

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการ
ปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับเด็ก

นางสาว ศศิภา พลเพิ่ม
จ

คิดเป็นต้นฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตยศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2555 - 2556

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับเด็ก

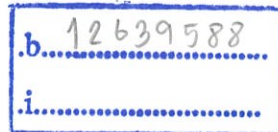
LEARNING MEDIA DESIGN FOR KIDS “EMERGENCY HOUR”

นางสาวศศิภา พูลเพิ่ม

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน.....

วัน,เดือน,ปี.....



ศิลปะนิพนธ์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิตศศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2555

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับเด็ก

LEARNING MEDIA DESIGN FOR KIDS “EMERGENCY HOUR”

นางสาวศศิภา พูลเพิ่ม

Miss SASIPA PULPURM

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....

วันที่.....

17/7/2566

(อาจารย์ไพบุลย์ ตระกุลใจดี)

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับเด็ก LEARNING MEDIA DESIGN FOR KIDS “EMERGENCY HOUR”
ชื่อ	นางสาวศศิภา พูลเพิ่ม
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2555
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ไพบุลย์ ตระกูลใจดี

บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นการออกแบบสื่อการเรียนรู้ หรือเรียกว่า Learning Media Design ในการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับเด็ก การนำเสนอข้อมูลแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่ “ช่วยด้วยหนูเลือดออก” อธิบายถึงการปฐมพยาบาลแผลที่มีเลือดออก, “โอ๊ย! ปวดแผลจัง” กล่าวถึงการปฐมพยาบาลแผลที่ไม่มีเลือดออก หรือปวดบวม, “โอย... ไม่สบายตัวเลย” อธิบายถึงการปฐมพยาบาลแบบอื่น ๆ , “มาเริ่มต้นดูแลตัวเองกันเถอะ” อธิบายถึงการดูแลรักษาความสะอาดและเรื่องอื่นที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มอาการข้างต้น

แนวคิดในการออกแบบสื่อการเรียนรู้ของโครงการนี้คือ การนำข้อมูลเกี่ยวกับการปฐมพยาบาล ที่ถูกต้องมานำเสนอให้เป็นระบบขั้นตอน อ่านเข้าใจง่าย และปฏิบัติตามได้ทันทีด้วยตัวเอง โดยการใช้ภาพในการสื่อสารเป็นหลัก นำประเด็นที่ต้องการอธิบายมาใช้ภาษาที่เหมาะสมกับเด็กซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและเมตตาจากทั้งอาจารย์ที่ปรึกษา และคณาจารย์ของสาขาวิชานิติศาสตร์ ภาควิชานิติศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ขอขอบพระคุณสำหรับความรู้ คำแนะนำและความช่วยเหลือต่างๆ ขอขอบพระคุณครอบครัวของข้าพเจ้า ได้แก่ บิดาและมารดาสำหรับทุกอย่าง ขอขอบคุณเพื่อนร่วมรุ่นสำหรับความคิดเห็นในการทำงานและการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สุดท้ายขอขอบคุณสำหรับโอกาสในการสร้างสรรค์โครงการนี้ขึ้นมา

ศศิภา พูลเพิ่ม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ช
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของโครงการ.....	1
วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
ขอบเขตของโครงการ.....	2
แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	2
2 การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล.....	3
หลักการเบื้องต้นของการปฐมพยาบาล.....	3
ความหมายของการปฐมพยาบาล.....	3
ประโยชน์ของการปฐมพยาบาล.....	3
ชุดปฐมพยาบาล.....	4
อุบัติเหตุของเด็กและเยาวชน.....	6
การบาดเจ็บในเด็กไทย.....	7
การป้องกันการบาดเจ็บในเด็ก.....	7
วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	8
จิตวิทยาการสื่อสาร.....	8
ทฤษฎีกรวยแห่งประสบการณ์.....	9

	หน้า
จิตวิทยาพัฒนาการเด็ก.....	11
พฤติกรรมกรรมการเรียนรู้.....	12
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน.....	13
กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา.....	13
3 หลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้.....	14
การออกแบบสื่อการเรียนรู้.....	14
ความหมายของสื่อการเรียนรู้.....	14
ประเภทของสื่อการเรียนรู้.....	14
ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้.....	15
หลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้.....	15
การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้.....	16
การออกแบบบรรจุภัณฑ์.....	16
ความหมายของบรรจุภัณฑ์.....	16
ประเภทของบรรจุภัณฑ์.....	16
การออกแบบบรรจุภัณฑ์.....	20
การออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทของเล่นสำหรับเด็ก.....	20
ของเล่นสำหรับเด็กแต่ละวัย.....	20
อันตรายจากของเล่นเด็ก.....	22
การออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก.....	22
ประเภทหนังสือสำหรับเด็ก.....	22
หลักการในการผลิตหนังสือสำหรับเด็ก.....	23
ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก.....	25
ความสนใจในหนังสือของเด็กแต่ละวัย.....	27

บทที่		หน้า
4	แนวความคิดในการสร้างสรรค์.....	28
	เนื้อหาของการปฐมพยาบาลเบื้องต้น.....	28
	เนื้อหาบทที่ 1	29
	เนื้อหาบทที่ 2.....	29
	เนื้อหาบทที่ 3.....	30
	เนื้อหาบทที่ 4.....	30
	เนื้อหาอื่น ๆ	31
	แนวความคิดในการออกแบบสื่อการเรียนรู้.....	31
	การออกแบบบรรจุภัณฑ์ภายนอก.....	31
	การออกแบบบรรจุภัณฑ์ภายใน.....	31
	การออกแบบชุดของเล่น	31
	การออกแบบผ้าสำหรับประกอบการใช้.....	32
	การออกแบบหนังสือภาพ.....	32
	แนวความคิดในการออกแบบภาพประกอบ.....	33
5	การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	35
	สรุปขอบเขตเนื้อหา.....	35
	สรุปแนวทางในการออกแบบ.....	35
	สรุปขอบเขตรูปแบบของสื่อการเรียนรู้.....	41
6	ขั้นตอนการทำงาน.....	43
	แบบร่างขั้นที่ 1	43
	แบบร่างขั้นที่ 2	49
	แบบร่างขั้นที่ 3	55
	ขั้นทดลองผลิต	59

บทที่		หน้า
7	ผลงานที่สำเร็จ.....	64
	กล่องบรรจุภัณฑ์ชั้นนอก.....	64
	กล่องบรรจุภัณฑ์ชั้นใน.....	65
	ผ้า.....	66
	ชุดของเล่น.....	67
	หนังสือภาพ.....	71
8	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	83
9	บรรณานุกรม.....	85
10	ประวัติผู้เขียน.....	87

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1	ภาพตัวอย่างชุดปฐมพยาบาลเพื่อใช้สำหรับกิจกรรมต่าง ๆ..... 4
2.2	ภาพตัวอย่างเครื่องมือต่าง ๆ ในชุดปฐมพยาบาล..... 5
2.3	ภาพตัวอย่างชุดยาสามัญประจำบ้าน..... 6
2.4	ภาพกราฟแสดงสาเหตุการบาดเจ็บที่ไม่ถึงแก่ชีวิตในเด็กอายุ 1 – 17 ปี..... 7
2.5	ภาพแสดงช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมาย..... 8
2.6	ภาพแผนภูมิวงกลมแสดงถึงอันดับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสาร..... 8
2.7	ภาพทฤษฎีกรวยแห่งประสบการณ์..... 9
2.8	ภาพทฤษฎีกรวยแห่งประสบการณ์รูปที่ 2..... 10
2.9	ภาพระดับความสามารถทางสติปัญญา..... 12
2.10	ภาพระดับความสามารถทางกล้ามเนื้อ..... 12
2.11	ภาพระดับของกิจนิสัยในการทำงาน..... 13
2.12	ภาพสาระที่ 5 ของกลุ่มสาระวิชาสุขศึกษา..... 14
3.1	ภาพประเภทของบรรจุภัณฑ์..... 17
3.2	ภาพบรรจุภัณฑ์ประเภทรูปทรงแข็งตัว..... 18
3.3	ภาพบรรจุภัณฑ์ประเภทรูปทรงกึ่งแข็งตัว..... 19
3.4	ภาพบรรจุภัณฑ์ประเภทรูปทรงยืดหยุ่น..... 19
3.5	ภาพตัวอย่างหนังสือสำหรับเด็ก..... 24
3.6	ภาพ ตัวอย่างหนังสือสำหรับเด็กรูปที่ 2..... 26
4.1	ภาพตัวอย่างกล่องแบบมีช่องลงในกล่องสำหรับใส่สินค้า..... 32
4.2	ภาพรายละเอียดของรูปแบบหนังสือ..... 33
4.3	ภาพตัวอย่างแบบภาพประกอบและตัวการ์ตูน..... 34
5.1	ภาพแสดงวิธีการใช้หนังสือภาพกับชุดของเล่น..... 36
5.2	ภาพเนื้อหาภายในหนังสือภาพ..... 36

ภาพที่	หน้า
5.3 ภาพตัวการ์ตูนมาสคอตของสื่อการเรียนรู้.....	37
5.4 ภาพโทนสีของตัวการ์ตูนมาสคอต.....	37
5.5 ภาพสัญลักษณ์ (Logo) “Emergency Hour”.....	38
5.6 ภาพโทนสีหลักของสัญลักษณ์ “Emergency Hour”.....	38
5.7 ภาพสีหลักของหนังสือภาพแต่ละบท.....	38
5.8 ภาพโทนสีของทั้ง 4 บท.....	39
5.9 ภาพแสดงการใช้ภาษาในการอธิบายเนื้อหา.....	39
5.10 ภาพรูปร่างของเล่นแต่ละชิ้น.....	40
5.11 ภาพเนื้อหาภายในบทที่ 1.....	41
5.12 ภาพผ้าแบบจริงและแบบ 2 มิติ.....	42
5.13 ภาพแสดงลักษณะชุดของเล่นที่ฝังอยู่ในแม่แบบ.....	42
5.14 ภาพการใช้บรรจุกิจกรรมภายนอกและภายใน.....	42
6.1 ภาพการแบ่งหัวข้อรูปที่ 1.....	43
6.2 ภาพการแบ่งหัวข้อรูปที่ 2.....	44
6.3 ภาพการแบ่งหัวข้อรูปที่ 3.....	45
6.4 ภาพแบบร่างสื่อการเรียนรู้รูปที่ 1.....	46
6.5 ภาพแบบร่างสื่อการเรียนรู้รูปที่ 2.....	47
6.6 ภาพแบบร่างสื่อการเรียนรู้รูปที่ 3.....	48
6.7 ภาพแบบร่างหัวข้อรูปที่ 4.....	49
6.8 ภาพแบบร่างหัวข้อรูปที่ 5.....	50
6.9 ภาพการจัดการเนื้อหาหลัก.....	50
6.10 ภาพแบบร่างสัญลักษณ์.....	51
6.11 ภาพสื่อการเรียนรู้แนวทางที่ 1.....	52
6.12 ภาพสื่อการเรียนรู้แนวทางที่ 2.....	53
6.13 ภาพสื่อการเรียนรู้แนวทางที่ 3.....	54

ภาพที่	หน้า
6.14 ภาพแบบร่างเนื้อหาบทที่ 2.....	55
6.15 ภาพแบบร่างเนื้อหาบทที่ 1.....	56
6.16 ภาพแบบร่างเนื้อหาบทที่ 3.....	56
6.17 ภาพแบบสื่อการเรียนรู้ชุดของเล่น.....	57
6.18 ภาพแบบสื่อการเรียนรู้ชนิดต่าง ๆ.....	58
6.19 ภาพแบบสัญลักษณ์ก่อนต้นฉบับจริง.....	59
6.20 ภาพชุดของเล่น.....	60
6.21 ภาพกล่องบรรจุภัณฑ์ชั้นใน.....	61
6.22 ภาพผ้าสำหรับประกอบการใช้.....	62
6.23 ภาพรูปร่างกล่องบรรจุภัณฑ์ภายนอก.....	63
7.1 ภาพด้านหน้ากล่องชั้นนอก.....	64
7.2 ภาพด้านหลังกล่องชั้นนอก.....	64
7.3 ภาพด้านข้างกล่องชั้นนอก.....	65
7.4 ภาพด้านหน้ากล่องชั้นใน.....	65
7.5 ภาพด้านหลังกล่องชั้นใน.....	66
7.6 ภาพด้านในกล่องชั้นใน.....	66
7.7 ภาพผ้าประกอบการใช้งาน.....	66
7.8 ภาพของเล่นชุดที่ 1.....	67
7.9 ภาพของเล่นชุดที่ 2.....	68
7.10 ภาพของเล่นชุดที่ 3.....	69
7.11 ภาพของเล่นชุดที่ 4.....	70
7.12 ภาพหน้าปกเล่มที่ 1.....	71
7.13 ภาพปกหลังเล่มที่ 1.....	72
7.14 ภาพหน้าที่ 1 - 3 บทที่ 1 บาดแผลที่มีเลือดออก.....	72
7.15 ภาพหน้าที่ 4 – 6 บทที่ 1 บาดแผลที่มีเลือดออก.....	73

ภาพที่	หน้า
7.16 ภาพหน้าที่ 7 – 9 บทที่ 1 บาดแผลที่มีเลือดออก.....	74
7.17 ภาพหน้าปกเล่มที่ 2.....	75
7.18 ภาพปกหลังเล่มที่ 2.....	76
7.19 ภาพหน้าที่ 1 – 3 บทที่ 2 บาดแผลที่ไม่มีเลือดออก.....	76
7.20 ภาพหน้าที่ 4 – 6 บทที่ 2 บาดแผลที่ไม่มีเลือดออก.....	77
7.21 ภาพหน้าปกเล่มที่ 3.....	78
7.22 ภาพปกหลังเล่มที่ 3.....	79
7.23 ภาพหน้าที่ 1 – 3 บทที่ 3 อาการนอกจากบาดแผล.....	79
7.24 ภาพหน้าที่ 1 – 3 บทที่ 3 อาการนอกจากบาดแผล.....	80
7.25 ภาพหน้าปกเล่มที่ 4.....	81
7.26 ภาพปกหลังเล่มที่ 4.....	82
7.27 ภาพหน้าที่ 1 – 3 บทที่ 4 ดูแลรักษาความสะอาด.....	82
7.28 ภาพหน้าที่ 4 – 5 บทที่ 4 ดูแลรักษาความสะอาด.....	83

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

โดยปกติ “การปฐมพยาบาล” หมายถึง การให้ความช่วยเหลือเบื้องต้นแก่ผู้ได้รับอุบัติเหตุ หรือเจ็บป่วยกะทันหัน เพื่อบรรเทาอาการเจ็บป่วยหรือลดอันตรายให้น้อยลง ณ สถานที่เกิดเหตุ โดยใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์เท่าที่หาได้ในขณะนั้นก่อนจะนำส่งแพทย์ นับเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนควรมีความรู้ความเข้าใจเรื่องนี้ดีในตัวในชีวิตประจำวัน

แต่สำหรับการสอนให้เข้าใจ และปฏิบัติให้รู้จริงด้วยเป็นเรื่องยาก เพราะยังคงขาดสื่อต่าง ๆ ที่ให้ผลสำเร็จทั้ง 2 อย่าง หรือไม่หากไม่เคยเกิดเหตุการณ์ให้ได้ปฏิบัติจริงคงไม่อาจจำวิธีการที่ถูกต้องได้ทั้งหมด จึงได้จัดทำโครงการนี้ขึ้นเพื่อส่งเสริมการใช้สื่อการเรียนรู้ด้านนี้ให้เป็นประโยชน์

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 1.2.1 เพื่อศึกษาขั้นตอนการปฐมพยาบาล และอุปกรณ์ที่ต้องใช้ในการปฐมพยาบาลที่ถูกต้อง เหมาะสม
- 1.2.2 เพื่อนำความรู้เกี่ยวกับการปฐมพยาบาลมารวบรวม วิเคราะห์ และนำเสนอด้วยวิธีการที่ตอบสนองกับกลุ่มเป้าหมาย
- 1.2.3 เพื่อสร้างความสำคัญให้บุคคลอื่น ได้เล็งเห็นถึงความรู้ด้านการปฐมพยาบาลว่ามี ความจำเป็นต่อชีวิตประจำวันของตนเองและผู้อื่น

1.3 ขอบเขตของโครงการ

การออกแบบสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก ประกอบด้วย

- 1.3.1 กล่องบรรจุภัณฑ์ ขนาด 22.2 x 22.3 ซม. จำนวน 1 กล่อง
- 1.3.2 กล่องสวมบรรจุภัณฑ์ ขนาด 22.2 x 18 ซม. จำนวน 1 กล่อง
- 1.3.3 ฝารองสำหรับของเล่น ขนาด 40 x 60 ซม. จำนวน 1 ฝืน
- 1.3.4 หนังสือภาพประกอบ ขนาด 20 x 13 ซม. จำนวน 4 เล่ม
- 1.3.5 ของเล่น จำนวน 4 ชุด แบ่งตามบทดังนี้
 - (1) ชุดที่ 1 “ช่วยด้วย! หนูเลือดออก” มีจำนวน 7 ชิ้น
 - (2) ชุดที่ 2 “โอย...! ปวดแผลจัง” มีจำนวน 6 ชิ้น
 - (3) ชุดที่ 3 “โอย...ไม่สบายตัวเลย” มีจำนวน 5 ชิ้น
 - (4) ชุดที่ 4 “มาเริ่มต้นดูแลตัวเองกันเถอะ” มีจำนวน 7 ชิ้น

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

- 1.4.1 ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการปฐมพยาบาล และข้อมูลที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ
- 1.4.2 วิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้าเพื่อหาขอบเขตและแนวทางการออกแบบที่เหมาะสมกับการนำเสนอ
- 1.4.3 นำข้อมูลที่สรุปทั้งหมดมาสังเคราะห์ โดยตีความเนื้อหาทั้งหมดให้ตรงกับประเด็นที่ต้องการสื่อสารด้วยรูปภาพ กับภาษาที่เข้าใจง่าย

บทที่ 2

การศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 หลักการเบื้องต้นของการปฐมพยาบาล

การปฐมพยาบาลหรือการปฐมพยาบาล เป็นการช่วยเหลือผู้ป่วยหรือผู้บาดเจ็บอย่างทันทีทันใดที่ได้รับอันตรายจากการเจ็บป่วยหรืออุบัติเหตุซึ่งอาจจะรุนแรงจนถึงแก่ชีวิตได้ โดยใช้เครื่องมือเท่าที่พอจะหาได้ในขณะนั้น เพื่อช่วยให้ผู้ป่วยหรือผู้บาดเจ็บมีอันตรายน้อยลงก่อนที่จะนำตัวส่ง ไปให้แพทย์รักษา การให้การปฐมพยาบาลที่ถูกต้องจะต้องช่วยลดอาการบาดเจ็บและอาการแทรกซ้อนให้น้อยลง และยังช่วยลดระยะเวลาการรักษาพยาบาลให้หายได้เร็วยิ่งขึ้น ในทางการแพทย์ การปฐมพยาบาลเป็นวิชาประกอบโรคศิลป์แขนงหนึ่งสำหรับการรักษาผู้ป่วยหรือผู้บาดเจ็บที่ได้รับอุบัติเหตุโดยกะทันหัน ซึ่งกล่าวถึงการช่วยเหลือผู้ป่วยเบื้องต้นก่อนที่จะนำส่ง โรงพยาบาล

2.1.1 ความหมายของการปฐมพยาบาล

การปฐมพยาบาล หมายถึง การให้ความช่วยเหลือเบื้องต้นแก่ผู้ได้รับอุบัติเหตุหรือเจ็บป่วยกะทันหัน เพื่อบรรเทาอาการเจ็บป่วยหรือลดอันตรายให้น้อยลงก่อนที่จะนำส่งแพทย์

2.1.2 ประโยชน์ของการปฐมพยาบาล

การปฐมพยาบาลมีความสำคัญมาก เพราะถ้าการปฐมพยาบาลนั้นกระทำอย่างถูกต้อง และรวดเร็วจะเกิดผลดังนี้

- (1) ช่วยรักษาชีวิตผู้ป่วยได้ ด้วยความรวดเร็วในการปฐมพยาบาล
- (2) ช่วยบรรเทาความเจ็บปวดและทรมานให้ผู้ป่วยหรือผู้บาดเจ็บ
- (3) ช่วยให้ผู้ป่วยกลับสู่สภาพเดิมได้โดยเร็ว
- (4) ป้องกันไม่ให้ผู้ป่วยมีสภาพอันตรายกว่าเดิม

สรุปการช่วยเหลือผู้ป่วย นอกจากจะเป็นสิ่งสำคัญในชีวิต เป็นหน้าที่ของทุกคนแล้ว ยังเป็นการทำประโยชน์ต่อผู้อื่น โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน ทั้งนี้ความช่วยเหลือยังต้องถูกวิธีและหลักการจึงจะสามารถช่วยเหลือผู้ป่วยได้อย่างดี

2.1.3 ชุดปฐมพยาบาล

ชุดปฐมพยาบาล เป็นสิ่งที่ทุกบ้านควรมีไว้เสมอ และควรอยู่ในที่สามารถหยิบใช้ได้ทันที ซึ่งปัจจุบันชุดปฐมพยาบาลมีให้เลือกหลากหลายตามขนาด และความต้องการในการใช้งานตามแต่ละประเภท หรือบางคนอาจจะสะดวกในการเลือกซื้อเวชภัณฑ์ต่าง ๆ ตามที่ตนเองต้องการ หรือตามรายการของยาสามัญประจำบ้าน

ชุดปฐมพยาบาลบางชุดก็ทำมาเพื่อใช้ในสถานการณ์เฉพาะ เช่น บางชุดอาจเหมาะสำหรับช่วยเหลือผู้ถูกไฟไหม้ บางชุดอาจเหมาะสำหรับผู้ป่วยทางน้ำ บางชุดก็ทำมาเพื่อใช้ในกิจกรรมบางอย่าง เช่น การเดินป่า การตั้งแคมป์ การตกปลา ฯลฯ แต่ไม่ว่าจะเป็นแบบใด ต้องแน่ใจว่าชุดปฐมพยาบาลนั้นตรงกับความต้องการของให้ตนมากที่สุด



ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างชุดปฐมพยาบาลเพื่อใช้สำหรับกิจกรรมต่าง ๆ

ชุดปฐมพยาบาลที่ดีควรมีอุปกรณ์จำเป็นในการปฐมพยาบาลเบื้องต้น ดังต่อไปนี้

- (1) ถุงมือ
- (2) ยาล้างแผล
- (3) ผ้าทำแผล (ผ้าก๊อซ)
- (4) พลาสเตอร์เทปปิดแผล หรือผ้าพันแผลขนาดต่าง ๆ
- (5) กรรไกร
- (6) เทปตกแต่งแผล
- (7) ผ้าปิดตา
- (8) เข็มกักต
- (9) สำลี ไม้พันสำลี (คอตตอนบัด)
- (10) ผ้ายัด
- (11) ผ้าสามเหลี่ยมคล้องแขน
- (12) สมุดจดบันทึก
- (13) ถุงพลาสติก
- (14) ยาฉุกเฉินสำหรับรับประทาน

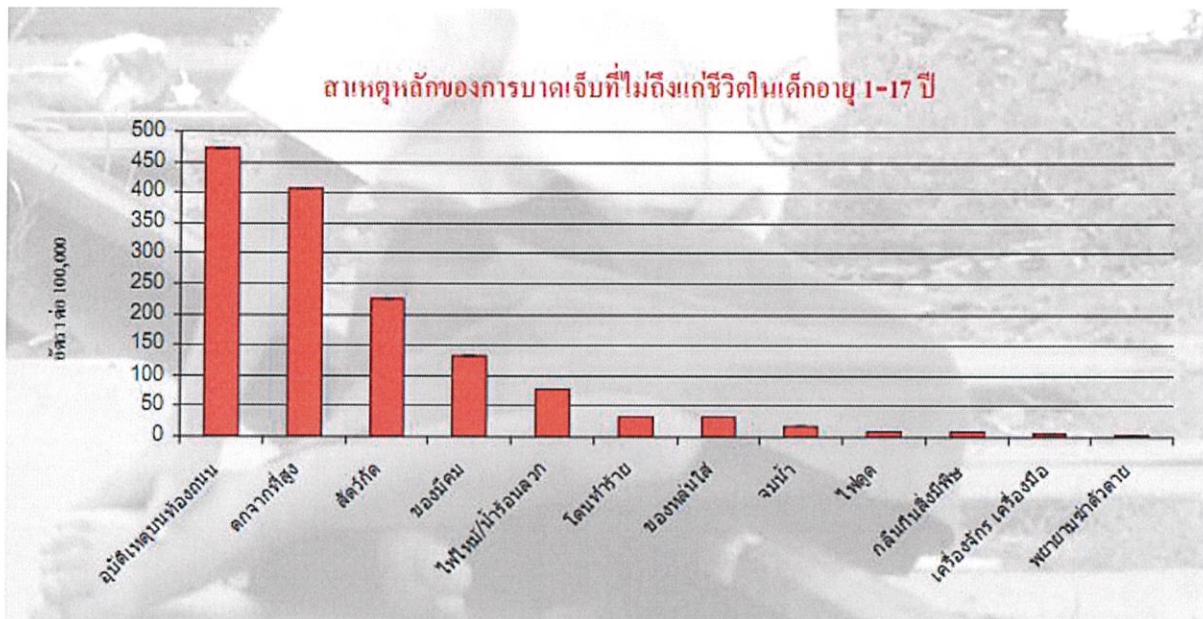


ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างเครื่องมือต่าง ๆ ในชุดปฐมพยาบาล

วิธีที่เด็กเล็กเรียนรู้โลกรอบตัวเองก็โดยการหยิบของที่เห็นใส่ปาก ซึ่งเป็นสาเหตุสำคัญในการเกิดอุบัติเหตุในเด็กเล็ก เพราะเขาจะหยิบใส่ปากและทำให้เกิดการสำลัก ติดคอได้

2.2.1 การบาดเจ็บในเด็กไทย

การบาดเจ็บในเด็กไทยมีทั้งถึงแก่ชีวิต และไม่ถึงแก่ชีวิต โดยสาเหตุที่จะขอกกล่าวคือไม่ถึงแก่ชีวิต มี 3 สาเหตุหลักคือ อุบัติเหตุบนท้องถนน การตกจากที่สูง และการโดนสัตว์กัด



ภาพที่ 2.4 กราฟแสดงสาเหตุการบาดเจ็บที่ไม่ถึงแก่ชีวิตในเด็กอายุ 1 – 17 ปี

2.2.2 การป้องกันการบาดเจ็บในเด็ก

การป้องกันการบาดเจ็บในเด็กไม่จำเป็นต้องเป็นกิจกรรมที่ยากและมีค่าใช้จ่ายสูง เช่น การเก็บสิ่งของมีคม และสิ่งอันตรายให้พ้นมือเด็ก เป็นต้น สิ่งสำคัญคือผู้ปกครองที่เป็นเป้าหมายหลักของการป้องกันการบาดเจ็บในเด็กต้องตระหนักถึงความปลอดภัย และสร้างความเข้าใจใหม่ว่าอุบัติเหตุสามารถป้องกันได้ ไม่ใช่ผลจากบาปบุญชาติที่แล้ว

การจัดการความปลอดภัยในเด็กที่สำคัญไม่แพ้กันคือ การให้ความรู้ เพราะเด็กตั้งแต่อายุ 6 ปีขึ้นไปสามารถเรียนรู้เหตุผลเป็นรูปธรรม สามารถฝึกทักษะการดูแลตนเองได้ การให้ความรู้โดยให้เด็กเป็นศูนย์กลางและมีส่วนร่วม ตั้งแต่การวิเคราะห์ความเสี่ยงด้วยตนเอง การกำหนดกฎแห่งความปลอดภัย จนถึงการฝึกทักษะความปลอดภัยต่าง ๆ จึงต้องเริ่มต้นตั้งแต่อายุนี้เป็นต้นไป

2.3 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายหลักของโครงการนี้คือเด็กที่อยู่ในช่วงวัยเด็กเล็กถึงเด็กวัยเรียน อายุ 3 – 6 ปี และกลุ่มเป้าหมายรองคือผู้ปกครองที่มีความสนใจให้บุตรหลานของตน มีส่วนร่วมเกี่ยวกับเรื่องการปฐมพยาบาลตั้งแต่เนิ่น ๆ โดยจะวิเคราะห์พฤติกรรมด้านต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมายดังต่อไปนี้

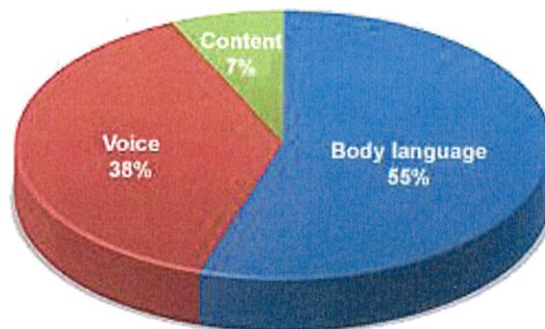


ภาพที่ 2.5 แสดงช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมาย

2.3.1 จิตวิทยาการสื่อสาร

จากงานวิจัยของ Dr. Albert Mehrabian พบว่าอิทธิพลของการสื่อสารเกิดจาก 3 ส่วน คือ

- (1) เนื้อหาของคำพูด มีอิทธิพลเพียง 7 %
- (2) น้ำเสียงที่ใช้ในการพูด มีอิทธิพลอันดับ 2 คือ 38 %
- (3) ภาษากายที่ใช้ประกอบ มีอิทธิพลมากที่สุดคือ 55 %

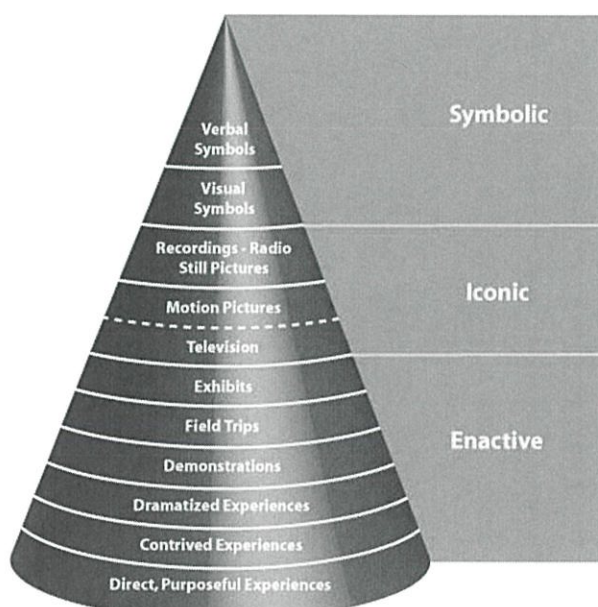


ภาพที่ 2.6 แผนภูมิวงกลมแสดงถึงอันดับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสาร

ดังนั้นในกรณีของสื่อการเรียนรู้ การแสดงภาษากายไม่ว่าจะการพูดคุยหรือการเล่นในทางปฏิบัติต่อกัน จะมีอิทธิพลต่อการจดจำมากขึ้นตามไปด้วย โดยสามารถอ้างอิงได้จากทฤษฎีในข้อถัดไป

2.3.2 ทฤษฎีกรวยแห่งประสบการณ์ของ เอ็ดการ์ เดล (Cone of Experience)

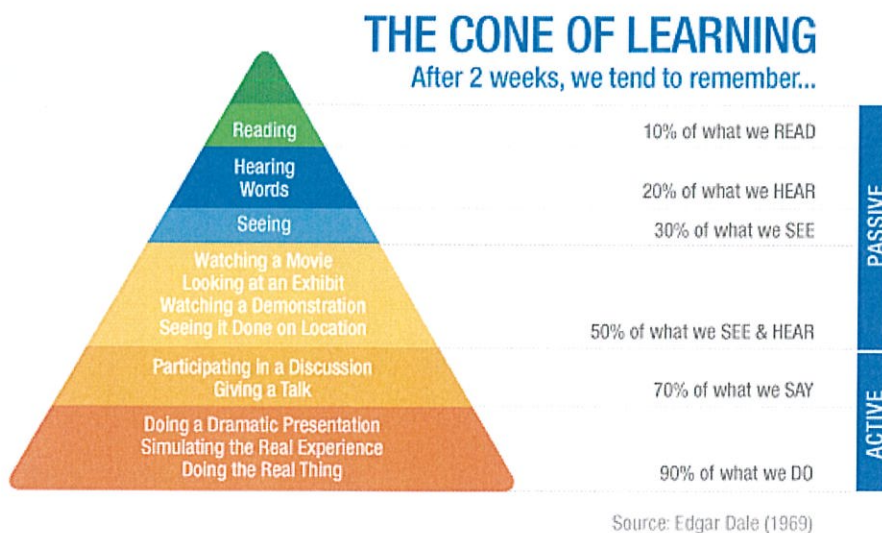
เอ็ดการ์ เดล (Edgar Dale) ได้จัดแบ่งสื่อการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างโสตทัศนูปกรณ์ต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็แสดงขั้นตอนของประสบการณ์การเรียนรู้และการใช้สื่อแต่ละประเภทในกระบวนการเรียนรู้ด้วย โดยพัฒนาความคิดของ เจโรม บรูเนอร์ (Jerome Bruner) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยา ก่อหน้าสร้างเป็น “กรวยประสบการณ์” (Cone of Experience) โดยสามารถแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้



ภาพที่ 2.7 ทฤษฎีกรวยแห่งประสบการณ์

- (1) ประสบการณ์ตรง (Direct Purposeful Experience) โดยการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงจากของจริง เช่น การจับต้อง และการเห็น เป็นต้น
- (2) ประสบการณ์รอง (Contrived Experience) เป็นการเรียน โดยให้ผู้เรียนเรียนจากสิ่งที่ใกล้เคียงความเป็นจริงที่สุด ซึ่งอาจเป็นการจำลองก็ได้
- (3) ประสบการณ์นำฏกรรมหรือการแสดง (Dramatized Experience) เป็นการแสดงบทบาทสมมติหรือการแสดงละคร เนื่องจากข้อจำกัดด้วยยุคสมัยเวลา และสถานที่ เช่น เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ หรือเรื่องราวที่เป็นนามธรรม เป็นต้น

- (4) การสาธิต (Demonstration) เป็นการแสดงหรือการทำเพื่อประกอบคำอธิบายเพื่อให้เห็นลำดับขั้นตอนของการกระทำนั้น
- (5) การศึกษานอกสถานที่ (Field Trip) เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ต่าง ๆ ภายนอกสถานที่เรียน อาจเป็นการเยี่ยมชมสถานที่ การสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ เป็นต้น
- (6) นิทรรศการ (Exhibition) เป็นการจัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ เพื่อให้สาระประโยชน์แก่ผู้ชม โดยการนำประสบการณ์หลายอย่างผสมผสานกันมากที่สุด
- (7) โทรทัศน์ (Television) โดยใช้ทั้งโทรทัศน์การศึกษาและโทรทัศน์การสอนเพื่อให้ข้อมูลความรู้แก่ผู้เรียนหรือผู้ชมที่อยู่ในห้องเรียนหรืออยู่ทางบ้าน
- (8) ภาพยนตร์ (Motion Picture) เป็นภาพที่บันทึกเรื่องราวลงบนฟิล์มเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ทั้งภาพและเสียงโดยใช้ประสาทตาและหู
- (9) การบันทึกเสียง วิทยุ ภาพนิ่ง (Recording, Radio and Still Picture) อาจเป็นทั้งในรูปแบบของแผ่นเสียง เทปบันทึกเสียง วิทยุ รูปภาพ สไลด์ ข้อมูลที่อยู่ในขั้นนี้จะให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนที่ถึงแม้จะอ่านหนังสือไม่ออกแต่ก็จะสามารถเข้าใจเนื้อหาได้
- (10) ทัศนสัญลักษณ์ (Visual Symbol) เช่น แผนที่ แผนภูมิ หรือเครื่องหมายต่าง ๆ ที่เป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งของต่าง ๆ
- (11) วจนสัญลักษณ์ (Verbal Symbol) ได้แก่ตัวหนังสือในภาษาเขียน และเสียงพูดของคนในภาษาพูด



ภาพที่ 2.8 ทฤษฎีกรวยแห่งประสบการณ์รูปที่ 2

ตัวเลข % ของ Dale Edgar ในรูปกรวยข้างบน ซึ่งให้เห็นว่า การปฏิบัติ (active) มีประสิทธิภาพประสิทธิผลต่อการเรียน มากกว่าการอ่าน และการฟัง (passive)

2.3.3 จิตวิทยาพัฒนาการเด็ก

(1) จิตวิทยาพัฒนาการวัยเด็กตอนต้น (Early Childhood)

วัยเด็กตอนต้น (Early childhood) หรือวัยก่อนเรียน (pre-school age) เป็นวัยที่มีอายุอยู่ในช่วง 2-6 ปี วัยนี้พัฒนามาจากวัยทารก เด็กเริ่มรู้จักบุคคล สิ่งแวดล้อม สิ่งของ สามารถใช้วัยวะ ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้หลากหลาย เริ่มเข้าใจลักษณะการสื่อสาร และสามารถใช้ภาษาได้มากขึ้น จากสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่และการมีความสามารถดังกล่าวกระตุ้นให้เด็กต้องการ แสดงความสามารถที่มีอยู่วัยนี้จึงมีลักษณะเด่นคือชอบแสดงความสามารถ ชอบอาสาช่วยเหลือ ช่างประจบ ชุกชอน อยากรู้อยากเห็น ช่างถาม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ชอบปฏิเสธ ก่อนข้างคือ ต้องการมีอิสระ เป็นตัวของตัวเอง เริ่มรู้จักพึ่งพาตนเอง และไม่ยอมรับความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ โดยเฉพาะในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การทำกิจกรรม การเรียนรู้เหตุผล สิ่งใดผิดถูก การเรียนรู้วิธีแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง นอกจากนี้เด็กจะแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนจากการพูดคุย การแสดงออก ความเฉลียวฉลาด ซึ่งจะเป็นเอกลักษณ์ของเด็กแต่ละคนด้วย ดังนั้นจึงพบว่าเด็กวัยนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงด้านบุคลิกภาพและมีพัฒนาการ ด้านจริยธรรมอย่างชัดเจน

(2) จิตวิทยาพัฒนาการวัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood)

วัยเด็กตอนปลาย มีอายุอยู่ในช่วง 6-12 ปี วัยนี้จะคาบเกี่ยวกับระยะก่อนวัยรุ่น ลักษณะพัฒนาการสำคัญที่เกิดขึ้นในวัยนี้คือ “การเตรียมตัว” เพื่อเติบโตเป็นเด็กวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ที่พร้อมจะเผชิญและรับผิดชอบต่อตนเองในทุก ๆ ด้าน วัยนี้ต่อมต่าง ๆ ของร่างกายจะทำงานเต็มที่ จะพบการเปลี่ยนแปลงในด้านโครงสร้างกระดูกและสัดส่วนของร่างกายเกิดขึ้น เด็กวัยนี้จะใช้ชีวิตส่วนใหญ่กับสังคมนอกรบ้าน จะให้ความเป็นเพื่อนกับผู้อื่น สร้างมิตรภาพกับกลุ่ม เริ่มเรียนรู้ก่านิยมทางสังคมจากกลุ่มเพื่อน และบุคคลรอบข้าง สามารถพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์สังเคราะห์ได้ นอกจากนี้เด็กวัยนี้ยังพัฒนาการรู้จักตนเอง เริ่มมองเห็นตนเองตามที่เป็นจริง ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ตลอดจนสามารถเรียนรู้เอกลักษณ์ในกลุ่มของตนเองได้

2.3.4 พฤติกรรมการเรียนรู้

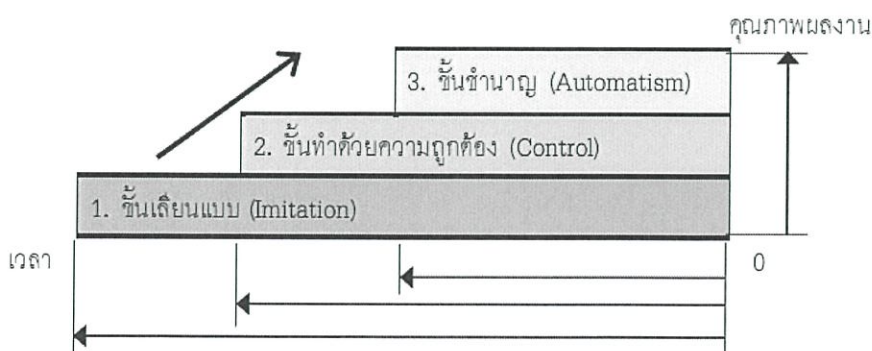
พฤติกรรมการเรียนรู้มีหลากหลายลักษณะสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

- (1) ความสามารถทางสติปัญญา คือ ความสามารถในการใช้ความรู้ ที่มีอยู่ในสมองนำไปคิด และแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้สำเร็จ
- (2) ความสามารถทางทักษะกล้ามเนื้อ คือ การใช้กล้ามเนื้อพร้อมกับเครื่องมือหรืออุปกรณ์ ตามลักษณะที่ควรเป็น แล้วได้ผลงานที่ถูกต้องในเวลาที่เหมาะสม จำนวนครั้งที่ฝึก ส่งผลต่อความชำนาญ และทักษะ
- (3) ลักษณะกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน เป็นการสร้างความรู้เพื่อเป็นข้อมูลในการ เปรียบเทียบว่าสิ่งนั้นควร หรือไม่ควรปฏิบัติ

ระดับของพฤติกรรมการเรียนรู้ของแต่ละลักษณะ สามารถแสดงได้จากภาพต่อไปนี้

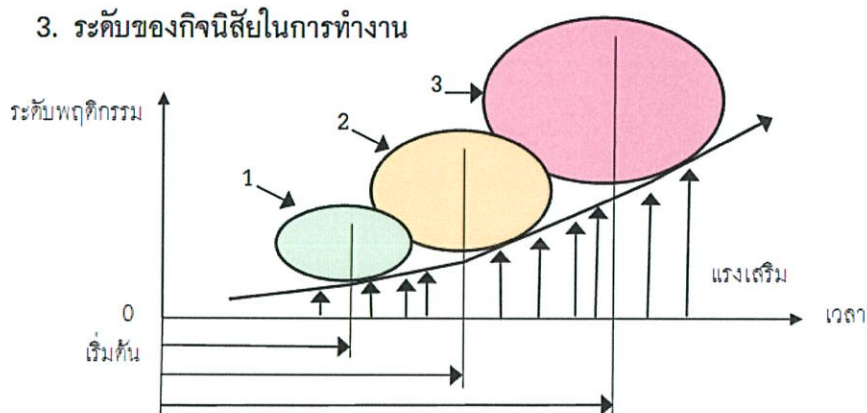
ความรู้ในตัวผู้เรียน	ความรู้ที่ใช้แก้ปัญหา	ระดับความสามารถทางสติปัญญา
A	A	ขั้นฟื้นคืนความรู้ (Recalled Knowledge)
A	B	ขั้นประยุกต์ความรู้ (Applied Knowledge)
A	C	ขั้นส่งถ่ายความรู้ (Transferred Knowledge)

ภาพที่ 2.9 ระดับความสามารถทางสติปัญญา



ภาพที่ 2.10 ระดับความสามารถทางกล้ามเนื้อ

3. ระดับของกิจกรรมในการทำงาน



ภาพที่ 2.11 ระดับของกิจกรรมในการทำงาน

ซึ่งในแต่ละลักษณะของพฤติกรรมการเรียนรู้ มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้ประสาทสัมผัส และความคิดในเด็ก เป็นการเพิ่มทักษะที่เหมาะสมตามธรรมชาติเมื่อเกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะในกรณีที่สื่อการเรียนรู้ที่ตอบสนองทั้งความคิด และประสาทสัมผัสในวัยเด็ก

2.4 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน (พ.ศ. 2551)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่ทางกระทรวงศึกษาธิการประกาศใช้ แล เป็นมาตรฐานสำหรับทุกกลุ่มสาระวิชา ในที่นี้จะขอกกล่าวถึงกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาที่นำมาใช้ในการอ้างอิงเนื้อหาการปฐมพยาบาลเบื้องต้น

2.5.1 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษา

สุขศึกษา มุ่งเน้นให้ผู้เรียนพัฒนาพฤติกรรมด้านความรู้ เจตคติ คุณธรรม ค่านิยม และการปฏิบัติเกี่ยวกับสุขภาพควบคู่ไปด้วยกัน ด้านสาระที่เป็นกรอบเนื้อหาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย

- (1) การเจริญเติบโต และพัฒนาการของมนุษย์
- (2) ชีวิตและครอบครัว
- (3) การสร้างเสริมสุขภาพ สมรรถภาพ และการป้องกันโรค
- (4) ความปลอดภัยในชีวิต

โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสุขศึกษาจะมีการเรียนการสอนในระดับชั้นพื้นฐานที่
กระทรวงศึกษาธิการกำหนด คือ ระดับประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน
พ.ศ. ๒๕๕๑

สาระที่ ๕ ความปลอดภัยในชีวิต
มาตรฐาน พ ๕.๑ ป้องกันและหลีกเลี่ยงปัจจัยเสี่ยง พฤติกรรมเสี่ยงต่อสุขภาพ อุบัติเหตุ การฉ้อฉล
สารเสพติด และความรุนแรง

ตัวชี้วัดระดับ					
ป. ๑	ป. ๒	ป. ๓	ป. ๔	ป. ๕	ป. ๖
๑. ระบุงuiltทำให้ เกิดอันตราย ที่ฉ้อฉล, โรเรียน และการฉ้อฉล ๒. บอกสาเหตุและ การป้องกัน อันตรายที่ เกิดจากการเดิน ๓. แสดงความรู้หรือ ทักษะเรื่อง ความรุนแรงหรือ จากผู้อื่น เมื่อ เกิดเหตุร้ายที่ บ้านและโรงเรียน	๑. ปฏิบัติตนใน การป้องกัน อุบัติเหตุจาก เกิดในทางน้ำ และทางบก ๒. บอกชื่อยาเสพติด ประจำบ้าน และ ใช้ยาตาม คำแนะนำ ๓. ระบุนัยของ สารเสพติด สารอันตราย ใกล้ตัว และ วิธีการป้องกัน ๔. ปฏิบัติตนตาม สัญญาณและ ป้ายเตือนของ พิษของ หรือ สถานที่ที่เป็น อันตราย ๕. อธิบายสาเหตุ อันตราย วิธี ป้องกันอุบัติเหตุ และแสดงการ หนีไฟ	๑. ปฏิบัติตนเพื่อ ความปลอดภัย จากอุบัติเหตุใน บ้าน โรงเรียน และการเดินทาง ๒. แสดงวิธีขอ ความช่วยเหลือ จากบุคคลและ แหล่งต่างๆ เมื่อเกิดเหตุร้าย หรืออุบัติเหตุ ๓. แสดงวิธี ปฐมพยาบาล เมื่อบาดเจ็บ จากการเดิน	๑. อธิบาย ความสำคัญของ การใช้ยาและ ใช้ยาอย่างถูกวิธี ๒. แสดงวิธี ปฐมพยาบาล เมื่อได้รับ อันตรายจาก การใช้ยาผิด สารเคมี และ สัตว์กัดต่อย และ การบาดเจ็บจาก การเดินกีฬา ๓. วิเคราะห์ผลเสีย ของการสูบบุหรี่ และการดื่มสุรา ที่มีต่อสุขภาพ และการป้องกัน	๑. วิเคราะห์ปัจจัย ที่มีอิทธิพลต่อ การใช้สาร เสพติด ๒. วิเคราะห์ ผลกระทบของ การใช้ยาและ สารเสพติด ที่มี ผลกระทบต่อ จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติ ปัญญา ๓. ปฏิบัติตนเพื่อ ความปลอดภัย จากการฉ้อฉล และหลีกเลี่ยง สารเสพติด ๔. วิเคราะห์อิทธิพล ของสื่อที่มีต่อ พฤติกรรม สุขภาพ ๕. ปฏิบัติตนเพื่อ ป้องกันอันตราย จากการเดินกีฬา	๑. วิเคราะห์ ผลกระทบจาก ความรุนแรงของ ภัยธรรมชาติ ที่มีต่อร่างกาย จิตใจ และสังคม ๒. ระบุนิ่วปฏิบัติตน เพื่อความ ปลอดภัยจาก ภัยธรรมชาติ ๓. วิเคราะห์สาเหตุ ของการติดสาร เสพติด และ ชักชวนให้ผู้อื่น หลีกเลี่ยง สารเสพติด

ภาพที่ 2.12 สาระที่ 5 ของกลุ่มสาระวิชาสุขศึกษา “ความปลอดภัยในชีวิต”

ซึ่งจากหลักสูตรนี้จึงเป็นการแสดงให้เห็นว่า เรื่องการปฐมพยาบาลเบื้องต้นที่สอดแทรกใน
เนื้อหาสาระตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ก็เป็นสิ่งสำคัญที่เราทุกคนควรรู้ตั้งแต่เนิ่นๆ เพื่อความปลอดภัยใน
ชีวิตประจำวัน

บทที่ 3

หลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้

3.1 การออกแบบสื่อการเรียนรู้

3.1.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้มีความหมายหลากหลายซึ่งมาจากแหล่งต่าง ๆ อาทิ

(1) สื่อการเรียนรู้ หมายถึง การนำวัสดุ เครื่องมือ วิธีการ มาเป็นสะพานเชื่อมโยงความรู้ไปยังผู้เรียนได้ ทำให้เกิดความเข้าใจตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้

(2) สื่อการเรียนรู้ (ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรมวิชาการ 2544 หน้า 178)

หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เน้นสื่อที่ใช้สำหรับการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองทั้งผู้เรียนและผู้สอน ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำ พัฒนาสื่อการเรียนรู้ขึ้นเอง หรือนำสื่อต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัวมาใช้ในการเรียนรู้

(3) สื่อการเรียนรู้ หมายถึง สิ่งที่อยู่รอบตัว ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะเป็นคน สัตว์ พืช สิ่งของ สถานที่ สื่อสิ่งพิมพ์ ฯลฯ ซึ่งผู้สอนใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

อาจกล่าวได้ว่า สื่อการเรียนรู้ (Educational Material) เทคโนโลยีการสอน

(Instructional Technology) และ เทคโนโลยีการเรียนรู้ (Learning Technology) มี

ความหมายใกล้เคียงกัน

ซึ่งเมื่อสรุปแล้วความหมายหลัก ๆ ของสื่อการเรียนรู้ จึงหมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ คน สัตว์ สิ่งของ หรือแนวความคิดที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ เพิ่มประสบการณ์ หรือเป็นเครื่องมือที่กระตุ้นให้เกิดการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

ความแตกต่างระหว่าง “สื่อการเรียนรู้” กับ “สื่อการเรียนการสอน” คือสื่อการเรียนการสอนจะเป็นเพียงตัวช่วยประกอบการเรียนการสอน แต่สื่อการเรียนรู้จะเป็นตัวที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และกระตุ้นให้เกิดการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

3.1.2 ประเภทของสื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้สามารถจำแนกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามลักษณะของสื่อดังนี้

(1) ประเภทวัสดุ

- 1.1) วัสดุสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือเรียน คู่มือ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ
- 1.2) วัสดุประดิษฐ์ ได้แก่ แบบจำลอง แผนภูมิ แผ่นโปร่งใส ฯลฯ
- 1.3) วัสดุถาวร ได้แก่ กระดานดำ กระดานแม่เหล็ก วงเวียน ป้ายนิเทศ ฯลฯ
- 1.4) วัสดุสิ้นเปลือง ได้แก่ ชอล์ก กระดาษสี ปากกาเมจิก ดินสอสี ฯลฯ

(2) ประเภทอุปกรณ์ ได้แก่ เครื่องฉายภาพ โทรทัศน์ วิทยุทัศน์ เครื่องคิดเลข คอมพิวเตอร์ เครื่องบันทึกเสียง สไลด์ ฯลฯ

(4) ประเภทกิจกรรม ได้แก่ การแสดง การทดลอง การสาธิต นิทรรศการ ฯลฯ

(5) ประเภทสิ่งแวดล้อม

- 5.1) สื่อธรรมชาติ ได้แก่ ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ ต้นไม้ ใบไม้ ทะเล ก้อนหิน ฯลฯ
- 5.2) สื่อสถานที่ ได้แก่ ห้องเรียน ห้องสมุด สนามกีฬา ฯลฯ
- 5.3) สื่อบุคคล ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน บุคคลอื่น ๆ

3.1.3 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากในยุคปัจจุบันข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ การใช้เทคโนโลยีและการสื่อสาร ได้ทำให้ผู้คนจำเป็นต้องพัฒนาตนเอง ให้สามารถรับรู้เรื่องราวใหม่ ๆ ด้วยตนเอง และพัฒนาศักยภาพทางการคิด ดังนั้นสื่อที่ดีจึงควรเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

3.1.4 หลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้

หลักการออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- (1) วัตถุประสงค์การเรียนรู้
- (2) ลักษณะผู้เรียน ต้องมีความเหมาะสมกับวัย มีความสนใจ มีความรู้ ทักษะพื้นฐาน และประสบการณ์ของผู้เรียน

- (3) รูปแบบการเรียนรู้ ธรรมชาติของเนื้อหาสาระการเรียนรู้ และวิธีการนำเสนอที่เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหา
- (4) ทรัพยากรต่าง ๆ เช่น วัสดุอุปกรณ์ ครุภัณฑ์
- (5) งบประมาณที่เหมาะสม ในการพิจารณาออกแบบสื่อการเรียนรู้

3.1.5 การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้แต่ละประเภทมีลักษณะแตกต่างกันไป สื่อการเรียนรู้ประเภทหนึ่งอาจจะเหมาะสมกับเนื้อหาสาระเฉพาะเรื่อง หรืออาจใช้ในการเรียนการสอนทั่วไป ดังนั้นเราจะต้องเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งเป็นประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน

3.2 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

3.2.1 ความหมายของบรรจุภัณฑ์

บรรจุภัณฑ์ หมายถึง สินค้าทุกชนิดที่ทำจากวัสดุใดๆ ที่นำมาใช้สำหรับห่อหุ้ม ป้องกัน ถิ่นเสีย จัดส่ง และนำเสนอสินค้า ตั้งแต่วัตถุดิบถึงสินค้าที่ผ่านการผลิต ตั้งแต่ผู้ผลิตถึงผู้ใช้หรือผู้บริโภค

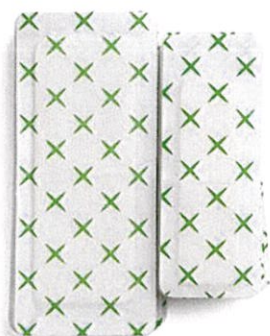
3.2.2 ประเภทของบรรจุภัณฑ์

ประเภทของบรรจุภัณฑ์นั้นสามารถแบ่งได้หลายวิธีตามหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ดังนี้

(1) แบ่งตามวิธีการบรรจุ และวิธีการขนถ่าย สามารถแบ่งได้ 3 ประเภท

- 1.1) บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package) คือ บรรจุภัณฑ์ที่สัมผัสอยู่กับผลิตภัณฑ์ชั้นแรก เป็นสิ่งที่บรรจุผลิตภัณฑ์เอาไว้เฉพาะหน่วย โดยมีวัตถุประสงค์ขั้นแรกคือ เพิ่มคุณค่าในเชิงพาณิชย์ (To Increase Commercial Value)
- 1.2) บรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package) คือ บรรจุภัณฑ์ที่อยู่ถัดออกมาเป็นชั้นที่สอง มีหน้าที่รวบรวมบรรจุภัณฑ์ชั้นแรกเข้าไว้ด้วยกันเป็นชุด ในการจำหน่ายรวมตั้งแต่ 2 – 24 ชิ้นขึ้นไป โดยมีวัตถุประสงค์ขั้นแรก คือ การป้องกันรักษาผลิตภัณฑ์จากความชื้น ความร้อน แสง แรงกระทบกระเทือน และอำนวยความสะดวกแก่การขายปลีกย่อย

1.3) บรรจุภัณฑ์ชั้นนอกสุด (Out Package) คือ บรรจุภัณฑ์ที่เป็นหน่วยรวมขนาดใหญ่ที่ใช้ในการขนส่ง โดยปกติแล้วผู้ซื้อจะไม่ได้เห็นบรรจุภัณฑ์ประเภทนี้มากนัก เนื่องจากทำหน้าที่ป้องกันผลิตภัณฑ์ในระหว่างการขนส่งเท่านั้น



บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย



บรรจุภัณฑ์ชั้นใน



บรรจุภัณฑ์ชั้นนอกสุด

ภาพที่ 3.1 ประเภทของบรรจุภัณฑ์

(2) แบ่งตามวัตถุประสงค์ของการใช้

2.1) บรรจุภัณฑ์เพื่อการขายปลีก (Consumer Package) เป็นบรรจุภัณฑ์ที่ผู้บริโภคซื้อไปใช้ไป อาจมีชั้นเดียวหรือหลายชั้นก็ได้ ซึ่งอาจเป็น Primary Package หรือ Secondary Package ก็ได้

2.2) บรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง (Shopping หรือ Transportation Package) เป็นบรรจุภัณฑ์ที่ใช้รองรับหรือห่อหุ้มบรรจุภัณฑ์ชั้นสุดท้าย ทำหน้าที่รวบรวมเอาบรรจุภัณฑ์

ขายปลีกเข้าด้วยกัน ให้เป็นหน่วยใหญ่ เพื่อความปลอดภัยและความสะดวกในการเก็บรักษา และการขนส่ง

(3) แบ่งตามความคงรูป

3.1) บรรจุก๊าซประเภทรูปทรงแข็งตัว (Rigid Forms) ได้แก่ เครื่องแก้ว

(Glass Ware) เซรามิกส์ (Ceramic) พลาสติกจำพวก Thermosetting ขวดพลาสติกส่วนมากเป็นพลาสติกชนิด เครื่องปั้นดินเผา ไม้ และโลหะ มีคุณสมบัติแข็งแรงทนทานเอื้ออำนวยต่อการใช้งาน และป้องกันผลิตภัณฑ์จากสภาพแวดล้อมภายนอกได้ดี



ภาพที่ 3.2 บรรจุก๊าซประเภทรูปทรงแข็งตัว

3.2) บรรจุก๊าซประเภทรูปทรงกึ่งแข็งตัว (Semirigid Forms) ได้แก่ บรรจุก๊าซที่ทำจากพลาสติกอ่อน กระดาษแข็งและอลูมิเนียมบาง คุณสมบัติทั้งด้านราคา น้ำหนักและการป้องกันผลิตภัณฑ์จะอยู่ในระดับปานกลาง



ภาพที่ 3.3 บรรจุภัณฑ์ประเภทรูปทรงกึ่งแข็งตัว

3.3) บรรจุภัณฑ์ประเภทรูปทรงยืดหยุ่น (Flexible Forms) ได้แก่ บรรจุภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุอ่อนตัว มีลักษณะเป็นแผ่นบาง ได้รับความนิยมสูงมากเนื่องจากมีราคาถูก (หากใช้ในปริมาณมากและระยะเวลานาน) น้ำหนักน้อย มีรูปแบบและโครงสร้างมากมาย



ภาพที่ 3.4 บรรจุภัณฑ์ประเภทรูปทรงยืดหยุ่น

(4) แบ่งตามวัสดุบรรจุภัณฑ์ที่ใช้

การจัดแบ่งและเรียกชื่อบรรจุภัณฑ์ในทรรศนะของผู้ออกแบบ ผู้ผลิต หรือนักการตลาด จะแตกต่างกันออกไป บรรจุภัณฑ์แต่ละประเภทก็ตั้งอยู่ภายใต้วัตถุประสงค์หลักใหญ่ (Objective Of Package) ที่คล้ายกันคือ เพื่อป้องกันผลิตภัณฑ์ (To Protect Products) เพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์ (To Distribute Products) เพื่อ โฆษณาประชาสัมพันธ์ ผลิตภัณฑ์ (To Promote Products)

3.3.3 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

ในการออกแบบของบรรจุภัณฑ์ อาจแบ่งประเภทลักษณะการออกแบบได้ 2 ประเภทคือ

(1) การออกแบบลักษณะโครงสร้าง

หมายถึง การกำหนดรูปลักษณะ โครงสร้างวัสดุที่ใช้ตลอดจนกรรมวิธีการผลิต การบรรจุ ตลอดจนการขนส่งเก็บรักษาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์นับตั้งแต่จุดผลิตจนถึงมือผู้บริโภค

(2) การออกแบบกราฟฟิก

หมายถึง การสร้างสรรค์ลักษณะส่วนประกอบภายนอกของโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ให้สามารถสื่อสาร สื่อความหมาย ความเข้าใจ (To Communicate) ในอันที่จะให้ผลทางด้านจิตวิทยา (Psychological Effects) ต่อผู้บริโภค และอาศัยหลักศิลปะการจัดภาพให้เกิดความประสานกลมกลืนกันอย่างสวยงาม ตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้

3.3 การออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทของเล่นสำหรับเด็ก

3.3.1 ของเล่นสำหรับเด็กแต่ละวัย

ของเล่นเป็นสิ่งที่เด็กๆ ทุกวัยต้องการเพราะนอกจากสนุกสนานแล้ว ยังเป็นการเรียนรู้ การสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาทางร่างกาย อารมณ์ และจิตใจ การอยู่ร่วมกันในสังคม การออกแบบของเล่นสำหรับเด็กจึงต้องให้เหมาะสมกับวัยของเด็กที่สามารถเรียนรู้ของเล่นนั้นๆ ซึ่งสามารถแบ่งวัยของเด็กได้ดังนี้

- (1) **ช่วงแรกเกิดจนถึง 6 เดือน** เด็กช่วงแรกเกิดยังไม่สามารถใช้มือจับของเล่นได้ เด็กจะสนุกกับการสำรวจสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวด้วยประสาทสัมผัสทางตาและหู ของเล่นจึงควรเป็นประเภทที่มีเสียงและมีสีมันสดใส เมื่อเด็กเริ่มจับสิ่งของได้ของเล่นจะเป็นประเภทที่มีผิวลวดลายและปลอดภัย เมื่อเข้าปาก
- (2) **ช่วงอายุ 6 เดือนถึง 1 ปี** เด็กในวัยนี้เมื่อนั่งได้จะชอบใช้มือจับของเล่นพาดกับพื้น โยน ต่อเป็นชั้นๆ สวมเข้าและถอดออกเปิดและปิด และเมื่อเด็กเริ่มคลานหรือเดินก็จะสนุกกับของเล่นที่เคลื่อนที่ไปเด็กได้
- (3) **ช่วงอายุ 1 ปี- 2 ปี** เด็กวัยนี้เป็นนักสำรวจด้วยความอยากรู้อยากเห็นและสงสัย เด็กเริ่มเดินเตาะเตาะได้ เด็กจึงต้องการของเล่นที่ต้องใช้ความสามารถทางร่างกายตนเอง เช่น การเดิน การปีนป่าย การขี่ และการผลัก และของเล่นที่กระตุ้นให้ทดลองและใช้มือเล่น
- (4) **ช่วงอายุ 2 ปี- 3 ปี** เด็กจะชอบทดสอบความสามารถของร่างกายตนเองเช่น การกระโดด การปีนป่าย การขว้าง ดังนั้นของเล่นจึงเป็นพวกที่ต้องใช้พลังร่างกาย เด็กมีการใช้มือและนิ้วได้ดีจึงสนุกกับของเล่นประเภทศิลปะพื้นฐาน งานมือ หุ่นกระบอก กล้องต่างๆ และปริศนาอย่างง่าย เด็กเริ่มเล่นของเล่นที่ใช้จินตนาการ
- (5) **ช่วงอายุ 3ปี- 6 ปี** เด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนหรือเรียนอนุบาลจะเล่นด้วยกันอย่างสนุก และจะมีจินตนาการสูง ชอบแสดงเป็นผู้นำและสนุกกับการแต่งตัวที่จะทำให้จินตนาการเป็นจริง เด็กในช่วงนี้จะมีของเล่นโปรดของตัวเอง และเด็กก็ยังสนุกกับงานศิลปะและงานฝีมือที่สร้างสรรค์ด้วยมือ
- (6) **ช่วงอายุ 6 ปี- 9 ปี** เด็กในวัยเรียนชอบเล่นของเล่นที่ต้องใช้กลวิธีและความชำนาญเช่น เกมกระดาน ลูกแก้ว ว้าว เด็กวัยนี้สนุกกับการสำรวจความแตกต่างในโลกของผู้ใหญ่ ชอบแพชชั่น เด็กจะเสาะหาข้อมูลและประสบการณ์ใหม่ๆ จากการเล่นและสนุกกับวิทยาศาสตร์ งานฝีมือ และชุดมายากล
- (7) **ช่วงอายุ 9ปี- 12 ปี** เด็กช่วงนี้จะพัฒนางานอดิเรกและสิ่งที่สนใจในระยะยาวขึ้นและสนุกกับงานฝีมือ ชุดแบบจำลอง ชุดมายากล ชุดก่อสร้าง ชุดทดลองวิทยาศาสตร์ และจิ๊กซอว์ที่ซับซ้อนมากขึ้น เด็กยังสนใจในการระบายสี การแกะสลัก การปั้น เซรามิกส์ และ โครงสร้างศิลปะอื่นๆ

3.3.2 อันตรายจากของเล่นเด็ก

การออกแบบของเล่นเด็ก นอกจากออกแบบให้เหมาะสมกับวัยของเด็กแล้ว สิ่งที่สำคัญที่สุดในการออกแบบคือความปลอดภัยของของเล่น อันตรายที่เกิดจากของเล่นมีตั้งแต่ ขนาดของชิ้นส่วน รูปลักษณะวัสดุที่ใช้ทำของเล่น วัสดุเคลือบผิว หรือแม้แต่บรรจุภัณฑ์ที่ใช้ห่อหุ้มของเล่นก็สามารถเป็นอันตรายแก่เด็กได้ อันตรายจากของเล่นที่เกิดกับเด็กได้มีดังต่อไปนี้

- (1) อันตรายจากการหายใจไม่ออก ของเล่นเด็กที่ประกอบไปด้วยชิ้นส่วนขนาดเล็กที่สามารถใส่เข้าปากได้ สามารถเข้าไปติดที่ลำคอเด็กทำให้หายใจไม่ออก
- (2) อันตรายจากการรัด ของเล่นที่มีเชือกคาดหรือยางยืดที่ยาวพอ สามารถรัดคอเด็ก ทำให้หายใจไม่ออกได้
- (3) อันตรายจากเสียงดัง ของเล่นที่มีเสียงดังเกินไปจะเป็นอันตรายต่อแก้วหูของเด็กได้ตามมาตรฐานมอก. 685 เล่ม 1 ระบุว่าเสียงที่ต่อเนื่องนานเกิน 1 วินาทีต้องมีระดับเสียงไม่เกิน 75 เดซิเบล สำหรับเด็กอายุไม่เกิน 18 เดือน และไม่เกิน 85 เดซิเบล สำหรับเด็กอายุเกิน 18 เดือน
- (4) อันตรายจากสารพิษ ของเล่นที่ทำจากวัสดุหรือสารเคลือบที่เป็นพิษหรือมีส่วนประกอบของสารเคมีที่เป็นพิษ จะทำให้เด็กได้รับอันตรายพิษเหล่านั้นด้วย
- (5) อันตรายจากรูปลักษณะ ของเล่นที่มีขอบคมหรือปลายแหลมสามารถบาดหนังหรือทิ่มแทงตาได้

3.4 การออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก

3.4.1 ประเภทหนังสือสำหรับเด็ก

ประเภทของหนังสือเด็ก แบ่งได้ 3 ประเภท โดยยึดหน้าที่ของหนังสือเป็นหลัก ได้แก่ บันเทิงคดี สารคดี และร้อยกรอง โดยหนังสือทั้ง 3 ประเภทนี้ได้แยกหนังสือสำหรับเด็กปฐมวัยเป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ คือ

- (1) หนังสือภาพ เป็นหนังสือที่มีแต่ภาพ เป็นหนังสือที่เหมาะสมจะนำมาสอนเด็ก เด็กจะสนุกกับการได้จับต้องและเรียนรู้เรื่องการอ่าน เรื่องราวจากภาพ หนังสือภาพที่ไม่มีคำบรรยายนี้ไม่จัดว่าเป็นหนังสือที่จัดขึ้นเพื่อการอ่าน โดยตรงแต่ใช้เป็นการกระตุ้นและเตรียมความพร้อมในการอ่านของเด็กต่อไป
- (2) หนังสือภาพที่มีคำบรรยาย
 - 2.1) หนังสือที่มีคำบรรยายสั้นๆ เป็นคำๆ หรือประโยคสั้นๆ เช่น หนังสือภาพสัตว์เป็นคำๆ ใต้ภาพ เป็นต้น
 - 2.2) หนังสือภาพที่มีคำบรรยายยาวๆ เช่น หนังสือนิทาน

3.4.2 หลักการในการผลิตหนังสือสำหรับเด็ก

อรอนงค์ โขศสกุลและศรีอัมพร ประทุมรัตน์ ผู้เขียนเรื่องการจัดทำหนังสือเด็ก ได้กล่าวถึงลักษณะของการออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก ที่เป็นหลักการสำคัญ ดังนี้

- (1) เนื้อหาของหนังสือต้องมีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้นและความสนใจของเด็ก เนื้อหาจะต้องมีความสนุกสนาน มีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ ไม่ใช้การบรรยายมากเกินไป ไม่ทำให้น่าเบื่อ เด็กเล็ก ๆ ควรมีเนื้อหาเพียงเล็กน้อยใน 1 หน้า ถ้าเป็นเด็กที่โตขึ้น เนื้อหาจะเพิ่มขึ้นตามวัยของเด็กได้แต่ต้องดูความเหมาะสมเป็นเกณฑ์ในการจัด ทำเนื้อหา
- (2) เนื้อหาต้องมีแก่นของเรื่องหรือวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน เนื้อหาของหนังสือระดับเด็กเล็กควรมีความคิดรวบยอดเพียงอย่างเดียว เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายไม่สับสน
- (3) เนื้อหาจะต้องมีรูปแบบที่ชัดเจน เช่น จะเขียนเนื้อหาเป็นบทร้อยแก้วหรือบทร้อยกรอง ก็ควรจะกำหนดให้แน่นอนก่อนจะลงมือเขียน นอกจากจะกำหนดการเขียนเป็นบทร้อยแก้วหรือบทร้อยกรองแล้ว ยังจะต้องกำหนดให้ชัดเจนอีกว่าจะเขียนเนื้อหาในรูปแบบใด

- (4) **สำนวนภาษา** ลักษณะการเขียนประโยคในหนังสือเด็ก สำนวนภาษาและประโยคที่จะนำมาเขียนในหนังสือเด็กจะต้องเป็นภาษาง่าย ๆ อ่านแล้วสามารถเข้าใจความหมายได้ โดยไม่ต้องนำมาแปลอีกครั้งและการเขียนทุกคำจะต้องถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา เด็ก ๆ จะได้นำไปใช้อย่างถูกต้องทั้งในด้านการเขียนและการนำไปใช้ต่อไป
- (5) **ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก** การใช้ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กมีหลายวิธี ในการนำภาพมาประกอบหนังสือสำหรับเด็ก เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้จัดทำจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย เพื่อจะทำภาพได้อย่างเหมาะสมตามความสนใจและพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย
- (6) **ขนาดตัวอักษรและขนาดของรูปเล่ม** ในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก ขนาดตัวอักษรที่ใช้ในเนื้อเรื่อง ควรจะให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น เด็กวัยก่อนเรียน ใช้ตัวอักษรโตขนาดประมาณ 20-30 พอยท์ (ประมาณ 1/2 ซม.) และตัวอักษรที่ใช้ไม่ควรเป็นตัวอักษรทวดยลาย ควรเป็นตัวอักษรที่มีรูปแบบที่ชัดเจน อ่านง่าย การเขียนอักษรแต่ละตัวถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา เด็กวัยที่สูงขึ้น ตัวอักษรจะมีขนาดลดลงได้ตามความเหมาะสม สำหรับขนาดของรูปเล่ม หนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป จำนวนหน้าก็เช่นเดียวกัน ต้องมีจำนวนเหมาะสมกับวัยของเด็ก



ภาพที่ 3.5 ตัวอย่างหนังสือสำหรับเด็ก

การจัดทำขนาดรูปเล่มจะเป็นแนวนอนหรือแนวตั้งก็ได้ ในการจัดทำรูปเล่ม การเข้าเล่มก็เป็นส่วนสำคัญเพราะถ้าเราทำรูปเล่มไม่แข็งแรง จะทำให้หนังสือขาดได้ง่าย ไม่สะดวกในการนำไปอ่านของเด็ก ๆ ปกของหนังสือจึงควรใช้กระดาษหนาทำปกแข็งเพื่อ ความแข็งแรงและคงทน นอกจากลักษณะหนังสือสำหรับเด็กที่กล่าวมาแล้ว ในตอนท้ายสุด ของหนังสือสำหรับเด็ก อาจจะมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและมีความสัมพันธ์กับหนังสือให้เด็ก ๆ ได้ทำกิจกรรมนั้น ๆ หลังจากอ่านหนังสือสำหรับเด็กจบแล้ว เช่น คำอธิบายศัพท์ คำถาม แบบฝึกหัด เกม หนังสืออ้างอิง เป็นต้น

3.4.3 ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก

ก่อน ที่จะลงมือเขียนหนังสือสำหรับเด็ก ควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กชอบในหนังสือต่าง ๆ เสียก่อน เพื่อจะได้วาง โครงเรื่อง จัดรูปแบบ และหาภาพมาประกอบได้ตรงกับความสนใจของเด็กอย่างแท้จริง วิริยะ สิริสิงห์ ได้สรุปลักษณะของหนังสือที่เด็กชอบดังนี้

(1) ชื่อเรื่อง

หนังสือ ที่เด็กชอบส่วนใหญ่ชื่อเรื่องจะเป็นสัตว์ และจะใช้คำว่า วิเศษ ลูก รวมอยู่ในชื่อเรื่องด้วย เช่น เรื่องลูกหมีเป็นหัด ลูกไก่แสนสวย กระต่ายน้อยกับหินวิเศษ แต่เด็กไม่ชอบคำว่าน้อยรวมอยู่ในชื่อเรื่องเพราะธรรมชาติของเด็กคิดว่าตัว เองโตแล้ว

(2) ปก

เด็กชอบหนังสือที่มีปกสีสันสวย ชอบปกมัน ๆ เช่น อาบพลาสติก หรืออาบมันมากกว่าปกที่พิมพ์สีแล้วไม่อวบมันหรืออาบพลาสติก

(3) ราคา

หนังสือ ที่เด็กชอบมักมีราคาอยู่ระหว่าง 10 – 15 บาท ถ้าหนังสือมีราคาสูงขึ้น ผู้ปกครองก็มักไม่ยอมซื้อให้เด็ก มีหนังสือราคาว่า 25 บาท ที่เด็กชอบซื้ออ่านอยู่บ้าง เช่น เรื่องช้างเผือก เงือกน้อย เป็นต้น แต่ในปัจจุบันหนังสือจะมีราคาสูงขึ้น

(4) ชื่อผู้แต่ง

ชื่อผู้แต่งไม่ มีความหมายสำหรับเด็กเล็กเลย เด็กสนใจเรื่องและภาพประกอบในหนังสือมากกว่า แต่สำหรับเด็กโตชื่อผู้แต่งอาจมีความหมายในกรณีที่เด็กเคยอ่านเรื่องของผู้แต่งมาก่อน และเป็นที่ชอบพอของเด็ก

(5) ภาพประกอบ

เด็กชอบภาพสีมากกว่า ภาพขาวดำ ชอบภาพที่ระบายสีสวยงาม ชัดเจน ดึงดูดความสนใจ มีการเคลื่อนไหวเหมือนมีชีวิต และเด็กชอบฝันว่าสัตว์หรือสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ สามารถทำอะไรได้เหมือนคน เช่น เรื่องแมวพูดได้กระต่ายนั่งกางเกงได้ เป็นต้น ทั้งนี้เพราะความรู้สึกของเด็กกับผู้ใหญ่ไม่ตรงกัน ผู้ใหญ่คิดว่าเป็นนิทานโกหก ผิดธรรมชาติ นอกจากนี้เด็กชอบภาพที่ดูง่าย ไม่ซับซ้อน ชอบภาพลูกสัตว์เกือบทุกชนิด ยกเว้นสัตว์เลื้อยคลานจำพวกหอนงู ไข่เต๋อน

(6) ตัวอักษรและภาษา

เด็กเล็กชอบหนังสือที่มีตัวอักษรธรรมดา ชัดเจน เด็กวัยรุ่นชอบตัวอักษรประดิษฐ์ ภาษาที่ใช้เป็นภาษาง่าย ชอบคำสั้น คำคล้องจอง ที่มีจังหวะ

(7) เนื้อเรื่อง

เด็กชอบเรื่องอ่านแล้วสนุก ตื่นเต้น ขบขัน ขวนขวาย และชอบนิทาน เด็กเล็กชอบเรื่องที่มีตัวเอกเป็นสัตว์ สามารถเดิน วิ่ง เคลื่อนไหว และพูดภาษาคนได้

(8) กระดาษที่ใช้พิมพ์

เด็กชอบหนังสือที่พิมพ์ด้วยกระดาษที่มีคุณภาพดี มีความหนามากกว่ากระดาษบาง และกระดาษปอนด์มากกว่ากระดาษปรู๊ฟ

(9) ขนาดรูปเล่ม

หนังสือสำหรับเด็กที่นิยมมี 2 ขนาด คือ 8 หน้ายก และ 16 หน้ายก

(10) ความหนาของหนังสือ

เนื่องจากเด็กชอบอ่านเรื่องไม่ยาวเกินไป ความหนาของหนังสือสำหรับเด็ก ควรมีขนาด 16 – 24 หน้า



ภาพที่ 3.6 ตัวอย่างหนังสือสำหรับเด็ก รูปที่ 2

3.4.3 ความสนใจในหนังสือของเด็กแต่ละวัย

ถวัลย์ มาศจรัส อาจารย์และนักเขียนที่สนับสนุนการส่งเสริมการอ่าน กล่าวถึงข้อสรุปเรื่อง
ที่เด็กสนใจ จากการประชุมปฏิบัติการเขียนหนังสือสำหรับเด็กที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร)
ร่วมกับ UNESCO ระหว่างวันที่ 18-28 พฤษภาคม 2533 นั้น ได้สรุปเรื่องที่เด็กสนใจดังนี้

อายุ 1-3 ปี จะชอบเรื่องสั้น ๆ มีตัวละคร 2-3 ตัว โครงเรื่องไม่ซับซ้อนและ จบเรื่องด้วยความสมหวัง

อายุ 4-5 ปี จะชอบเทพนิยาย นิยายเกี่ยวกับสัตว์ ชอบฟังเพลงहे่กล่อม

อายุ 5-8 ปี สนใจภาพ ชอบเรื่องง่าย ๆ ที่อ่านเข้าใจด้วยตัวเอง ประเภท เทพนิยาย นิยายพื้นบ้าน ถ้า
โครงเรื่องซับซ้อนไม่มากนักเด็กจะเข้าใจได้

อายุ 8-10 ปี ชอบนวนิยาย สารคดี ชอบอ่านหนังสือด้วยตนเอง ชอบอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาสาระ
เรื่องวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ เครื่องยนต์กลไก ชีวิตประวัติของบุคคลสำคัญ เด็กผู้หญิงสนใจโคลง กลอน
ส่วนเด็กผู้ชายไม่ค่อยชอบ ภาษาที่ใช้เขียน เรื่องให้เด็กวัยนี้อ่านควรรู้ภาษาพูด เด็กจะให้ความสนใจ
ติดตามอ่าน

อายุ 11-16ปี การเขียนเรื่องให้เด็กวัยนี้อ่าน จะต้องใช้เทคนิคและกรรมวิธี เช่นเดียวกับการเขียน
เรื่องสำหรับผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้ชอบอ่านเรื่องยาว เรื่องที่มีเนื้อหาสาระ เรื่องสมจริง

บทที่ 4

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

4.1 แนวความคิดของเนื้อหา

จากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลของเนื้อหาเกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้น เมื่อวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายคือเด็กช่วงอายุ 3 – 6 ปี เป็นช่วงวัยที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้เรื่องการปฐมพยาบาลเนื่องจากความอยากรู้อยากเห็นต่อสิ่งแวดลอมรอบตัวตลอดเวลา พัฒนาการทางทักษะที่เหมาะสมต่อการเรียนรู้ที่จะดูแลตนเองได้ดี ถือเป็น การปลูกฝังความปลอดภัยในชีวิตไปในตัวเขาตั้งแต่แรกเริ่ม

4.1.1 เนื้อหาของการปฐมพยาบาลเบื้องต้น

(1) **ชื่อเรื่อง** “Emergency Hour” หรือ “บาดเจ็บ...หนูช่วยได้ !” เริ่มจากชื่อภาษาไทยเป็นชื่อที่เลือกใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงเรื่องการปฐมพยาบาลที่ใคร ๆ ก็สามารถลงมือปฏิบัติได้ ด้านชื่อภาษาอังกฤษไม่ได้ใช้คำที่แปลแล้วให้ความหมายว่าการปฐมพยาบาลโดยตรงเพื่อให้เกิดความน่าสนใจแตกต่าง ส่วนคำว่า Hour ที่รวมกันทำให้เกิดความรู้สึกถึงชั่วโมงเรียนที่ไม่เหมือนใคร และน่าสนใจขึ้นมา แปลว่าชั่วโมง ต้องการให้ความรู้สึกเหมือนเป็นชั่วโมงเรียน เมื่อนำ 2 คำนี้มา

(2) **ตัวอักษร** เลือกใช้แบบตัวอักษรที่มีความหนาของเส้นพอสสมควร มีความกว้างของตัวอักษรที่มากพอสสมควร ให้ความรู้สึกถึงความกลมมนของตัวอักษร แต่ก็ยังคงมีความมั่นคงตรงความกว้างของฐานตัวอักษร การเลือกใช้แบบตัวอักษรที่ไม่มีหัวกลมเพราะต้องการให้กลมกลืนกับแบบตัวอักษรภาษาอังกฤษมากที่สุด ในขณะที่ก็ยังสามารถเห็นรูปร่างพยัญชนะของภาษาไทยอยู่

(3) **ถ่านวนภาษา** ลักษณะการใช้ภาษาในการเขียน เป็นระดับไม่เป็นทางการ กับระดับเป็นกันเอง เนื่องจากภาษาระดับนี้ให้ความรู้สึกเป็นมิตรต่อผู้อ่าน และเชิญชวนให้เกิดการปฏิบัติตามได้ดี

(4) **เนื้อเรื่อง** การอธิบายเนื้อหาของการปฐมพยาบาลเบื้องต้นได้คัดเลือกการปฐมพยาบาลที่มองเห็นอาการจากภายนอกได้ง่าย เพราะการมองเห็นภาพเป็นสิ่งสำคัญในการจดจำเนื้อหา และใช้ภาพประกอบแสดงวิธีการให้เห็นเป็นภาพ กับเนื้อหาที่สอดคล้องกับภาพในแต่ละข้อ

4.1.2 เนื้อหาบทที่ 1

เนื้อหาในบทที่ 1 เรื่อง “ช่วยด้วย! หนูเลือดออก” (Bleeding) ได้ใช้หัวข้อตามตารางเนื้อหาของบทที่ 1 ดังนี้

หัวข้อ	เนื้อหา
<p>บาดแผลมีเลือดออก</p> <p>มีแผลได้ทุกที่!</p> <p>ทำไมถึงเป็นล่ะ ?</p> <p>ต้องใช้อะไรบ้าง ?</p> <p>รักษายังไง ?</p>	<p>ภาพลักษณะบาดแผล</p> <p>เกริ่นนำ</p> <p>สาเหตุของการเกิดบาดแผล</p> <p>อุปกรณ์เครื่องมือและยาที่ต้องใช้</p> <p>ขั้นตอนการปฐมพยาบาล</p>

4.1.3 เนื้อหาบทที่ 2

เนื้อหาในบทที่ 2 เรื่อง “โอย...! ปวดแผลจัง” (Bruise & Burn) ได้ใช้หัวข้อตามตารางเนื้อหาของบทที่ 2 ดังนี้

หัวข้อ	เนื้อหา
<p>บาดแผลไม่มีเลือดออก</p> <p>ฟกช้ำตลอด!</p> <p>ทำไมถึงเป็นล่ะ ?</p> <p>ต้องใช้อะไรบ้าง ?</p> <p>รักษายังไง ?</p>	<p>ภาพลักษณะบาดแผล</p> <p>เกริ่นนำ</p> <p>สาเหตุของการเกิดอาการปวดบวม</p> <p>อุปกรณ์เครื่องมือและยาที่ต้องใช้</p> <p>ขั้นตอนการปฐมพยาบาล</p>

4.1.3 เนื้อหาบทที่ 3

เนื้อหาในบทที่ 3 เรื่อง “โอ๊ย...ไม่สบายตัวเลย” (Other Injury) ได้ใช้หัวข้อตามตารางเนื้อหา
ของบทที่ 3 ดังนี้

หัวข้อ	เนื้อหา
นอกจากบาดแผล คัน! คัน! คัน! ทำไมถึงเป็นล่ะ? ต้องใช้อะไรบ้าง? รักษายังไง?	ภาพลักษณะอาการผื่นคัน เกริ่นนำ สาเหตุของการเกิดอาการผื่นคัน อุปกรณ์เครื่องมือและยาที่ต้องใช้ ขั้นตอนการปฐมพยาบาล

4.1.3 เนื้อหาบทที่ 4

เนื้อหาในบทที่ 4 เรื่อง “มาเริ่มต้นดูแลตัวเองกันเถอะ” (Take care) ได้ใช้หัวข้อตามตาราง
เนื้อหาของบทที่ 4 ดังนี้

หัวข้อ	เนื้อหา
ดูแลรักษา สพอาดไว้ก่อน! ต้องใช้อะไรบ้าง? ล้างอย่างไรให้ถูก?	ภาพลักษณะของมือที่สะอาด เกริ่นนำ อุปกรณ์เครื่องมือและยาที่ต้องใช้ ขั้นตอนการล้างมือให้สะอาด

4.1.0 เนื้อหาอื่น ๆ

ในด้านเนื้อหาอื่น ๆ ที่แทรกเข้าไปคือคำอธิบายการใช้งาน ที่ใช้รูปภาพสัญลักษณ์ (Symbol) ให้เข้าใจวิธีการใช้ไปในทางเดียวกัน และคำเตือนที่ใช้สีตัวอักษรเป็นสีแดงเพื่อแสดงถึงอันตรายที่ควรระมัดระวังว่ามีอะไรบ้าง ซึ่งสีแดงเป็นสีที่สายตาของมนุษย์รับรู้เป็นสีแรก ๆ ในการมองผ่านครั้งแรก

4.2 แนวความคิดในการออกแบบสื่อการเรียนรู้

การออกแบบสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับเด็ก “Emergency Hour” ในแต่ละส่วนมีความแตกต่างกันออกไป และความแตกต่างนี้ต้องมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

4.2.1 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ภายนอก

ลักษณะของบรรจุภัณฑ์ภายนอกเป็นกล่องรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า แนวคิดในการออกแบบเพื่อให้เข้ากับเนื้อหาที่เกี่ยวกับการปฐมพยาบาล คือ การใช้รูปทรงของรถพยาบาลสื่อสารบนกล่องเพื่อให้ทราบว่าเป็นบรรจุภัณฑ์ของอะไร สีที่ใช้ต้องให้ความรู้สึกที่สะอาด แต่สีสันทันยังสดใสสมกับเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก

4.2.2 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ภายใน

บรรจุภัณฑ์ภายในก็มีลวดลาย และรูปร่างเป็นรถพยาบาลเช่นเดียวกับบรรจุภัณฑ์ภายนอก เพื่อให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

4.2.3 การออกแบบชุดของเล่น

ชุดของเล่นสำหรับการปฐมพยาบาลเบื้องต้น เป็นชุดของเล่นที่สามารถเก็บได้ง่าย หยิบออกมาได้สะดวก และที่สำคัญคือ สามารถนำมาประกอบเป็นชิ้นเดียวกันกับหนังสือได้ด้วย โดยรูปแบบที่ออกมาจะเป็นของเล่นที่สามารถใส่ลงไปแบบพิมพ์ได้ หรือแบบฝัง สามารถเก็บเป็นหมวดหมู่ได้ ทั้งยังมีขนาดที่พอเหมาะกะกับมือ ขอบของของเล่นเป็นแบบมนทั้งหมด เพื่อลดความอันตรายจากการบาดมือ



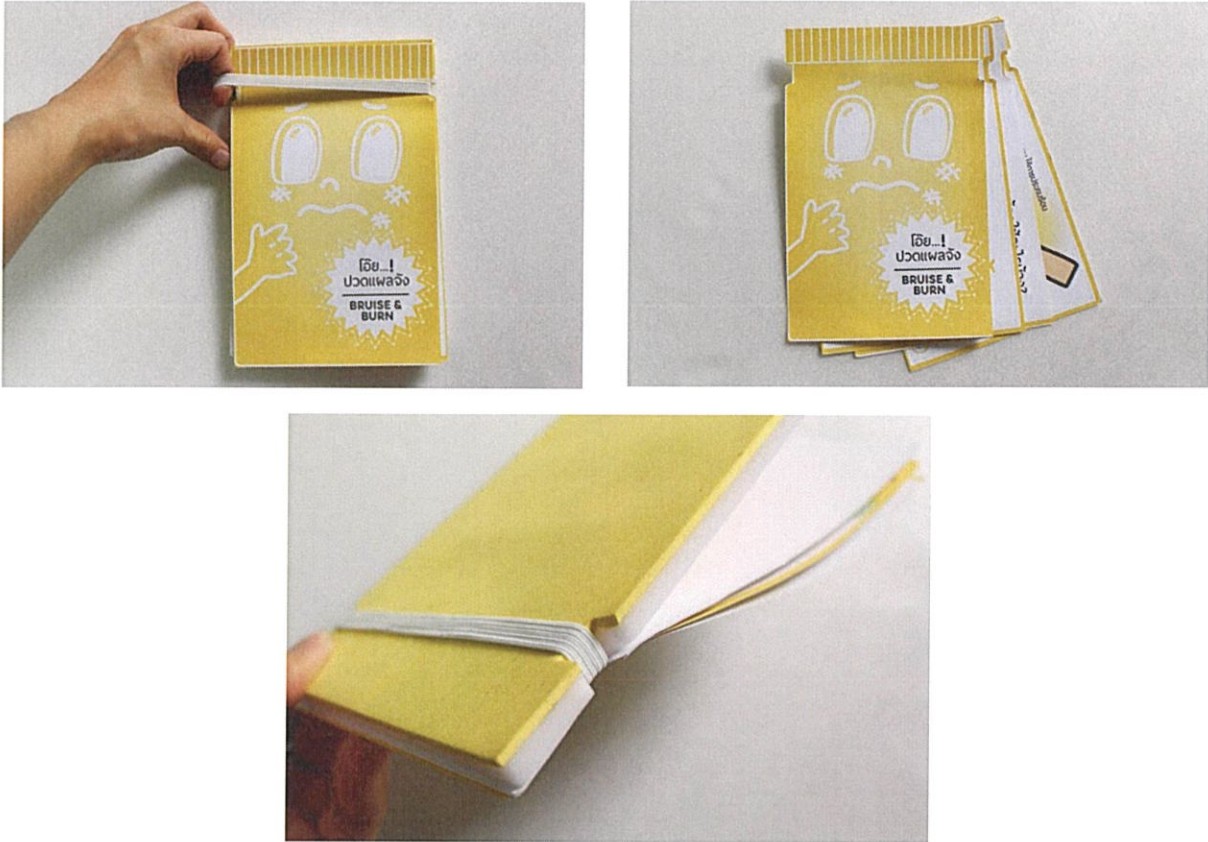
ภาพที่ 4.1 ตัวอย่างกล่องแบบมีช่องลงในกล่องสำหรับใส่สินค้า

4.2.4 การออกแบบผ้าสำหรับประกอบการใช้

ผ้าสำหรับประกอบการใช้เป็นคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาว่าควรมีการเพิ่มเติม เนื่องจากมีประโยชน์ในด้านจากจัดสรรพื้นที่สำหรับเล่นของเล่น การออกแบบผ้าให้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า เพื่อให้มีขนาดใหญ่ในการกางออกมาใช้ และต้องมีข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นอยู่บนผ้าด้วย

4.1.5 การออกแบบหนังสือภาพ

รูปแบบของหนังสือเป็นแบบที่สามารถนำออกมาใช้โดยแยกเป็นแผ่น ๆ ได้ และสามารถเก็บรวมกลับเข้าด้วยกันได้ โดยนำวิธีการง่าย ๆ มาใช้คือ สายรัดในการรัดเนื้อหาของแต่ละแผ่นเข้าไว้ด้วยกัน แทนวิธีการเข้าเล่มแบบอื่น ๆ ทั้งยังสามารถอ่านหน้าไหนก่อน หรือแบ่งออกไปอ่านได้หลายแผ่นอีกด้วย



ภาพที่ 4.2 รายละเอียดของรูปแบบหนังสือ

4.2 แนวความคิดในการออกแบบภาพประกอบ

การออกแบบภาพประกอบสำหรับเนื้อหาที่เกี่ยวกับการปฐมพยาบาล ต้องทำให้เด็ก ๆ เห็นแล้วไม่น่าเบื่อ และไม่เหมือนการออกแบบอื่นที่เคยทำ ตัวการ์ตูนที่เป็นมาสคอตของสื่อการเรียนรู้คือต้องไม่ใช่แพทย์หรือพยาบาลโดยตรง แต่ให้เป็นเด็กหญิง เด็กชาย ที่อายุรุ่นราวคราวเดียวกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกันของการเป็นมิตร เป็นกันเอง คล้ายกับว่ามาเล่นของเล่นด้วยกัน ชุดแต่งกายของตัวการ์ตูนมีความทะมัดทะแมงให้ความรู้สึกคล้ายเด็กอาสา เพื่อให้ดูมีความแตกต่างจากเครื่องแบบตามโรงพยาบาล

องค์ประกอบศิลป์ที่ใช้สำหรับการสร้างตัวการ์ตูนก็สำคัญ โดยเส้นที่เลือกใช้คือเส้นที่มีความหนา ระดับหนึ่ง มีปลายมน เมื่อเชื่อมกันเป็นรูปร่างของเด็กแล้วดูน่ารัก กลมมน ซึ่งลักษณะความกลมมนนี้ก็ได้สอดคล้องกับแบบของตัวอักษรที่ใช้ตลอดชิ้นงานเช่นกัน



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างแบบภาพประกอบและตัวการ์ตูน

บทที่ 5

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

5.1 สรุปขอบเขตเนื้อหา

ข้อมูลในสื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับเด็ก แบ่งข้อมูลออกเป็น 4 บทดังนี้

5.1.1 “ช่วยด้วย! หนูเลือดออก” (Bleeding)

อธิบายขั้นตอนการรักษาบาดแผลที่มีเลือดออก

5.1.2 “โธ้ย...! ปวดแผลจัง” (Bruise & Burn)

อธิบายขั้นตอนการรักษาอาการปวดบวมบาดแผล

5.1.3 “โธย...ไม่สบายตัวเลย” (Other Injury)

อธิบายขั้นตอนการรักษาอาการคันตามผิวหนัง

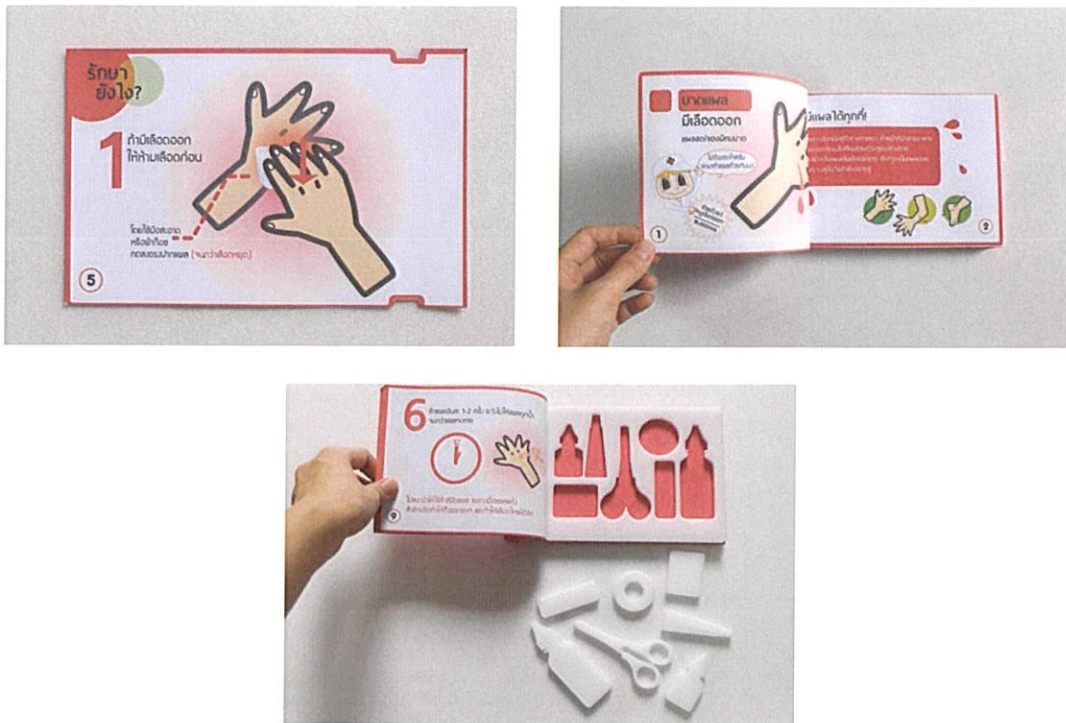
5.1.4 “มาเริ่มต้นดูแลตัวเองกันเถอะ” (Take care)

อธิบายขั้นตอนการล้างมือและทำความสะอาดแผล

5.2 สรุปแนวทางในการออกแบบ

สื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับเด็ก เป็นสื่อที่ให้ความรู้สำหรับวัยเด็ก โดยนำประเด็นเรื่องการปฐมพยาบาลเบื้องต้นอย่างถูกต้อง มานำเสนอในรูปแบบภาพประกอบการ์ตูนที่มีการอธิบายเป็นขั้นเป็นตอน

5.2.1 การนำเสนอข้อมูลเป็นแบบขั้นตอนการปฏิบัติ ที่สามารถปฏิบัติตามได้ทันที



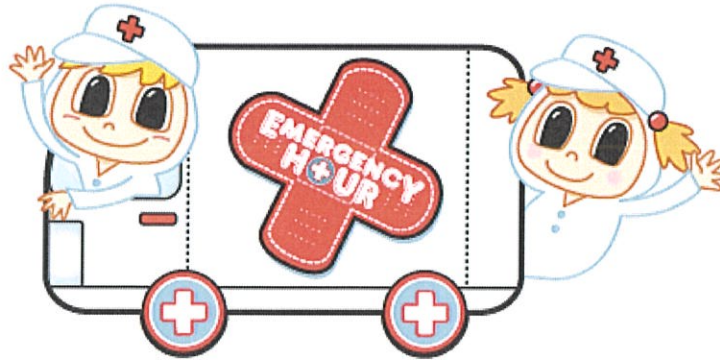
ภาพที่ 5.1 แสดงวิธีการใช้หนังสือภาพกับชุดของเล่น

ในแต่ละขั้นตอนมีการอธิบายโดยใช้การเรียงลำดับตามตัวเลข และภาพประกอบในทางปฏิบัติ เนื้อหาเริ่มแรกคือการบอกชื่อเรียกของอาการ ลักษณะอาการเป็นอย่างไร สาเหตุมาจากอะไร การรักษาเบื้องต้นทำอย่างไร และสุดท้ายคืออุปกรณ์เครื่องมือ ยารักษา มีอะไรที่นำมาใช้กับการรักษาแบบนี้ได้บ้าง



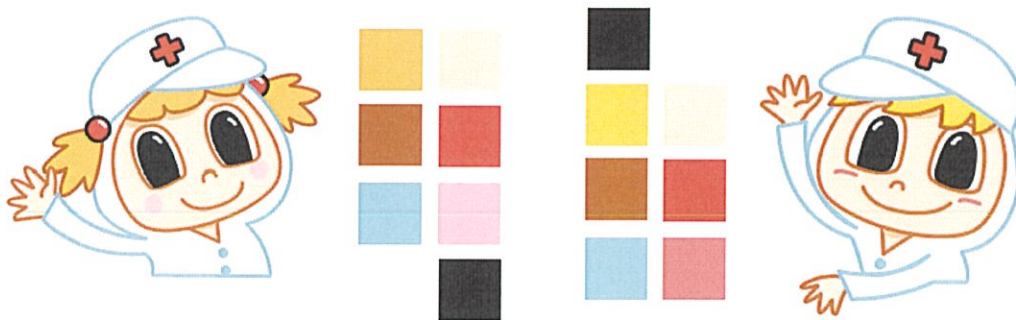
ภาพที่ 5.2 เนื้อหาภายในหนังสือภาพ

5.2.2 ใช้การนำเสนอโดยมีตัวการ์ตูนประกอบ เพื่อสร้างสีสันให้กับเนื้อหา และ ภาพประกอบแบบการ์ตูนเพื่อให้เข้าถึงเนื้อหาได้ง่ายยิ่งขึ้น



ภาพที่ 5.3 ภาพตัวการ์ตูนมาสคอตของสื่อการเรียนรู้

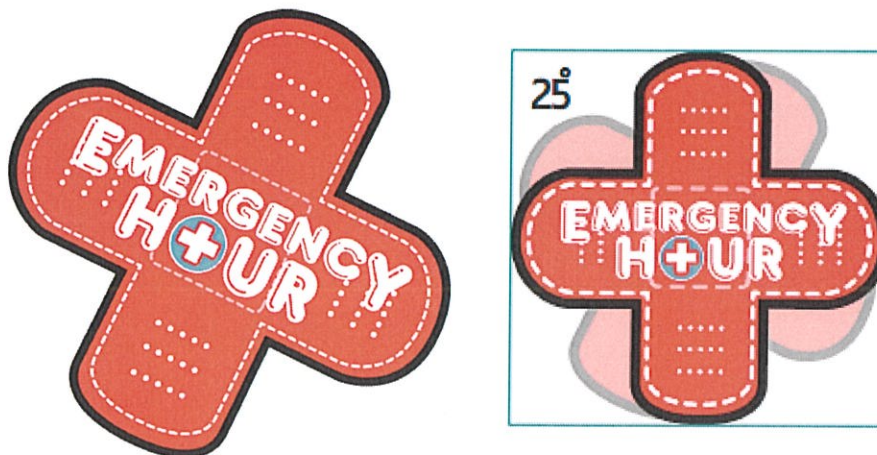
ตัวการ์ตูนที่เป็นมาสคอตของสื่อการเรียนรู้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการปฐมพยาบาล ต้องมีความน่ารัก เป็นกันเอง ยิ้มแย้มและดูเข้ากับเด็กได้ดี จึงออกแบบเป็นเด็กผู้หญิงกับเด็กผู้ชายที่เหมาะสมกับช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมาย เครื่องแต่งกายทะมัดทะแมง ไม่เป็นแพทย์หรือพยาบาลที่เป็นทางการ เนื่องจากต้องการให้ดูสนุกสนานมากกว่าเคร่งเครียด



ภาพที่ 5.4 โทนสีของตัวการ์ตูนมาสคอต

องค์ประกอบของตัวการ์ตูนมีการใช้เส้นหนานปานกลาง รูปร่างตัวการ์ตูนเน้นเส้นขอบมนเพื่อให้เกิดความรู้สึกน่ารัก เป็นมิตร โทนสีของตัวการ์ตูนใช้สีหลักของสัญลักษณ์ คือ สีแดง สีขาว และสีฟ้าอ่อนในเครื่องแต่งกาย เพื่อความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับสีของสัญลักษณ์

Emergency Hour

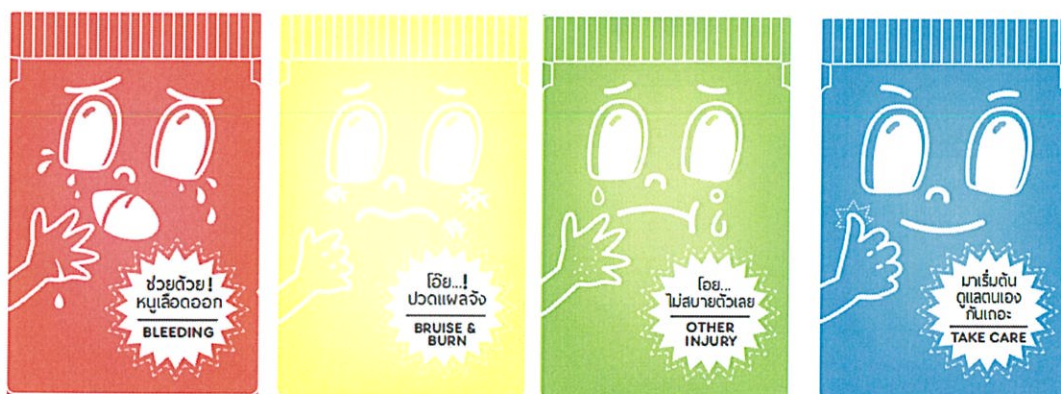


ภาพที่ 5.5 สัญลักษณ์ (Logo) “Emergency Hour”



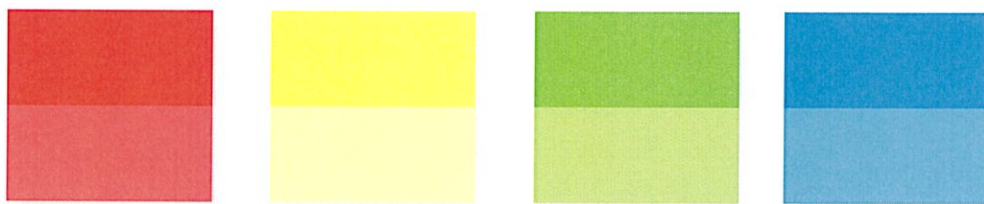
ภาพที่ 5.6 โทนสีหลักของสัญลักษณ์ “Emergency Hour”

5.2.3 การใช้สีเพื่อแยกความแตกต่างของหัวข้อในแต่ละบท เนื่องจากสีเป็นสิ่งที่กระตุ้นการมองเห็นของคนเรา โดยเฉพาะในช่วงวัยเด็ก



ภาพที่ 5.7 สีหลักของหนังสือภาพแต่ละบท

สีที่ใช้เป็นการแยกเนื้อหาของแต่ละบท โดยสีกับเนื้อหามีความเชื่อมโยงกัน เนื่องจากสีสามารถแสดงระดับความอันตรายของลักษณะอาการได้ชัดเจน สีโทนร้อนแสดงถึงระดับอันตรายมาก สีโทนเย็นแสดงถึงระดับปลอดภัย จึงเกิดการจดจำทางสายตาได้ดี



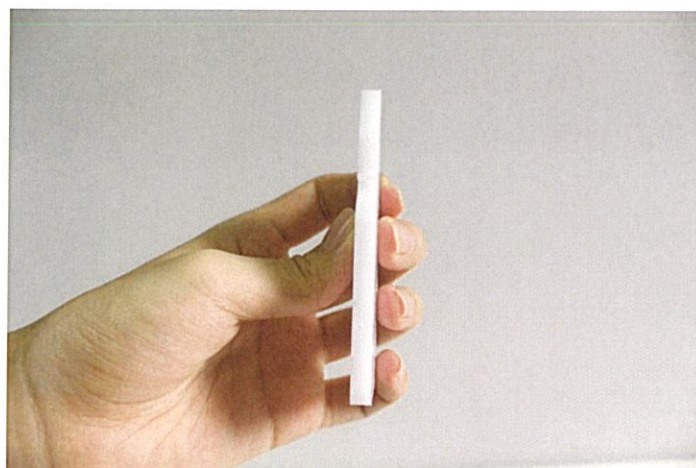
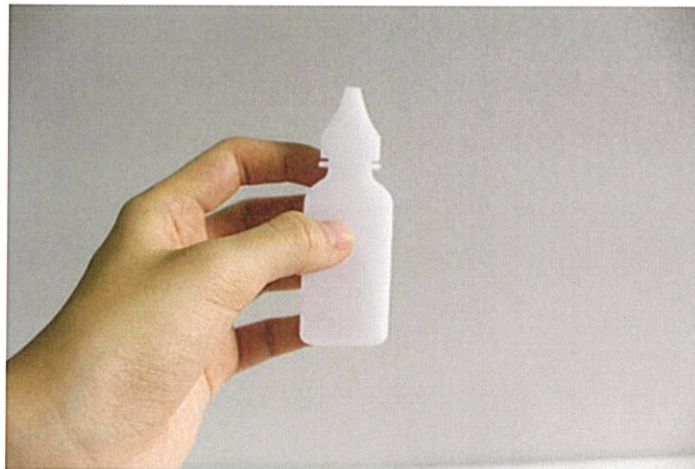
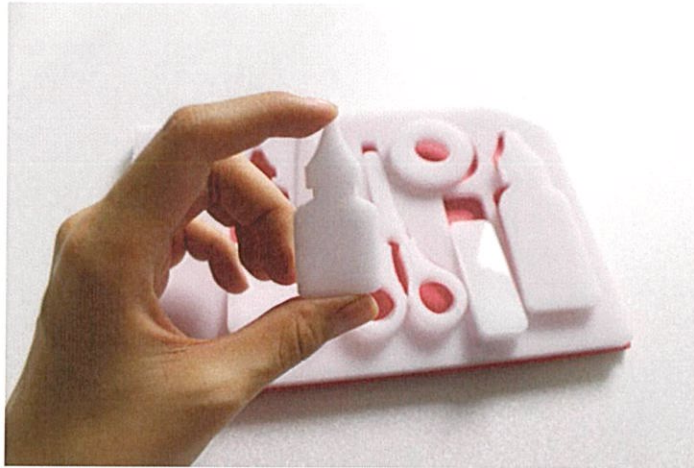
ภาพที่ 5.8 โทนสีของทั้ง 4 มท

5.2.4 การใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและเป็นกันเอง เพื่อให้เนื้อหาที่ต้องการสื่อสารนั้นดูไม่เป็นทางการมากเกินไป และแสดงให้เห็นถึงสื่อการเรียนรู้ที่ใช้สำหรับเด็กอย่างชัดเจน



ภาพที่ 5.9 แสดงการใช้ภาษาในการอธิบายเนื้อหา

5.2.5 การออกแบบของเล่นสำหรับเด็ก ในหัวข้อการปฐมพยาบาลเบื้องต้น ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยทั้งในด้านรูปทรง วัสดุ ขนาด น้ำหนัก



ภาพที่ 5.10 รูปร่างของเล่นแต่ละชิ้น

5.3 สรุปขอบเขตรูปแบบของสื่อการเรียนรู้

รูปแบบของสื่อการเรียนรู้ที่เลือกใช้มีความหลากหลายทั้งด้านการใช้งาน ด้านรูปร่าง รูปทรง และวัสดุซึ่งมีทั้งหมด 5 แบบ ดังนี้

5.3.1 หนังสือภาพ เป็นหนังสืออธิบายขั้นตอนการรักษาเบื้องต้น โดยแต่ละบทจะแตกต่างกันไปตามอาการที่ต้องรักษา



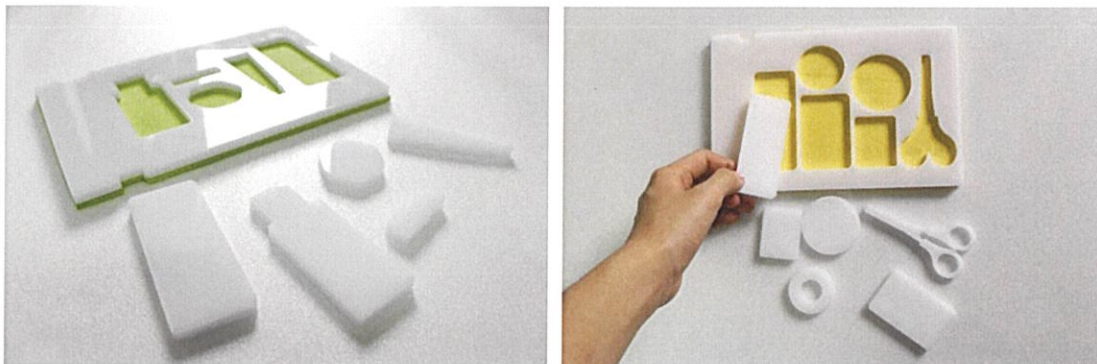
ภาพที่ 5.11 เนื้อหาภายในบทที่ 1

5.3.2 ผ้าสำหรับประกอบการใช้ เป็นผ้าที่เพิ่มเติมขึ้นมาเพื่ออธิบายการใช้ของเล่นแต่ละชุด และสามารถปูรองบนพื้นเพื่อนำของเล่นมาวางบนผ้าได้เช่นกัน



ภาพที่ 5.12 ผ้าแบบจริงและแบบ 2 มิติ

5.3.3 ชุดของเล่น เป็นของเล่นทำจากวัสดุอะคริลิกสีขาวทึบแสง ใช้เทคนิคเลเซอร์ตัดในการแกะแบบ และทำเป็นชิ้นส่วนมีลักษณะแบนฝังอยู่ในแม่แบบ เพื่อสะดวกในการเก็บเป็นหมวดหมู่



ภาพที่ 5.13 แสดงลักษณะชุดของเล่นที่ฝังอยู่ในแม่แบบ

5.3.4 กล่องบรรจุภัณฑ์ มี 2 ประเภทคือบรรจุภัณฑ์ภายนอก เป็นกล่องรูปรถพยาบาล และบรรจุภัณฑ์ภายใน เป็นกล่องกระดาษรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า



ภาพที่ 5.14 การใช้บรรจุภัณฑ์ภายนอกและภายใน

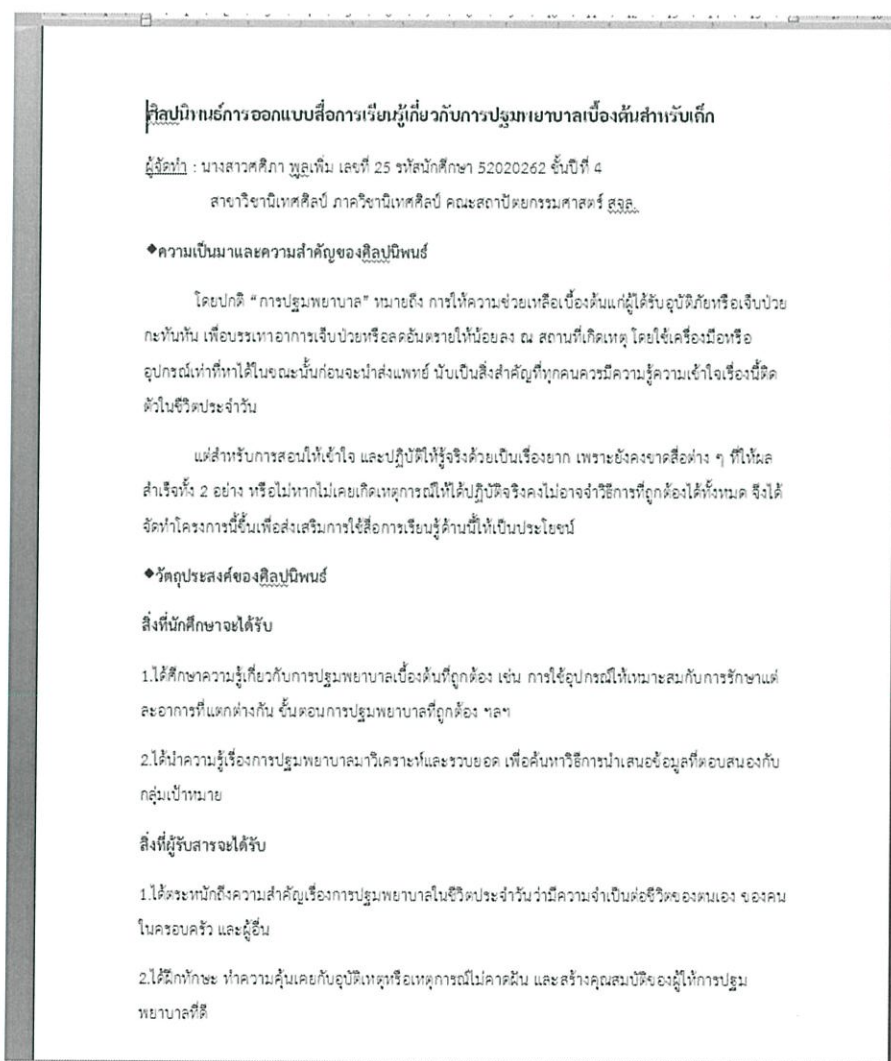
บทที่ 6

ขั้นตอนการทำงาน

6.1 แบบร่างครั้งที่ 1

6.1.1 หัวข้อ

การแบ่งหัวข้อ เริ่มจากการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้น เพื่อคัดเลือกเนื้อหาที่ตรงกับประเด็นที่ต้องการสื่อสารมากที่สุด



ภาพที่ 6.1 การแบ่งหัวข้อรูปที่ 1

กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขต ความเป็นมา ประโยชน์ ประเภทของงาน ฯลฯ เพื่อให้คณาจารย์เข้า
รายละเอียดคร่าว ๆ ของศิลปนิพนธ์

3.ได้ป่าเอาความรู้การปฐมพยาบาลที่ถูกต้องไปใช้ในชีวิตประจำวัน ไปจนถึงการเผยแพร่ความรู้ให้แก่ผู้อื่น
ต่อไป

◆ขอบเขตของศิลปนิพนธ์

ชื่องาน : หุ่น-ปลด-ภัย / ปลอภัยภัยชน

ประเภทของงาน : การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design), การออกแบบกราฟิก (Graphic Design)

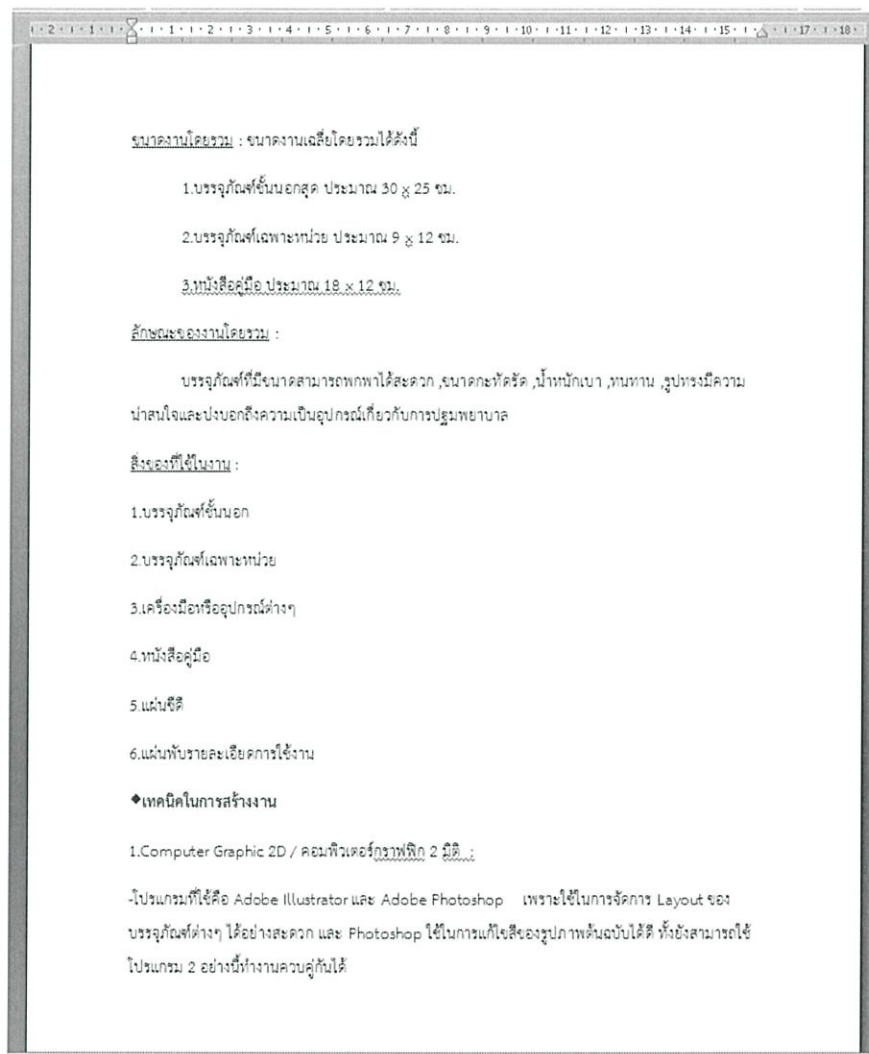
เนื้อหา : แบ่งออกเป็น 5 บท ได้แก่

- 1.เมื่อสิ่งแปลกปลอมเข้าสู่ร่างกาย (ตา,หู,จมูก)
- 2.เมื่อถูกสารเคมี
- 3.เมื่อเกิดบาดแผล
- 4.เมื่อแมลงสัตว์กัดต่อย
- 5.อื่นๆ เช่น ความผิดปกติภายในร่างกาย (หัวใจ,ปอดหัว,ปอดฟัน,ท้องเสีย,เลือดกำเดาไหล ฯลฯ),ความ
ผิดปกติภายนอกในร่างกาย (การกระแทก,หัวโน-ปูด ฯลฯ)

การจัดบายเนื้อหา : แบ่งออกเป็น 5 หัวข้อ ดังนี้

- 1.ลักษณะของอาการ
- 2.สาเหตุของอาการ
- 3.ขั้นตอน/วิธีการรักษา
- 4.การป้องกัน
- 5.ความรู้เพิ่มเติม

ภาพที่ 6.2 การแบ่งหัวข้อรูปที่ 2

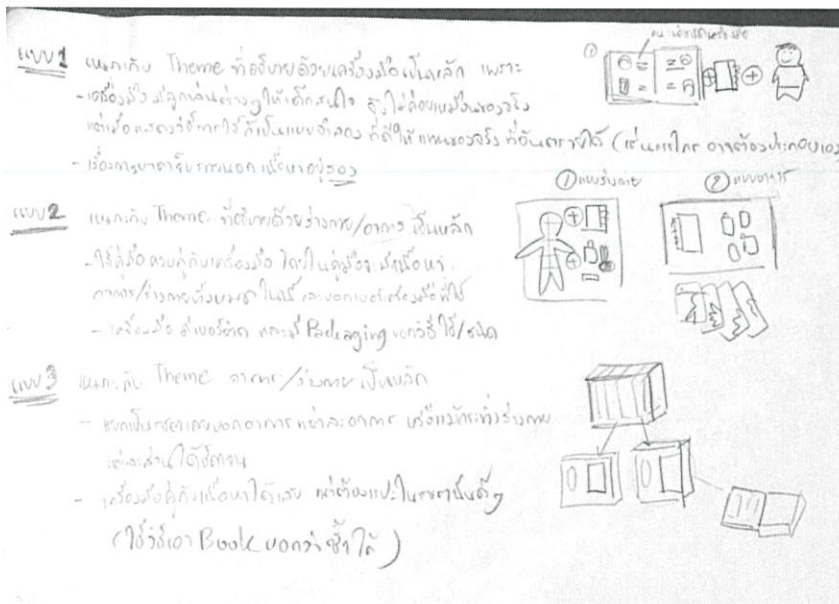
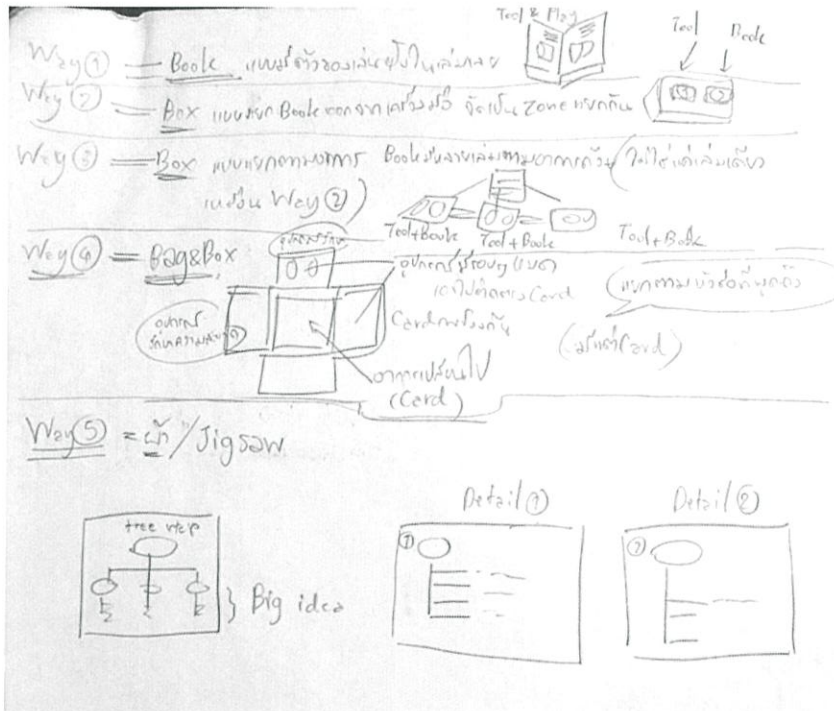


ภาพที่ 6.3 การแบ่งหัวข้อรูปที่ 3

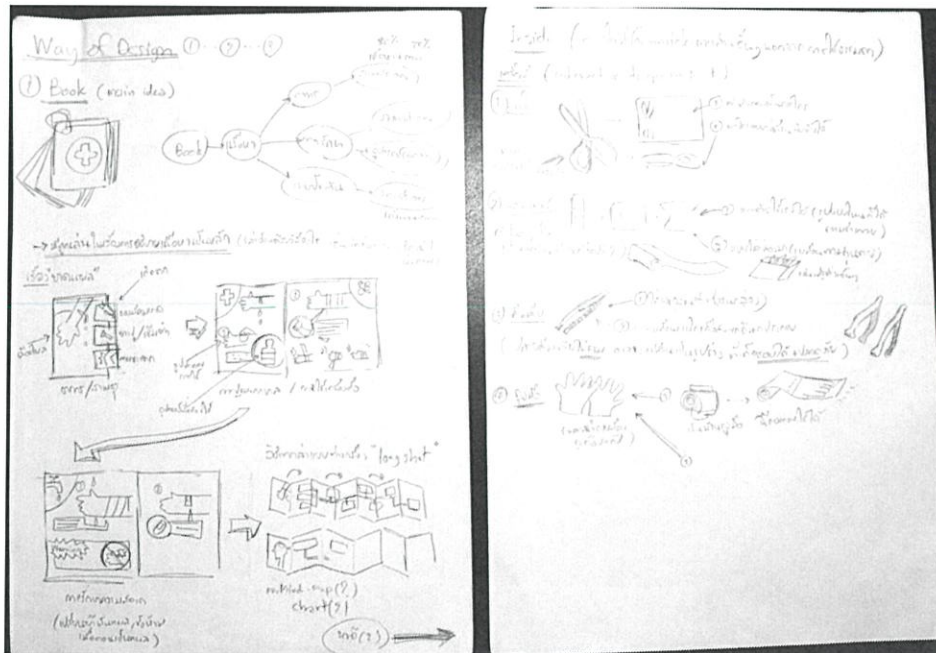
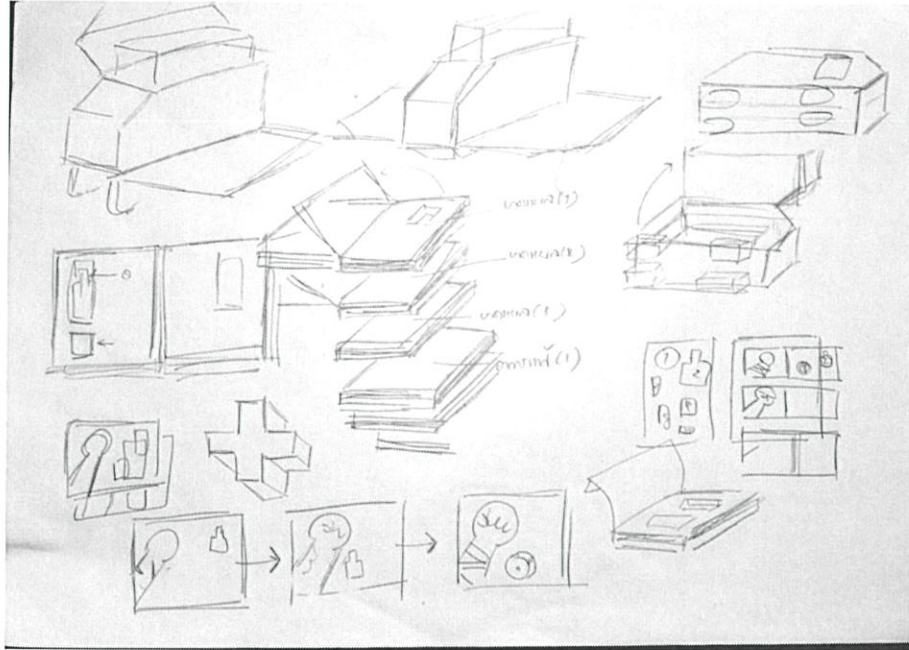
ภาพรวมของศิลปะนิพนธ์ต้องมีความเหมาะสมในด้านขนาดของงาน ระยะเวลาในการทำงาน งบประมาณ ทักษะและความสามารถ ว่าสอดคล้องหรือไม่ มีแนวโน้มสำเร็จมากแค่ไหน

6.1.2 แบบสื่อการเรียนรู้

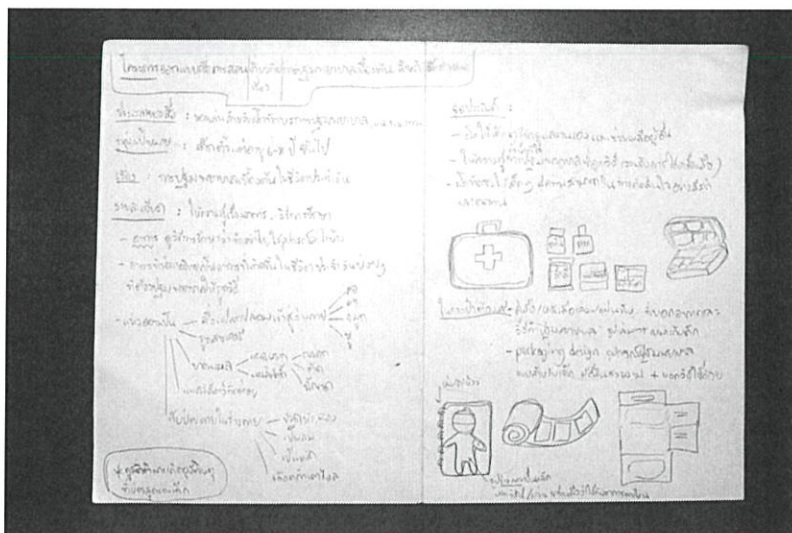
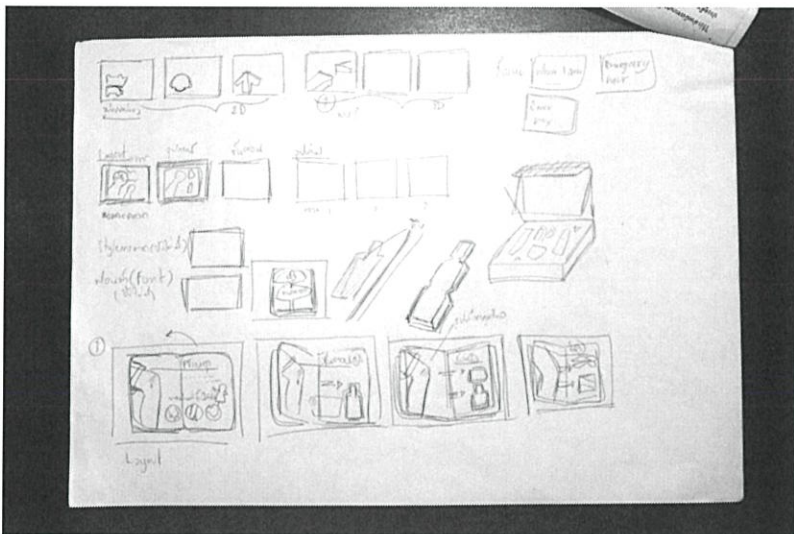
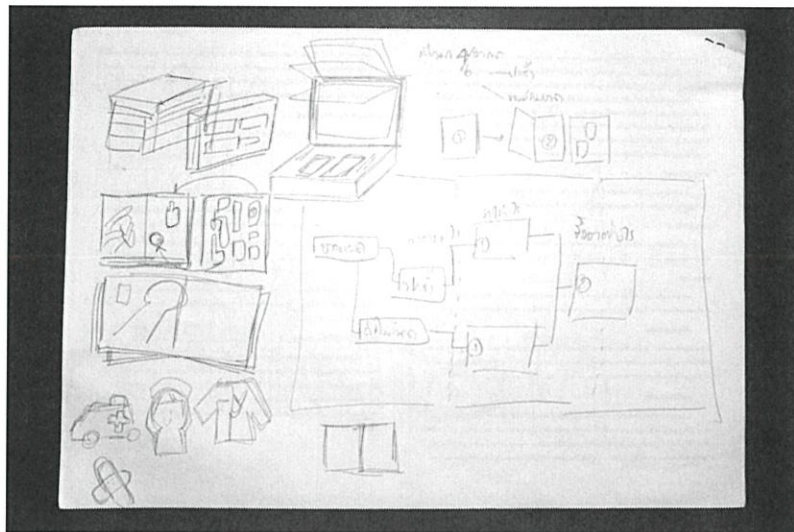
แบบร่างอย่างน้อย 3 แนวทางซึ่งแต่ละแนวทางจะมีลักษณะ รายละเอียดของเล่นแตกต่างกันไป โดยคิดจากแนวทางของเนื้อหาเป็นหลัก เมื่อเสนอภาพรวม 3 แนวทางผ่านแล้วจึงต้องคัดเลือกแนวทางที่ดีที่สุด



ภาพที่ 6.4 แบบร่างสื่อการเรียนรู้รูปที่ 1



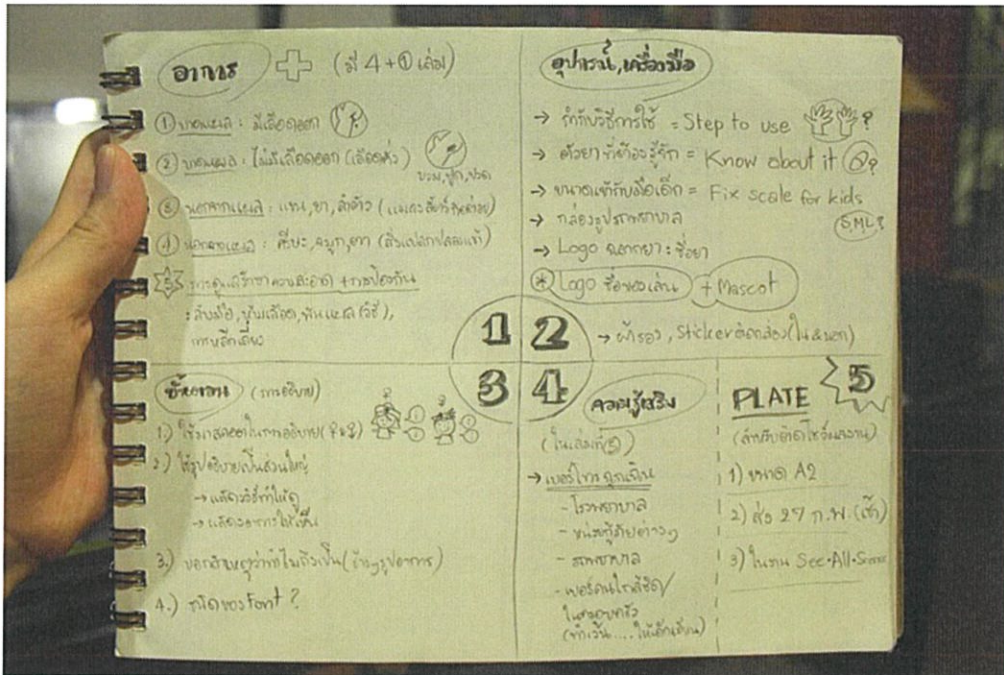
ภาพที่ 6.5 แบบร่างสื่อการเรียนรูรูปร่างที่ 2



ภาพที่ 6.6 แบบร่างสื่อการเรียนรู้รูปที่ 3

6.2 แบบร่างครั้งที่ 2

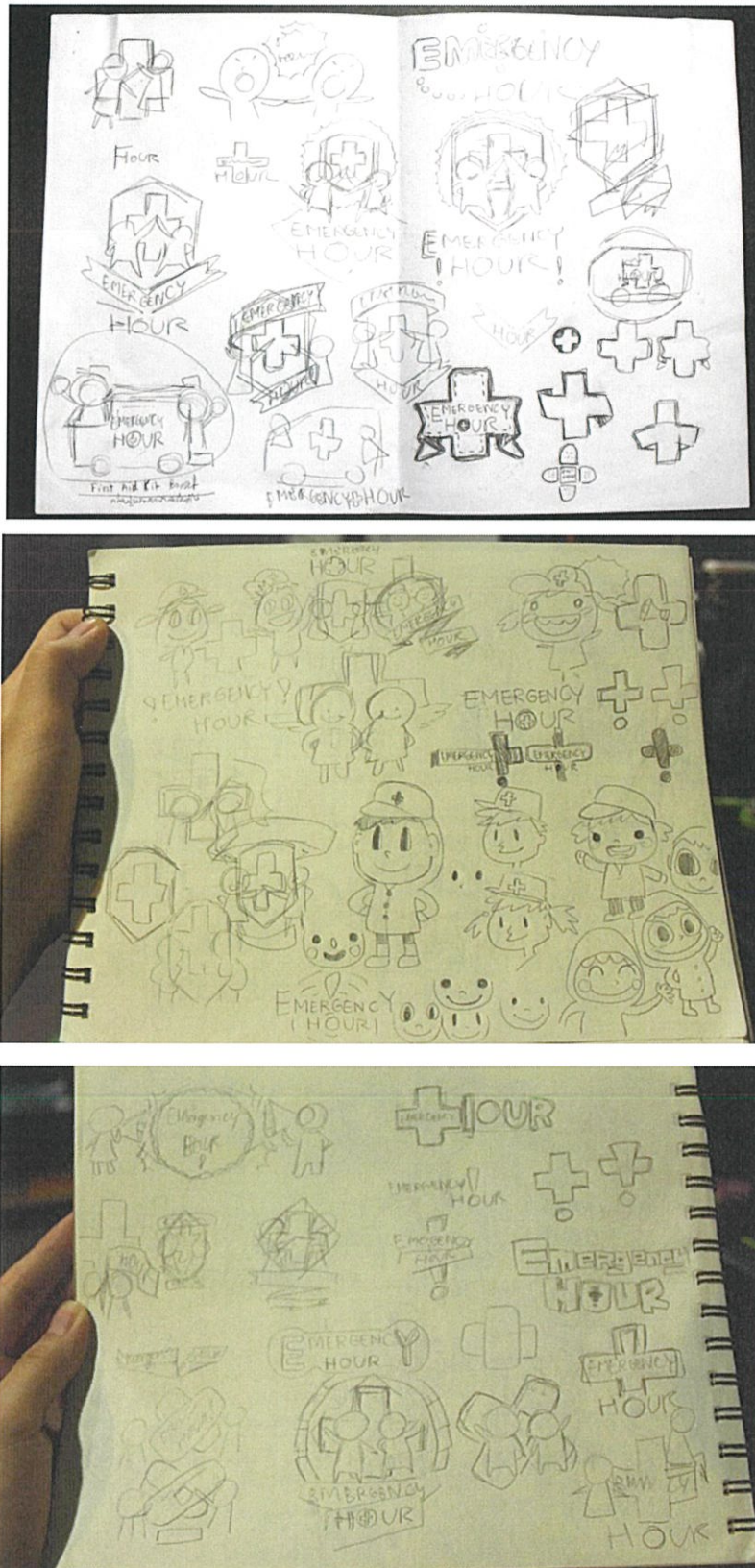
6.2.1 หัวข้อ



อันดับ	ชื่อ	อุปกรณ์	อุปกรณ์	ชื่อ
1 (คำ: คำ)	ภาชนะ (ไม่มีเลือด)	→ คำ: คำ → คำ: คำ → คำ: คำ → คำ: คำ (มี)	→ คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี)	→ คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี)
2 (คำ: คำ)	ภาชนะ (มีเลือด)	→ คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี)	→ คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี)	"
3 (คำ: คำ)	ภาชนะ (มีเลือด)	→ คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี)	→ คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี) → คำ: คำ (มี)	"

ภาพที่ 6.7 แบบร่างหัวข้อรูปที่ 4

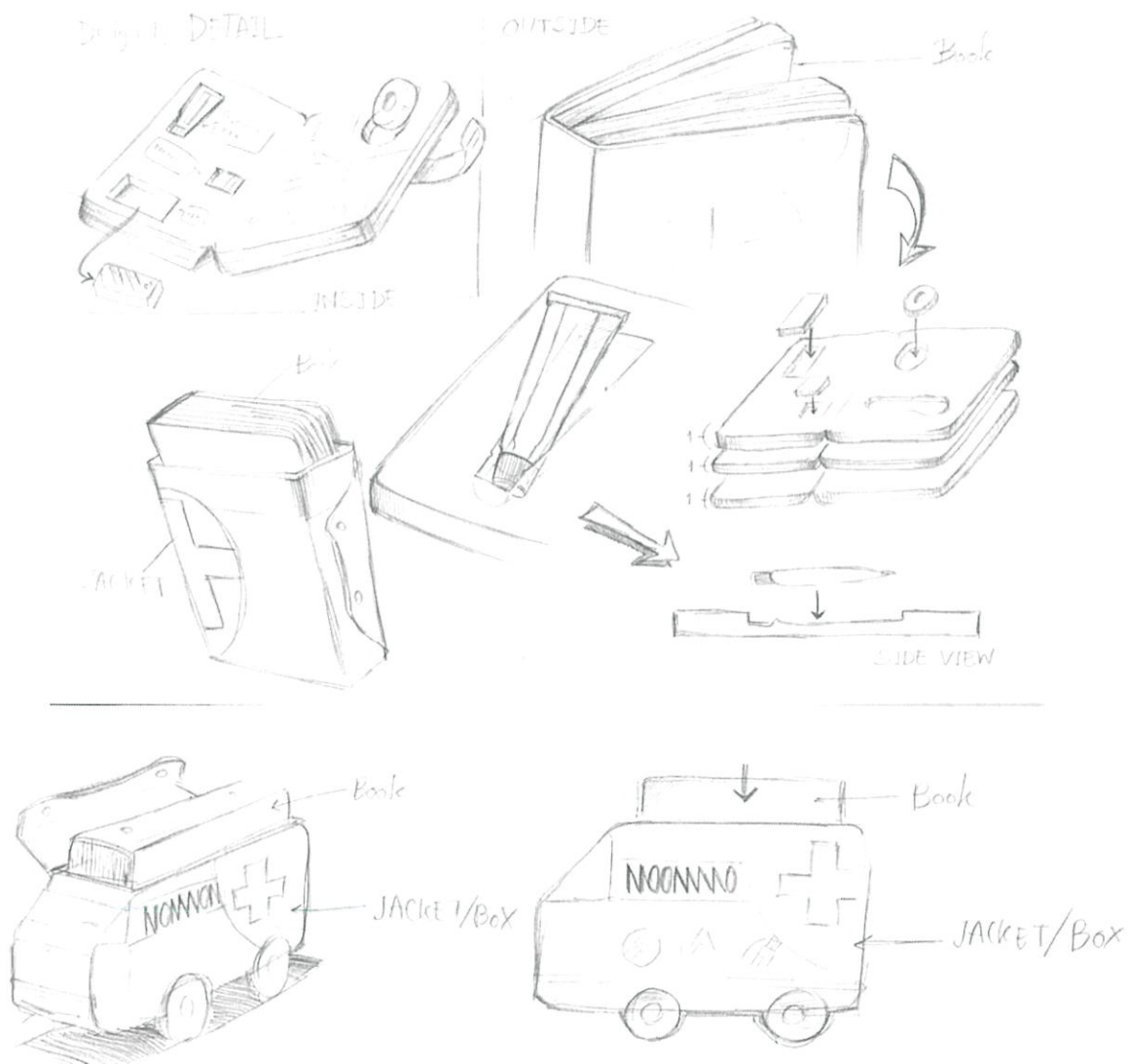
6.2.2 สัญลักษณ์



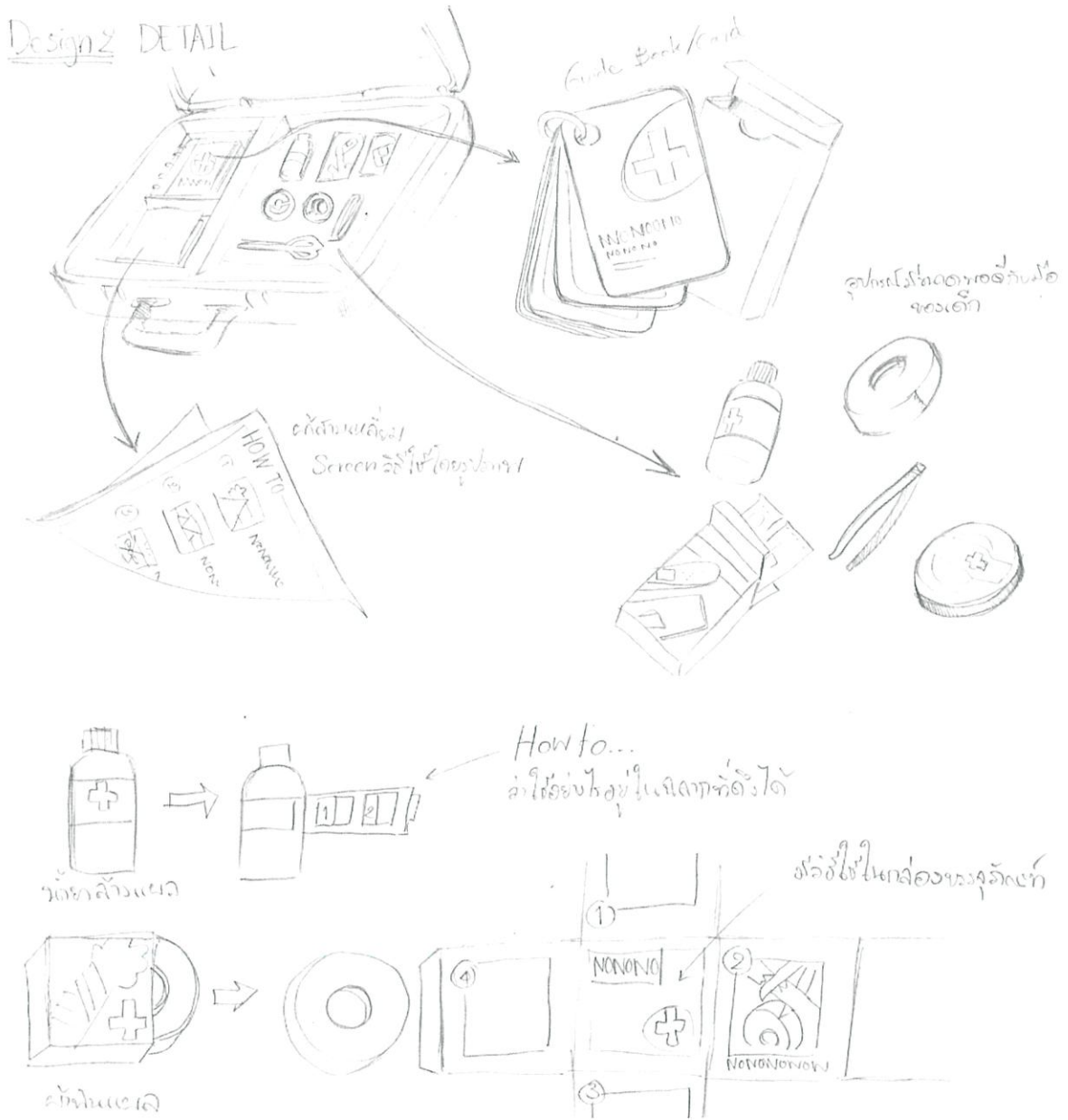
ภาพที่ 6.10 แบบร่างสัญลักษณ์

การออกแบบสัญลักษณ์ได้เริ่มจากการนำชื่อของงาน มาทำให้เป็นรูปธรรม โดยออกแบบตัวการ์ตูนและองค์ประกอบศิลป์ให้เข้ากับชื่อ

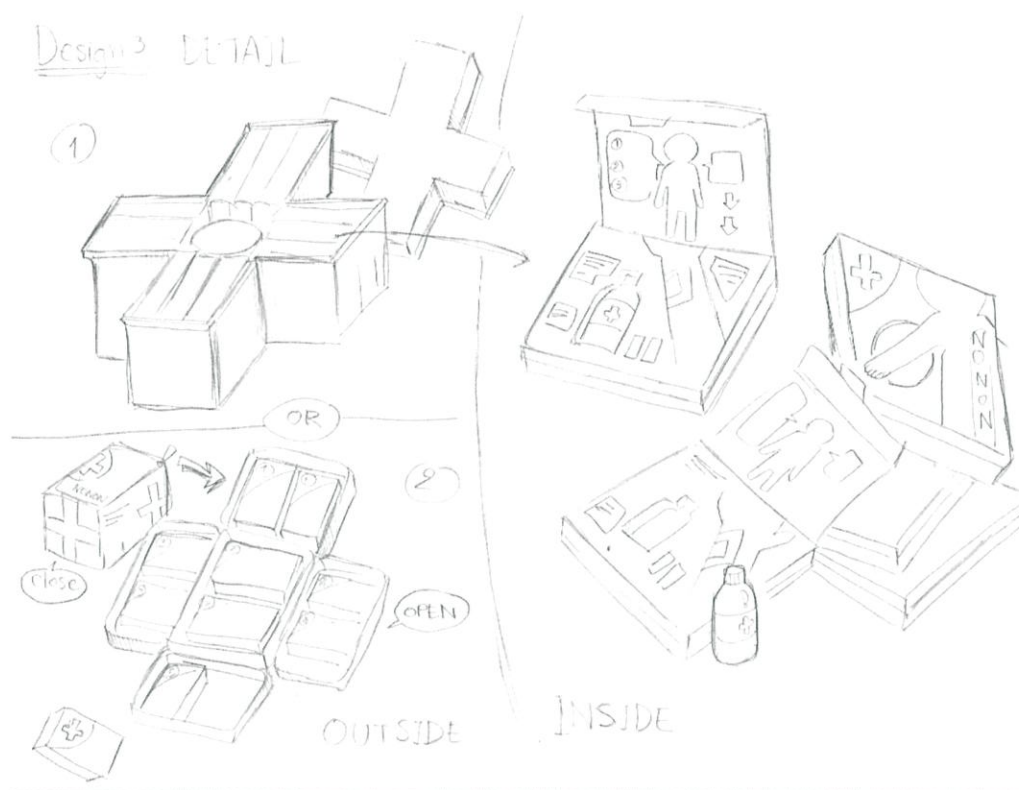
6.2.3 แบบสื่อการเรียนรู้



ภาพที่ 6.11 สื่อการเรียนรู้แนวทางที่ 1



ภาพที่ 6.12 สื่อการเรียนรู้แนวทางที่ 2



ภาพที่ 6.13 สื่อการเรียนรู้แนวทางที่ 3

แบบของสื่อการเรียนรู้ แบบที่ผ่านคือแบบที่ 1 เพราะมีความน่าสนใจในการใช้พื้นที่ภายในกล่องของเล่นหรือหนังสือภาพ ข้อดีของแบบที่ 1 คือมีความสะดวกสบายทั้งการเก็บ การอ่าน และการนำออกมาเล่น จึงเป็นจุดเด่นกว่าแนวอื่น ๆ

6.2.4 ชื่อสื่อการเรียนรู้

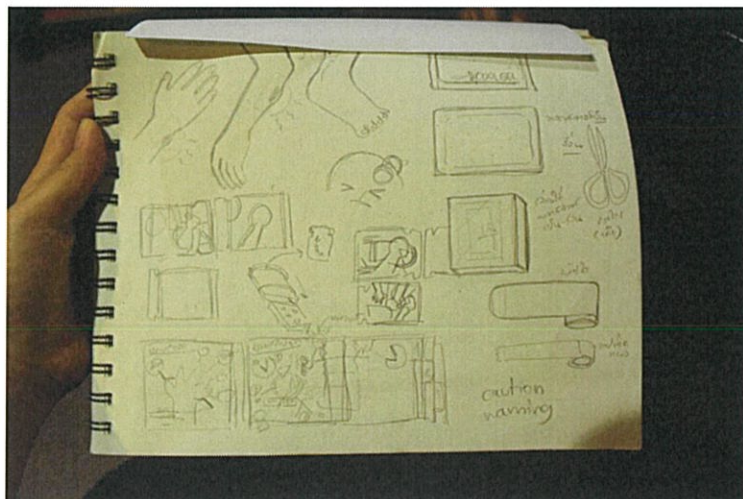
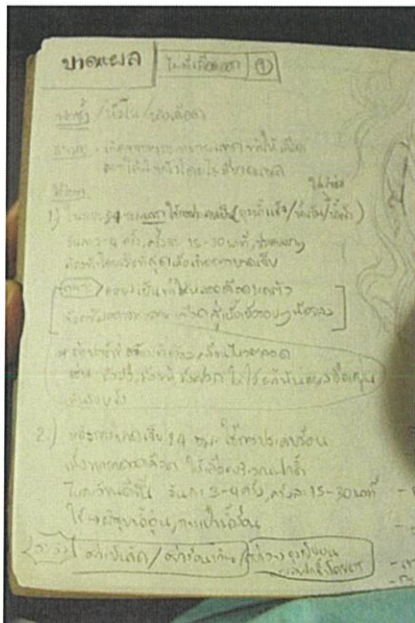
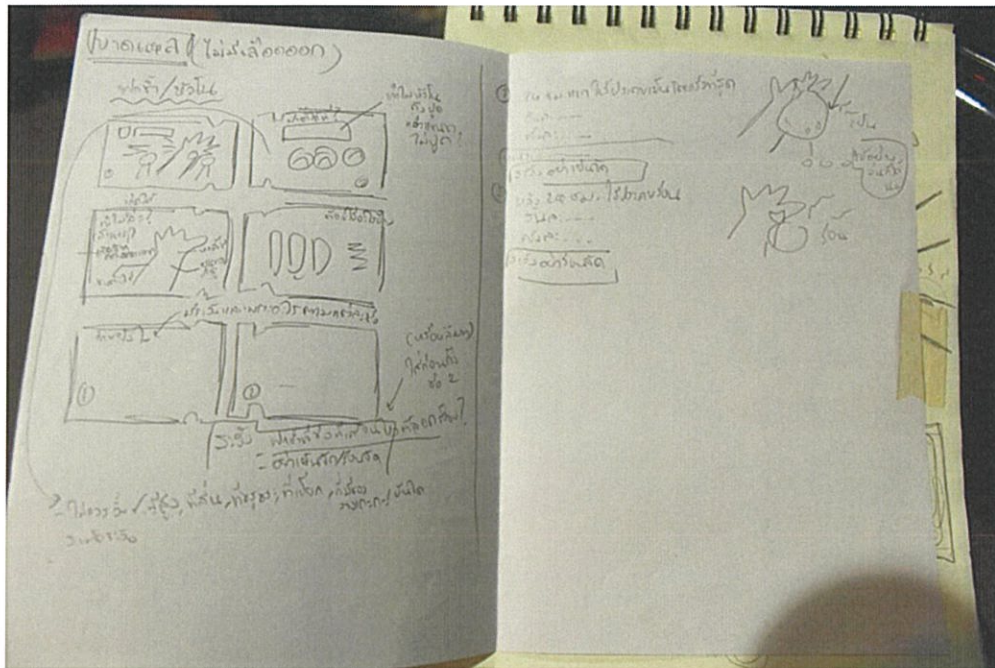
ชื่อที่เป็นแนวทางมีดังนี้

- (1) Emergency Hour
- (2) My First Aid Kit
- (3) ICU

ชื่อที่ได้เลือกคือชื่อที่ 1 “Emergency Hour” เนื่องจากคำว่า Hour เหมือนเป็นชื่อชั่วโมงการเรียนการสอน เมื่อนำมารวมกับคำว่า Emergency จึงดูน่าสนใจ ส่วนชื่อภาษาไทยที่มาคู่กันคือ “บาดเจ็บ...หนูช่วยได้!” ได้มาจากการที่ได้กะตะ โคนร่วมกันเพื่อขานภารกิจที่ได้รับมอบหมาย แล้วเมื่อลองปรับเปลี่ยนคำภาษาไทยดูจึงออกมาในลักษณะนี้

6.3 แบบร่างครั้งที่ 3

6.3.1 หัวข้อ

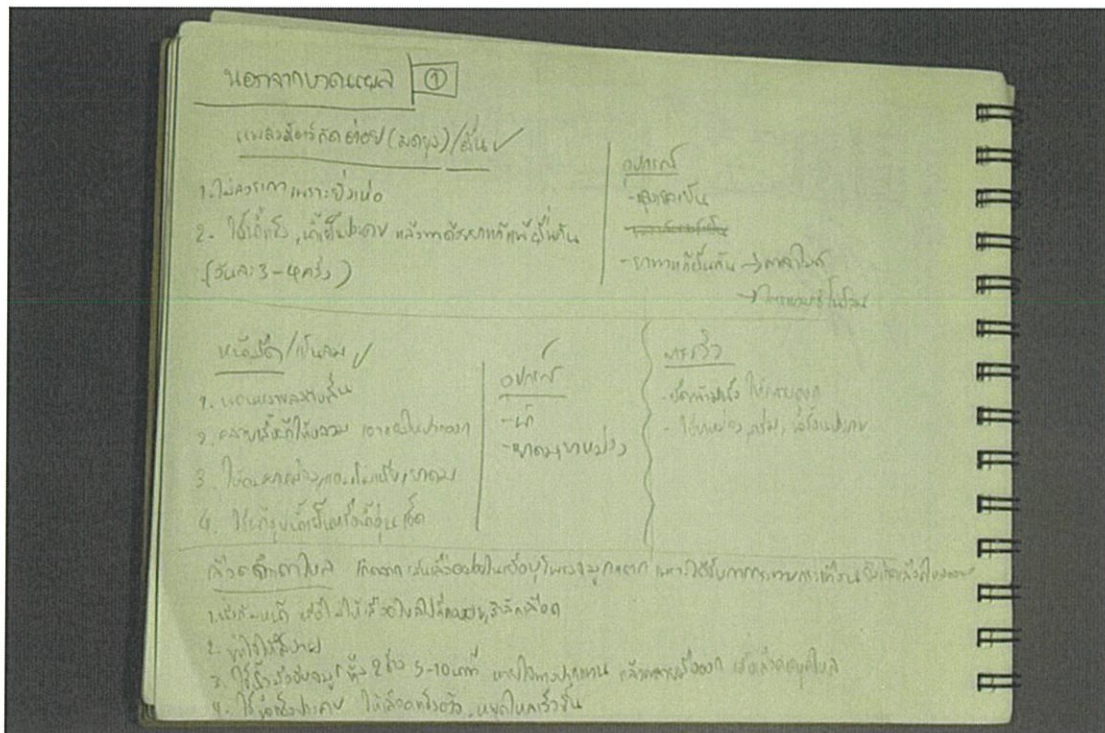


ภาพที่ 6.14 แบบร่างเนื้อหาบทที่ 2

มีการวางหน้ากระดาษและเนื้อหาให้กับแต่ละบทและพร้อมจะทำเป็นต้นแบบเพื่อทำของจริงต่อไปในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

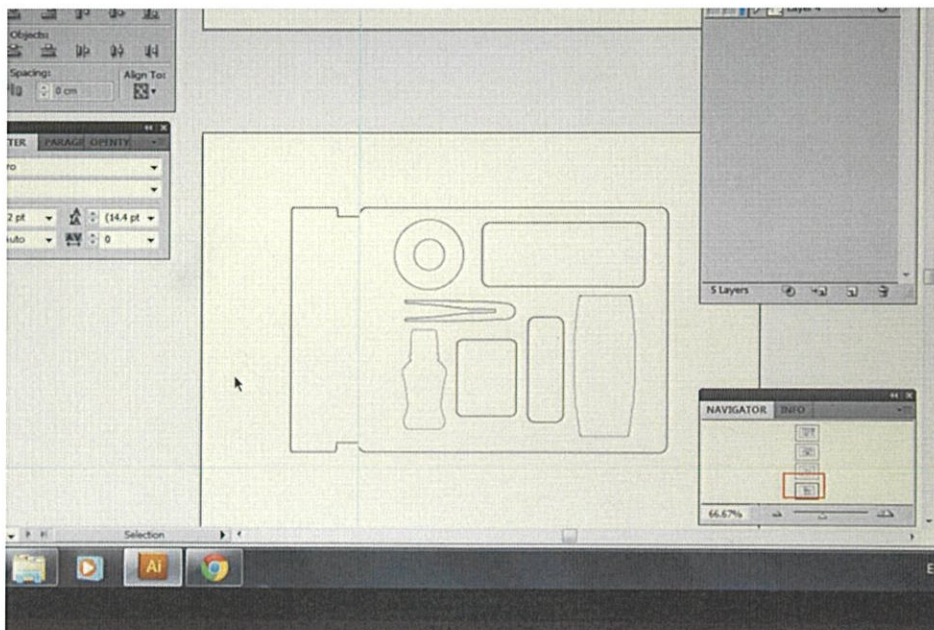
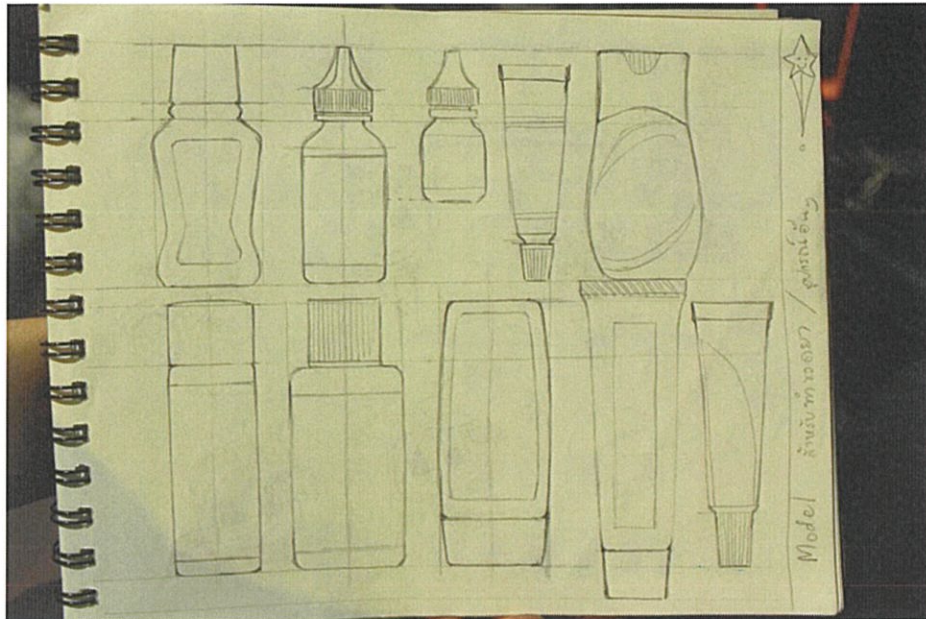


ภาพที่ 6.15 แบบร่างเนื้อหาบทที่ 1

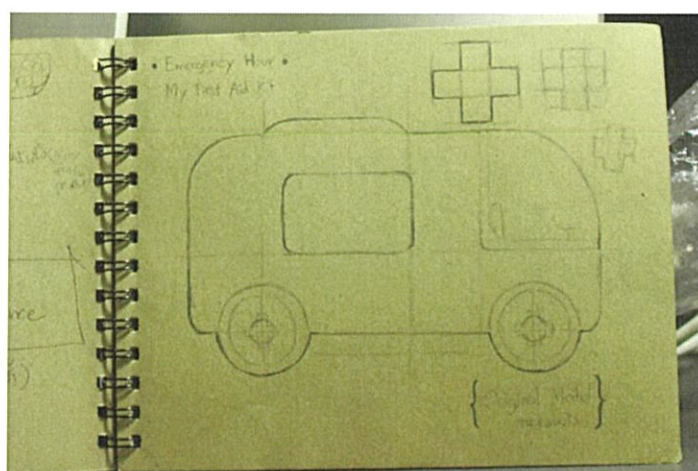
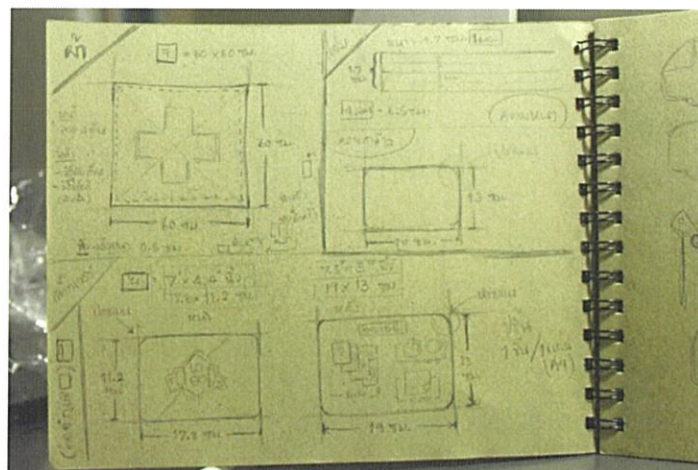
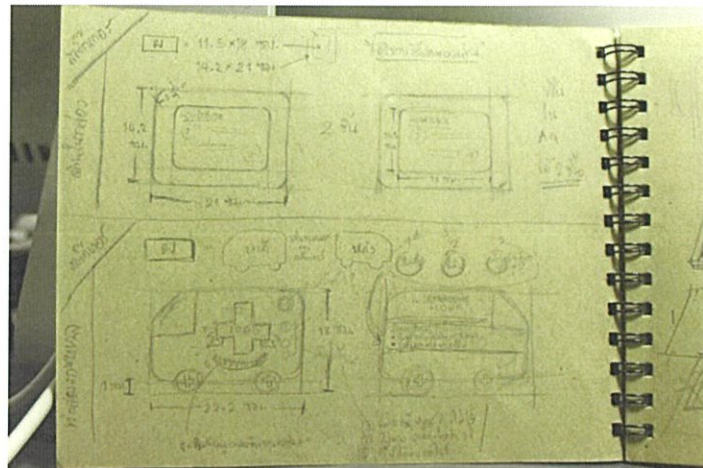


ภาพที่ 6.16 แบบร่างเนื้อหาบทที่ 3

6.3.2 แบบสื่อการเรียนรู้

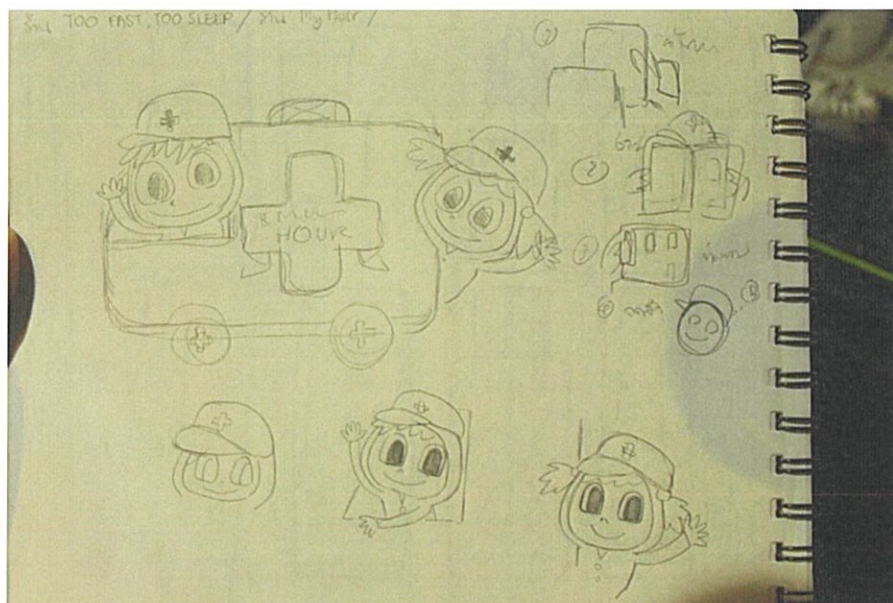


ภาพที่ 6.17 แบบสื่อการเรียนรู้ชุดของเล่น



ภาพที่ 6.18 แบบสื่อการเรียนรู้ชนิดต่าง ๆ

6.5.3 สัญลักษณ์



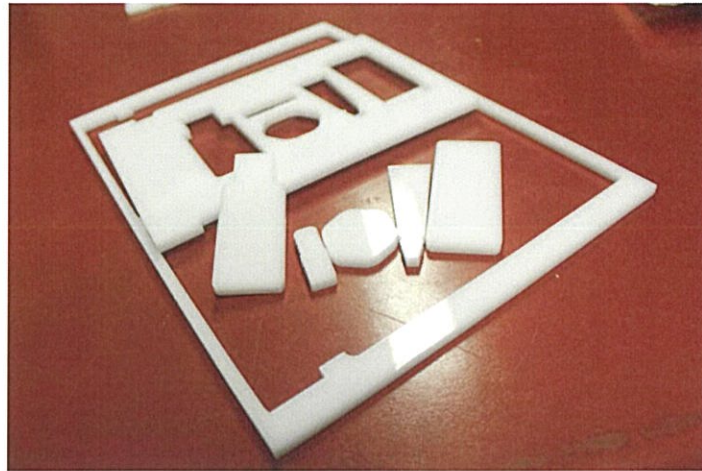
ภาพที่ 6.16 แบบสัญลักษณ์ก่อนต้นฉบับจริง

แบบร่างในขั้นที่ 3 เป็นแบบร่างที่สามารถสแกนเป็นต้นฉบับในการทำคอมพิวเตอร์ได้แล้ว และรูปสัญลักษณ์การ์ตูนนี้ สามารถขึ้นรูปในโปรแกรมได้เลยเช่นกัน

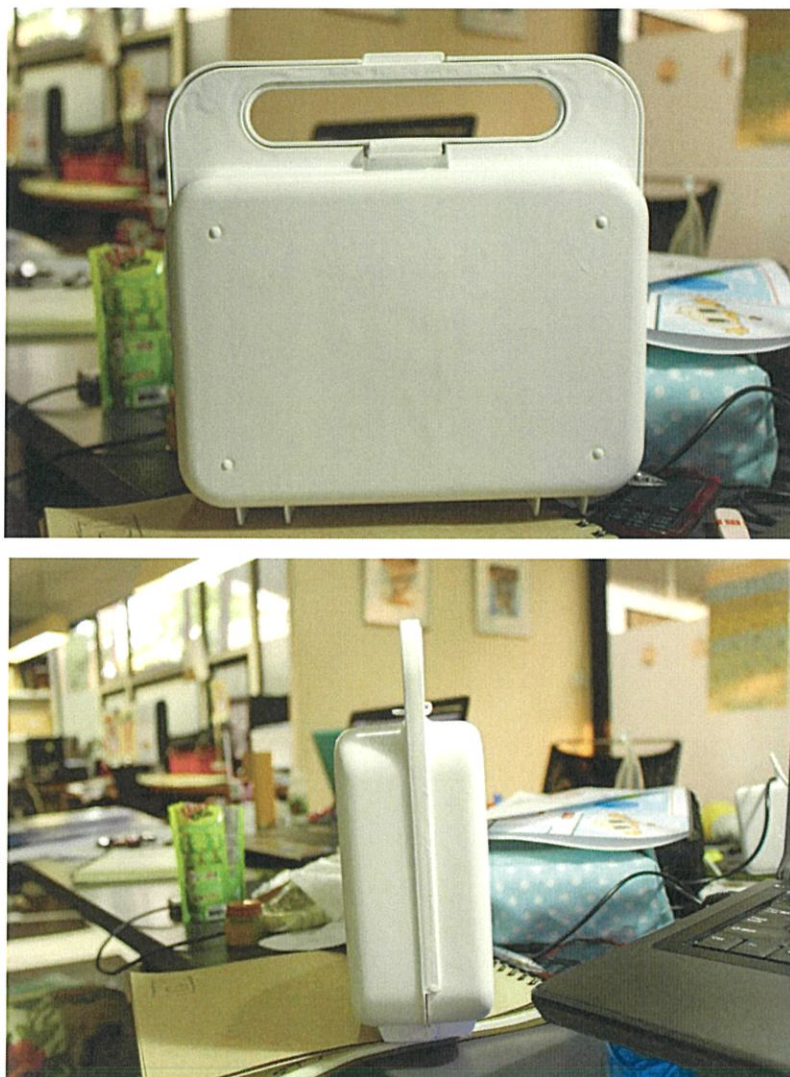
6.4 ขั้นทดลองผลิต

เป็นขั้นตอนที่มีการพิมพ์บ่อยมากที่สุด เนื่องจากการแก้ไขตัวอักษร การสะกดคำ กางวางองค์ประกอบ ซึ่งเป็นรายละเอียดที่ต้องตรวจก่อนจะผลิตงานจริง

6.4.1 สื่อการเรียนรู้

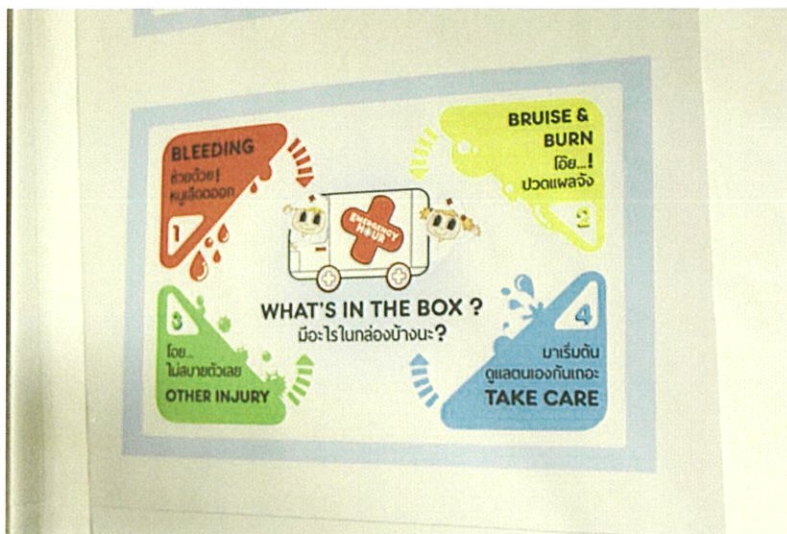


ภาพที่ 6.20 ชุดของเล่น

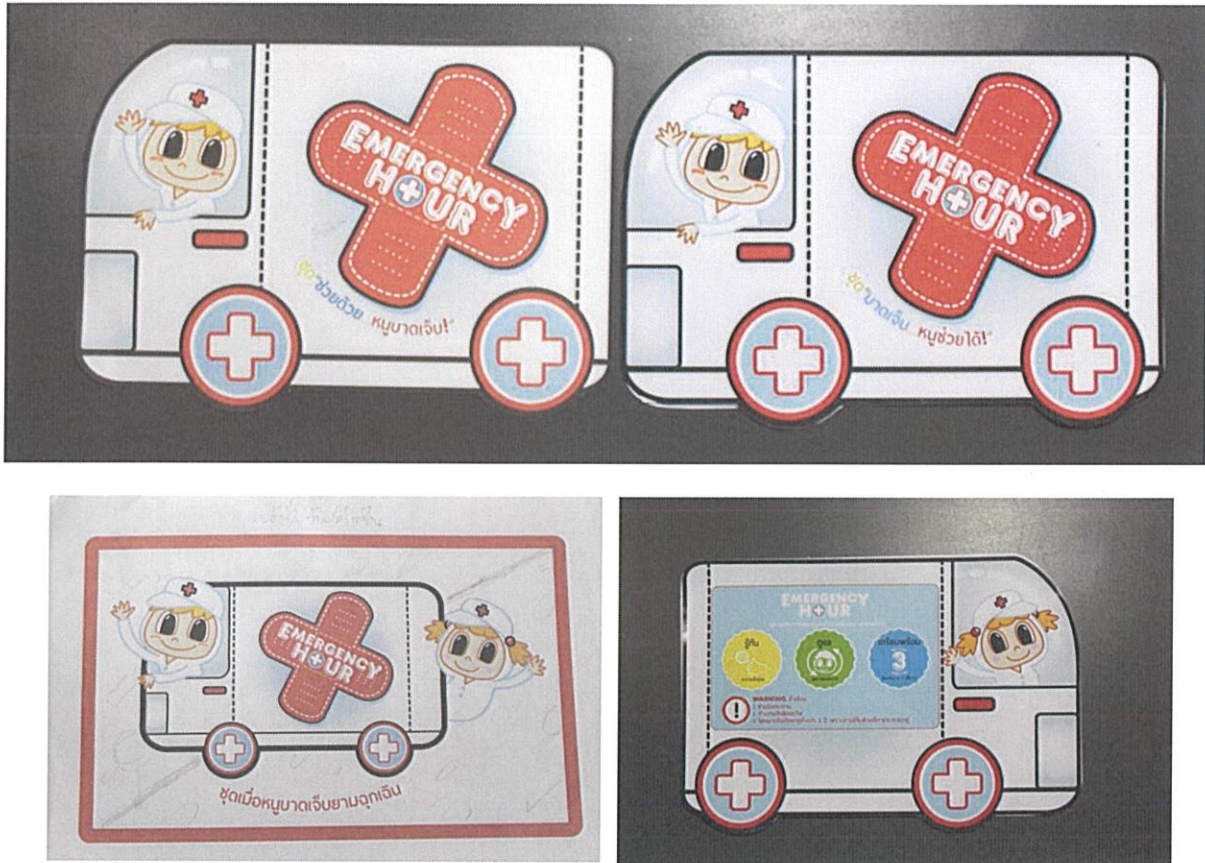


ภาพที่ 6.21 กล่องบรรจุภัณฑ์ชั้นใน

กล่องบรรจุภัณฑ์นี้เป็นแบบที่มีแม่แบบอยู่แล้ว จึงนำมาพันสีใหม่ และในขั้นต่อไปจะทำลวดของ
สินค้ามาติด ลงบนหน้ากล่องและข้างในกล่อง



ภาพที่ 6.22 ฝาสำหรับประกอบการใช้



ภาพที่ 6.23 รูปร่างกล่องบรรจุภัณฑ์ภายนอก

การพิมพ์รูปรถพยาบาลเพื่อติดกล่องบรรจุภัณฑ์ชั้นนอกควรทดลองพิมพ์ด้วยกระดาษหลายขนาด หลายประเภท และความหนาที่แตกต่างกัน เพื่อหากระดาษที่เหมาะสม และแข็งแรงที่สุด

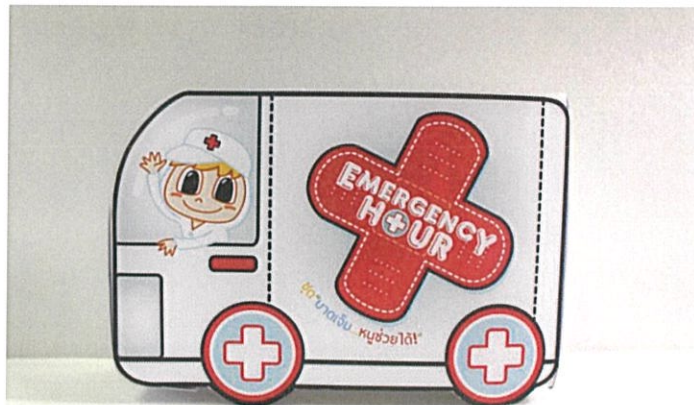
บทที่ 7

ผลงานที่สำเร็จ

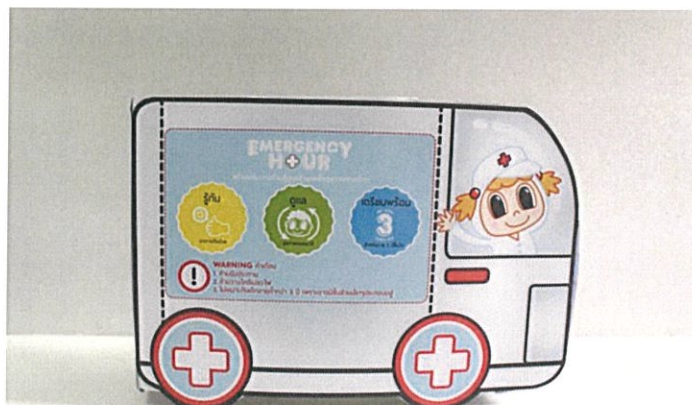
7.1 ผลงานที่สำเร็จ

Learning Media Design “Emergency Hour” ที่สำเร็จตามเป้าหมาย มีจำนวนทั้งหมดดังนี้

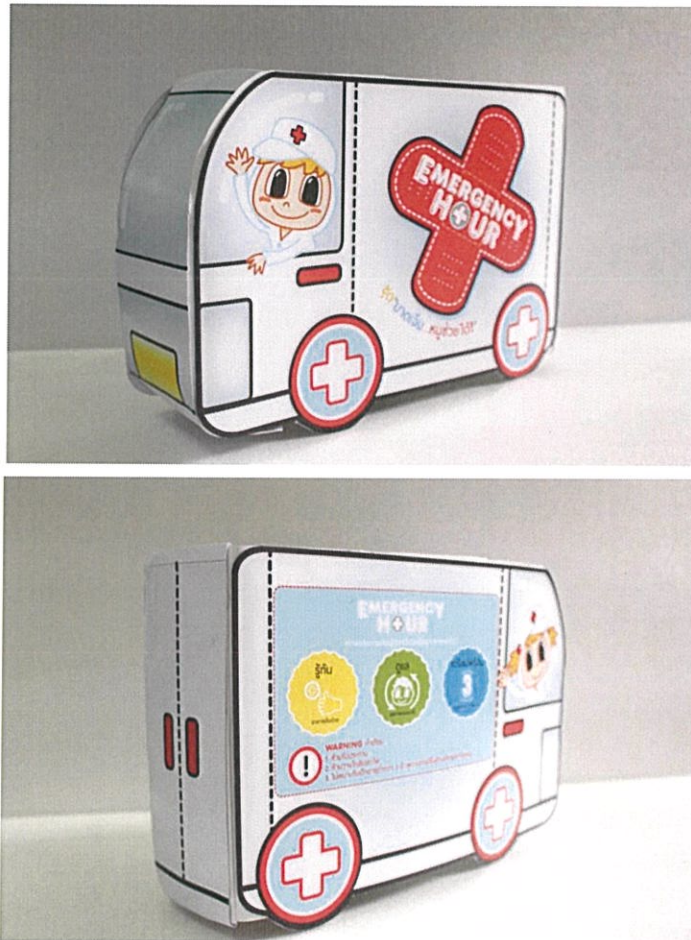
7.1.1 กล่องบรรจุภัณฑ์ชั้นนอก จำนวน 1 กล่อง



ภาพที่ 7.1 ด้านหน้ากล่องชั้นนอก



ภาพที่ 7.2 ด้านหลังกล่องชั้นนอก

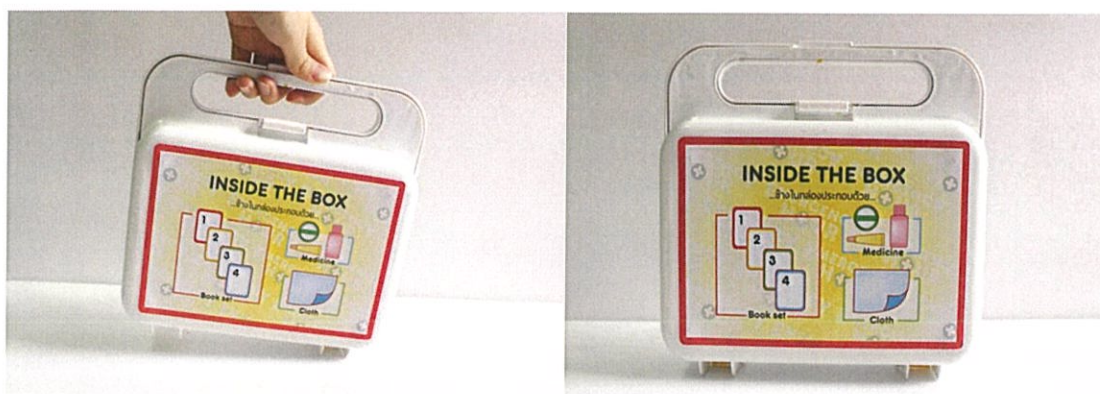


ภาพที่ 7.3 ด้านข้างกล่องชั้นนอก

7.1.2 กล่องบรรจุภัณฑ์ชั้นใน จำนวน 1 กล่อง



ภาพที่ 7.4 ด้านหน้ากล่องชั้นใน



ภาพที่ 7.5 ด้านหลังกล่องชั้นใน



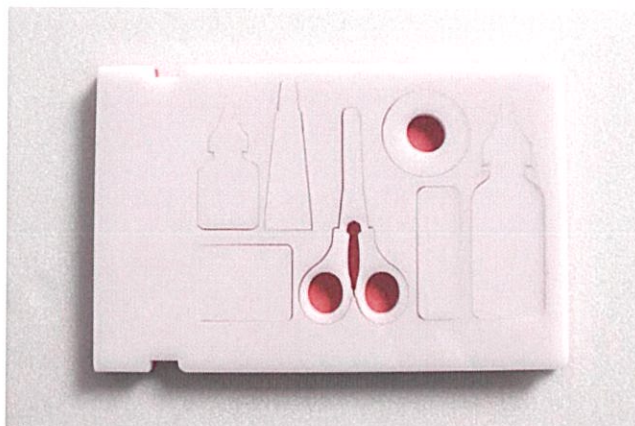
ภาพที่ 7.6 ด้านในกล่องชั้นใน

7.1.3 ผ้าสำหรับประกอบการใช้งาน จำนวน 1 ผืน

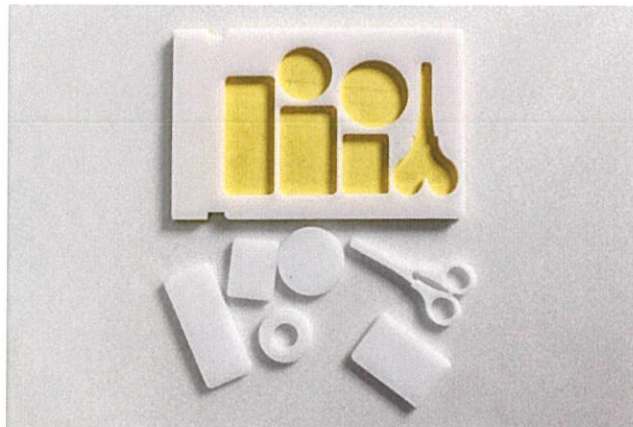
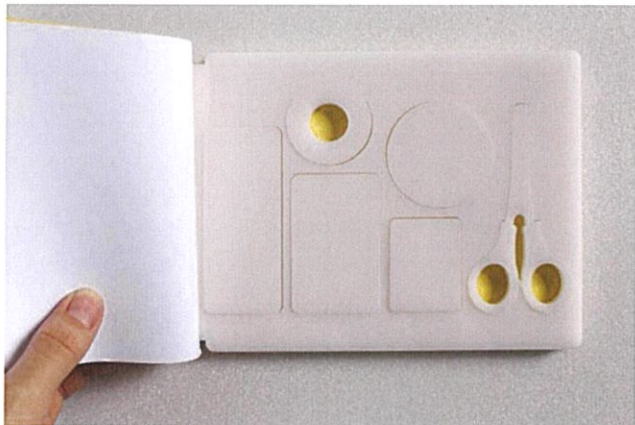
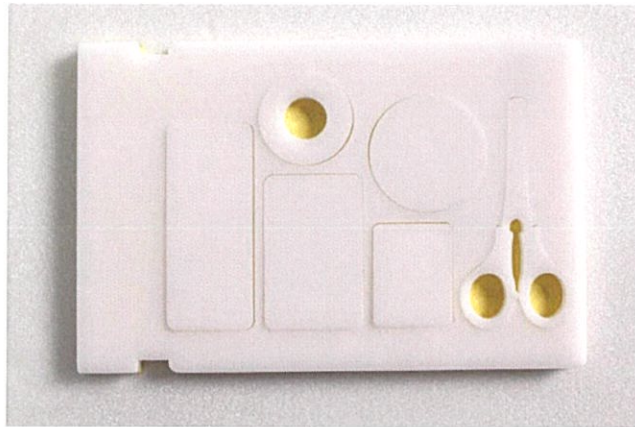


ภาพที่ 7.7 ผ้าประกอบการใช้งาน

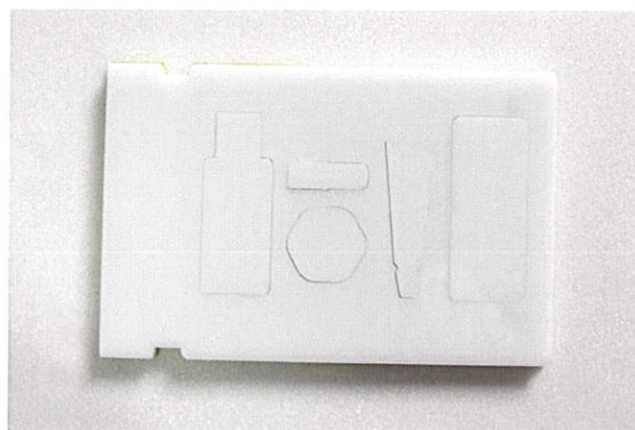
7.1.4 ชุดของเล่น จำนวน 4 ชุด



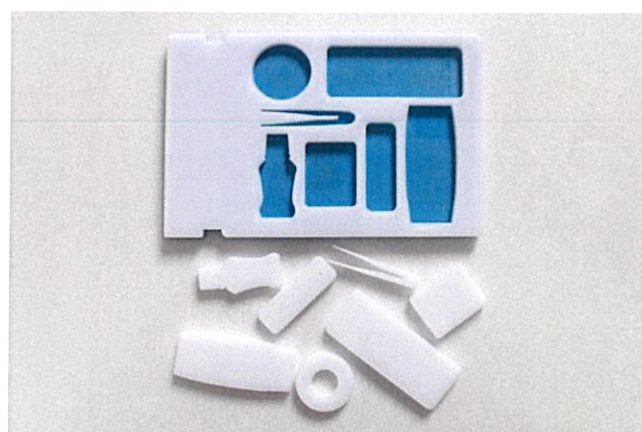
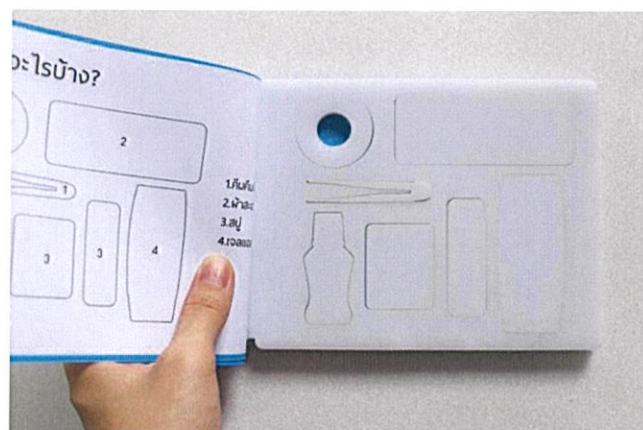
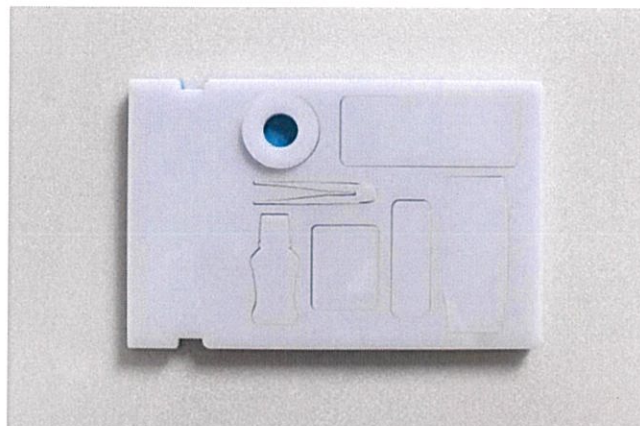
ภาพที่ 7.8 ของเล่นชุดที่ 1



ภาพที่ 7.9 ของเล่นชุดที่ 2



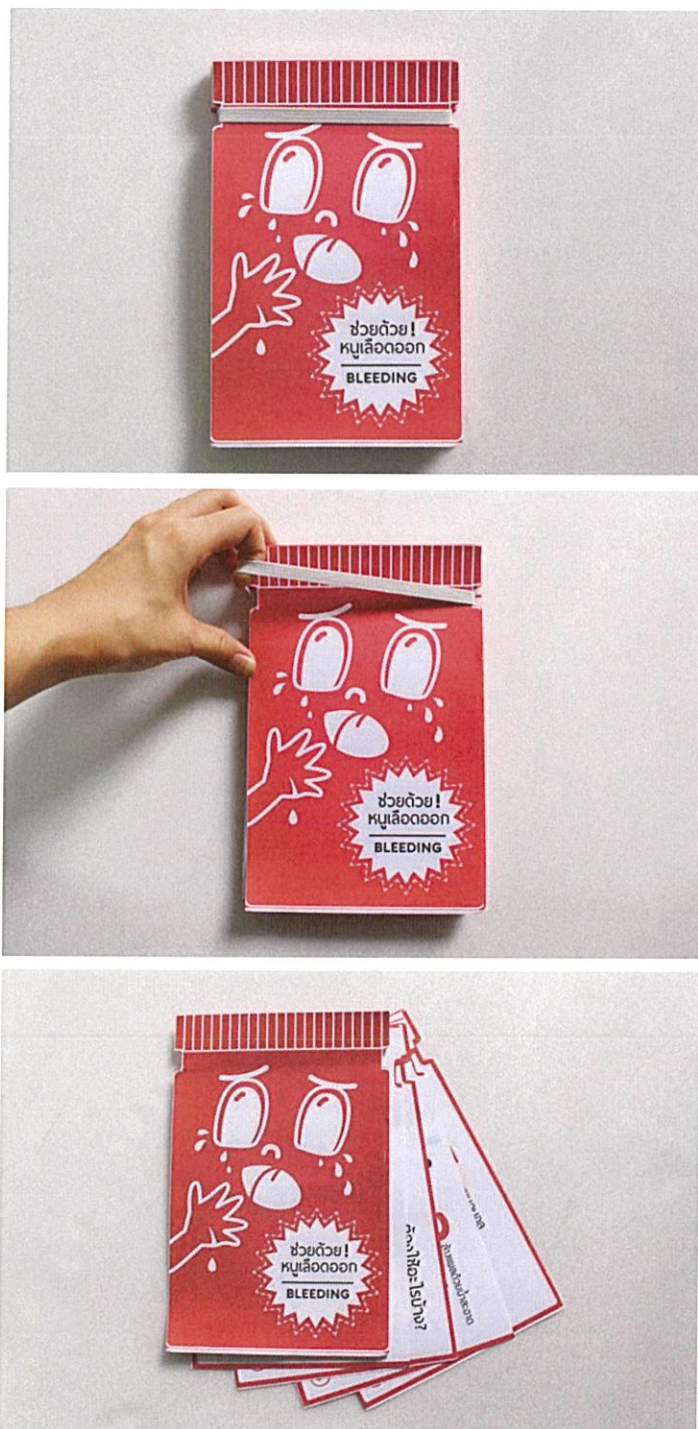
ภาพที่ 7.10 ของเล่นชุดที่ 3



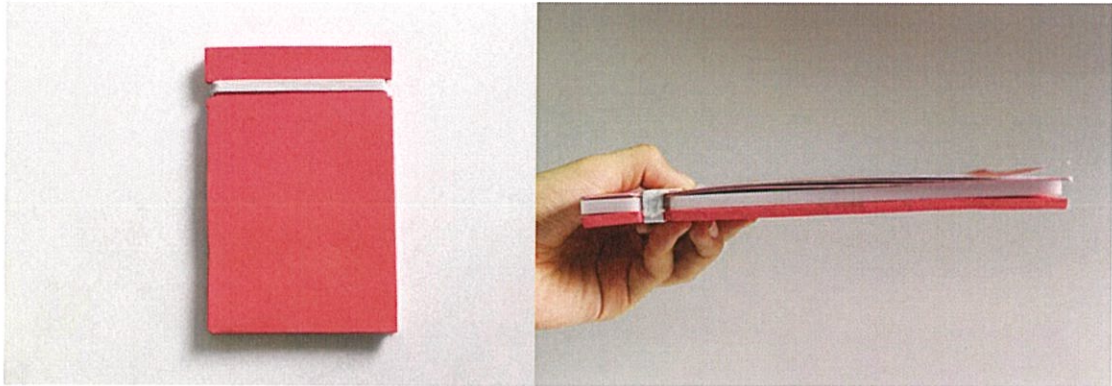
ภาพที่ 7.11 ของเล่นชุดที่ 4

7.1.5 หนังสือภาพ จำนวน 4 เล่ม

(1) หนังสือเล่มที่ 1 ชื่อ “ช่วยด้วย! หนูเลือดออก”



ภาพที่ 7.12 หน้าปกเล่มที่ 1



ภาพที่ 7.13 ปกหลังเล่มที่ 1



ภาพที่ 7.14 หน้าที่ 1 - 3 บทที่ 1 บาดแผลที่มีเลือดออก



ภาพที่ 7.15 หน้าที่ 4 – 6 บทที่ 1 บาดแผลที่มีเลือดออก

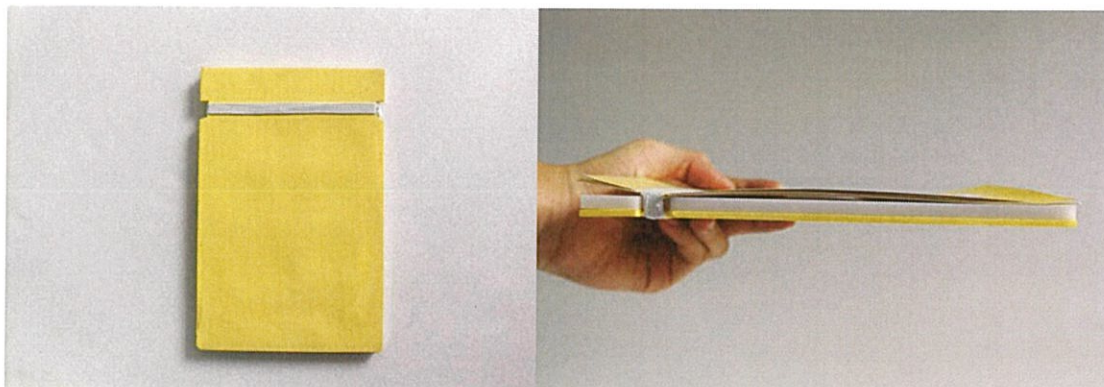


ภาพที่ 7.16 หน้าที่ 7-9 บทที่ 1 บาดแผลที่มีเลือดออก

(2) หนังสือเล่มที่ 2 ชื่อ “โธ้ย...! ปวดแผลง ”



ภาพที่ 7.17 หน้าปกเล่มที่ 2



ภาพที่ 7.18 ปกหลังเล่มที่ 2



ภาพที่ 7.19 หน้าที่ 1-3 บทที่ 2 บาดแผลที่ไม่มีเลือดออก

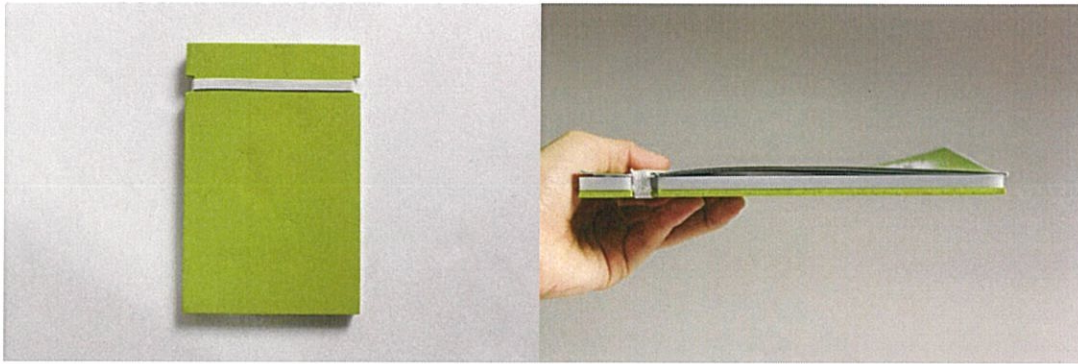


ภาพที่ 7.20 หน้าที่ 4 – 6 บทที่ 2 บาดแผลที่ไม่มีเลือดออก

(3) หนังสือเล่มที่ 3 ชื่อ “โอย...ไม่สบายตัวเลย”



ภาพที่ 7.21 หน้าปกเล่มที่ 3



ภาพที่ 7.22 ปกหลังเล่มที่ 3



ภาพที่ 7.23 หน้าที่ 1 – 3 บทที่ 3 อาการนอกจากบาดแผล



ภาพที่ 7.24 หน้าที่ 4 – 5 บทที่ 3 อาการนอกจากบาดแผล

(4) หนังสือเล่มที่ 4 ชื่อ “มาเริ่มต้นดูแลตนเองกันเถอะ”



ภาพที่ 7.25 หน้าปกเล่มที่ 4



ภาพที่ 7.26 ปกหลังเล่มที่ 4



ภาพที่ 7.27 หน้าที่ 1 – 3 บทที่ 4 ดูแลรักษาความสะอาด



ภาพที่ 7.28 หน้าที่ 4 – 5 บทที่ 4 คู่มือรักษาความสะอาด

บทที่ 8

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

8.1 บทสรุป

การออกแบบสื่อการเรียนรู้ Emergency Hour มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอเกี่ยวกับการปฐมพยาบาลเบื้องต้นสำหรับเด็กให้เข้าใจง่าย เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยใช้สื่อการเรียนรู้ในการอธิบายเนื้อหาเหล่านั้น เนื่องจากการได้ใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ กับการเรียนรู้ทำให้จดจำได้ง่ายกว่าการอ่านอย่างเดียว การศึกษาและออกแบบเนื้อหาในงานชิ้นนี้โดยใช้การจดจำรูปภาพมากกว่าจดจำตัวอักษร จึงเป็นวิธีการที่น่าสนใจและบรรลุวัตถุประสงค์มากที่สุด

8.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

- 8.2.1 การสรุปเนื้อหา เนื่องจากข้อมูลที่ต้องการนำมาศึกษามีเป็นจำนวนมาก และไม่อธิบายถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรง จึงทำให้ไม่สะดวกต่อการรวบรวมและแบ่งเป็นหมวดหมู่ เพื่อนำมาวิเคราะห์เนื้อหาที่ต้องการ
- 8.2.2 การเลือกรูปแบบสื่อการเรียนรู้ มีการเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้งและไม่ได้สำเร็จตามแบบแผนเป็นบางอย่างในเรื่องขนาด และสีสันทัน เช่น การออกแบบของเล่น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น
- 8.2.3 การเลือกวัสดุ มีปัญหาในด้านงบประมาณ จึงต้องเลือกใช้วัสดุที่ราคาลดลงมา แต่มีความใกล้เคียงกับความต้องการ และความรู้ในด้านวัสดุที่ไม่เพียงพอ จึงต้องขอคำปรึกษาจากอาจารย์ที่ปรึกษาซึ่งมีประสบการณ์มากกว่า
- 8.2.4 การพิมพ์และการเลือกชนิดของกระดาษ มีปัญหาในการเลือกกระดาษเล็กน้อย เพราะเนื้อหาที่พิมพ์ส่วนหนึ่งต้องติดลงบนบรรจุภัณฑ์ และของเล่นที่มีรูปร่างแตกต่างจากหนังสือ ส่วนด้านการพิมพ์มีปัญหาในการตั้งค่าขนาด และตำแหน่งในการพิมพ์ลงบนกระดาษ

- 8.2.5 การบริหารเวลาในการทำงาน เนื่องจากระยะเวลาที่จำกัดในการผลิตชิ้นงานครั้งนี้ จึงทำให้มีข้อผิดพลาดเล็กน้อยอยู่บ่อยครั้ง ทั้งความเรียบร้อยในการประกอบชิ้นงาน การสะกดคำ ในเนื้อหา การวางแผนงานล่วงหน้าเพื่อต้องส่งเข้าโรงพิมพ์ การจำกัดจำนวนชิ้นงานต่าง ๆ

8.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

- 8.3.1 ได้ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบให้ตรงประเด็นกับเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร โดยใช้การรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ สังเคราะห์ สรุปเนื้อหาและออกมาเป็นผลงานขั้นสุดท้าย ที่ผ่านการแก้ไข และวิจารณ์ชิ้นงานหลายครั้งจนสำเร็จ
- 8.3.2 ได้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุที่ต้องนำมาใช้เพื่อความเหมาะสมกับการใช้งานและกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ผลิตชิ้นงานออกมาอย่างเหมาะสม
- 8.3.3 ได้เรียนรู้การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จากการทดลองผลิตชิ้นงาน
- 8.3.4 ได้เพิ่มความน่าสนใจของเนื้อหาทั่วไปให้กับกลุ่มเป้าหมาย
- 8.3.5 ฝึกการจัดการเวลา และการแก้ปัญหาในการทำงาน ให้ชิ้นงานสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมาย

บรรณานุกรม

นพ. สุรเกียรติ อชานานุกาพ , นพ. สันต์ และคณะบรรณาธิการวิชาการ. 2554. **คู่มือหมอชาวบ้าน.**

กรุงเทพฯ : หมอชาวบ้าน.

นพ. วิโรจน์ ประवालพฤกษ์กุล และกองบรรณาธิการ. 2553. **ฉลาดรู้ดูแลตนเอง. พิมพ์ครั้งที่ 2.** กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์ห้องเรียน.

ศ. นพ. บุญสม มาร์ติน , ศ. นพ. เทพนม เมืองแมน , สุริย์พันธุ์ บุญยะสุนทร , พรรณี ปัญชรหัตถกิจ ,

ดารณี เกตุอุไร. 2533. **หนังสือเรียนพลาณามัยสุขศึกษา รายวิชา พ 011 พ 022.** พิมพ์ครั้งที่ 20.

กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

นริศร์ จิตปัญญาโยธยศ, ผู้แปล. 2555. **สารานุกรมความรู้วิทยาศาสตร์ฉบับการ์ตูน Why ? ปฐมพยาบาล.**

พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.

เกตุชกรพิสิฐ วงศ์วัฒน์, ผู้แปล. 2555. **คู่มือหมอประจำบ้าน. เล่มที่ 2.** กรุงเทพฯ : หมอชาวบ้าน.

นลินี ปัญญาวโรภาส. 2550. **คู่มือปฐมพยาบาลเบื้องต้นด้วยตัวเอง.** กรุงเทพฯ : แอ๊ปเปิ้ล พรินติ้ง.

ดร.ฉัตรชัย จันทร์เด่นดวง. **การออกแบบของเล่นเด็ก [ออนไลน์].** สืบค้น 3 ธันวาคม 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://vcharkarn.com/varticle/38801>

อลิสมา มานะ. **หนังสือสำหรับเด็กปฐมวัย [ออนไลน์].** สืบค้น 3 ธันวาคม 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://www.learners.in.th/blogs/posts/512516>

อรอนงค์ โชคสกุล และศรีอัมพร ประทุมรัตน์. **หลักในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก [ออนไลน์].** สืบค้น

3 ธันวาคม 2555. เข้าถึงได้จาก <http://worldfable.wordpress.com>

KruNarm. **สื่อการสอนกับเด็กระดับปฐมวัย [ออนไลน์].** สืบค้น 5 กุมภาพันธ์ 2555. เข้าถึงได้จาก

http://krunarm.blogspot.com/2012/01/blog-post_12.html

OatBand. **สื่อการเรียนรู้คืออะไร ? [ออนไลน์].** สืบค้น 9 พฤศจิกายน 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://www.gotoknow.org/blog/oatband>

Thaiall. **สื่อการเรียนรู้ (Learning media) [ออนไลน์].** สืบค้น 9 พฤศจิกายน 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://www.thaiall.com/learningmedia/>

อ.วินัย มะดาณี. หลักการออกแบบสื่อการเรียนรู้ [ออนไลน์]. สืบค้น 12 พฤศจิกายน 2555. เข้าถึงได้จาก

<http://www.learners.in.th/blogs/posts/227893>

Baanjomyut. จิตวิทยาพัฒนาการเด็ก [ออนไลน์]. สืบค้น 19 มกราคม 2556. เข้าถึงได้จาก

http://www.baanjomyut.com/library_2/extension1/concepts_of_developmental_psychology/01_12.html

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล นางสาวศศิภา พูลเพิ่ม
 วัน เดือน ปีเกิด 22 มีนาคม พ.ศ. 2534
 ที่อยู่ 164 ซอยอินทราภรณ์ แขวงพลับพลา เขตวังทองหลาง กรุงเทพฯ 10310
 E-mail : oceaneve2@hotmail.com โทร.0-2933-9315

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 25 ระดับอนุบาลจากโรงเรียนอุดมศึกษา
 พ.ศ. 25 ระดับประถมศึกษาตอนต้น-ตอนปลายโรงเรียนอุดมศึกษา
 พ.ศ. 25 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น-ตอนปลายโรงเรียนอุดมศึกษา
 พ.ศ. 25 ระดับปริญญาตรีจากสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร
 ลาดกระบัง