

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การ์ตูนแอนิเมชันถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีความนิยมนิยมจากผู้รับสารทุกเพศทุกวัยโดยเฉพาะจากผู้รับสารที่เป็นเด็กและเยาวชน จะสังเกตจากสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต หนังสือ สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ บางครั้งก็มีการเปลี่ยนตัวการ์ตูนให้เป็นสินค้าให้รูปแบบผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น แพลงสีฟังกุ๊กตา ฯลฯ การ์ตูนจึงได้ซึมเข้าสู่ชีวิตประจำวันของเด็กๆ จนกลายเป็นเรื่องปกติเพราะการ์ตูนนอกจากจะให้ความบันเทิงแล้ว ยังสอดแทรกเรื่องราวและคุณธรรมไว้ในตัว มีเนื้อหาที่สนุกสนานรวมทั้งมีภาพประกอบที่สวยงาม การ์ตูนเหล่านี้จึงมีอิทธิพลและสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้รับชมได้ทุกเพศทุกวัย และการ์ตูนแอนิเมชันเป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับเด็กเป็นอย่างมากการสอนเด็กให้เข้าใจเรื่องความพอเพียงโดยผ่านสื่อการ์ตูนแอนิเมชันย่อมส่งผลให้เด็กเกิดความคิดและทัศนคติที่ดีงามติดตัวเด็กไปจนเติบโต

นิทาน เป็นสื่อที่จะสามารถถ่ายทอดความรู้ความคิดให้กับเด็กได้ เนื้อหาสาระในนิทานที่มีลักษณะของตัวละคร เหตุการณ์ หรือพฤติกรรมเด่น แผลง สะดุดตาจะกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจตั้งใจฟัง ขณะเดียวกันเด็กจะได้เรียนรู้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของสิ่งต่างๆ เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ และพัฒนาสู่การเรียนรู้มากยิ่งขึ้นต่อไป

ผู้จัดทำจึงสนใจที่จะพัฒนาสื่อการ์ตูนภาพเคลื่อนไหวเพื่อปลูกฝังเรื่องความพอเพียงสำหรับเด็กอนุบาล เพราะในยุคปัจจุบันเป็นยุคที่เศรษฐกิจมีความเปลี่ยนแปลง ความพอเพียงจะเป็นภูมิคุ้มกันที่ช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัว รู้จักใช้ มีมากใช้มาก มีน้อยใช้น้อย และในปัจจุบันปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงเป็นเพียงแค่การสอดแทรกในเนื้อหาการสอนเพียงเล็กน้อย ทั้งยังเป็นเรื่องยากที่จะทำความเข้าใจ ดังนั้นการนำสื่อนิทานการ์ตูนแอนิเมชันมาใช้สอนเด็กจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ เข้าใจเนื้อหา ได้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่าย และช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ และยังนำความรู้ที่ได้รับมาเป็นแบบอย่างและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดียเล่านิทานเรื่อง นายชื่นผู้โลกมาก
- 1.2.2 เพื่อพัฒนาการ์ตูนสื่อมัลติมีเดียเล่านิทานเรื่อง นายชื่นผู้โลกมาก
- 1.2.3 เพื่อประเมินความพึงพอใจการ์ตูนสื่อมัลติมีเดียเล่านิทานเรื่อง นายชื่นผู้โลกมาก

1.3 ขอบเขตของโครงการ

- 1.3.1 ขอบเขตด้านการนำเสนอ นำเสนอในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบ ระยะเวลา 5-10 นาที
- 1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา เป็นการเล่านิทานเกี่ยวกับชีวิตนายชื่นและภรรยาที่ได้เก็บกิ่งไม้ขายหาเลี้ยงชีพแต่ด้วยความโลภทำให้นายชื่นและภรรยาเกิดปัญหาขึ้นในภายหลัง

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 ได้การ์ตูนนิเมชันเรื่อง นายชื่นผู้โลกมาก
- 1.4.2 คณะผู้จัดทำมีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาสื่อประสมมากขึ้น
- 1.4.3 จะเป็นแนวทางให้ผู้ที่สนใจนำไปปรับใช้ต่อไป

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

- 1.5.1 สื่อมัลติมีเดีย หมายถึง สื่อมัลติมีเดียเล่านิทานเรื่องนายชื่นผู้โลกมาก
- 1.5.2 โลภ หมายถึง ความโลภ คือ ความทะยานอยากมี อยากได้ เกินขอบเขตความจำเป็น ความโลภทำให้ใครบางคนมีความสุข แต่หารู้ไม่ว่านั่นคือความทุกข์ที่รอเวลาผลิตดอกออกผลในบั้นปลาย