

อภิธานศัพท์



การออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก
เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี



นางสาวพรพิมล พุดหาญ

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร
วังทองพิษณุโลก... ๖๖๖
เลขหนังสือ... ๖๖๖
เลขวิทยุหนังสือ...

ศิลปนิพนธ์เสนอคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
พฤษภาคม พ.ศ. 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

**TOY DESIGN FABRIC DISTRICT IN NAKHONTHAI PHITSANULOK.
TO STRENGTHEN IMAGINATION OF CHILDREN AGES 3-5 YEARS.**



Art Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University

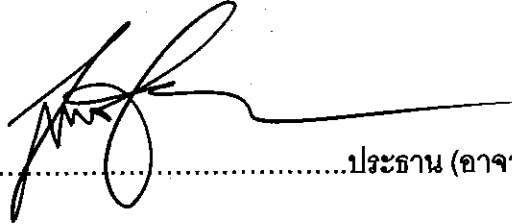
In Partial Fulfillment of the Requirements

For the Bachelor fine Applied Arts Degree in Product and Package Design

May 2014

Copyright 2014 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง การออกแบบของเล่นจากผ้า
 อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี ของ
 นางสาวพรพิมล พุดมหาญ เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



.....ประธาน (อาจารย์ที่ปรึกษา)

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สูดสังข์)



.....กรรมการ

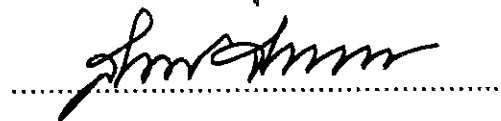
(อาจารย์ชโรจรรณ ทิพย์อุปถัมภ์)



.....กรรมการ

(อาจารย์ปริญพัทธ์ วรรณัฐนพัทธ์)

อนุมัติ



(ดร.สันต์ จันทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พฤษภาคม พ.ศ. 2557

ชื่อเรื่อง	การออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี
ผู้วิจัย	นางสาวพรพิมล พุฒหาญ รหัสนิสิต 53710968 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
ประธานที่ปรึกษา กรรมการที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปถัมภ์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ ศศ.บ. สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ. 2557
คำสำคัญ	ของเล่นจากผ้า เสริมสร้างจินตนาการ เด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี

บทคัดย่อ

จุดมุ่งหมายเพื่อที่จะออกแบบของเล่นจากผ้าทอ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลกเพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี โดยเน้นแนวความคิดเกี่ยวกับนิทานอีสป เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5ปี โดยมุ่งให้ความสำคัญของการนำภูมิปัญญาชาวบ้านและทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาพัฒนาและสร้างมูลค่าของผลิตภัณฑ์ให้สูงขึ้นให้มีคุณภาพ มีจุดเด่น มีเอกลักษณ์ ประชากรที่ผู้วิจัยศึกษาได้แก่ กลุ่มผู้ผลิตผ้าทอพื้นเมืองบ้านนาทุ่งใหญ่ ตำบลนครชุม อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลกซึ่งมีการรวมกลุ่มกันเป็นผู้ผลิตผ้าทอพื้นเมืองโดยเข้าเป็นสมาชิกหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ แต่ยังคงขาดการพัฒนาในเรื่องของผลิตภัณฑ์ การตลาดและการประชาสัมพันธ์ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะทำงานวิจัยจากปัญหาดังกล่าวเพื่อช่วยพัฒนาผ้าทอพื้นเมืองบ้านนาทุ่งใหญ่ให้ได้มาตรฐานและสามารถแข่งขันได้

ทั้งนี้เพื่อเป็นการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยมาประยุกต์ใช้ในการเพิ่มมูลค่าและพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีคุณค่าและประสบความสำเร็จแล้ว ยังจะเป็นตัวอย่างแบบอย่างที่ดีให้กับสังคมและกระตุ้นให้สังคมหันมาสนใจการดำเนินงานสืบสานวัฒนธรรมไทยอย่างมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจาก
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์สละ
เวลาอันมีค่ามาเป็นทีปรึกษาและได้ให้คำแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความ
เอาใจใส่เป็นอย่างดี และขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ชโรธร ทิพย์อุปถัมภ์ กรรมการที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์ และคณะกรรมการทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำ จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จ
สมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชา
ออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้ส่งมอบความรู้ให้
คำแนะนำให้คำปรึกษาที่ดีด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี

ขอขอบพระคุณ นางบัววัล รัตนโค้น (กลุ่มสตรีทอผ้า บ้านนาทุ่งใหญ่) ที่ได้ให้ความ
อนุเคราะห์ อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลจนทำให้การศึกษาค้นคว้า
ครั้งนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้อำนาจใจและให้การ
สนับสนุนในทุกๆด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขออุทิศแด่ผู้มี
พระคุณทุกๆ ท่าน

พรพิมล พุฒนาญ

สารบัญ

บทที่	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	3
ขอบเขตการวิจัย.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย.....	6
คำนิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
1. ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบของเล่นเด็ก	
1.1 สิ่งสำคัญในการออกแบบของเล่น.....	11
1.2 กฎข้อบังคับด้านความปลอดภัยสำหรับของเล่น.....	12
1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม.....	13
1.4 ตารางแสดงปริมาณโลหะหนักในสารละลายที่สกัดได้จากสี สารเคลือบ วัสดุ ซีดเขียน พลาสติก กระดาษและกระดาษแข็ง.....	14
2. ข้อมูลเกี่ยวกับผ้า	
2.1 ประวัติศาสตร์.....	15
2.2 ประเภทการใช้งาน.....	15
2.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิตผ้า.....	16
2.4 ผ้าชนิดต่างๆ.....	16

สารบัญ(ต่อ)

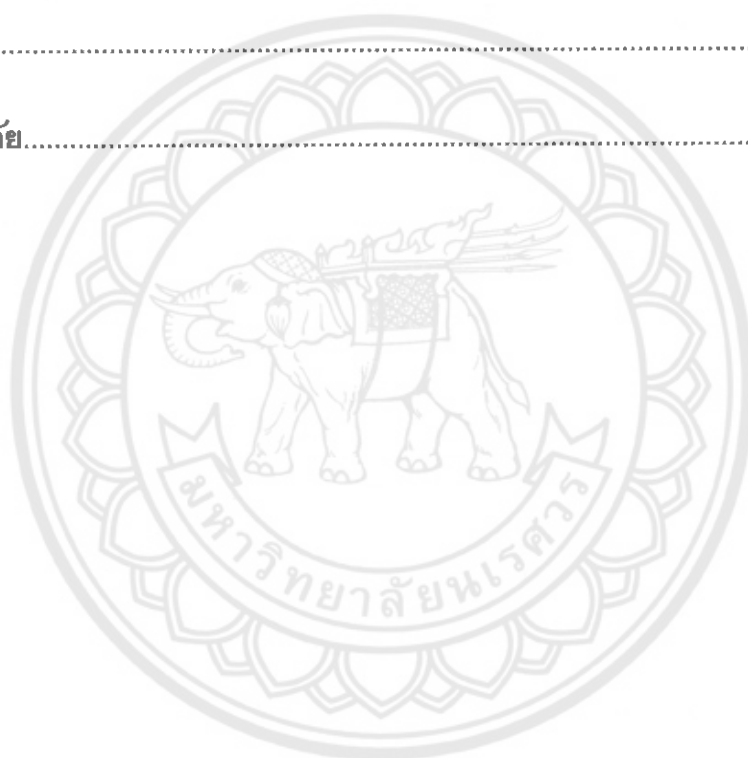
บทที่	หน้า
3. ข้อมูลเกี่ยวกับผ้าทอของไทย	
2.1 ประเภทของผ้าทอไทย.....	20
2.2 วัตถุประสงค์ที่ใช้ทอผ้า.....	20
2.3 กรรมวิธีในการทอผ้า.....	22
2.4 ผ้าทอกับโอกาสที่ใช้.....	22
4. ข้อมูลเกี่ยวกับ อำเภอ นครไทย จังหวัด พิษณุโลก	
3.1 ประวัติความเป็นมา.....	23
3.2 วัฒนธรรมและผลงานที่สำคัญ.....	23
5. ข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย	
4.1 จิตวิทยาพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย.....	24
4.2 จิตวิทยาการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย.....	25
4.3 องค์ประกอบของพัฒนาการ.....	27
4.4 แบบแผนพัฒนาการ.....	28
4.5 ลักษณะของพัฒนาการ.....	30
4.6 อัตราของพัฒนาการ.....	30
6. ของเล่นและการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็ก	
6.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น.....	31
6.2 ลักษณะการเล่นของเด็ก.....	32

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
6.3 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก.....	63
6.4 ประโยชน์ของการเล่น.....	33
6.5 ลักษณะการเล่นที่เป็นส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก.....	34
6.6 ของเล่นสำหรับเด็ก	36
6.7 หลักในการเลือกของเล่นที่ดี.....	37
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	38
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	30
เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์.....	31
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	33
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	33
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
ผลจากการศึกษา SWOT Analysis.....	36
สรุปผลจากการวิเคราะห์ SWOT Analysis.....	38
ผลจากการศึกษาบริบทชุมชน.....	39
ผลจากการพัฒนาผลิตภัณฑ์.....	42

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
บทที่ 5 บทสรุป	
สรุปผลและอภิปรายผล.....	52
ข้อเสนอแนะ.....	53
บรรณานุกรม.....	55
ภาคผนวก.....	56
ประวัติผู้วิจัย.....	60



สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1. ภาพแสดงแสดงรูปผลฝ้ายจากต้นฝ้ายตอนแก่.....	21
2. ภาพแสดงภาพตัวไหม.....	21
3. ภาพแสดงลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล.....	34
4. ภาพแสดงลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล.....	35
5. ภาพแสดงกี่ทอผ้า.....	40
6. ภาพแสดงรูปแบบผลิตภัณฑ์จากศิลปินพื้นบ้าน.....	41
7. ภาพแสดงกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์แต่ละขั้น.....	42
8. ภาพแสดงกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์.....	43
9. ภาพแสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบ.....	44
10. ภาพแสดงผลิตภัณฑ์ต้นแบบ.....	45
11. ภาพแสดงกระบวนการผลิต.....	46
12. ภาพแสดงกระบวนการผลิต.....	47
13. ภาพแสดงแสดงรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในขั้นตอนการผลิต.....	48
14. ภาพแสดงรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้.....	49
15. ภาพแสดงนิทานอีสป 5 เรื่อง.....	50
16. ภาพแสดงการจัดแสดงนิทรรศการที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซา พิชญ์โลก.....	51

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1. ตารางการวิเคราะห์กลุ่มผู้บริโภค.....	4
2. ตารางปริมาณโลหะหนักในสารละลายที่สกัดได้จากสี สารเคลือบ วัสดุซีดเขียน พลาสติก กระดาษและกระดาษแข็ง.....	14
3. ตารางสรุปประเด็นพฤติกรรมของผู้บริโภค.....	31
4. ตารางวิธีดำเนินการพัฒนาผลิตภัณฑ์.....	32
5. ตารางกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์.....	32



บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ชาวนครไทยในสมัยโบราณ มีอาชีพในการทำไร่ทำนา กันทุกครัวเรือน ดำรงชีวิตอยู่ด้วยธรรมชาติความอุดมสมบูรณ์ของพืชพันธุ์ ต้องอาศัยน้ำจากฝนที่ตกตามฤดูกาล บ้านนาทุ่งใหญ่ หมู่ที่ 1 ตำบลนครชุม อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เป็นชุมชนทอผ้าฝ้ายใช้เองในครัวเรือน เช่น มุ้ง หมอน ผ้าห่ม ผ้ามัด (ผ้าที่ผู้หญิงใช้นุ่ง) ที่นอน ฯลฯ อุปกรณ์ที่ใช้ในการทอผ้าคือกี่พื้นบ้านหรือก๊กระตุก ต่อมาในปี 2535 ได้รับการสนับสนุนเงินทุนจากสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ นครไทย จึงได้เกิดการรวมกลุ่มของผู้ทอผ้าตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา กลุ่มผู้ทอผ้าบ้านนาทุ่งใหญ่ เดิมมีพื้นฐานการทอผ้าและมีลวดลายที่สืบทอดมาเนิ่นนานอยู่แล้ว มีสามลวดลายคือ (ลายดอกพิกุล ลายดอกแก้ว ลายชิด) เนื่องจากเกิดการรวมกลุ่มของผู้ทอผ้าขึ้น ทางสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ นครไทยและอุตสาหกรรมจังหวัดพิษณุโลกก็ได้เข้ามาฝึกอบรมและสอดแทรกเทคโนโลยีใหม่ๆ ให้แก่กลุ่มผู้ทอผ้าเป็นเวลา 45 วันปัจจุบันมีการรวมกลุ่มสตรีทอผ้า เพื่อเป็นอาชีพเสริมในชุมชนและผ้าทอจึงกลายเป็นสินค้าทำรายได้ให้กับกลุ่มผู้ทอผ้าและเป็นงานหัตถกรรมประจำตำบล

ผลิตภัณฑ์ผ้าทอของกลุ่มสตรีทอผ้า บ้านนาทุ่งใหญ่ จะจัดจำหน่ายเป็นสินค้า OTOP ประจำตำบล กลุ่มเป้าหมายคือชวงวัยทำงาน แม่บ้าน พ่อบ้าน จะนำไปตัดเป็นชุดไว้ใส่ออกงานสำคัญต่างๆ เช่น ชุดไทยของผู้หญิง-ผู้ชาย เสื้อ ผ้ามัด (ผ้านุ่งของผู้หญิง ที่ใช้นุ่ง) และผ้าคลุมไหล่หรือเป็นของฝาก ผ้าที่ถูกทอขึ้นมา มีลวดลายที่หลากหลายจึงกลายเป็นตัวเลือกสำหรับกลุ่มลูกค้า และด้วยราคาที่สูงทำให้ในบางครั้งผ้าทอก็จำหน่ายไม่หมด จึงกลายเป็นสินค้าที่ถูกเก็บไว้ โดยไม่มีการนำมาพัฒนารูปแบบหรือแปรรูปผลิตภัณฑ์ เพื่อเพิ่มรายได้เสริม ทั้งเศษของผ้าทอที่ถูกตัดเหลือ

จากการทำชุดนั้นก็ไม่ได้นำมาใช้ประโยชน์แต่อย่างใด ทั้งนี้ ผ้าทอนั้นเป็นสินค้าทำรายได้ของกลุ่มสตรีทอผ้าและเป็นวัฒนธรรมที่ควรอนุรักษ์ไว้ให้ลูกหลานได้ศึกษาและเรียนรู้ต่อไป

ดังนั้นโครงการวิจัย ครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมท้องถิ่น ประเภทการทอผ้า อันจะนำไปสู่การเป็นชุมชนปฏิบัติการด้านการเรียนรู้ศิลปหัตถกรรม และพัฒนาวิถีวิทยาใหม่ๆ เพื่อใช้ในการพัฒนาชุมชนให้ยั่งยืนต่อไป โดยผู้วิจัยมีแนวคิดเรื่องศิลปหัตถกรรม น่าจะนำมาใช้เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการออกแบบ รูปแบบที่เหมาะสมในด้านการพัฒนาชุมชน เพื่อให้สังคมไทยเคลื่อนไปสู่การเป็นสังคมแห่งปัญญาอย่างแท้จริงได้ โดยโครงการวิจัยนี้ให้ความสำคัญกับการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้เป็นอย่างมากในฐานะที่เป็นกุญแจสำคัญของการพัฒนาชุมชนท้องถิ่นให้เป็นสังคมที่มีเครือข่าย มีความเข้มแข็ง และมีพลังทางปัญญา แต่อย่างไรก็ตาม การที่สังคมไทยได้ละเลยและทอดทิ้งองค์ความรู้ท้องถิ่นมานั้นนาน ทั้งในเชิงนโยบายและปฏิบัติการ ทำให้องค์ความรู้ท้องถิ่นที่มีอยู่มีใช้สิ่งพร้อมใช้ และจากการวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ได้ทราบว่าในปัจจุบันร่องรอยขององค์ความรู้ท้องถิ่นจำนวนมากได้ถูกทิ้งร้างและมีจำนวนไม่น้อยที่เสื่อมสลายไป แต่แม้กระนั้นองค์ความรู้ท้องถิ่นที่ยังเหลืออยู่ก็ยังคงสะท้อนให้เห็นถึงอัจฉริยภาพทางปัญญาของปราชญ์ในท้องถิ่น และการบูรณาการระหว่างการคิดกระบวนการ และวิถีการดำเนินชีวิตของบุคคลและชุมชนได้อย่างแยบยล

ผู้วิจัยต้องการเสนอแนวคิดเรื่องศิลปหัตถกรรมจากผ้าทอเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาระบบแนวคิดและกระบวนการเรียนรู้ของคนในชุมชน โดยอาศัยองค์ความรู้ท้องถิ่นเป็นเครื่องมือเพื่อเชื่อมความสัมพันธ์ของคนในชุมชนเข้าด้วยกัน เพื่อโยงโยงภูมิปัญญาในมิติต่างๆ ดังนั้น ในการปฏิบัติงานภาคสนาม ผู้วิจัยให้ความสำคัญของการออกแบบการวิจัยให้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยนำวิถีวิทยาที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานแนวคิดทางด้านมานุษยวิทยาและด้านสังคมศาสตร์ แนวคิดด้านวัฒนธรรม แนวคิดด้านภูมิปัญญา และแนวคิดการจัดการความรู้ โดยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกนำชุมชนที่มีการทอผ้าเป็นอาชีพเสริมในพื้นที่อำเภอนครไทยมาใช้ ด้วยเหตุผลด้านความโดดเด่นทางด้านลวดลายดั้งเดิมของผ้าทอ ระยะเวลา และเนื้อหาของผลงานที่แสดงให้เห็นถึง อัตลักษณ์และวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ซึ่งเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับระบบวัฒนธรรมและระบบความเชื่อทางศาสนาของคนในชุมชน และระบบนิเวศวิทยาวัฒนธรรม ซึ่งในปัจจุบันชุมชนกลุ่มทอผ้า ได้ดูผ่านที่ด้วยกระแส โลกาภิวัตน์ ที่นับวันจะมีบทบาทในประเทศไทยมากขึ้น จากเหตุผลดังกล่าวหลายชุมชนได้เปลี่ยนแปลงรูปแบบไป

ประกอบกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทำให้รูปแบบของวัตถุดิบและการดักทอลวดลายผ้ามีหลากหลาย กลวิธีและถูกเปลี่ยนแปลงมากขึ้น ซึ่งมีผลกระทบต่อภูมิปัญญาของไทยอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ทั้งนี้เพื่อเป็นการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยมาประยุกต์ใช้ในการเพิ่มมูลค่า และพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีคุณค่าและประสบความสำเร็จแล้ว ยังจะเป็นตัวอย่างและแบบอย่างที่ดีให้กับสังคมและกระตุ้นให้สังคมหันมาสนใจการดำเนินงานสืบสานวัฒนธรรมไทย อย่างมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นความสำคัญที่เป็นปัจจัยทำให้กระบวนการดังกล่าวเป็นไป อย่างต่อเนื่อง และเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม ให้กับผลิตภัณฑ์ ในการดำเนินการครั้งนี้ได้รับการสนับสนุน งบประมาณจากคณะอนุกรรมการ มาตรฐานและพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์ ในตำบลผู้วิจัยจึง เลือกที่จะทำการวิจัยเรื่อง “การออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อ เสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี”

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเพื่อศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อ เชื่อมโยงสินค้าจากชุมชนสู่ท้องตลาด ซึ่งเป็นการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยมา ประยุกต์ใช้และเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์

2.1 เพื่อศึกษากระบวนการทอผ้า ของกลุ่มสตรีผู้ทอผ้าบ้านนาทุ่งใหญ่ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก

2.2 สำหรับออกแบบของเล่นจากผ้าทอ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้าง จินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี

3. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

- 3.1. แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการผลิตและวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ทอผ้า
- 3.2. แนวคิดเกี่ยวกับการผลิตตุ๊กตาจากผ้าทอ
- 3.3. แนวคิดเกี่ยวกับ นิทานอีสป

3.4 แนวคิดเกี่ยวกับคาแล็คเตอร์ของตัวละคร

ตารางการวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวคิดในการวิจัยของกลุ่มผู้บริโภคและการตัดสินใจเลือกซื้อผลิตภัณฑ์สำหรับเด็กช่วงปฐมวัย(เด็กปฐมวัย คือเด็กอายุ 0-5 ปี)

ช่วงอายุของเด็ก	ผู้บริโภคและการตัดสินใจ ในเลือกซื้อ
แรกเกิด-3 ขวบ	ผู้ปกครองเป็นผู้ตัดสินใจเลือก ซื้อของเล่นให้ลูก
3-5 ขวบ	ผู้ปกครอง/ตัวเด็กสามารถ เลือกเองตามความชอบของ ตัวเอง

ตาราง 1: ตารางการวิเคราะห์กลุ่มผู้บริโภค

สรุปตารางได้ดังนี้

- ในการตัดสินใจเลือกซื้อของผู้บริโภคนั้นในช่วงแรกเกิดถึงสามปียังไม่สามารถเลือกซื้อหรือมีโอกาสซื้อเองได้ดังนั้นผู้ปกครองจึงเป็นผู้บริโภคสำหรับเด็กในช่วงอายุนี้นี้
- ช่วงอายุ 3-5 ขวบ ในช่วงอายุนี้เด็กสามารถมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเลือกของเล่นเองได้และช่วงวัยนี้มีโอกาสออกไปนอกบ้านกับผู้ปกครองได้เพราะ เด็กวัยนี้เริ่มทำอะไรได้เอง ดังนั้นเด็กวัยนี้ส่วนมากมีความเชื่อมั่น ชอบยืนยันความคิดของตนเองและชอบพูดคุยตอบโต้ รู้จักแสดงความห่วงใยผู้อื่น

4. ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาแบบสร้างสรรค์ ผู้วิจัยในที่นี้หมายถึงนิสิต ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ซึ่งมุ่งหวังว่าผลงานวิจัยจะทำให้เกิดงานออกแบบของเล่นโดยใช้วัสดุจากผ้าทอ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก ในการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค ผู้วิจัยได้กำหนดข้อพิจารณาการประเมินให้ครอบคลุมหลักการออกแบบด้านต่างๆที่กำหนดไว้ในวัตถุประสงค์ของโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

4.1 ขอบเขตด้านพื้นที่

เป็นการศึกษาโดยการเก็บข้อมูลจากบ้านนาทุ่งใหญ่ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อมุ่งการเพิ่มมูลค่าและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอของกลุ่มสตรีทอผ้า บ้านนาทุ่งใหญ่ อำเภอนครไทยจังหวัดพิษณุโลก

4.2 ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์ ออกแบบตุ๊กตามีลักษณะคาแรคเตอร์ที่แปลกใหม่

4.2.1 ออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าทอบ้านนาทุ่งใหญ่ เป็นเซตตุ๊กตาหูนุ่มมือสำหรับประกอบการเล่นนิทานรวม 6 ตัว ประกอบด้วยดังนี้

- หมู	1 กราฟฟิก	1 โครงสร้าง
- แกะ	1 กราฟฟิก	1 โครงสร้าง
- แพะ	1 กราฟฟิก	1 โครงสร้าง
- หม่าป่า	1 กราฟฟิก	1 โครงสร้าง
- หม่าจิ้งจอก	1 กราฟฟิก	1 โครงสร้าง
- เด็กผู้ชาย	1 กราฟฟิก	1 โครงสร้าง

4.2.2 ออกแบบหนังสือนิทาน 5 เรื่อง ดังนี้

- แพะอยากกินน้ำ	1 กราฟฟิก	1 โครงสร้าง
- เด็กเลี้ยงแกะ	1 กราฟฟิก	1 โครงสร้าง
- หม่าป่าใจร้าย	1 กราฟฟิก	1 โครงสร้าง
- จิ้งจอกน้อย	1 กราฟฟิก	1 โครงสร้าง

- ผู้สื่อข่าวชื่อดัง 1 กราฟฟิก 1 โครงสร้าง

4.2.3 ออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับ เซตตุ๊กตาหุ่นมือประกอบการเล่านิทาน

-1 กราฟฟิก 1 โครงสร้าง

4.3 ขอบเขตด้านความพึงพอใจของผู้บริโภคที่ใช้ผลิตภัณฑ์

4.3.1 ด้านการออกแบบ

- ความปลอดภัยในการใช้งาน
- ความแข็งแรงทนทาน
- ความประหยัดในการเลือกใช้วัสดุ
- การใช้วัสดุได้เหมาะสมและคุ้มค่า
- ความสวยงามและแปลกใหม่

4.3.2 ด้านหน้าที่ใช้สอย

- ความสะดวกสบายในการใช้งาน
- ความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์การใช้สอย

5.ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

5.1 สามารถเพิ่มรายได้ให้กับกลุ่มผ้าทอในท้องถิ่นโดยการแปรรูปผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นการหารายได้เสริม และผ้าทอมีคุณภาพสูงขึ้นได้รับมาตรฐาน

5.2 ทำให้ทราบถึงวิธีการและกระบวนการทอผ้าของกลุ่มผ้าทอในท้องถิ่น

5.3 สามารถออกแบบของเล่นโดยใช้วัสดุจากผ้าทอบ้านนาทุ่งใหญ่ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก

5.4 ทำให้ทราบถึงความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ผ้าทอบ้านนาทุ่งใหญ่ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก

5.5 สามารถพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์ผ้าทอบ้านนาทุ่งใหญ่ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลกให้มีกลุ่มลูกค้าเพิ่มมากขึ้น

6. คำนิยามศัพท์เฉพาะ

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำ ตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตาม ความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา เช่น เราจะทำเก้าอี้นั่งชักตัวจะต้องวางแผนไว้ เป็นขั้นตอนโดยต้องเริ่มเลือกวัสดุที่จะใช้ทำเก้าอี้ นั้นจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม วิธีการต่อยึดนั้น ควรใช้กาว ตะปูนอต หรือใช้ข้อต่อแบบใด คำนวนสัดส่วนการใช้งานให้เหมาะสม ความแข็งแรง ของเก้าอี้ นั่งมากน้อยเพียงใด สีสนควรใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม และทนทานกับการใช้งาน เป็นต้น

จินตนาการ หมายถึง การสร้างความเข้าใจด้วยการมองออกไปข้างหน้าให้ไกล จะเน้นถึง ความพยายามและจะหาประโยชน์ส่วนตัวเป็นส่วนใหญ่ แต่เวลาเราพูดถึงจินตนาการมักจะไม่ เกี่ยวข้องกับตัวเราเอง(C. Wright Mills¹ ในหนังสือชื่อ The Sociological Imagination)

ผ้าทอ หมายถึง ผ้าทอพื้นบ้านที่เกิดจากการทำขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการด้าน ปัจจัยเครื่องนุ่งห่มของมนุษย์ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีความหมายต่อชาติพันธุ์และมีคุณค่า ความงามที่ได้รับการสืบทอดจากบรรพบุรุษมาหลายชั่วอายุคนและวัตถุดิบที่ใช้คือฝ้ายและไหม ประดิษฐ์ซึ่งนำมาทอด้วยมือจากกี่กระตุกและกี่กระทบเป็นลายซิด ลายมัดหมี่และลายน้ำไหล กระบวนการผลิตคือนำมาทอเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆโดยนำกรอด้วยใส่หลอดเก็บหมี่คั้นหมี่มัดลาย ย้อมสีตากหมี่แก้มี่นำกรอหมี่ใส่หลอดเล็กและทอเป็นผืน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าถึงการออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเอกสาร การสัมภาษณ์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเว็บไซต์ เพื่อเป็นการกำหนดแนวคิดสำหรับการวิจัย และเป็นข้อมูลพื้นฐานในการศึกษาค้นคว้าต่อไป ซึ่งประกอบไปด้วย

1. ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบของเล่นเด็ก
 - 1.1 สิ่งสำคัญในการออกแบบของเล่น
 - 1.2 กฎข้อบังคับด้านความปลอดภัยสำหรับของเล่น
 - 1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
 - 1.4 ตารางแสดงปริมาณโลหะหนักในสารละลายที่สกัดได้จากสี สารเคลือบ วัสดุ

ชนิดเขียน พลาสติก กระดาษและกระดาษแข็ง

2. ข้อมูลเกี่ยวกับผ้า
 - 2.1 ประวัติศาสตร์
 - 2.2 ประเภทการใช้งาน
 - 2.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิตผ้า
 - 2.4 ผ้าชนิดต่างๆ
3. ข้อมูลเกี่ยวกับผ้าทอของไทย
 - 2.1 ประเภทของผ้าทอไทย
 - 2.2 วัสดุที่ใช้ทอผ้า
 - 2.3 กรรมวิธีในการทอผ้า

2.4. ฝ่าทอกับโอกาสที่ใช้

4. ข้อมูลเกี่ยวกับ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก

3.1 ประวัติความเป็นมา

3.2 วัฒนธรรมและผลงานที่สำคัญ

5. ข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย

4.1 จิตวิทยาพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย

4.2 จิตวิทยาการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

4.3 องค์ประกอบของพัฒนาการ

4.4 แบบแผนพัฒนาการ

4.5 ลักษณะของพัฒนาการ

4.6 อัตราของพัฒนาการ

6. ของเล่นและการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็ก

6.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น

6.2 ลักษณะการเล่นของเด็ก

6.3 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก

6.4 ประโยชน์ของการเล่น

6.5 ลักษณะการเล่นที่เป็นส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก

6.6 ของเล่นสำหรับเด็ก

6.7 หลักในการเลือกของเล่นที่ดี

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบของเล่นเด็ก

ของเล่นเป็นสิ่งที่เด็กๆ ทุกวัยต้องการเพราะนอกจากสนุกสนานแล้ว ยังเป็นการเรียนรู้ การสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาทางร่างกาย อารมณ์ และจิตใจ การอยู่ร่วมกันในสังคม การออกแบบของเล่นสำหรับเด็กจึงต้องให้เหมาะสมกับวัยของเด็กที่สามารถเรียนรู้ของเล่นนั้นๆ ซึ่งสามารถแบ่งวัยของเด็กได้ดังนี้

1. ช่วงแรกเกิดจนถึง 6 เดือน

เด็กช่วงแรกเกิดยังไม่สามารถใช้มือจับของเล่นได้ เด็กจะสนุกกับการสำรวจสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัวด้วยประสาทสัมผัสทางตาและหู ของเล่นจึงควรเป็นประเภทที่มีเสียงและมีสีมันสดใส เมื่อเด็กเริ่มจับสิ่งของได้ของเล่นจะเป็นประเภทที่มีผิวลวดลายและปลอดภัยเมื่อเข้าปาก

2. ช่วงอายุ 6 เดือนถึง 1 ปี

เด็กในวัยนี้เมื่อนั่งได้จะชอบใช้มือจับของเล่นพาดกับพื้น โยน ต่อเป็นชิ้นๆ สวมเข้าและถอดออกเปิดและปิด และเมื่อเด็กเริ่มคลานหรือเดินก็จะสนุกกับของเล่นที่เคลื่อนที่ไปเด็กได้

3. ช่วงอายุ 1 ปี- 2 ปี

เด็กวัยนี้เป็นนักสำรวจด้วยความอยากรู้อยากเห็นและสงสัยเด็กเริ่มเดินเตาะเตาะได้เด็กจึงต้องการของเล่นที่ต้องใช้ความสามารถทางร่างกายตนเองเช่น การเดิน การปีนป่าย การขี่ และการผลัก และของเล่นที่กระตุ้นให้ทดลองและใช้มือเล่น

4. ช่วงอายุ 2 ปี- 3 ปี

เด็กจะชอบทดสอบความสามารถของร่างกายตนเองเช่น การกระโดด การปีนป่าย การขว้าง ดังนั้นการเล่นจึงเป็นพวกที่ต้องใช้พลังร่างกาย เด็กมีการใช้มือและนิ้วได้ดีจึงสนุกกับของเล่นประเภทศิลปะพื้นฐาน งานฝีมือ หุ่นกระบอก กล้องต่างๆ และปริศนาอย่างง่าย เด็กเริ่มเล่นของเล่นที่ใช้จินตนาการ

5. ช่วงอายุ 3ปี- 6 ปี

เด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนหรือเรียนอนุบาลจะเล่นด้วยกันอย่างสนุกและจะมีจินตนาการสูง ชอบแสดงเป็นผู้ใหญ่และสนุกกับการแต่งตัวที่จะทำให้จินตนาการเป็นจริง เด็กในช่วงนี้จะมีของเล่นโปรดของตัวเอง และเด็กก็ยังสนุกกับงานศิลปะและงานฝีมือที่สร้างสรรค์ด้วยมือ

6. ช่วงอายุ 6 ปี- 9 ปี

เด็กในวัยเรียนชอบเล่นของเล่นที่ต้องใช้กลวิธีและความชำนาญเช่น เกมกระดาน ลูกแก้ว ขว้าง เด็กวัยนี้สนุกกับการสำรวจความแตกต่างในโลกของผู้ใหญ่ ชอบแพ้ชนะ เด็กจะเสาะหาข้อมูลและประสบการณ์ใหม่ๆ จากการเล่นและสนุกกับวิทยาศาสตร์ งานฝีมือ และชุดมายากล

7. ช่วงอายุ 9ปี- 12 ปี

เด็กช่วงนี้จะพัฒนางานอดิเรกและสิ่งที่สนใจในระยะยาวขึ้นและสนุกกับงานฝีมือ ชุดแบบจำลอง ชุดมายากล ชุดก่อสร้าง ชุดทดลอง วิทยาศาสตร์ และจิ๊กซอว์ที่ซับซ้อนมากขึ้น เด็กยังสนใจในการระบายสี การแกะสลัก การปั้นเซรามิกส์ และโครงสร้างศิลปะอื่นๆ

1.1 สิ่งสำคัญในการออกแบบของเล่น

คือความปลอดภัยของของเล่น อันตรายที่เกิดจากของเล่นมีตั้งแต่ ขนาดของชิ้นส่วน รูปลักษณะวัสดุที่ใช้ทำของเล่น วัสดุเคลือบผิว หรือแม้แต่บรรจุภัณฑ์ที่ใช้ห่อหุ้มของเล่นก็สามารถเป็นอันตรายแก่เด็กได้ อันตรายจากของเล่นที่เกิดกับเด็กได้มีดังต่อไปนี้

1. อันตรายจากการหายใจไม่ออก (choking hazard) ของเล่นเด็กที่ประกอบไปด้วยชิ้นส่วนขนาดเล็กที่สามารถใส่เข้าปากได้ สามารถเข้าไปติดที่ลำคอเด็กทำให้หายใจไม่ออก

2. อันตรายจากการรัด (strangulation hazard) ของเล่นที่มีเชือกคาดหรือยางยืดที่ยาวพอ สามารถรัดคอเด็ก ทำให้หายใจไม่ออกได้

3. อันตรายจากเสียงดัง (loud toy) ของเล่นที่มีเสียงดังเกินไปจะเป็นอันตรายต่อแก้วหูของเด็กได้ตามมาตรฐานมอก. 685เล่ม 1 ระบุว่าเสียงที่ต่อเนื่องนานเกิน 1 วินาทีต้องมีระดับเสียงไม่เกิน 75 เดซิเบลเอสำหรับเด็กอายุไม่เกิน 18 เดือน และไม่เกิน 85 เดซิเบลเอสำหรับเด็กอายุเกิน 18 เดือน

4. อันตรายจากสารพิษ (toxic toy) ของเล่นที่ทำจากวัสดุหรือสารเคลือบที่เป็นพิษหรือมีส่วนประกอบของสารเคมีที่เป็นพิษ จะทำให้เด็กได้รับอันตรายจากพิษเหล่านั้นด้วย เช่น น้ำยาทาเล็บที่มีสาร dibutyl phthalate หรือ xylene

5. อันตรายจากรูปลักษณ์ ของเล่นที่มีขอบคมหรือปลายแหลมสามารถบาดหนังหรือทิ่มแทงตาได้

1.2 กฎข้อบังคับด้านความปลอดภัยสำหรับของเล่น

เนื่องจากของเล่นสามารถก่อให้เกิดอันตรายได้ ดังนั้นจึงมีกฎข้อบังคับด้านความปลอดภัยสำหรับของเล่น ตัวอย่างของกฎข้อบังคับของ U.S. Consumer Product Safety Commission ได้แบ่งตามอายุของเด็กดังนี้

1. สำหรับเด็กทุกวัย

- ของเล่นที่ใช้ไฟฟ้าจะต้องไม่เสี่ยงกับการช็อตและความร้อน
- ปริมาณตะกั่วในสีต้องไม่เกินที่มาตรฐานกำหนด
- ไม่มีสารเป็นพิษในเนื้อและที่ผิวของเล่น

2. สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี

- ต้องไม่แตกเมื่อใช้งานในสภาพปกติและไม่ปกติ
- ไม่มีชิ้นส่วนเล็กๆ ที่สามารถติดคอเด็กได้
- เส้นผ่านศูนย์กลางของลูกบอลต้องไม่ต่ำกว่า 1.75 นิ้ว

3. สำหรับเด็กอายุระหว่าง 3 ปีถึง 6 ปี

- ของเล่นหรือเกมส์ที่มีชิ้นส่วนเล็กๆ จะต้องติดฉลากเตือนการติดคอได้ โดยเฉพาะลูกบอลหรือลูกแก้วที่มีเส้นผ่านศูนย์กลางน้อยกว่า 1.75 นิ้ว

4. สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 8 ปี

- ของเล่นไฟฟ้าจะต้องไม่มีส่วนกำเนิดความร้อน
- จะต้องไม่มีส่วนแหลม
- จะต้องไม่มีของคม

1.3 ข้อมูลเกี่ยวกับมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

1. มาตรฐานเลขที่ มอก. 685 เล่ม 1-2540 จะบอกมาตรฐานของเล่นในเรื่องคุณลักษณะของของเล่นที่ต้องการและควรจะเป็น เช่น ปริมาณโลหะหนักใน สี สารเคลือบ วัสดุซีดเขียน พลาสติก กระดาษ และการกระดาษแข็ง จะต้องมียุคไม่เกินตามตารางที่ 1 วัสดุที่ใช้ทำของเล่นต้องเป็นวัสดุใหม่ไม่เคยใช้งานมาก่อน

2. มาตรฐานเลขที่ มอก. 685 เล่ม 2-2540 จะบอกมาตรฐานของภาชนะบรรจุและฉลาก เช่น พลาสติกอ่อนที่ใช้ทำภาชนะบรรจุต้องหนาไม่น้อยกว่า 0.038 มิลลิเมตร และ

3. มาตรฐานเลขที่ มอก. 685 เล่ม 3-2540 เป็นมาตรฐานในการทดสอบและวิเคราะห์ของเล่น เช่น การทนแรงดึง การกระแทก การติดไฟ เป็นต้น

1.4 ตารางแสดงปริมาณโลหะหนักในสารละลายที่สกัดได้จากสี สารเคลือบ วัสดุขีดเขียน พลาสติก กระดาษและกระดาษแข็ง

โลหะหนัก	เกณฑ์ที่กำหนดสูงสุด มิลลิกรัมต่อกิโลกรัม
พลวง	60
สารหนู	25
แบเรียม	1000
แคดเมียม	75
โครเมียม	60
ตะกั่ว	90
ปรอท	60
ซิลิเนียม	500

ตารางที่ 2: ปริมาณโลหะหนักในสารละลายที่สกัดได้จากสี สารเคลือบ วัสดุขีดเขียน พลาสติก กระดาษและกระดาษแข็ง

ผู้ผลิตต้องปฏิบัติตามกฎระเบียบมาตรฐานของเล่นเพื่อความปลอดภัยของเด็กแล้ว ผู้ปกครองก็มีส่วนช่วยเสริมด้านความปลอดภัยให้กับเด็กได้เช่นกันโดยปฏิบัติตามนี้

1. เลือกของเล่นที่สนใจและเหมาะสมแก่วัยและความสามารถในการเล่นของเด็ก
2. เลือกของเล่นที่ออกแบบดีและมีคุณภาพ
3. อย่าซื้อของเล่นที่มีชิ้นส่วนขนาดเล็กให้กับเด็กที่อายุต่ำกว่า 3 ปี
4. อ่านคู่มือการเล่นและคำเตือนด้านความปลอดภัยต่างๆ ให้เด็กเข้า
5. อย่าซื้อของเล่นสำหรับเด็กโตกว่าให้เล่น
6. ทิ้งภาชนะบรรจุของเล่นก่อนที่จะให้เด็กเล่น
7. หมั่นตรวจของเล่นเป็นระยะ ถ้าของเล่นเสียให้รีบซ่อมหรือทิ้ง
8. ควรมีผู้ใหญ่เฝ้าดูขณะเด็กเล่น

9. เก็บของเล่นในที่เก็บให้เรียบร้อย

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นว่าการออกแบบของเล่นสำหรับเด็กไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะนอกจากจะต้องเข้าใจความต้องการของเด็กในแต่ละวัยแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความปลอดภัยในการเล่นของเล่น

2. ข้อมูลเกี่ยวกับผ้า

ผ้า คือ สิ่งที่ได้จากการนำวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุที่สังเคราะห์ขึ้นมาสานหรือทอจนเป็นเนื้อเดียวกัน เช่น ฝ้าย ไผ่ไหม ไนลอน เป็นต้น ประโยชน์ของผ้าคือการนำมาตัดเย็บเป็นเครื่องนุ่งห่ม เครื่องใช้ประเภทผ้าต่างๆ และในด้านอื่นๆ เช่น การตกแต่งสถานที่ เป็นต้น วัสดุที่หลักใช้ในการผลิตผ้า ได้แก่ วัสดุจากสัตว์ วัสดุจากพืช แร่ธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์เคมี

2.1 ประวัติศาสตร์

ผ้านั้นมีมานานแล้วตั้งแต่ก่อนคริสต์ศักราช โดยจากการสำรวจพบผ้าลินินในถ้ำที่จอร์เจียเมื่อกว่า 34,000 ปีก่อนคริสต์ศักราช ซึ่งนับเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ชิ้นหนึ่งเกี่ยวกับผ้าที่สำคัญ

สำหรับปัจจุบันนั้นคุณภาพ และขนาดของผ้าจะถูกกำหนดโดยโรงงาน แต่เทคนิคการถักทอ และลวดลายบนผ้านั้นได้รับการสืบสานจากวัฒนธรรมโบราณ และการออกแบบสมัยใหม่จนกลายเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัย

2.2 ประเภทการใช้งาน

ผ้า นั้นถูกนำไปใช้ประโยชน์ในหลายด้าน แต่ที่พบมากที่สุดคือ การนำไปตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าและภาชนะใส่ของ เช่น กระเป๋า และกระเป๋า เป็นต้น นอกจากนี้ยังนำไปผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในบ้านด้วย เช่น ผ้าม่าน ผ้าปูเตียง ผ้าขนหนู เป็นต้น รวมถึงในวงการวิทยาศาสตร์และอุตสาหกรรมได้นำคุณสมบัติของผ้าไปใช้ในการกรองต่างๆ อีกด้วย

โดยเฉพาะในวงการอุตสาหกรรมมีการผลิตชุดสำหรับงานเฉพาะด้านอีกด้วย เช่น ชุดสำหรับช่างซ่อมรถยนต์ที่มีความหนาเป็นพิเศษ ชุดสำหรับนักดับเพลิงที่มีความไวไฟต่ำ และชุดสำหรับแพทย์ในห้องผ่าตัดที่มีการเคลือบสารพิเศษสำหรับฆ่าเชื้อโรคโดยเฉพาะ เป็นต้น

2.3 วัสดุที่ใช้ในการผลิตผ้า

วัสดุที่ใช้ในการผลิตผ้ามีหลายประเภท ดังนี้

- สัตว์ วัสดุที่ได้จากจะนำมาจากผม ขน ผิวหนัง และเส้นใย (ดักแด้) ที่ได้จากสัตว์ เช่น ขนแกะ ขนแพะ เป็นต้น ตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ที่ได้ คือ เสื้อขนแกะ และผ้าไหม

- พืช วัสดุที่ได้จะนำมาจากเส้นใยของพืช เช่น ใยสับปะรด ใยฝ้าย เป็นต้น ตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ที่ได้ คือ เสื้อใยสับปะรด เสื้อที่ทำจากฝ้ายสำหรับเด็กอ่อน

- แร่ธรรมชาติ วัสดุที่ได้จะนำมาจากเส้นใยของแร่ธรรมชาติ เช่น ใยหิน และ

ใยอะคริลิก ตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ที่ได้คือ ผ้าคลุมด้านล่างของประตูที่มีความทนทานมากๆ (นิยมในต่างประเทศ) สำหรับป้องกันรอยขีดข่วนจากสัตว์โดยเฉพาะ เช่น สุนัข แมว เป็นต้น

- สังเคราะห์เคมี วัสดุที่ได้มาจากการสังเคราะห์ขึ้นด้วยกระบวนการทางเคมี เช่น ไนลอน เส้นใยทอไฟ เป็นต้น ตัวอย่างของผลิตภัณฑ์ที่ได้คือ ถุงนอนของผู้หญิง เสื้อคลุมที่ติดไฟยากสำหรับนักดับเพลิง นอกจากนี้ยังมีผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับผ้าทางการแพทย์อีกด้วย เช่น ชุดสำหรับแพทย์ในห้องผ่าตัดที่มีการเคลือบสารพิเศษสำหรับฆ่าเชื้อโรค เป็นต้น

2.4 ฝ้ายชนิดต่างๆ

- ฝ้ายฝ้าย (cotton)

เป็นใยเซลลูโลสได้จากดอกของฝ้าย ผ้าที่ผลิตจากฝ้ายพันธุ์ดีเส้นใยาว ผิวของผ้าจะเรียบเนียน และทนทาน คุณภาพของฝ้ายขึ้นอยู่กับพันธุ์ ความยาวและความเรียบของเส้นใย ใยฝ้ายเองไม่มีใครแข็งแรงนัก แต่เมื่อนำมาทอเป็นผ้า จะได้ผ้าที่แข็งแรง ยิ่งทอเนื้อหนา-แน่นจะยิ่งแข็งแรง ทนทาน ทนความชื้นได้ดี เหมาะสำหรับการทำผ้าเช็ดตัว ผ้าเช็ดหน้า ฝ้ายฝ้ายเนื้อบางถึงเนื้อหนานปานกลาง ใช้เป็นชุดสวมในฤดูร้อนจะรู้สึกเย็นสบาย คุณลักษณะเด่นของฝ้ายฝ้ายคือ

- ยับง่าย รีดให้เรียบได้ยาก แต่ปัจจุบันมีการตกแต่ง (Finish) ทำให้ผ้าไม่ไคร่ยับ และรีดให้เรียบได้ง่ายขึ้น

- ชักได้ด้วยผงชักฟอก ชักรีดได้ที่อุณหภูมิสูง
- แมลงไม่กินแต่จะขึ้นรา

- ผ้าฝ้ายผสมกับผ้าใยสังเคราะห์ หรือที่เรียกกันทั่วไปว่าผ้า CVC หรือ T/C หรือ TC เป็น ผ้าที่มีส่วนผสมเป็นใยสังเคราะห์ และนำเนื้อฝ้ายเข้ามาผสมรวมด้วย คุณสมบัติก็จะอยู่กึ่งกลางระหว่างผ้า cotton และผ้า TK ผ้าชนิดนี้ นิยมทอผ้าให้มีลักษณะเป็นริ้ว เนื่องจากผ้าประเภท TK และ TC มีสมบัติในการระบายอากาศที่ไม่ค่อยดีนัก การทอผ้า จึงนิยมทอผ้าให้มีริ้วเล็กๆ เพื่อช่วยระบายอากาศ และเพื่อความสบายในการสวมใส่เนื้อผ้า จะมีลักษณะความมัน (น้อยกว่า TK) ผ้าใยสังเคราะห์ หรือที่เรียกกันทั่วไปว่าผ้า T/K หรือ TK เป็นผ้าที่มีส่วนผสมหลักเป็นใยสังเคราะห์ เนื้อผ้าจะมีลักษณะมัน คุณสมบัติ ทั่วๆ ไป คือ ผ้า TK จะไม่ค่อยยับ อยู่ทรง ไม่ย้วย สีไม่ตก แต่ข้อเสียก็คือเสื้อที่ทำจากผ้า TK ใส่แล้วจะร้อน เนื่องจากระบายอากาศไม่ดีผ้า TK จึงนิยมทอ ให้มีลักษณะเป็นริ้ว เช่นกัน ทนทานหาได้ง่ายและวางขายตามท้องตลาด

- ผ้าโพลีเอสเตอร์ (Polyester)

เส้น ใยยาวมีลักษณะนุ่ม เงามัน เส้นใยสั้นมีลักษณะคล้ายฝ้าย และขนสัตว์ จึงเป็นเส้นใยที่ใช้เลียนแบบ และผสมกับเส้นใยอื่นได้ดี ใช้มากในวงการอุตสาหกรรมเสื้อผ้า ดูดความชื้นได้น้อย น้ำหนักเบา ไม่ไคร่ยับ รีดจับจีบดาวรรได้ มักผลิตเป็นผ้าประเภท Wash and Wear คือ รีดเพียงเล็กน้อย หรือไม่จำเป็นต้องรีด ปัญหาที่พบคือ ถ้าผลิตจากใยสั้นให้ไปแล้วจะเป็นขุย เมื่อเผาจะละลายเป็นยางสีดำ ถ้าเผาจนสิ้นสุดถ้าบางส่วนจะกรอบ

- ผ้าขนสัตว์ (wool)

ผลิต จากขนสัตว์หลายชนิด เช่น แกะ แพะ อูฐ และกระต่าย แต่ที่ผลิตมากที่สุดได้แก่ขนแกะ ขนสัตว์จะให้ความอบอุ่นเพราะไม่นำความร้อน ดูดความชื้นได้ดีจึงสามารถถ่ายเทความชื้นจากร่างกาย หรือบรรยากาศทำให้ไม่เหนอะหนะเวลาสวมใส่ เมื่อถูกความร้อนและชื้น ผ้าขนสัตว์จะเชื่อมติดกันเป็นแผ่น หดทุกครั้งเมื่อเปียก (Progressive Shrinkage) จึงไม่แนะนำให้ซักรีดเอง ควรส่งร้านที่มีความชำนาญในการซักรีดผ้าขนสัตว์

เว้นเสียจากจะมีป้ายที่ติดมากับเสื้อบอกไว้ว่า ซักรีดได้ (Washable) ผ้าขนสัตว์บางชนิด จะตกแต่งกันหด (Shrinkage Control) และป้องกันไม่ให้เชื่อมติดกันเมื่อซักรีด วิธีการดูแลรักษาอย่างง่าย คือใช้แปรงนุ่ม ๆ แปรงฝุ่นออกทุกครั้งหลังการใช้ ถ้าถูกน้ำให้สบัดออก อย่าแปรงขณะผ้าเปียก แขนงในที่ที่มีอากาศโปร่ง อย่าใช้เสื้อผ้าชุดเดียวติดต่อกันหลายวัน เพราะเมื่อขนสัตว์ถูกแรงถูไถไปมานาน ๆ จะแข็งเป็นมัน บางชนิดขนจะหลุดถ้าจะเก็บผ้าขนสัตว์ไว้ ควรซักแห้ง เก็บในถุงพลาสติกมึนให้สนิท มอด (Moth) ชอบกินขนสัตว์มากผ้าทอขนสัตว์จะผลิตจากด้าย 2 ประเภท ทำให้คุณสมบัติและราคาต่างกันมากผ้าที่ผลิตจากด้าย woolen เรียกว่า woolen fabric ทำจากเส้นใยที่ผ่านการสาวครั้งเดียว เส้นใยมีความสั้น ยาว ปนกัน ผ้าม้วนข้างหยาบ บริเวณที่ถูกน้ำหนักกดทับเช่น สอก เข้า กันมักจะเป็นโป่ง เป็นถุงและเรียบเป็นมันผ้าที่ผลิตจากด้าย Worsted เรียกว่า Worsted Fabric ทำจากเส้นใยที่ผ่านการสาวสองครั้ง เส้นใยเล็ก ยาว ละเอียด ด้ายเข้าเกลียวแน่น ผ้าเนื้อเบา ละเอียด ราคาแพง กว่า Woolen มาก

- ผ้าสแปนเด็กซ์ (Spandex)

เป็นใยยางสังเคราะห์ที่รู้จักกันในนาม Lycra ดึงยืดได้ 6-7 เท่าของความยาวเดิม ด้านทานแรงดึงได้สูง

คุณสมบัติของผ้าชนิดนี้คือ น้ำหนักเบา มีความยืดหยุ่นได้ดี เมื่อสวมใส่แล้วสามารถยืดขยายออกได้ถึง 500% และสามารถคืนตัวกลับมาในสภาพเดิม และสามารถระบายเหงื่อได้ดีอีกด้วย

นอกจากคุณสมบัติที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น กางเกงจักรยานที่ตัดเย็บจากผ้าสแปนเด็กซ์นี้ยังช่วยต้านแรงลมได้ดี และยังช่วยป้องกันผิวหนังจากการเสียดสีกับอานจักรยาน หรือตัวถัง (Frame) ได้อีกด้วย ยิ่งไปกว่านั้น ผ้าชนิดนี้ ยังช่วยระบายเหงื่อออกจากผิวหนังได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งจะไม่ทำให้เกิดการระคายเคืองหรือผดผื่น เมื่อสวมใส่เป็นเวลานานอีกด้วย

- ผ้าไหม (silk)

เป็น เส้นใยโปรตีน ได้จากรัง (Cocoon) ของไหม ผ้ามีความมันนุ่มเป็นเงา ไม่ไคร่ยับ คงรูปร่างได้ดีเหมาะสำหรับตัดชุด ดูดความชื้นได้ดี มีคุณสมบัติพิเศษคือ สามารถปรับตัวให้เข้ากับอุณหภูมิได้ดี จะรู้สึกเย็นสบายในหน้าร้อน และจะอบอุ่นในหน้าหนาว การซักผ้าไหม ถ้าจะให้คงความเงามัน คงรูปร่างควรซักแห้ง ไหมบางชนิดซักได้ด้วยมือใน

น้ำสบู่อ่อน ผงซักฟอกจะทำลายความเงาของไหม) ใช้ผ้าหยาบ ๆ ปิดทับขณะรีด
เผาไฟจะหดหนีไฟ พองตัว ติดไฟได้ ใ้กนุ่ม

- ไนลอน (Nylon)

Dr. W. H. Carothers แห่งบริษัท Du Pont อเมริกา ค้นพบเมื่อ 1930 ครั้งแรกได้
เป็นเส้น ๆ นำมาทำแปรงสีฟัน ในปี ค.ศ. 1940 ผลิตเป็นถุงน่องสตรี หลังจากนั้นได้พัฒนา
เป็นเสื้อผ้าและของใช้มากมายหลายชนิดเส้นใยมีความเหนียว แข็งแรงทนทานมาก
ยืดหยุ่นง่าย เมื่อถูกไฟจะละลาย ไมใครไหม้ ออกจากไฟจะดับ ใ้กเป็นก้อนแข็งบีบไม่แตก

- ผ้าทอ (woven fabrics)

เป็น ผ้าที่เกิดจากกระบวนการทอโดยใช้เครื่องทอ (weaving loom) โดยมีเส้นยืน
(warp yarn) และเส้นพุ่ง (filling or weft yarn) ที่ทอขัดในแนวตั้งฉากกัน และจุดที่เส้นทั้ง
สองสอดประสานกัน (interlacing) จะเป็นจุดที่เส้นด้ายเปลี่ยนตำแหน่งจากด้านหนึ่งของ
ผ้าไปด้านตรงข้าม การทอในปัจจุบันมีการพัฒนา จากการทอด้วยมือ (hand looms) ไป
เป็นการใช้เครื่องจักรในการทอ โดยใช้เทคนิคหลากหลายรูปแบบ แตกต่างกันไป เช่น Air-jet
loom, Rapier loom, Water-jet loom, Projectile loom, Double-width loom, Multiple-
shed loom, Circular loom, Triaxial loom

- ผ้าถัก (knitted fabrics)

เป็น ผ้าที่เกิดจากการใช้เข็ม (needles) ถักเพื่อให้เกิดเป็นห่วงของด้ายที่มีการ
สอดขัดกัน (interlocking loops) โดยจะมีเส้นที่อยู่แนวตั้ง (Wales) และเส้นที่อยู่ใน
แนววนอน (courses)

- ผ้าลินิน (linen)

ทำ จากต้น flax สามารถนำมาผลิตเป็นผ้าที่มีเนื้อบางมาก ๆ จนถึงผ้าเนื้อหนา
มาก เป็นเส้นใยธรรมชาติที่แข็งแรงที่สุด ใช้จนผ้าสึกบางจึงขาด ผ้ามีความเงา มีผิวเรียบ
แข็ง ดูซับน้ำได้ดี คุณลักษณะเด่นของผ้าฝ้ายคือ

- ยับง่าย รีดให้เรียบได้ยาก ควรตากแห้งก่อนยับ
- ซักด้วยผงซักฟอก รีดขณะขึ้นที่อุณหภูมิสูง
- ถ้าเก็บผ้าลินินไว้นาน ๆ ต้องม้วนใส่แกนเก็บไว้ เพราะถ้าพับรอยพับจะหัก

3. ข้อมูลเกี่ยวกับผ้าทอของไทย

3.1 ประเภทของผ้าทอไทย

ผ้าเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ของการดำรงชีวิตของมนุษย์ นอกจาก อาหาร ที่อยู่ อาศัย และยารักษาโรค ในสังคมเกษตรจะมีการทอผ้าเพื่อใช้สอยภายในครอบครัว โดยการถ่ายทอดวิธีการทอผ้าให้แก่สมาชิกที่เป็นเพศหญิง ซึ่งนับว่าเป็นภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดเป็นมรดกทางวัฒนธรรม

การทอผ้าของไทยมีมาแต่โบราณ จากอดีตถึงปัจจุบันมนุษย์ได้พัฒนาการทอผ้าทั้งรูปแบบ เทคนิคการย้อมสี และการออกแบบลวดลาย ดังปรากฏในจดหมายเหตุและพงศาวดารครั้งสมัยสุโขทัย อยุธยา และกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งมีการทอผ้าตามกลุ่มชนต่างๆของไทย เช่น ชำ กระได้ กระเลิง ส่วย ฯลฯ

ผ้าทอ ในประเทศไทยแสดงถึง ศิลปะภูมิปัญญาของชุมชน ซึ่งแบ่งประเภทของผ้าทอได้เป็นสองประเภท ตามวัตถุประสงค์ในการทอ และกรรมวิธีในการทอ

3.2 วัตถุประสงค์ที่ใช้ทอผ้า

ผ้าทอที่แบ่งตามวัตถุประสงค์ที่ใช้ ได้แก่ ผ้าฝ้ายและไหม

ฝ้ายเป็นพืชเศรษฐกิจที่ปลูกทั่วไปในทุกภาคของประเทศไทย เป็นพืชเขตร้อน ชอบดินปนทราย และอากาศโปร่ง ไม่ชอบที่ร่ม เส้นใยของฝ้ายจะดูดความชื้นได้ง่าย และเมื่อดูดความชื้นแล้วจะระเหยเป็นไอน้ำ ดังนั้นเมื่อสวมใส่เสื้อผ้าที่ทำด้วยผ้าฝ้ายจะมีความรู้สึกเย็นสบาย

ไหม เส้นใยไหมได้จากตัวไหม ซึ่งส่วนใหญ่นิยมเลี้ยงไหมกันในภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และภาคกลาง ตัวไหมมีลักษณะคล้ายหนอน เมื่อแก่ตัวจะชักใยหุ้มตัวของมันเอง เรียกว่า รังไหม รังไหมนี้จะนำมาสาวเป็น เส้นไหม แล้วจึง

นำไปฟอกด้วยการต้มด้วยด่างและนำมาทอให้ได เส้นใยไหม หลังจากนั้นจึงนำมา
ย้อมสีและนำไปทอเป็นผืนผ้าตามที่ต้องการ เส้นไหมมีคุณสมบัติ ลื่น มัน และยืดหยุ่นได้ดี



ภาพที่ 1: แสดงรูปผลฝ้ายจากต้นฝ้ายตอนแก่ ที่มา <http://en.wikipedia.org/wiki/Cotton>



ภาพที่ 2: ภาพตัวไหม

3.3 กรรมวิธีในการทอผ้า

ผ้าทอที่แบ่งตามกรรมวิธีในการทอ ซึ่งมีชื่อเรียกต่างกันไปตามลวดลายที่เกิดจากการทอบนผืนผ้า เช่น

-ผ้ามัดหมี่ มีกรรมวิธีการทอที่ทำให้ให้เกิดลวดลายโดยการข้อมเส้นฝ้ายให้ต่าง โดยการผูกมัดให้เกิดช่องว่าง การทอผ้ามัดหมี่แต่ละผืนต้องใช้เวลาและความประณีต โดยจัดเรียงเส้นไหมและฝ้ายให้สม่ำเสมอ คงที่ กรรมวิธีต้องเรียงลำดับก่อนหลังให้ถูกต้อง เพื่อทำให้เกิดลวดลายสวยงามตามต้องการ

-ผ้าจก การทอจกเป็นกรรมวิธีของการทอและ การปักผ้าไปพร้อมๆกัน การทอลวดลายใช้วิธีการเพิ่มด้ายเส้นพุ่งพิเศษเข้าเป็นช่องๆไม่ติดต่อกันตลอด หน้ากว้างของผ้า ซึ่งจะทำให้ได้โดยใช้ไม้หรือชนเม่น หรือนิ้วมือยกขึ้น เป็นการทอผสมการปักกลายๆ

-ผ้าขิด เป็นการทอผ้าด้วยกรรมวิธี เขี่ย หรือสะกิดเส้นด้ายยืนขึ้น แล้วสอดเส้นพุ่งไปตามแนวเส้นยืน จังหวะการสอดเส้นด้ายพุ่งจะทำให้เกิดลวดลายรูปแบบต่างๆ

-ผ้าแพรวา เป็นผ้าทอมือด้วยกรรมวิธีทอผ้าให้เกิดลวดลาย ลักษณะผสมกันระหว่างลายขิดกับลายจก ผ้าแพรวาต้องมีหลายๆลายอยู่ในผืนเดียวกัน

-ฝ้ายยกดอก มีกรรมวิธีการทอให้เกิดลวดลายในการยกตะกรอแยกด้ายเส้นยืน แต่ไม่ได้เพิ่มเส้นด้ายยืน หรือ เส้นพุ่งพิเศษเข้าไปในผืนผ้า แต่ในบางครั้งจะยกดอกด้วยการเพิ่มเส้นพุ่ง จำนวน สองเส้น หรือมากกว่านั้นเข้าไป

3.4. ผ้าทอกับโอกาสที่ใช้

-ผ้าพื้น ทอโดยการใช้ไหมเส้นพุ่ง และไหมยืนสีเดียวเท่านั้น เช่น ไหมพุ่งเป็นสีเดียว ไหมเส้นยืนเป็นสีทอง ใช้เป็นผ้าถุง หรือในโอกาสอื่นๆ

-ผ้าสไบ มีลักษณะคล้ายผ้าขาวม้า ใช้พาดบ่าในงานบวช งานบุญ และงานรื่นเริง
ต่างๆ

-ผ้าโสร่ง เป็นผ้านุ่งสำหรับผู้ชาย ใช้นุ่งอยู่กับบ้าน หรือใส่ไปในงานพิธีต่างๆ และ
เป็นผ้าไหว้พ่อ – แม่ ของเจ้าบ่าวเจ้าสาว

-ผ้านุ่ง ใช้นุ่งอยู่กับบ้าน ใช้ในงานพิธี ให้เป็นผ้าไหว้ในงานแต่งงาน ได้แก่ผ้าพื้น

-ผ้าเก็บ ใช้สำหรับพาดบ่า ไปวัด หรืองานพิธีต่างๆ

4. ข้อมูลเกี่ยวกับ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก

4.1 ประวัติความเป็นมา

ชาวนครไทยในสมัยโบราณ มีอาชีพในการทำไร่ทำนา กันทุกครัวเรือน ดำรงชีวิต
อยู่ด้วยธรรมชาติอย่างแท้จริง ความอุดมสมบูรณ์ของพืชพันธุ์ อาศัยน้ำจากฝนที่ตกตาม
ฤดูกาล บ้านนาทุ่งใหญ่ หมู่ที่ 1 ตำบลนครชุม อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เป็น
ชุมชนทอผ้าฝ้ายใช้เองในครัวเรือน เช่น มุ้ง หมอน ผ้าห่ม ผ้านุ่ง ที่นอน ฯลฯ อุปกรณ์ที่ใช้
ในการทอผ้าคือกี่พื้นบ้านหรือกี่กระตุก

4.2 วัฒนธรรมและผลงานที่สำคัญ

ชาวนครไทยส่วนใหญ่อพยพมาจากอำเภอด่านซ้าย จ.เลย นอกนั้นเป็นคนที่
อพยพเข้ามาตั้งหลักแหล่งเป็นกลุ่มชนชาวไท - ลาว ได้แก่ ไทครั้งที่ได้ทำการอพยพมาใน
สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ส่วนไทดำหรือลาวโซ่งนั้น ได้อพยพมาจากทางเพชรบุรี ส่วน
กลุ่มชนชาวเขา ได้แก่ ม้งและกะเหรี่ยง และกลุ่มชนชาวอีสาน ดังนั้นจึงได้นำเอา
วัฒนธรรมการทอผ้าและลวดลายเข้ามา ทำให้ลวดลายส่วนใหญ่ไม่ใช่ลวดลายดั้งเดิมที่
สืบทอดมาตั้งแต่สมัยโบราณ (จากการสัมภาษณ์ นางบัววัล รัตนโค้น) กลุ่มทอผ้าบ้านนา
ทุ่งใหญ่ ต่อมาในปี 2535 ได้รับการสนับสนุนเงินทุนจากสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ

นครไทย จึงได้เกิดการรวมกลุ่มของผู้ทอผ้าตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา กลุ่มผู้ทอผ้าบ้านนาทุ่งใหญ่ เดิมมีพื้นฐานการทอผ้าและมีลวดลายที่สืบทอดมาเนิ่นนานอยู่แล้ว มีสามลวดลาย คือ (ลายดอกพิกุล ลายดอกแก้ว ลายซิด) เนื่องจากเกิดการรวมกลุ่มของผู้ทอผ้าขึ้น ทางสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ นครไทยและอุตสาหกรรมจังหวัดพิษณุโลกก็ได้เข้ามาฝึกอบรมและสอดแทรกเทคโนโลยีใหม่ๆ ให้แก่กลุ่มผู้ทอผ้า เป็นเวลา 45 วันปัจจุบันมีการรวมกลุ่มสตรีทอผ้า เพื่อเป็นอาชีพเสริมในชุมชนและผ้าทอจึงกลายเป็นสินค้าทำรายได้ให้กับกลุ่มผู้ทอผ้าและเป็นงานหัตถกรรมประจำตำบล

ผลิตภัณฑ์ผ้าทอของกลุ่มสตรีทอผ้า บ้านนาทุ่งใหญ่ จะจัดจำหน่ายเป็นสินค้า OTOP ประจำตำบล กลุ่มเป้าหมายคือช่วงวัยทำงาน แม่บ้าน พ่อบ้าน จะนำไปตัดเป็นชุดไว้ใส่ออกงานสำคัญต่างๆ เช่น ชุดไทยของผู้หญิง-ผู้ชาย เสื้อผ้าสั้น (ผ้าถุงของผู้หญิงที่ใช้หุง) และผ้าคลุมไหล่ หรือเป็นของฝาก ผ้าที่ถูกทอขึ้นมา มีลวดลายที่หลากหลายจึงกลายเป็นตัวเลือกสำหรับกลุ่มลูกค้าและด้วยราคาที่สูงทำให้ในบางครั้งผ้าทอก็จำหน่ายไม่หมด จึงกลายเป็นสินค้าที่ถูกเก็บไว้ โดยไม่มีการนำมาพัฒนารูปแบบหรือแปรรูปผลิตภัณฑ์ เพื่อเพิ่มรายได้เสริม ทั้งเศษของผ้าทอที่ถูกตัดเหลือจากการทำชุดนั้นก็ไม่ได้นำมาใช้ประโยชน์แต่อย่างใด ทั้งนี้ ผ้าทอนั้นเป็นสินค้าทำรายได้ของกลุ่มสตรีทอผ้าและเป็นวัฒนธรรมที่ควรอนุรักษ์ไว้ให้ลูกหลานได้ศึกษาและเรียนรู้ต่อไป

5. ข้อมูลเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย

5.1 จิตวิทยาพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย

การเรียนการสอนในปัจจุบันนี้ เป็นการเรียนการสอนแบบบูรณาการตามแนวคิดของนักจิตวิทยา กลุ่มพฤติกรรมความหมายทางจิตวิทยา กลุ่มพฤติกรรมการเรียนรู้ คือ กระบวนการที่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของทฤษฎีการเรียนรู้ เช่น ทฤษฎีสังเฝ้า และการตอบ สนองทฤษฎีพัฒนาการเซวาร์ปญญา



ไชยยศ เรืองสุวรรณ (2543:37) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้อันเกิด
จากกระบวนการตอบสนองเมื่อมีการเสนอสิ่งเร้านั้นมีอยู่ด้วยกัน 4 ประการ

1. แรงขับ (drive) หมายถึงความต้องการของผู้เรียนในบางสิ่งบางอย่าง
แล้วจูงใจ (motivated) ให้ผู้เรียนหาทางตอบสนองความต้องการนั้น i.6723470
2. สิ่งเร้า (stimulus) เมื่อมีสิ่งเร้าผู้เรียนจะได้รับความรู้ (message) หรือ
การชี้แนะ (cue)

ทันทีทันใดจากสิ่งเร้านั้นก่อนที่จะตอบสนอง

3. การตอบสนอง (response) หมายถึง การที่ผู้เรียนแสดงปฏิกิริยา
ตอบสนองต่อสิ่งเร้าซึ่ง

อธิบายได้ด้วยพฤติกรรมที่ผู้เรียนแสดงออก

4. การเสริมแรง (reinforcement) หมายถึง การให้รางวัล เช่น การ
ชมเชยผู้เรียนในกรณีที่
ผู้เรียนตอบสนองถูกต้อง

5.2 จิตวิทยาการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการของเด็กวัยต่าง ๆ จะมีความแตกต่างกัน ซึ่งนับได้ว่าเป็น
ลักษณะเฉพาะวัยที่สามารถจำแนกให้เห็นเป็นลักษณะเด่นประจำวัยได้ และพัฒนาการ
ของเด็กปฐมวัยนั้นเป็นพื้นฐานในการเข้าใจพฤติกรรมที่เป็นปกติธรรมดาของเด็กวัยนี้

สมพร สุทัศน์ีย์ (2547:9) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กปฐมวัย (Preschool
Child) ดังต่อไปนี้

1. พัฒนาการทางกาย เด็กวัยนี้นับว่าเป็นเด็กวัยตอนต้นที่มีส่วนสูงและน้ำหนัก
เพิ่มขึ้น อย่างรวดเร็วแต่จะขยายออกทางส่วนสูงมากกว่าด้านข้างกล้ามเนื้อและกระดูกจะเริ่ม
แข็งแรงขึ้น แต่กล้ามเนื้อที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวยังเจริญไม่เต็มที่การประสานงานของอวัยวะ
ต่าง ๆ ยังไม่ดีพอจากการศึกษาของGesell และคนอื่น ๆ เด็กอายุ 3-5 ขวบ มีพัฒนาการทางกาย
แตกต่างกัน บางคนสามารถทรงตัวได้ดี วิ่งได้เร็วขึ้น ควบคุมการเดิน วิ่งให้ช้าลงและเร็วได้ กระโดด
ไกล ๆ ได้ เต็มและกายบริหารได้ตามจังหวะดนตรี การประสานงานของกล้ามเนื้อดีขึ้น

2. พัฒนาการทางอารมณ์ เด็กวัย 3-5 ขวบ มักจะเป็นเด็กเจ้าอารมณ์ และจะ
แสดงอารมณ์และจะแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ออกมาอย่างเปิดเผยและมีอิสระเต็มที่ เด็กวัยนี้มักมี

ความกลัวอย่างสุดขีดอีกอย่างไม่มีเหตุผล โมโหง่าย การที่เด็กมีอารมณ์เช่นนี้อาจจะเป็นเพราะเด็กมีประสบการณ์กว้างขึ้นเพราะเงื่อนไขทางสังคมตั้งแต่สังคมภายในบ้านจนกระทั่งถึงสังคมภายนอกบ้านเด็กเคยได้รับแต่ความรักความเอาใจใส่จากพ่อแม่และผู้ใกล้ชิด เมื่อต้องพบกับคนนอกบ้านซึ่งไม่สามารถเอาใจใส่เด็กได้เท่าคนในบ้านและไม่สามารถที่จะเอาใจใส่ได้เหมือนเมื่อเด็กเล็ก ๆ อยู่เด็กจึงรู้สึกหดใจเพราะคิดว่าตนเป็นคนที่มีความสามารถกว่าคนอื่น เด็กจะยกย่องบูชาตนเองและพยายามปรับตัวเพื่อต้องการให้เป็นที่รักและเป็นที่ยอมรับของบุคคลข้างเคียงในวัยนี้ มักจะใช้คำพูดแสดงอารมณ์ต่างๆ แทนการรุกรานด้วยกำลังกายเพราะพัฒนาการทางร่างกายยังไม่โตเต็มที่ เด็กแต่ละคนมีอารมณ์ไม่เหมือนกันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสุขภาพ การอบรมเลี้ยงดูจากพ่อแม่ และสภาพแวดล้อมทางสังคม เช่น เด็กที่เติบโตขึ้นจากสภาพแวดล้อมสงบเงียบได้รับความรักเอาใจใส่ และการตอบสนองความต้องการสม่ำเสมอพ่อแม่มีอารมณ์คงเส้นคงวาดูกก็เติบโตขึ้นเป็นคนที่มามีอารมณ์มั่นคงกว่า เด็กที่มีสภาพแวดล้อมที่ตรงกันข้าม เหล่านี้เป็นต้น

3. พัฒนาการทางสังคม คำว่าสังคมในที่นี้ หมายถึง การติดต่อสัมพันธ์ การผูกพันและการมีชีวิตร่วมกัน เด็กปฐมวัยหรือวัยก่อนเข้าเรียนได้เรียนรู้เข้าใจ และใช้ภาษาได้ดีขึ้นพ่อแม่และผู้ที่อยู่ใกล้ชิดตลอดจนครูที่อยู่ในชั้นอนุบาลได้อบรมสั่งสอนเพื่อให้เด็กเข้าใจถึงวัฒนธรรมค่านิยมและศีลธรรมที่ละน้อย โดยเริ่มจากสิ่งง่าย เช่น การพูดจาสุภาพ การเคารพกราบไหว้ ฯลฯ เพื่อให้เด็กเติบโตเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ดังนั้นเมื่อเด็กเข้าไปอยู่ในโรงเรียนอนุบาลจะรู้จักคบเพื่อนรู้จักการผ่อนปรน รู้จักอดทนในบางโอกาส รู้จักการให้และการรับ Piaget นักจิตวิทยาากลุ่มที่เน้นความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) กล่าวว่า เด็ก 3-5 ขวบ เรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมจากเพื่อนในโรงเรียนอนุบาลหรือเพื่อนบ้านวัยเดียวกันแต่เด็กวัยนี้ยังเข้าใจถึงความถูกต้องและความไม่ลึกซึ้งซึ่งนักดั่งนั้นจึงควรส่งเสริมให้เด็กวัยนี้ได้พัฒนาในเรื่องการยอมรับ การแยกตัวจากพ่อแม่ฝึกให้มีความเชื่อมั่นเมื่ออยู่กับคนอื่นให้เด็กเข้าใจระเบียบและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ฝึกให้รู้จักการแบ่งปันและการผลัดเปลี่ยนกันและรู้จักอดใจรอในโอกาสอันควร

4. พัฒนาการทางสติปัญญา เด็กวัยนี้มีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างดี เด็กจะเรียนรู้ศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉลี่ยเด็กอายุ 3 ขวบ จะรู้จักศัพท์ประมาณ 3,000 คำ และเด็กสามารถใช้คำ วลี และประโยคในการแสดงบทบาทตามแบบอย่างโทรทัศน์ได้ รู้จักใช้ท่าทางประกอบคำพูดเด็ก 4 ขวบช่างซักช่างถามมักจะมีคำถามว่า "ทำไม" "อย่างไร" แต่ก็ไม่สนใจคำตอบและคำอธิบายคำพูดของเด็กวัยนี้สามารถพูดประโยคยาว ๆ ที่ต่อเนื่องกันได้ สามารถ เล่านิทานสั้นๆ ให้จบได้และมักจะเอาเรื่องจริงปนกับเรื่องสมมติ สำหรับเด็กวัย 5 ขวบ พัฒนาการทางภาษาสูงมากเด็กสามารถตอบคำถามตรงไปมาหมาย ชัดเจนและสั้น การซักถามน้อยลง แต่จะสนใจเฉพาะเรื่องไป ควรจัดให้เด็กได้มีโอกาสพูดให้เพื่อนฟัง เพื่อนก็

ต้องเป็นผู้ฟังที่ดีด้วย และควรหมั่นเวียนกันออกมาพูดทุกคนการจินตนาการและการสร้างเรื่องจะพบมากในเด็กวัยนี้ จึงเป็นโอกาสเหมาะที่ควรจะได้สนับสนุนและส่งเสริมจินตนาการของเด็กให้มากที่สุดแต่เด็กวัยนี้ไม่มีพัฒนาการที่เกี่ยวกับการจัดประเภทของสิ่งของเป็นหมวดหมู่ ไม่มีพัฒนาการในเรื่องความคงตัว ในเรื่องขนาดน้ำหนักและปริมาตรทั้งนี้เป็นเพราะเด็กยังไม่มีสมาธิ เข้าใจ ยังไม่มีเหตุผลและประเมินค่าสิ่งต่าง ๆ ตามที่เห็นด้วยตาเท่านั้นจะเห็นได้ว่าเด็กก่อนวัยเรียนนี้มีพัฒนาการทางร่างกายที่กำลังเจริญเติบโตภาวะอารมณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม และสังคมรอบด้านเริ่มมีสังคมมีการเรียนรู้สิ่งที่ไม่ควรทำไม่ควรทำผิดการเป็นผู้ให้ และเป็นผู้รับและมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่อยู่ในวัยที่อยากรู้ อยากรู้อะไรก็อยากทำ เรียนรู้เร็ว เป็นแนวทางที่ครูผู้สอนควรจะสังเกต และเข้าใจในพฤติกรรมของเด็กก่อนจะดำเนินการสอนและให้ความรู้ต่าง ๆ กับเด็กก่อนวัยเรียนเหล่านี้

จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสร้างสื่อการเรียนการสอน

5.3 องค์ประกอบของพัฒนาการ

พัฒนาการของเด็กปฐมวัยเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ขององค์ประกอบสำคัญ 2

อย่าง คือ

4.3.1 วุฒิภาวะ (Maturation) หมายถึงสภาวะการเปลี่ยนแปลงของร่างกายที่เกิดขึ้นถึงระดับการแสดงศักยภาพที่มีอยู่ภายในตัวเด็กแต่ละคน ในระยะใดระยะหนึ่งที่กำหนดตามวิถีทางของธรรมชาติ และนำมาซึ่งความสามารถทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้เหมาะสมกับวัย ศักยภาพที่เด็กแสดงออกมาในเวลาอันสมควรหรือที่เรียกว่าระดับวุฒิภาวะ (Maturation) ที่มีอยู่ในตัวเด็กตั้งแต่กำเนิดและถูกกำหนดโดยพันธุกรรมด้วยเหตุนี้ระดับวุฒิภาวะของเด็กที่จะแสดงความสามารถอย่างเดียวกันอาจแสดงออกมาในช่วงเวลาที่แตกต่างกันได้ เช่น โดยทั่วไปเด็กจะวาดรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้ ประมาณอายุ 4 ปี เด็กบางคนอาจจะทำได้เร็วหรือช้ากว่าเกณฑ์นี้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้อและความสัมพันธ์ของมือและตา รวมทั้งทักษะการรับรู้เกี่ยวกับรูปร่าง

4.3.2 การเรียนรู้ (Learning) หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเป็นผลจากประสบการณ์ที่ดีจากการรับหรือจากการปฏิบัติ อบรมสั่งสอน และการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อความต้องการและความสนใจของเด็ก ทำให้ความสามารถต่างๆ ของเด็กถูกนำออกมาใช้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่ ทั้งนี้การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยมีขอบเขตจำกัดทั้งช่วงเวลาความสนใจที่สั้น และเนื้อหาที่เป็นรูปธรรม ตลอดจนวิธีการเรียนรู้ในรูปแบบของการเล่น ที่เด็กได้ลงมือ

กระทำศึกษาค้นคว้า สำรวจสิ่งต่างๆ รอบตัวตามความพึงพอใจของตนเองและเก็บสะสมเป็นประสบการณ์ส่วนบุคคล เช่น เด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีหนังสือ นิทานและของเล่นรวมทั้งมีผู้ปกครองที่เอาใจใส่เล่นนิทานหรือแนะนำการอ่าน มักจะเรียนรู้การอ่านได้อย่างรวดเร็ว กว่าเด็กที่ไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร

พัฒนาการของเด็กปฐมวัยเป็นผลของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวุฒิภาวะและการเรียนรู้ กล่าวคือ วุฒิภาวะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์อย่างแน่นแฟ้นกับการเรียนรู้ ถ้าขาดอย่างใดอย่างหนึ่ง ความสามารถบางอย่างอาจไม่เกิดขึ้นหรือเกิดช้ากว่าที่ควร เช่น ความสามารถในการใช้ภาษา เด็กที่มีวุฒิภาวะในการพูดจะสามารถเปล่งเสียงพูดออกมาได้เอง แต่ถ้าไม่ได้รับการสอนภาษาพูดก็จะใช้ภาษาพูดไม่ได้เลย ในทางตรงกันข้าม เด็กที่ยังไม่บรรลุวุฒิภาวะในการพูด ถึงแม้ว่าจะได้รับการเคี่ยวเข็ญฝึกภาษาพูดมากสักเพียงใด ก็ไม่อาจพูดได้ ถ้าเด็กยังไม่พัฒนาถึงวุฒิภาวะนั้น จึงเห็นได้ว่าเด็กแต่ละคนมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองตามกำหนดเวลาเฉพาะของพัฒนาการนั้นๆ โดยธรรมชาติอันก่อความสามารถในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้เป็นไปตามขั้นตอนของพัฒนาการ โดยมีสภาพแวดล้อมช่วยเสริมต่อพัฒนาการให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ช่วงเวลาที่เด็กสามารถพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพเต็มที่นี้ เรียกว่า ระยะเวลาเหมาะสม (Optimal Period) ลักษณะพฤติกรรมที่เด็กสามารถแสดงออกเมื่ออยู่ในขั้นพัฒนาการนั้นๆ เรียกว่าพัฒนาการตามวัย (Developmental Risk) เด็กที่แสดงพฤติกรรมตามขั้นพัฒนาการได้เหมาะสมกับวัย ถือว่ามีพัฒนาการสมวัย

5.4 แบบแผนพัฒนาการ

พัฒนาการของเด็กปฐมวัยทุกคนเปลี่ยนแปลงไปตามแบบแผนเดียวกันคือ

4.4.1 แบบแผนพัฒนาการ เด็กปฐมวัยทุกคนมีลำดับขั้นของพัฒนาการเหมือนกัน คือ มีการเปลี่ยนแปลงไปตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องและมีทิศทางก้าวหน้าโดยไม่ข้ามขั้น และไม่มีการหยุดนิ่งอยู่กับที่ พัฒนาการในขั้นต้นจะเป็นพื้นฐานของพัฒนาการในขั้นต่อไปที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เช่น ความสามารถในการวาดรูป เด็กเล็กจะสามารถใช้ก้ามเนื้อแขนและมือในการเคลื่อนไหวลากเส้นโยงไปมาอย่างไม่มีทิศทาง จนสามารถบังคับก้ามเนื้อนิ้วได้มากขึ้นในการควบคุมการลากเส้นอย่างมีทิศทางตามความต้องการและสามารถวาดรูปคล้ายของจริงได้ในที่สุด

4.4.2 การเปลี่ยนแปลงทางด้านปริมาณ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่สังเกตได้ชัดเจน สามารถวัดได้โดยเฉพาะการเพิ่มขนาดของรูปร่างและอวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกาย เมื่อ

เด็กอายุมากขึ้นและได้รับสารอาหารที่เพียงพอตามความต้องการของร่างกาย ขนาดของร่างกายก็จะขยายใหญ่ขึ้น สมองและน้ำหนักก็เพิ่มขึ้น รวมทั้งการแสดงออกถึงขีดความสามารถในด้านต่างๆ ก็เพิ่มขึ้นด้วย เช่นการเรียนรู้ศัพท์มากขึ้น ความจำเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ เพิ่มขึ้นเป็นต้น ในช่วงปฐมวัยนี้การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างร่างกายเป็นไปอย่างสม่ำเสมอ เกิดจากการเจริญเติบโตของกระดูกและกล้ามเนื้อ ทำให้เด็กมีรูปร่างผอมและสูงขึ้น

4.4.3 การเปลี่ยนแปลงทางด้านคุณภาพ เป็นการเปลี่ยนแปลงที่สลับซับซ้อน เกี่ยวข้องกับกลไกในการทำงานภายในร่างกายที่ก่อให้เกิดความสามารถใหม่ๆ เช่น ก่อนที่จะใช้คำพูดสื่อความหมายคล้ายผู้ใหญ่ได้จะต้องผ่านกระบวนการหลายขั้นตอนเกี่ยวกับการใช้ภาษา เช่น การฟัง การเปล่งเสียง การแยกความแตกต่างของเสียง การเลียนเสียง การเรียนรู้ความหมาย และอื่นๆ มาเป็นลำดับ

4.4.4 ความสัมพันธ์ของพัฒนาการแต่ละด้าน พัฒนาการของเด็กเกิดจากการเปลี่ยนแปลงหลายด้านผสมผสานกัน พัฒนาการทุกด้านทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ และจิตสังคม สติปัญญา มีความสำคัญเสมอภาคและเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันหมด การเปลี่ยนแปลงของพัฒนาการด้านหนึ่งย่อมส่งผลให้พัฒนาการด้านอื่นเปลี่ยนแปลงไปด้วย ทั้งในทางบวกและทางลบ เช่น เด็กที่มีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์มักเคลื่อนไหวคล่องแคล่ว สามารถช่วยเหลือตนเองได้ มีอารมณ์แจ่มใส รู้จักควบคุมอารมณ์ เข้ากับผู้อื่นได้ดี และมีความสนใจเรียนรู้สิ่งรอบตัว ในทางตรงกันข้ามเด็กที่มีสุขภาพไม่ดี มักประสบปัญหาด้านการเจริญเติบโตของร่างกายล่าช้า หรือหยุดชะงักชั่วขณะหนึ่ง อารมณ์หงุดหงิด มีกการเคี้ยวที่ปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ยาก และขาดสมาธิในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ

4.4.5 ลักษณะเด่นของพัฒนาการ แต่ละช่วงของการเปลี่ยนแปลงตามขั้นตอนของพัฒนาการ ลักษณะบางอย่างอาจพัฒนาเร็วกว่าลักษณะอื่นและสังเกตเห็นเด่นชัดได้ เช่น ในช่วงอายุ 3 ปี เด็กจะเริ่มรับรู้และสังเกตความแตกต่างทางเพศ เมื่ออายุ 4 ปี จะชักถามสนใจเล่นร่วมกับผู้อื่น พออายุ 5 ปี จะชอบความเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ลักษณะเหล่านี้เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นเป็นปกติ เมื่อเด็กอายุมากขึ้นก็จะพัฒนาไปตามวุฒิภาวะและจากมวลประสบการณ์ทั้งหลายที่ได้รับ

4.4.6 ความคาดหวังของพัฒนาการ พัฒนาการมนุษย์เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง มีลำดับขั้นตอนและได้ถูกกำหนดไว้อย่างแน่นอน จึงสามารถทำนาย คาดหวังความสามารถและพฤติกรรมตามขั้นพัฒนาการในแต่ละช่วงวัยของเด็กอย่างคร่าวๆ ได้ ทั้งนี้เมื่อเด็กได้รับการส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านอย่างเหมาะสมตามวุฒิภาวะและความพร้อม พัฒนาการก็สามารถดำเนินไปด้วยดีสมวัย หากมีอุปสรรคหรือความผิดปกติเกิดขึ้นในช่วงใดของพัฒนาการ ก็ย่อมส่งผลต่อแบบ

ขีดความสามารถตามพัฒนาการของเด็กปฐมวัยแต่ละคนจะเร็วหรือช้ากว่า
อัตราปกติได้และมีความแตกต่างกัน คือ

4.6.1 ความแตกต่างภายในบุคคล (Intra-Individual Differences) ธรรมชาติได้กำหนดให้พัฒนาการของระบบและส่วนต่างๆ ของร่างกายภายในตัว
เด็กแต่ละคน มีอัตราการเจริญเติบโตไม่เท่ากันในช่วงอายุหนึ่งๆ ของบุคคลนั้นเช่นกัน ในช่วงวัย
ทารก พัฒนาการทางร่างกายเป็นไปอย่างรวดเร็ว ต่อมาในช่วงปฐมวัย พัฒนาการของสมองอยู่ใน
อัตราสูงกว่าการเจริญเติบโตของอวัยวะอื่นๆ เป็นต้น

4.6.2 ความแตกต่างระหว่างบุคคล (Inter-Individual Differences) แม้ว่า
เด็กทุกคนจะมีแบบแผนของพัฒนาการเหมือนกันและพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน แต่
ความสามารถที่จะพัฒนาให้ไปถึงจุดเดียวกันเมื่ออายุเท่ากัน อาจแตกต่างกันได้ ทั้งนี้เนื่องจาก
ระดับวุฒิภาวะที่ถูกกำหนดโดยพันธุกรรม และประสบการณ์ที่ได้รับจากสภาพแวดล้อม ซึ่งจะเป็น
ตัวกระตุ้นหรือขัดขวางศักยภาพ การแสดงความสามารถของเด็กแต่ละคน จากความรู้ด้าน
พัฒนาการเด็กปฐมวัยนั้นเป็นข้อมูลที่มีประโยชน์มากสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์
ตลอดจนผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูและพัฒนาการเด็กในช่วงปฐมวัย ซึ่งหากบุคคล
ดังกล่าวมีความเข้าใจในพัฒนาการของเด็กก็จะเป็นข้อมูลความรู้ในการนำไปใช้เพื่อการพัฒนา
ตลอดจนประยุกต์ความรู้เพื่อส่งเสริม สนับสนุนด้านการพัฒนาเด็กต่อไป

6. ของเล่นและการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็ก

การเล่นกับเด็กเป็นสิ่งที่คู่กัน มีผู้ให้คำจำกัดความของการเล่นว่า เป็นสิ่งที่เกิดขึ้น
เองโดยธรรมชาติ เป็นสัญชาตญาณของมนุษย์ เกิดขึ้นด้วยความสมัครใจ อีกทั้งเป็นกิจกรรมที่ให้
ความสนุกสนานแก่เด็ก และยังทำให้เด็กได้เรียนรู้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะ
ช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์และความรู้ให้แก่เด็ก โดยประสบการณ์ที่เด็กได้จากการเล่นจะนำไปสู่
การรับผิดชอบต่อตนเอง ผู้อื่น และช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมและผู้อื่นได้อย่างมี
ความสุข ดังนั้นการเล่นจึงเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการพัฒนาความสามารถด้านต่าง ๆ ของเด็ก
เพื่อให้เด็กสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเมื่อเด็กเติบโตขึ้น

6.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น

1. การเล่นเป็นโลกส่วนตัวของเด็ก และทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้

2. การเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา

3. การเล่น เป็นความต้องการของเด็ก ทั้งการเล่นที่ต้องใช้พละกำลังและชนิดเล่น ง่ายๆ เด็กต้องการเล่นทั้งแบบธรรมชาติ และตามผู้ใหญ่จัดเตรียมไว้ให้ เด็กต้องการเล่นทั้งในร่มและกลางแจ้ง ต้องการเล่นทั้งตามลำพังและเล่นกับเพื่อน

4. ผู้ใหญ่สามารถส่งเสริมประสบการณ์การเล่นให้แก่เด็กได้

6.2 ลักษณะการเล่นของเด็ก

1. การเล่นของเด็กไม่มีแบบแผน เพราะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่รูปแบบของการเล่นจะพัฒนาตามลักษณะของพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย โดยมักพบว่าในระยะแรก การเล่นของเด็กจะเกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัส ต่อมาเมื่อสติปัญญาของเด็กพัฒนา การเล่นจะมีความซับซ้อนมากขึ้น โดยเป็นการเล่นที่ใช้ความสามารถของทักษะในหลาย ๆ แบบร่วมกัน และเมื่อเด็กเข้าสู่วัยเรียนเด็กจะมีการเล่นร่วมกับผู้อื่นมากยิ่งขึ้น

2. มีการศึกษาพบว่าเด็กอายุ 3 ขวบ จะสนใจเฉพาะกิจกรรมที่ตนเองได้กระทำ แต่พออายุ 5 ขวบ จะสนใจผลงานที่ตนเองทำออกมา

3. การเล่นแบบสร้างจินตนาการจะมีมากที่สุด在孩子อายุระหว่าง 5-8 ขวบ ส่วนการเล่นสมมติของเด็ก 4 ขวบ จะเล่นสมมติเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของสัตว์ และสมาชิกในครอบครัว

4. เด็กมักจะชอบเล่นชนิดที่ใช้กล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหว เพราะเด็กมักชอบทดสอบพละกำลังกล้ามเนื้อของตน เช่น การกระโดดขาเดียว การเคลื่อนไหวบนท่อนไม้ หรือตามขอบป้อทราย

5. การเล่นที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเด็ก คือการก่อสร้าง เด็กจะเริ่มรู้จักเก็บและสะสมสิ่งของเพื่อนำมาก่อสร้างหรือประดิษฐ์

6. ความสนใจในการเล่น ถ้าเป็นของเล่นที่เด็กส่วนใหญ่ชอบมากๆ จะมีระยะเวลาในการเล่นนานแตกต่างกันดังนี้ เด็ก 2 ขวบ นาน 7 นาที เด็ก 3 ขวบ นาน 8.9 นาที เด็ก 4 ขวบ นาน 12.3 นาที และเด็ก 5 ขวบ นาน 13.6 นาที

7. การเล่นของเด็กและเวลาที่ใช้ในการเล่นจะลดลงเมื่อเด็กมีอายุเพิ่มขึ้น เนื่องจากมีหน้าที่ใหม่ๆ ให้เด็กทำมากขึ้น

6.3 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก

1. การเล่นเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็น และทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่างๆ ของเด็กการเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว โดยรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือความรู้ความหมายได้ในทันที ในการเล่นเลียนแบบเด็กมักจะเล่นเลียนแบบคนที่ตนคุ้นเคย และเห็นว่าสำคัญ สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน

2. การสำรวจ (Exploration) เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กระยะ 3-6 ปี ฐานของการเล่นแบบสำรวจ คือมีความสนใจ สงสัย และกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ในการเล่นสำรวจนี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ มากกว่าการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉยๆ เด็กอาจจับของเล่นกลิ้งไปมา ลองดม หรือฟังว่ามีเสียงมากจากส่วนไหนของเครื่องเล่น และ ค้นหาที่มาของเสียง ด้วยการถอดออกมาดู การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การค้นพบและการแก้ไข ปัญหาในสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้จากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นพื้นฐาน สิ่งที่ได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของเครื่องเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่

อย่างไร และรู้จักแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจและพยายามทำให้สำเร็จ คุณค่าของการเล่น ทดสอบที่เห็นได้เด่นชัดก็คือส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียนรู้ คิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้ จากการสรุปความสามารถที่เกิดขึ้นจากการทดสอบ และผู้เล่นมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และเป็นการช่วยตนเองด้วย

4. การสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับ สิ่งแวดล้อมในลักษณะต่างๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่างๆของตนเข้ามา รวมกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์(Creative Imagination) และเพื่อให้ เป้าหมายของการกระทำประสบความสำเร็จ.

6.4 ประโยชน์ของการเล่น

การเล่นมีประโยชน์ต่อพัฒนาการในทุก ๆ ด้าน ซึ่งทำให้เด็กพัฒนาความสามารถด้าน ต่าง ๆ ของชีวิต อันได้แก่

1. ด้านร่างกาย การเล่นเป็นการออกกำลังกายแบบหนึ่ง ซึ่งจะเสริมสร้างความแข็งแรงและพัฒนากล้ามเนื้อ เนื่องจากขณะเล่นเด็กมีการเคลื่อนไหวร่างกาย ทำให้เกิดการพัฒนาความสามารถด้านการเคลื่อนไหวและการเจริญเติบโตของร่างกายได้อย่างเต็มที่
2. ด้านจิตใจและอารมณ์ การเล่นทำให้เด็กเกิดจินตนาการ รู้จักคิดและแก้ปัญหา เกิดความคิดสร้างสรรค์ เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน ทำให้เกิดการผ่อนคลาย และจะช่วยปรับอารมณ์เมื่อเด็กต้องพบกับสถานการณ์ต่าง ๆ จากการเล่น อีกทั้งทำให้เด็กเข้าใจ สิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้ดีขึ้น
3. ด้านสังคม การเล่นกับผู้อื่น จะทำให้เด็กได้เรียนรู้ผู้คนรอบข้าง รู้จักเหตุและผล ฝึกความอดทน การรอคอย รู้จักการแบ่งปัน รู้จักแพ้ รู้จักชนะ ซึ่งจะทำให้เด็กรู้จักปรับตัวที่จะอยู่ในสังคม

4. ด้านภาษา เมื่อเด็กเรียนรู้ที่จะเล่นกับผู้อื่น ความสามารถด้านภาษาจะถูกพัฒนา เพื่อให้เด็กสามารถสื่อสารกับผู้คนรอบข้างได้

5. ด้านการเรียนรู้ ของเล่นและการเล่นแต่ละแบบจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในทักษะที่แตกต่างกันไป ของเล่นบางอย่างฝึกความสามารถด้านการเคลื่อนไหว ในทางกลับกันบางอย่างอาจฝึกในเรื่องของภาษา ดังนั้นเมื่อเด็กได้เรียนรู้กิจกรรมใหม่ ๆ ความสามารถด้านต่าง ๆ ของชีวิตก็จะถูกพัฒนาเพิ่มขึ้น และจะถ่ายทอดเป็นประสบการณ์ต่อไปในอนาคต

6.5 ลักษณะการเล่นที่เป็นส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก

1. จัดสิ่งแวดล้อม อุปกรณ์ของเล่นและเวลาในการเล่นให้กับเด็ก ได้เล่นอย่างอิสระเสรีตามความคิดและจินตนาการของเด็ก
2. จัดเวลาให้เด็กได้เล่นอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่พร้อมและที่ส่งเสริมการเล่นอย่างเหมาะสม
3. ในการจัดหาอุปกรณ์ จะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยให้มากที่สุดและมีความเหมาะสมกับอายุของผู้เล่น
4. ควรส่งเสริมการเล่นให้สอดคล้องกับความสนใจของเด็ก เพราะการเล่นที่เกิดจากความสมัครใจ จะทำให้เด็กได้แสดงออกของความสามารถได้อย่างเต็มที่
5. การเล่นที่เหมาะสมควรมีความสอดคล้องตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก
6. ผู้ปกครองควรปล่อยให้เด็กได้แสดงความสามารถอย่างเต็มที่ในขณะที่เล่น ควรให้คำแนะนำช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการเท่านั้นและควรสังเกตอยู่ห่างๆ
7. ควรให้ความสนใจกระตือรือร้นซักถาม และมีส่วนร่วมแสดงความยินดีกับเด็กเมื่อเด็กต้องการ

8. ไม่จำเป็นต้องจัดหาของเล่นให้มากเกินไป เพราะจะทำให้เด็กเลือกไม่ถูกว่า จะเล่นอะไรทำให้เกิดความสับสน

9. เมื่อเด็กมีความสามารถในการเล่นมากขึ้น ควรจัดสิ่งแวดล้อมและอุปกรณ์ การเล่นที่ส่งเสริมการเล่นที่ซับซ้อนมากขึ้น ซึ่งจะทำให้เด็กไม่เบื่อ เกิดความท้าทาย ทำให้ การพัฒนาทักษะต่าง ๆ ในการเล่นเพิ่มมากขึ้น

10. กระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กรู้จักจัดแสงเงาและสีบดด้วยตนเอง รวมทั้งให้ เด็กรู้จัก แก้ปัญหาในสถานการณ์การเล่นแบบต่าง ๆ

11. ในขณะที่เล่นควรให้เด็กได้มีโอกาสแสดงความรู้สึก ซึ่งจะสังเกตได้จากสีหน้า และ แววตา เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กแสดงออกทางอารมณ์

12. ไม่ควรคาดหวังในการเล่นของเด็กว่าจะต้องบรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้

13. ในเด็กที่มีปัญหาทางอารมณ์ ผู้ปกครองไม่ควรให้เด็กเล่นของเล่นหรือการเล่น ที่กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์มากขึ้น

14. ในเด็กเจ็บป่วย ควรเลือกของเล่นที่เหมาะสมกับสภาพร่างกาย จิตใจ และ ความสามารถในการเล่นของเด็กในขณะนั้น

6.6 ของเล่นสำหรับเด็ก

ของเล่นสำหรับเด็ก มีลักษณะดังนี้

1. ของเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นของเด็ก ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการ ส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการ
2. ของเล่นเป็นสื่อกลางในการกระตุ้นให้เด็กเรียนรู้ทักษะต่าง ๆ ในชีวิต
3. ของเล่นที่เหมาะสมจะส่งเสริมความสามารถและทักษะทางการเคลื่อนไหว ที่ดี

6.7 หลักในการเลือกของเล่นที่ดี

6.7.1 เลือกของเล่นให้เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก โดยมีหลักการดังนี้

- ผู้ปกครองต้องเข้าใจพฤติกรรมการเล่นของเด็กตามช่วงอายุ
- ผู้ปกครองต้องรู้ความสามารถของเด็ก
- เลือกของเล่นให้เหมาะสมกับอายุและพัฒนาการของเด็ก
- เลือกของเล่นให้มีความยากง่ายเหมาะกับพัฒนาการการเล่นของเด็กในแต่ละช่วงอายุ

ยกตัวอย่าง ของเล่นที่ง่ายเกินไป จะทำให้เด็กเบื่อ ไม่อยากเล่น ไม่ให้ความสนใจ ของเล่นที่ยากเกินไป จะบั่นทอนความสนใจ ทำให้เด็กรู้สึกท้อถอย

6.7.2 คำเนิ่งถึงวัตถุประสงค์ในการใช้ โดย

- กำหนดวัตถุประสงค์ในการใช้ของเล่น
- เลือกของเล่นให้สัมพันธ์กับพัฒนาการและวัตถุประสงค์ที่ใช้
- สามารถกระตุ้นความสนใจและทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์
- สามารถใช้ในกิจกรรมการเล่นได้หลายรูปแบบ
- สามารถเล่นได้หลาย ๆ คน เพื่อให้เด็กสามารถเรียนรู้ในการเล่นกับผู้อื่น
- สามารถนำมาเล่นได้ทั้งกลางแจ้งและในร่ม

6.7.3 คำเนิ่งถึงส่วนประกอบและวัสดุที่ใช้

- ของเล่นที่ดีต้องมีความสะอาด ปลอดภัย ไม่มีพิษและอันตรายกับเด็ก

- มีความแน่นอน ไม่หลุดหรือแตกหักง่าย
- ไม่แหลมคม มีความปลอดภัยในการเล่น
- มีขนาดเล็กและเบาเหมาะกับเด็ก ซึ่งทำให้เด็กเล่นได้เองโดยไม่ต้องให้ผู้ใหญ่คอยช่วยเหลือ
- มีสีสันสดใส เพื่อกระตุ้นความสนใจของเด็ก แต่ไม่เป็นอันตรายสำหรับเด็ก

6.8 ตัวอย่างของเล่นและการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการ

1. พัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ จักรยานสองล้อ ลูกบอล ชิงช้า การว่ายน้ำ การหย่อน โยน การปีนป่าย เป็นต้น
2. พัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อเล็ก ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การต่อบล็อกไม้ เป็นต้น
3. พัฒนาการทางภาษา ได้แก่ นิทาน สมุดภาพ รายการโทรทัศน์ เป็นต้น
4. พัฒนาการทางสติปัญญา ได้แก่ ดนตรี การทายปัญหา เกมต่างๆ สมุดภาพ รายการโทรทัศน์ เป็นต้น
5. พัฒนาการทางสังคม ได้แก่ ของเล่นที่ใช้เล่นกับเพื่อนหลายคนได้ เช่น ฟุตบอล จักรยานสองล้อ สนามเด็กเล่น เป็นต้น

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ทำการสืบค้นข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม เพื่อใช้ศึกษาเป็นแนวทางในการออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลกเพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี 3 เรื่องดังนี้

1. การศึกษาพฤติกรรมกรรมการซื้อผ้าไหมของผู้บริโภคในจังหวัดนครชัยบุรี
2. การประยุกต์พระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมสาขาผ้าทอของจังหวัดเชียงใหม่
3. การบริหารจัดการธุรกิจชุมชน: กรณีศึกษา กลุ่มหัตถกรรมตุ๊กตาราชบุรี

อัจฉราพรรณตั้งจตุรโสภณ และจอมกัตจันทร์คัต.(2552): ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมกรรมการซื้อผ้าไหมของผู้บริโภคในจังหวัดนครชัยบุรี ได้สรุปผลการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการซื้อผ้าไหมของกลุ่มตัวอย่างในจังหวัดนครชัยบุรีพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมซื้อผ้าไหมทอสีน้ำตาลและสีน้ำตาลทองลดลายที่นิยมซื้อมากที่สุดคือลายทาง กระบอกกลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการซื้อเพื่อให้เพื่อนเหตุผลที่ซื้อเพื่อเป็นการแสดงออกถึงความหรูหราโดยเลือกซื้อผ้าไหมจากงานจัดแสดงสินค้าต่างๆ เพราะราคาถูกกว่าแหล่งอื่นผ้าไหมที่ได้รับการนิยมในการซื้อมากที่สุดคือผ้าไหมของจังหวัดนครราชสีมาโดยกลุ่มตัวอย่างมีค่าใช้จ่ายในการซื้อผ้าไหมครั้งละประมาณระหว่าง 1,001-1,500 บาทและชำระเงินด้วยเงินสดทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างรับทราบข้อมูลในการซื้อผ้าไหมจากงานแสดงสินค้า

เอกพงศ์ สุริยงค์.(2553): ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การประยุกต์พระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมสาขาผ้าทอของจังหวัดเชียงใหม่" ได้สรุปผลการศึกษาไว้ดังนี้ ผลจากการศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้ง 11 กลุ่มพบว่ากลุ่มผู้ประกอบการจะเป็นกลุ่มที่อาศัยอยู่ในอำเภอสันกำแพงมากที่สุดรองลงมาอำเภอเมืองอำเภอสันทรายและอำเภอหางดง ตามลำดับ วัตถุประสงค์และวัตถุประสงค์ส่วนใหญ่มาจากในท้องถิ่นของจังหวัดเชียงใหม่ซึ่งได้แก่ผ้าไหมปั่นฝ้ายผ้าฝ้ายทอมือ ผ้าฝ้ายสำเร็จรูป ชีพ ด้าย ดิ้น สีย้อมผ้า สถานที่ในผลิตส่วนใหญ่จะใช้สถานที่บ้านและการเช่าสถานที่ในการผลิตและจัดจำหน่ายเนื่องจากมีลักษณะการบริหารงานเป็นแบบครอบครัวการจ้างแรงงานจะมาจากแรงงานภายในครอบครัวและสมาชิกภายในชุมชนรูปแบบผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่จะเป็นแบบที่ออกแบบเองและผู้ว่าจ้างออกแบบให้สำหรับช่องทางในการจำหน่ายและประชาสัมพันธ์ได้แก่งานแสดงสินค้าสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Website) ร้านค้าภายในชุมชนและวิทยุชุมชนการวิเคราะห์ตามหลักเกณฑ์SWOT Analysis พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีจุดเด่นคือได้รับการถ่ายทอดความรู้ทางด้านงานผ้าทอมาจากบรรพบุรุษผลิตภัณฑ์ที่ทำการผลิตออกมานั้น มีรูปแบบที่สวยงามมีการรับรองคุณภาพจากหน่วยงานภาครัฐสำหรับปัญหาที่พบคือ

ผู้ประกอบการส่วนใหญ่ยังขาดความรู้และความเข้าใจเรื่องตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ไม่มีการส่งเสริมการขายและการประชาสัมพันธ์ส่วนโอกาสในการทางธุรกิจของผู้ประกอบการผ้าทอคือ ปัจจุบันประเทศไทยมีการเปิดการค้าเสรีกับกลุ่มอาเซียนซึ่งส่งผลให้ช่องทางการตลาดของผู้ประกอบการงานหัตถกรรมเพิ่มมากขึ้นอีกทั้งหน่วยงานของภาครัฐบาลมีนโยบายให้ความช่วยเหลือและบริการความรู้และให้คำปรึกษาด้านต่างๆแก่ผู้ประกอบการอย่างจริงจังซึ่งส่งผลดีต่อผู้ประกอบการผ้าทอโดยตรง

เอนก เหลาโชติ. (2547): ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การบริหารจัดการธุรกิจชุมชน: กรณีศึกษา กลุ่มหัตถกรรมตุ๊กตาราชบุรี" ได้สรุปผลการศึกษาเกี่ยวกับ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์ แบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มฯ ตั้งอยู่ในพื้นที่ ลักษณะเป็นพื้นที่ราบลุ่ม แต่เดิมประชากรส่วนใหญ่ทำอาชีพการเกษตรและเลี้ยงสัตว์เป็นอาชีพหลัก ทำหัตถกรรมจักรสานเป็นอาชีพเสริม ต่อมาได้พัฒนาหัตถกรรมเกี่ยวกับผ้าและเส้นใย จนกลายเป็นหัตถกรรมตุ๊กตาในปัจจุบัน สภาพการจัดการของกลุ่มฯ แต่เดิมเป็นการจัดการกลุ่มในลักษณะเครือญาติ คนในพื้นที่ที่ประกอบอาชีพนี้ เป็นอาชีพหลักและอาชีพเสริม จนพัฒนาการรวมเป็นกลุ่มใหญ่ขึ้น ต่อมาภายหลังหน่วยงานราชการได้เข้ามามีส่วนในการให้แนวปฏิบัติ เพื่อดำเนินการจัดการกลุ่มให้เป็นระเบียบชัดเจนขึ้น สำหรับปัญหาและแนวทางในการแก้ไขการบริหารจัดการกลุ่มฯ ได้แก่ วัตถุประสงค์ แรงงาน กระบวนการการตลาด การบริหารจัดการกฎหมายพาณิชย์ การแก้ไขเริ่มจากผู้นำกลุ่มและคณะกรรมการกลุ่มฯ รวมคิดและแก้ไข ส่วนปัญหาด้านแนวปฏิบัติเชิงวิชาการ กฎหมาย จะได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเข้ามาช่วยแก้ไข ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริหารจัดการของกลุ่มฯ ประกอบด้วย ปัจจัยด้านการผลิต การตลาด แรงงาน เงินทุน การบริหารจัดการปฏิสัมพันธ์กับภายนอก การมีส่วนร่วมของสมาชิก ความเป็นผู้นำ และระเบียบข้อบังคับของกลุ่มฯ ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ ดังกล่าว ส่งผลดีต่อการพัฒนากลุ่มอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน เป็นการเรียนรู้จากการลองผิดลองถูก จากการบอกเล่า จากแบบที่เห็นถ่ายถอดการเรียนรู้จากคนในครอบครัว คนในชุมชน ผู้นำกลุ่ม และผู้รู้จากหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้มีการทำแบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจของผู้ซื้อต่อสินค้าและบริการของกลุ่มฯ ผู้ซื้อส่วนใหญ่มีความพอใจต่อสินค้า และการบริการการขายในระดับดีมาก โดยเฉพาะด้านราคาสินค้า การให้บริการ สถานที่ ความสะอาด ความปลอดภัย

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลกเพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี ผู้วิจัยได้ข้อสรุปข้อมูลทั้งหมดเพื่อกำหนดแนวคิดในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบของเล่น

จากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี เป็นเซตตุ๊กตาหุ่นมือจำนวน 6 ตัว 6 คอลเลคชั่น ซึ่งจะให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัยและเพื่อเข้าสู่กระบวนการวิจัยดำเนินการวิจัยต่อไป



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี โดยการออกแบบผลิตภัณฑ์ในครั้งนี้ เป็นการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยมาประยุกต์ใช้ในการเพิ่มมูลค่าและพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีคุณค่า และขั้นตอนการวิจัย ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูล เพื่อศึกษาสภาพโดยทั่วไปของแหล่งข้อมูล หรือ แหล่งผลิต ผ้าทอพื้นเมืองบ้านนาทุ่งใหญ่ ตำบลนครชุม อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก

ขั้นตอนที่ 2 การเก็บข้อมูลภาคสนาม เป็นการเก็บข้อมูลภาคสนามโดยการลงพื้นที่เพื่อให้ได้ข้อมูลโดยทั่วไปของแหล่งผลิต

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาเอกสาร เว็บไซต์ และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อสร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับสภาพโดยทั่วไปของการศึกษาผลิตภัณฑ์ประเภทผ้าทอ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ ด้วยการออกแบบของเล่นจากผ้า ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากนิทานอีสป โดยรวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับทำการออกแบบโดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

ขั้นตอนที่ 5 วิธีการนำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าโดยการสรุป อภิปรายผลและ
ข้อเสนอแนะด้วยวิธีวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนามตามประเด็นที่ปรึกษา คือ ของเล่นจากผ้า
อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วง
อายุ 3-5 ปี

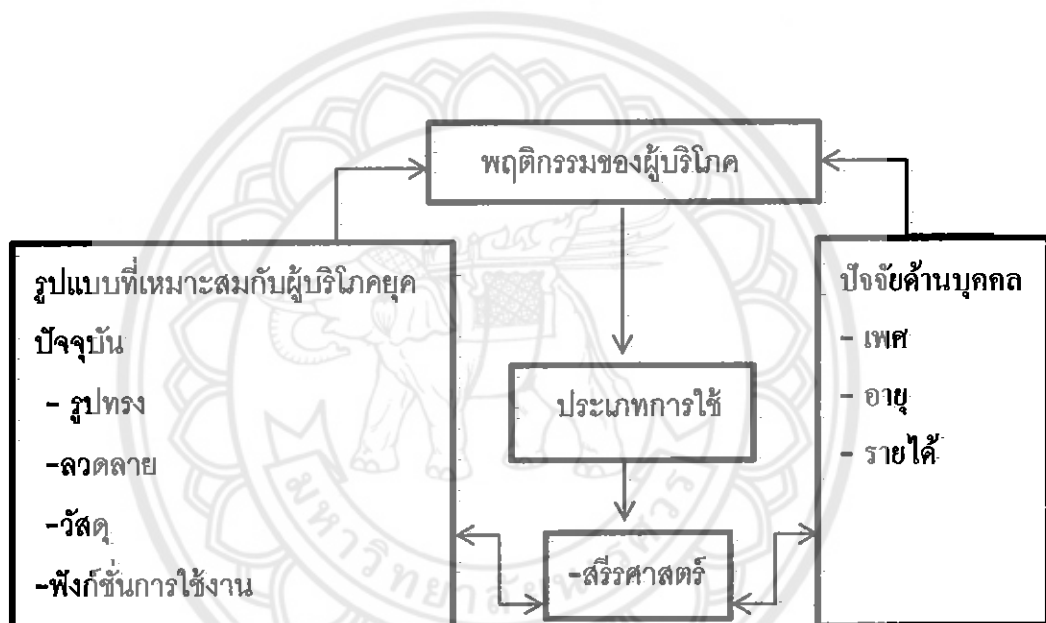
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การจัดบันทึกรวบรวมข้อมูล เพื่อเป็นประโยชน์ในการเก็บข้อมูลสำหรับนำไปวิเคราะห์
ภายหลัง แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ
 - 1.1 การสังเกตแบบมีส่วนร่วมและการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมโดยผู้วิจัยใช้วิธีการ
เก็บข้อมูลช่วงแรกเพื่อศึกษาข้อมูลเบื้องต้นด้านสภาพทั่วไปของกลุ่มผู้ผลิต โดย
ทำการศึกษาประวัติความเป็นมาของกลุ่ม นโยบายในการดำเนินงานของกลุ่ม แนวคิดใน
การออกแบบ การดำเนินการทางการตลาดและการจัดหาหน่ายข้อจำกัดในการออกแบบ
ผลิตภัณฑ์ โดยการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการที่ได้จากการศึกษาเอกสารสัมภาษณ์
 - 1.2 การสัมภาษณ์เจาะลึก ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเพื่อเป็น
ข้อมูลอ้างอิงสำหรับใช้ในงานวิจัย และสร้างแนวคำถามเกี่ยวกับข้อมูลด้านสภาพ
โดยทั่วไปของผู้ผลิต กระบวนการผลิตและการจัดหาหน่ายผลิตภัณฑ์
2. การทำสำเนาเอกสารเพื่อเก็บข้อมูล เป็นประโยชน์ในการเก็บข้อมูลสำหรับนำไป
วิเคราะห์ภายหลัง
 3. การถ่ายภาพเพื่อเก็บข้อมูลภาพ เป็นประโยชน์ในการเก็บข้อมูลสำหรับนำไปวิเคราะห์
ภายหลัง
 4. การอัดเสียงสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูล เป็นประโยชน์ในการเก็บข้อมูลสำหรับนำไป
วิเคราะห์ภายหลัง
 5. อินเทอร์เน็ต (Internet) เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ต มีความรวดเร็ว ข้อมูลมี
หลากหลาย อินเทอร์เน็ตจึงเป็นประโยชน์ต่อการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำไปวิเคราะห์ภายหลัง

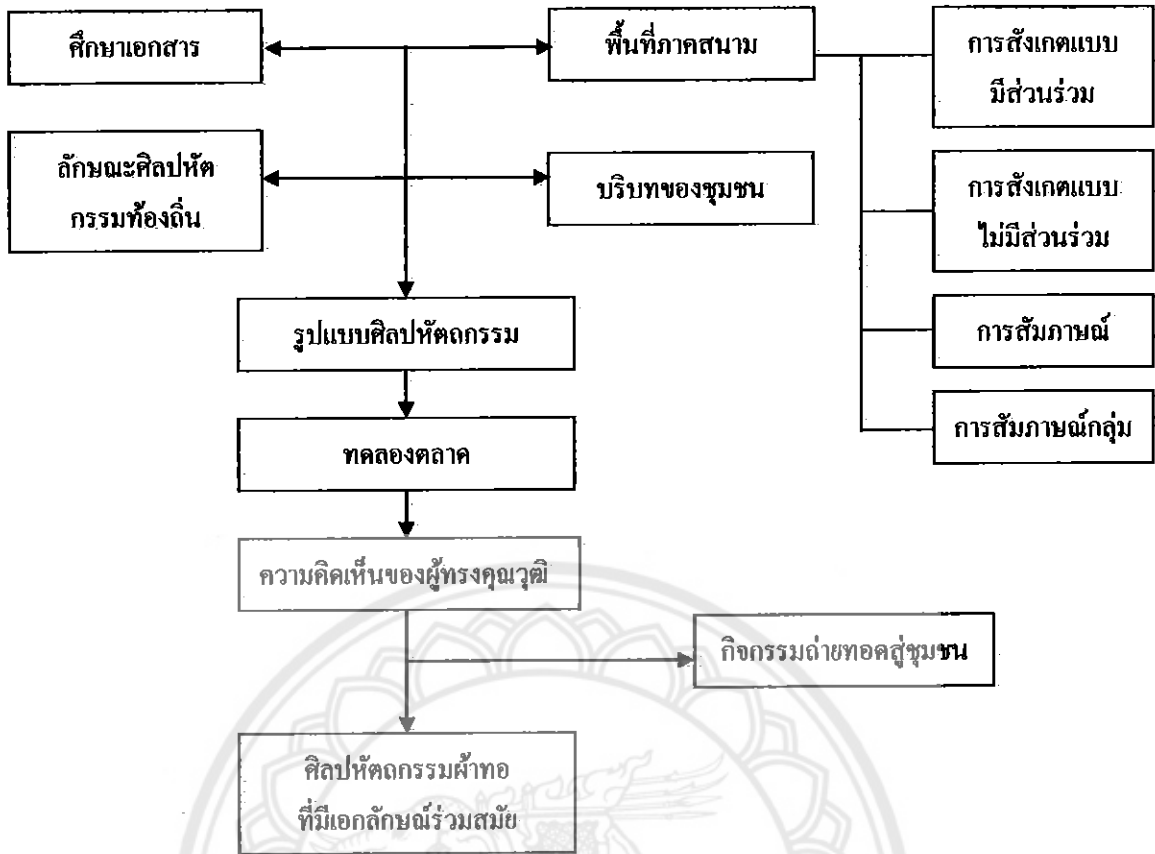
เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์

ผู้วิจัยจะดำเนินการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามขั้นตอนกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์

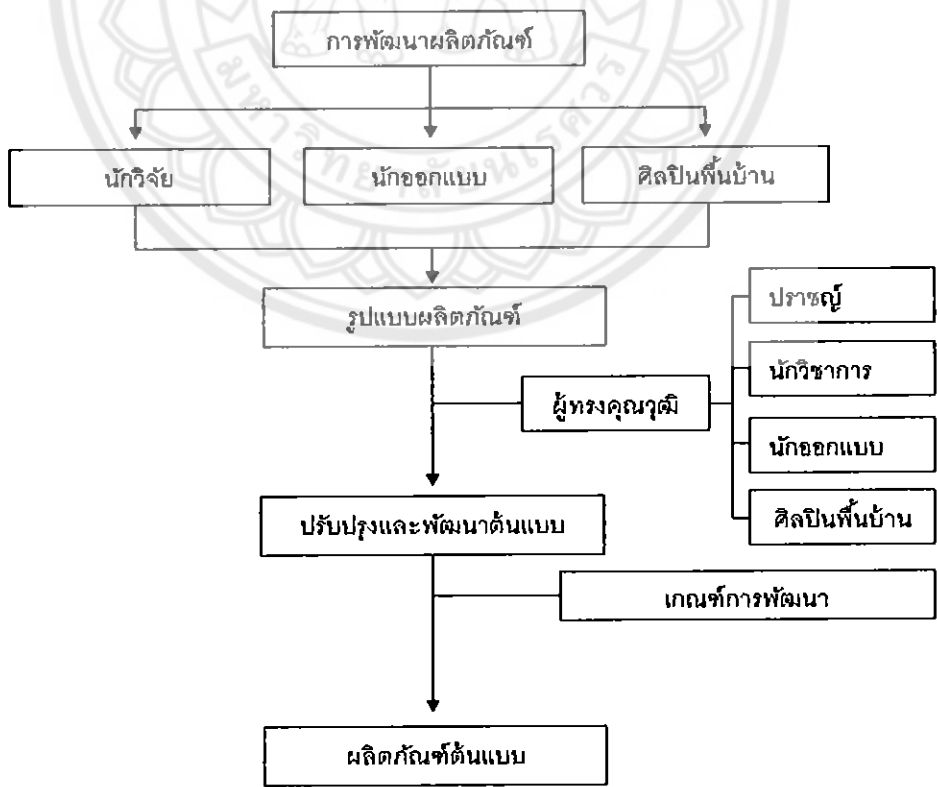
จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการนำมา ออกแบบเพื่อให้ได้ประสิทธิภาพในการออกแบบ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปประเด็นจากกรอบแนวคิดการวิจัย มาสู่วิธีการออกแบบให้ได้ตามประเด็นดังภาพตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 3: สรุปประเด็นพฤติกรรมของผู้บริโภค



ตารางที่ 4: วิธีดำเนินการพัฒนาผลิตภัณฑ์



ตารางที่ 5: กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร เว็บไซต์ เพื่อเป็นความรู้พื้นฐาน สร้างแนวความคิดและกรอบ การศึกษาข้อมูลทั่วไปของ ของเล่นจากผ้า โดยแหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษามี 2 ประเภท คือ

1. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร หนังสือ สิ่งพิมพ์ ที่เกี่ยวข้องกับของเล่นจากผ้า
2. แหล่งข้อมูลประเภทอินเทอร์เน็ต (Internet) โดยการศึกษาข้อมูลผ่านเว็บไซต์ (Website) ที่เกี่ยวข้องกับของเล่นจากผ้า

สำหรับการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ประเภทของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก จะศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ แนวคิดด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เดิม โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้วิธีนี้ในการเก็บข้อมูลช่วงแรก เพื่อศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ด้าน สภาพทั่วไปของอำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก ประวัติความเป็นมาของผู้ผลิต กระบวนการผลิต ด้านการตลาดและการจัดจำหน่าย ซึ่งอุปกรณ์เก็บข้อมูล ได้แก่ การจดบันทึกและกล้องถ่ายรูป

การวิเคราะห์ข้อมูล

สรุปประเมินผลแนวทางการออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก จากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากเอกสารและการสัมภาษณ์ โดยนำเสนอผลการวิจัยออกมาเป็น ข้อสรุป การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษา เว็บไซต์ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และข้อมูลจากการลงพื้นที่ เพื่อกำหนดแนวความคิดในการออกแบบให้บรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 3: ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล



ภาพที่ 4: ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ผลจากการศึกษา SWOT Analysis

SWOT Analysisเป็นการวิเคราะห์สภาพอุตสาหกรรมหรือหน่วยงานในปัจจุบันเพื่อค้นหาจุดแข็งจุดอ่อนโอกาสและอุปสรรคที่อาจส่งผลกระทบต่อการทำงานคำว่า SWOT ย่อมาจากประเด็นที่ต้องมีการวิเคราะห์ที่ได้แก่ S-Strength (จุดแข็ง), W-Weakness (จุดอ่อน), O-Opportunity (โอกาส) และT-Threat (อุปสรรค) ทฤษฎีนี้คิดค้นขึ้นโดย อัลเบิร์ตฮัมฟรีย์ (Albert Humphrey)

หลักการสำคัญของ SWOT Analysisคือการวิเคราะห์โดยการสำรวจจากสภาพการณ์ 2 ด้านคือสภาพการณ์ภายในและสภาพการณ์ภายนอกเพื่อให้รู้จักตนเองและรู้จักสภาพแวดล้อมในการทำธุรกิจในการวิเคราะห์นี้จะช่วยให้ผู้บริหารในอุตสาหกรรมนั้นๆทราบถึงการเปลี่ยนแปลงต่างๆทั้งที่เกิดขึ้นแล้ว และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงในอนาคตรวมถึงผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงที่มีต่อธุรกิจของตน ข้อมูลเหล่านี้จะเป็นประโยชน์อย่างมากในการกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจกลยุทธ์และแผนการดำเนินการต่างๆที่เหมาะสมต่อไป สำหรับความหมายและคำจำกัดความของการวิเคราะห์ในแต่ละประเด็นมีดังต่อไปนี้

จุดแข็ง (Strength) คือผลกระทบทางด้านบวกที่เกิดขึ้นจากสิ่งแวดล้อมภายในของบริษัทหรือเป็นข้อได้เปรียบในการดำเนินธุรกิจหรืออาจหมายถึงการดำเนินงานภายในบริษัทที่สามารถกระทำได้ดี กล่าวโดยทั่วไปแล้วธุรกิจทุกแห่งควรต้องทราบถึงความสามารถที่เป็นจุดเด่นของตนเองซึ่งต้องมีการพิจารณาในทุกๆองค์ประกอบเช่นการตลาดการบริหารการเงินการผลิต การวิจัยและพัฒนาเป็นต้นเพื่อวิเคราะห์หาจุดแข็งเพื่อนำมากำหนดเป็นกลยุทธ์หรือแนวทางในการดำเนินงานต่างๆให้ตนเองมีความโดดเด่นหรือสร้างภาพลักษณ์ที่แตกต่างไปจากคู่แข่งขั้นตัวอย่างของจุดแข็งได้แก่คุณภาพผลิตภัณฑ์ของบริษัทวิสัยทัศน์ของผู้บริหารฐานะทางการเงินที่มั่นคงเป็นต้น

จุดอ่อน (Weakness) คือผลกระทบทางด้านลบที่เกิดขึ้นจากสิ่งแวดล้อมภายในของบริษัทหรือข้อเสียเปรียบในการดำเนินธุรกิจหรืออาจหมายถึงการดำเนินงานภายในบริษัทที่ไม่สามารถกระทำได้ดีและส่งผลให้บริษัทเกิดความเสียเปรียบในการดำเนินธุรกิจได้ตัวอย่างของจุดอ่อนได้แก่ต้นทุนทางการผลิต ที่สูงกว่าคู่แข่งชั้นปัญหาด้านพนักงาน ขยายภาพลักษณ์ของบริษัท เป็นต้น

โอกาส (Opportunity) หมายถึงสภาพแวดล้อมภายนอกที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานของบริษัทหรืออาจหมายถึงผลกระทบที่เกิดจากสิ่งแวดล้อมภายนอกของธุรกิจที่ส่งผลทางด้านบวกต่อการดำเนินธุรกิจผู้บริหารจะต้องมีการตรวจสอบสิ่งแวดล้อมภายนอกอยู่เสมอเพื่อปรับปรุงกลยุทธ์ต่างๆ ให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้รวมทั้งต้องคาดคะเนการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมภายนอกเช่นภาวะเศรษฐกิจสังคมการเมือง กฎหมายเทคโนโลยีและการแข่งขันอยู่เป็นระยะๆ เพื่อแสวงหาประโยชน์จากการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมภายนอกเหล่านี้

อุปสรรค (Threat) หมายถึงสภาพแวดล้อมภายนอกที่คุกคามหรือมีผลเสียต่อการดำเนินงานของบริษัทหรืออาจหมายถึงผลกระทบด้านลบของสภาพแวดล้อมภายนอกที่มีต่อการดำเนินธุรกิจซึ่งผู้บริหารจำเป็นต้องระมัดระวังในสิ่งที่เป็นข้อจำกัดของการดำเนินธุรกิจเนื่องจากเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดผลเสียหายได้เราไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขข้อจำกัดหรืออุปสรรคเพื่อไม่ให้เกิดขึ้นได้แต่ถ้าเรามีการวิเคราะห์และคาดการณ์ล่วงหน้าถึงอุปสรรคที่อาจจะเกิดขึ้นได้เราก็จะสามารถหาทางป้องกันผลเสียที่อาจเกิดขึ้นให้น้อยลงไปได้ตัวอย่างของอุปสรรคจากภายนอกได้แก่ภัยธรรมชาติต่างๆ ความแข็งแกร่งของคู่แข่งต้นทุนทางพลังงานที่สูงขึ้นการเปลี่ยนแปลงของอัตราดอกเบี้ย(โครงการเตรียมความพร้อมและสร้างเครือข่ายความร่วมมือภาคอุตสาหกรรมการผลิตเพื่อรองรับประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน (AEC))

สรุปผลจากการวิเคราะห์ SWOT Analysis

ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายในและภายนอกของผลิตภัณฑ์ผ้าทอพื้นเมืองของกลุ่มผ้าทอพื้นเมืองบ้านทุ่งนาใหญ่ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลกดังนี้

จุดแข็ง

- ผ้าทอพื้นเมืองบ้านทุ่งนาใหญ่ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลกมีลักษณะลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์
- ลักษณะผ้ามีความละเอียดอ่อน
- เนื้อผ้ามีการผสมผสานลายอย่างประณีต
- เนื้องานมีคุณภาพดี
- มีความโดดเด่นในเรื่องของการใช้โทนสีในการทอผ้า
- ไหมที่ใช้ทอผ้ามีคุณภาพค่อนข้างสูง
- มีการนำเอกลักษณ์เด่นของดอกไม้พื้นเมืองมาประยุกต์ให้เกิดเป็นลวดลายของผ้าทอ
- มีภูมิปัญญาพื้นบ้านที่โดดเด่น

จุดอ่อน

- มีงบประมาณในการดำเนินงานน้อย
- มีสายผลิตภัณฑ์เพียงอย่างเดียว
- ไม่มีการทำประชาสัมพันธ์
- บุคลากรที่ทอผ้าพื้นเมืองเริ่มลดน้อยลง
- ขาดความรู้ในการเป็นผู้ประกอบการและการต่อยอดผลิตภัณฑ์

โอกาส

- มีการรวมกลุ่มเป็นกลุ่มผ้าทอพื้นเมือง
- หน่วยงานภาครัฐและเอกชนเริ่มให้ความสนใจ
- ที่ตั้งใกล้แหล่งวัตถุดิบ
- ปัจจุบันแนวโน้มการใช้ผ้าไทยนิยมในต่างประเทศมากขึ้น

- รัฐบาลจัดตั้งนโยบายให้หน่วยงานราชการใส่ผ้าไทยทำงานในวันอังคาร
- การเข้าร่วมประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนทำให้ตลาดขยายกว้างมากขึ้น

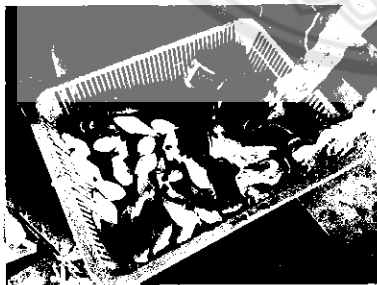
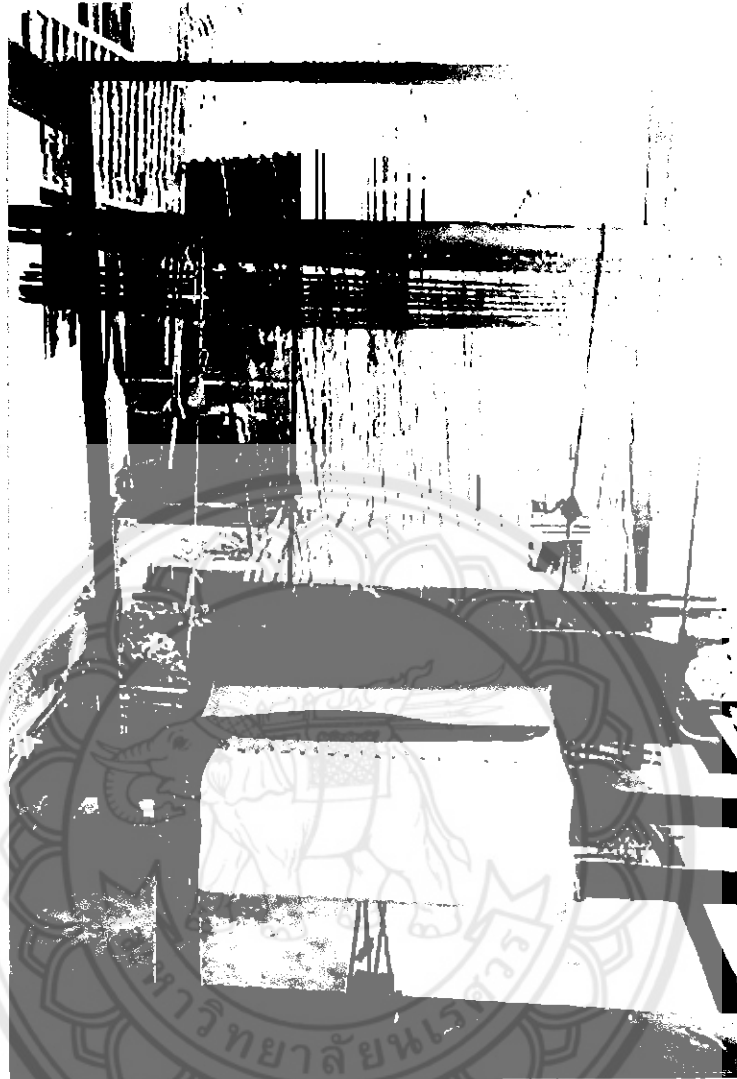
อุปสรรค

- คู่แข่งทางตรงค่อนข้างเยอะ
- การย้ายถิ่นแรงงานของคนพื้นเมือง
- การสนับสนุนที่ไม่ต่อเนื่อง
- นโยบายทางการเมืองมีการปรับเปลี่ยน
- ราคาสินค้าที่แพงขึ้น
- ปัญหาเรื่องภัยพิบัติที่คุกคาม
- รายได้ต่อครัวเรือนภายในชุมชนค่อนข้างต่ำ

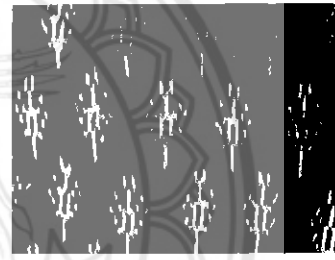
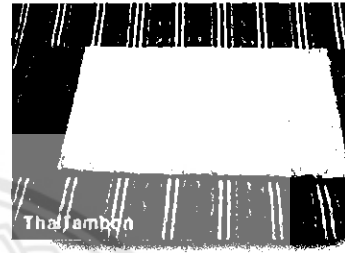
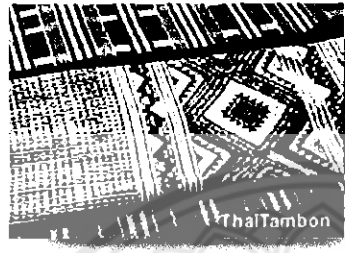
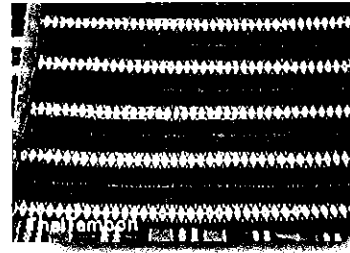
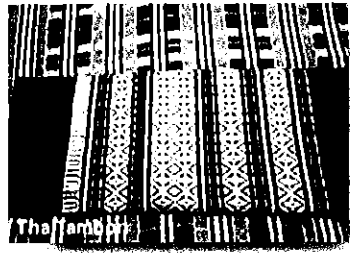
ผลจากการศึกษาบริบทชุมชน

ผลจากการศึกษาบริบทชุมชนและผลิตภัณฑ์ผ้าทอของกลุ่มผ้าทอพื้นเมืองบ้านทุ่ง
นาใหญ่ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก

จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ผ้าทอ
พื้นเมืองได้ผลดังนี้



ภาพที่ 5: กี่ทอผ้า



ภาพที่ 6: รูปแบบผลิตภัณฑ์จากศิลปพื้นบ้าน

ผลจากการพัฒนาผลิตภัณฑ์

ผลจากการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอของกลุ่มผ้าทอพื้นเมืองบ้านทุ่งนาใหญ่ จากการสร้างรูปแบบการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตลอดจนสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ



Sketch Design



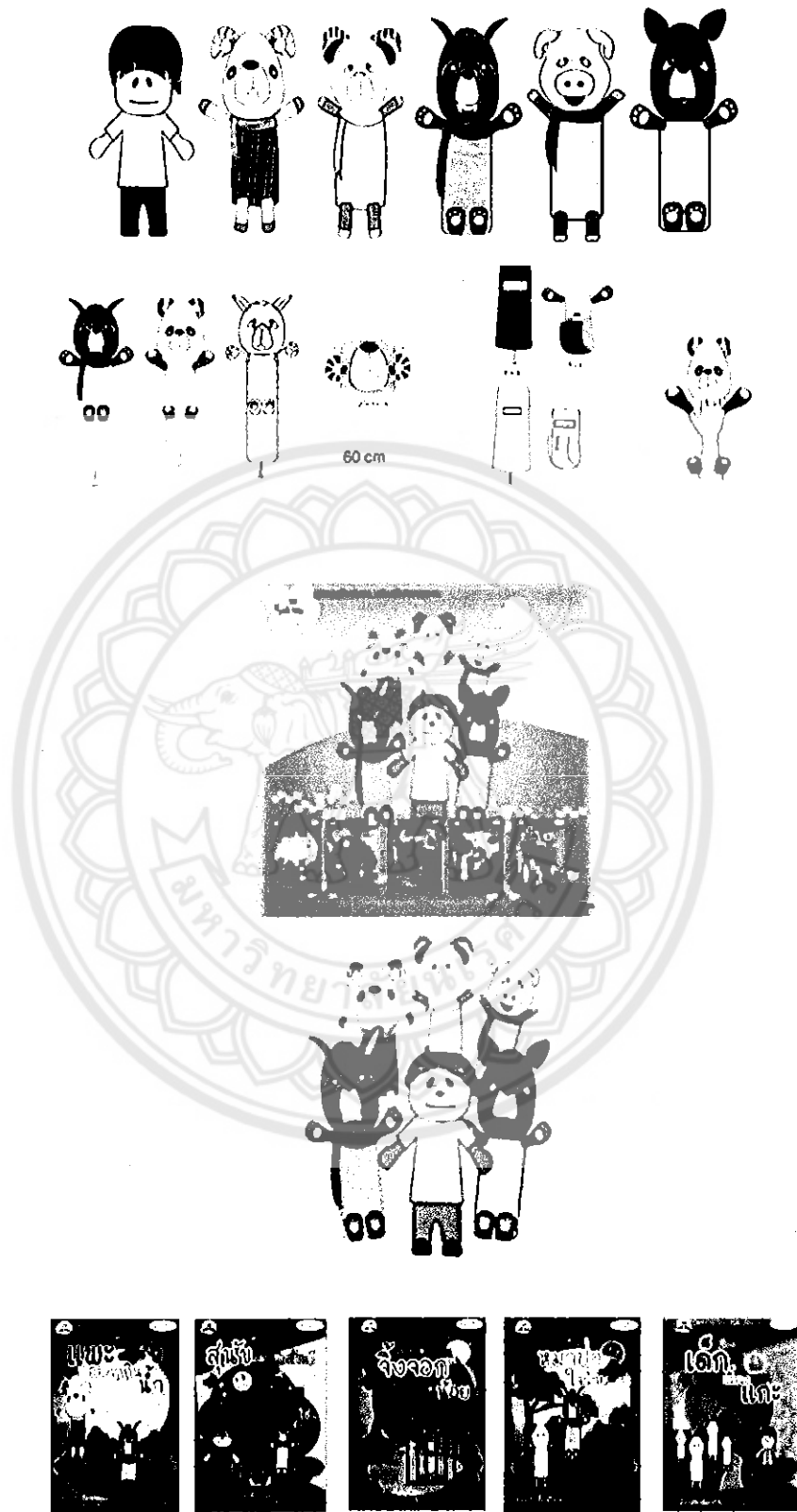
แนวคิดในการออกแบบ
 1. ใช้ผ้าฝ้ายคุณภาพดี
 2. ใช้สีธรรมชาติ
 3. ใช้ลวดลายพื้นเมือง
 4. ใช้เทคนิคการทอแบบดั้งเดิม
 5. ใช้วัสดุที่ทนทาน

00 cm

bag pack เสนอหน้าก่อน



ภาพที่ 7: กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์แต่ละขั้น

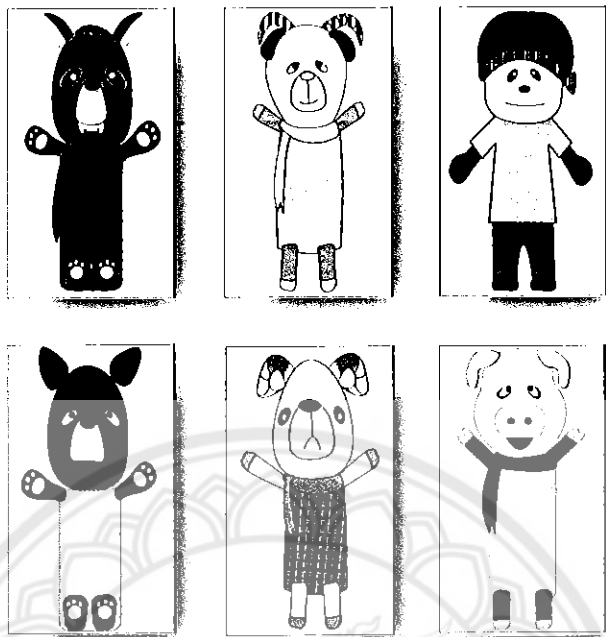


ภาพที่ 8: กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์

ผลจากการพัฒนากระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ผลดังนี้



ภาพที่ 9: แสดงรูปผลิตภัณฑ์ต้นแบบ



ภาพที่ 10: แสดงรูปผลิตภัณฑ์ต้นแบบ



ภาพที่ 11: แสดงรูปกระบวนการผลิต



ภาพที่ 12: กระบวนการผลิต



ภาพที่ 13: แสดงรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในขั้นตอนการผลิต



ภาพที่ 14: ภาพแสดงรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้



ภาพที่ 15: ภาพแสดงนิทานอีสป 5 เรื่อง



ภาพที่ 16: ภาพแสดงการจัดแสดงนิทรรศการที่ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซา พิชญโลก

บทที่ 5

บทสรุป

การดำเนินการครั้งนี้ในหัวข้อ "การออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี" มีวัตถุประสงค์เพื่อเชื่อมโยงสินค้าจากชุมชนสู่ท้องตลาด ซึ่งเป็นการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยมาประยุกต์ใช้ และเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัย จึงออกแบบตุ๊กตาจากผ้าทอที่มีฟังก์ชันการใช้งานได้หลากหลายรูปแบบเหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภค

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากระบวนการทอผ้า ของกลุ่มสตรีผู้ทอผ้าบ้านนาทุ่งใหญ่ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก
2. สำหรับออกแบบของเล่นจากผ้าทอ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี

สรุปผลและอภิปรายผล

การศึกษาในหัวข้อวิจัยเรื่อง "การออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี" สรุปได้ดังนี้

1. ศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ประเภทของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก
2. ศึกษาผลิตภัณฑ์ขั้นตอนและวิธีการผลิตผ้าทอในท้องถิ่น

3. ออกแบบผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาจากผ้า โดยเลือกใช้เศษวัสดุจากกระบวนการผลิตที่มีอยู่ในท้องถิ่นอย่างคุ้มค่า มีคุณภาพ สวยงามและเพิ่มประโยชน์ต่อการใช้งาน ซึ่งสรุปการออกแบบของเล่นจากผ้า ได้ดังนี้

3.1) การออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นจากผ้า เป็นการสร้างสรรค์การออกแบบผลิตภัณฑ์ขึ้นมาใหม่ให้แตกต่างจากคู่แข่งภายใต้แบรนด์สินค้าอื่นๆ โดยยึดเอกลักษณ์ตามคาแร็คเตอร์ตัวละครในนิทาน

3.2) กระบวนการออกแบบเป็นไปตามหลักการออกแบบอันประกอบไปด้วยแนวคิดในการออกแบบ หลักในการออกแบบ ส่วนประกอบที่สำคัญในการออกแบบ องค์ประกอบของการออกแบบและกราฟิก

3.3) ผลการออกแบบได้ดำเนินไปตามแนวทางการศึกษาข้อมูลและผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านตัวสินค้า ผู้ผลิต ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ข้อมูลทางการตลาด และข้อมูลทางด้านเทคนิคต่างๆตามลำดับขั้นตอนอย่างเป็นระบบ กราฟิกมีส่วนช่วยในการสร้างทัศนคติที่ดีแก่ผู้บริโภคสินค้าและมีการขยายอัตราพฤติกรรมการตัดสินใจซื้อมากขึ้น มีแนวทางของการออกแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้เกิดความเป็น Corporate Identity การออกแบบโครงสร้างของผลิตภัณฑ์คำนึงถึงความเป็นไปได้ในการผลิตจริง มีความสวยงามแปลกตา มีความแตกต่างจากคู่แข่งภายใต้แบรนด์สินค้าอื่นๆ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมทางด้านต้นทุนในการผลิต

ข้อเสนอแนะ

ในขั้นตอนของกระบวนการประเมินผลทางการศึกษาได้เป็นไปอย่างถูกต้องตามระบบที่คณะกรรมการได้กำหนดไว้ ซึ่งสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่วางเอาไว้ ทั้งนี้เนื่องจากการได้รับข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์จากอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้คอยช่วยเหลืออย่างเต็มที่

1. การดำเนินการศึกษาในหัวข้อการออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี เพื่อศึกษาถึงการออกแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แตกต่างจากตลาดในและต่างประเทศ

2. ควรนำการศึกษาค้นคว้าสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ประเภทของเล่นจากผ้าทอมือ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก มาใช้ประโยชน์ในเรื่องของแนวทางการออกแบบให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ เพื่อได้งานออกแบบที่มีความสมบูรณ์ เหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์นั้นๆ และสามารถนำไปผลิตจำหน่ายใช้งานได้จริงต่อไป

3. การออกแบบและพัฒนาแบบควรกำหนดแนวทางที่ชัดเจนและแน่นอน เพราะเป็นจุดสำคัญที่สุดของการทำศิลปนิพนธ์

4. ขั้นตอนการทำแบบจำลอง (Model) หากต้องมีกระบวนการทำที่ยากและซับซ้อน ควรวางแผนระยะเวลาสำหรับขั้นตอนนี้ให้มาก เพราะอาจล่าช้าไม่ทันตามกำหนดและทำให้งานออกมาไม่มีประสิทธิภาพมากพอ

5. การตัดสินใจในการออกแบบควรใช้เหตุผลและข้อมูลเป็นส่วนประกอบในการตัดสินใจมากกว่าความรู้สึกส่วนตัว

บทสรุปของการศึกษาวิจัยถือได้ว่าเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง ทั้งในด้านการแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับพฤติกรรมการใช้งาน ซึ่งไม่ใช่เพียงวิสัยทัศน์ทางการศึกษาเท่านั้น แต่เป็นการมองโลกทัศน์ให้กว้างออกไปยังภายนอก อาศัยพื้นฐานของความเป็นจริง การศึกษา ค้นคว้า ตลอดจนการวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งเพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง อันเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษาวิจัย



บรรณานุกรม

นายเอกพงศ์ สุริยงค์. (2553). การประยุกต์พระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อสืบ
ทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านงานหัตถกรรมสาขาผ้าทอของจังหวัดเชียงใหม่

อัจฉราพรรณ ตั้งจตุรโสภณ. (2552). การศึกษาพฤติกรรมการซื้อผ้าไหมของผู้บริโภคในจังหวัดนครชัยบุรี

อนnek: เหลลาชาติ. (2547). การบริหารจัดการธุรกิจชุมชน : "กรณีศึกษา กลุ่ม
หัตถกรรมตุ๊กตาราชบุรี"

ธนนันท์ บัววัฒน์. (2555). การออกแบบตุ๊กตาเรซินเพื่อส่งเสริมอาชีพอิสระ. ศิลป
นิพนธ์ ศป.บ., มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.

สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. 2546.1

กลุ่มแม่บ้านบ้านนาทุ่งใหญ่. เข้าถึงได้จาก: นางบัววัล รัตนไค่น
เว็บไซต์.<http://www.thaitambon.com/>

กลุ่มแม่บ้านบ้านน้ำกุ่ม. เข้าถึงได้จาก: นางรอยชาย จันดาวงษ์
เว็บไซต์.<http://www.thaitambon.com/tambon/tcommdesc.asp?ID=650206&SME=0954205319>

วิวัฒนาการยาไทย. เข้าถึงได้จาก : <http://herbalmedicinebuu.wordpress.com>

เว็บไซต์.(<http://www.otoptoday.com>)

เว็บไซต์.<http://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=met&month=01->

เว็บไซต์. <http://www.oknation.net/blog/pannida/2011/10/28/entry-1>

เว็บไซต์. http://www.ruythaworn-textile.com/?page_id=196



**แบบสอบถาม การออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก
เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี**

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย
เรื่อง

การออกแบบของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก
เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี

โดย นางสาวพรพิมล พุดหาญ
นักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

คำชี้แจง

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ จุดมุ่งหมายเพื่อที่จะออกแบบของเล่นจากผ้า
ทอ อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ
3-5 ปี โดยเน้นแนวความคิดเกี่ยวกับนิทานอีสป เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็น
เด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี โดยมุ่งให้ความสำคัญของการนำภูมิปัญญาชาวบ้านและ
ทรัพยากรที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาพัฒนาและสร้างมูลค่าของผลิตภัณฑ์ให้สูงขึ้นให้มีคุณภาพ
มีจุดเด่น มีเอกลักษณ์

แบบสอบถามนี้ แบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 แบบสอบถามสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความต้องการของผู้ปกครอง ในการเลือกซื้อของเล่นให้
เด็ก

ตอนที่ 3 แบบสอบถามด้านความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ของ
เล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้างจินตนาการของเด็กปฐมวัย
ช่วงอายุ 3-5 ปี

ตอนที่ 1**แบบสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม**

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ○ หน้าข้อความตามสภาพที่เป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านเอง

สถานภาพ	
1. เพศ	() ชาย () หญิง
2. อายุ	() 0-17 ปี () 18-30 ปี () 31-60 ปี () 60 ปีขึ้นไป
3. การศึกษา	() ต่ำกว่า ป.6 () ป.6-ม.3 () ม.6,ปวช () ปวส, อนุปริญญา () ปริญญาตรี () สูงกว่าปริญญาตรี () อื่นๆ(โปรดระบุ).....
4. อาชีพ	() นักเรียน,นักศึกษา () ค้าขาย () รับจ้าง () รัฐวิสาหกิจ () รับราชการ () อื่น ๆ ระบุ
5. ท่านมีความชอบเกี่ยวกับซองเด่นจากผ้าบ้างหรือไม่	() ไม่ชอบ () ชอบ

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 2 แบบสอบถามความต้องการของผู้ปกครอง ในการเลือกซื้อของเล่นให้

เด็ก

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความตามความเห็นของท่าน

- ประโยชน์ที่ได้จากของเล่น เสริมสร้างจินตนาการของเด็ก
- ความปลอดภัยของ ของเล่น
- คุ้มค่า ในด้านเวลา เด็กสามารถเล่นได้นาน
- ความหลากหลาย สามารถปรับเปลี่ยนการเล่นได้หลายแบบ
- สีสันสดใส
- ความสวยงาม
- เสริมสร้างทักษะทางด้านจินตนาการ
- ขนาดที่เหมาะสม
- ทางเลือกเสริม สามารถใช้งานต่อได้เมื่อเด็กโตแล้ว เช่นการปรับเปลี่ยนเป็นหมอนข้าง

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3

แบบสอบถามด้านความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อผลิตภัณฑ์

ของเล่นจากผ้า อำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเสริมสร้าง
จินตนาการของเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน หน้าข้อความตามความเห็นของท่าน

วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด ระดับความพึงพอใจ			
	มากที่สุด (4)	มาก (3)	ปานกลาง (2)	น้อย (1)
1. คุณรู้จักของเล่นจากผ้าทอมากน้อยเพียงใด				
2. รูปแบบของเล่นจากผ้าทอมีลักษณะกระตุ้นให้เด็กอยากเล่นของเล่น				
3. รูปทรงของเล่นจากผ้าทอมีลักษณะเหมาะสมกับเด็ก				
4. รูปแบบของเล่นจากผ้าทอมีลักษณะเหมาะสมกับเด็ก				
5. เด็กได้รับพัฒนาการทางด้านจินตนาการ				
6. วัสดุที่ใช้มีความเหมาะสม				
7. เด็กมีความร่าเริงแจ่มใสในการเล่น				
8. ของเล่นมีความเสี่ยงก่อให้เกิดอันตราย				
9. วิธีการใช้งานของ ของเล่นเหมาะสมกับเด็กปฐมวัยช่วงอายุ 3-5 ปี				
10. เด็กได้ฝึกทักษะทางด้านจินตนาการ				

หมายเหตุ

- 4 หมายถึง มากที่สุด
- 3 หมายถึง มาก
- 2 หมายถึง ปานกลาง
- 1 หมายถึง น้อย

การจัดแสดงนิทรรศการศิลปนิพนธ์ครั้งที่ 12 วันที่ 16-20 พฤษภาคม 2557 ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลพลาซ่า พิชญโลก



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล นางสาว พรพิมล พุดหาญ Miss.Promphimon Phuthan

เกิดเมื่อ 11 มกราคม 2534

สถานที่เกิด อำเภอ นครไทย จังหวัดพิษณุโลก

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

129 หมู่ 7 ตำบลนครชุม อำเภอ นครไทย จังหวัดพิษณุโลก 65120

ตำแหน่งหน้าที่

นิสิตภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
นเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

ประวัติการศึกษา

ประถมศึกษา โรงเรียนบ้านนาฟองแดง จังหวัดพิษณุโลก

มัธยมศึกษา โรงเรียนนครชุมพิทยา รัชมังคลาภิเษก จังหวัดพิษณุโลก

อุดมศึกษา มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์