

อภินันทนาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม

สำหรับเด็กวัย 13-18 ปี



การศึกษาด้านสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาออกแบบสื่อวัฒนธรรม

พฤษภาคม พ.ศ.2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**E- COMIC DESIGN FOR PROMOTING MORAL IN
CHILDREN AGED 13 – 18 YEAR S OLD**



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the
Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts
in Innovative Media Design**

May 2014

Copyright 2014 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาการศึกษาอิสระ เรื่องการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์
นิตเพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมสำหรับเด็กวัย 13-18 ปี ของนางสาวศิริดา สิทธิโชค เห็นสมควรรับ
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบสื่ออนิเมชันของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์ลลินดา อินทรลักษณ์)

อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภรัก สุวรรณวิจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2557



กิตติกรรมประกาศ

รายงานเสนอฉบับนี้จะสำเร็จลงได้ด้วยดี เพราะได้รับความอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่าน ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง ในความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ลินดา อินทราลักษณ์, อาจารย์มยุรี สุภังคมาท, อาจารย์วิสิษฐ อรุณรัตน์านนท์, อาจารย์ชวลิต ดวงอุทา, อาจารย์दनัย เรียบสกุล, อาจารย์จุมพล เพิ่มแสงสุวรรณ และอาจารย์เสกสรร ญาณปัญญาเนนท์ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาการออกแบบสื่อวัฒนธรรมทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณาให้คำปรึกษา และแนะนำแก้ไขข้อบกพร่อง ตลอดจนช่วยกระตุ้นพลังความคิดของผู้วิจัย ให้เกิดการพัฒนาการด้านความคิด สติปัญญา ที่สำคัญทำให้ผู้วิจัยเกิดความมานะ อดทน และสร้างสรรค์ภาคินิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม ทุกคนที่ให้คำปรึกษา ให้กำลังใจ แก่ผู้วิจัยในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อคุณแม่ ที่เป็นแรงบันดาลใจให้ก้าวต่อไปไม่ทำออกทนนสู้นในการทำวิจัยฉบับนี้ และที่สำคัญเป็นผู้คอยสนับสนุนงบประมาณและเป็นกำลังใจเสมอ

ศิรดา สิทธิโชค

หัวข้อวิจัย	การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม สำหรับเด็กวัย 13 – 18 ปี
ผู้วิจัย	:นางสาวศิรดา สิทธิโชค รหัสนิสิต 53711606 สาขาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ
ที่ปรึกษา	:อาจารย์ลินดา อินทรลักษณ์
ประเภทสารนิพนธ์	:การศึกษาอิสระ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบสื่ออนวัตกรรมการ, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2557
คำสำคัญ	: คุณธรรม ความซื่อสัตย์ , หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์

บทคัดย่อ

การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมในเรื่องของความซื่อสัตย์ เพื่อเป็นการปลูกฝังและปลูกจิตสำนึกให้มีคุณธรรมกับให้เป้าหมายคือเยาวชน ที่ในอนาคตข้างหน้าต้องเผชิญกับเรื่องของคุณธรรมโดยเฉพาะคุณธรรมเรื่องความซื่อสัตย์โดยเลือกใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามาช่วยเพราะในปัจจุบันนี้นั้นสื่อมีบทบาทสำคัญอย่างมากในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มหลักในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เพราะสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว จากการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นในทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น ดังนั้นเราจึงควรให้ความรู้ ข้อคิดและต้องปลูกฝังความสามัคคีให้กับเยาวชนว่าความสามัคคีเป็นเรื่องสำคัญ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	3
1.3 สมมติฐานของการวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	3
1.5 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
1.7 ระยะเวลาในการทำงาน.....	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 การออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์.....	5
2.2 การออกแบบหนังสือการ์ตูน.....	11
2.3 การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และขั้นตอนการทำ.....	18
2.4 คุณธรรม และการสอนคุณธรรมให้กับเด็กมัธยมศึกษา.....	25
2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	35
3. วิธีดำเนินการวิจัย	
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	39
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	39
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	40
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	41

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4. ผลการวิจัย	
4.1 แนวคิดในการออกแบบ.....	43
4.3 การออกแบบ และร่างแบบ.....	44
4.3 การพัฒนานาและการสร้างสรรค์ผลงาน.....	49
4.4 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์.....	54
5. บทสรุป	
บรรณานุกรม.....	63
ภาคผนวก.....	64
ประวัติผู้วิจัย.....	69



สารบัญภาพ

ภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 ตัวอย่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	10
ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ I love library.....	11
ภาพที่ 2.3 ภาพสเก็ตร่างแบบ.....	16
ภาพที่ 2.4 ภาพลงลายเส้นจริง.....	16
ภาพที่ 2.5 ภาพลงปากกาเมจิกเพื่อตัดเส้นขอบ.....	17
ภาพที่ 2.6 ภาพใส่สกรีนโทน ใน Photoshop แล้ว.....	17
ภาพที่ 2.7 ภาพการตั้งค่าเริ่มต้น ใน Adobe InDesign.....	20
ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างการตั้งค่า.....	21
ภาพที่ 2.9 ภาพการเพิ่มลดหน้ากระดาษ.....	22
ภาพที่ 2.10 การจัดรูปภาพใน Adobe InDesign.....	22
ภาพที่ 2.11 การลากรูปภาพที่จะใช้เข้ามาใช้.....	23
ภาพที่ 2.12 ภาพลากไฟล์ภาพเข้ามาแล้ว.....	23
ภาพที่ 2.13 ภาพที่ทำการปรับให้พอดีกรอบ.....	24
ภาพที่ 3.1 ตัวอย่างโทนสีจากหนังสือภาพ Animatoey Art Book Diary.....	41
ภาพ 4.1 ภาพสเก็ต story board.....	45
ภาพ 4.2 เป็นภาพสเก็ตคาแรคเตอร์ ดีไซน์.....	46
ภาพ 4.3 เป็นภาพคาแรคเตอร์ ดีไซน์ของหนึ่ง.....	46
ภาพ 4.4 เป็นภาพคาแรคเตอร์ ดีไซน์ของพ่อ.....	47
ภาพ 4.5 เป็นภาพคาแรคเตอร์ ดีไซน์แก๊งของน้องชาย.....	47
ภาพ 4.6 เป็นภาพคาแรคเตอร์ ดีไซน์ของนายทุน.....	48
ภาพ 4.7 เป็นภาพที่ใช้เทียบสเกลของตัวละครทั้งหมด.....	49
ภาพ 4.8 เป็นภาพที่กับน้องที่ได้ลงสีเรียบร้อยแล้ว.....	49
ภาพ 4.9 เป็นภาพที่ถ่ายมาเป็นแบบตัวอย่างร้านก๋วยเตี๋ยว.....	50
ภาพ 4.10 เป็นภาพที่ถ่ายมาเป็นแบบตัวอย่างร้านก๋วยเตี๋ยว.....	50
ภาพ 4.11 เป็นภาพที่ถ่ายมาเป็นแบบตัวอย่างร้านก๋วยเตี๋ยว.....	51
ภาพ 4.12 เป็นภาพบรรยากาศหน้าร้าน.....	51
ภาพ 4.13 เป็นภาพบรรยากาศหลังร้าน.....	52

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ

หน้า

ภาพ 4.14	เป็นภาพบรรยากาศในร้านที่ปรับปรุงใหม่หลังจากโดยทำลายไป.....	52
ภาพ 4.15	เป็นภาพบรรยากาศของโรงพยาบาล.....	52
ภาพ 4.16	เป็นภาพการวาง layout หนังสือการ์ตูน.....	53
ภาพ 4.18	เป็นภาพโดยรวมของงานทั้งหมด.....	57
ภาพ 4.19	เป็นภาพโปสเตอร์.....	58
ภาพ 4.20	เป็นภาพนามบัตร.....	58
ภาพ 4.20	ภาพแสดงงานที่ห้างเซนทรัล พิชญโลก.....	59



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันนี้นั้นคนเรามักจะทำดีเพื่อหวังผลตอบแทน อยากให้คนอื่นมาชื่นชมในสิ่งที่ทำ แต่ที่จริงแล้วแค่ตัวเรารู้ว่าเรากำลังทำอะไร ทำแล้วสบายใจทำแล้วดีมีคุณธรรมก็พอแล้ว คุณธรรมนั้นหมายถึง ความดีงามในจิตใจที่ทำให้บุคคลประพฤติดี ผู้มีคุณธรรมเป็นผู้ที่มีความเคยชินในการประพฤติดีด้วยความรู้สึกลงในทางดีงาม คุณธรรมเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับกิเลสซึ่งเป็นความไม่ดีในจิตใจ ผู้มีคุณธรรมจึงเป็นผู้ที่ไม่มาก ด้วยกิเลสซึ่งจะได้รับการยกย่องว่าเป็นคนดี เมื่อกล่าวถึงคุณธรรมโดยทั่วไปจะระบุชื่อคุณธรรมว่าความละเอียดใจ ความเมตตากรุณา ความหวังดี ความซื่อสัตย์สุจริต ความเห็นอกเห็นใจ ความจริงใจ ความยุติธรรม ความเที่ยงตรง ความเสียสละ ความสามัคคี ความอดทน ความอดกลั้น ความขยัน การให้อภัย ความเกรงใจและอื่น ๆ โดยเฉพาะคุณธรรมด้านความสามัคคีคือ ความพร้อมเพรียงกัน ความกลมเกลียวกัน ความปรองดองกัน ร่วมใจกันปฏิบัติงานให้บรรลุผลตามที่ต้องการ เกิดงานการอย่างสร้างสรรค์ ปราศจากการทะเลาะวิวาท ไม่เอาวัดเอาเปรียบกัน ความสามัคคีจึงเป็นเรื่องสำคัญ สิ่งที่จะนำความเจริญมาสู่สถาบันต่างๆ ก็คือ ความรัก ความสามัคคี เริ่มจากสถาบันเล็กๆ ในครอบครัว ที่อยู่ด้วยกันด้วยความรัก ความเข้าใจ รู้จักรักษาน้ำใจซึ่งกันและกัน มีความเคารพต่อกัน ยอมรับฟังกัน รับผิดชอบหน้าที่ของตนเองช่วยเหลือเกื้อกูลกัน และเมื่อเด็กเข้าสู่สังคมที่ใหญ่ขึ้นต่อไป

ในสังคมปัจจุบันนี้มีความเจริญก้าวหน้าของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านข้อมูลข่าวสารและเทคโนโลยี การศึกษาไทยควรพัฒนาให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงสื่อที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มหลักในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เพราะสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้จากทุกมุมโลก จากการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นในทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น จากร้อยละ 39.7 ในปี 2550 เป็นร้อยละ 51.9 ในปี 2554 และคาดว่า การใช้อินเทอร์เน็ตของกลุ่มวัยรุ่นนี้ น่าจะมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นเรื่อยๆ กลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-24 ปี มักใช้อินเทอร์เน็ต ค้นหาข้อมูลทั่วไป/สินค้าหรือบริการมากที่สุด ร้อยละ 79.6 เล่นเกมส์ดาวน์โหลดเกมส์ร้อยละ 65.4 อ่านข่าวสาร

หนังสือพิมพ์ แม็กกาซีนต่างๆ ร้อยละ 57.4 ดาวน์โหลดหนัง เพลง ดูทีวี วีดีโอ ฟังวิทยุ ร้อยละ 56.4 รับ-ส่งอีเมลล์ ร้อยละ 55.9 เป็นที่ยอมรับว่าอินเทอร์เน็ตมีบทบาทต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนมาก ประกอบกับรัฐบาลรณรงค์ให้ภาครัฐรวมทั้งสถาบันการศึกษาต่างๆ นำเทคโนโลยีเข้ามาสนับสนุนการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีศักยภาพด้านเทคโนโลยีและการสื่อสาร เพื่อเป็นการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศอินเทอร์เน็ตจึงถูกใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา ไม่ว่าจะเป็นการศึกษาออนไลน์(e-Learning) การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ต่างๆ ในสื่อออนไลน์ ซึ่งสามารถติดต่อสื่อสารระหว่างกันได้ทั่วทุกมุมโลก รวมทั้งนโยบายด้านการศึกษาของรัฐบาล เพื่อกระจายโอกาสทางการศึกษา และการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เช่น โครงการไซเบอร์สเกาท์ของกระทรวง ICT โครงการคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตเพื่อการศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และชั้นอื่นๆ ในอนาคตโครงการบริการเครือข่ายอินเทอร์เน็ตฟรีในพื้นที่สาธารณะ

ในปัจจุบันนี้หนังสือการ์ตูนนั้นเป็นสิ่งที่เข้าถึงคนได้ง่ายกว่าหนังสือเรียนทัศนศิลป์สองมิติรูปแบบหนึ่ง ซึ่งความหมายที่เฉพาะเจาะจงแปรเปลี่ยนไปตามเวลา ความหมายในสมัยใหม่โดยทั่วไปหมายถึง การวาดเส้นหรือจิตรกรรมแบบกึ่งสัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์ (กึ่งเหมือนจริงหรือไม่เหมือนจริง) เพื่อการเสียดสี การล้อเลียน ความขบขัน หรือการแสดงออกซึ่งกระบวนการแบบเชิงศิลปะ ศิลปินผู้วาดการ์ตูนเรียกว่านักเขียนการ์ตูน (cartoonist)

ในยุคอดีต การ์ตูนหมายถึงภาพร่างหรือภาพวาดที่ใช้การเรียนการศึกษาแทนการใช้ภาพจริง ในปัจจุบันการ์ตูนมักจะหมายถึงแอนิเมชัน ซึ่งเป็นเทคนิคในการสร้างการ์ตูนในยุคปัจจุบัน ที่มีกระจายทางโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ ในความหมายอื่น การ์ตูนใช้แทนรายการสำหรับเด็กที่มีการใช้สัตว์หรือสิ่งมีชีวิตอย่างอื่นเคลื่อนไหวในลักษณะเหมือนมนุษย์

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1.2.1 เพื่อออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์การส่งเสริมด้านคุณธรรมสำหรับเด็กวัย 13 – 18 ปี
- 1.2.2 เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เยาวชนเป็นคนมีคุณภาพ
- 1.2.3 เพื่อปลูกจิตสำนึกคุณธรรมด้านความสามัคคีความอดทน ความอดกลั้น ความซื่อสัตย์ การให้อภัย ให้กับเยาวชน

1.4 สมมติฐานของการวิจัย

หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เป็นเครื่องมือที่สามารถสอดแทรกคุณธรรมสำหรับเด็กทำให้เด็กเข้าใจและสนุกสนานเพลิดเพลินพร้อมปลูกจิตสำนึกให้เป็นคนดีต่อไปได้

1.5 ขอบเขตการวิจัย

- 1.5.1 หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมสำหรับเด็กวัย 13 – 18 ปีที่สามารถทำให้เด็กเข้าใจเรื่องคุณธรรมและเพลิดเพลินไปกับการเรียนรู้ได้
- 1.5.2 การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม

1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น

- 1.6.1 หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม
- 1.6.2 ภาพประกอบ 2 มิติ
- 1.6.3 สีสดใสเพื่อดึงดูดเด็กวัยนี้ให้สนใจมากขึ้น
- 1.6.4 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้คือเด็กวัย 13 – 18 ปี

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

เด็กสามารถเข้าใจและเรียนรู้ไปกับหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมได้อย่างสนุกสนานและเพื่อให้เป็นพื้นฐานสำคัญในการเติบโตเพื่อเป็นการปลูกจิตสำนึกด้านคุณธรรมการใช้ชีวิตต่อไปในอนาคต หากสามารถทำให้เยาวชนซึมซับ และตระหนักถึงความสำคัญ

1.8 ระยะเวลาในการทำงาน

การศึกษาครั้งนี้ใช้เวลาดำเนินการตั้งแต่เดือนตุลาคม – เดือนเมษายน 2557

กิจกรรม	เดือนที่						
	10	11	12	1	2	3	4
1. ค้นคว้าเอกสารร่างโครงการ	↔						
2. เก็บรวบรวมข้อมูล	←	→					
3. ออกแบบและจัดหน้ากระดาษ			←	→			
4. ประเมินผลงาน					↔		
5. วิเคราะห์						↔	
6. เขียนผลงาน						↔	→
7. เผยแพร่ผลงานวิจัย							↔

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการออกแบบการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมผู้วิจัยได้ศึกษาการเอกสารและ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการวิจัยต่อไปนี้

- 2.1 การออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์
- 2.2 การออกแบบหนังสือการ์ตูน
- 2.3 การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และขั้นตอนการทำ
- 2.4 คุณธรรม และการสอนคุณธรรมให้กับเด็กมัธยมศึกษา
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ในปัจจุบันวิถีชีวิตของเราตั้งแต่เกิดจนเสียชีวิต มีความสัมพันธ์กับการออกแบบทั้งสิ้น เพราะในการดำรงชีวิตของเราจะต้องกำหนดวางแผน ในขั้นตอนต่างๆ เพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อสถานการณ์ที่มีความเปลี่ยนแปลงอยู่ ตลอดเวลา ไม่ว่าจะทำการใดๆ หากขาดการวางแผนหรือขั้นตอนการออกแบบแล้วก็อาจทำให้เกิดกิจกรรม หรือ งานนั้นประสบความสำเร็จได้ยาก ถ้าการออกแบบเป็นเงาตามตัวของชีวิตเราการออกแบบ คือศาสตร์แห่งการแก้ปัญหา ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยอาศัยความรู้ และหลักการของศิลปะ นำมาใช้ให้เกิดความสวยงาม และมีประโยชน์ใช้สอย

หลักสำคัญของการออกแบบ

การออกแบบมีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ตามที่ได้กล่าวมาแล้วในบทเรียนเรื่อง “ 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) คือ มีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นจะต้องเท่ากัน แต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัว ลักษณะการสมดุลแบบนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วย ซึ่งเป็น ความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว (Texture) ด้วยแสง-เงา (Shade) หรือด้วยสี (Colour)

2.3 จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การ ออกแบบใดๆที่เป็นวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้ งานการทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบจะ ต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ได้แก่ การไม่โยกเอียง หรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้นสิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้ว ผู้ออกแบบ จะต้อง ระวังระวัง ในสิ่งนี้ให้มาก ตัวอย่างเช่น เก้าอี้จะต้องตั้งตรง ยึดมั่นทั้งสี่ขาเท่าๆกัน การทรงตัวของ คน ถ้า ยืน 2 ขา ก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่าๆกัน ถ้ายืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลง เท้าข้างหนึ่ง และ ส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงฝา รูปปั้นคนในท่าวิ่ง จุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใด ผู้ออกแบบ จะต้องรู้และวางรูป ได้ถูกต้อง เรื่อง ของจุดศูนย์ถ่วง จึงหมายถึงการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts)

ในเรื่องของศิลปะนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอน เพราะเป็นเรื่อง ความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน อันได้แก่

3.1 การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) งาน ด้านศิลปะ ผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น โดยมีข้อบอกล่าว เป็นความรู้สึก ร่วม ที่เกิดขึ้นเองจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้น เหมือนกัน

3.2 จุดสำคัญรอง (Subordinate) คงคล้ายกับจุดเน้นนั่นเอง แต่มีความสำคัญรองลงไป ตามลำดับ ซึ่ง อาจจะเป็นรองส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหลั่นทาง ผลงานที่แสดง ผู้ออกแบบจะต้อง คำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

3.3 จังหวะ (Rhythm) โดยทั่วไปสิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆย่อมมีจังหวะ ระเบียบหรือ ความถี่ห่างในตัวมันเองก็ดี หรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์ อยู่ก็ดี จะเป็นเส้น สี เงา หรือช่วง จังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความสัมพันธ์กัน ในที่นั้น เป็นความรู้สึกของผู้พบ

เห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

3.4 ความต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้มีการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากเกินไป หรือเกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการ ตกแต่ง ก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกันต่างกัน เช่น แก้วชูดสมัยใหม่ แต่ขณะเดียวกันก็มีแก้วชูดสมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ด้วย 1 ตัว เช่นนี้ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกัน ทำให้เกิดความรู้สึกไม่ซ้ำซาก รสชาติแตกต่างออกไป

3.5 ความกลมกลืน (Harmomies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึงพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่แตกต่าง การใช้สีที่ตัดกัน หรือ การใช้ผิว วัสดุที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วน รวม ความกลมกลืนในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะอัน ได้แก่ เส้น แสง-เงา รูปทรง ขนาด ผิว สี นั้นเอง

การออกแบบเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

"เอกสารอิเล็กทรอนิกส์" เป็นการนำเอาเทคโนโลยีใหม่มาช่วยให้การปฏิบัติงาน ให้มีประสิทธิภาพมีความคล่องตัวสะดวกรวดเร็วมากขึ้น โดยการนำเอาอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์คอมพิวเตอร์มาใช้ในการจัดทำ การเก็บรักษา การส่งข้อมูลการติดต่อสื่อสารในสำนักงาน ทั้งยังเป็นการลดปริมาณกระดาษลงสามารถสื่อสารผ่านทางจอคอมพิวเตอร์ได้อย่างรวดเร็ว การจัดเก็บเอกสารสามารถนำเอาเครื่องมือเครื่องใช้ในการจัดเก็บ มาช่วยให้การจัดเก็บมีประสิทธิภาพมากขึ้นค้นหาได้ง่าย และประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูล ซึ่งทำให้ได้ข้อมูลที่รวดเร็วทันต่อความต้องการ ข้อมูลมีความถูกต้องมากขึ้น ประหยัดค่าใช้จ่ายในระยะยาว และลดเวลาในการทำงานและเพิ่มประสิทธิภาพในการติดต่อสื่อสาร

ลักษณะและประเภทของเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

ลักษณะของเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ รูปแบบโดยรวมถือว่าเป็นไฟล์ข้อมูลที่ถูกเขียน และบันทึกผ่านระบบคอมพิวเตอร์ อันได้แก่ ไฟล์เอกสาร นามสกุล .txt, .rtf, ไฟล์เอกสารจากชุดโปรแกรม Microsoft Office หรือไฟล์เอกสาร .pdf นอกจากนี้เอกสารหรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังมีลักษณะเฉพาะที่สำคัญดังนี้

1. สามารถย้อนกลับเพื่อทบทวนหากไม่เข้าใจ และสามารถเลือกอ่านได้ตามเวลาและสถานที่ที่ตนเองสะดวก
2. การตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้ทั้งสี สัน ภาพ และเสียง ทำให้เกิดความตื่นเต้นและไม่เบื่อหน่าย
3. ช่วยลดค่าใช้จ่าย และลดการใช้ทรัพยากรธรรมชาติ
4. สามารถทำสำเนาได้อย่างสะดวกทั้งสำเนาในรูปแบบเอกสารและสำเนาลงในแผ่นซีดีรอม หรือสำเนาลงในฮาร์ดดิสก์
5. ผู้อ่านสามารถเลือกอ่านหัวข้อที่ตนสนใจข้อใดก่อนก็ได้ และสามารถย้อนกลับไปกลับมาในเอกสารหรือกลับมาเริ่มต้นที่จุดเริ่มต้นใหม่ได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว
6. สามารถแสดงทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงได้พร้อมกันหรือจะเลือกให้แสดงเพียงอย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้
7. สะดวกในการจัดเก็บข้อมูล สามารถเชื่อมโยง ข้อมูลจากสื่อต่าง ๆ ทั้งตัวอักษร ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงที่อยู่คนละที่เข้าด้วยกัน นอกจากนี้ ยังสามารถปรับเปลี่ยน แก้ไขและเพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว ทำให้สามารถปรับปรุงหนังสือให้ทันสมัยกับเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี
8. ผู้อ่านสามารถค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกันกับเรื่องที่กำลังศึกษาจากไฟล์เอกสาร อื่น ๆ ที่เชื่อมโยงอยู่ได้อย่างไม่จำกัดจากทั่วโลก

หลักการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และเอกสารอิเล็กทรอนิกส์

หลักการออกแบบ หมายถึง การนำองค์ประกอบมูลฐานมาจัดหรือรวบรวมเข้าด้วยกันอย่างมีระบบในงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นตัวอักษร ภาพ หรือพื้นที่ว่าง ๆ เพื่อให้การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ดังต่อไปนี้

1. หลักความสมดุล (balance) หมายถึง การกำหนดและการจัดวางองค์ประกอบมูลฐานให้มีน้ำหนัก และขนาดในสัดส่วนที่เท่าๆ กันทั้งสองข้าง งานออกแบบขาดความสมดุลจะก่อให้เกิดความรู้สึกไม่มั่นคงแต่ผู้พบเห็น

2. ความมีเอกภาพ (Unity) หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบให้มีการรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยไม่แตกแยก กระจัดกระจาย งานออกแบบขาดเป็นเอกภาพจะทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกแตกแยกและไม่น่าสนใจ

3. การเน้นจุดแห่งความสนใจ (Emphasis) หมายถึง การสร้างจุดแห่งความสนใจให้เกิดขึ้นในงานออกแบบ โดยการกำหนดบริเวณใดบริเวณหนึ่งในภาพที่เหมาะสม ให้มีลักษณะพิเศษกว่าบริเวณอื่น เพื่อให้ดึงดูดความสนใจแก่ผู้อ่าน

4. ความมีสัดส่วน (Proportion) หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบ โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ของขนาด รูปร่างขององค์ประกอบ เช่น ตัวอักษร รูปภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างด้านกว้างและด้านยาวของสิ่งพิมพ์

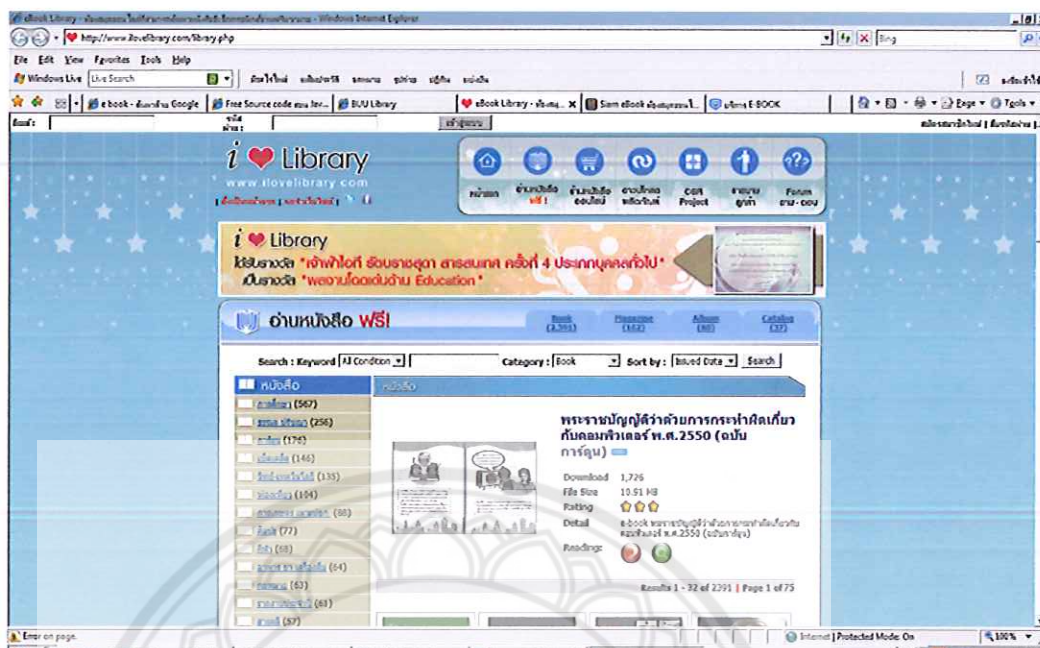
5. จังหวะ (Rhythm) ได้แก่ การวางองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะให้มีระยะตำแหน่งขององค์ประกอบเป็นช่วงๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวต่อเนื่องและควมมีทิศทางแก่ผู้อ่าน

6. ความเรียบง่าย (Simplicity) การวางองค์ประกอบในการจัดภาพ ควรเน้นที่ความเรียบง่ายไม่รุงรัง เพราะแม้ว่านักออกแบบจะสามารถออกแบบให้ผลงานหรูหรา แต่หากไม่สามารถสื่อความหมายได้ตามที่ต้องการ ก็สูญเปล่า ดังนั้น หลักความเรียบง่ายของการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ก็เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้ของผู้อ่าน

หลักการพัฒนาสื่อเอกสารเว็บและบทเรียนออนไลน์

โครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure) เป็นแผนผังของการลำดับเนื้อหาหรือการจัดวางตำแหน่งเว็บเพจทั้งหมด ซึ่งจะทำให้เรารู้ว่าเว็บไซต์ประกอบไปด้วยเนื้อหาอะไรบ้าง และมีเว็บเพจหน้าไหนที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงถึงกัน ดังนั้นการออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์จึงเป็นเรื่องสำคัญ เปรียบเสมือนการเขียนแบบอาคารต่างๆ ก่อนที่จะลงมือสร้าง เพราะจะทำให้เราสามารถมองเห็นหน้าตาเว็บไซต์เป็นรูปธรรมมากขึ้น สามารถออกแบบเนวิเกชันได้เหมาะสมได้เหมาะสม และมีแนวทางการทำงานที่ชัดเจนสำหรับขั้นตอนต่อไป นอกจากนี้โครงสร้างเว็บไซต์ที่ดียังช่วยให้ผู้ชมไปสืบค้น และค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้รวดเร็ว.

ในการจัดทำเว็บไซต์การศึกษา ไม่ว่าจะเป็นแบบ web-based หรือแบบ e-learning(e-training) สิ่งสำคัญนั้นคือการจัดวางโครงสร้างของเว็บ ซึ่งการจัดโครงสร้างเว็บไซต์ สามารถทำได้หลายแบบแต่แนวคิดหลักๆ ที่นิยมใช้กันมีอยู่ 2 แบบคือ (ในทางปฏิบัติอาจมีการใช้หลายแนวคิดผสมผสานกันก็ได้)



ภาพที่ 2.2 ตัวอย่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ love library

2.2 การออกแบบหนังสือการ์ตูน

ในปี ค.ศ. 1942 สถาบันแห่งศิลปะลายเส้นแห่งอเมริกา (American Institute of Graph Arts) ได้บันทึกประวัติความเป็นมา และความหมายของภาพที่ใช้ชื่อว่า Comic หรือการ์ตูนเรื่องไว้ว่า ภาพการ์ตูนตัวอย่างที่นำออกมาแสดงให้ประชาชนในระยะเริ่มแรกนี้เป็นภาพลอกเลียนแบบภาพลายเส้นที่มีชื่อว่า "A Rock Shelter Cogul" ของสเปนมีลักษณะความคิดในสมัย Paleolithic ซึ่งสิ้นสุดลงที่ยุโรปตะวันตกประมาณ 2,500 ปี ก่อนคริสตกาล ภาพดังกล่าวบรรยายอารยธรรมดึกดำบรรพ์ ซึ่งแสดงให้เห็นความกล้าหาญเด็ดเดี่ยว ความเคารพยกย่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ในหลุมฝังศพของอียิปต์ มีผู้ค้นพบภาพเหตุการณ์ประจำวัน และภาพเรื่องราวมหัศจรรย์ต่าง ๆ ที่ใช้กันในปัจจุบันเรียกกันว่า การ์ตูน จากหลักฐานประวัติศาสตร์แสดงว่า ในศตวรรษนี้มีนักเขียนการ์ตูน บันทึกความรู้สึกนึกคิด และท่าทางของบุคคลต่างๆ สะท้อนภาพชีวิตของมนุษย์สมัยนั้น นับตั้งแต่พิธีกรรมทางศาสนา ความเชื่อต่างๆ และเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์

ในศตวรรษที่ 18 และ 19 เริ่มมีนักเขียนการ์ตูนการเมือง (Caricaturists) ที่มีความชำนาญในการเขียนการ์ตูนลงในหนังสือพิมพ์ได้พัฒนาขึ้นมาในศตวรรษที่ 19 โดย Bud picture เจ้าของการ์ตูนผู้โด่งดังในอเมริกาได้นำการ์ตูนมาแทรกในหนังสือพิมพ์รายวันเป็นคนแรก นับเป็นแบบฉบับของหนังสือพิมพ์ในปัจจุบันที่มีการ์ตูนแทรกอยู่ด้วย

หนังสือการ์ตูน เป็นหนังสือที่ตีพิมพ์ภาพและคำพูดประกอบ บอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ตามเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้น มีทั้งที่อ้างอิงจากความจริง และเกิดจากความคิดของนักวาดการ์ตูน หรือนักแต่งการ์ตูนเป็นผู้วางเอาไว้

การ์ตูนแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การ์ตูนธรรมดา (Cartoon) ได้แก่ ภาพวาดสัญลักษณ์หรือภาพล้อเลียนเสียดสีบุคคล สถานที่ สิ่งของหรือเรื่องราวที่น่าสนใจทั่วไป

2. การ์ตูนเรื่อง (Comic Strips) หมายถึง การ์ตูนธรรมดาหลาย ๆ ภาพ ซึ่งจัดลำดับเรื่องราวให้สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเป็นเรื่องราวอย่างสมบูรณ์

การ์ตูนเรื่องแบ่งตามวิธีการนำเสนอออกเป็น 3 แบบ คือ

1. การ์ตูนเป็นตอน (Comic Strips) คือ การ์ตูนเรื่องที่เสนอออกมาเป็นตอน ๆ ตอนละ 2-5 กรอบ ลงในหนังสือพิมพ์รายวันติดต่อกันไป

2. หนังสือการ์ตูน (Comic Book) คือการ์ตูนเรื่องที่มีความยาวพิมพ์เป็นเล่มมีเรื่องราวล้ายละคร นวนิยาย หรือนิทาน ฯลฯ

3. ภาพยนตร์การ์ตูน (Animated Cartoon) คือภาพยนตร์ที่ถ่ายทำจากภาพการ์ตูนจำนวนมาก เวลาฉายผู้ดูจะมีความรู้สึกรู้สีกว่าการ์ตูนในภาพยนตร์นั้นมีชีวิตเคลื่อนไหวได้ การสร้างภาพการ์ตูนเป็นเทคนิคที่ยุ่งยากอย่างหนึ่ง นักเขียนการ์ตูนจะต้องเขียนภาพจริงถึง 24 ภาพใน 1 วินาที สำหรับการเคลื่อนไหวบนจอภาพยนตร์เพียงท่าทางเดียว

สรุปประเภทของการ์ตูนไทย มีดังนี้

- 1) การ์ตูนการเมือง (Political Cartoon, Caricature)
- 2) การ์ตูนประกอบเรื่อง (Illustrated Cartoon)
- 3) การ์ตูนสั้นเป็นตอน ๆ (Strip)
- 4) การ์ตูนซ้ำชั้นรูปเดียวจบ จะมีคำพูดประกอบ หรือการ์ตูนเงียบ (Gag)
- 5) การ์ตูนซ้ำชั้นหลายช่อง จบในฉบับเดียว
- 6) การ์ตูนเรื่องยาว (Comics serial Cartoon)
- 7) การ์ตูนโฆษณา (Commercial Cartoon)
- 8) ภาพยนตร์การ์ตูน (Animation Cartoon)
- 9) การ์ตูนล้อเลียนบุคคล (Critical Cartoon)
- 10) การ์ตูนประกอบการศึกษา (Visual-Aid Cartoon)

11) การ์ตูนโทรทัศน์ (Television Cartoon)

12) การ์ตูนแบบ (Pattern)

ตัวอย่างการ์ตูนประเภทต่างๆ

1. การ์ตูนล้อเลียนการเมือง เป็นการวาดหน้าบุคคลหรือนักการเมืองที่กำลังเป็นข่าว หรือสร้างชื่อเสียง บางครั้งใช้ตัวละครอื่นๆแสดงแทนในเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง ดังตัวอย่าง

2. การ์ตูนประกอบเรื่อง เป็นภาพการ์ตูน ที่วาดแบบสรุปเนื้อหาหนึ่งช่วงหรือหนึ่งตอนไว้เป็นภาพเพียง ภาพเดียวในหนึ่งหน้า ส่วนใหญ่จะเป็นหนังสือสำหรับเด็กเล็ก การ์ตูนจะสื่อความหมายเพียงให้รู้จักตัวละครและเหตุการณ์ ในขณะนั้น ส่วนเนื้อเรื่องจะเป็นความเรียง 4-5 บรรทัด ขึ้นอยู่กับขนาดความโตของตัวอักษร

3. การ์ตูนสั้นเป็นตอนๆ ประเภทนี้นิยมใช้เขียนเพื่อสอนทำหรือ ประดิษฐ์โมเดลเนื้อหาสั้นๆอาจอยู่ในแผ่นพับ หรือวารสาร หนังสือพิมพ์สอนให้ทำความดี รักษาวินัย ดูแลสุขภาพ เป็นต้น อาจมีตัวเดินเรื่อง 1 ตัว หรือเป็นละครสั้นๆจบ ในตอนเช่น ศรีธน

4. การ์ตูนข้ามชั้นรูปเดียวจบ เน้นความตลกข้ามชั้นอย่างเดียว โดยใช้ท่าทาง การกระทำของตัวการ์ตูนหรือใช้คำพูดประกอบการวาด บางครั้งหนึ่งกรอบมี 2 ช่องจบเพราะต้องการเสนอเนื้อหาที่ต่อเนื่อง การ์ตูนข้ามชั้นที่วาดยากต้องใช้ความคิดลึกซึ้งคือการ์ตูนที่ไม่มีคำพูดประกอบ ดูแล้ว รู้สึกข้ามชั้นหรืออึ้ง

5. การ์ตูนข้ามชั้นหลายช่อง จบในเล่มเดียว คล้ายกับประเภทที่ 4 แต่ผูกเป็นเรื่อง มีฉาก ข้ามชั้นเป็นช่วงๆต้องอ่านแบบติดตามไปทุกช่อง ไม่ได้มีภาพข้ามชั้นทุกช่องถ้าอ่านข้ามไปจะต่อเรื่องไม่ถูก บางเรื่องไปข้ามมากที่สุดจากสุดท้าย

6. การ์ตูนเรื่องยาว เป็นการ์ตูนที่เขียนจาก นวนิยาย นิทาน หรือบทละคร อาจจบในเล่มเดียวหรือ หลายเล่มจบ ผู้เขียนต้องวาดหน้าตาและบุคลิกของตัวแสดง ให้เหมือนเดิมตลอดจนกว่าจะจบเรื่อง ปัจจุบันมีการ์ตูนญี่ปุ่น แปลเป็นภาษาไทย จำนวนมากและเป็นที่ยอมรับของเยาวชนไทย ผู้อ่านควรพิจารณาเลือกซื้อด้วยเพราะบางเรื่องมีเนื้อหา หรือบทบาทที่ขัดต่อวัฒนธรรมประเพณีไทย

7. การ์ตูนโฆษณา การ์ตูนประเภทนี้จะขายความน่ารัก หรือเป็นตัวดังของการ์ตูนในโทรทัศน์ เพื่อนำมาเป็นตัวดึงดูดความสนใจ ของกลุ่มเป้าหมาย ส่วนใหญ่จะอยู่ใน กล่อง ห่อหรือซองใส่ขนม ในโปสเตอร์ เกี่ยวกับเด็ก จะมีสีสันสวยงาม สะดุดตา

8. ภาพยนตร์การ์ตูน เป็นการ์ตูนเคลื่อนไหว ที่ใช้วิธีวาดจำนวนมากๆในการเคลื่อนที่แต่ละจุด เพราะต้อง ใช้หลักการเดียวการสร้างภาพยนตร์ปกติ คือ 1 วินาที จะมี ภาพเคลื่อนไหวไป 24 ภาพ

ดังนั้นการ์ตูนก้าวเดิน 1 ก้าวต้องวาด ให้ค่อยๆขยับขาไป 24 ภาพ ปัจจุบันมีคอมพิวเตอร์ช่วย copy ทำให้สะดวกขึ้นและการลงสีก็ใช้โปรแกรม Photoshop ตกแต่ง มีโปรแกรมสร้างภาพแอนิเมชันมาสนับสนุน และภาพยนตร์ การ์ตูนยุคใหม่จะทำในลักษณะภาพ 3 มิติคล้ายคนจริง

9. การ์ตูนล้อเลียนบุคคล เป็นการ์ตูนที่มีลักษณะคล้ายการ์ตูนล้อเลียนการเมือง ต่างกันตรงที่ไม่เจาะจง งานการเมือง มักใช้งานเฉพาะกิจ กลุ่มคน หรือวงการ เช่น ล้อเลียนดารานักแสดง บุคคลสำคัญ นักการเมืองเจ้าของคอลัมภ์

10. การ์ตูนประกอบการศึกษา จะมีบทบาทในหนังสือ ตำราเรียน หรือ โปสเตอร์ บางครั้งเป็นตัวดำเนินเรื่องเพื่อให้นักเรียน ปฏิบัติตาม เช่น โบราณ โบราณกรรม หรือโบราณกรรม คู่มือต่างๆ บางบทบาทการ์ตูนจะเป็นตัวเสริมใน หน้าหนังสือเป็นผู้คอยบอกหรือเตือน ที่แนะนำประเด็น สำคัญ เป็นต้น

11. การ์ตูนโทรทัศน์ ลักษณะจะเหมือนกับ ภาพยนตร์การ์ตูน เพียงแต่จัดทำเป็นตอนสั้นๆ เนื่องจากเวลา ในการออกอากาศจะมีน้อย โดยคิดราคาเป็นวินาที ยกเว้นเป็น การ์ตูนเรื่องยาว ฉายเป็นตอนๆ เช่น อิกคิวซัง ของญี่ปุ่น ซึ่งทำ ขึ้นเพื่อสอนสังคมให้มี จริยธรรมมีความคิดดีทำดีต่อสังคม แล้ว สอดแทรกความบันเทิง

12. การ์ตูนแบบ หรือ ต้นแบบ เป็นการ์ตูน สำเร็จรูปที่ใช้นำมาประดับตกแต่ง หรือลอกแบบขยายออกมา เพื่อใช้งานในที่ต่างๆ อาจอยู่ในรูปของตัวแบบพลาสติก ยาง กระดาษแข็ง และปัจจุบันการ์ตูนต้นแบบ ไปอยู่ในแผ่น ซีดี หรือในเครื่องคอมพิวเตอร์ เรียกว่า คลิปอาร์ต (clipart) สามารถนำมาใช้ ย่อ ขยาย ได้สะดวก ประดับตกแต่งในตำรา เอกสารสิ่งพิมพ์ หรือในจอฉายประกอบการสอนของครูโดย ผ่านโปรแกรมนำเสนอ สไลด์อิเล็กทรอนิกส์ (powerpoint)

ภาพวาดที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูน

1.ภาพเหมือนจริงคือถ่ายทอดลักษณะทางกายภาพออกมาสมส่วน เหมือนหรือคล้ายใกล้เคียงของจริงมาก มีต้นแบบจากสิ่งที่มีอยู่จริง โครงสร้างลักษณะสถาปัตยกรรมที่มีอยู่ในการ์ตูนแบบนี้ดูสมส่วนเป็นไปได้ สามารถก่อสร้างขึ้นได้จริง ดังนั้นลักษณะการ์ตูนประเภทนี้จึงดูน่าเชื่อถือ

2.ภาพเกินจริงคือเป็นภาพที่ออกเกินเลยของจริง ไม่สมส่วน มีความสามารถเกินจริง เช่น บินได้ ล้มต้นไม้ใหญ่ด้วยมือเปล่า อวัยวะบางส่วนใหญ่หรือเล็กเกินจริง มีอวัยวะบางอย่างน้อยหรือมากเกินจริง เช่น มีนิ้วมือ 8 นิ้ว มีตา 3ตา เป็นต้น

3. ลักษณะเฉพาะไม่เหมือนจริง คือเป็นลักษณะภาพวาดตามจินตนาการของผู้แต่ง หรือนักเขียนไปเลย โดยลักษณะภาพมีเอกลักษณ์เฉพาะนักเขียนแต่ละท่าน ที่นิยมคือ มีลักษณะหัวใหญ่ ตัวผอม ตาโต คุนารัก แสดงอารมณ์ชัดเจน

การสร้างแนวเรื่องของการ์ตูน

1. สร้างหรือแต่งขึ้นตามจินตนาการ
2. สร้างจากเรื่องจริง แต่อาจมีการเสริมเติมแต่งเพิ่มเพื่อความสนุก แต่งจะยึดถือเค้าโครงเรื่องจริงเป็นหลัก
3. นำเรื่องอื่นดัดแปลงแก้ไขมา อย่างเช่น ตำนานไซอิ๋ว ก็มีการนำมาดัดแปลงแก้ไขแต่งเติมเสริมต่อเป็นเรื่องต่างๆ ออกมามากมาย

การสร้างเรื่องราว

1. เรื่องราวเหตุการณ์ที่มีในชีวิตประจำวัน
2. เรื่องราวสมมุติ สร้างขึ้น เหนือจริง

แนวเรื่องและเนื้อหาของการ์ตูน

1. ตลกเฮฮาเน้นความสนุกสนาน อาจจะโดยทั้งเรื่อง หรือแทรกมาในบางช่วงตามเทคนิคของนักเขียน เป็นลักษณะทั่วไปของการ์ตูนส่วนใหญ่ เพื่อหวังนำเสนอกลุ่มนักอ่านส่วนใหญ่ที่เป็นเยาวชน
2. จริงจังซีเรียส มักเป็นการ์ตูนประเภทกึ่งวิชาการ เนื้อหาจริงจัง เพื่อให้ดูน่าเชื่อถือ
3. การ์ตูนวิชาการ มักจะเป็นเรื่องสั้นๆ สร้างเพื่อแนะนำบุคคล อุปกรณ์ องค์กร สถานที่ต่างๆ
4. ลามก หยาบโลน เนื้อหารุนแรง ส่อเสียดสังคม

การนำเสนอ

1. หน้าเดี่ยวจบ การเขียนแบบนี้ นักเขียนการ์ตูนของไทยนิยมใช้ เป็นภาพ3ช่องจบ
2. เป็นเรื่องสั้น ตอนเดี่ยวจบ
3. เป็นเรื่องสั้น เล่มเดี่ยวจบ
4. เป็นเรื่องยาว หลายตอน หลายเล่มจบ

ขั้นตอนการเขียนการ์ตูน

1. เริ่มต้นจากวางพล็อตเขียนบทก่อน แล้วค่อยมาสเก็ตร่างหยาบๆ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องเลย
แก้ไข ลบไปลบมาจนกว่าพอใจ ก่อนมาร่างภาพจริงๆ



ภาพที่ 2.3 ภาพสเก็ตร่างแบบ

2. เตรียมกระดาษ แบ่งช่อง และลงมือวาดจริงตามที่ได้สเก็ตงานคร่าวๆไว้เมื่อสักครู่นี้



ภาพที่ 2.4 ภาพลงลายเส้นจริง

3. วาดเส้นดำด้วยปากกาเมจิก เลือกเส้นให้เหมาะสมกับตัวการ์ตูนของเรา
วาดเรื่อยไปจนกว่าจะครบจำนวน แล้วจึงนำลายเส้นที่วาดไปสแกน ไปทำต่อในเครื่องคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 2.5 ภาพลงปากกาเมจิกเพื่อตัดเส้นขอบ

4. เปิดโปรแกรม Photohop ขึ้นมา เปิดภาพลายเส้น ใส่สกรีนโทนหรือลงสีให้สวยงาม เป็นอันเรียบร้อย



ภาพที่ 2.6 ภาพใส่สกรีนโทน ใน Photohop แล้ว

2.3 การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์และขั้นตอนการทำ

หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Comic Book) หมายถึงหนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ทั้งในระบบออฟไลน์ และออนไลน์

คุณลักษณะของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่าง ๆ ของหนังสือ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ นอกจากนี้หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกเสียง ภาพเคลื่อนไหว และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกทางเครื่องพิมพ์ได้อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์นั้นสามารถปรับปรุงให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือการ์ตูนธรรมดาทั่วไป

ลักษณะของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Comic Book)

รูปแบบสิ่งพิมพ์ด้านอิเล็กทรอนิกส์และมัลติมีเดีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ที่เป็นแผ่นจานข้อมูลเสียง เช่น ซีดีรอม แผ่นซีดีรอมสามารถจัดข้อมูลได้จำนวนมากในรูปแบบของภาพ ตัวอักษรทั้งลักษณะภาพดิจิทัล ภาพอะนิเมชัน วิดีโอ ภาพเคลื่อนไหวต่อเนื่อง คำพูด เสียงดนตรี และเสียงอื่น ๆ

- รูปแบบหนังสือที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล โดยแสดงให้เห็นบนจอคอมพิวเตอร์ไม่บังคับการพิมพ์และการเข้าเล่ม
- รูปแบบของหนังสือที่สามารถนำข้อมูลต่าง ๆ ลงไปจัดเก็บลงในเครื่อง palm ทำให้สามารถที่จะพกพาหนังสือหรือเอกสารจำนวนมากไปอ่าน ณ ที่ใดก็ได้ เพียงแต่นำเครื่อง palm ติดตัวไปเพียงเครื่องเดียว

วิธีการใช้งานหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Comic Book)

ลักษณะหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Comic Book) นั้นคล้ายการเปิดอ่านหนังสือ คือการพลิกเปิดหน้าหนังสือไปที่ละหน้า สำหรับข้อแนะนำเบื้องต้น มีดังนี้

1. การเปิดโปรแกรมหนังสือ

ดับเบิลคลิกที่ไฟล์ DWB.exe รูปไอคอนสีน้ำเงิน หนังสือก็จะดีดขึ้นมาเอง

2. การเปิดหน้าต่างไป

นำเมาส์ไปวางบริเวณหน้าหนังสือด้านขวา แล้วทำการคลิกเมาส์(เมาส์ซ้าย) 1 ครั้ง จะเป็นการพลิกเปิด หนังสือไปหน้าต่างไป

3. การเปิดหน้าที่ผ่านมา

นำเมาส์ไปวางบริเวณหน้าหนังสือด้านซ้าย แล้วทำการคลิกเมาส์(เมาส์ซ้าย) 1 ครั้ง
จะเป็นการพลิกเปิดหนังสือไปหน้าที่ผ่านมา

4. การเปิดจากหน้าเนื้อหา (สารบัญ)

เปิด e-Book ไปหน้าเนื้อหา (สารบัญ) จากนั้นทำการคลิกเมาส์(เมาส์ซ้าย) 1 ครั้ง ณ
ตำแหน่งหัวข้อเนื้อหา ที่ผู้ใช้ต้องการ e-Book จะทำการพลิกหน้า ไปยังเนื้อหานั้นๆโดยทันที

5. การเชื่อมโยงไปเว็บไซต์อื่น

เมื่อเลื่อนเมาส์ไปที่ข้อความลิงค์จะสูงขึ้นเป็นปุ่มขึ้นมาให้คลิกปุ่มที่มีการเชื่อมโยงได้เลย

6. การปิดหนังสือ

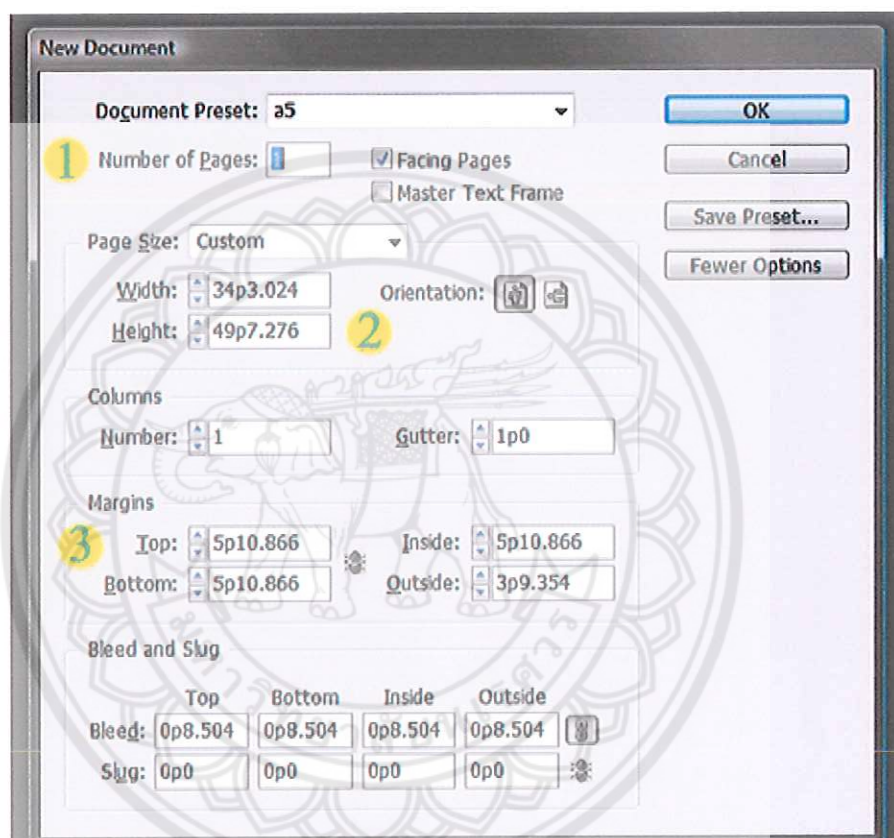
คลิกปุ่มลิงค์ close ด้านล่างขวาของหน้าหนังสือทุกหน้าหรือ นำเมาส์ไปวางที่บนหน้า
หนังสือ ที่ว่าง ๆ แล้วคลิกขวา ในกล่องข้อความเลือก exit ก็จะสามารถออกจากโปรแกรมทันที

ข้อดีหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Comic Book)

1. ประหยัดต้นทุนในการดำเนินการ
2. สามารถอยู่ทนทานได้เป็นระยะเวลาาน
3. ไม่ต้องสต็อกของไว้เป็นจำนวนมากๆ
4. คุณลักษณะพิเศษกว่าหนังสือกระดาษหลายประการ อาทิ แสดงผลด้วย ภาพ ข้อความ เสียงภาพเคลื่อนไหว เป็นต้น
5. สามารถเปิดอ่านเหมือนหนังสือทั่วไป และพกพาหนังสือจำนวนมากติดตัวไปได้ทุกที่
ทุกเวลาไม่ต้องใช้อินเตอร์เน็ต ใช้คอมพิวเตอร์ธรรมดาเปิดอ่านได้
6. ยังสามารถเชื่อมโยงกับข้อความต่างๆ ภายในตัวหนังสือหรือภายนอกเว็บไซต์อื่นๆ จาก
อินเทอร์เน็ต
7. ผู้อ่านสามารถอ่านพร้อมๆ กันได้โดยไม่ต้องรอการยืมหรือคืนเหมือนหนังสือกระดาษ
ในห้องสมุด
8. รูปแบบหนังสือที่อยู่ในรูปแบบดิจิทัล โดยแสดงให้เห็นบนจอคอมพิวเตอร์ไม่บังคับการ
พิมพ์ และการเข้าเล่ม
9. กำลังพลสามารถ เรียนรู้ เข้าถึงองค์ความรู้ได้สะดวก ทั้งเวลา สถานที่

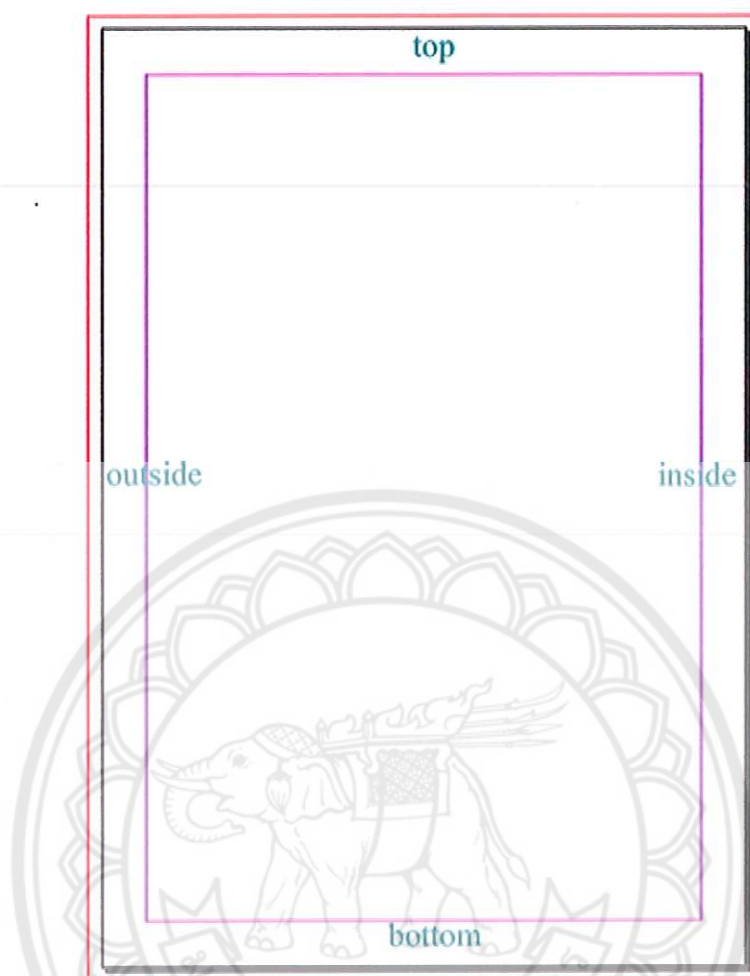
ขั้นตอนการทำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ (E-Comic Book)

1. เริ่มต้นสร้างไฟล์งานเมื่อเปิดตัวโปรแกรมมาแล้ว ให้เราเริ่มโดยการเลือก new document จะได้หน้าต่างนี้มา หน้านี้จะเป็นตัวที่กำหนดขนาดของหนังสือ จำนวนหน้า ชิดนอก ชิดใน ซึ่งสามารถไปเปลี่ยนทีหลัง



ภาพที่ 2.7 ภาพการตั้งค่าเริ่มต้นใน Adobe InDesign

1. number of pages ช่องนี้ไว้กำหนดหน้าหนังสือ
2. page size ช่องนี้ไว้กำหนดขนาดหน้าหนังสือ
3. margin อันนี้คือการตั้งค่า ขอบนอก ขอบใน ขอบบน ขอบล่าง เป็นการกำหนดพื้นที่การทำงานไม่ให้เรา วางรูป หรือตัวอักษรเกินขอบเขตที่เรากำหนด

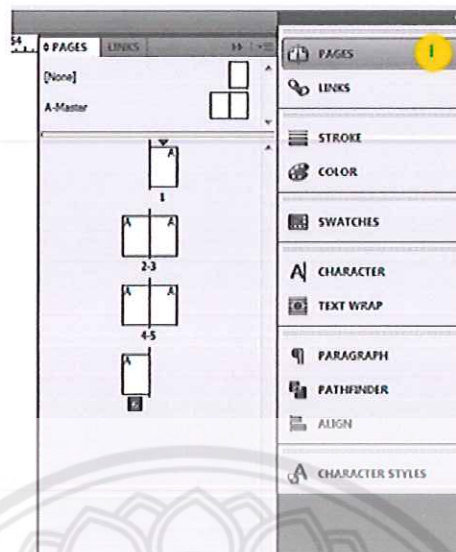


ภาพที่ 2.8 ภาพตัวอย่างการตั้งค่า

ภาพหน้ากระดาษที่เราตั้งค่าตอนแรก โดยเส้นสีม่วงคือเส้น margin และเส้นสีแดงคือเส้น bleed จะเกี่ยวกับเรื่องรูปที่เรามาใช้ในหนังสือ คือเค้าไว้ให้ดึงภาพมาให้ออกถึงเส้น bleed เพื่อเวลาพิมพ์จริง ภาพจะไม่เด้งไปไหนมาแบบเต็มๆ

2. การเพิ่ม ลบ หน้า

ในขั้นตอนนี้เป็นการเพิ่มลบหน้าแบบง่ายๆ ถ้าหน้าขาด หรือเกิน ไปบ้างเราก็มาเพิ่ม หรือลบที่ตรงนี้

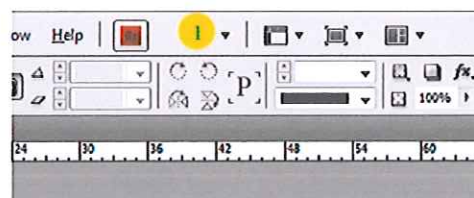


ภาพที่ 2.9 ภาพการเพิ่มลดหน้ากระดาษ

ในเมนูนี้จะอยู่แท็บเครื่องมือด้านขวาสุด อันบนสุดเลย ให้เราเลือกที่ page จะมีเมนูเพิ่ม ออกมาดังภาพสมมุติเราจะเพิ่มหน้า ก็เลือกที่ไอคอนเบอร์ 2 ถ้าจะลบก็เลือกหน้าที่จะลบ แล้วกด ไอคอนเบอร์ 3 แต่ถ้าเราจะแทรกหน้า สมมุติแทรกระหว่างหน้า 3 กับ 4 ก็คลิกที่หน้า 3 แล้วกดเพิ่ม หน้า หน้าใหม่ที่แทรกจะเป็นหน้า 4 แล้วหน้า 4 เดิมก็จะกลายเป็นหน้า 5 ไล่ๆ กันไป

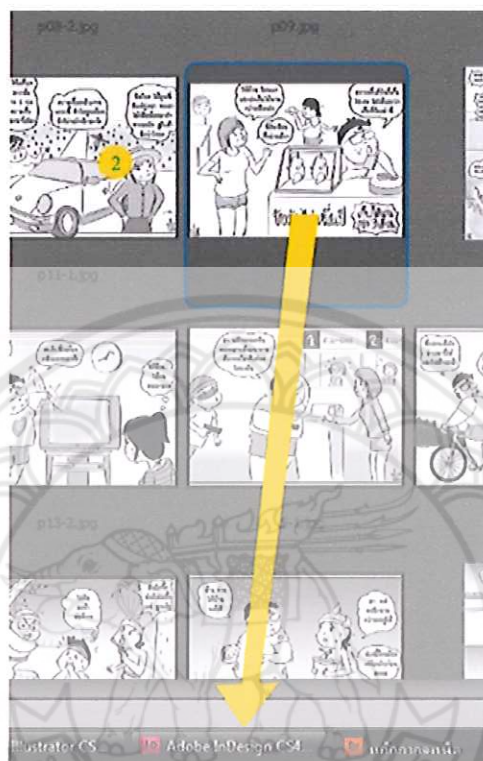
3. การจัดการรูปภาพ

การทำงานกับรูปภาพในโปรแกรมตระกูล adobe ค่อนข้างง่ายมาก เพราะมี bridge เข้า มาช่วยซึ่ง bridge จะเข้ามาทำหน้าที่เชื่อมโยงตระกูล adobe เข้าด้วยกัน สามารถลากจากอีก โปรแกรมไปอีกโปรแกรมในตระกูลได้อย่างง่ายดาย ทีนี้เรามาดูการทำงานระหว่าง br กับ ind กัน

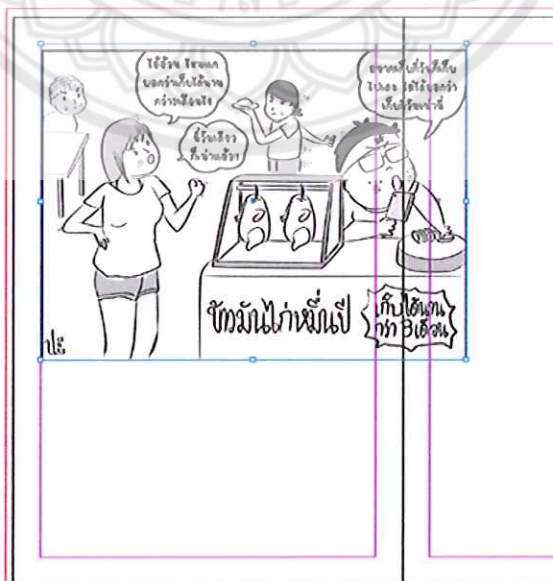


ภาพที่ 2.10 การจัดการรูปภาพใน Adobe InDesign

ถ้าเราจะใส่รูปในหน้าหนังสือเรา ให้เราขึ้นไปแท็บด้านบนสุด จะสังเกตเห็นสัญลักษณ์ Br นั้นแหละกดเลย มันจะมาเราไปหน้าโปรแกรม bridge



ภาพที่ 2.11 การลากรูปภาพที่จะใช้เข้ามาใช้



ภาพที่ 2.12 ภาพลากไฟล์ภาพเข้ามาแล้ว

ภาพจะเข้ามาอยู่ในหน้าหนังสือเรา จะสังเกตได้ว่า ภาพมันใหญ่ไปนิด สามารถเพิ่มลดขนาดภาพได้ตามใจ วิธีก็พื้นฐานเดียวกับโปรแกรมทั่วไป



ภาพที่ 2.13 ภาพที่ทำการปรับให้พอดีกรอบ

หลังจากที่เรียงหน้าของหนังสือเสร็จเรียบร้อยแล้วก็ทำการใส่โค้ดที่เราต้องการ และเซฟตัวหนังสือออกมาเป็นไฟล์ของ .swf เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน



สำนักหอสมุด

๒๔ มี.ค. ๒๕๕๗

2.4 คุณธรรม และการสอนคุณธรรมให้กับเด็กมัธยมศึกษา i. ๒๖๓๓๑๓๑ ๐.๒

คุณธรรม คือ คุณ + ธรรมะ คุณงามความดีที่เป็นธรรมชาติ ก่อให้เกิด ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ซึ่งรวมสรุปว่าเป็น สภาพคุณงาม ความดีคุณธรรม คือ ความดีงามในจิตใจที่ทำให้บุคคลประพฤติดี ผู้มีคุณธรรมเป็นผู้มีความเคยชินในการประพฤติดีด้วยความรู้สึกในทางดีงาม คุณธรรมเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับกิเลสซึ่งเป็นความไม่ดีในจิตใจ ผู้มีคุณธรรมจึงเป็นผู้ที่ไม่มาก ด้วยกิเลสซึ่งจะได้รับการยกย่องว่าเป็นคนดี

คุณธรรมตามพระบรมราชาโวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เมื่อกล่าวถึงคุณธรรมโดยทั่วไปจะระบุว่าคุณธรรมว่าความละเอียดใจ ความเมตตากรุณา ความหวังดี ความซื่อสัตย์ สุจริต ความเห็นอกเห็นใจ ความจริงใจ ความยุติธรรม ความเที่ยงตรง ความเสียสละ ความสามัคคี ความอดทน ความอดกลั้น ความขยัน การให้อภัย ความเกรงใจและอื่น ๆ การฝึกฝน และปฏิบัติตนให้มีคุณธรรม ไม่จำเป็นต้องพะวงในการเรียกชื่อคุณธรรม เพราะเป็นสิ่งที่ดีที่ทุกคนสามารถยึดถือปฏิบัติได้โดยไม่ต้องคำนึงว่าเป็นของลัทธิใด การฝึกฝนคุณธรรมควรฝึกตาม ความต้องการและสภาพแวดล้อม ประเทศไทยในสมัยปัจจุบันกำลังมุ่งปลูกฝังคุณธรรมสำหรับประชาชน 4 ประการ เพื่อความร่มเย็นของชาติบ้านเมืองตามพระบรมราชาโวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ดังนี้

1. การรักษาความสัตย์ ความจริงใจต่อตัวเองที่จะประพฤติปฏิบัติแต่สิ่งที่เป็นประโยชน์และเป็นธรรม
2. การรู้จักข่มใจตนเอง ฝึกใจตนเองให้ประพฤติปฏิบัติอยู่ในความสัตย์ความดีนั้น
3. การอดทน อดกลั้น และอดออม ที่จะไม่ประพฤติล่วงความสัตย์สุจริตไม่ว่าจะด้วยประการใด
4. การรู้จักละวางความชั่ว ความทุจริต และรู้จักสละประโยชน์ส่วนน้อยของตนเพื่อประโยชน์ส่วนใหญ่ของบ้านเมือง

คุณธรรมตามแนวคิดของอริสโตเติลอริสโตเติลนักปราชญ์ชาวกรีก ได้ให้แนวทางของคุณธรรมหลัก ๆ ไว้ 4 ประการ คือ

1. ความรอบคอบ คือ รู้ว่าอะไรควรประพฤติปฏิบัติ อะไรไม่ควรประพฤติปฏิบัติ
2. ความกล้าหาญ คือ ความกล้าเผชิญต่อความเป็นจริง
3. การรู้จักประมาณ คือ รู้จักควบคุมความต้องการและการกระทำให้เหมาะสมกับสภาพและฐานะของตน
4. ความยุติธรรม คือ การให้แก่ทุกคนตามความเหมาะสม

การพัฒนาบุคคลด้วยคุณธรรมต้องฝึกฝนให้มีความรู้สึกตระหนักว่าอะไรดี อะไรควร อะไรไม่ควร อะไรไม่ดี และปฏิบัติแต่ในทางที่ถูกที่ควรให้เป็นปกติวิสัย การพัฒนาในสิ่งดังกล่าวควรใช้สิ่ง

โน้มนำให้มีคุณธรรมสูง มีความระลึกได้ว่าอะไรไม่ควร และความรู้สึกรู้สึกตัวว่ากำลังทำอะไรอยู่ ผู้หวังความสงบสุขความเจริญและความมั่นคงแก่ตนเองและประเทศชาติ ต้องฝึกฝนตนเองให้มีคุณธรรม คุณธรรมเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นมากสำหรับบุคลากรที่พึงประสงค์ขององค์การ องค์การควรให้การส่งเสริมสนับสนุนและชักจูงให้บุคลากรขององค์การสนใจคุณธรรมและพร้อมปฏิบัติกับชีวิตการทำงานของตนเอง

คุณธรรมที่ถือว่าเป็นหน้าที่นี้ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "หน้าที่ทางศีลธรรม" ทุกสังคมหรือทุกวัฒนธรรมย่อมกำหนดหน้าที่ทางศีลธรรมไว้

คุณธรรม 8 ประการ ประกอบด้วย

1. ขยัน
2. ประหยัด
3. ซื่อสัตย์
4. มีวินัย
5. สุภาพ
6. สะอาด
7. สามัคคี
8. มีน้ำใจ

ที่จะกล่าวถึงคุณธรรมที่ 7 คือความมีสามัคคี

สามัคคี คือ ความพร้อมเพียงกัน ความกลมเกลียวกัน ความปรองดองกัน ร่วมใจกัน ปฏิบัติงานให้บรรลุ ผลตามที่ต้องการเกิดงานการอย่างสร้างสรรค์ปราศจากการทะเลาะวิวาท ไม่เอาวัดเอาเปรียบกัน เป็นการยอมรับความมีเหตุผล ยอมรับความแตกต่างหลากหลายทางความคิด ความหลากหลายในเรื่องเชื้อชาติ ความกลมเกลียวกันในลักษณะเช่นนี้ เรียกอีกอย่างว่า ความสามัคคี

ผู้ที่มีความสามัคคี เป็นผู้ที่เปิด ใจกว้างรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รับผิดชอบต่อตนทั้งในฐานะผู้นำและผู้ตามที่ดี มีความมุ่งมั่นต่อการรวมพลัง ช่วยเหลือเกื้อกูลกันเพื่อให้การงานสำเร็จ ลุล่วง แก้ปัญหาและขจัดความขัดแย้งได้ เป็นผู้ที่มีเหตุผล ยอมรับความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรม ความคิด ความเชื่อ พร้อมที่จะปรับตัวเพื่ออยู่ร่วมกันอย่างสันติ

ความสามัคคี

สามัคคีที่สำคัญที่สุดคือ สามัคคีในชาติ ไม่ใช่ว่า ความสามัคคีในคณะไม่ดี แต่ต้องระวัง ถ้าสามัคคีกัน แต่จะไป ก้าวก้าวหรือไปทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ในสถาบันก็เป็นความผิด ถ้าสามัคคีในสถาบันไปทำให้คนอื่นเสียหายหรือเดือดร้อนก็ไม่ดี เพราะทำให้เสียหายต่อสามัคคีของชาติ

รู้จักสามัคคี

สามัคคีคือพลัง เป็นแนวคิดที่ได้รับปลูกฝังมาพร้อมกับสังคม สะท้อนให้เห็นอยู่เสมอในงานบุญงานกุศลต่าง ๆ ว่าคนไทยไม่เคยทิ้งกัน ผู้ใหญ่ก็ช่วยเหลือผู้น้อยผู้มีมากก็คอยเกื้อกูลผู้ขัดสน สังคมจึงอยู่ได้อย่างยืนยงมานับนาน วันนี้เราจะกลับไปฟื้นฟูความสามัคคีที่มีค่าเหล่านั้น เพื่อผนึกกำลังกันสร้างสังคมให้กลับแข็งแกร่งเป็นปึกแผ่นอีกครั้งภายใต้ร่มพระบรมโพธิสมภาร

คุณธรรมพื้นฐานเรื่องสามัคคี

ในการดำเนินชีวิตของเรา ย่อมต้องมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นเพื่อนร่วมห้อง เพื่อนร่วมงาน ร่วมชุมชน ตลอดจนพี่น้องร่วมครอบครัว จะเกิดเป็นความสัมพันธ์อันดีหรือที่เรียกว่าความสามัคคี ได้นั้น ต้องอาศัยเหตุที่เรียกว่า สาราณียธรรม หรือธรรมเป็นเหตุให้ระลึกถึงกัน กระทำซึ่งความเคารพระหว่างกัน อยู่ร่วมกันในสังคมด้วยดี มีความสุข ความสงบ ไม่ทะเลาะเบาะแว้ง ทำร้ายทำลายกัน มี 6 ประการ นั่นคือ

เมตตาทายกรรม หรือ ทำต่อกันด้วยเมตตา คือ แสดงไมตรีและความหวังดีต่อเพื่อน ต่อผู้อื่นด้วยการช่วยเหลืออุเคราะห์ต่าง ๆ โดยเต็มใจ แสดงอาการกิริยาสุภาพ เคารพนับถือกัน ทั้งต่อหน้าและลับหลัง

เมตตาตวจีกรรม หรือ พูดต่อกันด้วยเมตตา คือ ช่วยบอกสิ่งที่เป็นประโยชน์ สั่งสอนหรือแนะนำตักเตือนกันด้วยความหวังดี กล่าววาจาสุภาพ แสดงความเคารพนับถือกัน ทั้งต่อหน้าและลับหลัง

เมตตาทานโนกรรม หรือ คิดต่อกันด้วยเมตตา คือ ตั้งจิตปรารถนาดี คิดทำแต่สิ่งที่เป็นประโยชน์แก่กัน มองกันในแง่ดี มีหน้าตายิ้มแย้มแจ่มใสต่อกัน

สาธารณโภคี หรือ ได้มาแบ่งกันกินใช้ คือ แบ่งปันลาภผลที่ได้มาโดยชอบธรรม แม้เป็นของเล็กน้อย ก็แจกจ่ายให้ได้มีส่วนร่วมใช้สอยบริโภคทั่วกัน

ศีลสามัญญตา หรือ ประพฤติให้ดีเหมือนเขา คือ มีความประพฤติสุจริต ดิฉาม รักษาระเบียบวินัยของส่วนรวม ไม่ทำตนให้เป็นที่น่ารังเกียจ หรือทำความเสื่อมเสียแก่หมู่คณะ

สิ่งที่พ่อแม่ ผู้ปกครองควรส่งเสริมคุณธรรมพื้นฐานเรื่องสามัคคีให้ลูก

สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับลูก ความสามัคคีเป็นเรื่องสำคัญ ความสุขของครอบครัว เริ่มต้นจากพ่อแม่ เมื่อพ่อแม่เคารพรักกัน เป็นคนดี มีความรัก ความเมตตาต่อลูก ทั้งการแสดงออก ทางกาย ทางวาจา และทางใจ ที่ลูกสามารถสัมผัสได้ เป็นที่ฟังได้ สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับ ลูก ลูกก็มีความเคารพ ศรัทธา มีความเชื่อมั่น เชื่อฟังในสิ่งที่พ่อแม่สอน และเกิดความอยากจะทำ ประพฤติปฏิบัติให้เป็นคนดี

สอนเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล พ่อแม่ควรพูดคุยทำความเข้าใจให้ลูกทราบว่า ทุกคนมีความแตกต่างกัน ทั้งร่างกาย จิตใจ ความคิด ลักษณะอารมณ์ การแสดงออก ที่สำคัญคือ เรา ต้องตระหนักและเคารพให้เกียรติกันในเรื่องความแตกต่างเหล่านี้ ทั้งทางความคิดและการกระทำ ให้ความสำคัญกับทุกคน ทุกบทบาทหน้าที่ในสังคม พ่อแม่ต้องไม่เปรียบเทียบระหว่างเด็กด้วยกัน โดยหวังจะให้ลูกเราทำตัวดีขึ้น ซึ่งอาจไปส่งเสริมให้ลูกมีปมด้อยในภายหลังได้ พ่อแม่ต้องตระหนัก และเคารพในความแตกต่างนี้ เพราะแท้จริงแล้วความแตกต่างระหว่างบุคคลต่างหากที่ทำให้โลก ของเราน่าอยู่และน่าสนใจ

สอนให้รู้จักการแก้ปัญหา เมื่อลูกมีปัญหาทะเลาะกับผู้อื่น ไม่เข้าใจกันระหว่างพี่น้อง หรือ รู้สึกไม่พอใจใครก็ตาม เริ่มแรกคุณพ่อคุณแม่จงสอบถามสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้น แล้วลองให้ ลูกคิดเสนอวิธีแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง หากเห็นว่าเป็นวิธีที่ดี ก็ให้ลูกได้ลองทำอย่างนั้น แต่ถ้าลูกไม่ อยากแก้ปัญหาหรือยังคิดไม่ออก พ่อแม่ควรแนะนำวิธีการที่เหมาะสม โดยชี้ให้เห็นผลดีผลเสียที่ อาจเกิดขึ้น แต่ถ้าพบว่าลูกเอาแต่ใจตนเอง ไม่ยอมฟังเหตุผล พ่อแม่ควรเข้าใจถึงธรรมชาติของเด็ก ในวัยนี้ และคอยช่วยเหลือในการปรับพฤติกรรม ด้วยการอธิบายให้ลูกเข้าใจ พร้อมกับสร้าง ทัศนคติที่ดีให้กับลูกด้วยท่าทีที่นุ่มนวล อ่อนโยน ทั้งคำพูดและการกระทำ

สอนให้ทำประโยชน์ พ่อแม่ควรส่งเสริมให้ลูกได้ทำความดี บำเพ็ญประโยชน์ต่อส่วนรวม เริ่มจากความรับผิดชอบต่อกิจวัตรของตัวเอง การจัดเก็บของเข้าที่หลังจากหยิบมาใช้แล้ว หรือการ ทำความสะอาดต่างๆ การให้บริการผู้ใหญ่ในบ้าน ฯลฯ การทำความดีหรือบำเพ็ญประโยชน์อย่าง สม่าเสมอ จะทำให้ลูกเกิด "จิตอาสา" คือ จิตที่อยากทำความดีเพื่อผู้อื่น เป็นจิตที่มีอัตตาเล็กลง จึง เปิดรับความสุขได้ง่าย โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งวัตถุ การทำความดียังช่วยให้ลูกได้เห็นว่ายังมีผู้อื่นที่ ทุกข์ยากลำบากกว่าตน ทำให้ความทุกข์ของลูกกลายเป็นเรื่องเล็กน้อยไป หรือทำให้ลูกคิดว่า เรา ยังโชคดีกว่าคนอื่นอีกมาก ขณะเดียวกันการเห็นคนทุกข์อยู่ตรงหน้า มีอาจทนนั่งเฉยได้ต่อไป มิใช่ เป็นคนเห็นแก่ตัว

การสอนคุณธรรมให้กับเด็กมัธยมศึกษา

ความสามัคคีเกิดขึ้นด้วยเหตุปัจจัยอะไร อะไรเป็นอุปสรรคที่ทำให้ความสามัคคีไม่เกิดขึ้น หรือเกิดขึ้นแล้วอยู่ไม่นาน มีเหตุปัจจัยอะไรบ้างที่จะสนับสนุนให้ความสามัคคีที่เกิดขึ้นอยู่ได้นาน อะไรเป็นเหตุปัจจัยที่ทำให้ความสามัคคีที่เกิดขึ้นแล้วเสื่อมหายไป ครูจะสอนให้เด็กศึกษาจับหลัก ความเปลี่ยนแปลงตามเหตุตามปัจจัย และใช้ความเพียรพยายาม ใช้สติปัญญาป้องกันไม่ให้เหตุปัจจัยของความไม่สงบเกิดขึ้น แต่ถ้าเกิดขึ้นแล้ว ก็มีความฉลาด มีความเพียรพยายาม มีหลักในการระงับเหตุปัจจัยเหล่านั้น ฉลาดเรียนรู้ในวิธีที่จะสร้างสันติภาพที่ยังไม่เกิดขึ้น และที่จะรักษา สันติภาพที่เกิดขึ้นแล้ว โดยครูอาจสร้างความเข้าใจในเรื่องความสามัคคีให้เด็กได้จากเหตุการณ์ ต่างๆ เหล่านี้ ได้แก่

1. สอนเรื่องกีฬา กีฬาเป็นเรื่องสนุก แต่บางครั้งเด็กก็คาดหวังที่จะต้องชนะเพียงอย่างเดียว ครูจึงให้เด็กคิดวิเคราะห์ถึงคุณค่าที่แท้จริงจากการเล่นกีฬาว่า "เราเล่นกีฬาทำไม" เพื่อสร้างความ รักสามัคคีกับเพื่อน เพื่อออกกำลังกายให้สุขภาพแข็งแรง "การที่เด็กแพ้ แพ้จริงแล้วเป็นประโยชน์ หรือเป็นโทษต่อเด็ก" เด็กๆ จะได้ฝึกฝนและพัฒนาความสามารถให้ดีขึ้นต่อไป ทั้งยังได้ฝึกและฝึก ตัวเองจากการเล่นกีฬาตามกติกาที่กำหนดไว้ ไม่มุ่งหวังแค่จะชนะเพียงอย่างเดียว

2. สอนเรื่องเล่น การเล่นเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานมากสำหรับเด็ก จึงเป็นกิจกรรมที่เด็ก โปรดปราน แต่ในหลายๆ ครั้งการเล่นกลับกลายเป็นปัญหาระหว่างเด็กๆ หรือเด็กกับครูได้ไม่น้อย เพราะต้องคอยเป็นคนกลางแก้ปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น ครูจะแนะนำให้ เด็กคิดสืบสาวหาเหตุปัจจัยว่า "ความขัดแย้งนั้นมีสาเหตุมาจากอะไร และทำอย่างไรเราจึงขจัด ความขัดแย้งนั้นไปได้" การเอาชนะหรือการทะเลาะกัน เป็นตัวแก้ปัญหาจริงหรือไม่ แต่ถ้าเด็กๆ ลองเปลี่ยนวิธีเป็นการรู้จักให้ รู้จักเสียสละ แบ่งปัน "ความรู้สึกและสิ่งที่เกิดขึ้นตามมาจะเป็น อย่างไร" เป็นอีกวิธีในการสอนให้เด็กรู้จักการแบ่งปันและมีจิตใจเมตตา นึกถึงความรู้สึกของผู้อื่น รู้จักให้อภัย กล้ายอมรับผิด และพร้อมจะแก้ไขปรับปรุงตัวเองใหม่

3. สอนเรื่องการทำงานเป็นกลุ่ม ครูอาจมอบหมายงานให้เด็กได้ทำงานเป็นกลุ่ม เริ่มจาก การทำงานเป็นคู่ และเป็นกลุ่มเล็กๆ 3 - 5 คน เมื่อเห็นว่าเด็กๆ สามารถดูแลรับผิดชอบต่อหน้าที่ ของตัวเองได้แล้ว การร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย จะช่วย ให้เด็กสามารถทำงานที่ยากลำบากให้สำเร็จได้ ช่วยให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเอง เพราะสามารถ ช่วยกันฟันฝ่าอุปสรรคจนลุล่วงไปได้ ผลดีจากการช่วยกันทำงานเป็นกลุ่ม คือ เด็กๆ จะได้สัมผัส ความคิดเห็นและวิธีการทำงานที่แตกต่างกัน เป็นการขยายมุมมองและประสบการณ์ให้กว้างขึ้น ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่จะยอมรับความแตกต่าง ทำให้คำนึงถึงความคิดและความต้องการของผู้อื่น มากขึ้น แทนที่จะยึดติดกับความคิดและความต้องการของตนเองอย่างเดียว

4. สอนเรื่องการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็น หลังจากที่เด็กๆ ทำงานร่วมกันแล้ว ครูอาจจัดให้มีช่วงเวลาของการทบทวน ไตร่ตรอง พิจารณา ร่วมกันแลกเปลี่ยนประสบการณ์และความคิดเห็นต่างๆ จากการทำงานร่วมกัน อะไรเป็นข้อดีจากการทำงานครั้งนี้ และมีอะไรที่ต้องปรับปรุงเพื่อจะทำให้งานดีขึ้นได้ การทบทวนนี้จะทำให้เด็กๆ ได้แง่คิด ความรู้ หรือบทเรียนอันหลากหลายจากเพื่อน ครู หรือผู้ใหญ่ในชุมชน ซึ่งเป็นประโยชน์แก่ตนเอง และยังช่วยให้เด็กแต่ละคนได้ทบทวนประสบการณ์ของตนเอง สามารถสรุปเป็นข้อคิดและบทเรียนสำหรับตัวเอง เพื่อนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไปได้

5. สอนเรื่องการเจริญสติ เราทุกคนเป็นเพื่อนมนุษย์ เกิด แก่ เจ็บ ตาย ไม่มีใครในโลกนี้ต้องการความทุกข์แม้แต่คนเดียว ไม่มีใครในโลกนี้ที่จะปฏิเสธความสุขแม้แต่คนเดียว ทุกคนเหมือนกันหมด เด็กทุกคนจึงควรได้ฝึกตัวเองด้วยศีล ด้วยสมาธิ และเจริญสติให้ได้สัมผัสความสงบด้วยการสวดมนต์ นั่งสมาธิ แผ่เมตตา อย่างรู้ความหมายและประโยชน์ของสติ ฝึกให้เด็กๆ มีสติในการฟัง อ่าน คิด ถาม และเขียน ด้วยกิจกรรมการเคลื่อนไหวอย่างมีสติ ฝึกสมาธิเบื้องต้นด้วยการนับลมหายใจ เมื่อเด็กมีความสุขภายในแล้ว ความดี้นรนห่วงวุ่นวายที่จะแสวงหาความสุขนอกตัวก็น้อยลงเป็นธรรมดา มันยังไม่หายไปทีเดียว แต่อย่างน้อยเขาก็สามารถควบคุมตัวเองภายในกรอบของศีลธรรม ไม่เบียดเบียนใคร ไม่สร้างความทุกข์ ความเดือดร้อนกับครอบครัว กับชุมชน ซึ่งเป็นผลมาจากความสงบภายใน

การสอนคุณธรรมให้กับเด็กมัธยมศึกษา

ปัจจุบันสังคมไทยประสบปัญหาต่างๆ มากมาย ตามความเจริญของยุคสมัย ซึ่งแตกต่างกับสมัยก่อนมาก ไม่ว่าจะเป็นปัญหาเศรษฐกิจ ปัญหาสังคม ปัญหาการเมือง การศึกษาไม่เสมอภาคระหว่างสังคมเมืองกับสังคมต่างจังหวัด ปัญหาวัยรุ่นในสถานศึกษา แต่ถ้าจะว่าไปแล้วสังคมเราก็ไ้หวังว่าจะเลวร้ายไปทุกเรื่อง ยังมีสิ่งๆ ที่เรียกว่า การพัฒนาที่ดี ของสังคมเกิดขึ้นเสมอ ๆ ตามยุคสมัยของความเจริญ เช่น ความสะดวกสบายและเจริญก้าวหน้าในด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยี สารสนเทศ ที่ทำให้ประเทศไทยเกิดนวัตกรรมที่ทันสมัย มากกว่าสมัยก่อนมาก เช่น ติดต่อสื่อสาร การคมนาคมขนส่ง ระบบการจัดเก็บข้อมูลทันสมัย สะดวกรวดเร็ว เป็นต้น

แต่ปัญหาหนึ่งที่เกิดขึ้นพร้อมกับความเจริญ ด้านเทคโนโลยี หรือ ยุคดิจิทัล ที่พบเห็นกันบ่อยๆ ในสังคมคือ ปัญหาวัยรุ่น ซึ่งส่วนใหญ่ ยังไม่ตระหนัก ขาดการยับยั้งการใช้เทคโนโลยีอย่างถูกต้อง ถึงแม้เทคโนโลยีจะมีประโยชน์มาก แต่ก็ก่อให้เกิดปัญหาตามมาเช่นกัน ความเจริญด้าน เทคโนโลยีมีบทบาทกับวัยรุ่นมากกว่าพ่อแม่ เมื่อเปรียบเทียบกับสมัยก่อน ที่ส่วนใหญ่ พ่อแม่ จะมีความใกล้ชิดสนิทสนมกับลูก ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะไม่เจริญเท่าใดนัก แต่ในปัจจุบันแค่

โทรศัพท์หากันก็รู้เรื่องแล้ว ในยุคโลกาภิวัตน์นี้ พ่อแม่มักไม่มีเวลาให้ลูกเพราะต้องทำงานหาเงิน ถ้าเป็นพ่อแม่ที่อยู่ตามต่างจังหวัดแล้ว ก็ต้องปล่อยให้ลูกอยู่กับปู่ย่าตายาย ซึ่งปู่ย่าตายาย ส่วนใหญ่ก็ไม่ค่อยเข้าถึงเทคโนโลยี มากนัก วัยรุ่นส่วนใหญ่จึงได้รับอิทธิพลจาก สื่อ จากโทรทัศน์ หมกมุ่นอยู่กับโทรศัพท์มือถือ รุ่นใหม่ๆ ที่พ่อแม่ ซื้อให้ เพราะต้องตามใจลูก ตามยุคสมัยที่ลูก เรียกร้อง

วัยรุ่นเป็นวัยเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น ในด้านร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ การเปลี่ยนแปลงทางเพศ และที่สำคัญการรับรู้ข่าวสารข้อมูล ย่อมมีความเร็วและง่ายกว่าวัยอื่น เพราะเป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็น และชอบเลียนแบบ ถ้าขาดการชี้แนะที่ถูกต้องในด้านใดด้านหนึ่ง แล้วย่อมก่อให้เกิดปัญหาตามมาได้ โดยเฉพาะในยุคเทคโนโลยี เข้ามามีบทบาทในสังคมนี้ รู้สึกว่า วัยรุ่นจะเป็นเป้าหมายหลักของ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ เช่น สื่อโฆษณาที่ทันสมัยที่เน้นบริโภค นิยม ในยุคทุนนิยม อุปกรณ์การสื่อสารที่ทันสมัย มีระบบการใช้งานที่สลับซับซ้อนและเป็นที่ยอมรับ ในหมู่วัยรุ่นในสถานศึกษา ระบบการติดต่อสื่อสารที่รวดเร็วในคอมพิวเตอร์ที่ขาดการควบคุมและ สอดส่องดูแลจากพ่อแม่ หรือครู หรือ พ่อแม่ และครูตามเทคโนโลยีไม่ทันเท่ากับลูกจึงไม่รู้ว่า ตอนนี่วัยรุ่นกำลังทำอะไรอยู่ คุยกับใครอยู่เป็นเวลานานๆ หรือ นั่งเฝ้าหน้าจอคอมพิวเตอร์ทุกๆ วันโดยไม่คุยกับใคร

ปัญหาวัยรุ่นในสถานศึกษาที่พบบ่อยๆคือ วัยรุ่นส่วนใหญ่จะมีอุปกรณ์สื่อสารที่ทันสมัย ซึ่ง จะว่าไปแล้วก็ไม่ใช่ว่าเรื่องแปลกในยุคนี้ เพราะจำเป็นและมีประโยชน์สำหรับการติดต่อสื่อสาร แต่ ปัญหาคือ วัยรุ่นมีค่านิยมที่ไม่ถูกต้อง มีพฤติกรรมชอบเลียนแบบเพื่อนในห้องในการมีโทรศัพท์ ราคาแพงๆ และไม่จำเป็น โทรศัพท์ในห้องเรียน พ่อแม่ต้อง ตามใจลูก เพราะกลัวลูกจะไม่มา โรงเรียน หรือไม่มีอย่างลูกคนอื่น จึงเกิดค่านิยมที่ผิดๆขึ้นมาในยุคดิจิทัลนี้ นี่เป็นปัญหาที่เกิดขึ้น จริงๆ ในสังคมต่างๆจังหวัดที่ ครูได้ประสบพบเจออยู่ทุกครั้ง พ่อแม่ไม่มี เทคนิควิธีการในการหา เหตุผลมาอธิบาย ถึงคุณค่าแท้ และ คุณค่าเทียม ของเทคโนโลยี หรือ สังคมปัจจุบันนี้ป้อน ข้อมูล ให้อย่างเดียว แต่ไม่มีวิธีการ ชำระล้างสารพิษอันเป็นผลมาจากเทคโนโลยีเลย

ปัญหาวัยรุ่นติด อินเทอร์เน็ต มากเกินไป โดยเฉพาะ การติดต่อสื่อสารผ่าน ช่องทางสังคม ในอินเทอร์เน็ต (social network) หรือ การคุยกัน ที่เรียกว่า แชท (chat) ความจริงแล้วการ ติดต่อสื่อสารแบบนี้มีประโยชน์มาก ถ้ารู้ จัก กาล เทศะ หรือ กาลเวลาที่เหมาะสม โดยไม่ลืมไป ว่าในสังคมแห่งความเป็นจริงนั้นการติดต่อสื่อสารที่นับว่าปลอดภัยที่สุดคือ การที่คนเราต้องเห็น หน้า รู้จักกันพอสมควรก่อนที่จะเจอกัน แต่ปัญหาที่พบสำหรับวัยรุ่นที่น่าเป็นห่วงมากที่สุด คือ การขาดวิจารณญาณ ในการติดต่อสื่อสารในโลก ไร้พรมแดน จะเห็นได้จาก วัยรุ่น รู้จัก กันทาง

อินเทอร์เน็ตแล้ว เชื้อทันที โดยที่พ่อแม่ไม่รู้ไม่เห็น จึงเกิดการติดต่อสื่อสารกันและ บางกรณีมีการ ล่อลวงกัน หรือหลอกลวงกัน เกิดธุรกรรมที่ผิดกฎหมายเกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ต เพราะ ในโลกไร้พรมแดนนั้นเราไม่สามารถรู้ได้เลยว่า ใครเป็นใคร หรือเป็นคนดีหรือเลว ทำให้วัยรุ่นส่วนใหญ่ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ตลอดเวลา สัมผัสกิจกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงกับครอบครัว เช่นคุยกับพ่อแม่ ญาติพี่น้องน้อยลง เกิดปฏิสัมพันธ์กันในครอบครัวน้อยลงกว่าเดิม เชื้อคนในอินเทอร์เน็ตมากกว่าพ่อแม่ เพราะ ไปให้ความสำคัญกับกิจกรรมประเภทนี้มากเกินไป วัยรุ่นหมดเวลาไปกับการเล่นอินเทอร์เน็ต จนทำให้เกิด การเสียเวลา และเสีย เงินไปโดยใช่เหตุ

สื่อสร้างสรรค์ ด้านธรรมะ และศีลธรรม ที่อาศัยเทคโนโลยีมีน้อยเกินไป อาจจะเป็นเพราะว่า คนที่ใช้เทคโนโลยี มาช่วยในด้านศีลธรรม มีอยู่มากมายแต่ไม่ได้รับการสนับสนุนจากส่วนที่เกี่ยวข้องเท่าที่ควร ยกตัวอย่างเช่นรายการสร้างสรรค์ รายการธรรมะ ที่น่าสนใจ หรือแม้กระทั่งการ์ตูนสร้างสรรค์ ศีลธรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่นไม่ค่อยมี หรือมี แต่ทำไม่ต่อเนื่อง อาจจะเป็นเพราะว่า ผู้จัดรายการเห็นว่าไม่ได้กำไรหรือขาดทุนได้ก็เป็นได้ ทำให้ พระ หรือนุศลภรณ์ที่อยากจะอบรม เผยแพร่ สร้างสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย ไม่มีโอกาสและช่องว่างที่จะนำเสนอทางเลือกสำหรับวัยรุ่น หรือมีก็เป็นที่รู้กันในส่วนน้อย และไม่ค่อยมีการเผยแพร่

ทางออกของปัญหาวัยรุ่นที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ ต้องแก้ไขโดยการปลูกฝัง ธรรม และศีลธรรมให้ตรงกับยุคสมัย คือใช้เทคโนโลยีมาแก้ปัญหา เปรียบเสมือน หนามยอกต้องเอาหนามบ่ง คือใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหาให้วัยรุ่นได้เข้าถึง สื่อเทคโนโลยีที่ดีและให้การสนับสนุนกิจกรรมด้านศีลธรรมที่เน้น ไปที่การรักษาดี ศาสนา พระมหากษัตริย์ให้มาก

ความเจริญด้านเทคโนโลยีนั้นมีประโยชน์มากในตัวของมันเอง แต่ผู้ใช้และมีเสพต้องตระหนักและเลือกใช้ให้อยู่ในกรอบของศีลธรรม โดยไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัวมากเกินไปและการแก้ปัญหาวัยรุ่นในยุคเทคโนโลยีนี้ควรเริ่มตั้งแต่ครอบครัว โรงเรียนสถานศึกษา และระดับชาติ คือเริ่มปลูกฝังศีลธรรมจริยธรรม ส่งเสริมให้มีความภาคภูมิใจใน ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ตั้งแต่เป็นเด็ก ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีจะเจริญขนาดไหนก็ตาม เราก็จะสามารถใช้เทคโนโลยีภายใต้เครื่องมือควบคุม คือ คุณธรรมได้ทุกยุคทุกสมัย

ปัญหา

1. วัยรุ่นมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม เลียนแบบ ล้อแหลม เสี่ยงต่ออันตรายแวดล้อม ไม่เห็นคุณค่าของตนเอง หรือการตั้งครรภก่อนวัยอันควร ยาเสพติด การทำแท้ง ฯลฯ

2. วัยรุ่นขาดคุณธรรม และจริยธรรมในการดำเนินชีวิต ไม่สามารถแยกแยะความผิดชอบชั่วดี ไม่ดำเนินชีวิตตามครรลอง ประเพณี

วิธีแก้ไขปัญหา

1. มีการจัดกิจกรรมหรือสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจเพื่อพัฒนาจิตในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้รู้จักพฤติกรรมที่เหมาะสม การวางตนที่ดี การพัฒนาตนเอง การเห็นคุณค่าของตนเอง

2. มีการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และศีลธรรม โดยจัดส่งให้วัยรุ่นรู้จักความดี จิตอาสาและนำแนวปฏิบัติที่ดีมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต อย่างมีความสุข



2.5 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชื่อเรื่อง การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง Tom and His Dog สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี
ผู้ศึกษา ทศยา มาดีประเสริฐ
ปีการศึกษา 2551

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1) เพื่อสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง Tom and His Dog สำหรับนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรีที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์
80/80

2) เพื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนที่เรียนจากหนังสือการ์ตูน
อิเล็กทรอนิกส์เรื่อง Tom and His Dog สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโคกสำโรง
อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี

กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย นักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนโคกสำโรง อำเภอโคก
สำโรง จังหวัดลพบุรีภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 30 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1) หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง Tom and His Dog สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 4

2) แบบประเมินคุณภาพสื่อสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

3) แบบทดสอบทางการเรียนการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
และ Wilcoxon signed-ranks test

ผลการวิจัยพบว่า

1) หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง Tom and His Dog สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 4 โรงเรียนโคกสำโรง อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรีมีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีและมีประสิทธิภาพ
สูงกว่าเกณฑ์ 80/80

2) คะแนนสอบของกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนจากหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง Tom and
His Dog สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .001

ชื่อเรื่องรายงานผลการใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการเล่านิทาน เพื่อพัฒนาคุณธรรม
ด้านความซื่อสัตย์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1

ผู้ศึกษานางภัทราลักษณ์ อิศริยอนันต์

สาขาวิชาปฐมวัย (ชั้นอนุบาลปีที่ 1)

หน่วยงานโรงเรียนวัดลำลูกบัว อำเภอดอนตูม จังหวัดนครปฐม

ปีการศึกษา 2552

บทคัดย่อ

รายงานผลการใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการเล่านิทาน เพื่อพัฒนาคุณธรรมด้าน
ความซื่อสัตย์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของ
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการเล่านิทานเพื่อพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ ของนักเรียนชั้น
อนุบาลปีที่ 1 2) เพื่อเปรียบเทียบการพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่
1 ก่อนและหลังการใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการเล่านิทาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ใน
การศึกษาคั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนวัดลำลูกบัว อำเภอดอนตูม จังหวัด
นครปฐม จำนวน 17 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา
ประถมศึกษานครปฐม เขต 1 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ 1) บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วย
สอนการเล่านิทาน เพื่อพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ จำนวน 10 เรื่อง 2) แผนการจัด
ประสบการณ์การใช้สื่อบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการเล่านิทาน จำนวน 10 แผน 3)
แบบทดสอบพัฒนาการคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ จำนวน 10 ข้อ และ 4) แบบบันทึกพฤติกรรม
ของเด็ก (ของ ศ.ดร.ผดุง อารยะวิญญู) การศึกษาคั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลอง Pre Experimental
Designs แบบกลุ่มเดียว สอบก่อนเรียนและสอบหลังเรียน One-Group Pretest-
Posttest Design วิเคราะห์ข้อมูลโดยการใช้ค่าสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการศึกษาพบว่า

1. การพัฒนาและหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการเล่านิทาน เพื่อ
พัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ
85.45/86.20 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

2. การพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ก่อนและหลังการใช้
บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการเล่านิทาน พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้สื่อ

บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนการเล่านิทาน เพื่อพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ ส่งผลต่อการพัฒนาการของนักเรียนให้สูงขึ้น และจากการสังเกตพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ตามแบบบันทึกพฤติกรรมของเด็ก พบว่านักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีพัฒนาการคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ดีขึ้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ปัจจุบันนี้สังคมไทยกำลังตกอยู่ในสภาวะการขาดความสามัคคีกัน ในสังคม การขาดความเข้าใจซึ่งกันและกันของคนในสังคม นำมาซึ่งการแตกคอกัน จึงเป็นที่มาของการขาดความสามัคคีของคนในสังคมไทยความสามัคคีนั้นเป็นคุณธรรมอย่างหนึ่งซึ่งเป็นแนวคิดที่ได้รับปลูกฝังมาพร้อมกับสังคม สะท้อนให้เห็นอยู่เสมอ ความสามัคคีที่สำคัญที่สุดก็คือ สามัคคีในชาติ ไม่ทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน สังคมจึงอยู่ได้อย่างยืนนาน การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมที่เจาะกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจนเพื่อปลูกฝังให้กับเยาวชนให้มีความสามัคคี ความเข้าใจ รู้จักรักษาน้ำใจซึ่งกันและกัน และเมื่อเด็กเข้าสู่สังคมที่ใหญ่ขึ้น เคารพซึ่งกันและกัน ยอมรับความแตกต่างและเห็นคุณค่าของกันและกัน ก็สามารถเป็นสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูลจากข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์หรืออินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวข้องกับปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับสังคม

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์ และพัฒนาให้สอดคล้องกับการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม

ขั้นตอนที่ 3 คิดออกมาเป็นเนื้อเรื่อง และร่างแบบของตัวละคร ฉาก และโครงสร้างของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์คอมพิวเตอร์ ศึกษาโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบ ตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการ เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการผลิตสื่อ

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอการสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม โดยนำผลที่ได้จากแบบร่าง และความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการนำมาพัฒนาเพื่อให้จากอาจารย์ที่ปรึกษา และคณะกรรมการตรวจสอบอีกครั้ง

ขั้นตอนที่ 5 การนำเสนอผลงานการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมในรูปแบบการจัดนิทรรศการ

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มเป้าหมายจะเป็นเด็กอายุระหว่าง 13-18 ปี ผู้จัดทำจึงนำเสนอออกมาในรูปแบบของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม เพราะเป็นสื่อที่มีระบบการนำเสนอที่น่าสนใจและง่ายต่อการใช้งาน เพราะกลุ่มคนที่อายุระหว่าง 13-18 ปีนั้นอยู่ในช่วงวัยที่ชอบอ่านหนังสือการ์ตูน และยังเป็นเด็กที่รักการอ่านมากขึ้น โดยจะใช้สื่อเข้ามาช่วย เพราะสามารถกระตุ้นให้เกิดความสนใจระหว่างตัวสารและผู้รับสาร เป็นการทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้ และทำให้การถ่ายทอดข้อมูลบรรลุผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 การศึกษาเอกสาร

เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งต่างๆพบว่าปัจจุบันนี้สังคมไทยกำลังตกอยู่ในสภาวะการขาดความสามัคคีกันในสังคม การขาดความเข้าใจซึ่งกันและกันของคนในสังคม นำมาซึ่งการแตกคอกัน จึงเป็นที่มาของการขาดความสามัคคีของคนในสังคมไทย และเพื่อนำข้อมูลที่ได้มาเป็นพื้นฐานในการศึกษาเรื่องการออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม โดยให้แนวคิดในการปลูกจิตสำนึกในเรื่องของคุณธรรมในสังคมที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

3.2.2 ซอฟต์แวร์ที่ใช้ในการพัฒนาสื่อ

- 1) Paint Tool SAI
- 2) Adobe Photoshop CS 6
- 3) Adobe Indesign CS 6
- 4) Adobe Flash Professional CS 6

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

จากการได้ศึกษาพบว่าปัจจุบันนี้สังคมไทยกำลังตกอยู่ในสภาวะการขาดความสามัคคีกัน ในสังคม การขาดความเข้าใจซึ่งกันและกันของคนในสังคมนำมาซึ่งการแตกคอกัน จึงเป็นที่มาของการขาดความสามัคคีของคนในสังคมไทย จึงเลือกเรื่องความสามัคคีมาเป็นคุณธรรมสำหรับเพื่อเป็นการปลูกฝัง และได้เห็นผลของความสามัคคีเมื่อเด็กเข้าสู่สังคมที่ใหญ่ขึ้น เคารพซึ่งกันและกัน ยอมรับความแตกต่างและเห็นคุณค่าของกันและกัน ก็สามารถเป็นสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขได้ต่อไปในอนาคต

เนื่องจากโลกเปลี่ยนแปลงจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้การใช้ชีวิตของคนยุคศตวรรษที่ 21 แตกต่างจากคนรุ่นศตวรรษที่ 20 การเปลี่ยนแปลงนี้เน้นการเรียนรู้เนื้อหาสาระตามหลักสูตร และที่เกิดขึ้นใหม่ในศตวรรษที่ 21 ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะชีวิต ทักษะการคิดและการเรียนรู้ และความรู้ความสามารถทางไอซีทีที่การเรียนรู้จากคอมพิวเตอร์จะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นฉะนั้นการเรียนรู้ในยุคนี้เทคโนโลยีมีบทบาทมากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์(E-Book)จึงเป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่จะช่วยให้ได้เรียนรู้ด้วยตนเองได้ง่ายขึ้น

สื่อสร้างสรรค์ด้านคุณธรรมอาศัยเทคโนโลยีมีน้อยเกินไปอาจจะเป็นเพราะว่า คนที่ใช้เทคโนโลยี มาช่วยในด้านคุณธรรม มีอยู่มากมายแต่ไม่ได้รับการสนับสนุนจากส่วนที่เกี่ยวข้องเท่าที่ควร

ยกตัวอย่างเช่น รายการสร้างสรรค์ รายการธรรมะ ที่น่าสนใจ หรือแม้กระทั่งการ์ตูนสร้างสรรค์ศีลธรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่นไม่ค่อยมี หรือมี แต่ทำไม่ต่อเนื่อง อาจจะเป็นเพราะว่า ผู้จัดรายการเห็นว่าไม่ได้กำไรหรือขาดทุนได้ก็เป็นได้ ทำให้ พระ หรือบุคลากรที่อยากจะอบรม เผยแพร่ สร้างสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย ไม่มีโอกาสและช่องว่างที่จะนำเสนอทางเลือกสำหรับวัยรุ่น หรือมีก็เป็นที่รู้กันในวงน้อย และไม่ค่อยมีการเผยแพร่

ทางออกของปัญหารัฐบาลที่ได้กล่าวมาข้างต้นนี้ ต้องแก้ไขโดยการปลูกฝัง ธรรม และศีลธรรมให้ตรงกับยุคสมัย คือใช้เทคโนโลยีมาแก้ปัญหา เปรียบเสมือน หนามยอกต้องเอาหนามบ่ง คือใช้เทคโนโลยีแก้ปัญหาให้วัยรุ่นได้เข้าถึง สื่อเทคโนโลยีที่ดีและให้การสนับสนุนกิจกรรมด้านศีลธรรม

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาเกี่ยวกับงานที่ใกล้เคียง และข้อมูลต่างๆที่รวบรวมมาศึกษา ทำให้ได้ข้อมูลที่จะนำมาเพื่อพัฒนาในงานออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมดังนี้

3.4.1 ด้านเนื้อหา

การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมในเรื่องของความซื่อสัตย์ เพื่อเป็นการปลูกฝังและปลูกจิตสำนึกให้มีคุณธรรมกับให้เป้าหมายคือเยาวชน ที่ในอนาคตข้างหน้าต้องเผชิญกับเรื่องของคุณธรรมโดยเฉพาะคุณธรรมเรื่องความซื่อสัตย์โดยเลือกใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามาช่วยเพราะในปัจจุบันนี้นั้นสื่อมีบทบาทสำคัญอย่างมากในโลกออนไลน์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มหลักในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ต เพราะสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็ว จากการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นในทุกกลุ่มอายุ โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี มีสัดส่วนการใช้เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่น ดังนั้นเราจึงควรให้ความรู้ ข้อคิดและต้องปลูกฝังความสามัคคีให้กับเยาวชนว่าความสามัคคีเป็นเรื่องสำคัญ

3.4.2 ด้านการออกแบบ

จากกลุ่มเป้าหมาย คือบุคคลที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี สามารถนำความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมาวิเคราะห์เพื่อให้ได้การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม ที่ตอบสนองของกลุ่มเป้าหมายดังนี้

โทนสี



ภาพที่ 3:1 ตัวอย่างโทนสีจากหนังสือภาพ AnimatoeyArt Book Diary

ในงานออกแบบ หรือการจัดภาพนั้น สีมี่อิทธิพลต่อ มวล ปริมาตร และช่องว่าง สีมี่คุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืน หรือขัดแย้งได้ สีสามารถทำให้เกิดจุดเด่น การรวมเราจึง

เลือกใช้โทนสีที่นำไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายในงานของเรา หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมนั้นจึงเลือกโทนสีที่สดใส เพื่อดึงดูดกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในเด็กวัยรุ่นให้ดูแล้วน่าสนใจ ดึงดูดมากยิ่งขึ้น โดยดึงโทนสีจากหนังสือภาพAnimatoeyArt Book Diaryที่มีสีสันสดใสได้บรรยากาศของสถานที่นั้นๆ มาใช้เพราะเพื่อให้จะได้มีความน่ารักสดใสเหมาะกับวัยเด็กเช่นเดียวกัน

ฉาก

ฉากที่ใช้จะเป็นสีสันสดใสเช่นกับตัวละครแต่จะเน้นรายละเอียดหรือของประกอบฉากมากขึ้น เพื่อให้ดูแล้วมีความเสมือนจริงแต่ยังคงมีลายเส้นของความเป็นการ์ตูนอยู่

ตัวละคร

ตัวละครจะเป็นคนทั้งหมดและจะใช้เส้นโค้งมนและมีเส้นขอบเพื่อเน้นตัวละครให้ดูโดดเด่นขึ้น และทำตัวละครให้น่ารักโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากหนังสือภาพ AnimatoeyArt Book Diary เช่นเดียวกัน

ฟอน

ตัวหนังสือที่ใช้เขียนเนื้อหาทั้งหมดได้เลือกใช้ Font Layiji ซึ่งเป็นฟอนต์ที่อ่านง่าย และตัวหนังสือน่ารักเข้ากับวัยกลุ่มเป้าหมายเป็นอย่างดี

บทที่ 4

ผลงานการออกแบบ

4.1 แนวคิดในการออกแบบ

เพื่อให้ความรู้ ข้อคิด และปลูกฝังความสามัคคีให้กับเยาวชน เพราะความสามัคคีเป็นเรื่องสำคัญ เป็นสิ่งที่จะนำความเจริญมาสู่สถาบันต่างๆ ก็คือ ความรัก ความสามัคคี เริ่มจากสถาบันเล็กๆ ในครอบครัว ที่อยู่ด้วยกันด้วยความรัก ความเข้าใจ มีความเคารพต่อกัน รับผิดชอบต่อหน้าที่ของตัวเอง ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน

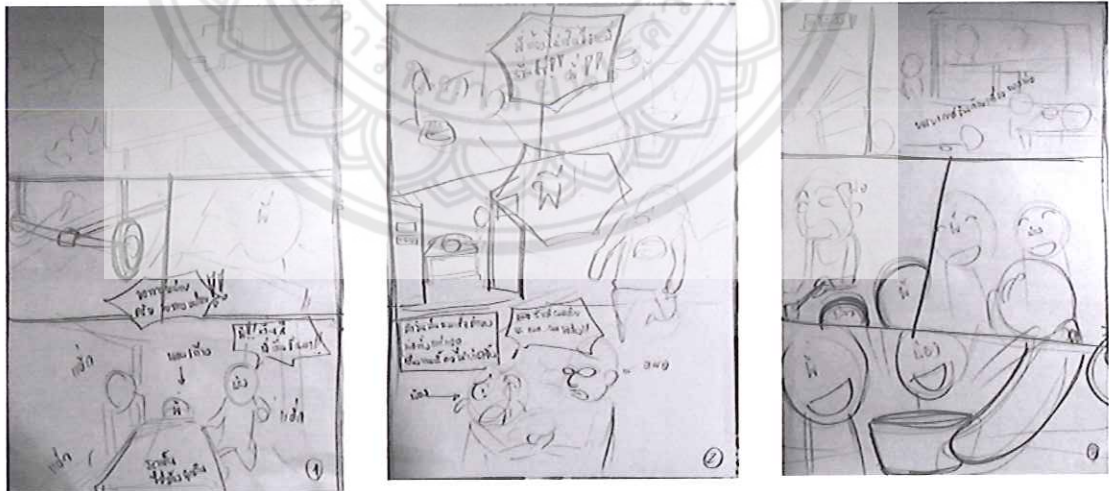
ในการจัดทำหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Comic มีแนวคิดในการจัดทำเป็นแนวคิดในเรื่องของด้านคุณธรรม คุณธรรมที่ยกมาใช้คือเรื่องความสามัคคี เพราะในปัจจุบันนี้สังคมไทยกำลังตกอยู่ในสภาวะการขาดความสามัคคีกันขึ้นในสังคม การขาดความเข้าใจซึ่งกันและกันของคนในสังคม นำมาซึ่งการแตกคอกัน จึงเป็นที่มาของการขาดความสามัคคีของคนในสังคมไทยดังนั้น เราควรปลูกฝังให้กับเยาวชนให้มีความสามัคคี ความเข้าใจ รู้จักรักษาน้ำใจซึ่งกันและกัน และเมื่อเด็กเข้าสู่สังคมที่ใหญ่ขึ้น เคารพซึ่งกันและกัน ยอมรับความแตกต่างและเห็นคุณค่าของกันและกัน ก็สามารถเป็นสิ่งที่อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

เนื้อเรื่อง

ณ ร้านก๋วยเตี๋ยวแห่งหนึ่ง ได้มีเจ้าของร้านชื่อว่า หนึ่ง กับ สอง สองคนนี้เป็นพี่น้องกันหนึ่งจะเป็นคนขยัน ใจเย็น นิสัยดี ส่วนสองเป็นคนใจร้อน ขี้เกียจและใช้เงินเก่ง เย็นวันนี้เรื่องก็เกิดขึ้นในขณะที่สองออกไปเที่ยวนอกบ้าน ได้มีพวกนักเลงของนายทุนคนหนึ่งคิดว่าสองคนพี่น้องได้ทำการหลอกเค้า เข้ามาทำลายร้านก๋วยเตี๋ยว และทำร้ายหนึ่งจนได้รับบาดเจ็บ และบังเอิญที่สองได้กลับบ้านมาเจอพี่ของตนเองได้รับบาดเจ็บอยู่พอดี จึงรีบพาพี่ไปส่งโรงพยาบาล ย้อนไปเมื่อเมื่อ 3 ปีที่แล้วพ่อแม่ของเขานั้นได้จากพวกเขาไปและไม่ได้มีมรดกอะไรไว้ให้นอกจากร้านก๋วยเตี๋ยวและสูตรที่ให้ไม่เหมือนกันคือคนที่จะได้สูตรน้ำก๋วยเตี๋ยว ส่วนคนน้องนั้นจะได้สูตรทำก๋วยเตี๋ยวไป เมื่อเด็กๆ สองคนพี่น้องที่รักกันมากแต่เมื่อโตขึ้นอะไรๆ ก็เปลี่ยนไปด้วยนิสัยสองชอบใช้เงินไปวันๆ โดยไม่คำนึงถึงคนที่ทำงานคือพี่ของเขาเลย เขาใช้มันไปกับ การพนันเกือบทุกชนิด เที่ยวกลางคืน จนพี่ของเขาก็เริ่มจะท้อใจ อยู่มาวันหนึ่งในขณะที่พี่ป่วยนอนพักอยู่ในบ้าน มีนายทุนมาติดต่อมาหลอก

สองว่าตนเองนั้นเมื่อก่อนได้เคยเป็นเพื่อนสนิทของเขา และเสนอจะขอซื้อสูตร ก๋วยเตี๋ยว สองคน
 นั้นก็นิ่งคิดอยู่นานเพราะว่าอยากได้เงินนั้นไปใช้เล่นการพนันที่เป็นหนี้ไว้ แต่ตนเองนั้นก็มิสูตร
 ก๋วยเตี๋ยวเพียงแค่ครั้งเดียว คำจึงคิดสูตรก๋วยเตี๋ยวทำเส้นปลอมขึ้นมาเองโดยไม่กล้าบอกพี่เพราะ
 กลัวว่าจะโดนว่าและไม่ได้เงิน อยู่มาวันหนึ่งนายทุนผู้นี้ก็ได้รู้ความจริงว่าทำไมสูตรที่ให้มาทำแล้ว
 ขายไม่ดีเท่ากับร้านของหนึ่งและสอง และก็ได้รู้ว่าสองได้หลอกขายสูตรปลอมให้เขา จากนั้นเลยไป
 อาละวาดที่ร้านของพี่เมื่อตอนที่กล่าวไปต้นเรื่อง ตอนนี้อยู่ที่โรงพยาบาลกันสองคน สองเป็นห่วงพี่
 มากและไม่คิดจะทำเรื่องแบบนี้อีก สองกลับใจเป็นคนดีหนึ่งก็ตั้งใจที่น้องรู้จักกลับตัวเป็นคนดี และ
 บอกว่าที่พ่อให้สูตรก๋วยเตี๋ยวกับเราคนละครั้งนั้นก็เพราะว่าอยากให้เรามีความสามัคคีกัน ไม่
 แบ่งแยก เกื้อหนุนซึ่งกันและกัน ถ้าเรามีความสามัคคีกันแล้วนั้นสิ่งร้ายๆอะไรก็ไม่สามารถมาทำ
 ร้ายเราได้ หลังจากนั้นสองก็เข้าใจและอยากจะช่วยพี่จึงขอให้พี่ช่วยสอนวิธีการทำเส้นเพื่อที่จะขาย
 แทนพี่เพราะพี่นั้นแขนหักจากการที่โดนทำร้าย และหลังจากนั้นพอพี่ได้กลับบ้านได้ก็ตั้งใจสองได้
 จัดตกแต่งร้านให้ใหม่จนดูดี หลังจากนั้นสองคนพี่น้องก็ช่วยกันขายก๋วยเตี๋ยว และอยู่ด้วยกันอย่าง
 มีความสุข

4.2 การออกแบบและร่างแบบ





ภาพ 4.1 ภาพสเก็ตstory board

การออกแบบคาเรคเตอร์



ภาพ 4.2 เป็นภาพสเก็ตคาเรคเตอร์ ดีไซน์

ในภาพที่ 4.2 นั้นมี น้องชาย พี่ชาย พ่อ นายทูน และได้มีการปรับแก้ เพราะมันยังดูไม่เป็นแนวทางเดียวกัน และอุปกรณ์ที่ใช้ก็ยังไม่เข้ากับยุคสมัย พี่กับน้องยังดูคล้ายกันเกินไป แยกไม่ออกว่าใครเป็นพี่ใครเป็นน้อง



ภาพ 4.3 เป็นภาพคาเรคเตอร์ ดีไซน์ของหนึ่ง

ในภาพ 4.3 นั้นได้มีการแก้ไขบุคลิกรูปร่างให้เหมือนพ่อมากขึ้นและ แก้ให้ดูบุคลิกต่างจากน้องชาย พี่ชาย ที่มีนิสัยสุขุม เรียบร้อย ขยันทำงาน



ภาพ 4.4 เป็นภาพคาแรคเตอร์ ดีไซน์ของพ่อ

ในภาพ 4.4 นั้นไม่ได้มีการแก้ไขอะไร เพราะดูเหมาะสมอยู่แล้ว พ่อ นั้นมีอายุมากแล้ว เป็นคนใจดี



ภาพ 4.5 เป็นภาพคาแรคเตอร์ ดีไซน์แก้ของน้องชาย

ในภาพ 4.5 นั้นได้แก้ไขในเรื่องของการแต่งตัวให้ดูไม่หลุดกรอบมากเกินไป ยังคงความไทยๆ บ้านๆ อยู่ น้องชายที่มีนิสัย ใจร้อน เขาแต่ใจ



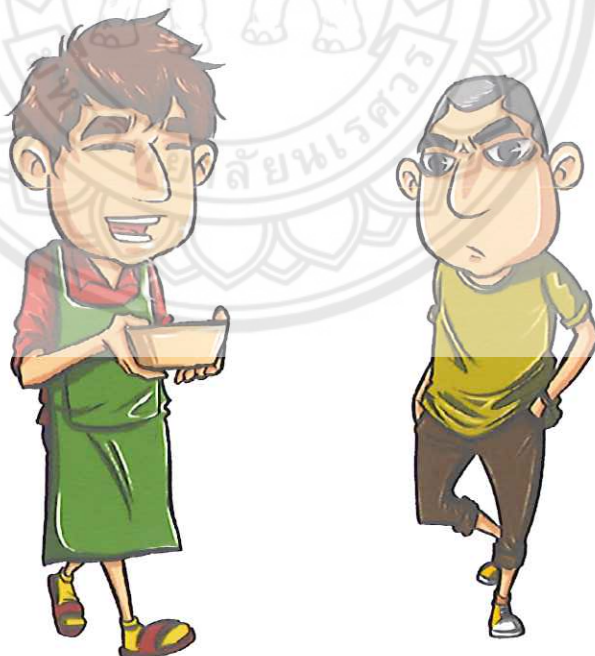
ภาพ 4.6 เป็นภาพคาแรคเตอร์ ดีไซน์ของนายทุน

ในภาพ 4.6 นั้นได้มีการแก้ไขในเรื่องของชุด อุปกรณ์ และหน้าตาให้ดูไม่ออกญี่ปุ่นมากเกินไปปรับให้คงความไทยๆ ไว้

4.3 การพัฒนานาและการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพ 4.7 เป็นภาพที่ใช้เทียบสเกลของตัวละครทั้งหมด



ภาพ 4.8 เป็นภาพที่กับน้องที่ได้ลงสีเรียบร้อยแล้ว

การออกแบบฉาก



ภาพ 4.9 เป็นภาพที่ถ่ายมาเป็นแบบตัวอย่างร้านก๋วยเตี๋ยว



ภาพ 4.10 เป็นภาพที่ถ่ายมาเป็นแบบตัวอย่างร้านก๋วยเตี๋ยว



ภาพ 4.11 เป็นภาพที่ถ่ายมาเป็นแบบตัวอย่างร้านก๋วยเตี๋ยว



ภาพ 4.12 เป็นภาพบรรยากาศหน้าร้าน



ภาพ 4.13 เป็นภาพบรรยากาศหลังร้าน



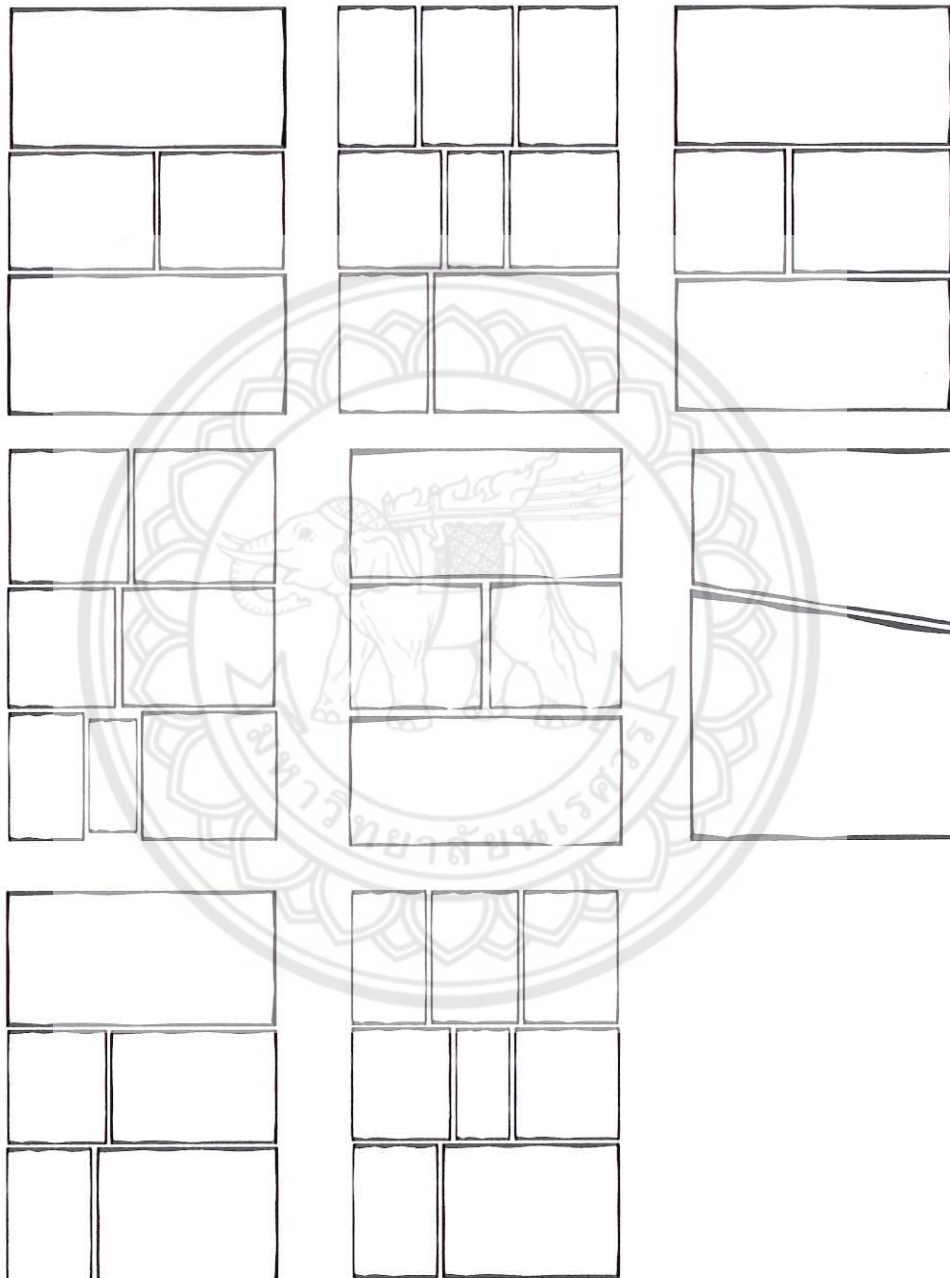
ภาพ 4.14 เป็นภาพบรรยากาศในร้านที่ปรับปรุงใหม่หลังจากโดยทำลายไป



ภาพ 4.15 เป็นภาพบรรยากาศของโรงพยาบาล

การออกแบบ layout หนังสือการ์ตูน

การออกแบบ layout หนังสือการ์ตูน นั้นควรคำนึงถึงอารมณ์ของเนื้อเรื่องในการแบ่งช่อง
ค่อยๆดำเนินเรื่องไปด้วยกันไม่ดูขัดกับภาพและเรื่องที่กำลังดำเนินอยู่ด้วย



ภาพ 4.16 เป็นภาพการวาง layout หนังสือการ์ตูน

4.4 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพ 4.17 เป็นภาพหน้าปกของหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์







ภาพ 4.18 เป็นภาพโดยรวมของงานทั้งหมด

53711606
 นามสกุล น. น. น. / Miss Graha Sathichoke
 821 ถนนพหลโยธิน ๕ ชั้น ๖ โทร: ๕3711606
 09-4618-8258 / g_sathichok@gmail.com

การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริม ด้านคุณธรรมสำหรับเด็กวัย 13 – 18 ปี

E- Comic Design For Promoting Moral In Children aged 13 – 18 Years Old

การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กวัย 13-18 ปี เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม โดยออกแบบเป็นแบบ 2D โดยใช้โปรแกรม Adobe Photoshop เป็นหลักในการออกแบบ โดยเน้นการออกแบบที่ดึงดูดสายตา และมีความน่าสนใจสำหรับเด็กวัย 13-18 ปี โดยเน้นการออกแบบที่ส่งเสริมด้านคุณธรรม และมีความน่าสนใจสำหรับเด็กวัย 13-18 ปี โดยเน้นการออกแบบที่ส่งเสริมด้านคุณธรรม และมีความน่าสนใจสำหรับเด็กวัย 13-18 ปี

DESIGN



ภาพ 4.19 เป็นภาพโปสเตอร์



ศิริดา สัทธิโชค
 SIRADA SITTHICHOKE

Innovative Media Design
 Department of Art and Design
 Faculty of Architecture Naresuan University
 084-6168256 g_sathichok@gmail.com



ภาพ 4.20 เป็นภาพนามบัตร



ภาพ 4.20 ภาพแสดงงานที่ห้างเซ็นทรัล พิษณุโลก

บทที่ 5

บทสรุป

การดำเนินการศึกษาในหัวข้อเรื่อง การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมสำหรับเด็กวัย 13 – 18 ปี ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรมในเรื่องของความซื่อสัตย์เพื่อเป็นการปลูกฝังและปลูกจิตสำนึกให้มีคุณธรรมกับให้เป้าหมายคือเยาวชนที่ในอนาคตข้างหน้าต้องเผชิญกับเรื่องของคุณธรรมโดยเฉพาะคุณธรรมเรื่องความซื่อสัตย์โดยเลือกใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามาช่วยเพราะในปัจจุบันนี้นั้นสื่อมีบทบาทสำคัญอย่างมากในโลกออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเด็กและเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มหลักในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตเพราะสามารถเข้าถึงและรับรู้ข้อมูลข่าวสารได้รวดเร็วจากการสำรวจการมีและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในครัวเรือนของสำนักงานสถิติแห่งชาติพบว่าประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปมีสัดส่วนที่ใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้นในทุกกลุ่มอายุโดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปีมีสัดส่วนการใช้เน็ตสูงกว่ากลุ่มอื่นดังนั้นเราจึงควรให้ความรู้ข้อคิดและต้องปลูกฝังความสามัคคีให้กับเยาวชนว่าความสามัคคีเป็นเรื่องสำคัญ และเหมาะสมแก่การนำไปเผยแพร่ออกไปโดยผลการวิจัย โดยสรุปผลดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของแผนงานวิจัย

1. เพื่อ2. เพื่อเป็นออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์การส่งเสริมด้านคุณธรรมสำหรับเด็กวัย

13 – 18 ปี

2. การส่งเสริมให้เยาวชนเป็นคนมีคุณภาพ
3. เพื่อปลูกจิตสำนึกคุณธรรมด้านความสามัคคี ความอดทน ความอดกลั้น ความขยัน

การให้อภัย ให้กับเยาวชน

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มเป้าหมายของการศึกษาคั้งนี้คือ กลุ่มเด็กเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปีที่ เพื่อเป็นการปลูกฝังและปลูกจิตสำนึกให้มีคุณธรรม

ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือสื่ออิเล็กทรอนิกส์

1. เนื้อเรื่องคุณธรรม

- คุณธรรม และการสอนคุณธรรมให้กับเด็กมัธยมศึกษา
- คุณธรรมพื้นฐานเรื่องสามัคคี
- ผลของความสามัคคี
- การสอนคุณธรรมให้กับเด็กมัธยมศึกษา

2. ศึกษาเรื่องการออกแบบ

- การออกแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์

ขอบเขตด้านงานออกแบบ

หนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมด้านคุณธรรม 47 หน้า

การออกแบบวิธีการดำเนินเรื่อง

ใช้วิธีการเล่าเรื่องจากผลของการกระทำของตัวละครของเรื่องก่อน และค่อยย้อนเล่าเรื่องให้เห็นถึงสาเหตุของผลลัพธ์ นั่นก็หมายถึงว่า ถ้าเราไม่สามัคคีกันแล้วนั้น ผลจะเป็นอย่างไร

ปัญหาและอุปสรรคในการทำงาน

- ในการตีโจทย์หาข้อมูลให้เป็นภาพที่เข้าใจง่ายและการเล่าเรื่องกระชับ นั้นต้องมีการสร้างจุดสนใจ ซึ่งหาจุดลงตัวที่แน่ชัดไม่ได้ในช่วงแรก

- ปัญหาในด้านการใช้โปรแกรม Adobe InDesign CS 6 และ Adobe Flash Professional CS 6 ซึ่งตัวผู้ใช้นั้นใช้ไม่ค่อยคล่องจึงเกิดการลองผิดลองถูก จึงใช้เวลานานในการผลิตสื่อในแต่ละครั้ง

- ปัญหาในด้านของระยะเวลาของการลงสีซึ่งค่อนข้างนาน

แนวทางแก้ไข

- ในการตีโจทย์ข้อมูลได้มีการเข้าไปปรึกษาอ.ลินดา อินทราลักษณ์ และจนหาข้อสรุปได้ว่าควรที่จะเล่าเรื่องแบบใหม่ให้น่าสนใจกับยุคปัจจุบันนี้

- ได้ไปศึกษาโปรแกรม Adobe InDesign CS 6 และ Adobe Flash Professional CS 6
เพิ่มเติม

- ได้กำหนดระยะเวลาการลงสีแต่ละหน้าให้เร็วขึ้นจากปกติเพื่อให้งานออกมาได้ทันกำหนด และสมบูรณ์ที่สุด

ข้อเสนอแนะ

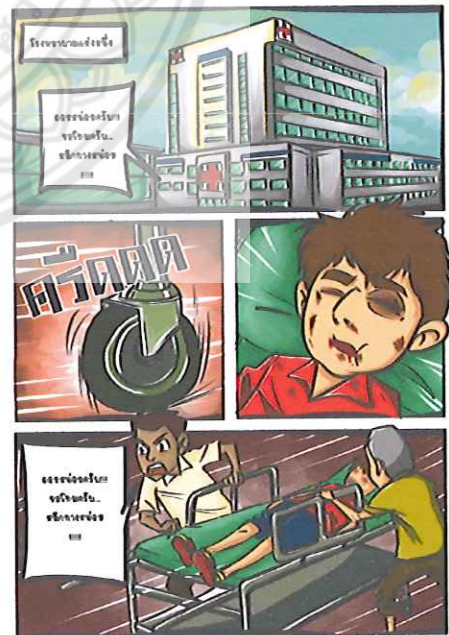
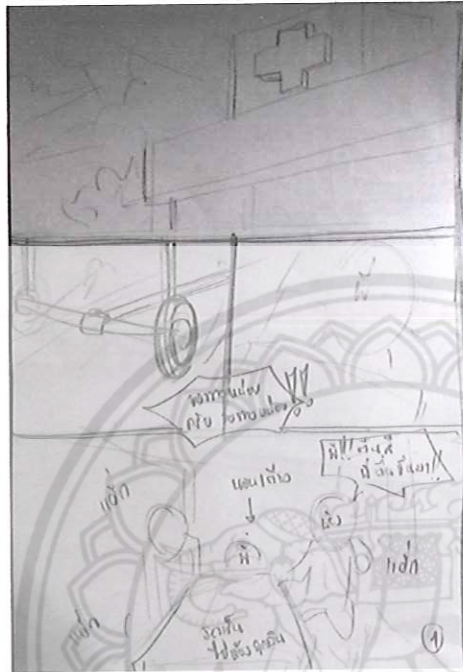
ควรมีการเล่าเนื้อเรื่องให้ละเอียดชัดเจนกว่าเดิม การเล่าเรื่องด้วยภาพค่อนข้างจะละเอียดเพื่อความต่อเนื่องของเนื้อเรื่องกับภาพจะได้สอดคล้องกันไปในทางเดียวกัน ตัวหนังสือที่ใช้ในการบรรยายภาพดูไม่ค่อยชัดเจนเพราะมีขนาดเล็กไปแต่ในแต่ละหน้ามีคำอ่านและเล่าเรื่องที่ละเอียดเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย

บรรณานุกรม

- ชยสาโรภิกขุ. (2549). โหลหนึ่งก็ถึง : คุณธรรม 12 ประการ เพื่อความสำเร็จในการศึกษาวิถีพุทธ
จัดทำโดยโรงเรียนทอสี. กรุงเทพฯ : บริษัท คิว พรินท์แมเนจเม้นท์ จำกัด.
- ทัตยา มาดีประเสริฐ. (2551). การสร้างหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เรื่อง Tom and His Dog
สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 สืบค้นเมื่อ 19 พฤษภาคม 2557, จาก
<http://www.gotoknow.org/posts/442004>
- นุสรี มีสแหละ. (2552). ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สืบค้นเมื่อ 25 เมษายน 2557,
จาก <http://www.l3nr.org/posts/302662>
- พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). (2546). ธรรมบุญชีวิต พุทธจริยธรรมเพื่อชีวิตที่ดีงาม. (พิมพ์
ครั้งที่ 57) กรุงเทพฯ.
- พระไพศาล วิสาโล. (2552). สุขแท้ด้วยปัญญา วิถีสุขภาวะทางปัญญา. (พิมพ์ครั้งที่ 2) กรุงเทพฯ :
ปาปิรุส พับลิเคชั่น.
- วราภรณ์ งามศรีนวลสกุล. (2554). วิทยุกับเทคโนโลยี สืบค้นเมื่อ 8 พฤษภาคม 2557, จาก
<http://www.gotoknow.org/posts/420574>
- วิทยากร เชียงกุล. (20 มิถุนายน 2552). คนไทยจะสามัคคีกันจริง ๆ ได้อย่างไรสืบค้นเมื่อ 20
พฤษภาคม 2557, จาก <http://witayakornclub.wordpress.com>
- สาวิตรี. (10 ธันวาคม 2555). E-book หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2557, จาก
<http://sawitree--sarat.blogspot.com>
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้
สุขศึกษาและพลศึกษา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

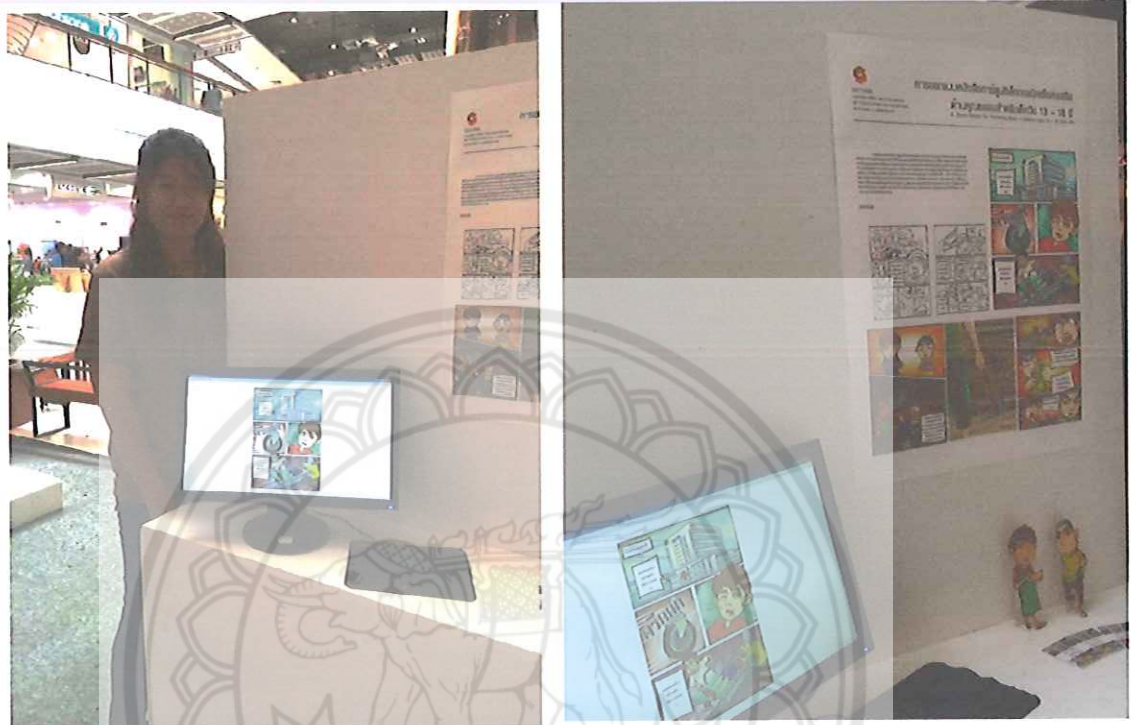


รูปภาพขั้นตอนการทำงาน





รูปผลงานจริง



53711606
 นามชนา ฐิติรัตน์ / Miss Suda Sathichai
 821 ม.ปิ่นเกล้า กรุงเทพฯ 10310 โทร 02-000-0000
 08-4618-8238 / s_sathichai@gmail.com

การออกแบบหนังสือการ์ตูนอิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริม ด้านคุณธรรมสำหรับเด็กวัย 13 – 18 ปี

E- Comic Design For Promoting Moral In Children aged 13 – 18 Years Old

การออกแบบเว็บไซต์เป็นสิ่งที่สำคัญต่อความสำเร็จของเว็บไซต์ การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีจะต้องมีลักษณะที่ดึงดูดสายตาของผู้ใช้งาน และต้องมีความง่ายต่อการใช้งาน การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีจะต้องมีลักษณะที่ดึงดูดสายตาของผู้ใช้งาน และต้องมีความง่ายต่อการใช้งาน การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีจะต้องมีลักษณะที่ดึงดูดสายตาของผู้ใช้งาน และต้องมีความง่ายต่อการใช้งาน

DESIGN





ศรดา สิทธิโชค
SIRADA SITTHICHOKE

Innovative Media Design
Department of Art and Design
Faculty of Architecture Naresuan University
084-6188256 b_catt@hotmail.com



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - สกุล	นางสาว ศิรดา สิทธิโชค
วัน เดือน ปี	31 สิงหาคม 2534
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลพิษณุเวช
ที่อยู่ปัจจุบัน	82/1 ถ.วังจันทร์ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.พิษณุโลก 65000

ประวัติการศึกษา

พุทธศักราช 2544	สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา(ชั้นประถมศึกษา 1-4) จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จ.พิษณุโลก
พุทธศักราช 2546	สำเร็จการศึกษาระดับประถมศึกษา(ชั้นประถมศึกษา 5-6) จากโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม จ.พิษณุโลก
พุทธศักราช 2552	สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา จากโรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี จ.พิษณุโลก
พุทธศักราช 2556	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (ออกแบบสื่อนวัตกรรม) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร 99 หมู่ 9 ต.ท่าโพธิ์ อ.เมือง จ.พิษณุโลก 6500