

การศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะ  
สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี

นางสาวสวลี ศิลปวารศาสตร์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2554  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)  
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository(CUIR)  
are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

A STUDY OF FOLK TOYS FOR ENHANCING ART DEVELOPMENT  
OF CHILDREN 6-12 YEARS OLD

Miss Seewalee Silpworasart

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Education Program in Art Education

Department of Art, Music and Dance Education

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2011

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษาของเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะ สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี
โดย	นางสาวสวลี ศิลปวารศาสตร์
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม	อาจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์

---

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง  
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์  
(ศาสตราจารย์ ดร.ศิริชัย กาญจนวาสี)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปยุตต์ วัฒนรัตน์ พิษณุไพบูลย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม  
(อาจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์)

..... กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ เกริก ยุ้นพันธ์)

สิวลี ศิลปวิจารณ์ : การศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี . (A STUDY OF FOLK TOYS FOR ENHANCING ART DEVELOPMENT OF CHILDREN 6-12 YEARS OLD) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผศ.ดร.อำไพ ตีรณสาร , อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม : อ.ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์, 207 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษา ของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี โดยใช้เทคนิคการวิจัยแบบ ผลานวรี กลุ่มตัวอย่างเลือกโดยวิธีแบบเจาะจง ได้แก่ 1) ของเล่นพื้นบ้านไทยจำนวน 365 ชิ้น จาก 4 ภูมิภาค ภาคละ 4 จังหวัด จังหวัดละ 1 แห่ง 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้านไทย จำนวน 16 คน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการทางศิลปะเด็ก จำนวน 5 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบบันทึกของเล่นพื้นบ้าน และแบบวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน

ผลการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้ 1) ผลการวิจัยพบว่าการค้นพบของเล่นพื้นบ้านใน ภาคเหนือมากที่สุด สำหรับข้อมูลจำเพาะเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน พบว่าของเล่นพื้นบ้านมี ลักษณะทางกายภาพ คือ ส่วนใหญ่ มีรูปร่าง-รูปทรงเป็นรูปเรขาคณิต จำลองแบบมาจากธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม ลอยตัว มีมิติ ไม่ตกแตงสี และใช้สีธรรมชาติของวัสดุ พื้นผิวมีความเรียบและแข็ง สืบเนื่องมาจากคุณลักษณะของวัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์ โดยวัสดุหลักที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นไม้ไผ่ ไม้เนื้ออ่อน กะลามะพร้าว และส่วนต่างๆของลำต้นกล้วย วัสดุประกอบที่ขพรอบที่มีเฉพาะในท้องถิ่น เช่น ดอกไม้ เมล็ดพืช เป็นต้น และมีการใช้วัสดุสังเคราะห์เป็นส่วนน้อย ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่จะมีลวดลายตามธรรมชาติที่เกิดจากเนื้อของวัสดุ ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ไม่มีการจำกัดจำนวนผู้เล่น โดยขึ้นอยู่กับวิธีการเล่นเป็นหลัก และประดิษฐ์ขึ้นเองโดยผู้ใหญ่ ทำให้เด็กเล่น ในด้านกลวิธีการเล่น สามารถจำแนกวิธีการเล่นออกเป็น 18 ประเภท โดยพบว่าเป็นของเล่นประเภททำให้เกิดเสียงเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ยังแฝงไว้ด้วย วัฒนธรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญา และความหมายที่แฝงในเรื่องของการสัมผัสใกล้ชิดธรรมชาติ รองลงมาคือเรื่องของวิถีการดำเนินชีวิต ซึ่งย่อมแตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น 2) ของเล่นพื้นบ้าน สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามกรอบการพัฒนาทางศิลปะ 7 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านสร้างสรรค์ พัฒนาการทางการรับรู้ และพัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพได้ โดยผลการวิจัยพบว่า ของเล่นพื้นบ้านสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ได้มากที่สุด รองลงมาคือ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย ด้านสังคม และด้านการสร้างสรรค์ เป็นจำนวนใกล้เคียงกัน สำหรับพัฒนาการทางด้านสติปัญญา ด้านการรับรู้ และด้านสุนทรียภาพ มีสัดส่วนค่อนข้างน้อยเมื่อเปรียบเทียบกับด้านอื่นๆ

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยครั้งนี้ สถาบันการศึกษา สามารถจัดกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะเด็ก สามารถจัดกิจกรรมโดยใช้ของเล่นพื้นบ้านเป็นสื่อการเรียนรู้ได้ และสามารถเลือกใช้ของเล่นพื้นบ้านในแต่ละชิ้น เพื่อนำมาเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับการเสริมสร้างพัฒนาการทางศิลปะในแต่ละด้านได้ พร้อมทั้งการเสริมสร้างองค์ความรู้ในด้านของวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นได้เช่นกัน

ภาควิชา ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา ลายมือชื่อนิสิต.....  
 สาขาวิชา ศิลปศึกษา..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....  
 ปีการศึกษา 2554..... ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม.....

# # 5183408627 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORDS : FOLK TOYS / ART DEVELOPMENT / CHILDREN 6-12 YEARS OLD.

SEEWALEE SILPWORASART : A STUDY OF FOLK TOYS FOR ENHANCING ART  
DEVELOPMENT OF CHILDREN 6-12 YEARS OLD. ADVISOR : ASST. PROF. AMPAI  
TIRANASAR, Ph.D., CO-ADVISOR : INTIRA PHROMPAN, Ph.D., 207 pp.

The purpose of this research was to study Thai folk toys for Enhancing art development of children 6-12 years old. This study used the integrated research technique and samples selected by the following specification methods : 1) 365 Thai folk toys from four regions in four provinces. 2) Selected by 16 Thai folk toy Specialists. The research data was collected by using The folk toys data form and The folk toys analysis form.

The study was divided into two parts. 1) The folk toy specification revealed most of the folk toys were discovered in the northern of the country, the most shape was founded in a round-relief geometric shape which was decorated by the replication of the natural environment and using natural materials and colors on the smooth solid surface. Due to the characteristics of the materials used in the invention. The structure materials mainly made from wood, bamboo, coconut shell, parts of the banana stem and local vegetation such as flowers, seeds, etc. The synthetic materials were relatively low-used. Most of the patterns were the natural texture of the materials. Many children can play The folk toys at the same time which depends on the playing methods. These folk toys were created for children by their adults, the strategies of the playing can be classified into 18 categories which the major category were founded in sound toys. In addition, the traditional toys mainly bring the cultural beliefs, the traditional knowledge and the touch of natures to the children, also bring the traditional lifestyles which were different in each district. 2) Folk toys can enhance a children's art development of 6-12 years old. The framework is based on seven developments; Physical development, Emotional development, Social development, Cognitive Development, Creativity development, Perceptual development, and Aesthetics Development. The result revealed the Folk toys can higher enhance in emotional development, lower in the development of physical, the development of social, and the development of creative. For the cognitive development, the perception development, and the aesthetics development were the lowest development.

The Recommendation from this study was using the Thai folk toys in children educational institutions by choosing the Thai folk toys from each area for learning in materials which were appropriate to enhance the children's art development.

Department : Art, Music and Dance Education Student's Signature .....

Field of Study : Art Education..... Advisor's Signature .....

Academic Year : 2011..... Co-advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร อาจารย์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ อาจารย์ ดร.อินทรี พรมพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยานิพนธ์ร่วม ที่ได้ให้คำปรึกษาและแนะนำแนวทาง รวมทั้งแก้ไขปรับปรุงข้อบกพร่องต่างๆ ในการวิจัยด้วยความจริงใจและเอาใจใส่เสมอมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ปยุตต์ พิษณุไพบูลย์ ประธานกรรมการ สอภวิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ เกริก ยूनพันธ์ กรรมการสอภวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้ คำแนะนำ แก้ไขข้อบกพร่องทำให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรเทพ เลิศเทวศิริ และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่กรุณาให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ให้สมบูรณ์ และ กราบขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่สละเวลาอันมีค่าในการให้สัมภาษณ์และการเก็บข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อ การวิจัยครั้งนี้

ขอขอบคุณมิตรภาพและกำลังใจจากพี่ๆ เพื่อนๆ และน้องๆ สาขาวิชาศิลปศึกษาทุกท่านที่ คอยถามไถ่ ช่วยเหลือผู้วิจัยด้วยดีเสมอมา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง คุณวันชัย มะโนมัน คุณวรพรรณ สุรัสวดีและครอบครัว คุณปารณีย์ ดั่งวงอิม คุณวิภาวี คงมาลา คุณสรिता เจือศรีกุล และคุณธาริน กลิ่นเกษร ที่คอยเป็นแรงกระตุ้นเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยอดทนและทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้เสร็จ สมบูรณ์ได้ อีกทั้งต้องขอบคุณสำหรับผู้ที่ยกย่องผู้วิจัยในทุกๆ ด้าน ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถ กล่าวถึงในที่นี้ได้หมด

ขอขอบพระคุณ เจ้าหน้าที่และข้าราชการส่วนพัฒนาผลิตภัณฑ์ บรรจุกภัณฑ์ และการพิมพ์ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรมทุกท่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง อาจารย์พฤษชาติ ชีวะโอสถ ที่กรุณาให้ คำแนะนำในการทำงาน และอำนวยความสะดวกในการวิจัยครั้งนี้

ท้ายสุด ขอกราบขอบพระคุณ ครอบครัวของผู้วิจัยคุณย่าสงวน คุณพ่อมนัส คุณแม่วิไล และน้องนพ ศิลปวรรศาสตร์ ผู้คอยสนับสนุน คอยเป็นกำลังใจอันยิ่งใหญ่ และเป็นผู้ให้ความรัก ความเอาใจใส่เสมอมา รวมถึงคอยแนะนำและตักเตือนผู้วิจัยจนสำเร็จการศึกษาได้ในวันนี้

อนึ่ง เนื่องจากทุนการวิจัยครั้งนี้บางส่วน ได้รับจากทุนอุดหนุนการวิจัยของบัณฑิต วิทยาลัยจึงขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้ด้วย

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ

### บทที่ 1 บทนำ

ความเป็นมาและ ความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	5
ขอบเขตการวิจัย.....	6
ข้อตกลงเบื้องต้น.....	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7

### บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1 พัฒนาการทางศิลปะของเด็กอายุ 6-12 ปี.....	8
1.1 ลักษณะของพัฒนาการทางศิลปะของเด็กอายุ 6-12 ปี.....	8
1.2 พัฒนาการทั่วไปของเด็กอายุ 6-12 ปี.....	10
1.3 จิตวิทยาพัฒนาการวัยเด็กตอนปลาย อายุ 6-12 ปี (Late Childhood).....	18
2 ของเล่นและการเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก.....	22
2.1 ความหมายของการเล่นและของเล่น.....	22
2.2 วิวัฒนาการของของเล่น.....	23
2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น.....	25
2.4 รูปแบบและการแบ่งประเภทของการเล่น.....	28
2.5 รูปแบบและการแบ่งประเภทของเล่น.....	29

	หน้า
2.6 ประโยชน์การเล่นและของเล่น.....	34
2.7 ของเล่นและการเล่นกับพัฒนาการเด็ก.....	37
2.8 หลักในการเลือกของเล่น.....	42
2.9 องค์ประกอบของการออกแบบของเล่น.....	44
2.10 องค์ประกอบศิลป์ ที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น.....	44
3 ของเล่นพื้นบ้านไทย.....	51
3.1 นิยามของของเล่นพื้นบ้าน.....	51
3.2 ประวัติความเป็นมาของของเล่นพื้นบ้าน.....	52
3.3 ประเภทของของเล่นพื้นบ้าน.....	54
3.4 ประโยชน์ของการเล่นของเล่นพื้นบ้านไทย.....	64
3.5 ของเล่นพื้นบ้านกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก.....	66
4 ภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	67
4.1 ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	67
4.2 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	68
4.3 นโยบายของภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	69
4.4 ขอบเขตของภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	70
4.5 การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	70
4.6 แนวทางการจัดการศึกษาโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น.....	71
5 สื่อการเรียนรู้.....	73
5.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้.....	73
5.2 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้.....	75
5.3 ลักษณะของสื่อการเรียนรู้.....	76
5.4 การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้.....	77
5.5 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้.....	78
5.6 ของเล่นเพื่อการศึกษาในฐานะสื่อการเรียนรู้.....	82



	<b>หน้า</b>
6 การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research).....	83
6.1 รูปแบบของการศึกษาในการวิจัยเชิงคุณภาพ.....	84
6.2 การวิเคราะห์และตีความข้อมูล.....	84
6.3 การวิจัยแบบผสมวิธี.....	90
7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	99
งานวิจัยภายในประเทศ.....	99
งานวิจัยต่างประเทศ.....	105
<b>บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย</b>	
การศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาคเอกสาร.....	110
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างประชากร.....	110
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	112
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	124
การวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	125
การเผยแพร่ผลการวิจัย.....	127
<b>บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b>	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน จากแบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน.....	128
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะ สำหรับเด็ก อายุ 6-12 ปี โดยใช้แบบวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน.....	148
<b>บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>	
สรุปผลการวิจัย.....	155
อภิปรายผลการวิจัย.....	161
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย.....	166
<b>รายการอ้างอิง.....</b>	<b>168</b>
<b>ภาคผนวก.....</b>	<b>174</b>
ภาคผนวก ก รายงานผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัย.....	175

หน้า

ภาคผนวก ข รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	176
ภาคผนวก ค รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	179
ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	183
ภาคผนวก จ ภาพของเล่นพื้นบ้าน (แบ่งตามประเภทของวิธีการเล่น).....	196
<b>ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....</b>	<b>208</b>

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	การวิเคราะห์ทฤษฎีด้านพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี เชื่อมโยงกับคุณสมบัติของของเล่นที่บ้าน.....	110
2	ค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามแหล่งค้นพบ ในแต่ละภูมิภาค.....	123
3	ค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภท (Categories) โดยใช้วิธีการเล่นเป็นเกณฑ์.....	125
4	ค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นที่บ้าน.....	135
5	ค่าความถี่และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามพัฒนาการทางศิลปะเด็ก 7 ด้าน.....	141
6	ค่าร้อยละของของเล่นที่บ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี จำแนกตามพัฒนาการทางศิลปะเด็ก 7 ด้าน.....	146
7	ประกอบการใช้เครื่องมือที่ 3 การวิเคราะห์พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี กับคุณสมบัติของของเล่นที่บ้าน.....	183

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของมนุษย์.....	13
2	จุดที่นำมาจัดเรียงกัน หรือซ้ำกัน Repetition .....	45
3	รูปร่างไม่สม่ำเสมอ - Irregular Shape .....	47
4	อุบัติเหตุภาพ - Accidental Shape .....	47
5	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง.....	58
6	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน.....	59
7	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง.....	60
8	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน.....	61
9	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล.....	62
10	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญหา.....	63
11	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง.....	63
12	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือผลัก.....	64
13	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง.....	65
14	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อสู้อ.....	66
15	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง.....	66
16	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ซี่ หรือใช้เป็นพาหนะ.....	67
17	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือตี.....	68
18	รูปแบบ การลอยน้ำของวัตถุ .....	68
19	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ.....	69
20	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณะจากธรรมชาติ.....	69
21	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ.....	70
22	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน.....	71
23	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม.....	71
24	กระบวนการทัศนในการถ่ายทอดความรู้จากครูและการสร้างความรู้ของผู้เรียน.....	86

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
25	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง.....	199
26	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน.....	199
27	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง.....	200
28	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน.....	200
29	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล.....	201
30	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญหา.....	201
31	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง.....	202
32	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือผลัก.....	202
33	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง.....	203
34	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อสู้อ.....	203
35	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง.....	204
36	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ซี่ หรือใช้เป็นพาหนะ.....	204
37	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือตี.....	205
38	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ.....	205
39	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณะจากธรรมชาติ.....	206
40	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ.....	206
41	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน.....	207
42	ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม.....	207

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กอายุ 6-12 ปี หรือในวัยประถมศึกษา นั้น ลักษณะพัฒนาการของเด็กต้องอาศัยวุฒิภาวะและการเรียนรู้ การพัฒนาในทุกๆด้านของเด็ก จะต้องเริ่มพัฒนาจากส่วนใหญ่มาก่อนแล้วไปสู่การพัฒนา ส่วนย่อย ซึ่งอัตราของพัฒนาการของเด็กแต่ละคนจะแตกต่างกัน ซึ่งจะเป็นไปตามลำดับช่วงวัยและการเจริญงอกงามที่แตกต่างกันของเด็ก (จรรยา สุวรรณทัต, 2526) ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีพัฒนาการความรู้ความเข้าใจของ เพียเจต์ (Piaget, 1962) ได้วิเคราะห์และแบ่งแยกกำหนดพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับ โดยเด็กในช่วงอายุ 6-12 ปี จะมีความสามารถเข้าใจถึงสิ่งรอบตัวต่างๆได้ โดยเปรียบเทียบตัวอย่างกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม การคิดของเด็กในระยะนี้จะค่อนข้างเป็นแบบแผน และเริ่มใช้เหตุผลทางตรรกวิทยา ศิลปะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญที่ช่วยให้เด็กได้มีพัฒนาการในด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ และสติปัญญา อีกทั้งยังมีส่วนสำคัญในการเพิ่มประสบการณ์ให้กับเด็ก และส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเสรีทางการคิดสร้างสรรค์ จินตนาการตามความสนใจ และความถนัดตามธรรมชาติของเด็กแต่ละคน จึงกล่าวได้ว่า นอกจากศิลปะจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญาแล้ว ยังช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางการคิดสร้างสรรค์ ด้านการรับรู้ และด้านสุนทรียภาพ อีกด้วย (Lowenfeld, 1987)

นอกจากนี้ โลเวนเฟลด์ (1987) ยังได้เสนอแนวคิดจากการทำการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก โดยพัฒนาการทางศิลปะของเด็กในช่วงอายุ 6-12 ปี จะมีความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น จะมีการแสดงออกที่แน่นอนตามแบบแผนเฉพาะตัวของแต่ละคน และมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกร่างกาย อารมณ์และความคิดของเด็ก และการที่เด็กในช่วงวัยนี้ ได้เผชิญกับสิ่งแวดล้อมภายในบ้าน และมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพของโรงเรียน ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และพฤติกรรมของตนเองตามประสบการณ์ที่ได้รับ (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549) การที่เด็กได้เล่นของเล่นหรือการละเล่นต่างๆด้วยตนเอง ถือได้ว่าเป็นการทำให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติทำให้เกิดประสบการณ์ขึ้น ส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ทั้งในส่วนขององค์ความรู้ ซึ่งเกิดจากการกระตุ้น ให้เกิดความสนใจความอยากรู้อยากเห็น โดยการเล่นของเล่นบางอย่าง และอีกส่วนหนึ่งคือเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับกติกา กฎเกณฑ์ทางสังคม การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ก่อให้เกิดทักษะการคิด ทักษะการปฏิบัติ และเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนรู้

(วีระพงษ์ แสง-ชูโต, 2551) ซึ่งปัจจุบันนักวิชาการและนักจิตวิทยาต่างยอมรับว่า การเล่นของเล่นมีส่วนช่วยเสริมสร้างพัฒนาการและประสบการณ์แก่เด็กในด้านต่างๆ นอกจากนี้ ยังช่วยลดความเครียด วิตกกังวล และความคับข้องใจในเด็ก เนื่องจากการเล่นทำให้ได้ระบายอารมณ์ออกมา ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจให้เด็ก (Piaget, 1962) การเล่นของเล่นจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆกัน นอกเหนือไปจากความสนุกสนานเพลิดเพลิน (อำไพ สุจริตกุล, 2526) สอดคล้องกับรุ่งนภา สุขมล (2548) ซึ่งเสนอแนวคิดที่ว่ากิจกรรมที่สำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก คือการเล่นซึ่งมีเป้าหมายเพื่อทำความรู้จักกับสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัว และทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งประสบการณ์จากการสัมผัสสิ่งเหล่านั้นจะนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ ที่มีผลต่อพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก

ของเล่น สัมพันธ์กับการเล่นของเด็ก ในฐานะเป็นสื่อสร้างความสนุกสนาน ความสัมพันธ์ และการเรียนรู้ของเด็ก (รุ่งนภา สุขมล, 2548) ความสำคัญของของเล่นมีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้ การคิด และการสื่อความหมายของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี (ประสาธ เนืองเฉลิม, 2546) นอกจากนี้พิชัย สันตภิรมย์ (2533) ได้เสนอแนวคิดในการพัฒนาเด็กด้วยของเล่น ไว้ว่า ของเล่นจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกทำ ฝึกสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ และเตรียมพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆ อีกทั้งยังช่วยให้เด็กได้ระบายออกทางด้านจิตใจและอารมณ์ สัมพันธ์กับ อำไพ สุจริตกุล (2526) ว่าเครื่องเล่นจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีความมั่นใจในตนเอง ตลอดจนฝึกการแก้ปัญหาต่างๆของเด็กได้ เช่นเดียวกับเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ของผู้ใหญ่ นอกจากนี้ ของเล่นและการเล่นยังมีบทบาทสำคัญอีกประการหนึ่ง ในการเป็นสื่อส่งผ่านวัฒนธรรมและความเชื่อ โดยมีทั้งความเกี่ยวข้องกับสภาพทางภูมิศาสตร์ สภาพภูมิประเทศ ดินฟ้าอากาศ และฤดูกาล ตลอดจนเกี่ยวข้องกับสภาพทางสังคม ศาสนา และวัฒนธรรมประเพณีในท้องถิ่น (พิชัย สันตภิรมย์, 2527) การสืบทอดและการพัฒนาทางวัฒนธรรม เป็นกระบวนการที่ดำเนินการและมีวิวัฒนาการต่อเนื่องกันมาอย่างไม่หยุดนิ่ง (Dynamic Process) ซึ่งวิราภรณ์ ปนาทกุล (2531) เสนอแนวคิดว่าการบวนการเรียนรู้และการสืบทอดวัฒนธรรมเริ่มต้นจากครอบครัว เด็กจะเรียนรู้จากการสังเกต การอบรมสั่งสอน และจากการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัว จนทำให้เด็กสามารถรับ (Accept) และปรับประยุกต์ (Adapt) วิถีชีวิต ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อของสมาชิกในครอบครัว ตลอดจนวิถีแสดงออก สื่อสารทางศิลปวัฒนธรรมต่างๆ ของครอบครัว หรือคนใกล้ตัวในบ้าน ในละแวกบ้าน ในวัด หรือในสถานที่พบปะของครอบครัวและญาติมิตร แล้วจึงขยายไปสู่การเรียนรู้วิถีชีวิตและวัฒนธรรม ของสังคมและประเทศชาติ ตลอดจนถึงในสังคมโลกในที่สุด สอดคล้องกับธิดา โมสิกรัตน์ ซึ่งได้เสนอแนวคิดที่ว่า มนุษย์รู้จักการเล่นมาตั้งแต่เด็กด้าบรรพ์

การเล่นเป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อความสนุกสนาน และเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ ภายหลังจาก การประกอบอาชีพการงาน ดังปรากฏหลักฐานแสดงว่า เมื่อมนุษย์มีความรอบรู้ ความสามารถในการ ประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อช่วยให้ชีวิตมีความสะดวกสบายยิ่งขึ้น เวลา ที่เหลือจึงนำไปใช้กับกิจกรรมนันทนาการต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการเล่น (ธิดา โมสิกรัตน์, 2531) กิจกรรมการเล่นจึงมีมากมายหลายลักษณะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับว่า การเล่นชนิดนั้นๆ ตอบสนอง ความต้องการ ความสนใจ และความพึงพอใจของผู้เล่นเป็นสำคัญ การเล่นจึงเป็นการสนอง อารมณ์อย่างสนุก อยากรเล่น และเป็นพฤติกรรมที่มนุษยชาติในอดีตปฏิบัติต่อกันมาตั้งแต่ โบราณกาล(เบญจมาภรณ์ กรรณวัลลี, 2541)

ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของการเล่นและของเล่นในอดีต มีการค้นพบวัตถุซึ่งมี ลักษณะเด่นบ่งบอกชัดเจน ถึงการเป็นสิ่งที่มนุษย์เป็นผู้ประดิษฐ์ขึ้นคือ เขากวางที่ได้รับการขัดแต่ง ให้เรียบและมีลักษณะตรงขึ้นหนึ่ง สวมอยู่ในกะโหลกขวง มีอายุราว 7,000 ปี โดยได้รับการขุด ค้นทางโบราณคดีขึ้น ณ มลรัฐเทนเนสซี ประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งนักโบราณคดีและนักวิชาการ สันนิษฐานว่า อาจเป็นอุปกรณ์การเล่นประเภท Ring and Pin's Game ที่มีอายุย้อนหลังเก่าแก่ ที่สุดเท่าที่ค้นพบได้ทางโบราณคดี ซึ่งสิ่งเหล่านี้ แม้ไม่ได้บันทึกข้อมูลไว้ในประวัติศาสตร์ แต่ก็ สะท้อนให้เห็นสภาพสังคม วิธีการดำเนินชีวิต และคติความเชื่อของมนุษย์ในยุคล่าสัตว์ ออกมา จากของเล่นที่ค้นพบ (วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน, 2531)

ในประวัติศาสตร์ของไทย ปรากฏหลักฐานของการใช้ดินปั้นภาชนะขนาดจำลอง สื่อถึง การประดิษฐ์ของเล่น ที่เลียนแบบมาจากการนำดินมาปั้นเป็นภาชนะบรรจุอาหารในยุคดินเผา นอกจากนี้ ยังปรากฏหลักฐานของการเล่นและของเล่นในวรรณคดีไทยหลายเรื่อง อาทิ วรรณคดี เรื่อง ขุนช้างขุนแผน ที่กล่าวถึงการเล่นหม้อข้าวหม้อแกง เป็นต้น สะท้อนให้เห็นคติความเชื่อและ วัฒนธรรมไทยออกมาจากการละเล่นและของเล่น (วิราภรณ์ ปนาทกุล, 2541) สอดคล้องกับ ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ ( 2531) ที่เสนอแนวคิดว่าการเล่นและของเล่นเป็นส่วนหนึ่งของ วัฒนธรรม ที่แสดงออกให้เรารู้ถึงประวัติศาสตร์ของมนุษย์ และสะท้อนให้เห็นแนวความคิด ค่านิยม วัฒนธรรมของคนในสังคมหรือคนในท้องถิ่นนั้นๆ ด้วย แสดงให้เห็นว่า คติความเชื่อและ วัฒนธรรม เป็นองค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งของการออกแบบของเล่น ถึงแม้ว่าพัฒนาการ และ พฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กจะเป็นสากลก็ตาม แต่รูปแบบเรื่องราวและลักษณะเฉพาะของของ เล่นที่แฝงอยู่ในของเล่นแต่ละชิ้น จะแสดงออกถึงเรื่องราวที่สัมพันธ์กับความเชื่อ วัฒนธรรม พื้นบ้าน ตลอดจนความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของรูปแบบของเล่นตามแต่ละภูมิภาค และในแต่ละ ท้องถิ่นที่มีความแตกต่างกันออกไป (พรเทพ เลิศเทวศิริ, 2534)



ของเล่นและการเล่นของเด็ก มีความแตกต่างกันไปตามท้องถิ่นที่อาศัยอยู่ ความแตกต่างของธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมความเชื่อ ก่อให้เกิดเป็นของเล่นและการละเล่นพื้นบ้านขึ้น การเล่นของเด็กในแต่ละท้องถิ่น มักจะเล่นกับสิ่งต่างๆที่มีอยู่ตามธรรมชาติ หรือผู้ใหญ่อาจนำวัสดุหาง่ายในท้องถิ่นของตนเองมาประดิษฐ์เป็นของเล่น สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาของปู่ย่าตายาย ที่คิดสร้างสรรค์ของเล่นขึ้นมา ด้วยความรักในลูกหลานของตน โดยแฝงไปด้วยคติ แนวคิด รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู พร้อมกับการถ่ายทอดวัฒนธรรมประเพณี (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) ซึ่งบรร รามศิริอุดมและคณะ (2544) ได้ให้ความหมายของของเล่นพื้นบ้านว่า เป็นของเล่นที่ได้จากการใช้วัสดุเหลือใช้ หรือที่อยู่รอบบ้านมาจัดทำเป็นของไว้ให้เด็กเล่น การจัดทำของเล่นให้เด็กส่วนหนึ่งเกิดจากผู้ใหญ่ได้ใช้เวลาว่างในการประดิษฐ์ ของเล่นบางชนิดเป็นของเล่นที่เด็กประดิษฐ์เอง เพื่อใช้ประกอบในการเล่น สอดคล้องกับโครงการการพัฒนาคำความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ (2547) ซึ่งได้เสนอแนวคิดที่ว่า ของเล่นพื้นบ้านเป็นสิ่งของวัสดุที่นำมาเล่น โดยทำจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นที่สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของสังคมนั้นๆ ช่วยส่งเสริมสุขภาพะทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณ รวมทั้งส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ด้วย ของเล่นพื้นบ้านจึงเป็นผลผลิตจากธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของสังคมนั้นๆ และไม่ได้ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินเพียงอย่างเดียว แต่ยังให้ประโยชน์ในด้านแนวความคิด กระบวนการ และส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆแก่เด็กให้มากขึ้นด้วย (วีระพงษ์ แสง-ชูโต, 2551)

ปัจจุบัน การเล่นของเด็กไทย เผชิญกับวิกฤติทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ กล่าวคือ ในเชิงปริมาณ เด็กไทยจะเล่นน้อยลง เนื่องจากเวลาที่มีอยู่ถูกเบียดบังให้อยู่ในกรอบของการศึกษาในระบบโรงเรียนและการเรียนพิเศษ สำหรับในเชิงคุณภาพ หมายถึงความหลากหลายของการเล่นมีน้อยลง กล่าวคือ เด็กใช้เวลาอยู่กับการเล่นของเล่นเพียงอย่างเดียวเป็นเวลานาน เช่นการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ตลอดทั้งวัน ไปจนถึงยาวนานตลอดช่วงวัย (โครงการการพัฒนาคำความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ , 2547) ส่งผลให้พ่อแม่ผู้ปกครอง ครูผู้สอนในสาขาวิชาต่างๆ และนักวิชาการเกิดความตื่นตัว ในการให้ความสำคัญกับการเล่นและของเล่นเด็กมากขึ้น โดยเฉพาะในของเล่นพื้นบ้าน (มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ, 2547) จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับของเล่นพื้นบ้านและการศึกษาข้อมูลต่างๆ จากงานวิจัย หนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับของเล่นพื้นบ้าน พบว่ามีงานวิจัยเกี่ยวกับการนำของเล่นพื้นบ้านในแต่ละท้องถิ่น มาวิเคราะห์หลักการทาง วิชาการตามศาสตร์ของรายวิชาต่างๆให้ได้เป็นองค์ความรู้ เพื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน โดยเฉพาะในกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์ (วีระพงษ์ แสง-ชูโต, 2551 ; ศูนย์วิทยาศาสตร์เพื่อการศึกษา

จ.นครศรีธรรมราช, 2547) นอกจากนี้ ของเล่นพื้นบ้านยังมีบทบาทในการพัฒนาเด็กพิการวัยแรกเกิด ถึง 6 ปี ซึ่งมูลนิธิเพื่อเด็กพิการ ( 2547) ได้วิเคราะห์จัดหมวดหมู่ของเล่นพื้นบ้าน ตามทักษะการพัฒนาแต่ละด้านของเด็กพิการ ได้แก่ พัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อมัดใหญ่ พัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อมัดย่อย และพัฒนาการเรียนรู้ จินตนาการและภาษา

สำหรับการส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กนั้น พบว่า การศึกษาวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน ในด้านการส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี หรือวัยประถมศึกษา โดยทั่วไปมีตัวอย่างน้อยมาก ซึ่งในการส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก พ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ที่ปฏิบัติงานเกี่ยวข้องกับเด็ก ควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเลือกของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็ก และ จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ของเล่นที่เหมาะสมในแต่ละด้านของพัฒนาการ (โครงการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ , 2547) ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึง สมควรที่จะ ศึกษา ของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก 7 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาการทางสุนทรียภาพ และพัฒนาการทางด้านการรับรู้ เพราะสามารถเป็นแนวทางใน การนำไป จัดกิจกรรม ศิลปะ เพื่อการพัฒนาเด็กอายุ 6-12 ปี หรือวัยประถมศึกษา ในแต่ละด้าน โดยใช้ของเล่นพื้นบ้านได้

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาของเล่นพื้นบ้านไทยใน 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ ในด้านของลักษณะทางกายภาพ ผู้เล่น ประโยชน์และคุณค่าของของเล่น วิธีการเล่น วิธีการประดิษฐ์ แหล่งที่มาหรือแหล่งค้นพบ ประวัติความเป็นมา คติความเชื่อ วัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาที่แฝงอยู่ในของเล่น และแนวทางอนุรักษ์สืบทอด
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามพัฒนาการของเด็กด้านต่างๆทางศิลปะ 7 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทาง การสร้างสรรค์ พัฒนาการทางสุนทรียภาพ และพัฒนาการทางด้านการรับรู้

### ขอบเขตของการวิจัย

1. การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะ ของเล่นพื้นบ้านใน 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ ในด้านของลักษณะทางกายภาพ ผู้เล่น ประโยชน์และคุณค่าของของเล่น วิธีการเล่น วิธีการประดิษฐ์ แหล่งที่มาหรือแหล่งค้นพบ ประวัติความเป็นมา คติความเชื่อ วัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาที่แฝงอยู่ในของเล่น และแนวทางอนุรักษ์ สืบทอด

2. การศึกษาครั้งนี้ เป็นการศึกษเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามพัฒนาการของเด็กด้านต่างๆทางศิลปะ 7 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทาง การสร้างสรรค์ พัฒนาการทางสุนทรียภาพ และพัฒนาการทางด้านการรับรู้

3. การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิเคราะห์และหาความสัมพันธ์ของของเล่นพื้นบ้านใน 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ ในด้านองค์ประกอบของของเล่นพื้นบ้านด้านต่างๆ ได้แก่ ลักษณะทางกายภาพ ผู้เล่น ประโยชน์และคุณค่าของของเล่น วิธีการเล่น วิธีการประดิษฐ์ แหล่งที่มาหรือแหล่งค้นพบ ประวัติความเป็นมา คติความเชื่อ วัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาที่แฝงอยู่ในของเล่น กับ พัฒนาการของเด็กด้านต่างๆทางศิลปะ 7 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทาง การสร้างสรรค์ พัฒนาการทางสุนทรียภาพ และพัฒนาการทางด้าน การรับรู้ ของเด็กอายุ 6-12 ปี

### ข้อตกลงเบื้องต้น

1. ข้อมูลเกี่ยวกับ ของเล่นพื้นบ้าน ที่ได้รับใน การวิจัยครั้งนี้ มาจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน และแหล่งข้อมูลของเล่นพื้นบ้านจาก 4 ภูมิภาค ภาคละ 4 จังหวัด จังหวัดละ 1 แห่ง รวมทั้งสิ้น 16 แห่ง โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการบันทึกข้อค้นพบเพิ่มเติม จากการสังเกตระหว่างการสัมภาษณ์ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หลักฐาน และตำราทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับ ของเล่นพื้นบ้าน ในประเด็นต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ ส่วนประเด็น ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี จะเป็นการเก็บวิเคราะห์ของเล่นในแต่ละชิ้น ตามกรอบทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะเด็ก

2. สำหรับข้อมูลที่ได้รับจากการศึกษาวิจัยเป็นข้อมูลที่เป็นความจริง ที่ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลตามสภาพและปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริง

### คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**ของเล่นพื้นบ้าน** หมายถึง สิ่งของวัสดุที่นำมาเล่นโดยทำจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น เป็นผลผลิตจากธรรมชาติหรืออาจเหลือใช้จากธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น และวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของสังคม ใน 4 ภูมิภาคของประเทศไทย ได้แก่ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ ช่วยส่งเสริมสุขภาพะทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณ รวมทั้งช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

**พัฒนาการทางศิลปะ** หมายถึง พัฒนาการของเด็กด้านต่างๆทางศิลปะ ตามทฤษฎีของโลเวนเฟลด์ (Lowenfeld, 1987) แบ่งออกเป็น 7 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางการสร้างสรรค์ พัฒนาการทางสุนทรียภาพ และพัฒนาการทางด้านการรับรู้

**เด็กอายุ 6-12 ปี** หมายถึง เด็กในวัยประถมศึกษา ช่วงอายุ 6-12 ปี ซึ่งมีความสามารถเข้าใจถึงสิ่งรอบตัวต่างๆได้ โดยเปรียบเทียบตัวอย่างกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม การคิดของเด็กในวัยนี้จะค่อนข้างเป็นแบบแผน และเริ่มใช้เหตุผลทางตรรกวิทยา (Piaget, 1962) รวมทั้ง มีความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น จะมีการแสดงออกที่แน่นอนตามแบบแผนเฉพาะตัวของแต่ละคน และมีความสัมพันธ์กับความรู้สึก อารมณ์และความคิดของเด็ก (Lowenfeld, 1987)

### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. เพื่อเป็นการกำหนดกลุ่มประเภทของเล่นพื้นบ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามวิธีการเล่น
2. เป็นแนวทางให้บุคคลที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการจัดกิจกรรมศิลปะ โดยใช้ของเล่นพื้นบ้านเป็นสื่อ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปีให้มีประสิทธิภาพ

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัย เรื่อง การศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปเป็นข้อมูลประกอบการวิจัย ซึ่งสามารถแบ่งเป็น 7 ประเด็น ดังนี้

1. พัฒนาการทางศิลปะของเด็กอายุ 6-12 ปี
2. ของเล่นและการเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก
3. ของเล่นพื้นบ้านไทย
4. ภูมิปัญญาท้องถิ่น
5. สื่อการเรียนรู้
6. การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

งานวิจัยต่างประเทศ

สรุปแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ใช้ในการศึกษา

#### 1. พัฒนาการทางศิลปะของเด็กอายุ 6-12 ปี

##### 1.1 ลักษณะของพัฒนาการทางศิลปะของเด็กอายุ 6-12 ปี

เปียเจต์ (Piaget, 1962) ได้วิเคราะห์และแบ่งแยกกำหนดพัฒนาการทางการเล่นตามพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับ โดยเด็กในวัยประถมศึกษา ช่วงอายุ 6-12 ปี จะมีความสามารถเข้าใจถึงสิ่งรอบตัวต่างๆ ได้ โดยเปรียบเทียบตัวอย่างกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม การคิดของเด็กในวัยนี้จะค่อนข้างเป็นแบบแผน และเริ่มใช้เหตุผลทางตรรกวิทยา

โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld, 1987) ได้เสนอแนวคิดจากการศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก โดยพัฒนาการทางศิลปะของนักเรียนระดับประถมศึกษา เมื่อเด็กอายุ 6-12 ปี จะมีความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตนเองและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น จะมีการแสดงออกที่แน่นอนตามแบบแผนเฉพาะตัวของแต่ละคน และมีความสัมพันธ์กับความรู้สึก อารมณ์และความคิดของเด็ก ซึ่งพัฒนาการของเด็กด้านต่างๆ ทางศิลปะ แบ่งออกได้ดังต่อไปนี้

1. พัฒนาการทางร่างกาย เด็กที่มีความเจริญทางด้านร่างกาย จะแสดงออกทางการผลงานศิลปะ โดยเด็กจะมีความสามารถในการใช้เครื่องมือและวัสดุได้อย่างคล่องแคล่ว และมีความแม่นยำแน่นอน ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นมีลักษณะสัมพันธ์กับความรู้สึกนึกคิดของตนเอง สามารถประเมินการปฏิบัติงานจากทักษะการทำงาน การใช้เทคนิควิธีการต่างๆ จากผลงานที่ทำเสร็จแล้ว

2. พัฒนาการทางอารมณ์ เด็กที่มีความเจริญทางอารมณ์ จะแสดงออกทางการทำงานศิลปะ เพราะเป็นการเปิดโอกาสให้เกิดการเจริญเติบโตด้านอารมณ์และการคิดสร้างสรรค์ ผลงาน เด็กจะมีความเพลิดเพลินในการทำงาน มีกระบวนการในการจัดการภาวะอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่ดีขึ้น มีความยืดหยุ่นในผลงาน ทำให้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างอิสระ มีความสนุกสนาน มีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีความพึงพอใจในตนเอง

3. พัฒนาการทางด้านสังคม การทำงานศิลปะของเด็กที่มีความเจริญทางด้านสังคม จะเป็นสิ่งที่แสดงถึงประสบการณ์ของตนเองและผู้อื่นที่ตนเองประสบมา จากประสบการณ์เหล่านี้ ทำให้เด็กเข้าใจโลก เข้าใจสังคมมากขึ้น เด็กสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข รู้จักการเป็นผู้ตามและผู้นำที่ดี เข้าใจถึงการแสดงออกของผู้อื่น

4. พัฒนาการทางสติปัญญา การทำงานทางด้านศิลปะของเด็ก ทำให้มีการแสดงออกถึงความสามารถที่จะสร้างผลงานจากสิ่งรอบตัว ทำให้ทราบถึงพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงอายุที่เปลี่ยนแปลง ทั้งเรื่องความรู้ในเรื่องของหลักการงานศิลปะ สามารถทำกิจกรรมด้านศิลปะได้อย่างถูกต้องและประณีต รวมทั้งทำให้ได้รู้จักแก้ปัญหาในการทำงานศิลปะ และด้วยการที่ศิลปะทำให้เกิดจินตนาการที่กว้างไกล จึงเป็นการพัฒนาทางสติปัญญาทางหนึ่ง

5. พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ เด็กที่มีความเจริญทางด้านความคิดสร้างสรรค์ จะคิดประดิษฐ์งานของตนออกมา สามารถทำงานศิลปะอย่างมีอิสระ โดยไม่ต้องเลียนแบบหรือพึ่งพาผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมั่นใจ และมีความเชื่อมั่นในความคิดของตนเอง ทำให้ผลงานที่ออกมามีลักษณะที่เป็นตัวของตัวเอง จึงมีความงดงามและมีลักษณะที่แตกต่างจากของผู้อื่น

6. พัฒนาการทางสุนทรียภาพ จากประสบการณ์ทางด้านศิลปะของเด็ก ทำให้เด็กมีความเข้าใจ ชื่นชมในคุณค่าความงามของศิลปะ สุนทรียภาพทำให้เด็กเกิดพัฒนาการทางการจัดการความคิด ความรู้สึก และความเข้าใจในงาน รวมทั้งเด็กสามารถแสดงความคิดเห็น บรรยายหรือวิจารณ์ผลงานศิลปะ โดยให้หลักการและเหตุผลทางศิลปะได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

7. พัฒนาการทางด้านการรับรู้ เมื่อเด็กมีการฝึกฝนฝีมือและการเจริญเติบโต ทางด้านความรู้สึก ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของประสบการณ์ทางด้านศิลปะ ทำให้เด็กมีความสนใจในการแสดงออก การบรรยาย การอภิปราย และสามารถแสดงความรู้ของตนเอง มีความเข้าใจ มั่นใจ พิจารณางานศิลปะได้อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ และเกิดความรู้สึกรับรู้ถึงความงามของงานศิลปะ แสดงออกในผลงานถึงการจัดระยะใกล้ไกล แสดงขนาดของสิ่งต่างๆได้ถูกต้อง ใกล้เคียงกับความ เป็นจริง

## 1.2 พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี

1.2.1 **ระยะพัฒนาการ** พัฒนาการของมนุษย์แบ่งตามช่วงอายุได้เป็น 8 ระยะ ดังนี้ (สุชาติา จันทน์เอม, 2536)

1. ระยะก่อนเกิด (Prenatal stage) คือตั้งแต่เริ่มปฏิสนธิจนถึงระยะคลอด
2. วัยทารก เริ่มตั้งแต่เกิดจนถึงอายุ 2 ปี
3. วัยเด็ก เริ่มตั้งแต่อายุ 2 – 12 ปี
4. วัยย่างเข้าสู่วัยรุ่น ปกติหญิงเฉลี่ยมีอายุ 12 ปี ชายเฉลี่ยมีอายุ 14 ปี
5. วัยรุ่น ตั้งแต่อายุ 14 – 21 ปี
6. วัยผู้ใหญ่ ตั้งแต่อายุ 21 – 40 ปี
7. วัยกลางคน ตั้งแต่อายุ 40 – 60 ปี
8. วัยสูงอายุ ตั้งแต่อายุ 60 ปีขึ้นไป

ในทุกช่วงอายุมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง นอกจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงภายในร่างกายของมนุษย์ การที่อวัยวะมีการเจริญเติบโต มีการพัฒนาโครงสร้าง และหน้าที่ต่าง ๆ ของอวัยวะเหล่านั้นแล้ว ยังมีปัจจัยอื่นที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งมีผลทำให้มนุษย์มีความแตกต่างกันทั้งรูปร่าง หน้าตา ความรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมที่แสดงออก

### 1.2.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี

(Basic Forces in Human Development)

บุคคลแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งด้านการเจริญเติบโตของร่างกาย การมีวุฒิภาวะในแต่ละวัยและการเรียนรู้ ส่งผลให้บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัย 4 ประการ ดังนี้ (Kall and Cavanaugh,1996 ; สุชาติา จันทน์เอม , 2536 ; ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2549)

**1.2.2.1 ปัจจัยด้านชีวภาพ (Biological Forces)** ปัจจัยทางชีวภาพที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่ในระยะก่อนคลอดคือ พันธุกรรมและปัจจัยที่สัมพันธ์กับสุขภาพ

1. พันธุกรรม (Genetic) คือการถ่ายทอดลักษณะต่างๆ จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งในครอบครัวเดียวกันหรือในเชื้อสายเดียวกัน เช่น สีของนัยน์ตา สีผม ลักษณะรูปร่างหน้าตา รวมถึงความผิดปกติหรือโรคต่าง ๆ ที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรม เช่น ตาบอดสี โรคธาลัสซีเมีย เป็นต้น

2. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับสุขภาพ(Health - Related factors) โดยเฉพาะสภาวะแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพที่มีผลต่อพัฒนาการของทารกในครรภ์มารดาเช่นพบความผิดปกติของสมอง ของทารกในครรภ์มารดาที่เรียกว่าคูรู (Kuru) ในประชากรของหมู่เกาะแห่งหนึ่งในมหาสมุทรแปซิฟิกตอนใต้ การใช้ยาของมารดาขณะตั้งครรภ์ที่มีผลต่อทารก การติดเชื้อโรคของมารดาขณะตั้งครรภ์ เช่น เชื้อไวรัสหัดเยอรมัน เป็นต้น

ปัจจัยด้านชีวภาพทำให้ทารกในครรภ์มารดาหรือในวัยก่อนคลอดมีความผิดปกติได้เช่น การมีโรคทางพันธุกรรม หรือมีความผิดปกติของการเจริญเติบโตของทารกในครรภ์ อันเนื่องมาจากการใช้ยา หรือจากการติดเชื้อโรคต่างๆ ของมารดา และสภาวะแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม ส่งผลให้พัฒนาการของทารกทางด้านร่างกายผิดปกติ และอาจส่งผลไปสู่ความผิดปกติของพัฒนาการด้านอื่น ๆ ต่อไป

**1.2.2.2 ปัจจัยด้านจิตใจ (Psychological Forces)** ปัจจัยด้านจิตใจของบุคคลที่มีผลต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในช่วงอายุนั้นๆ มี 4 ปัจจัย ดังนี้

1. ปัจจัยการรับรู้ภายในตนเอง (Internal perceptual factors) เช่น การรับรู้เรื่องเพศของตนเอง หรือเด็กหญิงเริ่มมีการรับรู้บทบาทของเพศที่แตกต่างกัน

2. ปัจจัยด้านความคิด (Cognitive factors) มีผลมาจากการเลี้ยงดูตั้งแต่ในวัยทารก และวัยเด็ก การให้ความรักความอบอุ่น การใช้เหตุผลในการอบรมเลี้ยงดู การเล่นของเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านความคิดจะส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านความคิดและสติปัญญาของเด็กต่อไปในอนาคต

3. ปัจจัยด้านอารมณ์ (Emotional factors) การได้รับความมั่นคงทางอารมณ์จากบิดามารดาตั้งแต่ในวัยทารกจะมีผลให้เด็กมีพัฒนาการทางอารมณ์เป็นไปอย่างเหมาะสม

4. ปัจจัยด้านบุคลิกภาพ (Personality factors) การเป็นต้นแบบด้านบุคลิกภาพที่ดีของบิดามารดาจะทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เหมาะสม



ปัจจัยเหล่านี้มีผลให้บุคคลมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความ เป็นเอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล เช่น การเป็นคนที่มีความสนใจสูง สนุกสนาน ร่าเริง เนื่องจากมีการพัฒนาความนึกคิดและอารมณ์ที่เป็นไปในด้านบวกอยู่เสมอ การมีความเชื่อมั่นใน ความสามารถของตัวเอง หรือการมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศซึ่งมีปัจจัยเนื่องมาจากภาวะจิตใจ ในวัยเด็ก เป็นต้น

**1.2.2.3 ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Forces)** ปัจจัยด้าน สังคมและวัฒนธรรม ประกอบด้วย 4 ปัจจัย ดังนี้

1. ปัจจัยสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal factors) เริ่มตั้งแต่ ภายในครอบครัวมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน ปฏิบัติต่อกันด้วยความรัก ความเอื้ออาทร ความ ห่วงใย เด็กจะรู้สึกมั่นใจในการปรับตัวกับสังคมภายนอกและมีทัศนคติที่ดีต่อบุคคลทั่ว ๆ ไป

2. ปัจจัยด้านสังคม (Societal factors) ตั้งแต่ในวัยเด็กการอบรมเลี้ยงดู ส่งเสริมให้เด็กมีการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมในสังคม โดยเปิดโอกาสและกระตุ้นให้เด็กได้ซักถาม เรื่องราวของสังคมภายนอกบ้านและอธิบายให้เข้าใจความแตกต่างของสังคมภายนอกบ้านของ เด็กตามความสามารถการรับรู้ในแต่ละวัย ปลูกฝังค่านิยมที่พึงปรารถนาให้กับเด็ก เด็กจะเริ่มมีการ พัฒนาความสามารถในการปรับตัวดีขึ้น

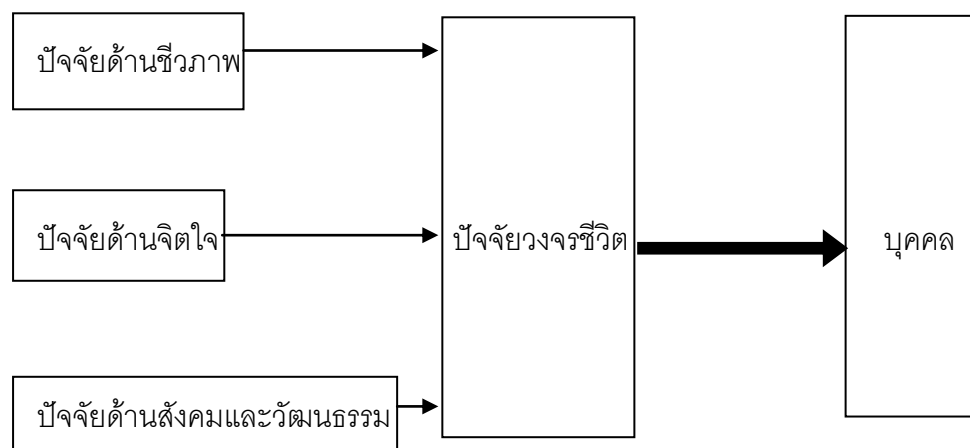
3. ปัจจัยด้านวัฒนธรรม (Cultural factors) มีผลทำให้พัฒนาการของแต่ละ บุคคลแตกต่างกันไป เช่นเด็กไทยส่วนใหญ่มีลักษณะไม่กล้าแสดงความคิดเห็นขัดแย้งกับผู้ใหญ่ เนื่องจากถูก อบรมให้เชื่อฟังและปฏิบัติตามที่ผู้ใหญ่ได้แนะนำสั่งสอนแตกต่างจากวัฒนธรรม ตะวันตกซึ่งส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงความคิดเห็น มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถแสดง ความ คิดเห็นขัดแย้งกับผู้ใหญ่ได้อย่างมีเหตุผล

4. ปัจจัยด้านมนุษยวิทยา (Ethnic factors) ลักษณะที่แตกต่างกันของกลุ่ม ชนที่อยู่ร่วมกันมีอิทธิพลต่อพัฒนาการของมนุษย์ เช่น ความแตกต่างด้านลักษณะรูปร่าง การ ดำรงชีวิตของคนผิวดำในประเทศอเมริกา ทำให้มีคนอเมริกันบางกลุ่มรังเกียจคนผิวดำ ความ ต่างต่างในการนับถือศาสนาของประชาชนชาวอินเดียทำให้มีการแบ่งชนชั้นในสังคม หรือความ ต่างต่างในการดำรงชีวิตของบุคคลในครอบครัว เช่น ครอบครัวที่มีมารดาเป็นคนไทยแต่มีบิดา เครื่องครัวในขนบธรรมเนียมประเพณีจีน ย่อมส่งผลให้บุตรหลานต้องยึดถือและปฏิบัติตาม ประเพณีของจีนด้วยเช่นกัน

#### 1.2.2.4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวงจรชีวิต (Life-cycle forces)

ความหมายของวงจรชีวิต (Life-cycle forces) หมายถึงการที่บุคคลจะแปลความหมายของเหตุการณ์ใดๆ ว่ามีผลอย่างไรต่อตนเองนั้น ขึ้นอยู่กับความคิดและประสบการณ์เดิมของบุคคล ประกอบกับเวลาที่เกิดขึ้นของเหตุการณ์นั้น ๆ (Kall and Cavanaugh, 1996) คือในสถานการณ์เดียวกันบุคคลแต่ละคนอาจจะแปลความหมายของสถานการณ์นั้น ๆ ไม่เหมือนกัน เนื่องจากความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น การตั้งครมของผู้หญิงที่มีอายุเหมาะสม มีวุฒิภาวะ และมีความพร้อมด้านสภาพครอบครัวโดยที่สามีและตนเองวางแผนที่จะมีบุตรภายหลังการแต่งงาน กับการตั้งครมของผู้หญิงวัยรุ่นที่อยู่ในวัยเรียนและมีความสัมพันธ์ไม่ยั่งยืนกับคู่นอน จากสถานการณ์ข้างต้นมีการแปลความหมายของการตั้งครมแตกต่างกันระหว่างผู้หญิงทั้งสองคน หญิงวัยรุ่นอาจแปลความหมายของการตั้งครมว่าเป็นสถานการณ์ที่ไม่อยากจะทำให้เกิดขึ้นอาจมีความต้องการทำลายทารกในครรภ์ในขณะที่ผู้หญิงที่มีความต้องการบุตรก็จะแปลสถานการณ์ดังกล่าวว่าเป็นสิ่งที่น่าชื่นชมยินดีทำให้ครอบครัวมีความสุข เป็นต้น

ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของมนุษย์



ภาพที่ 1 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของมนุษย์

(Kall and Cavanaugh, 1996)

สรุปได้ว่าปัจจัยวงจรชีวิตนี้ได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยทางด้านชีวภาพ ปัจจัยทางด้านจิตใจ และปัจจัยทางด้านสังคมและวัฒนธรรมนั้นคือความแตกต่างระหว่างบุคคลมีพื้นฐานมาตั้งแต่ระดับของพันธุกรรมสิ่งแวดล้อมและการอบรมเลี้ยงดูจากครอบครัว เมื่อมี

สถานการณ์ใด ๆ เกิดขึ้นบุคคลจึงให้ความหมายของสถานการณ์นั้น ๆ แตกต่างกันไปตามความคิดและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

ปัจจัยด้านชีวภาพ ปัจจัยด้านจิตใจ ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรมและปัจจัยวงจรชีวิต ส่งผลต่อพัฒนาการของมนุษย์ บุคคลแต่ละคนมีพัฒนาการที่แตกต่างกันเริ่มตั้งแต่ในครรภ์มารดา การถ่ายทอดลักษณะทางพันธุกรรม ปัจจัยต่างๆที่มีผลต่อสุขภาพกายและสุขภาพจิตของมารดาขณะตั้งครรภ์ และเมื่อมีการเจริญเติบโตขึ้นมีการพัฒนาทางด้านร่างกายขณะเดียวกันก็มีการพัฒนาทางด้านจิตใจ สติปัญญา สังคมและวัฒนธรรมประเพณี ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมในครอบครัว สัมพันธภาพของบุคคลในครอบครัว และการประเมินตัดสินสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงชีวิต สิ่งเหล่านี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ ผู้ศึกษาต้องเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ในแต่ละช่วงวัยต่อไป

### 1.2.3 ทฤษฎีพัฒนาการมนุษย์ สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี

(Human Development Theory)

#### 1.2.3.1 ทฤษฎี Psychosocial developmental stage ของอีริกสัน

ทฤษฎี Psychosocial development ของ Erik H. Erikson อธิบายถึงลักษณะของการศึกษาไปข้างหน้า โดยเน้นถึงสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนาบุคลิกภาพของคน ซึ่งในแต่ละขั้นของพัฒนาการนั้นจะมีวิกฤติการณ์ทางสังคม (social crisis) เกิดขึ้น การที่ไม่สามารถเอาชนะหรือผ่านวิกฤติการณ์ทางสังคมในขั้นหนึ่ง ๆ จะเป็นปัญหาในการเอาชนะวิกฤติการณ์ทางสังคมในขั้นต่อมา ทำให้เกิดความบกพร่องทางสังคม (social inadequacy) และเป็นปัญหาทางจิตใจตามมาภายหลัง ทฤษฎีพัฒนาการทางบุคลิกภาพตามแนวคิดของ Erikson แบ่งพัฒนาการด้านจิตสังคมของบุคคลเป็น 8 ขั้น (สจวร์ต ใคว์ตระกูล, 2541) ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ระยะเวลาทารก(Infancy period) อายุ 0-2 ปี :ขั้นที่ไว้วางใจและไม่ไว้วางใจผู้อื่น (Trust vs Mistrust)
- ขั้นที่ 2 วัยเริ่มต้น (Toddler period) อายุ 2-3 ปี : ขั้นที่มีความเป็นอิสระกับความละอายและสงสัย (Autonomy vs Shame and doubt)
- ขั้นที่ 3 ระยะเวลาก่อนไปโรงเรียน (Preschool period) อายุ 3-6 ปี : ขั้นมีความคิดริเริ่มกับความรู้สึกผิด (Initiative vs Guilt)

- ขั้นที่ 4 ระยะเข้าโรงเรียน (School period) อายุ 6-12 ปี : ขั้นเอาการเอางานกับความมีปมด้อย (Industry vs Inferiority)

- ขั้นที่ 5 ระยะวัยรุ่น (Adolescent period) อายุ 12-20 ปี : ขั้นการเข้าใจอัตลักษณ์ของตนเองกับไม่เข้าใจตนเอง (Identity vs role confusion)

- ขั้นที่ 6 ระยะต้นของวัยผู้ใหญ่ (Early adult period) อายุ 20-40 ปี : ขั้นความใกล้ชิดสนิทสนมกับความรู้สึกเปล่าเปลี่ยว (Intimacy vs Isolation)

- ขั้นที่ 7 ระยะผู้ใหญ่ (Adult period) อายุ 40-60 ปี : ขั้นการอนุเคราะห์แก่ผู้อื่นกับการพะว้าพะวงแต่ตัวเอง (Generativity vs Self-Absorption)

- ขั้นที่ 8 ระยะวัยสูงอายุ (Aging period) อายุประมาณ 60 ปีขึ้นไป : ขั้นความมั่นคงทางจิตใจกับความสิ้นหวัง (Integrity vs Despair)

โดย ขั้นที่ 4 ระยะเข้าโรงเรียน (School period) อายุ 6-12 ปี : ขั้นเอาการเอางานกับความมีปมด้อย (Industry vs Inferiority) ระยะนี้เด็กเรียนรู้ที่จะสร้างสรรค์ มีความคิดและพยายามทำกิจกรรมด้วยตัวเอง หากได้รับการสนับสนุนก็ยอมทำให้เด็กมีการพัฒนาบุคลิกภาพ และมีความมานะเพียรพยายามที่จะแสวงหาสิ่งที่ท้าทายความสามารถ สติปัญญา แต่หากเหตุการณ์เป็นไปในทางตรงกันข้าม จะทำให้เด็กมีความรู้สึกต่ำต้อยด้อยค่า อาจต้องถอยกลับไปสู่วัยทารกอีกเพื่อหลีกเลี่ยงภาระอันต้องรับผิดชอบ

### 1.2.3.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางความคิด (Cognitive Theories) ของเพียเจท์

#### - พัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์

เพียเจท์ (Piaget, 1962) เป็นนักชีววิทยาชาวสวิสเซอร์แลนด์ แต่มีความสนใจศึกษาทางด้านจิตวิทยา โดยเฉพาะในด้านกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็กตั้งแต่วัยแรกเกิดจนถึงวัยรุ่น เป็นบุคคลแรกที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้ศึกษาพัฒนาการด้านความคิด มนุษย์อย่างเป็นระบบระเบียบ

เพียเจท์เชื่อว่าโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์ทุกคนมีความพร้อมที่จะมีปฏิสัมพันธ์และปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมตั้งแต่เกิด เพราะมนุษย์ทุกคนหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมซึ่งต้องมีการปรับตัวอยู่ตลอดเวลา ผลจากกระบวนการดังกล่าวจะทำให้มนุษย์เกิดพัฒนาการของเขาวินิจฉัย จากความเชื่อดังกล่าว เพียเจท์จึงได้ศึกษาพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กอย่างละเอียดด้วยการสร้างสถานการณ์เพื่อสังเกตพฤติกรรมของบุตรสาว 3 คนของเขาเป็นระยะเวลาสั้น และได้ทำบันทึกไว้อย่างต่อเนื่อง ทำให้ได้ข้อสรุปว่าธรรมชาติของมนุษย์มีพื้นฐานติดตัวตั้งแต่กำเนิด 2 ชนิด คือ 1. การจัดและรวบรวม (organization) เป็นการจัดและ

รวบรวมกระบวนการต่าง ๆ ภายใน ให้เป็นระบบระเบียบอย่างต่อเนื่อง พร้อมกับมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาเพื่อให้เกิดภาวะสมดุลย์จากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

2. การปรับตัว (adaptation) เป็นการปรับตัวเพื่อให้อยู่ในภาวะสมดุลย์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการ 2 อย่างคือ

2.1 การซึมซาบหรือดูดซึมประสบการณ์ (assimilation) หมายถึง การที่มนุษย์มีการซึมซาบหรือดูดซึมประสบการณ์ใหม่เข้าสู่โครงสร้างของสติปัญญา (cognitive structure) หลังจากมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

2.2 การปรับโครงสร้างทางเชาว์ปัญญา (accomodation) หมายถึง การปรับเปลี่ยนโครงสร้างของเชาว์ปัญญาที่มีอยู่แล้วให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ที่ได้เรียนรู้เพิ่มขึ้น

เพียเจท์กล่าวว่าการพัฒนาสติปัญญาและความคิดของมนุษย์จะต้องอาศัยทั้งการจัดรวบรวมและการปรับตัวดังกล่าว ซึ่งลักษณะพัฒนาการที่เกิดขึ้นจะดำเนินอย่างค่อยเป็นค่อยไป ซึ่งจะแตกต่างกันในแต่ละบุคคล โดยมีองค์ประกอบสำคัญที่เสริมพัฒนาการทางสติปัญญา 4 องค์ประกอบคือ (สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2541)

1. วุฒิภาวะ (maturation) คือการเจริญเติบโตทางด้านสรีรวิทยามีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาสติปัญญาและความคิด โดยเฉพาะเส้นประสาทและต่อมไร้ท่อ

2. ประสบการณ์ (experience) ประสบการณ์เป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการพัฒนาด้านสติปัญญา เพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นทุกครั้งที่คุณคนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ทั้งประสบการณ์ที่เกิดจากการมี ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติและประสบการณ์เกี่ยวกับการคิดหาเหตุผลและทางคณิตศาสตร์ ซึ่งสามารถนำมาใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน

3. การถ่ายทอดความรู้ทางสังคม (social transmission) คือการที่บุคคลได้รับการถ่ายทอดความรู้ด้านต่าง ๆ จากบุคคลรอบข้าง เช่น พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู เป็นต้น

4. กระบวนการพัฒนาสมดุลย์ (equilibration) คือการควบคุมพฤติกรรมของตนเองซึ่งอยู่ในตัวของแต่ละบุคคลเพื่อปรับสมดุลย์ของพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดไปสู่ขั้นที่สูงกว่า

### - **ขั้นพัฒนาการเชาว์ปัญญา**

เพียเจท์ได้แบ่งขั้นพัฒนาการของเชาว์ปัญญาออกเป็น 4 ขั้นคือ

1. **ขั้นใช้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ (sensorimotor period) อายุ 0-2 ปี** เป็นขั้นพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาก่อนระยะเวลาที่เด็กจะพูดเป็นภาษาได้ การแสดงถึงความคิดและสติปัญญาของเด็กวัยนี้จะเป็นในลักษณะของการกระทำหรือการแสดง

พฤติกรรมต่าง ๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับการเล่นเป็นลักษณะของปฏิกิริยาสะท้อน เช่น การดู การมอง การไขว่คว้า มีพฤติกรรมน้อยมากที่แสดงออกถึงความเข้าใจ เพราะเด็กยังไม่สามารถแยกตนเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ ตัวตนของเด็กยังไม่ได้พัฒนาจนกว่าเด็กจะได้รับประสบการณ์ ทำให้ได้พัฒนาตัวตนขึ้นมาแล้ว เด็กจึงสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ได้จนกระทั่งเด็กอายุ ประมาณ 18 เดือน จึงจะเริ่มแก้ปัญหาด้วยตนเองได้บ้าง และรับรู้เท่าที่สายตามองเห็น

## 2. ขั้นเริ่มมีความคิดความเข้าใจ (pre-operational period) อายุ 2-7 ปี

เด็กวัยนี้เป็นวัยก่อนเข้าโรงเรียนและวัยอนุบาล ยังไม่สามารถใช้สติปัญญากระทำสิ่งต่าง ๆ ได้ อย่างเต็มที่ ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับความรู้เป็นส่วนใหญ่ ไม่สามารถใช้เหตุผล อย่างลึกซึ้งได้ วัยนี้เริ่มเรียนรู้การใช้ภาษา และสามารถใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้ พัฒนาการวัยนี้แบ่งได้เป็น 2 ขั้นคือ

### 2.1 ขั้นกำหนดความคิดไว้ล่วงหน้า (preconceptual thought)

อายุ 2-4 ปี ระยะเวลาเด็กจะมีพัฒนาการด้านการใช้ภาษา รู้จักใช้คำสัมพันธ์กับสิ่งของ มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ได้แต่ยังไม่สมบูรณ์ ไม่มีเหตุผล คิดเอาแต่ใจตัวเอง อยู่ในโลกแห่งจินตนาการ ชอบเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการของตนเอง

### 2.2 ขั้นคิดเอาเอง (intuitive thought) อายุ 4-7 ปี ระยะเวลาเด็ก

สามารถคิดอย่างมีเหตุผลขึ้น แต่การคิดยังเป็นลักษณะการรับรู้มากกว่าความเข้าใจ จะมีพัฒนาการรับรู้อย่างรวดเร็ว สามารถเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นหมวดหมู่ ทั้งที่มีลักษณะคล้ายคลึง และแตกต่างกัน ลักษณะพิเศษของวัยนี้คือ เชื่อตัวเองโดยไม่ยอมเปลี่ยนความคิด หรือเชื่อในเรื่องการทรงภาวะเดิมของวัตถุ (conservation) ซึ่งเพียเจท์เรียกว่า principle of invariance

## 3. ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงรูปธรรม (concrete operational period) อายุ 7-11 ปี

ระยะเวลาเด็กจะมีพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาอย่างรวดเร็ว สามารถคิดอย่างมีเหตุผล แบ่งแยกสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ ลำดับขั้น จัดเรียงขนาดสิ่งของ และเริ่มเข้าใจเรื่องการคงสภาพเดิม สามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ในอดีตมาแก้ปัญหา เหตุการณ์ใหม่ ๆ ได้ มีการถ่ายโยงการเรียนรู้ (transfer of learning) แต่ปัญหาหรือเหตุการณ์นั้นจะต้องเกี่ยวข้องกับวัตถุหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรม ส่วนปัญหาที่เป็นนามธรรมนั้นเด็กยังไม่สามารถแก้ได้

## 4. ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม (formal operational period) อายุ 11-15 ปี

ขั้นนี้เป็นขั้นสูงสุดของพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิด ความคิดแบบเด็ก ๆ จะสิ้นสุดลง จะเริ่มคิดแบบผู้ใหญ่ สามารถคิดแก้ปัญหาที่เป็นนามธรรมด้วยวิธีการหลากหลาย รู้จักคิดอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ สามารถตั้งสมมติฐาน ทดลอง ใช้เหตุผล และทำงานที่

ต้องใช้สติปัญญาอย่างสลับซับซ้อนได้ เพื่อยุติกล่าวว่าเด็กวัยนี้เป็นวัยที่คิดเหนือไปกว่าสิ่งปัจจุบันสนใจที่จะสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่าง และมีความพอใจที่จะคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่เป็นตัวตนหรือสิ่งที่เป็นนามธรรม นักจิตวิทยาเชื่อว่า การพัฒนาความเข้าใจจะพัฒนาไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งเข้าสู่วัยรุ่น

### 1.3 จิตวิทยาพัฒนาการวัยเด็กตอนปลาย อายุ 6-12 ปี (Late Childhood)

วัยเด็กตอนปลายมีอายุอยู่ในช่วง 6-12 ปี วัยนี้จะคาบเกี่ยวกับระยะก่อนวัยรุ่น ลักษณะพัฒนาการสำคัญที่เกิดขึ้นในวัยนี้คือ “การเตรียมตัว” เพื่อเติบโตเป็นเด็กวัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ที่พร้อมจะเผชิญและรับผิดชอบต่อตนเองในทุก ๆ ด้าน วัยนี้ต่อมต่าง ๆ ของร่างกายจะทำงานเต็มที่ จะพบการเปลี่ยนแปลงในด้านโครงสร้างกระดูกและสัดส่วนของร่างกายเกิดขึ้น เด็กวัยนี้จะใช้ชีวิตส่วนใหญ่กับสังคมนอกบ้าน จะให้ความเป็นเพื่อนกับผู้อื่น สร้างมิตรภาพกับกลุ่ม เริ่มเรียนรู้ค่านิยมทางสังคมจากกลุ่มเพื่อน และบุคคลรอบข้าง สามารถพัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์ สังเคราะห์ได้ นอกจากนี้เด็กวัยนี้ยังพัฒนาการรู้จักตนเอง เริ่มมองเห็นตนเองตามที่เป็นจริง ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล ตลอดจนสามารถเรียนรู้เอกลักษณ์ในกลุ่มของตนเองได้

#### 1.3.1 พัฒนาการของวัยเด็กตอนปลาย อายุ 6-12 ปี

##### 1.3.1.1 พัฒนาการทางกาย

การเจริญเติบโตด้านร่างกายของเด็กวัยนี้มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไปอย่างช้า ๆ สม่ำเสมอ มีการเปลี่ยนแปลงของกล้ามเนื้อและระบบประสาทซึ่งทำงานประสานกันได้ดีขึ้น การเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วของอวัยวะภายในเกือบทุกระบบ การเปลี่ยนแปลงด้านน้ำหนัก การเจริญเติบโตของกระดูกและฟัน และการขยายออกของร่างกายซึ่งเปลี่ยนไปในด้านส่วนสูงมากกว่าส่วนกว้าง โดยความสูงจะเพิ่มขึ้น 2-3 นิ้วต่อปี สัดส่วนร่างกายใกล้เคียงผู้ใหญ่มากขึ้น เด็กผู้หญิงจะมีการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกายและวุฒิภาวะเร็วกว่าเด็กผู้ชายประมาณ 1-2 ปี โดยมีการเปลี่ยนแปลงของทั้งสองเพศซึ่งอธิบายได้ดังนี้

**เด็กผู้หญิง** ช่วงอายุ 8-12 ปีจะมีลักษณะเพศขั้นที่สองปรากฏขึ้น ได้แก่ ตะโพกขยายออก ทรวงอกขยายโตขึ้น มีขนขึ้นที่บริเวณรักแร้และอวัยวะเพศ นอกจากนี้เด็กวัยนี้ จะเริ่มมีประจำเดือนครั้งแรกซึ่งเกิดขึ้นในช่วงอายุ 11-12 ปี การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทำให้เด็กรู้สึกวิตกกังวลกับภาพลักษณ์ของตน ความคิดและความสนใจจะจดจ่อกับลักษณะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

**เด็กผู้ชาย** จะมีการเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย ได้แก่ ไหล่กว้างขึ้น มือและเท้าใหญ่ขึ้น มีขนขึ้นที่รักแร้และอวัยวะเพศ และมีการหลั่งอสุจิเริ่มเกิดขึ้นครั้งแรกในช่วงอายุ 12 ปีขึ้นไป ซึ่งแสดงถึงการมีวุฒิภาวะทางเพศเจริญเต็มที่

จากลักษณะการเจริญเติบโตทางด้านร่างกายดังกล่าว ทำให้เด็กวัยนี้เริ่มให้ความสนใจกับรูปร่างหน้าตา มีความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องราวทางกายของเพศตรงข้าม อย่างไรก็ตามการเจริญเติบโตที่เกิดขึ้นทุกด้านของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น ลักษณะทางพันธุกรรม การเลี้ยงดูเอาใจใส่ทั้งจากครอบครัว และตัวเด็กเอง เช่นรูปแบบการรับประทานอาหาร การออกกำลังกายที่เหมาะสม การมีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ แข็งแรง เป็นต้น

### 1.3.1.2 พัฒนาการทางอารมณ์

พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กวัยนี้จะมีลักษณะเป็นกลาง ๆ คือ ไม่ดีหรือร้ายจนเกินไป เด็กวัยนี้มีความคิดที่ละเอียดอ่อนมากขึ้น สามารถเข้าใจอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นได้ดีขึ้น ควบคุมอารมณ์ของตนได้ เรียนรู้ที่จะแสดงอารมณ์ได้เหมาะสมในรูปแบบที่สังคมยอมรับได้ ดังต่อไปนี้ (ทิพย์ภา เซษฐ์เซาวลิต, 2541; สุชาติดา จันทน์เอม, 2536)

**1. อารมณ์โกรธ** เด็กวัยนี้สามารถควบคุมและระงับความโกรธได้ดีขึ้น ไม่โกรธง่ายและหายเร็วนัก พัฒนาการการแสดงออกจะเปลี่ยนไป จากเดิมที่แสดงออกด้วยการร้องไห้ดื้อกับพื้นเสียงดัง ทั้งตัวลงนอนเมื่อได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ต้องการ ก็จะเปลี่ยนเป็นการคิดแก้แค้นในใจแต่ไม่ทำจริงดังที่คิด หรือการหลีกเลี่ยงจากสถานการณ์ที่ไม่พึงใจในทันที ไม่มีพฤติกรรมแบบต่อสู้อยู่โดยใช้อำนาจ

**2. อารมณ์รัก** เด็กวัยนี้จะแสดงออกในด้านความรักด้วยการมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น ร่าเริงแจ่มใส อารมณ์ดี จะระมัดระวังไม่ทำให้ผู้อื่นเสียใจหรือกระทบกระเทือนใจ โดยเฉพาะในกลุ่มเพื่อน สังคม จะต้องการความรัก ความอบอุ่นมั่นคงในครอบครัวและหมู่คณะ

**3. อารมณ์กลัว** เด็กวัยนี้จะเลิกกลัวสิ่งที่ไม่เป็นตัวตน พิสูจน์ไม่ได้ อารมณ์กลัวของเด็กวัยนี้เกิดจากประสบการณ์ การเรียนรู้ที่ได้รับมา สิ่งที่เกิดวัยนี้กลัวมากที่สุดคือ กลัวไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม กลัวไม่มีเพื่อน ไม่ชอบการแข่งขัน ไม่ต้องการเด่นหรือด้อยกว่ากลุ่ม ชอบการยกย่องแต่ไม่ชอบการเปรียบเทียบ นอกจากนี้เด็กยังกลัวอันตรายต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นกับตน และบุคคลที่รัก การตอบสนองความกลัวจะเป็นลักษณะ การต่อสู้ การถอยหนี และการทำตัวให้เข้ากับสิ่งนั้น ๆ ความกลัวของเด็กจะเริ่มลดลงเรื่อย ๆ พร้อมกับเปลี่ยนแปลงด้านร่างกาย เด็กจะเปลี่ยนจากความกลัวเป็นความกังวลเรื่องรูปร่างของตนเองแทน คือ กังวลจากความต้องการให้ตนมีรูปร่างที่แข็งแรงสวยงาม อย่างไรก็ตาม เด็กวัยนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงความรู้สึกที่เกิดขึ้นเร็ว บางครั้งทำตัวเป็นผู้ใหญ่ บางครั้งทำตัวเป็นเด็ก ความขัดแย้งทางอารมณ์จึงเกิดขึ้นได้เสมอ



พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กวัยนี้จึงขึ้นอยู่กับลักษณะการเลี้ยงดูของพ่อแม่ ซึ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความรู้สึกมั่นคงของเด็กต่อไป

### 1.3.1.3 พัฒนาการทางสังคม

พัฒนาการทางสังคมของเด็กวัยนี้เด่นชัดมาก เด็กจะให้ความสำคัญต่อสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ทั้งต่อบุคคลใกล้ชิดและบุคคลอื่น ทั้งวัยเดียวกันและต่างวัยกัน เด็กวัยนี้ต้องการเพื่อนมาก เด็กจะแสวงหาเพื่อนที่มีความคล้ายคลึงกันในด้านของบุคลิกลักษณะ ความชอบ และเป็นเพื่อนที่สามารถไว้วางใจได้ เข้าใจกัน มักยึดมั่นกับกลุ่มเพื่อน สังคมรอบข้าง มีความรู้สึกผูกพัน เป็นเจ้าของและซื่อสัตย์ต่อกลุ่ม มีพฤติกรรมการแสดงออกทางกาย วาจา และการแต่งกายที่เหมือนกลุ่ม สังคมของเพื่อนในเด็กวัยนี้มักเป็นสังคมเฉพาะของเพื่อนเพศเดียวกัน และเด็กผู้ชายจะรักษาความสนใจที่มีต่อกลุ่มได้มากกว่าเด็กผู้หญิง ซึ่งจากการให้ความสำคัญต่อกลุ่มทางสังคมของเด็กวัยนี้ การส่งเสริมให้เด็กได้รับการเรียนรู้ และการฝึกฝนทักษะการมีสัมพันธภาพที่ดีกับกลุ่มเพื่อนและกลุ่มบุคคลรอบข้างในชีวิตประจำวันจะเป็นสิ่งที่จะช่วยให้เกิดการพัฒนาด้านสังคมที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยนี้

### 1.3.1.4 พัฒนาการทางสติปัญญา

เด็กวัยนี้สามารถคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาได้ชัดเจนมากขึ้น รู้จักการใช้เหตุผลในการแก้ปัญหา รับผิดชอบและตัดสินใจได้ด้วยตนเอง รับฟังคนอื่นมากขึ้น กระตือรือร้นในการแสวงหาความรู้จากแหล่งต่างๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลสำหรับเพียงพอต่อการแก้ปัญหา การเสนอความคิดเห็นและการมีบทบาทในการช่วยเหลือกลุ่ม การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น พฤติกรรมดังกล่าวจะนำมาซึ่งความรู้สึกเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในตนเอง สำหรับความสนใจของเด็กวัยนี้จะสนใจในเรื่องของธรรมชาติ การท่องเที่ยวสถานที่ต่าง ๆ ภูมิปัญญา เลี้ยงสัตว์ โดยทั่วไปเด็กผู้ชายจะสนใจเรื่องการพิสูจน์ ทดลอง ได้แก่ คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ส่วนเพศหญิงจะสนใจเรื่องการครัว เย็บปักถักร้อย การอ่านหนังสือต่างๆ ที่ให้ความรู้สึกอ่อนโยน เป็นต้น

## 1.3.2 การส่งเสริมพัฒนาการของวัยเด็กตอนปลาย อายุ 6-12 ปี

### 1.3.2.1 ด้านร่างกาย

1. แนะนำในเรื่องการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา การใช้เวลาร่างให้เกิดประโยชน์เพื่อให้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง
2. แนะนำเรื่องการรับประทานอาหารที่เป็นประโยชน์ เพราะอาหารมีความสำคัญต่อการเจริญเติบโตของเด็กวัยนี้ เด็กจะต้องได้รับสารอาหารครบทุกหมู่ในปริมาณที่เพียงพอ โดยเฉพาะวัยนี้มักสนใจการเล่นกับกลุ่มเพื่อนมากกว่าการรับประทานอาหาร

### 1.3.2.2 ด้านอารมณ์

1. แนะนำเรื่องการเรียนรู้จักตนเอง การมองตนเองตามความเป็นจริง ด้วยการบริหารจิตใจ การทำสมาธิ การเสียสละเพื่อผู้อื่นอย่างเหมาะสม
2. ฝึกการผ่อนคลายความเครียดในลักษณะต่างๆ เช่น การผ่อนคลายกล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกาย จินตภาพบำบัด หรือการทำงานอดิเรกที่ชอบ เช่น ฟังเพลง เล่นดนตรี อ่านหนังสือที่ชอบ วาดภาพ เป็นต้น

### 1.3.2.3 ด้านสังคม

1. แนะนำเรื่องการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนได้อย่างเหมาะสม ให้อภัยการยัดเยียด รู้จักการแพ้ ชนะ และให้อภัย เข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลตามสภาพความเป็นจริง เพื่อลดความคาดหวังจากผู้อื่นในทุก ๆ ด้าน
2. ฝึกพฤติกรรมการแสดงออกอย่างเหมาะสมในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งพฤติกรรมทางด้านร่างกาย และคำพูด การจัดให้มีการแสดงบทบาทสมมติสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดทักษะนำไปสู่การปฏิบัติต่อไป

### 1.3.2.4 ด้านสติปัญญา

1. แนะนำเรื่องความรู้ในเรื่องของหลักการทำงานศิลปะ ให้สามารถทำกิจกรรมด้านศิลปะได้อย่างถูกต้องและประณีต
2. ฝึกให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาในการทำงานศิลปะ และด้วยการที่ศิลปะทำให้เกิดจินตนาการที่กว้างไกล จึงเป็นการพัฒนาทางสติปัญญาทางหนึ่ง

### 1.3.2.5 ด้านความคิดสร้างสรรค์

1. แนะนำให้เด็กรู้จัก คิดประดิษฐ์งานของตนออกมา ให้ทำงานศิลปะอย่างมีอิสระ โดยไม่ต้องเลียนแบบหรือพึ่งพาผู้อื่น
2. ฝึกให้เด็กได้ แสดงความคิดเห็นอย่างมั่นใจ และมีความเชื่อมั่นในความคิดของตนเอง เพื่อให้เกิดผลงานที่มีลักษณะที่เป็นตัวของตัวเอง ซึ่งมีความงดงามและมีลักษณะที่แตกต่างจากของผู้อื่น

### 1.3.2.6 ด้านสุนทรียภาพ

1. สร้างประสบการณ์ทางด้านศิลปะให้เด็ก เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจ ชื่นชมในคุณค่าความงามของศิลปะ
2. แนะนำให้เด็กรู้จัก การจัดการความคิด ความรู้สึก และความเข้าใจในงาน รวมทั้ง ฝึกให้สามารถแสดงความคิดเห็น บรรยายหรือวิจารณ์ผลงานศิลปะ โดยชี้หลักการและเหตุผลทางศิลปะได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

### 1.3.2.7 ด้านการรับรู้

1. ส่งเสริมให้เด็ก แสดงออกในผลงานถึงการจัดระยะใกล้ไกล แสดงขนาดของสิ่งต่างๆได้ถูกต้อง ใกล้เคียงกับความเป็นจริง
2. แนะนำ ให้เด็กมีความสนใจในการแสดงออก การบรรยาย การอภิปราย และสามารถแสดงความรู้ของตนเอง มีความเข้าใจ มั่นใจ พิจารณางานศิลปะได้อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ และเกิดความรู้สึกรับรู้ถึงความงามของงานศิลปะ เมื่อเด็กมีการฝึกฝนฝีมือและการเจริญเติบโตทางด้านความรู้สึก ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของประสบการณ์ทางด้านศิลปะ

วัยเด็กตอนปลายเป็นวัยเตรียมพร้อมที่จะเข้าสู่วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่ การเจริญเติบโตด้านร่างกายของเด็กวัยนี้จะช้าแต่เป็นไปอย่างสม่ำเสมอ มีการเปลี่ยนแปลงโครงร่างส่วนสูงและน้ำหนักใกล้เคียงวัยผู้ใหญ่มากขึ้น เด็กผู้หญิงจะโตเร็วกว่าเด็กผู้ชาย เด็กวัยนี้จะเข้าใจอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นดีขึ้น รู้จักควบคุมอารมณ์ตนเอง การให้ความรู้และคำแนะนำที่เหมาะสมเกี่ยวกับพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงของเด็กวัยนี้ จะช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจเตรียมพร้อมต่อการดำเนินชีวิตที่เหมาะสมและก้าวไปสู่วัยอื่นอย่างเหมาะสมต่อไป

## 2. ของเล่นและการเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก

### 2.1 ความหมายของการเล่นและของเล่น

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเล่นไว้แตกต่างกันดังนี้  
 ผะอบ โปษกฤษณะ (2522) กล่าวว่า การเล่นเป็นการเล่นของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน กฎเกณฑ์ต่าง ๆ มักกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็เล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงแต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน

วราภรณ์ รักวิชัย (2529) ได้ให้ความหมายของการเล่นว่า หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ของเด็กเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ การค้นคว้า สืบค้นและทดลองสิ่งต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง และช่วยในการพัฒนาการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ให้เป็นผู้ที่มีความสามารถที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2533) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใดๆ ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก

สมจินตนา คุปตสุนทร (2547) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล่นตามความสนใจของตัวเองเพื่อพัฒนาความพร้อมทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม

และสติปัญญา การเล่นจะเป็นการเรียนรู้ของเด็กได้ต้องผ่านการลงมือกระทำซ้ำ ๆ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประยุกต์กับสถานการณ์อื่นที่ใกล้เคียงเหมาะสมตามวัยและวุฒิภาวะ

จากแนวคิดดังกล่าวสรุปได้ว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมหรือประสบการณ์ที่เกิดด้วยความสมัครใจและเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินกับเด็ก บ้างก็เป็นกิจกรรมที่มีกติกาที่กำหนดขึ้นเอง บ้างก็เป็นการร้องรำทำเพลง หากต้องใช้อุปกรณ์ก็เป็นอุปกรณ์ที่สามารถหาได้ในท้องถิ่นนั้น ๆ

ของเล่น หมายถึง สิ่งของ วัสดุ อุปกรณ์ ที่นำมาให้เด็กเล่น เป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กได้รู้จัก ได้ใช้ ได้จัด ได้กระทำ หรือประดิษฐ์คิดสร้าง (มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก, 2547)

ฉวีวรรณ จึงเจริญ ( 2528) ให้ความหมายของของเล่นว่า คือ อุปกรณ์ สิ่งของ หรือวัสดุ อุปกรณ์ที่นำมาให้เด็กเล่น บางครั้งก็เรียกว่า เครื่องเล่น อาจรวมไปถึงอุปกรณ์ดนตรี อุปกรณ์ด้านพลานามัยและอื่นๆ ซึ่งของเล่นนั้น เป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กรู้จักได้ใช้ ได้กระทำ หรือประดิษฐ์คิดสร้าง ประกอบขึ้นได้ตามความคิดจินตนาการของเด็ก โดยใช้ของเล่นเป็นสื่อ

## 2.2 วิวัฒนาการของของเล่นและการสืบทอดวัฒนธรรมการเล่น

เนื่องจากการเล่นเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ ของเล่นจึงน่าจะถูกกำเนิดขึ้นมาพร้อมกับมนุษยชาติด้วยเช่นกัน ของเล่นแต่ดั้งเดิมน่าจะเป็นสิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ ซึ่งมนุษย์หาได้จากรอบ ๆ ตัว เป็นสิ่งที่หยิบมาเล่นได้ทันทีหรือนำมาดัดแปลงเป็นของเล่นได้ อย่างง่าย ๆ และมีอายุการใช้งานไม่นานนัก อาจเป็นของเล่นที่ใช้เสร็จแล้วทิ้งเลย เพราะสามารถหามาเล่นได้อีกตลอดเวลา เช่น ก้อนหิน กิ่งไม้ เปลือกหอย เมล็ดพืช เป็นต้น

ต่อมาจึงได้มีการประดิษฐ์ของเล่นที่มีรูปแบบหลากหลายและซับซ้อนมากขึ้น วัสดุที่นำมาใช้ทำของเล่นก็มีให้เลือกมากขึ้นไม่เฉพาะแต่วัสดุที่มาจากธรรมชาติเท่านั้น การพัฒนาอุตสาหกรรมยังนำมาสู่การใช้วัสดุสังเคราะห์มาทำเป็นของเล่น เพื่อให้ได้ของเล่นที่มีความทนทาน รูปแบบแปลกใหม่ และมีสีสันสวยงามดึงดูดความสนใจของเด็กมากยิ่งขึ้น

สำหรับการเล่นของเด็กในสมัยนั้น พระยาอนุমানราชชน (2510) ได้กล่าวไว้ในหนังสือ รื้อฟื้นความหลังว่า การเล่นไทยมีมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรกแล้วจึงเจริญเป็นลำดับ เด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่น การเล่นแตกโพละ คือ เอาดินมาปั้นเป็นรูปกระทงเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นก้นมีลักษณะบางที่สุดเท่าที่จะบางได้ให้แตกเป็นรูโหว่

การเล่นไทยสมัยก่อนนั้นสามารถศึกษาได้จากวรรณคดีไทยของแต่ละสมัยเพราะวรรณคดีจะสะท้อนให้เห็นสภาพชีวิตของคนยุคนั้น จากหลักฐานในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง (หอสมุดแห่งชาติ, 2504) กล่าวถึงการเล่นพื้นบ้านในสมัยนั้นว่าอยู่เย็นเป็นสุข อยากเล่นก็เล่น ดังที่กล่าวไว้ว่า “ใครจักมักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัวใครจักมักเลื้อน เลื้อน ...” แต่ไม่มีใครกล่าวว่าสมัยนั้นเล่นอะไรบ้าง ในตำรับทำวศรีจุฬาลักษณ์มีการกล่าวถึงการเล่นของคนในสมัยนั้นว่า

“...เดือนยี่ ถึงการพระราชพิธีบุษยามิเชกเถลิงพระโคกินเลี้ยงเป็นนักขัตฤกษ์ไม่ก็ได้ ดูซุซึกกว่าหว่าวฟังสำเนียงว่าร้องเสนาะลั่นฟ้าไปทั้งทิวาราตรี...” (หอสมุดแห่งชาติ, 2504)

ส่วนสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการเล่นไทยไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่าเรื่อง นาง มโนห์รา ซึ่งสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพทรงสันนิษฐานว่าแต่งก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศการเล่นที่ปรากฏในละครเรื่องนี้ คือ ลิงชักหลักและการเล่นปลาลงอวน (หอสมุดแห่งชาติ, 2508) ต่อมาในสมัยรัตนโกสินทร์ บทละครเรื่องอิเหนาได้กล่าวถึง การละเล่นพื้นบ้านว่ามีอยู่หลายชนิด เช่น การเล่นตะกร้อ การขี่ม้าส่งเมือง (หอสมุดแห่งชาติ, 2510) ดังที่กล่าวมาแล้วในเรื่องอิเหนา

“...บ้างตั้งวงตะตะกร้อเล่น      เพลาเย็นแดดร่มลมสด  
ปะตะไต้คู่กันสนั่นทัด      บ้างถนัดเข้าตะเป็นนำดู  
ที่หนุ่ม      หนุ่มคะนองเล่นต้องเต  
บ้างรำอย่างชวามลาญ      เป็นเหล่าเหล่าเล่นอยู่บนศรี...”  
(หอสมุดแห่งชาติ, 2510)

นอกจากนี้พระยาอนุমানราชธน (2510) ได้กล่าวไว้ในหนังสือเรื่องพื้นความหลังไว้ว่า “การเล่นของเด็กปุ่นนี้ไม่มีปิ่น มีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกันเกร่อในเวลานี้ ลูกหนังสำหรับเด็กเล่นแม้มีแล้วก็ไม่แพงและไม่แพร่หลาย” ตู๊กตาเหล่านี้เด็กๆ ชาวบ้านไม่มีเล่นเพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือไม่ได้ก็ทำกันเองตามแบบอย่างसानมะพร้าวสำหรับโยนเตะเล่นหรือตูกตาว่าวควายปั่นด้วยดินเหนียว แต่สำหรับการเล่นของเด็กในปัจจุบัน เด็กผู้หญิงเล่นตูกตากระดาษ ตัดเสื้อผ้า ซึ่งมีขายเป็นเล่ม ๆ จากต่างประเทศ เด็กผู้ชายเล่นปิ่น เล่นรถ จรวด และเล่นเครื่องเล่นต่าง ๆ ที่ทันสมัยซึ่งมีขายมากมาย การละเล่นไทยก็ค่อยเลือนหายไปทีละเล็กละน้อยจนเกือบจะสูญหายไปหมดแล้ว การละเล่นไทยที่เด็กนิยมเล่นกันในอดีตและปัจจุบันยังเป็นที่นิยมกันอยู่ เช่น กากพิกไข่ เข่งแก๊งกอย ตี มอญซ่อนผ้า ไล่โม่ง วัรีข้าวสาร วึ่งเปี้ยว ลิงชิงหลัก หมากเก็บ ทอยกอง เสือข้ามห้วย เป็นต้น (กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ, 2517)

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาและการสืบทอด วัฒนธรรมการเล่นจะเห็นได้ว่าได้มีการริเริ่มและสืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน ทั้งต่างประเทศ และในประเทศไทยก็มีมานานตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ จะเห็นได้จากร่องรอยจากงาน วรรณกรรมต่าง ๆ ที่ได้บันทึกเกี่ยวกับการเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนว่าเป็นการเล่นที่สืบทอดกัน ภายในชุมชนต่าง ๆ มีกฎกติกาต่าง ๆ ไม่ซับซ้อน อุปกรณ์การเล่นสามารถจัดหาได้ง่ายในท้องถิ่น การละเล่นต่าง ๆ สามารถสะท้อนถึงชีวิตความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่นนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี

หากมองในเชิงหน้าที่นิยม ของเล่นก็มีคุณลักษณะเช่นเดียวกับประดิษฐ์กรรมอื่น ๆ ของมนุษย์ นั่นคือ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นต่างมีหน้าที่ในการดำรงอยู่ในช่วงระยะเวลาใดเวลาหนึ่ง การประดิษฐ์ของเล่นขึ้นมาจึงมุ่งหมายเพื่อตอบสนองความต้องการบางอย่างของมนุษย์ ของเล่นและการเล่นหลายชนิดนิยมเล่นกันมาตั้งแต่อดีตจนปัจจุบันก็ยังคงเล่นกันอยู่ ส่วนใหญ่เป็น ของเล่นและการเล่นพื้นฐานที่ส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจ เช่น วิ่งไล่จับ โยน รับสิ่งของหรือลูกบอล ซ่อนหา เป็นต้น

ของเล่นที่พบเห็นอยู่ทั่วไปในปัจจุบันมักทำมาจากวัสดุสังเคราะห์จำพวกพลาสติกและ โลหะผสมเคลือบสี ส่วนใหญ่เป็นของเล่นที่ไม่มีคุณภาพหรืออาจเป็นอันตรายต่อเด็ก แต่ของเล่น เหล่านี้กลับได้รับความนิยมในหมู่พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่ชอบซื้อหาของเล่นให้แก่เด็ก เพราะหาซื้อง่าย และราคาถูก ส่วนของเล่นที่มีคุณภาพหรือของเล่นเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ มักมีราคาแพง บางครั้งซื้อหายากหรือต้องสั่งทำขึ้นเป็นพิเศษทำให้ของเล่นประเภทนี้จำกัดอยู่เฉพาะกลุ่มผู้มี รายได้ดีเท่านั้นอย่างไรก็ตาม หากพ่อแม่ตระหนักถึงความสำคัญของการเล่นและเข้าใจ ความหมายของของเล่นดีแล้วก็จะพบว่าของเล่นที่ดีไม่จำเป็นต้องมีราคาแพงเสมอไป แต่หาได้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว ผู้ใหญ่ควรใส่ใจและเลือกสรรของที่เด็กจะนำมาเล่นว่ามีความปลอดภัย เพียงพอหรือไม่ เด็กควรเล่นอย่างไร และจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับการเล่นของเด็ก เพียงเท่านี้เด็ก ๆ ก็จะได้เล่นและเรียนรู้อย่างมีความสุข( รุ่งนภา สุขมล, 2548 )

### 2.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

การเล่นของเด็กนั้น สามารถนำมาใช้กับการเรียนการสอน จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญมาก ฉะนั้นจึงไม่ควรมองข้ามสิ่งเหล่านี้ไป ซึ่งทฤษฎีการเล่นแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ดังนี้ (ภรณ์ คุรุรัตน์, 2535)

1. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of Play) การเล่นคลาสสิกได้พัฒนาขึ้นช่วงระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึง ช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ซึ่งได้อธิบายถึงปรากฏการณ์การเล่นของเด็กในลักษณะต่างๆ โดยมีทฤษฎี ดังต่อไปนี้

1.1 ทฤษฎีพลังงานที่เหลือใช้ (Surplus Energy Theory) ทฤษฎีนี้พัฒนาโดย คาร์ล กรอสส์ (Karl Gross) ซึ่งได้แนวคิดเบื้องต้นจาก อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดที่สำคัญทางทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายอันใดแก่การเล่น แต่ว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานที่เหลือใช้จากการประกอบภาระงานแล้ว นั่นคืออินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น

1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory) แพทริค พัฒนาทฤษฎีโดยอาศัยแนวความคิดที่ว่า การเล่นนั้นเพื่อที่จะตอบสนองของความต้องการที่ผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์

1.3 ทฤษฎีการกระทำซ้ำ (Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้ได้รับแนวคิดมาจากดาร์วิน (Darwin) โดยความเชื่อที่ว่า มนุษย์วิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว จากแนวความคิดนี้เอง การเล่นของมนุษย์จึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ ซึ่งต่อมาทฤษฎีนี้ไม่สามารถอธิบายรูปแบบการเล่นใหม่ๆ ของเด็ก ๆ ได้

1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) คาร์ล กรอสส์ ได้กล่าวว่า สัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับอนาคต เป็นทักษะของสัญชาตญาณเพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theories of Play) เป็นทฤษฎีที่เน้นกระบวนการและเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา ดังนั้น ทฤษฎีนี้ จึงมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมทางสติปัญญา ได้แก่

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ซึ่งเป็นความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็ก เริ่มจากการสังเกตของฟรอยด์ (Freud) โดยกล่าวว่า การเล่นเกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ และการที่เด็กจะบรรลุถึงความพอใจนั้นจะต้องสนองด้วยการเล่น การที่เด็กเล่นเป็นพยาบาล แม่ หรือนักมนุษยวิทยา ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น นอกจากนี้ฟรอยด์ยังมองเห็นว่า การเล่นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นสามารถลดความไม่พึงพอใจ อันเกิดจากประสบการณ์ได้ ต่อมา อิริคสัน (Erikson) ได้ขยายผลงานของฟรอยด์ (Freud) โดยอธิบายการเล่นของเด็กเพิ่มขึ้นเพื่อให้เข้าใจเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งได้อธิบายการเล่นของเด็กว่าเป็นพัฒนาการตามขั้นตอน เด็กจะเข้าใจโลกที่เขาอยู่โดย

การพบสิ่งใหม่ ๆ ที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น และได้ แบ่งขั้นตอนของพัฒนาการการเล่นของเด็กออกเป็น ๓ ขั้นตอน (ประภาพรรณ สุวรรณสุข ๒๕๒๕)

ขั้นที่ 1 การเล่นเกี่ยวกับตัวเอง การเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยที่ ศูนย์กลางการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวเด็กเอง ในระยะแรกเราอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่น เพราะการเล่นของเด็กในระยะนี้เริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายซ้ำๆ รวมทั้งส่งเสียง ซ้ำๆ อยู่ตลอดเวลา ต่อมาเมื่อทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือสิ่งอื่น เช่น การ เล่นเสียวระดับต่างๆ เพื่อดูการตอบสนองของแม่ หรือสำรวจร่างกาย หน้าตาของแม่ด้วยมือ เป็นต้นการเล่นเกี่ยวกับตนเองนี้เป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ของโลกที่เขาอยู่

ขั้นที่ 2 การเล่นในโลกของเด็กเอง คือ เด็กจะเล่นของเล่นและวัตถุต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเด็ก ซึ่งการเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็กนี้จะเป็นการช่วยให้เด็กได้ปรับตัวให้เข้ากับ สังคมสิ่งแวดล้อมที่มีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กต้องเรียนรู้ เช่น สิ่งของนั้นอาจแตกสลายสูญหายไป ได้หรือเป็นสิ่งของของคนอื่น อีกทั้งอาจถูกควบคุมจากผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า เช่น เด็กโตหรือ ผู้ใหญ่ ถ้าเด็กยังไม่สามารถเรียนรู้โลกเล็ก ๆ ของเขาได้แล้ว ก็จะทำให้เด็กกลับไปสู่การเล่นใน ช่วงแรก คือ การเล่นเกี่ยวกับตนเอง

ขั้นที่ 3 การเล่นในสังคม การเล่นขั้นนี้จะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุระดับที่จะเข้า สถานศึกษา เด็กจะเริ่มเล่นกับบุคคลอื่น ขั้นตอนนี้เป็นสุดท้ายของพัฒนาการการเล่น แต่ ความสำเร็จของพัฒนาการการเล่น แต่ความสำเร็จของพัฒนาการขั้นนี้เป็นผลเนื่องมาจาก ความสำเร็จในพัฒนาการของสมองขั้นแรก ในขั้นนี้เด็กจะเรียนรู้ว่าเมื่อใดเขาจะเล่นคนเดียว และเมื่อใดเขาจะเล่นเป็นกลุ่ม

2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านความรู้ความเข้าใจ เพียเจท์ (Piaget) ได้ วิเคราะห์และแบ่งแยกพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับขั้น ซึ่งสอดคล้อง กับแนวทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของตนเองเป็นขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) การเล่นใน ขั้นนี้เด็กมีพฤติกรรมในลักษณะเป็นการสำรวจ จำต้องวัตถุนับว่าเป็นการฝึกเล่น และพัฒนาการ การเล่นควบคู่กันไปกับพัฒนาการทางสติปัญญาขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ

ขั้นที่ 2 ขั้นการเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) เป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ที่ไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กจะเล่นด้วยความพอใจมากกว่าจะคำนึงถึงความจริงหรือ มาตรฐานต่าง ๆ ของสังคม เมื่อเด็กเริ่มรับรู้การเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลมาจากการเล่นซ้ำ ๆ กัน เด็กจะเริ่มนำลักษณะของการเล่นนั้นและการเล่นในขั้นนี้จะพัฒนาไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์



ขั้นที่ 3 ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นนี้เกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเด็กสามารถจำและสมมติสิ่งของเครื่องเล่นต่างๆ ที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้ เช่น สมมติให้ผ้าที่พับไว้เป็นทารก สมมติว่ามีขนมมาบ้อนตุ๊กตา เป็นต้น และลักษณะการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ที่นับว่าเป็นการพัฒนาขั้นสูงสุด คือ การแสดงละครสมมติ (Socio – Dramatic Play) การเล่นแบบนี้จะเริ่มจากคำว่า “เราสมมติเป็น .....กันดีกว่า” การแสดงออกนี้เป็นการแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของเด็กโดยการแสดงบทบาทของผู้อื่นและแสดงความรู้สึกต่อสังคมของเด็ก

สรุปได้ว่าการเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก เป็นการสนองความต้องการและความพึงพอใจของเด็ก ซึ่งเด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่นตามลำดับขั้น โดยเริ่มจากการเล่นเกี่ยวกับตนเองก่อนแล้วจึงนำไปสู่การเล่นกับวัสดุโดยการสัมผัสสิ่งที่เป็นรูปธรรม และในที่สุดก็จะพัฒนาไปถึงการเล่นขั้นสัญลักษณ์ในการเล่นได้ เด็กสามารถนำผลการเรียนรู้ที่ค้นพบมาปรับใช้ในการคิดแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุมีผล

## 2.4 รูปแบบและการแบ่งประเภทของการเล่น

นักการศึกษาและครูสาขาการปฐมวัยศึกษา มีความเห็นตรงกันว่า “การเล่น” เป็นวิธีการเรียนรู้ของเด็กที่ไม่มีใครสามารถเสนอให้รู้ได้ เพราะเด็กได้สืบค้นด้วยตัวเอง ได้พาตัวเองให้รู้จักโลกที่แท้จริง ได้รู้จักเวลา สถานที่ สิ่งของ สัตว์ รูปทรงต่าง ๆ และมนุษย์ กล่าวโดยสรุปก็คือ “การเล่นคืองานของเด็ก” (Froebel, 1957) การเล่นสิ่งที่เด็กพอใจ สุขใจ ได้สนุกกว่าเรื่อง และนี่คือสิ่งที่มีคุณค่าที่สุดสำคัญสำหรับเด็ก

จากการที่ เพียเจต์ (Piaget, 1962) ได้ทำการสังเกตเด็กเป็นเวลานาน ได้เสนอความเห็นไว้ว่า “การเล่นจะกระตุ้นให้เด็กได้ทำในสิ่งที่พอใจและทำให้เขาได้เป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อม” ตามทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นของเพียเจต์ถือว่าการเล่นเกี่ยวข้องกับการเจริญเติบโตทางด้านสติปัญญาของเด็ก เด็กจะเริ่มรู้จักการเล่นเมื่ออยู่ในขั้นเรียนรู้จากการสัมผัส (Sensory Motor Period) ส่วนการเล่นแบบสมมติ (Symbolic or Make Believe Play) และการเล่นสมมตินี้จะได้รับอิทธิพลมาจากของเล่นซึ่งเราสามารถส่งเสริมในเรื่องนี้ได้โดยการจัดหาของเล่นที่เป็นของจริงให้เด็ก

เด็กแต่ละคนจะมีวิธีการเล่นซึ่งพัฒนามาจากขั้นตอนการเล่นซึ่งเรียกว่าพฤติกรรมการเล่น การเล่นเด็กอาจเปลี่ยนแปลงไปตามอายุและความพร้อมของเด็ก ซึ่งสามารถแบ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กได้ 4 แบบ ดังนี้

1) การเล่นเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของเด็กการเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือความรู้อาจจะไม่ได้ในทันที ในการเล่นเลียนแบบเด็กมักจะเล่นเลียนแบบคนที่ตนคุ้นเคยและเห็นว่าสำคัญ สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน

2) การเล่นสำรวจ (Exploration) รากฐานของการเล่นแบบสำรวจ คือ มีความสนใจ สงสัย และกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ในการเล่นสำรวจนี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ มากกว่าการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉย ๆ เด็กอาจจับ จี้ไซของเล่นกลิ้งไปมา ลองดมหรือฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของเครื่องเล่นและค้นหาที่มาของเสียงด้วยการถอดออกมาดู การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมที่จะนำไปสู่ การค้นพบและการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3) การเล่นทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจ และความรู้จากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นพื้นฐาน สิ่งที่ได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบว่าคุณสมบัติของเครื่องเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ อย่างไร และรู้จักแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจและพยายามทำให้สำเร็จ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นได้เด่นชัดก็คือส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียนรู้ คิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้รับการสรุปปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการทดสอบ และผู้เล่นมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเป็นการช่วยตัวเองด้วย

4) การเล่นสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่าง ๆ ของตนเข้ามารวมกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้เป้าหมายของการกระทำประสบความสำเร็จเด็กได้ประโยชน์อะไรจากการเล่น

## 2.5 รูปแบบและการแบ่งประเภทของเล่น

พิชัย สันตภิรมย์ (2533) กล่าวว่า ของเล่นเกิดจากสัญชาตญาณของจิตใต้สำนึกของเด็ก ดังนั้น ไม่ว่าจะเป็นเชื้อชาติใด สมัยใดก็ตาม ของเล่นของเด็กจึงมักจะมีรูปลักษณะที่คล้ายกัน

โดยรูปแบบของเล่นที่คิดประดิษฐ์กันขึ้นนั้น มีแนวคิดมาจากการลอกเลียนแบบ และความคิดจินตนาการ ได้แก่

1. ของเล่นที่มาจากการเล่นแบบ โดยเลียนแบบจากมนุษย์ และเลียนแบบจากสภาพแวดล้อม ซึ่งจำแนกได้คือ คน สัตว์ สิ่งของ

2. ของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นตามความคิดและจินตนาการ ผู้ผลิตอาจได้รับแรงบันดาลใจ จากนิยายวิทยาศาสตร์ นิทาน ภาพยนตร์ หรือคิดฝัน จินตนาการรูปแบบขึ้นเองอย่างอิสระ

ของเล่นสำหรับเด็กมีความหลากหลายทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา ขอบเขตในการจัดประเภทของเล่นจึงกว้างมาก โดยทั่วไปจึงจัดแบ่งประเภทของเล่นตามวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่ผู้แบ่งต้องการนำเสนอ ตัวอย่างวิธีการหรือเกณฑ์การจัดประเภทของเล่น ได้แก่

เกณฑ์สร้างเสริมความสามารถของเด็ก แบ่งของเล่นออกเป็น 9 ประเภท โดยมีมาตรฐานว่าของเล่นนั้นช่วยส่งเสริมความสามารถด้านต่างๆ ของเด็กได้อย่างไร เช่น ทักษะทางภาษา

เกณฑ์การเติมแต่งเด็กพิการให้สมบูรณ์ขึ้น แบ่งของเล่นออกเป็น 3 ประเภท โดยพิจารณาจากการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กพิการให้สมบูรณ์ขึ้นได้แก่ ของเล่นที่พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก และส่งเสริมการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ

เกณฑ์จากชุมชน แบ่งของเล่นที่มีอยู่ในชุมชนออกเป็น 3 ประเภท โดยจำแนกตามเนื้อหาและความหมายที่มีอยู่ในของเล่น ได้แก่ ของเล่นที่บ่งบอกลักษณะการดำเนินชีวิตของเล่นที่มีกลไก และของเล่นสวยงามที่มีรูปแบบการเล่นอย่างง่าย ๆ

เกณฑ์ตามลักษณะการเล่น แบ่งของเล่นออกได้มากมายตามลักษณะและวิธีการเล่นของเล่นนั้น ๆ เช่น ของเล่นที่ทำให้เกิดเสียง ของเล่นบทบาทสมมติ ของเล่นเกี่ยวกับการต่อสู้ เป็นต้น

เกณฑ์การบำบัดเยียวยา การแบ่งประเภทของเล่นในลักษณะนี้อยู่บนพื้นฐานแนวคิดที่ว่าการเล่นเป็นการเปิดหัวใจของเด็ก การสังเกตพฤติกรรมและค้นหาสิ่งที่อยู่ในใจขณะที่เด็กเล่นสามารถไขปริศนาหรือปมในใจของเด็กได้ และนำไปสู่แนวทางการบำบัดเยียวยาที่เหมาะสมต่อไป

เกณฑ์การแบ่งตามทฤษฎีการสื่อสาร การแบ่งประเภทของเล่นในลักษณะนี้นิยมกันในกลุ่มนักสื่อสาร ซึ่งถือว่าของเล่นเป็นสื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับโลกภายนอก และของเล่นยังเป็นสื่อชนิดพิเศษแทนความรู้สึกของคนที่เกี่ยวข้องกับของเล่นนั้น

เกณฑ์การแบ่งตามรูปแบบ แบ่งของเล่นออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ของเล่นมีร่าง ซึ่งเป็นของเล่นที่จับต้องได้ และของเล่นไร้รูป ซึ่งเป็นการเล่นที่เกิดจากจินตนาการ โดยการสมมติหรือเลียนแบบเรื่องราว (รุ่งนภา สุขมล, 2548)

คณะกรรมการวิเคราะห์เครื่องเล่นเด็ก ( 2524) ได้แบ่งประเภทของ เครื่องเล่นไว้ 10 ประเภท ดังนี้

1. ขึ้นส่วนตัวเดียว
2. หลายขึ้นส่วน
3. มีกลไก
4. ไม่มีกลไก
5. ตั้งกับที่
6. หยิบฉวยได้
7. ตกแต่งสีภายนอก
8. สีสวมในเนื้อขึ้นส่วน
9. อาศัยอิเล็กทรอนิกส์
10. อาศัยแม่เหล็กไฟฟ้า

และ แบ่งกลุ่มของเล่น โดยแยกประเภทตามประโยชน์ที่เด็กได้รับ ดังนี้

1. ส่งเสริมการใช้ภาษา
2. ฝึกการจำแนกและการรับรู้
3. ฝึกการประสานระหว่างตาและมือ
4. ฝึกกล้ามเนื้อใหญ่
5. ฝึกกล้ามเนื้อเล็ก
6. ฝึกความคิดสร้างสรรค์และสมมติ
7. ฝึกการช่วยตนเอง
8. ฝึกการเลียนแบบและทำตามคำสั่ง
9. ฝึกการจัดลำดับ และแยกประเภท
10. ฝึกความเข้าใจด้านต่างๆ
11. ฝึกคิดแก้ปัญหา
12. ฝึกด้านสังคม
13. ฝึกการสังเกต ค้นคว้าและทดลอง

#### 14. ผ่อนคลายสมอง

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521) ได้กล่าวถึงการแบ่งประเภทของเล่นต่างๆ ได้ดังนี้

1. แบ่งประเภทการเล่นตามสถานที่
  - 1.1 เล่นในร่ม เช่น ตุ๊กตา ของเล่นไอลาน ฯลฯ
  - 1.2 เล่นกลางแจ้ง
2. แบ่งประเภทตามลักษณะการฝึกฝนทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ซึ่งแบ่งออกเป็น 8 ประเภท
  - 2.1 ฝึกกล้ามเนื้อ
  - 2.2 ฝึกชีวิตในบ้าน
  - 2.3 อุปกรณ์สำหรับฝึกผ่อน
  - 2.4 ฝึกการใช้มือ
  - 2.5 ฝึกการก่อสร้าง
  - 2.6 วัสดุและอุปกรณ์สำหรับการละคร
  - 2.7 ฝึกการทดลองทางธรรมชาติวิทยา
  - 2.8 ฝึกดนตรี
3. แบ่งประเภทตามลักษณะวิชา และประสบการณ์
  - 3.1 หมวดภาษา
  - 3.2 หมวดสังคมศึกษา
  - 3.3 หมวดวิทยาศาสตร์
  - 3.4 หมวดขับร้องและดนตรี
  - 3.5 หมวดศิลปศึกษาและหัตถศึกษา
  - 3.6 หมวดพลานามัย
4. เครื่องเล่นสำหรับฝึกเชาวน์และระบบประสาท ทักษะ ส่งเสริมสันตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ความพร้อมและความเพลิดเพลิน
 

ฉวีวรรณ จึงเจริญ (2524) ได้กำหนดประเภทของเล่นตามอายุเด็ก คือ ตั้งแต่ระหว่าง 0-1 ปี 1-2 ปี 2-6 ปี 3-5 ปี และ 6-7 ปี และยังกล่าวว่า การจัดประเภทของเล่น สามารถจัดตาม ทฤษฎีเชิงรู้คิด ดังนี้

  1. ของเล่นสนองการสำรวจของเด็ก คือ ธรรมชาติของเด็กอยากรู้ อยากเห็น อยากตรวจหรือ หรือเรียนรู้ด้วยประสาททั้ง 5 ของเล่นประเภทนี้สำหรับเด็กวัย 6 เดือน – 12 ปี

2. ของเล่นที่ต้องเรียนรู้โดยใช้ความคิด หาวิธีลงทำเพื่อแก้ปัญหา เป็น พัฒนาการทางการเล่นของเด็กจากการเรียนด้วยการสำรวจ สัมผัสด้านประสาท และผสมกับวิธี เล่นด้วยการรู้จักใช้ความคิด หาแนวทางแก้ปัญหาการเล่นให้สำเร็จ ของเล่นประเภทนี้ เช่น ภาพ ตัดต่อ ซึ่งเหมาะสำหรับเด็ก อายุ 3-4 ปี

3. ของเล่นที่สร้างความคิดและจินตนาการ ขณะลงมือเล่น เด็กจะใช้จินตนาการ โดยอิสระเสรี และสร้างสรรค์ ของเล่นประเภทนี้คือ ไม้บล็อกเรขาคณิต กิจกรรมภาพวาดระบายสี หรือปั้นดินน้ำมัน ซึ่งเหมาะสำหรับเด็กอายุ 3 ขวบขึ้นไป

4. ของเล่นที่เด็กเลียนแบบและแสดงออกด้วยวิธีการแสดงบทบาทเชิงละคร หรือ เชิงสมมติ เด็กจะเล่นโดยใช้ภาษาและบทบาททำทางเป็นสื่อในการแสดงออก โดยการเลียนแบบ เช่น การเล่นหม้อ-ข้าวหม้อแกง เล่นเป็นหมอ เด็กจะเล่นเลียนแบบเมื่ออายุ 2 ขวบขึ้นไป

5. การเล่นเพื่อพัฒนาภาษา เด็กจะเริ่มพัฒนาการเล่นเชิงภาษามาตั้งแต่วัยทารก นับตั้งแต่รู้จักเล่นการฝึกออกเสียง อ้อแอ้ และพัฒนาการฟัง อุปกรณ์ของเล่นควรเป็นพวกหนังสือ ภาพ บทเพลง นิทาน นูนชนิดต่างๆ ที่เด็กชอบ ซึ่งพ่อแม่หรือครู ควรเป็นผู้จัดหาให้

มณีนีรัตน์ สุกโชติรัตน์ ( 2524) กล่าวว่า กิจกรรมการเล่นทำให้เด็กได้สร้างสม ประสพการณ์ และได้ฝึกความสามารถในการรับรู้ในทางการเสริมสร้างความคิดหลายๆแง่ เป็น พัฒนาการทางด้านสติปัญญา ซึ่งแบ่งลักษณะของเล่น ตามการรับรู้ได้ดังนี้ คือ

1. การรับรู้เกี่ยวกับขนาด เด็กจะมีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับขนาดของวัตถุ ซึ่ง ขึ้นอยู่กับการเห็น ความสัมพันธ์ของขนาดวัตถุสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่น การมองเห็นความแตกต่างของ ขนาดวัตถุ เช่นสามารถเรียงวัตถุ ไม่ว่าจะขนาดเล็กไปขนาดใหญ่ หรือขนาดใหญ่ไปขนาดเล็กได้ ถูกต้องและเป็นระเบียบ

2. การรับรู้เกี่ยวกับรูปร่าง ก่อนการรับรู้เกี่ยวกับรูปร่างรูปทรง เด็กจะต้องผ่านการ เรียนรู้และการจดจำก่อนเป็นลำดับแรก

3. การรับรู้เกี่ยวกับสี การเปิดโอกาสให้เด็กเล่นวัตถุที่เป็นสี มีปฏิริยาโต้ตอบกับ สี เป็นการเรียนรู้อีกประเภทหนึ่งในการพัฒนาการรับรู้ เพราะสีเป็นลักษณะพื้นฐานอย่างหนึ่งของ วัตถุ เด็กมักจะชอบเล่นของเล่นที่มีสีสันสดใส

4. การรับรู้เกี่ยวกับเนื้อ หรือพื้นผิวของวัตถุ เด็กจะเกิดความอยากรู้อยากทดลอง ว่าเป็นสิ่งของที่นิ่มหรือแข็ง หยาบหรือเรียบ เป็นต้น

5. การรับรู้เกี่ยวกับน้ำหนักของวัตถุ เด็กจะมีความคิดว่าสิ่งของขนาดเล็กจะเบา สิ่งของขนาดใหญ่จะหนัก เด็กจะเรียนรู้ของหนักเบาด้วยการหยิบยกของนั้นมา และปล่อยให้ตกลงไป ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้

## 2.6 ประโยชน์การเล่นและของเล่น

การเล่นจะมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางสติปัญญา เด็กสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเร้าได้ และขณะที่เด็กตอบสนองสิ่งเร้า เด็กจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมองได้ และมีผู้กล่าวถึงลักษณะความสำคัญของการเล่นไว้หลายทัศนะ กล่าวคือ

เพียเจต์ (1962) ได้แบ่งการเล่นไว้ 3 ประการ คือ

1. การเล่นคือการระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

เกษลดา มานะจตุติ (2529) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กว่า ช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการค้นคว้า สำรวจ ทดลอง ใช้กล้ามเนื้อ ประสาทสัมผัสทั้งห้า ตา มือ หู จมูก ปาก ให้ประสานกันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งไม่มีวิธีการอื่นใดจะสอนได้ดีเท่า
2. ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมเชาว์ปัญญา จากการเล่นของเด็กจะเกิดความคิดริเริ่มแปลก ๆ ใหม่ ๆ รู้จักใช้สติปัญญาประยุกต์ ปรับปรุง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางการเล่นที่ไม่ซ้ำซากอยู่เช่นเดิม หรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่เคยพบเห็นแต่อย่างเดียว
3. ช่วยให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ วางแผน เสียสละ ให้อภัยและปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจต่อกันและกัน
4. ช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียดหรือสับสนทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของสิ่งแวดล้อม ในระหว่างที่เด็กเล่น อารมณ์ขุ่นมัว ความคับข้องใจ อารมณ์โกรธ ความเสียใจ ผิดหวังจะได้รับการระบายออก เป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่ภาวะปกติได้

5. ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้น จากกิจกรรมการเล่น เด็กจะได้เคลื่อนไหวแขน ขา และอวัยวะทุกส่วนในร่างกาย ทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดีขึ้น มีทักษะความคล่องแคล่วว่องไว มีความแข็งแรงมากยิ่งขึ้น

พัชรี สนวนแก้ว (2536) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญมากต่อเด็ก เพราะนอกจากจะเป็นธรรมชาติของเด็กแล้ว การเล่นยังเป็นสิ่งนำไปสู่การเรียนรู้จากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งเหล่านี้จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้แก่เด็ก นอกจากนี้การเล่นยังช่วยให้เด็กได้พัฒนาไปสู่วิถีทาง การดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ประสบการณ์ที่เด็กได้จากการเล่นจะนำไปสู่การรับผิดชอบต่อตนเอง ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวเข้ากับสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

กรมวิชาการ ( 2540) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้สังเกต มีโอกาสทำการทดลอง สร้างสรรค์คิดแก้ปัญหาและค้นพบตัวเอง การเล่นช่วยพัฒนาร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคม เป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อมกับธรรมชาติรอบตัว “การเล่น” เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก

อุษณีย์ โพธิสุข (2542) กล่าวว่า การละเล่นช่วยพัฒนาสมองความคิด ด  
สร้างสรรค์ เป็นรากฐานที่ดีทำให้เด็กพร้อมที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ถึงพร้อมด้วยความมั่นใจในตนเอง

จากแนวคิดดังกล่าวสรุปได้ว่า การเล่นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาการของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นขนบธรรมเนียมประเพณีในแต่ละท้องถิ่น จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยผ่านกระบวนการค้นคว้าสำรวจ ทดลอง จากประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งเป็นวิธีการสอนให้เด็กไทยรู้จักปรับตัวเข้ากับสังคมได้เป็นอย่างดี

การดำเนินชีวิตของผู้ใหญ่โดยทั่วไป มีเป้าหมายอยู่ที่การแสวงหาความมั่นคงให้กับชีวิตทั้งปัจจุบันและเพื่ออนาคต วิถีชีวิตส่วนใหญ่จึงเป็นการใช้เวลากับการคร่ำเคร่งประกอบภารกิจประจำวันทางด้านการงานมากกว่าการแสวงหาความสุขทางใจ แม้จะมีช่วงเวลาหยุดพักผ่อนบ้างก็เพียงความสนุกจากการผ่อนคลายชั่วคราว ในมุมมองของผู้ใหญ่ส่วนมากจึงคิดว่าการใช้เวลากับความสนุกสนานมากเกินไปเป็นเรื่องไร้สาระและเสียเวลาเปล่าประโยชน์ในขณะที่เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับการเล่น เพราะการเล่นของเด็กเป็นกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์โดยตรง เด็กมีอิสระในการคิด การตั้งคำถาม และการแสวงหาคำตอบตามวิถีทางของตน ซึ่งเป็นสิ่งที่เรา



เรียกว่าจินตนาการนั่นเอง กระบวนการเรียนรู้นี้จะพัฒนาศักยภาพของเด็กให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต พ่อแม่หรือผู้ใหญ่แต่ละคนมีทัศนคติต่อการเล่นของเด็กแตกต่างกันไปตามระดับการรับรู้ การทำความเข้าใจความสำคัญของการเล่นและบทบาทของของเล่นที่มีต่อพัฒนาการของเด็กว่ามีมากน้อยเพียงใด หากพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ไม่เห็นความสำคัญหรือไม่สนับสนุนให้เด็กได้เล่นตามความต้องการของเขาเองแล้วก็จะส่งผลต่อพัฒนาการที่ดีของเด็ก

ผลการวิจัยทางวิทยาศาสตร์บ่งชี้ว่า เด็กที่ไม่ค่อยได้เล่นจะมีขนาดสมองเล็กกว่าเด็กที่มีโอกาสได้เล่นอย่างเพียงพอถึงร้อยละ 20 - 30 เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะเด็กกลุ่มแรกขาดกิจกรรมที่จะไปกระตุ้นกระบวนการทำงานของเซลล์สมอง การพัฒนาทางสมองและสติปัญญาของเด็กกลุ่มนี้จึงมีพัฒนาการที่ไม่เพียงพอ

เนื่องจากความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเป็นสภาวะที่ไร้ขอบเขต ในบางครั้งการเล่นของเด็กจึงอาจสร้างความรำคาญหรือความกังวลให้แก่พ่อแม่ ด้วยเหตุนี้พ่อแม่หรือผู้ใหญ่จึงพยายามสร้างเกราะป้องกันด้วยการกำหนดรูปแบบหรือสร้างกรอบการเล่นให้เด็กตามแบบที่ต้องการ ทัศนคตินี้ส่งผลให้เกิดการสกัดกั้นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติและพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก เด็กจึงไม่ได้รับประโยชน์จากการเล่นอย่างแท้จริง ในทางตรงกันข้าม หากพ่อแม่หรือผู้ใหญ่มองเห็นคุณประโยชน์ของการเล่นที่มีผลต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กและใส่ใจกับการเล่นของเด็กด้วยแล้ว ผลที่ตามมาจะนำความสุขใจมาสู่ทั้ง 2 ฝ่าย กล่าวคือ พ่อแม่มีความสุขเมื่อเห็นลูกเป็นเด็กกว้างใจแจ่มใสและมีพัฒนาการที่ดีสมวัย ส่วนเด็กก็พอใจที่ได้เล่นสนุกอย่างที่ตนต้องการ ดังนั้น สิ่งสำคัญที่พ่อแม่พึงตระหนักอยู่เสมอเพื่อให้เด็กได้เล่นและเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ได้แก่

- การมีส่วนร่วมในการเล่นพ่อแม่เป็นบุคคลที่สำคัญที่สุดของเด็ก แม้ว่าเด็กจะต้องการเล่นตามความสนใจหรือตามแบบที่ตนอยากเล่น และบ่อยครั้งที่เด็กอยากเล่นตามลำพังก็ตาม แต่พ่อแม่ก็ไม่ควรปล่อยให้ลูกเล่นคนเดียวกับการเล่นของลูก อันที่จริงแล้วพ่อแม่ควรเข้าไปมีส่วนร่วมกับการเล่นของลูกอย่างสม่ำเสมอ เพราะการพูดคุยกันระหว่างเล่นทำให้คำแนะนำหรือชี้แนะวิธีการเล่น การให้กำลังใจด้วยคำพูดแสดงความชื่นชมเมื่อลูกทำการสำเร็จ และการให้ความช่วยเหลือในยามที่ลูกต้องการ ล้วนส่งเสริมให้การเล่นของเด็กเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ
- การจัดสภาพแวดล้อมในการเล่นสภาพแวดล้อมในการเล่นที่ดีย่อมก่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจและเพิ่มความปลอดภัยให้กับการเล่นของเด็ก การจัดสภาพแวดล้อมในการเล่นให้แก่เด็กควรเริ่มตั้งแต่การแสวงหาสถานที่ซึ่งจะต้องเหมาะสมกับการเล่นแต่ละชนิดของเด็ก เช่น เด็กต้องการปั่นจักรยานก็ควรให้ปั่นในสวนสาธารณะหรือทางสำหรับปั่นจักรยานโดยเฉพาะ

เป็นต้น หากเป็นการเล่นที่ไม่ต้องใช้พื้นที่มากนัก ก็อาจจัดสถานที่ให้เด็กเล่นที่มุมหนึ่งมุมใดของบ้านหรือภายในบริเวณบ้านโดยสถานที่นั้นจะต้องไม่มีสิ่งของที่อาจก่อให้เกิดอันตรายกับเด็ก และผู้ใหญ่สามารถมองเห็นได้ตลอดเวลา เพื่อจะได้เข้าถึงเด็กได้ทันท่วงทีหากเด็กต้องการความช่วยเหลือหรือเกิดอันตรายจากการเล่น การจัดสภาพแวดล้อมในการเล่นยังครอบคลุมถึงการจัดระเบียบของเล่นเป็นหมวดหมู่ เพื่อมิให้เด็กเกิดความสับสน และการดูแลบรรยากาศการเล่นให้ดำเนินไปด้วยดี กรณีที่เด็กเกิดความตึงเครียด ทะเลาะเบาะแว้ง แย่งของเล่นกันแล้วสถานการณ์รุนแรงเกินกว่าที่เด็กจะแก้ไขเองได้และต้องการเล่นดำเนินไปอย่างราบรื่น การเล่นอย่างพอเหมาะแม้ว่าการเล่นจะเป็นสิ่งสำคัญต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก ทำให้เวลาส่วนใหญ่ของเด็กหมดไปกับการเล่น พ่อแม่จึงควรเปิดโอกาสให้ลูกได้เล่นตามความต้องการของเขาเองและอยู่ภายใต้การดูแลของผู้ใหญ่ แต่การกระตุ้นให้เด็กเล่นมากเกินไปก็อาจส่งผลกระทบต่อเด็กได้เช่นกัน เนื่องจากการเล่นเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นเองจากแรงกระตุ้นภายในตามธรรมชาติของเด็ก พ่อแม่จึงควรปล่อยให้เด็กเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติ หากการเล่นของเด็กเกิดจากการจัดการเพื่อให้เป็นไปตามที่ผู้ใหญ่ต้องการมากกว่าเกิดจากความอยากรู้อยากเห็น อยากร่วมเล่นของเด็กเองแล้ว การเล่นก็จะไม่ก่อให้เกิดประโยชน์อันใดแก่เด็ก นอกจากนั้นหากเด็กได้รับการกระตุ้นจากภายนอกมากเกินไปจะเกิดความเครียดและมีพฤติกรรมต่อต้าน เพราะเด็กไม่มีความสุขกับการเล่นอย่างแท้จริงดังนั้น การส่งเสริมการเล่นของเด็กจึงควรพิจารณาตามความเหมาะสมทั้งในเรื่องวัย เพศ ชนิดของเล่นของที่นำมาเล่น สภาพแวดล้อมและระยะเวลาของการเล่น ที่สำคัญการเล่นควรเกิดจากความสนใจของเด็กเอง พ่อแม่ที่อยากให้ลูกเล่นของเล่นเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการควรชี้ชวนให้เด็กเกิดความสนใจและหาวิธีจุดประกายความอยากรู้อยากเห็นที่ไม่ขัดกับความต้องการของเด็ก เพื่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติอย่างเป็นระบบ (รุ่งนภา สุขมล, 2548)

## 2.7 ของเล่นและการเล่นกับพัฒนาการเด็ก

นลินี เชื้ออณิชากร (2545) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับของเล่นและ การเล่นกับพัฒนาการของเด็กไว้ว่า เป็นกิจกรรมหลักของเด็กวัยเจริญเติบโตและเป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก ประสบการณ์ที่ได้จากการเล่นจะเป็นพื้นฐานการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมในขนาดของเด็ก หากปราศจากการเล่นแล้วเด็กจะขาดทักษะการดำรงชีวิตส่งผลให้เด็กเติบโตขึ้นกลายเป็นคนขาดความมั่นใจ ซึมเศร้า และไม่กล้าเผชิญหน้ากับปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ดังนั้นสิ่งสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับเด็กเพื่อให้เขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ คือ การให้เด็กได้มีโอกาสเล่นตามความสนใจของเขาเอง และช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ตามความเหมาะสมกับ

เพศและวัยของเด็ก นอกเหนือไปจากความสนุกสนานแล้ว การเล่นยังมีประโยชน์ต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กโดยตรง ซึ่งคุณประโยชน์เหล่านั้นจะบังเกิดได้ต่อเมื่อเด็กได้เล่นอย่างพอเพียงและเป็นการเล่นที่เกิดจากแรงกระตุ้นภายในของเด็กเอง มิใช่จากการบังคับฝืนใจซึ่งจะส่งผลกระทบต่อเด็กมากกว่าเป็นการพัฒนาทักษะให้แก่เด็ก การเล่นที่ดีมีผลต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กดังต่อไปนี้

2.7.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย การเล่นทุกชนิดมีส่วนเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็ก เพราะเด็กใช้ร่างกายของตนเองเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการเล่น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นกับตนเองหรือเล่นกับของเล่นก็ตาม พัฒนาการทางด้านร่างกายที่เห็นได้ชัดเจนคือ การรู้จักและเรียนรู้ที่จะใช้กล้ามเนื้อใหญ่กับกล้ามเนื้อเล็กในการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

กล้ามเนื้อที่สำคัญของร่างกาย คือ กล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้แก่ กล้ามเนื้อบริเวณแขน ขา ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการเคลื่อนไหวและการทรงตัวของมนุษย์ ส่วนกล้ามเนื้อมัดเล็ก ได้แก่ กล้ามเนื้อบริเวณมือและนิ้วมือที่ใช้ในการหยิบ จับ ขยำ หมุน และบีบ เมื่อเด็กได้วิ่งเล่น ปีนป่าย กระโดดโลดเต้นตามธรรมชาติ กล้ามเนื้อมัดใหญ่จะพัฒนาขึ้นทำให้เด็กมีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์และเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว กระฉับกระเฉง ส่วนกล้ามเนื้อมัดเล็กจะพัฒนาขึ้นจากการที่เด็กใช้มือหยิบ จับ บีบ ขยำของเล่นหรือสิ่งต่าง ๆ การเล่นเกมที่ใช้มือเป็นหลัก เช่น การร้อยลูกปัด วาดภาพ ระบายสี ปั้นแป้งหรือดินเหนียว ผูกเชือก จะช่วยเสริมพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดเล็กให้แข็งแรงและเป็นการฝึกทักษะการใช้มือให้ทำงานประสานกับสายตา ซึ่งเป็นพื้นฐานการทำการกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของเด็กอีกด้วย

2.7.2 พัฒนาการทางด้านสมองและสติปัญญา เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น และอยากเล่นตามธรรมชาติ การเล่นจึงเป็นการตอบสนองแรงกระตุ้นภายในของเด็ก ทุกครั้งที่ประสาทสัมผัสในร่างกายทำงานจะมีการส่งสัญญาณไปยังสมอง เซลล์สมองจะเชื่อมโยงใยประสาทเพิ่มขึ้นกว่าภาวะปกติ กระบวนการเชื่อมโยงเซลล์สมองนี้ยิ่งเพิ่มและเหนียวแน่นมากขึ้นเพียงใดสติปัญญาของเด็กก็จะพัฒนาตามไปด้วย การเล่นทุกรูปแบบล้วนแต่ต้องใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ โดยไม่รู้ตัว กล่าวคือ เด็กจะพยายามหาวิธีการเล่นตามแบบของตน การใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และลองแก้ปัญหาจากการลองผิดลองถูกด้วยตนเอง การตอบสนองอย่างกระตือรือร้นต่อความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเช่นนี้จะนำไปสู่การเรียนรู้เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด และการทำความเข้าใจต่อสภาพแวดล้อมก่อนให้เกิด

กระบวนการตัดสินใจซึ่งเป็นพื้นฐานของการใช้สติปัญญา การเสริมพัฒนาการทางด้านสมองและสติปัญญาผ่านการเล่นของเด็กกระทำได้ โดยการเลือกสรรของเล่นให้เหมาะสมกับเพศ วัย และความสนใจของเด็ก หากพ่อแม่ตอบสนองการเล่นของเด็กอย่างถูกต้อง และเปิดโอกาสให้เด็กเล่นเพียงพอแล้วจะส่งผลต่อการพัฒนาทักษะตามความถนัดของเด็ก อีกทั้งช่วยเสริมสร้างทักษะด้านต่าง ๆ ให้แก่เด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตัวอย่างของเล่นที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านสมองและสติปัญญา ได้แก่ กลองหยอดรูปทรงเรขาคณิต เด็กจะได้ฝึกการสังเกต เปรียบเทียบ ฝึกฝนการจัดหมวดหมู่ รูปทรง และสี เรียนรู้ที่จะแก้ปัญหา เมื่อต้องเลือกหยอดรูปทรงลงในช่องที่ถูกต้อง หรือการเล่นต่อภาพปริศนา ซึ่งช่วยฝึกการสังเกตรายละเอียดต่างๆ เปรียบเทียบความเหมือนความต่าง เป็นต้น

2.7.3 พัฒนาการทางด้านจิตใจและอารมณ์ การเล่นเป็นกิจกรรมที่สร้างความเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่เด็ก ในขณะที่เด็กเล่นสิ่งใดสิ่งหนึ่งอยู่นั้นเขาจะให้ความสนใจกับสิ่งที่กำลังเล่นอยู่อย่างจริงจัง จึงเป็นโอกาสที่พ่อแม่จะได้สังเกตพฤติกรรมและอารมณ์ของลูกได้ในระดับหนึ่ง การเล่นที่ต้องใช้แรงและการเคลื่อนไหวของร่างกาย เช่น วิ่งไล่จับ บันจี้กระยาน โยนรับลูกบอล จะช่วยให้เด็กได้ปลดปล่อยความรู้สึกและพลังงานส่วนเกินออกไปพร้อมกับได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะวัยเด็กเป็นช่วงเวลาที่เด็กต้องปรับตัวต่อทั้งสภาวะการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ภาวะดังกล่าวก่อให้เกิดความสับสน ตึงเครียด คับข้องใจ ซึ่งสามารถบรรเทาได้หากเด็กมีโอกาสระบายสิ่งที่อยู่ในใจออกมา และการเล่นก็เป็นวิธีปลดปล่อยอารมณ์ตามธรรมชาติที่ให้ผลดีกับเด็กมากที่สุด การเล่นเป็นกลุ่มยังช่วยให้เด็กเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับผู้อื่น เด็กจะต้องพยายามเลิกยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางหรือเอาแต่ใจตัวเอง และหันมามองผู้อื่นเรียนรู้ที่จะเอาใจเขามาใส่ใจเรา เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ผลจากการปรับตัวจะทำให้เด็กรู้จักบังคับจิตใจตนเอง และกำหนดแบบแผนพฤติกรรมในแต่ละสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม การเล่นบทบาทสมมติ ถือเป็นการเล่นที่ช่วยพัฒนาจิตใจและอารมณ์ของเด็กได้ดี พ่อแม่อาจสังเกตสภาวะทางอารมณ์ของลูกได้จากบทบาทที่ลูกเล่นบางครั้งเด็กอาจลองเล่นสวมบทบาทเป็นคนใกล้ชิด คนที่เขารัก ชื่นชม และถือเป็นแบบอย่าง บางครั้งเด็กอาจสร้างสถานการณ์ขึ้นมาแล้วเล่นไปตามบทบาทที่ตนเองอยากให้เป็นไป การเล่นบทบาทสมมติจึงเป็นการระบายอารมณ์ที่ค้างคั่งอยู่ภายในใจช่วยลดความตึงเครียดทางอารมณ์ของเด็ก พร้อมไปกับฝึกให้เด็กเรียนรู้อารมณ์ของตนเอง และปลดปล่อยความวิตกกังวลไม่พอใจ ความโกรธที่เป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างหรือสภาพแวดล้อม การเล่นจึงถือเป็นการบำบัดจิตใจของเด็กได้ทางหนึ่ง

2.7.4 พัฒนาการทางด้านภาษา เด็กทารกได้รับการกระตุ้นพัฒนาการทางด้านภาษามาตั้งแต่แรกเกิด ทารกเรียนรู้ภาษาจากเสียงที่ได้ยินและมีปฏิกิริยาโต้ตอบเมื่อได้ยินเสียงคนพูด นอกเหนือจากการส่งเสียงร้องไห้แล้ว ทารกยังสามารถทำเสียงในลำคอตามแบบของตนเองได้อีกด้วย เช่น ส่งเสียงร้องคุ ๆ เสียงร้องอ้อ ๆ แอ้ ๆ การสร้างเสียงของทารกจะพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ จากการเลียนเสียงและรูปแบบของการออกเสียงพ่อแม่สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของลูกได้ด้วยการพูดคุย เล่านิทานหรือเล่นหยอกล้อกับลูกอย่างสม่ำเสมอเพื่อกระตุ้นประสาทการรับรู้ของเด็กและเป็นการสร้างความคุ้นเคยกับเสียงและคำพูดต่าง ๆ ทารกที่ไม่ได้รับการกระตุ้นด้วยเสียงหรือถ้อยคำที่หลากหลายจะกลายเป็นเด็กที่มีพัฒนาการทางภาษาด้วยกว่าเด็กอื่น ๆ เมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้น ทักษะทางภาษาจะได้รับการพัฒนาผ่านการเล่นของเด็กเอง ยกตัวอย่างเช่น การเล่นขายของ เด็กจะได้พูดคุยตามบทบาทที่ตนเองกำลังเล่นอยู่ ยิ่งเป็นการเล่นร่วมกับผู้อื่นด้วยแล้ว จะเกิดการโต้ตอบซึ่งทำให้กระบวนการใช้ภาษามีรูปแบบที่ซับซ้อนขึ้น การเล่นประกอบเพลง เช่น จำจี้ แมงู โยกเยก หรือเพลงกล่อมเด็ก ล้วนมีส่วนช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาให้แก่เด็กได้เป็นอย่างดีเพราะเด็กสามารถจดจำคำร้อง ทำนองได้อย่างรวดเร็ว รวมถึงสามารถฝึกออกเสียงเนื้อร้องที่มีสัมผัสคล้องจอง เด็กจะต้องตามได้เมื่อฟังบ่อย ๆ การส่งเสริมให้เด็กได้เล่นอย่างที่ต้องการจะทำให้เขาเกิดความรู้สึกสนุก มีความสุขกับการเล่น และได้ฝึกการใช้ภาษาตามธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพ

2.7.5 พัฒนาการทางด้านสังคม การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของเด็ก เมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นขอบเขตทางสังคมของเขาจะขยายตามไปด้วย สังคมของเด็กเริ่มต้นจากครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นครอบครัวเดี่ยวที่มีเพียงพ่อ แม่ ลูก หรือครอบครัวขยายที่มีปู่ย่า ตายาย และญาติพี่น้องเข้ามาอยู่รวมกันเป็นครอบครัวใหญ่ เด็กที่เติบโตท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมหรือห้อมล้อมไปด้วยญาติพี่น้องต่างเพศต่างวัยและมีบุคลิกลักษณะแตกต่างกันไปส่งผลให้เด็กมีโอกาสนสัมผัสรูปแบบความสัมพันธ์ที่หลากหลาย ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสมาชิกในครอบครัวหรือพฤติกรรมที่สมาชิกในครอบครัวแสดงออกต่อกัน ซึ่งมีผลต่อทักษะทางสังคมของเด็กโดยตรงเพราะเด็กจะจดจำแบบแผนพฤติกรรมที่คุ้นเคยและนำไปปฏิบัติกับผู้อื่น การเล่นมีส่วนเสริมให้เด็กเรียนรู้การสร้าง ความสัมพันธ์กับผู้อื่น เด็กจะต้องปรับตัวเพื่อเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสังคม หากเด็กต้องการเข้าไปเล่นร่วมกับผู้อื่นเขาจะต้องแสดงพฤติกรรมที่เป็นมิตร รู้จักการรอคอย การแบ่งปัน การให้ความช่วยเหลือ การให้อภัย และปฏิบัติตามกติกาการเล่นที่กำหนดขึ้นร่วมกัน เด็กที่มีทักษะทางสังคมดี จะสามารถพัฒนาบุคลิกภาพของตนให้โดดเด่น ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับ

สภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างรวดเร็ว หากเด็กมีความเชื่อมั่นในตนเองกล้าแสดงออก มีกระบวนการตัดสินใจที่ดี และแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี จะสามารถพัฒนาทักษะความเป็นผู้นำได้อย่างมีประสิทธิภาพ (รุ่งนภา สุขมล, 2548)

การเล่นช่วยผ่อนคลายและสนองตอบความต้องการของเด็กและช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ตลอดจนการเรียนรู้ทางด้านจริยธรรม และช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เด็กทุกคนจะเล่นทุกอย่างที่เขาพอใจ การเล่นจึงมีบทบาทและอิทธิพลต่อการพัฒนาการด้านต่าง ๆ สำหรับเด็ก ดังนี้ (นลินี เชื้อวณิชชากร, 2545)

1) การเล่นกับการพัฒนาการด้านร่างกาย การเล่นช่วยพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก ได้แก่ มือ นิ้ว มือ ประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา ดังนั้นจึงควรจัดของเล่นประเภทการปั้น การขยำ การฉีกปะ การตัดปะ การร้อย ฯลฯ และการเล่นเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ของเด็กได้เต็มที่

2) การเล่นกับการพัฒนาการด้านสังคม การเล่นสอนให้เด็กมีเหตุผล รู้วิธีเล่นร่วมกับผู้อื่นหรือการอยู่ร่วมกับผู้อื่น มีการให้อภัย ฝึกการให้รู้จักความสามัคคี ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักเสียสละ ฝึกให้ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รู้จักรอคอย อดทน มีความพอใจและยอมรับความจริง สามารถจัดหรือปรับตัวให้เข้ากับสังคม ทำให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

3) การเล่นกับการพัฒนาการทางด้านสติปัญญา การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและเพิ่มพูนประสบการณ์ชีวิตให้กับตนเอง นอกจากนี้การเล่นยังเป็นวิธีการหนึ่งที่ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิด โดยการเรียนรู้จากสิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว จากการสังเกต ค้นคว้า สัมผัส ทดลอง เลียนแบบ เด็กสามารถทำโดยวิธีใดก็ได้ ถ้าเด็กพอใจและสนใจ และจะทำซ้ำแล้วซ้ำอีกเพื่อให้เกิดความหลากหลายจากการเล่น เช่น การเล่นบลิ๊อค เล่นน้ำ เล่นทราย ฯลฯ จะทำให้เด็กมีทักษะช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสรับรู้และการเคลื่อนไหว

4) การเล่นช่วยให้เด็กได้เข้าใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ถ้าโรงเรียนมีต้นไม้ให้เด็กสังเกต เช่น สังเกตพืชและสัตว์

5) การเล่นเป็นการเรียนรู้ที่หลากหลายเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เช่น การเล่นบลิ๊อค การเล่นสรรค์สร้าง ซึ่งเป็นการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระและพลิกแพลงวิธีเล่นตลอดเวลา ยิ่งเล่นเด็กยิ่งค้นพบวิธีเล่นแปลกใหม่ พ่อแม่ผู้ใกล้ชิดและครูสามารถส่งเสริมการเล่นของเด็กได้ดังนี้ จัดสิ่งแวดล้อม อุปกรณ์ของเล่นและเวลาในการเล่น ให้กับเด็กได้เล่นอย่างอิสระเสรีตามความคิดและจินตนาการของเด็ก ในการจัดหาอุปกรณ์จะต้อง

คำนึงถึงความปลอดภัยให้มากที่สุดและต้องให้เหมาะสมกับอายุของผู้เล่น ควรให้คำแนะนำช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการเท่านั้นและควรสังเกตอยู่ห่าง ๆ ควรให้ความสนใจกระตุ้นหรือรื้อฟื้นทักษะและมีส่วนร่วมแสดงความยินดีกับเด็กเมื่อเด็กต้องการ ไม่จำเป็นต้องจัดหาของเล่นให้มากเกินไป เพราะจะทำให้เด็กเลือกไม่ถูกว่าจะเล่นอะไร ทำให้เกิดความสับสน ไม่ควรคาดหวังในการเล่นของเด็กว่าจะต้องบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ กระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กรู้จักจัดแสวงหาและสืบค้นด้วยตนเอง เข้าใจและซาบซึ้งในความสนใจและความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก

กิจกรรมที่สำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก คือ การเล่นซึ่งมีเป้าหมายเพื่อทำความรู้จักกับสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว และทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ประสบการณ์จากการสัมผัสสิ่งเหล่านั้นจะนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ที่มีผลต่อพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก “ของเล่น” นับเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สำคัญของเด็ก ของเล่นที่มีคุณภาพ เหมาะสมกับเพศและวัยของเด็กจะเกื้อหนุนการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

## 2.8 หลักในการเลือกของเล่น

วราภรณ์ รักวิชัย ( 2540) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับหลักในการเลือกของเล่นว่า ของเล่นเป็นสื่อในกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก การเลือกของเล่นสำหรับเด็กจึงต้องคำนึงถึงผลที่เด็กจะได้รับจากการเล่นนั้น ๆ หลักสำคัญในการเลือกของเล่นสำหรับเด็ก อาจพิจารณาจากปัจจัยต่อไปนี้

2. 8.1 การเลือกของเล่นโดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง เนื่องจากของเล่นเป็นส่วนเสริมการเล่นของเด็กให้ความหลากหลายและซับซ้อนขึ้น เด็กแต่ละคนมีบุคลิกภาพและความสนใจที่แตกต่างกันไปตามลักษณะทางกายภาพและบริบททางสังคมวัฒนธรรม ดังนั้น การเลือกของเล่นจึงควรพิจารณาจากพื้นฐานทางกายภาพและสภาวะจิตใจของเด็ก หากผู้ใหญ่ให้เด็กเล่นของเล่นที่ไม่เหมาะสมกับเพศและวัยของเด็กเองแล้วอาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กได้ นอกจากนี้การเลือกของเล่นควรพิจารณาถึงปัจจัยทางเศรษฐกิจและบริบททางสังคมวัฒนธรรมด้วย ของเล่นที่มีราคาแพงอาจก่อให้เกิดปัญหาความขัดแย้งในเรื่องความจำเป็นของการซื้อหาของเล่น เมื่อซื้อมาแล้วเด็กก็อาจไม่สนุกกับการเล่นนักเพราะเด็กจะเล่นด้วยความวิตกกังวลและต้องคอยระมัดระวังไม่ให้เกิดความเสียหาย การเล่นจึงไม่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่เด็กได้เต็มที่ ของเล่นบางชนิดก็อาจไม่สอดคล้องกับบรรทัดฐานของสังคมหรือขัดต่อคติความเชื่อ พ่อแม่จึงไม่ยอมให้ลูกเล่น หากเด็กมีความสนใจของเล่นดังกล่าวพ่อแม่ควรอธิบายถึงความจำเป็นและความไม่เหมาะสมเพื่อมิให้เด็กเกิดความสับสนและคับข้องใจ

2. 8.2 การเลือกของเล่นโดยยึดหลักคุณภาพของของเล่น ปัจจุบันของเล่นมีความหลากหลายทั้งรูปแบบและเนื้อหา การเลือกของเล่นให้เด็กจึงพิจารณาถึงคุณภาพและประโยชน์ที่เด็กจะได้รับจากการเล่นของเล่นนั้น ๆ โดยคำนึงถึงวัสดุที่ใช้ทำของเล่น พ่อแม่ควรเลือกของเล่นที่ผลิตขึ้นจากวัสดุที่ไม่เป็นอันตรายต่อเด็กทั้งในขณะที่เล่นและในระยะยาว วัสดุที่ใช้ทำของเล่นเด็กควรเป็นวัสดุที่มาจากธรรมชาติหรือวัสดุสังเคราะห์ที่ไม่มีสารพิษตกค้าง รูปลักษณะของของเล่นไม่ควรมีลักษณะที่อาจก่อให้เกิดการบาดเจ็บ ขณะเล่นควรหลีกเลี่ยงของเล่นที่มีความแหลมคมหรือมีชิ้นส่วนเล็ก ๆ ที่หลุดออกจากกันได้ง่าย ของเล่นที่มีคุณภาพและผู้ผลิตคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้เล่นเป็นสำคัญจะระบุลักษณะของของเล่น วิธีการเล่น วัสดุที่ใช้ทำของเล่น อายุของผู้เล่น ตลอดจนคำเตือนเรื่องความปลอดภัยในการเล่นไว้ที่ผลิตภัณฑ์หรือฉลากของบรรจุภัณฑ์ พ่อแม่จึงควรใส่ใจกับรายละเอียดเหล่านี้ก่อนเลือกซื้อของเล่นให้กับลูก

2. 8.3 การเลือกของเล่นโดยคำนึงถึงเป้าหมายและโอกาสในการเล่น การเล่นของเด็กมีเป้าหมายเพื่อก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเกิดกระบวนการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์การเล่น ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา ดังนั้นพ่อแม่จึงควรคำนึงถึงความสำคัญและวัตถุประสงค์ของการเล่นที่แท้จริงก่อนที่จะเลือกของเล่นให้แก่เด็ก เนื่องจากการเล่นเป็นกิจกรรมที่เกิดจากแรงกระตุ้นภายในของเด็ก การเลือกของเล่นให้แก่เด็กจึงควรพิจารณาจากเป้าหมายในการเล่นของเด็ก ไม่ใช่เลือกตามเป้าหมายจากความต้องการของผู้ใหญ่เป็นหลัก เด็กแต่ละคนต่างมีความสนใจและความถนัดตามแบบของตนเองจึงไม่สามารถนำเป้าหมายในการเล่นของเด็กส่วนใหญ่มาเป็นมาตรฐานคาดหวังถึงการบรรลุเป้าหมายของการเล่นในเด็กทุกคนได้ นอกจากนั้นพ่อแม่ควรคำนึงถึงโอกาสในการเล่นของเล่นนั้นด้วย เด็กมีโอกาสเล่นของเล่นได้มากน้อยเพียงใด ของเล่นบางอย่างอาจเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมอย่างหนึ่งแต่ไม่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมอย่างอื่น ๆ หากพ่อแม่หาของเล่นมาให้ลูกเล่นโดยลืมนึกถึงสภาพแวดล้อมก็อาจทำให้ของเล่นนั้นใช้ประโยชน์ได้ไม่เต็มที่เช่นเดียวกับของเล่นของเด็กทั่วไปอาจไม่เหมาะสมกับเด็กพิการซึ่งมีศักยภาพแตกต่างจากเด็กปกติ การนำของเล่นที่ขัดกับลักษณะทางกายภาพของเด็กอาจก่อให้เกิดผลเสีย ทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจการเล่นจะทำให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐานที่สำคัญไม่ว่าจะเป็นเรื่องสี รูปทรง ตำแหน่ง จำนวน หรือเรื่องราวที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านการเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่ดีที่สุดสำหรับเด็ก เพราะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากความต้องการของเด็กเอง ซึ่งถือเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและกระตุ้นพัฒนาการของเด็กได้ดีที่สุดในขณะที่เด็กเล่นยังเป็นช่วงเวลาที่สำคัญที่พ่อแม่จะได้สังเกตพฤติกรรมและเข้าใจเด็กมากยิ่งขึ้น พ่อแม่ที่มีส่วนร่วมในการ



เล่นของลูกจะรับรู้พัฒนาการด้านต่าง ๆ และรับรู้ถึงสภาพจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกของลูกในช่วงเวลานั้น อันจะนำไปสู่การแก้ไขในส่วนที่บกพร่องและค้นหาวิธีส่งเสริมในส่วนที่เป็นความถนัดของเด็กต่อไป

## 2.9 องค์ประกอบของการออกแบบของเล่น

Frederick (1977) นักออกแบบของเล่นชาวอเมริกา เสนอแนะถึงข้อมูลที่นักออกแบบของเล่นควรทราบ คือ

1. ความหมายของการเล่น และพฤติกรรมของเด็ก
2. ลักษณะของของเล่นที่ดี ได้แก่
  - 2.1 แปลกใหม่ (Novelty)
  - 2.2 มีคุณค่าในการเล่น (Play Value)
  - 2.3 มีหัวข้อเรื่องที่ร่วมสมัย (Contemporary Theme)
  - 2.4 เหมาะสมกับวัย (Proper Age Level)
  - 2.5 ดูดี (Good Appearance)
  - 2.6 ใช้วัสดุที่ดี (Good Materials)
  - 2.7 เรียบง่าย (Simplicity)
  - 2.8 ชวนให้เล่น (Toy Appeal)
3. การสร้างแนวคิดใหม่ในการออกแบบของเล่น โดยมีแนวทาง ดังนี้
  - 3.1 จัดทำเอกสารอ้างอิง
  - 3.2 การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์
  - 3.3 เริ่มต้นออกแบบของเล่นที่ใหม่ จากการคิดกิจกรรมหรือหัวข้อใหม่
4. วิธีการนำเสนอผลงานการออกแบบ
5. การคำนวณราคาต้นทุนผลงานการออกแบบ
6. การทดสอบผลงานการออกแบบ

## 2.10 องค์ประกอบศิลป์ ที่ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่น

หลักสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ และผู้ศึกษางานศิลปะ เนื่องจากผลงานศิลปะใดๆ ก็ตาม ล้วนมีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณค่าทางด้านรูปทรง และคุณค่าทางด้านเรื่องราว ในส่วนของคุณค่าทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำองค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะ มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อให้

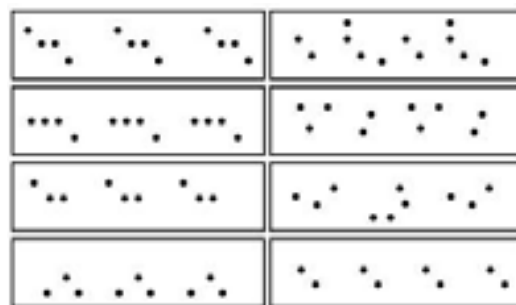
เกิดความงาม ซึ่งแนวทางในการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดรวมกันนั้นเรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) โดยมีหลักการจัดตามที่จะกล่าวต่อไป อีกคุณค่าหนึ่งของงานศิลปะ คือ คุณค่าทางด้านเนื้อหา เป็นเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้าง สรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมา ให้ผู้ชมได้สัมผัส รับรู้ โดยอาศัยรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเอง หรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปินนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้น ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอในงานศิลปะ นั้นก็จะขาดคุณค่าทางความงามไป ดังนั้น การจัดองค์ประกอบศิลป์จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างยิ่งเพราะจะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์

องค์ประกอบ ศิลป์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ (Elements of Product Design) สามารถสรุปได้ 6 องค์ประกอบ ดังนี้ (ไพฑูรย์ ทองทรัพย์, 2542 ; วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539 ; พาสนา ตันตลัทธิน, 2536 ; วัฒนะ จุฑะวิภาต, 2527)

1. จุด (Point)
2. เส้น (Line)
3. รูปร่าง (Shape)
4. ช่องระยะหรือที่ว่าง (Space)
5. พื้นผิว (Texture)
6. สี (Color)

### 2.10.1 จุด (Point)

จุด (Point) เป็น องค์ประกอบที่เล็กที่สุด สามารถชี้ให้เห็นถึงตำแหน่งในที่ว่าง ไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก จุดให้ความรู้สึกคงที่ (Static) ไม่มีทิศทาง(Directionless) ไม่ครอบคลุมพื้นที่ว่าง โดยสามารถนำมาจัดเรียงเพื่อการออกแบบได้ อาทิ



ภาพที่ 2 จุดที่นำมาจัดเรียงกัน หรือซ้ำกัน Repetition (ไพฑูรย์ ทองทรัพย์, 2542)

### 2.10.2 เส้น (Line)

เส้น เป็นองค์ประกอบที่เกิดขึ้นจากจุดที่เคลื่อนที่ โดยเส้นทางที่จุดเคลื่อนที่ไปก็คือเส้นนั่นเอง เส้นมีความยาวมากกว่าความกว้าง มีตำแหน่งและทิศทาง สามารถ แสดงออกถึงความรู้สึกเคลื่อนไหว ความมั่นใจหรือความอ่อนไหวได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 2.10.2.1 ชนิดของเส้น แบ่งออกเป็น 2 ชนิดด้วยกัน คือ

- เส้นตรง (Straight Line) คือ เส้นที่มีทิศทางไปในแนวเดียวกัน
- เส้นโค้ง (Curved Line) คือ เส้นที่มีทิศทางไปในแนวเดียวกัน

โดยมีการเปลี่ยนองศาของทิศทางอย่างซ้ำๆ จนกลายเป็นเส้นโค้ง

#### 2.10.2.2 ขนาดของเส้น แบ่งออกเป็น 2 ชนิดด้วยกัน คือ

- เส้นหนา (Thick Line)
- เส้นบาง (Thin Line)

#### 2.10.2.3 ลักษณะของเส้น แบ่งออกเป็น 2 ชนิดด้วยกัน คือ

- เส้นหยัก (Zigzag Line) คือ เส้นตรงที่เปลี่ยนทิศทางอย่าง กระตั้นหัน ไม่ว่าจะเป็บบน ล่าง ซ้ายหรือขวา ก่อให้เกิดเป็นมุมแหลม

- เส้นขาด (Broken Line) หรือเส้นประ

#### 2.10.2.4 ทิศทางของเส้น แบ่งออกเป็น 3 ชนิดด้วยกัน คือ

- เส้นนอน (Horizontal Line) คือ เส้นที่มีทิศทางไปในแนวนอน
- เส้นตั้งฉาก (Vertical Line) คือ เส้นที่มีทิศทางในแนวตั้งฉาก

90 องศากับแนวราบ

- เส้นทแยง (Diagonal Line) คือ เส้นที่มีทิศทางไปในแนวเฉียง

ทำมุมน้อยกว่าหรือมากกว่า 90 องศากับแนวราบ

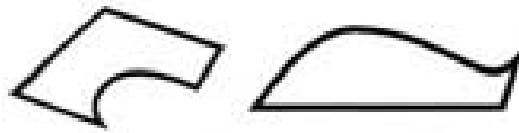
### 2.10.3 รูปร่าง (Shape)

รูปร่างเกิดจากเส้นที่ประกอบกันขึ้นเกิดเป็นรูปร่าง แสดงเส้นรอบนอก เส้นขอบเขต (outline) เป็นรูปแบบแสดงทั้งระนาบ คือ มีความกว้างและความยาว มีลักษณะเป็น 2 มิติ โดยอาจใช้รูปร่างสร้างให้ดูเป็น 3 มิติ มีระยะใกล้ไกล มีความลึกและตื้นได้ แต่จะยังคงมี ลักษณะเป็นเพียงสองมิติ คือไม่มีความลึกเกิดขึ้นจริง หรืออาจกล่าวได้ว่าเป็นรูปร่าง 2 มิติ โดยมิติ ที่ 3 เกิดจากความรู้สึกของผู้ดูภาพบนพื้นระนาบ 2 มิตินั่นเอง โดยชนิดของรูปร่าง แบ่งออกเป็น 5 ชนิดด้วยกัน คือ

2.10.3.1 รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) คือ รูปร่างที่พบเห็นได้จากสิ่งรอบตัวที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว

2.10.3.2 รูปร่างเรขาคณิต (Geometric Shape) คือ รูปร่างที่วัดขนาดได้แน่นอนทางเรขาคณิต เช่น รูปร่างวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม เป็นต้น

2.10.3.3 รูปร่างไม่สม่ำเสมอ (Irregular Shape) คือ รูปร่างที่ประกอบด้วยเส้นตรงหรือเส้นโค้ง หรือประกอบด้วยทั้งเส้นตรงและเส้นโค้ง ซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กันทางเรขาคณิต



ภาพที่3 รูปร่างไม่สม่ำเสมอ - Irregular Shape (ไพฑูริย์ ทองทรัพย์, 2542)

2.10.3.4 อุบัติภาพ (Accidental Shape) คือ รูปร่างที่เกิดจากวิธีการเฉพาะหรือเป็นรูปร่างที่เกิดขึ้นโดยไม่เจตนา



ภาพที่4 อุบัติภาพ - Accidental Shape (ไพฑูริย์ ทองทรัพย์, 2542)

#### 2.10.4 ที่ว่าง (Space)

ที่ว่างหรือช่วงระยะ (Space) ที่หมายถึงระยะช่องว่างโดยรอบวัตถุ ซึ่งเรียกว่า Negative Space และตัววัตถุเรียกว่า Positive Space ซึ่งที่ว่างนี้เองเป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ให้กับองค์ประกอบอื่นๆในงานออกแบบ โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ ดังนี้

2.10.4.1 รูปแบบที่ว่าง 2 มิติ แบ่งออกเป็น 4 ชนิดด้วยกัน คือ

- ที่ว่างในแนวระนาบ (Flat Space) บนที่ว่างในแนวระนาบนี้

รูปทรงสามารถจัดวางเข้าด้วยกันโดยการสัมผัสกัน การรวมตัวกัน และอื่นๆอีกหลากหลายวิธี แต่ไม่สามารถที่จะซ้อนทับกันได้

ได้ด้วย 7 วิธีการหลักๆ ดังนี้

- ที่ว่างลวงตา ( Illusory Space) ที่ว่างลวงตาสามารถเกิดขึ้น
  - ก. การลดหลั่นขนาด – สร้างภาพลวงตาให้รูปร่างที่เล็กกว่าดูเหมือนไกลออกไป
  - ข. การซ้อนกัน – สร้างภาพลวงตาว่ารูปร่างหนึ่งอยู่ข้างบนอีกรูปร่างหนึ่ง
  - ค. การเปลี่ยนมุมมอง – สร้างภาพลวงตาว่ารูปร่างสามารถเคลื่อนไหวได้
  - ง. การใช้แสงเงา – สร้างภาพลวงตาให้รูปร่างดูเหมือนรูปทรงและมีตัวตนมากขึ้น
  - จ. การโค้งงอ – สร้างภาพลวงตาว่ารูปร่างสามารถบิดหรือเปลี่ยนแปลงได้
  - ฉ. การไล่ระดับสีอ่อนแก่ – บนพื้นหลังสีอ่อน รูปร่างที่มีสีเข้มกว่าสามารถสร้างภาพลวงตาให้รูปร่างดูโดดเด่น เหมือนอยู่ในระยะที่ใกล้สายตามากกว่า ในขณะที่บนพื้นหลังสีเข้มรูปร่างที่มีสีอ่อนกว่าสามารถสร้างภาพลวงตาให้รูปร่างดูโดดเด่น เหมือนอยู่ในระยะที่ใกล้สายตามากกว่าได้
  - ช. ลักษณะพื้นผิว - โดยทั่วไปแล้วพื้นผิวหยาบจะดูเหมือนอยู่ในระยะที่ใกล้สายตามากกว่าพื้นผิวที่เรียบ
- ที่ว่างแบบรูปปิด
- ที่ว่างแบบรูปเปิด

2.10.4.2 แรงที่เกิดจากที่ว่าง การจัดส่วนประกอบการออกแบบ สามารถสร้างแรงในการยึดเหนี่ยวส่วนประกอบต่างๆเข้าด้วยกัน และยังเป็นแรงที่ให้พลังความรู้สึกอันหนักแน่นจริงจังอีกด้วย ซึ่งแรงในที่นี้เป็น “แรงในบริเวณที่ว่าง” (Force in Space) ที่มีความสำคัญต่องานออกแบบเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งสามารถพิจารณาถึงแรงในบริเวณที่ว่างได้ 6 ชนิดด้วยกัน ดังนี้

- แรงจากภาพและพื้นภาพ (Figure and Ground)
- แรงจากขนาดที่แตกต่างกัน (Differences in Size)
- แรงจากเส้นที่สัมพันธ์กัน (Linear Relationship)
- แรงจากรูปร่างที่แตกต่างกัน (Differences in Shape)

- แรงจากน้ำหนักสีที่แตกต่างกัน (Differences in Tonal Value)
- แรงจากสีที่จัดวางประกอบกัน (Juxtaposed Color)

### 2.10.5 พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว (Texture) เป็นลักษณะของสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ในธรรมชาติและสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งสามารถสัมผัสได้ด้วยมือหรือการมองเห็น ซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกว่าพื้นผิวนั้นนุ่มหรือหยาบกระด้าง ขรุขระหรือเรียบ เป็นต้น แบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะใหญ่ด้วยกัน ได้แก่

2.10.5.1 พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยตา (Visual Texture) พื้นผิวชนิดนี้จะต้องเป็นพื้นผิวที่มีเพียง 2 มิติเท่านั้น เป็นพื้นผิวที่สัมผัสด้วยตา ถึงแม้ว่าลักษณะของพื้นผิวนั้นจะมีลักษณะเหมือนสามารถสัมผัสได้จริงก็ตาม สามารถแบ่งออกเป็น 3 ชนิดด้วยกัน คือ

- พื้นผิวประดับตกแต่ง (Decorative Texture) เป็นพื้นผิวที่ใช้ประดับตกแต่งบนรูปร่างอีกทีหนึ่ง โดยเป็นส่วนหนึ่งของรูปร่างนั้นๆ ซึ่งการมีหรือไม่มีพื้นผิวชนิดนี้จะไม่ส่งผลกระทบต่อรูปร่างนั้นๆ สามารถสร้างขึ้นได้ด้วยการวาดด้วยมือ หรือด้วยเครื่องมือทางการออกแบบก็ได้

- พื้นผิวที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติหรือเกิดขึ้นโดยไม่เจตนา (Spontaneous Texture) พื้นผิวชนิดนี้ไม่สามารถแยกออกจากรูปร่างนั้นๆ ได้เลย เนื่องจากพื้นผิวชนิดนี้เป็นส่วนหนึ่งของขั้นตอนที่สร้างรูปร่างนั้นขึ้นมา

- พื้นผิวที่เกิดขึ้นจากเครื่องมือ (Mechanical Texture) พื้นผิวชนิดนี้เกิดขึ้นจากเครื่องมือที่สร้างให้เกิดพื้นผิวนั้นๆ ขึ้น เช่น grain จากภาพถ่าย หรือพื้นผิวที่สร้างมาจากตัวอักษร เป็นต้น

2.10.5.2 พื้นผิวที่สัมผัสได้ (Tactile Texture) พื้นผิวชนิดนี้ไม่เพียงแต่จะสัมผัสได้ด้วยตาแต่สามารถสัมผัสได้ด้วยมืออีกด้วย เป็นพื้นผิวที่อยู่เหนือระดับ 2 มิติของงานออกแบบ และเกิดเป็นระดับ 3 มิติ หรืออาจกล่าวได้ว่าพื้นผิวชนิดนี้มีอยู่บนทุกสิ่ง เพราะสามารถสัมผัสได้ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ชนิดด้วยกัน คือ

- พื้นผิวที่มีอยู่ในธรรมชาติ ( Available Natural Texture ) ลักษณะธรรมชาติของวัสดุจากธรรมชาตินั้นยังคงอยู่บนพื้นผิวชนิดนี้ เช่น กระดาษพับ ม้วน ยังกัง เป็นวัสดุกระดาษ

- พื้นผิวที่ดัดแปลงจากธรรมชาติ ( Modified Natural Texture) พื้นผิวของวัสดุนั้นๆ ถูกทำให้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เช่น กระดาษฉีกละเอียด หรือมีการปั๊ม

- พื้นผิวที่มีการจัดวางอย่างเป็นระเบียบ (Organized Texture)

วัสดุนั้นๆ มักจะมีขนาดเล็กๆ มาจัดเรียงกับเป็นแบบแผน หรือเป็นลวดลาย โดยอาจยังคงรูปแบบของวัสดุเดิมหรือไม่ก็ได้

2.10.5.3 พื้นผิวที่เกิดจากภาพเทคนิคภาพปะติด ( Collage Texture)

เป็นวิธีการหนึ่งในการสร้างพื้นผิวที่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน ด้วยวิธีปะติด วัสดุที่เรียบแบน เช่น กระดาษ หรือผ้า โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ชนิด ตามลักษณะการใช้ภาพประกอบสร้าง พื้นผิวชนิดนี้ โดยภาพประกอบนี้อาจเป็นภาพถ่าย ภาพที่เกิดจากการพิมพ์ การวาด หรืออื่นๆ คือ

- ภาพปะติดที่ไม่มีภาพประกอบ (Materials without images)

- ภาพปะติดที่มีภาพประกอบ (Materials with images)

- ภาพปะติดที่ภาพประกอบเป็นส่วนสำคัญที่สุด ( Materials with essential images) พื้นผิวภาพปะติดชนิดนี้แตกต่างจากภาพปะติดที่มีภาพประกอบ (Materials with images) โดยภาพประกอบในที่นี้จะต้องไม่ถูกทำลายจนไม่สามารถบ่งบอกได้ แต่ยังคงสภาพและเป็นส่วนสำคัญกว่าองค์ประกอบปะติดอื่นๆ

## 2.10.6 ภาพประกอบ (Illustration)

ภาพและส่วนประกอบต่างเป็นองค์ประกอบที่ช่วยในการนำเสนอแนวความคิดให้เป็นนามธรรมมากยิ่งขึ้น เป็นการใชภาพในการสื่อสารหรือนำเสนอเนื้อหาสามารถนำเสนอข้อมูลให้เข้าใจได้รวดเร็วและง่ายต่อการจดจำ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 หัวข้อ หลัก ดังนี้

2.10.6.1 ลักษณะของภาพประกอบ หมายถึง วิธีการในการสร้างภาพ

นั้นๆ ได้แก่

- ภาพเขียนหรือภาพวาด (Hand Drawn or Paint)

- ภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ (Digital Image)

- ภาพที่เกิดจากการถ่ายภาพ (Photographic)

2.10.6.2 เทคนิคเกี่ยวกับภาพ หมายถึงลักษณะของภาพประกอบ ได้แก่

- ภาพที่มีรายละเอียดมากๆ

- ภาพที่มีความต่อเนื่องกัน

- ภาพเล็กๆหลายๆภาพมารวมกันเป็นกลุ่มใหญ่

### 3. ของเล่นพื้นบ้านไทย

#### 3.1 นิยามของ ของเล่นพื้นบ้าน

บวร งามศิริอุดมและคณะ (2544) ได้ให้ความหมาย “ของเล่นเด็กพื้นบ้าน” หมายถึง ของเล่นที่ได้จากการใช้วัสดุเหลือใช้ หรือที่อยู่รอบบ้านในสมัยก่อน มาจัดทำเป็นของเล่นให้เด็กได้เล่น การจัดทำของเล่นให้เด็ก ส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากผู้ใหญ่ได้ใช้เวลาว่างในการประดิษฐ์ของเล่นให้เด็กเล่น ของเล่นบางชนิดเป็นของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยเด็กตนเอง เพื่อใช้ประกอบในการเล่น

โครงการการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ (2547) ให้คำจำกัดความของคำว่า “ของเล่นพื้นบ้าน” หมายถึง สิ่งของวัสดุที่นำมาเล่นโดยทำจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น เป็นผลผลิตจากธรรมชาติ หรืออาจเหลือใช้จากธรรมชาติก็ได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของสังคมนั้นๆ ช่วยส่งเสริมสุขภาพรวมทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย จิตใจ สังคม และจิตวิญญาณ นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ด้วย

กาญจนา แก้วเทพ (2547) กล่าวว่า คำว่า “พื้นบ้าน” นี้หมายถึง คุณสมบัติบางประการที่มีลักษณะเฉพาะท้องถิ่น (Localized) เฉพาะกลุ่มคน เฉพาะเผ่าพันธุ์ อันเป็นคุณสมบัติที่ทำให้สิ่ง ๆ นั้นมีอัตลักษณ์เฉพาะตัว แม้ว่าจะมีลักษณะบางอย่างที่เป็นจุดร่วมกับที่อื่น ๆ ตัวอย่างเช่น แม้ว่าคนไทยทั่วประเทศจะพูดภาษาไทย แต่ทว่าสำเนียงของคนอยุธยา สุพรรณ กาญจนบุรี สุโขทัย ฯลฯ ก็ล้วนแต่มีลักษณะเฉพาะถิ่น เนื่องจาก “ความเฉพาะถิ่น” นั้นเองทำให้วัฒนธรรมหรือสื่อพื้นบ้านมีความหลากหลายอย่างมาก (Diversity) เนื่องจากในแต่ละแห่ง แต่ละท้องถิ่นที่ต่างก็มีแบบฉบับของตนเอง เช่น ของเล่นพื้นบ้านในแต่ละภาค แต่ละจังหวัด แต่ละเขตภูมิวัฒนธรรม ฯลฯ ล้วนมีแบบอย่างที่หลากหลาย มีกลิ่นอายเฉพาะตัว

จากนิยามความหมายข้างต้น หากนำของเล่นพื้นบ้านมาเป็นทางเลือกใหม่ให้พ่อแม่ ครู และเด็กอาจช่วยลดปัญหาด้านลบของของเล่นในภาวะปัจจุบันได้บ้าง

ประการแรก ด้วยวัสดุที่ใช้ทำของเล่นพื้นบ้านเน้นที่การใช้วัสดุเหลือใช้จากธรรมชาติที่หาได้เองรอบ ๆ บ้าน ช็อกกังวลใจเรื่องอันตรายจากวัสดุที่ใช้ก็จะลดลงจากการเลือกใช้ของเล่นจากพลาสติก

ประการที่สอง ของเล่นพื้นบ้านเป็นสิ่งที่ผู้ใหญ่หรือเด็กสามารถประดิษฐ์ได้เอง ซึ่งช่วยลดความสิ้นเปลืองจากการซื้อหาของเล่น

ประการที่สาม ในช่วงเวลาการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านเองนั้นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ได้ใช้แรงกายและसानสายใยแห่งความรัก ซึ่งเป็นมิติสุขภาพทั้งกายและใจ และหากมองของเล่น



พื้นบ้านเป็นของเล่นแบบบูรณาการก็ได้ เรียกว่า เป็นของเล่นที่บูรณาการชีวิตพ่อแม่ลูกเข้าด้วยกัน

ประการที่สี่ ของเล่นพื้นบ้านของลูก สามารถนำไปสู่การสร้างสัมพันธภาพระหว่างลูกกับเพื่อนที่โรงเรียนและเพื่อนบ้านซึ่งเป็นมิติสุขภาพสังคม

ประการที่ห้า ของเล่นพื้นบ้านได้มีโอกาสฟื้นคืนกลับสู่วิถีชีวิตของผู้คนในสังคมซึ่งเป็นมิติสุขภาพจิตวิญญาณ

สามารถสรุปได้ว่า ของเล่นพื้นบ้าน หมายถึง สิ่งของวัสดุที่นำมาเล่นโดยทำมาจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น เป็นผลผลิตจากธรรมชาติหรืออาจเหลือใช้จากธรรมชาติก็ได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของสังคมนั้น ๆ โดยคนในท้องถิ่นนั้นเป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้นมา ของเล่นเป็นสื่อที่นำไปสู่การทำกิจกรรมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก ของเล่นจึงมีความสำคัญและจำเป็นต่อเด็ก เพราะเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ให้แก่เด็กนั่นเอง

### 3.2 ประวัติความเป็นมาของของเล่นพื้นบ้าน

ของเล่นพื้นบ้านของไทยในอดีตเป็นวัฒนธรรมทางวัตถุที่สะท้อนสภาพวิถีชีวิตของคนในสมัยก่อน อดีตในวัยเด็กดูเหมือนเป็นความทรงจำอันมั่นคงที่ไม่เคยลบเลือนหาย ต่างอย่างสิ้นเชิงกับปัจจุบันที่ไม่เคยหยุดนิ่ง และ แนนอนเสี่ยงหัวเราะ รอยยิ้ม ความสนุกสนานของวัยเด็ก แม้จะเหลือเพียงความทรงจำ แต่ของเล่นชิ้นเล็กชิ้น น้อยยังเป็นสิ่งหลงเหลือจาก ความสนุกสนานในวัยเยาว์ ของเล่นจึงเป็นมากไปกว่าวัตถุสิ่งของ ความทรงจำ ความฝัน ความสนุกสนาน ในวัยเยาว์ ยังฝังอยู่ใน ของเล่น และยิ่งไปกว่านั้นของเล่นยังเป็นตัวแทนของอดีตที่ หลงเหลือมาถึงยุคสมัยปัจจุบัน

ของเล่นในอดีตไม่ได้มีวางขายเต็มท้องตลาดอย่างเช่นปัจจุบัน แต่มักเป็นของที่ผลิตขึ้นเอง ประยุกต์ดัดแปลงไปตาม ธรรมชาติแวดล้อม ของเล่นในแต่ละท้องถิ่นจึงมีความแตกต่างหลากหลาย ของเล่นพื้นบ้านจึงเป็นทั้งวัตถุทางวัฒนธรรมที่สะท้อน ถึงสภาพวิถีชีวิตความเป็นอยู่ในแต่ละท้องถิ่น และเป็นร่องรอยของอดีตที่แฝงอยู่ในของเล่น เช่น ศูนย์ มานุษยวิทยาสิรินธร (2543) ที่ได้จำแนกชนิดของเล่นพื้นบ้านภาคกลางโดยเรียงตามหมวดตัวอักษร

ไม่มีหลักฐานปรากฏว่าของเล่นเด็กมีขึ้นตั้งแต่เมื่อใด ใครเป็นผู้คิดทำขึ้น และของเล่นใดเป็นชิ้นแรกของโลก คงมีเพียงข้อสันนิษฐานที่เชื่อกันอยู่ว่า ของเล่นได้เกิดและมีมาตั้งแต่สมัยบรรพกาล พร้อมๆกับที่มีเด็กเกิดขึ้นมาในโลก และสันนิษฐานกันต่อไปว่า ไม่ว่าจะเป็เด็กยุคใด

คำบรรพหรือเด็กในปัจจุบันก็คงจะมีธรรมชาติที่ไม่ผิดแผกแตกต่างกันนัก สิ่งนั้นก็คือ ความไม่อยู่นิ่งเฉย ความซุกซน ความอยากรู้อยากเห็น เพื่อสนองความต้องการดังกล่าวของเด็ก พ่อแม่จึงต้องหาสิ่งของที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น กิ่งไม้ ใบไม้ ผลไม้ เมล็ดผลไม้ ฝายหอย ก้อนกรวด ก้อนหิน ที่ขนาดพอเหมาะมือ ส่งให้เด็กได้จับถือเล่น

ของเล่นแบบดั้งเดิมที่ใช้วัสดุพื้นบ้าน และมีรูปแบบที่ทำได้ง่าย ๆ ของเล่นแบบพื้นบ้านทำนองนี้ ในบ้านเราก็ยังมีปรากฏอยู่ไม่น้อย เช่น ม้าก้านกล้วย ดาบและปืนก้านกล้วย ปลาตะเพียนโบราณ หมากเก็บที่ใช้ก้อนกรวด อีซีอีเขียน และอีตัก ที่ใช้เมล็ดมะขามหรือเมล็ดน้อยหน่ามาเล่น หรือปี่ที่ทำจากฟางข้าว โดยเหตุที่ของเล่นในยุคเริ่มแรกเป็นสิ่งที่ทำจากวัสดุไม้ คงทนถาวรต่อกาลเวลา ดังนั้นจึงไม่หลงเหลือให้ปรากฏเป็นหลักฐาน

จากนั้นมาของเล่นเด็กก็ค่อยๆ วัฒนาการ ได้รับการปรุงแต่ง ออกแบบ ประดิษฐ์ประดอยกันโดยลำดับตลอดมา เริ่มด้วยการนำดินเหนียวมาปั้นเป็นรูปสัตว์ สิ่งของ เบบี้ไบ้มาประสานเป็นตัวสัตว์ เฉากาบมะพร้าวมาปักด้วยไบ้ไบ้เป็นเรือไบ้ เขาก้อนกรวดกลมๆ มาทาสีเล่นเป็นลูกหิน เขาไม้มาตากเป็นลูกข้างหรือตัวสัตว์ เฉาก้าง เขาสัตว์ มาแกะเป็นตุ๊กตา จนถึงยุคที่มนุษย์รู้จักโลหะก็เอาตะกั่วหรือสัมฤทธิ์มาหล่อเป็นของเล่น หรือทำเป็นส่วนประกอบ เช่น เอาสัมฤทธิ์มาทำเป็นฟันของเสือหรือจระเข้ ซึ่งตัวสัตว์นั้นแกะด้วยไม้ เพราะเหตุที่ของเล่นในยุคต่อมาทำจากวัสดุที่มีความทนทานต่อดินฟ้าอากาศและกาลเวลา จึงยังมีหลักฐานปรากฏอยู่ โดยของเล่นสมัยโบราณที่เก็บรักษาไว้ตามพิพิธภัณฑ์ในต่างประเทศที่เก่าแก่ที่สุด มีอายุเกือบถึง 4,000 ปี

ของเล่นเด็กได้พัฒนาขึ้นโดยลำดับ จากรูปแบบที่ง่าย ๆ ก็ได้ออกแบบอย่างประณีตงดงามโดยเคลื่อนไหวได้เองคล้ายของจริงด้วยแรงจากลาน เครื่องกลไก ทั้งแบบเครื่องจักรไอน้ำ เครื่องยนต์ หรือกำลังไฟฟ้า ตลอดจนของเล่นที่บังคับด้วยคลื่นวิทยุ หรือใช้ระบบคอมพิวเตอร์เข้าประกอบ ซึ่งต้องใช้ความรู้ทางเทคโนโลยีอย่างสูง ทำให้ของเล่นมีลักษณะสวยงาม น่าเล่น น่าใช้ และมีรูปแบบหลากหลาย ดังที่เห็นในปัจจุบัน

ในแง่ของการผลิต ก็ได้เปลี่ยนแปลงไปจากการที่พ่อแม่ทำของเล่นให้ลูกเล่น ก็กลายเป็นงานหัตถกรรมในครัวเรือนเพื่อทำขายให้เพื่อนบ้าน จนกลายเป็นสินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตแพร่หลายไปทั่วโลก และเจริญก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง (พิชัย สันตภิรมย์, 2533)

### 3.3 ประเภทของ ของเล่นพื้นบ้าน

#### 3.3.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการแบ่งประเภทของเล่นพื้นบ้าน

คณะกรรมการโครงการการพัฒนาคณะความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ (2547) แบ่งของเล่นที่มีคุณค่า เป็น 9 ประเภท คือ

1. ของเล่นเสริมทักษะทางภาษา เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการฟัง อ่าน พูด เขียน
2. ของเล่นส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ เป็นของเล่นที่ฝึกการคิดคำนวณ การเปรียบเทียบ จำแนก การจัดลำดับ การรวม การแยก
3. ของเล่นให้รู้จักสิ่งต่างๆ และฝึกการสังเกตเปรียบเทียบ เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการรู้จักรูปร่าง สี ชื่อสิ่งของและประโยชน์
4. ของเล่นฝึกการใช้ประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่เด็กได้ตอก ตอ หยอด กด ร้อย ปัก เย็บ ผูก เกี่ยว รูด ซึ่งฝึกประสาทตากับมือให้สัมพันธ์กัน
5. ของเล่นพัฒนากล้ามเนื้อ เล็ก - ใหญ่ เป็นของเล่นที่เด็กได้กำ บีบ เขย่า เคาะ ตี ตีง ลาก จูง ไถ ผลัก เลื่อน ซึ่งเด็กได้ออกกำลังนิ้ว มือ แขน ลำตัว และขา
6. ของเล่นเลียนแบบ และสมมติตามจินตนาการ เป็นของเล่นที่พัฒนาการรับรู้ ความคิดฝัน และเลียนแบบของจริง
7. ของเล่นให้สร้างและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นของเล่นที่ฝึกให้เด็กสร้างตามโครงร่างที่กำหนดให้ และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งที่ตนสนใจ
8. ของเล่นส่งเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับโครงสร้างกลไกของของเล่น เป็นของเล่นที่ส่งเสริมความรู้และทักษะทางวิทยาศาสตร์
9. ของเล่นฝึกการแก้ปัญหาและกล้าแสดงออก

มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ (2547) ได้จัดทำรายงานผลการศึกษา “การรวบรวมของเล่นพื้นบ้านไทยกับเด็กพิการ ” เป็นของเล่นพื้นบ้านที่ได้จากภูมิภาคต่างๆในประเทศไทย จำนวน 67 รายการ จาก 91 ชิ้น จากการรวบรวมพบว่า ของเล่นบางชิ้นมีในทุกภาค แต่อาจมีชื่อเรียกแตกต่างกัน โดยได้ศึกษาของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี และวิเคราะห์จัดหมวดหมู่ของเล่นพื้นบ้านตามทักษะการพัฒนาแต่ละด้านของเด็ก ตามแบบวิเคราะห์การเล่นของ ผศ.นิรมล ชยุตสาหกิจ (2540) ที่ได้นำมาปรับให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ของเล่นในหมวดพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ ครกกระเดื่อง รองเท้าจับดิน ชักรอก ไม้ขนาด บั้งโพละ ระนาด ฝักสะบ้า หนังสือตีกรรไกรไม้ แซคแหวง รถมูเล่ ที่

ฝึกการทรงตัว ไม้เกาหลัง รถกระบะป่อง รถเข็น กระเตเวียน รถฝึกเดิน กระดานหก รถยันเท้า ม้าโยก  
รองเท้าเกียะ กระลาเดิน หมากกั้งลื้อ ลูกแซก กระจู พัดกาบหมาก ลูกชนไก่ หมากจาก หน้าไม้

2. ของเล่นในหมวดพัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อย่อย ได้แก่ กำหมุน กังหัน  
ไก่จิก คนเลื่อยไม้ คนตำข้าวครกมอง งูไม้ระกำ งูเกี่ยว จักจั่น พัด จานบิน เครื่องบินกระดาษ  
นกหวีด โหวดนก นกหวีดแมว ขลุ่ยชัก ปืนอัดลม ป้องแป้ง หนูวิ่ง กระต่ายวิ่ง เต่าวิ่ง ลูกข้างสะบ้า  
หิน แคนแฝด อมรเทพ วัวชน ตุ๊กตาไม้เชือกชัก ป็อกแป้ก กับเก็บ ลูกหวี กบไม้

3. ของเล่นในหมวดพัฒนาการเรียนรู้ จินตนาการและภาษา ได้แก่ ชุดหม้อ  
แกง ขนมครก หัวม้า ชฎา หุ่นมือ ขวานไม้ ดาบไม้ ปลาตะเพียน กบสาน ยกยอ ช้อง กระดาน  
ชนวน

นอกจากนี้ บวร งามศิริอุดมและคณะ (2544) ได้แบ่ง “ประเภทของเล่นพื้นบ้าน”  
ตามลักษณะการเล่น ดังนี้

1. ของเล่นเชิงประดิษฐ์ ได้แก่ ปลาตะเพียน กระจับพวง งูไม้ระกำ ควายดิน  
วัวดิน ควายใบมะม่วง บ้านก้านธูป เครื่องจักรสาน ตะกร้อ
2. ของเล่นบทบาทสมมติ ได้แก่ ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาลูกตาล หุ่นมือ ชฎา  
หน้ากาก หม้อข้าว หม้อแกง ม้าก้านกล้วย ปืนก้านกล้วย
3. ของเล่นที่ทำให้เกิดเสียง ได้แก่ ลูกหึ่ง ปี่โปลาน ตะแล็บเก็บ นกหวีด จิ้ง  
หน่อง ลิ่นมังกร ป้องแป้ง จักจั่น เครื่องดนตรีไทย กลองหน้ากบ
4. ของเล่นเกี่ยวกับรถ ได้แก่ เกวียนไม้ตอก รถกะลา รถหลอดด้าย รถไม้ ลูก  
ลื้อ ลากกาบมะพร้าว หมูกระดาษ
5. ของเล่นเชิงกล ได้แก่ ลูกข้าง กังหันกระบอก กังหันลม ลูกยาง เหวียงไกล  
ว่าว
6. ของเล่นเกี่ยวกับการต่อสู้ ได้แก่ หนังสติ๊ก ดาบ อีโป๊ะ ไม้ตีด หัวหญ้าแพรง
7. ของเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ได้แก่ ลิงใต้เชือก บาร์กระโดด นกบิน
8. ของเล่นเพื่อการประลองฝีมือหรือความคิด ได้แก่ อีตัก หมากเก็บไม้  
หมากเก็บหิน ไม้ห่ม หลุมเมือง ยางวง ลูกหิน
9. ของเล่นเกี่ยวกับเรือ ได้แก่ เรือกาบมะพร้าว เรือป็อกแป้ก
10. ของเล่นเกี่ยวกับการเดิน ได้แก่ กระเตเวียน เดินกะลา ไม้ต่อขา
11. ของเล่นประเภทอื่นๆ ได้แก่ กระดานชนวน ฟองสบู่

ผะอบ โปษะกฤษณะ และค ณะ (2522) ได้แบ่งการเล่นไทยออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นกลางแจ้ง ซึ่งประกอบด้วยการเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้อง
2. การเล่นในร่ม ซึ่งประกอบด้วย การเล่นในร่มที่มีบทร้องและไม่มีบทร้อง
3. การเล่นในร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยการเล่นที่มีบทร้องและไม่มีบทร้อง

4. การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่
5. การเล่นบทล้อเลียน
6. การเล่นประเภทเบ็ดเตล็ด
7. การเล่นปริศนาคำทาย

อรชร อัจฉรินทร์ (2526) ได้แบ่งประเภทของการเล่นไทยออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การเล่นประเภทมีกติกามีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ
2. การเล่นไม่มีกติกามีได้แก่ การเล่นของเล่น การเล่นปริศนาคำทาย การเล่นล้อเลียน

จิราภรณ์ ปนาทกุล(2531) ได้แบ่งการละเล่นไทยออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการนับ การคาดคะเน การกะระยะ การจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง
2. การละเล่นที่เน้นทักษะด้านการพูด ฟัง
3. การละเล่นที่เป็นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดเขียน การลากเส้น การเขียนรูปทรง การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว
4. การละเล่นที่เน้นการปลูกฝังค่านิยม ทัศนคติในด้านต่าง ๆ
5. การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการคิด การใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่วว่องไว การเลือกตัดสินใจ

จากการศึกษาข้างต้น แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการแบ่งประเภทของเล่นพื้นบ้านนั้น สามารถสรุปประเภทของเล่นพื้นบ้าน ตามวิธีการเล่น เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยในบทต่อไป ได้ดังต่อไปนี้

1. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง
2. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน

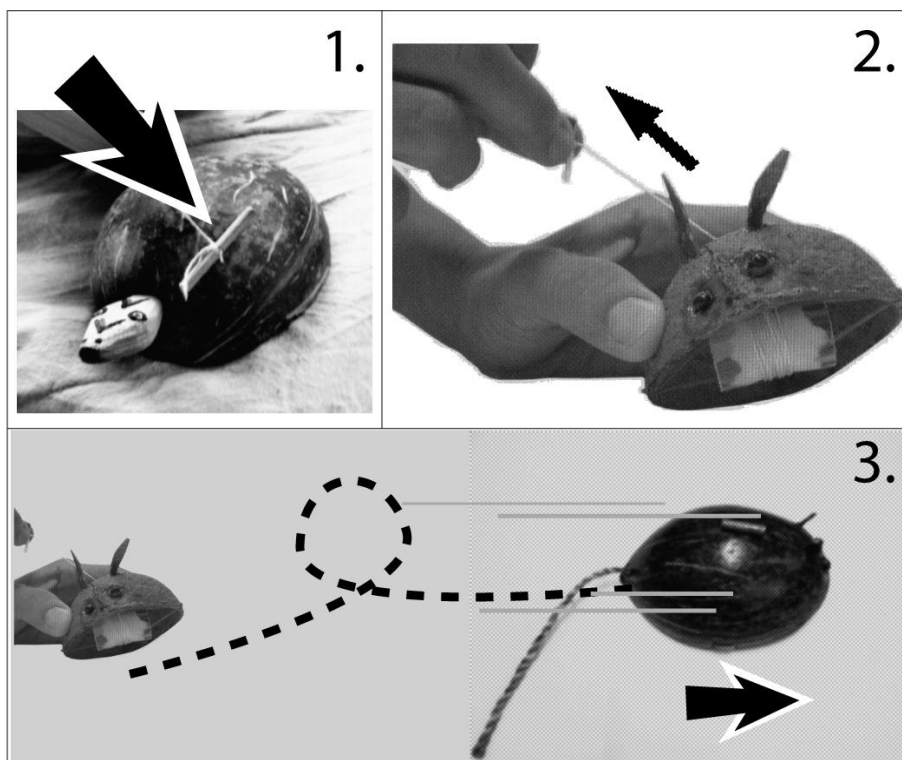
3. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง
4. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน
5. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล
6. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญหา
7. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง
8. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือผลัก
9. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง
10. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อสู้อ
11. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง
12. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ขี่ หรือใช้เป็นพาหนะ
13. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือดีด
14. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ
15. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปสัญลักษณ์จากธรรมชาติ
16. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ
17. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน
18. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม

### 3.3.2 กลไกการเล่นในของเล่นพื้นบ้าน แต่ละประเภท

จากการกำหนดประเภทของของเล่นพื้นบ้าน ตามวิธีการเล่น สามารถอธิบายกลไกของของเล่นในแต่ละประเภทได้ ดังต่อไปนี้

#### 3.3.2.1 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น ด้วยการชัก หรือดึง ส่วนใดส่วนหนึ่งของของเล่นพื้นบ้าน แล้วทำให้ของเล่นพื้นบ้านสามารถขยับ หรือเกิดการเคลื่อนที่ไปตามทิศทางต่างๆตามที่คุณเล่นกำหนด ของเล่นพื้นบ้านในประเภทนี้ ประกอบด้วย คนขี่ม้าก้านกล้วย ควายชนกัน กวางชน ตู๊กตาชกมวย(มวยทะเล) นกกระเรียน กำหมุ่น กังหันระบอก บั้งป้อ เครื่องบินปีกดีดหมุ่น ลิงจับหลัก วี๊ดสัตว์กระโดด สัตว์กะลา หนอนดิน หนังสติ๊ก หนูพองน้ำ หนูชักรอก หนูไม้ไสน นกบิน และกล่องไม้มหัศจรรย์ ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภท เล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง แสดงดังภาพที่ 5



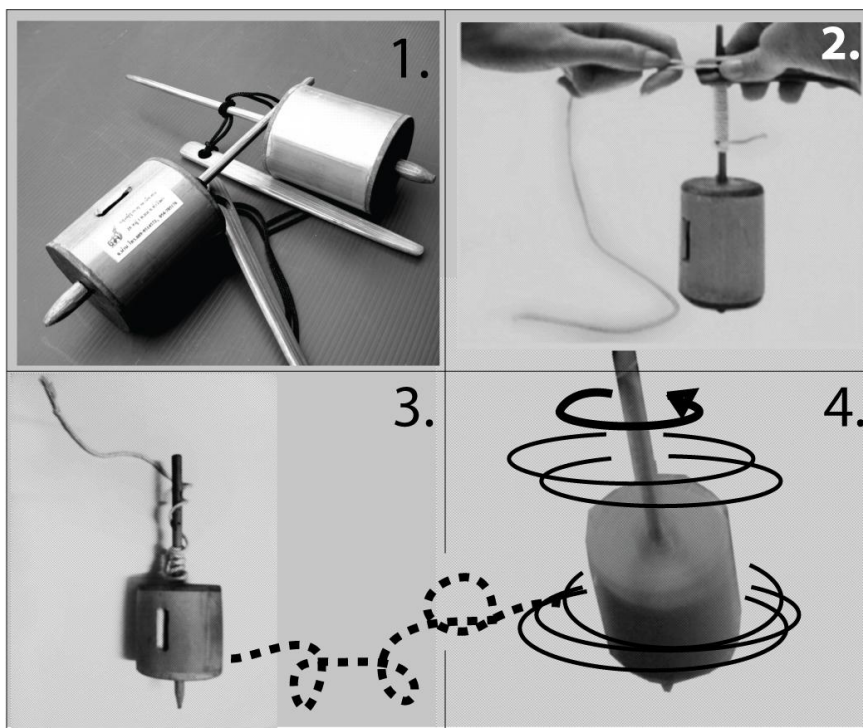
ภาพที่ 5 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.2 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น ด้วยการทำให้ของเล่นเกิดการหมุน ในทิศทางใด ทิศทางหนึ่ง จากการบังคับของผู้เล่น ซึ่งของเล่น หรือวัตถุจะเกิดการหมุนเมื่อมีโมเมนต์ (Moment) หรือ ทอร์ก (Torque) มากกระทำ โดยการเคลื่อนที่แบบหมุนจะเป็นการเคลื่อนที่โดยการหมุนรอบตัวเอง รอบจุดใดจุดหนึ่ง หรือ แกนใดแกนหนึ่งในตัวมัน ทุก ๆ อนุของวัตถุต้องเคลื่อนที่ในแนววงกลม และศูนย์กลางของทุก ๆ วงกลมต้องอยู่บนเส้นตรงเดียวกัน ซึ่งเส้นตรงนี้เรียกว่า แกนของการหมุน การหมุนสามารถเกิดขึ้น 2 กรณี ดังนี้

- 1) ถ้าวัตถุสามารถเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระ จะเกิดการหมุนเมื่อแนวแรงไม่ผ่านจุดศูนย์กลางมวลและวัตถุนั้นจะมีการหมุนรอบจุดศูนย์กลางมวล
- 2) ถ้าวัตถุนั้นถูกยึดด้วยแกนหมุน เช่น พัดลม ดุมล้อจักรยาน จะเกิดการหมุนเมื่อแนวแรงไม่ผ่านแกนหมุนและวัตถุนั้นจะหมุนรอบแกนหมุนนั้น (ไม่จำเป็นต้องหมุนรอบจุดศูนย์กลางมวล เหมือนกรณีที่หนึ่ง)

ของเล่นพื้นบ้านในประเภทนี้ ประกอบด้วย ดอกลำพูเต็นระบำ ลูกข่าง ลูกข่างไว้ ลูกข่างมะเขือ ลูกข่างสตางค์ ลูกข่างสะบ้า ลูกพืด บาริโต้ะ และบาริเตียว ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน แสดงดังภาพที่ 6



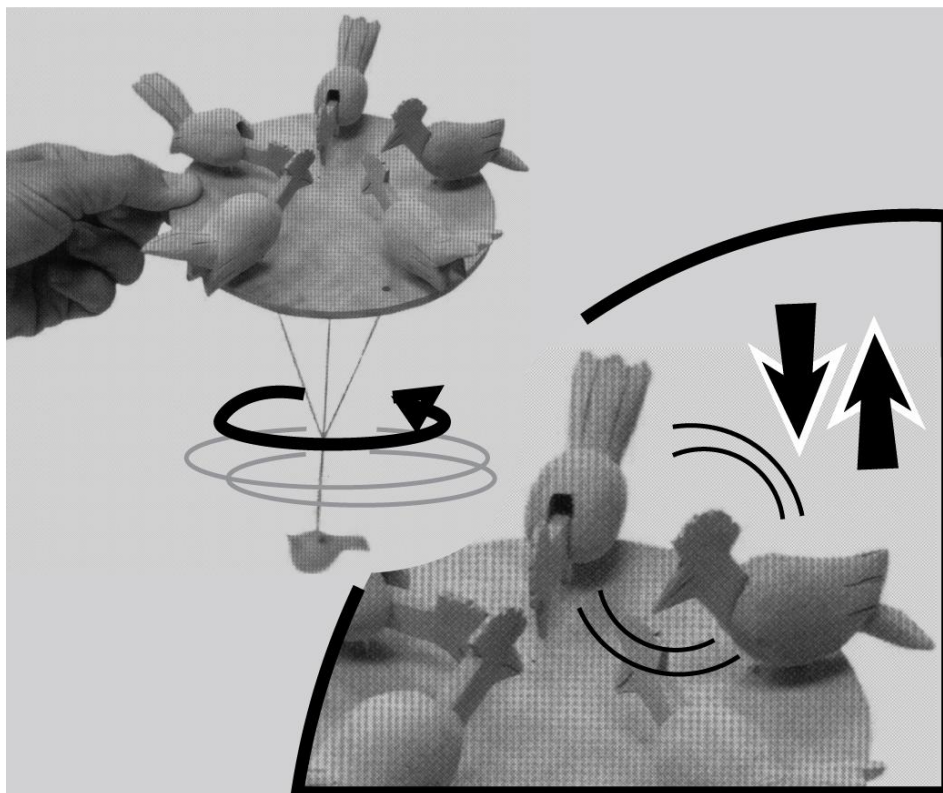
ภาพที่ 6 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.3 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น ด้วยการทำให้ของเล่นเกิด แรงหมุนเหวี่ยงหรือแรงหนีศูนย์กลาง โดยแรงหมุนเหวี่ยงนั้น จะมีค่ามากกว่าแรงโน้มถ่วงของโลก แรงเหวี่ยงที่กระทำต่อ ของเล่น ให้เคลื่อนที่ในแนวแรงหนีศูนย์กลาง มีลักษณะทำให้ของเล่น หรือชิ้นส่วนเคลื่อนที่เป็นวงกลม ปริมาณแรงเหวี่ยงจะมีค่ามากหรือน้อยขึ้นกับรัศมี ความเร็วของการหมุน และมวลของของเล่นพื้นบ้านนั้นๆ ถ้ารัศมีและความเร็วคงที่ ( Farrall A.W, 1952 ) ดังนั้น ปัจจัยที่ควบคุมคือน้ำหนักของ ของเล่น โดยตัวของเล่น หรือชิ้นส่วนที่หนักกว่า ก็จะมีแรงเหวี่ยงที่มากกว่า ำทำให้เกิดปฏิกิริยาของของเล่นขึ้น ตามเงื่อนไข เช่น เหวี่ยงของเล่นแล้ว ชิ้นส่วนของของเล่น จะเกิดการขยับ เป็นต้น



ของเล่นพื้นบ้านในประเภทนี้ ประกอบด้วย ไก่จิก นกบินชุด ลิงลับ มะพร้าว คนโมข้าว เหยียงไกล และวิโว ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภท เล่นด้วย กลไกการเหวี่ยง แสดงดังภาพที่ 7

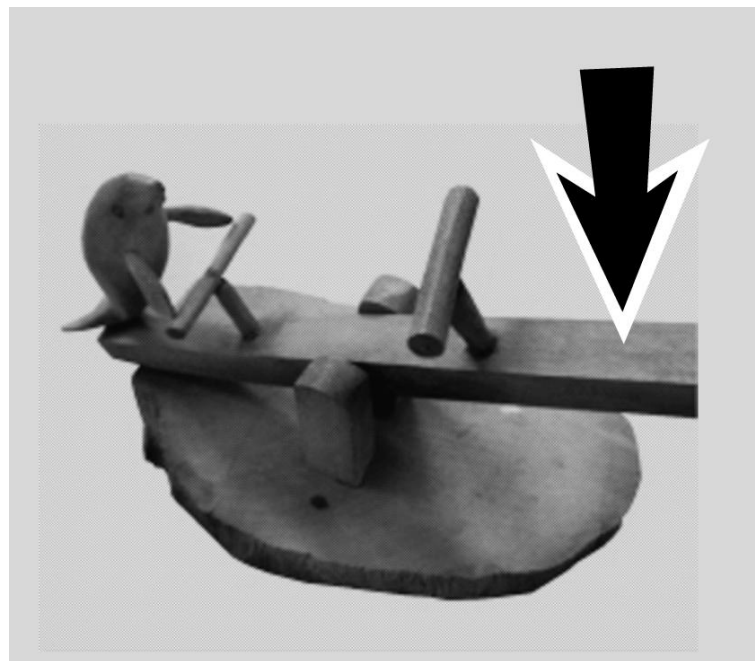
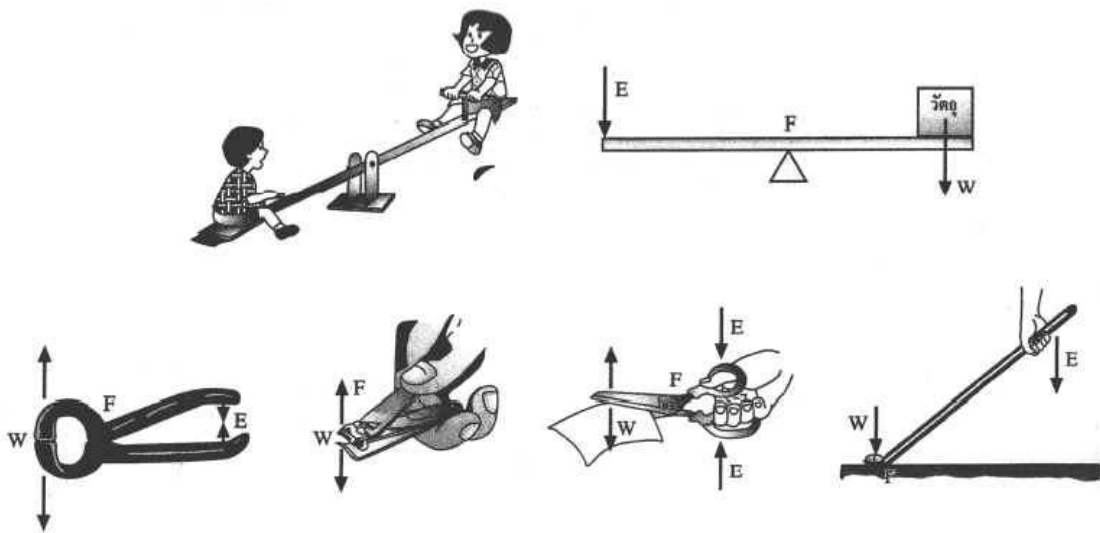


ภาพที่ 7 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.4 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการกดคานหรือแกน คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น ด้วยการใช้หลักการของโมเมนต์ ที่เรียกว่า คาน ( lever) หรือคานดีดคานงัด โดยใช้ติดตั้งวัตถุให้เคลื่อนที่รอบจุดหมุน ( fulcrum) โดยทั่วไป จะออกแบบของเล่นให้ มีลักษณะเป็นแท่งยาว ซึ่งส่วนประกอบที่สำคัญในการทำงานของคานมี 3 ส่วน คือ จุดหมุนหรือจุดพีดกั้ม (Fulcrum: F) แรงความต้านทาน (W) หรือน้ำหนักของวัตถุ และแรงความพยายาม ( E) หรือแรงที่กระทำต่อคาน ( สำนักหอสมุดและศูนย์สารสนเทศ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2549 )

ของเล่นพื้นบ้านในประเภทนี้ ประกอบด้วย คนดำข้าว ครกกระเดื่อง พะยูนไม้หก คนเลื่อยไม้ และคนตัดไม้ ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภท เล่นด้วยการกดคานหรือแกน แสดงดังภาพที่ 8



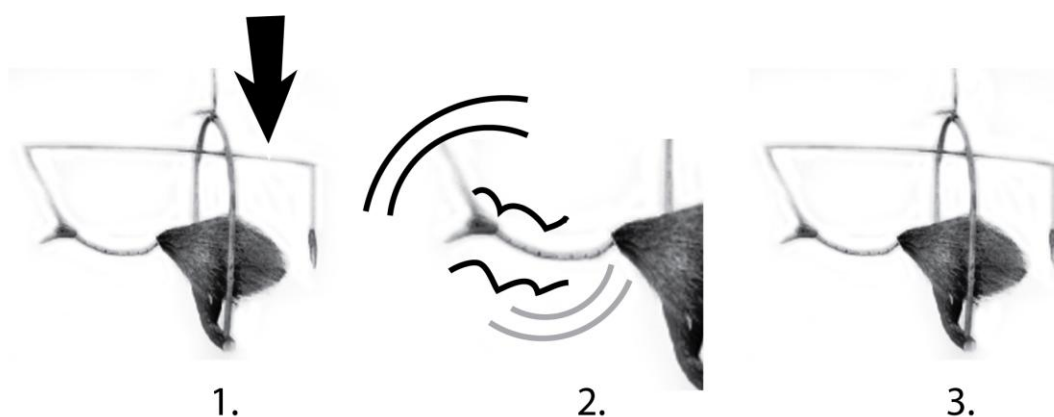
ภาพที่ 8 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.5 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น โดยให้ของเล่นอยู่ใน สภาพสมดุล (Equilibrium) คือ สภาพที่ของเล่นสามารถรักษา สภาพการเคลื่อนที่ให้คงเดิม เช่น อยู่นิ่ง คือ ทั้งไม่มีการเลื่อนตำแหน่งและไม่หมุน หรือเคลื่อนที่ใน สภาพเดิม คือ จุดศูนย์กลางมวลเคลื่อนด้วยอัตราเร็วคงที่และหมุนรอบแกนผ่านจุดศูนย์กลางมวล ด้วยอัตราเร็วเชิงมุมคงที่ เนื่องจากใน วัตถุทุกชิ้นประกอบด้วยโมเลกุลจำนวนมากมาย โมเลกุล

เหล่านี้ต่างก็มีมวลและถูกดึงดูดด้วยแรงดึงดูดของโลก แรงดึงดูดของโลกที่กระทำต่อโมเลกุลต่าง  
ขนานกัน และเมื่อรวมแรงเหล่านี้เข้าด้วยกันก็คือ น้ำหนักของวัตถุทั้งก้อน โดยจุดที่น้ำหนักของวัตถุ  
ทั้งก้อนผ่านไม่ว่าจะวางวัตถุอยู่ลักษณะใดเรียกว่า จุดศูนย์กลางถ่วง (center of gravity) ที่จะทำให้ของ  
เล่นกับมาคงสภาพเดิม แม้ผู้เล่นจะทำให้เสียสมดุลไปก็ตาม ( เสมา สอนประสม, 2551 )

ของเล่นพื้นบ้านในประเภทนี้ ประกอบด้วย ควายกล่อม ควายกินหญ้า  
ควายสายหน้า นกยางลูกมะพร้าว กำปี่ และกระจับพวง ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน  
ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล แสดงดังภาพที่ 9



ภาพที่ 9 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.6 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญห

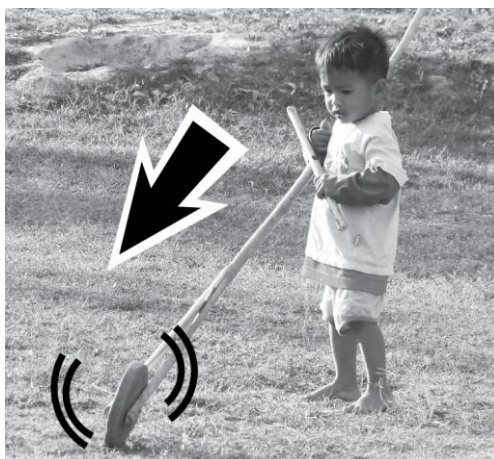
ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญห คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มี  
วิธีการเล่นโดยการแก้ปัญห ตามโจทย์หรือเงื่อนไขของของเล่นพื้นบ้านนั้นๆ ผู้เล่นจะต้อง  
ดำเนินการตามเงื่อนไข เพื่อให้สามารถแก้ปัญหานั้นให้ได้ ซึ่งในของเล่นพื้นบ้านแต่ละชิ้นก็มีความ  
แตกต่างกันออกไป ของเล่นพื้นบ้านในประเภทนี้ ประกอบด้วย งูกินนิ้ว เกรอดเพล พญาลีมงาย  
พญาลีมแลง หมากขุม อีตัก ไม้เก็บ และหมากเก็บ ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน  
ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญห แสดงดังภาพที่ 10



ภาพที่ 10 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญหา: หมากขุม  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.7 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น หรือลากจูง

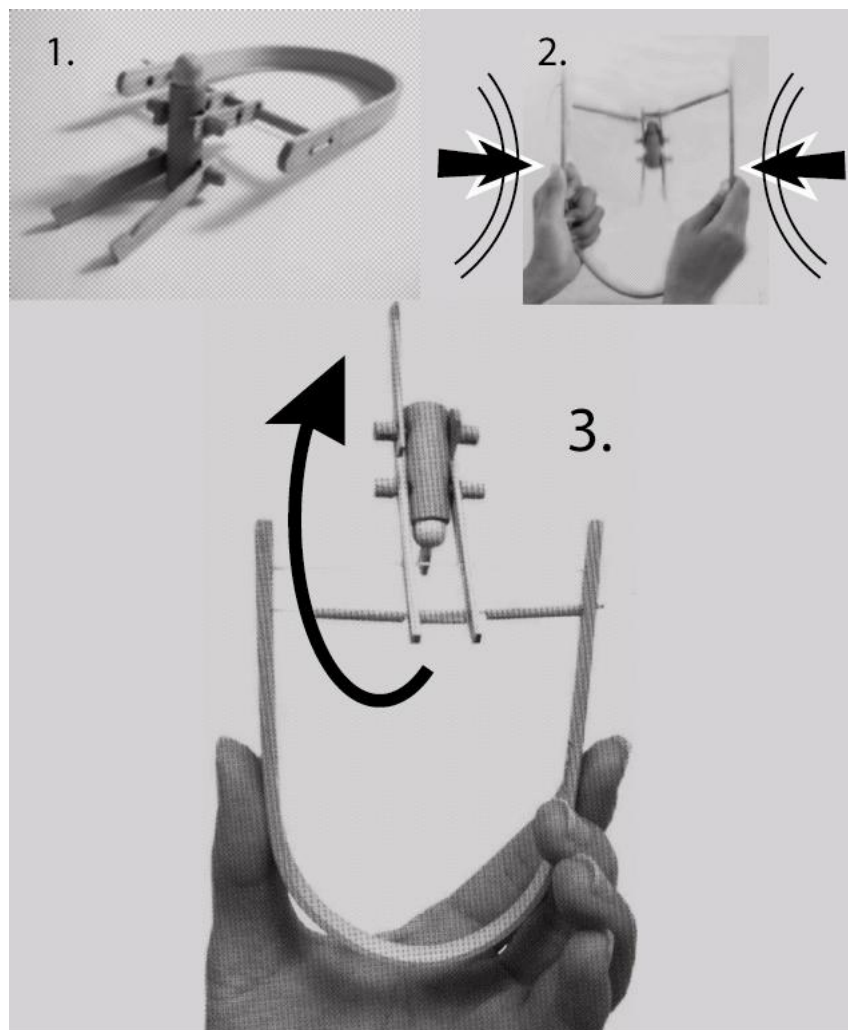
ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น หรือลากจูง คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น โดยการทำให้ของเล่นเคลื่อนที่ จากการเข็นหรือลากจูง ของผู้เล่น ซึ่งอาจมีล้อ สำหรับอำนวยความสะดวก หรือใช้เป็นพาหนะต่างๆ ก็ได้ ตามวัตถุประสงค์ของการเล่น โดยของเล่นพื้นบ้านในประเภทนี้ ประกอบด้วย เกวียนไม้ตอก เครื่องบินติด บักกิ้งล้อ ล้อ ตีห่วง รถกะลา รถลากไม้ รถไม้จิ้งจิว ล้อไถวิ่งแข่ง (ล้อเดี่ยว) รถลาก สัตว์ล้อ ล้อสองทาง รถสามล้อไม้ และรถลากกาบหมาก ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น หรือลากจูง แสดงดังภาพที่ 11



ภาพที่ 11 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น หรือลากจูง  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.8 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือ ผลัก

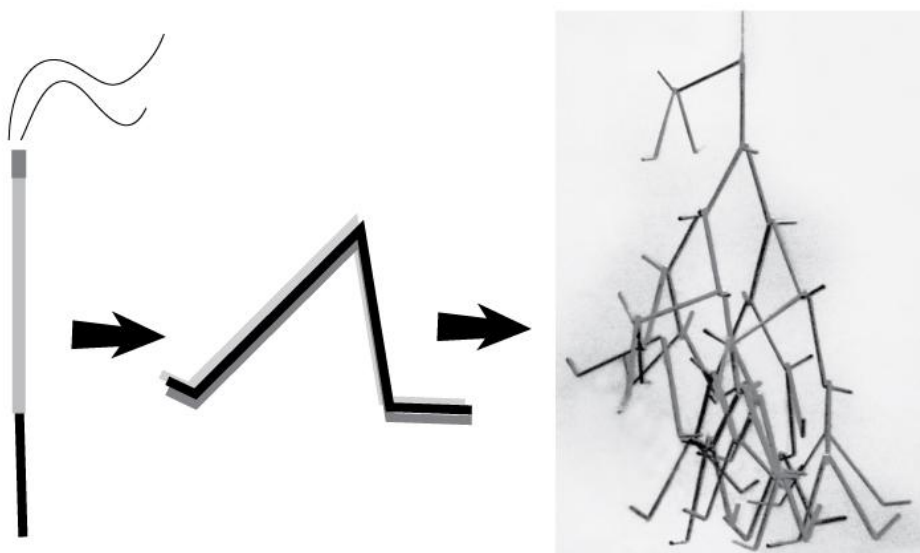
ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือ ผลัก คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น โดยเป็นการใช้ แรงอัด (Compression) ของผู้เล่น ซึ่ง เป็นแรงที่มี ขนาดเท่ากันแต่ทิศตรงข้ามกัน เมื่อกดปลายวัตถุทำให้ลดความยาวของวัตถุ แรงนี้จะถูกต้านโดย แรงผลักระหว่างโมเลกุล ทำให้ของเล่นมีการเปลี่ยนรูปร่าง หรือเปลี่ยนกิริยาทำทาง หรือส่งผลให้ ชิ้นส่วนมีการเคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนแปลง เป็นต้น ของเล่นพื้นบ้านในประเภทนี้ ประกอบด้วย กำปีบ ตุ๊กตายืดหด ป๊อกกะเดี๋ย บารักระโดด ไม้ขวดหลัง หัวล้านชนกัน และอมรเทพ ซึ่งลักษณะ ของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือ ผลัก แสดงดังภาพที่ 12



ภาพที่ 12 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือ ผลัก  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.9 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือ สร้าง

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น ด้วยการประกอบชิ้นส่วนเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดชิ้นงานชิ้นใหม่ โดยอาจมีแบบแผน หรือประกอบขึ้นอย่างอิสระก็ได้ ของเล่นพื้นบ้านในประเภทนี้ ประกอบด้วย บ้าน บ้านก้านธูป ลูกตะบูน ร้อยดอกสะแบง ร้อยเปลือกหอย และร้อยโมบาย ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือฉีก แสดงดังภาพที่ 13

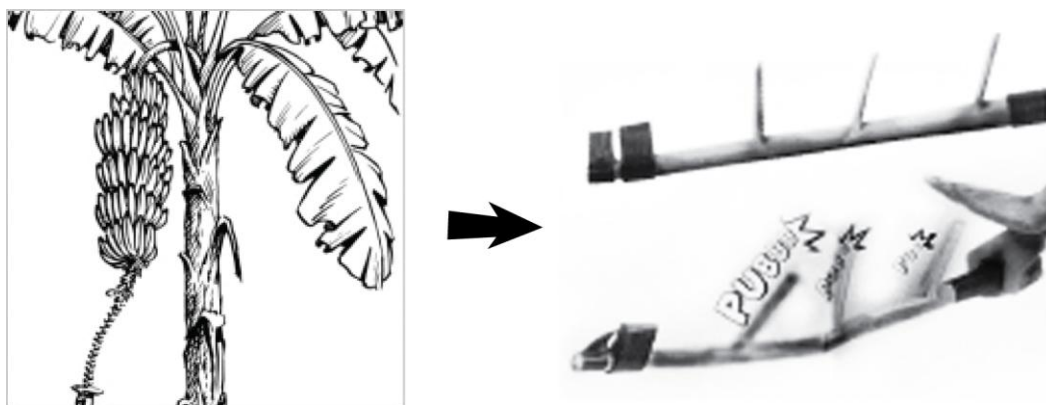


ภาพที่ 13 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง ( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.10 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อสู้อ

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อสู้อ คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น หรือมีวัตถุประสงค์ในการเล่น เพื่อต่อสู้อ หรือประลองกันเป็นหลัก อาจมีลักษณะที่จำลองมาจากอาวุธ หรือมีการออกแบบกลไกเพื่อการปะทะกัน ของเล่นพื้นบ้านในประเภทนี้ ประกอบด้วย กะลาเขาควาง(ควายกะลา) ควายชนก้านมะพร้าว-ก้านตาล ควายโม่มะม่วง ดาบนู คันก้ง ปืนก้านกล้วย ปืนหนังสติ๊ก ปืนไม้ ไม้จุกดอก หนังสติ๊ก ควายกล่อม หน้าไม้ ปืนดีด อีโป๊ะ กระบอกฉีดน้ำไม้เสี้ย และฉับโฝง ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภท เล่นด้วยการต่อสู้อ แสดงดังภาพที่ 14

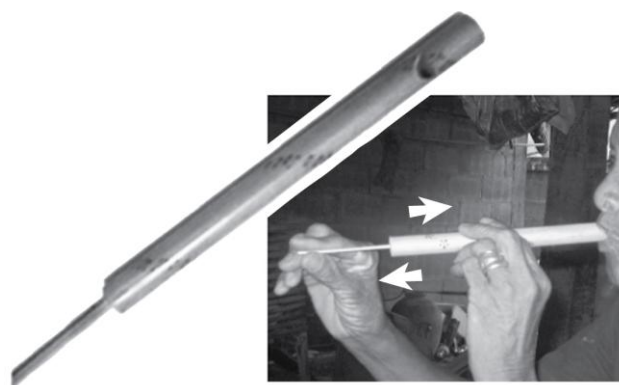




ภาพที่ 14 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อสู้อ  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.11 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น หรือมีคุณลักษณะในการให้กำเนิดเสียง ซึ่งวิธีการทำให้เกิดเสียง จะมีความแตกต่างกันออกไป เช่น ดิด สี ตี เป่า เป็นต้น ส่วนใหญ่มักเป็นการเลียนเสียงจากธรรมชาติ หรือเครื่องดนตรี ประกอบด้วย กบร้อง ไก่ขัน กิ้งก่าร้อง ไบพัดเสียง กระจดิ่งกำมปู กระจบกระจเบิด กลองกิ่ง กลองหนังกบ กระจลาเคาะจั่งหวะ กระจระไม้ไผ่ เครื่องดนตรีไทยจำลอง จักจั่น จั้งหนอง ตะแล็บแก๊บ ถ่มทิม นกหวีด นกหวีดดิน นกหวีดไม้ บ้องทบ บ่าหวือ ป็อกแป๊ก ป่องแป่ง ปี่ใบมะพร้าว ปี่ใบตาล ปี่นกล ร่องเท้าก็อบแก๊บ ลิ่นมังกร ลูกแซ็ค ลูกหึ่ง ว่าวสะนู วิหคสายฟ้า โหวด อีป้อ อีอ้อบ และกระจดิ่งไม้ ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภท เล่นด้วยการทำให้เกิดเสียงแสดงดังภาพที่ 15



ภาพที่ 15 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.12 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ชี่ หรือใช้เป็นพาหนะ

พาหนะ  
 ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ชี่ หรือใช้เป็นพาหนะ คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น ด้วยการใช้ของเล่นเป็นพาหนะ ของเล่นส่วนใหญ่ซึ่งมีขนาดใหญ่ หรือพอดีกับลำตัวของผู้เล่น สำหรับวิธีการเล่น จะเป็นไปตามลักษณะ หรือจุดประสงค์ของของเล่น เป็นหลัก เช่น เป็นยานพาหนะ หรือแบบจำลองรูปสัตว์ เป็นต้น ของเล่นประเภทนี้ประกอบด้วย จระเข้ไม้ ชิงช้า ม้าก้านกล้วย ม้าไม้ และเรือบก ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ชี่ หรือใช้เป็นพาหนะ แสดงดังภาพที่ 16

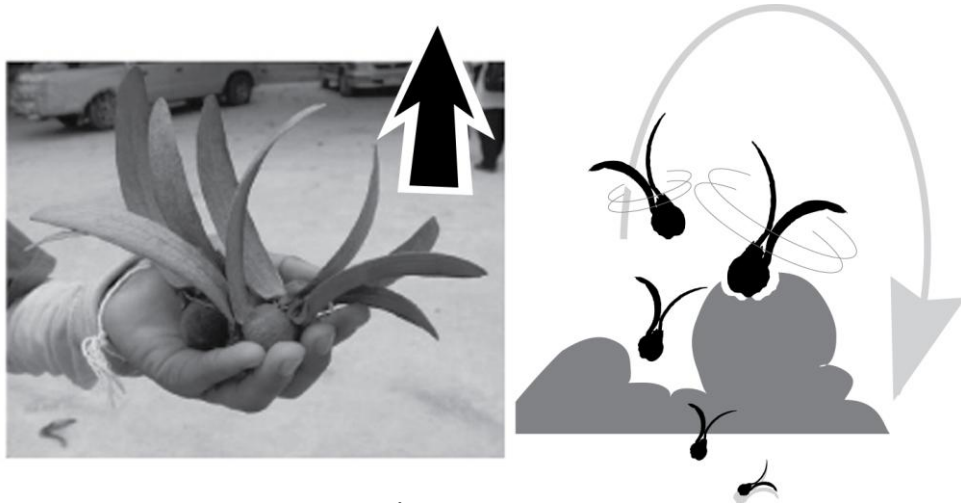


ภาพที่ 16 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ชี่ หรือใช้เป็นพาหนะ  
 ( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.13 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปาหรือดีด

พาหนะ  
 ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปาหรือดีด คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวิธีการเล่น ด้วยการขว้างปา หรือโยนของเล่นและชิ้นส่วนของเล่น โดยโยนแล้วของเล่น อาจเกิดการเปลี่ยนแปลง เกิดปฏิกิริยา หรืออาจไม่เกิดอะไรขึ้นเลยก็ได้ ของเล่นประเภทนี้ ประกอบด้วย แก้วดอกสะแบง ตะกร้อหวาย ตะกร้อจักสาน บอลกระดาดาวรวงผึ้ง โยนหลัก ลูกยาง วิหคดาวลอย สะบ้าเข้าถ้ำ ลูกข่าง และ ลูกหิน ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือดีด แสดงดังภาพที่ 17

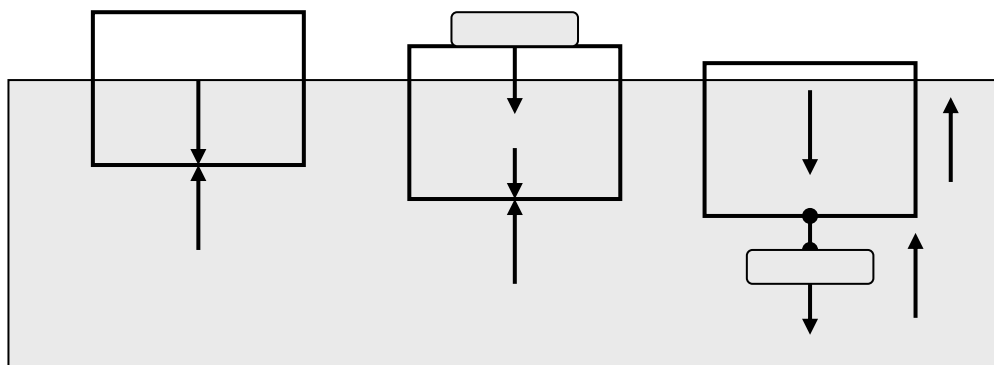




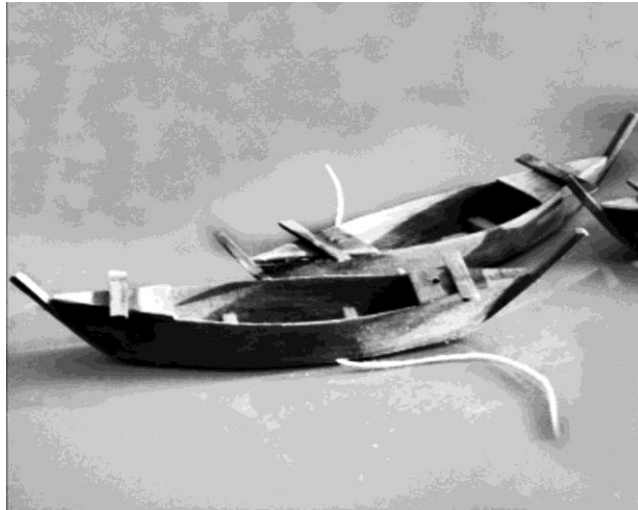
ภาพที่ 17 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือตีด  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.14 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีคุณลักษณะในการลอยน้ำได้ อาทิ เรือ เป็นต้น โดยการลอยน้ำ จะอาศัยหลักการของ แรงลอยตัว จะเท่ากับน้ำหนักของของเหลวที่ถูกแทนที่ หมายถึง ถ้าน้ำหนักของ ของเล่นน้อยกว่าปริมาตรของของเหลวที่ถูกแทนที่ ของเล่นจะจมลงแต่ไม่หมด โดยปริมาตรที่จมจะเท่ากับน้ำหนักของของเหลวที่ถูกแทนที่ นอกจากนี้ ของเล่นประเภทนี้อาจขับเคลื่อนได้ด้วยกลไกต่างๆ หรืออาจไม่มีกลไกใดๆ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการเล่น ของเล่นประเภทนี้ได้แก่ เรือไม้จำลอง เรือกบแระจำลอง เรือต้นโสน เรือกาบมะพร้าว เรือแจวกาบมะพร้าว เรือใบกาบมะพร้าว ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ แสดงดังภาพที่ 18 และ 19



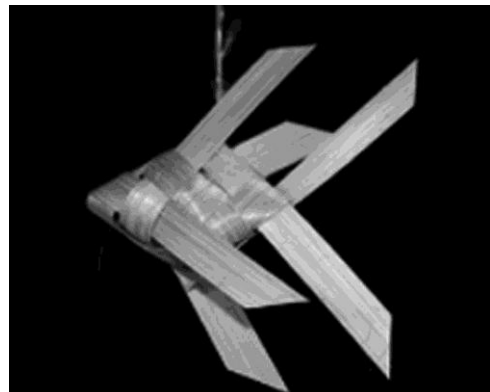
ภาพที่ 18 รูปแบบการลอยน้ำของวัตถุ ( สำนักหอสมุดและศูนย์สารสนเทศ  
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2549 )



ภาพที่ 19 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.15 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณะ จากธรรมชาติ

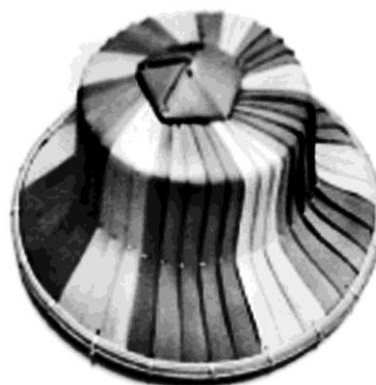
ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณะจากธรรมชาติ คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีการประดิษฐ์ขึ้น โดยจำลองรูปแบบของธรรมชาติ อาทิเช่น สัตว์ต่างๆ ดอกไม้ ต้นไม้ เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นอาจเป็นผู้ประดิษฐ์ขึ้นเอง หรือเป็นเพียงผู้เล่นก็ได้ ของเล่นประเภทนี้ได้แก่ ตุ๊กตาดินปั้น ควายดิน-วัวดิน ตุ๊กตาลูกตาล ตุ๊กตาไก่ นกสำโรง ปลาตะเพียน แมงมุมลูกสะบ้า ตัวสัตว์จักสาน ดอกไม้จักสาน และงูไม้ระกำ ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณะจากธรรมชาติ แสดงดังภาพที่ 20



ภาพที่ 20 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณะจาก  
ธรรมชาติ ( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.16 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวัตถุประสงค์ในการประดิษฐ์ขึ้น เพื่อประกอบการเล่นแสดงบทบาทสมมติของผู้เล่น กล่าวคือ อาจทำหน้าที่เป็นอุปกรณ์ เครื่องประดับ หรือเครื่องแต่งกายของผู้เล่น เป็นต้น โดยขนาดและรูปแบบก็จะมี ความแตกต่างกันออกไป ของเล่นประเภทนี้ได้แก่ ไช้จำลอง ข้องจำลอง ยอจำลอง บั้งจำลอง แชะจำลอง ฮอกจำลอง งอบจำลอง กวงปั่นฝ้ายจำลอง อีตบ้นฝ้ายจำลอง กวักจำลอง อีตข้าวโพดจำลอง เกวียนจำลอง พัดกาบหมาก พัดตอกสาน หม้อข้าวหม้อแกง เครื่องประดับดอกสะแบง มงกุฎดอกไม้ ชฎาลิเก (กระจม) เปลเด็ก และหน้ากาก ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ แสดงดังภาพที่ 21



ภาพที่ 21 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.17 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน

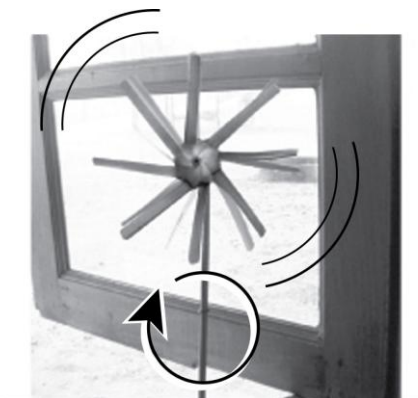
ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีวัตถุประสงค์ในการประดิษฐ์ขึ้น เพื่อให้ผู้เล่นใช้เหยียบหรือเดิน โดยอาจทำหน้าที่แทน รองเท้า หรือขาของผู้เล่น หรือเป็นพื้นผิวสำหรับเดินก็ได้ ของเล่นประเภทนี้ได้แก่ กระแตเวียน กะลานวดเท้า ขาโตกเถก โกงแก้ง ปูกะเดิง ก๊อบแก๊บ และเดินกะลา ย่างกะโป๊ะ อีโก๊ะ (กูปกับ) เดินพริก ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภท เล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน แสดงดังภาพที่ 22



ภาพที่22 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.3.2.18 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม

ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วย พลังงานลม คือ ของเล่นพื้นบ้านที่มีกลไกในการขยับ หรือเคลื่อนที่ โดยใช้พลังงานลมเป็นส่วนช่วยในการทำงานของกลไก ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นของเล่นชนิดกังหันลม เป็นหลัก โดยทั่วไปกังหันลม จะแบ่งออกเป็น 2 ชนิด ตามแกนหมุนของกังหันลม ได้แก่ กังหันลมแกนหมุนแนวตั้ง ( Vertical Axis Wind Turbine) เป็นกังหันลมที่มีแกนหมุน และใบพัดตั้งฉากกับการเคลื่อนที่ของลมในแนวราบ และ กังหันลมแกนหมุนแนวนอน (Horizontal Axis Wind Turbine) เป็นกังหันลมที่มีแกนหมุนขนานกับการเคลื่อนที่ของลมในแนวราบ โดยมีใบพัดเป็นตัวตั้งฉากรับแรงลม ซึ่งเมื่อกังหันหมุนด้วยพลังงานลมแล้ว อาจทำให้ของเล่นเกิดการเปลี่ยนแปลง หรือปฏิกิริยาใดๆ ตามเงื่อนไขของของเล่นนั้นๆ ของเล่นประเภทนี้ได้แก่ กังหัน หมากปิ่น เครื่องบินปีกหมุน คอปเตอร์ไม้ไผ่ ลูกกลม และวาว ซึ่งลักษณะของกลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม แสดงดังภาพที่ 23



ภาพที่23 กลไกของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม  
( ที่มา: จากการสรุปแนวความคิด )

### 3.4 ประโยชน์ของการเล่นของเล่นพื้นบ้านไทย

วิราภรณ์ ปนาทกุล (2531) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นของเล่นพื้นบ้านไทย ดังนี้

1. เป็นการเล่นที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ส่วนใหญ่จะเล่นเป็นหมู่คณะ ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าการอยู่ในหมู่คณะเป็นสิ่งที่มีความสุข สนุกสนาน เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะมีอุปนิสัยรักหมู่คณะ ฝึกให้รู้จักปรับตัวเข้ากับสังคม อันเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมเด็กให้ดีขึ้น
2. เป็นการเล่นที่ไม่เน้นอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก ถ้ามีก็เป็นวัสดุที่หาได้ง่าย สะดวก และประหยัด ซึ่งเหมาะกับสภาพแวดล้อมในแต่ละท้องถิ่น
3. เป็นการเล่นที่ไม่มีการตีคาบข้อ ขัดใจง่าย เด็กมีอิสระในการเล่น และเป็นการฝึกความคิดของเด็ก
4. เป็นการเล่นเพื่อการออกกำลังกาย เพื่อให้มีความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวร่างกาย ในขณะที่เดียวกันก็ฝึกให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ ความแม่นยำ การตัดสินใจ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช (2532) ได้กล่าวถึง การเล่นของเล่นพื้นบ้านไทย ว่า มีประโยชน์ต่อเด็กหลายประการ ดังต่อไปนี้

1. ทางสังคม การเล่นส่วนใหญ่มักจะเล่นกันเป็นกลุ่ม การเล่น เป็นกลุ่มนี้เป็นการส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น การเคารพในกฎกติกาที่ได้ตกลงกันไว้ รู้จักการรอคอยเมื่อยังไม่ถึงคราวที่ตนจะเล่น การยอมรับข้อตกลงของคนส่วนมาก ความสามัคคีในหมู่คณะ การให้อภัยตลอดจนการรู้แพ้รู้ชนะ
2. ทางด้านร่างกาย การเล่นทุกชนิดไม่ว่าจะเป็นในร่มหรือกลางแจ้งเด็กจะต้องได้ออกกำลังกาย เช่น การเล่นอิซิดอี่เขียน เด็กต้องใช้กล้ามเนื้อส่วนมือและแขน ถ้าเด็กได้เล่นบ่อย ๆ ก็จะทำให้กล้ามเนื้อมือและแขนแข็งแรงขึ้น
3. ทางด้านอารมณ์ การเล่นทุกอย่างเมื่อเด็กได้เล่นจะเกิดความสนุกสนานก็จะช่วยให้เด็กมีความสุข มีจิตใจสบาย คลายความเครียดลงไปได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยพัฒนาอารมณ์ของเด็กให้ดีขึ้น
4. ทางด้านสติปัญญา การเล่นหลายอย่างที่ต้องให้เด็กใช้ความสามารถทางสติปัญญา เช่น การเล่นปริศนาคำทาย เป็นต้น
5. ทางด้านภาษา การเล่นประเภทที่มีบทหรือประกอบและประเภทบทโต้ตอบให้คุณค่าทางด้านภาษาแก่เด็กหลายอย่าง

5.1 ทางท่วงท่าประพันธ์ บทร้องประกอบการเล่นมักนิยมแต่งเป็นบทร้อยกรอง มีทั้งคำสัมผัสนอก สัมผัสใน เมื่อเด็กได้ร้องไปบ่อย ๆ เด็กก็จะเรียนรู้การใช้คำให้คล้องจองกัน และเป็นการปลูกฝังให้เด็กมีใจรักการประพันธ์

## 5.2 ทางด้านภาษาศาสตร์

5.2.1 การสื่อสาร การเล่นที่มีบทร้องและบทเจรจาโต้ตอบมีคุณค่าในการสื่อสารอย่างมาก เช่น ช่วยทำให้เด็กรู้จักคำที่บอกกิริยาอาการ คำที่ใช้เรียกชื่อสิ่งของ ตัวอย่างการเล่นงูกินหาง การเล่นชื้อดอกไม้ เป็นต้น การกลายเสียง บทร้องที่ประกอบการเล่นบางบท ไม่สามารถที่จะใช้คำที่สมบูรณ์ได้ก็อาจจะแต่งให้เพี้ยนเสียงไปบ้าง กร่อนเสียงไปบ้าง หรือเพิ่มพยางค์ไปบ้าง ทั้งนี้เพื่อจะเรียบเรียงคำให้คล้องจองกัน ดังนั้น การละเล่นจะช่วยให้เด็กเรียนรู้เรื่องการกลายเสียงของคำด้วย ตัวอย่างเช่น การเล่นแมงมุม มีบทร้องตอนหนึ่งว่า “แมงมุมเอ๋ย ชยุ่มหลังคา” คำว่า ชยุ่ม = หย่อม หรือการเล่น อ้ายเข้ อ้ายโขง คำว่า เข้ = จระเข้ เป็นต้น

5.2.2 คำศัพท์ เด็กเรียนรู้คำศัพท์จากการละเล่น เช่น การเล่นวีรชีวี ชาวสาร มีบทร้องประโยคหนึ่งกล่าวว่า “เก็บเบี้ยใต้ถุนร้าน ” เด็กจะได้เรียนรู้ว่า คำว่า เบี้ย หมายถึง เงิน เหรียญ ธนบัตร

ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2536) ได้เสนอแนวคิดว่าการละเล่นมีประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็กด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ คือ

1. ด้านร่างกาย การเล่นเป็นการเสริมสร้างร่างกายและพัฒนากล้ามเนื้อ จะเห็นได้ว่าขณะเล่นเด็กจะมีการเคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการกรอกลับตัว ปิดตัวไปมา วิ่ง กระโดด หยิบลาก ดึง พฤติกรรมดังกล่าวจะทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง มีการทำงานประสานกันได้ดี ช่วยให้เกิดการพัฒนากล้ามเนื้อ การเล่นต้องใช้กำลังคล่องแคล่วว่องไวจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพของร่างกายโดยทั่วไปให้ดีขึ้น
2. ด้านจิตใจ อารมณ์ การเล่นช่วยเสริมสร้างจิตใจและปรับอารมณ์ของเด็กได้ดี เด็กได้ตื่นตัว ได้ค้นคว้า แก้ปัญหาต่าง ๆ ทำให้คลายความรู้สึกเจ็บใจ เศร้าโศก และขจัดความเครียดให้หายไปโดยการแสดงออก ช่วยให้สุขภาพจิตเด็กดีขึ้น
3. ด้านสังคม การเล่นเป็นการสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล สามารถปรับตัวเองเข้ากับสังคม ทำให้เกิดความเข้าใจ ความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ทำให้อยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข
4. ด้านสติปัญญาการเรียนรู้ การเล่นให้เด็กได้มีโอกาสแสดงความคิดเห็นออกมาตามสภาพแวดล้อมที่เด็กอยู่ ได้เรียนรู้บทบาทเรียนที่มีค่าหลายอย่าง รู้จักควบคุมตนเอง มี

ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดจินตนาการ ทักษะการใช้ความเข้าใจภาษา การรับรู้ต่าง ๆ และทักษะทางด้านความคิด

5. ด้านศีลธรรม การเล่นทำให้เด็กเกิดค่านิยมทางด้านศีลธรรม การที่เด็กมีความสัมพันธ์ติดต่อกับผู้อื่นทางการเล่นนั้น จะช่วยให้เด็กรู้ว่าควรปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างไร และที่สำคัญมีหลายคนกล่าวว่าเป็นการปลูกฝังให้เด็กประหยัด และนำเศษวัสดุเหลือใช้มาประยุกต์เป็นของเล่น เช่น การดักแมลงมาชามหรือแมลงน้อยหน้าแข่งกัน ในฤดูที่มีมะขามแต่ละบ้านก็นำมะขามมาแกะเมล็ดออกและนำไปคลุกกับเกลือแล้วปั้นเป็นก้อนเก็บไว้กินในฤดูที่ไม่มีมะขาม เด็กจะนำเมล็ดมะขามเก็บไว้ ช่วงฤดูที่น้อยหน้าสุกเมื่อกินเนื้อหมดแล้วเด็กจะเก็บเมล็ดมาเล่นกันอย่างสนุกสนาน เมื่อเด็กเบื่อก็นำเมล็ดไปเพาะเป็นต้นใหม่ ไม่เกิดปัญหามลพิษ เปรียบเทียบกับของเล่นสมัยนี้ส่วนใหญ่ทำด้วยพลาสติกชนิดที่ยากแก่การทำลาย ทำให้เกิดมลภาวะสร้างปัญหาสิ่งแวดล้อมให้กับบ้านเมือง (เทวี โพธิผล, 2537) การละเล่นพื้นบ้านก่อให้เกิดประโยชน์และเสริมสร้างพลานามัย ประเทืองปัญญาให้เฉียบแหลม ฝึกจิตใจให้ตั้งงาม มีความสามัคคีและสร้างสรรค์คนดีให้กับสังคม (จรีน ศิริ, 2541)

สามารถสรุปได้ว่า การเล่นมีประโยชน์และส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็ก คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา โดยเฉพาะพฤติกรรมกรการช่วยเหลือ พฤติกรรมด้านการปลดปล่อยและให้กำลังใจและพฤติกรรมกรการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเอง และผู้อื่น จึงควรได้รับการส่งเสริมให้มีการพัฒนาทางสังคม โดยจัดกิจกรรมและ ะสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมให้กับเด็ก ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเล่นต่างๆ รวมทั้งการเล่นบทบาทสมมติ เพื่อให้เด็กได้มีพฤติกรรมที่สนับสนุนทางสังคม เช่น การช่วยเหลือ การร่วมมือและการแบ่งปัน อันเป็นพื้นฐานในการสร้างบุคลิกภาพที่ดีต่อไป

### 3.5 ของเล่นพื้นบ้าน กับพัฒนาการตามวัยของเด็ก

ธรรมชาติของเด็กมักสนใจเรื่องรอบตัว อยากรู้ อยากเห็น ชอบความสนุกสนาน มีจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และชอบตั้งคำถามในเรื่องต่างๆ ซึ่งความสามารถด้านต่างๆ จะพัฒนาซับซ้อนมากขึ้นตามวัย การจัดประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมรอบตัว การให้โอกาสเด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดสอบ ทดลอง และค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยตนเอง จะทำให้สนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความสุข เกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมายที่ละเล็กละน้อย ได้เรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นไปเรื่อยๆ อย่างค่อยเป็นค่อยไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการการเล่น นับเป็นหัวใจสำคัญของการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการที่สอดคล้องกับธรรมชาติ ของเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการ

เล่นของเด็ก สร้างเสริมพัฒนาการทางด้านต่างๆ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ที่ปฏิบัติงานเกี่ยวข้องกับเด็ก ควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเลือกของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ก่อนเลือกของเล่นให้เด็ก พ่อแม่และผู้ปกครอง จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นตามวัยของเด็ก เด็กแต่ละวัยจะมีการเล่นที่แตกต่างกันไปตามระดับพัฒนาการ และประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากสภาพแวดล้อม พฤติกรรมการเล่นของเด็กมีการพัฒนาไปตามลำดับขั้นตอน อย่างต่อเนื่อง ตามวุฒิภาวะ และความพร้อมทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก รวมทั้งจากการเล่นแบบง่ายๆลำพังคนเดียว ไปสู่การเล่นที่ซับซ้อนมากขึ้น และรู้จักเล่นร่วมกับผู้อื่นมากขึ้น

#### 4. ภูมิปัญญาท้องถิ่น

##### 4.1 ความหมายของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ภูมิปัญญา (Wisdom) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน (Popular Wisdom) หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ในหลายลักษณะต่าง ๆ กัน ดังนี้

4.1.1 พันเพ รากฐานของความรู้ชาวบ้าน (เสรี พงศ์พิศ, 2529)

4.1.2 ความรอบรู้ของชาวบ้านที่เรียนรู้และมีประสบการณ์สืบต่อกันมาทั้งทางตรง คือ ประสบการณ์ด้วยตนเอง หรือทางอ้อมซึ่งเรียนรู้จากผู้ใหญ่ หรือความรู้สะสมที่สืบต่อกันมา (ธวัช ปุณโณทก, 2531)

4.1.3 ทุกสิ่งทุกอย่างที่ชาวบ้านคิดได้เองที่นำมาใช้ในการแก้ปัญหา เป็น สติปัญญา เป็นองค์ความรู้ทั้งหมดของชาวบ้าน ทั้งกว้าง ทั้งลึกที่ชาวบ้านสามารถคิดเองทำเอง โดยอาศัยศักยภาพที่มีอยู่แก้ปัญหาการดำเนินวิถีชีวิตได้ในท้องถิ่นอย่างสมสมัย (สามารถ จันทร์สุวรรณ์, 2534)

4.1.4 ความรู้และมรดก ประสบการณ์ของชาวบ้านที่ใช้ในการดำเนินชีวิตให้เป็นสุข โดยได้รับการถ่ายทอดสั่งสมกันมาผ่านกระบวนการพัฒนาให้สอดคล้องกับกาลสมัย (อังกูล สมคะเนย์, 2535)

4.1.5 ภูมิปัญญาชาวบ้านเกิดจากการสะสมการเรียนรู้มาเป็นระยะเวลายาวนาน มีลักษณะเชื่อมโยงกันไปหมดในทุกสาขาวิชา ไม่แยกเป็นวิชา ๆ แบบที่เราเรียน ฉะนั้นวิชาเกี่ยวกับ เศรษฐกิจอาชีพ ความ เป็นอยู่เกี่ยวกับการใช้จ่าย การศึกษาวัฒนธรรมนั้นจะผสมกลมกลืน เชื่อมโยงกันไปหมด(ประเวศ วะสี 2530)



4.1.6 ความรู้และประสบการณ์ทั้งหลายของชาวบ้านในท้องถิ่นที่ใช้ในการแก้ปัญหาหรือดำเนินชีวิต ซึ่งได้รับการถ่ายทอดสืบต่อกันมาโดยผ่านกระบวนการพัฒนาตามศักยภาพที่มีอยู่ เพื่อแก้ปัญหา การดำเนินชีวิตในท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสมกับกาลสมัย (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2542)

จากนิยามข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ภูมิปัญญาชาวบ้านหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง องค์ความรู้ทั้งปวงที่ได้สั่งสมและสืบทอดกันมาอย่างต่อเนื่อง โดยมีการคิดค้นปรับเปลี่ยนผสมผสานกับความรู้ใหม่และพัฒนาให้เหมาะสมสอดคล้องกับยุคสมัย เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาการดำเนินชีวิตให้เป็นสุข ซึ่งมีลักษณะทั้งที่เป็นรูปธรรม นามธรรม ตลอดจนมีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองอย่างชัดเจน

## 4.2 ประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น

ธวัช ปุณโณทก (2531) ได้เสนอแนวคิดในการแบ่งประเภทของภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1 เป็นเรื่องเกี่ยวกับคติ ความคิด ความเชื่อ และหลักการพื้นฐานขององค์แห่งความรู้ที่เกิดจากการสั่งสมถ่ายทอดกันมา ได้แก่ การประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ของแต่ละท้องถิ่น เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้โดยการพึ่งพาธรรมชาติมาใช้ประโยชน์เพื่อการยังชีพ เช่น ชุมชนภูเขามีสมาชิกเชื่อในเรื่องของผีป่า เจ้าป่า เทพารักษ์ ผู้อยู่ตามพื้นที่ราบเชื่อในเรื่องพระภูมิเจ้าที่ พระภูมินา การสู่วัวขี้ขาว การให้ความเคารพแม่โพสพ ผู้อยู่ตามแม่น้ำ ริมทะเล มักจะเชื่อในเรื่องของแม่ ยานางเรือ เป็นต้น ความคิดความเชื่อเหล่านี้ จะนำมาสู่การพัฒนาชีวิตและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เช่น การตั้งธนาคารแห่งชีวิตเพื่อพัฒนาหมู่บ้านโดยยึดหลักธรรมในพุทธศาสนา การจัดพิธีสืบชะตาแม่น้ำ การจัดพิธีกรรมบวชต้นไม้ การจัดตั้งป่าสมุนไพรรักษาหมู่บ้าน ธนาคารโค-กระบือ ธนาคารข้าว กลุ่มทอผ้า กลุ่มฉาบปูนกจิ เป็นต้น

กลุ่มที่ 2 เป็นเรื่องของศิลปวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณี เป็นตัวชีวิตที่สำคัญต่อการแสดงออกถึงภูมิปัญญาของชุมชนต่อการดำเนินชีวิต เช่น ประเพณีการบวชนาค เข้าพรรษา แต่งงาน นอกจากนั้นยังมีศิลปกรรมพื้นบ้านที่แสดงปรากฏให้เห็นถึงความสำเร็จของภูมิปัญญาที่ สืบทอดกันมาหลายช่วงอายุ เช่น งานจักสาน การทอกระเป๋าย่านลิภากระเป๋าดือใบตาล เสื้อจันทบูร เครื่องจักสานสำหรับจับสัตว์ จักสานเป็นเครื่องใช้ กลองข้าว ชันโตก เปล

เด็ก เครื่องปั้นดินเผา งานแกะสลัก งานปั้น หล่อด้วยโลหะ การก่อสร้างอาคารที่อยู่อาศัย ภาพเขียนบนผนัง การฟ้อนรำ และเพลงพื้นบ้าน เป็นต้น

กลุ่มที่ 3 เป็นเรื่องของการประกอบอาชีพในแต่ละท้องถิ่นที่ได้รับการพัฒนาให้เหมาะสมกับสมัย เป็นการปรับการดำเนินชีวิตที่เคยถูกครอบงำจากสภาพสังคมพ่อค้าคนกลาง ระบบธุรกิจ ระบบโรงงาน กลับสู่การเกษตรที่อาศัยความสมดุลทางธรรมชาติ สามารถยืนหยัดต่อสู้กับความล้มเหลวกับการล้มละลายทางสังคมเศรษฐกิจและวัฒนธรรมได้อย่างภาคภูมิใจด้วยกำลังกายกำลังสติปัญญา และการสั่งสมประสบการณ์ เช่น การทำการเกษตรแบบผสมผสาน การเกษตรแบบพึ่งพาตนเอง การทำสวนสมุนไพร และการแพทย์แผนโบราณ

กลุ่มที่ 4 เป็นเรื่องราวแนวความคิด หลักปฏิบัติ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ชาวบ้านนำมาใช้ในชุมชน ซึ่งเป็นอิทธิพลของความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น การเลี้ยงปลาตู้กบักอยู่ในบ่อซีเมนต์ การจัดระบบการถ่ายเทน้ำและคิดสูตรอาหารปลาขึ้นมาเอง การคิดค้นวิธีที่จะกรองน้ำให้ใสเพื่อเพาะปลูกปลาให้รอดตาย การประดิษฐ์เครื่องนวดข้าวแบบประหยัด การคิดสร้างกาดักน้ำจากอ่างเก็บน้ำบนภูเขาลงมาใช้ปลูกพืช

### 4.3 นโยบายของภูมิปัญญาท้องถิ่น

เพื่อให้ภูมิปัญญาเป็นรากฐานและเป็นพลังขับเคลื่อนสำคัญส่วนหนึ่งในการพัฒนาคนและการพัฒนาเศรษฐกิจการเมือง สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2542) จึงได้กำหนดไว้เป็นนโยบาย ดังนี้

4.3.1 นำภูมิปัญญาเข้าสู่การศึกษาของชาติ โดยเลือกสรรสาระและกระบวนการเรียนรู้เข้าสู่ระบบการศึกษา ทั้งทางการศึกษาในโรงเรียน การศึกษานอกโรงเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัย

4.3.2 ยกย่องและเชิดชูเกียรติ “ครูภูมิปัญญา” และสนับสนุนให้มีบทบาทเสริมในการถ่ายทอดภูมิปัญญาในการจัดการศึกษาทุกระดับและทุกระบบ รวมทั้งให้แบบอย่างและชี้นำด้านวิถีคิด วิธีการเรียนรู้ และการดำเนินชีวิตที่ได้ผ่านการทดสอบมา

4.3.3 สนับสนุนการศึกษาวิจัยด้านภูมิปัญญา เพื่อพัฒนาการจัดการศึกษาที่หลากหลายให้สอดคล้องกับความต้องการของชุมชนและท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง

4.3.4 ประมวลคลังข้อมูลเกี่ยวกับสารัตถะ องค์กร และเครือข่ายภูมิปัญญา ทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับชาติ

#### 4.4 ขอบเขตของภูมิปัญญาท้องถิ่น

การกำหนดขอบเขตของภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น ทาง สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2542) ได้กำหนดขอบเขตของภูมิปัญญาท้องถิ่น ดังนี้

4.4.1 ด้านกองทุนและธุรกิจชุมชน ได้แก่ ความสามารถในการสะสมและบริหารกองทุนและสวัสดิการชุมชน ความมั่นคงให้แก่ชีวิตความเป็นอยู่ของสมาชิกในกลุ่ม เช่น การจัดการกองทุนของชุมชนในรูปของสหกรณ์ออมทรัพย์ รวมถึงความสามารถในการจัดสวัสดิการในการประกันคุณภาพชีวิตของคน ให้เกิดความมั่นคงทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม โดยการจัดตั้งกองทุนสวัสดิการรักษายาพยาบาลของชุมชน และการจัดระบบสวัสดิการบริการชุมชน

4.4.2 ด้านศิลปกรรม ได้แก่ ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะสาขาต่างๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม นาฏศิลป์ ดนตรี ทัศนศิลป์ คีตศิลป์ การละเล่นพื้นบ้าน และนันทนาการ

4.4.3 ด้านภาษาและวรรณกรรม ได้แก่ ความสามารถในการอนุรักษ์และสร้างสรรค์ผลงานด้านภาษา คือ ภาษาถิ่น ภาษาไทยในภูมิภาคต่างๆ รวมถึงด้านวรรณกรรมท้องถิ่นและการจัดทำสารานุกรมภาษาถิ่น การปริวรรตหนังสือโบราณ การฟื้นฟูการเรียนการสอนภาษาถิ่นของท้องถิ่นต่าง ๆ

4.4.4 ด้านปรัชญา ศาสนา และประเพณี ได้แก่ ความสามารถประยุกต์และปรับใช้หลักธรรมคำสอนทางศาสนา ปรัชญาความเชื่อและประเพณีที่มีคุณค่าให้เหมาะสมต่อบริบททางเศรษฐกิจ สังคม เช่น การถ่ายทอดวรรณกรรม คำสอน การบวชป่า การประยุกต์ประเพณีบุญประเพณีข้าว

4.4.5 ด้านโภชนาการ ได้แก่ ความสามารถในการเลือกสรร ประดิษฐ์และปรุงแต่งอาหารและยาได้เหมาะสมกับความต้องการของร่างกายในสภาวะการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนผลิตเป็นสินค้าและการส่งออกที่ได้รับความนิยมแพร่หลายมาก รวมถึงการขยายคุณค่าเพิ่มของทรัพยากรด้วย

#### 4.5 การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

ธวัช ปุณโณทก (2531) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับ การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยแบ่งได้ 2 วิธี ดังนี้

4.5.1 ครูเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ในกรณีนี้บทบาทการจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนอยู่ภายใต้การกระทำของครู ซึ่งเป็นไปตามลักษณะกิจกรรมที่ได้จัดการ

พัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น นั่นคือ ครูเป็นตัวแทนของปราชญ์ท้องถิ่นที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งภูมิปัญญาดังกล่าวได้รับการกำหนดเป็นหลักสูตรแล้ว

4.5.2 ปราชญ์ท้องถิ่นเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน แทนที่ทางโรงเรียน จะให้ครูดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อถ่ายทอดภูมิปัญญาก็เปลี่ยนเป็นปราชญ์ท้องถิ่นทำหน้าที่เป็นผู้สอนหรือเป็นครูแทน รวมทั้งให้ปราชญ์ในท้องถิ่นทำหน้าที่ประเมินผลการเรียนของนักเรียนด้วยการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น แบ่งตามลักษณะได้ 2 ลักษณะคือ แบบเป็นลายลักษณ์อักษรและแบบไม่เป็นลายลักษณ์อักษร แต่วิธีการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นในโรงเรียนมีหลายวิธี คือ

- 1) โดยการถ่ายทอดความรู้โดยตรงต่อครูผู้สอน
- 2) โดยการถ่ายทอดความรู้โดยตรงให้แก่ นักเรียน
- 3) โดยการให้คำปรึกษาหารือแนะนำให้กับครูผู้สอน
- 4) โดยการถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนร่วมกับครูผู้สอน

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ของชาวบ้านในท้องถิ่นเป็น ความรู้ที่มีคุณค่าต่อการดำรงชีวิตและการพัฒนาท้องถิ่น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะอนุรักษ์ ภูมิปัญญาท้องถิ่นไว้เพื่อเยาวชนรุ่นหลัง ในฐานะที่โรงเรียนเป็นสถานที่ที่ให้ความรู้แก่เยาวชน โรงเรียนจึงเป็นสถานที่ที่เหมาะสมในการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น (อุพร จานประดับ, 2544) การนำภูมิปัญญาไทยไปใช้ในการจัดการศึกษาในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับอุดมศึกษา

#### 4.6 แนวทางการจัดการศึกษาโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น

โรงเรียนมีแนวทางการจัดการศึกษาโดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยยึดแนวทางของ กระทรวงศึกษาธิการ

##### 4.6.1 การดำเนินการจัดการเรียนการสอน

- 1) ให้โรงเรียนเป็นศูนย์กลางในการจัดการเรียนการสอน มีการมอบหมาย งานกิจกรรมให้นักเรียนไปทำที่บ้าน ครูและชาวบ้านจะเป็นผู้ติดตามและประเมินผล
- 2) ให้ชุมชนเป็นศูนย์กลางในการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้แก่ นักเรียน โดยนำนักเรียนไปศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ในชุมชน
- 3) โรงเรียนและชุมชนประสานให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ทั้งในโรงเรียนและ ชุมชน

#### 4.6.2 วิธีการในการจัดการศึกษา

- 1) ควรมีการวางแผนร่วมกันระหว่างครูผู้สอนและปราชญ์ชาวบ้าน
- 2) เน้นการศึกษา วิเคราะห์ ทำความเข้าใจวิถีและความคิดของภูมิปัญญาท้องถิ่น
- 3) นำกระบวนการหรือความคิด แนวปฏิบัติของภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดเป็นกระบวนการเรียนการสอน
- 4) เสริมสร้างกระบวนการคิดที่เป็นระบบ เป็นวิทยาศาสตร์
- 5) ฝึกให้ผู้เรียนคิดหลายด้านหลายมุมอย่างอิสระแล้วสรุปเป็นความรู้ และประสบการณ์ที่จะนำไปใช้ในการดำรงชีวิต
- 6) ผสมผสานระหว่างความรู้ความสากลกับความรู้ท้องถิ่น
- 7) เน้นที่กระบวนการมากกว่าผลผลิต
- 8) ครูผู้สอนหรือปราชญ์ชาวบ้านเป็นผู้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน

#### 4.6.3 แนวทางการจัดการศึกษา

- 1) ครูผู้สอนเป็นผู้ควบคุมการใช้หลักสูตร โดยพิจารณานำหลักสูตรไปใช้ให้สอดคล้องกับกลุ่มประสบการณ์ตามในหลักสูตรแม่บท โดยใช้ระยะเวลา จำนวนคาบเรียนตามที่กำหนดไว้ในแผนการสอนของประสบการณ์นั้น ๆ
- 2) เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง
- 3) นำบุคคลในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมให้ความรู้กับผู้เรียน
- 4) สอดแทรกคุณธรรม ค่านิยมต่างๆ ตามเนื้อหาของหลักสูตรให้กับผู้เรียน
  - 4.1) มีความรู้ความเข้าใจในประวัติความเป็นมาของชุมชน
  - 4.2) มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับสภาพความเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ ของชุมชน
  - 4.3) ตระหนักและยอมรับสิ่งที่มีคุณค่า สิ่งที่ดีให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชน
  - 4.4) สามารถปรับปรุงและประยุกต์ใช้ให้มีคุณค่า สิ่งที่ดีให้เกิดประโยชน์แก่ชุมชน
  - 4.5) มีความรักความภูมิใจและเข้าใจในบทบาทของตนที่มีต่อชุมชน  
การดำเนินการตามแนวทาง โดยมีผู้รู้ในท้องถิ่นหรือผู้ทรงภูมิปัญญาเป็นผู้มีบทบาทสำคัญ 3 ประการ คือ

- (1) พัฒนาหลักสูตรของท้องถิ่นร่วมกับโรงเรียนหรือหน่วยงานท้องถิ่น
- (2) วางแผนพัฒนาการจัดการเรียนการสอนร่วมกับครูผู้สอน
- (3) ถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ ในการดำรงชีวิตให้กับผู้เรียน

จึงสามารถสรุปสาระเกี่ยวกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น หมายถึง การสั่งสมความรู้ ประสบการณ์และทักษะในการดำรงชีวิตของบรรพบุรุษ โดยอาศัยทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นอย่างเป็นประโยชน์และเห็นคุณค่าสืบต่อกันมากลายเป็นศาสตร์หลายแขนงตกทอดมาถึงคนรุ่นหลังได้ศึกษา และนำไปประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์และวิถีชีวิตของแต่ละบุคคล

## 5. สื่อการเรียนรู้

### 5.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้

บราวน์ และคณะ (Brown and other, 1964) กล่าวว่า สื่อการสอนหมายถึง จำพวกอุปกรณ์ทั้งหลายที่สามารถเสนอความรู้ให้แก่ผู้เรียน จนเกิดผลการเรียนที่ดีทั้งนี้รวมถึงกิจกรรมต่างๆ ไม่เฉพาะที่เป็นวัสดุหรือเครื่องมือเท่านั้น เช่น การศึกษานอกสถานที่ การสาธิต การทดลอง ตลอดจนการสัมภาษณ์ เป็นต้น

เกอร์ลัช และอีลี (Gerlach and Ely, 1983) ได้ให้คำจำกัดความของสื่อการสอนไว้ว่า สื่อการสอน คือ บุคคล วัสดุหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ซึ่งทำให้นักเรียนได้รับความรู้ ทักษะ ทศนคติ ครู หนังสือ และสิ่งแวดล้อมของโรงเรียนจัดเป็นสื่อการสอนทั้งสิ้น

ไฮนิคส์ โมเลนดาและรัสเซล (Heinich, Molenda and Russel, 1985) ให้ทัศนะเกี่ยวกับสื่อการสอนไว้ว่า สื่อการสอน หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามไม่ว่าจะเป็นสไลด์โทรทัศน์วิทยุเทปบันทึกเสียงภาพถ่ายวัสดุฉายและวัตถุสิ่งตีพิมพ์ซึ่งเป็นพาหนะในการนำข้อมูลจากแหล่งข้อมูลไปยังผู้รับ เมื่อนำมาใช้กับการเรียนการสอน หรือส่งเนื้อหาความรู้ไปยังผู้เรียนในกระบวนการเรียนการสอน เรียกว่า สื่อการสอน

เป็รื่อง กุมุ ทศรี (2519) กล่าวว่า สื่อการสอน หมายถึง สิ่งต่าง ๆ ที่เป็นเครื่องมือ หรือช่องทางสำหรับการสอนของครูถึงผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายที่วางไว้เป็นอย่างดี

ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2526) กล่าวว่า สื่อการสอน หมายถึง สิ่งที่ช่วยให้การเรียนรู้ ซึ่งครูและนักเรียนเป็นผู้ใช้เพื่อให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2529) ให้ความหมายของสื่อการสอนว่า คือวัสดุ(สิ่งเปลือง) อุปกรณ์ (เครื่องมือที่ใช้ไม่ผู้พังก่าย) วิธีการ (กิจกรรม เกม การทดลอง ฯลฯ) ที่ใช้สื่อกลางให้ผู้สอนสามารถส่ง หรือถ่ายทอดความรู้ เจตคติ (อารมณ์ ความรู้สึก ความสนใจ ทศนคติ และค่านิยม) และทักษะไปยังผู้เรียน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่า สื่อการสอน หมายถึงวัสดุ เครื่องมือและเทคนิควิธีการที่ผู้สอนนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นับตั้งแต่ที่ประเทศไทยได้ปฏิรูปแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาของประเทศตั้งแต่มีการประกาศใช้พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เป็นต้นมา แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษามุ่งเน้นที่การพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสร้างความรู้และพัฒนากระบวนการคิด ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับ "การสอนหรือการถ่ายทอด" จึงเปลี่ยนมาเป็น "การเรียนรู้" ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ขึ้นมาด้วยตนเองโดยอาศัยแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ด้วยเหตุนี้ "สื่อการเรียนรู้" จึงเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากในยุคปัจจุบันข้อมูลข่าวสาร ความรู้ การใช้เทคโนโลยี และการสื่อสารทำให้ผู้เรียนจำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ๆด้วยตนเองตลอดจนพัฒนาศักยภาพการคิด ได้แก่การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิด อย่างอย่างมีเหตุผล นอกจากนี้ควรเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่นคน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติรวมถึงเหตุการณ์ หรือ แนวความคิด โดยมุ่งเน้นส่งเสริมการค้นคว้า หรือ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กรมวิชาการ, 2545)

แนวคิดเรื่องสื่อการเรียนรู้ มีการรวบรวมความหมายและการให้คำนิยามที่ต่างกัน ตลอดจนหลักการเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการในการใช้สื่อการเรียนรู้ ทั้งนี้กรมวิชาการได้เรียบเรียงและเผยแพร่ ดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นสิ่งสำคัญเนื่องจากในยุคปัจจุบันข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ การใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารทำให้ผู้เรียนจำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ๆด้วยตนเอง ตลอดจนพัฒนาศักยภาพการคิด ได้แก่ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดอย่างอย่างมีเหตุผล นอกจากนี้ควรเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

2. สื่อการเรียนรู้ หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวผู้เรียนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เช่นคน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ รวมถึงเหตุการณ์ หรือ แนวความคิด โดยมุ่งเน้นส่งเสริมการค้นคว้า หรือการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

3. สื่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเรียนรู้ของผู้เรียน อาจทำหน้าที่ถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ ผู้เรียน กระตุ้นให้เกิดศักยภาพทางความคิด ได้แก่ คิดไตร่ตรอง คิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมี วิจารณญาณ ตลอดจน กระตุ้นให้เป็นผู้แสวงหาความรู้และมีทักษะในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

4. สื่อการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือที่ใช้ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจความรู้สึก เพิ่มพูน ทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางการคิด

## 5.2 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

กรมวิชาการ ( 2545) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้น พื้นฐานไว้ว่า สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ การพัฒนาสื่อที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็น สิ่งสำคัญ เนื่องจากในยุคปัจจุบันข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ การใช้เทคโนโลยีและการสื่อสารได้ ทำให้ผู้คนจำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้สามารถรับรู้เรื่องราวใหม่ ๆ ด้วยตนเอง และพัฒนาศักยภาพ ทางการคิด ซึ่งได้แก่ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดอย่างมีเหตุผล การคิดให้หลากหลาย ดังนั้นสื่อที่ดีจึงควรเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักการแสวงหาความรู้ ด้วยตนเองอีกด้วย โดยความ สำคัญของสื่อการเรียนรู้ สามารถระบุได้ดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและสร้างความคิดรวบยอดในเรื่องที่เรียนได้ง่าย และรวดเร็วขึ้น
2. ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรม
3. ช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ตนเอง
4. สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่
5. ส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียน
6. เกื้อหนุนผู้เรียนที่มีความสนใจและความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันให้ สามารถเรียนรู้ได้ทัดเทียมกัน
7. ช่วยเชื่อมโยงสิ่งที่ไกลตัวผู้เรียนให้เข้ามาสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน
8. ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการแสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆตลอดจน การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง



9. ช่วยให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ในหลายมิติจากสื่อที่หลากหลาย
10. ช่วยกระตุ้นให้เกิดความรู้ ความเข้าใจในเชิงเนื้อหา กระบวนการ และความรู้เชิงประจักษ์
11. ส่งเสริมให้เกิดทักษะ ได้แก่ ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร

### 5.3 ลักษณะของสื่อการเรียนรู้

สิ่งที่อยู่รอบตัวถือเป็นสื่อการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะสิ่งนั้นจะเป็นคน สัตว์ พืช สิ่งของ สถานที่ เหตุการณ์ หรือกิจกรรม คุณลักษณะของสื่อการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้ ( กรมวิชาการ, 2545)

1. ช่วยส่งเสริมการสร้างความรู้ของผู้เรียน
2. ช่วยส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
3. มุ่งเน้นการพัฒนาการคิดของผู้เรียน
4. เป็นสื่อที่หลากหลาย ได้แก่ วัสดุ อุปกรณ์ วิธีการ ตลอดจน สิ่งที่มีตามธรรมชาติ
5. เป็นสื่อที่อยู่ตามแหล่งความรู้ในระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ
6. ช่วยพัฒนาการร่วมทำงานเป็นทีม

สื่อการเรียนรู้อาจจำแนกเป็นประเภทต่างๆ ตาม ลักษณะของสื่อดังนี้

#### 5.3.1 วัสดุ

1) วัสดุสิ่งพิมพ์ ได้แก่ หนังสือเรียน คู่มือครู วารสาร หนังสืออ่านเพิ่มเติม หนังสืออ่านประกอบ ใบโฆษณา หนังสือพิมพ์ ปฏิทิน และเอกสารประกอบการเรียน (ใบกิจกรรม ใบงาน บทเรียนการ์ตูน บทเรียนสำเร็จรูป บทเรียนโปรแกรม) ฯลฯ

2) วัสดุประดิษฐ์ ได้แก่ ชุดการเรียน คอมพิวเตอร์ช่วยสอน กระเป๋าผนัง แผนภูมิ บัตรคำ บทเรียนวีดิทัศน์ บัตรตัวเลข กระดานตะปู แผ่นโปร่งใส นาฬิกาจำลอง ทรายงาน บัตรรูปสัตว์ แบบจำลอง (ทรงกระบอก ทรงกลม กรวย ปริซึม พีระมิด) ฯลฯ

3) วัสดุถาวร ได้แก่ วงเวียน ไม้โปรแทรกเตอร์ ไม้ฉาก เครื่องชั่ง เครื่องตวง เครื่องวัด ลูกคิด กระดุมแม่เหล็ก กระดานแม่เหล็ก ป้ายนิเทศ กระดานดำ ฯลฯ

4) วัสดุสิ้นเปลือง ได้แก่ ซอล์ก กระดาษสี ปากกาเมจิก ดินสอสี ฯลฯ

5.3.2 อุปกรณ์ ได้แก่ เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ โทรทัศน์ วีดิทัศน์ เครื่องคิดเลข เครื่องคิดเลขกราฟิก คอมพิวเตอร์ แถบบันทึกเสียง สไลด์ ฯลฯ

5.3.3 **กิจกรรม** ได้แก่ การแสดง การทดลอง การสาธิต นิทรรศการ โครงการงาน นันทนาการ (เพลง เกม คำประพันธ์ ของเล่นต่าง ๆ ทางคณิตศาสตร์) ฯลฯ

5.3.4 **สิ่งแวดล้อม** เป็นสื่อที่อยู่ล้อมรอบตัวเรา

1) สื่อธรรมชาติ ได้แก่ เปลือกหอย ใบไม้ ผลไม้ กิ่งไม้ ก้อนหิน ดวงจันทร์ ดวงอาทิตย์ทุ่งนา ป่าไม้ ทะเล ภูเขา แม่น้ำ ฯลฯ

2) สื่อสถานที่ ได้แก่ ห้องเรียน ห้องสมุด ระเบียบ หน้าจั่วบ้าน สนาม ที่อ่านหนังสือพิมพ์ประจำหมู่บ้าน ศูนย์ข้อมูลของทางราชการ รั้ว ฯลฯ

3) สื่อบุคคล ได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน บุคคลอื่น ๆ รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น

#### 5.4 การเลือกใช้สื่อการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้แต่ละประเภทมีลักษณะแตกต่างกันไป สื่อการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง ๆ อาจจะเหมาะกับเนื้อหาสาระเฉพาะเรื่อง หรืออาจใช้ในการเรียนการสอนทั่วไป สื่อบางอย่างอาจจัดทำขึ้นใช้เฉพาะตามความต้องการของผู้สอนในท้องถิ่น ดังนั้นผู้สอนจะต้องรู้จักเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาสาระและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อีกทั้งเป็นประโยชน์สูงสุดต่อผู้เรียน โดยมีแนวการดำเนินการเลือกใช้สื่อ ดังนี้ ( กรมวิชาการ, 2545)

- วิเคราะห์หลักสูตร โดยวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี /รายภาค และสาระการเรียนรู้ เพื่อกำหนดสื่อการเรียนรู้ให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ

- สํารวจ รวบรวมสื่อการเรียนรู้จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้มีสื่อที่หลากหลายและเพียงพอ

- วิเคราะห์สื่อการเรียนรู้ ผู้สอนควรพิจารณาสื่อการเรียนรู้ที่ได้รวบรวมมาจากแหล่งต่างๆ ว่าสามารถนำมาใช้ในการเรียนรู้ได้หรือไม่ โดยพิจารณาในประเด็นต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ตามสาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้
2. การพัฒนาเจตคติและค่านิยม
3. การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
4. ความถูกต้องเหมาะสมตามหลักวิชา เวลาเรียน และวุฒิภาวะของผู้เรียน
5. ความเหมาะสมในการเสนอเนื้อหา มีการเรียงลำดับตามขั้นตอน การเรียนรู้ชัดเจน เช่น มีตัวอย่าง ภาพประกอบ ตาราง แผนภูมิ

6. การใช้ภาษาถูกต้องตามหลักภาษา สื่อความหมายชัดเจน
7. กิจกรรมส่งเสริมการฝึกปฏิบัติหรือการนำความรู้ไปใช้ใน  
ชีวิตประจำวัน เช่น คำถามหรือสถานการณ์สมมติที่ทำให้ผู้เรียนรู้จัก  
คิดวิเคราะห์วิจารณ์ หรือบูรณาการความรู้ต่างๆ มาใช้แก้ปัญหา
- วิธีการเลือกใช้สื่อการเรียนรู้ ไม่มีสูตรสำเร็จและไม่มีเงื่อนไขว่าผู้สอนจะต้องมีความรู้  
ในการผลิตสื่อด้วยตนเอง แต่ผู้สอนควรมีความสามารถในการเลือกใช้สื่อ จัดเตรียมสื่อ และรู้จัก  
นำมาใช้เพื่อเพิ่มพูนประสิทธิผลของการเรียนการสอนโดยตระหนักว่าสื่อการเรียนรู้ที่นำมาใช้  
อำนวยความสะดวกต่อผู้เรียนได้มากที่สุด และอยู่ในวิสัยที่ผู้สอนจะสามารถนำมาใช้ได้ดีที่สุด

### 5.5 การพัฒนาสื่อการเรียนรู้

กรมวิชาการ ( 2545) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ว่า เป็นปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งที่จะช่วยให้สถานศึกษาจัดการเรียนรู้ให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ผู้สอนมีบทบาทสำคัญในการสร้าง /เลือกสื่อการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ ในการดำเนินการสอนผู้สอนจะต้องจัดทำแผนการสอนซึ่งจะต้องใช้สื่อประกอบการจัดกิจกรรมโดยเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหา วุฒิภาวะ และความสนใจของผู้เรียน หลังจากที่น่าไปใช้แล้ว ต้องประเมินประสิทธิภาพของสื่อและมีการพัฒนาปรับปรุงให้ดีขึ้นเพื่อใช้ในการสอนครั้งต่อไป

#### 5.5.1 การนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาใช้เป็นสื่อการเรียนรู้

การเปลี่ยนกระบวนทัศน์ “การถ่ายทอดความรู้จากครู” มาสู่ “การสร้างความรู้ของผู้เรียน” ดังนั้น การนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมหรือสื่อมาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะดังแผนภูมิต่อไปนี้



ภาพที่ 24 กระบวนทัศน์ในการถ่ายทอดความรู้จากครูและการสร้างความรู้ของผู้เรียน (กรมวิชาการ, 2545)

ในปัจจุบัน ได้มีแนวคิดเปลี่ยนแปลง ไปได้ จากเดิมครูผู้สอนเป็นผู้ที่วางแผนและถ่ายทอดความรู้ต่างๆไปสู่นักเรียนโดยตรง ต่อมาเมื่อมีการพัฒนาทางด้านสื่อการเรียนรู้อื่นๆ จึงมีการใช้สื่อการสอนถ่ายทอดเนื้อหา ความรู้ต่างๆไปยังนักเรียน เช่น แผ่นภาพโป่งใส ภาพยนตร์สไลด์ วีดิทัศน์ คอมพิวเตอร์ช่วยสอน เพื่อช่วยเพิ่มความเป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมเพิ่มขึ้น อีกทั้งยังแก้ปัญหาที่จำนวนนักเรียนเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยตอบสนองด้านความแตกต่างระหว่างบุคคล ในกรณีเหล่านี้ ในปัจจุบันได้เปลี่ยนจากการสอน หรือการถ่ายทอดโดย ครูผู้สอน หรือสื่อการสอนมาสู่การเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง ที่ให้ความสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน โดยผ่านการปฏิบัติ ลงมือกระทำด้วยตนเอง การพัฒนาศักยภาพทางการคิด ตลอดจนการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ดังนั้น ควรเปิดโอกาสให้นักเรียน วางแผน ดำเนินการและการประเมินด้วยตนเอง ผู้เรียนจะเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ ซึ่งจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับแหล่งข้อมูลที่มีศักยภาพ ได้แก่ ครู เทคโนโลยี พ่อแม่ ภูมิปัญญาชาวบ้าน และบุคคลอื่น ๆ ตลอดจนสื่อต่างๆ เพื่อที่จะนำมาสู่การแก้ปัญหาในปัญหาและการแก้ปัญหา หรือการได้มาซึ่งความรู้ที่ตนเอง

เมื่อมีการเปลี่ยนกระบวนการทัศน์ การสอน มาสู่ การเรียนรู้ ดังนั้นเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมที่นำมาเพิ่มประสิทธิภาพก็ต้องสอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว คือ มุ่งเน้นการเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของนักเรียน ลักษณะของการนำเทคโนโลยี และนวัตกรรม หรือสื่อมาใช้ที่สอดคล้องกับการปฏิรูปการเรียนรู้ เป็น “สื่อ ร่วมกับ วิธีการ” เช่น การใช้ Web-base ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือเพื่อเปิดโอกาสได้ลงมือกระทำอย่างเต็มตัวในกระบวนการเรียนรู้ของตนเอง และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับเพื่อน รวมทั้งการขยายมุมมอง แนวคิดให้กว้างขวางขึ้น อันนำไปสู่การสร้างความรู้ที่มีความหมายของตนเองขึ้นมา ซึ่งจะเป็นความรู้ที่อยู่คงทน และสามารถถ่ายโอนไปใช้ในสถานการณ์อื่น หรือนำไปใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆในสภาพชีวิตจริงได้ ส่วนวิธีการ (Methods) ที่สอดคล้องกับสภาพปัจจุบัน ได้แก่

1. การเรียนแบบค้นพบ (Discovery)
2. การเรียนแบบสืบเสาะ (Inquiry)
3. การเรียนแบบแก้ปัญหา (Problem Solving)
4. การเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative Learning)
5. การเรียนโดยการสร้างความรู้ (Constructivism)
6. สถานการณ์จำลอง (Simulation)
7. การสร้างโครงงาน

นอกจากจะใช้สื่อร่วมกับวิธีการ ดังกล่าวมาข้างต้น อาจออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเปลี่ยนเป็น “การดึงแวดล้อมทางการเรียนรู้” ซึ่งจะนำพื้นฐานทางทฤษฎีการเรียนรู้ หลักการ หรือวิธีการ มาเป็นพื้นฐานในการออกแบบสื่อ เช่น การจัดสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ของ Web-base learning หรือ การจัดสิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้ของ ตามแนว Constructivism

### 5.5.2 แนวทางในการพัฒนาและการใช้สื่อการเรียนรู้

ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ประสบผลสำเร็จนั้น ครูผู้สอนจะต้องทำการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พร้อมๆ กับการผลิตและการใช้สื่อการเรียนรู้ แนวทางในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ มีดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์วัตถุประสงค์ เนื้อหา
2. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา
3. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ควรพิจารณา ลักษณะของกิจกรรมดังต่อไปนี้
  - ผู้เรียนต้องลงมือปฏิบัติอย่างตื่นตัว
  - เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้าจากแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ
  - เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระในการคิดแก้ปัญหา หรือพัฒนาชิ้นงาน หรือโครงการ
  - ต้องคำนึงให้ผู้เรียนร่วมเรียนรู้ หรือทำงานเป็นกลุ่ม
4. วิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น จะต้องสื่อการเรียนรู้ ประเภทใดที่ช่วยสร้างความเข้าใจในความคิดรวบยอดนั้นได้ง่ายยิ่งขึ้น โดยเน้นกิจกรรมที่ผ่านกระบวนการที่ผู้เรียนต้องลงมือค้นหาคำตอบ ทำความเข้าใจด้วยตนเอง หรือสะท้อนการเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
5. จัดเตรียม สื่อการเรียนรู้ อาจจะมีผลิตขึ้นมาใหม่ หรือปรับปรุงจากของเดิม อาจอยู่ในรูปของ
  - ชุดการทดลอง
  - ชุดกิจกรรม
  - สิ่งตีพิมพ์ เช่น เอกสาร ตำรา วารสาร
  - เทคโนโลยีสารสนเทศต่างๆ เช่น อินเทอร์เน็ต E-Learning มัลติมีเดีย Webbased learning
  - แหล่งตามธรรมชาติ

-แหล่งการเรียนรู้อื่นๆ

6. นำไปใช้ตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเตรียมความพร้อม  
ด้านต่างๆ

- ผู้เรียน

- ครูผู้สอน

- สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก

7. ประเมินผลสื่อ โดยพิจารณาจาก

- ประเมินผลผลิต คือ ประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ โดยผ่าน  
ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบการจัด  
กิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อ และด้านประเมินผล

- ประเมินบริบทการใช้ เพื่อหาบริบทที่เหมาะสมในการใช้สื่อการเรียนรู้  
อย่างมีประสิทธิภาพในสภาพจริง เช่น การจัดจำนวนสมาชิกในกลุ่ม  
ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด ในกิจกรรมการแก้ปัญหาที่ใช้ Web-based  
learning

- ประเมินด้านความคิดเห็น เจตคติที่มีต่อการเรียนจากสื่อการเรียนรู้

- ประเมินด้านความสามารถ (Performance) ของผู้เรียน  
ความสามารถของผู้เรียนประเมินได้จากการกระทำที่แสดงออก  
โดยตรงจากการทำงานด้านต่างๆ ตัวอย่างเช่นสถานการณ์ที่  
กำหนดให้ ที่เป็นสภาพจริงหรือใกล้เคียงกับสภาพจริง เปิดโอกาส  
ให้ผู้เรียนแก้ปัญหาหรือปฏิบัติงานจริง อาจประเมินได้จาก  
กระบวนการทำงาน กระบวนการคิด (Cognitive process)  
โดยเฉพาะการคิดในระดับสูง (higher-order thinking) ได้แก่ การ  
คิดวิเคราะห์ การคิดวิพากษ์วิจารณ์ การคิดแบบสร้างสรรค์ การคิด  
เชิงเหตุผล เป็นต้น นอกจากนี้อาจประเมินเกี่ยวกับกระบวนการ  
ทำงาน เช่น กระบวนการแก้ปัญหา

- ประเมินด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากแนวคิดเรื่องสื่อการเรียนรู้  
ผู้ศึกษาวิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ต่อการเขียนแผนการสอนและการ  
สร้างเครื่องมือหรือนวัตกรรมในกา รศึกษาวิจัย โดยมุ่งใช้เพื่อการ  
แก้ปัญหาในชั้นเรียนด้านต่างๆ ประกอบกับการพยายามสร้างให้

เกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมของนักเรียน ซึ่งจะทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนนายร้อยในท้ายที่สุดของวิชาที่สอน

## 5.6 ของเล่นเพื่อการศึกษา ในฐานะสื่อการเรียนรู้

ของเล่นเพื่อการศึกษา เป็นสื่อที่ช่วยให้เด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง จากประสบการณ์ การใช้สื่อชิ้นนั้น ซึ่งส่งเสริมให้การสอนเกิดผลสำเร็จได้ชัดเจนมากขึ้น สอดคล้องกับแนวความคิดของ ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ ( 2530) ว่าเด็กแต่ละคนเกิดมาในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน สติปัญญา ต่างกัน แต่สิ่งหนึ่งซึ่งธรรมชาติสร้างให้เด็กทุกคนชอบเหมือนกัน คือ ของเล่น ซึ่งนอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้วยังเสริมสร้างพัฒนาการทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ ถ้าพิจารณาให้ดีแล้ว จะพบว่าของเล่นเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ดีที่สุดของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดของ พรเทพ เลิศเทวศิริ (2534) ซึ่งได้ให้คำจำกัดความของ ของเล่นเพื่อการศึกษาว่า เป็นของเล่นที่ได้รับการพัฒนามาจากของเล่น หรือการเล่นธรรมดา รูปแบบ อาจจะดูเหมือน หรือคล้ายคลึงของเล่นธรรมดา หรือรูปแบบผิดแผกไปบ้าง แต่สิ่งสำคัญของของเล่นเพื่อการศึกษา คือการเพิ่มเติมวัตถุประสงค์เพื่อการเรียน สอดแทรกไว้ในของเล่นทุกชุด เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นสนุกสนาน เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจ และเกิดการเรียนรู้ และ ปรับพฤติกรรมการเล่นเป็นหลัก ซึ่งจะเป็นการพัฒนาตนเอง หรือเรียนรู้ด้วยตนเอง

พรเทพ เลิศเทวศิริ (2534) กล่าวถึง องค์ประกอบของการออกแบบของเล่นเพื่อการศึกษา ที่ผู้ออกแบบควรทำความเข้าใจกับองค์ประกอบเหล่านี้ เพื่อเป็นส่วนสำคัญในการคิด การตัดสินใจ ในการออกแบบ และการอ้างอิงกับการผลิตในระบบอุตสาหกรรม โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. วัสดุ ควรเป็นธรรมชาติและมีความปลอดภัย
2. พื้นผิว สามารถใช้พื้นผิวที่มีลักษณะน่าสนใจในการออกแบบได้ แต่ควรคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่น
3. ลวดลายและภาพประกอบบนของเล่น ควรตรวจสอบสารพิษจากสีที่ใช้เป็นสำคัญ
4. สีสน ใช้สีในการดึงดูดใจจากผู้เล่น แต่ควรคำนึงถึงความปลอดภัยจากสารพิษเป็นสำคัญ
5. รูปร่างรูปทรง เน้นรูปทรงโค้งมนเป็นสำคัญ ไม่ควรมีความเหลี่ยม ความคม หรือแหลม และควรคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นสำคัญ

6. ขนาด ควรคำนึงถึงรูปแบบการเล่นและวัตถุประสงค์ในการเล่นเป็นหลัก ไม่ใหญ่ หรือเล็กเกินไปจนเป็นอันตราย
7. น้ำหนัก มักสัมพันธ์กับขนาด และวัตถุประสงค์ในการออกแบบ
8. โครงสร้างและประโยชน์ใช้สอย ควรคำนึงถึงจำนวนชิ้นส่วนที่ไม่มากเกินไป ตลอดจนมีความแข็งแรง ปลอดภัย
9. กรรมวิธีการผลิต มีมาตรฐานและคุณภาพที่ได้รับการรับรอง
10. ความปลอดภัย คุณสมบัติทางกายภาพของผลิตภัณฑ์ของเล่นเพื่อการศึกษา ทุกชิ้น ต้องได้มาตรฐานความปลอดภัย
11. จิตวิทยาพัฒนาการเด็ก ผู้ออกแบบต้องมุ่งเน้นการพัฒนาเด็กในแต่ละด้าน ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยอิงจากพัฒนาการเด็กในแต่ละช่วงวัย
12. สภาพแวดล้อม คติความเชื่อ และวัฒนธรรม เนื้อหาอาจมีความสัมพันธ์กับ วัฒนธรรมท้องถิ่นได้ เช่น ศาสนา นิทาน หรือ ความเชื่อ เป็นต้น

จากแนวคิดข้างต้น สรุปได้ว่า สื่อการเรียนรู้ ถือเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ นั้น จะสามารถช่วยให้เด็กบรรลุตามจุดมุ่งหมายของการเรียน อันนำไปสู่การสร้างเสริม พัฒนาการในด้านต่างๆ ให้เกิดขึ้นประโยชน์และความเหมาะสมกับเด็กมากที่สุด

## 6. การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

นักวิชาการทางด้านศิลปศึกษา กล่าวถึงการวิจัยเชิงคุณภาพในสาขาศิลปศึกษาว่า การ สืบสวนเชิงคุณภาพเป็นกระบวนการพรรณนา วิเคราะห์ และแปลความหมายภายใต้สิ่งที่ค้นพบใน ชีวิตประจำวัน เป็นการสืบสวนเชิงธรรมชาติซึ่งศึกษากิจกรรมของมนุษย์ในรูปแบบที่เป็นธรรมชาติ และซับซ้อนอย่างระมัดระวัง ซึ่งจะทำให้ความรู้ในสาขาน่าเชื่อถือเมื่อเปรียบเทียบกับกรณีอื่นๆ (Stokrocki, 1997) นอกจากนี้ยังกล่าวว่า การวิจัยเชิงคุณภาพแบ่งออกเป็น 5 ชนิด ดังนี้

1. Ethnography เป็นการศึกษาชาติพันธุ์วรรณนาที่พรรณนาถึงวัฒนธรรมแบบต่างๆ รวมถึงการศึกษากระบวนการ ผลผลิต และรูปแบบของการดำเนินชีวิต
2. Microethnography เป็นการศึกษาประสบการณ์หรือกิจกรรมส่วนหนึ่งที่มีขนาดเล็ก กว่าการศึกษาชาติพันธุ์วรรณนา เช่น การจัดการเรียนการสอน เป็นต้น
3. Phenomenology เป็นการศึกษาเกี่ยวกับประสบการณ์และสิ่งที่เป็นสาระสำคัญ มี ลักษณะเหมือนการศึกษาประสบการณ์สุนทรียะที่ประกอบด้วยกรพรรณนา การวิเคราะห์อย่างเป็นขั้นตอนเกี่ยวกับใจความสำคัญ



4. Case Study เริ่มขึ้นในสาขาสังคมวิทยา เป็นการวิจัยที่บรรยายปัญหาได้ทั้งหมด เป็นเรื่องของบุคคลและมีลักษณะซับซ้อน เป็นการวิจัยเพื่อทำความเข้าใจลักษณะบุคคล และกรณีที่ซับซ้อน การสร้างข้อสรุปควรจะทำให้ประเด็นเด็ดกลังก่อนในช่วงแรกแล้วจึงค่อยขยายขอบเขต หลังจากการศึกษาเพราะผู้วิจัยจะรู้คำตอบที่ดีที่สุดหลังจากได้ศึกษาแล้ว
5. Social Critical Theory ใช้สำหรับการวิจารณ์งานวิจัย การรับรู้ส่วนบุคคล การแปลความหมาย และระบบคุณค่าของสิ่งที่ศึกษา

### 6.1 รูปแบบของการศึกษาในการวิจัยเชิงคุณภาพ

Yin (1994) ได้เสนอรูปแบบของการวิจัยแบบกรณีศึกษาไว้ 3 รูปแบบ คือ

1. ศึกษาเชิงพรรณนา (Descriptive) มุ่งแสดงรายละเอียดพร้อมทั้งบริบทอย่างสมบูรณ์ของปรากฏการณ์ที่เลือกมาศึกษา นักวิจัยนำเสนอเนื้อหาด้วยเทคนิคการบรรยาย สิ่งสำคัญของการทำกรณีศึกษาแบบนี้อยู่ที่การให้รายละเอียด พร้อมด้วยบริบทของ สิ่งที่ศึกษาโดยไม่เน้นการวิเคราะห์
2. ศึกษาแบบมุ่งการค้นหา (Exploratory) เป็นการศึกษารู้จักและใช้กันแพร่หลาย มีลักษณะเป็นการวิจัยนำร่องเพื่อสร้างสมมติฐานสำหรับการวิจัยแบบสำรวจ (เชิงปริมาณ) ที่ตามมา ภายหลังจากนี้อาจค้นพบว่าประเด็นปัญหาที่แท้จริงของปรากฏการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งอยู่ที่ไหน หรือประเด็นที่ควรได้รับการศึกษาให้ลึกลงไปเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งคืออะไร
3. ศึกษาแบบมุ่งหาคำอธิบาย (Explanatory) การศึกษาแบบนี้ปรากฏการณ์หรือสิ่งที่เลือกศึกษาอาจเป็นที่รู้จักหรือคุ้นเคยอยู่บ้าง เป็นการศึกษาคำอธิบายที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือคำอธิบายอาจมีอยู่แต่ไม่เป็นที่พอใจ นักวิจัยมักมีแนวคิดหรือข้อสรุปบางอย่างที่ต้องการเสนอเป็นคำอธิบายสำหรับปรากฏการณ์ที่ศึกษาหรือไม่ก็นำเสนอเป็นคำอธิบายเชิงทฤษฎีที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษานั้น

### 6.2 การวิเคราะห์และตีความข้อมูล

Bogdan and Biklen (1992) แนะนำวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ จัดกลุ่มและประเภทของผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง กระบวนการ กิจกรรม ข้อความ ระยะเวลา พฤติกรรม กลวิธี แล้วจึงลดทอน และให้รหัสข้อมูล รวมถึงการเขียนอธิบายรหัส และทำข้อมูลสำรวจไว้เสมอ สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพหากมีสิ่งใดเกิดขึ้น 50 เปอร์เซ็นต์ นั่นคือสิ่งที่สำคัญ ในการเขียนรายงานควรใช้กราฟ ตาราง แผนภาพ เพื่อใช้ในการอธิบาย นอกจากนี้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบ นักวิจัยควร

หาความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับข้อค้นพบ ซึ่งความสัมพันธ์นั้นประกอบด้วยสองส่วน คือ การวิเคราะห์ภายใน (ในการศึกษา) และการวิเคราะห์ภายนอก (เปรียบเทียบกับกรณีอื่นๆ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง) หากจับคู่ความสัมพันธ์ได้ 2 ส่วนหรือมากกว่า เรียกว่า การวิเคราะห์เปรียบเทียบภายใน หากมีหลักฐานจากการวิจัยหรือผู้เชี่ยวชาญอื่นที่สัมพันธ์กันมาสนับสนุนข้อค้นพบ เรียกว่า การวิเคราะห์ภายนอก นอกจากนี้ยังควรศึกษาเรื่องอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบด้วย จะเห็นว่าการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพทางศิลปศึกษามีลักษณะสอดคล้องกับการวิจัยทางมานุษยวิทยาตามที่ ชาย โปธิลิตา (2547) ได้ให้หลักในการวิเคราะห์ข้อมูลว่า หลักการและวิธีวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพทุกรูปแบบจะต้องเหมาะสมกับลักษณะข้อมูล เช่น ใช้สถิติที่เหมาะสมสำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้การเปรียบเทียบและการตีความหมายที่เหมาะสมสำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพ และต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมาย คำถามและวัตถุประสงค์ในการศึกษา ตลอดจนบริบทของกรณีที่ศึกษาด้วยเสมอ ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ

1. การจัดระเบียบข้อมูล (Data Organizing) หมายถึง การจัดทำให้ข้อมูลอยู่ในสภาพที่พร้อมจะถูกนำไปวิเคราะห์ได้โดยสะดวก เป็นกระบวนการ “จัดการ” ด้วยกรรมวิธีต่างๆ เพื่อให้ข้อมูลเป็นระเบียบ ทั้งในทางกายภาพและทางเนื้อหา พร้อมทั้งจะแสดงและนำเสนออย่างเป็นระบบ โดยการจัดระเบียบทางกายภาพข้อมูล มีสิ่งที่นักวิจัยต้องทำหลายอย่างซึ่งส่วนใหญ่เกิดขึ้นในขณะที่นักวิจัยกำลังเก็บข้อมูลในภาคสนาม ได้แก่

1.1 การถอดเทปและบรรณานุกรณข้อมูล ควรถอดชนิดคำต่อคำ โดยรักษาลักษณะที่เป็นธรรมชาติ อารมณ์ ความรู้สึก และบรรยากาศของการสนทนาไว้ นอกจากนี้ยังรวมถึงเสียงที่ไม่ใช่คำพูดด้วยเช่น เสียงหัวเราะ น้ำเสียง ภาษาท่าทาง หรือแม้แต่ “ความเงียบ” ควรบันทึกไว้ในเอกสารเพราะสิ่งเหล่านี้อาจบอกความหมายอะไรบางอย่างในสิ่งที่กำลังพูดถึง บางกรณีนักวิจัยอาจถอดเทปโดยสรุปใจความสำคัญเท่านั้น แต่ควรเป็นการสรุปโดยคงสาระและรายละเอียดของเรื่องไว้ให้มากที่สุด ถ้าเป็นไปได้ควรแรกด้วย “วลี” หรือ “ข้อความเด็ดๆ” ที่ผู้ตอบพูดโดยตรงในที่ที่เหมาะสม อย่างไรก็ตามการถอดเทปควรมีการขีดเส้นภาษาเพื่อให้ได้ข้อความที่สละสลวยขึ้น หลักสำคัญในการบรรณานุกรณ(ขีดเส้น) ข้อมูล คือ ต้องคงเนื้อความเดิม ความหมายเดิม และอารมณ์ของผู้พูดไว้ให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ แต่หากเห็นว่าการปรับเปลี่ยนถ้อยคำจะทำให้เจตนารมณ์และความหมายของผู้พูดเปลี่ยนไปก็ไม่ควรทำ

1.2 การจัดเก็บข้อมูล เพื่อการจัดเก็บที่เป็นระบบนักวิจัยควรจัดเก็บข้อมูลแยกเป็นเรื่อง และประเภท นอกจากนี้ควรจัดทำบัญชีรายละเอียดข้อมูลที่มีอยู่ทั้งหมด พร้อมทั้ง

แหล่งที่เก็บข้อมูล หากไม่สามารถจัดแบ่งข้อมูลเป็นประเภทได้ นักวิจัยอาจเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีการที่ได้มาซึ่งข้อมูลนั้นๆ เป็นเกณฑ์ เช่น แยกเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก และข้อมูลการสังเกตเป็นส่วนๆ ไม่ปะปนกัน ภายในแต่ละส่วนอาจแยกย่อยเป็นข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างอายุมาก อายุน้อย เป็นต้น หลักการที่ควรยึดถือเป็นระบบและหาง่าย สิ่งสำคัญในการจัดเก็บข้อมูล คือ การสำรอง (Back Up) เอกสารข้อมูลทั้งหมดไว้ 1 ชุด และต้องแยกจากชุดที่ใช้งาน หากมีการแก้ไขหรือปรับปรุงข้อมูลนักวิจัยต้องตามไปแก้ไขหรือ update ข้อมูลเรื่องเดียวกันในชุดที่เหลือด้วย

การจัดระเบียบเนื้อหาข้อมูล เป็นกระบวนการค้นหาความหมายของข้อความต่างๆ ในข้อมูล เพื่อความสะดวกในการจัดประเภทข้อมูลตามความหมายที่ปรากฏอยู่ในข้อความนั้นๆ เป้าหมายสำคัญคือ การมองหาข้อความที่มี “ความหมาย” อันจะเป็นประโยชน์ในการวิเคราะห์ ส่วนนี้จึงสำคัญที่สุดสำหรับการจัดระเบียบข้อมูล เพราะข้อมูลจากภาคสนามนั้นมีความหมายหลากหลายปะปนกันอยู่ วิธีนี้จะทำให้ข้อมูล “พูด” ออกมาในเบื้องต้นว่า ข้อความต่างๆ ที่ปรากฏนั้นมีความหมายอะไรที่จะมีนัยตรงประเด็นกับเรื่องที่เราต้องการวิเคราะห์บ้าง ในแง่หนึ่งการจัดระเบียบข้อมูลเป็นการ “ย่อ” หรือ “ทอนข้อมูลลง” (Data Reduction) คำนี้หมายถึงการคัดสรรเอาข้อความต่างๆ ที่มีความหมายตรงกับประเด็นที่ต้องการวิเคราะห์ออกมาแล้วย่อหรือลดทอนข้อมูลด้วยการกำหนดรหัสสั้นๆ ขึ้นมาแทนความหมายสำคัญที่ข้อความนั้นสื่อออกมา หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการให้รหัสข้อมูล (Coding) ซึ่งข้อมูลที่จะถูกให้รหัสนั้นจะเลือกเอาเฉพาะส่วนที่มีความหมายที่สามารถเชื่อมโยงกันได้กับประเด็นหรือหัวข้อสำคัญ ซึ่งมีผลโดยตรงต่อการตอบคำถามในการวิจัยเท่านั้น เพื่อให้เข้าใจง่ายเราอาจเปรียบเทียบการให้รหัสข้อมูลว่าเป็นการ “ติดป้ายชื่อ” (Labeling) ให้แก่ข้อความย่อยต่างๆ ในข้อมูล เพื่อให้รู้ว่าข้อความไหนเป็นเรื่องอะไร มีความหมายอย่างไร

การให้รหัสข้อมูล มีหลักง่ายๆ คือ ข้อความที่มีความหมายเดียวกันจะถูกให้รหัสหรือชื่อเดียวกัน ไม่ว่าจะข้อความนั้นจะสั้นหรือยาว จะเป็นคำพูดหรือตัวหนังสือ หากมีความหมายเดียวกันก็จะได้รับรหัสตัวเดียวกัน การให้รหัสอาจทำได้สองแบบคือ แบบนิรนัย (Deductive) นักวิจัยจะเตรียมบัญชีรายการรหัสไว้ล่วงหน้าตั้งแต่ช่วงที่กำลังเตรียมแนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ รหัสที่เตรียมไว้นั้นจะมีทั้งหัวข้อเรื่องสำคัญ (Themes) และรหัสย่อยสำหรับข้อความที่มีความหมายสอดคล้องกับแต่ละหัวข้อซึ่งนักวิจัยคาดว่าจะได้พบข้อมูลนั้น แบบอุปนัย (Inductive) นักวิจัยจะไม่เตรียมรหัสไว้ล่วงหน้า แต่จะรอจนได้ข้อมูลมาจึงเริ่มด้วยการอ่านข้อมูลให้เข้าใจ จนเห็นว่าประเด็นสำคัญอะไร “โผล่” ขึ้นมา มีข้อความส่วนใดที่สอดคล้องกับประเด็นสำคัญเหล่านั้น ข้อความจึงจะถูกเลือกมาให้รหัส สำหรับแนวทางที่เหมาะสมควรจะผนวกเอาทั้งสองวิธีเข้าด้วยกัน

คือ ก่อนเริ่มให้รหัส นักวิจัยควรกำหนดประเด็นหลักหรือหัวข้อขึ้นมาก่อน แล้วจึงมองหาข้อมูลที่มีความหมายตรงกับประเด็นแต่ละประเด็น แล้วกำหนดรหัสให้แก่ข้อความเหล่านั้น

การอ่านข้อมูลเพื่อให้รหัส ควรให้ความสนใจกับความหมายที่สอดคล้องกับประเด็นหรือหัวข้อสำคัญที่ได้กำหนดไว้ ขณะอ่านต้องหยุดเพื่อถามคำถามบ่อยๆ ว่า ข้อความที่อยู่ตรงหน้านั้น ผู้พูดหมายถึงอะไร ความหมายนั้นเข้ากับประเด็นไหนหรือหัวข้อใด บริบทของความหมายนั้นคืออะไร จะมีความหมายอื่นนอกจากความหมายตามที่เราตีความหรือไม่ ฯลฯ เมื่อพบข้อความตามที่ต้องการไม่ว่าจะมีขนาดสั้นยาวเพียงใด ข้อความนั้นจึงจะถูกให้รหัส นอกจากนี้ยังควรให้ความสนใจกับเนื้อหา คุณภาพ และแบบแผนของข้อมูลทั้งหมด ว่ามีความละเอียดและครบถ้วนตามที่วางแผนไว้หรือไม่ คุณภาพของข้อมูลเป็นอย่างไร ผู้เก็บข้อมูลปฏิบัติตนอย่างไร เครื่องวัดในระเบียบวิธีหรือไม่ และควรตรวจสอบว่าประเด็นเหล่านั้นมีความสัมพันธ์กันในลักษณะใดหรือไม่ เช่น ขัดแย้งกัน หรือเป็นเหตุผล ฯลฯ และหากมีข้อสังเกต หรือความคิดใดๆ เกิดขึ้นขณะอ่านควรจดบันทึกไว้เพื่อเป็นประโยชน์ในการทำงานภาคสนามต่อไป นัยสำคัญคือการจดบันทึกความคิดที่เกิดขึ้นต้องควบคู่ไปกับการให้รหัส และควรจดบันทึกอย่างสม่ำเสมอ

นอกจากนี้ การให้รหัสซ้อนกันหลายตัวในข้อความพ้องเดียวกันเป็นสิ่งที่ไม่ควรทำ แต่ผู้วิจัยควรหลีกเลี่ยง เพราะอาจเป็นปัญหาในการวิเคราะห์ข้อมูลได้ ข้อความท่อนหนึ่งๆ ควรมีรหัสเพียงตัวเดียวเท่านั้น ไม่ควรซ้อนกันมากกว่าสองตัว สำหรับจำนวนรหัสที่ใช้ในงานวิจัยเรื่องหนึ่งๆ นั้น ไม่มีตัวเลขกำหนดแน่นอน ผู้วิจัยควรพิจารณาจากขนาดและลักษณะของการวิจัย ว่ามีประเด็นหรือหัวข้อมากน้อยเพียงใด

2. การแสดงข้อมูล (Data Display) เป็นกระบวนการนำเสนอข้อมูลส่วนใหญ่อยู่ในรูปของการพรรณนา อันเป็นผลมาจากการเชื่อมโยงข้อมูลที่จัดระเบียบแล้วเข้าด้วยกัน ตามกรอบที่ใช้ในการวิเคราะห์ เพื่อบอก “เรื่องราว” ของสิ่งที่ศึกษาตามความหมายที่ข้อมูลซึ่งได้ถูกจัดระเบียบไว้ดีแล้ว “พูด” ออกมา การแสดงเป็นขั้นตอนที่นักวิจัยจะเลือกเอาข้อมูลที่แตกออกเป็นหน่วยย่อยๆ ในตอนให้รหัสกลับเข้ามารวมกัน เพื่อให้ได้ความหมายและความเข้าใจในระดับหนึ่ง การรวมในขั้นนี้เป็นการรวมเพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มเป็นประเภท การรวมกันในลักษณะนี้จะทำให้เกิดความหมายใหม่อันจะช่วยให้เข้าใจและตอบคำถามในการวิจัยได้ โดย การแสดงข้อมูลมีวิธีดำเนินการดังนี้

2.1 จัดกลุ่มข้อมูล ในเบื้องต้นควรจัดรหัสทั้งหมดให้เป็นกลุ่มๆ (Categorization) โดยใช้ประเด็นหรือหัวข้อการวิเคราะห์ ( Themes) ที่ได้กำหนดไว้เป็นแนวทาง หากเป็นข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก อาจใช้หัวข้อย่อยในแนวคำถามที่เตรียมไว้เป็นแนวทางในการ

จัดกลุ่ม ในขั้นนี้นักวิจัยทำงานกับรหัสมากกว่าข้อมูลโดยตรง โดยดูว่ารหัสใดบอกความหมายที่ควรรวมอยู่ภายใต้ประเด็นใด เพื่อให้ทราบว่าในประเด็นนั้นมีรหัสหรือข้อมูลใดอยู่บ้าง จากนั้นจึงคัดเอาข้อมูลที่ตรงกับรหัสแต่ละตัวมารวมไว้ที่เดียวกัน วิธีคัดข้อความด้วยมือเป็นเทคนิคที่เรียกว่า การตัด-ปะ (Cut and Paste Technique) คือเอาข้อความที่มีรหัสเดียวกันมาปะต่อกันไว้อย่างเป็นระเบียบในที่เดียวกัน ทุกข้อความที่ตัดมานั้นต้องบอกให้ทราบถึงแหล่งที่มาด้วยว่า มาจากข้อมูลชุดใด

2.2 การใช้ตารางแสดงข้อมูล เป็นตารางข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อสรุปสาระสำคัญเกี่ยวกับประเด็นหัวข้อ และเพื่อแสดงให้เห็นว่ามีรูปแบบและสาระสำคัญอะไรบ้างที่เราได้จากข้อมูลในแต่ละเรื่อง และตารางยังให้ประโยชน์ในการเปรียบเทียบข้อมูลเรื่องเดียวกันจากแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกัน หลักการทำตารางคือ นักวิจัยต้องอ่านข้อมูลที่คัดแยกออกมาเป็นเรื่องๆ หลายๆ ครั้ง จนสามารถจับสาระสำคัญของเรื่องนั้นได้ พร้อมทั้งสังเกตความเหมือนหรือแตกต่างของสาระสำคัญในแต่ละเรื่อง สังเกตถึงเหตุผลเบื้องหลังความแตกต่างว่าคืออะไร แล้วจึงคัดลอกรวบรวมข้อมูลที่สนับสนุนประเด็นเหล่านั้นให้มากที่สุด โดยอาจทำตารางแสดงข้อมูลแยกเป็นเรื่องๆตามจำนวนประเด็นหรือหัวข้อในการวิเคราะห์

2.3 นำเสนอข้อมูลด้วยการบรรยาย ในขั้นนี้นักวิจัยสามารถทำให้ข้อมูลบอกเรื่องราวทั้งหมดของการวิจัยได้ โดยการเชื่อมโยงประเด็นต่างๆเข้าด้วยกันตามความสัมพันธ์ที่ประเด็นเหล่านั้นมีต่อกัน แล้วนำเสนอเป็นการบรรยายว่าได้พบอะไรบ้างที่นำไปสู่การตอบโจทย์การวิจัย

3. การหาข้อสรุป การตีความ และตรวจสอบความถูกต้องตรงประเด็นของการวิจัย (Conclusion, Interpretation and Verification) เป็นกระบวนการหาข้อสรุปและตีความหมายของผลหรือข้อค้นพบที่ได้จากการแสดงข้อมูล รวมถึงการตรวจสอบว่า ข้อสรุปหรือความหมายที่ได้ นั้น มีความถูกต้องตรงประเด็นหน้าเชื่อถือเพียงใด ข้อสรุปและสิ่งที่ตีความออกมานั้นจะอยู่ในรูปของคำอธิบาย กรอบแนวคิดหรือทฤษฎีเกี่ยวกับเรื่องที่ทำการศึกษาวิเคราะห์นั้น การวิเคราะห์ข้อมูลที่เหมาะสมสมควรจะไปให้ไกลกว่าการบรรยายว่าข้อค้นพบคืออะไร ควรหาข้อสรุป ตีความ และตรวจสอบว่าข้อสรุปและสิ่งที่ตีความออกมานั้นถูกต้องใช้ได้เพียงใด

3.1 การหาข้อสรุป คือ การที่นักวิจัยบอกให้ชัดว่าข้อค้นพบที่เป็นสาระสำคัญของการวิจัยนั้นคืออะไร ข้อสรุปที่ได้นั้นอาจมีทั้งส่วนที่เป็นรูปธรรม คือความรู้ในระดับข้อเท็จจริง ( Factual knowledge) ที่สามารถมองเห็นได้ง่าย โดยไม่ต้องใช้ความคิดหรือจินตนาการมากนัก (เช่น แบบแผน และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ) และส่วนที่เป็นนามธรรม

(abstraction) คือความรู้ในระดับมโนทัศน์ คำอธิบาย หรือ แบบจำลองแนวความคิดที่ใช้ได้ทั่วไป ผลผลิตสูงสุดของการหาข้อสรุปคือ คำอธิบายกรอบแนวคิด

3.2 การตีความผลการวิจัย เป็นการที่นักวิจัยบอกผู้อ่านว่า ข้อค้นพบหรือสาระสำคัญของการวิจัยนั้นหมายความว่าอย่างไร ทั้งในแง่ของการนำไปใช้และในแง่ของทฤษฎีเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ การตีความไม่ใช่การเล่นอยู่กับข้อมูลดิบ และจะไม่เสนอข้อค้นพบใหม่อีกต่อไป

3.3 การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของผลการวิเคราะห์ แบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ การตรวจสอบภายใน และการตรวจสอบภายนอก นักวิจัยอาจใช้วิธีอย่างใดอย่างหนึ่งหรือทั้งสองอย่างต่อไปนี้

3.3.1 การตรวจสอบภายใน เป็นการตรวจสอบโดยพิจารณาถึงคุณภาพของสิ่งที่มีอยู่แล้วในการวิจัยนั้นว่าอยู่ในระดับใด ซึ่งอาจแบ่งได้สองส่วนคือ 1.ส่วนที่เกี่ยวกับข้อมูล การตรวจสอบควรเน้นเรื่องคุณภาพเป็นหลัก ควรพยายามตอบคำถามว่าข้อมูลที่ได้นั้นมีคุณภาพที่ดีพอสมควรหรือไม่ ควรตรวจสอบแหล่งที่มาของข้อมูลคือประชากรและสถานที่ที่ใช้ในการศึกษาว่าเหมาะสมกับเรื่องและคำถามที่ใช้ในการวิจัยเพียงใด นักวิจัยเคร่งครัดกับการเก็บข้อมูลเพียงใด ใช้เวลาอยู่ในสนามพอที่จะได้ข้อมูลที่ถูกต้องน่าเชื่อถือหรือไม่ ข้อมูลที่ได้มามีความลึกและความกว้างเพียงใด 2.ในด้านการวิเคราะห์ ดูความเหมาะสมของวิธีวิเคราะห์และการดำเนินการว่าเคร่งครัดเพียงใด ควรพยายามตอบคำถามว่าข้อค้นพบและข้อสรุปนั้นขึ้นอยู่กับหลักฐานที่ชวนให้คล้อยตามมากเพียงใด มีการเสนอคำอธิบายหรือข้อสรุปจากมุมมองอื่นของนักวิจัยที่ต่างออกไปหรือไม่ มีการนำเสนอวิธีการและขั้นตอนการทำงานในกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ชัดเจน โปร่งใส เพื่อให้สามารถตรวจสอบหรือทำซ้ำเมื่อต้องการได้หรือไม่

3.3.2 การตรวจสอบภายนอก อาจทำได้หลายวิธีเช่น การเอาผลการวิเคราะห์ไปให้เพื่อนนักวิจัยหรือนักวิชาการท่านอื่นที่มีความสนใจในเรื่องนั้นๆ อ่านและให้ความเห็น (Peer Review) อาจทำเป็นส่วนตัวหรือเป็นทางการก็ได้ อีกวิธีหนึ่งคือ การฟังเสียงสะท้อนจากประชาชนที่เราศึกษา (playback method) โดยการเสนอผลการวิจัยให้ประชากรกลุ่มที่ถูกศึกษาฟังและให้เขาวิจารณ์ เพื่อดูว่าข้อสรุปและการตีความของผู้วิจัยถูกต้องหรือใช้ได้ในทัศนะของผู้ให้ข้อมูลมากน้อยเพียงใด

จากลักษณะและกลวิธีของการวิจัยเชิงคุณภาพดังที่กล่าวถึงแล้วในข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการวิจัยเชิงคุณภาพเป็นการวิจัยที่ท้าทายและต้องอาศัยความสามารถของผู้วิจัยเป็นหลัก ลักษณะข้อมูลที่ผู้วิจัยต้องเก็บรวบรวม เป็นข้อมูลเชิงลึกที่มีเนื้อหามาก จึงควรมีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ ครอบคลุมประเด็นที่ศึกษา การเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัย

ต้องมีทักษะในการสัมภาษณ์ การสังเกต และสามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ในช่วงเวลาที่เก็บข้อมูลในภาคสนามผู้วิจัยควรตรวจสอบข้อมูลที่ได้รับอยู่เสมอ หลังจากการเก็บข้อมูลในภาคสนามเรียบร้อยแล้ว ควรสำรองข้อมูลและจัดเก็บข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้สามารถสรุปผลและจัดการกับข้อมูลจำนวนมากได้ แล้วจึงเริ่มการวิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการของการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบข้อมูลตามกรอบแนวคิด พร้อมทั้งวิเคราะห์เปรียบเทียบกับงานวิจัยอื่นๆ หลังจากนั้นจึงเขียนรายงานการวิจัยในเชิงพรรณนา

### 6.3 วิธีวิจัยแบบผสมผสานวิธี (Mixed Methodology)

เป็นการวิจัยในแนวทางแบบผสมผสานวิธี ซึ่งเป็นการผสมผสานวิธีคิดและระเบียบวิธีเชิงปริมาณและคุณภาพ ใช้การสังเกตกิจกรรม การร่วมกิจกรรมในพื้นที่ การเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นระยะๆ จากนักวิจัยและภาคีที่เกี่ยวข้อง ผู้บริหารโครงการและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ รวมทั้งการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้กำหนดนโยบาย ผู้รับผิดชอบ และภาคีที่ดำเนินงานโครงการนี้ในพื้นที่ปฏิบัติการด้วย (เนาวรัตน์ พลายน้อย, 2549)

นอกจากนี้ วิโรจน์ สารรัตนะ (2545) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการวิจัยแบบผสมผสานวิธีว่าเป็นการออกแบบแผนการวิจัย ที่จุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายประการ ดังนี้

1. เพื่อเป็นการตรวจสอบสามเส้า ให้เพิ่มความเชื่อมั่นในผลของการวิจัย
2. เพื่อเป็นการเสริมให้สมบูรณ์หรือเติมให้เต็ม เช่น ตรวจสอบประเด็นที่ซ้ำซ้อนหรือประเด็นที่แตกต่างของปรากฏการณ์ที่ศึกษา เป็นต้น
3. เพื่อเป็นการริเริ่ม เช่น ค้นหาคำประเด็นที่ผิดปกติ ประเด็นที่ผิดธรรมดา ประเด็นที่ขัดแย้งหรือทัศนคติใหม่ๆ เป็นต้น
4. เพื่อเป็นการพัฒนา เช่น นำเอาผลจากการศึกษาในขั้นตอนหนึ่งไปใช้ให้เป็นประโยชน์กับในอีกขั้นตอนหนึ่ง เป็นต้น
5. เพื่อเป็นการขยายให้งานวิจัยมีขอบข่ายที่กว้างขวางมากขึ้น

การ จำแนกวิธีวิจัยแบบผสมผสานวิธี สามารถจำแนกได้ เป็นสองลักษณะ คือ การประยุกต์ลักษณะเดี่ยว (Single Application) และการประยุกต์ลักษณะพหุ (Multiple Application) โดยการผสมนั้นเกิดขึ้นภายในขั้นตอนของการวิจัย ซึ่งกระบวนการที่ศึกษาที่ใช้อาจเป็นเชิงปริมาณ แต่การรวบรวมข้อมูลอาจเป็นเชิงคุณภาพ หรือในทางกลับกันหรือข้อมูลที่รวบรวมมาอาจเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ แต่อาจวิเคราะห์ให้เป็นเชิงปริมาณด้วยการปรับข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นเชิง

ปริมาณ หรือข้อมูลเชิงปริมาณแต่วิเคราะห์ให้เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการปรับข้อมูลเชิงปริมาณให้เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ

การออกแบบการวิจัย: วิธีการเชิงปริมาณ เชิงคุณภาพ และผสมผสานวิธี เป็นกา ร ออกแบบวิธีการแสวงหาหรือสร้างองค์ความรู้ (Methods of Inquiry) ด้วยวิธีการวิจัยที่ถูกต้อง เหมาะสมกับ “โจทย์” หรือประเด็นคำถามเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่สนใจ สอดคล้องกับบริบท อัน เป็นเงื่อนไขปัจจุบันในกระบวนการแสวงหาความรู้ภายใต้ฐานความเชื่อตามกระบวนทัศน์ที่เป็น กรอบคิดของนักวิจัย เนื้อหาแบ่งเป็น 4 ส่วน คือ 1) ช่วยให้ผู้อ่านมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับฐาน คิดและกระบวนการออกแบบการแสวงหาหรือสร้างความรู้ด้วยการทำวิจัย 2) อธิบายฐานคิดและ วิธีการออกแบบทำวิจัยด้วยวิธีการเชิงปริมาณ 3) อธิบายฐานคิดและวิธีการออกแบบ ทำวิจัยด้ว ยการผสมผสานวิธีการเชิงปริมาณและวิธีการเชิงคุณภาพ 4) อธิบายฐานคิดและวิธีการออกแบบทำ วิจัยด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ

จากระเบียบวิธีของการวิจัย แบบผสมผสานวิธี ด้วยการอธิบายฐานคิดและการออกแบบวิธี วิจัยด้วยการผสมผสานวิธีการเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ดังที่กล่าวถึงแล้วในข้างต้น แสดงให้ เห็นว่าการวิจัยเชิงแบบผสมผสานวิธี จะทำให้ผู้วิจัยสามารถตอบคำถามของการวิจัยได้ครอบคลุม และ สามารถอธิบายรายละเอียดในเชิงสถิติ ผสานกับการพรรณนาวิเคราะห์ได้ เพื่อให้รองรับกับการ จัดการกับข้อมูลจำนวนมากได้

## 7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยภายในประเทศ

พวงทอง นิลยิม ( 2538) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “บทบาทของผู้ใหญ่ในครอบครัวการ ถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านการเล่นและของเล่นที่บ้านเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพเด็กปฐมวัย ศึกษา เฉพาะกรณี บ้านเก่า อำเภอโคกสำโรง จังหวัดลพบุรี ” ผลการวิจัยพบว่า ผู้ใหญ่ในครอบครัวมี บทบาทสำคัญในการให้การเลี้ยงดู อบรมสั่งสอนและถ่ายทอดวัฒนธรรมให้กับลูกหลานของตนเอง โดยมีการเล่นและของเล่นของเด็กเป็นสื่อกลางที่ใช้ในการถ่ายทอด และส่งผลเป็นประสบการณ์ที่ เด็กจะได้รับการปลูกฝัง จนพัฒนาเป็นบุคลิกภาพของเด็ก นอกจากนั้นในการศึกษาพฤติกรรมที่ คาดว่าเด็กจะได้รับคุณลักษณะบางประการจากการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากผู้ใหญ่ไปสู่เด็ก โดย ผ่านการเล่นและของเล่น คือ ความสนุกสนาน ร่าเริง ความสัมพันธ์กับผู้อื่น ความมีเมตตา การ แข่งขันตามกติกาของสังคม และความขยันอดทน



พรอณี สุวัตถิ ( 2527) ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบมโนทัศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือกับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ” ผลการศึกษพบว่า

1. การเล่นเกมของเด็กภาคเหนือส่วนใหญ่ที่เคยเล่นคือ กระจต่ายขาเดียว ซ่อนไข่แมงดา กระจดเชือก ม้าก้านกล้วย จ้ำจี้จ้ำจวด จุ่มจะหลี่ ปั้นชะหลาบ (ปั้นก้านกล้วย)
2. การเล่นเกมที่คิดว่าควรนำมาเล่นในปัจจุบัน ได้แก่ ก้อนถบ จ้ำจี้จ้ำจวด โอ-วา-แป๊ะ ส่วนของเล่นที่ไม่ควรนำมาเล่น ได้แก่ ชนกวาง ยิงกิ้ง เล่นไม้จิ้ง วัจกระทิง
3. นักเรียนส่วนใหญ่คิดว่าวัสดุธรรมชาติที่นำมาทำของเล่นพื้นเมืองได้ มีเพียงชนิดเดียวคือ ไม้ไผ่
4. บุคคลที่สอนให้นักเรียนรู้จักของเล่นพื้นเมือง คือ ปู่ ยา ตา ยาย
5. นักเรียนชอบให้มีกิจกรรมเกี่ยวกับการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้าน และต้องการจะช่วยกันทำของเล่นจากวัสดุในท้องถิ่น

ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ ( 2536) ศึกษาเรื่อง “ผลของการใช้เกมการเล่นพื้นบ้านไทย ที่มีต่อการพัฒนาทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 “ ผลการวิจัยพบว่า

1. การนำเกมการเล่นพื้นบ้านของไทยมาใช้ในการจัดกิจกรรม เพื่อฝึกทักษะทางสังคม ทำให้เด็กได้ฝึกการเคารพกติกาของกลุ่ม การมีส่วนร่วมในการทำงานกลุ่ม การแสดงออกและการแก้ไขปัญหาในกลุ่ม การมีมารยาทในสังคม การแสดงความรับผิดชอบและมีลักษณะความเป็นผู้นำ และการช่วยเหลือผู้อื่นได้ในขณะเล่น โดยนักเรียนไม่รู้สึกลำบากขณะนั้นกำลังเรียนอยู่ ทั้งนี้เพราะทักษะทางสังคมดังกล่าวได้สอดแทรกอยู่ในขั้นตอนของการเล่น เมื่อเด็กได้เล่นจึงเกิดการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว
2. ความสอดคล้องของทักษะทางสังคมที่ปรากฏในการเล่นเกมพื้นบ้านของไทย สอดคล้องกับพัฒนาการของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มากขึ้น และนักเรียนทุกคนมีโอกาสได้เล่นอย่างทั่วถึง จึงทำให้นักเรียนแต่ละคนมีพฤติกรรมทางสังคมสูงขึ้น
3. การนำเอาเกมการเล่นพื้นบ้านของไทย มาเป็นกิจกรรมหลักในการสอนนั้น นอกจากจะเป็นการอนุรักษ์การเล่นพื้นบ้านของไทยไว้ไม่ให้สูญหายแล้ว ยังเป็นกิจกรรมที่น่าสนใจ ทำทลายความสามารถของนักเรียน แต่ละกิจกรรมแฝงไว้ด้วยคุณค่าทางทักษะสังคม และจริยธรรมที่ควรจะนำมาปลูกฝังให้กับนักเรียน ในระดับประถมศึกษา โดยเฉพาะทักษะทางสังคมด้านการยอมรับผลที่เกิดขึ้นด้วยดี

ยุพา ทรัพย์อุไรรัตน์ (2536) ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษาการใช้ภูมิปัญญาชาวบ้าน ในงาน การศึกษานอกระบบโรงเรียนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารวบรวมรายชื่อลักษณะ ของภูมิปัญญาชาวบ้าน และการใช้ภูมิปัญญาชาวบ้านในงานการศึกษานอกระบบโรงเรียนภาค ตะวันออก โดยใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ชนิดกึ่งมีโครงสร้าง แบบศึกษาเอกสาร และแบบ สัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐาน กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้บริหาร 41 คน ผู้ปฏิบัติงาน 128 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการหาค่าร้อยละ และวิเคราะห์เนื้อหา ผลการวิจัยพบว่า การนำภูมิ ปัญญาชาวบ้านมาใช้ในการเป็นวิทยากรในกิจกรรมการศึกษาด้านทักษะอาชีพมากที่สุด สำหรับ ประเภทของภูมิปัญญาชาวบ้านที่นำมาใช้มากที่สุด คือ ด้านหัตถกรรมพื้นบ้าน และปัญหาที่พบใน การปฏิบัติงาน คือ ภูมิปัญญาชาวบ้านไม่มีทักษะในการถ่ายทอดความรู้ ทำให้การเรียนการสอน ไม่บรรลุวัตถุประสงค์ การนำภูมิปัญญาชาวบ้านมาใช้เป็นสื่อเพื่อการศึกษามากที่สุดคือ ด้าน หัตถกรรมพื้นบ้านในห้องถิ่น

ลัดดา กังวานนวกุล (2545) ศึกษาเรื่อง การศึกษาบริบทของกระบวนการถ่ายทอดภูมิ ปัญญาด้านหัตถกรรมพื้นบ้าน จากคนเฒ่าคนแก่ สู่คนรุ่นหลัง ผลการวิจัยพบว่า มีการถ่ายทอดภูมิ ปัญญาชาวบ้านด้านหัตถกรรมพื้นบ้าน จากคนเฒ่าคนแก่สู่คนรุ่นหลัง อย่างเป็นรูปธรรม ปัจจัยที่ สนับสนุนกระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาชาวบ้าน ได้แก่

1. สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์ซึ่งเป็นภูเขาอุดมไปด้วยทรัพยากรป่าไม้ที่จะหนุน การเสริมการทำกิจกรรมด้านหัตถกรรมพื้นบ้าน
2. ความเป็นมาของเผ่าพันธุ์ที่มีการปฏิบัติยึดถือในวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี ซึ่งเป็นโอกาสของการเกิดกระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาได้มากขึ้น
3. ชุมชนได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชน โดยเฉพาะองค์กรพัฒนา เอกชนที่ใช้ชื่อว่า “กลุ่มคนเฒ่าคนแก่ ” ทำหน้าที่เป็นองค์กรพี่เลี้ยงที่เชื่อมโยงชุมชนกับสังคม ภายนอก ทำให้สังคมภายนอกรับรู้และเกิดความสนใจซึ่งกลายเป็นการหนุนและกระตุ้นให้ ชาวบ้านเกิดความเชื่อมั่นภาคภูมิใจ เด็กและเยาวชน คนรุ่นหลังเกิดแรงบันดาลใจอยากเรียนรู้สืบทอดภูมิปัญญามากขึ้น
4. ลักษณะของคนในชุมชน ที่ยังคงมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิด มีความ ร่วมมือช่วยเหลือกันในลักษณะพี่น้องและเครือญาติ การทำกิจกรรมการถ่ายทอดภูมิปัญญาจึงมี ลักษณะของความเป็นกลุ่มที่เกิดจากการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน

รัตติกาล เจนจัด ( 2548) ศึกษาการสื่อสารเพื่อการถ่ายทอดภูมิปัญญาของเล่นพื้นบ้าน จากผู้สูงอายุผู้เด็กและเยาวชนในท้องถิ่น และศึกษาการสื่อสารเพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ระหว่างผู้สูงอายุกับเด็กและเยาวชนโดยผ่านของเล่นพื้นบ้าน โดยศึกษาจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้สูงอายุในกลุ่มคนเฒ่าคนแก่ เด็กและเยาวชน รวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยพบว่า ผู้สูงอายุในฐานะผู้ถ่ายทอดภูมิปัญญามีคุณลักษณะที่โดดเด่น เช่น เป็นผู้ที่มีความรู้ในเรื่องของเล่นพื้นบ้าน มีความสามารถในการถ่ายทอดภูมิปัญญา มีความพร้อมที่จะถ่ายทอดภูมิปัญญา รักเด็ก และเข้าใจเด็ก เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นผู้ที่มีความสามารถในการวิเคราะห์ผู้รับสาร ได้แก่ การวิเคราะห์เพศวัย ความสนใจ ทักษะและความสามารถของผู้รับสาร

กลยุทธ์ที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อการถ่ายทอดภูมิปัญญา คือ การสาธิต การสื่อสารในบรรยากาศที่ไม่เป็นทางการ การสื่อสารสองทาง เพื่อเปิดโอกาสให้มีการซักถาม การจัดกลุ่มที่เหมาะสม และการใช้ภาษาถิ่น เนื้อหาที่ใช้เพื่อการถ่ายทอดภูมิปัญญา เป็นเรื่องของความเป็นมาของของเล่น ประโยชน์ ความรู้เรื่องวัสดุอุปกรณ์ วิธีทำ และวิธีเล่น ช่องทางการสื่อสารและสื่อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ 1. ด้านพื้นที่ ได้แก่ บ้าน วัด โรงเรียน และพิพิธภัณฑสถานได้ 2. ด้านเวลา ได้แก่ ผ่านกิจกรรมงานวันเด็ก และการแข่งขันกีฬาพื้นบ้าน 3. สื่อ พบว่า มีสื่อกิจกรรมการเรียนการสอนของเล่นพื้นบ้านที่โรงเรียน และสื่อเชิงรุกผ่านกิจกรรมของเล่นเดินทาง และเด็กในฐานะผู้รับ การถ่ายทอดภูมิปัญญา พบว่า เด็กที่มีความสนใจที่จะรับการถ่ายทอดภูมิปัญญา มีลักษณะโดดเด่น เช่น มีความสนใจ มีความชอบของเล่นพื้นบ้าน อยากทำของเล่นเป็น รวมทั้งเป็นคนช่างสังเกตและซักถาม ส่วนสาเหตุที่ทำให้ผู้สูงอายุกับเด็กมีความสัมพันธ์ที่ห่างเหินกันนั้น พบว่ามาจาก 1. การเป็นครอบครัวเดี่ยวของสังคมในปัจจุบัน 2. การที่เด็กต้องไปโรงเรียน 3. การมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย 4. การที่เด็กต้องทำกิจกรรมอื่นๆ และ 5. การขาดพื้นที่สาธารณะที่จะทำให้ผู้สูงอายุและเด็กได้มาพบกัน กลยุทธ์ในการแก้ไขปัญหาดังกล่าว คือ การเพิ่มช่องทางการสื่อสาร ประกอบไปด้วย 1. บ้าน 2. โรงเรียน 3. สนามเด็กเล่น 4. พิพิธภัณฑสถานได้ 5. ลานวัด ส่วนสื่อกลางที่ใช้เชื่อมความสัมพันธ์ ได้แก่ ของเล่นพื้นบ้านและสื่อบุคคล นอกจากนี้ของเล่นพื้นบ้านจะเป็นสื่อในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้สูงอายุกับเด็กแล้ว ยังมีความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลต่างๆ เพิ่มขึ้น คือ ผู้สูงอายุกับผู้สูงอายุ เด็กกับเด็ก ผู้สูงอายุกับครู และผู้สูงอายุกับคนในชุมชน

ราตรี สรรพศรี ( 2539) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การศึกษากระบวนการทำหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จังหวัดนครราชสีมา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการทำหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาตำบลเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ในด้านวัตถุประสงค์ของการผลิต วัตถุประสงค์ขั้นตอนการผลิต รูปแบบ และรูปทรง ทำการเก็บข้อมูลกับผู้สร้างงาน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านต่างๆ

โดยใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสังเกต ผลการวิจัยพบว่า ด้านวัตถุประสงค์ของการผลิต เป็นการประกอบอาชีพในครอบครัว โดยมีวัตถุประสงค์ในการทำการขายเป็นหลัก ได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษ ผู้สร้างงานพอใจในอาชีพของตนเพราะถนัด มีความชอบ ใจรัก และเป็นอาชีพของท้องถิ่น ด้านวัตถุดิบ เป็นดินในท้องถิ่นทั้งหมดได้จากทุ่งนา มี 2 ประเภท คือ 1) ดินทราย ได้จากบ่อดินใกล้บริเวณริมฝั่งแม่น้ำมูล 2) ดินเหนียว ได้จากบริเวณทุ่งนา มีคุณสมบัติเหมาะแก่การขึ้นรูป ผู้สร้างงานทั้งหมดได้ดินด้วยการซื้อจากผู้ประกอบการจำหน่ายดิน

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์ ( 2542) ทำการวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างคุณค่าศิลปกรรมกับการสร้างทัศนคติต่อตนเอง และความผูกพันกับชุมชน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและวิเคราะห์คุณค่าศิลปกรรมของชุมชนที่ผลิตเครื่องปั้นดินเผา 2) ศึกษาเชิงวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคุณค่าศิลปกรรมกับการสร้างทัศนคติต่อตนเอง และความผูกพันกับชุมชนของชาวบ้านที่ผลิตเครื่องปั้นดินเผา สร้างรูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างคุณค่าศิลปกรรมกับการสร้างทัศนคติต่อตนเอง และความผูกพันกับชุมชน งานวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ วิธีการดำเนินการวิจัยโดยการศึกษเอกสาร สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การศึกษาภาคสนามด้วยวิธี Participatory Rural Appraisal (PRA) ด้วยการสัมภาษณ์เจาะลึก การสนทนากลุ่ม การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผลการวิจัยพบว่าคุณค่าศิลปกรรมที่ปรากฏอยู่ในชุมชน คือ คุณค่าด้านวัฒนธรรม ด้านสุนทรียภาพและจริยธรรม ด้านบุคลิกภาพและอารมณ์ ด้านการเรียนรู้จากพฤติกรรมทางศิลปกรรม ด้านการเรียนรู้จากพฤติกรรมทางสังคม ความสัมพันธ์ระหว่างคุณค่าศิลปกรรมกับการสร้างทัศนคติต่อตนเอง และความผูกพันกับชุมชนพบว่าเกิดขึ้นโดย หากชุมชนเรียนรู้คุณค่าศิลปกรรม โดยเชื่อมโยงความคิดกับประวัติศาสตร์ และความรู้ดั้งเดิมที่เป็นรากฐานของตน ก่อให้เกิดความเข้าใจ การตัดสินใจได้เอง ความมั่นใจ ความภูมิใจ และความมีเกียรติภูมิ จะส่งผลให้เกิดทัศนคติต่อตนเองในเชิงบวก และหากชุมชนเกิดความคุ้นเคยกับแบบแผนทางสังคม ก่อให้เกิดความเชื่อมั่น การยอมรับ การปรับตัวต่อพฤติกรรมภายในชุมชนได้ ความพอใจ และความรู้สึกเป็นเจ้าของชุมชนจะส่งผลให้เกิดความผูกพันกับชุมชนมาก หากชุมชนเรียนรู้คุณค่าศิลปกรรมโดยเชื่อมโยงความคิดกับความรู้ใหม่ภายนอกชุมชน ก่อให้เกิดความไม่เข้าใจ การตัดสินใจเองไม่ได้ ความไม่มั่นใจ ความไม่ภูมิใจ และขาดเกียรติภูมิ จะส่งผลให้เกิดทัศนคติต่อตนเองในเชิงลบ หากชุมชนเกิดความไม่คุ้นเคยกับแบบแผนทางสังคม ก่อให้เกิดความไม่เชื่อมั่น การวางเฉย การปรับตัวไม่ได้ต่อพฤติกรรมภายในชุมชน ความไม่พอใจและความไม่รู้สึกเป็นเจ้าของชุมชน ส่งผลให้เกิดความผูกพันกับชุมชนน้อย รูปแบบความสัมพันธ์ระหว่างคุณค่าศิลปกรรมกับการสร้างทัศนคติต่อตนเอง และความผูกพันกับชุมชน

เป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างมีเหตุผล หากเกิดทัศนคติต่อตนเองในเชิงบวกจะเกิดความผูกพันกับชุมชนมาก แต่ถ้าเกิดทัศนคติต่อตนเองในเชิงลบ จะเกิดความผูกพันกับชุมชนน้อย

สมชาย พรหมสุวรรณ ( 2528) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การศึกษาพัฒนาการด้านศิลปะของเด็กอายุระหว่าง 5-12 ปี” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการทางด้านศิลปะของเด็กวัย 5-12 ปี ในเรื่องการเขียนภาพคน การใช้สี การจัดช่องไฟ ในภาพเขียนและการออกแบบ และเปรียบเทียบผลการวิจัยกับผลการวิจัยของวิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ กลุ่มตัวอย่างของประชากรที่ศึกษาคือ กลุ่มนักเรียนในเขตเทศบาล และนอกเทศบาล ผลการวิจัยได้พบว่าพัฒนาการของเด็กอายุ 5-12 ปี สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน อันได้แก่ พัฒนาการทางด้านการเขียนภาพคนและด้านการออกแบบ สำหรับพัฒนาการในด้านการใช้ช่องไฟ ปรากฏว่าเด็กมีพัฒนาการตามเกณฑ์มาตรฐานเดิมทุกระดับอายุ ตั้งแต่ 5-12 ปี พัฒนาการทางด้านการใช้สีของเด็กเกือบทุกระดับอายุ มีพัฒนาการสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน

อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์ (2533) ได้ศึกษาพฤติกรรมทางสังคม ด้านความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย และระดับขั้นการเล่นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบไทยและการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไปของนักเรียนชาย - หญิง ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดธาตุทองและโรงเรียนสอนเด็กก่อนเกณฑ์วัดจิวธรรมสาธิตวรวิหาร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบไทยมีพฤติกรรมทางสังคมด้านความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัยสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบไทยมีระดับขั้นการเล่นทางสังคมแตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบทั่วไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อนันท์ ทะยอมใหม่ (2540) ได้ศึกษาการละเล่นของเด็กอำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา พบว่า คุณค่าการละเล่นมีทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรง คือ เด็กได้รับความสนุกสนานและความเพลิดเพลินบันเทิงใจ ได้ผ่อนคลายอารมณ์ รู้สึกเป็นอิสระ มีชีวิตชีวา ทางอ้อม คือ ส่งเสริมด้านร่างกาย ช่วยให้ร่างกายแข็งแรง ส่งเสริมสติปัญญา ช่วยให้เด็กมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ การละเล่นมีคุณค่าต่อการศึกษาเพราะเด็กมีการแลกเปลี่ยนวิธีการเล่นระหว่างกัน ส่วนคุณค่าด้านสังคมเป็นการฝึกเด็กให้รู้จักการยอมรับกติกาและยอมรับซึ่งกันและกัน เป็นการปลูกฝังนิสัยที่ดีให้แก่เด็ก นอกจากนี้การละเล่นของเด็กสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมของผู้เล่นซึ่งพิจารณาจากการที่เด็กนำเอาวัสดุจากธรรมชาติมาประกอบเป็นอุปกรณ์การเล่น และการละเล่น

ส่วนใหญ่ที่ปรากฏยังเป็นการละเล่นคล้ายของเดิม จึงถือได้ว่ามีส่วนสำคัญในการสืบทอด วัฒนธรรมด้านการละเล่นในสังคม

### งานวิจัยต่างประเทศ

Allison (2008) ศึกษาเรื่อง ทฤษฎีการวิจารณ์และการฝึกอบรมทางศิลปศึกษา : การเตรียมความพร้อมของครูศิลปะ ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่ตรวจสอบว่าทฤษฎีเป็นสิ่งที่จำเป็นในการกำหนดและแนะนำการปฏิบัติตนในการเป็นครูศิลปะอย่างไร ในช่วงที่จัดฝึกอบรมเตรียมความพร้อมสำหรับครูศิลปะ 7 คน ข้อมูลทั้งหมดรวมถึงบันทึกประจำวันส่วนบุคคล หลักสูตรที่สร้างขึ้นสำหรับครูศิลปะ แบบสอบถาม และการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยหลักระบุว่า ทฤษฎีการวิจารณ์มีผลกระทบสำคัญกับการพัฒนาปรัชญาของการสอน โดยเฉพาะความสนใจ ในประเด็นการกระจายอำนาจในห้องเรียนและพัฒนาความคิดทางการสอนในรูปแบบที่แสดงความสามารถทางศิลปะ ข้อค้นพบจากการศึกษานี้ระบุว่า ผลกระทบหลักของทฤษฎีการวิจารณ์เกิดขึ้นเมื่ออาจารย์ผู้ฝึกอบรม แก้ไขการออกเสียงคำบรรยายส่วนบุคคล ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการพัฒนาคุณลักษณะการสอนของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ การให้คำปรึกษาแก่ครูศิลปะที่ฝึกอบรมในทฤษฎีการวิจารณ์มีส่วนเพิ่มความสามารถในการแก้ปัญหาการศึกษาในสถานการณ์ที่ลำบาก ข้อค้นพบหลักของการศึกษานี้คือ บทบาทสำคัญของการดูแลหรือควบคุมการแสดงออก ในการพัฒนาตัวตนของครูศิลปะที่เข้าฝึกอบรม ความสัมพันธ์ที่เพิ่มขึ้นของครูศิลปะที่เข้าฝึกอบรมเป็นที่ยอมรับ มีคุณค่า และเป็นประโยชน์ การศึกษาครั้งนี้แสดงเจตนาเป็นนัยสำหรับนักการศึกษาที่เป็นครูศิลปะ ซึ่งรวมถึงการกล่าวถึงอย่างไร้เกียรติ ความตระหนักถึงความสัมพันธ์ในวงกว้าง และการใช้เครื่องมือแนะนำบริบทเฉพาะ ในขณะที่ครูที่เข้าอบรมจะออกจากสนาม ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต คือ การศึกษาเรื่องพัฒนาการของบุคคลหรือกลุ่มคนในช่วงเวลาหลายปี ซึ่งควรสำรวจและตรวจสอบผลกระทบของทฤษฎีการวิจารณ์ของนักการศึกษาศิลปะและครูศิลปะที่เข้าอบรมในระหว่างภาคการศึกษาเป็นเวลาหลายปี

จากการรวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปลักษณะของงานวิจัยใน 3 ส่วน คือ

1. งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนและบทบาทของครูผู้สอน งานวิจัยในลักษณะนี้แสดงวิธีการสอนการทำงาน และการปฏิบัติหน้าที่ตามบทบาทต่างๆ ของผู้สอน รวมทั้งการแสดงบทบาทในการเป็นศิลปินในขณะเดียวกันด้วย ซึ่งผู้สอนแต่ละท่านมีกลวิธีการสอนและการทำงานที่แตกต่างกันออกไป
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็ก เป็นการศึกษาเพื่อหาแนวทางการสร้างสรรค์ภาพที่เหมาะสมกับความต้องการของผู้อ่าน และเป็นงานวิจัยที่แสดงผลว่า ภาพ

สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ในสาขาวิชาต่างๆ ส่งเสริมจินตนาการ และทำให้เด็กต้องการแสดงความสามารถทางศิลปะได้ และ 3. งานวิจัยที่เกี่ยวกับการศึกษาและการจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์เป็นงานวิจัยที่แสดงแนวทางการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์ที่สมควรเกิดขึ้น ทั้งบทบาทของผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ฝ่ายต่างๆ การจัดกิจกรรม การบริการการศึกษา และมีส่วนร่วมของโรงเรียนและพิพิธภัณฑ์ ซึ่งแนวทางการดำเนินงานจะมีส่วนช่วยให้พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของเด็กและผู้เข้าชม

Angela (1991) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “Perception of Object Making Community in Western Newfoundland” การรับรู้การสร้างวัตถุศิลปะของชุมชนขยายในนิวฟันแลนด์ตะวันตก โดยศึกษาวัฒนธรรมทางวัตถุที่เกี่ยวกับสังคมทางมานุษยวิทยา โดยศึกษาสุนทรียภาพการสร้างวัตถุและคุณค่าของผู้ที่อยู่อาศัยใจกลางชายฝั่งตะวันตกของนิวฟันแลนด์ ใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักจำนวน 63 คน การวิจัยค้นพบว่า ความสำคัญของลักษณะเฉพาะของงานศิลปะ ภาพวาดชนบท ไม่มีลักษณะเชิงวิชาการ แต่เป็นกิจกรรมทางประวัติศาสตร์ เป็นบันทึกปรากฏการณ์ที่สำคัญและมีคุณค่าสูง ตามแบบอย่างลัทธิเหมือนจริง ศิลปะพื้นบ้านเป็นรูปแบบของความเชื่อ เป็นกระบวนการพัฒนาของศิลปะทั้งหมด แม่วิจิตรศิลป์จะเป็นศิลปะเมือง ที่อยู่ในชั้นเหนือกว่าศิลปะพื้นบ้าน แต่มีสิ่งที่น่าสนใจ การศึกษาสุนทรียภาพจากวิถีชีวิตพื้นฐาน จะมีคุณค่าทางความงามที่น่าสนใจยิ่งกว่า

Chetelat (1982) ได้ทำการวิจัยเรื่อง “A Preliminary investigation into Life Situation and Environments which Nurture the Artistically Gifted and Talented child” สภาพการณ์ของชีวิตประจำวันช่วยหล่อหลอมให้เกิดพรสวรรค์พิเศษทางศิลปะ และความเป็นเลิศของเด็กอายุ 6 ขวบ ซึ่งให้ความสำคัญกับสภาพการณ์ที่บ้านและสิ่งแวดล้อมที่โรงเรียน จากรายงานทำให้ทราบว่า การสนับสนุน คุณสมบัติทางด้านสุนทรียศาสตร์โดยเฉพาะนั้น ถือว่าเป็นการให้อิทธิพลหรือแรงดลใจแก่เด็ก การเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมเป็นการช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถที่ซ่อนอยู่ภายในออกมาอย่างเต็มที่ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มี 2 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 ให้การอบรมทางด้านสุนทรียศาสตร์ตามปกติแก่เด็ก ขั้นตอนที่ 2 ครูศิลปะและผู้ปกครองให้การส่งเสริมความรู้ความเข้าใจเพิ่มเติมแก่เด็ก เพื่อนำไปสู่การพัฒนาคุณสมบัติทางด้านสุนทรียศาสตร์ ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากผลงานการแสดงออกทางศิลปะของเด็กก่อนการอบรมและหลังการอบรม และข้อมูลจากการสัมภาษณ์เด็กและผู้ปกครอง ถึงประวัติของเด็กที่ประสบความสำเร็จด้านทัศนศิลป์

ผลการวิจัยได้พบว่า เด็กที่ได้รับการส่งเสริมทางด้านสุนทรียศาสตร์จะแสดงความสามารถที่ซ่อนอยู่ภายในออกมาจากสิ่งแวดล้อม ทัศนศิลป์มีอิทธิพลต่อการทำงานของเด็กมาก ผู้ปกครองควรส่งเสริมพัฒนาคุณสมบัตินี้ในด้านสุนทรียศาสตร์แก่เด็ก

Cohen (2006) ได้ทำการศึกษาเรื่อง Young Children's Discourse Strategies During Pretend Block Play: A socio-Cultural Approach โดยมีจุดมุ่งหมายในการวิจัย เพื่อศึกษาวิธีการและแนวทางในการจัดการเรียนการสอนผ่านการเล่นบล็อก เพื่อเป็นการส่งเสริมและพัฒนาทักษะความรู้ของเด็กปฐมวัย ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กปฐมวัย จำนวน 19 คน ในจำนวนนี้เป็นเด็กผู้ชาย 10 คน และเด็กผู้หญิง 9 คน โดยการบันทึกภาพด้วยกล้องบันทึกภาพการเคลื่อนไหวภายในสภาพจริงของการเรียนในห้องเรียน การบันทึกเสียง การสังเกต การถ่ายภาพ และการจดบันทึกสังเกต ทั้งนี้ได้ทำการสังเกตเด็กใน 3 ลักษณะ กล่าวคือ การสังเกตรายบุคคล การสังเกตเด็กเป็นคู่ และการสังเกตเด็กเป็นกลุ่ม 3 คนขึ้นไป

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่า การเล่นบล็อกนี้ จะช่วยส่งเสริมพัฒนาทักษะด้านการพูด และการเรียนรู้เกี่ยวกับสัญลักษณ์ ผลการศึกษาสรุปได้ว่า เด็กจะเกิดการเรียนรู้เรื่องราวในชีวิตประจำวัน สิ่งแวดล้อมรอบตัว ตลอดจนการได้คิดและได้จินตนาการจากการเล่น เด็กได้ใช้วิธีการเรียนรู้จากการเล่นกิจกรรมต่อบล็อก อันเป็นผลให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ตลอดจนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น อันเป็นการพัฒนาด้านสังคม ของเด็ก

Dana (1993) ดำเนินการวิจัยเรื่อง Introduction of Technology Into Art Curriculum. แสดงถึงการบูรณาการนำเอาองค์ความรู้อื่น เข้ามาผสมผสานประยุกต์ใช้ในหลักสูตรวิชาศิลปะ บรรยายถึงหลักสูตรใหม่ 2 หลักสูตร ที่ใช้วิทยาศาสตร์ประยุกต์ หรือเทคโนโลยี สู่การสอนศิลปะ หลักสูตรของโรงเรียนระดับตำบล เกิดการใช้อุปกรณ์สื่ออิเล็กทรอนิกส์ โดยมีวัตถุประสงค์ในการสอนคือ แนะนำนักเรียนให้รู้จักคอมพิวเตอร์และใช้ในฐานะเป็นเครื่องมือช่วยในการสื่อสาร สร้างสรรค์งานศิลปะ นักเรียนได้เรียนรู้การสร้างและการเปลี่ยนรูปในคอมพิวเตอร์ และการสร้างการเคลื่อนไหว ซึ่งจากการประเมินผลพบว่าประสบความสำเร็จอย่างมาก และมีแนวโน้มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะดีขึ้น แสดงถึงความประสบความสำเร็จในการบูรณาการองค์ความรู้ อื่นๆ อย่างเช่นวิทยาศาสตร์ เข้าไปในการเรียนการสอน

Kaiser, Snyder and Roger (1995) ได้ศึกษาผลของการเล่นของเล่นประเภทส่งเสริมการเข้าสังคม (Prosocial Toys) ของเล่นส่งเสริมการต่อต้านสังคม ( Antisocial Toys) และของเล่นที่เป็นกลาง (Neutral Toys) ที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวและการต่อต้านสังคม โดยให้เด็กเล่นของ



เล่นดังกล่าวโดยเสรี (Free Toys) ผลปรากฏว่าเด็กแสดงพฤติกรรมต่อต้านด้านสังคมภายหลังเล่นของเล่นประเภทการส่งเสริมการต่อต้านสังคม และพฤติกรรมเข้าสังคมภายหลังการเล่นของเล่นประเภทส่งเสริมการเข้าสังคม และพฤติกรรมการตอบสนองต่อของเล่นทั้งสองประเภท พบว่าเด็กชายจะแสดงพฤติกรรมทางกายภาพมากกว่าพฤติกรรมด้านภาษา ซึ่งจะตรงข้ามกับเด็กผู้หญิง และเมื่อถอนของเล่นทั้งสองประเภทออก พบว่า พฤติกรรมทั้งสองลดลงและเมื่อให้ทั้งสองกลุ่มได้เล่นของเล่นปกติ (Neutral Toys) อีกครั้งพบว่าพฤติกรรมทั้งสองลดลงกลับสู่ระดับเดิมก่อนทดลอง

Nash and Fralei (1993) ได้ศึกษาอิทธิพลการเล่นของเล่นประเภทแบ่งแยกเพศ ( Sex-Typed toys) ของพี่ที่มีต่อน้อง พบว่า การเล่นของเล่นมีความสัมพันธ์กับเพศกล่าวคือ เด็กชายจะเล่นของเล่นเด็กผู้ชาย เด็กผู้หญิงจะเล่นของเล่นเด็กผู้หญิง เด็กผู้หญิงที่มีพี่สาวจะมีของเล่นเด็กผู้หญิงมากกว่าเด็กผู้หญิงที่มีพี่ชาย และเด็กผู้หญิงที่ไม่มีพี่ และเด็กผู้ชายที่มีพี่สาวมีของเล่นประเภทเด็กผู้หญิงมากกว่าเด็กชายที่มีพี่ชายและเด็กชายที่มีพี่ แต่น่าประหลาดที่เด็กหญิงที่ไม่มีพี่ชายแต่กลับมีของเล่นประเภทเด็กชายมากกว่าเด็กหญิงที่มีพี่ชาย พี่น้องที่เป็นเพศเดียวกัน จะมีการแบ่งปันของเล่นมากกว่าพี่น้องต่างเพศ

Obanawa and joh (1995) ได้ศึกษาอิทธิพลของของเล่นที่มีพฤติกรรมทางสังคม ( Social Behavior) ระหว่างการเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะของเล่นที่เปลี่ยนไป ได้แก่ ของเล่นประเภทเดียวกัน ( Cooperative Toys) ของเล่นประเภทเดียว ( Solitary) ของเล่นประเภทยอดนิยม ( Popular Toys) และของเล่นที่ไม่เป็นที่นิยม ( Unpopular Toy) เหมาะสำหรับเด็กหญิงของเล่นประเภทยอดนิยมค่อนข้างมีอิทธิพลต่อปฏิสัมพันธ์ และพฤติกรรมทางสังคมจะเพิ่มขึ้นเมื่อกลุ่มทดลองได้เล่นของเล่นที่ไม่เป็นที่นิยม มากกว่าเล่นของเล่นที่เป็นที่นิยม

Retting, and others (1993) ได้ศึกษาผลของการเล่นของเล่นประเภทเล่นร่วมกัน ( Social Toys) และของเล่นประเภทเล่นคนเดียว ( Isolate Toys) ที่มีต่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคมก่อนเด็กวัยเรียน โดยให้เด็กเล่นของ 2 ประเภท คือ 1) ของเล่นประเภทเล่นร่วมกัน 2) ของเล่นประเภทเล่นคนเดียว พบว่า เด็กที่มีอายุมากจะแสดงปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการเล่นประเภทเล่นร่วมกันมากกว่าเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

Rodney (1997) ได้ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของของเล่นประเภทเล่นคนเดียว ( Isolate Toys) ที่มีพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ( Cooperative Play) ของเด็กวัยก่อนเรียน โดยสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กก่อนการทดลอง หลังจากนั้นแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกให้

เล่นของเล่นประเภทเล่นร่วมกัน ( Cooperative Treatment Conduction) กลุ่มที่สองให้เล่นของเล่นประเภทเล่นคนเดียว ( Isolate Treatment Conduction) แล้วสังเกตพฤติกรรมการเล่นผลปรากฏว่า พฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือของเด็กทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

Sanson and Muccio (1993) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของการดูการ์ตูนและการเล่นของเล่นที่มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก โดยแบ่งเด็กออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกให้ดูการ์ตูนที่มีความก้าวร้าวรุนแรง กลุ่มที่สองให้ดูการ์ตูนที่ไม่มีความก้าวร้าวรุนแรงพบว่าเด็กกลุ่มที่ดูการ์ตูนที่มีความรุนแรงก้าวร้าว จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่ากลุ่มที่ดูการ์ตูนที่ไม่มีความก้าวร้าว หลังจากนั้นเด็กทั้งสองกลุ่มเล่นของเล่นที่มีความก้าวร้าวรุนแรง ( Aggressive Toys) และของเล่นที่ไม่มีความก้าวร้าวรุนแรง (Neutral Toys) พบว่าเด็กกลุ่มที่ดูการ์ตูนที่ไม่มีความก้าวร้าวแล้วมาเล่นของเล่นที่มีความก้าวร้าวจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น ขณะที่เด็กที่ดูการ์ตูนที่ไม่มีความก้าวร้าวแล้วมาเล่นของเล่นที่มีความก้าวร้าวกลับไม่พบพฤติกรรมก้าวร้าวตรงข้ามกลับมีพฤติกรรมสงบสนุนหรือเข้าหาสังคม

Stein and Mary (1998) ได้ทำการศึกษาวิจัย การใช้ของเล่นในการสาธิตการสอนเรื่องวงจรไฟฟ้า พบว่าการใช้ของเล่นในการสอน ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างแผนผังการเรียนรู้ ( KWDL) คือ นักเรียนเรียนรู้ในเรื่องอะไร, นักเรียนต้องการที่จะรู้อะไร, นักเรียนต้องทำการค้นคว้าหรือทดลองอะไรเพิ่ม, และนักเรียนเกิดการเรียนรู้อะไร จากแผนผังในการเรียนรู้ (KWDL) ทำให้เห็นว่าของเล่นไฟฟ้าทำให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเตรียมความพร้อม เพื่อการเรียนในเรื่อง ตัวนำไฟฟ้า และตัวต้านทานไฟฟ้าต่อไป

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง “การศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี” มีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาคเอกสาร
2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างประชากร
3. การสร้างเครื่องมือวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
6. การเผยแพร่ผลการวิจัย

ในการศึกษาดังกล่าว มีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอน ดังนี้

#### 1. การศึกษาค้นคว้าข้อมูลภาคเอกสาร

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูล ทฤษฎีและหลักการต่างๆ เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านไทยใน 4 ภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ ในด้านของวิธีการเล่น วัสดุที่ใช้ ประวัติความเป็นมาของของเล่นพื้นบ้าน วิธีการประดิษฐ์ และภูมิปัญญาท้องถิ่นในของเล่นพื้นบ้าน โดยศึกษาจากหลักสูตร ตำรา บทความวิชาการ วารสาร ฐานข้อมูลคอมพิวเตอร์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งของไทย และต่างประเทศ นอกจากนี้ยังมี ภาพข่าว และเอกสารอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยเพื่อนำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการศึกษา และเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือวิจัย

#### 2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างประชากร

##### 2.1 กลุ่มประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ของเล่นพื้นบ้านไทยใน 4 ภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้านไทย และผู้เชี่ยวชาญทางด้านพัฒนาการทางศิลปะเด็ก

## 2.2 การกำหนดกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ ของเล่นพื้นบ้านจาก 4 ภูมิภาค ภาคละ 4 จังหวัด จังหวัดละ 1 แห่ง รวมทั้งสิ้น 16 แห่ง จำนวนทั้งสิ้น 365 ชิ้น จากการให้ข้อมูลโดยผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้านไทย จำนวน 16 คน มีที่มาดังนี้

2.2.1 ของเล่นพื้นบ้านไทยจำนวน 365 ชิ้น จาก 4 ภูมิภาค ภาคละ 4 จังหวัด จังหวัดละ 1 แห่ง รวมทั้งสิ้น 16 แห่ง โดยมีขั้นตอนการกำหนดกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1. กำหนดภูมิภาคในการวิจัย โดยใช้วิธีการเลือกภูมิภาคในการเก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 4 ภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ ของประเทศไทย โดยมีเกณฑ์ คือ มีสภาพภูมิประเทศ ภูมิอากาศ และการประกอบอาชีพของประชากรที่แสดงลักษณะเด่น ของแต่ละภูมิภาค

2. กำหนดพื้นที่ในการวิจัยในแต่ละภูมิภาค โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบก้อนหิมะ (Snowball Sampling) คือได้รับการแนะนำจากแหล่งข้อมูลแหล่งหนึ่ง ไปสู่แหล่งข้อมูลอีกแหล่งหนึ่ง ด้วยวิธีการแนะนำส่งต่อเป็นทอดๆ ใน 4 ภูมิภาค ภาคละ 4 จังหวัด จังหวัดละ 1 แห่ง รวมทั้งสิ้น 16 แห่ง โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 1). แหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ ประกอบด้วย 4 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดลำปาง จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดน่าน และจังหวัดเชียงราย
- 2). แหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประกอบด้วย 4 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดมหาสารคาม จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดศรีสะเกษ และจังหวัดอุบลราชธานี
- 3). แหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง ประกอบด้วย 4 จังหวัด ได้แก่ กรุงเทพมหานคร จังหวัดพิษณุโลก จังหวัดนครปฐม และจังหวัดเพชรบุรี
- 4). แหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคใต้ ประกอบด้วย 4 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดชุมพร จังหวัดตรัง จังหวัดพัทลุง และจังหวัดนครศรีธรรมราช

3. กลุ่มตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 365 ชิ้น จาก 4 ภูมิภาค ภาคละ 4 จังหวัด จังหวัดละ 1 แห่ง รวมทั้งสิ้น 16 แห่ง ใช้วิธีเก็บข้อมูลโดยการบันทึกด้วยแบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน และวิเคราะห์ด้วยแบบวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน โดยกำหนดเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- เป็นของเล่นพื้นบ้านที่ค้นพบและได้รับการบันทึกในแหล่งของเล่นพื้นบ้าน ในแต่ละภูมิภาค โดยยังปรากฏอยู่หรือสูญหายไปแล้ว แต่ยังปรากฏหลักฐาน
- เป็นของเล่นพื้นบ้านที่มีการผลิตจากแหล่งของเล่นพื้นบ้าน ในแต่ละภูมิภาค

- โดยยังมีการผลิตอยู่อย่างต่อเนื่อง หรือเลิกผลิตแล้ว แต่ยังไม่ปรากฏหลักฐาน
- เป็นของเล่นที่พื้นบ้าน ที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยใช้วัสดุหาง่ายในท้องถิ่น ของแหล่ง  
ของเล่นพื้นบ้าน ในแต่ละภูมิภาค  
(รายชื่อในภาคผนวก จ.)

2.2.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้านไทย จำนวน 16 คน ใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้านไทยใน 4 ภูมิภาค ภาคละ 4 จังหวัด จังหวัดละ 1 คน ได้แก่ ครูภูมิปัญญา ปราชญ์ชาวบ้าน และผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้านในแต่ละภูมิภาค ใช้วิธีเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ โดยกำหนดเกณฑ์ดังต่อไปนี้

- เป็นผู้มีความรู้ เชี่ยวชาญในด้านประวัติความเป็นมา การประดิษฐ์คิดค้น และการออกแบบของเล่นพื้นบ้าน โดยเป็นครูภูมิปัญญา ปราชญ์ชาวบ้าน หรือมีความรู้ในด้านการสืบสานภูมิปัญญาของเล่นพื้นบ้านไทย ในแต่ละภูมิภาค
- เป็นผู้เชี่ยวชาญระดับสูงด้านศิลปะพื้นบ้าน หรือนักวิชาการที่ศึกษาในด้านศิลปะพื้นบ้านและของเล่นพื้นบ้าน ในแต่ละท้องถิ่น มีประสบการณ์การทำงานด้านศิลปะพื้นบ้านเป็นเวลา 10 ปีขึ้นไป และมีผลงานวิชาการเผยแพร่  
(รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในภาคผนวก ค.)

### 3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 4 ส่วน คือ แบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน แบบวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้านไทย และแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการทางศิลปะเด็ก โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

#### 3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1.1 แบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน โดยมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list) แบบบันทึกภาพ และ คำถามปลายเปิด (Open Ended) โดยกำหนดหัวข้อการบันทึกจากการรอบการวิจัยแบ่งออกเป็น 6 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ข้อมูลในการบันทึก มีประเด็นดังนี้

- 1.1 เลขที่ของเล่นพื้นบ้าน
- 1.2 วันและเวลาที่บันทึก และปรับปรุงข้อมูล

ตอนที่ 2 ข้อมูลเบื้องต้นของของเล่นพื้นบ้าน มีประเด็นดังนี้

- 2.1 ชื่อของเล่นพื้นบ้าน
- 2.2 แหล่งค้นพบ/ภูมิภาค
- 2.3 ประเภทของของเล่นพื้นบ้าน
- 2.4 รูปภาพของเล่นพื้นบ้าน

ตอนที่ 3 ข้อมูลลักษณะทางกายภาพของของเล่นพื้นบ้าน มีประเด็นดังนี้

- 3.1 รูปร่าง-รูปทรง
- 3.2 สีสันทันและชนิดของสี
- 3.3 วัสดุหลัก
- 3.4 วัสดุประกอบ
- 3.5 พื้นผิว
- 3.6 ลวดลายและภาพประกอบ

ตอนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้เล่น มีประเด็นดังนี้

- 4.1 เพศของผู้เล่น
- 4.2 ช่วงอายุของผู้เล่น
- 4.3 จำนวนผู้เล่น

ตอนที่ 5 ข้อมูลด้านการเล่นของเล่นพื้นบ้าน มีประเด็นดังนี้

- 5.1 ที่มาและกระบวนการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้าน
- 5.2 วิธีการและผลจากการเล่นของเล่นพื้นบ้าน
- 5.3 วัฒนธรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญา ความหมายที่แฝงใน

ของเล่นพื้นบ้าน

ตอนที่ 6 ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน มีประเด็นดังนี้

- 6.1 แนวทางการอนุรักษ์และพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน
- 6.2 ข้อสังเกตอื่นๆ

**3.1.2 แบบวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน** โดยมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) และแบบบันทึกภาพ เพื่อใช้ในการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ในการส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามกรอบทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะ 7 ด้าน ประกอบด้วย พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านการสร้างสรรค์ พัฒนาการทางการรับรู้ และพัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 คู่มือการวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน ใช้ประกอบการวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้านตามกรอบทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะ 7 ด้าน มีประเด็นดังนี้

- 1.1 พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี
- 1.2 รายการเพื่อการวิเคราะห์
- 1.3 ตัวอย่างของเล่นสำหรับการวิเคราะห์

ตอนที่ 2 แบบวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน ตามกรอบทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะ 7 ด้าน จำนวนทั้งสิ้น 45 ข้อ มีประเด็นดังนี้

#### 2.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย จำนวน 6 ข้อ

- ฝึกการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆ
- ฝึกความแข็งแรงและคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อใหญ่
- ฝึกความแข็งแรงและคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อเล็ก
- ฝึกการทำงานประสานกันของส่วนต่างๆ
- ฝึกประสาทการมองเห็น
- ฝึกความไวของการตอบสนองต่อตัวกระตุ้น

#### 2.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ จำนวน 8 ข้อ

- สร้างความเพลิดเพลิน
- ฝึกความยืดหยุ่น
- สร้างความสนุกสนาน
- ฝึกให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง
- ฝึกความพอเพียง และพึงพอใจในตนเอง
- ฝึกให้เกิดความอ่อนโยน ไม่ต่อต้าน

- ฝึกการให้อภัย เชื้อเพื่อ การเห็นใจผู้อื่น
- ฝึกการมีสติ การทำความเข้าใจตนเอง และผู้อื่น

### 2.3 พัฒนาการทางด้านสังคม จำนวน 6 ข้อ

- ฝึกการทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
- ฝึกการมีภาวะผู้นำ-ผู้ตามที่ดี
- ฝึกการรับฟังความคิดเห็นและยอมรับผู้อื่น
- ฝึกการปรับตัวให้อยู่ในสังคม
- ฝึกความเข้าใจในระเบียบ กฎเกณฑ์ กติกา
- ฝึกการวางแผน การสร้างแนวปฏิบัติ

### 2.4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา จำนวน 9 ข้อ

- ฝึกการจัดระดับความสำคัญ
- ฝึกการสังเกตและจดจำ
- ฝึกการสาริตและอธิบายความ
- ฝึกความสามารถในการจัดกลุ่ม หมวดหมู่
- ฝึกความสามารถในการเรียงลำดับ
- ส่งเสริมให้เกิดการอนุรักษ์ ดูแล รักษา
- ฝึกการแก้ปัญหา
- ฝึกการคิดและแสดงออกอย่างมีเหตุผล
- ฝึกการเรียนรู้เรื่องสัญลักษณ์

### 2.5 พัฒนาการทางการสร้างสรรค์ จำนวน 7 ข้อ

- ฝึกการแสดงออก ถ่ายทอดประสบการณ์
- สร้างเสริมความเป็นตัวของตัวเอง ความเป็นอิสระ
- ฝึกการสร้างสรรค์ตามความสนใจของตนเองอย่างเป็นอิสระ
- เสริมสร้างแรงบันดาลใจ
- ฝึกการจินตนาการ
- ก่อให้เกิดประสบการณ์ที่ดี ที่น่าประทับใจ



- ฝึกการออกแบบเบื้องต้น ในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ

## 2.6 พัฒนาการทางการรับรู้ จำนวน 5 ข้อ

- ฝึกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส
- ฝึกการรับรู้เรื่องระยะใกล้-ไกล
- ฝึกการรับรู้เรื่องความแตกต่างของสี
- ฝึกการรับรู้เรื่องความแตกต่างของผิวสัมผัส
- ฝึกการรู้สึก รับรู้ถึงความงามของศิลปะ

## 2.7 พัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ จำนวน 4 ข้อ

- ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในคุณค่าของตน
- ฝึกการบรรยายถ่ายทอดความประทับใจ
- ก่อให้เกิดความทราบซึ่งในประวัติความเป็นมา ความหมายแฝง
- ฝึกการตีความ

## 3.2 ขั้นตอนการพัฒนาเครื่องมือวิจัย

ขั้นตอนการพัฒนา เครื่องมือ แบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน แบบวิเคราะห์ ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้านไทย และ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการทางศิลปะเด็กเพื่อการวิจัย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

**3.2.1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น** โดยศึกษาจากเอกสารต่างๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศ และต่างประเทศ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ใช้เป็นกรอบในการสร้างเครื่องมือวิจัย

### 3.2.2 การสังเคราะห์ทฤษฎี เพื่อสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ในการสร้างเครื่องมือวิจัย สามารถสรุปทฤษฎีได้ ดังตารางต่อไปนี้

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
1.	พัฒนาการทางร่างกาย	- การเคลื่อนไหวมีความหมาย โดยนัยยะที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม	- ขนาดและ รูปทรงของรูปร่าง เปลี่ยนแปลงโดยแสดงลักษณะเด่น ตามพันธุกรรมออกมา	- มือ-เท้า และแขน-ขายาวขึ้น แต่บอบบาง กล้ามเนื้อไม่แข็งแรงเท่าได้นัก	- ฝึกการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆในร่างกาย	- ของเล่นที่เด็กได้ใช้กำ บีบ
		- มีความสามารถใช้วัสดุและเครื่องมืออย่างคล่องแคล่ว และมีความแม่นยำแน่นอน สร้างผลงานที่สัมพันธ์กับความรูสึกนึกคิดของตนเอง			- ฝึกความแข็งแรงและคล่องแคล่ว ของ กล้ามเนื้อมัดใหญ่ (แขน ขา และไหล่)	- เขย่า เคาะ ตี ลาก ดึง จุง โถ
		- เคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว			- ฝึกความแข็งแรงและคล่องแคล่ว ของ กล้ามเนื้อมัดเล็ก (มือ นิ้วมือ นิ้วเท้า)	- ผลัก เลื่อน ซึ่งเด็กได้ออกกำลัง ทั้งลำตัว แขน ขา ไหล่ นิ้วมือและเท้า
		- การเคลื่อนไหวมีการประสานสัมพันธ์ที่ดี			- ฝึกการทำงานประสานกันของส่วนต่างๆ	- ของเล่นที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่เด็กได้
		- วัตถุประสงค์ของการตอบสนองต่อตัวกระตุ้น			- ฝึกประสาทการมองเห็น	- ตอก หยอด กด ร้อย ปัก เย็บ
		- กล้ามเนื้อใหญ่ (แขน ขา และไหล่) และกล้ามเนื้อเล็ก (มือ นิ้วมือ นิ้วเท้า) แข็งแรง			- ฝึกความไวของการตอบสนองต่อตัวกระตุ้น	- ผูก เขี่ยว รูด ซึ่งฝึกประสาทตาและมือให้สัมพันธ์กัน
		- กล้ามเนื้อใหญ่ประสาน กับกล้ามเนื้อเล็กได้ดี				
		- เจริญเติบโตเข้าแต่สมาธิ				
		- ประสาทสัมผัสทางการมองเห็นดีมาก				

**ตารางที่ 1** การวิเคราะห์ทักษะที่เด็กพัฒนาทางการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี  
 เชื่อมโยงกับคุณสมบัติของของเล่นที่บ้าน (ต่อ)

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
2.	พัฒนาการทางอารมณ์	- มีการเจริญเติบโตทางด้านอารมณ์ และการสร้างสรรค์ผลงาน มีความเพลิดเพลินในการทำงาน มีกระบวนการจัดภาวะอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่ดี มีความยืดหยุ่น ส่งผลให้สร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างสนุกสนาน เชื่อมั่นในตนเอง และพึงพอใจในตนเอง	- สร้างความเพลิดเพลิน	- ของเล่นที่รูปลักษณะสวยงาม		
		- มีแนวโน้มที่จะก้าวร้าว ใช้อวด และต่อต้าน	- ฝึกความยืดหยุ่น	- ของเล่นที่ต้องเล่นเป็นกลุ่มหรือคู่		
		- ต้องการมีส่วนร่วมกับคนหมู่มาก	- สร้างความสนุกสนาน	- ของเล่นที่มีรูปแบบการเล่นซับซ้อน ต้องอาศัยการแก้ปัญหา		
		- ต้องการความสนุกสนาน	- ฝึกให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง	- ของเล่นที่เกี่ยวกับการต่อสู้		
		- ไม่กลัวในสิ่งไม่มีตัวตน ใช้เหตุผลมากขึ้น	- ฝึกความพอเพียง และพึงพอใจในตนเอง			
		- ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง อยากรู้อยากเห็น	- ฝึกให้เกิดความอ่อนโยน ไม่ต่อต้าน			
		- มีความรู้สึกสงสารเห็นใจผู้อื่น	- ฝึกการให้อภัย เอื้อเฟื้อ การเห็นใจผู้อื่น			
		- มีความเข้าใจในอารมณ์ที่หลากหลายทั้งของตนเองและผู้อื่น	- ฝึกการมีสติ การทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่น			
			- ฝึกการใช้เหตุผล			
			- ฝึกพัฒนาการทางด้านอารมณ์ต่างๆ			

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ทฤษฎีฐานพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี  
เชื่อมโยงกับคุณสมบัติของของเล่นที่บ้าน (ต่อ)

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
3.	พัฒนาการทางสังคม	- แสดงออกถึงประสบการณ์ของตนเองและผู้อื่น ที่ตนประสบมา ประสบการณ์เหล่านี้ ทำให้เด็กเข้าใจโลก เข้าใจสังคมมากขึ้น ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข รู้จักการเป็นผู้ตามและผู้นำที่ดี เข้าใจถึงการแสดงออกของผู้อื่น	- บุคคลในสังคม หรือคนใกล้ชิด มีบทบาทต่อการตัดสินใจ เช่น เพื่อน ครอบครัวเพื่อน คนในสังคม	- ฝึกการทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	- ของเล่นที่ต้องเล่นเป็นกลุ่มหรือคู่	
		- เลียนแบบ (Identify) บุคคลที่ชื่นชอบ	- ฝึกการรับฟังความคิดเห็นและยอมรับผู้อื่น	- ของเล่นที่มีกฎ-กติกา		
		- จับกลุ่มกับเพื่อนเพศเดียวกัน มีพฤติกรรมที่คิดว่าเหมาะกับเพศของตน	- ฝึกการปรับตัวให้อยู่ในสังคม	- ของเล่นบทบาทสมมติ		
		- วางแนวปฏิบัติของคนภายในกลุ่มโดยดูแบบจากผู้ใหญ่	- ฝึกความเข้าใจในระเบียบ กฎเกณฑ์ กติกา	- ของเล่นที่เกี่ยวกับการต่อสู้		
		- ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้	- ฝึกการวางแผน การสร้างแนวปฏิบัติ	- ของเล่นที่บ่งบอกถึงลักษณะการดำเนินชีวิต		
		- ปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมนอกบ้านได้				
		- ต้องการการยอมรับจากเพื่อนและผู้อื่น				
		- เคารพกฎเกณฑ์ต่างๆที่กำหนดขึ้น				

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ทฤษฎีด้านพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี  
เชื่อมโยงกับคุณสมบัติของของเล่นที่บ้าน (ต่อ)

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
4.	พัฒนาการทางสติปัญญา	- เรียนรู้จากรูปทรงง่ายๆ ก่อน เช่น วงกลม ก้อนสี่เหลี่ยม เนื่องจาก ไม่มีมุมใดๆ	- เข้าใจความสำคัญ อะไรคือจุดสำคัญ หรือส่วนประกอบ	- เข้าใจความหมายของสิ่งต่างๆ และค้นหาความหมายของสิ่งที่สงสัย	- ฝึกการจัดระดับความสำคัญ - ฝึกการสังเกตและจดจำ	- ของเล่นที่ใช้การคิดคำนวณ การเปรียบเทียบ จำแนก การจัดลำดับ การรวม การแยกฯ
		- เกิดภาพในใจ ( Mental Representations ) เช่น วาดแผนที่จากบ้านไปโรงเรียนได้	- เข้าใจเหตุผล และอธิบายที่มาที่ไปได้	- ฝึกการอธิบายและสาธิต จากการจดจำ - ฝึกความสามารถในการจัดกลุ่ม-หมวดหมู่	- ของเล่นที่เกี่ยวกับการฟัง อ่าน พูด เขียน	
		- แสดงออกถึงความสามารถที่จะสร้างผลงานจากสิ่งรอบตัว มีความรู้ในเรื่องหลักการทำงานศิลปะ สามารถทำกิจกรรมด้านศิลปะได้ถูกต้องและประณีต รู้จักการแก้ปัญหา เกิดจินตนาการที่กว้างไกล	- มีความสามารถในการจดจำ	- ฝึกความสามารถในการเรียงลำดับ - สร้างเสริมให้เกิดการอนุรักษ์ ดูแล รักษา	- ของเล่นที่รู้จักสิ่งต่างๆ เช่นรูปร่าง รูปทรง สี ชื่อสิ่ง-ของ และประโยชน์	
		- มีความสามารถในการจัดกลุ่ม แบ่งกลุ่ม หมวดหมู่	- ฝึกการแก้ปัญหา	- ฝึกการคิดและแสดงออกอย่างมีเหตุผล	- ของเล่นที่ต้องแก้ปัญหา	
		- มีความสามารถในการเรียงลำดับ มากกว่า-น้อยกว่า ก่อน-หลัง	- มีความสามารถในการอนุรักษ์ ดูแล รักษา	- ฝึกการเรียนรู้เรื่อง สัญลักษณ์	- ของเล่นประลองฝีมือ หรือความคิด การใช้กลยุทธ์ต่างๆ	
		- มีความสามารถในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ	- มีความสามารถในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ		- ของเล่นที่มีกลไก หรือมีโครงสร้างซับซ้อน หรือปรับเปลี่ยนโครงสร้างได้	
		- เรียนรู้เรื่องรูปธรรม-นามธรรม ในลักษณะของสัญลักษณ์ เช่น ตัวเลข ตัวอักษร เป็นต้น				
		- มีระบบการคิดเป็นเหตุเป็นผล ใช้วิจารณญาณของตน				

**ตารางที่ 2** การวิเคราะห์ที่ทฤษฎีด้านพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี  
 เชื่อมโยงกับคุณสมบัติของของเล่นที่บ้าน (ต่อ)

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
5.	พัฒนาการทางการสร้างสรรค์	- สื่อด้วยสัญลักษณ์ ที่ไม่มีรูปแบบตายตัว	- แสดงออกทุกอย่างที่ตนคิดว่าสำคัญและมีอยู่ โดยไม่คำนึงถึงเหตุผลใดๆ ( เช่นภาพ X-Ray )	- ตีความหมายของสิ่งต่างๆ จากประสบการณ์ของตัวเอง	- ฝึกการแสดงออก/ ถ่ายทอดประสบการณ์ - ก่อให้เกิดความเป็นตัวของตัวเอง เป็นอิสระ	- ของเล่นที่สมมติเองตามจินตนาการ
		- สร้างสรรค์รูปร่างต่างๆขึ้นเองตามความพอใจ	- สร้างสรรค์งานที่มีความใกล้เคียงความเป็นจริง เลียนแบบวัตถุ และแสดงรายละเอียดมากได้ เช่น รูปร่างคน เสื้อผ้า เป็นต้น	- สร้างสรรค์งานจากแรงบันดาลใจ ตามความสนใจของตนเอง	- ฝึกการสร้างสรรคตามความสนใจของตนเอง อย่าง เป็นอิสระ - สร้างเสริมแรงบันดาลใจ	- ของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นได้เอง - ของเล่นที่บ่งบอกถึงวิถีชีวิต ลักษณะการดำเนินชีวิต
		- ต่อเติม ผสมให้มีเนื้อหาและเพิ่มรายละเอียดมากขึ้น	- หาวัดดูแปลกใหม่มาใช้ สร้างสรรค์ผลงาน	- มีความคิดริเริ่มในการออกแบบ สร้างแบบขึ้นมา ในลักษณะของ 2 มิติ และ 3 มิติ	- ฝึกจินตนาการ - ก่อให้เกิดประสบการณ์ที่ดี ที่น่าประทับใจ	- ของเล่นที่กระตุ้นประสาทสัมผัส
		- สร้างสรรค์ขึ้นจากความประทับใจ จินตนาการมากกว่าของจริง	- กระดาษหรือวันที่จะแสดงออก	- ฝึกการออกแบบเบื้องต้น ในลักษณะของ 2 มิติ และ 3 มิติ	- ก่อให้เกิดประสบการณ์ที่ดี ที่น่าประทับใจ	- ของเล่นที่มีกลไก หรือมีโครงสร้างซับซ้อน หรือปรับเปลี่ยนโครงสร้างได้
		- คิดประดิษฐ์งานของตนออกมา สามารถสร้างสรรค์งานอย่างมีอิสระ โดยไม่ต้องเลียนแบบหรือพึ่งพาผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมั่นใจ ผลงานจึงมีลักษณะเป็นของตัวเอง งดงามต่างจากผู้อื่น				

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ทักษะชีวิตด้านการพัฒนาทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี  
เชื่อมโยงกับคุณสมบัตินิยมของเล่นที่บ้าน (ต่อ)

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
6.	พัฒนาการทางการรับรู้	- รับรู้ตามตนเอง ตามความพอใจ ไม่ใช่ตามที่ตามองเห็น (ใช้สีตามความประทับใจ ไม่ใช่ตามความจริง)	- เขียนขาด ทำตามสิ่งที่ตนรับรู้ ประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้น ช่วยให้มั่นใจในทัศนเปลี่ยนแปลง	- รับรู้ในความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกัน ของสิ่งต่างๆ หรือวัตถุต่างๆ	- ผูกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส - ผูกการรับรู้เรื่องระยะใกล้-ไกล - ผูกการรับรู้เรื่องความแตกต่างของสี	- ของเล่นที่กระตุ้นประสาทสัมผัส - ของเล่นที่เกี่ยวกับการรู้จักสี แสดงความแตกต่างของสี
		- รับรู้อย่างคร่าวๆ ไม่เน้นรายละเอียดที่เหมือนจริง	- รับรู้ในสิ่งที่ถูกต้อง ทำความเข้าใจจากของจริง ตามความเป็นจริง	- รับรู้ในองค์ประกอบที่ซับซ้อน เช่น การวางซ้อนกัน ระดับที่ต่างกันบนระนาบเดียวกัน ระยะใกล้-ไกล	- ผูกการรับรู้เรื่องความแตกต่างของผิวสัมผัส - ผูกการรู้จัก รับรู้ถึงความงามของศิลปะ	- ของเล่นที่เกี่ยวกับการรู้จักพื้นผิว แสดงความแตกต่างของพื้นผิว
		- รับรู้ถึงความแตกต่างของวัตถุ ระยะ และสี	- รับรู้ถึงสีสันทจากรรรมชาติ และที่อยู่รอบๆตัว	- รับรู้ถึงแสงและเงาของวัตถุ รอบตัว การใช้เส้นและองค์ประกอบต่างๆ		- ของเล่นที่รูปลักษณะสวยงาม
		- เมื่อมีการฝึกฝนฝีมือและการเจริญเติบโตทางด้านความรู้สึกร ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของประสบการณ์ทางด้านศิลปะ ทำให้เด็กมีความสนใจในการแสดงออก การบรรยาย การอภิปราย และสามารถแสดงความรู้ของตนเอง มีความเข้าใจ มั่นใจ พิจารณางานศิลปะ ได้อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ และเกิดความรู้อีกถึงถึงความงามของศิลปะ				

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
7.	พัฒนาการทางสุนทรียภาพ	- รู้สึกถึงความงาม จากธรรมชาติ ภาพประกอบ และสีเส้น	- รู้สึกถึงความงาม จากงานศิลปะ และงานศิลปะของเด็กด้วยกันเอง	- รู้สึกถึงความงาม จากงานศิลปะที่ได้รับการยกย่องในวงกว้าง	- ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในคุณค่าของตน	- ของเล่นที่รูปลักษณะสวยงาม
		- รู้สึกถึงคุณค่าของผลงานศิลปะของตนเอง	- รู้สึกถึงคุณค่าของศิลปะในชีวิตประจำวัน เช่น การจัดบอร์ด การเขียนภาพหน้าปก ฯ	- รู้สึกถึงคุณค่าของศิลปะกรรมที่ราบรื่น ถึงประวัติความเป็นมา และความหมายที่แฝงอยู่	- ก่อให้เกิดความซาบซึ้งในประวัติความเป็นมา และความหมายที่แฝงอยู่	- ของเล่นที่กระตุ้นประสาทสัมผัส
		- จากประสบการณ์การทำงานศิลปะของเด็ก ทำให้เด็กมีความเข้าใจ ชื่นชมในคุณค่าความงามของศิลปะ สุนทรียภาพทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทางการจัดการความคิด ความรู้สึก และความเข้าใจในงาน รวมทั้งเด็กสามารถแสดงความคิดเห็น บรรยาย หรือวิจารณ์ผลงานศิลปะ โดยให้หลักการและเหตุผลทางศิลปะได้อย่างถูกต้องเหมาะสม			- ฝึกการตีความ	- ของเล่นที่บ่งบอกถึงวิถีชีวิตลักษณะการดำเนินชีวิต

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ทักษะชีวิตด้านพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี  
 เชื่อมโยงกับคุณสมบัติของของเล่นที่บ้าน (ต่อ)



**3.2.3 ตรวจสอบและแก้ไขความถูกต้องของเครื่องมือวิจัย** นำเครื่องมือวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ปรึกษาและขอคำแนะนำอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบแก้ไขความถูกต้องและความเหมาะสมทางด้านเนื้อหาและการใช้ภาษา เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

**3.2.4 ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือวิจัย** นำเครื่องมือวิจัยที่ผ่านการตรวจและแก้ไขโดยคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ตามโครงสร้างและ เนื้อหา ผู้ทรงคุณวุฒิจะพิจารณาโดยให้ความเห็นว่า ใช้ได้หรือใช้ไม่ได้ พร้อมทั้งให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขปรับปรุง ตรงกันทั้ง 5 ท่าน ร้อยละ 80 ผู้วิจัยจะดำเนินการตามข้อพิจารณา หากใช้ไม่ได้จึงนำไปแก้ไข หากใช้ได้ ผู้วิจัยนำไปดำเนินการต่อไป โดยกำหนดเกณฑ์การเลือกผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือเพื่อการวิจัย ดังนี้

- เป็นผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาการที่มีผลงานทางวิชาการ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปศึกษา ที่เผยแพร่ในวงวิชาการไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 คน
- เป็นผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาการที่มีผลงานทางวิชาการ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับของเล่นพื้นบ้านหรือศิลปะพื้นบ้าน ที่เผยแพร่ในวงวิชาการไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 คน
- เป็นผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาการที่มีผลงานทางวิชาการ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษา) ที่เผยแพร่ในวงวิชาการไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

(รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในภาคผนวก ก.)

**3.2.5 แก้ไขเครื่องมือวิจัย** นำเครื่องมือวิจัย ที่ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจพิจารณาแล้วมาปรับปรุงแก้ไขตาม คำแนะนำของของผู้ทรงคุณวุฒิ และให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ แก้ไข

**3.2.6 ตรวจสอบความสมบูรณ์ของเครื่องมือวิจัย** นำเครื่องมือมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการวิจัย

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

4.1 เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ และข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

4.2 ผู้วิจัยทำหน้าที่ขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลถึงผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่น  
พื้นบ้าน ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการทางศิลปะเด็ก และผู้เกี่ยวข้อง

4.3 ผู้วิจัยนัดหมายวันเวลาในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

4.4 ผู้วิจัยเก็บข้อมูล ของเล่นพื้นบ้านไทยจำนวน 365 ชิ้น จาก 4 ภูมิภาค ภาคละ 4  
จังหวัด จังหวัดละ 1 แห่ง รวมทั้งสิ้น 16 แห่ง โดยเลือกภูมิภาคในการเก็บข้อมูล กลุ่มตัวอย่างแบบ  
เจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 4 ภูมิภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ  
ภาคกลาง และภาคใต้ ของประเทศไทย และเลือกพื้นที่ในการวิจัยในแต่ละภูมิภาค โดยใช้วิธีการ  
เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบก้อนหิมะ ( Snowball Sampling) คือได้รับการแนะนำจากแหล่งข้อมูล  
แหล่งหนึ่ง ไปสู่แหล่งข้อมูลอีกแหล่งหนึ่ง ด้วยวิธีการแนะนำส่งต่อเป็นทอดๆ โดยใช้เทคนิคการเก็บ  
ข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านใน 4 ภูมิภาค ภาคละ 4 จังหวัด  
จังหวัดละ 1 แห่ง รวมทั้งสิ้น 16 แห่ง ด้วยการสัมภาษณ์แบบกึ่งมีโครงสร้าง ตามแนวการ  
สัมภาษณ์เชิงลึก ( In-depth Interview) แบบเปิดกว้างไม่จำกัดคำตอบ และการบันทึกข้อค้นพบ  
เพิ่มเติม จากการสังเกตระหว่างการสัมภาษณ์ โดยดำเนินการบันทึกทุกครั้งและใช้เครื่องมือ  
อุปกรณ์ประกอบการบันทึกข้อมูลช่วยเพิ่มเติมรายละเอียด เช่น เครื่องถ่ายภาพนิ่งและ  
ภาพเคลื่อนไหว และเทปบันทึกเสียง เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน ที่ครอบคลุม  
สมบูรณ์ และตรงกับข้อเท็จจริง และบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ด้วยแบบบันทึกข้อมูลของเล่น  
พื้นบ้านต่อไป

4.5 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการทางศิลปะเด็ก  
จำนวน 5 คน จากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ด้วยแบบสัมภาษณ์  
กึ่งมีโครงสร้าง

## 5. การวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

### 5.1 การวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริม พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็ก อายุ 6-12 ปี

การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึก ในแบบบันทึกข้อมูลของเล่น  
พื้นบ้าน และ แบบวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้านมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป  
ตามแนวคิดของ สุกงาค์ จันทวานิช (2546 : 131-137) ดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) ในรูปแบบของตารางแจกแจงข้อมูลคือ การจำแนกข้อมูลเป็นชนิด (Typological) หรือประเภท (Categories) เพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์ ด้วยรูปแบบของตารางแจกแจงข้อมูล โดยการใช้วิธีการเล่น เป็นเกณฑ์ในการแบ่งข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์

2. การวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้านโดยการตีความสร้างข้อสรุป แบบอุปนัย (Analytic Induction) คือ วิธีตีความสร้างข้อสรุป จากข้อมูลรูปธรรม หรือปรากฏการณ์ที่มองเห็น ที่ผู้วิจัยรวบรวมมาได้ จากแบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ได้แก่ ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะของผู้เล่น ที่มาและกระบวนการประดิษฐ์ วิธีการเล่น วัฒนธรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญา และความหมายที่แฝงในของเล่นพื้นบ้าน เมื่อผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจึงดำเนินการวิเคราะห์ เพื่อสร้างข้อสรุป โดยวิเคราะห์แบบใช้แนวคิดทฤษฎีและไม่ใช้แนวคิดทฤษฎี อธิบายด้วยค่าความถี่ (Frequency) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบ ของตารางแสดงผลการวิเคราะห์ และความเรียงแบบพรรณนาวิเคราะห์

3. การวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้านที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ด้วยแบบวิเคราะห์ ของเล่นพื้นบ้าน โดยมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) และแบบบันทึกภาพ ตามกรอบทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะ 7 ด้าน ประกอบด้วย พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านการสร้างสรรค์ พัฒนาการทางด้านการรับรู้ และ พัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ พ อธิบายด้วยค่า ความถี่ (Frequency) นำเสนอข้อมูลในรูปแบบ ของตารางแสดงผลการวิเคราะห์ และความเรียงแบบพรรณนาวิเคราะห์

## 5.2 การตรวจสอบผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็ก อายุ 6-12 ปี

การตรวจสอบผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยให้นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ จาก การวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล เป็นประเภท โดยใช้วิธีการเล่นเป็นเกณฑ์ ผลการวิเคราะห์ ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ด้วยแบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ผล การวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้านที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามกรอบทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะ 7 ด้าน ด้วยแบบวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน และผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน กับพัฒนาการทางศิลปะ สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามกรอบทฤษฎี

พัฒนาการทางศิลปะ 7 ด้าน ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบยืนยันจากการตรวจสอบการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้ทรงคุณวุฒิจะพิจารณาโดยให้ความเห็นว่า ผลการวิเคราะห์ถูกต้องหรือไม่ พร้อมทั้งให้คำแนะนำเพื่อแก้ไขปรับปรุง ตรงกันทั้ง 3 ท่าน ร้อยละ 80 ผู้วิจัยจะดำเนินการตามข้อพิจารณา หากผลการวิเคราะห์ไม่ถูกต้อง จึงนำไปแก้ไข หากผลการวิเคราะห์ถูกต้อง ผู้วิจัยจึงนำไปดำเนินการต่อไป โดยกำหนดเกณฑ์การเลือกผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- เป็นผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาการที่มีผลงานทางวิชาการ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบของเล่นเพื่อการศึกษา ที่เผยแพร่ในวงวิชาการไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน
- เป็นผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาการที่มีผลงานทางวิชาการ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปศึกษา ที่เผยแพร่ในวงวิชาการไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน
- เป็นผู้เชี่ยวชาญ/นักวิชาการที่มีผลงานทางวิชาการ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษา) ที่เผยแพร่ในวงวิชาการไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

(รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิในภาคผนวก ข.)

## 6. การเผยแพร่ผลการวิจัย

นำผลการวิจัยไปเขียนบทความวิชาการเพื่อเผยแพร่ในวารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา (An Online Journal of Education: OJED) ซึ่งได้รับการตอบรับเพื่อเผยแพร่ในปีที่ 7 ฉบับที่ 2 ปีพ.ศ. 2555

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็ก อายุ 6-12 ปี ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน โดยใช้แบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางแสดงผลการวิเคราะห์ และความเรียงแบบพรรณนาวิเคราะห์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนของเล่นพื้นบ้านจำแนกตามแหล่งค้นพบ/  
ภูมิภาค

ตอนที่ 2 ผลการจำแนกของเล่นพื้นบ้านเป็นประเภท (Categories) โดยใช้วิธีการ  
เล่น เป็นเกณฑ์ในการแบ่งข้อมูล

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน จากแบบบันทึกข้อมูลของเล่น  
พื้นบ้าน ในด้าน

#### 3.1 ลักษณะทางกายภาพของของเล่นพื้นบ้าน ประกอบด้วย

- รูปร่าง-รูปทรง
- สีเส้นและชนิดของสี
- วัสดุหลัก
- วัสดุประกอบ
- พื้นผิว
- ลวดลายและภาพประกอบ

#### 3.2 ข้อมูลผู้เล่นของเล่นพื้นบ้าน ประกอบด้วย

- เพศ
- ช่วงอายุ
- จำนวนผู้เล่น

#### 3.3 ข้อมูลด้านกระบวนการประดิษฐ์-การเล่น ประกอบด้วย

- ที่มาและกระบวนการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้าน

- วิธีการเล่น หรือผลจากการเล่นของเล่นพื้นบ้าน

3.4 วัฒนธรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญา ความหมายที่แฝงใน  
ของเล่นพื้นบ้าน

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามกรอบทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะเด็ก 7 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้าน การสร้างสรรค์ พัฒนาการทางด้าน การรับรู้ พัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ โดยใช้แบบ วิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบตารางแสดงผลการ วิเคราะห์ และความเรียงแบบพรรณนาวิเคราะห์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้านที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะ  
สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ในแต่ละด้าน ดังนี้

- 1.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย
- 1.2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์
- 1.3 พัฒนาการทางด้านสังคม
- 1.4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา
- 1.5 พัฒนาการทางด้าน การสร้างสรรค์
- 1.6 พัฒนาการทางด้าน การรับรู้
- 1.7 พัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลของเล่นพื้นบ้านที่ส่งเสริมพัฒนาการ  
ทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ในแต่ละด้าน

ซึ่งปรากฏผลการวิจัยดังต่อไปนี้

### 1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน จากแบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน

การเก็บข้อมูลจากของเล่นพื้นบ้านไทยจำนวน 365 ชิ้น จาก 4 ภูมิภาค ภาคละ 4 จังหวัด จังหวัดละ 1 แห่ง รวมทั้งสิ้น 16 แห่ง สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน และแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนของเล่นพื้นบ้านจำแนกตามแหล่งค้นพบ/ภูมิภาค ตารางที่ 3 ค่าความถี่และร้อยละของของเล่นพื้นบ้านจำแนกตามแหล่งค้นพบ ในแต่ละภูมิภาค

	แหล่งค้นพบ/ภูมิภาค	จำนวน	ร้อยละ
ภาคเหนือ	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดลำปาง	15	4.11
	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดเชียงใหม่	31	8.50
	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดน่าน	42	11.51
	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดเชียงราย	67	18.36
	<b>รวม</b>	<b>155</b>	<b>42.48</b>
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดมหาสารคาม	8	2.19
	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดกาฬสินธุ์	11	3.01
	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดศรีสะเกษ	22	6.02
	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดอุบลราชธานี	10	2.74
	<b>รวม</b>	<b>51</b>	<b>13.96</b>
ภาคกลาง	แหล่งของเล่นพื้นบ้านกรุงเทพมหานคร	65	17.81
	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดพิษณุโลก	40	10.96
	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดนครปฐม	10	2.74
	แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดเพชรบุรี	11	3.01
	<b>รวม</b>	<b>126</b>	<b>34.52</b>

## ตารางที่ 3 (ต่อ)

แหล่งค้นพบ/ภูมิภาค	จำนวน	ร้อยละ
<b>ภาคใต้</b>		
แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดชุมพร	9	2.47
แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดตรัง	8	2.19
แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดพัทลุง	8	2.19
แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดนครศรีธรรมราช	8	2.19
<b>รวม</b>	<b>33</b>	<b>9.04</b>
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>365</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 3 สามารถอธิบายลักษณะข้อมูลจำนวนของเล่นพื้นบ้าน จำแนกตามแหล่งค้นพบ/ภูมิภาค ดังนี้

**ภาคเหนือ** ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ มาจากแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดเชียงราย จำนวน 67 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 18.36 รองลงมาคือแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดน่าน จำนวน 42 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 11.51 แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 31 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 8.50 และแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดลำปาง จำนวน 15 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 4.11 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

**ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ** ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ มาจากแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดศรีสะเกษ จำนวน 22 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 6.02 รองลงมาคือแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดกาฬสินธุ์ และแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดอุบลราชธานีมีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดกาฬสินธุ์จำนวน 11 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.01 และแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดอุบลราชธานีจำนวน 10 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.74 และแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดมหาสารคาม มีสัดส่วนน้อยที่สุด จำนวน 8 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.19 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

**ภาคกลาง** ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ มาจากแหล่งของเล่นพื้นบ้านกรุงเทพมหานคร จำนวน 65 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 17.81 รองลงมาคือแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดพิษณุโลก จำนวน 40 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 10.96 แหล่งของเล่นพื้นบ้านที่มีสัดส่วนน้อยที่สุด เป็นจำนวนใกล้เคียงกัน คือแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดเพชรบุรีและแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดนครปฐม โดยแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดเพชรบุรีจำนวน 11 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.01 และแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดนครปฐมจำนวน 10 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.74 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด



**ภาคใต้** ของเล่นพื้นบ้านจากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคใต้ทั้ง 4 แหล่ง มีจำนวนใกล้เคียงกันทั้งหมด คือ แหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดชุมพรจำนวน 9 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.47 ส่วนของเล่นพื้นบ้านจากแหล่งของเล่นพื้นบ้านจังหวัดตรัง จังหวัดพัทลุง และจังหวัดนครศรีธรรมราช มีจำนวนเท่ากันทั้ง 3 แหล่ง คือ จำนวน 8 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.19 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

สามารถสรุปโดยแบ่งตามภูมิภาคได้ว่า แหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนของจำนวนของเล่นพื้นบ้านมากที่สุดคือ จำนวน 155 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 42.48 รองลงมาคือแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง จำนวน 126 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 34.52 แหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 51 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 13.96 และแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคใต้มีสัดส่วนน้อยที่สุดจำนวน 33 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 9.04

## ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจำนวนของเล่นพื้นบ้านจำแนกตามประเภท(Categories)

โดยใช้วิธีการเล่น เป็นเกณฑ์

ตารางที่ 4 ค่าความถี่และร้อยละของของเล่นพื้นบ้าน จำแนกตามประเภท (Categories) โดยใช้วิธีการเล่นเป็นเกณฑ์

ประเภทของของเล่นพื้นบ้าน (จำแนกตามวิธีการเล่น)	จำนวน	ร้อยละ
<b>1. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	18	4.93
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	2	0.55
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	12	3.29
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	3	0.82
<b>รวม</b>	<b>35</b>	<b>9.59</b>
<b>2. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	12	3.29
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	3	0.82
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	7	1.92
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	0	0
<b>รวม</b>	<b>22</b>	<b>6.03</b>

## ตารางที่ 4 (ต่อ)

ประเภทของของเล่นพื้นบ้าน (จำแนกตามวิธีการเล่น)	จำนวน	ร้อยละ
<b>3. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	5	1.37
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	0	0
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	1	0.27
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	0	0
<b>รวม</b>	<b>6</b>	<b>1.64</b>
<b>4. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	11	3.02
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	0	0
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	0	0
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	1	0.27
<b>รวม</b>	<b>12</b>	<b>3.29</b>
<b>5. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	3	0.82
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	0	0
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	3	0.82
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	0	0
<b>รวม</b>	<b>6</b>	<b>1.64</b>
<b>6. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญหา</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	8	2.20
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	1	0.27
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	6	1.64
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	4	1.10
<b>รวม</b>	<b>19</b>	<b>5.21</b>

## ตารางที่ 4 (ต่อ)

ประเภทของของเล่นพื้นบ้าน (จำแนกตามวิธีการเล่น)	จำนวน	ร้อยละ
<b>7. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	11	3.01
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	8	2.19
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	17	4.66
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	0	0
<b>รวม</b>	<b>36</b>	<b>9.86</b>
<b>8. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีด หรือผลัก</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	8	2.19
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	0	0
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	3	0.82
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	0	0
<b>รวม</b>	<b>11</b>	<b>3.01</b>
<b>9. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	1	0.27
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	2	0.55
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	2	0.55
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	2	0.55
<b>รวม</b>	<b>7</b>	<b>1.92</b>
<b>10. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อสู้</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	15	4.11
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	1	0.27
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	15	4.11
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	4	1.10
<b>รวม</b>	<b>35</b>	<b>9.59</b>

## ตารางที่ 4 (ต่อ)

ประเภทของของเล่นพื้นบ้าน (จำแนกตามวิธีการเล่น)	จำนวน	ร้อยละ
<b>11. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	25	6.85
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	10	2.74
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	20	5.48
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	0	0
<b>รวม</b>	<b>55</b>	<b>15.07</b>
<b>12. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ชี หรือใช้เป็นพาหนะ</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	2	0.55
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	1	0.27
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	6	1.64
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	3	0.82
<b>รวม</b>	<b>12</b>	<b>3.28</b>
<b>13. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือตี</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	1	0.27
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	4	1.10
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	9	2.46
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	6	1.64
<b>รวม</b>	<b>20</b>	<b>5.47</b>
<b>14. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	0	0
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	0	0
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	4	1.10
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	3	0.82
<b>รวม</b>	<b>7</b>	<b>1.92</b>

## ตารางที่ 4 (ต่อ)

ประเภทของของเล่นพื้นบ้าน (จำแนกตามวิธีการเล่น)	จำนวน	ร้อยละ
<b>15. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณ์จากธรรมชาติ</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	2	0.55
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	8	2.19
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	8	2.19
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	2	0.55
<b>รวม</b>	<b>20</b>	<b>5.48</b>
<b>16. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	19	5.20
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	2	0.55
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	5	1.37
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	0	0
<b>รวม</b>	<b>26</b>	<b>7.12</b>
<b>17. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	7	1.93
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	5	1.37
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	5	1.37
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	1	0.27
<b>รวม</b>	<b>18</b>	<b>4.94</b>
<b>18. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	6	1.64
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	4	1.10
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	4	1.10
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	4	1.10
<b>รวม</b>	<b>18</b>	<b>4.94</b>
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>365</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 4 สามารถอธิบายลักษณะข้อมูลจำนวนของเล่นพื้นบ้าน จำแนกตามประเภท (Categories) โดยใช้วิธีการเล่นเป็นเกณฑ์ ดังนี้

1. **ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 35 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด จำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 9.59 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 18 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 4.93 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง จำนวน 12 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.29 ของเล่นพื้นบ้านที่มีสัดส่วนน้อยที่สุด เป็นจำนวนใกล้เคียงกันคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยของเล่นพื้นบ้านภาคใต้ จำนวน 3 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.82 และของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 2 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.55 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

2. **ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 22 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 6.03 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 12 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.29 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง จำนวน 7 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.92 ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีสัดส่วนน้อยที่สุดคือ จำนวน 3 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.82 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยไม่พบของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน จากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคใต้

3. **ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 6 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.64 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 5 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.37 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคกลางจำนวน 1 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.27 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยไม่พบของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง จากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้

4. **ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 12 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.29 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 11 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.02 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้จำนวน 1 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.27 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยไม่พบของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน จากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคกลาง

5. **ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 6 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.64 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือและภาคกลางมีสัดส่วนเท่ากันคือ จำนวน 3 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.82 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยไม่พบของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุค จากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้

**6. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญหา** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 19 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด จำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 5.21 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดโดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 8 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.20 รองลงมาคือของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง จำนวน 6 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.64 ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้ จำนวน 4 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.10 และของเล่นพื้นบ้านที่มีสัดส่วนน้อยที่สุด คือ ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 1 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.27 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

**7. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 36 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 9.86 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคกลางมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 17 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 4.66 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ จำนวน 11 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.01 ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีสัดส่วนน้อยที่สุดคือ จำนวน 8 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.19 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยไม่พบของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง จากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคใต้

**8. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือผลัก** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 11 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.01 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 8 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.19 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคกลางจำนวน 3 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.82 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยไม่พบของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือผลัก จากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคใต้

**9. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 7 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด จำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.92 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้มีสัดส่วนเท่ากัน คือ จำนวน 2 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.55 สำหรับของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนน้อยที่สุด จำนวน 1 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.27 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

**10. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อสู้** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 35 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด จำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 9.59 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดย

ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือและภาคกลางมีสัดส่วนมากที่สุดเท่ากันคือ จำนวน 15 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 4.11 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้ จำนวน 4 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.10 โดยของเล่นพื้นบ้านที่มีสัดส่วนน้อยที่สุดคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 1 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.27 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

**11. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 55 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 15.07 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 25 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 6.85 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง จำนวน 20 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 5.48 และของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีสัดส่วนน้อยที่สุดคือ จำนวน 10 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.74 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยไม่พบของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง จากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคใต้

**12. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ขี่ หรือใช้เป็นพาหนะ** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 12 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด จำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.28 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคกลางมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 6 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.64 ของเล่นพื้นบ้านที่มีสัดส่วนน้อยที่สุด เป็นจำนวนใกล้เคียงกัน คือ ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้ ภาคเหนือ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยของเล่นพื้นบ้านภาคใต้ จำนวน 3 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.82 ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ จำนวน 2 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.55 และของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 1 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.27 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

**13. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือตี** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 20 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 5.47 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคกลางมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 9 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.46 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้ จำนวน 6 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.64 ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 4 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.10 และของเล่นพื้นบ้านที่มีสัดส่วนน้อยที่สุด คือ ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือจำนวน 1 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.27 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

**14. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 7 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.92 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคกลางและภาคใต้มีสัดส่วนเป็นจำนวนใกล้เคียงกัน คือ ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง จำนวน 4 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.10 และของเล่นพื้นบ้านภาคใต้ จำนวน 3 ชิ้น คิดเป็น



ร้อยละ 0.82 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยไม่พบของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ จากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

**15. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณ์จากธรรมชาติ** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 20 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 5.48 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคกลางมีสัดส่วนมากที่สุดเป็นจำนวนเท่ากันคือ จำนวน 8 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 2.19 และของเล่นพื้นบ้านที่มีสัดส่วนน้อยที่สุดเป็นจำนวนเท่ากันคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือและภาคใต้ จำนวน 2 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.55 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

**16. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ** มีของเล่นพื้นบ้านจำนวน 26 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 7.12 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนมากที่สุด คือ จำนวน 19 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 5.20 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง จำนวน 5 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.37 และของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือมีสัดส่วนน้อยที่สุดจำนวน 2 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.55 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยไม่พบของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ จากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคใต้

**17. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน** มีของเล่นพื้นบ้านจำนวน 18 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 4.94 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 7 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.93 รองลงมาคือของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือและภาคกลางมีสัดส่วนเท่ากัน คือ จำนวน 5 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.37 และของเล่นพื้นบ้านที่มีสัดส่วนน้อยที่สุดคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้ จำนวน 1 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 0.27 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

**18. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม** มีของเล่นพื้นบ้าน จำนวน 18 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด จำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 4.94 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 6 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.64 รองลงมาคือ ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้มีสัดส่วนเท่ากันคือ จำนวน 4 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.10 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

จากตารางที่ 4 สามารถสรุปข้อมูลจำนวนของเล่นพื้นบ้านออกเป็น ประเภท (Categories) โดยใช้วิธีการเล่นเป็นเกณฑ์ รวมทั้งสิ้น 18 ประเภท โดยของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง มีสัดส่วนของจำนวนของเล่นพื้นบ้านมากที่สุดคือ จำนวน 55 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 15.07 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น รองลงมาคือของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง จำนวน 36 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 9.86 สำหรับของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยกลไก การชักหรือดึง และของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการต่อสู้อ มีจำนวนเท่ากันคือ จำนวน 35 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 9.59 สำหรับของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ มีจำนวนประเภทละ 18-26 ชิ้น ได้แก่ ของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ จำนวน 26 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 7.12 ของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน จำนวน 22 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 6.03 ลำดับต่อมา คือ ของเล่นพื้นบ้านประเภทที่เล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือดีด และของเล่นพื้นบ้านประเภทที่ เล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณะจากธรรมชาติ มีสัดส่วนเท่ากันคือ จำนวน 20 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 5.48 ใกล้เคียงกันกับของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญหา ซึ่งมีจำนวน 19 ชิ้น คิดเป็น ร้อยละ 5.21 และของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการเหยียบหรือเดิน กับ ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม ซึ่งมีจำนวนเท่ากันคือ 18 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 4.94 สำหรับของเล่น พื้นบ้านที่มีสัดส่วนน้อยใกล้เคียงกันเป็นลำดับต่อมาคือ ของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการกด คานหรือแกน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ขี่ หรือใช้เป็นพาหนะ และประเภทเล่นด้วยการใช้มือ บีบ กด ฉีด หรือผลัก โดยของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน และประเภทเล่นด้วยการ นั่ง ขี่ หรือใช้เป็นพาหนะ มีจำนวน 12 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.28 เท่ากัน และของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือ บีบ กด ฉีด หรือผลัก มีจำนวน 11 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 3.01 ตามลำดับ สุดท้าย เป็นประเภทของของเล่นพื้นบ้านที่มีสัดส่วนน้อยที่สุดเป็นจำนวนใกล้เคียงกันคือ ของเล่น พื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง กับของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการ ลอยน้ำ ซึ่งมีสัดส่วนเท่ากันคือ จำนวน 7 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.92 และของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่น ด้วยกลไกการเหวี่ยง กับของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นกลไกการสมดุล มีสัดส่วนเท่ากันคือ จำนวน 6 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.64 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน จากแบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน  
ตารางที่ 5 ค่าความถี่และร้อยละของของเล่นพื้นบ้านจำแนกตามข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน

ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน	จำนวน (N=365)	ร้อยละ
<b>แหล่งค้นพบ/ภูมิภาค</b>		
ของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ	155	42.48
ของเล่นพื้นบ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ	51	13.96
ของเล่นพื้นบ้านภาคกลาง	126	34.52
ของเล่นพื้นบ้านภาคใต้	33	9.04
<b>รวม</b>	<b>365</b>	<b>100</b>
<b>ลักษณะทางกายภาพของเล่นพื้นบ้าน</b>		
รูปร่าง-รูปทรง - รูปทรงเรขาคณิต	302	82.74
- รูปทรงอิสระ	63	17.26
<b>รวม</b>	<b>365</b>	<b>100</b>
รูปร่าง-รูปทรง - รูปทรงที่จำลองแบบจากธรรมชาติ-สิ่งมีชีวิต	118	32.33
- รูปทรงที่จำลองแบบจากเครื่องใช้-สิ่งประดิษฐ์	140	38.35
- ไม่ได้จำลองแบบมาจากสิ่งอื่น	107	29.32
<b>รวม</b>	<b>365</b>	<b>100</b>
รูปร่าง-รูปทรง - แบนราบ นูนต่ำ	28	7.67
- นูนสูง	5	1.37
- ลอยตัว มีมิติ	332	90.96
<b>รวม</b>	<b>365</b>	<b>100</b>
<b>สีสันทันและชนิดของสี</b>		
- ไม่แต่งสี สีธรรมชาติของวัสดุ	312	85.48
- แต่งสี โดยใช้สีจากธรรมชาติ	9	2.46
- แต่งสี โดยใช้สีสังเคราะห์	44	12.06
<b>รวม</b>	<b>365</b>	<b>100</b>

## ตารางที่ 5 (ต่อ)

ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน		จำนวน (N=365)	ร้อยละ
<b>ลักษณะทางกายภาพของเล่นพื้นบ้าน</b>			
วัสดุหลัก	- วัสดุธรรมชาติ	321	82.46
	- วัสดุสังเคราะห์	44	12.05
<b>รวม</b>		<b>365</b>	<b>100</b>
วัสดุประกอบ	- วัสดุธรรมชาติ	298	81.64
	- วัสดุสังเคราะห์	67	18.35
<b>รวม</b>		<b>365</b>	<b>100</b>
พื้นผิว	- เรียบ	263	72.60
	- ขรุขระ/หยาบ	102	27.40
<b>รวม</b>		<b>365</b>	<b>100</b>
พื้นผิว	- แข็ง	320	87.67
	- อ่อน	45	12.33
<b>รวม</b>		<b>365</b>	<b>100</b>
<b>ลวดลายและภาพประกอบ</b>			
	- ลวดลายตามธรรมชาติ	44	12.05
	- ลวดลายที่ตกแต่งขึ้นด้วยการแกะสลัก/การสาน	74	20.27
	- ลวดลายที่ตกแต่งขึ้นด้วยสีธรรมชาติ	3	0.83
	- ลวดลายที่ตกแต่งขึ้นด้วยสีสังเคราะห์	24	6.58
	- ไม่มีลวดลาย	220	60.27
<b>รวม</b>		<b>365</b>	<b>100</b>
<b>คุณลักษณะของผู้เล่น</b>			
เพศ	- เพศหญิง	16	4.38
	- เพศชาย	31	8.49
	- ไม่จำกัดเพศ	318	87.12
<b>รวม</b>		<b>365</b>	<b>100</b>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ข้อมูลของเล่นที่บ้าน		จำนวน (N=365)	ร้อยละ
<b>คุณลักษณะของผู้เล่น</b>			
ช่วงอายุ	- เฉพาะช่วงอายุ 6-7 ปี (The Preschematic Stage)	75	20.55
	- เฉพาะช่วงอายุ 7-9 ปี (The Schematic Stage)	29	7.94
	- ครอบคลุมช่วงอายุ 6-9 ปี	108	29.59
	- เฉพาะช่วงอายุ 9-12 ปี (The Gang Age)	48	13.15
	- ครอบคลุมช่วงอายุ ตั้งแต่ 6-12 ปี	105	28.77
<b>รวม</b>		<b>365</b>	<b>100</b>
จำนวนผู้เล่น	- เล่นคนเดียวเท่านั้น	32	8.77
	- เล่นคนเดียวและ/หรือเล่นเป็นคู่(2 คน)	89	24.38
	- เล่นเป็นคู่ (2 คน) เท่านั้น	17	4.66
	- เล่นเป็นกลุ่ม (3 คนขึ้นไป) เท่านั้น	15	4.11
	- เล่นคนเดียว, เป็นคู่ และ/หรือเป็นกลุ่มก็ได้	212	58.08
<b>รวม</b>		<b>365</b>	<b>100</b>
<b>กระบวนการประดิษฐ์ และวิธีการเล่น</b>			
ที่มาและกระบวนการประดิษฐ์ของเล่นที่บ้าน			
	- มีจำหน่าย ไม่ต้องผลิตเอง	55	15.07
	- มีจำหน่าย และสามารถผลิตเองได้	59	16.16
	- ไม่มีจำหน่าย ผลิตเองโดยผู้ใหญ่	183	50.14
	- ไม่มีจำหน่าย ผลิตเองโดยผู้เล่น (เด็ก)	68	18.63
<b>รวม</b>		<b>365</b>	<b>100</b>

## ตารางที่ 5 (ต่อ)

ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน	จำนวน (N=365)	ร้อยละ
<b>กระบวนการประดิษฐ์ และวิธีการเล่น</b>		
วิธีการเล่น หรือผลจากการเล่นของเล่นพื้นบ้าน		
- เล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง	35	9.59
- เล่นด้วยกลไกการหมุน	22	6.03
- เล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง	6	1.64
- เล่นด้วยการกดคานหรือแกน	12	3.29
- เล่นด้วยกลไกการสมดุล	6	1.64
- เล่นด้วยการแก้ปัญหา	19	5.21
- เล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง	36	9.86
- เล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีด หรือผลัก	11	3.01
- เล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง	7	1.92
- เล่นด้วยการต่อผู้	35	9.59
- เล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง	55	15.07
- เล่นด้วยการนั่ง ขี่ หรือใช้เป็นพาหนะ	12	3.28
- เล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือดีด	20	5.47
- เล่นด้วยการลอยน้ำ	7	1.92
- เล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณะธรรมชาติ	20	5.48
- เล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ	26	7.12
- เล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน	18	4.94
- เล่นด้วยพลังงานลม	18	4.94
<b>รวม</b>	<b>365</b>	<b>100.00</b>

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน	จำนวน (N=365)	ร้อยละ
<b>วัฒนธรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญา ความหมายที่แฝงในของเล่นพื้นบ้าน</b>		
- วิธีการดำเนินชีวิต	71	19.45
- ประเพณี พิธีกรรม	16	4.38
- การสัมผัสใกล้ชิดกับธรรมชาติ	163	44.66
- การสื่อความหมาย-แสดงอารมณ์	32	8.77
- พฤติกรรม กิริยาท่าทาง อากา	54	14.79
- ไม่มีความหมายแฝง	29	7.95
<b>รวม</b>	<b>365</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 5 สามารถอธิบายลักษณะข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน ดังนี้

สำหรับการศึกษาของเล่นพื้นบ้าน จาก 4 ภูมิภาค จำนวน 365 ชิ้นนี้ ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นว่า มีการค้นพบของเล่นพื้นบ้าน ในภาคเหนือเป็นส่วนใหญ่ รองลงมาคือภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และพบของเล่นพื้นบ้านในภาคใต้เป็นจำนวนน้อยที่สุด และเมื่อพิจารณาถึงด้านลักษณะทางกายภาพ ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ มีรูปร่าง-รูปทรงเป็นรูปเรขาคณิตที่จำลองแบบมาจากธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม และมีลักษณะที่ลอยตัว มีมิติ มีการแสดงให้เห็นถึงสีธรรมชาติของวัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์ ด้วยการไม่แต่งสี พื้นผิวของของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่มีความเรียบและแข็ง สืบเนื่องมาจากคุณลักษณะของวัสดุที่ใช้ในการ วัสดุหลักและวัสดุประกอบ ที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นวัสดุ จากธรรมชาติ ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ไม่มีการตกแต่งลวดลายหรือภาพประกอบ ส่วนใหญ่ของเล่นจะมีลวดลายตามธรรมชาติที่เกิดจากเนื้อของวัสดุ มีบางชิ้นที่ตกแต่งด้วยสีสังเคราะห์ จากการเขียนลวดลายเป็นหน้าตาของสัตว์ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีลวดลายจากการสาน ด้านคุณลักษณะของผู้เล่น ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่เกือบทั้งหมดไม่จำกัดเพศของผู้เล่น สำหรับจำนวนผู้เล่น ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ก็ไม่ได้มีการจำกัดจำนวนผู้เล่น โดยขึ้นอยู่กับวิธีการเล่นเป็นหลัก กล่าวคือ ของเล่นพื้นบ้านชนิดเดียวกัน อาจสามารถสามารถเล่นเองคนเดียวโดยไม่ต้องมีเพื่อน หรือผู้เล่นอาจรวมตัวกัน เพื่อเล่นด้วยกันเป็นกลุ่มก็ได้ นอกจากนี้ ของเล่นพื้นบ้านบางชนิด ก็ยังมีความเหมาะสมสำหรับการเล่นเป็นคู่ อาทิ ของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่น

ด้วยการแข่งขัน ด้านกระบวนการประดิษฐ์ และการเล่น กลุ่มตัวอย่างของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ จะประดิษฐ์ขึ้นเองโดยผู้ใหญ่ และจากการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้านในด้านของวิธีการเล่น จึงทำให้สามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน 365 ชิ้น ออกเป็นประเภทได้ โดยใช้วิธีการเล่น เป็นเกณฑ์ รวมทั้งสิ้น 18 ประเภท และพบว่าของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง มีสัดส่วนของจำนวนของเล่นพื้นบ้านมากที่สุดคือ จำนวน 55 ชิ้น รองลงมาคือของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง และประเภทเล่นด้วยการต่อสู้อ สำหรับของเล่นพื้นบ้านในประเภทอื่นๆ ส่วนใหญ่มีจำนวนอยู่ระหว่าง 18-20 ชิ้น โดยของเล่นประเภทที่มีสัดส่วนน้อยที่สุด คือของเล่นประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยงกับของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล ซึ่งมีจำนวนประเภทละ 6 ชิ้น สำหรับวัฒนธรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญา และความหมายที่แฝงในของเล่นพื้นบ้าน ส่วนใหญ่จะแฝงความหมายในเรื่องของการ สัมผัสใกล้ชิดธรรมชาติ รองลงมาคือเรื่องของวิถีการดำเนินชีวิต ของเล่นพื้นบ้านบางชิ้น แสดงถึงวิถีการดำเนินชีวิต หรือประเพณี พิธีกรรมต่างๆ ซึ่งย่อมแตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น และเด็กก็จะสามารถเรียนรู้ทำความเข้าใจได้จากการเล่นของเล่นพื้นบ้านด้วยตนเอง



## 2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็ก อายุ 6-12 ปี โดยใช้แบบวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน

การเก็บข้อมูลจากของเล่นพื้นบ้านไทยจำนวน 365 ชิ้น จาก 4 ภูมิภาค ภาคละ 4 จังหวัด จังหวัดละ 1 แห่ง รวมทั้งสิ้น 16 แห่ง ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามกรอบทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะเด็ก 7 ด้าน สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน และแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

### ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี

ตารางที่ 6 ค่าความถี่และร้อยละของของเล่นพื้นบ้านจำแนกตามพัฒนาการทางศิลปะเด็ก 7 ด้าน

พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี	จำนวน	ร้อยละ
<b>1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย</b>		
- ฝึกการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆ	273	74.79
- ฝึกความแข็งแรงและคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อใหญ่	151	41.37
- ฝึกความแข็งแรงและคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อเล็ก	285	78.08
- ฝึกการทำงานประสานกันของส่วนต่างๆ	228	62.46
- ฝึกประสาทการมองเห็น	157	43.01
- ฝึกความไวของการตอบสนองต่อตัวกระตุ้น	122	33.42
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>202.67</b>	<b>55.53</b>
<b>2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์</b>		
- สร้างความเพลิดเพลิน	313	85.75
- ฝึกความยืดหยุ่น	169	46.30
- สร้างความสนุกสนาน	341	93.42
- ฝึกให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง	226	61.92
- ฝึกความพอเพียง และพึงพอใจในตนเอง	67	18.36
- ฝึกให้เกิดความอ่อนโยน ไม่ต่อต้าน	168	46.03
- ฝึกการให้อภัย เอื้อเฟื้อ การเห็นใจผู้อื่น	125	34.24
- ฝึกการมีสติ การทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่น	189	51.78
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>228.29</b>	<b>62.54</b>

## ตารางที่ 6 (ต่อ)

พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี	จำนวน	ร้อยละ
<b>3. พัฒนาการทางด้านสังคม</b>		
- ฝึกการทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	236	64.66
- ฝึกการมีภาวะผู้นำ-ผู้ตามที่ดี	7	1.91
- ฝึกการรับฟังความคิดเห็นและยอมรับผู้อื่น	48	13.15
- ฝึกการปรับตัวให้อยู่ในสังคม	140	38.35
- ฝึกความเข้าใจในระเบียบ กฎเกณฑ์ กติกา	155	42.46
- ฝึกการวางแผน การสร้างแนวปฏิบัติ	201	55.06
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>203.00</b>	<b>55.61</b>
<b>4. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา</b>		
- ฝึกการจัดระดับความสำคัญ	13	3.56
- ฝึกการสังเกตและจดจำ	225	61.64
- ฝึกการสาธิตและอธิบายความ	49	13.42
- ฝึกความสามารถในการจัดกลุ่มหมวดหมู่	4	1.09
- ฝึกความสามารถในการเรียงลำดับ	10	2.74
- ส่งเสริมให้เกิดการอนุรักษ์ ดูแล รักษา	205	56.16
- ฝึกการแก้ปัญหา	139	38.08
- ฝึกการคิดและแสดงออกอย่างมีเหตุผล	133	36.43
- ฝึกการเรียนรู้เรื่องสัญลักษณ์	158	43.28
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>104.00</b>	<b>28.49</b>

## ตารางที่ 6 (ต่อ)

พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี	จำนวน	ร้อยละ
<b>5. พัฒนาการทางด้านการสร้างสรรค์</b>		
- ฝึกการแสดงออก ถ่ายทอดประสบการณ์	114	31.23
- สร้างเสริมความเป็นตัวของตัวเอง ความเป็นอิสระ	174	47.67
- ฝึกการสร้างสรรค์ตามความสนใจของตนเองอย่างเป็นอิสระ	111	30.41
- เสริมสร้างแรงบันดาลใจ	171	46.84
- ฝึกการจินตนาการ	244	66.84
- ก่อให้เกิดประสบการณ์ที่ดี ที่น่าประทับใจ	306	83.83
- ฝึกการออกแบบเบื้องต้น ในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ	44	12.05
- ฝึกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส	196	53.70
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>166.28</b>	<b>45.56</b>
<b>6. พัฒนาการทางด้านการรับรู้</b>		
- ฝึกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส	196	53.70
- ฝึกการรับรู้เรื่องระยะใกล้-ไกล	65	17.81
- ฝึกการรับรู้เรื่องความแตกต่างของสี	34	9.31
- ฝึกการรับรู้เรื่องความแตกต่างของผิวสัมผัส	81	22.19
- ฝึกการรู้สึก รับรู้ถึงความงามของศิลปะ	150	41.09
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>105.20</b>	<b>28.82</b>
<b>7. พัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ</b>		
- ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในคุณค่าของตน	127	34.79
- ฝึกการบรรยายถ่ายทอดความประทับใจ	58	15.89
- ก่อให้เกิดความซาบซึ้งในประวัติความเป็นมา ความหมายแฝง	105	28.77
- ฝึกการตีความ	60	16.44
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	<b>87.50</b>	<b>23.97</b>

จากตารางที่ 6 สามารถอธิบายลักษณะข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ดังนี้

**1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย** มีของเล่นที่บ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย จำนวนเฉลี่ย 202.67 ขึ้น จากของเล่นที่บ้านทั้งหมดจำนวน 365 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 55.53 จากของเล่นที่บ้านทั้งหมด โดย ส่งเสริมพัฒนาการในด้านการฝึกความแข็งแรงและคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อมัดเล็ก มีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 285 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 78.08 รองลงมาคือ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายในด้านการฝึกการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆ จำนวน 273 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 74.79 ใกล้เคียงกับการฝึกการทำงานประสานกันของส่วนต่างๆ ซึ่งมี จำนวน 228 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 64.46 สำหรับด้านการฝึกประสาทการมองเห็นและการฝึกความแข็งแรงคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อใหญ่ มีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ จำนวน 157 และ 151 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 43.01 และ 41.37 ตามลำดับ โดยของเล่นที่บ้าน ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายในด้านการฝึกความไวของการตอบสนองต่อตัวกระตุ้นมี สัดส่วนน้อยที่สุด คือ จำนวน 122 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 33.42 จากของเล่นที่บ้านทั้งหมด

**2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์** มีของเล่นที่บ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย จำนวนเฉลี่ย 228.29 ขึ้น จากของเล่นที่บ้านทั้งหมดจำนวน 365 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 62.54 จากของเล่นที่บ้านทั้งหมด โดย ส่งเสริมพัฒนาการในด้านการสร้างความสนุกสนาน มีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 341 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 93.42 รองลงมาคือ ฝึกให้เกิดความเชื่อมั่นในตัวเอง จำนวน 226 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 61.92 สำหรับด้านการฝึกความยืดหยุ่นและการฝึกความอ่อนโยนไม่ต่อต้าน มีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ จำนวน 169 และ 168 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 46.30 และ 46.03 ตามลำดับ โดย ของเล่นที่บ้าน ส่งเสริมในด้านการพอใจในตนเองมี สัดส่วนน้อยที่สุดคือ จำนวน 67 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 18.36 จากของเล่นที่บ้านทั้งหมด

**3. พัฒนาการทางด้านสังคม** มีของเล่นที่บ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม จำนวนเฉลี่ย 203.00 ขึ้น จากของเล่นที่บ้านทั้งหมดจำนวน 365 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 55.61 จากของเล่นที่บ้านทั้งหมด โดยส่งเสริมพัฒนาการในด้านการฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่นมีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 236 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 64.66 รองลงมาคือ ฝึกการวางแผน จำนวน 201 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 55.06 สำหรับด้านการฝึกความเข้าใจกติกาและการฝึกการปรับตัวไม่ต่อต้าน มีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ จำนวน 155 และ 140 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 42.46 และ 38.35 ตามลำดับ โดยของเล่นที่บ้าน ส่งเสริมในด้านการฝึกภาวะผู้นำ-ผู้ตามมี สัดส่วนน้อยที่สุดคือ จำนวน 7 ขึ้น คิดเป็นร้อยละ 1.91 จากของเล่นที่บ้านทั้งหมด

4. **พัฒนาการทางด้านสติปัญญา** มีของเล่นพื้นบ้านที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม จำนวนเฉลี่ย 104.00 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 28.49 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดย ส่งเสริมพัฒนาการในด้านการฝึกการสังเกตและจดจำ มีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 225 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 61.64 รองลงมาคือ ส่งเสริมการอนุรักษ์ดูแลรักษา จำนวน 205 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 56.16 สำหรับด้านการฝึกการแก้ปัญหาและการฝึกการคิดและแสดงออกอย่างมีเหตุผล มีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ จำนวน 139 และ 133 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 38.08 และ 36.43 ตามลำดับ โดยของเล่นพื้นบ้าน ส่งเสริมในด้านการฝึกความสามารถในการจัดหมวดหมู่มีสัดส่วนน้อยที่สุดคือ จำนวน 4 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 1.09 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

5. **พัฒนาการทางการสร้างสรรค์** มีของเล่นพื้นบ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม จำนวนเฉลี่ย 166.28 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 45.56 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดย ส่งเสริมพัฒนาการในด้านการสร้างประสบการณ์ที่ดี น่าประทับใจ มีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 306 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 83.83 รองลงมา คือ ฝึกจินตนาการ จำนวน 244 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 66.84 สำหรับด้านการสร้างความเป็นตัวของตัวเองและการเสริมสร้างแรงบันดาลใจ มีจำนวนใกล้เคียงกัน คือ จำนวน 174 และ 171 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 47.67 และ 46.84 ตามลำดับ โดย ของเล่นพื้นบ้าน ส่งเสริมในด้านการฝึกการออกแบบเบื้องต้น มี สัดส่วนน้อยที่สุด คือ จำนวน 44 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 12.05 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

6. **พัฒนาการทางการรับรู้** มีของเล่นพื้นบ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม จำนวนเฉลี่ย 105.20 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 28.82 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดยส่งเสริมพัฒนาการในด้านการฝึกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส มีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 196 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 53.70 รองลงมาคือ ฝึกการรับรู้ความงามของศิลปะ จำนวน 150 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 41.09 โดยของเล่นพื้นบ้าน ส่งเสริมในด้านการฝึกการรับรู้เรื่องความต่าง มีสัดส่วนน้อยที่สุดคือ จำนวน 34 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 9.31 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

7. **พัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ** มีของเล่นพื้นบ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม จำนวนเฉลี่ย 87.50 ชิ้น จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมดจำนวน 365 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 23.97 จากของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด โดย ส่งเสริมพัฒนาการในด้านการภาคภูมิใจในคุณค่าของตน มีสัดส่วนมากที่สุดคือ จำนวน 127 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 34.79 รองลงมาคือ ก่อให้เกิดความทรงจำในประวัติฯ จำนวน 105 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 28.77 โดยของเล่นพื้นบ้าน ส่งเสริมในด้าน

การฝึกการบรรยายถ่ายทอดความประทับใจ มีสัดส่วนน้อยที่สุดคือ จำนวน 58 ชิ้น คิดเป็นร้อยละ 15.89 จากของเล่นที่บ้านทั้งหมด

**ตารางที่ 7** ค่าร้อยละของของเล่นที่บ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี  
จำแนกตามพัฒนาการทางศิลปะเด็ก 7 ด้าน

พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี	ร้อยละ
1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย	16.14
2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์	21.21
3. พัฒนาการทางด้านสังคม	16.17
4. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา	12.42
5. พัฒนาการทางการสร้างสรรค์	15.15
6. พัฒนาการทางการรับรู้	6.98
7. พัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ	4.65
<b>รวม</b>	<b>100.00</b>

จากตารางที่ 7 สามารถอธิบายลักษณะข้อมูลของเล่นที่บ้าน ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ดังนี้

ของเล่นที่บ้านทุกชิ้น สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปีได้ โดยแต่ละชิ้น จะมีความสามารถในการส่งเสริมพัฒนาการในแต่ละด้านได้แตกต่างกันออกไป แต่เมื่อดำเนินการวิเคราะห์ในภาพรวมด้วยค่าเฉลี่ย จะพบว่า ของเล่นที่บ้านสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ได้มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 21.21 รองลงมาคือ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมและด้านร่างกาย เป็นจำนวนใกล้เคียงกัน คือคิดเป็นร้อยละ 16.17 และ 16.14 ตามลำดับ ถัดมาคือส่งเสริมพัฒนาการในด้านการสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 15.15 ใกล้เคียงกันกับการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คิดเป็นร้อยละ 12.42 สำหรับพัฒนาการทางการรับรู้และทางด้านสุนทรียภาพ สามารถพัฒนาได้ด้วยของเล่นที่บ้านเป็นสัดส่วนน้อยที่สุด โดยพัฒนาการทางการรับรู้ คิดเป็นร้อยละ 6.98 และพัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ คิดเป็นร้อยละ 4.65 จากค่าร้อยละของของเล่นที่บ้านทั้งหมด

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาของเล่นพื้นบ้านไทยใน 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง และภาคใต้ ว่าสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามพัฒนาการของเด็กด้านต่างๆทางศิลปะ 7 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทาง การสร้างสรรค์ พัฒนาการทางสุนทรียภาพ และพัฒนาการทางด้านการรับรู้ โดยผู้วิจัยทำการกำหนดกรอบความคิดในการวิจัยครั้งนี้จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องต่างๆ ซึ่งได้ทำการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ผล สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลรวมทั้งเสนอข้อเสนอนี้ตามลำดับ

สำหรับวิธีดำเนินการวิจัยเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่ได้กำหนดไว้ นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง คือ
  - 1.1 ของเล่นพื้นบ้านไทยจำนวน 365 ชิ้น
  - 1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้านไทย จำนวน 16 คน
  - 1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการทางศิลปะเด็ก จำนวน 5 คน
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน แบบวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน และแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการทางศิลปะเด็ก
3. การวิเคราะห์ข้อมูล โดยการ สังเคราะห์องค์ประกอบของของเล่นพื้นบ้าน ในแต่ละมิติ ได้แก่ ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะของผู้เล่น ที่มาและกระบวนการประดิษฐ์ วิธีการและผลจากการเล่น วัฒนธรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญา และความหมายที่แฝงในของเล่นพื้นบ้าน และวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน ในด้านของการส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามกรอบทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะ 7 ด้าน คือ พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้าน การสร้างสรรค์ พัฒนาการทางด้านการรับรู้ และพัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ โดยนำข้อมูลจากการ

สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทั้งทางด้านของเล่นพื้นบ้านและด้านพัฒนาการทางศิลปะเด็ก อธิบายประกอบอีกชั้นหนึ่ง

### สรุปผลการวิจัย

ผลของการวิจัยสรุปผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

สรุปผลการวิจัยเกี่ยวกับ การศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาของเล่นพื้นบ้านใน 4 ภูมิภาค ในประเด็นขององค์ประกอบของของเล่นพื้นบ้านในแต่ละมิติ ได้แก่ ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะของผู้เล่น ที่มาและกระบวนการประดิษฐ์ วิธีการและผลจากการเล่น วัฒนธรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญา และความหมายที่แฝงในของเล่นพื้นบ้าน

ส่วนที่ 2 ผลการศึกษา ของเล่นพื้นบ้าน ในด้านการส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ตามกรอบทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะ 7 ด้าน คือ พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาการทางด้านอารมณ์ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พัฒนาการทางด้านสร้างสรรค์ พัฒนาการทางด้านการรับรู้ และพัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ

### ส่วนที่ 1 ผลการศึกษาของเล่นพื้นบ้านใน 4 ภูมิภาค

จากการศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร และการศึกษาในแต่ละพื้นที่ พบว่า ของเล่นพื้นบ้านสามารถค้นพบได้ในทุกภูมิภาคของประเทศไทย หากแต่มีปัจจัยแวดล้อมหลายประการที่ทำให้ของเล่นพื้นบ้าน ในแต่ละภูมิภาคมีความแตกต่างกัน ทั้งในด้านของปริมาณและในด้านขององค์ประกอบลักษณะต่างๆ โดยของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ มีของเล่นพื้นบ้านเป็นจำนวนมากที่สุด รองลงมาคือภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคใต้ตามลำดับ ซึ่งปัจจัยที่ทำให้จำนวนของเล่นพื้นบ้านของแต่ละภูมิภาคมีความแตกต่างกันนั้น สามารถวิเคราะห์ได้ว่า มาจากวัตถุประสงค์ของแหล่งของเล่นพื้นบ้าน จะเห็นได้จากในภาคเหนือ แหล่งของเล่นพื้นบ้านทั้ง 4 แหล่ง เป็นแหล่งของเล่นที่มีการบริหารจัดการอย่างเต็มรูปแบบ ยกตัวอย่างเช่น กลุ่มอู๋ยฮอนหลาน สืบสานภูมิปัญญา อำเภอแม่วาง จังหวัดเชียงใหม่ ที่มีลักษณะในการบริหารจัดการแบบกึ่งโรงเรียนกึ่งศูนย์วัฒนธรรม พิพิธภัณฑสถานได้ โดยกลุ่มคนเฒ่าคนแก่ อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย ที่บริหารจัดการในรูปแบบของพิพิธภัณฑสถาน และกลุ่ม ๓ เมืองยม อำเภอท่าวังผา จังหวัด



น่าน ที่ก่อตั้งขึ้นในลักษณะของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนควบคู่กับการเป็นศูนย์การเรียนรู้ ของเล่น  
 พื้นบ้านจากภาคเหนือ จึงเป็นสื่อที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการคิด ในขณะที่แหล่งของเล่นพื้นบ้าน  
 ในภูมิภาคอื่น มิได้มีการก่อตั้งขึ้นให้มีรูปแบบที่ส่งเสริมด้านของเล่นพื้นบ้านโดยตรง แต่เป็นการ  
 ประดิษฐ์ขึ้นเองในครัวเรือนเป็นหลัก เช่นเดียวกับทางภาคใต้ ที่ของเล่นพื้นบ้านมักเป็นสิ่งที่หาง่าย  
 ในท้องถิ่น และมีได้ผ่านการดัดแปลงปรับปรุงแต่อย่างใดนัก ในขณะที่ภาคกลาง เป็นภูมิภาคที่ของ  
 เล่นมีความหลากหลายมากที่สุด และแหล่งของเล่นพื้นบ้านเองก็มีความหลากหลายเช่นกัน  
 กล่าวคือ มีทั้งในลักษณะที่ก่อตั้งขึ้นเป็นกิจจะลักษณะ เป็นชมรมหรือองค์กร สร้างสรรค์ชิ้นงานของ  
 เล่นพื้นบ้านที่มีรูปแบบหลากหลาย หรือมีทั้งในรูปแบบของปราชญ์ที่มีความรอบรู้ในด้านของเล่น  
 พื้นบ้านเฉพาะอย่าง เฉพาะชนิดเดียวเท่านั้น และมีทั้งรูปแบบที่ประดิษฐ์เล่นเองในครัวเรือน ด้วย  
 ความแตกต่างของจุดประสงค์ของแหล่งของเล่นพื้นบ้านนี้ จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ของเล่น  
 พื้นบ้าน มีลักษณะที่แตกต่างกันออกไป สำหรับการวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน ตามองค์ประกอบ  
 ของของเล่นในด้านต่าง ๆ นั้น มีข้อสรุปที่ได้จากการคำนวณ ในเชิงปริมาณ ที่สามารถชี้ให้เห็นถึง  
 ความถี่และแนวโน้มของของเล่นพื้นบ้าน ว่าในองค์ประกอบแต่ละด้าน ของเล่นพื้นบ้านในภาพรวม  
 มีทิศทางในด้านใด ซึ่งเมื่อวิเคราะห์ในระดับที่สูงขึ้น โดยพิจารณาถึงบริบทของท้องถิ่น ที่เชื่อมโยง  
 ถึงองค์ประกอบของของเล่นแล้ว จะสามารถทำให้เห็นความสัมพันธ์ขององค์ประกอบแต่ละด้าน ที่  
 ทำให้ผู้เล่นเกิดการพัฒนาในด้านต่างๆขึ้น

สำหรับการศึกษากลุ่มตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน จาก 4 ภูมิภาค จำนวน 365 ชิ้นนี้ ดังที่  
 กล่าวมาแล้วข้างต้นว่า มีการค้นพบของเล่นพื้นบ้าน ในภาคเหนือเป็นส่วนใหญ่ รองลงมาคือภาค  
 กลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และพบของเล่นพื้นบ้านในภาคใต้เป็นจำนวนน้อยที่สุด และเมื่อ  
 พิจารณาถึงด้านลักษณะทางกายภาพ ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ มีรูปร่าง-รูปทรงเป็นรูปเรขาคณิต  
 ที่จำลองแบบมาจากธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อม และมีลักษณะที่ลอยตัว มีมิติ มีการแสดงให้เห็นถึง  
 สีธรรมชาติของวัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์ ด้วยการไม่แต่งสี พื้นผิวของของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่มี  
 ความเรียบและแข็ง สืบเนื่องมาจากคุณลักษณะของวัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์ โดยจากการสรุปผล  
 การวิเคราะห์ แสดงให้เห็นถึงวัสดุหลักที่ใช้ซึ่งส่วนใหญ่เป็นไม้ไผ่และไม้เนื้ออ่อน รองลงมาคือ  
 กะลามะพร้าว และส่วนต่างๆของลำต้นกล้วยเป็นสำคัญ ซึ่งเมื่อพิจารณาเฉพาะประเด็นของวัสดุ  
 จะเห็นว่าของเล่นพื้นบ้าน มีการประดิษฐ์ขึ้นจากวัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่น เช่น ไม้ กล้วย และไม้ยืน  
 ต้นประเภทต่างๆ ล้วนแล้วแต่เป็นวัสดุที่หาง่ายในทุกท้องถิ่นของประเทศไทย จึงถือเป็นจุดร่วมของ  
 ของเล่นพื้นบ้านที่สำคัญ ในเรื่องลักษณะของวัสดุที่ทุกภูมิภาค ต่างก็มีพืชพรรณที่คล้ายคลึงกัน  
 และเป็นพืชพรรณในประเภทที่ใช้ในกิจการครัวเรือนต่างๆเป็นหลัก แสดงให้เห็นถึงแนวคิดในการ

ประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้าน ว่าเป็นการประดิษฐ์ขึ้นเองในครัวเรือน หรือใช้ประโยชน์จากสิ่งเหลือใช้ ในครัวเรือนด้วย แต่เมื่อพิจารณาในด้านของวัสดุประกอบ กล่าวคือ เป็นวัสดุที่ใช้ในการประดับ ตกแต่ง หรือเพิ่มขึ้นเพื่อให้ของเล่นพื้นบ้านในแต่ละชิ้นมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยที่เมื่อไม่มีวัสดุ ประกอบ ของเล่นพื้นบ้านก็สามารถเล่นได้ตามเงื่อนไขเดิมโดยไม่มีผลกระทบต่อการเล่นแต่อย่างใด ด้วยเหตุนี้ วัสดุประกอบ จึงเป็นตัวแปรของความแตกต่างด้านวัสดุในแต่ละภูมิภาคอีกประการหนึ่ง กล่าวคือ การใช้วัสดุประกอบตกแต่งของแต่ละภูมิภาคที่ไม่เหมือนกันบนของเล่นพื้นบ้านชนิดเดียวกัน ก็ทำให้ของเล่นพื้นบ้านชนิดเดียวกันนั้น มีความแตกต่างกัน เช่น ดอกไม้ที่มีเฉพาะท้องถิ่น เมล็ดพืชของแต่ละท้องถิ่น เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังพบว่าวัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้าน ไม่ได้มีเฉพาะวัสดุจากธรรมชาติเท่านั้น วัสดุสังเคราะห์ ก็ถูกนำมาใช้ในการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านด้วยเช่นกัน โดยวัสดุสังเคราะห์ที่ถูกนำมาใช้ในการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านเป็นสัดส่วนมากที่สุดใกล้เคียงกัน คือ กระดาษและผ้า อันต์บรอลงมา เป็นวัสดุประเภทด้าย หนังกาย และแกนหลอดด้าย เป็นต้น โดยผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน ในแหล่งของเล่นพื้นบ้านที่มีของเล่นที่ใช้วัสดุสังเคราะห์ในการประดิษฐ์นั้น ได้แสดงทัศนคติของการใช้วัสดุสังเคราะห์ในการประดิษฐ์ว่า ปัจจุบัน วัสดุธรรมชาติ บางอย่าง อาจไม่ใช่วัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นเสมอไป แต่การปรับประยุกต์นำวัสดุที่หาได้ง่ายและเป็นสิ่งที่เหลือใช้จริงๆ ก็สามารถทำให้เกิดคุณค่าได้เช่นกัน กล่าวคือ เป็นการทดแทนวัสดุธรรมชาติที่กำลังจะหมดไป และในบางกรณี สามารถใช้ได้ง่ายและเกิดผลตอบรับที่ดีว่าการใช้วัสดุธรรมชาติอย่างเดียวอีกด้วย

ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ไม่มีการตกแต่งลวดลายหรือภาพประกอบ ส่วนใหญ่ของเล่นจะมีลวดลายตามธรรมชาติที่เกิดจากเนื้อของวัสดุ เช่น ลายจากกะลามะพร้าว ลายจากเนื้อไม้ เป็นต้น เห็นได้จากของเล่นพื้นบ้านไทยในทุกภูมิภาค จะให้ความสำคัญกับกลไกการเล่น หมายถึง ทำให้สามารถเล่นได้ตามเงื่อนไข ก็เพียงพอแล้ว และอีกประการหนึ่ง คือ การให้ความสำคัญกับรูปร่าง-รูปทรงของของเล่นมากกว่า เห็นได้จาก ของเล่น ประเภทจำลองแบบมาจากวิถีการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ การอยู่อาศัย ซึ่งลักษณะของของเล่นพื้นบ้านประเภทนี้ คือการจำลองแบบของจริงที่ผู้ใหญ่ใช้ในชีวิตรประจำวัน มาเป็นของเล่นขนาดย่อส่วน ซึ่งของเล่นพื้นบ้านประเภทนี้หลายชิ้น ก็มีรายละเอียดที่ต้องอาศัยความเสมือนจริงอยู่มาก ผู้ประดิษฐ์ก็จะมุ่งเน้นการตกแต่งรูปร่างให้เหมือนของจริง เช่น ปืนจริง อุปกรณ์จริง รถจริง หรือแม้กระทั่ง เหมือนคนจริงๆ ให้ ให้ความสำคัญกับการกลิ้ง เกลา แกะสลักไม้ เพื่อให้ของเล่นพื้นบ้านชิ้นนั้นๆ มีลักษณะที่เสมือนจริงมากที่สุด โดยไม่ได้ให้ความสำคัญกับการตกแต่งให้เกิดลวดลายวิจิตรบรรจงเท่าใดนัก ในส่วนน้อย

มีบางชิ้นที่ตกแต่งด้วยสีสังเคราะห์ จากการเขียนลวดลายเป็นหน้าตาของสัตว์ เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีลวดลายจากการสาน ซึ่งของเล่นพื้นบ้านจำนวนหนึ่ง ก็ประดิษฐ์ขึ้นโดยการสาน ก่อให้เกิดลวดลายและลักษณะของผิวสัมผัสในอีกลักษณะหนึ่ง

ด้านคุณลักษณะของผู้เล่น ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่เกือบทั้งหมดไม่จำกัดเพศของผู้เล่น โดยอาจมีบางชิ้นที่ใช้ลักษณะของการเล่น เป็นการแบ่งแยกเพศของผู้เล่นเอง อาทิเช่น ของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการต่อสู้กัน ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่มักเป็นเพศชาย เนื่องจากวิธีการเล่นที่รุนแรง หรือของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ เช่น ตุ๊กตา เป็นต้น ซึ่งผู้เล่นส่วนใหญ่ก็มักเป็นเพศหญิง สำหรับจำนวนผู้เล่น ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ก็ไม่ได้มีการจำกัดจำนวนผู้เล่น โดยขึ้นอยู่กับวิธีการเล่นเป็นหลัก กล่าวคือ ของเล่นพื้นบ้านชนิดเดียวกัน อาจสามารถสามารถเล่นเองคนเดียวโดยไม่ต้องมีเพื่อน หรือผู้เล่นอาจรวมตัวกัน เพื่อเล่นด้วยกันเป็นกลุ่มก็ได้ นอกจากนี้ ของเล่นพื้นบ้านบางชนิด ก็ยังมีความเหมาะสมสำหรับการเล่นเป็นคู่ อาทิ ของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการแข่งขัน หรือการแก้ปัญหา เช่น หมากขุม พญาลีมงาย งูเกี่ยว เป็นต้น ซึ่งการเล่นจะแสดงออกมาในรูปแบบของการแข่งขัน ประลองฝีมือ หรือการทำทาย เป็นต้น ด้านกระบวนการประดิษฐ์ และการเล่น กลุ่มตัวอย่างของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ จะประดิษฐ์ขึ้นเองโดยผู้ใหญ่ เป็นผู้ประดิษฐ์ให้เด็กเล่น ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลในแหล่งของเล่นพื้นบ้าน พบว่า แนวคิดพื้นฐานของการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้าน มาจากการแสดงความรักของผู้ใหญ่ ที่มีให้กับเด็ก ซึ่งหมายถึงลูกหลานในท้องถิ่นนั้นๆ นั่นเอง ประกอบกับกระบวนการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ จะต้องใช้อุปกรณ์ในการประดิษฐ์ที่มีความอันตราย เช่น มีด ตะปู เป็นต้น ของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ จึงเป็นการประดิษฐ์ขึ้นโดยผู้ใหญ่ แล้วมอบให้เด็กเล่นนั่นเอง แต่ก็ยังมีของเล่นพื้นบ้านอีกส่วนหนึ่ง ที่เป็นการประดิษฐ์ขึ้นโดยเด็กเอง ได้แก่ ของเล่นประเภทเล่นด้วยการสร้าง ต่อ ประกอบ หรือร้อย ซึ่งของเล่นประเภทนี้ เด็กจะได้เล่น ไปพร้อมๆ กับการประดิษฐ์ หรือการสร้างชิ้นงานด้วยตนเอง นอกจากนี้ ของเล่นพื้นบ้านบางชิ้น ก็เป็นของเล่นพื้นบ้าน ที่มีจำหน่ายแล้ว ไม่ต้องประดิษฐ์เอง ซึ่งพบว่าจะเป็นของเล่นที่จำลองรูปแบบลักษณะของธรรมชาติ-สิ่งมีชีวิต-สิ่งประดิษฐ์ และมีกลไกที่ซับซ้อน เช่น คนตัดไม้ คนตำข้าว คนโม้ข้าว จากแหล่งของเล่นพื้นบ้านภาคเหนือ ซึ่งเป็นแหล่งของเล่นพื้นบ้านที่มีการประดิษฐ์ขึ้นเพื่อจำหน่ายในส่วนหนึ่งอยู่แล้ว เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ข้อมูลของเล่นพื้นบ้านในด้านของวิธีการเล่น จึงทำให้สามารถจำแนกกลุ่มตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน 365 ชิ้น ออกเป็นประเภทได้ โดยใช้วิธีการเล่นเป็นเกณฑ์ รวมทั้งสิ้น

18 ประเภท จากการศึกษาค้นคว้าทางทฤษฎี และปรับประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับการจำแนกของ  
เล่นพื้นบ้าน ซึ่งของเล่นพื้นบ้าน 18 ประเภท มีรายละเอียด ดังนี้

1. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง
2. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน
3. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง
4. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน
5. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล
6. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญหา
7. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง
8. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีด หรือผลัก
9. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง
10. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อตู้
11. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง
12. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ชี่ หรือใช้เป็นพาหนะ
13. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือดีด
14. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ
15. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปลักษณะธรรมชาติ
16. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ
17. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน
18. ของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่าของเล่นพื้นบ้านประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง มี  
สัดส่วนของจำนวนของเล่นพื้นบ้านมากที่สุดคือ จำนวน 55 ชิ้น รองลงมาคือของเล่นพื้นบ้าน  
ประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง ประเภทเล่นด้วยกลไกการชักหรือดึง และประเภทเล่นด้วย  
การต่อตู้ สำหรับของเล่นพื้นบ้านในประเภทอื่นๆ ส่วนใหญ่มีจำนวนอยู่ระหว่าง 18-20 ชิ้น โดยของ  
เล่นประเภทที่มีสัดส่วนน้อยที่สุด คือของเล่นประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยงกับของเล่นพื้นบ้าน  
ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล ซึ่งมีจำนวนประเภทละ 6 ชิ้น

สำหรับวัฒนธรรม คติความเชื่อ ภูมิปัญญา และความหมายที่แฝงในของเล่นพื้นบ้าน  
ส่วนใหญ่จะแฝงความหมายในเรื่องของการสัมผัสใกล้ชิดธรรมชาติ รองลงมาคือเรื่องของวิถีการ  
ดำเนินชีวิต ซึ่งจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นและของเล่นพื้นบ้าน รวมทั้งข้อมูลจากผู้ให้

ข้อมูลของแหล่งของเล่นพื้นบ้าน พบว่า การเล่นของเล่นพื้นบ้าน ก็คือกิจกรรมของเด็กที่เกิดขึ้นใน  
 ละแวกบ้าน ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นเพราะความสนุกสนาน หรือต้องการเรียนรู้ และสิ่งที่ตอบสนองแก่เด็ก  
 ได้ ก็คือ สิ่งแวดล้อม ธรรมชาติ ผู้คน และวิถีชีวิตที่อยู่รอบๆตัวเด็กนั้น สอดคล้องกับ เพียเจต์  
 (Jean Piaget, 1962) ซึ่งได้เสนอความเห็นไว้ว่า “การเล่นจะกระตุ้นให้เด็กได้ทำในสิ่งที่พอใจและ  
 ทำให้เขาได้เป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อม ” การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก เป็นการสนองความ  
 ต้องการและความพึงพอใจของเด็ก เมื่อพิจารณาจากกรอบแนวคิดในด้านทฤษฎีของการเล่นแล้ว  
 จะเห็นได้ว่า เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่างๆจากการเล่นของเล่นพื้นบ้าน ตามลำดับขั้น โดยเริ่มจากการเล่น  
 เกี่ยวกับตนเองก่อนแล้วจึงนำไปสู่การเล่นกับวัสดุโดยการสัมผัสสิ่งที่เป็นรูปธรรม และในที่สุดก็จะ  
 พัฒนาไปถึงการเล่นขั้นสัญลักษณ์ในการเล่นได้ ซึ่งเด็กสามารถนำผลการเรียนรู้ที่ค้นพบมาปรับใช้  
 ในการคิดแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆได้อย่างมีเหตุมีผล โดยจุดประสงค์ของของเล่นพื้นบ้าน ซึ่ง  
 ส่วนใหญ่ใช้วัสดุธรรมชาติที่หาได้ในท้องถิ่น ก็เพื่อให้เด็กทำความเข้าใจกับธรรมชาติที่อยู่รอบตัว  
 อยู่ในท้องถิ่น อันจะก่อให้เกิดการหวงแหนรักษาต่อไป ของเล่นพื้นบ้านบางชิ้น แสดงถึงวิถีการ  
 ดำเนินชีวิต หรือประเพณี พิธีกรรมต่างๆ ซึ่งย่อมแตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น และเด็กก็จะสามารถ  
 เรียนรู้ทำความเข้าใจได้จากการเล่นของเล่นพื้นบ้านด้วยตนเอง

## ส่วนที่ 2 ผลการศึกษา ของเล่นพื้นบ้าน ในด้านของการส่งเสริมพัฒนาการทาง ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี

ของเล่นพื้นบ้านทุกชิ้น สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปีได้  
 โดยแต่ละชิ้น จะมีความสามารถในการส่งเสริมพัฒนาการในแต่ละด้านได้แตกต่างกันออกไป แต่  
 เมื่อดำเนินการวิเคราะห์ที่ในภาพรวมด้วยค่าเฉลี่ย จะพบว่า ของเล่นพื้นบ้านสามารถส่งเสริม  
 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ได้มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 21.21 รองลงมาคือ ส่งเสริมพัฒนาการ  
 ทางด้านสังคมและด้านร่างกาย เป็นจำนวนใกล้เคียงกัน คือคิดเป็นร้อยละ 16.17 และ 16.14  
 ตามลำดับ ถัดมาคือส่งเสริมพัฒนาการในด้านการสร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 15.15 ใกล้เคียงกัน  
 กับการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คิดเป็นร้อยละ 12.42 สำหรับพัฒนาการทางด้าน  
 การรับรู้และทางด้านสุนทรียภาพ สามารถพัฒนาได้ด้วยของเล่นพื้นบ้านเป็นสัดส่วนน้อยที่สุด โดย  
 พัฒนาการทางด้านการรับรู้คิดเป็นร้อยละ 6.98 และพัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ คิดเป็นร้อย  
 ละ 4.65 จากค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างของเล่นพื้นบ้านทั้งหมด

## อภิปรายผลการวิจัย

จากผลสรุปข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยพบว่าการศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี มีประเด็นที่น่าสนใจ ควรนำมาอภิปรายดังต่อไปนี้

ของเล่นพื้นบ้านสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะได้เป็นจำนวนมากที่สุดคือ การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ เนื่องจากของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ มีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างความสนุกสนานและความเพลิดเพลินให้แก่ผู้เล่น ซึ่งพบว่าเป็นคุณสมบัติที่ของเล่นพื้นบ้านมีเกือบทุกชิ้น นอกจากนี้ยังพบว่าการเล่นของเล่นพื้นบ้านส่วนใหญ่ จะสามารถฝึกให้ผู้เล่นเกิดความมั่นใจในตนเอง จากการประดิษฐ์หรือทดลองทำด้วยตนเอง การมีสติ ทำความเข้าใจกับตนเองและผู้อื่น จากการเล่นร่วมกันเป็นกลุ่ม การฝึกความยืดหยุ่นทางอารมณ์ ให้มีความอ่อนโยนไม่ต่อต้านจากการเป็นของเล่นที่มาจากธรรมชาติ และการสอดแทรกวัฒนธรรมไทยในของเล่นด้วย

สำหรับพัฒนาการทางศิลปะด้านอื่นๆ ที่ของเล่นพื้นบ้านสามารถช่วยส่งเสริมได้เป็นอันดับรองลงมา ได้แก่ พัฒนาการทางด้านสังคม ด้านร่างกาย และด้านการสร้างสรรค์ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยที่ใกล้เคียงกัน เห็นได้จากการที่ของเล่นพื้นบ้านส่งเสริมให้เล่นเป็นกลุ่ม จึงได้ฝึกการทำงาน ทำกิจกรรม และการวางแผนร่วมกับผู้อื่น จึงช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม และด้วยคุณสมบัติของของเล่นพื้นบ้านในด้านการฝึกความแข็งแรงและคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อมัดเล็ก - ใหญ่ การฝึกการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆ การฝึกการทำงานประสานกันของส่วนต่างๆ และการฝึกประสาทการมองเห็น ทำให้ของเล่นพื้นบ้านช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายได้ ในด้านการสร้างสรรค์ จะเห็นได้ว่าของเล่นพื้นบ้านก่อให้เกิดประสบการณ์ที่ดีที่น่าประทับใจ ส่งเสริมให้เกิดจินตนาการ ความเป็นตัวของตัวเอง และสร้างแรงบันดาลใจด้วย อีกทั้งของเล่นในบางประเภทยังมีเงื่อนไขในการเล่น ด้วยการให้ผู้เล่นสร้างชิ้นเองทำให้ช่วยฝึกการออกแบบเบื้องต้นอีกด้วย ส่วนพัฒนาการทางด้านสติปัญญา เมื่อพิจารณาจากค่าเฉลี่ยแล้วมีไม่มากเท่าไร แต่เมื่อพิจารณาถึงสิ่งของที่ของเล่นพื้นบ้านช่วยส่งเสริม นั้น มีของเล่นพื้นบ้านจำนวนมากที่ฝึกการสังเกต จดจำ ส่งเสริมให้เกิดการอนุรักษ์ดูแลรักษา และฝึกการแก้ปัญหาได้ด้วย

การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านการรับรู้ และสุนทรียภาพ ของเล่นพื้นบ้านที่ส่งเสริมพัฒนาการ 2 ด้านนี้ มีสัดส่วนน้อยที่สุด แต่เมื่อพิจารณาถึงสิ่งของที่ของเล่นพื้นบ้านช่วยส่งเสริม นั้น มีของเล่นพื้นบ้านจำนวนมากที่ฝึกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส และก่อให้เกิดการรับรู้ถึงความงามในเชิงศิลปะ ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากลักษณะทางกายภาพของของเล่นนั่นเอง ตลอดจนการ

ก่อให้เกิดความซาบซึ้งในประวัติความเป็นมา คุณค่าภูมิปัญญา และความหมายแฝง ก็เป็นสิ่งที่อยู่ในของเล่นพื้นบ้านด้วยเช่นกัน

### ข้อค้นพบเพิ่มเติมจากการศึกษาของเล่นพื้นบ้าน

1. ของเล่นเป็นสื่อรัก/ สื่อชีวิต เนื่องจากเป็นสื่อรักแทนใจจากผู้ให้ถึงผู้รับ เป็นสื่อที่ให้ชีวิตชีวาแก่ผู้รับ ดังที่มีผู้กล่าวว่า ของเล่นเป็นยาอายุวัฒนะสำหรับเด็ก ๆ สื่อรัก/ สื่อชีวิตแบบนี้จะสามารถเสริมสร้างศักยภาพที่มีติดตัวมนุษย์มาทุกคนให้เบ่งบานได้อย่างเต็มที่

2. ความสำคัญของสื่อมิได้อยู่ที่ราคา แต่อยู่ที่ความรักและห่วงใย เป็นความต่อเนื่องมาจากเรื่องความรักที่อยู่ในสื่อ เรื่องความรักเป็นคุณค่า/ นามธรรม จึงไม่เฉพาะเอามูลค่า/ ราคา ไปเป็นมาตรฐานวัดได้การรับรู้เช่นนี้มีอยู่ในสายตาเด็ก ๆ มากกว่าผู้ใหญ่ เพราะเด็ก ๆ จะชื่นชอบของเล่นจากความสนุกสนานที่อยู่ในตัวของเล่นเอง (เด็ก ๆ จึงเล่นไปไม่ ก้อนหิน ดิน ทราย ) หรืออาจจะห่วงแทนของเล่นที่เต็มไปด้วยความรักจากผู้ให้

3. ของเล่นเป็นสื่อเชื่อมสายสัมพันธ์ ดังที่คำว่า "สื่อ" นั้นในความหมายหนึ่งย่อมาจากคำว่า "แม่สื่อแม่ชัก" ซึ่งหมายความว่าเป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างของสองสิ่ง คนสองคน ให้เข้ามาหากัน ดังนั้น เมื่อเราตรวจสอบรูปแบบการเล่นแต่ละชนิด เราก็จะพบว่า ของเล่นนั้นอาจจะเป็นสื่อเกี่ยวร้อยระหว่างเด็กกับตัวเอง เด็กกับเพื่อน ๆ เด็กกับโลกภายนอก ฯลฯ อย่างไรก็ตาม บทบาทของตัวสื่อกลางนี้ก็อาจจะเล่นบทบาทสายลับสองหน้าได้ กล่าวคือ ด้านหนึ่งอาจจะทำหน้าที่เป็นทูตสันถวไมตรี และในอีกด้านหนึ่งก็อาจจะเล่นบทเป็นผู้ประกาศสงครามระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ ระหว่างเพื่อน ๆ ที่เล่นด้วยกัน (แล้วก็ทะเลาะกัน)

4. ของเล่นเป็นการประสานรอยร้าวระหว่างความคิดกับความรู้สึก แต่เดิมนั้นมนุษย์เราถูกออกแบบให้ความคิดและความรู้สึกประกบติดกันมาเป็นแผ่นเดียวกัน แต่แล้ว ก็มีกระบวนการแยก /ฉีก/ สองมิตินั้นออกจากกัน และ "การเล่น" ได้เข้ามาเป็นเครื่องประสานรอยร้าวหรือรอยแยกระหว่างความคิดกับความรู้สึก ให้เข้ามาประกบติดกันอีกครั้งหนึ่ง ฉะนั้นในการเล่นทุกอย่างจึงต้องใช้ทั้งสมองคิด พร้อมทั้งต่ออารมณ์นานาประเภทก็จะทำงานประสานไปในเวลาเดียวกัน

5. ของเล่นเป็นพื้นที่พบบันระหว่าง "กรอบ" กับ "จินตนาการ" ดังเช่นแนวคิดที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า ในขณะที่เด็ก ๆ ต้องเดินอยู่ในแถวหากเขาต้องการจะอยู่ในสังคมต่อไปเขาก็ต้อง "เจริญรอย" ตามผู้ที่เดินล่วงหน้ามาก่อน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากมนุษย์เราเป็นสัตว์โลกที่มีจินตนาการ ดังนั้นในระหว่างที่เดินอยู่ในแถว จินตนาการของเด็ก ๆ ก็ต้องแตกแถวออกไปบ้างด้วย

เหตุนี้ ของเล่นที่จะทำหน้าที่เปิดพื้นที่ได้ดีจึงต้องเป็นของเล่นที่มี "ที่ว่าง หรือ ลานจอด" ให้จินตนาการได้ร่อนลงมาได้บ้าง

ของเล่นพื้นบ้านและการละเล่นในท้องถิ่นนั้น เป็นสื่อที่แสดงให้เห็นถึงมิติในหลายๆด้านของการดำเนินชีวิต ซึ่งสามารถถ่ายทอดออกมาสู่เด็กได้ดี โดยสามารถสรุปได้ ดังนี้

1. ด้านสังคม การเล่นของเด็กจะบ่งบอกลักษณะของสังคมด้านต่าง ๆ เช่น

1.1 ครอบครัว มีคนอยู่รวมกันหลายครอบครัวในบ้านเดียวกัน ตามปกติสมัยโบราณเมื่อลูกแต่งงานพ่อแม่ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะแบ่งที่ดินให้ลูกปลูกบ้านอยู่ใกล้ ๆ หรือ เป็นครอบครัวขยาย คือเมื่อลูกแต่งงานจะต่อเรือนของพ่อแม่ออกไปให้เป็นสัดส่วนของตนทำให้มีหลายครอบครัวในบ้านเดียวกันลักษณะครอบครัวขยายจะสะท้อนออกมาโดยเด็กรู้จักการเล่นรวมกลุ่มทั้งในกลุ่มพี่น้องท้องเดียวกันและในกลุ่มของเด็กในวัยเดียวกัน

1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคมคนที่ประกอบอาชีพเดียวกันมักอยู่รวมกันเป็นกลุ่มหรือในหมู่บ้านเดียวกันหรือส่วนใหญ่จะเป็นเครือญาติกันทั้งสิ้น ฉะนั้นผู้ที่ควบคุมหรือผู้ที่คอยดูแลสังคมคือผู้อาวุโส เช่น พระสงฆ์ คนเฒ่าคนแก่ คนเหล่านี้จะต้องประพฤติปฏิบัติตัวให้เหมาะสมกับที่ได้รับความเคารพนับถือของคนในหมู่บ้านหรือในสังคมของตน เพื่อเป็นตัวอย่างที่ดีอบรมเด็กซึ่งเป็นลูกหลานของตนหรือเปรียบเสมือนลูกหลานของตน ให้เป็นคนที่มีกิริยามารยาทมีความเกรงใจมีสัมมาคารวะ เคารพและเชื่อฟังผู้ใหญ่ไม่ว่าจะเป็นใครก็ตาม

1.3 การคมนาคมโดยปกติบ้านเรือนที่อยู่ริมน้ำจะเดินทางไปมาหาสู่กันโดยใช้เรือเป็นพาหนะส่วนทางบกหรือที่ดอนมักจะใช้การเดินทางเท้าหรือหากไกลก็จะใช้สัตว์ เกวียน รถ เป็นต้น ดังในปริศนาคำทายถึงเรือว่า “อะไรเอ๋ยมะลุมมะล่ำ เดินวันยังค่ำไม่เห็นรอย ” หรือ พุดถึงถนนว่า “อะไรเอ๋ยยั้งตัดยั้งยาว” ฯลฯ

1.4 สภาพสังคม เป็นสังคมเกษตรกรรมพึ่งพาตนเอง มีความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายไม่ฟุ้งเฟ้อมีความสามัคคีเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และมีน้ำใจซึ่งกันและกัน ทำให้คนในสังคมอยู่ด้วยกันด้วยความสงบเรียบร้อย

1.5 ค่านิยมของสังคม สมัยก่อนนิยมคนที่มีบุญวาสนา เช่น ในบทร้องเล่นว่า “ใครกินอิมก่อนดูอินดูหน้ อิมทีหลังล้างถ้วยล้างจาน ” หรือ “จ้ำจี้เม็ดขนุนใครมีบุญได้กินสำหรับ ” เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่าการเล่นของเด็กบางอย่างแบ่งแยกให้รู้ว่าการเล่นอย่างไร สำหรับเด็กหญิงหรือเด็กชาย เช่น เล่นขายของ เล่นตุ๊กตา เล่นลูกหิน ลูกข่าง ฯลฯ



## 2. ด้านวัฒนธรรม การเล่นทำให้เด็กได้รับประโยชน์ทางวัฒนธรรม 2 ประการ คือ

2.1 ทางร่างกายการเล่นกับเด็กเป็นของคู่กัน โดยปกติแล้วเด็กจะไม่อยู่นิ่งมักจะเคลื่อนไหวร่างกายไปมาเช่น วิ่ง กระโดด ฯลฯ มีผลให้ร่างกายแข็งแรง พัฒนากล้ามเนื้อฝึกการใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายเช่น มือ แขน ขา ให้เจริญเติบโต สมบูรณ์ ตามวัย เช่น เล่นกระโดดเชือก วิ่งเปี้ยว เป่ากบ เล่นลูกข่าง เป็นต้น

2.2 ทางจิตใจ การเล่นของเด็กเป็นการพัฒนาจิตใจของเด็กได้ ทำให้เกิดความปลอดภัย อารมณ์แจ่มใส ฝึกหัดให้รู้จักคิด มีไหวพริบ มีเขาวน เกิดปัญญาเฉียบแหลมรู้จักสังเกตธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและประเมินสถานการณ์รู้จักแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ยอมรับในกฎระเบียบ กติกา รู้จักเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่รู้จักการอยู่รวมเป็นกลุ่ม ทำงานเป็นกลุ่มนับว่าเป็นการปูพื้นฐาน พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กให้มั่นคง และเป็นคนที่มีคุณธรรมด้านต่าง ๆ อันเป็นประโยชน์ต่อเด็กเมื่อเติบโตขึ้นและเป็นสิ่งที่ช่วยให้สังคมอยู่ด้วยความสงบสุข เช่น

2.2.1 จริยธรรม มีความรับผิดชอบในหน้าที่หรือในส่วนที่ตนจะต้องทำ ในขณะที่เล่นรู้จักการเล่นรวมกลุ่มยอมรับการแพ้ชนะโดยสุจริตและมีความสามัคคี

2.2.2 คุณธรรม มีใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เช่น ในการเล่นที่มีผู้เล่นรวมกันหลายวัยผู้ที่มีวัยสูงหรือผู้ที่แข็งแรงกว่ามักจะเสียสละ หรือรับหน้าที่ช่วยให้ผู้ที่ได้ต่ำกว่าหรืออ่อนแอกว่าให้รับหน้าที่ในการเล่นน้อย และคอยช่วยเหลือปกป้องไม่ให้พลีชีพล้มต้อฝ่ายตรงกันข้าม ในการเล่นบางประเภทเช่น การเล่นตุ๊กตาแสดงออกถึงความอบอุ่น ความรัก ความอ่อนโยนของจิตใจที่เด็กได้รับจากผู้ใหญ่ในครอบครัว ผู้ “น้อง” เป็นต้น นอกจากนี้เด็กยังได้รับการอบรมให้มีมารยาท มีความเกรงใจ เชื้อพียงผู้ใหญ่เช่น การเล่นในร่ม การเล่นร้องบทร้องเล่น ปริศนาคำทาย เด็กจะเล่นอยู่ใกล้ ๆ ผู้ใหญ่และเล่นอย่างเงียบ ๆ ไม่ส่งเสียงดังรบกวนเวลาพักผ่อนของผู้ใหญ่ผู้ซึ่งเหน็ดเหนื่อยจากงานในตอนกลางวัน

2.2.3 ความซื่อสัตย์ ในการเล่นเด็กจะยึดมั่นและเคร่งครัดในกติกา มีความซื่อสัตย์ทั้งต่อตนเองและต่อผู้อื่นยอมรับการตัดสินของหมู่คณะนับว่าเป็นการสอนให้เด็กมีประชาธิปไตย มีระเบียบวินัยในการเล่นดังจะเห็นได้จากการผิดกติกาแม้ผู้เล่นคนอื่นจะไม่วินิจฉัย เป็นต้นนอกจากการพัฒนาทางร่างกายและการปูพื้นฐานทางด้านจิตใจที่เด็กได้รับการเล่นอันแสดงถึงวัฒนธรรมอย่างหนึ่งแล้ว อุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการเล่นก็เป็นอีกอย่างหนึ่งที่แฝงวัฒนธรรมด้านต่างๆไว้

2.2.4 ภาษาในบทร้องประกอบการเล่น บทร้องเล่น และปริศนาคำทาย เด็กไม่ได้เป็นผู้คิดบทขึ้นเอง ผู้ใหญ่จะเป็นผู้สอนให้ร้องหรือทายซึ่งเป็นบทที่จดจำต่อ ๆ กันมาจาก

รุ่นหนึ่งสู่อีกรุ่นหนึ่ง เป็นภาษาที่ง่าย ๆ คล้องจองกัน ง่ายต่อการจำ เป็นการฝึกให้เด็กออกเสียง ภาษาให้ถูกต้องชัดเจน ทำให้เด็กซึมซับลักษณะฉันทลักษณ์โดยไม่รู้ตัวตั้งแต่เด็ก และกลายเป็น ลักษณะนิสัยอย่างหนึ่งของคนไทยคือ เป็นคนเจ้าบทเจ้ากลอน แบ่งตามพัฒนาการของแต่ละวัย จากง่ายไปหายาก เป็นการช่วยให้เด็กในแต่ละวัยได้พัฒนาการพูดการออกเสียงและการเขียน ภาษาได้อีกวิธีหนึ่ง

2.2.5 การแต่งกาย จากบทร้องเล่น บทปริศนาคำทาย จะสะท้อนให้เห็น วัฒนธรรมในการแต่งกายของคนในสมัยก่อนได้เป็นอย่างดี เช่น เด็กนิยมผมไว้ ผมจุก แกละ เปีย ฯลฯ ไม่สวมรองเท้า นอกจากนี้ยังมีบทร้องประกอบการเล่นสะท้อนถึงวัฒนธรรมการแต่งกาย และความนิยมในรูปร่างหน้าตาของหญิงสาว เช่น คิ้วต่อ คอกลม สวมต่างหู ทาแป้ง ใช้ชะมดเช็ดปรุง เป็นเครื่องหอมสำหรับประพินโฉมและนิยมทัดดอกไม้ที่หูหรือเสียบไว้ที่ผม เป็นต้น

2.2.6 ความเชื่อ ในการเล่นของเด็กมีความเชื่อแฝงอยู่เช่น ในการเล่น ซ่อนหาในบทร้องประกอบการเล่นจะมีบทแข่งไว้ด้วยคือ “ปิดตาไม่มีด สารระพิษเข้าตา พ่อแม่ทำนา ได้ข้าวเม็ดเดียว ข้าวเหนียวเม็ดครึ่ง ” ซึ่งเด็กผู้ปิดตา จะกลัวคำแข่งนี้และเชื่อว่าหากปิดตาหรือ หลับตาไม่มีดจะเกิดผลตามบทที่ร้องหรือการเล่นเข้าทรงต่างๆ

2.2.7 วิถีชีวิต ปกติคนโบราณมักจะตั้งบ้านเรือนอยู่ริมน้ำเพื่อสะดวกในการใช้น้ำในการยังชีพ หากอยู่ในที่ดอนก็จะขุดบ่อเพื่อนำน้ำมาใช้ลักษณะทั่วไปของบ้านเรือนเป็น เรือนใต้ถุนสูง ถ้าอยู่ริมน้ำเป็นการป้องกันให้พ้นจากน้ำท่วมหรือทำเป็นเรือนแพ หากอยู่ในที่ดอน เป็นการป้องกันสัตว์ร้ายใต้ถุนใช้เป็นทำงานหรือเป็นที่เล่นของทั้งเด็กและผู้ใหญ่ในตอนกลางวัน บางบ้านใช้เป็นที่พักเก็บเครื่องมือประกอบอาชีพ เช่น คันไถ จอบ เสียม ฯลฯ ส่วนอาชีพนั้นเป็นอาชีพ เกษตรกรรม ทำสวนทำนาทำไร่ทอผ้าเลี้ยงสัตว์ค้าขายของจากสวน

2.2.8 ภูมิปัญญาพื้นบ้าน เด็กจะได้รับการสอนให้ทำอุปกรณ์ ประกอบการเล่นจากผู้ใหญ่ทำให้เล่นก่อน เด็ก ๆ จดจำวิธีทำมาทดลองทำเองและพัฒนาฝีมือต่อไป เช่น การทำม้าก้านกล้วย ปืนก้านกล้วย การจักสานเลียนแบบการจักสานของผู้ใหญ่ การปั้น รูปคน สัตว์ จากดินเหนียว เป็นต้น เป็นการฝึกและเรียนรู้งานประดิษฐ์ตั้งแต่ในวัยเยาว์พร้อมกับ สอนให้เด็กรู้จักนำเอาวัสดุเหลือใช้ของผู้ใหญ่มาประดิษฐ์เป็นอุปกรณ์การเล่นอย่างง่าย ๆ ด้วยภูมิ ปัญญาพื้นบ้าน และจากวัสดุที่หาได้มากในแต่ละท้องถิ่น อุปกรณ์ประกอบการเล่นเหล่านี้สามารถ บ่งบอกถึงแหล่งวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังมีเครื่องใช้ในการประกอบ อาชีพอีกเช่น ไถ จอบ สิว ขวาน แห ไม้ กบไสไม้ที่ปรากฏอยู่ในปริศนาคำทายต่างก็เป็นอีกสิ่งหนึ่งที่

บ่งบอกถึงวัฒนธรรมและการสังคมนิยมปัญญาของคนไทยก่อนการเปลี่ยนแปลงจากสังคมเกษตรสู่สังคมอุตสาหกรรมหรือสังคมเมือง

### ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

#### 1. ข้อเสนอแนะในการนำเสนอ ศึกษารองเล่นที่บ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี สามารถปฏิบัติได้ดังนี้

1.1 ในการนำของเล่นที่บ้านไปใช้ ในฐานะสื่อการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรศึกษาและสังเคราะห์หลักสูตรการศึกษา ของแต่ละระดับชั้น ที่เกี่ยวกับสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับภูมิปัญญาที่มีในท้องถิ่นและนำมาจัดการเรียนรู้ พร้อมทั้งส่งเสริมการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ได้ในชีวิตจริง

1.2 ควรเผยแพร่แนวทางการจัดประสบการณ์ การส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ด้วยของเล่นที่บ้าน เพื่อเป็นการสืบสานภูมิปัญญาชาวบ้านในแต่ละชุมชน

1.3 สถานศึกษา สามารถนำขั้นตอนการเล่นด้วยของเล่นที่บ้าน ไปเป็นแนวทางในการจัดทำเป็นหลักสูตรท้องถิ่นในหลายสาระการเรียนรู้และให้เหมาะสมกับบริบทชุมชน

1.4 สถานศึกษาควรผลักดัน เรื่อง ภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เข้าไปอยู่ในหลักสูตรของโรงเรียน เพื่อให้นักเรียนและเยาวชนได้มีทางเลือกในการศึกษามากขึ้น

#### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

2.1 การศึกษาของเล่นที่บ้านในแต่ละภูมิภาค ทำให้ค้นพบกับจุดเชื่อมโยงของประเด็นอื่นๆ ที่นำไปสู่การ ทำวิจัยเกี่ยวกับภูมิปัญญาท้องถิ่นในเรื่องอื่นๆ ที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะในด้านต่างๆสำหรับเด็กในวัยต่างๆได้ เช่น นิทาน วรรณกรรม เพลง เพื่อนำเป็นแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายใช้ประโยชน์ในการส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะเด็กต่อไป

2.2 โรงเรียนและชุมชน ควรผลักดันให้มีการจัดการความรู้ในชุมชน เพื่อรวบรวมความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่ให้เป็นหมวดหมู่ และแสวงหาความรู้จากภายนอกชุมชน เข้ามาผสมผสาน / บูรณาการ หรือต่อยอดความรู้ที่มีอยู่แล้วเกิดเป็นความรู้ใหม่ในการพัฒนาการเรียนรู้อุทิศในมิติต่างๆ

2.3 ควรสนับสนุนสถาบันการศึกษาให้ศึกษา วิจัย รวบรวมความรู้ต่าง ๆ อย่าง เป็นระบบ เผยแพร่สู่ชุมชนและมีกระบวนการพัฒนาต่อยอดให้เกิดประโยชน์ต่อการศึกษา รวมทั้ง มีการจัดการองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นและมีการจัดบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. **สื่อพื้นบ้าน ขานรับงานสุขภาพ** กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2549.

เกษลดา มานะจตุติ **สื่อการเรียนและเครื่องเล่นของเด็กก่อนวัยเรียน** เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2529.

คณะกรรมการวิเคราะห์เครื่องเล่นเด็ก. **เด็กก่อนวัยเรียนกับการเรียนรู้และหลักการสำคัญบางประการ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เจริญผล, 2524.

โครงการสื่อพื้นบ้านเพื่อการสร้างเสริมสุขภาพชุมชน เอกสารแนะนำโครงการ**“สื่อพื้นบ้าน เพื่อการเสริมสร้างสุขภาพชุมชน”**. กรุงเทพมหานคร สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2547.

จรรยา สุวรรณทัต. **ธรรมชาติของเด็กวัยประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: ประชาชาติศึกษา (พฤศจิกายน), 2526.

ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงศ์. **การพัฒนาหลักสูตร : หลักการและแนวปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อลิน เพรส, 2539.

ฉวีวรรณ กิनावงศ์. **การศึกษาเด็ก**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2533.

ฉวีวรรณ จึงเจริญ. **การใช้สื่ออุปกรณ์ของเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเด็กก่อนวัยประถมศึกษา**. เอกสารนิเทศการศึกษา ฉ.277 หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, กรุงเทพฯ: อักษรไทย, 2528

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. **ระบบสื่อการสอน" ในเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา**. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, 2529.

ธวัชชัย ชัยจริยฉายากุล. **การพัฒนาหลักสูตรจากแนวคิดสู่การปฏิบัติ**. กรุงเทพฯ: เจริญวิทย์การพิมพ์, 2526.

ธวัชชัย มหามพวงศ์ชัย. **การพัฒนารายวิชาการออกแบบของเล่นสำหรับเด็กประถมวัย สาขาวิชาศิลปศึกษา ระดับปริญญาตรี**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต. ภาควิชาศิลปศึกษา สาขาวิชาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

ธำรง บัวศรี. **ทฤษฎีหลักสูตร**. กรุงเทพฯ: มงคลการพิมพ์, 2540.

- วิชัย วงศ์ใหญ่. **พัฒนาหลักสูตรและการสอน-มิติใหม่**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2525.
- วีระพงษ์ แสง-ชูโต. **การศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นในการทำของเล่นของกลุ่ม ฅ.เมืองยม จังหวัดน่าน ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและวิทยาศาสตร์**. รายงานการวิจัย สาขา วิทยาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ , 2551.
- นลินี เชื้อวณิชชากร. **สาระน่ารู้ เพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว ทำเนียบบริการและผลิตภัณฑ์**. นนทบุรี: บริษัท กระแสธุรกิจ จำกัด 2545.
- นวนน้อย บุญวงศ์. **หลักการออกแบบ** กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย , 2539.
- บวร งามศิริอุดมและคณะ. **ของเล่นพื้นบ้านภาคกลางเพื่อการพัฒนาเด็กกรุงเทพมหานคร** บริษัท สยามเจริญพาณิชย์ , 2544.
- ประภาพรรณ สุวรรณสุข **เอกสารการสอน ชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่10 เล่ม2** กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช 2525.
- ประสาธ เนืองเฉลิม. **ของเล่นระดับประถมวัยกับการเรียนรู้วิทยาศาสตร์วารสารวิชาการ6( มีนาคม, 2546): 66-72.**
- ผะอบ โปษกฤษณะ คุณหญิง. **เพลงกล่อมเด็กและเพลงประกอบการเล่นของเด็กภาคกลาง 16 จังหวัด**. กรุงเทพมหานคร กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ 2522.
- พรเทพ เลิศเทเวศิรี. **องค์ประกอบในการออกแบบของเล่นเพื่อการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญ**. วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต. ภาควิชาศิลปศึกษา สาขาวิชาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. **วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์** พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2551.
- พิชัย สันตพิรมย์. **สื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่-7**. นนทบุรี: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช , 2533.
- พัชรี สนวนแก้ว. **การแนะนำผู้ปกครองเด็กปฐมวัย** ดวงกมล , 2536..
- ภรณ์ คุรุรัตน์. **เด็กก่อนวัยเรียน เรียนรู้อะไร อย่างไร** นนทบุรี: โรงพิมพ์สถานสงเคราะห์หญิง ปากเกร็ด , 2523.
- มณีรัตน์ สุขโชติรัตน์ **อ่านเป็น – เรียนก่อน - สอนเก่ง** กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชั่น, 2524.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. **ฝึกอบรมครูและผู้เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย เอกสารการสอน หน่วยที่ 8** – 12. กรุงเทพฯ : ชวนการพิมพ์, 2532.

มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ. **รายงานผลการศึกษา“การรวบรวมของเล่นพื้นบ้านไทยกับเด็กพิการ**  
กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ, 2547.

มูลนิธิเพื่อการพัฒนาเด็ก. **“เล่น เพื่อชีวิตของเด็กภาค2**. กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์มูลนิธิเพื่อ  
การพัฒนาเด็ก , 2550.

วิรุณ ตั้งเจริญ. **การออกแบบ** กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์วิมวอลอาร์ต, 2527.

วราภรณ์ รักรวิชัย. **การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย** กรุงเทพมหานคร. แสงศิลป์การพิมพ์, 2540.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่ม1**. กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์  
มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ , 2549.

ศยามล ไกรยูรวงศ์ และคณะ. **ภูมิปัญญา วิถีชุมชน วิถีธรรมชาติ** กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์  
เดือนตุลา จำกัด , 2551.

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. **ความสัมพันธ์ระหว่างคุณค่าศิลปกรรมกับการสร้างทัศนคติต่อ  
ตนเองและความผูกพันกับชุมชน** . ปริญญาานิพนธ์ครุศาสตร์ดุขฎิบัณฑิต สาขาพัฒนา-  
ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย , 2542.

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. **ภูมิปัญญากับการสร้างพลังชุมชน** กรุงเทพมหานคร. โอ.เอส.พริ้นติ้ง  
เฮาส์ , 2548.

สงัด อุทรานันท์. **พื้นฐานและหลักการพัฒนาหลักสูตร**. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ: วงเดือน  
การพิมพ์, 2532.

สมจินตนา คุปตสุนทร. **การศึกษาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด  
ประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย**. วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต.  
ภาควิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2547.

สาคร คันธโชติ. **การออกแบบและการพัฒนาผลิตภัณฑ์** กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์  
โอเดียนสโตร์ , 2528.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา **ภูมิปัญญาไทยกับการส่งเสริมการเรียนรู้และการสร้าง  
อาชีพ** . กรุงเทพมหานคร สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา 2550.

สำนักหอสมุดและศูนย์สารสนเทศ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. **ศัพท์คณิตศาสตร์ ฉบับ  
ราชบัณฑิตยสถาน**, พิมพ์ครั้งที่ 9. นนทบุรี: สหมิตรพริ้นติ้ง, 2549.

- สุชาดา จันทน์เอม. **จิตวิทยาพัฒนาการ** ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. กรุงเทพมหานคร. ไทยวัฒนาพานิชย์ 2536.
- สุภาวดี จันทวานิช. **การวิจัยเชิงคุณภาพ**. พิมพ์ครั้งที่10. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล **จิตวิทยาการศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.
- เสมา สอนประสม. **เอกสารประกอบการสอน ภาควิชาฟิสิกส์ คณะวิทยาศาสตร์**. มหาวิทยาลัยรังสิต. กรุงเทพมหานคร. ไทยวัฒนาพานิชย์ 2551.
- อรรถร อำจันทร์. **ลักษณะของเกมการเล่นพื้นเมือง**. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.
- อรศิริ ปาณินท์ และคณะ. **ภูมิปัญญาท้องถิ่นในระบบนิเวศวิทยาวัฒนธรรมการอยู่อาศัยที่ยั่งยืนของคนไทย**. กรุงเทพมหานคร. สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร 2547.
- อำไพ สุจริตกุล. **ความหวังที่เด็กไทยจะพัฒนาด้วยเครื่องเล่นเครื่องเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก**, 3-8. กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ตีรณสาร, 2526.
- อุษณีย์ โพธิสุข และคณะ. **เก่ง ดี มีสุข : คู่มือการให้บริการแนะแนวและจิตวิทยาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษ**. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรี, 2542.



## ภาษาอังกฤษ

- Aino, S. and Pentti, H. **Play in Cultural Context**. Finland: Tallin, 1998.
- Alicia, L. and Eric, L. **Home is Where the Art is: Exploring the Places People Live Through Art Education**. *Studies in Art Education*, Vol 44(1)(2002) : 47-66.
- Ashley, E. and Patricia, M. **Cultural, History, Biology, and Body: Native and Non-Native Acquisition of Technological Skill**. *Ethos*, Vol 27(3)(1999) : 379-402.
- Barrett, M.D. and Light, P.H. **Symbolism and Intellectual Realism in Children's Drawing**. *British Journal of Education Psychology*, Vol46 (1976): 198-202.
- Bogdan , R.C. & Biklen , S.K. **Qualitative research for education: An introduction to theory and methods**. Boston : Allyn & Bacon. 1992.
- Bruner, Jerome S. **The Process of Education**. Massachusetts: University Press Cambridge, 1969.
- David A. Gruenewald. **The Best of Both Worlds: A Critical Pedagogy of Place**. *Educational Researcher*, Vol 32(4)(2003) : 3-12.
- Efland, Arthur D. **Art and Cognition**. New York and London : Teacher College Press, 2002.
- Farrall A.W. **Dairy engineering**. JOHN WILEY & SONS, Inc., New York, 1952.
- Gail Levin. **Between Two Worlds: Folk Culture, Identity, and the American Art of Yasuo Kuniyoshi**. *Archives of American Art Journal*, Vol 43(3/4)(2003) : 2-17.
- Hauge, C. **Evaluation of two teaching methods used to teach art for children**. *Dissertation Abstracts International* 55, (February 1995) : 2254-A.
- Kall, V. R., & Cavanaugh, C. J. **Human Development**. California: Brooks/Cole Publishing, 1996.
- Julia Marshall. **Concerning Art, Learning, and Creativity: A Case for Curriculum Integration**. *Studies in Art Education*, Vol 46(3)(2005) : 227- 229.
- Laura Slack . **What is Product Design**. New York: Van Nostrand Reinhold, 2006.
- Lowenfeld, V., and Lambert, B.W. **Creative and Mental Growth**. New York: The Macmillan Publishing Company, 1987.

- Mark A. Graham. **Art, Ecology and Art Education: Locating Art Education in a Critical Place-based Pedagogy.** *Studies in Art Education*, Vol 48(4)(2007) : 375-391.
- Marry Ann Spencer Pulaski. **Play as a Function of Toy Structure and Fantasy Predisposition.** *Child Development*, Vol 41(2)(1970) : 531-537.
- Penny Sparke. **The Straw Donkey: Tourist Kitsch or Proto-Design? Craft and Design in Italy 1945-1960.** *Journal of Design History*, Vol 11(1)( 1998) : 59-69.
- Piaget, J. **Play, Dream and Imitation in Childhood.** W.W. Norton and Company. Inc., New York. 1962.
- Stokrocki, M. **An exploratory microethnographic study of art teaching in one Navajo public school system: The Anglo view of Running Water.** In H. Kauppinen & R. Diket (Eds.). *Trends in art education from diverse cultures* (pp. 181-191). Reston, VA: National Art Education Association.1997.
- Yin, R. **Case study research: Design and methods.** Beverly Hills, CA: Sage Publishing, 1994.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ

### รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือ

1. รองศาสตราจารย์ เกริก ยุ้นพันธ์  
อาจารย์ประจำคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นนทภัทร ทินานนท์  
ที่ปรึกษาคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทินกร บัวพูล  
อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม
4. อาจารย์ ดร. วัชรินทร์ ธิติอติสัย  
อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
5. อาจารย์ เอนก นาวิกมูล  
ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ บ้านพิพิธภัณฑ์  
อาจารย์พิเศษ ประจำคณะรัฐศาสตร์ และคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข  
รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบผลการวิเคราะห์ข้อมูล

### รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พรเทพ เลิศเทวศิริ

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ทินกร บัวพูล

อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม

3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธีรชัชย มหานพวงศ์ชัย

อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ภาคผนวก ค  
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ให้ข้อมูลด้านของเล่นพื้นบ้าน



## รายนามผู้เชี่ยวชาญในการให้ข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน

### ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน

- เป็นผู้มีความรู้ เชี่ยวชาญในด้านประวัติความเป็นมา การประดิษฐ์คิดค้น และการออกแบบของเล่นพื้นบ้าน โดยเป็นครุภูมิปัญญา ปราชญ์ชาวบ้าน หรือมีความรู้ในด้านการสืบสานภูมิปัญญาของเล่นพื้นบ้านไทย ในแต่ละภูมิภาค
- เป็นผู้เชี่ยวชาญระดับสูงด้านศิลปะพื้นบ้าน หรือนักวิชาการที่ศึกษาในด้านศิลปะพื้นบ้านและของเล่นพื้นบ้าน ในแต่ละท้องถิ่น มีประสบการณ์การทำงานด้านศิลปะพื้นบ้านเป็นเวลา 10 ปีขึ้นไป และมีผลงานวิชาการเผยแพร่

#### 1. นายทรงธรรม อุทธรณ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดลำปาง

อาจารย์พิเศษ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

#### 2. นายใจคำ ตาปัญญา

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดเชียงใหม่ ครูภูมิปัญญาไทย รุ่นที่3

ประธานกลุ่มอ้อยสอนหลาน สืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น อำเภอแม่อาย จังหวัดเชียงใหม่

#### 3. นายสำเร็จ แก้วเทพ

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดน่าน

ประธานกลุ่ม ๘ เมืองยม อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน

#### 4. นายวิวัฒน์ กังวานนวกุล

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดเชียงราย

ผู้ประสานงานกลุ่มคนเฒ่าคนแก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ อำเภอแม่สรวย จังหวัดเชียงราย

#### 5. นางคำปุ่น โพธิชัย

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดมหาสารคาม

อาสาสมัครหมู่บ้าน ตำบลหนองกุง อำเภอแกลง จังหวัดมหาสารคาม

#### 6. นายการ ภูนารี

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดกาฬสินธุ์

ผู้ใหญ่บ้านหมู่ที่7 และผู้นำชุมชนชาวภู่อ ตำบลบ้านสา อำเภอยางตลาด จังหวัดกาฬสินธุ์

## ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน (ต่อ)

### 7. นายบัน พรมติ

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดศรีสะเกษ ผู้สูงอายุภูมิปัญญาและปราชญ์ท้องถิ่น  
โครงการขบวนการดอกบานไม่รู้โรยหมู่บ้านโขงเลง อำเภอโพธิ์ศรีสุวรรณ จังหวัดศรีสะเกษ

### 8. นายวิรัตน์ ผิวละเอียด

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดอุบลราชธานี  
ผู้ใหญ่บ้านและผู้นำชุมชนทำยเขื่อนปากมูล อำเภอพิบูลย์มังสาหาร จังหวัดอุบลราชธานี

### 9. นายทวิทรัพย์ นามขจรโรจน์

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน กรุงเทพมหานคร  
ประธานกลุ่มรุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร

### 10. นางสาวพรศิริ บุรณเขตต์

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดพิษณุโลก  
ผู้ประสานงานพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านจ่าทวี นักเขียนและนักวิชาการด้านท้องถิ่นศึกษา

### 11. นายสว่าง ชูสุวรรณ

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดนครปฐม  
ศิลปินดีเด่นจังหวัดนครปฐม พ.ศ. 2545 สาขาช่างฝีมือ อำเภอสามพราน จังหวัดนครปฐม

### 12. นายวิลาศ บริหารพงษ์

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดเพชรบุรี  
ผู้ประสานงานกลุ่มลูกหว้าเพชรบุรี อำเภอบางตะบูน จังหวัดเพชรบุรี

### 13. นายกฤษฎา บุษบรรณ

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดเพชรบุรี  
อาจารย์ประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศาสตร์ ภัณฑารักษ์พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นหลังสวน  
ครูส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นดีเด่น โรงเรียนสวนศรีวิทยาาคม อำเภอหลังสวน จังหวัดชุมพร

### 14. นายกฤษกร วงศ์กรวุฒิ

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดตรัง  
ผู้ประสานงานพิพิธภัณฑ์ของเด็ก บริษัท แพลนตรีเอชั่น จำกัด  
ตำบลทุ่งกระบือ อำเภอย่านตาขาว จังหวัดตรัง

ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน (ต่อ)

15. นางเตือนใจ สิริบุริ

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดพัทลุง

ผู้อำนวยการศูนย์การเรียนรู้ชุมชนบ้านเกาะทัง อำเภอนาโหนด จังหวัดพัทลุง

16. นายกิจติ สุวรรณมณี

ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน จังหวัดนครศรีธรรมราช

ผู้ประสานงานศูนย์หัตถกรรมแกะหนังชุมชน อำเภออ่อนพิบูลย์ จังหวัดนครศรีธรรมราช

ภาคผนวก ง  
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

**แบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน  
เพื่อการวิจัย**

**เรื่อง** การศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะ สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี

**คำชี้แจง** แบบบันทึกข้อมูลนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะ สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี

## แบบบันทึกข้อมูลของเล่นพื้นบ้าน

เลขที่.....  
 วันที่บันทึก..... เวลา.....  
 วันที่ปรับปรุง..... เวลา.....

1. ชื่อของเล่น.....
2. แหล่งค้นพบ/ภูมิภาค .....
- .....
3. ประเภทของเล่น .....
4. รูปภาพของเล่น

5. ลักษณะทางกายภาพ
  - 5.1 รูปร่าง-รูปทรง : .....
  - 5.2 ขนาด : .....
  - 5.3 สีส้นและชนิดของสี : .....
  - .....
  - 5.4 วัสดุ
    - 5.4.1 วัสดุหลัก : .....
    - .....
    - 5.4.2 วัสดุประกอบ : .....
    - .....
  - 5.5 พื้นผิว : .....
  - 5.6 ลวดลายและภาพประกอบ : .....
  - .....

5.7 ใช้น้ำหนัก:.....

5.8 โครงสร้าง:.....

5.9 จำนวนชิ้นส่วน:.....

5.10 อื่นๆ:.....

6. ผู้เล่น (กลุ่มเป้าหมาย/ เพศ/ ช่วงอายุ)

.....

7. ประโยชน์ คุณค่าของของเล่น

.....

.....

8. วิธีการเล่น

.....

.....

9. ที่มาของของเล่น

ไม่มีจำหน่าย/ ผลิตเองภายในครอบครัว กลุ่มเพื่อน

มีจำหน่าย/ ไม่ต้องผลิตเอง

มีจำหน่าย/ หรือสามารถผลิตเองได้

.....

10. วิธีการประดิษฐ์ ระยะเวลาในการประดิษฐ์ กรรมวิธีการผลิต ผู้ประดิษฐ์

.....

.....

11. ประวัติความเป็นมา สภาพแวดล้อม คติความเชื่อ วัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น  
ในของเล่น

.....

.....

13. แนวทางการอนุรักษ์ พัฒนา และสืบทอด

.....

.....

14. ข้อสังเกตอื่นๆ

.....

.....

## แบบวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน เพื่อการวิจัย

**เรื่อง** การศึกษาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะ สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี

**คำชี้แจง** แบบวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้านทั้ง 4 ภูมิภาค ตามพัฒนาการทางศิลปะ 7 ด้านได้แก่ พัฒนาการทางร่างกาย, พัฒนาการทางอารมณ์, พัฒนาการทางด้านสังคม, พัฒนาการทางสติปัญญา, พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์, พัฒนาการทางด้านการรับรู้, และพัฒนาการทางสุนทรียภาพ

**ประกอบด้วย** 1. คู่มือการวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน  
2. แบบวิเคราะห์ของเล่นพื้นบ้าน



**ตอนที่1** คู่มือการวิเคราะห์ของเล่นที่บ้าน

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
1.	พัฒนาการทางร่างกาย	- การเคลื่อนไหวมีความหมาย โดยนัยยะที่สัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม	- ขนาดและ รูปทรงของรูปร่างเปลี่ยนแปลงโดยแสดงลักษณะเด่น ตามพันธุกรรมออกมา	- มือ-เท้า และแขน-ขายาวขึ้น แต่บอบบาง กล้ามเนื้อไม่แข็งแรงเท่าโตนัก	- ฝึกการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆในร่างกาย	- ของเล่นที่เด็กได้ใช้กำ บีบ
		- มีความสามารถใช้วัสดุและเครื่องมืออย่างคล่องแคล่ว และมีความแม่นยำแน่นอน สร้างผลงานที่สัมพันธ์กับความรูสึกนึกคิดของตนเอง			- ฝึกความแข็งแรงและคล่องแคล่ว ของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ (แขน ขา และไหล่)	- เขย่า เคาะ ตี ลาก ดึง จู๋ โถ ผลัก เลื่อน ซึ่งเด็กได้ออกกำลัง ทั้งลำตัว แขน ขา ไหล่
		- เคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว			- ฝึกความแข็งแรงและคล่องแคล่ว ของกล้ามเนื้อมัดเล็ก (มือ นิ้วมือ นิ้วเท้า)	- นิ้วมือและเท้า
		- การเคลื่อนไหวมีการประสานสัมพันธ์ที่ดี			- ฝึกการทำงานประสานกันของส่วนต่างๆ	- ของเล่นที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่เด็กได้
		- ไวต่อการตอบสนองต่อตัวกระตุ้น			- ฝึกประสาทการมองเห็น	ดอก หยอด กด ร้อย บัก เข็บ
		- กล้ามเนื้อใหญ่ (แขน ขา และไหล่) และกล้ามเนื้อเล็ก (มือ นิ้วมือ นิ้วเท้า) แข็งแรง			- ฝึกความไวของการตอบสนองต่อตัวกระตุ้น	ผูก ก๊วย รูด ซึ่งฝึกประสาทตาและมือให้สัมพันธ์กัน
		- กล้ามเนื้อใหญ่ประสาน กับกล้ามเนื้อเล็กได้ดี				
		- เจริญเติบโตช้าแต่สม่ำเสมอ				
		- ประสาทสัมผัสทางการมองเห็นดีมาก				

ตารางแสดงการวิเคราะห์พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี กับ  
 คุณสมบัติของเล่นพื้นฐาน (ต่อ)

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
2.	พัฒนาการทางอารมณ์	- มีการเจริญเติบโตทางด้านอารมณ์ และการสร้างสรรค์ผลงาน มีความเพลิดเพลินในการทำงาน มีกระบวนการจัดภาวะอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่ดี มีความยืดหยุ่น ส่งผลให้สร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างสนุกสนาน เชื่อมั่นในตนเอง และพึงพอใจในตนเอง			- สร้างความเพลิดเพลิน	- ของเล่นที่มีรูปลักษณ์สวยงาม
		- มีแนวโน้มที่จะก้าวร้าว ใช้อวด และต่อต้าน			- ฝึกความยืดหยุ่น	- ของเล่นที่ต้องเล่นเป็นกลุ่มหรือคู่
		- ต้องการมีส่วนร่วมกับคนหมู่มาก			- สร้างความสนุกสนาน	- ของเล่นที่มีรูปแบบการเล่นซับซ้อน ต้องอาศัยการแก้ปัญหา
		- ต้องการความสนุกสนาน			- ฝึกให้เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง	- ของเล่นที่เกี่ยวกับการต่อสู้
		- ไม่กลัวในสิ่งไม่มีตัวตน ใช้เหตุผลมากขึ้น			- ฝึกให้เกิดความอ่อนโยน ไม่ต่อต้าน	
		- ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง อยากเอาชนะ			- ฝึกการให้อภัย เอื้อเฟื้อ การเห็นใจผู้อื่น	
		- มีความรู้สึกสงสารเห็นใจผู้อื่น			- ฝึกการมีสติ การทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่น	
		- มีความเข้าใจในอารมณ์ที่หลากหลายทั้งของตนเองและผู้อื่น			- ฝึกการใช้เหตุผล	
					- ฝึกพัฒนาการทางด้านอารมณ์ต่างๆ	

ตารางแสดงการวิเคราะห์พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย  
 คุณสมบัติของเด็กปฐมวัย (ต่อ)  
 6-12 ปี

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
3.	พัฒนาการทางสังคม	- แสดงออกถึงประสบการณ์ของตนเองและผู้อื่น ที่ตนประสบมา ประสบการณ์เหล่านี้ ทำให้เด็กเข้าใจโลก เข้าใจสังคมมากขึ้น ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข รู้จักการเป็นผู้ตามและผู้นำที่ดี เข้าใจถึงการแสดงออกของผู้อื่น	- บุคคลในสังคม หรือคนใกล้ชิด มีบทบาทต่อการตัดสินใจ เช่น เพื่อน ครอบครัวเพื่อน คนในสังคม	- ฝึกการทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น	- ของเล่นที่ต้องเล่นเป็นกลุ่มหรือคู่	
		- เลียนแบบ (Identify) บุคคลที่ชื่นชอบ	- ฝึกการรับฟังความคิดเห็นและยอมรับผู้อื่น	- ของเล่นที่มีกฎ-กติกา		
		- จับกลุ่มกับเพื่อนเพศเดียวกัน มีพฤติกรรมที่คิดว่าเหมาะกับเพศของตน	- ฝึกการปรับตัวให้อยู่ในสังคม	- ของเล่นบทบาทสมมติ		
		- วางแนวปฏิบัติของคนภายในกลุ่มโดยดูแบบจากผู้ใหญ่	- ฝึกความเข้าใจในระเบียบ กฎเกณฑ์ กติกา	- ของเล่นที่เกี่ยวกับการต่อสู้		
		- ทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้	- ฝึกการวางแผน การสร้างแนวปฏิบัติ	- ของเล่นที่บ่งบอกถึงลักษณะการดำเนินชีวิต		
		- ปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมนอกบ้านได้				
		- ต้องการการยอมรับจากเพื่อนและผู้อื่น				
		- เคารพกฎเกณฑ์ต่างๆที่กำหนดขึ้น				

ตารางแสดงการวิเคราะห์พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี กับ  
คุณสมบัติของเด็กอายุ 6-12 ปี

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
4.	พัฒนาการทางสติปัญญา	- เรียนรู้จากรูปทรงง่าย ๆ ก่อน เช่น วงกลม ก้อนสี่เหลี่ยม เนื่องจาก ไม่มีมุมใดๆ	- เข้าใจความสำคัญ อะไรคือ จุดสำคัญ หรือส่วนประกอบ	- เข้าใจความหมายของสิ่งต่างๆ และค้นหาความหมายของสิ่งที่สงสัย	- ฝึกการจัดระดับความสำคัญ - ฝึกการสังเกตและจดจำ	- ของเล่นที่ใช้การคิดคำนวณ การเปรียบเทียบ จำแนก การจัดลำดับ การรวม การแยก
		- เกิดภาพในใจ ( Mental Representations ) เช่น วาดแผนที่จากบ้านไปโรงเรียนได้	- เข้าใจเหตุผล และอธิบายที่มาที่ไปได้	- ฝึกการอธิบายและสาริต จากการจัดจำ - ฝึกความสามารถในการจัดกลุ่ม-หมวดหมู่	- ของเล่นที่เกี่ยวกับการฟัง อ่าน พูด เขียน	
		- แสดงออกถึงความสามารถที่จะสร้างผลงานจากสิ่งรอบตัว มีความรู้ในเรื่องหลักการทำงานศิลปะ สามารถทำกิจกรรมด้านศิลปะได้ถูกต้องและประณีต รู้จักการแก้ปัญหา เกิดจินตนาการที่กว้างไกล	- ฝึกความสามารถในการเรียงลำดับ - สร้างเสริมให้เกิดการอนุรักษ์ ดูแล รักษา	- ฝึกความสามารถในการเรียงลำดับ - สร้างเสริมให้เกิดการอนุรักษ์ ดูแล รักษา	- ของเล่นที่รู้จักสิ่งต่างๆ เช่น รูปร่าง รูปทรง สี ชื่อสิ่งของ และประโยชน์	
		- มีความสามารถในการจดจำ	- ฝึกการแก้ปัญหา	- ฝึกการแก้ปัญหา		
		- มีความสามารถในการจัดกลุ่ม แบ่งกลุ่ม หมวดหมู่	- ฝึกการคิดและแสดงออกอย่างมีเหตุผล	- ฝึกการคิดและแสดงออกอย่างมีเหตุผล	- ของเล่นที่ต้องแก้ปัญหา	
		- มีความสามารถในการเรียงลำดับ มากกว่า-น้อยกว่า ก่อน-หลัง	- ฝึกการเรียนรู้เรื่อง สัญลักษณ์	- ฝึกการเรียนรู้เรื่อง สัญลักษณ์	- ของเล่นประลองฝีมือ หรือความคิด การใช้กลยุทธ์ต่างๆ	
		- มีความสามารถในการอนุรักษ์ ดูแล รักษา				
		- มีความสามารถในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ			- ของเล่นที่มีกลไก หรือมีโครงสร้างซับซ้อน หรือปรับเปลี่ยนโครงสร้างได้	
		- เรียนรู้เรื่องรูปธรรม-นามธรรม ในลักษณะของสัญลักษณ์ เช่น ตัวเลข ตัวอักษร เป็นต้น				
		- มีระบบการคิดเป็นเหตุเป็นผล ใช้วิจารณญาณของตน				

ตารางแสดงการวิเคราะห์พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี กับ  
 คุณสมบัติของผลงาน (ต่อ)

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
5.	พัฒนาการ ทางการ สร้างสรรค์	- สื่อด้วยสัญลักษณ์ที่ไม่มี รูปแบบตายตัว	- แสดงออกทุกอย่างที่ตนคิดว่า สำคัญและมีอยู่ โดยไม่คำนึงถึง เหตุผลใดๆ ( เช่นภาพ X-Ray )	- ตีความหมายของสิ่งต่างๆ จากประสบการณ์ของตัวเอง	- ฝึกการแสดงออก/ ถ่ายทอดประสบการณ์ - ก่อให้เกิดความเป็นตัวของตัวเอง เป็นอิสระ	- ของเล่นที่สมมติเองตาม จินตนาการ
		- สร้างสรรค์รูปร่างต่างๆขึ้นเอง ตามความพอใจ	- สร้างสรรค์งานที่มีความ ใกล้เคียงความเป็นจริง เลียน แบบวัตถุ และแสดงราย ละเอียดมากได้ เช่น รูปร่างคน เสื้อผ้า เป็นต้น	- สร้างสรรค์งานจากแรงบันดาลใจ ตามความสนใจของ ตนเอง	- ฝึกการสร้างสรรค์ตามความสนใจของ ตนเอง อย่าง เป็นอิสระ - สร้างเสริมแรงบันดาลใจ	- ของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นได้เอง - ของเล่นที่บ่งบอกถึงวิถีชีวิต ลักษณะการดำเนินชีวิต
		- ต่อเติม ผสมให้มีเนื้อหาและ เพิ่มรายละเอียดมากขึ้น	- หาวสดุดแปลกใหม่มาใช้ สร้างสรรค์ผลงาน	- มีความคิดริเริ่มในการ ออกแบบ สร้างแบบขึ้นมา ใน ลักษณะของ 2 มิติ และ 3 มิติ	- ฝึกจินตนาการ - ก่อให้เกิดประสบการณ์ที่ดี ที่น่าประทับใจ	- ของเล่นที่กระตุ้นประสาท สัมผัส
		- สร้างสรรค์ขึ้นจากความ ประทับใจ จินตนาการมากกว่า ของจริง	- กระตือรือร้นที่จะแสดงออก	- ฝึกการออกแบบเบื้องต้น ในลักษณะของ 2 มิติ และ 3 มิติ	- ฝึกจินตนาการ - ก่อให้เกิดประสบการณ์ที่ดี ที่น่าประทับใจ	- ของเล่นที่มีกลไก หรือมี โครงสร้างซับซ้อน หรือ ปรับเปลี่ยนโครงสร้างได้
		- คิดประดิษฐ์งานของตนออกมา สามารถสร้างสรรค์งานอย่างอิสระ โดยไม่ต้องเลียนแบบหรือ พึ่งพาผู้อื่น สามารถแสดงความคิดเห็นอย่างมั่นใจ ผลงานจึงมีลักษณะเป็นตัวของตัวเอง งดงาม ต่างจากผู้อื่น				

ตารางแสดงการวิเคราะห์พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย  
 กลุ่มสมบัติของเล่นพื้นฐาน (ต่อ) 6-12 ปี กับ

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์	
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]			
6.	พัฒนาการทางการรับรู้	- รับรู้ตามตนเอง ตามความพอใจ ไม่ใช้ตามที่ตามองเห็น (ใช้สีตามความประทับใจ ไม่ใช่ตามความจริง)	- เจ็บขาด ทำตามสิ่งที่ตนรับรู้ ประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้น ช่วยให้มโนทัศน์เปลี่ยน	- รับรู้ในความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกัน ของสิ่งต่างๆ หรือวัตถุต่างๆ	- ฝึกการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส	- ของเล่นที่กระตุ้นประสาทสัมผัส	
		- รับรู้อย่างคร่าวๆ ไม่เน้นรายละเอียดที่เหมือนจริง	- รับรู้ในสิ่งที่ถูกต้อง ทำความเข้าใจจากของจริง ตามความเป็นจริง	- รับรู้ในองค์ประกอบที่ซับซ้อน เช่น การวางซ้อนกัน ระดับที่ต่างกันบนระนาบเดียวกัน ระยะใกล้-ไกล	- ฝึกการรับรู้เรื่องระยะใกล้-ไกล	- ฝึกการรับรู้เรื่องความแตกต่างของสี	
		- รับรู้ถึงความแตกต่างของวัตถุ ระยะ และสี	- รับรู้ถึงสีสันทจากรรรมชาติ และที่อยู่รอบๆตัว	- รับรู้ถึงแสงและเงาของวัตถุ รอบตัว การใช้เส้นและองค์ประกอบต่างๆ	- ฝึกการรับรู้เรื่องความแตกต่างของผิวสัมผัส	- ฝึกการรับรู้ถึงความแตกต่างของสี	- ของเล่นที่เกี่ยวกับการรู้จักสี แสดงความแตกต่างของสี
		- เมื่อมีการฝึกฝนฝีมือและการเจริญเติบโตทางด้านความรู้สึก ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของประสบการณ์ทางด้านศิลปะ ทำให้เด็กมีความสนใจในการแสดงออก การบรรยาย การอภิปราย และสามารถแสดงความรู้ของตนเอง มีความเข้าใจ มั่นใจ พิจารณางานศิลปะ ได้อย่างถูกต้องตามเกณฑ์ และเกิดความรู้สึกรับรู้ถึงความงามของศิลปะ			- ฝึกการรับรู้ถึงความงามของศิลปะ	- ของเล่นที่เกี่ยวกับการรู้จักพื้นผิว แสดงความแตกต่างของพื้นผิว	- ของเล่นที่เกี่ยวกับความรู้สึก
							- ของเล่นที่รูปลักษณะสวยงาม

ลำดับ	ด้านพัฒนาการ	พัฒนาการเด็กอายุ 6-12 ปี (ประถมศึกษาปีที่ 1-6)			รายการเพื่อการวิเคราะห์	ตัวอย่างการวิเคราะห์
		ช่วงอายุ 6-7 ปี (ป.1-2) [ The Preschematic Stage ]	ช่วงอายุ 7-9 ปี (ป.3-4) [ The Schematic Stage ]	ช่วงอายุ 9-12 ปี (ป.5-6) [ The Gang Age ]		
7.	พัฒนาการทางสุนทรียภาพ	- รู้สึกถึงความงาม จากธรรมชาติ ภาพประกอบ และสีเส้น	- รู้สึกถึงความงาม จากงานศิลปะ และงานศิลปะของเด็กด้วยกันเอง	- รู้สึกถึงความงาม จากงานศิลปะที่ได้รับการยกย่องในวงกว้าง	- ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในคุณค่าของตน	- ของเล่นที่รูปลักษณะสวยงาม
		- รู้สึกถึงคุณค่าของผลงานศิลปะของตนเอง	- รู้สึกถึงคุณค่าของศิลปะในชีวิตประจำวัน เช่น การจัดบอร์ด การเขียนภาพหน้าปก ฯ	- รู้สึกถึงคุณค่าของศิลปกรรมที่ปรากฏ ถึงประวัติ ความเป็นมา และความหมายที่แฝงอยู่	- ก่อให้เกิดความซาบซึ้งในประวัติความเป็นมา และความหมายที่แฝงอยู่	- ของเล่นที่กระตุ้นประสาทสัมผัส
		- จากประสบการณ์การทำงานศิลปะของเด็ก ทำให้เด็กมีความเข้าใจ ชื่นชมในคุณค่าความงามของศิลปะ สุนทรียภาพทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทางการจัดการความคิด ความรู้สึก และความเข้าใจในงาน รวมทั้งเด็กสามารถแสดงความคิดเห็น บรรยาย หรือวิจารณ์ผลงานศิลปะ โดยให้หลักการและเหตุผลทางศิลปะได้อย่างถูกต้องเหมาะสม			- ฝึกการตีความ	- ของเล่นที่บ่งบอกถึงวิถีชีวิต ลักษณะการดำเนินชีวิต





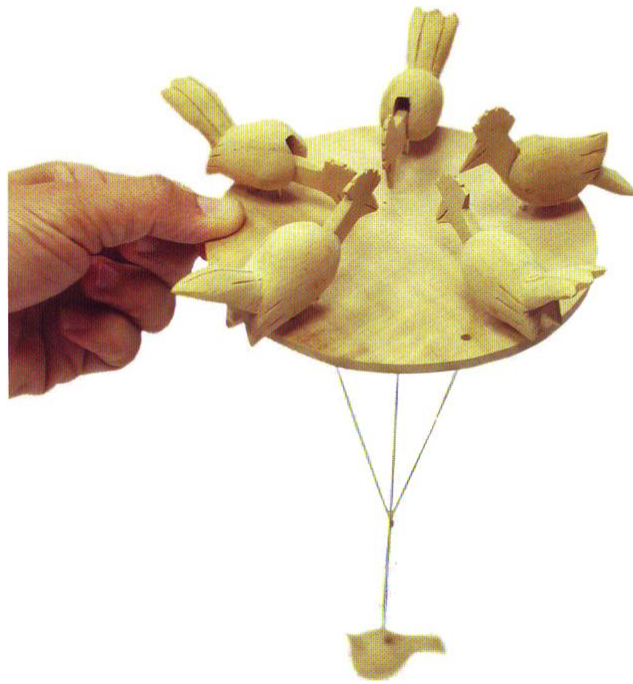
ภาคผนวก จ  
ภาพตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน  
(จำแนกตามประเภท โดยใช้วิธีการเล่นเป็นเกณฑ์)



ภาพที่ 25 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการชักหรือดึง



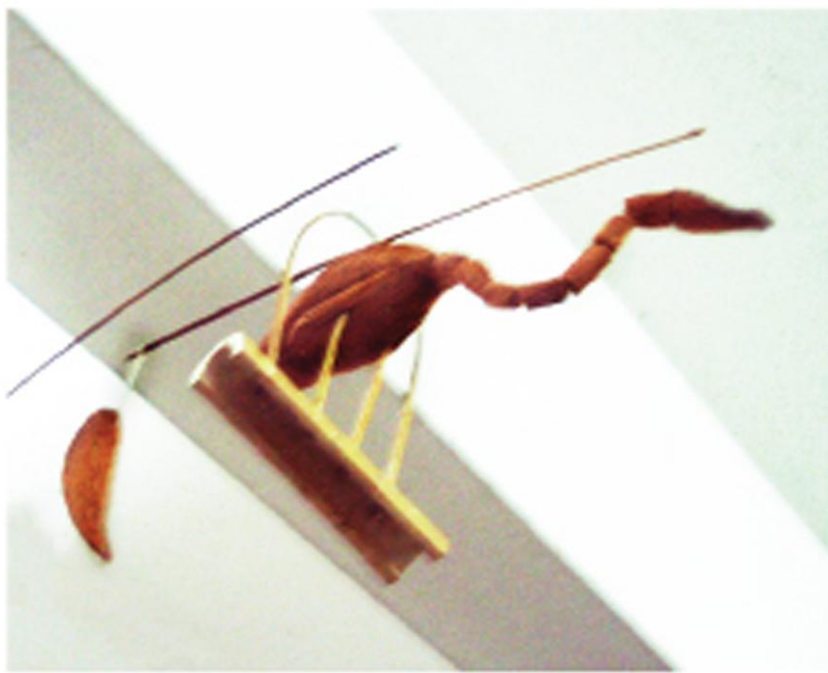
ภาพที่ 26 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการหมุน



ภาพที่ 27 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการเหวี่ยง



ภาพที่ 28 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการกดคานหรือแกน



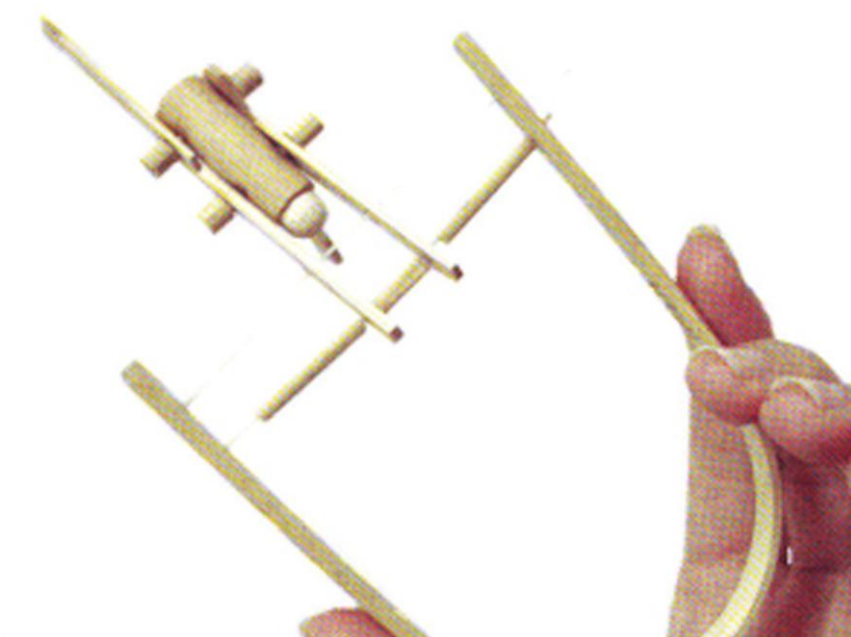
ภาพที่ 29 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยกลไกการสมดุล



ภาพที่ 30 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแก้ปัญหา



ภาพที่ 31 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเข็น ลาก หรือจูง



ภาพที่ 32 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการใช้มือบีบ กด ฉีก หรือผลัก





ภาพที่ 33 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อ ร้อย ประกอบ หรือสร้าง



ภาพที่ 34 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการต่อสู้



ภาพที่ 35 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการทำให้เกิดเสียง



ภาพที่ 36 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการนั่ง ชี หรือใช้เป็นพาหนะ



ภาพที่ 37 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการโยน ขว้าง ปา หรือดีด



ภาพที่ 38 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการลอยน้ำ





ภาพที่ 39 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเลียนแบบรูปปลั๊กชนิดจากธรรมชาติ



ภาพที่ 40 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการแสดงบทบาทสมมติ



ภาพที่ 41 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยการเหยียบ หรือเดิน



ภาพที่ 42 ตัวอย่างของเล่นพื้นบ้าน ประเภทเล่นด้วยพลังงานลม

## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวสีวลี ศิลปวิจารณ์ เกิดเมื่อวันที่ 13 มีนาคม พ.ศ. 2528 ที่จังหวัดนครราชสีมา สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี เกียรตินิยมอันดับ 2 จากสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในพ.ศ.2551 เข้าศึกษาต่อ ในหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา พ.ศ. 2552 ถึง ปัจจุบัน ประกอบอาชีพรับราชการในตำแหน่งนักวิชาการอุตสาหกรรม สังกัด ส่วนพัฒนาผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และการพิมพ์ กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม ปฏิบัติงานในด้านการออกแบบ ให้ความรู้ และให้การปรึกษาแนะนำเชิงลึก ด้านการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และการพิมพ์