

กระบวนการสร้างสรรค์นิทานธรรมะเรื่องคาถาแห่งความสุข
The Process of Creating Children Dharma Storybook
“The Spell of Happiness”

เปรมวดี วินิจฉัยกุล

อาจารย์ประจำ สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ คณะดิจิทัลมีเดีย
มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตบางเขน
premwadee.vi@spu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนิทานธรรมะเรื่องคาถาแห่งความสุขมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสื่อการสอนคุณธรรมให้เด็กปฐมวัยโดยพบว่าหัวข้อที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ซึ่งเป็นวัยที่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลางคือควรสอนให้เด็กรู้จักการปล่อยวางคือไม่ยึดถือสิ่งที่ยากได้มากจนเกินไปเพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่ดี ไม่เอาแต่ใจตนเองและปรับมุมมองให้มีความสุขกับเหตุการณ์รอบตัวได้ ผู้วิจัยได้จัดทำและจัดพิมพ์หนังสือนิทานจำนวน 3,000 เล่ม เพื่อแจกจ่ายให้กับเด็กและผู้ปกครอง พบว่าผลตอบรับดีทั้งในแง่ความชื่นชอบของเด็กและการนำคำสอนในนิทานไปใช้ได้จริง

คำสำคัญ: นิทาน, การสอนคุณธรรม, กระบวนการสร้างสรรค์

Abstract: The process of creating the Children Dharma Storybook “The Spell of Happiness” is aimed at producing moral teaching materials for preschool children. The topic that is suitable for children with self-centered behavior should be learning to let go some of their desire. This will make children to have good behaviors and able to be optimistic persons. There were 3,000 hardcopy books and a link of online e-book has been distributed to children and parents. The response was satisfactory in term of children admiration and moral education ability.

Keywords: Children book, Moral Educating, Creative process

บทนำ

“เด็กในวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า” เป็นวลีที่ถูกหยิบยกมากล่าวถึงบ่อยครั้งตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อเตือนให้ผู้ใหญ่ทั้งผู้ปกครองและครู ตระหนักถึงความสำคัญในการดูแลและเลี้ยงดู อบรมสั่งสอนให้เด็กเป็นคนที่มีความดี ทั้งในด้านสติปัญญา ความสามารถ และคุณธรรม เพื่อเติบโตขึ้นเป็นกำลังในการสร้างสังคมให้น่าอยู่ ในปัจจุบันมีนวัตกรรมใหม่ๆ มากมายในการสนับสนุนให้เด็กได้พัฒนาความสามารถด้านสติปัญญาและทักษะทางด้านวิชาการ แต่การพัฒนาด้านคุณธรรมนั้นเป็นสิ่งที่ลึกซึ้งเกินกว่าจะใช้เทคโนโลยีใดๆ มาช่วยให้มีคุณธรรมในใจได้

การสอนเรื่องคุณธรรมกับเด็กเป็นสิ่งที่ต้องปลูกฝังให้เด็กเกิดความเชื่อและรู้สึกด้วยตนเอง เนื่องจากหากเราบอกหรือสอนเนื้อหาธรรมะซึ่งเป็นเรื่องนามธรรมด้วยการให้ข้อมูลอย่างเดียว เด็กอาจจะจดจำข้อความนี้ได้อย่างครบถ้วนแต่ไม่รู้สึกรู้ว่าตนจะต้องทำตาม และอาจรู้สึกต่อต้านวิธีการที่ถูกสั่งสอนมาอีกด้วย(ว.วชิรเมธี, 2557) จึงต้องหาวิธีการอันแยบคายที่แทรกคำสอนเข้าไปในใจของเด็กผ่านเครื่องมือที่เด็กคุ้นเคยคือนิทานเพราะนิทานเป็นสิ่งที่เราสามารถออกแบบเรื่องราวได้ หากเราทำอย่างมีหลักการคือและจับประเด็นสำคัญเพื่อหลอกกล่อให้เด็กสนใจด้วย ๓ สิ่งที่เด็กชอบ(ปริดา ปัญญาจันทร์ และชิวัน วิสาสะ, 2537)คือ การกิน การเล่น และความมหัศจรรย์ จากการจัดให้เด็กได้รับรู้ประสบการณ์นั้น ยิ่งหากกำหนดเหตุการณ์ที่เป็นเรื่องใกล้ตัว เด็กจะรู้สึกอยากรู้เรื่องราวในนิทาน มีความรู้สึกร่วมและสามารถเชื่อมโยงเหมือนตัวเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์พบอุปสรรคและแก้ปัญหาจนทุกอย่างคลี่คลายไปได้ด้วยดี เป็นการสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมผ่านการอ่านหนังสือ ซึ่งจะทำให้การสอนเรื่องการดับทุกข์ตามหลักธรรมในพุทธศาสนาเป็นเรื่องง่ายและสามารถนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวาง

ปัญหาและความสำคัญ

การเสริมสร้างคุณธรรมให้เด็กเข้าใจอย่างลึกซึ้งด้วยการบอกเล่าด้วยคำพูดเป็นเรื่องยาก เพราะเด็กไม่รู้สึกรู้ว่ามีความเกี่ยวข้องกับตัวเขา ทำให้เด็กรู้สึกว่สิ่งที่ได้รับรู้เป็นเรื่องที่ไม่น่าสนใจและอาจมีอาการต่อต้าน การสอนธรรมะเพื่อปลูกฝังคุณธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ จึงต้องหาวิธีทำให้เด็กรู้สึกว่หลักธรรมที่สอนเป็นเรื่องใกล้ตัว สามารถนำมาใช้ได้เสมอ โดยที่เด็กไม่รู้สึกรู้ว่กำลังถูกสอนเรื่องธรรมะ การใช้เทคนิคการบอกเล่าและแทรกคำสอนผ่านนิทานเป็นวิธีการที่จะทำให้เด็กสนใจและรู้สึกเชื่อมโยงกับตนเองได้ง่าย ทำให้เด็กรับรู้สิ่งที่ถ่ายทอดผ่านเรื่องราวอย่างแนบเนียน และจดจำสาระที่แฝงในนิทานจนเข้าใจหลักธรรมอย่างลึกซึ้งจนสามารถนำหลักธรรมไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้ ทำให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดีอันเนื่องมาจากพื้นฐานคุณธรรมที่เด็กซึมซับผ่านนิทาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อถ่ายทอดหลักธรรมในพุทธศาสนาให้เด็กวัย3-6ปีเข้าใจได้ง่ายผ่านหนังสือนิทานธรรมะ
2. เผยแพร่นิทานธรรมะสู่สาธารณะเพื่อเป็นสื่อการสอนคุณธรรมแก่เด็กวัย3-6ปี

ขั้นตอนในการสร้างสรรค์

1. การหาและรวบรวมข้อมูล

ในการผลิตสื่อเพื่อการสอนเด็กนั้นจะต้องทำการกำหนดคุณลักษณะของเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน เนื่องจากเด็กแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการทุกด้านแตกต่างกันอย่างมากทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยพบว่าเด็กปฐมวัยหรือช่วงอายุ 3-6 ปี นั้นเริ่มมีความเป็นตัวของตัวเองสูงและยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง อาจแสดงออกในลักษณะการเอาแต่ใจตัวเองและมีอารมณ์โกรธเมื่อถูกขัดใจ เด็กวัยนี้จึงควรได้รับการปลูกฝังทักษะทางสังคมที่ทำให้สามารถอยู่กับคนอื่นได้อย่างมีความสุข เช่นการสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น รู้จักเสียสละ มีความพอใจและยอมรับความจริง เป็นต้น (นิติธร ปิลวาสน์, ม.ป.ป.) ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าวิธีการสอนเด็กเพื่อไม่ให้เสียใจมากเกินไปเมื่อพบกับความผิดหวัง กระบวนการระดับทุกข์หรือ ปฏิจจสมุปบาทนิโรธวารซึ่งเป็นข้อธรรมที่อธิบายวงจรการดับทุกข์ตั้งแต่ต้นกำเนิดคืออวิชชา(พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต, 2557) แต่เป็นเรื่องยากที่จะนำมาปรับใช้ในชีวิตจริงสำหรับผู้ที่ไม่ได้ศึกษาและฝึกฝน พระอาจารย์มานพ อุปสโม (2553) ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการดับทุกข์ในเหตุการณ์เบื้องต้นหากยังไม่สามารถเข้าใจหลักการทางธรรมะขั้นสูงได้ โดยการมองสิ่งต่างๆตามความเป็นจริงจนเกิดความเข้าใจ แล้วจะรู้ว่า หากเราได้สิ่งนั้นก็ไม่ได้ก็จะเป็นไร ผู้วิจัยได้นำประโยคข้างต้นมาสรุปเป็นคำที่เป็นแบบแผน(พรพิไล เลิศวิชา และอัครภูมิ จารุภากร, 2551)จะทำให้เด็กสามารถจำได้ง่ายคือ “ไม่เป็นไร” และใช้คำนี้เป็นประเด็นหลักในการนำเสนอเรื่องราว

2. กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

ในการผลิตผลงานนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กที่จะทำให้เราเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและสิ่งที่ควรนำมาสอนเด็กให้เหมาะสมกับช่วงวัยเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย เพื่อนำมาออกแบบภาพประกอบให้ถ่ายทอดแนวคิดหลักและเล่าเรื่องได้ รวมทั้งการนำแนวคิดการจัดองค์ประกอบทางศิลปะเพื่อนับประเด็นสำคัญและสื่อสารความหมายด้านภาพให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.1 แนวคิดด้านพัฒนาการทางสังคมของเด็ก

เด็กในวัย 3-6 ปี หรือช่วงปฐมวัย เป็นวัยที่มีพัฒนาการทางสังคมและอารมณ์แตกต่างจากเด็กเล็ก คือจะเริ่มรู้จักตัวตนของตัวเองและมักยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง(Egocentric) ทำให้พฤติกรรมที่เด็กแสดงออกจะเป็นการโมโห ไม่พอใจอย่างมากเมื่อไม่ได้รับสิ่งที่คาดหวังหรือต้องการ ผู้ปกครองหรือครูจึงต้องหาวิธีสอนให้เด็กจัดการกับความคิดและอารมณ์เมื่อถูกขัดใจ

2.2 แนวคิดด้านการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ การใช้องค์ประกอบและการเน้น

การใช้องค์ประกอบทางศิลปะเป็นหลักพื้นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเพื่อประยุกต์ในการสื่อสารด้วยภาพ(Mascelli, 2005) ในแง่ของการวาดภาพประกอบนิทานจะใช้เทคนิคการเน้นจุดสนใจด้วยองค์ประกอบเช่น สี เส้น รูปร่าง ขนาด น้ำหนัก ที่ว่าง การสร้างความสมดุล ความกลมกลืน ความขัดแย้ง ฯลฯ เพื่อดึงดูดสายตาผู้อ่านให้จ้องมองในส่วนที่เราต้องการให้เห็นก่อน ในขณะที่รูปภาพเดียวกันนั้นได้แฝงความหมายอื่น ในส่วนที่ไม่ถูกเน้นด้วย

2.3 แนวคิดการวาดภาพประกอบหนังสือนิทานสำหรับเด็ก

ภาพประกอบคือภาพที่วาดประกอบเรื่องราว ข้อความ หรือบทความ มีหน้าที่ขยาย อธิบาย หรือเล่าเรื่องเพื่อสื่อสารให้คนดูเข้าใจในเรื่องนั้นๆมากยิ่งขึ้น เป็นการสื่อสารด้วยภาพที่สามารถเล่าเรื่อง ดึงดูดสายตาและเข้าถึงจิตใจของคนในแง่ความรู้สึกโดยไม่จำเป็นต้องอธิบายด้วยคำพูด(อาภิยา มา, 2559) ในการวาดภาพประกอบสำหรับเด็กนั้นได้พัฒนาขึ้นมาอีกขั้นโดยมีการศึกษาจิตวิทยาและพัฒนาการของเด็ก แล้วนำมาปรับปรุงภาพเพื่อให้สอดคล้องกับศักยภาพการรับรู้ของเด็ก ปรีดา ปัญญาจันทร์และสุศุฒิ ไผ่ทอง(2557)ได้อธิบายวิธีการวาดภาพประกอบเริ่มจากการตีความจากเรื่องเป็นภาพโดยผู้วาดต้องเข้าใจเนื้อหา อารมณ์ ความรู้สึกและสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อโดยใช้หลักการทางศิลปะเช่นการวางองค์ประกอบภาพ ขนาดของภาพ ลักษณะตัวละคร ฉาก ความขัดแย้ง ในภาพ โคร่งสี แสงเงา ฯลฯ เพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกของเรื่องออกมาให้ได้ครบถ้วน

3. วิธีการดำเนินงาน

3.1 การกำหนดหัวข้อ

จากการศึกษาทฤษฎีพัฒนาการของเด็ก พบว่าเด็กวัย 4-6ขวบจะยึดตนเองเป็นศูนย์กลางโดยจะมีพฤติกรรมเอาแต่ใจยังไม่โหวง่ายเพราะมีความทุกข์เนื่องจากไม่ได้รับการตามใจ ผู้วิจัยจึงเลือกหัวข้อกระบวนการดับทุกข์เพื่อนำมาเป็นสื่อในการใช้สอนให้เด็กรู้จักจัดการกับอารมณ์ด้วยการแก้ไขที่ต้นเหตุของปัญหาคือความยึดมั่นในสิ่งที่ต้องการ โดยให้มองสิ่งที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริงแล้วรู้จักปล่อยวางสิ่งที่ยึดมั่น จะทำให้พบกับสิ่งใหม่ๆที่ดีกว่า

3.2 การแต่งเรื่องและกำหนดวิธีการเล่าเรื่อง



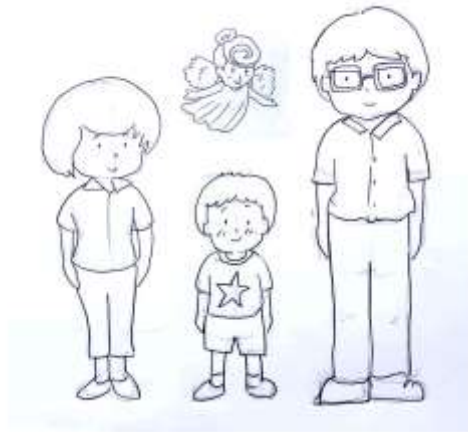
รูปที่ 1 การเขียนเรื่อง

ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดแนวความคิด เขียนเรื่องย่อ และเขียนบทและกำหนดรายละเอียด เรื่องราวแต่ละหน้าเป็นตารางตามจำนวนหน้าของนิทาน โดยกำหนดให้แนวคิดเรื่องกระบวนการดับทุกข์ทำให้ไม่เป็นทุกข์ หรือมีความสุข เป็นประเด็นหลัก โดยใช้คำว่า “ไม่เป็นไร” เป็นคำสำคัญเพื่อให้เด็กจดจำได้ง่ายจนสามารถนำมาใช้ได้เมื่อรู้สึกว่าคุณขัดใจ จากนั้นจึงเสริมด้วยการปรับมุมมองให้เห็นถึงสิ่งที่เราได้มา เป็นการมองให้สบายใจ โดยใช้สถานการณ์ใกล้ตัวของเด็กคือเรื่องครอบครัว วันเกิดการไปเที่ยว เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก โดยเรื่องย่อคือเด็กชายแดงโมตั้งใจไว้ว่าในวันเกิดจะได้ทำกิจกรรมที่สนุกโดยจดสิ่งที่อยากทำในกระดาษเพื่อคอยเช็คว่าได้สิ่งที่ต้องการครบหรือไม่ แต่เมื่อถึงวันเกิดจริงกลับไม่มีสิ่งใดตรงตามรายการที่จดไว้เลย นางฟ้าที่จดคาถาแห่งความสุขใส่ฝ่ามือเด็กชายแดงโมจึงได้เสกให้กระดาษที่จดรายการต่างๆ ว่างปลิวหายไป เมื่อเด็กชายแดงโมแบมือออกจากกระดาษที่ยึดถืออยู่ จึงพบกับคำว่า “ไม่เป็นไร” บนฝ่ามือที่คลายออก เมื่อย้อนกลับไปนึกถึงเหตุการณ์ที่ผิดหวังแล้วบอกตัวเองว่าไม่เป็นไร สิ่งนั้นก็กลายเป็นเรื่องเล็กน้อย ทำให้เราเปิดมุมมองไปเห็นสิ่งที่ดีในทุกเหตุการณ์ได้

3.3 การวาดภาพประกอบ

เริ่มจากผู้วิจัยได้ร่างโครงภาพเพื่อเป้าหมายในการสื่อสาร โดยเน้นเป็นโครงสร้างภาพแบบหน้าคู่เพื่อให้มีพื้นที่เพียงพอในการเล่าเหตุการณ์ที่มีความต่อเนื่องได้ไม่สะดุด จากนั้นวางโครงสร้างภาพว่าจะเล่าเรื่องอย่างไรในแต่ละหน้า โดยใช้หลักการคล้ายกันคือเน้นให้ผู้อ่านสนใจเฉพาะภาพที่เป็นสิ่งที่ทำให้ตัวละครเป็นทุกข์ แต่วางภาพเหตุการณ์ที่เป็นมุมมองในแง่ดีไว้ในส่วนที่สำคัญน้อยกว่า จากการ

ใช้แนวทางจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายจะทำให้ผู้อ่านที่อ่านในรอบแรก รู้สึกตามตัวละครก่อน คือมองเห็นแต่สิ่งที่ทำให้ทุกข์ แต่เมื่ออ่านจนจบแล้วจะมีการเฉลยว่าแท้จริงแล้วในภาพเดิมมีอีกแง่มุมที่ซ่อนอยู่ หากเราลองมองรอบด้านเราจะเห็นว่ามิชข้อดีในทุกเหตุการณ์เสมอ หากเราไม่ยึดติดในสิ่งที่เรามุ่งหวังจนเกินไป โดยผู้วิจัยได้จัดวางองค์ประกอบในการเล่าเรื่องด้วยตนเองแล้วนำเสนอให้กับนักวาดภาพประกอบวาดและลงสีให้ภาพมีความสวยงามยิ่งขึ้น



รูปที่ 2 การออกแบบตัวละคร

3.3.1 การออกแบบตัวละคร

เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กที่อาศัยอยู่กับครอบครัว ไม่มีประเด็นอื่นที่จะเบี่ยงเบนความสนใจจากเนื้อหาหลักคือเรื่องความทุกข์จากความผิดหวังของเด็กเอง ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบตัวละครให้เป็นพ่อ แม่ ลูกครอบครัวชนชั้นกลางทั่วไปที่มีพ่อแม่ลูกอยู่ด้วยกัน พ่อเป็นหัวหน้าครอบครัวที่ต้องรับผิดชอบงานประจำและแม่เป็นคนดูแลลูกเป็นหลักมีบุคลิกที่ใจดี และลูกเป็นเด็กฉลาดและมีความเป็นตัวของตัวเอง ส่วนนางฟ้าซึ่งเป็นตัวละครที่เหนือความเป็นจริง จึงมีลักษณะพิเศษคือตัวเล็ก และลอยได้เพื่อให้สามารถตามติดแต่งโมไปได้ทุกที่ซึ่งอาจจะตีความได้ถึงจิตสำนึกที่ตามเราไปทุกที่อยู่ที่ว่าเราจะสังเกตเห็นหรือไม่

3.3.2 การร่างภาพประกอบ



รูปที่4 การร่างภาพประกอบ



รูปที่5 การออกแบบองค์ประกอบของภาพประกอบเพื่อการเล่าเรื่อง

ในการวาดภาพประกอบจะต้องมีการออกแบบโครงสร้างของภาพให้มีตำแหน่งของส่วนประกอบในภาพที่มีขนาดและตำแหน่งเหมาะสมเพื่อการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเรื่องการเน้นจุดสนใจโดยมีการจัดวางวัตถุนำสายตาตามทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์ เช่นการใช้รูปร่างขนาด ตำแหน่ง การซ้ำ เพื่อให้สายตาของคนอ่านมองสิ่งใดก่อนหลังตามลำดับเพื่อการแฝงความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพแล้วจึงเฉลยความหมายนั้นภายหลัง

3.4 การจัดวางรูปเล่ม

ผู้วิจัยได้เลือกจัดพิมพ์ในขนาดรูปเล่ม 21x21 เซนติเมตร ซึ่งเป็นขนาดที่เหมาะสมเมื่อเปิดหนังสือออกมาแล้วจะเห็นภาพแบบแนวนอนมองเห็นได้กว้าง เด็กสามารถถือได้ด้วยตัวเอง หรือวางไว้แล้วหนังสือยังคงกางอยู่ได้

3.5 การส่งพิมพ์

ทำการติดต่อโรงพิมพ์เพื่อทำเพลทเลือกกระดาษที่หนาเพียงพอที่เด็กจะเปิดแล้วไม่ขาด และ
สั่งพิมพ์ในครั้งแรก3000 เล่ม

4. ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์เป็นรูปเล่มที่สวยงามเป็นที่สนใจแก่ผู้คนที่ทั่วไปโดยเฉพาะเด็กและผู้ปกครองเนื่องจากปัจจัยเรื่องรูปลักษณ์และเนื้อหาที่มีประโยชน์



รูปที่6 ภาพปกหน้าและปกหลังของหนังสือนิทาน

4.1 การดึงดูดความสนใจ

ผลงานหนังสือนิทานคาถาแห่งความสุขที่ จัดพิมพ์เสร็จสมบูรณ์ มีเรื่องราวที่เด็กให้ความสนใจคือเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เด็กชอบ ทั้งการไปเที่ยวเล่นสนุกสนาน การได้กินขนมอร่อย การอยู่กับพ่อแม่และเรื่องมหัศจรรย์เกี่ยวกับนางฟ้า มีภาพประกอบน่ารักและมีสีสันสวยงามตามลักษณะทั่วไปของหนังสือนิทานที่สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กปฐมวัยได้



รูปที่7 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

4.2 การถ่ายทอดเนื้อหา

มีการถ่ายทอดเนื้อหาทั้งความหมายตรงและความหมายแฝงรวมทั้งมีการย้ำคำว่า “ไม่เป็นไร” ซึ่งเป็นคำสอนที่ต้องการให้เด็กจดจำได้ โดยให้ปรากฏในเนื้อเรื่องซ้ำๆ และมีการออกแบบตัวอักษรของคำนี้ให้มีขนาดใหญ่กว่าตัวอักษรอื่น และเว้นห่างจากตัวอักษรอื่นพอสมควร เพื่อให้มีความเด่นออกมาจากตัวอักษรอื่น มีการจัดวางภาพที่ต้องการให้ผู้อ่านเห็นก่อนให้เด่นเช่นภาพแตงโมหน้าบึ้งที่ไม่ได้ให้อาหารยีราฟ แล้วในจุดที่น่าสนใจน้อยกว่าได้วางภาพเด็กคนอื่นทำหน้ารังเกียจที่โดนยีราฟเลียหน้า ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการจัดวางจุดสนใจแบบนี้ไว้ในเหตุการณ์อื่นๆด้วย โดยมาเฉลยในภายหลังว่า สิ่งที่เราเห็นว่าเราผิดหวังแต่อาจจะมิมุมมองอื่นที่ดีอยู่ในนั้นด้วย ดังนั้นไม่มีความจำเป็นต้องเป็นทุกข์กับสิ่งที่เรายึดมั่นถือมั่นแล้วเราก็จะมีความสุขได้ ดังนั้นคำว่า “ไม่เป็นไร” คือ คาทาที่จะทำให้เราไม่เป็นทุกข์และมีความสุขกับทุกสิ่งได้เสมอหากเรารู้จักปล่อยวาง



รูปที่ 8 ตัวอย่างการออกแบบการสื่อความหมายด้วยภาพ

5. สรุปผลที่ได้จากผลงาน

ผู้วิจัยได้นำผลงานนิทานที่จัดพิมพ์เป็นรูปเล่ม นำไปแจกจ่ายให้กับศูนย์ปฏิบัติธรรมเฉลิมพระเกียรติ ๘๔ พรรษา ราชนครินทร์(2557) โรงเรียนอนุบาลช้างเผือก(2557) โรงพยาบาลขอนแก่น (2558) โรงพยาบาลศิริราช(2558) โรงเรียนสองภาษาลาดพร้าว(2559) ผากแจกกับร้านหนังสือออนไลน์ รวมทั้งแจกเป็นนิทานออนไลน์ทางเว็บไซต์ issuu.com



รูปที่9 การนำหนังสือนิทานไปแจกจ่าย



รูปที่10 QR Code เพื่ออ่านหนังสือนิทานทางเว็บ issuu.com

จากการนำไปแจกจ่าย ผลตอบรับของเด็กๆและผู้ปกครอง เป็นที่น่าพอใจ ผู้ปกครองกลับมาเล่าว่าเด็กๆสามารถจดจำได้ว่าหากเกิดสิ่งที่น่าสนใจ สิ่งที่จะช่วยได้คือคำว่า ไม่เป็นไร อีกทั้งเด็กๆยังชื่นชอบหนังสือเล่มนี้อย่างมากเพราะมีภาพที่สีสันสดใส ตัวละครน่ารัก บางคนจะต้องอ่านทุกคืนก่อนนอน เมื่อสอบถามถึงสิ่งที่เด็กประทับใจ เด็กๆมักจะกล่าวถึงเนื้อหาในส่วนที่ใกล้เคียงกับประสบการณ์ของเขา เช่นวันเกิด การไปเที่ยวสวนสัตว์ และการกินไอศกรีม รวมถึงนางฟ้าเป็นต้น เมื่อถามถึงสิ่งที่เด็กจดจำได้เด็กจะจำวลีที่เน้นย้ำหลายครั้งคือคำว่า ไม่เป็นไร อีกทั้งการสื่อสารเนื้อหาของเรื่องด้วยการออกแบบภาพประกอบที่เน้นจุดสนใจเป็นภาพตัวละครหลักที่โกรธแต่ดวงภาพเหตุการณ์แง่มุมอื่นในส่วนที่ไม่สำคัญในองค์ประกอบภาพส่งผลให้เด็กลืมนั่งกอดในกรอบแรกที่อ่าน แต่เมื่อเรื่องราวคลี่คลายในตอนท้ายมีการนำเสนอภาพเหล่านั้นอีกครั้งทำให้เด็กได้มีประสบการณ์การลืมนั่งกอดข้อเท็จจริงแต่แฝงที่ความโกรธได้ด้วยตนเอง เด็กจึงได้ฝึกหัดในการมองให้รอบด้านเพื่อให้รู้แจ้งซึ่งเป็นหัวใจหลักในการดับทุกข์ จึงนับว่าผลงานสร้างสรรค์นี้ประสบความสำเร็จในเรื่องการถ่ายทอดเนื้อหาให้เด็กจดจำ ส่วนในเรื่องของการที่เด็กนำไปปฏิบัติหรือไม่นั้นจะมีปัจจัยอื่นที่มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กด้วยเช่น ความถี่ในการอ่านนิทาน กล่าวคือเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมในนิทานช่วงระยะเวลาหนึ่ง หากไม่มีการอ่านซ้ำเด็กจะลืมนื่องจากมีเหตุการณ์อื่นเข้ามาแทนที่

ข้อเสนอแนะ ในการสร้างสรรค์นิทานหรือสื่ออื่นๆ เพื่อปลูกฝังคุณธรรมให้กับเด็ก ในวัย 3-6ปี ต้องคำนึงถึงโอกาสที่จะสามารถใช้สื่อเพื่อย้ำเรื่องราวให้เด็กรับรู้มากที่สุดโดยเลือกสื่อให้เหมาะสมกับการใช้ชีวิตของเด็กในยุคปัจจุบัน โดยหากมีการพัฒนาโครงการต่อไป อาจนำเนื้อเรื่องใน

นิทานมาดัดแปลงเป็นวิดีโอแอนิเมชันที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวและดนตรีเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากขึ้น อีกทั้งเด็กยังสามารถรับชมได้สะดวกจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เช่นสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต เป็นต้น

บรรณานุกรม

เกริก ยุ้นพันธ์. (2543). *การออกแบบและเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น

ชลุด นิมเสมอ. (2534). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.

นิติธร ปิลวาสน์. (ม.ป.ป.). ลุกยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง(Egocentrism). ค้นเมื่อ 20 กันยายน 2560, จาก <https://goo.gl/1L2VBT>

ปรีดา ปัญญาจันทร์ และชิววัน วิสาสะ. (2537). *เล่านิทานอย่างไรให้สนุก*. กรุงเทพฯ: แพรวเพื่อนเด็ก

ปรีดา ปัญญาจันทร์ และสุดไผท เมืองไทย. (2557). *การเขียนภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก*.

กรุงเทพฯ: แพรวเพื่อนเด็ก

พรพิไล เลิศวิชา และนายแพทย์อัศรมณี จารุภากร. (2551). *สมองอนุบาล*. เชียงใหม่: ธารปัญญา.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ. ปยุตโต). (2557). *พุทธธรรม ฉบับปรับขยาย (พิมพ์ครั้งที่39)*. กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.

พระอาจารย์มานพ อุปสโม. (2553). *ใช้ทุกซ์ดับทุกซ์*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์ธรรมะ.

ว.วชิรเมธี. (2557). *กล่อม เกลี้ยง เกี้ยง ตู. นนทบุรี: ทุเดย์*.

อากิยามา, ทาคาชิ. (2559) *ภาพประกอบศึกษา* (พยุณ วรชนะนันท์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์

Brown, B. (2002). *Cinematography: Theory and Practice: Image making for Cinematographers, Directors and Videographers*. Boston: Focal Press.

Mascelli, J. V. (2005). *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques* (3rd ed.). Los Angeles: Silman-James Press.