



“แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร”

สื่อผ้าส่งเสริมทักษะทางสังคมแก่เด็กปฐมวัย 5-6 ปี

เสนอ

คณาจารย์สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก

โดย

นางสาวนุรีน ศรสวรรค์ รหัสนิสิต 58101010350

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา วด 451 ภาคนิพนธ์ทางวรรณกรรมสำหรับเด็ก

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก

ศูนย์การศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561



“แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร”

สื่อผ้าส่งเสริมทักษะทางสังคมแก่เด็กปฐมวัย 5-6 ปี

เสนอ

คณาจารย์สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก

โดย

นางสาวนุรีน ศรสวรรค์ รหัสนิสิต 58101010350

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา วด 451 ภาคนิพนธ์ทางวรรณกรรมสำหรับเด็ก

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก

ศูนย์การศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561



- ชื่อผลงาน : สื่อผ้าสำหรับเล่านิทาน แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร
- กลุ่มเป้าหมาย : เด็กปฐมวัย 5-6 ปี
- ลักษณะผลงาน : สื่อผ้าส่งเสริมทักษะทางสังคมแก่เด็กปฐมวัย 5-6 ปี
- ขนาด : สื่อผ้าสำหรับเล่านิทาน 30 x 35 เซนติเมตร จำนวน 10 หน้า
- เทคนิค : ผ้าสักหลาด ผ้าคอตตอน เย็บและปัก ติดแม่เหล็ก ดึงตุ๊กแก เปิดยึดเพื่อตั้งเป็นฉากเล่านิทานหรือห้อยอ่านแบบหนังสือได้

“แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร”

สื่อคำส่งเสริมทักษะทางสังคมแก่เด็กปฐมวัย 5-6 ปี

เสนอ

คณาจารย์สาขาวิชาการประถมศึกษาสำหรับเด็ก

โดย

นางสาวนุรีน ศรสวรรค์ รหัสนิสิต 58101010350

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษารายวิชา วด 451 ภาคนิพนธ์ทางวรรณกรรมสำหรับเด็ก

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการประถมศึกษาสำหรับเด็ก

ศูนย์การศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก ศูนย์การศึกษาระดับปริญญาตรี คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ  
โรฒ ได้พิจารณาภาคินิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาในรายวิชา วด 451 ภาคินิพนธ์  
ทางวรรณกรรมสำหรับเด็ก ตามหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก

.....อาจารย์ผู้ควบคุม

(อาจารย์ ดร.ธัญญา พิทยชาติพิทักษ์)

.....ประธานสาขาวิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก

(อาจารย์ อัจฉรา ประดิษฐ์)



## คำนำ

รายงานฉบับนี้เป็นกรรวบรวบมกระบวนการทำงานในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์ **สื่อผ้าสำหรับเล่านิทาน แมงสีที่ตัวใหญ่กว่าใคร** ตั้งแต่การกำหนดโครงเรื่อง การจัดหาวัสดุอุปกรณ์ จนเข้าสู่การจัดทำต้นฉบับให้เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งมีทั้งปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน การแก้ไข ปรับปรุงต้นฉบับ ความคิด และแรงบันดาลใจที่เกี่ยวข้องกับงาน โดยข้าพเจ้าหวังว่าผู้ที่อ่านรายงานฉบับนี้จะได้รับประโยชน์ไม่มากนักน้อย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณอาจารย์ ดร.ธัญยา พิทยาทักษิ์ ผู้คอยให้คำแนะนำและคำปรึกษาโดยตลอด ขอขอบคุณอาจารย์ อัจฉรา ประดิษฐ์ อาจารย์อนุสรรา ดีไหว และผู้ช่วยศยตราจารย์ รพินทร์ คงสมบูรณ์ ที่ช่วยให้คำแนะนำปรับปรุงและแก้ไข และคุณแม่ ที่ให้คำแนะนำและเอื้อเฟื้ออุปถัมภ์ในการทำงานด้านงานข้าพเจ้าสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้เสร็จสมบูรณ์

น.ส.บุริน ศรสวรรค์

ผู้จัดทำ

1 เมษายน 2562

## คำนำ

รายงานฉบับนี้เป็นการรวบรวมกระบวนการทำงานในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์ **เสื้อผ้าสำหรับเล่า นิทาน แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร** ตั้งแต่การกำหนดโครงเรื่อง การจัดหาวัสดุอุปกรณ์ จนเข้าสู่การจัดทำต้นฉบับให้เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งมีทั้งปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการทำงาน การแก้ไข ปรับปรุงต้นฉบับ ความคิด และแรงบันดาลใจที่เกี่ยวข้องกับงาน โดยข้าพเจ้าหวังว่าผู้อ่านรายงานฉบับนี้จะได้รับประโยชน์ไม่มากนักน้อย และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ข้าพเจ้าขอขอบคุณอาจารย์ ดร.ธันยา พิทยาพิทักษ์ ผู้คอยให้คำแนะนำ และคำปรึกษาโดยตลอด ขอขอบคุณอาจารย์ อัจฉรา ประดิษฐ์ อาจารย์อนุสรรา ดีไหว้ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ รพินทร คงสมบูรณ์ ที่ช่วยให้คำแนะนำปรับปรุงและแก้ไข และคุณแม่ ที่ให้คำแนะนำและเอื้อเฟื้ออุปกรณ์ในการทำงานผ้ามาจนข้าพเจ้าสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้เสร็จสมบูรณ์

น.ส.บุรินทร์ ศรสวรรค์

ผู้จัดทำ

1 เมษายน 2562

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1 - 2
บทที่ 2 เอกสารและข้อมูล	3 - 13
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการ(วิธีสร้างสรรค์ผลงาน)	14 - 35
บทที่ 4 สรุปผล	36 - 37
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
ประวัติผู้เขียน	





## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

มีความคิดที่จะทำ สื่อผ้าส่งเสริมทักษะทางสังคมแก่เด็กปฐมวัย 5-6 ปี โดยเฉพาะเจาะจงไปในเรื่องของการปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม เพราะจากการไปฝึกงานที่โรงเรียน การช่วยญาติเลี้ยงหลานและจากการไปทำงานหรือกิจกรรมร่วมกับเด็ก ทำให้ได้พบได้เห็นปัญหาหนึ่งสำหรับเด็ก ๆ ก็คือ การปรับตัว การอยู่ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งปัญหาในหมวดหมู่นี้หลัก ๆ คือ เด็ก ๆ จะมีปัญหาในเรื่องการแบ่งปัน และการปรับตัวในการใช้ชีวิต ร่วมกับผู้อื่นในสังคมจึงเป็นที่มาของการทำ **สื่อผ้าสำหรับเล่านิทาน แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร** ซึ่งจะกล่าวถึงแมวสีฟ้าที่อาศัยอยู่กับเพื่อนแมวด้วยกันไม่ได้ เพราะมันเล่นแรง กินจุ และไม่รู้จักการแบ่งปันจนทำให้เพื่อน ๆ ไม่อยากยุ่งด้วย ซึ่งก็เปรียบได้กับเด็ก ๆ ที่เพิ่งเข้าสังคมใหม่ ยังไม่รู้จักการปรับตัวนั่นเอง

#### วัตถุประสงค์

1. เพื่อผลิตสื่อนิทานผ้าที่สามารถเป็นได้ทั้งหนังสือนิทานและของเล่นส่งเสริมจินตนาการและการเล่นเป็นกลุ่ม
2. เพื่อผลิตสื่อนิทานผ้าที่ช่วยสอนเด็กในเรื่องการปรับตัว การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม
3. เพื่อสร้างสื่อนิทานผ้าสำหรับคุณครูนำไปใช้ในห้องเรียน

#### ขอบเขตของผลงาน

รูปแบบ	:	สื่อผ้าสำหรับเล่านิทาน
กลุ่มเป้าหมาย	:	5-6 ปี
เทคนิค	:	ผ้าสักหลาด ผ้าคอตตอน เย็บและปัก ดัดแม่เหล็ก ดินตึกแกเปิดยึดเพื่อตั้งเป็นฉากเล่านิทาน หรือพับอ่านแบบหนังสือได้
จำนวนหน้า	:	สื่อผ้าสำหรับเล่านิทาน 10 หน้า / เนื้อเรื่องนิทาน 7 หน้า
ลักษณะ	:	เป็นสื่อผ้าสำหรับเล่านิทานส่งเสริมทักษะทางสังคมแก่เด็กปฐมวัย 5-6 ปี ที่มาพร้อมกับเนื้อเรื่อง แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร และคู่มือการใช้สื่อผ้าสำหรับเล่านิทาน
ขนาด	:	30 x 35 เซนติเมตร

#### ความสำคัญหรือประโยชน์ที่จะได้รับ

1. สื่อนิทานผ้าช่วยส่งเสริมจินตนาการและการเล่นเป็นกลุ่ม
2. เด็กเข้าใจในเรื่องการปรับตัวการอยู่ร่วมกันกับสังคมผ่านการใช้สื่อนิทานผ้า
3. คุณครูนำสื่อนิทานผ้าไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียนได้

## แผนการทำงาน

เดือน	มกราคม	กุมภาพันธ์	มีนาคม	เมษายน	พฤษภาคม	มิถุนายน
หาข้อมูล/ปรับเปลี่ยนเนื้อหา	→					
ออกแบบ/ทำคัมภีร์	→	→				
แก้ไขแบบ		→				
ทำแพทเทิร์น			→			
วางแผนเตรียมอุปกรณ์	→	→	→			
เริ่มทำชิ้นงาน				→		
ทดลองใช้ชิ้นงาน					→	
แก้ไขชิ้นงาน					→	→
ทำเล่มรายงาน					→	→
วางแผนการจัดนิทรรศการ				→		
เตรียมการจัดนิทรรศการ					→	→
ดำเนินการจัดงานนิทรรศการ						→

## บทที่ 2

### เอกสารและข้อมูล

การสร้างสรรคผลงานในครั้งนี้ได้ศึกษาจากเอกสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องโดยกำหนดกรอบและแนวคิดในการศึกษาออกเป็นหัวข้อ ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาเด็ก พฤติกรรมและทักษะทางสังคม
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของเด็กกับการเล่น
3. เอกสารที่เกี่ยวกับสีและความหมายของสี

#### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาเด็กกับพฤติกรรมและทักษะทางสังคม

พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก (Child Development) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับความเจริญเติบโตของเด็ก อันเป็นไปตามลักษณะของอายุและวัยต่าง ๆ ระหว่างเด็กเริ่มมีชีวิตจนกระทั่งเป็นหนุ่มสาว พันจากความเป็นเด็ก หรือเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับความจริงของงานของเด็กนับตั้งแต่ปฏิสนธิจนกระทั่งบรรลุนิติภาวะของชีวิต

พัฒนาการของเด็กอาจแบ่งได้เป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. วัยเด็กตอนต้นหรือวัยเด็กก่อนเข้าโรงเรียน (Early Childhood or Pre-school Age) อายุ 2-6 ปี
2. วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) อายุ 6-10 ปี
3. วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood) อายุ 10-12 ปี

ซึ่งผู้จัดทำรายงานฉบับนี้จะขอกล่าวถึงเพียงวัยเด็กตอนต้นหรือวัยเด็กก่อนเข้าโรงเรียน (Early Childhood or Pre-school Age) อายุ 2-6 ปี เท่านั้น เพราะเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมสำหรับ สื่อผ้าสำหรับเสานันทาน **แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร** ที่ผู้จัดทำสรรสร้างสรรคขึ้นสำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี

## วัยเด็กตอนต้นหรือวัยเด็กก่อนเข้าโรงเรียน (Early Childhood or Pre-school Age)

ลักษณะเด่นของเด็กวัยนี้คือ อยากรับอิสระ อยากรับเป็นตัวของตัวเอง อยากรับช่วยเหลือตัวเอง ชอบปฏิบัติ และ หัวดี ไม่สู้จะตามใจใครง่าย ๆ วัยนี้จึงได้สมญาว่า “วัยช่างปฏิเสธ” (Negativistic Period) นอกจากนี้ยังมีผู้เรียกเด็กวัยนี้แตกต่างกันดังนี้

เป็นวัยก่อให้เกิดปัญหา (Problem Age or Troublesome Age) เพราะวัยนี้มีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา นอกเหนือจากปัญหาการดูแลทางด้านร่างกาย เช่น ต้องการเป็นตัวของตัวเอง ต้องการอิสระ ต้องการทำอะไร ๆ ที่บางครั้งเกินขอบเขตที่จะช่วยเหลือตนเองได้ เด็กวัยนี้จึงเป็นคนสอนยาก ต้องดึง ไม่เชื่องฟัง ชัดขึ้น ไม่โอหังโอ้อวดวิชา

เป็นวัยที่ชอบเล่นของเล่น (The Toy Age) เด็กวัยนี้ชอบเล่นของเล่นมาก ความสนใจของเล่นจะลดลงหลังจากเด็กเข้าโรงเรียนแล้ว

เป็นวัยก่อนเข้าโรงเรียน (The Pre-school Age) เพราะเด็กยังไม่อยู่ในเกณฑ์ที่จะเข้าโรงเรียน แต่อย่างไรก็ตาม เด็กในวัยนี้บางส่วนอยู่ในโรงเรียนเด็กเล็ก (Nursery School) บางส่วนอยู่ในโรงเรียนอนุบาล (Kindergarten School)

เป็นวัยก่อนการรวมกลุ่ม (Pre-gang Age) เพราะพัฒนาการส่วนใหญ่ของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับเรื่องการปรับตัวให้คุ้นกับสิ่งแวดล้อมและเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม เพื่อเตรียมให้เข้าสู่สังคมนอกครอบครัวต่อไป

เป็นวัยชอบสำรวจ (The Exploratory Age) เด็กวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งที่อยู่รอบตัวว่ามีอะไรบ้างจะบังคับมันอย่างไร ถ้าถูกขัดใจจะรู้สึกอย่างไร และจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับได้อย่างไร เด็กวัยนี้จึงมักชอบถามจนเรียกได้ว่าเป็นวัยชอบถาม (The Questioning Age)

เป็นวัยแห่งการเลียนแบบ (Imitation Age) คือเด็กวัยนี้ชอบเลียนแบบผู้ที่โตกว่า เช่น คำพูด กิริยาท่าทาง และนิสัยใจคอของผู้ใหญ่

เป็นวัยสร้างสรรค์ (Creative Age) สังเกตได้จากการแสดงความคิดสร้างสรรค์ในขณะที่เด็กกำลังเล่นอยู่

## พัฒนาการทางอารมณ์ (Emotional Development)

ระยะเด็กตอนต้นนี้ เด็กมีอารมณ์หงุดหงิดง่ายกว่าในวัยทารก คือวัน เอาแต่ใจตัวเอง เจ้าอารมณ์ ทั้งนี้ เพราะอยู่ในวัยข้างปฏิเสธ (Negativistic Phase) ชีวิตประจำวันมีเรื่องที่ทำให้เด็กมีอารมณ์หงุดหงิดจนวายเป็นจูบ สิ้น ระหว่างความต้องการของเด็กกับการปฏิบัติของผู้ใหญ่และเพื่อนเล่นต่อเด็ก ตลอดจนมีสิ่งต่าง ๆ มากมาย ที่แวดล้อมตัวเด็ก ซึ่งเด็กอยากรู้อยากทดลองให้เข้าใจ บางครั้งก็เข้าใจง่าย บางครั้งก็เข้าใจยาก บางคราวก็เจ็บตัว หรือโดนทำโทษ เด็กเริ่มมีลักษณะอารมณ์ประเภทต่าง ๆ อย่างที่ผู้ใหญ่มี เช่น อารมณ์โกรธ อิจฉา เห็นใจ อยากรู้ รื่นเริงสนุกสนาน ก้าวร้าว อวดดีถือดี เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กจะมั่นคงเพียงใดขึ้นอยู่กับการอบรมเลี้ยงดูเป็นสำคัญ อารมณ์ของเด็กวัยนี้แยกได้ คือ

1. **อารมณ์โกรธ** เป็นอารมณ์ธรรมชาติที่สุดของเด็กวัยนี้ เพราะในระยะนี้เด็กจะโกรธง่าย เนื่องจากอยากเป็นตัวของตัวเอง ไม่ค่อยตามใจใคร เด็กบางคนอาจได้เรียนรู้จากประสบการณ์ว่าวิธีที่จะชนะได้เร็วและง่ายที่สุด คือ การแสดงอารมณ์โกรธ เด็กอาจโกรธตัวเอง บุคคลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และสิ่งแวดล้อม การแสดงอารมณ์โกรธของเด็กเปิดเผย ตรงไปตรงมามากกว่าผู้ใหญ่ เด็กแสดงอารมณ์โกรธออกมาได้หลากหลายวิธี เช่น ร้องไห้ กระพือเท้า ทำร้ายตัวเอง กระโดด กวนใจ ทำตัวอ่อน ไม่พูดไม่จา ฯลฯ เมื่อพ้นวัยนี้ไปแล้ว เด็กจะเริ่มควบคุมอารมณ์ของตัวเองได้บ้าง ดังนั้น ในระยะนี้พ่อแม่ หรือผู้ใหญ่ใกล้ชิดเด็กควรหลีกเลี่ยงการทำให้เด็กโกรธให้มากที่สุด และเมื่อเด็กโกรธควรชี้แจงเหตุผลให้เข้าใจสาเหตุที่ไม่ตามใจเด็กนั้นเพราะอะไร
2. **ความกลัว** วัยนี้เด็กจะกลัวในสิ่งที่มีเหตุผลมากกว่าวัยทารก สิ่งเร้าที่ทำให้เด็กกลัวมีมากขึ้น เช่น กลัวสิ่งทำให้เกิดเสียงดัง คนแปลกหน้า สิ่งแปลก ๆ อายุ 3-5 ปี เด็กจะกลัวสัตว์ กลัวการถูกทิ้งให้อยู่คนเดียว กลัวความมืด ตอนระยะแรก ๆ เด็กกลัวแทบทุกอย่าง ต่อมาเด็กจะเลือกกลัวสิ่งที่เป็นชนิด ๆ ไปตามประสบการณ์ของเด็ก

พฤติกรรมที่แสดงว่าเด็กกลัว ได้แก่ วิ่งหนี หลบซ่อน หลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ทำให้ตกใจกลัว เด็กบางคนอาจร้องไห้ เกร็งตัวแข็งอยู่กับที่หรืออ่อนปวกเปียกไปทั้งตัว ผู้ใหญ่ควรอยู่ใกล้และชี้แจงให้

เด็กเข้าใจในสิ่งที่เขากลัวแล้วทำให้หายกลัว ในที่สุดความหวาดกลัวบุคคล สิ่งแวดล้อม และ  
ประสบการณ์ที่ไม่คุ้นชินก็จะค่อย ๆ หายไป เมื่อเด็กได้เรียนรู้และใกล้ชิดกับสิ่งเหล่านั้นมากยิ่งขึ้น

3. **ความฉลาดวิเศษ** เป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อเด็กมีความรู้สึกว่าตนเองดีต่อกว่าผู้อื่น หรือกำลังจะ  
สูญเสียสิ่งที่เป็นของตนไปให้แก่ผู้อื่น อารมณ์นี้จะเกิดขึ้นในวัยเด็ก 2-5 ปีมา การฉลาดของเด็ก  
ในระยะนี้มักจะเป็นการฉลาดที่น้อยมากที่สุด เด็กจะฉลาดน้อยเมื่อเห็นว่าพ่อแม่ให้ความสนใจมากกว่า  
ตน ฉลาดเพื่อนบางคนก็แสดงความรัก ฉลาดคนที่มีความสามารถมากกว่า พฤติกรรมที่เกิดขึ้นเวลา  
ที่เด็กเกิดอารมณ์ฉลาดมีลักษณะเช่นเดียวกับอารมณ์โกรธ แต่ค่อนข้างก้าวร้าวกว่า เด็กบางคนอาจมี  
พฤติกรรมเป็นเด็กกว่าอายุจริง เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้ใหญ่ ดังนั้นพ่อแม่ควรให้ความรัก ความ  
อบอุ่นแก่ลูกทุกคนโดยเท่าเทียมกัน เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความรู้สึกน้อยใจ
4. **ความอยากหรืออยากเห็น** เป็นวัยที่ช่างซักถาม ชอบตั้งคำถาม อยากหรืออยากเห็น สงสัยในสิ่งต่าง ๆ ไม่  
สิ้นสุด ผู้ใหญ่จึงควรหาคำตอบที่ดีและเหมาะสมกับวัยของเด็ก ตอบเด็กโดยไมคิดว่าเป็นสิ่งที่น่า  
รำคาญแต่อย่างใด
5. **ความรำเริงหรือความดีใจ** เด็กที่ได้รับการตอบสนองความต้องการทันทีและสม่ำเสมอ มักจะเป็นเด็ก  
ที่อารมณ์แจ่มใสรำเริง หัวเราะและอิมง่าย
6. **ความรัก** เด็กเรียนรู้ที่จะผูกใจรักผู้ที่ให้的爱เอาใจใส่แก่เขา เด็กจะรักตัวเองก่อน และจะรักผู้อื่นที่เอา  
ใจใส่เขา ต่อมาเด็กจะแสดงความรักต่อสัตว์และของเล่นที่ผูกใจ แบบเดียวกับที่แสดงความรักใน  
ครอบครัว

### **พัฒนาการทางด้านสังคม (Social Development)**

เด็กวัยนี้เริ่มรู้จักคบเพื่อนและรู้จักเล่นกับเพื่อนได้ดีขึ้น เด็กเริ่มรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน ๆ การ  
ปรับตัวจะช้าหรือเร็วขึ้นอยู่กับการอบรมเลี้ยงดูด้วย เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูมาอย่างอิสระจะมีความเชื่อมั่นใน  
ตนเองมากกว่าเด็กที่ถูกเข้มงวดอยู่ตลอดเวลา สังคมของเด็กวัยนี้จะขยายจากครอบครัวไปสู่สังคมนอกบ้าน  
(โรงเรียน) การปรับตัวของเด็กต่อสังคมภายนอกขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ภายในครอบครัวว่าเป็นแบบใด เช่น เด็กที่  
อยู่ในครอบครัวที่เป็นประชาธิปไตย จะปรับตัวให้เข้ากับสิ่งที่เป็นสังคมนอกบ้านได้ดีกว่าเด็กที่อยู่ในครอบครัวที่  
พ่อแม่ใช้อำนาจบังคับ

- อายุ 5 ขวบ เล่นกับเพื่อนได้โดยไม่เลือกเพศ และสามารถฝึกกติกาง่าย ๆ ในการเล่นได้
- อายุ 6 ขวบ ชอบเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกันเป็นหมู่ หมู่ละ 2-3 คน การเล่นบางครั้งจะมีการแยกเพศบ้าง

ในระยะปลาย ๆ ของวัยนี้ เด็กเริ่มจะรู้จักประพฤติดนตามความต้องการของสังคม เช่น การรับฟังเพื่อน ๆ ให้ความช่วยเหลือผู้อื่น

### **ความต้องการของวัยเด็กตอนต้น**

เด็กในวัยนี้เป็นระยะก่อนเข้าวัยเรียน เด็กจะได้รับการเรียนรู้เบื้องต้นจากโรงเรียนอนุบาล ซึ่งการได้รับการปฏิบัติที่อ่อนโยนจากโรงเรียนเช่นเดียวกันกับที่เด็กเคยได้รับจากแม่มีความสำคัญต่อเด็กอย่างยิ่ง การสอนในโรงเรียนอนุบาลไม่ควรสอนบทเรียนอย่างจริงจังโดยเน้นวิชาการ แต่โรงเรียนควรจะสอนเกี่ยวกับการเตรียมการเรียนรู้ชีวิตทางสังคมและครอบครัว รวมทั้งพัฒนาความคิดในระยะแรกของเด็ก เช่น ฝึกให้เด็กหัดเขียนและวาดรูป การอ่านเบื้องต้น การร้องเพลง การเล่นเกมกับเพื่อน ๆ เป็นต้น

### **การสนองความต้องการของวัยเด็กตอนต้น**

1. พ่อแม่หรือครูจะเป็นผู้สนองความต้องการของเด็กวัยนี้ได้ ดังนี้
2. ให้ความรัก ความเอาใจใส่สม่ำเสมอ
3. สอนความต้องการด้านการอยากรู้อยากเห็นของเด็ก โดยการตอบคำถามให้เหมาะสมกับวัยเด็ก
4. ส่งเสริมให้เด็กได้ทำ ได้คิด และได้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ
5. หาเครื่องเล่นให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก
6. เปิดโอกาสให้เด็กเล่นกับเพื่อน เพราะการเล่นเป็นการเตรียมเด็กให้รู้จักปรับตัวเข้ากับผู้อื่น และเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมแก่เด็ก
7. สร้างบรรยากาศในบ้านให้มีความรัก ความเข้าใจกัน

### **การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัย**

เด็กปฐมวัยเป็นวัยเริ่มต้นของการฝึกฝนความสามารถพื้นฐานต่างๆเพื่อเตรียมตัวในการศึกษาอย่างมีระบบต่อไป ความสามารถพื้นฐานที่ควรจะมีการส่งเสริมพัฒนาการ เช่น ความสามารถในการใช้ภาษา ความสามารถในการฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้า การฝึกการรู้จักแยกแยะสิ่งต่างๆในสภาพแวดล้อม รวมถึงการให้ประสบการณ์ในการ

สร้างความคิดรวบยอดต่อสิ่งต่างๆรอบตัวเด็ก ตลอดจนการฝึกความรับผิดชอบต่อสังคมหรือกลุ่มเพื่อน การรู้จักการเป็นผู้นำและผู้ตาม การรู้จักการให้และการรับ ตลอดจนการรู้จักการปฏิบัติตนในทางที่จะอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคม

การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในวัยนี้อาจทำได้ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน เช่น ในการเลี้ยงดูพ่อแม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สำคัญสำหรับเด็กในวัยนี้ พ่อแม่ที่เข้าใจพฤติกรรมของเด็กให้ความอบอุ่น ให้ออกกำลังกายในการค้นหาสิ่งต่างๆในสภาพแวดล้อม รวมทั้งให้ความคิดรวบยอดต่อสิ่งต่างๆรอบตัวเด็กอย่างถูกต้อง นับเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการให้กับเด็ก ส่วนทางโรงเรียนนั้นควรจะต้องหาประสบการณ์ที่เหมาะสมให้กับเด็ก เพื่อฝึกความสามารถพื้นฐานต่างๆของเด็กให้มีพัฒนาการเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งควรให้ออกกำลังกายในการฝึกเข้าสังคมรอบ ๆ ตัวได้อย่างถูกต้อง

**การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์** การสร้างโมภาพในเด็กปฐมวัย เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีพัฒนาการในด้านความคิดสร้างสรรค์และการสร้างโมภาพในวัยนี้อาจจัดทำได้ด้วยการจัดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านนี้ โดยเฉพาะการเล่นบางชนิดสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านนี้ได้เป็นอย่างดี เช่น การเล่นประเภทต่อเสริม หรือกิจกรรมทางศิลปะอื่น ๆ เช่น การต่อเติมรูปภาพ การติดปะเศษวัสดุตามความคิดของเด็กนอกจากนี้การเล่นสิ่งของที่มาจากธรรมชาติ เช่น น้ำดินเหนียวทราย ก็สามารถช่วยส่งเสริมทางความคิดสร้างสรรค์และการสร้างโมภาพได้ดีอีกด้วย ผู้ปกครองหรือครูควรให้ความเป็นอิสระให้เด็กสามารถคิดด้วยตนเองมีอิสระในการเล่นสิ่งที่เด็กต้องการ การเล่นเกมสมมุติควรได้รับการส่งเสริมเพราะการเล่นเกมสมมุตินอกจากจะช่วยให้เด็กใช้เป็นทางระบายออกของอารมณ์แล้ว ยังช่วยส่งเสริมความก้าวหน้าในการพัฒนาด้านต่าง ๆ เช่น ด้านร่างกาย สติปัญญา และสังคมอีกด้วย ทั้งนี้เนื่องจากในขณะที่เด็กเล่นเกมสมมุติเด็กมักจะนึกสมมุติให้ตนเองในเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งเป็น การฝึกหัดความชำนาญทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม ฯลฯ ผู้ปกครองหรือครูควรให้เวลาเด็กเล่นในลักษณะที่เด็กต้องการ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กของตัวเองในการเล่นและหากิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมเพื่อกระตุ้นพัฒนาการความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการสร้างโมภาพของเด็กในวัยนี้ เพื่อให้พัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่

**การส่งเสริมการเข้าสังคมภายนอก** เด็กปฐมวัยจะเป็นวัยของการเรียนรู้สังคมภายนอกบ้านเช่น การอยู่ร่วมกับเพื่อนหรือครู การเรียนรู้หน้าที่ทางเพศของเด็ก ในลักษณะของการส่งเสริมการเข้าสังคมกับเด็กควรมีการจัดกิจกรรมให้เด็กรู้จักการเล่นด้วยกันอย่างถูกต้อง เช่น การสอนให้รู้จักการให้และการรับ การเป็นผู้นำหรือผู้ตาม



ตลอดจนสอนให้รู้จักเกรงในสิทธิของผู้อื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยทำให้เด็กอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างถูกต้องมากขึ้น พฤติกรรมการเข้าสังคมของเด็กจะถูกเรียนรู้จากการปฏิบัติสัมพันธ์กับบุคคลในสังคม รวมทั้งการสังเกตพฤติกรรมที่สังคมยอมรับและไม่ยอมรับจากสังคมกับบุคคลอื่น และการชื่นชมพฤติกรรมที่เป็นที่ยอมรับและไม่รับในสังคมให้กับเด็กปฐมวัย จึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการเข้าสังคมของเด็กวัยนี้

**การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา** เด็กปฐมวัยจะมีการฝึกฝนพัฒนาการทางภาษาอย่างเห็นได้ชัด พัฒนาการทางด้านภาษานี้จะพัฒนาขึ้นมาเรื่อยๆตั้งแต่เด็กอยู่ในวัยทารก เด็กสามารถจะพูดได้ถูกหลักไวยากรณ์ประมาณอายุ 2 ½ - 3 ขวบ นั่นก็คือการพูดภาษาจะเริ่มเป็นประโยคอย่างสมบูรณ์ การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านนี้อาจจะทำได้โดยการให้โอกาสเด็กในการพูดภาษาหรือเข้าใจภาษา เช่น การเล่านิทานแล้วถามเรื่องราวกับเด็ก เพื่อให้เด็กพูดและดูความเข้าใจภาษาของเด็ก หรือการพูดคุยกับเด็กเพื่อให้เด็กฝึกหัดการใช้ภาษาอย่างถูกต้อง ตลอดจนการบอกคำศัพท์ที่เด็กยังไม่รู้และกรฝึกเด็กเล่านิทานให้เพื่อนฟังหน้าชั้น เป็นต้น เด็กวัยนี้จะมีความสามารถในการใช้ภาษาได้ถูกต้องมากขึ้นมากขึ้นเนื่องจากฝึกฝน การจัดกิจกรรมที่ให้โอกาสเด็กใช้ภาษาในการพูดหรือใช้ความสามารถในการฟังและเข้าใจภาษา นับเป็นสิ่งสำคัญต่อการเสริมพัฒนาการด้านนี้

### **เด็กกับความเอื้อเฟื้อ**

ความเอื้อเฟื้อเป็นคำที่ใช้เรียกกลุ่มของพฤติกรรมอันประกอบด้วยพฤติกรรมย่อยหลายพฤติกรรมเช่น การช่วยเหลือ การแบ่งปันสิ่งของ และความเมตตากรุณา เด็กที่ยังไม่ได้เข้ากลุ่มเล่นกับเพื่อนมักจะมีความเห็นแก่ตัวอยู่มาก แต่เมื่อเด็กเข้ากลุ่มเล่นกับเพื่อนเด็กจะเรียนรู้ว่าการเห็นแก่ตัวจะทำให้ตนไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ความเห็นแก่ตัวของเด็กจะมีมากที่สุดในช่วงอายุประมาณ 4-6 ขวบ หลังจากนั้นก็จะค่อย ๆ ลดลง ในเด็กที่การปรับตัวทางสังคมดีความเห็นแก่ตัวจะลดลงเหลืออันน้อยที่สุดในวัยย่างเข้าวัยรุ่น แต่เด็กที่มีการปรับตัวทางสังคมไม่ดีก็ยังคงมีความเห็นแก่ตัวติดอยู่

ความเอื้อเฟื้อ ในรูปแบบของการแบ่งปันสิ่งของ จะมีเพิ่มขึ้นเมื่อความเห็นแก่ตัวลดลงในการวิจัยเพื่อจะหาว่าเด็กวัยใดที่ความเอื้อเฟื้อจะเริ่มจะเข้ามาแทนที่ความเห็นแก่ตัว เด็กแต่ละคนถูกขอให้แบ่งถั่วซึ่งมีจำนวนเป็นเลขที่ระหว่างตนเองและเด็กอีกคนเด็กอายุระหว่าง 4-6 ขวบ แบ่งถั่วให้ตนเองมากกว่าที่แบ่งให้เด็กคนอื่น หลังจาก 6 ขวบ เด็กมีความเอื้อเฟื้อมากขึ้น โดยการแบ่งถั่วให้เด็กอีกคนมากกว่าที่แบ่งให้ตนเอง ในเด็กที่โตขึ้นไปอีกก็จะแบ่งถั่วให้ตนเองและเด็กอีกคนเท่าๆกัน เมื่อมีถั่วเหลืออีก 1 เม็ด เด็กก็จะปล่อยให้ไม่แบ่งใคร ปัจจุบันที่มีอิทธิพลต่อความเอื้อเฟื้อ

**การมีตัวแบบ** เด็กเรียนรู้ที่จะแสดงความเอื้อเฟื้อกับผู้อื่นจากตัวแบบที่อยู่รอบตัวเด็ก เช่น พ่อแม่ พี่ และครู

**การกระทำและการพูดในชีวิตประจำวัน** บางครั้งเราอาจพบผู้ใหญ่สอนเด็กให้ทำอย่างหนึ่งขณะที่ผู้ใหญ่เองกระทำอีกอย่างหนึ่ง

**การแสดงบทบาท** บังคับอีกอย่างหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กมีการแสดงความเอื้อเฟื้อเพื่อได้ตีคู่คือการแสดงบทบาท เพราะการแสดงบทบาทเท่ากับเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกฝนการแสดงความเอื้อเฟื้อจริง ๆ

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของเด็กกับการเล่น

### ความหมายของการเล่น

การเล่นเป็นประสบการณ์ที่มีการเตรียมเด็กให้มีความพร้อมทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ก่อนที่จะเข้าเรียนในระดับประถมศึกษา

คำว่า “การเล่น” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 กล่าวว่า การเล่น หมายถึง ทำเพื่อสนุก หรือผ่อนคลาย (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2525)

เพียงเท่านี้ ก็กล่าวว่า เด็กยังไม่สามารถแยกตนเองออกจากสิ่งแวดล้อม เขาเชื่อว่าทุกอย่างจะต้องรวมอยู่ที่ตัวเขา ตนเองต้องมีส่วนเกี่ยวข้อง ต้องเป็นผู้กระทำ การเล่นจึงเป็นการมุ่งที่จะนำตัวออกไปประสบกับสิ่งที่ต้องเรียนรู้ นั่น ๆ โดยใช้ร่างกายทุกส่วนเข้าไปร่วมเล่น

### การเล่นสมมติที่มีเรื่องราว (Dramatic Play หรือ Representational Play)

การเล่นแบบนี้จะพบในเด็กอายุประมาณ 1 ปี 5 เดือน ไปจนถึงอายุ 6 ปี เป็นการที่เด็กแสดงออกถึงการเล่นหรือเหตุการณ์ ดังนี้

#### 1. การเล่นไปพูดไป (Verbal Play)

เมณฑิซซาและเพียช กล่าวว่า เด็กจะเล่นไปพูดไปเกี่ยวกับโลกของเขาในขณะที่เล่น โดยใช้คำพูดของเขาจากนิทาน หรือจากที่ได้ยินมา เด็กในช่วงวัยนี้ยังไม่สนใจการเล่นเป็นกลุ่ม หรือการเล่นเป็นเกมที่มีกติกา ยกเว้นแต่เมื่อได้รับการส่งเสริมจากผู้ใหญ่ ยังชอบเล่นเดี่ยว (Solitary Play) หรือชอบเล่นกับผู้ใหญ่ แต่พออายุ 5 ปี ก็เริ่มหาเพื่อนมาเล่นตามจินตนาการด้วย โดยมักจะเล่นสมมติเป็นตัวละครตามที่แต่ละคนจินตนาการ เด็กเริ่มต้องการสังคมในการเล่นเมื่ออายุ 7 ปี แต่ยังคงเป็นการเล่น 2 คน เป็นอย่างมาก แม้จะมีเด็กรวมอยู่ 3 คน หรือมีการเล่นเป็นกลุ่ม แต่ก็ยังจะการเล่นอยู่ 2 คน

## 2. การเล่นสมมติ (Pretend Play/Imaginative Play)

ในการเล่นเด็กเล็กยังต้องเล่นกับของเล่น ของเล่นยังถือเป็นสิ่งที่ขาดไม่ได้ในวัยอนุบาล วิศวทสท์กล่าวไว้ว่า ในเด็กปฐมวัยนั้น การรับรู้ของเด็กยังไม่สามารถแยกความรู้สึกออกจากการปฏิบัติกิจกรรมในสถานการณ์หนึ่ง ๆ ยังมีการสื่อสารทางจิตภายในตัวเด็กในระหว่างที่รับรู้วัตถุตรงหน้า ซึ่งจะมีเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึกของเด็กเข้ามาเกี่ยวข้องขณะรับรู้

จึงเห็นได้ว่าในระหว่างที่เด็กเล่น แม้เด็กจะเห็นอย่างหนึ่ง แต่เขาจะแสดงออกอีกอย่างหนึ่งต่างไปจากสิ่งที่เห็น เด็กจะเป็นตัวของตัวเองอย่างมากในเวลาเล่น และมีการเล่นที่เข้มข้นกว่าสภาวะที่เขาเห็นจินตนาการที่เกิดในสถานการณ์เช่นนี้เกิดจากการเข้าใจ “ความหมายของสถานการณ์” ไม่ใช่เกิดจากการรับรู้สถานการณ์จริงในนาที่นั้น การกระทำของเด็กจึงเกิดขึ้นจากการคิดมากกว่าจากวัตถุ จินตนาการจึงมีผลต่อพฤติกรรมในการรับรู้ทันทีต่อวัตถุ

อย่างไรก็ตามเด็กไม่สามารถที่จะตัดความคิดของตนออกจากวัตถุ เด็กยังจำเป็นต้องมีบางอย่างสำหรับยึดเหนี่ยวเพื่อให้เกิดการกระทำ เช่น ถ้าเด็กอยากเล่นเป็นม้า เขาจำเป็นต้องมีวัตถุบางอย่างเพื่อแสดงเป็นม้า แต่คุณสมบัติของวัตถุก็มีผลต่อการที่เด็กจะเลือกนำสิ่งนั้นและสมมติให้เป็นอะไร เช่นเด็กจะไม่เลือกเอาโปสการ์ดเป็นม้า แต่จะเลือกเอาฟ่อนไม้เป็นม้ามากกว่า จึงไม่ใช่ว่าในเวลาที่เด็กจินตนาการนั้นเด็กจะสามารถเอาอะไรมาเล่นก็ได้ แต่สำหรับผู้ใหญ่แล้ว การพัฒนาด้านจิตสำนึกในเรื่องของการเข้าใจเรื่องสัญลักษณ์จะสามารถทำให้ใช้โปสการ์ดมาเล่นเป็นม้าได้ สำหรับเด็กแล้วแฟงไม้ เป็นการตีความหมายของวัตถุ ความหมายของสิ่งนั้นต่างหากที่มีอิทธิพลเหนือพฤติกรรมของเด็ก

งานวิจัยของพิชเซอร์ พบว่าการเล่นสมมติให้ผลต่อการพัฒนาปัญญา ภาษา พัฒนาการทางอารมณ์ และพัฒนาการทางสังคมมากที่สุด

## 3. เอกสารที่เกี่ยวกับสีและความหมายของสี

คำว่าสี(Color) เป็นคำที่มีความหมายกว้างและใช้ทั่วไปเป็นสามัญแต่มีคำอื่นที่หมายถึงสี และบ่งบอกลักษณะสี เช่น คำว่า Hue มักใช้กับสีที่มีความแตกต่างกันไปคนละสี เช่น สีแดง ม่วง น้ำเงิน เหลือง ส่วนคำว่า Shade กับ Tint มักใช้กับสีเดียวกัน ที่มีระดับสีต่างกันเล็กน้อย โดย Tint มักใช้กับสีอ่อนหรือสีที่เจือสีขาวในปริมาณต่างๆ ส่วน Shade ใช้กับสีเข้มหรือสีที่เจือสีดำ

สีมีอิทธิพลต่อการเห็นและแสดงอารมณ์และความรู้สึกได้รุนแรงยิ่งกว่าองค์ประกอบใดๆ ของงานทัศนศิลป์ ได้มีผู้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องหลายกลุ่ม แต่ละกลุ่มก็จะศึกษาไปในแนวทางที่เกี่ยวกับเรื่องราวของต้น

### จิตวิทยาของสี

สีทุกสีย่อมมีอิทธิพลเหนือนิจิตใจมนุษย์ทั่วไป ดังนั้นสีกับมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่แยกกันไม่ออกทุกคนจะรู้สึกในอารมณ์ทันทีเมื่อได้เห็นสี โดยเฉพาะถ้าได้เห็นสีที่ตนเองชอบเป็นพิเศษ หรือได้เห็นสีที่ตนเองไม่ชอบ เพราะมนุษย์เรากุคนย่อมมีอารมณ์ ชอบบางสีมากที่สุดและรู้สึกเฉยๆ ในบางสี และไม่ชอบบางสีเอาเสียเลย เราจะสังเกตเห็นคนบางคนชอบใช้สีเพียงบางสีอยู่ตลอดเวลา นั่นเป็นเพราะความผูกพันและเคยชินกับสีนั้นจนไม่ยอมใช้สีอื่น หรือถ้าจะใช้บ้างก็หลีกเลี่ยงไม่พ้นจะด้วยกรณีใดก็ตามก็จะเกิดความรู้สึกขัดเขินดูไม่ค่อยมั่นใจในตัวเองในลักษณะการวางตัว หรือบุคลิกท่าทาง ผู้มีรสนิยมดีมักจะใช้สีได้ถูกต้องกับเวลา โอกาส วัฒนธรรม ความเป็นอยู่ ดินฟ้าอากาศ และนิยมอย่างใดก็ตาม ต่างก็มีความชอบแตกต่างกันตามนิสัยและการศึกษาของแต่ละบุคคล

มนุษย์เรามีนิสัยชอบและพอใจสิ่งใหม่ๆ อันเป็นผลเนื่องมาจากสมัยนิยมหรือชาตินิยมเช่นชาวจีนชอบสีแดง ถือว่าสีแดงมีอานุภาพ ชาวตะวันตกชอบสีแดงเลือดนก หมายถึงความเป็นผู้ดี มีเชื้อสายสูงศักดิ์ การนิยมเสื้อดำ สีสด นิยมกันในหมู่สตรี ประชาชนในประเทศร้อน นิยมสีร้อน ความนิยมในเรื่องสี ทำให้เกิดการศึกษาค้นคว้าทดลองขึ้น ให้ข้อคิดว่าสีแท้ทุกสีสวยแต่บางสีมีข้อแม้ว่า ให้ใช้ปริมาณมากหรือน้อยจึงจะสวย ความรู้ของคนเราจึงขึ้นอยู่กับการใช้สีและสีมีอำนาจมีอิทธิพลต่อจิตใจของบุคคล เมื่อเราได้ทราบแล้วว่า อิทธิพลของสีกับมนุษย์มีความผูกพัน ดังนั้นจึงจะได้รู้ถึงสีสันต่างๆ ที่แสดงอารมณ์ โดยเฉพาะเพื่อให้ถูกกับเรื่องราวที่จะนำไปใช้ให้เป็นผลสมบูรณ์

#### 1. สีน้ำเงิน – สีฟ้า

**ความหมาย** กว้าง สว่าง ความสงบ ความเยือก ความมั่นคง ความศรัทธา ความมีระเบียบ ความจริง ความสุขุม ความเชื่อถือ ความวางรักกัศติ ความเยือกเย็น ความราบรื่น ความเป็นเอกภาพ ความเป็นอนุรักษ์นิยม แรغبันคาลใจ ให้ความรู้สึกสงบเย็นที่สุด ช่วยทำให้ผ่อนคลายและทำให้จิตใจของเพื่อนรู้สึกสงบ เนื่องจากเป็นสีที่ช่วยกระตุ้นปฏิกิริยาเคมีในร่างกาย นอกจากนั้นยังเป็นสีโปรดของผู้คนทั่วไปมากกว่าครึ่ง และยังถูกเลือกให้เป็น ‘สีที่ปลอดภัย’ ที่สุด โทนสีฟ้าจะกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และอิสระ ส่วนโทนสีน้ำเงินนั้นจะสื่อถึงฐานะของสังคมชั้นสูง และความร่ำรวย สีน้ำเงินเข้มแสดงออกถึงความรู้ ความเฉลียวฉลาด ตรรกะเหตุผล และความไว้เนื้อเชื่อใจ

## 2. สีส้ม

**ความหมาย** พลัง ความกระตือรือร้น ความมีชีวิตชีวา ความสนุกสนาน การผจญภัย ความอบอุ่น ความยุติธรรม ความรอบรู้ มารยาท ความหลงใหล ความมีเสน่ห์ ความสุข ความมั่นใจ ความปรารถนา การเก็บเกี่ยว ฤดูใบไม้ผลิ ช่วยกระตุ้นพลังงาน เป็นแห่งความสนุกและการผจญภัย ทั้งยังช่วยจุดประกายการสื่อสารที่ดี สีส้มช่วยกระตุ้นการทำงานของจิตใจและช่วยเพิ่มปริมาณการส่งผ่านของอากาศไปสู่สมอง ช่วยกระตุ้นเรื่องการจัดระบบหรือความเป็นระเบียบสิ่งต่างๆ นอกจากนี้ยังมีพลังดึงดูดความสนใจโดยเฉพาะเด็ก ๆ ช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และกระตุ้นความหวังได้เป็นอย่างดี

## 3. สีม่วง

**ความหมาย** ฐานันดรศักดิ์ จิตวิญญาณ ความสูงส่ง ความหรูหรา การเฉลิมฉลอง เวทมนตร์คาถา ความลึกซึ้ง ความเท่อฝัน สติปัญญา การเปลี่ยนแปลง การหลุดพ้น การปรุงแต่ง ความโหดร้าย ความสง่างาม ความเยือกแข็ง อดทน ความเฝ้าระวัง ความเศร้าโศก การไว้อาลัย สีม่วงเป็นสีที่ช่วยในการทำสมาธิ กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และสติปัญญา ช่วยเติมเต็มความคิดและความปรารถนาภายใน สื่อถึงความเห็นอกเห็นใจ

## 4. สีชมพู

**ความหมาย** ความนุ่มนวล ความอ่อนโยน ความไร้เดียงสา ความอ่อนเยาว์ การดูแลเอาใจใส่ การทะนุถนอม ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ จิตใจดี ความหวาน ความบอบบาง นางฟ้า เทศหญิง ความรัก ความเอ็นดู หัวใจ มีตริภาพ สีชมพูช่วยกระตุ้นให้รู้สึกถึงความรัก ความชื่นชม และความน่าทะนุถนอม

## 5. สีน้ำตาล

**ความหมาย** ความเป็นมิตร ความอบอุ่น ความจริงใจ ความไว้วางใจ สุขภาพ ความยั่งยืน ความทนทาน ความเรียบง่าย ความเป็นผู้ใหญ่ แข็งแรง น่าเชื่อถือ

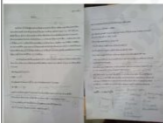


จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่า การทำสื่อคำสำหรับเสานิทานแมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร นั้นเป็นการผสมผสานระหว่างการอ่านหนังสือและการเล่นสมมติเข้าด้วยกันจะทำให้เด็กเข้าถึงเรื่องราวที่เล่าหรือฟังมากกว่า การอ่านหนังสือที่เป็นสื่อ 2D ทำให้เด็กมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวที่ฟังหรือได้เล่าเองได้มากขึ้น

**บทที่ 3**  
**วิธีดำเนินการ(วิธีสร้างสรรค์ผลงาน)**

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ชิ้นงานเริ่มจากการวางแผนการดำเนินงาน จนกระทั่งดำเนินงานจนเสร็จสิ้น  
ตั้งการแสดงผลรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางแสดงการดำเนินงานภาคนิพนธ์


**เดือนมกราคม**

สัปดาห์	ภาพประกอบ	การดำเนินงาน	ผลการดำเนินงาน
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา 1</li> <li>- หาข้อมูลวิธีการทำตุ๊กตาและนิทานผ้า</li> <li>- ปรับเนื้อหาของนิทานฉบับเดิมให้สมเหตุสมผลมากขึ้น (ปรับเนื้อเรื่องครั้งที่ 1)</li> </ul>	อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำหนังสือนิทานที่เนื้อหาใกล้เคียงกัน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับเนื้อหา
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา 2</li> <li>- ออกแบบตัวละคร</li> <li>- หาข้อมูลฉาก</li> <li>- ปรับเนื้อเรื่อง ครั้งที่ 2</li> </ul>	อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำหนังสือนิทานที่มีคำสั้น กระชับ และเหมาะสมต่อเด็กปฐมวัยให้เพื่อเป็นแนวทางในการปรับเนื้อหา
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา 3</li> <li>- ออกแบบตุ้มมี</li> <li>- คิดเทคนิคชิ้นงาน</li> </ul>	อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำเรื่องการปรับฉาก องค์ประกอบต่าง ๆ ของชิ้นงาน

4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- แก้วใจดัมมี่</li> <li>- แก้วใจแบบตัวละคร</li> <li>- แก้วใจเทคนิคชิ้นงาน</li> </ul>	
---	--	---	--

### เดือนกุมภาพันธ์

ลำดับที่	ภาพประกอบ	การดำเนินงาน	ผลการดำเนินงาน
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา 5</li> <li>- แก้วใจดัมมี่</li> <li>- แก้วใจแบบตัวละคร</li> <li>- แก้วใจเทคนิคชิ้นงาน</li> <li>- หาข้อมูล/แก้วใจ-ออกแบบรูปแบบฉากใหม่</li> </ul>	<p>อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำเรื่องการออกแบบตัวละครบางตัวที่ยังไม่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง และ แนะนำการปรับเนื้อหาการปรับคำให้สั้น กระชับมากขึ้น และแนะนำเทคนิคการออกแบบฉากใหม่</p>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอความคืบหน้าผลงาน 30%</li> <li>- ปรับเนื้อเรื่อง ครั้งที่ 3</li> </ul>	<p>หาหนังสือนิทานอ่านเพิ่มเติมเพื่อหาแนวทางการปรับเนื้อเรื่อง</p>
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา 6</li> <li>- ปรับเนื้อเรื่อง ครั้งที่ 4</li> <li>- ทำดัมมี่ ฉบับที่ 1</li> </ul>	<p>อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำเรื่องการปรับเนื้อหา การปรับคำให้สั้น กระชับมากขึ้นกว่าเดิม และแนะนำการออกแบบดัมมี่</p>

4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา 6</li> <li>- ปรับเนื้อเรื่อง ครั้งที่ 5</li> <li>- ทำดัมมี่ ฉบับที่ 2</li> </ul>	<p>อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำเรื่อง การปรับเนื้อหา การปรับคำให้ สั้น กระชับมากขึ้นกว่าเดิม และ แนะนำการออกแบบดัมมี่</p>
---	---	--	--

## เดือนมีนาคม

สัปดาห์	ภาพประกอบ	การดำเนินงาน	ผลการดำเนินงาน
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ออกแบบแพทเทิร์นตัวละคร และฉาก</li> <li>- ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา 7</li> </ul>	<p>อาจารย์ที่ปรึกษา แนะนำเรื่องของ ประกอบฉากบางชิ้น ที่ควรตัดออก เพื่อลด ภาระงาน</p>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ออกแบบสีของตัวละคร</li> <li>- จัดรายการของที่ต้องซื้อ</li> <li>- ซื้อวัสดุ-อุปกรณ์ ครั้งที่ 1, 2 และ 3</li> </ul>	
3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ซื้อวัสดุ-อุปกรณ์ ครั้งที่ 4 และ 5</li> <li>- วางแบบ/ตัดผ้าฉาก</li> <li>- ริดผ้าทาวเสริมความแข็งแรง</li> </ul>	



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำประกอบส่วนต่างๆ ในฉาก เพื่อยึดผ้าก่อนจะลงมือเย็บจริง</li> </ul>	
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- นำเสนอความสับสน้าผลงาน 70%</li> <li>- วางแบบตัวละครลงบนผ้า</li> <li>- ตัดผ้าตัวละคร</li> <li>- เย็บตัวละคร</li> </ul>	<p>อาจารย์ให้คำแนะนำเรื่องฉากหลังที่มีความอ่อนจนเกินไป จึงออกแบบและวางแผนงานใหม่</p>

## เดือนเมษายน

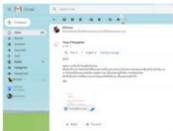

สัปดาห์	ภาพประกอบ	การดำเนินงาน	ผลการดำเนินงาน
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตัดผ้าตัวละคร</li> <li>- เย็บตัวละคร</li> </ul>	

			
2		- เย็บตัวละคร	
3		- ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา 8 - เย็บตัวละคร	อาจารย์ที่ปรึกษาแนะนำ แนวทางการทำฉากเสื้อผ้า
4		- ทดลองทำตัวอย่างฉาก - ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา 9 - ทำของประกอบฉาก	อาจารย์ที่ปรึกษาให้ คำแนะนำเรื่องการวาง ดอกไม้ที่เป็นแพทเทิร์นผ้า จนเกินไป ดูไม่ธรรมชาติ จึงต้องทำการปรับการ ออกแบบฉาก

			
--	---	--	--

## เดือนพฤษภาคม

ลำดับที่	ภาพประกอบ	การดำเนินงาน	
1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทำฉากจริง</li> <li>- นำเสนอความคืบหน้าผลงาน 90%</li> </ul>	<p>อาจารย์ให้คำแนะนำเรื่องฉากที่ดูเป็นแพทเทิร์นค้างเกินไป การเรียงต้นไม้ การเรียงพุ่มหญ้าไม่เป็นไปตามธรรมชาติจึงต้องทำการปรับฉากธรรมชาติใหม่ทั้งหมด</p>
2		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษา 10</li> <li>- ปรับแก้ฉาก</li> <li>- ปรับแก้เนื้อเรื่องครั้งที่ 6</li> </ul>	<p>อาจารย์ที่ปรึกษาให้คำแนะนำเรื่องการวางต้นไม้และพุ่มหญ้าให้ดูเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น และปรับแก้เนื้อเรื่องให้สั้น และกระชับมากยิ่งขึ้น</p>

3		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปริญญาอาจารย์ที่ปรึกษา 11</li> <li>- เย็บเล่มผ้า</li> <li>- ปรับแก้เนื้อเรื่องครั้งที่ 7</li> </ul>	ปรับแก้เนื้อเรื่องให้สั้นและกระชับมากยิ่งขึ้น
4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- เย็บเล่มผ้า</li> <li>- ปรับแก้เนื้อเรื่อง ครั้งที่ 8 และจัดพิมพ์รูปเล่มนิทาน</li> </ul>	ปรับแก้เนื้อเรื่องให้สั้นและกระชับมากยิ่งขึ้น

### เดือนมิถุนายน

วันที่ 1 – 8 มิถุนายน 2562 จัดแสดงนิทรรศการต้นฉบับวรรณกรรมสำหรับเด็กนิพนธ์ ครั้งที่ 19 ณ โถง ชั้น 1 อาคารนวัตกรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ชิ้นงาน มีดังนี้

1. การวางโครงเรื่อง
2. การออกแบบตัวละคร
3. การออกแบบฉากและของประกอบฉาก
4. การออกแบบปกและรูปเล่มนิทาน
5. การออกแบบคู่มือการใช้สื่อ

### ขั้นตอนการดำเนินงาน

#### ขั้นตอนที่ 1 การวางโครงเรื่อง

เริ่มแรกนิทานประกอบสื่อค่านั้นมาจาก นิทานเรื่อง “บลูโทเกอร์” ที่ผู้จัดทำได้แต่งขึ้นเมื่อตอนศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 3 เทอม 1 ในวิชา CL315 วรรณกรรมศาสนา ซึ่งผู้จัดทำเห็นชอบว่าโครงเรื่องของเรื่องดังกล่าวมันดี จึงอยากนำมาพัฒนาต่อ จึงนำมาเป็นโครงเรื่องหลักของสื่อสำหรับเล่านิทาน

แต่ด้วยเนื้อเรื่องที่ยังไม่ค่อยสมเหตุสมผล ผู้จัดทำจึงพัฒนามาเรื่อย ๆ จนกลายเป็น สื่อสำหรับเล่านิทาน **แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร ฉบับนี้**

#### แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร

##### ฉากที่ 1 : บ้านแมวสีฟ้าและเพื่อนแมว

แมวสีฟ้าและเพื่อน ๆ แมวอาศัยอยู่ในบ้านหลังหนึ่งกลางป่า

แมวสีฟ้าตัวใหญ่มีแรงมากกว่าเพื่อน

เวลาเล่นกับเพื่อน เพื่อนเจ็บตัวเพราะแมวสีฟ้าเสมอ

เพื่อน ๆ ไม่ชอบที่แมวสีฟ้าทำให้เจ็บตัว

เพื่อน ๆ จึงพากันไปเล่นที่อื่น

แล้วปล่อยให้แมวสีฟ้าเล่นตัวเดียว

แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าเพื่อน ทำให้กินจุ

ขนมปลาชิ้นเล็ก ๆ เพียงชิ้นเดียวไม่ทำให้แมวสีฟ้าอึด  
 มันกินขนมปลาที่มีจนหมด เพื่อนๆ ก็เลยอดกิน  
 เพื่อน ๆ ไม่ชอบที่แมวสีฟ้ากินขนมจนหมด  
 จึงไม่ค่อยกับแมวสีฟ้าอีก  
 แมวสีฟ้าตัวใหญ่ห่มผ้าทั้งคืนอยู่ตัวเดียว  
 เพื่อน ๆ ที่ไม่มีผ้าห่มต้องนอนหนาว  
 พวกเพื่อนๆ จึงหนีไปนอนที่อื่น  
 ปลอ่ยให้แมวสีฟ้านอนอยู่ตัวเดียว  
 เมื่ออยู่ตัวเดียว แมวสีฟ้ารู้สึกเหงามาก  
 มากเสียจน... ทนเหงาต่อไปอีกไม่ไหว  
 มันจึงเดินทางออกจากบ้าน ไปหาเพื่อนใหม่

## ฉากที่ 2 : แมวสีฟ้าพบลุงเต่า

แมวสีฟ้าเดินทางไปพบลุงเต่านอนหงายหลังอยู่กลางป่า  
 “โอ๊ย ช่วยด้วย ช่วยลุงด้วย” ลุงเต่าร้อง  
 แมวสีฟ้าเห็นดังนั้นจึงเดินเข้าไปช่วยลุงเต่าทันที  
 “ฮึบบบบ ฮึบบบบ” สีฟ้าดึงลุงเต่า  
 แมวสีฟ้าตัวใหญ่มีแรงมาก  
 ดึงแค่สองที ลุงเต่าก็ขึ้นมาฮีนได้อย่างง่ายดาย  
 “ขอบใจนะ เมื่อกี้เจ้ากระรอก เจ้ากระต่าย  
 ก็มาช่วย แต่ก็ช่วยไม่ได้” ลุงเต่าบอก  
 ลุงเต่าเดินไม่ไหว เพราะบาดเจ็บ  
 แมวสีฟ้าจึงช่วยแบกลุงเต่าไปส่งที่ชายป่า  
 “มาถึงเร็วดีจริง ๆ ขอบใจนะ”  
 ลุงเต่าบอกและเดินทางต่อไป  
 แมวสีฟ้ารู้สึกดีที่ได้ช่วยลุงเต่า

### ฉากที่ 3 : แมวสีฟ้าหบลูกสิง

แมวสีฟ้าเดินทางต่อไปจนหมดแรง  
 ทั้งหิว ทั้งเหนื่อย มันเดินต่อไปอีกไม่กี่ชั่วโมง  
 “หิวจัง หิวจังเลย” แมวสีฟ้าพูด  
 ลูกสิงตัวหนึ่ง จึงเอากล้วยมาแบ่งให้  
 “อะ เอาไปสิ เราแบ่งให้” ลูกสิงบอก  
 “แต่มันมีอันเดียวเองนะ” แมวสีฟ้าบอก  
 “ไม่ใช่ มีสองอัน” ลูกสิงพูด  
 พร้อมกับหักขนมแบ่งให้แมวสีฟ้าครึ่งหนึ่ง  
 “จริงด้วย” แมวสีฟ้าพูด  
 หลังจากกินกล้วยแมวสีฟ้าก็แข็งแรงขึ้นมาบ้าง  
 มันกล่าวขอบคุณลูกสิง และเดินทางต่อไป

### ฉากที่ 4 : แม่หมีหอบแมวสีฟ้า

แมวสีฟ้าเดินทางต่อไปจนหมดแรง  
 อากาศก็เริ่มหนาว ท้องฟ้าก็เริ่มมืด  
 แมวสีฟ้ารู้สึกกลัวจึงร้องให้ออกมา  
 แม่หมีที่กำลังเดินทางกลับบ้านได้ยินเสียงแมวสีฟ้า  
 “หลงทางมาสินะ ถ้าอย่างนั้นไปอยู่บ้านฉันก่อนแล้วกัน”  
 แมวสีฟ้าเดินทางตามแม่หมีกลับบ้าน

### ฉากที่ 5 : แม่หมีหอบแมวสีฟ้า

เมื่อมาถึงบ้าน แม่หมีก็พาแมวสีฟ้าและลูกหมีเข้านอน  
 ที่บ้านแม่หมีทั้งแข็ง ทั้งเย็น แมวสีฟ้านอนไม่หลับ  
 ลูกหมีสองตัวกอดกันหลับไป แม่หมีกอดลูกหมีสองตัว  
 กอดอุ่นๆ ทำให้ลูกหมีหลับสบาย  
 แม่หมีที่กอดลูกหมีสองตัวเอือมเมื่อยมากอดแมวสีฟ้า  
 ทุกตัวหลับสบายในอ้อมกอดแม่หมี

แมวสีฟ้า แม่หมี และลูกหมีสองตัว กลับตาพร้อมอย่างมีความสุข  
วันรุ่งขึ้นแม่หมี และลูกหมีสองตัว เดินทางไปส่งแมวสีฟ้าที่บ้าน

### กลับไปใช้อากที่ 1 : บ้านแมวสีฟ้าและเพื่อนแมว

เมื่อกลับถึงบ้าน สีฟ้าไม่เล่นกับเพื่อนแรง ๆ

ไม่กินขนมทั้งหมัดคนเดียว

มันแบ่งที่นอนให้เพื่อนแมว

และแล้วพวกมันก็นอนกอดกัน


กลับตาพร้อมอย่างมีความสุข

ภายใต้ผ้าห่มผืนอุ่นๆ ผืนเดียวกัน

\*ผู้ใช้สื่อสามารถประยุกต์สื่อกับเรื่องราวที่แต่งขึ้นใหม่เองได้

### ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบตัวละคร

สีสันของตัวละครนั้นอ้างอิงตามหลักจิตวิทยาของสี และที่ใช้ตัวละครเป็นตัวละครสัตว์นั้น อ้างอิงมาจากหนังสือที่ว่า เด็กๆ ชอบตุ๊กตาที่เป็นสัตว์ ซึ่งก็ตรงกับเจตนารมณ์ในตอนแรกของผู้จัดทำที่ไม่อยากใช้ตัวละครเป็นมนุษย์ จึงเป็นที่มาของการสร้างตัวละครเป็นสัตว์ชนิดต่างๆ อันได้แก่ แมว หมี เต่า และลิง

ตัวละคร	สีที่ใช้	ความหมาย	เหตุผลที่เลือกใช้สีนี้
1. แมวสีฟ้า 	สีฟ้า	โทนสีนี้จะให้ความรู้สึกสงบ เย็นที่สุด ช่วยทำให้ผ่อนคลาย เป็นสีที่ช่วยยกระดับ ปฏิภาณไหวพริบกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และอิสระ	สีฟ้าเป็นสีที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และอิสระ ซึ่งตัวละครเอกตัวนี้สื่อถึงวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์สื่อ <b>สำหรับเด็กนิทาน แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร</b> ได้ดีอันเนื่องมาจากหนึ่งในจุดประสงค์หลักที่เลือกทำสื่อชนิดนี้คือการส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์และอิสระของเด็กผ่านการเล่านิทาน



<p>2. เพ็ญแมว</p> 	<p>สีส้ม</p>	<p>พลัง ความกระตือรือร้นพลัง ดึงดูดความสนใจโดยเฉพาะ เด็กๆ ช่วยส่งเสริมการมี ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม</p>	<p>สีส้มเป็นสีโทนร้อนที่นอกจากจะสื่อถึง ความพุ่งพ่วนของพลังงานของเด็ก ๆ แล้ว ยังมีความหมายถึงการส่งเสริม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมด้วย ซึ่งก็ สอดคล้องกับจุดประสงค์หลักของงาน ของผู้จัดทำอีกเช่นกันที่ต้องการ ส่งเสริมเด็ก ๆ ในเรื่องทักษะทางสังคม</p>
<p>3. แม่หมีและลูกหมี</p> 	<p>สีชมพู</p>	<p>ความนุ่มนวล ความอ่อนโยน ความไร้เดียงสา ความอ่อน เยาว์ การดูแลเอาใจใส่ การ ทะนุถนอม ความ เอื้อเฟื้อเมื่อแม่ จิตใจดี ความบอบบาง เพศหญิง ความรัก ความเอ็นดู</p>	<p>อยากให้มีชมพูเป็นตัวแทนของความใจ ดีของแม่หมีที่มีความเมตตา เห็นอก เห็นใจแมวลีฬา และให้มีชมพูอ่อนแทน ความไร้เดียงสา ความอ่อนเยาว์ของลูก หมี</p>
<p>4. ลุงดำ</p> 	<p>สีน้ำตาล</p>	<p>ความเป็นมิตร ความอบอุ่น ความยั่งยืน ความเป็นผู้ใหญ่ ความเก่าแก่ โบราณ</p>	<p>ให้สีน้ำตาลในที่นี้เป็นตัวแทนของวัย ชรา ความเก่าแก่ การร่วงโรย ที่จะสื่อ ว่าลุงดำต้องการความช่วยเหลือ</p>
<p>5. ลูกสิง</p> 	<p>สีม่วง</p>	<p>สื่อถึงความเห็นอกเห็นใจ สติปัญญา การเปลี่ยนแปลง</p>	<p>ให้สีม่วงเป็นตัวแทนของความเห็นอก เห็นใจของลูกสิงที่แบ่งปันของกินให้แก่ แมวลีฬา</p>

### ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบฉากและของประกอบฉาก



เนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ ดังนั้นจึงออกแบบให้ฉากเป็นป่า และมีบ้านของตัวละครอยู่ภายในป่า และของประกอบฉากนั้นมียู่ด้วยกัน ดังรายการต่อไปนี้

ของประกอบฉาก	คำอธิบาย
1. บ้านแมว 	ในบ้านแมวจะมี โต๊ะอาหารที่มีจานอยู่บนโต๊ะ มีตู้กับข้าวที่เอาไว้เก็บขนมรูปปลา และมีที่นอน หมอน และผ้าห่ม
2. บ้านหมี 	ในบ้านหมีจะมีเพียงหมอนยาวหนึ่งอันเท่านั้น เพราะอยากออกแบบให้บ้านหมีเป็นเหมือนบ้านคนป่า ที่ไม่ค่อยมีความสะดวกสบายเท่าไร และจะได้อิงกับเรื่องที่บ้านหมีใช้การกอดกันให้ความอบอุ่นแทนผ้าห่ม

<p>3. กล้วยของลูกสิง</p> 	<p>กล้วยหนึ่งผลสามารถแบ่งออกได้เป็นสองชิ้น ซึ่งกล้วยสองชิ้นติดกันได้ด้วยแม่เหล็ก</p>
--	--

#### ขั้นตอนที่ 4 การออกแบบปกและรูปเล่มนิทาน

ออกแบบด้วยกัน 2 แบบ ดังนี้



แบบที่ 1 เป็นรูปขอบแนวอน ขนาด 12 x 24 เซนติเมตร



แบบที่ 2 เป็นรูปขอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาด 12 x 12 เซนติเมตร (ใช้แบบนี้ในงานจริง)



### การนำไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

หลังจากนำเนื้อเรื่องนิทานไปให้คุณครูลองเล่าให้เด็ก ๆ ฟัง ได้รับผลตอบรับมาว่า เนื้อเรื่องมีความยาวเกินไป และไม่มีภาพให้เด็ก ๆ เห็นเป็นรูปธรรม ซึ่งหลังจากได้รับผลตอบรับกลับมาก็จัดบันทึกไว้ เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการปรับแก้เรื่องต่อไป

กลุ่มเป้าหมายจากงานแสดงนิทรรศการต้นฉบับวรรณกรรมสำหรับเด็กนิพนธ์ ครั้งที่ 19



น้องฝ้าย เมื่อเล่าเรื่องให้ฟังน้องสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ว่า ทำไมแมวสีฟ้าถึงต้องออกจากบ้านแล้วเพราะเหตุใดเพื่อน ๆ จึงไม่เล่นด้วย



น้องชิสู น้องสามารถอ่านคู่มือแล้วเข้าใจวิธีการเล่นและสามารถเล่นเองได้

## ข้อเสนอแนะ



“เมื่อดูรูปแบบของงานแล้ว รู้สึกว่างานจะเหมาะกับวัยของเด็กที่โตกว่านี้ของเด็กประถมศึกษามากกว่า”

ครูปรีดา ปัญญาจันทร์

2 มิถุนายน 2562

## ปัญหา อุปสรรคและแนวทางแก้ไข

1. ส่วนเนื้อเรื่องนิทานที่มีคำบรรยายมากเกินไป จึงทำให้ต้องปรับแก้หลายครั้ง หนังสือนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยในแต่ละหน้านั้น ควรจะมีคำบรรยายสั้น ๆ เพียงหนึ่งหรือสองบรรทัดเท่านั้น แต่ตัวผู้จัดทำมักจะติดการใช้คำบรรยายมากเกินไป จึงทำให้ต้องปรับเนื้อเรื่องอยู่หลายครั้ง จนทำให้การทำงานล่าช้ากว่าที่วางแผนไว้มาก จนในท้ายที่สุดจึงได้ปรับจากนิทานเล่ม มาเป็นเพียงเนื้อเรื่องนิทานสั้น ๆ เพื่อเป็นเนื้อเรื่องหลักให้ผู้สื่อข่าวมีนิทานประกอบเรื่องแทน
2. การปรับเทคนิคใหม่ มีการปรับเทคนิคใหม่อยู่หลายครั้งจนทำให้การทำงานล่าช้ากว่าเดิม คือตอนแรกออกแบบโดยจะใช้แม่เหล็กยึดตัวละครไว้กับฉาก แต่ก็เกิดปัญหาแม่เหล็กที่แรงดูดไม่เพียงพอ จึงเปลี่ยนเทคนิคเป็นตีนตุ๊กแกแทน และการปรับฉากที่ในตอนแรกจะทำในรูปแบบหนังสือเล่ม แต่เมื่อลองทำดัมมี่แล้ว ก็คิดว่าสื่อผ้าสำหรับเล่านิทานนั้นเหมาะสมที่จะทำเป็นรูปแบบเปิดยึดเพื่อตั้งเป็นฉากเล่านิทานหรือพับอ่านแบบหนังสือมากกว่า
3. การจัดสรรเวลาทำงานไม่เป็น คือ ให้ความเวลาในการทำงานเนื้อหามากเกินไป จนทำให้เวลาในการทำเล่มสื่อผ้ามีน้อย จึงต้องทำงานในเวลาที่ย่ำแย่เพื่อให้เสร็จทันเวลา

## หน้าที่ในการจัดงานแสดงนิทรรศการต้นฉบับวรรณกรรมสำหรับเด็กนิพนธ์ ครั้งที่ 19

ผู้จัดทำได้ทำหน้าที่ ในการจัดงานแสดงนิทรรศการต้นฉบับวรรณกรรมสำหรับเด็กนิพนธ์ ครั้งที่ 19 ดังนี้

1. **ฝ่ายศิลปกรรมแผนกหาข้อมูลอ้างอิง** เพื่อให้ศิลปกรรมฝ่ายออกแบบเอกสารนำไปใช้ คือ การออกแบบสีที่ใช้ในงาน ได้แก่ สีน้ำเงิน สีเหลือง สีเขียว และสีแดง นั้นเนื่องมาจาก การหาข้อมูลเรื่องการมองเห็นของเบ็ด แล้วพบว่า สายตาของเบ็ดสามารถมองเห็นสีทั้ง 4 สีข้างต้นได้จึงนำสีดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบงานทั้งหมด และรวบรวมข้อมูลคำอธิบายจากกลุ่มต่าง ๆ (เบ็ด 5 กลุ่ม) เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบ



ภาพการสนทนาในแอปพลิเคชันไลน์ : หาข้อมูลหาวิชาความรู้อ้างอิงเรื่องสี

2. **ฝ่ายศิลปกรรมแผนกออกแบบสถานที่** มีหน้าที่ออกแบบการจัดงานนิทรรศการทั้งหมด คือ ออกแบบรูปแบบการจัดวางเวที การจัดวางที่นั่งผู้ชมงาน โต๊ะลงทะเบียน ทางเข้า ทางออก ออกแบบสนามเด็กเล่น ออกแบบรูปแบบเกมบริเวณสนามเด็กเล่น ออกแบบบริเวณจัดแสดงต้นฉบับสารนิพนธ์ และการออกแบบบริเวณห้องพักหลังเวที ซึ่งตัวผู้จัดทำเองจะมีหน้าที่หลักคือออกแบบและจัดบันทึกการประชุมลงในสมุด

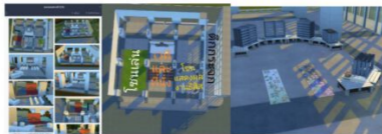
บันทึก และออกแบบในรูปแบบ 3D เพื่อให้เห็นภาพเสมือนจริง และเมื่อถึงขั้นตอนการลงมือปฏิบัติก็จะทำหน้าที่สร้างสรรค์และคอยควบคุมดูแลการทำงานของเพื่อน ๆ ให้เป็นไปตามแบบแผน ร่วมกับฝ่ายออกแบบสถานที่อีกสองคนคือ เจลตาและพิมพ์ลภัต



ภาพการออกแบบเวทีที่ออกแบบจากโปรแกรม Photoshop



ภาพการออกแบบสถานที่ที่วาดแบบร่างลงในสมุดบันทึก



ภาพการออกแบบสถานที่ที่ออกแบบจากโปรแกรม The Sims 4



3. **ช่างภาพ** มีหน้าที่ถ่ายภาพบรรยากาศในงานจัดแสดงนิทรรศการต้นฉบับวรรณกรรมสำหรับเด็กนิพนธ์ครั้งที่ 19 ตั้งแต่วันที่ 1 – 8 มิถุนายน 2562



ภาพตอนกำลังถ่ายภาพบรรยากาศงาน

4. **คลับบริเวณเกมหรือสนามเด็กเล่น** มีหน้าที่วาง-เก็บเกมและเป็นเจ้าหน้าที่ดูแลเกมทั้งช่วงเช้าและบ่ายในวันที่ 1-3 และ 6-8 มิถุนายน 2562



ภาพตอนกำลังดูแลบริเวณเกม

5. **ช่วยงานส่วนรวมอื่น ๆ** ออกแบบเกม ยกของ ตัดกระดาษ และทำของประดับตกแต่ง



ภาพตอนออกแบบการจัดวางและยกภาพ



ภาพตอนวาดการตายถึงทำเบ็ดและก้อนดินตามต้นไม้บริเวณโรงเรียนบ้านเม็กฝั้น



ภาพตอนออกแบบงานในแต่ละกลุ่ม



ภาพตอนออกแบบเบบริบรูปง่ามที่จำไว้ให้เป็นก้ามสีแดง



ภาพตอนลงสีพวงมาลัย



ภาพตอนไปเลือกซื้อผ้าปูพวงมาลัยและผ้าปูที่นอนของกลุ่มงานสีเขียว



ภาพตอนใช้พื้นที่งานนิทรรศการ

## บทที่ 4 สรุปผล

### สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการจัดทำผลงาน

จากการจัดทำผลงาน **เสื้อผ้าสำหรับเด็กนิทาน แมวสีฟ้าตัวใหญ่กว่าใคร** ทำให้ผู้จัดทำได้เรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่าง ทั้งการเย็บผ้า การปักผ้า ซึ่งผู้จัดทำไม่เคยนำมาทำเป็นเสื้อผ้ามาก่อน และเมื่อนำมาทำแล้วทำให้ได้ทราบว่าการทำงานสำหรับเด็กกับการเย็บหรือปักผ้าแบบปกตินั้นต่างกันมาก ด้วยอาจจะเพราะขั้นตอน กรรมวิธีต่าง ๆ ที่กว่าจะกลั่นกรองออกไปนั้นต้องใช้ความพิถีพิถันละเอียดรอบคอบมากกว่า ต้องคิดว่าผ้าทุกชิ้นที่ตัด มีเข็มทุกที่ที่ปักลงไปบนผ้า นั้นนอกจากประโยชน์ใช้สอยแล้ว ต้องมีความหมายและส่งผลกระทบต่อการพัฒนาด้านใดด้านหนึ่งของเด็กอีกด้วย ถึงจะเรียกได้ว่า “เสื้อผ้าสำหรับเด็ก”

### จัดแสดงนิทรรศการ



นิทรรศการต้นฉบับวรรณกรรมสำหรับเด็กนิพนธ์ ครั้งที่ 19 “สนามเปิดเล่น”

ชื่อ : นิทรรศการต้นฉบับ วรรณกรรมสำหรับเด็กนิพนธ์ ครั้งที่ 19 “สนามเปิดเล่น”

วันที่จัด : 1 – 8 มิถุนายน พ.ศ. 2562

สถานที่จัด : โถงชั้น 1 อาคารนวัตกรรม : ศาสตราจารย์ ดร. สาโรช บัวศรี มศว ประสานมิตร (SWUNIPLEX)

แนวคิดในการแสดงนิทรรศการ : เปิดเป็นตัวแทนของพวกเราและการรู้สึกละเอียดอ่อนที่เป็นจุดแข็งของพวกเรา

หน้าที่ในนิทรรศการ : ออกแบบสถานที่ ช่างภาพ และเจ้าหน้าที่ดูแลเกม

ผลงานเดี่ยวของตัวเองเกี่ยวกับประเด็น : สื่อผ้าส่งเสริมทักษะทางสังคมแก่เด็กปฐมวัย 5-6 ปี

### สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการจัดนิทรรศการ

เรียนรู้เรื่องการวางแผนจัดงานอีเวนต์ การประสานงานกับฝ่ายต่าง ๆ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และกลยุทธ์การประชาสัมพันธ์ เช่น เรียนรู้ว่าการใช้คำ ภาพในการประชาสัมพันธ์ควรทำอย่างไร และเรียนรู้เรื่องเวลาในการประชาสัมพันธ์มีผลต่อยอดคนกดไลค์กดแชร์ เป็นต้น



### บรรณานุกรม

กิตติยวดีและอัญญมณี บุญเชื้อ. (2551). **เรื่องเล่น ไม่ใช่เรื่องเล่น เล่น**. กรุงเทพฯ : แปลน สาธา

กุลนิดา เหลืองจำเริญ. (2553). **องค์ประกอบศิลป์**. ปทุมธานี : สกายบุ๊กส์

**ความหมายและพลังของสีแต่ละสี**. สืบค้นเมื่อวันที่ 10 มิถุนายน 2562, จาก [www.beger.co.th/](http://www.beger.co.th/)หลากหลาย

ไอเดียสี/ความหมายและพลังของสีแต่ละสี

ทวีเดช จีวบาง. (2536). **เรียนรู้ทฤษฎีสี**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์

มินามิ นิซึอิจิ. (2552). **อนุบาลข้างเบิ้ม**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : แพรวเพื่อนเด็ก

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2555). **พฤติกรรมวัยเด็ก**. พิมพ์ครั้งที่ 28. นนทบุรี :

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

ศักดิ์ดา ศิริพันธุ์. (2559). **สีในศิลปวัฒนธรรม วิทยาศาสตร์ และอุตสาหกรรม**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง

สุชา จันทร์เอม. (2543). **จิตวิทยาเด็ก**. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช