

โครงการออกแบบสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กคำสอนคริสต์ศาสนา
สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนเซนต์ปีเตอร์ธนบุรี

The Project on Design of Learning Magnetic Board Based on Christian
Teachings for Childhood in Saint Peter Thonburi School



นางสาวภาชีณี รัตน์ะรัต

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชาจุลนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม

พ.ศ. 2566

หัวข้อจุลนิพนธ์	โครงการออกแบบสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กคำสอนคริสตศาสนา สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนเซนต์ปีเตอร์ธนูรี
หน่วยกิตของโครงการ	3 หน่วยกิต
ผู้จัดทำ	นางสาวภาษินี รัตนะรัต
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร
วุฒิการศึกษา	วิทยาศาสตร์บัณฑิต
ภาควิชา	แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์
คณะ	เทคโนโลยีสารสนเทศ
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กคำสอนคริสตศาสนา มีจุดประสงค์เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้คำสอนในเด็กปฐมวัย โดยคุณครูจะสอนเนื้อหา เรื่องราวที่ไม่ซับซ้อน คุณครูจะเล่าเรื่องต่างๆ ให้นักเรียนฟัง เช่น เรื่องพระเจ้าสร้างโลก เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า เพื่อเป็นสื่อที่เหมาะสมสำหรับวัยเรียนรู้ ทำให้เด็กๆ อยากรองและสนใจ เพิ่มการจดจำเนื้อหาที่คุณครูสอนและเสริมสร้างพัฒนาการเด็กได้ดีมากขึ้น พร้อมนำไปเป็นประโยชน์ในอนาคตได้


คำสำคัญ : สื่อกระดานแม่เหล็ก / เด็กปฐมวัย / คริสต์ศาสนา

Project Title	The Design of a Learning Magnetic Board Based on Christian Teachings for Childhood in Saint Peter Thonburi School
Project Credits	3 Credits
Candidate	Miss Pasinee Rattanarat
Advisor	Miss Monruedee Mitcharroenthavorn
Degree	Bachelor of Science
Major	Animation and Creative Media
Faculty	Information Technology
Academic year	2022

Abstract

The project aims to design a magnetic board as a learning tool for teaching Christian religious lessons to young children. The purpose was to create an engaging and simplified learning medium. Teachers narrate various stories, such as the creation of the world by God, the birth of Jesus Christ, and the crucifixion and resurrection of Jesus Christ. The goal is to spark children's interest and curiosity, enhance their memory of the content, and foster overall development. This project provides long-term benefits for the children, equipping them with valuable knowledge for the future.

Keywords: magnetic board learning media, young children, Christian, religion


Approved

กิตติกรรมประกาศ

จุลนิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงด้วยความอนุเคราะห์จากอาจารย์มนฤดี มิตรเจริญถาวร อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้ให้คำแนะนำ แนวทาง แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ มาโดยตลอด ขอขอบคุณ อาจารย์ในสาขาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ทุกท่าน อาจารย์ทศพร อิทธิเดชพงศ์ ที่ได้คำแนะนำในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา ขอขอบพระคุณซิสเตอร์จิตราพร ณ ขอนแก่น ผู้อำนวยการโรงเรียนเซนต์ - ปีเตอร์ ธนบุรี และคุณอรดี หอมมณีรัตนชัย ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายจิตตาศาสนา ที่ให้ความอนุเคราะห์ อนุญาตให้จัดทำโครงการนี้ขึ้นมา สำคัญที่สุดขอขอบพระคุณคุณพ่อ คุณแม่และสมาชิกในครอบครัวที่ คอยเป็นแรงสนับสนุนตลอดมา จนจุลนิพนธ์นี้เสร็จสมบูรณ์ และมีบุคคลท่านอื่นๆ ที่ไม่ได้กล่าวนามมา ที่ได้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในการจัดทำโครงการนี้อีกด้วย

ผู้จัดทำขอขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการให้ข้อมูล ให้ความช่วยเหลือ คอยสนับสนุน และเป็นทีปรึกษาในการทำโครงการนี้จนเสร็จสมบูรณ์ ซึ่งผู้จัดทำ ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ผู้จัดทำ

นางสาวภาษินี รัตนะรัต

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	ก
Abstract	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญ (ต่อ)	จ
สารบัญรูป	ฉ
สารบัญรูป (ต่อ)	ช
สารบัญรูป (ต่อ)	ซ
สารบัญรูป (ต่อ)	ฌ
สารบัญรูป (ต่อ)	ญ
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 เป้าหมาย.....	2
1.4 ขอบเขตของโครงการ.....	2
1.5 ขั้นตอนการดำเนินงาน.....	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.7 นิยามคำศัพท์เฉพาะ.....	4
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
2.1 แนวคิดกระดานแม่เหล็ก.....	5
2.2 แนวคิดจิตวิทยาสีที่ให้ความรู้สึกต่อเด็ก.....	6
2.3 แนวคิดหลักการออกแบบตัวละคร.....	7
2.4 แนวคิดหลักการออกแบบ.....	10
2.5 แนวคิดชนิดของกระดาษที่ใช้ในงานพิมพ์.....	19
2.6 แนวคิดเรื่องพระคัมภีร์ไบเบิล.....	20
2.7 ทฤษฎีสีกับการออกแบบ.....	28
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	28

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3 การออกแบบและพัฒนา	
การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น.....	31
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	31
การออกแบบและพัฒนา.....	31
บทที่ 4 ขั้นตอนการปฏิบัติงาน	
ขั้นตอนการปฏิบัติงาน.....	67
บทที่ 5 สรุปผลการดำเนินโครงการและข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการดำเนินงาน.....	91
ปัญหาและอุปสรรค.....	91
ข้อเสนอแนะ.....	91
บรรณานุกรม.....	92
ประวัติผู้จัดทำ.....	94

สารบัญรูปรภาพ

	หน้า
รูปที่ 2.1 แม่เหล็กแบบแผ่นยาง.....	6
รูปที่ 2.2 สีที่ให้ความรู้สึกต่อเด็ก.....	7
รูปที่ 2.3 สีที่ลึ้มแสดงถึงลักษณะทางกายภาพและความเป็นชาย.....	8
รูปที่ 2.4 วงกลมแสดงถึงความเป็นบวกและความเป็นหญิง.....	9
รูปที่ 2.5 สามเหลี่ยมแสดงถึงการเคลื่อนไหวและความคมชัด.....	9
รูปที่ 2.6 จุดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ.....	10
รูปที่ 2.7 จุดที่มนุษย์สร้างขึ้น.....	11
รูปที่ 2.8 เส้นต่างๆ	11
รูปที่ 2.9 รูปร่างและรูปทรง.....	12
รูปที่ 2.10 แสงและเงา.....	13
รูปที่ 2.11 การใช้ช่องว่างในงานออกแบบ.....	14
รูปที่ 2.12 การยึดหลักเน้นจุดสนใจในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์.....	15
รูปที่ 2.13 การยึดหลักความสมดุลในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์.....	16
รูปที่ 2.14 การใช้จังหวะในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์.....	17
รูปที่ 2.15 คัมภีร์ไบเบิล.....	21
รูปที่ 2.16 พระเจ้าสร้างโลก.....	22
รูปที่ 2.17 การบังเกิดของพระเยซูเจ้า.....	23
รูปที่ 2.18 พระเยซูเจ้าทรงกลับคืนชีพ.....	24
รูปที่ 3.1 ภาพสเก็ตตัวละคร.....	32
รูปที่ 3.2 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 1.....	32
รูปที่ 3.3 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 1.....	33
รูปที่ 3.4 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 1.....	33
รูปที่ 3.5 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 1.....	34
รูปที่ 3.6 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 2.....	34
รูปที่ 3.7 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 2.....	35
รูปที่ 3.8 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 2.....	35
รูปที่ 3.9 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 2.....	36

สารบัญรูปรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 3.64 กล้องดำนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า.....	64
รูปที่ 3.65 ฝากล้องด้านในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก.....	65
รูปที่ 3.66 ฝากล้องด้านในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า.....	65
รูปที่ 3.67 ฝากล้องด้านในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า.....	66
รูปที่ 3.68 นำ mock up ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย.....	66
รูปที่ 4.1 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก.....	67
รูปที่ 4.2 ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า.....	68
รูปที่ 4.3 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า.....	69
รูปที่ 4.4 ฉากด้านในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก.....	70
รูปที่ 4.5 ฉากด้านนอกเรื่องพระเจ้าสร้างโลก.....	70
รูปที่ 4.6 ฉากด้านในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า.....	71
รูปที่ 4.7 ฉากด้านนอกเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า.....	71
รูปที่ 4.8 ฉากด้านในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า.....	72
รูปที่ 4.9 ฉากด้านนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า.....	72
รูปที่ 4.10 กล้องเรื่องพระเจ้าสร้างโลก.....	73
รูปที่ 4.11 กล้องเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า.....	74
รูปที่ 4.12 กล้องเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า.....	75
รูปที่ 4.13 กระดานแม่เหล็กเรื่องพระเจ้าสร้างโลกผลงานจริง.....	76
รูปที่ 4.14 ตัวละครแม่เหล็กเรื่องพระเจ้าสร้างโลกผลงานจริง.....	77
รูปที่ 4.15 กล้องด้านบนเรื่องพระเจ้าสร้างโลกผลงานจริง.....	78
รูปที่ 4.16 กล้องด้านข้างเรื่องพระเจ้าสร้างโลกผลงานจริง.....	79
รูปที่ 4.17 กล้องด้านข้างเรื่องพระเจ้าสร้างโลกผลงานจริง.....	80
รูปที่ 4.18 กระดานแม่เหล็กเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้าผลงานจริง.....	81
รูปที่ 4.19 ตัวละครแม่เหล็กเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้าผลงานจริง.....	82
รูปที่ 4.20 กล้องด้านบนเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้าผลงานจริง.....	83
รูปที่ 4.21 กล้องด้านข้างเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้าผลงานจริง.....	84
รูปที่ 4.22 กล้องด้านข้างเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้าผลงานจริง.....	85

สารบัญญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
รูปที่ 4.23 กระดานแม่เหล็กเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าผลงานจริง.....	86
รูปที่ 4.24 ตัวละครแม่เหล็กเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าผลงานจริง.....	87
รูปที่ 4.25 กล่องด้านบนเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าผลงานจริง.....	88
รูปที่ 4.26 กล่องด้านข้างเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าผลงานจริง.....	89
รูปที่ 4.27 กล่องด้านข้างเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าผลงานจริง.....	90



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันนี้การจัดศึกษาผู้สอนมุ่งเน้นให้ผู้เรียน มีการเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งในการจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กมีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านความคิดและสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กมีการพัฒนาได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า รวมไปถึงการเคลื่อนไหว ทักษะการ สื่อสาร และที่สำคัญการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย จะพบว่าเป็นการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาทักษะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น ทักษะทางด้านการมองเห็น การฟัง และการสัมผัส โดยผ่านการจัดกิจกรรมในรูปแบบที่หลากหลาย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, (2560) ได้กำหนดเป้าหมายในการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย สำนึกความเป็นไทย และมีความรับผิดชอบ โดยเน้นพัฒนาทุกด้านอย่างสมดุลและเต็มตามศักยภาพผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาทุกระดับควรตระหนักถึงความสำคัญของพัฒนาการ 4 ด้าน ของเด็กปฐมวัย พัฒนาการด้านสติปัญญาเป็นพัฒนาการที่สำคัญในการเรียนรู้ของเด็กในช่วงอายุ 0 - 6 ปี ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญ และจำเป็นที่สุดในการพัฒนาสมอง เนื่องจากเป็นระบบที่มีความซับซ้อน เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัย การที่เด็กได้คิด การสื่อสารความต้องการของตนเองกับผู้อื่นเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทางด้านสติปัญญา ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านอื่นๆ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูเป็นผู้มีบทบาทในการสร้างสรรค์กิจกรรมต่างๆ ซึ่งกิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการนั้น ก็เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการพัฒนาทางสติปัญญาที่ควรส่งเสริมและปลูกฝังให้เด็กตั้งแต่วัยเยาว์ นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน Erikson H. Erikson, (1968) ได้กล่าวว่าเด็กในวัย 3-6 ปี สามารถสร้างจินตนาการของตนขึ้นมาได้และมีความคิดริเริ่มเป็นของตนเอง อยากทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง การทำกิจกรรมของเด็กในวัยนี้จึงมีความสำคัญ เด็กจะชอบซักถามสิ่งต่างๆ ที่ตนเองอยากรู้ ชอบที่จะสำรวจสิ่งต่างๆ ถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมที่ถูกทางคือถ้าผู้ปกครองให้เด็กได้คิดหรือแสดงความสามารถที่เด็กมีการเสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งกิจกรรมกระตุ้นพัฒนาการมีในหลากหลายกิจกรรมและทุกกิจกรรมเด็กจะได้รับการพัฒนาทักษะต่างๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น พัฒนาการทางร่างกายเด็กจะได้พัฒนาในเรื่องของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก พัฒนาการด้านอารมณ์ เด็กจะได้เรียนรู้เรื่องการควบคุมอารมณ์ จัดระบบความคิด พัฒนาการด้านสังคม การเข้าสังคม

และรวมไปถึงพัฒนาการด้านสติปัญญา เด็กจะได้เรียนรู้เรื่องของจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างมาก สำหรับเด็กในวัยนี้จะเห็นได้ว่าการพัฒนาสื่อกระตุ้นพัฒนาการ สามารถที่จะพัฒนาความพร้อมด้านพัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ ครบทั้ง 4 ด้าน

โรงเรียนเซนต์ปีเตอร์ ธนบุรี เป็นโรงเรียนเอกชนประเภทสามัญศึกษาของฝ่ายการศึกษาในอัครสังฆมณฑลกรุงเทพฯ ทางโรงเรียนการสอนเน้นส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนผ่านการบูรณาการมุ่งเน้นพัฒนาทักษะด้านการคิดคำนวณและด้านภาษา พร้อมทั้งสอดแทรกการเรียนการสอนด้านคุณธรรม-จริยธรรมและทักษะการใช้ชีวิต นอกจากนี้ทางโรงเรียนได้มีการจัดให้ “เรียนคำสอน” สำหรับนักเรียนที่นับถือศาสนาคริสต์ ซึ่งเรียนในช่วงเวลา 7:50 – 8:30 น. ของทุกวัน ตั้งแต่ระดับปฐมวัยไปจนถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเรียนเนื้อหาในพระคัมภีร์และหลักปฏิบัติตนของความเชื่อในศาสนาคริสต์อีกด้วย ผู้จัดทำมีความสนใจให้ความสำคัญกับเด็กอายุ 3 - 6 ปี เพราะเป็นวัยที่มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่รวดเร็วในทุกๆ ด้าน การเรียนคำสอนในเด็กปฐมวัยคุณครูจะสอนเนื้อหาเรื่องราวที่ไม่ซับซ้อนคุณครูจะเล่าเรื่องต่างๆ ให้นักเรียนฟัง เช่น พระเจ้าสร้างโลก การบังเกิดของพระเยซูและการทอ้งบทสวดต่างๆ เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนคำสอนในระดับชั้นถัดไปในอนาคต

ดังนั้นผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการออกแบบสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กคำสอนคริสต์ศาสนาสำหรับเด็กปฐมวัย ให้กับโรงเรียนเซนต์ปีเตอร์ ธนบุรี เพื่อเป็นสื่อการเรียนรู้ให้เด็กๆ ในการเรียนคำสอนคริสต์ศาสนาได้ตื่นตาตื่นใจเพราะมีการดึงดูดแม่เหล็กเข้าหากัน มีสีสันที่สดใสเหมาะสมสำหรับวัยเรียนรู้ ทำให้เด็กๆ อายากล่องและสนใจ เพิ่มการจดจำเนื้อหาที่คุณครูสอนและเสริมสร้างพัฒนาการเด็กๆ ได้ดีมากขึ้น พร้อมนำไปเป็นประโยชน์ในอนาคตได้

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อออกแบบสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กสอนคำสอนศาสนาคริสต์ ที่เหมาะกับพัฒนาการของกลุ่มเป้าหมาย

1.3 กลุ่มเป้าหมาย

เพศชาย - หญิง อายุ 3 - 6 ปี การศึกษาระดับปฐมวัย นับถือศาสนาคริสต์ เป็นนักเรียนโรงเรียนเซนต์ปีเตอร์ ธนบุรี

1.4 ขอบเขตของโครงการ

1. ออกแบบสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็ก 3 เรื่อง

1.1 เรื่องพระเจ้าสร้างโลก

1.2 เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า

1.3 เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

2. ออกแบบตัวละคร

2.1 เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ตัวละครคือ พระเจ้า อัดัม เอวา งู ช้าง กวาง เสือ พระอาทิത്യ ดวงจันทร์ ดวงดาว ปลา นก ต้นไม้ ดอกไม้และผลไม้ต้องห้าม

2.2 เรื่องการบังเกิดของพระเยซู ตัวละครคือ พระกุมาร แม่พระ น.ยอแซฟ เด็กเลี้ยงแกะ ผูงแกะ โหราจารย์ 3 องค์และทูตสวรรค์

2.3 เรื่องสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซู ตัวละครคือ พระเยซู แม่พระ ทหาร น.เปโตร น.ยอห์น อัครสาวก มารีมักดาลา ซีโมนชาวไซรีนและชาวบ้าน

3. ออกแบบภาพประกอบ

3.1 เรื่องพระเจ้าสร้างโลก

3.2 เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า

3.3 เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

4. ออกแบบบรรจุภัณฑ์

4.1 เรื่องพระเจ้าสร้างโลก

4.2 เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า

4.3 เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

1.5 ขั้นตอนการดำเนินการ

ในการจัดทำ “สื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กคำสอนคริสต์ศาสนา สำหรับเด็กปฐมวัย” ผู้จัดทำได้วางแผนการดำเนินงานไว้ดังนี้

1. กำหนดหัวข้อโครงการเพื่อนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา
2. ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับสื่อกระดานแม่เหล็ก วัสดุที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย
3. รวบรวมข้อมูล เรื่องราว เนื้อหา ที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย
4. ออกแบบและจัดทำ
 - 4.1 ออกแบบตัวละคร
 - 4.2 ออกแบบฉากกระดานแม่เหล็ก
 - 4.3 ออกแบบบรรจุภัณฑ์

4.4 จัดทำ mock up

5. นำ mock up ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย
6. ผลิตชิ้นงานจริง
7. นำผลงานไปจัดแสดงนิทรรศการ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ได้สื่อการเรียนรู้ประเภทกระดานแม่เหล็กสอนคำสอนศาสนาที่เหมาะสมกับพัฒนาการของกลุ่มเป้าหมายและเด็กมีความเข้าใจในศาสนาคริสต์เพิ่มมากขึ้น

1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

สื่อกระดานแม่เหล็ก คือ สื่อการสอนสำหรับเด็ก มีทั้งรูปแบบกระดานแม่เหล็กสำเร็จรูปและสามารถประดิษฐ์เอง เป็นสื่อที่ช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียน

เด็กปฐมวัย คือ เด็กที่มีช่วงอายุระหว่าง 3 - 6 ปี พัฒนาการเด็กในแต่ละช่วงอายุอาจเร็วหรือช้ากว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้และการพัฒนาจะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง

คริสต์ศาสนา คือ ศาสนาที่นับถือศรัทธาในพระเจ้าองค์เดียว เชื่อว่าพระเจ้าเป็นผู้สร้างโลกและทุกสิ่งทุกอย่างรวมถึงมนุษย์ เชื่อในพระเจ้าหนึ่งเดียวซึ่งดำรงในสามพระบุคคล ในพระลักษณะ "ตรีเอกภาพ" (Trinity) คือ พระบิดา พระบุตร และพระจิต (พระวิญญาณบริสุทธิ์) มีพระคัมภีร์คือคัมภีร์ไบเบิล (The Bible) และมีพระเยซูเป็นศาสดาของศาสนาคริสต์

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กสอนคำสอนคริสต์ศาสนา สำหรับเด็กปฐมวัย ให้โรงเรียนเซนต์ปีเตอร์ธนบุรี โรงเรียนเซนต์ปีเตอร์ ธนบุรี เป็นโรงเรียนเอกชนประเภทสามัญศึกษาของฝ่ายการศึกษาในอัครสังฆมณฑลกรุงเทพฯ ทางโรงเรียนได้มีการจัดให้ “เรียนคำสอน” สำหรับนักเรียนที่นับถือศาสนาคริสต์ ซึ่งเรียนในช่วงเวลา 7:50 – 8:30 น. ของทุกวัน ตั้งแต่ระดับปฐมวัยไปจนถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเรียนเนื้อหาในพระคัมภีร์และหลักปฏิบัติตนของความเชื่อในศาสนาคริสต์อีกด้วย ผู้จัดทำมีความสนใจให้ความสำคัญกับเด็กอายุ 3-6 ปี เพราะเป็นวัยที่มีพัฒนาการการเรียนรู้ที่รวดเร็วในทุกๆ ด้าน การเรียนคำสอนในเด็กปฐมวัยคุณครูจะสอนเนื้อหาเรื่องราวที่ไม่ซับซ้อน คุณครูจะเล่าเรื่องต่างๆ ให้นักเรียนฟัง เช่น เรื่องพระเจ้าสร้างโลกเป็นเรื่องราวแรกเริ่มในพระคัมภีร์ กล่าวถึงจุดเริ่มต้นของโลกว่าพระเจ้าทรงสร้างโลกขึ้นมาอย่างไร เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติการประสูติของพระเยซูเจ้า เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการที่พระเยซูเจ้าทรงสิ้นพระชนม์ ทรงถูกทรมาน เพื่อยอมไถ่บาปให้มนุษย์ และพระองค์ทรงกลับฟื้นคืนชีพขึ้นมาจากความตาย และการทอ้งบทสวดง่ายๆ เพื่อเป็น พื้นฐานในการเรียนค าสอนในระดับชั้นถัดไปในอนาคต (จุฑารัตน์ จอกสูงเนิน,2556)

ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กสอนคำสอนคริสต์ศาสนา สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนเซนต์ปีเตอร์ ธนบุรี ผู้จัดทำได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.1 แนวคิดกระดานแม่เหล็ก

กระดานแม่เหล็ก (Magnetic Board) มีคุณสมบัติเด่นคือมีแผ่นแม่เหล็กอยู่ ทำให้ง่ายต่อการปิดประกาศ หรือติดข้อมูล รูปภาพ เหมาะกับการใช้งานทั้งในห้องประชุม ห้องเรียน และทุกสถานที่ที่ต้องการการใช้งานสอน ซึ่งข้อดีของการใช้งานกระดานที่เป็นแม่เหล็กคือไม่ต้องใช้เทปกาวแปะเอกสาร ทำให้กระดานไม่เป็นรอย แกะออกสะดวกและง่าย แม่เหล็กแบบแผ่นยาง เป็นแม่เหล็กชนิดหนึ่งที่นิยมใช้กันเป็นอย่างมาก ข้อดีคือสามารถเจาะหรือตัดให้เป็นรูปแบบต่างๆ ได้ง่ายทำได้หลายขนาด ยังมีแบบที่เป็นแผ่นสติ๊กเกอร์มีกาวในตัว สามารถลอกแผ่นกาวออกและติดตั้งได้ทันที ข้อด้อยคือ มีความเข้มของสนามแม่เหล็กในระดับต่ำ รับน้ำหนักได้น้อย การเลือกแม่เหล็กแบบแผ่นยางคือแผ่นยางต้องมีแรงดูด

ของแม่เหล็กที่เท่ากันทั่วทั้งแผ่น แม่เหล็กแบบแผ่นยังสามารถใช้งานได้หลากหลาย เช่น เซ็นเซอร์ แม่เหล็ก มอเตอร์ อุปกรณ์การเรียนการสอน เป็นต้น (MISUMI Corporation, 2563)



รูปที่ 2.1 แม่เหล็กแบบแผ่นยาง
ที่มา: : MISUMI Corporation (2563)

2.2 แนวคิดจิตวิทยาที่ให้ความรู้สึกต่อเด็ก

MamaExpert Team (2558) ได้กล่าวว่าในชีวิตประจำวันเด็กเรียนรู้เรื่องสีจากสิ่งที่อยู่รอบตัว ควรมีการกระตุ้นระบบประสาทและการมองเห็นของเด็กด้วยสี ด้วยของเล่นหรือห้องนอนของเด็กก็ได้ สีถือเป็นเรื่องสำคัญของหนึ่งในพัฒนาการที่สำคัญ เพราะเป็นตัวบอกถึงทักษะในการจำการแยกสี การสื่อสาร และยังส่งผลต่ออารมณ์ของเด็กได้เช่นกัน เราต้องมาทำความรู้จักกับสี ที่เป็นหนึ่งในพัฒนาของเด็กด้านอารมณ์ความรู้สึก สามารถจำแนกสีออกได้ดังต่อไปนี้

สีแดงและสีส้ม เป็นสีที่ช่วยกระตุ้นในเรื่องความคิด เหมาะกับสีห้องที่ใช้ในการทำงาน ทำการบ้านของเด็ก แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้เด็กหลับยากด้วยเช่นกัน

สีฟ้า เป็นสีของความสงบสุข ผ่อนคลาย อาจจะใช้ในการทำให้ลูกสงบสติอารมณ์เวลาเด็กโกรธได้ แต่สีฟ้าควรอยู่กับสีโทนอุ่นเพราะถ้าสีฟ้าสีเดียวก็อาจทำให้รู้สึกซึมเศร้า

สีเหลืองเป็นสีที่สามารถให้พลังกับเด็ก เป็นสีที่สดใสและตื่นตัวตลอดเวลา แต่ถ้าเลือกไว้ผิดที่ผิดทางก็จะทำให้เด็กนั้นอาจจะอารมณ์เสียได้เลย

สีเขียว เป็นสีที่เราคุ้นเคยตามากที่สุด เป็นสีของธรรมชาติ สีนี้จะทำให้เด็กรู้สึกผ่อนคลาย ถ้าสีสดใสหน่อยก็จะทำให้เด็กรู้สึกร่าเริงได้เช่นกัน

สีม่วง ถ้าจะให้เหมาะกับเด็ก ควรเป็นสีม่วงโทนอ่อนเพราะสีม่วงทำให้เด็กรู้สึกซับซ้อน หรือบางทีอาจจะทำให้เด็กเครียดได้ถ้าใช้สีเดียวและในขณะเดียวกันสีม่วงที่สว่างจนเกินไปทำให้เด็กรู้สึกไม่สบายตัวได้

สีชมพูเป็นสีที่ทำให้เด็กรู้สึกได้รับความอบอุ่นและปกป้องเป็นสีที่ให้ความอบอุ่นให้กับเด็กเป็นอย่างดีอีกด้วย



รูปที่ 2.2 สีที่ให้ความรู้สึกต่อเด็ก
ที่มา: MamaExpert Team (2558)

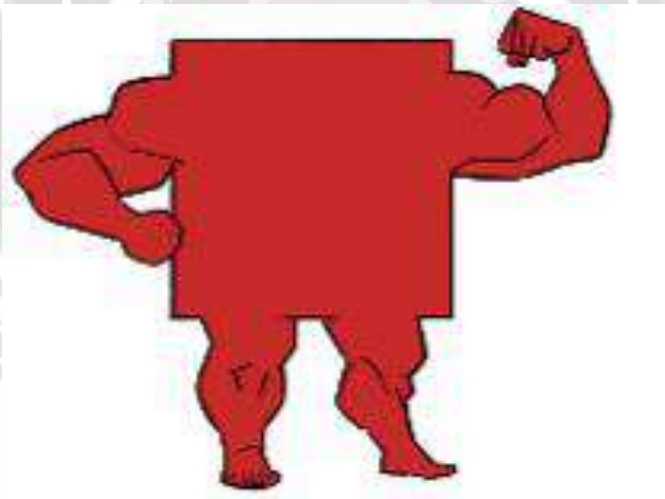
2.3 แนวคิดหลักการออกแบบตัวละคร

21D Sweden AB. (2019) ได้กล่าวถึงการออกแบบตัวละคร คือการสร้างตัวละครขึ้นมาให้มีบุคลิกลักษณะ นิสัย และถูกกำหนดอยู่ในสถานการณ์ต่างๆ ดังนั้นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นจะมาจากจินตนาการที่ถูกกำหนดขึ้น อาจมีแค่ตัวละครขึ้นมาเพียงอย่างเดียว โดยที่ไม่มีองค์ประกอบอื่นเพิ่มเติม เช่น ฉากหลัง คนที่พบเห็นก็จะไม่สามารถมองออกได้ว่า ตัวละครที่เห็นอยู่ เป็นอะไร ทำอะไร มีหน้าที่

อย่างไร นิสัยอย่างไร การที่ตัวละครจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวนั้น ต้องมีองค์ประกอบการสร้าง บุคลิก ลักษณะ หน้าตา รูปร่าง ซึ่งตัวละครที่สร้างขึ้นแต่ละตัวจะมีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบทางกายภาพ การออกแบบตัวละครให้มีลักษณะที่น่าจดจำ จึงต้องคำนึงถึงหลักพื้นฐานของการออกแบบคือ

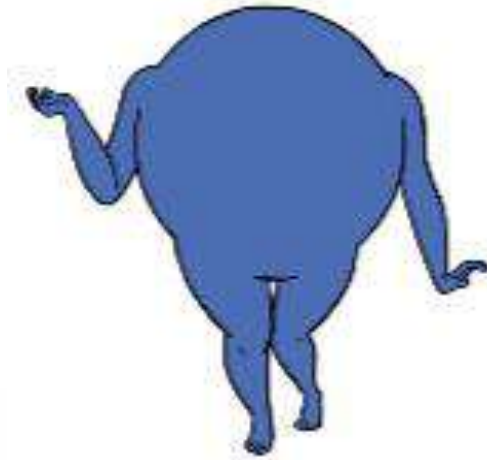
ภาษารูปร่าง ซึ่งช่วยสื่อสารความหมาย รูปร่างที่แตกต่างกัน จะกระตุ้นให้เกิดปฏิกิริยาที่แตกต่างกันภายในตัวเราทำให้เชื่อมโยงสิ่งที่เราเห็นด้วยความรู้สึกหรือความหมายบางอย่าง รูปร่างแบ่งออกได้ 3 รูปร่างหลัก คือ วงกลม สามเหลี่ยม และสี่เหลี่ยม แต่ละรูปร่างเหล่านี้มีความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งในเชิงจิตวิทยาโดยมีความหมายบางอย่าง เช่น

1. สี่เหลี่ยม แสดงถึงกายภาพ และแสดงถึงสิ่งต่างๆ เช่น ความมั่นคง ความน่าเชื่อถือ ระเบียบวินัย ซึ่งจะเป็นรูปแบบรูปร่างหลักของผู้ชาย นอกจากนี้ยังสามารถแสดงถึงความเปื้อน่าย ความนิ่ง และความโง่เขลาได้เช่นเดียวกัน (ภคพิสุทธิ์ ครำกระโท,2553)



รูปที่ 2.3 สี่เหลี่ยมแสดงถึงลักษณะทางกายภาพและความเป็นชาย
ที่มา: 21D Sweden AB. (2019)

2. วงกลม สื่อถึงการกระตุ้นให้เกิดความคิดเกี่ยวกับความสงบ ความมีเมตตาความนุ่มนวล ความปลอดภัย และความสมบูรณ์ เป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกับความเป็นผู้หญิงโดยทั่วไปนอกจากนี้ยังสามารถแสดงถึงความว่างเปล่าและความเหงาได้อีกด้วย



รูปที่ 2.4 วงกลมแสดงถึงความเป็นบวมและความเป็นหญิง
ที่มา: 21D Sweden AB. (2019)

3. สามเหลี่ยม นั้นไม่ใช่ผู้ชายหรือผู้หญิงแต่จะแสดงถึงการเคลื่อนไหวหรือความเป็ยงเบนและความคมชัด ยังมีมุมมากเท่าไรเอฟเฟกต์ก็จะยิ่งเพิ่มขึ้นมากเท่านั้น ตัวอย่างเช่น คนร้ายมักได้รับการออกแบบให้มีมุมที่รุนแรงเพราะมุมเหล่านั้นทำให้ตัวละครรู้สึกรุนแรงไม่มั่นคงและเป็นอันตราย



รูปที่ 2.5 สามเหลี่ยมแสดงถึงการเคลื่อนไหวและความคมชัด
ที่มา: 21D Sweden AB. (2019)

2.4 แนวคิดหลักการออกแบบ

องค์ประกอบของการออกแบบ

Wynnsoft Solution (2016) ได้กล่าวถึงการจัดองค์ประกอบศิลป์ (composition) เป็นการจัดการทำต่อส่วนประกอบของงานออกแบบหรือองค์ประกอบมูลฐานของงานออกแบบ (element of design) เพื่อให้เกิดคุณค่าทางศิลปะและความงาม ซึ่งการจัดองค์ประกอบศิลป์นับได้ว่าเป็นหัวใจของงานออกแบบ สำหรับองค์ประกอบของการออกแบบนั้นหมายถึง สิ่งซึ่งปรากฏแก่สายตา รอบๆ ตัว โดยผู้ออกแบบสามารถนำมาประสมประสานให้เกิดเป็นผลงาน ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงจำเป็นต้องศึกษาวิเคราะห์ถึงคุณสมบัติและบทบาทขององค์ประกอบต่างๆ ให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริงในข้อดีและข้อจำกัดต่างๆ เพื่อจะได้นำข้อดีขององค์ประกอบมาใช้กับงานออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพและพยายามหลีกเลี่ยงข้อจำกัดขององค์ประกอบ เพื่อไม่ให้ทำลายหรือลดคุณค่าของงานออกแบบ

องค์ประกอบของการออกแบบ ประกอบด้วยส่วนสำคัญได้แก่

1. จุด (dot) จุดเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการออกแบบ เพราะจุดเป็นต้นกำเนิดของเส้นและน้ำหนักของภาพ ดังจะเห็นได้ว่าการพิมพ์ภาพโทนต่อเนื่อง (half tone) การเกิดน้ำหนักอ่อนแก่ในภาพโดยใช้จุด ในบริเวณที่เป็นน้ำหนักอ่อน เกิดจากจุดเม็ดสกรีนที่เล็กและห่าง ส่วนในบริเวณที่มีน้ำหนักเข้มจะประกอบด้วยจุดที่มีขนาดใหญ่และหนาแน่น



รูปที่ 2.6 จุดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ

ที่มา: Wynnsoft Solution (2016)

จุดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น ลายจุดบนผิวหนังของเสือดาว จุดบนปีกผีเสื้อ จุดบนใบไม้ จุดที่เกิดจากก้อนกรวด เม็ดทราย

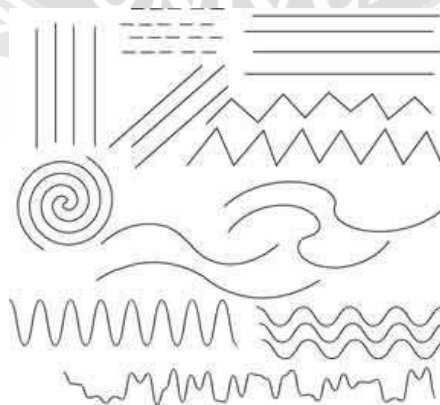


รูปที่ 2.7 จุดที่มนุษย์สร้างขึ้น

ที่มา: Wynnssoft Solution (2016)

จุดที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่การจิ้ม กระแทก กดด้วยวัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ เช่น ปากกา ดินสอ พู่กัน กิ่งไม้และของปลายแหลมทุกชนิด

2. เส้น (line) เส้นเกิดจากการเดินทางหรือต่อเนื่องของจุดในลักษณะทิศทางเดียวกัน ไม่กระจัดกระจาย ในการออกแบบเส้นอาจเกิดจากการลากพู่กัน (brush stroke) การขีดขูดด้วย ดินสอ ปากกา ซอล์ก ของแหลมคม เป็นต้น นักออกแบบถือว่าเส้นเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเนื่องจากเส้นเป็นต้นกำเนิดของรูปร่าง รูปทรงทิศทาง พื้นผิวและแสงเงาภาพในภาพได้ และในงานศิลปะตะวันออกนิยมเน้นความงามที่เส้นรอบรูปมากกว่าการใช้สีสร้างแสงเงา เพราะเส้นที่เน้นน้ำหนักต่างกันสามารถสร้างแสงเงาในภาพได้ เส้นในงานออกแบบประกอบด้วยเส้นหลักที่สำคัญ ได้แก่ เส้นนอน เส้นตั้ง เส้นเฉียง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก เส้นคลื่น เส้นหนักเหล่านี้ผู้ออกแบบจำเป็นต้องศึกษาถึงคุณสมบัติในการสร้างความรู้สึกต่อการรับรู้ของผู้ดูและนำอิทธิพลของเส้นหลักเหล่านี้มาใช้ให้เกิดผลดีในการออกแบบ โดยเฉพาะการนำมาใช้เป็นเส้นแกน



รูปที่ 2.8 เส้นต่างๆ

ที่มา: Wynnssoft Solution (2016)

- เส้นตั้งหรือเส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรงหนักแน่นเป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง

- เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย

- เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง

- เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ชัดแย้ง ความรุนแรง

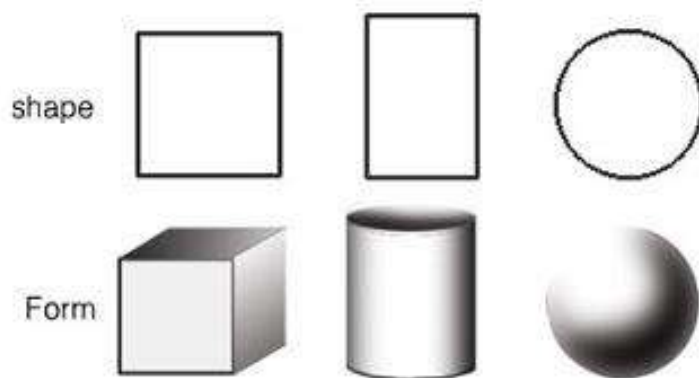
- เส้นโค้งแบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพอ่อนโยน นุ่มนวล

- เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวนออกมา มองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

- เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรง การเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว

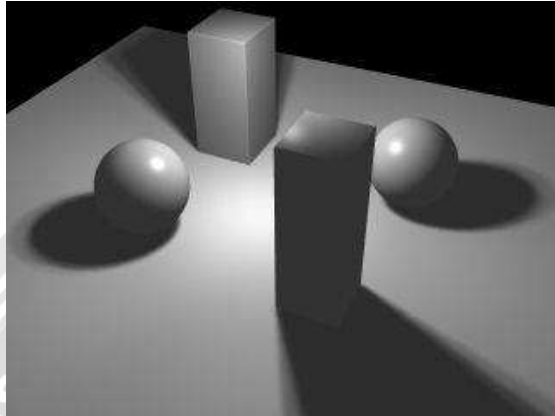
- เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

3. รูปร่างและรูปทรง (Shape & form) รูปร่างและรูปทรง เกิดจากเส้นที่เดินทางครบวงจร ในการออกแบบมักจะกล่าวถึงรูปร่างและรูปทรงควบคู่กันไป แต่โดยข้อเท็จจริงแล้วรูปร่างจะมี 2 มิติ ได้แก่ ความกว้างกับความยาวในระนาบแบนเหมือนกับการฉายไฟไปที่วัตถุแล้วเกิดเป็นเงาทอดที่ฉากลักษณะของเงานั้นถือเป็นรูปร่าง ส่วนรูปทรง 3 มิติ ได้แก่ ความกว้าง ความยาว และความลึก ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าตัววัตถุคือ รูปทรง ส่วนเงาวัตถุคือรูปร่าง สามารถจำแนกได้ 3 ประเภทคือรูปเรขาคณิต รูปธรรมชาติและรูปอิสระ



รูปที่ 2.9 รูปร่างและรูปทรง
ที่มา: Wynnssoft Solution (2016)

4. แสงและเงา (light & shade) แสงและเงา เป็นปัจจัยที่ทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกต่อลักษณะ 3 มิติ ของรูปทรงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในการออกแบบกราฟิกซึ่งกระทำบนวัสดุ 2 มิติ ผู้ออกแบบสามารถใช้แสงเงาเพื่อเน้นความลึกหรือมิติที่สามได้ โดยธรรมชาติของแสงย่อมตกกระทบบนผิวของวัตถุไม่เท่ากัน ด้านที่ได้รับแสงจะมีความสว่าง ส่วนด้านที่ตรงกันข้ามจะมีน้ำหนักมืดตามลำดับ



รูปที่ 2.10 แสงและเงา

ที่มา: Wynnssoft Solution (2016)

5. ช่องว่าง (space) หมายถึงการกำหนดช่องว่างในตัววัตถุหรือตัวรูป (positive space) และช่องว่างรอบตัววัตถุหรือพื้น (negative space) ผู้ออกแบบจะมุ่งให้ความสำคัญแก่ตัวรูปเป็นส่วนใหญ่ แต่โดยที่งานออกแบบเป็นภาพรวมของพื้นที่ทั้งหมด ผู้ออกแบบจึงควรพิจารณาถึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องระหว่างรูปและพื้นให้มีความเหมาะสมทัดเทียมกันดังนี้ กำหนดให้พื้นที่ของรูปมีปริมาตรใกล้เคียงกันและหลีกเลี่ยงไม่ให้ตัวรูปลอยอยู่กลางพื้นแต่ควรให้ตัวรูปตกชิดขอบภาพ เพื่อไม่ให้บริเวณพื้นล้อมรอบตัวรูป การใช้บริเวณว่างในการออกแบบทั้งหลาย ผู้สร้างงานจะใช้บริเวณว่างให้มีความสัมพันธ์กับภาพรวมของวัตถุนั้นๆ เช่น สถาปนิกออกแบบตกแต่งภายในอาคารจะจัดที่ว่างภายในอาคารให้ความสูงของห้องพอเหมาะกับขนาดของผู้ใช้สอย การวางโต๊ะเก้าอี้ไม่ขวางทางเดิน มีที่ว่างสำหรับเดินติดต่อกันได้สะดวก ผู้ออกแบบและผลิตภัณฑ์ต่างๆ จะต้องคำนึงถึงบริเวณที่ว่างที่เกิดขึ้นระหว่างส่วนต่างๆ ให้มีความสวยงามและสัดส่วน ที่เหมาะสม ซึ่งลักษณะของบริเวณว่างในงานศิลปะมี 5 ลักษณะ ได้แก่บริเวณว่างจริง (physical space) เป็นบริเวณว่างที่ปรากฏจริงใน 3 มิติ สามารถรับรู้สัมผัสได้ด้วยความเป็นจริงทางกายภาพและบริเวณว่างลวงตา (pictorial space) เป็นบริเวณว่างที่

ปรากฏในงาน 3 มิติทางความรู้สึกแสดงถึงความกว้าง ยาว และลึก ในลักษณะลวงตา บริเวณว่างแบบนี้เรียกอีกอย่างว่า “บริเวณว่างแบบรูปภาพ”



รูปที่ 2.11 การใช้ช่องว่างในงานออกแบบ

ที่มา: Wynnssoft Solution (2016)

6. สี (color) หมายถึงแสงที่กระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าตาเราทำให้เห็นเป็นสีต่างๆ การที่เรามองเห็นวัตถุเป็นสีใดได้ เพราะวัตถุนั้นดูดแสงสีอื่นสะท้อนแต่สีของมันเอง เช่น วัตถุสีแดง เมื่อมีแสงส่องกระทบ ก็จะดูดทุกสี สะท้อนแต่สีแดงทำให้เรามองเห็นเป็นสีแดง เรารับรู้สีได้เพราะเมื่อสามร้อยกว่าปีที่ผ่านมา ไอแซก นิวตัน ได้ค้นพบว่าแสงสีขาวจากดวงอาทิตย์เมื่อหักเหผ่านแท่งแก้วสามเหลี่ยม (prism) แสงสีขาวจะกระจายออกเป็นสีรุ้งเรียกว่าสเปกตรัม มี 7 สี ได้แก่ ม่วง คราม น้ำเงิน เขียว เหลือง ส้ม แดง และได้มีการกำหนดให้เป็นทฤษฎีสีของแสงขึ้น ความจริงสีรุ้งเป็นปรากฏการณ์ตามธรรมชาติซึ่งเกิดขึ้นและพบเห็นกันบ่อยอยู่แล้ว โดยเกิดจากการหักเหของแสงอาทิตย์ หรือแสงสว่าง เมื่อผ่านละอองน้ำในอากาศซึ่งลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสี มีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสง ที่อารมณ์ และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น เราร้อน เยือกเย็นหรือตื่นเต้น มนุษย์เราเกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกอย่างที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันทแตกต่างกันมากมาย

7. ลักษณะพื้นผิว (texture) หมายถึงความรู้สึกในการจำแนกความเรียบหรือ ความขรุขระของผิววัตถุจากการสัมผัสทางสายตา ลักษณะพื้นผิวที่มีความแตกต่างกันย่อมช่วยให้ผู้ดูเกิดความสนใจ

ความแปลกตา ไม่น่าเบื่อหน่ายในการออกแบบนั้นผู้ออกแบบต้องคำนึงถึงองค์ประกอบมูลฐานทางศิลปะหลายประการ ตั้งแต่จุดที่เป็นพื้นฐานของเส้นที่ใช้ในการสร้างรูปร่างและรูปทรงต่างๆ ที่หลากหลายขนาด น้ำหนัก แสงเงา บริเวณว่าง สี และลักษณะพื้นผิว สิ่งเหล่านี้ล้วนมีความสำคัญต่องานออกแบบที่จะทำให้ผลงานหรือชิ้นงานออกมาได้ผลตรงตามวัตถุประสงค์ (Wynnsoft Solution, 2016)

หลักการจัดวางส่วนประกอบในการออกแบบ

1. การเน้นจุดแห่งความสนใจ (emphasis) การสร้างจุดแห่งความสนใจให้เกิดขึ้นในงานออกแบบ โดยการกำหนดบริเวณใดบริเวณหนึ่งในภาพที่เหมาะสมให้มีลักษณะพิเศษกว่าบริเวณอื่นเพื่อใช้เป็นเครื่องดึงดูดความสนใจแก่ผู้ดู งานออกแบบที่ขาดการเน้นจะไม่สามารถหยุดผู้ดูให้มีความสนใจต่องานออกแบบได้ การเน้นจุดแห่งความสนใจสามารถกระทำได้หลายลักษณะ ดังนี้

1.1 การเน้นโดยการตัดกัน หมายถึงการทำให้ส่วนประกอบจำนวนหนึ่งมีความแตกต่างไปจากส่วนประกอบอื่น

1.2 การเน้นโดยการแยกตัวออกไป หมายถึง การเน้นโดยให้ส่วนประกอบบางส่วนแยกตัวออกมาต่างหาก การเน้นด้วยวิธีนี้เป็นการเน้นด้วยการนำรูปร่างหรือรูปทรงส่วนใหญ่อยู่รวมกันเป็นกลุ่มส่วนใดส่วนหนึ่งของพื้นที่ รูปร่างหรือรูปทรงที่แยกตัวออกมาจะกลายเป็นจุดเด่น

1.3 การเน้นโดยการจัดวางตำแหน่ง หมายถึง การเน้นโดยผู้ออกแบบจัดวางส่วนประกอบในตำแหน่งที่เหมาะสม ไม่ใช่เป็นการตัดกันด้วยรูปร่างต่างๆ แต่อาจใช้ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง นำมาจัดวางเน้นให้อยู่ในตำแหน่งที่น่าสนใจ



รูปที่ 2.12 การยึดหลักเน้นจุดสนใจในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์

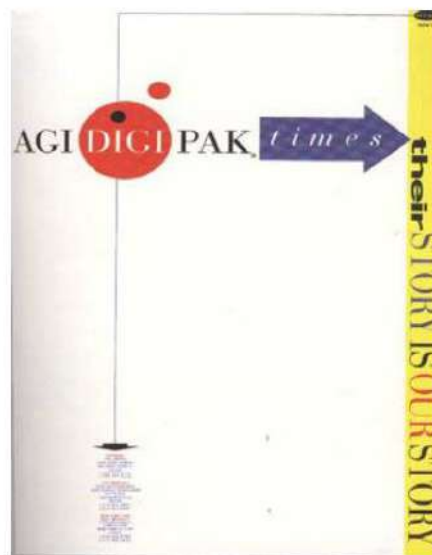
ที่มา: จุฑารัตน์ จอกสูงเนิน (2556)

2. ความสมดุล (balance) หรือดุลยภาพ เป็นการกำหนดและจัดวางองค์ประกอบให้มีน้ำหนักและขนาดในสัดส่วนที่เท่าๆ กันทั้งสองข้าง งานออกแบบที่ขาดความสมดุลจะก่อให้เกิดความรู้สึกว่าภาพนั้นเอียงได้

2.1 ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกันคือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมมูล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่งในงานสถาปัตยกรรมบางแบบหรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริงๆ

2.2 ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกันใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกัน แต่มีความสมดุลกันอาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบหรือสมดุลด้วยความรู้สึกได้

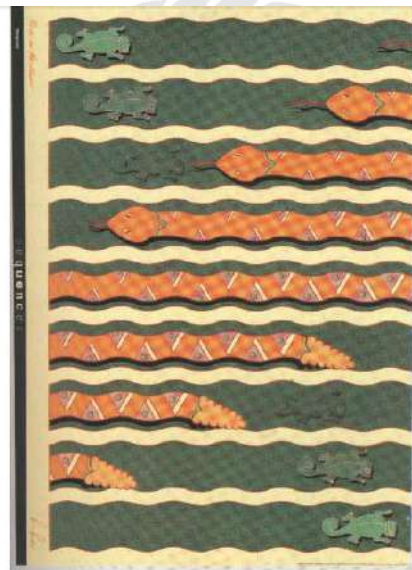
การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดย เลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากกว่าหรือเลือกรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกน จะทำให้เกิดความสมดุลขึ้นหรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา



รูปที่ 2.13 การยึดหลักความสมดุลในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
ที่มา: จุฑารัตน์ จอกสูงเนิน (2556)

3. ความมีเอกภาพ (unity) การจัดวางองค์ประกอบให้มีการรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยไม่แตกแยก การจัดกระจาย งานออกแบบที่ขาดเอกภาพจะทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกแตกแยกและไม่น่าสนใจ

4. จังหวะ (rhythm) ลักษณะของจังหวะในการจัดภาพ ได้แก่ การวางองค์ประกอบมูลฐานให้มีระยะตำแหน่งขององค์ประกอบเป็นช่วงๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวต่อเนื่อง และความมีทิศทาง จังหวะในงานออกแบบแบ่งได้ 3 ลักษณะ ได้แก่ จังหวะชนิดซ้ำ จังหวะชนิดช่วงระยะที่เป็นแบบแผนคงที่ และจังหวะชนิดช่วงระยะไม่คงที่



รูปที่ 2.14 การใช้จังหวะในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์
ที่มา: จุฑารัตน์ จอกสูงเนิน (2556)

5. ความกลมกลืน (harmony) ความกลมกลืนเป็นการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ ซึ่งมีคุณสมบัติใกล้เคียงกันไว้ด้วยกันอย่างพอเหมาะ ทำให้งานออกแบบนั้นเกิดความประสานกลมกลืน มีความเป็นระเบียบและนำไปสู่ความมีเอกภาพ แต่ในบางกรณีถ้าหากความกลมกลืนมาจากสิ่งที่ซ้ำกันเหมือนกันหรือเท่ากันมากเกินไป อาจทำให้เกิดความน่าเบื่อ จึงต้องจัดให้ความขัดแย้งเข้าไปรวมในผลงานนั้นบ้างเพียงเล็กน้อยก็จะทำให้เกิดความน่าสนใจขึ้น ความกลมกลืนจึงเป็นการรวมกันของหน่วยย่อยต่างๆ ได้แก่ เส้น รูปร่าง สี ขนาด ให้มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันในการออกแบบโดยไม่มีความขัดแย้งกัน (Graves, 1951)

6. ความขัดแย้ง (contrast) ความขัดแย้งเป็นการจัดวางส่วนประกอบของการออกแบบไม่ให้ซ้ำกันเช่น มีรูปร่าง สีที่แตกต่างกัน ซึ่งความขัดแย้งจะตรงข้ามกับความกลมกลืนและมีคุณค่าในงานออกแบบ เพราะสามารถนำสิ่งที่กลมกลืนกันมากๆ จนเกิดความน่าเบื่อหน่ายให้กลับกลายเป็นน่าสนใจขึ้น

7. สัดส่วน (proportion) ในการออกแบบถือว่าสัดส่วนมีความสำคัญมาก โดยสัดส่วนเป็นเกณฑ์ของเอกภาพที่เกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาดในส่วนต่างๆ ของรูปทรงและระหว่างรูปทรง เช่นการที่เราเห็นคนหัวโตตัวเตี้ย คนคอยาวขาสั้น เป็นต้น อยู่ในสังคมแสดงให้เห็นถึงสัดส่วนที่ผิดไปจากธรรมดาของคนทั่วไป ในงานออกแบบมีการนำสัดส่วนเข้ามาใช้เพื่อสร้างความรู้สึกทางสุนทรียภาพและอุดมคติ นั่นคือการใช้ส่วนประกอบมูลฐานทางการออกแบบได้แก่เส้น สี แสงเงา เข้ามาใช้ได้อย่างมีความสัมพันธ์เหมาะสมกลมกลืนแสดงว่าการออกแบบนั้นได้สัดส่วน ทั้งนี้เพราะภาพหรือวัตถุที่มีสัดส่วนงดงามจะช่วยส่งเสริมให้องค์ประกอบนั้นมีความสวยงามกลมกลืนกับส่วนประกอบอื่นๆ ตามไปด้วย สัดส่วนที่นับว่ามีความงดงามลงตัวไม่สามารถกำหนดลงเป็นกฎเกณฑ์ตายตัวได้ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมและความสวยงามเป็นสำคัญ (จุฑารัตน์ จอกสูงเนิน, 2556)

สุรสิทธิ์ วิทยารัฐ (2542) ได้กล่าวว่า หลักในการออกแบบที่ดี ควรมียุคประกอบดังนี้

1. ควรจะเป็นการออกแบบที่มีลักษณะเหมาะสมตรงกับความต้องการตามประโยชน์ใช้สอย มีความกลมกลืนตามหลักเกณฑ์ความงามของสังคมและสามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้
2. ควรเป็นการออกแบบที่มีลักษณะง่าย มีจำนวนผลิตผลตามความต้องการของสังคม และมีกระบวนการผลิตที่ไม่ยุ่งยากสลับซับซ้อน
3. ควรจะมีสัดส่วนที่ดี มีความกลมกลืนทั้งส่วนรวม เช่น รูปแบบ ลักษณะผิว เส้น สี เป็นต้น และมีสัดส่วนที่เหมาะสมในการใช้งานด้วย
4. ควรมีความเหมาะสมกับวัสดุและวิธีการ มีคุณภาพ มีวิธีการใช้ง่ายสะดวก สามารถผลิตได้ตรงตามความต้องการของสังคมปัจจุบัน
5. ควรมีลักษณะของการตกแต่งอย่างพอดี ไม่รกจนเกินไป
6. ควรมีโครงสร้างที่เหมาะสมกลมกลืนกับวัฒนธรรมและความต้องการของสังคม
7. ไม่ควรสิ้นเปลืองเวลามากนัก

2.5 แนวคิดชนิดของกระดาษที่ใช้ในงานพิมพ์

1. กระดาษอาร์ต กระดาษชนิดนี้ เนื้อจะแน่น ผิวเรียบ เหมาะสำหรับงานพิมพ์สี เช่น โปสเตอร์ โบรชัวร์ ปกวารสาร กระดาษชนิดนี้ราคาค่อนข้างสูง คุณภาพกระดาษแตกต่างกันไปแล้วแต่มาตรฐานของผู้ผลิตด้วยและมีให้เลือกหลายแบบ
2. กระดาษอาร์ตมัน กระดาษเนื้อเรียบ เป็นมันเงา พิมพ์งานได้ใกล้เคียงกับสีจริง สามารถเคลือบเงาได้ดี ความหนาของกระดาษมีดังนี้ 85 แกรม 90 แกรม 100 แกรม 105 แกรม 120 แกรม 130 แกรม 140 แกรม 160 แกรม
3. กระดาษอาร์ตมันด้าน กระดาษเนื้อเรียบแต่เนื้อไม่มัน พิมพ์งานสีจะซีดลงเล็กน้อย แต่ดูหรู ความหนาของกระดาษมีดังนี้ 85 แกรม 90 แกรม 100 แกรม 105 แกรม 120 แกรม 130 แกรม 140 แกรม 160 แกรม
4. กระดาษอาร์ตการ์ด 2 หน้า เป็นกระดาษอาร์ตที่มีขนาดหนาตั้งแต่ 100 แกรมขึ้นไป เหมาะสำหรับพิมพ์งานโปสเตอร์ โปสการ์ด ปกหนังสือ หรืองานต่างๆ ที่ต้องการความหนา
5. กระดาษอาร์ตการ์ด 1 หน้า เป็นกระดาษอาร์ตที่มีความแกร่งกว่ากระดาษอาร์ตการ์ด 2 หน้า หนาตั้งแต่ 190 แกรมขึ้นไป เหมาะสำหรับพิมพ์งานที่ต้องการพิมพ์แค่หน้าเดียว เช่น กล่องบรรจุสินค้าต่างๆ โปสเตอร์ โปสการ์ด ปกหนังสือ เป็นต้น
6. กระดาษปอนด์ จะนิยมใช้ในงานหนังสือโดยเฉพาะเนื้อใน เหมาะสำหรับงานที่ผู้ผลิตมีงบประมาณจำกัด (กระดาษอาร์ตมีราคาแพงกว่ามาก) และต้องการผลิตหนังสือราคาไม่แพง เนื้อกระดาษมีคุณสมบัติรองรับน้ำหนักได้ในระดับปานกลางตามความหนา ในกระดาษที่ต่ำกว่าปอนด์ 80 หากใช้สีมากหมึกจะซึมทะลุด้านหลังได้ ดังนั้นถ้าหากมีภาพควรใช้กระดาษปอนด์ 80 ขึ้นไป เพื่อหลีกเลี่ยงความเสียหาย
7. กระดาษถนอมสายตา (Green Read) เป็นกระดาษที่ผลิตขึ้นสำหรับงานหนังสือโดยเฉพาะ เนื้อกระดาษเป็นสีเหลืองนวลช่วยลดแสงสะท้อนสู่ดวงตา ทำให้อ่านหนังสือได้สบายสายตา กระดาษถนอมสายตามีน้ำหนักเบาและเมื่อทำเป็นเล่มขึ้นมาจะมีความหนาคุ้มค่า คุณสมบัติเนื้อกระดาษรองรับสีได้ดีเมื่อพิมพ์ภาพลงไปแล้วสีจะดูสดใสและนวล มีราคาแพงกว่ากระดาษปอนด์ไม่มากเกินไปเหมาะกับการใช้พิมพ์งานหนังสือที่มีเนื้อหามาก เช่น หนังสือประเภทวรรณกรรม
8. กระดาษปรู๊ฟ เป็นกระดาษที่มีราคาถูก เนื้อกระดาษบางมีสีเหลืองอ่อนๆ เหมาะกับการใช้ในงานพิมพ์ที่มีอายุการใช้งานสั้นเน้นจำนวนการผลิตมาก ซึ่งหนังสือพิมพ์รายวันเป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนที่สุด เพราะคุณสมบัติของกระดาษตรงกับการใช้งาน

9. กระดาษกล่องและกระดาษลูกฟูก กระดาษสองชนิดนี้เป็นกระดาษที่นำมาขึ้นรูปเป็นบรรจุภัณฑ์ได้ เนื้อกระดาษมีความแข็งแรงตามชนิดของกระดาษ เนื้อกระดาษปกติมีอยู่สองสี ถ้าเป็นหน้าขาว จะพิมพ์ได้สวยงามทำให้สินค้าดูมีคุณค่าแต่ถ้าเป็นสีน้ำตาลก็มักจะใช้กับสินค้าบางประเภท

10. กระดาษแอร์เมล์ เป็นกระดาษที่มีเนื้อบางมาก ปัจจุบันไม่นิยมใช้กันแล้ว

11. กระดาษพีวีซี กระดาษชนิดนี้มีความทนทาน เนื้อเหนียว ส่วนมากใช้ทำนามบัตรและปก รายงาน (Ranchana Pochanakit, 2019)

2.6 แนวคิดเรื่องพระคัมภีร์ไบเบิล

คัมภีร์ไบเบิล (Bible) หรือ พระคัมภีร์ เป็นหนังสือที่บันทึกเรื่องราวเกี่ยวกับพระยาห์เวห์ ในการช่วยมนุษย์ให้รอดพ้นจากความพินาศอันเนื่องมาจากความบาปสู่ชีวิตนิรันดร์ เป็นหนังสือที่บันทึกหลักธรรม คำสอนของศาสนาคริสต์ ซึ่งในบางเล่มมีพื้นฐานมาจากหลักคำสอนของศาสนายูดาห์ของชาวยิว

คริสตชนทุกคนเชื่อว่าพระคัมภีร์ทุกบททุกข้อนั้น มนุษย์เขียนขึ้นโดยการดลใจจากพระเจ้า ประกอบด้วยหนังสือจำนวน 66 หรือ 73 หรือ 78 เล่ม (แล้วแต่นิกาย) ประกอบด้วยภาคพันธสัญญาเดิม และพันธสัญญาใหม่ พันธสัญญาเดิมถูกเขียนขึ้นก่อนที่พระเยซูคริสต์ประสูติ ทั้งหมดเขียนเป็นภาษาฮีบรู ยกเว้นส่วนที่เป็นคัมภีร์อธิกธรรม (ยอมรับเฉพาะชาวคาทอลิก) ถูกเขียนด้วยภาษากรีกและภาษาอียิปต์ ส่วนพันธสัญญาใหม่ถูกเขียนขึ้นหลังจากพระเยซูเสด็จขึ้นสู่สวรรค์แล้ว โดยบันทึกถึงเรื่องราวของพระเยซูตลอดพระชนม์ชีพ รวมทั้งคำสอนและการประกาศข่าวดีแห่งความรอด การยอมรับการทรมานและการไถ่บาปของมนุษย์โดยพระเยซู การกลับคืนชีพอย่างรุ่งโรจน์ การส่งพระวิญญาณบริสุทธิ์มายังอัครทูต ประวัติศาสตร์ของคริสตจักรในยุคแรกเริ่ม ภายหลังจากการกลับคืนพระชนม์ชีพของพระเยซูแล้ว การเบียดเบียนคริสตจักรในรูปแบบต่างๆ (พายุแห่งความเปรมปรีดิ์, 2556)



รูปที่ 2.15 คัมภีร์ไบเบิล

ที่มา: FRANK NEWPORT (2022)

ภาคพันธสัญญาเดิม (The Old Testament) เป็นชุดหนังสือที่ถูกเขียนขึ้นก่อนการประสูติของพระเยซู ซึ่งมีเนื้อหาเหมือนกับคัมภีร์ฮีบรู มีจำนวน 39 เล่ม แบ่งเป็นสี่หมวดใหญ่ ดังนี้

1. หมวดเบญจบรรณ ประกอบด้วยหนังสือปฐมกาลจนถึงหนังสือเฉลยธรรมบัญญัติ
2. หมวดประวัติศาสตร์ ประกอบด้วยหนังสือโยชูวาจนถึงหนังสือเอสเธอร์
3. หมวดปรีชาญาณ ประกอบด้วยหนังสือโยบจนถึงหนังสือเพลงซาโลมอน
4. หมวดผู้เผยพระวจนะ ประกอบด้วยหนังสืออิสยาห์จนถึงหนังสือมาลาคี

ภาคพันธสัญญาใหม่ (The New Testament) เป็นชุดหนังสือที่ถูกเขียนขึ้นภายหลังจากการเสด็จขึ้นสู่สวรรค์ของพระเยซู มีจำนวน 27 เล่ม แบ่งได้เป็นห้าหมวดใหญ่ ดังนี้

1. หมวดพระวรสาร ประกอบด้วยพระวรสารนักบุญมัทธิวจนถึงพระวรสารนักบุญยอห์น
2. หมวดประวัติศาสตร์ ประกอบด้วยหนังสือกิจการของอัครทูต
3. หมวดจดหมายของเปาโล ประกอบด้วยจดหมายนักบุญเปาโลถึงชาวโรมจนถึงจดหมายถึงชาวฮีบรู
4. หมวดจดหมายทั่วไป ประกอบด้วยจดหมายของนักบุญยากอบจนถึงจดหมายของนักบุญยูดา
5. หมวดวิวรณ์ ประกอบด้วยหนังสือวิวรณ์

เนื้อเรื่องพระเจ้าสร้างโลก



รูปที่ 2.16 พระเจ้าสร้างโลก

ที่มา: คริสตจักรแห่งพระเจ้าผู้ทรงมหิทธิฤทธิ์ (2020)

ในหนังสือปฐมกาล กล่าวถึงการกำเนิดของโลกใบนี้ว่า พระผู้เป็นเจ้าพระบิดาบนสวรรค์ของเรา ทรงเสนอแผนแห่งความรอดในสวรรค์ เราทุกคนโห่ร้องด้วยความยินดี เพราะเราจะได้มาแผ่นดินโลกเพื่อรับร่างกายขณะอยู่บนแผ่นดินโลกเราเรียนรู้ที่จะทำตามพระบุตรของพระผู้เป็นเจ้าพระเจ้าพระเยซูคริสต์ พระเจ้าทรงสร้างโลกตามคำแนะนำของพระผู้เป็นเจ้า (ปฐมกาล 1:1)

วันที่หนึ่ง พระเจ้าทรงแยกความสว่างออกจากความมืด พระองค์ทรงเรียกความสว่างว่า กลางวัน และทรงเรียกความมืดว่า กลางคืน

วันที่สอง พระองค์ทรงแบ่งน้ำระหว่างเมฆในท้องฟ้ากับมหาสมุทรบนแผ่นดินโลก

วันที่สาม พระเจ้าทรงทำให้เกิดห้วงน้ำกว้างใหญ่และแผ่นดินแห้ง พระองค์ทรงเรียกผืนน้ำว่า ทะเล และแผ่นดินแห้งว่า พื้นดิน ทรงทำให้แผ่นดินสวยงามด้วยไม้ดอก ไม้ผล ไม้คลุมดิน และไม้ยืนต้น

วันที่สี่ พระองค์ทรงสร้างดวงอาทิตย์ให้ส่องแสงตอนกลางวัน จากนั้นทรงสร้างดวงจันทร์และดวงดาวให้ส่องแสงตอนกลางคืน

วันที่ห้า พระเจ้าทรงสร้างปลาในทะเลและนกในท้องฟ้า ทรงอวยพรให้สิ่งมีชีวิตขยายเผ่าพันธุ์ และทรงอวยพรให้ปลาเต็มผืนน้ำ

วันที่หก พระองค์ทรงสร้างสัตว์บนบก บางชนิดเดินบางชนิดคลาน พระบิดาบนสวรรค์และพระเจ้าเสด็จลงมาแผ่นดินโลกในวันที่หก ทรงสร้างชายและหญิงตามรูปลักษณ์ของพระผู้เป็นเจ้า พระบิดาบนสวรรค์ทรงบอกให้พวกเขาดูแลกันและมีลูก ทรงวางใจให้ชายและหญิงดูแลผืนดินและสัตว์ต่างๆ ด้วย

วันที่เจ็ด พระบิดาบนสวรรค์ทรงมีความสุขกับทุกสิ่งทีพระองค์ทรงสร้าง พระองค์ทรงพักผ่อนจากงานทั้งหมด แผ่นดินโลกสวยงามและเต็มไปด้วยชีวิต (ปฐมกาล 1:3-27 2:1-3)

เนื้อเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 2.17 การบังเกิดของพระเยซูเจ้า
ที่มา: Praewpailin Inburan (2021)

ในพระวรสารนักบุญมัทธิวและพระวรสารนักบุญลูกา กล่าวถึงการประสูติของพระเยซู หรือพระคริสตสมภพว่า ครั้งนั้น พระจักรพรรดิออกัสตัสทรงออกพระราชกฤษฎีกาให้มีการสำรวจสำมะโนประชากรทั่วจักรวรรดิโรมัน การสำรวจสำมะโนประชากรครั้งแรกนี้ ทุกคนต่างไปลงทะเบียนในเมืองของตน โยเซฟออกเดินทางจากเมืองนาซาเร็ธ ในแคว้นกาลิลีไปยังเมืองของกษัตริย์ดาวิด ชื่อเบธเลเฮม ในแคว้นยูเดีย เพราะโยเซฟสืบเชื้อสายมาจากราชวงศ์กษัตริย์ดาวิด ท่านไปลงทะเบียนพร้อมกับพระนางมารีย์ ซึ่งกำลังทรงพระครรภ์ ขณะที่อยู่ที่นั่นก็ถึงกำหนดเวลาที่พระนางมารีย์จะมีพระประสูติกาล พระ

นางประสูติพระโอรสองค์แรกทรงใช้ผ้าพันพระวรกายพระกุมารนั้น แล้วทรงวางไว้ในรางหญ้า เนื่องจากไม่มีที่ในท้องฟักแรมเลย ในบริเวณนั้นมีคนเลี้ยงแกะกลุ่มหนึ่งอยู่กลางแจ้ง กำลังเฝ้าฝูงแกะในยามกลางคืน ทูตสวรรค์องค์หนึ่งของพระเจ้าปรากฏองค์ต่อหน้าเขา และพระสิริของพระเจ้ายิ่งส่องแสงรอบตัวเขา คนเลี้ยงแกะมีความกลัวอย่างยิ่งแต่ทูตสวรรค์กล่าวแก่เขาว่า “อย่ากลัวเลย เพราะเรานำข่าวดีมาบอกท่านทั้งหลาย เป็นข่าวดีที่จะทำให้ประชาชนทุกคนยินดีอย่างยิ่ง วันนี้ ในเมืองของกษัตริย์ดาวิด พระผู้ไถ่ประสูติเพื่อท่านแล้ว พระองค์คือพระคริสต์ องค์พระผู้เป็นเจ้า ท่านจะรู้จักพระองค์ได้จากเครื่องหมายนี้ ท่านจะพบกุมารคนหนึ่ง มีผ้าพันกายนอนอยู่ในรางหญ้า” ทันใดนั้น ทูตสวรรค์อีกจำนวนมากปรากฏมาสมทบกับทูตสวรรค์องค์นั้น ร้องสรรเสริญพระเจ้าว่า พระสิริรุ่งโรจน์จงมีแต่พระเจ้าในสวรรค์สูงสุด และบนแผ่นดิน สันติจงมีแก่มนุษย์ที่พระองค์โปรดปราน (ลูคา 2:1-14)

เนื้อเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 2.18 พระเยซูเจ้าทรงกลับคืนชีพ
ที่มา: บาทหลวงวัชศิลป์ กฤษเจริญ (2563)

ในพระวรสารนักบุญยอห์น กล่าวถึงการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าว่า ในวันเช้ารุ่ง ประชาชนจำนวนมากที่มาในวันฉลองได้ข่าวว่าพระเยซูเจ้าเสด็จมาที่กรุงเยรูซาเล็ม จึงถือกิ่งปาล์มออกไปรับเสด็จ พลากร้องว่า “โฮซานนา ขอถวายพระพรแด่พระองค์ผู้เสด็จมาในพระนามพระเจ้า ขอถวายพระพรแด่กษัตริย์แห่งอิสราเอล พระเยซูเจ้าทรงพบลูกลาตัวหนึ่ง จึงประทับบนหลังลูกลาตัวนั้น

(ยอห์น 12:12-15) ก่อนวันฉลองปัสกา พระเยซูเจ้าทรงทราบว่าถึงเวลาแล้วที่จะทรงจากโลกนี้ไปเฝ้าพระบิดา พระองค์ทรงรักผู้ที่เป็นของพระองค์ซึ่งอยู่ในโลกนี้ พระองค์ทรงรักเขาจนถึงที่สุด ระหว่างการเลี้ยงอาหารค่ำ ปิลาตลใจยูดาสอิสคาริโอทบุตรของซีโมนให้ทรยศต่อพระองค์ พระเยซูเจ้าทรงทราบว่าพระบิดาประทานทุกสิ่งไว้ในพระหัตถ์พระองค์แล้ว และทรงทราบว่าพระองค์ทรงมาจากพระเจ้าและกำลังเสด็จกลับไปหาพระเจ้า จึงทรงลุกขึ้นจากโต๊ะ ทรงถอดเสื้อคลุมออกวางไว้ ทรงใช้ผ้าเช็ดตัวคาดสะเอว แล้วทรงเทน้ำลงในอ่าง ทรงเริ่มล้างเท้าบรรดาศิษย์ และทรงใช้ผ้าที่คาดสะเอวเช็ดให้ เมื่อทรงล้างเท้าของบรรดาศิษย์เสร็จแล้ว พระเยซูเจ้าทรงสวมเสื้อคลุมอีกครั้งหนึ่ง เสด็จกลับไปโต๊ะ ตรัสว่า “ท่านเข้าใจไหมว่าเราทำอะไรให้ท่าน ท่านทั้งหลายเรียกเราว่าอาจารย์ก็ถูกแล้ว เพราะเราเป็นอย่างนั้นจริงๆ ในเมื่อเราซึ่งเป็นทั้งองค์พระผู้เป็นเจ้าและอาจารย์ยังล้างเท้าให้ท่าน ท่านก็ต้องล้างเท้าให้กันและกันด้วย เราวางแบบอย่างไว้ให้แล้ว ท่านจะได้ทำเหมือนกับที่เราทำกับท่าน (ยอห์น 13:1-15)

พระเยซูเจ้าเสด็จไปพร้อมกับบรรดาศิษย์ที่นั่นมีส่วนหนึ่ง พระองค์เสด็จเข้าไปพร้อมกับบรรดาศิษย์ ยูดาสผู้ทรยศรู้จักสถานที่นั้นด้วย เพราะพระองค์เคยทรงพบกับบรรดาศิษย์ที่นั่นบ่อยๆ ยูดาสนำกองทหารและยามรักษาพระวิหารที่บรรดาหัวหน้าสมณะ และชาวฟาริสีจัดหาให้มาที่นั่น ถือตะเกียง และอาวุธมาด้วย พระเยซูเจ้าทรงทราบทุกสิ่งที่จะเกิดขึ้นกับพระองค์ จึงเสด็จออกไปตรัสถามเขาเหล่านั้นว่า “ท่านทั้งหลายเสาะหาใคร” เขาตอบว่า “หาเยซู ชวนาซาเร็ธ” พระองค์ตรัสตอบว่า “เราเป็น” ยูดาสผู้ทรยศพระองค์ก็ยืนอยู่กับพวกเขาด้วย แต่เมื่อพระองค์ตรัสว่า “เราเป็น” เขาเหล่านั้นก็ถอยหลังล้มลงกับพื้นดิน พระองค์ตรัสถามอีกว่า “ท่านทั้งหลายเสาะหาใคร” เขาตอบว่า “หาเยซู ชวนาซาเร็ธ” พระเยซูเจ้าตรัสตอบว่า “เราบอกท่านทั้งหลายแล้วว่า เราเป็น ถ้าท่านเสาะหาเรา ก็จงปล่อยคนเหล่านี้ไป” (ยอห์น 18:1-8) กองทหาร ผู้บังคับกองและยามรักษาพระวิหารที่ชาวยิวจัดให้จับกุมพระเยซูเจ้า มัดพระองค์ นำไปหาอันนาสก่อน อันนาสเป็นบิดาภรรยาของคายาฟาส ซึ่งเป็นมหาสมณะในปีนั้น มหาสมณะซักถามพระเยซูเจ้าถึงเรื่องศิษย์และคำสั่งสอนของพระองค์ พระเยซูเจ้าตรัสตอบว่า “เราพูดให้โลกฟังอย่างเปิดเผย เราสั่งสอนเสมอในศาลาธรรมและในพระวิหาร เราไม่เคยพูดสิ่งใดเป็นความลับ ท่านถามเราทำไม จงถามผู้ที่ได้ฟังเราเถิดว่าเราบอกสิ่งใดกับเขา เขารู้ว่าเราได้พูดสิ่งใด” เมื่อพระองค์ตรัสเช่นนั้น ยามคนหนึ่งซึ่งยืนอยู่ที่นั่นตบพระพักตร์พระเยซูเจ้า ตวาดว่า “เจ้าตอบเช่นนั้นกับมหาสมณะได้หรือ” พระเยซูเจ้าตรัสตอบว่า “ถ้าเราพูดผิด จงชี้ให้เห็นว่าเราผิดอย่างไร แต่ถ้าเราพูดถูก ท่านตบหน้าเราทำไม” อันนาสจึงส่งพระองค์ไปหามหาสมณะคายาฟาส เขาเหล่านั้นนำพระเยซูเจ้าไปยังจวนผู้ว่าราชการ ขณะนั้นเป็นเวลาเช้าตรู่ คนเหล่านั้นไม่เข้าไปในจวน เพื่อมิให้เป็นมลทินแก่ตนจะได้กินปัสกาได้ ปิลาตจึงออกมาพบเขาข้างนอก ถามว่า “ท่านทั้งหลายมีข้อกล่าวหาอะไรมาฟ้องชายคนนี้” เขาตอบว่า “ถ้าคนนี้ไม่ใช่ผู้ร้าย เราคงไม่นำมามอบให้ท่าน” ปิลาตจึงพูดกับเขาว่า “ท่านทั้งหลายจงนำ

เขาไปพิพากษาตัวเองตามกฎหมายของท่านเถิด” ชาวยิวตอบว่า “พวกเราไม่มีอำนาจประหารชีวิตผู้ใด” (ยอห์น 18:12-32) ปีลาตสั่งให้นำพระเยซูเจ้าไปเขียน บรรดาทหารนำกิงหนามาसानเป็นมงกุฏสวม พระเศียร ให้พระองค์ทรงเสื่อคลุมสีม่วงแดง ทหารเข้ามาหาพระองค์และพูดว่า “กษัตริย์ของชาวยิว ขอทรงพระเจริญ” แล้วตบพระพักตร์พระองค์ ปีลาตออกมาข้างนอกอีกครั้งหนึ่ง พูดกับคนเหล่านั้นว่า “ดูเถิด เรานำชายผู้นี้ออกมาให้ท่านรู้ว่า เราไม่พบว่าเขามีความผิดประการใด” แล้วพระเยซูเจ้าเสด็จออกมาข้างนอก ทรงมงกุฏหนามและเสื่อคลุมสีม่วงแดง ปีลาตพูดกับประชาชนว่า “นี่คือคนคนนั้น” เมื่อบรรดาหัวหน้าสมณะและยามรักษาพระวิหารเห็นพระองค์ก็ตะโกนว่า “เอาไปตรึงกางเขน เอาไปตรึงกางเขน” ปีลาตสั่งว่า “ท่านทั้งหลายจงนำเขาไปตรึงกางเขนกันเองเถิด เพราะเราไม่พบว่าเขามีความผิดประการใด” ชาวยิวตอบว่า “พวกเรามีกฎหมาย และตามกฎหมายนั้น เขาต้องตาย เพราะตั้งตนเป็นบุตรของพระเจ้า” (ยอห์น 19:1-7) นับตั้งแต่นั้น ปีลาตพยายามหาทางปล่อยพระองค์ ชาวยิวตะโกนว่า “ถ้าท่านปล่อยผู้นี้ไป ท่านก็ไม่เป็นมิตรของพระเจ้า” ผู้ใดตั้งตนเป็นกษัตริย์ ก็เป็นศัตรูของพระเจ้า” เมื่อปีลาตได้ยินถ้อยคำเหล่านี้ จึงสั่งให้นำพระเยซูเจ้าออกมาข้างนอก ให้นั่งบนบัลลังก์ พิพากษาในสถานที่ที่เรียกว่า “ลานศิลา” ภาษาฮีบรูว่า กับบาธา วันนั้นเป็นวันเตรียมฉลองปัสกา เวลาประมาณเที่ยงวัน ปีลาตบอกชาวยิวว่า “นี่คือกษัตริย์ของท่านทั้งหลาย” เขาเหล่านั้นตะโกนว่า “เอาตัวไป เอาตัวไปตรึงกางเขน” ปีลาตถามเขาว่า “จะให้เราตรึงกางเขนกษัตริย์ของท่านหรือ” บรรดาหัวหน้าสมณะตอบว่า “พวกเราไม่มีกษัตริย์อื่น นอกจากพระเจ้า” ปีลาตจึงมอบพระองค์ให้เขาเหล่านั้น นำไปตรึงกางเขน (ยอห์น 19:12-16) บรรดาทหารนำพระเยซูเจ้าไปประหารชีวิต พระองค์ทรงแบกไม้กางเขน เสด็จออกไปยังสถานที่ที่เรียกว่า “เนินหัวกะโหลก” เขาตรึงพระองค์บนไม้กางเขนที่นั่นพร้อมกับนักโทษอีกสองคน อยู่คนละข้าง พระเยซูเจ้าทรงอยู่ตรงกลาง ปีลาตเขียนป้ายประกาศติดไว้บนไม้กางเขนเป็นข้อความว่า “เยซู ชาวนาซาเร็ธ กษัตริย์ของชาวยิว” ชาวยิวจำนวนมากได้อ่านป้ายประกาศนี้เพราะสถานที่ ที่พระเยซูเจ้าทรงถูกตรึงนั้นอยู่ใกล้กรุง และป้ายประกาศนั้นเขียนไว้เป็นภาษาฮีบรู ละติน และกรีก บรรดาหัวหน้าสมณะของชาวยิวกล่าวกับปีลาตว่า “อย่าเขียนว่า ‘กษัตริย์ของชาวยิว’ พระมารดาของพระเยซูเจ้าทรงยืนอยู่ข้างไม้กางเขนของพระองค์พร้อมกับน้องสาวของพระนาง มารีย์ ภรรยาของเคลโอปัส และมารีย์ชาวมักดาลา เมื่อพระเยซูเจ้าทรงเห็นพระมารดาและศิษย์ที่รักยืนอยู่ใกล้ๆ จึงตรัสกับพระมารดาว่า “แม่ นี่คือลูกของแม่” แล้วตรัสกับศิษย์ผู้นั้นว่า “นี่คือแม่ของท่าน” ตั้งแต่นั้น ศิษย์ผู้นั้นก็รับพระนางเป็นมารดาของตน หลังจากนั้น พระเยซูเจ้าทรงทราบว่าทุกสิ่งสำเร็จแล้ว จึงตรัสว่า “เรากระหาย” พระคัมภีร์ตอนนี้จึงเป็นจริงด้วย ที่นั่นมีภาชนะใบหนึ่งบรรจุน้ำองุ่นเปรี้ยวจนเต็มวางอยู่ ทหารจึงใช้ฟองน้ำชุบน้ำองุ่นเปรี้ยวเสียบปลายกิ่งหุสบ ยื่นถึงพระโอษฐ์ พระเยซูเจ้าทรงจิบน้ำองุ่นเปรี้ยว แล้วตรัสว่า “สำเร็จบริบูรณ์แล้ว” พระองค์ทรงเอนพระเศียร สิ้นพระชนม์หลังจากนั้น

โยเซฟชาวอาริมาเธีย ซึ่งเป็นศิษย์ลับๆ คนหนึ่งของพระเยซูเจ้าเพราะกลัวชาวยิว ขออนุญาตปีลาตอัญเชิญพระศพของพระเยซูเจ้าลง ปีลาตก็อนุญาต เขาจึงมาอัญเชิญพระศพลง นิโคเดมัส ซึ่งก่อนนั้นเคยมาเฝ้าพระองค์เวลากลางคืนก็มาด้วย เขานำเครื่องหอมที่ผสมด้วยมดยอบและว่านหางจระเข้หนักประมาณหนึ่งร้อยปอนด์ ทั้งสองคนอัญเชิญพระศพของพระเยซูเจ้า ใช้ผ้าพันพระศพพร้อมกับใส่เครื่องหอมตามประเพณีฝังศพของชาวยิว สถานที่ที่พระองค์ทรงถูกตรึงนั้นมีส่วนแห่งหนึ่ง ส่วนนี้มีคูหาขุดใหม่ที่ยังไม่เคยใช้ฝังผู้ใดเลย เขาจึงอัญเชิญพระศพของพระเยซูเจ้าบรรจุไว้ที่นั่น เพราะวันนั้นเป็นวันเตรียมฉลองของชาวยิว และคูหาอยู่ใกล้ (ยอห์น 19:17-42) เข้าตรึงวันต้นสัปดาห์ขณะที่ยังมีด มารีัยชวามักดาลาออกไปที่พระคูหา ก็เห็นหินถูกเคลื่อนออกไปจากพระคูหาแล้ว นางจึงวิ่งไปหาซีโมนเปโตรกับศิษย์อีกคนหนึ่งซึ่งพระเยซูเจ้าทรงรักบอกว่า “เขานำองค์พระผู้เป็นเจ้าไปจากพระคูหาแล้ว พวกเราไม่รู้ว่าเขานำพระองค์ไปไว้ที่ไหน” เปโตรกับศิษย์คนนั้นจึงออกไป มุ่งไปยังพระคูหา เขาก็ลงมามองเห็นผ้าพันพระศพวางอยู่บนพื้น แต่ไม่ได้เข้าไปข้างใน ซีโมนเปโตรเข้าไปในพระคูหาและเห็นผ้าพันพระศพวางอยู่ที่พื้น รวมทั้งผ้าพันพระเศียรซึ่งไม่ได้วางอยู่กับผ้าพันพระศพ แต่พับแยกวางไว้อีกที่หนึ่ง ศิษย์คนที่มาถึงพระคูหาก่อนก็เข้าไปข้างในด้วย เขาเห็นและมีความเชื่อ หลังจากนั้น ศิษย์ทั้งสองคนก็กลับไปบ้าน มารีัยยังคงยืนร้องไห้อยู่นอกพระคูหา ขณะที่ร้องไห้ นางก็ลงมาในพระคูหา ก็เห็นทูตสวรรค์สององค์สวมเสื้อขาวนั่งอยู่ตรงที่ที่เขาวางพระศพของพระเยซูเจ้าไว้ องค์หนึ่งนั่งอยู่ทางเบื้องพระเศียร อีกองค์หนึ่งนั่งอยู่ทางเบื้องพระบาท ทูตสวรรค์ทั้งสององค์ถามนางว่า “นางเอ๋ย ร้องให้ทำไม” นางตอบว่า “เขานำองค์พระผู้เป็นเจ้าของดิฉันไปแล้ว ดิฉันไม่รู้ว่า เขานำพระองค์ไปไว้ที่ใด” เมื่อตอบดังนี้แล้ว นางก็หันกลับมา และเห็นพระเยซูเจ้าทรงยืนอยู่ที่นั่น แต่ไม่รู้ว่าพระเยซูเจ้า พระองค์ตรัสถามนางว่า “นางเอ๋ย ร้องให้ทำไม กำลังแสวงหาผู้ใด” นางคิดว่าพระองค์เป็นคนสวน จึงตอบว่า “นายเจ้าข้า ถ้าท่านนำพระองค์ไป ช่วยบอกดิฉันว่าท่านนำพระองค์ไปไว้ที่ไหน ดิฉันจะได้ไปนำพระองค์กลับมา” พระเยซูเจ้าตรัสเรียกนางว่า “มารีัย” นางจึงหันไปทูลพระองค์เป็นภาษาฮีบรูว่า “รับโปนี่” ซึ่งแปลว่า พระอาจารย์ พระเยซูเจ้าตรัสกับนางว่า “อย่าหวงเหนียวเราไว้เลย เพราะเรายังไม่ได้ขึ้นไปเฝ้าพระบิดา แต่จงไปหาพี่น้องของเรา และบอกเขาว่า เรากำลังขึ้นไปเฝ้าพระบิดาของเรา และพระบิดาของท่านทั้งหลาย ไปเฝ้าพระเจ้าของเรา และพระเจ้าของท่านทั้งหลาย” คำวันนั้นซึ่งเป็นวันต้นสัปดาห์ ประตูห้องที่บรรดาศิษย์กำลังชุมนุมกันปิดอยู่เพราะกลัวชาวยิว พระเยซูเจ้าเสด็จเข้ามายืนอยู่ตรงกลาง ตรัสกับเขาทั้งหลายว่า “สันติสุขจงสถิตกับท่านทั้งหลายเถิด” ตรัสดังนี้แล้ว พระองค์ทรงให้บรรดาศิษย์ดูพระหัตถ์และด้านข้างพระวรกาย เมื่อเขาเหล่านั้นเห็นองค์พระผู้เป็นเจ้าก็มีความยินดี พระองค์ตรัสกับเขาอีกว่า “สันติสุขจงสถิตกับท่านทั้งหลายเถิด พระบิดาทรงส่งเรามาฉันใด เราก็ส่งท่านทั้งหลายไปฉันนั้น” (ยอห์น 20:1-21)

2.7 ทฤษฎีสีกับการออกแบบ

Artfunclub (2556) ได้นิยามความสำคัญของสีคือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสีในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของสีว่าเป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสสามารถมองเห็น ในทางศิลปะสีคือทัศนธาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะและใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะและเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่างๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
3. ใช้ในการจัดกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใชสีที่แตกต่างกัน เช่น คณะสี เครื่องแบบต่างๆ
4. ใช้ในการสื่อความหมายเป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศสมจริงและน่าสนใจ
6. เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งของมนุษย์

2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการจัดทำสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กสอนคำสอนคริสต์ศาสนา สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนเซนต์ปีเตอร์ธนูรี มีการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นประโยชน์ในการดำเนินโครงการ เพื่อจะนำมาประยุกต์ใช้และเป็นประโยชน์ในการดำเนินการดังต่อไปนี้

หัวข้อวิจัย ผลการใช้สื่อนวัตกรรมแผ่นกระดานแม่เหล็กมหัศจรรย์ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนระดับชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านแหลมปีการศึกษา 2546

ผู้ดำเนินการวิจัย วชิรินทร์ จุฑาพันธ์สวัสดิ์

หน่วยงาน โรงเรียนบ้านแหลม

ปี พ.ศ. 2546

การวิจัยครั้งนี้ เพื่อศึกษาถึงประสิทธิภาพของสื่อนวัตกรรมแผ่นกระดานแม่เหล็กมหัศจรรย์ ตามเกณฑ์ 80 ต่อ 80 และศึกษาพัฒนาการของนักเรียนอนุบาลทั้ง 4 ด้าน พบว่า ระดับพัฒนาการของนักเรียนก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย 59.79 , 79.40 และ 83.51 ตามลำดับ ส่วนด้านสติปัญญา มีค่าเฉลี่ย 55.05, 80.99 และ 84.22 สรุปได้ว่าสื่อนวัตกรรมแผ่นกระดานแม่เหล็กมหัศจรรย์ มีผลให้นักเรียนมีพัฒนาการดีขึ้น

หัวข้อวิจัย ผลการใช้นิทานประกอบภาพชุดสื่อกระดานแม่เหล็กร่วมกับเทคนิคการแบ่งกลุ่ม สำหรับฝึกความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 2

ผู้ดำเนินการวิจัย ภัคพิสุทธิ์ คร่ำกระโทก

หน่วยงาน สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

ปี พ.ศ. 2553

การวิจัยเรื่องผลการใช้นิทานประกอบภาพชุดสื่อกระดานแม่เหล็กร่วมกับเทคนิคการแบ่งกลุ่ม สำหรับฝึกความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่านิทานประกอบภาพชุดสื่อกระดานแม่เหล็กร่วมกับเทคนิคการแบ่งกลุ่มที่พัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพ 84.12/84.92 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80 และความพร้อมด้านการอ่านของกลุ่มตัวอย่าง หลังการใช้นิทานประกอบภาพชุดสื่อกระดานแม่เหล็กร่วมกับเทคนิคการแบ่งกลุ่มสูงขึ้น กว่าก่อนใช้นิทานประกอบภาพชุดสื่อกระดานแม่เหล็กร่วมกับเทคนิคการแบ่งกลุ่มสำหรับฝึกความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

หัวข้อวิจัย การพัฒนาสื่อการสอนกระดานแม่เหล็ก เรื่องความงามเชิงวรรณศิลป์ที่ปรากฏในวรรณคดี โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย มหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)

ผู้ดำเนินการวิจัย รมย์ธีรา ศิริพงษ์วรกุล

หน่วยงาน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย มหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม)

ปี พ.ศ. 2563

การศึกษานี้ มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อหาประสิทธิภาพสื่อการสอนกระดานแม่เหล็ก เรื่องความงามเชิงวรรณศิลป์ ที่ปรากฏในวรรณคดี โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้นให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใช้สื่อการสอนกระดานแม่เหล็ก เรื่องความงามเชิงวรรณศิลป์ ที่ปรากฏในวรรณคดี โดยใช้กิจกรรมเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 41 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแผนการจัดการเรียนรู้ สื่อกระดานแม่เหล็ก และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยสื่อการสอนกระดานแม่เหล็กที่ผู้ศึกษาค้นคว้าพัฒนาขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.06/81.71 หมายความว่าสื่อการสอนกระดานแม่เหล็กช่วยให้ผู้เรียนเกิดทักษะการเรียนรู้ ด้านการอ่านคิดวิเคราะห์วรรณคดี เฉลี่ยร้อยละ 86.06 และสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมด้านการทำงานของผู้เรียนหลังจากการเรียนด้วยสื่อการสอนกระดานแม่เหล็กร้อยละ 81.71 ซึ่งเท่ากับ เกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ 80/80



บทที่ 3

การออกแบบและพัฒนา

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

จากการศึกษาเบื้องต้นพบว่าเด็กระดับปฐมวัย การนำสื่อการเรียนการสอนมาใช้สอนสามารถทำให้เด็กๆ มีความอยากที่จะเรียนรู้และช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กมากขึ้น ดังนั้น จากการสำรวจพบว่าเด็กระดับปฐมวัย ให้ความสนใจในรูปแบบที่มีการเสริมทักษะ พัฒนาการเข้ามาเป็นสื่อการเรียนการสอน ผู้จัดทำจึงได้ศึกษาค้นคว้าและออกแบบสื่อการเรียนการสอนของคริสต์ศาสนาในรูปแบบกระดานแม่เหล็กและจัดทำเป็นตัวชิ้นงาน

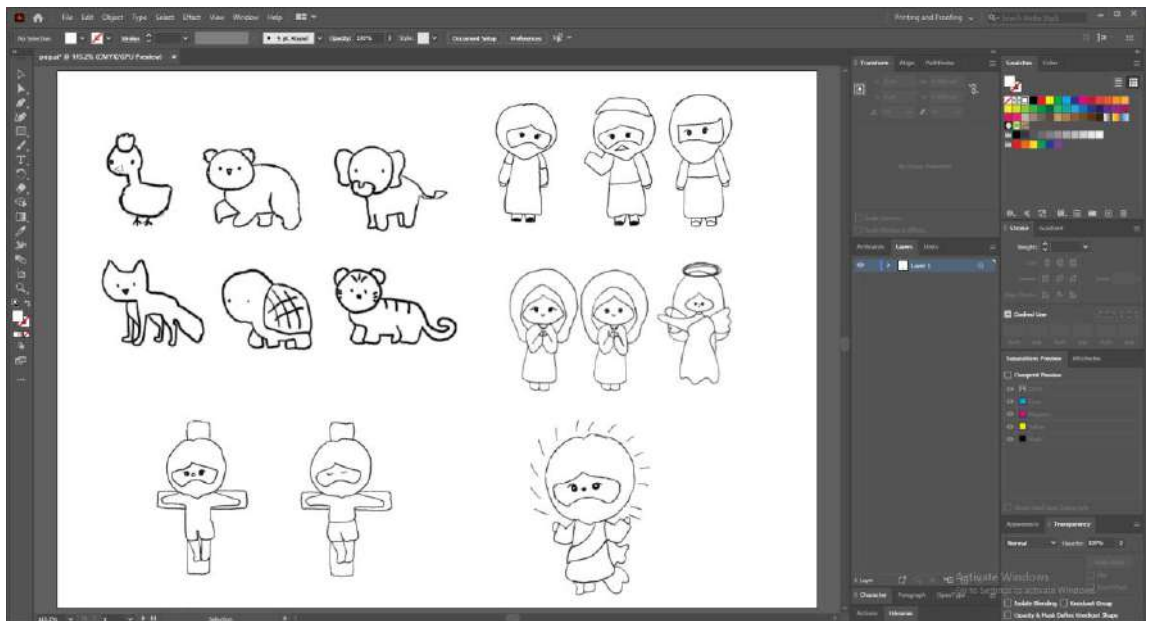
การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. หาข้อมูลในเรื่องของการทำกระดานแม่เหล็ก
2. รวบรวมข้อมูลเนื้อหาที่สอนจากครูผู้สอน
3. หาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อเรื่องและตัวละครที่นำมาใช้
4. นำข้อมูลที่รวบรวมมาเรียบเรียงเนื้อเรื่อง
5. หาข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็ก

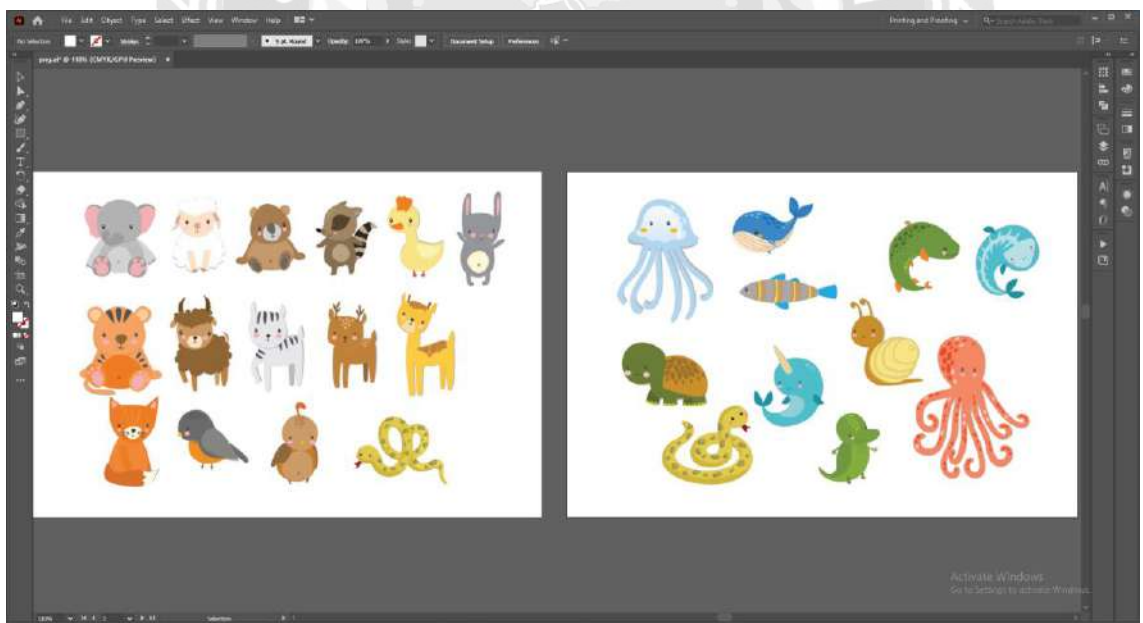
ออกแบบและพัฒนา

การออกแบบชิ้นงาน ผู้จัดทำได้นำสิ่งที่ได้ศึกษาเบื้องต้นมาใช้ในการออกแบบผลงาน เมื่อรวบรวมข้อมูลต่างๆ ครบถ้วนแล้ว รูปแบบของกระดานแม่เหล็กและเนื้อเรื่องที่จะนำมาใช้ จึงเริ่มออกแบบตัวละครและฉากที่จะนำมาใช้งาน ดังนี้

1. การออกแบบตัวละครดังนี้
 - 1.1 เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ตัวละครคือ พระเจ้า อדם เอวา งู ช้าง เสือ แกะ กวาง พระอาทิตย์ ดวงจันทร์ ดวงดาว ปลา นก ต้นไม้ ดอกไม้ ผลไม้ต้องห้าม
 - 1.2 เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ตัวละครคือ พระกุมาร แม่พระ นักบุญโยแซฟ เด็กเลี้ยงแกะ ผึ้งแกะ ทูตสวรรค์ โหราจารย์ 3 องค์
 - 1.3 เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ตัวละครคือ พระเยซู แม่พระ ทหาร ปีลาต นักบุญเปโตร นักบุญยอห์น อัครสาวก มารีย์มัคดาลา ซีโมนชาว ไชริน และชาวบ้าน



รูปที่ 3.1 ภาพสเก็ตตัวละคร
- ภาพสเก็ตตัวละคร ร่างตัวละคร 3 เรื่องขึ้นมาอย่างคร่าวๆ

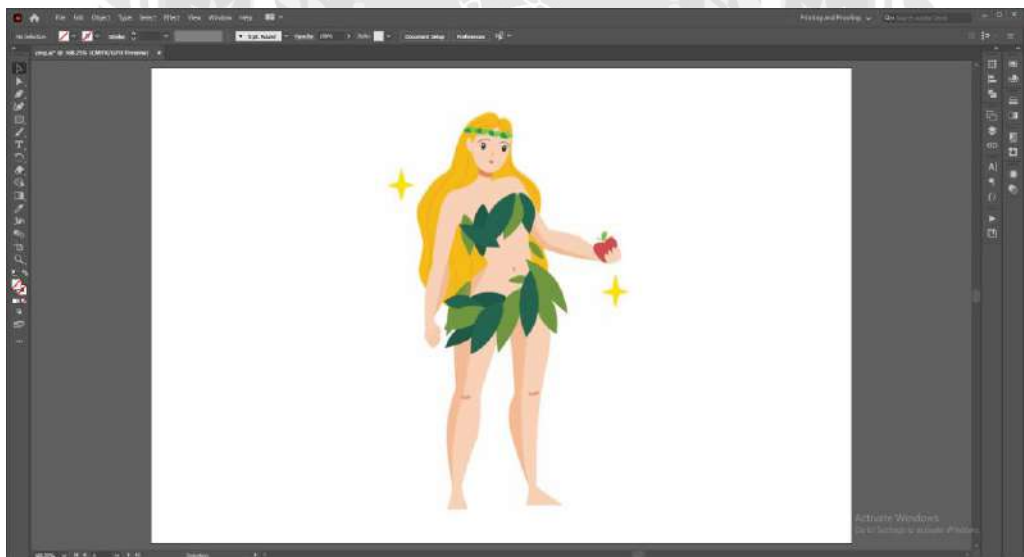


รูปที่ 3.2 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 1
- ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 1 ออกแบบสัตว์ให้มีลายเส้นที่เรียบง่ายและใช้สีสดใสเหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 3.3 ภาพตัวละครพระเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 1

- ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 1 ออกแบบพระเจ้า ให้มีลายเส้นที่เรียบง่าย และใช้สีสดใสเหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมาย



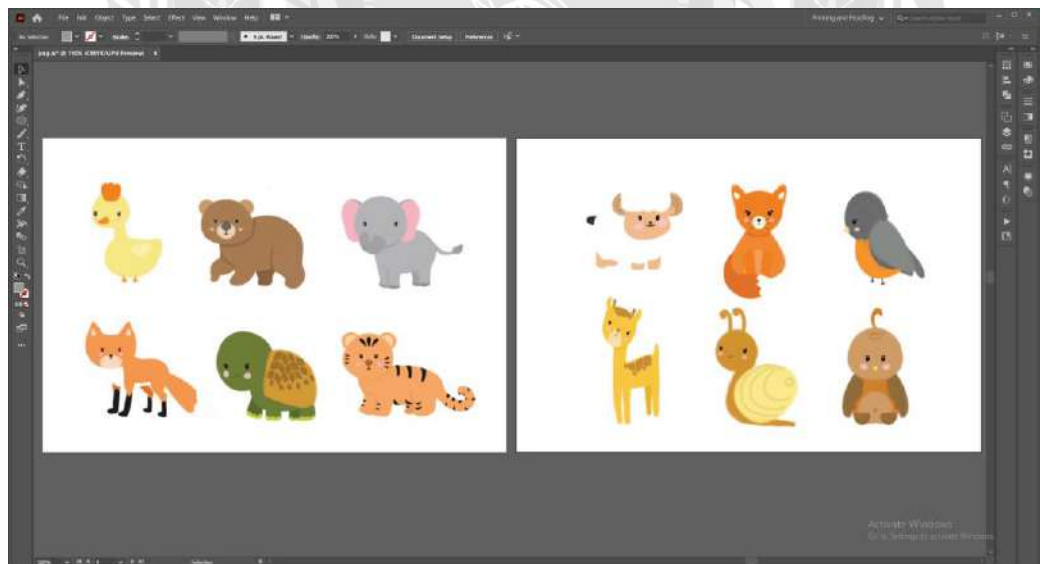
รูปที่ 3.4 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 1

- ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 1 ออกแบบเอวา ให้มีลายเส้นที่เรียบง่าย และใช้สีสดใสเหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมาย



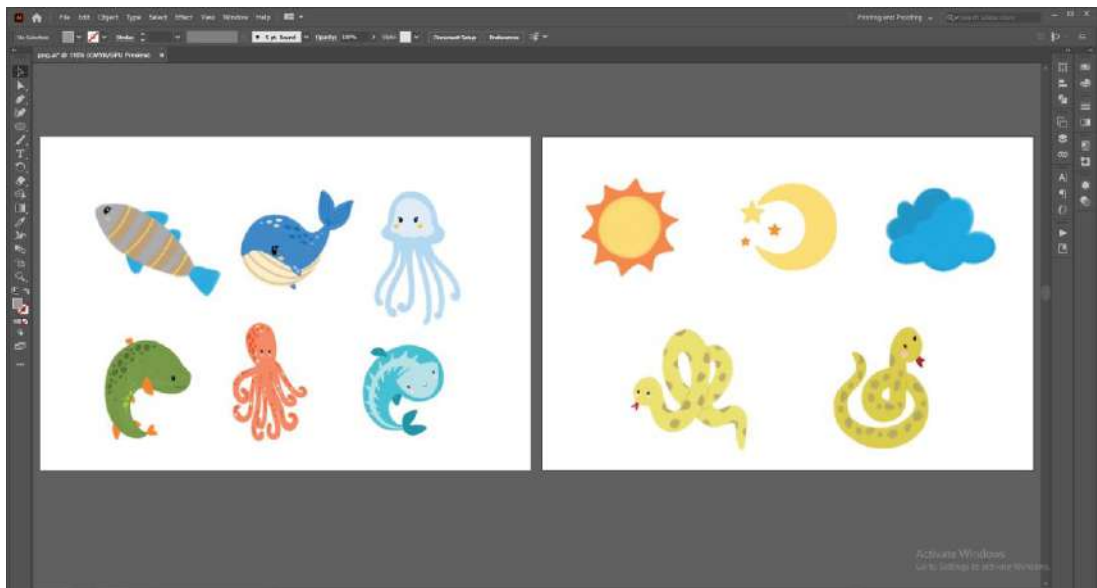
รูปที่ 3.5 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลกครั้งที่ 1

- ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 1 ออกแบบอัดม ให้มีลายเส้นที่เรียบง่าย และใช้สีสดใสใสมะสำหรับกลุ่มเป้าหมาย



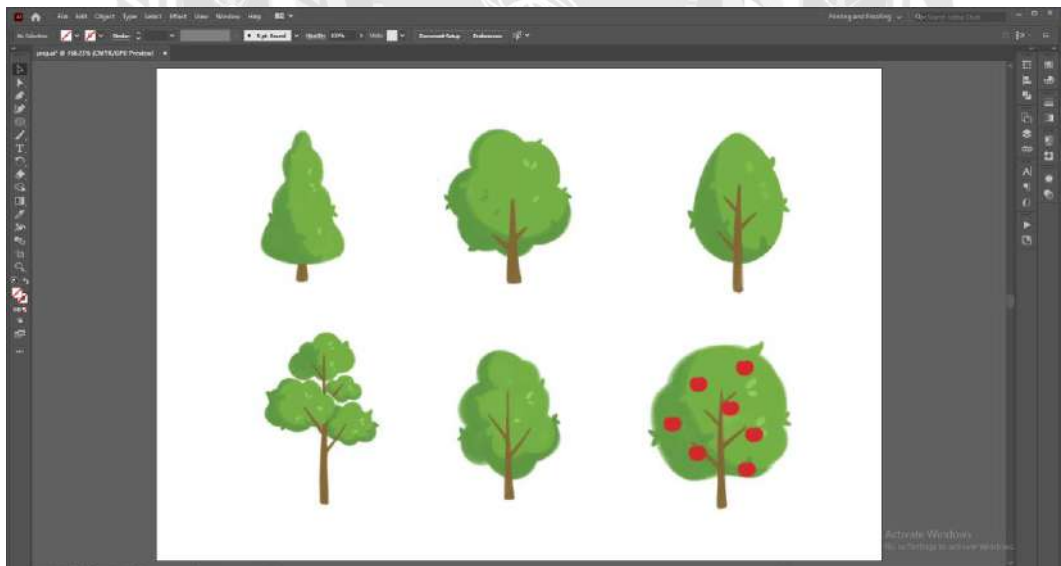
รูปที่ 3.6 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2

- ภาพตัวละครสัตว์ต่างๆ เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2 นำไปปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เทคนิคสไตล์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



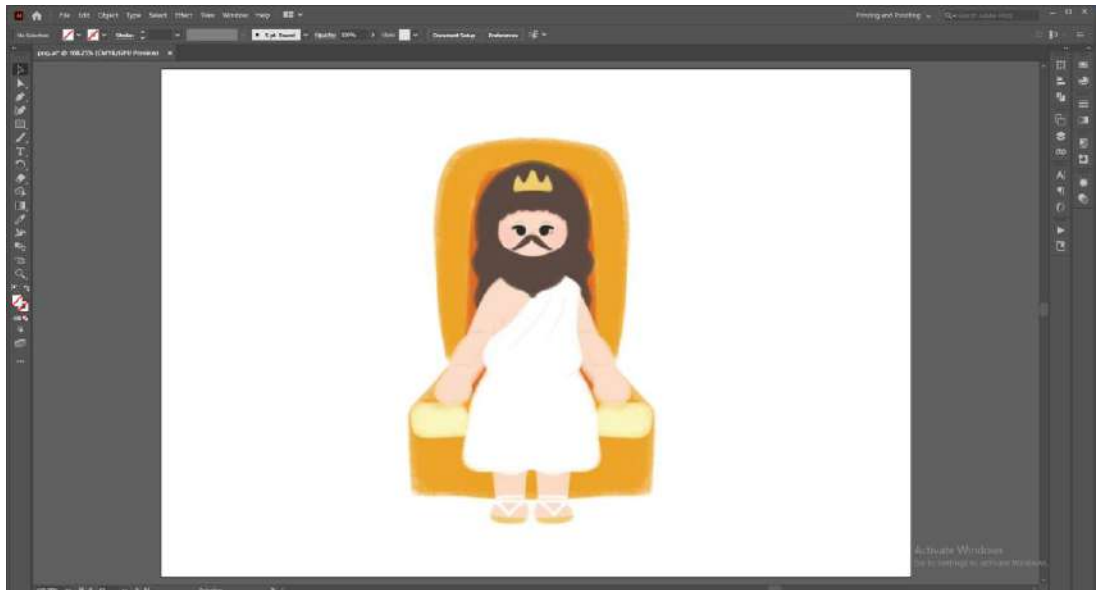
รูปที่ 3.7 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2

- ภาพตัวละครสัตว์ต่างๆ พระอาทิตย์ และพระจันทร์ เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2 นำไปปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เทคนิคสไตล์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



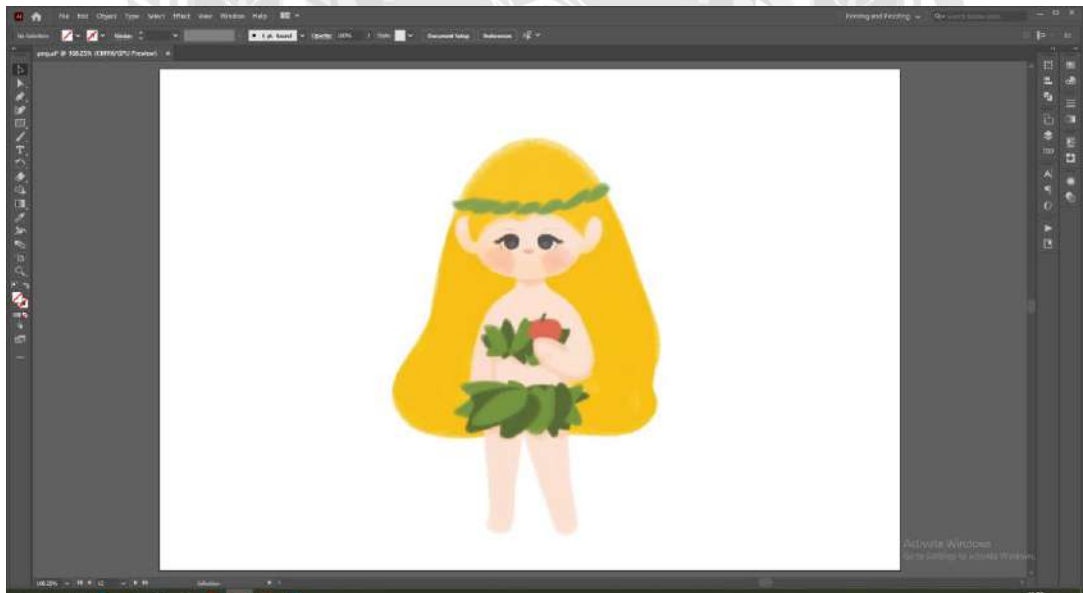
รูปที่ 3.8 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2

- ภาพตัวละครต้นไม้ เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2 นำไปปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เทคนิคสไตล์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.9 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2

- ภาพตัวละครพระเจ้า เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2 นำไปปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เทคนิคสไตส์เทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.10 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2

- ภาพตัวละครเอวา เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2 นำไปปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เทคนิคสไตส์เทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.11 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2

- ภาพตัวละครอดัม เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2 นำไปปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เทคนิค สไตลส์เทียบ เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



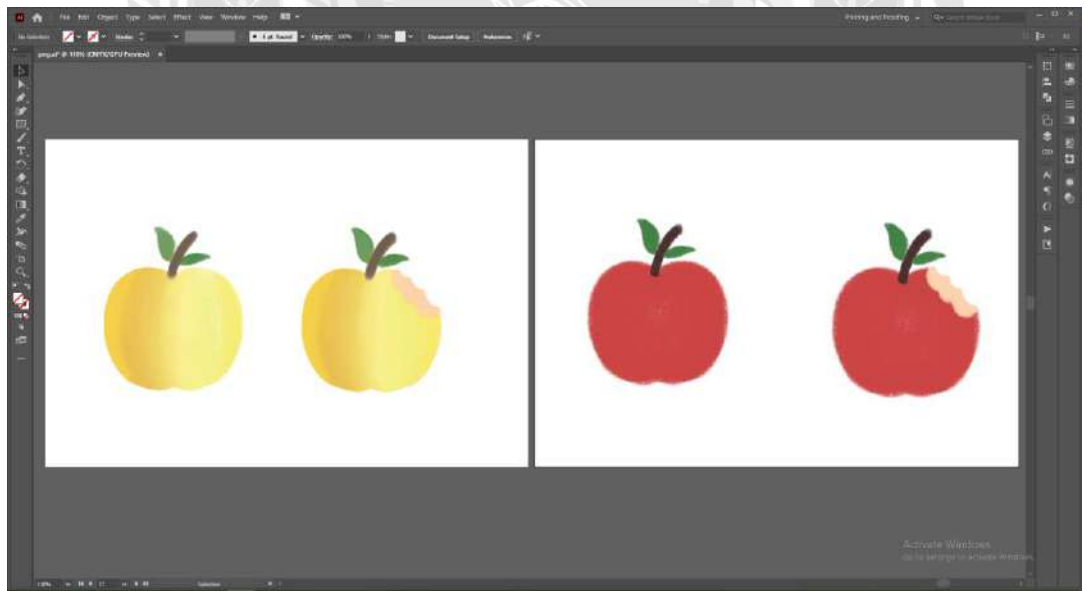
รูปที่ 3.12 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก (เพิ่มเติม) ครั้งที่ 3

- ภาพตัวละคร เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 3 เพิ่มเติมในส่วนของรายละเอียดสีของผลไม้ ต้องห้ามที่อดัมและเอวาถือ จากสีแดงเป็นสีทอง



รูปที่ 3.13 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก (เพิ่มเติม) ครั้งที่ 3

- ภาพตัวละครต้นไม้ต้องห้าม เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 3 เพิ่มเติมในส่วนของรายละเอียดสีของผลไม้ต้องห้าม จากสีแดงเป็นสีทอง



รูปที่ 3.14 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก (เพิ่มเติม) ครั้งที่ 3

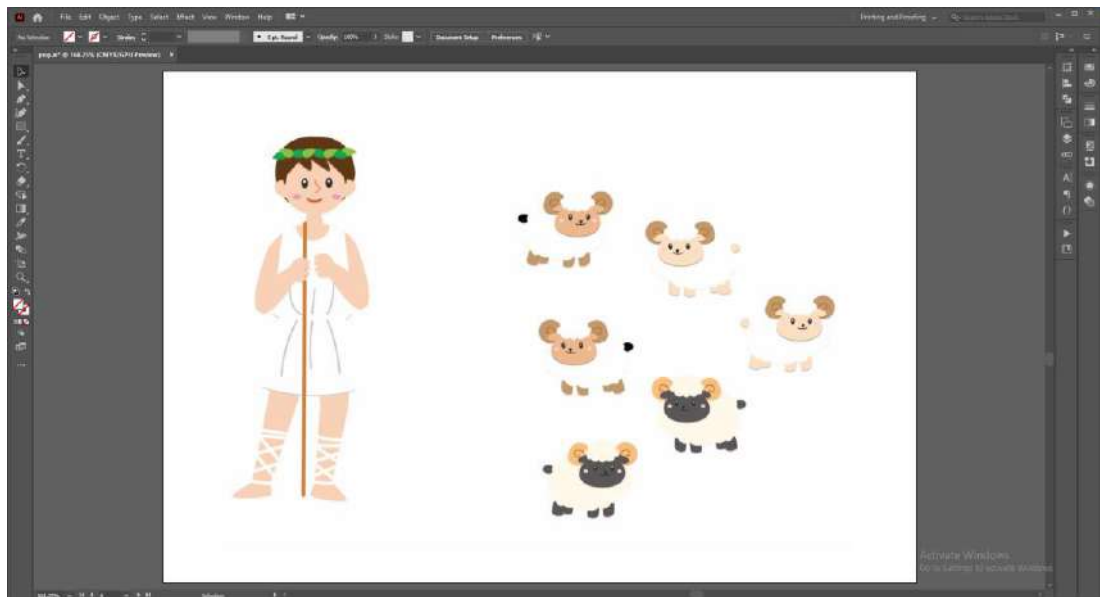
- ภาพตัวละครผลไม้ต้องห้าม เรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 3 เพิ่มเติมในส่วนของรายละเอียดผลไม้ต้องห้ามนำมาवादแยก



รูปที่ 3.15 ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1
 - ภาพตัวละครแม่พระ นักบุญเปโตร พระกุมาร เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1 ออกแบบให้มีลายเส้นที่เรียบง่ายและใช้สีสันตไสเหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 3.16 ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1
 - ภาพตัวละครโหราจารย์ 3 องค์ เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1 ออกแบบให้มีลายเส้นที่เรียบง่ายและใช้สีสันตไสเหมาะสำหรับกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 3.17 ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1

- ภาพตัวละครเด็กเลี้ยงแกะ และฝูงแกะ เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1 ออกแบบให้มีลายเส้นที่เรียบง่ายและใช้สีสดใสเหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย

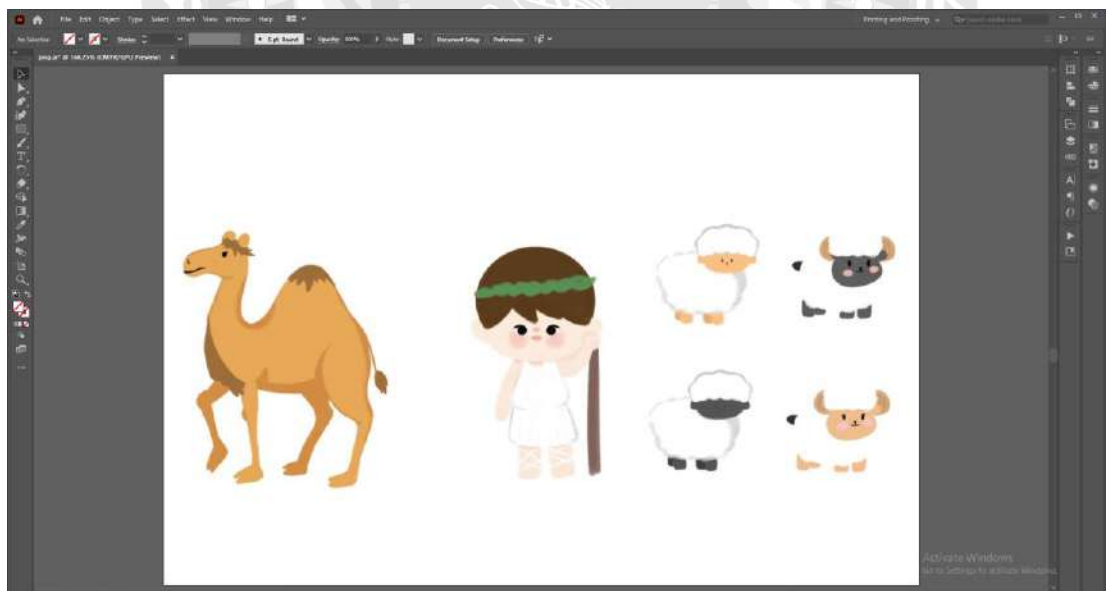


รูปที่ 3.18 ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2

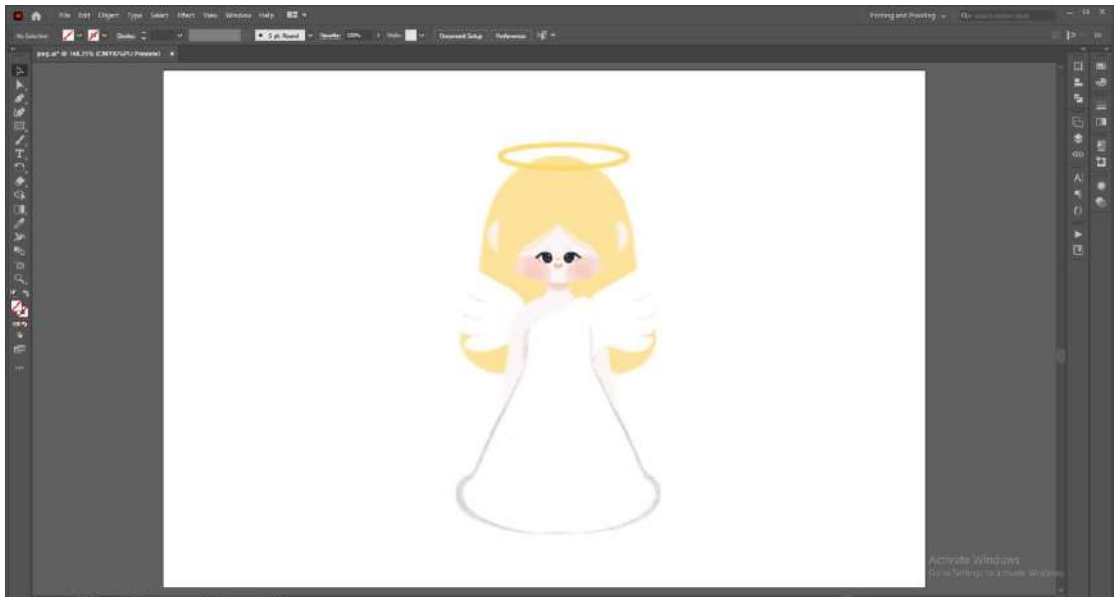
- ภาพตัวละครแม่พระ นักบุญเปโตร พระกุมาร เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า นำไปปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เทคนิคสไตส์เทียม เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



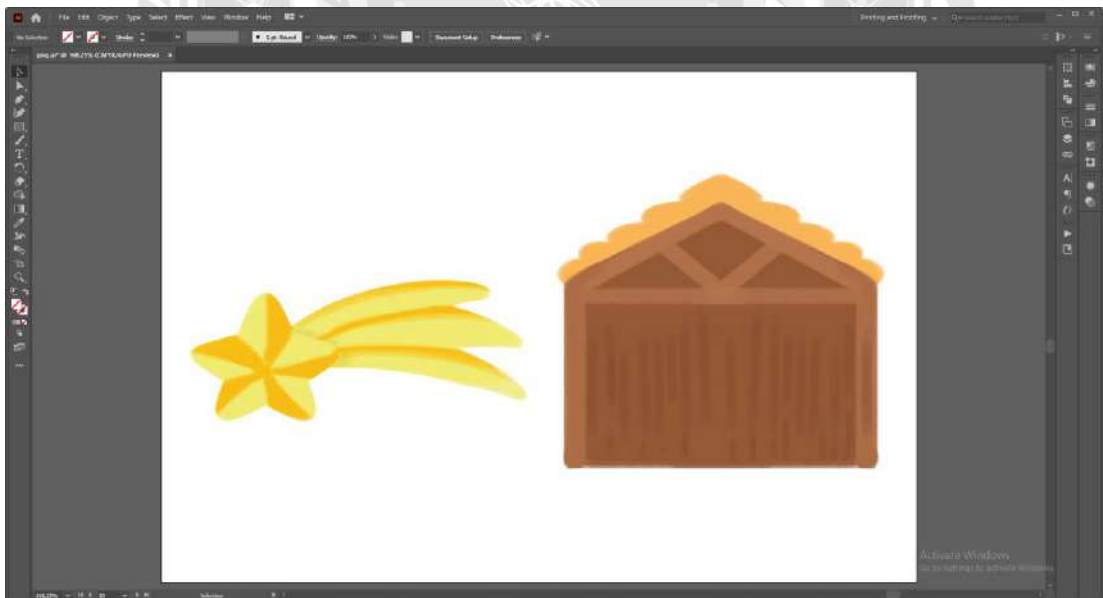
รูปที่ 3.19 ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2
 - ภาพตัวละครโหราจารย์ 3 องค์ เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า นำไปปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เทคนิคสไตส์สี่เหลี่ยม เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



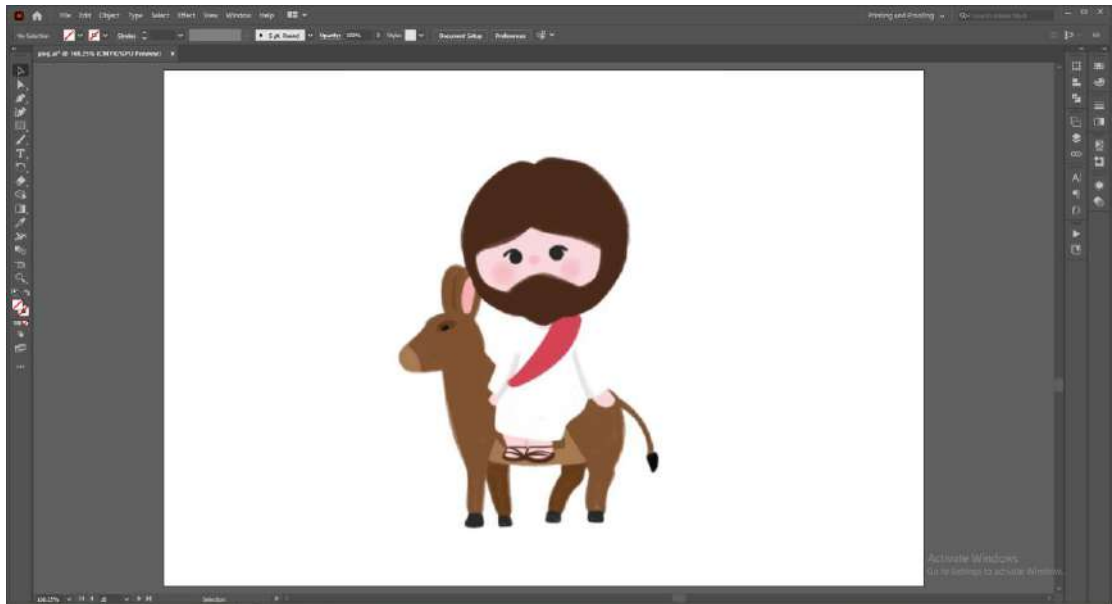
รูปที่ 3.20 ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2
 - ภาพตัวละครเด็กเลี้ยงแกะ ฟองแกะ และทูตสวรรค์ เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า นำไปปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เทคนิคสไตส์สี่เหลี่ยม เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.21 ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2
 - ภาพตัวละครทูตสวรรค์ เรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า นำไปปรับปรุงแก้ไข โดยใช้เทคนิคสไตร์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.22 ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า (เพิ่มเติม) ครั้งที่ 3
 - ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3 เพิ่มเติมในส่วนของรายละเอียดของดวงดาวและถ้ำในเนื้อเรื่อง



รูปที่ 3.23 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ภาพตัวละครพระเยซูเจ้าขี่ลา และชาวบ้าน เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า โดยใช้เทคนิคสไตล์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.24 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ภาพตัวละครชาวบ้านถือกิ่งปาล์ม เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า โดยใช้เทคนิคสไตล์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



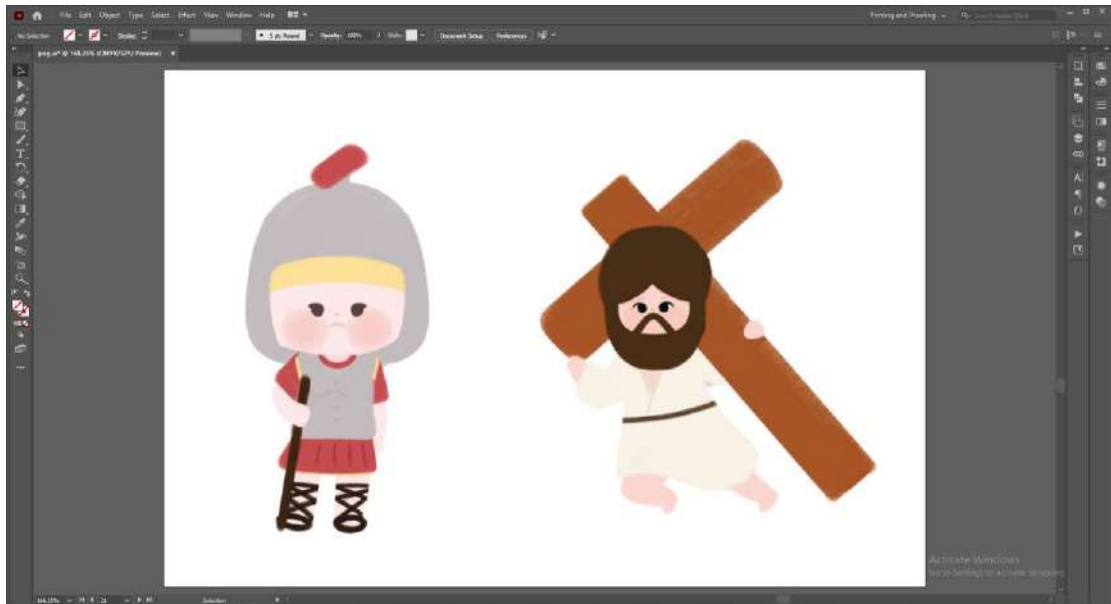
รูปที่ 3.25 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ภาพตัวละครพระเยซูเจ้า ยูดาส และทหาร เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า โดยใช้เทคนิคสไตส์สี่เหลี่ยม เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.26 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ภาพตัวละครพระเยซูเจ้ากับปีลาต เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า โดยใช้เทคนิคสไตส์สี่เหลี่ยม เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.27 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ภาพตัวละครทหารและพระเยซูเจ้าทรงถูกแบกกางเขน เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า โดยใช้เทคนิคสไตร์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.28 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ภาพตัวละครพระเยซูเจ้าถูกตรึงบนไม้กางเขน เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า โดยใช้เทคนิคสไตร์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



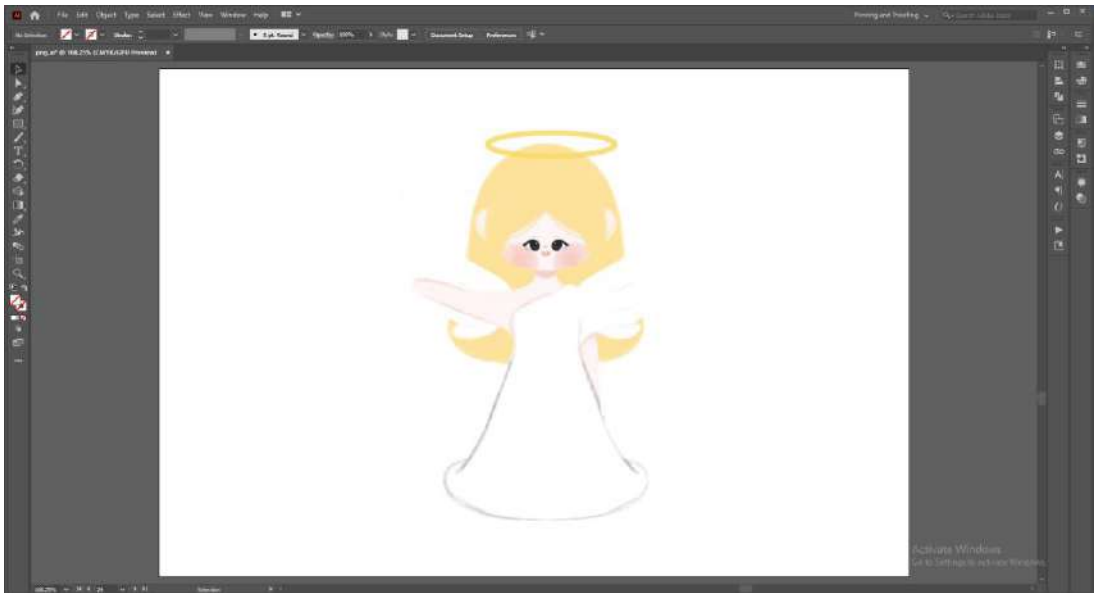
รูปที่ 3.29 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ภาพตัวละครพระเยซูเจ้าทรงกลับคืนชีพ เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า โดยใช้เทคนิคสไตล์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



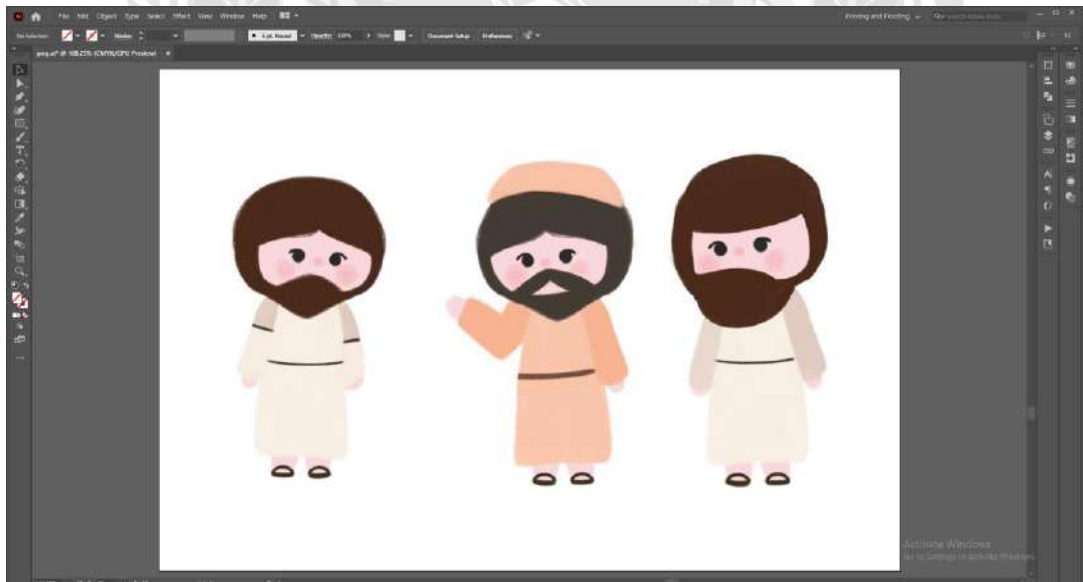
รูปที่ 3.30 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ภาพตัวละครแม่พระ มารีย์อัมคดาเลนา ซีโมนชาวไซริน เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า โดยใช้เทคนิคสไตล์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.31 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ภาพตัวละครทูตสวรรค์ เรื่องการสิ้นพระชนม์และกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า โดยใช้เทคนิคสไตล์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย



รูปที่ 3.32 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

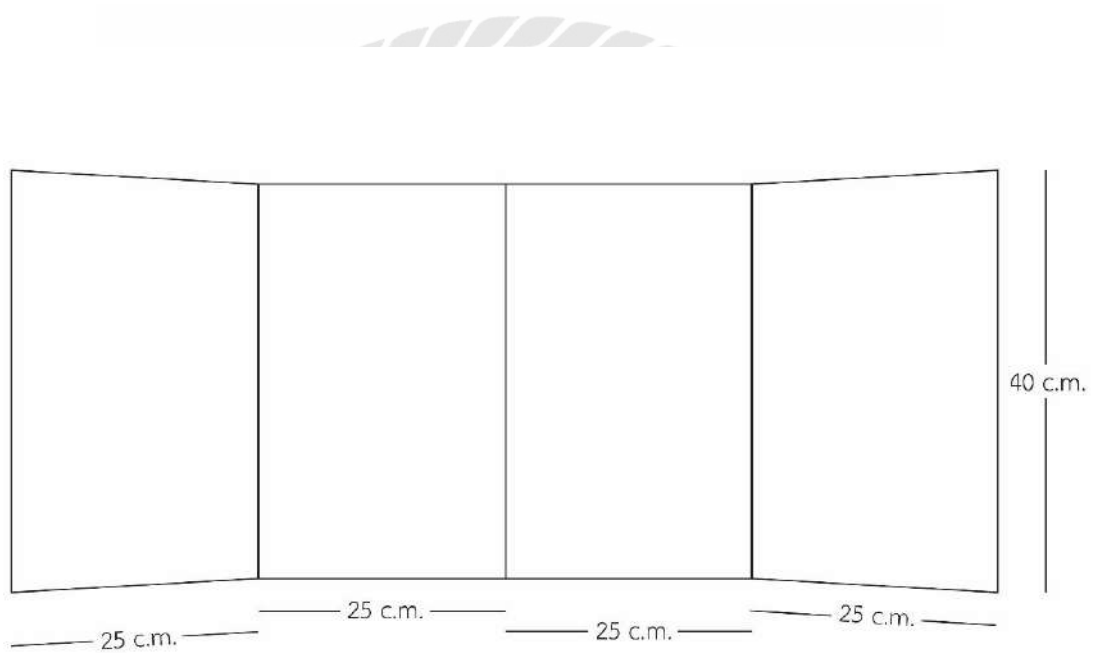
- ภาพตัวละครอัครสาวก เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า โดยใช้เทคนิคสไตล์สีเทียน เพื่อให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

2. การออกแบบฉาก

2.1 เรื่องพระเจ้าสร้างโลก

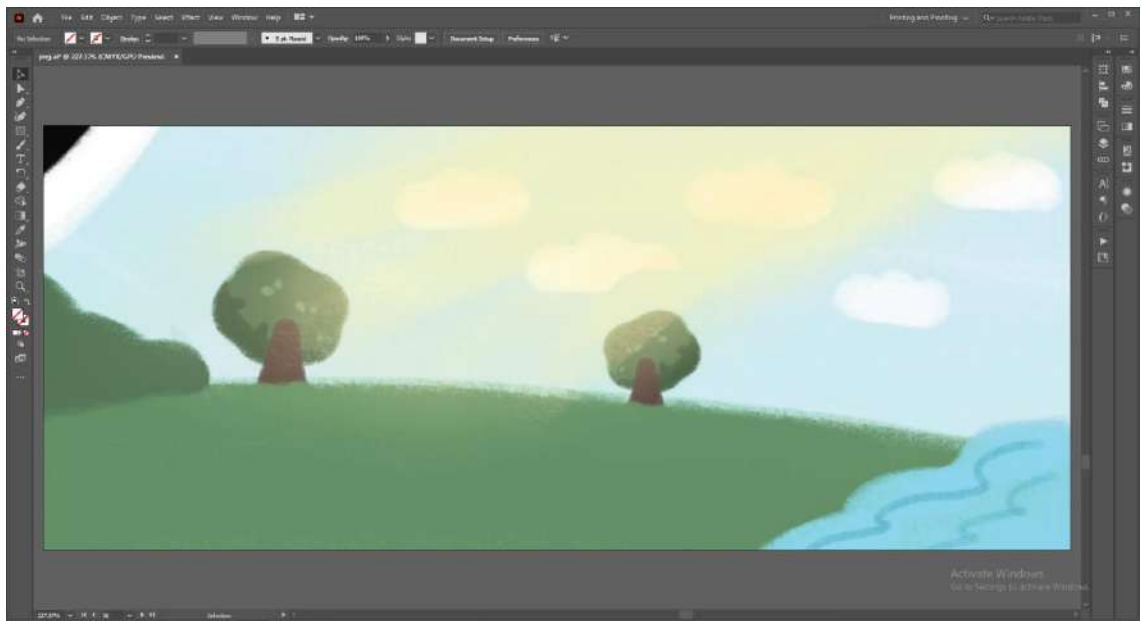
2.2 เรื่องการบังเกิดของพระเยซู

2.3 เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า



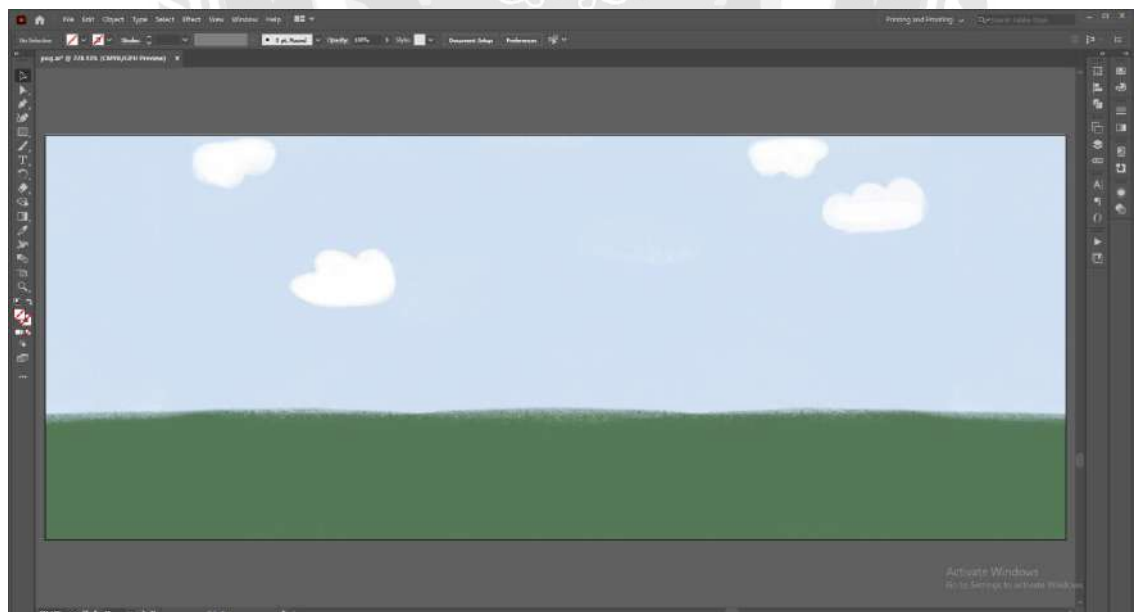
รูปที่ 3.33 ภาพขนาดของกระดานแม่เหล็ก

- กำหนดฉากให้มีขนาด 100 x 40 c.m. เพื่อที่เหมาะสมกับการสอนคำสอนสำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 12 – 15 คน โดยมีลักษณะพับเก็บได้ (4 พับ)



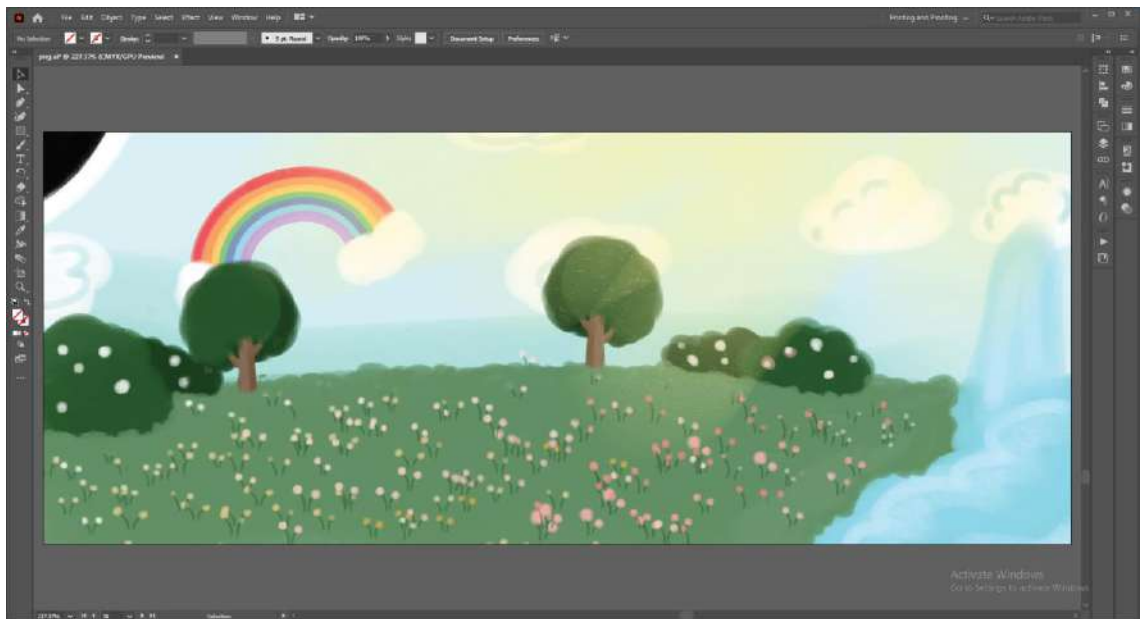
รูปที่ 3.34 ภาพฉากในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 1

- ฉากในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 1 ออกแบบให้เป็นสวนเอเดน มุมด้านซ้ายบนของฉากทำให้มีความมืด แยกความมืดออกจากความสว่าง



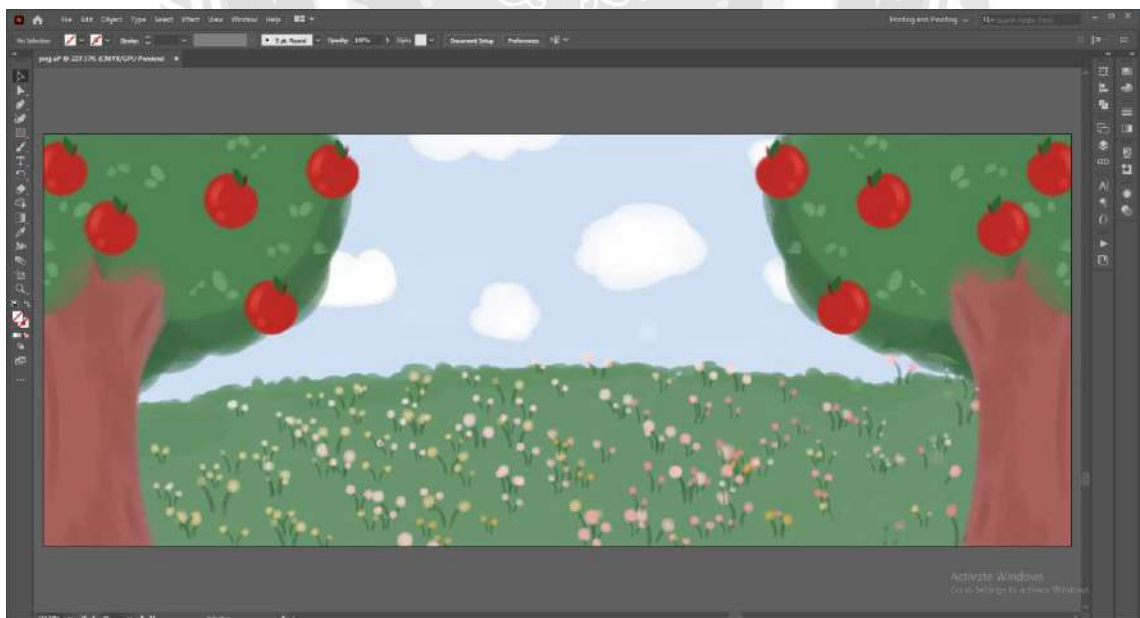
รูปที่ 3.35 ภาพฉากปกนอกเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 1

- ฉากปกนอกเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 1



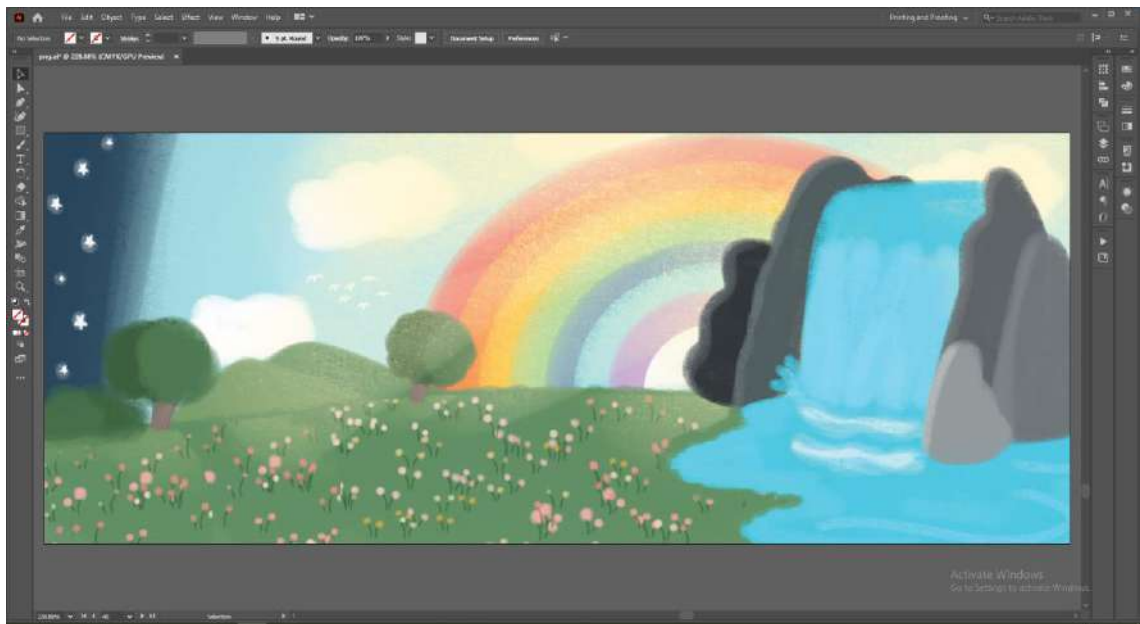
รูปที่ 3.36 ภาพฉากในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2

- ฉากในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 1 ให้มีรายละเอียดเพิ่มขึ้น เช่น รุ้งกินน้ำ น้ำตก ดอกไม้ต่างๆ



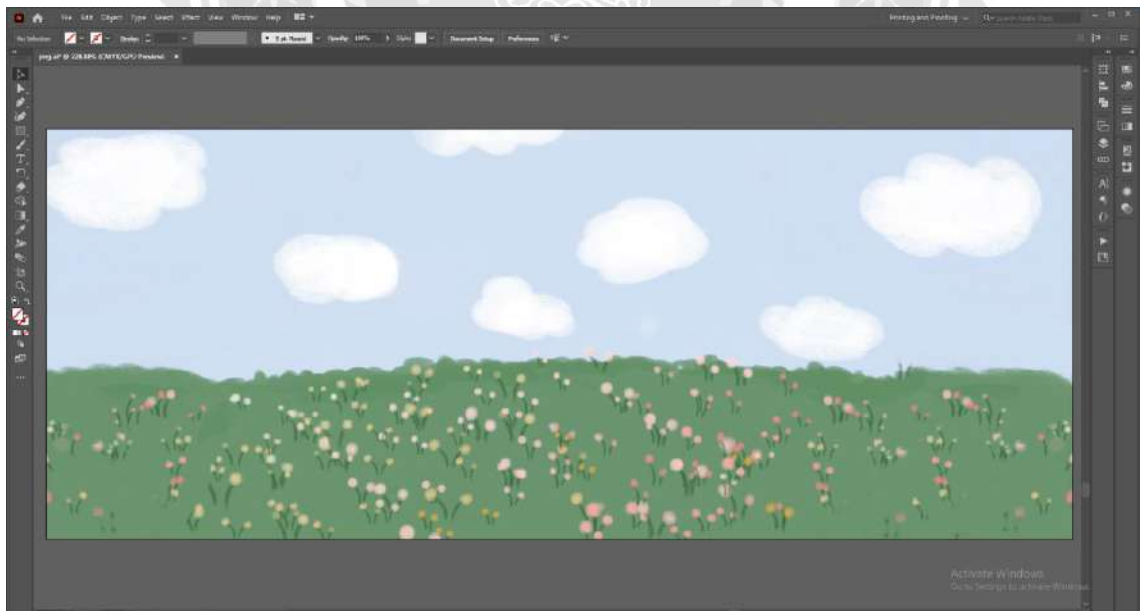
รูปที่ 3.37 ภาพฉากปกนอกเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2

- ฉากปกนอกเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2



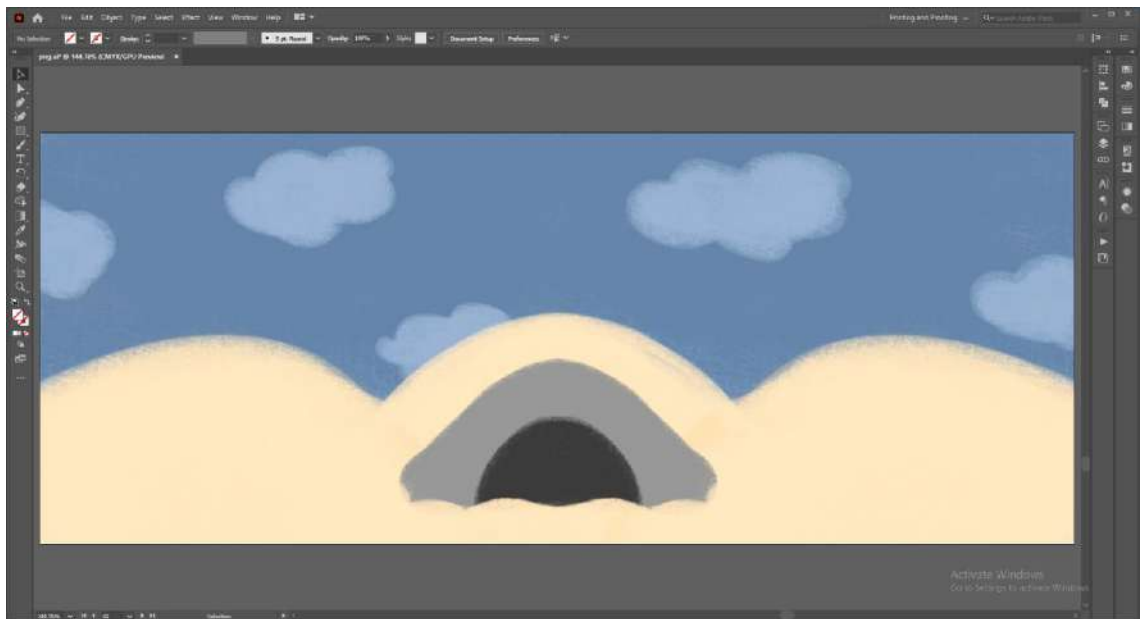
รูปที่ 3.38 ภาพฉากเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 3

- ฉากในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 3 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 2 แก้ไขความมืดด้านซ้ายให้กลมกลืนกับฉากมากขึ้นและแก้ไขตามที่อาจารย์แนะนำ



รูปที่ 3.39 ภาพฉากนอกเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 3

- ฉากปกนอกเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 3



รูปที่ 3.40 ภาพฉากในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1

- ฉากในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1 วาดฉากทะเลทรายในคำคืน มีถ้ำอยู่
กลางทะเลทราย



รูปที่ 3.41 ภาพฉากปกนอกเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1

- ฉากปกนอกเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1



รูปที่ 3.42 ภาพฉากในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2

- ฉากในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 1 โดยเพิ่มรายละเอียดสิ่งของในทะเลทรายให้มากขึ้น



รูปที่ 3.43 ภาพฉากนอกเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2

- ฉากนอกเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2



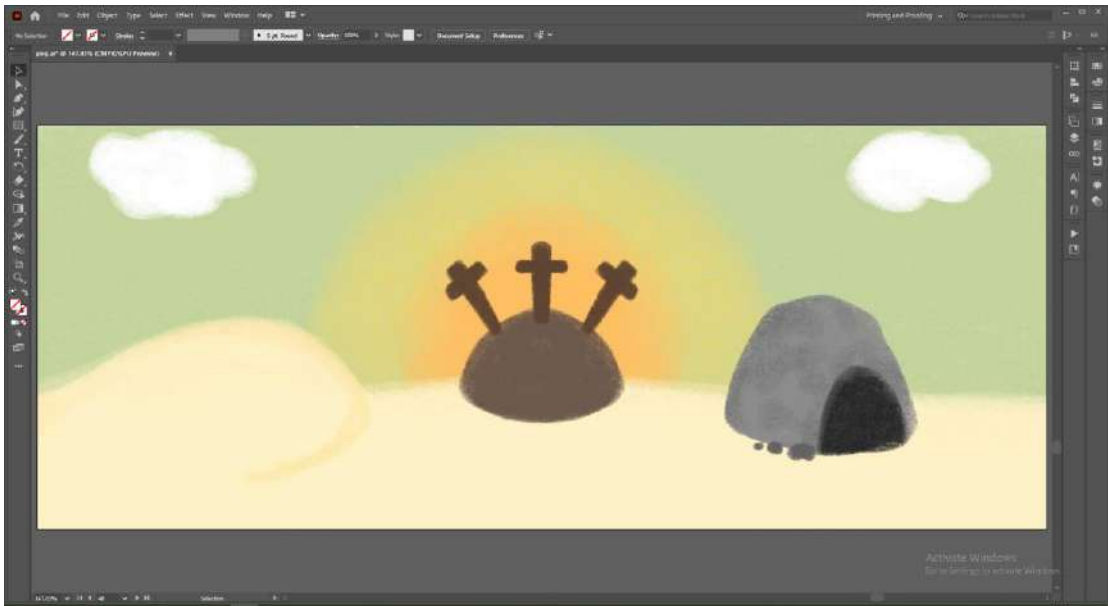
รูปที่ 3.44 ภาพฉากในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3

- ฉากในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 2 โดยเพิ่มเงาของหมู่บ้านด้านหลังให้มีระยะ ดูมีมิติมากขึ้น



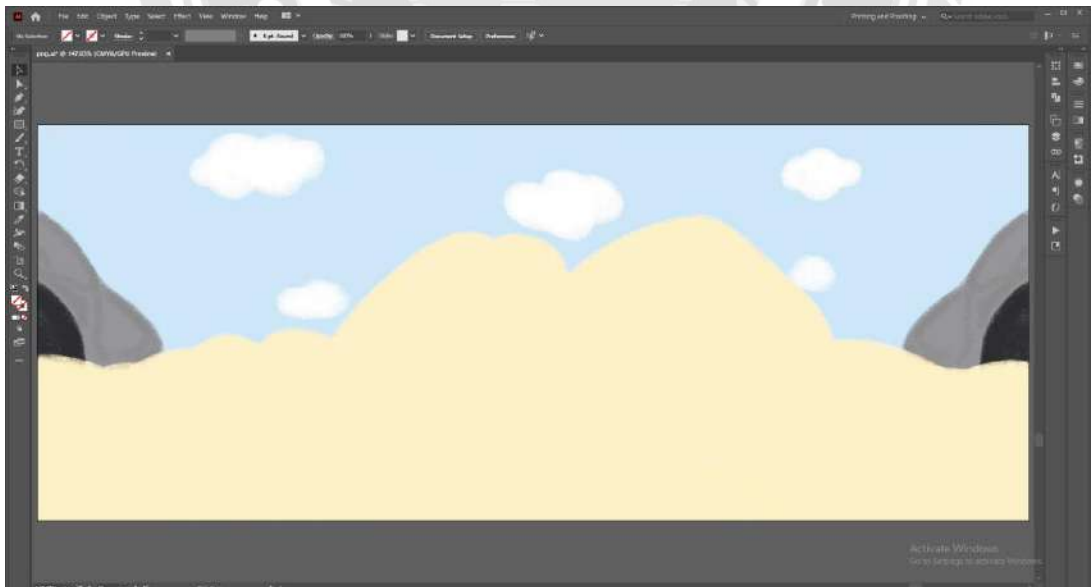
รูปที่ 3.45 ภาพฉากปกนอกเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3

- ฉากปกนอกเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3



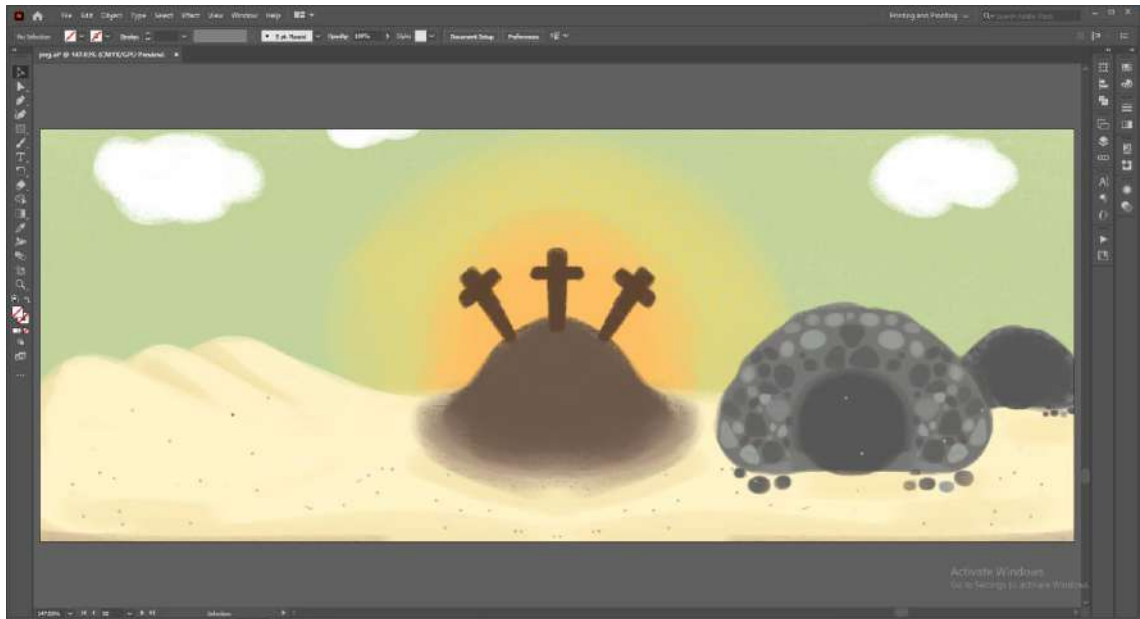
รูปที่ 3.46 ภาพฉากในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1

- ฉากในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1 เรื่องนี้วาดให้เป็นฉากต่อเนื่องกันตามเนื้อหาของเรื่อง เริ่มจากฉากแห่งเข้ากรุงเยรูซาเล็ม แบกไม้กางเขน ถูกตรึงกางเขน และนำพระศพไปฝัง

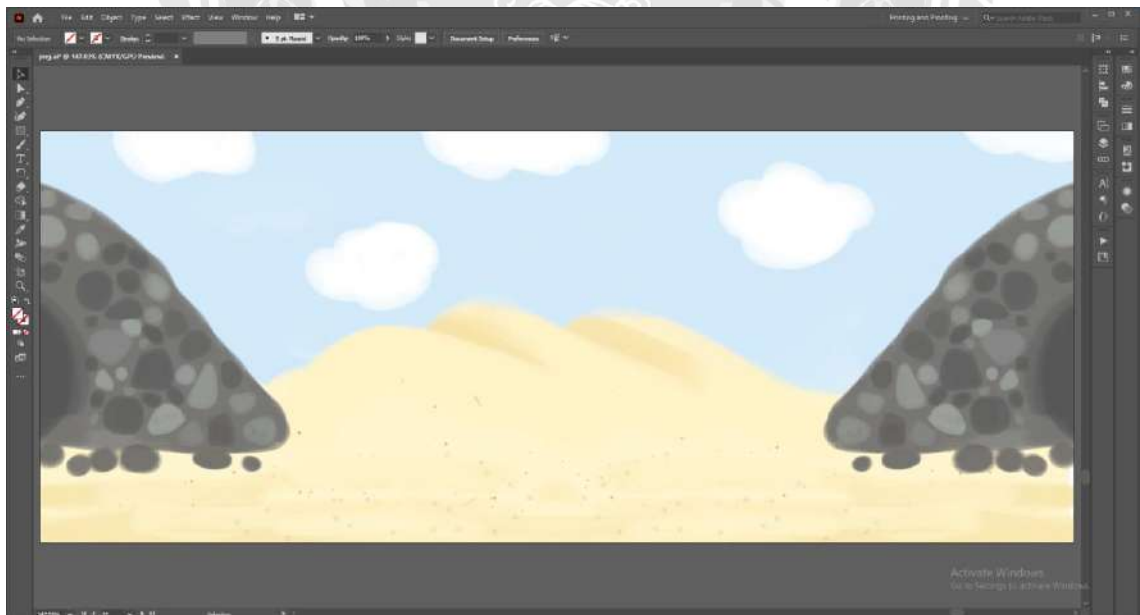


รูปที่ 3.47 ภาพฉากปกนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1

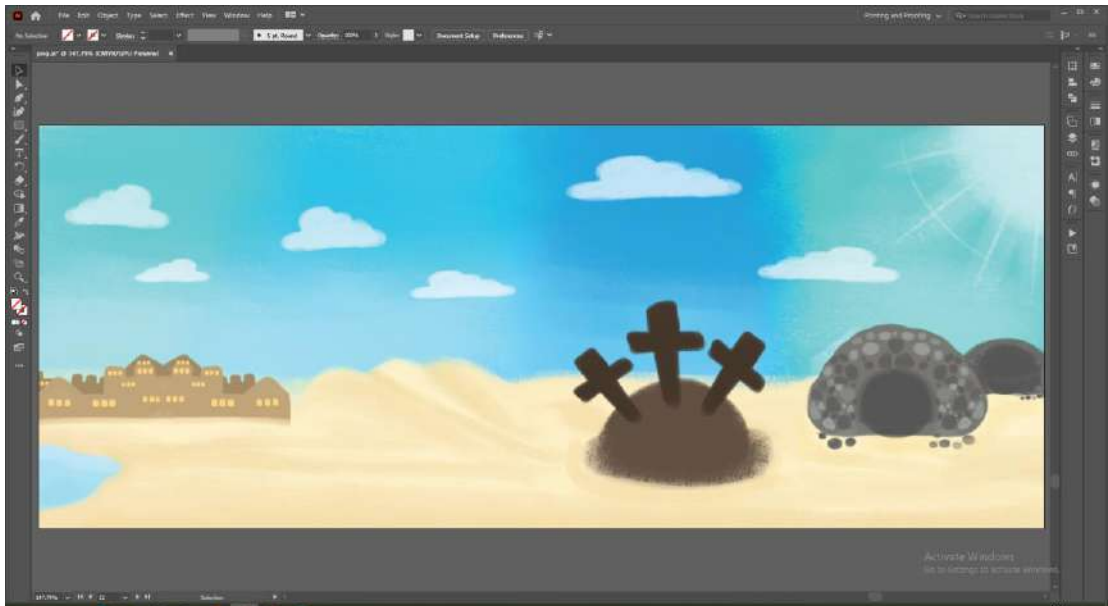
- ฉากนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1



รูปที่ 3.48 ภาพฉากในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2
 - ฉากในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 1 โดยเพิ่มรายละเอียดมากขึ้น



รูปที่ 3.49 ภาพฉากปกนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2
 - ฉากนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2



- รูปที่ 3.50 ภาพฉากในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3
- ฉากในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 2 โดยเปลี่ยนโทนสีท้องฟ้าและไล่สีตามเหตุการณ์ของเนื้อเรื่อง มีการเพิ่มรายละเอียดของหมู่บ้านให้มีมิติมากขึ้น



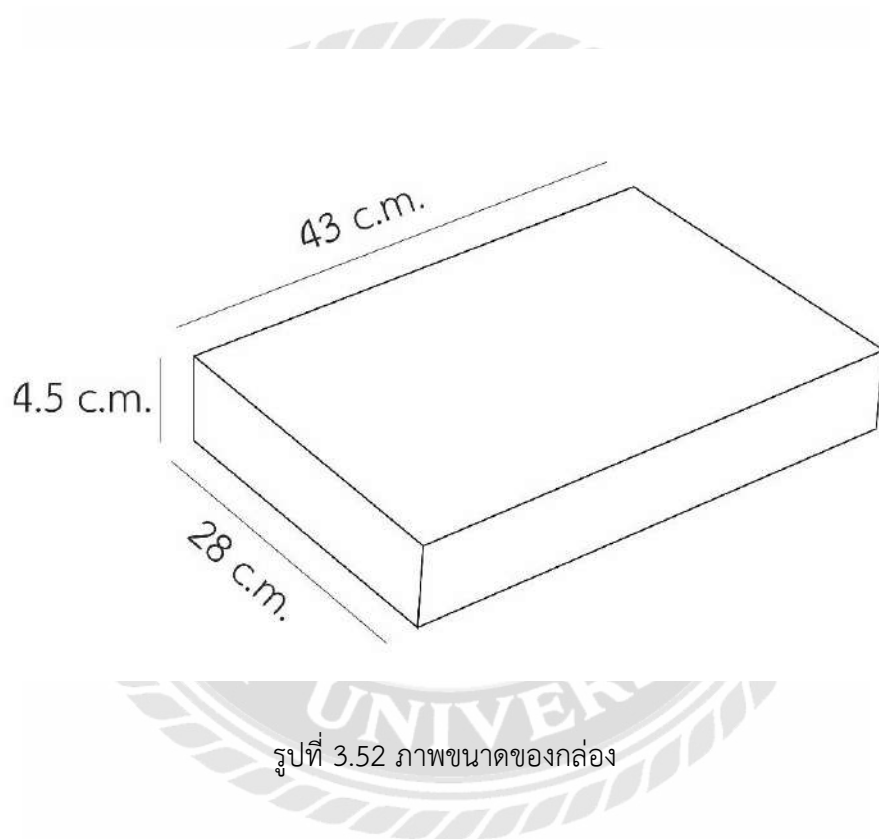
- รูปที่ 3.51 ภาพฉากปกนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3
- ฉากนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3

3. การออกแบบกล่อง

3.1 เรื่องพระเจ้าสร้างโลก

3.2 เรื่องการบังเกิดของพระเยซู

3.3 เรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า



- กำหนดกล่องให้มีขนาด 43 x 28 x 4.5 c.m. เพื่อที่เหมาะสมพอดีกับการพับเก็บกระดานแม่เหล็ก



รูปที่ 3.53 กลอนเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 1

- กลอนเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 1 ออกแบบโดยนำฉากในเรื่องพระเจ้าสร้างโลกมาเป็นลายของกลอนด้วย



รูปที่ 3.54 กลอนเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2

- กลอนเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 2 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 1 โดยนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ ให้มีชื่อเรื่องที่เด่นชัด



รูปที่ 3.55 กล่องเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 3

- กล่องเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ครั้งที่ 3 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 2 โดยนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ ปรับสีของชื่อเรื่องให้เด่นชัดขึ้นและเพิ่มสัตว์ต่างๆ อีกด้วย



รูปที่ 3.56 กล่องเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1

- กล่องเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1 ออกแบบโดยนำฉากในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้ามาเป็นลายของกล่องด้วย



รูปที่ 3.57 กล่องเรื่องการบังเกิดของพระยาเจ็ด ครั้งที่ 2

- กล่องเรื่องการบังเกิดของพระยาเจ็ด ครั้งที่ 2 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 1 โดยนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ ให้ชื่อเรื่องเด่นชัด



รูปที่ 3.58 กล่องเรื่องการบังเกิดของพระยาเจ็ด ครั้งที่ 3

- กล่องเรื่องการบังเกิดของพระยาเจ็ด ครั้งที่ 3 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 2 โดยนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ ปรับสีของชื่อเรื่องให้เด่นชัดขึ้นและปรับตัวละครให้พอดีกับกล่อง



รูปที่ 3.59 กล่องเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1

- กล่องเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 1 ออกแบบโดย นำฉากในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้ามาเป็นลายของกล่องด้วย



รูปที่ 3.60 กล่องเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2

- กล่องเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 2 พัฒนาต่อจาก ครั้งที่ 1 โดยนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ ใส่ชื่อเรื่องให้เด่นชัด



รูปที่ 3.61 กล่องเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3

- กล่องเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ครั้งที่ 3 พัฒนาต่อจากครั้งที่ 2 โดยนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ ปรับสีของชื่อเรื่องให้เด่นชัดขึ้นและปรับรายละเอียดของก้อนหิน โดยให้พระเยซูเจ้าเด่นขึ้น



รูปที่ 3.62 กล่องด้านนอกเรื่องพระเจ้าสร้างโลก



รูปที่ 3.63 กล่องด้านนอกเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 3.64 กล่องด้านนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 3.65 ฝากล่องด้านในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก

- ฝากล่องด้านในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก อธิบายเรื่องราวเนื้อหาเรื่องพระเจ้าสร้างโลก



รูปที่ 3.66 ฝากล่องด้านในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า

- ฝากล่องด้านในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า อธิบายเรื่องราวเนื้อหาเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 3.67 ฝากกล่องด้านในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ฝากกล่องด้านในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า อธิบายเรื่องราวเนื้อหาเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

4. นำ mock up ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย



รูปที่ 3.68 นำ mock up ไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

บทที่ 4

ผลการปฏิบัติงาน

ผลการปฏิบัติงาน

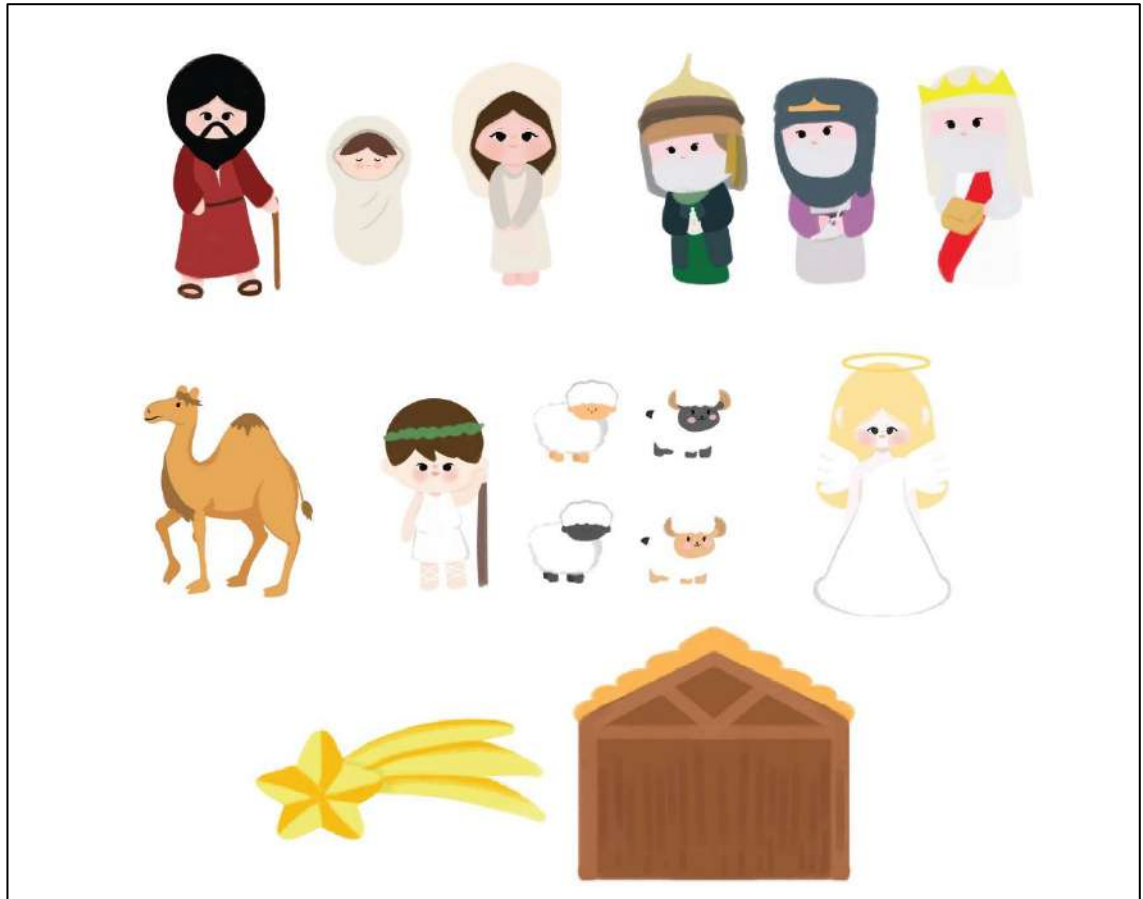
ในขั้นตอนการปฏิบัติงาน การแก้ปัญหาเป็นสิ่งที่สำคัญ แรกเริ่มต้องอาศัยจากการศึกษาเพื่อเป็นข้อมูลเบื้องต้นก่อนจะนำมาทดลองในรูปแบบที่เหมาะสม การทำงานอย่างต่อเนื่องจะให้นำมาซึ่งการรู้ว่าต้องแก้ไขปัญหายังไงเมื่อมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติงาน สิ่งเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดทิศทางการพัฒนางานอย่างเป็นระบบและมองเห็นได้ว่าการพัฒนางานเหล่านี้อยู่ในรูปแบบที่เหมาะสมแล้วหรือไม่ ผู้จัดทำได้มีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังนี้

1. ตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก ประกอบไปด้วย เป็ด หมู ช้าง แกะ สุนัขจิ้งจอก นก เต่า เสือ กวาง งู ปลา พระอาทิตย์ พระจันทร์ เมฆ พระเจ้า อติม เอวา และต้นไม้



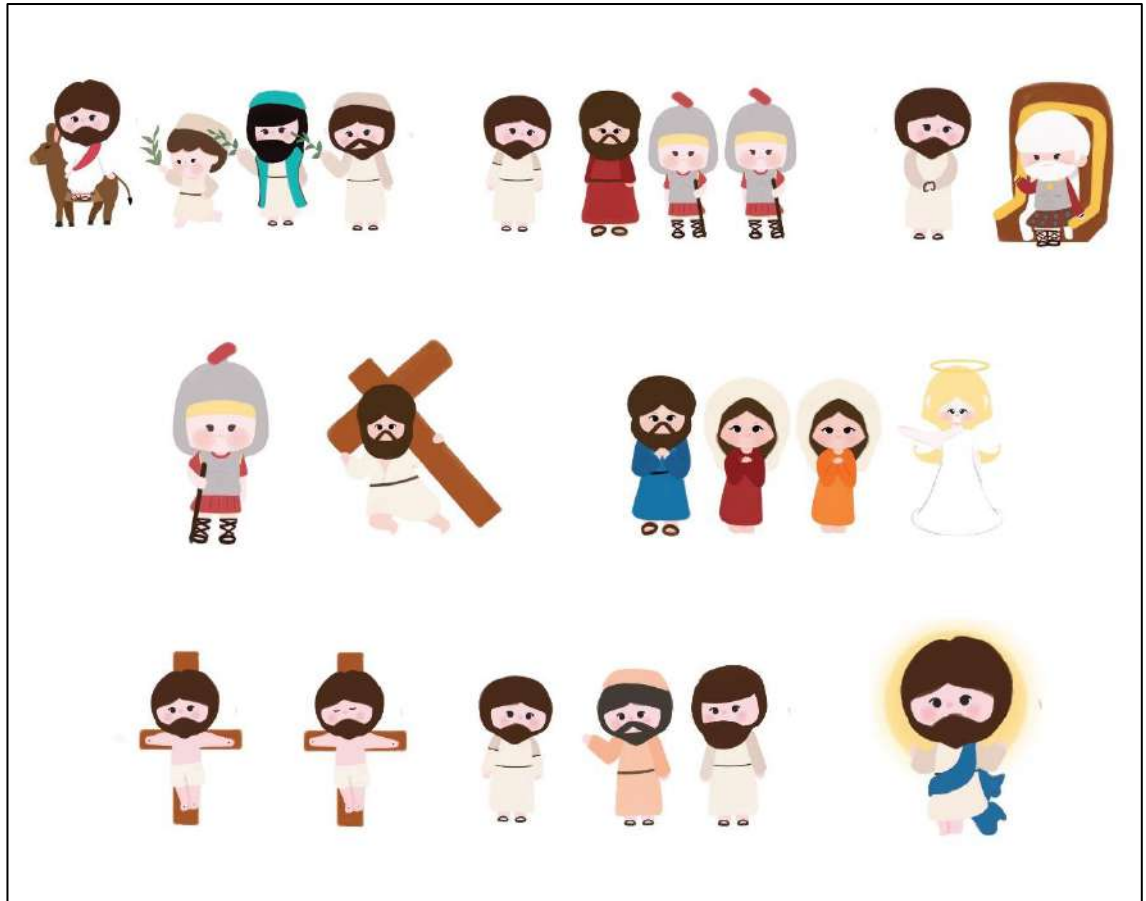
รูปที่ 4.1 ภาพตัวละครเรื่องพระเจ้าสร้างโลก

2. ตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า ประกอบไปด้วย นักบุญโยเซฟ พระกุมาร แม่พระ โหราจารย์ 3 องค์ เด็กเลี้ยงแกะ ฟองแกะ อุฐู ทูตสวรรค์ ดวงดาว และถ้ำ



รูปที่ 4.2 ภาพตัวละครเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า

3. ตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ประกอบด้วย พระเยซู กำลังซีลา ชาวบ้านถือกิ่งปาล์ม ยูดาส ทหาร ปีลาต พระเยซูเจ้าแบกไม้กางเขน แม่พระ ซิโมนชาวไซรีน มาริชาวมักดาลา ทูตสวรรค์ พระเยซูเจ้าถูกตรึงและสิ้นพระชนม์บนไม้กางเขน พระเยซูเจ้าทรงกลับคืนชีพ และอัครสาวก



รูปที่ 4.3 ภาพตัวละครเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

4. ฉากด้านในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก



รูปที่ 4.4 ฉากด้านในเรื่องพระเจ้าสร้างโลก

- ออกแบบฉากจากสวนเอเดนที่มีลักษณะเหมือนสวนในสวรรค์ มีน้ำตก มีทุ่งหญ้า ดอกไม้ ต้นไม้ ท้องฟ้า สายรุ้ง

5. ฉากด้านนอกเรื่องพระเจ้าสร้างโลก



รูปที่ 4.5 ฉากด้านนอกเรื่องพระเจ้าสร้างโลก

6. ฉากด้านในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 4.6 ฉากด้านในเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า

- ออกแบบฉากตามเรื่องราวของเนื้อเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า สถานที่บังเกิด ผนัง
ทะเลทราย ในคอกสัตว์หรือถ้ำ ช่วงเวลากลางคืน

7. ฉากด้านนอกเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 4.7 ฉากด้านนอกเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า

8. ฉากด้านในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 4.8 ฉากด้านในเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

- ออกแบบฉากตามเรื่องราวของเนื้อเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า แบ่งฉากออกเป็น 4 ส่วน สถานที่ที่เป็นในทะเลทราย ส่วนแรกเป็นกรุงเยรูซาเล็ม มีบ้านเรือนของชาวบ้าน ส่วนที่สองเป็นฉากที่พระเยซูเจ้าทรงแบกกางเขน ส่วนที่สามเป็นฉากที่พระเยซูเจ้าทรงถูกตรึงกางเขนและสิ้นพระชนม์ เรียกว่าเนินหัวกะโหลก ส่วนที่สี่เป็นฉากคูหาฝังพระศพของพระเยซูเจ้าและพระเยซูเจ้าทรงกลับคืนชีพ

9. ฉากด้านนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 4.9 ฉากด้านนอกเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า

10. กล่องเรื่องพระเจ้าสร้างโลก



รูปที่ 4.10 กล่องเรื่องพระเจ้าสร้างโลก



11. กล่องเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 4.11 กล่องเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้า



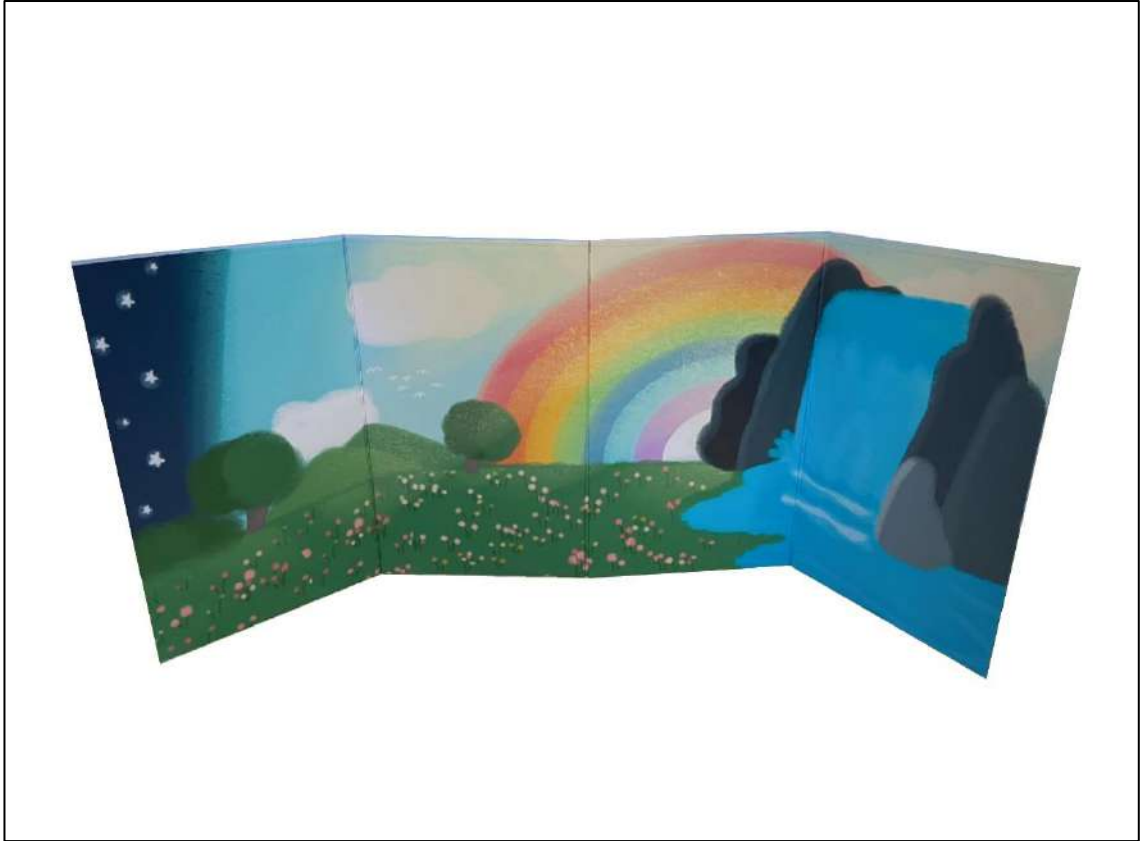
12. กล่องเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า



รูปที่ 4.12 กล่องเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า



13. ผลงานที่สั่งผลิตจริง



รูปที่ 4.13 กระดานแม่เหล็กเรื่องพระเจ้าสร้างโลกผลงานจริง



รูปที่ 4.14 ตัวละครแม่เหล็กเรื่องพระเจ้าสร้างโลกผลงานจริง





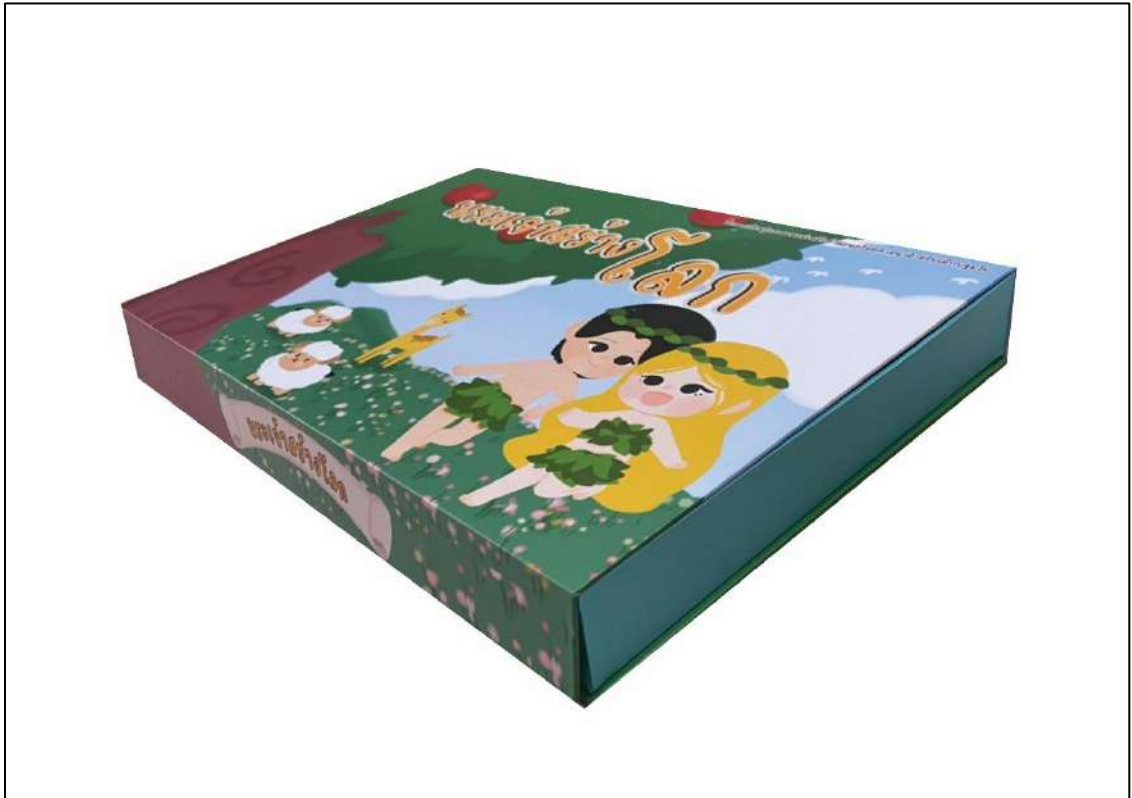
รูปที่ 4.15 กล่องด้านบนเรื่องพระเจ้าสร้างโลกผลงานจริง





รูปที่ 4.16 กล่องด้านข้างเรื่องพระเจ้าสร้างโลกผลงานจริง





รูปที่ 4.17 กล่องด้านข้างเรื่องพระเจ้าสร้างโลกผลงานจริง





รูปที่ 4.18 กระดาษแม่เหล็กเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้าผลงานจริง





รูปที่ 4.19 ตัวละครแม่เหล็กเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้าผลงานจริง





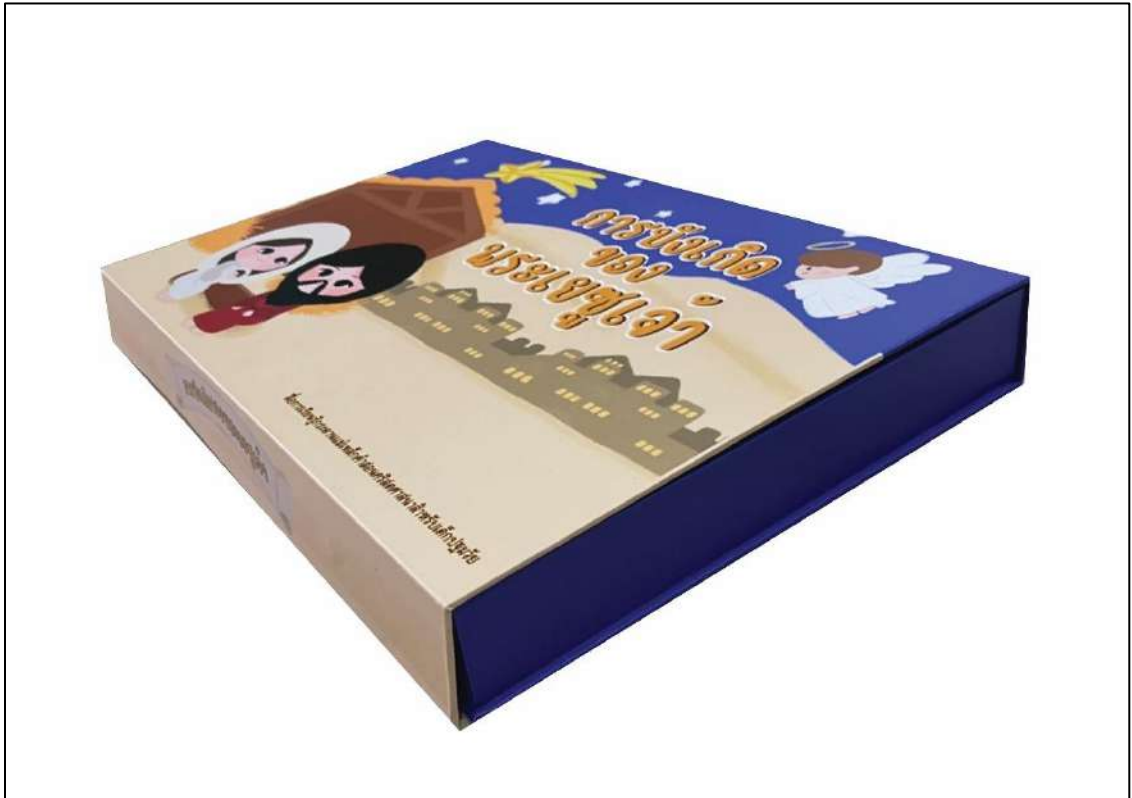
รูปที่ 4.20 กล่องด้านบนเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้าผลงานจริง





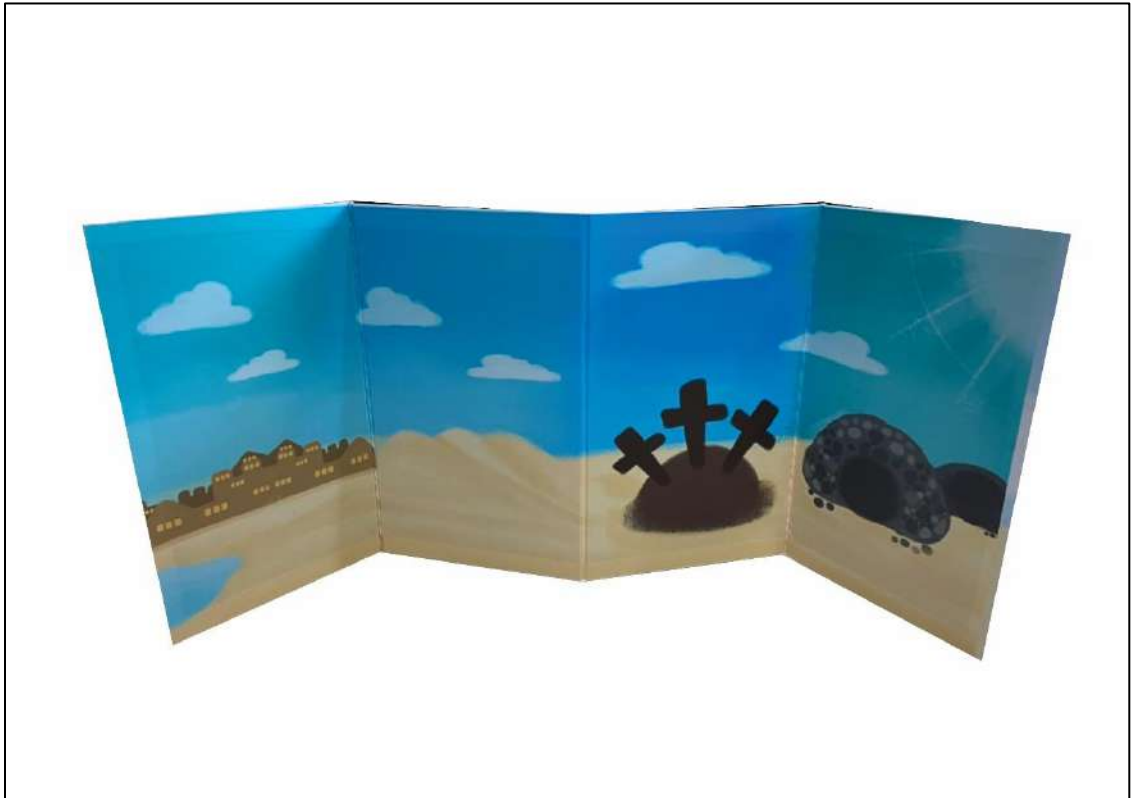
รูปที่ 4.21 กล่องด้านข้างเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้าผลงานจริง





รูปที่ 4.22 กล่องด้านข้างเรื่องการบังเกิดของพระเยซูเจ้าผลงานจริง





รูปที่ 4.23 กระดานแม่เหล็กเรื่องการเดินทางพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าผลงานจริง





รูปที่ 4.24 ตัวละครแม่เหล็กเรื่องการเดินทางพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าผลงานจริง



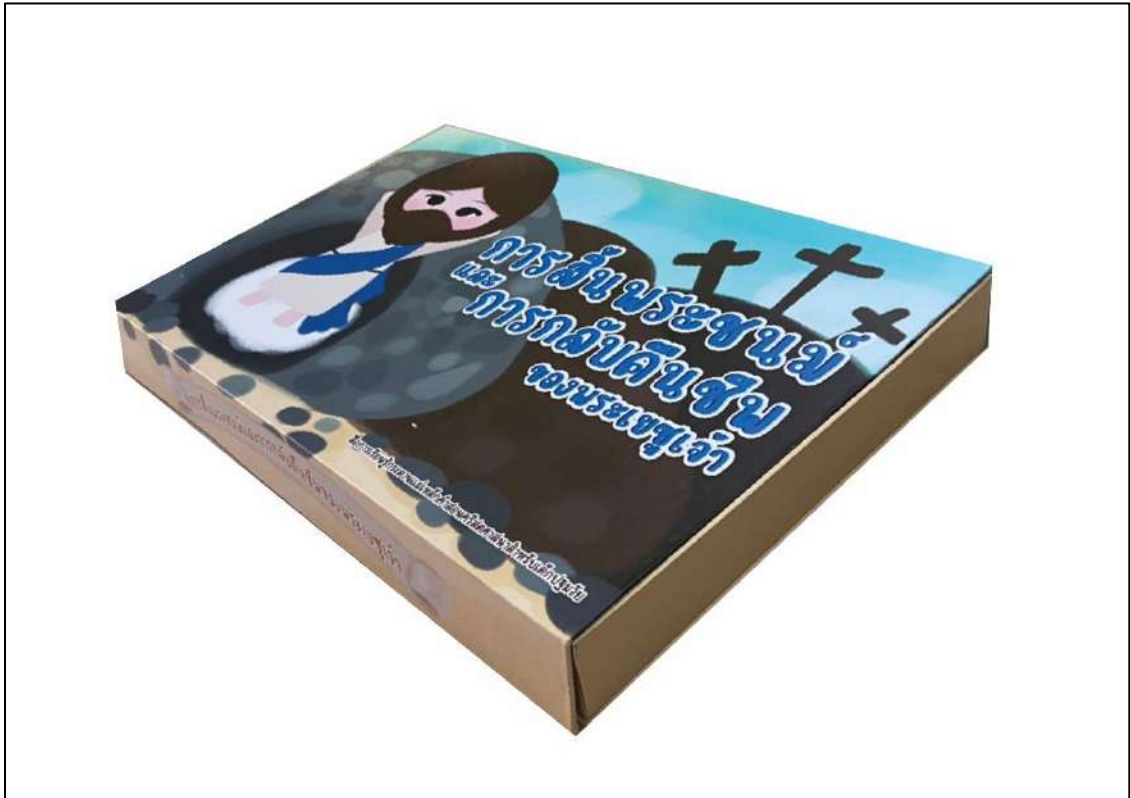
รูปที่ 4.25 กล่องด้านบนเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าผลงานจริง





รูปที่ 4.26 กล่องด้านข้างเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าผลงานจริง





รูปที่ 4.27 กล่องด้านข้างเรื่องการสิ้นพระชนม์และการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้าผลงานจริง



บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินโครงการและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินโครงการผู้จัดทำได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อการเรียนรู้คำสอนคริสต์ศาสนาสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นจำนวน 3 เรื่อง ซึ่งสื่อการเรียนรู้จำเป็นสำหรับเด็กๆ ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของผู้จัดทำ ด้วยมุ่งหวังว่าสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กคำสอนคริสต์ศาสนาจะเป็นสื่อที่ทำให้เด็กๆ สนใจและเข้าใจในเนื้อหาคำสอนของศาสนาคริสต์ได้ง่ายยิ่งขึ้น

การดำเนินงานในระยะแรกยังคงอยู่ในขั้นตอนทดลอง ด้วยปัจจัยต่างๆ ที่เกิดขึ้นในขณะดำเนินงาน จากการทำ mock up ผลงานขึ้นมา มีปัญหาด้านการพับกระดาษมีรอยยับ ไม่เรียบเนียน ด้านความหนาของแม่เหล็กในการใช้ ส่งผลไปถึงปริมาณน้ำหนักของชิ้นงาน ช่วงระยะเวลาในการที่จะนำผลงานไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นช่วงของการปิดภาคเรียนและการส่งผลิตชิ้นงานจริงที่มีค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูง ส่วนในเรื่องของการออกแบบผู้จัดทำใช้การวาดสไตลัสเขียนและใช้สีสันทึบสีเพื่อให้เหมาะกับเด็กระดับปฐมวัย

ท้ายที่สุดสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กคำสอนคริสต์ศาสนาทำให้เด็กเกิดความสนใจเพราะได้มีส่วนร่วมในการใช้กระดานแม่เหล็กที่เป็นสื่อปฏิสัมพันธ์ รวมไปถึงการมีสีสันทึบสีเหมาะสมสำหรับเด็กวัยเรียนรู้ ทำให้เด็กๆ อยากลองและสนใจ เพิ่มการจดจำเนื้อหาที่คุณครูสอนและเสริมสร้างพัฒนาการเด็กได้ดีมากขึ้นด้วย

ปัญหาและอุปสรรค

1. การออกแบบตัวละครในช่วงแรกยังคงไม่เป็นทิศทางเดียวกัน
2. การทำ mock up มีปัญหาในการพับกระดาษมีรอยยับ ไม่เรียบเนียน
3. ความหนาของแม่เหล็กในการใช้ ส่งผลถึงปริมาณน้ำหนักของชิ้นงานมีน้ำหนักมาก
4. ระยะเวลาในการจะนำผลงานไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมายนั้น เป็นช่วงของการปิดภาคเรียน
5. การส่งผลิตชิ้นงานจริง มีค่าใช้จ่ายที่ค่อนข้างสูง

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นภาพเคลื่อนไหว (Animation)
2. สามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นบอร์ดเกมส์ เพื่อสร้างความสนุกและความรู้ได้

บรรณานุกรม

จุฑารัตน์ จอกสูงเนิน.(2556). ทฤษฎีการออกแบบ. <http://bowtysnoo.blogspot.com>

พายุแห่งความเปรมปรีดี.(2556). *พระคัมภีร์ไบเบิล*.

<https://www.siamchristian.com/truth/is-the-bible-the-word-of-god.html>

ภัคพิสุทธิ์ คร่ำกระโท.(2553). ผลการใช้นิทานประกอบภาพชุดสื่อกระดานแม่เหล็กร่วมกับเทคนิคการแบ่งกลุ่ม สำหรับฝึกความพร้อมด้านการอ่านของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 2. <https://www.happyreading.in.th/article/detail.php?id=1807>

รมย์ธีรา ศิริพงศ์วรกุล.(2563). การพัฒนาสื่อการสอนกระดานแม่เหล็ก เรื่องความงามเชิงวรรณศิลป์ที่ปรากฏในวรรณคดี โดย ใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย มหาสารคาม (ฝ่ายมัธยม). http://edu.msu.ac.th/journal/home/journal_file/74578.pdf

วัชรินทร์ จุฑาพันธ์สวัสดิ์.(2546). ผลการใช้สื่อนวัตกรรมแผ่นกระดานแม่เหล็กมหัศจรรย์ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านแหลมปีการศึกษา 2546. <https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/158137>

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ 2560*. www.stou.ac.th/Offices/Oaa/OaaOldPage/Professional/Train_Professional/oaInfo/oaa/Dept/Dept04/webcur63/Rule_MUA/Plan_Inter2560-2579.pdf

Artfunclub. (2556). *ทฤษฎีสี่*. <https://homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี่/>

MISUMI Corporation. (2563). *กระดานแม่เหล็ก*.

https://th.misumi-ec.com/th/pr/recommend_category/magnet201811

Ranchana Pochanakit. (2562). *ชนิดกระดาษที่ใช้ในงานพิมพ์*.

<https://www.ofm.co.th/blog/paper-types>

Wordproject. (2558). พระคัมภีร์ไบเบิลฉบับภาษาไทย.

<https://www.wordproject.org/bibles/ti/index.htm>

Wynnsoft Solution. (2016). หลักการออกแบบ.

<https://www.wynnsoftstudio.com/design-principles>



ประวัติผู้จัดทำ

รหัสนักศึกษา	5906420001
ชื่อ-นามสกุล ที่อยู่	นางสาวภาชนี รัตน์รัต 30 ถนนพุทธมณฑลสาย 1 ซอย 6 แขวงคลองขวาง เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร 10160
เบอร์โทรศัพท์	098-252-8456
E-mail	Pasinee.rattanarat@siam.edu
ระดับมัธยมศึกษา	โรงเรียนจันทร์ประดิษฐารามวิทยาคม
ระดับปริญญาตรี	มหาวิทยาลัยสยาม





โครงการออกแบบสื่อการเรียนรู้กระดานแม่เหล็กคำสอนคริสตศาสนา
สำหรับเด็กปฐมวัย โรงเรียนเซนต์ปีเตอร์ธนบุรี

The Project on Design of Learning Magnetic Board Based on Christian Teachings for
Childhood in Saint Peter Thonburi School

นางสาวภาชีณี รัตนะรัต

จุลนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

รายวิชาจุลนิพนธ์ด้านแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์

ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยสยาม พ.ศ. 2566