

การประชุมวิชาการระดับชาติ สังคมความรู้และดิจิทัล ครั้งที่ 3

3rd Knowledge & Digital Society National Conference 2017

ISBN (E-Book) 978-616-426-069-6



KNOWLEDGE DIGITAL SOCIETY NATIONAL CONFERENCE 2017

14-15 ธันวาคม 2560

จัดโดย คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร



คณะกรรมการ

คณะกรรมการอำนวยการ (Steering Committee)

รองศาสตราจารย์ ดร.ศรินทร์ทิพย์ แทนธานี	คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กมล จิราพงษ์	คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิติพงษ์ ยอดมงคล	คณะบดีวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ดร.มูฮัมหมัด บิลแสละ	คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ประธานอำนวยการ (General Chair)

ดร.กำพล ทรัพย์สมบูรณ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ประธานอำนวยการฝ่ายเทคนิค (Technical Program Chair)

ดร.พิสุทธิ อภิขยกุล มหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะกรรมการวิชาการ (Technical Program Committee)

หัวข้อที่ 1 การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ บุรณจารุกร	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชรพล พุทธรักษา	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ดร.ชาติรี ปรีดาอนันตสุข	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีรภาพร แซ่แห้ว	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ดร.อดิชาติ หาญชาญชัย	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ดร.อัครพล นิยมลรัตน์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ดร.ศรียา บิลแสละ	มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
ดร.วราภรณ์ ไทโยมา	มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุบิน ยุธรรมรัช	มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์	มหาวิทยาลัยศรีปทุม

หัวข้อที่ 2 วิศวกรรมซอฟต์แวร์ และวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ (Software Engineering & Computer Engineering)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัครพันธ์ วงศ์กิ่งแห	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ดร.สุรเดช จิตประไพกุลศาล	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ดร.วรลักษณ์ คงเด่นฟ้า	มหาวิทยาลัยนเรศวร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาติชาย ดวงสอาด	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ดร.ภัทรหทัย ณ ลำพูน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
อาจารย์ภูตินันท์ สิงห์คำฟู	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ดร.พร้อมพงศ์ สุกันศีล
ดร.สัมพันธ์ คงมาก
ดร.ชมรี เจ๊ะอารน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชลธิศ เอี่ยมวรฤทธิ
รองศาสตราจารย์ ดร.กীরติ ขพะกุลคีรี
รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา กอเจริญ

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม

หัวข้อที่ 3 ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพศาล มุณีสว่าง
รองศาสตราจารย์ ดร.ธวัชชัย เมธีวีรญาณ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนมขวัญ ธิยะมงคล
ดร.อริวิชัย ถิ่นนุกูล
ดร.วาปี มโนภินิเวศ
ดร.ภาสกร พรรณจิตต์
ดร.ภาสทิธี เจริญขวัญ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาหมาน หมดเจริญ
ดร.มูอัซซัล บิลแลละ
ดร.ศรียา บิลแลละ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิเวศ จิระวิชิตชัย
ดร.สุขสวัสดิ์ ณีภูฏวดี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุพล พรหมมาพันธุ์

มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม

หัวข้อที่ 4 ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content)

รองศาสตราจารย์ ดร.จิรวัฒน์ พิระสันต์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิทธิ์ จันมา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนมสิทธิ์ สอนประจักษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กาญจนา เชี่ยววิทย์การ
ดร.อรรรรณ ศิริสวัสดิ์ อภิขยกุล
ดร.เจนยุทธ ศรีหิรัญ
อาจารย์รุ่งโรจน์ รัตนพิเศษฐกุล
ดร.อรุช คุณเขต
ดร.ภราดร สุรีย์พงษ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อาหมาน หมดเจริญ
ดร.กำธร เกิดทิพย์
ดร.ธนาชาติ จันทร์เวโรจน์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา มีศิลป์วิภักย์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วรรณิ งามขจรกุลกิจ

มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม
มหาวิทยาลัยศรีปทุม

คณะกรรมการประชาสัมพันธ์ จัดพิมพ์เอกสารและรายงานการประชุม (Publications Committee)

ดร.พิสุทธิ์ อภิขยกุล
นางสาวนุชนารถ แก้วแดง

มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะกรรมการฝ่ายเลขานุการ (Secretary)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนัส นัถฤทธิ
นางชุตติมา สุดประเสริฐ

มหาวิทยาลัยนเรศวร
มหาวิทยาลัยนเรศวร

สารจากเจ้าภาพ
การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 3
“สังคมความรู้ และดิจิทัล” (Knowledge & Digital Society 2017)

การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 3 ภายใต้หัวข้อ “สังคมความรู้ และดิจิทัล” จัดขึ้น ณ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก ในวันที่ 14-15 ธันวาคม พ.ศ. 2560 นี้เกิดขึ้นได้ด้วยความร่วมมือกันอย่างเข้มแข็งในการดำเนินงานของคณาจารย์จากวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม, คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี และคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

การประชุมวิชาการฯ ในครั้งนี้ ถือเป็นนิมิตหมายที่ดีที่เป็นเวทีที่เปิดโอกาสให้นักวิชาการ นักวิจัย และบัณฑิตผู้มีความรู้ที่ทันสมัยในงานด้านการวิจัยดำเนินงานจากสถาบันการศึกษาต่างๆ ได้มาพบปะแลกเปลี่ยน และถ่ายทอดความรู้ระหว่างกัน อันจะเป็นประโยชน์ในการนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนนิสิต การทำวิจัย และนำความรู้ด้านนี้ไปใช้พัฒนาปรับปรุงการดำเนินงานด้านวิชาการต่อสังคม

ทางคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ยินดีต้อนรับและขอขอบคุณในการมาเข้าร่วมการประชุมวิชาการฯ ของทุกท่าน ที่ถือเป็นกลไกสำคัญที่จะช่วยกันพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ในงานด้านการวิจัยดำเนินงานให้กับประเทศชาติสืบไป สุดท้ายนี้ขอให้การประชุมวิชาการฯ ในครั้งนี้ประสบความสำเร็จสมประสงค์ตามความตั้งใจของคณะกรรมการจัดงานทุกท่าน และด้ายอำนาจคุณพระศรีรัตนตรัย พระพุทธชินราช และพระบารมีของสมเด็จพระนเรศวรมหาราชซึ่งเป็นที่เคารพบูชายิ่งในจังหวัดพิษณุโลก จงอวยพรให้ทุกท่านประสบความสำเร็จ ความเจริญ และปกป้องคุ้มครองท่านจากภัยอันตรายใดๆ ทั้งปวง



รองศาสตราจารย์ ดร.ศรินทร์ทิพย์ แทนธานี
คณบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

การบรรยายพิเศษ

หัวข้อบรรยาย

“ เบื้องหลังภาพลวงตา “

สร้างแรงบันดาลใจจากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ประสบความสำเร็จจากระดับโลกของอิลลูชั่น
ซึ่งประกอบด้วยการทำงานเป็นทีมและเป็นระบบ
นักศึกษาและผู้ฟังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ต่อไป

สุรชัย พุฒิกุลางกูร



คุณสุรชัย พุฒิกุลางกูร

ประวัติการศึกษา

- จบการศึกษา มัธยมปลาย โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย (ได้รางวัลศิษย์เก่าดีเด่น)
- จบการศึกษาปริญญาตรี คณะวิจิตรศิลป์ สาขาจิตรกรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ได้รางวัลศิษย์เก่า ม.ช ดีเด่น)
- จบการศึกษา Visual Design จากTokyo Designer Gakuin ประเทศญี่ปุ่น

ปัจจุบัน เป็นกรรมการผู้จัดการ บริษัท อิลลูชั่น จำกัด

อิลลัสเตรเตอร์ไทย คนแรกที่ได้รางวัล Grand Prix จากงานประกวดโฆษณาระดับโลกอย่าง Cannes Lions, Clio Awards, One Show, LIA Awards และรางวัลGold จากทุกสนามประกวดระดับโลกรวมรางวัลทั้งหมดที่ได้มากกว่าหนึ่งพันรางวัล

และปัจจุบันได้รับการจัดอันดับจากนิตยสารโฆษณาระดับโลก Lürzer's Archive (ลูเซอร์ อาชีพ) ให้เป็นอิลลัสเตรเตอร์โฆษณาอันดับ 1 ของโลก

การบรรยายพิเศษ

หัวข้อบรรยาย

“Unlocking Innovation from Government Data Abstract”

Many people said Data is a new oil, unfortunately in Thailand most of data are in fossil state and we have very few machines using oil. We have found that there are three key factors driving success in data: Open Data, Common Platform and Community. EGA has been collecting open data, prototyping some services and running activities with data community. Here we are revisiting, setting up strategical plan to harmonize all activities and aiming at building 'citizen-oriented' data ecosystem.

ดร.พนิชิต กิตติปัญญางาม



Profile

Director of Innovation Department, Electronic Government Agency responsible for driving digital innovation for Thai government. My experience is highly on developing digital platform strategy for business, implementing strategy, innovating products & services and commercializing with creative marketing and partnership strategy for B2B, B2C and B2B2C. My current role is to drafting roadmap, driving policies and implementing platforms for innovative government services such as Open data API, Big data Services, Digital Service Standard and future planning. Awarded the national startup leader of the year 2016 from National Innovation Agency.

Educations

- 2001-2005 Ph.D. in Computer Vision, The University of Manchester, UK.
Awarded OSS (Oversea Student Scheme) funded by the University of Manchester
- 1998-2001 M.Eng. in Electrical Engineering, majoring Digital Signal Processing,
Chulalongkorn University, Thailand (GPA: 3.75/4.0)
- 1994-1998 B.Eng. in Electrical Engineering, Telecommunication Engineering,
Chulalongkorn University, Thailand (GPA: 2.67/4.0)

กำหนดการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 3
“สังคมความรู้ และดิจิทัล” KDS (Knowledge & Digital Society 2017)

วันที่ 14-15 ธันวาคม 2560

ณ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

วันพฤหัสบดีที่ 14 ธันวาคม 2560	กิจกรรม
08.30 - 09.00 น.	ลงทะเบียน
09.00 - 09.45 น.	กล่าวรายงาน โดย รองศาสตราจารย์ ดร.ศรินทร์ทิพย์ แทนธานี คณบดีคณะวิศวกรรมศาสตร์
	พิธีเปิดการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 3 “สังคมความรู้และดิจิทัล” ครั้งที่ 3
	โดย รองศาสตราจารย์ ดร.สุขกิจ ยะโสธรศรีกุล รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยนเรศวร
09.45 - 10.45 น.	บรรยายพิเศษ “เบื้องหลังภาพลวงตา “ โดย คุณสุรชัย พุฒิกุลกลางกูร กรรมการผู้จัดการบริษัท อิลลูชั่น จำกัด
10.45 - 11.00 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
11.00 - 12.00 น.	บรรยายพิเศษ “Unlocking Innovation from Government Data Abstract” โดย ดร.พนชิต กิตติปัญญางาม ผู้อำนวยการฝ่ายนวัตกรรม (นว.) สำนักงานรัฐบาลอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน)
12.00- 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00-14.20 น.	นำเสนอผลงาน
14.20-14.40 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
14.40-16.40 น.	นำเสนอผลงาน
18.00-20.00 น.	งานเลี้ยงรับรอง
วันศุกร์ที่ 15 ธันวาคม 2560	กิจกรรม
09.00-10.00 น.	นำเสนอผลงาน
10.00-10.20 น.	พักรับประทานอาหารว่าง
10.20-12.00 น.	นำเสนอผลงาน
12.00-13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00- 14.30 น.	พิธีปิด

ขอบเขตหัวข้อบทความ

หัวข้อที่ 1 การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

1. เครื่องมือการจัดการความรู้ การทำเหมืองข้อมูล การจัดการเอกสาร อินทราเน็ต
2. การจัดการความรู้ (Knowledge Management)
3. การบริหารความเสี่ยง (Risk Management)
4. ทฤษฎีองค์กร และ องค์กรแห่งการเรียนรู้ (Organization Theory and Learning Organization)
5. การจัดการเรียนรู้ในสถานที่ทำงาน (Workplace Learning)
6. ทูทางปัญญา (Intellectual Capital)
7. การเรียนจากการรู้คิด (Cognitive learning)
8. การจัดการนวัตกรรม (Innovation management)
9. นวัตกรรมทางสังคม (Social Innovation)

หัวข้อที่ 2 วิศวกรรมซอฟต์แวร์ และวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ (Software Engineering & Computer Engineering)

1. ปัญญาประดิษฐ์และการเรียนรู้ของเครื่อง (Artificial Intelligence and Machine Learning)
2. กระบวนการซอฟต์แวร์และการศึกษาด้านวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (Software Process and Software Engineering Study)
3. ความปลอดภัย ความมั่นคงและความเชื่อถือได้ของซอฟต์แวร์ (Software Safety, Security, and Reliability)
4. วิศวกรรมซอฟต์แวร์แห่งการเรียนรู้ (Knowledge Based Software Engineering)
5. การประกันคุณภาพซอฟต์แวร์ (Software Quality Assurance)
6. การประมวลผลในกลุ่มเมฆ (Cloud computing)
7. วิทยาศาสตร์ข้อมูล (Data Science)
8. ระบบฝังตัว (Embedded System)

หัวข้อที่ 3 ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)

1. เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy)
2. ฐานข้อมูล และ การประยุกต์ระบบสารสนเทศ (Database and Information System Integration)
3. ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ และ เทคนิคการหาค่าที่เหมาะสมที่สุด (Decision Support System and Optimization Techniques)
4. การวิเคราะห์ และกำหนดความต้องการของระบบสารสนเทศ (E-Learning, E-Government and E-Tourism E-Commerce)
5. ระบบการทำงานร่วมกัน (Collaborative systems)
6. ซีเรียสเกมส์สำหรับนวัตกรรมทางเทคโนโลยี (Serious game for technology innovation)
7. การจัดการห่วงโซ่อุปทานและโลจิสติกส์ (Supply chain and logistics management)

หัวข้อที่ 4 ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content)

1. ภาพเคลื่อนไหว (Animation)
2. เทคโนโลยีความจริงเสมือนและเทคโนโลยีเสมือนจริง (Visual Reality & Argument Reality)
3. สื่อ และนวัตกรรมดิจิทัล (Digital and Media Innovation)
4. การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication)
5. วัฒนธรรมดิจิทัล (Digital Culture)
6. เกมออนไลน์ (Game Online)
7. กราฟิกบนมือถือและแอปพลิเคชันเชิงโต้ตอบ (Mobile Graphic & Interactive Application)
8. เทคนิคพิเศษทางภาพและเทคนิคการทับซ้อนภาพ (Visual Effect & Compositing)

กำหนดการนำเสนอ

วันพฤหัสบดีที่ 14 ธันวาคม 2560 ห้อง EN 617 อาคารเรียนรวม คณะวิศวกรรมศาสตร์

กลุ่ม: การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

ประธานกรรมการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชรพล พุทธิรักษา และดร.ชาตรี ปรีดาอนันตสุข

KM01	เขมิกา ตาคำ	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	13.00-13.20 น.	หน้า 1
การจัดการความรู้ เพื่อสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยบัณฑิตศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Knowledge Management to Support the Operation of the Graduate Education Unit, Faculty of Humanities, Chiang Mai University				
KM02	นันทพร แก้วเสน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	13.20-13.40 น.	หน้า 10
โมเดล เคเอพี คอนสตรัคชันนิซึมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดในวิชาสุขศึกษาสำหรับนักเรียนระดับชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 KAP Constructionism Model to Improve Cognitive Skill in Health Subject for M.6 Students				
KM03	พัฒนภูมิ วรรณชัย	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	13.40-14.00 น.	หน้า 21
การจัดการความรู้เพื่อสนับสนุนงานเอกสาร การขอใช้สถานที่ กองอาคารสถานที่และสาธารณูปการ สำนักงานมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Knowledge Management to Support Building and Ground, Document Requisition, Buildings Grounds and Utilities Division, Chiang Mai University				
KM04	ภัตติมา สีสายสิงห์	สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์	14.00-14.20 น.	หน้า 30
นวัตกรรมสร้างสรรค์แนวคิดธุรกิจเทศกาลดนตรีสากลในประเทศไทย: เป๊ปซี่ พรีเซ็นท์ เอสทูโอ สงกรานต์ มิวสิคเฟสตีวัล 2016 Business Model Innovation for International Music Festival in Thailand: Pepsi presents S2O Songkran Music Festival 2016				
พักรับประทานอาหารว่าง เวลา 14.20 – 14.40 น.				

กลุ่ม: การจัดการความรู้ (Knowledge Management)

ประธานกรรมการ : ดร.เจนยุทธ ศรีหิรัญ

KM05	ชยภรณ์ บุญเรืองศักดิ์	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์	14.40-15.00 น.	หน้า 38
การพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ตำบลเพื่อการจัดการสุขภาวะชุมชนของตำบลแม่ปะ อำเภอแม่สอด จังหวัดตาก				
Development of Sub-District Curriculum in Community Health Management in Mae Pa Sub-District, Mae Sot District, Tak Province				
KM06	รุ่งโรจน์ มาลาสาย	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	15.00-15.20 น.	หน้า 50
การสังเคราะห์องค์ความรู้สำหรับการสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่นวรรณกรรมกะโลงของชาวไท-ยอง ชุมชนศรีบังวัน อำเภอเมือง จังหวัดลำพูน				
Synthesis of Body of Knowledge for Inheritance of Kalong Poetry Local Wisdom of Sribangwan Community Muang District Lamphun Province				
KM07	กานต์พิชชา วงษาแจ่ม	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	15.20-15.40 น.	หน้า 59
ระบบฐานความรู้สำหรับงานซ่อมบำรุงสระว่ายน้ำ บริษัท ดีแอนด์จีเคมีภัณฑ์ จำกัด (สาขาเชียงใหม่)				
Knowledge Based System For Swimming Pool Maintenance of the D&G Chemicals Company (Chiang Mai Branch)				
KM08	อติชาติ หาญชาญชัย	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	15.40-16.00 น.	หน้า 71
การจัดการองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นการคัดเลือกลายไม้สักสำหรับผลิตภัณฑ์ไม้แปรรูปเฟอร์นิเจอร์ จังหวัดแพร่				
Local Wisdom Management in Teak Sapwood Selection for Wood Furniture Product of Phrae Province				

ห้อง EN 610 อาคารเรียนรวม คณะวิศวกรรมศาสตร์
กลุ่ม: ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ (Information Technology)
ประธานกรรมการ : ดร.สุรเดช จิตประไพกุลศาล

IT01	อมิตตา คล้ายทอง	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา พิษณุโลก	13.00-13.20 น.	หน้า 170
เว็บไซต์การท่องเที่ยว อ.เนินมะปราง จ.พิษณุโลก Travel Website of Noen Maprang District, Phitsanulok Province				
IT02	ศกยภพ ประเวทจิตร	มหาวิทยาลัยพะเยา	13.20-13.40 น.	หน้า 192
กระบวนการตัดแบ่งตัวพิมพ์ภาษากัมพูชา Segmentation Method of Khmer Printed				
IT03	อนูรัตน์ กำแหงหาญ	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	13.40-14.00 น.	หน้า 201
การศึกษาเชิงเปรียบเทียบแบบจำลองการเคลื่อนที่แบบไฮบริดและแบบแมนฮัตตัน ในการประเมินสมรรถนะ ของเครือข่ายเฉพาะกิจเคลื่อนที่ A Comparative Study on Hybrid and Manhattan Mobility Models in Performance Evaluation of MANET				
IT04	ศกยภพ ประเวทจิตร	มหาวิทยาลัยพะเยา	14.00-14.20 น.	หน้า 210
การเรียนรู้จำหมายเลขป้ายนักวิ่งมาราธอนโดยใช้เครือข่ายการเรียนรู้เวกเตอร์ควอนไทซ์เซชัน Using Learning Vector Quantization Algorithm for Bib Number Recognition in Marathon images				
พักรับประทานอาหารว่าง เวลา 14.20 – 14.40 น.				
IT05	สิวิณี ศรีร้อยทองสุข	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา พิษณุโลก	14.40-15.00 น.	หน้า 220
ระบบเว็บไซต์ ร้าน One มอเตอร์ อ.พิชัย จ.อุตรดิตถ์ Website System of One Motor Shop at Phichai District, Uttaradit				
IT06	ธิดารัตน์ วุฒิสรีเสถียรกุล	มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม	15.00-15.20 น.	หน้า 230
การพัฒนาระบบคลังข้อมูลมะม่วงขายส่งโดยใช้เทคโนโลยีเว็บเบส กรณีศึกษาตำบลท้ายดง อำเภอวังโป่ง จังหวัดเพชรบูรณ์ The Development of Mango Wholesale Inventory Online using Web-based Technology : A Case Study of TaiDong District, WongPong District, Phetchabun Province				

IT07	ศกยภพ ประเวทจิตร	มหาวิทยาลัยพะเยา	15.20-15.40 น.	หน้า 240
การรู้จำภาพใบหน้าคนโดยใช้อัลกอริทึมการเรียนรู้จำเชิงลึก Face Recognition Using Deep Learning Algorithms				
IT08	ณัฐภาส จินเพชร, ปณิสันธิ์ ปาลี	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	15.40-16.00 น	หน้า 249
โครงการงานผลิตเกมคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างเกมผจญภัยแก้ไขปริศนาเพื่อส่งเสริมการบวก ลบ เลขเบื้องต้น The Puzzle Adventure Game “The Coin” to Encourage Learning Addition and Subtraction				
IT09	ถิรจิต แสนพล	มหาวิทยาลัยศิลปากร	16.00-16.20 น.	หน้า 262
แอปพลิเคชันช่วยเหลือผู้มีปัญหาภาวะสมองเสื่อม An Android Application Assisting Senile and Dementia Patients				
S.ENG01	พีรพงษ์	สุทินฤกษ์	มหาวิทยาลัยศรีปทุม	16.20-16.40 น. หน้า 159
ปัญหาของ Massive Multiplayer Game Network Architecture และแนวทางการแก้ไข Problems in Massive Multiplayer Game Network Architectures and How to Tackle Them				

ห้อง EN 605 อาคารเรียนรวม คณะวิศวกรรมศาสตร์

กลุ่ม: ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content)

ประธานกรรมการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กาญจนา เขียววิทย์การ

DC01	ณัฐพงศ์ เขียวศรี	มหาวิทยาลัยนครพนม	13.00-13.20 น	หน้า 276
การออกแบบภาพยนตร์สั้นส่งเสริมการทำนา ตามปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง บ้านสำโรง ตำบลโพนทัน อำเภอคำเขื่อนแก้ว จ.ยโสธร				
The Design of Short Film Design for Promotes of Rice Farming in Accordance with Sufficiency Economy in Baan Samrong, Phon than Sub-District, Kham Khuean Kaeo District, Yasothon Province				
DC02	ทิพย์สุดา กองเนียม	มหาวิทยาลัยนเรศวร	13.20-13.40 น.	หน้า 286
การศึกษาความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างของการสื่อสารแบบบอกต่อผ่านสังคมบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (e-WOM) ทศนคติและความตั้งใจซื้อของผู้บริโภคในธุรกิจจำหน่ายสินค้าสุขภาพและความงาม: กรณีศึกษาอำเภอมือง จังหวัดพิษณุโลก				
The Structural Relationship Model of Electronic Word of Mouth, Attitude and Purchase Intention of Health and A Study in Meuang Phitsanulok				
DC03	เอกชัย แสงโสภา	มหาวิทยาลัยนเรศวร	13.40-14.00 น.	หน้า 301
ปฏิบัติการกะเทยไทยยุคดิจิทัล: การสื่อสารต่อสู้ต่อรองความหายของกะเทยไทยผ่านผู้ดำเนินรายการหลักที่เป็นกะเทยทางรายการบน YouTube				
Kathoey Practice in Digital Age: Communication and Resistance Through Homosexual Male Moderators in Popular Programs on YouTube				
DC04	รัฐภูมิ วรรณสาสน์	มหาวิทยาลัยนเรศวร	14.00-14.20 น.	หน้า 312
การพัฒนาเครื่องจำลองความจริงเสมือนต้นทุนต่ำสำหรับผู้ใช้อัจฉริยะ				
The Development of A Low-Cost Virtual Reality Simulator For Wheelchair Users				

พักรับประทานอาหารว่าง เวลา 14.20 – 14.40 น.

กลุ่ม: ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content)

ประธานกรรมการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา

DC05	อรุช คุณเขต	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	14.40-15.00 น.	หน้า 320
การเรียนการสอนแบบกระตือรือร้นเพื่อใช้ในการเรียนการสอนการขึ้นรูปสามมิติสำหรับแอนิเมชันและเกม Active Learning for Computer Animation and Games Studies				
DC06	เปรมวดี วินิจฉัยกุล	มหาวิทยาลัยศรีปทุม	15.00-15.20 น.	หน้า 327
กระบวนการสร้างสรรค์นิทานธรรมะเรื่องคาถาแห่งความสุข The Process of Creating Children Dharma Storybook, “The Spell of Happiness”				
DC07	อิสระ สิงโตแก้ว	มหาวิทยาลัยศรีปทุม	15.20-15.40 น.	หน้า 337
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ดิจิทัลอาร์ต ด้วยโปรแกรม Photoshop The Process of Digital Art with Photoshop				
DC08	นิจจิง พันระพจน์	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	15.40-16.00 น.	หน้า 349
การสร้างฟีนากิสโตสโคปจากหลักการพื้นฐานของการสร้างแอนิเมชัน Making Phenakistoscope From Basic Principles of Animation				
DC09	ณัฐพล พิชัยรัตน์	มหาวิทยาลัยศรีปทุม	16.00-16.20 น.	หน้า 362
กระบวนการสร้างสรรค์ภาพประกอบในแนวความคิด “ม้าหมุนแห่งความสุข” เพื่อใช้ในการทำ Marketing Campaign แบบ Story Telling ของแบรนด์ King Power The Process of Illustration “ HAPPY CAROUSEL ” for King Power Brand in Marketing Campaign 2014				

วันศุกร์ที่ 15 ธันวาคม 2560 ห้อง EN 617 อาคารเรียนรวม คณะวิศวกรรมศาสตร์
กลุ่ม: การจัดการความรู้ (Knowledge Management)
ประธานกรรมการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ บูรณจารุกร

KM09 ยุราพร ผดุงกรรณ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ 09.00-09.20 น. หน้า 89
ผลการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานเรื่องการเรียนรู้โปรแกรมภาษารูปภาพ สำหรับระบบควบคุมอัตโนมัติพื้นฐาน
Achievement of Blended Learning on Graphical Programming Language for Basic Automation

KM10 ยงยุทธ รัชตเวชกุล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี 09.20-09.40 น. หน้า 98
การออกแบบและพัฒนาฐานความรู้ด้านการรักษาพยาบาลของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบลด้วยออนโทโลยี
Design and Knowledge Development for Health Promoting Hospital by Ontology

KM11 อภิชัย สารทอง มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ 09.40-10.00 น. หน้า 114
การออกแบบและพัฒนาออนโทโลยีเพื่อรองรับการสืบค้นข้อมูลบัตรประชาชนแบบสมาร์ทการ์ด
Design and Development Ontology for Support ID Smart Cards

พักรับประทานอาหารว่าง เวลา 10.00-10.20 น.

KM12 มลวิภา เมืองพระฝาง มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม 10.20-10.40 น. หน้า 126
ระบบเสริมศักยภาพทางการเรียนเพื่อพัฒนาทักษะและสมรรถนะของนักศึกษาครูในศตวรรษที่ 21
Scaffolding for Learner Support to Improve the Skills and Competencies of 21st Century Teacher Students

KM13 วัฒนา ศรีวรมย์ มหาวิทยาลัยนครพนม 10.40-11.00 น. หน้า 135
การศึกษาความพึงพอใจการรับฟังสื่อวิทยุ มหาวิทยาลัยนครพนม ของประชาชนลาว แขวงคำม่วน สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว
Listening Behaviors and Satisfactions on Radio Study Nakhon Phanom University of Lao People in Khwang Kham Moi, R. D. P. Lao

KM14

กมลวรรณ รัชตเวชกุล มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์

11.00-11.20 น. หน้า 150

การพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต รายวิชาคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 ร่วมกับกระบวนการจัดการความรู้

The Development of Knowledge Management Process Applying Knowledge Management for Undergraduate Computer and Information Information Technology Course

วันศุกร์ที่ 15 ธันวาคม 2560 ห้อง EN 605 อาคารเรียนรวม คณะวิศวกรรมศาสตร์
กลุ่ม: ดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content)
ประธานกรรมการ : ดร.อรรธรณ ศิริสวัสดิ์ อภิขยกุล

DC10	ธีรวิทย์ อัมพันศิริ	มหาวิทยาลัยศรีปทุม	09.00-09.20 น.	หน้า 379
การจัดการเรียนรู้จากประสบการณ์จริงของการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตที่มผลต่อความสามัคคีของนักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดียในมหาวิทยาลัยศรีปทุม Active Learning by E-Sport Event Management affected to Unity of Students in School of Digital Media at Sripatum University				
DC11	กัญยารีย์ เพชรสุข	มหาวิทยาลัยศรีปทุม	09.20-09.40 น.	หน้า 390
การออกแบบสื่อสร้างสรรค์สำหรับเผยแพร่บนสื่อสังคมออนไลน์เพื่อสร้างทัศนคติเชิงบวกของแม่เลี้ยงเดี่ยว Creative Media Design for Publish on Social Media to Create Positive Attitude of Single Mother				
DC12	สุภัทรชรี บุญประชุม	มหาวิทยาลัยนครพนม	09.40-10.00 น.	หน้า 400
ภาพลักษณ์มหาวิทยาลัยนครพนมในทัศนะของประชาชนจังหวัดนครพนม The Image of Nakhon Phanom University as Perceived by People in Nakhon Phanom				

พักรับประทานอาหารว่าง เวลา 10.00-10.20 น.

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

เปรมวดี วินิจฉัยกุล

อาจารย์ประจำ สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ คณะดิจิทัลมีเดีย
มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาเขตบางเขน

E-mail: premwadee.vi@spu.ac.th

บทคัดย่อ

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานนิทานธรรมะเรื่องคาถาแห่งความสุขมีวัตถุประสงค์เพื่อผลิตสื่อการสอนคุณธรรมให้เด็กปฐมวัยโดยพบว่าหัวข้อที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ซึ่งเป็นวัยที่ยึดตนเองเป็นศูนย์กลางคือควรสอนให้เด็กรู้จักการปล่อยวางคือไม่ยึดถือสิ่งที่ยากไ้มากจนเกินไปเพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมที่ดี ไม่เอาแต่ใจตนเองและปรับมุมมองให้มีความสุขกับเหตุการณ์รอบตัวได้ ผู้วิจัยได้จัดทำและจัดพิมพ์หนังสือนิทานจำนวน 3,000 เล่ม เพื่อแจกจ่ายให้กับเด็กๆและผู้ปกครอง 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

1. บทนำ

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

การสอนเรื่องคุณธรรมกับเด็กเป็นสิ่งที่ต้องปลูกฝังให้เด็กเกิดความเชื่อและรู้สึกด้วยตนเอง เนื่องจากหากเราบอกหรือสอนเนื้อหาธรรมะซึ่งเป็นเรื่องนามธรรมด้วยการให้ข้อมูลอย่างเดียว เด็กอาจจะจดจำข้อความนี้ได้อย่างครบถ้วนแต่ไม่รู้สึกรู้ว่าตนจะต้องทำตาม และอาจรู้สึกต่อต้านวิธีการที่ถูกสั่งสอนมาอีกด้วย (ว.วชิรเมธี, 2557) จึงต้องหาวิธีการอันแยบคายที่แทรกคำสอนเข้าไปในใจของเด็กผ่านเครื่องมือที่เด็กคุ้นเคยคือนิทานเพราะนิทานเป็นสิ่งที่เราสามารถออกแบบเรื่องราวได้ หากเราทำอย่างมีหลักการคือและจับประเด็นสำคัญเพื่อหลอกล่อให้เด็กสนใจด้วย ๓ สิ่งที่เด็กชอบ(ปริศนา ปัญหาจันทน์ และชีวิต วิสาสะ, 2537)คือ การกิน การเล่น และความมหัศจรรย์ จากการจัดให้เด็กได้รับรู้ประสบการณ์นั้น ยิ่งหากกำหนดเหตุการณ์ที่เป็นเรื่องใกล้ตัว เด็กจะรู้สึกอยากรู้เรื่องราวในนิทาน มีความรู้สึกร่วมและสามารถเชื่อมโยงเหมือนตัวเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์พบอุปสรรคและแก้ปัญหาจนทุกอย่างคลี่คลายไปได้ด้วยดี เป็นการสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าเพื่อเสริมสร้างคุณธรรมผ่านการอ่านหนังสือ ซึ่งจะทำให้การสอนเรื่องการดับทุกข์ตามหลักธรรมในพุทธศาสนาเป็นเรื่องง่าย และสามารถนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวาง

2. ปัญหาและความสำคัญ

การเสริมสร้างคุณธรรมให้เด็กเข้าใจอย่างลึกซึ้งด้วยการบอกเล่าด้วยคำพูดเป็นเรื่องยาก เพราะเด็กไม่รู้สึกรู้ว่ามีความเกี่ยวข้องกับตัวเขา ทำให้เด็กรู้สึกว่สิ่งที่ได้รับรู้เป็นเรื่องที่ไม่น่าสนใจและอาจมีอาการต่อต้าน การสอนธรรมะเพื่อปลูกฝังคุณธรรมอย่างมีประสิทธิภาพ จึงต้องหาวิธีทำให้เด็กรู้สึกว่หลักธรรมที่สอนเป็นเรื่องใกล้ตัว สามารถนำมาใช้ได้เสมอ โดยที่เด็กไม่รู้สึกรู้ว่กำลังถูกสอนเรื่องธรรมะ การใช้เทคนิคการบอกเล่าและแทรกคำสอนผ่านนิทานเป็นวิธีการที่จะทำให้เด็กสนใจและรู้สึกเชื่อมโยงกับตนเองได้ง่าย ทำให้เด็กรับรู้สิ่งที่ถ่ายทอดผ่านเรื่องราวอย่างแนบเนียน และจดจำสาระที่แฝงในนิทานจนเข้าใจหลักธรรมอย่างลึกซึ้งจนสามารถนำหลักธรรมไปปฏิบัติในชีวิตประจำวันได้ ทำให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดีอันเนื่องมาจากพื้นฐานคุณธรรมที่เด็กซึมซับผ่านนิทาน

3. วัตถุประสงค์

1. เพื่อถ่ายทอดหลักธรรมในพุทธศาสนาให้เด็กวัย 3-6 ปี เข้าใจได้ง่ายผ่านหนังสือนิทานธรรมะ
2. เผยแพร่นิทานธรรมะสู่สาธารณะเพื่อเป็นสื่อการสอนคุณธรรมแก่เด็กวัย 3-6 ปี

4. 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 กระบวนการระดับทฤษฎีหรือ ปฏิจักษ์มูลาปาทนิโรธวารซึ่งเป็นข้อธรรมที่อธิบายวงจรการดับทุกข์ตั้งแต่ต้นกำเนิดคืออวิชชา (พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต, 2557) แต่เป็นเรื่องยากที่จะนำมาปรับใช้ในชีวิตจริงสำหรับผู้ที่ไม่ได้ศึกษาและฝึกฝน พระอาจารย์มานพ อุปสโม (2553) ได้ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการดับทุกข์ในเหตุการณ์เบื้องต้นหากยังไม่สามารถเข้าใจหลักการทางธรรมะขั้นสูงได้ โดยการมองสิ่งต่างๆตามความเป็นจริงจนเกิดความเข้าใจแล้วจะรู้ว่า หากเราได้สิ่งนั้นก็ดี ไม่ได้ก็จะเป็นไร ผู้วิจัยได้นำประโยคข้างต้นมาสรุปเป็นคำที่เป็นแบบแผน(พรพิไล เลิศวิชา และอัครภูมิ จารุภากร, 2551)จะทำให้เด็กสามารถจำได้ง่ายคือ “ไม่เป็นไร” และใช้คำนี้เป็นประเด็นหลักในการนำเสนอเรื่องราว

2. กรอบแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

ในการผลิตผลงานนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กที่จะทำให้เราเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและสิ่งที่ควรนำมาสอนเด็กให้เหมาะสมกับช่วงวัยเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด แนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมาย เพื่อนำมาออกแบบภาพประกอบให้ถ่ายทอดแนวคิดหลักและเล่าเรื่องได้ รวมทั้งการนำแนวคิดการจัดองค์ประกอบทางศิลปะเพื่อนำประเด็นสำคัญและสื่อสารความหมายด้านภาพให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.1 แนวคิดด้านพัฒนาการทางสังคมของเด็ก

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

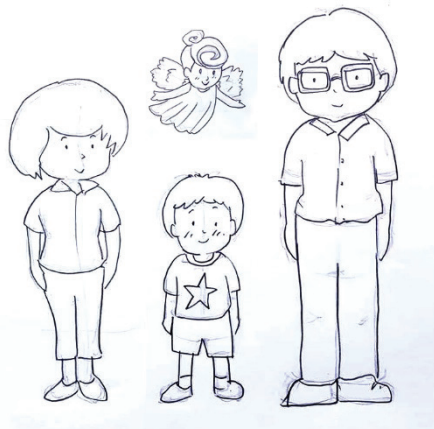
2.2 แนวคิดด้านการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ การใช้องค์ประกอบและการเน้น

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

ในวันเกิดจะได้ทำกิจกรรมที่สนุกโดยจดสิ่งที่อยากทำในกระดาษเพื่อคอยเช็คว่าได้สิ่งที่ต้องการครบหรือไม่ แต่เมื่อถึงวันเกิดจริงกลับไม่มีสิ่งใดตรงตามรายการที่จดไว้เลย นางฟ้าที่จดคาถาแห่งความสุขใส่ฝ่ามือเด็กชายแดงโมจึงได้เสกให้กระดาษที่จดยาการต่างๆ ว่างไปเลย เมื่อเด็กชายแดงโมแบมือออกจากกระดาษที่ยึดถืออยู่ จึงพบกับคำว่า “ไม่เป็นไร” บนฝ่ามือที่คลายออก เมื่อย้อนกลับไปนึกถึงเหตุการณ์ที่ผิดหวังแล้วบอกตัวเองว่าไม่เป็นไร สิ่งนั้นก็กลายเป็นเรื่องเล็กน้อย ทำให้เราเปิดมุมมองไปเห็นสิ่งที่ดีในทุกเหตุการณ์ได้

3.3 การวาดภาพประกอบ

เริ่มจากผู้วิจัยได้ร่างโครงภาพเพื่อเป้าหมายในการสื่อสาร โดยเน้นเป็นโครงสร้างภาพแบบหน้าคู่เพื่อให้มีพื้นที่เพียงพอในการเล่าเหตุการณ์ที่มีความต่อเนื่องได้ไม่สะดุด จากนั้นวางโครงสร้างภาพว่าจะเล่าเรื่องอย่างไรในแต่ละหน้า โดยใช้หลักการคล้ายกันคือเน้นให้ผู้อ่านสนใจเฉพาะภาพที่เป็นสิ่งที่ทำให้ตัวละครเป็นทุกข์ แต่วางภาพเหตุการณ์ที่เป็นมุมมองในแง่ดีไว้ในส่วนที่สำคัญน้อยกว่า จากการใช้แนวทางจัดวางองค์ประกอบภาพเพื่อสื่อความหมายจะทำให้ผู้อ่านที่อ่านในรอบแรก รู้สึกตามตัวละครก่อน คือมองเห็นแต่สิ่งที่ทำให้ทุกข์ แต่เมื่ออ่านจนจบแล้วจะมีการเฉลยว่าแท้จริงแล้วในภาพเดิม มีอีกแง่มุมที่ซ่อนอยู่ หากเราลองมองรอบด้านเราจะเห็นว่ามีข้อดีในทุกเหตุการณ์เสมอ หากเราไม่ยึดติดในสิ่งที่เรามุ่งหวังจนเกินไป โดยผู้วิจัยได้จัดวางองค์ประกอบในการเล่าเรื่องด้วยตนเองแล้วนำเสนอให้กับนักวาดภาพประกอบวาดและลงสีให้ภาพมีความสวยงามยิ่งขึ้น



รูปที่ 2 การออกแบบตัวละคร

3.3.1 การออกแบบตัวละคร

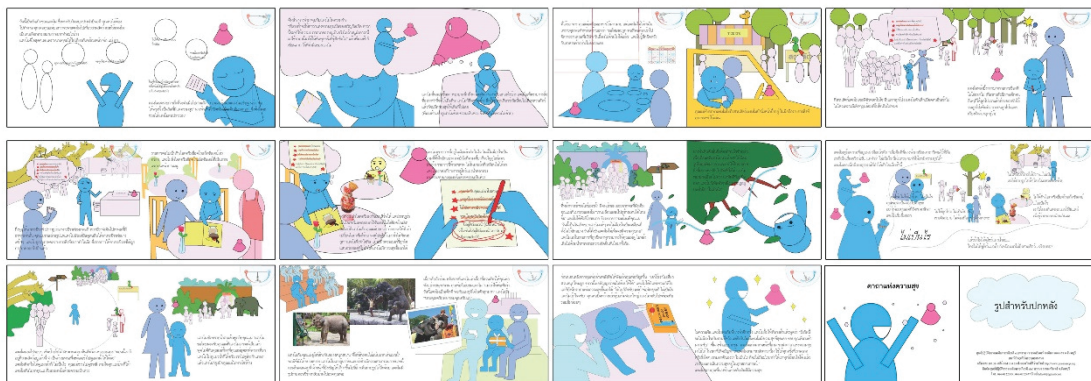
เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กที่อาศัยอยู่กับครอบครัว ไม่มีประเด็นอื่นที่จะเบี่ยงเบนความสนใจจากเนื้อหาหลักคือเรื่องความทุกข์จากความผิดหวังของเด็กเอง ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบตัวละครให้เป็นพ่อ แม่ ลูกครอบครัวชนชั้นกลางทั่วไปที่มีพ่อแม่ลูกอยู่ด้วยกัน พ่อเป็นหัวหน้าครอบครัวที่ต้องรับผิดชอบงานประจำและแม่เป็นคนดูแลลูกเป็นหลักมีบุคลิกที่ใจดี และลูกเป็นเด็กฉลาดและมีความเป็นตัวของตัวเอง ส่วนนางฟ้าซึ่งเป็นตัวละครที่เหนือความเป็นจริง จึงมีลักษณะ

พิเศษคือตัวเล็ก และลอยได้เพื่อให้สามารถตามติดแต่งโมไปได้ทุกที่ซึ่งอาจจะตีความได้ถึงจิตสำนึกที่ตามเราไปทุกที่อยู่ที่ว่าเราจะสังเกตเห็นหรือไม่

3.3.2 การร่างภาพประกอบ



รูปที่ 4 การร่างภาพประกอบ



รูปที่ 5 การออกแบบองค์ประกอบของภาพประกอบเพื่อการเล่าเรื่อง

ในการวาดภาพประกอบจะต้องมีการออกแบบโครงสร้างของภาพให้มีตำแหน่งของส่วนประกอบในภาพที่มีขนาดและตำแหน่งเหมาะสมเพื่อการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเรื่องการเน้นจุดสนใจโดยมีการจัดวางวัตถุนำสายตาตามทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์ เช่นการใช้รูปร่าง ขนาด ตำแหน่ง การซ้ำ เพื่อให้สายตาของคนอ่านมองสิ่งใดก่อนหลังตามลำดับเพื่อการแฝงความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพแล้วจึงเฉลยความหมายนั้นภายหลัง

3.4 การจัดวางรูปเล่ม

ผู้วิจัยได้เลือกจัดพิมพ์ในขนาดรูปเล่ม 21x21 เซนติเมตร ซึ่งเป็นขนาดที่เหมาะสมเมื่อเปิดหนังสือออกมาแล้วจะเห็นภาพแบบแนวนอนมองเห็นได้กว้าง เด็กสามารถถือได้ด้วยตัวเองหรือวางไว้แล้วหนังสือยังคงวางอยู่ได้

3.5 การส่งพิมพ์

ทำการติดต่อโรงพิมพ์เพื่อทำเพลทเลือกกระดาษที่หนาเพียงพอที่เด็กจะเปิดแล้วไม่ขาด และสั่งพิมพ์ในครั้งแรก3000 เล่ม

4. ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์เป็นรูปเล่มที่สวยงามเป็นที่สนใจแก่ผู้คนทั่วไปโดยเฉพาะเด็กๆและผู้ปกครองเนื่องจากปัจจัยเรื่องรูปลักษณ์และเนื้อหาที่มีประโยชน์



รูปที่ 6 ภาพปกหน้าและปกหลังของหนังสือนิทาน

4.1 การดึงดูดความสนใจ

ผลงานหนังสือนิทานคาถาแห่งความสุขที่ จัดพิมพ์เสร็จสมบูรณ์ มีเรื่องราวที่เด็กให้ความสนใจคือเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เด็กชอบ ทั้งการไปเที่ยวเล่นสนุกสนาน การได้กินขนมอร่อย การอยู่กับพ่อแม่และเรื่องมหัศจรรย์เกี่ยวกับนางฟ้า มีภาพประกอบน่ารักและมีสีสันสวยงามตามลักษณะทั่วไปของหนังสือนิทานที่สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กปฐมวัยได้



รูปที่ 7 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

4.2 การถ่ายทอดเนื้อหา

มีการถ่ายทอดเนื้อหาทั้งความหมายตรงและความหมายแฝงรวมทั้งมีการย้ำคำว่า “ไม่เป็นไร” ซึ่งเป็นคำสอนที่ต้องการให้เด็กจดจำได้ โดยให้ปรากฏในเนื้อเรื่องซ้ำๆ และมีการออกแบบตัวอักษรของคำนี้ให้มีขนาดใหญ่กว่าตัวอักษรอื่น และเว้นห่างจากตัวอักษรอื่นพอสมควร เพื่อให้มีความเด่นออกมาจากตัวอักษรอื่น มีการจัดวางภาพที่ต้องการให้ผู้อ่านเห็นก่อนให้เด่นเช่นภาพแดงโมน่าบั้งที่ไม่ได้ให้อาหารยีราฟ แล้วในจุดที่นำเสนอใจน้อยกว่าได้วางภาพเด็กคนอื่นทำหน้าที่รังเกียจที่โดนยีราฟเลียหน้า ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการจัดวางจุดสนใจแบบนี้ไว้ในเหตุการณ์อื่นๆ ด้วย โดยมาเฉลยในภายหลังว่า สิ่งที่เราเห็นว่าเราผิดหวังแต่อาจจะมึมมองอื่นที่ตืออยู่ในนั้นด้วย ดังนั้นไม่มีความจำเป็นต้องเป็นทุกข์กับสิ่งที่เรายึดมั่นถือมั่นแล้วเราก็จะมีความสุขได้ ดังนั้นคำว่า “ไม่เป็นไร” คือคาถาที่จะทำให้เราไม่เป็นทุกข์และมีความสุขกับทุกสิ่งได้เสมอหากเรารู้จักปล่อยวาง



รูปที่ 8 ตัวอย่างการออกแบบการสื่อความหมายด้วยภาพ

5. สรุปผลที่ได้จากผลงาน

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



รูปที่ 9 การนำหนังสือนิทานไปแจกจ่าย



รูปที่ 10 QR Code เพื่ออ่านหนังสือนิทานทางเว็บ issuu.com

จากการนำไปแจกจ่าย ผลตอบรับของเด็กๆและผู้ปกครอง เป็นที่น่าพอใจ ผู้ปกครองกลับมาเล่าว่าเด็กๆสามารถจดจำได้ว่าหากเกิดสิ่งที่ขัดข้องใจ สิ่งที่จะช่วยได้คือคำว่า ไม่เป็นไร อีกทั้งเด็กๆ ยังชื่นชอบหนังสือเล่มนี้เป็นอย่างมากเพราะมีภาพที่สีสันสดใส ตัวละครน่ารัก บางคนจะต้องอ่านทุกคืนก่อนนอน เมื่อสอบถามถึงสิ่งที่เด็กประทับใจ เด็กๆมักจะกล่าวถึงเนื้อหาในส่วนของที่ใกล้เคียงกับประสบการณ์ของเขา เช่นวันเกิด การไปเที่ยวสวนสัตว์ และการกินไอศกรีม รวมถึงนางฟ้าเป็นต้น เมื่อถามถึงสิ่งที่เด็กจดจำได้เด็กจะจำวลีที่เน้นย้ำหลายครั้งคือคำว่า ไม่เป็นไร อีกทั้งการสื่อสารเนื้อหาของเรื่องด้วยการออกแบบภาพประกอบที่เน้นจุดสนใจเป็นภาพตัวละครหลักที่โกรธแต่ว่างภาพเหตุการณ์แง่มุมอื่นในส่วนที่ไม่สำคัญในองค์ประกอบภาพส่งผลให้เด็กลืมสังเกตในรอบแรกี่อ่าน แต่เมื่อเรื่องราวคลี่คลายในตอนท้ายมีการนำเสนอภาพเหล่านั้นอีกครั้งทำให้เด็กได้มีประสบการณ์การลืมนองข้อเท็จจริงแต่ฟังที่ความโกรธได้ด้วยตนเอง เด็กจึงได้ฝึกหัดในการมองให้รอบด้านเพื่อให้รู้แจ้งซึ่งเป็นหัวใจหลักในการดับทุกข์ จึงนับว่าผลงานสร้างสรรค์นี้ประสบความสำเร็จในเรื่องการถ่ายทอดเนื้อหาให้เด็กจดจำ ส่วนในเรื่องของการที่เด็กนำไปปฏิบัติหรือไม่ก็นั้นจะมีปัจจัยอื่นที่มีผลต่อพฤติกรรมของเด็กด้วยเช่น ความถี่

ในการอ่านนิทาน กล่าวคือเด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมในนิทานช่วงระยะหนึ่ง หากไม่มีการอ่านซ้ำเด็กจะลืมเนื่องจากมีเหตุการณ์อื่นเข้ามาแทนที่

ข้อเสนอแนะ ในการสร้างสรรค์นิทานหรือสื่ออื่นๆ เพื่อปลูกฝังคุณธรรมให้กับเด็กในวัย 3-6 ปี ต้องคำนึงถึงโอกาสที่จะสามารถใช้สื่อเพื่อย้ำเรื่องราวให้ได้กรับรู้มากพอโดยเลือกสื่อให้เหมาะสมกับการใช้ชีวิตของเด็กในยุคปัจจุบัน โดยหากมีการพัฒนาโครงการต่อไป อาจนำเนื้อเรื่องในนิทานมาดัดแปลงเป็นวิดีโอแอนิเมชันที่มีทั้งภาพเคลื่อนไหวและดนตรีเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กได้มากขึ้น อีกทั้งเด็กยังสามารถรับชมได้สะดวกจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เช่นสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต เป็นต้น

6. เอกสารอ้างอิง

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

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

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

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

ปรีดา ปัญญาจันทร์ และสุดไพท 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 ดู. นนทบุรี: ทุเดย์*.

อาภิยามา, 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.



การประชุมวิชาการระดับชาติ สังคมความรู้และดิจิทัล ครั้งที่ 3
3rd Knowledge & Digital Society National Conference 2017

