

การศึกษาและออกแบบของเล่นจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

Study and Design of Traditional Thai Toys from Local Knowledge

สิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้เพื่อ (1) ศึกษาและออกแบบของเล่นจากภูมิปัญญาท้องถิ่น (2) เพื่อประเมินของเล่นที่พัฒนาขึ้นใหม่ตามความคิดเห็นของปราชญ์พื้นบ้าน (3) เพื่อประเมินความสามารถในการเล่นตามความสามารถของเด็ก กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษา 4 – 6 จำนวน 96 คน ในเขตเทศบาลเมืองนครราชสีมา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย (1) แบบสัมภาษณ์ปราชญ์พื้นบ้าน เรื่องของเล่นพื้นบ้านไทยเกี่ยวกับรูปแบบของเล่นพื้นบ้านในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ วัสดุที่ใช้ และภูมิปัญญาในท้องถิ่น (2) แบบประเมินของเล่นที่พัฒนาขึ้น มี 5 ด้าน คือ ลักษณะเฉพาะถิ่น, ความสวยงาม, ประโยชน์ใช้สอย, ขนาดสัดส่วน, วัสดุและกรรมวิธีการผลิต (3) แบบประเมินความสามารถในการเล่นของเด็ก มี 4 ด้าน ได้แก่ ส่งเสริมความคิดและจินตนาการ ฝึกความเข้าใจในโครงสร้างกลไก การสังเกตรับรู้ การเล่นร่วมกับผู้อื่น การวิเคราะห์ข้อมูลใช้ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

- (1) ได้ของเล่นจากภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นแมลง 5 ชนิด ได้แก่ มด, ตั๊กแตน, แมลงต๋อยมวย, แมลงปอ และผีเสื้อ ซึ่งเล่นโดยการต่อประกอบชิ้นส่วนเป็นตัวแมลง
- (2) ของเล่นที่พัฒนาขึ้น ตามความคิดเห็นของปราชญ์พื้นบ้านมีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (=4.50)
- (3) เด็กมีความสามารถในการเล่นอยู่ในระดับมากที่สุด (=4.80) ตามการประเมินของครูประจำชั้น

คำสำคัญ : ออกแบบ, ของเล่น, ภูมิปัญญาท้องถิ่น

Abstract

The purposes of this research were (1) to study and design toys from the folk wisdom (2) to evaluate new development toys (3) to evaluate the child ability in playing. Samples

used in this research were 96 prathomsuksa 4 – 6 student in Nakhonratchasima municipality school selected by multistage random sampling. Instruments used in this research were (1) interviewing form for local philosopher about local Thai toys in Northeastern material and folk wisdom, (2) new toys development evaluation form with 5 aspect were local characteristic, attractive, utility, proportion and productivity (3) child ability evaluation form with 4 aspect were encourage thinking and imagination, train the understanding in structure, mechanic, train the observation and perception, train playing cooperate others. Statistics used in data analysis were mean and standard deviation. The result of research was as followed.

(1) Toys with develop from the folk wisdom were 5 insect which were ant, grasshopper, boxing insect, dragonfly and butterfly.

(2) New development toys by the opinion of local philosopher were at extremely appropriate level. (Mean=4.50)

(3) The child playing ability were at extremely level by the opinion of teacher. (Mean=4.80)

Key words : Design, Traditional Thai Toys, Local Knowledge

บทนำ

“การเล่น” และของเล่น มิใช่เป็นเพียงเรื่อง “เล่นๆ” เพราะผู้เชี่ยวชาญต่างเห็นว่า การเล่นมีความสำคัญต่อเด็กเป็นอย่างยิ่ง (อนันตญา ไทยบุญนาท, 2548: 1) การเล่น คือกระบวนการเรียนรู้ที่ยอดเยียมของเด็กแต่ละช่วงวัยของวัยเด็ก ถือเป็นช่วงเวลาทองที่เด็กจะเรียนรู้ทุกๆ อย่างได้ดีและรวดเร็ว ยิ่งฝึกมากใช้มาก ก็ยิ่งมีประสิทธิภาพ (อนุสรณ์ ทองอุไร, 2551:18)

สภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปจากอดีต ภาพรวม

ของสังคมไทยมีลักษณะเป็นสังคมเกษตรกรรม ลักษณะการเล่นที่พบนั้นจะเป็นในรูปแบบ ของการเล่นและของเล่นที่เรียนแบบวัฒนธรรมสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ของท้องถิ่นนั้น เด็กมักจะเล่นกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่ตามธรรมชาติ เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ เปลือกหอย กะลา ดิน หิน หวาย ฯลฯ หรืออาจนำวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น (บวร ชูเมือง, 2554: 10) ของตนเองมาประดิษฐ์เป็นของเล่น สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาของผู้ใหญ่รุ่นปู่ ย่า ตา ยาย ที่คิดสร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยความรักในลูกหลานของตนเอง โดยแฝงไปด้วยคติแนวคิดรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู พร้อมไปกับการถ่ายทอดวัฒนธรรมต่างๆ ประกอบกับวิธีการผลิตของเล่นในสมัยนั้นจะทำให้ขึ้นเพื่อสนองต่อประโยชน์ใช้สอย หรือทำให้แก่เด็กเพียงคนเดียวกลุ่มเดียว เนื่องจากในแต่ละภูมิภาคจะมีวัตถุดิบภายในท้องถิ่นที่แตกต่างกันออกไป (สิทธิพล กระตุกข. 2540: 13) เทคโนโลยีมีความก้าวหน้ามากขึ้น จึงทำให้ของเล่นไม่ถูกลืมนจนเจียบหายไป จนมีการปฏิรูปการศึกษาใหม่ของเด็ก เน้นให้เด็กเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) ซึ่งมีแนวคิดที่ว่าเราเรียนรู้ของเด็กเกิดจากการสัมผัสของเล่นที่มีประโยชน์และเล่นอย่างมีความสุขของเล่นไม่จึงกลับมาได้รับความนิยมอีกครั้ง เพราะต้องรักษาของเล่นไม่ให้เป็นที่ของเล่นที่เป็นธรรมชาติ เด็กควรเรียนรู้อะไรที่เป็นธรรมชาติก่อนที่จะก้าวไปสู่เทคโนโลยีหรืออิเล็กทรอนิกส์ การเล่นของเล่นนอกจากนี้ยังทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนานพร้อมๆ กับพัฒนาการเป็นขั้นๆ อันเป็นประโยชน์ที่แฝงอยู่กับการเล่นที่สำคัญเด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเองตลอดจนเป็นการส่งเสริมพัฒนาการต่างๆ ด้านของเด็กคือ ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม (ลักกัธฐ์ ศิวะบวร, 2546 : 62)

ปัจจุบันการเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตกทำให้เราได้ละทิ้งคุณค่าบางส่วนในของเล่นพื้นบ้านไป สิ่งที่เกิดขึ้นคือการสูญหายของภูมิปัญญาดั้งเดิมและการสร้างสรรค์ที่ตระหนักถึงความสำคัญของธรรมชาติรอบตัว ผู้เฒ่าผู้แก่ในครอบครัวถูกทอดทิ้ง เด็กๆ ขาดการเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตที่รู้ค่าและเคารพในธรรมชาติ ทำให้ปัญหาสังคม เช่น การแพร่ระบาดของยาเสพติด แนวโน้มการใช้ความรุนแรงในสังคมของเด็กรุ่นใหม่ ทวีความรุนแรงขึ้นอย่างรวดเร็ว (วีระพงษ์ กังวานนวกุล, 2545: 4)

ของเล่นพื้นบ้านนั้นมีที่มาที่ย้ำเตือนความทรงจำที่อบอุ่น มีความสุข สนุกสนาน ไม่ว่าจะอยู่ในวัยใดก็สามารถสัมผัสความสุขนี้ได้และในระหว่างการเล่นของเล่นพื้นบ้านนั้น จะเกิดการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงของของเล่นจากอดีตถึงปัจจุบัน

สามารถบอกถึงที่มาของของเล่นในด้านศิลปวัฒนธรรม เรื่องราวที่สนุกสนาน เหมาะสำหรับหญิง-ชาย เล่นเป็นกลุ่ม หมู่คณะหรือเล่นคนเดียว วัสดุบางอย่างนั้นบอกถึงความอุดมสมบูรณ์ของป่าไม้ การพึ่งพาและเกื้อกูลกับธรรมชาติ ที่สำคัญสามารถเชื่อมโยงสู่การพัฒนาการของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา จริยธรรม เป็นสื่อการเรียนการสอนให้แก่วัยเด็กเชิงพุทธศาสนาตามหลักธรรมได้ด้วย (วีระพงษ์ กังวานนวกุล, 2545: 1)

การเล่นสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายหรือเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) วัยเด็กตอนกลางอยู่ในช่วงอายุประมาณ 9 -12 ปี หรือ 13 ปี เด็กวัยนี้เริ่มมีการพัฒนาทางกาย สติปัญญา กำลังอยู่ในวัยที่ชอบสำรวจทั้งเด็กชายและเด็กหญิง ชอบเล่นประดิษฐ์ ชอบอ่าน และชอบเล่นสมมติต่างๆ การเล่นการประดิษฐ์และการอ่านของเด็กในวัยนี้จัดเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่สุด ช่วงเวลาที่เด็กใช้ในการเล่นประดิษฐ์ การอ่านและคิดจะขยายให้ระยะเวลาในการเล่นนานออกไปกว่าเดิม จึงเป็นโอกาสให้เด็กสามารถค้นหาคำถามอันดิ้นรนของเด็กจากกิจกรรมนั้นได้ (บันลือ พงษ์วัน, 2550) [Online]

จากการศึกษาพบว่าของเล่นพื้นบ้าน ทำให้เด็กมีความใกล้ชิดกับธรรมชาติ สิ่งที่ทำมาทำเป็นของเล่นก็จะ เป็นวัสดุที่ใกล้ตัว เช่น ไม้ไผ่ กะลา จันทะพร้าว เมล็ดพืช เป็นต้น และความคิดสร้างสรรค์ก็เริ่มสังเกตตามธรรมชาติ เช่น นก ปลา แมลงต่างๆ และบางส่วนยังเป็นการจำลองมาจากวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชุมชนนั้นๆ ด้วย ของเล่นพื้นบ้านจะเกิดจากการสร้างสรรค์ของปู่ย่าตายาย ที่ร้อยพันความทรงจำในวัยเด็กถึงสิ่งที่ตนเคยเล่นมาให้หลานๆ ได้เล่นบ้าง สิ่งเหล่านี้ คือสายใยที่เชื่อมโยงระหว่างรุ่นผู้เฒ่าผู้แก่กับลูกหลาน (วีระพงษ์ กังวานนวกุล, 2545: 4)

ของเล่นพื้นบ้าน ต่างเป็นสื่อพื้นบ้านที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของมนุษย์ มีรากฐานภูมิปัญญาและจินตนาการท้องถิ่น โดยแฝงไว้ซึ่งพฤติกรรมและจิตวิญญาณของชุมชน (ปัทมาพร ชเลิศเพ็ชร และคณะ, 2544: 15) คุณค่าของเล่นพื้นบ้านนั้นนอกจากจะเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมสะท้อนให้เห็นความเหมือนและความแตกต่างในท้องถิ่น อีกทั้งเป็นความรู้ท้องถิ่นที่สั่งสมและสืบทอดมาเพื่อสร้างความเพลิดเพลินและผ่อนคลายอารมณ์ สามารถกระตุ้นการเรียนรู้และสร้างความตระหนัก ยอมรับถึงคุณค่าของสิ่งที่ดีงาม ของเล่นพื้นบ้านช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ควบคู่ไปกับสุนทรียภาพ เกิดความองอาจทางสติปัญญาและทักษะกระบวนการทาง

วิทยาศาสตร์ขั้นพื้นฐาน (ประสาธ เนืองเฉลิม.2546: 66-72) ของเล่นพื้นบ้านอาจจะไม่สวยงาม เหมือนงานศิลปะหัตถกรรมพื้นบ้านบางอย่าง หากแต่ของเล่นพื้นบ้านก็มีความงามที่เกิดขึ้นจากการออกแบบที่ใช้วัสดุพื้นบ้านเท่าที่มีอยู่ในแต่ละท้องถิ่น มาประกอบกันเข้าอย่างประสานกลมกลืน เพื่อสนองความต้องการในการเล่นของเด็กๆ ของเล่นเป็นส่วนประกอบในชีวิตประจำวันของเด็กๆตามวัยและเพศ ตามขนบนิยมที่สืบทอดกันมา ของเล่นพื้นบ้านจึงเป็นสื่อที่สะท้อนความรู้สึกนึกคิดของกลุ่มชนในท้องถิ่น และของเล่นพื้นบ้านยังเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ที่สะท้อนให้เห็นสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของเด็กแต่ละยุค แต่ละสมัย แต่ละท้องถิ่น ได้ดี (วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. 2540: 28)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการออกแบบของเล่นจากภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีแนวคิดจากของเล่นพื้นบ้าน ที่ทำจากวัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น และอนุรักษ์ของเล่นพื้นบ้าน ซึ่งเป็นเรื่องราวของการสอนทำของเล่นพื้นบ้านที่เป็นของเล่นในท้องถิ่น เชื่อมโยงระหว่างของเล่นคนทำของเล่น คนเล่น ที่มาของของเล่นพื้นบ้านอาจจะเป็นตัวบ่งบอกเรื่องราวเล่าก่อนมาของพื้นที่นั้นๆ คุณค่าภูมิปัญญาดั้งเดิมและการสร้างสรรค์ที่ตระหนักถึงความสำคัญของธรรมชาติรอบตัว เหล่านี้ค่อยสืบทอดไปพร้อมกับศิลปะประติมากรรมพื้นบ้านที่เลือนหายไปตามกาลเวลา หากมีหนทางใดหนทางหนึ่งที่จะถ่ายทอดภูมิปัญญาทางของเล่นพื้นบ้านเหล่านี้ให้แก่เยาวชนได้ก็เท่ากับเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ต่อไป อย่าปล่อยให้สูญหายไปตามวันเวลา

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1. เพื่อศึกษาและออกแบบของเล่นจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

2.2. เพื่อประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ ตามความคิดเห็นของประชาชนพื้นบ้าน

2.3. ประเมินความสามารถในการเล่นตามความสามารถของเด็ก

3. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

3.1 กรอบแนวความคิดการศึกษาของเล่นพื้นบ้านไทย ซึ่งผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวความคิดในการศึกษา 2 ลักษณะ ดังนี้

1.3.1. แนวความคิด ของรูปแบบของเล่นพื้นบ้าน รูปแบบศิลปะหัตถกรรมของเล่นพื้นบ้านไทยของ (วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. 2532: 129-136)

และ (ศักดิ์ชัย เกียรติจินา. 2537:115-116) ซึ่งผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา 5 ด้านดังนี้ ด้านลักษณะเฉพาะถิ่น ด้านความสวยงาม ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านขนาดสัดส่วนและด้านวัสดุกรรมวิธีการผลิต

1.3.2 แนวความคิด ด้านวัฒนธรรมการเล่น และของเล่นพื้นบ้านของเล่นพื้นบ้านในอดีตนั้น มักสร้างขึ้นจากวัสดุธรรมชาติที่หาได้ใกล้ตัว ของเล่นพื้นบ้านอาจจะไม่สวยงาม เหมือนงานศิลปะหัตถกรรมพื้นบ้านบางอย่าง หากแต่ของเล่นพื้นบ้านก็มีความงามที่เกิดขึ้นจากการออกแบบที่ใช้วัสดุพื้นบ้านเท่าที่มีอยู่ในแต่ละท้องถิ่น มาประกอบกันเข้าอย่างประสานกลมกลืน (วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. 2540: 28) จากของเล่นพื้นบ้านเป็นวัตถุที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น สามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆ ตามความประสงค์และจินตนาการได้ดังนี้ของเล่นพื้นบ้านที่สร้างขึ้นเลียนแบบของจริงและของเล่นพื้นบ้านที่สร้างขึ้นจากจินตนาการ

3.2 กรอบแนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบผลิตภัณฑ์ผู้วิจัยใช้กรอบแนวคิด ของ ริชาร์ด สจวร์ต (2544:17-18) ที่คำนึงถึงมีดังนี้ คือด้านวัสดุ คือ ใช้วัสดุที่เป็นทรัพยากรธรรมชาติในท้องถิ่นของตนและผสมผสานกับวัสดุท้องถิ่นอื่นๆ หรือวัสดุสังเคราะห์อื่นๆ ได้อย่างเหมาะสม ด้านกรรมวิธีการผลิต คือ สามารถผลิตได้ตามความชำนาญของช่าง ใช้วิธีแบบดั้งเดิมผสมผสานกับการใช้เครื่องทุ่นแรงในการผลิตได้และด้านการออกแบบ คือ เป็นรูปแบบที่มีลักษณะแสดงลักษณะเฉพาะถิ่น และการพัฒนารูปแบบตามความเหมาะสม

3.3 กรอบแนวความคิด ด้านการศึกษาความสามารถในการเล่นของเด็กกรอบแนวความคิด ด้านการศึกษาความสามารถในการเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่ปรารถนาของเด็กทุกคน ตั้งแต่วัยแรกเกิดจนโตของเล่นที่ติดต้องมียุทธศาสตร์ ปลอดภัยไว้ทอ พัฒนาเด็กไทย (ยุพา ลีลาพฤทธิ์ 2526: 83) ซึ่งผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษา 4 ด้านดังนี้ ส่งเสริมทักษะและส่งเสริมความคิดและจินตนาการ ฝึกความเข้าใจในโครงสร้าง กลไก ฝึกการสังเกต รับรู้และฝึกการเล่นร่วมกับผู้อื่น

4. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1 ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนเทศบาล ในเขตเทศบาลนครนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 5 โรงเรียน เป็นนักเรียน 1,850 คน

4.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนในเขตเทศบาล จังหวัด

นครราชสีมา จำนวน 96 คน กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางของ Taro Yamane ที่ระดับความคลาดเคลื่อน $\pm 10\%$ สุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Random Sampling)

4.3 ตัวแปรที่ทำการศึกษประกอบด้วย รูปแบบของของเล่นพื้นบ้านไทยและความคิดเห็นของปราชญ์พื้นบ้าน ที่มีต่อรูปแบบของเล่นพื้นบ้านไทยที่ได้พัฒนาขึ้น

5. นิยามศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัย

5.1 การศึกษา หมายถึง ขั้นตอนการแสวงหาและค้นคว้าข้อมูลต่างๆ ในการวิจัย เช่น การสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือเอกสารตำราของเล่นพื้นบ้านในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ สํารวจสัมภาษณ์ข้อมูลเบื้องต้นอำเภอศรีบุญเรือง จังหวัดหนองบัวลำภู และ อำเภอบัวใหญ่ จังหวัดนครราชสีมา สัมภาษณ์ปราชญ์ชาวบ้านอีสาน ทั้ง 13 ท่าน จังหวัดสุรินทร์ ได้แก่ อำเภอสตึก, อำเภอศรีณรงค์, จังหวัดบุรีรัมย์ ได้แก่ อำเภอลำปลายมาศ, อำเภอพุทไธสง, อำเภอสตึก, กิ่งอำเภอแคนดง, จังหวัดนครราชสีมา ได้แก่ อำเภอโชคชัย, อำเภอชุมพวง, จังหวัดขอนแก่น ได้แก่ อำเภอเวียงใหญ่, อำเภอแวงน้อย, อำเภอพล, จังหวัดอำนาจเจริญ ได้แก่ อำเภอหัวตะพาน, จังหวัดสุกลนคร ได้แก่ อำเภอกุดบาก

5.2 การพัฒนา หมายถึง การนำรูปแบบของเล่นพื้นบ้านไทย โดยนำศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นมาใช้ในการออกแบบ อนุรักษ์ และพัฒนา ของเล่นพื้นบ้านไทย โดยออกแบบของเล่นขึ้นใหม่ ที่ทำจากวัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่น เป็นผลผลิตจากธรรมชาติหรืออาจเหลือใช้จากธรรมชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น และอนุรักษ์ของเล่นพื้นบ้าน

5.3 การประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ หมายถึง การตัดสินผลของรูปแบบของเล่นที่พัฒนาขึ้นใหม่ โดยใช้เกณฑ์ความคิดเห็นของปราชญ์พื้นบ้าน โดยคำนึงถึงศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่น และศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน

5.4 การประเมินรูปแบบของเล่น หมายถึง การนำผลิตภัณฑ์ด้านแบบที่สร้างขึ้นแล้วนำไปประเมินของเล่นจากวัสดุพื้นถิ่นในกลุ่มของแมลง 5 ชนิด ได้แก่ มด, ตั๊กแตน, แมลงดอยมว, แมลงปอ, ผีเสื้อ นำไปทดลองให้เด็กเล่นของเล่น จำนวน 5 ชุด โดยครูประจำชั้นประเมินความสามารถในการเล่นของเด็ก ในแต่ละด้านดังนี้

5.4.1 ส่งเสริมความคิดและจินตนาการ หมายถึง ของเล่นทำให้เกิดทักษะความสนใจ และเมื่อเด็กเล่น เด็กเกิดความใกล้ชิดกับธรรมชาติ อีกทั้งความน่าสนใจ จากรูปทรงและวัสดุที่ใช้ มีความแปลกใหม่

สร้างสรรค์สามารถปรับเปลี่ยนได้

5.4.2 ฝึกความเข้าใจ ในโครงสร้างกลไก หมายถึง ของเล่นเมื่อเด็กเล่น สามารถแยกแยะส่วนประกอบได้ว่าหัวแมลง, ลำตัว, ปีก, ขา, สามารถเล่นต่อประกอบและถอดประกอบปรับเปลี่ยนรูปทรงโดยใช้วัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น อีกทั้งของเล่นยังคงศิลปะหัตถกรรมของเล่นพื้นบ้านไทย

5.4.3 ฝึกการสังเกต รับรู้ หมายถึง ของเล่นมีวัสดุสีสันหน้าสนใจสีสันจากวัสดุในท้องถิ่น เด็กสามารถแบ่งแยก ได้ว่าของเล่นมีรูปทรงเลียนแบบจากธรรมชาติจำพวกแมลง เมื่อสัมผัสบอกลักษณะวัสดุในท้องถิ่น และเด็กเกิดความสนุกสนานและจดจำกลับรูปและวัสดุที่ใช้

5.4.4 ฝึกการเล่นร่วมกับผู้อื่น หมายถึง ของเล่นเมื่อเด็กเล่นทำให้เกิดช่วยเหลือตนเอง, การช่วยเหลือผู้อื่น, ความเห็นใจผู้อื่น, การเล่นร่วมกับเป็นกลุ่มใหญ่

5.5 การอนุรักษ์ หมายถึง การรวบรวมเผยแพร่ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และสืบทอดถ่ายทอด ศิลปหัตถกรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของภูมิภาคของชาติ โดยเฉพาะของเล่นพื้นบ้านไทย แก่อนุชนรุ่นหลังได้อนุรักษ์สืบไป

5.6 ภูมิปัญญาท้องถิ่น หรือ ภูมิปัญญาชาวบ้าน หมายถึง ความรู้ของชาวบ้านในท้องถิ่น ซึ่งได้มาจากการประสบการณ์ และความเฉลียวฉลาดของชาวบ้าน รวมทั้งความรู้ที่สั่งสมมาแต่บรรพบุรุษ สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง ระหว่างการสืบทอดมีการปรับปรุงยุคต่อและเปลี่ยนแปลง จนอาจเกิดเป็นความรู้ใหม่ตามสภาพการณ์ทางสังคมวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม

6. วิธีดำเนินการวิจัย

6.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

6.1.1 แบบสัมภาษณ์ปราชญ์พื้นบ้าน เรื่องของเล่นพื้นบ้านไทย เกี่ยวกับ รูปแบบของเล่นพื้นบ้านในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ วัสดุที่ใช้และภูมิปัญญาในท้องถิ่น ลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้างแบบปลายเปิด โดยสัมภาษณ์เกี่ยวกับลักษณะรูปแบบการพัฒนาการเล่นและประโยชน์ที่ได้รับของของเล่นพื้นบ้านไทยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และเครื่องมือในการเลือกชนิดของสัตว์ ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์จากการเริ่มสังเกตรูปทรงที่ใกล้ตัว

6.1.2 แบบประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่พัฒนาขึ้นใหม่ โดยปราชญ์พื้นบ้านซึ่งผู้วิจัยใช้เกณฑ์การพัฒนาแบบศิลปหัตถกรรม

ของเล่นพื้นบ้านไทย โดยปราชญ์พื้นบ้านประเมินทั้ง 5 ด้าน ด้านลักษณะเฉพาะถิ่น ด้านความสวยงาม ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านขนาดสัดส่วนและด้าน วัสดุกรรมวิธีการผลิต มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ

6.1.3 แบบประเมินความสามารถในการเล่นของเด็ก ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือที่สร้างขึ้นใหม่ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 4 ด้าน ดังนี้ ส่งเสริมทักษะและส่งเสริมความคิดและจินตนาการ ฝึกความเข้าใจ ในโครงสร้าง กลไก ฝึกการสังเกต รับรู้ และฝึกการเล่นร่วมกับผู้อื่นมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วน ประมาณค่า 5 ระดับ

6.2 วิเคราะห์ข้อมูล

6.2.1 นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ มาทำการบันทึกในรูปแบบของการบรรยาย แล้วนำมา สังเคราะห์ความคิดเห็นทางด้านต่างๆ

6.2.2 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมิน ความคิดเห็นของปราชญ์พื้นบ้านและแบบประเมิน ความสามารถในการเล่นของเด็ก โดยทำการหาค่าร้อยละ

ตารางที่ 1 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และข้อมูลด้านการประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ ตาม ความคิดเห็นของปราชญ์พื้นบ้าน

รายการประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่	ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นโดยเฉพาะของเล่นพื้นบ้าน ด้านศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ด้านนักพัฒนา		
	n = 7		ระดับความ เหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
1.ด้านลักษณะเฉพาะถิ่น			
1.1 ยังคงเค้าโครงรูปแบบของศิลปวัฒนธรรม ท้องถิ่น	4.14	0.99	มาก
1.2 ได้นำเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นมาใช้ร่วมกับ การออกแบบ	4.43	0.73	มาก
1.3 มีการพัฒนาเพื่อให้เหมาะสมกับผู้ใช้	4.71	0.45	มากที่สุด
1.4 มีความประณีต	4.43	0.49	มาก
1.5 รูปทรงและโครงสร้างเหมาะสม	4.71	0.45	มากที่สุด
รวม	4.48	0.62	มาก
2. ด้านรูปแบบความสวยงาม			
2.1 มีรูปแบบสวยงาม	4.57	0.49	มากที่สุด
2.2 รูปทรงโดดเด่นมีความเหมาะสม	4.86	0.35	มากที่สุด
2.3 การตกแต่งพื้นผิวชิ้นงานมีความเหมาะสม	4.29	0.45	มาก
2.4 วัสดุผสมผสาน มีความเหมาะสม	4.43	0.73	มาก
2.5 สีสีมีความเหมาะสม	4.14	0.35	มาก
รวม	4.45	0.47	มาก

ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) วิเคราะห์ เป็นรายข้อเฉพาะด้าน โดยนำเสนอในรูปแบบของ ตารางพร้อมคำบรรยายประกอบ

7. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

7.1 ของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ ได้แก่ แมลง 5 ชนิด ได้แก่ มด, ตั๊กแตน, แมลงต่อมวอย, แมลงปอ, ผีเสื้อ มีส่วนประกอบตามภาพที่ 1 ขั้นตอนและวิธีการเล่น ของเล่น 1.นำลำตัวและแกนในยึดลำตัวมาประกอบ โดยใช้ข้อต่อยึดแกนในกลับลำตัวเป็นตัวยึด แล้วประกอบไว้ 2 ชุด ลำตัวและแกนแมลง 2.แล้วนำลำตัวและแกนแมลง มาประกอบเข้าด้วยกัน 3.จากนั้นนำส่วนขาจำนวน 6 ขา มาประกอบเข้าด้านข้างลำตัว 4.แล้วนำส่วนหัว และหนวดมาประกอบเข้ากับด้านหน้าของลำตัว

7.2 ผลการประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ ตามความคิดเห็นของปราชญ์พื้นบ้าน (อีสาน) จำนวน 7 ท่านแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะของเล่นพื้นบ้าน, ด้านศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น, ด้านนักพัฒนา

ตารางที่ 1 (ต่อ)

รายการประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่	ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นโดยเฉพาะของเล่นพื้นบ้าน ด้านศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น ด้านนักพัฒนา		
	n = 7		ระดับความ เหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
3. ด้านประโยชน์ใช้สอย			
3.1 มีความเหมาะสมนำใช้งาน	4.29	0.70	มาก
3.2 ง่ายต่อการทำความสะอาด	4.29	0.70	มาก
3.3 มีความปลอดภัย	4.57	0.49	มากที่สุด
3.4 บำรุงรักษาง่าย	4.57	0.73	มากที่สุด
3.5 สามารถเล่นได้สะดวกสบาย	4.86	0.35	มากที่สุด
รวม	4.51	0.59	มากที่สุด
4. ด้านขนาดสัดส่วน			
4.1 มีความเหมาะสมในการหยิบจับ	4.57	0.73	มากที่สุด
4.2 มีความเหมาะสมในการต่อประกอบ	4.43	0.73	มาก
4.3 รูปแบบมีความเหมาะสม	4.29	0.45	มาก
4.4 รูปทรงโครงสร้างมีความเหมาะสม	4.71	0.45	มากที่สุด
4.5 มีความเหมาะสมในการใช้งาน	4.43	0.49	มาก
รวม	4.52	0.57	มากที่สุด
5. ด้านวัสดุกรรมวิธีการผลิต			
5.1 วัสดุมีความเหมาะสม กับการใช้งาน	4.71	0.45	มากที่สุด
5.2 วัสดุมีความเหมาะสม ปลอดภัย/ ไม่ แตกหัก	4.14	0.64	มากที่สุด
5.3 มีการผสมผสานวัสดุ	4.57	0.49	มากที่สุด
5.4 มีการขัด ตกแต่งพื้นผิว	4.71	0.45	มากที่สุด
5.5 วัสดุมีความเหมาะสม สำหรับเด็ก	4.71	0.45	มากที่สุด
รวม	4.56	0.49	มากที่สุด
รวมทั้ง 5 ด้าน	4.50	0.55	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 แสดงการประเมินศักยภาพของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ ตามความคิดเห็นของปราชญ์พื้นบ้าน (อีสาน) ทั้ง 7 ท่าน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ ด้านศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะของเล่นพื้นบ้าน, ด้านศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่น, ด้านนักพัฒนาที่ได้รับการออกแบบแล้ว โดยรวมทั้ง 5 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57$) ด้านลักษณะเฉพาะถิ่น

อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$) ด้านรูปแบบความสวยงามอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$) ด้านประโยชน์ใช้สอยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$) ด้านขนาดสัดส่วนอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$) และด้านวัสดุกรรมวิธีการผลิตอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.50$)

7.2 การประเมินของเล่นที่สร้างขึ้น ตามความสามารถในการเล่นของเด็ก โดยครูประจำชั้นจำนวน 6 ท่าน

ตารางที่ 2 แสดงค่าความเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และข้อมูลด้านการประเมินศักยภาพของเล่นที่สร้างขึ้นตามความสามารถความสามารถในการเล่นของเด็ก โดยครูประจำชั้น

รายการประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่	อาจารย์โรงเรียนเทศบาล 1 (บูรพาวิทยากร) อาจารย์โรงเรียนเทศบาล 2 (บูรพาวิทยากร)		
	n = 6		ระดับความ เหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
1. ส่งเสริมความคิดและจินตนาการ			
1.1 ทักทายความสนใจ	4.83	0.37	มากที่สุด
1.2 ของเล่นเมื่อเด็กเล่น เด็กเกิดความใกล้ชิดกับธรรมชาติ	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 ของเล่นมีความน่าสนใจ จากรูปทรงและวัสดุที่ใช้	4.67	0.47	มากที่สุด
1.4 ของเล่นสามารถปรับเปลี่ยนได้	5.00	0.00	มากที่สุด
1.5 ของเล่นมีความแปลกใหม่สร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.90	0.16	มากที่สุด
2. ฝึกความเข้าใจ ในโครงสร้าง กลไก			
2.1 ของเล่นเมื่อเด็กเล่น สามารถแยกแยะส่วนประกอบได้ว่า (หัวแมลง ลำตัว ปีก ขา)	4.83	0.37	มากที่สุด
2.2 สามารถเล่นและถอดประกอบ (ปรับเปลี่ยนรูปทรง)	5.00	0.00	มากที่สุด
2.3 ของเล่นสามารถต่อประกอบได้	5.00	0.00	
2.4 ของเล่นใช้วัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5 ศิลปะหัตถกรรมของเล่นพื้นบ้านไทย	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.96	0.07	มากที่สุด
3. ฝึกการสังเกต รับรู้			
3.1 ของเล่นมีวัสดุสีสนับหน้าสนใจ (สีสนับจากวัสดุในท้องถิ่น)	4.00	0.00	มาก
3.2 ของเล่นเมื่อเด็กเล่นเด็กสามารถแบ่งแยกได้ว่าของเล่นมีรูปทรงเลียนแบบ จากธรรมชาติ (จำพวกแมลง)	4.83	0.37	มากที่สุด
3.3 ของเล่นเมื่อสัมผัสบ่งบอกถึงวัสดุ (ในท้องถิ่น)	4.83	0.37	มากที่สุด
3.4 ของเล่นเมื่อเล่นทำให้เกิดความจดจำ	4.83	0.37	มากที่สุด
3.5 ของเล่นเมื่อเด็กเล่น เด็กเกิดความสนุกสนานกลับรูปและวัสดุที่ใช้	5.00	0.37	มากที่สุด
รวม	4.96	0.22	มากที่สุด

ตารางที่ 2 (ต่อ)

รายการประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่	อาจารย์โรงเรียนเทศบาล 1 (บูรพาวิทยากร) อาจารย์โรงเรียนเทศบาล 2 (บูรพาวิทยากร)		
	n = 6		ระดับความ เหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
4. ฝึกการเล่นร่วมกับผู้อื่น			
4.1 ทักษะการช่วยเหลือตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
4.2 ทักษะทางสังคม	4.67	0.47	มากที่สุด
4.3 ทักษะการช่วยเหลือผู้อื่น	4.50	0.50	มากที่สุด
4.4 ทักษะการเลียนแบบ	4.67	0.47	มากที่สุด
4.5 ทักษะความเห็นใจผู้อื่น	4.50	0.50	มากที่สุด
รวม	4.66	0.38	มากที่สุด
รวมทั้ง 4 ด้าน	4.80	0.85	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 แสดงการประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นตามความสามารถในการเล่นของเด็ก โดยครูประจำชั้นที่ได้รับการออกแบบแล้ว โดยรวมทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$) ส่งเสริมความคิดและจินตนาการอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.90$) ฝึกความเข้าใจ ในโครงสร้าง กลไกอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.96$) ฝึกการสังเกต รับรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$) ฝึกการเล่นร่วมกับผู้อื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$)

8. สรุปผลการวิจัย
















8.1 ได้ของเล่นจากภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นแมลง 5 ชนิด ได้แก่ มด, ตั๊กแตน, แมลงตอยมวอย, แมลงปอ และผีเสื้อ ซึ่งเล่นโดยการประกอบชิ้นเป็นตัวแมลง

8.2 ผลการประเมินของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ตามความคิดเห็นของปราชญ์พื้นบ้าน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

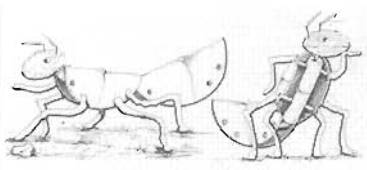
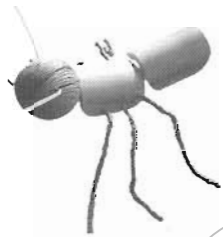




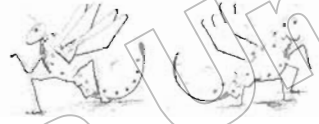



8.3 ความสามารถในการเล่นของเด็ก มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

9. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำผลการวิจัยไปใช้

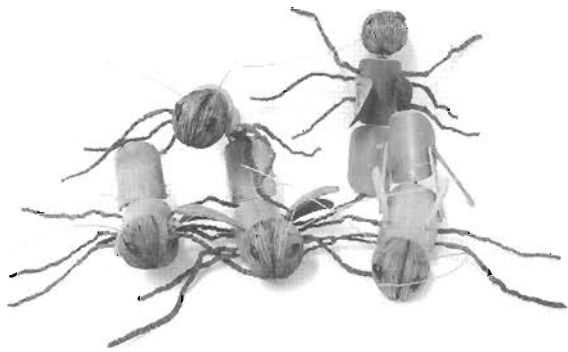
ควรมีการวิจัยเชิงลึกและเผยแพร่ด้านการศึกษาและออกแบบของเล่นจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่ออนุรักษ์ของเล่นพื้นบ้านซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นเรื่องราวของการสอนทำของเล่นพื้นบ้านที่เป็นของเล่นในท้องถิ่น ที่เป็นผลผลิตจากธรรมชาติหรืออาจเหลือใช้จากธรรมชาติเชื่อมโยงระหว่างของเล่น คนทำของเล่น คนเล่น ที่มาของของเล่นพื้นบ้านอาจจะเป็นตัวบ่งบอกเรื่องราวเก่าก่อนมาของพื้นที่นั้นๆ ให้แก่เยาวชนได้ก็เท่ากับเป็นการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทยให้คงอยู่ต่อไป อย่าต้องให้สูญหายไปตามวันเวลา

รูปแบบของเลน ในกลุ่มแมลง	ส่วนประกอบของเส้นที่สร้างขึ้นใหม่ในกลุ่มแมลงตามลำดับ มด, ตั๊กแตน, แมลงค่อมาย, แมลงปอ, ผีเสื้อ								
	ส่วน : 1 หัวและทรวง	ส่วน : 2 ลำตัวและก้น	ส่วน : 3 แกนในยัด ลำตัว	ส่วน : 4 ข้อต่อยึดแกน ในกับลำตัว	ส่วน : 5 ปีกผีเสื้อ	ส่วน : 6 ปีกตั๊กแตน	ส่วน : 7 ปีกแมลงปอ	ส่วน : 8 ขา	ส่วน : 9 ขา
									
	/	/	/	/	-	-	-	-	/
	/	/	/	/	-	/	-	/	/
	/	/	/	/	-	-	-	-	/
	/	/	/	/	-	-	/	-	/
	/	/	/	/	/	-	-	-	/

ภาพที่ 1 : แสดงส่วนประกอบของเส้นที่สร้างขึ้นใหม่ในกลุ่มแมลงตามลำดับ มด, ตั๊กแตน, แมลงค่อมาย, แมลงปอ, ผีเสื้อ ออกแบบโดย นายสิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ

1. รูปแบบมด		
2. รูปแบบตั๊กแตน		
3. รูปแบบแมลงต๋อยมวย		
4. รูปแบบแมลงปอ		
4. รูปแบบผีเสื้อ		

ภาพที่ 2 : แบบร่างและรูปแบบของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ (มด, ตั๊กแตน, แมลงต๋อยมวย, แมลงปอ, ผีเสื้อ)
ออกแบบโดย นายสิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ



ภาพที่ 3 : รูปแบบของเล่นที่สร้างขึ้นใหม่ (มด, ตั๊กแตน, แมลงต๋อยมว้ย, แมลงปอ, ผีเสื้อ) ภาพขนาดยังไม่ประกอบ
เป็นตัวแมลงและบรรจุภัณฑ์ ออกแบบโดย นายสิทธิศักดิ์ รัตนประภาวรรณ

อ้างอิง

- โครงการสร้างสรรค์วรรณกรรมสู่สาธารณชน.2549. วิทยาศาสตร์ ใน ของเล่นพื้นบ้านไทย. สำนักงาน
พัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติ. ออฟเซ็ท ครีเอชั่น จำกัด. กรุงเทพฯ
- โครงการพัฒนาชุดความรู้การสื่อสารเพื่อสุขภาพ. 2547. ของเล่นพื้นบ้าน สื่อเพื่อชีวิต สื่อเพื่อสุขภาพ.
โครงการพัฒนางานความรู้การสื่อสารเพื่อสุขภาพ (สสส.)
- กลุ่มคนเฒ่าคนแก่. 2545. ของเล่นพื้นบ้าน. สำนักงานกองทุนเพื่อสังคม (SIF). สันติภาพ การพิมพ์.
เชียงใหม่
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. 2538. ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน. ต้นอ้อ แกรมมี. กรุงเทพฯ
- บวร งามศิริอุดม และคณะ. ของเล่นพื้นบ้านภาคกลางเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : สยามเจริญพาณิชย์
(กรุงเทพฯ), 2544.
- ประสาธ เนืองเฉลิม. 2547. เรียนวิทยาศาสตร์จากของเล่นพื้นบ้าน.วารสารวิชาการ 17-24.
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ