

ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

STUDY AND DESIGN OF SOUVENIR FOR CHILDREN'S
DISCOVERY MUSEUM



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตรอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

พ.ศ. 2562

KMITL-2019-ED-M-222-057

ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

STUDY AND DESIGN OF SOUVENIR FOR CHILDREN'S
DISCOVERY MUSEUM



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตรอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ. 2562

KMITL-2019-ED-M-222-057

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

STUDY AND DESIGN OF SOUVENIR FOR CHILDREN'S
DISCOVERY MUSEUM



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY
KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG
2019

KMITL-2019-ED-M-222-057

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



COPYRIGHT 2019

FACULTY OF INDUSTRIAL EDUCATION AND TECHNOLOGY

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์

ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก

กรุงเทพมหานคร

นักศึกษา

นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์

รหัสนักศึกษา

59603075

ปริญญา

ครุศาสตรบัณฑิต สาขาการศึกษา

สาขาวิชา

เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

พ.ศ.

2562

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์ อรรถพร ฤทธิเกิด

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์

บทคัดย่อ

การวิจัยการศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร 2) เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร การดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ 1 คือ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1.เด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ออนไลน์ เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามคำถามปลายปิด ความต้องการเบื้องต้นของที่ระลึก 2.ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 ท่าน เลือกแบบเจาะจง เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ การสัมภาษณ์ไม่เป็นทางการ สอบถามข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ระยะ 2 คือ เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน 5 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 2 ท่าน เลือกแบบเจาะจง เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อรูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน เลือกแบบเจาะจง เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นบรรจุภัณฑ์และกราฟิก ระยะ 3 คือเพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1.เด็กและผู้ปกครองที่มาใช้บริการที่พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน 100 ท่าน เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร

ผลวิจัย พบว่า จากแบบสอบถามความต้องการเบื้องต้นของที่ระลึกทั้งหมด 12 ประเภท สามอันดับแรกที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ ของเล่น/เกมส์ ตุ๊กตา และเสื่อยัด ผลวิเคราะห์ภาพร่างของที่ระลึก ทั้งหมด 10 ชุด ผ่านการคัดเลือก 3 ชุด คือ ชุดที่ 1 (ชุดเมืองสายรุ้ง), ชุดที่ 2 (ชุดสวนหลังบ้าน), ชุดที่ 3 (ชุดครัวไทยจิ๋ว) และนำแบบที่พัฒนาไปประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด 3 ชุด (ชุดละ 3 แบบ) รวมทั้ง 9 แบบ ผลที่ได้พบว่า ชุดของที่ระลึกที่ได้คะแนนมากที่สุดในแต่ละชุดได้แก่ ชุดเมืองสายรุ้ง แบบที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.17, S.D.=0.55) ชุดครัวไทยจิ๋ว แบบที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.27, S.D.=0.57) ชุดสวนหลังบ้าน แบบที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.26, S.D.=0.56) และนำของที่ระลึกทั้ง 3 ชุดที่ได้คะแนนสูงสุดไปประเมินโดยเด็กและผู้ปกครองที่มาใช้บริการที่พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน 100 ท่าน พบว่า ชุดเมืองสายรุ้ง

มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.88, S.D.=0.84) ชุดครัวไทยจิ๋ว มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.93, S.D.=0.76) ชุดสวนหลังบ้าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.89, S.D.=0.84) และจากแบบร่างบรรจุภัณฑ์ 9 แบบ (ชุดละ3แบบ) ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ ผลที่ได้พบว่า บรรจุภัณฑ์ชุดเมืองสายรุ้ง ครัวไทยจิ๋ว และ สวนหลังบ้าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: ของที่ระลึก, พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร, หัวใจแห่งการสร้างสรรค์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Thesis Title	Study and Design of Souvenir for Children’s Discovery Museum
Student	Onchuma Prasertsang
Student ID	59603075
Degree	Master of industrial Education
Program	Technology of Industrial Product Design
Year	2019
Thesis Advisor	Associate Professor Attaporn Ridhikerd
Thesis Co-Advisor	Dr. Suthasini Bureekhampun

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) to study and analyse the souvenirs of the Children’s Discovery Museum, and 2) to design souvenirs for the Children’s Discovery Museum. and 3) to survey the satisfy action of children and parents The first group of the population and samples were 100 (online) individuals who were children and their parents. The tool used to gather information was a closed-ended questionnaire designed to ask about basic expectations of souvenirs. The second group of population and samples were three Children’s Discovery Museum staff selected for their work experience. The tool used to gather the information from the staff was an informal interview. The third group of the population and samples were five experts on the museum, two experts in product design and three experts in graphics and package design. The method used to select these experts was specific identification and the tool used to gather information was a questionnaire designed to ask about their opinions of the souvenirs.

The results showed that from 100 individual responses, the top three out of twelve souvenirs were toys/games, dolls and T-shirts. From a study and analysis of ten sketches of toy models, three models - (1) a rainbow city, (2) a backyard, (3) a kitchen were selected. It was found that the rainbow city was a highly suitable souvenir with a mean of 4.17 and a standard deviation of 0.55, the kitchen was very suitable with a mean of 4.27 and a standard deviation of 0.57, and the backyard was also suitable with a mean of 4.26 and a standard deviation of 0.56. Then three models showed that from 100 individual responses at the Children’s Discovery Museum. It was found that the rainbow city was very suitable with a mean of 3.88 and a standard deviation of 0.84, and the kitchen was very suitable with a mean of 3.93 and a standard deviation of 0.76, and the backyard was also suitable with a mean of 3.89 and a standard deviation of 0.84. Nine packages (one set consisted of three packages) were evaluated by experts.

It was found that the rainbow city package, the kitchen package and the backyard package were suitable and at “good” level.

Keywords: Souvenir, Children’s Discovery Museum, Creative Mind



กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ก็ด้วยความอนุเคราะห์จาก รองศาสตราจารย์ อรรถพร ฤทธิเกิด อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสินีน บุรีคำพันธ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ และช่วยตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้อย่างสมบูรณ์

ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ตรวจสอบ แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในขั้นตอนสุดท้ายจนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ที่ได้กรุณาช่วยเหลือให้คำแนะนำและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ เพื่อปรับปรุงให้มีคุณภาพและมีความเหมาะสมต่อการวิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ที่คอยเอื้อเฟื้อ และสนับสนุน คุณวรศักดิ์ วิรุฬห์พิชญ์ คุณจิรัชญา หนูแก้ว คุณวิมลสิน สันตจิต คุณธนธัส วิทยากรณ์ คุณกิตติกร เตชะกาญจนกิจ

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแต่ บิดา มารดา ของผู้วิจัย และผู้มีพระคุณทุกท่านด้วยความเคารพยิ่ง หากมีข้อผิดพลาดประการใด ผู้วิจัยขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย

อรชума ประเสริฐสังข์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	II
กิตติกรรมประกาศ.....	V
สารบัญ.....	VI
สารบัญตาราง.....	VIII
สารบัญภาพ.....	X
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
1.3 กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	9
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย.....	11
1.6 คำนียามศัพท์.....	12
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	13
2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก.....	34
2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	42
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	54
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	58
3.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	58
3.2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	60
3.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	63
3.4 ขั้นตอนดำเนินงานวิจัย.....	66
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
4.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพ กรุงเทพมหานคร.....	67
4.2 ผลการวิเคราะห์ การออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	93
4.3 ผลการวิเคราะห์ การประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของ ที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	128

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	133
5.1 สรุปผลการวิจัย	133
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	135
5.3 ข้อเสนอแนะ	137
บรรณานุกรม.....	138
ภาคผนวก.....	140
ภาคผนวก ก หนังสือราชการประกอบการดำเนินการวิจัย.....	141
ภาคผนวก ข เครื่องมือในการทำวิจัย	157
ภาคผนวก ค ผลการตรวจเครื่องมือ	186
ภาคผนวก ง ผลงานการออกแบบ เขียนแบบเพื่อผลิต.....	192
ภาคผนวก จ ภาพถ่ายการเก็บข้อมูลในการวิจัย	227
ประวัติผู้เขียน	233

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของที่ระลึกที่มีอยู่ตามพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ	68
4.2 วิเคราะห์ประเภทของสินค้าที่ระลึก (จำแนกตามวัตถุประสงค์แห่งการนำไปใช้)	75
4.3 การวิเคราะห์วัสดุหลักเพื่อการออกแบบของที่ระลึก	76
4.4 การวิเคราะห์ประเภทคุณสมบัติของผ้า	80
4.5 การวิเคราะห์การเลือกใช้สีเพื่อการออกแบบของที่ระลึก	81
4.6 ผลการวิเคราะห์สัดส่วนของมือเด็ก	83
4.7 ผลการวิเคราะห์สัดส่วนการใช้นิ้วมือ และนิ้วมือ	84
4.8 ข้อมูลจำนวนผู้มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ปี 2559-2561	87
4.9 วิเคราะห์ข้อมูลจุดเด่นเกี่ยวเนื้อหาทฤษฎีและการและกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	88
4.10 การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบภาพร่างของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร	94
4.11 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ชุดเมืองสายรุ้ง	96
4.12 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ชุดครัวไทยจิ๋ว	98
4.13 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ชุดสวนหลังบ้าน	100
4.14 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (เมืองสายรุ้งชุดที่ 1)	103
4.15 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (เมืองสายรุ้งชุดที่ 2)	105
4.16 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (เมืองสายรุ้งชุดที่ 3)	107
4.17 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (ครัวไทยจิ๋วชุดที่ 1)	109
4.18 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (ครัวไทยจิ๋วชุดที่ 2)	111
4.19 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (ครัวไทยจิ๋วชุดที่ 3)	113
4.20 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (สวนหลังบ้านชุดที่ 1)	115
4.21 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (สวนหลังบ้านชุดที่ 2)	117
4.22 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (สวนหลังบ้านชุดที่ 3)	119
4.23 แสดงความเชื่อมโยงแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ชุดเมืองสายรุ้ง	121
4.24 แสดงความเชื่อมโยงแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ชุดครัวไทยจิ๋ว	123
4.25 แสดงความเชื่อมโยงแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ชุดสวนหลังบ้าน	125
4.26 ผลการประเมินรูปแบบบรรจุภัณฑ์ชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	127
4.27 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ ผู้บริโภคจำนวน 100 คน (ผู้ที่ใช้บริการที่พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร)	128
4.28 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้ง	129
4.29 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดครัวไทยจิ๋ว.....	130
4.30 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดสวนหลังบ้าน	132

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
ค.1 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต่อแบบสอบถามเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	187
ค.2 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต่อแบบสอบถามเกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	189
ค.3 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต่อแบบประเมินความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร	191



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบ ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	5
1.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร.....	7
1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครอง ที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร	8
2.1 แสดงแผนผังพื้นที่และอาคารในพิพิธภัณฑ์พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร	15
2.2 แสดงส่วนของลานสร้างสรรค์ (Creative Space).....	16
2.3 แสดงส่วนของครัวไทยวัยจิ๋ว (Junior Thai Kitchen).....	16
2.4 แสดงส่วนของ วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์ (Creative Science).....	17
2.5 แสดงส่วนของ วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์ (Creative Science).....	18
2.6 แสดงส่วนของ วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์ (Creative Science).....	18
2.7 แสดงส่วนของ นักสืบไดโนเสาร์ (Dino Detective).....	19
2.8 แสดงส่วนของ นักสืบไดโนเสาร์ (Dino Detective).....	19
2.9 แสดงส่วนของ นักสืบไดโนเสาร์ (Dino Detective).....	19
2.10 แสดงส่วนของ โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน (Our Friends).....	20
2.11 แสดงส่วนของ โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน (Our Friends).....	21
2.12 แสดงส่วนของ โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน (Our Friends).....	21
2.13 แสดงส่วนของ อัศจรรย์ตัวฉันเอง (Incredible Me).....	22
2.14 แสดงส่วนของ อัศจรรย์ตัวฉันเอง (Incredible Me).....	22
2.15 แสดงส่วนของ มุมมองพิศวง (Amazing Vision)	23
2.16 แสดงส่วนของ มุมมองพิศวง (Amazing Vision)	23
2.17 แสดงส่วนของ สโมสรนักประดิษฐ์ (Inventor's Club).....	24
2.18 แสดงส่วนของ สโมสรนักประดิษฐ์ (Inventor's Club).....	24
2.19 แสดงส่วนของ สโมสรนักประดิษฐ์ (Inventor's Club).....	25
2.20 แสดงส่วนของ ละครโรงเล็ก (kid's Playhouse)	25
2.21 แสดงส่วนของ สร้างเมืองของเรา (Build Our City)	26
2.22 แสดงส่วนของ สร้างเมืองของเรา (Build Our City)	26
2.23 แสดงส่วนของ สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์ (Wonder Building)	27
2.24 แสดงส่วนของ สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์ (Wonder Building)	27
2.25 แสดงส่วนของ สวนหลังบ้าน (Big Backyard).....	28
2.26 แสดงส่วนของ สวนหลังบ้าน (Big Backyard).....	28
2.27 แสดงส่วนของ สวนหลังบ้าน (Big Backyard).....	29
2.28 แสดงส่วนของ สวนหลังบ้าน (Big Backyard).....	29

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
2.29 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้งชุดที่ 2.....	104
2.30 แสดงส่วนของ ห้องสมุดสร้างสรรค์ (Creative Library).....	30
2.31 แสดงส่วนของ ห้องสมุดสร้างสรรค์ (Creative Library).....	30
2.32 แสดงส่วนของ ห้องสมุดสร้างสรรค์ (Creative Library).....	30
2.33 แสดงส่วนของ เมืองสายรุ้ง (Rainbow Town).....	31
2.34 แสดงส่วนของ เมืองสายรุ้ง (Rainbow Town).....	31
2.35 แสดงส่วนของ สวนน้ำ (water Play).....	32
2.36 แสดงส่วนของ สวนน้ำ (water Play).....	32
2.37 แสดงส่วนของ เครื่องเล่นป็นป่า (Nature Playground).....	33
2.38 แสดงส่วนของ เครื่องเล่นป็นป่า (Nature Playground).....	33
2.39 แสดงส่วนของ ผจญภัยในป่า (Jungle Adventure).....	34
2.40 แสดงส่วนของ ผจญภัยในป่า (Jungle Adventure).....	34
2.41 แผนภูมิแสดงสัดส่วนประชากรวัยเด็ก วัยแรงงานและวัยสูงอายุ.....	41
2.42 แสดงกระบวนการรับรู้ที่เกิดจากสิ่งเร้า.....	44
2.43 แสดงกระบวนการตอบสนองที่เกิดจากการรับรู้.....	44
2.44 แสดงการแปลความหมายจากการรับรู้.....	45
2.45 แสดงแผนคุณลักษณะของผู้เรียนแบบ CCPR Model.....	48
2.46 แสดงวิธีการเรียนการสอน : CCPR Model.....	49
2.47 แสดงวิธีการเรียนการสอน 2 : CCPR Model.....	50
2.48 แสดงกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดสังเคราะห์.....	53
2.49 แสดงโมเดล CCCPR.....	54
3.1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย.....	66
4.1 แสดงสัดส่วนของมือเด็ก.....	82
4.2 แสดงการหยิบจับวัตถุขนาดเล็ก.....	84
4.3 แสดงเปอร์เซ็นต์ของเพศที่ทำการประเมินจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์.....	85
4.4 แสดงเปอร์เซ็นต์ของอายุที่ทำการประเมินจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์.....	85
4.5 แสดงเปอร์เซ็นต์ของโจทย์ในการเลือกซื้อที่ทำการประเมินจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์.....	86
4.6 แสดงเปอร์เซ็นต์ของประเภทสินค้าที่สนใจที่ทำการประเมินจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์.....	86
4.7 แสดงแผนภาพการออกแบบร่าง.....	93
4.8 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้งชุดที่ 1.....	102

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.9 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้งชุดที่ 2.....	104
4.10 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้งชุดที่ 3.....	106
4.11 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดคร่ำไทยจิ๋วชุดที่ 1.....	108
4.12 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดคร่ำไทยจิ๋วชุดที่ 2.....	110
4.13 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดคร่ำไทยจิ๋วชุดที่ 3.....	112
4.14 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดสวนหลังบ้านชุดที่ 1.....	114
4.15 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดสวนหลังบ้านชุดที่ 2.....	116
4.16 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดสวนหลังบ้านชุดที่ 3.....	118
4.17 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้ง.....	129
4.18 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดคร่ำไทยจิ๋ว.....	130
4.19 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดสวนหลังบ้าน.....	131
ก.1 หนังสือเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ.....	142
ก.2 หนังสือเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ.....	143
ก.3 หนังสือเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ.....	144
ก.4 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์.....	145
ก.5 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์.....	146
ก.6 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์.....	147
ก.7 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์.....	148
ก.8 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	149
ก.9 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	150
ก.10 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	151
ก.11 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านบรรจุภัณฑ์.....	152
ก.12 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านบรรจุภัณฑ์.....	153
ก.13 หนังสือขอความอนุเคราะห์ข้อมูลการศึกษา.....	154
ก.14 หนังสือการตอบรับการตีพิมพ์วารสารวิชาการ.....	155
ก.15 หนังสือตอบรับความอนุเคราะห์ จากพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร.....	156
ง.1 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน พลาสติก (ชุดเมืองสายรุ้ง).....	194
ง.2 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระเป๋าคลุมหม้อ (ชุดเมืองสายรุ้ง) (แผ่นที่1).....	194
ง.3 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระเป๋าคลุมหม้อ (ชุดเมืองสายรุ้ง) (แผ่นที่2).....	195
ง.4 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระเป๋าคลุมหม้อ (ชุดเมืองสายรุ้ง) (แผ่นที่3).....	195
ง.5 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระเป๋าคลุมหม้อ (ชุดเมืองสายรุ้ง) (แผ่นที่4).....	196
ง.6 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ขวดยา (ชุดเมืองสายรุ้ง).....	196
ง.7 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ค้อนทดสอบประสาทสัมผัส (ชุดเมืองสายรุ้ง).....	197
ง.8 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน แผงยา (ชุดเมืองสายรุ้ง).....	197

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ง.9 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กรรไกร (ชุดเมืองสายรุ้ง).....	198
ง.10 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน สายวัดความดัน (ชุดเมืองสายรุ้ง).....	198
ง.11 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน สเตปโทสโคป (ชุดเมืองสายรุ้ง).....	199
ง.12 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน เข็มฉีดยา (ชุดเมืองสายรุ้ง).....	199
ง.13 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน พรอทวัดไข้ (ชุดเมืองสายรุ้ง).....	200
ง.14 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน เขียง (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	200
ง.15 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระบวย (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	201
ง.16 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ช้อน (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	201
ง.17 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระทะเทียม (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	202
ง.18 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ใบมะกรูด (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	202
ง.19 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน มีด (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	203
ง.20 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ตะไคร้ (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	203
ง.21 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน มะนาว (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	204
ง.22 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ปลาหู (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	204
ง.23 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน หม้อ (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	205
ง.24 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน หอมแดง (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	205
ง.25 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน เห็ดฟาง (ชุดครัวไทยจิ๋ว).....	206
ง.26 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ปีหุรุท (ชุดสวนหลังบ้าน).....	206
ง.27 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระบะดิน (ชุดสวนหลังบ้าน).....	207
ง.28 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน แครอท (ชุดสวนหลังบ้าน).....	207
ง.29 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ส้อมปลูก (ชุดสวนหลังบ้าน).....	208
ง.30 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน หัวหอมใหญ่ (ชุดสวนหลังบ้าน).....	208
ง.31 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน หัวไชเท้า (ชุดสวนหลังบ้าน).....	209
ง.32 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน หัวหอมแดง (ชุดสวนหลังบ้าน).....	209
ง.33 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน มันเทศ (ชุดสวนหลังบ้าน).....	210
ง.34 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ช้อนปลูก (ชุดสวนหลังบ้าน).....	210
ง.35 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน บัวรดน้ำ (ชุดสวนหลังบ้าน).....	211
ง.36 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านขวาของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก	213
ง.37 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านซ้ายของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก	213
กรุงเทพมหานคร	213
ง.38 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหน้าของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก	214
กรุงเทพมหานคร	214
ง.39 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านล่างของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก	214
กรุงเทพมหานคร	214

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ง.40 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	215
ง.41 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านบนของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	215
ง.42 แสดงกราฟฟิกภาพรวมของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร	216
ง.43 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านบนของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	218
ง.44 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านล่างของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	218
ง.45 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	219
ง.46 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	219
ง.47 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	220
ง.48 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	220
ง.49 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	221
ง.50 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	223
ง.51 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	223
ง.52 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	224
ง.53 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	224
ง.54 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	225
ง.55 แสดงกราฟฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	225
ง.56 แสดงกราฟฟิกภาพรวมของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	226

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
จ.1 ภาพถ่ายการเก็บข้อมูลที่พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร คุณโศจิรัมย์ กุลศิริชัยวัฒน์	228
จ.2 ภาพถ่ายการเก็บข้อมูลที่พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานครทั้งหมด	228
จ.3 ภาพถ่ายการเข้าแจกแบบสอบถาม คุณณัฐทพงค์ รัตนโชคสิริกุล	229
จ.4 ภาพถ่ายการเข้าแจกแบบประเมินความพึงพอใจ ณ พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร	230
จ.5 การลงพื้นที่ ณ พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร	232



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“เด็กคืออนาคตของชาติ” การพัฒนาประเทศให้มั่นคงและยั่งยืน ต้องเริ่มตั้งแต่การพัฒนาเด็กให้เติบโตเป็นทรัพยากรบุคคลอันทรงคุณค่า การศึกษาถือว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อสร้างอนาคตที่ดีให้กับเด็กต่อไป แหล่งการเรียนรู้จึงมีบทบาทหน้าที่ในการขับเคลื่อนประเทศชาติ (สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร. 2554: 2-3)

ประเทศไทย มีแผนการพัฒนาเด็กมาตั้งแต่ปี 2522 โดยได้จัดทำแผนพัฒนาเด็กระยะยาว และแผนพัฒนาเยาวชนระยะยาว นอกจากนี้ยังได้จัดแนวนโยบายรายการพัฒนาเด็กโดยใช้สภาวะความต้องการพื้นฐานและบริการสำหรับเด็ก (สพด.) ด้วย เอกสารมีประโยชน์และได้กระตุ้นให้เกิดความตระหนักในความสำคัญของการพัฒนาเด็กแต่การนำไปสู่การปฏิบัติไม่สู้จะครบถ้วน ในแผนพัฒนาเด็ก ทุกแผนที่กล่าวถึงการพัฒนาเด็กทุกแผนจะกล่าวถึงการพัฒนาเด็กโดยรวมตั้งแต่ 0-18 ปี หน่วยงานที่รับผิดชอบโดยตรงในการพัฒนาเด็กและเยาวชน คือ สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริม และประสานงานเยาวชนแห่งชาติ สืบเนื่องจากมติคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 16 มีนาคม 2542 เรื่องนโยบายการศึกษาขั้นพื้นฐาน 12 ปี ข้อ 2.1 ระบุว่ารัฐบาลยังให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็ก เพราะการพัฒนาการเด็กสำคัญสำหรับการพัฒนาการ ทางสมองของบุคคล การศึกษาระดับนี้ควรเป็นการศึกษาเพื่อเตรียมความพร้อมโดยส่งเสริมให้ชุมชนหรือสถาบัน หรือองค์กรท้องถิ่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสถาบันครอบครัว มีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาระดับไปด้วย ดังนั้นในการจัดทำแผนปฏิบัติการนโยบายให้ครอบคลุมการพัฒนาเด็กด้วย

ผลจากการประเมิน การบริหารพัฒนาเด็กพบว่าด้อยทั้งในด้านการ บริหารและจัดการ ขาดคุณภาพในเรื่องวิธีการเรียนรู้ของเด็กและผู้ปกครอง เช่น การเรียนรู้โดยการให้เด็กท่องจำอย่างเดียว ไม่ส่งเสริมให้เด็กใช้ความคิดตั้งแต่เล็ก ๆ การให้เด็กนั่งอยู่กับที่ทั้งวัน การจัดการหลักสูตรตายตัว การเร่งสอนอ่าน เขียน คิดเลข เพื่อให้สอบเข้าชั้นประถมศึกษาปีที่1ได้ ไม่ให้อิสระในการแสดงออก ห้ามเด็กพูด ให้นั่งเงียบ ๆ บังคับให้ทำการบ้านทุกวันความเข้าใจผิด เกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ (Child Center)

พิพิธภัณฑ์ก็เป็นแหล่งเรียนรู้อย่างหนึ่งที่สำคัญสำหรับเด็ก พิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ ในปัจจุบัน ซึ่งเป็นแหล่งเรียนรู้และใช้เวลาาร่วมกันของสมาชิกในครอบครัวที่คนไทยเลือกไปค่อนข้างน้อย เมื่อเทียบกับการใช้เวลาว่างในพื้นที่อื่น ๆ เช่นห้างสรรพสินค้า สวนสนุก หรือโรงภาพยนตร์ เป็นต้น ทั้ง ๆ ที่พิพิธภัณฑ์มีบทบาทสำคัญในการเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ของสมาชิกในสังคม ในรูปแบบของการเรียนรู้นอกระบบและเป็นการเรียนรู้ตามอัธยาศัย อย่างต่อเนื่องเพื่อพัฒนาตนเองได้ตลอดเวลา Hooper-Greenhill (พฐุ คูศรีพิทักษ์และคณะ. 2553 : 3-17) พิพิธภัณฑ์เป็น หนึ่งในพื้นที่สาธารณะทางวัฒนธรรม ที่เปิดให้ผู้ชมได้เข้าไปมีประสบการณ์ร่วม สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ความทรงจำ วัฒนธรรม ความสำคัญและความหมายของสิ่งต่าง ๆ ด้วยวิธีที่หลากหลายเป็นการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการหรือการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative learning) โดยคำนึงถึงการพัฒนาการทางสมอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางอารมณ์ และสังคมของเด็กและผู้ปกครอง ซึ่งเป็นการเรียนจากประสบการณ์ที่มีค่า ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์และการเปลี่ยนแปลง เกิดความรู้ ทักษะ ทศนคติคุณค่า อารมณ์ ความเชื่อ

พิพิธภัณฑเด็ก กรุงเทพมหานคร ตั้งอยู่ในบริเวณสวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ ฯ บนพื้นที่ 5 ไร่ เป็นโครงการหนึ่งในโครงการเฉลิมพระเกียรติในวโรกาสสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ทรงมีพระชนมายุครบ 60 พรรษา เพื่อสนองพระราชดำริที่ทรงปรารถนาให้เด็กและเยาวชนไทย มีแหล่งเรียนรู้นอกห้องเรียน ซึ่งให้ความสำคัญต่อวิธีการนำเสนอที่ตอบสนองกระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กและผู้ปกครองแต่ละวัยสิ่งสำคัญที่สุดคือ การเน้นกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านการทดลองและลงมือปฏิบัติด้วยตนเองและนี่คือก้าวแรกแห่งการจุดประกายความสนใจ ความอยากทำ ความรู้สึกสนุกสนาน ข้อมูลหรือองค์ความรู้ในชุดนิทรรศการนั้นไม่สำคัญเท่าการปลูกฝัง วัฒนธรรมการเรียนรู้ตามอัธยาศัย และทำให้เด็กตระหนักว่า ความรู้นั้นสัมพันธ์กับชีวิตเขาอย่างไร บรรยากาศของพิพิธภัณฑเด็กฯ จึงเปี่ยมด้วยความอิสระ สดใส เบิกบานในการเรียนรู้ (พิพิธภัณฑเด็ก กรุงเทพมหานคร. เข้าถึงเมื่อ 2560 อ้างถึงในออนไลน์ : <http://www.cdm-bangkok.com/>)

ภายในพิพิธภัณฑมีนิทรรศการและกิจกรรมต่าง ๆ ที่น่าสนใจสำหรับให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยความสนุกสนาน ทั้งเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ วิทยาศาสตร์ วัฒนธรรมและสังคม ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม นิทรรศการเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์

เมื่อใดก็ตามที่ผู้ปกครองพาเด็ก ๆ ไปแหล่งท่องเที่ยวที่ให้ความรู้นั้น สิ่งที่จะขาดไม่ได้ คือ การเลือกซื้อของที่ระลึกเพื่อให้เด็กได้เกิดการจดจำว่าเคยไปยังสถานที่นั้น ๆ และจะเป็นการฝึกให้เด็ก ๆ เกิดความรู้และประสบการณ์ที่ยาวนานและถาวร จากการลงที่ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ได้ พบว่า ปัจจุบันทางพิพิธภัณฑยังขาดของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายอยู่ เนื่องจากแต่ก่อนพิพิธภัณฑเด็กนี้ยังอยู่ภายใต้การบริหารของบริษัทรักลูก และมีของที่ระลึกเพื่อจำหน่าย ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. 2544 ทางกรุงเทพมหานคร ได้เข้ามาบริหารแทนบริษัทรักลูก จึงมีการบริหารจัดการระบบภายในพิพิธภัณฑขึ้นใหม่ และยังไม่มีการจัดจำหน่ายของที่ระลึกเนื่องจากทางกรุงเทพมหานครยังไม่มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามาทำในส่วนนี้ และจากการเข้าสัมภาษณ์ ผู้ควบคุมกลุ่มงานพิพิธภัณฑ หอศิลป์ และประติมากรรม กองวัฒนธรรม สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว (สัมภาษณ์ คุณ ไชยจิรศร์ กุลศิริชัยวัฒน์. วันที่ 29 พ.ย. 2560) เรื่องความต้องการของของที่ระลึก ท่านได้กล่าวว่า เป็นสิ่งที่ทางพิพิธภัณฑยังขาดอยู่ และอยากที่จะเสนอให้กับทางกรุงเทพมหานคร ได้มีการจัดการเกี่ยวกับของที่ระลึกพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องนี้ เพราะต้องการที่จะส่งเสริมและพัฒนาพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานครให้มีรายได้ เนื่องจากจะสามารถส่งผลช่วยให้เด็กให้เติบโตเป็นทรัพยากรบุคคลอันทรงคุณค่า การศึกษาถือว่าเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อสร้างอนาคตที่ดีให้กับเด็กต่อไป โดยเกิดประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้ ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก ๆ รวมถึงการสร้างประโยชน์ต่อพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร ให้มีรายได้นำไปพัฒนาอาคาร สื่อการเรียนรู้ สิ่งของต่าง ๆ และประโยชน์ที่ได้รับต่อสังคม เนื่องจากจุดเริ่มต้นของสังคมก็คือคือ เด็ก ๆ เมื่อเด็ก ๆ มีความรู้ มีจิตสำนึกที่ถูกปลูกฝังมาอย่างถูกต้องตั้งแต่ยังเล็ก ก็ส่งผลให้สังคมในอนาคตเป็นในทางที่ดี มีความเจริญก้าวหน้า

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
- 1.2.2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
- 1.2.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ในการศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสำหรับจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยมีแนวทางในการศึกษา โดยใช้กรอบแนวคิดดังนี้

1.3.1 กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ที่ 1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.3.1.1 กรอบแนวคิดในการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เกี่ยวกับของกิน ของใช้ ของตกแต่งบ้าน เป็นต้น ให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยเลือกใช้กรอบแนวคิดของ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร, 2550: 18-19) จำนวน 10 ด้าน ดังนี้

1. หน้าที่ใช้สอย (Function)
2. รูปลักษณ์ (Appearance)
3. ง่ายต่อการซ่อมบำรุง (Ease of maintenance)
4. ต้นทุน (Low cost)
5. วัสดุ (Material)
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ (Communication)
7. ความแข็งแรง (Construction)
8. บรรจุภัณฑ์ (Packaging)
9. การขนส่ง (Transportation)
10. ราคา (Price)

1.3.1.2 กรอบแนวคิดในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ภายใต้ขอบเขตเนื้อหาของนิทรรศการที่จัดแสดงและกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร นำเอาเอกลักษณ์ จุดเด่นและสีสันแห่งจินตนาการ นำมาเป็นแนวทางออกแบบของที่ระลึก ที่สามารถช่วยสร้างสรรค์ เชื่อมโยงจินตนาการให้กับเด็ก ๆ ได้ โดยศึกษาทั้ง 17 ส่วน ดังนี้

1. Creative Space ลานสร้างสรรค์
2. Junior Thai Kitchen ครั้วไทยวัยจิ๋ว
3. Creative Science วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์
4. Dino Detective นักสืบไดโนเสาร์
5. Our Friends โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน
6. Incredible Me อัศจรรย์ตัวฉันเอง
7. Amazing Vision มุมมองพิศวง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. Inventor's Club สโมสรนักประดิษฐ์
9. kid's Playhouse ละครโรงเล็ก
10. Build Our City สร้างเมืองของเรา
11. Wonder Building สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์
12. Big Backyard สวนหลังบ้าน
13. Creative Library ห้องสมุดสร้างสรรค์
14. Rainbow Town เมืองสายรุ้ง
15. Water Play สวนน้ำ
16. Nature Playground เครื่องเล่นป็นป่า
17. Jungle Adventure ผจญภัยในป่า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร



1. แนวคิดในการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
(อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2550 : 18-19)

- 1.1 หน้าที่ใช้สอย (Function)
- 1.2 รูปลักษณ์ (Appearance)
- 1.3 ง่ายต่อการซ่อมบำรุง (Ease of maintenance)
- 1.4 ต้นทุน (Low cost)
- 1.5 วัสดุ (Material)
- 1.6 การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ (Communication)
- 1.7 ความแข็งแรง (Construction)
- 1.8 บรรจุภัณฑ์ (Packaging)
- 1.9 การขนส่ง (Transportation)
- 1.10 ราคา (Price)

2. แนวคิดในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาทั้ง 17 ส่วน ดังนี้

- 2.1 Creative Space ลานสร้างสรรค์
- 2.2 Junior Thai Kitchen ครั้วไทยวัยจิ๋ว
- 2.3 Creative Science วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์
- 2.4 Dino Detective นักสืบไดโนเสาร์
- 2.5 Our Friends โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน
- 2.6 Incredible Me อัศจรรย์ตัวฉันเอง
- 2.7 Amazing Vision มุมมองพิศวง
- 2.8 Inventor's Club สโมสรนักประดิษฐ์
- 2.9 kid's Playhouse ละครโรงเล็ก
- 2.10 Build Our City สร้างเมืองของเรา
- 2.11 Wonder Building สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์
- 2.12 Big Backyard สวนหลังบ้าน
- 2.13 Creative Library ห้องสมุดสร้างสรรค์
- 2.14 Rainbow Town เมืองสายรุ้ง
- 2.15 Water Play สวนน้ำ
- 2.16 Nature Playground เครื่องเล่นป็นป่า
- 2.17 Jungle Adventure ผจญภัยในป่า



รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบ
ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

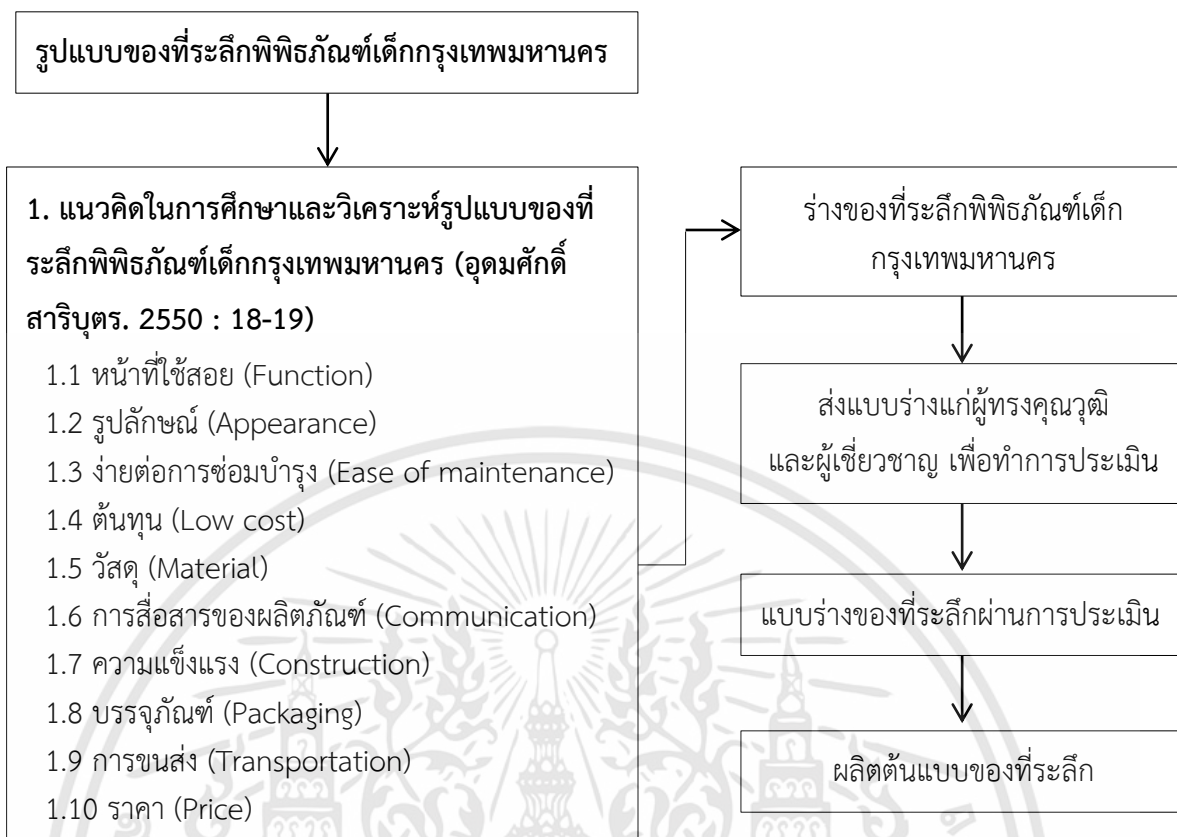
1.3.2 กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

1.3.2.1 กรอบภายใต้ขอบเขตเนื้อหาของนิทรรศการที่จัดแสดงและกิจกรรมภายใน พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร นำเอาเอกลักษณ์ จุดเด่นและสีสันแห่งจิตนาการ นำมาเป็นแนวทาง ออกแบบของที่ระลึก ที่สามารถช่วยสร้างสรรค์ เชื่อมโยงจิตนาการให้กับเด็ก ๆ ได้ ผู้วิจัยเลือกใช้กรอบแนวคิดของ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2550 : 18-19) จำนวน 10 ด้าน ดังนี้

1. หน้าที่ใช้สอย (Function)
2. รูปลักษณ์ (Appearance)
3. ง่ายต่อการซ่อมบำรุง (Ease of maintenance)
4. ต้นทุน (Low cost)
5. วัสดุ (Material)
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ (Communication)
7. ความแข็งแรง (Construction)
8. บรรจุภัณฑ์ (Packaging)
9. การขนส่ง (Transportation)
10. ราคา (Price)

1.3.2.2 กรอบแนวคิดในการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้คำนึงถึง ความปลอดภัย ประสิทธิภาพ และประโยชน์ต่าง ๆ ที่ได้จะได้รับ โดยผู้วิจัยเลือกใช้กรอบแนวคิดของ (จิตตินันท์ เตชะคุปต์. 2556 : 57) จำนวน 4 ด้าน ดังนี้

1. มีความปลอดภัยในการใช้งาน (Safety)
2. ประโยชน์ในการใช้งาน (Benefit)
3. ความแข็งแรง (Construction)
4. ราคา (Price)



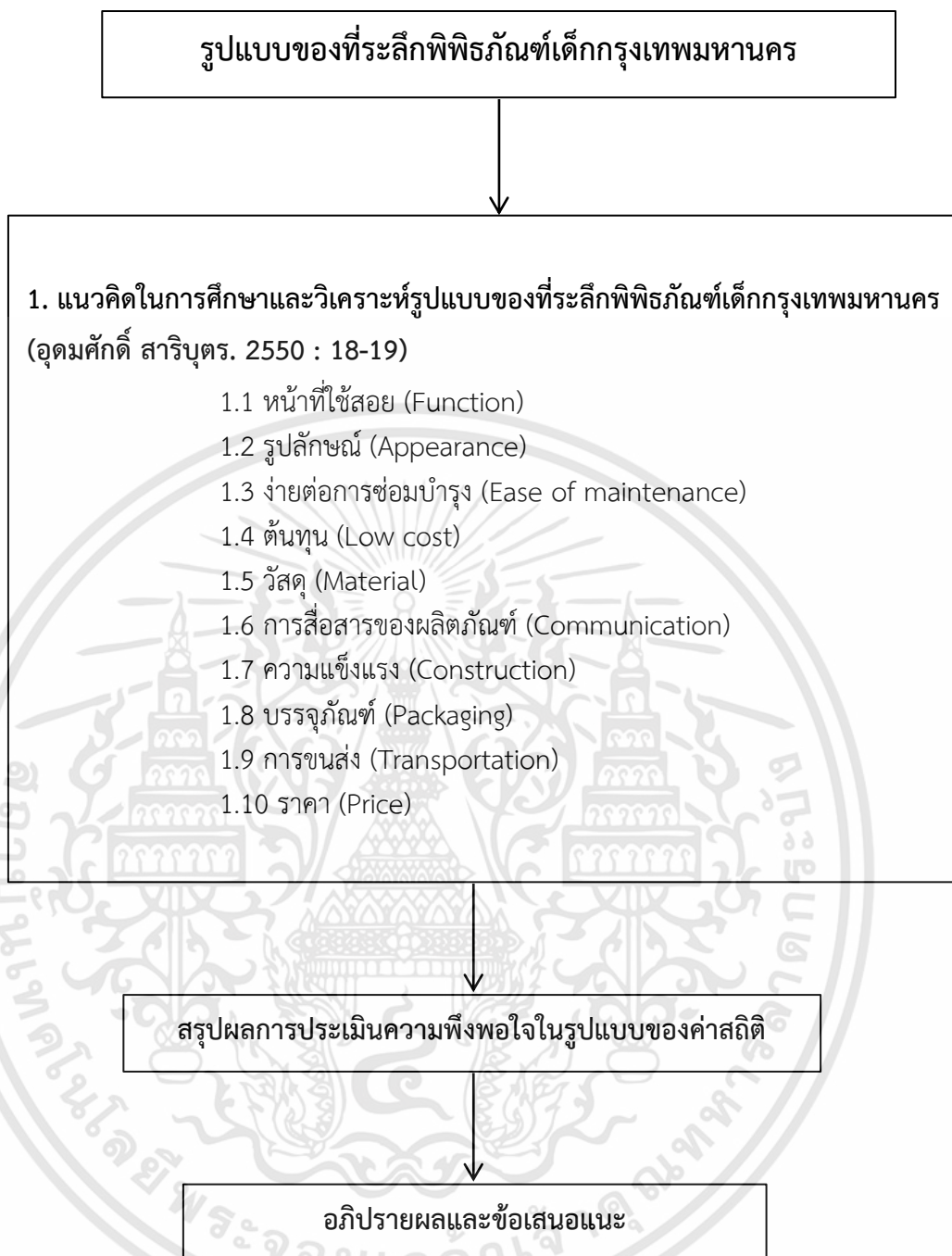
ภาพที่ 1.2 กรอบแนวคิดในการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.3.3 กรอบแนวคิดตามวัตถุประสงค์ที่ 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.3.3.1 กรอบแนวคิดในการประเมินความพึงพอใจของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้คำนึงถึง ความปลอดภัย ประสิทธิภาพ และประโยชน์ต่าง ๆ ที่เด็กจะได้รับ โดยผู้วิจัยเลือกใช้กรอบแนวคิดของ (จิตตินันท์ เดชะคุปต์. 2556: 57) จำนวน 4 ด้าน ดังนี้

1. มีความปลอดภัยในการใช้งานกับเด็ก (Safety)
2. ประโยชน์ในการใช้งานต่อเด็ก (Benefit)
3. ประสิทธิภาพในการใช้งานต่อเด็ก (Performance)
4. ความประหยัดทรัพยากร (Economic)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 1.3 กรอบแนวคิดในการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครอง ที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นศึกษาเนื้อหาที่จัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร มีขอบเขตในการวิจัยโดยแบ่งตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1.4.1 ขอบเขตงานตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึก สำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.4.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเพื่อศึกษาพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ได้แก่ เจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี) จำนวน 3 คน

กลุ่มที่ 2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างเพื่อวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ใช้การเลือกแบบไม่เจาะจง ได้แก่ เด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์

1.4.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสัมภาษณ์ (Interview Guide) แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) และแบบสอบถามประเภท คำถามปลายปิด

1.4.1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล มีทั้งแบบ 2 แบบ คือ

1. แบบปฐมภูมิ ที่ได้จากการลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) และเพื่อสัมภาษณ์ (Interview Guide) แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) โดยสัมภาษณ์แบบคำถามปลายเปิด (Open ended question)

2. แบบทุติยภูมิ ได้จากการศึกษา ค้นคว้าตำราและเอกสาร ที่เกี่ยวข้อง

1.4.1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ที่ได้จากกลุ่มเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร และความต้องการเกี่ยวกับของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครในอนาคต จากการสังเกต การสัมภาษณ์ จดบันทึก และถ่ายภาพ ข้อมูลเอกสาร ตำราต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องนำผลมารวบรวมและนำไปวิเคราะห์

1.4.2 ขอบเขตงานตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก กรุงเทพมหานคร

1.4.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบของที่ระลึกประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี กลุ่มเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี)

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบของที่ระลึกเพื่อออกแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ใช้การเลือกแบบเจาะจง จากประสบการณ์ 5 ปีขึ้นไป

กลุ่มที่ 2 กลุ่มเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี) ใช้การเลือกแบบเจาะจง

1.4.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้แบบภาพร่าง (Sketch design) ที่ได้ทำการออกแบบและใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร สำหรับสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยเป็นคำถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) เพื่อประเมินรูปแบบที่เหมาะสมและแบบภาพร่าง (Sketch design) ที่ได้ทำการออกแบบและใช้แบบสอบถามเกี่ยวกับบรรจุกฎหมายของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร สำหรับสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยเป็นคำถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) เพื่อประเมินรูปแบบที่เหมาะสม

1.4.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล มีทั้งแบบ 2 แบบ คือ

1. แบบปฐมภูมิ ได้มาจากการสอบถามความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบของที่ระลึก
2. แบบทุติยภูมิ ได้จากการศึกษา ค้นคว้าตำราและเอกสาร ที่เกี่ยวข้อง

1.4.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความคิดเห็นข้อมูลที่ได้มาสรุปเป็นคำร้อยละ และนำข้อมูลแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมาวิเคราะห์ โดยรูปแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

1.4.3 ขอบเขตงานตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก กรุงเทพมหานคร

1.4.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล 1 กลุ่ม คือ กลุ่มเด็กและผู้ปกครองที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถาน

กลุ่มที่ 1 กลุ่มเด็กและผู้ปกครองที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ใช้การเลือกแบบสุ่มเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)

1. กลุ่มเด็กและผู้ปกครองที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถานจำนวน 100 คน

1.4.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินรูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก กรุงเทพมหานคร

1.4.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำผลประเมินความพึงพอใจของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก กรุงเทพมหานคร สรุปผลที่ได้ ในรูปแบบของข้อมูลเชิงปริมาณ

1.4.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.)

1.5 วิธีดำเนินการวิจัย

1.5.1 การรวบรวมข้อมูล

1.5.1.1 รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เนื้อหาของนิทรรศการที่จัดแสดงและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.5.1.2 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.5.1.3 รวบรวมข้อมูลหลักการทฤษฎีการออกแบบและผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

1.5.1.3.1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับของที่ระลึก

1.5.1.3.2 การออกแบบของที่ระลึก

1.5.1.3.3 แนวคิดในการออกแบบของ อุดมศักดิ์ สาริบุตร

1.5.1.3.4 แนวคิดในการออกแบบของ จิตตินันท์ เดชะคุปต์

1.5.1.3.5 รวบรวมข้อมูลจากเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

1.5.1.4 ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

1.5.1.5 การรับรู้ของเด็กและผู้ปกครอง

1.5.1.6 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning)

1.5.1.7 ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.5.2 การศึกษา วิเคราะห์ข้อมูล และสรุปแนวทางในการออกแบบของที่ระลึก

1.5.3 ออกแบบของที่ระลึก

จากการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบภายใต้เนื้อหาของนิทรรศการที่จัดแสดงและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.5.3.1 ร่างแบบและคัดเลือกแบบ

1.5.3.2 ประเมินความคิดเห็นต่อแบบร่างของที่ระลึกที่ได้รับการออกแบบการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบภายใต้เนื้อหาของนิทรรศการที่จัดแสดงและกิจกรรมต่าง ๆ ภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครโดยผู้เชี่ยวชาญ

1.5.3.3 นำผลการประเมินความคิดเห็นมาสรุปในรูปแบบสถิติและปรับปรุง

1.5.3.4 ได้แบบร่างสมบูรณ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครที่ได้รับการปรับปรุงแล้ว

1.5.3.5 ดำเนินการผลิตของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.5.3.6 การประเมินความพึงพอใจต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

1.5.3.7 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจในรูปแบบค่าสถิติ

1.5.3.8 อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ นำเสนอผลงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 คำนิยามศัพท์

1.6.1 Creative Learning หมายถึง การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จินตนาการ กระบวนการเรียนรู้ซึ่งมีความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิม

1.6.2 ส่งเสริมและพัฒนา หมายถึง การสร้างเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์จินตนาการในเชิงบวก

1.6.3 พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (Children's Discovery Museum) หมายถึงพิพิธภัณฑ์เด็กแห่งแรกของประเทศไทย และแห่งแรกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นแหล่งรวบรวมความรู้ไว้เพื่อการพัฒนาการของเด็กและผู้ปกครอง ที่มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยภายใต้แนวคิด “Learning for Young Creative Mind” ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ (Method of Learning) ที่มีแรงจูงใจ (Motivation) ที่หลากหลาย สอดคล้องกับพัฒนาการและศักยภาพของเด็กและผู้ปกครอง โดยคัดสรรสาระความรู้ที่เหมาะสมเพื่อบ่มเพาะจิตสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น

1.6.4 ของที่ระลึก หมายถึง ผลิตภัณฑ์ของใช้ที่แสดงถึงผลรวมของภาพลักษณ์ ของเนื้อหา นิทรรศการที่จัดแสดงและกิจกรรมต่าง ๆ ในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครซึ่งทำให้เป็นที่รู้จักจดจำ และมีวัตถุประสงค์เพื่อจำหน่ายในร้านค้าของพิพิธภัณฑ์

1.6.5 ความพึงพอใจ หมายถึง ท่าที ความรู้สึก ความต้องการ และความคิดเห็นที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เมื่อได้ดู ได้สัมผัส แล้วมีความพึงพอใจในรูปแบบขนาดประโยชน์ใช้สอย ความปลอดภัย และ ราคาที่เหมาะสม

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาทางเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและออกแบบของที่ระลึก พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทาง และทฤษฎีตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร

- 2.1.1 ประวัติความเป็นมา
- 2.1.2 กลุ่มเป้าหมายของพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร
- 2.1.3 จุดมุ่งหมายของพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร
- 2.1.4 พื้นที่อาคารในพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร
 - 2.1.4.1 อาคารทอตะวัน
 - 2.1.4.2 อาคารสายรุ้ง

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

- 2.2.1 ความหมาย “ของที่ระลึก”
- 2.2.2 ประเภทของสินค้าที่ระลึก
- 2.2.3 แนวทางการออกแบบของที่ระลึก
- 2.2.4 ลักษณะสำคัญของสินค้าที่ระลึก
- 2.2.5 ปัจจัยสำคัญเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก
- 2.2.6 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- 2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
- 2.3.2 การรับรู้ของเด็ก
- 2.3.3 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning)

2.4 ข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นถึงการศึกษาข้อมูล “ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก” เพื่อต้องการที่จะส่งเสริมและพัฒนาพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานครให้มีรายได้ ด้วยหลักการออกแบบความรู้เบื้องต้นในเรื่องการผลิตและวัสดุจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงการสำรวจและสังเกต จากข้อมูลที่รวบรวม เพื่อให้เห็นถึงความเหมาะสมที่จะใช้ในการออกแบบและผลิต ดังนี้

2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร

2.1.1 ประวัติความเป็นมา

พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร จัดตั้งขึ้นตามพระราชปรารภใน สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ ที่มีพระราชประสงค์ให้เด็กไทยได้เรียนรู้อย่างเพลิดเพลินในรูปแบบของพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร ได้สนองพระราชปรารภดังกล่าว และจัดตั้งพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร แห่ง

ที่ 1 (จตุจักร) บนพื้นที่ 7 ไร่ ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนหนึ่งของสวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ และเปิดให้บริการเมื่อวันที่ 17 สิงหาคม 2544

หลังจากเปิดดำเนินการไปแล้ว 9 ปี กรุงเทพมหานครได้ปรับปรุงพิพิธภัณฑ์เด็กให้มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยภายใต้แนวคิด “Learning for Young Creative Mind” ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ (Method of Learning) ที่มีแรงจูงใจ (Motivation) ที่หลากหลาย สอดคล้องกับพัฒนาการและศักยภาพของเด็ก โดยคัดสรรสาระความรู้ที่เหมาะสมเพื่อบ่มเพาะจิตสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย อาคาร จำนวน 4 หลัง ได้แก่ อาคารทอตะวัน อาคารสายรุ้ง อาคารจักรวาล และอาคารยูนิลีเวอร์ และยังมีนันทนาการภายนอก ที่เปิดพื้นที่การเรียนรู้กลางแจ้งในสภาพแวดล้อมและอุปกรณ์ที่เหมาะสมและปลอดภัย ช่วยพัฒนาทักษะให้เด็ก ๆ

2.1.2 กลุ่มเป้าหมายของพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

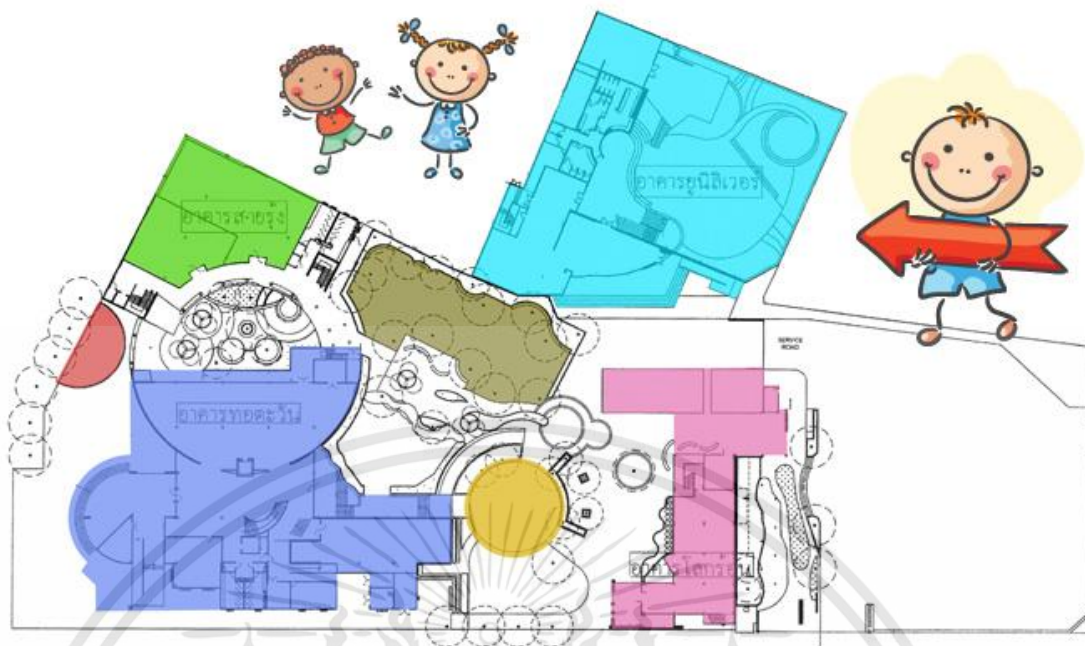
กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ เด็กในช่วงอายุ 3-12 ปี

2.1.3 จุดมุ่งหมายของพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ภายในพิพิธภัณฑ์ได้จัดแสดงชุดนิทรรศการและกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เกิดประโยชน์กับเด็ก ดังนี้

- (1) เด็กได้เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ
- (2) เด็กได้พัฒนาความคิด จากจินตนาการสู่ความจริง
- (3) เด็กได้เกิดข้อสงสัย
- (4) เด็กได้เกิดข้อสงสัย
- (5) เด็กได้เชื่อมโยงความรู้
- (6) เด็กได้สร้างแรงบันดาลใจ
- (7) เด็กได้แสดงผลงาน
- (8) เด็กได้เรียนรู้ความแตกต่างที่หลากหลายและความเป็นไปได้
- (9) เด็กได้ต่อยอด เชื่อมโยง ปรับปรุง
- (10) เด็กได้แข่งขันและร่วมมือ

2.1.4 พื้นที่อาคารในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 2.1 แสดงแผนผังพื้นที่และอาคารในพิพิธภัณฑ์พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
ที่มา : www.cdm-bangkok.com สืบค้นเมื่อ วันที่ 17 ธันวาคม 2560

2.1.4.1 อาคารทอตะวัน

สร้างสรรค์นันทนาการความรู้ที่เหมาะสมกับเด็กในช่วงอายุ 7-12 ปี ซึ่งเป็นวัยที่มีความสงสัยใคร่รู้ในสิ่งรอบตัว ต้องการที่จะเรียนรู้และแสวงหาคำตอบ เพื่อสร้างกระบวนการความคิดไปสู่คำตอบที่สร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ไม่สิ้นสุด ประกอบด้วย

(1) Creative Space ลานสร้างสรรค์ (ชั้น 1)

พลังแห่งจินตนาการ สู่ผลงานอันสร้างสรรค์ สาระความรู้ : Art Music Human and society เวทีแสดงผลงานและการแสดงของเด็ก ๆ ที่ไม่จำกัดรูปแบบ เปิดกว้างให้เด็ก ๆ ได้มีที่แสดงผลงานที่มาจากความคิดสร้างสรรค์ของตัวเอง เป็นการส่งเสริมความกล้า ในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ สร้างแรงบันดาลใจ และสร้างความภาคภูมิใจ ให้แก่เด็ก

(1.1) เป้าหมาย

- เสริมสร้างการเชื่อมั่นในตัวเอง Self-Esteem

(1.2) รายละเอียดการจัดกิจกรรม

- แสดงผลงานหรือ/และการแสดงของเด็กในรูปแบบต่าง ๆ ตามหัวข้อที่กำหนด



ภาพที่ 2.2 แสดงส่วนของลานสร้างสรรค์ (Creative Space)

(2) Junior Thai Kitchen ครั้วไทยวัยจิ๋ว (ชั้น 1)

การทำอาหาร ไม่ได้มีผลสำเร็จเป็นเพียงอาหารจานอร่อย หากแต่ยังช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านร่างกายและสังคม ความคิด จินตนาการ ตั้งแต่กระบวนการความคิด การวางแผน การจัดลำดับขั้นตอน และการแก้ปัญหา จนสำเร็จเป็นผลงาน เป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ (Learning by doing) ให้สาระความรู้เรื่อง Earth and Environment/Art/Math/Human and Society/ Language

(2.1) เป้าหมายกระตุ้นให้เกิดความมุ่งมั่นพากเพียรและความคิดสร้างสรรค์

(2.2) รายละเอียดการจัดกิจกรรม

เจ้าหน้าที่จะอธิบายขั้นตอน อุปกรณ์ และวัตถุดิบในการทำอาหารพร้อมทั้งความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเมนูอาหาร คุณค่าทางโภชนาการ และลักษณะการประกอบอาหารไทย



ภาพที่ 2.3 แสดงส่วนของครั้วไทยวัยจิ๋ว (Junior Thai Kitchen)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(3) Creative Science วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์ (ชั้น1)

เรียนรู้ เข้าใจ ค้นคว้า ทดลอง ต่อยอดความคิด ให้สาระความรู้ Earth and Environment /Math/Language การค้นหาความจริงตามหลักวิทยาศาสตร์จะทำให้รู้ เหตุ (Cause) และผล (Effect) นำมาสู่ความเข้าใจในธรรมชาติของสิ่งนั้น และนำความเข้าใจไปประยุกต์กับความคิดและข้อสงสัยต่าง ๆ เกิดความคิดใหม่ ๆ การทดลองทำให้เกิดทักษะ ประกอบด้วย

- ค้นหาคำตอบ ผ่านนิทรรศการความรู้
- อัจฉริยะธรรมชาติสู่ นวัตกรรมล้ำยุค
- วายน้ำเร็วด้วยหนังปลาฉลาม
- ยืดเกาะไม่หลุดด้วยตีนตุ๊กแก
- ค้นพบความลับบนปีกผีเสื้อแสนสวย
- ทำไมใบบัวจึงไม่เปียกน้ำ
- จากบัววิศตอเรียสู่สถาปัตยกรรม จากฟองสบู่สู่อาคารสมัยใหม่
- จากรังผึ้งสู่บ้านคน
- เปลือกไข่ แรงบันดาลใจสู่นวัตกรรม
- สนุกกับพลังงานและแรง
- มนุษย์สร้างพลังงาน
- การเดินทางของเสียง
- ลม การส่งจดหมาย
- เปลี่ยนหนักให้เป็นเบา
- เสริมสร้างทักษะด้วยการทดลองแสนสนุก

(3.1) เป้าหมาย เสริมสร้าง นิสัยการ ทดสอบ และ ค้นหา คำตอบ ซึ่งเป็นหัวใจของนักสร้างสรรค์

(3.2) รายละเอียดการจัดกิจกรรม

กิจกรรมแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 ชุดนิทรรศการ กลุ่มที่ 2 การทดลองแสนสนุก ใช้เวลากลุ่มละ 30 นาที เมื่อจบกิจกรรม เจ้าหน้าที่จะให้เด็ก ๆ สรุปความรู้ที่ได้จากการทำ กิจกรรม



ภาพที่ 2.4 แสดงส่วนของ วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์ (Creative Science)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.5 แสดงส่วนของ วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์ (Creative Science)



ภาพที่ 2.6 แสดงส่วนของ วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์ (Creative Science)

(4) Dino Detective นักสืบไดโนเสาร์ (ชั้น 1)

ชุดหาจินตนาการใต้พื้นดินล้านปี สาระความรู้ Earth and Environment /Art/Math/Self esteem กระตุ้นหัวใจการผจญภัย ด้วยการย้อนอดีตพาเด็ก ๆ กลับไปสู่โลกดึกดำบรรพ์ เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้ค้นคว้าหาความรู้ สร้างจินตนาการ และเชื่อมโยงความคิดอย่างเป็นระบบ

(4.1) เป้าหมาย กระตุ้นให้ค้นคว้าหาความรู้และคิดอย่างเป็นระบบ

(4.2) รายละเอียดการจัดกิจกรรม

เจ้าหน้าที่เกริ่นนำความรู้เรื่องโลกดึกดำบรรพ์ จากนั้นเจ้าหน้าที่จะพาเด็ก ๆ เพลิดเพลินไปกับนิทรรศการต่าง ๆ ได้แก่ นิทรรศการไดโนเสาร์คืออะไร สืบรอยไดโนเสาร์ การขุดค้นหาไดโนเสาร์ไทย และเข้าสู่โซนนิทรรศการไดโนเสาร์หายไปไหน และจุดเด่น ยอดนิยมของเด็กที่ทุกคนมาแล้วต้องเข้ามาชม เริ่มจากทางเข้า ทำเป็นรูปปากไดโนเสาร์ ที่มีฟันแหลม ให้ความรู้สึกเหมือนเดินเข้าไปสำรวจในท้องของ ไดโนเสาร์ ด้านขวาจะมีรูปปั้น ไข่ไดโนเสาร์ และตัวน้อยฟักออกมาจากไข่ ทำให้เด็กได้เห็นเหมือนของจริง ภาพฟอสซิล ตามกำแพงและพิเศษมาก การทดสอบอาหารของไดโนเสาร์ ว่าชนิดใด กินเนื้อ หรือ กินพืชและลานกิจกรรม การค้นหา กระดุกไดโนเสาร์ที่ฝังอยู่ในทราย น่องน่องที่ลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

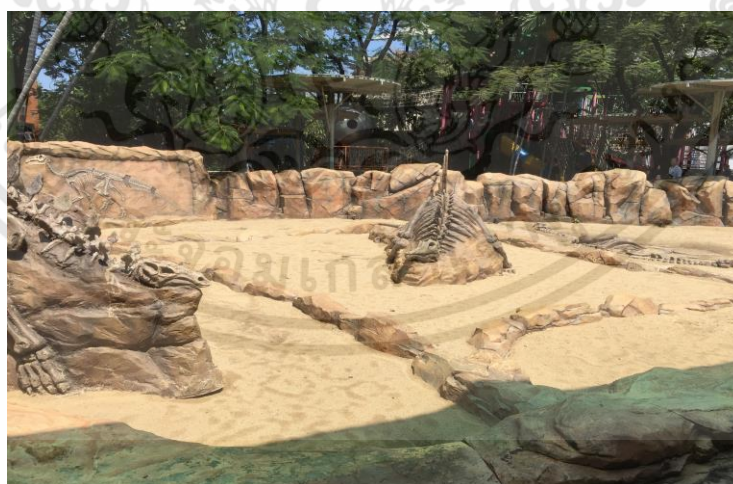
ทะเบียนเพื่อค้นหา จะได้รับอุปกรณ์การค้นหา เช่น แปรงปัด ที่ตักทราย หลังจากเปลี่ยนรองเท้าบูทที่ทางเจ้าหน้าที่ เตรียมมาให้ ก็พร้อมสืบหากระดูกไดโนเสาร์ได้เลย



ภาพที่ 2.7 แสดงส่วนของ นักสืบไดโนเสาร์ (Dino Detective)



ภาพที่ 2.8 แสดงส่วนของ นักสืบไดโนเสาร์ (Dino Detective)



ภาพที่ 2.9 แสดงส่วนของ นักสืบไดโนเสาร์ (Dino Detective)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(5) Our Friends โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน (ชั้น 2)

การเรียนรู้ความแตกต่างหลากหลายจะช่วยสร้างทัศนคติเชิงบวกที่เห็นและเข้าใจความแตกต่าง พร้อมกันนี้ยังได้เปิดโลกทัศน์ กระตุ้นการคิดนอกกรอบเดิม ๆ และเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ หรือ ที่เรียกว่า “แฟรงความคิด” (Medici Effect) ให้สาระความรู้ Human and Society/Self / Language

(5.1) เป้าหมาย เปิดโลกทัศน์และนำความรู้ที่หลากหลายไปสู่ แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

(5.2) รายละเอียดการจัดกิจกรรม

แสดงถึงความแตกต่างหลากหลาย อันเป็นพื้นฐานของการสร้างทัศนคติที่เปิดกว้างในการรู้จักและเข้าใจโลก และคิดออกนอกกรอบเดิม เด็กเด็กจะได้เข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ ทีวีทัศน์ เข้าสู่นิทรรศการเพื่อนบ้านของเรา เพื่อนของเราทั่วโลก

แสดงการแต่งกายของผู้คนในประเทศต่าง ๆ เพื่อให้น้องน้องได้เรียนรู้ ความแตกต่างในแต่ละภูมิภาค ทั้งในเรื่องของภาษา การแต่งกาย รูปร่างลักษณะ แต่เราก็สามารถอยู่ร่วมกันได้ เป็นเพื่อนกันได้ ไม่ว่าจะต่างถิ่น หรือ เหมือนกัน

น้องน้องจะได้ใช้กล้องถ่ายภาพหน้าตัวเอง ในชุดประจำชาติของชาติต่าง ๆ และนำภาพหน้าของตัวเองแสดงบนจอภาพขนาดใหญ่ สร้างความคุ้นเคยในรูปแบบที่แตกต่าง และสร้างความคุ้นเคยไปพร้อมๆกัน เมื่อมีผู้เข้าเล่นมากกว่าต้องต่อคิวและสามารถเล่นได้ในเวลาจำกัดจำนวนเครื่องคอมพิวเตอร์ ขณะนี้ 6 เครื่อง



ภาพที่ 2.10 แสดงส่วนของ โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน (Our Friends)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.11 แสดงส่วนของ โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน (Our Friends)



ภาพที่ 2.12 แสดงส่วนของ โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน (Our Friends)

(6) Incredible Me อัศจรรย์ตัวฉันเอง (ชั้น 2)

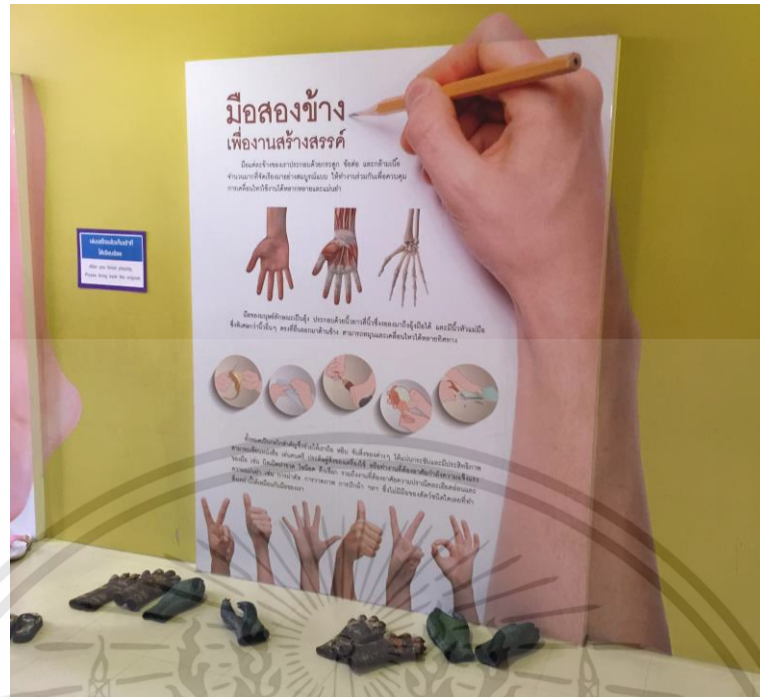
ความมั่นใจในตัวเองหรือความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง Self Esteem เป็นปัจจัยที่สำคัญในการสร้างความมั่นคงทางอารมณ์ การปรับตัวในสังคมเสริมสร้างการเรียนรู้และเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเองในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ให้สาระความรู้ Earth and Environment /Self/Human and Society

(6.1) เป้าหมาย สร้างสรรค์ ความรู้สึกเชิงบวกต่อตนเอง และตระหนักถึงความมหัศจรรย์ของมนุษย์ที่สามารถทำสิ่งต่าง ๆ ได้หากมุ่งมั่นฝึกฝน

(6.2) รายละเอียดการจัดกิจกรรม

เจ้าหน้าที่แนะนำโซนกิจกรรม อันประกอบด้วย อวัยวะมหัศจรรย์ แขนและขา มือ และดวงตา สมอมหัศจรรย์ ศักยภาพสมอง รู้จักสมองส่วนต่าง ๆ การบำรุงสมอง มนุษย์มหัศจรรย์ ความสามารถอันหลากหลายที่เราสามารถทำได้ จากนั้นแบ่งเด็กเป็น 3 กลุ่ม เข้าสู่เกมตอบคำถาม แล้วให้เด็กเข้าไป เรียนรู้เพื่อหาคำตอบ และเมื่อเข้าสู่นิทรรศการชุด มนุษย์มหัศจรรย์ ให้เด็ก ๆ ลองจินตนาการว่าอยากมีความสามารถพิเศษอะไร และทำอย่างไร จึงจะสามารถทำให้เป็นจริงได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.13 แสดงส่วนของ อัจฉริยะตัวฉันเอง (Incredible Me)



ภาพที่ 2.14 แสดงส่วนของ อัจฉริยะตัวฉันเอง (Incredible Me)

(7) Amazing Vision มุมมองพิศวง (ชั้น 2)

การเปิดมิติที่หลากหลายในการมองจะช่วยให้เด็ก เห็นสิ่งเดิม ๆ แตกต่างไปจากทุกวัน กระตุ้นให้เกิดความสงสัยในสิ่งที่ตาเห็น และเดินหน้าค้นคว้าหาคำตอบให้สาระความรู้ Earth and Environment/Self/Art

(7.1) เป้าหมาย กระตุ้นให้เกิดมุมมองใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากเดิม รู้จักสังเกตและคิดค้นหาคำตอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(7.2) รายละเอียดการจัดกิจกรรม

เจ้าหน้าที่แนะนำโซนกิจกรรม ประกอบด้วย 1 ภาพลวงตาและการมองมุมกลับ ห้องกระจกมหัศจรรย์ ประกอบด้วยกระจกมหัศจรรย์ที่แสดงให้เห็นภาพสะท้อนจากกระจกเงาที่มีลักษณะแตกต่างกันและมุมมองที่ต่างกัน และประติมากรรมมองต่างมุม ที่จะเห็นรูปทรงที่แตกต่างกัน เมื่อมองมาจากมุมต่าง ๆ จากนั้นเจ้าหน้าที่จะให้เด็ก ๆ เรียนรู้อย่างอิสระสุดท้าย เด็ก ๆ จะได้แสดงความคิดเห็นของตนเอง



ภาพที่ 2.15 แสดงส่วนของ มุมมองพิศวง (Amazing Vision)



ภาพที่ 2.16 แสดงส่วนของ มุมมองพิศวง (Amazing Vision)

(8) Inventor's Club สโมสรนักประดิษฐ์ (ชั้น 2)

สโมสรนักประดิษฐ์ Inventor's Club ฝึกฝนทักษะ เชื่อมโยงความรู้ สุน่วัตกรรม ให้สาระความรู้ Math/Self/Art เป็นเวทีที่ช่วยกระตุ้นให้เด็ก ๆ ฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์ไปพร้อม ๆ กับการได้เรียนรู้ความเป็นมาของสิ่งประดิษฐ์ และร่วมสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ กระตุ้นความเชื่อว่า มนุษย์ประดิษฐ์ได้ทุกอย่าง และเราก็ทำได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(8.1) เป้าหมาย ฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์ ต่อยอดความรู้ จากสิ่งประดิษฐ์เก่า และสร้างแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมแห่งอนาคต

(8.2) รายละเอียดการจัดกิจกรรม

เจ้าหน้าที่แนะนำไฮนิกิจกรรม นำชมนิทรรศการชุดมนุษย์กับสิ่งประดิษฐ์ประกอบด้วย วิวัฒนาการสิ่งประดิษฐ์และสิ่งประดิษฐ์รักโลก จากนั้นจะให้เด็กช่วยกันตอบคำถามและคิดว่าหากต้องการสร้างสิ่งประดิษฐ์เหล่านี้จะอย่างไร จากนั้นพาเด็ก ๆ ไปที่มุมสิ่งประดิษฐ์ของฉัน เพื่อให้สร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ด้วยตัวเอง ห้องที่รวบรวมอุปกรณ์ และวัสดุ สำหรับงานสร้างสรรค์ แบบง่าย ๆ ที่เด็กสามารถทำได้เอง และมีประโยชน์สำหรับการเล่น และการเรียนรู้ ที่ต่างต่างมากมาย เช่น การทำ กล้องส่องเรือดำนํ้า กล้องโคโลโดสโคป (แบบที่เอากระจกสามชิ้นมาประกบกัน แล้วเกิดเป็นรูปร่างแปลก ๆ มากมาย) งานประดิษฐ์ จะเปลี่ยนไปตามแต่ละช่วงเวลา ขึ้นอยู่กับความพร้อมของ อุปกรณ์ และเจ้าหน้าที่

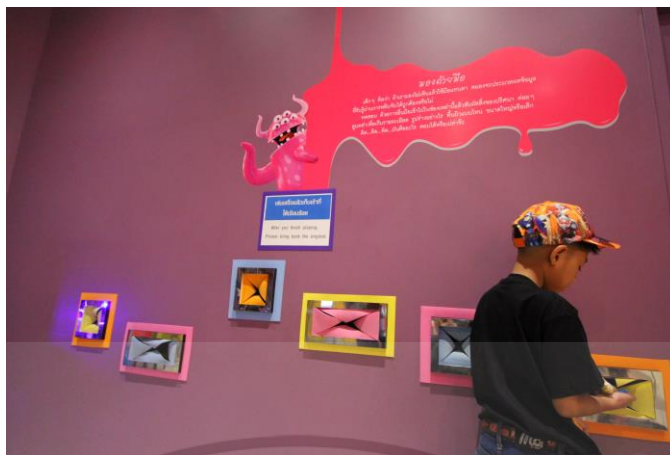


ภาพที่ 2.17 แสดงส่วนของ สโมสรนักประดิษฐ์ (Inventor's Club)



ภาพที่ 2.18 แสดงส่วนของ สโมสรนักประดิษฐ์ (Inventor's Club)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.19 แสดงส่วนของ สโมสรนักประดิษฐ์ (Inventor's Club)

(9) kid's Playhouse ละครโรงเล็ก (ชั้น 3)

ละครโรงเล็ก Kid's Playhouse สร้างสรรค์จินตนาการ ผ่านบทบาทสมมติ สาระความรู้ self/Art/Music/Physical/Development/Language การเล่นบทบาทสมมติเป็นการกระตุ้นให้เด็ก ๆ ใช้จินตนาการ สมมติตัวเองเป็นตัวละคร สร้างสรรค์ท่าทาง คำพูด และการแสดงออก นอกจากนี้ การเล่นบทบาทสมมติยังเสริมสร้างทักษะการเข้าสังคมให้แก่เด็ก ๆ ผ่านการละเล่นเป็นกลุ่ม แบ่งบทบาท การแสดง และร่วมสร้างสรรค์ผลงานการแสดงได้อย่างไร้ข้อจำกัด

(9.1) เป้าหมาย กระตุ้นให้เกิดความกล้าแสดงออก ความคิดจินตนาการเกิดความมุ่งมั่น พากเพียร และมีความคิดเชื่อมโยงต่อยอด

(9.2) รายละเอียดกิจกรรม

เจ้าหน้าที่อธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการแสดง ทั้งงานหน้าฉากและหลังฉาก จากนั้นให้เด็ก ๆ รวมกลุ่มและแบ่งบทบาท หน้าที่ และความรับผิดชอบ โดยให้เด็ก ๆ เป็นคนคิดรูปแบบการแสดง และเปิดการแสดงโดยผู้ชม ที่เป็นเพื่อนเพื่อน และ ผู้ปกครอง



ภาพที่ 2.20 แสดงส่วนของ ละครโรงเล็ก (kid's Playhouse)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(10) Build Our City สร้างเมืองของเรา (ชั้น 3)

สร้างเมืองของเรา build Our City เมืองน่าอยู่ด้วยมือจ้าว สาระความรู้ Human and Society/Math/Self เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้สร้างเมืองน่าอยู่ ที่มีสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการดำรงชีวิต มีสาธารณูปโภคและโครงสร้างพื้นฐานที่ครอบคลุมและทั่วถึงและมีจำนวนประชากรที่เหมาะสมกับพื้นที่ การสร้างเมืองจำลองจะฝึกให้เด็ก ๆ นำความรู้หลากหลายสาขามาเชื่อมโยงความรู้อย่างเป็นระบบ มีการวางแผน ลงมือทำ และแก้ปัญหา

(10.1) เป้าหมาย ส่งเสริมการคิดอย่างเป็นระบบ เกิดการเชื่อมโยงความรู้ รู้จักการวางแผน และฝึกฝนการแก้ไขปัญหา

(10.2) รายละเอียดการจัดกิจกรรม

เจ้าหน้าที่จะอธิบายองค์ประกอบที่ดีของเมือง และแนะนำอุปกรณ์ต่าง ๆ จากนั้นจะแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 10 คน ช่วยกันสร้างเมืองให้น่าอยู่ร่วมกัน เมื่อช่วยกันสร้างเมืองเสร็จแล้ว จะให้เด็ก ๆ ช่วยกันสรุปสิ่งที่เรียนรู้จากการทำกิจกรรม และเก็บสิ่งของไว้ที่เดิม



ภาพที่ 2.21 แสดงส่วนของ สร้างเมืองของเรา (Build Our City)



ภาพที่ 2.22 แสดงส่วนของ สร้างเมืองของเรา (Build Our City)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(11) Wonder Building สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์ (ชั้น 3)

สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์ Wonder Building สร้างความฝันให้เป็นจริง สาระความรู้ Human and Society/Math/Self/Human and Society/Physical Development/Earth แบบฝึกหัดความคิดสร้างสรรค์ โดยเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้รังสรรค์สิ่งก่อสร้างตามจินตนาการให้กลายเป็นจริง โดยใช้เหตุผลทางคณิตศาสตร์และตรรกศาสตร์

(11.1) เป้าหมาย ฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์ สร้างแรงบันดาลใจในงานสถาปัตยกรรม และวิศวกรรม

(11.2) รายละเอียดการจัดกิจกรรม

เจ้าหน้าที่จะอธิบายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการก่อสร้าง จากนั้นปล่อยให้เด็กได้ก่อสร้างสิ่งก่อสร้างตามจินตนาการของตนเอง



ภาพที่ 2.23 แสดงส่วนของ สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์ (Wonder Building)



ภาพที่ 2.24 แสดงส่วนของ สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์ (Wonder Building)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.4.2 อาคารสายรุ้ง

เปิดพื้นที่สร้างสรรค์นิทรรศการความรู้สำหรับเด็กและผู้ปกครองในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและปลอดภัย เสริมสร้างพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยต่าง ๆ ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ต้องพัฒนาสมอง ทักษะ และกล้ามเนื้อ ประกอบด้วย

(1) Big Backyard สวนหลังบ้าน (ชั้น 1)

จำลองสิ่งมีชีวิตนานาชนิดทั้งผีเสื้อ นก กบ ต้นไม้ ไม้ให้ เจ้าตัวเล็กได้ใช้ประสาทสัมผัสในการสำรวจ ตรวจสอบ ใช้นิ้วมือ เปิด ปิด ใช้นิ้วหยิบจับ ใช้ตาเพ่งมือสังเกตสิ่งที่เคลื่อนไหว ใช้หูฟังเสียงนก ร้อง นำไหล ฝนตก ทั้งเบาและหนัก ใช้การเคลื่อนไหวบนพื้นผิวและรูปทรงที่หลากหลาย กระตุ้นพัฒนาการของประสาทสัมผัสเพราะเป็นประตูของการเก็บข้อมูล



ภาพที่ 2.25 แสดงส่วนของ สวนหลังบ้าน (Big Backyard)



ภาพที่ 2.26 แสดงส่วนของ สวนหลังบ้าน (Big Backyard)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

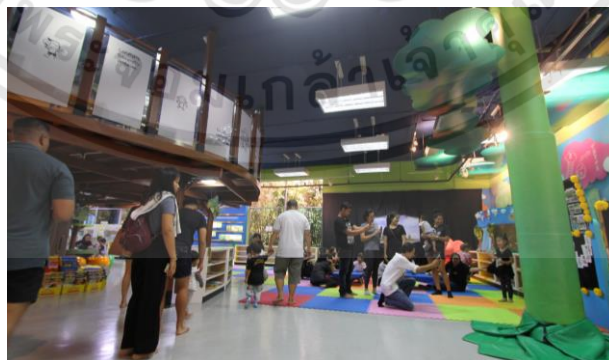


ภาพที่ 2.27 แสดงส่วนของ สวนหลังบ้าน (Big Backyard)



ภาพที่ 2.28 แสดงส่วนของ สวนหลังบ้าน (Big Backyard)

(2) Creative Library ห้องสมุดสร้างสรรค์ (ชั้น 2) คลังความรู้ที่เป็นพื้นฐานในการต่อยอดสิ่งใหม่ ๆ



ภาพที่ 2.29 แสดงส่วนของ ห้องสมุดสร้างสรรค์ (Creative Library)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.30 แสดงส่วนของ ห้องสมุดสร้างสรรค์ (Creative Library)



ภาพที่ 2.31 แสดงส่วนของ ห้องสมุดสร้างสรรค์ (Creative Library)



ภาพที่ 2.32 แสดงส่วนของ ห้องสมุดสร้างสรรค์ (Creative Library)

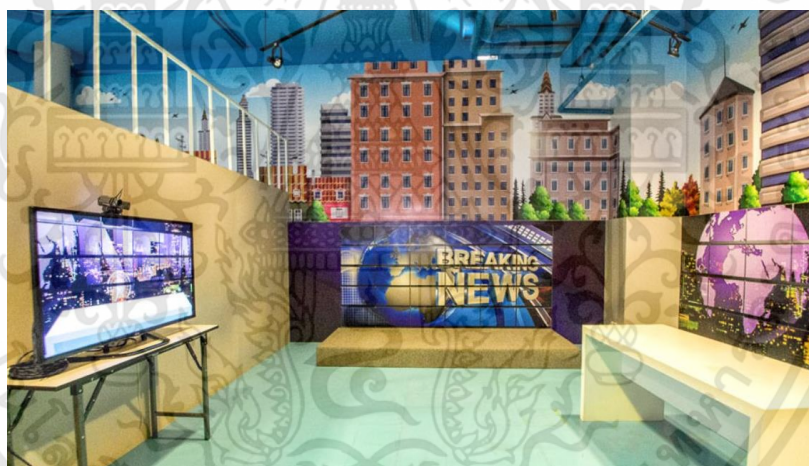
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

(3) Rainbow Town เมืองสายรุ้ง (ชั้น 2)

เติมความฝัน สร้างสรรค์ความสุขและความตื่นเต้น ผ่านบทบาทสมมุติในอาชีพต่าง ๆ ภายในเมืองจำลอง



ภาพที่ 2.33 แสดงส่วนของ เมืองสายรุ้ง (Rainbow Town)



ภาพที่ 2.34 แสดงส่วนของ เมืองสายรุ้ง (Rainbow Town)

2.1.4.3 นิทรรศการภายนอก

เปิดพื้นที่ การเรียนรู้กลางแจ้ง เพิ่มความมั่นใจ และเสริมสร้างความแข็งแรงของร่างกายของเด็กในแต่ละช่วงวัย ประกอบไปด้วย

(1) Water Play สวนน้ำ

สนุกสนานและเรียนรู้ผ่านการเล่นกับ “น้ำ” ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งภายในสวนน้ำมีลานน้ำพุทางไหลเวียน และชุดความรู้พลังน้ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.35 แสดงส่วนของ สวนน้ำ (water Play)



ภาพที่ 2.36 แสดงส่วนของ สวนน้ำ (water Play)

(2) Nature Playground เครื่องเล่นป็นป่า
สร้างเสริมความมั่นใจ ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ในบรรยากาศธรรมชาติ ด้วยเครื่องเล่นสนาม
สำหรับ ปีน โหน มุด ลอด แกว่ง โยกตัว และทรงตัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.37 แสดงส่วนของ เครื่องเล่นปีนป่าย (Nature Playground)



ภาพที่ 2.38 แสดงส่วนของ เครื่องเล่นปีนป่าย (Nature Playground)

(3) Jungle Adventure ผจญภัยในป่า
 กระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้ฝึกสมรรถนะทางร่างกาย ด้วยเครื่องเล่นมาตรฐานในบรรยากาศป่า
 ด้วยอุโมงค์สำหรับลอด สะพานเชือกฝึกทรงตัว ทางลาดฝึกการปีนป่าย บ้านต้นไม้ บันไดลิง สไลเดอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.39 แสดงส่วนของ ผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)



ภาพที่ 2.40 แสดงส่วนของ ผจญภัยในป่า (Jungle Adventure)

2.2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

2.2.1 ความหมาย “ของที่ระลึก”

ความหมายของ “ของที่ระลึก” ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2542 ได้ให้คำจำกัดความโดยแยกความหมายของคำว่า “ของ” ซึ่งหมายถึงสิ่งต่าง ๆ (ใช้สำหรับนำหน้านามที่เป็นผู้ครอบครอง) ส่วนคำจำกัดความหมายของคำว่า “ที่ระลึก” หมายถึง คิดถึง นึกถึง เรื่องราวในอดีตได้ เช่นระลึกถึงความหลังเป็นต้น ดังนั้นคำว่าของที่ระลึก อาจหมายถึง สิ่งที่ทำให้เกิดความนึกถึง และคิดถึง (ประเสริฐ ศิลรัตน์. 2531 : 2)

ของที่ระลึกอาจมีชื่อเรียกที่ต่างกันไปตามโอกาสนั้น ๆ เช่น ถ้ามอบให้เนื่องในวันเกิด วันแต่งงาน วันปีใหม่ เรียกว่า “ของขวัญ” ถ้ามอบให้ผู้ที่รักและนับถือ เรียกว่า “ของกำนัล” หรือ “ของแถมพก” เหล่านี้เป็นต้น แม้จะเรียกชื่อว่าจะอย่างไรก็ตาม มีวัตถุประสงค์ในการให้ที่แตกต่างกัน แต่ในความหมายที่แท้จริง ก็คือการกระตุ้นเตือนให้เกิดความทรงจำ ซึ่งอยู่ในขอบข่าย “ของที่ระลึก” นั้นเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.2 ประเภทของสินค้าที่ระลึก

การจัดแบ่งประเภทของที่ระลึก อาจจำแนกตามวัตถุประสงค์แห่งการนำไปใช้ ได้ดังนี้

(1) ของที่ระลึกประเภทบริโภค คือ ของที่ระลึกที่อยู่ในรูปลักษณะของ “อาหาร” ซึ่งสิ่งของประเภทนี้ มีการแบ่งปันกันมาตั้งแต่อดีต เนื่องจากไม่สามารถเก็บไว้ได้นาน และบริโภคในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ จึงไม่ค่อยยอมรับว่าเป็นของที่ระลึก ต่อมาภายหลัง สินค้าประเภทของกินได้พัฒนารูปแบบคุณภาพ การเก็บรักษา และบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะสม สวยงาม น่าสนใจ จนสินค้าที่ระลึกประเภทนี้ ได้รับความนิยม และความสนใจจากผู้ซื้อจำนวนมาก

(2) ของที่ระลึกประเภทของใช้ เครื่องมือเครื่องใช้ เป็นปัจจัยสำคัญ ในการดำรงชีวิตมาตั้งแต่อดีตกาล และมีการให้ปันหรือซื้อขายแลกเปลี่ยนแก่กัน เพื่อการนำไปใช้ แต่เครื่องมือเครื่องใช้บางชนิดได้ถูกประดิษฐ์ขึ้น อย่างพิเศษต่างจากรูปแบบที่ใช้กันอยู่ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งลวดลาย การใช้วัสดุอันทรงคุณค่า จึงมักถูกนำไปใช้เป็นของที่ระลึกมากกว่าการนำไปใช้ประโยชน์

(3) ของที่ระลึกประเภทของตกแต่ง เป็นของที่ระลึกที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนอง ต่อจิตใจเป็นส่วนใหญ่ เช่นการตกแต่งร่างกาย ได้แก่ เครื่องประดับต่าง ๆ หรือสำหรับการตกแต่งอาคาร สถานที่ หรือใช้ในพิธีการต่าง ๆ ดังนั้นสินค้าประเภทนี้ จึงต้องมีการออกแบบที่ดี มีสี และรูปทรง ส่วนประกอบต่าง ๆ ประณีต สวยงาม เพื่อดึงดูดและล่อใจผู้ซื้อ

(4) ของที่ระลึกประเภทวัตถุทางศิลปะ ของที่ระลึกประเภทนี้ส่วนใหญ่สร้างสรรค์ขึ้น โดยศิลปินออกแบบ และสร้างขึ้นโดยคนเดียว อาจด้วยวิธีการใด ๆ จนสำเร็จเป็นงานศิลปะ ศิลปวัตถุเหล่านี้ แต่เดิมเป็นการถ่ายทอดสร้างสรรค์ของศิลปินเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึก อันเป็นความงาม และพึงพอใจมากกว่าจะมุ่งสร้างเพื่อประโยชน์ในการซื้อขายแลกเปลี่ยน ภายหลังเมื่อภาวะเศรษฐกิจ และสังคมเปลี่ยนแปลงไป ความจำเป็นในเรื่องปัจจัยอื่น ๆ ที่สำคัญการครองชีพ ทำให้ศิลปินเริ่มหันมาผลิตสร้างผลงานเพื่อซื้อขายกันมากขึ้น และผลงานประเภทศิลปวัตถุเหล่านี้ส่วนใหญ่มักจะนำไปใช้ประโยชน์ในการตกแต่งมากกว่าประโยชน์อย่างอื่น

แต่ปัจจุบันความนิยมของผู้คนมีการเปลี่ยนแปลง คามชื่นชอบการใช้ผลิตภัณฑ์ที่โดดเด่น ไม่เหมือนใคร มีความสวยงามเป็นพิเศษ ใช้วัสดุที่ทรงคุณค่า เพื่อความพึงพอใจส่วนตัว กลายเป็นการเสริมสร้างความพิเศษให้ตนเอง ดังนั้นสินค้าที่ระลึกมีความสวยงามเป็นพิเศษสำหรับใช้งานเพียงตกแต่งจึงไม่เพียงพออีกต่อไป ต้องมีการใช้ประโยชน์ได้จริง และเหมาะสมกับพฤติกรรมผู้บริโภคในปัจจุบัน

2.2.3 แนวทางการออกแบบของที่ระลึก

ในการออกแบบของที่ระลึก ของขวัญ ของกำนัล ของใช้เฉพาะทางนั้น ปัจจุบัน นักออกแบบได้อาศัยการตั้งแนวคิด วิธีคิด หรือจะเรียกว่า เป็นหลักคิด แนวคิด (Main Idea or Main Concept) เพื่อเป็นหลักยึด หรือเป็นแนวทางการแตกแขนงทางแนวความคิดออกไปหลากหลายทิศทาง โดยนำแนวคิดหลักไปสู่การสร้างผลงานออกมามีเอกลักษณ์เฉพาะ (Corporate Objects) หรือจะเรียกง่าย ๆ ว่าเป็นชุด (Set) วิธีคิดง่าย ๆ ของการทำงานตามแนวทางนี้คือ การคิดหาหลักหรือสัญลักษณ์แทนความคิดของเรา ซึ่งอาจเริ่มต้นหาความสำคัญ (Keyword) เช่น “เด็กไทย” เป็นตัวตั้งหน้าของนักออกแบบก็คือ การสร้างภาพจากคำว่า “เด็กไทย” ให้ออกมาเป็นภาพแสดงแทนความเข้าใจแทนตัวหนังสือที่เป็นคำอ่านนี้ การวาดภาพแสดงแทนความคิดนี้เราเรียกว่า ผลงานการออกแบบ แต่ลักษณะที่ปรากฏออกมานั้นจะมีคุณลักษณะเช่นไร ก็ต้องกำหนดความคิด และวาดแสดงรายละเอียดออกมาให้ได้ เช่น เป็นเด็กไทยนุ่งผ้าโจงกระเบนสีแดง ไว้ผมจุกมีปิ่นปักผมไม้ไผ่สีสุก อายุราว 4-6 ขวบ รูปลักษณะเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อวบน้ำสมบูรณ์ กำลังยืนกางขา อยู่ในท่าพับเพียบ กำลังวิ่ง กำลังชุกเข่า ฯลฯ การกำหนดความคิดดังกล่าวจะทำให้เราได้แนวทางการผลิตชิ้นงาน หรือได้เอกลักษณ์ทางความคิดออกมา เพื่อใช้เป็นแนวการเขียนเอกสาร (Document) อื่น ๆ ที่จะเกี่ยวข้องตามมานับตั้งแต่การตั้งชื่อ ความคิด (Name Your Idea) เพื่อนำไปสู่การสื่อสาร การผลิตเป็นผลงานอื่น ๆ ตามมาอีกมากมาย ซึ่งหากไม่กำหนดแนวความคิดหลัก หรือไม่มีหลักยึดแล้วอาจจะหลงทาง ซึ่งเมื่อสร้างงานออกมาแล้ว ตัวผลงานจะสะท้อนความคิดที่เป็นเอกลักษณ์ หรือระดับสติปัญญาของนักออกแบบนั่นเอง (ประชิด ทิณบุตร. 2550 : 13-14)

การศึกษาการออกแบบที่ดี จึงจำเป็นต้องศึกษาหาความรู้ ความเข้าใจในงานออกแบบแต่ละอย่าง โดยเฉพาะก่อน เพื่อให้การออกแบบสอดคล้องกับความเป็นจริง หรืออาจใกล้เคียงกับความเป็นจริงไม่มากนักน้อย ไม่ใช่เป็นการออกแบบที่เลื่อนลอยอยู่เหนือความเป็นจริง หรือไม่สามารถนำไปปฏิบัติจริงได้ ถ้าเป็นเช่นนั้นการออกแบบก็จะมีค่านัยน้อยลง นอกเหนือจากการศึกษาแนวคิด (Concept) รูปทรง (Form) วัสดุ (Material) และกระบวนการผลิต (Production) งานออกแบบบางอย่างอาจเกี่ยวข้องกับจิตวิทยา เพื่อการเรียกร้อง หรือสร้างทัศนคติ เช่นการออกแบบโฆษณาจะต้องใช้หลักทางจิตวิทยาในทางชี้ชวน หรือการออกแบบเพื่อทางทัศนศิลป์ที่ต้องสร้างความรู้สึการศึกษาเฉพาะด้านจึงจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดทางจิตวิทยานั้นด้วยเช่นกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2526 : 53) การออกแบบของที่ระลึก เป็นงานศิลปะในแบบประยุกต์ศิลป์ เนื่องเพราะเป็นการผสมผสานโดยการสร้างสรรค์รูปแบบให้เกิดประโยชน์ทั้งด้านความงาม และประโยชน์ใช้สอยโดยคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภค

2.2.4 ลักษณะสำคัญของสินค้าที่ระลึก

การที่จะเลือกสินค้าใดนั้น จะต้องเป็นที่ถูกใจ และมีความน่าสนใจ ชวนให้อยากซื้อสินค้าของที่ระลึกที่สนใจควรมีลักษณะ ดังนี้ (พันธุ์ทิพย์ รามสูตร. 2540 : 29) จำนวน 7 ด้าน ดังนี้

- (1) ต้องมีกระบวนการค้นคว้าทางสังคม (Social Investigation)
- (2) มีการให้การศึกษา (Education)
- (3) ด้านการกระทำหรือการปฏิบัติการ (Action)
- (4) ด้านคงเอกลักษณ์เฉพาะ
- (5) ด้านความสวยงาม
- (6) ด้านประโยชน์ใช้สอย
- (7) ด้านคุณภาพและราคา

2.2.5 ปัจจัยสำคัญเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก

ปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ สามารถจัดแบ่งตามคุณลักษณะ ดังนี้

2.2.5.1 รูปทรง (Form)

รูปทรงเป็นปัจจัยที่สำคัญมากในการออกแบบ ซึ่งการออกแบบจะเริ่มต้นด้วยการออกแบบรูปทรง แล้วจึงตามมาด้วยส่วนประกอบอื่น ๆ (ชะลูด นิมสมอ. 2531 : 14-15) ได้ความหมายรูปร่าง ว่าเป็นส่วนที่เป็นรูปธรรมของงานศิลปะ รูปทรงเป็นตัวการสำคัญที่สื่อความหมายจากศิลปินไปสู่ผู้ดู และด้วยรูปทรงเพียงส่วนเดียวก็สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ โดยไม่ต้องอาศัยเรื่องหรือเนื้อเรื่องใด ๆ รูปทรงจึงมีความสำคัญที่สุด แหล่งสำคัญของการออกแบบรูปทรง คือธรรมชาติมนุษย์ได้นำเอาธรรมชาติมาใช้เป็นแรงบันดาลใจ ต้นแบบในการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการออกแบบรูปทรง องค์ประกอบในการออกแบบรูปทรงได้แก่ เส้น สี พื้นผิว เป็นต้น มาจัดรวมกันเข้าเพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรงโดยใช้หลักการออกแบบ โดยเลือกใช้ระดับความ สัมพันธ์ การสร้างองค์ประกอบ ซึ่งจำแนกได้ 3 ระดับ ดังนี้

1. ระดับความเหมือน (Identical) โดยใช้หลักการออกแบบชนิดทำซ้ำ (Repetition) หรือ ความสมดุล (Balance)
2. ระดับความคล้ายคลึง (Similar) โดยใช้หลักการออกแบบความกลมกลืน (Harmony) หรือการทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปทีละขั้น (Gradation)
3. ระดับความแตกต่างอย่างสิ้นเชิง (Total different) โดยการสร้างหลักความขัดแย้ง (Contrast-Discord) นักออกแบบจะเป็นผู้พิจารณาเลือกใช้ ความสัมพันธ์ในแต่ละระดับให้เหมาะสม กับลักษณะงาน (นวนลน้อย บุญวงษ์. 2542 : 43)

รูปทรงจำแนกได้ 3 ประเภทดังนี้

1. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric form) เป็นรูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นตามกฎเกณฑ์ทาง คณิตศาสตร์ มีลักษณะตายตัว ง่ายต่อการจดจำ ได้แก่ รูปทรงกลม ทรงเหลี่ยม เป็นต้น ซึ่งจะปรากฏ ให้เห็นสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่นอาคาร เครื่องเรือน เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ
2. รูปทรงธรรมชาติ (Natural form) เป็นรูปทรงเลียนแบบสิ่งที่เกิดจากธรรมชาติอัน ได้แก่ สิ่งมีชีวิต และสิ่งไม่มีชีวิตรูปทรงเหล่านี้จะให้ความรู้สึกของความเป็นจริง เช่น การนำเอาเส้นที่โค้งอ่อน ซ้อยเกี่ยวพันกับต้นไม้ แมลง นก มาออกแบบลวดลายประดับหรือตกแต่ง เป็นต้น
3. รูปทรงอิสระ (Free form) เป็นรูปทรงที่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอน แง เกิดจากรูปทรงธรรมชาติมากระทำการบิดเบือน หรือเปลี่ยนแปลงในลักษณะการเลื่อนไหล ให้ความ ความเคลื่อนไหว รูปทรงนี้มีลักษณะกลมกลืนกับรูปทรงธรรมชาติ แต่มีลักษณะขัดแย้งกับรูปทรงเรขาคณิต

2.2.5.2 วัสดุ

1. โลหะ (Metals) วัสดุประเภทโลหะ คือวัสดุที่ได้จากการถลุงสินแร่ต่าง ๆ อัน ได้แก่ เหล็ก ทองแดง อลูมิเนียม นิกเกิล ดีบุก สังกะสี ทองคำ ตะกั่ว เป็นต้น โลหะเมื่อถลุงได้จากสินแร่ใน ตอนแรกนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นโลหะเนื้อค่อนข้างบริสุทธิ์ โลหะเหล่านี้มักจะมีเนื้อสีอ่อนไม่แข็งแรงเพียงพอที่จะนำมาใช้ในงานอุตสาหกรรมโดยตรง ส่วนมากจะนำไปปรับปรุงคุณสมบัติก่อนการใช้งาน แบ่ง ได้เป็น 2 ประเภท คือ วัสดุโลหะประเภทเหล็ก (Ferrous Metals) และวัสดุโลหะประเภทที่ไม่ใช่เหล็ก (Non-Ferrous Metals)

2. ไม้ (Wood) ไม้โดยสภาพแล้ว ไม่เหมาะที่จะนำมาใช้ในการก่อสร้างโดยตรงเนื่องจากอาจจะมีการแตกหักในโครงสร้าง จึงต้องนำไปแปรรูปเป็นอย่างอื่นก่อน เช่น ไม้อัด. Chipboard. Engineered wood. Hardboard. Medium-Density fibreboard (MDF). Oriented strand board (OSB) เป็นต้น ตามหลักเกณฑ์การแบ่งไม้เนื้ออ่อนกับไม้เนื้อแข็งตามมาตรฐานของกรมป่าไม้ ไม้การค้า แบ่งออกเป็นสองชนิด คือ ไม้เนื้ออ่อน (Softwoods) และไม้เนื้อแข็ง (Hardwood) โดยอาศัยวิชาการ ทางพฤกษศาสตร์เป็นรากฐานในการแบ่งออกเป็นสองชนิดดังกล่าว

3. พลาสติก (Plastic) พลาสติกเป็นสารประกอบอินทรีย์ที่สังเคราะห์ขึ้นใช้แทนวัสดุ ธรรมชาติ บางชนิดเมื่อเย็นก็แข็งตัว เมื่อถูกความร้อนก็อ่อนตัว บางชนิดก็แข็งตัวถาวร มีหลายชนิด เช่น ไนลอนยางเทียมใช้ทำสิ่งต่าง ๆ เช่น เสื้อผ้า หอมบ่มภาชนะ ส่วนประกอบเรือหรือรถยนต์พลาสติก แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ เทอร์โมพลาสติก และ เทอร์โมเซตติงพลาสติก

4. เทอร์โมพลาสติก (Thermoplastic) หรือเรซิน เป็นพลาสติกที่ได้รับความร้อนจะอ่อนตัว และเมื่อเย็นลงจะแข็งตัว สามารถเปลี่ยนรูปได้ สามารถหลอมเหลว หรือเมื่อผ่านการอัดแรงมากจะไม่ทำลายโครงสร้างเดิม มีคุณสมบัติพิเศษ คือเมื่อหลอมแล้วสามารถนำมาขึ้นรูปกลับมาใช้ใหม่ได้ ชนิดของพลาสติกในตระกูลเทอร์โมพลาสติก ได้แก่ โพลีเอทิลีน (Polyethylene : PVC) ไนลอน (Nylon) โพลีเอทิลีนเทเรฟทาเลต (Polyethylene Terephthalate: PET). โพลีคาร์บอเนต (Polycarbonate: PC) และ อะคริลิก (Acrylic)

5. เทอร์โมเซตติงพลาสติก (Thermosetting plastic) เป็นพลาสติกที่มีสมบัติพิเศษคือทนทานต่อการเปลี่ยนแปลงอุณหภูมิและทนปฏิกิริยาเคมีได้ดี เกิดคราบและรอยเปื้อนได้ยากคงรูปหลังการผ่านความร้อนหรือแรงดันเพียงครั้งเดียว เมื่อเย็นลงจะแข็งมาก ทนความร้อนและความดันหลังจากพลาสติกเย็นจนแข็งตัวแล้ว จะไม่สามารถทำให้อ่อนได้อีกโดยใช้ความร้อน แต่ถ้าอุณหภูมิสูงก็จะแตกและไหม้เป็นขี้เถ้าสีดำ การทำพลาสติกชนิดนี้ให้เป็นลักษณะต่าง ๆ ต้องใช้ความร้อนอุณหภูมิสูงและโดยมากต้องการแรงอัดด้วย เทอร์โมเซตติงพลาสติก ได้แก่ เมลามีน ฟอรัมาลดีไฮด์ (Melamine formaldehyde) อีพอกซี (Epoxy) โพลีเอสเตอร์ (Polyester) ยูรีเทน (Urethane) โพลียูรีเทน (Polyurethane)

2.2.6 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

2.2.6.1 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Repackaging Design) คือ วัสดุใด ๆ ที่นำมาใช้ สำหรับบรรจุภัณฑ์ ท่อหุ้ม ป้องกัน ภาชนะ บรรจุ และนาเสนอสินค้า

2.2.6.2 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design) หมายถึง การกำหนดรูปแบบและโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ให้สัมพันธ์กับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ เพื่อการคุ้มครองป้องกันไม่ให้สินค้าเสียหายและเพิ่มคุณค่าด้านจิตวิทยาต่อผู้บริโภค โดยอาศัยทั้งศาสตร์และศิลป์ในการสร้างสรรค์

2.2.6.3 ประโยชน์ของบรรจุภัณฑ์

(1) การบรรจุและการคุ้มครองป้องกัน เช่น กันน้ำ กันความชื้น กันแสง กันแก๊ส เมื่ออุณหภูมิสูงหรือต่ำ

(2) การบ่งชี้ผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ต้องแสดงให้เห็นตัวผลิตภัณฑ์ต่อผู้บริโภคในพื้นที่ โดยการใช้ชื่อการค้า เครื่องหมายการค้า ชื่อผู้ผลิตลักษณะและประเภทของสินค้า เข้ามาเป็นเครื่องมือบ่งชี้

(3) การอำนวยความสะดวกในการจัดจำหน่ายและการกระจายเหมาะสมต่อพฤติกรรม การซื้อขายเอื้ออำนวยการแยกขายส่งต่อ การตั้งโชว์ การส่งเสริมจุดใจในตัว ทนต่อการขนย้าย ขนส่ง และการคลังสินค้า

(4) การอำนวยความสะดวกในการใช้งาน เพื่อให้มีโครงสร้างเข้ากับขบวนการบรรจุเอื้ออำนวยความสะดวกในการหิ้วถือกลับบ้าน ตลอดจนการใช้ได้กับเครื่องมือการบรรจุที่มีอยู่แล้ว

(5) การดึงดูดความสนใจผู้บริโภค เพื่อยึดพื้นที่แสดงจุดเด่น โชว์ตัวเองได้อย่างสะดุดตา สามารถระบุแจ้งเงื่อนไข แจ้งข้อมูลเกี่ยวกับการเสนอผลประโยชน์เพิ่มเติมเพื่อจูงใจผู้บริโภค

(6) การเศรษฐกิจบรรจุภัณฑ์มีบทบาทและหน้าที่สำคัญในการกำหนดราคาขายผลิตภัณฑ์เพราะถือว่าเป็นต้นทุนการผลิตอีกอันหนึ่ง ที่ทำให้เกิดผลกำไรแก่ผู้ผลิต เกิดการว่างงาน เกิดการใช้แรงงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.6.4 ประเภทของบรรจุภัณฑ์

การแบ่งบรรจุภัณฑ์แบ่งได้หลายวิธี เช่น แบ่งประเภทตามลักษณะกรรมวิธีการผลิต และวิธีการขนถ่ายผลิตภัณฑ์ การแบ่งและเรียกชื่อบรรจุภัณฑ์ อาจแตกต่างกันออกไป ในที่นี้ขอแบ่งประเภทของบรรจุภัณฑ์ได้ ดังนี้

1) บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package) คือ บรรจุภัณฑ์ที่จะห่อหุ้มและสัมผัสกับผลิตภัณฑ์โดยตรง บรรจุภัณฑ์ชั้นในจะทำหน้าที่หลักในการป้องกันสินค้าที่จะทำให้ผลิตภัณฑ์เสียหาย

2) บรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package) คือ บรรจุภัณฑ์ที่ทำหน้าที่ในการห่อหุ้มบรรจุภัณฑ์ชั้นในไม่ได้รับแรงกระแทกจากภายนอก บรรจุภัณฑ์ชั้นที่สองมีหน้าที่รวบรวมบรรจุภัณฑ์ชั้นแรกไว้ด้วยกัน

3) บรรจุภัณฑ์ชั้นนอกสุด (Outer Package) คือ บรรจุภัณฑ์ที่เป็นหน่วยรวมขนาดใหญ่ ทำหน้าที่ในการป้องกันผลิตภัณฑ์ การขนถ่ายสินค้าเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและรวดเร็วในระหว่างการขนส่ง

2.2.6.5 วัสดุบรรจุภัณฑ์

วัสดุบรรจุภัณฑ์ (PACKAGING MATERIALS) จัดว่าเป็นเครื่องมือที่มีหน้าที่ของกายภาพ (PHYSICAL FUNCTIONS) คือ หน้าที่ทางด้านการปกป้องคุ้มครอง (PROTECTION) และ การใช้ประโยชน์ (UTILITY) ของบรรจุภัณฑ์ วัสดุที่ได้รับความนิยมมากในปัจจุบันมี 4 ชนิด ได้แก่

1) กระดาษ (PAPER)

- กล่องกระดาษแข็งแบบพับ (FOLDING CARTONS) นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย มีราคาถูก ทั้งวัสดุและกรรมวิธีการผลิต

- กล่องกระดาษแข็งแบบตายตัว (RIGID BOXES) กล่องกระดาษแข็งแบบตายตัว คือ รูปทรงสี่เหลี่ยมมุมฉากประกอบด้วยโครงสร้าง 2 ชั้น ทำให้แข็งแรงด้วยขอบมุมในแนวตั้ง เนื้อกระดาษทำกล่องชนิดนี้เป็นกระดาษแข็ง-หนา กล่องด้านในก็มักจะปิดผนึกด้วยกระดาษเนื้อละเอียดอีกชั้นหนึ่ง

- กล่องกระดาษลูกฟูก (CORRUGATED PAPERBOARD BOXES) แผ่นกระดาษลูกฟูกประกอบด้วยกระดาษ 2 ชนิด ได้แก่ กระดาษทำผิว และกระดาษทำลูกฟูก ประกอบด้วยกระดาษอย่างน้อย 2 ชั้น

- ถุงและซอง (BAGS AND ENVELOPES) วัสดุที่ใช้ทำถุงและซองกระดาษส่วนใหญ่ นิยมใช้กระดาษคราฟท์ (KRAFT)

2) พลาสติก (PLASTIC) พลาสติก (PLASTIC) นำมาใช้ประโยชน์มีให้เห็นได้ในรูปต่าง ๆ เช่น ถุง ขวด กล่อง ฯลฯ และลักษณะพิเศษอื่น ๆ

3) โลหะ (METAL) โลหะมีคุณสมบัติแข็งแรง ทนทาน การเคลือบผิวภายในจะช่วยลดการสึกกร่อน ไม่มีการซึมผ่านของไอน้ำและก๊าซ

4) แก้ว (GLASS) นับเป็นวัสดุบรรจุภัณฑ์ที่มีความเฉื่อยต่อการทำปฏิกิริยากับสารเคมีชีวภาพเมื่อเทียบกับวัสดุบรรจุภัณฑ์ชนิดอื่น ๆ และยังรักษาคุณภาพภายในได้ดีมาก

2.2.6.6 การเลือกใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะสมกับสินค้า

ลักษณะของบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมกับสินค้านั้น จะต้องศึกษาถึงลักษณะของสินค้าที่จะบรรจุลงในบรรจุภัณฑ์ ว่ามีลักษณะเป็น น้ำ ครีမ် ผง เม็ด ก้อน แผ่นบางกรอบ ก๊าซ หรือลักษณะอื่น ๆ โดยสภาพแล้วจะมีความเสียหายซึ่งเกิดกับผลิตภัณฑ์ได้ 2 ลักษณะ คือ

1. ความเสียหายทางกายภาพ

2. ความเสียหายทางเคมี

2.2.6.7 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ประกอบด้วย การออกแบบที่สำคัญ 2 ส่วน คือ

1) การออกแบบโครงสร้าง เน้นคุณสมบัติของวัสดุที่ใช้ทำบรรจุภัณฑ์และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ การกำหนดลักษณะรูปร่าง รูปทรง ขนาด ปริมาตร จะต้องคำนึงถึงประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

- ง่ายต่อการเข้าใจประเภทสินค้า รูปแบบกลมกลืนสอดคล้องกับสินค้า
- ความสะดวกและง่ายต่อการจับ/ถือ ขนาดพอดีและสามารถรับน้ำหนักสินค้าได้
- ความสะดวกต่อการเปิดใช้งานผลิตภัณฑ์
- ความสะดวกต่อการหยิบสินค้าออกจากบรรจุภัณฑ์
- สามารถเปิด/ปิด ถนอมสินค้าได้ ชนิดของวัสดุมีความเหมาะสม ป้องกันสินค้าได้

ตลอดอายุการใช้งาน

- ปลอดภัยต่อการใช้งาน การขึ้นรูป การบรรจุ เปิด-ปิดสะดวก ไม่ยุ่งยาก

2) การออกแบบกราฟิก เน้นการสื่อความหมายด้วยภาพวาดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการขาย รูปลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์จะต้องบ่งบอกถึงตัวตนของสินค้า (Brand) บอกวิธีการใช้งาน/บริโภค และอื่น ๆ เช่น ความรู้ เทคนิคกรรมวิธีการผลิตที่เป็นจุดขายของสินค้า ปัจจัยที่ต้องคำนึงถึง ได้แก่

2.1 ข้อมูลบนบรรจุภัณฑ์ ประกอบด้วย

2.1.1 ข้อมูลด้านการตลาด ได้แก่ สถานที่จัดจำหน่าย ฤดูกาล บาร์โค้ด ตราสัญลักษณ์ต่าง ๆ

2.1.2 รูปแบบการกระจายสินค้า (ปลีก/ส่ง) พฤติกรรมผู้บริโภค

2.1.3 ปริมาณและมูลค่าของสินค้าในตลาด (ส่วนแบ่งทางการตลาด)

2.1.4 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ประวัติความเป็นมา วิธีการอุปโภค/บริโภค

2.1.5 คำอธิบาย จุดเด่น ประโยชน์ ขนาดปริมาณบรรจุ ความถี่/ปริมาณการใช้ที่ใช้ต่อครั้ง ราคาและต้นทุน ข้อควรระวัง

2.2 งานพิมพ์บรรจุภัณฑ์ มี 2 รูปแบบ

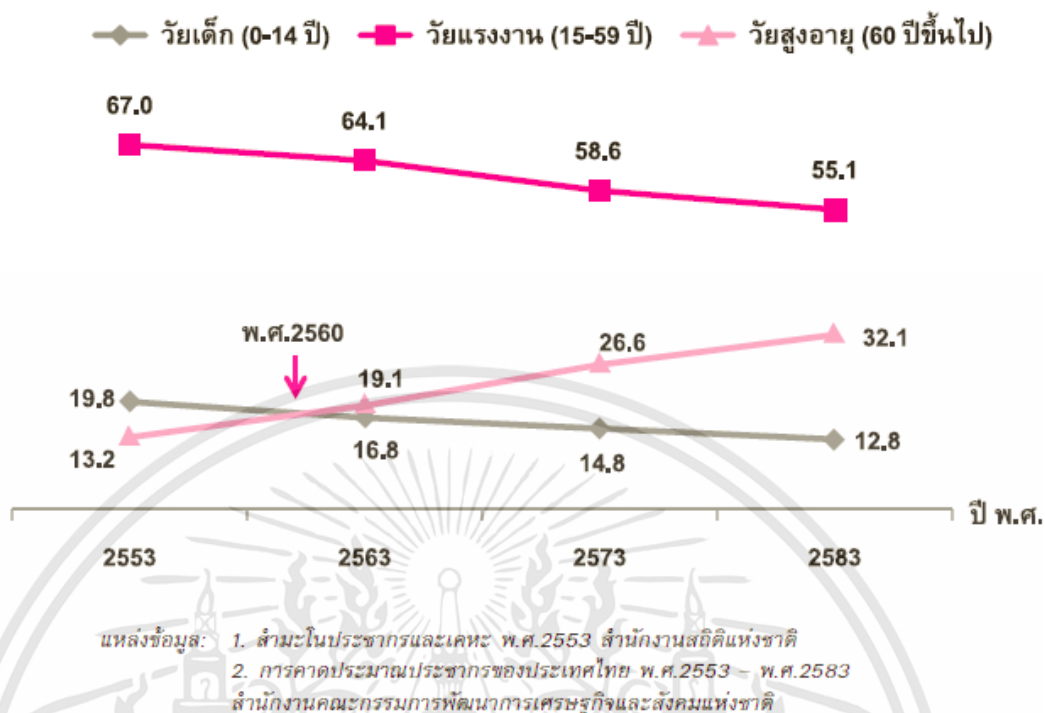
2.2.1 กล่องเป็นบรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง เป็นบรรจุภัณฑ์พื้นฐานที่มุ่งเน้นการใช้งาน เน้นเรื่องราคา ในการตัดสินใจซื้อ

2.2.2 กล่องเป็นเครื่องมือทางการตลาด เป็นบรรจุภัณฑ์ที่ใช้เป็นสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์นอกเหนือจากการใช้งาน การวางแผนคิดจะสอดคล้องกันระหว่างสินค้าบรรจุภัณฑ์ชั้นใน และบรรจุภัณฑ์ชั้นนอก ออกแบบสวยงามเน้นตราสินค้าและความเด่นเมื่อโชว์ตามร้านค้า

2.3 สีที่ใช้ในบรรจุภัณฑ์

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ สันนิษฐานว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่ง เพราะสีเป็นสิ่งที่ส่งผลต่อประสาทสัมผัส เป็นเครื่องดูดความสนใจทำให้เกิดความรู้สึกอยากจับต้องอยากสัมผัสโดดเด่น การเลือกใช้สี ต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายและกลุ่มลูกค้าด้วย ซึ่งมีความรู้สึกนึกคิด รสนิยม วัฒนธรรมและความเชื่อเรื่องสีที่ต่างกัน

2.2.6.7 เทคนิคการออกแบบบรรจุภัณฑ์



ภาพที่ 2.41 แผนภูมิแสดงสัดส่วนประชากรวัยเด็ก วัยแรงงานและวัยสูงอายุ
ที่มา : <http://fopdev.or.th/> สืบค้นเมื่อ วันที่ 18 ธันวาคม 2560

1. วิธีการดำเนินชีวิตผู้บริโภครุ่นใหม่
 - 1.1 ประชากรผู้บริโภครุ่นที่มีอายุสูงเพิ่มขึ้น
 - 1.2 การแต่งงานช้าลง ขนาดของครอบครัวเล็กลง
 - 1.3 การอพยพเข้ามาอยู่อาศัยและทำงานในเขตเมืองมากขึ้น
 - 1.4 เวลาในการปรุงอาหารเองจำกัด
 - 1.5 คำนึงถึงเรื่องสุขภาพมากขึ้น
2. ขั้นตอนการออกแบบบรรจุภัณฑ์
 - 2.1 กำหนดกลุ่มเป้าหมาย
 - 2.2 กำหนดชื่อตราสินค้า (Brand)
 - 2.3 กำหนดวัสดุหลักที่ใช้ทำบรรจุภัณฑ์
 - 2.4 ออกแบบรูปทรงบรรจุภัณฑ์
 - 2.5 ออกแบบกราฟิกของบรรจุภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์ (Maslow's hierarchy of Need) มาสโลว์ เป็นผู้พัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจในเรื่อง ความต้องการตามลำดับขั้น (Pyramid of Requirements หรือ Hierarchy of Needs) ขึ้นในปี 1943 โดยมีสมมติฐานเบื้องต้น ดังนี้(Maslow, 1954 : 253-258)

1. มนุษย์มีความต้องการเป็นลำดับขั้น เมื่อความต้องการในระดับใดได้รับการตอบสนองแล้ว ก็จะทำให้ความสำคัญกับความต้องการในลำดับนั้นน้อยลง แต่จะพยายามเพื่อให้ได้ความต้องการในระดับที่สูงขึ้นไป

2. ความต้องการของมนุษย์เป็นเรื่องที่มีความซับซ้อน และความต้องการเป็นสิ่งที่มีผลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ในเวลาใดเวลาหนึ่ง

3. ความต้องการระดับต่ำต้องได้รับการตอบสนองก่อน จึงจะทำให้แสดงพฤติกรรมที่จะผลักดันให้เกิดความต้องการในระดับที่สูงขึ้น

4. มีหลายวิธีการที่จะทำให้มนุษย์เกิดความพึงพอใจต่อความต้องการในระดับสูงมากกว่าความต้องการในระดับต่ำ

มาสโลว์ ได้แบ่งความต้องการของมนุษย์ตั้งแต่ระดับต่ำสุดถึงระดับสูงสุด เป็น 5 ชั้น ดังนี้

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการทางร่างกายขั้นพื้นฐานของมนุษย์และเป็นสิ่งที่จำเป็นที่สุดสำหรับการดำรงชีวิต ความต้องการเหล่านี้ ได้แก่ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค ที่อยู่อาศัย ความต้องการทางเพศ เป็นต้น มนุษย์จะมี ความต้องการในลำดับถัดไปเมื่อความต้องการระดับกายภาพได้รับการตอบสนองแล้ว ดังนั้นในขั้นแรกองค์กรจะต้องตอบสนองความต้องการของพนักงานโดยการจ่ายค่าจ้างและผลตอบแทนเพื่อให้พนักงานสามารถนำเงินไปใช้จ่ายเพื่อแสวงหาสิ่งจำเป็นพื้นฐานในการดำรงชีวิตของแต่ละคน

2. ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety or Security Needs) เมื่อความต้องการด้านร่างกายได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยก็จะเข้ามามีบทบาทในพฤติกรรมของมนุษย์ ความปลอดภัยดังกล่าวมี 2 รูปแบบ คือ ความต้องการความปลอดภัยทางด้านร่างกายและความมั่นคงทางด้านเศรษฐกิจ ซึ่งความต้องการความปลอดภัยทางด้านร่างกายได้แก่ การมีความปลอดภัยในชีวิต การมีสุขภาพดี เป็นต้น ส่วนความมั่นคงทางเศรษฐกิจ ได้แก่ การมีอาชีพการงานมั่นคง การทำงานที่มีหลักประกันอย่างเพียงพอจะมีผลต่อการตัดสินใจในการทำงานต่อไปอันจะเป็นข้อมูลในการตัดสินใจลาออกจากงานหรือการพิจารณาเลือกงานใหม่แต่ตราบดีที่ความต้องการด้านร่างกายยังไม่ได้รับการตอบสนอง ความต้องการที่จะได้รับความมั่นคงปลอดภัยก็ค่อนข้างน้อย

3. ความต้องการทางสังคม (Social Needs) เมื่อความต้องการทั้ง 2 ประการ ได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการในระดับที่สูงกว่า จะเข้ามามีบทบาทต่อพฤติกรรมของมนุษย์ความต้องการทางสังคม ได้แก่ ความต้องการการยอมรับในผลงาน ความเอื้ออาทร ความเป็นมิตรที่ดีความมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี และความรักจากผู้บังคับบัญชาและเพื่อนร่วมงาน องค์กรสามารถตอบสนองความต้องการของพนักงานได้โดยการให้ลูกจ้างมีส่วนในการแสดงความคิดเห็น ให้ลูกจ้างทำงานเป็นกระบวนการกลุ่ม (Group Process) และมีลักษณะเป็นการร่วมมือร่วมใจ (Collaboration) ในการทำงานมากกว่าที่จะมุ่งการแข่งขัน (Competition) ตลอดจนองค์กรต้องมองเห็นคุณค่าของบุคลากร ยอมรับความคิดเห็นของเขาเหล่านั้นด้วยการยกย่องชมเชยเมื่อมีโอกาสอันควร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ความต้องการได้รับการยกย่องสรรเสริญในสังคม (Esteem Needs) หมายรวมถึงความเชื่อมั่นในตนเอง ความสำเร็จ ความรู้ความสามารถ การนับถือตนเอง ความเป็นอิสระและเสรีภาพในการทำงาน ตลอดจนต้องการมีฐานะเด่นและเป็นที่ยอมรับนับถือของคนทั้งหลาย การมีตำแหน่งสูงในองค์กรหรือการที่สามารถใกล้ชิดบุคคลสำคัญ ๆ ล้วนเป็นการส่งเสริมให้ฐานะของบุคคลเด่นขึ้นทั้งสิ้น

5. ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self-actualization Needs) เมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนองทั้ง 4 ระดับแล้ว มนุษย์จะทำงานเพื่องานคือ อยากรู้ว่าตนมีศักยภาพแค่ไหน และพยายามพัฒนาศักยภาพของตนไปสู่จุดสูงสุด การทำงานเกิดจากสนใจและรักในงานที่ทำ และทำเพราะได้มีโอกาพัฒนาศักยภาพของตนให้ถึงจุดสูงสุด

มาสโลว์ ได้จำแนกความต้องการทั้ง 5 ชั้นของมนุษย์เป็น 2 ระดับใหญ่ ๆ คือ ระดับต่ำ (Lower-order) ได้แก่ ความต้องการทางกายภาพ และความต้องการความมั่นคง สำหรับความต้องการในระดับสูง (Higher-order Needs) ได้แก่ ความต้องการทางสังคม ความต้องการได้รับการยกย่อง และความต้องการความสำเร็จในชีวิต ซึ่งความแตกต่างของความต้องการทั้ง 2 ระดับ คือความต้องการในระดับสูงเป็นความพึงพอใจที่เกิดขึ้นภายในตัวบุคคล ขณะที่ความต้องการในระดับต่ำ เป็นความพึงพอใจที่เกิดจากภายนอก เช่น ค่าตอบแทน

Michael Beer 1965 อ้างถึงใน (สมหมาย เปียถนอม. 2551 : 7) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นทัศนคติของคนที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

- 1) V มาจากคำว่า Valance หมายถึง ความพึงพอใจ
- 2) I มาจากคำว่า Instrumentality หมายถึง สื่อ เครื่องมือ วิธีทางนำไปสู่ความพึงพอใจ
- 3) E มาจากคำว่า Expectancy หมายถึง ความคาดหวังภายในตัวบุคคลนั้น ๆ

ซึ่งบุคคลมีความต้องการและมีความคาดหวังในหลายสิ่งหลายอย่าง ดังนั้น จึงต้องกระทำด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง เพื่อตอบสนองความต้องการหรือสิ่งที่คาดหวังเอาไว้ ซึ่งเมื่อได้รับการตอบสนองแล้วตามที่ตั้งความหวังหรือคาดหวังเอาไว้ บุคคลนั้นก็จะได้รับความพึงพอใจ และในขณะเดียวกันก็จะคาดหวังในสิ่งที่สูงขึ้นไปเรื่อย ๆ ซึ่งอาจจะแสดงในรูปสมการได้ ดังนี้

$$\text{แรงจูงใจ} = \text{ผลของความพึงพอใจ} + \text{ความพึงพอใจ}$$

ซึ่งหมายถึง แรงจูงใจของบุคคลใดบุคคลหนึ่งต่อการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ต่อการประเมินผลงานขององค์กรที่เกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ของตนหรือแรงจูงใจที่บุคคลจะเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมขององค์กรใดจะเป็นผลที่เกิดจากทัศนคติต่อองค์กร หรือการทำงานขององค์กรนั้นรวมกัน ความคาดหวังที่เขาคาดหวังไว้ ถ้ามีทัศนคติที่ดีต่อองค์กรต่อผลงานขององค์กร และได้รับการตอบสนองทั้งรูปธรรมและนามธรรมเป็นไปตามที่คาดหวังไว้ แรงจูงใจที่จะมีความรู้สึกพึงพอใจก็จะสูง แต่ในทางกลับกัน ถ้ามีทัศนคติในเชิงลบต่องาน และการตอบสนองไม่เป็นไปตามที่คาดหวังไว้ แรงจูงใจที่จะมีความรู้สึกพอใจก็จะต่ำไปด้วย

2.3.2 การเรียนรู้ของกับเด็ก

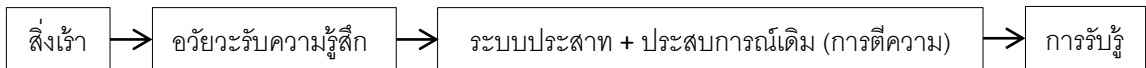
2.3.2.1 ความหมายของการรับรู้

(พัชรี สวนแก้ว. 2545: 40) การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่เด็กนำเอาสิ่ง ที่ตนได้ยิน ได้เห็น ได้สัมผัส ได้ชิม ได้กลิ่นจากสิ่งเร้าภายนอกกรอบตัว เข้ามาจัดระเบียบและให้ความหมายเกิดเป็นความรู้ความเข้าใจขึ้น การนำข้อมูลที่ได้จากความรู้สึกประสาทสัมผัสทั้ง 5 มาจำแนก คัดเลือก วิเคราะห์ แล้วแปลสิ่ง ที่ได้ออกเป็นสิ่งหนึ่งสิ่ง ใดที่มีความหมายเพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ ซึ่งการรับรู้ นั้นต้องอาศัยประสบการณ์เดิมช่วยในการแปลความหมายอย่างมีเหตุผล

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2.2 กระบวนการรับรู้

(สุวีร์ ศิวะแพทย์. 2549 : 99) กระบวนการรับรู้เป็นกระบวนการที่เกิดต่อเนื่องจากการรู้สึกเมื่อประสาทรับความรู้สึกได้รับการกระตุ้นและส่งผ่านข้อมูลนั้นไปยังระบบประสาทที่เกี่ยวข้องเพื่อแปลความมีประสบการณ์หรือความรู้เดิมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย อันส่งผลต่อการรับรู้

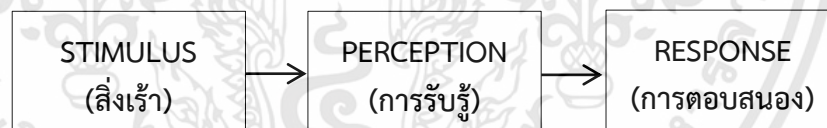


ภาพที่ 2.42 แสดงกระบวนการรับรู้ที่เกิดจากสิ่งเร้า

(ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2546: 148 – 149) กระบวนการรับรู้ มีส่วนประกอบ ดังนี้

1. อาการสัมผัส หมายถึง สิ่ง เร้าที่ผ่านเข้ามากระทบกับอวัยวะรับสัมผัสเพื่อให้คนรับรู้โดยมีการแปลความหมายจากการสัมผัส ซึ่งอาศัย เซลล์ประสาท การสังเกตพิจารณา ความสนใจ และความตั้งใจ คุณภาพของจิตใจในขณะนั้น
2. การแปลความหมายจากการสัมผัส มาจากความชัดเจนในการดำรงชีวิตและแสดงออกทางกิริยา ท่าทาง คำพูด
3. ความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิม คือ ความรู้ ความคิด และการกระทำที่เคยทำในอดีต มีความสำคัญในการตีความหมายหรือแปลความหมายจากการสัมผัส

(สุชา จันทรเอม. 2544: 132) การรับรู้เป็นกระบวนการที่เกิดแทรกอยู่ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองต่อสิ่งเร้า



ภาพที่ 2.43 แสดงกระบวนการตอบสนองที่เกิดจากการรับรู้

(เพราพรรณ เปลี่ยนนุกู. 2542 : 113–115) กล่าวว่า การรับรู้เกิดขึ้นจะต้องประกอบด้วย

1. อวัยวะรับการสัมผัส หรือเรียกอีกนัยหนึ่งว่า เครื่องรับ ได้แก่
 - 1.1 อวัยวะรับการสัมผัสภายนอก ประกอบด้วย
 - 1.1.1 ตา สำหรับการมองเห็น
 - 1.1.2 หู สำหรับการได้ยิน
 - 1.1.3 จมูก สำหรับการดมกลิ่น
 - 1.1.4 ลิ้น สำหรับการชิมรส
 - 1.1.5 กาย สำหรับการสัมผัสทางกาย

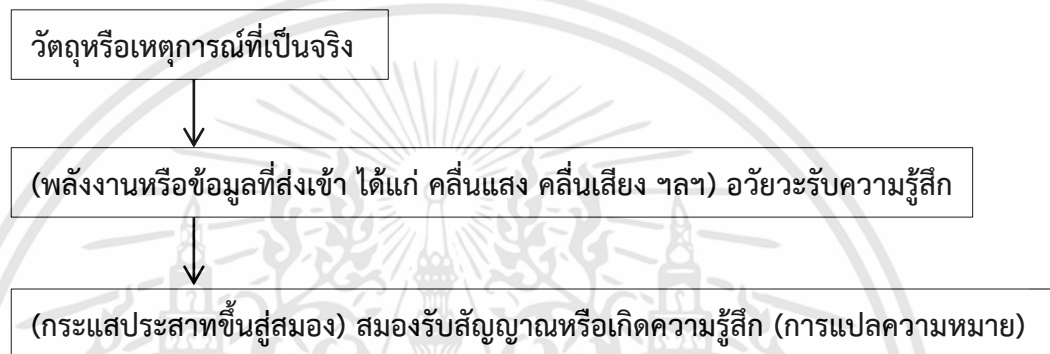
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.2 อวัยวะสัมผัสภายใน ประกอบด้วย

1.2.1 สัมผัสเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ทำให้รับรู้การเคลื่อนไหวของอวัยวะต่าง ๆ ภายในร่างกาย มนุษย์สามารถรับรู้ได้โดยอาศัยประสาทสัมผัสในกล้ามเนื้อ เอ็น ข้อต่อ กระดูก

1.2.2 สัมผัสการทรงตัว ทำให้รับรู้เกี่ยวกับการทรงตัว มนุษย์สามารถรับรู้ได้โดยอาศัยอวัยวะสัมผัสในช่องหูด้านใน

(รัจรี นพเกตุ. 2540: 3) การรับรู้ มีความสัมพันธ์กับการรู้สึก (sensation) มากจนแยกความแตกต่างได้ยาก การรับรู้เป็นขบวนการที่สูงขึ้นไปกว่าการรู้สึก โดยที่การเรียนรู้ ประสบการณ์ แรงจูงใจ อารมณ์ ล้วนมีผลต่อการรับรู้ทั้งสิ้น ในขณะที่อวัยวะรับความรู้สึกทำงาน จะเกิดการรับรู้ขึ้น



ภาพที่ 2.44 แสดงการแปลความหมายจากการรับรู้

(นวลศิริ เปาโรหิตย์. 2536: 176) กระบวนการรับรู้เป็นกระบวนการที่เกี่ยวกับการแปลความหมายของสิ่ง เราต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับร่างกายตลอดเวลา สิ่ง เร้าเหล่านี้ บางชนิดเป็นสิ่งที่ เร้าที่มาจากสิ่งภายนอกบางชนิดเป็นสิ่งที่ เร้าภายในตัวของมนุษย์

สรุป กระบวนการรับรู้ เป็นการที่บุคคลรับรู้สิ่ง ต่าง ๆ โดยผ่านสิ่ง เร้า หรือสื่อที่มีการใช้ประสบการณ์เดิมช่วยแปลความหมายของสิ่ง นั้นออกมาเป็นความรู้ความเข้าใจ

2.3.2.3 องค์ประกอบที่มีผลต่อการรับรู้

(ถวิล ธาราโกชน และ ศรัณย์ คำริสุข. 2547: 75 – 77) กล่าวถึงองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ ได้แก่

1. การใส่ใจ (Attention) เป็นเสมือนกระบวนการเตรียมพร้อมที่จะรับรู้ของการกระทำมุ่งไปยังสิ่ง เร้า โดยเริ่ม จากการปรับตัวของอวัยวะรับความรู้สึกอันเป็นพฤติกรรมที่นำไปสู่การใส่ใจ เช่นการใช้สายตาเพ่งมอง เป็นต้น อันประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ประการ ได้แก่

1.1 ภาวะของผู้รับรู้ (State of the Perceiver) หมายถึง สภาพของตัวบุคคลที่เป็นผู้รับรู้ว่าจะขณะนั้นมีสภาพเป็นอย่างไร ซึ่งแตกต่างกันตามลักษณะดังต่อไปนี้

- ความต้องการ (Needs) เมื่อบุคคลเกิดภาวะ การขาดสมดุลที่ทำให้ร่างกายทำงานไม่ปกติ หรือการขาดทางจิตใจและสังคม ซึ่งความต้องการเหล่านี้จะมีมากหรือน้อยในแต่ละคน

- แรงจูงใจ (Motives) เป็นเหมือนตัวกระตุ้นให้บุคคลกระทำหรือมีพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างมีเป้าหมาย

- การคาดหวัง (Expectancy) การที่บุคคลมีความต้องการเป็นเสมือนการนำไปสู่แรงจูงใจทำให้เกิดการคาดหวัง

1.2 คุณลักษณะของสิ่ง เร้า (Stimulus Characteristics) เป็นสิ่ง ที่บุคคลได้พบ ได้รู้สึกอาจพิจารณาได้ ดังนี้

- ความเข้ม (Intensity) เป็นระดับความหนักเบาหรือความเข้มจางของสิ่ง เร้า อาจเป็นแสง สี เสียง ที่เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยให้บุคคลมีการใส่ใจสิ่ง นั้นมากขึ้น

- ขนาด (Size) สิ่ง เร้าที่มีขนาดใหญ่มักจะสร้างความสนใจได้ดีกว่าสิ่ง เร้าที่มีขนาดเล็ก

- ทำตรงกันข้ามหรือทำแปลกออกไป (Contrast) การทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้ผิดแผกไปจากเดิมจะทำให้เกิดการใส่ใจในสิ่ง นั้น

- การทำซ้ำ (Repetition) การทำในสิ่ง นั้นบ่อย ๆ หลาย ๆ ครั้ง

- การเคลื่อนไหว (Movement) เป็นการทำให้สิ่ง เร้าเปลี่ยนแปลงหรือเคลื่อนที่ไปมา

2. ประสบการณ์เดิม (Previous Experience) เป็นสิ่ง ที่บุคคลสะสมตั้งแต่เริ่มเกิด เป็นเครื่องมือทำให้การตีความจากการรู้สึกแจ่มชัดขึ้น ใช้คาดคะเนหรือเตรียมการเพื่อการรับรู้

3. การเตรียมการคิดและสถานการณ์ห้อมล้อม (Mental Set and Context) ประสบการณ์ต่าง ๆ ทำให้บุคคลเกิดความคาดหวังในเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในสิ่ง แวดล้อม จำต้องตีความและรับรู้ในสิ่งเร้าที่ห้อมล้อมอยู่ ด้วยการวิเคราะห์ พิจารณา ไตร่ตรอง อันเป็นการเตรียมการคิดที่จะรับรู้ต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ อย่างเหมาะสม

2.3.2.4 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

1. ทฤษฎีพัฒนาการรับรู้สติปัญญา Piaget ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านความคิดของเด็ก บนรากฐานของทั้งองค์ประกอบที่เป็นพันธุกรรม และสิ่ง แวดล้อม สิริมา ภิญโญ (อนันตพงษ์, 2553 : 43-45) กล่าวถึงการสร้างความรู้ผ่านการปรับตัวให้เข้ากับสิ่ง แวดล้อมตามทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาของ Piaget นั้น ปรากฏอยู่ในตัวเด็กตั้ง แต่แรกเกิด ความสามารถนี้ คือ การปรับตัว (Adaptation) เป็นกระบวนการที่เด็กสร้างโครงสร้าง ทางความคิด (Scheme) โดยการมีปฏิสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่ง แวดล้อม 2 ลักษณะคือ เด็กพยายามปรับตัวให้เข้ากับสิ่ง แวดล้อมโดยซึมซับประสบการณ์ (Assimilation) และปรับโครงสร้างสติปัญญา (Accommodation) ตามสภาพแวดล้อม เพื่อให้เกิดความสมดุลในโครงสร้างความคิดความเข้าใจ (Equilibration) คือ ความสมดุลระหว่างการรับรู้และประสบการณ์เก่าและใหม่เป็นกระบวนการคิดเกิดขึ้นต่อเนื่องตลอดเวลาที่เป็นารรับรู้เรื่องใหม่ แล้วนำไปสัมพันธ์เชื่อมโยงการรับรู้เดิม ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในความคิดและความเข้าใจตามมา การปรับโครงสร้างสติปัญญาเป็นกระบวนการควบคู่ไปกับการซึมซับประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลช่วยให้เด็กเปลี่ยนความคิด ความเข้าใจ และปรับโครงสร้างสติปัญญาให้ตรงกับสภาพแวดล้อมของเขา ดังนั้น อัตราพัฒนาการทางสติปัญญาในตัวเด็กแต่ละคนแตกต่างกันตามสภาพแวดล้อมที่ได้รับและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อกระบวนการคิดของเด็ก เพราะเด็กจะเกิดการเรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ โดยอาศัยกระบวนการทำงานของโครงสร้างสติปัญญา คือ กระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) คือ การที่บุคคลได้รับประสบการณ์หรือได้รับรู้สิ่งใหม่เข้ามาในสมองหรือการทำงานของระบบประสาทในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคิดสามารถเปลี่ยนแปลงได้ และกระบวนการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) คือ การที่

โครงสร้างทางสติปัญญาที่มีอิทธิพลต่อการแปลความ ประสบการณ์ที่ได้รับให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม โดยที่กระบวนการทั้ง 2 ที่กล่าวมาแล้วจะทำงานร่วมกันตลอดเวลา เพื่อช่วยรักษาความสมดุล

2.3.2.5 แนวทางในการส่งเสริมทางการรับรู้ของเด็ก

(กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2542 : 41-42) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งหมายถึงกระบวนการที่จะทำให้เด็กรับรู้ มีทักษะปฏิบัติ และเห็นในสิ่งต่าง ๆ ที่ครูต้องการให้รู้โดยสอดคล้องกับลักษณะความใคร่รู้ใคร่เรียนของเด็ก ซึ่งลักษณะของการจัดประสบการณ์มีลักษณะเฉพาะที่สำคัญ ดังนี้

1. เด็กต้องสัมผัสจับต้องโดยตรงด้วยตนเอง ไม่ว่าจะประสบการณ์ในชั้นเรียนหรือนอกชั้นเรียน เป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม
2. เด็กเป็นผู้ริเริ่ม เป็นผู้เลือกสิ่งที่ตนเองต้องการรับรู้
3. เนื้อหาหรือสาระที่เรียนรู้มีความหมาย เหมาะกับอายุของเด็ก
4. ประสบการณ์เรียนรู้มีความต่อเนื่อง
5. สนับสนุนและให้โอกาสในการใช้ภาษา การมีปฏิสัมพันธ์ด้วยการสื่อสาร
6. สร้างเสริมประสบการณ์สัมพันธ์กับผู้อื่น เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการสร้างเสริมกิจกรรมทางสังคม
7. มีการสรุปแนวความคิดและความรู้จากกิจกรรม มีการสะท้อนการเรียนรู้ด้วยระบบวิธี และมีการนำเสนอร่วมด้วย

2.3.3 การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning)

การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning) (ไพฑูริย์ สินลาร์ตัน.ปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2559 : 11)

ซึ่งประกอบด้วยคิวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์คิดผลิตภาพ และคิดรับผิดชอบ โดยรวมเรียกว่า CCPR Model ได้แก่ Critical Creative Productive และ Responsible ซึ่งคุณลักษณะทั้ง 4 ประการนี้เชื่อว่าจะช่วยแก้ปัญหาบริโภคนิยมได้เป็นอย่างดี หากได้มีการปลูกฝังให้เด็กไทยมีคุณลักษณะทั้ง 4 ประการ ดังกล่าวข้างต้น กล่าวคือ

คุณลักษณะที่ 1 คิวิเคราะห์ (Critical Mind) ในสังคมบริโภคนิยมเราจะต้องให้ผู้เรียนมีความคิดวิเคราะห์ให้ได้เพื่อเขาจะได้เข้าใจ เรียนรู้

คุณลักษณะที่ 2 คิดสร้างสรรค์ (Creative Mind) เมื่อวิเคราะห์วิจารณ์สิ่งใดแล้วก็ควรจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ คิดสิ่งใหม่ ๆ ให้กับตนเองและสังคมด้วย เพราะถ้าเพียงแต่วิเคราะห์ วิวิจารณ์ก็จะมีสิ่งใหม่เกิดขึ้น

คุณลักษณะที่ 3 คิดผลิตภาพ (Productive Mind) เมื่อคิดสิ่งใหม่ ๆ แล้วก็ต้องนำความคิดนั้นไปสู่รูปธรรมคือ การมีผลผลิตใหม่ ๆ ด้วยค่าของคนต้องให้มีผลงานเป็นที่ประจักษ์

คุณลักษณะที่ 4 คิดรับผิดชอบ (Responsible Mind) ไม่ว่าจะคิด จะวิเคราะห์จะสร้างสิ่งใหม่อะไรก็ตามจะต้องมีความรับผิดชอบต่อตนเอง ต่อสังคม ต่อสิ่งแวดล้อมภายนอกด้วย ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญของคุณธรรม จริยธรรมต่อไป ทั้งนี้ คุณลักษณะของผู้เรียนแบบ CCPR Model แสดงได้ดังแผนภาพดังต่อไปนี้ (ไพฑูริย์ สินลาร์ตัน. 2559 : 13)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.45 แสดงแผนคุณลักษณะของผู้เรียนแบบ CCPR Model.

ที่มา : ไพฑูรย์ สินลารัตน์. 2559 : 13

เมื่อปรัชญาการศึกษา และคุณลักษณะผู้เรียนเป็นแบบ CCPR Model วิธีการเรียนการสอนก็ต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องตามกันด้วย ซึ่งวิธีการสอนแบบ CCPR Model นั้นประกอบด้วย 4 วิธีการหลัก ๆ ได้แก่

1. การจัดการเรียนรู้แบบ Criticality-Based โดยเน้นการคิดวิเคราะห์ วิจารณ์เป็นหลัก หลักคิดนี้เกิดจากความเป็นสังคมผู้บริโภครุ่นใหม่ เด็กไทยและคนไทยจึงบริโภครุ่นใหม่อย่างไม่ไตร่ตรอง คนไทยเราจำเป็นต้องสอนให้เด็กของเรารู้จักวิเคราะห์ เลือกรู้และมั่นใจในตนเองว่า ที่เราจะบริโภครุ่นนั้น มีเหตุมีผลสมควรแล้วหรือไม่ เป็นต้น

2. การจัดการเรียนรู้แบบ Creativity-Based เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดอะไรใหม่ ๆ มีมุมมองใหม่ ให้ทางเลือกที่เพิ่มขึ้นกับกิจการต่าง ๆ ให้มีการฝึกการทำงานเพิ่มเติมจนแน่ใจในทักษะการคิดใหม่ได้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

3. การจัดการเรียนรู้แบบ Productivity-Based เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีเป้าหมายให้ผู้เรียนได้สร้างผลงาน (Product) ขึ้นมาจากแนวคิดใหม่ที่ได้เริ่มไว้แล้วแสวงหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้ได้ผลงาน แล้วประเมินตรวจสอบจนแน่ใจในคุณภาพสิ่งที่คุณคิดนั้น

4. การจัดการเรียนรู้แบบ Responsibility-Based ข้อนี้คือเรื่องของความรับผิดชอบ ก็คือเรื่องของคุณธรรม จริยธรรมรวมถึงความเสียสละต่อสังคมนั่นเองซึ่งคนไทยต้องเน้นมาก ทั้งในด้านการสอน การฝึก การให้ทำตามแบบอย่างจนติดเป็นนิสัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการเรียนการสอน : CCPR Model

<p style="text-align: center;">Criticality - Based Instruction</p> <ul style="list-style-type: none"> • วิเคราะห์ปัญหารายบุคคล • แลกเปลี่ยนความเห็น • ทบทวนตัวเอง/ประเมิน • เป็นตัวของตัวเอง 	<p style="text-align: center;">Creativity - Based Instruction</p> <ul style="list-style-type: none"> • มองใหม่/เสนอใหม่ / คิดใหม่ • ให้ทางเลือก/เพิ่ม/ลด • ต่อยอด/เสริม/เพิ่ม • ลองแล้ว/ลองอีก/ให้แน่ใจ
<p style="text-align: center;">Productive - Based Instruction</p> <ul style="list-style-type: none"> • วางเป้าหมายที่ผลงาน • แสวงหาวิธีการต่างๆ ให้ได้งาน • ทดสอบ/ประเมินคุณภาพ • ปรับเปลี่ยน / สอดส่อง 	<p style="text-align: center;">Responsibility - Based Instruction</p> <ul style="list-style-type: none"> • ปลูกในทุกระบบ • นำตัวเองสู่สาธารณะ/สังคม • ดู/ ทดสอบ/ รูปแบบตัวอย่าง • ย้ำ / ซ้ำ / ทวน / ความดีงาม

ภาพที่ 2.46 แสดงวิธีการเรียนการสอน : CCPR Model.

ที่มา : ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2559 : 17)

ทั้งนี้ ภายใต้ปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ เมื่อมีการจัดการเรียนรู้แบบ CCPR Model แล้ว การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนก็ต้องจัดให้เป็นแบบ CCPR ด้วยซึ่ง (ไพฑูรย์ สินลารัตน์. 2559 : 17-18) ได้เสนอลักษณะบรรยากาศในชั้นเรียนแบบ CCPR ไว้ดังนี้

ลักษณะที่ 1 Innovative Ideas มีกระบวนการที่มีแนวคิดใหม่ ๆ มีการเสนอแนะมีการพัฒนา มีการจัดระบบเพื่อให้กระบวนการ Innovation เกิดขึ้น และต้องเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนสามารถร่วมมือกันด้วย

ลักษณะที่ 2 Cooperative Activities ชั้นเรียนทำงานร่วมกัน ทั้งนักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับผู้ใหญ่ ปรัชญา CCPR นี้เชื่อในการร่วมมือกันทำงาน

ลักษณะที่ 3 Quality-Oriented ซึ่งสำคัญมากในปรัชญา CCPR เพราะ Product ที่พัฒนาขึ้นมาเพราะหากไม่มีคุณภาพเพียงพอก็ไม่สามารถจะพัฒนาต่อไปได้

ลักษณะที่ 4 Social Relevance นั่นคือสิ่งที่เรียนมาต้องเชื่อมโยงกับสังคมมีประโยชน์ และใช้ประโยชน์กับสังคมได้บรรยากาศในชั้นเรียนแบบ CCPR แสดงได้ตามแผนภาพ ดังต่อไปนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.47 แสดงวิธีการเรียนการสอน 2 : CCPR Model.

ที่มา : ไพฑูรย์ สินลารัตน์. 2559 : 17

ในตอนท้าย ผู้เขียนได้กล่าวถึงกลยุทธ์ในการบริหารจัดการแบบ CCPR Model รวม 4 ประการ คือ เริ่มต้นจากการที่ผู้บริหารต้องมี Dreaming และ/หรือ Visioning ก่อน หลังจากนั้นต้อง Inspiring พร้อมกับต้อง Encouraging ผู้ที่เกี่ยวข้อง ในฐานะ ผู้บริหารต้อง Empowering หรือ Developing เพราะเราไม่มีทางทำเองคนเดียวได้สำเร็จ จำเป็นต้องสร้างแรงบันดาลใจให้คนอื่น ๆ ช่วยทำและกระตุ้นให้เขาพัฒนาตัวเองต้องสร้างพลังอำนาจให้เขามีการพัฒนาตนเองให้มาก พลังอำนาจของเขาจะมาช่วยเราทำงานนั่นเอง จากนั้นก็จัดทำเป็น Best Practices หรือ Best Doing ของเราต่อไปหัวใจของกลยุทธ์นี้คือ คิดใหม่ ผลิตใหม่ รับผิดชอบใหม่กับสังคมนอกจากนี้ ในหนังสือดังกล่าวสำหรับบทความเรื่องแรก กล่าวถึง คุณลักษณะของบุคคลที่พึงประสงค์ของสังคมไทย 4 ประการ ได้แก่

1. รู้ทันรู้ทันโลก (Smart Consumer) เป็นคุณลักษณะที่นำไปสู่การพัฒนาตนเองให้รู้เท่าทันความรู้ที่เป็นพื้นฐานสำคัญในการดำรงชีวิต และกระแสนิยมต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ซึ่งประกอบคุณลักษณะย่อยอีก 5 ประการด้วยกันคือ

- 1.1 ทักษะในการแสวงหา/ คัดสรร/ สร้างความรู้
- 1.2 ทักษะในการใช้และจัดการความรู้
- 1.3 ทักษะทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 1.4 ทักษะในการวิเคราะห์และแก้ปัญหา
- 1.5 ทักษะทางภาษาและการสื่อสาร

2. เรียนรู้ชำนาญ เชี่ยวชาญปฏิบัติ (Breakthrough Thinker) ประกอบด้วยคุณลักษณะย่อย 2 ประการด้วยกัน คือ

- 2.1 การคิดใหม่/ การคิดสร้างสรรค์/ การคิดแจ่มแจ้งตลอด
- 2.2 จิตมุ่งคุณภาพ มาตรฐาน และความเป็นเลิศ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. รวมพลังสร้างสรรค์สังคม (Social Concerned) ประกอบด้วยคุณลักษณะ ย่อย 4 ประการด้วยกัน คือ

- 3.1 การทำงานแบบร่วมมือเป็นทีมและสร้างเครือข่าย
- 3.2 การบริการจัดการ
- 3.3 การแข่งขัน/ อดทน/ สู้อภัย
- 3.4 การเห็นแก่ส่วนรวม เป็นธรรมและยั่งยืน
4. รักษ์วัฒนธรรมไทย ใฝ่สันติ (Thai Pride) ประกอบด้วย
 - 4.1 มีลักษณะรักและรักษาความเป็นไทยไว้ด้วยความภาคภูมิใจ
 - 4.2 รู้จักใช้และเข้าถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นอย่างชาญฉลาดและเห็นคุณค่า
 - 4.3 ตั้งมั่นในคุณธรรม ยึดมั่นในสันติธรรม

ทั้งนี้ ผู้เขียนกล่าวทิ้งท้ายไว้ว่า “การจะพัฒนาบุคคลให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ดังกล่าว จำเป็นต้องมีนวัตกรรมทางการศึกษา ที่เป็นผลมาจากการศึกษาวิจัยและพัฒนาของนักการศึกษา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทางการศึกษา เพื่อให้ได้หลักการและแนวทางปฏิบัติการจัดการการศึกษาตามหลักการ ในสถานศึกษา และแหล่งทรัพยากรการเรียนรู้ ตลอดจนแนวทางการนำข้อความรู้และแนวทางปฏิบัติ ที่พัฒนาได้ลงสู่สถานศึกษาในภูมิภาคต่าง ๆ” (หน้า 35) ส่วนบทความเรื่องที่ 2 สัตตศิลา : เปลี่ยนผ่าน การศึกษาสู่ยุคเศรษฐกิจฐานความรู้ มีสาระสำคัญที่การปรับกระบวนการศึกษา โดยเสนอทางเลือก ใหม่ที่เรียกว่าสัตตศิลา อันประกอบด้วยหลักการ 7 ประการด้วยกันคือ หลักที่ 1 กำหนดคุณลักษณะ ผู้เรียนตามหลัก 4 ร ดังกล่าวไว้ในเรื่องแรก หลักที่ 2 สร้างหลักสูตรใหม่แบบ 4 F ได้แก่ Fun Find Focus และ Fulfilment ซึ่งเชื่อว่าเป็นหลักสูตร ที่ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้อย่างสนุกสนาน หลักที่ 3 การ เรียนการสอนแบบ CRP Model ได้แก่การสอนแบบตกผลึกแบบวิจัย และเชิงผลิตภาพ หลักที่ 4 ต่อ เนื่องจากหลักที่ 3 คือการเสริมสร้างโอกาสเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนแบบ 3 M คือ ให้กำลังใจ การควบคุม ดูแล และเป็นพี่เลี้ยง ควบคู่ไปกับ หลักที่ 5 คือเสริมสร้างการเรียนรู้สารสนเทศ โดยการสร้างเครือข่าย การเรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต ส่วนหลักที่ 6 เป็นเรื่องของการบริหารจัดการแบบบูรณาการ (Integrated Education Management System : IEMS) และสุดท้ายหลักที่ 7 ได้แก่ การศึกษา เปรียบเทียบใน สิ่งที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดีของการจัดการในระบบเศรษฐกิจฐานความรู้ ในด้านต่าง ๆ (Best Practices) ของโรงเรียนที่ประสบผลสำเร็จ

สำหรับเรื่องที่ 3 จะไม่ขอสรุปสาระสำคัญไว้ในที่นี้ เนื่องจากเนื้อหาของบทความเป็นลักษณะ ของการนำเสนอสาระสำคัญเกี่ยวกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 4 ร ของบทความเรื่องแรกมาผสมผสานกัน หลักการศึกษาแบบ CCPR Model ซึ่งเป็นสาระสำคัญของหนังสือเล่มนี้ อันได้กล่าวรายละเอียดไป แล้วในเบื้องต้น

หนังสือเล่มนี้นับว่ามีความน่าสนใจอย่างมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้บริหารในสายงาน ด้านการศึกษา ผู้ใหญ่ อาจารย์ หรือผู้สอนในสถาบันการศึกษาทุกระดับ ทั้งนี้ผู้เขียนได้เสนอแนวคิด ทางการศึกษาในรูปแบบใหม่ ที่แตกต่างไปจากแนวคิดและวิธีการปฏิบัติแบบเดิม ๆ ประชญาการศึกษา แบบใหม่ที่ผู้เขียนนำเสนออยู่ภายใต้แนวคิดที่เรียกว่า CCPR ซึ่งประกอบด้วย 4 หลักการสำคัญอัน ประกอบด้วย การคิด วิเคราะห์ (Critical Mind) การคิดสร้างสรรค์ (Creative Mind) การคิดเชิงผลิต ภาพ (Productive Mind) และการคิดรับผิดชอบ (Responsible Mind) เป็นหลักการที่ดี และมีความ เหมาะสม ที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะดังกล่าว อันเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะมากขึ้น พร้อมที่จะก้าวเข้าสู่ตลาดงานในยุคใหม่ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรม ทั้งนี้ เมื่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พิจารณาแนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะของผู้เรียนแบบ CCPR แล้วจะเห็นว่าค่อนข้างใกล้เคียงกับแนวคิดเรื่อง “Five Mind for the Future” ของ Howard Gardner (2009) ซึ่งกล่าวถึง การรู้คิดด้วยจิต 5 ประการ ที่จะช่วยเพิ่มศักยภาพให้มนุษย์แต่ละคน ที่จะรับมือได้กับทั้งสิ่งที่คาดหวังและสิ่งที่ไม่คาดหวังในอนาคต จิต 5 ประการ ได้แก่

1. จิตชำนาญการ (Disciplined Mind) เป็นวิธีคิดที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหลัก ๆ และสายวิชาชีพต่าง ๆ ซึ่งเป็นความสามารถในการประยุกต์ใช้ พร้อมทั้งปรับปรุงสิ่งที่เล่าเรียนมาให้ดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง

2. จิตสังเคราะห์ (Synthesizing Mind) เป็นการเลือกข้อมูลสำคัญที่ได้รับจากหลาย ๆ แหล่ง และจัดการกับข้อมูลได้อย่างสมเหตุสมผล ทำความเข้าใจกับข้อมูลและประเมินข้อมูลโดยปราศจากอคติ ผสมผสานให้กลายเป็นข้อมูลใหม่ที่มีความหมายต่อตนเองและผู้อื่น

3. จิตสร้างสรรค์ (Creating Mind) เป็นยิ่งกว่าจิตชำนาญการ และจิตสังเคราะห์โดยเป็นการผลิตความคิดใหม่ ๆ พร้อมทั้งตั้งคำถามที่แตกต่างไปจากเดิมและกำเนิดเป็นวิธีคิดใหม่ ซึ่งอาจจะกลายเป็นคำตอบที่คาดไม่ถึง

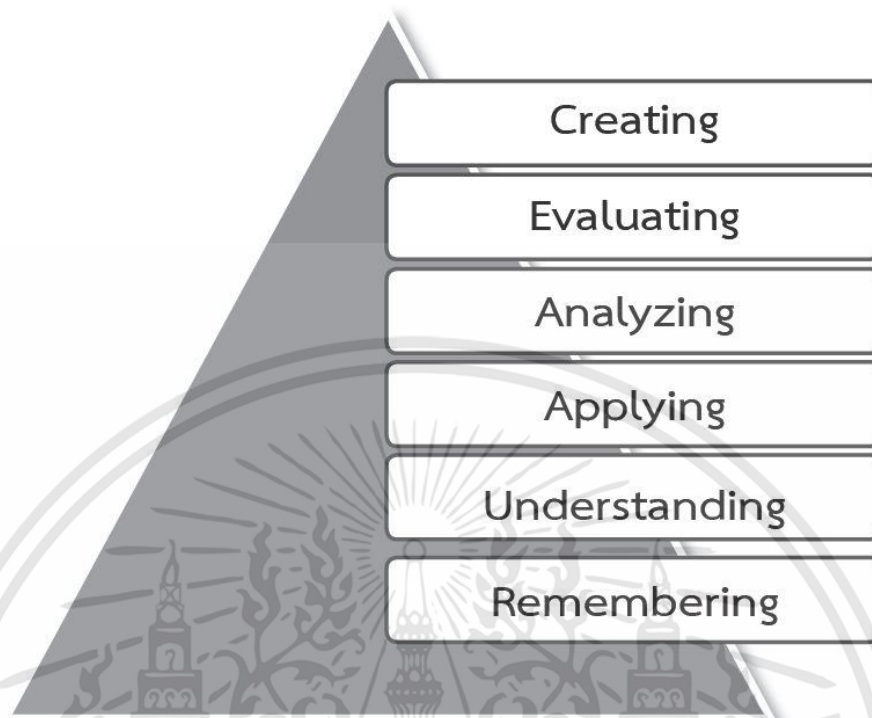
4. จิตเคารพ (Respectful Mind) เป็นการตอบสนองต่อคนและกลุ่มคนที่มีความแตกต่างหลากหลายอย่างเห็นอกเห็นใจ และเป็นไปในทางสร้างสรรค์ เป็นความพยายามที่จะเข้าใจและทำงานร่วมกันกับคนที่แตกต่างกัน หรือกล่าวง่าย ๆ ว่า จิตเคารพเป็นการยอมรับในความแตกต่างระหว่างบุคคล และกลุ่มบุคคลนั่นเอง

5. จิตจริยธรรม (Ethical Mind) เป็นคุณลักษณะที่เป็นนามธรรมค่อนข้างมากแต่มีความสำคัญในเชิงบทบาทในหน้าที่การงานและบทบาทในการเป็นพลเมืองเป็นการไตร่ตรองถึงธรรมชาติของงาน รวมทั้งความต้องการและความปรารถนาของสังคมที่เราดำรงอยู่ โดยมีแนวคิดที่สำคัญว่า “บุคคลจะตอบสนองต่อจุดประสงค์ที่เหนือไปกว่าประโยชน์ส่วนตนได้อย่างไร?” และ “ประชาชนจะทำงานโดยปราศจากความเห็นแก่ตัว และพัฒนาส่วนรวมได้อย่างไร?”

ซึ่งจะเห็นได้ว่าแนวคิด CCPR มีความเหมือนกันกับแนวคิด Five Mind อยู่หลายประการที่ชัดเจนได้แก่ประเด็น Creative Mind ซึ่งของ Gardner ใช้ว่า Creating Mind และประเด็นการคิดรับผิดชอบ (Responsible Mind) ซึ่งสอดคล้องกับของ Gardner ในเรื่องของ จิตจริยธรรม (Ethical Mind) ที่เน้นในเรื่องของความรับผิดชอบต่อสังคม และจิตสำนึกสาธารณะเช่นเดียวกัน ส่วนที่ต่างกันบ้างแต่ก็ถือว่าเกี่ยวเนื่องกันก็คือ ในประเด็นการคิดวิเคราะห์ (Critical Mind) ซึ่งของ Gardner เป็นจิตสังเคราะห์ (Synthesizing Mind) ซึ่งที่จริงแล้วการคิดวิเคราะห์ และการคิดสังเคราะห์เป็นลำดับขั้นตอนที่ต่อเนื่องกันในทักษะกระบวนการคิดของมนุษย์กล่าวคือทักษะกระบวนการคิดเริ่มต้นจากระดับความรู้ความจำ ซึ่งถือเป็นทักษะการคิดขั้นต่ำที่สุด ลำดับต่อ ๆ มาคือ ระดับความเข้าใจ ระดับการประยุกต์ใช้ ระดับการวิเคราะห์

ระดับการประเมินค่า และขั้นสุดท้ายซึ่งเป็นขั้นสูงที่สุดคือ ระดับการสังเคราะห์ หรือความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งหมายถึงความสามารถในการรวบรวมส่วนย่อยเข้าด้วยกันเพื่อให้เห็นภาพรวมทั้งหมด โดยอาศัยพื้นฐานจากความรู้ ความเข้าใจ การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการวิเคราะห์ถึงผลประโยชน์และข้อเสีย และการประเมินค่า (Anderson. L.W.. & Krathwohl . 2001) ดังนั้น ในแบบจำลอง CCPR นั้น แม้ไม่ได้กล่าวถึงการคิดสังเคราะห์ไว้ก็ตาม แต่ก็มีเรื่องการคิดสร้างสรรค์ซึ่งในทักษะกระบวนการคิดถือได้ว่าการคิดสร้างสรรค์นั้นอยู่ในระดับเดียวกันกับการคิดสังเคราะห์ และอีกนัยหนึ่งนั้นการที่บุคคลใด

สามารถคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นได้นั้นย่อมต้องอาศัยทั้งกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดสังเคราะห์ประกอบไปด้วยกัน



ภาพที่ 2.48 แสดงกระบวนการคิดวิเคราะห์และคิดสังเคราะห์.

Anderson. L.W.. & Krathwohl (2001)

ที่มา : www.indoreinstituteoflaw.org สืบค้นเมื่อ วันที่ 19 ธันวาคม 2560

ส่วนในประเด็นความพยายามที่จะเข้าใจและทำงานร่วมกับคนที่แตกต่าง ซึ่ง Gardner เรียกว่า จิตเคารพ (Respectful Mind) นั้น มีอยู่ในแบบจำลอง CCPR ด้วยเช่นกัน โดยไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน (2559 : 18) ได้ขยายความไว้ในส่วนของการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนในลักษณะที่ 2 คือ Cooperative Activities อันเป็นลักษณะชั้นเรียนทำงานร่วมกัน ระหว่างนักเรียนกับนักเรียน นักเรียนกับผู้ใหญ่ โดยที่ปรัชญา CCPR นี้เชื่อในการร่วมมือกันทำงานสำหรับประเด็นที่ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน ไม่ได้กล่าวถึงชัดเจนในแบบจำลอง CCPR ก็คือประเด็นการคิดเชิงวิชาการในสาขาวิชา ซึ่ง Gardner ใช้ว่า จิตชำนาญการ (Disciplined Mind) เป็นวิถีคิดที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาหลัก ๆ และสายวิชาชีพต่าง ๆ รวมถึงความสามารถในการประยุกต์ใช้ ซึ่งผู้วิจารณ์เห็นด้วยว่า ก่อนนำเข้าสู่การคิดวิเคราะห์ หรือการคิดสร้างสรรค์ที่ดี ผู้เรียนควรมีความรู้ในแนวคิดหรือหลักการในสาขาวิชาของตนก่อน ดังนั้น ในกรณีนี้ผู้วิจารณ์ใคร่ขอเสนอการปรับปรุงแบบจำลอง CCPR โดยเพิ่มเติมประเด็นการคิดเชิงหลักการหรือแนวคิด (Concept) อีกหนึ่งประเด็นกลายเป็น CCCPR Model โดยที่ C ตัวแรกหมายถึง Concept Mind ซึ่งหมายถึงการมีความรู้ความเข้าใจในแนวคิด และหลักการของศาสตร์ ในสาขาวิชาที่ศึกษาเล่าเรียนโดยเฉพาะอย่างยิ่งแก่นของแนวคิดหรือหลักการพื้นฐานของแต่ละสาขาวิชา สามารถประยุกต์ใช้ได้ ทั้งนี้ หากพิจารณาประเด็น Concept Mind ที่เติมเข้าไปใน CCPR Model นั้นก็สอดคล้องกับแนวคิดคุณลักษณะพึงประสงค์ 4 ร. ของผู้เขียนที่กล่าวไว้ในบทความตอนท้ายของหนังสือเล่มเดียวกันนี้ โดยในคุณลักษณะแรกหรือ ร. ตัวแรก ได้แก่ รู้ทันนำโลก (Smart Consumer) ซึ่งหมายถึงการมีความรอบรู้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มีความรู้พื้นฐาน ในการดำรงชีวิตและในกระแสนิยมต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา (ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน. 2559 : 29) และในส่วนของคุณลักษณะรู้ทันนำโลกนั้นก็ประกอบด้วยทักษะอีก 5 ด้าน ได้แก่ ทักษะในการแสวงหา คัดสรรและสร้างความรู้ ทักษะในการใช้และจัดการความรู้ ทักษะทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทักษะในการวิเคราะห์และแก้ปัญหา และทักษะทางภาษาและการสื่อสาร เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นว่า ทักษะเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้ บุคคลคนนั้นต้องมีความรู้พื้นฐานในเชิงวิชาการหรือเชิงแนวคิดด้วย ฉะนั้นโมเดล CCPR เมื่อทบทวนและปรับใหม่เป็น CCCPR สามารถเขียนเป็นแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 2.49 แสดงโมเดล CCCPR.

ที่มา : ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน. 2559 : 13

นอกจากนี้ ในโมเดล CCPR เองได้กล่าวถึง หลักสูตรในปรัชญาการศึกษาแบบ CCPR Model ว่าผู้เรียนจะต้องเรียนอย่างน้อย 4 อย่าง คือ

- 1) เรียนความรู้ทั่วโลกและภูมิปัญญาหลักของไทย
- 2) ต้องศึกษาทางเลือกโดยเฉพาะอย่างยิ่งอนาคตเป็นโลกที่มีความหลากหลาย
- 3) ต้องเรียนนวัตกรรมใหม่ของโลก
- 4) ต้องเรียนรู้กระบวนการที่จะหาความรู้ใหม่

(ไพฑูรย์ สีนลาร์ตัน. 2559 : 15-16) ดังนั้น จะเห็นได้ว่า ในกระบวนการศึกษานั้นจำเป็นต้องมีการเรียนรู้หลักวิชาการ และแก่นความคิดของภูมิปัญญาทั้งของไทยและสากลด้วย จึงจะนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลิตผลใหม่ที่เป็นนวัตกรรมของสังคมและโลกได้

2.4 งานวิจัยเกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า และรวบรวมทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ในด้านการออกแบบของทีระลึกรจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ จากนั้นผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งหมายถึงงานวิจัยที่มีข้อมูลบางส่วนที่ใกล้เคียงกับงานที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาโดยได้นำข้อมูลเนื้อหามาประยุกต์ใช้กับงานวิจัย จึงได้ขอ นำผลงานวิจัยและเอกสารต่าง ๆ มาอ้างอิงเป็นกรณีศึกษาในหัวข้องานวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปนัดดา มนุรัชฎา (2555: 65-66) การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการศึกษาข้อมูลการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถาน MUSE SHOP ที่ตั้งอยู่ในบริเวณพิพิธภัณฑสถานการเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) การจากวิเคราะห์ความต้องการเลือกซื้อของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ที่ได้จากแบบสอบถาม ผู้วิจัยพิจารณาเลือกออกแบบร่างสินค้า 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องเขียนและสินค้าของตกแต่งบ้าน ให้ผู้เชี่ยวชาญเลือก ได้สินค้ารวม 12 รูปแบบที่นำเสนอภาพลักษณ์ของที่ระลึกถึงสยามประเทศ โดยอ้างอิงเนื้อหาการจัดแสดงนิทรรศการถาวรในมิวเซียมสยาม ให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย

ผลจากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ที่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจมากที่สุด มี 2 แบบ คิดเป็นร้อยละ 64.7 เท่ากัน คือ 1) ชิ้นงาน “เกาะรัตนโกสินทร์” นาฬิกาแขวนผนังรูปจำลองสถานที่สำคัญในเกาะรัตนโกสินทร์เช่น พระบรมมหาราชวัง เสาชิงช้า อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เป็นต้น วัสดุที่ใช้ทำจากพลาสติกอะคริลิก ผลิตโดยการตัดเลเซอร์ติดเครื่อง นาฬิกา และตัวแขวนด้านหลัง 2) ชิ้นงาน “สยามไอคอน” ชุดแม่เหล็กสำหรับตั้งรูปหรือติดตู้เย็นวัสดุที่ใช้ทำจากพลาสติกอะคริลิก ผลิตโดยการตัดเลเซอร์ ติดแม่เหล็กด้านหลัง สัญลักษณ์ตัวแทนกรุงเทพฯ เช่น เสาชิงช้า เรือสุพรรณหงส์ ยักษ์ และรถตุ๊กตุ๊ก

สรุป การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานมิวเซียมสยามทั้งเนื้อหาการจัดแสดงนิทรรศการทั้ง 17 ห้อง และความต้องการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกของมิวเซียมสยาม โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง ทำให้ทราบข้อมูลความต้องการส่งเสริมให้ใช้การออกแบบ เพื่อตอบสนองนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยอ้างอิงเนื้อหาและหลักการของมิวเซียมสยาม นั่นคือ เป็นไทยแต่ไม่ล้าสมัย ดังนั้นการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกมิวเซียมสยาม จึงไม่ควรเป็นลักษณะไทยเดิมหรือศิลปหัตถกรรมชาวบ้าน หากแต่ควรมีการตีความ สอดแทรกแนวคิดเกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม รวมถึงทำให้ผู้บริโภคระลึกถึงกรุงเทพฯ หรือการมาเยี่ยมชมมิวเซียมสยามได้

ข้อมูลผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในร้านค้าพิพิธภัณฑสถาน หมวดสินค้าที่มีมูลค่าการขายรวมมากที่สุดคือสินค้าประเภทเครื่องเขียนอุปกรณ์สำนักงาน และยังศึกษาความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายทำให้ทราบว่าต้องการซื้อสินค้าที่มีหน้าที่การใช้งาน (Function) เหมาะสมกับบริบทวิถีชีวิตสมัยใหม่ มากกว่าสินค้าที่มีแต่ความงามเพื่อตั้งโชว์เพียงอย่างเดียว

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงวางแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถาน ว่าต้องมีความงามควบคู่กับสอดแทรกเนื้อหาในนิทรรศการถาวรของมิวเซียมสยาม คือ การเป็นของที่ระลึกตัวแทนกรุงเทพฯ เพื่อมีส่วนช่วยในการปลูกฝังจิตสำนึกเรื่อง การเห็นคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสืบสานวัฒนธรรมไทยให้ยั่งยืน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความทันสมัยมีการใช้งานตอบรับกับความต้องการของตลาดในปัจจุบัน ทั้งยังต้องตอบรับกับกรรมวิธีการผลิตสมัยใหม่ สามารถผลิตได้ในท้องถิ่นกรุงเทพฯ ตลอดจนเป็นงานวิจัยต้นแบบในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ไทยเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑสถานอื่นๆ หรือผู้ประกอบการขนาดเล็กที่มีความสนใจ

อรุณวรรณ ตั้งจันทร์ (2554: 100-101) การออกแบบผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขาเผ่าม้ง ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ของฝากและของที่ระลึก เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ตลอดจนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ ผู้วิจัยต้องทำการศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งของชาวเขาเผ่าม้ง จังหวัดเพชรบูรณ์และที่มีอยู่ในท้องตลาดเพื่อนำมาเป็นแนวทาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในการพัฒนา จากนั้นทำการออกแบบรูปแบบผลิตภัณฑ์โดยจัดทำแบบร่างรูปแบบต่าง ๆ แล้วสร้างเครื่องมือ ประเมินผลและวิเคราะห์ผลจากแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง โดยสอบถามความพึงพอใจในรูปแบบของผลิตภัณฑ์ โดยใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้บริโภค ผลิตภัณฑ์ของฝากและของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขาเผ่าม้ง

ผลจากการศึกษาผู้วิจัย พบว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของฝากและของที่ระลึกจากผ้าปักชาวเขาเผ่าม้งจังหวัดเพชรบูรณ์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังกล่าว สามารถสรุปผลการวิจัยได้จากผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบ ด้านขั้นตอนการผลิต ได้แบบชุดแต่งโต๊ะอาหารจากผ้าปักชาวเขาเผ่าม้ง ทั้งหมด 3รูปแบบและผลประเมินว่ารูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสม สวยงามมากที่สุด สอดคล้องกับที่ อภิโชค เลชะกุล (2547) วิจัยเรื่อง เส้นทางการท่องเที่ยวแบบจับจ่ายสินค้าศิลปหัตถกรรม เชียงใหม่เป็นเมืองที่มีชื่อเสียงทางแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติและวัฒนธรรมที่นำขึ้นชมรวมไปถึงผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม วัฒนธรรม ประเพณีและหัตถกรรมของเชียงใหม่ได้รับการถ่ายทอดมาทุกยุคสมัยเป็นเวลากว่า 700 ปี ชุมชนศิลปหัตถกรรมสามแห่ง ได้แก่ บ้านถวาย บ่อสร้าง และวัวลาย มีชื่อเสียงทางการผลิตผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรมที่มีคุณภาพ โดยที่บ้านถวายมีชื่อเสียงทางการทำไม้แกะสลัก บ่อสร้างมีชื่อเสียงทางการผลิตถ่ม และกระดาษสา และวัวลายมีชื่อเสียงทางเครื่องเงิน ทั้งสามชุมชน สืบทอดประวัติความเป็นมา ขนบประเพณี วิถีชีวิต ความชำนาญและลักษณะทางกายภาพของหมู่บ้านหัตถกรรมแบบดั้งเดิมจากรุ่นบรรพบุรุษ ในขณะที่ สุภาวดี ชาวผ้าขาว (บทคัดย่อ : 2548) เรื่อง พฤติกรรมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทยและชาวต่างประเทศในการเลือกซื้อของที่ระลึกในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา สอดคล้องกับผลการวิจัยที่ต้องการนำผลิตภัณฑ์ไปวางจำหน่ายในแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ ผลการวิจัยดังกล่าว พบว่านักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศ มีจุดประสงค์ในการเดินทางเพื่อท่องเที่ยวและพักผ่อน นิยมซื้อผลิตภัณฑ์งานฝีมือ/งานแกะสลัก ซื้อสินค้าของที่ระลึกเพื่อเป็นที่ระลึกในการเดินทาง โดยตัดสินใจซื้อของที่ระลึกด้วยตนเองค่าใช้จ่ายในการซื้อของที่ระลึก ไม่ต่ำกว่า 500 บาท โดยซื้อของที่ระลึกจากบริเวณแหล่งท่องเที่ยว

สรุป การวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์ของฝาก ของที่ระลึก จากผ้าปักชาวเขาเผ่าม้ง ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งเอกสารและภาคสนาม สรุปข้อมูลที่ได้จากเอกสารและภาคสนาม ทำการออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ โดยคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสมภายใต้ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดแต่งโต๊ะอาหาร ออกแบบให้คำนึงถึงลวดลายผ้าปักม้งที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเพศหญิง จึงได้นำลายดอกไม้ นำมาใช้ ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ผ้ารองจานและผ้ารองแก้ว ผ้าที่นำมาใช้เป็นพื้นหลักให้ใช้ได้สะดวก ทำความสะอาดและดูแลรักษาง่าย อีกทั้งสร้างความสวยงาม เรียบง่าย เป็นทางการ ภายใต้แนวคิด “Hmong” ม้ง เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่แสดงถึงเอกลักษณ์การปักผ้าของชนเผ่า วัฒนธรรมความเป็นชาวเขาเผ่าม้ง ในรูปแบบที่เรียบง่ายและเป็นทางการ เพื่อให้ระลึกถึง คิดถึง หมู่บ้านชาวเขาเผ่าม้ง ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์ หรือใช้เป็นของฝาก ของที่ระลึกได้อีกด้วย

Burcu (YANÇATAROL) (2560: 142-143) Appropriation in souvenir design and production: A study in museum shops (ความเหมาะสมในการออกแบบของที่ระลึกและการผลิต : กรณีศึกษาร้านค้าพิพิธภัณฑ์) มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการศึกษาคุณสมบัติของที่ระลึก โดยผู้บริโภคเป็นสื่อกลางของวัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ โดยมีแนวคิดในการออกแบบจาก องค์ประกอบทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ทัศนียภาพออกมาให้เป็นของที่ระลึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โดยการวิจัยในครั้งนี้มีการศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างเรื่องราวและของที่ระลึกรวมถึงวัสดุที่ต้องการที่จะสื่อในการออกแบบเพื่อที่จะอธิบายถึงบทบาทของการออกแบบในกระบวนการ commoditization วิธีการของการวิจัยเป็น compositional โดยทำการศึกษา 6 พิพิธภัณฑสถานในประเทศไทย

สรุป ในกระบวนการของการออกแบบ และการสร้างของที่ระลึก แตกต่างจากของที่ระลึกอื่นๆ เพราะมีสิ่งที่เป็นตัวตนของแต่ละ วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ รวมถึงเทคนิคการรังสรรค์ต่างๆ ในเรื่องของรูปแบบขององค์ประกอบ และพื้นผิวในการออกแบบ เช่น เทคนิคในการทำโลหะที่ดูเหมือนผ่านกาลเวลามาอย่างยาวนาน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

แนวทางในการศึกษาและออกแบบของทีระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือการศึกษาข้อมูลเนื้อหาอันตรายและการกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เพื่อนำมาเป็นข้อกำหนด และวิเคราะห์หาแนวทางในการออกแบบรูปแบบผลิตภัณฑ์ของทีระลึก ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยแบ่งตามวัตถุประสงค์ 3 ข้อดังนี้

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของทีระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อออกแบบของทีระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของทีระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ดังนั้น ทางผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 3.2.1 ลักษณะของเครื่องมือ
 - 3.2.2 การสร้างเครื่องมือ
 - 3.2.3 การตรวจสอบเครื่องมือ
- 3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของทีระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

3.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

3.1.1.1 กลุ่มที่ 1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อศึกษาพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) ได้แก่ เจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี)

(1) นางสาวโศจิรัชมี กุลศิริชัยวัฒน์

หัวหน้ากลุ่มงานพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์และประติมากรรม กองวัฒนธรรม สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว (ตัวแทนท่านผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร)

(2) นางสาวรวงคณา พรหมประดิษฐ์

วิทยากรผู้เชี่ยวชาญกิจกรรม YONG CREATIVE MIND

(3) นางสาวน้ำผึ้ง จิรายุวัฒน์

วิทยากรผู้เชี่ยวชาญกิจกรรมพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

3.1.1.2 กลุ่มที่ 2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์รูปแบบของทีระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ใช้การเลือกแบบไม่เจาะจง ได้แก่ เด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1.2.1 ลักษณะของเครื่องมือ

1. การสัมภาษณ์ (Interview Guide)

ผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อให้ทราบเกี่ยวกับข้อมูล เกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร โดยสัมภาษณ์แบบคำถามปลายเปิด (Open ended question) ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดคำถามเบื้องต้นและสัมภาษณ์กับผู้ให้ข้อมูลให้เชิงกว้างเพื่อให้ได้รับข้อมูลที่หลากหลาย ในส่วนที่เกี่ยวข้องประวัติความเป็นมา ข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับเนื้อหา นิทรรศการและกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑสถาน และความต้องการเกี่ยวกับของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายภายในพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานครในอนาคต

3.1.2.1 การสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษา เอกสาร คู่มือเกี่ยวกับพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร เพื่อสรุปประเด็นในการสัมภาษณ์
2. นำแบบสัมภาษณ์เสนออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบและขอเสนอแนะการปรับปรุงแก้ไข
3. นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว ดำเนินการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

3.1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งได้ ดังนี้

1. การรวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary Survey)
 - 1.1 หนังสือคู่มือพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร
 - 1.2 เอกสารเกี่ยวกับของที่ระลึก
 - 1.3 ผลงานวิจัย
 - 1.4 ตำราวิชาการ
 - 1.5 การค้นคว้า ปรัชญาจากเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี)
 - 1.6 ศึกษา เก็บข้อมูลพิพิธภัณฑสถานอื่น ๆ
 - 1.7 วารสารและบทความ
2. เก็บข้อมูลภาคสนาม (Field Work)

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยทำการบันทึกข้อมูลในขณะที่สังเกตการณ์การพูดคุยหรือสัมภาษณ์ การบันทึกแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

 - 2.1 การบันทึกข้อมูลเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อนำมาใช้ในการบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการจดบันทึกลงในสมุด
 - 2.2 การบันทึกโดยใช้กล้องถ่ายรูป เพื่อนำมาใช้ในการบันทึกภาพการสัมภาษณ์กับผู้ให้ข้อมูล และสิ่งที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ สถานที่ สภาพแวดล้อม นิทรรศการ และกิจกรรมต่าง ๆ ภายในพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ตามขอบเขตตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี) เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครและความต้องการเกี่ยวกับของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครในอนาคตจากการสังเกต การสัมภาษณ์ จดบันทึก และถ่ายภาพ นำผลมารวบรวมและนำไปอธิบายวิเคราะห์ในรูปแบบเชิงพรรณนา (Descriptive Sampling) เนื้อหาและรูปภาพที่ได้จากการเก็บภาพ เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยวิเคราะห์ข้อมูลแบบเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) โดยทำการวิเคราะห์ออกเป็น ส่วน ดังนี้

3.1.4.1 การวิเคราะห์ข้อมูล

เอกสาร และการสัมภาษณ์ การถ่ายภาพ นำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตการณ์จากพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร มาทำการเข้าขั้นตอนการวิเคราะห์เนื้อหา โดยจำแนกออกเป็นหมวดหมู่ที่ระบุไว้ในขอบเขตของการวิจัย

3.1.4.2 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับของที่ระลึก

โดยใช้กรอบของ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร.2550) จำนวน 12 ด้าน และเนื้อหาและส่วนจัดแสดงทั้ง 17 ส่วน

3.2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบของที่ระลึกประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี กลุ่มเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี)

3.2.1.1 กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบของที่ระลึกเพื่อออกแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ใช้การเลือกแบบเจาะจง ได้แก่

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบของที่ระลึกประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี กลุ่มเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์อย่างต่ำ 5 ปี)

กลุ่มที่ 1 กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบของที่ระลึกเพื่อออกแบบของที่ระลึกสำหรับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ใช้การเลือกแบบเจาะจง ได้แก่

(1) ผศ.ดร. เอกพงศ์ อินแก้ว

ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบของที่ระลึกผลิตภัณฑ์
สังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

(2) คุณณัฐพงศ์ รัตนโชคสิริกุล เกื้อ

ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบผลิตภัณฑ์และทำงานด้านการ์ตูน
บริษัทปิปปอยซีจี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กลุ่มที่ 2 กลุ่มเจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (ประสบการณ์ อย่างต่ำ 5 ปี) ใช้การเลือกแบบเจาะจง ได้แก่

- (1) นางสาวโคจิรัมย์ กุลศิริชัยวัฒน์
หัวหน้ากลุ่มงานพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ และประติมากรรม กองวัฒนธรรม สำนัก วัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว (ตัวแทนท่านผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร)
- (2) นางสาวรวงคณา พรหมประดิษฐ์
วิทยากรผู้เชี่ยวชาญกิจกรรม YONG CREATIVE MIND
- (3) นางสาวน้ำผึ้ง จิรายุวัฒน์
วิทยากรผู้เชี่ยวชาญกิจกรรมโซนเมืองสายรุ้ง
- (4) คุณวรวงคณา บุญเมิน
วิทยากรผู้เชี่ยวชาญกิจกรรมโซนสโมสรนักประดิษฐ์
- (5) คุณขวัญชนก หนูทอง
วิทยากรผู้เชี่ยวชาญกิจกรรมโซนโรงละครเล็ก

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.2.1 ลักษณะของเครื่องมือ

1. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์เป็นเครื่องมือที่ใช้สำหรับการประเมิน ความคิดเห็นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์
2. การวิเคราะห์เนื้อหา โดยการแยกแยะแจกแจงเนื้อหาหรือแนวคิดที่ได้ลงพื้นที่มา และปรากฏในตำรา หนังสือ เอกสาร ข่าวสาร สื่อสิ่งพิมพ์ บทสนทนา หรือรูปภาพและนำมาเป็นแนว ทางในการออกแบบตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

3.2.2.2 วิธีการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาทฤษฎี เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบของที่ระลึก แล้วดำเนินการสร้างแบบสอบถามตามตัวแปรที่ได้ทำการศึกษา
2. นำแบบสอบถามเสนออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบและขอข้อเสนอแนะการปรับปรุงแก้ไข
3. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำการ ตรวจสอบความเที่ยงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อ คำถามกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย (Index of item Objective Congruence:IOC) (ยูทพงษ์ กัยวรรณ. 2543: 123)

3.2.2.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างเครื่องมือตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามและแบบประเมิน โดยเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความพ้องของ ข้อคำถามได้ และมีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย (Index of Item Objective Congruence: IOC) (ยูทพงษ์ กัยวรรณ. 2543: 123) ผู้วิจัยจึงออกพื้นที่เพื่อ สอบถาม ผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบของที่ระลึก โดยผู้วิจัยจะส่งหนังสือราชการ เพื่อติดต่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และนัดตามวันเวลาเพื่อเข้าไปดำเนินการด้วยตนเอง ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มี ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- (1) ผศ.ดร. กฤษณา คิตติ
 อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- (2) รศ.ดร. กาญจนา บุญภักดิ์
 อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- (3) ผศ.ดร. สุวรรณมา อินทร์น้อย
 อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบครอบคลุมของเนื้อหา (Content Validity) และข้อเสนอแนะ ดังนี้

- 1 หมายถึง แน่ใจในคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์
 0 หมายถึง ไม่แน่ใจในคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์
 -1 หมายถึง แน่ใจในคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์
 จากคะแนนนำผลการพิจารณาคำนวณจากสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

- IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง
 R หมายถึง คะแนนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ
 N หมายถึง จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ (ยุทธพงษ์ กัวยวรรณ.2543: 123)

3.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการนำข้อมูลจากการลงพื้นที่มาศึกษาแล้วนำมาออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม และความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์และผู้ทรงคุณวุฒิ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
2. นำผลสรุปของการศึกษาข้อมูลจากแบบสอบถามและความคิดเห็นที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์และผู้ทรงคุณวุฒิ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบมาใช้กำหนดแนวทางการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
3. ทำการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร 3 รูปแบบ จากนั้นนำแบบร่างที่ได้ไปทำการสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม เพื่อทำการคัดเลือกให้เหลือเพียงรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด 1 รูปแบบ และพัฒนาต่อเพื่อนำไปประเมินคุณภาพในลำดับต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ จากการสอบถามนำมาสรุปเป็นค่าร้อยละ และนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑสถานและผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบของที่ระลึก จากการสอบถามนำผลมาวิเคราะห์ในรูปแบบความเรียง และนำข้อมูลแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) โดยแบ่งเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

- 4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด
- 3.51 – 4.50 หมายถึง มาก
- 2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง
- 1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย
- 1.00 – 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด

3.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร

3.3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.3.1.1 กลุ่มเด็กและผู้ปกครองที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถานจำนวน 100 คน ใช้การเลือกแบบสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling)

3.3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.2.1 ลักษณะของเครื่องมือ

1. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร

3.3.2.2 วิธีการสร้างเครื่องมือ

1. ศึกษาทฤษฎี เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร

2. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจตามประเด็นที่ได้กำหนดไว้

3. นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่ออาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและนำไปแก้ไข

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อทำการตรวจสอบความเที่ยงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย (Index of Item Objective Congruence : IOC) (ยุทธพงษ์ กัยวรรณ. 2543: 123)

3.3.2.3 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ทำการสร้างเครื่องมือตรวจสอบเครื่องมือแบบสอบถามและแบบประเมิน โดยเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา โดยหาค่าดัชนีความพึงพอใจของข้อคำถามได้ และมีความสอดคล้องระหว่างคำถามกับวัตถุประสงค์และกรอบแนวคิดในการวิจัย (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผู้วิจัยจึงออกพื้นที่เพื่อสอบถาม ผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญ

ทางด้านการออกแบบของที่ระลึก โดยผู้วิจัยจะส่งหนังสือราชการ เพื่อติดต่อกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และนัดตามวันเวลาเพื่อเข้าไปดำเนินการด้วยตนเอง ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

1) ผศ.ดร. กฤษณา คิตดี

อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

2) รศ.ดร. กาญจนา บุญภักดิ์

อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

3) ผศ.ดร. สุวรรณ อินทร์น้อย

อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบครอบคลุมของเนื้อหา (Content Validity) และข้อเสนอแนะ ดังนี้

- 1 หมายถึง แน่ใจในคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์
 - 0 หมายถึง ไม่แน่ใจในคำถามนั้นสอดคล้องกับนิยามศัพท์
 - 1 หมายถึง แน่ใจในคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์
- จากคะแนนนำผลการพิจารณาคำนวณจากสูตร

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง

R หมายถึง คะแนนการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ

N หมายถึง จำนวนผู้ทรงคุณวุฒิ

ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้ ถ้าข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำ กว่า 0.50 ต้องปรับปรุง (ยุทธพงษ์ กัยวรรณ, 2543: 123)

3.3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเด็กที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ โดยใช้ประเมินความพึงพอใจตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร จากนั้นนำกลับมาสรุปผลที่ได้ ในรูปแบบของข้อมูลเชิงปริมาณ

3.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ และแบบสังเกตพฤติกรรมที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก มาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) โดยแบ่งเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คำนวณจากสูตร (อังคณา สายยศ. 2540: 103)

$$S.D. = \sqrt{\frac{N(\sum x^2) - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ S.D. หมายถึง ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

$\sum x$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนแต่ละข้อ

$\sum x^2$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนแต่ละข้อ

N หมายถึง จำนวนข้อมูล

4.51 – 5.00 หมายถึง มากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง มาก

2.51 – 3.50 หมายถึง ปานกลาง

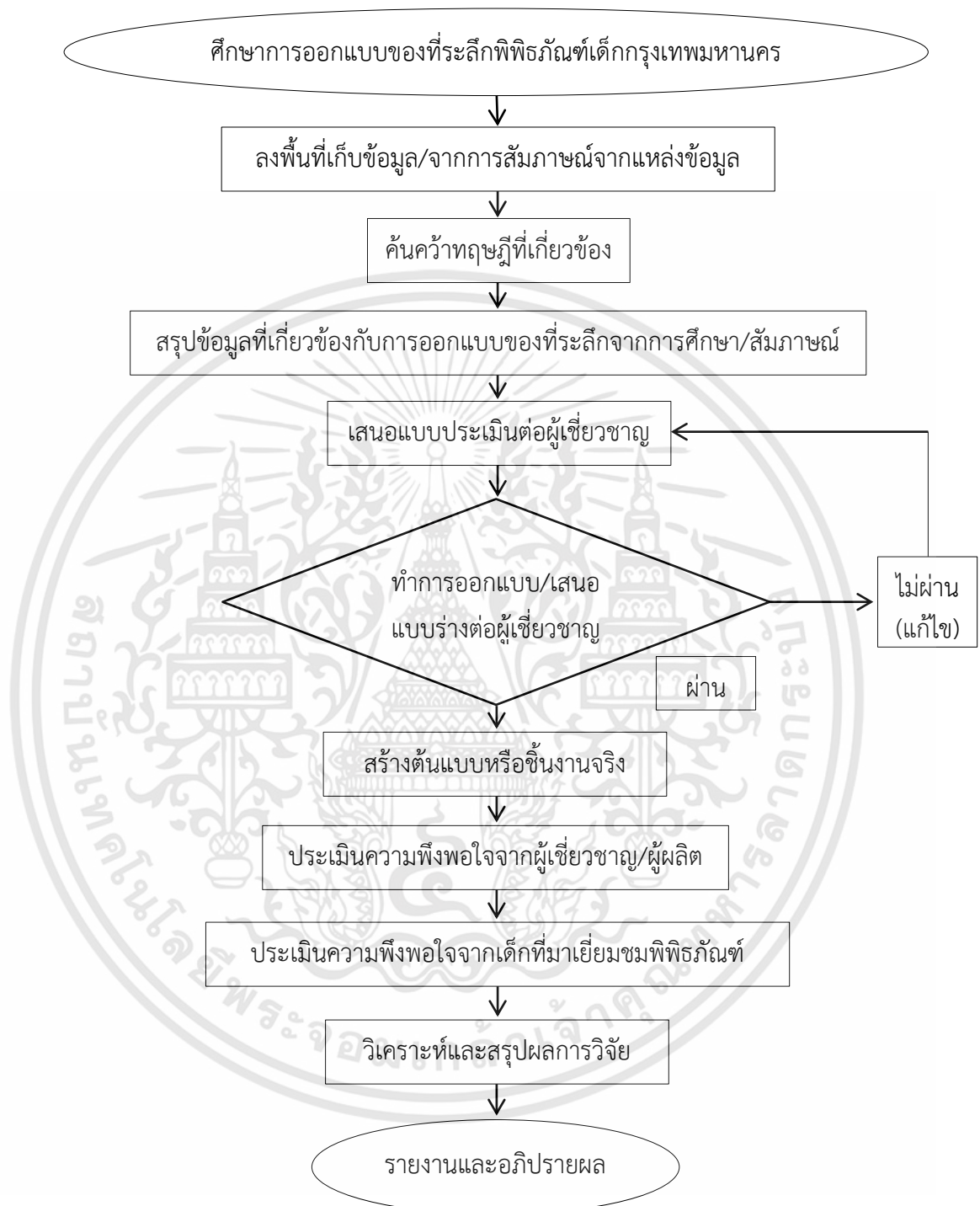
1.51 – 2.50 หมายถึง น้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง น้อยที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.4 ขั้นตอนดำเนินงานวิจัย



ภาพที่ 3.1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัย ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการศึกษา การสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และแบบประเมิน นำมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์การวิจัยโดยแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ตามวัตถุประสงค์ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ การศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

4.2 ผลการวิเคราะห์ การออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

4.3 ผลการวิเคราะห์ การประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

4.1 ผลการวิเคราะห์การศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลรูปแบบของที่ระลึกและข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร นำมาวิเคราะห์และนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ในลำดับต่อไป โดยจำแนกออกเป็นรายชื่อ ดังนี้

4.1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของที่ระลึกที่มีอยู่ตามพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ

4.1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

4.1.2.1 ผลการวิเคราะห์ประเภทของสินค้าที่ระลึก

4.1.2.2 ผลการวิเคราะห์วัสดุหลักเพื่อการออกแบบของที่ระลึก

4.1.2.3 ผลการวิเคราะห์ประเภทคุณสมบัติของผ้า

4.1.2.4 ผลการวิเคราะห์การเลือกใช้สีเพื่อการออกแบบของที่ระลึก

4.1.2.5 ผลการวิเคราะห์สัดส่วนของมือเด็ก

4.1.2.6 ผลการวิเคราะห์สัดส่วนการใช้นิ้วมือ และนิ้วมือ

4.1.2.7 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 คน

4.1.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

4.1.4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนผู้มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

4.1.4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวเนื้อหาพิพิธภัณฑ์และกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

4.1.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของที่ระลึกที่มีอยู่ตามพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ

จากกรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำบางแสน สถาบันวิทยาศาสตร์ทางทะเล/ชลบุรี สินค้าที่วางขาย ในร้านขายของที่ระลึก ซึ่งนำทฤษฎีของ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2550 :18-19) มาเป็นหลักเกณฑ์ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูล เพื่อทำการวิเคราะห์ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของที่ระลึกที่มีอยู่ตามพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำบางแสน



1. พวงกุญแจ (หมวดของขวัญ)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ ใช้สอย	ความ ปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณ์	ง่ายต่อ การ ซ่อม บำรุง	ต้นทุน	การ สื่อสาร ของ ผลิตภัณฑ์	ความ แข็งแรง	การ ขนส่ง
ใช้ห้อย กับ สิ่งของ ต่างๆ	ความ ปลอดภัย มีน้ำหนัก เบา	พลาสติก/ หวง สแตนเลส	มี รูปลักษณ์ สวยงาม	ค่อนข้าง ยาก	ต่ำ	สูง	ปาน กลาง	ง่ายต่อ การ ขนส่ง



2. ลูกแก้วตั้งโชว์ (ของตกแต่งบ้าน)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ ใช้สอย	ความ ปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณ์	ง่าย ต่อ การ ซ่อม บำรุง	ต้นทุน	การ สื่อสาร ของ ผลิตภัณฑ์	ความ แข็งแรง	การ ขนส่ง
ตั้งโชว์, ทับ กระดาษ	น้ำหนัก มาก สามารถ ตกแตก ได้	เรซิน, ปูน ปลา- เตอร์	มี รูปลักษณ์ สวยงาม	ปาน กลาง	ปาน กลาง	สูง	ปาน กลาง	ค่อนข้าง ยากต่อ การ ขนส่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)



3. รูปปั้นเซรามิค (ของตกแต่งบ้าน)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ ใช้สอย	ความ ปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณะ	ง่าย ต่อ การ ซ่อม บำรุง	ต้นทุน	การ สื่อสาร ของ ผลิตภัณฑ์	ความ แข็งแรง	การ ขนส่ง
ตั้งโชว์, ทับ กระดาษ	สามารถ ตกได้	ปูน พลาสติก เคลือบ เซรามิค	มี รูปลักษณะ สวยงาม	ปาน กลาง	ต่ำ	สูง	ปาน กลาง	ค่อนข้าง ยากต่อ การ ขนส่ง



4. ตุ๊กตาพวงกุญแจ (ของใช้)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ ใช้สอย	ความ ปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณะ	ง่าย ต่อ การ ซ่อม บำรุง	ต้นทุน	การ สื่อสาร ของ ผลิตภัณฑ์	ความ แข็งแรง	การ ขนส่ง
ใช้ห้อย กับสิ่ง ของ ต่างๆ	มีความ ปลอดภัย มีน้ำหนัก เบา	ผ้า/ใย สังเคราะห์/ ห้วงสแตน เลส	มี รูปลักษณะ สวยงาม	ปาน กลาง	ปาน กลาง	สูง	ปาน กลาง	ง่ายต่อ การ ขนส่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)



5. หมอนรูปสัตว์ (ของใช้)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ใช้สอย	ความปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณะ	ง่ายต่อการซ่อมบำรุง	ต้นทุน	การสื่อสารของผลิตภัณฑ์	ความแข็งแรง	การขนส่ง
ใช้หนุนกอด	มีความปลอดภัย มีน้ำหนักเบา	ผ้า/ใยสังเคราะห์	มีรูปลักษณะสวยงาม	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ง่ายต่อการขนส่ง



6. แก้วเซรามิก (ของใช้)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ใช้สอย	ความปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณะ	ง่ายต่อการซ่อมบำรุง	ต้นทุน	การสื่อสารของผลิตภัณฑ์	ความแข็งแรง	การขนส่ง
ใช้ใส่ของเหลว/ตั้งโชว์	น้ำหนักมาก ตกแตกได้	เซรามิก	มีรูปลักษณะสวยงาม	ปานกลาง	ต่ำ	สูง	ปานกลาง	ค่อนข้างยากต่อการขนส่ง

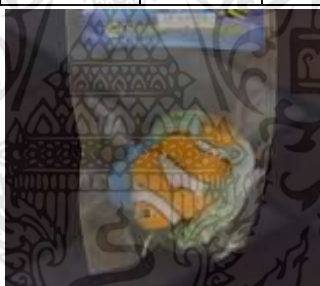
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)



7. นาฬิกาโต๊ะ (ของใช้)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ ใช้สอย	ความ ปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณะ	ง่ายต่อ การ ซ่อม บำรุง	ต้นทุน	การ สื่อสาร ของ ผลิตภัณฑ์	ความ แข็งแรง	การ ขนส่ง
ดูเวลา/ ตั้งโชว์	มีความ ปลอดภัย มีน้ำหนัก เบา	พลาสติก	มี รูปลักษณะ สวยงาม	ค่อนข้าง ยาก	ปาน กลาง	สูง	ปาน กลาง	ปาน กลาง



8. แม่เหล็กติดตู้เย็น (ของตกแต่งบ้าน)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ ใช้สอย	ความ ปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณะ	ง่ายต่อ การ ซ่อม บำรุง	ต้นทุน	การ สื่อสาร ของ ผลิตภัณฑ์	ความ แข็งแรง	การ ขนส่ง
ใช้ติด ตู้เย็น เพื่อ ความ สวยงาม	สามารถ ตกแตก ได้	ปูน ปลาสเตอร์	มี รูปลักษณะ สวยงาม	ปาน กลาง	ต่ำ	สูง	ปาน กลาง	ง่าย ต่อ การ ขนส่ง

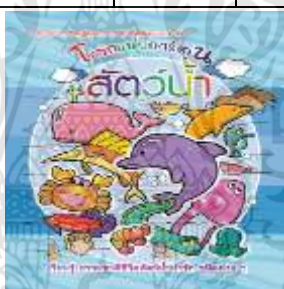
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)



9. โปสเตอร์ (ของตกแต่งบ้าน)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ ใช้สอย	ความ ปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณ์	ง่ายต่อ การ ซ่อม บำรุง	ต้นทุน	การ สื่อสาร ของ ผลิตภัณฑ์	ความ แข็งแรง	การ ขนส่ง
ตกแต่ง ผนัง ให้ ความรู้	ปลอดภัย มีน้ำหนัก เบา	กระดาษ	มี รูปลักษณ์ สวยงาม	ปาน กลาง	ต่ำ	ปานกลาง	ปาน กลาง	ง่ายต่อ การ ขนส่ง



10. สมุดระบายสี (ของใช้)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ ใช้สอย	ความ ปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณ์	ง่ายต่อ การ ซ่อม บำรุง	ต้นทุน	การ สื่อสาร ของ ผลิตภัณฑ์	ความ แข็งแรง	การ ขนส่ง
ใช้ ระบาย สี	ปลอดภัย มีน้ำหนัก เบา	กระดาษ	มี รูปลักษณ์ สวยงาม	ปาน กลาง	ต่ำ	ปานกลาง	ปาน กลาง	ง่ายต่อ การ ขนส่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)



11. ของเล่นบ่ตกลา (ของใช้)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ใช้ สอย	ความ ปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณ์	ง่ายต่อ การ ซ่อม บำรุง	ต้นทุน	การ สื่อสาร ของ ผลิตภัณฑ์	ความ แข็งแรง	การ ขนส่ง
ใช้เล่นเพื่อ ความ สนุกสนาน	ปลานก กลาง ของ เล่นมี ขนาดเล็ก	พลาสติก	มี รูปลักษณ์ สวยงาม	ปาน กลาง	ต่ำ	ปานกลาง	ปาน กลาง	ง่ายต่อ การ ขนส่ง



12. หมวกรูปสัตว์ (ของใช้)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ใช้ สอย	ความ ปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณ์	ง่ายต่อ การ ซ่อม บำรุง	ต้นทุน	การ สื่อสาร ของ ผลิตภัณฑ์	ความ แข็งแรง	การ ขนส่ง
ใช้สวมใส่ บังแดด	มีความ ปลอดภัย	ผ้า	มี รูปลักษณ์ สวยงาม	ปาน กลาง	ปาน กลาง	สูง	ปาน กลาง	ง่ายต่อ การ ขนส่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)



13. เสื้อยืด (ของใช้)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ใช้สอย	ความปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณะ	ง่ายต่อการซ่อมบำรุง	ต้นทุน	การสื่อสารของผลิตภัณฑ์	ความแข็งแรง	การขนส่ง
ใช้สวมใส่	มีความปลอดภัย	ผ้า	มีรูปลักษณะสวยงาม	ปานกลาง	ปานกลาง	สูง	ปานกลาง	ง่ายต่อการขนส่ง



14. เยลลี่ (ของกิน)

กรอบการวิเคราะห์								
หน้าที่ใช้สอย	ความปลอดภัย	วัสดุ	รูปลักษณะ	ง่ายต่อการซ่อมบำรุง	ต้นทุน	การสื่อสารของผลิตภัณฑ์	ความแข็งแรง	การขนส่ง
รับประทาน	ควรกินแต่พอควร ไม่เยอะเกินไป	เจลลาติน	มีรูปลักษณะสวยงาม	-	ต่ำ	ปานกลาง	-	ง่ายต่อการขนส่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.1 กรณีศึกษาพิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำบางแสน สินค้าที่วางขาย พบว่ามีความหลายของประเภทของสินค้า วัสดุ และรูปลักษณะที่สอดคล้องกับพิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำบางแสน เช่น จุดเด่นของพิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำบางแสน คือความหลากหลายของพันธุ์สัตว์น้ำ รูปแบบของที่ระลึกจึงมีรูปร่างลักษณะเกี่ยวกับสัตว์น้ำ สีสดใสใสมะเหมาะสำหรับเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของพิพิธภัณฑสถานสัตว์น้ำบางแสนซึ่งผู้วิจัยสามารถนำหลักการของการออกแบบรูปลักษณะของที่ระลึกให้สอดคล้องกับตัวพิพิธภัณฑสถาน และในเรื่องของสีสนวัสดุให้มีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหลักมาใช้ในการออกแบบ

4.1.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร

ข้อมูลรูปแบบของที่ระลึก นำมาวิเคราะห์และนำไปใช้ในกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งได้แก่ ของที่ระลึกประเภทบริโภคร ของที่ระลึกประเภทของใช้ ของที่ระลึกประเภทของตกแต่ง และของที่ระลึกประเภทวัตถุทางศิลปะ โดยแบ่งตามข้อดี ข้อเสีย ที่มีต่อกลุ่มเป้าหมาย

ตารางที่ 4.2 วิเคราะห์ประเภทของสินค้าที่ระลึก (จำแนกตามวัตถุประสงค์แห่งการนำไปใช้)

ประเภทของสินค้าที่ระลึก	รายละเอียด	ข้อดี (ที่มีต่อกลุ่มเป้าหมาย)	ข้อเสีย (ที่มีต่อกลุ่มเป้าหมาย)
ของที่ระลึกประเภทบริโภคร	ของที่ระลึกที่อยู่ในรูปลักษณะของ “อาหาร” สินค้าประเภทของกินได้พัฒนารูปแบบคุณภาพ การเก็บรักษา และบรรจุภัณฑ์ให้เหมาะสมสวยงาม น่าสนใจ	สามารถทานได้	สินค้าประเภทนี้ไม่เหมาะกับของที่ระลึก เพราะมีระยะเวลากำหนดต้องรีบทาน
ของที่ระลึกประเภทของใช้	เครื่องใช้ที่เป็นของที่ระลึกในบางชนิดได้ถูกประดิษฐ์ขึ้น อย่างพิเศษต่างจากรูปแบบที่ใช้กันอยู่ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งลวดลาย การใช้วัสดุอันทรงคุณค่า จึงมักถูกนำไปใช้เป็นของที่ระลึกมากกว่าการนำไปใช้ประโยชน์	สามารถเป็นได้ทั้งของใช้และมีความสวยงาม ขณะที่ผู้ใช้ ใช้งานสามารถระลึกถึงสถานที่เคยไปมาได้อีกด้วย	-
ของที่ระลึกประเภทของตกแต่ง	เป็นของที่ระลึกที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อจิตใจเป็นส่วนใหญ่ เช่นการตกแต่ง ได้แก่ สำหรับการตกแต่งอาคาร สถานที่ หรือใช้ในพิธีการต่างๆ ดังนั้นสินค้าประเภทนี้ จึงต้องมี การออกแบบที่ดี มีสี และรูปทรง ส่วนประกอบต่างๆ ประณีต สวยงาม เพื่อดึงดูดและล่อใจผู้ซื้อ	สามารถใช้ตกแต่งเพื่อความสวยงามได้เมื่อผู้ชมมองเห็นทุกครั้งก็จะระลึกถึงสถานที่นั้นๆ	ของประเภทตกแต่งส่วนใหญ่ไม่สามารถใช้งานได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

ประเภทของสินค้าที่ระลึก	รายละเอียด	ข้อดี (ที่มีต่อกลุ่มเป้าหมาย)	ข้อเสีย (ที่มีต่อกลุ่มเป้าหมาย)
ของที่ระลึกประเภทวัตถุทางศิลปะ	ของที่ระลึกประเภทนี้ส่วนใหญ่สร้างสรรค์ขึ้น โดยศิลปิน ออกแบบ และสร้างขึ้นโดยคนเดียว อาจด้วยวิธีการใดๆ จนสำเร็จเป็นงานศิลปะ ศิลปวัตถุ เหล่านี้แต่เดิมเป็นการถ่ายทอดสร้างสรรค์ของศิลปินเพื่อภาพแสดงออกทางอารมณ์ และความรู้สึก อันเป็นความงาม และพึงพอใจมากกว่าจะมุ่งสร้างเพื่อประโยชน์ในการซื้อขาย แลกเปลี่ยน ภายหลังเมื่อภาวะเศรษฐกิจ และสังคมเปลี่ยนแปลง	สินค้าประเภทนี้จะทำขึ้นมาเพื่อความสวยงาม มีความรู้สึกดี และรู้สึกระลึกถึงเมื่อได้มอง	ของประเภทตกแต่งส่วนใหญ่ไม่สามารถใช้งานได้

จากตารางที่ 4.2 วิเคราะห์ประเภทของสินค้าที่ระลึก พบว่า ของที่ระลึกที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (เด็กและผู้ปกครองที่มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร) ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด ได้แก่ ของที่ระลึกประเภทของใช้ สามารถใช้ประโยชน์ได้สูงสุด เหมาะกับเด็ก ๆ ที่อยู่ในช่วงพัฒนาการ ต้องหัดหยิบจับใช้ของ ในขณะที่ผู้ใช้ใช้งานสามารถระลึกถึงสถานที่เคยไปมาได้อีกด้วย

4.1.2.1 ผลการวิเคราะห์วัสดุหลักเพื่อการออกแบบของที่ระลึก

การวิเคราะห์วัสดุหลักเพื่อการออกแบบโดยนำทฤษฎีของ (จิตตินันท์ เดชะคุปต์. 2556 : 57) มาเป็นหลักเกณฑ์ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 4.3 การวิเคราะห์วัสดุหลักเพื่อการออกแบบของที่ระลึก

วัสดุ (Material)	หน้าที่ใช้สอย (Utility)	ความปลอดภัย (Security)	รูปลักษณ์ (Appearance)	ราคา (Price)	ความแข็งแรง (Construction)
พลาสติก	สิ่งที่สังเคราะห์ขึ้นใช้แทนวัสดุธรรมชาติ บางชนิดเมื่อเย็นก็แข็งตัว เมื่อถูกความร้อนก็อ่อนตัว บางชนิดแข็งตัว	มีความปลอดภัยในระดับหนึ่ง ในกรณีที่ไม่เกิดการละลายของตัวพลาสติก	ใสขุ่น มีความนิ่ม เหนียว ยืดหยุ่นสูง ทนทานต่อสารเคมี	มีราคาไม่สูง อยู่ในระดับกลาง	ความทนทานต่อการกัดกร่อนหรือความร้อนยอมไม่เท่าภาชนะชนิดอื่น ๆ และมีการเสื่อมลง ๆ ไปตามสภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

วัสดุ (Material)	หน้าที่ใช้สอย (Utility)	ความปลอดภัย (Security)	รูปลักษณ์ (Appearanc)	ราคา (Price)	ความแข็งแรง (Construction)
	ถาวร มีหลายชนิด เช่น ไนลอน ยาง เทียม				
กระดาษ	ใช้จัดบันทึกตัวหนังสือ หรือ ข้อความ และ ใช้ประโยชน์อื่นๆ ได้มากมาย เช่น กระดาษชำระ กระดาษห่อของขวัญ เป็นต้น	มีความปลอดภัยต่อคนและสิ่งแวดล้อม	ทำจากเยื่อไม้ ปลอดภัย กระดาษ มีความเรียบ แข็งเล็กน้อย สามารถอ่อนไหวไปตามสถานะได้	มีราคาถูก	มีความแข็งแรง น้อยปานกลาง ขึ้นอยู่กับความหนาและชนิดของกระดาษ
ผ้า	วัสดุชนิดหนึ่งที่มีลักษณะเป็นแผ่น และผ่านกระบวนการผลิตจากเส้นใยธรรมชาติ หรือสังเคราะห์จนได้เป็นเส้นด้ายและผ่านกรรมวิธีผลิตจนได้เป็นผืนผ้า	มีความปลอดภัยสูงมาก ด้วยคุณสมบัติของตัววัสดุเอง	เนื้อผ้าแน่นและนุ่ม เนื้อผ้ามีความละเอียด	มีราคาไม่สูง อยู่ในระดับกลาง	มีความแข็งแรงปานกลางขึ้นอยู่กับความหนาและชนิดของผ้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

วัสดุ (Material)	หน้าที่ใช้สอย (Utility)	ความปลอดภัย (Security)	รูปลักษณะ (Appearance)	ราคา (Price)	ความแข็งแรง (Construction)
ปูน ปลาสเตอร์	สามารถนำมา ขึ้นรูป อุตสาหกรรม ก่อสร้าง อาทิ เช่น การ นำมาใช้ใน อุตสาหกรรม เซรามิก (สุขภัณฑ์, เครื่องใช้บน โต๊ะอาหาร เครื่องประดับ) วงการทันต กรรม การหล่อ โลหะ เครื่อง ประดับเครื่อง มือการแพทย์ เครื่องสำอาง	มีความปลอดภัย ภัยปานกลาง	มีลักษณะแข็ง สีขาว	มีราคาไม่สูง อยู่ในระดับ กลาง	มีความแข็งแรง ระดับปานกลาง ทนต่อการ ขยายตัวได้ดีไม่ ต้องการ คุณสมบัติในการ ดูด/คายน้ำ
เรซิน	เป็นวัสดุ พลาสติกทน ความร้อนชนิด แข็งเกิดจาก ปฏิกิริยาพอลิ เมอไรเซชัน ระหว่างเมลา มินกับฟอร์ มาลดีไฮด์ สามารถขึ้นรูป ได้ภายใต้ อุณหภูมิสูง	มีความปลอดภัย ภัยปานกลาง	มีลักษณะแข็ง มีทั้งสีใสและ ขุ่นหรือแบบมี สี	ราคาสูง	มีความคงทนต่อ แรงกระแทกปาน กลางและทน ความร้อน ค่อนข้างสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

วัสดุ (Material)	หน้าที่ใช้สอย (Utility)	ความปลอดภัย (Security)	รูปลักษณะ (Appearanc)	ราคา (Price)	ความแข็งแรง (Construction)
สแตนเลส	เหล็กกล้าชนิดหนึ่งเนื้อเหล็กมีโครเมียมผสมอยู่ไม่น้อยกว่า 10% ซึ่งทำให้ทนต่อการผุกร่อน นิยมนำมาทำเครื่องครัว มีดแท็งก์น้ำ เป็นต้น	มีความปลอดภัยปานกลาง	มีความแข็ง มีความเงา	ราคาสูง	มีความคงทนมาก มีความต้านทานการกัดกร่อนสูง
แก้ว	วัสดุแข็งที่มีรูปลักษณะอยู่ตัว และเป็นเนื้อเดียว โดยปกติแล้วเกิดจากการเย็นตัวลงอย่างฉับพลันของวัสดุหลอมเหน็ดใช้ทำภาชนะใช้งานโดยทั่วไป	มีความปลอดภัยต่ำ เนื่องจากสามารถแตกได้ง่ายเมื่อรับการกระแทก	มีลักษณะแข็งและใส	ราคาปานกลาง	มีความคงทนมีอายุการใช้งานยาวนาน นอกจากจะมีการหล่นแตกเสียก่อน

ที่มา: ห้องสมุดวัสดุเพื่อการออกแบบ TCDC

จากตารางที่ 4.3 วัสดุที่เหมาะสมที่สุดกับเด็กที่จะนำไปใช้ในการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานครใช้ทำผลิตภัณฑ์ พบว่าเป็น “ผ้า” ซึ่งมีความปลอดภัย สัมผัสนุ่ม ไม่แหลมคม เมื่อเทียบกับวัสดุอื่นๆ เพราะหัวใจหลักคือความปลอดภัย วัสดุที่ใช้ต้องปราศจากวัตถุหรือสารเคมีอันตราย และส่วนที่ประกบกันเป็นมุมจะต้องไม่มีขอบคม และต้องสร้างความมั่นใจหลังจากการซื้อแก่ผู้บริโภคว่าจะไม่ก่อให้เกิดอันตรายภายหลัง (Steven Sonosino 1990 : 61)

4.1.2.2 ผลการวิเคราะห์ประเภทคุณสมบัติของผ้า

จากผลการวิเคราะห์วัสดุที่เหมาะสมที่สุดกับเด็กที่จะนำไปใช้ในการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานครใช้ทำผลิตภัณฑ์ ซึ่งได้แก่ผ้า ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์ประเภทคุณสมบัติของผ้า เพื่อหาประเภทของผ้าที่เหมาะสมที่สุดในการตัดเย็บและเหมาะสมกับเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.4 การวิเคราะห์ประเภทคุณสมบัติของผ้า

ชนิดเส้นด้าย	วัตถุดิบ	คุณสมบัติของผ้า	คุณลักษณะการใช้งาน	
Cotton	ฝ้าย ธรรมชาติ	มีความยืดหยุ่นสูง มีการระบายอากาศได้ดี เนื้อผ้านุ่ม เห็นเส้นใยฝ้ายฟูบาง	สัมผัสสบาย ดูดซับน้ำ แต่มีปัญหาเรื่องผ้าหดตัว	
เส้นด้ายผสม	CVC	cotton70%+ Polyester 30%	มีความยืดหยุ่นสูง มีการระบายอากาศได้ดี เนื้อผ้านุ่ม เห็นเส้นใยฝ้ายฟูบาง	สัมผัสสบายกว่า TC ดูดซับเหงื่อไม่หดตัวเหมือนcotton
	TC	cotton30%+ Polyester 70%	มีความยืดหยุ่นปานกลาง มีการระบายอากาศได้ไม่ค่อยดี เนื้อผ้าค่อนข้างนุ่ม เห็นเส้นใยฝ้ายฟูบาง	สัมผัสสบายกว่า TK ไม่มีปัญหาการหดตัว
เส้นใยสังเคราะห์	TK	Polyester 100%	มีความยืดหยุ่นน้อย มีการระบายอากาศได้ไม่ดี เนื้อผ้าเป็นมันเงา	ไม่ค่อยซับน้ำ แต่ไม่มีปัญหาการหดตัวของผ้า ยับยาก ตัดเย็บง่ายชอบไม่รุ่ม


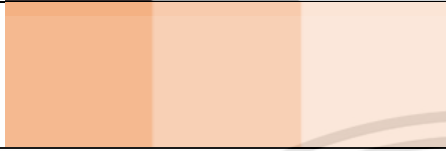



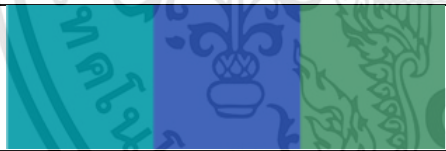


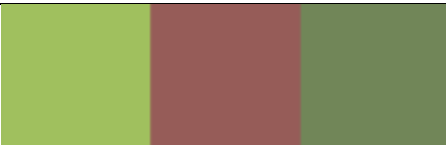
ที่มา: ห้องสมุดวัสดุเพื่อการออกแบบ TCDC

จากตารางที่ 4.4 การวิเคราะห์ประเภทคุณสมบัติของผ้า ที่เหมาะสมที่สุดกับเด็กและการตัดเย็บ ได้แก่ เส้นใยสังเคราะห์ ซึ่งมีความยืดหยุ่นน้อย ง่ายในการตัดเย็บเป็นรูปร่างมีความเงาของเนื้อผ้าซึ่งดึงดูดความสนใจของเด็ก ยับยาก ผ้าไม่หดตัว ชอบไม่รุ่ม เหมาะสมกับเด็กที่อยู่ในวัยที่ต้องการฝึกกล้ามเนื้อ ในการขยำ ปีบ ดึง เป็นต้น

4.1.2.3 ผลการวิเคราะห์การเลือกใช้สีเพื่อการออกแบบของที่ระลึก

การวิเคราะห์การเลือกใช้สีเพื่อการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก เพื่อให้มีความเหมาะสมกับเด็ก และดึงดูดความสนใจในการเลือกซื้อ

ตารางที่ 4.5 การวิเคราะห์การเลือกใช้สีเพื่อการออกแบบของที่ระลึก

ชุดสี	ความหมายและลักษณะของชุดสี
	<p>สีขาวดำ (Achromatic) คือ การใช้สีเพียงสีขาวดำ และเทา ไม่ใช้อื่น ให้ความรู้สึกจริงจังและหนักแน่น</p>
	<p>สีเอกณรงค์ (Monochromatic) เป็นการใช้สีบนวงจสีเพียงสีเดียว แต่เพิ่มระดับความเข้มอ่อนทำให้ได้โครงสร้างที่เรียบง่าย เบาสบาย ดูคลาสสิก ไม่เบื่อง่าย</p>
	<p>สีขั้นที่ 1 (Primary) หรือแม่สี คือการใช้เฉพาะแม่สี ทั้งสามคือ แดง เหลือง น้ำเงิน แม่สีเป็นสีเริ่มต้นไม่สามารถใช้สีอื่น ๆ มาผสมให้เกิดสีเหล่านี้ได้ การใช้แม่สีจะทำให้ได้งานที่มีลักษณะชัดเจน ให้ความรู้สึกสนุกสนาน สดใส</p>
	<p>สีขั้นที่ 2 (Secondary) คือการใช้สีที่ผสมขั้นที่ 2 ทั้ง 3 สี คือ สีม่วง สีส้ม และสีเขียว ทำให้ได้งานที่ดูดิบสะดุดตา มีพลังการเคลื่อนไหว</p>
	<p>สีขั้นที่ 3 (Tertiary) คือการเลือกสีจากการผสมขั้นที่ 3 ที่มีอยู่ 6 สี ทำให้ได้ชิ้นงานที่ให้ความรู้สึกหลากหลาย ประณีประนอม สมดุล แม้จะดูไม่แรง แต่ก็ไม่น่าเบื่อ</p>
	<p>สีใกล้เคียง (Analogous) คือสีที่อยู่คู่ขนานข้างของสีที่ใช้บนวงจสี การเลือกใช้สีลักษณะนี้จะให้ผลงานที่มีความรู้สึกกลมกลืนกัน</p>
	<p>สีคู่ประกบ (Complementary) คือสีที่อยู่ตรงข้ามในวงจสี หรือบางทีเรียกว่าสีคู่ตรงข้ามการใช้งานลักษณะนี้จะให้ผลงานที่ดูโดดเด่นดึงดูดสายตาได้ดี มักใช้ในงานประชาสัมพันธ์ และการออกแบบผลิตภัณฑ์</p>
	<p>สีคู่ขนานของสีตรงข้าม (Split Complementary) คือการใช้สีใดสีหนึ่งควบคู่กับสีที่อยู่ขนานข้างทั้งซ้ายและขวาของสีตรงข้าม การใช้สีลักษณะนี้จะให้ผลงานน่าสนใจ และน่าตื่นเต้น</p>
	<p>สีกลาง (Neutral) คือการใช้สีใดสีหนึ่งควบคู่กับสีของตัวเองที่ถูกนำไปผสมกับสีคู่ตรงข้าม หรือสีดำ ให้ความรู้สึกนิ่ง สงบ สบาย</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.5 (ต่อ)

ชุดสี	ความหมายและลักษณะของชุดสี
	<p>สีใกล้เคียงของสีตรงข้าม (Clashing Incongruous) คือ การใช้สีใดสีหนึ่งควบคู่กับสีที่อยู่ถัดจากสีคู่ขนานของสีตรงข้าม (Split Complementary) การใช้สีลักษณะนี้ทำให้งานสมดุล</p>

ที่มา: ชัยรัตน์ อิศวางกูร. 2548: 168-169.

จากตารางที่ 4.5 การวิเคราะห์การเลือกใช้สีหลักให้เหมาะสมสำหรับของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ได้แก่ สีขั้นที่ 1 (Primary) หรือแม่สี เพราะให้ความรู้สึกสนุกสนาน สดใส ดึงดูดความสนใจของเด็กๆ และได้ผลิตภัณฑ์ที่มีสีสดใสชัดเจน มีเอกลักษณ์ง่ายต่อการจดจำ เสริมด้วยสีคู่ประกบ (Complementary) หรือสีที่อยู่ตรงข้ามในวงจสี ซึ่งจะช่วยให้ผลงานดูโดดเด่น สีสดใส ดึงดูดความสนใจของเด็ก ๆ ได้ด้วยเช่นกัน

4.1.2.4 ผลการวิเคราะห์สัดส่วนของมือเด็ก

การวิเคราะห์สัดส่วนของมือเด็ก เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ให้มีขนาดที่เหมาะสมในการใช้งาน



ภาพที่ 4.1 แสดงสัดส่วนของมือเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.6 ผลการวิเคราะห์สัดส่วนของมือเด็ก

A. ความกว้างฝ่ามือ												
อายุ (ปี)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ค่าเฉลี่ย หน่วย (ซม.)	4.3	4.5	5.1	5.3	5.7	5.9	6.0	6.1	6.4	6.7	6.9	7.1
B. ความกว้างมือ												
อายุ (ปี)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ค่าเฉลี่ย หน่วย (ซม.)	4.8	5.5	5.5	6.3	6.5	7.1	7.3	7.6	7.9	8.3	8.6	8.8
C. ระยะห่างนิ้วชี้-กึ่งกลางโคนฝ่ามือ												
ค่าเฉลี่ย หน่วย (ซม.)	9.0	9.7	10.0	10.9	11.3	11.9	13.0	13.5	14.0	14.8	15.4	16.1
D. ความยาวฝ่ามือ												
ค่าเฉลี่ย หน่วย (ซม.)	9.0	9.7	10.2	11.9	12.5	12.5	13.7	14.2	14.7	15.7	16.3	16.9
E. ระยะห่างนิ้วหัวแม่มือ-กึ่งกลางโคนฝ่ามือ												
ค่าเฉลี่ย หน่วย (ซม.)	6.7	7.2	7.2	8.5	9.0	9.4	9.8	10.3	10.6	11.3	11.8	12.1
F. ระยะห่างนิ้วชี้-ง่ามนิ้วหัวแม่มือ												
ค่าเฉลี่ย หน่วย (ซม.)	5.8	6.2	6.5	7.2	7.6	8.0	8.2	8.6	8.9	9.5	9.5	10.2
G. ความหนามือ												
ค่าเฉลี่ย หน่วย (ซม.)	1.6	1.7	1.9	2.0	2.0	2.0	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	2.4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.6 ในการหยิบจับสิ่งของสำหรับเด็ก เด็กจะใช้มือ นิ้วในการสัมผัสของเล่นทุกชนิด ดังนั้นสัดส่วนเด็กที่สัมพันธ์กับมาตรฐานสิ่งของที่ต้องคำนึงที่สุดจึงเป็นอวัยวะส่วนนี้ โดยมีขนาดสัดส่วนที่สำคัญ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้ขนาดค่ากลางเป็นข้อมูลในการออกแบบ กำหนดกลุ่มเป้าหมาย ตั้งแต่ 3 ขวบ ถึง 12 ขวบ ขึ้นไป ได้แก่ A. ความกว้างฝ่ามือ = 6.05 B. ความกว้างมือ = 7.45 C. ระยะห่างนิ้วชี้-กึ่งกลางโคนฝ่ามือ = 13.25 D. ความยาวฝ่ามือ = 13.85 E. ระยะห่างนิ้วหัวแม่มือกึ่งกลางโคนฝ่ามือ = 10.05 F. ระยะห่างนิ้วชี้-ง่ามนิ้วหัวแม่มือ = 8.4 G. ความหนามือ = 2.05

4.1.2.5 ผลการวิเคราะห์สัดส่วนการใช้นิ้วมือ และนิ้วมือ

ในการเล่นของเล่นสำหรับเด็ก เด็กจะใช้มือ นิ้วในการสัมผัสของเล่นทุกชนิด ดังนั้นสัดส่วนเด็กที่สัมพันธ์กับมาตรฐานของเล่นที่ต้องคำนึงที่สุดจึงเป็นอวัยวะส่วนนี้ โดยมีขนาดสัดส่วนที่สำคัญ



ภาพที่ 4.2 แสดงการหยิบจับวัตถุขนาดเล็ก

ตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์สัดส่วนการใช้นิ้วมือ และนิ้วมือ

สัดส่วน	รายละเอียด
A	วัตถุทรงกระบอกซึ่งเด็กกำมือได้เองมีเส้นผ่าศูนย์กลางไม่เกิน 3.5-4 เซนติเมตร
B	วัตถุมีขนาดเล็กสุดซึ่งเด็กจับได้โดยปลายนิ้วมือมีขนาดกว้าง 0.8-1.5 เซนติเมตร
C	เส้นผ่าศูนย์กลางของลูกบอลต้องไม่ต่ำกว่า 1.75 นิ้ว

ที่มา : (กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์, 2560: 63-65)

จากตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์สัดส่วนการใช้นิ้วมือ และนิ้วมือ สรุปได้ว่าผลลัพธ์ใน ส่วนที่เด็กต้องใช้มือกำ ต้องเส้นผ่าศูนย์กลางไม่เกิน 3.5-4 เซนติเมตร ส่วนที่มีขนาดเล็กสุดซึ่งเด็กจับได้โดยปลายนิ้วมือมีขนาดกว้าง 0.8-1.5 เซนติเมตร และส่วนที่มีลักษณะเป็นทรงกลม ต้องไม่ต่ำกว่า 1.75 นิ้ว

4.1.2.6 ผลการวิเคราะห์ความต้องการจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครอง

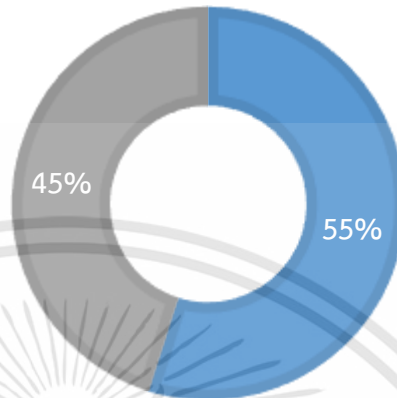
จำนวน 100 คน

การศึกษารูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็กกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยได้ทำการ ประเมินความต้องการเบื้องต้นของรูปแบบของที่ระลึก จากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 คนทางออนไลน์ ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพศ

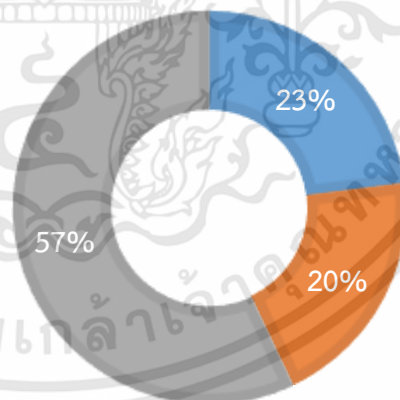
■ เพศชาย ■ เพศหญิง



ภาพที่ 4.3 แสดงเปอร์เซ็นต์ของเพศที่ทำการประเมินจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์

อายุ

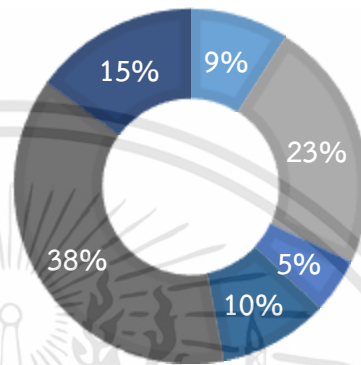
■ น้อยกว่า 6 ปี ■ 6-12 ปี ■ มากกว่า 12 ปี



ภาพที่ 4.4 แสดงเปอร์เซ็นต์ของอายุที่ทำการประเมินจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์

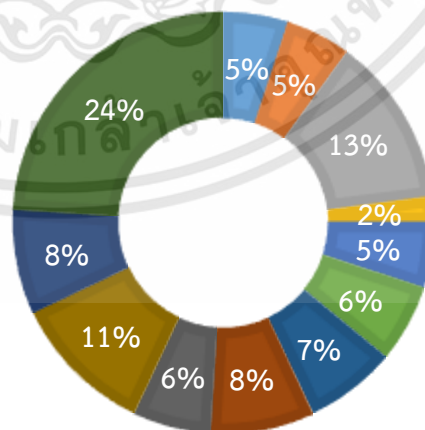
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โจทย์ในการเลือกซื้อ



ภาพที่ 4.5 แสดงเปอร์เซ็นต์ของโจทย์ในการเลือกซื้อที่ทำการประเมินจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครองจำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์

ประเภทสินค้าที่สนใจ



ภาพที่ 4.6 แสดงเปอร์เซ็นต์ของประเภทสินค้าที่สนใจที่ทำการประเมินจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครองจำนวน 100 ท่าน ทางออนไลน์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการวิเคราะห์ภาพที่ 4.1 -4.6 ความต้องการจากแบบสอบถามเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 คน ทางออนไลน์ เพศชายจำนวน 55 คน เพศหญิง 45 คน น้อยกว่า 6 ปี จำนวน 23 คน อายุ 6-12 ปี 20 คน มากกว่า 12 ปี จำนวน 57 คน ผลจากการสอบถามโจทย์ในการเลือกซื้อ (เรียง ลำดับจากมากไปน้อย) ได้แก่ ประโยชน์ใช้สอย 38% รูปแบบและความสวยงาม 23% มีสาระความรู้ 15% ความคงทน 10% ราคา 9% ความมีเอกลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ 5% ประเภทสินค้าที่สนใจมีทั้งหมด 12 ประเภท (เรียงลำดับจากมากไปน้อย) ได้แก่ ของเล่น/เกมส์ 24% ตุ๊กตา 13% เสื้อ 11% หนังสือ 8% ลูกอม 8% โปสเตอร์ 7% แม่เหล็กติดตู้เย็น 6% หมวก 6% พวงกุญแจ 5% ของตั้งโชว์ 5% นาฬิกา 5% แก้ว 2% สรุปได้ว่าประเภทของที่ระลึกที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ ของเล่น/เกมส์

4.1.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

4.1.4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนผู้มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์เด็ก

กรุงเทพมหานคร

ข้อมูลจำนวนผู้มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ปี 2559-2561(ข้อมูลจากคุณโศภิตา คุลศิริชัยวัฒน์ ตำแหน่งหัวหน้ากลุ่มงานส่งเสริมงานวัฒนธรรม กรุงเทพมหานคร) เพื่อศึกษาประเภทของกลุ่มคนที่เข้ามาใช้บริการภายในพิพิธภัณฑ์ เช่น มาเป็นครอบครัว (Walk-in) หรือเป็นการจัดทัศนศึกษา โดยโรงเรียน และสถานศึกษาต่าง ๆ (หมู่คณะ)

ตารางที่ 4.8 ข้อมูลจำนวนผู้มาใช้บริการพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ปี 2559-2561

เดือน	จำนวนผู้มาใช้บริการ									
	ปี 2559 10 มกราคม – 30 กันยายน		ปี 2560 1 ตุลาคม 2560 – 30 กันยายน			ปี 2561 1 ตุลาคม 2559 – 30 กันยายน				
	Walk-in (คน)	หมู่คณะ (แห่ง)	Walk-in (คน)	หมู่คณะ (คน) (แห่ง)		รวม (คน)	Walk-in (คน)	หมู่คณะ (คน) (แห่ง)		รวม (คน)
ตุลาคม	-	-	34,021	4,931	60	38,952	26,978	3,618	36	30,596
พฤศจิกายน	-	-	16,317	7,917	60	24,434	14,473	10,386	65	24,859
ธันวาคม	-	-	19,698	6,853	46	26,551	18,586	8,620	55	27,206
มกราคม	65,612	5	50,361	7,193	45	57,554	24,652	10,386	66	35,038
กุมภาพันธ์	38,250	12	14,364	7,248	38	21,612	14,334	8,985	54	23,319
มีนาคม	45,222	63	22,764	6,458	51	29,222	19,995	6,054	68	26,049
เมษายน	36,031	65	21,091	1,662	15	22,753	20,914	3,083	29	23,997
พฤษภาคม	33,138	17	22,168	2,835	24	25,003	16,776	716	11	17,492
มิถุนายน	22,024	36	15,963	8,151	48	24,114	15,406	7,297	34	22,703
กรกฎาคม	30,025	38	22,143	9,233	50	31,376	23,102	7,629	41	30,731
สิงหาคม	27,055	16	18,712	9,597	76	28,309	18,999	7,465	53	26,464
กันยายน	22,206	30	15,443	9,843	76	25,286	14,853	7,512	38	22,365
รวมทั้งหมด	319,563	282	273,045	81,921	589	354,966	229,068	81,751	550	310,819

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.8 จำนวนผู้ที่เข้ามาใช้บริการภายในพิพิธภัณฑ์ ในปี 2561 มีทั้งคนไทยและต่างชาติ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ มาเป็นครอบครัว (Walk-in) จำนวน 229,068 และการจัดทัศนศึกษา โดยโรงเรียน และสถานศึกษาต่าง ๆ (หมู่คณะ) จำนวน 81,751 หรือ 550 แห่ง พบว่าในปีเฉลี่ยในแต่ละปีมีจำนวนคน Walk-in มีจำนวนมากกว่าในรูปแบบของ หมู่คณะ หรือคิดเป็นอัตราร้อยละ หมู่คณะ จะอยู่ที่ 36 ของ Walk-in 64

4.1.3.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวเนื้อหาพิพิธภัณฑ์และกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวเนื้อหาพิพิธภัณฑ์และกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครเพื่อต้องการนำเอาเอกลักษณ์ จุดเด่นของส่วนนั้นๆออกมาเป็นข้อมูลในการออกแบบของที่ระลึก

ตารางที่ 4.9 วิเคราะห์ข้อมูลจุดเด่นเกี่ยวเนื้อหาพิพิธภัณฑ์และกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

นิทรรศการและ กิจกรรมภายใน พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	รายละเอียดจุดเด่น	ภาพประกอบ
1. คริวไทยจิว	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของ <u>การทำอาหาร</u> ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเมนูอาหารไทย ให้เด็กๆได้ลงมือทำด้วยตัวเอง	
2. ลานสร้างสรรค์	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของ <u>การวาดรูป</u> มีอุปกรณ์วาดภาพระบายสีให้ และคุณครูที่คอยสอนเทคนิคการวาดภาพอย่างเป็นระบบ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

นิทรรศการและ กิจกรรมภายใน พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	รายละเอียดจุดเด่น	ภาพประกอบ
3. วิทยาศาสตร์ สร้างสรรค์	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของหลัก <u>วิทยาศาสตร์</u> ความเข้าใจในธรรมชาติของสิ่งนั้น และนำความเข้าใจไปประยุกต์กับความคิดและข้อสงสัยต่างๆ	
4. นักสืบไดโนเสาร์	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของ <u>ไดโนเสาร์</u> จำลองโลกดึกดำบรรพ์ ที่ไดโนเสาร์เคยอาศัยอยู่ และวิวัฒนาการต่างๆ	
5. โลกทั้งผองพี่น้องกัน	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของ <u>ผู้คนในประเทศต่างๆ</u> เพื่อให้พี่น้องน้องได้เรียนรู้ ความแตกต่างในแต่ละภูมิภาค ทั้งในเรื่องของภาษา การแต่งกาย รูปร่างลักษณะ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

นิทรรศการและ กิจกรรมภายใน พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	รายละเอียดจุดเด่น	ภาพประกอบ
6. อัจฉริยะตัวฉันเอง	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของ <u>อวัยวะมหัศจรรย์</u> แขนและขา มือ และดวงตา สมองมหัศจรรย์ ศักยภาพสมอง รู้จักสมองส่วนต่างๆ การบำรุงสมอง มนุษย์มหัศจรรย์	
7. มุมมองพิศวง	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของ <u>ภาพลวงตา</u> และการมองมุมกลับ ห้องกระจกมหัศจรรย์และประติมากรรมมองต่างมุม ที่จะเห็นรูปทรงที่แตกต่างกัน	
8. สโมสรรักประดิษฐ์	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของ <u>สิ่งประดิษฐ์</u> ร่วมสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ กระตุ้นความเชื่อที่ว่า มนุษย์ประดิษฐ์ได้ทุกอย่าง	
9. ละครโรงเล็ก	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของการ <u>เล่นภาพแสดงบทบาทสมมติ</u> เป็นการกระตุ้นให้เด็กๆ ใช้จินตนาการ สมมติตัวเองเป็นตัวละคร สร้าง-สรรค์ท่าทาง คำพูด และการภาพแสดงออก	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

นิทรรศการและ กิจกรรมภายใน พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	รายละเอียดจุดเด่น	ภาพประกอบ
10. สร้างเมืองของเรา	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของการ สร้างเมืองจำลอง จะฝึกให้เด็กๆ นำความรู้หลากหลายสาขามา เชื่อมโยงความรู้อย่างเป็นระบบ มีการวางแผน ลงมือทำ และแก้ปัญหา	
11. สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของการได้รังสรรค์ สิ่งก่อสร้าง โดยใช้เลโก้ ยึดทำตามจินตนาการให้กลายเป็นจริง โดยใช้เหตุผลทางคณิตศาสตร์ และตรรกศาสตร์	
12. สวนหลังบ้าน	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของ ผักสวนครัวจำลอง ที่ช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสของเด็กๆ ดังนั้นการมองเห็น เช่น สิ่งมีชีวิตจำลองที่ซ่อนอยู่ตามต้นไม้ ในเนินดิน	
13. ห้องสมุดสร้างสรรค์	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของการ การอ่าน ค้นคว้า สัมผัสความรู้ และนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดความรู้ใหม่ๆ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.9 (ต่อ)

นิทรรศการและ กิจกรรมภายใน พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร	รายละเอียดจุดเด่น	ภาพประกอบ
14. เมืองสายรุ้ง	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของการให้เด็กๆ เล่นผ่าน บทบาทสมมติในอาชีพต่างๆ	
15. สวนน้ำ	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของการได้เล่นกับน้ำจำลอง ท้องทะเล โดยให้เด็กได้เรียนรู้น้ำในรูปแบบต่างๆ ในการเล่นกับน้ำ	
16. สนามเด็กเล่น	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของเด็กได้เล่น เครื่องเล่นกลางแจ้ง ออกแรงป็น پای ห้อยโหนเป็นการพัฒนากล้ามเนื้อทุกส่วนให้แข็งแรง ว่องไว	
17. ผจญภัยในป่า	ส่วนนี้โดดเด่นในเรื่องของเครื่องเล่นฐาน ผจญภัยในบรรยากาศป่า ให้เด็กๆ ได้เล่นอย่างอิสระ ประกอบด้วยอุโมงค์สำหรับลอด สะพานเชือก ฝึกการทรงตัวทางลาดฝึกการปีนป่าย บ้านต้นไม้ บันไดลิง สไลเดอร์	

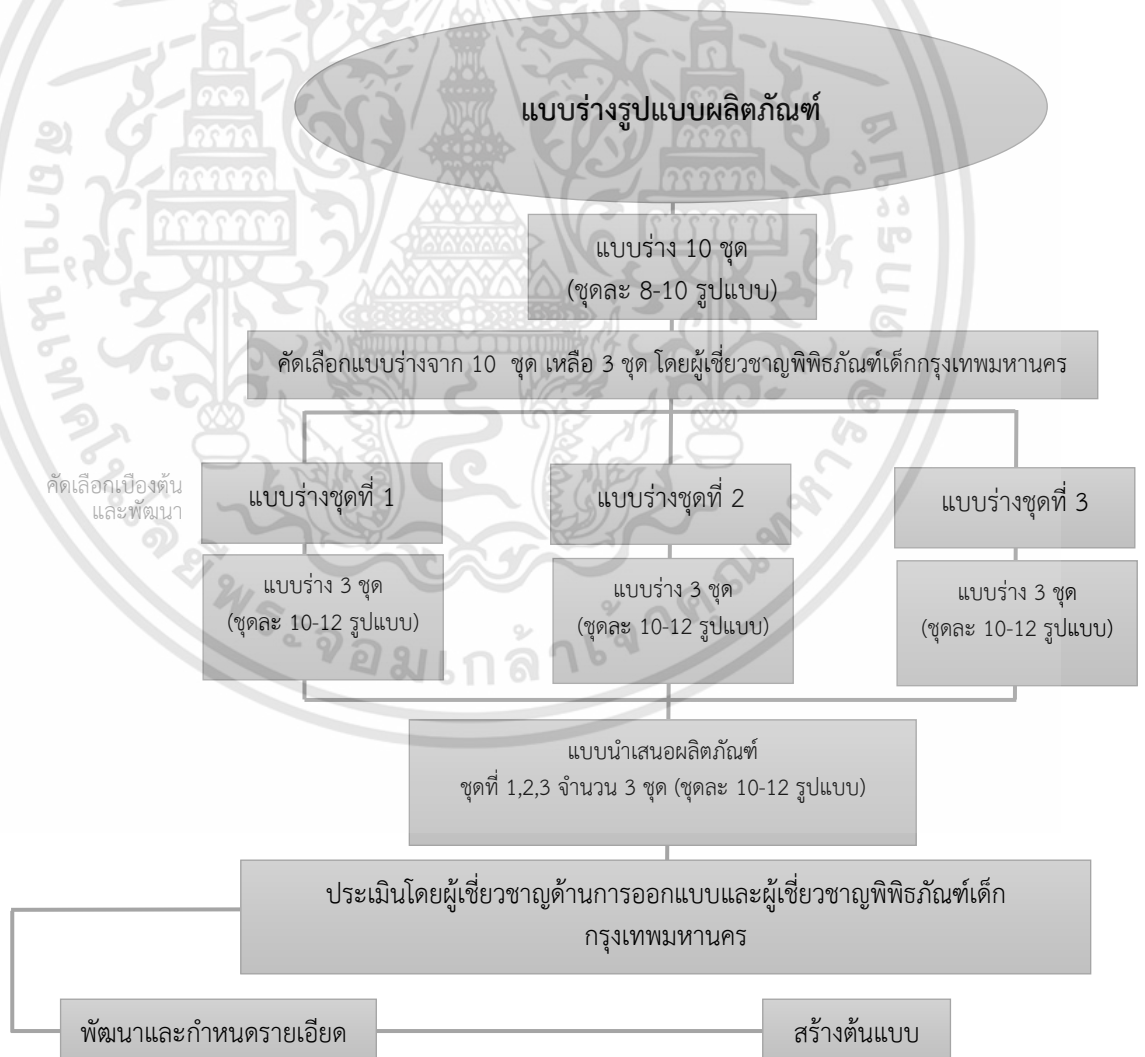
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.9 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ว่าแต่ละโซนกิจกรรมนั้นมีความโดดเด่นและแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด แต่ในทุกโซนกิจกรรมมีจุดมุ่งหมายเดียวกันคือการที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ (Method of Learning) ที่มีแรงจูงใจหลากหลายสอดคล้องกับพัฒนาการและศักยภาพของเด็ก โดยคัดสรรสาระความรู้ที่เหมาะสมเพื่อบ่มเพาะจิตสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น สร้างสรรค์ความสนุกสนาน พัฒนาทางด้านร่างกายของเด็ก ๆ

4.2 ผลการวิเคราะห์ การออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์การออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยจำแนกออกเป็นรายข้อดังนี้

- 4.2.1 ผลการวิเคราะห์การออกแบบร่างของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
- 4.2.2 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (แบบแยกชิ้น)
- 4.2.3 ผลการวิเคราะห์รูปแบบชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
- 4.2.4 ผลการวิเคราะห์รูปแบบบรรจุภัณฑ์ชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 4.7 แสดงแผนภาพการออกแบบร่าง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากภาพที่ 4.7 แผนภาพการออกแบบร่าง ผู้วิจัยได้แบ่งจำนวนของที่ระลึกออกเป็น 3 ชุด ชุดละ 10-12 ชิ้น รูปแบบของแต่ละชุดมีเอกลักษณ์ที่ต่างกัน

4.2.1 ผลการวิเคราะห์การออกแบบร่างของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

จากการสรุปข้อมูลเบื้องต้น รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร คือของเล่นผ้าบท บาทสมมุติ ซึ่งนับเป็นการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กๆ ได้ใช้จินตนาการอันบรรเจิด ได้ใช้สมองทางด้านอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งนำไปสู่ประโยชน์มากมายในการกระตุ้น และส่งเสริมศักยภาพทางสมองของเด็ก ๆ อย่างรอบด้าน โดยแนวคิดของ Idea Sketch ในชุดต่าง ๆ ได้มาจาก เอกลักษณ์ของโซนจัดภาพแสดง และโซนกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์

ตารางที่ 4.10 การวิเคราะห์แนวคิดการออกแบบร่างของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

แนวคิด IDEA SKETCH ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร			
ชื่อโซนจัดภาพแสดงของแนวคิดที่นำมาออกแบบ	ภาพโซนจัดภาพแสดง และโซนกิจกรรม	เอกลักษณ์ที่นำมาใช้	ภาพ Idea Sketch
1. นักสืบไดโนเสาร์		ไดโนเสาร์ พันธุ์ต่าง และวัตถุที่ประกอบสภาพแวดล้อมในยุคไดโนเสาร์ เช่น ภูเขาไฟ และต้นมะพร้าว ดึกดำบรรพ์	
2. เมืองสายรุ้ง		อุปกรณ์ที่เล่นเป็นบทบาทสมมุติที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในโซนสายรุ้ง	
3. สวนน้ำ		สัตว์น้ำ ชนิดต่างๆ ที่เป็น CONCEPT อยู่ในโซนของสวนน้ำ	
4. ครั้วไทยจิว		การทำอาหาร และวัตถุดิบต่างๆใน โซนครั้วไทยจิว	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.10 (ต่อ)

แนวคิด IDEA SKETCH ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ชื่อโซนจัด ภาพแสดง ของแนวคิดที่ นำมา มาออกแบบ	ภาพโซนจัดภาพแสดง และ โซนกิจกรรม	เอกลักษณ์ที่นำมาใช้	ภาพ Idea Sketch
5.สร้างเมือง ของเรา		เมืองจำลอง ตัวโมเดล ถนนอาคารรูปแบบ ต่างๆ	
6.ครัวไทยจิว		การทำอาหาร และ วัตถุดิบต่างๆใน โซนครัว ไทยจิว	
7.เมือง สายรุ้ง		อุปกรณ์ที่เล่นเป็นบทบาท สมมุติ ในโซนสายรุ้ง	
8.สวนหลัง บ้าน		ธรรมชาติ ชุดปลูกผัก ใน ส่วนโซนสวนหลังบ้าน	
9.สร้างเมือง ของเรา		เมืองจำลอง ในส่วนของ การจราจร เช่น รถชนิด ต่างๆ สัญญาณจราจร	
10.ครัวไทย จิว		การทำอาหาร ในแบบ ไทยๆ และวัตถุดิบต่างๆใน โซนครัวไทยจิว	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.10 ผู้วิจัยได้สรุปเอาจุดเด่นของส่วนนั้น ๆ มาเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยเลือกโซนที่ได้รับความนิยมในพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เช่น ในส่วนของครัวไทยจิว ก็ถอดเอารูปของอุปกรณ์ทำอาหารวัตถุดิบ มาแปลงเป็นของที่ระลึกที่ไม่ใช่แค่เพียงถอดแค่รูปลักษณะแต่ยังสามารถ เล่นกับของที่ระลึกได้เหมือนวิธีการที่จัดขึ้นในโซนกิจกรรมนั้น ๆ ได้อีกด้วย

จากนั้นผู้วิจัยได้นำแบบร่างทั้ง 10 ชุดนี้ ไปปรึกษาและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพ มหานคร โดยใช้หลักเกณฑ์การออกแบบตามกรอบแนวคิด วัตถุประสงค์ที่ 2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ซึ่งประกอบไปด้วย 1. หน้าที่ใช้สอย 2. รูปลักษณะ 3. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ เพื่อเลือกแบบภาพร่างแนวคิด (Idea Sketch) ผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ชุด จาก 10 ชุด โดยผู้เชี่ยวชาญ ได้คัดเลือก ชุดที่ 2 เมืองสายรุ้ง, 8. สวนหลังบ้าน และ 10. ครัวไทยจิว


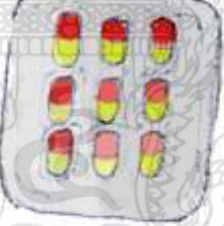

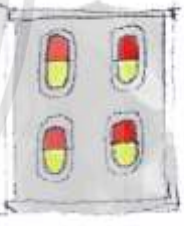








4.2.2 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (แบบแยกชิ้น)

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครโดยการถอดรูปแบบและนำมาตัดทอนให้มีรูปลักษณะที่ดึงดูด แล้วนำารักเหมาะสมกับเด็กๆ มากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 4.11 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ชุดเมืองสายรุ้ง

ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (แบบแยกชิ้น)

1. ชุดเมืองสายรุ้ง





















ชื่อ	รูปภาพจริง	รูปแบบ SKETCH		
		แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1. แผงยา				
2. ที่วัดความดัน				
3. กระเป๋าคุณหมอ				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (แบบแยกชิ้น)

1. ชุดเมืองสายรุ้ง

ชื่อ	รูปภาพจริง	รูปแบบ SKETCH		
		แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
4.ขวดยา				
5.สเตปโทสโคป				
6.เข็มฉีดยา				
7.ที่วัดอุณหภูมิ				
8.ค้อนทดสอบประสาทสัมผัส				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (แบบแยกชิ้น)















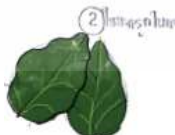

1. ชุดเมืองสายรุ้ง

ชื่อ	รูปภาพจริง	รูปแบบ SKETCH		
		แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
9. พลาสติก รีปิดแผล				

ตารางที่ 4.12 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ชุดครัวไทยจิ๋ว

ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (แบบแยกชิ้น)

2. ชุดครัวไทยจิ๋ว

























ชื่อ	รูปภาพจริง	รูปแบบ SKETCH		
		แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1.ปลาทู				
2. มะนาว				
3.หัว หอมแดง				
4. มะกรูด				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.12 (ต่อ)

ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (แบบแยกชิ้น)

2. ชุดครัวไทยจิว




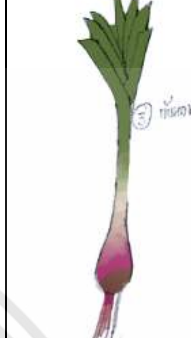



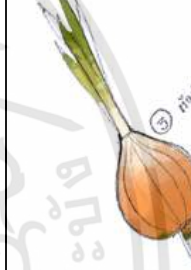












ชื่อ	รูปภาพจริง	รูปแบบ SKETCH		
		แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
5.ตะไคร้				
6.เห็ดฟาง				
7.กระเทียม				
8.กระบวย				
9.หม้อ				
10.ข่า				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.13 ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ชุดสวนหลังบ้าน

ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (แบบแยกชิ้น)

3. ชุดสวนหลังบ้าน





















ชื่อ	รูปภาพจริง	รูปแบบ SKETCH		
		แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
1. ต้นหัวหอมแดง				
2. ต้นหัวหอมใหญ่				
3. บัวรดน้ำ				
4. ส้อมพรวนดิน				
5. ช้อนพรวนดิน				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.13 (ต่อ)

ผลการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (แบบแยกชิ้น)

3. ชุดสวนหลังบ้าน

ชื่อ	รูปภาพจริง	รูปแบบ SKETCH		
		แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3
6.มัน หวาน				
7. กะปะ ปลูก ผัก				
8.แค- รอท				
9.บีท รูท				
10. หัวไช เท้า				

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางการวิเคราะห์รูปแบบ บางชิ้นอาจจะมีลักษณะที่คล้ายกัน แต่ต่างกันตรงรูปทรง ที่ผู้วิจัยออกแบบให้มีเอกลักษณ์ ชนิด รูปทรง กว้าง แแคบ สี สัน และเทคนิคของลวดลายต่าง ๆ

4.2.3 ผลการวิเคราะห์รูปแบบชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

หลังจากที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร แบบแยกชิ้นแล้ว ได้ทำการจัดชุด จำนวน 3 ชุด และนำไปประเมินความเหมาะสมของรูปแบบชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยนำแบบสอบถามมาวิเคราะห์ในรูปแบบความเรียง และนำข้อมูลแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) ดังนี้

4.2.3.1 ผลการประเมินความเหมาะสมของรูปแบบชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยผู้เชี่ยวชาญ



ภาพที่ 4.8 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้งชุดที่ 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.14 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (เมืองสายรัฐชุดที่ 1)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
1. ประโยชน์ใช้สอย			
1.ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ลืก	4.43	0.53	มาก
2.ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	4.43	0.53	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้นอกจากเหนือจากการเป็นของที่ลืก	4.29	0.49	มาก
รวม	4.38	0.52	มาก
2. รูปลักษณ์			
1.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอกสวยงาม	4.43	0.79	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลายเหมาะสมกับเด็ก	4.43	0.79	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก	4.57	0.53	มากที่สุด
รวม	4.48	0.70	มาก
3. วัสดุ			
1.วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก	3.86	0.38	มาก
2.วัสดุมีสี สัน ที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก	4.57	0.53	มากที่สุด
รวม	4.21	0.46	มาก
4. ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง			
1.ผลิตภัณฑ์มีการระบุงการรักษาและซ่อมบำรุง	3.71	0.49	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง	4.14	0.38	มาก
รวม	3.93	0.43	มาก
5. ต้นทุนเท่าที่จำเป็น			
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการออกแบอย่างเหมาะสมค้ค่า	4.29	0.49	มาก
รวม	4.29	0.49	มาก
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์			
1.ผลิตภัณฑ์ออกแบได้มีเอกลักษณ์	4.57	0.53	มากที่สุด
2.ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรกเห็น	4.14	0.69	มาก
3.ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิธิรณณ์ได้	4.29	0.49	มาก
รวม	4.33	0.57	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.15 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (เมืองสายรัฐชุดที่ 2)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
1. ประโยชน์ใช้สอย			
1.ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ ลืก	3.86	0.69	มาก
2.ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	4.14	0.38	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ นอกเหนือจากการเป็นของที่ระลึก	4.00	0.00	มาก
รวม	4.00	0.36	มาก
2. รูปลักษณ์			
1.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอก สวยงาม	4.29	0.76	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลาย เหมาะสมกับเด็ก	4.29	0.76	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก	4.43	0.79	มาก
รวม	4.33	0.77	มาก
3. วัสดุ			
1.วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก	3.86	0.38	มาก
2.วัสดุมีสี สัน ที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก	4.29	0.49	มาก
รวม	4.07	0.43	มาก
4. ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง			
1.ผลิตภัณฑ์มีการระบุงการรักษาและซ่อมบำรุง	3.43	0.53	ปานกลาง
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการ รักษาและซ่อมบำรุง	4.00	0.58	มาก
รวม	3.71	0.56	มาก
5. ต้นทุนเท่าที่จำเป็น			
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการ ออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า	4.29	0.49	มาก
รวม	4.29	0.49	มาก
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์			
1.ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์	4.29	0.76	มาก
2.ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรก เห็น	4.14	0.69	มาก
3.ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิพิธภณท์ได้	4.29	0.49	มาก
รวม	4.24	0.64	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.15 (ต่อ)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
7.ความแข็งแรง			
1.ทนทาน เหมาะสมกับอายุการใช้งาน	3.43	0.53	ปานกลาง
รวม	3.43	0.53	ปานกลาง
8.ด้านราคา			
1.มีความเหมาะสมด้านราคา	3.71	0.49	มาก
รวม	3.71	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	3.97	0.53	มาก

จากตารางที่ 4.15 ผลการวิเคราะห์การประเมินรูปแบบชุดเมืองสายรุ้งชุดที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 8 ด้าน (\bar{X} = 3.97, S.D.=0.53)



ภาพที่ 4.10 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้งชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.16 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (เมืองสายรุ้งชุดที่ 3)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
1. ประโยชน์ใช้สอย			
1.ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ ลืก	4.29	0.49	มาก
2.ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	4.14	0.69	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ นอกเหนือจาก การเป็นของที่ระลึก	4.14	0.38	มาก
รวม	4.19	0.52	มาก
2. รูปลักษณ์			
1.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอก สวยงาม	4.14	0.69	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลาย เหมาะสมกับเด็ก	4.43	0.79	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก	3.86	0.90	มาก
รวม	4.14	0.79	มาก
3. วัสดุ			
1.วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก	3.86	0.38	มาก
2.วัสดุมีสี สัน ที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก	4.57	0.53	มากที่สุด
รวม	4.21	0.46	มาก
4. ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง			
1.ผลิตภัณฑ์มีการระบุงการรักษาและซ่อมบำรุง	3.29	0.49	ปานกลาง
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการ รักษาและซ่อมบำรุง	3.71	0.49	มาก
รวม	3.50	0.49	ปานกลาง
5. ต้นทุนเท่าที่จำเป็น			
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการ ออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า	3.86	0.69	มาก
รวม	4.29	0.49	มาก
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์			
1.ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์	3.71	0.76	มาก
2.ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรกเห็น	4.14	0.69	มาก
3.ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิพิธภณท์ได้	3.57	0.53	มาก
รวม	3.81	0.66	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.17 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (ครัวไทยจิ๋วชุดที่ 1)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
1. ประโยชน์ใช้สอย			
1.ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ ลืก	4.57	0.53	มากที่สุด
2.ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	4.43	0.53	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ นอกเหนือจากการเป็นของที่ระลึก	4.29	0.49	มาก
รวม	4.43	0.52	มาก
2. รูปลักษณ์			
1.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอก สวยงาม	4.57	0.53	มากที่สุด
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลาย เหมาะสมกับเด็ก	4.57	0.79	มากที่สุด
3.ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก	4.71	0.49	มากที่สุด
รวม	4.62	0.60	มากที่สุด
3. วัสดุ			
1.วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก	4.43	0.53	มาก
2.วัสดุมีสี สัน ที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก	4.43	0.53	มาก
รวม	4.43	0.53	มาก
4. ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง			
1.ผลิตภัณฑ์มีการระบุงการรักษาและซ่อมบำรุง	4.00	0.58	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการ รักษาและซ่อมบำรุง	4.43	0.53	มาก
รวม	4.21	0.56	มาก
5. ต้นทุนเท่าที่จำเป็น			
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการ ออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า	4.43	0.53	มาก
รวม	4.29	0.49	มาก
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์			
1.ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์	4.57	0.53	มากที่สุด
2.ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรก เห็น	4.43	0.79	มาก
3.ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิพธิภณณ์ได้	4.43	0.53	มาก
รวม	4.48	0.62	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.18 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (ครัวไทยจิ๋วชุดที่ 2)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
1. ประโยชน์ใช้สอย			
1.ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ ลืก	4.00	0.58	มาก
2.ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	4.57	0.53	มากที่สุด
3.ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ นอกเหนือจาก การเป็นของที่ระลึก	3.71	0.76	มาก
รวม	4.10	0.62	มาก
2. รูปลักษณ์			
1.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอก สวยงาม	3.86	0.69	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลาย เหมาะสมกับเด็ก	4.29	0.95	มาก
3. ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก	4.43	0.79	มาก
รวม	4.19	0.81	มาก
3. วัสดุ			
1.วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก	3.71	0.49	มาก
2.วัสดุมีสี สัน ที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก	4.43	0.53	มาก
รวม	4.07	0.51	มาก
4. ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง			
1.ผลิตภัณฑ์มีการระบุงการรักษาและซ่อมบำรุง	3.43	0.53	ปานกลาง
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการ รักษาและซ่อมบำรุง	3.86	0.69	มาก
รวม	3.64	0.61	มาก
5. ต้นทุนเท่าที่จำเป็น			
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการ ออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า	3.71	0.49	มาก
รวม	3.71	0.49	มาก
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์			
1.ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์	4.29	0.49	มาก
2.ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรก เห็น	3.86	0.69	มาก
3.ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิพธิภณณ์ได้	4.00	0.82	มาก
รวม	4.05	0.66	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.19 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (ครัวไทยจิ๋วชุดที่ 3)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
1. ประโยชน์ใช้สอย			
1.ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ ลืก	3.86	0.69	มาก
2.ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	4.43	0.53	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ นอกเหนือจากการเป็นของที่ระลึก	4.14	0.69	มาก
รวม	4.14	0.64	มาก
2. รูปลักษณ์			
1.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอก สวยงาม	4.29	0.76	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลาย เหมาะสมกับเด็ก	4.29	0.95	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก	4.43	0.79	มาก
รวม	4.33	0.83	มาก
3. วัสดุ			
1.วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก	3.71	0.49	มาก
2.วัสดุมีสี สัน ที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก	4.14	0.90	มาก
รวม	3.93	0.69	มาก
4. ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง			
1.ผลิตภัณฑ์มีการระบุงการรักษาและซ่อมบำรุง	3.57	0.53	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการ รักษาและซ่อมบำรุง	3.71	0.49	มาก
รวม	3.64	0.51	มาก
5. ต้นทุนเท่าที่จำเป็น			
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการ ออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า	3.86	0.38	มาก
รวม	3.86	0.38	มาก
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์			
1.ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์	4.43	0.53	มาก
2.ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรก เห็น	4.00	0.82	มาก
3.ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิพธิภณณ์ได้	4.14	0.69	มาก
รวม	4.19	0.68	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.20 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (ส่วนหลังบ้านชุดที่ 1)

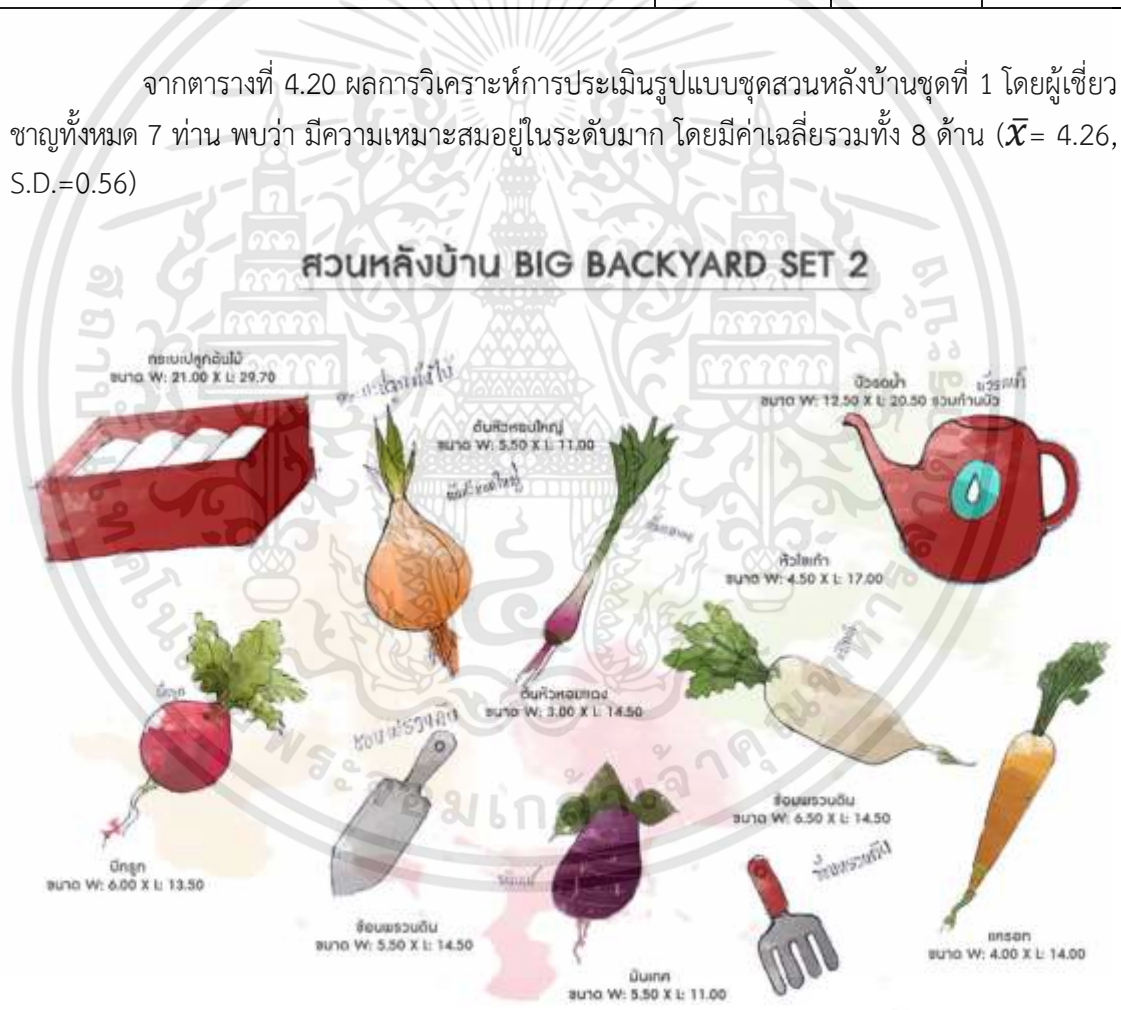
รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
1. ประโยชน์ใช้สอย			
1.ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ระลึก	4.43	0.53	มาก
2.ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	4.43	0.53	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ นอกเหนือจากการเป็นของที่ระลึก	4.57	0.53	มากที่สุด
รวม	4.48	0.53	มาก
2. รูปลักษณ์			
1.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอกสวยงาม	4.57	0.53	มากที่สุด
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลายเหมาะสมกับเด็ก	4.43	0.79	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก	4.57	0.53	มากที่สุด
รวม	4.52	0.62	มากที่สุด
3. วัสดุ			
1.วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก	3.86	0.38	มาก
2.วัสดุมีสี สัน ที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก	4.57	0.53	มากที่สุด
รวม	4.21	0.46	มาก
4. ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง			
1.ผลิตภัณฑ์มีการระบุงการรักษาและซ่อมบำรุง	3.86	0.38	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง	4.14	0.38	มาก
รวม	4.00	0.38	มาก
5. ต้นทุนเท่าที่จำเป็น			
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า	4.43	0.53	มาก
รวม	4.43	0.53	มาก
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์			
1.ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์	4.57	0.53	มากที่สุด
2.ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรกเห็น	4.29	0.76	มาก
3.ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิธีภัณฑ์ได้	4.43	0.53	มาก
รวม	4.43	0.61	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.20 (ต่อ)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	ค่าระดับความเหมาะสม
7. ความแข็งแรง			
1.ทนทาน เหมาะสมกับอายุการใช้งาน	3.57	0.53	มาก
รวม	3.57	0.53	มาก
8. ด้านราคา			
1.มีความเหมาะสมด้านราคา	4.43	0.79	มาก
รวม	4.43	0.79	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	4.26	0.56	มาก

จากตารางที่ 4.20 ผลการวิเคราะห์การประเมินรูปแบบชุดสวนหลังบ้านชุดที่ 1 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 8 ด้าน (\bar{X} = 4.26, S.D.=0.56)



ภาพที่ 4.15 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดสวนหลังบ้านชุดที่ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.21 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (ส่วนหลังบ้านชุดที่ 2)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
1. ประโยชน์ใช้สอย			
1.ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ระลึก	4.14	0.69	มาก
2.ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	4.00	0.82	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ นอกเหนือจากการเป็นของที่ระลึก	4.29	0.49	มาก
รวม	4.14	0.66	มาก
2. รูปลักษณ์			
1.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอกสวยงาม	4.43	0.79	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลายเหมาะสมกับเด็ก	4.43	0.79	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก	4.29	0.76	มาก
รวม	4.38	0.78	มาก
3. วัสดุ			
1.วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก	3.86	0.38	มาก
2.วัสดุมีสี สัน ที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก	3.71	0.49	มาก
รวม	3.79	0.43	มาก
4. ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง			
1.ผลิตภัณฑ์มีการระบุงการรักษาและซ่อมบำรุง	3.71	0.49	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง	3.86	0.69	มาก
รวม	3.79	0.59	มาก
5. ต้นทุนเท่าที่จำเป็น			
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า	3.86	0.69	มาก
รวม	3.86	0.69	มาก
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์			
1.ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์	4.29	0.49	มาก
2.ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรกเห็น	3.86	0.69	มาก
3.ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิพิธภณืที่ได้	4.00	0.58	มาก
รวม	4.05	0.59	มาก
7. ความแข็งแรง			
1.ทนทาน เหมาะสมกับอายุการใช้งาน	3.43	0.53	ปานกลาง
รวม	3.43	0.53	ปานกลาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารทงสวนวิชาหกรบการรงงานเพอการศกษาเท่านั้น ไมออนุญาตหนาไปเซประโยชนดานการคาไมวากรณืใดๆทงสิ้น อิกทงห้ามมิใหัดดแปลงเนือหา และตองอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกคร้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
8. ด้านราคา			
1.มีความเหมาะสมด้านราคา	3.86	0.69	มาก
รวม	3.86	0.69	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	3.91	0.62	มาก

จากตารางที่ 4.21 ผลการวิเคราะห์การประเมินรูปแบบชุดสวนหลังบ้านชุดที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่านพบว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 8 ด้าน (\bar{X} = 3.91, S.D.=0.62)



ภาพที่ 4.16 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดสวนหลังบ้านชุดที่ 3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.22 ผลการประเมินรูปแบบโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน (ส่วนหลังบ้านชุดที่ 3)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{x})	S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
1. ประโยชน์ใช้สอย			
1.ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ระลึก	4.14	0.69	มาก
2.ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	4.43	0.53	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ นอกเหนือจากการเป็นของที่ระลึก	4.29	0.49	มาก
รวม	4.29	0.57	มาก
2. รูปลักษณ์			
1.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอกสวยงาม	4.43	0.79	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลายเหมาะสมกับเด็ก	4.43	0.79	มาก
3.ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก	4.14	0.90	มาก
รวม	4.33	0.82	มาก
3. วัสดุ			
1.วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก	3.71	0.49	มาก
2.วัสดุมีสี สัน ที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก	4.14	0.38	มาก
รวม	3.93	0.43	มาก
4. ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง			
1.ผลิตภัณฑ์มีการระบุงการรักษาและซ่อมบำรุง	3.71	0.49	มาก
2.ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง	4.14	0.38	มาก
รวม	3.93	0.43	มาก
5. ต้นทุนเท่าที่จำเป็น			
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า	3.71	0.49	มาก
รวม	3.71	0.49	มาก
6. การสื่อสารของผลิตภัณฑ์			
1.ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์	4.29	0.49	มาก
2.ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรกเห็น	3.43	0.53	ปานกลาง
3.ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิพิธภัณฑน์ได้	4.14	0.38	มาก
รวม	3.95	0.47	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

รายการการประเมิน	ค่าเฉลี่ย (\bar{X})	S.D.	ค่าระดับ ความ เหมาะสม
7. ความแข็งแรง			
1. ทนทาน เหมาะสมกับอายุการใช้งาน	3.43	0.53	มาก
รวม	3.43	0.53	มาก
8. ด้านราคา			
1. มีความเหมาะสมด้านราคา	3.57	0.53	มาก
รวม	3.57	0.53	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมทั้งหมด	3.68	0.50	มาก

จากตารางที่ 4.19 ผลการวิเคราะห์การประเมินรูปแบบชุดสวนหลังบ้านชุดที่ 3 โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 8 ด้าน (\bar{X} = 3.68, S.D. = 0.50)

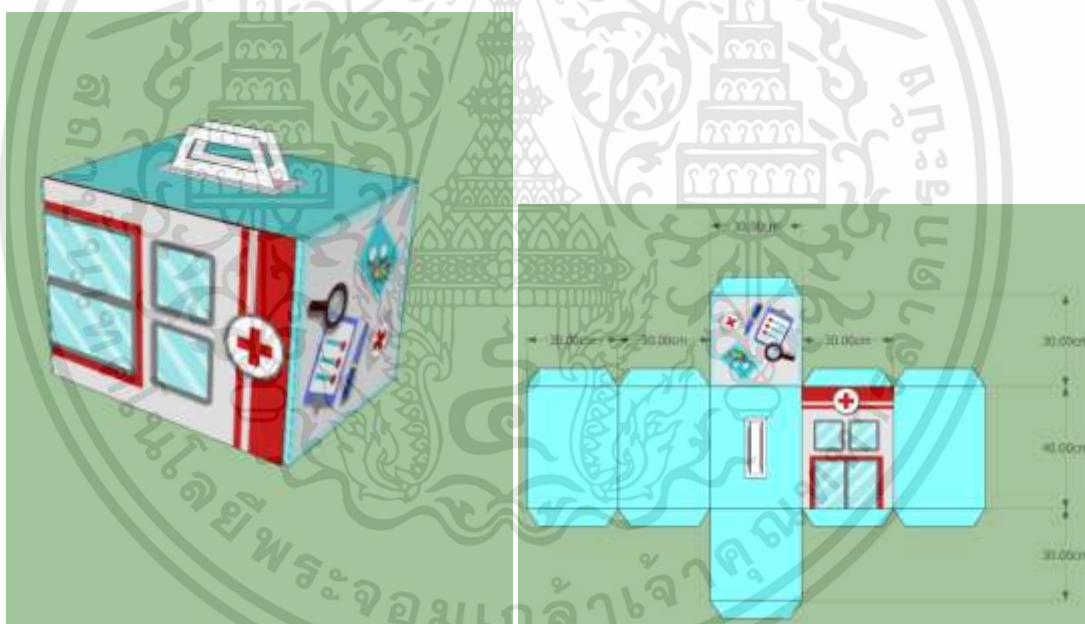
จากตารางที่ 4.17 - 4.19 ผลการวิเคราะห์การประเมินรูปแบบชุดสวนหลังบ้านทั้ง 3 รูปแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 7 ท่าน พบว่า รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 4.26, S.D. = 0.56) รองลงมาคือ รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.91, S.D. = 0.59) รองลงมาคือ รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก (\bar{X} = 3.68, S.D. = 0.62)

4.2.4 ผลการวิเคราะห์รูปแบบบรรจุภัณฑ์ชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
การออกแบบบรรจุภัณฑ์ชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้ทำการนำเอาเอกลักษณ์ของโซนจัดกิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์ และตัวผลิตภัณฑ์ที่ออกมาเป็นแนวทางในการออกแบบ จำนวน 9 แบบ (ชุดละ 3 แบบ)

ตารางที่ 4.23 แสดงความเชื่อมโยงแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ชุดเมืองสายรุ้ง

ชื่อโซน กิจกรรมจัด ภาพแสดง	ภาพแนวคิด	ผลิตภัณฑ์ที่จะบรรจุในกล่อง
เมืองสายรุ้ง		

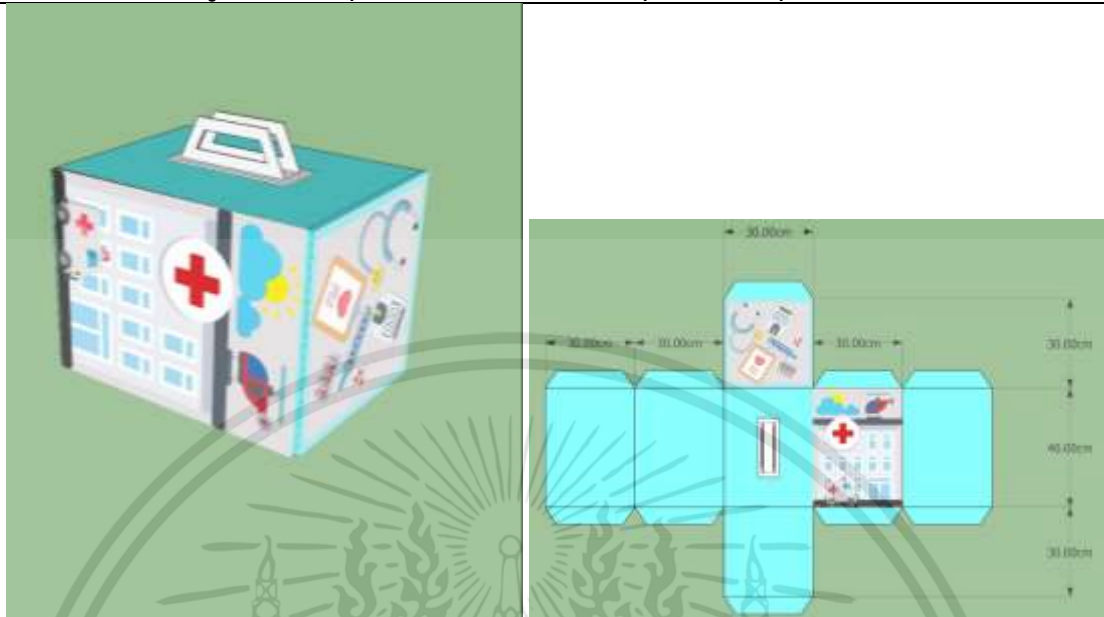
รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทำการออกแบบ ชุดเมืองสายรุ้ง แบบที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.23 (ต่อ)

รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทำการออกแบบ ชุดเมืองสายรุ้ง แบบที่ 2



รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทำการออกแบบ ชุดเมืองสายรุ้ง แบบที่ 3



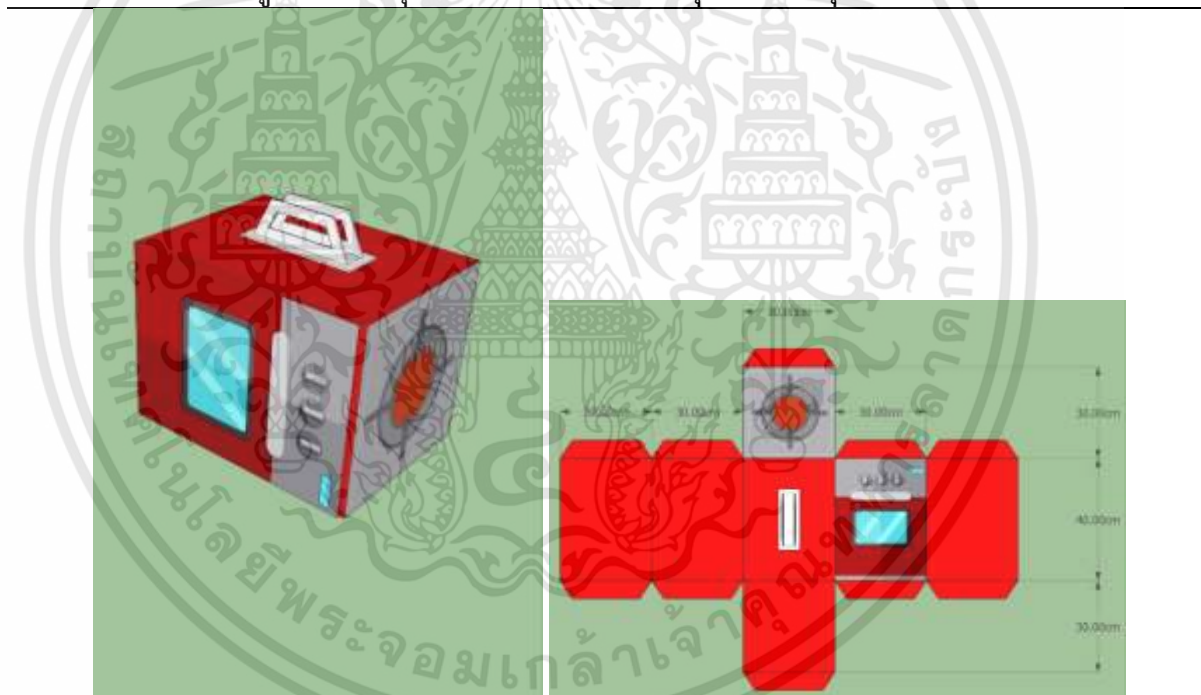
จากตารางที่ 4.23 ภาพแสดงความเชื่อมโยงแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้กล่องบรรจุภัณฑ์ให้เป็นเสมือนคลินิก และโต๊ะคุณหมอที่มีอุปกรณ์คุณหมอวางอยู่ เป็นไอเดียเชื่อมโยงกับชุดคุณหมอ ซึ่งเด็ก ๆ จะสามารถใช้กล่องบรรจุภัณฑ์เป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่นได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.24 แสดงความเชื่อมโยงแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ชุดครัวไทยจิ๋ว

ชื่อโซน กิจกรรมจัด ภาพแสดง	ภาพแนวคิด	ผลิตภัณฑ์ที่จะบรรจุในกล่อง
ครัวไทยจิ๋ว		

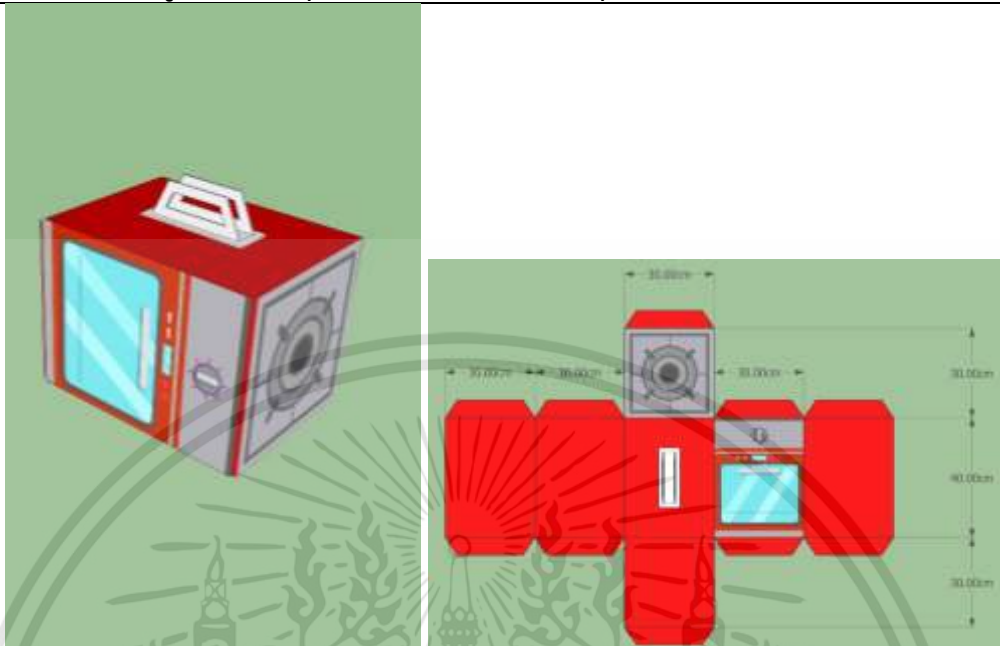
รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทำการออกแบบ ชุดเมืองสายรุ้ง แบบที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.24 (ต่อ)

รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทำการออกแบบ ชุดครัวไทยจิ๋วแบบที่ 2



รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทำการออกแบบ ชุดครัวไทยจิ๋วแบบที่ 3



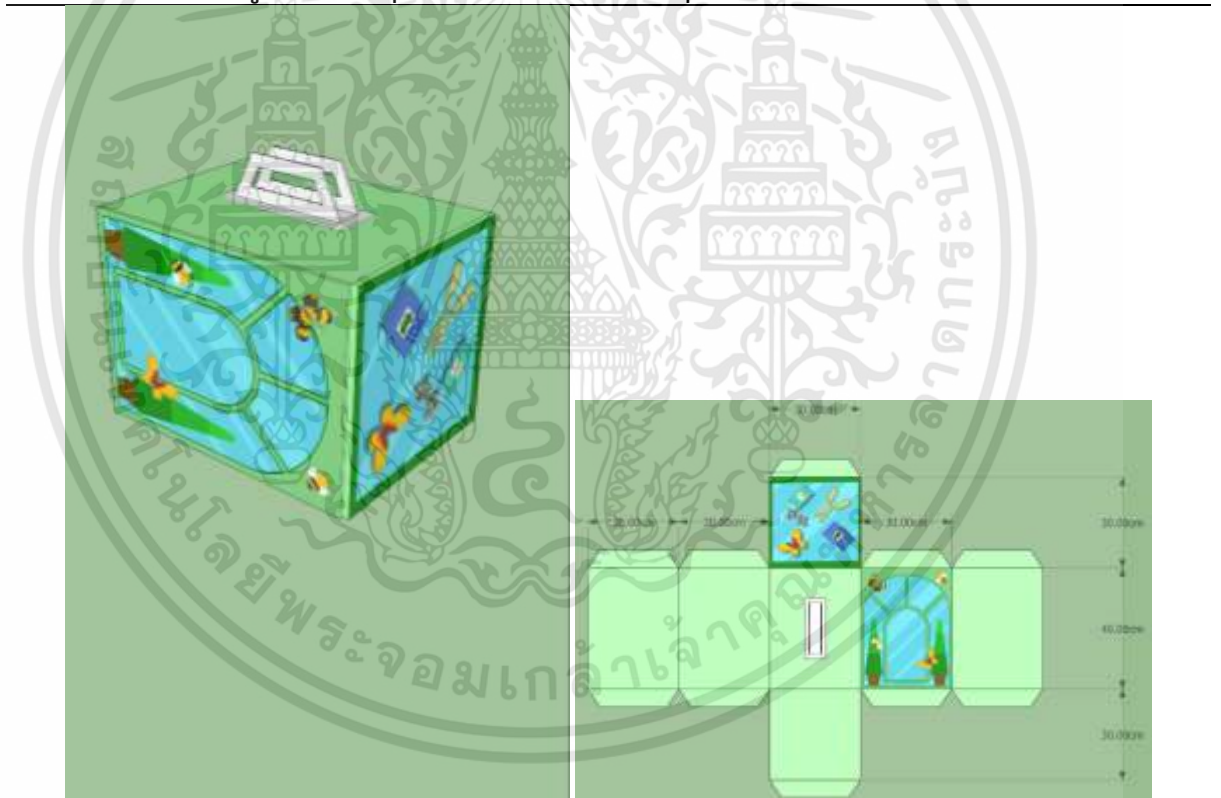
จากตารางที่ 4.24 แสดงความเชื่อมโยงแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้กล่องบรรจุภัณฑ์ให้เป็นเสมือนเตาแก๊สซึ่งเป็นไอเดียเชื่อมโยงกับชุดต้มยำและอุปกรณ์เครื่องครัวต่าง ๆ เด็ก ๆ จะสามารถใช้กล่องบรรจุภัณฑ์เป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่นได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.25 แสดงความเชื่อมโยงแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ชุดสวนหลังบ้าน

ชื่อโซน กิจกรรมจัด ภาพแสดง	ภาพแนวคิด	ผลิตภัณฑ์ที่จะบรรจุในกล่อง
ชุดสวนหลังบ้าน		

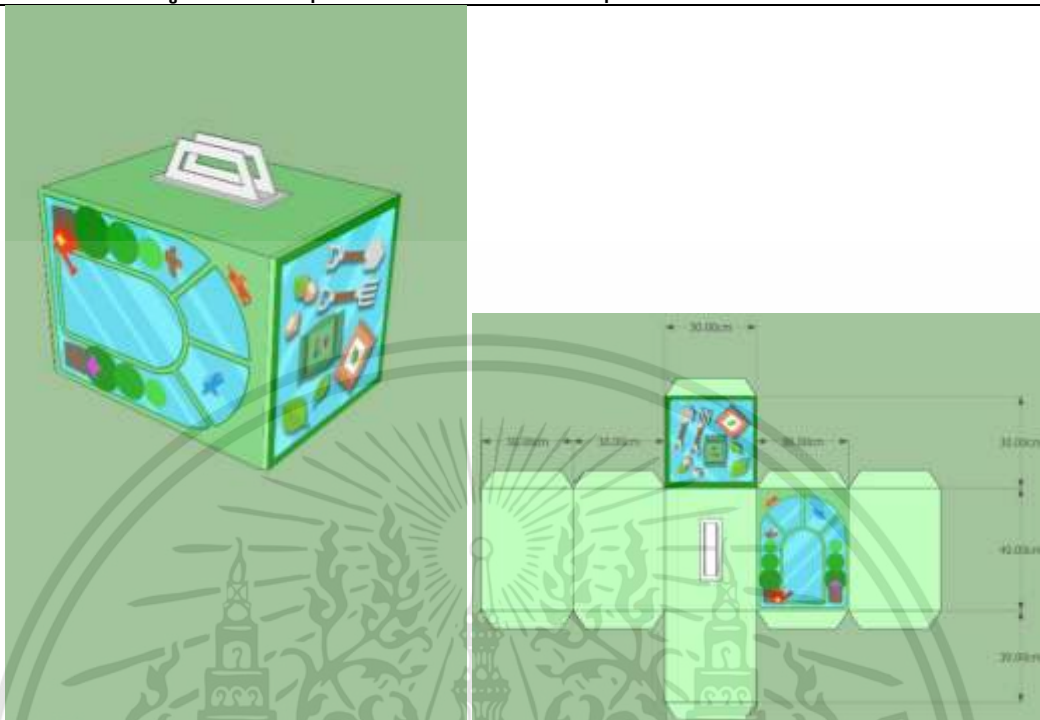
รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทำการออกแบบ ชุดสวนหลังบ้าน แบบที่ 1



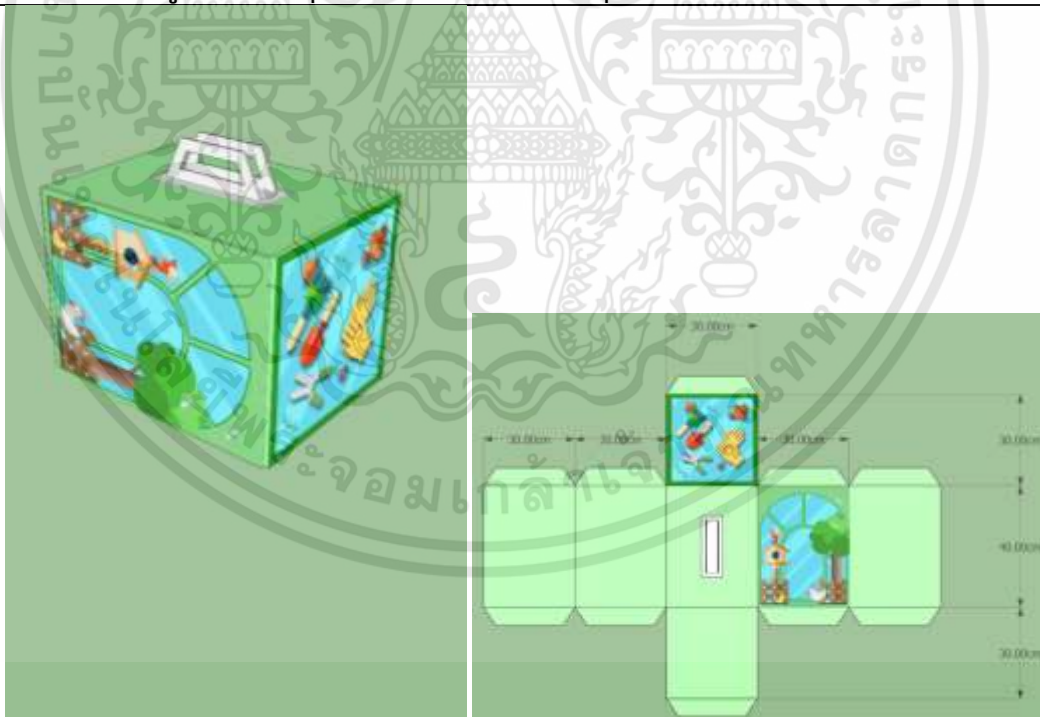
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.25 (ต่อ)

รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทำการออกแบบ ชุดสวนหลังบ้าน แบบที่ 2



รูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทำการออกแบบ ชุดสวนหลังบ้าน แบบที่ 3



จากตารางที่ 4.25 แสดงความเชื่อมโยงแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้กล่องบรรจุภัณฑ์ให้เป็นเหมือนโรงเรือนเพราะปลูกซึ่งเป็นไอเดียเชื่อมโยงกับผักและอุปกรณ์สวนครัวต่าง ๆ ซึ่งเด็ก ๆ จะสามารถใช้กล่องบรรจุภัณฑ์เป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่นได้อีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.26 ผลการประเมินรูปแบบบรรจุภัณฑ์ชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก

กรุงเทพมหานคร

ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน

รายการ การ ประเมิน	เมืองสายรุ้ง แบบที่ 1		เมืองสายรุ้ง แบบที่ 2		เมืองสายรุ้ง แบบที่ 3		ครัวไทยจิ๋ว แบบที่ 1		ครัวไทยจิ๋ว แบบที่ 2		ครัวไทยจิ๋ว แบบที่ 3		สวนหลัง บ้านแบบที่ 1		สวนหลัง บ้านแบบที่ 2		สวนหลัง บ้านแบบที่ 1	
	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D	\bar{X}	S.D
1.ปกป้อง ผลิตภัณฑ์	4.0 0	0.00	4.5 0	0.58	4.1 7	0.29	4.1 7	0.29	4.1 7	0.29	4.1 7	0.29	4.3 3	0.58	4.5 0	0.58	4.1 7	0.29
2.การ บรรจุ	4.6 7	0.58	4.3 3	0.58	4.8 3	0.29	4.5 0	0.58	4.8 3	0.29	4.8 3	0.29	4.3 3	0.58	4.0 0	0.00	5.0 0	0.00
3.อำนวยความสะดวก	4.6 7	0.58	4.3 3	0.58	4.6 7	0.58	4.3 3	0.58	4.6 7	0.58	4.5 6	0.58	3.7 8	0.38	4.5 6	0.58	4.0 0	0.00
4. ส่งเสริม การ จำหน่าย	4.1 1	0.19	3.8 9	0.58	3.3 3	0.38	3.6 7	0.38	4.0 0	0.00	4.3 3	0.58	4.0 0	0.00	4.1 1	0.38	4.0 0	0.53
ผลรวม	4.3 6	0.34	4.2 6	0.58	4.2 5	0.38	4.1 7	0.46	4.4 2	0.29	4.4 7	0.43	4.1 1	0.38	4.2 9	0.38	4.2 9	0.20
ระดับ	มาก		มาก		มาก		มาก		มาก		มาก		มาก		มาก		มาก	

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

และจากคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ท่าน ส่วนใหญ่ให้คำแนะนำว่าให้ปรับเรื่องขนาดของกล่องลง เนื่องจากเกรงว่าจะยากต่อการขนย้ายของผู้บริโภค ผู้วิจัย จึงทำการปรับลดขนาดของกล่อง โดยถอดรูปแบบลิ้นชักภายในกล่องออกเพื่อให้เกิดพื้นที่มากขึ้นในการบรรจุผลิตภัณฑ์

4.3 ผลการวิเคราะห์ การประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ขั้นตอนการสอบถามความคิดเห็นด้วยแบบประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน ผ่านการสอบถามโดยผู้วิจัยเอง ณ พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตารางที่ 4.27 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ ผู้บริโภคจำนวน 100 คน (ผู้ที่มาใช้บริการที่พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร)

ข้อ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1.	เพศ		
	หญิง	59	59.0
	ชาย	61	61.0
	รวม	100	100
2.	อายุ		
	น้อยกว่า 6 ปี	60	60.0
	6-12 ปี	38	38.0
	มากกว่า 12 ปี	2	2
	รวม	100	100

จากตารางที่ 4.27 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง และอายุน้อยกว่า 6 ปีมีจำนวนมากถึงร้อยละ 60 รองลงมาคือ 6-12 ปี อยู่ที่ร้อยละ 38 และน้อยที่สุด คือ มากกว่า 12 ปี อยู่ที่ร้อยละ 2

4.3.1 ผลการวิเคราะห์ การประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 4.17 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้ง

ตารางที่ 4.28 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้ง

ข้อ	เกณฑ์การประเมิน รูปแบบของที่ระลึก	ผู้บริโภคน (n=100)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1.	ประโยชน์ใช้สอย (Utility)			
	1.1 ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์	3.89	0.87	มาก
	1.2 ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	3.83	0.85	มาก
	รวม	3.86	0.86	มาก
2.	รูปลักษณ์ (Appearance)			
	2.1 ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม	3.87	0.88	มาก
	2.2 ผลิตภัณฑ์มี สี สัน สดใส	3.92	0.73	มาก
	รวม	3.88	0.84	มาก
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.87	0.85	มาก

จากตารางที่ 4.28 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้ง พบว่าเด็กและผู้ปกครองมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้าน ($\bar{X}=3.87$, S.D.= 0.85) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจในด้านประโยชน์ใช้สอย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมคือ ($\bar{X}=3.86$, S.D.=0.86) มีรายละเอียดดังนี้ พึงเอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์มีประโยชน์ (\bar{X} =3.86, S.D.=0.87) มีพึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย (\bar{X} =3.83, S.D.=0.85)

ความพึงพอใจในด้านรูปลักษณ์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมคือ (\bar{X} =3.88, S.D.=0.84) มีรายละเอียดดังนี้ พึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม (\bar{X} =3.87, S.D.=0.88) มีพึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์มี สี สัน สดใส (\bar{X} =3.92, S.D.=0.73)



ภาพที่ 4.18 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดครัวไทยจิ๋ว

ตารางที่ 4.29 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดครัวไทยจิ๋ว

ข้อ	เกณฑ์การประเมิน รูปแบบของที่ระลึก	ผู้บริโภคน (n=100)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1.	ประโยชน์ใช้สอย (Utility)			
	1.1 ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์	3.90	0.95	มาก
	1.2 ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	3.87	0.84	มาก
	รวม	3.89	0.89	มาก
ตารางที่ 4.28 (ต่อ)				
2.	รูปลักษณ์ (Appearance)			
	2.1 ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม	3.94	0.63	มาก
	2.2 ผลิตภัณฑ์มี สี สัน สดใส	3.99	0.63	มาก
	รวม	3.93	0.76	มาก
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.88	0.85	มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ 4.29 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดครัวไทยจิ๋ว พบว่าเด็กและผู้ปกครองมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้าน (\bar{X} =3.88, S.D.= 0.85) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจในด้านประโยชน์ใช้สอย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมคือ (\bar{X} =3.89, S.D.=0.89) มีรายละเอียดดังนี้ พึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์มีประโยชน์ (\bar{X} =3.90, S.D.=0.95) มีพึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย (\bar{X} =3.87, S.D.=0.84)

ความพึงพอใจในด้านรูปลักษณ์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมคือ (\bar{X} =3.93, S.D.=0.76) มีรายละเอียดดังนี้ พึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม (\bar{X} =3.94, S.D.=0.63) มีพึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์มี สี สัน สดใส (\bar{X} =3.99, S.D.=0.63)



ภาพที่ 4.19 แสดงรูปแบบของที่ระลึกชุดสวนหลังบ้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4.30 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดสวน
หลังบ้าน

ข้อ	เกณฑ์การประเมิน รูปแบบของที่ระลึก	ผู้บริโภคน (n=100)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
1.	ประโยชน์ใช้สอย (Utility)			
	1.1 ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์	3.89	0.98	มาก
	1.2 ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	3.80	0.89	มาก
	รวม	3.85	0.94	มาก
2.	รูปลักษณ์ (Appearance)			
	2.1 ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม	3.95	0.80	มาก
	2.2 ผลิตภัณฑ์มี สี สัน สดใส	3.93	0.70	มาก
	รวม	3.89	0.70	มาก
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.84	0.91	มาก

จากตารางที่ 4.30 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดสวนหลังบ้าน พบว่าเด็กและผู้ปกครองมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้าน ($\bar{X}=3.84$, S.D.=0.91) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจในด้านประโยชน์ใช้สอย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมคือ ($\bar{X}=3.85$, S.D.=0.94) มีรายละเอียดดังนี้ พึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์มีประโยชน์ ($\bar{X}=3.89$, S.D.=0.98) มีพึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย ($\bar{X}=3.80$, S.D.=0.89)

ความพึงพอใจในด้านรูปลักษณ์ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมคือ ($\bar{X}=3.89$, S.D.=0.70) มีรายละเอียดดังนี้ พึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม ($\bar{X}=3.95$, S.D.=0.80) มีพึงพอใจอยู่ในระดับมาก กับผลิตภัณฑ์มี สี สัน สดใส ($\bar{X}=3.93$, S.D.=0.70)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้เป็นการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 ชุด คาดว่าส่งเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงเพื่อให้พิพิธภัณฑ ได้มีรายได้นำไปพัฒนาอาคาร สื่อการเรียนรู้ สิ่งของต่างๆ และประโยชน์ที่ได้รับต่อสังคม เนื่องจากจุดเริ่มต้นของสังคมก็คือ เด็ก ๆ เมื่อเด็ก ๆ มีความรู้ มีจิตสำนึกที่ถูกปลูกฝังมาอย่างถูกต้องตั้งแต่ยังเล็ก ก็จะส่งผลให้สังคมในอนาคตเป็นในทางที่ดี มีความเจริญก้าวหน้าโดยมีเนื้อหารายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัยศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร

ซึ่งเป็นไปตามการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ดังนี้

5.1.1 สรุปผลการวิจัยการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑเด็ก

กรุงเทพมหานคร

(1) ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบของที่ระลึก โดยผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ร้านขายของที่ระลึก พิพิธภัณฑสัตว์น้ำบางแสน เก็บข้อมูลของที่ระลึกที่วางขายภายในพิพิธภัณฑในเรื่องของประเภทของสินค้า วัสดุ และรูปลักษณ์ มาเป็นแนวทางในการออกแบบ ซึ่งนำหลักการออกแบบของ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2550: 18-19) มาเป็นหลักเกณฑ์ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ทั้ง 10 ด้าน

(2) ผลการศึกษาพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานครสรุปได้ว่า พิพิธภัณฑมีรูปแบบการเรียนรู้ที่ทันสมัยภายใต้แนวคิด “Learning for young creative mind” ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ (method of learning) ที่มีแรงจูงใจ (motivation) ที่หลากหลาย สอดคล้องกับพัฒนาการและศักยภาพของเด็ก โดยคัดสรรสาระความรู้ที่เหมาะสมเพื่อบ่มเพาะจิตสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น โดยมีส่วนนิทรรศการจัดแสดงและส่วนกิจกรรม ทั้งหมด 17 ส่วน ประกอบไปด้วย

1. Creative Space (ลานสร้างสรรค์)
2. Junior Thai Kitchen (ครัวไทยวัยจิ๋ว)
3. Creative Science (วิทยาศาสตร์สร้างสรรค์)
4. Dino Detective (นักสืบไดโนเสาร์)
5. Our Friends (โลกทั้งผองเป็นเพื่อนกัน)
6. Incredible Me (อัจฉริยะตัวฉันเอง)
7. Amazing Vision (มุมมองพิศวง)
8. Inventor's Club (สโมสรนักประดิษฐ์)
9. kid's Playhouse (ละครโรงเล็ก)
10. Build Our City (สร้างเมืองของเรา)
11. Wonder Building (สิ่งก่อสร้างมหัศจรรย์)
12. Big Backyard (สวนหลังบ้าน)
13. Creative Library (ห้องสมุดสร้างสรรค์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

14. Rainbow Town (เมืองสายรุ้ง)
15. Water Play (สวนน้ำ)
16. Nature Playground (เครื่องเล่นป็นป่า)
17. Jungle Adventure (ผจญภัยในป่า)

ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเน้นให้เด็กๆ ได้ลงมือทำและเรียนรู้ด้วยตนเอง และมีความหลากหลาย

ทางด้านของการเรียนรู้

(3) ผลการศึกษาความต้องการเบื้องต้นของที่ระลึก โดยเด็กและผู้ปกครอง จำนวน 100 คน จากแบบสอบถามความต้องการเบื้องต้นประเภทของที่ระลึกทั้งหมด 12 ประเภท สามอันดับแรกที่ได้รับการคัดเลือกมากที่สุดคือ ของที่ระลึกประเภท ของเล่น/เกมส์ ตุ๊กตา และเสื้อมัด

5.1.2 สรุปผลการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

(1) ผลจากการวิเคราะห์รูปแบบ จากแบบร่าง (Idea sketch) ของของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ของเล่นบทบาทสมมติ จำนวนทั้งหมด 10 ชุด (ชุดละ 8-10) เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยผู้เชี่ยวชาญทำการเลือก ชุดที่ 2, 8 และ 10 ก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการพัฒนา

(2) ผลจากการวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครที่ผ่านการพัฒนาแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร จำนวน 3 ชุด (ชุดละ 3 รูปแบบ) พบว่า รูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ ชุดเมืองสายรุ้ง รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.17$, S.D.=0.55) ชุดครัวไทยจิ๋วชุดรูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.27$, S.D.=0.57) ชุดสวนหลังบ้าน รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.26$, S.D.=0.56) ก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการกำหนดรายละเอียดในการผลิตต้นแบบ จำนวน 3 ชุด

(3) ผลจากการวิเคราะห์รูปแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์สำหรับของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์และกราฟิก จำนวน 3 ชุด (ชุดละ 3 รูปแบบ) พบว่ารูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ บรรจุภัณฑ์ชุดเมืองสายรุ้ง รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.36$, S.D.=0.34) รูปแบบที่บรรจุภัณฑ์ชุดครัวไทยจิ๋ว รูปแบบที่ 3. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.47$, S.D.=0.43) บรรจุภัณฑ์ชุดสวนหลังบ้าน รูปแบบที่ 2. มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}=4.29$, S.D.=0.38)

5.1.3 สรุปผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

(1) ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึก จำนวน 100 คน ผ่านการสอบถามด้วยผู้วิจัยเอง ณ พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยผลข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ พบว่า พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง และ อายุน้อยกว่า 6 ปีมีจำนวนมากถึงร้อยละ 60 รองลงมาคือ 6-12 ปี อยู่ที่ร้อยละ 38 และน้อยที่สุดคือ มากกว่า 12 ปี อยู่ที่ร้อยละ 2

(2) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดเมืองสายรุ้ง พบว่าเด็กและผู้ปกครองมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้าน ($\bar{X}=3.87$, S.D.=0.85) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจในด้านประโยชน์ใช้สอย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมคือ ($\bar{X}=3.86$, S.D.=0.86) มีรายละเอียดดังนี้ พึงพอใจอยู่ในระดับมาก กับผลิตภัณฑ์มีประโยชน์ ($\bar{X}=3.86$, S.D.=0.87) มีพึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย ($\bar{X}=3.83$, S.D.=0.85)

(3) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดครัวไทยจิว พบว่าเด็กและผู้ปกครองมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้าน ($\bar{X}=3.88$, S.D.=0.85) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจในด้านประโยชน์ใช้สอย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมคือ ($\bar{X}=3.89$, S.D.=0.89) มีรายละเอียดดังนี้ พึงพอใจอยู่ในระดับมาก กับผลิตภัณฑ์มีประโยชน์ ($\bar{X}=3.90$, S.D.=0.95) มีพึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย ($\bar{X}=3.87$, S.D.=0.84)

(4) ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกชุดสวนหลังบ้าน พบว่าเด็กและผู้ปกครองมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้าน ($\bar{X}=3.84$, S.D.=0.91) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความพึงพอใจในด้านประโยชน์ใช้สอย มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมคือ ($\bar{X}=3.85$, S.D.=0.94) มีรายละเอียดดังนี้ พึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์มีประโยชน์ ($\bar{X}=3.89$, S.D.=0.98) มีพึงพอใจอยู่ในระดับมากกับผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย ($\bar{X}=3.80$, S.D.=0.89)

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาอภิปรายการวิจัย โดยแบ่งตามวัตถุประสงค์ที่ใช้เป็น 3 ส่วน ดังนี้

5.2.1 อภิปรายผลการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก

กรุงเทพมหานคร

ผลจากการการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครโดยเริ่มจากปัจจุบันทางพิพิธภัณฑ์ยังขาดของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายอยู่ เนื่องจากแต่ก่อนพิพิธภัณฑ์เด็กนี้ยังอยู่ภายใต้การบริหารของบริษัทหลักทรัพย์ และมีของที่ระลึกเพื่อจำหน่าย ต่อมาเมื่อปี พ.ศ. 2544 ทางกรุงเทพมหานครได้เข้ามาบริหารแทนบริษัทหลักทรัพย์ จึงมีการบริหารจัดการระบบภายในพิพิธภัณฑ์ขึ้นใหม่ และยังไม่มีการจัดจำหน่ายของที่ระลึกเนื่องจากทางกรุงเทพมหานครยังไม่มีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามาทำในส่วนนี้ และจากการเข้าสัมภาษณ์ ผู้ควบคุมกลุ่มงานพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ และประติมากรรม กองวัฒนธรรม สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว (สัมภาษณ์. คุณ ไชยรัตน์ กุลศิริชัยวัฒน์. วันที่ 29 พ.ย. 2560) เรื่องความต้องการของของที่ระลึก ท่านได้กล่าวว่า เป็นสิ่งที่ทางพิพิธภัณฑ์ยังขาดอยู่ และอยากที่จะเสนอให้กับทางกรุงเทพมหานคร ได้มีการจัดการเกี่ยวกับของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลความต้องการจากกลุ่มเด็กและผู้ปกครองกลุ่มแรก ประกอบกับข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร, ข้อมูลสินค้าที่ขายในพิพิธภัณฑที่มีรูปแบบใกล้เคียงกับพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร ข้อมูลเกี่ยวกับของที่ระลึก ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กเพื่อทำวิเคราะห์ และนำมาออกแบบในขั้นตอนต่อไป

5.2.2 อภิปรายผลการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร

ผลจากการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร สามารถสรุปได้ดังนี้ คือ รูปแบบที่ 1 ของเล่นบทบาทสมมุติ ชุดครัวไทยจิ๋ว ได้แนวคิดมาจาก ส่วนกิจกรรมครัวไทยจิ๋ว มีลักษณะเป็นชุดทำอาหารประเภทต้มยำ มีทั้งหมด 10 ชิ้น รูปแบบที่ 2 ของเล่นบทบาทสมมุติ ชุดเมืองสายรุ้ง ได้แนวคิดมาจาก ส่วนกิจกรรมเมืองสายรุ้ง มีลักษณะเป็นชุดกระเป๋าคุณหมอ มีทั้งหมด 10 ชิ้น รูปแบบที่ 3 ของเล่นบทบาทสมมุติ ชุดสวนหลังบ้าน ได้แนวคิดมาจากส่วนกิจกรรมสวนหลังบ้าน มีลักษณะเป็นชุดปลูกผัก มีทั้งหมด 10 ชิ้น ซึ่งชุดของเล่นบทบาทสมมุติ ทั้ง 3 ชุดนี้ ส่งเสริมการเรียนรู้และจินตนาการของเด็กซึ่งสอดคล้องกับซึ่งมีความสอดคล้องกับ (ธนัญญา อ่อนศรี. 2560: 95-103) ในเรื่องของเป้าหมายทำเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และจินตนาการของเด็ก ที่ตอบโจทย์ในเรื่องของส่งเสริมการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ โดยหลักการออกแบบยึดหลักของ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2550 :18-19) ในเรื่องของ หน้าที่ใช้สอยที่เป็นประโยชน์ส่งเสริมการเรียนรู้ และจินตนาการให้กับเด็ก รูปลักษณะดึงดูดความสนใจเด็ก ง่ายต่อการชักทำความสะอาด ต้นทุนไม่สูงสามารถหาซื้อได้ทั่วไป วัสดุ มีน้ำหนักเบาเหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์ การสื่อสารของผลิตภัณฑ์สื่อถึงพิพิธภัณฑโดยตรง มีความแข็งแรงเหมาะสมกับวัสดุนั้น ๆ บรรจุภัณฑ์สามารถป้องกันความเสียหาย ใช้งานง่าย สีสันทนดูดีดึงดูด และยังสามารถนำมาเป็นส่วนหนึ่งของ ของเล่นได้อีกด้วย ง่ายต่อการขนส่งเพราะสินค้าน้ำหนักเบา ไม่แตกหัก กล่องบรรจุภัณฑ์เป็นทรงสี่เหลี่ยมง่ายต่อการจัดเรียงสินค้าเวลาขนส่ง ราคาอยู่ในระดับที่เหมาะสม คือ ตั้งราคาโดยการบวกเพิ่มจากต้นทุน 20% และหลักการออกแบบที่สอดคล้องกับ (จิตตินันท์ เดชะคุปต์. 2556 : 57) ในเรื่องความปลอดภัยในการใช้งานของเด็ก, ประโยชน์ที่ส่งเสริมการเรียนรู้และจินตนาการให้กับเด็ก

5.2.3 อภิปรายผลการประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร

ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร ในภาพรวมผู้วิจัยพบว่า เด็กและผู้ปกครองมีความพึงพอใจรูปแบบของที่ระลึก ชุดเมืองสายรุ้ง รูปแบบที่ 1 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้าน (\bar{X} =3.87, S.D.=0.85) ชุดครัวไทยจิ๋ว รูปแบบที่ 1 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้าน (\bar{X} =3.88, S.D.=0.85) ชุดสวนหลังบ้าน รูปแบบที่ 1 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 2 ด้าน (\bar{X} =3.84, S.D.=0.91) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สรุปได้ว่าความพึงพอใจในรูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑเด็กกรุงเทพมหานคร ด้านหน้าที่ใช้สอยที่เป็นประโยชน์ส่งเสริมการเรียนรู้และจินตนาการให้กับเด็ก รูปลักษณะดึงดูดความสนใจเด็ก ง่ายต่อการชักทำความสะอาด ต้นทุนไม่สูงสามารถหาซื้อได้ทั่วไป วัสดุ มีน้ำหนักเบา เหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์ การสื่อสารของผลิตภัณฑ์สื่อถึงพิพิธภัณฑโดยตรง มีความแข็งแรงเหมาะสมกับวัสดุนั้น ๆ บรรจุภัณฑ์สามารถป้องกันความเสียหาย

ใช้งานง่าย สีสันลวดลายดึงดูด มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ซึ่งสอดคล้องกับหลักการออกแบบของ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2550 :18-19)

5.3 ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่องศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้ และเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป ดังนี้

5.3.1 ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร (ชุดของเล่นบทบาทสมมติ)

5.3.1.1 ขนาดของเล่นไม่ควรมีขนาดที่เล็กเกินไป เพราะอาจเกิดอันตรายกับเด็กได้ หรือควรระบุจำกัดอายุไว้ที่ข้างกล่องในกรณีที่ของเล่นมีขนาดเล็ก

5.3.1.2 ของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยควรเป็นของเล่นที่สามารถเล่นได้มากกว่า 1 คน หรือสามารถเล่นเป็นกลุ่มได้ การที่ของเล่นสามารถเล่นได้มากกว่า 1 คน ผู้วิจัยพบว่าเด็กมีความสุขในการเล่นมากกว่าเล่นคนเดียว

5.3.1.3 วัสดุในการผลิตของเล่นสำหรับเด็กไม่ควรเป็นวัสดุที่เป็นอันตรายกับเด็ก เพราะช่วงเวลาที่เด็กกำลังเล่นอยู่ ผู้วิจัยได้คอยสังเกตเห็นว่าเด็กมีความสุขเป็นอย่างมากในวัยนี้ทำให้อาณาของเล่นมาปาลเล่นกันอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ของที่ระลึกหรือของเล่นสำหรับเด็ก ควรส่งเสริมพัฒนาการเรียนรู้ ไม่ใช่แค่เป็นเพียงแคของที่ระลึกเท่านั้น แต่ควรใช้ทั้งของเล่นควบคู่กับกิจกรรมเพื่อให้รู้ถึงการใช้ชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ ได้ และช่วยให้เด็กมีความสุขและสนใจในการปรับปรุงทักษะการคิด

5.3.2.1 ควรเพิ่มการเข้าถึงผลิตภัณฑ์ด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่นมีที่อยู่ของWebsite หรือ QR code ที่บรรจุภัณฑ์ เพื่อให้ผู้บริโภคที่สนใจสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่าย

บรรณานุกรม

- กนิษฐา เรื่องวรรณคดี. 2560. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น. กรุงเทพฯ : โอ เอส พรีนติ้ง เฮาส์
 กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2545. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : เบรน-เบส บุ๊คส์.
 กองการศึกษา สังกัดสำนักงานเทศบาล. 2560. หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์.
 กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 จิตตินันท์ เดชะคุปต์. 2556. หน่วยที่ 5 พัฒนาการและการเตรียมความพร้อมของเด็ก.
 เอกสารการสอนชุดวิชา หลักการและแนวคิดทางการปฐมวัยศึกษา.
 นนทบุรี : วิกตอรี การพิมพ์.
 ชนกพล ชัยรัตนศักดิ์. 2557. ประสิทธิภาพของสื่อประชาสัมพันธ์ด้านการท่องเที่ยว
 ในประเทศไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 ชัยรัตน์ อัสวางกูร. 2548. คู่มือการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้ประกอบการและ
 นักออกแบบ. เชียงใหม่ : วิทอินบุ๊กส์
 ชะลูด นิมเสมอ. 2551. องค์ประกอบของศิลปะ และหลักการออกแบบ.
 กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 ถวิล ธาราโกชนัน. 2532. จิตวิทยาสังคม. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 นัฏอริน แสงพงษ์พิทยา. 2556. ความสามารถด้านการรับรู้ของเด็ก.
 ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
 นวลน้อย บุญวงษ์. 2542. หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
 นวลศิริ เปาโรหิตย์. 2536. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
 ปันดดา มนุรัชฎา. 2555. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในบ้านค้า
 พิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
 ประชิต ทิณบุตร. 2531. การออกแบบบรรจุภัณฑ์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 ประเสริฐ ศิลรัตน์. 2554. ของที่ระลึก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2535. จิตวิทยา. กรุงเทพฯ : สหมิตรออฟเซท.
 พงศ์ ศุภวิทย์พิทักษ์และคณะ. 2553. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในพิพิธภัณฑสถานเด็ก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 พัชรี สนวนแก้ว. 2545. จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ดวงกมล.
 พันธุ์ทิพย์ รามสูต. 2540. หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหิดล.
 สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. 2554. การจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยที่มีผลต่อความรู้ใน
 การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย.
 มารุต อัมรานนท์. 2543. หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์. จังหวัดชลบุรี : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
 รัชนี นพเกต. 2540. จิตวิทยาเพื่อการรับรู้. กรุงเทพฯ : ประกายพริก.
 วิรุณ ตั้งเจริญ. 2539. การออกแบบ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 ศรัณย์ ดำริสุข. 2541. จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พิทักษ์อักษร.
 สมหมาย เปียถนอม. 2551. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. 2553. การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
 สุชา จันทรเอ็ม. 2527. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
 สุวรรี ศิวะแพทย์. 2549. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สุภาวดี ชาวผ้าขาว. 2548. พฤติกรรมและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวชาวไทย และชาวต่างประเทศในการเลือกซื้อของที่ระลึกใน จังหวัดพระนครศรีอยุธยา. กรุงเทพฯ : ฐานข้อมูลวิทยานิพนธ์ไทย.
- สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว กรุงเทพมหานคร. 2554. คู่มือพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพฯ. ม.ป.ท.
- อภิโชค เลขะกุล. 2547. เส้นทางการท่องเที่ยวแบบจับจ่ายสินค้าศิลปหัตถกรรม. กรุงเทพฯ : พิมพ์ลักษณ์.
- อรุณวรรณ ตั้งจันทร์. 2554. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกจากผ้าปัก ชาวเขาเผ่าม้ง ตำบลเข็กน้อย อำเภอเขาค้อ จังหวัดเพชรบูรณ์. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2550. ออกแบบเฟอร์นิเจอร์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- เพราพรรณ เปลี่ยนภู. 2542. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ภาควิชาครุศาสตร์ไฟฟ้า คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. 2559. ปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Burcu (Yancatarol). 2560. Appropriation in Souvenir Design and Production : A Study in Museum Shops. Turkey. Istanbul Technical University.
- Maslow. 2497. A Theory of Human Motivation. Citeseerx.
- พิพิธภัณฑ์พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร. 17 ธันวาคม 2560. กิจกรรมพิพิธภัณฑ์พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร. [Online]. เข้าถึงได้จาก : www.cdm-bangkok.com สืบค้นเมื่อ วันที่ 17 ธันวาคม 2560.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก หนังสือราชการ ประกอบการดำเนินงานวิจัย

ภาคผนวก ข เครื่องมือในการวิจัย

ภาคผนวก ค ผลตรวจเครื่องมือ

ภาคผนวก ง ผลงานการออกแบบ เขียนแบบเพื่อผลิต

ภาคผนวก จ ภาพถ่ายการเก็บข้อมูลในการวิจัย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.3692
ที่ ศอ 0524.04 /3988 วันที่ 21 พฤศจิกายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมิน

เรียน ผศ.ดร.สุวรรณา อินทร์น้อย

ด้วย นางสาวอรชุนา ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ดำรงตำแหน่งนิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อ
สุขภาพจากวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตร" โดยมี รศ.อรุณพร กุฑธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ และ ดร.สุวสินี บุรีคำพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้
ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมิน
แบบประเมินนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้
งานวิจัย ของ นางสาวอรชุนา ประเสริฐสังข์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

สมร อ้น
(ต.วรวตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

สุรพร อินทร์น้อย

ภาพที่ ก.1 หนังสือเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.3692
ที่ อว 7004 / 0311 วันที่ ๒ มิถุนายน 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบสอบถาม

เขียน รศ.ดร.กาญจนา บุญภักดิ์

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สดวบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกที่ระลึกแก่เด็กกรุงเทพมหานคร"
โดยมี รศ.อรุณพร สุทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสนิ์ บุรีคำพันธ์ เป็นอาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมินนี้ว่ามีเนื้อหา
ถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจและประเมินของท่านจะช่วยให้งานวิจัย ของ นางสาว
อรชума ประเสริฐสังข์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น พร้อมทั้งนี้ได้แนบแบบประเมินมาด้วย

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างดียิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

Smrit Anur
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

Ammy Anur
(8 ส.ค. 61)

ภาพที่ ก.2 หนังสือเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บันทึกข้อความ

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สจล. ส่วนสนับสนุนวิชาการ โทร.3692
ที่ ศธ 0524.04 / 3933 วันที่ 21 พฤศจิกายน 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมินแบบประเมิน

เรียน ผศ.ดร.กฤษณา คិតดี

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อ
สุขภาพจากวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตร" โดยมี รศ.อรรถพร ฤทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสิณี บุรีคำพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้
ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจและประเมิน
แบบประเมินนี้ว่ามีเนื้อหาถูกต้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด ซึ่งผลการตรวจของท่านจะช่วยให้
งานวิจัย ของ นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

Smr dha
(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ภาพที่ ก.3 หนังสือเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 0694

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

11 มีนาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์

เรียน คุณกมลรินทร์ ปิยะไทยเสรี

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร"
โดยมี รศ.อรรดพร อุตจิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์ ของ นางสาวอรชума
ประเสริฐสังข์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Simwahn
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติราชการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 085-904-7788

Pimma
(นางศวงกมลรินทร์ ปิยะไทยเสรี)

ภาพที่ ก.4 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 4158

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

11 ธันวาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์

เรียน คุณณัฐพงษ์ รัตนโชคสิริกุล

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อ
สุขภาพจากวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตร" โดยมี รศ.อรรถพร ฤทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้
ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์ ของ
นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศรีพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02-329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. โทร. 085-904-7788

ภาพที่ ก.5 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 4158

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

11 ธันวาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์

เรียน คุณไฉจิรัศม์ กุลศิริชัยวัฒน์

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อ
สุขภาพจากวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตร" โดยมี รศ.อรรตพร ฤทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้
ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์ ของ
นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.รัตรี ศรีพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. โทร. 085-904-7788

ลงชื่อ

(นางสาวไฉจิรัศม์ กุลศิริชัยวัฒน์)

บรรณารักษ์ชำนาญการ

รักษาการในตำแหน่งหัวหน้ากลุ่มงานทรัพยากรฯ หอศิลป์ และประติมากรรม
กองวัฒนธรรม สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว

โทร ๐ ๒๒๒ ๔๕๐๐

ภาพที่ ก.6 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 0694

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

11 มีนาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เรียน คุณวรางคณา พรหมประดิษฐ์

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร"
โดยมี รศ.อรรถพร อุทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสินี นุริคำพันธ์ เป็นอาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ของ
นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

สมพร อภัย
(ดร.ราตรี ศรีวิพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 085-904-7788

ขอเชิญ คุณวรางคณา พรหมประดิษฐ์

(นางวรางคณา พรหมประดิษฐ์)

ผู้ทรงคุณวุฒิ / เจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญ

ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่ง

ผู้วิจัย

เจ้าพนักงานในแผนกวิชาการ

ภาพที่ ก.7 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/0694

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

11 มีนาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เรียน คุณขวัญชนก หนูทอง

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสิงห์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร”
โดยมี รศ.อรุณพร ตูทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.สุชาสินี บุรีคำพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ของ
นางสาวอรชума ประเสริฐสิงห์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างอภัยมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ


(ดร.ราตรี ศรีพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 085-904-7788

ลงชื่อ ขวัญชนก หนูทอง
วิทยากรโท โกร อัครโณศักดิ์
ผู้ทรงคุณวุฒิ / เจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญ
ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่ง
ผู้วิจัย

ภาพที่ ก.8 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 0694

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

11 มีนาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เรียน คุณวรางคณา บุญเนิน

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร"
โดยมี รศ.อรรถพร ฤทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.สุชาสินี บุรีคำพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ของ
นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

สมร ตรีพันธุ์
(ดร.ราตรี ตรีพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ
โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692
โทรสาร. 02- 329-8436
ติดต่อนักศึกษา โทร. 085-904-7788

ดร. วรางคณา บุญเนิน (วิทยากรพิเศษ-
สไมล์รักการประดิษฐ์)
อ. วรางคณา บุญเนิน
ผู้อำนวยการศูนย์ / เจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญ
ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่ง
ผู้วิจัย

ภาพที่ ก.9 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 0694

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

11 มีนาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เรียน คุณน้ำผึ้ง จิรายุวัฒน์

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร"
โดยมี รศ.อรรรถพร ฤทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์ เป็นอาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ของ
นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างอึ้งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Stam Oth
(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 085-904-7788

ลงชื่อ คุณน้ำผึ้ง จิรายุวัฒน์ (วิทยากร กิจกรรมมิชชั่นสัมพันธ์)
(นางสาวน้ำผึ้ง จิรายุวัฒน์)
ผู้ทรงคุณวุฒิ / เจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญ
ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่ง
ผู้วิจัย

ภาพที่ ก.10 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 4158

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

๑๑ ธันวาคม 2561

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านบรรณภัณฑ์

เรียน คุณศุภนุช แพ้วักดี

ด้วย นางสาวอรุณา ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์
อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี
พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อ
สุขภาพจากวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตร" โดยมี รศ.อรรถพร กุทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้
ความสามารถเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านบรรณภัณฑ์ ของ
นางสาวอรุณา ประเสริฐสังข์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและ
ขอขอบคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.ราตรี ศิริพันธ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. โทร. 085-904-7788

ลงชื่อ.....

(.....)

ภาพที่ ก.11 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านบรรณภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ ศธ 0524.04/ 0694

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง ถนนฉลองกรุง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

11 มีนาคม 2562

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านบรรจุภัณฑ์

เรียน อาจารย์อานัญ ศิริพิชญ์ตระกูล

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร"
โดยมี รศ.อรรถพร ฤทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถ
เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านบรรจุภัณฑ์ ของ นางสาวอรชума
ประเสริฐสังข์

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและหวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอขอบคุณเป็น
อย่างอ้อมๆ ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ



(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา

ปฏิบัติกรแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร. 085-904-7788

ภาพที่ ก.12 หนังสือเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านบรรจุภัณฑ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ที่ อว 7004 /0310



คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ถนนฉลองกรุง เขตลาดกระบัง
กรุงเทพฯ 10520

6 มิถุนายน 2562

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน หัวหน้าพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. ประกาศผลการพิจารณาหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ฉบับ
2. แบบสอบถาม

ด้วย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ
ทหารลาดกระบัง กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร"
โดยมี รศ.อรุณพร ฤทธิเกิด เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร.สุธาสินน์ บุรีคำพันธุ์ เป็นอาจารย์ที่
ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม และได้รับอนุมัติหัวข้อและเค้าโครงวิทยานิพนธ์แล้ว เมื่อวันที่ 3 มีนาคม 2561

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาว
อรชума ประเสริฐสังข์ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกับผู้ที่มาใช้บริการภายในพิพิธภัณฑ์เด็ก
กรุงเทพมหานครได้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุญาตและขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านมา ณ โอกาสนี้
ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

Sinn Nimm
(ดร.ราตรี ศิริพันธุ์)

รองคณบดีกำกับดูแลงานด้านวิชาการและบัณฑิตศึกษา
ปฏิบัติการแทนคณบดี

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 02-329-8000 ต่อ 3692

โทรสาร. 02- 329-8436

ติดต่อนักศึกษา โทร.085-904-7788

ภาพที่ ก.13 หนังสือขอความอนุเคราะห์ข้อมูลการศึกษา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ อว 7004.1(16)/019

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
เลขที่ 1 ซอยจลองกรุง 1 แขวงลาดกระบัง
เขตลาดกระบัง กรุงเทพฯ 10520

27 พฤษภาคม 2562

เรื่อง รับรองผลการพิจารณาบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม

เรียน นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์

ตามที่ท่านได้ส่งบทความ **ประเภทบทความวิจัย** เพื่อตีพิมพ์ลงในวารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม ทางกองบรรณาธิการวารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม และผู้ทรงคุณวุฒิได้พิจารณาแล้ว บทความของท่านสามารถตีพิมพ์ในวารสารดังกล่าวได้ในปีที่ 18 ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม - สิงหาคม 2562 โดยมีชื่อเรื่อง และรายชื่อผู้เขียนบทความตามรายละเอียดนี้

ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
STUDY AND DESIGN OF SOUVENIR FOR CHILDREN'S DISCOVERY MUSEUM
อรชума ประเสริฐสังข์¹ อรรถพร ฤทธิเกิด² และศุภาสินี บุรีคำพันธ์^{1*}
Onchuma prasertsang¹ Attaporn ridhikerd² and Suthasini bureekhampun¹
onchuma.prasertsang@gmail.com, attaporn.ri@kmitl.ac.th and suthasini.bu@kmitl.ac.th
¹ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ ²ภาควิชาครุศาสตร์อุตสาหกรรม
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
กรุงเทพมหานคร 10520
¹Department of Architectural and Design Education, ²Department of Industrial Education,
Faculty of Industrial Education and Technology
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok 10520 Thailand
*Corresponding Author E-mail: suthasini.bu@kmitl.ac.th

จึงเรียนมาเพื่อทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ เคนพันคำ)

บรรณาธิการ

ส่วนสนับสนุนวิชาการ

โทร. 0 2329 8000 ต่อ 3720

โทรสาร. 0 2329 8435

(ใบรับรองผลการพิจารณาบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม สจล. ฉบับนี้เป็นฉบับจริงไม่มีการถ่ายสำเนา)

ภาพที่ ก.14 หนังสือการตอบรับการตีพิมพ์วารสารวิชาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ที่ กท ๑๒๐๘/๓๓๒๐

สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว

๑๒๓ ถนนมิตรไมตรี เขตดินแดง กทม. ๑๐๔๐๐

๑๐ พฤศจิกายน ๒๕๖๐

เรื่อง อนุเคราะห์ข้อมูลพินิจภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครแห่งที่ ๑ (จตุจักร) เพื่อประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน คณะศึกษาศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังอ้างถึง หนังสือสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่ ศธ ๐๕๒๔.๐๔/๓๗๐๓
ลงวันที่ ๑๘ ตุลาคม ๒๕๖๐

ตามหนังสือที่อ้างถึง คณะศึกษาศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีความประสงค์ขอความอนุเคราะห์ข้อมูลพินิจภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครแห่งที่ ๑ (จตุจักร) เพื่อใช้ประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ของ นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ นั้น

สำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว พิจารณาแล้ว ยินดีให้ความอนุเคราะห์ข้อมูลพินิจภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครแห่งที่ ๑ (จตุจักร) เพื่อใช้ประกอบการจัดทำวิทยานิพนธ์ของ นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์ ทั้งนี้ กรุณานำหนังสือฉบับนี้มาแสดงในวันที่ขอรับข้อมูลด้วย สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม ติดต่อพินิจภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครแห่งที่ ๑ (จตุจักร) โทร. ๐ ๒๒๓๒ ๔๕๐๐

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(นายโรจน์ อักษรชาติ)

รองผู้อำนวยการสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว
ปฏิบัติราชการแทนผู้อำนวยการสำนักวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว

กองวัฒนธรรม

โทร. ๐ ๒๒๔๖ ๖๑๔๔

โทรสาร ๐ ๒๒๔๗ ๒๓๓๓

ภาพที่ ก.15 หนังสือตอบรับความอนุเคราะห์ จากพินิจภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาคผนวก ข
เครื่องมือในการวิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถาม

แบบสอบถามความต้องการเบื้องต้นของที่ระลึกต่อกลุ่มผู้บริโภค ก่อนการออกแบบ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

กรุณาระบุเครื่องหมายลงในช่อง O ที่ตรงกับสถานภาพของท่าน

เพศ *

ชาย

หญิง

อายุ *

ต่ำกว่า 15 ปี

15-20 ปี

21-30 ปี

31-40 ปี

41-50 ปี

51-60 ปี

61ปีขึ้นไป

รายได้ต่อเดือน *

ไม่มีรายได้

ต่ำกว่า 10,000 บาท

10,001-15,000 บาท

15,001-20,000 บาท

20,001-25,000 บาท

25,000-30,000 บาท

30,000 บาทขึ้นไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อาชีพหลัก *

- ...
- นักเรียน,นักศึกษา
 - รับราชการ,รัฐวิสาหกิจ
 - ประกอบธุรกิจส่วนตัว
 - แม่บ้าน
 - พนักงานเอกชน
 - อื่นๆ...

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับของที่ระลึก

กรุณาระบุเครื่องหมายลงในช่อง O ที่ตรงกับสถานภาพของท่าน

...

ของที่ระลึกส่วนใหญ่ที่ท่านเลือกซื้อจะมีราคาต่อ 1 ชิ้น เป็นเงินประมาณเท่าไร *

- ต่ำกว่า 100 บาท
- 101-200 บาท
- 201-300 บาท
- 301-400 บาท
- 401-500 บาท
- 500 บาทขึ้นไป
- อื่นๆ...

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

...

ท่านคิดว่าควรซื้อสินค้าประเภทใดเป็นของที่ระลึกให้เด็กมากที่สุด *

- สิ่งพิมพ์ต่างๆ เช่น โปสเตอร์, รูปภาพ, โปสเตอร์, สมุดบันทึก
- เฟอร์นิเจอร์, ของประดับบ้าน
- สินค้าราคาถูกกระฉิก เช่น พวงกุญแจ, แม่เหล็กติดตู้เย็น, กรอบรูป
- เครื่องประดับ เช่น สร้อย, แหวน, เข็มกลัด, ต่างหู
- เสื้อผ้า, เครื่องนุ่งห่ม เช่น ผ้าไหม, เสื้อพิมพ์ลาย, ผ้าพันคอ, หมวก
- เกมส, ชุดของเล่นส่งเสริมพัฒนาการ, การ์ดส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- อื่นๆ...

...

ในการเลือกซื้อของที่ระลึกสำหรับเด็ก ท่านมักคำนึงถึงสิ่งใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) *

- ราคา
- รูปแบบและความสวยงาม
- ความเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่นั้นๆ
- ความคงทน
- ประโยชน์ใช้สอย
- มีสาระความรู้

...

ท่านคิดว่าของที่ระลึกที่มีขายอยู่ทั่วไปตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆในประเทศไทยควรปรับปรุงในด้านใดมากที่สุด *

- ความหลากหลายของประเภทสินค้า
- การดึงเอาลักษณะเด่นเฉพาะของสถานที่นั้นๆมาใช้
- ความสวยงามประณีต
- ความทันสมัย
- ประโยชน์ใช้สอย
- อื่นๆ...

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท่านคิดว่ารูปแบบของที่ระลึกสำหรับเด็กขึ้นใจ น่าสนใจมากที่สุด

หลายตัวเลือก

ที่ใส่อุปกรณ์เครื่องเขียน



กระเป๋าดินสอ



ของตกแต่งบ้าน แขนวนก



เกมส



หนังสือส่งเสริมการเรียนรู้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เสื้อ

×


 พวงกุญแจ

×


 ของเล่น ส่งเสริมการเรียนรู้

×


 เครื่องประดับ

×


 เพิ่มตัวเลือก หรือ เพิ่ม "อื่นๆ"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เลือกใช้กรอบแนวคิดของ (อุดมศักดิ์ สาริบุตร. 2550 : 18-19) จำนวน 10 ด้าน **** (แสดงภาพร่าง จำนวน 10 ชุดนี้ ต่อผู้เชี่ยวชาญ)****
รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครที่ทำการออกแบบ จำนวน 10 ชุดนี้ ตรงตามกรอบ จำนวน 10 ด้าน ต่อไปนี้ (เลือกมา 3 ชุดที่ท่านผู้เชี่ยวชาญคิดว่าเหมาะสมมากที่สุด)

1) หน้าที่ใช้สอย (Function)

ขอคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

2) รูปลักษณ์ (Appearance)

ขอคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

3) ง่ายต่อการซ่อมบำรุง (Ease of maintenance)

ขอคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

4) ต้นทุน (Low cost)

ขอคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

5) วัสดุ (Material)

ขอคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

6) การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ (Communication) ตรงตามกรอบ/ ไม่ตรงตามกรอบ

ขอคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

7) ความแข็งแรง (Construction)

ขอคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

8) บรรจุภัณฑ์ (Packaging)

ขอคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

9) การขนส่ง (Transportation)

ขอคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

10) ราคา (Price)

ขอคำแนะนำเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

สำหรับของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : “ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร” สถาบัน

เทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ชื่อนักศึกษา : นางสาว อรชมาประเสริฐสังข์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก : รศ.อรรถพร ฤทธิเกิด

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธุ์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้เป็นแบบประเมินเพื่อใช้ในการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มีต่อการศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยประเมินตามคำถามในแต่ละข้อ แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับของความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยใช้เกณฑ์พิจารณา ดังนี้

5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

4 หมายถึง พึงพอใจมาก

3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับของความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ประโยชน์ใช้สอย (Utility)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ระลึก					
2. ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย					
3. ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ นอกเหนือจากการเป็นของที่ระลึก					

รูปลักษณ์ (Appearance)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอกสวยงาม					
2. ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลายเหมาะสมกับเด็ก					
3. ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก					

วัสดุ (Materials)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก					
2. วัสดุมีสี สัน ที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก					

ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง (Ease of maintenance)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์มีการระบุการรักษาและซ่อมบำรุง					
2. ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ต้นทุนเท่าที่จำเป็น (Low cost)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า					

การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ (Communication)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์					
2. ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรกเห็น					
3. ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิกิภัณฑ์ได้					

ความแข็งแรง (Construction)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ทนทาน เหมาะสมกับอายุการใช้งาน					

ด้านราคา (Price)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. มีความเหมาะสมด้านราคา					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุ (Materials)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 2				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก					
2. วัสดุมีสีที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก					
ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง (Ease of maintenance)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 2				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์มีการระบุการรักษาและซ่อมบำรุง					
2. ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง					
ต้นทุนเท่าที่จำเป็น (Low cost)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 2				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า					
การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ (Communication)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 2				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์					
2. ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรกเห็น					
3. ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิพิธภัณฑ์ได้					
ความแข็งแรง (Construction)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 2				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ทนทาน เหมาะสมกับอายุการใช้งาน					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านราคา (Price)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 2				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. มีความเหมาะสมด้านราคา					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

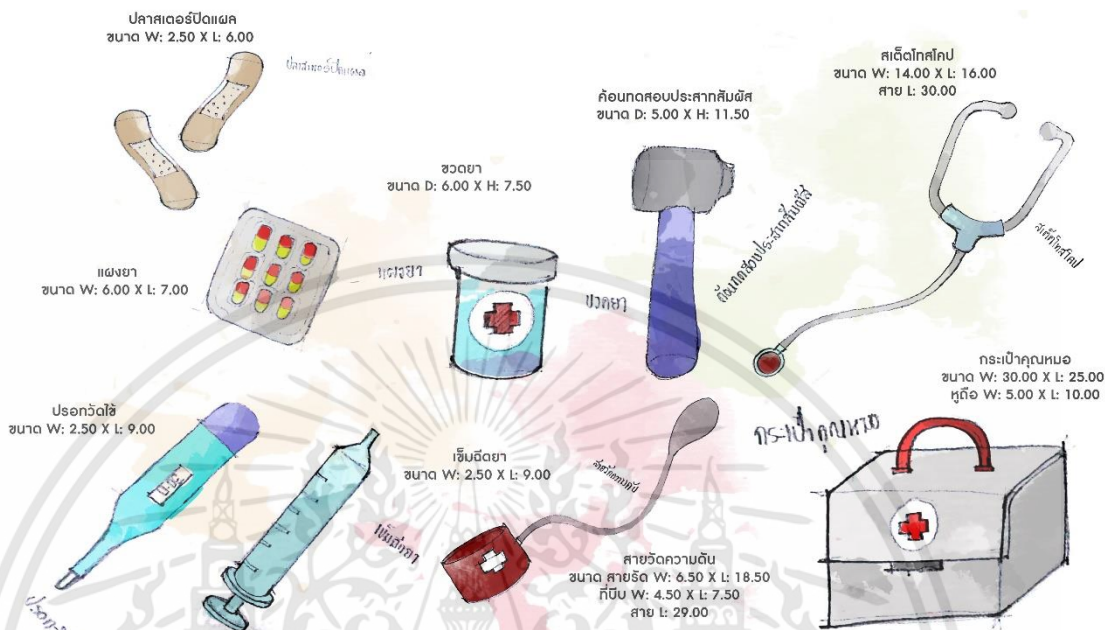
.....



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รูปแบบของที่ระลึกแบบที่ 3

เมืองสายรุ้ง RAINBOW TOWN SET 3



คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับของความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ประโยชน์ใช้สอย (Utility)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 3				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์เหมาะสมกับการเป็นของที่ระลึก					
2. ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย					
3. ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้ นอกเหนือจากการเป็นของที่ระลึก					

รูปลักษณะ (Appearance)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 3				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง ลักษณะภายนอกสวยงาม					
2. ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปทรง สี สัน ลวดลายเหมาะสมกับเด็ก					
3. ผลิตภัณฑ์ดึงดูดความต้องการของเด็ก					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัสดุ (Materials)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 3				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. วัสดุมีความปลอดภัยเหมาะสมกับเด็ก					
2. วัสดุมีสีที่สวยงามเหมาะสมกับเด็ก					

ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง (Ease of maintenance)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 3				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์มีการระบุการรักษาและซ่อมบำรุง					
2. ผลิตภัณฑ์มีรูปทรงลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการรักษาและซ่อมบำรุง					

ต้นทุนเท่าที่จำเป็น (Low cost)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 3				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการผลิต วัสดุ และการออกแบบอย่างเหมาะสมคุ้มค่า					

การสื่อสารของผลิตภัณฑ์ (Communication)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 3				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์					
2. ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรกเห็น					
3. ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิพิธภัณฑ์ได้					

ความแข็งแรง (Construction)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 3				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. ทนทาน เหมาะสมกับอายุการใช้งาน					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ด้านราคา (Price)	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 3				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. มีความเหมาะสมด้านราคา					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....



(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิ / เจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญ
ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่ง
ผู้วิจัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย

สำหรับของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

วิทยานิพนธ์ระดับปริญญาโท : “ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร”

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ชื่อนักศึกษา : นางสาว อรชมาประเสริฐสังข์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก : รศ.อรรถพร ฤทธิเกิด

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้เป็นแบบประเมินเพื่อใช้ในการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มีต่อการศึกษาและออกแบบบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร โดยประเมินตามคำถามในแต่ละข้อ แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับของความความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยใช้เกณฑ์พิจารณา ดังนี้

- 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง พึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ชื่อ(นาย/นาง/นางสาว)..... นามสกุล.....

ตำแหน่ง.....

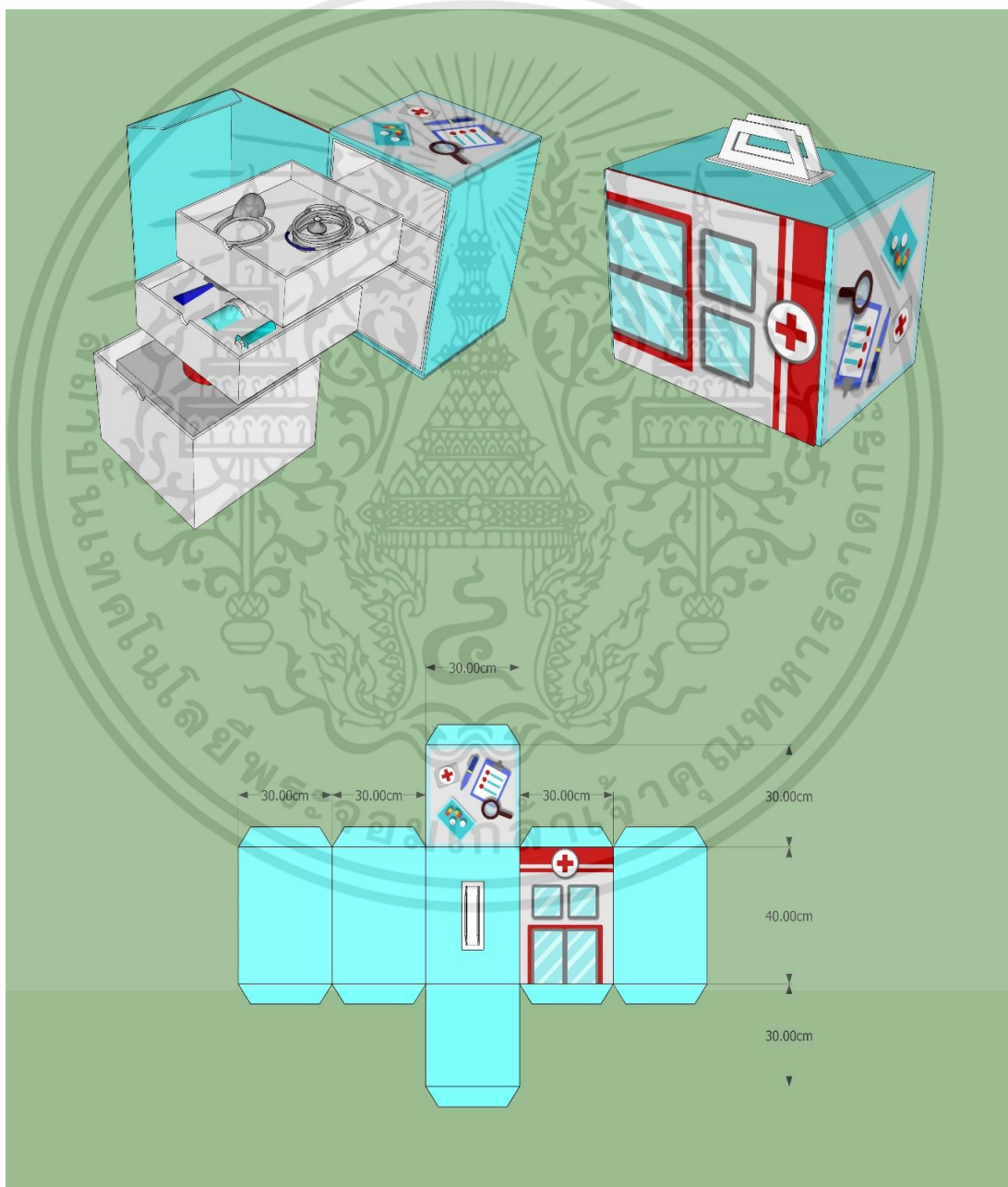
สถานที่ทำงาน.....

ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก

กรุงเทพมหานคร

รูปแบบของบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกแบบที่1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับของความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ด้านปกป้องผลิตภัณฑ์	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. โครงสร้างบรรจุภัณฑ์สามารถปิดได้สนิทเพื่อคุ้มครองผลิตภัณฑ์ภายในได้					
2. บรรจุภัณฑ์สามารถช่วยปกป้องรักษาผลิตภัณฑ์ได้เมื่อได้รับแรงกระแทกไม่แรงนัก					
ด้านการบรรจุ	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. บรรจุผลิตภัณฑ์ได้ตามจำนวนที่ต้องการและเหมาะสม					
2. สามารถบรรจุได้ง่ายและเป็นระเบียบ					
ด้านอำนวยความสะดวก	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. บรรจุภัณฑ์สามารถจัดเรียงในลักษณะซ้อนกันได้					
2. ใช้งานง่าย เช่น การเปิด ปิดและการเก็บรักษา					
3. สามารถนำพาได้					
ด้านส่งเสริมการขาย	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบน่าสนใจจดจำตราสินค้าและสินค้า					
2. ดึงดูดความสนใจของลูกค้า					
3. สามารถเลือกซื้อสินค้าในแต่ละชนิดได้ง่ายขึ้น					
4. บรรจุภัณฑ์มีความทันสมัย สวยงาม					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

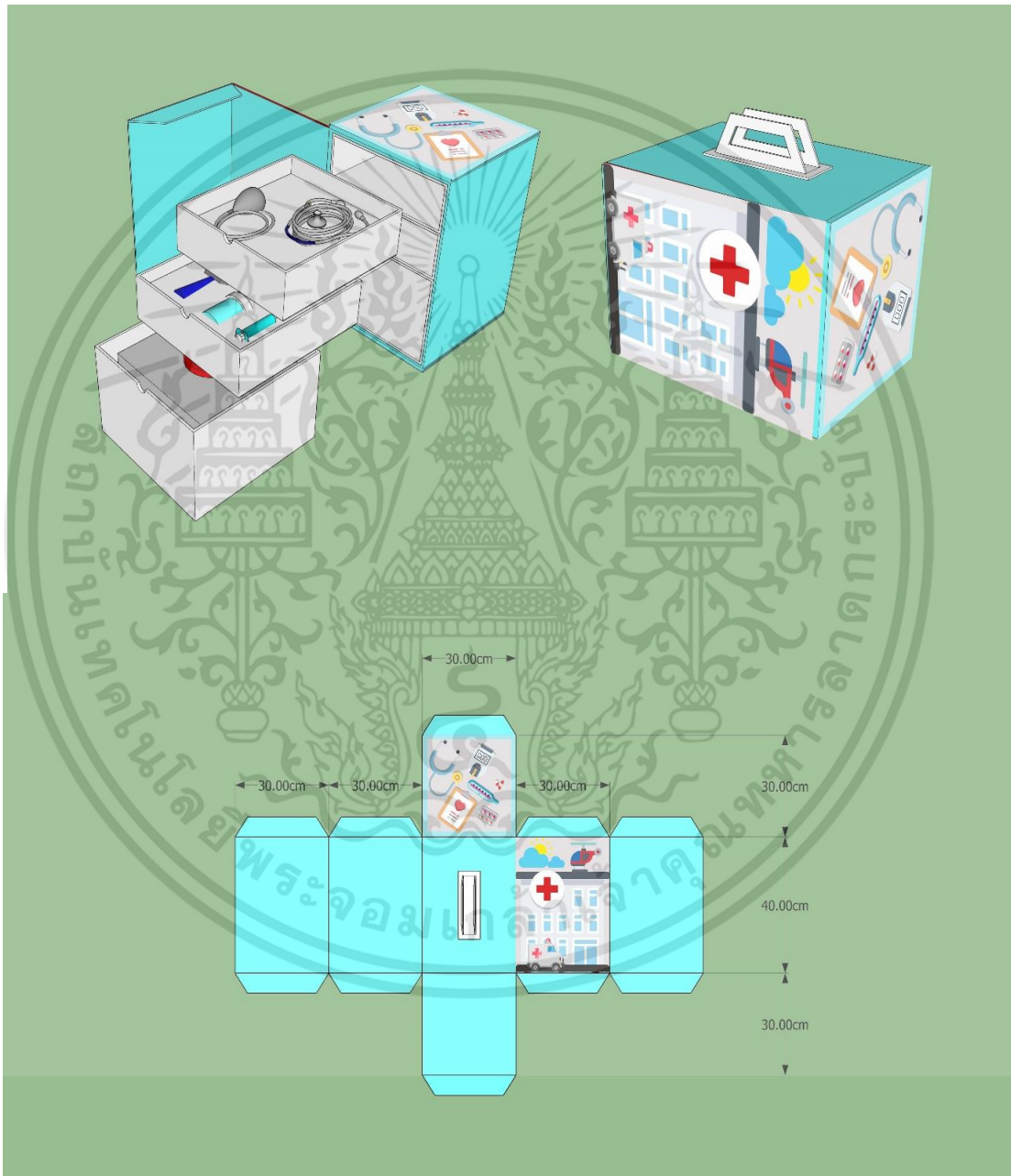
.....

.....

.....

.....

รูปแบบของบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกแบบที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับของความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ด้านปกป้องผลิตภัณฑ์	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. โครงสร้างบรรจุภัณฑ์สามารถปิดได้สนิทเพื่อคุ้มครองผลิตภัณฑ์ภายในได้					
2. บรรจุภัณฑ์สามารถช่วยปกป้องรักษาผลิตภัณฑ์ได้เมื่อได้รับแรงกระแทกไม่แรงนัก					
ด้านการบรรจุ	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. บรรจุผลิตภัณฑ์ได้ตามจำนวนที่ต้องการและเหมาะสม					
2. สามารถบรรจุได้ง่ายและเป็นระเบียบ					
ด้านอำนวยความสะดวก	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. บรรจุภัณฑ์สามารถจัดเรียงในลักษณะซ้อนกันได้					
2. ใช้งานง่าย เช่น การเปิด ปิดและการเก็บรักษา					
3. สามารถนำพาได้					
ด้านส่งเสริมการขาย	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบน่าสนใจจดจำตราสินค้าและสินค้า					
2. ดึงดูดความสนใจของลูกค้า					
3. สามารถเลือกซื้อสินค้าในแต่ละชนิดได้ง่ายขึ้น					
4. บรรจุภัณฑ์มีความทันสมัย สวยงาม					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

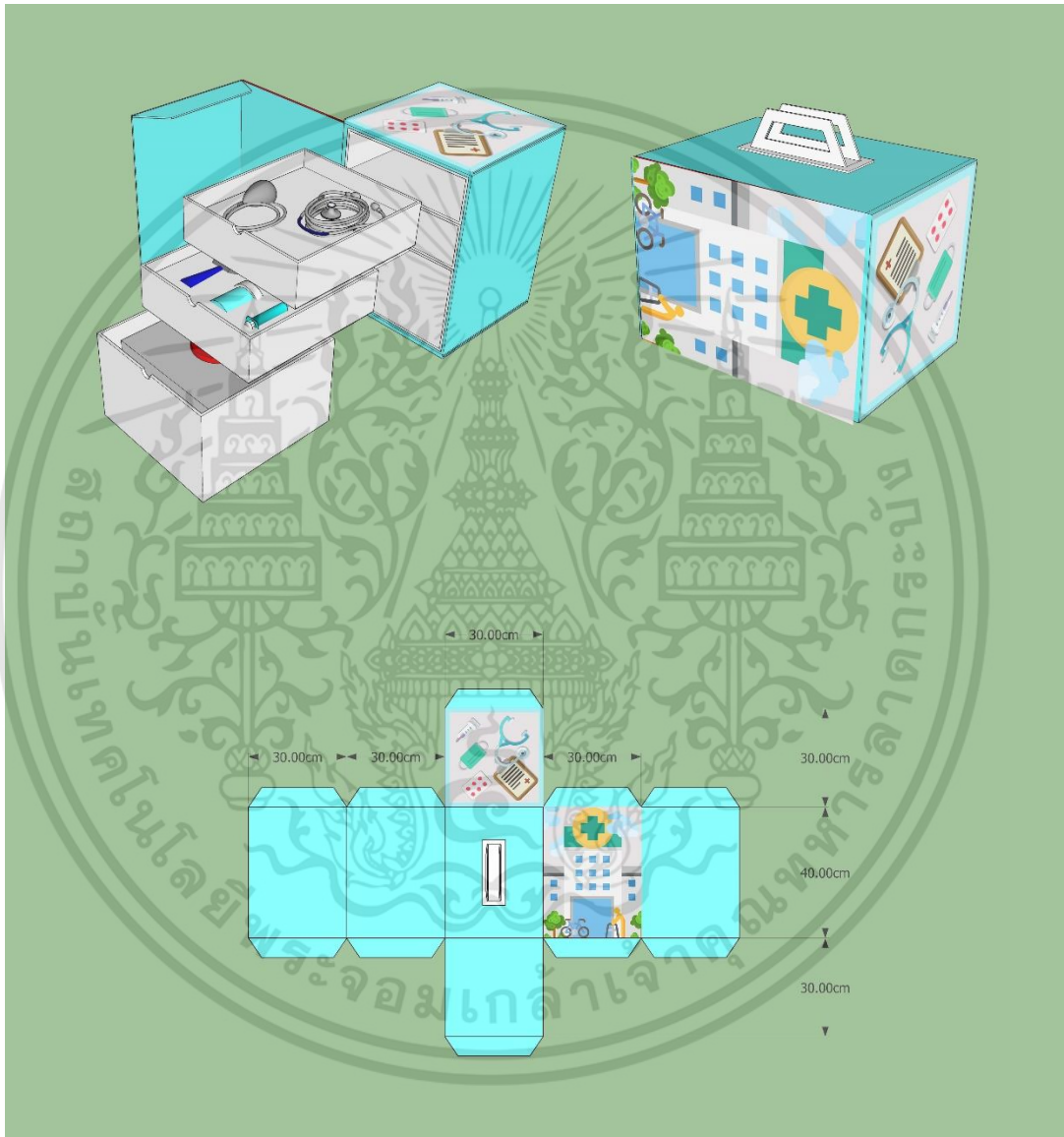
.....

.....

.....

.....

รูปแบบของบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกแบบที่ 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับของความคิดเห็นที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ด้านปกป้องผลิตภัณฑ์	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. โครงสร้างบรรจุภัณฑ์สามารถปิดได้สนิทเพื่อคุ้มครองผลิตภัณฑ์ภายในได้					
2. บรรจุภัณฑ์สามารถช่วยปกป้องรักษาผลิตภัณฑ์ได้เมื่อได้รับแรงกระแทกไม่แรงนัก					
ด้านการบรรจุ	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. บรรจุผลิตภัณฑ์ได้ตามจำนวนที่ต้องการและเหมาะสม					
2. สามารถบรรจุได้ง่ายและเป็นระเบียบ					
ด้านอำนวยความสะดวก	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. บรรจุภัณฑ์สามารถจัดเรียงในลักษณะซ้อนกันได้					
2. ใช้งานง่าย เช่น การเปิด ปิดและการเก็บรักษา					
3. สามารถนำพาได้					
ด้านส่งเสริมการขาย	ระดับความเหมาะสมรูปแบบที่ 1				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบน่าสนใจจดจำตราสินค้าและสินค้า					
2. ดึงดูดความสนใจของลูกค้า					
3. สามารถเลือกซื้อสินค้าในแต่ละชนิดได้ง่ายขึ้น					
4. บรรจุภัณฑ์มีความทันสมัย สวยงาม					

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิ / เจ้าหน้าที่ผู้เชี่ยวชาญ

ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่ง

ผู้วิจัย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจชุดของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
เรื่อง ศึกษาและออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

ผู้วิจัย นางสาวอรชума ประเสริฐสังข์

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ รศ.อรรถพร ฤทธิเกิด

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม : ดร.สุธาสินี บุรีคำพันธ์

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
ลาดกระบัง

วัตถุประสงค์การวิจัยดังต่อไปนี้

- 1.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
- 1.2 เพื่อออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
- 1.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก
กรุงเทพมหานคร

วันที่ทำการประเมินและสอบถาม/...../.....

คำชี้แจง : ให้เขียนเครื่องหมาย (/) ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดเพียงช่องเดียว
โดยมีความหมายของค่าระดับความคิดเห็น ดังนี้

- 5 หมายถึง มีความต้องการมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความต้องการมาก
- 3 หมายถึง มีความต้องการปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความต้องการน้อย
- 1 หมายถึง มีความต้องการน้อยที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

คำชี้แจง ให้เขียนเครื่องหมาย (/) ลงในช่องที่ตรงกับข้อมูลของท่าน

เพศ หญิง ชาย

อายุ น้อยกว่า 6 ปี 6-12 ปี มากกว่า 12 ปี

ตอนที่ 2 ประเมินความพึงพอใจของเด็กและผู้ปกครองที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนที่ท่านมีความพึงพอใจโดยระดับคะแนนของหมายเลขมีความหมายดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ของที่ระลึกชุดที่ 1 ชุดเมืองสายรุ้ง

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมของรูปแบบ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
(1) ประโยชน์ใช้สอย (Utility)					
- ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์					
- ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย					
(2) รูปลักษณ์ (Appearance)					
- ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม					
- ผลิตภัณฑ์มี สี สัน สดใส					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ของที่ระลึกชุดที่ 2 ชุดสวนหลังบ้าน

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมของรูปแบบ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
(1) ประโยชน์ใช้สอย (Utility)					
- ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์					
- ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย					
(2) รูปลักษณ์ (Appearance)					
- ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม					
- ผลิตภัณฑ์มี สี สัน สดใส					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ของที่ระลึกชุดที่ 1 ชุดครัวไทยจิ๋ว

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสมของรูปแบบ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
(1) ประโยชน์ใช้สอย (Utility)					
- ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์					
- ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย					
(2) รูปลักษณ์ (Appearance)					
- ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม					
- ผลิตภัณฑ์มี สี สัน สดใส					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ ค.1 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต่อแบบสอบถาม
เกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ของผู้ทรงคุณวุฒิ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
(1) ประโยชน์ใช้สอย						
- ผลิตภัณฑ์มีประโยชน์ เหมาะสมกับการเป็นของที่ ระลึก	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- ผลิตภัณฑ์ใช้ประโยชน์ อย่างอื่นได้ นอกเหนือจาก การเป็นของที่ระลึก	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
(2) รูปลักษณ์						
- ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปร่าง ลักษณะภายนอกสวยงาม	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง รูปร่าง สี สัน ลวดลาย เหมาะสมกับเด็ก	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
(3) ง่ายต่อการซ่อมบำรุง						
- ผลิตภัณฑ์มีการระบุ วิธีการการซ่อมบำรุง	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- ผลิตภัณฑ์มีรูปร่าง ลักษณะชิ้นส่วนที่ง่ายต่อการ ซ่อมบำรุง	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
(4) ต้นทุนเท่าที่จำเป็น						
- ผลิตภัณฑ์ใช้ต้นทุนการ ผลิต วัสดุ และการออกแบบ อย่างเหมาะสมคุ้มค่า	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- ผลิตภัณฑ์ใช้ทุนคุ้มค่าใน การผลิต	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ ค.1 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ของผู้ทรงคุณวุฒิ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คน ที่ 3			
(5) การสื่อสาร						
- ผลิตภัณฑ์ออกแบบได้มีเอกลักษณ์	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- ผลิตภัณฑ์สื่อสารวิธีใช้งานได้เข้าใจง่ายแต่แรกเห็น	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- ผลิตภัณฑ์สามารถสื่อถึงพิพธิภัณฑ์ได้	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
(6) ความแข็งแรง						
- ผลิตภัณฑ์มีโครงสร้างทนทาน เหมาะสมกับอายุการใช้งาน	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
(7) รองรับการขนส่ง						
- ผลิตภัณฑ์มีบรรจุภัณฑ์ป้องกันความเสียหายสำหรับการขนส่ง	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- บรรจุภัณฑ์มีความสวยงาม เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
(8) ด้านราคา						
- มีความเหมาะสมด้านราคา	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง

$$\text{ค่า IOC} = \frac{0.67+0.67+0.67+0.67+0.67+0.67+0.67+0.67+0.67}{16}$$

16

$$= 0.67$$

สรุปว่า แบบสอบถามที่ 1 ใช้ได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากตารางที่ ค.1 แสดงคะแนนและผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต่อแบบสอบถามเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ที่ได้รับการตรวจจากผู้ทรงคุณวุฒิ จากจำนวน 16 ข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ที่มีค่า 0.67 จำนวน 16 ข้อ

ตารางที่ ค.2 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต่อแบบสอบถาม เกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ของผู้ทรงคุณวุฒิ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
(1) ปกป้องผลิตภัณฑ์ที่อยู่ใน ภายใน ซึ่งเกิดจากแรง กระแทกจากภายนอกได้						
- โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ สามารถปิดได้สนิทเพื่อ คุ้มครองผลิตภัณฑ์ภายในได้	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- บรรจุภัณฑ์สามารถช่วย ปกป้องรักษาผลิตภัณฑ์ไม่ให้ แตกหักง่าย	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- บรรจุภัณฑ์สามารถช่วย ปกป้องรักษาผลิตภัณฑ์ได้ เมื่อได้รับแรงกระแทกไม่แรง นัก	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
2. ด้านการบรรจุ						
- บรรจุภัณฑ์สามารถช่วย ปกป้องรักษาผลิตภัณฑ์ได้ เมื่อได้รับแรงกระแทกไม่แรง นัก	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- สามารถบรรจุได้ง่ายและ เป็นระเบียบ	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
3. ด้านอำนวยความสะดวก						
- บรรจุภัณฑ์สามารถ จัดเรียงในลักษณะซ้อนกัน ได้	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ ค.2 (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ของผู้ทรงคุณวุฒิ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คน ที่ 3			
- ใช้งานง่าย เช่น การเปิด ปิดและการเก็บรักษา	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- สามารถนำพาได้สะดวก	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
4. ด้านส่งเสริมการ จำหน่าย	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- ดึงดูดความสนใจของลูกค้า						
- สามารถเลือกซื้อสินค้าใน แต่ละชนิดได้ง่ายขึ้น	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- บรรจุภัณฑ์มีความทันสมัย สวยงาม ดึงดูดความสนใจลูกค้าเมื่อ พบเห็น	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง

$$\text{ค่า IOC} = \frac{0.67+0.67+0.67+0.67+0.67+0.67+0.67+0.67+0.67+0.67+0.67}{11}$$

11

$$= 0.67$$

สรุปว่า แบบสอบถามที่ 2 ใช้ได้

จากตารางที่ ค.2 แสดงคะแนนและผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต่อแบบสอบถามเกี่ยวกับการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร ที่ได้รับการตรวจจากผู้ทรงคุณวุฒิ จากจำนวน 11 ข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ที่มีค่า 0.67 จำนวน 11 ข้อ

ตารางที่ ค.3 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต่อแบบประเมิน
ความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น ของผู้ทรงคุณวุฒิ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
(1) ประโยชน์ใช้สอย						
- ผลិតภัณฑ์มีประโยชน์	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- ผลิตภัณฑ์ใช้งานได้ง่าย	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
(2) รูปลักษณ์						
- ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง
- ผลิตภัณฑ์มี สี สัน สดใส	1	1	0	2	0.67	สอดคล้อง

$$\text{ค่า IOC} = \frac{0.67+0.67+0.67+0.67}{4}$$

4

$$= 0.67$$

สรุปว่า แบบสอบถามที่ 3 ใช้ได้

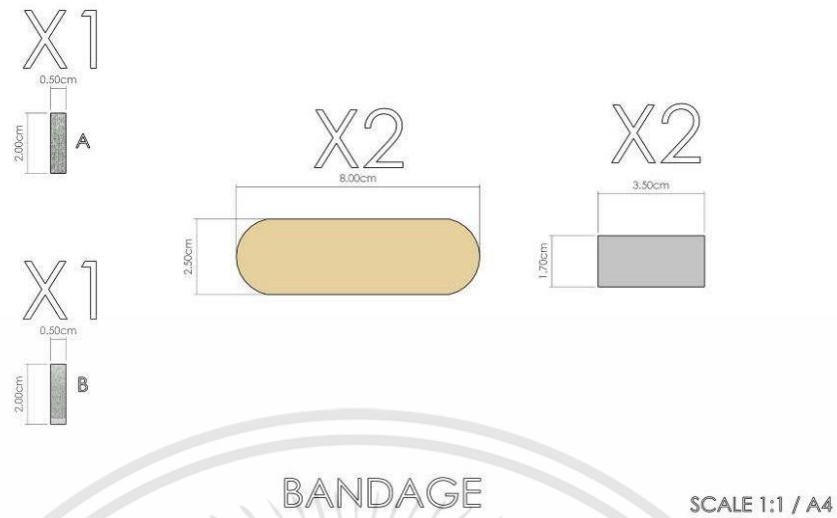
จากตารางที่ ค.3 แสดงคะแนนและผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต่อแบบประเมินความพึงพอใจของเด็กที่มีต่อของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร ที่ได้รับการตรวจจากผู้ทรงคุณวุฒิ จากจำนวน 4 ข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์ที่มีค่า 0.67 จำนวน 4 ข้อ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ง.1 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน พลาสเตอร์ (ชุดเมืองสายรุ้ง)



ภาพที่ ง.2 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระเป๋าคุณหมอ (ชุดเมืองสายรุ้ง) (แผ่นที่1)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

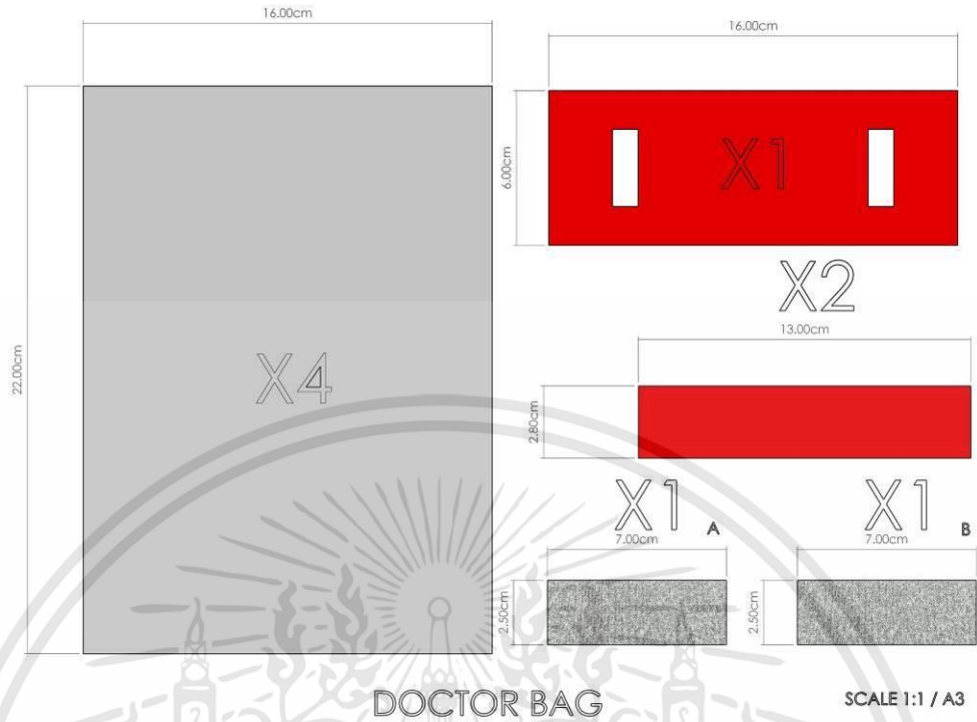


ภาพที่ ง.3 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระเป๋าคุณหมอ (ชุดเมืองสายรุ้ง) (แผ่นที่2)

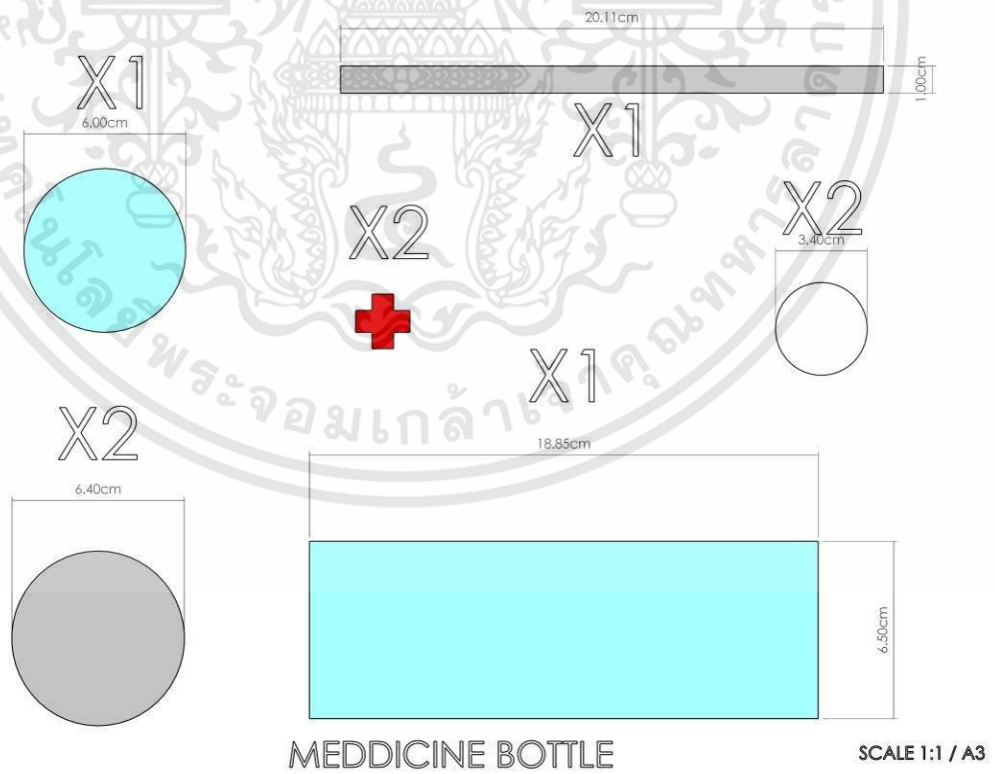


ภาพที่ ง.4 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระเป๋าคุณหมอ (ชุดเมืองสายรุ้ง) (แผ่นที่3)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

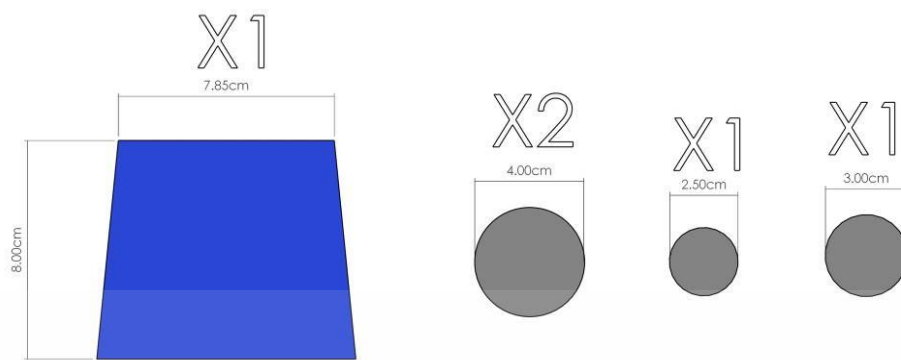


ภาพที่ ง.5 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระเป๋าคุณหมอ (ชุดเมืองสายรุ้ง) (แผ่นที่4)



ภาพที่ ง.6 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ขวดยา (ชุดเมืองสายรุ้ง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



PERCUSSION HAMMER

SCALE 1:1 / A3

ภาพที่ ง.7 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ค้อนทดสอบประสาทสัมผัส (ชุดเมืองสายรุ้ง)

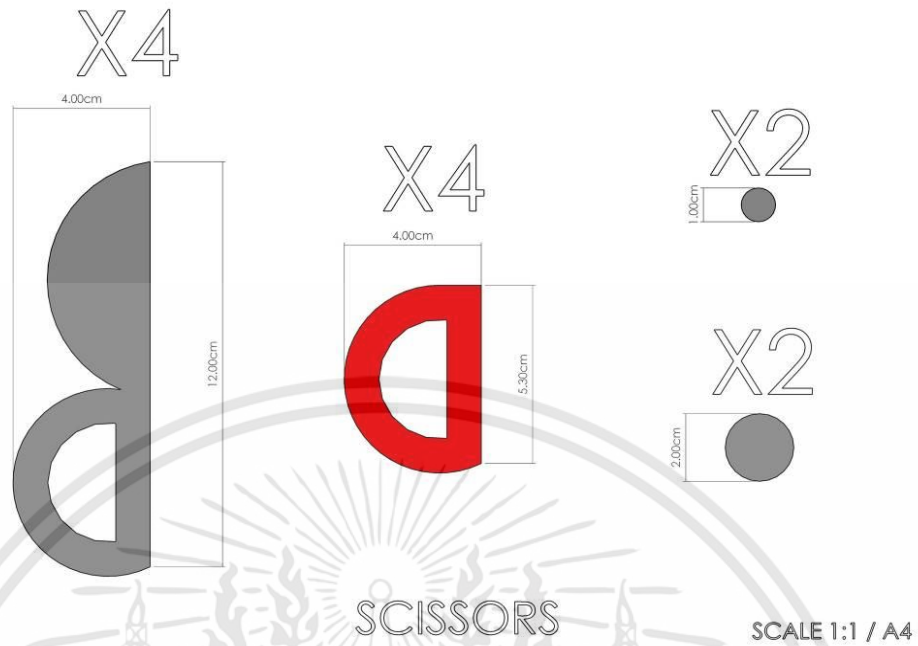


PILLS

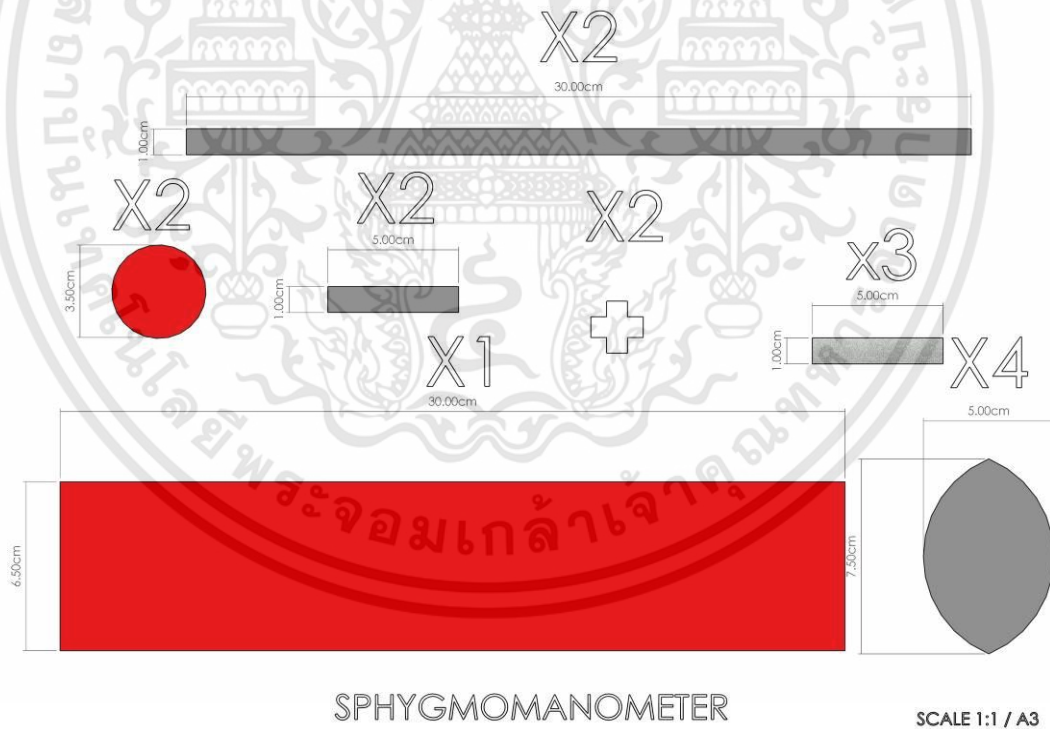
SCALE 1:1 / A4

ภาพที่ ง.8 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน แผงยา (ชุดเมืองสายรุ้ง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

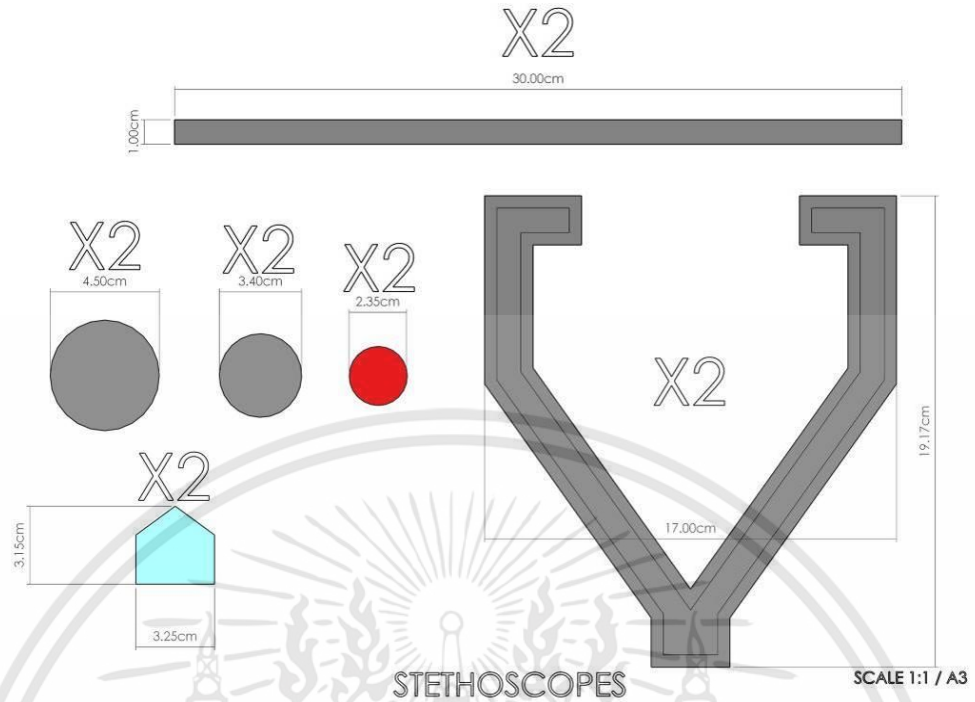


ภาพที่ ง.9 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กรรไกร (ชุดเมืองสายรุ้ง)

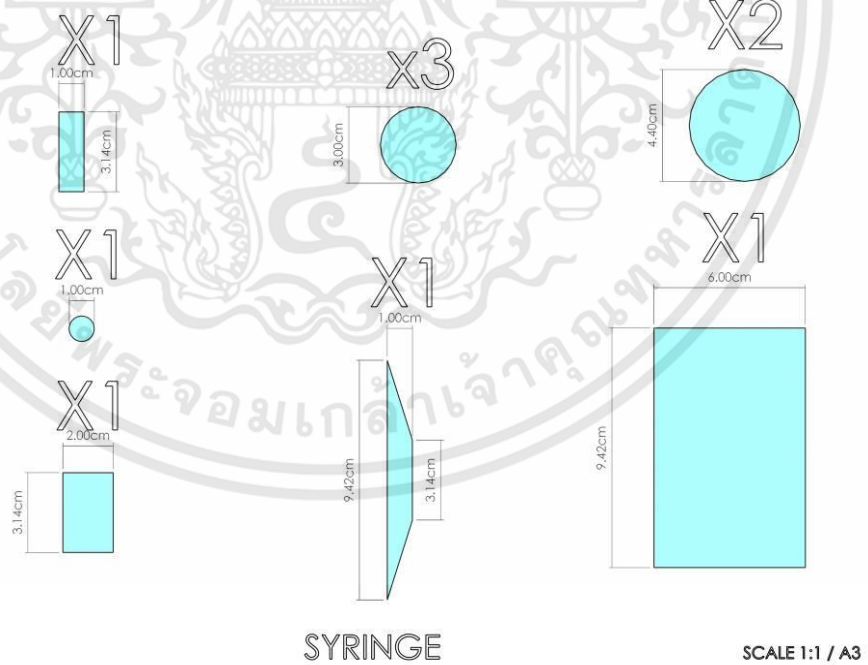


ภาพที่ ง.10 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน สายวัดความดัน (ชุดเมืองสายรุ้ง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

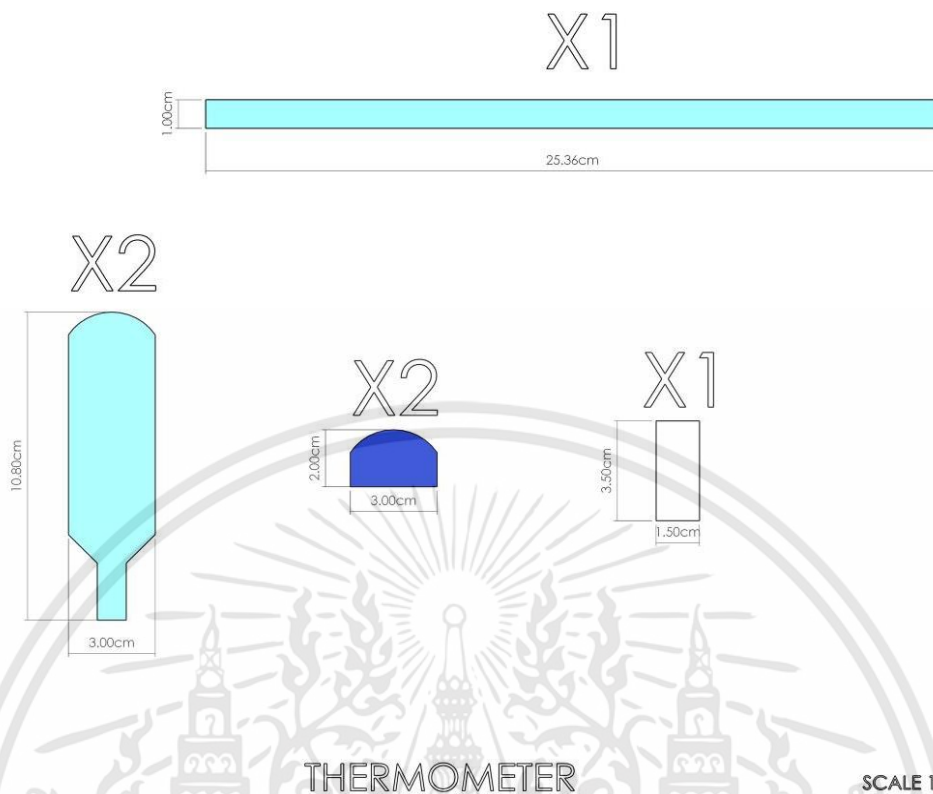


ภาพที่ ง.11 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน สเตปโทสโคป (ชุดเมืองสายรุ้ง)



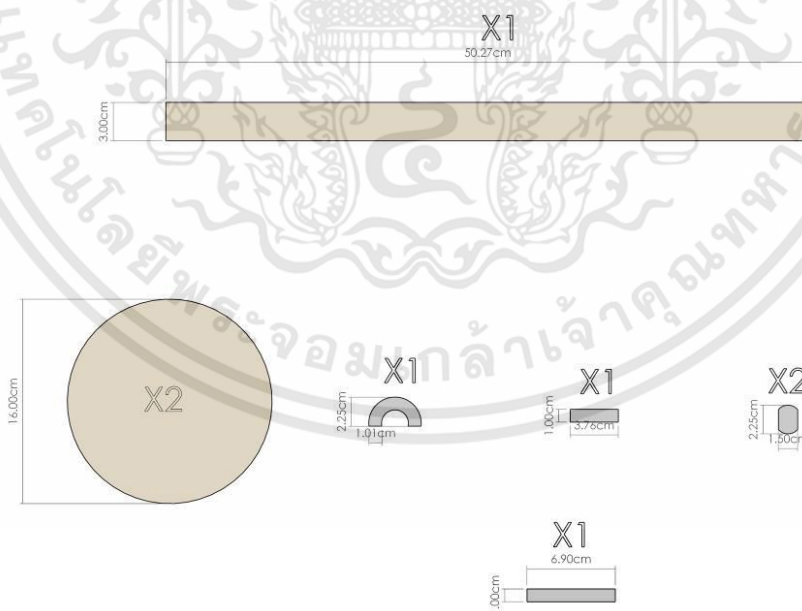
ภาพที่ ง.12 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน เข็มฉีดยา (ชุดเมืองสายรุ้ง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SCALE 1:1 / A3

ภาพที่ ง.13 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ปรอทวัดไข้ (ชุดเมืองสายรุ้ง)

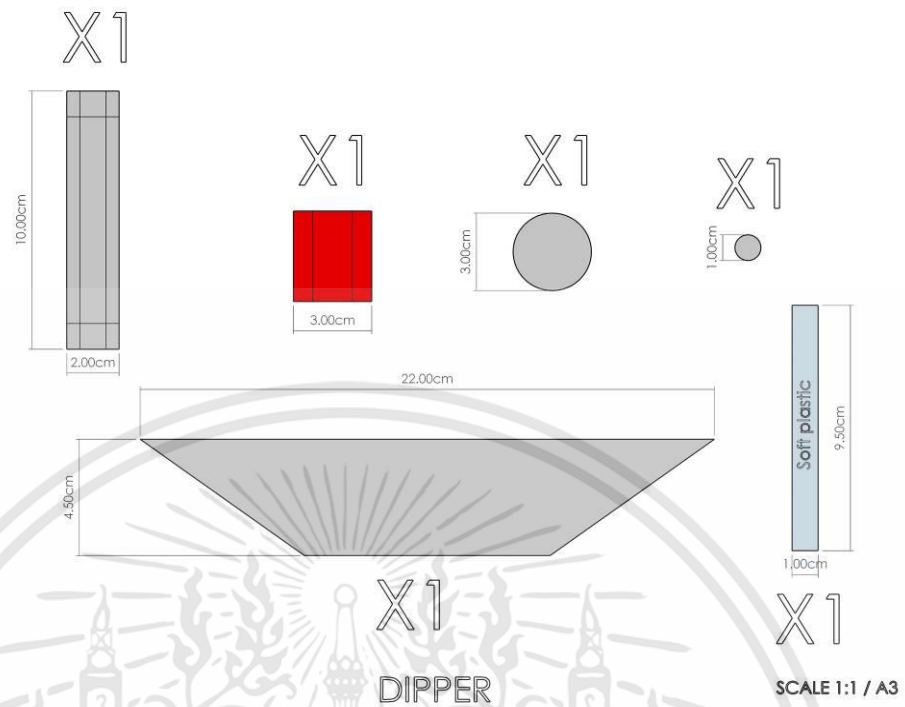


CHOPPING BOARD

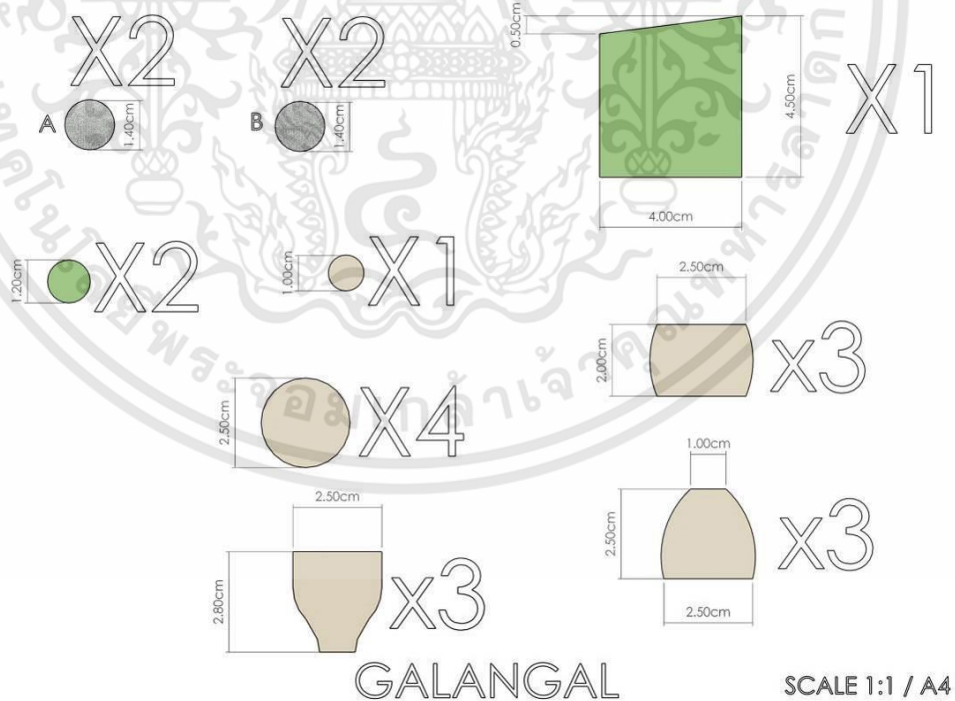
SCALE 1:1 / A1

ภาพที่ ง.14 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน เขียง (ชุดครัวไทยจิว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

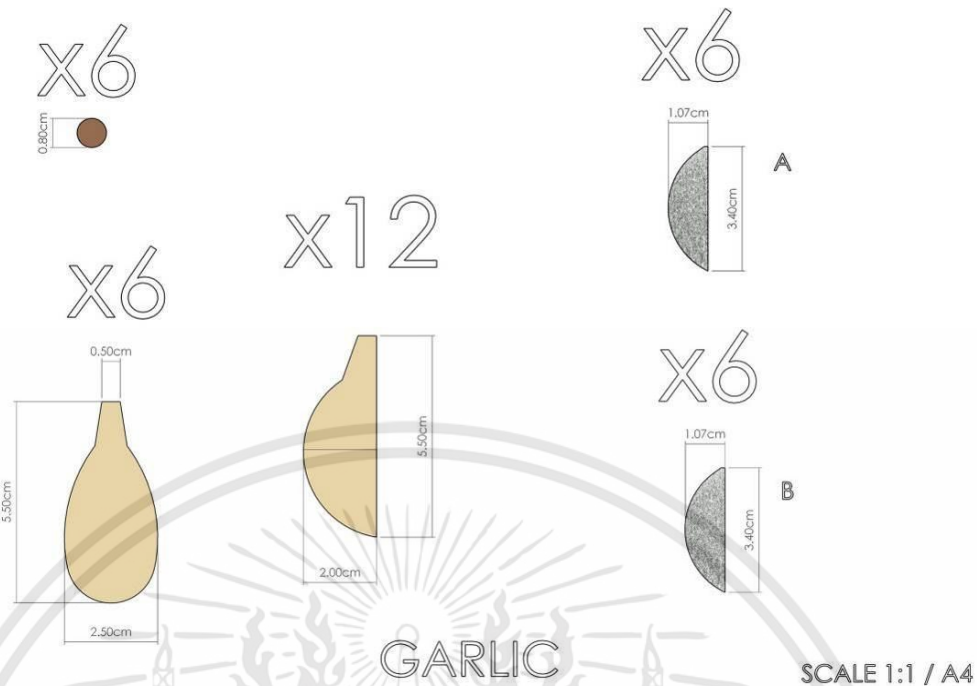


ภาพที่ ง.15 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระบวย (ชุดครัวไทยจิ๋ว)

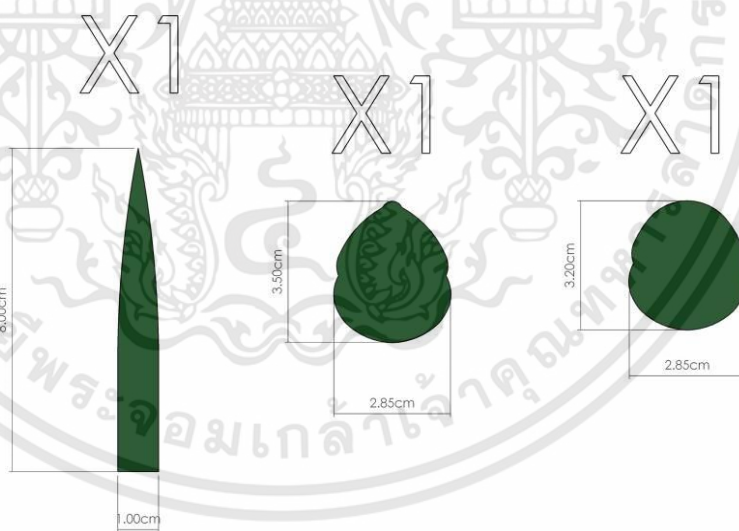


ภาพที่ ง.16 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ข่า (ชุดครัวไทยจิ๋ว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

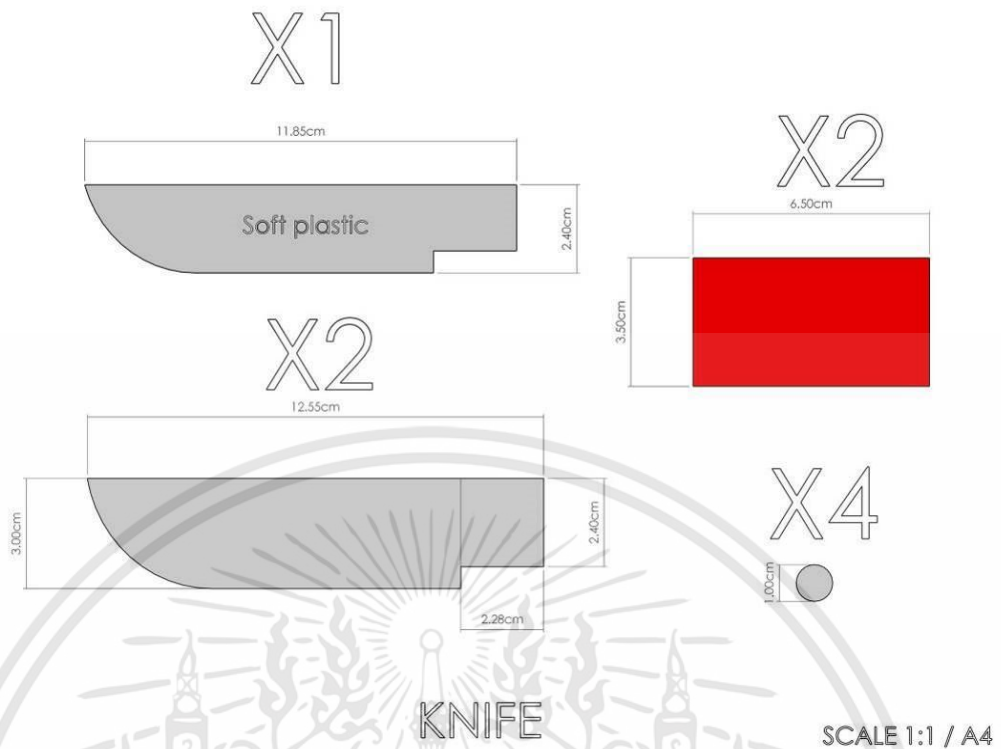


ภาพที่ ง.17 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระเทียม (ชุดครัวไทยจิว)

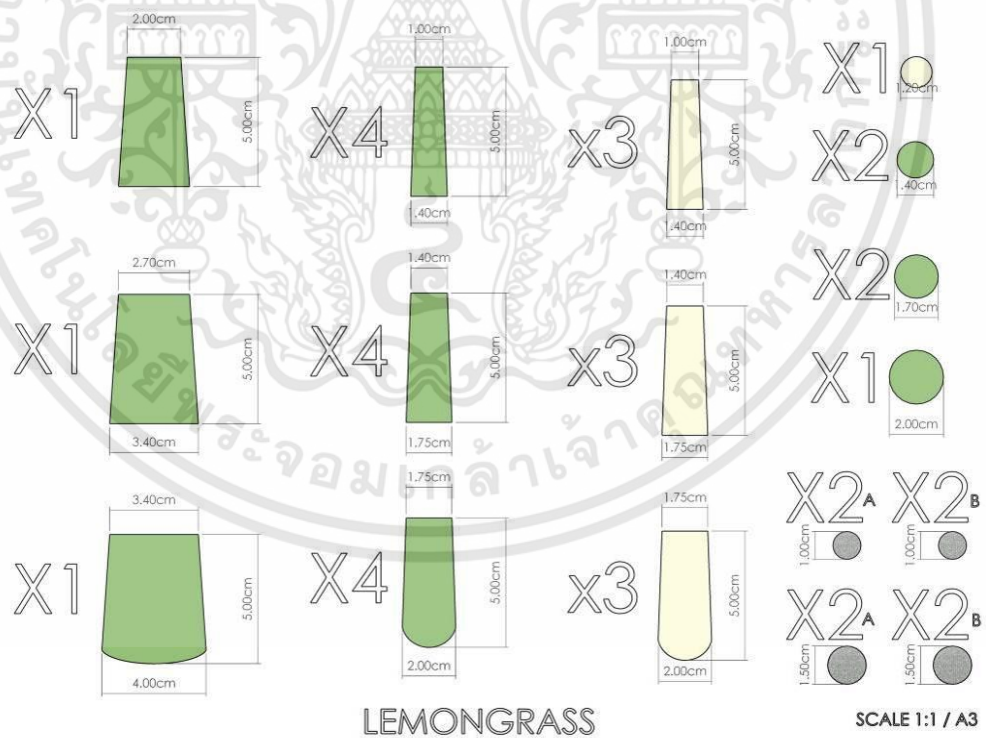


ภาพที่ ง.18 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ใบมะกรูด (ชุดครัวไทยจิว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

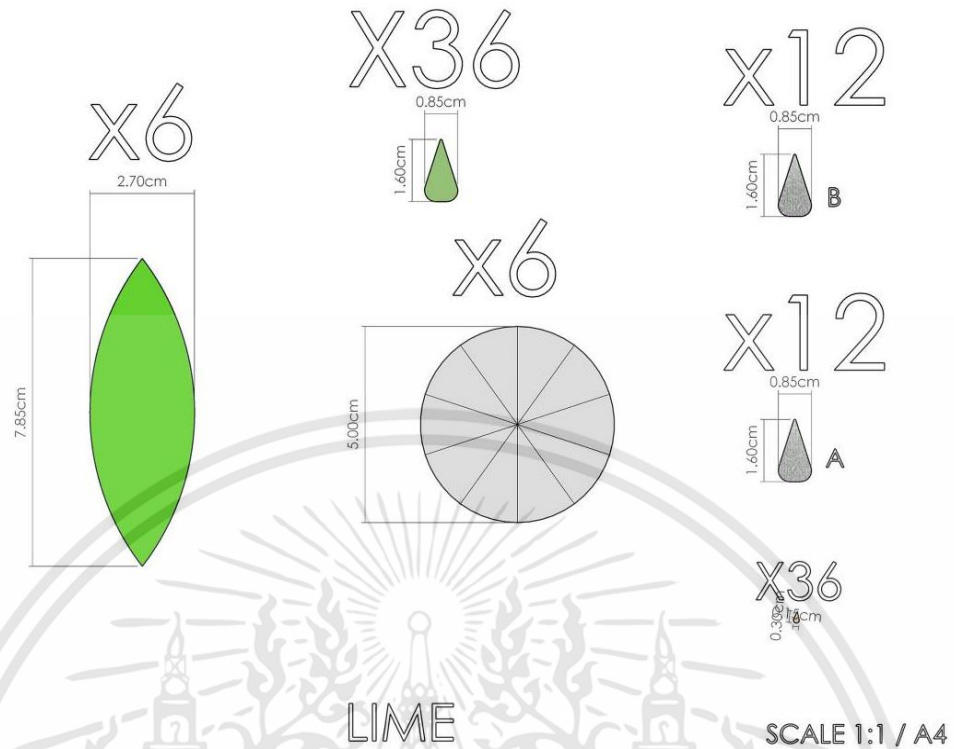


ภาพที่ ง.19 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน มีด (ชุดครัวไทยจิว)

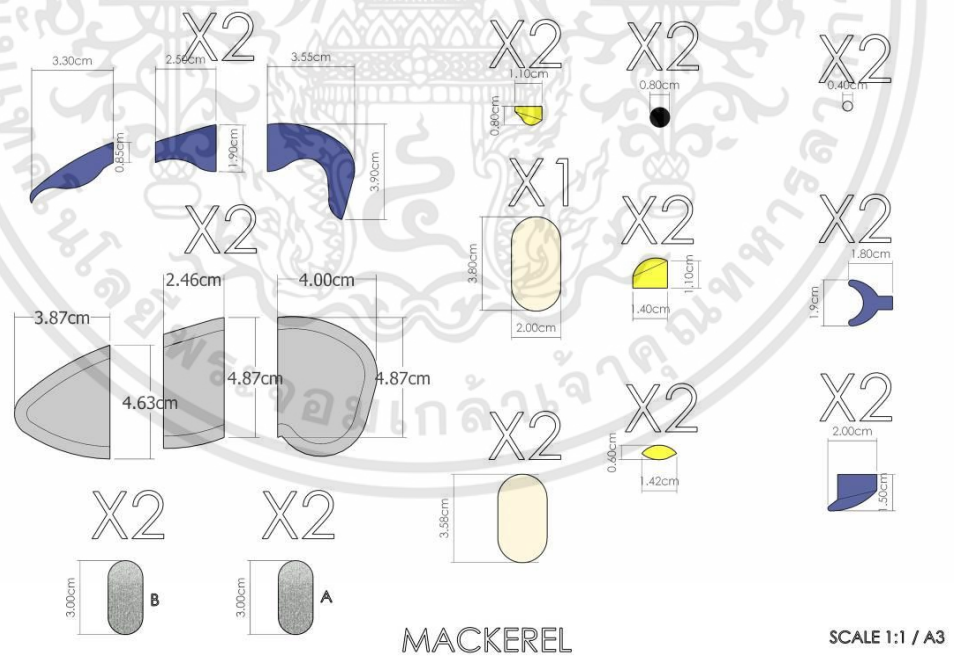


ภาพที่ ง.20 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ตะไคร้ (ชุดครัวไทยจิว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

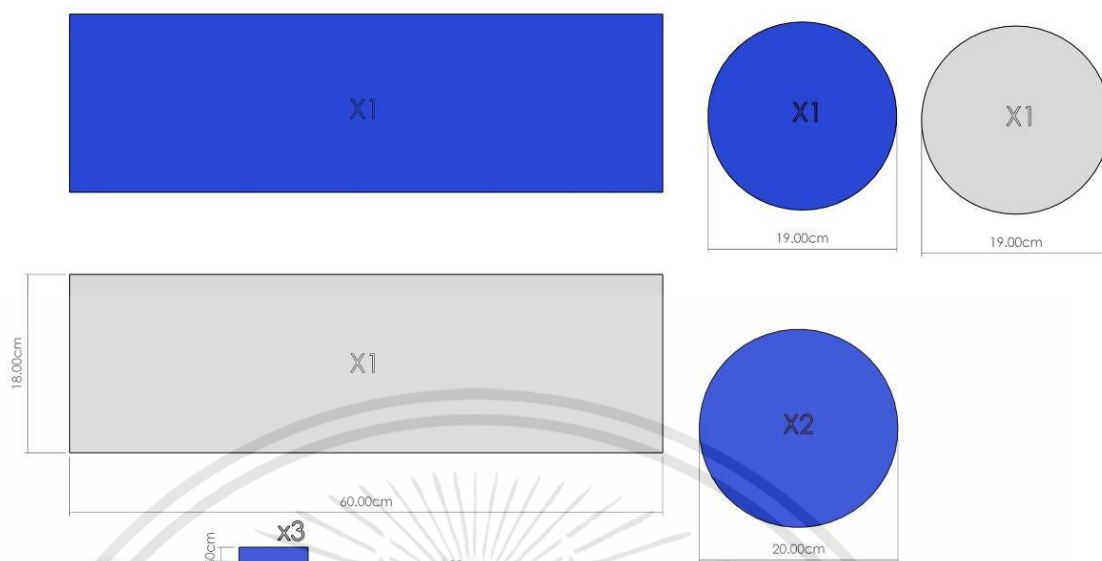


ภาพที่ ง.21 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน มะนาว (ชุดครัวไทยจิว)



ภาพที่ ง.22 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ปลาหู (ชุดครัวไทยจิว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ง.23 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน หม้อ (ชุดครัวไทยจิ๋ว)

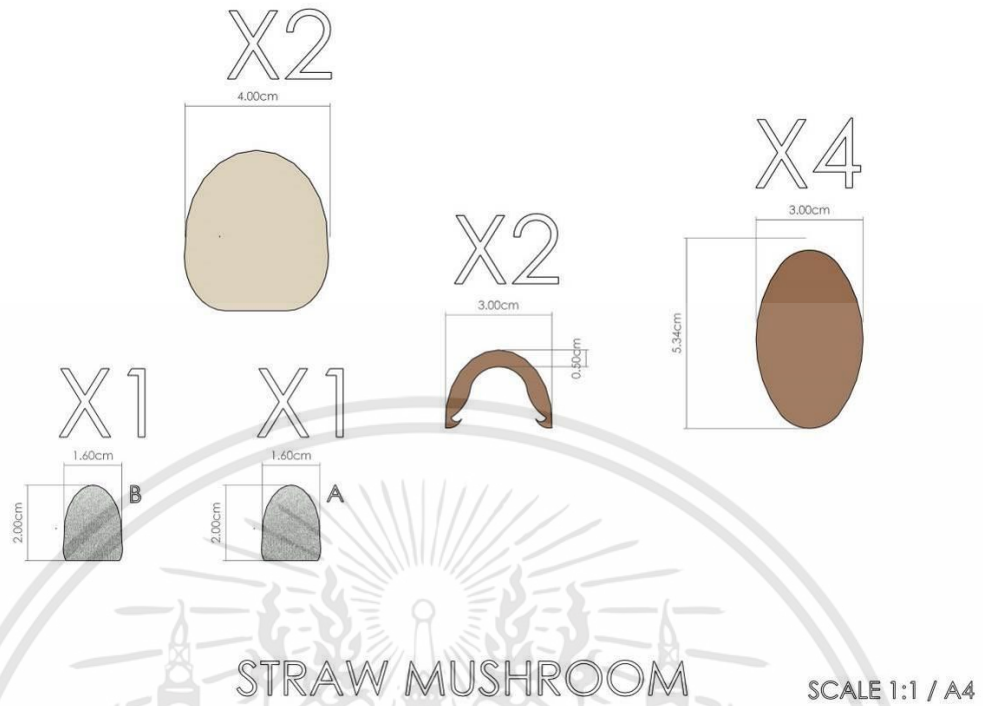


RED ONION

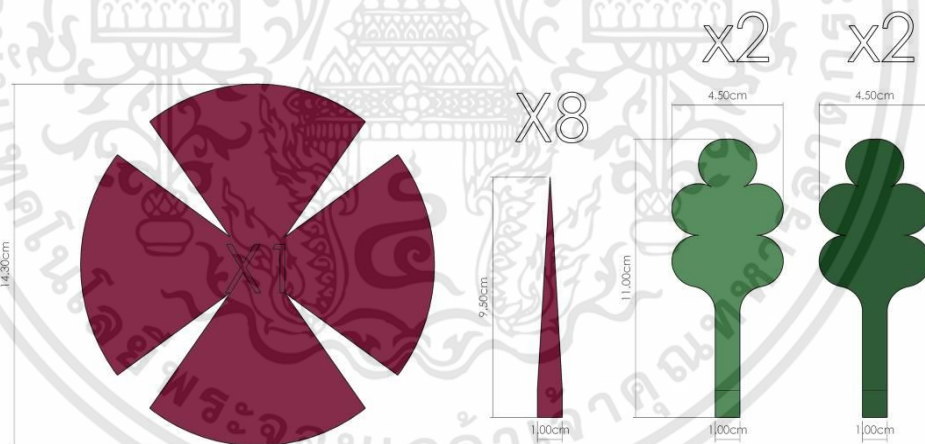
SCALE 1:1 / A4

ภาพที่ ง.24 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน หอมแดง (ชุดครัวไทยจิ๋ว)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ง.25 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน เห็ดฟาง (ชุดครัวไทยจิ๋ว)

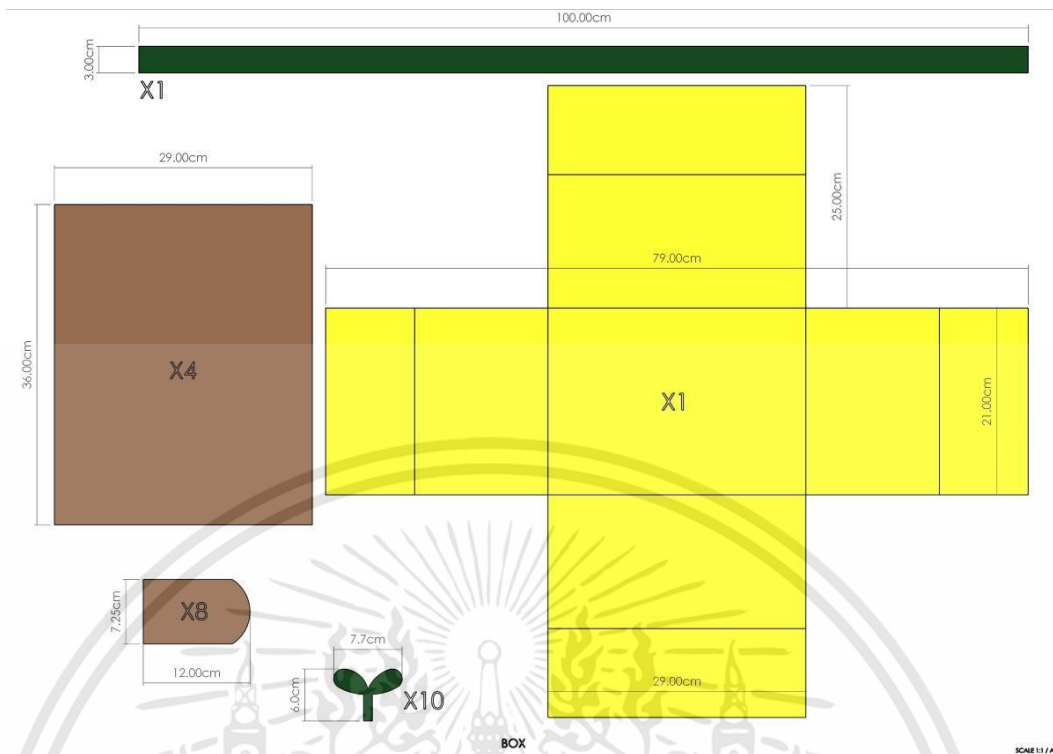


BEETROOT

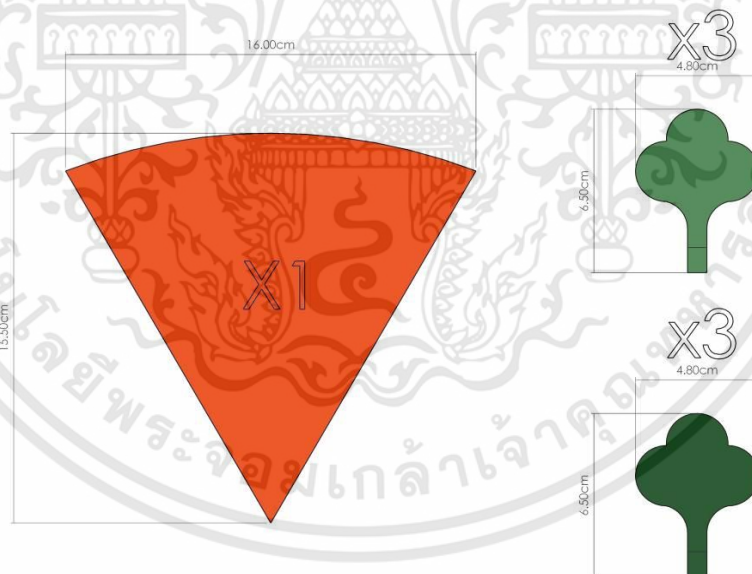
SCALE 1:1 / A3

ภาพที่ ง.26 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน บีทรูท (ชุดสวนหลังบ้าน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

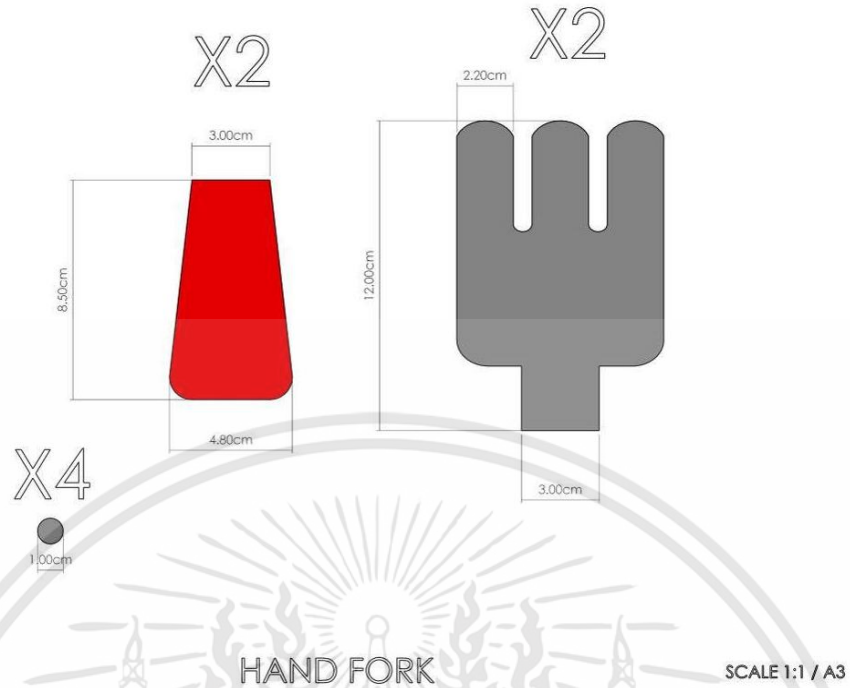


ภาพที่ ง.27 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน กระดาษดิน (ชุดสวนหลังบ้าน)

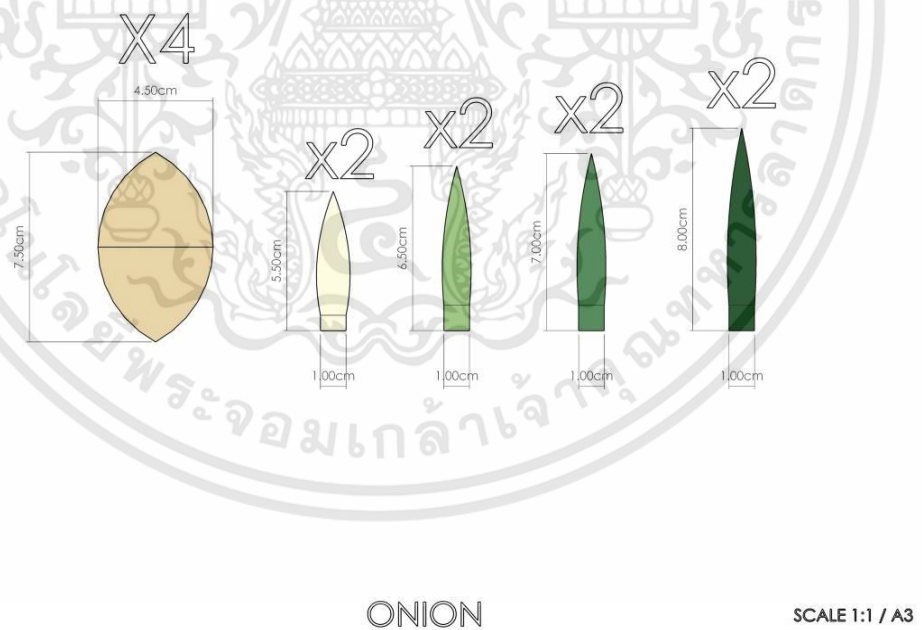


ภาพที่ ง.28 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน แครอท (ชุดสวนหลังบ้าน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

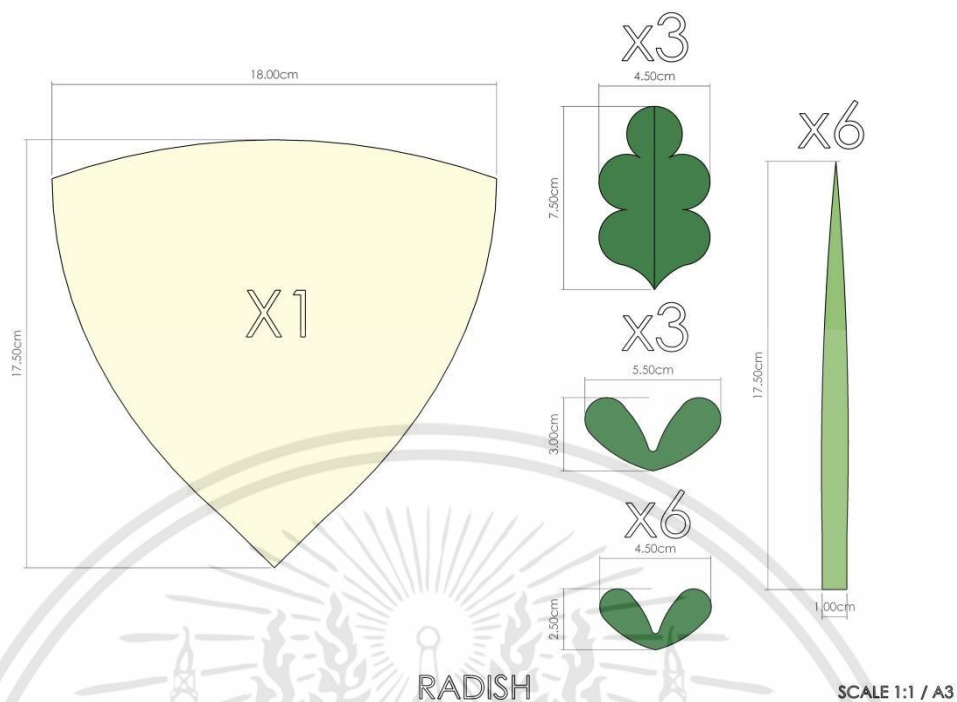


ภาพที่ ง.29 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ส้อมปลูก (ชุดสวนหลังบ้าน)



ภาพที่ ง.30 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน หัวหอมใหญ่ (ชุดสวนหลังบ้าน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

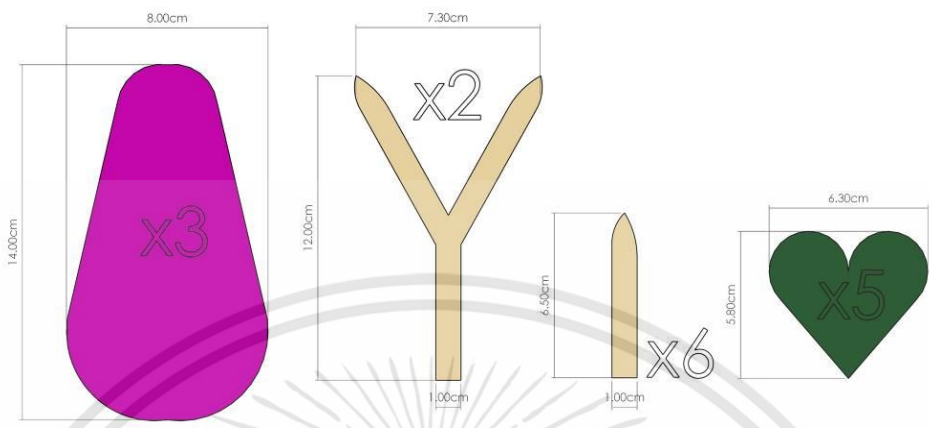


ภาพที่ ง.31 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน หัวไชเท้า (ชุดสวนหลังบ้าน)



ภาพที่ ง.32 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน หัวหอมแดง (ชุดสวนหลังบ้าน)

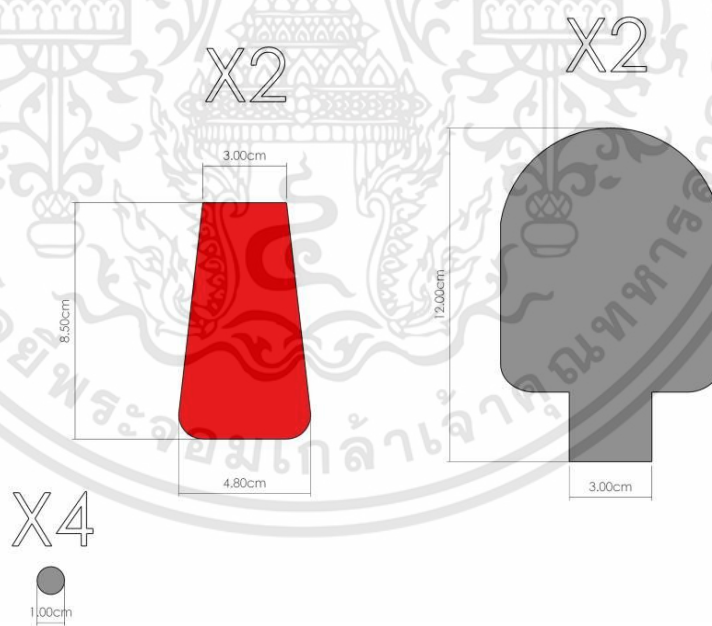
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



SWEET POTATO

SCALE 1:1 / A3

ภาพที่ ง.33 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน มันเทศ (ชุดสวนหลังบ้าน)

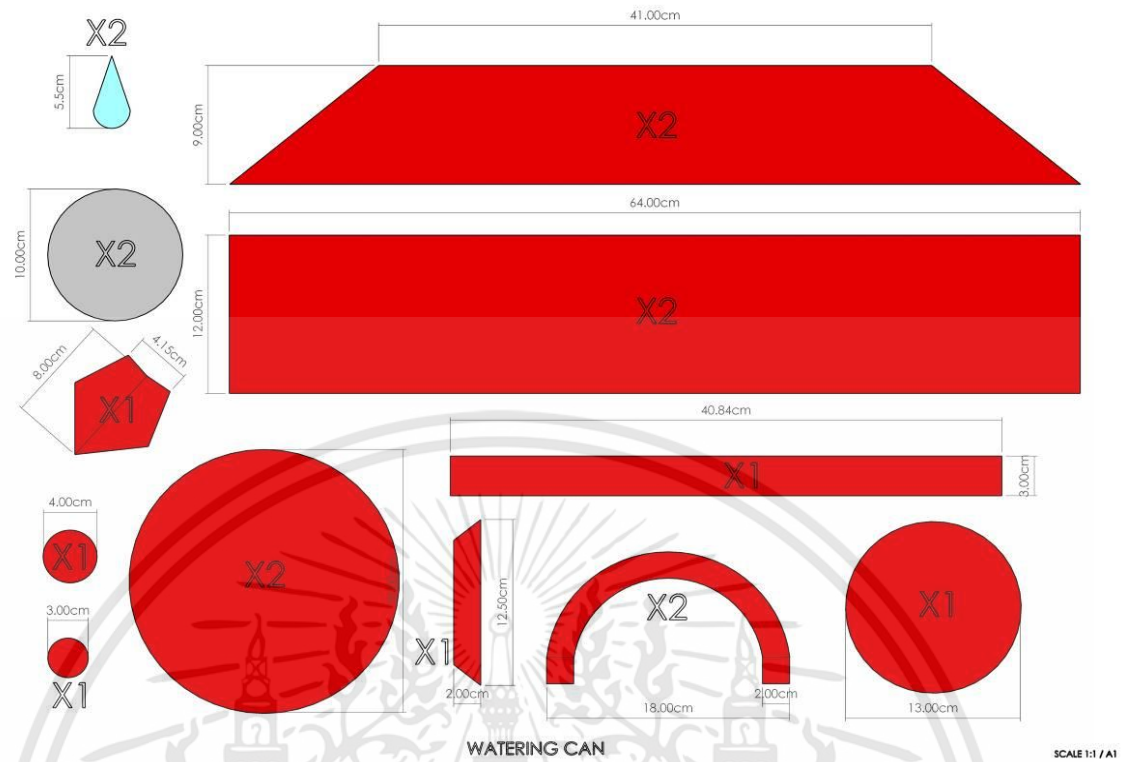


TROWEL

SCALE 1:1 / A3

ภาพที่ ง.34 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน ช้อนปลูก (ชุดสวนหลังบ้าน)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

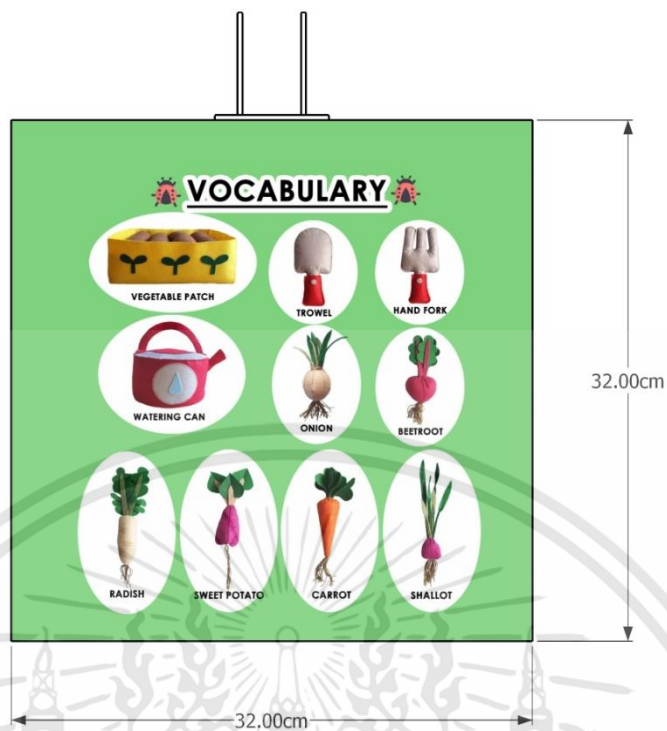


ภาพที่ ง.35 เขียนเส้นบอกขนาดและจำนวน บัวรดน้ำ (ชุดสวนหลังบ้าน)

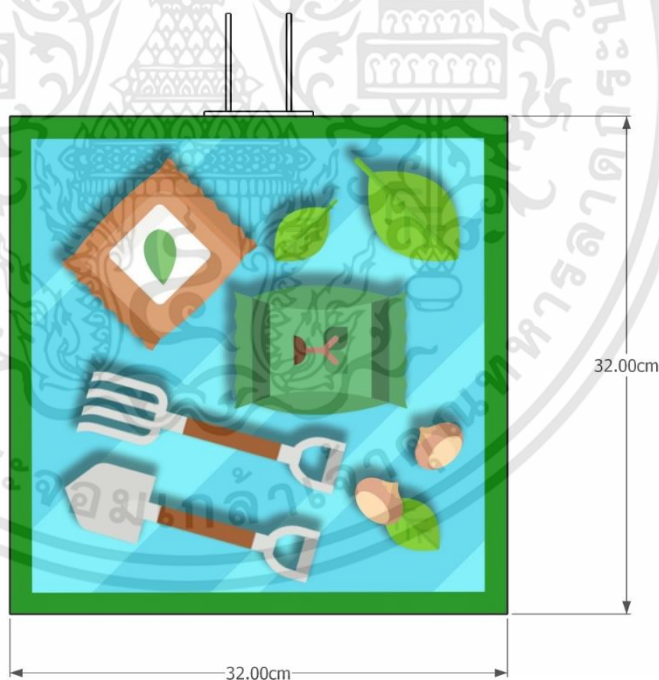
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ง.36 แสดงกราฟิกและขนาดด้านขวาของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก



กรุงเทพมหานคร

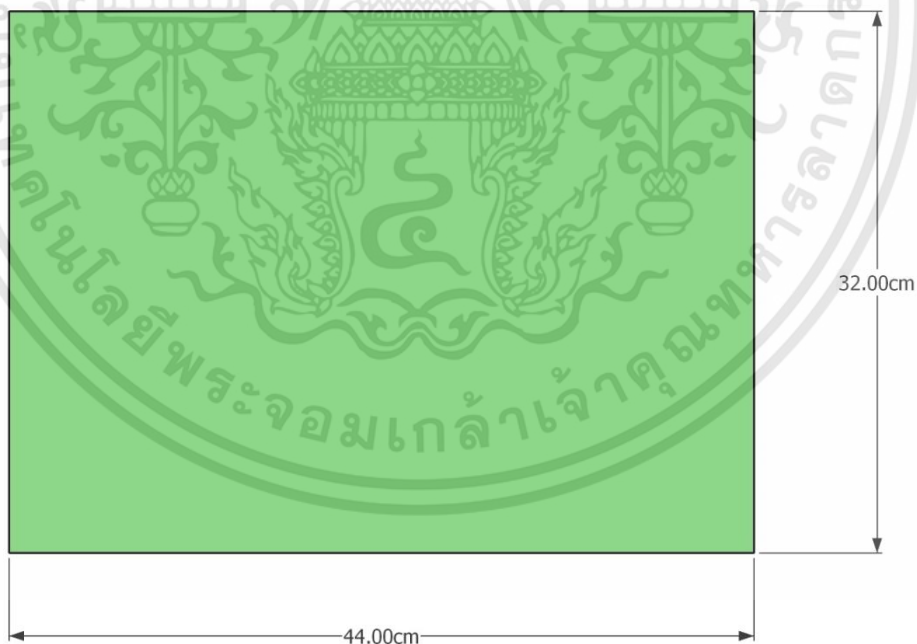
ภาพที่ ง.37 แสดงกราฟิกและขนาดด้านซ้ายของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก

กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

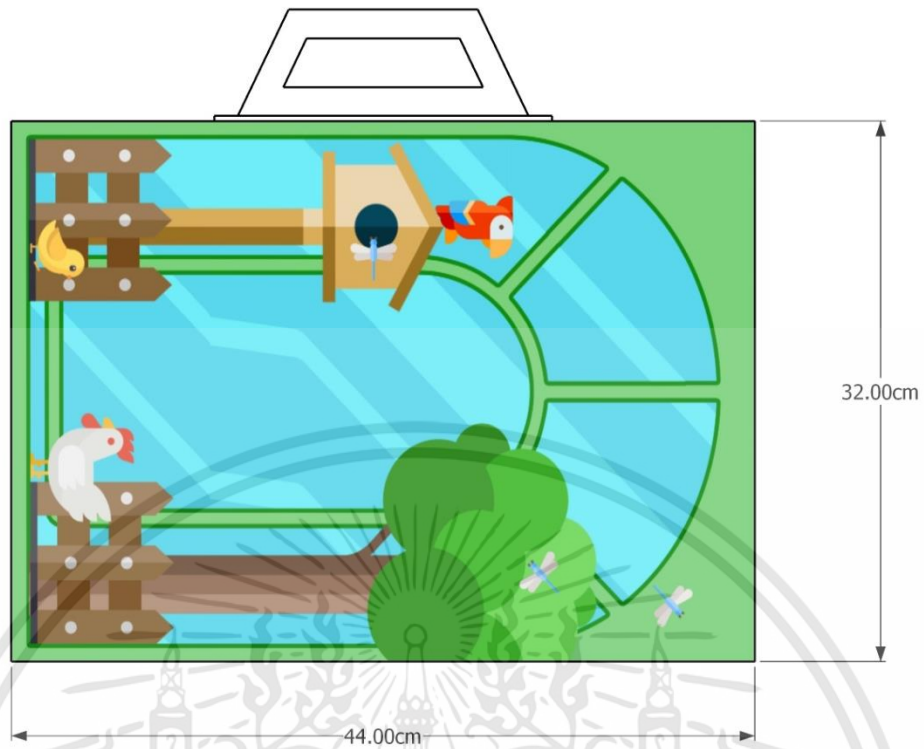


ภาพที่ ง.38 แสดงกราฟิกและขนาดด้านหน้าของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

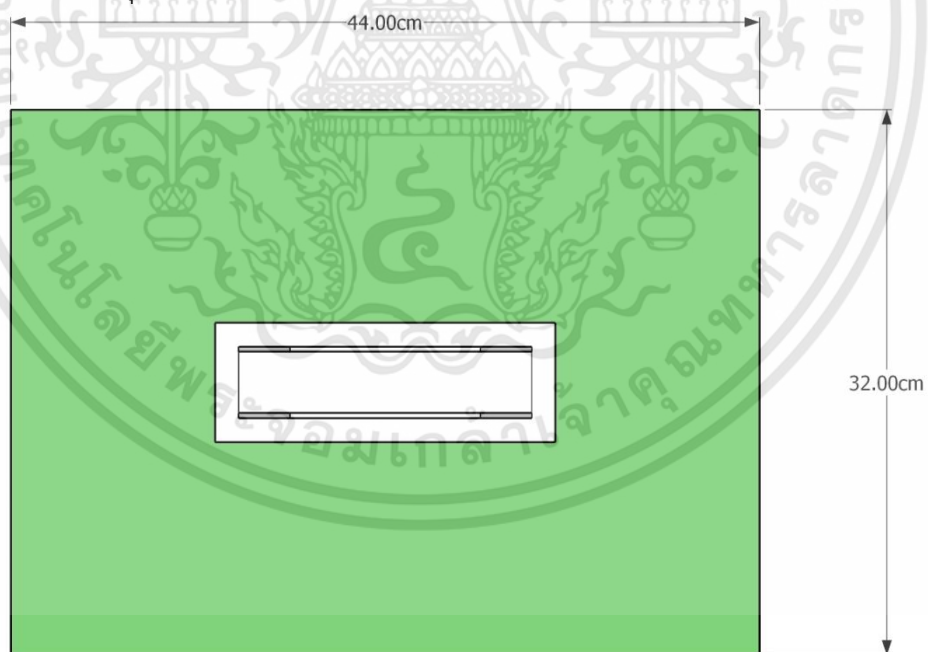


ภาพที่ ง.39 แสดงกราฟิกและขนาดด้านล่างของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ง.40 แสดงกราฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ ง.41 แสดงกราฟิกและขนาดด้านบนของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร



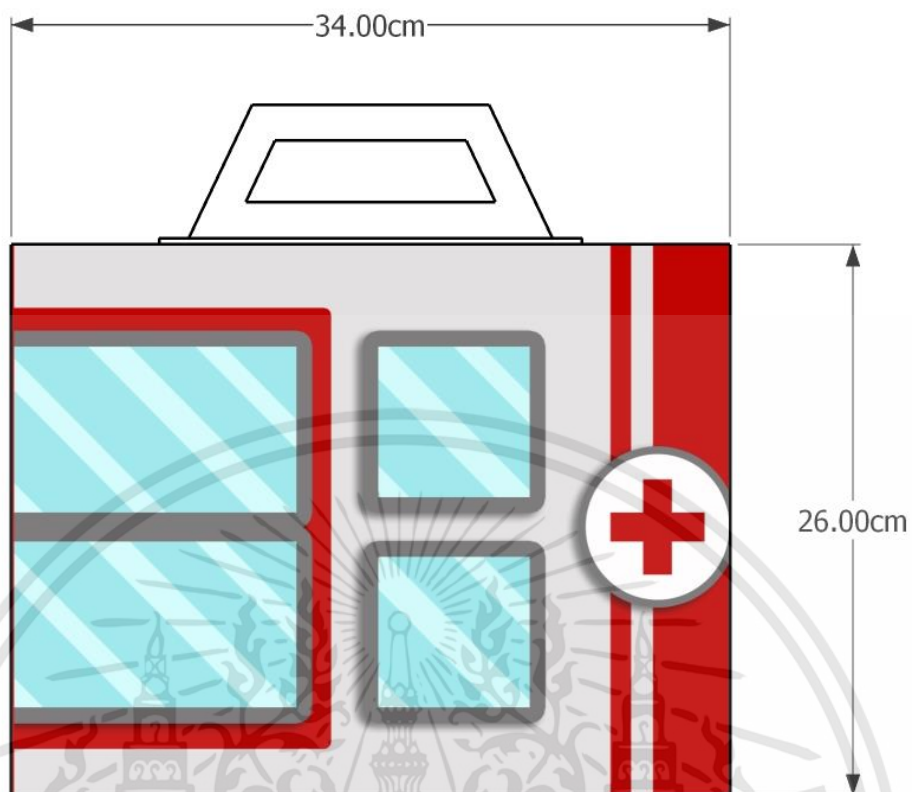
ภาพที่ ง.42 แสดงกราฟิกภาพรวมของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

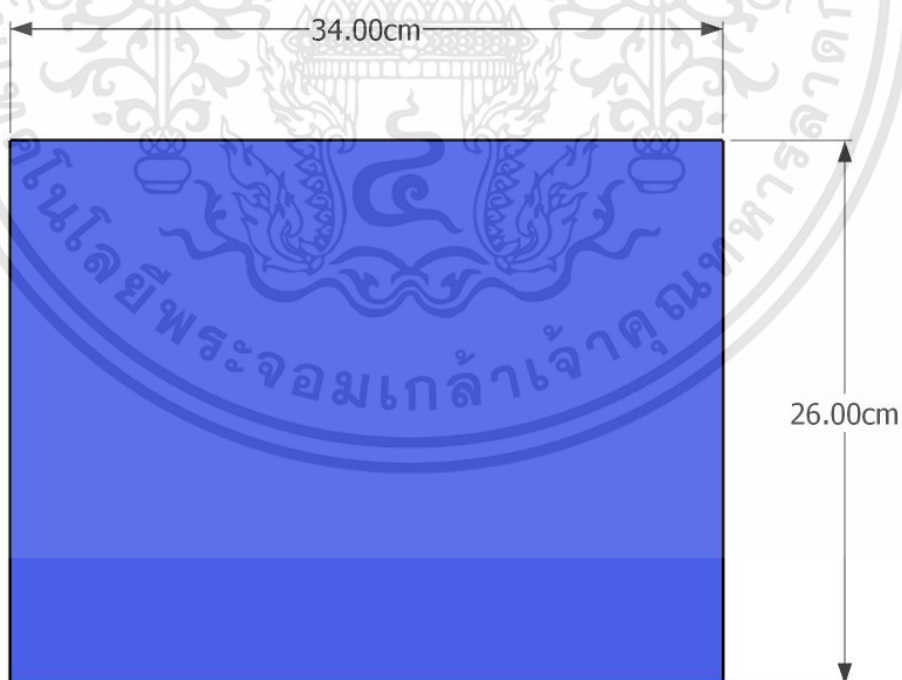


ภาพกราฟิกและขนาดของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
ชุดเมืองสายรุ้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

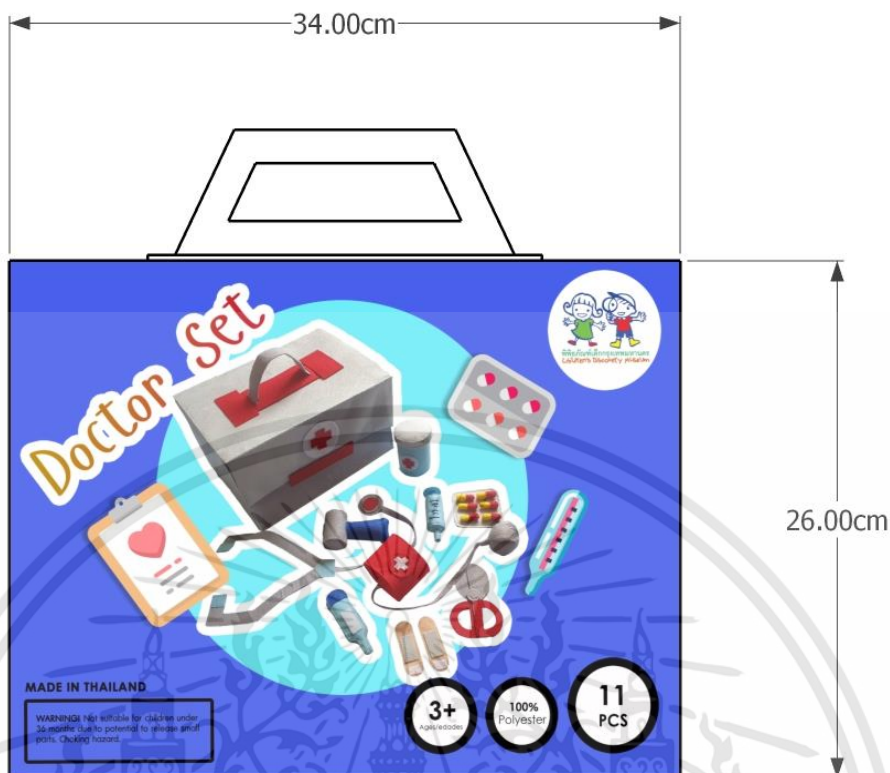


ภาพที่ ง.43 แสดงกราฟิกและขนาดด้านบนของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก กรุงเทพมหานคร

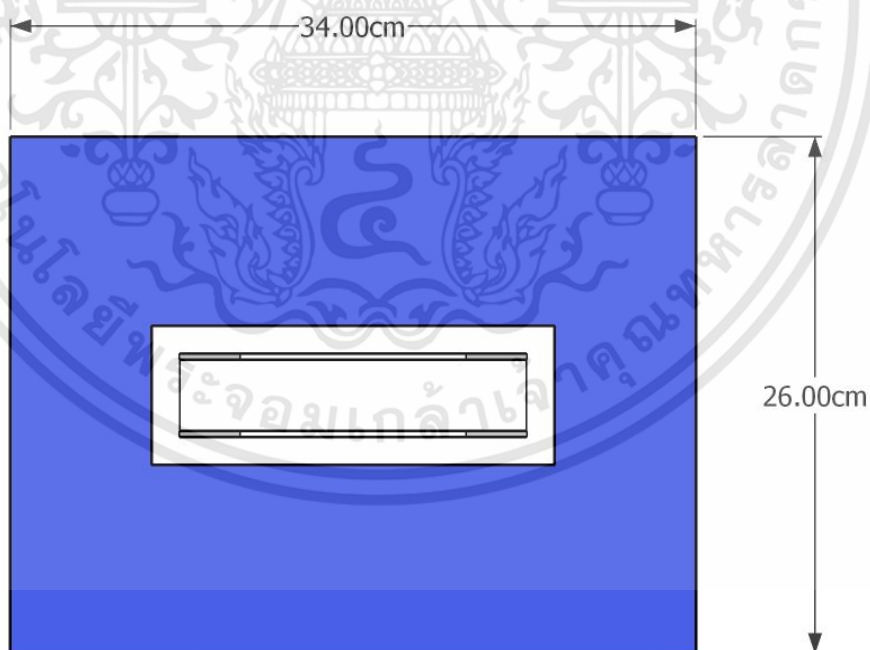


ภาพที่ ง.44 แสดงกราฟิกและขนาดด้านล่างของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

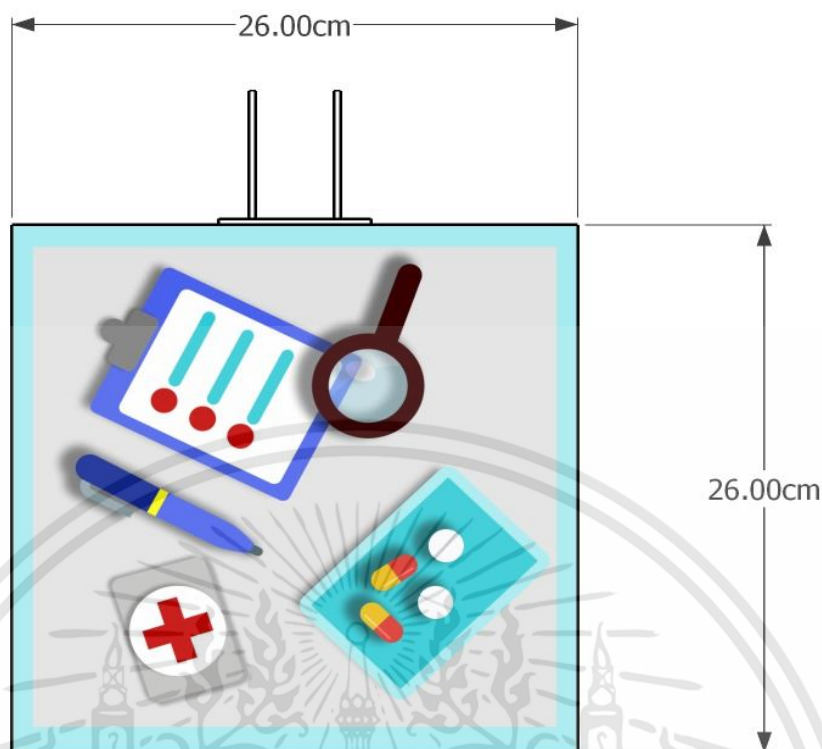


ภาพที่ ง.45 แสดงกราฟิกและขนาดด้านหน้าของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

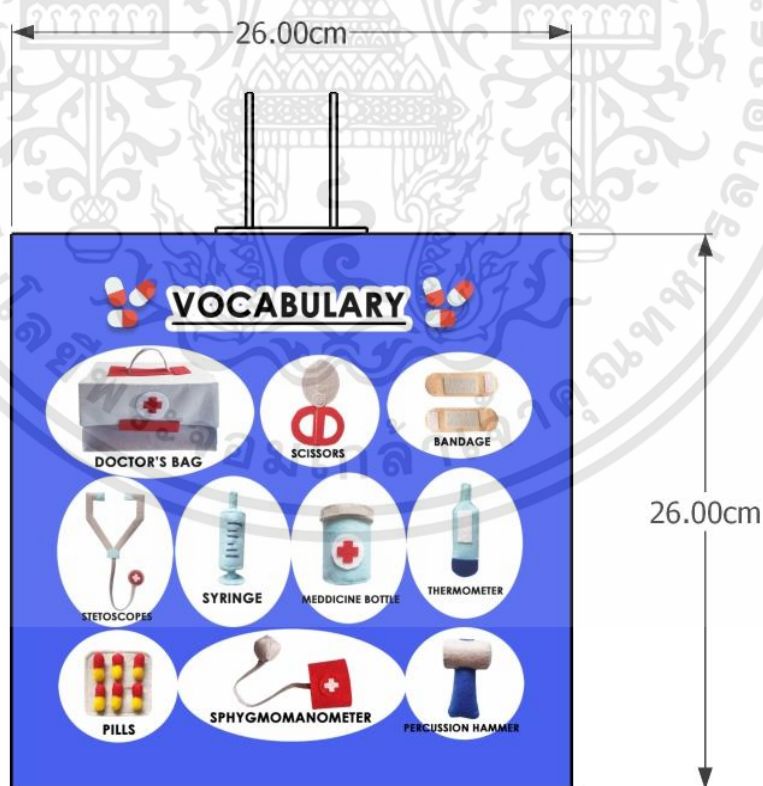


ภาพที่ ง.46 แสดงกราฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ง.47 แสดงกราฟิกและขนาดด้านซ้ายของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ ง.48 แสดงกราฟิกและขนาดด้านขวาของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



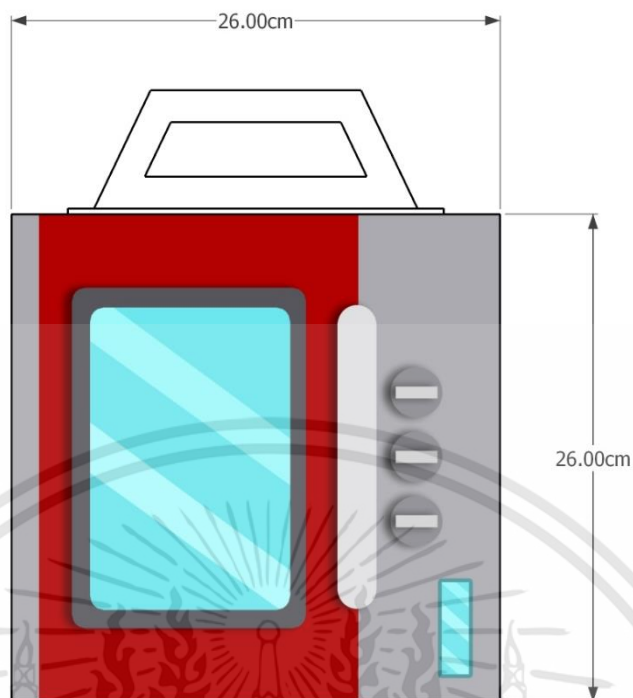
ภาพที่ ง.49 แสดงกราฟิกและขนาดด้านบนของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพกราฟิกและขนาดของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
ชุดครัวไทยจิ๋ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ง.50 แสดงกราฟิกและขนาดด้านหลังของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก
กรุงเทพมหานคร

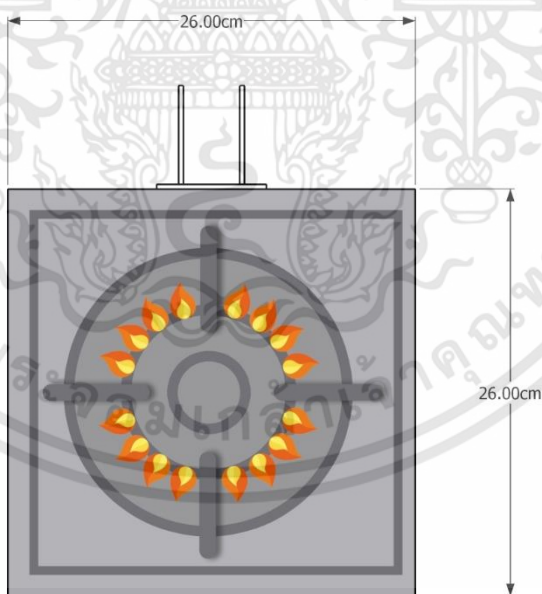


ภาพที่ ง.51 แสดงกราฟิกและขนาดด้านกลางของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑสถานเด็ก
กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

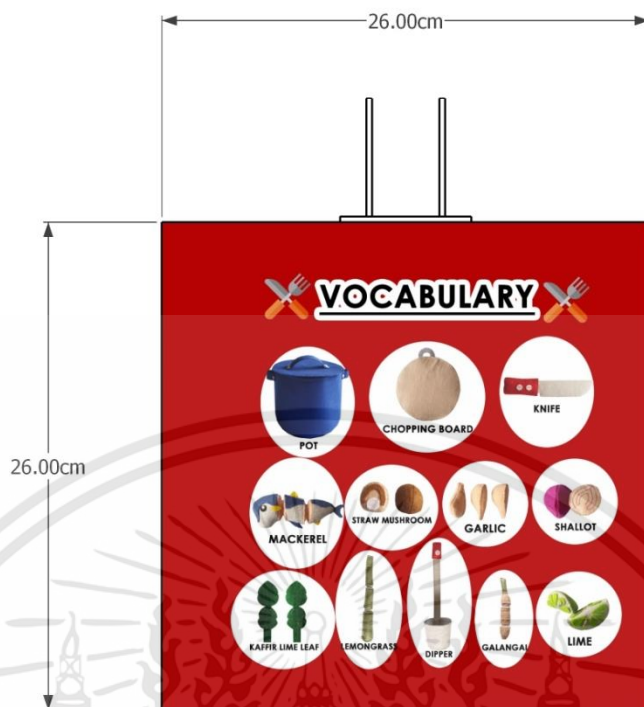


ภาพที่ ง.52 แสดงกราฟิกและขนาดด้านหน้าของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

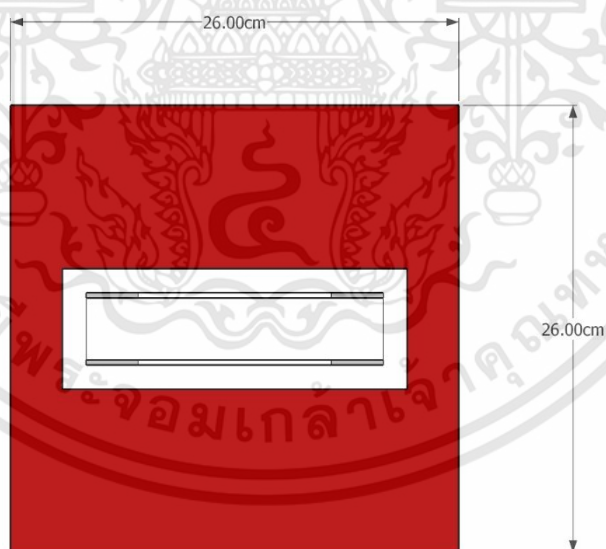


ภาพที่ ง.53 แสดงกราฟิกและขนาดด้านซ้ายของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ง.54 แสดงกราฟิกและขนาดด้านขวาของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ ง.55 แสดงกราฟิกและขนาดด้านขวาของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ ง.56 แสดงกราฟิกภาพรวมของกล่องบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ จ.1 ภาพถ่ายการเก็บข้อมูลที่พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
คุณโศจิรัมย์ กุลศิริชัยวัฒน์



ภาพที่ จ.2 ภาพถ่ายการเก็บข้อมูลที่พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
ผู้เชี่ยวชาญพิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานครทั้งหมด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ จ.3 ภาพถ่ายการเข้าแจกแบบสอบถาม คุณณัฐทพงศ์ รัตนโชคสิริกุล



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ จ.4 ภาพถ่ายการเข้าแจกแบบประเมินความพึงพอใจ ณ พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ จ.5 การลงพื้นที่ ณ พิพิธภัณฑ์เด็กกรุงเทพมหานคร
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล อรุณา ประเสริฐสังข์
 วัน เดือน ปีเกิด วันที่ 29 ตุลาคม พ.ศ.2532
 สถานที่เกิด จังหวัดสุราษฎร์ธานี
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน 505 สน.ทุ่งมหาเมฆ ถนน สาทรใต้ แขวงทุ่งมหาเมฆ เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120

ประวัติการศึกษา

ปีการศึกษา 2547 สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา
 โรงเรียนพระแม่มารี สาทร
 ปีการศึกษา 2550 สำเร็จการศึกษาระดับ ปวช.
 โรงเรียนทิวจิตรศิลปะ
 ปีการศึกษา 2555 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี
 สาขาสถาปัตยกรรมภายใน
 ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ
 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
 ปีการศึกษา 2562 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาโท
 หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต
 สาขาวิชาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
 สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ประวัติการทำงาน

ปี 2556 – 2557 ตำแหน่ง Interior Designer
 บริษัท Leo international design group
 ปี 2557 – 2560 ตำแหน่ง Interior Designer
 บริษัท Hospitality Interior Design
 Consultants - Hirsch Bedner Associates
 ปี 2561 – ปัจจุบัน ตำแหน่ง Senior Interior Designer Decoroom Thailand

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้