



การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้านเพื่อต่อยอดภูมิปัญญา
ท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

โดย

ณัฐริกา พรมทา
สาริตา พูลเกื้อ

สนับสนุนงบประมาณโดย

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ประจำปีงบประมาณ 2558

DEVELOPMENT OF VALUE ADDED FOLK TOYS, IN
ORDER TO CAPPED LOCAL WISDOM AND A GUIDE TO
CAREERS IN THE COMMUNITY.



By
NATTARIKA PROMTA
SARITA PULKAE

Granted by
Rajamangala University of Technology Rattanakosin
Fiscal year 2015



กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้านเพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะได้รับการสนับสนุน การให้คำแนะนำปรึกษา และให้ความช่วยเหลือจากหน่วยงานและบุคคล ดังรายนามต่อไปนี้

ศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา

นายทวี ทรัพย์ นามขจรโรจน์ ผู้ประสานงานกลุ่มรุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน

อาจารย์ชมขวัญ บุตรเวียงพันธ์

อาจารย์วรารภรณ์ ชลอสันติสกุล

ผู้ให้การสนับสนุนการผลิต ผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน

สถาบันวิจัยและพัฒนา

ตลอดจนทุกท่านที่ให้การสนับสนุน

ณัฐริกา พรมทา และคณะ

กันยายน 2558



บทคัดย่อ

รหัสโครงการ : A70/ 2558
ชื่อโครงการ : การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน
ชื่อนักวิจัย : นางสาวณัฐริกา พรหมทา และนางสาวสาริตา พูลแก้ว

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน จากวัตถุประสงค์ที่กล่าวมา ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาข้อมูล รวมถึงเอกสารงานวิจัยตลอดจน การสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในการพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน ที่มีประสิทธิภาพ และปราศภัยชาวบ้าน ในการพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำผลวิเคราะห์ข้อมูล มาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน สรุปคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา และเป็นแนวทางการออกแบบ ให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้มากที่สุดได้ ผู้วิจัยได้พิจารณาชนิดของรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสม และนำเสนอในการพัฒนารูปแบบ และสามารถประยุกต์ใช้งานในการออกแบบ สรุปคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา คือ รูปแบบที่ 3 ที่เน้นรูปแบบการเล่นที่ชัดเจน โครงสร้างที่เหมาะสมการใช้งาน และในชุมชนสามารถผลิตได้เองไม่ซับซ้อน เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

2. เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน จากวัตถุประสงค์ที่กล่าวมา ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบ และพัฒนารูปแบบ จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ด้านความงาม ด้านความคงทนแข็งแรงในการใช้งาน ด้านกระบวนการผลิต ทั้งนี้ในรูปแบบที่ 3 ผลการวิเคราะห์ด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ด้านความงาม ด้านความคงทนแข็งแรงในการใช้งาน ด้านกระบวนการผลิต สรุปความคิดเห็นอยู่ในลำดับมากที่สุด อยู่ในอันดับที่ 1 ผู้วิจัยจึงนำรูปแบบ ไปพิจารณาเพื่อใช้ในการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมในทุกด้านมากขึ้น และนำไปผลิตเป็นต้นแบบต่อไป

คำสำคัญ : ของเล่นพื้นบ้าน, ภูมิปัญญาท้องถิ่น, ชุมชน

E-mail Address : nattarika.pro@rmutr.ac.th

ระยะเวลาโครงการ : ตุลาคม 2557 – กันยายน 2558

Abstract

Code of project : A70/2015

Project name : Development of value added folk toys, in order to capped local wisdom and a guide to careers in the community.

Researcher : Miss.Nattarika Promta , Miss.Sarita Pulkae

The research on the development of value added folk toys to play capped the local wisdom and guideline careers in the community.Can the discussion outcome objectives are as follows.

1. Researcher has studied on research interviewed specialist about the development of value added folk toys, summarized product features that will bring to develop and reach consumer need the most by considering of suitable, interesting product that can put design in to it. In conclusion the product form the third that can bring to develop, that appropriate use, the most appropriate form, produce their own and not complicated.

2. The development of folk toys to play capped the local wisdom and to be careers guideline use for community. The researcher designing and developing product. Utilization, appearance, durability and production, that product the third is highest opinions. So the researcher will bring this format to adapt in very side of folk toys and will creat the designed prototype.

Keywords: Toys, Folk Toys, Local, Community.

E-mail Address : nattarika.pro@rmutr.ac.th

Period of project : October 2014 – September 2015

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1	เลขหน้า
บทนำ	
1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
2. วัตถุประสงค์การวิจัย	3
3. คำถามการวิจัย / สมมติฐานการวิจัย	3
4. ขอบเขตการวิจัย	3
5. กรอบแนวคิดการวิจัย	3
6. นิยามศัพท์	4
6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2	
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
1. ข้อมูลพื้นฐานสำคัญของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา	5
2. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ	22
3. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา	29
4. แนวคิดการจัดการวัฒนธรรมเชิงรุก	34
5. แนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการใช้ทรัพยากรภายในชุมชน	35
6. การสร้างสัมพันธ์ภาพกับสมาชิกในชุมชน	38
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	40
บทที่ 3	
ระเบียบวิธีการวิจัย	
1. ขั้นตอนที่ 1 เพื่อพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	41

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
การเก็บรวบรวมข้อมูล	42
การวิเคราะห์ข้อมูล	42
2. ขั้นตอนที่ 2 เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการ ประกอบอาชีพในชุมชน ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล	42
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	
1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน	43
2. เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบ อาชีพในชุมชน	53
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
1. สรุปผลการวิจัย	58
2. อภิปรายผล	60
3. ข้อเสนอแนะ	61
บรรณานุกรม	62
ภาคผนวก	63
ประวัติผู้วิจัย	70

สารบัญตาราง

ตารางที่

1 แสดงลำดับรวมรายการรูปแบบประเมิน

หน้า

54



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	กระบวนการผลิตและผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม	3
2	ของเล่นประเภทหมอน	6
3	ของเล่นประเภทหมอน	7
4	ของเล่นประเภทหมอน	7
5	ประเภทของเล่นที่ใช้สปริง	8
6	ของเล่นสัตว์บนล้อ	8
7	ของเล่นประเภทเสียง	9
8	ของเล่นประเภทเสียง	9
9	ของเล่นประเภทเสียง	10
10	ของเล่นประเภทเสียง	10
11	ของเล่นประเภทเสียง	10
12	ของเล่นที่เกี่ยวกับแรงโน้มถ่วง	11
13	ของเล่นที่เกี่ยวกับแรงโน้มถ่วง	11
14	ของเล่นที่เกี่ยวกับแรงโน้มถ่วง	12
15	ของเล่นที่เกี่ยวกับแรงโน้มถ่วง	12
16	ของเล่นเกี่ยวกับแรงและการเคลื่อนที่	13
17	ของเล่นเกี่ยวกับแรงและการเคลื่อนที่	13
18	ผู้ประสานงานศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	14
19	ผู้ประสานงานศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	14
20	การนำเสนอการละเล่นของเล่นพื้นบ้านจากปราชญ์ชาวบ้าน	15
21	ผู้ประสานงานศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	15
22	เขตพัฒนา นายทวี ทรัพย์ นามขจรโรจน์	16
23	การสัมภาษณ์ผู้ประสานงานศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	16
24	ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	17
25	ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	17
26	ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	18
27	ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	18
28	ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	19
29	ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	19
30	ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน	20
31	การแสดงการละเล่นของเล่นพื้นบ้าน	20

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพที่		หน้า
32	การแสดงและการละเล่นของเล่นพื้นบ้าน	21
33	การแสดงและการละเล่นของเล่นพื้นบ้าน	21
34	การแสดงและการละเล่นของเล่นพื้นบ้าน	22
35	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1	45
36	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1	45
37	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1	46
38	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2	47
39	แสดงการใช้งานผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2	47
40	แสดงการใช้งานผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2	48
41	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2	48
42	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3	49
43	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3	50
44	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3	50
45	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3	51
46	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3	51
47	แสดงผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1	55
48	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2	56
49	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2	56
50	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2	56
51	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3	57
52	รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3	57





บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นรากฐานในการดำรงชีวิตของกลุ่มชุมชนที่สำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นสรรพวิชาความรู้ทั้งหมดที่มีภายในชุมชน ไม่ว่าจะเป็นความรู้ที่มีการสั่งสม และการนำมาประยุกต์ใช้ หรือความรู้ที่ชุมชนท้องถิ่นรับมาจากภายนอก ล้วนแต่เป็นความรู้ที่ผ่านการพิสูจน์มาแล้วว่าเข้ากันได้กับวิถีด้านอื่นๆ ของชุมชนท้องถิ่นล้วนแต่เป็นประโยชน์ในการเลี้ยงชีพ หรือ ประโยชน์ด้านอื่น ๆ ในการดำรงชีวิตของชุมชนท้องถิ่น และปัจเจกชน (ชวน เพชรแก้ว.2547)

แนวทางการส่งเสริมพัฒนารากฐานในการดำรงชีวิตของกลุ่มชุมชน ในด้านการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ผ่านกระบวนการเรียนรู้ภายในชุมชน โดยการให้สัมภาษณ์การถ่ายทอดเรื่องราวจาก ผู้นำชุมชน รวมถึงปราชญ์ชาวบ้านที่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน และการให้ข้อมูลเรื่องราว ทั้งในอดีตจนถึงเรื่องราวในปัจจุบัน อีกทั้งการสังเกตการณ์ ในการจัดกิจกรรมร่วมกันภายในชุมชน ที่เกิดขึ้นจากการปรับประยุกต์ใช้องค์ความรู้จากต้นทุนภายในชุมชนที่มีอยู่ ผสมผสานกับวัตถุดิบที่มีอยู่ ภายในชุมชนมาปรับประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ สภาพแวดล้อมในการใช้ประโยชน์จากวัตถุดิบในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ โดยภูมิปัญญาที่เกิดขึ้นนั้นมีความสัมพันธ์ และเกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ 3 ลักษณะโดยมีคนเป็นจุดศูนย์กลางคือ (1) ระหว่างกับคนกับคน คนกับสิ่งแวดล้อม สัตว์ พืช (2) ความสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ที่อยู่ร่วมกันในสังคมและท้องถิ่นนั้นๆ (3) ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ที่เหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถสัมผัสได้ (ยศ สันติสมบัติ 2544: 47) ได้สรุปไว้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นองค์ความรู้ที่พัฒนาขึ้นในบริบททางกายภาพ และวัฒนธรรมของปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับระบบนิเวศ ในงานวิจัยของ ยศ สันติสมบัติ (อ้างแล้ว:115-118)

เพื่อเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน และเสริมสร้างความมั่นคงภายในชุมชน การส่งเสริมกิจกรรมโดยการรวมตัวกันของจัดตั้งชมรมผู้สูงอายุ เพื่อจัดทำกิจกรรมร่วมกันภายในชุมชน ทั้งในด้านการออมทรัพย์ การจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะทางด้านการประกอบอาชีพ เพื่อพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางการส่งเสริมในการประกอบอาชีพในชุมชน รวมถึงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้ของกลุ่มรุ่นอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา และการอนุรักษ์การละเล่นไทย เพื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้จากการต่อยอดความคิดการพัฒนาที่มีส่วนร่วมในการถ่ายทอดเรื่องราว และภูมิปัญญาท้องถิ่นให้แก่เยาวชนภายในชุมชน จากการศึกษาวิจัยกิจกรรมภายในชุมชนดังที่กล่าวมานี้ ก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านเชิงพาณิชย์ และสาธารณะ ตลอดจนการจัดการงาน และอาชีพในอนาคตของชุมชน เป็นหนึ่งในยุทธศาสตร์ พ.ศ. 2555-2559 ในกลุ่มวิจัยที่ควรมุ่งเน้น จาก 13 กลุ่ม เพื่อเร่งแก้ปัญหา และ

นำไปสู่การเสริมสร้าง และการพัฒนาประเทศ จึงทำให้เกิดการนำองค์ความรู้ที่ได้จากการลงพื้นที่ การหาข้อมูลภายในชุมชนเขตทวีวัฒนา โดยการสัมภาษณ์ เพื่อทราบถึงกระบวนการในการถ่ายทอด รวมถึงวิธีการที่ใช้ในการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงการสังเกตการณ์ การจัดกิจกรรมร่วมกันภายในชุมชน ทั้งในด้านการอบรมทฤษฎี การจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะทางการประกอบอาชีพเพื่อพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางการส่งเสริมในการประกอบอาชีพในชุมชน รวมถึงการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา และการอนุรักษ์การละเล่นไทย เพื่อทำการสรุปข้อมูลในการคัดเลือกกิจกรรมหรือทักษะที่เหมาะสมและมีความเป็นไปได้ต่อการประยุกต์ใช้ รวมถึงก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดภายในชุมชนต่อการส่งเสริมเพื่อพัฒนาต่อยอดต่อไป และเก็บข้อมูลแบบสัมภาษณ์ ผ่านการให้ข้อมูลจากปราชญ์ชาวบ้านและผู้นำชุมชนที่มาถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้แก่เยาวชนและผู้สูงอายุ เพื่อประเมินการตอบรับในกระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญา จนถึงกระบวนการศึกษาจากเอกสาร และสื่ออื่นๆ อาทิเช่น สื่อ บทความอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับข้อมูลจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง หนังสือ ตำราต่างๆ เพื่อมาประกอบการอธิบายกระบวนการในการจัดทำโครงการวิจัย การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

สืบเนื่องมาจากการลงพื้นที่ และเก็บข้อมูลภาคสนามภายในชุมชน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาทำการพัฒนาต่อยอดในการจัดทำโครงการวิจัย ให้มีความสอดคล้อง และเหมาะสมกับวัตถุประสงค์มากที่สุด “เราจำเป็นต้องรู้จักตนเอง เข้าใจภูมิปัญญาสั่งสมของเราเองในฐานะเรามีปัญญา มีฐานรากพื้นเพทางวัฒนธรรม อันได้สั่งสม สืบสานกันมาช้านาน และบัดนี้ก็ยังงอกเงยอยู่มีรูปร่าง เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนและพัฒนาอย่างมีศักดิ์ศรีบนแนวทางผสมผสาน “ของดี” ที่เรามีอยู่เป็นทุน กับ “ของใหม่” ที่เราเลือกแล้วว่าเหมาะแก่เรา” (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2540) ดังนั้น การนำต้นทุนภายในชุมชนที่มีอยู่ มาผสมผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมการประกอบอาชีพภายในชุมชน สรุปสาระสำคัญได้ว่า กิจกรรมภายในศูนย์การเรียนรู้รู้งู้อรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา เป็นศูนย์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างคนภายในชุมชน และสามารถส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ภายในชุมชนได้หลายแขนง ทั้งทางด้านการประกอบอาชีพ เช่น การฝึกทักษะผู้สูงอายุในการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านเพื่อสร้างรายได้เสริม โดยการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ด้านการละเล่นพื้นบ้านให้แก่เยาวชน ภายในชุมชน และภายนอก ทั้งยังเป็นกลุ่มที่มีศักยภาพในการพัฒนาชุมชน อีกทั้งยังเป็นกำลังสำคัญที่สามารถขับเคลื่อนกิจกรรมภายในชุมชน

ดังนั้นเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ผู้วิจัยจึงได้จัดทำโครงการ การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน ทั้งยังส่งเสริมและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เป็นการ ผสมผสานองค์ความรู้ทางด้านวิชาชีพทางการออกแบบกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและต้นทุนภายในชุมชนมาถ่ายทอดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างให้ชุมชนเข้มแข็งให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจ และ

สังคมแห่งชาติ ควบคู่ไปกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตความเป็นอยู่ ส่งเสริมการเพิ่มรายได้ เพื่อเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพภายในชุมชน

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน
2. เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

3. คำถามการวิจัย / สมมติฐานการวิจัย

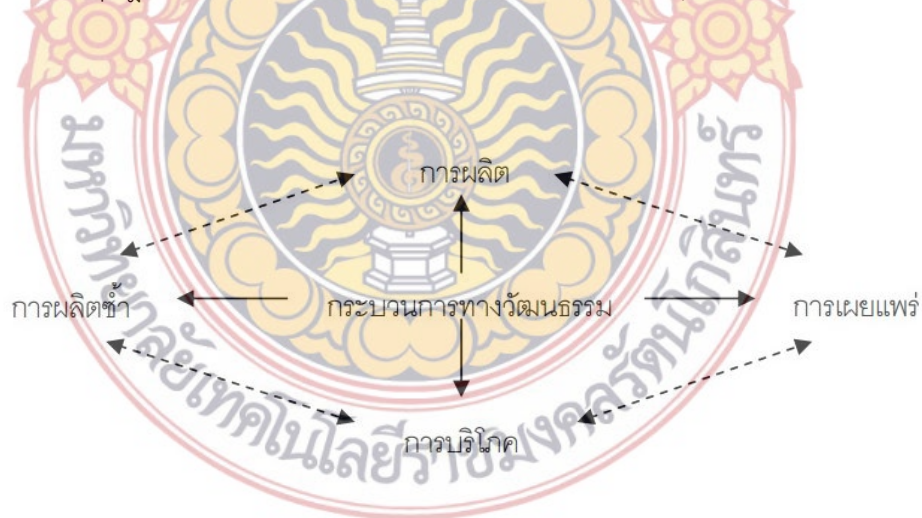
การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน พร้อมนำผลลัพธ์ที่ได้จากงานวิจัยออกนำเสนอ เพื่อถ่ายทอดความรู้ให้กับชุมชน และบุคคลที่ให้ความสนใจ

4. ขอบเขตการวิจัย

การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้านจากการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมในชุมชน และวิเคราะห์ขั้นตอนกระบวนการผลิต จากการสัมภาษณ์ และสังเกตอย่างมีส่วนร่วม สู่ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ โดยการเก็บข้อมูลข้อมูลแนวคิด วิธีการในชุมชน สู่การต่อยอดสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จากภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

5. กรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิดทฤษฎีกระบวนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (Cultural Reproduction)



ภาพที่ 1 กระบวนการผลิตและผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม
แหล่งที่มา :กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551: 675

6. นิยามศัพท์

1. ของเล่นพื้นบ้าน (Folk toys) หมายถึง อุปกรณ์การเล่น หรือของเล่นที่มีภายในชุมชน สามารถผลิตอุปกรณ์การเล่นจากภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยมีผู้นำชุมชนที่มีความชำนาญการ ถ่ายทอดองค์ความรู้และพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์
2. ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) หมายถึง ขั้นตอนกระบวนการผลิตของเล่นพื้นบ้าน ภายในชุมชน จาก องค์ความรู้ของผู้นำชุมชนที่มีความชำนาญ
3. ชุมชน (COMMUNITY) หมายถึง ศูนย์การเรียนรู้การละเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

กระบวนการพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้านที่เยาวชนได้เข้ามามีส่วนร่วม และสร้างความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน” ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการและวิธีการในการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงการสังเกตการณ์ ในการจัดกิจกรรมร่วมกันภายในชุมชน และเก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ ผ่านการให้ข้อมูลโดยปราชญ์ชาวบ้าน และผู้นำชุมชนที่มาถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้แก่เยาวชนและผู้สูงอายุ เพื่อประเมินการตอบรับในกระบวนการถ่ายทอดภูมิปัญญาจนถึงกระบวนการศึกษาจากเอกสาร และสื่ออื่นๆ อาทิเช่น สื่อบทความอิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับข้อมูลจากงานวิจัย หนังสือ ตำราต่างๆ เพื่อผสมผสานองค์ความรู้ทางด้านวิชาชีพทางการออกแบบเข้ากับภูมิปัญญาท้องถิ่น และต้นทุนภายในชุมชนเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นประโยชน์ในการสนับสนุนโครงการวิจัยในครั้งนี้มีแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยแบ่งสาระสำคัญ ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานสำคัญของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา
2. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ
3. แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา
4. แนวคิดการจัดการวัฒนธรรมเชิงรุก
5. แนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการใช้ทรัพยากรภายในชุมชน
6. การสร้างสัมพันธ์ภาพกับสมาชิกในชุมชน
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลพื้นฐานสำคัญของศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา: แนวคิด และทฤษฎี

ศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา

นายทวี ทรัพย์ นามขจรโรจน์ ผู้ประสานงานกลุ่มรุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน ซึ่งเป็นเครือข่ายชุมชนทำของเล่นการ เล่นของเล่นพื้นบ้าน 4 ภาค และการละเล่นเด็ก เพื่อการพัฒนาเด็ก ของเล่นไทย ของเล่นโบราณกว่า 300 ชนิด กำลังจะสูญหาย และบางอย่างได้สูญหายไปแล้วจากสังคมไทย เพราะสังคมเปลี่ยนไปจากชุมชนท้องถิ่น เป็นสังคมเมือง อีกทั้งเด็กไทยหันไปเล่นเกม เล่นอินเทอร์เน็ต ติดโทรศัพท์มือถือมากกว่า หากจะเห็นก็มีแต่ร้านที่จัดขึ้นเฉพาะเท่านั้น ถึงจะมีการทำขึ้นเพื่อแสดงหรือสาธิตให้เด็กและเยาวชนคนรุ่นใหม่ได้เล่นซึ่ง ของเล่นโบราณที่สมัยก่อนเป็นที่นิยมมากแต่ปัจจุบันสูญหายไปแล้วเกือบร้อย เปอร์เซนต์ มีกว่า 300 ชนิด อาทิ ลูกข่างตะปู จะมีแต่การสาธิตในงานประเพณี ภาคเหนือ ส่วนภาคกลาง อีสาน ใต้ การละเล่นลูกข่างได้สูญหายไปแล้ว, พระโพละนำเอาไม้ไผ่มาทำ

เป็นปิ่นอวดลมยิงด้วยกระสุนกระดาดยิงเล่น, งานบินไม้ไฟ เล่นสนุก ฝ่ามือ 2 ข้าง ประกบแกนไม้ ปิ่น งานบินหมุนลอยขึ้นบนอากาศ

ภายในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา มีของเล่นที่เก็บเรื่องราวความวัฒนธรรมการเล่นของไทยที่มีมาแต่ดั้งเดิมหลากหลายรูปแบบ เพื่อรองรับบุคคลที่มีความสนใจในการเล่นพื้นบ้าน ได้เข้ามาศึกษาหาความรู้ รวมถึงคนภายในชุมชนได้มีส่วนร่วมในการถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้านสู่เยาวชนรุ่นหลัง ได้สืบทอดต่อไป ดังนั้นทางศูนย์ได้จัดหมวดหมู่ในการจัดแสดงของเล่นพื้นบ้าน และถ่ายทอดเรื่องราวการนำเสนอของของเล่นพื้นบ้าน เป็นการส่งต่อความรู้ภายในชุมชน สู่บุคคลภายนอกที่มีความสนใจ ซึ่งสามารถจำแนกประเภทของเล่นพื้นบ้านของไทยแบ่งออกได้เป็น 6 กลุ่มด้วยกัน คือ

1. ของเล่นประเภทหมุน เป็นของเล่นที่อาศัยจุดสมดุลในการเคลื่อนที่ของของเล่น ที่เห็นชัดเจนที่สุดคือ “ลูกข่าง” ตัวของลูกข่างจะประกอบด้วยลำตัวของลูกข่าง และขาของลูกข่างที่แหลม ลูกข่างที่สร้างจากภูมิปัญญาไทยมีด้วยกันมากมายหลายชนิด แตกต่างกันไปสุดที่นำมาทำตัวลูกข่างขนาด น้ำหนัก พื้นที่การหมุน การประดิษฐ์ และวิธีการเล่น โดยปกติเมื่อเราออกแรงหมุนลูกข่าง ตัวลูกข่างจะคงรักษาการเคลื่อนที่ไว้ ในขณะที่เดียวกันน้ำหนักลูกข่างก็จะดึงให้ลูกข่างตกลงสู่พื้น โดยที่อากาศรอบๆจะทำหน้าที่เป็นแรงเสียดทานเพื่อชะลอการเคลื่อนที่ ตัวอย่างของลูกข่าง เช่น ลูกข่างไม้ ลูกข่างสวะบ้า ลูกข่างสตางค์ ลูกข่างไว้ ลูกข่างชาวเขา เป็นต้น



ภาพที่ 2 ของเล่นประเภทหมุน



ภาพที่ 3 ของเล่นประเภทหมุน



ภาพที่ 4 ของเล่นประเภทหมุน

2. ของเล่นที่ใช้สปริง ทำงานโดยใช้สปริงที่อยู่ภายใน เช่น หนูกะลา ควายชนกันและหนอนดิน เป็นต้น ของเล่นเหล่านี้จะใช้หนังยางทำเป็นสปริง เมื่อเด็กๆ เล่นของเล่นเหล่านี้ จะต้องบิดหรือดึงหนังยางให้เป็นเกลียวเพื่อเก็บพลังงาน จากนั้นก็ปล่อยเพื่อคลายหนังยางเพื่อเป็นการปล่อยพลังงาน ทำให้ของเล่นเคลื่อนที่ได้



ภาพที่ 5 ประเภทของเล่นที่ใช้สปริง



ภาพที่ 6 ของเล่นสัตว์บนล้อ

3. ของเล่นประเภทเสียง เกิดจากการสั่นสะเทือนของวัตถุหรืออากาศที่อยู่ในของเล่น การสั่นสะเทือนนี้จะไปกระทบโมเลกุลของอากาศ กระทบกันไปเรื่อยๆ จนถึงใบหูของเราไปยังแก้วหู ผ่านกระดูกค้อน ทั้ง โกลนจากนั้นจะส่งทอดการสั่นสะเทือนไปที่หูชั้นในเข้าสู่คอเคลีย ที่ทำให้เกิดกระแสประสาทส่งผ่านไปยังสมองเพื่อแปลความหมาย ของเล่นภูมิปัญญาไทยที่เกี่ยวกับเสียงมีมากมายหลายชนิดกว่าของเล่นชนิดอื่น เพราะของเล่นประเภทนี้ทำทนายการเรียนรู้และความสนใจของเด็ก เมื่อเด็กๆ เล่นของเล่นเหล่านี้ พวกเขาจะได้เรียนรู้หลักการทำงานของหูและการได้ยิน ของเล่นประเภทเสียงมักทำจากไม้ไผ่ และดินเผาที่ทำให้เกิดเสียงโดยอาศัยการตี การเคาะและการเป่า เช่น หูด กลองหนังกบ



ภาพที่ 7 ของเล่นประเภทเสียง



ภาพที่ 8 ของเล่นประเภทเสียง



ภาพที่ 9 ของเล่นประเภทเสียง



ภาพที่ 10 ของเล่นประเภทเสียง



ภาพที่ 11 ของเล่นประเภทเสียง

4. ของเล่นที่เกี่ยวกับแรงโน้มถ่วง (Gravity Toys) ของเล่นชนิดนี้ทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับแรงอันมหาศาลของโลกที่ดึงดูด ทุกสิ่งไว้ โดยที่ไม่ปล่อยให้หลุดออกนอกอวกาศไป ซึ่งสิ่งต่างๆ ที่อยู่บนโลกใบนี้ล้วนอยู่ภายใต้แรงโน้มถ่วงทั้งสิ้นของเล่นในประเภทนี้ ได้แก่ “ลูกยาง” ที่ปีกของลูกยางเมื่อตกลงจากพื้นจะเกิดการหมุน ทำให้เกิดแรงยก ลูกยางจึงเคลื่อนที่ไปได้ไกล “นกบิน” ที่เป็นลักษณะเหมือนคันชักของซอ โดยปากของนกसानจะถูกร้อยไว้กับส่วนบนของเชือกที่ผูกติดกับคันโค้งของไม้ไผ่ และเมื่อปล่อยให้นกตกลงมาตามแรงดึงดูดของโลก นกจะค่อยๆตกลงมาอย่างช้าๆ เพราะแรงเสียดทานที่ปากที่ทำให้ดูเหมือนว่านกกำลังบิน “ไก่อูม” ที่ใช้หลักการขอลูกตุ้มด้านล่างที่ผูกอยู่กับเชือกที่ยังไปที่ปากไก่อูมทุกตัว เมื่อลูกตุ้มเคลื่อนที่จากการแกว่งจะทำให้ปากของไก่อูมเคลื่อนที่เหมือนว่ามีชีวิตจริง



ภาพที่ 12 ของเล่นที่เกี่ยวกับแรงโน้มถ่วง



ภาพที่ 13 ของเล่นที่เกี่ยวกับแรงโน้มถ่วง

5. ของเล่นเกี่ยวกับความเฉื่อย โดยความเฉื่อย คือ การรักษาสภาพความสมดุลของวัตถุ อย่างเมื่อมีแรงดึงเท่าไรก็จะมีแรงดึงกลับเท่านั้น มีอยู่ในวัตถุไม่ว่าจะหยุดหรือเคลื่อนที่ เมื่อวัตถุเคลื่อนที่ด้วยความเฉื่อยจะรักษาการเคลื่อนที่ให้คงที่ อาทิเมื่อวัตถุหมุน ความเฉื่อยจะช่วยให้หมุนไปอย่างต่อเนื่อง ของเล่นที่โดดเด่นในประเภทนี้คือ กังหันหมุน กังหันกะลา และกังหันลูกยาง ที่มีส่วนประกอบของกระบอกจับ ที่ทำจากกระบอกไม้ไผ่หรือเมล็ดของต้นไม้ขนาดใหญ่ เจาะรูตรงกลางเพื่อใส่ใบพัด และเจาะรูด้านข้างเพื่อใส่เชือกให้ผูกติดกับแกนของใบพัด และส่วนของใบพัดที่ทำจากไม้ไผ่เหลาให้แบน และยึดติดกับแกนกลาง เวลาจะเล่นให้ดึงเชือกตรงแกนกลางของใบพัด จะทำให้ใบพัดหมุนไปข้างหน้า แล้วใบพัดก็จะหมุนกลับมาเองเพราะความเฉื่อย แต่ถ้ามีการดึงอย่างต่อเนื่องกังหันก็จะหมุนไปเรื่อยๆ เช่นเดียวกับใบพัดของเครื่องบิน



ภาพที่ 14 ของเล่นที่เกี่ยวกับแรงโน้มถ่วง

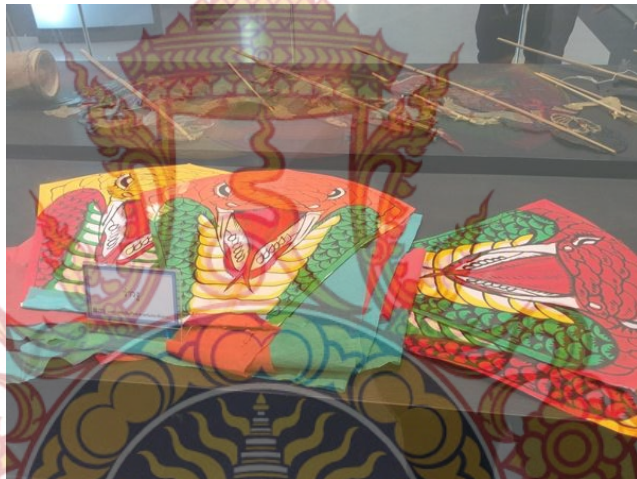


ภาพที่ 15 ของเล่นที่เกี่ยวกับแรงโน้มถ่วง

6. ของเล่นเกี่ยวกับแรงและการเคลื่อนที่

ของเล่นที่เคลื่อนที่จากแรงยก อธิบายเช่นเดียวกับปีกของเครื่องบินที่เมื่อจะบินจะเกิดแรงยกเท่ากับแรง ผลักของเครื่องยนต์ น้ำหนักของเครื่องบินและแรงดึงดูดของโลกเมื่อเครื่องบินบินด้วยความเร็วที่เพิ่มขึ้น อากาศที่อยู่ด้านบนปีก ทำให้เกิดแรงที่ยกขึ้น เรียกกฎนี้ว่า กฎของเบอร์นูลลี นอกจากปีกเครื่องบินที่เกิดแรงยกแล้ว ของเล่นภูมิปัญญาไทยหลายชนิดโดยเฉพาะว่าวไทย ก็สามารถอธิบายเรื่องของแรงยกได้เป็นอย่างดี เช่น ว่าวจุฬา ว่าวปักเป้า ว่าววง ว่าวนกและคอปเตอร์ไม้ไผ่

ของเล่นเกี่ยวกับสมดุล ของเล่นประเภทนี้จะมีการออกแบบให้มีจุดหมุนเพื่อสร้างความสมดุลของของเล่น เพื่อฝึกทักษะและการเรียนรู้เรื่องสมดุลให้กับผู้เล่น เช่น ควายกินหญ้า นกไม้ไผ่ แมลงปอไม้ไผ่ เป็นต้น (<http://www.manager.co.th> ASTVผู้จัดการออนไลน์ 8 กันยายน 2557 08:11 น.แฟงวิทยาศาสตร์ไว้ใน “ของเล่นภูมิปัญญาไทย”)



ภาพที่ 16 ของเล่นเกี่ยวกับแรงและการเคลื่อนที่

ภาพที่ 17 ของเล่นเกี่ยวกับแรงและการเคลื่อนที่



ภาพที่ 18 ผู้ประสานงานศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน
เขตทวีวัฒนา นายทวีทรัพย์ นามขจรโรจน์



ภาพที่ 19 ผู้ประสานงานศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน
เขตทวีวัฒนา นายทวีทรัพย์ นามขจรโรจน์



ภาพที่ 20 การนำเสนอการละเล่นของเล่นพื้นบ้านจากปราชญ์ชาวบ้าน



ภาพที่ 21 ผู้ประสานงานโรจน์ศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน
เขตทวีวัฒนานายทวี ทรัพย์ นามขจร



ภาพที่ 22 การสัมภาษณ์ผู้ประสานงานศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน
เขตทวีวัฒมนายทวี ทรัพย์ นามขจรโรจน์



ภาพที่ 23 ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 24 ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 25 ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 26 ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 27 ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 28 ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 29 ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 30 ของเล่นพื้นบ้านภายในศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 31 การแสดงการละเล่นของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 32 การแสดงการเล่นของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 33 การแสดงการเล่นของเล่นพื้นบ้าน



ภาพที่ 34 การแสดงการละเล่นของเล่นพื้นบ้าน

2. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับการออกแบบ

การออกแบบ

การออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนจัดตั้งขั้นตอน และรู้จักเลือกใช้วัสดุวิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบและคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมา

เช่น เราจะทำเก้าอี้หนังตัวจะต้องวางแผนไว้เป็นขั้นตอนโดยต้องเริ่มเลือกวัสดุที่จะใช้ทำเก้าอี้ นั้นจะใช้วัสดุอะไรที่เหมาะสม วิธีการต่อยัดนั้นควรใช้กาว ตะปูนอต หรือใช้ข้อต่อแบบใด คำนวณสัดส่วนการใช้งานให้เหมาะสม ความแข็งแรงของเก้าอี้หนังมากน้อยเพียงใด สีสนัควจะใช้สีอะไรจึงจะสวยงาม และทนทานกับการใช้งาน เป็นต้น

การพัฒนา

การพัฒนา ใช้ศัพท์ทางภาษาอังกฤษว่า Improvement หมายถึงการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงบ้าง แต่ถ้าใช้คำว่า Development หมายถึงการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้น สำหรับคำหลังดูเหมือนจะตรงกับภาษาไทยมากกว่า

ผลิตภัณฑ์

สิ่งที่มนุษย์ค้นคว้าออกแบบ ประดิษฐ์ขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกสบายในการดำรงชีพ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ หมายถึง กระบวนการค้นคว้า คิดออกแบบ แก่ไขและปรับปรุงเพื่อให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ดีขึ้น

การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นด้วยกรรมวิธีทางด้านอุตสาหกรรม และสิ่งแวดล้อมต่างๆที่เกี่ยวกับอุตสาหกรรม โดยมีการวิเคราะห์หาข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ข้อมูลเกี่ยวกับตลาดแล้วนำมาปรับปรุงผลิตภัณฑ์เพื่อผลิตเป็นจำนวนมากๆให้อยู่ในความนิยมของตลาดในราคาพอสมควร

2.1 ข้อมูลหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์มีปัจจัย (Design factors) มากมายที่นักออกแบบที่ต้องคำนึงถึง แต่ในที่นี้จะขอกกล่าวเพียงปัจจัยพื้นฐาน 10 ประการ ที่นิยมใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาสร้างสรรค์ผลงานเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งปัจจัยดังกล่าวเป็นปัจจัยที่สามารถควบคุมได้ และเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สำคัญ ได้แก่

2.1.1.1 หน้าที่ใช้สอย (Function)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือสามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้นอาจมีหน้าที่ใช้สอยอย่างเดี่ยวหรือหลายหน้าที่ก็ได้ แต่หน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่นั้น ต้องใช้งานไประยะหนึ่งถึงจะทราบข้อบกพร่อง ตัวอย่างเช่น

การออกแบบโต๊ะอาหารกับโต๊ะทำงาน โต๊ะทำงานมีหน้าที่ใช้สอยยุ่งยากกว่า มีลิ้นชักสำหรับเก็บเอกสาร เครื่องเขียน ส่วนโต๊ะอาหารไม่จำเป็นต้องมีลิ้นชักเก็บของ ระยะเวลาของการใช้งานสั้นกว่า แต่ต้องสะดวกในการทำความสะดวก

การออกแบบเก้าอี้ หน้าที่ใช้สอยเบื้องต้นของเก้าอี้คือใช้นั่ง ด้วยกิจกรรมต่างกัน เช่น เก้าอี้รับประทานอาหารลักษณะและขนาดต้องเหมาะสมกับโต๊ะอาหาร เก้าอี้เขียนแบบลักษณะและขนาดต้องเหมาะสมกับโต๊ะเขียนแบบ ถ้าจะเอาเก้าอี้รับแขกมาใช้นั่งเขียนก็คงจะเกิดการเมื่อยล้า ปวดหลัง ปวดคอ และนั่งทำงานได้ไม่นาน

การออกแบบมิดที่ในครัวนั้นมีอยู่มากมายหลายชนิดตามการใช้งานเฉพาะเช่น มิดปอกผลไม้ มิดแล่นเนื้อสัตว์ มิดสับกระดูก มิดหั่นผัก เป็นต้น ถ้าหากมีการใช้มิดอยู่ชนิดเดียวตั้งแต่แล่นเนื้อ สับกระดูก หั่นผัก ก็อาจจะใช้ได้แต่จะไม่ได้ความสะดวกเท่าที่ควร หรืออาจจะได้รับอุบัติเหตุขณะใช้ได้ เพราะไม่ได้รับการออกแบบมาให้ใช้งานเป็นการเฉพาะอย่าง

2.1.1.2 ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetics or sales appeal)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีรูปร่าง ขนาด สี สีสันสวยงาม น่าใช้ ตรงตามรสนิยมของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย เป็นวิธีการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมและได้ผลดี เพราะความสวยงามเป็นความพึงพอใจแรกที่คนเราสัมผัสได้ก่อนมักเกิดมาจากรูปร่างและสีเป็นหลัก การกำหนดรูปร่างและสีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ไม่เหมือนกับการกำหนดรูปร่างและสีในงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถที่จะแสดงหรือกำหนดรูปร่างและสีได้ตามความนึกคิดของจิตรกร แต่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น จำเป็นต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมผสานของรูปร่างและสี สัน ระหว่างทฤษฎีทางศิลปะและความพึงพอใจของผู้บริโภคเข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้และพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากัน และไม่มีการเกณฑ์การตัดสินใจใดๆ ที่เป็นตัวชี้ขาดความถูกต้อง ความผิด แต่คนเราส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะมองเห็นความงามไปในทิศทางเดียวกันตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ของที่ระลึก และของตกแต่งบ้านต่างๆ ความสวยงามก็คือหน้าที่ใช้สอยนั่นเอง และความสวยงามจะสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อได้

2.1.1.3 ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomics)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีนั้นต้องเข้าใจกายวิภาคเชิงกลเกี่ยวกับขนาดสัดส่วน ความสามารถและขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะต่างๆ ของผู้ใช้ การเกิดความรู้สึกที่ดี และสะดวกสบายในการใช้ผลิตภัณฑ์ ทั้งทางด้านจิตวิทยา (Psychology) และสรีระวิทยา (Physiology) ซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะเพศ เผ่าพันธุ์ ภูมิภาค และสังคมแวดล้อมที่ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นเป็นข้อบังคับในการออกแบบ

การวัดคุณภาพทางด้าน กายวิภาคเชิงกล (ergonomics) พิจารณาได้จากการใช้งานได้อย่างกลมกลืนต่อการสัมผัส ตัวอย่างเช่น การออกแบบเก้าอี้ต้องมีความนุ่มนวล มีขนาดสัดส่วนที่นั่งแล้วสบาย โดยอิงกับมาตรฐานผู้ใช้ของชาวตะวันตกมาออกแบบเก้าอี้สำหรับชาวเอเชีย เพราะอาจเกิดความไม่พอดีหรือไม่สะดวกในการใช้งาน ออกแบบปุ่มบังคับ ด้ามจับของเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ผู้ใช้ต้องใช้อย่างหนักไปสัมผัสเป็นเวลานาน จะต้องกำหนดขนาด (dimensions) ส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้อย่างพอเหมาะกับการใช้งานหรืออวัยวะของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ เพื่อทำให้เกิดความถนัดและความสะดวกสบายในการใช้ รวมทั้งลดอาการเมื่อยล้าเมื่อยไป นานๆ

2.1.1.4 ความปลอดภัย (Safety)

ผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการดำรงชีพของมนุษย์ มีทั้งประโยชน์และโทษในตัว การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สินของผู้บริโภคเป็นสำคัญ ไม่เลือกใช้วัสดุ สี กรรมวิธีการผลิต ฯลฯ ที่เป็นอันตรายต่อผู้ใช้หรือทำลายสิ่งแวดล้อม ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ต้องแสดงเครื่องหมายเตือนไว้ให้ชัดเจนและมีคำอธิบายการใช้แบบมากับผลิตภัณฑ์

ด้วย ตัวอย่างเช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้า ควรมีส่วนป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นได้ จากความเมื่อยล้าหรือพลังเพลอ เช่น จากการสัมผัสกับส่วนกลไกทำงาน จากความร้อน จากไฟฟ้าดูด ฯลฯ จากการสัมผัสกับส่วนกลไกทำงาน จากความร้อน จากไฟฟ้าดูด ฯลฯ หลีกเลี่ยงการใช้วัสดุที่ง่ายต่อการเกิดอัคคีภัยหรือเป็นอันตรายต่อสุขภาพ และควรมีสัญลักษณ์หรือคำอธิบายติดเตือนบนผลิตภัณฑ์ไว้ การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก ต้องเลือกใช้วัสดุที่ไม่มีสารพิษเจือปน เพื่อป้องกันเวลาเด็กเอาเข้าปากกัดหรืออม ชิ้นส่วนต้องไม่มีส่วนแหลมคมให้เกิดการบาดเจ็บ มีข้อความหรือสัญลักษณ์บอกเตือน เป็นต้น

2.1.1.5 ความแข็งแรง (Construction)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีความแข็งแรงในตัว ทนทานต่อการใช้งานตามหน้าที่และวัตถุประสงค์ที่กำหนดโครงสร้างมีความเหมาะสมตามคุณสมบัติของวัสดุ ขนาด แรงกระทำ ในรูปแบบต่างๆ จากการใช้งาน ตัวอย่างเช่น การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ดีต้องมีความมั่นคงแข็งแรง ต้องเข้าใจหลักโครงสร้างและการรับน้ำหนัก ต้องสามารถควบคุมพฤติกรรมกรรมการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดทำทางในการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดทำทางในการใช้งานให้เหมาะสม สะดวกสบาย ถูกสุขลักษณะ และต้องรู้จักผสมความงามเข้ากับชิ้นงานได้อย่างกลมกลืน เพราะโครงสร้างบางรูปแบบมีความแข็งแรงดีมากแต่ขาดความสวยงาม จึงเป็นหน้าที่ของนักออกแบบที่จะต้องเป็นผู้ผสมผสานสองสิ่งเข้ามาอยู่ในความพอดีให้ได้ นอกจากการเลือกใช้ประเภทของวัสดุ โครงสร้างที่เหมาะสมแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความประหยัดควบคู่กันไปด้วย

2.1.1.6 ราคา (Cost)

ก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ว่าเป็นกลุ่มใด อาชีพอะไร ฐานะเป็นอย่างไร ซึ่งจะช่วยให้นักออกแบบสามารถกำหนดแบบผลิตภัณฑ์และประมาณราคาขายให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายได้ใกล้เคียงมากขึ้น การจะได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่มีราคาเหมาะสมนั้น ส่วนหนึ่งอยู่ที่การเลือกใช้ชนิด หรือเกรดของวัสดุ และวิธีการผลิตที่เหมาะสม ผลิตได้ง่ายและรวดเร็ว แต่ในกรณีที่ประมาณราคาจากแบบสูงกว่าที่กำหนดก็อาจต้องมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาองค์ประกอบด้านต่างๆ กันใหม่เพื่อลดต้นทุน แต่ทั้งนี้ต้องคงไว้ซึ่งคุณค่าของผลิตภัณฑ์นั้น

2.1.1.7 วัสดุ (Materials)

การออกแบบควรเลือกวัสดุที่มีคุณสมบัติด้านต่างๆ ได้แก่ ความใส ผิวมันวาว ทนความร้อน ทนกรดด่างไม่ลื่น ฯลฯ ให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์นั้นๆ นอกจากนั้นยังต้องพิจารณาถึงความง่ายในการดูแลรักษา ความสะดวกรวดเร็วในการผลิต สั่งซื้อและคงคลัง รวมถึงจิตสำนึกในการรณรงค์ช่วยกันพิทักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยการเลือกใช้วัสดุที่หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้ (recycle) ก็เป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องตระหนักถึงในการออกแบบร่วมด้วย เพื่อช่วยลดกันลดปริมาณขยะของโลก

2.1.1.8กรรมวิธีการผลิต (Production)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่าย รวดเร็ว ประหยัดวัสดุ ค่าแรง และค่าใช้จ่ายอื่นๆ แต่ในบางกรณีอาจต้องออกแบบให้สอดคล้องกับกรรมวิธีของเครื่องจักรและอุปกรณ์ที่มีอยู่เดิม และควรตระหนักอยู่เสมอว่าไม่มีอะไรที่จะลดต้นทุนได้รวดเร็วอย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการประหยัดเพราะการผลิตที่ละมามากๆ

2.1.1.9 การบำรุงรักษาและซ่อมแซม (Maintenance)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถบำรุงรักษา และแก้ไขซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ยุ่งยากเมื่อมีการชำรุดเสียหายเกิดขึ้น ง่ายและสะดวกต่อการทำความสะอาดเพื่อช่วยยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ รวมทั้งควรมีค่าบำรุงรักษาและการสึกหรอต่ำ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องมือ เครื่องจักรกล เครื่องยนต์ และเครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ ที่มีกลไกภายในซับซ้อน อะไหล่บางชิ้นย่อมมีการเสื่อมสภาพไปตามอายุการใช้งานหรือจากการใช้งานที่ผิดวิธี การออกแบบที่ดีนั้นจะต้องศึกษาถึงตำแหน่งในการจัดวางกลไกแต่ละชิ้น เพื่อที่จะได้ออกแบบส่วนของฝากรอบบริเวณต่างๆ ให้สะดวกในการถอดซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอะไหล่ได้โดยง่าย นอกจากนั้นการออกแบบยังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น การใช้ชิ้นส่วนร่วมกันให้มากที่สุด โดยเฉพาะอุปกรณ์ยึดต่อการเลือกใช้ชิ้นส่วนขนาดมาตรฐานที่หาได้ง่าย การถอดเปลี่ยนได้เป็นชุดๆ การออกแบบให้บางส่วนสามารถใช้เก็บอะไหล่ หรือใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับการซ่อมบำรุงรักษาได้ในตัว เป็นต้น

2.1.1.10 การขนส่ง (Transportation)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบควรคำนึงถึงการประหยัดค่าขนส่ง ความสะดวกในการขนส่ง ระยะทาง เส้นทางขนส่ง (ทางบก ทางน้ำหรือทางอากาศ) การกินเนื้อที่ในการขนส่ง (มิติ ความจุ กว้าง ยาว สูง ของรถยนต์ส่วนบุคคล รถบรรทุกทั่วไป ตู้บรรทุกสินค้า ฯลฯ) ส่วนการบรรจุหีบห่อต้องสามารถป้องกันไม่ให้เกิดการชำรุดเสียหายของผลิตภัณฑ์ได้ง่าย กรณีที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนั้นมีขนาดใหญ่ อาจต้องออกแบบให้ชิ้นส่วนสามารถถอดประกอบได้ง่าย เพื่อให้หีบห่อมีขนาดเล็กลง ตัวอย่างเช่น การออกแบบเครื่องเรือนชนิดถอดประกอบได้ ต้องสามารถบรรจุผลิตภัณฑ์ลงในตู้สินค้าที่เป็นขนาดมาตรฐานเพื่อประหยัดค่าขนส่งรวมทั้งผู้ซื้อสามารถทำการขนส่งและประกอบชิ้นส่วนให้เข้ารูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้โดยสะดวกด้วยตัวเอง

งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีจะต้องผสมผสานปัจจัยต่างๆ ทั้งรูปแบบ(form) ประโยชน์ใช้สอย(function) กายวิภาคเชิงกล(ergonomics)และอื่นๆ ให้เข้ากับวิถีการดำเนินชีวิต แพ้ช่น หรือแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นกับผู้บริโภคเป้าหมายได้อย่างกลมกลืนลงตัวมีความสวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางการตลาด และความเป็นไปได้ในการผลิตจำนวนมาก ส่วนการให้ลำดับความสำคัญของปัจจัยต่างๆ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และความซับซ้อนของผลิตภัณฑ์นั้นๆ เช่น การออกแบบเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้าตามแฟชั่น อาจพิจารณาที่ประโยชน์ใช้สอย ความ

สะดวกสบายในการใช้ และความสวยงาม เป็นหลัก แต่สำหรับการออกแบบยานพาหนะ เช่น จักรยาน รถยนต์ หรือเครื่องบิน อาจต้องคำนึงถึงปัจจัยดังกล่าวครบทุกข้อหรือมากกว่านั้น

2.1.2 ข้อมูลหลักการพื้นฐานในการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบมีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ตามที่ได้กล่าวมาแล้วในบทเรียนเรื่อง “ องค์ประกอบศิลป์ ” คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงามโดยมีหลักการ ดังนี้

2.1.2.1 ความเป็นหน่วย (Unity)

ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกัน เป็นกลุ่มก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในส่วนย่อยๆ ก็คงต้องถือหลักนี้เช่นกัน

2.1.2.2 ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing)

เป็นหลักทั่วไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงานนั้นๆ ความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้นๆ มีหลักความสมดุลอยู่ 3 ประการ

2.1.2.2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry Balancing) คือมีลักษณะเป็นซ้าย-ขวา บน-ล่าง เป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้ดูและเข้าใจง่าย

2.1.2.2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Nonsymmetry Balancing) คือมีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นต้องเท่ากันแต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัวลักษณะการสมดุลแบบนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วยซึ่งเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว (Texture) ด้วยแสงเงา (Shade) หรือด้วยสี (Colour)

2.1.2.2.3 จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบใดๆที่เป็นวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้งานการทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงได้แก่ การไม่โยกเอียงหรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้นสิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้วผู้ออกแบบจะต้องระมัดระวังในสิ่งนี้ให้มาก ตัวอย่างเช่น เก้าอี้จะต้องตั้งตรงยึดมั่นทั้งสี่ขาเท่าๆกัน การทรงตัวของคนถ้ายืน 2 ขา ก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่าๆกัน ถ้ายืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างหนึ่งและส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงฝา รูปปั้นคนในท่าวิ่งจุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใด ผู้ออกแบบจะต้องรู้และวางรูปได้ถูกต้องเรื่องของจุดศูนย์ถ่วงจึงหมายถึงการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

2.1.2.2.3 ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts) ในเรื่องของศิลปะ นั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอนเพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน อันได้แก่

การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) งานด้านศิลปะ ผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น โดยมีข้อบอกล่าวเป็นความรู้สึกร่วมที่เกิดขึ้นเองจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

จุดสำคัญรอง (Subordinate) คงคล้ายกับจุดเน้นนั่นเองแต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับซึ่งอาจจะเป็นรองส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหล่นทางผลงานที่แสดง ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

จังหวะ (Rhythm) โดยทั่วไปสิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆย่อมมีจังหวะระยะหรือความถี่ห่างในตัวเองก็ดีหรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์อยู่ก็ดีจะเป็นเส้น สี เงา หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความสัมพันธ์กันในที่นั้นเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

ความต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้มีการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากเกินไปหรือเกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการตกแต่งก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกันต่างกันเช่น แก้วอัฐสมัยใหม่แต่ขณะเดียวกันก็มีแก้วอัฐสมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ด้วย 1 ตัว เช่นนี้ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกันทำให้เกิดความรู้สึก ไม่ซ้ำซาก รสชาติแตกต่างออกไป

ความกลมกลืน (Harmonies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึงพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกันการใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้ผิว ใช้เส้นที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม ความกลมกลืนในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะอันได้แก่ เส้น แสง-เงา รูปทรง ขนาด ผิว สี นั่นเอง

2.1.3 ข้อมูลหลักการใช้สีของการออกแบบ

การออกแบบต่างๆ นอกจากจะใช้สีสันทันให้เกิดเป็นเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์นั้นๆ แล้ว เพราะถ้าใช้สีมาก ค่าใช้จ่ายก็จะมากตามไปด้วยนั่นเอง และที่สำคัญการใช้สีที่มากเกินไปจะทำให้เกิดความสวยงามได้ยากขึ้นตามไปด้วย เพราะจะทำให้ขาดความเป็นเอกลักษณ์นั่นเอง หลักการใช้สี มีอยู่ด้วยกัน 2 แบบคือ

2.1.3.1 การใช้สีสันทันที่กลมกลืน (Harmony) จะเป็นการใช้สีสันทันที่มีความคล้ายกันไม่มีสีใดโดดเด่นขึ้นมาโดยสามารถใช้ได้หลายวิธี เช่น การใช้สีเดียวเพื่อเพิ่มน้ำหนัก อ่อนหรือแก่ เช่น สีน้ำเงิน สีฟ้าเข้ม และสีฟ้าอ่อน เป็นต้น การใช้สีเดียวโดยผสมในทุกสีที่มาร่วมกัน ใช้เฉพาะสีร้อนหรือเย็น และใช้สีที่อยู่ในลำดับติดกันในวงจสี เช่น สีเหลือง สีส้ม สีแสด เป็นต้น โดยการใช้สีที่มีลักษณะที่กลมกลืนกันนี้ มีจุดประสงค์เพื่อต้องการให้เกิดความนุ่มนวล รสนิยมสูง สุขุม เป็นต้น แต่การใช้สีในลักษณะนี้จะไม่ค่อยเป็นที่นิยมเพราะทำให้ผลิตภัณฑ์ไม่มีความโดดเด่น

2.1.3.2 การใช้สีที่ตัดกัน (Contrast) จะเป็นการใช้สีที่มีน้ำหนักแตกต่างกัน ซึ่งเป็นวิธีการที่นิยมนำมาใช้ในการออกแบบ โดยมีการใช้งานกันใน 2 ลักษณะ คือ

- การใช้สีที่ตัดกันอย่างแท้จริง เช่น สีเขียวกับสีแดง, สีม่วงกับสีเหลือง, สีส้มกับสีน้ำเงิน เป็นต้น โดยการใช้สีในวิธีการนี้ ไม่ควรใช้ให้มันเด่นพอๆ กัน
- การใช้สีที่ไม่ตัดกันอย่างแท้จริง หรือสีที่อยู่คนละวรรณะกัน เช่น สีขาวกับสีดำ, สีดำกับสีแดง, สีส้มกับสีเขียว เป็นต้นโดยการใช้สีในลักษณะนี้จะทำให้เกิดความรู้สึกตื้นตัน น่าสนใจ ยกตัวอย่างเช่น ทำให้อาหารดูน่ารับประทาน, ทำให้เสื้อน่าสวมใส่โดยสรุปแล้ว จุดมุ่งหมายของการใช้สีในการออกแบบ ก็เพื่อให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์ น่าสนใจ อีกทั้งยังทำให้เกิดความสวยงาม ดังนั้นเราจะต้องฝึกการใช้สีเพื่อให้เกิดความชำนาญและใช้ได้อย่างถูกวิธี

3. แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวกับข้อกับการศึกษา

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านของไทยการละเล่นพื้นบ้านของไทย เป็นการเล่นของคนไทยที่สืบทอดกันมาจากอดีตจนถึงปัจจุบันดังนั้นจึงมีการศึกษาให้ความสนใจเกี่ยวกับการละเล่นพื้นบ้านของไทย

ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

ละมุล ชัชวาลย์(2543 : 16) ได้ให้ความหมายของการละเล่นของเด็กที่นิยมเล่นกัน ในท้องถิ่นและเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนับเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่ม การละเล่นจึงมีบทบาทต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็กและเป็นเครื่องหมายแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อีกด้วย

วีรพงศ์ บุญประจักษ์(2545 : 26)ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของไทย หมายถึงกิจกรรมการเล่นของสังคม ไม่ทราบที่มาแต่ได้รับการยอมรับและถ่ายทอด การเล่นต่อกันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการเคลื่อนไหวกิริยา อาการเป็นส่วนใหญ่อาจจะมีดนตรีการขับร้องหรือการฟ้อนรำประกอบการเล่น มีจุดมุ่งหมายในการเล่น เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในโอกาสต่างๆ ผู้เล่นจะเล่นด้วยความสมัครใจ ไม่ใช่เล่นเพราะถูกว่าจ้าง หรือผู้เล่นยึดเป็นอาชีพนอกจากนั้นการเล่นไม่ต้องสร้างเวทีสำหรับเล่นไม่มีการสร้างฉาก และเครื่องแต่งกายเป็นเฉพาะรวมทั้งไม่มีการแบ่งแยกผู้ดูและผู้เล่นออกจากกันแต่ผู้เล่นจะมีบทบาททั้งผู้เล่น และผู้ดูในขณะเดียวกัน

จากเอกสารดังกล่าว สรุปได้ว่าการละเล่นพื้นบ้านของไทย มีความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตภายในชุมชนและเป็นสื่อในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยการสร้างเสริมพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กและสร้างความสัมพันธ์ภายในชุมชน

3.2 แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรม ตามความหมายของพระยาอนูมานราชชน (2515) ได้ให้ความหมายว่า วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มีมนุษย์ในส่วนรวมผลิตสร้างขึ้นมา โดยการเรียนรู้ และสืบทอดเป็นความเจริญก้าวหน้า หรืออาจ

กล่าวได้ว่าวัฒนธรรมเป็นส่วนทั้งหมดที่ซับซ้อน ซึ่งประกอบด้วย ความรู้ความเชื่อ ศิลปะ ศีลธรรม กฎหมาย ประเพณี วัฒนธรรม ในความหมายที่ สุพัตรา สุภาพ (2518) ได้ให้ไว้ครอบคลุมทุกสิ่งทุกอย่างที่แสดงออกถึงวิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งหรือสังคมหนึ่ง มนุษย์ได้คิดสร้างระเบียบ กฎเกณฑ์วิธีในการปฏิบัติการจัดระเบียบตลอดจนระบบความเชื่อ ความนิยม ความรู้ เทคโนโลยี ต่างๆ ในการควบคุมและใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ

โดยสรุป วัฒนธรรม หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ถือเป็นแบบ แผนปฏิบัติในสถานการณ์ต่างๆ ที่สมาชิกในสังคมเดียวกันสามารถดำเนินการร่วมกัน ดังนั้น วัฒนธรรมไทย หมายถึง วิธีการดำเนินชีวิตของคนไทยที่ได้สั่งสม เลือกรสรให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในสังคมไทย และยังสามารใช้เป็นเครื่องมือในการที่จะดำรงไว้ซึ่งสังคมอันดีงาม เจริญ สืบทอดกันเป็นมรดกทางสังคมมาตั้งแต่ในอดีตจนกระทั่งปัจจุบัน

ความหมายของ วัฒนธรรม จากการประชุมนานาชาติเกี่ยวกับนโยบายวัฒนธรรมที่องค์การการศึกษาวิทยาศาสตร์แห่งสหประชาชาติได้จัดในเม็กซิโก ใน พ.ศ. 2525 ก่อ สวัสดิพานิช ได้กล่าวถึงผลการประชุม โดยเฉพาะค่านิยมของ วัฒนธรรมไว้ว่า “วัฒนธรรมได้แก่ผลรวมของลักษณะอันเด่นชัดทางจิตใจ วัตถุประสงค์ และอารมณ์ซึ่งเป็นคุณลักษณะของกลุ่มชนหรือสังคมหนึ่ง” วัฒนธรรมแต่ละวัฒนธรรมจะมีองค์ประกอบอยู่ 3 ประการคือ

1. ความเชื่อทางวัฒนธรรม คือ ความคิดของมนุษย์หรือกลุ่มชนในสังคมหนึ่งที่เกี่ยวข้องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์และมนุษย์กับวัตถุสิ่งของ เป็นความคิดในด้านความต้องการที่จะได้รับการตอบสนองทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจอย่างมีเหตุผลจากความคิดความเชื่อของมนุษย์หรือกลุ่มชนในด้านความต้องการ จะส่งผลไปสู่การแสดงออกเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ ซึ่งพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้น ก็คือรูปแบบทางวัฒนธรรมหรือถ้าจะกล่าวโดยสรุป ความเชื่อทางวัฒนธรรม เป็นความต้องการของมนุษย์ และกลุ่มชนที่อยากได้อะไรก็เพื่อสนองความต้องการทั้งด้านร่างกายและจิตใจความต้องการนั้นจะมีผลสอดคล้องเหมาะสมกับศักยภาพของชุมชน

- 2 รูปแบบทางวัฒนธรรม คือ ปรัชญาการณที่เกิดขึ้นในชุมชน เป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่สัมพันธ์กับมนุษย์ หรือมนุษย์สัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของของพฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกนั้นก็เพื่อที่จะให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ ปรัชญาการณที่เกิดขึ้นนั้นย่อมเกี่ยวกับปัจจัย (input) กระบวนการ (process) และผลลัพธ์ (product) อีกทั้งศักยภาพของมนุษย์และชุมชนด้วย

3. คุณค่าทางวัฒนธรรม จะเป็นการประเมินคุณค่าของความเชื่อและรูปแบบทางวัฒนธรรม โดยบุคคลหรือสมาชิกของชุมชนว่า รูปแบบทางวัฒนธรรม เมื่อบังเกิดผลแล้วได้ตอบสนองความต้องการของบุคคลหรือชุมชนตรงตามความเชื่อทางวัฒนธรรมหรือไม่ผลที่เกิดขึ้นเหล่านั้นก่อให้เกิดผลดีมีความพอใจได้รับความสุขความสงบสำหรับตนเอง และสังคมหรือไม่ถ้าผลการประเมินความเชื่อและรูปแบบทางวัฒนธรรมนั้นปรากฏออกมาว่ามีคุณค่าทำให้บุคคล และกลุ่มชนในสังคมมีความสุขสงบความเชื่อและรูปแบบทางวัฒนธรรมนั้นก็จะมีสืบทอดต่อไปได้สำนักงาน

คณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติกระทรวงวัฒนธรรมได้เสนอความหมายเกี่ยวกับ “วัฒนธรรม”
ดังนั้น วัฒนธรรม คือ มรดกสังคมเป็นลักษณะเฉพาะในการดำรงชีวิตของกลุ่มคนที่มาอยู่ร่วมกันและได้
มีการเปลี่ยนแปลงให้เจริญตามยุคสมัยพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) ให้ความหมายของ
วัฒนธรรม ไว้ว่าคือสิ่งที่ทำความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ

3. 3 การศึกษาสื่อพื้นบ้าน

เนื่องจากสื่อพื้นบ้านเป็นตัวละครที่สำคัญอีกตัวหนึ่งของกระบวนการทำงานวัฒนธรรมเชิงรุก
ดังนั้น การศึกษาจึงจำเป็นต้องให้ความสนใจกับตัวละครตัวนี้เป็นพิเศษ ในกระบวนการทำงานของ
โครงการ สพส. นั้น จะมีตัวช่วยในการศึกษาสื่อพื้นบ้านอยู่แล้ว คือเครื่องมือการวิเคราะห์คุณลักษณะ
ที่วิธีการวิเคราะห์คุณลักษณะของสื่อพื้นบ้านมักจะเก็บข้อมูลมาจากการจัดเวทีของผู้รู้/ แกนนำ /
ปราชญ์ / ชาวบ้าน/ ศิลปินพื้นบ้าน ข้อมูลที่ได้มาจึงนับว่ามีความเหมาะสมและเพียงพอสำหรับการ
นำมาใช้ประโยชน์ในเบื้องต้น คือ การจัดทำกิจกรรมเพื่อเสริมความเข้มแข็งหรือเสริมศักดิ์ศรีของสื่อ
พื้นบ้านได้ในระดับหนึ่ง ในที่นี้ผู้เขียนเพิ่มเติมเฉพาะ เกณฑ์หรือมิติที่ยังขาดหายไป ในการศึกษาสื่อ
พื้นบ้านเพื่อการนำมาใช้ประโยชน์ในลำดับที่สูงขึ้นมา เกณฑ์ที่ผู้เขียนจะหยิบยกมากล่าวในที่นี้ คือ อายุ
และความซับซ้อน ขนาด ตาข่าย ของสื่อพื้นบ้าน ซึ่งจัดเป็นคุณลักษณะสำคัญของสื่อพื้นบ้าน

อายุและความซับซ้อนของสื่อพื้นบ้าน อายุของสื่อพื้นบ้านก็เช่นเดียวกับอายุของชุมชน
อายุที่ยืนยาวของสื่อพื้นบ้านอาจจะบ่งบอกไปถึงนัยยะอื่น ๆ เช่น การผ่านร้อนผ่านหนาว/ผ่านการปรับ
แปลงมาอย่างโชคชะตา

ขนาดของสื่อพื้นบ้าน คุณลักษณะที่สำคัญของสื่อพื้นบ้าน คือ ขนาดของสื่อพื้นบ้าน ซึ่ง
หมายความว่า คำว่า พื้นบ้าน นั้นกินอาณาเขตกว้างขวางเพียงใด นัยยะที่ตามมาของ ขนาดของสื่อ
พื้นบ้าน ก็คือ หากเป็นสื่อขนาดเล็ก เมื่อประมอกับวัฒนธรรมจากภายนอก มักอาจจะมีอาการล้มหาย
ตายจากไปโดยง่าย แต่หากเป็นสื่อขนาดใหญ่ ๆ เช่น หมอลำ หรือ โนรา นั้นเป็นสื่อที่มีขนาดมหึมา
เกินกว่าที่จะศูนย์หายไปได้โดยง่ายทั้งหมด ในกรณีนี้เมื่อสื่อพื้นบ้านขนาดใหญ่มีการปะทะกับพลัง
ภายนอก ก็มักจะเกิดปฏิกิริยาหลายๆ แบบ

เนื่องจาก ขนาดความใหญ่ของตัวสื่อ เองทำให้ภายในสื่อประเภทเดียวกันมักจะมีหลายสาย
พันธ์ย่อย เช่น กรณีของหมอลำนั้นจะพบทั้งการแตกตัวของหมอลำประเภทต่าง ๆ ที่มีปฏิกิริยาที่
แตกต่างกันต่อพลังภายนอก รวมทั้งพลังงานภายนอกเองก็มีทำที่/ปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างกันต่อหมอลำ
หลายๆ ประเภท

ตาข่ายของสื่อพื้นบ้าน ในการวิเคราะห์คุณลักษณะของสื่อพื้นบ้านนั้น นอกจากจะศึกษา
ภายในตัวเองของสื่อพื้นบ้านนั้นๆ แล้ว ควรที่จะขยายมุมมองให้กว้างออกไปถึงตาข่าย หรือเครือข่าย
กับสื่อพื้นบ้านประเภทอื่น ๆ

การสำรวจสถานภาพของสื่อพื้นบ้าน กล่าวโดยสรุปคือ การทำความเข้าใจกับสถานภาพของสื่อพื้นบ้านนั้น ก็เพื่อผลประโยชน์ในเชิงปฏิบัติการ กล่าวคือ เพื่อจะมากำหนดแนวทางกิจกรรมที่จะดำเนินการต่อไปและหากได้มีการนำเอาหลักการนิเทศศาสตร์ เช่น S-M-C-R มาใช้ประกอบ เพื่อตอบคำถามว่า การสูญสลายนั้นเกิดในองค์ประกอบย่อยตัวใด ขาดแคลนผู้ส่งสารหรือผู้รับ บทพร่องด้านเนื้อหาสารหรือช่องทาง ฯลฯ ก็จะช่วยกำหนดลักษณะของกิจกรรม ให้ตรงกับสภาพปัญหาได้แม่นยำเข้าเป้ามากยิ่งขึ้น

การใช้ประเภทของสื่อพื้นบ้าน มาเป็นเกณฑ์แบ่ง เนื่องจากสื่อพื้นบ้านเป็นสื่อที่มีมากมายหลายประเภทอย่างมากซึ่งคุณลักษณะความหลากหลายนี้เป็นคุณลักษณะที่โดดเด่นของสื่อพื้นบ้าน เนื่องจากทั้งแหล่งผลิต กระบวนการสร้างสรรค์ กลุ่มผู้ใช้ รวมทั้งบทบาทหน้าที่ของสื่อพื้นบ้านนั้นมีลักษณะกระจายตัว เมื่อมีความหลากหลายวิธีการจัดประเภทของสื่อพื้นบ้านก็ทำได้หลายวิธีและใช้เกณฑ์ต่างๆ กัน เช่น การใช้เกณฑ์เรื่อง วัจน/อวัจนภาษา มาจัดแบ่งประเภทของสื่อพื้นบ้าน จากประสบการณ์ของโครงการ สพส. พบว่า วิธีการจัดแบ่งประเภทของสื่อพื้นบ้านเพื่อให้สอดคล้องกับการทำงานพัฒนาสื่อพื้นบ้านนั้น ควรจะจำแนกประเภทของสื่อพื้นบ้านออกเป็น 3 ประเภทคือ

1. สื่อพื้นบ้านประเภทพิธีกรรม
2. สื่อพื้นบ้านประเภทการแสดง
3. สื่อพื้นบ้านประเภทวัตถุ

3. 4 กระบวนการถ่ายทอดของเล่นพื้นบ้านจากภูมิปัญญา

ในการศึกษากระบวนการและกลยุทธ์การถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นนั้น แนวคิดหลักที่งานวิจัยชิ้นนี้ใช้เป็นแก่นในการวิเคราะห์คือ แนวคิดการบริหารจัดการวัฒนธรรมเชิงรุก ซึ่งกาญจนา แก้วเทพนักวิชาการด้านการสื่อสารอธิบายไว้ว่า อันที่จริงผู้สูงอายุหรือปราชญ์ภูมิปัญญาเองก็มีกลไกในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ ฝีมือและขยายทักษะการเรียนรู้และการถ่ายทอดของตนเองอยู่แล้วอย่างต่อเนื่อง แต่กระบวนการต่างๆ เหล่านี้ต่างเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ และจำกัดกระจุกตัวอยู่ในระดับบุคคลเท่านั้น อาจเกิดความไม่ต่อเนื่องหรือไม่สอดคล้องกับสภาวะการณ์ของสังคมในปัจจุบันที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้น ความสำเร็จทางการทางานวัฒนธรรมเชิงรุกมาปรับประสานในการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่นคือ

3.4.1 การมองวัฒนธรรมแบบเป็นกระบวนการ

การวิเคราะห์วัฒนธรรมต้องไปไกลกว่าแค่การมองเพียงผลผลิตทางวัฒนธรรม แต่ต้องมองแบบเป็นกระบวนการทางวัฒนธรรม กล่าวคือ เมื่อเราศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น ไม่ใช่ผู้ศึกษาจะเห็นตัวภูมิปัญญาเท่านั้น แต่ต้องเข้าใจกระบวนการผลิต การแพร่กระจาย การบริโภค และการผลิตซ้ำความหมายผ่านตัวภูมิปัญญาด้วย ดังนั้นเมื่อต้องการที่จะบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงต้องมีกระบวนการดังนี้

ขั้นการเตรียมดิน เป็นขั้นตอนก่อนการดำเนินกิจกรรม เป็นขั้นตอนในการเตรียมความพร้อมในการถ่ายทอดภูมิปัญญาในด้านต่างๆ

ขั้นการเพาะปลูก เป็นขั้นตอนในการถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านกิจกรรมต่างๆ

ขั้นการเก็บเกี่ยว เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการดำเนินกิจกรรม จะเป็นการสรุปประเมินผลการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

การขยับปัญญาก่อนขยับกิจกรรม

เป็นส่วนหนึ่งของการทำงานจัดการความรู้ที่ต้องสร้างความเข้าใจ หรือปัญญาร่วมกันของคนทำกิจกรรมเสียก่อน ก็คือ ชุดความรู้ที่เรียกว่า “4 รู้ของสี่พี่น้อง” (การรู้จัก รู้ใจ รู้ใช้ รู้รักษา) วัฒนธรรมพื้นบ้าน

การคิดค้นกิจกรรมอย่างมีที่มาที่ไป

การคิดค้นกิจกรรมแบบเชื่อมโยงและค้นคิดมาจากฐานวิจัย (Action Based on Research) เพื่อให้ในท้ายที่สุด การทำงานวัฒนธรรมท้องถิ่นจะได้มีทั้งชุดความรู้ที่ปฏิบัติได้จริง (Practical Theory) และมีภาคปฏิบัติที่มีทฤษฎีเป็นไฟส่องทาง (Theoretical Practical)

4) หลักสิทธิเจ้าของวัฒนธรรม ต้องถือให้เป็นสิทธิเจ้าของวัฒนธรรมซึ่งเป็นผู้ก่อกำเนิด เป็นผู้กำลังใช้ และเป็นผู้ที่จะต้องรับผลต่างๆ มีอำนาจในการตัดสินใจในทุกขั้นตอนของการคิดค้นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม

5) การทำกิจกรรมคือการเปิดพื้นที่สาธารณะแห่งใหม่ๆ ให้แก่ชุมชน เช่น การเปิดเวทีให้ภูมิปัญญาท้องถิ่นได้กลายเป็นพื้นที่สาธารณะของชุมชน โดยให้เด็ก ครู ผู้ปกครอง หรือคนในชุมชนได้มีการทำกิจกรรมร่วมกัน

6) หลักการเรื่อง “ครบเครื่องเรื่อง S-M-C-R” กระบวนการสืบทอดนั้น จำเป็นต้องทำให้ครบองค์ประกอบ S-M-C-R และต้องขยายมุมมองอื่นๆ โดยเฉพาะผู้รับสารก็มีความจำเป็นต้องสืบทอด หรือการหาช่องทางการสื่อสารใหม่ๆ เข้ามาปรับประสานด้วยเช่นกัน

7) การใช้กลยุทธ์ “ถือเอาผู้รับสารเป็นตัวตั้ง” รูปแบบการสืบทอดความรู้เรื่องภูมิปัญญาท้องถิ่นแบบถือเอา “ผู้รับสารเป็นตัวตั้ง” ที่เรียกว่า “หลานถามปู่” โดยฝึกหัดติดตั้งวิธีการตั้งคำถามเพื่อการสืบค้นความรู้แก่เด็ก และกลยุทธ์ในระดับที่สูงไปกว่านั้นก็คือการค้นคว้าองค์ความรู้เรื่อง การสานร้อยระหว่างกลยุทธ์ที่ถือเอา “ผู้ส่งสารเป็นตัวตั้ง” กับ “ผู้รับสารเป็นตัวตั้ง” ให้สอดคล้องกันอย่างเหมาะสม

8) การใช้เครื่องมือ “การวิเคราะห์คุณลักษณะ” และ “ต้นไม้แห่งคุณค่า” แนวคิดสำคัญของการทำงานวัฒนธรรมเชิงรุกก็คือ ต้องวิเคราะห์คุณลักษณะ และศึกษาคุณค่า/ความหมายทั้งนี้ด้านหนึ่งก็เพื่อป้องกันการสืบทอดแบบไม่ครบถ้วน กับอีกด้านหนึ่งการเข้าใจคุณลักษณะจะสามารถนำความรู้ของภูมิปัญญาท้องถิ่นไปใช้ได้อย่างถ่องแท้

9) การใช้กลยุทธ์ “ไขว้ประสานอย่างใช้ปัญญา” (Hybridization) ก็คือการปรับประสานทางวัฒนธรรมแบบไขว้กันระหว่างสื่อเก่ากับสื่อใหม่ ซึ่งต้องอาศัยเครื่องมือการวิเคราะห์คุณลักษณะเด่นของสื่อทั้งสองชนิด เพื่อให้เกิดการปรับประสานที่ลงตัวและเกิดประโยชน์สูงสุด

10) แนวคิดเรื่อง “วัฒนธรรมเป็นสมบัติร่วมของชุมชน” ถ้าวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นสมบัติร่วมก็หมายความว่า คนทุกกลุ่ม ทุกเพศ ทุกวัย ทุกฐานะชนชั้น สามารถมีอำนาจใน

4.แนวคิดการจัดการวัฒนธรรมเชิงรุก

กาญจนา แก้วเทพ นักวิชาการด้านการสื่อสาร (2551, น.126) ได้อธิบายไว้ว่า ผู้สูงอายุหรือปราชญ์ภูมิปัญญาเองก็มีกลไกในการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ ฝีมือและขยายทักษะการเรียนรู้และการถ่ายทอดของตนเองอยู่แล้วอย่างต่อเนื่อง แต่กระบวนการต่างๆ เหล่านี้ต่างเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ และจำกัดกระจุกตัวอยู่ในระดับบุคคลเท่านั้น อาจเกิดความไม่ต่อเนื่องหรือไม่สอดคล้องกับสภาพการณ์ของสังคมในปัจจุบันที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้น ควรนำเส้นทางการทำงานวัฒนธรรมเชิงรุกมาปรับประสานในการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งประกอบด้วยคุณลักษณะและกระบวนการทำทั้ง 12 ประการ

1. มองวัฒนธรรมแบบเป็นกระบวนการ กระบวนการทางวัฒนธรรมเชิงรุกนั้นจะมองภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่เห็นว่าการวิเคราะห์วัฒนธรรมต้องไปไกลกว่าแค่การมองเพียงผลผลิตทางวัฒนธรรม (Cultural Product) แต่ต้องมองแบบเป็นกระบวนการทางวัฒนธรรม (Cultural Process) กล่าวคือ เมื่อเราศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่น ไม่ใช่ผู้ศึกษาจะเห็นตัวภูมิปัญญาเท่านั้น แต่ต้องเข้าไปกระบวนการผลิต การแพร่กระจาย การบริโภค และการผลิตซ้ำ ความหมายผ่านตัวตัวภูมิปัญญาด้วย ดังนั้นเมื่อต้องการที่จะบริหารจัดการภูมิปัญญาท้องถิ่นจึงต้องมีกระบวนการดังนี้ ขั้นการเตรียมดิน เป็นขั้นตอนก่อนการดำเนินงานกิจกรรม เป็นขั้นตอนในการเตรียมความพร้อมถ่ายทอดภูมิปัญญาในด้านต่างๆ ขั้นการเพาะปลูก เป็นขั้นตอนในการถ่ายทอดภูมิปัญญาผ่านกิจกรรมต่างๆ ไปสู่เด็กและเยาวชน ขั้นการเก็บเกี่ยว เป็นขั้นตอนสุดท้ายในการดำเนินงานกิจกรรม จะเป็นการสรุปและประเมินผลการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

2. การขยับปัญญาก่อนขยับกิจกรรม การบริหารจัดการวัฒนธรรมก่อนหน้าส่วนใหญ่จะเน้นการลงมือทำกิจกรรม อย่างเช่น หากเป็นหน่วยงานภายนอกเวลาที่เข้ามาบริหารจัดการวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นมักจะเน้นให้ผู้สูงอายุหรือปราชญ์ชาวบ้านสืบทอดตัวภูมิปัญญาเลยคือสนใจที่ตัวกิจกรรม แต่มักจะมองข้ามการติดตั้งปัญญาก่อนดำเนินงานกิจกรรม ซึ่งเป็นต้นทุนด้านวัฒนธรรมที่สำคัญ ดังนั้น ส่วนหนึ่งของการดำเนินงานจัดการความรู้ที่ต้องสร้างความเข้าใจ หรือปัญญาร่วมกันของคนทำกิจกรรมเสียก่อน ก็คือ ชุดความรู้ที่เรียกว่า “4 รู้ของสื่อพื้นบ้าน”(การรู้จัก รู้ใจ รู้ใช้ รู้รักษา)

3. การคิดค้นกิจกรรมอย่างมีที่มาที่ไป ก็คือ การคิดค้นกิจกรรมแบบเชื่อมโยงและค้นคิดมาจากฐานวิจัย (Action Based on Research) เพื่อให้ในท้ายที่สุด การทำงานวัฒนธรรมท้องถิ่นจะได้มีทั้งชุดความรู้ที่ปฏิบัติได้จริง (Practical Theory) และมีภาคปฏิบัติที่มีทฤษฎีเป็นไฟส่องทาง (TheoreticalPractical)

4. หลักสิทธิเจ้าของวัฒนธรรม กระบวนการขั้นตอนการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดการกับวัฒนธรรมธรรมนั้นต้องถือให้เป็นสิทธิเจ้าของวัฒนธรรมซึ่งเป็นผู้ก่อ กานิด เป็นผู้ กาลังใช้ และเป็นผู้ที่จะต้องรับผลต่างๆ มีอ านาจในการตัดสินใจในทุกขั้นตอนของการคิดค้นและมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ส่วนบทบาทของบุคคลภายนอกนั้น สามารถจะให้ข้อมูล ให้ข้อคิด ให้ความรู้ ให้ข้อเสนอแนะต่างๆ ได้ แต่ต้องไม่เล่นบทบาทเป็น “ผู้ตัดสินใจแทนชุมชน” หลักการเรื่องการตัดสินใจนี้เกี่ยวข้องกับแนวคิดเชิงวิชาการคือ เรื่องประเพณีแห่งการเลือกสรร (Tradition of Selection) ซึ่งกล่าวว่าในทุกครั้งที่มีการสืบทอดวัฒนธรรมชุมชน ก็จะมีแบบแผนในการคัดสรรอยู่เสมอว่า จะคัดเลือกอะไรเก็บไว้ จะคัดอะไรทิ้งไป จะปรับเปลี่ยนอย่างไร เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การที่ชุมชนจะสามารถดำเนินการตามแบบแผนนั้นได้อย่างแท้จริง ชุมชนก็ต้องมี “อำนาจ” (Power) มากพอมีฉะนั้นแล้วก็อาจจะเป็น “แหล่งอำนาจจากภายนอก” ซึ่งอาจจะเป็นภาครัฐหรือภาคธุรกิจที่ใช้อำนาจในการคัดเลือกวัฒนธรรมของชุมชนมาสืบ

5. แนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการใช้ทรัพยากรภายในชุมชน

ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นการกล่าวถึง พื้นเพรากฐานความรู้ ความสามารถทางวิชาการ ที่ชาวบ้านได้รับการถ่ายทอด สืบสมมาจากบรรพบุรุษและสามารถปรับประยุกต์และพัฒนาตามสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป โดยผ่านการสังเกต ทดลองใช้เลือกสรรและถ่ายทอดสืบทอดมาทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยภูมิปัญญาที่เกิดขึ้นนั้นมีความสัมพันธ์และเกี่ยวข้องกับสิ่งต่างๆ 3 ลักษณะโดยมีคนเป็นจุดศูนย์กลาง คือ

1. ระหว่างกับคนกับคน คนกับสิ่งแวดล้อม สัตว์ พืช
2. ความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ ที่อยู่ร่วมกันในสังคมและท้องถิ่นนั้นๆ
3. ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ที่เหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถสัมผัสได้

ยศ สันตสมบัติ (2544: 47) ได้สรุปไว้ว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นองค์ความรู้ที่พัฒนาขึ้นในบริบททางกายภาพและวัฒนธรรมของปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับระบบนิเวศ ในงานวิจัยของ ยศสันตสมบัติ (อ้างแล้ว: 115-118) ได้สังเคราะห์ภาพรวมของ ภูมิปัญญาท้องถิ่นของกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ในเขตภาคเหนือตอนบนโดยยกตัวอย่าง ในเรื่องของ ระบบการผลิต และการท าสวนเมียงระบบเหมืองฝาย และป่าชุมชน ซึ่งตัวอย่างของระบบการผลิตและการจัดการทรัพยากรธรรมชาติเหล่านี้ ไม่เพียงแต่แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการ การผลิตและทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีประสิทธิภาพ และยังยืนยันเท่านั้น หากแต่ยังแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของชุมชนและกลุ่มชาติพันธุ์ต่างๆ ในการจัดการ ความขัดแย้งภายในและระหว่างชุมชน การปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมของยุคสมัย ด้วยการปรับภูมิปัญญาเดิมให้สอดคล้องกับความต้องการใหม่ๆ ตลอดจนการรับเอานวัตกรรมใหม่ๆ เข้ามาใช้ในการปรับประยุกต์ระบบการผลิตและวิถี ชีวิตให้สอดคล้องกับ บริบททางเศรษฐกิจ สังคมและการเมืองที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ยศ สันตสมบัติ ได้

กล่าวอีกว่า การทำความเข้าใจระบบการผลิตและ การจัดการทรัพยากรของชุมชนมีอาจใช้มุมมองแบบหยุดนิ่งได้ แต่ต้องอาศัยมุมมองในลักษณะที่เป็นองค์รวม และเน้นการทำความเข้าใจกับพลวัตรของปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติท่ามกลางเงื่อนไขทาง เศรษฐกิจ สังคม และการเมืองที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ดังนั้น ระบบการผลิตและการจัดการทรัพยากรของกลุ่มชนต่างๆจึงเป็นระบบที่เคลื่อนไหวและปรับเปลี่ยนอย่างต่อเนื่องทั้งในแง่ของ การผลิตจารีตประเพณี วิถีปฏิบัติเดิม และการผลิตใหม่ ของระบบการจัดการเพื่อปรับตัวให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปจากเดิมการประเมินศักยภาพขององค์กรชุมชนและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการจัดการทรัพยากร โดยเฉพาะอย่างยิ่งทรัพยากรดิน น้ำ ป่า จึงต้องพิจารณาอย่างเป็นองค์รวมครอบคลุมถึงเงื่อนไขและการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ต่างๆ ระหว่างกับชุมชนกับทรัพยากรและชุมชนกับสังคมภายนอกอย่างรอบด้านและเป็นพลวัตร ด้วยเหตุนี้ การทำความเข้าใจกับระบบการผลิตและการจัดการทรัพยากรของชุมชนท้องถิ่นจึงต้องเริ่มต้นด้วยกรอบคิดหลักอย่างน้อย 5 ประการ คือ

1. การมองระบบการผลิตและการจัดการทรัพยากรในบริบทของการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางด้านเศรษฐกิจการเมืองและระบบนิเวศซึ่งเป็นการมองถึงการปรับตัวด้านการจัดการทรัพยากรของชุมชนโดยสัมพันธ์กับเงื่อนไขภายนอกในระดับมหภาค ในบริบทของการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างทางเศรษฐกิจการเมืองและระบบนิเวศโดยเฉพาะอย่างยิ่งการปรับเปลี่ยนอำนาจในการจัดการทรัพยากรที่มีลักษณะเป็นศูนย์รวมมากขึ้นซึ่งแนวคิดนี้นอกจากจะช่วยให้มองเห็นถึงความสัมพันธ์ของการจัดการทรัพยากรท้องถิ่นกับเงื่อนไขภายนอกแล้ว ยังช่วยชี้ให้เห็นถึงทิศทางของการพัฒนาประเทศที่มีผลต่อวิถีชีวิตของคนชุมชนท้องถิ่นอย่างชัดเจน

2. การมองระบบการผลิตและการจัดการทรัพยากรของชุมชนจากมิติวัฒนธรรม ซึ่งหมายถึง การมองความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตมนุษย์กับธรรมชาติอย่างเป็นองค์รวมและรอบด้าน การมองในมิติวัฒนธรรมนี้เน้นการทำความเข้าใจกับวิถีคิดของชุมชนที่มีวิถี ชีวิตสัมพันธ์กับธรรมชาติแวดล้อม ให้ความสำคัญหลากหลาย ลึกซึ้ง ซับซ้อนและมีรากเหง้าจากภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่องมาหลายชั่วอายุคน และการมองในมิติวัฒนธรรมยังทำให้เรามองเห็นความเชื่อบางประการของชุมชน เช่น ความเชื่อเรื่องผีขุนน้ำ ในบริบทของประวัติศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับธรรมชาติซึ่งความเชื่อนี้เป็นพื้นฐานของการวางกฎระเบียบ ข้อบังคับและจารีตประเพณีต่างๆเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรของชุมชนอย่าง ยั่งยืนและเป็นธรรม อุดมการณ์อำนาจในรูปของความเชื่อดังกล่าวมีการผลิตซ้ำผ่านสมาชิกของชุมชน รุ่นแล้วรุ่นเล่า ทั้งมีการปรับเปลี่ยนและประยุกต์ใช้ใหม่ตามสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป

3. การมองระบบการจัดการทรัพยากรว่าเป็นส่วนหนึ่งของระบบกรรมสิทธิ์ร่วมของชุมชน ระบบกรรมสิทธิ์ร่วมของชุมชนมีรากเหง้าและพัฒนาการที่แตกต่างไปจากแนวคิดเรื่อง “กรรมสิทธิ์” ตามระบบกฎหมายตะวันตก ที่มองทรัพยากรเป็นเสมือน “สินค้า” ที่สามารถซื้อขาย และเจ้าของมีอำนาจเด็ดขาดในการใช้ตามความพอใจ หากแต่ระบบกรรมสิทธิ์ร่วมของชุมชนเป็นแนวคิดเกี่ยวกับ

ระบบกรรมสิทธิ์ในทรัพยากร ซึ่งตั้งอยู่บนหลักของ “สิทธิการใช้” (Use’s Right) และมีระบบการจัดการโดยชุมชนและองค์กรชุมชน ซึ่งระบบกรรมสิทธิ์ร่วมของชุมชนเป็นวิถีปฏิบัติดั้งเดิม และได้รับการรับรองจากระบบกฎหมายโบราณ เช่น มังรายศาสตร์ เป็นต้น แต่เมื่อรัฐไทยรับเอาระบบกรรมสิทธิ์ตามกฎหมายตะวันตกและระบบการจัดการแบบรวมศูนย์มาใช้ระบบกรรมสิทธิ์ของรัฐกับระบบกรรมสิทธิ์ร่วมของชุมชนจึงมีความถักถักและกลายเป็นชนวนของความขัดแย้ง และแย้งชิงทรัพยากรในปัจจุบัน

4. การมองระบบการจัดการทรัพยากรของชุมชนในฐานะเป็นขบวนการทางสังคม (Social Movement) ซึ่งอาจเป็นการสืบทอดวิถีปฏิบัติและจารีตประเพณีในการจัดการทรัพยากรของ ชุมชนมาเนิ่นนานหรือ อาจจะเป็นขบวนการที่เกิดขึ้นใหม่อันเป็นผลมาจากการรวมตัวกันของชาวบ้านเพื่อต่อต้านการแทรกแซงจากภายนอกซึ่งบ่อยครั้งระบบการจัดการทรัพยากรของชุมชนในฐานะขบวนการทางสังคมมิได้ จำกัดตัวเองอยู่เพียงชุมชนเดียว เท่านั้น หากแต่เป็นการรวมตัวกันหลายๆ ชุมชนในลักษณะของ “เครือข่าย” เช่น เครือข่ายของชุมชนลุ่มน้ำเดียวกัน หรือชุมชนที่ใช้ป่าผืนเดียวกัน เป็นต้น ซึ่งการจัดการทรัพยากรโดยชุมชนจึงเป็นขบวนการทางสังคมทั้งระดับชุมชนและเครือข่ายภายในระบบนิเวศแห่งหนึ่ง จึงเป็นไปเพื่อพิทักษ์กรรมสิทธิ์ร่วมของชุมชนและเพื่อจัดการทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืนและเป็นธรรม

5. การมองระบบการผลิตและการจัดการทรัพยากรของชุมชนในบริบทของการพัฒนาชนบทและการอนุรักษ์ฟื้นฟูทรัพยากรธรรมชาติอย่างยั่งยืน โดยนัยนี้ การจัดการทรัพยากรธรรมชาติเป็นกระบวนการ แสวงหาทางเลือกเพื่อกำหนดทิศทางการพัฒนาตนเองบนพื้นฐานของวัฒนธรรมจารีตประเพณีอันหลากหลายของชุมชนชนบทและยังเป็นความพยายามในการอนุรักษ์ฟื้นฟูธรรมชาติแวดล้อมไปพร้อมๆ กัน ภูมิปัญญาท้องถิ่นเกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรตามทัศนะของหลายท่านที่กล่าวมา ข้างต้นเป็นการมองภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หมายถึงความเชื่อมโยงและสัมพันธ์กับ กับระบบนิเวศหรือทรัพยากรในท้องถิ่นนั้นๆ โดยผสมกลมกลืนระหว่างวิถีชีวิตและระบบการผลิตของมนุษย์อย่างสอดคล้อง

ศิริประภา โคบายาชิ (2555) กล่าวว่า ภูมิปัญญา มีกระบวนการเกิดจากการสืบทอดถ่ายทอดองค์ความรู้ที่มีอยู่เดิมในชุมชนท้องถิ่นต่างๆ แล้ว พัฒนา เลือกรสรุ ปรับปรุงองค์ความรู้เหล่านั้น จนเกิด ทักษะความชำนาญที่สามารถแก้ไขปัญหาและพัฒนาชีวิต ได้อย่างเหมาะสม และสามารถสืบทอดพัฒนาต่อไปได้อย่าง ไม่มีสิ้นสุด ในช่วงระยะเวลาประมาณสองทศวรรษที่ผ่านมาพบว่าได้มีกระแสความสนใจเกี่ยวกับบทบาทของภูมิปัญญา ไทยในการพัฒนาสังคมมากขึ้น ทั้งจากหน่วยงานภาครัฐ เอกชน องค์กรพัฒนาเอกชน และองค์กรชุมชน เนื่องจาก ภูมิปัญญาไทยมีความหลากหลายเกี่ยวข้องกับทุกมิติใน สังคม มี “คน” เป็นศูนย์กลางของความสัมพันธ์นั้นๆ ซึ่ง กล่าวได้ว่า เป็นกลุ่มบุคคลผู้ทรงภูมิปัญญาของสังคม เป็น ผู้เรียนรู้ สืบทอด พัฒนาถ่ายทอด และน าภูมิปัญญานั้นมา พัฒนาชีวิตของคนในสังคม นอกจากนั้น จากการศึกษา ยัง พบว่า ในสังคมประเทศไทย มีการกำหนดขอบข่ายสาขา

ภูมิปัญญาไทยไว้อย่างหลากหลาย ขึ้นอยู่กับเกณฑ์ของ แต่ละหน่วยงาน องค์กร และนักวิชาการที่มา จากแต่ละสาขา วิชาความรู้และองค์กรต้นสังกัด

สามารถ จันท์สุรย์ (2549: 27-29) ได้จัดจำแนก สาขาภูมิปัญญาไทยเป็น 10 สาขา กล่าวคือ

- (1) สาขา เกษตรกรรม เช่น การเกษตรแบบผสมผสาน การรู้จักใช้ เทคโนโลยีที่เหมาะสม
- (2) สาขาอุตสาหกรรมและ หัตถกรรม
- (3) สาขาการแพทย์แผนไทย เช่น ความสามารถ ในการพึ่งพาตนเองด้านสุขภาพและอนามัย
- (4) สาขาการ จัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
- (5) สาขากองทุนและธุรกิจชุมชน เช่น ความสามารถด้านการบริหาร จัดการ
- (6) สาขาสวัสดิการ เช่นสวัสดิการด้านการประกัน คุณภาพชีวิต
- (7) สาขาศิลปกรรม
- (8) สาขาการบริหาร จัดการองค์กรในชุมชน เช่น กลุ่มแม่บ้าน
- (9) สาขาศาสนา ความเชื่อ ประเพณี เช่น การประยุกต์ประเพณีบุญประเพณีเข้า
- (10) สาขาการศึกษาเรียนรู้ เช่น ความสามารถในการ แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง เป็นต้น

ภูมิปัญญาชาวบ้านมีลักษณะเฉพาะท้องถิ่น เฉพาะ พื้นที่ และเฉพาะด้าน เพราะการส่งเสริม ภูมิปัญญาชาวบ้าน ของหน่วยงานต่างๆ ยังอยู่ในระยะเริ่มต้นและเป็นการส่งเสริมโดยมีงานรูปธรรม เฉพาะด้านของหน่วยงานเป็นแกน กลางของการท างาน แต่การก าหนดยุทธศาสตร์และแนว ทางการ ส่งเสริมภูมิปัญญาชาวบ้าน มีความจ าเป็นเพื่อ รวบรวมภูมิปัญญาจากระดับท้องถิ่นขึ้นสู่ระดับชาติ ทั้ง ใน ความหมายที่เป็นองค์ความรู้และความหมายของบุคคลใน ฐานะผู้ทรงภูมิปัญญาให้ได้รับการ ยอมรับและมีบทบาทเป็น พลังขับเคลื่อนการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน มีความสมดุลและสอดคล้องกับ ลักษณะเฉพาะของสังคมไทย

6. การสร้างสัมพันธ์ภาพกับสมาชิกในชุมชน

การสร้างสัมพันธ์ภาพกับสมาชิกในชุมชน เป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญในการพัฒนากระบวนการ สื่อสารแบบมีส่วนร่วมในชุมชน เกี่ยวข้องกับกิจกรรมหลักๆ 3 ประการ คือ การพบปะผู้นำชุมชน การ ค้นหาคูคคลในพื้นที่เข้าร่วมเป็นทีมวิจัย และการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ กับสมาชิกในชุมชนการผู้นำ ชุมชนนับได้ว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมภายใต้บริบทของสังคมไทย การพบปะ ผู้นำ หรือผู้อาวุโสในชุมชนจัดว่าเป็นขนบธรรมเนียมแบบไทย ๆ ในการเข้าสู่ชุมชน

6.1 การพบปะผู้นำชุมชนมักนำไปสู่การแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารในเรื่องต่าง ๆ โดยเฉพาะวิถีปฏิบัติ และขนบธรรมเนียมต่าง ๆ ในพื้นที่เป้าหมาย อันจะช่วยให้ทีมวิจัยเข้าถึงแนวทาง ในการวางตัวให้เหมาะสมในชุมชน และในขณะเดียวกันกระบวนการดังกล่าว ก็ช่วยให้ผู้นำชุมชนได้มี โอกาสทำความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับกระบวนการวิจัยในพื้นที่ ตลอดจนการทำความเข้าใจเกี่ยวกับผล ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นภายหลังกระบวนการวิจัยเสร็จสิ้น

นอกจากนั้นการพบปะผู้นำชุมชนมักนำไปสู่การที่ผู้นำชุมชนมักให้พันธะสัญญากับนักวิจัยในการสนับสนุนกระบวนการวิจัย หรืออีกนัยหนึ่งก็คือ ผู้นำชุมชนมักทำหน้าที่เป็นสื่อกลาง ในการนำกลุ่มวิจัยไปทำความรู้จักกับสมาชิกกลุ่มต่างๆ ในชุมชนซึ่งหมายถึง การที่นักวิจัยจะได้รับความสะดวกในการเข้าสู่ชุมชนเพิ่มมากขึ้น กลุ่มผู้นำดังกล่าวมักมีบทบาทในเชิงการสนับสนุนด้านทรัพยากร และนโยบายในชุมชน เช่น สถานที่ งบประมาณ หรือบุคลากรต่างๆ ซึ่งอำนวยความสะดวกให้การวิจัยสามารถดำเนินการได้อย่างคล่องตัว ตลอดจนการสนับสนุนให้กิจกรรมการสื่อสารต่าง ๆ ที่นักวิจัยร่วมกันพัฒนากับชุมชนสามารถดำเนินการต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพหลังจากที่นักวิจัยเสร็จสิ้นภาระกิจแล้ว

6.2 การค้นหาบุคคลในพื้นที่เข้าร่วมเป็นทีมวิจัย

แนวทางในการสร้างสัมพันธภาพกับสมาชิกในชุมชนอีกแนวทางหนึ่งก็คือ การค้นหาบุคคลในพื้นที่ซึ่งมีความเหมาะสมให้เข้าร่วมเป็นทีมวิจัย

จากการวิเคราะห์แนวทางในการดำเนินการวิจัยของโครงการวิจัยต่าง ๆ พบว่าหลายโครงการวิจัยได้ เชื้อเชิญบุคคลในพื้นที่ให้เข้าร่วมเป็นทีมวิจัย ในทางปฏิบัติพบว่าบุคคลในพื้นที่ที่สามารถทำหน้าที่ในการประสานงานเพื่อจัดกระบวนการต่าง ๆ ในพื้นที่ เช่น การประสานงานในการเชิญชวนสมาชิกในชุมชน การเลือกวันเวลาในการจัดเวทีเสวนาชุมชนที่สอดคล้องกับความสะดวกของสมาชิกในชุมชน

นอกจากนั้นบุคคลในพื้นที่ยังมีข้อมูลพื้นฐานต่าง ๆ ที่สำคัญ อาทิ ใครเป็นใครในพื้นที่ นักวิจัยควรวางตัวอย่างไรในการพบปะบุคคลแต่ละกลุ่มภายในพื้นที่ และช่วงเวลาใดเป็นช่วงที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่ ตลอดจนทำหน้าที่เปรียบเสมือนสื่อกลางในการรับทราบความรู้สึกของคนในพื้นที่ ที่มีต่อคณะวิจัย และแนวทางในการวิจัย อันมีประโยชน์ต่อการสะท้อนข้อมูลสู่คณะนักวิจัย และการตัดสินใจปรับเปลี่ยนแนวทางในการดำเนินงานให้ได้ทันท่วงทีและสอดคล้องกับสถานการณ์แวดล้อม

6.3 การเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชน

ถึงแม้ว่าการพบปะผู้นำ หรือการเชิญชวนให้บุคคลในพื้นที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของทีมวิจัยจะเป็นการอำนวยความสะดวกให้แก่ักวิจัยในการเข้าสู่ชุมชนก็ตาม แต่อย่างไรก็ดี การได้รับความร่วมมือกับสมาชิกในชุมชนยังเกี่ยวพันกับการที่นักวิจัยให้ความสนใจกับการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ในชุมชน ในที่นี้ พบว่า การเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชนส่วนหนึ่งมักเป็นกิจกรรมที่สมาชิกในชุมชนจัดขึ้น เช่น งานประชาคมสุขภาพงานบุญประเพณีต่าง ๆ ในชุมชน และงานเลี้ยงสังสรรค์ต่าง ๆ อาทิ งานวันเกิด งานแต่งงาน งานบวช นอกจากนี้บางครั้ง นักวิจัยก็อาจเริ่มการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในพื้นที่ด้วยตนเอง การเข้าร่วมกิจกรรมกับชุมชนมักส่งผลดีต่อความรู้สึกคุ้นเคยกัน และความพร้อมที่จะร่วมมือจดดำเนินการต่างๆ ในขณะเดียวกันก็เกิดความชัดเจนในภารกิจของนักวิจัย และเกิดความไว้วางใจซึ่งกันและกัน ตลอดจนการรับรู้ถึงความพร้อมของนักวิจัยในการสนับสนุนชุมชน อย่างไรก็ตามนักวิจัยต้องทำตัวเป็นกลางไม่เข้าข้างฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดนั่นเอง

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

กฤตธี สุนันตา, ภิกขุ(2548) ได้ศึกษาเรื่องการประยุกต์ภูมิปัญญาท้องถิ่นในการอนุรักษ์ระบบนิเวศชุมชนบ้านป่าดิ่งหลวง ต.บาลเชิงดอย อ.ภเวศดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า เป็นการพึ่งพาและใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่ยืนอยู่บนรากฐานของความหลากหลายทางภูมิปัญญา เป็นการอนุรักษ์ระบบนิเวศชุมชนโดยผ่านกระบวนการทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นการจัดการทรัพยากรที่มุ่งเน้นถึงการพึ่งพาตนเองอย่างมีศักดิ์ศรีบนความหลากหลายทางภูมิปัญญา ซึ่งการอนุรักษ์ระบบนิเวศชุมชนผ่านเงื่อนไขทางวัฒนธรรมชุมชนนั้น เป็นการจัดการที่มีได้ยึดรูปแบบที่ตายตัว หากแต่มุ่งเน้นถึงความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมความเปลี่ยนแปลงทางสังคมมากกว่าจะยึดเอารูปแบบตายตัวที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้

ดวงสมร พิกสังข์ (วิจัย,2552) ได้ศึกษาเรื่อง “การสำรวจทุนทางสังคมและการจัดเส้นทางท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนในเขตเทศบาลตำบลศาลายา จังหวัดนครปฐม พบว่า ทุนทางสังคมของคนในชุมชนศาลายา ถือได้ว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดสนิทสนมกันมาก โดยพบเห็นได้จากการที่คนในชุมชนจะมีการทำกิจกรรมงานบุญประเพณีต่าง ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวศาลายา เช่น งานประเพณีแข่งเรือ ที่จัดให้มีประจำปีในช่วงเดือนตุลาคม ถึงเดือนพฤศจิกายนหน้าวัดศาลาวันบริเวณคลองมหาสวัสดิ์ ที่เป็นสายน้ำแห่งวิถีชีวิตชาวศาลายา ชาวบ้านจากทุกชุมชนจะมารวมตัวกันทำกิจกรรมต่าง ๆ และยังมีการพบปะพูดคุยกันผ่านการประชุมระดับชุมชน เพื่อให้เกิดการพบปะแลกเปลี่ยนข้อมูล ความคิดเห็นของชาวบ้าน อันเป็นการสร้างความเจริญเติบโตให้กับชาวชุมชนซึ่งการพบปะพูดคุยกันของชาวบ้านในประเพณีต่าง ๆ เช่น การทำบุญที่วัด งานบวช รวมถึงการรวมกลุ่มกัน เพื่อทำกิจกรรมเฉพาะนั้นถือเป็นบรรยากาศที่คุ้นเคยกันเป็นอย่างดีจนกลายเป็นเอกลักษณ์ทางสังคมของชาวชุมชนศาลายา

ศรัณยา แพงดี (2540: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยการจัดการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองแวงโพนเขวา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศรีสะเกษ เขต 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคมของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่1 และเพื่อเปรียบเทียบพัฒนาการด้านสังคมที่เกิดจากการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของนักเรียน ระหว่างก่อนการจัด กิจกรรม และหลังการจัดกิจกรรมการเรียน ผลการศึกษาพบว่าพัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัย ได้แก่ การช่วยเหลือตนเอง นักเรียนเลือกเครื่องแต่งกายและแต่งตัวเองได้เลือกเครื่องมือเครื่องใช้ได้ นักเรียนมีนิสัยรักความสะอาด ด้านการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และการมีคุณธรรมจริยธรรม นักเรียนสามารถเล่น ทำงานร่วมกันได้รู้จักการให้และการรับ ปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ ตั้งใจปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จตามเวลา และเมื่อพิจารณา พบว่า พัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลง ด้านการอยู่ร่วมกับผู้อื่นและการมีคุณธรรม

บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การศึกษาแนวทางการกระบวนการพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบ และกระบวนการดำเนินงานวิจัย วิธีการศึกษาข้อมูล เพื่อเป็นแนวทางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ ณ ศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้ใช้การศึกษาค้นคว้าจากเอกสารทางวิชาการ ตำรา และการศึกษาค้นคว้าภาคสนาม โดยใช้การสัมภาษณ์แบบร่วมกับการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม เพื่อให้ได้ข้อมูลในเชิงลึกที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนางานวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน” ผู้วิจัยได้แยกระเบียบวิธีวิจัยออกเป็นขั้นตอนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยเป็น ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เพื่อพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

ขั้นตอนที่ 1 เพื่อพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตทวีวัฒนา อำเภอ บางกรวย จังหวัดนนทบุรี

1.2 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้ที่อาศัยอยู่ดั้งเดิมในชุมชนเขตทวีวัฒนา โดยเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ เคยร่วมกิจกรรมหรือมีประสบการณ์ร่วมที่เกี่ยวข้องกับของเล่นพื้นบ้านของชุมชนเขตทวีวัฒนา เพื่อทำการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกรายบุคคล (Individual depth interview)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 การสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์ ผู้ประสานงาน และประชาชนชาวบ้านในกลุ่มรุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน ซึ่งเป็นเครือข่ายชุมชนทำของเล่นการเล่นของเล่นพื้นบ้าน 4 ภาค และการละเล่นเด็ก เพื่อการพัฒนาเด็ก เพื่อทราบกระบวนการในการถ่ายทอด วิธีการใช้ ที่ใช้ในการถ่ายทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น เกี่ยวกับของเล่นพื้นบ้าน แบบเจาะลึกรายบุคคล ร่วมกับวิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม กับผู้ที่อาศัยอยู่ดั้งเดิมในชุมชนเขตทวีวัฒนา โดยเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเข้าใจ เคยร่วมกิจกรรมที่

เกี่ยวข้องกับของเล่นพื้นบ้านของชุมชนเขตทวีวัฒนา จำนวน 5 คน โดยใช้แบบสอบถามที่ได้สร้างขึ้นมาให้มีความเกี่ยวข้องในประเด็นการประกอบอาชีพในชุมชนเขตทวีวัฒนาในอดีต และปัจจัยในการประกอบอาชีพในชุมชนเขตทวีวัฒนาในปัจจุบัน ตลอดจนการต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นภายในชุมชน เพื่อเป็นการส่งเสริมเป็นในการประกอบอาชีพในชุมชน โดยการถ่ายทอดความรู้กระบวนการผลิตของเล่นพื้นบ้าน ณ ศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน ชุมชนเขตทวีวัฒนา เพื่อเป็นการพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน ทั้งยังเป็นการส่งเสริมการประกอบอาชีพ และสร้างรายได้เสริมภายในชุมชน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบของเล่นพื้นบ้าน ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ด้านแนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน และศึกษากระบวนการพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่ม สู่ขั้นตอนสร้างสรรค์การออกแบบ รวมถึงศึกษาข้อมูลด้านพฤติกรรมการใช้งาน ด้านวัสดุ เพื่อการต่อยอดสู่ขั้นตอนกระบวนการผลิต และการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้านโดยภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์และนำข้อมูลมาแบบประเมินค่าร้อยละโดยประเมินด้านรูปแบบของเล่นพื้นบ้าน เป็นแบบมีโครงสร้าง (Rating scale) 5 ระดับ โดยเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

5 หมายถึง	มีความพึงพอใจ	มากที่สุด
4 หมายถึง	มีความพึงพอใจ	มาก
3 หมายถึง	มีความพึงพอใจ	ปานกลาง
2 หมายถึง	มีความพึงพอใจ	น้อย
1 หมายถึง	มีความพึงพอใจ	น้อยที่สุด

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ ผู้เชี่ยวชาญด้านของเล่นพื้นบ้าน

กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้เชี่ยวชาญของเล่นพื้นบ้าน จากภูมิปัญญาได้เรียนรู้ และมีประสบการณ์

นายทวี ทรัพย์ นามขจรโรจน์ ผู้ประสานงาน และผู้ดูแลศูนย์การเรียนรู้รุ่งอรุณของเล่นพื้นบ้าน เขตทวีวัฒนา และปราชญ์ชาวบ้าน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมิน โดยประเมินด้านรูปแบบของเล่นพื้นบ้าน เป็นแบบมีโครงสร้าง (Rating scale)

5 ระดับ โดยเกณฑ์ในการให้คะแนน ดังนี้

5 หมายถึง	มีความพึงพอใจ	มากที่สุด
4 หมายถึง	มีความพึงพอใจ	มาก
3 หมายถึง	มีความพึงพอใจ	ปานกลาง
2 หมายถึง	มีความพึงพอใจ	น้อย
1 หมายถึง	มีความพึงพอใจ	น้อยที่สุด

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลด้านการออกแบบ เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินแบบมีโครงสร้างจากผู้เชี่ยวชาญ เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญและสรุปผลในรูปแบบของการคำนวณหาค่าร้อยละ



บทที่ 4

ผลการวิจัย/ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยการพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร จากการสัมภาษณ์ และแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญ แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลิตภัณฑ์ นำมาวิเคราะห์ตามวัตถุ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เพื่อพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน

ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน โดยการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านขั้นตอนการผลิต และการออกแบบของเล่นพื้นบ้าน โดยใช้คำร้อยละ ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ที่พัฒนาขึ้นใหม่ โดยใช้ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบสอบถามประเมินความพึงพอใจรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นใหม่ จากกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อผลิตภัณฑ์

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของงานวิจัย ประกอบด้วย

ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนารูปแบบ ประกอบด้วยผลวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน โดยการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา และเป็นแนวทางการออกแบบ ให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้มากที่สุดได้ ผู้วิจัยได้พิจารณาชนิดของรูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสม และน่าสนใจในการพัฒนารูปแบบ และสามารถประยุกต์ใช้กับการผลิตในปัจจุบัน เพื่อสรุปคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา 3 รูปแบบ แล้วนำมารับการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน เพื่อหาแนวทางในการสรุปรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนาเพื่อสรุปผลได้ดังต่อไปนี้

คำชี้แจง: สรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน (การประเมินผลิตภัณฑ์ จากรูปแบบของว่ามีความเหมาะสม และน่าสนใจในการนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน แบบที่ 1,แบบที่ 2,แบบที่ 3 ปรากฏผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้)



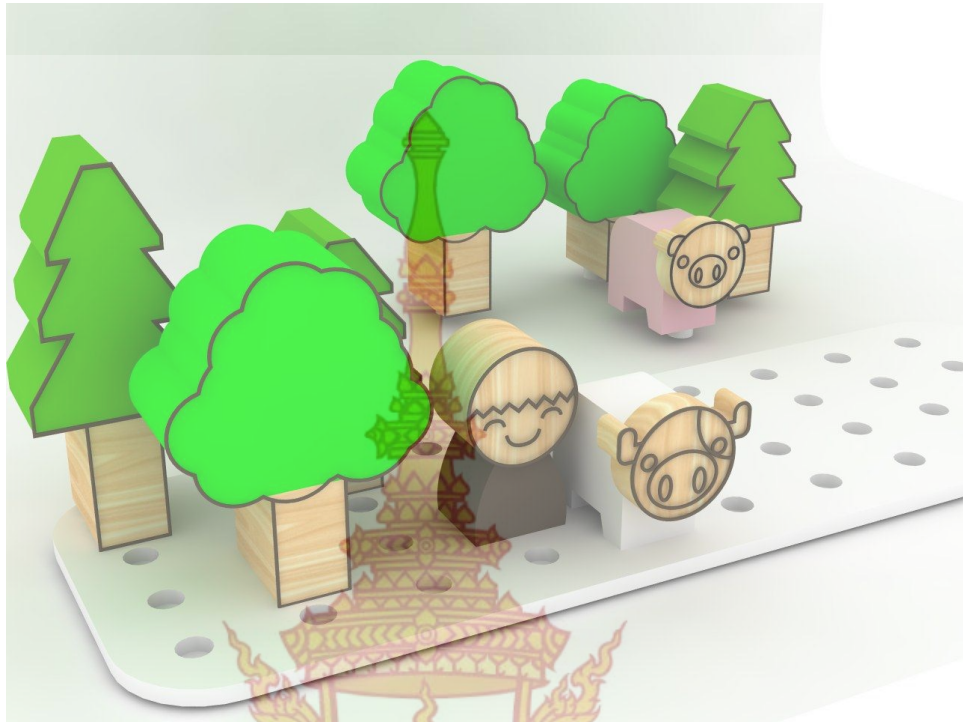
ภาพที่ 35 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1

ภาพที่ 36 แสดงการใช้งานผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1รูปแบบที่ 1



ภาพที่ 37 แสดงการใช้งานผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1

แบบประเมินของรูปแบบที่ 1 จากการสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านพัฒนา
ของเล่นพื้นบ้าน ผลของการวิเคราะห์จากแบบสอบถามแบ่งเป็น ความสะดวกสบายในการใช้งาน การ
ออกแบบมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ของผลิตภัณฑ์ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมา
พัฒนารูปแบบ ประกอบด้วยผลวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนาสร้าง
มูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน โดยการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปคุณลักษณะของ
ผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา และเป็นแนวทางการออกแบบ ให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้
มากที่สุดได้ ผู้วิจัยได้พิจารณาชนิดของผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1 คิดเป็นค่าสถิติแบบร้อยละ 10 อยู่ใน
ลำดับที่ 3 เนื่องจากผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1 มีความเหมาะสมไม่เพียงพอที่จะนำมาดำเนินการพัฒนา
รูปแบบต่อ จึงไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์



ภาพที่ 38 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2



ภาพที่ 39 แสดงการใช้งานผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2

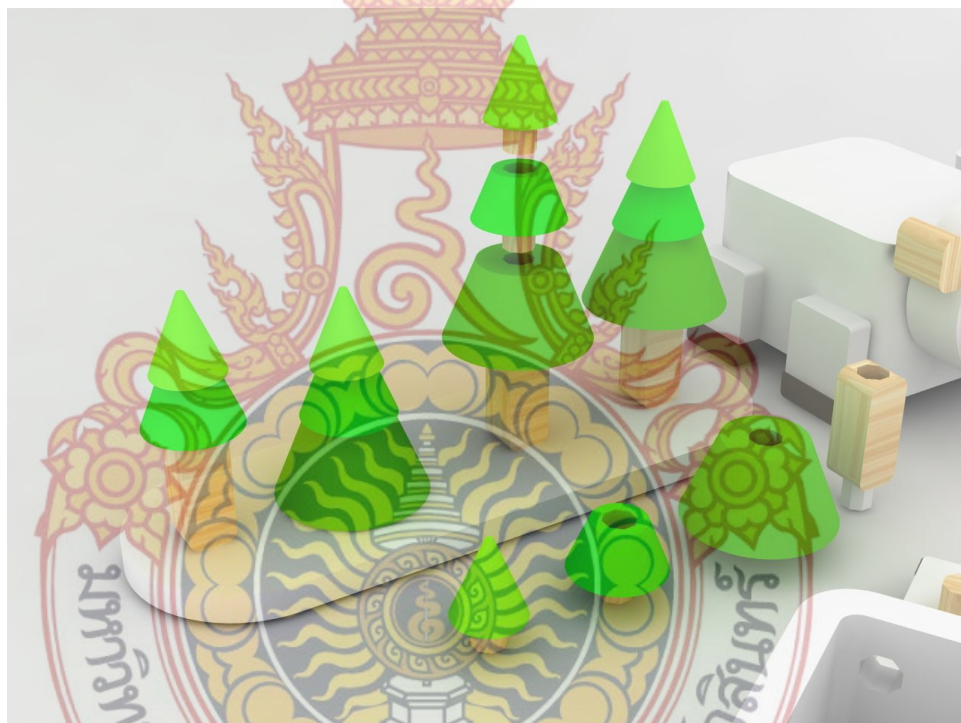


ภาพที่ 40 แสดงการใช้งานผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2

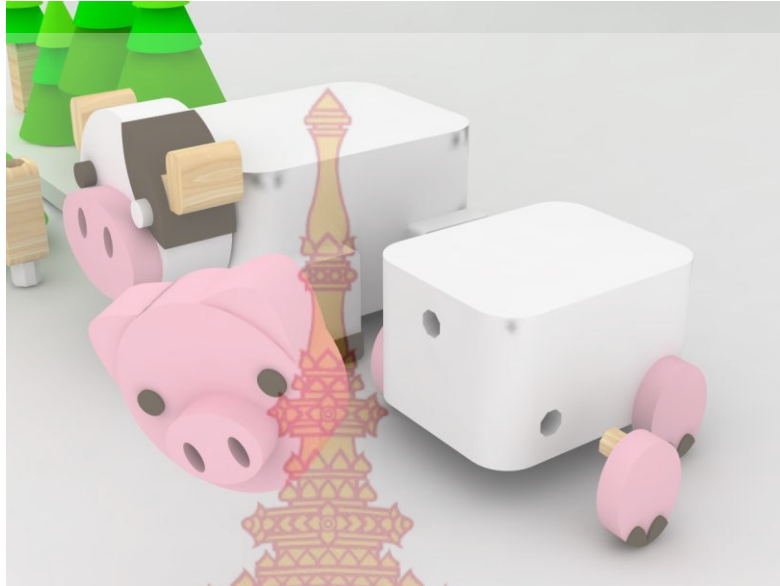


ภาพที่ 41 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2

แบบประเมินของรูปแบบที่ 2 จากการสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านพัฒนา
ของเล่นพื้นบ้าน ผลของการวิเคราะห์จากแบบสอบถามแบ่งเป็น ความสะดวกสบายในการใช้งาน การ
ออกแบบมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ของผลิตภัณฑ์ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมา
พัฒนารูปแบบ ประกอบด้วยผลวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนาสร้าง
มูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน โดยการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปคุณลักษณะของ
ผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา และเป็นแนวทางการออกแบบ ให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้
มากที่สุดได้ ผู้วิจัยได้พิจารณาชนิดของผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1 คิดเป็นค่าสถิติแบบร้อยละ 20 อยู่ใน
ลำดับที่ 2 เนื่องจากผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2 มีความเหมาะสมไม่เพียงพอที่จะนำมาดำเนินการพัฒนา
รูปแบบต่อ จึงไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์



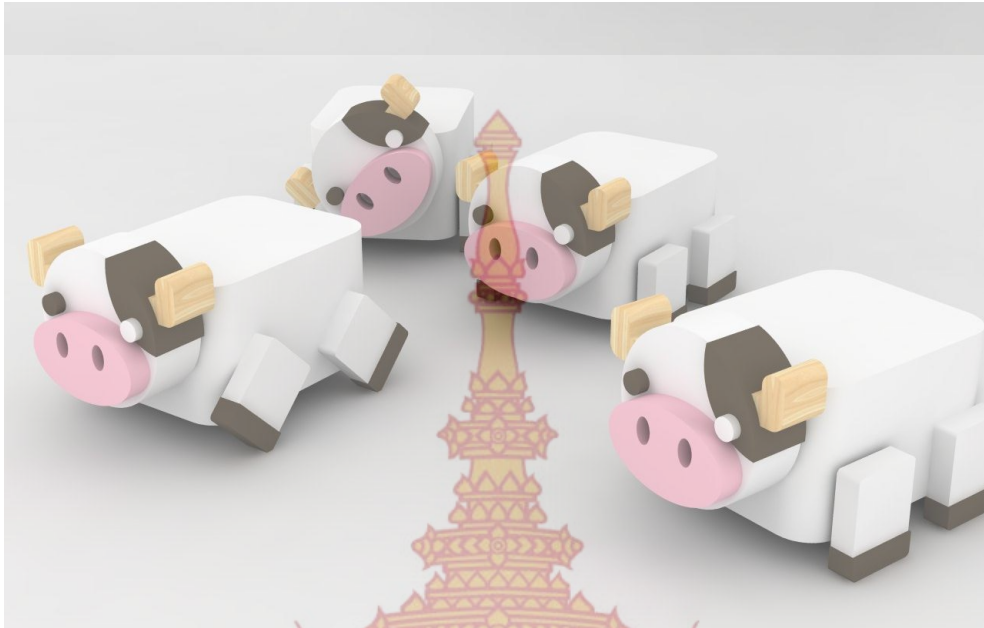
ภาพที่ 42 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3



ภาพที่ 43 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3



ภาพที่ 44 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3

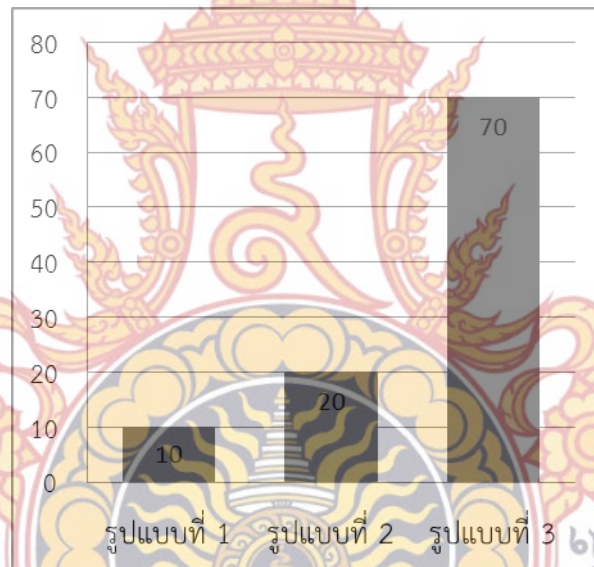


ภาพที่ 45 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3



ภาพที่ 46 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3

แบบประเมินของรูปแบบที่ 3 จากการสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านพัฒนา
 ของเล่นพื้นบ้าน ผลของการวิเคราะห์จากแบบสอบถามแบ่งเป็น ความสะดวกสบายในการใช้งาน การ
 ออกแบบมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ของผลิตภัณฑ์ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมา
 พัฒนารูปแบบ ประกอบด้วยผลวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนาสร้าง
 มูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน โดยการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปคุณลักษณะของ
 ผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา และเป็นแนวทางการออกแบบ ให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้
 มากที่สุดได้ ผู้วิจัยได้พิจารณาชนิดของผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1 คิดเป็นค่าสถิติแบบร้อยละ 70 อยู่ใน
 ลำดับที่ 1 เนื่องจากผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมเพียงพอที่จะนำมาดำเนินการพัฒนา
 รูปแบบต่อ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์



ภาพที่ 47 กราฟแสดงผลวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์

จากการสรุปความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทางด้านพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน ผลของการ
 วิเคราะห์จากแบบสอบถามแบ่งเป็น ความสะดวกสบายในการใช้งาน การออกแบบมีความสัมพันธ์กับ
 พื้นที่ของผลิตภัณฑ์ผลการวิเคราะห์คุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนารูปแบบ ประกอบด้วย
 ผลวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน โดยการ
 สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา และเป็น
 แนวทางการออกแบบ ให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้มากที่สุดได้ ผู้วิจัยได้พิจารณาชนิด
 ของผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1 คิดเป็นค่าสถิติแบบร้อยละ 10 อยู่ในลำดับที่ 3 ผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2 คิด

เป็นค่าสถิติแบบร้อยละ 20 ผลิตรถยนต์รูปแบบที่ 3 คิดเป็นค่าสถิติแบบร้อยละ 70 เนื่องจากผลิตรถยนต์รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสม และน่าสนใจที่จะนำมาดำเนินการพัฒนาในรูปแบบต่อ และสามารถประยุกต์ใช้กับการผลิตในปัจจุบัน

สรุป ผลการประเมินการเลือกมีความเหมาะสมเพียงพอที่จะนำมาดำเนินการพัฒนาในรูปแบบต่อ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ทั้ง 3 รูปแบบ (แบบที่ 1,แบบที่ 2, แบบที่ 3) จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ และพัฒนาผลิตรถยนต์ของเล่นที่บ้าน ทั้ง 3 ท่าน รูปแบบที่ 3 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยชนิด และคุณลักษณะของผลิตรถยนต์เหมาะสมแก่การประยุกต์ใช้งาน

รูปแบบที่ 1 ได้เป็นอันดับที่ 3 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมน้อย รูปแบบที่มีความเหมาะสมน้อยที่สุด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตรถยนต์ของเล่นที่บ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนการปรับปรุงด้านโครงสร้างตัวผลิตรถยนต์ ควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน จากปัญหาและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นที่บ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตรถยนต์ของงาน

รูปแบบที่ 2 ได้เป็นอันดับที่ 2 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมปานกลาง รูปแบบที่มีความเหมาะสมน้อยที่สุด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตรถยนต์ของเล่นที่บ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนการปรับปรุงด้านโครงสร้างตัวผลิตรถยนต์ ควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน จากปัญหาและ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นที่บ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตรถยนต์ของงานวิจัย

รูปแบบที่ 3 ได้เป็นอันดับที่ 1 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตรถยนต์ของเล่นที่บ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนการปรับปรุงด้านโครงสร้างตัวผลิตรถยนต์ ควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน จากปัญหาและ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นที่บ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตรถยนต์ของงานวิจัย

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตรถยนต์ โดยใช้ร้อยละ ในการประเมิน ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบผลิตรถยนต์ของเล่นที่บ้าน รวมถึงวัสดุใกล้เคียงที่ใช้ในการผลิตในรูปแบบต่างๆ

รวมถึงจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ ที่สามารถครอบคลุมแนวคิดหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ด้านความงาม ด้านความคงทนแข็งแรงในการใช้งาน ด้านกระบวนการผลิต โดยคำนึงถึงโครงสร้างวัสดุ และกรรมวิธีการผลิต จำนวน 3 รูปแบบ และนำไปเขียนโปรแกรม 3 มิติ เพื่อให้สมจริงมากที่สุด จากนั้นนำรูปแบบที่ได้ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผลิตและผลการประเมิน ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงลำดับรวมรายการประเมินรูปแบบค่าร้อยละ

รายการประเมิน	รูปแบบที่ 1	รูปแบบที่ 2	รูปแบบที่ 3
	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ
1. ความสะดวกสบายในการใช้งาน	45	56	67
2. ออกแบบมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ของผลิตภัณฑ์	54	65	60
3. มีรูปแบบมีโครงสร้างที่แข็งแรง	52	75	80
4. สามารถสื่อถึงความเป็นผลิตภัณฑ์ได้อย่างเหมาะสม	60	63	72
5. เหมาะสมกับการใช้สอยหลักของผลิตภัณฑ์	65	68	67
6. มีความทนทานต่อการใช้งาน	47	65	68
7. มีความลงตัวในส่วนของโครงสร้างและวัสดุ	64	67	75
รวม	27.09	32.13	34.23

แบบประเมินความพึงพอใจของรูปแบบที่ 1 ผลของการวิเคราะห์จากแบบสอบถามแบ่งเป็น ความสะดวกสบายในการใช้งาน มากที่สุด ร้อยละ 67 ปานกลาง ร้อยละ 56 คน น้อยที่สุด ร้อยละ 45, ออกแบบมีความสัมพันธ์กับพื้นที่ของผลิตภัณฑ์ มากที่สุด ร้อยละ 65 ปานกลาง ร้อยละ 60 คน น้อยที่สุด ร้อยละ 54, รูปแบบมีโครงสร้างที่แข็งแรง มากที่สุด ร้อยละ 80 ปานกลาง ร้อยละ 75 คน น้อยที่สุด ร้อยละ 52, ผลิตภัณฑ์ สามารถสื่อถึงความเป็นผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีความเหมาะสม มากที่สุด ร้อยละ 72 ปานกลาง ร้อยละ 63 คน น้อยที่สุด ร้อยละ 60, เหมาะสมกับการใช้สอยหลักของผลิตภัณฑ์ มากที่สุด ร้อยละ 68 ปานกลาง ร้อยละ 67 คน น้อยที่สุด ร้อยละ 65, ความทนทานต่อการใช้งาน มากที่สุด ร้อยละ 68 ปานกลาง ร้อยละ 65 คน น้อยที่สุด ร้อยละ 47, มีความลงตัวในส่วนของโครงสร้าง และวัสดุ มากที่สุด ร้อยละ 75 ปานกลาง ร้อยละ 67 คน น้อยที่สุด ร้อยละ 64

สรุป ผลการประเมินการเลือกมีความเหมาะสมเพียงพอที่จะนำมาต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อดำเนินการพัฒนาแบบต่อ และสามารถนำมาและเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน ทั้ง 3 รูปแบบ (แบบที่ 1,แบบที่ 2, แบบที่ 3) จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ และพัฒนา ผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ทั้ง 3 ท่าน รูปแบบที่ 3 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยชนิด และคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์เหมาะสมแก่การ นำมาต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อดำเนินการพัฒนา รูปแบบ และสามารถนำมาและเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

รูปแบบที่ 1 ได้เป็นอันดับที่ 3 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมน้อย รูปแบบที่มีความเหมาะสม น้อยที่สุด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและ ความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนการปรับปรุงด้านโครงสร้างตัวผลิตภัณฑ์ ควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุ ภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน จากปัญหาและ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อ นำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของงาน



ภาพที่ 48 แสดงผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 1

รูปแบบที่ 2 ได้เป็นอันดับที่ 2 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมปานกลาง โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนผลิตภัณฑ์ ควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน จากปัญหาและ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของงานวิจัย

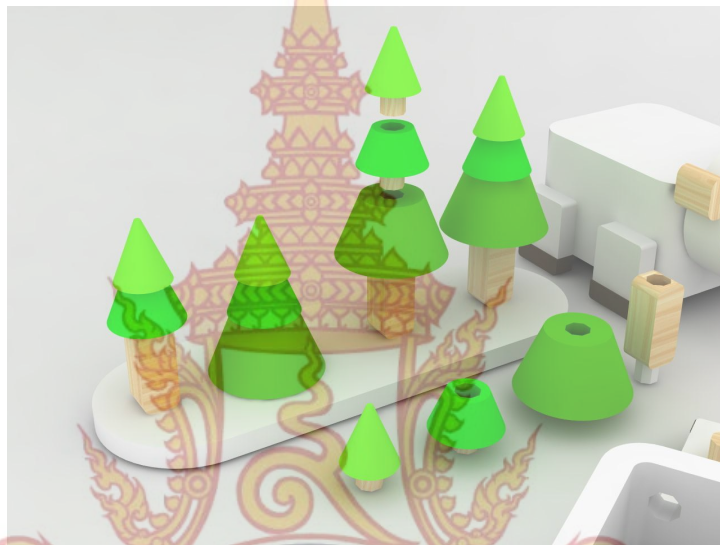


ภาพที่ 49 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2



ภาพที่ 50 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 2

รูปแบบที่ 3 ได้เป็นอันดับที่ 1 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน และชุมชนหรือบุคคลที่มีความสนใจสามารถทำชิ้นงานได้ เทคนิคในการผลิตควรมีความซับซ้อนน้อยที่สุด ปัญหาและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของงานวิจัย



ภาพที่ 51 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3



ภาพที่ 52 รูปแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบที่ 3

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนของการวิจัยซึ่งประกอบด้วย รายละเอียด ดังนี้

1. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน ได้กำหนดแนวทางของการสรุปเนื้อหางานวิจัยโดยให้มี สอดคล้อง และตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ทั้ง 2 ข้อก็คือ

1. เพื่อพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน
 2. เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน
- การวิจัยในครั้งนี้ สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1

ศึกษาคุนลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนารูปแบบ ประกอบด้วยผลวิเคราะห์ข้อมูลของ ผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน โดยการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา และเป็นแนวทางการออกแบบ เพื่อ พัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการนำมาพัฒนารูปแบบว่ามีความ เหมาะสม และน่าสนใจในการนำมาต่อยอดเพื่อสร้าง ทั้ง 3 รูปแบบ (แบบที่ 1,แบบที่ 2, แบบที่ 3) จากกลุ่ม ผู้เชี่ยวชาญ ในการพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน ที่มีประสบการณ์ และปราชญ์ชาวบ้าน สรุปว่า รูปแบบที่ 3 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์เหมาะสมแก่การ พัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน รูปแบบที่ 1 ได้เป็นอันดับที่ 2 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสม ปานกลาง และ รูปแบบที่ 1 เป็นอันดับสุดท้าย เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมน้อยที่สุด โดยกลุ่ม ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทางด้าน ให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนการปรับปรุง ด้านออกแบบ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาในด้านเทคนิคการเล่นที่ ผสมผสานกับสังคมปัจจุบัน

สรุป ผลการประเมินการเลือกมีความเหมาะสมเพียงพอที่จะนำมาดำเนินการพัฒนารูปแบบ ต่อ และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ทั้ง 3 รูปแบบ (แบบที่ 1,แบบที่ 2, แบบที่ 3) จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ทั้ง 3 ทำนรูปแบบที่ 3

เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยชนิด และคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์เหมาะสมแก่การ
ประยุกต์ใช้งาน

รูปแบบที่ 1 ได้เป็นอันดับที่ 3 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมน้อย รูปแบบที่มีความเหมาะสม
น้อยที่สุด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและ
ความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนการปรับปรุงด้านโครงสร้างตัวผลิตภัณฑ์ ควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุ
ภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน จากปัญหาและ
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อ
นำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของงาน

รูปแบบที่ 2 ได้เป็นอันดับที่ 2 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมปานกลาง รูปแบบที่มีความ
เหมาะสมน้อยที่สุด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ได้ให้
ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนการปรับปรุงด้านโครงสร้างตัวผลิตภัณฑ์ ควรมีการ
ผสมผสานการใช้วัสดุภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับ
ชิ้นงาน จากปัญหาและ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่ม
ของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของงานวิจัย

รูปแบบที่ 3 ได้เป็นอันดับที่ 1 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ
ทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วน
การปรับปรุงด้านโครงสร้างตัวผลิตภัณฑ์ ควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุภายในชุมชนที่สามารถพัฒนา
ใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน จากปัญหาและ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจาก
กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการ
ออกแบบผลิตภัณฑ์ของงานวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2

เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน สรุปล
แนวความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในการพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน ที่มีประสิทธิภาพ และปราศรั
ชาวบ้าน สรุปล ผลการประเมินการเลือกมีความเหมาะสมเพียงพอที่จะนำมาต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น
เพื่อดำเนินการพัฒนาแบบต่อ และสามารถนำมาและเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน
ทั้ง 3 รูปแบบ (แบบที่ 1,แบบที่ 2, แบบที่ 3) จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ และพัฒนา
ผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน และปราศรัชาวบ้าน รูปแบบที่ 3 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด
โดยชนิด และคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์เหมาะสมแก่การ นำมาต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อ
ดำเนินการพัฒนาแบบ และสามารถนำมาและเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

รูปแบบที่ 1 ได้เป็นอันดับที่ 3 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมน้อย รูปแบบที่มีความเหมาะสม
น้อยที่สุด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและ

ความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนการปรับปรุงด้านโครงสร้างตัวผลิตภัณฑ์ ควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน จากปัญหาและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของงาน

รูปแบบที่ 2 ได้เป็นอันดับที่ 2 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมปานกลาง โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนผลิตภัณฑ์ ควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน จากปัญหาและ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของงานวิจัย

รูปแบบที่ 3 ได้เป็นอันดับที่ 1 เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ของเล่นพื้นบ้าน ได้ให้ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วน ควรมีการผสมผสานการใช้วัสดุภายในชุมชนที่สามารถพัฒนาใหม่ร่วมกับวัสดุอื่นที่สามารถเป็นโครงสร้างให้กับชิ้นงาน และชุมชนหรือบุคคลที่มีความสนใจสามารถทำชิ้นงานได้ เทคนิคในการผลิต ควรมีความซับซ้อนน้อยที่สุด ปัญหาและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของงานวิจัย

2. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

2.1 เพื่อพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน

จากการศึกษาข้อมูล รวมถึงเอกสารงานวิจัยตลอดจนการให้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในการพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน ที่มีประสิทธิภาพ และปราศจากอันตราย ผลวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน โดยการสัมภาษณ์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในการพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน ที่มีประสิทธิภาพ และปราศจากอันตราย เพื่อสรุปคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา และเป็นแนวทางการออกแบบ ให้ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้มากที่สุดได้ ผู้วิจัยได้พิจารณาชนิดของรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสม และน่าสนใจในการพัฒนารูปแบบ และสามารถประยุกต์ใช้งานในการออกแบบ สรุปคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะนำมาพัฒนา คือรูปแบบที่ 3 ที่เน้นรูปแบบการเล่นที่ชัดเจน โครงสร้างที่เหมาะสมการใช้งานเป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

2.2 เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน

จากการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ในการพัฒนาของเล่นพื้นบ้าน ที่มีประสิทธิภาพ และปราศจากอันตราย ต่อการออกแบบ และพัฒนารูปแบบนั้น ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ด้านความงาม ด้านความคงทนแข็งแรงในการใช้งาน ด้านกระบวนการผลิต ทั้งนี้ในรูปแบบที่ 3 ผลการวิเคราะห์ด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ด้านความงาม ด้านความคงทนแข็งแรงในการใช้งาน ด้านกระบวนการผลิต สรุปค่าเฉลี่ย ความคิดเห็นอยู่ในลำดับมากที่สุด อยู่ในอันดับที่ 1 ผู้วิจัยจึงนำรูปแบบ ไปพิจารณาเพื่อใช้ในการปรับปรุงผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมในทุกด้านมากขึ้น และนำไปผลิตเป็นต้นแบบต่อไป

3. ข้อเสนอแนะ

3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

ควรมีการนำผลจากวิจัยไปใช้ประโยชน์ต่อยอดองค์ความรู้หรือในการต่อยอดในเชิงพาณิชย์ ในเพื่อหาแนวทางในการแก้ปัญหา และเพิ่มเติมองค์ความรู้การพัฒนาผลิตภัณฑ์ จากวัสดุอื่นๆ ถือได้ว่า

3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

การพัฒนาสร้างมูลค่าเพิ่มของเล่นพื้นบ้าน เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพในชุมชน เป็นการวิจัยที่ต้องคำนึงถึง การออกแบบด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ด้านความงาม ด้านความคงทนแข็งแรงในการใช้งาน ด้านกระบวนการผลิต มาใช้ในชิ้นงาน โดยคำนึงถึงเรื่องต่อไปนี้

1. สามารถนำจุดเด่นของวัสดุมาใช้ในการออกแบบ
2. ชิ้นงานสามารถขึ้นรูปได้ทั้งทางกระบวนการผลิตในระบบอุตสาหกรรม และขึ้นรูปทรงอิสระในอุตสาหกรรมขนาดเล็กได้
3. สามารถนำวัสดุอื่น เพิ่มเติมองค์ความรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ให้มีความหลากหลายมากขึ้น
4. ควรมีการออกแบบหรือสาธิตวิธีการ ให้ผู้ผลิตและผู้จำหน่ายได้เห็นความหลากหลายของวัสดุที่สามารถนำมาผลิตได้

บรรณานุกรม

กาญจนา แก้วเทพ. (2548). ก้าวต่อไปของการสื่อสารเพื่อการพัฒนาชุมชน. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).

กาญจนา แก้วเทพ และคณะ. (2548). สื่อพื้นบ้านเพื่อการพัฒนาภาพรวมจากงานวิจัย. กรุงเทพฯ: สำนักชงงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.

กาญจนา แก้วเทพ.สื่อเล็กๆที่นำไปใช้ในงานพัฒนา.กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์,2552

กาญจนา แก้วเทพ.เอกสารประกอบการฝึกอบรมนักวิจัยทีมสื่อพื้นบ้านโครงการสังเคราะห์องค์ความรู้เรื่องการใช้และการสร้างความเข้มแข็งแก่การสื่อสารเพื่อการพัฒนาชุมชน.กรุงเทพฯ.2550

ปาริชาติ สถาปิตานนท์ และคณะ .การสื่อสารแบบมีส่วนร่วมและการพัฒนาชุมชนจากแนวคิดสู่ปฏิบัติการวิจัยในสังคมไทย.กรุงเทพฯ:สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย(สกว.).2549







ประวัติผู้วิจัย

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ สกุล นางสาวณัฐริกา พรหมทา

2. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์

3. หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตศาลายา

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

96 หมู่ 3 ตำบลศาลายา อำเภอพุทธมณฑล จังหวัดนครปฐม 73170

โทร 02- 6238790-8 โทรสาร 02- 2234014 02-2257631

Email: nattarika.pro@rmutr.ac.th

4. ประวัติการศึกษา

ปริญญาตรี ครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต สาขาศิลปอุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2547

ปริญญาโท ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต

สาขาเทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2554

5. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ

6. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัย

- โครงการการออกแบบและพัฒนาารูปแบบวัสดุตกแต่งสำเร็จรูป จากฟางข้าว

และซีโฟม สำหรับอาคารสำนักงาน.2557 หัวหน้าโครงการ

ตัวอย่างสัณปรายงานการวิจัย

ตัวอย่างที่ 1 กรณีที่มีนักวิจัย 1 คน

เครื่องย่อยคอนกรีตเพื่อนำกลับมาใช้ใหม่	เฉลิมพล ไชยแก้ว	2552
--	-----------------	------

ตัวอย่างที่ 2 กรณีที่มีนักวิจัยมากกว่า 1 คน

เครื่องย่อยคอนกรีตเพื่อนำกลับมาใช้ใหม่	เฉลิมพล ไชยแก้ว และคณะ	2552
--	------------------------	------

ตัวอย่างที่ 3

การสร้างบทเรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต วิชาหลักการบัญชี 1 เรื่อง บัญชีของกิจการให้บริการ	เกษรา คำเปียง	2552
---	---------------	------

