหญ่มาก เด็กถือไม่ไหวและอันตรายเพราะอาจทำให้บาดเจ็บ เปลี่ยนกระดานจากกระดานไม้เป็นกระดานกระดาษอัดที่มีกาเคลือบผิวและหุ้มขอบด้วยผ้า เพื่อจะทนทานและไม่เกิดการเปื่อยได้ง่ายเมื่อโดนน้ำ

#### 5.3 ข้อเสนอแนะของผู้ออกแบบ เพื่อการพัฒนาการออกแบบต่อไปในอนาคต

จากการดำเนินการออกแบบของเล่นเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมเรื่องความซื่อสัตย์สำหรับเด็กอายุ 4-6 ปี ผู้ออกแบบได้ดำเนินการออกแบบตามขั้นตอนต่างๆ จนกระทั่งได้ผลสำเร็จเป็นของเล่น 1 ชุด ทั้งนี้หลังจากการดำเนินการโครงการออกแบบนี้จนเสร็จสิ้น ผู้ออกแบบพบว่า โครงการนี้มีความสามารถนำมาพัฒนาต่อเพื่อผลสำเร็จที่ดีขึ้นในอนาคตได้ จึงมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ควรมีการศึกษาและเก็บข้อมูลของเล่นชุดนี้ หลังจากนั้นนำไปให้เด็กทดลองเล่น เพื่อให้ทราบถึงข้อบกพร่องและแนวทางที่จะนำมาพัฒนาและปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดให้ดีขึ้นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ควรมีการศึกษาวิธีอื่นๆที่จะได้มาซึ่งแนวทางการออกแบบเพิ่มเติมนอกจากแนวทางนี้ ทั้งข้อมูล และวิธีการในการคิดเกม เพื่อที่จะง่ายขึ้นในการคิดวิธีการในการเล่น

3. ผู้ที่สนใจจะพัฒนาเกมเพื่อการอื่นต่อไปในอนาคต ควรจะต้องมีความรู้พื้นฐานที่ดีเกี่ยวกับเกม เพราะว่าเป็นการยากสำหรับผู้ที่ไม่มีพื้นทางด้านนี้เลย

4. ในเรื่องของความสามารถของเด็ก ทางผู้ออกแบบไม่มีประสบการณ์เพียงพอที่จะรู้จัก ความสามารถที่แท้จริง ทำให้ต้องอ้างอิงสิ่งที่เด็กทำได้จากเอกสาร ซึ่งบางครั้งก็ไม่เป็นความจริง เช่น การที่ ทางกระทรวงศึกษาธิการตั้งเป้าหมายว่าเด็กจะต้องอ่านออกเขียนได้ ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว เด็กส่วนมาก ยังไม่สามารถทำได้

5. ยังมีของเล่นอีกหลายชิ้นที่อยู่ในช่วงการคิดเกมขั้นต้น ที่ผู้ออกแบบคิดว่าจะเป็นประโยชน์และ น่าสนใจในการที่จะนำมาพัฒนาต่อไปได้ ซึ่งแม้ว่าของเล่นบางชิ้นอาจจะไม่เหมาะกับเด็กวัยนี้ แต่ถ้านำไป เล่นกับเด็กวัยอื่นจะเป็นประโยชน์อย่างมาก

ดังนั้นจากข้อเสนอแนะดังกล่าว ผู้ออกแบบคิดว่าจะเป็นประโยชน์สำหรับการพัฒนาโครงการ ออกแบบนี้ต่อไปในอนาคต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

- (1) ทฤษฎีบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ: 2539
- (2) วารสารครุศาสตร์ พย 46 - มีค 47
- (3) พัฒนาการเด็กปฐมวัย: 2543หนังสือการพัฒนาการเด็กปฐมวัย; รศ.ดร.นิตยา ประพุดติกิจ และ หนังสือนิทานเรื่องครอบครัวแสนสุข
- (4) FAO Schwarz toys for a lifetime : enhancing childhood through play by Stevanne "Dr. Toy" Auerbach ; photographs by Ben Asen
- (5) พัฒนาการมณี และสมองด้วยของเล่น by Stevanne "Dr. Toy" Auerbach, 2004
- (6) Collectible playing cards / Frederique Crestin-Billet. , 2003
- (7) คุณลักษณะของคนดีในทัศนะของครอบครัวไทย : กรณีศึกษาของสังคมของเทศบาลเมืองนครขอนแก่น : ประทุมทิพย์ การสร้าง มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปี พ.ศ. 2545
- (8) คุณลักษณะของคนดีในทัศนะของเด็กไทย : นางสาว ธนพร บุญเนา มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปี พ.ศ. 2545
- (9) คุณลักษณะของคนดีในทัศนะของผู้ใหญ่ไทย : นางสาว ตติยาภรณ์ นัยเนตร มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปี พ.ศ. 2545
- (10) คุณลักษณะของคนดีในทัศนะของวัยรุ่นไทย :นางสาว พนิดา ทรัพย์สาร มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปี พ.ศ. 2545
- (11) ปัจจัยที่สัมพันธ์กับเกณฑ์การเลือกซื้อของเล่นสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนของผู้ปกครองในกรุงเทพมหานคร นางสาว อรอนงค์ ทองมี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ปี พ.ศ.2544

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## ประวัติผู้ทำวิทยานิพนธ์

ชื่อ นางสาว สุตติดา จริยาสุวรรณ

237/39 ต.มหาชัย อ.เมือง จ.สมุทรสาคร 74000

E-Mail : suddida\_j@yahoo.com

### การศึกษา

ระดับปริญญาตรี ภาควิชาศิลปะอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ระดับมัธยม โรงเรียน อัสสัมชัญคอนเวนนต์

### การอบรม

- 1.เวิร์คช็อป: กับโครงการพัฒนาบุคลากรด้านผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์  
กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม เมื่อวันที่ 22-29 มิถุนายน พ.ศ.2550
- 2.Design Workshop กับ Pan Tech with KMITL Workshop 3

### ผลงาน

- 1.ประกวดกระเบื้องบุผนังและกรุงเซิง CAMPANA DESIGN CONTEST 2006  
ได้รางวัลที่สาม จัดโดยบริษัท ไทย-เยอรมัน เซรามิค อินดัสทรี จำกัด (มหาชน)  
เมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม พ.ศ.2549
- 2.เข้าร่วมเวิร์คช็อปและร่วมการประกวดสุขภาพและเฟอร์นิเจอร์สำหรับห้องน้ำ  
HIDE & SEEK (COTTO'S WORKSHOP) ได้รับรางวัลที่ 4