

การออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับ  
เด็ก เรื่อง “ภูมิใจตามหาเพื่อน”

นางสาว สิริภา หนูมิตร

ศิลปนิพนธ์เรื่องนี้เป็นงานสร้างสรรค์ของนางสาวศิริภาตามหลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปี พ.ศ. ๒๕๕๖ - ๒๕๕๗

การออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็ก เรื่อง  
"ภูมิใจตามหาเพื่อน"

นางสาวสิราภา หนูนิมิตร

Miss. Sirapha Nunimitr

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

ภาควิชาศิลปะ สาขาวิชาศิลปะ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2556

# ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็ก เรื่อง "ภูมิใจตามหาเพื่อน"

นางสาวสิรภา หนูนิมิตร

Miss. Sirapha Nunimitr

ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง อนุมัติ  
ให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์..... ทพพร พันธุเสวี ..... วันที่ ๑๖ พฤษภาคม ๒๕๖๖

(อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี)

หัวข้อศิลปะนิพนธ์	การออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็ก เรื่อง"ภูมิใจตามหาเพื่อน"
ชื่อ	นางสาวสิราภา หนูนิมิตร
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2556
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ทรงศิริ พันธุเสวี

### บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นการนำเสนอเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้และการพัฒนาพฤติกรรมของเด็กในรูปแบบของหนังสือนิทานภาพประกอบที่ปลูกฝังวินัยแก่เด็ก ด้วยการนำเสนอเป็นเนื้อเรื่องและตัวละครที่แต่งขึ้นเอง มีลูกเล่นสอดแทรกในบางหน้าเพื่อความบันเทิงในการอ่านที่มากขึ้นสำหรับเด็ก ทำให้เด็กได้มีส่วนร่วมในเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้นมากกว่าการอ่านตัวหนังสือธรรมดาเพียงอย่างเดียว ซึ่งเนื้อหาหลักของนิทานนั้นจะเป็นการสอนเด็กในเรื่องพฤติกรรม โดยเน้นในเรื่องการรู้จักเก็บรักษาสิ่งของ และวินัยต่างๆที่พึงกระทำสอดแทรกเป็นบางส่วนจากการดำเนินเรื่อง อีกทั้งการทำนิทานยังเป็นสื่อที่เหมาะสมทั้งสำหรับเด็กและครอบครัว ผู้ปกครองสามารถอ่านให้เด็กฟังได้ ให้พวกเขาได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ไปด้วยกัน เป็นการสร้างความอบอุ่นไปในตัว ถือเป็นส่วนหนึ่งของการบรรลุจุดประสงค์ในการทำโครงการชิ้นนี้อีกด้วย

การออกแบบเริ่มจากการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและการพัฒนาของเด็กวัยที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย ศึกษาในสิ่งที่เด็กชอบและสนใจในสิ่งที่เราจะนำเสนอ เช่น โทนนีที่ใช้, ลูกเล่นต่างๆภายในเล่ม เช่น Pop-Up และรูปแบบลายเส้นการ์ตูน ซึ่งเด็กจะชอบตัวการ์ตูนที่น่ารักและจดจำได้ง่าย แต่ต้องทำให้เหมาะสมกับทุกเพศซึ่งไม่ควรหวานหรือแข็งแรงแรงมากเกินไป รวมถึงเรื่องการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับวัย การใช้คำง่ายๆและเน้นซ้ำเพื่อเป็นการย้ำความจำของเด็ก โดยการใช้ตัวหนังสือที่อ่านง่ายสบายตาและมีขนาดที่เหมาะสม และความคงทนของสื่อ ที่ไม่บอบบางจนเกินไป เพราะเด็กวัยกลุ่มเป้าหมายนี้บางคนอาจจะยังไม่รู้จักการรักษาของที่ถูกต้องพอและทักษะการหยิบจับที่ยังไม่ถนัดมือมากนัก จึงควรใช้กระดาษที่หนาและคงทนต่อการใช้งานและเก็บรักษา

## คำนำ

ช่วงเวลาของมนุษย์ในวัยเด็กนั้นเป็นช่วงที่มีการพัฒนาและการเรียนรู้ที่รวดเร็ว ทั้งด้านร่างกาย พฤติกรรมและอารมณ์ การเฝ้าดูและการส่งเสริมพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็กนั้นเป็นหนึ่งในหน้าที่ที่ผู้ปกครองควรเอาใจใส่อย่างมากในการเลี้ยงบุตร ดังนั้นการเสริมสร้างให้ลูกมีวินัย รู้ผิดชอบชั่วดี รู้จักการอยู่กับสังคมทั้งในบ้านและภายนอกนั้นถือเป็นสิ่งละเอียดไม่ได้ ถึงแม้ว่าการเลี้ยงลูกนั้น มีผู้กล่าวไว้ว่า "การเลี้ยงลูกเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์" เพราะการเลี้ยงลูกนั้นมีทั้งเรื่องของประสบการณ์ประสมประสานเข้ากับอารมณ์ความรู้สึก งานเลี้ยงลูกจึงไม่มีกฎหมายตายตัวหรือสูตรที่จะบอกได้ว่าต้องเลี้ยงแบบนั้นแบบนี้ แม้แต่ตำราหรือคู่มือก็ทำหน้าที่ได้แค่แนวทางกว้างๆ เพื่อให้เข้าใจลูกแต่ละช่วงวัยดีขึ้นเท่านั้น บ่อยครั้งที่สัญชาตญาณหรือความรักของพ่อแม่กลับเป็นตัวนำทางได้มากกว่าเสียอีก แต่อย่างไรก็ตาม ข้าพเจ้าก็คิดว่าการปลูกฝังวินัยและพฤติกรรมเด็กจากสิ่งอื่น เช่น สื่อต่างๆ จำพวกหนังสือภาพ หรือของเล่น ถึงแม้จะไม่สำคัญเท่าความรักจากพ่อแม่ก็ถือเป็นสิ่งที่คอยช่วยสนับสนุนอีกแรงที่ดี และเพื่อเป็นการเสริมสร้างการเรียนรู้ในด้านอื่นๆเพิ่มเข้าไปด้วยดังเช่นการอ่าน และการเรียนรู้ด้วยภาพ

ข้าพเจ้าหวังว่าโครงการนี้ อาจเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจในด้านการออกแบบนิทานและการเลี้ยงลูก เด็กไม่มากนักน้อย ซึ่งหากมีข้อผิดพลาดประการใด ข้าพเจ้าก็ขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย และหวังว่าทุกคนที่ได้อ่านสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ได้ต่อไป

สิริภา หนูนิมิตร

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....ก	ก
คำนำ.....ข	ข
สารบัญ.....ค	ค
สารบัญภาพประกอบ.....จ	จ
<b>บทที่</b>	
<b>1. บทนำ.....1</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาของโครงการ.....1	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....2	2
1.3 ขอบเขตของโครงการ.....2	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....2	2
1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....3	3
<b>2. การรวบรวมข้อมูล.....4</b>	<b>4</b>
2.1 จิตวิทยาเด็ก.....4	4
2.2 พัฒนาการเด็กปฐมวัย.....4	4
2.3 กราฟฟิกสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี.....7	7
2.4 ลักษณะหนังสือที่เด็กชอบ.....8	8
2.5 ตัวอักษร.....10	10
2.6 การใช้ภาษาและปริมาณเนื้อความ.....10	10
2.7 การจัดทำภาพประกอบสำหรับเด็ก.....10	10
2.8 สีและการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็ก.....11	11
2.9 จินตนาการของเด็ก.....12	12
2.10 การเลือกนิทานสำหรับเด็ก.....14	14
2.11 หลักพิจารณาสิ่งที่ควรมีหรือไม่มีในหนังสือเด็ก.....16	16
<b>3. วิเคราะห์และสรุปข้อมูล.....18</b>	<b>18</b>
3.1 ความสนใจในเด็กอายุ 4 - 5ปี.....18	18
3.2 การนำเสนอเนื้อเรื่อง.....18	18
3.3 การนำเสนอภาพประกอบ.....19	19

3.4 ตัวอักษรและการจัดวาง.....	19
3.5 ขนาดและขอบเขต.....	19
3.6 การกำหนดเนื้อเรื่องในแต่ละคู่.....	20
<b>4. แนวทาง และขั้นตอนในการออกแบบ.....</b>	<b>23</b>
4.1 การสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง.....	23
4.2 การสร้างสรรค์และออกแบบตัวละคร.....	24
4.3 ภาพการออกแบบจริงในแต่ละคู่หน้า.....	28
4.4 ภาพผลงานจริงแบบสำเร็จ.....	43
<b>5. บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>66</b>
5.1 บทสรุป.....	66
5.2 ข้อเสนอแนะ.....	67
บรรณานุกรม.....	69
ประวัติผู้วิจัย.....	70

## สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
<b>4.2 การออกแบบตัวละคร.....</b>	<b>26</b>
ภาพที่ 1.1 ภาพตัวละคร "ภูมิใจ".....	26
ภาพที่ 2.1 ภาพตัวละคร "เจ้าเขี้ยว".....	27
ภาพที่ 2.1 ตัวละครเหล่าตุ๊กตาไดโนเสาร์ตัวอื่นๆ.....	27
<b>4.3 ภาพการออกแบบจริงในแต่ละคู่หน้า.....</b>	<b>28</b>
ภาพที่ 4.3.1 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 1.....	28
ภาพที่ 4.3.2 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 2.....	29
ภาพที่ 4.3.3 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 3.....	30
ภาพที่ 4.3.4 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 4.....	31
ภาพที่ 4.3.5 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 5.....	32
ภาพที่ 4.3.6 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 6.....	33
ภาพที่ 4.3.7 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 7.....	34
ภาพที่ 4.3.8 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 8.....	35
ภาพที่ 4.3.9 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 9.....	36
ภาพที่ 4.3.10 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 10.....	37
ภาพที่ 4.3.11 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 11.....	38
ภาพที่ 4.3.12 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 12.....	39
ภาพที่ 4.3.13 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 13.....	40
ภาพที่ 4.3.14 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 14.....	41
ภาพที่ 4.3.15 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 15.....	42
ภาพที่ 4.3.16 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 16.....	43
ภาพที่ 4.3.17 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 17.....	44
ภาพที่ 4.3.18 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 18.....	45
ภาพที่ 4.3.19 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 19.....	46
ภาพที่ 4.3.20 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 20.....	47
ภาพที่ 4.3.21 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 21.....	48
ภาพที่ 4.3.22 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 22.....	49
ภาพที่ 4.3.23 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 23.....	50
ภาพที่ 4.3.24 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 24.....	51
ภาพที่ 4.3.25 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 25.....	52

ภาพที่ 4.3.26 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 26.....	53
ภาพที่ 4.3.27 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 27.....	54
ภาพที่ 4.3.28 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 28.....	55
ภาพที่ 4.3.29 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 29.....	56
ภาพที่ 4.3.30 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 30.....	57
<b>4.4 ภาพผลงานจริงแบบสำเร็จ.....</b>	<b>58</b>
ภาพที่ 4.4.1 ภาพปกด้านหน้า.....	58
ภาพที่ 4.4.2 ภาพปกด้านข้าง.....	58
ภาพที่ 4.4.3 ภาพปกด้านหลัง.....	58
ภาพที่ 4.4.4 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 2.....	59
ภาพที่ 4.4.5 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 5.....	60
ภาพที่ 4.4.6 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 11.....	61
ภาพที่ 4.4.7 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 15.....	62
ภาพที่ 4.4.8 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 19.....	63
ภาพที่ 4.4.9 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 23.....	64
ภาพที่ 4.4.7 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 28.....	65

## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ความเป็นมาของโครงการ

การเสริมสร้างพฤติกรรมและวินัยของเด็กนั้นถือเป็นหน้าที่ของพ่อแม่เป็นหลัก เพราะพ่อแม่เป็นบุคคลที่เด็กนั้นจดจำได้อย่างแม่นยำและได้อยู่อย่างใกล้ชิดที่สุดตั้งแต่เกิดมา ซึ่งในช่วงแรกๆนั้นทุกอย่างจะขึ้นอยู่กับผู้เป็นพ่อแม่อย่างแท้จริงในการพัฒนาตัวเด็กทั้งด้านร่างกายและจิตใจ อย่างเช่นการพูดแต่ต่อมาพอเด็กนั้นโตขึ้นถึงวัยที่ควรที่จะออกไปเผชิญกับโลกภายนอกมากขึ้น การพบปะกับคนอื่นๆที่ไม่ใช่พ่อแม่และแม่อย่างเดียวนั้น เช่น เพื่อน ครูบาอาจารย์ และขอบเขตการเรียนรู้ของเด็กก็จะกว้างขึ้น ที่ไม่ใช่เพียงการสั่งสอนของพ่อแม่ และการใช้สื่อต่างๆนั้นก็เริ่มมีบทบาทในการเสริมสร้างและพัฒนาเด็กมากขึ้น

หนังสือเล่มนี้ จึงได้นำเสนอเกี่ยวกับการส่งเสริมพฤติกรรมของเด็กวัย 4-5 ปีที่เป็นวัยที่เริ่มอ่านเป็นเขียนเป็นบ้างแล้วเล็กน้อย และการตอบโต้สิ่งต่างๆที่ดีขึ้น ด้านอารมณ์และความรู้สึกที่เริ่มมีหลากหลายขึ้น พร้อมทั้งจะเรียนรู้ในสิ่งอื่นๆนอกจากการพัฒนาด้านร่างกายเช่นการเดินอย่างทีพ่อแม่คอยดูแล โดยในนิทานนั้นจะมีเนื้อหาการสั่งสอนเด็กโดยการแต่งเนื้อเรื่องด้วยการยกเรื่องเกี่ยวกับการที่มีนิสัย "ไม่รักษาของ" ของเด็กเป็นหลัก โดยการสื่อว่า เด็กนั้นเมื่อมีสิ่งใหม่เข้ามาแทนที่แล้วพวกเขามักจะรักของใหม่และเลิกสนใจของเก่า ซึ่งเป็นเรื่องปกติของมนุษย์ แต่เมื่อไม่เล่นหรือไม่ใช้ก็ควรเก็บรักษาไว้ให้ดี อย่าทิ้งขว้างเหมือนไม่มีค่าซึ่งเห็นได้จากภาพของเหล่าตุ๊กตาในนิทานที่ถูกทิ้งระเกะระกะแบบไม่ไยดี ซึ่งนั่นก็เป็นการกระทำที่ไม่ถูกต้องจึงอยากให้เด็กนั้นรู้จักคำว่า "สิ่งของก็มีหัวใจ" และ "มิตรภาพ" ด้วยการแต่งเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยเข้าสู่ผจญภัยเพื่อเสริมสร้างจินตนาการและความบันเทิงมากขึ้น ไม่ใช่เนื้อเรื่องในเชิงลักษณะบังคับจนเกินไป ว่าตรงนี้เด็กๆต้องทำอะไรโดยปราศจากจินตนาการ ซึ่งไม่ต่างกับว่าเด็กนั้นถูกหนังสือสั่งให้ทำอะไรๆซ้ำๆจึงต้องการทำสื่อด้วยหนังสือนิทานเล่มนี้ขึ้นมา เพื่อการส่งเสริมเด็กในการใช้ชีวิตอย่างเป็นระเบียบ การปรับตัวเข้ากับสังคม เพื่อที่จะอยู่กับผู้อื่นได้อย่างเป็นสุข เช่นการเคารพผู้ใหญ่ การกล่าวขอบคุณเมื่อมีคนทำสิ่งใดให้ โดยคำนึงถึงสิ่งที่ผู้อ่านจะได้รับและรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับหนังสือนิทาน โดยเสริมด้วยเนื้อเรื่อง ตัวละคร และลูกเล่นต่างๆภายในเล่ม

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาข้อมูลและทำความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็กในวัยกลุ่มเป้าหมาย (4-5 ปี) วิธีการเสริมสร้างพฤติกรรมและวินัยที่พึงกระทำ
2. เพื่อเรียนรู้และการศึกษาขั้นตอนในการออกแบบหนังสือนิทานภาพประกอบและเทคนิคการทำลูกเล่นต่างๆภายในเล่ม เพื่อความบันเทิงแก่ผู้อ่าน การเข้าใจความต้องการของเด็กในการออกแบบ สื่อประเภทหนังสือ
3. เพื่อส่งเสริมวินัยสำหรับเด็กในการเก็บรักษาสิ่งของของตนเองให้ดี ไม่ควรทิ้งขว้าง
4. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาทางด้านจิตใจและความคิดของเด็ก โดยผ่านเนื้อเรื่องและการแสดงสีหน้าของตัวละคร
5. เพื่อส่งเสริมการมีวินัยและมารยาทแก่ผู้อื่นด้วยการใช้คำพูดในการสื่อสารที่มีความเหมาะสม ให้เด็กทราบว่าในสถานการณ์นั้น การพูดอย่างไรจึงจะเหมาะสม เช่นเรื่องการขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นทั่วไป ควรพูดจาอย่างมีหางเสียงกับผู้ใหญ่ ครับ / ค่ะ และเมื่อได้รับความช่วยเหลือ สิ่งที่เราควรจะทำก็คือการกล่าว "คำขอบคุณ" และเมื่อเราทำอะไรผิด เราก็ควรกล่าว "คำขอโทษ"
6. เพื่อการฝึกทักษะเรื่องสีแบบพื้นฐาน โดยใช้ชื่อสีต่างๆแทนตัวละครตุ๊กตาไดโนเสาร์ เพื่อเป็นความรู้เล็กๆน้อยๆเป็นผลพลอยได้จากนิทานเรื่องนี้ เพื่อให้เด็กได้ฝึกอ่านและสะกดชื่อสีซึ่งเป็นคำศัพท์แบบพื้นฐานสั้นๆและง่าย

## 1.3 ขอบเขตของโครงการ

หนังสือนิทาน 1 เล่ม ขนาด 11 x 11 นิ้ว จำนวน 60 หน้า (30 คู่หน้า)

## 1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและการเรียนรู้ของเด็กเพื่อกำหนดขอบเขตที่สามารถนำสื่อเข้ามาช่วยในการพัฒนาและส่งเสริมได้
2. ศึกษาการแต่งเนื้อเรื่องสำหรับนิทานเพื่อ โน้มน้ำใจของเด็กใน ทำอย่างไรให้เด็กนั้นรู้สึกมีอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อเรื่อง การใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เข้าช่วย
3. ศึกษาแนวทางของการทำหนังสือ สำหรับกลุ่มเป้าหมาย เนื้อหา การเลือกใช้ภาพประกอบและเทคนิคต่างๆที่เสริมเข้ามาภายในเล่ม การสร้างตัวละคร การใช้สี การเลือกใช้ตัวหนังสือ และข้อจำกัดในเรื่องต่างๆ

## 1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้เพิ่มความรู้ในเนื้อหาที่ทำการศึกษา เพิ่มทักษะในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ข้อมูล และสามารถนำข้อมูลนั้น สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้ดี และน่าสนใจ
2. ได้เพิ่มทักษะในการใช้เทคนิคต่างๆ ในการทำหนังสือนิทานภาพประกอบ สามารถประยุกต์ดัดแปลงเทคนิคให้เหมาะสมกับเนื้อหา ทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น
3. เพิ่มความหลากหลายให้กับหนังสือที่กลุ่มเป้าหมายสนใจ และต้องการ ทั้งด้านเนื้อหาและเทคนิค

## บทที่ 2

### การรวบรวมข้อมูล

#### 2.1 จิตวิทยาเด็ก

ตามหลักจิตวิทยา เด็กแต่ละวัยมีความสนใจ ความต้องการและความถนัดแตกต่างกันออกไป ซึ่งในวัย 3 1/2 - 5 ปี หรือเด็กวัยเริ่มเรียนอนุบาลปีที่ 1-2 เด็กวัยนี้ไม่สามารถอ่านหนังสือได้ หรือพออ่านออกเป็นบางคำแต่ยังไม่คล่อง มีความสนใจในเด็กวัยเดียวกัน ชอบดูรูปภาพหรือฟังเรื่องที่อยู่ใกล้เคียงกับสภาพแวดล้อมของตน หนังสือสำหรับเด็กวัยนี้ จึงต้องอาศัยการมีภาพประกอบที่มากกว่าเนื้อเรื่องตัวอักษร มีภาพทุกหน้า สีสดใส การวาดและลงสีมากกว่ารูปแบบ มากกว่าสัดส่วน หรือสิ่งอื่นใดที่สามารถมองเห็นได้ และที่สำคัญเด็กจะทำหรือคิดออกมาในสิ่งที่ตนสนใจมากกว่าปกติ จากการศึกษาทั่วไปมีความเชื่อว่า เด็กวัยนี้เป็นวัยที่เตรียมตัวเข้าสู่โรงเรียน เตรียมตัวเข้ากับกลุ่มกับเพื่อนๆ เผชิญกับสังคมใหม่ๆ บนโลก โดยนักจิตวิทยามีความเชื่อว่า วัยของการเตรียมตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อนนี้เป็นช่วงเวลาที่สำคัญมากที่สุด เพราะเด็กจะต้องมีการเรียนรู้พื้นฐานต่างๆตามพฤติกรรมทางสังคม เพื่อให้ตนปรับตัวต่อไปในอนาคตได้ เด็กวัยนี้เป็นช่วงวัยแห่งการสำรวจค้นคว้าสภาพแวดล้อมต่างๆ เด็กสามารถควบคุมอวัยวะต่างๆและทำงานของร่างกายได้ ฉะนั้นจึงทำให้เด็กมีความพอใจที่จะทำการสำรวจสิ่งต่างๆที่มีความแปลกใหม่ ว่าสิ่งที่เขาเห็น เขารู้สึกอะไร และเป็นอย่างไร

#### 2.2 พัฒนาการเด็กปฐมวัย

##### 2.2.1 พัฒนาการทางด้านโครงสร้างของร่างกาย / ทักษะ

###### 1. กล้ามเนื้อใหญ่

เด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี จะมีอัตราการพัฒนาทางด้านร่างกายช้ากว่าวัยทารก จะมีการเพิ่มน้ำหนักของกล้ามเนื้ออย่างเห็นได้ชัด โดยมีการเพิ่มที่น้ำหนักของกล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อย่อย เด็กวัยนี้มีความก้าวหน้าเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะในช่วงเด็ก 4 ขวบสามารถควบคุมระบบต่างๆของร่างกายได้ดี วิ่งได้เร็ว เลี้ยวหักมุมกระโดดข้ามได้ดี เด็กจะกระโดดโลดเต้นไปตามประสาเด็ก แม้จะกระโดดโลดเต้นหรือกระโดดข้ามอย่างต่อเนื่องไม่ได้ แต่ก็สามารถยืนทรงตัวด้วยขาข้างเดียวได้นานหลายนาที และกระโดดขาเดียวได้ไกลถึง 4-6 ก้าว จะเห็นได้ว่าการทรงตัวของเด็กดีขึ้นจากการเดินบนไม้กระดานแผ่นเดียว และสามารถกระโดดลงจากที่สูงประมาณ 2 ฟุตได้

เด็กอายุ 4 ปีก็มลงเก็บของบนพื้นได้โดยไม่ต้องงอเข่าเลย สามารถเอื้ยงลูกบอล พยายามจับไม้ตีลูกบอล และใช้แขนข้างเดียวเหวี่ยงของให้พ้นศีรษะได้ เด็กที่อยู่ในวัยนี้จะสนุกมากกับการปีนต้นไม้และบันได ชอบการเล่นที่โลดโผนเป็นพิเศษ เช่น ห้อยหัวลงแบบค้างคาว และงอเข่าเกี่ยวราวเอาไว้ก่อนจะปล่อยตัวห้อยพื้น ตีลังกา และกระโดด เด็กสามารถแกว่งชิงช้าได้เองเป็นส่วนมาก และเดินเป็นวงกลมได้โดยไม่เสียหลัก

## 2. กล้ามเนื้อเล็ก

เด็กอายุช่วง 4 ปีจะติดกระดุมเสื่อ และผูกเชือกรองเท้าได้เองแล้ว และเวลาวาดรูปเด็กจะสนใจรายละเอียดเฉพาะส่วนเท่านั้น เช่น วาดรูปคนก็จะมีหัว มีปากสองข้าง และบางครั้งมีตา 2 ตา แต่เด็กจะลากเส้นได้ต่อเนื่องเป็นรูปร่างคนได้ก็ต่อเมื่ออายุครบ 5 ปี เด็กวัย 4 ปีจะลอกรูปตามแบบที่เป็นวงกลมได้ ซีดากบาทได้ เวลาระบายสีจะใช้นิ้วหัวแม่มือกับนิ้วชี้กับพู่กันและลากเส้นวาดพ่นกันได้เร็วยิ่งขึ้น เล่นต่อบล็อกเป็นหอคอยสูงๆ ได้ถึง 10 ชั้น หรือสูงกว่านั้น จับคู่บล็อกรูปทรงต่างๆ ใส่ลงในแผ่นเจาะตามลักษณะได้ถูกต้อง ไม่ว่าจะเป็รูปร่างสามเหลี่ยม วงกลม และสี่เหลี่ยม ใช้กรรไกรได้ดีขึ้น สามารถตัดกระดาษตามรอยประได้ เด็กหลายคนคัดลอกตัวเลขหรือตัวหนังสือ และร้อยลูกปัดทำเป็นสร้อยคอได้

### 2.2.2 พัฒนาการทางด้านภาษา

เด็กในช่วงนี้กำลังหลงใหลกับคำพูดทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็เสียงหรือคำพูดที่ไม่มีคามหมายใดๆ สามารถคิดคำขึ้นมาเองได้ เป็นคำแสลง และคำสบถ (ที่ไม่ใช่การเลียนเสียง แต่เป็นคำที่ใช้ตอบโต้กับเรา) ส่วนมากจะต่อเติมท้ายคำต่างๆ ที่ทำให้พ่อแม่หรือครูดาค้างได้ เด็กวัยนี้หลายคนชอบพูดถึงการจับถ่ายหรือส้วมด้วยถ้อยคำโจ่งแจ้ง

สำหรับถ้อยคำที่ก้าวร้าว บาดหูของเด็กๆ พ่อแม่ไม่ควรถือเป็นอารมณ์ ควรมีท่าที่ไม่ใส่ใจกับถ้อยคำเหล่านั้น ไม่นานนักเด็กก็จะเลิกพูดไปเอง

วัยนี้เป็นวัยช่างฝันและเริ่มรู้จักเล่าเรื่องราวต่างๆ ที่คิดขึ้นมาเอง และกระหายที่จะเล่าให้พ่อแม่หรือเด็กคนอื่นๆ ฟัง เมื่อเรื่องที่เด็กแต่งขึ้นซ้กจะหมดเรื่อง เด็กจะเอาเรื่องจริงที่นึกขึ้นได้มาแต่งเติม ผู้ใหญ่อาจจะคิดว่าเด็กพวกนี้พูดอะไรเชื่อถือไม่ได้ และไปตำหนิติเตียนเข้า

เส้นแบ่งอาณาจักรของความฝันกับความจริงของเด็กวัยนี้ยังไม่แจ่มชัด เพราะวัยดังกล่าวเป็นหัวเลี้ยวหัวต่อของโลกทั้งสองส่วนนั่นเอง

### 2.2.3 พัฒนาการทางด้านสติปัญญาและความคิด

เด็กในวัยนี้มีความสามารถในการรับรู้ได้ตลอดเวลาจนความคิดคำนึงเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ระยะเวลาที่เด็กเตรียมตัวเพื่อให้พร้อมก่อนระดับประถมศึกษา การรับรู้ทางด้านประสามสัมผัสทั้ง 5 เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ การรับรู้ในด้านต่างๆของเด็กปฐมวัยที่ได้รับความสนใจอย่างมาก คือ การรับรู้ทางสายตา เช่น การแยกแยะความแตกต่างของสีของหรือความเหมือนของสีของ ความสามารถในการแยกแยะความแตกต่างของวัตถุหรือภาพมากขึ้น ทางด้านการรับรู้ความลึกของรูปภาพ สามารถรู้ความใกล้ไกลของรูปภาพได้ มีความสามารถในการจัดกลุ่มสิ่งของต่างๆ

### 2.2.4 พัฒนาการทางด้านสังคม

เด็กจะเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นที่ไม่ใช่คนในครอบครัวของเด็ก เด็กจะเรียนรู้แนวทางการปฏิบัติต่อสังคมดังนี้

#### 1. การเรียนรู้โดยการบอกเล่าหรือสั่งสอน

เป็นการเรียนรู้จากการแนะนำสั่งสอนให้เด็กทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่สังคมยอมรับ โดยการใช้อำนาจโดยครูหรือบุคคลใกล้ชิด วิธีนี้เป็นวิธีที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่มีความเหมาะสม เพราะการเรียนรู้แบบนี้จะเป็นการพูดจาแนะนำโดยตรงระหว่างผู้ให้คำแนะนำกับเด็ก

#### 2. การเรียนรู้โดยการได้รับการเสริมแรง

ตัวเสริมแรงสำหรับเด็กวัยนี้คือ ตัวเสริมแรงทางบวก คือ การเรียนรู้ที่ได้รับคำชมเชยที่ทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจ เด็กจะทำพฤติกรรมนั้นอีกและจะเกิดการเรียนรู้ว่าเป็นพฤติกรรมที่ทำให้สังคมพอใจและยอมรับ

#### 3. การเรียนรู้โดยการลงโทษ

การลงโทษทำให้เกิดพฤติกรรมที่เหมาะสม และเป็นการหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงปรารถนา เช่น การคาดโทษ การตีเตือน การทำให้เกิดความเจ็บปวด แต่การลงโทษจะมีผลต่อจิตใจของเด็ก ซึ่งควรลงโทษอย่างมีเหตุผลโดยไม่ใช้อารมณ์

#### 4. เรียนรู้โดยการสังเกต

วิธีนี้เด็กจะสังเกตทัศนคติ มากมายหลายอย่างในสังคม ซึ่งเด็กไม่สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองโดยตรง เช่น การแนะนำสั่งสอน การให้รางวัล การลงโทษ การเรียนรู้ วิธีนี้จะเกิดการเลียนแบบพฤติกรรม เช่น เลียนแบบพ่อแม่ ครู และเลียนแบบบทบาททางเพศ

### 2.3 กราฟฟิกสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี

#### 2.3.1 พัฒนาการทางด้านศิลปะของเด็ก

พัฒนาการทางด้านศิลปะเป็นการพัฒนาทางด้านความคิดและทักษะควบคู่กัน พัฒนาการศิลปะของเด็กวัยปฐมวัยมีหลายประเภท เช่น การพับกระดาษ ปั้นดินน้ำมัน วาดรูป ทำงานประดิษฐ์ ฯลฯ

ศิลปะเกิดจากจินตนาการตรงของเด็ก เป็นการแสดงออกอย่างชัดตรง เรียบง่าย นักจิตวิทยาบางท่านเห็นว่าความคิดเชิงนามธรรมของเด็กอาจประเมินได้จากการแสดงออกในเชิงศิลปะ แต่พัฒนาการด้านศิลปะก็ไม่สามารถแยกตามช่วงวัยได้อย่างแน่นอนได้

#### 2.3.2 พัฒนาการของการขีดเขียน

ขั้นขีดเขียน อายุประมาณ 2-4 ปี เป็นพื้นฐานความเข้าใจในแบบลายเส้น การขีดเขียนเป็นบทเรียนให้เริ่มเห็นความสัมพันธ์ระหว่างภาพและพื้น เป็นการเรียนแบบลองผิดลองถูก ทำให้รู้จักการวางตำแหน่งและทิศทางของภาพ ความสามารถเพิ่มขึ้นตามประสบการณ์และทักษะในการควบคุมร่างกายได้ประสานกัน เมื่อสามารถวาดทรงได้แล้ว ต่อมาจะเริ่มตั้งชื่อสิ่งที่วาด ซึ่งยังไม่ตรงกับความเป็นจริง ลักษณะเส้นมีทั้งเส้นนอน เส้นโค้ง เส้นทแยงมุม วงกลม เส้นคลื่น และ จุด ตำแหน่งที่เด็กชอบเขียนจะมีหลายแบบ

1. มีช่องว่างแต่อยู่ในกรอบ โดยมีขอบกระดาษเป็นกรอบ
2. เขียนเต็มทั้งหน้า
3. เริ่มจากศูนย์กลาง
4. เขียนอยู่ในแนวเส้นตั้งหรือเส้นนอน โดยใช้กระดาษเพียงครึ่งหนึ่ง
5. ภาพทั้งสองอยู่คละด้านแต่สมดุลกัน
6. ภาพอยู่ในเส้นทแยงมุม
7. เขียนเพียงสองในสามของกระดาษแยกกันเป็นกลุ่ม
8. ภาพอยู่มุมใดมุมหนึ่งของกระดาษ
9. ภาพกระจายเป็นรูปพัด อีกมุมว่างเปล่า
10. ภาพอยู่ในแนวโค้ง

11. ภาพเรียงอยู่ในลักษณะพีระมิด
12. ภาพพาดเป็นแถบอยู่ระหว่างกระดาษ

### 2.3.3 ลักษณะภาพที่เด็กชอบ

#### 1. อายุน้อย

- ขนาดใหญ่รายละเอียดน้อย
- สีสดใสไล่สีใกล้เคียงแม่สี
- ภาพ 2 มิติ
- เห็นทั้งภาพ

#### 2. อายุมาก

- รายละเอียดมากขึ้น.
- สีหลากหลายทั้งอ่อน กลาง เข้ม
- ภาพ 3 มิติ
- หลุดกรอบออกไปบ้าง ไม่เห็นบางส่วน

### 2.4 ลักษณะหนังสือที่เด็กชอบ

สำหรับเด็กต้องเป็นหนังสือที่เด็กได้อ่าน ได้รับความรู้ ความเพลิดเพลิน สามารถแยกพิจารณาได้ทีละส่วนดังนี้

#### 1. ชื่อเรื่อง

ชื่อเรื่องที่มีความหมายสมบูรณ์ เด็กสามารถเข้าใจได้ทันที จะเป็นที่น่าสนใจมากกว่าชื่อที่เข้าใจยาก

#### 2. ปก

หนังสือที่มีปกสีสันสวยงาม เด็กจะชอบมากกว่าหนังสือปกที่ไม่สวยและชอบหนังสือปกแข็งมากกว่าหนังสือปกอ่อน อีกทั้งหนังสือปกอ่อนจะมีความแข็งแรง ทนทาน เหมาะสำหรับการจับถือของเด็ก และชอบมุมปก จะต้องไม่แหลมเกินไป เพื่อไม่ให้เกิดอันตรายไปที่มเท้าร่างกายของเด็ก

#### 3. ราคา

ราคาขึ้นอยู่กับผู้ปกครองที่จะเลือกซื้อให้เด็ก คู้มค่าหรือไม่ จะทนทานพอหรือไม่ เพราะหนังสือราคาถูกบางเล่มใช้วัสดุที่ไม่มีคุณภาพ ไม่ทนทานพอ พังง่าย

#### 4. ชื่อผู้แต่ง

สำหรับเด็กเล็กชื่อผู้แต่งนั้น ไม่มีความหมาย เพราะเด็กจะสนใจในตัวหนังสือมากกว่า

#### 5. ภาพประกอบ

เป็นส่วนที่สำคัญมาก เพราะเด็กชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ และชอบภาพ สวยงามเป็นจินตนาการทำนองสัตว์หรือสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติ

#### 6. ภาษาและอักษร

เด็กชอบภาษาง่ายๆ ตัวอักษรที่ชัดเจน ไม่ใช่อักษรประดิษฐ์ที่สวยงามแต่อ่านยากจนเกินไป อาจจะมีบ้างก็ได้ ใช้สำหรับคำที่เราต้องการสื่อให้ชัดเจน อาจจะมีการขยายให้ใหญ่ขึ้น หรือเรียกได้ว่าเป็นการเน้นคำ

#### 7. เนื้อเรื่อง

เด็กชอบเนื้อเรื่องหลายแบบ ทั้งตลกขบขัน หรือแนวซึ้งจริงจังใจต่างๆ เช่นการสอนให้กระทำความดี ซึ่งเนื้อเรื่องนั้นจะต้องมีการเริ่มต้นและบทสรุปที่เด็กสามารถเข้าใจได้

#### 8. คุณภาพกระดาษ

พิมพ์ด้วยกระดาษคุณภาพดี ค่อนข้างแข็ง พิมพ์หน้าละแผ่นต่อแผ่น มีสองหน้าก็ซ้อนกันเพื่อความหนาและทำให้สามารถเจาะเพื่อเพิ่มและประกอบลูกเล่นต่างๆภายในหนังสือได้

#### 9. ขนาดเล่ม

เป็นหนังสือที่เน้นให้ผู้ปกครองอ่านให้เด็ก มีขนาดที่ใหญ่พอสมควร เด็กอาจจะหยิบถือไม่สะดวกมากนัก แต่สามารถเปิดอ่านกับพื้นได้ ด้วยรูปเล่มที่เย็บแบบปกผีเสื้อ สามารถวางราบบนพื้นและเปิดกางเล่มได้กว้างถึง 180 องศา เพื่อให้หนังสือนั้นดูดึงดูดการสำหรับเด็ก สามารถกวาดสายตามองได้อย่างกว้างขวาง ทำให้เกิดความบันเทิงมากกว่าจ้องด้วยสายตาในระยะและระดับเดียว

#### 10. ความหนา

ความหนาที่มากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับลูกเล่นภายในเล่มว่าต้องการความแข็งแรงเท่าใดจึงจะเหมาะสม รองรับน้ำหนักลูกเล่นต่างๆได้ เช่นการมีของเล่นที่เป็นแม่เหล็กภายในเล่มอาจจะหนาขึ้นเล็กน้อยเพื่อรองรับการหยิบจับแม่เหล็กชิ้นเล็กๆออกมาโดยที่ไม่เกิดความเสียหายแก่หนังสือ

## 2.5 ตัวอักษร

1. ขนาดตัวอักษรเป็นส่วนสำคัญสำหรับหนังสือ เพราะผู้แต่งต้องอาศัยตัวหนังสือในการถ่ายทอดความคิดไปยัง ผู้อ่าน หนังสือสำหรับเด็ก ต้องเลือกตัวอักษรที่มีขนาดให้เหมาะสมกับการมองของเด็ก ถึงแม้เด็กบางคนอาจจะยังอ่านไม่ออกก็ตาม แต่เมื่อผู้ปกครองอ่านให้แล้วชี้ตัวหนังสือตามไปให้เขาดู เขาจะสามารถถวาคอมองตามได้

2. ตัวอักษรต้องเป็นแบบที่เหมาะสมทั้งส่วนสูงและความหนา
3. น้ำหนักเส้นของตัวอักษรต้องสม่ำเสมอ ไม่ขาด ตัวอักษรมีหัวชัดเจน ไม่ใช่ตัวอักษรที่วิบัติเกินไป
4. ตัวอักษรต้องเรียงตัวเป็นระเบียบ เว้นวรรคช่องไฟที่เหมาะสม
5. ต้องอ่านแล้วสบายตา
6. มีการสร้างความสนใจให้แก่คำหรือข้อความ เช่น เพิ่มหรือลดขนาดและความหนา
7. เลือกสีที่เรียบง่าย ชัดเจน ไม่รบกวนการอ่าน เหมาะกับสีของภาพประกอบ

## 2.6 การใช้ภาษาและปริมาณเนื้อความ

1. ควรเป็นภาษาง่ายๆและมักได้ยินในชีวิตประจำวัน
2. เด็กเล็กยังไม่สามารถอ่านตัวหนังสือได้มาก จึงไม่ควรใช้เนื้อความที่มาก และเรียงต่อแถวกันยาว
3. ใช้คำ หรือข้อความซ้ำๆในเนื้อเรื่องได้ ถ้าต้องการเน้นคำๆนั้น เพื่อให้เด็กเกิดการจดจำที่ดีขึ้น
4. มีคำศัพท์สำคัญๆสอดแทรกในเนื้อเรื่อง เพื่อเป็นความรู้ไปในตัว เช่น ชื่อสีต่างๆ
5. สามารถแต่งเนื้อความเป็นบทกลอนง่ายๆ คล้องจองกับภาพประกอบและภาษาพูด

## 2.7 การจัดทำภาพประกอบสำหรับเด็ก

ภาพประกอบถือเป็นหัวใจสำคัญของหนังสือเด็ก ยิ่งเด็กเล็กเท่าไรภาพประกอบก็ยิ่งสำคัญมากขึ้น การใช้ภาพประกอบ ต้องมีเหตุผล ใช้ภาพประกอบเมื่อต้องการอธิบายให้ชัดเจนมากขึ้น

สำหรับเด็กแล้วภาพประกอบสามารถอธิบายได้ดีกว่าหนังสือที่มีแต่ตัวหนังสือเป็นส่วนมาก ภาพประกอบทำให้เด็กสามารถมองเห็นภาพของเนื้อเรื่อง ได้ดียิ่งขึ้น เป็นการแปลงข้อมูลของผู้แต่งมาเป็นภาพ

## 2.8 สีและการเสริมสร้างพัฒนาการของเด็ก

ปัจจุบันพัฒนาการของเจ้าตัวเล็กสามารถเสริมสร้างได้หลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการทานอาหาร เล่นดนตรี ฟังเพลง อ่านหนังสือ เล่นเกม หรือของเล่นต่างๆ ซึ่งอาจมาในรูปแบบที่แตกต่างกันไปด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย แต่ทราบหรือไม่ว่านอกจากวิธีทั้งหมดที่กล่าวมา ยังมีวิธีง่ายๆ อีกวิธีหนึ่งที่บางครั้งเรามองข้ามไป นั่นก็คือ "สี" นั่นเอง

โดยทั่วไปแล้วสีมีส่วนช่วยให้เราจดจำสิ่งต่างๆ ได้ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการเขียนหรือไฮไลท์ตัวหนังสือด้วยปากกาสี การแบ่งหน้าหนังสือด้วยการใช้กระดาษสี รวมไปถึงการแปะกระดาษสีสันต่างๆ เพื่อเตือนความจำ สำหรับเด็กๆ พวกเขาจะจดจำสิ่งต่างๆ ได้จากสีของวัตถุต่างๆ โดยปกติแล้วเด็กจะเริ่มสังเกตความแตกต่างของสีได้เมื่ออายุประมาณ 4 เดือน โดยแยกเป็นแม่สีง่ายๆ เพียงไม่กี่สีก่อน จากนั้นจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ตามอายุ อาจสังเกตได้จากการที่เด็กแยกของเล่นเป็นกลุ่มตามสีต่างๆ ดังนั้นสีของห้อง อุปกรณ์ตกแต่งห้อง หรือของเล่นที่มีสีสันสะดุดตา เช่น สีแดง สีเหลือง สีชมพู จึงดึงดูดความสนใจจากเด็กได้มากกว่าสีที่จืดชืดหรือมีดจจนเกินไป นอกจากนี้สีที่สดใสจะทำให้เด็กอารมณ์ดีแล้ว ยังช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางสมองที่ดีขึ้นอีกด้วย การตกแต่งห้องของเด็กจึงควรเลือกสีที่เหมาะสมเพราะสีสามารถส่งผลต่ออารมณ์ของเด็กได้เช่นกัน

1. สีขาว ทำให้รู้สึกสงบ สถานรับเลี้ยงเด็กส่วนมากจึงเลือกตกแต่งห้องนอนของเด็กด้วยโทนสีขาว ซึ่งนอกจากสีขาวธรรมดาแล้ว คุณพ่อคุณแม่ยังสามารถเลือกเฉดสีที่แตกต่างกันไปได้ด้วย เช่น สีครีม ทำให้รู้สึกอบอุ่น
2. สีฟ้า ปกติแล้วสีฟ้าทำให้รู้สึกมีพลัง แต่เฉดสีที่แตกต่างกันไปก็ให้ความรู้สึกที่หลากหลาย สีฟ้าอ่อนเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะทำให้รู้สึกสงบมากกว่าสีฟ้าเข้มหรือสว่าง
3. สีเขียว โดยเฉพาะสีเขียวอ่อน นอกจากจะมองแล้วสบายตา ยังทำให้เด็กรู้สึกสงบนอนหลับง่ายอีกด้วย
4. สีชมพู สีม่วง และสีเหลือง หากใช้สีในกลุ่มนี้ควรเลือกโทนสีอ่อนเพราะจะทำให้เด็กรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น หากใช้โทนสีที่สว่างสะดุดตาจนเกินไปจะทำให้เด็กรู้สึกไม่สบายตาและตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา
5. สีนํ้าตาล เป็นสีที่ค่อนข้างได้รับความนิยมเพราะดูเรียบง่ายและกลมกลืนไปกับสีเอิร์ธ โทน แต่หากใช้โทนสีเข้มมากเกินไปจะทำให้เด็กรู้สึกไม่สดใสเพราะห้องดูมืดทึบเกินไป

ส่วนสีที่ไม่แนะนำสำหรับห้องนอนคือสีส้มและสีแดง เพราะเป็นสีที่กระตุ้นความรู้สึกของเด็กมากจนเกินไป ทำให้หลับยาก เนื่องจากเป็นโทนสีที่สว่างมากไป แต่หากต้องการใช้ แนะนำให้ใช้ควบคู่กับสีแนวเอิร์ธ โทนเช่นสีครีม เพราะจะทำให้ได้สีที่สว่างดูเบาสบายตาขึ้น

ผู้ปกครองสามารถพัฒนาประสาทการรับรู้ด้านสีของเด็กได้ด้วยการตกแต่งห้องของเด็กหรือทารกด้วยภาพศิลปะต่างๆ รวมถึงแขวน โคมบายของเล่นที่มีสีสันสดใสไว้ เพื่อให้สมองของเด็กได้รู้จักพัฒนาและแยกแยะสีต่างๆ ได้เร็วขึ้น ทั้งยังทำให้เด็กสามารถจดจำวัตถุต่างๆ ได้ดีขึ้นอีกด้วย เพราะเด็กจะแยกประเภทสิ่งของตามสีที่มองเห็น การเลือกสีผนังหรือเตียงนอนเด็กให้สำรวจตัวเองก่อนว่าเลือกสีโทนนี้แล้วเกิดความรู้สึกหรืออารมณ์อย่างไร มีพลัง สงบ หรือสบายตา เพราะเด็กก็รู้สึกเช่นเดียวกันกับสิ่งที่เรามองเห็น หากเป็นเด็กวัยอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษา การให้เขาได้ฝึกระบายสีจะช่วยให้เด็กรู้จักกับสีเพิ่มมากขึ้น และรู้จักคิดว่าทำอะไรจึงจะผสมสีให้ได้สีใหม่ นอกจากนี้การระบายสีหรือวาดภาพยังเป็นอีกวิธีหนึ่งที่เด็กใช้แสดงอารมณ์และความรู้สึกอย่างอิสระ บางครั้งเด็กไม่สามารถพูดอธิบายความรู้สึกของตนได้แต่ระบายออกมาผ่านการวาดภาพระบายสีแทน ทั้งยังเป็นการฝึกให้เด็กมีสมาธิยาวนานขึ้นอีกด้วย

### 2.8.1 เกร็ดความรู้เรื่องสีสำหรับเด็กสำหรับเด็ก

1. เด็กบางคนไม่ยอมทานข้าวหรือคิมนม แต่ยอมทานเมื่อใส่ในถ้วยหรือแก้วน้ำใบโปรด หากลูกของคุณไม่ยอมแตะอาหาร ลองสังเกตพฤติกรรมของพวกเขาและใช้วิธีนี้ดู
2. ผู้ปกครองควรสอนให้เด็กรู้จักกับลักษณะและชื่อของสีต่างๆ ตั้งแต่พวกเขายังเด็ก โดยเริ่มจากแม่สีต่างๆ ทัวไปก่อน จากนั้นจึงเริ่มฝึกฝนให้เด็กบอกสีที่ถูกต้องของวัตถุชิ้นนั้นๆ เพราะเด็กบางคนที่เรียกชื่อสีผิด อาจจะได้ไม่มีความผิดปกติด้านสายตา แต่อาจเป็นเพียงเพราะเด็กยังไม่รู้จักชื่อที่ถูกต้องของสีนั้น
3. สีสามารถใช้แทนวัตถุหรือความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ การสอนให้เด็กรู้จักกับความแตกต่างของสีอาจทำได้ด้วยการกล่าวถึงฤดูกาลหรือความรู้สึกต่างๆ ว่าแทนสีอะไรได้บ้าง เช่น ด้านประสาทสัมผัส โดยทั่วไปสีแดงแทนความร้อนของไฟ ส่วนด้านความรู้สึก ในประเทศจีนสีแดงเป็นสัญลักษณ์ของความ โชคดี สำหรับวัฒนธรรมตะวันตกสีฟ้าเป็นสัญลักษณ์ของความเศร้าหมอง เป็นต้น

## 2.9 จินตนาการของเด็ก

“ผมเป็นซูเปอร์แมนบินได้”

“หนูบินได้เหมือนทิงเกอร์เบล”

คำพูดเหล่านี้คุณครูคงได้ยินจากเด็กๆ อยู่บ่อยครั้ง เพราะเด็กในวัย 4 - 6 ปีนี้เป็นวัยที่ช่างจินตนาการและชอบเลียนแบบจากสิ่งที่ได้พบเห็น แต่จะเป็นอย่างไร หากเด็กๆ ของเรายังไม่สามารถแยกแยะระหว่างโลกแห่งความจริงและโลกแห่งจินตนาการได้ ซึ่งพื้นฐานความคิดและจินตนาการของเด็กวัยนี้ มีดังนี้

1. เด็ก ๆ มักจะคิดว่า อะไรที่เคลื่อนไหวได้ล้วนมีชีวิต (Animism)
2. เด็ก ๆ มีความคิดเชิงเวทมนตร์ (Magical thinking) คือจะมีจินตนาการแนวแฟนตาซีที่เกินความเป็นจริง
3. เด็ก ๆ มักจะคิดว่าเหตุการณ์ทั้งสองอย่างนั้นที่เกิดขึ้นพร้อมกัน มีความเกี่ยวข้องเป็นเหตุเป็นผลกัน (Phenomenalistic Causality) เป็นพื้นฐานของการคิดเชื่อมโยง
4. เด็ก ๆ มักเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentric) ซึ่งก็หมายถึงตัวเองของหนังสือที่เขาชอบและนั่นก็คือตัวเขานั่นเอง

การจินตนาการและการสร้างเรื่องจะพบมากในเด็กวัยนี้ เด็กจะชอบคิดฝันและชอบเล่นสมมติเป็นชีวิตจิตใจ เด็กมักลอกเลียนเรื่องราวในชีวิตจริงที่ได้พบเห็นและนำมาสู่โลกสมมติ เช่น เป็นครู นักเรียน พ่อแม่ ฯลฯ หรือบางครั้งก็ลอกเลียนจากเรื่องราวที่ตนได้ยินได้ฟังจากนิทาน

เพียเจต์ นักจิตวิทยาท่านหนึ่งเคยกล่าวไว้ว่า การเล่นสมมติจะทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกพึงพอใจในตัวเอง ในการเปลี่ยนความจริงให้เป็น ความปรารถนา เป็นการก่อรากฐานทางอารมณ์และพัฒนาความคิดให้กว้างไกลออกไป เป็นจุดเริ่มต้นของความเชื่อมั่นในตนเอง

การเล่นสมมติยังเป็นการฝึกให้เด็กได้คิดอย่างเสรีเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นจริงทั้งหลาย และยังช่วยให้เด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียดได้ด้วย การส่งเสริมให้เด็กได้เล่นสมมติที่เหมาะสมกับวัยเช่นนี้ จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เมื่อเด็กโตขึ้น

การเล่นสมมตินี้จะเป็นการคิดฝันของเด็ก แต่ถ้าเด็กเพ้อฝันมากเกินไปอาจทำให้เด็กหลุดออกไปจากโลกของความเป็นจริงและจะทำให้เกิดความสับสนระหว่าง ข้อเท็จจริง (Facts) กับ ความเพ้อฝัน (Fantasy)

ดังตัวอย่างจากข่าวที่เด็กหญิงอายุ 6 ปี เลียนแบบการผูกคอตายจากละครเรื่องหนึ่ง หรือข่าวเด็กฟิลิปปินส์ที่แต่งกายเลียนแบบเป็นซูเปอร์แมนบินได้ก็เคยตกตึกมาแล้ว สิ่งนี้ล้วนเกิดจากจินตนาการและการเลียนแบบของเด็กที่ยังไม่สามารถแยกแยะ โลกแห่งความจริงและ โลกแห่งจินตนาการได้นั่นเอง

จินตนาการของเด็กสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

### 2.9.1 จินตนาการแบบอิสระ

คือ จินตนาการ โดยที่เด็กยังไม่มีประสบการณ์รองรับเลย เป็นการใช้ความคิดคำนึงเฉพาะตัว เป็นหลักในการตัดสินใจ และส่งผลต่ออารมณ์ของตนเอง เช่น เด็กบางคนดูภาพที่น่ากลัวแต่ไม่รู้ว่าเป็นอะไร ก็เลยยังไม่กลัว ยังไม่ตกใจ แต่ก็ชอบที่จะดู หรือเด็กบางคนเห็นตุ๊กตาสวยๆ ทำท่าทางต่างๆ กลับเกิดความกลัวขึ้นมา สิ่งเหล่านี้เป็นจินตนาการเฉพาะตัว เกิดขึ้นเอง โดยขาดเหตุผลรองรับ ขาดประสบการณ์รองรับ ตัวเด็กเองก็ไม่สามารถบอกได้ว่าทำไมถึงกลัว เพราะอะไรถึงตกใจหรือเพราะอะไรถึงหัวเราะออกมา

### 2.9.2 จินตนาการแบบมีติสัมพันธ์

เป็นจินตนาการของเด็กที่สามารถเชื่อมโยงกับสิ่งที่เห็นหรือได้ฟังมากับสิ่งที่เคยเห็นเคยฟังมาก่อน เด็กที่สามารถมีจินตนาการแบบนี้ได้นั้น ต้องมีอายุมากขึ้นอีกหน่อย คือ ประมาณ 3 ปีขึ้นไป เพราะอย่างน้อยต้องมีการเรียนรู้ หรือมีประสบการณ์มาบ้างพอสมควร

### วิธีส่งเสริมจินตนาการอย่างสร้างสรรค์

1. เลือกนิทาน บทละคร ภาพวาด หรือภาพยนตร์ที่ไม่มี ความรุนแรงและเหมาะสมกับวัยเด็ก โดยคุณครูควรถามความรู้สึกหรือความคิดเห็นของพวกเขาไปด้วยขณะดูหรือเมื่อจบแล้ว เพื่อเราจะได้ทราบความคิดความรู้สึกของเขาขณะนั้น ว่าเขาสามารถเข้าใจเรื่องได้ตามความเป็นจริงหรือไม่
2. พูดคุยกับเด็ก เป็นวิธีง่าย ๆ ที่คุณครูสามารถใช้กับเด็กได้ทันที เพื่ออธิบายให้เด็กเข้าใจ ว่าอะไรเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องสมมติ ทำไมตัวละครตัวนี้ถึงทำได้ ทำไมเราถึงทำอย่างตัวละครนี้ไม่ได้
3. จัดสภาพแวดล้อมและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ปลอดภัย พร้อมทั้งส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการผ่านการเล่นอย่างเต็มที่ โดยคุณครูทำหน้าที่เพียงเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็ก และปล่อยให้เด็กเป็นผู้นำการเล่นเอง เช่น เล่นต่อเลโก้ หรือบลิ๊อค
4. กระตุ้นพฤติกรรมที่ดี โดยอาจยกพฤติกรรมที่ดีของตัวละครขึ้นมา เช่น ป๊อบอายชอบกินผักโขมทำให้ร่างกายแข็งแรง เพื่อให้เด็กเลียนแบบพฤติกรรมกินผักของป๊อบอาย เป็นต้น
5. จินตนาการและการเลียนแบบของเด็กเป็นสิ่งที่ดี คุณครูจึงควรส่งเสริมและดูแลให้อยู่ในขอบเขตที่พอดี ไม่ให้เด็กหลุดไปอยู่ในโลกจินตนาการมากเกินไป เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดผลเสียตามมา

### 2.10 การเลือกนิทานสำหรับเด็ก

นิทาน หมายถึง เรื่องเล่า มีการผูกเรื่องราว มีตัวละคร มีเหตุการณ์ในการดำเนินเรื่อง นิทานอาจมีเค้าโครงจากเรื่องจริง จินตนาการ ความเชื่อ ประเพณีวัฒนธรรม ปรัชญาการณธรรมชาติ มีการแทรกเกร็ดความรู้ต่างๆในเนื้อเรื่อง

นิทานสำหรับเด็ก หมายถึง เรื่องราวที่แต่งขึ้นหรือผูกขึ้นเพื่อนำมาเล่าหรือถ่ายทอดสู่เด็ก ด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ โดยมีจุดประสงค์เฉพาะเจาะจงเพื่อเด็ก นิทานยังเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการฝึกทักษะเตรียมพร้อมในการเรียนของเด็กปฐมวัย วัตถุประสงค์ของการเล่านิทานเพื่อการพัฒนาและเตรียมความพร้อมเด็กปฐมวัยมีดังนี้

1. ตอบสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก
2. ช่วยให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความสุข ผ่อนคลายอารมณ์เครียด
3. ส่งเสริมให้เด็กมีสมาธิโดยใช้นิทานเป็นสื่อช่วยยืดช่วงความสนใจของเด็กให้นานขึ้น
4. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์ซึ่งอาจแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง
5. ช่วยให้เด็กมีประสบการณ์ทางภาษา เรียนรู้คำศัพท์ใหม่และการใช้ภาษาที่ถูกต้อง
6. เสริมประสบการณ์เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก ที่เหมาะสมกับวัย
7. ให้เด็กได้แสดงออก กล้าซักถาม และแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ
8. ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ
9. เตรียมความพร้อมทางภาษาทุกด้านทั้ง ฟัง พูด อ่าน เขียน
10. กระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจหนังสือ ค้นเคยกับหนังสือ ส่งเสริมให้มินิสัยรักการอ่าน
11. พัฒนาความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก เด็กกับเด็ก
12. พัฒนาด้านการคิด สามารถรับรู้สิ่งที่ฟังและถ่ายทอดเรื่องราวที่ฟังให้ผู้อื่นเข้าใจได้ตามวัย
13. ใช้นิทานเป็นสื่อในการลดและแก้ไขพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

เห็นได้ว่าความสำคัญของนิทาน มีมากมาย ดังนั้นการอ่าน การเล่านิทาน จึงเป็นกิจกรรมที่มองข้ามไม่ได้สำหรับบุคคลที่ต้องเกี่ยวข้องกับเด็ก อาทิ พ่อแม่ ครู หรือผู้ดูแล วิธีการเล่า การนำเสนอนิทานนั้นต้องคำนึงว่า เล่าอย่างไรเด็กถึงจะสนุก สนใจ เกิดจินตนาการและเกิดการเรียนรู้ไปพร้อมกัน รวมทั้งเลือกนิทานอย่างไรให้เหมาะกับวัยของเด็ก ไม่ใช่เรื่องยากแต่เป็นเรื่องที่ต้องใส่ใจในรายละเอียดเล็กๆน้อยๆเท่านั้น

### การเลือกนิทานให้เหมาะกับวัย

ทารกในครรภ์	นิทานอะไรก็ได้แต่ขอให้เสียงของพ่อแม่ที่เล่าให้ลูกฟัง ในช่วงเวลาสบายๆที่แม่กำลังพักผ่อน ภาวะจิตใจสงบ ไม่มีสิ่งรบกวนแล้วเริ่มเล่านิทานให้ลูกฟัง
1-6 เดือน	หนังสือนิทานต้องปลอดภัยคำนึงถึงวัสดุที่นำมาทำ เช่น หนังสือผ้านุ่มๆมีสีสันสวยงามสะดุดตา กระตุ้นสัมผัสของเด็กด้วยวัสดุต่างๆเช่นผ้าสำลี ผ้าสักหลาด ผ้าดิบ หรือใส่วัสดุข้างในให้แตกต่างเมื่อขยี้ เขย่าแล้วเกิดเสียง ไม่อันตรายเมื่อเด็กนำเข้าปาก
6-12 เดือน	ยังคงต้องเลือกหนังสือที่ทำจากวัสดุที่ปลอดภัยเด็กเริ่มนั่งได้ สนใจมองภาพที่สวยงามชัดเจนไม่ต้องมีรายละเอียดมาก อาจอุ้มเด็กนั่งฟังนิทานบนตัก หรือช่วงที่เด็กอาบน้ำเป็นช่วงที่เด็กตื่นตัวเลือกเล่านิทานลอยน้ำ(ทำจากพลาสติกหรือยาง) ก็ทำให้เด็กสนใจและเพลิดเพลินได้เป็นอย่างดี

- 1-2 ปี      หน้าที่หนังสือต้องหนาแข็งแรงคงทน "ไม่ต้องมีตัวหนังสือมากภาพชัดเจนเด็กมองภาพแล้วสามารถรู้เรื่องราว จำนวนหน้าไม่ควรเกิน 10 หน้า เช่น หนังสือชุดรวมเรื่องเอกของโลก สำนักพิมพ์แพรวเพื่อนเด็ก ทุกเล่มจะใช้น้องหมีเป็นสื่อ อาทิ น้องหมีสวัสดิ์ น้องหมีจีเป็นนะ น้องหมีอมแมม
- 2-3 ปี      นิทานยังคงต้องมีลักษณะที่คงทน มีเทคนิคพิเศษในเล่มเพื่อดึงดูดความสนใจ เช่น มีภาพซ่อนอยู่ด้านหลังประตู มีเสียง หรือเด็กสามารถหยิบใส่ส่วนประกอบของหนังสือได้ เนื้อเรื่องต้องสั้นมีตัวละครไม่มากเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวเด็ก ส่งต่างๆ รอบตัว เช่น ครอบครัว เพื่อน การปรับตัว การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันด้วยตนเอง
- 3-4 ปี      เด็กวัยนี้เริ่มเปิดหนังสือได้ที่ละแผ่น สนใจฟังเรื่องราวที่ยาวขึ้น จะเล่าหรืออ่านก็ได้ เนื้อเรื่องต้องเข้าใจได้ง่ายไม่ซับซ้อนเด็กชอบเรื่องมหัศจรรย์ ยิ่งถ้ามีคำซ้ำๆ เด็กยิ่งสนุกเมื่อได้ฟังหรือพูดตาม นิทานเป็นสื่อที่ดียิ่งสำหรับวัยนี้ที่เริ่มเรียนรู้ว่าตัวหนังสือมีความสำคัญในชีวิตประจำวัน เด็กที่ชอบนิทาน จะเริ่มสนใจการอ่าน โดยแรกๆชอบให้ผู้ใหญ่อ่านให้ฟัง แล้วจึงอยากอ่านเองบางครั้งเด็กหยิบนิทานที่ชอบมาอ่านเองตามที่เคยได้ฟังมา
- 5-6 ปี      เด็กสนใจและสามารถฟังนิทานที่มีเนื้อเรื่องยาวขึ้น ซับซ้อนมากขึ้น เข้าใจเนื้อเรื่องเชิงส่งเสริมของคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเริ่มหัดอ่านสะกดคำง่ายที่คุ้นเคยได้บ้าง ดังนั้น ขนาดของตัวหนังสือในนิทานต้องไม่เล็ก เด็กสามารถเห็นได้ชัดเจน มีการเว้นช่องไฟระหว่างคำแต่ละคำ

เมื่อเลือกนิทานได้เหมาะกับวัยเด็กแล้ว การเล่าการนำเสนอนิทานเพื่อให้เกิดความสนใจ จะประสบความสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับความสามารถและประสบการณ์ของผู้เล่า เช่น ลีลา น้ำเสียง ใช้เทคนิคต่างๆประกอบการเล่า เพื่อให้เด็กนั้นเกิดอารมณ์ร่วมแก่นื้อหา และใจจดใจจ่อกับสิ่งนั้นมากขึ้น

## 2.11 หลักพิจารณาสิ่งที่ควรมีหรือไม่มีในหนังสือเด็ก

1. ทำให้เด็กเกิดความสุขสนาน
2. กระตุ้นจินตนาการของเด็ก
3. ช่วยให้เด็กเข้าใจตัวเองและรู้สึกว่าได้อยู่โดดเด่น
4. ทำให้เด็กได้พบเห็นสิ่งต่างๆที่ไม่จำเป็นต้องเหมือนกับตัวเขา
5. ให้โอกาสเด็กในการค้นหาและใช้ภาษาในหลายๆทาง

6. ให้โอกาสเด็กได้สำรวจค้นหาความเป็นไปของสิ่งที่ไม่เกิดขึ้นในสถานที่และเวลาที่เขารู้จักมาก่อน
7. ถ้านั้นเรื่องความจริงและเหตุการณ์จริง ควรวาดภาพให้ถูกต้องกับประวัติศาสตร์ด้วย
8. คึงความสนใจในรายละเอียด เช่น มีภาพคู่กับเนื้อเรื่อง
9. กล่าวถึงอารมณ์ของมนุษย์อย่างระมัดระวัง เสนอวิธีการสร้างสรรค์แก่เด็กในการเผชิญกับความยากลำบากต่างๆ
10. ไม่ควรสรรสร้างสรรคบนความเจ็บปวดของคนอื่น
11. ไม่ใช่ภาษาหรือปฏิบัติต่อเด็กในเชิงตำหนิติเตียน
12. เนื้อหาและภาพจรรโลงใจ ไม่โหดร้าย ทารุณ

### บทที่ 3

#### วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

การสรุปและวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดจากการค้นคว้า มีดังนี้

#### 3.1 ความสนใจในเด็กอายุ 4 - 5 ปี

1. มีความสนใจในตัวเองและเด็กวัยเดียวกัน
2. ชอบดูรูป ชอบหนังสือที่มีรูปมากๆ
3. ชอบการจินตนาการ ชอบตัวละครที่ไม่มีอยู่จริงแต่ก็ยังเชื่อว่ามีอยู่จริง หรือสัตว์หน้าตาประหลาด และหากนำมาเป็นตัวละครที่มีหน้าที่ชัดเจน เด็กที่สนใจก็จะเกิดความเชื่อที่ตัวละครนั้นๆมีให้
4. นอกจากสิ่งที่เกิดขึ้นจากจินตนาการแล้ว เด็กในสมัยนี้ยังชอบสิ่งมีชีวิตดึกดำบรรพ์ เช่น ไดโนเสาร์ เพราะไดโนเสาร์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีอยู่จริงถึงแม้จะสูญพันธุ์ไปแล้ว ซึ่งปัจจุบันก็ได้มีหลักฐานของการมีชีวิตอยู่ของพวกมันในอดีต ซึ่งทำให้เด็กรู้สึกตื่นเต้น ด้วยความที่เป็นสิ่งมีชีวิตที่น่าตื่นตา มีหน้าตาที่ประหลาด และมีขนาดใหญ่ ซึ่งเป็นที่ชื่นชอบทั้งกับเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง จึงได้นำมาเป็นส่วนหนึ่งของตัวละครในเรื่อง มากกว่าการดึงตัวละครในจินตนาการบางตัวที่บ่งบอกถึงรสนิยมทางเพศนั้นๆจนเกินไป เช่น นางฟ้า เด็กผู้ชายมักจะไม่นิยม เพราะด้วยรูปลักษณะที่หวานแหววจนเกินไป
5. มีความสนใจในช่วงสั้นๆ และเปลี่ยนความสนใจง่าย
6. ชอบสีที่สดใส
7. ชอบหนังสือนิทานเรื่องราวที่เข้าใจง่ายด้วย ไม่ซับซ้อน เพราะจะเบื่อง่าย
8. เล่าเรื่องต่างๆที่พบเห็นได้บ้าง และอาจยังลำดับเหตุการณ์ได้ไม่ถูกต้อง ดังนั้นบทเท่กล่อม บทร้อยกรอง หนังสือภาพสั้นๆ สมุดภาพ พจนานุกรม นิทานภาพ นิทานซึ่งใช้ภาพแทนการเล่าเรื่องจึงเหมาะกับเด็กวัยนี้
9. เด็กจะมีความสนใจกับนิทานที่เกี่ยวกับการสั่งสอน ซึ่งควรไปในแง่ดี เพราะเด็กจะรู้สึกดีและอยากทำตาม เพื่อที่จะได้สิ่งตอบแทนที่ดีเช่นเมื่อเราทำดี เราก็จะได้รับคำชมกลับมา เมื่อเรากล่าวขอโทษเมื่อสำนึกในการกระทำผิด ทุกคนก็ยกโทษและให้อภัยแก่เรา

#### 3.2 การนำเสนอเนื้อเรื่อง

1. ใช้ข้อความ และวลีง่ายๆ ชัดๆ เพื่อการจดจำ
2. ใช้ภาษาที่เด็กคุ้นเคย สามารถเข้าใจได้ง่าย
3. ควบคุมบทบรรยายไม่ให้มากเกินไปในแต่ละหน้า

4. ใช้ตัวละครที่เด็กสนใจเป็นผู้ชี้ทางแนะนำให้ตัวเองซึ่งเป็นเด็กได้กระทำความดี
5. การจบเนื้อเรื่องอย่างมีความสุข (Happy Ending)

### 3.3 การนำเสนอภาพประกอบ

1. ภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่องในแต่ละบท เพื่อให้เด็กสามารถเกิดจินตนาการภาพตามได้ง่ายขึ้น
2. ภาพประกอบจะมีขนาดใหญ่และใช้พื้นที่มากกว่าขนาดตัวหนังสือ
3. ลักษณะภาพโดยรวมสื่อถึงมิตรภาพของเพื่อน ความห่วงใย และความสำนึกผิดต่อสิ่งที่ตนทำไป และการแก้ปัญหาอย่างถูกวิธี เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันอย่างมีคุณภาพของเด็กต่อไป

### 3.4 ตัวอักษรและการจัดวาง

1. ใช้ตัวอักษรภาษาไทยที่มีขนาดพอดีต่อการอ่านโดยรวม
2. ใช้ตัวอักษรเรียบง่าย เรียงคำไม่ชิดมากจนเกินไป
3. มีการเน้นขนาดคำเป็นบางคำ เพื่อดึงจุดสำคัญของเนื้อหาในบางหน้า

### 3.5 ขนาดและขอบเขต

1. เป็นหนังสือเล่มขนาดกลาง เพื่อสามารถเน้นภาพประกอบได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น
2. เป็นหนังสือปกแข็ง คงทนต่อการหยิบจับของเด็ก
3. มีลูกเล่นภายในเล่มเล็กน้อย เพื่อให้เกิดความบันเทิงแก่เด็กในระหว่างการอ่าน และในนิทานเล่มนี้จะเป็นลูกเล่นเกี่ยวกับการ "ซ่อนหา" ของไดโนเสาร์ตัวต่างๆที่หลบอยู่

## 3.6 การกำหนดเนื้อเรื่องในแต่ละคู่

คู่ที่	เนื้อหา	
	ชาย	ขวา
1	เรื่องราวของเด็กชายที่ชื่อว่า "ภูมิใจ"	และเหล่าตุ๊กตาไดโนเสาร์เพื่อนรักของเขา
2	เหล่าเพื่อนๆ ของภูมิใจ ต่างก็มีชื่อเล่นตามสีของตัวเอง	ดูสิว่าตัวไหนชื่ออะไรบ้าง
3	-	แล้วในวันหนึ่ง คุณพ่อของภูมิใจก็ได้ซื้อของเล่นใหม่ให้ มันคือหุ่นยนต์ ที่ดูเท่ๆ และทันสมัยมาก
4	ภูมิใจถูกใจของเล่นชิ้นนี้มากๆ เข้าเล่นกับมันทุกวันเลย	และพวกไดโนเสาร์ก็ถูกลืมน พวกเขาดูกว้างทั้งระกะระกะอย่างไม่โยคี
5	พวกไดโนเสาร์ที่ถูกทิ้งก็เริ่มน้อยใจ ในคืนนั้น พวกเขาจึงได้คุยกัน เจ้าฟ้า : "เราว่าภูมิใจคงไม่ต้องการพวกเราแล้วละ" เจ้าม่วง : "นั่นสิ"	เจ้าส้ม : "เราควรหนีออกไปจากที่นี่นะ" เจ้าเขียว : "เราว่าอย่าเลย ข้างนอกน่าะ มันอันตรายนะ"
6	ในคืนนั้นเอง พวกไดโนเสาร์ก็ได้หนีออกจากบ้านของภูมิใจ	ไม่มีใครฟังสิ่งที่เจ้าเขียวเตือนเลย
7	และในเช้าวันต่อมา เจ้าเขียวจึงรีบไปปลุกภูมิใจ	ภูมิใจ : "อะไรกันนี่" "ไดโนเสาร์ตัวนี้" "พุดได้ด้วย!!"
8	เจ้าเขียวจึงเล่าในสิ่งที่เกิดขึ้นให้ภูมิใจฟัง	เจ้าเขียว : "เพื่อนๆ ไดโนเสาร์ของเธอเนะ" "พวกเขาเสียใจมากที่ถูกเธอทอดทิ้งอย่างไม่สนใจ" "เราไปตามหาพวกเขาเถอะ"
9	และก็ถึงเวลาออกเดินทาง	ไปตามหาเพื่อนๆ ไดโนเสาร์กัน!
10	ในระหว่างทาง ภูมิใจก็ได้เจอกับคุณตาคนหนึ่ง ภูมิใจ : "คุณตาครับ เห็นตุ๊กตาไดโนเสาร์ของผมบ้างไหมครับ?"	คุณตา : "ตาเห็นอยู่แถวๆ ออกวันนะ ลองไปดูสิ" ภูมิใจ : "ขอบคุณมากครับ"
11	ไดโนเสาร์อยู่ไหนเอ่ย?	-

12	ภูมิใจ : "เจ้าเหลือง"	ภูมิใจ : "เราขอโทษจริงๆนะที่ทิ้งนายไป"
12		"เราออกไปตามหาเพื่อนที่เหลืองกันเถอะ"
13	ออกไปตามหาเพื่อนๆที่เหลืองกันเถอะ!	-
14	ในระหว่างทาง ภูมิใจก็ได้เจอกับคุณป้าคนหนึ่ง ภูมิใจ : "คุณป้าครับ เห็นตุ๊กตาไดโนเสาร์ของผมบ้างไหมครับ?"	คุณป้า : "ป้าเห็นอยู่แฉะๆแล้วไปคูสิ" ภูมิใจ : "ขอบคุณมากครับ"
15	ไดโนเสาร์อยู่ไหนเอ่ย?	-
16	ภูมิใจ : "เจ้าฟ้า"	ภูมิใจ : "เราขอโทษจริงๆนะที่ทิ้งนายไป" "เราออกไปตามหาเพื่อนที่เหลืองกันเถอะ"
17	ออกไปตามหาเพื่อนๆที่เหลืองกันเถอะ!	
18	ในระหว่างทาง ภูมิใจก็ได้เจอกับพี่สาวคนหนึ่ง ภูมิใจ : "พี่สาวครับ เห็นตุ๊กตาไดโนเสาร์ของผมบ้างไหมครับ?"	พี่สาว : "พี่เห็นอยู่แฉะๆบ่อน้ำนะ ลองไปคูสิ" ภูมิใจ : "ขอบคุณมากครับ"
19	ไดโนเสาร์อยู่ไหนเอ่ย?	-
20	ภูมิใจ : "เจ้าส้ม"	ภูมิใจ : "เราขอโทษจริงๆนะที่ทิ้งนายไป" "เราออกไปตามหาเพื่อนที่เหลืองกันเถอะ"
21	ออกไปตามหาเพื่อนๆที่เหลืองกันเถอะ!	
22	ในระหว่างทาง ภูมิใจก็ได้เจอกับพี่ชายคนหนึ่ง ภูมิใจ : "พี่ชายครับ เห็นตุ๊กตาไดโนเสาร์ของผมบ้างไหมครับ?"	พี่ชาย : "พี่เห็นอยู่แฉะๆบ่อน้ำนะ ลองไปคูสิ" ภูมิใจ : "ขอบคุณมากครับ"
23	ไดโนเสาร์อยู่ไหนเอ่ย?	-
24	ภูมิใจ : "เจ้าแดง"	ภูมิใจ : "เราขอโทษจริงๆนะที่ทิ้งนายไป" "เราออกไปตามหาเพื่อนที่เหลืองกันเถอะ"
25	ออกไปตามหาเพื่อนๆที่เหลืองกันเถอะ!	-
26	พวกเขาได้พบกับรอยเท้ากลุ่มหนึ่ง	ภูมิใจ : "รอยเท้าพวกนี้ต้องเป็นของเจ้าม่วงแน่ๆเลย"
27	พวกเขาได้เดินตามทางรอยเท้านี้ไป	-
28	เมื่อสิ้นสุดรอยเท้า สิ่งที่พวกเขาเจอคือ.....	-
29	ภูมิใจ : "พวกนาย"	ภูมิใจ : "เราขอโทษทุกคนที่เอาแต่สนใจกับของใหม่"

29		แล้วทอดทิ้งพวกนาย" "จากนี้ไปเราจะไม่ทิ้งขว้างของเล่นอีกแล้วนะ"
30	และพวกเขาทั้งเจ็ดคน	ก็พากันกลับบ้านอย่างมีความสุข

## บทที่ 4

### แนวทางการออกแบบ

ข้อมูลแนวทางการออกแบบหนังสือนิทานของโครงการนี้ มีดังนี้

#### 4.1 การสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง

ข้าพเจ้าได้พยายามนำข้อมูลเรื่องเกี่ยวกับ จิตวิทยาและพฤติกรรมของเด็ก และแนวของนิทานที่เด็กชอบ มาสร้างเรื่องราว และผูกเรื่องให้เรียบริย บรรลุตรงกับจุดประสงค์ ซึ่งจะใช้อองค์ประกอบในแต่งเนื้อเรื่อง ดังนี้

##### 1. การเดินทาง ผจญภัย

เด็กๆนั้นชอบความตื่นเต้นของการผจญภัย และการได้ลุ้นว่าจะได้เจอไดโนเสาร์แต่ละตัวที่ไหนบ้าง และจะได้เจออย่างไร (ขึ้นอยู่กับลูกเล่นของแต่ละหน้า)

##### 2. การค้นหา

การที่เด็กได้ลองค้นหาไดโนเสาร์แต่ละตัวที่ซ่อนอยู่ตัวละหน้า ซึ่งจะซ่อนในวิธีที่แตกต่างกันออกไป

##### 3. อารมณ์และความรู้สึก การต้องการความรัก

เหล่าตุ๊กตาไดโนเสาร์ที่ถูกทิ้งเพราะเจ้าของไปมีของเล่นใหม่ และไม่แยแสพวกเขาอีกเลย อารมณ์เสียและความน้อยจึงเกิดขึ้นกับพวกเขา

สีหน้าของภูมิใจที่กำลังกล่าวขอโทษ ด้วยสีหน้าที่รู้สึกผิดในสิ่งที่ตนเคยทำลงไป

##### 4. สิ่งพิเศษ มหัศจรรย์

การที่ไดโนเสาร์ที่สามารถมีชีวิตขึ้นมาได้ ซึ่งเป็นเรื่องประหลาดที่ของเล่นนั้นมีชีวิตได้ แต่ในเนื้อเรื่องนี้จะไม่กล่าวว่าการมีชีวิตขึ้นมาของไดโนเสาร์พวกนี้เป็นข้อดี แต่เป็นเพราะการที่ถูกทิ้ง จนไดโนเสาร์ไม่อยากจะถูกทิ้งอยู่เฉยๆจึงได้พากันหนีออกจากบ้านไปซึ่งการหนีครั้งนี้เลยกลายเป็นภาระของตัวเองที่ต้องออกตามหา แต่เพียงจะสื่อให้เห็นว่า "สิ่งของก็มีหัวใจ" เพราะไม่เช่นนั้น เด็กจะคิดว่า ต้องทิ้งขว้างของของจึงจะมีชีวิตขึ้นมาได้ เนื้อเรื่องจึงไม่ออกอรรถรสในความสุขของการผจญภัยจนเกินไป แต่จะแฝงความตื่นเต้นไว้ดังที่กล่าวไว้ในข้อที่ 1

## 5. การสอนในด้านพฤติกรรม

การรักษาของ จากการศึกษาที่ภูมิโง้นได้ของเล่นใหม่และได้ทิ้งขว้างตุ๊กตาไดโนเสาร์ที่ตนเคยรักมากๆ ซึ่งเป็นธรรมดาของมนุษย์ที่มักจะสนใจของใหม่มากกว่าของเก่า แต่เมื่อไม่สนใจก็ไม่ควรทิ้งขว้างระกะระกะเหมือนไม่มีค่าในสายตา

## 6. การสอนในเรื่องวินัย

การเข้าหาสังคม การขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นที่อยู่รอบตัว เมื่อมีปัญหาไม่ควรเก็บไว้คนเดียว จากการศึกษาที่ภูมิโง้นถามหาเหล่าไดโนเสาร์จากคนทั่วไป ทั้งคุณลุง, คุณป้า, พี่ชาย และพี่สาว

การพูด จากการใช้คำพูดในการถามหาเหล่าไดโนเสาร์กับผู้ใหญ่ ซึ่งการใช้วาจาจากผู้ใหญ่นั้นควรพูดอย่างมีหางเสียง เช่น "เห็นไดโนเสาร์ของผมไหมครับ?" รวมไปถึงการกล่าวขอบคุณอย่างสุภาพเมื่อได้รับการช่วยเหลือ ด้วยคำว่า "ขอบคุณครับ" ซึ่งจะสอน โดยการให้เนื้อเรื่องเป็นแบบวน (loop) และใช้คำซ้ำ เพื่อให้เด็กเกิดการจดจำว่า ไม่ว่าจะครั้งไหนๆต่อไปเราก็ควรทำสิ่งนี้

## 7. การมีจิตสำนึกที่ดี

การศึกษาที่ภูมิโง้นฝึกฝนในสิ่งที่ตัวเองทำลงไปและได้กล่าวขอโทษไดโนเสาร์ทุกๆตัว ว่าจะไม่ทิ้งขว้างอีกแล้ว

## 8. มิตรภาพ

การศึกษาที่ภูมิโง้นไม่อยู่นิ่งดูค้ายที่จะปล่อยให้เพื่อนไดโนเสาร์นั้นหนีหายกันไปหมด จึงได้พยายามออกตามหาให้ครบทุกตัวเพื่อพากลับบ้าน

เมื่อพบไดโนเสาร์แล้วในแต่ละตัว ทุกคนก็จะร่วมเดินทางไปด้วยกัน เพื่อที่จะไปตามหาเพื่อนที่เหลือให้ครบ

## 9. มีเกร็ดความรู้สอดแทรก

เกร็ดความรู้เรื่องสี จากเกมแม่เหล็กเพื่อให้หาว่าไดโนเสาร์แต่ละตัวมีสีอะไร ถึงได้มีชื่อนี้ เช่น เจ้าเขียว เจ้าแดง เจ้าเหลือง ถือเป็นผลพลอยได้เล็กน้อยจากนิทานเพื่อไม่ให้เรื่องดำเนินไปอย่างว่างเปล่าจนเกินไป

## 4.2 การสร้างสรรค์ตัวละคร

### 1. ภูมิโง้น

สาเหตุที่เลือกเด็กผู้ชายเป็นตัวหลัก เพราะในเรื่องรสนิยมความชอบ ที่มาจากการศึกษาเกี่ยวกับความสนใจในเด็กอายุ 4 - 5 ปี ซึ่งสิ่งที่เด็กผู้ชายชอบนั้น เด็กผู้หญิงมักจะชอบด้วยเป็นส่วนมาก และไม่ค่อยมีปัญหาในเรื่องรสนิยม ซึ่งเด็กผู้ชายหลายคนมักจะไม่ค่อยชอบความหวานแหววและบ่งบอกความเป็นผู้หญิงเกินไป ซึ่งเป็นสาเหตุที่ว่าทำไมเด็กผู้ชายจึงชอบล้อเลียนเด็กผู้หญิง และในอีกด้านนั้นก็เสี่ยงต่อการเบี่ยงเบนทางเพศมากกว่าผู้หญิง ส่วนเรื่องการแต่งตัว ออกแบบโดยคิดในแง่มุมมองของสังคมที่ว่า ผู้หญิงสามารถใส่

ได้ทั้งกระโปรงและกางเกง แต่ผู้ชายไม่สามารถใส่กระโปรงได้เพราะไม่เหมาะสม เพราะฉะนั้นอาจจะต้องเน้นใส่ใจที่เด็กผู้ชายมากกว่าเล็กน้อย การแต่งตัวของภูมิใจที่ใส่เอี๊ยม ให้ดูมีความเป็น Unique หรือความเท่าเทียมกันทางเพศเพราะเป็นชุดที่เพศไหนก็สามารถใส่ได้ ไม่แมนหรือหวานแหวนจนเกินไป และยังคงความเป็นเด็กอยู่

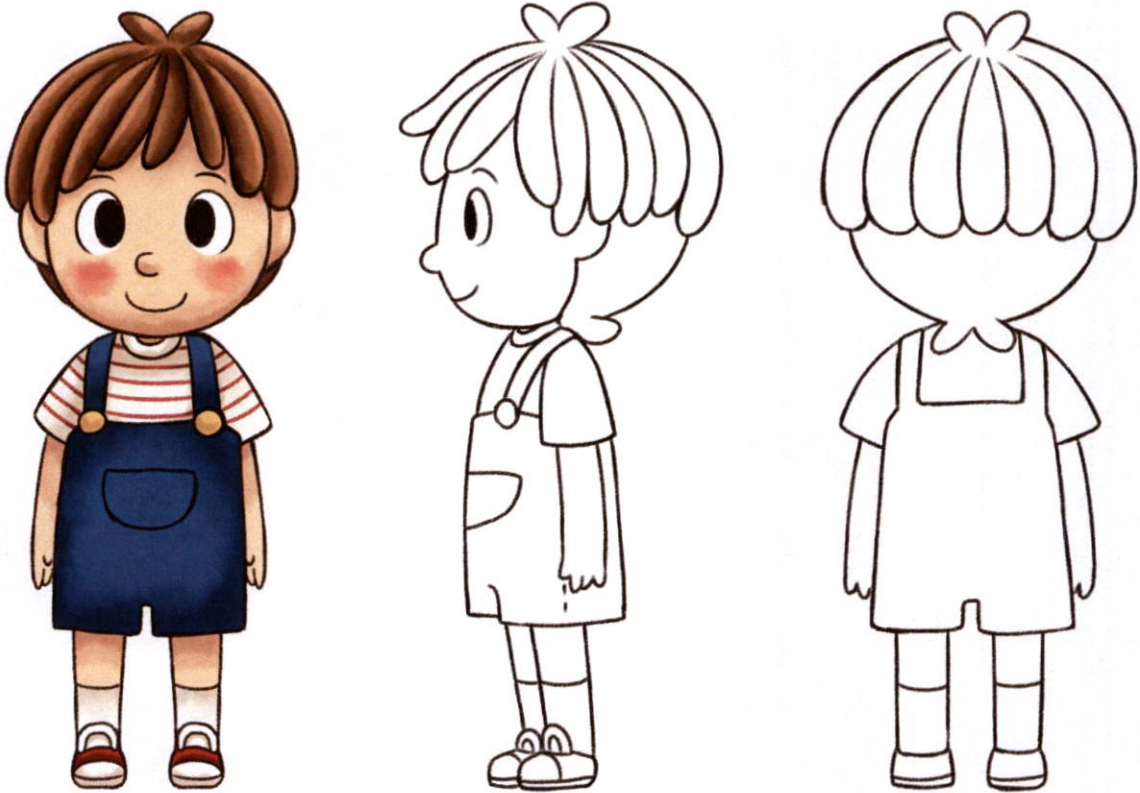
## 2. ไดโนเสาร์

จากการที่เลือกไดโนเสาร์มาเป็นตัวละครในเรื่องนี้ ก็เพราะไดโนเสาร์เป็นสัตว์ที่เด็กๆทุกเพศชื่นชอบ ด้วยความที่มีหน้าตาประหลาด ลึกลับ ถึงแม้จะสูญพันธุ์ไปแล้วก็ยังทำให้เด็กอยากพบเจออย่างมีความหวัง ว่าอย่างน้อยมันก็ยังเคยมีชีวิตอยู่จริง ในวงการสำหรับเด็กจึงได้มีผลิตภัณฑ์ต่างๆที่มีไดโนเสาร์เป็นส่วนเกี่ยวข้อง เช่น ตุ๊กตา ซึ่งทำออกมาให้น่ารักและเหมาะสมสำหรับเด็กมากขึ้น มีขายตามทั่วโลกแล้วแต่ผู้ผลิต หรือทำเป็นตัวการ์ตูนมาสคอตขวัญใจเด็ก เช่น บาร์นี่(Barney)

และเหตุผลหลักที่นำมาใช้ในเรื่องนี้ก็คือ ไดโนเสาร์นั้นเป็นสัตว์ที่มีขนาดใหญ่ และมีหลายพันธุ์หลายรูปแบบ เหมาะที่จะนำมาเป็นตัวละครกลุ่มหนึ่งในประเภทเดียวกัน อีกทั้งที่ไดโนเสาร์เป็นสัตว์ที่นำมาจินตนาการต่อได้มากกว่า จึงได้วาดออกมาในหลายๆสี น่าสนใจกว่าการใช้สัตว์ธรรมดาทั่วไป เช่น สุนัข แมว ไก่ วัว ซึ่งแยกประเภทยากกว่าและด้วยขนาดที่ต่างกันก่อนมาก และมีสีที่ค่อนข้างตายตัวอยู่แล้วด้วยความที่ยังมีชีวิต ปรากฏให้เห็นอยู่จริง เช่น สุนัขควรมีสีขาว หรือไม่ก็น้ำตาล

## 4.2 การออกแบบตัวละคร

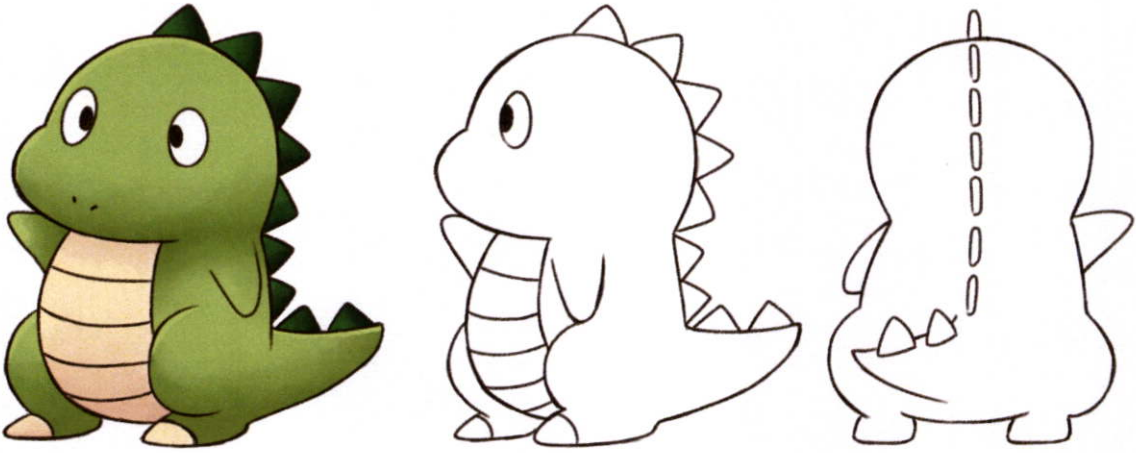
### 1. ภูมิจ



ภาพที่ 1.1 ภาพตัวละคร "ภูมิจ"

ตัวละครหลักของเรื่อง เป็นเด็กชายเจ้าของตุ๊กตาไดโนเสาร์ทั้ง6ตัว และเป็นต้นเหตุของเนื้อเรื่องทั้งหมด จากความคลั่งไคล้ในสิ่งใหม่ๆ มากเกินไปจนลืมสิ่งที่เคยมี ส่วนเสื้อผ้านั้นได้ออกแบบเป็นเสื้อลายทางเพราะเพื่อที่จะให้ดูเป็นจุดเด่น และไม่ให้เป็นสี โดคซึ่งอาจจะซ้ำ กับสีของไดโนเสาร์ตัวอื่น

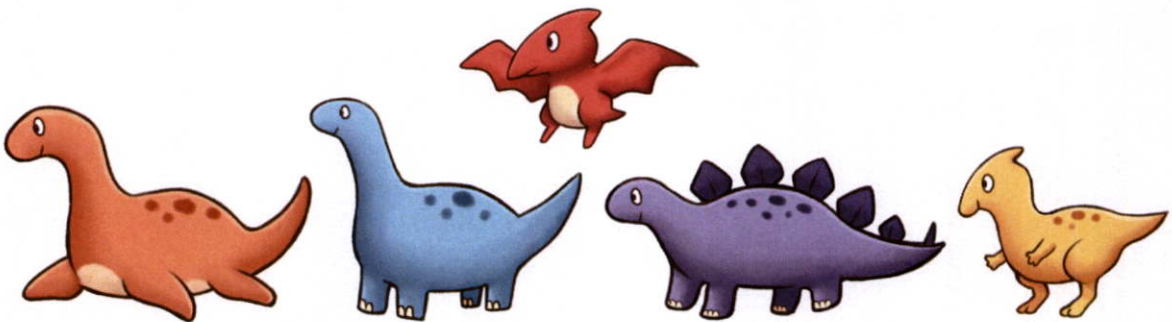
## 2. เจ้าเขียว



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวละคร "เจ้าเขียว"

หนึ่งในเหล่าตุ๊กตาไดโนเสาร์ของภูมิใจ ซึ่งได้เป็นตัวละครรองจากภูมิใจ เพราะเจ้าเขียวนั้นมีความคิดที่ต่างกับไดโนเสาร์ตัวอื่น มีความคิดที่ดูเป็นผู้ใหญ่มากกว่าและเป็นเพียงตัวเดียวที่ไม่คิดจะหนีออกจากบ้าน จึงเป็นตัวละครที่ไขกุญแจสำคัญสู่การออกตามหาเหล่าไดโนเสาร์ทั้งหมด เหตุนี้จึงได้ออกแบบรายละเอียดที่ค่อนข้างเยอะกว่าไดโนเสาร์ตัวอื่นๆเล็กน้อย

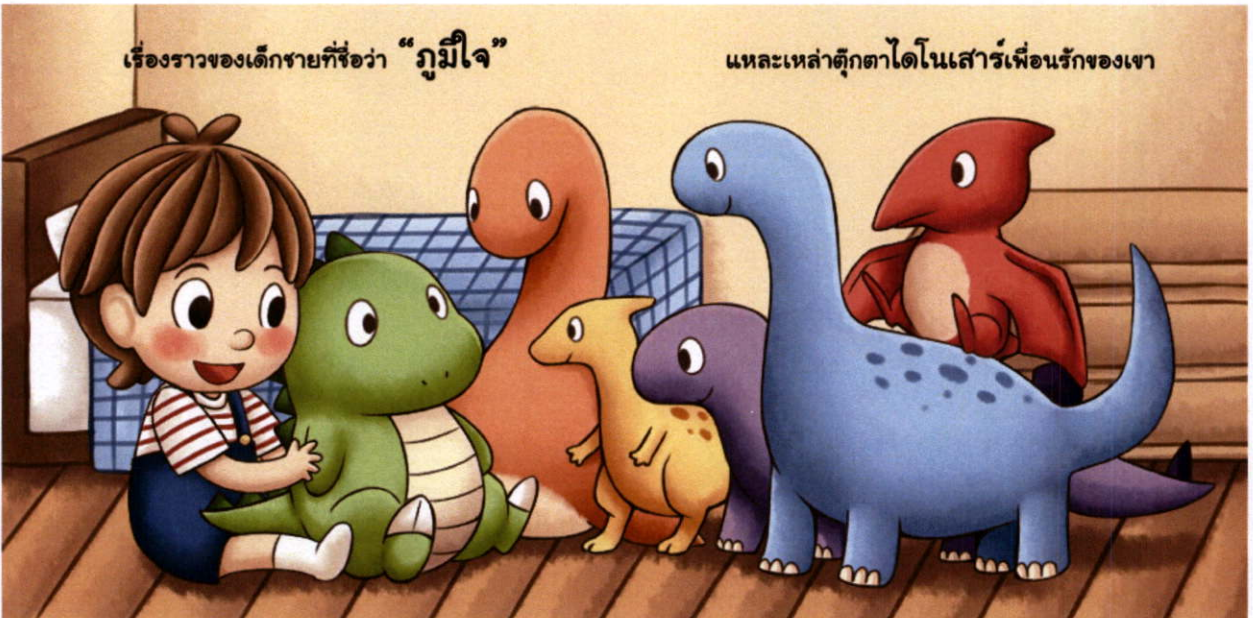
## 3. ตุ๊กตาไดโนเสาร์ของภูมิใจ



ภาพที่ 3.1 ตัวละครเหล่าตุ๊กตาไดโนเสาร์ตัวอื่นๆ

มีสีและลักษณะที่แตกต่างกันออกไป เรียงจากซ้ายไปขวา  
เจ้าส้ม เจ้าฟ้า เจ้าแดง(มีปีก) เจ้าม่วง และเจ้าเหลือง

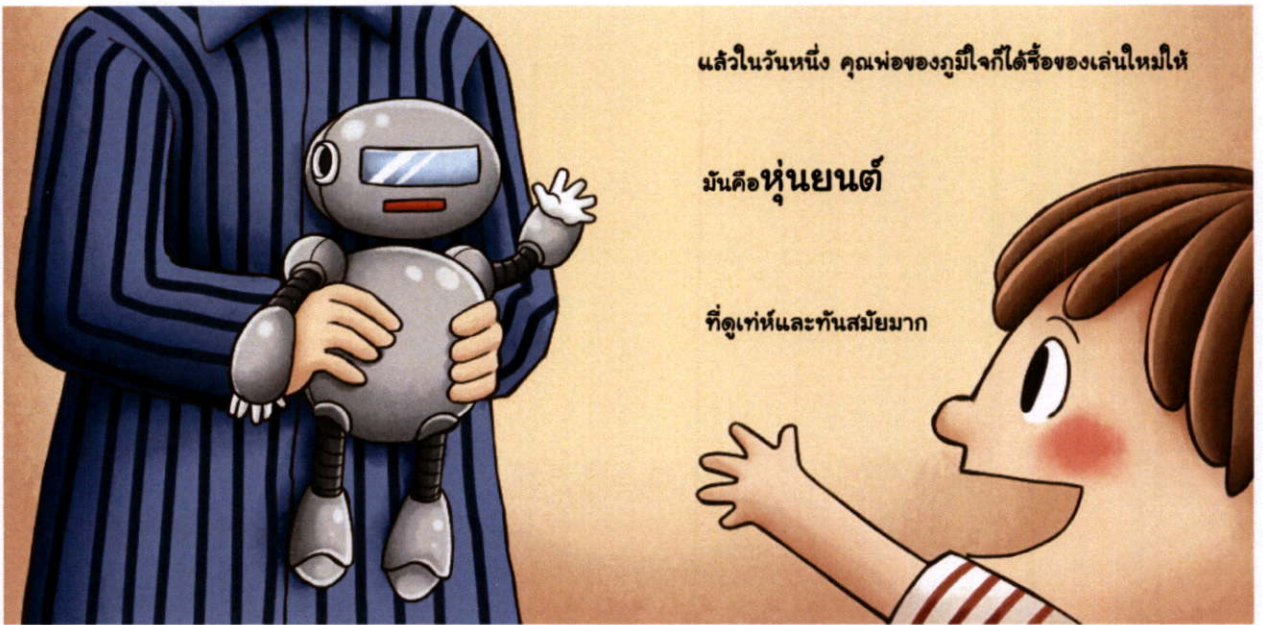
4.3 ภาพการออกแบบจริงในแต่ละคู่หน้า



ภาพที่ 4.3.1 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 1



ภาพที่ 4.3.2 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 2  
เป็นเกมแม่เหล็กสำหรับฝึกทักษะเรื่องสี



แล้วในวันหนึ่ง คุณพ่อของภูมิจึงได้ซื้อของเล่นใหม่ให้

มันคือหุ่นยนต์

ที่ดูเท่และทันสมัยมาก

ภาพที่ 4.3.3 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 3



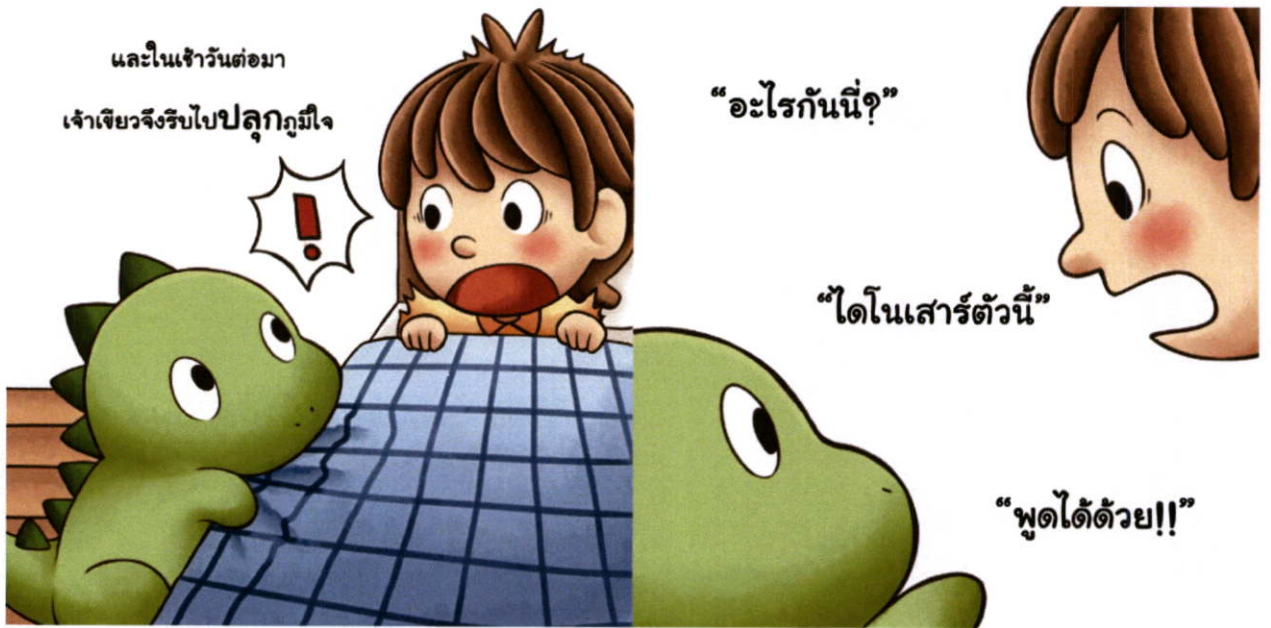
ภาพที่ 4.3.4 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 4



ภาพที่ 4.3.5 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 5



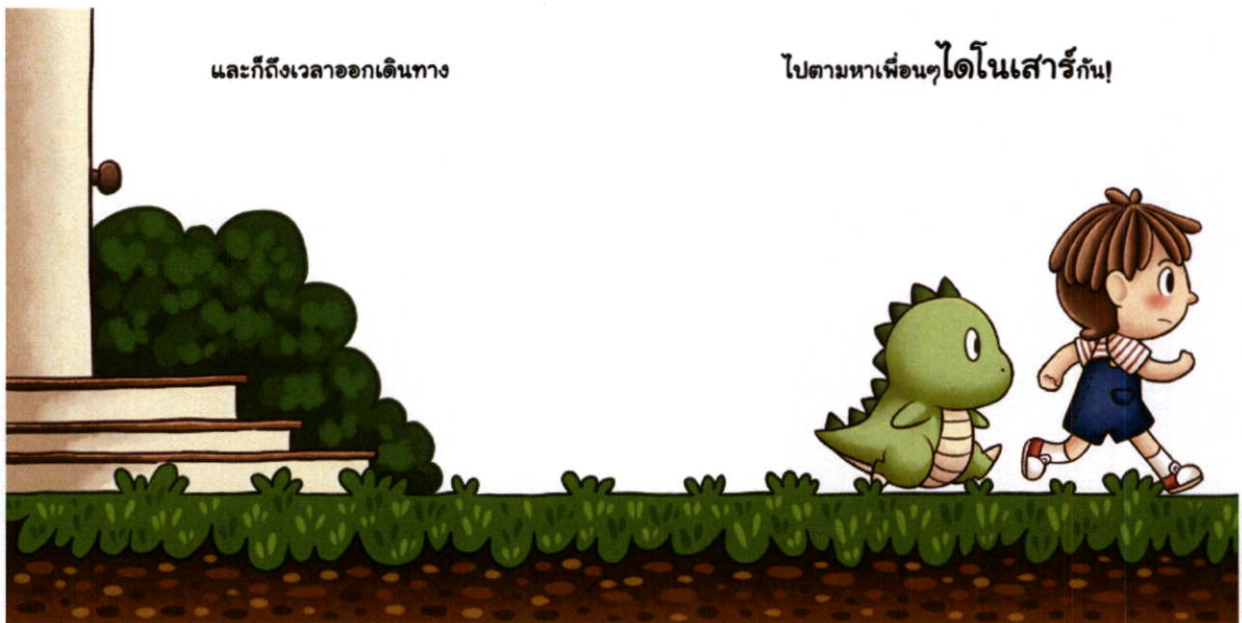
ภาพที่ 4.3.6 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 6  
เป็นหน้าที่มี pop up ของเจ้าแดงลอยขึ้นมา



ภาพที่ 4.3. ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 7



ภาพที่ 4.3.8 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 8



ภาพที่ 4.3.9 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 9



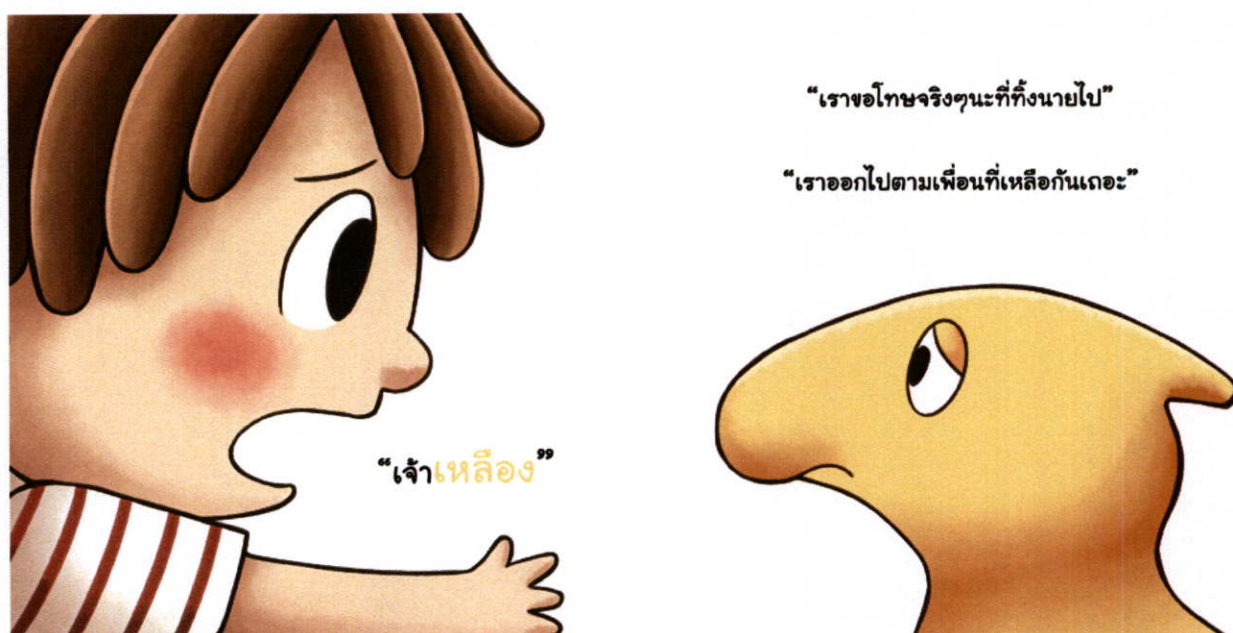
ภาพที่ 4.3.10 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 10

เป็นฉากวนเกี่ยวกับการถามทาง การรู้จักขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นและการกล่าวขอบคุณ



ภาพที่ 4.3.11 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 11

เป็นpop up ของวัวและเจ้าเหลือง เมื่อเปิดมาถึงหน้านี้เจ้าเหลืองที่ซ่อนอยู่หลังวัวจะสามารถโผล่ขึ้นมาได้



“เราขอโทษจริงๆนะที่ทิ้งนายไป”

“เราออกไปตามเพื่อนที่เหลือนั่นแหละ”

“เจ้าเหลือง”

ภาพที่ 4.3.12 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 12  
เป็นฉากวนเมื่อภูมิจาหาไดโนเสาร์เจอแล้ว ภูมิจึงได้กล่าวขอโทษ

ออกไปตามหาเพื่อนๆที่เลือนกันเถอะ!



ภาพที่ 4.3.13 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 13

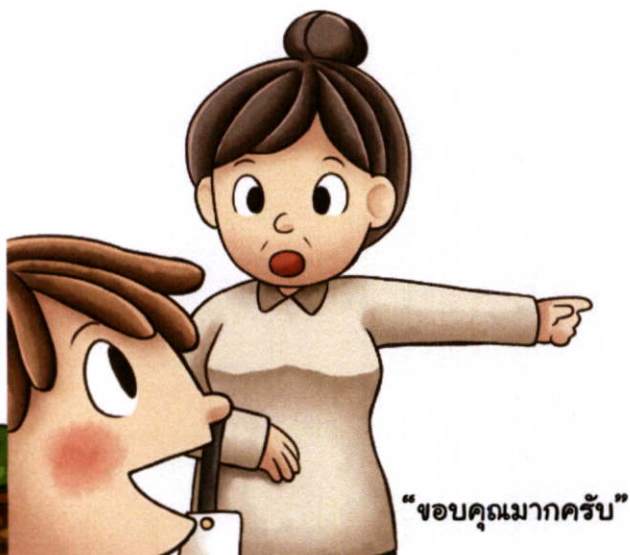
เป็นฉากตอนที่สมาชิกในเรื่องจะค่อยๆเพิ่มขึ้นเมื่อหาเจอ จึงได้ทิ้งที่ว่างเอาไว้เพื่อหาเพื่อนมาเติมเต็ม

ในระหว่างทาง ภูมิใจก็ได้เจอกับคุณป้าคนหนึ่ง



“คุณป้าครับ  
เห็นตุ๊กตาไดโนเสาร์  
ของผมบ้างไหมครับ?”

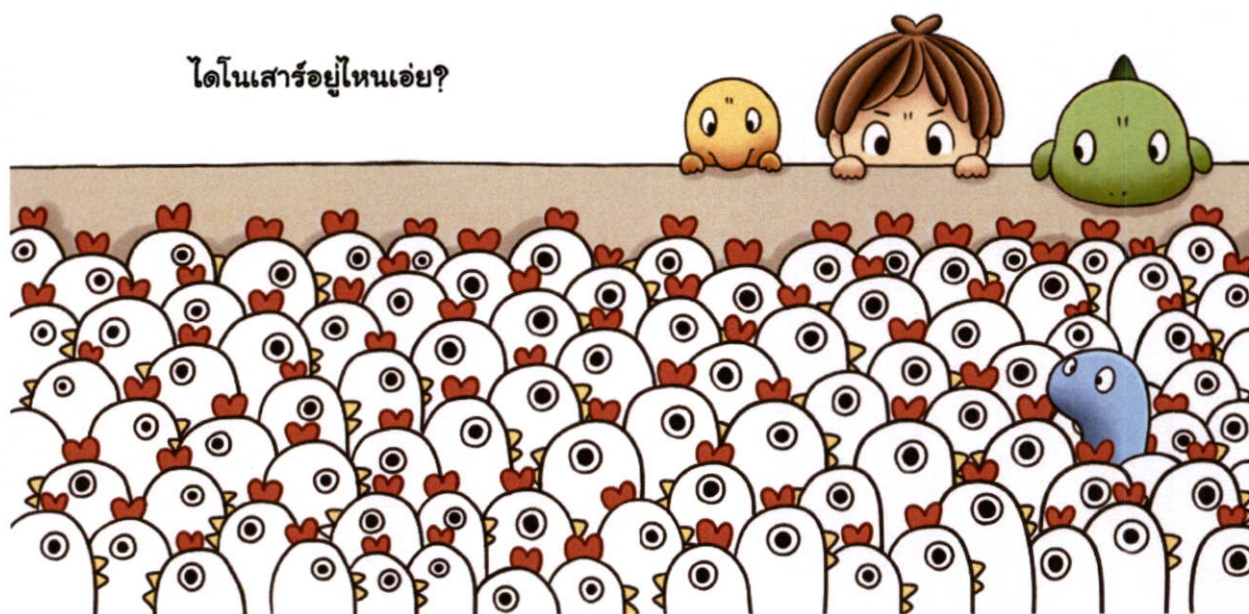
“ป้าเห็นมันอยู่แถวๆ เล้าไก่นะ ลองไปดูสิ”



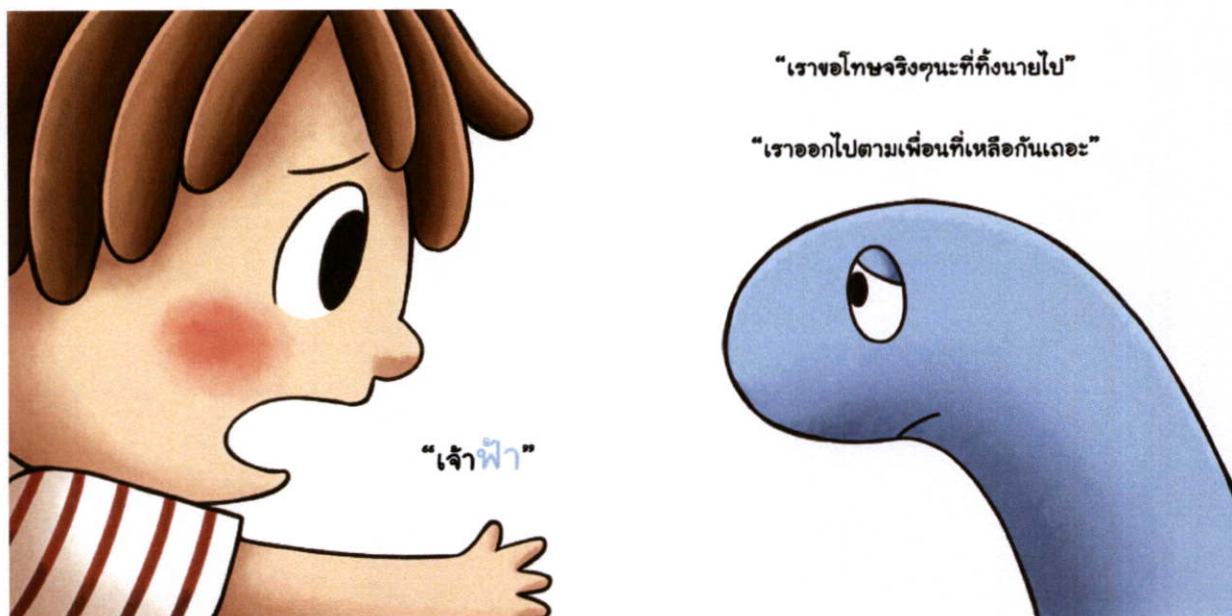
“ขอบคุณมากครับ”

ภาพที่ 4.3.14 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 14

ไดโนเสาร์อยู่ไหนเอ่ย?



ภาพที่ 4.3.15 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง กู๊ดที่ 15  
เป็นฉากค้นหาเจ้าฟ้า ซึ่งหลบอยู่ในฝูงไก่ สามารถดึงหัวขึ้นมาได้



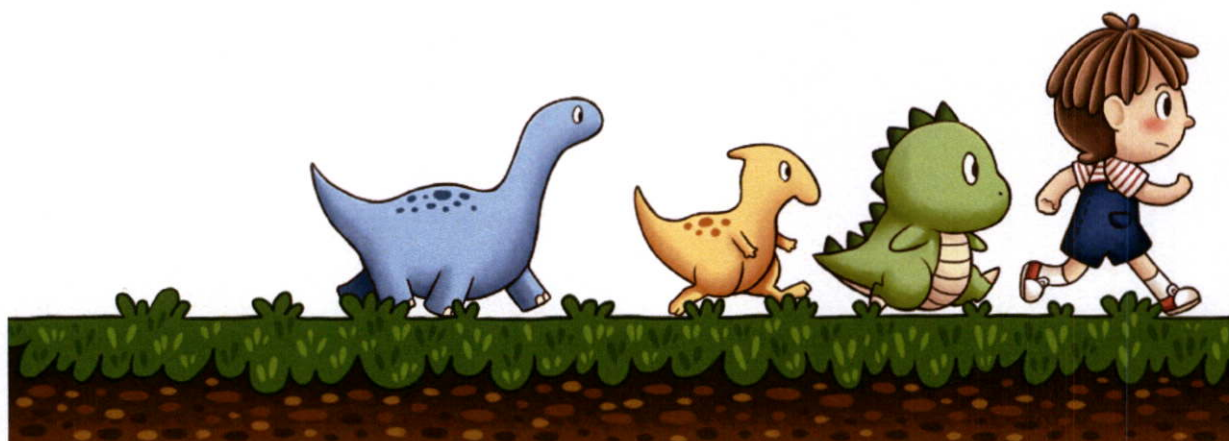
“เราขอโทษจริงคุณะที่ทิ้งนายไป”

“เราออกไปตามเพื่อนที่เหลือกันเถอะ”

“เจ้าฟ้า”

ภาพที่ 4.3.16 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 16

ออกไปตามหาเพื่อนๆที่เลือกันเถอะ!

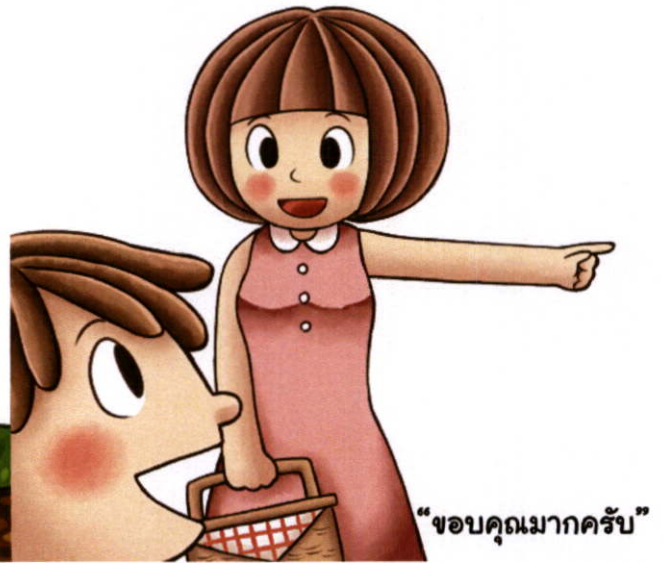


ภาพที่ 4.3.17 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 17

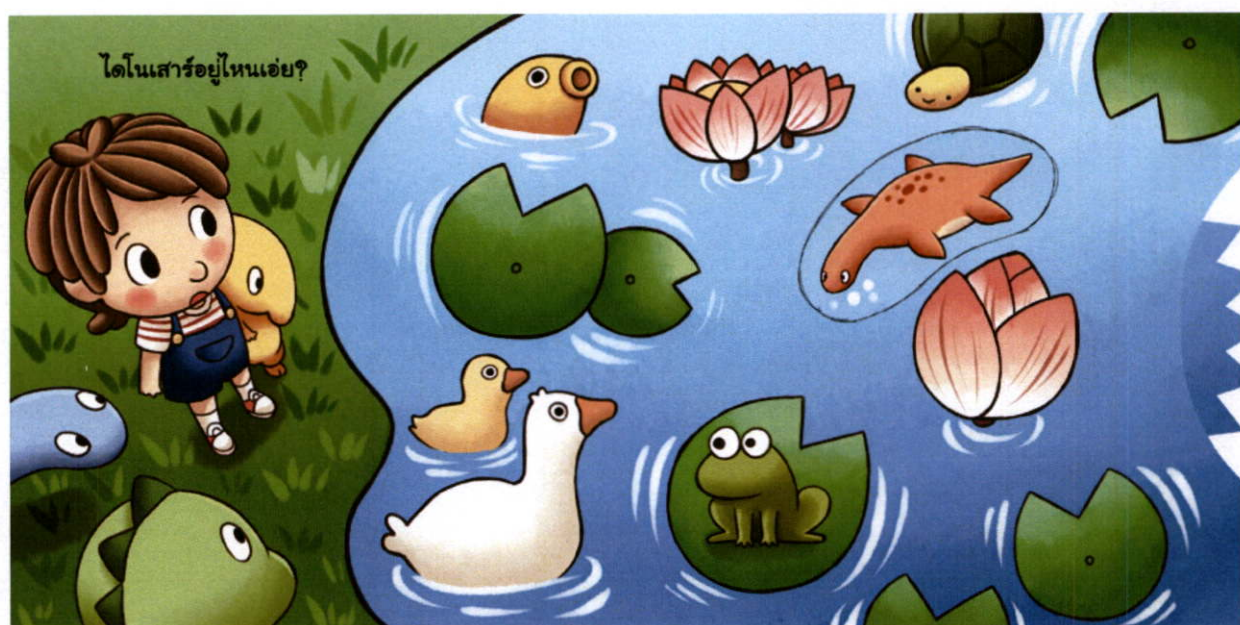
ในระหว่างทาง ภูมิใจก็ได้พบกับพี่สาวคนหนึ่ง



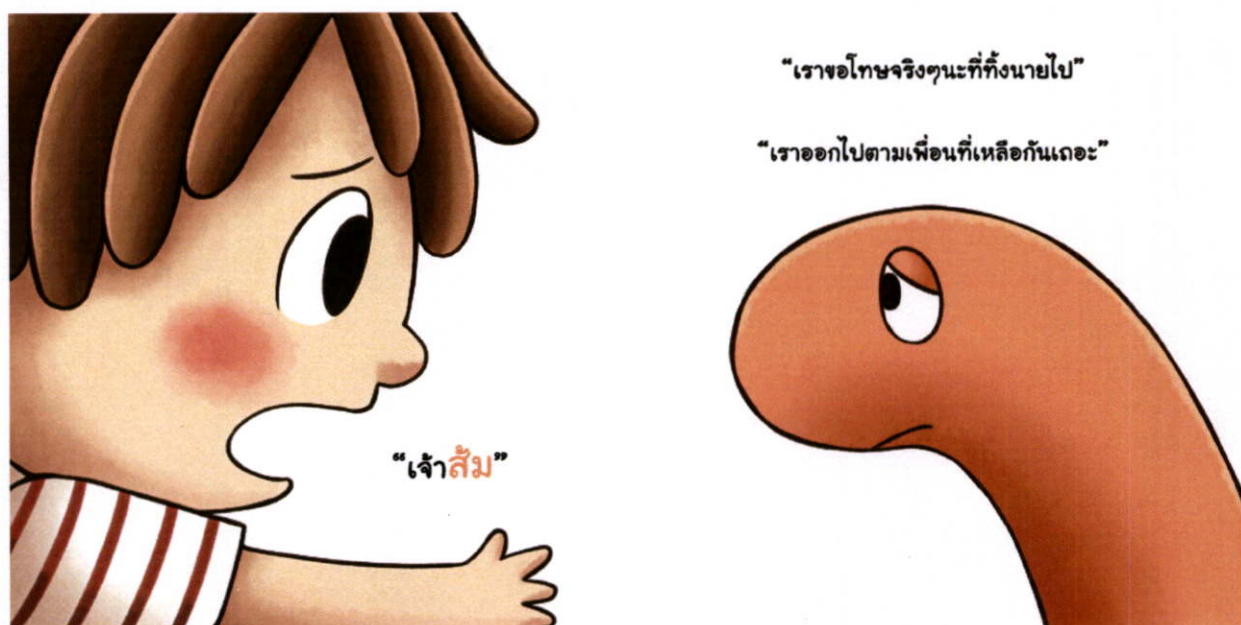
“พี่เห็นอยู่แถวๆบ่อน้ำนะ ลองไปดูสิ”



ภาพที่ 4.3.18 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 18



ภาพที่ 4.3.19 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 19  
เป็นฉากค้นหาเจ้าส้มที่อยู่ในบ่อน้ำ โดยการหมุนวงล้อ



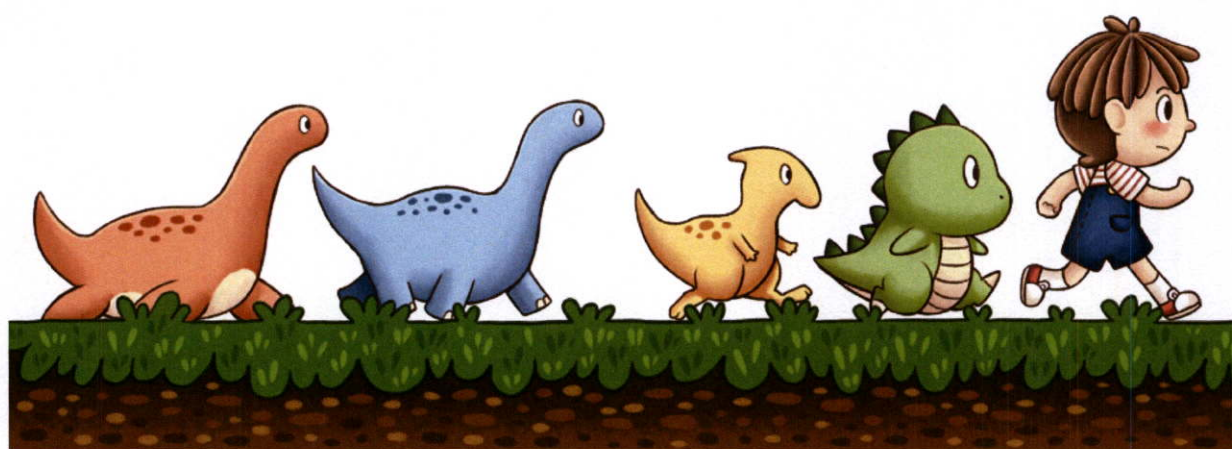
“เราขอโทษจริงๆนะที่ทิ้งนายไป”

“เราออกไปตามเพื่อนที่เหลือนั่นแหละ”

“เจ้าส้ม”

ภาพที่ 4.3.20 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 20

ออกไปตามหาเพื่อนๆที่เลือนกันเถอะ!

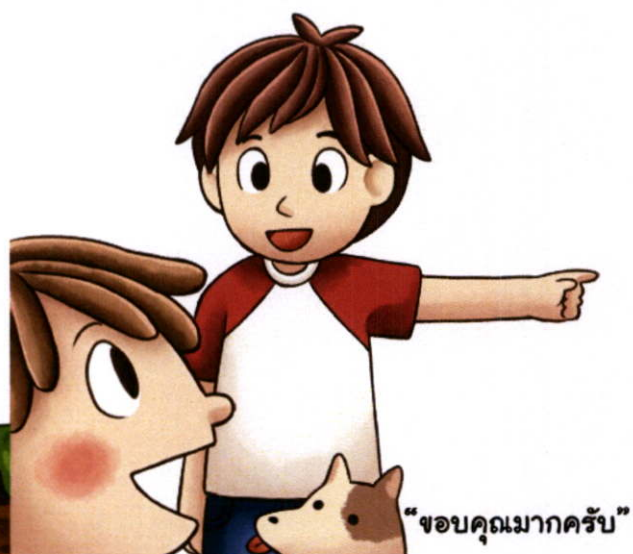


ภาพที่ 4.3.21 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 21

ในระหว่างทาง ภูมิก็ได้พบกับพี่ชายคนหนึ่ง



“พี่เห็นอยู่แถวๆต้นไม้ยักษ์ในป่านะ ลองไปดูสิ”

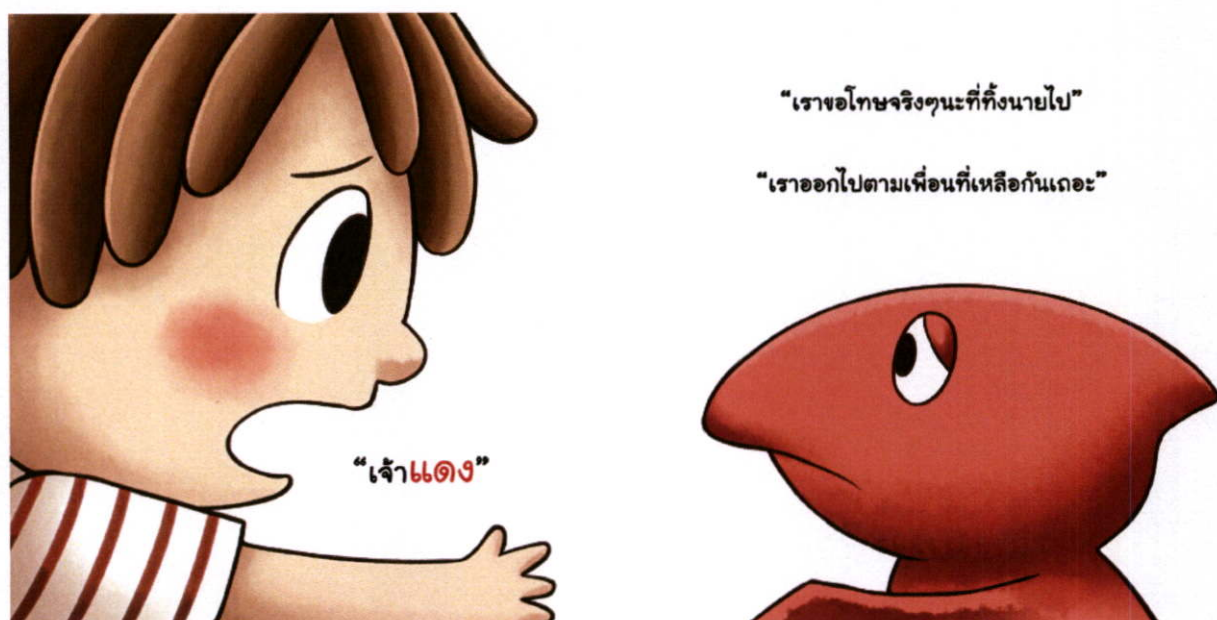


ภาพที่ 4.3.22 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 22



ภาพที่ 4.3.23 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 23

เป็นฉากค้นหาเจ้าแดง มีพุ่มไม้บนดินที่สามารถเปิดได้ 2 พุ่ม ให้หาว่าพุ่มไหนมีเจ้าแดงซ่อนอยู่



ภาพที่ 4.3.24 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 24

ออกไปตามหาเพื่อนๆที่เหลือกันเถอะ!



ภาพที่ 4.3.25 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 25



ภาพที่ 4.3.26 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 26

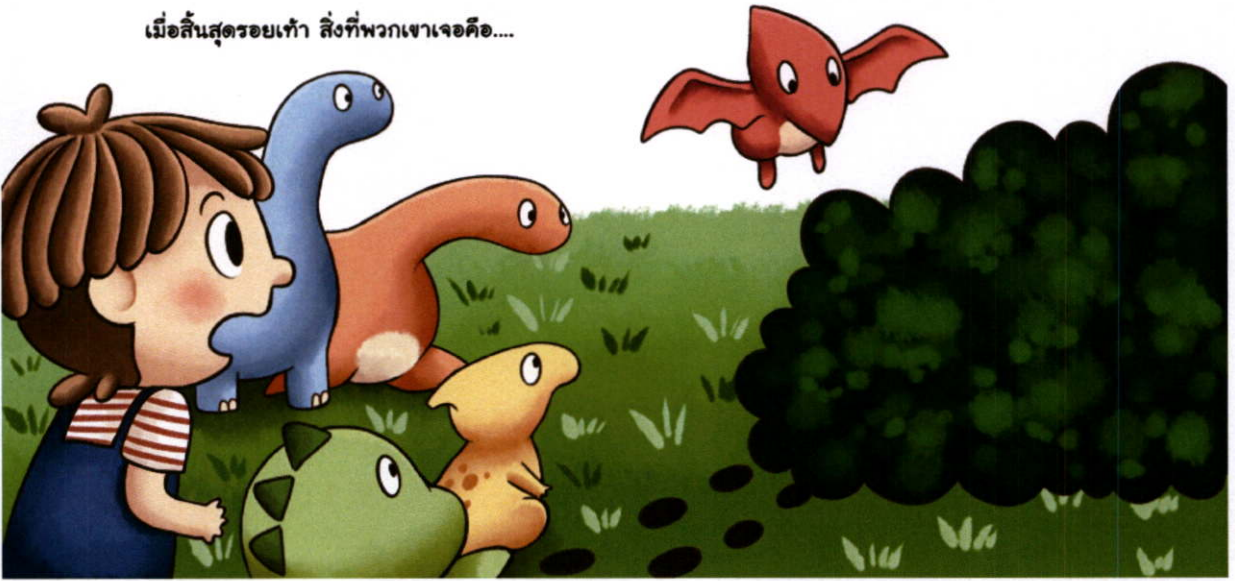
การหาเจ้ามังกรตัวสุดท้ายจะไม่ใช่เนื้อเรื่องแบบวนอีกไป

เพื่อไม่ให้เกิดความซ้ำซากจนหมดความตื่นเต้น จึงควรรหาจุดไคลแมกซ์ของเนื้อเรื่องที่ต่างจากแบบเดิม  
โดยการค้นพบรอยเท้าปริศนา



ภาพที่ 4.3.27 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 27

เมื่อสิ้นสุดรอยเท้า สิ่งที่พวกเขาเจอคือ....



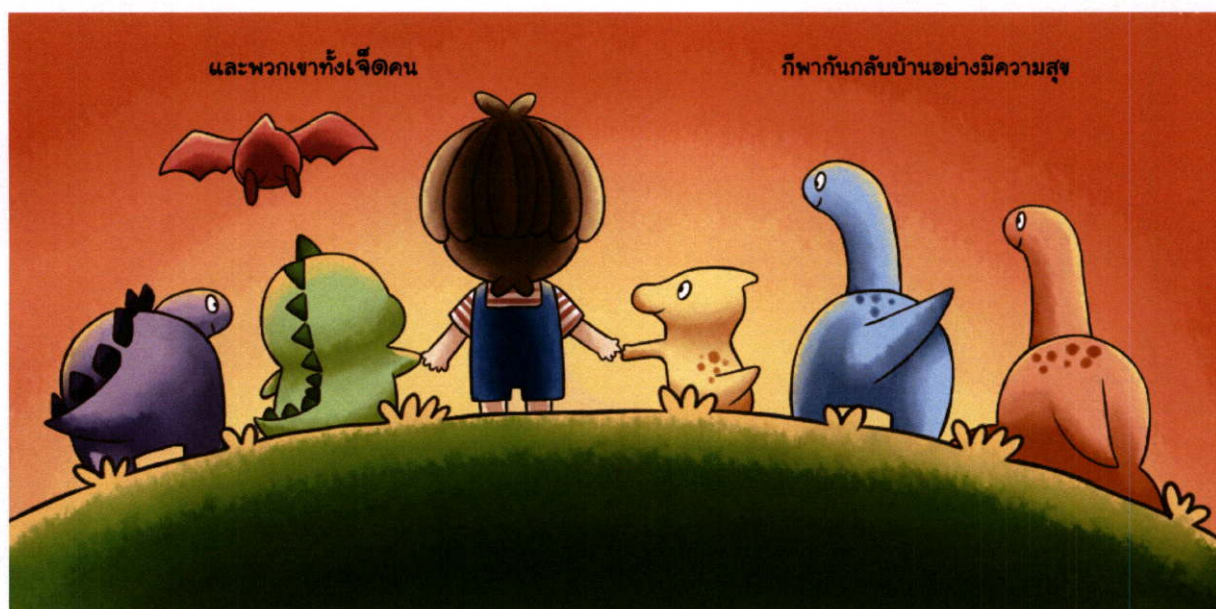
ภาพที่ 4.3.28 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 28

เป็นฉากที่พบเจ้าม้วงจากการเดินตามรอยเท้า ซึ่งหลบอยู่หลังพุ่มไม้ใหญ่ พุ่มไม้สามารถเปิดได้



ภาพที่ 4.3.29 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 29

เป็นฉากสุดท้ายที่ภูมิภาคกล่าวขอโทษทุกคนพร้อมกัน พร้อมสัญญาว่าจะไม่ให้เกิดเรื่องแบบนี้อีก



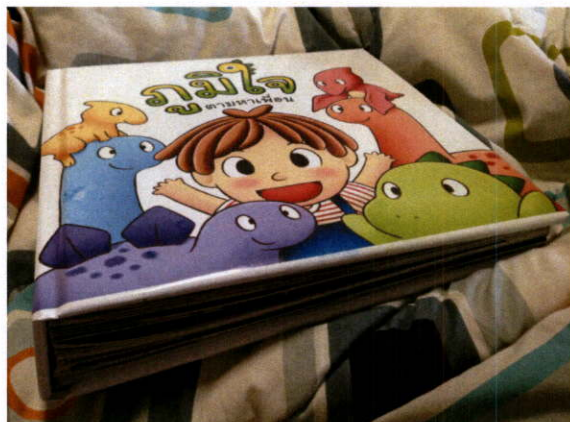
ภาพที่ 4.3.30 ภาพจริงจากเนื้อเรื่อง คู่ที่ 30  
ปิดด้วยฉากจบอย่างมีความสุข

## 4.4 ภาพผลงานจริงแบบสำเร็จ

## ปกหน้าและหลัง (รูปเล่มขนาด 11\*11 นิ้ว)



ภาพที่ 4.4.1 ภาพปกด้านหน้า

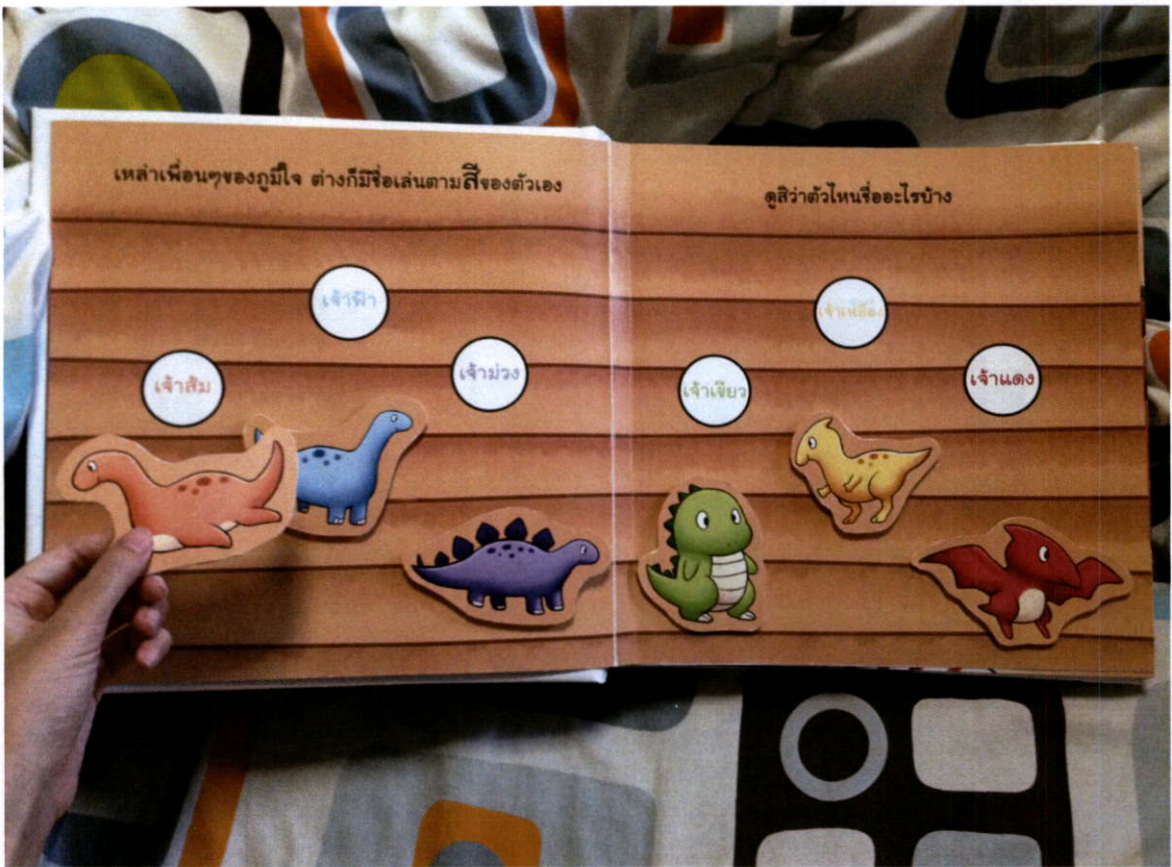


ภาพที่ 4.4.2 ภาพปกด้านข้าง

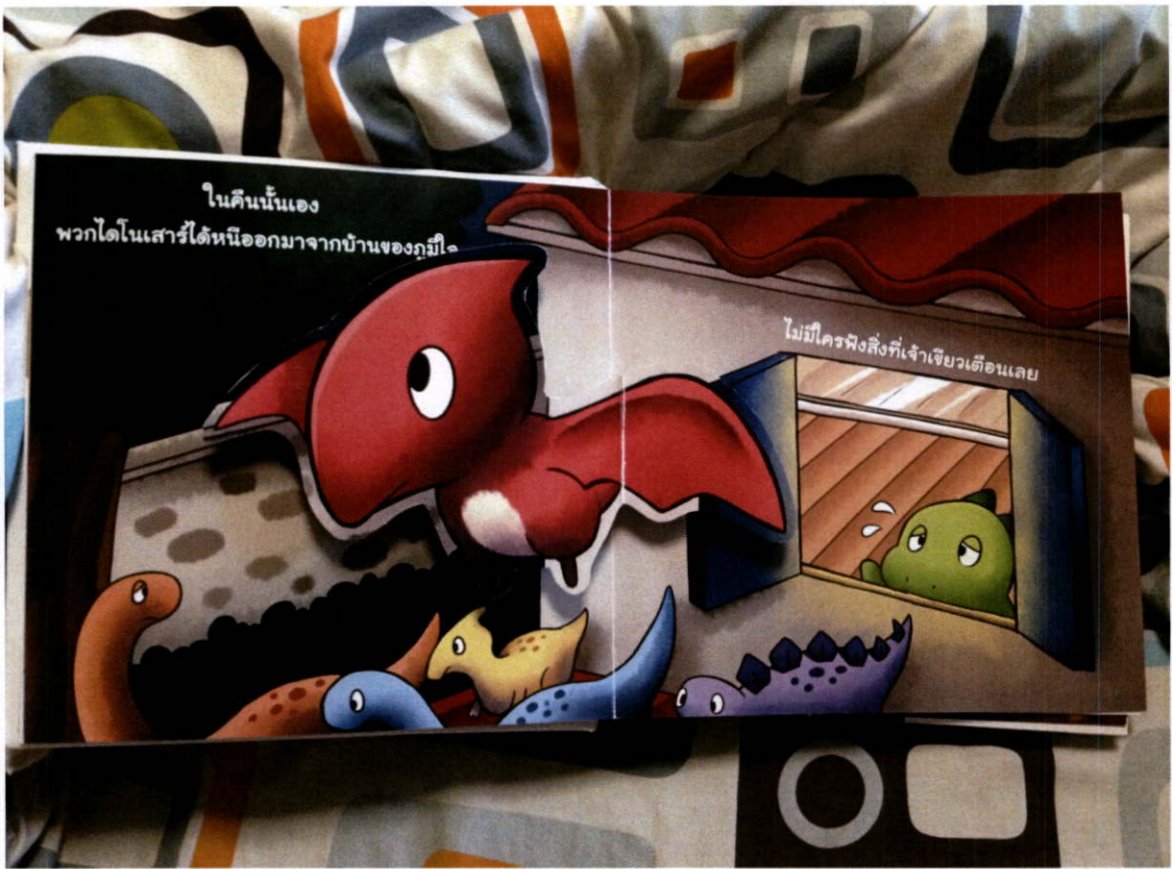


ภาพที่ 4.4.3 ภาพปกหลัง

คู่มือที่มีลูกเล่นต่างๆ



ภาพที่ 4.4.4 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 2  
เป็นเกมแม่เหล็ก



ภาพที่ 4.4.5 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 5  
ภาพเจ้าแดงที่ลอยนูนออกมาจากเล่ม



ภาพที่ 4.4.6 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 11  
เจ้าเหลืองที่ซ่อนอยู่หลังวัว พอพลิกเปิดหน้านี้แล้วเจ้าเหลืองจึงจะโผล่ออกมา



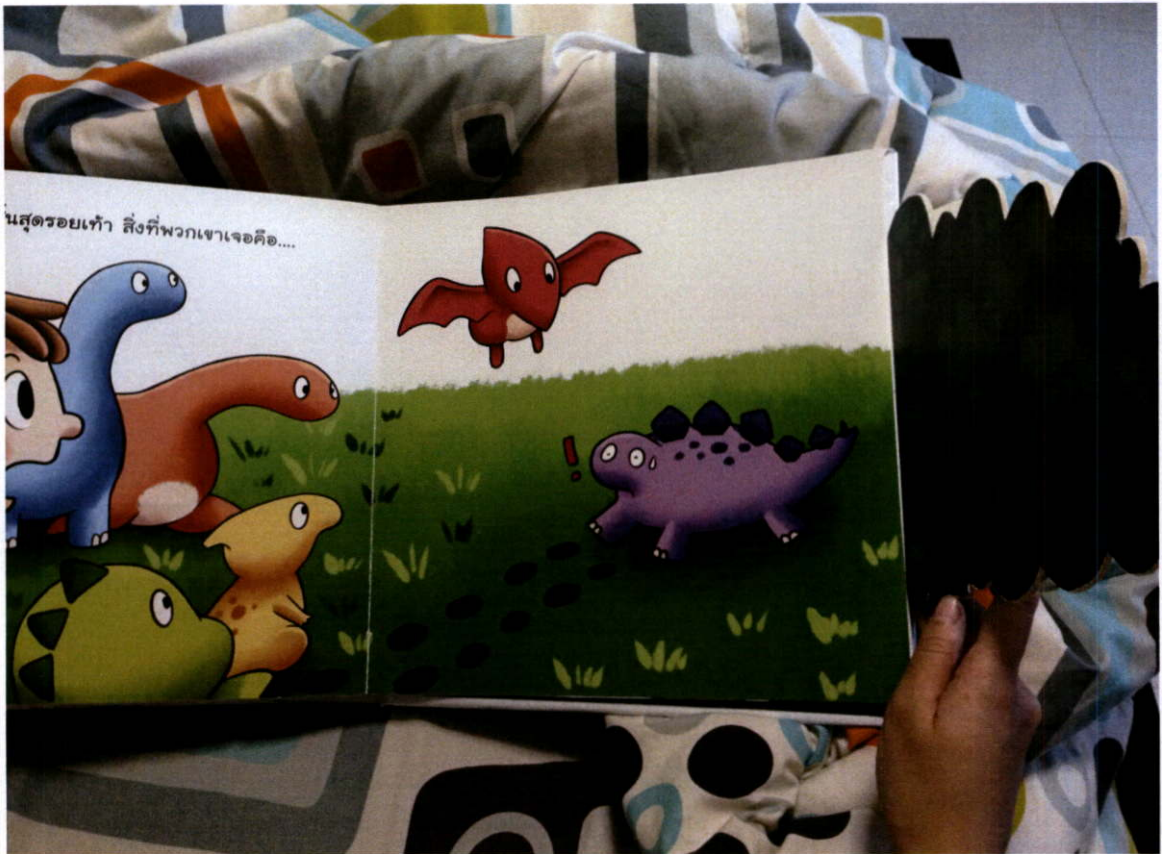
ภาพที่ 4.4.7 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือหน้าที่ 15  
เจ้าฟ้าที่ซ่อนอยู่ในฝูงไก่ สามารถดึงหัวให้โผล่ออกมาได้เล็กน้อย



ภาพที่ 4.4.8 ภาพตุ๊กเล่นภายในเล่มจากคู่มือที่ 19  
มีสื่อกระดาษให้หมุนเพื่อค้นหาเจ้าส้มที่หลบอยู่ในแม่น้ำ



ภาพที่ 4.4.9 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือหน้าที่ 23  
มีพุ่มไม้กระดาษที่สามารถเปิดได้ 2 ชั้น เพื่อหาเจ้าแดงที่หลบอยู่บนต้นไม้



ภาพที่ 4.4.7 ภาพลูกเล่นภายในเล่มจากคู่มือหน้าที่ 28  
พุ่มไม้ยักษ์ที่สามารถเปิดได้ เพื่อหาเจ้ามวงที่ซ่อนอยู่หลังพุ่มไม้

## บทที่ 5

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

จากการที่ได้ศึกษาโครงการ การออกแบบภาพประกอบหนังสือนิทานเรื่อง ภูมิใจตามหาเพื่อน ชั้นนี้ ทำให้สามารถสรุปผลและข้อเสนอแนะจากการค้นคว้าจากโครงการได้ดังนี้

#### 5.1 บทสรุป

บทสรุปที่ได้จากการทำศิลปนิพนธ์ มีดังนี้

##### 5.1.1 การสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง

1. ข้าพเจ้าได้ทักษะการค้นคว้ารวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับศิลปนิพนธ์ ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าได้ตระหนักถึงการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ที่ต้องการที่ไปที่ไปอย่างชัดเจนและมีความน่าเชื่อถือ
2. ข้าพเจ้าได้ทักษะการแต่งนิทานสำหรับเด็ก จากการนำข้อมูลที่ได้รวบรวมมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการแต่งนิทาน เพื่อให้ตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับพฤติกรรมของเด็กกลุ่มเป้าหมาย สิ่งที่เด็กชอบ และกราฟฟิกการออกแบบอื่นๆ เช่น ตัวละคร การใช้สี รวมถึงความคิดสร้างสรรค์ในการแต่งเรื่อง เพื่อเสริมสร้างจินตนาการและความบันเทิงให้แก่เด็ก

##### 5.1.2 การสร้างสรรค์ภาพ

1. การสร้างสรรค์ตัวละคร ซึ่งข้าพเจ้าได้ออกแบบตัวละครที่ได้มาจากการรวบรวมข้อมูลที่ค้นคว้ามา และการหาจุดเด่นของตัวละครนั้นๆ โดยสามารถชักจูงเด็กกลุ่มเป้าหมายให้เกิดความสนใจได้ เช่นการใช้สัตว์ที่สามารถพูดได้เหมือนคน
2. การเลือกใช้สี ข้าพเจ้าได้ทำการศึกษามา สรุปได้ว่า เด็กทุกเพศในวัยกลุ่มเป้าหมายชื่นชอบสีสดใส สดใส ไม่มีคดหม่นหรือจืดจางจนเกินไป ทำให้บรรยากาศของเนื้อเรื่องมีความสดใส และมีความสุขในการอ่านยิ่งขึ้น

3. การออกแบบตัวอักษร เพื่อความเหมาะสมในการมองและอ่านสำหรับกลุ่มเป้าหมาย และการจำกัดตัวอักษรที่ไม่ควรมีมากเกินไป ควรเน้นภาพมากกว่าตัวอักษร เพราะกลุ่มเป้าหมายนี้ยังมีทักษะการอ่านที่ยังไม่มากพอ

### 5.1.3 การวางแผนและขั้นตอนการทำงาน

1. ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การทำงานที่ต้องวางแผนเป็นลำดับขั้นตอนอย่างมีระบบ ทั้งการวางจุดประสงค์ของงาน การรวบรวมข้อมูลและนำมาเรียบเรียงเพื่อใช้ในการทำงาน รวมถึงการลำดับความสำคัญของขั้นตอนต่างๆในการทำงาน

2. ข้าพเจ้าได้เรียนรู้การแยกแยะและบริหารเวลาในการทำงานยิ่งขึ้น เพื่อให้ผลงานนั้นออกมามีคุณภาพมากที่สุด เพราะการทำงานในบางจุดนั้นอาจจะมีเวลาไม่แน่นอน ฉะนั้นควรรู้จักใช้เวลาในการแก้ปัญหาในจุดนั้นด้วย

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะอื่นๆจากการทำศิลปนิพนธ์ มีดังนี้

### 5.2.1 การสร้างสรรค์เนื้อเรื่อง

1. ควรกำหนดจุดประสงค์ที่ต้องการสื่อสารให้ชัดเจนมากกว่านี้ เพื่อไม่ให้เกิดความผิดพลาดในการทำความเข้าใจของผู้อ่าน

2. เนื้อเรื่อง และตัวละคร ควรมีที่ไปที่ไปอย่างมีเหตุผลมากกว่านี้ สามารถอธิบายได้ชัดเจนว่าเหตุใดจึงออกมาในรูปแบบนั้นๆ

3. ควรหาข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่ต้องการให้ได้มากที่สุด และวิเคราะห์นำมาประยุกต์ในการสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้ใช้ข้อมูลที่ค้นคว้ามาให้เกิดประโยชน์สูงสุด

### 5.2.2 การสร้างสรรค์ภาพ

1. ตัวละครควรสร้างโดยมีจุดที่น่าสนใจและรายละเอียดที่มากกว่านี้ เพื่อให้มีความน่าสนใจและมีความโดดเด่นเฉพาะตัว ทำให้เป็นที่น่าจดจำสำหรับเด็กมากกว่านี้
2. ภาพต้องสามารถถ่ายทอดอารมณ์และเรื่องราวออกมาได้ชัดเจนมากขึ้น การสื่อถึงอารมณ์ที่ชัดเจน ไม่ว่าจะดีใจ เสียใจ หรือหวาดกลัว ให้เด็กสามารถรับรู้ได้ถึงอารมณ์ที่เราต้องการสื่อได้อย่างถ่องแท้ ไม่มีความซับซ้อนจนเกินไป
3. องค์ประกอบภาพและเนื้อหาควรจะมีคุณสมบัติกันตามความเหมาะสม ว่าหน้าไหนควรมีอะไรบ้าง การวางตัวอักษรที่ถูกต้อง และเหมาะสมกับสัดส่วนของเนื้อเรื่อง

### 5.2.3 การวางแผนและขั้นตอนการทำงาน

1. ควรใช้เวลาให้เกิดประโยชน์สูงสุด การรู้จักแยกแยะแบ่งเวลาขั้นตอนการทำงาน ควรจัดตารางเวลาให้เป็นระเบียบ เพราะแต่ละขั้นตอนมีความยากง่ายและใช้เวลาไม่เท่ากัน อย่าทิ้งระยะเวลาไว้นาน เพราะจะทำให้การทำงานในขั้นตอนนั้นๆเกิดความไม่สม่ำเสมอ เช่น การวาดตัวละครที่อาจจะเกิดการคลาดเคลื่อนของลายเส้นเพราะเว้นช่วงไม่ได้ วาดนานเกินไปจนลืมนิสัยในสิ่งที่วาด รายละเอียดขาดหาย และที่สำคัญอย่ารีบร้อนจนเกินไป
2. การเผื่อเวลาในการแก้ไขงาน เพราะนิทานในบางหน้านั้นจำเป็นต้องมีลูกเล่น ซึ่งต้องพิมพ์แยก และต้องนำมาประกอบรูปเล่มด้วยตนเอง หรือแก้ปัญหาโดยการพิมพ์สำรองทีละหลายๆชิ้น เพื่อจะได้ไม่เสียเวลาในการไปพิมพ์ใหม่ และอย่าลืมนึกว่า อย่าคิดแต่เรื่องเนื้อหาภายใน ให้ตระหนักถึงตอนประกอบรูปเล่มสำเร็จที่ต้องใช้เวลาเช่นกัน
3. พึงระลึกไว้เสมอว่า ความพยายามอยู่ที่ไหนความสำเร็จอยู่ที่นั่น ถ้าเรามีแรงผลักดันในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สิ่งนั้นก็จะสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

## บรรณานุกรม

### เว็บไซต์

#### พัฒนาการของเด็ก

<http://www.jzones.com/play/103551>

#### จินตนาการของเด็ก

<http://www.mwit.ac.th>

<http://www.planforkids.com/homepage.php?maincat=teacherall&id=34>

#### ประโยชน์ของนิทาน

[http://my.dek-d.com/AngelTVXQ/blog/?blog\\_id=10105837](http://my.dek-d.com/AngelTVXQ/blog/?blog_id=10105837)

<http://www.la-orutis.dusit.ac.th>

<http://www.l3nr.org/posts/309461>

#### การออกแบบตัวละคร

<http://sccomputer.igetweb.com/articles/507218/%E0%B8%9A%E0%B8%97%E0%B8%97%E0%B8%B5%E0%B9%88%20%20%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%95%E0%B8%B1%E0%B8%A7%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%84%E0%B8%A3.html>

### หนังสือ

ปภาดา ชินินาถ คู่มือการเลี้ยงดูลูกวัยแรกเกิด-6 ปี : เพื่อให้ลูกน้อยเป็นคนดีมีคุณภาพ และสามารถใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข สำนักงานกิจการสตรีและสถาบันครอบครัว, 2552

สำนักส่งเสริมสุขภาพ คู่มือพ่อแม่ สำหรับการอบรมเลี้ยงดูเด็กแรกเกิด- 5 ปี กรุงเทพฯ : สำนัก, 2551.

ปรีดา ปัญญาจันทร์ จีวัน วิสาสะ เล่านิทานอย่างไรให้สนุก กรุงเทพฯ : แพรวเพื่อนเด็ก, 2548

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล  
ที่อยู่

นางสาว สิริภา หนูนิมิตร  
481/18 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 37  
ถนนจรัญสนิทวงศ์ แขวงบางขุนศรี  
เขตบางกอกน้อย กรุงเทพฯ 10700  
E-mail : Ko\_roch@hotmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550 - 2552

มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชินี  
(แผนศิลป์ - สังคม)

พ.ศ. 2553 - 2557

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ สาขาวิชาศิลปะ