



แนวทางการออกแบบสื่อเคลื่อนที่สำหรับเด็กหญิงก่อนวัยรุ่นเพื่อการป้องกันตนเอง
จากความเสี่ยงในการถูกล่วงละเมิดทางเพศ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2558

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

แนวทางการออกแบบสื่อเคลื่อนที่สำหรับเด็กหญิงก่อนวัยรุ่นเพื่อการป้องกันตนเอง
จากความเสี่ยงในการถูกล่วงละเมิดทางเพศ



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

MOBILE COMMUNICATION MEDIA FOR PRE ADOLESCENCES
“SELF- PROTECTION FROM SEXUAL ABUSE”



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree
Master of Fine Arts Program in Design Arts
Graduate School, Silpakorn University
Academic Year 2015
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

57156314: สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

คำสำคัญ: การป้องกันตนเอง / การล่องละเมิดทางเพศเด็ก / สื่อเคลื่อนที่ / การออกแบบนิทรรศการ
นวพรรณ อัครสันตกุล: แนวทางการออกแบบสื่อเคลื่อนที่สำหรับเด็กหญิงก่อนวัยรุ่นเพื่อ
การป้องกันตนเองจากความเสี่ยงในการถูกล่วงละเมิดทางเพศ. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ผศ.ดร.
วัฒน์พันธุ์ ครูฑะเสน และ อ. ไพบูลย์ จิรประเสริฐกุล. 102 หน้า.

สาเหตุส่วนใหญ่ของคดีล่องละเมิดทางเพศกับเด็กเกิดจากคนร้ายไม่สามารถควบคุม
อารมณ์ตนเองได้ เด็กหญิงอายุ 9-12 ปี มักตกเป็นเหยื่อของคนร้ายเพราะร่างกายที่อ่อนแอกว่า และ
ไม่เท่าทันกลลวง เด็กถูกคนร้ายล่อลวงไปในสถานที่เสี่ยง ดังนั้นหากเด็กสามารถประเมินสถานการณ์ที่
อาจพาไปสู่อันตราย และหลบเลี่ยงออกมาได้ โอกาสที่จะรอดจากอันตรายทางเพศก็จะมีมากขึ้น การ
ได้เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัส จะทำให้ผู้เรียนจดจำเรื่องราว, ความรู้ที่ได้รับได้ดียิ่งขึ้น การศึกษาครั้งนี้
ได้ทดลองออกแบบสื่อการเรียนรู้เรื่องการป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศในรูปแบบที่ต่าง
ออกไปจากเดิม

การศึกษาครั้งนี้ใช้วิจัยเชิงคุณภาพเป็นหลัก และวิจัยเชิงปริมาณเพื่อมาสนับสนุน เช่น
การหาความสูงเฉลี่ยของกลุ่มเป้าหมาย ส่งผลต่อขนาดของงานออกแบบ, ระดับสายตา และระยะเวลา
มองเห็นเป็น เป็นต้น ผู้วิจัยได้ใช้ความรู้ทางการออกแบบนิเทศศิลป์, การจัดการกับพื้นที่ และความคิด
สร้างสรรค์ ประยุกต์ใช้ในสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยการสื่อสารให้เด็กรู้ว่าสถานการณ์ที่จะพาไปสู่การถูกล
่วงละเมิดทางเพศ สามารถเจอได้ในชีวิตประจำวัน และคนที่ทำให้รอดจากอันตรายนั้นคือ ตัวของ
เด็กเอง ซึ่งได้สื่อสารผ่านสื่อในรูปแบบเขาวงกต ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ไปให้ความรู้ตามชุมชน และ
โรงเรียนต่างๆ

วัดผลของงานออกแบบกับกลุ่มตัวอย่าง ได้ดังนี้ 75 % สามารถรับรู้ว่าจะทำให้
รอดจากอันตรายนั้นคือ ตัวของเด็กเอง และวัดความเข้าใจด้วยแบบทดสอบที่เกี่ยวกับสถานการณ์
เสี่ยง ผลคือ เพิ่มขึ้น 62.5 %, เท่าเดิม 25 % และลดลง 12.5 % จากการวิเคราะห์นี้ผู้วิจัยพบว่าการ
ออกแบบเพื่อเด็กในปัจจุบันนี้ด้วยเวลาที่จำกัดต่อการใช้งาน ข้อมูลต่างๆ จะต้องทำให้อ่านได้ง่ายโดย
ทำให้ข้อมูลกระชับ ชัดเจน และถูกต้อง ทำให้มีตัวหนังสือให้น้อยที่สุด ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าศึกษาต่อไปใน
อนาคต

สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลายมือชื่อนักศึกษา.....

ปีการศึกษา 2558

ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1. 2.

57156314: MAJOR: DESIGN ARTS

KEY WORD: SELF PROTECTIONCHILD / SEXUAL ABUSED / MOBILE MEDIA / EXHIBITION

NAVAPAN ASSAVASUNTAKUL: MOBILE COMMUNICATION MEDIA FOR PRE-ADOLESCENCES "SELF-PROTECTION FROM SEXUAL ABUSE". THESIS ADVISORS: ASST. PROF. WATANAPUN KRUTASEAN, Ph.D., AND PAIBOON JIRAPRASERTKUL. 102 pp.

In most cases of child sexual abuse, the offender is suffering from some form of mental disorder. Pre-adolescent girls are at high risk of being victims, since they might not aware of the danger of abuse in any given situation. The (male) offender always takes the child victim to a place of his choosing. Pre-adolescent girls need to understand the factors in a dangerous situation and how they can save themselves. They can learn through application of their common sense and introduction of appropriate knowledge. In the present study, the author reports on her project in experimental communication with pre-adolescent girls which was designed to enable them to protect themselves from sexual abuse.

This study focused on qualitative research. It was supported by quantitative research, such as the average height of the target group's related to size, eye level. The media design was generated from analysis of self-protection methods, integrated with design knowledge and principles of communication design, space design and creative design. The maze was a space where teach target group in the study could find its way out, through thinking about a given risk situation and choosing the right answer, yes or no, to questions that related to the risk situation. The right answer would show the way out.

The result was 75% of the target group that could understand that they were a first person who was saved from danger. From the given questions, before and after using the design media, 62.5% could raise their score, 25% got the same score and 12.5% got fewer points than before. In the author's opinion, some members of the target group did not see the whole situation clearly enough to understand how to escape, they just focused on trying to find the way out only. In the test shows that most of the students successfully escape from danger. However, some of the students are a little confuse with text or printed information. the author Therefore communicating with Thai children might require different media or means in order to succeed.

Program of Design Arts

Graduate School, Silpakorn University

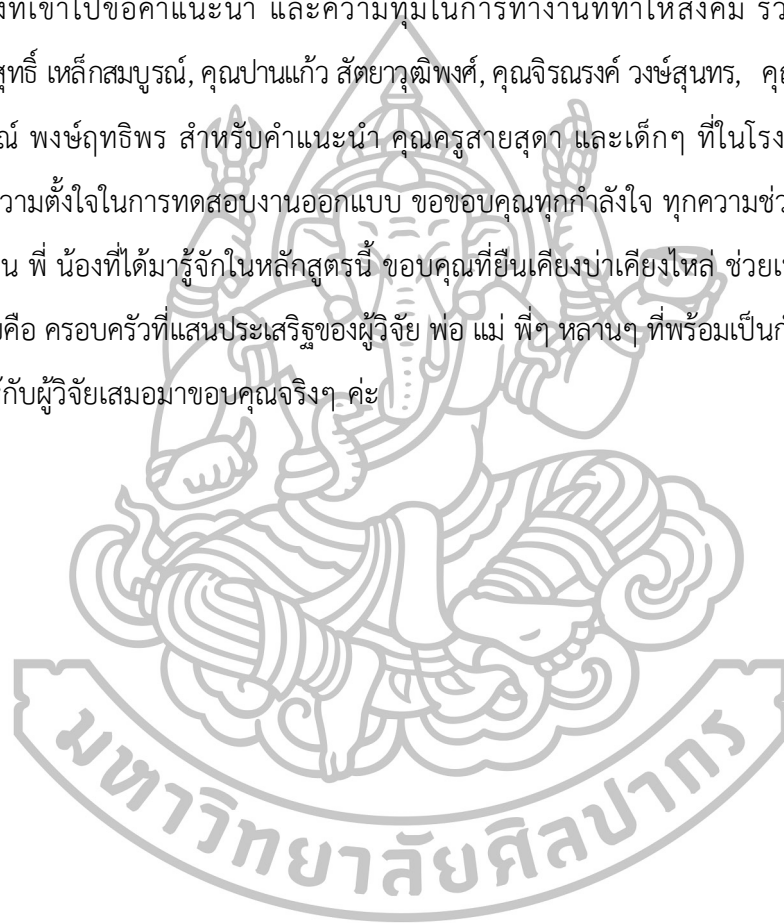
Student's signature

Academic Year 2015

Thesis Advisors' signature 1. 2.

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาในครั้งนี้สำเร็จได้ต้องขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นอย่างสูงรวมถึงผู้ทรงคุณวุฒิ และอาจารย์ทุกท่าน ที่ให้คำปรึกษา และคำแนะนำมุมมองต่างๆ ที่เป็นประโยชน์ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญ ที่มูลนิธิพิทักษ์สิทธิ์เด็ก คุณทองไพรม์ ปุ้ยตระกูล และคุณอันธิกา บุญชู สำหรับคำปรึกษาด้วยความ เต็มใจทุกครั้งที่เราเข้าไปขอคำแนะนำ และความทุ่มเทในการทำงานที่ทำให้สังคม รวมถึงผู้เชี่ยวชาญ ทุกท่าน คุณวิสุทธิ เหล็กสมบุญณ์, คุณปานแก้ว สัตยาวุฒิพงศ์, คุณจิรณรงค์ วงษ์สุนทร, คุณประพลทัศน์และ คุณฉันทภัทรณ์ พงษ์ฤทธิพร สำหรับคำแนะนำ คุณครูสายสุดา และเด็กๆ ที่ในโรงเรียนสำหรับความร่วมมือ และความตั้งใจในการทดสอบงานออกแบบ ขอขอบคุณทุกกำลังใจ ทุกความช่วยเหลือจากเพื่อน ทุกคน ทั้งเพื่อน พี่ น้องที่ได้รู้จักในหลักสูตรนี้ ขอขอบคุณที่ยืนเคียงบ่าเคียงไหล่ ช่วยเหลือกันมา และที่สำคัญที่สุดเลยคือ ครอบครัวที่แสนประเสริฐของผู้วิจัย พ่อ แม่ พี่ๆ หลานๆ ที่พร้อมเป็นกำลังใจ กำลังเสริม กำลังทรัพย์ให้กับผู้วิจัยเสมอมาขอบคุณจริงๆ ค่ะ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญภาพ	ญ
สารบัญแผนภูมิ.....	ฐ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ที่มา และความสำคัญ.....	1
ความมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	4
สมมุติฐานของการศึกษา.....	5
ขอบเขตของการศึกษา.....	5
ขั้นตอนการศึกษา.....	6
2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
อะไรคือการลวงละเมิดทางเพศ.....	7
สาเหตุ และแรงจูงใจของผู้ที่กระทำผิด.....	9
ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กที่ถูกล่วงเกินทางเพศ.....	10
การป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก.....	11
งานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการสอนการป้องกันตนเองจากความรุนแรงทางเพศ.....	13
สื่อประชาสัมพันธ์รณรงค์กร Aid to Children and Adolescents at Risk.....	13
รายการวิดิมีนข่าว.....	15
Feeling Yes, Feeling No Program	16
หนังสือชื่อ “ตัวของหนู”	18
ทฤษฎีการเรียนรู้ และทฤษฎี ABC MODEL.....	21
พัฒนาการ และหลักจิตวิทยาของเด็กช่วงอายุ 9 - 12 ปี	22
การออกแบบสำหรับเด็กช่วงวัย 9 – 12 ปี.....	24
กระบวนการสอน และกลยุทธ์ในการสอนเด็ก	24
ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้.....	25
ทฤษฎีการออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์.....	26

บทที่	หน้า
สี่ และการสื่อสารที่เชื่อมโยงกับสี่	29
นิทรรศการคือ.....	31
สิ่งที่ต้องคำนึงถึงสำหรับการจัดนิทรรศการ	33
ข้อดี หรือประโยชน์ของนิทรรศการ.....	34
จุดมุ่งหมายของการใช้นิทรรศการสำหรับการศึกษาในระบบโรงเรียน.....	34
ประโยชน์ และคุณค่าของนิทรรศการเพื่อการศึกษา	34
หลักการออกแบบสำหรับนิทรรศการ	35
ป้ายนิเทศกับนิทรรศการในแบบต่าง ๆ.....	36
การจัดป้ายนิเทศให้มีประสิทธิภาพที่ดี มีหลักดังนี้	38
ลักษณะสรีระ โครงสร้างของมนุษย์.....	39
ศักยภาพทางสรีระของมนุษย์.....	40
ระบบโมดูล่า คือระบบมิติหรือขนาด (Dimentional system)	41
แนวการจัดทำสื่อ หรือหนังสือสำหรับเด็ก	42
งานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับ สื่อหรือนิทรรศการเคลื่อนที่	45
The Toy	45
Big Maze	47
นิทรรศการ helden der stadt.....	49
3 วิธีศึกษา และขั้นตอนการดำเนินงาน	50
4 การวิเคราะห์ข้อมูล และงานออกแบบ	53
การวิเคราะห์ข้อมูล	53
ผลงานออกแบบ	67
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	77
การประเมินผลงานออกแบบจากผู้เชี่ยวชาญ.....	77
ประสบการณ์การทดลองใช้กับเด็ก.....	78
ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ	82
ข้อเสนอแนะ และอุปสรรคของการศึกษา.....	82
อุปสรรคภายนอก.....	83
รายการอ้างอิง	86
ภาคผนวก.....	89
ประวัติผู้วิจัย.....	102

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	แสดงสถิติจากศูนย์พิทักษ์สิทธิ์เด็ก	3
2	ตารางแสดงความเชื่อมโยงเรื่องสี่	30
3	แสดงข้อมูลความสูงของเด็กนักเรียน	54
4	ลักษณะป้ายในระบบความปลอดภัย	58
5	สรุปความหมายของสามเหลี่ยมสีเหลือง	60
6	แสดงผลคะแนนที่เด็กทำได้ ก่อนและ หลังการใช้งานออกแบบ	78



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1	3
2	14
3	15
4	17
5	18
6	18
7	19
8	20
9	27
10	28
11	28
12	32
13	32
14	39
15	40
16	40
17	41
18	46
19	46
20	47
21	48
22	49
23	55
24	59
25	60
26	61
27	62
28	64
29	62

ภาพที่	หน้า
30 ตัวอย่างอักษร	64
31 ตัวอย่างหนังสือ	64
32 รูปแบบการให้ข้อมูลที่กลุ่มเป้าหมายเลือก.....	65
33 แสดงความสูงเฉลี่ยของเด็ก ระยะการมองเห็นในงานออกแบบ	65
34 รูปแบบของตราสัญลักษณ์ของงานออกแบบ	66
35 อธิบายแนวคิดในการออกแบบตราสัญลักษณ์	67
36 ผังในงานออกแบบ อธิบายการเดินทางภายใน.....	68
37 อธิบายลักษณะโครงสร้างของงานออกแบบ	69
38 อธิบายงานเรื่องสีของงานออกแบบ.....	70
39 ตัวอย่างลักษณะการสื่อสารในงานออกแบบ.....	71
40 การปรับรูปแบบภาพสำหรับสื่อสารเพื่อให้อ่านง่ายมากขึ้น.....	72
41 รูปแบบภาพ และเนื้อหาภายในงานออกแบบ.....	73
42 รูปแบบภาพ และคำถามภายในงานออกแบบ	74
43 ภาพการสื่อสารภายในงานออกแบบ (1).....	75
44 ภาพการสื่อสารภายในงานออกแบบ (2).....	76
45 ภาพ Perspective ของงานออกแบบ	76
46 ระหว่างทำแบบทดสอบก่อนใช้งานออกแบบ.....	79
47 ระหว่างเริ่มใช้งานออกแบบ	80
48 ระหว่างใช้งานออกแบบ	80
49 ระหว่างทำแบบทดสอบหลังใช้งานออกแบบ	81
50 การให้ความสนใจกับชิ้นงานจำลองของเด็กนักเรียนคนอื่นๆในโรงเรียน	81
51 อธิบายโครงสร้างการทำงานทั้งหมดของตัววิจัย (1).....	84
52 อธิบายโครงสร้างการทำงานทั้งหมดของตัววิจัย (2).....	85
53 รูปแบบการนำเสนองานครั้งที่ 1	90
54 รูปแบบการนำเสนองานครั้งที่ 2 (1).....	91
55 รูปแบบการนำเสนองานครั้งที่ 2 (2).....	92
56 รูปแบบการนำเสนองานครั้งที่ 2 (3).....	93
57 ภาพร่างตราสัญลักษณ์	94
58 แบบฟอร์มประเมินผลงานการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	95

ภาพที่	หน้า
59	แบบทดสอบก่อนการทดลองใช้งานออกแบบ..... 96
60	แบบทดสอบหลังการทดลองใช้งานออกแบบ 97
61	ระหว่างการติดตั้งพื้นที่จำลอง..... 98
62	จดหมายขอความอนุเคราะห์จากโรงเรียนเพื่อเข้าทำการทดสอบงานออกแบบ 99
63	แสดงระดับคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญในการวัดผลงานออกแบบ (1)..... 100
64	แสดงระดับคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญในการวัดผลงานออกแบบ (2)..... 101



สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
1 อธิบายทฤษฎีสามเหลี่ยมประสบการณ์ของ Edga Dale	4
2 อธิบายทฤษฎี ABC Model	22
4 อธิบายโครงสร้าง และกระบวนการงานออกแบบ มิติที่ 1	56
5 อธิบายโครงสร้าง และกระบวนการงานออกแบบ มิติที่ 2	57
6 อธิบายถึงภาพรวมของเนื้อหาภายในงานออกแบบ และจะสัมพันธ์กับผัง	63



บทที่ 1

บทนำ

1. ที่มา และความสำคัญ

“สิทธิ” คือ สิ่งต่าง ๆ ที่ทุกคนพึงมีได้ หรือทำให้เกิดขึ้นได้ไม่วั้นแม้แต่เด็ก เด็กทุกคนก็มีสิทธิเหมือนกันจากอนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็กมีหลายมาตราที่กล่าวถึงเรื่องการคุ้มครองเด็กไม่ให้ตกอยู่ในอันตราย เช่นมาตรา 6 เด็กมีสิทธิที่จะมีชีวิต และความมั่นคงปลอดภัยในชีวิต มาตรา 19 เด็กมีสิทธิได้รับความคุ้มครองไม่ให้ต้องเจ็บปวดหรือถูกระทำอย่างเลวร้ายทั้งที่กระทบต่อร่างกาย และจิตใจ โดยเฉพาะมาตรา 34 เด็กมีสิทธิที่จะไม่ถูกล่วงละเมิดทางเพศแต่ในความเป็นจริงเราจะได้ พบข่าวเรื่องเด็กที่ถูกคนลวงไปข่มขืน หรือถูกคนในครอบครัว ดังเช่นพ่อเลี้ยงข่มขืนบางรายอาจโดนกระทำซ้ำๆ เป็นเวลาหลายปีจนเกิดการตั้งครรภ์โดยไม่พร้อม

การล่วงละเมิดทางเพศนั้นไม่ใช่แค่เรื่องการข่มขืนเท่านั้น แต่รวมถึงพฤติกรรมใด ๆ ที่บุคคลหนึ่งกระทำการแสดงกริยาทำทางใช้คำพูดล่วงเกิน ใช้กำลังขู่เข็ญ กลั่นแกล้ง กดขี่ ข่มเหง กับอีกบุคคลหนึ่งให้ได้รับความอับอาย เสียหาย ไม่สบายใจ วิตกกังวลกับพฤติกรรมที่ได้รับสามารถ แบ่งตามรูปแบบได้ดังนี้ แบบที่ไม่มีการสัมผัสโดนร่างกาย เช่น การใช้สายตาดูจ้องมอง แอบดูอวัยวะส่วนต่าง ๆ อวัยวะปกปิดการเปิดเผยอวัยวะเพศของตนให้ผู้อื่นได้เห็นการบังคับให้ดู สื่อลามก รวมถึงการพูดการใช้วาจาสองแง่สองง่าม และแบบที่สัมผัสโดนร่างกาย เช่นการลูบคลำ ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย อวัยวะเพศของฝ่ายที่ถูกกระทำ หรือบังคับให้จับอวัยวะเพศ การสำเร็จ ความใคร่ด้วยการ สัมผัส

เด็กที่ถูกทารุณทางเพศ โดนข่มขืน หรือถูกล่วงเกินทางเพศนั้นน่าสงสาร เพราะบาดแผลที่เกิดขึ้นกับตัวเด็กไม่ใช่แค่เพียงร่างกายที่บอบช้ำ บางรายอาจจะท้อง หรือถึงขั้นเสียชีวิต ส่วนผลกระทบที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็กที่ถูกกระทำสามารถเกิดอาการเหล่านี้ได้ เช่น อาการหวาดกลัว วิตกกังวล เกิดความเครียด มองตัวเองในแง่ลบ ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง หวาดระแวงคนรอบข้าง เกิดภาวะถดถอยทางจิตใจ บางรายอาจถึงขั้นเสพติดทางเพศ หรือมีแนวโน้มล่วงเกินทางเพศต่อผู้อื่น เมื่อเติบโตขึ้นเด็กจะเกิดปัญหาทางระบบความคิด เช่น ไม่สามารถเข้าใจอะไรที่เป็นเหตุเป็นผลกันได้ มีความคิดที่ผิดแปลกจากสังคม ในกรณีที่ไม่โดนล่วงละเมิดจากบุคคลที่ไว้ใจ หรือคนใกล้ชิด เช่น บิดา มารดา หรือญาติ เด็กจะพยายามสร้างปัญหาให้กับคนที่รัก และผูกพันเนื่องจากจะรู้สึกตัวเองถูกทรยศหักหลัง

จากรายงานการประชุมคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็ก และเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ ๓/๒๕๕๔ วันพุธที่ ๒๗ เมษายน ๒๕๕๔ นายกิตติพงษ์ กิตยารักษ์ ปลัดกระทรวงยุติธรรม ได้กล่าว

ไว้ ถึงปัญหาที่เกี่ยวกับชาวต่างชาติที่เป็นผู้กระทำการล่วงเกินทางเพศกับเด็กและเราไม่สามารถเอาผิดคนร้ายไว้ว่า ประเทศไทยไม่มีการบังคับใช้กฎหมายในเรื่องนี้อย่างจริงจัง ส่งผลให้ผู้กระทำผิดที่ถูkJจับกุม ที่ได้รับการปล่อยชั่วคราว (ประกันตัว) สามารถหลบหนีออกนอก ประเทศไทย และสามารถเดินทางกลับเข้ามาได้อีกหรือไม่ว่าจะเป็นคนไทยเองก็ตาม กฎหมายก็ไม่ สามารถเอาผิดคนเหล่านี้ได้อย่างจริงจัง จนทำให้ในปัจจุบันเกิดสถานการณ์การเรียกร้องจาก กลุ่มคนและองค์กรมากมายพยายามเร่งรัดให้รัฐออกกฎหมายที่เอาผิดผู้ที่ล่วงเกินทางเพศกับเด็กนั้น ให้ได้รับโทษสูงที่สุดถึงขั้นประหารชีวิตแล้ว แต่การเอาผิดกับคนร้ายนั้นคือการแก้ปัญหาที่ตอนจบ ซึ่งน่าจะดีกว่าถ้าสิ่งเลวร้าย นี้จะมีแนวโน้มที่ลดลงหรือไม่เกิดขึ้นเลยด้วยการที่ผู้ที่อาจตกเป็นเหยื่อ สามารถป้องกันตัวเองจาก ความเสี่ยงในการถูกล่วงละเมิดทางเพศได้ ดังนั้นการให้ความรู้กับเด็ก เพื่อให้เด็กสามารถรู้เท่าทัน และนำสิ่งที่เรียนรู้มาไปใช้เพื่อป้องกันตนเองจะเป็นทางที่ดีกว่า

เพราะการป้องกันสำคัญกว่าการแก้ไขการสอนให้เด็กรู้ถึงการป้องกันตนเองนั้นเป็นหน้าที่สำคัญของผู้ปกครอง พ่อแม่ เพื่อที่จะสร้างปราการด่านแรกให้กับบุตรหลานของตนให้ปลอดภัยจาก เรื่องร้าย ๆ นั้นได้ แต่ในความเป็นจริงแล้วเด็กในประเทศที่กำลังพัฒนาอย่างประเทศไทยเรานั้น พ่อ แม่ ผู้ปกครองส่วนมากไม่มีเวลามาให้ความสนใจกับเรื่องเหล่านี้อย่างจริงจังบ้างอาจคิดว่าเป็นเรื่องไกล ตัว บ้างก็อาจหรือไม่กล้าที่จะบอกเล่าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเพศพวกนี้เพราะเด็ก (ที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี) ทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการคุ้มครองจากรุนแรง และการทารุณกรรมซึ่งการล่วงละเมิดทางเพศ ก็เป็นประเภทหนึ่งในสื่อของการทารุณกรรมเด็ก

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยศึกษาวิธีการให้ความรู้กับเด็ก โดยมุ่งเน้นไปที่เด็กหญิงช่วงอายุ 9 - 12 ปี (Pre-Adolescence) ซึ่งเป็นช่วงวัยที่กำลังเปลี่ยนผ่าน (Transition-Preiod) วัยนี้จะเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางฮอร์โมน เด็กจะเติบโตอย่างรวดเร็วทั้งภายนอกร่างกาย และภายในจิตใจ ทำให้เกิด ปัญหาทางอารมณ์ได้ง่าย เด็กวัยนี้เริ่มจะแบ่งกลุ่มทำกิจกรรมที่ต่างเพศ หญิงและชายกันออกไป ความสนใจในเรื่องเพศก็แปรเปลี่ยนไปจากเมื่อก่อน ต้องการเป็นที่ยอมรับ จากกลุ่มเพื่อน จากพ่อแม่ ต้องการคำชมเชย ต้องการการปฏิบัติที่เป็นผู้ใหญ่ วัยนี้จึงเป็นก้าวแรก ต่อการเริ่มเป็นผู้ใหญ่ซึ่งเป็นช่วงวัยที่ต้องความเข้าใจในการเจริญเติบโตทางธรรมชาติเพิ่มระบบ การคิด วิเคราะห์ มองเห็นผลที่จะเกิดขึ้นในอนาคตการออกแบบสื่อที่ถ่ายทอดความรู้เรื่องการ ป้องกันการถูกล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก ในวัยนี้จึงมีความสำคัญ

ตารางที่ 1 แสดงสถิติจากมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก (2558:7)

ตารางจำนวนเด็กที่ได้ให้ความช่วยเหลือจากกรณีทารุณกรรมในปี 2558				
ช่วงอายุ (ปี)	ล่องละเมิดทางเพศ		ทารุณกรรมทางกาย	
	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย
แรกเกิด - 3	5	3	4	11
3.1 - 6	20	6	2	2
6.1 - 12	47	12	4	3
12.1 - 15	74	18	0	2
15.1 - 18	31	2	0	1
18 ปีเป็นต้นไป	12	2	0	0
รวม	189	43	10	19

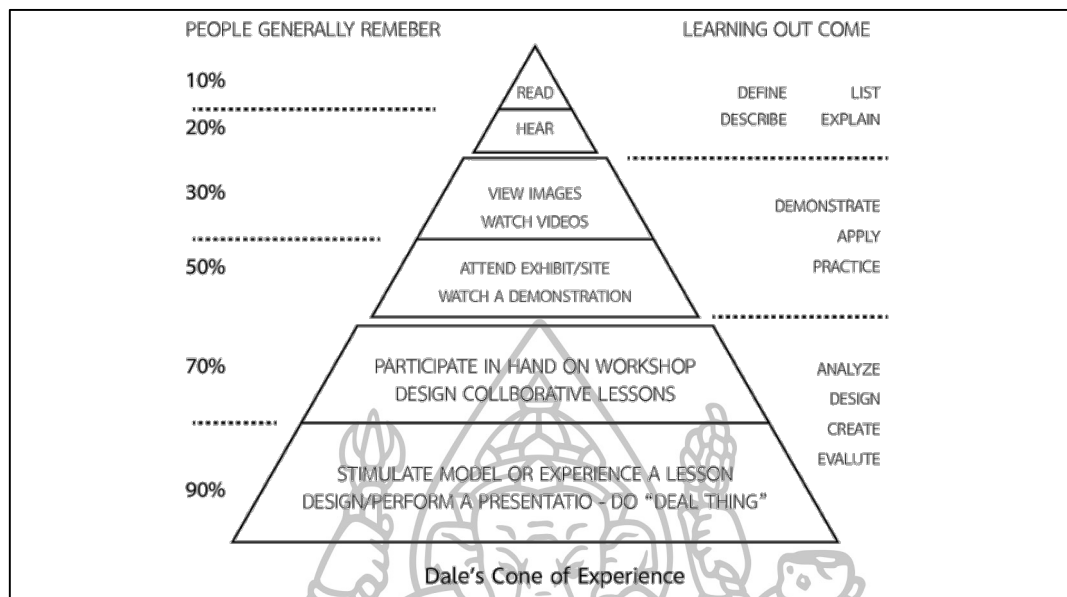
ที่มา : วาสนา แก้วพรรัตน์, บรรณาธิการ. รายงานดำเนินงานมูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก (ม.ป.ท., 2558), 7.

จากตารางด้านบนเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่อยู่เบื้องหลังถึงความสำคัญในการให้ข้อมูลกับเด็กในช่วงวัย 9 - 12 ปี ซึ่งถ้ามองจากสถิติที่ปรากฏจะพบว่าเด็กในช่วงอายุที่ถูกล่วงละเมิดมากที่สุดคือช่วง อายุ 12 - 15 ปี แต่คงจะดีกว่าถ้าเราสามารถให้ข้อมูล และปลูกฝังข้อมูลที่ถูกต้องกับเด็ก ก่อนเพื่อที่จะนำสิ่งที่รู้ปรับใช้กับตัวเองได้



ภาพที่ 1 ภาพข่าวจากหนังสือพิมพ์คมชัดลึก

ที่มา : Punnee A., รายงานพิเศษ ประหารชีวิตตลอดชีวิตเข้มขึ้นได้จริงหรือ, เข้าถึงเมื่อ 23 มกราคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.oknation.net/blog/bypunnee/2014/07/10/entry-1>



แผนภูมิ 1 อธิบายทฤษฎีสามเหลี่ยมประสบการณ์ของ Edga Dale

ที่มา : Heidi Milia Anderson, *Perspectives for Pharmacy Educators Successful Teaching Excellence*, เข้าถึงเมื่อ 21 มกราคม 2559, เข้าถึงได้จาก <http://content.themat.com>

ผลการศึกษาของ Edga Dale ผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาได้แสดงให้เห็นว่าวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดคือจากประสบการณ์ตรง เช่น การออกไปเรียนภาคสนาม การเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงมุ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นจริงชีวิตประจำวันช่วยทำให้ผู้เรียนเข้าใจ และจดจำได้ถึง 90% เพราะประสาทสัมผัสต่าง ๆ ของผู้เรียนจะช่วยสนับสนุนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ปัญหาและทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเล็งถึงความสำคัญในการนำองค์ความรู้ทางการออกแบบสื่อสารทางนิเทศศิลป์ และการจัดการพื้นที่มาผสมผสานหาแนวทางการออกแบบสื่อในพื้นที่ที่สามารถถอดประกอบเพื่อการขนย้ายไปใช้ในสถานที่ต่างๆ เช่น โรงเรียน ชุมชน เพื่อบอกข้อมูลกับเด็กหญิงก่อนวัยรุ่นให้ตระหนักถึงอันตรายทางเพศที่ซ่อนอยู่ในสังคม และรู้ว่าจะทำอย่างไรให้ตัวเองห่างจากอันตรายนั้น

2. ความมุ่งหมาย และวัตถุประสงค์ของการศึกษา

2.1 เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้เพื่อให้ผู้ใช้งานตระหนักถึงการป้องกันตนเองจากอันตรายทางเพศที่มีโอกาสขึ้นได้

2.2 เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่สามารถถอดประกอบ และเคลื่อนย้ายได้

3. สมมุติฐานของการศึกษา

แนวทางที่นำมาใช้ในการออกแบบสื่อ เช่น วิธีการใช้งาน วิธีการลำดับข้อมูล และรูปแบบการสื่อสารทางนิเทศศิลป์ สามารถทำให้ผู้ใช้งานเข้าใจภาพรวมของเนื้อหาสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาคิดวิเคราะห์ต่อเพื่อประโยชน์ต่อตัวเองได้

4. ขอบเขตของการศึกษา

ขอบเขตของการศึกษาคั้งนี้มุ่งศึกษาเพื่อสื่อสารถึงการป้องกันตัวเองจากการถูกล่อลวงไปล่วงละเมิดทางเพศ

4.1 ด้านเนื้อหาข้อมูล

4.1.1 ที่เกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก (ตั้งแต่ พ.ศ. 2525–ปัจจุบัน ที่ถูกเผยแพร่เป็นภาษาไทย และภาษาอังกฤษ)

4.1.1.1 ศึกษาวิธีการสอนเด็กในเรื่องเกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากการถูกล่อลวงละเมิดทางเพศในกรณีที่ถูกล่อลวง ไม่รวมถึงการใช้กำลังขู่บังคับ

4.1.1.2 ศึกษาสื่อสำหรับเด็กที่สอนเกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากการถูกล่อลวงละเมิดทางเพศ

4.1.1.3 ศึกษาผลกระทบและสาเหตุของเหตุการณ์การถูกล่อลวงละเมิดทางเพศกับเด็ก

4.1.1.4 กรณีศึกษางานออกแบบที่มีเป้าหมายในการสอนเด็กเรื่องการป้องกันตนเองจากการถูกล่อลวงละเมิดทางเพศ

4.1.2 ทฤษฎีทางการศึกษา ABC's Behavior Modification เพื่อการสนับสนุนงานออกแบบ

4.1.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ และหลักจิตวิทยาของเด็กช่วงอายุ 9 - 12 ปี ความหมายและประเภทของสื่อการเรียนรู้

4.2 ด้านการออกแบบ แบ่งเป็น

4.2.1 การออกแบบสื่อ และหนังสือสำหรับเด็ก

4.2.2 องค์ประกอบของการออกแบบทางนิเทศศิลป์

4.2.3 ลักษณะสรีระ โครงสร้างของมนุษย์

4.2.4 การออกแบบนิทรรศการเบื้องต้น

5. ขั้นตอนการศึกษา

5.1 รวบรวมข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ มุ่งศึกษาวิธีการสอนให้เด็กรู้จักวิธีการป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศเพื่อนำมาออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์ที่สามารถบอกเล่า ให้เด็กรู้ถึงวิธีที่จะทำให้ตัวเองรอดจากสถานการณ์ที่จะนำไปสู่อันตราย โดยศึกษาจาก แหล่งข้อมูลต่างๆ

5.1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับการถูกล่วงละเมิดทางเพศ

5.1.1.1 แบ่งเป็นข้อมูลปฐมภูมิ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ปกครองของเด็กหญิงช่วงอายุ 9 - 12 ปี (ในช่วงปี 2559)

5.1.1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ จากการค้นคว้ารวบรวมเอกสารงานวิจัย งานออกแบบที่ผ่านมาที่เกี่ยวกับการสอนเด็กในการป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ

5.2 ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบ แบ่งเป็น

5.2.1 ข้อมูลปฐมภูมิโดยการลงสำรวจพื้นที่ตามโรงเรียน และสถานที่ที่มีความเป็นไปได้ในการนำสื่อเข้าไปใช้งานเพื่อหาความเป็นไปได้ในการออกแบบ

5.2.2 ข้อมูลทุติยภูมิ จากแหล่งข้อมูลในเอกสาร และงานวิจัยที่ผ่านมาโดยนำมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสอนเด็ก มาหาใจความสำคัญ และออกแบบเนื้อหาเพื่อให้ได้ใจความที่กระชับ ถูกตามหลักการสอน

5.3 นำเนื้อหาที่ได้เข้าปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และนำกลับมาแก้ไข

5.4 ออกแบบร่างชิ้นงานออกแบบที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อหาที่ต้องการจะสื่อสาร

5.5 นำแบบร่าง และแนวคิด นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อรับคำแนะนำในการปรับปรุง

5.6 สร้างชิ้นงานต้นแบบ

5.7 นำชิ้นงานต้นแบบไปทดลองใช้กับกลุ่มประชากรในโรงเรียน และทำการเก็บข้อมูล

5.8 นำข้อมูลที่บันทึกได้มาอภิปรายผล พร้อมข้อเสนอแนะ

นิยามศัพท์ในการศึกษาครั้งนี้

1. ระยะก่อนวัยรุ่น (Pre-Adolescence) หมายถึงเด็กหญิงช่วงอายุ ระหว่าง 9 - 12 ปี (มีกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะต้องได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับ ประถมศึกษาตามกฎสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา)

2. ความเสี่ยงในการถูกล่วงเกินทางเพศ หมายถึงสถานการณ์ที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศ ไม่รวมถึงการใช้กำลังขู่บังคับ

บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้ผู้วิจัยได้ทำศึกษาข้อมูลทฤษฎี ผลงานวิจัย และผลงานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการศึกษาเพื่อใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนผลงานออกแบบ โดยมีรายละเอียดการศึกษาดังนี้

1. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก
 - 1.1 ความหมาย สาเหตุ และผลกระทบของการล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก
 - 1.2 การป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก
2. ข้อมูล และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเนื่องกับประสบการณ์การเรียนรู้
 - 2.1 พัฒนาการและหลักจิตวิทยาของเด็กช่วงอายุ ปี 12 - 9
 - 2.2 กระบวนการสอนและกลยุทธ์ในการสอนเด็ก
 - 2.3 ความหมาย และประเภทของสื่อการเรียนรู้
 - 2.4 ทฤษฎีการเรียนรู้ ABC's Behavior Modification
3. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องเนื่องกับการออกแบบ ซึ่งแบ่งเป็น 2 ส่วนหลัก ๆ ดังนี้
 - 3.1 ส่วนงานออกแบบเพื่อการสื่อสาร
 - 3.1.1 การออกแบบสื่อหรือหนังสือสำหรับเด็ก
 - 3.1.2 ทฤษฎีการออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์
 - 3.1.3 การออกแบบสำหรับเด็กช่วงวัย 9 - 12 ปี
 - 3.2 ส่วนงานออกแบบพื้นที่
 - 3.2.1 ลักษณะสรีระ โครงสร้างของมนุษย์

อะไรคือการล่วงละเมิดทางเพศ

จากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 คำว่า “ละเมิด” เป็น คำกริยา หมายถึง ล่วงเกินหรือฝ่าฝืนจารีตประเพณีกฎหมายที่มีบัญญัติไว้จริงจังหรือประมาทเลินเล่อ ต่อบุคคลอื่นโดยผิดกฎหมายให้เขาเสียหายถึงแก่ชีวิต ร่างกาย อนามัย เสรีภาพ ทรัพย์สิน หรือ สิทธิ “ลวนลาม” เป็นคำกริยา หมายถึง ล่วงเกินในลักษณะขู่สาวด้วยคำพูด หรือการกระทำที่เกินสมควร “เด็ก” เป็นคำนามหมายถึง คนที่อายุน้อย หรือหมายถึงผู้เยาว์ตามประมวลกฎหมายแพ่ง และ พยานิชย์ ซึ่งอายุไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์ และยังไม่บรรลุนิติภาวะด้วยการสมรส บุคคลอายุเกิน 7 ปี แต่ไม่เกิน 14 ปีบริบูรณ์ บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 15 ปีลงมา บุคคลที่มีอายุไม่เกิน 18 ปีบริบูรณ์

พจนีย์ ภาคภูมิ (2559: ไม่ปรากฏเลขหน้า) กล่าวว่าไว้ว่าการแสดงออกทางเพศอาจเป็นการแสดงออกในรูปแบบ ของการลูบคลำ กอด ไปจนถึงการมีเพศสัมพันธ์ ลักษณะที่รุนแรงที่สุดคือ การข่มขืน นอกจากนั้นยัง รวมไปถึงการร่วมเพศทางทวารหนัก หรือทางปากด้วย การข่มขืน เป็นภัยทางเพศที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา และสถานที่ ไม่จำกัดว่าต้องเป็นสถานที่เปลี่ยวเท่านั้น ภัยข่มขืนอาจเกิดขึ้นได้ ทั้งที่ทำงาน บนถนน สถานที่ราชการ โรงเรียน ตลอดจนสถานที่ที่คิดว่าปลอดภัยที่สุดคือบ้าน และการข่มขืนสามารถเกิด ได้กับคนทุกเพศ ทุกวัย ทุกสาขาอาชีพ ส่วนผู้กระทำการข่มขืนนั้นมีตั้งแต่คนใกล้ชิดที่สุดในครอบครัว เช่น พ่อ พ่อเลี้ยง ปู่ ตา น้า น้องชาย รวมถึงบุคคลที่ได้รับการเคารพนับถือ เช่น ครู พระ ผู้บังคับบัญชา หัวหน้างาน ตลอดจนเพื่อน เพื่อนบ้าน และบุคคลแปลกหน้าซึ่งนับวันภัยข่มขืนจะทวี ความรุนแรงมากยิ่งขึ้น ส่งผลกระทบต่อชีวิตและความมั่นคงปลอดภัยของคนที่ถูกเป็นเหยื่อและสังคม กรณีที่ผู้ถูกข่มขืนเป็นเด็ก พัฒนาการของเด็กจะหยุดชะงัก มีอารมณ์แปรปรวนง่าย อยู่ในภาวะ ซึมเศร้า เหงื่ออ้อย เกิดความอับอาย แต่จะน้อยกว่าในกรณีหญิงสาวเพราะเด็กยังไม่เข้าใจถึงผลกระทบทางสังคมมากนัก

มูลนิธิ Worldvision (2559: ไม่ปรากฏเลขหน้า) ได้กล่าวว่า การทารุณกรรมทางเพศ หมายถึงการเอาเด็กเข้าไป ร่วมในกิจกรรมทางเพศโดยใช้อำนาจ ใช้กำลัง ใช้วาจาข่มขู่ หรือนำความเชื่อถือความไว้วางใจที่เด็ก มีให้ไปเป็นเครื่องมือในการชักชวนให้เข้าร่วมในกิจกรรมทางเพศนั้น ๆ โดยที่เด็กไม่ยินยอม ทั้งนี้รวม ถึงทั้งได้สัมผัส หรือไม่ได้สัมผัสร่างกายของเด็ก เช่น บันทึกภาพเด็กที่สื่อถึงกิจกรรมทางเพศบังคับให้ เด็กดูหรือมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางเพศ บังคับให้เด็กมีเพศสัมพันธ์หรือมีกิจกรรมทางเพศกับเด็กด้วย กันเอง หรือผู้ใหญ่คนอื่น

RAINN หรือ Rape Abuse & Incest National Network (The nation's largest anti-sexual assault organization, 2559) ได้อธิบายถึงการล่วงเกินทาง เพศว่า ไม่จำเป็นต้องถึงขั้นการล่วงเกินทางร่างกายเท่านั้น หมายรวมถึงการกระทำดังนี้ด้วย

1. การส่งข้อความ จดหมาย หรือโทรศัพท์ที่มีเนื้อหาในการคุกคามเรื่องเพศ
2. การแสดงหรือเปิดเผยอวัยวะเพศให้เด็กเห็น
3. การสำเร็จความใคร่ต่อหน้าเด็ก
4. มีความสัมพันธ์ทางเพศในรูปแบบใดกับเด็กหมายถึงอวัยวะเพศหญิง ปาก ทวารหนัก
5. การเปิดเผยสื่อลามกให้เด็กเห็น
6. การค้าประเวณีเด็ก
7. การกระทำทางเพศที่เป็นอันตรายกับสวัสดิภาพทางร่างกายจิตใจ และอารมณ์ของเด็ก

จากคู่มือการฝึกอบรมการถามปากคำ และสืบพยานเด็ก (กระทรวงสาธารณสุข, กรมสุขภาพจิต: ไม่ปรากฏเลขหน้า) ระบุว่า การล่วงละเมิดทางเพศเด็ก คือ การกระทำใดๆ ต่อเด็กโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อใช้เด็กเป็นเครื่องมือตอบสนองความต้องการทางเพศของผู้ใหญ่โดยที่เด็กยังไม่เติบโตถึงวุฒิภาวะ พอที่จะเข้าใจการกระทำเหล่านี้ หรือตกลงยินยอมร่วมในการกระทำเหล่านั้นได้ ในประเทศไทยการ แจ้งความคดีข่มขืนก็มีไม่มาก และพบว่า การล่วงละเมิดทางเพศเด็กส่วนใหญ่เกิดจากคนในครอบครัว (Incest) ลักษณะการกระทำมีตั้งแต่การกอดรัด ลูบคลำ จนถึงขั้นมีเพศสัมพันธ์ด้วยลักษณะของการ ล่วงละเมิดทางเพศมีตั้งแต่ การใช้กำลังบังคับขู่เข็ญให้เด็กมีกิจกรรมทางเพศด้วยการหลอกล่อ ชักชวน ให้เด็กมีความสัมพันธ์ทางเพศโดยใช้สิ่งตอบแทน เช่น ของเล่น ขนม หรือการเป็นคนโปรด

สาเหตุ และแรงจูงใจของผู้ที่กระทำผิด

การรายงานของศูนย์วิจัยสุขภาพกรุงเทพ เครือโรงพยาบาลกรุงเทพฯ โดย นพ. วรวุฒิ เจริญศิริ (2557: ไม่ปรากฏเลขหน้า) กล่าวว่าสาเหตุของการล่วงละเมิดทางเพศกับเด็กนั้นมาจากสาเหตุที่ซับซ้อน และแตกต่างกัน ไปตามแต่ละบุคคลแต่โดยรวมเป็นผลจากปัญหาทางด้านอารมณ์ และจิตใจของผู้กระทำ เช่น ดิตสุรา ดิตสารเสพติดจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ อีกทั้งถ้าสืบประวัติลงไปจะพบว่าผู้กระทำมักจะเป็นผู้ที่ เคยถูกล่วงละเมิดทางเพศ หรือ ถูกทารุณกรรมในวัยเด็กมาก่อน

การล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กนั้นอาจเกิดขึ้นที่ไหน เมื่อไรก็ได้ เช่น บ้าน โรงเรียน วัด สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น ห้องน้ำสาธารณะ โรงภาพยนตร์และผู้ล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กก็มีแนวโน้มที่จะทำอีกจนเป็นนิสัย กรณีที่เป็นคนคุ้นเคยมักจะล่วงละเมิดทางเพศกับเด็กคนเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีก ผู้กระทำ ผิดมักจะเป็นผู้ที่มีปัญหาทางอารมณ์จากความกดดัน หรือความเครียดที่มากผิดปกติ เช่น ชีวิตสมรส มีปัญหาไม่สามารถจะสร้างความสัมพันธ์อันวัยใกล้เคียงจนกลายเป็นความผิดปกติ ทางเพศอย่างรุนแรง หรือเป็นผู้ที่มีปัญหาทางจิตใจโดยตรง เช่น ชอบมีความสัมพันธ์ทางเพศกับเด็ก (PAEDOPHILE) ผู้กระทำผิดมักเป็นผู้ที่มีความต้องการทางเพศสูงผิดปกติอย่างรุนแรง และเกรงว่า คนวัยเดียวกันจะปฏิเสธจึงหันมาล่วงละเมิดทางเพศต่อเด็กด้วยเห็นว่าอ่อนแอกว่า

จากการสำรวจของ RAINN หรือ Rape Abuse & Incest National Network (The nation's largest anti-sexual assault organization, 2559) ให้ข้อมูลไว้ว่า ร้อยละ 93 ของผู้กระทำผิดมักเป็นคนที่ครอบครัวเด็กคุ้นเคย หรือไว้วางใจ อาจเป็นคนใกล้ชิด เช่น เพื่อน สมาชิกคนใดคนหนึ่งในครอบครัว ครู คนดูแลเด็ก หรือแม้กระทั่งผู้ปกครองของเด็กคนอื่น

องค์กร Worldvision (2559: ไม่ปรากฏเลขหน้า) กล่าวว่าส่วนใหญ่ผู้กระทำทารุณกรรมทางเพศมักจะเป็นคนที่เด็ก คุ้นเคย โดยจะเลือกเด็กที่มีสถานะที่ไม่มั่นคง เช่น เป็นเด็กเร่ร่อน ยากจน ไม่มีพ่อแม่ดูแลหลังจากนั้นจะ สร้างความสนิทสนมกับเด็กและสร้างความลับระหว่างกันโดยจะใช้

กำลังข่มขู่ไม่ให้เด็กเปิดเผยความลับนี้กับใครอีกทั้งป้อนข้อมูลทางเพศเพื่อให้เด็กคุ้นชินกับเรื่องเหล่านั้น หลังจากนั้นจะเริ่มลงมือกระทำ การล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก

จากการศึกษาของแอลเลียท และคณะ (Elliott et al. 1995: 579 - 594) ได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ต้องหาที่กระทำการล่วงละเมิดทางเพศกับเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี ในประเทศอังกฤษ พบว่าพวกเขาจะใช้หลักในการเลือกเหยื่อที่สามารถเข้าประชิดตัวได้ง่าย เช่น เด็กที่เล่นอยู่คนเดียวตามลำพังโดยหาวิธีเข้าประชิดตัวด้วยการให้สินบน เช่น ของเล่น ของขวัญ หลอกล่อ ชักชวน พูดคุย หรือใช้กำลัง เพื่อให้เหยื่อปฏิบัติตาม หลอกว่าจะสอนเรื่องทางเพศให้ สร้างความลับระหว่างกัน เพราะเด็กส่วนใหญ่มักจะตื่นเต้นกับความลับ

ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับเด็กที่ถูกล่วงเกินทางเพศ

พรรณพิมล หล่อตระกูล (2544: 25 - 35) ผลกระทบที่เกิดขึ้นเมื่อเด็กถูกล่วงเกินทางเพศ เด็กจะเกิดการกอดตันทางจิตสังคมมีต่อพัฒนาการด้านบุคลิกภาพของเด็ก เช่น จะขาดความไว้วางใจกับสังคมรอบด้าน หลายคนจะเกิดความรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่า เกิดความระแวงการมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มีความคับข้องใจสูงมีปัญหาสุขภาพจิตซึ่งบางรายอาจรุนแรงถึงขั้นที่เป็นโรคทางจิตเวช

กระทรวงสาธารณสุข, กรมสุขภาพจิต คู่มือการฝึกอบรมการถามปากคำ และสืบพยานเด็ก (2548: 6 - 8) บอกลักษณะของเด็กที่ถูกล่วงละเมิดทางเพศไว้ดังนี้

1. ทางจิตใจ ซึมเศร้ามีปัญหาการปรับตัวพัฒนาการทางบุคลิกภาพกลไกของการเกิดบาดแผลทางใจ (Psychic Trauma) ได้แก่ Betrayal เพราะเด็กถูกคนที่ตนไว้วางใจ กระทำร้ายทำให้เด็กไม่ไว้วางใจผู้ใหญ่ และอาจจะส่งผลให้รู้สึกโกรธรุนแรง
2. ด้านร่างกาย เกิดการเจ็บป่วยจากการติดเชื้อ การอักเสบที่อวัยวะสืบพันธุ์ ซึ่งอาจจะมีผล ถาวร เช่น ต้องตัดมดลูก ตั้งครรภ์ ร่องรอยบาดแผลจากการถูกใช้กำลังขู่ใช้ยาเสพติด
3. ด้านครอบครัว เด็กอาจจะถูกส่งตัวไปอยู่ที่อื่น เพราะบิดามารดาไม่สามารถปกป้องเด็ก ได้ หากผู้กระทำผิดเป็นคนในครอบครัวบุคคลนั้นก็จะต้องถูกจำคุก

จากการศึกษาของ David Finkelhor (2559: ไม่ปรากฏเลขหน้า) ถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นทางจิตใจของเด็กที่ถูก ล่วงละเมิดทางเพศไว้ดังนี้

1. เกิดพฤติกรรมทางเพศที่เป็นปัญหา (Traumatic Sexualization)
2. เกิดภาวะไร้อำนาจ (Powerlessness) เพราะสืบเนื่องจากการโดนกระทำทำให้เกิดความหวาดกลัว วิตกกังวลจนทำให้รู้สึกว่าไม่มีอำนาจที่จะควบคุมตนเอง
3. เกิดตราบาปภายในใจ (Stigmatization) รู้สึกผิด อับอาย ซึ่งจะมากขึ้นถ้าเกิดการพูด จาคูถูก หรือนินทาจากคนรอบข้าง

4. รู้สึกว่าโดนทรยศ (Betrayal) จะเกิดในกรณีที่โดนล่วงละเมิดจากบุคคลที่ไว้ใจเช่นถ้าผู้กระทำ เป็นพ่อ หรือ พ่อเลี้ยง เด็กจะรู้สึกว่าโดนแม่หักหลังสถานการณ์จะยิ่ง แย่ลงถ้าเกิดบอกแม่ไปแล้วถูกปฏิเสธที่จะรับรู้เหตุการณ์ หรือกล่าวโทษว่าเป็นความผิด ของเด็ก

การป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมวิธีการทำงานวิจัย และองค์กรต่าง ๆ ได้ให้ไว้เกี่ยวกับการสอนเด็กให้สามารถป้องกันตนเองจากการล่วงละเมิดทางเพศซึ่งจะมีวิธีที่แตกต่างกันออกไปดังนี้

RAINN หรือ Rape Abuse & Incest National Network (2559: ไม่ปรากฏเลขหน้า) บอกถึงการป้องกันไว้ว่า ถึงแม้เราจะไม่สามารถหยุด หรือขจัดภัยความรุนแรงทางเพศให้หมดลงได้ แต่เราก็สามารถลดทอน ให้น้อยลงได้ด้วยการให้แนวทางกับผู้ปกครองไว้ ดังนี้

1. ผู้ปกครองต้องสร้างความไว้ใจให้เกิดขึ้นกับเด็กพยายามเข้าไปมีส่วนร่วมใกล้ชิดกับเด็ก ให้มารับรู้พูดคุยถึงกิจกรรมระหว่างวันที่โรงเรียนของเด็ก เช่น ระวังที่อยู่ที่โรงเรียน ทำอะไรกับใคร
2. พยายามทำให้เด็กรับรู้ว่าคุณปกครองของตนสนใจเรื่องราวต่างๆในชีวิตของเขา เพื่อเวลาที่เกิดสิ่งที่ไม่ดีปรกติเกิดขึ้นกับเด็กจะได้รู้ และป้องกันได้ทัน
3. จะต้องไม่ปิดกั้นข้อมูลข่าวสารเรื่องการล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก เพราะจะเป็นหนทาง ที่เราจะสามารถรับรู้ทัศนคติหรือทักษะที่เด็กมีเพื่อเราจะได้สามารถเพิ่มเติมส่วนที่เด็ก ขาด อาจใช้วิธีการตั้งคำถามถึงความคิดในการแก้ปัญหาถ้าเกิดสิ่งเหล่านี้ขึ้นกับตน
4. ผู้ปกครองจะต้องสร้างความมั่นใจให้กับเด็กต้องทำให้เด็กรับรู้ และมั่นใจว่าคำพูดของ เขานั้นมีความหมาย มีน้ำหนัก มีความหนักแน่นซึ่งจะทำให้เกิดความมั่นใจ กล้าปฏิเสธ สิ่งที่เราที่รู้สึก ว่าไม่ถูกต้อง หรือเมื่อตกอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัย
5. ผู้ปกครองมีหน้าที่สอนให้เด็กรู้จักหน้าที่การทำงานในส่วนต่าง ๆ ของร่างกายรวมถึงสอนให้รู้ถึงขอบเขตของร่างกายเรียนรู้สัมผัสที่ทำให้สบายใจ และทำให้ไม่สบายใจ ที่สำคัญเด็กต้องรู้ว่าร่างกายของเขาเป็นของเขาไม่มีใครมีสิทธิ์มาล่วงล้ำได้ในทางกลับกันก็ไม่มีสิทธิ์จะไปล่วงล้ำคนอื่นได้เช่นกัน
6. ผู้ปกครองต้องสร้างความมั่นใจให้กับเด็ก ๆ ว่าจะเชื่อในคำพูดของเขาเสมอและพร้อม จะอยู่เคียงข้างให้ความช่วยเหลือถ้าเกิดปัญหาขึ้นกับเขาจริง ๆ
7. ต้องให้ข้อมูลเรื่องคนผิดถ้าเกิดเหตุการณ์ล่วงละเมิดทางเพศขึ้นเด็กที่ถูกกระทำไม่ใช่คนผิดเขายังปรกติไม่ใช่ตัวปัญหาเพราะจะพบว่าคนร้ายมักนำเรื่องนี้มาหลอกเด็กเพื่อการ กระทำการล่วงละเมิดทางเพศซ้ำๆ

จากการศึกษาของแอลเลียท และคณะ (Elliott et al. 1995: 579-594) นำเสนอข้อแนะนำของผู้ต้องหาที่กระทำการล่วงละเมิดทางเพศกับเด็กไว้โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนดังนี้

1. สำหรับเด็ก โดยเด็กจะต้องรู้วิธีป้องกันตนเอง หาความรู้เพิ่มเติมหลีกเลี่ยงการไปอยู่ใน ที่ห่างไกลผู้คน เพราะส่วนใหญ่ผู้กระทำผิดมักจะเลือกเหยื่อที่เล่นอยู่คนเดียวและจะ ต้องไม่มีความลับหรือเรื่องปิดบังผู้ใหญ่ ผู้กระทำผิดจะรู้ว่าเด็ก ๆ มักตื่นเต้นกับความลับ และพยายามใช้เรื่องนี้มาหลอกล่อให้เด็กหลงกล

2. สำหรับผู้ปกครอง โดยจะต้องสอนให้เด็กรู้จักหน้าที่ต่าง ๆ ของอวัยวะอย่างถูกต้อง โดยเฉพาะอวัยวะสืบพันธุ์ต้องสอนเรื่องของสัมผัสที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมสอนเรื่องสิทธิ์ในร่างกายของตน สอนให้กล้าปฏิเสธเรื่องที่ไม่เหมาะสม ไม่ควรเข้มงวดหรือดูต่ำเด็ก มากจนเกินไป และต้องกล้าที่จะพูดคุยกับเด็กในเรื่องการล่วงเกินทางเพศ

3. สำหรับโรงเรียน ควรมีโปรแกรมการสอนการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศอาจเป็นการสร้างบทบาทสมมติให้เด็กได้ฝึกตัดสินใจในเหตุการณ์นั้นๆจะต้องสร้างทัศนคติ ที่ถูกต้องเรื่องผู้กระทำผิดสามารถเป็นได้ทุกคนไม่ใช่แค่คนแปลกหน้า

4. สำหรับครูต้องสร้าง ความ ไว้วางใจ ให้กับเด็ก ให้เด็กกล้าเล่าเรื่องต่างๆได้อย่างเปิดเผย

5. สิริิน ศรประสิทธิ์ (2544: 42) ได้ศึกษาถึงการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศกับเด็กนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาในประเทศไทยพบว่า การเสริมสร้างทักษะทางสังคมที่เกี่ยวกับการป้องกันการล่วงละเมิดทางเพศมาใช้ร่วมกับการให้ข้อมูลการป้องกันตนเองจะทำให้เด็กมีความเข้าใจในเรื่องนี้มากขึ้นทักษะทางสังคมที่กล่าวมาข้างต้น คือทักษะการแสวงหาข่าวสารทักษะการเผชิญการแก้ปัญหาทักษะการสื่อสาร ทักษะการสอนตนเอง และทักษะการได้มาซึ่งแรงสนับสนุนทางสังคม ซึ่งหนึ่งอย่างที่จะช่วยในการป้องกันตัวจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ แบบที่อยู่ในระยะ ประชิด หรือจู่โจมเข้ามาไม่ทันตั้งตัว คือการเรียนรู้ศิลปะป้องกันตัวเราสามารถใช้อวัยวะต่าง ๆ ใน ร่างกายของเราเป็นอาวุธ เช่น ศีรษะ หน้าผาก กะโหลกศีรษะด้านหลัง เข่าศอก ซึ่งจะได้ผลมาก หรือน้อยนั้นอาจขึ้นอยู่กับการฝึกฝน หรือเมื่อถึงเวลาคับขันเราสามารถใช้ปาก หรือฟันช่วยได้ สิ่งที่ต้องระวัง คือ “ระยะประชิด” หมายถึง เราต้องไม่ให้คนร้ายเข้ามาประชิดตัวมากกว่าในระยะ 2 ก้าว เราต้องมีสติ และหาโอกาสในการป้องกันตัว โดยถีบไปที่กระดูกขาท่อนบน หัวเข่า หรือหน้าแข้ง เพื่อหยุดคนร้าย หรือถ้าเข้ามาประชิดตัวให้ป้องกันตนเองโดยการใช้สันมือฟันไปที่ซอกคอ หรือ ริมฝีปาก ดั้งจมูก ไบปลาจ๋า คอ กกหู หรือใช้สันมือกระแทกยันคางให้คางหงายหลัง ฉวยโอกาสหลบหนี และเรียกหาคนช่วย ทั้งนี้ ทักษะการปฏิเสธก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้รอดจากภัยทางเพศ เพราะทุกคนมีสิทธิ์ที่จะ ไม่ทำในสิ่งที่รู้สึกไม่สบายใจหรือไม่ปลอดภัยซึ่งถ้าจะทำให้ได้ผลดีที่สุดเราต้องมีความตั้งใจ และแสดง ความรู้สึกที่ชัดเจน ทั้งนี้ต้องตั้งสติตั้งใจที่จะปฏิเสธอย่างจริงจัง ทั้งคำพูด ท่าทาง น้ำเสียงเพื่อแสดง ความตั้งใจอย่าง

ชัดเจนแน่แนกับอีกฝ่าย ต้องไม่เปิดโอกาสให้อีกฝ่ายหาเหตุผลข้ออ้างทำให้ใจอ่อน ควรใช้การปฏิเสธโดยอ้าง “ความรู้สึก” เพราะการใช้ “เหตุผล” มักจะทำให้อีกฝ่ายหาเหตุผลอื่น มาโน้มน้าวกลับได้

งานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการสอนการป้องกันตนเองจากความรุนแรงทางเพศ

นอกจากการสอนที่ว่าด้วยเรื่องของทักษะ และหลักการต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยได้แยกงานที่ได้นำหลักการเหล่านั้นถ่ายทอดออกมาเป็นการสื่อสารไปถึงผู้รับ ผ่านการออกแบบแขนงต่าง ๆ ดังนี้

องค์กร National Society for the Prevention of Cruelty to Children หรือ NSPCC (2559: ไม่ปรากฏเลขหน้า) สร้างคู่มือเพื่อให้พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ได้ศึกษาเพื่อนำไปสอนบุตร มีการออกแบบแนวคิดของเนื้อหาว่า PANTS

1. P คือ PRIVATE บางส่วนในร่างกายคนเราที่อยู่ภายใต้ชุดชั้นใน เป็นส่วนที่ห้ามใครคนอื่นได้เห็นเว้นแต่เป็นการตรวจร่างกายจากแพทย์ พยาบาล ซึ่งจะต้องอธิบายให้ฟังก่อน ว่า ทำไปเพื่ออะไร และจะไม่มีกรร้องขอให้เราไปดูหรือสัมผัสอวัยวะส่วนนี้ของคนอื่น

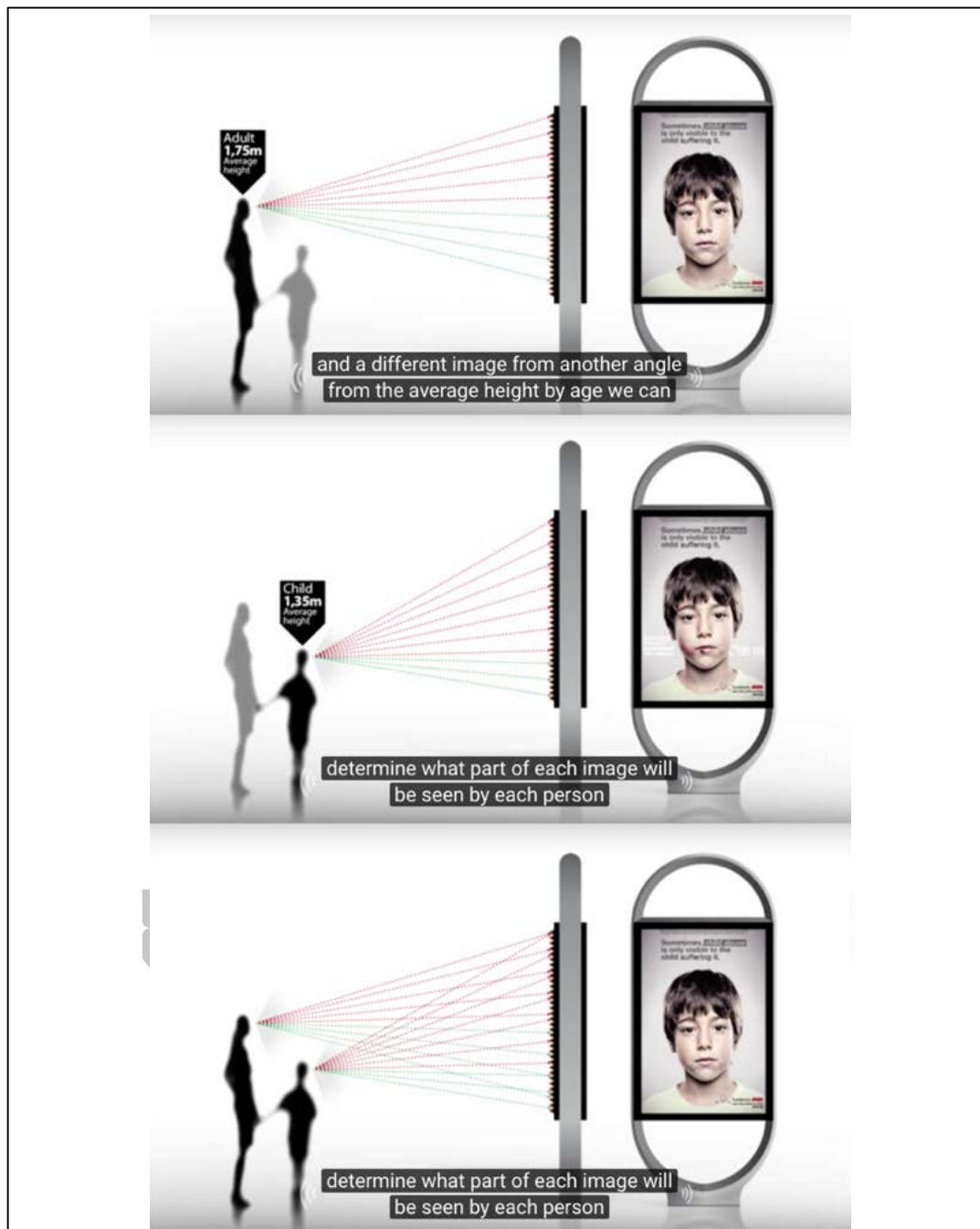
2. A คือ Always remember your body belong to you ร่างกายนี้ตัวเราเอง ที่เป็นเจ้าของไม่มีใครมีสิทธิ์มาทำให้เราไม่สบายใจ ถ้ามีคนพยายามทำแบบนั้นให้บอก ผู้ใหญ่ที่เราไว้ใจ

3. N คือ NO ไม่ก็คือไม่ สามารถตอบปฏิเสธไปไม่ว่าจะเป็นคนที่รัก หรือคนในครอบครัว ร่างกายของเราอยู่ในการควบคุมของเรา และความรู้สึกของตัวเรานั้นสำคัญที่สุด

4. T คือ Talk about secret that upset you ถ้ามีคนพยายามมาสร้างความลับแล้วทำให้เรารู้สึกกังวล ให้รีบปรึกษาใครสักคนที่ไว้ใจ

5. S คือ Speak Up พูดคุยเรื่องที่ทำให้ไม่สบายใจ ไม่จำเป็นต้องเป็นพ่อ แม่ หรือคนในครอบครัว ซึ่งอาจจะป็นครูที่โรงเรียน หรือพ่อแม่ของเพื่อนก็ได้

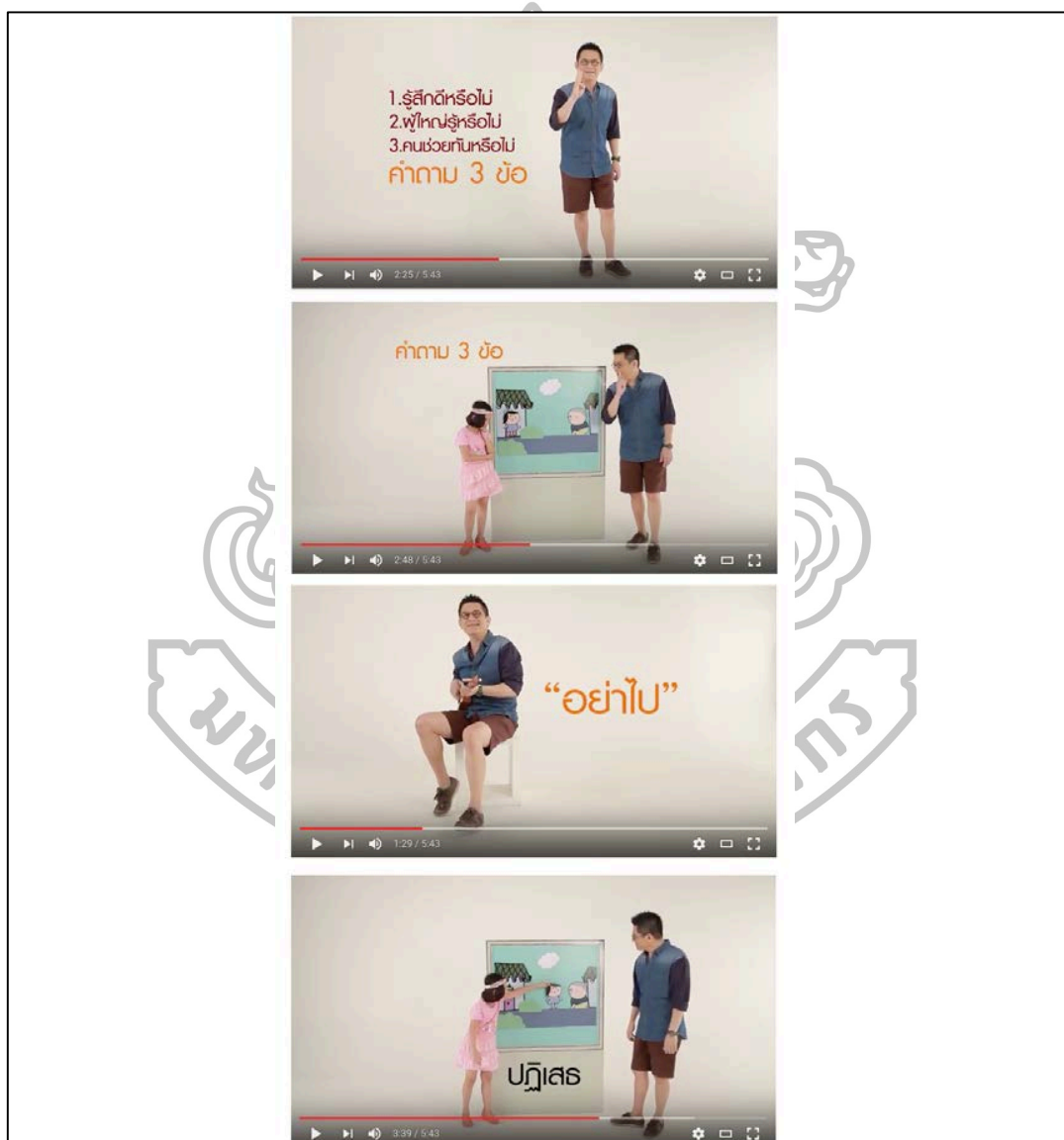
องค์กร Aid to Children and Adolescents at Risk (ANAR) และ Grey Group Spain have (2559: ไม่ปรากฏเลขหน้า) ได้ทำสื่อประชาสัมพันธ์เพื่อสื่อสารกับเด็ก ถึงเบอร์ขององค์กรที่สามารถให้ความช่วยเหลือในกรณีที่ถูกทำร้าย โดยออกแบบผลงานป้ายโฆษณาที่อยู่ตามท้องถนนที่มีแต่เด็กเท่านั้นที่ สามารถมองเห็นภาพ และเบอร์ติดต่อขอความช่วยเหลือได้ การออกแบบนั้นใช้เทคโนโลยีมาผนวก กับหลักสรีระคน ซึ่งเมื่อความสูงของคนที่แตกต่างกัน ก็ทำให้ระดับการมองเห็นนั้นแตกต่างกัน ในภาพที่ผู้ใหญ่เห็นจะเห็นเป็นภาพเด็กธรรมดา ๆ คนหนึ่ง และข้อความว่า “Sometimes child abuse is only visible to the child suffering it.” แต่ในมุมมองเห็นของเด็ก จะเห็นว่าเป็นรูปที่ เด็กถูกทำร้ายหน้าตาบอบช้ำ และพบข้อมูลในการขอความช่วยเหลือ “if somebody hurts you, phone us and we’ll help you.



ภาพที่ 2 อธิบายการทำงานของป้ายการต่อต้านความรุนแรงในเด็ก

ที่มา: You Tube, This Ad Has a Secret Anti-Abuse Message That Only Kids Can See, เข้าถึงเมื่อ 15 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก <https://www.youtube.com/watch?v=wWX4Dz5H5GA>

รายการวิตามินข่าว เป็นรายการทางสถานีโทรทัศน์ Thai PBS ได้ทำคลิปรายการ ตอน ตัวฉันเป็นของฉัน ออกอากาศ วันที่ 29 กันยายน 2555 และ คำถาม 3 ข้อเพื่อความปลอดภัยจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ ออกอากาศ เมื่อวันเสาร์ที่ 8 ธันวาคม 2555 ซึ่งเนื้อหาโดยรวมเป็นการสอนให้เด็กได้เข้าใจ คิดพิจารณาถึงสัมผัสที่ดี และไม่ดี อวัยวะปกปิด และการตั้งคำถามถามกับตัวเอง 3 คำถาม เมื่อเกิดมีใครมาชวนไปไหน



ภาพที่ 3 รายการวิตามินข่าว ตอนคำถามสามข้อ

ที่มา: Vitaminnews superjeew, วิตามินข่าว คำถาม 3 ข้อ vitamin news, เข้าถึงวันที่ 22 มกราคม 2559, เข้าถึงจาก <https://www.youtube.com/watch?v=O7flwmt0Pio>

Feeling Yes, Feeling No Program คือ ภาพยนตร์ชุดที่ผลิตขึ้นจากบริษัท National Film Board of Canada มีเป้าหมายเพื่อสอนเด็กอายุ 6 - 12 ปี ในประเทศแคนาดา เกี่ยวกับทักษะการปฏิเสธพฤติกรรมที่สื่อถึงการล่วงละเมิดทางเพศ รูปแบบของภาพยนตร์เป็นการ บันทึกภาพการคณะละคร Green Thumb Theatre ประกอบด้วยนักแสดงชื่อ Dennis Foon, Wendy Van Reisen, และ Fran Gebhard ที่กำลังให้ความรู้ ด้วยการแสดงสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันให้เด็กได้ดูภายในห้องเรียน และให้การกระตุ้นความคิดเด็กด้วยการตั้งคำถามถึงสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในขณะนั้น และแนะแนวทางในการแก้ไขปัญหา

นักแสดงจะแสดงละครจะสวมบทบาทต่างๆ เพื่อแสดงสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เนื้อหาที่แสดงว่าด้วยเรื่องของการสอนให้เรียนรู้ถึงสัมผัสที่ดีที่ทำให้รู้สึกสบายใจ และสัมผัสที่ไม่ดีที่ทำให้รู้สึกเจ็บ หรืออึดอัด และได้วางลำดับของความรุนแรงของสัมผัส ขึ้นเรื่อยๆ ตั้งแต่เพื่อนมาทำให้ร่างกายเรารู้สึกเจ็บโดยไม่ได้ตั้งใจ ครูที่สอนก็มาจับก้นเด็กชาย การถูกเบียดบนรถเมล์ การถูกชักชวนไปในสถานที่ใดโดยล่อลวง และการถูกคนที่บ้านเช่นพ่อเลี้ยงเข้ามาล่วงละเมิดบนอวัยวะปกปิดของเด็ก พร้อมสอดแทรกข้อคิด วิธีแก้ปัญหาออกมาภายในบทละคร

โปรแกรมนี้ถูกพัฒนาขึ้นเป็นหลักสูตรการสอนที่มีความยาว 6 ชั่วโมง หลักการใช้งานเป็นการเรียนรู้แบบกลุ่มโดยมีวิทยากรดำเนินงานซึ่งอาจจะเป็นครูซึ่งจะต้องศึกษาข้อมูลจากการสอนในโปรแกรมและนำไปใช้สอนเด็ก โปรแกรมนี้เริ่มการใช้งานที่ จังหวัด British Columbia และกระจายสู่จังหวัดอื่นๆ ในประเทศ Canada

ต่อมา ในปี ค.ศ. 1991 มีการเก็บข้อมูลกับเด็กระดับชั้น Grade 3 - 4 (เทียบเท่าประถมศึกษาปีที่ 3 - 4 ในประเทศไทย) พบว่าเด็กประมาณ 40% มีความรู้เรื่อง การล่วงละเมิดทางเพศมากขึ้น โปรแกรมนี้ถูกออกแบบขึ้นให้ค่อย ๆ สอนให้เด็กเรียน รู้เป็น 4 ส่วน ประกอบใหญ่ และแยกย่อยออกมา ในรูปแบบของการสร้างกิจกรรมส่วนละ 45 - 50 นาที มีการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เข้ามาช่วยในการสอน เช่น กระดานดำ การ์ดคำศัพท์ กระดาษ สี อุปกรณ์ เหล่านี้เข้ามามีส่วนช่วยในการกระตุ้นแสดงออกทางความคิดของเด็ก และได้แต่งเพลงที่มี เนื้อหาที่เกี่ยวกับการหวงแหนสิทธิในร่างกายของตน แต่งโดย Peter Alsop มีเนื้อความดังนี้ “My legs were made to dance me round. To walk and to run, to jump upside down. My body’s nobody but mine. You run your own body. Let me run mine.”



ภาพที่ 4 ภาพการแสดงของคณะ feeling yes feeling no

ที่มา: Nick Newbery, **Feeling Yes Feeling No**, เข้าถึงเมื่อ 9 มกราคม 2559, เข้าถึงจาก

<https://vimeo.com/88157485>



ภาพที่ 5 การสัมภาษณ์เด็กหลังชมการแสดงของคณะ feeling yes feeling no
ที่มา: Nick Newbery, *Feeling Yes Feeling No*, เข้าถึงเมื่อ 9 มกราคม 2559, เข้าถึงจาก <https://vimeo.com/88157485>

Follow-up: Encourage the children to make up their own verses.

My Body By Peter Alsop

(verse) F C7
 My legs were made to dance me around. To
 walk and to run, to jump upside down. F

(CHORUS) C7
 My body's nobody's body but mine. F
 You. run your own body. Let me run mine.

ภาพที่ 6 โน้ตเพลง จากคู่มือการสอน feeling yes feeling no
ที่มา: Nick Newbery, *Feeling Yes Feeling No*, เข้าถึงเมื่อ 9 มกราคม 2559, เข้าถึงจาก <https://vimeo.com/88157485>

หนังสือชื่อ “ตัวของฉัน” เป็นหนังสือที่ได้รับการตีพิมพ์ในปี 2536 โดยการสนับสนุนของมูลนิธิมิตรมวลเด็ก และฝ่ายกิจกรรมชุมชน สมาคมกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย ผู้ประพันธ์กลอนคือคุณหญิงโสภณ วงศ์สุวรรณค์ และประกอบภาพวาดโดย คุณ ดลยา บุญโสภณ หนังสือเล่มนี้เป็น หนังสือขนาดเล็กเพื่อให้ผู้ปกครองได้อ่านให้บุตรหลานฟัง เพื่อเป็นเครื่องมือช่วยในการพูดคุยเรื่อง การล่วง

ในร่างกายของตนอีกทางหนึ่งด้านท้ายของหนังสือมีคำกลอนที่มีใจความเพื่อสอนเด็กไว้ ดังนี้... ก่อนไปไหนกับใครควรบอกพ่อแม่ หรือผู้ใหญ่ได้รับรู้ว่าจะไปอย่างไร จะกลับเมื่อไหร่ ต้องไม่เปลี่ยนแปลงโดยไม่บอกก่อน ไม่ใจอ่อนรับของจากใคร ไม่ควรอยู่ลำพัง เมื่อมีคนมาแตะเนื้อต้องตัว สัตว์อันตรายจะบอกได้ทันทีว่าอันตรายหรือไม่ ต้องรีบปฏิเสธ หนี และขอให้คนช่วย



ภาพที่ 7 ภาพส่วนหนึ่งในหนังสือชื่อ ตัวของหนู (หาต้นฉบับได้จากห้องสมุดมหาวิทยาลัยรังสิต)
ที่มา: คุณหญิงโสภร วงศ์สุวรรณค์, ตัวของหนู (กรุงเทพฯ: ยูนิทั่วมัลติเคชั่น, 2536), 8-9.



ภาพที่ 8 ภาพส่วนหนึ่งในหนังสือชื่อ ตัวของหนู (หาต้นฉบับได้จากห้องสมุดมหาวิทยาลัยรังสิต)
ที่มา: คุณหญิงโสภร วงศ์สุวรรณ, ตัวของหนู (กรุงเทพฯ: ยูนิตีพับลิเคชั่น, 2536), 14-23.

ทฤษฎีการเรียนรู้ ทฤษฎี ABC MODEL

เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์ (2549: 167-176) กล่าวว่า โลกทัศน์ของเด็กในช่วงวัย 6-12 ปี นั้นจะมีความสามารถที่จะรับพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนมาเป็นของตนเองผ่านการใช้ภาษา เรื่องเล่า ซึ่งจะสามารถสะท้อนความคิด ความฝัน ความทุกข์ ความกลัว ความรู้สึกต่าง ๆ ของเด็กวัยนี้ได้ เด็กในวัยนี้จะมองโลกในแง่ดี เพราะยังไม่รู้ว่าปัญหาในชีวิตจริงเป็นอย่างไร เด็กวัยนี้ทรงสนะคติของ เพื่อน เป็นเรื่องสำคัญอย่างมาก ครูจะเริ่มมีบทบาทในการสอนมากขึ้นกว่าพ่อแม่

ถึงแม้เด็กวัยนี้จะไม่มีความสามารถ เช่น แม่ต้องทำอะไร หรือเล่นกันเฉพาะกลุ่มเพื่อนที่เป็นเพศเดียวกัน แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่มีความสนใจในเพศตรงข้ามเลย ซึ่งจะแสดงออกมาทางพฤติกรรม เช่น เด็กชายจะรู้สึกสนุกเมื่อได้ทำอะไรอวดเด็กผู้หญิง หรือเด็กผู้หญิงเวลาถูกแกล้งก็จะร้องไห้ กรีดกรีด เพื่อที่จะเรียกให้เด็กผู้ชายกลับมาแกล้งอีกครั้ง เด็กวัย 10-12 ปี จะเริ่มสนใจเรื่องเพศสัมพันธ์ การคุมกำเนิดมากขึ้น สำหรับเด็กผู้ชาย แสดงออกผ่านความสนใจเรื่องสรีระพูดจาหยาบ และเด็กหญิงจะออกมาผ่านการอ่าน หรือสนใจเรื่องนิยายความรัก โรแมนติก

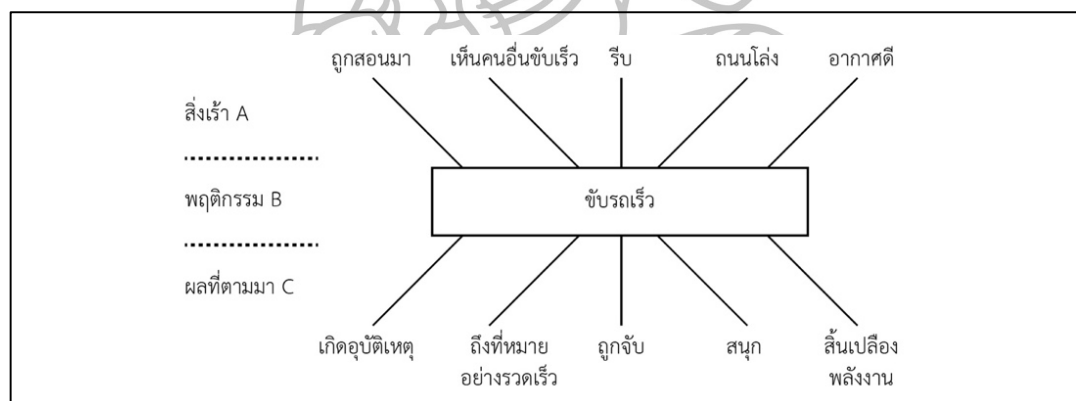
จรรยา สุวรรณพิต และดวงเดือน พันธมนาวิน (2521: 37-58) สรุปเกี่ยวกับการพัฒนาทางพฤติกรรมไว้ว่ามีอยู่หลายปัจจัยหลักคือลักษณะทางพันธุกรรมที่ได้รับจากพ่อแม่ สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปตามช่วงชีวิตของแต่ละบุคคล และพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นนักจิตวิทยาส่วนใหญ่มักจะให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมมากกว่าปัจจัยอื่น ๆ โดยที่พันธุกรรมกำหนดการพัฒนาของมนุษย์ แต่จะสามารถพัฒนาได้ถึงขีดสุดได้หรือไม่ ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมของแต่ละคน

การเห็น และการได้ยิน มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้เข้าใจและสามารถควบคุมภาวะบางอย่างรอบข้าง เด็กจะเรียนรู้จากการได้ยินด้วยการโยงความสัมพันธ์ระหว่าง เสียง และความหมาย มีการปรับตัวของเด็กที่มีต่อเสียงที่ตนเคย เช่น เสียงฝีเท้าของแม่ เด็กจะค่อย ๆ เรียนรู้เพิ่มขึ้นในการโยงความสัมพันธ์สิ่ง และความหมายของสิ่งนั้น สิ่งเร้าของการได้ยิน และการเห็น จะช่วยให้เด็กเปิดประสบการณ์ในการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น การเรียนรู้ดังกล่าวนี้เป็นอีกกระบวนการหนึ่งที่จะนำเด็กไปสู่การเติบโตทางสติปัญญา

การสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ถือเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในกระบวนการคิด การเก็บรวบรวมความคิดต่าง ๆ ของเด็กนั้นมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความสามารถทางสมอง ซึ่งจะเกิดจากการสังสมประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ๆ กับวัตถุ ผู้คน เหตุการณ์ สถานการณ์ เช่น คำว่า แม่ เด็กยังไม่สามารถเข้าใจคำว่าแม่ในความหมายด้านนามธรรมได้ จนกว่าจะได้ผ่านประสบการณ์มา อย่างยาวนาน แม้ในความคิดของเด็กเล็ก ๆ จะสัมพันธ์กับแม่เด็กในชีวิตจริงเท่านั้น ความสามารถในการสร้างความคิดรวบยอดต่าง ๆ ไม่ได้เพียงแต่สะท้อนให้เห็นระดับการพัฒนาทางสมองของเด็กเท่านั้น ยังเป็นเครื่องช่วยโดยตรงในการเจริญเติบโตทางสติปัญญาของเด็กด้วย จึงเป็นกระบวนการที่จำเป็นต่อการคิดรวบยอดของแต่ละบุคคลจะดำเนินไป จากขั้นรูปธรรมสู่ความเป็นนามธรรมมาก

ยิ่งขึ้น จะกระทั่งเมื่อเด็กผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ และเข้าสู่ วัยที่มีวุฒิภาวะมากขึ้น ความคิดความอ่านจะเข้าสู่เหตุผลขึ้นเรื่อย ๆ จนสามารถใช้ความจริงมาอธิบายได้ชัดเจนขึ้น

พฤติกรรมคือสิ่งที่บุคคลหรือคน ๆ นั้นแสดงออกมา ดังนั้นจึงสามารถมองเห็นสังเกตได้ หรือวัดความคิดได้ พฤติกรรมของคนทำให้เกิดได้ทั้งความทุกข์ และความทุกข์ถ้าหากพิจารณา กันตามหลักเหตุผลในทางจิตวิทยาตามทฤษฎีทางพฤติกรรมศาสตร์ที่เรียกกันว่า ABC Model คิดขึ้น โดย อัลเบิร์ต แอลลิส (Albert Ellis) นักจิตวิทยา ซึ่งอธิบายไว้ว่า (A) เป็นความคิด ตัวกระตุ้น หรือสิ่งเร้า ทำให้เกิด (B) ความรู้สึก อารมณ์ ตามด้วย (C) เป็นผลของอารมณ์ที่ตอบสนอง หรือ พฤติกรรมอาจมีได้ทั้งที่เหมาะสม และไม่เหมาะสม เป็นต้น นอกจากนี้ทฤษฎี ABC Model เป็นทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาพฤติกรรมของคน เพื่อพิจารณาว่าเหตุใดบุคคลนั้นจึงแสดงออกแบบนั้น และเป็นทฤษฎีที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเสี่ยง ให้เป็นพฤติกรรมที่ปลอดภัย หรือเพื่อลดอัตราการเกิดอุบัติเหตุ เช่น ไม่คาดเข็มขัดนิรภัยขณะขับรถ ไม่สวมหมวกนิรภัยขณะ ขับรถจักรยานยนต์ ขับรถด้วยความเร็ว ไม่สวมอุปกรณ์ป้องกันอันตรายส่วนบุคคลขณะปฏิบัติงาน (She Zone, 2011: ไม่ปรากฏเลขหน้า)



แผนภูมิที่ 2 อธิบายทฤษฎี ABC Model

ที่มา: ซีโซน [นามแฝง], เรียนรู้พฤติกรรมหรือการแสดงออกของคนผ่านทฤษฎี ABC, เข้าถึงเมื่อ 10 เมษายน 2559, เข้าถึงจาก http://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php?bookID=1948&read=true&count=true

พัฒนาการ และหลักจิตวิทยาของเด็กช่วงวัย 9 - ปี 12

ศรีเรือน แก้วกังวล (2545: 264) สิ่งที่มิพบาทของเด็กรุ่นนี้คือกลุ่มเพื่อนร่วมวัย และจะมีมากขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงขีดสุดในระยาะวัยรุ่น และจะลดลงเมื่อสามารถสร้างสัมพันธ์ภาพ กับคู่ครองได้ ที่เป็นเช่นนี้เพราะเมื่อเด็กเปลี่ยนจากบ้านเข้าสู่โรงเรียน เด็กจะรู้สึกว้าเหว ไม่มั่นคง ช่วงแรกยังสร้างความสัมพันธ์ระหว่าง ครู และผู้ใหญ่ในบ้าน แต่จะลดลงเรื่อย ๆ เมื่อเด็กเจอ กลุ่มเพื่อนที่

สามารถเข้ากันได้เนื่องจากทำให้รู้สึกอุ่นใจ สนุก เข้าอกเข้าใจกัน กลุ่มเพื่อนมักมีอิทธิพล ต่อเด็กในด้านอารมณ์ ความนึกคิด พฤติกรรม และบทบาททางเพศ เมื่อกลุ่มเพื่อนมีความสำคัญ เด็กจะพยายามปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มเพื่อน ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามรูปแบบที่แตกต่างกันไปแต่ละคน ขึ้นอยู่กับ การเลี้ยงดู และประสบการณ์ที่เคยมีมา ลำดับพี่น้อง ฐานะทางครอบครัว เป็นต้น เราจะพบว่า มีเด็กบางคนชอบเก็บตัวซึ่งเราสามารถแบ่งให้เห็นชัด ๆ ได้ 2 แบบ คือแบบที่เพื่อนน้อย และแบบที่เพื่อนคนอื่น ๆ ไม่อยากจะยุ่งด้วย ซึ่งอย่างหลังนี้ควรได้รับการดูแลจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง เพราะหากไม่ได้รับการแก้ไขจะเป็นปัญหาในการเข้าสังคมในวัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่

เด็กในช่วงวัยนี้มักชอบจับกลุ่มกับเพศเดียวกันอาจเนื่องจากความต้องการประพฤตินั้นให้ สัมบทบาททางเพศ ในทางกลับกัน ถ้าเด็กที่เป็นเพศเดียวกันมีท่าทีที่ผิดไปจากลักษณะเฉพาะของเพศ ของตนก็จะถูกกีดกันออกมาเช่นกัน ช่วงวัยนี้เด็กจะเริ่มเข้าใจถึงเหตุและผลมากขึ้นมีความรู้สึกสงสาร เห็นอกเห็นใจเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของคนอื่น เนื่องจากขอบเขตของชีวิตเริ่มขยายออกไป การเสริม พัฒนาการช่วงวัยนี้คือการสอนให้เข้าใจอารมณ์ของตนเอง และของผู้อื่น ต้องรู้จักระงับอารมณ์ และ แสดงออกอย่างเหมาะสมเพื่อประโยชน์ในการเข้ากลุ่มเพื่อน และพัฒนาการทางสังคมโดยส่งเสริม ให้ เด็กเข้ากลุ่มเพื่อน ให้ได้ออกกำลังกาย ด้วยการเล่นที่ใช้พลังกำลัง เสริมกิจกรรมอื่น ๆ ให้ทำ เช่น วาด รูป ปั้นรูป เขียนเรื่อง

พัฒนาการทางร่างกายของเด็กวัย 6 - 12 ปี จะเป็นแบบค่อยเป็นค่อยไปช้าแต่สม่ำเสมอ ในระยะนี้เด็กหญิงจะโตเร็วกว่าเด็กชายในวัยเดียวกันทั้งด้านความสูง และน้ำหนัก จนกระทั่งเข้าสู่ วัยรุ่นตอนปลายเด็กชายจึงจะโตทัน และลำหน้าเด็กหญิงขึ้นไปร่างกายเริ่มเปลี่ยนแปลงเข้าลักษณะ ผู้ใหญ่ ปอด ระบบย่อย ระบบหมุนเวียนโลหิต เจริญเติบโตอย่างเต็มที่ ฟันแท้ขึ้นแทนฟัน น้ามจน ครบ เนื่องจากร่างกายกำลังโตเด็กวัยนี้จึงไม่อยู่นิ่งชอบเล่น และทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใช้ความ รวดเร็ว แต่ขาดความระมัดระวังจึงประสบอุบัติเหตุบ่อยการประสานกันของกล้ามเนื้อใหญ่น้อย และ ประสาท สัมผัสละเอียดอ่อนขึ้นมาก การพัฒนาการทางสติปัญญาที่ต้องใช้วัยวะประเภทนี้เป็นสื่อจึง ทำได้ แล้ว เด็กสามารถเล่นเกมที่ซับซ้อน และทำกิจกรรมสร้างสรรค์ได้ เช่น วาดภาพ ปั้นรูป การทำการ ฝีมือ แกะสลัก เล่นดนตรี การเจริญเติบโตทางร่างกาย และการตระหนักถึงบทบาททาง เพศทำให้เด็ก เกิดความอยากรู้อยากเห็นเรื่องราวทางกายภาพของเพศตรงข้ามเริ่มสนใจรูปร่างหน้าตาความ เจริญเติบโตแข็งแรงของเด็กขึ้นอยู่กับอิทธิพลหลายประการ เช่น ลักษณะกรรมพันธุ์อาหาร การกินการ ออกกำลังกาย ความมั่นคงทางอารมณ์ การพักผ่อน ความมีสุขภาพที่ดี

การออกแบบสำหรับเด็กช่วงวัย 9 – 12 ปี

ลักษณะทางกายภาพของเด็กช่วงวัย 9 – 12 ปี กำลังเริ่มโตเป็นผู้ใหญ่ อีกทั้งในความรู้สึกของเด็กเองก็จะรู้สึกว่าตนเองนั้นโตแล้ว แต่กระนั้นก็ยังชอบที่จะได้เล่น ให้ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อน หรือเพื่อนพ้องของตน ชอบใช้ความคิดของตนในการทำทายผู้ใหญ่ เราสามารถเชื่อมโยงการออกแบบ กับลักษณะพัฒนาทางกายภาพ และสังคมของเด็กได้ เช่น

1. การเชื่อมโยงของตาและมือสามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพจึงทำให้รับรู้งานออกแบบที่มีรายละเอียด มีความซับซ้อนได้ดีขึ้น ทำงานฝีมือที่มีความละเอียดได้
2. เนื่องจากการทำกิจกรรมที่มาก ร่างกายจึงต้องพักผ่อน ดังนั้นการออกแบบสถานที่พักผ่อน ให้เกิดความสงบจึงสำคัญ โดยการใช้สีในวรรณะเย็น เป็นต้น
3. การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่มีผลทางจิตใจ ดังนั้นกิจกรรมที่มีให้ควรส่งเสริมให้เด็กได้ แสดงออกถึงความคิดทั้งของตน และรับฟังความคิดของคนอื่น งานออกแบบควรมีส่วน ช่วยให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อตัวเอง
4. เมื่อวัยนี้เป็นวัยที่สนใจในมิตรภาพ ภาพงานออกแบบที่เข้าถึงเด็กได้คือภาพที่ทำให้รู้สึก ว่าตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เช่น การมีรหัสลับเฉพาะ
5. เป็นวัยที่สามารถตีความอะไรที่เป็นเหตุเป็นผลกันได้ ดังนั้นการแทนความรู้สึกด้วยคำสี จึงสามารถทำได้ เช่น สีเขียว สีนํ้าตาล มีความหมายว่าธรรมชาติ (Catharine Fishel, 2001:157)

กระบวนการสอน และกลยุทธ์ในการสอนเด็ก

กลยุทธ์การสอนโดยตรงแบบหนึ่ง ด้วยการสร้างปฏิสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดระหว่างเด็ก กับครู คือการเรียนการสอน ซึ่งมีรูปแบบหลากหลาย แต่มักจะเกี่ยวพันกับวิธีการที่มีความสัมพันธ์ ซึ่งกันและกันคือ การอธิบาย การชี้แจง และการสาธิต

1. การอธิบาย (Explanation) เช่น ครูอาจจะอธิบายว่า ทำไมการล้างมือก่อนจับอาหาร จึงเป็นสิ่งสำคัญ คำอธิบายนี้จะรวมข้อสังเกตเกี่ยวกับการเคลื่อนที่ของจุลินทรีย์ที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า และผลที่ตามมาคือ การมีสุขภาพอนามัยทรุดโทรม
2. การชี้แจง (Exposition) ประกอบด้วย การอธิบายอาจมีภาพประกอบ มีการวิพากษ์วิจารณ์ หรือการแสดงความเห็น อาจจะมีการแสดงความคิดของตน พุดจูงใจ หรือ อาจประกอบด้วยภาพรายละเอียดคำสถิติ
3. การสาธิต (Demonstration) สามารถรวมองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ ของการชี้แจง และการใช้ประโยชน์จากทรัพยากร และอุปกรณ์ที่หลายหลายรวมทั้งการนำเสนอ เทคนิคทักษะความ

ชำนาญ และวิธีการดำเนินการ เช่น ครูสาธิตวิธีการใช้ และเทคนิค ที่ถูกต้องในการเล่นเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ

กระบวนการสอนจะมีประสิทธิภาพมากที่สุดเมื่อนำไปใช้ร่วมกับกลยุทธ์การสอนแบบอื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการให้โอกาสเด็กสำรวจค้นคว้าสืบค้น และค้นพบความรู้ที่พวกเขาต้องการเอง วิธีการนี้บางครั้งเรียกว่าการเรียนรู้จากประสบการณ์ การสำรวจค้นคว้า หรือการถาม การสอน และการเรียนด้วยการถามมักจะอาศัยกันดังเช่นตัวอย่างธรรมดาๆ จากประสบการณ์

ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

จากการศึกษาค้นคว้าพบว่ามีผู้ให้ความหมาย หรือจำกัดความถึงสื่อการเรียนรู้ไว้อย่างหลายความหมาย ซึ่งบางจำกัดความอาจเรียกว่า สื่อการเรียนการสอน

(กรมวิชาการ, 2545: 6) อธิบายว่า สื่อการเรียนรู้ คือ วิธีการ กระบวนการ วัสดุ ของจริง เครื่องมือที่จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอนซึ่งมีสาระที่เป็นประโยชน์ต่อประสบการณ์การเรียนรู้ เข้าใจเนื้อหาความรู้สำหรับ นำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นไปตามหลักสูตร ที่กำหนดไว้ซึ่งเราสามารถจำแนก สื่อการเรียนรู้ได้หลายแบบ เช่น จำแนกตามทรัพยากร คือ

1. สื่อสิ่งพิมพ์ ยกตัวอย่างเช่น หนังสือพิมพ์ รายงาน นิตยสาร หนังสือเรียน
2. เทคโนโลยี ซึ่งถูกผลิตเพื่อใช้กับเครื่องมือโสตทัศนวัสดุ ยกตัวอย่างเช่น แถบบันทึกภาพ แถบบันทึกเสียง สไลด์ อินเทอร์เน็ต การศึกษาผ่านดาวเทียม การสื่อสารทางไกล
3. สื่ออื่นๆ ยกตัวอย่างเช่น บุคคลผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ สื่อธรรมชาติ หรือสิ่งแวดล้อม สื่อกิจกรรมกระบวนการ สื่อวัสดุ เครื่องมือและอุปกรณ์
4. กล่าวไว้ว่าสื่อคือตัวเชื่อมโยงผู้เรียน และผู้สอนเอาไว้ด้วยกัน ถ้าเน้นที่ผู้สอนจะเรียกว่า “สื่อการสอน” แต่ถ้าเน้นที่ผู้เรียนจะเรียก “สื่อการเรียนรู้” และเนื่องจากการเรียนการสอนมักเกิดคู่กัน จึงถูกเรียกว่า “สื่อการเรียนการสอน” หมายถึงการนำวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการมาเป็นตัวกลาง ในการศึกษาแก่ ผู้เรียนให้บรรลุจุดมุ่งหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึกเพิ่มพูนทักษะ และประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้ต้องเกิดจากการเลือกสื่อการเรียนรู้ที่ เหมาะสม และใช้ให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดดังนั้นนอกจากผู้สอนจะต้องมีการวางแผนจัดการเรียนรู้ล่วงหน้าแล้วการเลือกสื่อก็เป็นหน้าที่หนึ่ง และการเลือกก็เป็นส่วนสำคัญ จะมีหลักการการเลือกสื่อดังนี้ ต้องสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายและเนื้อหาที่จะสอนต้องเหมาะสมกับผู้เรียน ความเป็นไปได้ และค่าใช้จ่าย ความสามารถในการใช้สื่ออื่นๆ หลังจากเลือกสื่อที่เหมาะสมได้แล้ว สิ่งที่ต้องทำให้สื่อที่เลือกมาใช้มีประสิทธิภาพคือ

1. เตรียมตัวผู้สอน ด้วยการศึกษานเนื้อหา ทดลองใช้ จัดเตรียมสื่อให้พร้อมก่อนใช้เตรียม สภาพแวดล้อมที่จะใช้สื่อ
2. เตรียมความพร้อมผู้เรียน สังเกตปฏิกิริยาของผู้ใช้ ทาวิธีวัดหรือประเมินความเข้าใจของผู้ใช้สื่อ
3. ผู้ที่จะได้ประโยชน์จากการเลือกใช้สื่อที่เหมาะสม และใช้ได้เต็มประสิทธิภาพมากที่สุด คือ ผู้เรียน โดยสามารถแจกแจงได้ดังนี้
 - 3.1 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายขึ้น รวบรวมความคิดได้เร็วและง่ายขึ้น
 - 3.2 ผู้เรียนจะสามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเป็นกระบวนการ เป็นรูปธรรม
 - 3.3 สื่อบางชนิดก็สามารถทำให้ผู้เรียนเรียนได้ด้วยตนเอง
 - 3.4 สร้างสภาพแวดล้อม และประสบการณ์ที่แปลกใหม่ กระตุ้นจินตนาการให้เกิดความคิด สร้างสรรค์
 - 3.5 ส่งเสริมให้มีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียน
 - 3.6 เกื้อหนุนผู้เรียนที่มีความสนใจ และความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกันให้เรียนรู้ได้ เท่าเทียมกัน
 - 3.7 เชื่อมโยงโลกที่อยู่ไกลตัวผู้เรียนให้เข้ามาสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

ทฤษฎีการออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2548: 105) ให้นิยามของคำว่า แนวความคิด หรือ ความคิดรวบยอด (Concept) ไว้ว่า แนวคิด ความหมาย หรือความเข้าใจที่บุคคลกำหนดขึ้นเกี่ยวกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดจากการสรุปรวมและเชื่อมโยงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งนั้นเข้าไว้ด้วยกัน

วิรุณ ตั้งเจริญ (2537: 7) กล่าวว่า การออกแบบเป็นการสร้างสรรค์รูปแบบที่เป็นประโยชน์ต่างจากงานประติมากรรม หรือ จิตรกรรม ที่แสดงออกจากภาพส่วนตัวของศิลปิน การออกแบบต้องแสดงออกถึงรูปแบบที่ดีที่สุดจากสาระของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง นักออกแบบจะต้อง มองการณ์ให้ไกลที่สุด ด้านรูปแบบการส่งเสริมการสื่อสารเพื่อการนำไปใช้ การสร้างสรรค์ต้อง ไม่พิจารณาเฉพาะความงาม แต่จะต้องตระหนักถึงประโยชน์ และรสนิยมตามช่วงเวลานั้นด้วย

ภาษาภาพ คือพื้นฐานที่สำคัญในการออกแบบ จะต้องพร้อมด้วยหลักการต่างๆ กฎ หรือความคิดในการประกอบกันของภาพ นักออกแบบนั้นสามารถสร้างสรรค์งานที่อยู่นอกเหนือหลัก การความรู้พื้นฐานได้เพราะรสนิยมส่วนตัวที่แตกต่างกัน แต่ที่จริงความเข้าใจในภาษาภาพพื้นฐาน คือแรงกระตุ้นอันสำคัญยิ่ง นักออกแบบคือนักแก้ปัญหาแต่ไม่สามารถแก้ได้ทั้งหมดอย่างแท้จริงเพียง แต่แสวงหา ทางแก้ปัญหาที่เหมาะสมเท่านั้น

ธาร์ทิพย์ เสรินทวัฒน์ (2550: 44) กล่าวว่า การออกแบบคือการแก้ปัญหา และหลักการในศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ และเกิดความงาม โดยไม่มีการลอกเลียนของเดิมมาก่อน เป็นทั้งศาสตร์ และศิลป์ อยู่กับเหตุและผล มีส่วนช่วยในการจัดองค์ประกอบให้เป็นระเบียบ ง่าย ไม่ยุ่งยาก ช่วยกำกับตำแหน่งขององค์ประกอบ ให้สายตาได้เคลื่อนไปตามทิศทางที่ถูกต้อง ควบคุม การเลือกการจัดองค์ประกอบในภาพ เพื่อความประหยัด และช่วยจัดลำดับความสำคัญของสิ่งต่างๆ การออกแบบที่ดี คือ การแสดงให้เห็นถึงผลการจัดระเบียบที่ดี มีความงามปรากฏตามมาโครงสร้าง ของงานออกแบบมีความสำคัญมากกว่าการตกแต่ง

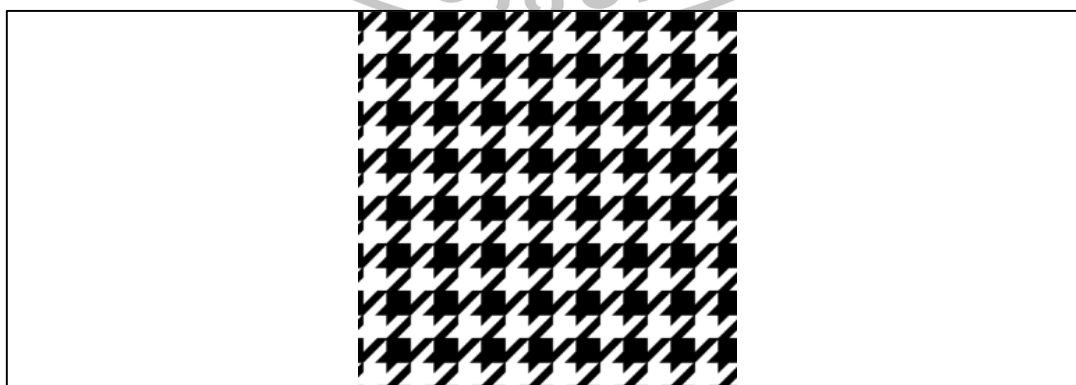
การออกแบบคือการนำองค์ประกอบต่าง ๆ ประกอบกันมาวางแผนให้อยู่รวมกันได้โดยต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ความมีเอกภาพ (Unity) การรวมตัวของส่วนประกอบที่แตกต่างกันต้องเป็นไปเพื่อสร้าง เอกภาพ หรือสร้างความสัมพันธ์ของส่วนต่าง ๆ ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยเชื่อมโยงระหว่าง จุดเด่น และจุดเสริม (Dominance & Subordination) ไม่ใช่จะทำให้ทุกอย่าง แข่งกันเด่นแต่มา ช่วยสนับสนุนกันมากกว่าน้กออกแบบ จะต้องมองให้เห็นว่าสิ่งใด เด่นควรวางตรงไหนจึงจะเหมาะสม

2. ความสมดุลย์ (Balance) ความเท่ากันจากการแบ่งการถ่วงน้ำหนักซ้าย ขวา ในความ รู้สึกเสมือนมีแกนสมมุติแบ่งกึ่งกลางของภาพแนวตั้ง และแนวนอน มีสองประเภท คือสมดุลย์สองข้างเท่ากัน (Symmetrical Balance) และสมดุลย์สองข้างไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance)

3. จังหวะ (RYTHM) คือการทำซ้ำ (REPETITION) เป็นไปในลักษณะที่เหมือนกันตลอด ถ้ามากเกินไปจะเกิดความน่าเบื่อ จึงต้องสร้างความแตกต่าง (VARIETY) เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบ้าง แต่ไม่ควรมากเกินไปเพราะจะไม่ทำให้เกิดการซ้ำ มี 3 ประเภทคือ

3.1 Repetition Rhythm การซ้ำใน รูปร่าง รูปทรง สี ที่เรียงซ้ำๆ กันไปเรื่อยๆ



ภาพที่ 9 ตัวอย่างของ Repetition Rhythm

ที่มา: ไม่ปรากฏ

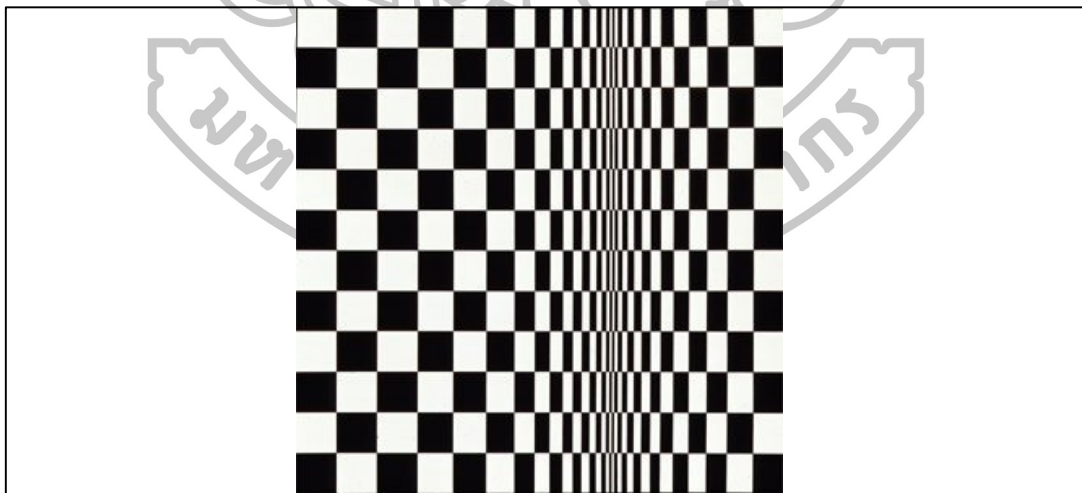
3.2 Progression Rhythm เป็นการจัดให้ช่วงจังหวะเปลี่ยนแปลงได้ไปอย่างต่อเนื่องอาจเป็นขนาดใหญ่ไปเล็ก สีเข้มไปอ่อน



ภาพที่ 10 ตัวอย่างของ Progression Rhythm โดยผลงานของ René Magritte ชื่อภาพ Golconde เขียนเมื่อ 1953

ที่มา : René Magritte, Golconde [จิตรกรรม], พิพิธภัณฑ์ The Menil Collection, 1953

3.3 Continuous Rhythm เป็นการเปลี่ยนแปลงที่มาต่อกันเป็นชุด



ภาพที่ 11 ตัวอย่างของ Continuous Rhythm. Bridget Riley, 1961.

ที่มา : Bridget Louise Riley, Movement in Squares [Graphic Art] , ไม่ปรากฏ, 1961

4. สัดส่วน (Proportion) คือความสัมพันธ์ของส่วนต่าง ๆ ในวัตถุ ซึ่งเกี่ยวข้องกับขนาด รวมถึง ความสัมพันธ์ระหว่างส่วนกว้างกับยาว การเทียบเคียงกันระหว่างวัตถุต่างๆ พื้นที่ รูปทรง พื้นผิว

5. สี (Color) สีทำให้เกิดบรรยากาศ และอารมณ์ความรู้สึก การตอบสนองต่าง ๆ นักวิทยาศาสตร์ ชื่อ Wilhelm Ostwald เป็นผู้คิดวงจรสี โดยนำสีมาเรียงความสัมพันธ์ของสีที่แปรผันไปตามความสว่างและความมืดแสดงระบบสีทั้งหมด (Hue) 24 สี แบ่งเป็น 8 กลุ่ม คือ เหลือง ส้ม แดง ม่วง น้ำเงิน ฟ้า เขียว น้ำทะเล เขียวใบไม้ เป็นต้นกำเนิดสีเกิดระบบสีในระบบดิจิทัล

สี และการสื่อสารที่เชื่อมโยงกับสี

วิรุณ ตั้งเจริญ (2537: 39 - 42) ความเป็นสี (Hue) คือ สีที่อยู่ในวงจรสีที่ไม่มีการผสมขาวหรือดำเลย แบ่งเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มสีร้อน และกลุ่มสีเย็น

คุณค่าของสี (Value) คือ ความสัมพันธ์ของความสว่าง และความมืด เป็นการสะท้อนของแสงได้มากหรือน้อย สีขาวเป็นสีที่สะท้อนแสงได้มากที่สุด และจะน้อยลงเรื่อย ๆ เมื่อผสมดำลงไป จนกระทั่งมืดสนิทจนสามารถดูดแสงไว้ได้มากที่สุด โดยแบ่งเป็น

1. การผสมขาว (Tint) สีที่ถูกผสมขาว เพื่อลดค่าของสีให้ต่ำลง และทำให้น้ำหนักสีอ่อนลง
2. การผสมดำ (Intensity) สีที่ถูกผสมดำ เพื่อลดค่าของสีให้ต่ำลง และทำให้น้ำหนักสีเข้มขึ้น

3. สีผสมเทา (Tone) สีที่ถูกผสมไว้ทั้งขาว และดำอยู่ในปริมาณที่เท่า ๆ กัน สีถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญในการสื่อความหมายของการออกแบบ ช่วยในการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายมาสู่ผลงานได้ เนื่องจากสีสามารถมาปรากฏในสายตาของเรา และส่งผลถึงความรู้สึก และการรับรู้ของมนุษย์เสมอ ซึ่งจะมากหรือน้อย รู้สึกอย่างไรนั้นจะมาจากประสบการณ์ของแต่ละคนที่เคยรับรู้มา ซึ่งรวมถึงการรับรู้เรื่องสีของแต่ละวัฒนธรรม เช่น สีบนธงชาติของไทยและฝรั่งเศส มีสามสี แดง ขาว น้ำเงิน เช่นเดียวกัน ทว่าแต่ละสีมีการแปลความหมายที่แตกต่างกัน การรู้ความหมายของสีจะช่วยให้สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจน กระบวนการเรียนรู้ของสี ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้สีของเรา มีอยู่หลายตัวแปร เช่น

1. ปฏิกริยาทางชีววิทยาจากการสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวช่วยทำให้เราเรียนรู้ความหมาย ด้วยเหตุผลทางชีววิทยา เช่น สีเขียวของกล้วยดิบ กล้วยที่เหลืองคือกล้วยที่พร้อมกิน
2. ประสบการณ์ ประสบการณ์จากการรับรู้เป็นตัวแปรสำคัญในการเรียนรู้เรื่องสี เช่น สีเหลือง และสีดำของผึ้ง ที่เป็นสีของสัญลักษณ์การเตือนให้ระวังตามธรรมชาติมนุษย์ จึงนำสีมาใช้บนป้ายสัญลักษณ์ทางจราจร เพื่อเตือนให้ระวัง

3. จิตใต้สำนึกส่วนบุคคล เมื่อคนเราได้รับรู้ถึงสีต่าง ๆ ซึมซับเข้ามาเรื่อย ๆ สีเหล่านั้น จะซึมซับเข้ามาจนกลายเป็นจิตใต้สำนึก และสามารถเกิดขึ้นได้จากแรงคลใจ และ ปฏิกริยาตอบโต้ เช่น เมื่อเห็นแก้วที่หลอม จะรู้สึกว่าร้อนมาก

4. วัฒนธรรมรวมการที่คนเราเกิด และเติบโตในวัฒนธรรมที่แตกต่างทำให้เรารับรู้สีที่มีความแตกต่างกัน เช่น สีเขียวแดงที่มาจากต้นโพลี ชาวตะวันตกจะนำมาติดไว้หน้าบ้านเพื่อ ป้องกันสิ่งชั่วร้าย (คำว่า Holy หมายถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์) ในช่วงเทศกาลคริสต์มาส ดังนั้น สีเขียว และแดงจะทำให้ชาวตะวันตกนึกถึงเทศกาลนี้

ส่วนตัวของบุคคลคนเรามีความชอบสีที่ต่างกัน เนื่องจากสีสามารถบอกถึงบุคลิก ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องคำนึงถึงภาพลักษณ์บุคลิกของสิ่งที่จะสื่อสารให้ผู้รับ ได้รับรู้ได้ อย่างชัดเจน และถูกต้อง

ตารางที่ 2 ตารางแสดงความเชื่อมโยงเรื่องสี

สี	สื่อความในเชิงบวก	สื่อความในเชิงลบ	สื่อความในเชิงธรรมชาติ	ผลกระทบต่อจิตใจ	รวบยอด	ความเชื่อมโยง
เหลือง	ความเบิกบาน ความกระฉ่างแจ้ว แสงแดด ความมีสติปัญญา การแสดงออก ความเยาว์วัย	ขี้ขลาด คดโกง ความเจ็บป่วย ความลึกลับใจ สัญญาณเตือนอันตราย	รสมะนาว รสอ่อน รสเปรี้ยว	ความกระฉ่าง	สว่างที่สุดในจำนวนสีทั้งหมด เห็นได้ชัดเจนทุกสภาพแวดล้อม ทำให้เกิดความรู้สึกในด้านสดชื่นและแจ่มใส	ป้ายจราจร ป้ายเตือนระวังภัย ธงศาสนาตามวัด
แดง	ความสุข ความคล่องตัว ความรื่นเริง ความกล้า ความกระตือรือร้น ความมีสุขภาพ ความแข็งแรง	ความพลุ่งพล่าน ความตาย สงคราม โหดเหี้ยม ชั่วร้าย	ความมีรสชาติ ความหวานเผ็ด	ความกระฉ่าง	เป็นสีที่ดึงดูดใจได้มากที่สุด กระตุ้น เร่งเร้า ถ้าใช้มากเกินไป จะเกิดความเมื่อยล้าสายตา	ตู้ไปรษณีย์ พริก ไฟ การนอน เสียด
น้ำเงินฟ้า	ความเคร่งครัด ความมีสาระ การยกย่อง ความยุติธรรม ความมีเหตุผล ความมีอนามัย	ความมืด ความหวาดกลัว ความสงสัย เก็บกด	ความหวาน	เย็น โລ่ง ผ่อนคลาย ความหวัง ความจริงใจ	ให้ความรู้สึกตรงข้ามกับสีแดง	ท้องฟ้า น้ำ

ตารางที่ 2 ตารางแสดงความเชื่อมโยงเรื่องสี (ต่อ)

สี	สื่อความในเชิงบวก	สื่อความในเชิงลบ	สื่อความในเชิงธรรมชาติ	ผลกระทบต่อจิตใจ	รวบยอด	ความเชื่อมโยง
เขียว	ความสมบูรณ์ ธรรมชาติ การมีชีวิต ความหวัง ความปลอดภัย	ความอิจฉา ริษยา	สดชื่น แผ่อ่อนๆ กลิ่นสน กลิ่นรสเปรี้ยว	นิ่งเฉย สงบเยียบ พักผ่อน	เป็นสีที่เป็น กลางในแง่ของ การให้ สงบเยียบคล้าย สี น้ำเงิน	พืชผัก ป่าไม้ มินต์ รีไซเคิล
ดำ	ความเป็นทางการ ความสง่า ความมืด ความลึกลับ	ความตาย ความเจ็บป่วย ความสิ้นหวัง ความท้อแท้ บาปเคราะห์	กลิ่น รสที่ เข้มข้น	หดหู่ นิ่งเฉย	สีดำเป็นสีที่ ช่วยให้เห็นสี อื่นๆได้เด่นชัด ยิ่งขึ้น	ตอนกลางคืน ชุดทักซิโด งานศพ
ม่วง	ความซื่อสัตย์ พลัง ความทรงจำ ความจริง ความเชื่อ	ความลึกลับ ความสูญเสีย มีเลศนัย	กลิ่นรสอู่นุ่น	ภวังค์ สันโดษ สง่างาม เยียบเหงา โรยรา	แสดงถึงโรคร้าย ทางศาสนา	-
น้ำตาล	ธรรมชาติ ความแข็งแกร่ง ความป็นผู้ชาย ความมีสุขภาพ	หยาบกระด้าง แต่กระแหง ยากจนข้นแค้น	ค่อนข้างเข้ม ถ้าน้ำตาล ทอง จะให้ ความรู้สึกริว	รุ่มเงา ให้ความรู้สึก ดี ต่อ ธรรมชาติ	มีผลกระทบต่อ จิตใจเหมือนสี ขาว และดำ	ดินเผา ไม้ กระดาษรี ไซเคิล

ที่มา : วิรุณ ตั้งเจริญ, ออกแบบ 2 มิติ (กรุงเทพฯ: โอ เอส พริ้นติ้ง เฮ้าส์, 2537), 46-48.

นิทรรศการ คือ

วัฒนธรรม จุฑะวิภาต (2542: 1) นิทรรศการ คือการนำภาพถ่าย แผนภูมิ ภาพเขียน วัตถุ หุ่นจำลอง ของจริง มาจัดแสดงพร้อมคำบรรยายประกอบ

ความสำเร็จของนิทรรศการไม่ใช้อยู่ที่งบประมาณ หรือความใหญ่โตในการจัดแต่งอยู่ที่ผู้ชมสามารถรับรู้หรือเกิดการเรียนรู้ตามที่ผู้จัดต้องการหรือไม่

การจัดนิทรรศการเพื่อการศึกษาให้ความรู้กับนักเรียน อาจจัดได้ในห้องเรียน ภายนอกอาคาร ในอาคาร หรือในมหาวิทยาลัยก็ได้

วัฒนธรรม จุฑะวิภาต (2526: 9-13) การจัดนิทรรศการมีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความรู้ความสนใจให้แก่ผู้ชม ช่วยให้ผู้ชมเกิดสมาธิ นิทรรศการสามารถดึงความสนใจเฉพาะเรื่องได้เป็นอย่างดี สามารถที่จะจัดแสดงเค้าโครงเรื่องอันเป็นพื้นฐานของความคิดได้ เพราะช่วยให้มองเห็นภาพ และเกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น สามารถรวบรวมความคิดที่เป็นนามธรรมนำไปสู่ความคิดที่เป็นรูปธรรม ส่งเสริม

การแสดงออก ให้ความรู้ความเข้าใจ การที่ผลักดันให้นักเรียนมีโอกาสจัดนิทรรศการเอง จะได้แสดงความรู้ความเข้าใจ ได้กว้างขวางขึ้น ถือเป็นการเรียนอย่างหนึ่งได้

นิทรรศการอาจแบ่งวิธีการจัดได้เป็น 3 ประเภท คือ

นิทรรศการถาวร (PERMANENT EXHIBITION) เป็นการจัดนิทรรศการเรื่องราวที่เกิดขึ้นแน่นอน เช่น เรื่องราว รูปภาพต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์ จะจัดแสดงให้ประชาชนชมเป็นระยะเวลานาน เช่น ภาพเขียนที่แสดงในหอศิลป์แห่งชาติ ศิลปะโบราณวัตถุในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พิพิธภัณฑศึกษาาสตร์ เป็นต้น

นิทรรศการชั่วคราว (TEMPORARY EXHIBITION) เป็นการจัดแสดงที่ทำชั่วคราวประมาณ 2 สัปดาห์ถึง 1 เดือน อาจแสดงอยู่ภายในสถานที่ที่จัดนิทรรศการแบบถาวรก็ได้ ถือเป็น การเปลี่ยนบรรยากาศที่ให้ความรู้ และน่าสนใจให้ประชาชนได้รับทราบ เช่น นิทรรศการ ที่เปลี่ยนหัวเรื่องไปตามระยะเวลาที่ ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ กรุงเทพฯ TCDC



ภาพที่ 12 บรรยากาศภายในนิทรรศการ Essential Eames: Icons of 20th Century Design
ที่มา : TCDC, Essential Eames : Icons of 20th Century Design Exhibition (ม.ป.ท., 2558),
ไม่ปรากฏเลขหน้า.



ภาพที่ 13 สื่อประชาสัมพันธ์นิทรรศการ Essential Eames : Icons of 20th Century Design
ที่มา : TCDC, Essential Eames : Icons of 20th Century Design Exhibition (ม.ป.ท., 2558),
ไม่ปรากฏเลขหน้า.

นิทรรศการหมุนเวียน (TRAVELLING EXHIBITION) เป็นนิทรรศการที่จัดแสดง หมุนเวียนเปลี่ยนสถานที่ที่จะแสดง ดังเช่น ผลงานศิลปะที่นักศึกษาในกรุงเทพฯ นำไปจัดแสดงที่ เชียงใหม่ สงขลา หมุนเวียนสลับกันไปเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ทักษะ และเผยแพร่ให้ผู้ชม ในท้องถิ่นได้รู้ได้เห็นเพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ

อาจแบ่งตามสถานที่จัด ว่าจะจัดที่ไหน เช่น นิทรรศการในร่ม (INDOOR EXHIBITION) เป็นนิทรรศการที่จัดภายในอาคาร และเพื่อความเหมาะสม ผู้จัดอาจเลือกสถานที่ดังต่อไปนี้

ภายในห้อง ได้แก่ ตามผนังห้องเรียน หรือทำแผ่นป้ายนิทรรศการ โดยเฉพาะป้ายแสดง หรือมุมใดมุมหนึ่ง วิธีง่ายๆ ของการจัดนิทรรศการในห้องเรียน ตัวอย่างเช่น ครูจะวางวัสดุต่างๆ บน โต๊ะ บนกระดานดำ พร้อมทั้งเขียนคำอธิบาย เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

เฉลียง หรือระเบียงทางเดินเป็นสถานที่ที่ต้องใช้เดินผ่านไปมา เป็นการจัดในสถานที่ที่มี อยู่แล้ว มักเป็นเรื่องราวที่รวบรวมเหตุการณ์ที่น่าสนใจ เช่น ข่าวพระราชกรณียกิจ ข่าวในประเทศ สารคดีความเคลื่อนไหวในวงการต่าง ๆ ประโยชน์ที่ตามมาคือ มีผู้พบเห็นมาก หลากหลายชั้น เช่น เด็กนักเรียนที่ต่างระดับชั้นกัน

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงสำหรับการจัดนิทรรศการ

สถานที่จัดถ้าเป็นการจัดนิทรรศการใหญ่ๆ เช่นการจัดนิทรรศการระดับชาติ ผู้จัด และ สถาปนิกควรวางแผนร่วมกัน เพราะทุกสิ่งทุกอย่างต้องมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันมิฉะนั้นจะล้มเหลว ได้ง่าย สิ่งสำคัญที่สุดของการจัดนิทรรศการ คือ มีเวลาเตรียมการ และวางแผนการ เตรียมสถานที่ เพราะการจัดนิทรรศการขนาดใหญ่ มีหลายเรื่องที่ต้องคำนึงถึงดังนี้ ความมากน้อยของเรื่องที่จะจัด จำนวนผู้เข้าชม ความเหมาะสมกับเรื่องราวที่จัดความสะดวกของผู้เข้าชม ผู้จัดต้องคำนึงด้วยว่าผู้ชม จะเข้าทางไหน ไม่ควรให้ผู้ชมเดินสวนทางกัน ควรให้เดินเข้าออกคนละทาง แสงสว่างก็เป็นสิ่ง สำคัญ ในการจัด ผู้ชมจะเพลินเพลิน จะให้ความสนใจมากน้อย ขึ้นอยู่กับสิ่งนี้บางนิทรรศการ ประสบปัญหา ที่เกิดจากการให้แสงไม่ดีเพราะไม่ได้คิดเรื่องนี้ไว้ในแผน ล่วงหน้า ซึ่งส่วนหนึ่งเกิด จากการที่ ผู้ออกแบบไม่ได้ควบคุมเรื่องแสงสว่างในภาวะแวดล้อมได้ทันท่วงที การให้แสงมีข้อพิจารณา เป็น หลักการเช่นเดียวกับส่วนประกอบอย่างอื่นของนิทรรศการ คือ การให้แสงที่ถูกต้องควรทำ เพื่อ ส่งเสริมเน้นปรุงแต่งบรรยากาศหรืออย่างน้อยก็ช่วยให้คนดูรู้เรื่องราวได้ ไม่ใช่มาดึงความสนใจ ไปที่ การเล่นแสงสี เช่น การส่องภาพด้วยไฟสีจะทำให้สีของภาพผิดเพี้ยน แต่นิทรรศการ ทางการศึกษาที่มี เรื่องราว อาจให้แสงในลักษณะต่าง ๆ ตามสภาพของเรื่องราว จะทำให้ผู้ชมมี ความรู้สึกที่บรรยากาศ เปลี่ยนไปในบางครั้งบางคราว เราควรคิด และเลือกใช้อย่างเหมาะสม

ข้อดี หรือประโยชน์ของนิทรรศการ

1. เป็นการให้การศึกษาย่างหนึ่งแก่ผู้ชม โดยต้องมีครุมา ยืนบรรยายให้ฟัง
2. ทำให้การสอนมีคุณค่าขึ้น เพราะการจัดนิทรรศการขึ้นเพื่อแสดงเนื้อหาของบทเรียน
3. ทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเรียน (MOTIVATION) และมีความสนใจเข้าใจในเนื้อหาได้ง่ายขึ้น
4. ทำให้เด็กนักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ทำให้เนื้อหาในวิชาที่เรียนผ่านประสาทสัมผัส ตา หู และผิวสัมผัส
5. ถ้าเป็นงานกลุ่ม จะช่วยสร้างความนิยัรับผิดชอบให้กับเด็ก

จุดมุ่งหมายของการใช้นิทรรศการสำหรับการศึกษาในระบบโรงเรียน

1. เพิ่มพูนความรู้ความสนใจให้แก่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพบางครั้งผู้ชมอาจมีความคิดที่ สับสนในหลายสิ่งพร้อมกันแต่การจัดนิทรรศการจะช่วยให้ผู้ชมเกิดสมาธิถึงความสนใจเฉพาะเรื่องได้เป็นอย่างดี
2. สามารถจัดแสดงเค้าโครงเรื่องอันเป็นพื้นฐานของความคิดได้เพราะนิทรรศการช่วยให้ มองภาพ และเกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น
3. รวบรวมความคิดที่เป็นแล้วมาทำไปสู่ความคิดที่เป็นรูปธรรม
4. ส่งเสริมการแสดงออก และให้ความรู้ความเข้าใจถ้าหากนักเรียนมีโอกาสจัดนิทรรศการ เองจะทำให้มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องนั้นมากยิ่งขึ้นถือเป็นการเรียนอย่างหนึ่งได้

ประโยชน์ และคุณค่าของนิทรรศการเพื่อการศึกษา

1. นิทรรศการเป็นสื่อการสอนที่มีพลังในการโน้มน้าวแล้วชักจูงสามารถเสนอเนื้อหาได้มากกระชับมีสีสันหลากหลายแง่มุมของความคิด
2. นิทรรศการเป็นสื่อการสอนที่ใช้ได้ทุกภาวะทั้งในการนำเข้าสู่บทเรียนทำกิจกรรมการค้นคว้า และส่งเสริมอภิปรายของนักเรียนได้นอกจากนี้ยังสามารถใช้สรุปบทเรียนทั้งหมด ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
3. เป็นสื่อการเรียนการสอนที่สามารถกระตุ้นความสนใจได้ดีส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการทำงาน เป็นกลุ่มวางแผนการร่วมมือช่วยทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
4. นิทรรศการเป็นสื่อสำหรับการอธิบายให้ข้อมูลในสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารชี้แจงได้อย่าง เป็นระบบรูปธรรมให้ผู้เรียนรู้สึกใกล้ชิดและสัมผัสในเรื่องที่เคยสงสัยได้

หลักการออกแบบสำหรับนิทรรศการ

ภณิดา สวัสดิ์วงศ์พร (2536 : 53-54) การออกแบบนิทรรศการ จัดเป็นศิลปะสาขาหนึ่งหลักต่าง ๆ คล้ายงานศิลปะทั่วไป แต่การนำไปใช้กับงานอะไรนั้นจะต้องนำไปใช้ให้เหมาะสมกับงานนั้น ๆ หลักการของการออกแบบ นิทรรศการมีดังนี้

1. ความเป็นเอกภาพ (UNITY) หมายถึงการจัดวางรูปแบบของนิทรรศการ อันได้แก่ สิ่งแสดงต่าง ๆ แผนภูมิ แผนภาพ ให้อยู่ในหน่วยเดียวกันเป็นหมวดหมู่ และ มีความสัมพันธ์กันโดยตลอด มองดูแล้วเกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมีความ เชื่อมโยงต่อเนื่องกันได้

2. ความสมดุล (BALANCING) หมายถึงการจัดวัสดุสิ่งของในนิทรรศการที่มองดูแล้วให้ความรู้สึกสมดุล คือไม่เอียง หรือหนักไปด้านใดด้านหนึ่ง ความรู้สึกทางสมดุลอาจ จะเกิดจากองค์ประกอบต่างๆ เช่น ขนาด น้ำหนัก ความหนาแน่น สี ลักษณะต่างๆ ดังกล่าว อาจแบ่งได้ 3 ลักษณะ คือ

2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (SYMMETRY BALANCE) คือ มีลักษณะ เท่ากัน ทั้ง ซ้าย-ขวา ดูน่าดู และเข้าใจง่าย ให้ความรู้สึกนิ่งเฉย

2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (ASYMMETRY) คือ มีความสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นต้องเท่ากันแต่ให้ความรู้สึกสมดุลกัน ในลักษณะนี้อาจเกิด จากความแตกต่างกันทางวัสดุ ขนาด ผิว และเงา หรือสี

2.3 ความสมดุลในลักษณะจุดศูนย์ถ่วง (GRAVITY) การออกแบบใด ๆ ที่เป็นวัตถุ 3 มิติ และต้องใช้งานในการทรงตัวจำเป็นต้องคำนึงถึงจุดเด่น การออกแบบแผง ตั้งแสดงประเภท ลอยตัวอื่น ๆ จะต้องมีความเหมาะสมต่อการทรงตัวของวัตถุนั้น

3. การเน้น (EMPHASIS) การจัดนิทรรศการผู้ออกแบบจะต้องให้ความสำคัญในการเน้นความรู้สึกอันได้แก่

3.1 จุดเน้นหรือจุดสนใจการจัดทั้งหมดจะต้องมีการเน้นจุดสนใจให้เห็นชัดกว่าสิ่งอื่น ๆ เพื่อ ให้เกิดจุดประทับใจอันดับแรก เช่น ชื่อเรื่อง, LOGO TYPE

3.2 จุดรอง จะต้องมีความเด่นชัดที่จะเน้นจุดที่มีความสำคัญรองลงมา ตามความสำคัญ ที่จะไม่แข่ง หรือเด่นขึ้นมาเท่ากับจุดเน้นในการที่จะให้เกิดจุดเด่นจุดรอง อาจทำได้หลายวิธี เช่น เน้นด้วยเส้น ขนาด สี น้ำหนัก ผิว

4. ความแตกต่าง (CONTRAST) เป็นการจัดที่มีความประสงค์ให้มีการขัดแย้ง เพื่อแก้ปัญหาความซ้ำซาก จำเจ จากการจัดลักษณะทำนองเดียวกัน ดังนั้นการออกแบบโดย อาศัยหลัก ความแตกต่าง โดยการทำให้มีบางส่วน หรือหลายส่วน ทำให้เกิดความขัดแย้ง กันจะเป็นเส้นที่ตัดกัน ผิวเรียบ นุ่มนวล ตัดด้วยผิวขรุขระ หรือการใช้ สีตรงข้ามกัน เพื่อให้รู้สึกขัดแย้งกันบ้างในส่วนเล็ก ๆ น้อย ๆ จะช่วยให้มีชีวิตชีวาเพิ่มขึ้น

5. ความกลมกลืน (HARMONY) หมายถึงการพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่าง ที่แตกต่างกันก็ตามแต่เมื่อมองดูแล้วให้ความรู้สึกเข้ากันได้

6. ความเรียบง่าย (SIMPLICITY) เป็นสิ่งสำคัญในการจัดนิทรรศการเพราะสิ่งแสดงต่าง ๆ ทั้งภาพ หรืออักษรที่สื่อความหมายชัดเจนจะช่วยให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจได้เร็วขึ้น ควรระลึกเสมอว่า จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการจัดนิทรรศการเพื่อให้คนดู เข้าใจ เรื่องราวที่แสดงได้ การใช้วัสดุ หรือสิ่งที่เกินความจำเป็นหรือมีลักษณะแปลก ตรงกับเนื้อหา ย่อมไม่เกิดผลดี

7. ความสมบูรณ์ขั้นสำเร็จ (FINISH) เป็นการสำรวจขั้นสุดท้ายที่จะสรุปผลการออกแบบซึ่ง มีผลโดยตรงต่อส่วนรวมทั้งหมด มีส่วนใดบกพร่องไม่เหมาะสมต้องปรับปรุง แก้ไข หรือ ถ้ายังไม่พอใจอาจต้องมีการทดลองจัดตามที่คิดว่าถูกต้องเหมาะสมแล้วก็พิจารณา เปรียบเทียบกับ ประสบการณ์ที่เคยจัดมาแล้วเมื่อรู้สึก ว่าไม่ดีเท่าที่โยกย้ายกลับไปเดิม ถือเป็นการประลองความคิดเมื่อ ได้ทดลอง เช่นนี้ก็จะช่วยให้มีการตัดสินใจที่ถูกต้อง ยิ่งขึ้น อันจะเป็นผลดีแก่การจัดนิทรรศการ

ป้ายนิเทศกับนิทรรศการในแบบต่าง ๆ

“ป้ายนิเทศ” คือ อุปกรณ์อย่างหนึ่งที่ใช้สำหรับแสดงรูปภาพวัสดุอุปกรณ์ ประกอบการสอนวิชาต่าง ๆ ได้ทุกระดับชั้น ตลอดจนแสดงผลงานของนักเรียนในชั้นได้ด้วย

ประโยชน์ของป้ายนิเทศกับการเรียนการสอน เช่น

1. ทำให้สะดวกในการเรียนการสอนสิ่งเดียวกัน เพราะป้ายนิเทศจะทำหน้าที่เป็นสื่ออย่างดี ที่จะแสดงวัสดุอุปกรณ์การสอน

2. เพื่อเร้าความสนใจของนักเรียน เช่น การติดหน้าปกหนังสือลงบนป้ายนิเทศจะช่วยกระตุ้น ให้นักเรียนอยากอ่าน

3. เพื่อประหยัดเวลาเนื่องจากป้ายนิเทศจะช่วยให้นักเรียนได้ศึกษาในเรื่องที่ครูไม่มีโอกาสได้ สอนหรืออภิปรายในชั้นเรียน

4. เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนได้มีโอกาสทำงานร่วมกันเมื่อมีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวบน ป้ายนิเทศ นักเรียนจะได้ทำการศึกษาร่วมกันเป็นกลุ่ม

5. เพื่อทบทวนสิ่งที่ได้เรียนไปแล้ว ครูอาจแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย เพื่อจัดป้ายนิเทศในคู่มือ ที่เกี่ยวกับหัวข้อสำคัญๆ ที่เพิ่งจบการเรียนในชั้น

6. เพื่อช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสถ่ายทอดแสดงความคิดเห็นความเข้าใจสิ่งที่สามารถมองเห็น ได้ และแสดงออกมาเป็นรูปภาพ ข้อความต่างๆ บนป้ายนิเทศที่ได้เตรียมไว้

ชนิดของป้ายนิเทศ แบ่งออกได้เป็น

1. ป้ายนิเทศชนิดถาวร ไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ เช่น ป้ายนิเทศที่ทำติดกับฝาผนังถาวร

2. ป้ายนิเทศชนิดเคลื่อนย้ายได้ มักจะทำเป็นแผ่นเบาๆ เพื่อที่จะยกไปติดตั้งตามที่ต่างๆ

3. ป้ายนิเทศพับได้ ม้วนได้ มีรูปร่างแบบเล่มหนังสือขนาดใหญ่ ใช้พลิกดูทีละแผ่น

4. ป้ายนิเทศที่ใช้เชือก หรือลวดเป็นโครงสร้าง แต่สามารถใช้นั่งสี้อ รูปภาพ และวัสดุอื่นๆ ติดแสดงได้

ป้ายนิเทศแบบขาตั้งป้ายแบบนี้สามารถเคลื่อนย้ายไปไหนมาไหนได้ตามต้องการ ป้ายนิเทศที่ทำจาก กระดาษ หรือกระดาษชานอ้อยถ้าจะให้ดีควรหุ้มด้วยผ้าดิบเสียก่อนต่อจากนั้นจึงนำมาเข้ากรอบแล้วจึงนำอุปกรณ์ หรือรูปภาพมาติดบนแผ่นป้ายนี้ ป้ายนิเทศแบบนี้สามารถเคลื่อนย้ายไปติด หรือแขวนตามกำแพงได้

1. ป้ายนิเทศแบบแบ่งห้อง คือใช้แผ่นกระดาษวางบนขาตั้ง ซึ่งใช้แสดงเรื่องราวต่างๆ ได้ทั้ง 2 ด้าน และยังใช้เป็นที่กันห้องไปในตัวได้ด้วย

2. ป้ายนิเทศแบบชั่วคราว ใช้กระดาษอัด หรือไม้อัดก็ได้ วางบนขอบล่างของกระดานดำ หรือแขวนไว้กับขอบบนของกระดานดำ

3. ป้ายนิเทศแบบหาสถานที่ หรือแบ็คกราวด์ให้เหมาะสม แล้วจึงนำรูปภาพหรืออุปกรณ์ ต่างๆ ติดเข้าไปโดยอาจจะใช้มูลี่ไม้ไผ่บังแดด หรือไม้ไผ่ที่ใช้สำหรับบังแดด

4. ป้ายนิเทศที่ทำจากเชือกหรือลวดโดยมีโครงไม้ 2 อัน ด้านบน และด้านล่าง แล้วจึงขึงด้วยเชือก หรือลวด หรือต่อด้วยกรอบไว้ขนาดตามต้องการ แล้วจึงขึงลวด หรือเชือก

5. ป้ายนิเทศที่ทำจากตะแกรงเหล็ก ซึ่งมีข้อดีคือ ให้แสงสว่าง และลมถ่ายเทได้สะดวก

6. ป้ายนิเทศแบบแขวนติดผนังสำหรับกรณีที่ผนังห้องไม่สามารถตอกตะปูได้สามารถทำ ขอบเหล็กมุมบนของเพดาน แล้วห้อยเชือก หรือโซ่ ลงมารับแผงที่ทำด้วยวัสดุที่ไม่หนัก แล้วติดรูปบนแผง

7. ป้ายนิเทศแบบยื่นออกจากผนังโดยใช้เหล็กฉากยึดป้ายซึ่งจะยื่นออกมาทางขวางเพื่อตั้ง ดูความสนใจได้มากขึ้น ป้ายนี้จะติดตามเสาโดยใช้เหล็กฉากยึดส่วนบน และส่วนล่างไว้ แต่ไม่เหมาะกับ ห้องนิทรรศการที่แคบ เพราะจะยิ่งทำให้ห้องแคบลงคนอาจเดินชนกันได้

8. ป้ายนิเทศแบบห้อยกลางห้องโดยใช้เหล็กขอตัดไว้บนเพดานห้องใช้โซ่ห้อยลงมารับแผงที่ ตอกขอไว้ สามารถออกแบบโยกย้ายได้มากพอสมควร รูปตัวยูสามารถถอดเก็บได้แต่ตัว แผงจะต้องไม่หนักนัก

9. ป้ายนิเทศรูปตัวเอ สามารถจัดได้มากหลายแบบ สามารถทำได้หลายขนาด หลายลักษณะ เช่น ตั้งแผงเดี่ยวตั้งเป็นชุด 3 แผง หรือใช้หลาย ๆ แผงต่อกัน ป้ายนิเทศแบบนี้ มีข้อดีคือแผงจะตั้งได้อย่างมั่นคง ชวนดูใช้ติดตามได้ทั้งสองด้านของแผง ดัดแปลง ได้สะดวกเคลื่อนย้ายสะดวก

การจัดป้ายนิเทศให้มีประสิทธิภาพที่ดี มีหลักดังนี้

1. ผู้จัดเข้าใจปัญหา ตั้งวัตถุประสงค์ของการจัดว่าจะเน้นอะไร ให้ผู้ดูเกิดความเข้าใจ ดังนั้น จึงควรใช้เหตุผลในการพิจารณาปัญหาเลือกเรื่องแล้วจึงจัดตั้งหัวข้อเรื่องข้อความจึงต้องอ่านง่าย เข้าใจง่าย และตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้รวบรวม และจัดหาวัสดุที่ใช้ในการจัด ทั้งนี้ผู้จัดจะต้องหาภาพที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง หรือหัวข้อที่เราจะทำ โดยรวบรวมไว้เป็นชุดๆ วางรูปในการจัดว่า ควรจะจัด ในลักษณะใด ความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ นำมาใช้ได้ในโอกาสนี้ว่า จะจัดในรูปแบบใดดี จึงจะเหมาะสมกับ วัสดุที่มีอยู่ตลอดจนการใช้ถ้อยคำให้เหมาะสมกับสถานการณ์

2. ส่วนประกอบในการแสดงประกอบหรือไม่ เช่น บอร์ด ขาดัง ตัวอักษรสะกดถูกต้องหรือไม่ การใช้สี ข้อความ และความเรียบร้อยอื่นๆ เป็นต้น สิ่งที่แสดง มีสามารถ ได้รับความสนใจหรือไม่มีความสัมพันธ์ต่อเนื้องกันมากนักน้อยแค่ไหน อย่าลืมว่า “เมื่อมีป้ายนิเทศ จะต้องมีคนอ่าน และต้องเข้าใจ”

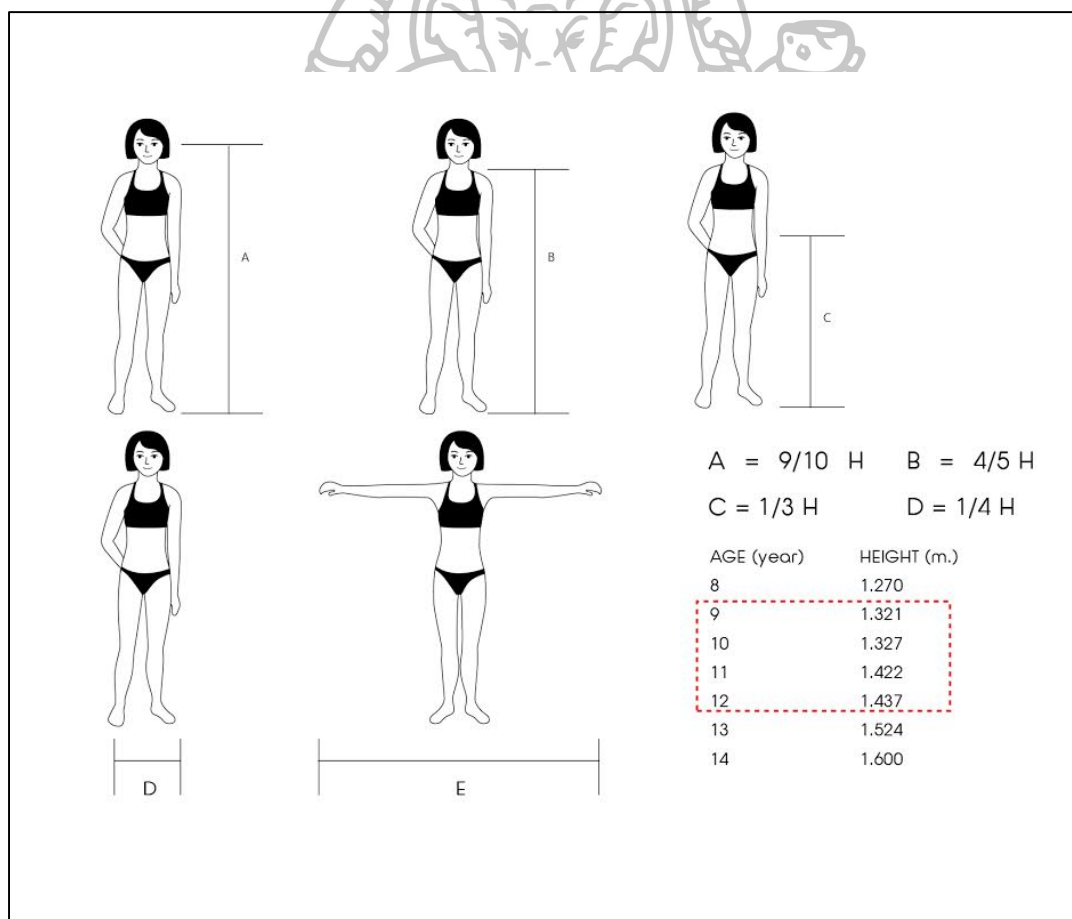
3. รายละเอียดที่ควรคำนึงในการจัดป้ายนิเทศคือการจัดภาพควรจัดภาพให้มีสัดส่วนช่องไฟ สัดส่วนความสมดุล พองาม ได้รับความสนใจ และให้แนวความคิดความรู้ สร้างข้อความที่แปลกชวนให้ผู้ดูติดตามต่อไป ใช้การเล่นคำ สำนวนประโยคครัดกุม ก่อให้เกิดแรงจูงใจ หรืออาจจะใช้สำนวนที่คุ้นหูคุ้นตา เช่น ชื่อเรื่องภาพยนตร์ หรือภาพิตต่างๆ มาดัดแปลงเสียใหม่ การใช้รูปภาพประกอบเป็นการสื่อความหมายที่ดีที่สุด จะทำให้คนดูเข้าใจได้ง่ายในเวลาอันรวดเร็ว เพราะไม่ต้องเสียเวลา ในการอ่านเนื้อหา โดยต้องระวังว่าข้อความที่ใช้ต้องเป็นข้อความที่จำเป็นจริงๆ เท่านั้นโดยใช้เทคนิค ในการโฆษณาเข้าช่วยใช้สีช่วยในการจัดภาพ เช่น ใช้สีตัดกัน ในกรณีที่ต้องการให้ตื่นเต้น หรือใช้สีสดใส ในท้องเรื่องที่ต้องการแสดงความร่าเริง ความสดชื่น ความสมบูรณ์ในการเพาะปลูก อาจใช้สีเขียว สีเหลือง ก็อย่าใช้สีมากเกินไปจะขาดความกลมกลืนที่ดี การใช้ตัวอักษร ตัวอักษรที่จะ ประกอบกันเป็นตัว หรือข้อความจะต้องอ่านง่าย และเหมาะสมกับวัยแต่ละระดับ ควรจะเป็นขนาดที่ อ่านง่าย และชัดเจนจัดให้มีสภาพใกล้เคียงความจริง อาจจะใช้วัสดุที่พอหาได้ในท้องถิ่นนั้น มาประกอบในการจัด เช่น นำวัสดุจากท้องถิ่นโดยเก็บของจริงมาตั้งแสดง

4. การติดตั้งป้ายนิเทศที่จัดไว้สำหรับสอนโดยตรง จะต้องไว้หน้าชั้นเรียนมีขนาดที่เหมาะสม อยู่ในระดับสายตาของผู้ดู มองเห็นง่าย และมีแสงสว่างที่เพียงพอ สีที่ใช้ควรเป็นสีกลาง เช่น สีขาว สีไข่ไก่ ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดการตัดกันกับภาพที่จะติดบอร์ด ตัวอักษรควรโตพอที่ผู้ชมที่มีสายตาปกติ ยืน ห่างประมาณ 10 - 12 ฟุต มองเห็นได้ ความยาวของถ้อยคำไม่ควรยาวมาก ข้อความที่อ่านใช้เวลา 15 - 30 วินาที

ลักษณะสรีระ โครงสร้างของมนุษย์

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสรีระของคนที่มีความสัมพันธ์กับพื้นที่จากหลาย ๆ แหล่งที่มา และสรุปใจความออกมาดังนี้

1. ความยาวของแขนทั้งสองข้างวัดจากด้านหนึ่งไปอีกด้านหนึ่งของเด็กมีค่าเท่ากับ ความสูง
2. ความกว้างของช่วงไหล่ของเด็ก มีระยะเท่ากับ 1 ใน 4 ของความสูง
3. ความสูงของเด็กวัดจากพื้นถึงเอว มีระยะเท่ากับ 1 ใน 3 ของความสูง
4. ความสูงของเด็กวัดจากพื้นจนถึงไหล่ มีระยะเท่ากับ 4 ใน 5 ของความสูง
5. ความสูงของเด็กวัดจากพื้นจนถึงช่วงตา มีระยะเท่ากับ 1 ใน 4 ของความสูง

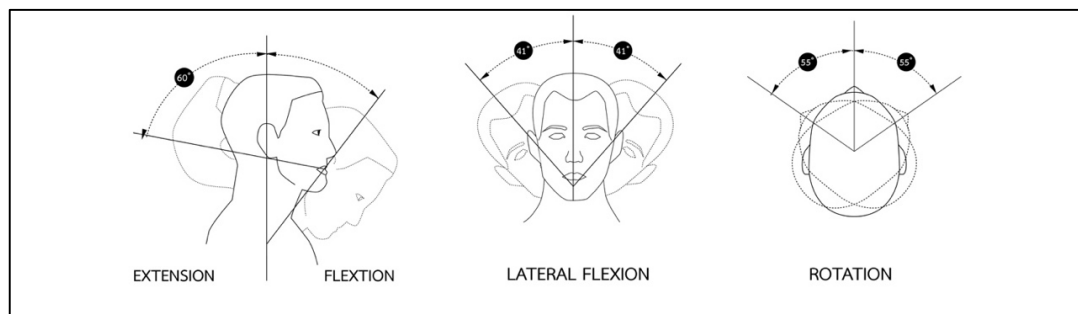


ภาพที่ 14 สัดส่วนของเด็ก

ที่มา: ดัดแปลงจาก Rudofl Herz, Fribs, and Dr Ing, **Architect's Data** (London: n.p., 1970), n.pag.

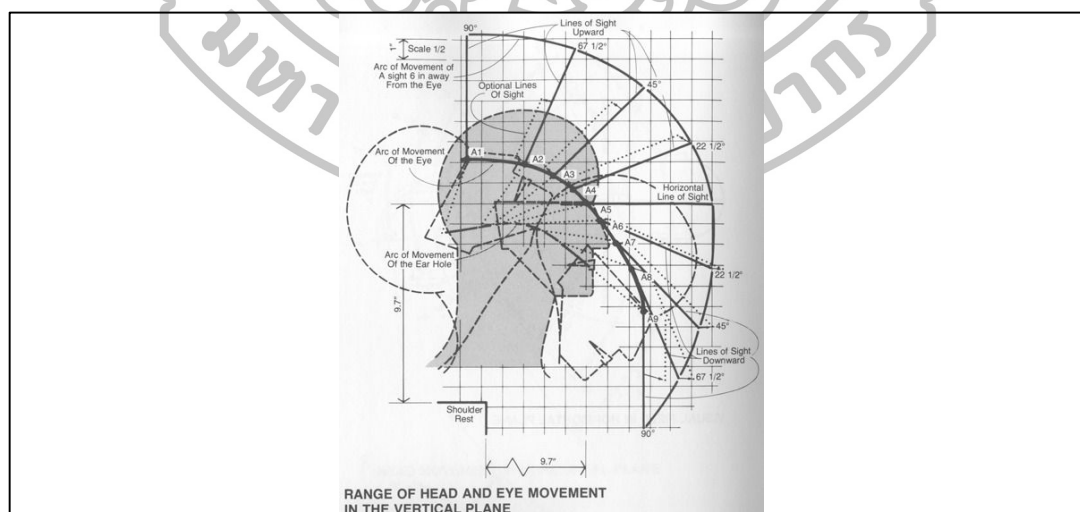
ศักยภาพทางสรีระของมนุษย์

1. การขยับคอตามแนวตั้ง คือการก้ม และเงยมนุษย์เราสามารถก้มและเงยในองศา ที่ ยั่งรู้ สึกสบาย คือ 30 องศา แต่สามารถก้มได้มากที่สุดคือ 40 องศา และเงยได้มากที่สุด คือ ประมาณ 50 องศา
2. การเอียงคอตามแนวนอน มนุษย์เราสามารถเอียงคอไปทางด้านซ้าย และขวาได้มากที่สุด คือประมาณ 40 องศา
3. การหมุน คอตามแนวนอน (หันซ้าย - หันขวา) มนุษย์สามารถหันได้มากที่สุดโดยไม่ ฝืน คือประมาณ 55 องศา



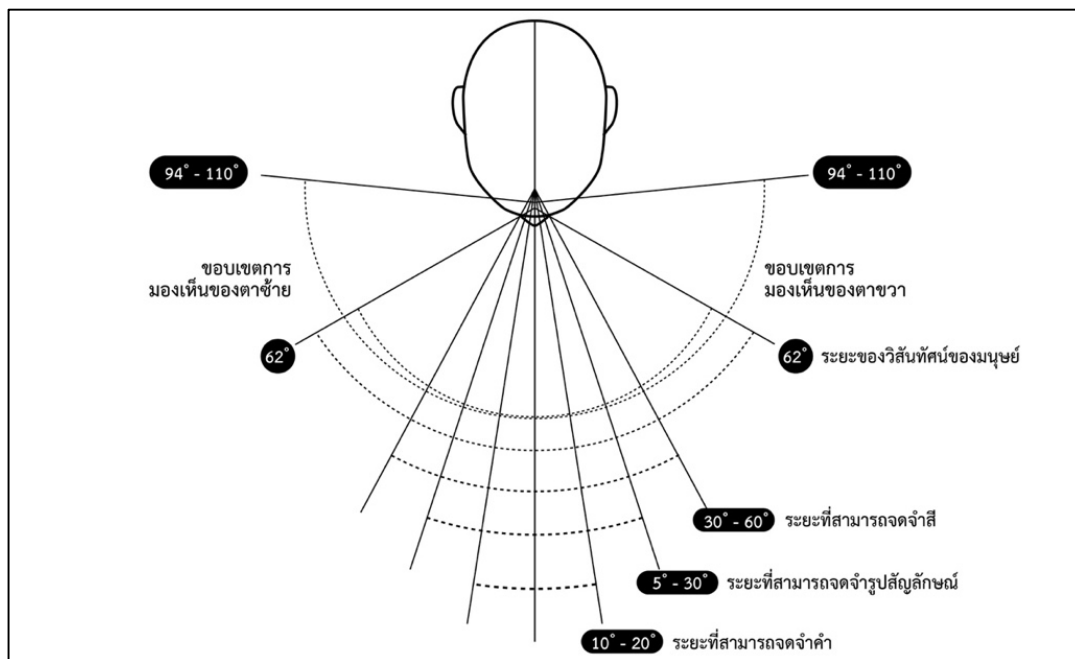
ภาพที่ 15 ศักยภาพของร่างกายมนุษย์

ที่มา: ดัดแปลงจาก Rudolf Herz, Fribs, and Dr Ing, *Architect's Data* (London: n.p., 1970), n.pag.



ภาพที่ 16 ศักยภาพของร่างกายมนุษย์

ที่มา: Rudolf Herz, Fribs, and Dr Ing, *Architect's Data* (London: n.p., 1970), n.pag.



ภาพที่ 17 ศักยภาพทางสายตามนุษย์

ที่มา: ดัดแปลงจาก Rudolf Herz, Fribs, and Dr Ing, *Architect's Data* (London: n.p., 1970), n.pag.

ศักยภาพของสายตามนุษย์ 30 – 60 องศา คือระยะที่สามารถจดจำสี, 5 – 30 องศา คือระยะที่สามารถจดจำรูปสัญลักษณ์ (Symbol), 10 – 20° คือระยะที่สามารถจดจำค่าได้ดีที่สุด และ 62 องศา คือระยะซ้าย และตาขวาสามารถมองเห็นได้ดีโดยไม่ต้องก้มคอ หรือหมุนคอ

ระบบโมดูล่า คือระบบมิติหรือขนาด (Dimensional system)

พริคาสท์ (2553; ไม่ปรากฏเลขหน้า) อธิบายถึง ระบบโมดูล่าว่าเป็นระบบมิติหรือขนาด (Dimensional system) เป็นระบบที่มีการบอกขนาดจากจุดอ้างอิงหรือพิคตอ้างอิงทั้งสามมิติ คือ มิติ ด้านความสูง มิติด้านความกว้าง มิติด้านความยาว ตามแนวแกนที่ใช้อ้างอิง (X, Y และ Z ในเรขาคณิต) จากแนวคิดนี้ได้ถูกนำมาใช้เพื่อควบคุมคุณภาพ (Quality control) และการเพิ่มผลผลิต (Increase of productivity) สำหรับอุตสาหกรรมการผลิต เช่นเดียวกันกับการก่อสร้างได้มีการนำมาใช้ในวางแผนงาน การออกแบบอาคาร การวางแผนการก่อสร้าง การผลิตวัสดุในอุตสาหกรรมก่อสร้าง ที่จะนำมาใช้ในการประกอบขึ้นเป็นอาคาร เพื่อไม่ให้เกิดการตัดเศษวัสดุหรือผลิตภัณฑ์เมื่อนำมาประกอบในขณะก่อสร้างทำให้ลดการสูญเสียวัสดุ แรงงาน ต้นทุน ตั้งแต่ขบวนการผลิตในอุตสาหกรรมการผลิตวัสดุ ลดระยะเวลาการก่อสร้าง ลดขั้นตอนการทำงาน ใช้เวลาในการประกอบติดตั้งในสถานที่ก่อสร้างน้อย ลดการสูญเสียหรือสูญเปล่าของวัสดุ ทำให้สามารถควบคุมคุณภาพของ

วัสดุ ฝีมือ คุณภาพงาน และระยะเวลาการก่อสร้าง และเมื่อพิจารณาถึงองค์รวมแล้วจะทำให้เกิดความประหยัด สามารถลดต้นทุนการก่อสร้างโครงการได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโครงการที่มีหน่วยการก่อสร้างปริมาณมากๆ หรือโครงการขนาดใหญ่ ดังนั้นระบบโมดูล่าจึงถูกกำหนดเป็นมาตรฐานขึ้นเพื่อหาขนาดที่สัมพันธ์กันระหว่างส่วนประกอบของอาคารกับขนาดของอาคาร

สรุปคือเป็นระบบการผลิตที่แต่ละหน่วยย่อยๆที่มีความสัมพันธ์กัน และทำให้มีความสัมพันธ์กับหน่วยใหญ่รวมทั้งเรื่องของรูปทรง และสัดส่วน

แนวการจัดทำสื่อ หรือหนังสือสำหรับเด็ก

จินตนา ไบกาชุย (2534: 21) กล่าวว่าในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็กนั้นผู้เขียน หรือผู้จัดทำจะต้องทำความเข้าใจกับองค์ประกอบหนังสือสำหรับเด็กเสียก่อนเพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำทั้งนี้เพราะหนังสือสำหรับเด็กมีจุดมุ่งหมายและลักษณะการจัดทำตลอดจนรูปแบบที่แตกต่างจากหนังสือทั่วไป หนังสือสำหรับเด็ก บางคนอาจจะเรียกว่า “วรรณกรรมสำหรับเด็ก” นั้นมีผู้ให้ความหมายไว้หลายอย่าง รวมทั้งที่กรมวิชาการได้กำหนดความหมายโดยจัดเข้าอยู่ในหนังสือเสริมประสบการณ์ ซึ่งแบ่งออกเป็นประเภทๆ ได้แก่ หนังสืออ่านเพิ่มเติม หนังสืออุเทศ และหนังสือส่งเสริมการอ่าน ดังความหมายที่กล่าวไว้ในบทนำแล้ว หรือสรุปคือ หนังสือที่จัดทำขึ้น เพื่อให้เด็กใช้ในการฟัง อ่าน และเรียนรู้ ด้วยเนื้อหาสาระที่มุ่งให้ความรู้ หรือความเพลิดเพลิน อย่างหนึ่งอย่างใด หรือให้ความรู้และความเพลิดเพลินร่วมกันไป ในรูปแบบที่เรียกสาระบันเทิง โดยใช้วิธีเขียน การจัดทำ และรูปแบบที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความสามารถในการอ่าน ของผู้อ่าน

ธรรมชาติของเด็ก ไม่ว่าจะชาติใด ภาษาใดล้วนมีความต้องการพื้นฐานเหมือนกัน ต้องการความรัก ความปลอดภัย ความสำเร็จ ชอบทดลอง ชอบซักถาม ชอบฟังเรื่องราว นิทาน เมื่อฟังนิทานก็ชอบสมมุติตัวเองเหมือนตัวละคร เป็นตัวเอก พระเอกหรือนางเอก เป็นคนดีตามนิทาน ที่ได้ฟัง หากเด็กๆไม่มีหนังสือที่เหมาะสมสำหรับตน ก็ต้องไปอ่านหนังสือของผู้ใหญ่ ซึ่งมีเนื้อเรื่องไม่เหมาะสม เมื่อได้อ่านเรื่องไม่เหมาะสม ความคิดอ่านของเด็กจึงได้รับอิทธิพลอันไม่เหมาะสม อาจทำให้กระทำสิ่งที่ไม่เหมาะสมได้

โดยทั่ว ๆ ไปแล้วในท้องตลาดจะพบหนังสือที่เด็กอ่าน 3 ประเภท ดังนี้

1. หนังสือเรียนซึ่งใช้เรียนในโรงเรียน มุ่งให้ความรู้ตามหลักสูตรเป็นหลักใหญ่
2. หนังสืออ่านทั่วไป ที่มีใช้หนังสือเรียน ซึ่งมุ่งหมายให้ความรู้หรือความเพลิดเพลินอย่างใด อย่างหนึ่ง หรือให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินควบคู่กันไป แต่โดยมากเน้นความเพลิดเพลินมากกว่า แบ่งออกได้หลายลักษณะ เช่น หนังสือภาพ หนังสือภาพประกอบ เรื่อง นิทาน นิยาย (ร่วมสมัย) สารคดีประเภทต่างๆ
3. นิยายสาร วารสาร และการ์ตูน ซึ่งเป็นหนังสือที่ออกตามกำหนดเวลาอย่างสม่ำเสมอ

เนื้อหาในหนังสือจะต้องมีวัตถุประสงค์และแก่นเรื่องบ่งบอกอย่างชัดเจนถ้าเป็นระดับเด็กเล็กควรมีความคิดรวบยอดเพียงเรื่องเดียวไม่ควรมีหลายเรื่องเพราะจะทำให้ผู้อ่านสับสนได้ง่าย โดยเฉพาะหนังสือภาพเนื้อหาต้องมีความยากง่ายเหมาะกับระดับชั้น วัย ความสนใจ และภูมิหลังของนักเรียนมีเนื้อหาสนุกสนาน ไม่มีบทบรรยายมากมีเรื่องราวที่แสดงความเคลื่อนไหวของเรื่อง หรือของตัวละครมีการดำเนินเรื่องของตัวละครใช้ตัวละครที่เหมาะสม ไม่ควรมีตัวละครมากบท สนทนาดำเนินเรื่อง ในสัดส่วนที่เหมาะสม ไม่ยาวเป็นหน้า ๆ แม้เด็กเริ่มเรียนจะชอบบทสนทนา มากกว่าการบรรยายก็ตามสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญมากในเรื่องของการเขียนหนังสือภาพ และหนังสือ การ์ตูน

การเขียนการ์ตูน มีเทคนิคอยู่ที่การทำให้เนื้อเรื่องออกมาเป็นภาพหรือให้ภาพดำเนินเรื่องแทนเนื้อเรื่องจริง ๆ ดังนั้นการบรรยายเรื่องที่เน้นรายละเอียด หรือเน้นเนื้อเรื่องมากเกินไป ไม่ถือเป็นลักษณะเรื่องที่ดีของการเขียนหนังสือภาพสำหรับเด็ก แต่ถ้ามีบทบรรยายมาก ๆ ผู้อ่าน จะเบื่อและจะเลิกอ่านกลางคันได้

การเขียนเนื้อหา มีหลายแบบด้วยกัน ได้แก่ นิทาน นิทานพื้นเมือง นิยาย (ร่วมสมัย) เรื่องสั้น สารคดี บทความ บทละคร จดหมาย บันทึกเรื่อง ความเรียง ฯลฯ รวมทั้งวีดิทัศน์ และบท ร้อยกรองทุกรูปแบบที่มีเรื่อง (สตอรี) หรือโครงเรื่อง (พล็อต) อยู่ด้วย รูปแบบการเขียนนี้ เมื่อเลือกใช้แบบใดจะต้องใช้อย่างถูกต้อง ไม่ปะปนจนสับสนควรจะให้กลมกลืนกันไป มีหลักการเลือก รูปแบบการเสนอเรื่องอยู่ทำให้ผู้อ่านซึ่งเป็นเด็กอ่านเข้าใจง่ายและรู้เรื่องเร็วที่สุด หนังสืออ่านสำหรับเด็กนั้น มีจุดประสงค์ให้เด็กอ่านเอง ไม่ต้องการให้มีผู้ใหญ่มาอธิบายอีกครั้งหนึ่งจึงไม่ควรมีการดำเนิน เรื่องหรือใช้กลวิธีการเขียนที่ซับซ้อนจนผู้อ่านสับสนจับอะไรไม่ได้ พุดง่าย ๆ ว่าเด็กอ่านไม่รู้เรื่อง

เด็ก 6 – 11 ปี ควรเป็นหนังสือภาพประกอบเรื่องราวในอัตราส่วนที่เหมาะสม และเด็กอายุ 12 – 14 ปี ควรเป็นหนังสือที่มีรูปภาพประกอบบ้าง แต่ไม่จำเป็นต้องมีภาพทุกหน้า แต่อย่างไรก็ตาม หนังสือภาพสำหรับเด็กเล็ก รวมทั้งการ์ตูน จะเน้นภาพ มากกว่า เนื้อเรื่องที่เขียนเป็นตัวอักษร ดังนั้น ประเภทของภาพจึงเป็นเรื่องสำคัญที่ควรคิดให้มาก ภาพการ์ตูนคือภาพลายเส้น แต่ภาพลายเส้นมี หลายชนิด เช่น ลายเส้นที่สมจริงซึ่งเก็บรายละเอียด ทุกอย่างไว้ หรือลายเส้นหยาบๆ ที่แสดงเพียงเค้า โครงกรอบนอก อาจเหมือนจริง หรือตลก หรือล้อเลียน หรือลายเส้นเชิงวิจิตรแบบไทย หรือลายเส้นที่ แสดงเพียงสัญลักษณ์ สิ่งเหล่านี้ผู้จัดทำ ควรคำนึงให้มาก และเลือกหาผู้วาดให้เหมาะสม

เรื่องสีของภาพเป็นเรื่องสำคัญ ความแตกต่างระหว่างภาพสีกับภาพขาวดำ ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง โดยเฉพาะวัยของเด็ก เด็กเล็กๆ ชอบสีสดใสมากกว่าภาพขาวดำ แต่เด็กก่อนวัยรุ่นและวัยรุ่นชอบทั้งสองอย่าง ขึ้นอยู่กับประเภทของเนื้อหา... เรื่อง... และลักษณะการใช้หนังสือ นั้นๆ แต่มีข้อระมัดระวังอย่างหนึ่งคือ ภาพนั้นจะต้องชัดเจน ไม่มีตมัว เลือน หรือมีรายละเอียดมาก หรือภาพมีลักษณะยุ่งเหยิง หรือมีเนื้อหาในภาพมากเกินไป

สำนวนภาษาที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก ใช้ภาษาง่าย ๆ (ไม่ต้องแปล) ถูกต้อง เหมาะสม สั้นกระชับใจความ สละสลวยเป็นภาษาที่ดี ใช้ประโยคสั้น ๆ ไม่ซับซ้อน เด็กเล็กใช้คำและประโยคซ้ำ ๆ กันให้มาก เพื่อส่งเสริมความจำโดยให้ผู้อ่านได้เห็นบ่อย ๆ ได้ฟังบ่อย ๆ จะจดจำได้เอง ในจิตวิทยา การอ่านของเด็กนั้นเด็กเข้าใจเรื่องราวจากคำที่อ่าน ถ้าเข้าใจประโยค และเข้าใจเรื่องได้ หนังสือสำหรับเด็กจึงควรใช้คำที่เด็กในวัยนั้นได้

ลักษณะการเขียนประโยคและการใช้ขนาดตัวอักษร หนังสือภาพสำหรับเด็กวัย 2 - 6 ปี ควรเขียนแยกเป็นคำๆ ใช้ตัวอักษรโตขนาดประมาณ 24 - 30 พอยท์ (ประมาณ 1/2 ซม.) ใช้ตัวพิมพ์ธรรมดาหรือตัวเขียนที่ชัดเจนถูกต้อง และใช้แบบเดียวตลอดทั้งเล่มไม่ใช้ตัวอักษรประดิษฐ์ ลวดลายในหนึ่งหน้าไม่ควรมีตัวหนังสือมากหรือมีหลายย่อหน้า หนังสือสำหรับเด็กวัย 8 - 9 ปี เขียนเป็นประโยคสั้นๆ เว้นวรรคห่างพอสมควร ย่อหน้าหนึ่งประมาณ 3 - 5 บรรทัด จำนวนย่อหน้าลดหลั่นตามความสั้นยาวของเนื้อหา แต่ในหน้าหนึ่ง ไม่ควรมีหลายย่อหน้าหนังสือสำหรับเด็กวัย 10 - 11 ปี สามารถใช้ประโยคยาวขึ้น ใช้วลียายประโยค และประโยคซับซ้อน เขียนเรื่องได้ยาวขึ้น และมีหลายย่อหน้าได้ในหนึ่งหน้า โดยมีภาพประกอบไม่มากนัก

เด็กวัย 8 - 9 ปี จะอ่านหนังสือได้มากขึ้นชอบอ่านนิทาน เทพนิยาย เช่น นิทานพื้นบ้าน นิทานตำนาน นอกจากนี้ยังสนใจเกี่ยวกับชีวิตจริงมากขึ้นชอบฟังหรืออยากรู้เรื่องราวของเด็กคนอื่นในวัยเดียวกัน อยากรู้ อยากเห็นว่าชีวิตความเป็นอยู่เป็นอย่างไร เหมือนกับตัวเองหรือไม่ในระยะนี้เด็กผู้หญิง และเด็กผู้ชาย มีความสนใจในการอ่านแตกต่างกันไปตามรสนิยมของเพศ เด็กหญิงยังคง ชอบตุ๊กตา ชอบของเล่นสวยๆ งามๆ และเสื้อผ้า เด็กชายชอบของเล่น เช่น รถยนต์ หุ่นยนต์ เรือบิน เกม กด และเครื่องดนตรีกลไกต่างๆ ชอบการผจญภัยและการเล่นโลดโผนต่างๆ นอกสถานที่ ในขณะที่เด็กผู้หญิงชอบเล่นกระจุกกระจิกอยู่ในบ้าน มีข้อระวังในการเขียนสำหรับเด็กระดับนี้ คือผู้อ่าน มักจะเปรียบเทียบตัวเองกับตัวละครที่แต่งขึ้นผู้เขียนจึงต้องระมัดระวังในการเขียนบุคลิกของตัวละครให้ดี ต้องเข้าใจจิตใจเด็กมีเหตุผลในการเขียน รายละเอียดต่าง ๆ เป็นของจำเป็น แต่ไม่ต้องละเอียด มากนักแต่ต้องให้ถูกต้อง ถ้ามีข้อผิดพลาดเด็กจะหยุดอ่านและหมดความเชื่อถือทันทีที่ควรสร้าง ตัวละครให้มีลักษณะที่น่าสนใจเด็กให้เกิดเจตคติที่ดีมีความเมตตากรุณา กล้าหาญ เก่งในการผจญภัย ประคองเอาชนะอุปสรรคได้ เด็กจะชื่นชอบและอยากทำตาม ต้องระวังในการสร้างนิสัยตัวละครเอก ให้มีนิสัยร้ายหรือแก่นเกรในตอนที่มาตอนจบกลับใจเป็นคนดี เพราะเด็กมักนิยมตัวละครเช่นนี้ และจะประพฤติตามตัวอย่างที่ไม่ดีของตัวละครแทน

เด็กวัย 10 - 11 ปี สามารถอ่านหนังสือได้คล่อง เป็นระยะที่มีความสนใจในการ อ่านอย่างแท้จริง เด็กผู้หญิง และเด็กผู้ชายแยกกันอ่านหนังสือตามความสนใจของตน เด็กหญิง ชอบเรื่อง กระจุ้มกระจิม ตลกขบขัน นิทาน นิยาย ชีวิตในครอบครัว เด็กชายชอบเรื่องเกี่ยวกับกีฬา ผจญภัย หุ่นยนต์และเครื่องดนตรีกลไกต่าง ๆ นอกจากนี้ยังชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตจริงมากขึ้น ชอบเรื่อง ความรู้

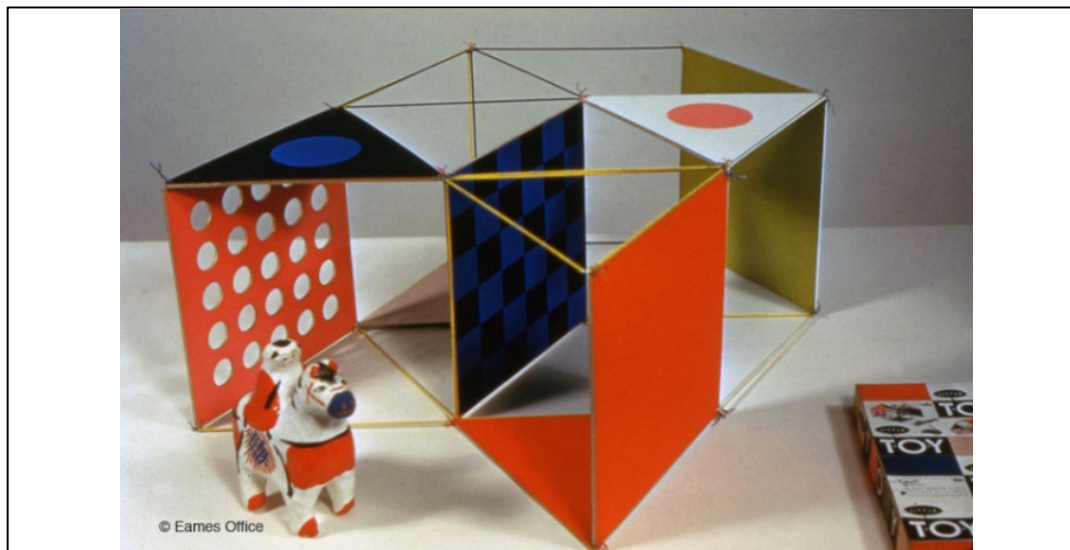
วิทยาศาสตร์ ธรรมชาติศึกษา งานอดิเรกที่ชอบทำ เช่น ทำของเล่น พับกระดาษ วาดรูป เล่นแอสตัมป์ เลี้ยงสัตว์ เป็นต้น เด็กในวัยนี้เป็นวัยที่เริ่มบูชาวีรบุรุษและวีรสตรี ดังนั้นหนังสือชีวประวัติที่เน้นชีวิตในวัยเด็ก และหนังสือภูมิศาสตร์ประวัติศาสตร์ ซึ่งเขียนในรูปแบบการท่องเที่ยว ไปยังสถานที่ต่าง ๆ รวมทั้งวรรณคดีไทย ประเภทร้อยกรองซึ่งถอดเป็นร้อยแก้วอ่านง่าย ๆ เพื่อให้เด็ก เข้าใจเรื่องได้โดยตลอด จะดีกว่านำมาตัดตอนให้อ่านเป็นตอน ๆ หรือหนังสือร้อยกรองที่ถอดเป็น ร้อยแก้วแล้วนำมาย่อเรื่องทำเป็นการ์ตูน ซึ่งบางตอนอาจยกบทร้อยกรองตอนไพเราะมาประกอบด้วย จะทำให้เด็กเกิดความซาบซึ้งในคำประพันธ์ได้อีกด้วยนิทานชาดกหรือนิทานคติธรรมพื้นบ้านส่งเสริม ให้เด็กมีคุณธรรม และเจตคติที่ดีงาม ยามเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่หนังสือเช่นนี้ล้วนดึงดูดความสนใจในการอ่านของเด็กวัยนี้

การเขียนเรื่องเหล่านี้ ทำได้ในรูปแบบของนิทาน เรื่องสั้น จดหมาย นิยาย (ร่วมสมัย) นวนิยาย บทละคร (ร้อยแก้วและร้อยกรองง่าย ๆ) และสารคดีสั้น ๆ มีข้อพึงสังเกตในการเขียนหนังสือสำหรับเด็กระดับนี้ คือ ผู้อ่านจะเลิกอ่านทันทีถ้าเกิดความรู้สึกว่าหนังสือที่ตนอ่านกำลังสอนหรือกำลังติเตียน โอ้อวดเป็นเชิงดูถูกความสามารถของผู้อ่าน เด็ก ๆ ไม่ชอบการสั่งสอนโดยตรง หรือการอธิบายที่ยืดเยื้อ หรือบอกละเอียดเกินไป สิ่งใดไม่ควรทำในแง่ดูถูกปัญญาเด็ก หรือใช้วิธีการเขียนแบบหนังสือเรียนซึ่งเด็กเบื่อหน่ายมากแล้วจึงควรหลีกเลี่ยงผู้เขียนจะต้องสำนึกอยู่เสมอว่าจะเขียนหนังสืออย่างไร จึงจะทำให้ผู้อ่านเปิดหนังสือตั้งแต่หน้าแรกจนหน้าสุดท้ายโดยไม่ละทิ้งการอ่านไปกลางคัน เพราะความเบื่อหน่ายหรือทำอย่างไรผู้เขียนจะต้องยอมรับว่าผู้อ่านเป็นบุคคลที่สำคัญ และปฏิบัติต่อผู้อ่านอย่างเท่าเทียมกัน

งานออกแบบที่เกี่ยวข้องกับ สื่อหรือนิทรรศการเคลื่อนที่

ผู้วิจัยได้รวบรวมงานออกแบบที่มีความเชื่อมโยงกับหัวข้องานวิจัยซึ่งอยู่ภายใต้ความเชื่อมโยง คือ เด็ก นิทรรศการเคลื่อนที่

1. The Toy (1951) คือของเล่นสำหรับเด็ก ที่ออกแบบโดย Ray and Charles Eames โดยเริ่มต้นด้วยการสร้างพื้นที่สำหรับเด็กที่หน้าบริษัท และพัฒนาของเล่นชิ้นนี้โดยได้แนวคิดจากการอยาก让孩子ได้สร้างพื้นที่การเล่นด้วยจินตนาการของตัวเอง ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ผลิตจากกระดาษ (Card Board) พิมพ์ด้วยสีสันทันต่าง ๆ โดยมีรูปร่างเป็นสามเหลี่ยมด้านเท่าที่นำมาต่อกันได้เรื่อยๆ อีกทั้งยังมีผลงานที่มีแนวความคิดที่คล้ายๆกัน แต่มีขนาดเล็กลง ชื่อว่า The Little Toy (1950) (Lange, 2016: n.pag)



ภาพที่ 18 The Little Toy

ที่มา: Alexandra Lange, **Serious Fun**, เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.hermanmiller.com/why/serious-fun.html>

LARGE • COLORFUL • EASY TO ASSEMBLE • FOR CREATING A LIGHT, BRIGHT EXPANDABLE WORLD LARGE ENOUGH TO PLAY IN AND AROUND

NO. 50 THE TOY
 RETAIL PRICE \$3.50
 ONE IN FOUR COLOR DISPLAY BOX
 BOX SIZE 30" x 3" DIAMETER
 12 TO MASTER CARTON
 WEIGHT OF MASTER CARTON — 39 LBS.

THE TOY contains four 30 inch squares and four 30 inch triangles of heavy fire resistant paper, 38 hardwood dowels, one pack of connection wires and instruction sheet.

the **TOY**
 PATENT APPLIED FOR
 TIGRETT INTERPRISES

ALL PRODUCTS F. O. B. JACKSON, TENN.

Tigrett
 INTERPRISES
 44 S. WALTON PLACE, CHICAGO 11, ILL.
 200 FIFTH AVE., NEW YORK 10, N. Y.
 PATENTED PRODUCTS OF QUALITY

ภาพที่ 19 ภาพบนบรรจุภัณฑ์ของ The Toy

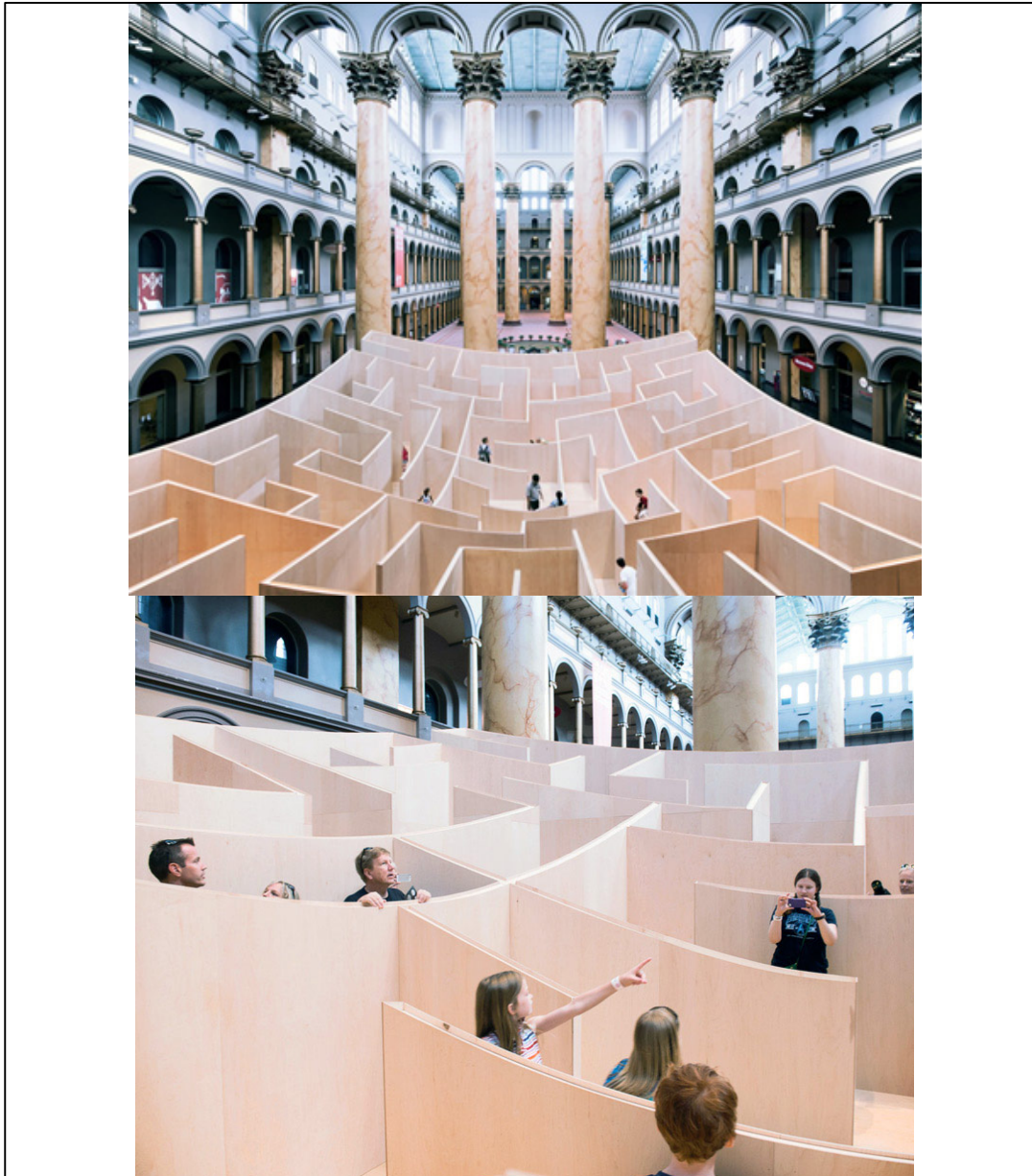
ที่มา: Alexandra Lange, **Serious Fun**, เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.hermanmiller.com/why/serious-fun.html>



ภาพที่ 20 ภาพ Ray Eames และ Prototype ของ The Toy ในปี 1951 © Eames Office, LLC
ที่มา: Alexandra Lange, **Serious Fun**, เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.hermanmiller.com/why/serious-fun.html>

2. ผลงานการออกแบบของ Danish ถูกจัดแสดงภายใน National Building Museum ที่รัฐ Washington DC ในประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ชื่อ Big Maze สร้างด้วยไม้มีขนาดใหญ่กินพื้นที่ถึง 70 ตารางเมตร ตรงกลางของเขาวงกต จะลาด และ เตี้ยลง โดยได้แรงบันดาลใจมาจากเขาวงกตของกรีกโบราณ และ เขาวงกตจากธรรมชาติดังเช่น ไร่ข้าวโพด แนวคิดของเขาวงกตนี้คือ ขณะที่คุณเดินลึกเข้าไปในเขาวงกตเส้นทางข้างหน้ามักจะกลายเป็นที่ที่ซับซ้อนมากขึ้น แต่ถ้ากลับสถานการณ์ให้เราสามารถมองเห็นเส้นทางที่จะเดินเข้าไปในใจกลางเขาวงกตได้ง่ายขึ้น ความรู้สึกนั้น

จะแตกต่างออกไปอย่างไร จากการออกแบบที่เรียบง่าย การใช้วัสดุที่สวยงาม และขนาดที่ใหญ่สะดุดตา ทำให้งานออกแบบชิ้นนี้มีผู้คนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก



ภาพที่ 21 Big Maze เขาวงกตที่ National Building Museum

ที่มา: dezeen, Bjarke Ingels' "BIG Maze" opens at Washington's National Building Museum, เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.dezeen.com/2014/07/09/bjarke-ingels-big-maze-opens-at-washingtons-national-building-museum/>

3. นิทรรศการ helden der stadt ที่ ernst-bloch-center, Ludwigshafen (2015)
วัสดุหลักที่ใช้สร้างพื้นที่ภายในนิทรรศการ มาจากลังผักสีเขียว 1,200 ลัง ออกแบบโดย ภายใน
นิทรรศการนี้ เล่าถึงเรื่องบุคคลสำคัญในเมืองนั้น เนื่องจากการแหกกฎของนิทรรศการทั่วไป
ผู้ออกแบบใช้สีของลังเพื่อทำให้พื้นที่ที่มีอยู่เดิมนั้นมีความแตกต่างออกไปจากเดิม ผลงานนี้ออกแบบ
โดย Yalla Yalla! –studio



ภาพที่ 22 นิทรรศการ helden der stadt

ที่มา: designboom, **yalla yalla! stacks vegetable crates for exhibition in germany**
เข้าถึงเมื่อ 4 มิถุนายน 2559, เข้าถึงได้จาก <http://www.designboom.com/architecture/yalla-yalla-studio-helden-der-stadt-exhibition-ludwigshafen-germany-07-03-2015/>

บทที่ 3

วิธีศึกษา และขั้นตอนการดำเนินงาน

การศึกษาในครั้งนี้มุ่งศึกษาหาวิธี หรือหลักการการสอนเด็กเกี่ยวกับการป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ และนำข้อมูลที่ได้มาหาวิธีที่จะสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายโดยการนำเอาองค์ความรู้ด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ การจัดการพื้นที่ และความคิดสร้างสรรค์มาบูรณาการเข้าไว้ด้วยกันภายใต้กระบวนการการทำงานดังนี้

1. รวบรวมข้อมูล

ประเภทของข้อมูล และเครื่องมือในการเก็บข้อมูล

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ แบ่งออกเป็นสองส่วนหลักๆ คือ ส่วนเนื้อหาและ ส่วนที่มาสนับสนุนงานออกแบบ

1.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวกับการสอนวิธีป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศกับเด็ก โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในการให้ความรู้กับเด็กถึงวิธีการป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ จำนวนสองท่าน คือ คุณ ทองไพรม์ บัณฑิตกุล ตรีศูล หัวหน้าฝ่าย พัฒนาเด็ก มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก และคุณ คุณอันธิกา บุญชู นักกิจกรรมพัฒนาเด็ก มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก

1.1.1.2 วิธีการสอนบุตรของ พ่อ และแม่โดยการสัมภาษณ์ผู้ปกครองที่มีบุตรสาว ช่วงอายุ 9 - 12 ปี (ในช่วงเวลาทำวิจัยปี พ.ศ. 2559) จำนวน 10 ครอบครัว ถึงวิธีการในการเลี้ยงดู วิธีการสอนให้รู้จักระมัดระวังตัวในเรื่องอันตรายทางเพศของแต่ละคน

1.1.1.3 ลักษณะ และความเป็นไปได้ของพื้นที่ที่จะสามารถนำงานออกแบบไปใช้งานโดยการลงพื้นที่ตามโรงเรียน ประถมต่างๆ

1.1.1.4 ลักษณะสรีระ ความสูงของกลุ่มเป้าหมาย (เด็กหญิงอายุระหว่าง 9-12 ปี) โดยการเก็บข้อมูลจากการสอบถาม และหาค่าเฉลี่ย

1.1.1.5 ข้อมูลเรื่องวัสดุที่จะนำมาสร้างงานออกแบบ โดยการสำรวจหาวัสดุที่มีความเหมาะสมจากแหล่งต่างๆ

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ แบ่งออกเป็นสองส่วนหลักๆ คือ ส่วนเนื้อหาและ ส่วนที่มาสนับสนุนงานออกแบบ

1.2.1 ปัญหา สาเหตุ ผลกระทบ จากเหตุการณ์การล่วงเกินทางเพศ จากองค์กร สถาบัน งานวิจัย และงานออกแบบทั้งในและต่างประเทศ

1.2.2 วิธีการสอน หรือเทคนิคในการสอนเด็กให้เท่าทัน และป้องกันตนเองจากอันตรายทางทางเพศ จากองค์กร สถาบัน งานวิจัย และงานออกแบบทั้งในและต่างประเทศ

1.2.3 ข้อมูลเกี่ยวกับงานออกแบบ พื้นที่ ที่สัมพันธ์กับสรีระร่างกาย

1.2.4 ทฤษฎีการออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบสำหรับเด็ก

2. วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล และนำมาวิเคราะห์ โดยแบ่งเป็นสองส่วนดังนี้

2.1 ส่วนเนื้อหา ที่เป็นหลักการในการสอนเด็กๆ หากความเชื่อมโยงของแหล่งข้อมูลที่ได้มา เพื่อนำมาสร้างเนื้อหาที่มีความกระชับ โดยได้นำไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญที่มูลนิธิ เพื่อความเหมาะสมของเนื้อหาที่จะนำไปใช้ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายในการศึกษาครั้งนี้ คือ เด็ก จึงจำเป็นจะต้องมีเนื้อหาที่ถูกต้อง เหมาะสมกับวัย ไม่ยากจะเกินจะเข้าใจ หรือง่ายจนไม่จำเป็น

2.2 ส่วนงานออกแบบ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำมาคิดรูปแบบของสื่อที่จะออกแบบ โดยอิง Key Message จากของเนื้อหา และใช้หลักการทางศิลปะ หลักการทางการออกแบบนิเทศศิลป์ และหลักการออกแบบนิทรรศการเข้ามาเป็นหลักในการออกแบบสื่อ เช่น เรื่อง สี รูปทรง

3. ออกแบบร่าง และ นำเข้าปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ

3.1 ออกแบบร่างด้วยการขึ้นโมเดลกระดาษ เพื่อดูระยะ และความเป็นไปได้ในการใช้งาน การสัญจร

3.2 นำแบบร่างงานออกแบบ เข้าปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบนิทรรศการที่บริษัทวันเพ็ญ สตูดิโอ และนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงงานออกแบบ

4. สรุปผลงานออกแบบเพื่อนำเสนอ และวัดผล

ในการศึกษาครั้งนี้มีเป้าหมายหลักเพื่อความเข้าใจของกลุ่มเป้าหมาย และการสร้างสื่อเคลื่อนที่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแบบการเสนองานออกมาดังนี้

4.1 ภาพ Perspective ของงานออกแบบในมุมมองต่างๆ ให้เห็นภาพกว้างของผลงานที่นำไปใช้ในพื้นที่ต่างๆ และอธิบายการติดตั้งจัดเก็บชิ้นงานที่ออกแบบ พร้อมอธิบายภาพการสื่อสารที่อยู่ภายในงานออกแบบควบคู่กัน พร้อมนำไปวัดผลงานออกแบบ ในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการทำงานต่างๆ กับผู้เชี่ยวชาญ 2 กลุ่ม คือ

4.1.1 นักออกแบบที่มีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี แบ่งเป็น

4.1.1.1 ด้านการออกแบบนิทรรศการ

4.1.1.2 ด้านการออกแบบเชิงความคิดสร้างสรรค์

4.1.1.3 ด้านการออกแบบภาพประกอบ

4.1.2 นักวิชาการด้านสิทธิมนุษยชน

4.2 ส่วนของความเข้าใจในเนื้อหา และการใช้งานจริงในพื้นที่ โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กหญิงที่มีอายุระหว่าง 9-12 ปี โดยได้รับความร่วมมือจากโรงเรียน ซึ่งในการทำการทดสอบครั้งนี้ ต้องการทดสอบเรื่องของความเข้าใจในเนื้อหา ความเข้าใจต่อการสื่อสารในงานออกแบบ รวมถึงขนาดความเหมาะสมของพื้นที่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกจำลองงานออกแบบโดยเน้นให้มีขนาดของพื้นที่ ลักษณะการใช้งาน สีที่ใช้ และเนื้อหาที่อยู่ภายในงานออกแบบให้มีความคล้ายคลึงงานออกแบบจริงมากที่สุด แต่ละเรื่องของวัสดุ ลงเพื่อความประหยัดงบประมาณการวิจัยในครั้งนี้

การวัดผลความเข้าใจกับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในหารวัดผลดังนี้

4.2.1 ทำแบบทดสอบก่อน และ หลังใช้งานออกแบบ ด้วยคำถามที่เกี่ยวกับสถานการณ์ที่จะนำไปสู่การถูกล่วงละเมิดทางเพศ

4.2.2 สังเกตพฤติกรรมระหว่างใช้งาน

4.2.3 ทำการสัมภาษณ์ พูดคุยแบบกลุ่มเล็ก เพื่อสอบถามถึงความรู้สึกระหว่างการใช้งานออกแบบ พร้อมรับคำแนะนำจากกลุ่มผู้ใช้งานจริง

5. สรุปและ อภิปรายผล

นำผลจากแบบทดสอบ และการได้พูดคุยกับเด็กมาวิเคราะห์ เพื่อสรุปผลที่ได้จากการทดสอบ การศึกษาในครั้งนี้ทั้งจากผู้วิจัยเอง และมุมมองผู้เชี่ยวชาญ พร้อมแนะนำข้อเสนอแนะ

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล และงานออกแบบ

จากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่ที่มูลนิธิ คุณทองไพบร์ม ปุ้ยตระกูล หัวหน้าฝ่าย พัฒนาเด็ก มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก ได้เล่าถึงในอดีตที่เริ่มเข้าไปทำกิจกรรมกลุ่ม (คาราวาน) เพื่อสอนเด็กตาม โรงเรียน, ชุมชนต่าง ๆ ในรูปแบบของละครเร่ จากความร่วมมือของนักศึกษาคณะศิลปการละคร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยเนื้อหาได้ซื้อลิขสิทธิ์มาจาก Feeling yes Feeling no ที่เคยกล่าวถึง ในบทที่ 2 แต่นำมาปรับให้เข้ากับบริบทของสังคมไทยให้มากขึ้น เนื่องจากการสอน และลักษณะนิสัย ของครอบครัวไทยยังไม่สามารถเข้าใจในหลักการของการ SAY NO ตามแบบฉบับของต่างชาติได้ ถูก ผู้ปกครองบางท่านติติงมาว่าสอนอะไรแปลก ๆ ให้เด็ก เพราะเด็กทำการปฏิเสธอ้อมกอดของคนที่บ้าน เพราะเด็กอาจจะยังไม่เข้าใจมากนัก ดังนั้นทาง มูลนิธิจึงได้ปรับเปลี่ยนมาว่าด้วยเรื่องสัมผัสที่ปลอดภัย และไม่ปลอดภัย ซึ่งได้รับการประเมินอย่างดีจากนักจิตวิทยา และหลังจากนั้นเมื่อได้เสียงตอบรับมากขึ้นจึงได้พัฒนาสื่อให้เข้ากับความต้องการ คือ การถ่ายทำ บันทึกการแสดง และจัดทำเป็น เทปบันทึกภาพพร้อมคู่มือเพื่อกระจายไปสู่พื้นที่ต่างได้ทั่วถึงมากขึ้น จนมาถึงปัจจุบันทางมูลนิธิได้จัดทำการ์ตูนเคลื่อนไหวออกมาเพิ่มแต่ถ้าเทียบกันแล้วเห็นว่าลักษณะที่เป็นคนแสดงจะได้ผลตอบรับที่ดีกว่าเนื่องจากดูใกล้เคียงจริงมากกว่า

คุณอันธิกา บุญชู นักกิจกรรมพัฒนาเด็ก มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก ได้อธิบายถึงแนวทางในการสอนของมูลนิธิว่าจะเน้นให้เด็กได้คิด วิเคราะห์ มองให้ไกลซึ่งหลังจากการสอนเนื้อหาแล้วหลังจากนั้นจะเริ่มตั้งคำถามกับเด็ก เช่น ถ้ามีครูเรียกไปพบที่ห้องพักครูตามลำพัง จะไปหรือไม่ไปแล้วจะเกิดผลดี หรือผลเสียอะไรบ้าง ส่วนเรื่องอวัยวะปกปิดที่ห้ามใครมาสัมผัสเด็กส่วนใหญ่จะถูกสอน และเข้าใจกันคืออยู่แล้ว มีพบบ้างที่อายุ 9 - 12 ปี แล้ว ยังให้ผู้ปกครองบอาน้ำให้ดังนั้นการสอนของที่นี่จะเน้นสอนเรื่องของความรู้สึกเป็นหลักถ้ารู้สึกไม่สบายใจก็ควรที่จะหนีออกมาและเล่าหรือขอให้คนอื่นช่วยเหลือ แนวความคิดหลักที่มูลนิธิใช้สอนเด็ก คือ Why No Go Tel มีความหมายดังนี้ Why คือ ให้เด็กคิด ประเมินความเสี่ยงในสถานการณ์นั้นได้ No คือถ้าที่จะปฏิเสธสถานการณ์ที่ไม่ปลอดภัย ในขณะที่ Go คือ หนีออกมาจากสถานการณ์นั้นให้เร็วที่สุด Tell คือ การต้องบอก และขอความช่วยเหลือ

จากสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กหญิงช่วงอายุ 9 - 12 ปี (ในช่วงเวลาทำวิจัยปี พ.ศ. 2559) จำนวน 10 ครอบครัว สรุปได้ว่า ทางบ้านจะเน้นการพูดคุยกับเด็กเรื่องความปลอดภัยจากคนแปลก

หน้าเป็นส่วนใหญ่ เช่นอย่าไปไหนกับใครโดยที่ พ่อแม่ ผู้ปกครองไม่รู้ หรือถ้าไม่ได้บอกกล่าวไว้แล้วมีคนอื่นมารับไปไหนก็ห้ามไปเด็ดขาด มีความเห็นตรงกันว่าเป็นเรื่องที่ละเอียดยากที่จะสอน เพราะตามข่าวที่ได้ยินคนที่กระทำผิดมักเป็นคนที่เด็กคุ้นเคย เคยเห็นหน้ากันมา เช่น ปู่ ตา พ่อเลี้ยง พี่ชาย คนในครอบครัว เห็นว่าเรื่องของการล่อลวงจะสำเร็จหรือไม่ขึ้นอยู่กับพื้นฐานจิตใจเด็กด้วย เพราะความพึงพอใจของเด็กต่างกันบางคนแค่นม บางคนของเล่น บางคนแค่เดินห้างสรรพสินค้า

ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลความสูงของเด็กเพื่อมาใช้กับงานออกแบบโดยเก็บข้อมูลเชิงสถิติ จากเด็กนักเรียนอายุ ระหว่าง 9 – 12 ปี จากระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 จำนวน 30 คนดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงข้อมูลความสูงของเด็กนักเรียน เก็บเมื่อวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2559

ระดับชั้น	ความสูงของเด็กนักเรียน (หน่วย : เซนติเมตร)		
	ประถม 4	ประถม 5	ประถม 6
คนที่ 1	149	150	145
คนที่ 2	149	150	152
คนที่ 3	149	151	153
คนที่ 4	150	151	154
คนที่ 5	150	152	154
คนที่ 6	151	152	154
คนที่ 7	151	154	156
คนที่ 8	151.5	154	156
คนที่ 9	152	158	157
คนที่ 10	152	160	160
ระดับความสูงเฉลี่ย แต่ละระดับชั้น	150.45	153.2	154.1
ระดับความสูงเฉลี่ย	152.5		



ภาพที่ 23 เด็กนักเรียนที่ให้ข้อมูล

หลังจากได้ข้อมูลเกี่ยวกับการสอนเรื่องการป้องกันตนเองจากการถูกล่วงละเมิดทางเพศ แล้วนั้นผู้วิจัยได้สังเคราะห์ข้อมูลนั้นได้ดังนี้

1. ทำให้ได้รู้เท่าทันอันตรายที่มีอยู่
2. ไม่เปิดโอกาสให้คนร้ายเข้ามาประชิดตัว เช่น ไม่ไปอยู่ในที่ลับตาคน 2 ต่อ 2
3. มีแต่ตัวเด็กเองเท่านั้นที่สามารถทำให้ตัวเองให้รอดพ้นจากอันตรายดังกล่าว
4. เมื่อเกิดสถานการณ์ขึ้น เราต้องคิดว่าถ้าทำสิ่งนั้นลงไปจะอันตรายหรือไม่ ถ้ารู้ว่า จะ

อันตราย จะต้องกล้าตอบปฏิเสธทันที

และทำการออกแบบเนื้อหาโดยแบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ออกแบบเนื้อหาขั้นที่ 1 เพื่อที่จะนำมาสื่อสารในงานออกแบบโดยมีการใช้ key word เพื่อให้มีความกระชับในการสื่อสารจนได้วิธีการในการไม่พาตัวเองเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ที่เสี่ยงต่อภัยจนได้ออกมาเป็น “คิดก่อนรับ คิดก่อนเชื่อ คิดก่อนไป”

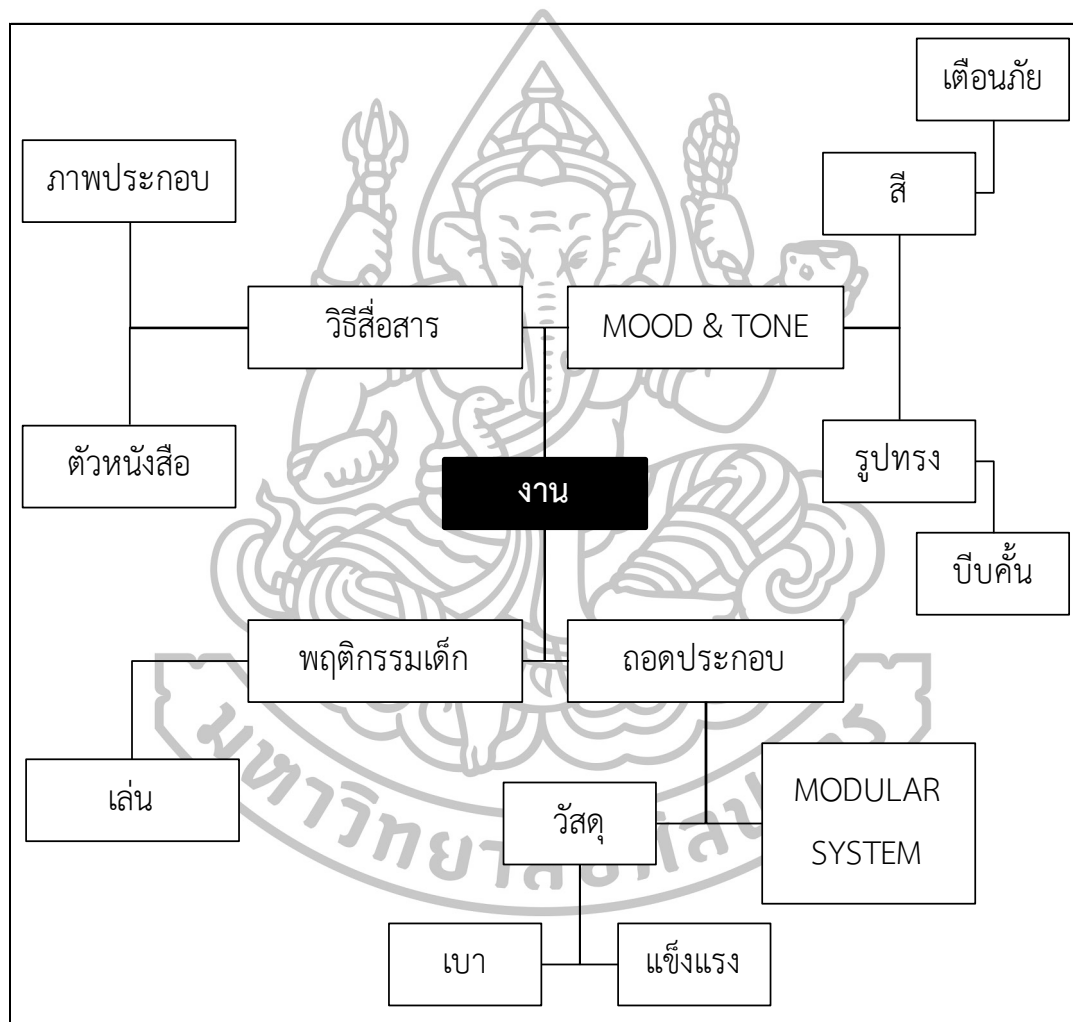
2. เชื่อมโยงเนื้อหา คีย์คอนเทนต์ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงสู่งานออกแบบ อธิบายได้ด้วยแผนภูมิดังนี้



แผนภูมิที่ 4 อธิบายโครงสร้าง และกระบวนการงานออกแบบ มิติที่ 1

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ แบ่งเป็นเรื่องต่างๆดังนี้





1. ลักษณะพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กผู้ออกแบบได้วิเคราะห์จากข้อมูลการเรียนรู้ และ พัฒนาการของเด็ก โดยที่เด็กวัยนี้ยังมีนิสัยที่ชอบเล่นอยู่ และกระบวนการเรียนรู้ที่จะทำให้ เด็กสามารถจดจำได้นั้นจะต้องให้เด็กได้ลองพบประสบการณ์เหล่านั้นด้วยตนเองเช่น การออกไปเรียน ภาคสนาม



แผนภูมิที่ 5 อธิบายโครงสร้าง และกระบวนการงานออกแบบ มิติที่ 2


2. สัญลักษณ์ และสีที่สามารถสื่อสารถึงการป้องกันอันตราย ผู้วิจัยตั้งคำถามถึงการสื่อสาร ทางสัญลักษณ์ พบว่าสามเหลี่ยมด้านเท่าของระบบป้ายเตือนความปลอดภัย สามารถนำมา ผนวกกับงานออกแบบได้

ตารางที่ 4 ลักษณะป้ายในระบบความปลอดภัย

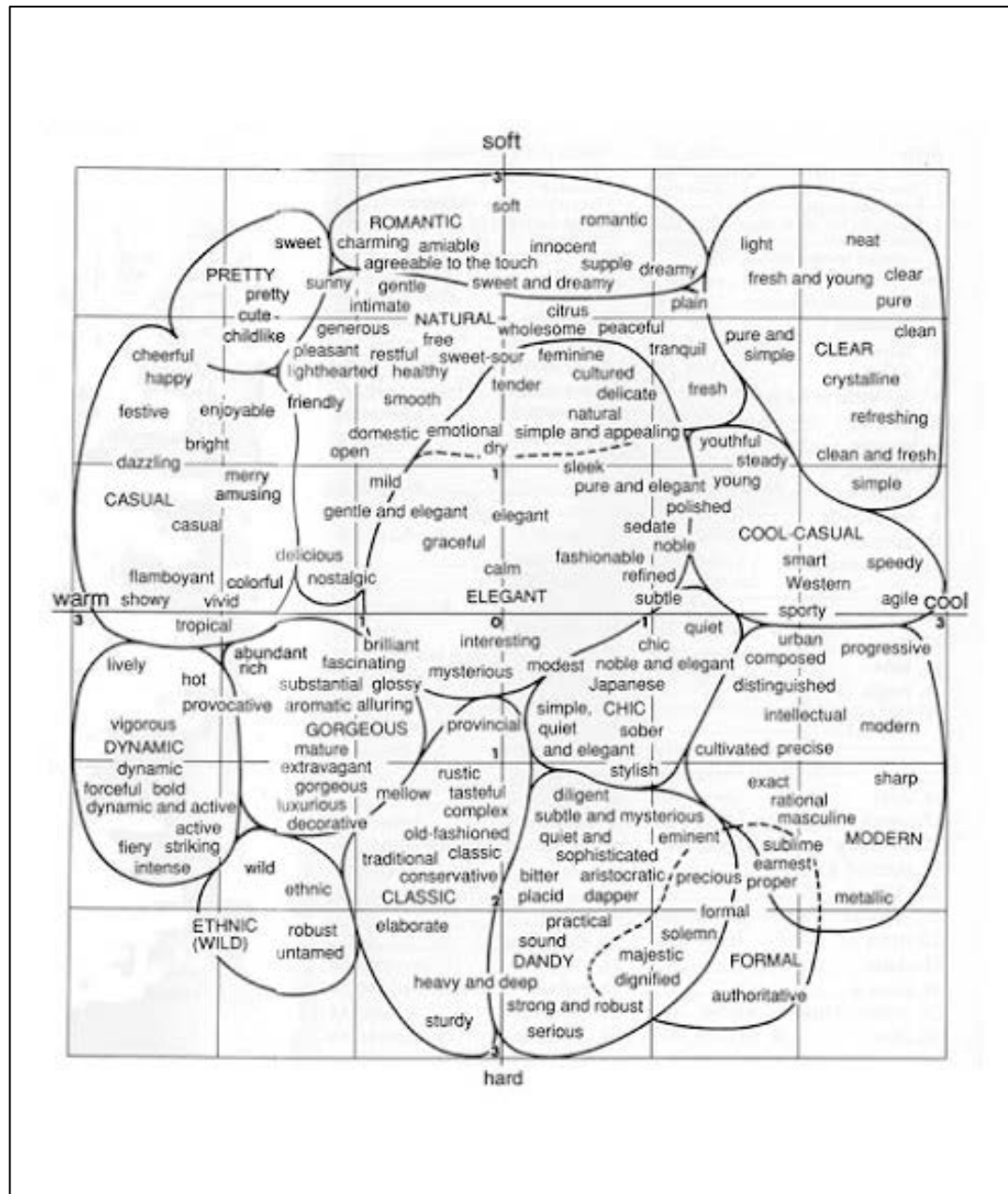
ประเภท	รูปแบบ	สีที่ใช้	หมายเหตุ
เครื่องหมายห้าม		สีพื้น : สีขาว สีของแถบตามขอบวงกลม และแถบขวาง: สีแดง สีของสัญลักษณ์ภาพ: สีดำ	พื้นที่ของสีแดงต้องมีอย่างน้อย ร้อยละ 35 ของพื้นที่ทั้งหมด ของเครื่องหมาย
เครื่องหมายเตือน		สีพื้น : สีเหลือง สีของแถบตามขอบ : สีดำ สีของสัญลักษณ์ภาพ: สีดำ	พื้นที่ของสีเหลืองต้องมีอย่างน้อย ร้อยละ 50 ของพื้นที่ทั้งหมด ของเครื่องหมาย
เครื่องหมายบังคับ		สีพื้น : สีฟ้า สีของแถบตามขอบ : สีขาว	พื้นที่ของสีฟ้าต้องมีอย่างน้อย ร้อยละ 50 ของพื้นที่ทั้งหมด ของเครื่องหมาย
เครื่องหมายสารนิเทศเกี่ยวกับภาวะปลอดภัย		สีพื้น : สีเขียว สีของแถบตามขอบ : สีขาว	1. พื้นที่ของสีเขียวต้องมีอย่างน้อยร้อยละ 50 ของพื้นที่ทั้งหมด ของเครื่องหมาย 2. อาจใช้รูปแบบเป็นสีเหลี่ยมผืนผ้าได้

ที่มา: เอ็นซีพี เซฟ ซิตี, มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม สี และเครื่องหมายเพื่อความปลอดภัย, เข้าถึงเมื่อ 3 มีนาคม 2559, เข้าถึงได้จาก http://www.npcse.co.th/knowledge_center/npcse_knowledge_detail.asp?id_head=5&id_sub=11&id=273

ตารางที่ 5 สรุปความหมายต่างๆ ของสามเหลี่ยมสีเหลือง

	สื่อความในเชิงบวก	สื่อความในเชิงลบ	ความเชื่อมโยง
	ความกระฉับกระฉวย ความมีสติปัญญา การแสดงออก ความวัยเยาว์	ซื่อสัตย์ คดโกง ความเจ็บป่วย ความลึกลับ มีภัยอันตราย	ป้ายจราจร ป้ายเตือนอันตราย ธงศาสนาในวัด

3. สี เมื่อผนวกกับการศึกษาเรื่องของสี จากข้อมูลต่างๆแล้วพบว่าสีเหลืองนั้นสามารถอธิบายถึงความรู้สึกได้ตามจุดประสงค์



ภาพที่ 24 The Colour Theory of Shigenobu

ที่มา: Shigenobu Kobayashi, *Color image scale* (n.p.: Kodansha, 1990), 8.

BLUE	RED	BLUE	GREEN
TRUST SMART CALM NATURAL STABLE POWER	LOVE IMMEDIACY ENERGY SALE PASSION HUNGER	BOLD RICH POWER MYSTERY ELEGANCE EVIL STRENGTH	SOOTHING ECO ENVY JEALOUSY BALANCE RESTFUL
YELLOW	ORANGE	PINK	BLUE
CHEER ATTENTION FRESH CHILDISH ENERGY OPTMISM	HEALTH ATTRACTION STAND OUT THIRST WEALTH YOUTHFUL	TENDERNESS TENDERNESS CARING EMOTIONAL LOVE SEXUALITY	ROYAL MYSTERIOUS ARROGANT LIXURY STABLE SADNESS

ภาพที่ 25 แสดงความสัมพันธ์ของสี กับความหมาย

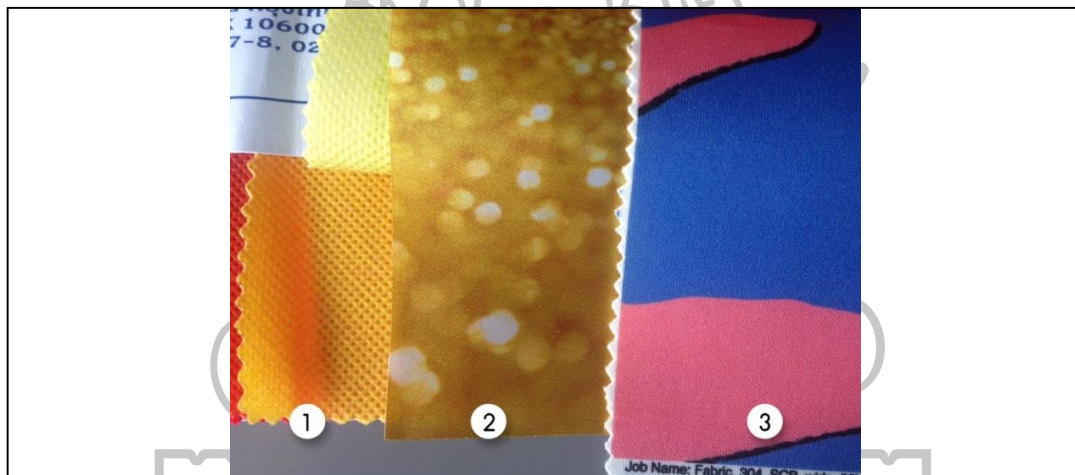
4. วัสดุ และรูปแบบของงานออกแบบ เนื่องจากลักษณะของงานออกแบบต้องถูกนำไปใช้ตามที่ต่างๆ ดังนั้นผู้ออกแบบจึงคำนึงถึงส่วนต่าง ๆ ดังนี้

4.1 ความสามารถถอดประกอบระบบโมดูลา คือระบบมิติ หรือขนาด (Dimensional system) เป็นระบบที่มีการบอกขนาดจากจุดอ้างอิงหรือพิคดอ้างอิงทั้ง 3 มิติ คือ ความสูง ความกว้าง ความยาว ตามแนวแกนที่ใช้อ้างอิง ระบบประสานทางพิคด หรือคือระบบที่ประกอบด้วย หน่วยแยก 1 ส่วนที่สามารถรวมกันเป็นหน่วยรวมได้ ซึ่งขนาดของหน่วยแยก แต่ละส่วนจะมีขนาด สัดส่วนที่มีความสัมพันธ์กันเอง และจะสัมพันธ์กับหน่วยใหญ่รวมด้วยประโยชน์ของระบบโมดูลาคือช่วยในเรื่องของ การลดระยะเวลาในการผลิตชิ้นงาน และการลดต้นทุนจากเศษวัสดุที่เหลือทิ้งจาก กระบวนการผลิต การก่อสร้าง ลดขั้นตอนการทำงาน เช่น บ้านซึ่งการออกแบบโดยใช้ระยะสัดส่วนของวัสดุที่มีเป็นมาตรฐานและเป็นตัวกำหนดระยะสัด ส่วนของชิ้นงาน

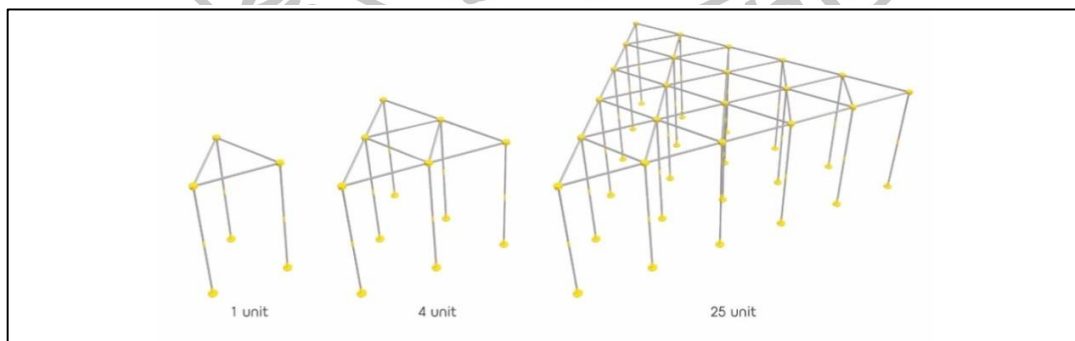
4.2 วัสดุที่ใช้ในการออกแบบโครงสร้างขึ้นนี้จะต้องมีความแข็งแรง ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกที่ เป็นเหล็กเพราะมีความเหมาะสมกับงานออกแบบมากที่สุดโดยยึดการตัดไม้ให้เหลือเศษ ท่อเหล็กมาตรฐาน ยาว 6 M สามารถตัดออกเป็นท่อนๆ ได้ดังนี้ 2 เมตร ได้ 3 ท่อน, 1.5 เมตร ได้ 4 ท่อน, 1.2 เมตร ได้ 5 ท่อน และ 1 เมตร ได้ 6 ท่อน

4.3 วัสดุที่นำมาใช้ร่วม ที่เป็นส่วนของการใส่เนื้อหา รูปภาพต่างๆ ในปัจจุบันนี้ (ปี 2559) เทคโนโลยีของการพิมพ์ระบบดิจิตอล หรืออิงค์เจ็ท สามารถทำให้เราพิมพ์ภาพลง บนชิ้นงานที่หลากหลายมากขึ้น เช่น สติกเกอร์, ผ้าใบพลาสติก, ผ้าเนื้อต่าง ๆ ดังนี้

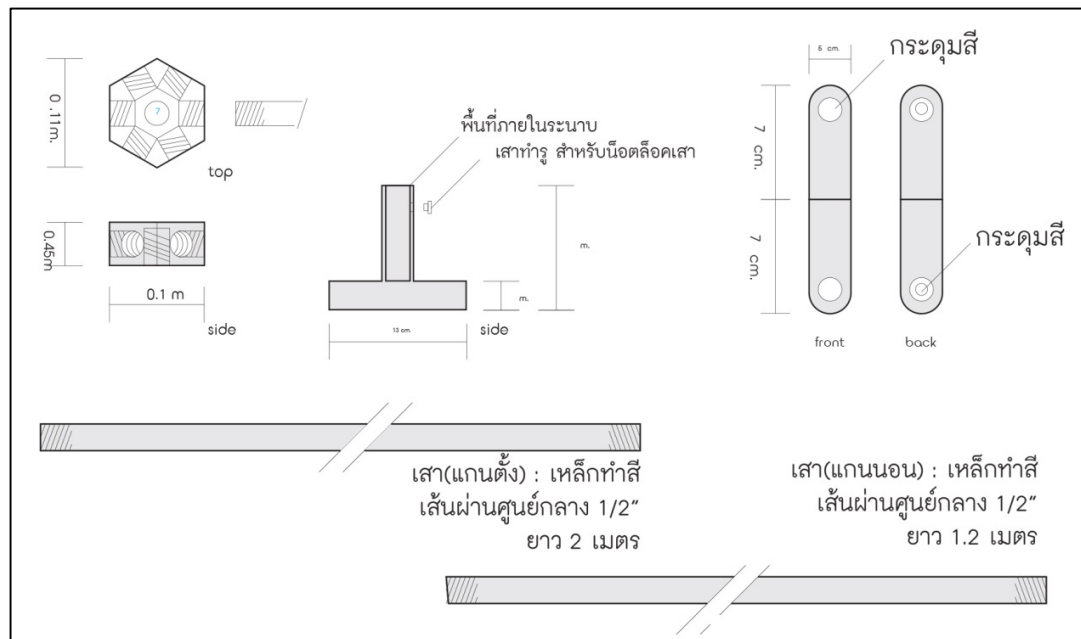
1. คือ ผ้าสปันบอน คุณสมบัติ เบาราคาถูก ใช้การสกรีนภาพแบบบล็อก สรีน เนื่องจากไม่สามารถโดนความร้อนได้เหมือนผ้าทั่วไป แต่ผ้ามีความโปร่ง ทำให้แสงเข้ามาได้มาก
2. คือ ผ้า silk คุณสมบัติ เบา ทิ้งตัว ใช้การพิมพ์ในระบบ Ink Jet และ การถ่ายโอนความร้อน แต่มีความเงา ทำให้แสงสะท้อนเข้าหาตาเรา และ
3. คือ ผ้ายัด คุณสมบัติ ค่อนข้างเบา ทิ้งตัว ใช้การพิมพ์ในระบบ Ink Jet และ การถ่ายโอนความร้อน เหมาะกับการใช้งาน



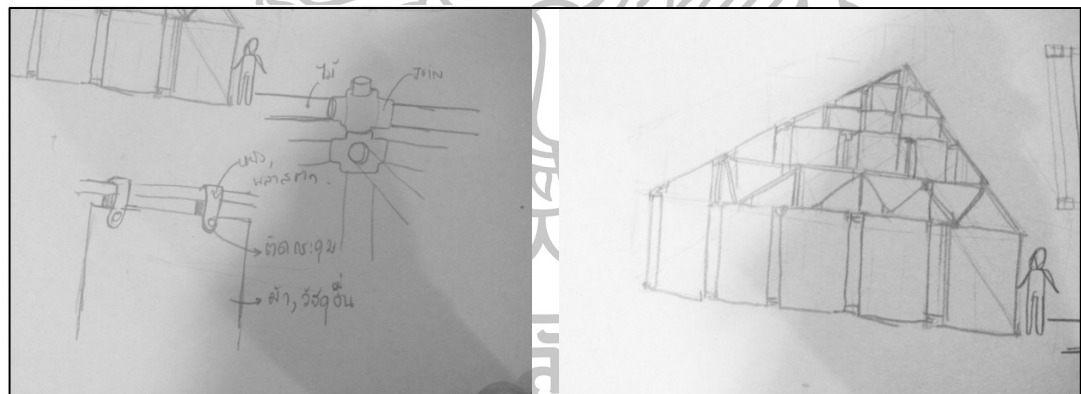
ภาพที่ 26 ภาพตัวอย่างผ้า



ภาพที่ 27 ภาพแสดงระบบ โมดูล่า



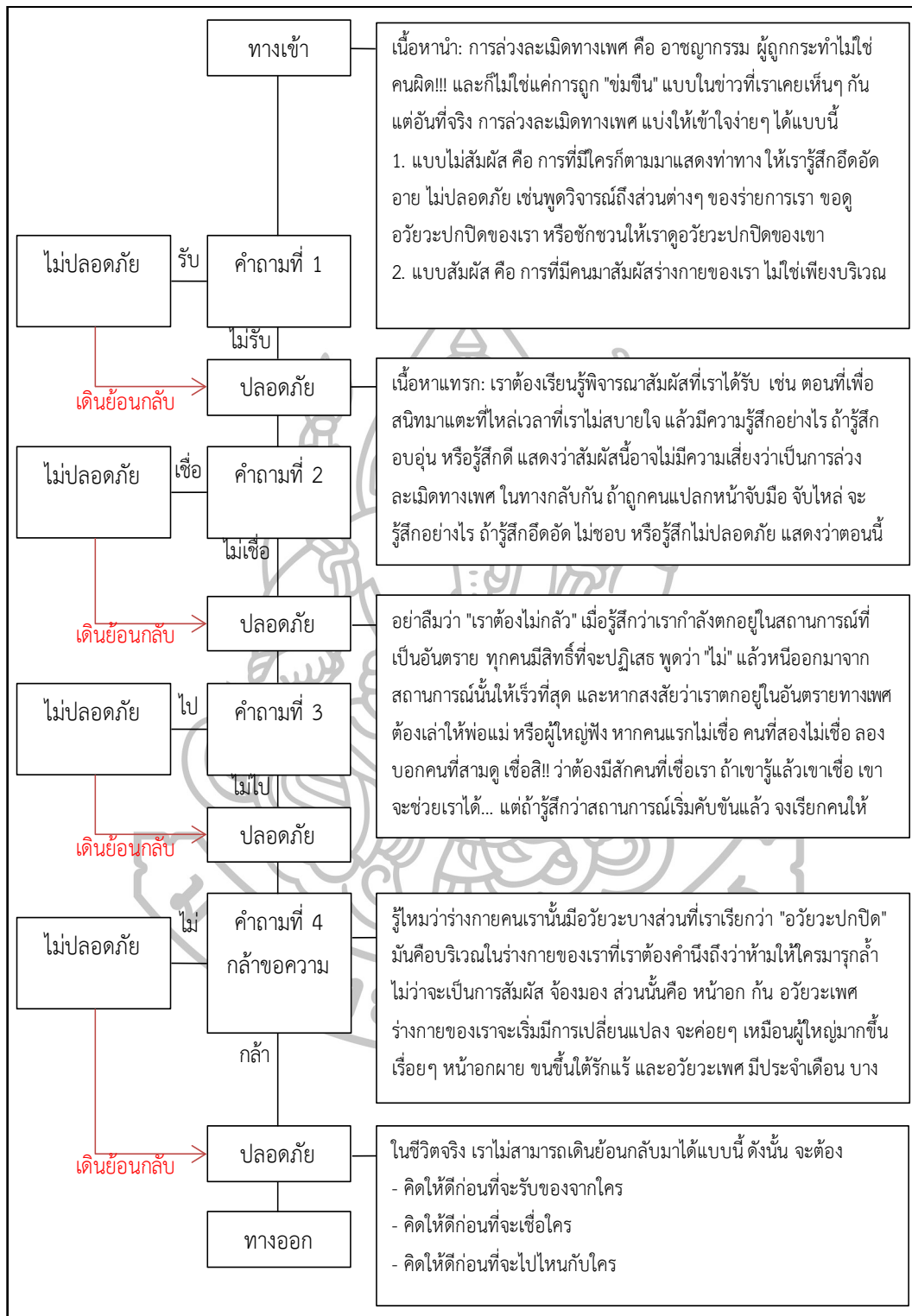
ภาพที่ 28 ภาพการเขียนแบบส่วนประกอบในชิ้นงานออกแบบ



ภาพที่ 29 แบบร่างงานออกแบบ

จากการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้าน การออกแบบนิทรรศการ ได้ความเห็นว่าแนวคิด และ ลักษณะของงานออกแบบมี ความน่าสนใจ แต่ควรคำนึงถึงการใช้งาน ความสัมพันธ์ของ มนุษย์ สัญจร ภายใน ความสะดวกในการใช้งาน ระยะเวลาในการใช้งาน

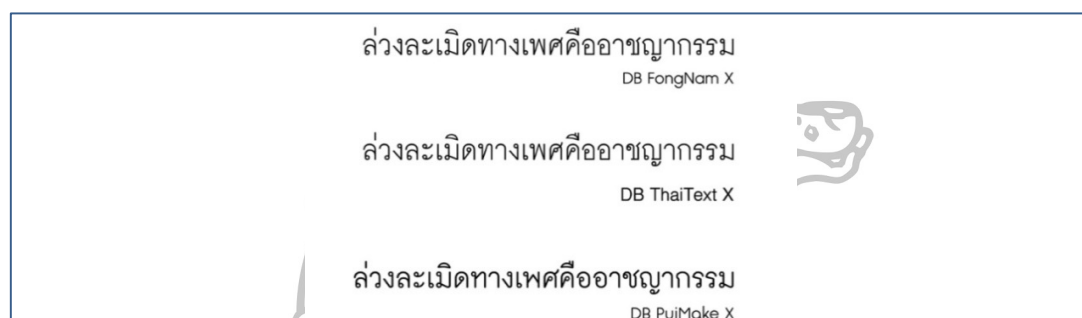
5. ผู้วิจัยได้พัฒนาขนาด กระจับเนื้อหา และลำดับเนื้อหาให้มีความสัมพันธ์กับลักษณะ การใช้งาน และพื้นที่ซึ่งส่งผลถึงทิศทางการเดินเข้า - ออก โดยสามารถอธิบายผ่านแผนภูมิได้ดังนี้



แผนภูมิ 6 แสดงถึงภาพรวมของเนื้อหาภายในงานออกแบบ และจะสัมพันธ์กับผังของงานออกแบบ

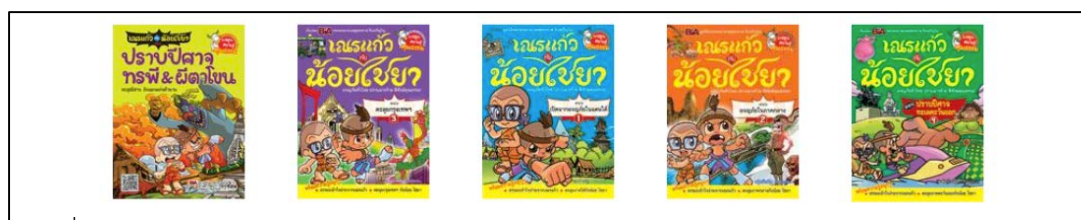
6. วิเคราะห์ความเหมาะสมของภาพ และขนาดตัวหนังสือที่นำมาใช้ในในงานงาน เพื่อประโยชน์ในการสื่อสาร มีรายละเอียดดังนี้

6.1 โดยผู้ศึกษาได้นำผลการวิจัย หัวข้อ “การออกแบบเครื่องมือแสดงอัตราส่วนระหว่าง ขนาดของตัวพิมพ์กับระยะการมองเห็นที่มีผลต่อการอ่านข้อความบนแผ่นป้ายนิทรรศการ” โดย คุณเดือนฤดี รัชใหม่ มาใช้เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบโดย เลือกผลการวิจัยระยะการยี่นที่ 1 - 0.5 เมตร ลักษณะตัวอักษร แบบมีหัว คือ 20 - 36 pt. หรือประมาณ 0.29 - 0.51 cm. โดยผู้วิจัยเลือกใช้ตัวอักษรที่มีลักษณะเป็นตัว อักษรลักษณะคล้ายกันมาใช้ เนื่องจากเป็นลักษณะที่อ่านได้ง่าย



ภาพที่ 30 ตัวอย่างอักษร ผู้ออกแบบ บริษัท ดีพี ดีไซน์ จำกัด

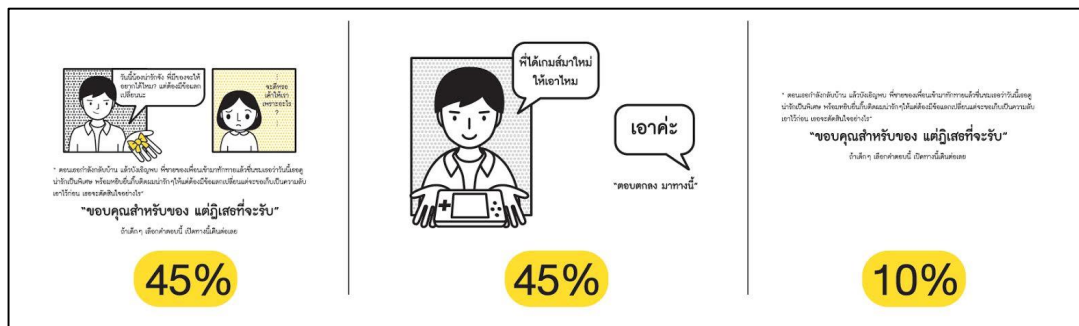
6.3 สัดส่วนของภาพ และตัวหนังสือเพื่อให้เด็กในวัย 9 - 12 ปี จากการสังเกต ร้านขาย หนังสือขนาดใหญ่จำนวนสามร้าน (ตั้งแต่ วันที่ 1 มกราคม - 30 มีนาคม 2559) พบว่าจำนวนของหนังสือที่ถูกวางขาย และได้รับความนิยมจากเด็ก ๆ ในช่วงวัยนี้คือหนังสือประเภท comic และจากแนวการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก โดย จินตนา ไบกาซูยี กล่าวถึงความ สามารถทางการอ่านของเด็กวัย 9 - 12 ปี ว่าสามารถอ่านหนังสือได้คล่อง ความสนใจในการอ่านอย่างแท้จริง สามารถอ่าน ร้อยแก้วร้อยกรองง่าย ๆ ได้ และควรเป็นหนังสือภาพประกอบเรื่องราวในอัตราส่วนที่เหมาะสม



ภาพที่ 31 ตัวอย่างหนังสือ ผู้วาดภาพประกอบ : กลุ่มบ้านอัฐิ

ที่มา: บริษัทนานมีบุ๊ค, หนังสือชุดเณรแก้วน้อยเขี้ยว, เข้าถึงเมื่อ 5 เมษายน 2559, เข้าถึงได้จาก www.nanmeebooks.com

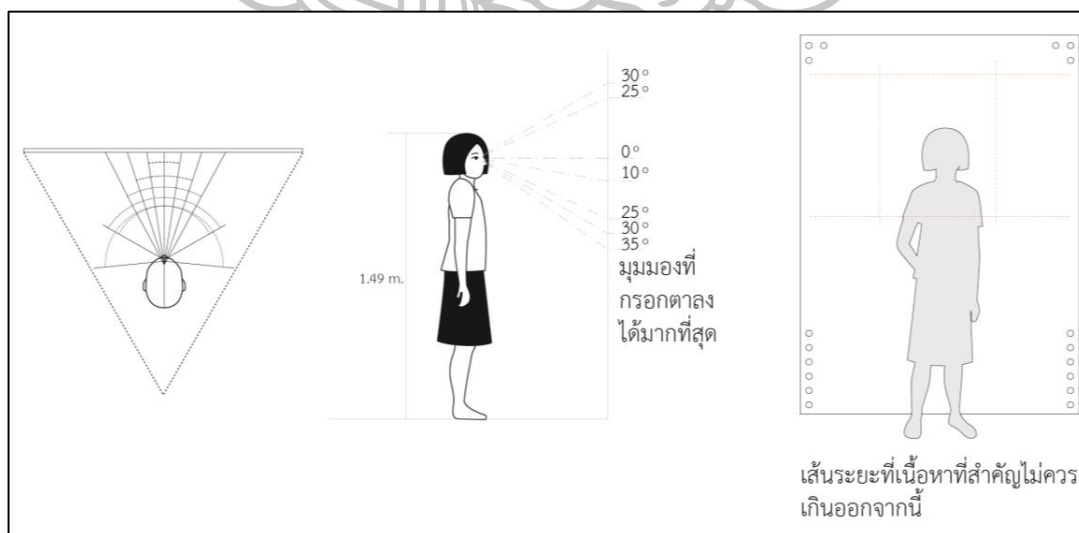
เพื่อหาแนวทางของภาพที่จะนำมาใช้ในงานออกแบบ ผู้วิจัยได้ทำแบบสอบถามความคิดเห็นของเด็กถึงลักษณะของภาพกับเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน ได้คำตอบคือ แบบ a และ b ได้คะแนนเท่ากัน คือ 45%



ภาพที่ 32 รูปแบบ และคะแนนการให้ข้อมูลที่ให้กลุ่มเป้าหมายเลือก

ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า เด็กกลุ่มเป้าหมายนอกจากจะชอบภาพที่ถูกตัดทอนให้มีตัวหนังสือที่น้อยลงมาแล้ว แต่ก็ยังมีความสามารถที่จะอ่านส่วนที่เป็นข้อมูลจากตัวอักษรได้เช่นกัน

7. เนื่องจากระยะของพื้นที่ และรูปแบบทำให้ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงบริเวณที่จำเป็นสำหรับใส่ข้อมูลสำหรับอ่าน โดยคำนึงถึงหลักสรีระทางร่างกาย และความสูงเฉลี่ยของเด็ก จากหนังสือ Architect's Data อยู่ที่ 1.437 เมตร จากการทดลองพื้นที่หาข้อมูลโดยผู้วิจัย อยู่ที่ 1.52 เมตร โดยได้อ้างจากทฤษฎีการมองเห็นของมนุษย์



ภาพที่ 33 แสดงความสูงเฉลี่ยของเด็ก ระยะการมองเห็นในงานออกแบบ

8. ร่างแบบตราสัญลักษณ์ของชิ้นงานออกแบบเพื่อการสื่อสารในภาพรวมให้เป็นที่รู้จัก โดยออกแบบชื่องานออกแบบให้สื่อถึงลักษณะของเนื้อหาและรูปแบบของงาน ได้เป็นคำว่า A Way Out ได้ออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อสื่อสาร โดยพัฒนารูปแบบ จากสัญลักษณ์บนป้ายเตือนภัย ผนวกกับภาพของเขาวงกต จนได้ออกมา 2 แนวทางดังนี้



ภาพที่ 34 รูปแบบของตราสัญลักษณ์ของงานออกแบบ

จากการสอบถามความคิดเห็นของนักออกแบบกราฟิกจำนวน 15 คน (ประสบการณ์การทำงานไม่น้อยกว่า 5 ปี) ถึงสัญลักษณ์ที่สามารถสะท้อนภาพลักษณ์ และความหมายของงานได้มากที่สุด พบว่า จำนวน 40 % เลือกแบบ A และจำนวน 60 % เลือกแบบ B

ผู้วิจัยนำข้อมูลทั้งหมด มาออกแบบโดยสรุปรายละเอียดอีกครั้งดังนี้

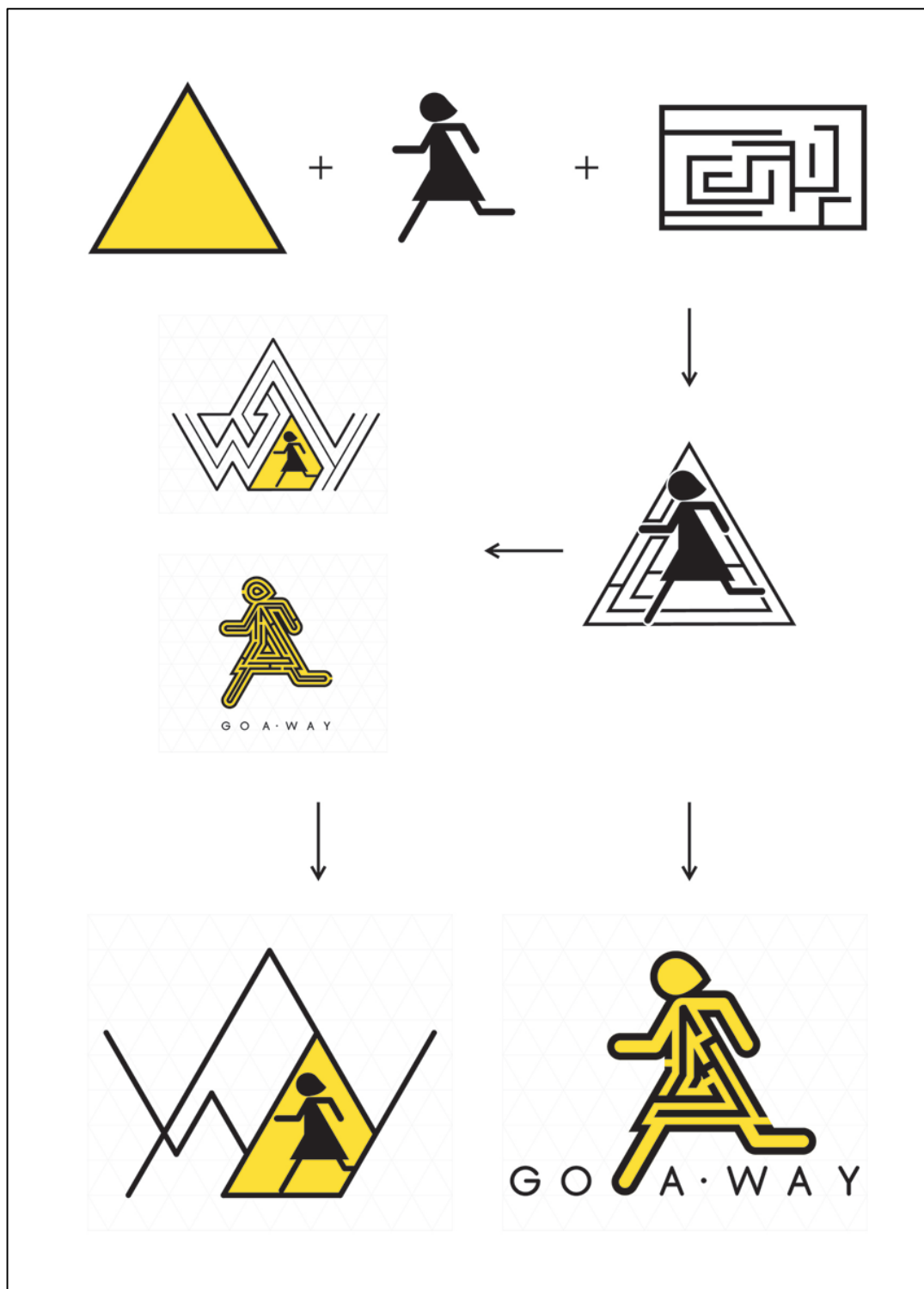
1. หลักการของงานออกแบบ คือการให้ผู้ใช้งานเข้าไปเรียนรู้ภายในผ่านการตอบคำถาม (ซึ่งคำถามเหล่านั้นจะเป็นคำถามที่เป็นการเก็บสถิติจากมูลนิธิพิทักษ์สิทธิเด็กแล้วว่า เด็ก ๆ มักจะถูกหลอก และใจอ่อนด้วยเรื่องเหล่านี้) เมื่อเจอคำถามเด็กจะต้องคิด และ ตัดสินใจเลือกเดินไปในคำตอบที่ตนเลือก ถ้าเลือกไปในทางที่เสี่ยง ก็จะเจอกับทางตัน ต้องเดินย้อนกลับมาอีกทาง ไปเรื่อยๆ จนถึงทางออก เมื่อถึงทางออกผู้ใช้งานจะได้พบ ข้อมูลที่บอกว่า ในชีวิตจริงเราไม่สามารถเดินย้อนกลับได้แบบนี้ ดังนั้นเราต้องคิดให้ดี ก่อนตัดสินใจทำอะไร

2. ระบบโครงสร้างเป็นลักษณะ โมดูล่า ที่สามารถเชื่อมต่อขยายได้ ข้อดีคือสามารถปรับเปลี่ยน - ลดขนาดได้ให้เหมาะสมพื้นที่ที่จะใช้งาน แต่จะต้องคำนึง ถึงเนื้อหาภายใน และแนวคิดการใช้งานด้วย ดังนั้นการจะปรับเปลี่ยนหรือลดขนาด เราต้องวางแผน การสัญจร และเนื้อหาภายใน

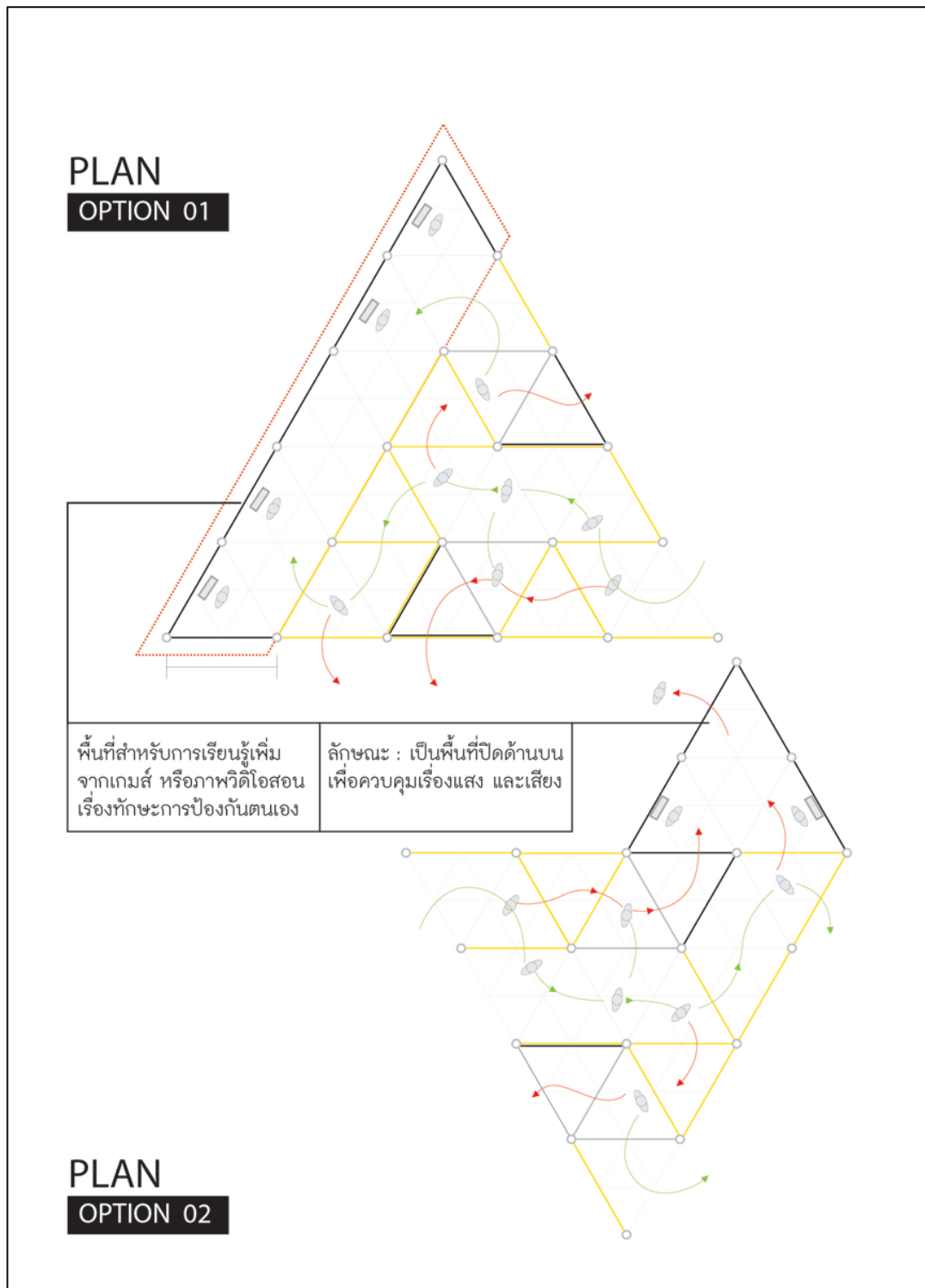
3. วัสดุ เหล็ก และผ้า เพื่อความแข็งแรง ความคงทน และการเก็บ การถอดประกอบ

4. ภาพ และเนื้อหาภายในใช้การเล่าเรื่องแบบการ์ตูน comic ที่ตัดทอนลายเส้น ขาวดำ และเหลือง เพื่อให้ยังสะท้อนภาพของสัญลักษณ์การเตือนอยู่

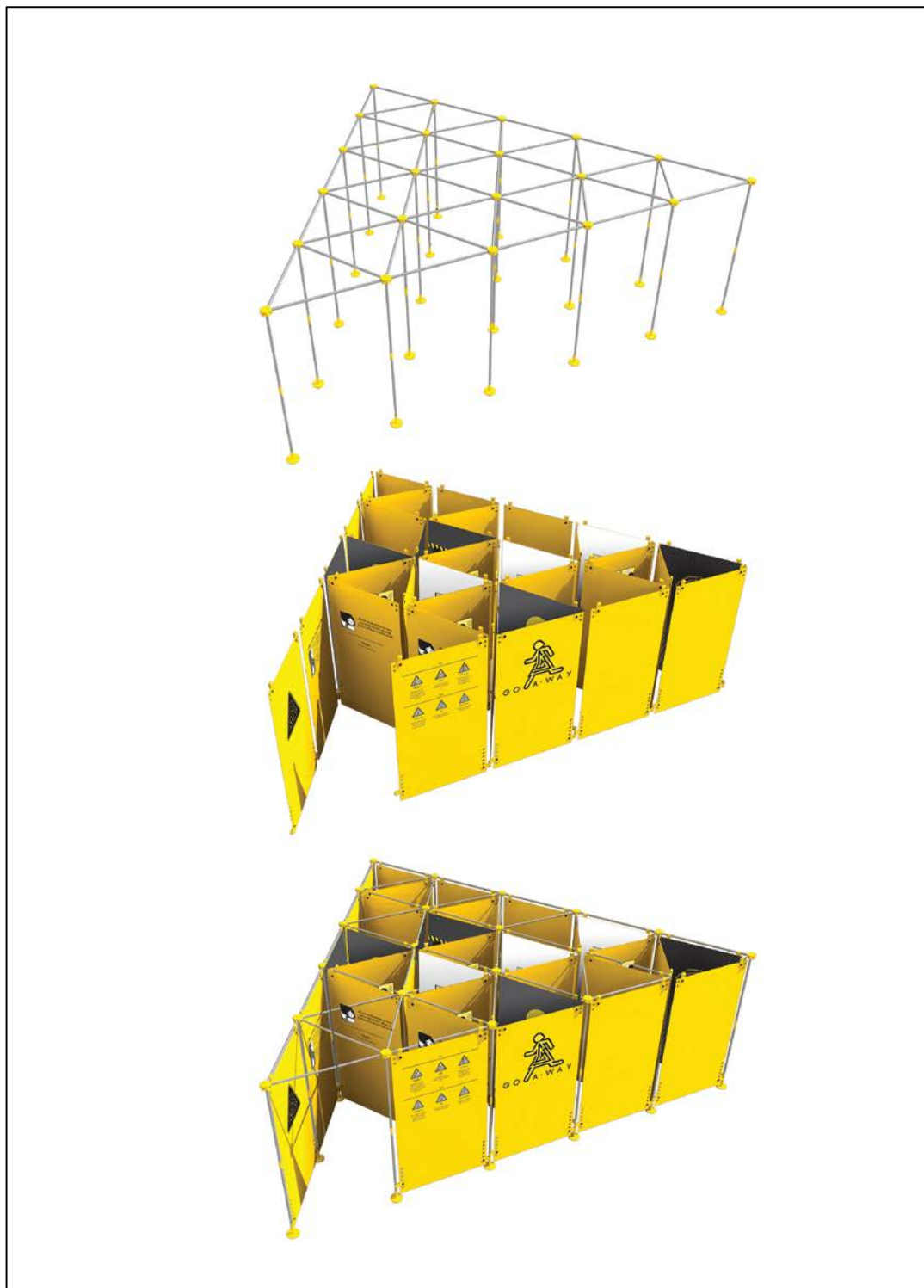
5. สรุปรูปแบบงานออกแบบได้ ดังนี้



ภาพที่ 35 อธิบายแนวคิดในการออกแบบตราสัญลักษณ์



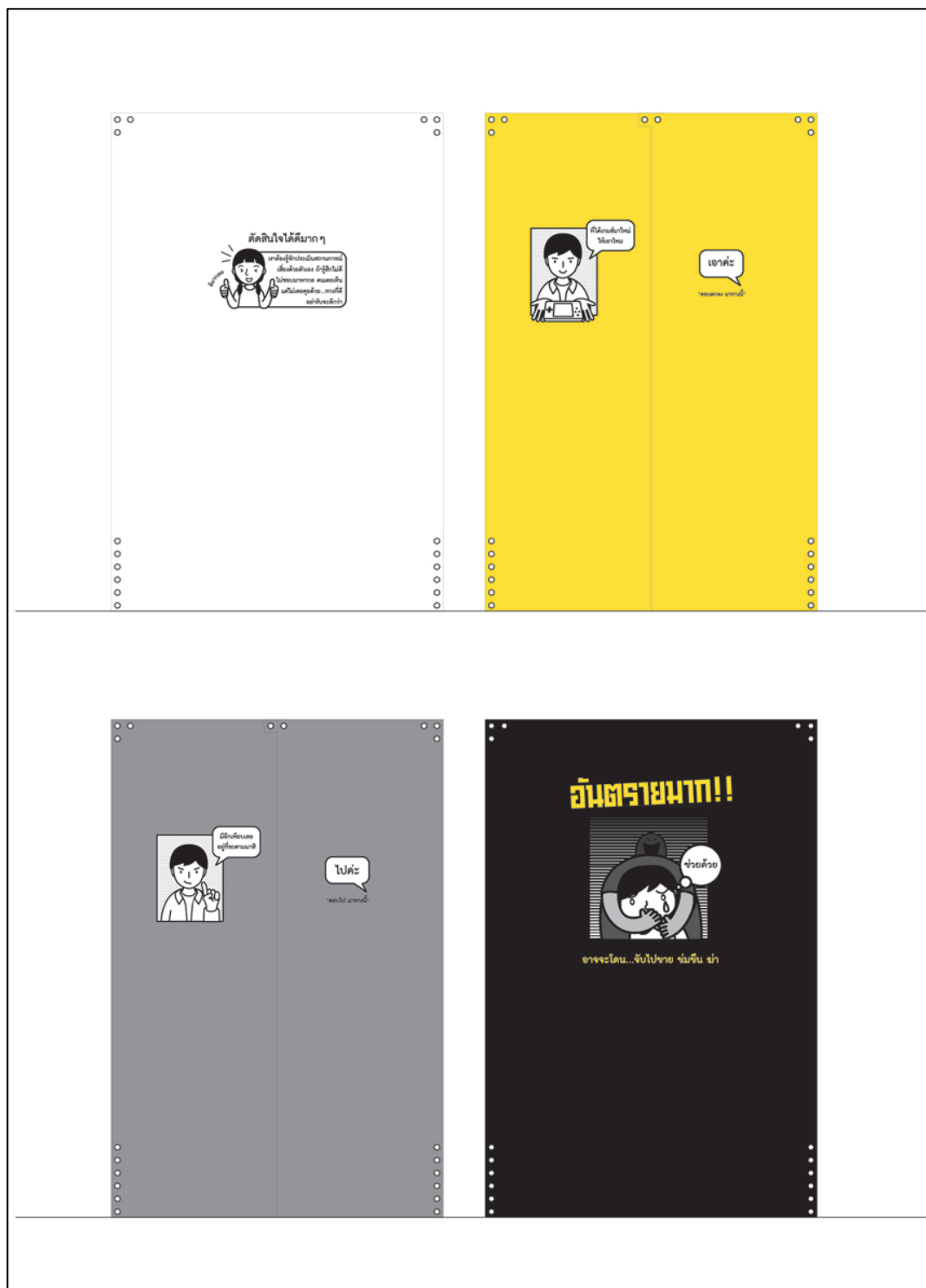
ภาพที่ 36 ผังในงานออกแบบ อธิบายการเดินทางภายใน ทางที่ปลอดภัยแทนด้วยสีเขียว ทางที่อันตรายแทนด้วยสีแดง และอธิบายการต่อขยายพื้นที่ออกมาในสองแนวทาง



ภาพที่ 37 อธิบายลักษณะโครงสร้างของงานออกแบบ



ภาพที่ 38 อธิบายงานเรื่องสีของงานออกแบบ พื้นที่ที่อันตรายขึ้นเรื่อยๆ สีเหลืองคือพื้นที่ของคำถามแรก สีเทา คือพื้นที่สีขาวที่เริ่มเสี่ยง สีดำ คือพื้นที่ที่อันตรายที่สุด(1)



ภาพที่ 39 ตัวอย่างลักษณะการสื่อสารในงานออกแบบ พื้นที่ที่อันตรายขึ้นเรื่อยๆ สีเหลืองคือพื้นที่ของคำถามแรก สีเทา คือพื้นที่สีขาวที่เริ่มเสียง สีดำ คือพื้นที่ที่อันตรายที่สุด



ภาพที่ 40 การปรับรูปแบบภาพสำหรับสื่อสารเพื่อให้อ่านง่ายมากขึ้น



อันที่จริงการละเมิดทางเพศแบ่งให้เข้าใจง่ายๆ ได้แบบนี้

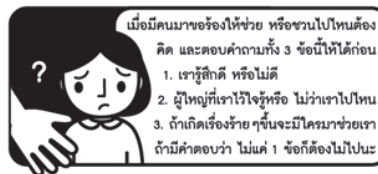


แบบไม่สัมผัส คือการที่มีใครก็ตามมาแสดงท่าทาง ให้เรารู้สึกอึดอัด อับอาย ไม่ปลอดภัย เช่น พูดวิจารณ์ ถึงส่วนตัวต่างๆ ของร่างกายของเรา จ้องมองเรา ขอดูอวัยวะปกปิดของเราหรือชักชวนให้เราดูอวัยวะปกปิดของเขา ชักชวนให้ดูสื่อลามก

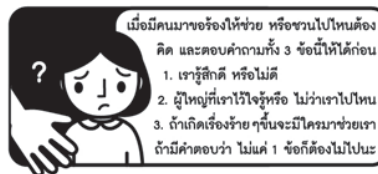
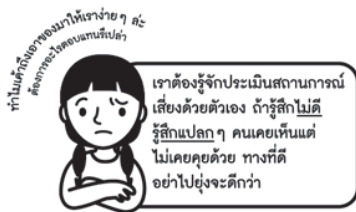


แบบสัมผัส คือ การที่มีคนมาสัมผัสร่างกายของเรา ไม่ใช่เพียงบริเวณที่เรียกว่า อวัยวะปกปิด เท่านั้น มันรวมถึงอวัยวะส่วนบนร่างกายของเราถ้าสัมผัสนั้นมันทำให้เรารู้สึกไม่ดี รู้สึกหวาดกลัว ก็เรียกว่า เป็นการล่วงละเมิดทางเพศเช่นกัน

ตัดสินใจได้ดีมากๆ



“มาทางนี้ละ ถูกแล้ว”



เปลี่ยนใจยังทันนะ อย่าก้อย้อนกลับใหม่ ถ้าไม่เปลี่ยนใจ ก็ไปต่อเลย !

เปลี่ยนใจยังทันนะ ย้อนกลับใหม่ ถ้าไม่ก็ ไปต่อเลย

ภาพที่ 41 รูปแบบภาพ และเนื้อหาภายในงานออกแบบ



ไม่เอาค่ะ

"ตอบปฏิเสธ มาทางนี้"

เอาค่ะ

"ตอบตกลง มาทางนี้"



ไปค่ะ

"ตอบไป มาทางนี้"

ไม่ไปค่ะ

"ตอบไม่ไป มาทางนี้"



ได้ค่ะ

"ตอบตกลง มาทางนี้"

ขอไปบอกผู้ใหญ่ที่บ้านก่อนนะคะ

"ตอบแบบนี้ มาทางนี้"



ไม่ดีกว่าค่ะ ต้องรีบกลับแล้ว

"ตอบไม่ มาทางนี้"

ก็ดีค่ะ อาจอยู่แถว那儿

"ตอบตกลง มาทางนี้"



อาจจะโดน...จับไปขาย ช่มจีน ฆ่า



อาจจะโดน...จับไปขาย ช่มจีน ฆ่า

ภาพที่ 42 รูปแบบภาพ และคำถ้ามภายในงานออกแบบ



ภาพที่ 44 ภาพการสื่อสารภายในงานออกแบบ (2)



ภาพที่ 45 ภาพ perspective ของงานออกแบบ

บทที่ 5

สรุปการวัดผลงาน และข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยได้ทำการประเมินงานออกแบบ แยกออกมาเป็นสองส่วน คือส่วนการสื่อสารความเข้าใจของผู้ใช้งาน และส่วนของงานออกแบบ แนวคิด กระบวนการรูปแบบงานออกแบบ โดยมีรายละเอียดต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ

หลังจากได้พัฒนางานออกแบบจากคำแนะนำของกรรมการแล้ว ผู้วิจัยได้นำผลงานออกแบบนำเสนอแนวคิดกระบวนการต่างพร้อมภาพจำลองชิ้นงานออกแบบ (ด้วยโปรแกรมสามมิติ) เข้าปรึกษาผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ดังนี้

คุณประพลทัศน์ พงษ์ฤทธิพร และคุณฉันทน์ภรณ์ พงษ์ฤทธิพร ผู้บริหารบริษัท วันเพ็ญสตูดิโอ บริษัทที่เชี่ยวชาญทางการออกแบบนิทรรศการทางศาสนา อีกทั้งยังเป็นสถาปนิก และนักออกแบบนิทรรศการซึ่งมีประสบการณ์ การทำงานในด้านนี้มากกว่า 10 ปี

คุณปานแก้ว สัตยวุฒิพงศ์ ผู้จัดการทั่วไป บริษัท GAYRAY - MUSIC BUSSNESS DIVISION บริษัทที่คิด และผลงานกิจกรรมทางการตลาด และบันเทิง เช่น BIG MOUNTAIN MUSIC FESTIVAL และความโดดเด่นของบริษัทนี้คือเรื่องความคิด และ การสร้างสรรค์คอนเทนต์ให้กับงานที่ผลิต หรือ รับจ้างผลิต

คุณวิสุทธิ เหล็กสมบูรณ์ นักวิจัยสมทบ ด้านสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาสถาบัน วิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่กรรมการกำกับทิศศูนย์ประสานงานวิจัยเพื่อท้องถิ่น จ.แม่ฮ่องสอน และเป็นสื่อชุมชนท้องถิ่น เชี่ยวชาญด้านงานเด็ก เยาวชน สตรี ชชาติพันธุ์ ทั้งวิจัย งานสื่อสารสังคม และการอบรมศิลปะป้องกันตัว ไอคิโดเพื่อเสริมสร้างความ เข้มแข็งแก่ เด็ก เยาวชนในการรับมือภัย ทางเพศรวมถึงรู้เท่าทันความรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ

คุณจิรณรงค์ วงษ์สุนทร นักวาดภาพประกอบ และ บรรณาธิการศิลปกรรมนิตยสาร a day ประสบการณ์การทำงานมาไม่น้อยกว่า 10 ปี

โดยได้แยกการประเมินผลงาน วิจัยออกมาเป็นหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1. แนวคิด ที่มาของการศึกษา การวิเคราะห์ และการเลือกข้อมูลมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดและรูปแบบงาน

2. ภาพรวมของงานออกแบบที่ปรากฏ วิธีการสื่อสาร และภาพที่อยู่ภายในงาน

3. ความเหมาะสมของวัสดุ และความสามารถในการถอดประกอบ

จากการประเมินผลงานของผู้เชี่ยวชาญนอกจากการประเมินผ่านแบบประเมินแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เพิ่มเติมสามารถสรุปความคิดเห็น ได้ดังนี้

1. ทุกท่านชอบกระบวนการคิดงานออกแบบและคิดว่าแนวทางที่ถอดความหมายจากการเตือนภัยมีผลกระทบต่อการสื่อสารเนื่องจากสร้างความจดจำ และทำให้สะดวกตาได้

2. เห็นว่างานออกแบบเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมเนื่องจากการพูดถึงเรื่องการล่วงละเมิดทางเพศแล้วสื่อที่สอนนั้นถือว่ามียุทธศาสตร์

3. สามารถพัฒนารูปแบบจากลักษณะที่ออกแบบมาปรับเปลี่ยนเป็นการสอนในเรื่องอื่น ๆ ได้ เรื่องของวัสดุสามารถทำได้จริง และสามารถผลิตซ้ำ ๆ เพื่อปรับให้เข้ากับจำนวน ผู้ใช้งาน อาจจะทำเพิ่มจำนวนออกมาเป็น 2 – 3 ชุด ได้

4. ในแง่ธุรกิจสามารถต่อยอดงานออกแบบ ออกมาเป็นโครงการเพื่อประชาสัมพันธ์ของบริษัทที่ต้องการมอบสิ่งดีกลับคืนสู่สังคม

2. ประสพการณ์การทดลองใช้กับเด็ก (กลุ่มตัวอย่าง)

ผู้วิจัยได้จำลองงานออกแบบขึ้นเพื่อวัดความเข้าใจในเนื้อหาที่สื่อสารโดยการเก็บผลการศึกษา ดังนี้ แบบทดสอบก่อน และหลังการใช้งาน สอบถามความรู้สึกระหว่างใช้งาน และทำการสังเกตพฤติกรรมโดยผู้เข้าร่วมการทดสอบเป็นกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กผู้หญิงอายุระหว่าง 9 – 12 ปี จำนวน 8 คน

2.1 วัดความเข้าใจในเนื้อหาโดยใช้แบบทดสอบก่อนและหลังการใช้งานโดยได้ผลดังนี้

ตารางที่ 6 แสดงผลคะแนนที่เด็กทำได้ ก่อนและ หลังการใช้งานออกแบบ

เด็กคนที่	คะแนนที่ได้ (ก่อน)	คะแนนที่ได้ (หลัง)	ผล	คำตอบ
เด็กคนที่ 1	8	9	เพิ่มขึ้น	/
เด็กคนที่ 2	8	9	เพิ่มขึ้น	/
เด็กคนที่ 3	8	9	เพิ่มขึ้น	/
เด็กคนที่ 4	9	9	เท่าเดิม	/
เด็กคนที่ 5	9	9	เท่าเดิม	X
เด็กคนที่ 6	7	9	เพิ่มขึ้น	/
เด็กคนที่ 7	8	7	ลดลง	X
เด็กคนที่ 8	9	10	เพิ่มขึ้น	/

สรุปผลการวัดความเข้าใจในเนื้อหาโดยการเทียบเคียงเป็นค่าร้อยละ ได้ดังนี้ ค่าคะแนนที่ได้เพิ่มขึ้นคิดเป็นร้อยละ 62.5 ค่าคะแนนที่ได้เท่าเดิมคิดเป็นร้อยละ 25 ค่าคะแนนที่ได้ลดลงคิดเป็นร้อยละ 12.5 และคำตอบเรื่อง คนแรกที่จะช่วยให้พ้นจากอันตรายทางเพศคือ ตนเองคิดเป็นร้อยละ 75

สอบถามความรู้สึกระหว่างการใช้งานส่วนใหญ่จะรู้สึกตื่นเต้น และหวาดกลัวกับลักษณะคำถาม กลัวหาทางออกไม่เจอกลัวตอบผิด และไม่รู้ว่าทางข้างหน้าจะเป็นอย่างไร รู้สึกอึดอัด แต่ไม่รู้สึกว่าคับแคบจนไม่สามารถเดินได้ และความร้อนภายในงานออกแบบก็ทำให้รู้สึกอึดอัด รู้สึกกลัวด้านที่เป็นสีดำ พอเห็นก็รีบเดินกลับเลย แต่ถึงแม้จะน่ากลัว แต่ก็รู้สึกสนุก และอยากกลับไปเล่นอีก

สังเกตพฤติกรรมของเด็กระหว่างการใช้งานพบว่า มีเด็ก จำนวนร้อยละ 12.5 ไม่ให้ความสำคัญกับข้อมูลเนื้อหาภายใน แต่ใช้วิธี มุ่งหาทางออกอย่างเดียว ทำให้คะแนนที่ออกมาในแบบสอบถามลดลง หรืออาจเป็น เพราะความกดดันในช่วงเวลาที่ใช้งานออกแบบนั้นกระชั้นชิดกับเวลาเลิกเรียน ทำให้เด็กขาดสมาธิในการใช้งาน ทุกคนสามารถออกมาประตูที่ถูกต้องได้โดยไม่ออกผิดพลาดเลย เพราะเมื่อรู้ว่าเป็นทาง ออกที่ผิดแล้วก็เดินกลับออกมาเพื่ออ้อมไปทางอื่นทันที และระยะเวลาที่เด็กแต่ละคนใช้โดยประมาณคือ 3 - 5 นาที



ภาพที่ 46 ระหว่างทำแบบทดสอบก่อนใช้งานออกแบบ



ภาพที่ 47 ระหว่างเริ่มใช้งานออกแบบ



ภาพที่ 48 ระหว่างใช้งานออกแบบ



ภาพที่ 49 ระหว่างทำแบบทดสอบหลังใช้งานออกแบบ



ภาพที่ 50 การให้ความสนใจกับชิ้นงานจำลองของเด็กนักเรียนคนอื่นๆในโรงเรียน

ข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ

1. เรื่องวิธีการสื่อสาร และภาพภายในงานออกแบบ สามารถแบ่งเป็นสามประเด็นคือ
 - 1.1 ลักษณะเนื้อหา เช่น แสดงให้เห็นการพลัดพรากจากพ่อแม่ สถานการณ์ที่น่ากลัวกว่านี้
 - 1.2 วิธีการนำเสนอให้อ่านข้อมูลมากๆ ไม่เหมาะสมกับเด็กนักอาจเกิดความเบื่อ ไม่อยากอ่านได้
 - 1.3 ลักษณะของภาพการใช้เป็นลายเส้นการ์ตูนทำให้อารมณ์ในงานเปลี่ยนไปสามารถใช้เป็น ลักษณะของรูปภาพคนจริงแทนก็ได้
2. เรื่องภาษาที่ใช้ภายในไม่ควรเป็นภาษาที่เป็นทางการหรืออาจใช้ภาษาพูดเพื่อการสื่อสารกับกลุ่ม เป้าหมายที่ง่ายกว่านี้
 - 2.2 เรื่องภาษานั้นถ้าจะให้ดีจะต้องใช้ผู้ที่เชี่ยวชาญทางด้านนั้นจริงๆ เช่น นักเขียนบรรณาธิการ
 - 2.3 ในกรณีที่เด็กได้รับโอกาสการศึกษาที่ต่างถึงแม้ว่าอายุจะเท่ากัน แต่ความสามารถในอ่านนั้นไม่เท่ากัน ซึ่งจะใช้วิธีแก้ปัญหานี้ข้อ 1 และ 2 ก็ได้
3. เรื่องเนื้อหา น่าจะเพิ่มช่องทางการขอความช่วยเหลือ เช่นเบอร์โทรศัพท์ให้มีอยู่ภายใน
 - 3.1 เรื่องการสื่อสารถึงบทสรุปควรทำให้กระชับกว่านี้ที่สำคัญหากสามารถนำเรื่องของการสอนลูกแบบบรากรแห่งไทยเข้ามา จะทำให้ผลงานมีความเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น
 - 3.2 เรื่องการใช้งานสามารถปรับให้เกิดความสนุกได้มากขึ้น แต่จะมีผลถึงเรื่องของวัสดุ เช่น การใช้งานเพ็ญมิให้สามารถ หมุน และปรับเส้นทางการเดินไปได้เรื่อยๆ หากหาวิธีที่ทำให้เมื่อเดินผ่านเข้าแล้วไม่สามารถเดินย้อนกลับออกมาได้อีกจะสามารถสื่อสารเรื่องภัยในชีวิตจริงได้มากขึ้น
4. ลักษณะการออกแบบ และการใช้พื้นที่ เนื่องจากลักษณะของพื้นที่ที่เป็น สามเหลี่ยม ทำให้ยากต่อการจัดการ

ข้อเสนอแนะ และอุปสรรคของการทำงานวิจัยในครั้งนี้

จากการศึกษาข้อมูลเรื่องการล่วงละเมิดทางเพศจากที่ต่างๆ พบว่าวิธีที่ดีที่สุดในการสอนคือ การสั่งสมประสบการณ์ คำบอกเล่า และการดูแลเอาใจใส่กับเด็ก สร้างความมั่นใจที่จะสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ ซึ่งสื่อที่ออกแบบมานั้นเป็นเพียงตัวกระตุ้น และต่อยอดเรื่องการช่วยเหลือตัวเองจากภัยดังกล่าว การจะสามารถเก็บข้อมูลความรู้ไปได้มากน้อยแค่ไหนนั้นทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของผู้ใช้งานว่าจะมีความสนใจมากน้อยแค่ไหน

ในความเป็นจริงการใช้งานจะต้องถูกควบคุมให้เข้าที่ละคน และกำหนดระยะเวลาที่จะเข้าไป เนื่องจากผู้ใช้งานเป็นเด็กถ้าไม่ควบคุม ดูแลการใช้งานอาจเกิดความเสียหาย และ อารมณ์ความรู้สึกของงานออกแบบจะไม่ได้ตามเป้าประสงค์ก็เป็นได้

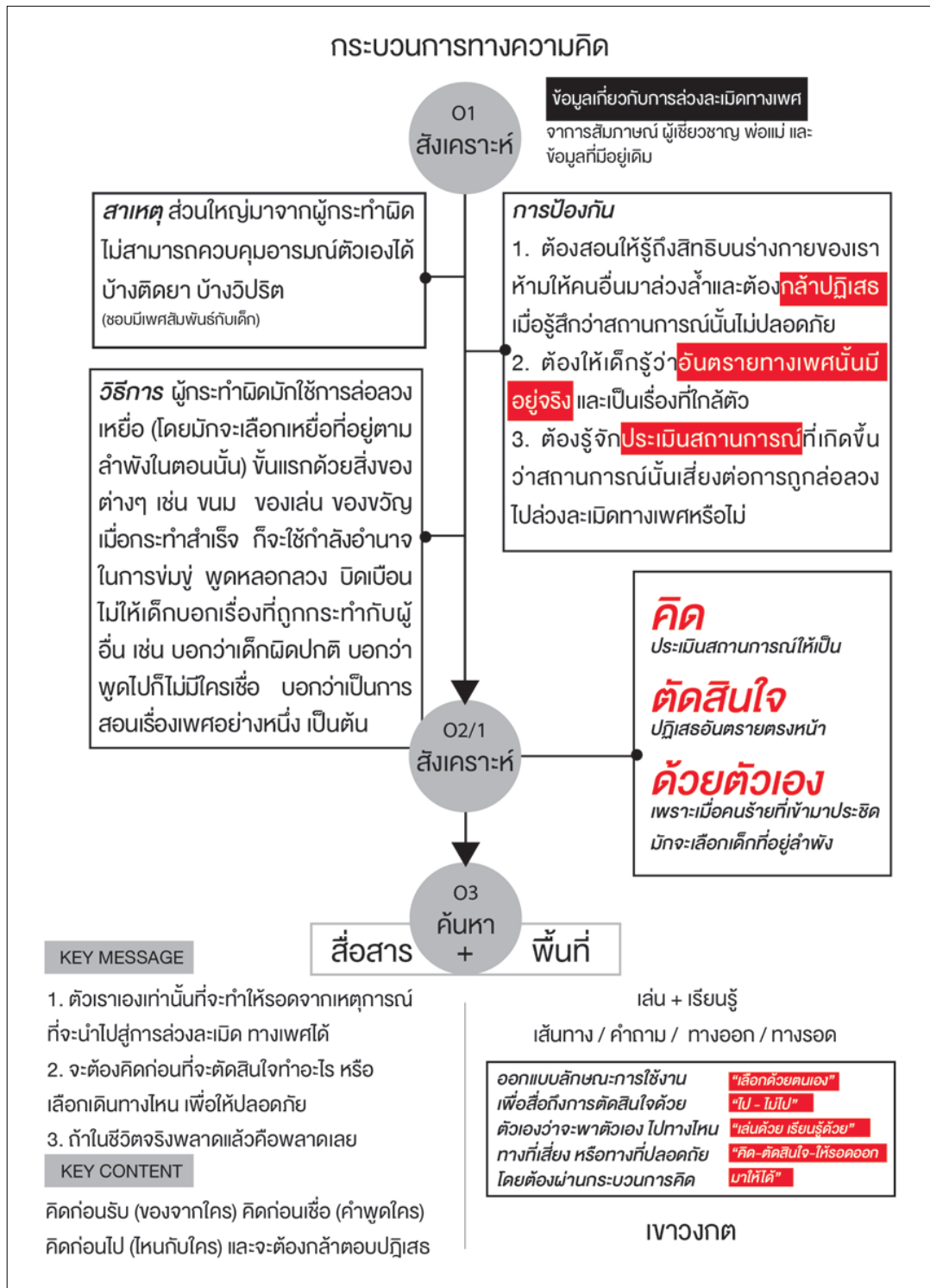
ผู้วิจัยพบว่าว่าหลักของเขาวงกตที่ต้องพบคำถาม หรือการเจอสถานการณ์จำลอง และให้ผู้ใช้งานเลือกคำตอบที่ต้องใช้ความคิด เพื่อให้เจอผลกระทบที่จะเกิดขึ้นนั้นจะดี หรือไม่ขึ้นอยู่กับตัวเรา แนวทางเหล่านี้สามารถพัฒนาสู่สื่ออื่นๆ ได้อีก เช่น เกมบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เกมกระดาน หรือหนังสือที่เป็นรูปเล่มก็ได้

จากการศึกษาข้อมูลเรื่องการล่องละเมียดทางเพศจากที่ต่างๆ พบว่าวิธีที่ดีที่สุด คือการสั่งสมประสบการณ์ คำบอกเล่า และการดูแลเอาใจใส่กับเด็ก สร้างความมั่นใจที่จะสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกแนวทางที่นำมาออกแบบสื่อเพียงแนวทางเดียวเท่านั้น ซึ่งเป็นที่น่าสนใจและน่าค้นหาว่าเราสามารถนำหลักการออกแบบสื่อสาร การออกแบบพื้นที่ และใช้ความคิดสร้างสรรค์มาช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับเด็กได้อีกด้วยวิธีใดบ้าง

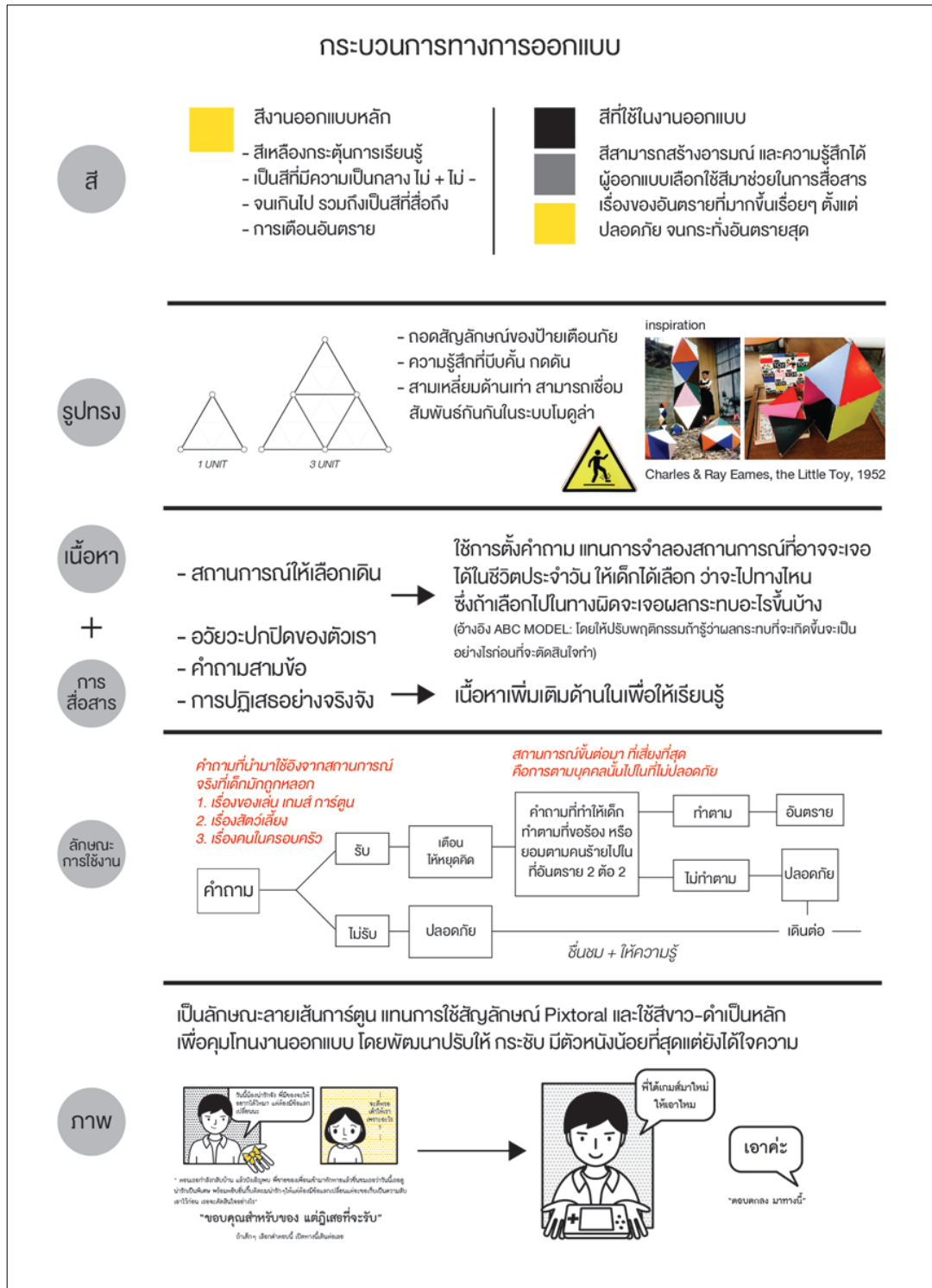
ปัญหา และอุปสรรคภายนอก

เรื่องระยะเวลาการทำงานจากการปิดภาคเรียนที่ไม่ตรงกันของผู้วิจัย และเด็กชั้นประถม ทำให้การเข้าถึงข้อมูลบางอย่างนั้นยากมาก จำเป็นต้องรีบทำก่อนหน้าที่จะปิดภาคการศึกษา ไปตั้งนั้น การวางแผนงานที่รัดกุมนั้นเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้งานเป็นไปด้วยความราบรื่น

การวางแผนการติดตั้งงานเพื่อการทดสอบ ทั้งนี้เราจะต้องฟังผู้ผลิต ทำให้ตัวแปรในการทำงานเปลี่ยนไปยากที่จะควบคุม ทั้งนี้ทำให้มีผลกระทบไปในเรื่องต่างๆ เช่น เวลา โดยอาจจะส่งผลกระทบต่อเวลาที่ผลการทดสอบซึ่งการทดสอบครั้งนี้ผ่านไปได้ด้วยดีเพราะได้รับความร่วมมือจากเด็กที่มาร่วมการทดสอบ



ภาพที่ 51 อธิบายโครงสร้างการทำงานทั้งหมดของผู้วิจัย (1)



ภาพที่ 52 อธิบายโครงสร้างการทำงานทั้งหมดของผู้วิจัย (2)

รายการอ้างอิง

- กิตติพงษ์ กิตยารักษ์. (2554). การประชุมคณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็ก และเยาวชนแห่งชาติ ครั้งที่ 3/2554. รายละเอียดเอกสารประกอบการประชุม
- จรรยา สุวรรณทัต และดวงเดือน พันธุนาวิน. (2521). **พฤติกรรมศาสตร์ เล่ม 1**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2548). **การวิจัยทางศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพมหานคร: ด้านสุทธากา รพิมพ์
- ชี โชน [นามแฝง]. (2559). **เรียนรู้พฤติกรรมหรือการแสดงออกของคนผ่านทฤษฎี ABC**. เข้าถึงเมื่อ 1 พฤษภาคม. เข้าถึงได้จาก http://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php?bookID=1948&read=true&count=true
- ณรงค์ ทองปาน. (2526). **การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก**. ม.ป.ท.
- ปราลป พรมล้วน. (2549). การสอนเรื่องสัมผัสและทักษะการป้องกันการล้วงละเมิด ทางเพศในเด็ก อนุบาลโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร เขตบางคอแหลมหลักสูตรปริญญาวิทยา ศาสตร์ มหาบัณฑิตสาขาวิชาแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์. (2549). **พัฒนาการมนุษย์**. กรุงเทพมหานคร: ธรรมดาเพรส
- พจนีย์ ภาคภูมิ. (2559). **การข่มขืน**. เข้าถึงเมื่อ 4 มกราคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.nurse.cmu.ac.th/stop-d/knowledge/websara/rape1.html>
- ภณิดา สวัสดิ์วงศ์พร. (2546). **คู่มือการออกแบบนิทรรศการในห้องสมุด**. กรุงเทพมหานคร: โอ เอส พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- มูลนิธิศูนย์พิทักษ์สิทธิเด็ก. (ม.ป.ป.). **ตัวฉันเป็นของฉัน**. กรุงเทพมหานคร: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- วรุฒิ เจริญศิริ. (2557). เด็กถูกล้วงละเมิดทางเพศ. เข้าถึงเมื่อ 7 มกราคม 2559. เข้าถึงได้จาก <http://www.bangkokhealth.com/health/article/เด็กถูกล้วงละเมิดทางเพศ-2550>
- วิฒนะ จุฑะวิภาต. (2526). **การจัดนิทรรศการ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์กัลปาวุธ.
- _____. (2540). **ศิลปะการจัดนิทรรศการ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่ง จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- วิชัย ศรีรัตน์ และคณะ. (2556). **ประมวลศัพท์สิทธิมนุษยชนเล่ม 2**. ม.ป.ท.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). **ออกแบบ 2 มิติ**. กรุงเทพมหานคร: โอ เอส พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- เว็ลด์ วิสซัน. (2559). **การคุ้มครองเด็กจากการถูกรังแกทางเพศ**. เข้าถึงเมื่อ 12 กุมภาพันธ์. เข้าถึงได้จาก [http://www.wvi.org/sites/default/files/THAI_Parents%20 Tool kit.p](http://www.wvi.org/sites/default/files/THAI_Parents%20Tool%20kit.p)

- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2545). **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- โสภร วงศ์สุวรรณค์. (2536). **ตัวของหนู**. กรุงเทพมหานคร: ยูนิตี้พับลิเคชั่น.
- เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. (2543). **ระบบป้ายสัญลักษณ์**. กรุงเทพมหานคร: พลัสเพลส.
- ANAR. (2016). **If Somebody Hurts You, Phone Us And We'll Help You**. Accessed 15 May. Available from <http://laughingsquid.com>
- Finkelhor, David. (2016). **The Traumatic Impact of Child Sexual Abuse**. Accessed 6 May. Available from <http://www.csom.org/train/victim/resources/the%20traumatic%20impact%20of%20child%20sexual%20abuse.pdf>
- Deezen[psued.]. (2016). **Bjarke Ingels' "BIG Maze" opens at Washington's National Building Museum**. Accessed 4 June. Available from <http://www.deezen.com/2014/07/09/bjarke-ingels-big-maze-opens-at-washingtons-national-building-museum/>
- Heidi Milia Anderson. (2016). **Perspectives for Pharmacy Educators: Successful Teaching Excellence**. Accessed 21 January. Available from <http://content.themat.com>.
- Natacha Kwok. (2016). **yalla yalla! stacks vegetable crates for exhibition in Germany**. Accessed 7 May 2016. Available from <http://www.designboom.com/architecture/yalla-yalla-studio-helden-der-stadt-exhibition-ludwigs-hafen-germany-07-03-2015/>
- NSPCC. (2016). **Learn the underwear rule**. Accessed 9 January. Available from <https://www.nspcc.org.uk/preventing-abuse/keeping-children-safe/underwear-rule/>
- Rudolf Herz, Friiba, and Dr Ing. (n.d.). **Architects'data**. 2nd ed. London: Crosby Lockwood Staples.
- Sutida Klatthong. (2006). **Program Development on Prevention Skills Against Sexual Assault Among School Aged Children In Maung District Uttaradit Province**. Master of science Mahidol University.
- The nation's largest anti-sexual assault organization. (2016). **Effects of Sexual Assault**. Accessed 15 January. Available from <https://rainn.org/get-information/effects-of-sexual-assault>.

Eames Office Site. (2016). **The little Toy**. Accessed 4 Jun. เข้าถึงได้จาก <http://www.hermanmiller.com>





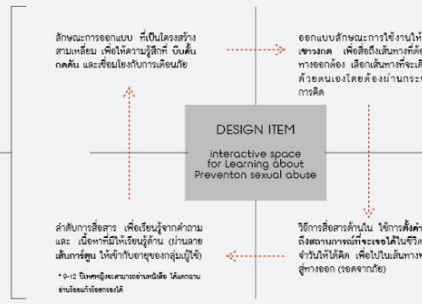
B MEDIA for PREVENT CHILD SEXUAL ABUSED
DESIGN

a ภาพรวมของงานออกแบบ

- สมมติฐาน (หลัก)
- สมมติฐาน (รอง)

สื่อที่ให้ความรู้เรื่องการป้องกันตนเองจากถูกข่มขืนทางเพศสามารถทำให้ผู้ใช้งานสามารถดำเนินขั้นตอนที่อาจเกิดขึ้นในตัวเอง และพาตัวเองออกจากสถานการณ์ที่จำเป็นไปสู่การดูแลขอความช่วยเหลือทางเพศได้ โดย การออกแบบ 3D สื่อข่มขืนการใช้งาน การดำเนินเนื้อหา และสามารถทำให้ผู้ใช้งานเข้าใจประเด็นหลักของการสื่อสาร เพื่อ ประโยชน์ในการปรับใช้กับตัวเอง

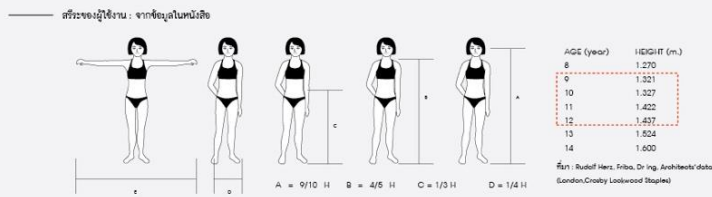
ผู้ใช้มีความเห็นว่าหากมีพื้นที่ในการสอนเด็กเรื่องการดูแลตนเองป้องกันตนเองให้พ้นหรือไม่ว่าจะเป็นช่องทางเพศ หรือ วิกิพีเดียเป็นสื่อการดูแลตนเองเกี่ยวกับเด็กของผู้ปกครองหรือการฝึกฝนให้ความรู้ต่างรูปแบบจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ใช้จึงมีเป้าหมายเป็นของตัวเอง และ ออกแบบสื่อในขั้นนี้เพื่อกระตุ้นให้เกิดการ "คิด" ถึงสถานการณ์ใกล้เคียงกับสิ่งที่ผู้ใช้งานต้องเผชิญและแนวคิดของงานออกแบบสามารถสื่อสารในเด็กได้ว่า "มีความคิดที่ตนเองและตัวของตัวเองที่มั่นคงและเป็นปราชญ์ด้านที่จะช่วย ให้ตัวเองให้รอดพ้นจากอันตรายได้"



ผู้ใช้งานสามารถนำชิ้นงานไปทดสอบด้วยการ ทดลองใช้จริงกับเด็กจำนวนหรือต้นแบบจำนวน 20 คน และเก็บข้อมูลผ่านแบบทดสอบก่อน และ หลังการใช้งาน

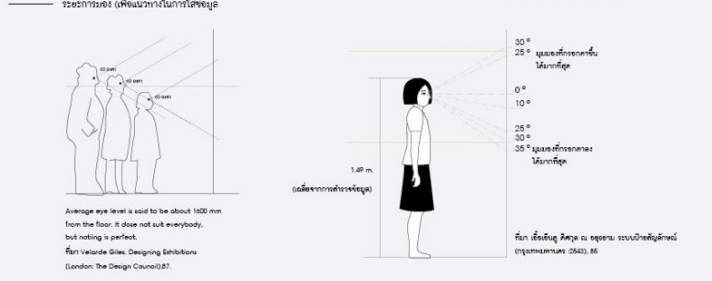
b ข้อมูลเพื่อสนับสนุนงานออกแบบ

ผู้ใช้ได้รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อมาสนับสนุนงานออกแบบดังนี้



สรีระของผู้ใช้งาน : จากข้อมูลท้องถิ่น

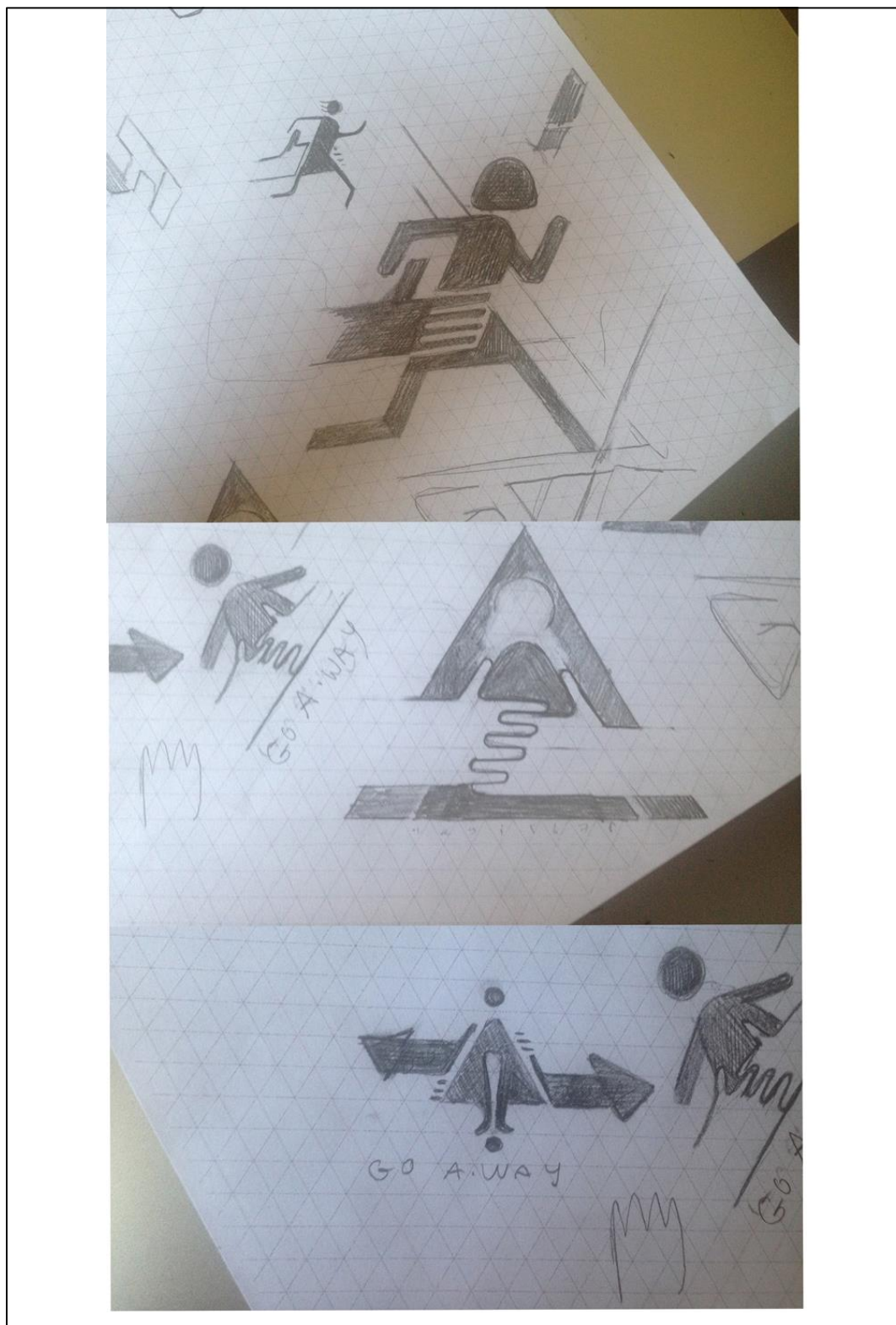
อายุ (ปี)	9	10	11	12	AGE (year)	HEIGHT (m.)
ชั้น (ประถมศึกษา)	3	4	5	6	9	1.39
ความสูงเฉลี่ย (cm.)	137-141	151-152	160-156-160	145-160	10	1.51
					11	1.52
					12	1.56
					เฉลี่ย	1.4925



ภาพที่ 55 การนำเสนองานครั้งที่ 2 (2)



ภาพที่ 56 การนำเสนองานครั้งที่ 2 (3)



ภาพที่ 57 ภาพร่างตราสัญลักษณ์

แบบประเมินผลงาน

ชื่อโครงการ : การออกแบบสื่อเคลื่อนที่สำหรับเด็กหญิงก่อนวัยรุ่น (9-12 ปี) เพื่อการป้องกันตนเองจาก
การล่วงละเมิดทางเพศ

ชื่อผู้วิจัย : นางสาว นวพรรณ อัครสันตกุล

คณะ/ภาควิชา : สาขาศิลปะ และการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

หมายเหตุ 1 = น้อยมาก 2 = น้อย 3 = ปานกลาง
4 = มาก 5 = มากสุด

ส่วนที่ 1 แนวคิด

รายการพิจารณา	1	2	3	4	5
1. แนวคิด และที่มาของการศึกษามีความน่าสนใจ					
2. การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลที่นำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นไปอย่างมีระบบ					
3. รูปแบบของงานออกแบบมีสัมพันธ์กับ แนวคิด					
4. รูปแบบของงานออกแบบมีสัมพันธ์กับ วัตถุประสงค์โครงการ					
5. รูปแบบของงานออกแบบ การสื่อความหมายการแสดงออก มีความคิดสร้างสรรค์					

ส่วนที่ 2 รูปแบบผลงานที่ปรากฏ

รายการพิจารณา	1	2	3	4	5
6. ภาพรวมของงานออกแบบทั้งหมดมีความน่าสนใจ					
7. รูปแบบของงานออกแบบสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย					
8. รูปแบบของภาพ และเนื้อหาที่ปรากฏสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย					
9. รูปแบบ และวัสดุที่เลือกมีความสัมพันธ์กับจุดประสงค์ของงาน					

ส่วนที่ 3 ผลกระทบต่อภายนอก

รายการพิจารณา	1	2	3	4	5
10. ภาพสะท้อนต่อสังคมในเชิงสร้างสรรค์					
11. การนำไปพัฒนาต่อยอดสามารถทำได้จริง					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม.....
.....
.....

คุณจิณรงค์ วงษ์สุนทร

(..... / /)

ภาพที่ 58 แบบฟอร์มประเมินผลงานการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ

แบบทดสอบ(1) การวิเคราะห์สถานการณ์เสี่ยงต่อการถูกล่วงละเมิดทางเพศ

ชื่อ/นามสกุล.....อายุ.....

(ขอรับรองว่าทุกคำตอบจะใช้เพื่อการวิเคราะห์ภาพรวมเท่านั้น)

ให้นักเรียนขีดเครื่องหมาย / ในช่องที่คิดว่าเป็นคำตอบ

1. นักเรียนรู้จักการล่วงละเมิดทางเพศหรือไม่

รู้ ไม่รู้ ไม่แน่ใจ

2. คิดว่าเหตุการณ์ใดต่อไปนี่เสี่ยงต่อการถูกล่วงไปสู่อันตรายทางเพศได้

- เมื่อแม่เซ็ดตัวฉันตอนที่ฉันไม่สบาย และใช้ชี้น
- เมื่อน้าชายมารับที่โรงเรียนแล้วพาไปที่ลับตาคนก่อนกลับบ้าน
- เมื่อมีเพื่อนผู้ชายมาชวนไปเที่ยวห้างกันเป็นกลุ่มใหญ่
- เมื่อลุงซื้อของขวัญมาให้ เพราะฉันสอบได้ที่ 1
- เมื่อลูกพี่ลูกน้องมาลูบแขนฉันแล้วฉันรู้สึกอึดอัด ไม่สบายใจ
- เมื่อเพื่อนบ้านชวนไปเล่นเกมสีกันสองต่อสองภายในห้องนอน
- เมื่อมีผู้ใหญ่แถวบ้านมาชวนไปดูลูกแมวเกิดใหม่ที่บ้าน
- เมื่อมีเพื่อนมาตบไหล่เราเวลาที่เราเสียใจ
- เมื่อพี่สาวมาดักเปียให้ก่อนไปโรงเรียน
- เมื่อมีผู้ใหญ่เอ่ยปากชม และจ้องมองที่หน้าอกของนักเรียน

แบบทดสอบ(2) การวิเคราะห์สถานการณ์เสี่ยงต่อการถูกล่วงละเมิดทางเพศ

ชื่อ/นามสกุล.....อายุ.....

(ขอรับรองว่าทุกคำตอบจะใช้เพื่อการวิเคราะห์ภาพรวมเท่านั้น)

ให้นักเรียนขีดเครื่องหมาย / ในช่องที่คิดว่าเป็นคำตอบ

1. หลังจากเข้าใช้งาน นักเรียนคิดว่าวิธีเหล่านี้จะช่วยให้ปลอดภัยจากอันตรายทางเพศได้
 - 1.1 ไม่พาตัวเองไปอยู่ในที่ลับตาคนสองต่อสองกับคนอื่น หรือเพศตรงข้าม

ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ
 - 1.2 เมื่อมีคนชวนมาชวนไปไหนแล้วรู้สึกไม่ปลอดภัย นักเรียนกล้าตอบปฏิเสธได้ เช่น

ตอบ ไม่ อย่างหนักแน่น

ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ
 - 1.3 ไม่หลงเชื่อ และทำตามคำพูดของคนอื่นโดยไม่คิดให้ตีเสียก่อน

ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ
 - 1.4 ไปไหนมาไหนคนเดียวตามลำพังได้ง่าย และสะดวกดี

ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ
 - 1.5 ไม่รับของจากคนแปลกหน้า หรือคนรู้จัก เมื่อไม่มีเหตุผลสมควร

ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ
 - 1.6 เมื่อเกิดปัญหาอะไรขึ้นกับนักเรียนจะ เล่าให้ผู้ใหญ่ที่ไว้ใจฟัง

ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ
 - 1.7 เวลาจะไปที่ไหน เมื่อไหร่ กลับตอนไหน ไม่จำเป็นให้พ่อ หรือแม่รับรู้อีกได้

ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ
 - 1.8 นักเรียนคิดว่าคนแรกที่จะช่วยให้นักเรียนปลอดภัยจากอันตรายทางเพศได้คือ ตัวนักเรียนเอง

ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ
 - 1.9 เมื่อเพื่อนชวนไปเที่ยวไหน ก็ไปกันหลายๆคนสนุกดี

ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ
 - 1.10 เมื่อมีคนมาชวนไปไหน นักเรียนจะตั้งคำถามทั้ง 3 ข้อกับตัวเองก่อนเสมอ


ใช่ ไม่ใช่ ไม่แน่ใจ
2. หลังจากเข้าใช้งาน นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับเขาวงกตนี้

2.1 อึดอัดหรือไม่	<input type="radio"/> ใช่ / <input type="radio"/> ไม่ใช่
2.2 ต้องหาทางออกด้วยตัวเอง	<input type="radio"/> ใช่ / <input type="radio"/> ไม่ใช่
2.3 อยากรู้ความรู้อีกมากขึ้น	<input type="radio"/> ใช่ / <input type="radio"/> ไม่ใช่
2.4 นักเรียนรู้ว่าอันตรายมีอยู่จริงในชีวิตประจำวัน	<input type="radio"/> ใช่ / <input type="radio"/> ไม่ใช่

ภาพที่ 60 แบบทดสอบหลังการทดลองใช้งานออกแบบ



ภาพที่ 61 ระหว่างการติดตั้งพื้นที่จำลอง



ที่ ศธ 0520.107/ 9014

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
 ถนนบรมราชชนนี เขตดุสิต
 กรุงเทพฯ 10170

๑๖ พฤษภาคม 2559

เรื่อง ขออนุมัติให้ให้นักศึกษาใช้สถานที่ เก็บรวบรวมข้อมูล และถ่ายภาพ
 เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียน


ด้วย นางสาวนพพรณ อัครสันตกุล นักศึกษาระดับปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ
 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “ศึกษาแนวทางในการออกแบบสื่อการเรียนรู้
 เคลื่อนที่สำหรับเด็กหญิงก่อนวัยรุ่นให้ป้องกันตนเองจากความเสี่ยงในการมีเพศสัมพันธ์โดยไม่พร้อม” มีความประสงค์
 จะขอเก็บรวบรวมข้อมูล ถ่ายภาพ และขอใช้สถานที่ เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ดังรายละเอียด
 ต่อไปนี้

1. ขอใช้สถานที่ที่เหมาะสมในการติดตั้งงานออกแบบสำหรับทดสอบผล (นำมาอภิปรายผล)
2. ขอเก็บรวบรวมข้อมูลกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน หรือตามที่โรงเรียน
 เห็นเหมาะสมจำนวน 1 ระดับชั้น
3. ขอเก็บข้อมูลเพิ่มเติมตามสมควร
4. ขอถ่ายภาพภายในโรงเรียนและนักเรียนขณะวัดผลและเก็บข้อมูล
5. ขอใช้สถานที่ที่สามารถทำกิจกรรมภายหลังการพูดคุยกับเด็กนักเรียนเพิ่มเติม (ถ้ามี)

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดให้ความอนุเคราะห์
 แก่ นักศึกษาตามที่เห็นสมควร ทั้งนี้เพื่อประโยชน์ทางการศึกษา และหากท่านประสงค์จะขอทราบรายละเอียดเพิ่มเติม
 บัณฑิตวิทยาลัย ขออนุญาตให้ นางสาวนพพรณ อัครสันตกุล หมายเลขโทรศัพท์ 095-654-6929 เป็นผู้ประสานงาน
 โดยตรงต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ จักขอบคุณยิ่ง

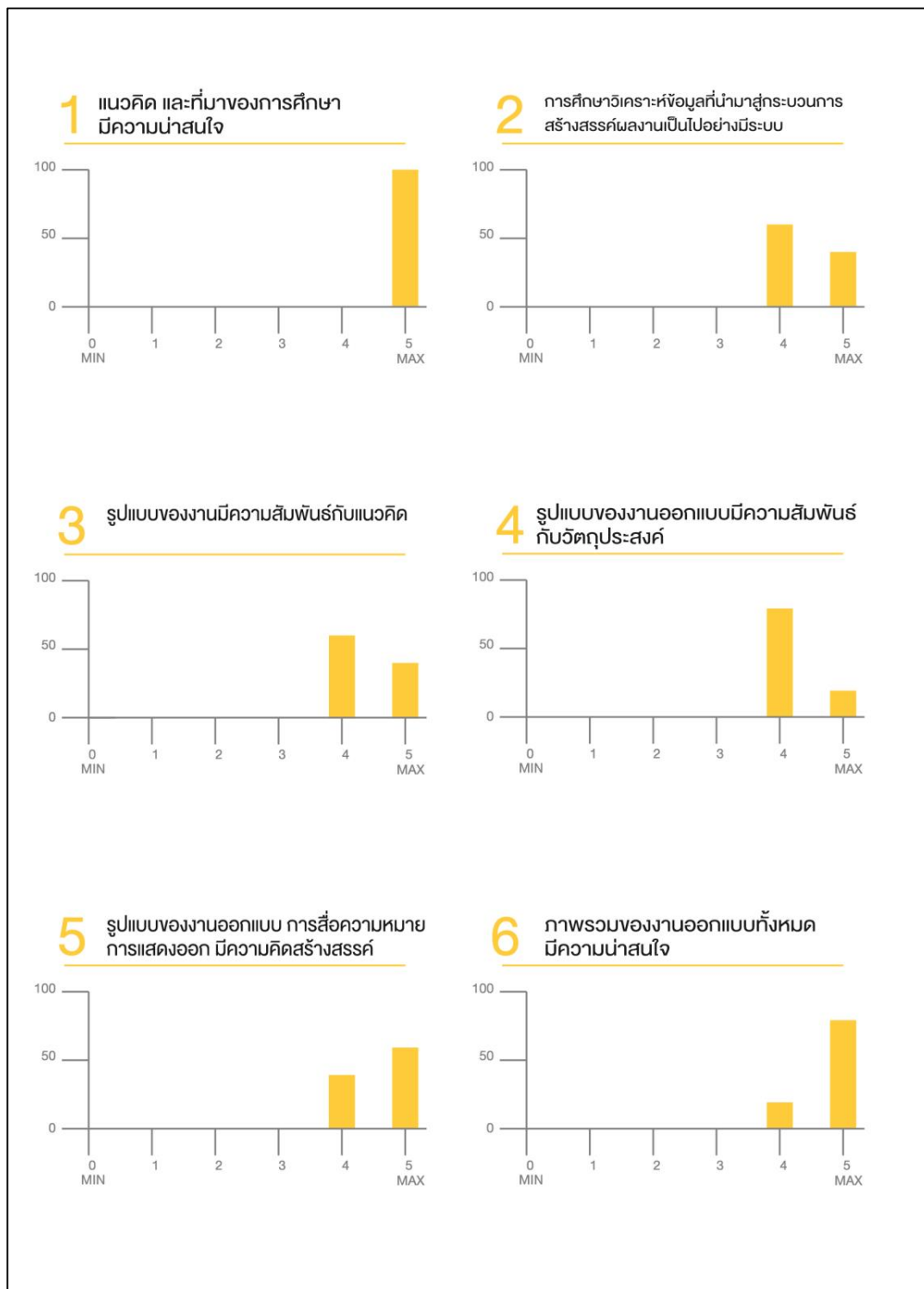
ขอแสดงความนับถือ


 (รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศน์วงศ์)
 คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย ดุสิต
 โทร. 0-2849-7502-3

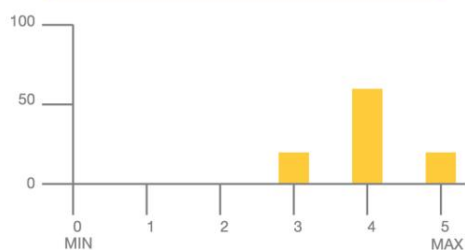
ปณิธานบัณฑิตวิทยาลัย “มุ่งส่งเสริม สนับสนุน เพื่อพัฒนาคุณภาพบัณฑิตศึกษา”

ภาพที่ 62 จดหมายขออนุมัติจากโรงเรียนเพื่อเข้าทำการทดสอบงานออกแบบ

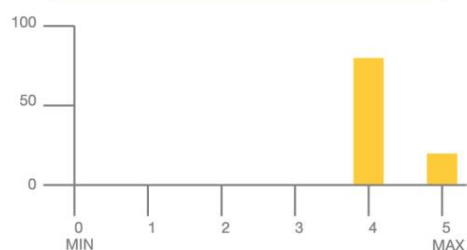


ภาพที่ 63 แสดงระดับคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญในการวัดผลงานออกแบบ (1)

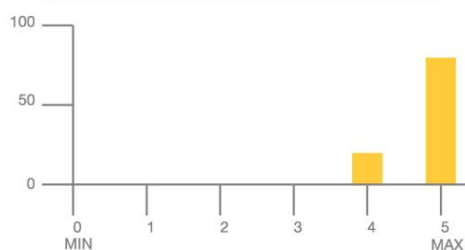
7 รูปแบบของงานออกแบบสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย



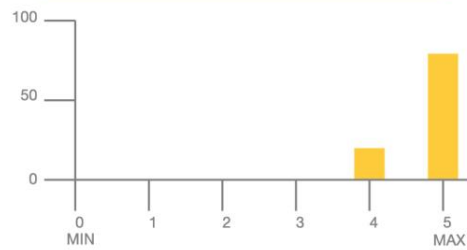
8 รูปแบบของภาพ และเนื้อหาที่ปรากฏสามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย



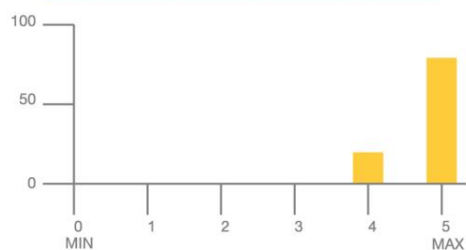
9 รูปแบบ และวัสดุที่เลือกมีความสัมพันธ์กันกับจุดประสงค์



10 ภาพสะท้อนต่อสังคมในเชิงสร้างสรรค์



11 การนำไปพัฒนาต่อยอดสามารถทำได้จริง



ภาพที่ 64 แสดงระดับคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญในการวัดผลงานออกแบบ (2)

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	นางสาว นวพรรณ อัสวสันตกุล
ที่อยู่	4/143 ถนนฉิมพลี ซอย 24 กรุงเทพฯ
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2543	โรงเรียนสตรีวิทยา
พ.ศ. 2547	ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
พ.ศ. 2557	เข้าศึกษาต่อระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2547	บริษัท เดอะมอลล์กรุ๊ป
พ.ศ. 2557	บริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด
ปัจจุบัน	นักออกแบบอิสระ

