

อภินิพนธ์นาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี



ศิลปนิพนธ์เสนอคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
พฤษภาคม พ.ศ 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

DINNER SET DESIGN FOR CHILDREN AGES 2-5 YEARS



**Arts Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University
in Partial Fulfillment of the Requirements**

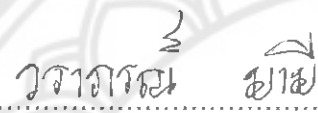
for the Bachelor of Fine and Applied Arts Degree in Package Design

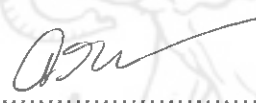
May 2014

Copyright 2014 by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบได้พิจารณาการศึกษา
ค้นคว้าของนายอริยุต หาญชเล เรื่อง "การออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี"
เห็นสมควรเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิตการ
ออกแบบบรรจุภัณฑ์และผลิตภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร


.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์)


.....กรรมการ (อาจารย์ที่ปรึกษา)
(อาจารย์ วราภรณ์ มামী)


.....กรรมการ (รองอาจารย์ที่ปรึกษา)
(อาจารย์ จริญญา พหลเทพ)



อนุมัติ

.....
(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม พ.ศ. 2557

ชื่อเรื่อง : การออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี

ผู้วิจัย : อธิยุต หาญชเล

ที่ปรึกษา : อาจารย์ วราภรณ์ มามี

ประเภทปริญญาโท : ศิลปบัณฑิต ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์,
มหาวิทยาลัยนเรศวร , 2557

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมในช่วงรับประทานอาหาร ศึกษาชุดอาหารต่างๆ และออกแบบอุปกรณ์ต่างๆในชุดอาหารให้มีความเหมาะสมสำหรับเด็ก 2-5 ปี ที่มีทั้งทางขนาดสัดส่วน, สี สัน และรูปร่าง ที่เหมาะสมสำหรับเด็กเพื่อเพิ่มความสนใจในช่วงรับประทานอาหารให้มากยิ่งขึ้นทำให้สามารถช่วยลดปัญหาการเบื่ออาหารในเด็กที่มีสาเหตุมาจากเด็กขาดความสนใจหรือแรงดึงดูดในช่วงรับประทานอาหารของเด็กทำให้ได้รับอาหารไม่เพียงพอต่อความต้องการ

ในการออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กครั้งนี้ได้นำสัตว์ทะเล 3 ชนิด มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบรูปทรงและสีสันต่างๆในชุดรับประทานอาหารเพื่อให้เด็กเกิดความสนใจในช่วงรับประทานอาหารมากยิ่งขึ้น พร้อมปรับขนาดสัดส่วนให้มีความเหมาะสมและไม่เกิดอันตรายต่อเด็ก ส่วนตัววัสดุแข็งแรงทนทานน้ำหนักเบาปลอดภัยต่อเด็ก พร้อมเพิ่มปรับให้สามารถพกพาไปที่ต่างๆได้สะดวกยิ่งขึ้น

ประกาศคุณูปการ

ภาคนิพนธ์ฉบับนี้จะสำเร็จลงได้ด้วยดี เพราะความอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง ในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ อ.วราภรณ์ มามี ที่คอยให้ความช่วยเหลือและคำปรึกษาต่างๆ มากมายจนงานผ่านไปได้ด้วยดี และ อาจารย์ทุกท่านที่ช่วยสอนและให้คำปรึกษาในเรื่องต่างๆ ขอขอบคุณ พี่อู๋ ที่ช่วยทำโมเดล ให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำต่างๆ ขอขอบคุณเพื่อนๆทุกคนที่คอย ให้คำแนะนำและกำลังใจในการทำงานชิ้นนี้ และที่ขาดไม่ได้เลยขอขอบพระคุณอย่างยิ่ง พ่อแม่ และ น้องสาว ที่คอยให้ทุนและช่วยเหลือสนับสนุนในการทำงานทุกด้านตลอดมา และ ขอขอบพระคุณทุกคนทุกท่านที่กล่าวมาอีกครั้งอย่างสูง ถ้าไม่ได้รับคำแนะนำ คำปรึกษา และ ความช่วยเหลือต่างๆจากทุกคนทุกท่านคงไม่สำเร็จไปได้ด้วยดีเช่นนี้

กราบขอบพระคุณพ่อแม่และครู อาจารย์ทุกท่านนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่ปลูกฝังความรู้ และมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาศักยภาพด้านความคิดสติปัญญาและ มีส่วนผลักดันให้เกิดกำลังใจในการทาภาคนิพนธ์ครั้งนี้

อริยุต หาญทะเล

พฤษภาคม 2557

สารบัญ

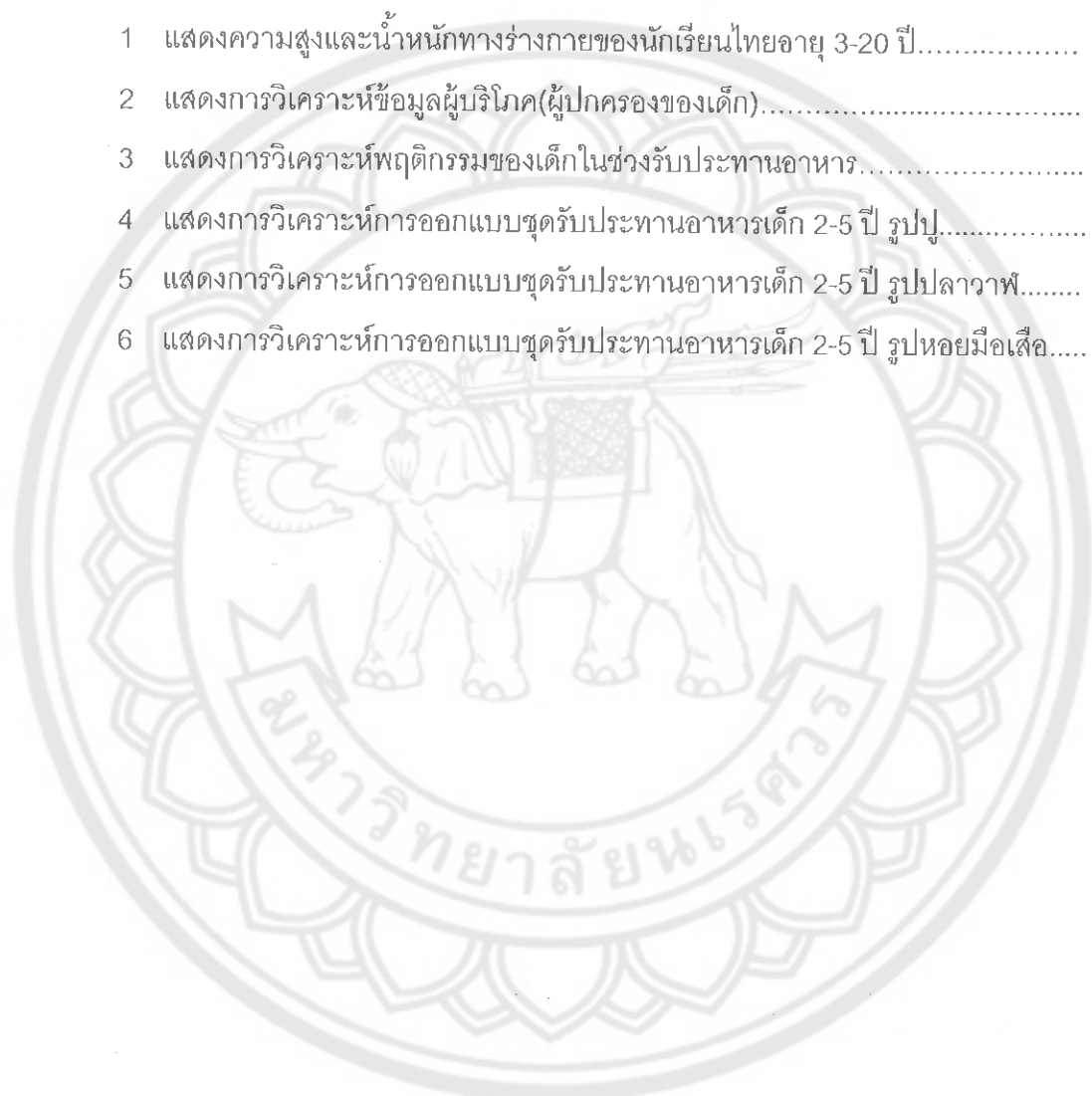
หน้าอนุมัติ	I
บทคัดย่อภาษาไทย	II
ประกาศคุณูปการ	III

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	2
1.3 กรอบแนวคิดที่ใช้วิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตวิจัย.....	4
1.5 วิธีดำเนินการวิจัย.....	5
1.6 คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในงานวิจัย.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
ส่วนที่ 1: เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ.....	11
1.1 ความเป็นมาของการออกแบบ.....	11
1.2 ส่วนประกอบของการออกแบบ.....	17
1.3 กระบวนการออกแบบ.....	21
ส่วนที่ 2: เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดรับประทานอาหาร.....	22
2.1 ความหมายของชุดรับประทานอาหาร.....	22
2.2 ชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก.....	23
2.3 วัสดุที่ใช้ทำชุดประทานอาหาร.....	28
ส่วนที่ 3: เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรับประทานของเด็ก.....	30
3.1 พฤติกรรมกรับประทานและปัญหาการเบื่ออาหารของเด็ก.....	30
ส่วนที่ 4: เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสรีระวิทยา และ จิตวิทยา.....	36
4.1 พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของเด็ก.....	36

4.2	สัดส่วนของเด็ก.....	44
4.3	จิตวิทยาสี่.....	48
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	54
3.1	ประชากรกลุ่มตัวอย่าง.....	54
3.2	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	54
3.3	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	57
3.4	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
4	ผลการวิจัย.....	59
	ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ.....	60
	ส่วนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบ.....	69
	ส่วนที่ 3 การทำโมเดล.....	81
5	บทสรุป.....	89
5.1	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	89
5.2	สรุปผลการวิจัย.....	89
5.3	สรุปผลการออกแบบ.....	90
5.4	ข้อเสนอแนะ.....	91
	บรรณานุกรม.....	92
	ภาคผนวก.....	93
	ประวัติผู้วิจัย.....	100

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงความสูงและน้ำหนักทางร่างกายของนักเรียนไทยอายุ 3-20 ปี.....	44
2 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลผู้บริโภค(ผู้ปกครองของเด็ก).....	60
3 แสดงการวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กในช่วงรับประทานอาหาร.....	62
4 แสดงการวิเคราะห์การออกแบบชุดรับประทานอาหารเด็ก 2-5 ปี รูปปู.....	63
5 แสดงการวิเคราะห์การออกแบบชุดรับประทานอาหารเด็ก 2-5 ปี รูปปลาฉลาม.....	65
6 แสดงการวิเคราะห์การออกแบบชุดรับประทานอาหารเด็ก 2-5 ปี รูปหอยมือเสือ.....	66



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 ภาพที่ 2.1 ช้อนชา.....	23
2 ภาพที่ 2.2 ภาพช้อนอาหารหวาน.....	23
3 ภาพที่ 2.3 ภาพช้อนโต๊ะ.....	23
4 ภาพที่ 2.4 ภาพช้อนชุป.....	24
5 ภาพที่ 2.5 ภาพช้อนกาแฟเล็ก.....	24
6 ภาพที่ 2.6 ภาพช้อนชุปเล็ก.....	24
7 ภาพที่ 2.7 ช้อนชามะนาว.....	24
8 ภาพที่ 2.8 ส้อมอาหารค่ำ.....	25
9 ภาพที่ 2.9 ส้อมค็อกเทล.....	25
10 ภาพที่ 2.10 ส้อมของหวาน.....	25
11 ภาพที่ 2.11 ส้อมสลัด.....	26
12 ภาพที่ 2.12 ส้อมอาหารค่ำแบบยุโรป.....	26
13 ภาพที่ 2.13 มีดอาหารค่ำแบบยุโรป.....	26
14 ภาพที่ 2.14 ภาพแก้วบนโต๊ะอาหาร.....	27
15 ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่างอย่างเหล็ก.....	28
16 ภาพที่ 2.16 ภาพตัวอย่างพลาสติก.....	29
17 ภาพที่ 2.17 ภาพตัวอย่างอาหาร.....	35
18 ภาพที่ 2.18 ภาพประกอบเรื่องการเบื้ออาหาร.....	36
19 ภาพที่ 2.19 ภาพประกอบพัฒนาการของเด็ก.....	42
20 ภาพที่ 2.20 ภาพประกอบพัฒนาการของเด็ก.....	43
21 ภาพที่ 2.21 แสดงลักษณะกายวิภาคเด็กด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง.....	45
22 ภาพที่ 2.22 แสดงลักษณะกายวิภาคเด็กในด้านส่วนสูงต่าง ๆ ของร่างกาย.....	46
23 ภาพที่ 2.23 ภาพแสดงท่าทางการจับสิ่งของ.....	47
24 ภาพที่ 2.24 ภาพประกอบสีกับเด็ก.....	48
25 ภาพที่ 2.25 ภาพตัวอย่างสี.....	52

26	ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างชุดรับประทานอาหารรูปปู.....	63
27	ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่างชุดรับประทานอาหารรูปปลาวาฬ.....	64
28	ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่างชุดรับประทานอาหารรูปหอยมือเสือ.....	66
29	ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย.....	68
30	ภาพที่ 4.5 ภาพชุดรับประทานอาหารตัวอย่าง.....	69
31	ภาพที่ 4.6 ภาพการใช้งาน.....	70
32	ภาพที่ 4.7 ภาพแรงบันดาลใจของชุดรับประทานอาหารรูปปู.....	71
33	ภาพที่ 4.8 ภาพแรงบันดาลใจของชุดรับประทานอาหารรูปปลาวาฬ.....	72
34	ภาพที่ 4.9 ภาพแรงบันดาลใจของชุดรับประทานอาหารรูปหอยมือเสือ.....	73
35	ภาพที่ 4.10 ภาพตัวอย่างโหนดสี.....	74
36	ภาพที่ 4.11 ภาพสเก็ตช์ครั้งที่1.....	75
37	ภาพที่ 4.12 ภาพสเก็ตช์ครั้งที่2.....	75
38	ภาพที่ 4.13 ภาพขนาดชุดรับประทานอาหารปู.....	76
39	ภาพที่ 4.14 ภาพขนาดชุดรับประทานอาหารปลาวาฬ.....	77
40	ภาพที่ 4.15 ภาพขนาดชุดรับประทานอาหารหอยมือเสือ.....	78
41	ภาพที่ 4.16 ภาพชุดรับประทานอาหารรูปปู.....	79
42	ภาพที่ 4.17 ภาพชุดรับประทานอาหารรูปปลาวาฬ.....	79
43	ภาพที่ 4.18 ภาพชุดรับประทานอาหารรูปหอยมือเสือ.....	80
44	ภาพที่ 4.19 ภาพวิธีการใช้.....	80
45	ภาพที่ 4.20 ภาพตัวอย่างชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี.....	81
46	ภาพที่ 4.21 ภาพขั้นตอนการทำ1.....	81
47	ภาพที่ 4.22 ภาพขั้นตอนการทำ2.....	82
48	ภาพที่ 4.23 ภาพขั้นตอนการทำ3.....	83
49	ภาพที่ 4.24 ภาพขั้นตอนการทำ4.....	84
50	ภาพที่ 4.25 ภาพขั้นตอนการทำ5.....	85
51	ภาพที่ 4.26 ภาพขั้นตอนการทำ6.....	86
52	ภาพที่ 4.27 ภาพขั้นตอนการทำ7.....	87
53	ภาพที่ 4.28 ภาพขั้นตอนการทำ8.....	88
54	ภาพที่ 4.29 ภาพงานสมบูรณ์.....	89

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่าเด็กคือทรัพยากรมนุษย์ที่ทั่วโลกให้ความสำคัญดังเห็นได้จากอนุสัญญาสิทธิเด็ก ซึ่งประเทศไทยให้การรับรองไว้ใน พ.ศ. 2535 ซึ่งระบุสิทธิเด็กในด้านพัฒนาการว่า เด็กทุกคนจะได้รับสิทธิให้มีสภาพความเป็นอยู่ที่เหมาะสมกับพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ สังคม รวมถึงความต้องการ ความพึงพอใจ และความสุขของเด็ก การส่งเสริมพัฒนาเด็กเพราะเด็กคือทรัพยากรที่สำคัญยิ่งของประเทศชาติ ซึ่งจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาชาติบ้านเมืองให้เจริญรุ่งเรืองก้าวหน้าและมั่นคง อีกทั้งเป็นผู้ที่จะต้องเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า เพื่อทำหน้าที่ดูแลสังคมตลอดจนเศรษฐกิจ วัฒนธรรมความเปลี่ยนแปลง (นงพงา ลิ่มสุวรรณ, 2555 : 20)

เด็กวัยก่อนเรียน (preschool child) หรือเด็กวัยตอนต้น (early childhood) มีอายุ 2 – 5 ปี เด็กวัยก่อนเรียนเป็นช่วงวัยที่สำคัญที่สุดช่วงหนึ่งของชีวิต เพราะเป็นวัยทองของการวางรากฐานบุคลิกภาพของมนุษย์ ระเบียบนี้เป็นระยะที่เกิดการเรียนรู้มากที่สุดในชีวิต เป็นช่วงพัฒนาการที่สำคัญที่สุดที่จะสร้างบุคลิกภาพให้แก่เด็ก เด็กจะเป็นคนอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับการศึกษาในวัยนี้เป็นสำคัญ การเลี้ยงดูเด็กวัยก่อนเรียน ให้เติบโตอย่างมีความสุขนั้น จะส่งผลต่อการทำงานของสมองซึ่งจะไปกระตุ้นให้เขาแสดงความเป็นอัจฉริยะที่ซ่อนอยู่ในตัวออกมาได้ สิ่งที่จะช่วยเสริมพัฒนาการของสมองและอารมณ์ของเด็กให้แข็งแรง สมบูรณ์ เป็นเด็ก เก่ง ดี มีความสุขได้นั้น ต้องได้รับปัจจัยเสริมครบถ้วน คือ ได้รับอาหารที่ดี ได้รับความรัก ความอบอุ่น ได้รับโอกาสที่ดี ได้เล่นอย่างอิสระตามความชอบ มีสิ่งแวดล้อมที่ดี ได้ใช้จินตนาการ ได้เห็นแบบอย่างที่ดี การเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ และมีคุณค่าปราศจากสิ่งมีพิษ พร้อมทั้งให้คุณค่าทางโภชนาการได้รับสารอาหารครบทุกหมู่ และมีปริมาณเพียงพอ ในแต่ละวันควรให้ครบหมู่ตามหลักโภชนาการจึงมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ สังคม และบุคลิกภาพ (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2551 : 10)

เด็กวัยก่อนเรียนมีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว อาหารสำหรับเด็กวัยก่อนเรียนจึงเป็นการวางรากฐานชีวิตที่ดีสำหรับเด็กทั้งในขณะที่อยู่ในวัยนี้และระยะต่อไป การขาดอาหารในระยะนี้จะมีผลต่อการพัฒนาาร่างกายและสมองมากที่สุด เพราะทำให้เด็กมีสติปัญญาการเรียนรู้ด้อยลง ร่างกายแคระแกรนไม่แข็งแรง เจ็บป่วยง่ายมีอัตราการเสียชีวิตสูงกว่าเด็กอื่น การเปลี่ยนแปลงของเด็กก่อนวัยเรียน มีลักษณะเด่นของวัยคือ อิศระ ชอบช่วยเหลือตนเอง ชอบปฏิเสธ และเด็กวัยก่อน

เรียนส่วนใหญ่มีพัฒนาการสามารถตักอาหารรับประทานด้วยตัวเองอุปกรณ์ที่เด็กวัยก่อนเรียนใช้ในการรับประทานอาหาร ที่พบเห็นได้มากในวิถีชีวิตของคนไทยมักประกอบด้วย ช้อน ส้อม ภาชนะใส่อาหารและเครื่องต้ม

เด็กวัยก่อนเรียนส่วนใหญ่จะไม่สนใจอาหารและไม่เจริญอาหารเหมือนวัยทารก เพราะจะมีความสนใจด้านอื่นมาเกี่ยวข้อง เช่น การสำรวจสิ่งแวดล้อมและสนใจการเล่นมากกว่า นอกจากนี้เด็กยังเริ่มเลือกรับประทานอาหารในสิ่งที่ตนเองชอบ ปฏิเสธอาหาร แม้จะเป็นประโยชน์ต่อร่างกายซึ่งจะทำให้เด็กได้รับสารอาหารไม่เพียงพอ ด้านอุปกรณ์ที่ใช้ในการรับประทานอาหารของเด็กก่อนวัยเรียน เป็นอุปกรณ์ที่ผู้ใหญ่ใช้กันทั่วไป จึงทำให้เป็นอุปสรรคหนึ่งในการให้เด็กวัยก่อนเรียนสนใจการรับประทานอาหาร

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี เพื่อแก้ไขปัญหาการขาดแรงดึงดูดใจในช่วงการรับประทานอาหาร ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เกิดการเบื่ออาหารในเด็กอายุ 2-5 ปี โดยคุณค่าของงานออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปีนี้ มีผลทางด้านร่างกาย คือคุณค่าที่มีประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวันโดยตรง คุณค่าที่มีผลทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ ฟังพอใจ สุขสบายใจ หรือ บรรยากาศการรับประทานอาหารให้ดูสนุกสนาน เด็กจะได้สนุกกับการรับประทานอาหารมากขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมมารับประทานอาหารของเด็กอายุ 2-5 ปี
3. เพื่อออกแบบชุดรับประทานอาหารเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แสดงภาพสรุปกรอบการวิจัย

ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีของการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งเรื่องของโครงสร้าง กราฟิก และองค์ประกอบการออกแบบ มาทำให้ตัวผลิตภัณฑ์น่าใช้ และสามารถช่วยลดปัญหาการเบื่ออาหารหรือช่วยดึงดูดความสนใจในการรับประทานอาหารของเด็กได้มากขึ้น

1.3 ขอบเขตการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ถึง 3 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนอนุบาลโรจนวิทย์ อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก จำนวนนักเรียน 310 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือผู้ปกครองนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ของโรงเรียนอนุบาลโรจนวิทย์ อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก ปีการศึกษา 2556 จำนวน 30 คนโดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม

3.2.ขอบเขตด้านการออกแบบและพัฒนา

การออกแบบและพัฒนา ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูล จากนั้นทำการปฏิบัติการออกแบบดังนี้

3.2.1 ร่างต้นแบบตามแนวคิด

3.2.2 เขียนแบบเพื่อการผลิต

3.2.3 สร้างโมเดลจำลองชิ้นงาน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดรับประทานสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี โดยใช้รูปทรงจาก สัตว์น้ำเค็มต่างๆ เป็นต้นแบบ ประกอบด้วยชุดรับประทานอาหารจำนวน 3 โครงสร้าง และจำนวน 3 กราฟิกได้แก่

ชุดรับประทานอาหารรูปหอยมือเสือ 1 โครงสร้าง 1 กราฟิก

ชุดรับประทานอาหารรูปปู 1 โครงสร้าง 1 กราฟิก

ชุดรับประทานอาหารรูปปลาฉลาม 1 โครงสร้าง 1 กราฟิก



ภาพที่ 1.2 ภาพตัวอย่างแรงบันดาลใจการออกแบบชุดรับประทานสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี

3.3. ขอบเขตด้านความพึงพอใจ

การออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี ในการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้ชุดรับประทานอาหาร ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการประเมินไว้ดังนี้

3.3.1 ด้านการออกแบบ ได้แก่

3.1.1 รูปแบบความน่าสนใจ

3.1.2 ความคงทน

3.1.3 ความปลอดภัย

3.3.2 ด้านหน้าที่การใช้ ได้แก่

3.2.1 การหยิบจับสะดวกในการใช้งาน

3.2.2 เหมาะกับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน

3.3.3 ด้านวัสดุ ได้แก่

3.3.1 ความคงทน แข็งแรง

3.3.2 มีความปลอดภัย

1.4 วิธีดำเนินการวิจัย

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี โดยมุ่งเน้นในเรื่องของหน้าที่ใช้สอย เพื่อช่วยให้เด็กมีความสนใจต่อช่วงเวลาในการรับประทานอาหารมากยิ่งขึ้น ดังนั้นวิธีการดำเนินการวิจัยจึงใช้การสังเกตพฤติกรรม แล้วนำมาวิเคราะห์ประกอบกับข้อมูลเพื่อหาข้อสรุปในการออกแบบเป็นหลัก

1.4.1 ขั้นตอนวิธีการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่

1. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร เกี่ยวกับเด็กอายุ 2-5 ปี และการออกแบบอุปกรณ์รับประทานอาหารของเด็ก

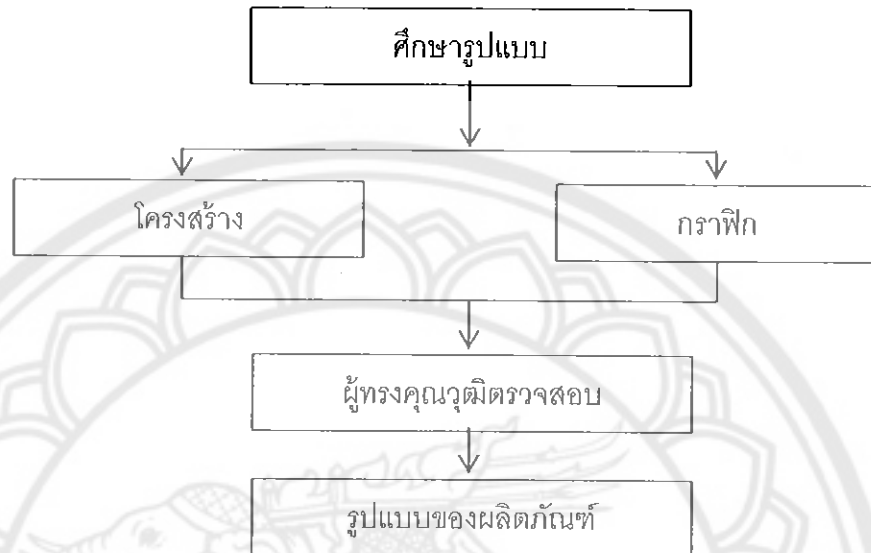
2. สัมภาษณ์พฤติกรรมการรับประทานอาหารและใช้อุปกรณ์รับประทานอาหารของเด็ก และทำแบบสอบถามผู้ปกครองเด็กชั้นเนอสเซอรี่ และอนุบาล ซึ่งมีอายุระหว่าง 2-5 ปี โรงเรียนอนุบาลโรจนวิทย์ อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 30 คน เกี่ยวกับพฤติกรรมในระหว่างการรับประทานอาหารของเด็กในปกครอง

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุป โดยใช้ข้อมูลจากการสังเกต และแบบสอบถาม

ขั้นตอนที่ 3 ออกแบบและสร้างสรรค์ชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี

ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจาก สัตว์น้ำทะเลชนิดต่างๆ ตามธรรมชาติ เพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินในช่วงเวลารับประทานอาหารและส่งเสริมจินตนาการ

แผนผังการศึกษารูปแบบของผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 1.3 ภาพแผนผังการศึกษารูปแบบของผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 4 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลการศึกษาเพื่อนำผลที่ได้ไปใช้ในการออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กวัย 2-5 ปี

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบและวัสดุที่ใช้ในการทำอุปกรณ์ในการรับประทานอาหารสำหรับเด็ก
2. ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมการรับประทานอาหารของเด็กวัย 2-5 ปี
3. ได้ชุดรับประทานอาหารที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 2-5 ปี

1.6 คำสำคัญหรือคำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

คำสำคัญในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย

1. การออกแบบ หมายถึง การปรับปรุงแบบ ผลงานหรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสมและดูมีความแปลกใหม่ขึ้น เช่น โต๊ะที่เราทำขึ้นมาใช้ เมื่อใช้ไปนานๆก็เกิดความเบื่อหน่ายในรูปทรง หรือสี เราก็จัดการปรับปรุงให้เป็น รูปแบบใหม่ให้สวยงามกว่าเดิม ทั้งความเหมาะสม ความสะดวกสบายในการใช้งานยังคงเหมือนเดิม หรือดีกว่าเดิม เป็นต้น

2. ชุดรับประทานอาหาร คือ อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการกินอาหาร มีมากมายแต่ที่พบเห็นได้มากในวิถีชีวิตของคนไทยมีเพียงไม่กี่อย่าง อาทิ เช่น ช้อน ส้อม ภาชนะใส่อาหารและเครื่องตีมดั่งนี้

2.1 ช้อน เป็นเครื่องครัวที่มีลักษณะเป็นแอ่งตื้นและเล็กกว่าทัพพี ตรงปลายมีที่จับ โดยทั่วไปใช้ในการตักอาหารเหลว หรืออาหารกึ่งเหลว หรืออาหารแข็งที่ไม่อาจใช้กับส้อมได้อย่างสะดวก เช่น ใช้ในการตักข้าวหรือธัญพืช นอกจากนี้ ช้อนยังใช้ในการทำอาหารที่จะตวงวัดปริมาณ ส่วนผสมของอาหารที่จะใช้ด้วย ช้อนอาจจะทำมาจากโลหะ ไม้ พลาสติก หิน หรือแม้แต่ทำจากงาช้าง ซึ่งแต่เดิมในวัฒนธรรมไทยใช้มือในการเปิบอาหารรับประทาน ภายหลังจากมีการนำช้อนเข้ามาใช้ โดยปรากฏในรูปของช้อนสั้น ส่วนในปัจจุบันมักใช้ช้อนยาวคู่กับส้อมในการรับประทานอาหาร โดยทั่วไป ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะที่ไม่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดที่ใดในโลก แต่ไม่ปรากฏแน่ชัดว่ามีการนำช้อนคู่กับส้อมเมื่อใด

2.2 ส้อม เป็นเครื่องครัว ที่ประกอบไปด้วยด้ามจับและปลายแหลมหรือเงี่ยงหลายซี่ที่อีกด้าน โคนปกติมีประมาณ 2-4 ซี่. ส้อมเป็นอุปกรณ์ในการช่วยรับประทานอาหารที่พบเห็นได้ทั่วไปในประเทศตะวันตก ขณะที่เอเชียตะวันออกจะใช้ตะเกียบเสียบมากกว่า ซึ่งปัจจุบันนี้เอเชียตะวันออกก็ใช้ส้อมอย่างแพร่หลายแล้วเช่นกัน

เครื่องใช้นี้มักทำมาจากโลหะใช้ในการตักอาหารเข้าปากซึ่งอาหารที่ถูกตักจะสามารถยกขึ้นได้ด้วยการใช้เงี่ยงแทงเข้าไป หรือใช้ตักอาหารโดยให้อาหารอยู่ข้างบนเงี่ยงนั้นแล้วถือด้ามจับในแนวนอน ซึ่งการจะใช้ส้อมตักแบบนี้ได้มักเป็นส้อมที่มีลักษณะงุ้มขึ้นตรงปลาย นอกจากนี้ส้อมยังใช้ในการช่วยกลับอาหารขณะปรุงอาหาร หรือใช้ในการตัดอาหารด้วย

ปัจจุบันมีอุปกรณ์ที่เรียกว่า ช้อนกึ่งส้อม อันเป็นเครื่องใช้ในครัวที่มีลักษณะกึ่งช้อนกึ่งส้อม อันเป็นการพยายามออกแบบให้เป็นเครื่องใช้ในครัวเพียงชิ้นเดียวที่ใช้ในการรับประทานอาหารแต่ละมื้อ เพื่อลดความยุ่งยากในการมีเครื่องใช้ในครัวหลายชิ้นลง โดยเฉพาะมีด ด้านหลังของช้อนกึ่งส้อมออกแบบเป็นรูปทรงคล้ายช้อนซึ่งสามารถใช้ตักอาหารหรือแม้แต่ของเหลวได้ ขณะที่ตรงปลายมีเงี่ยงเล็กๆ คล้ายส้อมช่วยในการจิ้มอาหาร ทำให้สะดวกต่อการรับประทานอาหาร อุปกรณ์ชนิดนี้ได้รับความนิยมในการรับประทานอาหารจานด่วนและใช้ในห้องทัพของชาวตะวันตกเป็นอย่างมาก

ในวัฒนธรรมไทย ไม่ปรากฏขีดการนำส้มเข้ามาใช้ว่ามีมาแต่เมื่อใด แต่เนื่องจากมีการใช้ซ็อนอย่างแพร่หลายในการต้กข้าวอยู่แล้ว ส้มจึงอยู่ในฐานะในอุปกรณ์ที่ช่วยในการรับประทานอาหารอันมีหน้าที่ช่วยเกลี่ยอาหารในจาน ช่วยตัดชิ้นเนื้อ และช่วยจิ้มอาหารเท่านั้น มิได้มีหน้าที่ต้กเป็นหลักอย่างที่ชาวตะวันตกใช้แต่อย่างใด ส่วนซ็อนกึ่งส้มนั้นปรากฏให้เห็นอยู่บ้าง แต่เนื่องจากชาวไทยมิได้ทานเนื้อเป็นหลัก และนิยมใช้ซ็อนสันโโลหะซึ่งสามารถตัดเนื้อได้อยู่แล้ว ซ็อนกึ่งส้มจึงไม่ได้รับความนิยมจากชาวไทยอย่างชาติตะวันตก

2.3 ภาชนะใส่อาหารและเครื่องต้ม ภาชนะที่ใส่อาหารที่ต้องใช้การบดเคี้ยวส่วนใหญ่ จะมีหลายรูปแบบหลายขนาด เช่น จาน, ชาม, ถ้วย และยังทำจากวัสดุหลายอย่างอีกด้วย ส่วนที่สำหรับไว้ใส่เครื่องต้มมักใช้ แก้ว ซึ่งมีหลายขนาดและรูปแบบ รวมถึงวัสดุในการทำด้วย

3. อาหาร หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์กิน ต้มหรือรับเข้าร่างกายโดยไม่มีพิษแต่มีประโยชน์ต่อร่างกายช่วยซ่อมแซมอวัยวะส่วนที่สึกหรอและทำให้กระบวนการต่างๆ ในร่างกายดำเนินการไปอย่างปกติซึ่งรวมถึงน้ำด้วย ดังนั้นอาหารประจำวันของมนุษย์จึงจำเป็นต้องประกอบด้วยอาหารหลายๆอย่าง เพื่อให้ร่างกายได้รับสารอาหารที่จำเป็นต่อร่างกายครบถ้วน อาหารจำเป็นได้ทั้งของแข็ง ของเหลวหรือก๊าซ เช่น อากาศที่เราหายใจเข้าไป เลือด นำเกลือหรือยาจัดที่แพทย์จัดให้ก็นับว่าเป็นอาหารด้วย

4. โภชนาการ หมายถึง ความต้องการของสารอาหาร การเปลี่ยนแปลงของอาหารในร่างกายและร่างกายเอาสารไปใช้ทำอะไรบ้าง ตลอดจนจนถึงการย่อย การดูดซึมและการขับถ่าย

5. วัยเด็กตอนต้น หรือวัยก่อนเรียน หมายถึง วัยที่มีอายุอยู่ในช่วง 2-5 ปี วัยนี้พัฒนามาจากวัยทารก เด็กเริ่มรู้จักบุคคล สิ่งแวดล้อม สิ่งของ สามารถใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้หลากหลาย เริ่มเข้าใจลักษณะการสื่อสาร และสามารถใช้ภาษาได้มากขึ้น จากสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่ และการมีความสามารถดังกล่าวกระตุ้นให้เด็กต้องการแสดงความสามารถที่มีอยู่วัยนี้จึงมีลักษณะเด่นคือชอบแสดงความสามารถ ชอบอาสาช่วยเหลือ ช่างประจบ ชุกชอน อยากรู้ อยากเห็น ช่างถาม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ชอบปฏิเสธ ค่อนข้างดี ต้องการมีอิสระ เป็นตัวของตัวเอง เริ่มรู้จักพึ่งพาตนเอง และไม่ยอมรับความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ โดยเฉพาะในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การทำกิจกรรม การเรียนรู้เหตุผล สิ่งใดผิดถูก การเรียนรู้วิธีแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง นอกจากนี้เด็กจะแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนจากการพูดคุย การแสดงออก ความเฉลียวฉลาด ซึ่งจะเป็น

เอกลักษณ์ของเด็กแต่ละคนด้วย ดังนั้นจึงพบว่าเด็กวัยนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงด้านบุคลิกภาพและมีพัฒนาการด้านจริยธรรมอย่างชัดเจน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเอกสารหรือการทบทวนวรรณกรรม เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการวิจัย โดยผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์เอกสาร ตำรา บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยครอบคลุมเนื้อหา ดังนี้

- 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
 - 2.1.1 ความเป็นมาของการออกแบบ
 - 2.1.2 ส่วนประกอบของการออกแบบ
 - 2.1.3 กระบวนการออกแบบ
 - 2.1.4 หลักการออกแบบ
- 2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดรับประทานอาหาร
 - 2.2.1 ความหมายของชุดรับประทานอาหาร
 - 2.2.2 ชุดรับประทานอาหารของสำหรับเด็ก
 - 2.2.3 วัสดุที่นำมาใช้ทำชุดรับประทานอาหาร
- 2.3 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรรมการรับประทานของเด็ก
 - 2.3.1 พฤติกรรมการรับประทานและปัญหาการเบื่ออาหารของเด็ก
- 2.4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสรีระวิทยา และ จิตวิทยา
 - 2.4.1 พัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของเด็ก
 - 2.4.2 สัดส่วนของเด็ก
 - 2.4.3 จิตวิทยาสี่

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

2.1.1 ความเป็นมาของการออกแบบ

2.1.1.1 ความหมาย

ปัจจุบันนี้ในการออกแบบมีความสัมพันธ์กับศิลปะเป็นอย่างมากอาจกล่าวได้ว่าผลิตผลของศิลปะในชีวิตประจำวันก็คือ ผลอันเกิดมาจากการนำเอาการออกแบบมาใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งสิ้น ก่อนที่จะสร้างสิ่งใดก็ตามขั้นนั้นผู้สร้างงานจำเป็นจะต้องออกแบบเสียก่อน ซึ่งในความหมายของการออกแบบนั้นก็มีผู้ให้ความหมายไว้ต่างๆ มากมาย อาทิ เช่น

สงวน รอดบุญ (2524 : 101) ได้ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า "การออกแบบคือสิ่งที่อยู่ในอำนาจความรู้สึกและความคิด อาจเป็นการออกแบบรูปทรง รูปแบบหรือแผนผังที่กำหนดขึ้น ด้วยการจัดองค์ประกอบของเส้น สี เสียง แสง พื้นที่ ลักษณะพื้นผิว ถ้อยคำ ท่าทาง และจัดวัตถุต่างๆ ตามลักษณะหลักเกณฑ์ทางความงาม (Aesthetic Principle)"

อารี สุทธิพันธุ์ (2516 : 138) กล่าวถึงการออกแบบว่า "หมายถึงการสร้างสรรค์สิ่งใหม่เพื่อประโยชน์และความงาม ด้วยการนำส่วนประกอบของการออกแบบมาใช้ (Elements of Design) และหมายถึงการปรับปรุงของเดิมที่มีอยู่แล้วดัดแปลงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น (Organize and reorganize)"

กราเวส (Graves, 1951 : 3) แสดงแนวคิดว่า ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นนั้นก็คือการออกแบบหรือการจัดองค์ประกอบนั่นเอง

อีเมอร์สัน (อารี สุทธิพันธุ์ อ้างอิงมาจาก Emerson 2516 : 139) เขียนไว้ในหนังสือออกแบบว่า "ถ้าอี อาจเป็นที่ให้ความสบายเวลานั่ง แต่ด้วยการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมของผู้ออกแบบและสัดส่วนที่ถูกต้อง อาจจะมีคุณค่าทางความงามแฝงอยู่ด้วย เพื่อเพิ่มความสง่างามให้แก่ผู้นั่งตลอดจนคุณค่าด้านอื่นๆ ปนอยู่เสมอ"

วัฒน์ จุฑะวิภาค (2527 : 12) ได้สรุปความหมายของการออกแบบว่า "การออกแบบ คือการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การจัดเลือก และร่างแบบเพื่อก่อให้เกิดรูปทรงที่สวยงาม"

"Design is the deliberate ordering or planning of space, matter , or Activity for a given purpose." (Holmes, 1934) การออกแบบคือการจัดระเบียบหรือการวางแผนอย่างตั้งใจสำหรับที่ว่าง เรืองราวหรือกิจกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนด

"Design is the initiation of chance in man-made things." (Jones, 1962) การออกแบบคือ การเสนอแนะเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น

"Design is to conceive the idea for some artifact or system and/or to

Express the idea in an embodyable form." (Aher,1971) การออกแบบคือการสร้างความคิดขึ้นสำหรับชิ้นงานหรือระบบ และ/หรือ การแสดงออกความของความคิดให้มีรูปทรงเป็นตัวตน

"Design is a highly innovative cross-disciplinary process through which Man seeks to satisfy not only himself but also the need of others." (Gasson,1974)

การออกแบบคือกระบวนการคิดค้นข้ามสาขาวิชาซึ่งมนุษย์ค้นหาค้นหาจากสร้างคามพึงพอใจให้ตนเองแล้ว ยังเพื่อความต้องการของคนอื่นๆ

"Design is the area of human experience,skill,and knowledge that reflectsman's concern with appreciation and adaptation of his surrounding in the light of his material and spiritual needs.In particular , it relates with configuration composition, meaning,value and purpose in man-made phenomena."(Archer, 1976)

การออกแบบเป็น

สาขาวิชาที่เกี่ยวกับประสพประการณ์ ความชำนาญ และความรู้ซึ่งสะท้อนถึงความเอาใจใส่ต่อการปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อม ให้เป็นไปตามความต้องการทางด้านวัตถุและจิตใจเฉพาะอย่างยิ่งมันเกี่ยวข้องกับการจัดเรียง การจัดองค์ประกอบ ความหมาย คุณค่าและจุดมุ่งหมายในเงื่อนไขที่มนุษย์กำหนดขึ้น

"Design is the imaginative jump from present fact to future possibilities."
(page) การออกแบบคือการก้าวอย่างใช้ความคิดจินตนาการจากความจริงในปัจจุบันไปยังความเป็นไปได้ในอนาคต

"Design is a complex concept.It is both a process and the result of that Process-the shape,style and meaning of artifacts that have been designed."

(Sparke,1987) การออกแบบเป็นแนวคิดที่ซับซ้อน มันเป็นทั้งกระบวนการ และผลลัพธ์ของกระบวนการนั้นๆ ในลักษณะที่เป็นรูปร่าง รูปแบบ และความหมายของสิ่งของที่ถูกออกแบบขึ้นมา

ดังนั้น จากความหมายทั้งหมดที่นักวิชาการให้ไว้สามารถสรุปได้ว่าการออกแบบคือสิ่งที่สร้างขึ้นโดยมนุษย์เพื่อมนุษย์ โดยมีแก่นมาจากความคิด ซึ่งจุดมุ่งหมายก็เพื่อแก้ปัญหาและตอบสนองความต้องการ เป็นการปรับเปลี่ยนและพัฒนาจากสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ ให้กลายเป็นสิ่งใหม่ที่สร้างความแตกต่างให้กับมนุษย์

2.1.1.2 ประวัติความเป็นมา

มนุษย์รู้จักการออกแบบมานานแล้ว จากหลักฐานที่นักโบราณคดีขุดค้นพบ ปรากฏเป็นที่ยืนยันว่ามนุษย์สามารถออกแบบสิ่งของเครื่องใช้มานานกว่า 6,000 ปี รู้จักใช้ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ออกแบบลวดลายบนภาชนะ เช่น ลวดลายบนเครื่องปั้นดินเผา บ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีหลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่ชี้ให้เห็นว่ามนุษย์รู้จักการออกแบบ ในภาพเขียนผนังถ้ำมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพที่มีชื่อเสียงมากที่สุด ในถ้ำอัลตามิรา(Altamira)ในประเทศสเปน และถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux)ในประเทศฝรั่งเศส สำหรับประเทศไทย มีการค้นพบศิลปะตามผนังถ้ำเป็นจำนวนมาก ทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ของประเทศไทย เช่น ที่ผาแต้ม อำเภอโขงเจียม จังหวัดอุบลราชธานี และที่ผนังถ้ำเขาจันทร์งาม อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา

สถาบันเบนาเฮาส์ ซึ่งเป็นสถาบันการออกแบบในประเทศเยอรมนี ได้เปิดสถาบัน ขึ้นใหม่ในมลรัฐชิคาโก ประเทศสหรัฐอเมริกาได้พัฒนาการออกแบบโดยเน้นการปฏิบัติด้วยมือ และเครื่องจักร ทั้งงานไม้ โลหะ พลาสติก แก้ว การถักทอ งานโฆษณา สถาปัตยกรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย หุ่นจำลอง จิตรกรรมและการศึกษาทางด้านกรออกแบบทั้งหมด ต่อมา มีการเน้น เกี่ยวกับด้านความบริสุทธิ์ ความรู้สึก ความงาม และอารมณ์ ส่วนในด้านเนื้อหาจะเน้นถึงความแตกต่างทางโครงสร้างผิว สภาพส่วนรวมและบริเวณว่าง ประเทศ ที่นำการออกแบบมาพัฒนา เป็นครั้งแรกในทวีปเอเชีย คือ ประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่น.คุณค่าของงานออกแบบ จะเห็นได้ว่า สภาพะการเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ จากอดีตสืบจนถึงปัจจุบันและมุ่งสู่นาคตมี ผลกระทบโดยตรงที่จะทำให้งานออกแบบมีบทบาทและมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การสร้างสรรค์และจรรโลงสภาพสังคมให้เล็งเห็นถึงคุณค่าทางสุนทรีย์ศาสตร์ งานออกแบบชั้นเยี่ยมที่ แสดงให้เห็นถึงความคิดในการออกแบบเป็นเลิศ จะมีอิทธิพลโดยตรงที่ จะโน้มน้าวผู้รับข้อมูลให้ เกิดความสนใจและการยอมรับในขณะเดียวกันก็ยังแสดงคุณค่าในด้าน อื่นพร้อมกันไปกล่าวคือ

1. เป็นสื่อกลางในการสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกันจากจุดหนึ่ง ไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่างชัดเจน
2. สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้เกิดการศึกษา กับกลุ่มเป้าหมาย ได้อย่างดี
3. ช่วยให้เกิดความสนใจ และความเชื่อถือแก่ผู้บริโภค
4. ทำให้เกิดการกระตุ้นทางความคิดและการตัดสินใจอย่างรวดเร็วฉับพลัน

5. ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ข้อมูลที่ได้จากการออกแบบจะช่วยกระตุ้นให้ ปฏิบัติตามหรือเปลี่ยนพฤติกรรมทางความคิดได้ด้วยแนวสร้างสรรค์งานออกแบบ

งานออกแบบที่น่าสนใจจะต้องมีเอกลักษณ์ของตัวเองที่ชัดเจนการออกแบบจะเป็นตัวสนับสนุนให้งานน่าสนใจความสำเร็จของธุรกิจสื่อโฆษณาหรือกลยุทธ์ทางการสื่อความหมาย จึงต้องขึ้นอยู่กับการออกแบบอย่างมาก แนวทางการออกแบบมีด้วยกันมากมายแต่สรุปเป็นแนวหลัก ๆ ได้ดังนี้

1. แบบแถบตรง(Band) เป็นองค์ประกอบที่กำหนดเนื้อหาสาระและรายละเอียดที่ต้องการ นำเสนอเข้าด้วยกัน ให้อยู่ใน ขอบเขตแนวตั้งตรง
2. แบบแกน(Axial) เป็นลักษณะเป็นแกนกลาง มีสาขาแยกย่อยออกไป โดยเน้นจุดเด่นที่แกนกลาง กิ่งก้านสาขาจะช่วยเป็นองค์ประกอบเสริมให้จุดเด่นมีความชัดเจนยิ่งขึ้น
3. แบบตาราง(Grid) เป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะเป็นตารางเล็กใหญ่ สลับกับภาพในเนื้อที่ที่กำหนด
4. แบบกลุ่ม(Group) เป็นลักษณะการจัดรวมกลุ่มไม่ควรรับประทาน 3 กลุ่ม ในชิ้นงานจะมีขนาดแตกต่างกัน โดยคำนึงถึงพื้นที่ว่างด้วย
5. แบบอักษร(Lettering) อาจจัดเป็นตัวอักษรอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีรูปร่างสวยงามเช่น แบบตัว T แบบตัว I แบบตัว H และแบบตัว Z ก็ได้
6. แบบต่อเนื่อง(Path) คือองค์ประกอบที่จัดวางให้มีลักษณะต่อเนื่อง โดยคำนึงถึงเรื่องจังหวะและลีลาของรูปทรงส่วนรวมกับพื้นที่ (ธานี ภูวนพคุณ, 2542 : 4)

2.1.1.3 ความสำคัญของการออกแบบ

ถ้าการออกแบบสามารถแก้ไขปัญหของเราได้ การออกแบบจึงมีความสำคัญและคุณค่าต่อการดำรงชีวิตของเรา ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และทัศนคติ กล่าวคือ มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของเรา เช่น

1. การวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่างเหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานที่ดี
2. การนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจ ระหว่างกัน

3. สามารถอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่าผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

4. แบบ จะมีความสำคัญมาก ถ้าผู้ออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคนกัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้าง นักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั่นเอง

มีคุณค่าต่อวิถีชีวิตของเรา คือ

1. คุณค่าทางกาย คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางด้านร่างกาย คือคุณค่าที่มีประโยชน์ให้สอยในชีวิตประจำวันโดยตรง เช่น โถมีไว้สำหรับไถนา แก้วมีไว้สำหรับใส่น้ำ ยานพาหนะมีไว้สำหรับเดินทาง บ้านมีไว้สำหรับอยู่อาศัย เป็นต้น

2. คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึก คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นคุณค่าที่เน้นความชื่นชอบ พึงพอใจ สุขสบายใจ หรือ ความรู้สึกนึกคิดด้านอื่น ๆ ไม่มีผลทางประโยชน์ให้สอยโดยตรง เช่น งานออกแบบทางทัศนศิลป์ การออกแบบ ตกแต่ง โบราณ คุณค่าทางอารมณ์ความรู้สึกนี้ อาจจะเป็นการออกแบบ เคลือบแฝงในงานออกแบบ ที่มีประโยชน์ทางกายก็ได้ เช่น การออกแบบตกแต่งบ้าน ออกแบบตกแต่งสวนหย่อม ออกแบบตกแต่งร่างกาย เป็นต้น

3. คุณค่าทางทัศนคติ คุณค่าของงานออกแบบที่มีผลทางทัศนคติ เน้นการสร้างทัศนคติอย่างใดอย่างหนึ่งต่อผู้พบเห็น เช่น อนุสาวรีย์สร้างทัศนคติให้รักชาติ กล้าหาญ หรือ ทำความดี งานจิตรกรรมหรือประติมากรรมบางรูปแบบ อาจจะได้ แสดงความกตัญญู เพื่อเน้นการระลึกถึงทัศนคติที่ดีและถูกต้องในสังคม เป็นต้น (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526 : 28)

2.1.1.4 หลักการออกแบบ

การออกแบบมีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ ตามที่ได้กล่าวมาแล้วในบทเรียนเรื่อง " องค์ประกอบศิลป์ " คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงาม โดยมีหลักการ ดังนี้

1. **ความเป็นหน่วย (Unity)** ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกัน เป็นกลุ่มก้อน หรือมีความ สัมพันธ์กัน ทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับ ในส่วนย่อยๆ ก็คงต้องถือหลักนี้เช่นกัน

2. ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing) เป็นหลักทั่วไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงานนั้นๆ ความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้ เป็นความรู้สึก ที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้นๆ มีหลักความสมดุลอยู่ 3 ประการ

2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry Balancing) คือมีลักษณะเป็นซ้าย-ขวา บน-ล่าง เป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้ดูและเข้าใจง่าย

2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Non-symmetry Balancing) คือมีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นต้องเท่ากันแต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความรู้สึกในตัวลักษณะการสมดุลแบบนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วยซึ่งเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว(Texture) ด้วยแสง-เงา(Shade) หรือด้วยสี(Color)

2.3 จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบใดๆที่เป็นวัตถุสิ่งของ และจะต้องใช้งานการทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ได้แก่ การไม่โยกเอียงหรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้นสิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้ว ผู้ออกแบบ จะต้องระมัดระวังในสิ่งนี้ให้มาก ตัวอย่างเช่น เก้าอี้จะต้องตั้งตรง ยึดมั่นทั้งสี่ขาเท่าๆกัน การทรงตัวของคน ถ้ายืน 2 ขา ก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่าๆกัน ถ้ายืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างหนึ่ง และ ส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงฝา รูปปั้นคนในท่าวิ่ง จุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใด ผู้ออกแบบจะต้องรู้และวางรูป ได้ถูกต้อง เรื่อง ของจุดศูนย์ถ่วง จึงหมายถึงการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts)

ในเรื่องของศิลปะนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอน เพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน อันได้แก่

3.1 การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) งานด้านศิลปะผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น โดยมีข้อบอกล่าว เป็นความรู้สึกร่วม ที่เกิดขึ้นเองจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

3.2 จุดสำคัญรอง(Subordinate)คงคล้ายกับจุดเน้นนั่นเองแต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับ ซึ่ง อาจจะเป็นรองส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหลั่นทางผลงานที่แสดงผู้ออกแบบจะต้อง คำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

3.3 จังหวะ(Rhythm) โดยทั่วไปสิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆย่อมมีจังหวะ ระยะเวลาหรือความถี่ห่างในตัวเองก็ดี หรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์ อยู่ก็ดี จะเป็นเส้น สี เงา หรือ ช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความสัมพันธ์กัน ในที่นั้น เป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

3.4 ความต่างกัน(Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้มีการ เคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากเร้าประทุกันไป หรือเกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการ ตกแต่ง ก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกันต่างกัน เช่น แก้วชูดสมัยใหม่ แต่ขณะ เดียวกันก็มีแก้วสมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ด้วย 1 ตัว เช่นนี้ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกัน ทำให้ เกิดความรู้สึก ไม่ซ้ำซาก รสชาติแตกต่างออกไป

3.5 ความกลมกลืน (Harmomies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึงพิจารณา ในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกัน การใช้สีที่ตัดกัน หรือ การใช้ผิว ใช้เส้นที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม ความกลมกลืน ในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะอันได้แก่ เส้น แสง-เงา รูปทรง ขนาด ผิว สี นั่นเอง (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526 : 79)

1.2 ส่วนประกอบของการออกแบบ

มีส่วนประกอบคือ

1. จุด เป็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุด เป็นพื้นฐานเบื้องต้นของส่วนประกอบต่างๆ โดยอาจเรียงเป็นเส้นหรือรวมเป็นภาพ
2. เส้น เป็นส่วนประกอบของจุดหลายๆจุดต่อเนื่องกันจนกลายเป็นเส้น อาจเป็น เส้นตรง เส้นโค้งก็ได้ รวมถึงสิ่งอื่นๆ ที่มีลักษณะเป็นแนวเส้น
3. รูปร่าง เมื่อนำเส้นมาบรรจบกันจะเป็นภาพรูปร่างมีลักษณะเป็น 2 มิติ คือ กว้าง และยาว ซึ่งมีลักษณะ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปสามเหลี่ยม รูปกลม รูปหลายเหลี่ยม รูปอิสระไม่แน่นอน
4. รูปทรง เป็นลักษณะของรูป 3 มิติ ซึ่งนอกจากจะมีความกว้างความยาวแล้ว ยัง เพิ่มความหนาขึ้นอีกด้วย ทำให้เราทราบถึงรูปร่างสัดส่วนของวัตถุต่างๆได้
5. แสงและเงา เราสามารถเห็นวัตถุต่างๆ ได้ก็ต่อเมื่อมีแสงไปกระทบวัตถุนั้น แล้ว แสงจากวัตถุนั้นสะท้อนเข้าตาเรา จึงทำให้เราเห็นภาพขึ้น ส่วนเงานั้นจะทำให้เราเห็นภาพนั้นเด่น ขึ้น หรือเห็นรายละเอียดชัดเจนขึ้นว่าวัตถุนั้นมีรูปร่างเป็นอย่างไร

6. สี มี อิทธิพลอย่างมากต่อมนุษย์เรา สีที่ปรากฏนั้นอาจเกิดจากการมองเห็นของสายตา จากการใช้แสงส่องมากระทบวัตถุ เกิดจากสีที่มีอยู่ในตัวของวัตถุเอง เราอาจแยกสีเป็น 2 ประเภท คือ

- สีที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น สีของใบไม้ ดอกไม้ ท้องฟ้า สัตว์ และอื่นๆอีกมากมาย
- สีที่เกิดจากการผลิตขึ้นมาโดยมนุษย์ อาจให้สีเหมือนธรรมชาติหรือสร้างขึ้นมา

ใหม่ก็ได้

7. ลักษณะพื้นผิว ในการออกแบบกราฟิก พื้นผิวมี 2 ลักษณะคือ

- พื้นผิวที่สามารถสัมผัสได้ อาจเรียบหรือขรุขระ
- พื้นผิวที่สื่อออกมาด้วยลายเส้น หรือวิธีการใดๆ ทางกราฟิก

8. สัดส่วน สัดส่วนทั้งในส่วนของวัตถุ และความเหมาะสมระหว่างวัตถุและบริเวณภาพ ซึ่งเรื่องนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องขนาด ปริมาณ และบริเวณว่าง จะต้องพิจารณาให้ละเอียดไม่ควรละเลย ซึ่งจะมีผลต่อการสื่อความหมายได้

9. ทิศทาง เป็นการนำสายตา จูงใจ และแสดงความเคลื่อนไหว อาจแสดงด้วยเส้น ลูกศร สายตา กว้างเดินทาง ถนน ฯลฯ

10. จังหวะ สีลา การจัดวางเส้น รูปร่าง รูปทรงที่มีความต่อเนื่อง มีลีลาที่เคลื่อนไหวที่แสดงความถี่หรือใกล้ชิด ความห่างหรือไกลกัน และอาจมีความพอเหมาะพอดีที่เรียกว่า "ลงตัว"

11. บริเวณว่าง ควรจะคำนึงถึงและใช้ให้ถูกต้อง มิเช่นนั้นแล้วจะมีผลต่อการสื่อความหมายให้ผิดพลาดคลาดเคลื่อนได้ การใช้บริเวณว่างที่เหมาะสมจะทำให้ได้ภาพชัดเจน ง่ายต่อการรับรู้และเข้าใจรวมไปถึงความงามอีกด้วย

12. ระยะเวลาของภาพ สายตาของมนุษย์เราจะมองเห็นภาพที่อยู่ใกล้ชัดเจนที่สุด และมองเห็นภาพที่อยู่ไกลเลือนราง ให้รายละเอียดไม่ชัดเจน การรับรู้ของสายตาและการถ่ายทอดเพื่อสื่อความหมายในเรื่องระยะเวลาของภาพนี้ ทำให้เกิดความถูกต้อง สมจริง บอกได้ถึงขนาด สัดส่วน ระยะทาง ความลึก ฯลฯ

ความรู้สึกของสี

สีต่างๆ ที่เราสัมผัสด้วยสายตา จะทำให้เกิดความรู้สึกขึ้นภายในต่อเรา ทันทีที่เรามองเห็นสี ไม่ว่าจะเป็น การแต่งกาย บ้านที่อยู่อาศัย เครื่องใช้ต่างๆ แล้วเราจะ ทำอย่างไร จึงจะใชสีได้อย่างเหมาะสม และสอดคล้องกับหลักจิตวิทยา เราจะต้องเข้าใจว่าสีใดให้ความรู้สึก ต่อมนุษย์อย่างไร ซึ่งความรู้สึกเกี่ยวกับสี สามารถจำแนกออกได้ดังนี้

- สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย
- สีแดงชาด จะทำให้เกิดความอุดมสมบูรณ์
- สีส้ม ให้ความรู้สึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา อบอุ่น ความคึกคะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง
- สีเหลือง ให้ความรู้สึก แจ่มใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสดใสใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย อำนาจบารมี
- สีเขียว ให้ความรู้สึกงอกงาม สดชื่น สงบ เย็น ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น
- สีเขียวแก่ จะทำให้เกิดความรู้สึกเศร้าใจความแก่ชรา
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพหนักแน่น เครื่องขีมิ เอกการเอางาน ละเอียดรอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน
- สีฟ้า ให้ความรู้สึก ปลอดภัยโปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน
- สีคราม จะทำให้เกิดความรู้สึกสงบ
- สีม่วง ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์
- สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า นึก สงบเสียบ
- สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส
- สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน
- สีชมพู ให้ความรู้สึก อบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ อบอุ่นนุ่มสว ความน่ารัก ความสดใส
- สีโพล จะทำให้เกิดความรู้สึกกระชุ่มกระชวย ความเป็นนุ่มสว
- สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเสียบ สุภาพ สุขุม ถ่อมตน
- สีทอง ให้ความรู้สึก ความหรูหรา โอ้อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความมั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย

สีกับการออกแบบ

ผู้สร้างสรรคงานออกแบบจะเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สีโดยตรง มันทนากรจะคิดค้นสีขึ้นมาเพื่อใช้ในงานตกแต่ง คนออกแบบจากเวทีการแสดงจะคิดค้นสีเกี่ยวกับแสง จิตรกรก็จะคิดค้นสีขึ้นมาระบายให้เหมาะสมกับ ความคิดและจินตนาการของตน แล้วตัวเราจะคิดค้นสีขึ้นมาเพื่อความงาม ความสุขสำหรับเราได้หรือสีที่ใช้สำหรับการออกแบบนั้น ถ้าเราจะใช้ให้เกิดความสวยงามตรงตามความต้องการของเรา มีหลักในการใช้กว้างๆ อยู่ 2 ประการ คือ การใช้สีกลมกลืนกันและการใช้สีตัดกัน

1. การใช้สีกลมกลืนกัน

การใช้สีให้กลมกลืนกันเป็นการใช้สีหรือน้ำหนักของสีให้ใกล้เคียงกันหรือคล้ายคลึงกันเช่น การใช้สีแบบเอกรงค์เป็นการใช้สีเดียวที่มีน้ำหนักอ่อนแก่หลายลำดับการใช้สีข้างเคียงเป็นการใช้สีที่เคียงกัน 2 - 3 สี ในวงสี เช่น สีแดง สีส้มแดง และสีม่วงแดง การใช้สีใกล้เคียงเป็นการใช้สีที่อยู่เรียงกันในวงสีไม่รับประทาน 5 สี ตลอดจนการใช้สีวรรณะร้อนและวรรณะเย็น (warm tone colors and cool tone colors) ดังได้กล่าวมาแล้ว

2. การใช้สีตัดกัน

สีตัดกันคือสีที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสี การใช้สีให้ตัดกันมีความจำเป็นมากในงานออกแบบ เพราะช่วยให้เกิดความน่าสนใจในทันทีที่พบเห็น สีตัดกันอย่างแท้จริงมีอยู่ด้วยกัน 6 คู่สีคือ

1. สีเหลือง ตรงข้ามกับ สีม่วง
2. สีส้ม ตรงข้ามกับ สีน้ำเงิน
3. สีแดง ตรงข้ามกับ สีเขียว
4. สีเหลืองส้ม ตรงข้ามกับ สีม่วงน้ำเงิน
5. สีส้มแดง ตรงข้ามกับ น้ำเงินเขียว
6. สีม่วงแดง ตรงข้ามกับ สีเหลืองเขียว

การใช้สีตัดกัน ควรคำนึงถึงความเป็นเอกภาพด้วย วิธีการใช้มีหลายวิธี เช่น ใช้สีให้มีปริมาณต่างกัน เช่น ใช้สีแดง 20 % สีเขียว 80% หรือ ให้เนื้อสีผสมในกันและกันหรือใช้สีหนึ่งสีใดผสมกับสีคู่ที่ตัดกันด้วยปริมาณเล็กน้อยรวมทั้งการเอาสีที่ตัดกันมาทำให้เป็นลวดลายเล็ก ๆ สลับกัน ในผลงานชิ้นหนึ่ง อาจจะใช้สีให้กลมกลืนกันหรือตัดกันเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่งหรืออาจจะใช้พร้อมกันทั้ง 2 อย่าง ทั้งนี้แล้วแต่ความต้องการและความคิดสร้างสรรค์ของเราไม่มีหลักการหรือรูปแบบที่ตายตัว

ในงานออกแบบ หรือการจัดภาพหากเรารู้จักใช้สีให้มีสภาพโดยรวมเป็นวรรณะร้อนหรือวรรณะเย็น เราจะสามารถควบคุมและสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความประสานกลมกลืน งดงามได้ง่ายขึ้นเพราะสีมีอิทธิพลต่อ มวล ปริมาตร และช่องว่าง สีมีคุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืนหรือขัดแย้งได้ สีสามารถขับเน้นให้เกิด จุดเด่น และการรวมกันให้เกิดเป็นหน่วยเดียวกันได้ เราในฐานะผู้ใช้สีต้องนำหลักการต่างๆ ของสีไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายในงานของเรา เพราะสีมีผลต่อการออกแบบ คือ

1. สร้างความรู้สึก สีให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และภูมิหลังของแต่ละคนสีบางสีสามารถรักษาบำบัดโรคจิตบางชนิดได้ การใช้สีภายในหรือภายนอกอาคารจะมีผลต่อการสัมผัสและสร้างบรรยากาศได้

2. สร้างความน่าสนใจ สีมีอิทธิพลต่องานศิลปะการออกแบบจะช่วยสร้างความประทับใจและความน่าสนใจเป็นอันดับแรกที่พบเห็น

3. สีบอกสัญลักษณ์ของวัตถุ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์หรือภูมิหลัง เช่น สีแดงสัญลักษณ์ของไฟ หรืออันตราย สีเขียวสัญลักษณ์แทนพืช หรือความปลอดภัย เป็นต้น

4. สีช่วยให้เกิดการรับรู้ และจดจำ งานศิลปะการออกแบบต้องการให้ผู้พบเห็นเกิดการจดจำในรูปแบบ และผลงาน หรือเกิดความประทับใจ การใช้สีจะต้องสอดคล้องและมีเอกภาพ

1.3 กระบวนการออกแบบ

2.1.3.1 การเตรียมสภาพ(Accept Situation) และตั้งใจแน่วแน่ว่าจะทำงานนั้นๆ ให้ประสบผลสำเร็จด้วยดี ยอมรับสภาวะในขณะนั้นว่าตนเองกำลังทำอะไรอยู่ และรักษาความตั้งใจนั้นไว้ให้ดี

2.1.3.2 การวิเคราะห์(Analyse) เป็นรวบรวมข้อมูลพื้นฐาน รวบรวมข้อมูลเหล่านั้นให้เป็นรายละเอียด แยกเป็นส่วน ๆ และหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อเท็จจริงใหม่ กับปัญหานั้น เพื่อให้สามารถนำมาใช้แก้ไขปัญหาคต่อไป

2.1.3.3 การจำกัดขอบเขต(Define) และความหมายสำหรับการแก้ไขปัญหาวเราต้องตีปัญหาให้ออกเพื่อตั้งวัตถุประสงค์ ให้รู้แนวว่าเราต้องทำอะไรบ้าง

2.1.3.4 คิดค้นการออกแบบ(Ideate) การความคิดสร้างสรรค์ เพื่อมองหาแนวทาง เราต้องหาแนวทางหลาย ๆ อย่างเพื่อให้การค้นหาจุดมุ่งหมายของการแก้ปัญหา ประสบผลสำเร็จ

2.1.3.5 คัดเลือก(Select) การตัดสินใจเลือกหนทางที่คิดว่าดีที่สุด มีการเปรียบเทียบและนำแนวทางที่คิดว่าดีที่สุดและง่ายที่สุด มาวางแผนเพื่อใช้ในการปฏิบัติเพื่อให้ได้ผลงานที่ดีที่สุด

2.1.3.6 การพัฒนาแบบ(Implement) นำแนวทางมาที่ดีที่สุด มาปฏิบัติงาน เพื่อให้ได้ผลงานที่สมบูรณ์ที่สุด

2.1.3.7 การประเมินผล(Evaluate) เป็นการนำผลงานออกแบบที่ผ่านการพัฒนา มาทบทวนว่าสิ่งที่เรากระทำนั้นได้ผลเพียงใด วิจารณ์อย่างตรงไปตรงมาและอย่างมีหลักเกณฑ์ หาข้อบกพร่องทั้งด้านคุณภาพและปริมาณ หากต้องทำอีกครั้ง จะต้องมีการพัฒนาอย่างไรบ้าง (นวลน้อย บุญวงศ์, 2539)

2.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชุดรับประทานอาหาร

2.2.1 ความหมายของชุดรับประทานอาหาร

อุปกรณ์ดักอาหารบนโต๊ะอาหาร (Flatware) ของวัฒนธรรมการรับประทานอาหารแบบตะวันตกนั้น มีอุปกรณ์หลากหลายให้ใช้กับอาหารแต่ละประเภทเป็นการเฉพาะ ซึ่งจะมีการออกแบบอุปกรณ์เหล่านี้ และมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไป ซึ่งผู้ที่มีอาชีพเกี่ยวข้องกับการให้บริการอาหารแบบตะวันตกควรจะศึกษาไว้เป็นความรู้พื้นฐาน

อุปกรณ์สำหรับดักอาหารที่ทางร้านอาหารนำมาให้บริการลูกค้านั้นนอกจากจะเหมาะสมกับการรับประทานอาหารของผู้ใช้บริการแล้ว ยังแสดงถึงมาตรฐาน และบ่งบอกถึงระดับของร้านอาหารได้อีกด้วย ซึ่งร้านอาหารที่มีมาตรฐานในการให้บริการจะเลือกใช้อุปกรณ์ดักอาหารบนโต๊ะอาหารที่ได้มาตรฐานควบคู่ไปกับการใช้ภาชนะอาหารที่ได้มาตรฐานจัดไว้บนโต๊ะ ซึ่งผู้ที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในด้านการรับประทานอาหารจะสังเกตได้จากการจัดโต๊ะของทางร้าน

นอกจากนั้นการเลือกใช้อุปกรณ์ดักอาหารที่สูงกว่ามาตรฐานที่ร้านอาหารทั่วไปใช้กันอยู่นั้น ก็แสดงถึงความมีระดับ และความหรูหราของร้านอาหารนั้นๆ โดยสามารถสังเกตได้จากอุปกรณ์ดักอาหารที่จัดไว้บนโต๊ะอาหารด้วยเช่นเดียวกัน

สำหรับห้องอาหารของโรงแรมแล้วการเลือกใช้อุปกรณ์ดักอาหารบนโต๊ะอาหารที่มีความถูกต้อง เหมาะสมย่อมแสดงออกถึงมาตรฐาน และระดับของการให้บริการของโรงแรมได้ด้วย

โรงแรมทั้งหลายจึงควรที่จะใส่ใจและให้ความสำคัญเกี่ยวกับการจัดหา จัดเตรียมอุปกรณ์ตักอาหารบนโต๊ะอาหารมาเตรียมไว้ให้บริการ และอบรมพนักงานให้นำออกมาใช้ได้อย่างถูกต้องเหมาะสมกับโอกาส

2.2 ประเภทและรายละเอียด

2.2.1 ช้อน

Teaspoon/ช้อนชา ช้อนชาเป็นช้อนที่มีผู้นำมาใช้งานกันมากที่สุดในการรับประทานอาหารเช้าตั้งแต่ดั้งเดิม และใช้ประโยชน์หลากหลาย ใช้แทนช้อนประเภทอื่นๆ ได้ถ้าไม่มี ตั้งแต่ช้อนสำหรับคนชรา/กาแฟ ช้อนอาหารหวาน ซีเรียล และซूप คนมักจะหยิบมาใช้เมื่อต้องการใช้ช้อนในการรับประทานอาหารเช้า



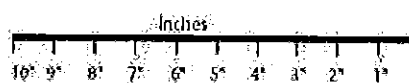
ภาพที่ 2.1 ภาพช้อนชา

Dessert Spoon/ช้อนอาหารหวาน ช้อนสำหรับอาหารหวานมีรูปร่างเช่นเดียวกันกับช้อนชา แต่มีขนาดใหญ่กว่าช้อนชา ขนาดความยาวพอๆ กับช้อนซूप มีทรงรีและมีหลุมของช้อนลึก



ภาพที่ 2.2 ภาพช้อนอาหารหวาน

Tablespoon/ช้อนโต๊ะ ช้อนโต๊ะเป็นช้อนอาหารหลักที่มีใช้กันมาแต่ดั้งเดิม รูปร่างเช่นเดียวกันกับช้อนชา แต่มีขนาดใหญ่กว่ามาก ช้อนโต๊ะนี้นิยมใช้สำหรับตักอาหารจากชามที่อยู่กลางโต๊ะอาหารมาใส่จานอาหารของแต่ละคน หรือจะเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าช้อนแบ่ง หรือช้อนกลางก็ได้



ภาพที่ 2.3 ภาพช้อนโต๊ะ

Soup Spoon/ช้อนชุป ช้อนชุปเป็นช้อนที่มีความกว้าง รูปทรงมนกลม และเล็กกว่าช้อนโต๊ะที่สามารถบรรจุน้ำหรืออาหารเหลวได้มากกว่า นอกจากนี้ยังมีช้อนชุปที่มีผู้นิยมใช้ช้อนชุปที่มีรูปทรงรียาว ที่มีก้นลึกด้วย



ภาพที่ 2.4 ภาพช้อนชุป

Demitasse Spoon/ช้อนกาแฟเล็ก เป็นช้อนสำหรับคนกาแฟที่มีรูปทรงใกล้เคียงกับช้อนชามาตรฐาน แต่มีขนาดช้อนที่เล็กกว่าเล็กน้อย และมีส่วนที่เป็นด้ามจับค่อนข้างยาว ออกแบบมาใช้ในการเสิร์ฟเครื่องดื่มร้อนด้วยเล็กๆ เช่น Espresso หรือ Cappuccino.



ภาพที่ 2.5 ภาพช้อนกาแฟเล็ก

Bouillon Spoon/ช้อนชุปเล็ก Bouillon spoon เป็นช้อนชุปอีกแบบหนึ่งที่จะมีขนาดเล็กกว่าช้อนชุปมาตรฐานที่ใช้กัน และตัวช้อนจะมีรูปทรงกลม ก้นลึก



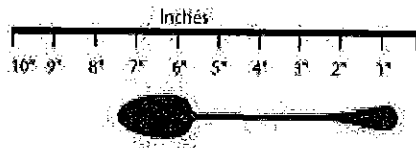
ภาพที่ 2.6 ภาพช้อนชุปเล็ก

Iced Tea Spoon / Soda Spoon/ช้อนชามะนาวเย็น หรือช้อนคนโซดา เป็นช้อนที่มีลักษณะของด้ามจับเรียวยาว ตัวช้อนมีทรงรี ออกแบบมาใช้คนเครื่องดื่มเย็นต่างๆ และเครื่องดื่มใส่น้ำแข็ง ที่ใส่แก้วทรงสูงเช่น ชามะนาว มิลค์เชค เป็นต้น



สำนักหอสมุด

๑๑ มี.ค. ๒๕๖๖



ว. ๖๗๖๒๕๕๐

ภาพที่ 2.7 ภาพช้อนชามะนาวเย็น หรือช้อนคนโซดา

2.2.2 ส้อม

Dinner Fork/ส้อมอาหารค่ำ (ส้อมหลัก) ส้อมอาหารค่ำหรือส้อมหลัก เป็นช้อนที่นิยมนำมาใช้เป็นหลักในการรับประทานอาหารจานหลักมาแต่ดั้งเดิม สำหรับร้านอาหารที่มีผู้ใช้บริการมากอาจจะใช้ช้อนประเภทนี้ในการให้บริการแต่เพียงอย่างเดียว ช้อนหลักนี้โดยปกติแล้วจะมีซี่อยู่ 4 ซี่เป็นมาตรฐาน แต่ก็มีบางแห่งนี้ใช้แบบ 3 ซี่ มาให้บริการแก่ลูกค้า



ภาพที่ 2.8 ส้อมอาหารค่ำ

Cocktail / Oyster Fork/ส้อมค็อกเทล/ส้อมหอยนางรม ส้อมค็อกเทลเป็นส้อมที่มีขนาดเล็ก เรียวยาว เหมาะสำหรับอาหารประเภทเรียกน้ำย่อย หรืออาหารทานเล่นขนาดเล็กๆ และหอยนางรม



ภาพที่ 2.9 ส้อมค็อกเทล/ส้อมหอยนางรม

Dessert Fork/ส้อมของหวาน ส้อมของหวาน บางครั้งนำมาใช้เป็นช้อนสลัดแทนก็ได้ แต่ส้อมของหวานจะมีขนาดเล็กกว่าและเพรียวกว่าส้อมสลัด ส้อมของหวานนี้นิยมนำมาใช้รับประทานอาหารหวานประเภทเค้ก หรือพาย



ภาพที่ 2.10 ส้อมของหวาน

Salad Fork/ส้อมสลัด ส้อมสลัดจะมีขนาดเล็กกว่าส้อมหลักที่ใช้ในการรับประทานอาหารจานหลักแบบดั้งเดิม นอกจากนี้จะใช้สำหรับรับประทานสลัดแล้วยังนิยมใช้ในการรับประทานผลไม้ บางครั้งก็นำมาใช้ในการรับประทานอาหารหวานก็ได้แต่จะมีขนาดใหญ่กว่าส้อมสำหรับอาหารหวาน



ภาพที่ 2.11 ส้อมสลัด

European Dinner Fork/ส้อมอาหารค่ำแบบยุโรป ส้อมหลักแบบยุโรปเป็นส้อมที่มีขนาดใหญ่และหนักกว่าส้อมหลักมาตรฐานที่ใช้กันโดยทั่วไป ปกตินิยมนำมาใช้กับการรับประทานอาหารในโอกาสพิเศษต่างๆ หรือใช้บริการลูกค้าในร้านอาหารที่หรูหราทั่วไป



ภาพที่ 2.12 ส้อมอาหารค่ำแบบยุโรป

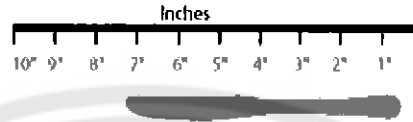
2.2.3 มีด

European Dinner Knife/มีดอาหารค่ำแบบยุโรป มีดหลักแบบยุโรปเป็นมีดที่มีขนาดใหญ่กว่ามีดหลักสำหรับรับประทานอาหารแบบดั้งเดิมทั่วไป นิยมใช้ในการรับประทานอาหารในโอกาสพิเศษ และในร้านอาหารที่หรูหราร่วมคู่กับช้อมหลักแบบยุโรป



ภาพที่ 2.13 มีดอาหารค่ำแบบยุโรป

Butter Knife/มีดเนยมีดเนยปกติแล้วจะเป็นมีดที่ไม่มีฟันคมและมีหัวมน ออกแบบมาสำหรับใช้ปาดเนยหรือเนยบนอาหารเนื้อนุ่มเช่นโรล มัฟฟิน หรือขนมปังปิ้ง



ภาพที่ 2.13 มีดอาหารค้ำแบบยุโรป

นอกจากอุปกรณ์ตัดอาหารชนิดต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังมีอุปกรณ์ตัดอาหารที่ออกแบบมาใช้กับอาหารประเภทอื่นๆ เป็นการเฉพาะอีกด้วย นอกจากนี้วัสดุที่ใช้ทำอุปกรณ์ตัดอาหารเหล่านี้ก็มีวัสดุให้เลือกใช้ที่หลากหลาย เช่น สเตนเลส เงิน ทองเหลือง สามารถนำมาใช้งานได้ตามความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ หรือโอกาสในการใช้งานต่างๆ

2.2.4 แก้วต่างๆ ที่ใช้บนโต๊ะอาหาร

ในการบริการเครื่องดื่มบนโต๊ะอาหารนั้นก็จะมีแก้วมาตรฐานสำหรับเครื่องดื่มต่างๆ ที่แตกต่างกันไปที่ทางร้านอาหารควรที่จะต้องมีแก้วสำหรับเครื่องดื่มประเภทต่างๆ ไว้ใช้ในการบริการเครื่องดื่มดังภาพด้านล่างนี้

dining-table-glasses

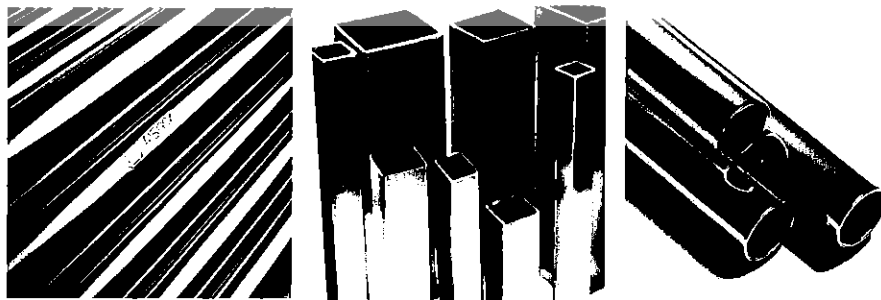
Small Wine 240ml/9oz 198mm	White Wine 340ml/12oz 210mm	Red Wine 450ml/16oz 225mm	Goblet 610ml/22oz 245mm	Burgundy Rhone 440ml/16oz 240mm	Burgundy 650ml/22oz 230mm
Grand Burgundy 900ml/30oz 260mm	Champagne Flute 180ml/6oz 235mm	Cocktail 210ml/7oz 185mm			



ภาพที่ 2.14 ภาพแก้วบนโต๊ะอาหาร

2.3 วัสดุที่นำมาใช้ทำชุดรับประทานอาหาร

2.3.1 เหล็กกล้าไร้สนิม หรือ สแตนเลส (อังกฤษ: Stainless steel) นั้น ในทางโลหกรรมถือว่าเป็นโลหะผสมเหล็ก ที่มีโครเมียมอย่างน้อยที่สุด 10.5% ชื่อในภาษาไทย แปลจากภาษาอังกฤษว่า stainless steel เนื่องจากโลหะผสมดังกล่าวไม่เป็นสนิมที่มีสาเหตุจากการทำปฏิกิริยากันระหว่าง ออกซิเจนในอากาศกับโครเมียมในเนื้อสแตนเลส เกิดเป็นฟิล์มบางๆเคลือบผิวไว้ ทำหน้าที่ป้องกันการเกิดความเสียหายให้กับตัวเนื้อสแตนเลสได้เป็นอย่างดี ป้องกันการกัดกร่อน และไม่ชำรุดหรือสึกกร่อนง่ายอย่างโลหะทั่วไป สำหรับในสหรัฐอเมริกาและในหลายประเทศ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมการบิน นิยมเรียกโลหะนี้ว่า corrosion resistant steel เมื่อไม่ได้ระบุชัดว่าเป็นโลหะผสมชนิดใด และคุณภาพระดับใด แต่ในท้องตลาดเราสามารถพบเห็น สแตนเลสเกรด 18-8 มากที่สุด ซึ่งเป็นการระบุถึง ธาตุที่เจือลงในเนื้อเหล็กคือ โครเมียมและนิกเกิล ตามลำดับ สแตนเลสประเภทนี้จัดเป็น Commercial Grade คือมีใช้ทั่วไปหาซื้อได้ง่าย มักใช้ทำเครื่องใช้ทั่วไป ซึ่งเราสามารถจำแนกประเภทของสแตนเลสได้จากเลขรหัสที่กำหนดขึ้นตามมาตรฐาน AISI เช่น 304 304L 316 316L เป็นต้น ซึ่งส่วนผสมจะเป็นตัวกำหนดเกรดของสแตนเลส ซึ่งมีความต้องการในการใช้งานที่แตกต่างกันออกไป สแตนเลสกับการเกิดสนิม ปกติ Stainless steel จะไม่เป็นสนิม เพราะที่ผิวของมันจะมีฟิล์มโครเมียมออกไซด์ บางๆเคลือบผิวอยู่ชั้นเนื่องมาจากการทำปฏิกิริยากันระหว่าง Cr ใน Stainless steel กับ ออกซิเจนในอากาศ การทำให้ Stainless steel เป็นสนิมคือการถูกทำลายฟิล์มโครเมียมออกไซด์ ที่เคลือบผิวออกไปในสภาวะที่ Stainless steel สามารถเกิดสนิมได้ ก่อนที่ฟิล์มโครเมียมออกไซด์จะก่อตัวขึ้นมาอีกครั้งเช่น ถ้าสแตนเลสถูกทำให้เกิดรอยขีดข่วน แล้วบริเวณรายนั้นมีความชื้น ซึ่งสามารถทำให้เกิดปฏิกิริยากับธาตุเหล็กก่อนที่ฟิล์มโครเมียมออกไซด์จะก่อตัวขึ้นมา ก็จะเป็นสาเหตุให้เกิดสนิมขึ้นได้



ภาพที่ 2.15 ภาพตัวอย่างเหล็กกล้าไร้สนิม หรือ สแตนเลส

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมกรับประทานของเด็ก

3.1 พฤติกรรมกรับประทานอาหารของเด็ก

หากถามว่า เด็กมีน้ำหนักและส่วนสูงไม่สัมพันธ์กับอายุ นั้นเป็นเพราะอะไร คำตอบที่ได้ก็มีหลายปัจจัย เช่น เด็กรับประทานอาหารเช้าไม่ถูกหลักโภชนาการ เด็กขาดการดูแลเอาใจใส่จากครอบครัว และก็มี เหตุที่เด็กเบื่ออาหารด้วย อากาการเบื่ออาหารในเด็กวัยอนุบาล เด็กจะไม่มีรู้สึกหิวและไม่อยากรับประทานอาหารเช้าหรืออาจจะรับประทานบ้างแต่น้อยกว่าปกติ ก็ถือว่าเป็นอาการเบื่ออาหารการเบื่ออาหารไม่ได้มีผลเสียเฉพาะน้ำหนักกับความสูงเท่านั้น แต่ส่งผลเสียทั้งระบบ ที่สำคัญที่สุดคือเรื่องของการเรียนรู้และความต้านทานโรค เพราะร่างกายไม่ได้รับอาหารในปริมาณที่เพียงพอจึงเป็นผลเสียอย่างมาก ซึ่งแบ่งได้ 2 ประเภท คือ

1. เบื่ออาหารทุกอย่าง หากเด็กเบื่ออาหารทุกชนิดไม่ยอมรับประทานอะไรเลย ถือว่าเป็นความผิดปกติ เด็กอาจจะมีโรค ซึ่งเป็นสาเหตุของการเบื่ออาหาร พ่อแม่ควรพาไปพบแพทย์เพื่อค้นหาโรคที่ซ่อนอยู่ โรคที่เด็กอาจจะเป็นได้ เช่น วัณโรค การติดเชื้อในทางเดินปัสสาวะ ไข้หวัด ไข้เลือดออก ปอดอักเสบ โรคไตหรือโรคมะเร็ง การขาดสารอาหารบางอย่าง เช่น ขาดธาตุเหล็กและสังกะสี ก็เป็นสาเหตุของการเบื่ออาหารทุกอย่างได้ และการขาดธาตุเหล่านี้อาจส่งผลให้เด็กติดเชื้อได้ง่ายอีกด้วย น้ำหนักจะลดลงในช่วงแรกที่เด็กรับประทานอาหารเช้าไม่เพียงพอ ความสูงของเด็กอาจจะยังปกติอยู่ แต่ถ้าปล่อยไว้นานๆ อาจจะหยุดสูง กลายเป็นคนเตี้ยแคระแกรนได้ กลายเป็นเด็กขาดสารอาหารภูมิคุ้มกันโรคก็จะลดลง การขาดธาตุเหล็ก ทำให้เด็กสมาธิต่ำส่งผลให้การเรียนรู้ลดลง และหากขาดธาตุเหล็กต่อไปเรื่อยๆ จะทำให้ติดเชื้อง่าย และเบื่ออาหารมากขึ้นอีก หากไม่รีบแก้ไข ออกซิเจนเลี้ยงร่างกายน้อยลง กล้ามเนื้อมัดต่างๆ จะเคลื่อนไหวได้ไม่เต็มที่ และสมองอาจขาดออกซิเจนได้หากขาดธาตุสังกะสี ร่างกายทำงานได้ตามปกติแต่อาจจะท้องเสียหรือมีความต้านทานต่ำได้

2. เบื่ออาหารบางอย่าง การเบื่ออาหารของเด็ก อาจเป็นเรื่องปกติธรรมดา เพราะธรรมชาติของเด็กไม่ได้รับประทานอาหารมากได้ดีทุกวัน ดังนั้น เด็กไม่จำเป็นที่จะต้องทานอาหารหมดเกลี้ยงทุกวัน เด็กอาจเบื่ออาหารบางประเภท ถือเป็นเรื่องของพฤติกรรมหรือเป็นลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปตามวัยของเด็ก และพบในเด็กได้บ่อยมากกว่าการเบื่ออาหารทุกอย่าง

เด็กบางคนจะเข้าใจว่าทำไมเขาต้องถูกบังคับให้รับประทาน รู้สึกถูกบังคับหรือถูกทำโทษ เด็กอาจจะต่อต้าน เสียใจ ไม่สบายใจ โกรธทำให้เกิดอาการไม่รับประทานอาหารได้เช่นกันเด็กรับประทานอาหารบางอย่างมากรับประทานไป เช่น ต้มมันมมากถึงวันละ 5-6 แก้ว แทนที่จะต้มวันละ 2 - 3 แก้ว ทำให้อึดและไม่อยากรับประทานอาหารมีหลักเด็กที่รับประทานอาหารรสจัด เช่น หวานจัด ทำให้เกิดการเปรียบเทียบกับอาหารที่รสไม่จัด ทำให้รู้สึกว่าการรสไม่จัดเป็นอาหารที่ไม่อร่อยรับประทานจุกรับประทานจิบทั้งวัน เช่น ผลไม้ ขนมถุง นม จึงไม่รู้สึกหิวและไม่อยากรับประทานอาหารตามมือปกติน้ำตาลในเลือดเป็นส่วนหนึ่งในการควบคุมความหิว หากระดับน้ำตาลในเลือดลดลงจะกระตุ้นให้หิว

ดังนั้น หากเด็กรับประทานบ่อย หรือรับประทานผลไม้ก่อนอาหารค้ำ น้ำตาลก็จะทำให้เด็กไม่รู้สึกหิวได้ เด็กที่อมลูกอมอยู่ตลอดเวลา หรือรับประทานข้าวมีลักษณะนานเป็นชั่วโมง เป็นสาเหตุของการเบื่ออาหารได้ เพราะจะทำให้เด็กไม่รู้สึกหิว อาหารมีรสจัดไป ผักบางอย่างมีกลิ่นแรง เนื้อสัตว์ที่เหนียวไป อาหารที่ทิ้งไว้จนอืดหรือเย็น ปริมาณมากไป ก็ส่งผลให้เด็ก ๆ รู้สึกว่ารับประทานไม่ลงได้ บรรยากาศในการรับประทานไม่สนุก พ่อแม่ทะเลาะกัน ตำหนิ ดุเด็ก หรือขีดปากเด็กอยู่ตลอดเวลา เพราะกลัวจะเลอะเทอะ ไม่ปล่อยให้เด็กได้รับประทานอาหารเองจะทำให้เด็กเบื่ออาหาร

ข้อควรรู้เกี่ยวกับการเบื่ออาหารของเด็ก

สำหรับเด็กที่ค่อนข้างผอมอยู่แล้ว เมื่อเบื่ออาหารร่างกายจะแสดงอาการภายในสัปดาห์นั้นเลย แต่ถ้าเป็นเด็กที่สมบูรณ์แข็งแรงดี รับประทานอาหารเต็มที่ อาจจะนานหลายสัปดาห์จึงจะแสดงอาการต่างๆการที่เด็กไม่ได้รับวิตามิน บางครั้งน้ำหนักไม่ลดเพราะร่างกายต้องการวิตามินเพียงเล็กน้อย แต่จะส่งผลเสียกับอวัยวะอื่นๆ ดังนั้น แม้น้ำหนักไม่ลด ก็เป็นอันตรายได้อาหารเสริมพวกวิตามินหรือธาตุอาหารต่างๆ ไม่ควรซื้อรับประทานเอง ควรปรึกษาแพทย์ก่อน

อาหารที่มีประโยชน์ไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง เพราะอาหารที่มีราคาแพง แต่มีคุณค่าทางโภชนาการต่ำก็มีเมื่อรักษาอาการเบื่ออาหารได้แล้ว ต้องระวังไม่让孩子เป็นโรคอ้วนตามมาทีหลังเพราะไม่ดีทั้งสองอย่าง ไม่แนะนำให้เด็กรับประทานอาหารมังสวิรัต เพราะสมองของเด็กยังอยู่ในช่วงที่กำลังพัฒนาและเติบโต ถ้าเด็กได้รับอาหารไม่ครบถ้วนจะมีผลเสียมากกว่าความ

เข้าใจผิดที่พบบ่อยที่สุด คือ เมื่อเด็กไม่รับประทานข้าว ก็จะได้รับประทานขนมหรือน้ำหวานแทน แต่สารอาหารนั้นทดแทนกันไม่ได้ ยิ่งทำให้เด็กขาดสารอาหารจำเป็นคือ โปรตีน วิตามินและเกลือแร่พ่อแม่ไม่ควรปล่อยให้อาการเบื่ออาหารของเด็กหายไปเอง ควรดูแลแต่เนิ่นๆ เพราะอาจจะส่งผลกระทบต่อร่างกายมากกว่าที่คิด

การป้องกันและช่วยไม่ให้ลูกเบื่ออาหาร

หากพ่อแม่ป้องกันการเบื่ออาหารในเด็กได้ จะเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดโรค นั่นเอง วิธีก็ไม่ยุ่งยาก โดยเริ่มจากดูแลสุขภาพของเด็กให้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีอากาศถ่ายเท ไม่ควรพาลูกไปในที่แออัดบ่อยนัก ขวนเด็กๆ ออกกำลังกายอย่างสม่ำเสมอ ร่างกายจะได้แข็งแรงและสามารถต้านทานโรคได้ถ้าเด็กหิว ได้รับประทานอาหารอร่อย รับประทานแล้วสนุก ด้วย เด็กจะรับประทานอาหารอย่างมีความสุข ทำให้ไม่เบื่ออาหาร การสร้างวินัยในการรับประทาน ควรจัดอาหารให้เด็กรับประทานเป็นเวลา และไม่ควรให้รับประทานไปดูโทรทัศน์ไป หรือทำกิจกรรมอื่นร่วมด้วย

ก่อนถึงมื้ออาหาร 1 - 2 ชั่วโมง ไม่ควรให้เด็กรับประทานขนมจุกจิกไม่ควรให้เด็กรับประทานอาหารที่ไม่มีประโยชน์ เพราะจะทำให้เด็กเกิดนิสัยการรับประทานที่ไม่ถูกต้อง ถ้าเด็กแสดงอาการเบื่ออาหารอย่างชัดเจน แต่ในเบื้องต้นน้ำหนักตัวยังไม่ลดลง ก็ควรรีบปรึกษาแพทย์ อย่างรอให้ผอมหากเด็กมีอาการเบื่ออาหารแบบผิดปกติ ควรรีบพาไปพบแพทย์เพื่อหาสาเหตุ เพราะอาจจะพบโรคที่ป้องกันไม่ได้ อย่างเช่น โรคไต หรือโรคมะเร็ง

รับประทานอาหารครบทุกมื้อ

ใน 1 วัน เด็กต้องรับประทานอาหารให้ครบ 3 มื้อ และมีอาหารว่าง 1 หรือ 2 มื้อ เพื่อให้ได้สารอาหารครบถ้วน และช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโตได้ดี

อาหารเช้า อาหารมื้อเช้า เป็นอาหารมื้อสำคัญและจำเป็นที่สุด เด็กควรได้รับอาหารเช้าอย่างเพียงพอ เพื่อรักษาระดับน้ำตาลในเลือดให้สมองมีพลังงานสำรองไว้ สำหรับทำกิจกรรมต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่อง อาหารเช้าช่วยกระตุ้นพลังให้สมอง หากเด็กรับประทานอาหารเช้าไม่เพียงพอก็จะทำให้ขาดสมาธิ ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ ทำให้เรามีพลังที่จะทำงานต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะพลังสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ การเรียนรู้ ความกระตือรือร้น

ผลดีของการรับประทานอาหารเช้าเด็กจะเรียนและทำงานได้ดีกว่า ส่วนเด็กที่ไม่รับประทานอาหารเช้า

ผลเสียของการไม่รับประทานอาหารเช้า เด็กจะผอมมีน้ำหนักน้อย จะเหนื่อยเร็ว หงุดหงิดง่าย ไม่ค่อยกระฉับกระเฉง มีปฏิกิริยา ตอบโต้กับสิ่งต่างๆ ช้า

พฤติกรรมอาหารเช้าที่ดี

รับประทานอาหารเช้าให้เป็นเรื่องปกติ หัดให้เด็กรับประทานอาหารเช้าตั้งแต่เล็กๆ ไม่ว่าจะเร่งรีบแค่ไหน จะต้องรับประทานอาหารเช้า อาจเตรียมไปรับประทานในรถก็ได้ ไม่ใช่ทำให้เด็กดื่มแค้นมกล่องเดียวเพื่อรองท้อง เพราะสำหรับเด็กวัยนี้จะต้องใช้พลังงานมาก นมกล่องเดียวไม่พอนั่นเองแม้จะเป็นช่วงเวลาปิดเทอม เด็กๆ ก็ต้องตื่นมารับประทานอาหารเช้า พ่อแม่ก็ต้องรับประทานอาหารเช้า เพราะถ้าไม่รับประทานอาหารเช้า เวลาทำงานจะหงุดหงิดง่าย มองโลกในแง่ร้าย ความคิดไม่เป็นเหตุเป็นผล ฯลฯ และต้องรับประทานอาหารเช้าเพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็กๆ สำหรับพ่อแม่ที่ต้องการลดความอ้วน ให้หันมาออกกำลังกาย และรับประทานอาหารเช้า หากต้องการลดอาหารให้ลดที่มีเย็นแทน

อาหารกลางวัน

อาหารกลางวันก็เป็นอาหารมื้อสำคัญเช่นกัน ควรจัดระเบียบมื้อกลางวันให้เป็นอาหารที่มีสารอาหารครบถ้วน และดูแลเรื่องแคลอรีด้วย เพราะใช้ว่าพอเป็นมื้อกลางวันแล้วจะรับประทาน พิซซ่าที่มีปริมาณไขมันและคอเลสเตอรอลมากๆ ได้ หากเด็กอยากรับประทาน พ่อแม่ก็ต้องหาเมนูพิซซ่าที่เหมาะสม เช่นอาจจะเพิ่มปริมาณผักในพิซซ่ามากขึ้นแทนชีส และใส่ใจในเรื่องคุณค่าของสารอาหารในมื้อกลางวันให้มากขึ้น นอกจากนี้ พ่อแม่ต้องดูแล อาหารกลางวันที่โรงเรียนของเด็กด้วย เช่น การควบคุมโภชนาการของอาหาร และป้องกันโรคอ้วนในเด็กนักเรียน เด็กทุกคนต้องได้รับอาหารกลางวันที่ได้มาตรฐานทางโภชนาการ อาหารกลางวันต้องมีผักทุกมื้อ และได้ปริมาณตามที่แนะนำมีน้ำเปล่าที่สะอาดให้เด็กได้ดื่มอย่างพอเพียง ห้ามขายน้ำอัดลมในโรงเรียนเครื่องดื่มในโรงเรียนต้องมีน้ำตาลไม่รับประทานร้อยละ 5 ใฝ่ระวังการเติบโตและภาวะโภชนาการของเด็กเป็นประจำ พร้อมทั้งแจ้งผลภาวะโภชนาการแก่พ่อแม่และให้คำปรึกษาแนะนำปัญหาอ้วนให้ข้อมูลความรู้แก่นักเรียนและบุคลากรในโรงเรียนเพื่อให้มีพฤติกรรมบริโภคและพฤติกรรมสุขภาพอื่น เช่น ดื่มน้ำ/สัญลักษณ์รายการอาหารที่ได้มาตรฐาน

อาหารว่าง เป็นการเติมพลังงานระหว่างวันให้กับเด็กๆ ดังนั้นของว่างระหว่างมื้อ ควรเป็นอาหารที่มีประโยชน์ เช่นผลไม้ และนมพ่อแม่ควรเป็นตัวอย่างที่ดีให้เด็กโดยเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ไม่รับประทานจุบรับประทานจิบ หรือรับประทานอาหารรสหวาน ของว่างระหว่างมื้อที่พ่อแม่ควรเตรียมไว้ให้เด็ก ควรเป็นอาหารที่มีประโยชน์ เช่น จัดผลไม้หั่นเป็นชิ้นใส่ภาชนะเก็บไว้ในตู้เย็น หรือถ้าหากต้องการให้ได้อาหารครบหมู่ อาจจัดอาหารประเภท ก๋วยเตี๋ยวหรือแซนด์วิช ให้เด็กรับประทานเป็นของว่างระหว่างมื้อ ซึ่งมีสารอาหารครบและ รับประทานอิมด้วย สำหรับของว่างระหว่างมื้อที่โรงเรียนควรมีผลไม้เป็นอาหารว่างอย่างน้อย 3 วันต่อสัปดาห์

ในโรงเรียนไม่ควรมีการโฆษณาอาหาร ขนมและเครื่องดื่ม ที่ไม่มีประโยชน์ ในโรงเรียนห้ามขายขนมกรุบกรอบ ขนมของที่มีไขมัน เกลีส และน้ำตาลสูง ห้ามใช้เครื่องขาย อัตโนมัตินในโรงเรียนระดับอนุบาลและประถม หรือขนมและอาหารว่างที่ขายในโรงเรียนจะต้องมี ประโยชน์เป็นไปตามมาตรฐานทางโภชนาการและหากต้องการช่วยป้องกันฟันผุ นมควรจะเป็นนม รสจืด นอกจากนี้ไม่ควรให้เด็กรับประทานขนมรสหวานที่ทำจากแป้ง และน้ำตาลมาก เพราะจะทำให้ เด็กติดรสหวานและฟันผุได้ง่าย

ความเหมาะสมของอาหารว่าง

จัดเวลาอาหารว่างให้ห่างจากอาหารมื้อหลักมื้อต่อไปอย่างน้อย 1 ชั่วโมงครึ่ง ช่วงเวลาที่เหมาะสมคือ ประมาณ 09.30-10.00 น. และ 15.00-16.00 น. หากเด็กรับประทาน อาหารมื้อหลักได้มาก และระหว่างมื้อไม่หิว ก็ไม่จำเป็นต้องเด็กรับประทานอาหารว่างที่เตรียมไว้ อาหารว่างควรมีโปรตีนจากไข่ เนื้อสัตว์ นม เช่น แซนด์วิช ขนมปังหน้าหมู พาย คุกกี้ ผลไม้ก็เป็น อาหารว่างที่มีคุณค่าไม่ควรให้อาหารว่างมีแต่แป้งและน้ำตาลเท่านั้น เครื่องดื่ม ควรให้เด็กดื่มนม หรือน้ำผลไม้

อาหารเย็น อาหารมื้อเย็นก็มีความสำคัญเช่นกัน ควรมีสารอาหารครบหมู่ ทั้ง แป้ง โปรตีน น้ำตาล เกลือแร่และไขมัน อาหารที่ควรเลือกเช่น เนื้อสัตว์ไม่ติดมัน พืชตระกูลถั่วที่ให้ธาตุ เหล็กและสังกะสี ถ้าเด็กอยากรับประทานเบอร์เกอร์ก็ควรใช้วิธีปรุงด้วยการย่างหรืออบแทนการ ทอดที่ต้องใช้น้ำมันมากๆ และควรมีผักและผลไม้เพื่อเด็กได้รับวิตามินและกากใยอาหาร และ เครื่องดื่มควรเป็นน้ำผลไม้ นม หรือนมถั่วเหลือง เพียงเท่านี้เด็กก็จะได้รับสารอาหารที่มีคุณค่า และหากอยากให้เด็กมีความสุขในการรับประทานอาหาร สามารถให้เด็กช่วยทำอาหารได้บ้าง เช่น

เด็ดผัก ล้างผัก แต่ทั้งนี้ต้องไม่ใช่วิธีบังคับให้ทำ ไม่อย่างนั้นแทนที่เด็กจะสนุกในการทำอาหารและรับประทานอาหาร เด็กจะเครียดและเบื่ออาหารแทนได้ และการรับประทานอาหารมือเย็นพร้อมหน้าพ่อแม่หรือทั้งครอบครัว จะทำให้เด็กรับประทานอาหารได้อร่อยและมีความสุข

เทคนิคที่ช่วยให้เด็กเจริญอาหาร

ปล่อยให้เด็กรับประทานเอง เพราะว่าเด็กจะรู้สึกสนุกกับการรับประทาน อาจจะไม่เลอะเทอะบ้าง พ่อแม่ก็ต้องไม่ดุว่าเด็กฝึกให้เด็กรับประทานอาหารเป็นมือๆ ให้เด็กออกกำลังกายกลางแจ้ง เพื่อให้ร่างกายได้เผาผลาญแคลอรี เด็กจะหิวและอยากรับประทานอาหารเอง สร้างบรรยากาศการรับประทานให้สนุกสนาน ไม่น่าเบื่อ และหากิจกรรมมาเพื่อดึงความสนใจลูก ให้อยากรับประทานอาหาร เช่น การทายชื่อผักในอาหาร หรือให้เด็กมีส่วนร่วมในการเลือกเมนู ทำอาหารในขั้นตอนง่ายๆ จัดอาหารให้น่ารับประทานด้วยการใส่ผักหลากสี เป็นตัวการ์ตูนที่เด็กชอบ พร้อมทั้งตั้งชื่ออาหารให้เหมือนของเล่นหรือการ์ตูนที่เด็กชอบก็ได้ไม่ควรบังคับให้เด็กรับประทานในสิ่งที่เขาไม่ชอบไม่ควรให้เด็กรับประทานอาหารอย่างใดอย่างหนึ่งซ้ำๆ กันทุกวัน เพราะทำให้ลูกเบื่อไม่อยากจะรับประทานได้

หลีกเลี่ยงอาหารที่ไม่มีประโยชน์ต่อร่างกาย

เมื่อเห็นว่ารับประทานน้อย ควรหาอาหารระหว่างมื้อมาให้รับประทาน แต่ต้องไม่บ่อยจนรบกวนอาหารมื้อหลักอาหารต้องไม่มีรสชาติหวานจัด เพราะจะทำให้ลูกไม่ยอมรับประทานอาหารได้ อย่าติดสินบนเพื่อให้เด็กยอมรับประทานอาหาร จะทำให้เด็กติดนิสัยและไม่ยอมรับประทาน เมื่อไม่มีของมาแลกเปลี่ยนอย่าบังคับ ชูเชิญ ให้เด็กรับประทานอาหาร เพราะจะทำให้รู้สึกไม่ดีต่อการรับประทานและไม่อยากรับประทาน จะกลายเป็นคนรับประทานยากไปแทน



ภาพที่ 2.17 ภาพตัวอย่างอาหาร



ภาพที่ 2.18 ภาพประกอบเรื่องการให้อาหาร

2.4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสรีระวิทยา และ จิตวิทยา

2.4.1 พัฒนาการเด็ก

1. พัฒนาการทางกาย เด็กวัยนี้นับว่าเป็นเด็กวัยตอนต้นที่มีส่วนสูงและน้ำหนักเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว แต่จะขยายออกทางส่วนสูงมากกว่าด้านข้างกล้ามเนื้อและกระดูกจะเริ่มแข็งแรงขึ้น แต่กล้ามเนื้อที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวยังเจริญไม่เต็มที่ การประสานงานของอวัยวะต่างๆยังไม่ดีพอ จากการศึกษาของกิเซล (Gesell) และคนอื่นๆ พบว่า เด็กอายุ 3-5 ขวบ มี

พัฒนาการทางกายดังนี้

1.1 มีการทรงตัวได้ดีขึ้น สามารถยืนขาเดียวได้นานขึ้น บางคนก็กระโดดขาเดียวได้ สามารถเดินบนกระดานแผ่นเดียวได้ เด็กอายุ 5 ขวบ สามารถยืนบนปลายเท้าได้นานพอสมควร

1.2 สามารถขึ้นบันไดได้เอง

1.3 วิ่งได้เร็วกว่าเดิม วิ่งเลี้ยวมุมได้ ควบคุมการวิ่งให้ช้าลงและเร็วขึ้นได้ และสามารถหยุดได้ทันที

1.4 สามารถกระโดดได้ไกลๆ กระโดดให้ตัวลอยสูงได้ อายุ 5 ขวบ กระโดดโดยใช้เท้าที่ละข้างได้

1.5 เดินและบริหารร่างกายได้ตามจังหวะดนตรี

1.6 เดินและบริหารร่างกายได้ตามจังหวะดนตรี

1.7 ทียบสามล้อเล็กๆ ได้

1.8 ใช้ร่างกายบางส่วนโต้ตอบต่อสิ่งเร้า แทนการโต้ตอบทั้งร่างกายได้

1.9 สามารถขว้างปาของได้

1.10 ชอบทำกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อมาก เช่น วาดรูป ต่อกภาพเด็กวัยนี้สามารถวาดรูปสามเหลี่ยม เขียนรูปวงกลมได้ดี เรียงแท่งไม้ที่เป็นวงกลมสี่เหลี่ยม และสามเหลี่ยมลงในกรอบไม้สามมุมได้

1.11 เด็กวัยนี้ชอบช่วยพ่อแม่ทำงานบ้าน

2.พัฒนาการทางอารมณ์ เด็กวัย 3-5 ขวบ มักจะเป็นเด็กเจ้าอารมณ์ และจะแสดงอารมณ์ต่างๆ ออกมาอย่างเปิดเผยและมีอิสระเต็มที่เด็กวัยนี้มักมีความกลัวอย่างสุดขีด อิจฉาอย่างไม่มีเหตุผล โมโหง่าย การที่เด็กมีอารมณ์เช่นนี้อาจจะเป็นเพราะเด็กมีประสบการณ์กว้างขึ้น อารมณ์จึงเกิดขึ้นเพราะเงื่อนไขทางสังคม แต่สังคมภายในบ้านจนกระทั่ง ถึงสังคมภายนอกบ้านเด็กเคยได้รับแต่ความรักความเอาใจใส่จากพ่อแม่และผู้ที่อยู่ใกล้ชิด เมื่อต้องพบกับคนนอกบ้านซึ่งไม่สามารถเอาใจใส่เด็กได้เท่าคนในบ้าน และไม่สามารถที่จะเอาใจใส่ได้เหมือนเมื่อเด็กเล็กๆ อยู่ เด็กจึงรู้สึกขัดใจ เพราะคิดว่าตนเป็นคนที่มีความสามารถกว่าคนอื่น เด็กจะยกย่องบูชาตนเองและพยายามปรับตัว เพื่อต้องการให้เป็นที่รักและเป็นที่ยอมรับของบุคคลข้างเคียง การ

แสดงอารมณ์ในวัยนี้ มักจะใช้คำพูดแสดงอารมณ์ต่างๆ แทนการรุกรานด้วยกำลังกายเพราะ พัฒนาการทางร่างกายยังไม่โตเต็มที่

เด็กแต่ละคนมีอารมณ์ไม่เหมือนกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสุขภาพ การอบรมเลี้ยงดูจาก พ่อแม่และสภาพแวดล้อมทางสังคม เช่น เด็กที่เติบโตขึ้นจากสภาพแวดล้อมสงบเงียบ ได้รับความรัก ความเอาใจใส่ และการสนองความต้องการสม่ำเสมอ พ่อแม่มีอารมณ์คงเส้นคงวา เด็กจะเติบโต ขึ้นเป็นคนที่มึอารมณ์มั่นคงกว่าเด็กที่มีสภาพแวดล้อมที่ตรงกันข้าม อารมณ์ของเด็กก่อนวัยเรียนมี ดังนี้

2.1 ความกลัว ความกลัวของเด็กวัยนี้อาจเกิดจากสาเหตุหลายประการเช่น

2.1.1 เกิดจากอารมณ์ดั้งเดิมของมนุษย์ หมายความว่า มนุษย์เราเกิดมา พร้อมกับอารมณ์กลัว ซึ่งมีลักษณะเป็นสัญชาตญาณ Jung นักจิตวิทยากลุ่มจิตวิเคราะห์เชื่อว่า อารมณ์ของคนสืบมาตั้งแต่บรรพบุรุษดั้งเดิม ตั้งแต่สมัยที่ยังเป็นลิง ส่วนชาร์ลส์ ดาร์วิน เชื่อว่า อารมณ์กลัว และอารมณ์อื่นๆ ได้รับการถ่ายทอดทางพันธุกรรม ความกลัวเช่นนี้ไม่ถือว่าเกิดจากการเรียนรู้ แต่เป็นความกลัวเฉพาะอย่าง เช่น กลัวผี กลัวฟ้าแลบ ฟ้าร้อง และฟ้าผ่า

2.1.2 เนื่องจากสถิติปัญญาพัฒนาขึ้นมากกว่าวัยทารก จึงมีความกลัว มากกว่าวัยทารก เพราะสามารถมองเห็นอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้นกับตนเองได้ เช่น การกลัวที่สูง กลัวสัตว์ต่างๆ ฯลฯ

2.1.3 เด็กวัยนี้มีจินตนาการกว้างขวางมาก ชอบคิดฝันถึงสิ่งต่างๆ โดยไม่มี เหตุผล จึงมักจะจินตนาการถึงอันตรายและสิ่งที่น่ากลัวที่อยู่ในความมืด เด็กจึงกลัวความมืด กลัว ผี และสิ่งต่างๆ เด็กที่คิดว่าเป็นอันตราย

2.1.4 ความกลัวเกิดจากประสบการณ์ที่ได้รับ เช่น กลัวเข็ม ฉีดยา เพราะเคย เจ็บปวดเพราะถูกฉีดยา กลัวสุนัข เพราะเคยถูกสุนัขกัด

2.1.5 เกิดจากการเลียนแบบ หรือการเห็นแบบอย่าง จึงเป็นธรรมดาที่เด็ก กลัวเพราะมีแม่หรือพี่เลี้ยงเป็นคนที่ฉลาดกลัว

วิธีการที่จะป้องกันและแก้ไขไม่ให้เกิดกลัว คือ ไม่ควรเอาสิ่งที่เด็กกลัวมาเหยย เพราะทำให้เด็กกลัวมากขึ้น วิธีการที่ดีคือ ต้องทำให้เด็กรู้ว่าเขายอมรับความกลัวของเด็ก และควร เปิดโอกาสให้เด็กได้แตะต้องสิ่งที่ทำให้เด็กกลัวด้วยวิธีการที่ค่อยเป็นค่อยไป คือ ให้เด็กได้สังเกต

และทำตามแบบอย่างพฤติกรรมที่กล้าหาญของผู้อื่น พร้อมทั้งให้เหตุผลและให้คำชมเชย เพื่อเด็กจะได้หายกลัวสิ่งนั้น

2.2 ความโกรธ เด็กวัยนี้จะแสดงอารมณ์อย่างเปิดเผยตรงไปตรงมาจึงมีลักษณะที่รุนแรง และได้ตอบสิ่งที่ทำให้โกรธ หรือผู้ที่ทำให้โกรธในทางตรงและมักจะเป็นไปในรูปของการทำลาย เช่น กระแทกเท้า ล้มตัวลงกลิ้งเกลือกกับพื้น แล้วแผดเสียงร้องเพื่อระบายอารมณ์ ขว้างปาสิ่งของ ฯลฯ เด็กวัย 3-5 ขวบ เริ่มรู้จักใช้คำพูดระบายอารมณ์โกรธแทนการรุกรานด้วยกำลังกาย เพราะพัฒนาการทางกายยังไม่แข็งแรงพอ เด็กมักจะโกรธเมื่อถูกขัดใจ เพราะยังมีลักษณะถือตัวเองเป็นใหญ่อยู่บ้าง

2.3 ความรัก ความสัมพันธ์ของพ่อแม่ และผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับเด็กที่มีมาตั้งแต่ยังทารก เป็นสิ่งที่สำคัญในการสร้างความรัก ความพอใจให้เกิดขึ้นแก่เด็กได้ ถ้าหากเด็กได้รับความรัก ความผูกพันที่จริงใจ เด็กจะกลายเป็นคนที่เกลียดชังโลก โดยปกติเด็กวัยนี้มีประสบการณ์น้อย ตลอดเวลาที่ผ่านมามักจะได้รับความรักจากผู้ที่อยู่ใกล้ชิดเป็นส่วนใหญ่ เด็กจึงมักจะมองโลกในแง่ดี มีความรักกว้างขวางเผื่อแผ่ไปยังสัตว์เลี้ยง และของเล่นที่ไม่มีชีวิตด้วยเด็กจะรักทุกคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเขาโดยไม่มีทางเลือกที่รักมากกว่าที่ชัง เด็กจะแสดงความรักโดยการเข้าไปอยู่ใกล้บุคคลที่ตนรัก เพื่อให้เขาเอาอกเอาใจ ยิ้มหัวเราะด้วย และในขณะเดียวกันเด็กก็รู้จักการประจบเอาใจผู้อื่น และจะทำตามคนที่ตนรัก แม้กระทั่งสัตว์เลี้ยง เด็กก็แสดงอารมณ์อย่างเปิดเผย เด็กวัยนี้จะรักแม่มากกว่าพ่อ เพราะเด็กรู้สึกว่แม่เป็นศูนย์รวมแห่งความรัก เด็กจะชอบอยู่ใกล้ชิดแม่ ติดตามแม่ไปทุกหนทุกแห่ง และชอบช่วยเหลือแม่ทำงานเสมอ

2.4 ความอิจฉา ความอิจฉาเป็นอารมณ์ผสมระหว่างความโกรธความกลัวและการขาดความรัก ความอบอุ่นร่วมกัน ความอิจฉาเกิดจากพ่อแม่ซึ่งเคยให้ความรักแก่เด็ก แล้วเปลี่ยนไปให้ความรักแก่คนอื่น เช่น น้องที่เกิดใหม่ในวัย 2-5 ขวบ เมื่อแม่มีน้องใหม่ แม่และคนอื่นๆ จะหันไปสนใจน้องใหม่จนลืมเด็ก เมื่อความรักถูกเปลี่ยนมือเช่นนี้ เด็กก็ย่อมจะมีความรู้สึกอิจฉาเป็นธรรมดาเพราะเด็กรู้สึกว่ามีคนมาแย่งความรักไปจากตน เด็กจะแสดงความอิจฉาน้องด้วยการแกล้งน้อง ทบตีน้อง บางคนก็เรียกร้องความสนใจให้กลับคืนมาด้วยการถอยหลังกลับไปเป็นเด็กทารกอีก เช่น ปัสสาวะรดที่นอน โยเย ขี้ฉ้อ กัดเล็บ ดูดนิ้ว พ่อแม่อาจแก้ได้ด้วยการทำให้เด็กรู้ว่าน้องเป็นสมบัติของเขา เขามีส่วนเป็นเจ้าของ และขณะเดียวกันพ่อแม่ก็ให้ความสนใจต่อเขาด้วย ปัญหานี้ก็ค่อยๆ หมดไป เด็กบางคนคิดว่าพ่อแม่ไม่รักตนอีกแล้ว จึงพยายามทำดีให้แม่รัก

โดยการเฝ้าดูน้องเพื่อไม่ให้น้องหาย ถ้าน้องหายแม่อาจจะโทษตนว่าเป็นคนไม่ดี เด็กอาจจะอิจฉากระทั่งพ่อของตน เพราะการที่เด็กอยู่ใกล้ชิดแม่มาตลอด ทำให้เด็กคิดว่าตนเป็นเจ้าของแม่แต่เพียงผู้เดียว ความอิจฉาในวัยเด็กเล็ก ๆ เช่นนี้ ถือว่าเป็นเรื่องธรรมดา แต่ไม่ควรจะปล่อยให้มันขึ้น เพราะอาจจะติดนิสัยไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ เพราะผู้ใหญ่ที่ขี้อิจฉามากชอบก็ดกกันผู้อื่นและไม่ให้ความร่วมมือถือว่าเป็นคนที่มีวุฒิภาวะอารมณ์ต่ำ ดังนั้นควรป้องกันไม่ให้เด็กมีอารมณ์อิจฉา เพราะการป้องกันง่ายกว่าการแก้ไข วิธีป้องกันต้องคำนึงถึงหลัก “ความเป็นเจ้าของ” เมื่อมีใครเข้ามาเป็นสมาชิกใหม่ในครอบครัว ควรมอบความเป็นเจ้าของให้เด็ก และในขณะเดียวกันพ่อแม่ก็ต้องให้ความรักความสนใจเด็กให้เท่าเดิม เพราะเด็กเล็ก ๆ ต้องการความรักความสนใจจากพ่อแม่แต่เพียงผู้เดียว ต้องการสิทธิและความเป็นหนึ่งในครอบครัว จนกว่าเด็กจะได้เรียนรู้การมีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ถึงคนอื่น ถ้าหากปล่อยให้เด็กอิจฉาเมื่อโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่แล้วเขาก็จะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่ขี้อิจฉา ซึ่งมักจะเป็นไปในรูปของพฤติกรรมชอบนินทา พุดปด คยุไม้ ฯลฯ

2.5 ความสนใจและความอยากรู้อยากเห็น แม้เด็กวัยนี้จะมี ความสนใจในระยะเวลาอันสั้น 10-15 นาที แต่เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวเขา เด็กจึงชอบซักถามบ่อย ๆ เช่น “นั่นอะไร ?” ฯลฯ พ่อแม่ต้องเข้าใจและใจเย็น อธิบายถึงสิ่งต่าง ด้วยภาษาง่าย ๆ ไม่ควรพูดตบหนหรือดุว่าจนเด็กไม่กล้าถาม เด็กส่วนใหญ่ที่มีความอยากรู้อยากเห็น มักจะเป็นไปในรูปพฤติกรรมรื้อและทำลายเหมือนเด็กชน คือ มือจะอยู่ไม่นิ่งชอบจับนั่นฉวยนี้ รื้อสิ่งของออกเป็นชิ้นเล็ก ชิ้นน้อย เช่น เด็กจะรื้อนาฬิกาออกดูว่าข้างในมีอะไรทำให้เกิดเสียง “ติ๊กต็อก ติ๊กต็อก” ผู้ใหญ่ที่ไม่เข้าใจจะโกรธและดุเด็กว่า “ชน” มืออยู่ไม่สุช” เสมอ ๆ

3. พัฒนาการทางสังคม คำว่าสังคมในที่นี้ หมายถึงการติดต่อสัมพันธ์ ผูกพัน และการมีชีวิตร่วมกัน

เด็กวัยตอนต้นหรือวัยก่อนเข้าเรียน ได้เรียนรู้เข้าใจและใช้ภาษาได้ดีขึ้น พ่อแม่และผู้ที่อยู่ใกล้ชิดตลอดจนครูที่อยู่ในชั้นอนุบาลได้อบรมสั่งสอนเพื่อให้เด็กเข้าใจถึงวัฒนธรรม ค่านิยม และศีลธรรมที่ละน้อย โดยเริ่มจากสิ่งที่ย่าง เช่น การพูดจาสุภาพ การเคารพกราบไหว้ ฯลฯ เพื่อให้เด็กเติบโตเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ดังนั้นเมื่อเข้าไปอยู่ในโรงเรียนอนุบาลจะรู้จักคบเพื่อน รู้จักการผ่อนปรน รู้จักอดทนในบางโอกาส รู้จักการให้และการรับ

พือาเจท์ (Piaget) นักจิตวิทยาากลุ่มที่เน้นความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) กล่าวว่า เด็ก 3-5 ขวบ เรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมจากเพื่อนในโรงเรียนอนุบาลหรือเพื่อนบ้านวัยเดียวกัน

แต่เด็กวัยนี้ยังเข้าใจถึงความถูกต้องและความผิดไม่ลึกซึ้งนัก ลักษณะทางสังคมของเด็กวัยนี้ มีดังนี้

3.1 เด็กวัยนี้จะมีเพื่อนน้อย และมักจะเปลี่ยนเพื่อนเสมอ เพราะสังคมของเด็กวัยอนุบาลไม่แน่นอน และกลุ่มเพื่อนก็มักจะเป็นกลุ่มเด็กเล็ก ๆ 2-3 คน

3.2 เด็ก 3 ขวบ จะรู้จักเสียสละของบางอย่าง เพื่อให้ได้สิ่งอื่นที่ตนพอใจมาแทน

3.3 เด็กวัยนี้จะเล่นรวมกันทั้งสองเพศอย่างสนุกสนาน แต่ก็มีเด็กบางคนหรือบางกลุ่มที่เล่นแยกพวก ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากสาเหตุที่เด็กผู้ชายชอบแกล้งและรังแกเด็กผู้หญิง

3.4 เด็กวัยนี้แม้จะมีการทะเลาะกันบ่อย แต่เด็กจะคืนดีกันในระยะเวลาต่อมา เพราะเด็กลืมง่าย พ่อแม่หรือครูไม่ควรเข้าไปเกี่ยวข้อง นอกจากการทะเลาะนั้นรุนแรงรับประทานไป

3.5 เด็กวัย 4 ขวบ จะช่างพูด ชอบอ้างหลักฐาน ชอบพูดยกตน ข่มท่าน เช่น "ผมวิ่งเก่งกว่าเธอ" "ผมทำสำเร็จก่อนเธอ" ฯลฯ

3.6 เด็กวัย 5 ขวบ จะทำสิ่งง่าย ๆ ได้ตามความสามารถ ทำตามผู้ใหญ่ได้ง่าย ไม่ดื้อดึงและมีความรับผิดชอบมากขึ้น สามารถปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคมได้ มีความละเอียดใจ และการเข้าใจถึงการเสียชื่อเสียงจึงสามารถคบกับเพื่อนได้ดีขึ้น

3.7 เด็กวัยนี้จะสนุกสนานอยู่กับการเล่นละคร เพราะเด็กวัยนี้มีจินตนาการกว้างขวาง เรื่องที่เล่นอาจคิดขึ้นเองง่าย หรือเลียนแบบโทรทัศน์ ผู้ปกครองควรเอาใจใส่เด็กดูรายการโทรทัศน์ที่เหมาะสม

ดังนั้น จึงควรส่งเสริมให้เด็กวัยนี้ได้พัฒนาในเรื่องการยอมรับการแยกตัวจากพ่อแม่ ฝึกให้มีความเชื่อมั่นเมื่ออยู่กับคนอื่น ให้เด็กเข้าใจระเบียบและกฎเกณฑ์ต่างๆ ฝึกให้รู้จักการแบ่งปันและการผลัดเปลี่ยนกัน และรู้จักอดใจรอโอกาสอันควร

4. พัฒนาการทางสติปัญญา

4.1 เด็กวัยนี้มีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างดี เด็กจะเรียนรู้ศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉลี่ยเด็กอายุ 3 ขวบ จะรู้จักศัพท์ประมาณ 3,000 คำ และเด็กสามารถใช้คำ วลี และประโยคในการแสดงบทบาทตามแบบอย่างโทรทัศน์ได้ รู้จักใช้ท่าทางประกอบคำพูด เด็ก 4 ขวบช่างซักถามมักจะมีคำถามว่า "ทำไม" "อย่างไร" แต่ก็ไม่สนใจคำตอบและคำอธิบาย คำพูดของเด็กวัยนี้สามารถพูดประโยคยาว ๆ ที่ต่อเนื่องกันได้ สามารถเล่านิทานสั้น ๆ ให้จบได้

และมักจะเอาเรื่องจริงปนเรื่องสมมติ สำหรับเด็กวัย 5 ขวบ พัฒนาการทางภาษาสูงมาก เด็กสามารถตอบคำถามตรงไปหาหมาย ชัดเจนและสั้น การซักถามน้อยลง แต่จะสนใจเฉพาะเรื่องไป ควรจัดให้เด็กได้มีโอกาสพูดให้เพื่อนฟัง เพื่อนก็ต้องเป็นผู้ฟังที่ดีด้วย และควรหมั่นเวียนกันออกมาพูดทุกคน

4.2 การจินตนาการและการสร้างเรื่องจะพบมากในเด็กวัยนี้ จึงเป็นโอกาสเหมาะที่ควรจะได้สนับสนุน และส่งเสริมจินตนาการของเด็กให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ โดยอาศัยนิทาน บทละคร และภาพวาดต่างๆ มีเด็กบางคนที่มีจินตนาการมากเร้าประหลาดไปจนไม่รู้ว่าจะไรคือเรื่องจริง และอะไรคือเรื่องที่แต่งขึ้นครูจึงควรระวังในเรื่องเช่นนี้เช่นกัน

วิธีการส่งเสริมให้เด็กมีจินตนาการต่อไป คือ การกระตุ้นให้กำลังใจให้เด็กเล่าต่อไป และให้คำชมหรือรางวัลเมื่อเด็กเล่าจบ ควรจัดหาเวลาพิเศษ หรือโอกาสพิเศษ เช่น "ชั่วโมงเล่านิทาน" "วันนิทานสุดสัปดาห์" ฯลฯ

4.3 เด็กวัยนี้ไม่มีพัฒนาการเกี่ยวกับการจัดประเภทสิ่งของเป็นหมวดหมู่ ไม่มีพัฒนาการในเรื่องความคงตัว ในเรื่องขนาด น้ำหนัก และปริมาตร เช่น ทดลองรึมน้ำจำนวนเท่ากันใส่ลงในแก้ว 2 ใบ ใบหนึ่งมีลักษณะเรียวยาว อีกใบหนึ่งใหญ่และเตี้ย แล้วถามเด็กว่า น้ำในแก้วไหนมากกว่ากัน เด็กจะตอบว่า น้ำในแก้วใบเรียวยาวมากกว่า เพราะเด็กเห็นว่าระดับน้ำสูงกว่า ที่เป็นดังนี้เพราะความคิดความเข้าใจของเด็กขึ้นอยู่กับ การรับรู้หรือสิ่งที่เห็นด้วยตา หรือทดลองโดยการวางแท่งไม้ ก และ ข. ซึ่งยาวเท่ากัน แล้วถามเด็กว่า แท่งไม้ ก. และแท่งไม้ ข. ในรูปที่ 2.3 ข. ยาวเท่ากันหรือไม่ เด็กจะตอบว่า "ไม่เท่ากัน" และจะบอกว่า "แท่งไม้" ข. ยาวกว่าทั้งนี้เป็นเพราะเด็กไม่มีความเข้าใจ ยังไม่มีเหตุผลประเมินค่าสิ่งต่างๆ ตามที่เห็นด้วยตาเท่านั้น (พญ.พรรณพิมล หล่อตระกูล)



ภาพที่ 2.19 ภาพประกอบพัฒนาการของเด็ก



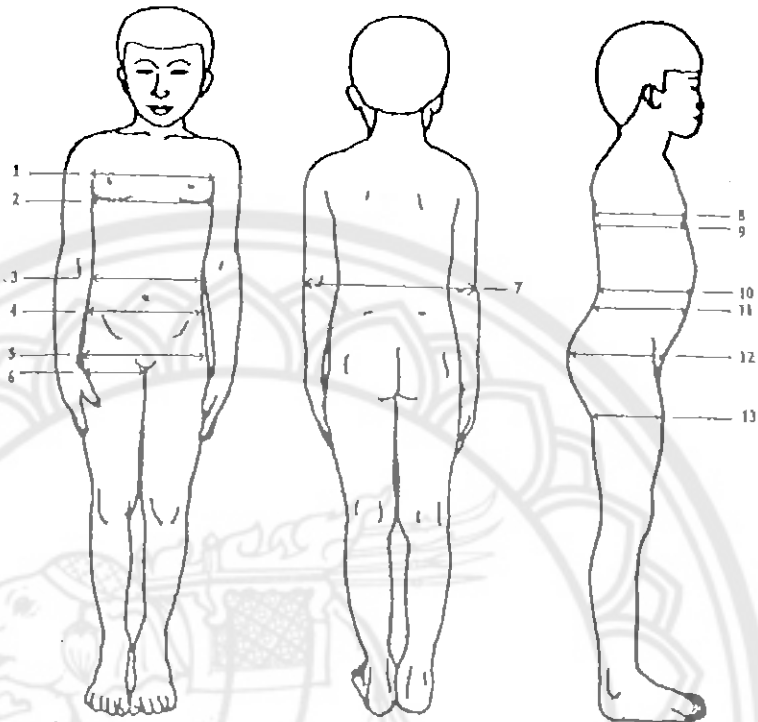
ภาพที่ 2.20 ภาพประกอบพัฒนาการของเด็ก

ตารางที่ 1.1 ความสูงและน้ำหนักทางร่างกายของนักเรียนไทยอายุ 3-20 ปี

อายุ	ความสูงเป็นเซนติเมตรและนิ้ว				น้ำหนักเป็นกิโลกรัม	
	ชาย		หญิง		ชาย	หญิง
	เซนติเมตร	นิ้ว	เซนติเมตร	นิ้ว		
3	95.00	38.00	95.00	38.00	14.90	14.10
4	98.85	39.54	98.85	39.54	15.30	14.70
5	103.00	41.20	103.00	41.20	16.05	15.50
6	107.00	42.96	107.40	42.96	17.00	16.60
7	111.80	44.72	111.80	44.72	18.30	17.95
8	116.60	46.64	116.60	46.64	19.90	19.69
9	121.20	48.48	121.20	48.48	21.70	21.60
10	125.60	50.24	126.20	50.48	23.60	24.00
11	129.90	51.96	131.50	52.60	25.85	26.75
12	134.30	53.72	137.00	54.80	28.40	30.20
13	139.20	55.60	142.90	57.16	31.40	34.45
14	145.00	58.00	142.90	57.16	36.00	39.50
15	151.60	60.64	150.50	60.20	41.00	42.80
16	157.00	62.80	151.60	60.64	45.58	44.75
17	160.20	64.08	152.00	60.80	49.20	45.85
18	161.80	64.72	152.20	60.88	51.10	46.60
19	162.30	64.92	152.20	60.88	52.80	47.00
20	162.30	64.92	152.20	60.88	52.85	47.30

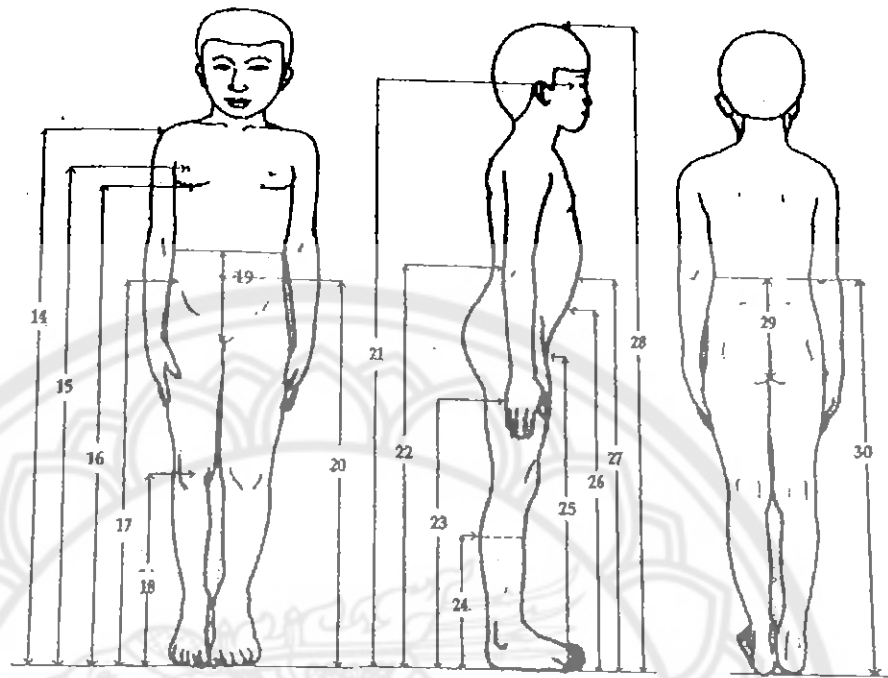
การวัดสัดส่วนเด็กไทย

การสำรวจร่างกายเด็ก อายุ 1-16ปี พ.ศ. 2535-2537 โดยการวัดสัดส่วนร่างกายดังนี้



ภาพที่ 2.21 แสดงลักษณะกายวิภาคเด็กด้านหน้า ด้านหลัง ด้านข้าง

1. ความกว้างอก
2. ความกว้างใต้อก
3. ความกว้างเอว
4. ความกว้างหน้าท้อง
5. ความกว้างสะโพก
6. ความกว้างต้นขา
7. ความกว้างระดับข้อศอก
8. ความหนาอก
9. ความหนาใต้อก
10. ความหนาเอว
11. ความหนาหน้าท้อง
12. ความหนาสะโพก
13. ความหนาแก้มก้น



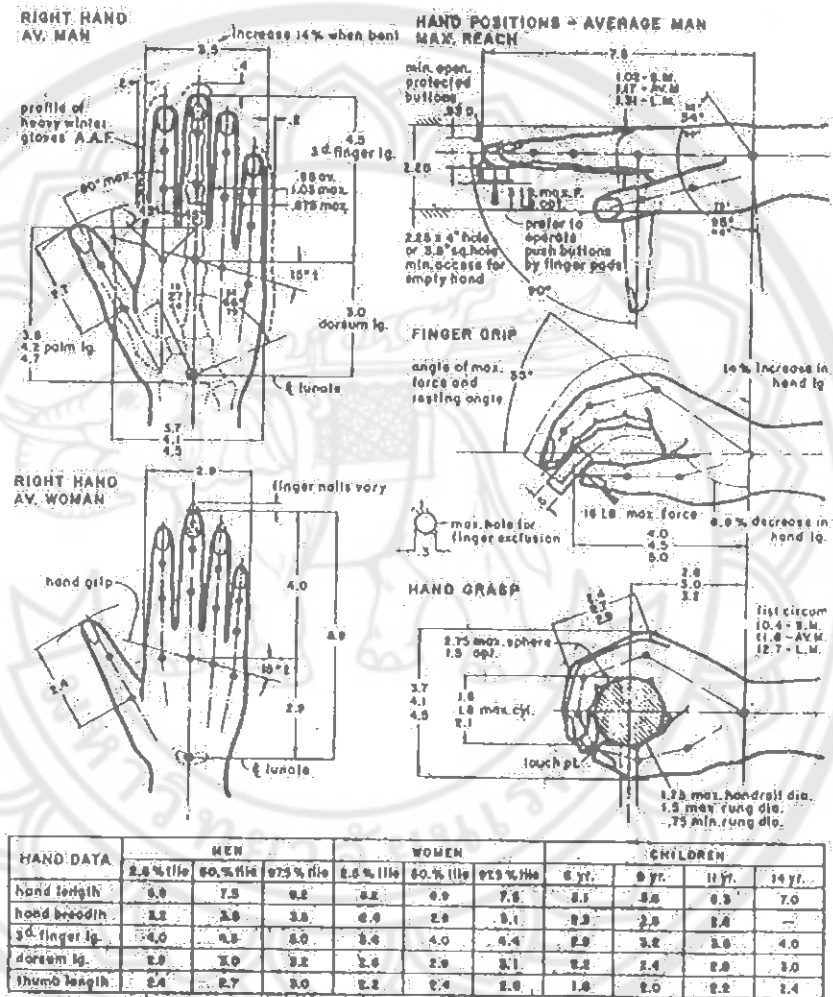
ภาพที่ 2.22 แสดงลักษณะกายวิภาคเด็กในด้านส่วนสูงต่างๆของร่างกาย

14. ความสูง
15. ความสูงสายตา
16. ความสูงปลายไหล่
17. ความสูงอก
18. ความสูงได้อก
19. ความสูงเอวหน้า
20. ความสูงใต้เอว
21. ความสูงสะตือ
22. ความสูงกระดูกเชิงกราน
23. ความสูงหัวเข่า
24. ความสูงเอวหลัง
25. ความสูงข้อศอก
26. ความสูงกึ่งกลางกำปั้น
27. ความสูงน่องใหญ่สุด
28. ความสูงใต้เป้า

29. ความยาวฝ่าหน้า

30. ความยาวฝ่าหลัง

ท่าทางการจับ



ภาพที่ 2.23 ภาพแสดงท่าทางการจับสิ่งของ

5. สีกับเด็ก

ปัจจุบัน ในวงการแพทย์ยอมรับว่าสีสันมีผลต่อจิตใจของมนุษย์ ทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ได้ สีล้วนรอบๆ ตัวเรานั้นมีอิทธิพลอย่างมากต่อชีวิตของเรา เช่น ท้องฟ้าสีฟ้าใส ทำให้จิตใจรู้สึกสดชื่น สีเทาทึบของท้องฟ้ายามมีเมฆอาจทำให้หดหู่ แสงแดดทำให้รู้สึกร่าเริง ซึ่งสีนั้นมีความถี่ของการสั่นสะเทือนบริสุทธิ์ เมื่อร่างกายหรือจิตใจมีความผิดปกติ สีจึงสามารถนำพาให้กลับคืนสู่สภาพปกติได้ จึงก่อให้เกิดการใช้ "สีบำบัด" ในวงการแพทย์ขึ้น

ธรรมชาติมีสีมากมายหลายสี และพลังของสียังส่งผลกระทบต่ออารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และการตัดสินใจของเราอีกด้วย การใช้สีบำบัดจึงไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในกลุ่มผู้ป่วย แต่คนทั่วไปก็สามารถใช้สีเพื่อประโยชน์ของตนได้ เช่น ช่วยในการเจริญเติบโต และพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กได้



ภาพที่ 2.24 ภาพประกอบสีกับเด็ก

หลักการทำงานของสี

ผลของสีที่มีต่อชีวิตคนเราลึกกว่าสิ่งที่ตาเรามองเห็น ในร่างกายเราต่อมไพเนียลทำหน้าที่ควบคุมจังหวะการดำเนินชีวิตในแต่ละวันของเรา เช่น การรับประทานอาหาร การนอน เมื่อตาเรามองสีต่างๆ ผ่านจอประสาทตา ซึ่งสีแต่ละสีก็มีความยาวคลื่น (Wave Length) และความถี่ (Frequency) ที่แตกต่างกัน ต่อมไพเนียลก็จะมีปฏิกิริยาในการตอบสนองต่อสีแต่ละสีแตกต่างกันออกไป ปฏิกิริยาของ ต่อมไพเนียลจะส่งผลให้ความรู้สึก จิตใจ ฮอโมน และอารมณ์ในร่างกายของเราในขณะนั้น มีความรู้สึกแตกต่างกันออกไป

สีกับการเรียนรู้

ปัจจุบัน ได้มีการคำนึงถึงหลักการของสีบำบัดกับการเรียนรู้ของเด็ก จึงได้มีการนำสีบางสีที่คิดว่าจะส่งผลดีกับเด็กมาใช้ในห้องเรียน เช่น การทาสีห้องเรียนด้วยสีฟ้าหรือสีเขียว ที่ทำให้การเต้นของหัวใจของเด็กลดลง ช่วยลดความดันโลหิต ทำให้เกิดความสงบ เกิดสมาธิ ส่งผลที่ดีต่อการเรียนรู้ เพราะเป็นการกระตุ้นพลังงานและช่วยชะลอความล้าของดวงตาให้ช้าลง หรือสีให้นักเรียนที่เป็นสีขาวยังช่วยดึงพลังต่าง ๆ ให้ส่งผ่านเข้าสู่สมองได้ดี ทางแกงเป็นสีน้ำเงิน สีเขียว หรือสีในกลุ่มเอิร์ธโทน จะช่วยในเรื่องการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี โตะเก้าอี้ ควรเป็นสีธรรมชาติอย่างสีไม้ เป็นต้น (คำสัมภาษณ์ของ ผศ.ดร.อุษณีย์ อนุสุทธิวงศ์ รองประธานโครงการจัดตั้งสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้ที่มีความสามารถพิเศษ และผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กอัจฉริยะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ)

การนำสีไปใช้ในบ้าน

สำหรับคนเป็นพ่อแม่ หากต้องการนำสีมาใช้กับลูกให้ได้ประโยชน์ที่สุด ต้องรู้ถึงผลของแต่ละสีที่ให้ด้วย และสามารถยึดหลักสีโทนร้อนโทนเย็นดังนี้

สีโทนเย็น : ฟ้า เขียว น้ำเงิน

สีฟ้า เป็นสีของน้ำ เป็นสีที่สงบ แต่มีความเคลื่อนไหว และดูฉลาด ให้ความรู้สึกถึงเสรีภาพและการปลดปล่อย

สีฟ้าเป็นสีที่ได้รับการยอมรับว่าจะช่วยให้นอนหลับได้ลึกที่สุด ผลการวิจัยพบว่า การใช้ยาหลอก (Placebo Tablets) เม็ดสีฟ้า โดยหลอกว่าเป็นยานอนหลับนั้นได้ผลดีกว่ายาเม็ดสีชมพู สีฟ้าจึงเหมาะจะใช้เป็นสีของห้องนอน เพราะให้ความรู้สึกสงบและเยือกเย็น

สีเขียว เป็นสีที่ให้ความรู้สึกร่มเย็น สบายตา ผ่อนคลาย ปลอดภัย ทำให้เกิดความหวังและความสมดุล เป็นสีที่อยู่ระหว่างกลางของสีรุ้ง สามารถสร้างความกลมกลืน มั่นคง และเยียวยาได้ เป็นสีที่สว่างและชัดเจน พลังของสีเขียวสามารถทำให้ประสาทตาผ่อนคลาย และความดันโลหิตลดลงได้

สภาพแวดล้อมสีเขียว จะช่วยให้หายใจเหนื่อย สบาย เราจึงสามารถใช้สีเขียวกับทุกๆ ห้องภายในบ้าน เพราะเป็นสีแห่งความสมดุลที่สุด สำหรับเด็กๆ แล้ว สีเขียวช่วยให้อารมณ์ของเขาสงบลง ลดอาการขุ่นมัว ชัดเคืองใจ อากาศร่งเ่งได้

สีน้ำเงิน เป็นสีที่สร้างความสุขุม เยือกเย็น หนักแน่น และละเอียดรอบคอบ พลังของสีน้ำเงินทำให้ระบบหายใจเกิดความสมดุลและแข็งแรงขึ้น อีกทั้งเป็นสีที่ใช้ในการสร้างแรงบันดาลใจและการแสดงออกทางศิลปะได้ดี

สีน้ำเงินเป็นส่วนผสมที่ลงตัวระหว่างสีฟ้ากับสีแดง สีนี้เหมาะกับการใช้กับเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และสิ่งของสิ่งของชิ้นเล็กๆ แต่ถ้าอยู่ในบรรยากาศห้องที่เป็นสีน้ำเงินกลับจะทำให้รู้สึกอึดอัดเหมือนถูกกด ทำให้พื้นที่กว้างดูแคบลง สีนี้จึงไม่เหมาะที่จะเลือกใช้กับที่อยู่อาศัย

สีโทนร้อน : เหลือง ส้ม แดง ม่วง

สีเหลือง เป็นสีแห่งความสนุกสนาน ความฉลาดรอบรู้ สดใส ร่าเริง และทำให้มีอารมณ์ขัน พลังของสีเหลืองช่วยให้ระบบการทำงานของน้ำดีและลำไส้เป็นไปตามปกติ ช่วยปรับสมดุลของระบบทางเดินอาหาร ทำให้ระบบย่อยอาหารและระบบขับถ่ายทำงานดีขึ้น

หากต้องการกระตุ้นสมอง ลองให้ลูกสวมใส่เสื้อผ้าสีเหลือง หรือตกแต่งบ้านด้วยดอกไม้สีเหลืองก็น่าจะดี สีเหลืองมักจะทำให้คนรู้สึกดี หากใช้เวลาอยู่ภายในห้องสีเหลืองจะช่วยเสริมให้มีความมั่นใจในตัวเองมากขึ้น เด็กที่อารมณ์หุนหัน ไม่เบิกบาน จึงเหมาะกับการใช้สีเหลือง

สีส้ม เป็นสีแห่งการสร้างสรรค์ ความกระตือรือร้น อบอุ่น สดใส มองโลกในแง่ดี มีสติปัญญา ความทะเยอทะยานที่เต็มเปี่ยมไปด้วยพลัง เป็นสีที่ทำให้คนรู้สึกฮึกเหิม พลังของสีส้มช่วยในการดูดซึมอาหารของกระเพาะและลำไส้ได้เป็นอย่างดี นิยมใช้สีส้มกับห้องอาหาร เพราะช่วยเรียกน้ำย่อยได้ดีด้วย สีส้มจะเป็นตัวเสริมให้เกิดความขี้นบานและเร่งเร้าให้คนกระตือรือร้นในการทำงาน บางบริษัทจึงทาสีส้มบริเวณทางเข้า

สีแดง เป็นสีที่กระตุ้นระบบประสาทของเราได้รุนแรงที่สุด ให้ความรู้สึกเร้าใจ ตื่นเต้น ทำท่าย ตื่นตัว พลังของสีแดงกระตุ้นพลังชีวิตให้มีความเข้มแข็ง กระตือรือร้นและมีชีวิตชีวา เมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นสีแดง ความดันโลหิตจะเพิ่มขึ้น ทำให้การเต้นของหัวใจเร็วขึ้น หายใจถี่ขึ้น สมองตื่นตัว เป็นการกระตุ้นกลไกการทำงานของระบบต่างๆ ในร่างกาย เหมาะกับเด็กที่มีอาการซึมเศร้า ไม่มั่นใจในตนเอง ส่วนเด็กที่ชอบทำอะไรเร็วๆ อารมณ์รุนแรงควรหลีกเลี่ยงสีแดง เพราะจะเพิ่มการหลั่งของอะดรีนาลีน จะยิ่งกระตุ้นอารมณ์ให้รุนแรงขึ้น

สีชมพู อยู่ในโทนสีแดง แต่มีสีขาวยผสมอยู่ด้วย เป็นสีที่ให้ความสงบเยือกเย็น ให้พลังและอบอุ่นใจ เมื่อปี 1978 เคยมีการทดสอบให้นักโทษในรัฐซีแอตเติล สหรัฐอเมริกา อยู่ในห้องสีชมพูนาน 15 นาที พบว่า นักโทษจะมีอารมณ์สงบ และอารมณ์สงบนี้ยังอยู่ต่อเนื่องอีก 30

นาที่หลังถูกปล่อยตัวออกจากห้อง ทั้งนี้เพราะสีชมพูจะทำให้เกิดการหลังฮอร์โมนชนิดหนึ่งออกมา ซึ่งทำให้การเต้นของกล้ามเนื้อหัวใจช้าลง ความเครียดและความก้าวร้าวก็น้อยลงไปด้วย

สีม่วง เป็นสีที่ช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลาย กระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจ และสร้างความสงบในจิตใจได้เป็นอย่างดี พลังของสีม่วงช่วยปรับสมดุลในร่างกายของเราในกลับมาเป็นปกติ

จากการวิจัยพบว่าพลังของสีม่วง ช่วยให้สมองผ่อนคลาย และสามารถสร้างแรงบันดาลใจ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ แต่สีม่วงเป็นสีที่หนัก ดังนั้นควรใช้แต่น้อย เพราะถ้าใช้สีม่วงทั้งห้อง แทนที่จะดูสว่างมากกลับจะให้ความรู้สึกกดดันมากับประทານไป

การนำสีมาใช้กับลูกนั้น อาจจะใช้ผ่านสีห้อง ข้าวของเครื่องใช้ เสื้อผ้า ฯลฯ แต่อย่างไรก็ตาม ถ้าพลังสีเพียงอย่างเดียว อาจจะไม่ช่วยลูกให้เรียนรู้ได้มากเท่ากับการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่ สีเป็นแค่ตัวเสริมเท่านั้น

เสริมสร้างพัฒนาการของเด็กได้ด้วยสี

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

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

เจ้าตัวน้อยกับสีที่แตกต่าง

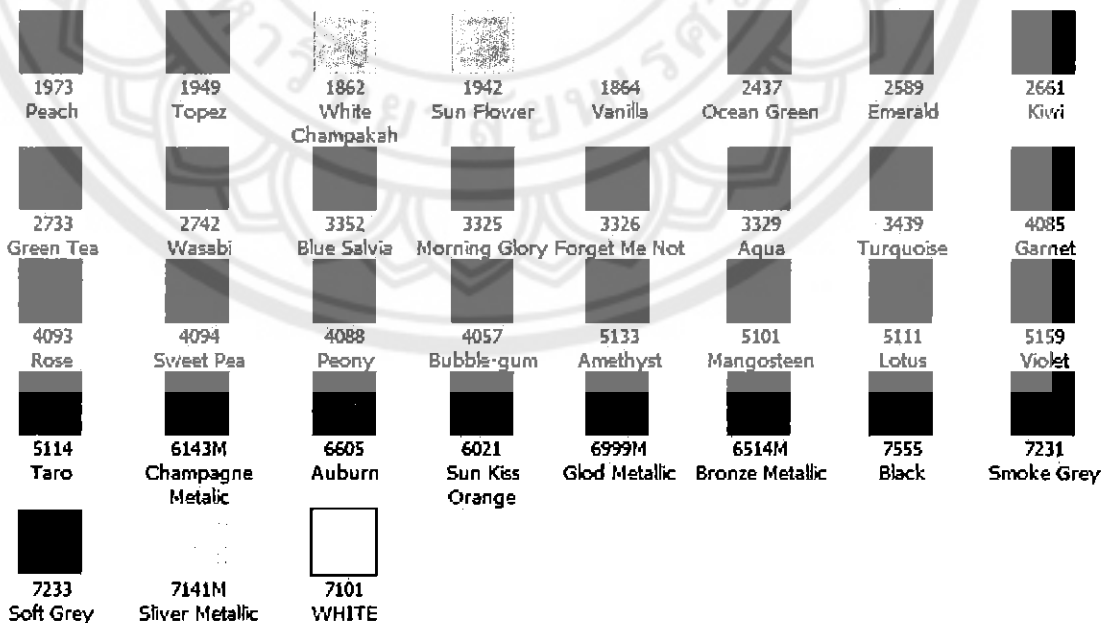
สีขาว ทำให้รู้สึกสงบ สถานรับเลี้ยงเด็กส่วนมากจึงเลือกตกแต่งห้องนอนของเด็กด้วยโทนสีขาว ซึ่งนอกจากสีขาวธรรมดาแล้ว คุณพ่อคุณแม่ยังสามารถเลือกเฉดสีที่แตกต่างกันไปได้ด้วย เช่น สีครีม ทำให้รู้สึกอบอุ่น

สีฟ้า ปกติแล้วสีฟ้าทำให้รู้สึกมีพลัง แต่เฉดสีที่แตกต่างกันไปก็ให้ความรู้สึกที่หลากหลาย สีฟ้าอ่อนเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมสำหรับเด็ก เพราะทำให้รู้สึกสงบมากกว่าสีฟ้าเข้มหรือสว่าง

สีเขียว โดยเฉพาะสีเขียวอ่อน นอกจากจะมองแล้วสบายตา ยังทำให้เด็กรู้สึกสงบนอนหลับง่ายอีกด้วย

สีชมพู สีม่วง และสีเหลือง หากใช้สีในกลุ่มนี้ควรเลือกโทนสีอ่อนเพราะจะทำให้เด็กรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น หากใช้โทนสีที่สว่างสะดุดตาจนรับประทານไปจะทำให้เด็กรู้สึกไม่สบายตาและตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา

สีน้ำตาล เป็นสีที่ค่อนข้างได้รับความนิยมเพราะดูเรียบง่ายและกลมกลืนไปกับสีเอิร์ธโทน แต่หากใช้โทนสีเข้มมากรับประทานไปจะทำให้เด็กรู้สึกไม่สดใสเพราะห้องดูมืดทึมรับประทานไป ส่วนสีที่ไม่แนะนำสำหรับห้องนอนคือสีส้มและสีแดง เพราะเป็นสีที่กระตุ้นความรู้สึกของเด็กมาก รับประทานไป ทำให้หลับยาก เนื่องจากเป็นโทนสีที่สว่างมากไป แต่หากต้องการใช้ แนะนำให้ใช้ควบคู่กับสีแนวเอิร์ธโทนเพราะจะทำให้ได้สีที่สว่างดูเบาสบายตาขึ้น



สร้างพัฒนาการของเด็กด้วยสี

คุณพ่อคุณแม่สามารถพัฒนาประสาทการรับรู้ด้านสีของเด็กได้ด้วยการตกแต่งห้องของเด็กหรือทาร์กด้วยภาพศิลปะต่างๆ รวมถึงแขวนโมบายของเล่นที่มีสีสันสดใสไว้ เพื่อให้สมองของเด็กได้รู้จักพัฒนาและแยกแยะสีต่างๆ ได้เร็วขึ้น ทั้งยังทำให้เด็กสามารถจดจำวัตถุต่างๆ ได้ดีขึ้นอีกด้วย เพราะเด็กจะแยกประเภทสีของตามสีที่มองเห็น การเลือกสีผนังหรือเตียงนอนเด็กให้สำรวจตัวเองก่อนว่าเลือกสีโทนนี้แล้วเกิดความรู้สึกหรืออารมณ์อย่างไร มีพลัง สงบ หรือสบายตา เพราะเด็กก็รู้สึกเช่นเดียวกันกับสิ่งที่เรามองเห็น หากเป็นเด็กวัยอนุบาลถึงขั้นประถมศึกษา การให้เขาได้ฝึกระบายสีจะช่วยให้เด็กรู้จักกับสีเพิ่มมากขึ้น และรู้จักคิดว่าทำอะไรจึงจะผสมสีให้ได้สีใหม่ นอกจากนี้การระบายสีหรือวาดภาพยังเป็นอีกวิธีหนึ่งที่เด็กใช้แสดงอารมณ์และความรู้สึกอย่างอิสระ บางครั้งเด็กไม่สามารถพูดอธิบายความรู้สึกของตนได้แต่ระบายออกมาผ่านการวาดภาพระบายสีแทน ทั้งยังเป็นการฝึกให้เด็กมีสมาธิยาวนานขึ้นอีกด้วย

เมื่อทราบอย่างนี้แล้ว ต่อไปเวลาจะเลือกสีผนังหรือของเล่นต่างๆ ให้ลูกน้อย คุณก็สามารถใช้วิธีต่างๆ เหล่านี้เป็นเกณฑ์ในการเลือกผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้เจ้าตัวน้อยของคุณมีพัฒนาการที่สมบูรณ์สมกับวัยของพวกเขาเอง

เกร็ดความรู้เรื่องสีสำหรับเด็ก

เด็กบางคนไม่ยอมทานข้าวหรือดื่มนม แต่ยอมทานเมื่อใส่ในถ้วยหรือแก้วน้ำใบโปรด หากลูกของคุณไม่ยอมแตะอาหาร ลองสังเกตพฤติกรรมของพวกเขาและใช้วิธีนี้ดู

ผู้ปกครองควรสอนให้เด็กรู้จักกับลักษณะและชื่อของสีต่างๆ ตั้งแต่พวกเขายังเด็ก โดยเริ่มจากแม่สีต่างๆ ทิ้งไว้ก่อน จากนั้นจึงเริ่มฝึกฝนให้เด็กบอกสีที่ถูกต้องของวัตถุชิ้นนั้นๆ เพราะเด็กบางคนที่เรียกชื่อสีผิด อาจจะได้ไม่มีความผิดปกติด้านสายตา แต่อาจเป็นเพียงเพราะเด็กยังไม่รู้จักชื่อที่ถูกต้องของสีนั้น

สีสามารถใช้แทนวัตถุหรือความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ การสอนให้เด็กรู้จักกับความแตกต่างของสีอาจทำได้ด้วยการกล่าวถึงฤดูกาลหรือความรู้สึกต่างๆ ว่าแทนสีอะไรได้บ้าง เช่น ด้านประสาทสัมผัส โดยทั่วไปสีแดงแทนความร้อนของไฟ ส่วนด้านความรู้สึก ในประเทศจีนสีแดงเป็นสัญลักษณ์ของความโชคดี สำหรับวัฒนธรรมตะวันตกสีฟ้าเป็นสัญลักษณ์ของความเศร้าหมอง เป็นต้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี เพื่อศึกษาพฤติกรรมการรับประทานอาหารของเด็กอายุ 2-5 ปี เพื่อออกแบบชุดรับประทานอาหารเหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ ครอบคลุม การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี การเก็บรวบรวมข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ถึง 3 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนอนุบาลโรจนวิทย์ อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก จำนวนนักเรียน 310 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือผู้ปกครองนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ของโรงเรียนอนุบาลโรจนวิทย์ อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก ปีการศึกษา 2556 จำนวน 30 คนโดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสอบถามผู้ปกครอง ที่มีต่อชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กอายุ 2-5 ปี มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

3.2.1 สังเกตพฤติกรรมการรับประทานและใช้อุปกรณ์รับประทานอาหารของเด็ก อายุ 2-5 ปี ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ถึง 3 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนอนุบาลโรจนวิทย์ อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก

3.2.2 ทำการศึกษาข้อมูลจากเอกสารดังนี้

3.2.2.1 พฤติกรรมของเด็กอายุ 2-5 ปี

3.2.2.2 การออกแบบอุปกรณ์รับประทานอาหารของเด็ก ประกอบด้วย

1) ประวัติความเป็นมา

2) รูปแบบของชุดรับประทานอาหาร

3) พฤติกรรมการใช้อุปกรณ์รับประทานอาหารเช้า

3.2.2.3 ศึกษาวัสดุ และกรรมวิธีการผลิต ประกอบด้วย

1) ลักษณะทั่วไปของวัสดุ

2) แนวคิดวิธีการผลิต

3.2.2.4 ระบุอุปกรณ์ของชุดรับประทานอาหารเช้าสำหรับเด็ก 2-5 ปี ประกอบด้วย

1) ช้อน

2) ส้อม

3) ชาม

4) แก้ว

3.2.2.5 ระบุรูปแบบของชุดรับประทานอาหารเช้าสำหรับเด็ก 2-5 ปี เป็นชุดสัตว์น้ำทะเล จำนวน 3 รูปแบบ ประกอบด้วย

1) ปูทะเล

2) หอยมือเสือ

3) ปลาวาฬ

3.2.3 สร้างแบบสอบถามผู้ปกครอง ในการทดลองครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครอง โดยมีขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.2.3.1 กำหนดสิ่งที่จะสอบถาม สิ่งที่จะสอบถามมี 3 ด้านคือ ด้านความสวยงาม ด้านความสะดวกในการใช้งาน และ ด้านความปลอดภัย

3.2.3.2 ศึกษาเอกสารและตำรา ที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถาม ครอบคลุม ประเภท วิธีการ และเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล

3.2.3.3 กำหนดรูปแบบที่จะใช้เป็นแบบสอบถาม มี 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 และตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามแบบเลือกตอบ ตอนที่ 3 แบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า 5 ระดับตามแนวคิดของลิเกิร์ต(Likert)

3.2.3.4 สร้างแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถาม ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรมการรับประทานอาหารเช้า ตอนที่ 3 ความพึงพอใจในชุดรับประทานอาหารเช้า ทางด้านต่างๆ เป็นแบบมาตรวัดประมาณค่าจำนวน 27 ข้อคำถาม และแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมท้ายแบบสอบถาม ซึ่งตอนที่ 3 แบบสอบถามแบบมาตรวัดประมาณค่า

5 ระดับของ ลิเกิร์ต (Likert) ในแต่ละคำถามมีน้ำหนักคะแนนของความคิดเห็น (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2538 : 183) ดังนี้

ระดับความคิดเห็น 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ระดับความคิดเห็น 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ระดับความคิดเห็น 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ระดับความคิดเห็น 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ระดับความคิดเห็น 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

3.2.3.5 ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา โดยนำแบบสอบถามความคิดเห็นให้อาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบข้อคำถาม ผู้อาจารย์ที่ปรึกษา เสนอแนะข้อควรปรับปรุง คือแบบทดสอบยังไม่ครอบคลุมวัตถุประสงค์ และตัวเลือกบางข้อมีความหมายไม่ชัดเจน หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ

3.2.3.6 ทดลองการใช้แบบสอบถามและปรับปรุง ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วไปใช้กับผู้ปกครองจำนวน 6 คนเพื่อทดสอบความเข้าใจในคำถามของแบบสอบถาม

3.2.3.7 จัดพิมพ์แบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ ดำเนินการจัดพิมพ์แบบสอบถามความคิดเห็นฉบับสมบูรณ์เพื่อนำมาใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้

3.2.4 พัฒนาชิ้นงานชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี ตามขั้นตอนดังนี้

3.2.4.1 แบบร่างชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี ทั้ง 3 แบบคือ ชุดปูทะเล ชุดหอยมือเสือ และชุดปลาวาฬ จากนั้นส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ และนำกลับมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจำนวน 3 ครั้ง

3.2.4.2 ทำโครงสร้างแบบจำลอง ส่งให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ และนำกลับมาแก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ จำนวน 2 ครั้ง

3.2.4.3 สร้างโครงสร้างโมเดลชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี ครั้งที่ 1 และรายงานให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

3.2.4.4 โครงสร้างโมเดลพร้อมกราฟิก และรายงานให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

3.2.4.5 ขึ้นรูปแบบจำลองชุดรับประทานอาหารด้วยดินเหนียว

3.2.4.6 เทปูนพลาสติก

- 3.2.4.7 เหยางในดินเหนียวเพื่อทำแม่พิมพ์ชุดรับประทานอาหาร
- 3.2.4.8 เเทเรชินบนแบบจำลองเพื่อทำชุดรับประทานอาหาร
- 3.2.4.9 ขัดชิ้นงานให้เรียบเนียน
- 3.2.4.10 ใช้สีโป๊วเก็บรายละเอียดของชิ้นงานและขัดให้เรียบเนียน
- 3.2.4.11 ลงสีรองพื้น
- 3.2.4.12 ลงสีตามแบบที่ได้ออกแบบไว้
- 3.2.4.13 ประกอบชิ้นส่วนเข้าด้วยกัน เป็น ชุดรับประทานอาหาร

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี ผู้วิจัยดำเนินการ โดยการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองนักเรียนชั้นอนุบาลที่ 1 โรงเรียนอนุบาลโรจนวิทย์ จำนวน 30 คน โดยผู้วิจัยได้แจกและเก็บแบบสอบถาม ได้รับแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์กลับคืนมา จำนวน 30 ฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100 นำมาวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูล 3 ประเด็นดังนี้ ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พฤติกรรมการใช้อุปกรณ์รับประทานอาหาร การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ปกครองนักเรียนที่มีต่อชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X})
2. การวิเคราะห์พฤติกรรมการใช้อุปกรณ์รับประทานอาหาร ใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X})
3. การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ปกครองนักเรียน เกี่ยวกับความคิดเห็นต่อรูปแบบชุด

รับประทานสำหรับเด็ก 2-5 ปี การวิเคราะห์ใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) (Best, John W. and Kahn, James V. 1986:181-182)

3.1 การหาค่าเฉลี่ยใช้สูตร ดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อกำหนดให้ \bar{X} คือ คะแนนเฉลี่ย

ΣX คือ ผลรวมทั้งหมดของคะแนน

F คือ จำนวนนักเรียนที่ตอบคำถามในแต่ละข้อคำถาม

N คือ จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

การวิเคราะห์แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ปกครองนักเรียนเกี่ยวกับ ชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี กำหนดช่วงของค่าเฉลี่ยตามแนวคิดของ ริเคอร์ท (Likert Rating Scale) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50 - 5.00 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50 - 4.49 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50 - 3.49 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50 - 2.49 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.49 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของ อุปกรณ์ประกอบการรับประทานอาหารของเด็ก ในช่วงอายุ 2-5 ปี ผู้วิจัยได้นำข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับนำมาประกอบการออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี และเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีประโยชน์ให้มากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน ดังนี้ (1) บทวิเคราะห์ข้อมูลและข้อสรุปเงื่อนไขในการออกแบบ (2) ขั้นตอนแบบร่าง (3) การออกแบบและสร้างสรรค์ต้นแบบชิ้นงาน

ส่วนที่ 1 บทวิเคราะห์และสรุปเงื่อนไขการออกแบบ

พฤติกรรมของเด็ก 2-5 ปี ขณะรับประทานอาหาร

การออกแบบชุดรับประทานอาหารนี้มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อ ทำให้เด็ก มีความสนใจ ในช่วงรับประทานอาหารมากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ไปสำรวจพฤติกรรมของเด็กในช่วงรับประทานอาหาร แล้วนำข้อมูลต่างๆมาใช้ประกอบการออกแบบ จากการสำรวจพบว่าเด็กแต่ละคนมีพฤติกรรมในช่วงรับประทานอาหารที่แตกต่างกัน และเหมือนกัน จึงได้ใช้แบบสอบถาม พฤติกรรมเด็กให้แก่ผู้ปกครองจำนวน 30 คน ว่าส่วนใหญ่เด็กมีพฤติกรรมไปทางไหน แล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อ นำมาเป็นหลักในการออกแบบชุดรับประทานอาหาร โดยได้สร้างตารางวิเคราะห์ พฤติกรรมในช่วงรับประทานอาหารของเด็ก ดังนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางวิเคราะห์ข้อมูลผู้บริโภคริโภค(ผู้ปกครองของเด็ก)

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	10	33.3
หญิง	20	66.6
รวม	30	100.0
อายุ	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 20 ปี	-	-
21-25 ปี	7	23.3
26-30 ปี	10	33.3
31-40 ปี	12	40
40 ปีขึ้นไป	1	3.3
รวม	30	100.0
อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
รับราชการ	7	23.3
ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว	10	33.3
แม่บ้าน / พ่อบ้าน	5	16.6
รับจ้างทั่วไป	-	-
พนักงานบริษัท / ห้างร้าน / องค์การเอกชน	7	23.3
ประกอบอาชีพอิสระ	1	3.3
รวม	30	100.0
รายได้ต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 7,500 บาท	-	-
7,500 – 10,000 บาท	1	3.3
11,000 – 15,000 บาท	19	63.3
15,000 ขึ้นไป	10	33.3
รวม	30	100.0

สรุปตารางที่ 4.1 ตารางวิเคราะห์ข้อมูลผู้บริโภคร (ผู้ปกครองของเด็ก)

เป็นส่วนที่แสดงค่าความถี่ และค่าร้อยละของสถานภาพของผู้ปกครอง เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ปัจจุบันต่อเดือน จำนวน 30 คน

1. ข้อมูลด้านเพศ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้
 - 1.1 เพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3
 - 1.2 เพศหญิง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.6
2. ข้อมูลด้านอายุ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้
 - 2.1 อายุต่ำกว่า 20 ปี ไม่มี
 - 2.2 อายุ 21-25 ปี จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3
 - 2.3 อายุ 26-30 ปี จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3
 - 2.4 อายุ 31-40 ปี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40
 - 2.5 อายุ 40 ปี ขึ้นไป จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3
3. ข้อมูลด้านอาชีพ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้
 - 3.1 อาชีพรับราชการ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3
 - 3.2 อาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3
 - 3.3 อาชีพแม่บ้าน/พ่อบ้าน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.6
 - 3.4 อาชีพรับจ้างทั่วไป ไม่มี
 - 3.5 ประกอบอาชีพอิสระ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3
4. ข้อมูลด้านรายได้ต่อเดือน มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้
 - 4.1 ต่ำกว่า 7,500 บาท ไม่มี
 - 4.2 7,500 – 10,000 บาท จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3
 - 4.3 11,000 – 15,000 บาท จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.3
 - 4.4 15,000 บาท ขึ้นไป จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3

ตารางที่ 4.2 ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กในช่วงรับประทานอาหาร

พฤติกรรมที่สังเกตเห็น	จำนวน	ร้อยละ
1. ไม่ยอมรับประทานอาหารด้วยตนเอง	5	16.6
2. เมื่อมีสิ่งเร้าต่างๆเข้ามาเด็กก็หันไปสนใจทันทีโดยไม่กลับมารับประทานอาหารต่อ	15	50
3. นำอุปกรณ์รับประทานอาหารมาเล่น	3	10
4. เด็กตักอาหารคำใหญ่เกินไปทำให้สละอาหารและไม่ยอมรับประทานอาหารต่อ	7	23.3
รวม	30	100.0

สรุปตารางที่ 4.2 ตารางวิเคราะห์พฤติกรรมของเด็กในช่วงรับประทานอาหาร

เป็นส่วนที่แสดงค่าความถี่ และค่าร้อยละของพฤติกรรมต่างๆของเด็กที่มีในช่วงรับประทานอาหารจากแบบสอบถามและสอบถามผู้ปกครอง จำนวน 30 คน

1. ข้อมูลด้านเพศ มีความถี่ และค่าร้อยละดังนี้

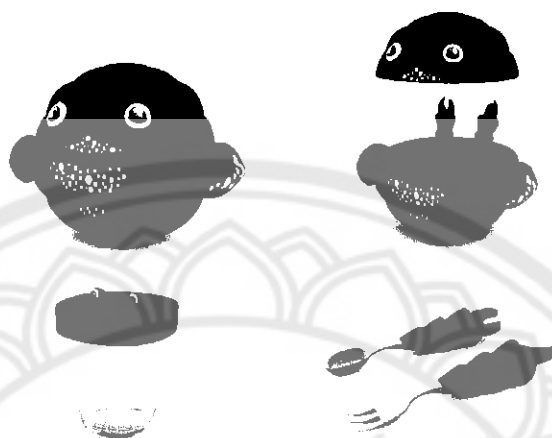
1.1 ไม่ยอมรับประทานอาหารด้วยตนเอง จำนวน 10 คน คิดเป็น ร้อยละ 33.3

1.2 เมื่อมีสิ่งเร้าต่างๆเข้ามาเด็กก็หันไปสนใจทันทีโดยไม่กลับมารับประทานอาหารต่อ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 83.3

1.3 นำอุปกรณ์รับประทานอาหารมาเล่น จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.3

1.4 เด็กตักอาหารคำใหญ่เกินไปทำให้สละอาหารและไม่ยอมรับประทานอาหารต่อ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50

ตารางที่ 4.3 ตารางวิเคราะห์การออกแบบชุดรับประทานอาหารเด็ก 2-5 ปี รูปปู



ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างชุดรับประทานอาหารรูปปู

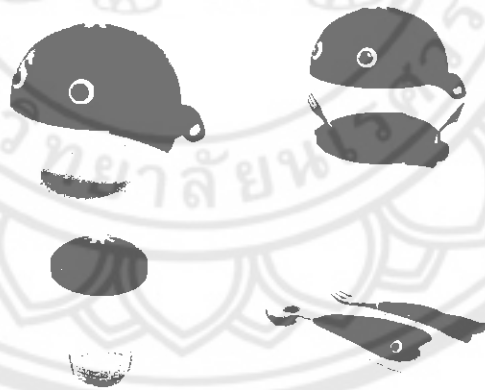
ตัวชี้วัดการประเมินผล	n	ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับผล
ชุดรับประทานอาหารมีสีสันช่วยกระตุ้น ความสนใจของเด็ก	30	4.55	0.77	ดีมาก
ชุดรับประทานอาหารมีรูปทรงดึงดูด ความสนใจเด็ก	30	3.83	0.90	ดี
ตัวชี้วัดการประเมินผลแบบประเมินความ งาม	n	ค่าเฉลี่ย	SD	ระดับผล
ชุดรับประทานอาหารมีขนาดสัดส่วน รูปทรงที่เหมาะสมกับเด็ก 2-5 ปี	30	3.53	0.81	ดี
ชุดรับประทานอาหารช่วยดึงดูดความ สนใจของเด็กในช่วงรับประทานอาหาร ได้มากกว่าการใช้ชุดรับประทานอาหาร ทั่วไป	30	4.5	0.76	ดี
วิธีการใช้ชุดรับประทานอาหารมีความ เหมาะสมกับเด็ก	30	4.3	0.61	ดี
รูปแบบของชุดรับประทานอาหาร สะดวกในการทำความสะดวก	30	4.17	0.8	ดี

ตัวชี้วัดประเมินผล	n	\bar{X}	SD	ระดับผล
ชุดรับประทานอาหารมีความปลอดภัย ที่ไม่ทำให้เกิดอันตรายต่อเด็ก	30	4.4	0.72	ดี
วัสดุและสี ที่ใช้ทำ มีความปลอดภัยกับ เด็ก	30	4.5	0.76	ดี
วัสดุมีความเหมาะสมกับการใช้งาน ของเด็ก	30	4.3	0.7	ดี

สรุปตารางที่ 4.3 ตารางวิเคราะห์การออกแบบชุดรับประทานอาหารเด็ก 2-5 ปี รูปปู

- ด้านความสวยงาม $\bar{X} = 4$ และค่าของ SD = 0.75 อยู่ในระดับดี
- ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน $\bar{X} = 4.2$ และค่า SD = 0.76 อยู่ในระดับดี
- ด้านความปลอดภัย $\bar{X} = 4.17$ และค่า SD = 0.7 อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 4.4 ตารางวิเคราะห์การออกแบบชุดรับประทานอาหารเด็ก 2-5 ปี รูปปลาวาฬ



ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่างชุดรับประทานอาหารรูปปลาวาฬ

ตัวชี้วัดประเมินผล	n	\bar{X}	SD	ระดับผล
ชุดรับประทานอาหารมีสีสันทันช่วยกระตุ้น ความสนใจของเด็ก	30	4.17	0.69	ดี

ชุดรับประทานอาหารมีรูปทรงดึงดูด ความสนใจเด็ก	30	4.6	0.55	ดีมาก
ด้านความสะอาดสบายในกรณีใช้ งาบ	N	\bar{X}	SD	แปลผล
ชุดรับประทานอาหารมีขนาดสัดส่วน รูปทรงที่เหมาะสมกับเด็ก 2-5 ปี	30	3.67	0.75	ดี
ชุดรับประทานอาหารช่วยดึงดูดความ สนใจของเด็กในช่วงรับประทานอาหาร ได้มากกว่าการใช้ชุดรับประทานอาหาร ทั่วไป	30	4.17	0.96	ดี
วิธีการใช้ชุดรับประทานอาหารมีความ เหมาะสมกับเด็ก	30	4.50	0.76	ดี
รูปแบบของชุดรับประทานอาหาร สะดวกในการทำความสะดวก	30	3.83	0.96	ดี
ด้านความปลอดภัย	N	\bar{X}	SD	แปลผล
ชุดรับประทานอาหารมีความปลอดภัย ที่ไม่ทำให้เกิดอันตรายต่อเด็ก	30	4.17	0.90	ดี
วัสดุและสี ที่ใช้ทำ มีความปลอดภัยกับ เด็ก	30	4.5	0.76	ดี
วัสดุมีความเหมาะสมกับการใช้งาน ของเด็ก	30	4.3	0.7	ดี

สรุปตาราง 4.4 ตารางวิเคราะห์การออกแบบชุดรับประทานอาหารเด็ก 2-5 ปี รูปปลาฉลาม

- ด้านความสวยงาม \bar{X} = 4.2 และค่าของ SD = 0.62 อยู่ในระดับดี
- ด้านความสะอาดสบายในการใช้งาน \bar{X} = 4 และค่า SD = 0.81 อยู่ในระดับดี
- ด้านความปลอดภัย \bar{X} = 4.1 และค่า SD = 0.79 อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 4.3 ตารางวิเคราะห์การออกแบบชุดรับประทานอาหารเด็ก 2-5 ปี รูปหอยมือเสือ



ภาพที่ 4.3 ภาพตัวอย่างชุดรับประทานอาหารรูปหอย

ตัวบ่งชี้การประเมิน	น	μ	σ	การให้ผล
ชุดรับประทานอาหารมีสีลื่นช่วยกระตุ้น ความสนใจของเด็ก	30	4.63	0.55	ดีมาก
ชุดรับประทานอาหารมีรูปทรงดึงดูด ความสนใจเด็ก	30	4.2	0.79	ดี
เด็กชอบการแสดงอารมณ์กับใบหน้า งอน	30	4.10	0.79	ดีมาก
ชุดรับประทานอาหารมีขนาดสัดส่วน รูปทรงที่เหมาะสมกับเด็ก 2-5 ปี	30	4.27	0.77	ดี
ชุดรับประทานอาหารช่วยดึงดูดความ สนใจของเด็กในช่วงรับประทาน ได้มากกว่าการใช้ชุดรับประทานอาหาร ทั่วไป	30	4.17	0.90	ดี
วิธีการใช้ชุดรับประทานอาหารมีความ เหมาะสมกับเด็ก	30	4.07	0.85	ดี
รูปแบบของชุดรับประทานอาหาร สะดวกในการทำความสะดวก	30	4.28	0.76	ดี

ด้านความปลอดภัย	N	\bar{X}	SD	แปลผล
ชุดรับประทานอาหารมีความปลอดภัย ที่ไม่ทำให้เกิดอันตรายต่อเด็ก	30	4.17	0.90	ดี
วัสดุและสี ที่ใช้ทำ มีความปลอดภัยกับ เด็ก	30	4.5	0.76	ดี
วัสดุมีความเหมาะสมกับการใช้งาน ของเด็ก	30	4.3	0.7	ดี

สรุปตารางที่ 4.3 ตารางวิเคราะห์การออกแบบชุดรับประทานอาหารเด็ก 2-5 ปี รูปหอยมือเสือ

- ด้านความสวยงาม \bar{X} = 4.35 และค่าของ SD = 0.6 อยู่ในระดับดี
- ด้านความสะดวกสบายในการใช้งาน \bar{X} = 4.12 และค่า SD = 0.81 อยู่ในระดับดี
- ด้านความปลอดภัย \bar{X} = 4.1 และค่า SD = 0.79 อยู่ในระดับดี



กลุ่มเป้าหมาย

- เด็กช่วงอายุ 2-5 ปี
- ผู้ปกครองของเด็ก



ภาพที่ 4.4 ภาพตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย

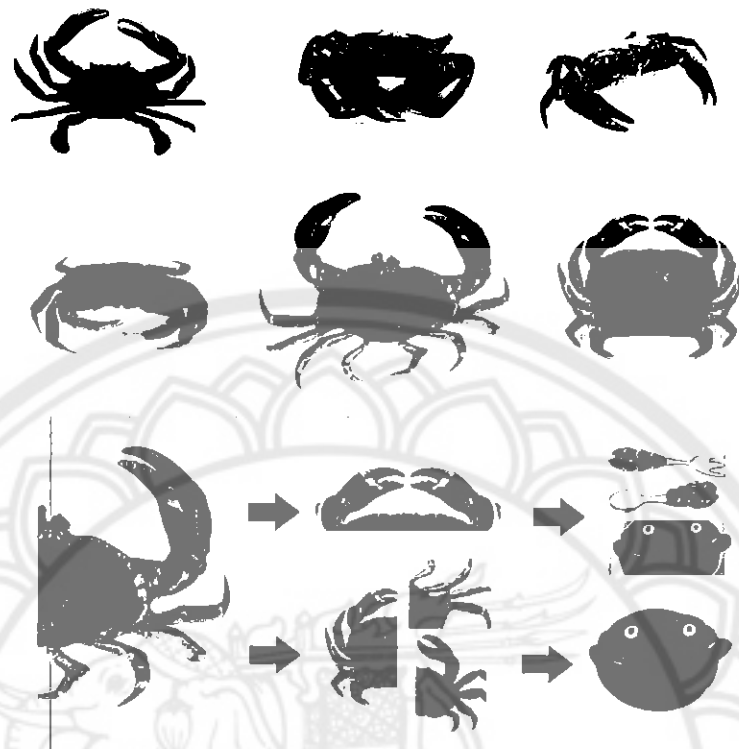
2. ขั้นตอนการออกแบบ



ภาพที่ 4.5 ภาพชุดรับประทานอาหารตัวอย่าง



ภาพที่ 4.6 ภาพการใช้งาน



ภาพที่ 4.7 ภาพแรงบันดาลใจของชุดรับประทานอาหารรูปปู

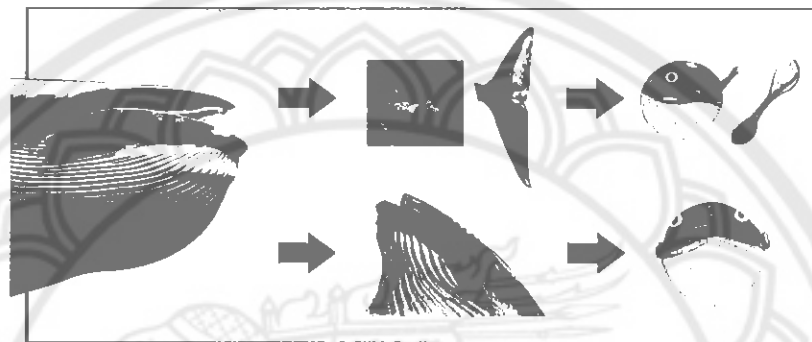
แรงบันดาลใจ

ปูเป็นสัตว์น้ำพื้นฐานที่เด็กส่วนใหญ่รู้จักและเป็นสัตว์ที่มีรูปร่างแปลกเมื่อเทียบกับสัตว์ต่างชนิดที่เห็นได้ทั่วไปหรือสัตว์น้ำด้วยกันด้วยรูปร่างที่คล้ายแมลงแต่ไม่ใช่แมลงมีกระดองแข็งซ้อนกันเป็นชั้นบางชนิดมีหนามมีก้ามไว้หนีบอยู่ได้ทั้งบนบกและในน้ำมีสีสันสดใสด้วยสิ่งเหล่านี้ทำให้ปูเป็นสัตว์น้ำที่เด็กส่วนใหญ่สนใจ

แนวคิด

ชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กอันนี้ได้นำส่วนต่างๆของ ปู มาดัดแปลงตัดทอนลงไปในอุปกรณ์ต่างๆและทำให้สามารถเก็บอุปกรณ์ต่างๆไว้ในที่เดียวกันเพื่อการพกพาที่สะดวกได้ เริ่มจาก

- ช้อนและส้อม นำส่วนของก้ามปูและการซ้อนกันเป็นชั้นของเปลือกหรือกระดองปู
- ตัวลือกจานกับถ้วยกินข้าว ก็ได้นำตัวก้ามปูมาทำ
- ตัวจานและถ้วยกินข้าว ใช้การซ้อนเป็นชั้นของเปลือกตามก้ามและขาของปู



ภาพที่ 4.8 ภาพแรงบันดาลใจของชุดรับประทานอาหารรูปปลาวาฬ

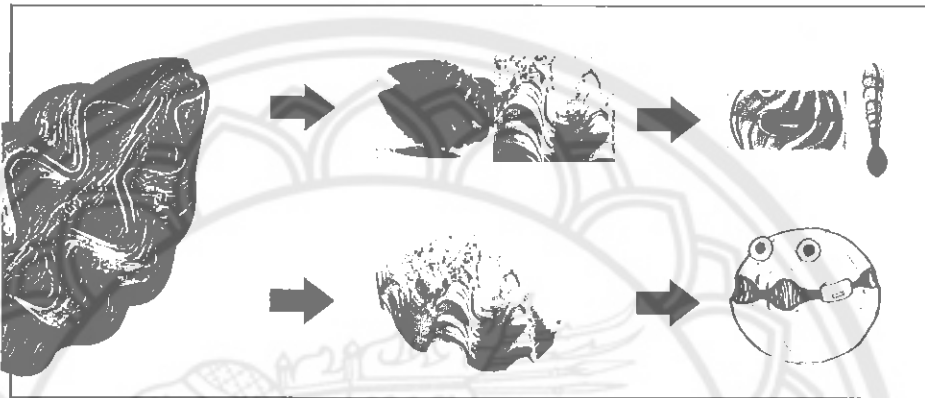
แรงบันดาลใจ

ที่เลือกนำ ปลาวาฬ มาเป็นแรงบันดาลใจ เพราะ ปลาวาฬเป็นสัตว์น้ำขนาดใหญ่ที่มีเอกลักษณ์ที่น่าสนใจต่าง เช่น ฟันน้ำได้, บริเวณส่วนท้องมีลวดลายเป็นร่องๆคลื่นๆ, มีครีบที่ใหญ่, หางที่สวยงาม และเป็นสัตว์น้ำที่ออกลูกเป็นตัวเลี้ยงลูกด้วยนม จะเห็นได้ว่า ปลาวาฬเป็นสัตว์น้ำที่น่าสนใจ และ เป็นสัตว์ที่เด็กๆชอบปลาวาฬจึงมักปรากฏอยู่ในผลิตภัณฑ์ของเด็กชนิดต่างมากมาย

แนวความคิด

ชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กอันนี้ได้นำส่วนต่างๆของ ปลาวาฬ มาดัดแปลงตัดทอนลงไปในรูปแบบต่างๆและทำให้สามารถเก็บอุปกรณ์ต่างๆไว้ในที่เดียวกันเพื่อการพกพาที่สะดวก เริ่มจาก

- ช้อนและส้อม นำส่วนของหัวและท้องมาทำเป็นด้ามจับ
- ตัวล็อกจานกับถ้วยกินข้าว ก็ได้นำตัวครีบด้านข้างของปลาวาฬมาเป็นตัวล็อก
- ตัวจานและถ้วยกินข้าว ใช้ในส่วนของตัวปลาวาฬที่ทั้งส่วนท้องจะเป็นร่องๆริ้วๆ และตัวจานเป็นส่วนของส่วนบนของหัวปลาวาฬ



ภาพที่ 4.9 ภาพแรงบันดาลใจของชุดรับประทานอาหารรูปหอยมือเสือ

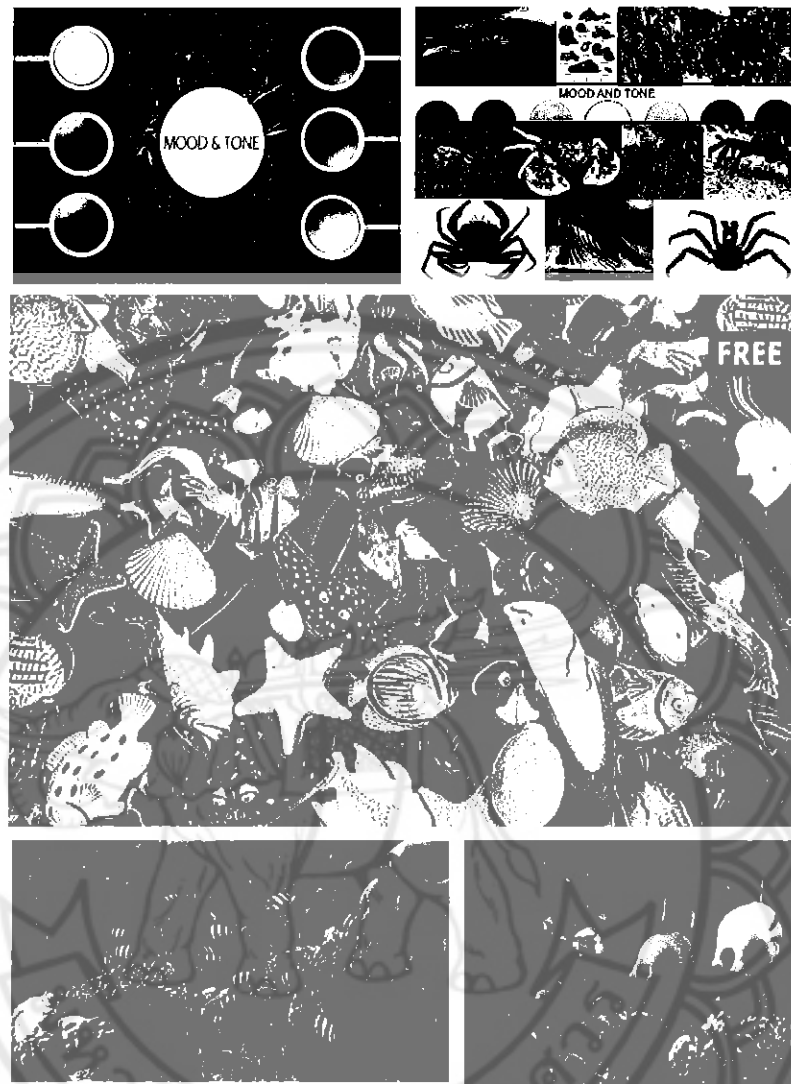
แรงบันดาลใจ

หอยมือเสือ เป็นหอยที่มีลักษณะที่สวยงามและสีสันสดใสเหมาะกับเด็กๆ และเป็นหอยที่ไม่ค่อยได้พบเห็นทั่วไป เนื่องจากเป็นหอยที่เมื่อโตแล้วจะมีขนาดใหญ่กว่าหอยชนิดอื่นมันจึงเป็นหอย ที่หาดูได้ยากและเป็นที่ยอดนิยมของเด็กๆ

แนวความคิด

ชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็กชุดนี้ได้นำส่วนต่างๆของ หอย มือเสือมาดัดแปลงตัดทอนนำมาใส่ในอุปกรณ์ต่าง เริ่มด้วย

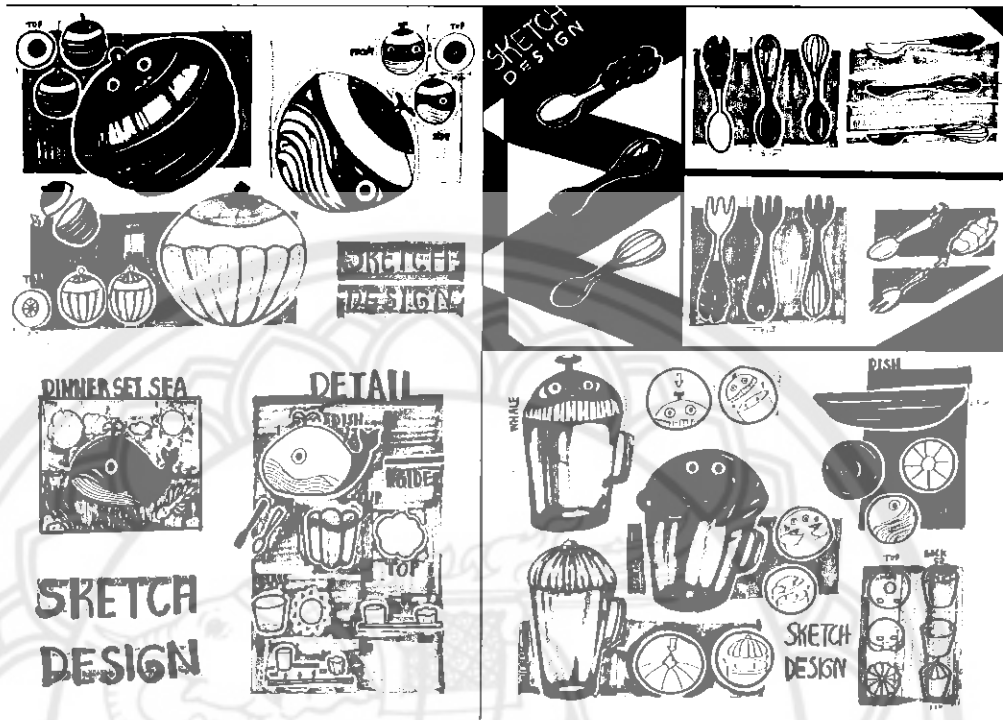
- ช้อน, ส้อม ได้นำลายบนเปลือกหอยซึ่งเป็นคลื่นๆชั้นๆ มาทำเป็นตัวด้ามจับ
- ตัวล็อกด้านข้าง ได้นำตัวหอย หรือ เฝ้าหอย มาเป็นแบบ ทำให้เหมือน หอย กำลังยื่นเท้าออกมาเพื่อเคลื่อนที่
- ถ้วย, จาน ได้นำส่วนของหลายเปลือกหอยมาทำเป็นลายที่มีความลึกตื้นเป็นชั้นๆ



ภาพที่ 4.10 ภาพตัวอย่างโทนสีของ

แนวคิดในการออกแบบกราฟิก และ โทนสี

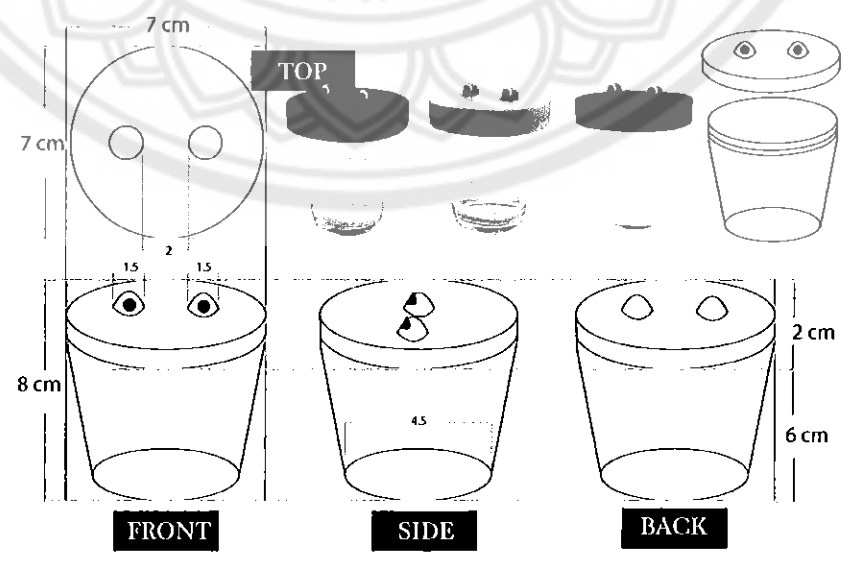
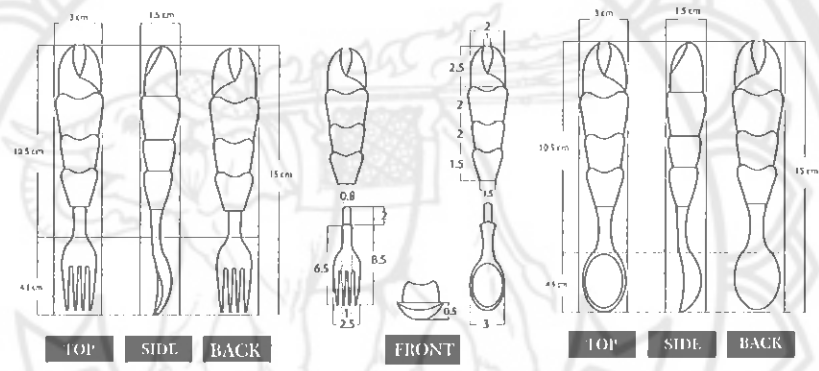
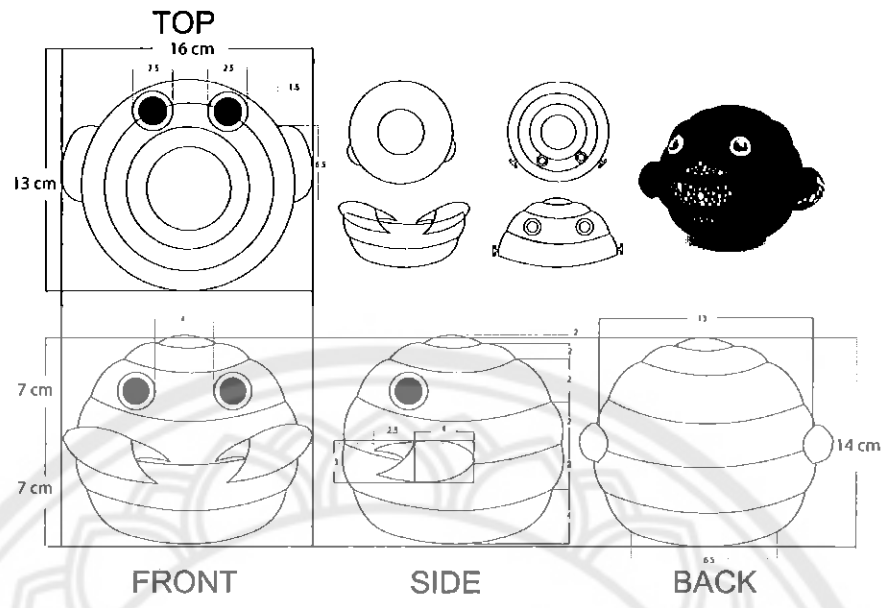
ได้นำเอารูปทรงต่างๆของสัตว์น้ำเค็มมาดัดแปลงตัดทอนเป็นผลิตภัณฑ์ เหตุผลที่เลือกสัตว์น้ำเค็มเพราะสัตว์มีรูปทรงและสีสันที่สดใสเหมาะกับเด็ก มีรูปทรงที่ไม่จำเจ และเป็นสิ่งที่เด็กพบเห็นได้มากจากการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว ไม่ว่าจะเป็น สื่อโทรทัศน์ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆของเด็กๆส่วนใหญ่ที่ได้มีการนำเอาสัตว์น้ำเค็มต่างๆมาเป็นตัวละครหรือเป็นภาพประกอบแต่ยังไม่ค่อยมีการนำมาทำเป็นอุปกรณ์รับประทานอาหาร และการพาไปเที่ยวของพ่อแม่ จากการสำรวจส่วนใหญ่มี 5 สถานที่พ่อแม่ชอบพาไปกันมากที่สุดหนึ่งในนั้นคือการพาไปพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ ดังนั้นจึงได้นำเอาสัตว์น้ำเค็มมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบกราฟิกของผลิตภัณฑ์



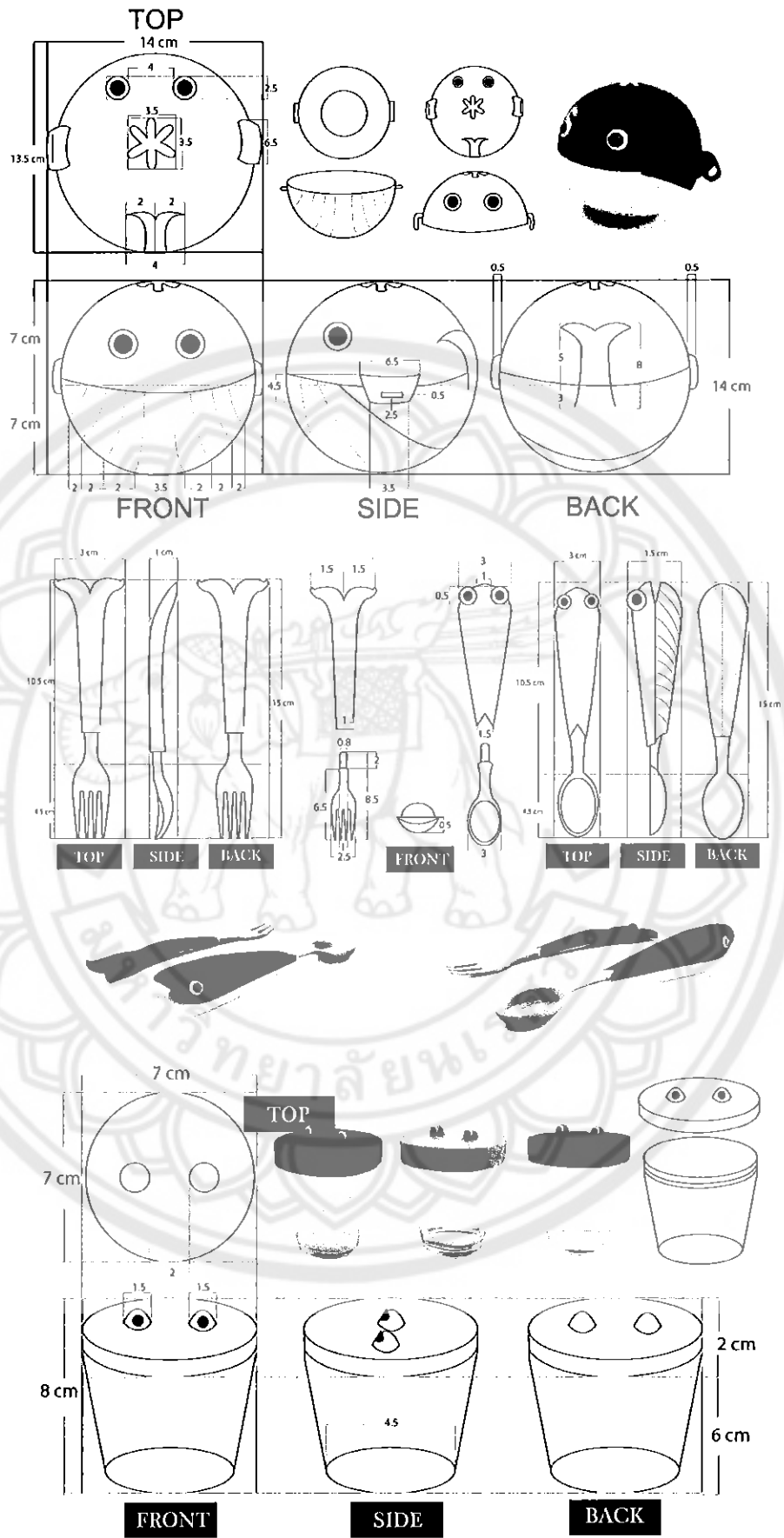
ภาพที่ 4.11 ภาพสเก็ตครั้งแรกที่ 1



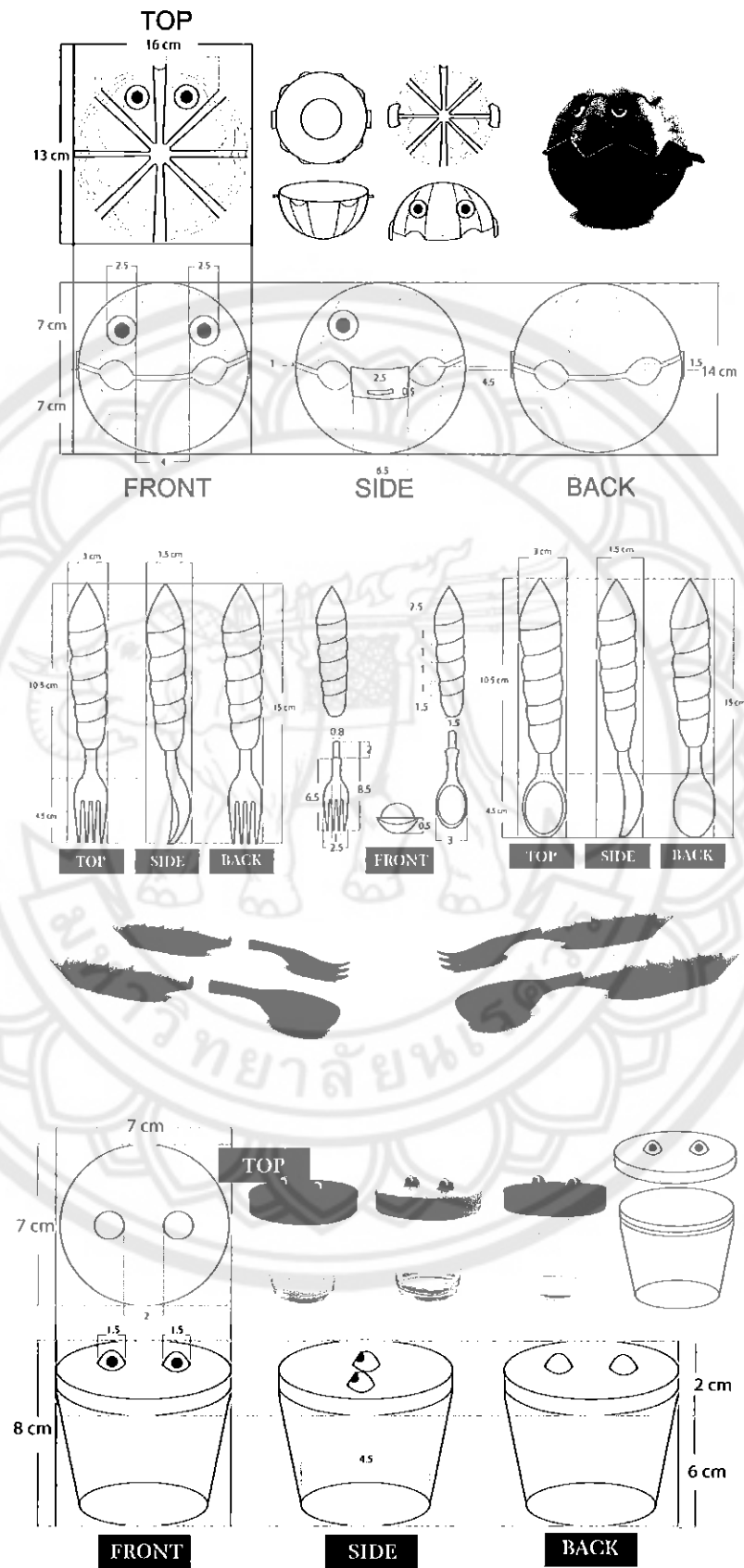
ภาพที่ 4.12 ภาพสเก็ตครั้งที่ 2



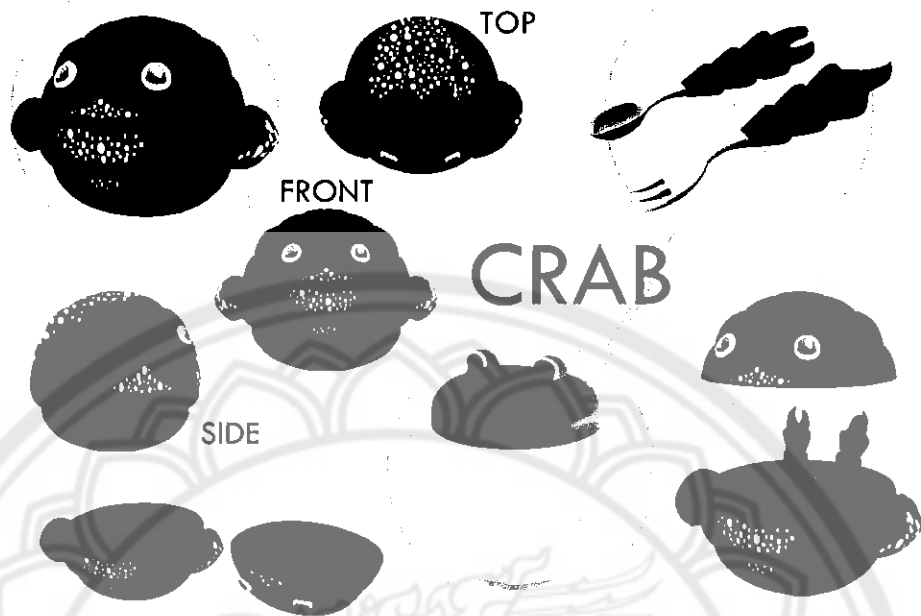
ภาพที่ 4.13 ภาพขนาดชุดรับประทานอาหารรูปปู



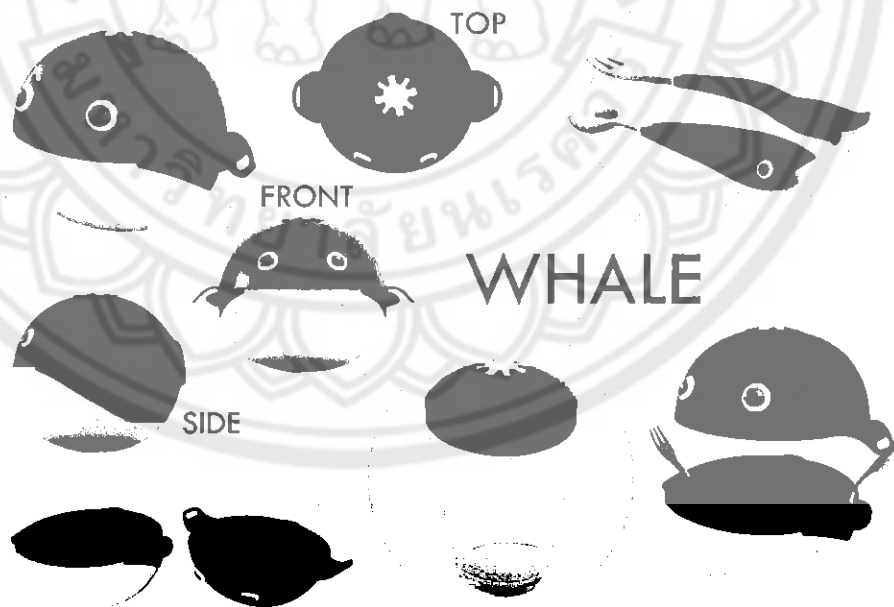
ภาพที่ 4.14 ภาพขนาดชุดรับประทานอาหารรูปปลาวาฬ



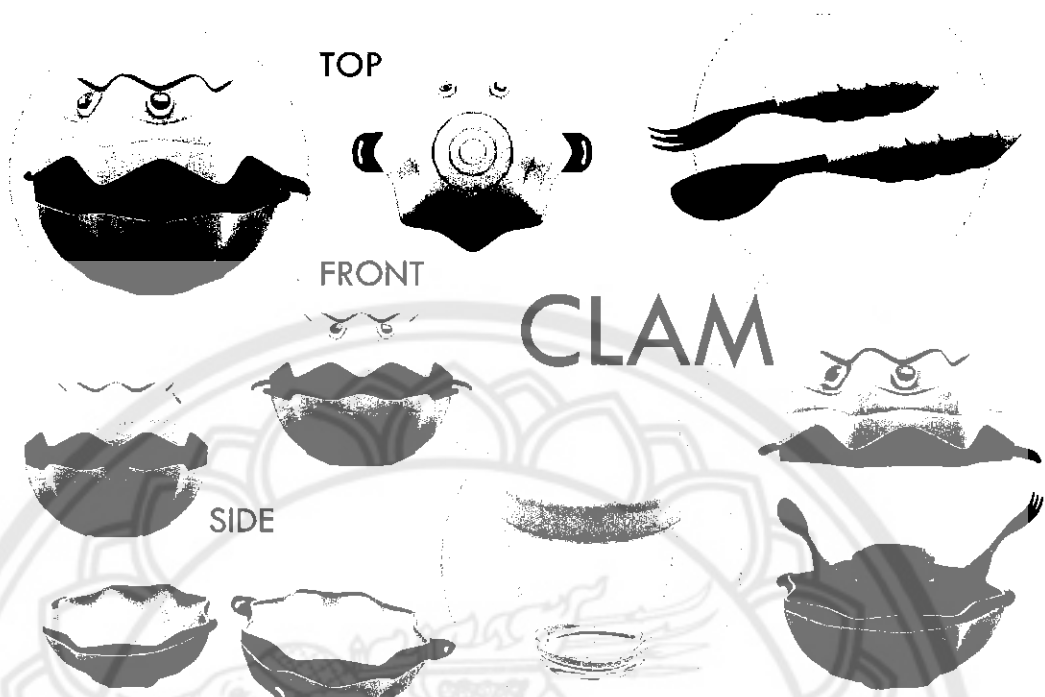
ภาพที่ 4.15 ภาพขนาดชุดรับประทานอาหารรูปหอย



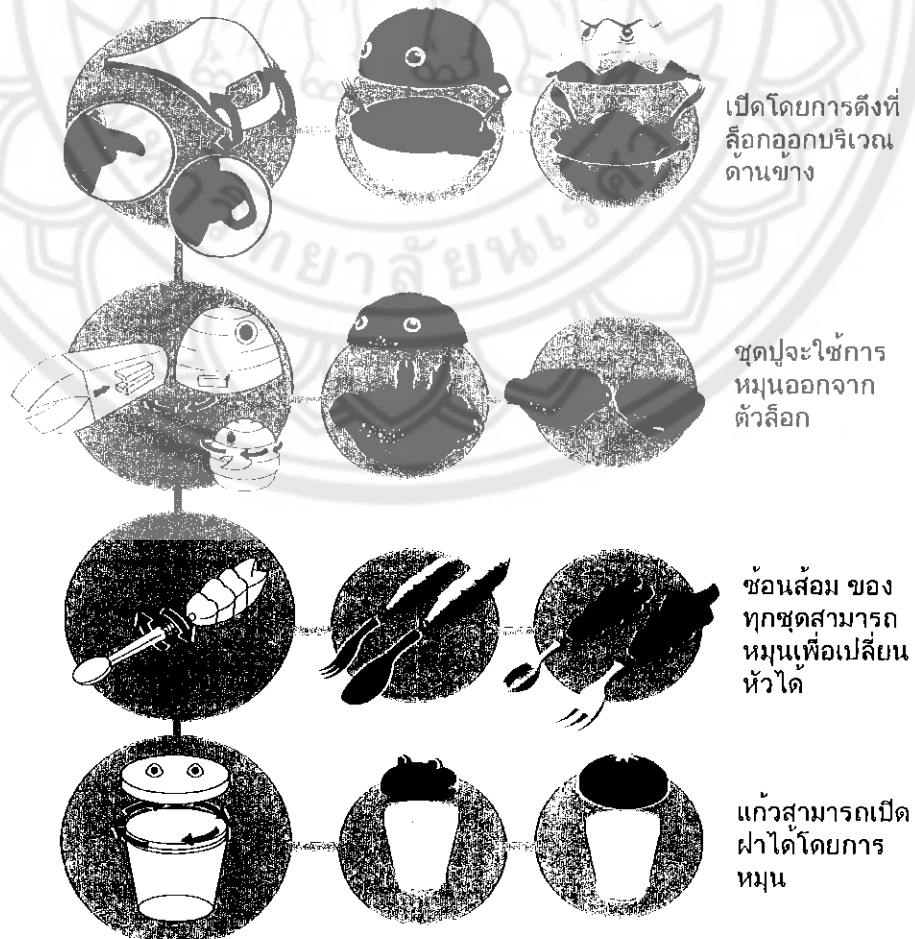
ภาพที่ 4.16 ภาพชุดรับประทานอาหารรูปปู



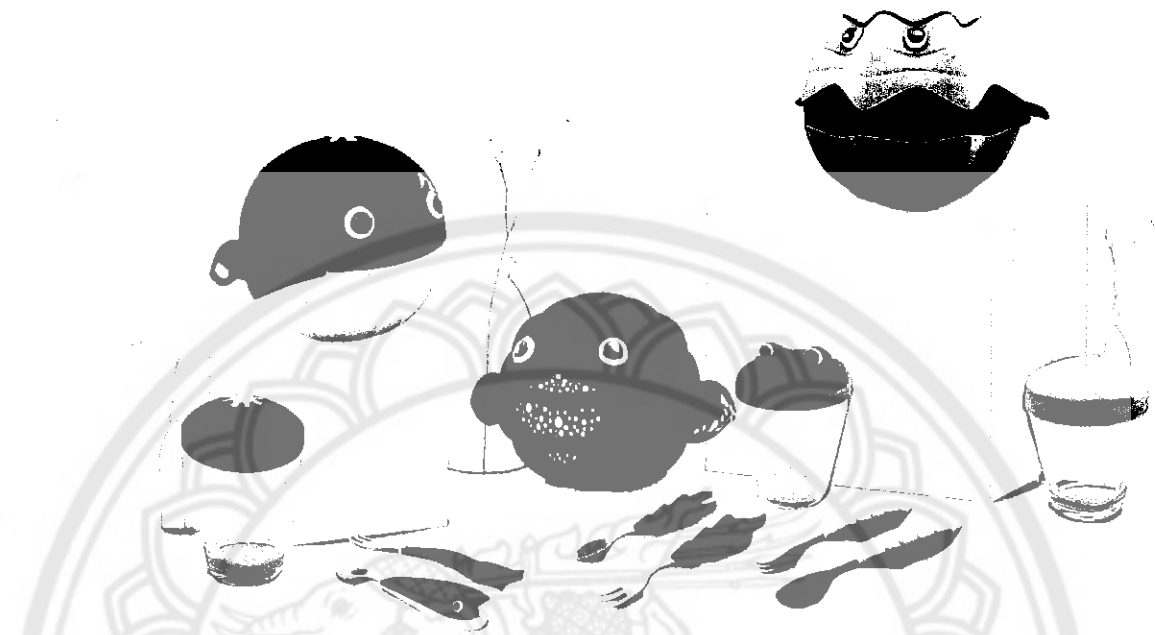
ภาพที่ 4.17 ภาพชุดรับประทานอาหารรูปปลาวาฬ



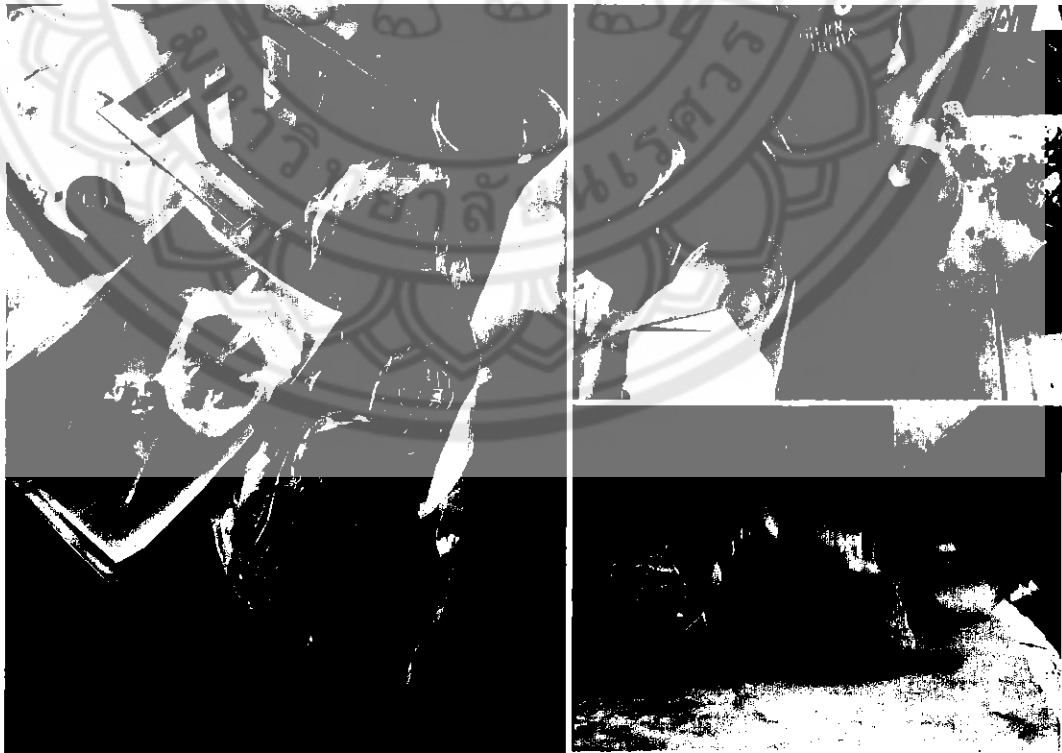
ภาพที่ 4.18 ภาพชุดรับประทานอาหารรูปหอยมือเสือ



ภาพที่ 4.19 ภาพวิธีการใช้



ภาพที่ 4.20 ภาพตัวอย่างชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี



ภาพที่ 4.21 ภาพขั้นตอนการทำปั้นดินขึ้นรูป



ภาพที่ 4.22 ภาพขั้นตอนการทำ 2 ทำแม่พิมพ์ปูนพาสเตอร์



ภาพที่ 4.23 ภาพขั้นตอนการทำทำแม่พิมพ์ยางและเริ่มเทเรซิ่น



ภาพที่ 4.24 ภาพขั้นตอนการทำ4เตเราชิ้นส่วนประกอบต่างๆ



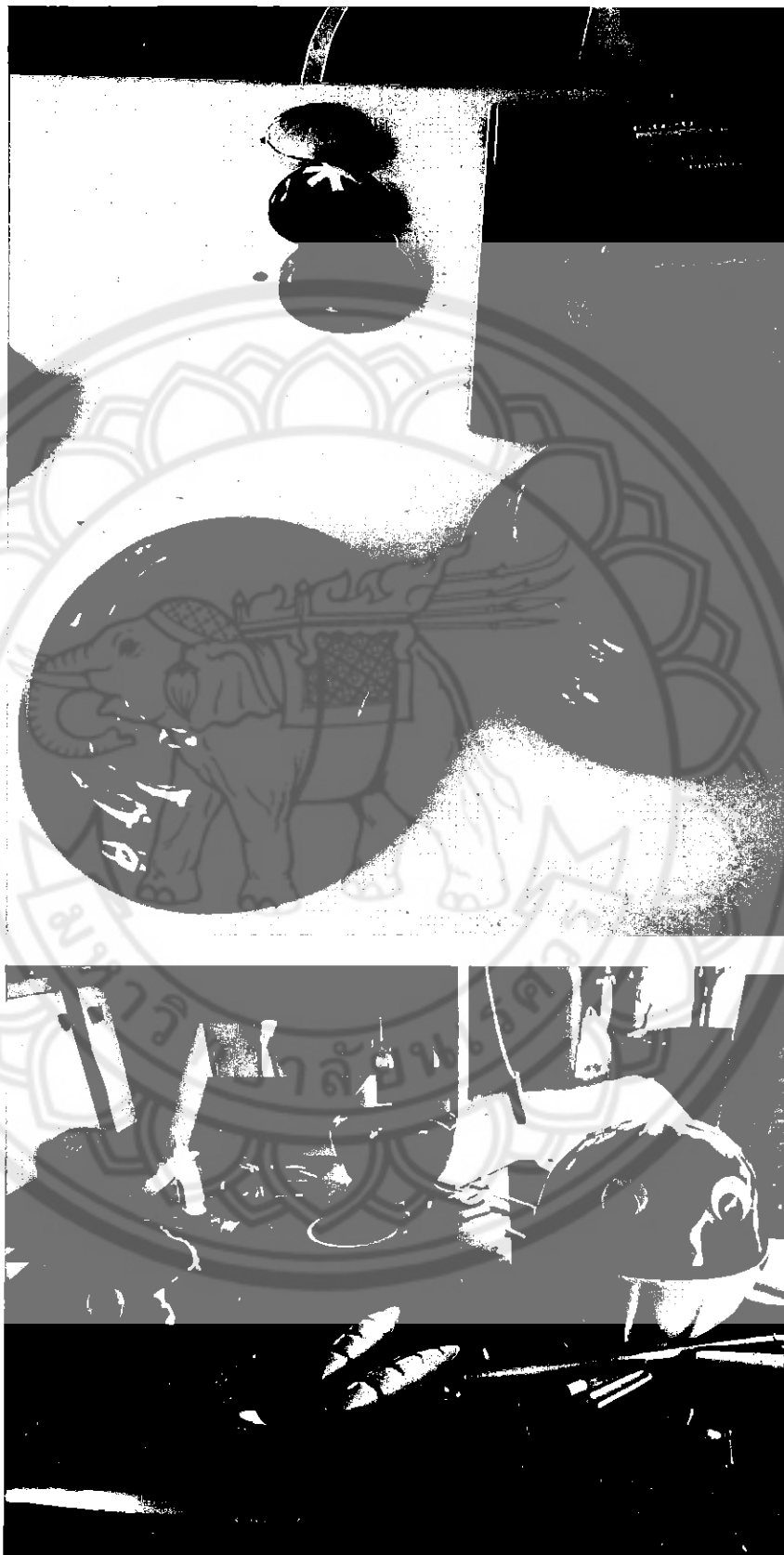
ภาพที่ 4.25 ภาพขั้นตอนการทำขั้วเรซินแล้วใช้สีโป๊วเก็บรายละเอียด



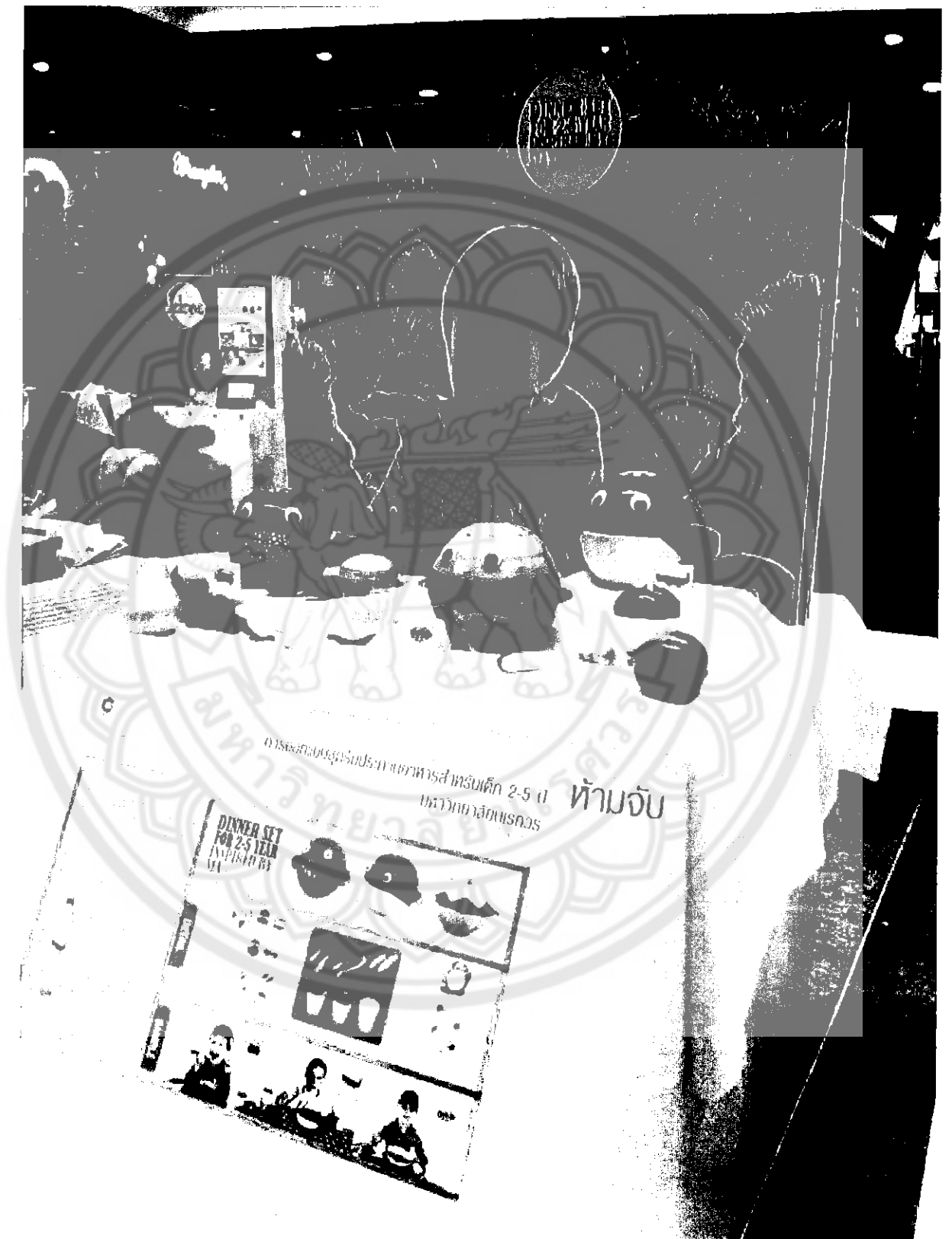
ภาพที่ 4.26 ภาพขั้นตอนการทำชัตเรชั่น



ภาพที่ 4.27 ภาพขั้นตอนการทำลงสีรองพื้น



ภาพที่ 4.28 ภาพขั้นตอนการทำลงสีตามแบบ



ภาพที่ 4.29 ภาพงานเสร็จสมบูรณ์

ผลการวิจัย สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การดำเนินการศึกษาครั้งนี้ในหัวข้อ การออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี มีจุดมุ่งหมายเพื่อออกแบบอุปกรณ์รับประทานอาหารเด็กที่สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมในช่วงรับประทานอาหารของเด็ก การออกแบบที่คำนึงถึงความเหมาะสมทางด้านขนาดและกราฟิกที่ช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กเพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนานไม่เบื่อ ซึ่งจะช่วยลดปัญหาการเบื่ออาหารในเด็ก

5.1 ความมุ่งหมายของการวิจัย

- 1.ศึกษาชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี
- 2.ศึกษาพฤติกรรมการรับประทานอาหารของเด็ก 2-5 ปี
- 3.ออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี

5.2 สรุปผลการวิจัย

5.2.1 ขอบเขตด้านการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึง นิสิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยมุ่งหวังว่าการออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี ในครั้งนี้ จะสามารถนำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองต่อผู้บริโภคได้

1.ขอบเขตด้านพื้นที่

-เด็ก เนอสเซอรี่,อนุบาล อายุ 2-5 ปี โรงเรียนโรงเรียนอนุบาลโรจนวิทย์ ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

2.ขอบเขตกลุ่มผลิตภัณฑ์

-ผลิตภัณฑ์ที่เลือกมาทำงานวิจัย มี 3 ประเภท ดังนี้

ชุดรับประทานอาหารรูปปู	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
ชุดรับประทานอาหารรูปปลาฉลาม	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก
ชุดรับประทานอาหารรูปหอยมือเสือ	1 โครงสร้าง	1 กราฟิก

3.ขอบเขตการออกแบบ

- การออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี มีการศึกษา โครงสร้าง วัสดุ ของอุปกรณ์รับประทานอาหาร และศึกษาพฤติกรรมในช่วงรับประทานอาหารของเด็ก 2-5 ปี เพื่อสร้างสรรค์ผลงานใหม่ที่สวยงามและตรงตามวัตถุประสงค์

5.3 สรุปผลการออกแบบ

ในการศึกษาเรื่องการออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี นี้สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1.การออกแบบชุดรับประทานสำหรับเด็กนั้นจำเป็นต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในการใช้งานส่วนใหญ่ทั้งในด้านวัสดุ ความคงทน รูปร่าง จากการศึกษาเด็กช่วงอายุ 2-5 ปี ส่วนใหญ่จะใช้อุปกรณ์รับประทานที่ไม่เหมาะสม เช่น ช้อนเหล็กธรรมดาที่ใช้ทั่วไปตามโรงอาหารต่างๆที่มีทั้งขนาด น้ำหนัก และรูปร่างที่ไม่เหมาะสมกับเด็กอาจทำให้เกิดอันตรายได้จาก การตกอาหารเข้าปากเยอะเกินอาจจะสำลักหรือติดคอได้ และที่สำคัญทำให้เด็กเคี้ยวข้าวไม่ละเอียด ส่วนของรูปร่างด้ามจับของ ช้อนหรือส้อมบางอันบางเกินไปจากทำให้บาดเจ็บมือเด็กได้และบางอันมีน้ำหนักค่อนข้างมาก และส้อมบางอันปลายส้อมมีความแหลมคนเกินไปอาจทิ่มปากได้เมื่อรับประทานอาหารไปเล่นไป ส่วนภาชนะต่างๆ เช่น จาน ชาม แก้วน้ำ มี ทั้งขนาด รูปร่าง และวัสดุ ไม่เหมาะสมอาจทำให้เกิดอันตรายหรือทำให้เด็กเปื้อนได้ง่าย ดังนั้นผู้วิจัยจึงออกแบบให้ อุปกรณ์ต่างๆในชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี มีรูปร่างที่ปลอดภัยและขนาดส่วนที่มีขนาดพอดีกับเด็กในช่วงอายุ 2-5 ปี รวมทั้งออกแบบให้มีรูปร่างที่ทำความสะอาดได้ง่ายและสามารถพกพาได้สะดวกยิ่งขึ้น

2.จากการสำรวจและศึกษาด้านพฤติกรรมต่างๆของเด็ก 2-5 ปี ในช่วงรับประทานอาหารพบว่าเด็กวัยนี้ยังอยู่ในช่วงอยากรู้อยากเห็นและจะไม่ค่อยมีสมาธิ ดังนั้นเด็กส่วนใหญ่จะถูกดึงดูความสนใจไปหาสิ่งอื่นที่รอบตัวได้ง่าย และ ไม่ทำอะไรซ้ำๆ เป็นเวลานานทำให้เด็กอาจลืมเรื่องการรับประทานอาหารไปเลยเมื่อมีสิ่งที่น่าสนใจมากกว่า ดังนั้นการมีสิ่งที่แปลกใหม่หรือไม่จำเจมาเป็นส่วนหนึ่งมีใช้ในช่วงรับประทานอาหารก็สามารถช่วยเพิ่มความน่าสนใจการการรับประทานอาหารของเด็กได้มากยิ่งขึ้น

3.วัสดุที่นำมาใช้ คือ พลาสติกพอลิโพรพิลีนแบบไร้สาร BPA หรือ Bisphenol A เป็นสารเคมีประกอบหนึ่งในวัตถุที่เรียก โพลีคาร์บอนเนต (Polycarbonate – Plastic) ซึ่งเป็นวัตถุดิบหลักที่ใช้ผลิตขวดนม ขวดน้ำดื่ม มานานสิบปี มีคุณสมบัติ ช่วยให้ขวดนมหรือพลาสติก มีความแข็งแรง ใส ไม่แตกง่ายเมื่อบริโภคอาหารจากบรรจุภัณฑ์เหล่านั้น ก็

จะรับสาร BPA เข้าไปโดยไม่รู้ตัว ต่อมาได้มีการศึกษาวิจัยในประเทศแคนาดา และตรวจพบว่าสารชนิดนี้สามารถหลุดลอกออกมาจากขวดนมได้ หากขวดนมมีการแตกร้าว เสื่อมคุณภาพ และอยู่ในอุณหภูมิความร้อนสูง ๆ เช่น ระหว่างการต้มขวดนม หรือ นึ่งขวดนม ปัจจัยหลัก คือ โรงงานผู้ผลิตที่ไม่มีความรับผิดชอบ นำวัตถุดิบรีไซเคิลมาใช้ผลิตขวดนมเพื่อลดต้นทุน จึงได้มีการประกาศห้ามผลิต เพื่อความปลอดภัยของผู้บริโภค ปัจจุบันวัตถุดิบทางเลือกที่มาทดแทนการใช้ผลิตขวดนมมีหลายชนิด แต่วัตถุดิบที่ปลอดภัยที่สุดในขณะนี้ คือ Polypropylene หรือ PP เนื่องจาก PP ได้รับรองจาก FDA (FDA ย่อมาจาก Food and Drug Administration คือ องค์การอาหารและยาของประเทศสหรัฐอเมริกา) ให้สามารถใช้ผลิตอุปกรณ์ขวดนมสำหรับเด็กอ่อนได้

5.4 ข้อเสนอแนะ

1. การออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับ 2-5 ปี ควรศึกษาด้านพฤติกรรมกรรมกรต่างๆ ในช่วงรับประทานอาหารของเด็ก และความปลอดภัยของเด็กเป็นหลัก
2. การออกแบบชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี ต้องเลือกวัสดุที่มีความแข็งแรงทนทานและไม่มีสารเคมีที่เป็นอันตรายที่เมื่อใช้ไปแล้วจะปนเปื้อนกับอาหารที่เด็กรับประทาน
3. ขั้นตอนการพัฒนาแบบ เป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งควรใส่ใจในเรื่องการวิเคราะห์และรวบรวมข้อมูลต่างๆ ของเด็กเพื่อจะได้นำมาพัฒนาได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพสามารถตอบสนองการใช้งานได้อย่างดี
4. เอาจริงใจให้ความสำคัญ ในขั้นตอนการออกแบบ รู้จักวางแผนโดยการเรียงลำดับความสำคัญของงาน และต้องมีความอดทนจะช่วยให้ผลงานออกมาสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และควรนำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่ได้มา มาใช้ประโยชน์ในการออกแบบให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อที่จะได้งานที่มีความสมบูรณ์และสามารถนำไปใช้ได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพ
5. การศึกษาวิจัยครั้งนี้ มีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและทางเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษา ซึ่งเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ยังไม่มีการวิเคราะห์ แยกแยะ ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสับสนในการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่ได้รับข้อแนะนำอันเป็นประโยชน์จากอาจารย์ที่ปรึกษา และได้คอยช่วยเหลืออย่างเต็มที่

บรรณานุกรม

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. 2006. แนวคตินักออกแบบงานบรรจุภัณฑ์เพื่อลดต้นทุน

การผลิต.

กระทรวงอุตสาหกรรม. มปป. มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน.

ชะลูด นิยมเสมอ, 2531. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ. ไทยวัฒนาพานิช.

นวลน้อย บุญวงษ์, 2542. หลักการออกแบบ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พจนานุกรม ฉบับเฉลิมพระเกียรติ พุทธศักราช 2530.

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๔๒.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. ทัศนศิลป์และการออกแบบ.

เข้าถึงได้จาก :<http://th.wikipedia.org/wiki>. (วันที่ค้นข้อมูล : 6 พฤษภาคม 2557)

วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526. การออกแบบ. กรุงเทพฯ. วัฒนาสาริต.

เสรี วงษ์มณฑา. 2542. การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ. ธีระฟิล์มและโซเทกซ์.

สุชาติ เถาทอง, 2536. หลักการทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ. อักษรกราฟิก. ประชิต ทินบุตร. 2531.

การออกแบบบรรจุภัณฑ์. กรุงเทพฯ. โอเดียนสโตร์, 2550.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนเรศวร

คำชี้แจง แบบสอบถามสำหรับชุดรับประทานอาหารสำหรับเด็ก 2-5 ปี แบ่งออกเป็น 3 ตอน
ประกอบด้วย

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจในชุดรับประทานอาหาร ทางด้านต่างๆ

2.1 ชุดรับประทานอาหารรูป

2.2 ชุดรับประทานอาหารปลาวาฬ

2.3 ชุดรับประทานอาหารหอยมือเสือ

ผู้วิจัย ขอขอบคุณทุกท่านที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการตอบแบบสอบถาม มา ณ **ที่นี้**
ด้วย

อริยุต หาญชเล
(ผู้วิจัย)

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน หน้าข้อความที่ตรงกับความต้องการของท่านเพียงข้อเดียว

ข้อ	คำถาม	รายการประเมิน
1.	เพศ	<input type="checkbox"/> ชาย <input type="checkbox"/> หญิง
2.	มีบุตรกี่คน	<input type="checkbox"/> 1 คน <input type="checkbox"/> 2 คน <input type="checkbox"/> 3 คนขึ้นไป <input type="checkbox"/> ไม่มีบุตร
3.	อายุ	<input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 20 ปี <input type="checkbox"/> 21-25 ปี <input type="checkbox"/> 26-30 ปี <input type="checkbox"/> 31-40 ปี <input type="checkbox"/> 40 ปีขึ้นไป
4.	ระดับการศึกษา	<input type="checkbox"/> ต่ำกว่ามัธยมศึกษา <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนต้น <input type="checkbox"/> มัธยมศึกษาตอนปลาย <input type="checkbox"/> ปริญญาตรี <input type="checkbox"/> สูงกว่าปริญญาตรี <input type="checkbox"/> สายอาชีพ (อาชีวะ) <input type="checkbox"/> อื่น ๆ (โปรดระบุ).....
5.	อาชีพ	<input type="checkbox"/> ไม่ได้ประกอบอาชีพ <input type="checkbox"/> รับ รับราชการ <input type="checkbox"/> ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว <input type="checkbox"/> แม่บ้าน / พ่อบ้าน <input type="checkbox"/> รับจ้าง <input type="checkbox"/> นักวิชาการ <input type="checkbox"/> พนักงานบริษัท / ห้างร้าน / องค์กรเอกชน

		<input type="checkbox"/> อาชีพ อื่น ๆ (โปรดระบุ).....
6.	รายได้ต่อเดือน	<input type="checkbox"/> ต่ำกว่า 7,500 บาท <input type="checkbox"/> 7,500 – 10,000 บาท <input type="checkbox"/> 11,000 – 15,000 บาท <input type="checkbox"/> 15,000 ขึ้นไป

ตอนที่ 2 แบบสอบถามพฤติกรรม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ใน หน้าข้อความที่ตรงกับความต้องการของท่านเพียงข้อเดียว

ข้อ	คำถาม	รายการประเมิน
1.	ปกติท่านใช้อุปกรณ์รับประทานอาหารกับ บุตรหลานของท่าน	<input type="checkbox"/> แบบธรรมดาทั่วไปที่ผู้ใหญ่ใช้ <input type="checkbox"/> แบบของเด็ก <input type="checkbox"/> อื่นๆ ระบุ.....
2.	บุตรหลาน ของท่านมีพฤติกรรมอย่างขณะอยู่ในช่วงรับประทานอาหาร	<input type="checkbox"/> ไม่ยอมรับประทานอาหารด้วยตนเอง <input type="checkbox"/> เมื่อมีสิ่งเร้าต่างๆเข้ามาเด็กก็หันไปสนใจทันทีโดยไม่กลับมารับประทานอาหารต่อ <input type="checkbox"/> นำอุปกรณ์รับประทานอาหารมาเล่น <input type="checkbox"/> เด็กดักอาหารคำใหญ่เกินไปทำให้สำลักอาหารและไม่ยอมรับประทานอาหารต่อ

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจในชุดรับประทานอาหาร ทางด้านต่างๆ

คำชี้แจง (โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องทางขวามือหลังข้อความที่ตรงกับความคิดเห็น) ในแต่ละช่องที่แสดงความคิดเห็น มีความหมายว่า

5 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนั้นมากที่สุด

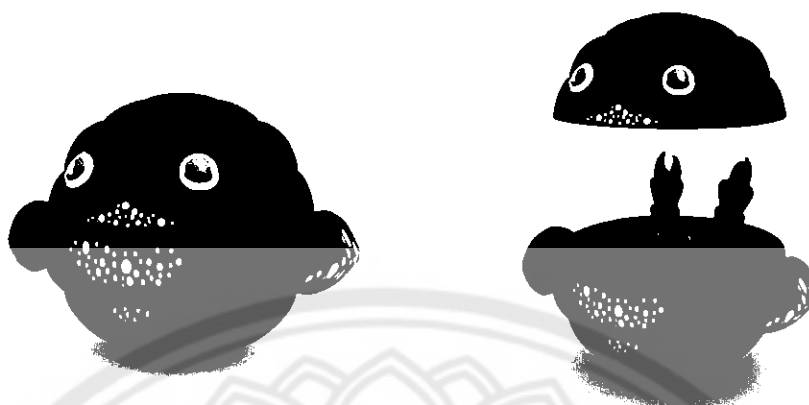
4 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนั้นมาก

3 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนั้นปานกลาง

2 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนั้นน้อย

1 หมายความว่า มีความพึงพอใจกับข้อความข้อนั้นน้อยที่สุด

ชุดที่ 1 ชุดรับประทานอาหารรูปปู



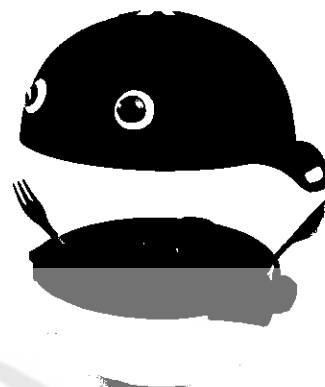
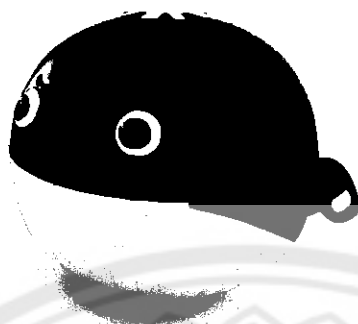
ข้อ	คำถาม	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	ด้านความสวยงาม					
1.	ชุดรับประทานอาหารมีสีสันช่วยกระตุ้นความสนใจของเด็ก					
2.	ชุดรับประทานอาหารมีรูปทรงดึงดูดความสนใจเด็ก					
	ด้านความสะดวกในการใช้งาน					
1.	ชุดรับประทานอาหารมีขนาดสัดส่วนรูปทรงที่เหมาะสมกับเด็ก 2-5 ปี					
2.	ชุดรับประทานอาหารช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กในช่วงรับประทานอาหารได้มากกว่าการใช้ชุดรับประทานอาหารทั่วไป					
3.	วิธีการใช้ชุดรับประทานอาหารมีความเหมาะสมกับเด็ก					
4.	รูปแบบของชุดรับประทานอาหารสะดวกในการทำความสะดวก					
	ด้านความปลอดภัย					
1.	ชุดรับประทานอาหารมีความเสี่ยงที่ทำให้เกิดอันตรายต่อเด็ก					
2.	วัสดุและสีที่ใช้ทำ มีความปลอดภัยกับเด็ก					
3.	วัสดุมีความเหมาะสมกับการใช้งานของเด็ก					

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

ชุดที่ 2 ชุดรับประทานอาหารรูปปลาฉลาม



ข้อ	คำถาม	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
	ด้านความสวยงาม					
1.	ชุดรับประทานอาหารมีสีสันช่วยกระตุ้นความสนใจของเด็ก					
2.	ชุดรับประทานอาหารมีรูปทรงดึงดูดความสนใจเด็ก					
	ด้านความสะดวกในการใช้งาน					
1.	ชุดรับประทานอาหารมีขนาดสัดส่วนรูปทรงที่เหมาะสมกับเด็ก 2-5 ปี					
2.	ชุดรับประทานอาหารช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กในช่วงรับประทานอาหารได้มากกว่าการใช้ชุดรับประทานอาหารทั่วไป					
3.	วิธีการใช้ชุดรับประทานอาหารมีความเหมาะสมกับเด็ก					
4.	รูปแบบของชุดรับประทานอาหารสะดวกในการทำความสะดวก					
	ด้านความปลอดภัย					
1.	ชุดรับประทานอาหารมีความเสี่ยงที่ทำให้เกิดอันตรายต่อเด็ก					
2.	วัสดุและสีที่ใช้ทำ มีความปลอดภัยกับเด็ก					
3.	วัสดุมีความเหมาะสมกับการใช้งานของเด็ก					

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

ชุดที่ 3 ชุดรับประทานอาหารรูปหอยมือเสือ



ข้อ	คำถาม	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ด้านความสวยงาม						
1.	ชุดรับประทานอาหารมีสีสันช่วยกระตุ้นความสนใจของเด็ก					
2.	ชุดรับประทานอาหารมีรูปทรงดึงดูดความสนใจเด็ก					
ด้านความสะดวกในการใช้งาน						
1.	ชุดรับประทานอาหารมีขนาดสัดส่วนรูปทรงที่เหมาะสมกับเด็ก 2-5 ปี					
2.	ชุดรับประทานอาหารช่วยดึงดูดความสนใจของเด็กในช่วงรับประทานอาหารได้มากกว่าการใช้ชุดรับประทานอาหารทั่วไป					
3.	วิธีการใช้ชุดรับประทานอาหารมีความเหมาะสมกับเด็ก					
4.	รูปแบบของชุดรับประทานอาหารสะดวกในการทำความสะอาด					
ด้านความปลอดภัย						
1.	ชุดรับประทานอาหารมีความเสี่ยงที่ทำให้เกิดอันตรายต่อเด็ก					
2.	วัสดุและสีที่ใช้ทำ มีความปลอดภัยกับเด็ก					
3.	วัสดุมีความเหมาะสมกับการใช้งานของเด็ก					

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

การจัดแสดงนิทรรศการศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 12

วันที่ 16-20 พฤษภาคม 2557 ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิษณุโลก



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล : นายอภิชิต หาญทะเล

เกิดเมื่อ : 17 ตุลาคม 2533

สถานที่อยู่ ปัจจุบัน : 238/88 ถ.บรมไตรโลกนาถ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.พิษณุโลก
65000

ตำแหน่งหน้าที่ : นิสิต

สถานที่ทำงาน : สาขาภาควิชาศิลปะและการออกแบบ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาลัยนเรศวร อำเภอเมือง
จังหวัดพิษณุโลก 65000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2545 : โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จ.พิษณุโลก

พ.ศ. 2551 : โรงเรียนพิษณุโลกพิทยาคม จ.พิษณุโลก

พ.ศ. 2556 : ศป.บ.(ออกแบบบรรจุภัณฑ์และผลิตภัณฑ์)
มหาวิทยาลัยนเรศวร

