

แรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมอีสานสู่การออกแบบของเล่นสำหรับเด็ก อายุ 6-12 ปี

Inspiration from Northeastern Arts and Cultures for Toy Designing for 6-12-Year-Old Children

Received: June 11, 2019; Revised: August 16, 2019; Accepted: August 28, 2019

กัลยกร จันทரசาखा¹, ปรดี พันธุกกร²

Kanyakorn Chantaraskha, Poradee Panthupkorn

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ศิลปวัฒนธรรมอีสานเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบผลงานของเล่น สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ให้มีภาพลักษณ์ลักษณะรูปแบบเหมาะสมกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ยังคงกลิ่นอายของวัฒนธรรมได้ งานวิจัยนี้แสดงเนื้อหาการศึกษาและวิเคราะห์ศิลปวัฒนธรรมอีสานตามขอบเขตงานวิจัยด้านพื้นที่คือ จังหวัดขอนแก่น เพื่อสำรวจฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดขอนแก่นและเพื่อค้นหาแนวทางในการออกแบบของเล่น สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี และยังส่งเสริมพัฒนาการ ใน 3 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางการรับรู้ และพัฒนาการทางด้านสร้างสรรค์ ซึ่งงานออกแบบที่ได้มานั้น มีกระบวนการออกแบบอย่างเป็นขั้นตอน โดยผ่านการวิเคราะห์การออกแบบจากทฤษฎีศิลปะกับพัฒนาการ หลักการออกแบบของเล่นและการเล่นเพื่อพัฒนาการเด็ก ซึ่งผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอีสานเมืองขอนแก่น ได้มีการจัดศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่นออกเป็นหมวดต่างๆ คือ 1)แหล่งโบราณคดี 11 แห่ง 2)ลิม 5 หลัง 3)จิตรกรรม 4 ภาพ 4)วัฒนธรรมประเพณี 9 เทศกาล และ 5)หัตถกรรม 6 แห่ง และได้คัดเลือกศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่นนำไปออกแบบในกระบวนการและยังสามารถเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่นได้ โดยในขั้นตอนการออกแบบของเล่นนั้น ได้ออกแบบของเล่นเป็น 3 กลุ่ม ด้วยกันคือ กลุ่มที่ 1 ศิลปวัฒนธรรมหมวดจิตรกรรมและพัฒนาการทางด้านสร้างสรรค์ กลุ่มที่ 2 ศิลปวัฒนธรรมหมวดประเพณีและพัฒนาการด้านสังคมและกลุ่มที่ 3 ศิลปวัฒนธรรมหมวดลิมและพัฒนาการด้านการรับรู้ โดยแต่ละกลุ่มออกแบบของเล่นอย่างละ 3 ชิ้น ซึ่งผลงานการออกแบบ การที่เด็กได้เล่นของเล่นด้วยตนเอง ถือได้ว่าเป็นการทำให้เด็ก

¹ นักศึกษาระดับดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยบูรพา (Doctoral students Visual Arts and Design Program, Faculty of Fine Arts, Burapha University)

e-mail : k_yakorn@hotmail.com

² อาจารย์ สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรม มหาวิทยาลัยบูรพา (Lecturer in Visual Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Burapha University)

ได้ลงมือปฏิบัติทำให้เกิดประสบการณ์ขึ้น ส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ทั้งในส่วนขององค์ความรู้ ให้เกิด ความสนใจความอยากรู้อยากเห็นว่าสีหรือลวดลาย รูปทรง รูปแบบของของเล่นคืออะไร สีอะไร ซึ่ง สามารถลดช่องว่างระหว่างศิลปวัฒนธรรมกับเด็กในยุคปัจจุบันได้ สร้างความเชื่อมโยง ต่อยอด และใช้ ประโยชน์ได้ต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ : แร่งบันดาลใจ, ศิลปวัฒนธรรมอีสาน, การออกแบบของเล่น, เด็กอายุ 6-12 ปี

Abstract

This research aimed to study and analyze northeastern arts and cultures as a guideline for designing toys for children with age of 6-12 years to have appearances and designs suitable with contemporary lifestyle with remains of cultures. This research demonstrated contents of study and analysis of northeastern arts and cultures according to spatial scope: Khon Kaen, to survey overall contexts of areas in Khon Kaen Province, database of arts and cultures in Khon Kaen Province, and information of Thai traditional toys. These data were employed as a guideline for designing toys for children with age of 6-12 years that could promote development in 3 aspects including social development, perception development and creativity development. The design contained clearly procedural process through design analysis based on the theories of arts and development, principles of toy and play designing for child development. The result of studying and analyzing northeastern arts, cultures and local wisdoms in Khon Kaen Province revealed that arts and cultures in Khon Kaen Province were categorized in different groups including 1) archeological site: 11 locations, 2) northeastern-style Ubosot: 5 buildings, 3) paintings: 4 items, 4) cultures and traditions: 9 events and 5) handicraft: 6 sites. After that, the researcher selected arts and cultures in Khon Kaen Province to design processes to indicate the identity of Khon Kaen Province by considering outstanding and unique features that were distinct from other provinces and widely accepted with potentials of creation. Furthermore, these features could be promoted to represent the Province and applied with the design. The toy design procedures were divided into 3 groups: group 1- arts and culture in painting group and creativity development, group 2- arts and cultures in tradition group and social development and group 3- arts and cultures in northeastern-style Ubosot group and perception development. Each group consisted of 3 different toys. The findings showed that children played the toys and gained experience from practices resulting in the promotion of children's perception in terms of knowledge, interest and curiosity about

colors, patterns, shapes, and designs of toys. As a result, the gap between arts and cultures and children at present could be diminished leading to further connection, extension and utilization in the future.

Keywords: Inspiration, Northeastern arts and cultures, Toy designing, 6-12-year-old children

บทนำ

ในสังคมปัจจุบันนี้ ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น ซึ่งมีเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ที่โดดเด่น อีกทั้งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี วัสดุและมิติทางสังคม นำผลไปสู่รูปแบบการใช้ชีวิตในแนวร่วมสมัยเพื่อคุณภาพชีวิตของผู้คนในสังคม การให้ความสำคัญต่อการพัฒนาและการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการ มีทักษะทางศิลปกรรมและกระบวนการเทคโนโลยีทางการออกแบบเป็นพื้นฐานที่สำคัญ สามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์จากจินตนาการ สู่โลกแห่งความเป็นจริงในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ๆได้ โดยอาศัยแนวทางการเรียนรู้ ทางภูมิปัญญามิติวัฒนธรรม เทคโนโลยีวัสดุ การวิเคราะห์ วิจัย ปฏิบัติทดลององค์ความรู้ ทางศิลปวิทยา สุนทรียภาพและความงามเพื่อนำไปสู่สังคมแห่งสร้างสรรค์มากกว่าการเป็นแค่สังคมแห่งการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม, 2559)

การเล่นและของเล่นเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ที่แสดงออกให้เรารู้ถึงประวัติศาสตร์ของมนุษย์ และสะท้อนให้เห็นแนวความคิดค่านิยม วัฒนธรรมของคนในสังคมหรือคนในท้องถิ่นนั้นๆด้วย แสดงให้เห็นว่าคติความเชื่อและวัฒนธรรม เป็นองค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งของการออกแบบของเล่น ถึงแม้ว่าพัฒนาการ และพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กจะเป็นสากลก็ตาม แต่รูปแบบเรื่องราวและลักษณะเฉพาะของของเล่นที่แฝงอยู่ในของเล่นแต่ละชิ้น จะแสดงออกถึงเรื่องราวที่สัมพันธ์กับความเชื่อ วัฒนธรรม พื้นบ้าน ตลอดจนความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของรูปแบบของเล่นตามแต่ละภูมิภาค และในแต่ละท้องถิ่นที่มีความแตกต่างกันออกไป (พรเทพ เลิศเทวศิริ, 2534) การที่เด็กได้เล่นของเล่นหรือการละเล่นต่างๆด้วยตนเอง ถือได้ว่าเป็นการทำให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติทำให้เกิดประสบการณ์ขึ้น ส่งผลให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ทั้งในส่วนขององค์ความรู้ ซึ่งเกิดจากการกระตุ้น ให้เกิดความสนใจความอยากรู้อยากเห็น โดยการเล่นของเล่นบางอย่าง และอีกส่วนหนึ่งคือเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับกติกา กฎเกณฑ์ทางสังคม การอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น ก่อให้เกิดทักษะการคิด ทักษะการปฏิบัติ และเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนรู้

หลายครอบครัวเริ่มใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับโซเชียลมีเดียมากกว่าการออกไปพบปะกับเพื่อนฝูงหรือไม่ก็พึ่งพาเทคโนโลยีออนไลน์อยู่ตลอดเวลา พฤติกรรมเหล่านี้ไม่ได้เกิดขึ้นแค่กับผู้ใหญ่วัยทำงานหรือวัยรุ่นแต่ยังรวมไปถึงเด็กที่เกิดและเติบโตมาในยุคดิจิทัลอาร์ต พ่อแม่ส่วนใหญ่คุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีเป็นอย่างดี แต่เมื่ออุปกรณ์ดิจิทัลชิ้นเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของเรามากขึ้น เด็กเหล่านี้จึงไม่ได้เติบโตมากับการเล่นของเล่นเหมือนกับคนรุ่นก่อนเพราะมีโอกาสได้สัมผัสเทคโนโลยีตั้งแต่เด็ก คลิปวิดีโอ

ในยุทูปรวมทั้งเกมต่างๆในสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ตของพ่อแม่ จึงกลายเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มอบความสุขสำหรับเด็กไปโดยปริยาย (สมาคมอุตสาหกรรมของเล่นไทย, 2560)

แต่อย่าลืมว่าเด็กยังไม่สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างรู้เท่าทัน จึงได้รับผลกระทบทางพฤติกรรมและส่งผลต่อพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม สังเกตได้ว่าใช้อุปกรณ์ดิจิทัลตั้งแต่เล็ก เด็กจะคุ้นเคยกับการทำสิ่งต่างๆอย่างรวดเร็วทันใจ ทำให้มีความอดทนต่ำ เบื่อง่าย สมาธิสั้น ไม่รู้จักอดทน รอคอย ยับยั้งชั่งใจ ไม่ยอมสื่อสารกับคนในครอบครัว นอกจากนี้ยังมีแนวโน้มชอบอยู่คนเดียวเพราะมองว่าเทคโนโลยีช่วยพึ่งพาตนเองได้ แต่กลับพุดคุยหรือมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างน้อยลงไม่ว่าจะในบ้าน โรงเรียนไปจนถึงสิ่งแวดล้อมและสังคมภายนอก ซึ่งอาจนำไปสู่สังคมกลางอากาศได้ในที่สุด แวดล้อมและสังคมภายนอกซึ่งอาจนำไปสู่สังคม (สมาคมอุตสาหกรรมของเล่นไทย, 2558)

ศิลปวัฒนธรรมภาคอีสาน เป็นภูมิภาคที่มีความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรมและประเพณี แตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่นแต่ละจังหวัด ศิลปวัฒนธรรมเหล่านี้เป็นตัวบ่งบอกถึงความเชื่อ ค่านิยม ศาสนาและรูปแบบการดำเนินชีวิตตลอดจนอาชีพของคนในท้องถิ่นนั้นๆได้เป็นอย่างดี และแตกต่างจากภูมิภาคอื่นๆของไทยอย่างเห็นได้ชัด ทั้งวัฒนธรรมทางด้านการดำรงชีวิตและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ซึ่งเราสามารถสังเกตรูปแบบวัฒนธรรมที่งดงามของชาวอีสานผ่านทางประเพณีต่างๆที่ชาวอีสานจัดขึ้นซึ่งสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมอีสานได้เป็นอย่างดี

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงเห็นว่าจำเป็นที่จะต้องศึกษาทำการวิจัยและนำเอาผลพวงของวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่นที่แข็งแกร่งมาเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมของคนไทยในปัจจุบันที่ตามสมัย สังคมใหม่ ผ่านการสร้างสรรคงานออกแบบ โดยผ่านกระบวนการระหว่างภูมิปัญญาที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมโดยอาศัยวัสดุ เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นนั้นมีลักษณะรูปแบบที่เหมาะสมกับวิถีชีวิต และยังได้ดึงเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ ทางขนบธรรมเนียม ประเพณีและวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์ได้ด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนารูปแบบของเล่นสำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ให้มีเอกลักษณ์ร่วมสมัยกับศิลปวัฒนธรรมอีสาน

วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยวางแผนขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การศึกษาข้อมูลศิลปวัฒนธรรมอีสาน

พื้นที่การวิจัย คือ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในพื้นที่ภาคอีสาน ซึ่งได้แก่จังหวัดขอนแก่น ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษารายละเอียด ดังนี้ 1.บริบทภาพรวมภาคอีสาน(หอศิลปวัฒนธรรม, 2560) 2. บริบทภาพรวมพื้นที่ใน

จังหวัดขอนแก่น 3. ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดขอนแก่น 4. ข้อมูลของเล่นพื้นบ้านภูมิปัญญาไทยในจังหวัดขอนแก่น(ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์, 2561) 5. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก 6. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย 7. แนวคิดการจัดการวัฒนธรรมเชิงรุก (รุ่งนภา สุขมล, 2548) 8. การรับรู้ความงาม 9. หลักการออกแบบของเล่น เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบของเล่นร่วมสมัยและยังส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะ ใน 3 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางการรับรู้ และพัฒนาการทางการสร้างสรรค์

ขั้นที่ 2 การคัดเลือกศิลปวัฒนธรรมอีสานมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

การคัดเลือกศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่นในหมวดต่างๆที่มีความโดดเด่น/น่าสนใจและมีแนวโน้มนำไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และยังสามารถเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่นได้ โดยมีประเด็นการพิจารณาเบื้องต้น คือ

1. มีความโดดเด่นและมีความแตกต่างไม่ซ้ำกับจังหวัดอื่น
2. การเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง
3. มีศักยภาพในการสร้างสรรค์ ที่สามารถนำไปส่งเสริมเป็นตัวแทนประจำจังหวัดได้

ขั้นที่ 3 การออกแบบมีขั้นตอน

ผู้วิจัยต้องวิเคราะห์ในประเด็นศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่นและเลือกมา 3 หมวด ที่ต้องมีความสอดคล้องสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมสัมพันธ์กับพัฒนาการทางศิลปะ ใน 3 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางการรับรู้ และพัฒนาการทางการสร้างสรรค์ โดยแต่ละกลุ่มออกแบบของเล่นอย่างละ 3 ชิ้น

ผลการวิจัย

ขั้นที่ 1 การศึกษาและวิเคราะห์ศิลปวัฒนธรรมอีสานและสำรวจฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดขอนแก่น

ผลจากการหาข้อมูลที่ได้จากเอกสาร ข้อมูลภาคสนาม ในเรื่องศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา รวมถึงวิถีในการดำเนินชีวิตของชุมชนและสังคมในจังหวัดขอนแก่นนั้น การดำเนินงานในด้านการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรม ได้จัดให้มีศูนย์ศึกษาพระพุทธศาสนาวันอาทิตย์ จำนวน 138 แห่ง โครงการวัฒนธรรมไทยสายใยชุมชน 45 แห่ง แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม 12 แห่ง ศูนย์เฝ้าระวังทางวัฒนธรรม 79 แห่ง ศูนย์วัฒนธรรมในสถานศึกษา 26 แห่ง องค์กรเครือข่ายทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย สภาวัฒนธรรมจังหวัด 1 แห่ง สภาวัฒนธรรมอำเภอ 26 แห่ง สภาวัฒนธรรมตำบล 199 แห่ง สภาวัฒนธรรมหมู่บ้าน 2,337 แห่ง (ที่มา : สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น 2555) ผู้วิจัยได้มีการจัดศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่นออกเป็นหมวดต่างๆ ได้แก่ 1 แหล่งโบราณคดี 2. สิม 3 จิตรกรรม 4 วัฒนธรรมประเพณี 5 หัตถกรรม

ซึ่งผลจากการศึกษาและวิเคราะห์ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอีสานเมืองขอนแก่น จำนวน ศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่น ที่แบ่งออกเป็นหมวดต่างๆ คือ 1)แหล่งโบราณคดี 11 แห่ง 2) สิม 5 หลัง 3) จิตรกรรม 4 ภาพ 4) วัฒนธรรมประเพณี 9 เทศกาล และ 5) หัตถกรรม 6 แหล่ง ตามตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แหล่งโบราณคดี 11 แห่ง

1. กู่ประภาชัย หรือ กู่บ้านนา คำน้อย 	2. เมืองโบราณโนนเมือง 	3. ปราสาทเปือยน้อย หรือ พระธาตุกู่ทอง 	4. กู่บ้านเมย 
5. ธาตุ (ดอนกู่) 	6. โนนแท่น 	7. ธาตุ (วัดโพธิ์ธาตุ) 	8. กุดธาตุ (ธาตุคูกญาคุ) 
9. พระยืน โรงเรียนพระยืน 	10. ธาตุ (โรงเรียนบ้านชุมแพ) 	11. กู่แก้ว บ้านหัวสระ 	

ตารางที่ 2 สิม 5 หลัง

1. วัดไชยศรี 	2. วัดสระทองบ้านบัว สิม (โบสถ์) 	3. วัดสนวนวารัพัฒนาราม เดิมชื่อวัดโนนจั่ว สิม (โบสถ์) 
---	--	---

4. วัดสระบัวแก้ว ลิม (โบสถ์) 	5. วัดบึงแก้ว บ้านชนบท หมู่ที่ 1 ตำบลศรีบุญเรือง อำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น ลิม (โบสถ์) 
---	---

ตารางที่ 3 จิตรกรรม 4 ภาพ

1. อุบัติการณ์ลิม วัดไชยศรี 	2. วัดมณีวิทยาราม 
3. วัดสระบัวแก้ว 	4. วัดสวนวาริพัฒนาราม 

ตารางที่ 4 วัฒนธรรมประเพณี 9 เทศกาล

1. เทศกาลดอกคูณเสียงแคน และถนนข้าวเหนียว 	2. เทศกาลไหว้พระธาตุขามแก่น 	3. งานเทศกาลไหม ประเพณีผูกเสี่ยว และงานกาชาดจังหวัดขอนแก่น 
---	--	---

4. งานบุญกุ่มข้าวใหญ่ 	5. บุญแจกข้าว 	6. บุญข้าวจีหรือบุญเดือน 3 
7. ศาลเจ้าปึงเถ่ากง-ม่า ขอนแก่น 	8. ลำผีฟ้า 	9. งานศิวะราตรีปูชนียาลัย ปราสาทเปือยน้อย 

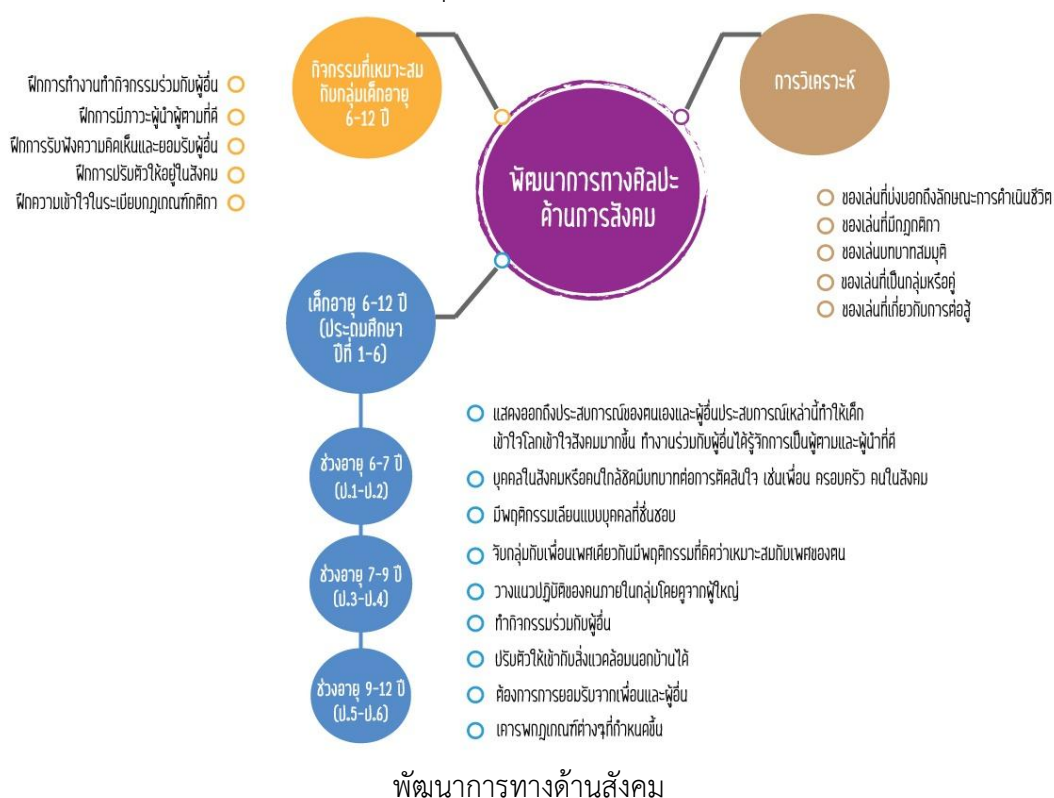
ตารางที่ 5 หัตถกรรม 6 แหล่ง

1. ชุมชนหัตถกรรมผ้าไหมย้อมสี ธรรมชาติบ้านหนองหญ้าปล้อง จังหวัดขอนแก่น 	2. งานหัตถกรรม เครื่องปั้นดินเผา ชุมชนบ้านวัง แก้ว ต.วังชัย อ.น้ำพอง จ. ขอนแก่น 	3. กลุ่มหัตถกรรมคุ้มสุขโข จังหวัดขอนแก่น 
4. ผ้าไหมมัดหมี่ อ.ชนบท 	5. งานหัตถกรรมแกะสลัก ไดโนเสาร์ ตำบลโนเมือง 	6. ผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ ที่ ศูนย์ศิลปเพื่อการพัฒนาสตรีอีสาน 

ขั้นที่ 2 การคัดเลือกศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่น

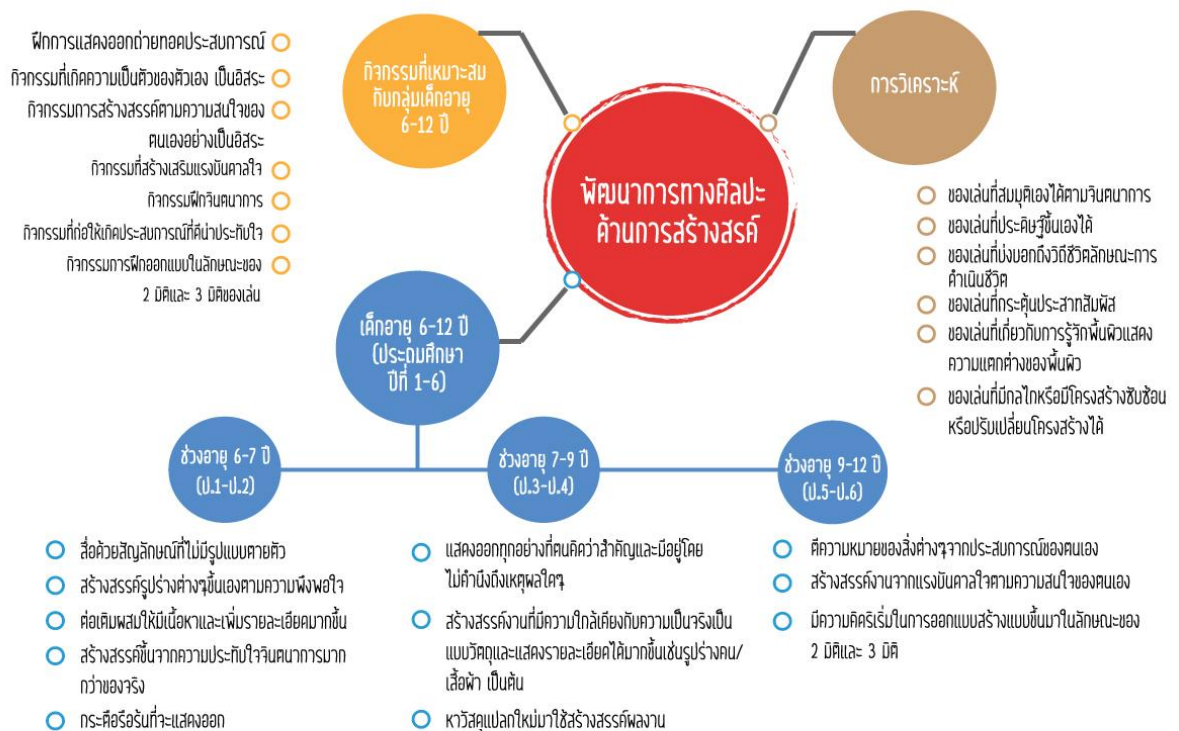
ได้คัดเลือกศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่นในหมวดต่างๆที่มีความโดดเด่น/น่าสนใจและมีแนวโน้มนำไปประยุกต์ใช้กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และยังสามารถเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่นได้

ผลการศึกษาได้มีการจัดศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่นออกเป็นหมวดต่างๆและคัดเลือกศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่นที่มีความโดดเด่น มีแนวโน้มนำไปประยุกต์ใช้กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ คือ 1)แหล่งโบราณคดี คือ ปราสาทเปือยน้อย หรือ พระธาตุภูทอง 2)ลิม คือ วัดสระทองบ้านบัว 3)จิตรกรรม คือ วัดไชยศรี ฮูปแต้มเรื่อง ลินไชหรือสังข์ศิลป์ชัย 4)วัฒนธรรมประเพณี คือ เทศกาลดอกคูณเสียงแคนและถนนข้าวเหนียว เป็นงานประเพณีสงกรานต์ของจังหวัดขอนแก่น และ 5)หัตถกรรม คือ ผ้าไหมมัดหมี่ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ในประเด็นศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่นและได้เลือกมา 3 หมวด คือ ลิม จิตรกรรม วัฒนธรรมประเพณี ที่สอดคล้องสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม สัมผัสกับพัฒนาการทางศิลปะใน 3 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางด้านการศึกษา และ พัฒนาการทางการสร้างสรรค์ สำหรับเด็กอายุ 6-12 ปี ดังนี้



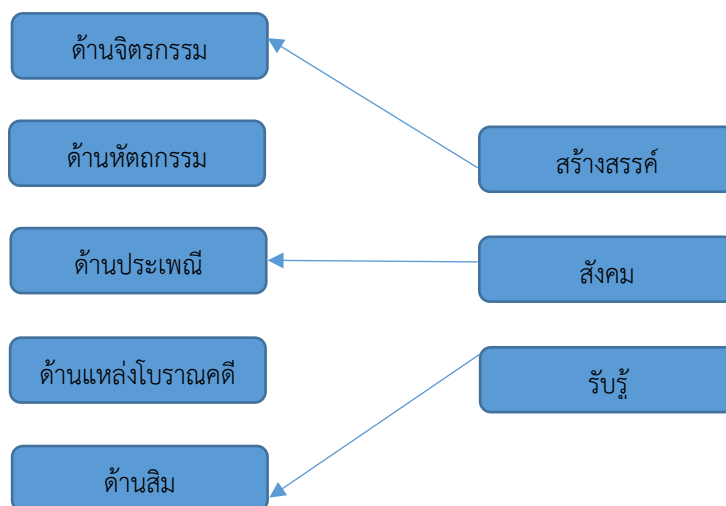


พัฒนาการทางด้านการรับรู้



พัฒนาการทางการสร้างสรรค์

การประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอีสานเมืองขอนแก่นมาผสานเชื่อมโยงเข้ากับ
พัฒนาการทางศิลปะด้านต่างๆเพื่อมาสร้างสรรค์สู่การออกแบบแบบของเล่น



ขั้นที่ 3 การออกแบบของเล่น

โดยในขั้นตอนการออกแบบของเล่นนั้น ได้ออกแบบของเล่นเป็น 3 กลุ่ม ด้วยกันคือ กลุ่มที่ 1 ศิลปวัฒนธรรมหมวดจิตรกรรมและพัฒนาการทางด้านสร้างสรรค์ กลุ่มที่ 2 ศิลปวัฒนธรรมหมวดประเพณีและพัฒนาการด้านสังคมและกลุ่มที่ 3 ศิลปวัฒนธรรมหมวดสื่อและพัฒนาการด้านการรับรู้ โดยแต่ละกลุ่มออกแบบของเล่นอย่างละ 3 ชิ้น

ตารางที่ 3 การประยุกต์ใช้ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาอีสานเมืองขอนแก่นมาสร้างสรรค์สู่การออกแบบของเล่น

กลุ่มที่ 1 ศิลปวัฒนธรรมหมวดจิตรกรรมและพัฒนาการทางด้านสร้างสรรค์		
		
กลุ่มที่ 2 ศิลปวัฒนธรรมหมวดประเพณีและพัฒนาการด้านสังคม		
		

กลุ่มที่ 3 ศิลปวัฒนธรรมหมวดสืมและพัฒนาการด้านการรับรู้



สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยในครั้งนี้ความหลากหลายของสื่อพื้นบ้าน ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นถูกนำมาใช้ในการจัดกิจกรรม ทั้งในและนอกห้องเรียน สื่อที่นำมาใช้ในกิจกรรมมากที่สุดก็คือของเล่นเป็นของเล่นที่มีการคัดเลือกการออกแบบผสมผสานศิลปวัฒนธรรม หรือของเล่นพื้นบ้าน เพื่อสอดคล้องกับทักษะ พัฒนาการในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านสร้างสรรค์ ด้านความคิด ให้เกิดทักษะที่ดีขึ้น ของเล่นแต่ละชนิดมีรูปร่างลักษณะ วิธีการเล่นแตกต่างกันไป เด็กได้สัมผัสพื้นผิวที่หลากหลาย วิธีการเล่นที่หลากหลาย เมื่อเด็กได้ทดลองเล่น ฝึกฝน จนสามารถพัฒนาทักษะได้ ซึ่งของเล่นในแต่ละกลุ่ม 3 กลุ่ม ด้วยกันคือ กลุ่มที่ 1 ศิลปวัฒนธรรมหมวดอุปถัมภ์และพัฒนาการทางศิลปะด้านสร้างสรรค์ กลุ่มที่ 2 ศิลปวัฒนธรรมหมวดประเพณีและพัฒนาการทางศิลปะด้านสังคมและกลุ่มที่ 3 ศิลปวัฒนธรรมหมวดสืมและพัฒนาการทางศิลปะด้านการรับรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้หากิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับช่วงวัยแล้วนำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบของเล่นการที่เด็กได้เล่นได้เรียนรู้ผ่านการใช้กิจกรรมโดยมีของเล่นเป็นสื่อ ตามแนวคิด การประมวลข้อมูลการรับรู้ความรู้สึกเด็กได้ฝึกความอดทนจิตใจจดจ่อต่อการเล่นของเล่นนั้นๆ มุ่งมั่นในการปฏิบัติตามขั้นตอนการดำเนินการ กฎกติกา ข้อบังคับในแต่ละหมวดของเล่น เด็กจะได้รับความชำนาญขึ้นจากการเล่น การเรียนรู้ฝึกฝนทักษะไปในทางอ้อมด้วย นอกจากการพัฒนาทักษะทางร่างกายแล้วยังได้รับโอกาสที่จะเรียนรู้การเชื่อมต่อกับสังคม การเรียนรู้พฤติกรรมและการเข้าสังคมร่วมกับผู้อื่น

ข้อเสนอแนะ

1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. นำของเล่นไปเล่นไปเรียนรู้เรื่องราวในสังคมเพื่อให้สังคมและชุมชนมีส่วนร่วมได้มากขึ้น
2. ชุมชนสามารถสร้างของเล่นที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ของตนเองได้

3. ของเล่นบางชิ้นอาจไม่ได้ดูเด่น ดูสวย แต่ของเล่นสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างการเล่นได้

2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในครั้งต่อไป

1. ในการสร้างสรรค์งานออกแบบ ของเล่นต้องมีความชัดเจน และเข้าใจง่ายกว่านี้ เรื่องราวให้
ง่ายเหมาะกับกลุ่มตามวัยต่างๆ

2. ควรส่งเสริมทักษะด้านอื่นๆ เช่น ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะด้านร่างกาย

เอกสารอ้างอิง

คู่มือหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. (2559). สาขาออกแบบ

หัตถอุตสาหกรรม. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง.

ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์. ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์จังหวัดขอนแก่น. 25 มีนาคม 2561.

<http://www.sac.or.th/databases/folktoys/main.php>.

พรเทพ เลิศเทวศิริ. (2536). องค์ประกอบในการออกแบบของเล่นเพื่อการศึกษา. กรุงเทพมหานคร:

โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมาคมอุตสาหกรรมของเล่นไทย. (2560). คิด/เล่น/เห็น/ทำ-ใหม่. กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

กระทรวงพาณิชย์.

สมาคมอุตสาหกรรมของเล่นไทย. (2558). ร่วมสร้างสรรค์ของเล่น. กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

กระทรวงพาณิชย์.

หอศิลปวัฒนธรรม. ศิลปวัฒนธรรมอีสาน. 15 ธันวาคม 2560 . <http://cac.kku.ac.th/?p=608>.

