

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็ก
และสภาวะโหยหาอดีต



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

มีนาคม 2555

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็ก
และสภาวะโหยหาอดีต



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

มีนาคม 2555

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็ก
และสภาวะโหยหาอดีต



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่

มีนาคม 2555

วราภรณ์ ชลอสันติสกุล. (2555). การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของ
จินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต. ปริญญาโทศิลปกรรม ศป.ม. (ทัศนศิลป์ : ศิลปะ
สมัยใหม่). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการ
ควบคุม : รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัดณ์, รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์.

จากการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและ
สภาวะโหยหาอดีตนั้น เป็นงานวิจัยที่มุ่งหมายเพื่อศึกษาถึงความสำคัญของจินตนาการความคิด
สร้างสรรค์ในวัยเด็ก ซึ่งในเรื่องของจินตนาการสร้างสรรค์นั้น เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจินตภาพ คือการ
สร้างภาพในสมอง หรือสร้างภาพทางความคิด และเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์โดยตรง
จินตนาการจึงถือได้ว่าเป็นทักษะเบื้องต้นของความคิดสร้างสรรค์ โดยภาพจินตนาการต่างๆในวัยเด็ก
นั้นได้กลายมาเป็นปรากฏการณ์ของสภาวะโหยหาอดีต แนวคิดการโหยหาอดีตเป็นแนวคิดที่ได้รับ
อิทธิพลมาจากแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ซึ่งเป็นวิธีการมองโลก หรือวิธีการให้
ความหมายแก่ประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์อย่างหนึ่ง โดยเน้นความสำคัญของจินตนาการและ
อารมณ์ความรู้สึกของผู้คนใน “ปัจจุบันขณะ” ที่มีต่ออดีตที่ผ่านพ้นไปแล้ว เพราะอดีตมีเสน่ห์และมีพลัง
อย่างมหาศาลต่อความรู้สึก และจินตนาการ โดยเรื่องราวทั้งทางด้านจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็ก
และสภาวะโหยหาอดีตได้สร้างสรรค์ผ่านการแสดงออกทางศิลปะในรูปแบบประติมากรรมอ่อนนุ่ม
(Soft sculpture) โดยใช้วัสดุที่มีความยืดหยุ่น มีความอ่อนนุ่ม สีเส้นที่ชวนมอง มุ่งเน้นให้ผู้ชมผลงานได้
เกิดจินตภาพกลับไปในวันเยาว์ ทั้งรูปทรงและเรื่องราวที่บอกเล่าอยู่ในตัวงานของผู้วิจัย

THE STUDY AND CREATION IN CONTEXT OF CHILD IMAGINATION
AND NOSTALGIA



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Fine Art and Applied Art Degree in Visual Art
at Srinakharinwirot University

March 2012

Varaporn Chalosantisakul. (2012). *The Study and Creation in Context of Child Imagination and Nostalgia*. Master thesis, M.F.A. (Visual Art). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assoc. Prof. Somsak Chawalawan, Assoc. Prof. Kamol Phaosawadi.

The study for creation of visual arts in childhood imagination and nostalgia context is a research which aims to study on significance of childhood imagination. Such creative imagination involves with mental pictures. Mental pictures are clear and telling images produced in either brains or thoughts with relatively direct creativity. Thereupon, imagination is regarded as primary creativity skill which childhood imagination has solely become the phenomenon of nostalgia. Nostalgia concept is influenced by postmodernism which is the perception of the world or a definition to human beings' life experiences. It gives precedence on imagination and emotion of a person in the 'present moment' towards the past, according to the reason that the past is attractive and powerful to feeling and imagination. The story of creation in childhood imagination and nostalgia context is presented in soft sculpture arts by employing the use of flexible, mild, attractive and colorful materials. This is to motivate viewers to have mental pictures back into their childhood, in terms of shapes and stories presented through the researcher's works.

ปริญญาานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็ก
และสภาวะโหยหาอดีต

ของ

วราภรณ์ ชลอสันตีสกุล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร. สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2555

คณะกรรมการควบคุมปริญญาานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน

.....ประธาน

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์)

(รองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์)

.....กรรมการ

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวาลาวัฒน์)

(รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวาลาวัฒน์)

.....กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวาลาวัฒน์)

.....กรรมการ

(ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะผู้วิจัยได้รับการสนับสนุน และความกรุณาอย่าง ยิ่งจากคณะกรรมการ รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวลาวัฒน์ ประธานกรรมการควบคุมปริญญา นิพนธ์ และประธานหลักสูตร ที่ให้คำปรึกษาแนะนำในการทำวิจัย รองศาสตราจารย์ จิตรพี ชวา ลาวัฒน์ และรองศาสตราจารย์ กมล เผ่าสวัสดิ์ ที่คอยชี้แนะแนวทาง แนะนำแนวคิดใหม่ๆ เปิดทัศนะ และช่วยวางกรอบการทำงานไม่ให้หลุดประเด็น ตลอดจนตรวจสอบแก้ไขปริญญาานิพนธ์จนเสร็จ สมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ถนอม ชากักดี อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้จัดหลักสูตรสาขาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ นี้ขึ้นมา อีกทั้งยังสรรหาอาจารย์บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆมาประสาทความรู้ ขอขอบพระคุณ ดร. เกษม เพ็ญภินันท์ และ ดร. บัณฑิต จันทรโรจนกิจ ที่ได้สละเวลาอันมีค่าเพื่อให้ คำปรึกษา ให้ความรู้ ความคิดด้านทฤษฎีและหลักปรัชญาทางด้านศิลปะสมัยใหม่ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วิวัฒน์ ปัญญาตระกูล และ อาจารย์สุพจน์ ศิริขันธ์กร ที่คอยช่วยเหลือ แนะนำและ เป็นกำลังใจให้เสมอมา ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์ มหาวิทยาลัยศรีนคริน- ทรวโรดม ที่ได้สั่งสอนและให้ความรู้ทางศิลปะ ประสบการณ์ทางด้านวิชาการและประสบการณ์ในการ สร้างสรรค์ผลงานตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวชลอสันติสกุล คุณพ่อชัยสิทธิ์ คุณแม่มีณทนา ชลอสันติสกุล และสมาชิกทุกคน ทั้งคุณตา คุณป้า คุณอา คุณน้า พี่ๆและน้องๆ ที่ให้การสนับสนุนช่วยเหลือในทุกๆ ด้าน ให้ความรักและความเข้าใจ เป็นกำลังใจและที่ปรึกษา ขอขอบคุณพี่ชาย ที่เป็นกำลังใจคอยช่วยเหลือ ทุกอย่าง พาไปเลือกซื้ออุปกรณ์ และให้คำแนะนำทุกครั้งยามมีปัญหาติดขัดทำงานไม่ได้ ขอขอบคุณน้า ที่คอยรับฟัง ให้คำปรึกษาและสละเวลามาช่วยเหลือ ขอขอบคุณปู่ ปี อึ้งย้ง ยศ เพื่อนๆโรงเรียนบรมราชินี นาถราชวิทยาลัย เพื่อนๆจินตทัศน์ เพื่อนๆครูอาจารย์โรงเรียนราชวินิต ที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือ กันเสมอมา ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องที่ทำให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

วราภรณ์ ชลอสันติสกุล

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์.....	11
ความหมายและความสำคัญของจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์.....	11
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการสร้างสรรค์.....	16
องค์ประกอบของจินตนาการสร้างสรรค์.....	27
กระบวนการคิดสร้างสรรค์.....	30
ลักษณะของบุคคลที่มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์.....	32
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็ก.....	36
ความหมายและความสำคัญของวัยเด็ก.....	36
พัฒนาการเด็ก.....	38
วัยเด็กตอนต้น (Early Childhood or Pre-school Age).....	39
วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood).....	44
วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood).....	47
จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก.....	49
ความสำคัญของจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก.....	49
พัฒนาการทางด้านจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก.....	58
อิทธิพลที่ส่งผลต่อจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็ก.....	65
ของเล่นวัยเด็ก.....	75
นิทานก่อนนอน.....	79

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
การพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก.....	84
การพัฒนาการตามช่วงวัยการเจริญเติบโต.....	87
การพัฒนาโดยใช้องค์ประกอบภายนอกเป็นตัวกระตุ้น.....	89
การพัฒนาโดยอาศัยผู้ใหญ่ ครอบครั้ว โรงเรียนและสังคม.....	93
อุปสรรคในการพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์.....	98
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสภาวะโหยหาอดีต.....	101
ทฤษฎี nostalgic (Nostalgia).....	101
สาเหตุของการเกิดสภาวะโหยหาอดีต.....	104
ปรากฏการณ์และกระแส nostalgic ในสังคมไทย.....	105
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture).....	117
ความหมายและประวัติความเป็นมาของงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์.....	117
กลวิธีการสร้างสรรค์งาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์.....	119
ศิลปิน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ และรูปแบบผลงาน.....	122
การสร้างแบบสอบถาม.....	132
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	141
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	145
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	146
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	150
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	151
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	151
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	154
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	154

สารบัญ(ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก จำนวน 15 ชิ้น.....	157
ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน จำนวน 18 ชิ้น.....	167
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	179
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	179
ขอบเขตของการวิจัย.....	179
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	180
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	181
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	182
การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	182
อภิปรายผล.....	185
ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย.....	188
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	189
บรรณานุกรม.....	190
ภาคผนวก.....	199
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	200
ภาคผนวก ข แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ.....	202
ภาคผนวก ค ภาพกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ.....	206
ภาคผนวก ง ภาพผลงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก.....	208
ภาคผนวก จ ภาพผลงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน.....	212
ภาคผนวก ฉ ภาพนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ	
MASTER DEGREE ART EXHIBITION 2012.....	216
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	218

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1. กรอบโครงสร้างเวลาเรียนระดับประถมศึกษา.....	64
2. จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อเรื่อง การศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็ก และสภาวะโหยหาอดีต จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ($n=100$).....	155
3. ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถาม ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่องการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition).....	156
4. ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถาม ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่องการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ของผลงานชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ($n=100$).....	165
5. ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถาม ความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่องการศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ของผลงานชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ($n=100$).....	177

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1.กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
2.แบบจำลองโครงสร้างสมรรถภาพทางสมองของ กิลฟอร์ด.....	21
3.Floor-Burger (Giant Hamburger) 1962.....	123
4.Ice bag – Scale B (1971).....	124
5.Soft Viola (2002).....	124
6.Study for Beached Lutes - Version One (2005).....	125
7.Infinity Mirror Room—Phalli's Field (Floor Show).....	127
8.Brigitte Bardot.....	127
9.Yayoi Kusama.....	128
10.Dots Obsession.....	128
11.Corals.....	130
12.Mushrooms and Hens.....	130
13.Dove Cage and Owls.....	131
14.Bird Houses.....	131
15.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 1.ชื่อผลงาน“ตุ๊กต้าม้าไม้”.....	157
16.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 2.ชื่อผลงาน“ตุ๊กตากล่องเพลง”.....	158
17.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 3.ชื่อผลงาน“โมบาย”.....	158
18.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 4.ชื่อผลงาน“ไฟใจิกเกอร์”.....	159
19.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 5.ชื่อผลงาน“เกมบันไดงู”.....	159
20.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 6.ชื่อผลงาน“ลูกข้าง”.....	160
21.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 7.ชื่อผลงาน“กั๊กหันลม”.....	160
22.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 8.ชื่อผลงาน“ป๊องแป้ง”.....	161
23.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 9.ชื่อผลงาน“หนังสติ๊ก”.....	161
24.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 10.ชื่อผลงาน“ม้าหมุน”.....	162
25.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 11.ชื่อผลงาน“ตุ๊กตากรวดาษ”.....	162
26.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 12.ชื่อผลงาน“ตุ๊กตลูกไข่”.....	163

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

27.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 13.ชื่อผลงาน“เบงก้ากาโม”	163
28.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 14.ชื่อผลงาน“โดมิโน”	164
29.ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ผลงานที่ 15.ชื่อผลงาน“หน้ากาก”	164
30.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 1.ชื่อผลงาน“อภิสผจญภัยแดนมหัศจรรย์”	168
30.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 2.ชื่อผลงาน“แจ๊คผู้ฆ่ายักษ์”	168
32.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 3.ชื่อผลงาน“หนูน้อยหมวกแดง”	169
33.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 4.ชื่อผลงาน“พินอคคิโอ”	169
34.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 5.ชื่อผลงาน“ปีเตอร์แพน”	170
35.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 6.ชื่อผลงาน“ซินเดอเรลล่า”	170
36.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 7.ชื่อผลงาน“สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด”	171
37.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 8.ชื่อผลงาน“ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว”	171
38.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 9.ชื่อผลงาน“เจ้าหญิงนิทรา”	172
39.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 10.ชื่อผลงาน“ธัมเบลลินา”	172
40.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 11.ชื่อผลงาน“หนูน้อยขายไม้ขีดไฟ”	173
41.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 12.ชื่อผลงาน“เจ้าชายกบ”	173
42.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 13.ชื่อผลงาน“ชุดใหม่ของพระราชินี”	174
43.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 14.ชื่อผลงาน “ฮันเซลและเกรเทล กับแม่มดบ้านขนมปัง”	174
44.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 15.ชื่อผลงาน“โคมงามกับเจ้าชายอสูร”	175
45.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 16.ชื่อผลงาน“ลิตเติลเมอร์เมต”	175
46.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 17.ชื่อผลงาน“พอมดแห่งออส”	176
47.ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ผลงานที่ 18.ชื่อผลงาน“ลูกหมูสามตัว”	176

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ถ้าจะกล่าวถึงสังคมในปัจจุบันการให้ความรู้และการศึกษาสำคัญมากต่อเด็กในวัยเรียน เพราะเด็กสมัยใหม่เติบโตขึ้นมาภายใต้กรอบสังคมแห่งความกดดันและเต็มไปด้วยการแข่งขันในหลายด้าน โดยส่วนใหญ่แล้วผู้ใหญ่หรือผู้ปกครองมักเล็งเห็นว่าการเรียนทางด้านวิชาการมีความสำคัญอย่างมาก ลูกของเราจะต้องโตขึ้นมาเก่ง ฉลาด รอบรู้ ลูกของเราจะมี IQ (Intelligence Quotient) สูง ความเป็นเลิศกว่าเด็กคนอื่น จนได้มองข้ามสิ่งต่างๆที่สามารถเสริมสร้างทักษะ ความคิดริเริ่ม ในรูปแบบอื่นไปโดยสิ้นเชิง

ความฉลาดที่เกิดขึ้นในเด็กมีด้วยกันหลายด้าน เช่น IQ (Intelligence Quotient) คือความฉลาดทางสติปัญญา เป็นการวัดความสามารถทางการคิดวิเคราะห์ ความสามารถทางวิชาการ วัดความจำ การอ่านเขียน, EQ (Emotional Quotient) คือความฉลาดทางอารมณ์ รู้อารมณ์ของตนเอง เข้าใจอารมณ์ของผู้อื่น เห็นอกเห็นใจผู้อื่นเมตตาอารี ช่วยเหลือผู้อื่นเอาใจเขามาใส่ใจเรา ควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ไม่หุนหันพลันแล่น, AQ (Adversity Quotient) คือความสามารถในการแก้ปัญหาและการเผชิญกับวิกฤติ, MQ (Moral Quotient) คือ จริยธรรม คุณธรรม ฝึกฝนได้หากมีตัวอย่างดีๆให้เห็น, SQ (Social Quotient) ทักษะทางสังคม การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น จะเห็นได้ว่าสิ่งที่เด็กในวัยเจริญเติบโตควรได้รับการสอนและพัฒนานั้นไม่ได้มีเพียงด้านเดียว เพราะนอกจากการเสริมสร้างองค์ความรู้ทางวิชาการให้แก่เด็กแล้ว สิ่งที่เด็กควรได้รับการกระตุ้นและพัฒนาอย่างยิ่งคือ ความคิดริเริ่ม การใช้จินตนาการ และการสร้างสรรค์ ลากอม ได้ให้คำจำกัดความเกี่ยวกับจินตนาการไว้ว่า

จินตนาการ (Imagination) หมายถึง กระบวนการคิดสร้างภาพในสิ่งที่ไม่เคยพบไม่เคยเห็นไม่เคยทราบมาก่อน คล้ายกับการคาดเดา คาดหมายว่าสิ่งนั้นน่าจะเป็นอย่างไร เป็นการคิดในสิ่งที่แปลกใหม่ที่นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ อาจเป็นการเพ้อฝันที่เหนือจริงโดยไม่มีข้อมูลหลักฐานมาสนับสนุน หรือ คิดฝันโดยมีหลักฐาน ข้อมูลหรือข้อเท็จจริงเป็นฐาน แล้วอาศัยเหตุและผลมาประกอบ ซึ่งแม้จะยังไม่เป็นจริงในขณะนั้น แต่ก็อาจเป็นจริงได้ในอนาคต (Lagom. 2008: Online)

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถานนั้น “จินตนาการ เป็นคำที่อยู่ภายในกลุ่มของ คำว่า จินต-, จินต์ ซึ่งเป็นคำกริยา ที่แปลว่า คิด ส่วนคำว่า จินตนาการ เป็นคำนาม แปลว่า การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ” (พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน. 2542: 313) ซึ่งภาพที่เกิดขึ้นถูกเรียกว่า “จินต

ภาพ” ในเรื่องนี้ สุชาติ เถาทอง ได้กล่าวไว้ว่า “จินตภาพเหล่านี้เชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่ได้สัมผัสสม อยู่ภายใน จินตนาการเป็นผลมาจากอวัยวะสัมผัสของมนุษย์ปะทะกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว เกิดเป็น ประสบการณ์สัมผัสแล้วจึงประยุกต์โดยการเพิ่มเติม ตัดทอนหรือผสมผสานประสบการณ์ถ่ายทอด ออกมา ซึ่งอาจจะมีหรือไม่มีในโลกนี้ก็ได้อีก เช่น บทกวี นวนิยาย ใต้ท้องทะเลลึก ใต้ดิน คนป่า โลกใน อนาคต ความฝันหรือการเขียนภาพ” (สุชาติ เถาทอง. 2550 : 33)

จะเห็นได้ว่า เรื่องของจินตนาการ เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจินตภาพ คือการสร้างภาพในสมอง หรือสร้างภาพทางความคิด และเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์โดยตรง ดังนั้นจินตนาการถือได้ว่าเป็นทักษะเบื้องต้นของความคิดสร้างสรรค์ คนที่มีจินตนาการมักจะเป็นผู้ที่ประสบความสำเร็จในชีวิต และนักคิดค้น นักประดิษฐ์ ก็นับว่าเป็นผู้มีจินตนาการสูง ยกตัวอย่าง เช่น พี่น้องตระกูลไรท์ ผู้ประดิษฐ์เครื่องบิน เครื่องบิน เพราะมีจินตนาการและความฝันว่าอยากจะทำเครื่องบินได้, โทมัส อัลวา เอดิสัน ผู้ประดิษฐ์เครื่องบันทึกเสียง และมีชื่อเสียงมากในเรื่องการผลิตหลอดไฟฟ้า, คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส เดินทางข้ามมหาสมุทรแอตแลนติกไปถึงทวีปอเมริกา เขาจินตนาการและเชื่อว่าโลกนั้นมีรูปร่างเป็น ทรงกลม โดยคิดว่าเราสามารถไปถึงตะวันออกไกล (Far East) โดยการเดินเรือไปทางทิศตะวันตก ซึ่งเป็นเรื่องตลกขบขันในยุคสมัยนั้น เป็นต้น ดังนั้นการเสริมสร้างจินตนาการสร้างสรรค์ให้แก่เด็กถือได้ว่าเป็นการพัฒนาสมองซีกขวา และเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องทำไปควบคู่กับการให้ความรู้ทางวิชาการ ซึ่งไม่ใช่แค่เด็กเพียงเท่านั้นผู้ใหญ่ก็ยังคงต้องการจินตนาการสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน เรื่องราวของจินต ภาพความคิดถึง โหยหาช่วงเวลาในวัยเด็ก ความทรงจำและประสบการณ์ที่ผ่านมา เมื่อผู้ใหญ่ได้ก้าว ผ่านความเป็นเด็กมาแล้ว ความคิดเพื่อฝัน จินตนาการต่างๆที่ไม่อาจเป็นไปได้ในโลกความเป็นจริง ก็ได้ เลื่อนหายไปด้วย ทั้งหมดเกิดจากความกดดันทางสภาพแวดล้อม การดำรงชีวิต และสังคม การดิ้น รนเอาตัวรอด เวลาถูกใช้ไปกับการทำงาน การแข่งขัน หรือการเรียน ทำให้กระบวนการความคิดของเรา ถูกขัดเกลามาโดยระบบสังคมโดยรวมที่มีส่วนในการเปลี่ยนแปลงความคิดความเชื่อของเราตลอดเวลา ปัจจุบันคนเราจึงพยายามแสวงหาห้วงความคิดถึง ความเป็นอดีต จากเรื่องราว นิทาน สิ่งของ สินค้า อาหาร ของเล่น หรือสถานที่ที่สร้างความทรงจำต่างๆ ตามท้องถนนทั่วไปเราจะพบเห็น กาแฟ โบราณ ขนมสูตรดั้งเดิม อาหารสูตรต้นตำรับสูตรคุณแม่ เสื้อผ้าแฟชั่นย้อนยุค ร้านขายของเล่นสมัย โบราณ ตุ๊กตาไขลานสังกะสี งานวัดย้อนยุค ตลาดน้ำชุมชนเก่า หรือแม้กระทั่ง เพลินวาน สถานที่ ใหม่แต่สร้างบรรยากาศให้ย้อนกลับไปเหมือนสมัยอดีต ทุกคนที่เข้าไปยอมที่จะจ่ายเพื่อให้ได้มาซึ่ง ความรู้สึกถึงการย้อนกลับไปวัยเด็ก เช่น กาแฟโบราณธรรมดาทำไมจึงยอมจ่ายในราคาแสนแพง เพื่อที่จะได้กินมัน นั่นเป็นเพราะบางอย่างมันเหมือนกับที่เราเคยกินในสมัยเด็กซึ่งอาจหาทานไม่ได้ แล้วในสังคมยุคนี้ และเพราะว่ามันเป็นมากกว่ากาแฟนั่นเอง ดังนั้นจินตนาการ คือ การสร้างภาพทาง ความคิดขึ้นมา เพื่อหาทางออกและหลบเลี่ยงแรงกดดันโดยรอบจากสภาวะสังคมโดยรวม เพราะการ

อยู่ในสังคมเราไม่อาจต้านทานกระแสหลักเหล่านั้นได้ ทำให้เราต้องเล่นบทบาทตามหน้าที่ตามกระแสหลักของสังคมต่อไปเพื่อไม่ให้ถูกมองว่าเป็นคนแปลกแยก แต่เราเองยังต้องการแสดงออกถึงตัวตนของเรา จึงแสดงออกผ่านจินตนาการ นั่นไม่ได้หมายความว่าเราหนีความจริง การที่เราถูกบังคับให้อยู่ในกรอบร่วมภายใต้สังคมนั้นๆ คงต้องมีสักช่วงเวลาหนึ่งที่จะมองหาที่ว่างเพื่อที่จะพักและหลบความวุ่นวายภายใต้สังคมนั้นๆ

จินตนาการเป็นสิ่งที่เรามีติดตัวมาตั้งแต่เด็ก ขึ้นอยู่กับว่าจะเห็นความสำคัญมากน้อยเพียงใด จะพัฒนาให้มีศักยภาพได้มากแค่ไหน ถึงแม้จะโตเป็นผู้ใหญ่แล้วจินตนาการก็ไม่อาจสูญหายไป จิตใจของเรายังมีความเป็นเด็กได้เสมอ การโยนหาอดีตชีวิตในวัยเด็กนั้นเป็นเพราะเราได้กลับไปในช่วงเวลาที่ดี ช่วงเวลาที่เราได้ใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่ ผู้ศึกษาจึงตระหนักอีกทั้งเห็นความสำคัญของการเสริมสร้างจินตนาการวัยเด็ก และสภาวะโยนหาช่วงเวลาของอดีต ช่วงเวลาในความทรงจำเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะให้เป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการกระตุ้นการพัฒนาองค์ความรู้แก่เด็ก และสะท้อนปรากฏการณ์ในสังคมเราต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายสำคัญเพื่อศึกษาความสำคัญของจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก ปรากฏการณ์ของสภาวะโยนหาอดีตและความนิยมของย้อนยุค โดยผู้วิจัยกำหนดความมุ่งหมายเฉพาะดังนี้

1. เพื่อศึกษาเนื้อหาในเรื่องจินตนาการในวัยเด็ก ในประเด็น
 - 1.1 พัฒนาการวัยเด็ก
 - 1.2 โครงสร้างทางจินตนาการ ความหมาย และความสำคัญ
 - 1.3 อิทธิพลภายนอก ที่ส่งผลต่อจินตนาการของเด็ก
2. เพื่อศึกษาสภาวะโยนหาอดีต และทฤษฎี Nostalgia
3. เพื่อศึกษาโครงสร้างทางทัศนศิลป์และกลวิธีเทคนิคในงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์

(Soft Sculpture)

4. สร้างสรรค์ผลงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture) จากข้อมูลการศึกษาวิจัย ในประเด็นของแนวความคิด การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กกับสภาวะโยนหาอดีต

ความสำคัญของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและทราบถึงความสำคัญของการพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก ภายใต้สภาวะสังคม การดำรงชีวิตที่มีแรงกดดันจากภายนอก และสภาวะโหยหาอดีต
2. เพื่อศึกษาถึงงานทัศนศิลป์ในรูปแบบงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture) ที่เป็นรูปแบบการนำเสนออีกรูปแบบหนึ่งที่มีความน่าสนใจในการเลือกใช้วัสดุที่มีความอ่อนนุ่มมาสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ
3. เพื่อนำผลจากการศึกษาบริบทของจินตนาการวัยเด็กกับสภาวะโหยหาอดีต มาพัฒนาองค์ความรู้ และสร้างสรรค์ผลงานในเชิงศิลปะต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาประวัติ เนื้อหา โครงสร้าง แนวความคิด และกลวิธีต่างๆ ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาโครงสร้าง เนื้อหา ความหมาย ความสำคัญ ของจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก
 - 1.2 ศึกษาเรื่องราวในจินตนาการ นิทาน ของเล่น อาหาร สภาพแวดล้อม สถานที่ ที่ส่งผลต่อจินตนาการของเด็ก
 - 1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาวะโหยหาอดีต รูปแบบผลงานศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับทฤษฎี Nostalgia
 - 1.4 ศึกษาข้อมูลทางด้านโครงสร้าง กลวิธีเทคนิค และรูปแบบผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture)
2. ประชากรในการวิจัย คือ ภาพร่างที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องสภาวะโหยหาอดีตถึงช่วงเวลาการใช้จินตนาการในวัยเด็ก 4 ชุด จำนวน 66 ชิ้น
 - 2.1 ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก
 - 2.1.1 ตุ๊กต้าม้าไม้
 - 2.1.2 ตุ๊กตากล่องเพลง
 - 2.1.3 บ้านตุ๊กตา
 - 2.1.4 โมบาย
 - 2.1.5 ตุ๊กตาเด็กผู้หญิง
 - 2.1.6 ตุ๊กตารูปสัตว์

- 2.1.7 ตุ๊กตาไหลลาน
- 2.1.8 รถ, รถไฟเด็กเล่น
- 2.1.9 ไฟใจเกอร์
- 2.1.10 เกมบันไดงู
- 2.1.11 ลูกข้าง
- 2.1.12 กังหันลม
- 2.1.13 ป้องแป็ง
- 2.1.14 หนังสือตึก
- 2.1.15 ม้าหมุน
- 2.1.16 ตุ๊กตาระดาศ
- 2.1.17 ตุ๊กตลูกไข่
- 2.1.18 แบนก้าไม้
- 2.1.19 โดมิโน
- 2.1.20 หน้ากาก
- 2.2 ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน
 - 2.2.1 อลิสผจญภัยแดนมหัศจรรย์
 - 2.2.2 แจ็คผู้ขายยักษ์
 - 2.2.3 หนูน้อยหมวกแดง
 - 2.2.4 ฟินอคคิโอ
 - 2.2.5 ปีเตอร์แพน
 - 2.2.6 ซินเดอเรลล่า
 - 2.2.7 สโนไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด
 - 2.2.8 ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว
 - 2.2.9 เจ้าหญิงนิทรา
 - 2.2.10 รัมเบลินา
 - 2.2.11 หนูน้อยขายไม้ขีดไฟ
 - 2.2.12 เจ้าชายกบ
 - 2.2.13 ชุดใหม่ของพระราชินี
 - 2.2.14 ฮันเซลและเกรเทล กับแม่มดบ้านขนมปัง
 - 2.2.15 โฉมงามกับเจ้าชายอสูร

- 2.2.16 ลิตเติลเมอร์เมต
- 2.2.17 พ่อมดแห่งออซ
- 2.2.18 ลูกหมูสามตัว
- 2.3 ชุดที่ 3 ขนมห่ม
 - 2.3.1 อมยิ้ม
 - 2.3.2 ลูกกวาดหลากสี
 - 2.3.3 ขนมหิมะจืด
 - 2.3.4 หมากฝรั่งตรานกแก้ว
 - 2.3.5 มะยมเชื่อมเสียบไม้
 - 2.3.6 ขนมหิมะปัง
 - 2.3.7 ขนมหิมะสายไหม-ไหมฝัน
 - 2.3.8 ขนมหิมะตั้งเม
 - 2.3.9 ปลาหวานเสียบไม้
 - 2.3.10 ขนมหิมะปังใบไม้
 - 2.3.11 บัวหวาน-บัวเค็ม
 - 2.3.12 ขนมหิมะเปลือกส้ม
 - 2.3.13 สมองแช่อิ่ม
 - 2.3.14 ขนมหิมะฝิง
 - 2.3.15 ขนมหิมะโกโก้
 - 2.3.16 ขนมหิมะดื่บดื่บ
 - 2.3.17 โรตีสายไหมหยอดเหรียญ
 - 2.3.18 น้ำแข็งไส
 - 2.3.19 ไอศกรีมหวานเย็น
 - 2.3.20 น้ำตาลปั้น
- 2.4 ชุดที่ 4 สถานที่
 - 2.4.1 งานวัด
 - 2.4.2 สนามเด็กเล่น
 - 2.4.3 ตลาดนัด
 - 2.4.4 บ้านทรงโบราณ
 - 2.4.5 ร้านกาแฟ

2.4.6 ร้านโชว์ห่วย

2.4.7 ตลิ่งท่าน้ำ

2.4.8 โรงเรียนอาคารไม้

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้มาจากผู้เชี่ยวชาญ สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นภาพร่าง 2 ชุด จำนวน 33 ชิ้น มาสร้างสรรค์ผลงาน ซอฟต์สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture) ได้แก่

3.1 ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก จำนวน 15 ชิ้น

3.1.1 ตุ๊กต้าม้าไม้

3.1.2 ตุ๊กตากล่องเพลง

3.1.3 โมบาย

3.1.4 ไฟโຈிகเกอร์

3.1.5 เกมบันไดงู

3.1.6 ลูกข้าง

3.1.7 กังหันลม

3.1.8 ป้องแป้ง

3.1.9 หนังสือ

3.1.10 ม้าหมุน

3.1.11 ตุ๊กตาระดาศ

3.1.12 ตุ๊กดลูกไข่

3.1.13 แบนก้าไม้

3.1.14 โดมิโน

3.1.15 หน้ากาก

3.2 ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน จำนวน 18 ชิ้น

3.2.1 อลิสผจญภัยแดนมหัศจรรย์

3.2.2 แจ็คผู้ขายยักษ์

3.2.3 หนูน้อยหมวกแดง

3.2.4 ฟินอคคิโอ

3.2.5 ปีเตอร์แพน

3.2.6 ซินเดอเรลล่า

3.2.7 สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด

- 3.2.8 ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว
- 3.2.9 เจ้าหญิงนิทรา
- 3.2.10 รัมเบลินา
- 3.2.11 หนูน้อยขายไม้ขีดไฟ
- 3.2.12 เจ้าชายกบ
- 3.2.13 ชุดใหม่ของพระราชา
- 3.2.14 ฮันเซลและเกรเทล กับแม่มดบ้านขนมปัง
- 3.2.15 โฉมงามกับเจ้าชายอสูร
- 3.2.16 ลิตเติลเมอร์เมต
- 3.2.17 พ่อมดแห่งออส
- 3.2.18 ลูกหมูสามตัว

นิยามศัพท์เฉพาะ

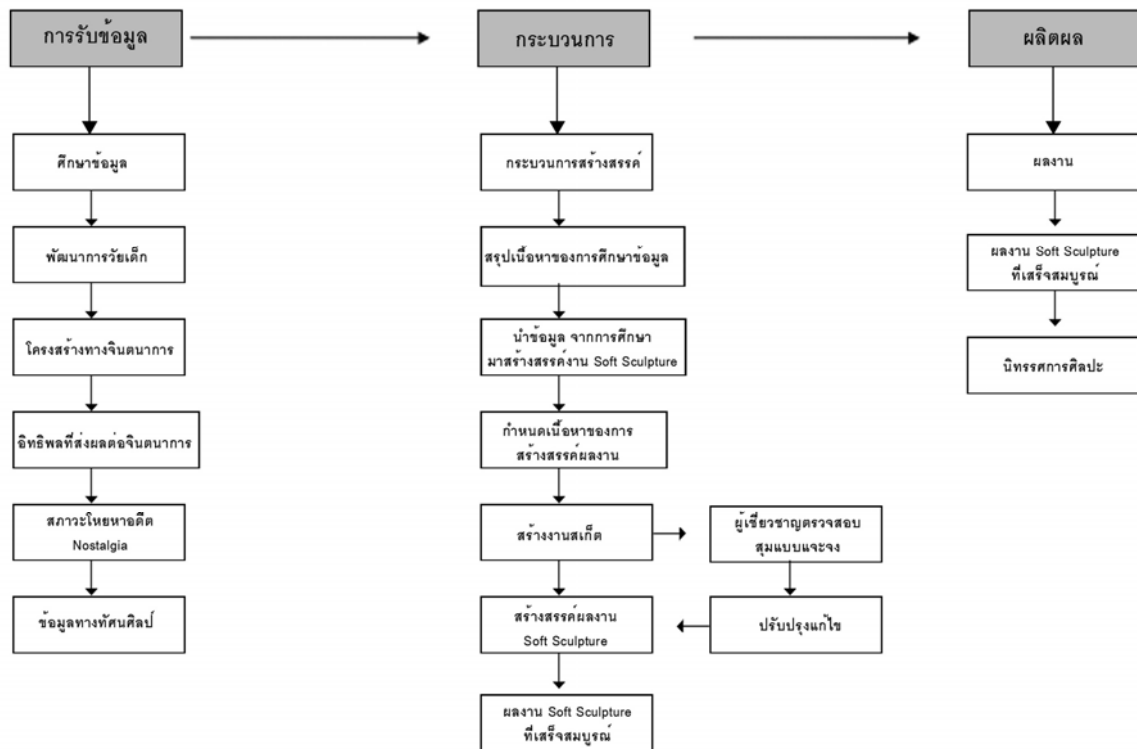
1. **จินตนาการ** หมายถึง กระบวนการคิดสร้างภาพขึ้นในจิตใจในสิ่งที่อาจจะไม่เคยพบเห็น หรืออาจจะไม่เคยทราบมาก่อน คล้ายกับการคาดเดา คาดหมายว่าสิ่งนั้นน่าจะเป็นอย่างไร เป็นความคิดในสิ่งที่แปลกใหม่ที่จะนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ อาจเป็นการเพ้อฝันที่เหนือจริงโดยไม่มีข้อมูลหลักฐานมาสนับสนุน หรือคิดฝันโดยมีหลักฐานข้อมูลหรือข้อเท็จจริงเป็นฐาน แล้วอาศัยเหตุและผลมาประกอบ ซึ่งแม้จะยังไม่เป็นจริงในขณะนั้น แต่ก็อาจเป็นจริงได้ในอนาคต

2. **ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง กระบวนการคิดของสมองซึ่งมีความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิม โดยสามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎี หรือหลักการได้อย่างรอบคอบ และมีความถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่หรือรูปแบบความคิดใหม่

3. **นอสตัลเจีย (Nostalgia)** หมายถึง ความคิดถึง การแสดงความรู้สึกถวิลหาบรรยากาศหรือความคุ้นเคยแบบในอดีต สื่อถึงภาพความทรงจำในอดีต ความคิดถึง ความอาวรณ์ที่มีต่อวัตถุ หรือสิ่งใดก็ตามที่เป็นเครื่องมือดึงภาพในอดีตกลับคืนมาให้รู้สึกถึงอีกครั้ง

4. **ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture)** หมายถึง งานประติมากรรมที่สร้างขึ้นโดยใช้วัสดุที่มีลักษณะอ่อนนุ่ม เช่น ผ้า โฟม ยาง พลาสติก กระดาษ เส้นใยต่างๆ หรือวัสดุที่มีลักษณะอ่อนนุ่มไม่แข็ง เป็นต้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1 ความหมายและความสำคัญของจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการสร้างสรรค์
 - 1.3 องค์ประกอบของจินตนาการสร้างสรรค์
 - 1.4 กระบวนการคิดสร้างสรรค์
 - 1.5 ลักษณะของบุคคลที่มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็ก
 - 2.1 ความหมายและความสำคัญของวัยเด็ก
 - 2.2 พัฒนาการเด็ก
 - 2.2.1 วัยเด็กตอนต้น (Early Childhood or Pre-school Age)
 - 2.2.2 วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood)
 - 2.2.3 วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood)
 - 2.3 จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก
 - 2.3.1 ความสำคัญของจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก
 - 2.3.2 พัฒนาการทางด้านจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก
 - 2.3.3 อิทธิพลที่ส่งผลต่อจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็ก
 - 2.3.3.1 ของเล่น
 - 2.3.3.2 นิทาน
 - 2.4 การพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก
 - 2.4.1 การพัฒนาการตามช่วงวัยการเจริญเติบโต
 - 2.4.2 การพัฒนาโดยใช้องค์ประกอบภายนอกเป็นตัวกระตุ้น
 - 2.4.3 การพัฒนาโดยอาศัยผู้ใหญ่ ครอบครัว โรงเรียนและสังคม
 - 2.5 อุปสรรคในการพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสภาวะโหยหาอดีต
 - 3.1 ทฤษฎีนิอสทัลเจีย (Nostalgia)

- 3.2 สาเหตุของการเกิดสภาวะโหยหาอดีต
- 3.3 ปรัชญาการณณ์และกระแส นอส์ทัลเจีย ในสังคมไทย
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน ซอฟ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture)
 - 4.1 ความหมายและประวัติความเป็นมาของงาน ซอฟ สคัลป์เจอร์
 - 4.2 กลวิธีการสร้างสรรค์งาน ซอฟ สคัลป์เจอร์
 - 4.3 ศิลปิน ซอฟ สคัลป์เจอร์ และรูปแบบผลงาน
5. การสร้างแบบสอบถาม
6. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

1.1 ความหมายและความสำคัญของจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein) นักวิทยาศาสตร์เอกของโลก เคยกล่าวไว้ว่า จินตนาการ สำคัญกว่าความรู้ (Imagination is more important than knowledge) นั่นอาจเป็นเพราะว่า ความรู้ทั้งหลายถูกจัดเก็บในรูปแบบของข้อมูล ซึ่งมีการศึกษาค้นคว้าเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา และปรับเปลี่ยนไปตามแต่ละยุคสมัย เมื่อก้าวเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ เกิดการศึกษาความรู้ วิทยาการใหม่ๆ ข้อมูลในยุคเก่าก็ล้าสมัย บางอย่างก็ใช้ไม่ได้ไปเสียแล้ว ส่วนจินตนาการนั้น เกิดขึ้นจากกระบวนการความคิดของแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะกาลเวลาจะเปลี่ยนไปจินตนาการก็ยังคงอยู่ เพราะเมื่อใดที่เราใช้ความคิด จินตนาการใหม่ๆก็เกิดขึ้นได้เสมอ

จินตนาการ (Imagination) มาจากคำในภาษาบาลี คำว่า “จินฺตณ” สันนิษฐานกับคำว่า “อาการ” คำว่า จินฺตณ, จินต- หรือ จินต์ มีความหมายว่า คิด ส่วนคำว่า อาการ หมายถึง ความเป็นอยู่, ความเป็นไป หรือสภาพ เมื่อนำทั้งสองคำมารวมกันเป็นคำว่า จินตนาการ มีความหมายโดยรวมหมายถึง การสร้างภาพขึ้นในจิตใจ ซึ่ง ชัยยุทธ รัตตานุกุล ได้กล่าวไว้ว่า

มนุษย์ได้ถูกกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าจากการสัมผัสผัสด้วยประสาทสัมผัส ก็จะเกิดรูปของความคิดขึ้นที่เรียกว่า จินตนาการ ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้หลายแนวทางอันยังไม่สามารถสร้างเอกภาพของรูปความคิดจนกว่าจะผ่านกระบวนการทางการศึกษาเพื่อวิเคราะห์ และพิจารณาด้วยเหตุและผล ดังนั้น จินตนาการ คือ ผลจากการรับรู้โดยประสาทสัมผัสต่างๆของมนุษย์ ผสมผสานกับประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม แบ่งออกเป็น

1. จินตนาการโครงสร้าง (Constructive Imagination) ได้แก่ วิธีคิดจินตนาการจากการรวบรวมข้อมูล ซึ่งไม่ใช่จินตนาการที่เกิดขึ้นจากประสบการณ์เดิม ทำให้เกิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์ขึ้นโดยไม่ต้องประสบกับสิ่งนั้นๆมาก่อน

2. จินตนาการสร้างสรรค์ (Creative Imagination) ได้แก่ การมีแนวคิดจินตนาการขึ้นใหม่ตามความต้องการและความรู้สึกภายในบุคคล อาจเป็นการคิดจินตนาการเพื่อแก้ปัญหา การคิดหาเทคนิควิธีการใหม่ๆ หรือการนำเอาเทคโนโลยีใหม่ๆมาใช้ (ชัยยุทธ รัตตานุกุล. 2541: 63)

จินตนาการนั้นกล่าวได้ว่า เป็นความคิด เป็นภาพในจิตใจ ที่อาจจะยังไม่เกิดขึ้น บางสิ่งอาจเป็นไปได้ หรืออาจเป็นไปได้ยาก ผลงานที่เราพบเห็นกันในงานศิลปะ ดนตรี วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ดาราศาสตร์ หรือแขนงอื่นๆล้วนมีรากฐานทางจินตนาการทั้งสิ้น การสร้างภาพด้วยการใช้จินตนาการบางคนอาจคิดว่า นั่นคือการคิดเพื่อฝัน ฝันเพื่อง ไม่อาจเป็นจริงไปได้ แต่ถ้าเราสังเกตดูความฝันของเราในวัยเด็ก ปัจจุบันมันอาจมีหรือเกิดขึ้นแล้วก็เป็นได้ แม้ว่าคุณคิดจินตนาการจะนำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ๆ แต่การใช้จินตนาการเพียงอย่างเดียวก็ไม่อาจสำเร็จได้ เพราะการใช้จินตนาการต้องควบคู่ไปกับความคิดสร้างสรรค์ ค้นคว้าศึกษา และลงมือทำ จึงจะเกิดผลมากที่สุด อย่างเช่นที่ อารี พันธุ์มณี ได้กล่าวไว้ในบทความตอนหนึ่งว่า

สเปียร์แมน (Spearman. 1963) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ อำนาจจินตนาการของมนุษย์ในการที่จะสามารถสร้างผลผลิตใหม่ๆซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของกลุ่มเกสตัลท์ที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการกระทำเพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ๆทางความคิด ซึ่งเกิดจากความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล และเช่นเดียวกับการศึกษาของ ออสบอร์น (Osborn. 1957) พบว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) ความคิดจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ (อารี พันธุ์มณี. 2354: 17)

และ วิจิตร วรุตบางกูร ได้ทำการรวบรวมความคิดเห็นของนักจิตวิทยาหลายท่าน สรุปได้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยาก เป็นการรวบรวมจินตนาการจากสิ่งเร้าที่รับรู้ให้เป็นสิ่งที่มีประโยชน์” (วิจิตร วรุตบางกูร. 2531: 39)

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นความสามารถในการคิดของมนุษย์ ในการเชื่อมโยงความรู้ในส่วนต่างๆไปสู่กระบวนการความคิดเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ ความสามารถในส่วนนี้มีอยู่ในตัวทุกคน ซึ่งจะมีระดับแตกต่างกันออกไป โดยมีผู้ให้คำนิยามถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างหลากหลาย

กิลฟอร์ด (Guilford) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นความสามารถทางสมอง เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทาง หรือเป็นความคิดแบบอนกนัย (Divergent thinking) คือการคิดหลายแง่มุม คิดกว้างไกลหรือคิดแบบกระจาย ซึ่งประกอบด้วย ความคล่องตัวในการคิด (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดไม่ซ้ำแบบ (Originality) และความคิดแตกต่าง (Elaboration) (Guilford. 1967: 61)

โอลสัน (Olsan) มีความเห็นสอดคล้องกับ กิลฟอร์ด ด้วยเช่นกันว่า “ความคิดสร้างสรรค์ นั้นมีส่วนประกอบสำคัญ 2 ส่วนด้วยกัน คือ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถที่รวดเร็วในการแก้ปัญหา ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในลักษณะอเนกนัย ซึ่งเป็นความสามารถที่นำไปสู่ความรู้ใหม่ เห็นในสิ่งใหม่” (Olsan. 1980: 11)

อาร์โนลด์ (Arnold) ก็มีความเห็นสอดคล้องด้วยเช่นกันคือ “ความคิดสร้างสรรค์เป็นการกระทำที่นำไปสู่การแก้ปัญหาหรือความสามารถในการคิดแบบเปิด คิดแบบอเนกนัย และคิดในแนวทางที่ไม่เหมือนกัน ประกอบไปด้วย 4 อย่างด้วยกัน คือ เป็นสิ่งใหม่ (Novel) เป็นสิ่งที่มีความสัมพันธ์กัน (Relevance) เป็นสิ่งที่ขัดแย้งกัน (Conflict) และเป็นสิ่งที่ต้องประเมินผล (Evaluation) (Arnold. 1988: 92)

ทอร์เรนซ์ (Torrance) ก็ได้ให้ความหมายไว้เช่นเดียวกันว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการริเริ่มสิ่งใหม่ๆ ขึ้น โดยไม่ลอกเลียนแบบผู้ใด เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่มีขอบเขตจำกัด บุคคลสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ในหลายๆแบบ ผลงานทางความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมายไม่จำกัด ซึ่งเป็นผลมาจากความคิดที่ว่ายังมีสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิด ทดสอบ เสนอผล ปรับปรุง และทดสอบใหม่อีกครั้ง” (Torrance. 1964: 42)

เวสต์คอตท์ และ สมิท (Westcott and Smith) อธิบายว่า “เป็นกระบวนการทางสมองที่รวมเอาประสบการณ์เดิมของแต่ละคนออกมาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ การจัดรูปแบบความคิดใหม่นี้เป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคนซึ่งไม่จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งใหม่ก็ได้” (Westcott and Smith. 1976: 2)

เดรฟดาล (Drevdahl) กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลผลิตแปลกใหม่ซึ่งไม่เป็นที่รู้จักมาก่อน ผลผลิตนี้อาจจะเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่างๆที่ได้จากประสบการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นี้ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งสมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปแบบของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการเท่านั้น” (ประสิทธิ์รักษ์ เจริญผล. 2547: 7; อ้างอิงจาก Drevdahl. 1964)

วอลเลซ และ โคแกน (Wallach and Kogan) ให้คำนิยามว่า “ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งได้ก็จะเป็นสะพานช่วยให้ระลึกถึงสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันได้ต่อไปอีก” (Wallach and Kogan. 1965: 13-20) จะเห็นได้ว่าเกิดกระบวนการคิดแบบลูกโซ่ คือเมื่อคิดถึงสิ่งหนึ่งก็จะคิดถึงอีกสิ่งหนึ่งต่อกันไป เช่น เมื่อเห็นดินสอแล้วนึกถึง กระดาษ ภาพวาด สี จานสี พู่กัน น้ำ กระป๋อง และคิดต่อไปอีกเรื่อยๆ

เฮมไมวิทซ์ (Haimowitz) อธิบายว่า “เป็นความสามารถที่จะประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งใหม่ๆ หรือจัดองค์ประกอบแบบที่ไม่มีใครจัดมาก่อน ในวิถีทางที่ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์หรือแนวคิดที่มีคุณค่า และมีความงาม” (ประสิทธิ์รักษ์ เจริญผล. 2547: 7; อ้างอิงจาก Haimowitz. 1973)

แอนเดอร์สัน และ คณะ (Anderson and others) ได้กล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า “เป็นความสามารถของบุคคลที่แสดงความคิดใหม่ๆ ที่นอกเหนือจากประสบการณ์ที่ผ่านมา เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ หรือผลิตผลงานใหม่ และคนทุกคนเป็นเจ้าของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีระดับแตกต่างกัน ซึ่งสามารถพัฒนาได้ในทุกระดับทุกวัย ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม” (Anderson and others. 1970: 90)

มาเยสกี (Mayesky) กล่าวไว้ในเรื่องนี้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นแนวทางการคิดหรือการกระทำบางสิ่งที่ไม่ซ้ำแบบใคร มีแนวทางใหม่ๆ ในการแก้ปัญหา มีการสร้างผลผลิตใหม่ๆ และต้องเป็นสิ่งที่มีความสำคัญสำหรับทุกคน” (Mayesky. 1985: 3)

ทางด้านนักการศึกษาและจิตวิทยาในไทยก็มีการศึกษาในเรื่องความคิดสร้างสรรค์อยู่พอสมควรและได้ให้คำจำกัดความไว้ในหลายแง่มุมด้วยกัน อย่างเช่น ศศิพันธ์ ทัดสมร ได้กล่าวไว้ว่า “การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการความคิดที่แตกต่างจากการวิพากษ์วิจารณ์ (Critical Thinking) ความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับความคิดใหม่ๆ ที่ตรงข้ามกับความคิดเดิมหรือการมีปฏิริยาตอบสนองต่อความคิดผู้อื่น เป็นการกระทำที่เลือกจากประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อทำการสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่หรือผลิตใหม่ (ศศิพันธ์ ทัดสมร. 2540: 10) และ อารี พันธุ์มณี ได้กล่าวถึงความความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์จากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ซึ่งรวมถึงการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่างๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎี หลักการ ได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้นมิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ สิ่งที่เป็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับการพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น (อารี พันธุ์มณี. 2537: 9)

อุษณีย์ โพธิสุขและคณะ ได้ให้ความเห็นว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางปัญญาาระดับสูงที่ใช้ความสามารถทางความคิดมารวมกันเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น เมื่อเราพยายามหาหนทางที่จะแก้ปัญหาหรือหลีกเลี่ยงความซ้ำซากจำเจเก่าๆ หรือความพยายามที่จะทำให้หลุดพ้นไปจากกรอบต่างๆ ที่เป็นอุปสรรคอยู่ และจะเกิดขึ้นได้หากมีความเป็นอิสระทางความคิด” (อุษณีย์ โพธิสุข; และคณะ. 2537: 114-115) นอกจากนั้น วิชัย วงศ์ใหญ่ ก็ได้กล่าวถึงความความคิดสร้างสรรค์ไว้ด้วยเช่นกันว่า

เป็นลักษณะที่หลากหลายแนวคิด ขึ้นอยู่กับผู้นิยามว่ามีมุมมองเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในเรื่องใด ความคิดสร้างสรรค์จึงอธิบายได้ในหลายลักษณะสามารถสรุปได้คือ การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ หรือการค้นพบวิธีการใหม่ๆ จากการศึกษาทดลอง เกิดจากความคิดอเนกนัย ซึ่งเป็นความคิดที่กว้าง และสลับซับซ้อนหลายแง่มุม อันนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่หรือเพื่อการแก้ปัญหา การจินตนาการหรือการคิดฝันที่มีความสำคัญต่อความรู้ เป็นสื่อที่นำไปสู่การแสวงหาความรู้ใหม่ และความรู้ลึกที่ไวต่อปัญหาและการเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้น (วิชัย วงษ์ใหญ่. 2529: 113)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการใช้จินตนาการ และการใช้ความคิดสร้างสรรค์ นั้นเป็นสิ่งที่อยู่คู่กัน และมักใช้ร่วมกันเสมอ เนื่องจากมีความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกันอย่างซับซ้อน เพราะก่อนที่เราจะเริ่มคิดสร้างสรรค์สิ่งใด เราจะต้องใช้จินตนาการในการคิด หรือสร้างภาพในความคิดถึงสิ่งนั้นๆ ก่อน ซึ่งอาจเชื่อมโยงจากประสบการณ์เดิม หรือจินตนาการถึงสิ่งใหม่ที่ยังไม่เคยมี เมื่อเรามีภาพร่างทางความคิดแล้ว เราจึงเริ่มนำส่วนความคิดนั้นมาทำการสร้างสรรค์ ผลลัพธ์ปลายทางอาจไม่ได้มีแค่คำตอบเดียว หรืออาจจะกลายเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีอยู่ในความเป็นจริง แต่ถูกเราสร้างภาพและสร้างสรรค์ขึ้นภายในจินตนาการของเราเอง ซึ่งจินตนาการ และการสร้างสรรค์เหล่านี้จะถูกปรับเปลี่ยน หรือเปลี่ยนแปลงไปตามสภาวะแวดล้อม สังคม ช่างวัย หรืออายุด้วย สอดคล้องกับความเห็นของ ชาญชัย อินทรประวัตติ ที่ได้กล่าวไว้ในเรื่องนี้ว่า “เป็นความสามารถพิเศษซึ่งมีอยู่ในตัวบุคคลและพฤติกรรมที่เกิดความคิดสร้างสรรค์จะมีระดับแตกต่างกันตามวัย” (ชาญชัย อินทรประวัตติ. 2518: 18) วัยหรือช่วงอายุจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพราะวัยที่เหมาะสมแก่การพัฒนาศักยภาพทางด้านนี้มากที่สุดคือ วัยเด็ก ในช่วงวัยเด็กนั้นเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ การศึกษา พัฒนาความคิด และเป็นรากฐานของผู้ใหญ่ในอนาคต เราควรปลูกฝังให้เด็กรู้จักใช้ความคิด จินตนาการ และการสร้างสรรค์ ไปพร้อมๆ กัน ทอแรนซ์ (Torrance) ได้เสนอว่า “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ควรส่งเสริมแก่เด็กตั้งแต่วัยเยาว์โดยเฉพาะช่วงเด็กก่อนวัยเรียน 0-6 ปี เป็นช่วงที่เด็กมีจินตนาการสูงรวมทั้งศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาความคิดเพื่อเป็นรากฐานที่มั่นคงในช่วงวัยที่สูงขึ้น” (Torrance. 1964: 42) และ เกล (Gale) ได้มีทัศนะที่ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวของทุกคนและสามารถพัฒนาส่งเสริมคุณลักษณะให้สูงขึ้นได้” สอดคล้องกับ อารี พันธุ์มณี ได้กล่าวว่า “คุณลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัวบุคคลนั้นจะมีระดับที่มากน้อยแตกต่างกัน ความคิดสร้างสรรค์สามารถเกิดการพัฒนาขึ้นด้วยการสอน ฝึกฝน และฝึกปฏิบัติที่ถูกต้อง” (อารี พันธุ์มณี. 2545: 2)

จากแนวคิด ค่านิยม และการให้ความหมายข้างต้น พอจะสรุปความหมายของจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้ว่า เป็นกระบวนการทางสมองของมนุษย์ ในการสร้างภาพความคิด ในลักษณะอเนกนัย เป็นการผสานความรู้และประสบการณ์ไปสู่การคิดในสิ่งใหม่ๆ

สร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ที่ได้จากการรวบรวมจินตนาการให้เกิดความคิดเชื่อมโยงเป็นลูกโซ่ สอดคล้องสัมพันธ์กัน ซึ่งจะมีลักษณะเฉพาะตัวและเป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวทุกคนมากขึ้น แตกต่างกันไป สามารถส่งเสริมพัฒนาให้มีศักยภาพสูงขึ้นได้ ผลของความคิดสร้างสรรค์นั้นจะ เกิดขึ้นได้มากมายไม่มีขอบเขตจำกัด จึงควรพัฒนาให้กับเด็กซึ่งเป็นวัยแห่งการเปิดรับการเรียนรู้เพื่อ พัฒนาสู่กระบวนการคิดในระดับต่อไป

1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการสร้างสรรค์

การศึกษาค้นคว้าและการทำความเข้าใจในเรื่องจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์นั้นมีความ อย่างยาวนาน นักการศึกษาและนักจิตวิทยาได้ทำการค้นคว้าถึงความหมายและกระบวนการที่ทำให้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ในหลากหลายแง่มุม โดย เดวิส ได้แบ่งทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ออกเป็นกลุ่มแนวคิดใหญ่ๆด้วยกัน

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น ฟรอยด์และคริส ได้ เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความ ขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกผิดชอบทางสังคม (Social Conscience) คูโบและรัค ซึ่งเป็นนักจิตวิเคราะห์แนวใหม่ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้น ระหว่างการรู้สึกลับจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่า จิตก่อนสำนึก
2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิด สร้างสรรค์ว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรงตอบสนองที่ ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือ การโยง ความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่างๆทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น
3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่เกิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มีสัจการแห่ง ตน คือ รู้จักตนเอง พอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตน มนุษย์จะสามารถแสดง ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองออกมาได้อย่างเต็มทีนั้น ขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่ เอื้ออำนวย บรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความ มั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่ (กรมวิชาการ. 2553: 6-7; อ้างอิงจาก Davis. 1983)

และนอกจากจะแบ่งทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามโครงสร้างในเชิงจิตวิทยาแล้วก็ยังมี ทฤษฎีที่น่าสนใจและเป็นหลักในการคิดสร้างสรรค์อีกหลายทฤษฎีด้วยกัน ดังนี้

1.2.1 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ فروยด์

ทฤษฎีนี้เป็นแนวคิดของ ซิกมุนด์ فروยด์ (Sigmund Freud) นักจิตวิทยาากลุ่มจิตวิเคราะห์ (Psychoanalysis) ชาวเวียนนาซึ่งมาแนวคิดที่ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความขัดแย้งระหว่างแรงขับทางเพศ ซึ่งถูกผลักดันออกมาโดยจิตใต้สำนึกกับความรู้สึกผิดชอบชั่วดีในสังคม ดังนั้นการที่ทำให้แรงขับทางเพศแสดงออกมาในรูปแบบของพฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้นั้นจึงแสดงออกมาในรูปแบบของความคิดสร้างสรรค์ และคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ก็จะมีความคิดที่เป็นอิสระส่งผลให้เกิดความคิดแบบอนินทรีย์มากขึ้นด้วย” (Freud. 1983: 193)

ทฤษฎีของกลุ่มจิตวิเคราะห์ได้พยายามอธิบายว่า ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และพฤติกรรมต่างๆของมนุษย์ไม่ว่าจะปกติหรือไม่ปกตินั้นเกิดจากแรงผลักดันและความต้องการของสัญชาตญาณ (Instinctual Drive) แต่การแสดงออกนี้ถูกขัดขวางจากสภาพแวดล้อมทางสังคมมนุษย์จึงต้องแสดงออกถึงความต้องการเหล่านี้ด้วยวิธีที่สังคมยอมรับ การปรับตัวจึงก่อให้เกิดความขัดแย้งขึ้นภายในจิตใจ ซึ่งมีวิธีแก้ไขได้โดยการใช้กลไกทางจิต (Defense Mechanism) فروยด์มีความคิดว่าความคับข้องใจที่เกิดขึ้นนี้จะถูกเก็บกดไว้ในจิตใต้สำนึก และมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของมนุษย์ เพราะสิ่งที่ถูกเก็บกดไว้นี้จะหาโอกาสแสดงออกมาโดยไม่รู้ตัว เช่น การพุดปากพูด ความฝัน หรือแสดงออกมาในรูปแบบที่สังคมยอมรับ เช่น ผลงานสร้างสรรค์ ผลงานด้านศิลปะ ผลงานด้านดนตรีหรืองานประพันธ์ เป็นต้น ซึ่งได้กล่าวไว้ในเรื่องนี้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะของความไร้เงาใจ สุกสนาน ผ่อนคลาย อิสระ หรือเป็นลักษณะของความเป็นเด็ก ซึ่งบริสุทธิ์เป็นธรรมชาติ เป็นไปตามความเป็นจริงไม่มีการเสแสร้งหรือปรุงแต่ง และไม่มีความคิดยึดติดกับสิ่งใด” (Freud. 1983: 193)

การแสดงออกของพฤติกรรมในหลากหลายลักษณะนั้นเชื่อมโยงมาจากการทำงานของจิต ซึ่ง فروยด์ ได้ทำการแบ่งองค์ประกอบของโครงสร้างทางจิต (Psychic Energy) ไว้ 3 ส่วนด้วยกัน คือ

อิด (id) เป็นส่วนที่ติดตัวมาโดยกำเนิด จัดเป็นเรื่องของแรงขับตามสัญชาตญาณเบื้องต้นของมนุษย์ ความอยาก ตัณหา เป็นส่วนของจิตที่กระตุ้น ให้บุคคลแสดงพฤติกรรมตามหลักแห่งความพอใจ เช่น สัญชาตญาณทางเพศ ความก้าวร้าว ที่แสดงออกมาตามความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์โดยคำนึงถึงความต้องการของตนเพียงฝ่ายเดียว เพื่อแสวงหาความสุขสบาย หลีกเลียงความทุกข์ ความผิดหวัง และความเจ็บปวด

อีโก้ (ego) เป็นพลังส่วนที่ผ่านกระบวนการเรียนรู้มาแล้ว เป็นส่วนที่ควบคุมการแสดงพฤติกรรมของคนๆ นั้นให้ดำเนินไปอย่างเหมาะสม โดยพยายามแก้ไขข้อขัดแย้งต่างๆ ซึ่งทำให้เกิดความทุกข์ร้อน วิตก กระวน กระวาย ถ้าความขัดแย้งดังกล่าวมีมากวิธีหนึ่งที่เป็นทางออก คือ ปรับตน

โดยการไขว่คว้าการป้องกันตัว (Defense Mechanism) ซึ่งหมายถึงการที่บุคคลพยายามแก้ไขความคับข้องใจของตนเอง โดยที่มีได้ใจใจ เป็นไปเพื่อรักษาหน้าและศักดิ์ศรีของตน

ซูเปอร์อีโก้ (super ego) คือ มโนธรรมของมนุษย์ที่เป็นตัวคอยสั่งให้ทำตามกฎเกณฑ์ที่สังคมกำหนดไว้ เป็นพฤติกรรมทางสังคมที่เกี่ยวกับหลักศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม อุดมคติในการดำเนินชีวิต เป็นส่วนที่ควบคุมให้บุคคลแสดงพฤติกรรมโดยสอดคล้องกับหลักแห่งความเป็นจริง (Principle of Reality) ถือได้ว่าเป็นตัวที่คอยเหนี่ยวรั้งไม่ให้ยึดเข้ามาครอบงำการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์

จะเห็นได้ว่าในขณะที่จิตเรากำลังทำงาน พฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกมาคือลักษณะของอีโก้ ซึ่งเป็นตัวกลางระหว่าง อิด และ ซูเปอร์อีโก้ พฤติกรรมที่แสดงออกมาจะอยู่ในรูปแบบบรรทัดฐานทางสังคมอย่างสมเหตุสมผลหรือไม่ขึ้นอยู่กับระดับของอิด และซูเปอร์อีโก้ด้วยเช่นกัน ถ้าอิดมีอิทธิพลมากอีโก้ที่มนุษย์แสดงออกมากจะไม่เป็นที่ชื่นชอบในสังคม ส่วนถ้าอิทธิพลของซูเปอร์อีโก้มีมากบุคคลนั้นจะเป็นคนมีมโนธรรมสูง อีโก้ที่แสดงออกมาจะเป็นไปตามบรรทัดฐานสังคมและมักออกไปในทางสร้างสรรค์นั่นเอง

1.2.2 ทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง (The Structure of Intellect Theory)

เจ พี กิลฟอร์ด (Guilford, 1967: 60-64) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันกลุ่มจิตมิติ (Psychologist) ได้เสนอรูปแบบโครงสร้างทางสติปัญญา (Guilford's Dimensional Model) โดยการคัดค้านความคิดเห็นของ ชาร์ล สเปียร์แมน (Charles Spearman) ที่เห็นว่าทฤษฎีองค์ประกอบเดี่ยว องค์ประกอบสองตัว และองค์ประกอบหลายชนิดไม่สามารถที่จะอธิบายความสามารถเฉพาะ (Specific Abilities) และได้เสนอมิติของโครงสร้างทางสติปัญญาของมนุษย์ ที่เรียกว่า Structure of Intellect หรือเรียกย่อว่า SI โดยการศึกษาวิเคราะห์และทำการวิจัยขยายทฤษฎีตัวประกอบพหุคูณของเธอร์สโตน (Thurstone) โดยการรวบรวมข้อมูลมาศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor Analysis) ทางสติปัญญา โดยเน้นในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และความมีเหตุผล จากการศึกษาได้นำเสนอแบบจำลองโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองขึ้น แบบจำลองนี้ได้อธิบายถึงโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองในลักษณะสามมิติ (Three Dimensional Model) ได้แก่

มิติที่ 1 ด้านเนื้อหา (Contents) หมายถึง วัตถุ เนื้อหาข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่สมองรับรู้ใช้เป็นสื่อก่อให้เกิดความคิด เนื้อหาแบ่งออกเป็น 4 ชนิด ดังนี้

1. เนื้อหาที่เป็นรูปภาพ (Figural Content) หมายถึง ข้อมูล วัตถุ หรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรมต่างๆ ซึ่งสามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส

1.1 การเห็น (Visual) หมายถึง สิ่งเร้าที่มีรูปแบบที่แน่นอน และสามารถรับรู้ด้วยสายตา เช่น การมองเห็นวัตถุต่างๆ

1.2 การได้ยิน (Auditory) หมายถึง สิ่งเร้าที่เป็นเสียง สัมผัสได้ทางหู เช่น เสียงคนสนทนากัน เสียงจากเครื่องดนตรี

2. เนื้อหาที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปเครื่องหมายต่างๆ ได้แก่ ตัวเลข ตัวอักษร โน้ตดนตรี และสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้น เช่น พยัญชนะระบบจำนวน ซึ่งตามปกติเมื่ออยู่ตามลำพังจะปราศจากความหมาย แต่เนื่องจากเราตั้งความหมายขึ้น จึงใช้สื่อความหมายได้

3. เนื้อหาที่เป็นภาษา (Semantic Content) หมายถึง ข้อมูลข่าวสาร หรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ สามารถใช้ติดต่อสื่อสารกันได้ ซึ่งบางอย่างอาจไม่ได้อยู่ในรูปถ้อยคำ เช่น ภาษาใบ้ รูปภาพที่มีความหมาย

4. เนื้อหาที่เป็นพฤติกรรม (Behavior content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เกี่ยวข้องกับกริยาอาการของมนุษย์ หรือสิ่งที่ไม่ใช่ถ้อยคำเป็นการแสดงออกของมนุษย์อันเกิดจากความตั้งใจ การรับรู้ เจตคติ ความปรารถนา ความรู้สึก อารมณ์ ความต้องการ การกระทำต่างๆ รวมถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล บางครั้งเรียกว่า สติปัญญาทางสังคม (Social intelligence)

มิติที่ 2 วิธีการคิด (Operations) หมายถึง กระบวนการคิดต่างๆ ที่สร้างขึ้นมา ซึ่งประกอบด้วยความสามารถ 5 ชนิด ดังนี้

1. การรับรู้และการเข้าใจ (cognition) เป็นความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการรับรู้และทำความเข้าใจกับสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัว เป็นความสามารถในการตีความของสมองเมื่อเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้เข้าใจในสิ่งนั้นและบอกได้ว่าเป็นอะไร

2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการเก็บสะสมความรู้ เรื่องราว หรือข่าวสาร และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการหรือเมื่อเวลาผ่านไปแล้ว ในปี ค.ศ.1988 กิลฟอร์ด (Guilford) ได้แบ่งความจำเป็นเป็น 2 ชนิด คือ ความจำที่บันทึกไว้ (Recording) และ ความจำเป็นที่เก็บไว้ในความจำระยะยาว (Retention)

3. การคิดออกเนกนัย (Divergent thinking) หมายถึง ความสามารถทางสมองที่สามารถคิดได้หลายแง่มุม หลายทิศทาง เป็นความสามารถในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า และแสดงออกมาได้หลายแบบ หลายวิธี ความคิดประเภทนี้มีความสำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์

4. การคิดเอกนัย (Convergent thinking) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบที่ดีที่สุดจากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นความสามารถที่เน้นเรื่องความถูกต้องของคำตอบที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าคำตอบที่ถูกต้องจะมีเพียงคำตอบเดียว

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถทางสติปัญญาของบุคคลที่สามารถหาเกณฑ์ที่สมเหตุสมผลจากข้อมูลที่กำหนดไว้ได้ สามารถตัดสินสิ่งที่รับรู้ จำได้ หรือ

กระบวนการคิดนั้นว่ามีคุณค่า ความถูกต้อง ความเหมาะสม หรือมีความเพียงพอหรือไม่อย่างไร และสามารถสรุปได้ว่าข้อมูลอื่นใดบ้างมีลักษณะสอดคล้องกับเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น

มิตินี้ 3 ผลของการคิด (Products) หมายถึง การแสดงผลที่ได้จากการทำงานของสมอง เมื่อสมองรับรู้วัตถุ ข้อมูล หรือสิ่งเร้าจากมิตินี้ 1 และทำการตอบสนองต่อข้อมูล หรือสิ่งเร้าในมิตินี้ 2 แล้วผลที่ได้มาคือมิตินี้ 3 การคิดในรูปแบบต่างๆกัน สามารถให้ผลออกต่างกันได้ 6 ลักษณะ ดังนี้

1. แบบหน่วย (Units) หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว และมีความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ที่เป็นลักษณะเฉพาะ เช่น คน แมว หมู หมา ปลา ไก่ เป็นต้น

2. แบบกลุ่ม (Classes) หมายถึง ประเภท จำพวก หรือกลุ่มของหน่วย สิ่งต่างๆซึ่งมีคุณสมบัติหรือลักษณะบางประการร่วมกัน เช่น คน สุนัข ช้าง ปลาวาฬ จัดอยู่ในกลุ่มสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมเช่นเดียวกัน

3. แบบความสัมพันธ์ (Relations) หมายถึง การเชื่อมโยงผลของการคิดในรูปแบบต่างๆ เช่น เชื่อมโยงลูกโซ่ เชื่อมโยงคำ เชื่อมโยงความหมาย หรือเชื่อมโยงสองกลุ่มเข้าด้วยกันโดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก ระบบกับระบบก็ได้ เช่น คนกับบ้าน เสือกับป่า ปลากับน้ำ เป็นต้น

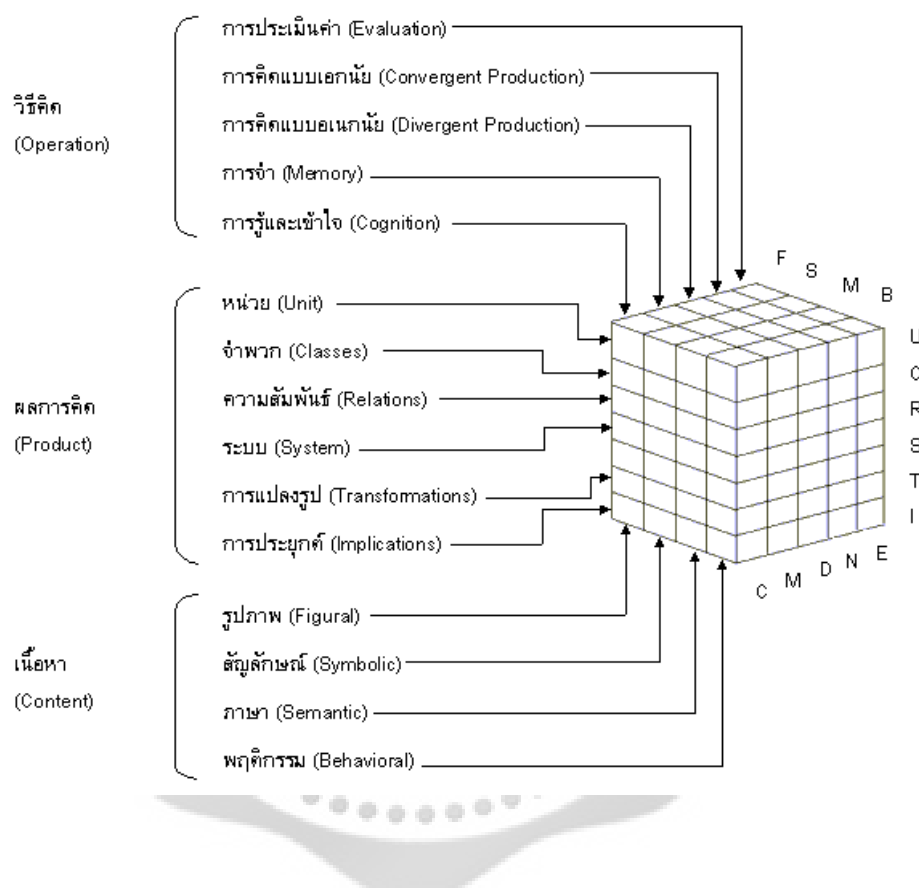
4. ระบบ (System) หมายถึง แบบแผน หรือการรวมหน่วยเชื่อมโยงกลุ่มของสิ่งเร้าหรือข้อมูลข่าวสารโดยอาศัยกฎเกณฑ์ เป็นการแสดงความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของส่วนประกอบ โดยมีทฤษฎีหรือหลักการ เช่น 1,3,5,7,9,11 เป็นระบบเลขคี่ เป็นต้น

5. การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ดัดแปลงตีความ การหมุนกลับ การขยายความข้อมูลจากสภาพหนึ่งไปยังอีกสภาพหนึ่ง เป็นต้นว่าการให้คำจำกัดความใหม่หรือการคิดแปลงจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้าข้อมูลข่าวสารที่มีอยู่แล้วเสียใหม่ เช่น เล่นสกีว่า ใช้แทนไม้ขีดไฟได้ในเวลากลางวัน หรือเปลี่ยนรูปสี่เหลี่ยมให้เป็นเส้นตรงสี่เส้น เป็นต้น

3.6 การประยุกต์ (Implication) หมายถึง การคิดคาดหวัง หรือการทำนายจากข้อมูลที่กำหนดให้เกิดความแตกต่างไปจากเดิม เป็นความเข้าใจในการนำข้อมูลไปใช้ขยายความ เพื่อการพยากรณ์และคาดคะเนข้อความในเชิงตรรกศาสตร์

ถ้าจะกล่าวถึงในเรื่องสติปัญญาแล้ว กิลฟอร์ด มีความเชื่อว่า สติปัญญานั้นเป็นการรวมตัวของความสามารถหลายด้านเข้าด้วยกัน ซึ่งความสามารถบางด้านอาจวัดได้ด้วยแบบทดสอบความถนัดทางการเรียน หรือแบบทดสอบไอคิว (IQ) ทั่วไป แต่ยังมีความสามารถอีกหลายด้านด้วยกันที่ไม่สามารถวัดได้ด้วยการใช้แบบทดสอบดังกล่าว ทำให้ กิลฟอร์ด ทำการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ โดยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบ ผลการศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะของการคิดอเนกนัย (Divergent thinking) คือ ความสามารถในการคิดได้หลายทาง มีความยืดหยุ่นในการคิด

คิดแบบกว้างไกล หลายแง่มุม และหลายทิศทาง คำตอบของทุกสิ่งจะไม่ได้มีเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น แต่สามารถเป็นได้หลายแบบ หลากหลายคำตอบ ซึ่งลักษณะแนวคิดนี้จะนำไปสู่การคิดในสิ่งใหม่ เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์และผลงานรูปแบบใหม่ๆ ขึ้นมา อีกมากมาย ในส่วนของการวัดความคิดสร้างสรรค์ กิลฟอร์ด ได้ใช้แบบวัดวัดความสามารถทางการคิดโดยวิธีวัดตัวประกอบในแต่ละหน่วยลูกบาศก์ตามโครงสร้างสามมิติ



ภาพประกอบ 2 แบบจำลองโครงสร้างสมรรถภาพทางสมองของ กิลฟอร์ด

ที่มา: นางลักษณ ไหว้พรหม. (2554). *ประวัติความเป็นมาของการวัดเชาวน์ปัญญา*. จิตวิทยาทั่วไป. (ออนไลน์)

จะเห็นได้ว่า แนวคิดทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมองของ กิลฟอร์ด นั้นนับได้ว่าเป็นรากฐานของการศึกษาทางด้านแนวความคิดการสร้างสรรค์ โดยเรียงเรียงจากการรับข้อมูลเนื้อหา (Contents) ไปสู่กระบวนการวิธีคิด (Operations) และออกมาเป็นผลของการคิด (Products) จากข้อสรุปนี้ทำให้มีการศึกษากันอย่างกว้างขวางไปสู่ทฤษฎีและแนวคิดอื่นๆ ในเวลาต่อมา

1.2.3 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์

เอลลิส พอล ทอร์เรนซ์ (Ellis Paul Torrance) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันมีความคิดว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการคิดริเริ่มสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นโดยไม่ลอกเลียนแบบ” (Torrance. 1964: 42) โดยแนวคิดของ ทอร์เรนซ์ นั้นส่วนหนึ่งได้รับอิทธิพล และอาศัยแนวคิดมาจาก กิลฟอร์ด ซึ่งมีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้หลายทิศทาง เป็นกรคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) นอกจากนี้ยังมีความเชื่อที่ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นการศึกษาที่มุ่งให้ผู้เรียนรู้จักการยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น กล่าวคือ ถ้าคิด ถ้าแสดงออก จะช่วยให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเองอย่างเต็มที่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหา สิ่งที่ขาดหายไป สิ่งที่ไม่ประสานกัน แล้วเกิดความพยายามในการสร้างแนวคิด ตั้งสมมุติฐาน ทดสอบสมมุติฐาน และเผยแพร่ผลที่ได้ให้ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจอันเป็นแนวทางค้นพบสิ่งใหม่ต่อไป” (Torrance. 1962: 3) โดย ทอร์เรนซ์ (Torrance. 1964: 47) ได้เสนอขั้นตอนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ แบ่งออกได้เป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเริ่มต้น เกิดจากความรู้สึกต้องการหรือความไม่เพียงพอในสิ่งต่างๆที่ทำให้บุคคลเริ่มคิดและเริ่มพยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราว แนวคิดต่างๆที่มีอยู่เข้าด้วยกันเพื่อหาความกระจ่างในปัญหา ขั้นนี้ผู้คิดจะยังไม่ทราบว่าจะผลที่เกิดขึ้นจะเป็นรูปแบบใด และอาจใช้เวลานาน บางครั้งจะเกิดขึ้นโดยผู้คิดไม่รู้สึกรู้สึกรู้ตัว

2. ขั้นครุ่นคิด เป็นระยะที่รู้ความคิดและเรื่องราวต่างๆที่รวบรวมไว้ แล้วนำมาประสมเข้าเป็นรูปร่าง ระยะนี้ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนัก แต่บางครั้งความคิดนี้อาจหยุดชะงักไปเฉยๆและเป็นเวลานาน และสามารถกลับมาเกิดขึ้นใหม่อีกครั้งได้

3. ขั้นเกิดความคิด เป็นระยะในการคิดที่บางครั้งอาจเกิดความคิดผุดขึ้นมาทันทีทันใด ผู้คิดจะมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดใหม่ที่เกิดขึ้นมาซ้ำๆกัน และมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดเก่าที่มีผู้คิดมาแล้ว ซึ่งความคิดนี้จะเกิดขึ้นในทันทีทันใด

4. ขั้นปรับปรุง เมื่อเกิดความคิดใหม่แล้วจะเป็นระยะขัดเกลาความคิดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจง่าย หรือต่อเติมให้สมบูรณ์เพื่อการพัฒนาต่อไป

จะเห็นได้ว่าความคิดของ ทอร์เรนซ์ นั้นสนับสนุนและได้ฐานแนวคิดมาจาก กิลฟอร์ด เพราะลักษณะความคิดสร้างสรรค์ที่ ทอร์เรนซ์ นำเสนอนั้นเป็นความคิดแบบปลายเปิด โดยให้อิสระในการคิด ซึ่งมีคำตอบไม่ซ้ำกันในหลากหลายรูปแบบ และเขาได้พยายามเสนอแนะวิธีสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดแก่เด็กโดยที่ผู้สอนต้องยอมรับคำถาม และพฤติกรรมความคิดแปลกๆของเด็ก นอกจากนี้ยังต้องแสดงให้เห็นว่า ความคิดประหลาดๆของเขามีคุณค่า ให้โอกาส และเชื่อมั่นใน

ความคิด สิ่งประดิษฐ์ โดยไม่ยึดติดกับกรอบการคิดเดิมๆ ถือได้ว่าเป็นหลักการที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กได้เป็นอย่างดี

1.2.4 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์แบบออตา (AUTA)

ทฤษฎีออตาเป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวความคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในตัวมนุษย์ทุกคนและสามารถพัฒนาเสริมสร้างให้มีการพัฒนาและมีศักยภาพสูงขึ้นได้ ในปี ค.ศ.1980 เดวิส (Davis) ได้เสนอทฤษฎีโดยอธิบายลำดับขั้นในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ว่าประกอบขึ้นด้วยกระบวนการของการแนะนำในกระบวนการเรียนการสอน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบโมเดลออตาประกอบด้วย (Davis. 1983: 18-30)

1. การตระหนัก (Awareness) หมายถึง การตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล ทั้งต่อตนเอง และสังคม เช่น การพัฒนาศักยภาพ การรู้จักตนเอง การมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ การมีชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม ซึ่งควรจะเข้าใจบทบาทของนวัตกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ที่ผ่านมาในประวัติศาสตร์ และวิธีแก้ปัญหาทั้งในปัจจุบัน และอนาคต

2. ความเข้าใจ (Understanding) หมายถึง มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเนื้อหาที่มีความสำคัญ ซึ่งจะเป็นส่วนช่วยให้เข้าใจในเรื่องราวต่างๆของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

- 2.1 บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
- 2.2 ธรรมชาติของกระบวนการคิดสร้างสรรค์
- 2.3 ความสามารถในการสร้างสรรค์
- 2.4 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
- 2.5 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
- 2.6 วิธีฝึก และปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

3. เทคนิควิธี (Techniques) หมายถึง วิธีในการคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล ที่เป็นลักษณะเฉพาะบุคคลหรือเป็นแบบมาตรฐาน เพื่อนำผลจากการสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ ได้แก่

- 3.1 การระดมสมอง
- 3.2 การนำคุณลักษณะต่างๆออกมาแจ่มแจ้งหรือนำมาปรับเปลี่ยน
- 3.3 การจับคู่ในลักษณะ 2 ด้าน แล้วจับคู่สลับกันหลายๆคู่ จะได้รูปแบบหลากหลายออกไป
- 3.4 การใช้ความคิดริเริ่มหรือการสร้างสิ่งใหม่ๆโดยอาศัยข้อมูลที่มีอยู่แล้ว
- 3.5 การคิดโดยนำสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาเกี่ยวข้องกัน หรือทำสิ่งที่ธรรมดาให้แปลกใหม่ โดยการนำคุณลักษณะของการเปรียบเทียบมาใช้

4. การเข้าใจความเป็นจริงของแต่ละบุคคล (Self-Actualization) หมายถึง การรู้จักและตระหนักในตนเอง เพราะเป้าหมายของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ คือ การรู้จักตนเอง พอใจในตนเอง โดยพัฒนาความสามารถและใช้ได้อย่างเต็มศักยภาพในแต่ละบุคคล รวมทั้งเปิดรับประสบการณ์ต่างๆ และปรับตัวได้อย่างเหมาะสม ประกอบด้วยลักษณะ ดังนี้

- 4.1 เป็นผู้เปิดรับประสบการณ์ต่างๆ
- 4.2 มีความตระหนักถึงการเป็นอยู่ของเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน
- 4.3 เรียนรู้และสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง
- 4.4 มีความสามารถในการเปลี่ยนแปลงแนวทางในการดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสม

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์แบบอดัม จะเห็นได้ว่าเป็นแนวคิดที่ใช้ตนเองหรือตัวบุคคลเป็นหลัก เริ่มจากการรู้จักใช้ศักยภาพของตนเองให้ได้เต็มศักยภาพ เข้าใจตนเอง เข้าใจข้อมูล และระดมสมองในการคิดปรับเปลี่ยนให้เกิดสิ่งใหม่ อีกทั้งยังไม่ยึดติดกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยการเปิดรับประสบการณ์ต่างๆ เข้ามาเพื่อช่วยเสริมสร้างพัฒนาศักยภาพในการคิดให้เกิดผลสำเร็จได้มากที่สุด

1.2.5 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ เทเลอร์ (Tayler Theory)

เทเลอร์ (Tayler) (สิทธิพล อาจอินทร์. 2539: 10 อ้างอิงจาก ประสิทธิรักษ์ เจริญผล. 2547: 12) ได้ให้ข้อคิดของทฤษฎีที่น่าสนใจว่า ผลงานความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นขั้นสูงสุดเสมอไป คือ ไม่จำเป็นต้องคิดค้นว่าประดิษฐ์ของใหม่ๆ ที่ยังไม่มีผู้ใดคิดมาก่อนเลย หรือสร้างทฤษฎีที่ต้องใช้ความคิดด้านนามธรรมอย่างสูงยิ่ง แต่ความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้นอาจเป็นขั้นใดขั้นหนึ่งใน 6 ขั้นต่อไปนี้ คือ

ขั้นที่ 1 ความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้นที่สุด เป็นสิ่งธรรมดาสามัญ คือ พฤติกรรม หรือการแสดงออกของคนอย่างอิสระ ซึ่งพฤติกรรมนั้นไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิดริเริ่ม และทักษะแต่อย่างใด เป็นเพียงการกล้าแสดงออกอย่างอิสระเท่านั้น

ขั้นที่ 2 งานที่ผลิตออกมา คือ ผลงานซึ่งจำเป็นต้องอาศัยทักษะบางประการ แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่สำหรับบุคคลทั่วไป แต่ใหม่สำหรับตนเอง

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ คือ ขั้นที่แสดงความคิดใหม่ของบุคคล ไม่ได้ลอกเลียนแบบจากใคร แม้ว่าความคิดนั้นอาจจะมีคนอื่นคิดไว้แล้วก็ตาม

ขั้นที่ 4 ขั้นสร้างความสร้างสรรค์ คือ ขั้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ โดยไม่ซ้ำแบบใคร เป็นขั้นที่ผู้กระทำได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถที่แตกต่างไปจากผู้อื่น

ขั้นที่ 5 ขั้นการพัฒนาปรับปรุงผลงาน คือ การพัฒนาหรือปรับปรุงผลงานจากในขั้นที่สี่ให้ มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ขั้นที่ 6 ขั้นความคิดสร้างสรรค์สุดยอด คือ สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงสุดได้ เช่น ชาร์ล ดาร์วิน คิดตั้งทฤษฎีวิวัฒนาการขึ้น เป็นต้น

จากหลักการของ เทเลอร์ (Taylor) พอสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์นั้นไม่จำเป็นจะต้องเป็นความคิดขั้นนามธรรมหรือขั้นสูงสุดเพียงอย่างเดียว บางครั้งการแสดงออกอย่างอิสระในรูปแบบธรรมดา ก็เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ ถ้าเพียงเราได้นำสิ่งที่ดูว่าธรรมดา มาพัฒนาปรับเปลี่ยน ด้วยทักษะและความคิดของเราเองอย่างเต็มศักยภาพในขณะที่เป็นอยู่ เราก็จะมีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และได้ผลงานอันเกิดจากการสร้างสรรค์ของเราอย่างประสบความสำเร็จที่สุด

1.2.6 ทฤษฎีความคิดสองลักษณะ (Two – Factors Theory)

สมอง เป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย มีหน้าที่เกี่ยวกับการจดจำ การคิด และความรู้สึกต่างๆ สมองนั้นประกอบด้วยตัวเซลล์ประมาณ 10 พันล้านตัว ถึง 12 พันล้านตัว แต่ละตัวมีเส้นใยที่เรียกว่า แอกซอน (Axon) และเดนไดรต์ (Dendrite) สำหรับให้กระแสไฟฟ้าเคมี (Electrochemical) ผ่านถึงกัน การที่เราจะคิดหรือจดจำสิ่งต่างๆ นั้นเกิดจากการเชื่อมต่อของกระแสไฟฟ้าในสมอง คนที่ฉลาดที่สุดก็คือ คนที่สามารถใช้กำลังไฟฟ้า ได้เต็มที่โครงสร้างของสมอง สมองของเรานั้นถูกพัฒนาเรื่อยมา และสามารถแบ่งออกเป็นสามส่วนด้วยกัน ดังที่ NovaBizz ได้กล่าวไว้ว่า

สมองส่วนแรก คอร์เบรน (Core brain) คือ แกนหลักของสมอง หรือ ก้านสมอง มีหน้าที่ขั้นพื้นฐานที่ง่ายที่สุดเกี่ยวกับการเดินของหัวใจ การหายใจ ประสาทสัมผัส การเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ ระบบตอบโต้ เช่น สัญชาตญาณ เป็นต้น

สมองส่วนที่สอง ลิมบิกเบรน (Limbic brain) หรือ โอลด์แมมมาเลียนเบรน (Old Mammalian brain) คือ สมองของสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมสมัยเก่า ซึ่งมีหน้าที่เกี่ยวกับ ความจำ การเรียนรู้ พฤติกรรม ความสุข อารมณ์ขั้นพื้นฐาน ความรู้สึก เช่น ชอบ ไม่ชอบ ดี ไม่ดี โกรธ หรือ มีความสุข เศร้า หรือ สนุกสนาน รัก หรือเกลียด

สมองส่วนที่สาม นิวแมมมาเลียนเบรน (New Mammalian brain) คือ สมองของสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมสมัยใหม่ สมองส่วนนี้จะทำหน้าที่สูงสุดในบรรดาสมองทั้งหมดและมีขนาดใหญ่ เรียกว่า นีโอคอร์เท็กซ์ แปลว่า สมองส่วนใหม่ (New brain) มีขนาดใหญ่ กว่าสมองอีก 2 ส่วนถึง 5 เท่าด้วยกัน สมองในส่วนนี้จะทำหน้าที่เกี่ยวกับ ความรู้สึกนึกคิด การเรียนรู้ สติสัมปชัญญะ ความฉลาด ความคิดสร้างสรรค์ การคำนวณ ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และความรักความเสน่หา สมองส่วนนี้จะทำให้เรารู้จักหาหนทางที่จะควบคุมสิ่งแวดล้อมในโลกนี้ สิ่งที่อยู่รอบตัวเรา และการมีอิทธิพลควบคุมคนอื่นด้วย แต่อย่างไรก็ตาม สมองส่วนนี้ไม่สามารถที่จะทำงานได้ โดยปราศจาก สมองอีก 2 ส่วนมาช่วยด้วย โดยสมองส่วนใหม่แบ่งแยกออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านขวา และด้านซ้าย ซึ่งแต่ละด้านจะมีหน้าที่เฉพาะเจาะจง (NovaBizz. 2011: Online)

จะเห็นได้ว่าระบบการทำงานของสมองมีกระบวนการและมีความสัมพันธ์กันในระบบความคิดและการแสดงออก รวมไปถึงกระบวนการคิดสร้างสรรค์ด้วย ซึ่ง อารี พันธุ์มณี ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนกนัย อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ปูร่องแต่งความคิด ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์ค้นพบสิ่งต่างๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มีใช่เพียงความคิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เห็นเหตุผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น (อารี พันธุ์มณี. 2537: 9)

โดย อารี พันธุ์มณี ได้เสนอทฤษฎีความคิดสองลักษณะ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่กล่าวถึงการ ทำงานของสมองซีกซ้าย และขวา ในกระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์สองลักษณะ เป็นทฤษฎีที่เกี่ยวกับการทำงานของสมองของมนุษย์ ซึ่งมีแนวคิดเบื้องต้นว่า เฝ่าพันธุ์ของมนุษย์อยู่รอดสืบสายมาจนถึงคนรุ่นปัจจุบันได้ก็เพราะมนุษย์มีสมองอันเชี่ยวชาญ ซึ่งเกิดจากการทำงานของสมองสองส่วน โดยแบ่งหน้าที่กันทำในแต่ละส่วน และจากการค้นคว้าทดลองเกี่ยวกับการทำงานของสมองซีกของมนุษย์มาเป็นเวลา 15 ปี นักวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันจึงสรุปได้ว่า มนุษย์แต่ละคนมีสมองสองซีก คือสมองซีกซ้ายและสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่แตกต่างกันอย่างเด่นชัดในการรับรู้ความเป็นไปของสิ่งต่างๆ

ความคิดสร้างสรรค์ เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่คิดจินตนาการ ความคิดแปลกๆใหม่ๆ ความซาบซึ้งในดนตรี ศิลปะ วรรณคดี เป็นต้น ส่วนสมองซีกซ้ายเป็นส่วนที่คิดและมีการทำงานออกมาเป็นรูปธรรม เช่น การวิเคราะห์ การหาเหตุผล กฎเกณฑ์ เป็นต้น ดังมีรายละเอียด ดังนี้

สมองซีกซ้าย	สมองซีกขวา
- สรรหาถ้อยคำ	- ไม่มีถ้อยคำ
- วิเคราะห์	- สังเคราะห์
- ใช้เหตุผล	- หยั่งรู้เอง
- เชิงตรรกวิทยา	- ความคิดเชิงสร้างสรรค์
- ความแบ่งแยก	- ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
- มีกาลเวลา	- ไม่มีกาลเวลา
- โน้มเอียงเข้าหากฎเกณฑ์ทางคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์	- โน้มเอียงเข้าหากฎเกณฑ์ของศิลปะ และดนตรี

ฉะนั้นความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเกิดจากการทำงานของสมองซีกขวาจะสามารถแสดง หรือบอกให้ผู้อื่นทราบได้ ต้องเกิดจากการรวบรวม วิเคราะห์ และหาถ้อยคำของสมองซีกซ้ายเท่านั้น ดังนั้นหากสมองทั้งสองซีก คือ ซีกซ้ายและซีกขวา ได้มีการพัฒนาอย่างเหมาะสมทั้งสองซีก ก็จะสามารถทำคุณประโยชน์ต่างๆ แก่มนุษยชาติอย่างมหาศาล ทฤษฎีความคิดสองลักษณะจึงเป็นพื้นฐานทฤษฎีหนึ่งในการจัดและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล (อารี พันธุ์มณี. 2543: 510-511)

จากทฤษฎีความคิดสองลักษณะที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น จะเห็นได้ว่าการทำงานของสมองถูกแบ่งหน้าที่ซึ่งกันและกัน แบ่งออกเป็นสมองซีกซ้าย ทำหน้าที่ทำการวิเคราะห์ในเชิงของเหตุผล มีกรอบระเบียบในการทำงาน และแสดงออกมาในเชิงรูปธรรม ส่วนสมองซีกขวา จะทำหน้าที่ในอีกด้านหนึ่งเป็นด้านการใช้ความคิดในการจินตนาการ ไม่มีขอบเขต ไม่มีสิ้นสุด และแสดงออกมาในรูปแบบนามธรรม อารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ โดยการทำงานของสมองทั้งสองส่วนจะต้องทำงานควบคู่ประสานกันและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องอยู่ตลอดเวลา จะเห็นได้ว่าแนวคิดของทฤษฎีนี้มุ่งเน้นลึกลงไปในเรื่องกระบวนการทำงานของสมองมากกว่ากระบวนการใช้ความคิดแบบผิวเผิน

1.3 องค์ประกอบของจินตนาการสร้างสรรค์

ทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง หรือโครงสร้างทางสติปัญญา ของกิลฟอร์ด (Guilford) มีอิทธิพลอย่างมากในการอธิบายในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ ในเรื่ององค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นั้น กิลฟอร์ด (Guilford. 1969: 145-151) ได้อธิบายถึงรายละเอียดไว้ ดังต่อไปนี้

1. **ความคิดริเริ่ม (Originality)** หมายถึง ลักษณะของความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา และไม่ซ้ำกับความคิดของผู้อื่นที่มีอยู่ มีลักษณะความคิดในแนวกว้างที่ไม่ธรรมดา (Wide idea) เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม ซึ่งอาจเกิดจากนำความรู้เดิมที่มีอยู่แล้วมาคิดดัดแปลงหรือทำให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเป็น และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น ความคิดริเริ่มนี้มีอยู่หลายระดับด้วยกันโดยอาจเป็นความคิดครั้งแรกที่เกิดขึ้นมาโดยไม่มีผู้สอนแม้ว่าความคิดนั้นจะมีผู้อื่นคิดไว้ก่อนแล้วก็ตาม

2. **ความคิดคล่อง (Fluency)** หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณมากในเวลาที่กำหนด เป็นปริมาณของความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยความคิดคล่องแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ ได้แก่

2.1 **ความคิดคล่องด้านถ้อยคำ (Word Fluency)** เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว

2.2 **ความคิดคล่องด้านการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency)** เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค สามารถที่จะนำคำมาเรียงต่อกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคิดคล่องในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนหินมาให้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด ซึ่งมีความสำคัญต่อการคิดแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธี และต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามต้องการ

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทางไม่ซ้ำแบบ แบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายหลากรูปแบบอย่างเป็นอิสระ

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์หลายๆด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน ซึ่งจะเป็นตัวเสริมให้มีความคิดแปลกแตกต่างออกไป หลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อน และเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้น

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการคิดให้รายละเอียดในการตกแต่งเพื่อให้มีความสมบูรณ์ ปรับปรุง หรือพัฒนาสิ่งที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ในเวลาต่อมา กิลฟอร์ดและฮอปฟ์เนอร์ (Guilford and Hoepfner. 1971: 125-143) ได้ทำการศึกษาในเรื่ององค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เพิ่มเติม และได้พบว่าองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่ได้มีเพียงแค่ 4 ประการ และได้สรุปออกมา ดังต่อไปนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องตัว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
5. ความไวต่อปัญหา (Sensitivity to Problem)
6. ความสามารถในการให้คำนิยามใหม่ (Redefinition)
7. ความซึมซาบ (Penetration)
8. ความสามารถในการทำนาย (Prediction)
9. การมีอารมณ์ขัน (Humor)
10. ความมุ่งมั่น (Intention)

เจเลนและเออร์บัน (Jellen; & Urban. 1986: 141) ให้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ในแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ The Test for Creative Thinking – Drawing Production (TCT-DP) ว่ามีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว
2. ความคิดยืดหยุ่น
3. ความคิดริเริ่ม
4. ความคิดละเอียดลออ
5. การกระทำซึ่งแสดงถึงการเสี่ยงอันตราย
6. การผสมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
7. อารมณ์ขัน

วิชัย วงษ์ใหญ่ ก็ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้คือ

1. ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดที่แปลกแตกต่างไปจากบุคคลอื่น
2. ความว่องไว หมายถึง ปริมาณความคิดที่พุ่งพรูออกมามากกว่าบุคคลอื่น
3. ความคล่องตัว หมายถึง ชนิดของความคิดที่ปรากฏออกมาแตกต่างและไม่ซ้ำกัน
4. ความคิดละเอียดลออประณีต หมายถึง ความคิดที่แสดงออกมานั้นละเอียดลออ สามารถที่จะนำมาทำให้สมบูรณ์และประณีตต่อไปได้อย่างเต็มที่
5. การสังเคราะห์ หมายถึง การรวบรวมสิ่งที่คิดได้ มาทำให้มีความหมาย และนำมาพัฒนาต่อไปให้สมบูรณ์เป็นจริงได้ (วิชัย วงษ์ใหญ่. 2523: 7)

สุรศักดิ์ หลาบมาลา ก็ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า

ความคิดสร้างสรรค์อาจมองได้ว่าเป็นความสามารถพิเศษและเป็นเจตคติต่อชีวิต ซึ่งเห็นได้มากในเด็กเล็กที่อยากคิด อยากทำ อยากรู้ไปเสียหมด แต่จะหายไปเมื่อเติบโตขึ้น เพราะถูกผู้ใหญ่คอยห้ามตลอดเวลา ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. ความสามารถในการสังเคราะห์ (Synthetic ability) คือ ความสามารถที่จะคิดอะไรได้มากกว่าสิ่งที่เห็นอยู่ปกติ ได้อะไรใหม่ๆขึ้นมา ซึ่งคนอื่นมองไม่เห็น เช่น เห็นสายไฟ เห็นแผ่นพลาสติก เห็นมอเตอร์ อาจนำมารวมกันเป็นพัดลมได้

2. ความสามารถในการวิเคราะห์ (Analytical ability) หรือ ความคิดวิเคราะห์ (Critical thinking) คือ ความสามารถในการคิดแยกแยะออกเป็นส่วนๆ และมีการประเมินผล มองเห็นจุดดี คิดนำจุดดีไปใช้ประโยชน์ และอาจทดลองทำด้วยซ้ำไป

3. ความสามารถในทางปฏิบัติ (Practical ability) คือ ความสามารถในการเปลี่ยนทฤษฎีเป็นปฏิบัติ หรือเปลี่ยนความคิดเชิงนามธรรมเป็นรูปธรรม (สุรศักดิ์ หลาบมาลา. 2541: 38-39)

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์จากหลายทัศนะมีหลายลักษณะด้วยกัน แต่ไม่ว่าจะมีด้วยกันกี่องค์ประกอบ จุดเริ่มของความคิดสร้างสรรค์ของทุกทัศนะ คือ ความคิดริเริ่ม ผู้ใดหรือบุคคลใดที่มีความคิดริเริ่มถือได้ว่าเป็นสัญญาณที่ดีในการพัฒนาและสร้างสรรค์ความคิดไปในส่วนต่างๆ ซึ่งจะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับสิ่งเร้าต่างๆด้วย และหากได้รับการส่งเสริมพัฒนาอย่างถูกวิธี ก็จะทำให้บุคคลนั้นมีศักยภาพในเชิงการคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้นด้วย

1.4 กระบวนการคิดสร้างสรรค์

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ ถือได้ว่าเป็นวิธีการคิดและการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอน และสามารถนำมาใช้ในการแก้ปัญหาได้ โดยรูปแบบของกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์นั้นได้มีนักการศึกษาและนักจิตวิทยาได้เสนอแนวคิดไว้หลายท่านด้วยกัน

ทอร์แรนซ์ (Torrance) ได้เสนอกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact – Finding) คือ การเริ่มต้นจากความรู้สึกกังวล สับสน วุ่นวายขึ้นในใจแต่ยังไม่ทราบสาเหตุ จึงพยายามคิดว่าสิ่งทำให้เกิดความรู้สึกนั้นคืออะไร
2. การค้นพบ (Problem – Finding) คือ การพิจารณาด้วยความรอบคอบจนเข้าใจถึงความกังวล วุ่นวาย สับสน และพบว่านั่นคือปัญหา
3. การค้นพบแนวคิด (Idea – Finding) คือ การตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบความคิด
4. การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) คือ การทำการทดสอบสิ่งต่างๆตามสมมติฐานจนสามารถพบคำตอบของปัญหานั้นๆ
5. การยอมรับผลที่ได้จากการค้นพบ (Acceptance – Finding) คือ การยอมรับข้อค้นพบที่เป็นคำตอบ แล้วนำผลจากการค้นพบมาพัฒนาแนวคิดจนนำไปสู่การเกิดแนวคิดใหม่ และการค้นพบใหม่ต่อไป (Torrance. 1965:121-124)

ฮัทชินสัน (Hutchinson) มีแนวคิดถึงกระบวนการคิดสร้างสรรค์ว่าเกิดจากการหยั่งรู้ (Intuition) ซึ่งมีกระบวนการของการคิด ดังต่อไปนี้

1. ขั้นเตรียม (The Stage of Preparation) เป็นการรวบรวมประสบการณ์เก่ามาลองผิดลองถูก และตั้งสมมติฐานเพื่อแก้ปัญหา

2. **ขั้นคิดแก้ปัญหา (The Stage of Frustration)** เป็นระยะที่เกิดความกระวนกระวายใจเกิดความรู้สึกเครียด อันเนื่องมาจากการครุ่นคิดแก้ปัญหาแต่ยังไม่ประสบผลสำเร็จ

3. **ขั้นเกิดความคิด (The Stage of Moment of Insight)** เป็นระยะที่เกิดแนวคิดแวบขึ้นมาในสมอง คิดคำตอบออกมาได้ในทันที

4. **ขั้นพิสูจน์ (The Stage of Verification)** เป็นระยะของการตรวจสอบประเมินผลโดยใช้เกณฑ์ต่างๆ เพื่อตรวจสอบว่าคำตอบหรือผลที่ได้ถูกต้องมากเพียงใด (Hutchinson. 1949: 42-44)

ทฤษฎีของ วอลเลซ (Wallach) ได้กล่าวไว้ว่า ในการที่จะเกิดความคิดสร้างสรรค์นั้นจะต้องมีขั้นตอนและกระบวนการต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. **ขั้นเตรียม (Preparation)** เป็นระยะของการรวบรวมข้อมูลต่างๆ เมื่อพบปัญหา

2. **ขั้นฟักตัว (Incubation)** เป็นระยะครุ่นคิดที่เมื่อได้รวบรวมข้อมูลจากขั้นเตรียมแล้วแต่ก็ยังคิดไม่ออก ระยะเวลาผลงานจะยังไม่เกิด

3. **ขั้นคิดออก (Illumination or Insight)** เป็นระยะที่คิดคำตอบทันที ทั้งๆที่อาจจะดูเหมือนว่าจะเป็นระยะที่กำลังคิดหาคำตอบ

4. **ขั้นพิสูจน์ (Verification)** เป็นระยะที่เมื่อคิดคำตอบออกแล้วจะพิสูจน์ทดลองซ้ำ เพื่อให้ได้ผลแน่นอนตามกฎเกณฑ์ต่อไป (Wallach. 1965: 13-20)

เวแกนด (Weigand) กล่าวว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ขั้นวิเคราะห์ปัญหา (Analysis)** เป็นการกำหนดตัวปัญหาให้ชัดเจน

2. **ขั้นปฏิบัติการ (Manipulation)** เป็นขั้นรวบรวมวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้

3. **ขั้นความคิดติดขัด (Impasse)** เป็นขั้นที่ยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้

4. **ขั้นเกิดความกระจ่าง (Eureka)** เป็นขั้นที่เกิดความคิดแวบขึ้น มองเห็นแนวทางแก้ปัญหาอย่างทันที

5. **ขั้นพิสูจน์ (Verification)** เป็นขั้นตรวจสอบเพื่อความแน่ใจ (Weigand. 1971: 208)

แอนเดอร์สัน (Anderson) กล่าวว่า ความแตกต่างของบุคคลอยู่ที่ความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์เป็นสำคัญ และได้แบ่งกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ไว้ 6 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 มีความสนใจ รู้ถึงความต้องการของจิตใจและสมอง

ขั้นที่ 2 รวบรวมข้อมูลต่างๆที่มีความสัมพันธ์และสิ่งที่น่าสนใจ

ขั้นที่ 3 ไตร่ตรองถึงการวางแผน โครงร่าง และรูปแบบของงาน

ขั้นที่ 4 จากผลของขั้นที่ 1-3 ทำให้เกิดจินตนาการ

ขั้นที่ 5 สร้างจินตนาการออกมาเป็นความจริง และแสดงผลให้เห็นได้ชัด

ขั้นที่ 6 รวบรวมความคิด และแสดงออกมาเป็นรูปของผลงาน (Anderson. 1957: 87 อ้างอิงจาก อารี พันธุ์มณี. 2545: 6-10)

ซัลลิแวนและเทย์เลอร์ (Sullivan and Taylor) ได้อธิบายถึงขั้นตอนต่างๆของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. ขั้นประสบปัญหา (Puzzlement) เป็นขั้นที่บุคคลเกิดความรู้สึกว่า มีบางสิ่งบางอย่างเกิดความเข้าใจผิด ไม่ชัดเจน หรือมีอาจเข้าใจได้
2. ขั้นคิดไตร่ตรองอย่างหนัก (Mental Labor) เป็นขั้นที่บุคคลคิดถึงวิธีการและความรู้ต่างๆที่ได้สะสมไว้ ขั้นนี้สมองทำงานอย่างหนักแต่ก็ยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้
3. ขั้นบ่มเพาะความคิด (Incubation) เป็นขั้นที่ความคิดได้หยุดอยู่ชั่วขณะหนึ่ง เพื่อที่จะคอยดูว่าเกิดอะไรขึ้น
4. ขั้นเกิดความกระจ่าง (Illumination) เป็นขั้นที่เกิดความคิดอย่างทะลุปรุโปร่ง หรือเกิดการค้นพบแล้ว
5. ขั้นพิจารณาความคิดโดยละเอียด (Elaboration) เป็นขั้นที่ทำการพิสูจน์ ทบทวนผลที่ได้จากการกระทำนั้น (Sullivan and Taylor. 1967: 33)

อาจกล่าวได้ว่าการทำงานของกระบวนการคิดสร้างสรรค์จะเริ่มขึ้นก็ต่อเมื่อตัวเราเกิดความรู้สึกถึงความคิดที่แปลกไป และเริ่มค้นหา ข้อมูล หรือประสบการณ์ เพื่อให้รู้ถึงสิ่งนั้นให้แน่ชัด ในบางครั้งเราอาจเกิดความคิดขึ้นมาอย่างฉับพลัน แต่บางครั้งอาจต้องใช้เวลาในการคิดสร้างสรรค์อย่างยาวนาน เมื่อไตร่ตรองจนเข้าใจแล้ว จึงรวบรวมความคิด ทบทวน และสามารถสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานที่สมบูรณ์ได้ ดังนั้นกระบวนการคิดสร้างสรรค์จึงเป็นรูปแบบกระบวนการของแต่ละบุคคล เป็นความคิดที่เกิดขึ้นเฉพาะตัว แต่ละบุคคลจึงมีความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่เหมือนกัน เพราะการที่จะสร้างกระบวนการทางความคิดได้นั้นส่วนหนึ่งมาจากการได้รับความรู้ ประสบการณ์ และทักษะทางความคิด ซึ่งแต่ละคนมีไม่เท่ากันนั่นเอง

1.5 ลักษณะของบุคคลที่มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ลักษณะของบุคคลแต่ละบุคคลมีลักษณะแตกต่างหลากหลายออกไป ซึ่งขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่างด้วยกัน เช่น เพศ อายุ ครอบครัวยุค สภาพแวดล้อม ทักษะความคิด ประสบการณ์ เป็นต้น ลักษณะของบุคคลที่มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ก็แตกต่างออกไปด้วยเช่นกัน ทั้งนี้อาจเกี่ยวเนื่องกับการแสดงความคิดหรือแสดงออกที่มีแนวคิดแปลกใหม่ไม่เหมือนใครนั่นเอง ทอร์เรนซ์ (Torrance) ได้ทำการศึกษาบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง และได้

กล่าวสรุปไว้ว่า “คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง เป็นคนที่มีความคิดที่แตกต่างไปจากคนอื่น มีผลงานที่ไม่ซ้ำแบบใคร” (Torrance. 1962: 81) และ รักเจียโร (Ruggiero) ก็ได้ทำการศึกษาไว้ในเรื่องนี้ด้วยเช่นกัน และได้พบว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีลักษณะ ดังต่อไปนี้

1. เป็นผู้ไม่อยู่นิ่ง (Dynamic) คือ ผู้ที่มีความอยากรู้อยากเห็น สนุกสนาน และชอบประสบการณ์แปลกใหม่
2. เป็นผู้กล้าหาญ (Daring) คือ เป็นผู้ที่ชอบผจญภัย หรือเรียกได้ว่าประสบการณ์เปิด (Opened Experience)
3. เป็นคนเจ้าความคิด (Resourceful) คือ เป็นผู้ที่มีความสามารถที่จะคิดแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ด้วยตนเอง
4. ทำงานหนัก (Hard Working) คือ เป็นผู้ที่มีความมุ่งมั่น มานะพยายาม
5. เป็นอิสระ (Independent) คือ เป็นผู้ที่มีความคิดอิสระแตกต่างจากคนอื่น ไม่ยึดติดใคร (Ruggiero. 1984: 82-92)

ชัยยุทธ รัตตานุกุล ได้กล่าวถึงแนวคิดของ เวสส์เลอร์ (Weschler) ที่ศึกษาลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์และทำการสรุปไว้ ดังนี้

1. Sensitivity to Surrounding คือ การมีความไวต่อการรับรู้เมื่อพบกับสิ่งเร้าจากสภาพแวดล้อมรอบตัว เป็นลักษณะของบุคคลที่มีประสาทสัมผัสดี สามารถรับรู้และแปลความหมายจากสภาพการณ์ที่ได้รับได้ดีในสิ่งที่บุคคลทั่วไปอาจคิดไม่ถึงหรือไม่สนใจ
2. Mental Flexibility คือ การเป็นบุคคลที่มีลักษณะยืดหยุ่นในทางความคิด มีศักยภาพเชิงการปรับตัวต่อสถานการณ์ใหม่ๆสูง มีความสามารถในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงแนวคิด มีวิธีการคิดที่รวดเร็วเมื่อจำเป็นต้องเผชิญปัญหาใหม่ โดยลทิ้งแนวความคิดเก่าเมื่อมีการพบกับประเด็นใหม่ มีทักษะในการคิด และมองสภาพปัญหาหลายแง่มุมโดยไม่ยึดติดกับแง่มุมใดเพียงแง่มุมเดียว
3. Independence of Judgment คือ ลักษณะของควมมีอิสระทางความคิด มีการคิดและการตัดสินใจด้วยตนเอง โดยไม่สนใจว่าจะมีใครคิดอย่างไรมาก่อน หรือไม่สนใจว่าแนวความคิดของตนจะมีความเหมือนหรือแตกต่างไปจากคนส่วนใหญ่หรือไม่
4. Tolerance for Ambiguity คือ ลักษณะของการมองโลกในแง่ดี มีความอดทนต่อแรงกดดันจากภาวะต่างๆ รู้จักวิเคราะห์ พิจารณา จำแนกหาส่วนที่มีคุณค่าส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือหลายส่วนจากแนวคิดตรงกันข้ามของผู้อื่นมาใช้ประโยชน์
5. Ability to Abstract คือ ความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหาและมีความเข้าใจลึกซึ้งเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวแปรต่างๆที่เกี่ยวข้อง คุณลักษณะข้อนี้จะเน้นทักษะการใช้ความคิดเชิงนามธรรม (Abstract)

6. Ability to Synthesize คือ คุณลักษณะที่แสดงความสามารถในเชิงการสังเคราะห์ หรือ การบูรณาการองค์ประกอบต่างๆเข้าด้วยกันให้เป็นรูปแบบแนวทางปฏิบัติใหม่เพื่อแก้ปัญหา ซึ่งมีคุณค่าหรือเกิดประโยชน์มากขึ้น

7. Restless Urge คือ คุณลักษณะที่แสดงถึงความมีพลัง มีแรงขับหรือแรงจูงใจสูง และการแสดงความเป็นอยู่ (Dynamic) ชอบคิดค้น และแสวงหาสิ่งใหม่ เป็นบุคคลที่มีความตื่นตัวอยู่เสมอ ในการหาโอกาสสัมผัสข้อมูลข่าวสารใหม่ๆ (ชัยยุทธ รัตตานุกุล. 2541: 28-29)

อารี พันธุ์มณี ได้กล่าวไว้ในเรื่องลักษณะของบุคคลที่มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ว่า

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีบุคลิกภาพประจำตนแตกต่างไปจากบุคคลทั่วไป พฤติกรรมของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์มี ดังนี้

1. อยากรู้อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้เป็นนิจ
2. ชอบเสาะแสวงหา สำนวน คำคม คณิตศาสตร์ และทดลอง
3. ชอบซักถาม และถามคำถามแปลกๆ
4. ช่างสงสัย เป็นคนที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ
5. ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและเร็ว
6. ชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดจะถาม หรือพยายามหาคำตอบโดยไม่รีรอ
7. อารมณ์ขัน มองสิ่งต่างๆในแง่มุมที่แปลก และสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ
8. มีสมาธิในสิ่งที่ตนสนใจ
9. สนุกสนานกับการใช้ความคิด
10. สนใจในสิ่งต่างๆอย่างกว้างขวาง
11. ความเป็นตัวของตัวเอง (อารี พันธุ์มณี. 2540: 71-72)

สตีวา สายเชื้อ ได้จำแนกลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ทั่วไปซึ่งมักจะมีลักษณะ ดังนี้

1. มีศิลปะในการใช้ภาษา คือ ความถูกต้องในการใช้ภาษา การประหยัดถ้อยคำ การรู้จักควบคุมตนเองในการใช้ภาษาพูด และภาษาเขียน การใช้ข้อความที่กระชับแต่ครอบคลุมเนื้อหาและถูกต้อง
2. มีความฉลาด คือ ความสามารถในการรวบรวมข้อมูล
3. ชอบขีดเขียน คือ การขีดเขียนหรือการบันทึกสิ่งต่างๆเป็นการเก็บรวบรวมความรู้ การแสดงความคิดเห็นใหม่ๆที่สร้างสรรค์โดยกลั่นกรองออกมาเป็นอักษร

4. มีความสำนึกต่อสังคม คือ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เปรียบเสมือนศิลปินที่สร้างผลงานใหม่ๆ ทางศิลปะอยู่เสมอ บุคคลในกลุ่มนี้จะทำงานเพื่อสังคม และมีชีวิตอยู่ท่ามกลางสังคมที่แวดล้อมตัว ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นบุคคลที่มองโลกในแง่ดีอยู่เสมอ มีความคิดริเริ่มที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ให้ดีกว่าเดิม

5. มีอารมณ์อ่อนไหว คือ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ บางครั้งจะมีอารมณ์ความรู้สึกอ่อนไหว ในบางสิ่งที่บุคคลธรรมดาไม่มีความรู้สึก บุคคลประเภทนี้จะมองสิ่งที่อยู่รอบตัวด้วยความคิดวิเคราะห์ และมีความสงสัย ทุกสิ่งจะเป็นสิ่งที่สะดุดตา และจะพยายามแสวงหาความคิดสร้างสรรค์ต่อสิ่งเหล่านี้

6. มีแรงจูงใจ คือ บุคคลในกลุ่มนี้จะมีแรงจูงใจที่จะกระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่งเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ จนกว่าจะได้เห็นถึงกระบวนการและผลสำเร็จของสิ่งเหล่านั้น ซึ่งความเจริญก้าวหน้าส่วนหนึ่งเป็นผลจากการลองผิดลองถูก (สตัยยา สายเชื้อ, 2541: 47)

ยุคา รักไทย ก็ได้กล่าวถึงลักษณะเด่นของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. มีความคล่องตัวสูง คือ มีความสามารถทนต่อความไม่แน่นอน และความเปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี ในขณะที่คนทั่วไปจะกลัวต่อการเปลี่ยนแปลง แต่คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะสนุกกับสิ่งเหล่านี้ จะเผชิญหน้าด้วยการมีสติ สงบ และกล้าที่จะตัดสินใจด้วยความเชื่อมั่น

2. ชอบพึ่งพาตนเอง คือ การกระทำด้วยตนเอง ทำให้คนๆ นั้นเกิดประสบการณ์สามารถปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่องตลอดเวลา และเมื่อทำสำเร็จก็จะเกิดความภาคภูมิใจ มั่นใจ ถ้าไม่จำเป็นจริงๆ ก็จะไม่ขอรับความช่วยเหลือง่ายๆ แต่กลับจะเป็นที่พึ่งของคนอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี

3. มีสุขภาพจิตดี คือ มีความสงบทางใจ อารมณ์แจ่มใสไม่ขุ่นมัว จิตที่สงบนิ่งจะเป็นส่วนสำคัญต่อการมีพลังความคิดสร้างสรรค์

4. มีโลกทัศน์ที่กว้างขวาง คือ เปิดกว้างทางความคิด (Open-minded) และสนใจรอบด้าน แทนที่จะยึดติดกับเรื่องใดๆ แต่เพียงด้านเดียว รับฟังความคิดเห็นจากทุกฝ่าย สนใจความรู้หลายๆ ด้าน จึงทำให้มีวิจรรย์ญาณที่ดี ทำงานได้หลากหลายหน้าที่ สามารถคิดสังเคราะห์ (Synergy) หลายๆ สิ่งรอบตัวทำให้เกิดคุณประโยชน์ได้นานัปการ

5. ชอบความอิสระ คือ ตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ชอบกฎระเบียบที่มากเกินไป ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ขัดขวางความคิดสร้างสรรค์

6. ไม่ใช่คนเจ้าระเบียบ คือ คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถสูง ทำงานได้หลายๆ อย่างพร้อมกัน และสำเร็จตามความมุ่งหมาย คนเหล่านี้ส่วนใหญ่จึงไม่ค่อยมีเวลาจัดการกับระเบียบในที่ทำงาน หรือการจัดสิ่งของต่างๆ ให้เป็นที่เป็นที่ทางเท่าที่ควร

7. สามารถรับรู้เชื่อมโยงเรื่องราวได้อย่างรวดเร็ว คือ คนฉลาดคิดสามารถมองเห็นภาพรวมของระบบได้อย่างทะลุปรุโปร่ง เมื่อได้ทราบเพียงจุดเริ่มต้น คนเหล่านี้จะจับประเด็นและรายละเอียดได้เป็นอย่างดี สามารถมองเหตุการณ์ได้หลากหลายทั้งด้านบวก และด้านลบ

8. ไม่หวั่นไหวที่ตัวเองไม่เหมือนคนอื่น ๆ คือ คนเหล่านี้จะเคารพและเชื่อมั่นในตนเองสูง พร้อมทั้งมีจริยธรรม คุณธรรม ยอมรับความแตกต่างของผู้อื่น เพราะเข้าใจดีว่าไม่มีใครที่จะสมบูรณ์แบบไปเสียทุกอย่าง แต่เขาจะมีความพยายามทำตัวเป็นต้นแบบหรือแม่แบบให้คนอื่นติดตามหรือเจริญรอยตาม

9. ชอบความเสี่ยงที่ได้ไตร่ตรองไว้แล้ว คือ ถือเป็นกาวิเคราะห์หรืออย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นกลไกของสมองซีกซ้าย แต่เมื่อได้ตัดสินใจเดินหน้าไปแล้วแม้มีความเสี่ยงดังกล่าว ถือเป็นความคิดสร้างสรรค์อย่างหนึ่งที่มีอิทธิพลมาจากประสาทสมองซีกขวา

10. สามารถประสานสัมพันธ์กับคนอื่นได้ดี คือ จะมีสมดุลระหว่างการอยู่ตามลำพัง กับการอยู่กับผู้คนในสังคมต่างๆ จะทำให้ผู้อื่นมีความรู้สึกอยากอยู่ใกล้ และอยากร่วมงานด้วย

11. มีความมุ่งมั่นสูง คือ ยินดีที่จะฟันฝ่าอุปสรรคอย่างทุ่มเท เพื่อให้บรรลุความสำเร็จอันยิ่งใหญ่ในอนาคต จะมีแรงจูงใจมุ่งมั่นไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ แม้ว่ามีคนอื่นมองว่าเป็นเรื่องที่น่าเบื่อและหนักหนาสาหัสเกินไป แต่เขาจะสนุกกับการเผชิญความท้าทายนั้น (ยุดา รักไทย, 2542: 61-65)

จากแนวคิดข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า ลักษณะของบุคคลที่มีจินตนาการความคิดสร้างสรรค์นั้น จะเป็นบุคคลที่มีความเชื่อมั่นและเคารพตัวเองสูง เป็นตัวของตัวเอง มีความมุ่งมั่น เป็นนักคิดและช่างสังเกต ชอบความเป็นอิสระ พร้อมทั้งจะเปิดรับประสบการณ์ใหม่ๆ ตลอดเวลา ใช้ความคิดในการมองภาพรวม มีวิสัยทัศน์ไม่เหมือนคนทั่วไป และไม่ชอบลอกเลียนแบบผู้อื่นอีกด้วย แต่ถ้าใครที่มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับน้อยลงมา ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลนั้นก็เริ่มคล้อยตามคนอื่นไป เกิดการลอกเลียนแบบ ทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลนั้นเป็นไปได้ยากด้วยเช่นกัน

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็ก

2.1 ความหมายและความสำคัญของวัยเด็ก

เด็ก หมายถึง คนที่มีอายุยังน้อย ยังเล็ก อ่อนวัย หรือบุคคลที่มีอายุระหว่าง 3-12 ปี สามารถจำแนกออกเป็นวัยต่างๆตามหลักพัฒนาการเด็กได้ 3 ระยะ ได้แก่ วัยเด็กตอนต้นหรือวัยเด็กก่อนเข้าโรงเรียน (Early Childhood or Pre-school Age) อายุ 2-6 ปี วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood) อายุ 6-10 ปี วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood) อายุ 10-12 ปี การศึกษาเรื่องเด็กนับว่าเป็นสิ่งสำคัญด้วยเหตุที่ว่าช่วงเวลาในวัยเด็กนั้นเป็นช่วงวัยแห่งการพัฒนาและการเรียนรู้ ถ้าเด็ก

ได้รับการพัฒนา การดูแลเอาใจใส่ มีการปลูกฝังที่ดี อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี เด็กก็จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีได้ด้วย คราว (Crow) ได้กล่าวว่า “เด็กวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า และชีวิตในวัย 6 ขวบแรกเป็นระยะที่สำคัญที่สุด” (Crow. 1986: 1) และ สุโท เจริญสุข ได้กล่าวไว้ในเรื่องวัยเด็กว่า

ชีวิตวัยเด็ก เป็นวัยที่กำลังเจริญเติบโตและเรียนรู้ ดังนั้นผู้ใหญ่ พ่อ แม่ ครู อาจารย์ ต้องเอาใจใส่ดูแลเป็นอย่างดี ถ้าเกิดเสียหายในตอนนี้จะแก้ในภายหลังนับว่าลำบาก เข้าหลักว่า ไม่อ่อนดัดง่าย การปลูกสร้างนิสัยที่ดีจึงจำเป็นต้องเริ่มเสีย ชีวิตของเด็กนั้นเจริญงอกงามเป็น 4 ทางด้วยกัน คือ ทางด้านร่างกาย ทางด้านอารมณ์ ทางด้านสังคม และทางด้านสติปัญญา ตั้งแต่เริ่มเกิดเด็กจะพัฒนาพร้อมกัน 4 ด้านโดยไม่แยกหรือขาดตอน (สุโท เจริญสุข. 2520: 16-17)

เรื่องราวของเด็กเป็นเรื่องที่น่าศึกษา เพราะวัยเด็กเป็นวัยที่สำคัญที่สุดตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 6 ปีแรก เด็กในวัยนี้จะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังสามารถรับรู้ประสบการณ์ฝังอยู่ในจิตใจได้มากที่สุด ซึ่งเด็กจะค่อยๆ เรียนรู้และได้รับประสบการณ์เพิ่มพูนขึ้นเรื่อยๆ ผู้ใหญ่จึงควรเลี้ยงดูและอบรมเด็กอย่างถูกต้องเหมาะสม เพราะประสบการณ์ที่ได้รับมาในวัยเด็กนั้นจะมีส่วนในการสร้างบุคลิกภาพของตัวเด็กเอง สุชา จันทน์เอม ได้กล่าวว่า

มนุษย์กว่าจะเจริญเติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่หรือบรรลุนิติภาวะจะต้องใช้เวลาานานมาก บางคนอาจจะตายไปเสียก่อนที่จะบรรลุนิติภาวะก็ได้ ในระยะหนึ่งของการเจริญเติบโตนั้นเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน อัตราการเจริญของเด็กแต่ละคนก็ไม่เท่ากัน แม้จะอยู่ในวัยเดียวกันการพัฒนาของเด็กนับเป็นไดนามิค (Dynamics) คือ เปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ เด็กแต่ละคนเกิดมาไม่เหมือนกัน แม้แต่ลูกฝาแฝดเหมือน (Identical twins) คือ ฝาแฝดที่เกิดจากไข่ใบเดียวกันและเซลล์สืบพันธุ์ของชายหรือสเปิร์ม (Sperm) ตัวเดียวกันก็ยังมี ความแตกต่างกัน ความแตกต่างในตัวเด็กเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง หากเราไม่สามารถเห็นความแตกต่างๆของเด็ก ก็เรียกว่าเรายังไม่มีความเข้าใจเด็ก เราไม่เคยเห็นหรือเคยได้ยินบ่อยๆว่า ปัญหาเรื่องเด็กเป็นปัญหาที่บิดามารดาตลอดจนครูต้องเผชิญอยู่ตลอดเวลา บางรายก็แก้ไขได้สำเร็จ บางรายก็แก้ไขไม่สำเร็จ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะพ่อแม่หรือครูยังไม่เข้าใจเด็กดีพอก็ได้ (สุชา จันทน์เอม. 2543: 1)

ในสมัยก่อนนั้นการอบรมเลี้ยงดูเด็กมักจะไม่ใส่ใจต่อความสนใจหรือความสามารถของเด็กมากนัก เพราะต่างก็มีความเชื่อที่ว่า เด็กนั้นจะต้องเชื่อฟังในคำสั่งสอนและต้องทำตามที่มีประโยชน์แก่พ่อแม่เท่านั้น อีกทั้งในสมัยก่อนเคยมีความเชื่อที่ว่า เด็กคือผู้ใหญ่ตัวเล็กๆ (Children as miniature adults) เด็กจึงได้รับการเลี้ยงดูหรือถูกอบรมอย่างผู้ใหญ่ ในระยะต่อมาจึงได้หันมาเอาใจใส่และสนใจเด็กมากขึ้นโดยมีแนวคิดที่ว่า ในระหว่างการพัฒนาเติบโตขึ้นเด็กจะต้องได้รับการเลี้ยงดูอย่างดีเป็นพิเศษ จะต้องได้รับการแนะนำพัฒนาในด้านสติปัญญา สังคม และอารมณ์ ซึ่งมักจะพบ

เสมอว่าวัยรุ่นหรือผู้ใหญ่ที่มีพฤติกรรมที่มีปัญหานั้นในช่วงวัยเด็กมักจะไม่ได้รับการเลี้ยงดูที่ดี จึงมีนักการศึกษาและจิตวิทยามากมายพยายามที่จะศึกษาในเรื่องของเด็ก เพลโต (Plato) นักปรัชญาชาวกรีกยอมรับว่า เด็กแต่ละคนมีความสามารถแตกต่างกัน ดังนั้นการให้การศึกษาแก่เด็กจึงควรคำนึงถึงความสามารถของเด็กที่แตกต่างกันด้วย โจฮันน์ เอมอส คอมิเนียส (Johann Amos Comenius) เป็นนักการศึกษาคนแรกที่ทำการศึกษาเด็กเป็นรายบุคคล และได้ย้ำถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก ในช่วงศตวรรษที่18 จอห์น ล็อก (John Locke) แนะนำให้ใช้วิถีทางธรรมชาติในการศึกษาเด็ก เขามีความเชื่อว่าเด็กมีความสนใจในธรรมชาติอยู่แล้ว ดังนั้นจึงควรคำนึงถึงความสามารถและความต้องการของเด็กเป็นรายบุคคลไป ฌ็อง ฌัก รูสโซ (Jean Jacques Rousseau) มีความเห็นว่าการศึกษาน่าสนใจของบุคคลควรจะได้แสดงออกอย่างเสรี เพื่อให้เด็กพัฒนาไปตามธรรมชาติ มากกว่าที่จะดัดแปลงให้เหมือนพฤติกรรมผู้ใหญ่โดยไม่คำนึงถึงความต้องการหรือความถนัดของเด็ก ในช่วงศตวรรษที่19 ดาร์วิน (Darwin) เชื่อว่าพัฒนาการในวัยเด็กมีความสำคัญในการดำรงชีวิตอย่างมากเมื่อผู้นั้นเติบโตขึ้น ในช่วงนี้มีการตีพิมพ์หนังสือออกมามากมายทำให้มีผู้สนใจและหันมาศึกษาเด็กอย่างแพร่หลาย ช่วงปลายศตวรรษได้มีการก่อตั้งสมาคมการศึกษาเด็ก และองค์การเกี่ยวกับสวัสดิภาพของเด็ก (Child Welfare Organization) ขึ้นหลายแห่ง ทำให้การศึกษาเด็กในสมัยต่อมาไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่เด็กปกติเท่านั้น มีการศึกษาเด็กผิดปกติหรือกรณีอื่นๆตามมาอีกมากมาย เมื่อเข้าสู่ศตวรรษที่20 จึงมีการศึกษาเด็กในแขนงสาขาอื่นที่นอกเหนือจากจิตวิทยาและการศึกษา เช่น ด้านสรีรวิทยา ชีววิทยา สังคมวิทยา เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าสังคมให้ความสนใจและทำการศึกษาเรื่องของเด็กกันอย่างแพร่หลายเพราะวัยเด็กเป็นวัยแห่งการเริ่มต้นและการเรียนรู้ ธรรมชาติในการเรียนรู้ของเด็กนั้นจะเต็มไปด้วยความกระตือรือร้น พยายามค้นหาและพยายามจะทำความเข้าใจกับสิ่งต่างๆรอบข้าง เด็กจะเริ่มสะสมความสามารถในการควบคุมตนเอง เริ่มเลียนแบบสิ่งต่างๆที่ได้เห็น เด็กพร้อมที่จะเปิดกว้างและรับประสบการณ์จากโลกอันซับซ้อนที่อยู่รอบๆตัว จอห์น โฮลท์ (John Holt) ได้กล่าวว่า

เด็กจะไม่ปิดกั้นตนเองออกจากโลกแห่งความแปลก สับสน ซับซ้อนที่อยู่รอบๆตนเอง แต่แจะสังเกตดูมันอย่างใกล้ชิด อย่างเอาใจจดจ่อ พยายามรับทุกสิ่งทุกอย่างเข้ามาภายในและเป็นผู้ทดสอบสำรวจ เด็กไม่เพียงแต่สังเกตโลกรอบตัวเท่านั้น หากยังลึ้มชิมดู สัมผัสดู ยกดู งอดู และหักมันดู เพื่อค้นหาว่าความจริงคืออะไรเด็กต้องกระทำกับมันด้วยตัวเองโดยตรงทีเดียว เด็กเป็นผู้กล้าหาญไม่กลัวที่จะทำผิดและเป็นผู้มีความอดทน มีความสามารถในการอดทนต่อความไม่แน่นอน ความสับสน ความเลินเล่อ ลึกลับ ความน่าสงสัยอย่างมากได้อย่างน่าอัศจรรย์ใจ สำหรับเด็กๆแล้วไม่จำเป็นเสมอไปที่แจะต้องเข้าใจ รับรู้ความหมายเกี่ยวกับสิ่งต่างๆในสถานการณ์ใหม่โดยทันทีทันใด เด็ก

เต็มใจและสามารถเฝ้าคอยให้ความเข้าใจต่างๆคอยๆเกิดขึ้นเองแม้ว่าจะเชื่อซ้าก็เป็นเรื่องธรรมดา
(ไฮลท์. 2532: 305-306)

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นพอที่จะสรุปได้ว่า วัยเด็กเป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญในการศึกษา และเรียนรู้ทำความเข้าใจ เป็นวัยแห่งการเปิดรับความรู้และสิ่งสมประสพการณ์ต่างๆรอบตัว เพื่อที่จะพัฒนาไปเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคตภายหน้า เพราะประสพการณ์หรือสิ่งต่างๆที่เด็กได้เรียนรู้และรับเข้ามาจะเป็นตัวสร้างบุคลิก ทักษะและความคิดให้แก่เด็กนั่นเอง

2.2 พัฒนาการเด็ก

การศึกษาพัฒนาการของเด็ก (Child Development) เป็นการศึกษาถึงลักษณะการเปลี่ยนแปลงในด้านโครงสร้างต่างๆของร่างกายรวมทั้งพฤติกรรมและการแสดงออกที่เด็กแต่ละคนจะพัฒนาแตกต่างกันไปตามแต่ละช่วงวัย สุโท เจริญสุข ได้กล่าวไว้ว่า “พัฒนาการของเด็ก หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับความเจริญเติบโตของเด็ก อันเป็นไปตามลักษณะของอายุและวัยต่างๆระหว่างเด็ก เริ่มมีชีวิตจนกระทั่งเป็นหนุ่มสาวพ้นจากความเป็นเด็ก” (สุโท เจริญสุข. 2520: 1) และทวีรัสมิ์ ธนาคม ได้กล่าวถึงความหมายของพัฒนาการว่า

พัฒนาการในที่นี้ต่างจากคำว่าเปลี่ยนแปลง เพราะการเปลี่ยนแปลงแสดงถึงการย้ายจาก สถานการณ์หนึ่งมาสู่อีกสถานการณ์หนึ่ง แต่พัฒนาการย้ำถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงที่ ดำเนินไปอย่างมีทิศทาง และดำเนินไปอยู่ตลอดเวลา ฉะนั้นพัฒนาการก็คือ กระบวนการ ส่วนการ เปลี่ยนแปลงเป็นผลผลิต อย่างไรก็ตามก็อาจกล่าวได้ว่าพัฒนาการได้รับอิทธิพลจากทั้งการ เปลี่ยนแปลงเองและการคงที่ ซึ่งในที่นี้หมายถึงความคงเส้นคงวาในการเปลี่ยนแปลง โดยเหตุนี้ความ เข้าใจในเรื่องพัฒนาการต้องอาศัยการเปลี่ยนแปลงที่คาดได้ ทำนายได้ด้วย ในการสร้างความเข้าใจ ทั่วไปเกี่ยวกับพัฒนาการจำเป็นที่จะต้องย้ำความสำคัญของเวลา ความพร้อม และความต่อเนื่องใน พฤติกรรมทุกระดับ (ทวีรัสมิ์ ธนาคม. 2525: 25-26)

โดยพัฒนาการของเด็กแบ่งได้เป็น 3 ระยะด้วยกัน คือ วัยเด็กตอนต้น วัยเด็กตอนกลาง และ วัยเด็กตอนปลาย

2.2.1 วัยเด็กตอนต้น (Early Childhood or Pre-school Age)

วัยเด็กตอนต้น หรือที่เรียกว่าวัยก่อนเข้าโรงเรียนนั้นเป็นช่วงวัยที่ต่อจากวัยทารก เด็กจะมี อายุอยู่ในช่วงประมาณ 2-6 ปี เด็กในช่วงวัยนี้จะมีลักษณะคือ อยากรเป็นตัวของตัวเอง อยากรช่วย ตัวเอง และมักชอบบปฎิเสธ จึงได้ชื่อว่า วัยช่างปฏิเสธ (Negativistic Period) นอกจากนี้ยังมีผู้เรียกเด็ก ใ้ช่วงวัยนี้แตกต่างกันออกไปดังที่ สุชา จันทน์เอม ได้กล่าวไว้ดังนี้

เป็นวัยที่ก่อให้เกิดปัญหา (Problem Age or Troublesome Age) เพราะวัยนี้มีพฤติกรรมที่เป็นปัญหานอกเหนือจากปัญหาการดูแลทางด้านร่างกาย เช่น ต้องการเป็นตัวของตัวเอง ต้องการอิสระ ต้องการทำอะไรที่บางครั้งเกินขอบเขตที่จะช่วยตนเองได้ เด็กวัยนี้จึงเป็นคนสอนยาก ดื้อดิ่ง ไม่เชื่อฟัง ขัดขืน โมโหโทโส อัจฉาริชยา

เป็นวัยที่ชอบเล่นของเล่น (The Toy AGE) เด็กวัยนี้ชอบเล่นของเล่นมาก ความสนใจของเล่นจะลดลงหลังจากเด็กเข้าโรงเรียนแล้ว

เป็นวัยก่อนเข้าโรงเรียน (The Pre-school Age) เพราะเด็กยังไม่อยู่ในเกณฑ์ที่จะเข้าโรงเรียน แต่อย่างไรก็ตามเด็กในวัยนี้บางส่วนอยู่ในโรงเรียนเด็กเล็ก (Nursery School) บางส่วนอยู่ในโรงเรียนอนุบาล (Kindergarten School)

เป็นวัยก่อนการรวมกลุ่ม (Pre-gange Age) เพราะพัฒนาการส่วนใหญ่ของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับเรื่องการปรับตัวให้คุ้นกับสิ่งแวดล้อมและการเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม เพื่อเตรียมให้เข้าสู่สังคมนอกครอบครัวต่อไป

เป็นวัยชอบสำรวจ (The Exploratory Age) เด็กวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งที่อยู่รอบตัวว่ามีอะไรบ้างจะบังคับมันอย่างไร ถ้าถูกเข้าจะรู้สึกอย่างไร และจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับได้อย่างไร เด็กวัยนี้จึงมักจะชอบถาม จนเรียกได้ว่าเป็นวัยชอบถาม (The Questioning Age)

เป็นวัยแห่งการเลียนแบบ (Imitation Age) คือเด็กวัยนี้ชอบการเลียนแบบผู้ที่โตกว่า เช่น คำพูด กิริยาท่าทาง และนิสัยใจคอของผู้ใหญ่

เป็นวัยสร้างสรรค์ (Creative Age) สังเกตได้จากการแสดงความคิดสร้างสรรค์ ในขณะที่เด็กกำลังเล่นอยู่ (สุชา จันทน์เอม. 2543: 37-38)

ทวีรัสมิ์ ธนาคม ได้ให้ความเห็นไว้ว่า

พัฒนาการส่วนใหญ่ของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับเรื่องปรับตัวให้คุ้นกับสิ่งแวดล้อม และเรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม เพื่อเตรียมตัวสำหรับจะอยู่ในสังคมที่กว้างขึ้นในวัยต่อไป วัยทารกเป็นระยะที่เด็กฝึกการใช้และควบคุมอวัยวะส่วนต่างๆ เพื่อจะได้เป็นเครื่องมือสำรวจสิ่งแวดล้อมก่อนเข้าโรงเรียน เมื่อพ้นวันทารกแทนที่จะพอใจแต่เพียงสำรวจด้วยตาเด็กยังต้องการทราบอีกด้วยว่ารอบตัวเขามีอะไรบ้าง จะบังคับมันอย่างไร ถ้าถูกเข้าจะรู้สึกอย่างไร และมีส่วนเกี่ยวข้องกับมันได้อย่างไร สิ่งต่างๆที่เด็กสนใจนี้รวมทั้งคนและสิ่งที่มีและไม่มีชีวิตด้วย (ทวีรัสมิ์ ธนาคม. 2525: 124)

กล่าวได้ว่าในช่วงวัยเด็กตอนต้นนี้เป็นระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านบุคลิกภาพสูงที่สุด เป็นระยะที่เด็กเริ่มรู้จักเรียนรู้และเริ่มพึ่งพาตัวเอง โดยมีการสำรวจ หยิบจับ และพูดคุย เด็กในวัยนี้จึงมีความซุกซนมาก เด็กจะแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเองออกมาเป็นการกระทำแม้บางครั้งความคิดของเด็กจะยังไม่ตรงกับความเป็นจริงก็ตาม ซึ่งนับได้ว่าเป็นระยะรอยต่อของความฝันและความเป็นจริงอีกด้วย โดยจะมีพัฒนาการด้านต่างๆดังต่อไปนี้

พัฒนาการทางร่างกาย (Physical Development)

พัฒนาการทางด้านร่างกายของวัยเด็กตอนต้นเป็นไปอย่างรวดเร็วในหลายด้าน โดยเฉพาะเรื่องความสูงและน้ำหนักแม้ว่าอัตราการเจริญเติบโตของเด็กวัยนี้จะลดลงกว่าวัยเด็กทารกก็ตาม ซึ่งส่วนสูงและน้ำหนักนี้ขึ้นอยู่กับ การเลี้ยงดู อาหาร นิสัยการกิน และการช่วยเหลือของพ่อแม่ ช่วงวัยนี้เด็กหญิงจะเติบโตได้มากกว่าเด็กชายในวัยเดียวกันทางด้านรูปร่างทั่วไปจนกระทั่งถึงวัยรุ่น แมคแคนเลส (McCandless) ได้กล่าวว่า “เด็กหญิงจะโตกว่าเด็กชายจนกระทั่งถึงระยะวัยรุ่นซึ่งจะปรากฏว่าเด็กหญิงจะมีพัฒนาการรวดเร็วกว่าเด็กชายในวัยเดียวกันถึง 2 ปี” (McCandless. 1960: 279) ในตอนต้นของวัยนี้สัดส่วนของร่างกายและลักษณะหน้าตาแบบทารกจะหมดไป ช่วงแขนขายาวขึ้น ศีรษะเล็กลงได้สัดส่วนกับขนาดลำตัว จมูกเล็ก ปากยังไม่ได้ส่วนเพราะฟันน้ำนมยังไม่โตเต็มที่ คอเริ่มยาวขึ้น ผมมีสีเข้มขึ้นและหยาบ ลำตัวยาวและกว้างขึ้นเป็น 2 เท่าของเด็กเกิดใหม่ ไหล่กว้าง มือและเท้าใหญ่ขึ้น โครงกระดูกและกล้ามเนื้อแข็งแรงขึ้น ก่อนจะพ้นวัยนี้ฟันแท้จะขึ้น 1-2 ซี่ และหนึ่งในสี่ของน้ำหนักทั้งหมดจะเป็นน้ำหนักของกล้ามเนื้อ

ด้านการกิน เด็กวัยนี้จะไม่เจริญอาหารเหมือนวัยทารก เพราะอัตราการเจริญเติบโตเริ่มช้าลง และเด็กเริ่มที่จะเลือกอาหารที่ชอบกินซึ่งมักจะเป็นไปตามอารมณ์มากกว่ารสของอาหาร เด็กจะมีปัญหาเรื่องการกินไปจนถึงอายุประมาณ 6 ปี จึงจะรับประทานอาหารได้หลายชนิดและทานได้มากขึ้น การสร้างสุขนิสัยในการกินควรทำอย่างจริงจังในเด็กระยะนี้เพราะอยู่ในช่วงเจริญเติบโตการได้รับสารอาหารที่เหมาะสมจะช่วยให้ร่างกายเจริญเติบโตอย่างสมบูรณ์แข็งแรง เฮอร์ลิค (Hurlock) ได้กล่าวว่า “ควรฝึกให้เด็กรู้จักเลือกอาหาร รับประทานอาหารอย่างถูกสุขลักษณะ ถูกเวลา และมีมารยาทในการรับประทานอาหาร เพราะถ้าละเลยจะฝึกได้ยากมากเมื่อพ้นวัยนี้” (Hurlock. 1959: 198) นอกจากการกินเด็กควรได้รับการฝึกเรื่องการขับถ่าย ซึ่งเด็กจะควบคุมการถ่ายอุจจาระได้ก่อนปัสสาวะ และควบคุมการปัสสาวะได้ในเวลากลางวันก่อนเวลากลางคืน ถือได้ว่าเป็นการเตรียมตัวให้เด็กออกไปเผชิญโลกภายนอก

เด็กในช่วงวัยนี้จะนอนไม่เป็นเวลา เมื่อถูกบังคับให้นอนเด็กจะเกิดความเครียดและมักโยเย ซึ่งพฤติกรรมนี้จะเริ่มหมดเมื่ออายุประมาณ 4 ปี และจะหลับง่ายขึ้นถ้าหากในช่วงก่อนนอนจะมีการเล่านิทาน ดูสมุดภาพ หรือให้ตุ๊กตานอนด้วย เด็กในวัยนี้จะชอบกอดตุ๊กตา หรือผ้าห่ม ในช่วงต้นวัย การละเมอ การผวาตื่น ก็เริ่มลดลงเมื่ออายุพ้น 4 ปี ในระยะนี้เด็กจะรับเชื้อโรคต่างๆ ได้ค่อนข้างง่าย มักจะเป็นโรคเกี่ยวกับระบบการย่อยและใช้หวัด

พัฒนาการทางอารมณ์ (Emotional Development)

ระยะเด็กตอนต้นนี้เด็กมีอารมณ์หงุดหงิดง่ายกว่าในวัยทารก คือเริ่ม เอาแต่ใจตัวเอง เจ้าอารมณ์ ทั้งนี้เพราะอยู่ในวัยช่วงปฏิเสธ (Negativistic Phase) ชีวิตประจำวันมีเรื่องที่ทำให้อารมณ์เด็ก

หงุดหงิด รุนแรง ควบคุมไม่ได้ ระหว่างความต้องการของเด็กกับท่าทีการปฏิบัติของผู้ใหญ่และเพื่อนเล่น เด็กเริ่มมีลักษณะอารมณ์ประเภทต่างๆอย่างผู้ใหญ่มี เช่น อารมณ์โกรธ เป็นอารมณ์ธรรมชาติที่สุดของเด็กวัยนี้ เพราะในขณะนี้เด็กโกรธง่ายเนื่องจากอยากเป็นตัวของตัวเอง ไม่ค่อยตามใจใคร เด็กบางคนอาจได้เรียนรู้จากประสบการณ์ว่าวิธีที่จะชนะได้เร็วที่และง่ายที่สุดคือการแสดงอารมณ์โกรธ

ความกลัวในเด็กวัยนี้จะกลัวในสิ่งที่มีเหตุผลมากกว่าวัยทารก สิ่งเร้าที่ทำให้เด็กกลัวมีมากขึ้น เช่น กลัวสิ่งทำให้เกิดเสียงดัง คนแปลกหน้า สิ่งแปลกๆ เมื่ออายุ 3-5 ปี เด็กจะกลัวสัตว์ กลัวการถูกทิ้งให้อยู่คนเดียว กลัวความมืด ตอนระยะแรกๆเด็กกลัวแทบทุกอย่าง ต่อมาเด็กจะเลือกกลัวสิ่งเร้าเป็นชนิดๆไปตามประสบการณ์ของเด็ก

ความอิจฉาริษยา เป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อเด็กมีความรู้สึกว่าคุณเองดีกว่าผู้อื่น หรือกำลังจะสูญเสียสิ่งที่เป็นของตนไปให้แก่ผู้อื่น อารมณ์อิจฉาจะเกิดขึ้นในเด็กวัย 2-5 ปี มาก การอิจฉาของเด็กในวัยนี้มักจะเป็นการอิจฉาพี่น้องมากที่สุด (Sibling Rivalry) เด็กจะอิจฉาเมื่อเห็นว่าพ่อแม่ให้ความสนใจมากกว่าตน อิจฉาเพื่อนบางคนที่คุณแสดงความรัก

ความอยากรู้อยากเห็น เด็กในวัยนี้บางที่เรียกว่าวัยช่างซัก (Questioning Age) และเด็กเริ่มรู้จักใช้เหตุผล เริ่มมีความต้องการเป็นของตัวเอง จึงอยากรู้อยากเห็น ช่างตั้งคำถาม มีความสงสัยในสิ่งต่างๆไม่สิ้นสุด และจะถามจนกว่าจะได้คำตอบที่กระจ่างแจ้ง เด็กจะเริ่มช่างซักถามเมื่ออายุ 2-3 ปี เด็กฉลาดมักชอบซักถามมากที่สุดและจะเริ่มถามเกี่ยวกับนามธรรม เช่น การเกิด ความเป็น ความตาย เมื่ออายุประมาณ 5-6 ปี ในวัยนี้เด็กจะตั้งคำถามมากที่สุดจนผู้ใหญ่ตอบไม่ทัน

ความเข้าใจดีใจและความรัก เด็กที่ได้รับการตอบสนองความต้องการทันทีและสม่ำเสมอ มักจะเป็นเด็กที่มีอารมณ์แจ่มใส ร่าเริง หัวเราะ และยิ้มแย้มง่าย เด็กเรียนรู้ที่จะรักผู้ที่ให้ความสนใจและเอาใจใส่เขา เด็กจะรักตัวเองก่อน และจะรักบุคคลที่เอาใจใส่เขา เช่น พ่อ แม่ ในช่วงต่อมาเด็กจะแสดงความรักต่อสัตว์และของเล่นที่ถูกต้องแบบเดียวกับที่แสดงความรักในครอบครัว อย่างไรก็ตาม พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กจะมั่นคงเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับกรอบเลี้ยงดูเป็นสำคัญ

พัฒนาการทางสังคม (Social Development)

เด็กวัยนี้เริ่มรู้จักคบเพื่อนและรู้จักเล่นกับเพื่อนได้ดีขึ้น เด็กเริ่มรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนๆ การปรับตัวของเด็กจะเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับการอบรมเลี้ยงดูด้วย เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูมาอย่างอิสระจะมีความเชื่อมั่นในตนเองมากกว่าเด็กที่ถูกเข้มงวดอยู่ตลอดเวลา สังคมของเด็กวัยนี้จะขยายจากครอบครัวไปสู่สังคมนอกบ้าน เช่น โรงเรียน การปรับตัวของเด็กต่อสังคมภายนอกขึ้นอยู่กับการสัมผัสกับในครอบครัวว่าเป็นแบบใด

อายุ 3 ปี การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นยังไม่แน่นอนแล้วแต่อารมณ์ของเด็ก เด็กวัยนี้บางคนก็ชอบเล่นคนเดียว หรือเล่นสมมุติมากกว่าที่จะเล่นกับคนอื่น ๆ เช่น เล่นตุ๊กตา เล่นกับสัตว์ และสิ่งของต่างๆ ขณะที่เล่นจะเป็นคนออกคำสั่ง ทำหรือพูดกับของเล่นนั้นๆ เหมือนกับเป็นสิ่งมีชีวิต

อายุ 4 ปี เด็กเริ่มเล่นกับเด็กอื่นๆ มักจะเป็นเพศเดียวกันมากกว่าต่างเพศ แต่จะเล่นกันไม่นาน เพราะมีเรื่องขัดใจกันเสมอ เมื่อโกรธกันไม่นานเด็กก็จะเล่นร่วมกันได้อีก

อายุ 5 ปี เล่นกับเพื่อนได้โดยไม่เลือกเพศ และสามารถฝึกกติกาบางอย่างในการเล่นได้ เช่น เล่นเกมต่างๆ เพื่อความเพลิดเพลิน หรือเล่นเพื่อเสริมทักษะในการเรียนได้

อายุ 6 ปี ชอบเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกันเป็นหมู่ ประมาณ 2-3 คน การเล่นบางครั้งจะมีการแยกเพศกันบ้าง

ในระยะปลายของช่วงวัยนี้ เด็กจะเริ่มรู้จักประพฤติตนตามความต้องการของสังคม (Social Needs) เช่น การยอมรับฟังเพื่อนๆ ให้ความช่วยเหลือ เด็กในลักษณะนี้มักจะเป็นเด็กที่เฉลียวฉลาดกว่าเด็กที่ชอบรังแกเพื่อน

พัฒนาการทางภาษา (Language Development)

วัยก่อนเข้าโรงเรียนเด็กจะใช้ภาษาพูดได้ดีพอสมควร ระยะเวลาที่เด็กรู้จักคำศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว และสามารถรู้ความหมายของคำใหม่ๆ นอกจากนี้เด็กยังมีความสามารถในการอ่านและเขียนได้ดี การพัฒนาการทางภาษาของเด็กขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ เช่น เพศ ความเอาใจใส่ โอกาส เด็กวัยนี้มักชอบพูดเกี่ยวกับตนเองและผู้ที่เกี่ยวข้อง บางครั้งมักพูดกับตนเองบ่อยๆ พ่อแม่มีส่วนช่วยในการพัฒนาการทางภาษาของเด็กมาก

เด็กในช่วงอายุ 2-3 ปี บางครั้งจะมีปัญหาในการพูด พูดไม่ชัด พูดติดอ่าง ซึ่งมีสาเหตุมาจากการขาดความสุข ความเครียดของประสาท และความเครียดทางอารมณ์ เด็กส่วนมากจะพูดติดอ่างเมื่อรู้สึกตื่นเต้น หวาดกลัว เศร้าโศก หรือพ่อแม่อาจเข้มงวดเกินไป และอาการจะหายไปเมื่อเด็กมีความสุข เด็กบางคนจะมีพัฒนาการทางการพูดช้า ซึ่งไม่ได้ขึ้นอยู่กับสติปัญญาของเด็กเท่านั้น แต่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ประการด้วยกัน คือ ประการแรก ครอบครัวยิ่งใหญ่เกินไป การที่เด็กเกิดมาในครอบครัวที่มีคนมากจะทำให้โอกาสที่พ่อแม่จะใกล้ชิดลูกหรือพูดคุยกับลูกน้อยลง ประการที่สอง ครอบครัวยังใช้ภาษาพูด 2 ภาษา ทำให้การเรียนรู้ของเด็กสับสน และไม่อาจใช้ได้ทั้งสองภาษา

พัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development)

อายุ 2 ปี เด็กในช่วงนี้จะเริ่มรู้จักวัตถุ 3 มิติ รู้จักอักษรประมาณ 2-3 ตัว สามารถแยกของ 2 สิ่งที่แตกต่างกันได้ มีความสนใจอยากรู้อยากเห็น ชอบถามแต่ยังไม่สนใจในคำตอบมากนัก กล่าวได้ว่าสติปัญญาของเด็กแสดงออกให้เห็นชัดเมื่อเด็กเริ่มรู้จักแยกตัวเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ ซึ่งในวัยทารกจะยังมองการพัฒนาทางสติปัญญาได้ไม่ชัดจะเป็นการพัฒนากล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสมากกว่า

พอพ้นระยะทารกเด็กจะเริ่มแสดงความคิดออกมาโดยการพูด ทำท่าทาง เข้าใจในสิ่งต่างๆ และมักจะทำตามสิ่งที่เห็นหรือลอกเลียนแบบสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว

อายุ 3 ปี เด็กจะเริ่มร้องเพลงได้ นับเลขได้ถูกต้อง บอกชื่อสิ่งที่เคยพบเห็นได้ ทำตามคำสั่งได้ เริ่มเล่นกับคนอื่นเข้าใจ ชอบถามคำถามตลอดเวลาและใช้คำสรรพนามได้

อายุ 4 ปี เด็กจะยังซักถามตลอดเวลา สามารถบอกความแตกต่างของวัตถุ 2 สิ่งที่แตกต่างกันได้ ทำตามคำสั่งได้ เล่นตุ๊กตาโดยบทบาทสมมุติได้

อายุ 5 ปี เด็กสามารถบอกอายุตัวเองได้ รู้ความแตกต่างของเวลา เช่น เช้า สาย บ่าย กลางคืน ทำตามคำสั่งได้หลายคำสั่งในการบอกเพียงครั้งเดียว พูดเก่ง รู้จักศัพท์มากขึ้น ชอบเล่นเป็นกลุ่ม เริ่มช่วยงานผู้ใหญ่ได้ การถามคำถามหรือตอบคำถามทำได้ตรงกับความหมาย

อายุ 6 ปี เด็กเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เข้ากับสังคมภายนอก ระเบียบของโรงเรียน เข้าใจคำสั่งของครู ชอบสะกดคำ อ่านหนังสือ สนใจฟังสื่อ วิทยุ โทรทัศน์ เรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมและการปรับตัวในสังคม

2.2.2 วัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood)

เด็กในวัยนี้มีอายุอยู่ในช่วงประมาณ 6-10 ปี ถือได้ว่าเป็นช่วงที่มีความสำคัญต่อการเริ่มต้นชีวิตใหม่ของเด็กเพราะเป็นระยะที่เด็กต้องเข้าโรงเรียน จึงเรียกเด็กวัยนี้ว่า วัยเข้าโรงเรียน (School Age) หรือ วัยเข้ากลุ่มเพื่อน (Gang Age) ในวัยนี้เด็กควรพร้อมที่จะออกจากครอบครัวไปสู่สังคมภายนอกบ้านและการเรียนรู้สิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัว เช่น การเรียนรู้ระเบียบกฎเกณฑ์ในสังคม เพื่อให้สามารถปรับตัวเข้ากับสถานที่และบุคคลอื่นๆนอกจากครอบครัวได้ ในวันแรกที่เด็กไปโรงเรียนจัดเป็นวันที่สำคัญต่อเด็ก เพราะเด็กจะรักโรงเรียน รักการเรียน และจะประสบความสำเร็จในการเรียน ขึ้นอยู่กับระยะนี้เป็นสำคัญ ถือได้ว่าเป็นการวางพื้นฐานในการเรียนของเด็ก ในช่วงวัยนี้เด็กจะได้รับการพัฒนาในทุกๆด้าน เพื่อปรับเข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่

พัฒนาการทางร่างกาย (Physical Development)

วัยเด็กในช่วงกลางนี้เด็กชายอัตราการเจริญเติบโตจะช้าลงเล็กน้อย แต่ก็ยังเติบโตอย่างสม่ำเสมอ ร่างกายจะขยายออกทางส่วนสูงมากกว่าทางด้านกว้าง ลำตัวแบน แขนขายาวออก รูปร่างเริ่มเปลี่ยนเข้าลักษณะผู้ใหญ่ อวัยวะภายในและระบบหมุนเวียนของโลหิตเกือบเต็มที่ มีฟันถาวรขึ้นแทนฟันน้ำนมเรื่อยๆ สมองมีน้ำหนักสูงสุด ลักษณะของตายังไม่เจริญสูงสุด สายตายังคงเป็นสายตาวายอยู่ ตาและมือยังคงเคลื่อนไหวไม่ประสานกัน เพราะกล้ามเนื้อแต่ละส่วนยังพัฒนาไม่เท่ากัน กล้ามเนื้อตาของเด็กผู้หญิงจะพัฒนาได้เร็วกว่าของเด็กชาย เด็กในวัยนี้มีพลังงานมากจึงไม่อยู่นิ่งชอบที่จะทำกิจกรรมและทำอย่างรวดเร็ว แต่ไม่ค่อยมีความระมัดระวังมากนักทำให้เกิดอุบัติเหตุบ่อยๆ

พัฒนาการทางอารมณ์ (Emotional Development)

อายุ 6 ปี เป็นช่วงวัยที่ต่อเนื่องกับวัยเด็กตอนต้น เด็กเมื่อเข้าโรงเรียนจะต้องปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ๆในโรงเรียน หรือต้องเรียนรู้การปรับตัวจากประสบการณ์เข้ากับประสบการณ์ใหม่ สิ่งแวดล้อมใหม่นี้ทำให้เด็กมีการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ เมื่อถึงวัยเด็กตอนกลางเด็กมีการเรียนรู้มากขึ้น สามารถปรับตัวได้ดีขึ้นจึงเปลี่ยนความรู้สึกที่ต้องการให้ผู้อื่นรักใคร่สนใจตัวเองแต่ผู้เดียวเป็น ความรู้สึกที่ทำให้ผู้อื่นพอใจ รู้จักหาวิธีระงับความโกรธ เลิกกลัวในสิ่งที่ไม่มีความกลัว สัตว์ และปรากฏการณ์ธรรมชาติ มากกลัวในสิ่งที่เกิดขึ้นได้จริง เช่น กลัวไม่มีเพื่อน กลัวเรียนไม่ได้

อายุ 7 ปี เด็กช่วงนี้อารมณ์ไม่แน่นอน เจ้าอารมณ์ หงุดหงิดง่าย เวลาเล่นกับเพื่อนมักจะไมยอมแพ้ ถ้าแพ้จะเสียใจมาก เวลาร้องไห้จะรู้สึกอายไม่ชอบให้ผู้อื่นเห็น เวลาไม่พอใจจะหนีจากสถานการณ์ที่ทำให้ไม่พอใจ เวลาเกิดความเครียดอาจแสดงออกด้วยการกัดเล็บ แก้วงเท้า กัดดินสอ มักจะไม่เชื่อฟังผู้ใหญ่ ชอบรับมากกว่าให้ รู้จักป้องกันตนเอง มีความอยากรู้อยากเห็น

อายุ 8 ปี ชอบดินรนต่อผู้ต้องการชนะ การทำสิ่งต่างๆมักไม่ได้คิดให้รอบคอบ เด็กชายและเด็กหญิงเริ่มไม่ถูกกัน ชอบฟังผู้ใหญ่คุยกัน ต้องการความรักและอยากอยู่ใกล้พ่อแม่ มีความรู้สึกที่ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ รู้สึกน้อยใจต่อคำวิจารณ์ รู้จักเห็นใจผู้อื่น

อายุ 9 ปี ชอบความอิสระ มีความรู้สึกที่ตนเป็นผู้ใหญ่เต็มตัว ไม่ชอบแสดงตัวตน อยากเอาใจคนอื่น อยากให้คนอื่นรัก รู้จักอายเมื่อถูกดู กลัวการสอบตก ไม่ชอบการเปรียบเทียบการแข่งขัน เด็กชายกลัวถูกว่าเป็นเพศหญิง แต่ไม่ค่อยกลัวอันตรายที่จะเกิดกับร่างกาย

อายุ 10 ปี เป็นช่วงวัยที่อ่านหนังสือได้ง่าย ไม่ทำสิ่งที่พ่อแม่ไม่ชอบ รักพ่อแม่ กังวลในความเจ็บป่วยของพ่อแม่และสมาชิกในครอบครัว

พัฒนาการทางสังคม (Social Development)

วัยเด็กตอนกลางสังคมจะกว้างกว่าวัยเด็กตอนต้น เพราะได้รู้จักบุคคลอื่นนอกจากครอบครัวมากขึ้น เด็กจะปรับตัวเข้ากับบุคคลอื่นๆได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับกรอบที่ได้รับจากที่บ้าน ลักษณะทางสังคมของเด็กวัยนี้จะมีลักษณะมารวมกลุ่มกันเท่านั้น แต่จะต่างคนต่างเล่นวิธีการเล่นจะเปลี่ยนอยู่เสมอ ส่วนมากเด็กมักจะเอาใจใส่ตัวเองและต้องการเอาชนะผู้อื่น เมื่อเด็กโตขึ้นจะมีการเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เป็นที่ยอมรับของผู้อื่นได้ดีขึ้น กลุ่มเพื่อนจะมีอิทธิพลต่อเด็กมากขึ้น ดังนั้นจึงต้องยอมรับฟังและทำตามความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มมากขึ้น เด็กชายจะชอบกิจกรรมที่มีโอกาสได้เคลื่อนไหวทั้งตัว ส่วนเด็กหญิงชอบกิจกรรมที่ไม่ต้องใช้กำลัง

อายุ 6 ปี ชอบอยู่ใกล้ผู้ใหญ่ชอบฟังคำชมเชย แต่ไม่ค่อยรับฟังคำวิจารณ์ มีความนิยมชมชอบบุคคลในครอบครัวว่าเก่ง และตนเองอยากทำตาม

อายุ 7 ปี ความสำคัญของบุคคลในครอบครัวที่มีต่อเด็กเริ่มลดน้อยลง เด็กจะนิยมบุคคลอื่นที่ไม่จำเป็นต้องเป็นสมาชิกในครอบครัว เด็กในวัยนี้จะเป็นคนเจ้าอารมณ์ หงุดหงิดง่าย ชอบอยู่คนเดียว หนีโลก ไม่สู้เหตุการณ์

อายุ 8 ปี เป็นวัยที่ชอบต่อสู้กับทุกสิ่งอีกครั้ง พยายามเอาชนะสิ่งต่างๆ เด็กมักจะมีเพื่อนคู่ใจ ในระยะนี้ เพื่อนที่เด็กคบจะคบโดยไม่คำนึงถึงฐานะและสิ่งอื่นๆ เด็กวัยนี้ชอบเล่นกับเพื่อนต่างเพศ และวัยเดียวกัน

อายุ 9 ปี ชอบอยู่คนเดียว ชอบอิสระ ชอบเพื่อนใหม่ๆ สนใจเพื่อนมากกว่าสนใจบุคคลในครอบครัว

อายุ 10 ปี เป็นเด็กอ่านหนังสือได้ง่าย ไม่ค่อยขัดขืนผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้มักจะเป็นเด็กดีในสายตาของครูและผู้ปกครอง

พัฒนาการทางภาษา (Language Development)

อายุ 6 ปี สามารถพูดออกเสียงได้อย่างชัดเจน แต่อักษรกล้ำต้องหัดพูดหลายๆ ครั้งจึงจะพูดได้ชัด การสนทนาจะเปลี่ยนจากการพูดเรื่องของตนเองและความเห็นของตนเองเป็นการพูดเกี่ยวกับการกระทำของคนอื่น การสนทนายังเป็นเรื่องรูปธรรมอยู่ คือ จะต้องมีการจริงใจให้เห็นจึงจะเข้าใจ

อายุ 7-10 ปี สามารถพูดคุยเรื่องที่เป็นนามธรรมได้ เช่น สามารถกล่าวถึงบุคคลอื่นที่ไม่ได้อยู่ตรงหน้าได้ เนื่องจากเด็กมักจะต้องพูดแสดงเหตุผลของตนให้ผู้อื่นเข้าใจ จึงทำให้เกิดการขัดแย้งกับเพื่อนอยู่บ่อยๆ

พัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development)

อายุ 6 ปี การรับรู้ของเด็กวัยนี้สามารถมองเห็นความแตกต่างระหว่างสิ่งของได้แม้ว่าจะมีความแตกต่างเพียงเล็กน้อยก็สามารถสังเกตเห็น รู้จักสังเกตระยะทางใกล้ไกล บนล่าง กลาง หน้าหลัง ความคิดสร้างสรรค์ เกิดจากการสัมผัส จับต้องวัตถุที่จะสร้างสรรค์ เช่น การวาดภาพ การก่อสร้าง การปั้น เด็กชอบแก้ปัญหาเองและมีความสนใจธรรมชาติรอบตัว ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กสังเกตได้จากการเล่น การวาดภาพ เด็กฉลาดจะวาดภาพได้ตามความรู้สึก และขณะที่วาดก็มักจะพูดไปด้วย ช่วงความสนใจของเด็กวัยนี้จะอยู่ในระยะสั้น การทำสิ่งใดก็ตามจะแสดงความกระตือรือร้นในระยะแรกๆ เมื่อหมดความสนใจจะเลิกทำทันที โดยไม่คำนึงถึงว่างานนั้นจะเสร็จหรือไม่ เด็กวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นมากกว่าวัยที่ผ่านมา และชอบซักถามมากที่สุด ความสนใจกว้างขวาง เด็กจะสนใจสิ่งแปลกใหม่ สีล้นสะดุดตา เช่น ภาพระบายสี สัตว์เลี้ยง สนใจนิทานที่เกี่ยวกับเรื่องนางฟ้า

อายุ 7 ปี เด็กวัยนี้พัฒนาการทางภาษาเจริญอย่างรวดเร็ว ใช้ภาษาแสดงความรู้สึกได้ดี เริ่มพัฒนาความรู้สึกทางด้านจริยธรรม และเริ่มมีความรับผิดชอบ มีช่วงความสนใจสั้น ดังนั้นควรจะทำางานที่มอบหมายให้ทำทีละขั้น การรับรู้เรื่องระยะทางและเวลา มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับ

เวลาดีขึ้น เข้าใจเวลา ฤดูกาล และระยะทาง ความอยากรู้อยากเห็นจะมีความสนใจสิ่งต่างๆเกิดขึ้น ได้อย่างไร ช่างสังเกต มีความพยายามทำสิ่งที่ตนสนใจให้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์สามารถวาดรูป โดยการสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆได้ และสามารถเล่าถึงรายละเอียดข้อปลีกย่อยเกี่ยวกับภาพที่ วาดได้ สามารถนำสิ่งต่างๆมาจัดเข้าด้วยกันอย่างมีเหตุผล

อายุ 8 ปี พัฒนาการของความคิดและการแก้ปัญหา เป็นระยะเตรียมการแก้ปัญหาตาม ความสามารถของตนเอง เริ่มแก้ปัญหาที่เป็นนามธรรมได้ สามารถตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยตัวเองได้ การแสดงออกทางศิลปะในการวาดภาพมักจะใช้สัญลักษณ์มากกว่าการเลียนแบบของจริง การแสดงออกทางศิลปะเด่นชัดขึ้น มีความรู้เรื่องขนาด และสัดส่วนสิ่งของ ความเห็นแก่ตัวมีน้อยลง มีความสนใจที่จะทำงานให้สำเร็จ สนใจฟังคำแนะนำของผู้อื่น สามารถเข้าใจและทำตามคำชี้แจงของผู้อื่นได้ เด็กชายจะชอบเล่นแรงๆ เด็กหญิงจะชอบเล่นแบบเด็กๆ สามารถแสดงละครง่ายๆได้ สนใจที่จะดูรูปภาพ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ การ์ตูน ฟังนิทาน รวมทั้งสะสมสิ่งของ

อายุ 9 ปี เป็นวัยที่ชอบอ่าน หรือดูเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ เรื่องเด็ก การผจญภัยและเรื่องตลก เด็กที่อ่านหนังสือไม่คล่องจะชอบอ่านหนังสือการ์ตูน เข้าใจเรื่องเวลาดีขึ้น สามารถเข้าใจความสัมพันธ์ ระหว่างเวลากับเหตุการณ์ประจำวันได้ รู้เวลากิน เวลานอน เวลาเรียน แต่ยังไม่มีความรับผิดชอบเท่าที่ควร เริ่มรู้จักการใช้จ่ายเงินอย่างประหยัด ชอบเก็บสะสมของต่างๆแต่ยังไม่รู้จักการแยกประเภท ความสนใจจะเปลี่ยนไปตามวัย สนใจสิ่งแปลกใหม่ สีสันสะดุดตา สนใจสัตว์เลี้ยง ภาพระบายสี การเล่นที่ใช้กำลัง และพัฒนาการที่เห็นได้ชัดคือ มีจินตนาการสูง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คิดประดิษฐ์ สิ่งของต่างๆ

2.2.3 วัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood)

วัยเด็กตอนปลายจะมีอายุระหว่าง 10-12 ปี วัยนี้จะคาบเกี่ยวกับวัยรุ่นตอนต้น ช่วงวัยนี้จะ ไม่แตกต่างกับวัยเด็กตอนกลางมากนัก แต่เกิดการเปลี่ยนแปลงในร่างกายเนื่องจากการทำงานของ ต่อมต่างๆมีการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างกระดูกและสัดส่วนของร่างกายเพื่อเตรียมเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น ซึ่ง เด็กหญิงจะเข้าสู่วัยรุ่นเร็วกว่าเด็กชายระหว่างอายุ 11-13 ปีขณะที่เด็กชายเข้าสู่วัยรุ่นเมื่ออายุ 12-16 ปี

พัฒนาการทางร่างกาย (Physical Development)

ช่วงระยะนี้ร่างกายของเด็กหญิงจะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วพอๆกับวัยทารก จะมีส่วนสูง เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วระหว่าง 10.5-14 ปี ส่วนเด็กชายจะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในระหว่างอายุ 12.5-14.5 ปี และค่อยๆสูงขึ้นเรื่อยๆจนอายุ 18 ปี ท่อนขายาว สัดส่วนต่างๆของร่างกายจะเติบโตไม่พร้อมกัน กระดูกเชิงกรานของเด็กหญิงจะขยายออก สะโพกผาย ลำตัวกลมมีส่วนโค้ง กระดูกแน่นแข็ง เด็กชายมี ขากรรไกร ออกกว้าง ไหล่กว้าง มือเท้าใหญ่ แขนขายาว หน้ายาว หน้าผากสูง เนื่องจากร่างกายยัง เจริญเติบโตไม่ได้สัดส่วนจึงทำให้การเคลื่อนไหวดูเก้งก้าง

พัฒนาการทางอารมณ์ (Emotional Development)

เนื่องจากเด็กวัยนี้มีการเปลี่ยนแปลงทางกายอย่างรวดเร็วจึงมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของเด็กด้วย เด็กวัยนี้มีความหงุดหงิด กังวล ซึ่งมาจากการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายที่เกิดขึ้น อารมณ์ของเด็กวัยนี้จัดอยู่ในระดับปานกลางไม่ดีหรือร้ายจนเกินไป เด็กจะรักษาอารมณ์ไว้ได้ดีพอสมควร เวลาโกรธจะหาทางออกโดยการไอ้เสียง ไม่มีพฤติกรรมแบบต่อสู้อย่างรุนแรงไม่ทำให้ผู้อื่นกระทบกระเทือนใจ สิ่งที่เด็กในวัยนี้กลัวที่สุด คือ การไม่เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ชอบการยกย่องแต่ไม่ชอบการเปรียบเทียบกับ ต้องการความอบอุ่นมั่นคงในกลุ่มและครอบครัว สามารถเปลี่ยนความรู้สึกได้ง่าย บางครั้งทำตัวเป็นผู้ใหญ่บางครั้งก็ยังทำตัวเป็นเด็ก เด็กวัยนี้จึงมีความขัดแย้งทางอารมณ์จนบางครั้งอาจเกิดปัญหา ครอบครัวและสิ่งแวดล้อมจึงเป็นปัจจัยสำคัญมาก

พัฒนาการทางสังคม (Social Development)

เด็กวัยนี้จะปลีกตัวออกจากบุคคลในครอบครัว จะชอบอยู่ในหมู่เพื่อนและมีความเห็นว่าหมู่คณะเป็นสิ่งสำคัญสำหรับพวกเขามาก จึงมีการแต่งตัว พูดจา และนิยมสิ่งต่างๆเหมือนเพื่อน การที่เด็กมีความสุขความพอใจกับกลุ่มเพื่อนของตนถ้ามากเกินไปจะทำให้เด็กละเลยหน้าที่ของตนได้ เด็กวัยนี้จะเริ่มหัดเป็นตัวของตัวเอง ชอบตัดสินใจเอง ไม่ชอบให้ผู้ใหญ่เข้ามายุ่งเกี่ยวในเรื่องส่วนตัว ชอบความเป็นอิสระเชื่อความคิดตัวเอง ระยะนี้เด็กชายและเด็กหญิงจะเล่นด้วยกันน้อยลงจะเริ่มมีความสนใจเพื่อนต่างเพศ ในระยะแรกจะสนใจเพื่อนต่างเพศเป็นกลุ่มๆระยะหลังจึงเลือกสนใจเฉพาะคน ลักษณะการคบเพื่อนยังไม่แน่นอน มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อนอยู่เสมอ ระยะนี้เด็กจะค่อยๆพึ่งตัวเองทีละน้อย เด็กชายจะมีความสามารถในการรวมกลุ่มได้นานกว่าและคบเพื่อนได้ดีกว่าเด็กหญิง เพื่อนที่ถูกใจมักจะมีเพียง 1-2 คน ส่วนเด็กหญิงจะมีเพื่อนที่ถูกใจ 3-5 คน การเล่นเป็นกลุ่มของเด็กวัยนี้จะช่วยให้เด็กมีความกล้า รู้จักใช้ความคิด และให้ความร่วมมือกับผู้อื่นได้

พัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development)

เด็กในวัยนี้จะมีความสามารถในการใช้เหตุผล เข้าใจความหมายของคำพูดได้ถูกต้องสามารถใช้คำจำกัดความแก่คำที่เป็นนามธรรมได้ สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆได้มากขึ้น ความจำพัฒนาขึ้น เด็กวัยนี้จะสนใจการเล่นทายปัญหา เริ่มฟังเหตุผลของผู้ใหญ่และต้องการให้ผู้ใหญ่รับฟังเหตุผลของตนบ้าง มีความอยากรู้อยากเห็นชอบแสวงหาความจริง สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตัวเองโดยไม่ต้องอาศัยผู้ใหญ่ มีความสนใจในเรื่องทักษะต้องการทำงานเพื่อหาความสามารถและประสบการณ์ใหม่ๆ การเล่นสมมุติน้อยลง สนใจเรื่องปัญหาสังคมและโลกภายนอกมากขึ้นชอบอภิปรายแสดงความคิดเห็น และมีความคิดริเริ่ม มีความแม่นยำในเวลา เข้าใจลำดับวัน เดือน ปี ได้ถูกต้อง เด็กในวัยนี้จึงควรได้รับการปลูกฝังให้มีความร่วมมือ มีความรับผิดชอบ และมีความคิดสร้างสรรค์

สรุปได้ว่าเมื่อสิ้นสุดวัยทารก เด็กมีความพร้อมที่จะใช้ความสามารถทางทักษะต่างๆของร่างกาย ระยะเวลาเด็กตอนต้นเป็นเวลาที่เด็กต้องการการบริหารใช้งานทักษะต่างๆ ในด้านอารมณ์เด็กมีความรู้สึกในลักษณะที่หลากหลายเพิ่มมากขึ้น แต่อารมณ์ยังไม่หนักแน่นมั่นคง หัวดี และไม่ยอมใครง่ายๆ ทางสังคมเป็นระยะที่เด็กเริ่มเรียนรู้การอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มในเพื่อนร่วมวัย เด็กจะเข้าใจความเป็นเพศชายและเพศหญิงของตน เรียนรู้การสร้างสัมพันธภาพกับเพศตรงข้าม เมื่อสิ้นสุดระยะนี้เด็กจะพัฒนาภาษาได้อย่างเต็มที่ ระยะตั้งแต่แรกเกิดจนสิ้นสุดวัยเด็กตอนต้นถือได้ว่าเป็นระยะวางรากฐานของชีวิตในกระบวนการพัฒนาทุกรูปแบบ ดังนั้นการอบรมเลี้ยงดูและประสบการณ์ที่เด็กได้รับในระยะนี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความเป็นไปในอนาคตของเด็กแต่ละคน ส่วนในระยะวัยเด็กตอนกลางจะเป็นระยะที่มีการพัฒนาทางสังคมเป็นลักษณะเด่น ถือได้ว่าเป็นช่วงเปลี่ยนจากสังคมในบ้านไปสู่สังคมภายนอก ในวัยนี้พ่อแม่ หรือผู้ใหญ่จะเริ่มลดความสำคัญและมีอิทธิพลต่อเด็กลดลง กลุ่มเพื่อนเริ่มมีบทบาทต่อชีวิตเด็กในทุกกรณี เด็กจะรู้จักพัฒนาอารมณ์ รู้จักควบคุมอารมณ์ เริ่มคิดอย่างมีเหตุผล และเริ่มรู้จักตนเอง เมื่อเข้าสู่วัยเด็กตอนปลายถือได้ว่าเป็นช่วงในการเตรียมตัวเพื่อเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น ประสบการณ์ที่ได้รับในช่วงนี้จะเป็นรากฐานในการพัฒนาบุคลิกภาพในช่วงถัดไป

2.3 จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก

2.3.1 ความสำคัญของจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก

วัยเด็กเป็นวัยเริ่มต้นแห่งการพัฒนาการเรียนรู้ในรูปแบบต่างๆ เป็นวัยแห่งการเจริญเติบโตทั้งทางร่างกายและสติปัญญา ในแต่ละช่วงวัยที่เด็กเจริญเติบโตจะมีการพัฒนาในแต่ละด้านไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประเภทไม่ว่าจะเป็น เพศ วัย อาหาร การเลี้ยงดู สภาพแวดล้อม ล้วนมีส่วนในการสร้างบุคลิกภาพและลักษณะต่างๆให้แก่เด็ก แต่ด้านที่มีความสำคัญในการพัฒนาเด็กให้เจริญเติบโตไปสู่สังคมในอนาคตนั้นก็คือการพัฒนาทางด้านความคิด

หากจะกล่าวถึงการปลูกฝัง การเสริมสร้างความคิด ความฉลาดให้แก่เด็กแล้ว ผู้ใหญ่โดยทั่วไปอาจเข้าใจว่าการทำให้เด็กฉลาด คือ การเรียนในโรงเรียนให้เด็กได้รับความรู้ การเรียนมุ่งเน้นวิชาการ การอ่านหนังสือทางวิชาการ หรือในสมัยก่อนเคยมีความเชื่อที่ว่าคนที่มีสมองเล็กเป็นคนโง่ใครมีสมองใหญ่จะฉลาด ฉลาดหรือโง่เพราะสายพันธุ์ เด็กคนนี้พ่อแม่โง่ลูกออกมาก็ต้องโง่ มานพ ฌอนอมศรีได้กล่าวว่า “เมื่อก่อนนี้เราเชื่อกันว่า ความโง่ ความฉลาดของเด็กขึ้นอยู่กับไอคิว และความเล็กใหญ่ของมันเป็นสมอง แต่สมัยนี้ความเชื่อดังกล่าวกำลังได้รับการต่อต้านจากวงการแพทย์และการศึกษาอย่างมาก ด้วยมีการทดลองและพิสูจน์จนเป็นที่แน่ชัดแล้วว่าความฉลาดของเด็กสามารถเสริมสร้างกันได้” (มานพ ฌอนอมศรี. 2534: 3) ในความเป็นจริงแล้วความฉลาดที่มีอยู่ในตัวบุคคลไม่ได้มีเฉพาะความฉลาดทางด้านสติปัญญา (I.Q.) เพียงด้านเดียว ที่ผ่านมาเวลาพูดถึงเรื่องของ Q (Quotient) คนส่วนใหญ่จะนึกถึง I.Q. เป็นอันดับแรกซึ่งเมื่อก่อนเราจะให้ความสำคัญกับ I.Q. เป็น

อย่างมาก เพราะคิดว่าเด็กที่มี I.Q. สูง จะประสบความสำเร็จในชีวิตได้มากกว่าคนอื่น ซึ่งต่อมาได้มีการศึกษาและพบว่ามันไม่ได้เป็นเช่นนั้นเสมอไป เพราะสติปัญญาคืออย่างเดียวกันไม่พอต้องมีความฉลาดทางด้านอื่นที่มีความสำคัญประกอบด้วย อารี พันธุ์มณี ได้กล่าวว่า

เดิมเชื่อกันว่าความฉลาดทางสติปัญญาหรือ I.Q. ย่อมาจาก Intelligence Quotient หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิด คิตรีเริ่ม ความจำ ความมีเหตุผล รู้จักวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหาได้ สักได้ด้วยแบบทดสอบทางสติปัญญา หรือแบบทดสอบ I.Q. คนที่มีสติปัญญาสูงหรือ I.Q. สูง จัดเป็นคนฉลาด มักประสบความสำเร็จในการเรียน (Study Success) การทำงาน (Career Success) ได้เลื่อนขั้น เลื่อนตำแหน่ง มีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว มีเงินเดือนสูง ประสบความสำเร็จในชีวิตและครอบครัว (Life Success)

ปัจจุบันมีการศึกษาวิจัยทางจิตวิทยาพบว่า คนฉลาด/คนมีสติปัญญาสูง/I.Q.สูง เป็นจำนวนมาก ประสบความสำเร็จทั้งการงาน การดำเนินชีวิต และครอบครัว ความฉลาดทางสติปัญญาเพียงอย่างเดียวไม่เป็นหลักประกันความสำเร็จ ความสุขในชีวิต และการทำงานของบุคคล แต่จำเป็นต้องประกอบด้วยความฉลาดทางอารมณ์เป็นปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญยิ่งในการนำบุคคลไปสู่ความสำเร็จ ความสุข และชีวิตที่มีคุณค่า มีความหมาย สามารถดำเนินชีวิตอย่างรู้คุณค่า และพัฒนาศักยภาพอย่างเต็มที่ ก่อให้เกิดประโยชน์สุขต่อตนเองและสังคม ทั้งในการเรียน การทำงาน และครอบครัว (อารี พันธุ์มณี, 2544: 125)

ซึ่งการแบ่งประเภทของความฉลาดทางด้านต่าง ๆ นั้นถูกจำแนกไว้หลายประเภท แต่ขอยกความฉลาดที่เป็นที่รู้จักมา 6 ด้านหลักด้วยกัน ประกอบด้วย ความฉลาดทางสติปัญญา ความฉลาดทางอารมณ์ ความฉลาดในการริเริ่มสร้างสรรค์ ความฉลาดทางศีลธรรม ความฉลาดที่เกิดจากการเล่น และความฉลาดในการแก้ไขปัญหา มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความฉลาดทางสติปัญญา (I.Q. - Intelligence Quotient) คือ ความสามารถในการจดจำ คิดวิเคราะห์ คำนวณ สามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้เร็ว มีความเข้าใจโครงสร้างซับซ้อน เรียนหนังสือเก่ง ซึ่งปัจจัยสำคัญที่เป็นตัวกำหนดระดับไอคิวของเด็กก็คือ พันธุกรรม ซึ่งเป็นปัจจัยที่ไม่สามารถควบคุมได้ ลูกจะมีไอคิวสูงหรือต่ำขึ้นอยู่กับระดับไอคิวของคุณพ่อคุณแม่ ส่วนปัจจัยรองลงมาและสามารถควบคุมได้ก็คือเรื่องของโภชนาการและการเลี้ยงดูซึ่งมีส่วนช่วย เพิ่มไอคิวให้กับเด็กได้ การที่ร่างกายได้รับสารอาหารอย่างครบถ้วนมีส่วนช่วยรักษาระดับไอคิวหรืออาจทำให้ไอคิวเพิ่มขึ้นได้ในขณะเดียวกันสารอาหารบางชนิดก็มีผลทำให้ ระดับไอคิวลดลงได้เช่นกัน ซึ่งนักโภชนาการพบว่า การขาดวิตามินและเกลือแร่หลายชนิดส่งผลให้เด็ก ๆ มีไอคิวลดลง เช่น การขาดธาตุไอโอดีน การขาดเหล็ก การขาดโฟเลตในคุณแม่ตั้งครรภ์ส่งผลให้ทารกเกิดมาที่มีความพิการทางสมองได้ เป็นต้น การอ่านนิทานให้ลูกฟังเป็นอีกหนึ่งวิธีที่ช่วยเสริมสร้างไอคิวให้ลูกได้เป็นอย่างดีเพราะลูกจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ มากมายจากนิทานที่อ่านโดยเฉพาะเรื่องของคำศัพท์ คุณแม่ควรรหาซื้อนิทานที่เหมาะสมกับวัยของลูกมา

อ่านให้ลูกฟังเป็นประจำ ซึ่งนอกจากจะช่วยเสริมสร้างไอคิวให้กับลูกแล้วยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์ที่อบอุ่นในครอบครัวอีกด้วย

ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ - Emotional Quotient) คือ ความสามารถในการควบคุมและจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้ดีโดยเฉพาะอารมณ์โกรธ รู้จักตนเอง รู้จุดเด่นจุดด้อยของตนเองและยอมรับได้ว่าตนเองต้องการอะไร มีเป้าหมายอะไรในชีวิต เมื่อเสียใจหรือผิดหวังก็จะไม่เก็บกดจนทำให้เกิดปัญหาจิตใจตามมา รู้จักสร้างกำลังใจให้ตนเอง เพื่อจะได้ทำสิ่งต่างๆ ให้ประสบความสำเร็จ มีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น เข้าถึงจิตใจของผู้อื่น เอาใจเขามาใส่ใจเรา ปรับตัวเข้ากับคนอื่นได้ง่าย และรู้จักให้อภัย เด็กจะมีอีคิวดีหรือไม่ดีนั้น ส่วนหนึ่งเพราะพันธุกรรมซึ่งเป็นตัวกำหนดพื้นฐานอารมณ์ของเด็กแต่ละคน ทำให้บางคนเป็นเด็กอารมณ์ร้อน ขี้หงุดหงิด เลี้ยงยาก แต่การเลี้ยงดูที่ถูกต้องสามารถเสริมอีคิวที่ดีได้ เริ่มตั้งแต่ช่วงตั้งครรภ์ หากคุณแม่มีอารมณ์แจ่มใสไม่เครียด เด็กที่เกิดมาก็มีแนวโน้มที่จะเป็นเด็กอารมณ์ดีและเลี้ยงง่ายตามไป ด้วย เมื่อลูกคลอดออกมาแล้ว คุณก็ควรสร้างอีคิวให้ลูกอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง เพราะการพัฒนาอีคิวเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่องจากวัยหนึ่งสู่อีอีอีวัยหนึ่ง การที่คุณปลูกฝังอีคิวที่ดีให้ลูกตั้งแต่วัยเด็ก จะช่วยให้ลูกมีพัฒนาการอีคิวดีขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งโต ซึ่งการสร้างอีคิวให้กับเด็กแต่ละช่วงวัยก็จะแตกต่างกันไปตามพัฒนาการ เช่น

แรกเกิด-2 ปี

เด็กในช่วงวัยนี้ยังไม่สามารถทำอะไรเองได้ ต้องรอความช่วยเหลือจากคุณพ่อคุณแม่ การที่คุณตอบสนองต่อเสียงร้องไห้และความต้องการของลูกอย่างเหมาะสม คอยดูแลเอาใจใส่อย่างใกล้ชิดไม่ปล่อยให้ลูกอยู่คนเดียวมานาน จะช่วยให้ลูกเป็นเด็กอารมณ์ดี มีความรู้สึกมั่นคงและปลอดภัยไม่รู้สึกกลัวถูกทอดทิ้งนี้แหละคือวิธีการ สร้างอีคิวที่ดีให้กับลูกรวัยนี้

อายุ 3-5 ปี

ช่วงนี้ลูกมีพัฒนาการในด้านต่างๆ เพิ่มมากขึ้น สามารถทำสิ่งต่างๆ ด้วยตัวเองได้มากขึ้น และเริ่มพูดรู้เรื่อง คุณสามารถสอนให้ลูกรู้จักอารมณ์ของตนเอง รู้วิธีระบายความโกรธอย่างเหมาะสม และสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้ ซึ่งคุณพ่อคุณแม่ควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับลูก ไม่ระเบิดอารมณ์ใส่กันให้ลูกเห็น ไม่ดูว่าหรือทำโทษลูกอย่างรุนแรง ให้ความรักความอบอุ่นกับลูกอย่างเพียงพอ และสม่ำเสมอ คอยดูแลและให้คำแนะนำเวลาที่ลูกมีปัญหา คอยสังเกตความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับลูกถ้าพบว่าลูกกำลังเครียดควรรีบหา ทางช่วยเหลือ ไม่ควรปล่อยให้วนเวียนเพราะทำให้เกิดปัญหาด้านจิตใจตามมาได้

ในทางกลับกัน หากคุณละเลยเรื่องอีคิวของลูก ไม่ให้ความรักความอบอุ่นเท่าที่ควร ปล่อยให้ลูกอยู่คนเดียว ปล่อยให้ลูกเรียนรู้แบบผิดๆ ก็เป็นการยากที่จะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของลูกในเวลาต่อมา เช่น ในวัยเด็ก ถ้าเวลาที่ลูกไม่พอใจจะร้องกรี๊ดออกมาหรือขว้างปาสิ่งของเพื่อระบายความโกรธ เมื่อโตขึ้นเขาก็จะไม่สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้ และจะระบายออกด้วยวิธีที่รุนแรง เช่น ทำร้ายตัวเองหรือทำร้ายคนอื่น เป็นต้น เรื่องของความฉลาดทางอารมณ์หรืออีคิว นับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของคนเราเป็นอย่างมาก เพราะแม้เราจะเป็นคนที่มีไอคิวสูง แต่หากขาดอีคิว การประสบความสำเร็จในชีวิตก็คงจะเป็นไปได้ยาก ซึ่งก็ได้มีนักวิจัยออกมายืนยันว่าไอคิวมีส่วนเกี่ยวข้องกับ

กับความสำเร็จในชีวิต เช่น การทำงาน และการเรียน เพียงแค่ 20% เท่านั้น ส่วนที่เหลือเป็นเรื่องของปัจจัยด้านอื่นๆรวมทั้งอิคิวด้วย

ความฉลาดทางความคิดสร้างสรรค์ (CQ-Creativity Quotient) คือ การมีความคิดใหม่ๆที่แปลกแหวกแนวไม่เหมือนใคร มีจินตนาการกว้างไกล รู้จักแก้ปัญหาโดยการนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ได้ อีคิวมีความสัมพันธ์กับการเล่น การที่เด็กๆ ได้เล่นอย่างอิสระ จะทำให้เขามีความคิดสร้างสรรค์ กล้าลองผิดลองถูก และสนุกกับการได้เรียนรู้และทดลองทำสิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา นอกจากการส่งเสริมให้ลูกได้เล่นได้เรียนรู้อย่างเต็มที่แล้ว คุณยังสามารถช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของลูกได้อีกหลายวิธี เช่น เวลาที่คุณถามคำถามกับลูก ควรถามเป็นคำถามปลายเปิดให้ลูกตอบได้หลากหลาย จะช่วยกระตุ้นให้ลูกได้ใช้ความคิดมากขึ้น ถ้าลูกสนใจการวาดรูประบายสี แทนที่คุณจะซื้อสมุดระบายสีที่มีรูปภาพต่างๆอยู่แล้วคุณควรซื้อสมุดวาดภาพหน้าว่างๆให้แทน เพื่อให้ลูกได้วาดรูปและระบายสีตามจินตนาการได้อย่างเต็มที่ ของเล่นที่ซื้อให้ลูก แทนที่จะเป็นรถบังคับวิทยุหรือตุ๊กตาไหลลาน คุณควรซื้อบล็อกไม้หรือตัวต่อให้ลูกแทน เขาจะได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการต่อเป็นรูปร่างต่างๆ ได้อย่างไม่รู้จักจบ เวลาที่ลูกเล่นหรือทำอะไรหากสิ่งนั้นไม่เสี่ยงอันตราย คุณก็ควรจะดูอยู่ห่างๆ ไม่จำเป็นต้องเข้าไปช่วยหรือบอกให้ลูกทำโน่นทำนี่อยู่ตลอดเวลา เพื่อให้ลูกรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นเอง การฝึกให้ลูกเป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จะทำให้เขามีมุมมองที่ แตกต่างจากคนอื่น กล้าคิดนอกกรอบ ทำให้สามารถสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆที่แตกต่าง และนำมาซึ่งความสำเร็จในเรื่องต่างๆได้

ความสามารถในการเผชิญกับความยากลำบาก (AQ - Adversity Quotient) คือ การไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคและปัญหาที่เกิดขึ้น มีความพยายามที่จะแก้ไขปัญหาลงมือลงไปด้วยดี ซึ่ง AQ นับ ว่ามีความสำคัญมากสำหรับสังคมปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเครื่องอำนวยความสะดวก ประกอบกับการเลี้ยงดูที่ไม่ปล่อยให้เด็กได้พบเจอความยากลำบากเลย เด็กจึงไม่มีความอดทน ไม่รู้จักการรอคอย ไม่ค่อยอยากคิดแก้ปัญหา เวลาเกิดปัญหาก็มักจะทำให้ท้อแท้เพราะแก้ปัญหาไม่ได้ เมื่อเกิดปัญหานั้นเข้าก็อาจจะคิดหาทางออกแบบผิดๆ ฉะนั้นคุณพ่อคุณแม่ควรปล่อยให้ลูกได้เผชิญกับปัญหาเล็กๆ น้อยๆ บ้าง เพื่อที่เขาจะได้รู้จักหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง อย่างเช่น ให้ลูกใส่เสื้อและติดกระดุมเอง สวมรองเท้าและผูกเชือกรองเท้าเอง เวลาที่ลูกทำไม่ได้ก็อย่าเพิ่มริบเข้าไปทำให้ แต่พยายามให้กำลังใจและแนะนำวิธีที่ถูกต้องให้ เวลาที่ลูกทำได้ก็ควรเอ่ยคำชมให้เกิดกำลังใจและแนะนำวิธีที่ถูกต้องให้ เวลาที่ลูกทำไม่ได้ก็ควรเอ่ยคำชมให้เกิดกำลังใจในการพยายามคิดแก้ปัญหาครั้งต่อไป ผลการวิจัยทางการแพทย์บอกว่า ผู้ที่มี A.Q.สูง หรือมีจิตใจชอบการต่อสู้กับปัญหาจะมีสุขภาพร่างกายแข็งแรงไม่ค่อยเจ็บป่วย และถึงแม้ว่าจะเจ็บป่วยอย่างรุนแรงก็สามารถฟื้นตัวได้เร็วกว่า

ความฉลาดที่เกิดจากการเล่น (PQ - Play Quotient) ถือเป็น Q ที่มีความสำคัญไม่น้อย เพราะนอกจากจะทำให้เด็กเกิดความสุขสนทนและร่างกายมีความแข็งแรงแล้ว การเล่นยังทำให้เด็กมีพัฒนาการทางอารมณ์ (E.Q.) ที่ดี และมีทักษะในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเมื่อเด็กมีพัฒนาการทางร่างกายและอารมณ์ที่ดีแล้ว ก็ส่งผลให้สามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดี ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญา (I.Q.) ตามมา ซึ่งการเล่นของเด็กนั้นมีทั้งเล่นกับคุณพ่อคุณแม่ เล่นกับพี่น้องและเพื่อน รวมทั้งการเล่นของตนเอง ซึ่งการเล่นแต่ละแบบก็ให้ประโยชน์ที่แตกต่างกันออกไป ประโยชน์ที่ได้จากการเล่น คือ ได้เพิ่มทักษะการเรียนรู้ด้านภาษา ช่วยผ่อนคลายความเครียด กระตุ้น

ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และการแสดงออก สอนให้รู้จักความอดทน การแบ่งปัน การเสียสละ และการเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับคนอื่น ช่วยเสริมสร้างทักษะในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นขณะเล่น ช่วยให้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้รับการกระตุ้นอยู่เสมอ ซึ่งจะส่งผลดีต่อสมองและการเรียนรู้ของเด็ก ช่วยให้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ได้เคลื่อนไหวอย่างสม่ำเสมอ ส่งผลให้กล้ามเนื้อมีความแข็งแรง ควรส่งเสริมการเล่นของลูกให้ได้เรียนรู้ในสิ่งที่สนใจอย่างเต็มที่ และหากต้องการจะซื้อของเล่นให้ลูกก็ให้นึกถึงหลักใหญ่ๆ 3 ข้อ คือ เหมาะสมกับวัย ปลอดภัย และ มีความหลากหลาย

ความฉลาดทางศีลธรรมจรรยา (MQ-Moral Quotient) คือ รู้จักรับผิดชอบชีวิต รู้ว่าอะไรควรทำไม่ควรทำ มีความละเอียดและเกรงกลัวต่อการทำความผิด มีความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และชอบช่วยเหลือคนอื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ใช่เรื่องที่สามารถเกิดขึ้นภายในระยะเวลาอันสั้น ควรเริ่มปลูกฝังให้กับลูกตั้งแต่วัยเด็กให้ลูกค่อยๆ ซึมซับไปเรื่อยๆ จนเกิดความเคยชินและกลายเป็นนิสัยติดตัวไปตลอด ซึ่งการปลูกฝัง M.Q. ให้ลูก สามารถทำได้หลายวิธี เช่น สอนให้ลูกรู้ว่าสิ่งไหนเป็นสิ่งที่ดีและควรทำ สิ่งไหนเป็นสิ่งที่ไม่ดีและไม่ควรทำ สอนให้รู้จักบาป บุญ คุณ โทษ ให้รู้จักตอบแทนบุญคุณ อ่านนิทานที่สอดแทรกคติสอนใจต่างๆ ให้ลูกฟัง สอนลูกผ่านประสบการณ์จริงที่เกิดขึ้น ปฏิบัติตัวเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับลูก สอนให้ลูกรู้จักขอโทษเมื่อทำผิด และขอบคุณเมื่อมีคนให้ของหรือทำสิ่งต่างๆ ให้ เวลาที่ลูกทำผิดแล้วกลัวที่จะยอมรับผิดก็ควรเอ่ยคำชมเพื่อให้ลูกมีกำลังใจ พาลูกไปทำบุญตามสถานที่ต่างๆ บ้าง เพื่อให้ลูกได้เรียนรู้เกี่ยวกับการช่วยเหลือคนอื่น เด็กที่มี M.Q. ดี จะทำให้เขาเติบโตเป็นเด็กที่มีความซื่อสัตย์สุจริต ไม่คดโกงใคร และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมไม่ทำให้ใครเดือดร้อน และยังรู้จักช่วยเหลือคนอื่นที่กำลังเดือดร้อนอีกด้วย (นิตยสารบันทึกคุณแม่. 2550: อชนโลน)

เอมอร ตรีปัญญาญศ ได้กล่าวถึง 6 ความฉลาดที่อยากให้ลูกมีว่า

1. ความฉลาดด้านสติปัญญา ลูกน้อยที่มีความฉลาดทางด้านสติปัญญาเขาจะมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คำนวณ และการใช้เหตุผลเชื่อมโยงสิ่งต่าง ความฉลาดทางสติปัญญาเป็นเรื่องทางพันธุกรรมแต่ก็เชื่อว่าเด็กที่ไม่มีพันธุกรรมที่ฉลาดจะไม่สามารถเป็นเด็กฉลาดได้ แต่ทั้งนี้คุณพ่อคุณแม่ต้องใส่ใจลูกน้อยในเรื่องโภชนาการสภาพแวดล้อมที่เขาอยู่ ซึ่งทุกอย่างจะต้องดีและเหมาะสม เขาจึงจะเป็นเด็กที่มีสติปัญญาที่ฉลาดอย่างสมบูรณ์แบบ

2. ความฉลาดทางอารมณ์ ลูกน้อยที่มีความฉลาดทางอารมณ์ เขาจะมีความสามารถในการรับรู้และเข้าใจอารมณ์ของตนเองและผู้อื่นรอบข้าง เขาจะสามารถควบคุมอารมณ์และยับยั้งชั่งใจตัวเองได้ ดังนั้นเมื่อเขารู้สึกโกรธหรืออารมณ์ไม่ดีเขาจะไม่แสดงออกถึงอาการต่างๆ แต่จะยับยั้งชั่งใจเอาไว้ เพราะรู้ว่ามันเป็นพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมที่จะแสดงออกไปให้ใครเห็น เขาจะเป็นเด็กที่รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา รู้จักการรอคอยอย่างอดทน รู้จักเกณฑ์ระเบียบวินัยต่างๆ ในสังคมที่เขาอยู่ ไม่ว่าจะเป็นที่โรงเรียนหรือที่บ้าน เขาจะเป็นเด็กที่ร่าเริงแจ่มใส เป็นเด็กที่มองโลกในแง่ดี สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมและสภาพแวดล้อมรอบข้างได้เป็นอย่างดี เขาจะเป็นเด็กที่มีความกระตือรือร้น อยากจะทำในสิ่งที่เขาตั้งใจให้สำเร็จ เขาจะมีความเชื่อมั่นในตนเอง

3. ความฉลาดในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์เด็กที่มีความฉลาดในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เขาจะเป็นเด็กที่มีจินตนาการทางด้านความคิดสูง ชอบคิดทำในสิ่งที่แปลกใหม่ และมีความคิดใหม่ๆ ในการประดิษฐ์คิดทำสิ่งต่างๆ หรือแสดงความคิดเห็นแปลกใหม่เสมอ ซึ่งความฉลาดทางด้านนี้จะขึ้นอยู่กับการเล่นของเด็กเป็นหลัก เมื่อเขาได้เล่นอย่างอิสระความคิดต่างๆ ของเขาก็จะเกิดขึ้น เพราะฉะนั้นจึงควรที่จะส่งเสริมการเล่นของลูกโดยให้เล่นสนุกอย่างอิสระ ไม่ควรบังคับให้เขาเล่นอย่างโน้นอย่างนี้ตามที่คุณพ่อคุณแม่ต้องการ ควรที่จะให้เล่นโดยไม่มีกติกาครอบ เพื่อที่จะได้มีพัฒนาการของความฉลาดในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์

4. ความฉลาดทางศีลธรรม เด็กที่มีความฉลาดทางศีลธรรม เขาจะเป็นเด็กที่มีความประพฤติดี อยู่ในกรอบศีลธรรมและจริยธรรม มีความรับผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ คุณพ่อคุณแม่ควรที่จะปลูกฝังให้ลูกเป็นเด็กดี มีความเมตตาและเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น เด็กฉลาดประเภทนี้จะเข้ากับคนอื่นง่ายเพราะเขามีความสุขก่อนโยนและมีจิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่นยามเมื่อเห็นผู้อื่นตกอยู่ในความลำบาก เขาจะเป็นเด็กที่รู้ผิดชอบชั่วดี และรู้ว่าอะไรควรทำอะไรไม่ควรทำ คุณพ่อคุณแม่ควรที่จะสอนให้เขาเห็นถึงตัวอย่างต่างๆ ควบคู่ไปกับการสอนด้วยคำพูด เพื่อให้เขาจะได้เข้าใจในสิ่งที่เขาพบเห็นมากยิ่งขึ้น และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีต่อไป

5. ความฉลาดที่เกิดจากการเล่น ส่วนมากแล้วความฉลาดของลูกนั้นมักจะเกิดมาจากการเล่นของเขา เพราะเมื่อลูกน้อยได้เล่นเขาจะสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ ในการแก้ปัญหาที่เขาต้องเจอระหว่างการเล่น เช่น ทำให้ลูกน้อยมีพัฒนาการทางสมองที่ดีขึ้น รวมทั้งพัฒนาการทางด้านร่างกายของเขาด้วย ดังนั้นคุณพ่อคุณแม่จึงจำเป็นต้องทำกิจกรรมและเล่นกับลูกน้อยบ้าง เมื่อได้คุณพ่อคุณแม่มาเป็นเพื่อนเล่นคุณพ่อคุณแม่จะเป็นที่ปรึกษาและผู้ช่วยในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เขาสงสัยและอยากรู้ได้ ไม่จำเป็นต้องซื้อของเล่นราคาแพงมาเพราะมันเป็นเพียงแค่อุปกรณ์เสริมพัฒนาการของลูกที่ไม่สามารถให้ความรู้สึกถึงความอบอุ่นและความรักกับลูกได้ดีเท่าที่คุณพ่อคุณแม่

6. ความฉลาดในการแก้ไขปัญหา เด็กที่มีความฉลาดในการแก้ไขปัญหา จะเป็นเด็กที่มีความคิดที่ยืดหยุ่นไม่ยึดติดแค่คำตอบหรือวิธีการเดียวในการแก้ปัญหาหรือหาคำตอบ เขาจะสามารถแก้ปัญหาต่างๆ ได้ดีและเผชิญกับปัญหาต่างๆ เพียงลำพังได้ดี เขาจะเป็นเด็กที่มีความอดทนและพยายามที่จะแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นให้ผ่านพ้นไปได้ ซึ่งควรที่จะฝึกในด้านนี้ตั้งแต่เด็ก เพราะช่วงวัยเด็กเล็กจะมีการเรียนรู้และจดจำที่ดี คุณพ่อคุณแม่ต้องฝึกให้เขาเผชิญกับปัญหาต่างๆ และฝึกให้เขาหาวิธีการในการแก้ไขปัญหาด้วยตัวของเขาเอง คุณพ่อคุณแม่จะเป็นครูชั้นดีของลูกนั่นเอง (เอมอร์ ตรีภิญโญยศ. 2551: 104-109)

จะเห็นได้ว่าการพัฒนาความคิดและความฉลาดของเด็กนั้นต้องพัฒนาไปพร้อมกันในทุกๆ ด้าน หากแต่ถ้าพัฒนาไปเพียงด้านใดด้านเดียวเด็กก็จะเติบโตได้ไม่สมบูรณ์มากนัก การเรียนรู้ไม่ใช่แค่การเรียนในห้องเรียนเพียงเท่านั้น แต่สิ่งต่างๆ รอบตัวสามารถสร้างความรู้และความฉลาดให้แก่เด็กได้ทั้งสิ้น เด็กจะสั่งสมความรู้นอกห้องเรียนเป็นประจำ เด็กจะกล้าที่จะเผชิญและตัดสินใจได้เองโดยไม่ต้องมีใครมาสอนในครั้งต่อไป นอกจากความสำคัญในการให้ความรู้ในบทเรียนแล้วจะเห็นได้

ว่าการพัฒนาทางอารมณ์ และความคิดสร้างสรรค์ก็สำคัญไม่แพ้กัน เพราะเด็กในช่วงวัยนี้จะมี ความคิดและจินตนาการของเด็กเอง หากได้รับการพัฒนาจะทำให้เด็กมีความคิดริเริ่มในสิ่งใหม่ๆ และ พัฒนาไปสู่การใช้กระบวนการความคิดที่เข้มแข็งในอนาคต ซึ่ง มานพ ถนอมศรี กล่าวไว้ในเรื่องนี้ว่า

นักการศึกษาทั่วไปเชื่อว่าสิ่งที่เป็ธรรมชาติของเด็กที่มีอยู่ในตัวเด็กนั่นเองที่เป็นเครื่องมือสำคัญ ในการพาเด็กก้าวไปสู่การพัฒนาการทางสมองที่ยอดเยี่ยมสิ่งดังกล่าวเหล่านั้นได้แก่ การวาดรูป การ ร้องเพลง การเล่น และการพูดคุยของเด็กๆ นักการศึกษาจำนวนไม่น้อยเชื่อว่า กระบวนการแสดงออก ของเด็กตามธรรมชาติเหล่านี้มีประสิทธิภาพในการเสริมความคิดสร้างสรรค์อันเป็นขุมทองของการ สร้างเสริมสมองให้เป็เด็กที่ฉลาดได้อย่างยอดเยี่ยมที่สุดกระบวนการเหล่านี้ไม่มีขอบเขตแห่งความ สิ้นสุดสามารถสร้างความเพลิดเพลินให้แก่เด็กได้ตลอดเวลา นอกจากนั้นยังช่วยให้เด็กเกิดความคิดที่ ต่อเนื่องอย่างไม่จบสิ้น เมื่อเด็กได้คิดมาก ก็ย่อมมีการพัฒนาการทางสมองมาก เด็กที่ได้รับการ ส่งเสริมในการแสดงออกตามธรรมชาติและความต้องการของแก่มาก ก็ย่อมเป็เด็กที่ฉลาดและมี ความเจริญงอกงามทางสมองตามไปด้วย

การสร้างสรรค เป็สุดยอดปรารถนาที่สำคัญยิ่งของการศึกษาและการพัฒนา การสร้างสรรคคือ การเจริญงอกงามทั้งทางความคิดและร่างกาย การที่เด็กจะเติบโตขึ้นเป็ผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพทั้ง สติปัญญาและพละนามายั เด็กจะต้องได้รับการส่งเสริมการสร้างสรรคที่ตีมาเสียก่อน (มานพ ถนอม ศรี. 2534: 4-6)

เอมอร ตรีภิญโญศ ให้ความเห็นในเรื่องจินตนาการสร้างสรรค์เด็กว่า

ความคิดสร้างสรรค์ของลูกน้อยมาจากการพัฒนาการทางสมองของเขาในการคิดและแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ตามวัยของเขาซึ่งแตกต่างจากความคิดสร้างสรรค์ของผู้ใหญ่ ความคิดสร้างสรรค์ของ ลูกน้อยนั้นเกิดจากการที่เข้าได้เล่นสนุก เพราะในการเล่นของลูกหรือในการทำกิจกรรมใดๆก็แล้วแต่ ลูกน้อยจะสนุกสนานที่ได้คิด และลงมือทำตามความคิดตัวเอง และเมื่อเขาได้คิดเองทำเองแล้ว เขาจะ ไม่รู้สึกเบื่อกับการเล่นของเขาซึ่งสิ่งนี้จะช่วยให้เขาเกิดพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์และ ค้นพบสิ่งใหม่ๆด้วยตัวเองผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของเขา

เพราะฉะนั้นยิ่งลูกน้อยได้ทำกิจกรรมหรือเล่นสนุกสนานกับเพื่อนๆมากเท่าไร พัฒนาการ ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของลูกน้อยก็จะเกิดขึ้นมากเท่านั้น เพียงแค่คุณพ่อคุณแม่ใส่ใจส่งเสริม การเล่นและกิจกรรมแปลกใหม่ให้ลูกน้อยอย่างสม่ำเสมอ และไม่ปิดกั้นการแสดงออกทางความคิด ของเขาในการเล่นหรือทำกิจกรรมต่างๆ นั้นก็เท่ากับคุณแม่ได้ช่วยสร้างและกระตุ้นให้ลูกน้อยเกิด ความคิดสร้างสรรค์ขึ้นแล้ว (เอมอร ตรีภิญโญศ. 2551: 17-18)

เด็กมีอิสระในจินตนาการที่จะเปิดโลกกว้างทางความคิด สิ่งที่เขาคิดอยู่ภายในใจสามารถเป็นพลังที่จะทำให้สิ่งที่เขาคาดหวังกลายเป็นความจริงขึ้นมาได้ ซึ่งการที่จะทำให้จินตนาการถูกเปิดกว้างนั้นจะต้องปล่อยให้เด็กได้มีจินตนาการที่อิสระก่อน เพราะเป็นการสร้างให้เด็กได้มีอิสระที่จะคิดนอกกรอบ เด็กสามารถจินตนาการเกี่ยวกับเรื่องใดก็ได้ตามที่ต้องการ โดยไม่มีข้อผูกมัดและอาจไม่มีเหตุผล แต่ผู้ใหญ่สามารถกำหนดขอบเขตจินตนาการของเด็กได้ ว่าควรมีขอบเขตแค่ไหนในความเป็นจริง ซึ่งบางคนอาจมองว่าจินตนาการของเด็กอาจทำให้เด็กเป็นคนเพ้อฝัน แต่การเพ้อฝันนั้นอาจนำมาสู่ความคิดใหม่ๆ ที่สามารถนำมาพัฒนาตัวเด็กและสังคมได้ เพราะจะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีและสิ่งสร้างสรรค์มากมายในยุคปัจจุบันนั้นล้วนมีจุดเริ่มต้นมาจากจินตนาการของเราทั้งสิ้น ศรีเวื่อน แก้วกังวาน ได้กล่าวไว้ว่า “จินตนาการ เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานตามธรรมชาติของมนุษย์อย่างหนึ่งซึ่งมีมากในวัยเด็ก การที่มนุษย์ไม่วัยใดได้หลุดไปในโลกจินตนาการบ้างเป็นการปลดปล่อยอารมณ์ดีเยี่ยม สำหรับเด็กนอกจากจินตนาการจะมีประโยชน์ในแง่พัฒนาการอารมณ์ทางบวกแล้วยังช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ช่วย让孩子เข้าใจตนเอง ชีวิต และสังคม” (ศรีเวื่อน แก้วกังวาน. 2553: XIII) ซึ่ง สมพร อินทร์แก้ว และ อมรภากุล อินโชนานนท์ ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในเด็กไว้ ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยหนึ่งที่บ่งบอกถึงคุณภาพของบุคคล เพราะแสดงถึงการคิดเป็นทำ ให้ได้ใช้ศักยภาพที่มีอยู่อย่างเต็มที่ การคิดเพื่อสร้างสรรค์ประโยชน์และสิ่งดี ๆ ให้เกิดขึ้น และการคิดต่อยอดซึ่งเป็นการคิดที่ไม่หยุดนิ่งหรือย่ำอยู่กับที่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวบุคคล ไม่ใช่เรื่องไกลตัวหรือเกินความสามารถที่จะมีได้ แต่เป็นสิ่งที่ซ่อนตัวอยู่ในทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น ความช่างสังเกต การมองโลกในแง่ดี การมีจินตนาการ การหาทางแก้ปัญหาได้หลากหลาย เป็นต้น โดยเฉพาะความอยากรู้และการมีจินตนาการนั้นเป็นต้นทุนที่มีอยู่ในตัวบุคคลแต่ละคนตั้งแต่เด็ก ซึ่งถ้าได้รับการส่งเสริม เด็กก็จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่อไป ความคิดสร้างสรรค์ของคนเรามีหลายระดับ เช่น

1. การใช้จินตนาการเพื่อถ่ายทอดหรือแสดงความคิดความรู้สึก เช่น เด็กที่วาดภาพตามจินตนาการของตนเอง นักเขียนที่ใช้จินตนาการแต่งนิยาย
2. การประดิษฐ์และสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะหรือวิทยาศาสตร์ภายใต้กรอบ กฎเกณฑ์หรือสิ่งที่กำหนดให้ เช่น ให้ทำกระเป๋ากจากเศษกระดาษ ทำกรรงนกจากถั่ววัลย์ การคิดเมนูอาหารใหม่ๆ ฯลฯ
3. การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ การพัฒนา ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่ต้องอาศัยการคิดอย่างเป็นระบบและมีการทดลอง เช่น คิดเทคโนโลยีเพื่ออำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน จำพวกเครื่องซักผ้า เครื่องดูดฝุ่น เต้าไมโครเวฟ รถยนต์
4. การสร้างสรรค์หลักการ แนวคิดใหม่ ๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาและความเจริญก้าวหน้าในด้านต่าง ๆ ต้องใช้ทักษะการคิดที่เป็นระบบและซับซ้อนมากขึ้น เช่น ทฤษฎีและหลักปรัชญาต่าง ๆ การบินและจราจรทางอากาศ ระบบการสื่อสาร การเดินทางไปสู่อวกาศ

นอกจากนั้น ความคิดสร้างสรรค์ยังมีหลายรูปแบบ เป็นลักษณะการใช้ความคิดเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เพื่อแก้ปัญหา เพื่อพัฒนาสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น

พื้นฐานความคิดของเด็กวัย 3-5 ปี มี 4 แบบ คือ

1. เด็กจะคิดว่า “อะไรที่เคลื่อนไหวได้ล้วนมีชีวิต” (Animism) ดังนั้น การตุ้ม ตุ๊กตาต่างๆ ที่เด็กจับมาเดินจึงเป็นเสมือนเพื่อนที่มีชีวิตของเขา

2. เด็กมีความคิดเชิงเวทย์มนต์ (Magical thinking) คือ มีความคิดจินตนาการแนวแฟนตาซีเหนือจริง

3. เหตุการณ์สองอย่างที่เกิดขึ้นพร้อมกันมักเกี่ยวข้องกันเป็นเหตุเป็นผลกัน (Phenomenalistic Causality) เป็นพื้นฐานของการคิดเชื่อมโยง

4. เด็กมักเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentric) ตัวเอกของหนังสือการ์ตูนที่เขาชอบก็คือตัวเขานั้นเอง

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ในเด็กอายุ 3-11 ปี คือ

1. ต้นทุนของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ จินตนาการ ความอยากรู้อยากเห็น

2. กระบวนการคิด ได้แก่ ความช่างสังเกต ความช่างสงสัย การคิดเชื่อมโยง คิดแยกแยะ คิดเปรียบเทียบ คิดประยุกต์ ดัดแปลง รวมทั้งคิดหาทางออกใหม่ๆ

3. อารมณ์ ความรู้สึก คือ มีความต้องการ อยากคิดอยากทำ มีความสุขที่ได้ทำ กล้าลองกล้าทำ มีความมุ่งมั่น และมีความพอใจในสิ่งที่ทำได้สำเร็จ

4. ผลผลิต คือ เกิดผลผลิตที่ได้จากการพยายามแก้ไขปัญหา การปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่เดิม และผลผลิตที่ได้จากการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา (สมพร อินทร์แก้ว; และ อมราภรณ์ อินโชนานนท์. 2554: ออนไลน์)

และ เอมอร ตรีภิญโญยศ ได้กล่าวถึงประโยชน์ของจินตนาการไว้ดังนี้

จินตนาการให้ประโยชน์กับลูกน้อยของคุณดังนี้

1. ลูกน้อยของคุณจะเป็นเด็กที่ใช้ภาษาได้ดี เพราะการเล่นโดยอาศัยจินตนาการของลูกน้อยนั้น จะช่วยให้เขาสามารถที่จะใช้คำพูดต่างๆ ได้ตอบระหว่างกลุ่มเพื่อนอย่างสนุกสนานและสามารถที่จะแปลงเสียงต่างๆ ได้ตามที่จินตนาการไม่ว่าจะเป็นการเลียนเสียงชุดอารมณ์ของสัตว์ต่างๆ เช่น สิงโต เสือ ไคโนเสาร์ หรือสัตว์ประหลาดต่างๆ ในจินตนาการของเขา หรือพูดเลียนแบบบุคคลต่างๆ หรือตัวละครต่างๆ ในหนังโนหนัง ในการตุ้ม ระหว่างการเล่นกับเพื่อนๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นการช่วยฝึกทักษะทางด้านภาษาให้กับลูกน้อยทั้งสิ้น

2. ลูกน้อยของคุณจะเป็นเด็กที่อารมณ์ดี เพราะลูกน้อยจะมีความสุขและพอใจในตัวเขาเมื่อเขาได้เข้าไปอยู่ในโลกแห่งจินตนาการของเขา ซึ่งในโลกแห่งจินตนาการนั้นเขาจะเป็นคนที่เก่งที่สุด เป็นฮีโร่เป็นที่ชื่นชอบและชื่นชมของเพื่อนๆ ในจินตนาการของเขา ในโลกแห่งจินตนาการนั้นเขาจะสามารถเป็นทุกสิ่งทุกอย่างตามที่เขาอยากจะเป็นและต้องการได้ ดังนั้นเขาจึงมีความสุขทุกครั้งเมื่อได้จินตนาการ

เกี่ยวกับตัวเองในโลกแห่งจินตนาการของเขา จึงส่งผลให้เขากลายเป็นเด็กที่อารมณ์ดีและมีความสุขตลอดเวลา

3. ลูกน้อยของคุณจะเป็นเด็กที่มีสติปัญญาและสมองดี เนื่องจากการใช้จินตนาการของเด็กในการเล่น หรือการทำกิจกรรมต่าง ๆ นั้นจะทำให้สมองของเขามีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ทำให้เขามีทักษะทางด้านความคิดมากขึ้น และมีสมาธิในการคิดค้นหาคำตอบต่างๆ เพื่อแก้ไขปัญหาที่เขากำลังเผชิญระหว่างการเล่น การเล่นของลูกน้อยที่อาศัยจินตนาการของเขานั้นเป็นการฝึกให้ลูกน้อยได้ใช้ความคิดและมีมุมมองที่หลากหลายในการคิดมากยิ่งขึ้น ลูกน้อยจะไม่ยึดติดเอาความคิดใดความคิดหนึ่งเป็นหลักตายตัว สามารถคิดนอกกรอบและนอกกฎเกณฑ์ความเป็นจริงที่ตั้งไว้ได้ เขาจะมีความยืดหยุ่นทางความคิดมากยิ่งขึ้นเมื่อเขาได้อยู่ในโลกแห่งจินตนาการของเขา ทุกอย่างเป็นไปได้ ไม่มีกฎเกณฑ์ใดๆ ที่จะมาปิดกั้นความคิดของเขาได้ ลูกน้อยจึงมีความคิดสร้างสรรค์และแปลกใหม่เมื่อเขาได้เล่นอยู่ในจินตนาการของเขาผลที่ตามมาก็คือ เขาจะสามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เมื่อเจอกับปัญหาต่างๆ ตามที่เคยได้ทำในโลกแห่งจินตนาการของเขา (เอมอร์ ตรีวิทยุญยศ. 2551: 74-76)

จะเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในช่วงวัยต่างๆ นั้นจะมีตัวที่ช่วยในการกระตุ้นให้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาขึ้นได้นั้นคือจินตนาการ เด็กในช่วงอายุ 3-6 ปี จะมีจินตนาการสูง ดังนั้นในช่วงนี้จะต้องสนับสนุน ไม่ขัดขัดขวางแต่ควรรีให้คำแนะนำและสอนให้เด็กแยกแยะว่าเรื่องไหนจินตนาการเรื่องไหนไม่ใช่เรื่องจริง ซึ่งถ้าไม่สามารถแยกแยะได้เด็กจะอยู่ร่วมกับผู้อื่นด้วยความยากลำบาก เพราะในช่วงวัยนี้จะเป็นช่วงที่เด็กชอบเล่นบทบาทสมมุติกับตัวเองและเพื่อนๆ ซึ่งการเล่นบทบาทสมมุติจะทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจในตนเองเป็นจุดเริ่มต้นของความเชื่อมั่นในตนเอง แต่ถ้าเกินขอบเขตความเป็นจริงก็เป็นสิ่งที่น่าเป็นห่วง เช่น เล่นสมมุติเป็นการตุน อาจปีนต้นไม้แล้วทำท่าบินลงมาเพราะคิดว่าตัวเองสามารถบินได้เหมือนตัวการ์ตูน เพราะจินตนาการนั้นนอกจากจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์แล้วก็อาจทำให้เด็กหลุดเข้าไปสู่โลกส่วนตัวมากเกินไปจนไม่อาจเผชิญกับโลกแห่งความจริงได้ ดังนั้นเราจึงควรศึกษา ส่งเสริม เห็นความสำคัญ และพัฒนาจินตนาการให้แก่เด็กในทางที่ถูกต้องเหมาะสมด้วย

2.3.2 พัฒนาการทางด้านจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก

พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็กตอนต้น อายุ 2-6 ปี

1. เด็กจะอยู่ในช่วงเรียนรู้ อยากลอง และตื่นตัวกับสิ่งแปลกใหม่ เมื่อเห็นสิ่งของต่างๆ ที่แปลกตาจะหยิบมาดม หรือหยิบเข้าปาก
2. เด็กเริ่มเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวด้วย ใช้จินตนาการกับการเล่น การสัมผัส และลองทำตามตัวอย่างจากผู้ใหญ่

3. เด็กสามารถสังเกตเห็นความแตกต่างของสิ่งของรอบตัวไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ ข้าวของเครื่องใช้ สามารถบอกถึงความเหมือนและความแตกต่างของสิ่งของต่างๆได้ สามารถจดจำและบอกถึงรายละเอียดของสิ่งต่างๆได้

4. เด็กเริ่มดัดแปลงสิ่งของต่างๆรอบตัวเป็นของเล่นตามจินตนาการได้ เช่น นำกล่องมาทำรถลาก เอากระป๋องมาเจาะเป็นกลอง เอาดินน้ำมันมาปั้นเป็นรูปต่างๆ เป็นต้น

5. เด็กสามารถเล่าเรื่องราวต่างๆผ่านจินตนาการได้ เช่น นิทาน จำเนื้อเพลงบางท่อนแล้วร้องออกมาได้ เต้นรำในท่าต่างๆตามจินตนาการหรือที่จดจำมา สามารถทำของเล่นใหม่ๆที่มาจากจินตนาการของตนเองหรือดัดแปลงจากสิ่งที่ได้เห็นมา

6. เด็กจะเริ่มมีจินตนาการเล่นบทบาทสมมติเลียนแบบผู้ใหญ่ คนรอบข้างที่ได้พบเห็นและสนใจ หรือตัวละครในนิทานหรือการ์ตูน

7. เด็กเริ่มใช้จินตนาการและมีความคิดแปลกๆในการตั้งคำถาม เช่น ทำไมปลาถึงไม่มีปีก ทำไมนกว่ายน้ำไม่ได้ ทำไมต้องเรียกว่าผีเสื้อ เป็นต้น

พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็กตอนกลางและปลาย อายุ 6-12 ปี

1. เด็กในวัยนี้จะใช้จินตนาการสร้างสรรค์ที่เปลี่ยนไปสู่ความเป็นจริงมากขึ้น จินตนาการเป็นรูปภาพ ชอบการบรรยายถ่ายทอดความคิดเป็นคำพูด รักการเรียนรู้ และต้องการประสบการณ์ที่ทำทหายและสร้างความสนุกสนาน

2. เด็กเริ่มประดิษฐ์ทดลองสิ่งแปลกๆที่สามารถใช้ได้และเป็นประโยชน์มากขึ้น

3. เริ่มคิดวิธีการแก้ปัญหาต่างๆด้วยวิธีของตัวเอง ซึ่งมีหลายวิธีและผู้ใหญ่อาจไม่เคยคิดว่าสามารถทำได้

4. เริ่มใช้วัตถุสิ่งของต่างๆรอบตัวมาใช้เป็นตัวช่วยในการแก้ปัญหาต่างๆของเด็ก

5. เด็กเริ่มเล่นเกมที่ต้องใช้ความคิดที่ซับซ้อนได้มากขึ้น จำพวกเกมลับสมองหรือเกมที่ต้องใช้ความคิดในการแก้ปัญหา

6. เด็กสามารถแยกแยะสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องและไม่ใช้พวกเดียวกัน สามารถคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของได้

7. เด็กเริ่มค้นหาคำตอบในสิ่งที่สนใจด้วยตัวเอง ทำสิ่งต่างๆด้วยตัวเองโดยไม่รอความช่วยเหลือ สามารถแสดงความคิดของตัวเองออกมาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานต่างๆอย่างสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

8. มีความอดทนและเพียรพยายามมากขึ้นในการศึกษาหาความรู้ในสิ่งที่สนใจและต้องการคำตอบในเรื่องที่สงสัย

9. เด็กผู้หญิงชอบเลียนรู้จากหนังสือและการเล่นบทบาทสมมติ ส่วนเด็กผู้ชายชอบเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง การเล่นเกม

10. สามารถใช้ความสามารถพิเศษในการทำสิ่งต่างๆ ได้ถนัดและชัดเจนยิ่งขึ้น มีพัฒนาการด้านศิลปะและดนตรีในการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

11. ในช่วง 11-12 ปี จะเป็นช่วงที่ขาดความมั่นใจ เป็นช่วงที่เด็กพยายามปรับตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อน เลียนแบบเพื่อน จึงทำให้ลดความคิดอิสระและความเป็นตัวเองลงเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากกลุ่ม และ เอมอร์ ตรีภิญโญยศ ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ในเด็กช่วงวัยนี้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ เริ่มน้อยลงเพราะถูกระบบกฎเกณฑ์ของโรงเรียนมาตีกรอบ และบังคับความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ เอาไว้ ดังนั้นในช่วงวัย 11-12 ปีนี้คุณพ่อคุณแม่ควรที่จะดูแลเอาใจใส่ลูกและคอยกระตุ้นให้เขาใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่บ้านมากขึ้น” (เอมอร์ ตรีภิญโญยศ. 2551: 60)

จะเห็นได้ว่าพัฒนาการทางด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะพัฒนาตามวัยและการเจริญเติบโต ทักษะทางด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในเด็กทุกคนขึ้นอยู่กับว่าจะพัฒนาได้มากน้อยแตกต่างกันแค่นั้นขึ้นอยู่กับผู้ใหญ่ ครอบครัว และสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันด้วย สังเกตได้ว่าจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะเติบโตและพัฒนาอย่างรวดเร็วจนกระทั่งหยุดชะงักหรือลดน้อยลงเมื่อเด็กได้เข้าสู่สังคมโรงเรียน ซึ่งการเข้าสู่สังคมโรงเรียนของเด็กนั้น เด็กจะต้องปรับตัวเข้ากับสังคมเพื่อน ครู และการเรียนการสอน ในช่วงวัยนี้เด็กจะเกิดความรู้สึกถึงการเป็นที่ยอมรับในกลุ่ม ไม่แปลกแยก เป็นที่ชื่นชอบและพอใจของครู เป็นเด็กดีของพ่อแม่ ดังนั้นเด็กจะให้ความสนใจและให้ความสำคัญกับการเรียน

ปัจจุบันการเรียนการสอนในโรงเรียนของไทยใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยประกาศให้ใช้ตั้งแต่ปี พ.ศ.2552 เป็นต้นมาโดยเริ่มจากโรงเรียนต้นแบบ และประกาศให้ใช้ในโรงเรียนทั่วไปตั้งแต่ปี พ.ศ.2553 เป็นต้นไป ซึ่ง สมชาย วงศ์สวัสดิ์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ ได้กล่าวไว้ในคำสั่ง เรื่อง ให้ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มีเนื้อหว่า

เพื่อให้การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานสอดคล้องกับสภาพความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจสังคมและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ เป็นการสร้างกลยุทธ์ใหม่ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สามารถตอบสนองความต้องการของบุคคล สังคมไทย ผู้เรียนมีศักยภาพในการแข่งขันและร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ในสังคมโลก ปลูกฝังให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกในความเป็นไทย มีระเบียบวินัย คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมและยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เป็นไปตามเจตนารมณ์มาตรา 80 ของรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2550 และ

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: ไม่ปรากฏเลขหน้า)

ความนำในหนังสือหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กล่าวว่า

กระทรวงศึกษาธิการได้ประกาศใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ให้เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศ โดยกำหนดจุดมุ่งหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก (กระทรวงศึกษาธิการ. 2544: ไม่ปรากฏเลขหน้า) พร้อมกันนี้ได้ปรับกระบวนการพัฒนาหลักสูตรให้มีความสอดคล้องกับเจตนารมณ์แห่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ที่มุ่งเน้นการกระจายอำนาจทางการศึกษาให้ท้องถิ่นและสถานศึกษาได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพ และความต้องการของท้องถิ่น (สำนักนายกรัฐมนตรื. 2542 : ไม่ปรากฏเลขหน้า)

จากการวิจัย และติดตามประเมินผลการใช้หลักสูตรในช่วงระยะเวลา 6 ปีที่ผ่านมา (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. 2546: ก; 2546: ข; 2548: ก; 2548: ข; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2547: ไม่ปรากฏเลขหน้า; สำนักผู้ตรวจราชการและติดตามประเมินผล. 2548: ไม่ปรากฏเลขหน้า; สุวิมล ว่องวาณิช และนางลักษณ วิรัชชัย. 2547: ไม่ปรากฏเลขหน้า; Natravong. 2002; Kittisunthorn. 2003) พบว่า หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 มีจุดดีหลายประการ เช่น ช่วยส่งเสริมการกระจายอำนาจทางการศึกษาทำให้ท้องถิ่นและสถานศึกษามีส่วนร่วมและมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้อง กับความต้องการของท้องถิ่น และมีแนวคิดและหลักการในการส่งเสริมการพัฒนาผู้เรียนแบบองค์รวมอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาดังกล่าวยังได้สะท้อนให้เห็นถึงประเด็นที่เป็นปัญหาและความไม่ชัดเจนของหลักสูตรหลายประการทั้งในส่วนของเอกสารหลักสูตร กระบวนการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ และผลผลิตที่เกิดจากการใช้หลักสูตร ได้แก่ ปัญหาความสับสนของผู้ปฏิบัติในระดับสถานศึกษาในการพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา สถานศึกษาส่วนใหญ่กำหนดสาระและผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไว้มาก ทำให้เกิดปัญหาหลักสูตรแน่น การวัดและประเมินผลไม่สะท้อนมาตรฐาน ส่งผลต่อปัญหาการจัดทำเอกสารหลักฐานทางการศึกษาและการเทียบโอนผลการเรียน รวมทั้งปัญหาคุณภาพของผู้เรียนในด้านความรู้ ทักษะ ความสามารถและคุณลักษณะที่พึงประสงค์อันยังไม่เป็นที่น่าพอใจ

นอกจากนั้นแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้ มีคุณธรรม และมีความรอบรู้อย่างเท่าทัน ให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และศีลธรรม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง แนวการพัฒนาคนดังกล่าวมุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งมีสมรรถนะ ทักษะและความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิต อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน (สภาพัฒนา

เศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. 2549: ไม่ปรากฏเลขหน้า) ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนให้มีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: ไม่ปรากฏเลขหน้า)

จากข้อค้นพบในการศึกษาวิจัยและติดตามผลการใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่ผ่านมา ประกอบกับข้อมูลจากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาคนในสังคมไทย และจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนสู่ศตวรรษที่ 21 จึงเกิดการทบทวนหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เพื่อนำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มีความเหมาะสม ชัดเจน ทั้งเป้าหมายของหลักสูตรในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน พัฒนาเศรษฐกิจและสังคมประเทศไทย พัฒนาพื้นฐานในการดำรงชีวิต การพัฒนาสมรรถนะและทักษะกระบวนการนำหลักสูตรไปสู่การปฏิบัติในระดับเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษา โดยได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่ชัดเจน เพื่อใช้เป็นทิศทางในการจัดทำหลักสูตร การจัดการเรียนการสอนในแต่ละระดับ นอกจากนี้ได้กำหนดโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำของแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ในแต่ละชั้นปีไว้ในหลักสูตรแกนกลาง และเปิดโอกาสให้สถานศึกษาเพิ่มเติมเวลาเรียนได้ตามความพร้อมและจุดเน้น อีกทั้งได้ปรับกระบวนการวัดและประเมินผล เกณฑ์การจบการศึกษาแต่ละระดับ และเอกสารแสดงหลักฐานทางการศึกษา ให้มีความสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ และมีความชัดเจนต่อการนำไปปฏิบัติ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 1-2)

จะเห็นได้ว่าการศึกษาในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นั้นมีแนวทางที่จะมุ่งพัฒนาให้นักเรียนมีความรู้ มีคุณธรรม มีจิตสำนึกต่อการรักชาติและพระมหากษัตริย์ ดังวิสัยทัศน์ที่กล่าวไว้ว่า

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการใช้ชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 4)

โดยหลักสูตรจะแบ่งการเรียนการสอนออกเป็น 8 กลุ่มสาระด้วยกัน คือ

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

3. กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
4. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
6. กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
7. กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ในส่วนของ การสร้างเสริมและพัฒนาทางด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์นั้นจัดอยู่ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะซึ่งได้แบ่งออกเป็น 3 แขนง คือ ทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ มีเนื้อหา ดังนี้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญคือ

ทัศนศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ดนตรี มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกทางดนตรีอย่างอิสระชื่นชมและประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรีในรูปแบบต่างๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรีในเชิงสุนทรีย์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณี วัฒนธรรม และเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์

นาฏศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ การถ่ายทอดความรู้สึกความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจ

ความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่านาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล (กระทรวงศึกษาธิการ. 2251: 182-183)

ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนระดับประถมศึกษาไว้ดังนี้

ตารางโครงสร้างเวลาเรียนระดับประถมศึกษา

กลุ่มสาระการเรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน					
	ระดับประถมศึกษา					
	ป. 1	ป. 2	ป. 3	ป. 4	ป. 5	ป. 6
● กลุ่มสาระการเรียนรู้						
ภาษาไทย	200	200	200	160	160	160
คณิตศาสตร์	200	200	200	160	160	160
วิทยาศาสตร์	80	80	80	80	80	80
สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	120	120	120	120	120	120
○ ประวัติศาสตร์	(40)	(40)	(40)	(40)	(40)	(40)
○ ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม	}	(80)	(80)	(80)	(80)	(80)
○ หน้าที่พลเมือง วัฒนธรรม และการดำเนินชีวิตในสังคม						
○ เศรษฐศาสตร์						
○ ภูมิศาสตร์						
สุขศึกษาและพลศึกษา	80	80	80	80	80	80
ศิลปะ	80	80	80	80	80	80
การงานอาชีพและเทคโนโลยี	40	40	40	80	80	80
ภาษาต่างประเทศ	40	40	40	80	80	80
รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)	840	840	840	840	840	840
● รายวิชา/ กิจกรรม ที่สถานศึกษาจัดเพิ่มเติม ตามความพร้อมและจุดเน้น	ปีละ 40 ชั่วโมง					
● กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน						
○ กิจกรรมแนะแนว	}	120	120	120	120	120
○ กิจกรรมนักเรียน						
- ลูกเสือ ยุวกาชาด						
- ชมรม ชุมนุม						
○ กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์						
รวมเวลา กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	120	120	120	120	120	120
รวมเวลาเรียน	ไม่เกิน 1,000 ชั่วโมง			ไม่เกิน 1,000 ชั่วโมง		

หมายเหตุ ในทางปฏิบัติให้โรงเรียนระบุเวลาเรียนตามที่โรงเรียนกำหนด

ตารางที่ 1 กรอบโครงสร้างเวลาเรียนระดับประถมศึกษา

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). ชุดฝึกอบรมเรื่อง หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. หน้า 35.

กล่าวได้ว่าการเรียนการสอนในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 นั้น มีการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านจินตนาการความคิดสร้างสรรค์อยู่บ้างในระดับหนึ่ง จากตารางโครงสร้างเวลาเรียนในระดับประถมศึกษาจะเห็นได้ชัดว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ นั้นจัดว่าเป็นกลุ่มสาระที่ถือให้ความสำคัญเป็นอันดับแรก โดยมีเวลา ชั่วโมงเรียนมากที่สุด รองลงมาคือวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ สุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงานอาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ ตามลำดับ จะสังเกตได้ว่าถึงแม้วิชาในกลุ่มสาระวิทยาศาสตร์ สุขศึกษาและพลศึกษา และศิลปะ จะมีสัดส่วนของเวลาในการเรียนการสอนเท่ากัน แต่ในกลุ่มสาระศิลปะจะถูกแยกย่อยออกไปอีก 3 แขนงวิชาด้วยกัน จึงทำให้เวลาเรียนแต่ละแขนงของวิชาในกลุ่มสาระศิลปะลดน้อยตามลงไปด้วย ทำให้เห็นได้ชัดว่าการเรียนการสอนภายในโรงเรียนนั้นไม่ได้มุ่งเน้นการพัฒนาทางด้านจินตนาการสร้างสรรค์ให้แก่เด็กเท่าที่ควร ซึ่งโรงเรียนจะมุ่งเน้นไปทางทักษะวิชาการเสียมากกว่า ทำให้พัฒนาการทางด้านจินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กในวัยนี้ลดลง หรือหยุดชะงักไป เพราะเด็กอาจถูกตีกรอบจากระบบกฎเกณฑ์ของโรงเรียน เราจึงควรเห็นความสำคัญในส่วนนี้เป็นอย่างยิ่ง

2.3.3 อิทธิพลที่ส่งผลต่อจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็ก

วัยเด็กเป็นวัยที่มีความอยากรู้อยากเห็น เป็นวัยแห่งการค้นหาคำรวจ เพื่อแสวงหาประสบการณ์ สิ่งสำคัญที่มีอิทธิพลและส่งผลต่อจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็กนั้นก็คือการเล่น การที่เด็กได้จับต้อง พิจารณา สำรวจ และใช้ความคิด กับสิ่งของบางอย่างที่อยู่ตรงหน้า หรือกลุ่มเพื่อนกับกิจกรรมต่างๆเป็นการที่เด็กได้เล่น ได้ค้นหาประสบการณ์แปลกใหม่จากสิ่งที่อยู่ตรงหน้านั้นเอง การเล่นของเด็กจะช่วยในเรื่องพัฒนาการทางด้านต่างๆซึ่งหมายรวมถึงพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการด้วย โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld) มองว่า “การเล่นเป็นการแสดงออกถึงจินตนาการของเด็ก ทำให้เด็กตระหนักถึงสภาพแวดล้อม นอกจากนั้นการเล่นยังเป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตเด็กอีกด้วย” (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535: 1; อ้างอิงจาก Lowenfeld. 1967)

วันเพ็ญ ปลูกพัฒน์ กล่าวว่า “การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสมัครใจเกิด ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เด็กเล่นเด็กจะเกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และบุคลิกภาพของเด็กในวันนี้และในอนาคตข้างหน้า” (วันเพ็ญ ปลูกพัฒน์. 2539: 30)

พชรวรรณ จันทรางศู ได้กล่าวถึงการเล่นด้วยเช่นกันว่า “เป็นขั้นบันไดแรกของชีวิตที่จะฝึกฝนจิตใจเด็กให้อดทน เรียนรู้การช่วยตัวเอง ทั้งยังช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน และส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนความคิด

สร้างสรรค์ นอกจากนี้การเล่นสามารถช่วยสอนให้เด็กรู้จักการรับผิดชอบต่อตัวเอง” (พชรวรรณ จันทรางศุ. 2535: 63-65)

สเตฟาน ไอเออร์บัค (Stevanne Auerbach) กล่าวถึงการพัฒนาในระดับความฉลาดทางด้านการเล่นว่า

เราต่างก็เคยได้ยินเรื่องไอคิวกันมาบ้างแล้ว (IQ = Intelligence Quotient หรือ ระดับสติปัญญา) ตัวเลขไอคิวคือ เกณฑ์ชี้ความสามารถทางสติปัญญาของเด็ก ซึ่งใช้เป็นมาตรฐานกันมานาน แต่ก็เชื่อว่าพีคิว (PQ = Play Quotient หรือ ความฉลาดในการเล่น) ก็เป็นปัจจัยสำคัญไม่แพ้กัน ที่จะส่งผลให้เด็กพัฒนาศักยภาพทางกาย ความคิดสร้างสรรค์ และสติปัญญาได้อย่างดีที่สุด การเล่นคืองานของเด็กๆ เพราะพวกเขาได้ฝึกทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนและการใช้ชีวิตจากการเล่นนี้เอง และการชี้แนะให้เด็กเล่นในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมยังเป็นการช่วยลับสมองของลูกและส่งเสริมให้ลูกมีไหวพริบอีกด้วย (สเตฟาน ไอเออร์บัค. 2547: 20)

เอ็ดการ์ คลักแมน ได้กล่าวถึงเรื่องการเล่นในวัยเด็กไว้ว่า

การเล่นไม่ใช่เรื่องของสัญชาตญาณ แต่เป็นการเรียนรู้ มีการวิจัยและอธิบายความสำคัญของการเล่นที่มีต่อเด็กไว้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งที่เด็กต้องทำ ขณะที่เขาเติบโต และกำลังมีพัฒนาการในด้านต่างๆ การเล่นเอื้อประโยชน์ต่อการเรียนของเขาในอนาคตการเล่นเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดอย่างหนึ่งที่สอนให้เด็กเรียนรู้ว่าจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนอย่างไร การเล่นช่วยให้เด็กมีพัฒนาการด้านภาษาที่ดีขึ้น การคิดเชิงนามธรรมที่เกิดขึ้นจากการเล่น เป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในโรงเรียนต่อไป และมีอิทธิพลสำคัญต่อเนื้องจนเด็กโตเป็นผู้ใหญ่ด้วย ในฐานะที่เป็นผู้ใหญ่ คุณเคยร่วมกิจกรรมการฝึกสร้างจินตภาพบ้างไหม ทราบหรือไม่ว่าการเล่นในวัยเด็กของคุณมีความสัมพันธ์โดยตรงกับความสามารถในการสร้างจินตภาพอย่างสร้างสรรค์ และการวางแผนอย่างมีจินตนาการ ว่าสิ่งใดเหมาะกับองค์กรของคุณ (เอ็ดการ์ คลักแมน. 2547: 10-11)

ซูซา จันท์โฮม ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นในวัยเด็กเช่นกันว่า

การเล่นของเด็กมีความสำคัญมาก แต่บางครั้งคนเราก็มักนึกถึงความสำคัญของการเล่น การเล่นของเด็ก หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใดๆ ที่ให้ความสนุกสนานแก่เด็กโดยไม่คำนึงถึงผลของมัน การเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็ก ไม่มีการบังคับใดๆทั้งสิ้น เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่า การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่จำเป็นที่จะช่วยให้กล่อมเนื้อส่วนต่างๆเจริญเติบโต ร่างกายแจ่มใส นับว่าเป็นการออกกำลังกายที่ดียิ่ง การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจสิ่งอื่นๆดีขึ้น ช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะช่วยให้เด็กรู้จักแยกแยะว่าอะไรคือความจริงและอะไรเป็นความนึกฝันอีกด้วย ถ้าเด็กได้ร่วมเล่นกับเพื่อนๆเด็กจะรู้จักการแบ่งปันสิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการให้และการรับ

ของผู้อื่น การเล่นระหว่างพี่น้องในครอบครัว จะทำให้เด็กรู้จักไม่เอาใจพี่น้องของตน และไม่มีความรู้สึกเป็นศัตรูต่อกัน การเล่นช่วยให้เด็กรู้จักการสามัคคีภาพในระหว่างเพื่อนฝูง และช่วยให้เด็กรู้จักการแก้ปัญหา การเล่นของเด็กจัดเป็นการศึกษาอย่างหนึ่ง เด็กที่เล่นตุ๊กตาจะเรียนรู้ถึงรูปร่างลักษณะและส่วนต่างๆของตุ๊กตา ตลอดถึงสีและสิ่งที่ใช้ประดิษฐ์ตุ๊กตา การที่เด็กรู้จักสำรวจเครื่องดนตรีกลไกเล็กๆ รู้จักหัดรวบรวมของใช้ จะส่งเสริมให้เด็กมีความรู้กว้างขวางขึ้น การเล่นจัดเป็นการแสดงอย่างหนึ่งของเด็ก เพราะเด็กจะได้รับบารมีและความต้องการต่างๆอันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ การเล่นเป็นการฝึกฝนมารยาท เด็กจะรู้จักผิดรู้จักถูกจากการเล่น รู้จักความยุติธรรม รู้แพ้รู้ชนะ รู้จักควบคุมตนเอง ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะได้รับการฝึกฝนจากการเล่นร่วมกับเพื่อนๆ ทั้งสิ้น (สุชา จันทน์อม. 2543: 81-83)

บัน บัน กล่าวถึงคุณค่าของการเล่นไว้ว่า

การเล่นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การเล่นของเด็กเป็นวิธีการที่เด็กแปลและถ่ายทอดความหมาย ความเข้าใจ และความรู้สึกที่เด็กมีต่อสิ่งต่างๆ และสถานการณ์ต่างๆรอบตัวออกมาเป็นการกระทำ เพื่อให้ตนเองเรียนรู้และผู้อื่นได้รับรู้ความสามารถของตนเองการเล่นช่วยส่งเสริมให้เด็กสนใจสิ่งรอบตัว ดังนั้นการเล่นของเด็กจึงมีความจำเป็นสำหรับเด็กมากเท่ากับการทำงานของผู้ใหญ่ ถ้าเด็กไม่มีโอกาสได้เล่นก็จะมีผลกระทบกระเทือนเมื่อเด็กนั้นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ หากมีการห้ามหรือตัดทอนการเล่น ก็เท่ากับว่าตัดโอกาสที่จะให้เด็กได้สำรวจค้นหาประสบการณ์และการเรียนรู้ (บัน บัน. 2547: 8-9)

เกษลดา มานะจตุติ ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กที่ทำให้เกิดพัฒนาการด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการค้นคว้า สำรวจ ทดลอง ใช้กล้ามเนื้อประสาทสัมผัสทั้งห้า ตา มือ หู จมูก ปาก ให้ประสานกันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง
2. ช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมเชาวน์ปัญญา จากการเล่นเด็กจะเกิดความคิดริเริ่มแปลกๆใหม่ๆ รู้จักใช้สติปัญญาประยุกต์ ปรับปรุงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานจากการเล่น
3. ช่วยให้เกิดทักษะทางสังคม อันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักรอคอย รอบคอบ วางแผน เสียสละ ให้อภัย และปรับตัวเข้ากับผู้อื่น
4. ช่วยให้ได้รับบารมี ลดความตึงเครียด ความคับข้องใจ เป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่ภาวะปกติได้
5. ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้น จากกิจกรรมการเล่นเด็กจะได้เคลื่อนไหว แขน ขา และอวัยวะทุกส่วนในร่างกาย ทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดีขึ้น (เกษลดา มานะจตุติ. 2529: 2-3)

สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการประสานงานเยาวชนแห่งชาติ ได้กล่าวถึง การเสริมสร้างความนึกคิดและความคิดสร้างสรรค์จากการเล่นว่า

การเล่นเพื่อเสริมสร้างความนึกคิด เป็นกุญแจที่จะนำไปสู่การพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กเช่นกัน จากการที่เด็กใช้ความนึกคิด เด็กจะแสดงพฤติกรรมออกมา เด็กเล็กจะสร้างสัญลักษณ์เพื่อแทนความนึกคิด และใช้สัญลักษณ์ในการนึกคิด แต่ไม่อาจแสดงด้วยการเล่าเรื่องอย่างต่อเนื่องกัน สำหรับเด็กเล็กพ่อแม่หรือครูอาจเล่นนิทานให้เด็กเกิดความนึกคิด

เมื่อเด็กรู้ภาษาแล้ว และเรียนรู้ภาษามากขึ้น เด็กก็สามารถที่จะคิดด้วยการใช้คำแทนสัญลักษณ์ที่นึกคิดในการเล่นนิทาน ร้องเพลง เต้นรำ เล่นละคร โดยเล่นบทบาทต่าง ๆ ในการแสดง ได้เด็กจะได้ใช้ภาษาเสริมสร้างความคิดในรูปของบทสนทนาหรือคำโคลงกลอน ตลอดจนแสดง อารมณ์และความนึกคิดโดยใช้ท่าทางต่างๆ

การแสดงความนึกคิดอาจออกในรูปของการแสดงความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งหมายถึงการแสดงที่เด็กสร้างขึ้นเอง เช่น การเล่นบทบาทต่างๆ ซึ่งตนจินตนาการขึ้นแสดงท่าทางเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตหรือวัตถุที่เด็กสร้างขึ้นในความคิด ลักษณะเช่นนี้เป็นการพัฒนาความคิดและความคิดสร้างสรรค์ที่น่าส่งเสริม

ความสามารถการสร้างสรรค์ถือเป็นพรสวรรค์อย่างหนึ่ง ความสามารถในการสร้างสรรค์สูงมีความสัมพันธ์กับการมีสติปัญญาสูงกล่าวคือ คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นคนที่มีสติปัญญาสูง อย่างไรก็ตาม มีงานวิจัยพบว่า คนที่มี ไอ.คิว.สูง แต่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำก็มีหลายคน

การพัฒนาทางสติปัญญาจะเพิ่มมากขึ้น ถ้าเด็กมีประสบการณ์จากการเล่นมากขึ้น พ่อแม่ควรส่งเสริมเร้าให้เด็กๆ ตั้งตั้งทวาร ได้มอง ได้ยิน แต่ต้อง สำรวจหรือเล่นสิ่งใดก็ตามจะเป็นวัตถุ ของเล่น หรือการแสดงซึ่งเป็นการฝึกการใช้ความนึกคิดอิสระของเด็กที่เด็กอาจแสดงออกด้วยกริยาหรือคำพูด หรือแสดงความนึกคิดออกทางวัตถุ เช่น การต่อบล็อก เป็นต้น ตราบเท่าที่การทำลายสิ่งของหรือเกิดผลเสียต่อตัวเองและผู้อื่น ผู้ใหญ่ควรปล่อยให้เด็กเล่นอย่างอิสระ การที่ผู้ใหญ่แนะนำเด็กหรือตั้งกฎเกณฑ์ต่างๆจำกัดเสรีภาพแก่เด็กนั้น อาจจะเป็นการจำกัดความนึกคิดสร้างสรรค์ที่ดีและการเลือกกระทำอย่างอิสระ การส่งเสริมให้เด็กมีอิสระที่จะคิดและแสดงความรู้สึกออกต่างกันั้นนั้น เพื่อว่าเด็กจะได้พัฒนาบุคลิกภาพของตัวเอง การเป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวเอง(อัตมโนทัศน์)ดี จะช่วยเสริมสร้างสติปัญญา เพิ่มพูนความรู้ รวมทั้งภาษา, เข้าใจความคิดรวบยอด เกิดความเพลิดเพลิน อีกทั้งยังเป็นการขจัดปัญหาความอยากรู้อยากเห็นและฝึกความนึกคิดในการแก้ไขปัญหาด้วย

พ่อแม่และครูควรมีความอดทนอย่างมาก และยินดีที่จะจัดหาเวลาให้เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ พูดกับเด็กด้วยท่าทางที่เบิกบาน รับฟังเด็กเมื่อเด็กพูด แสดงความพอใจเมื่อเด็กแสดงความรู้สึก ประสบการณ์อันเป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ครู พ่อแม่ ควรแสดงความกระตือรือร้นเมื่อเด็กทำอะไรได้สำเร็จ และส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก (สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการประสานงานเยาวชนแห่งชาติ. 2524: 14-15)

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า การเล่นมีความสำคัญต่อเด็กซึ่งไม่ใช่เรื่องของสัญชาตญาณ แต่เป็นการเรียนรู้ การเล่นเป็นขั้นแรกของพัฒนาการเด็กทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ เป็นการแสดงออกถึงจินตนาการของเด็ก ซึ่งจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม คลอดจนความคิดสร้างสรรค์ ถือได้ว่าเป็นการเสริมสร้างความฉลาดในการเล่น (P.Q.) ให้กับเด็ก เพื่อที่เด็กจะได้ฝึกทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนและการใช้ชีวิตจากการเล่น และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพที่ดีในอนาคต

ซึ่ง ดวงเดือน วังสินธุ์ กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการเล่นไว้ว่า

การเล่นสำหรับเด็กที่ดีควรมีจุดมุ่งหมายดังนี้

1. ส่งเสริมจินตนาการ และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็ก
2. ส่งเสริมให้เด็กรู้จักสร้างสัมพันธภาพที่ดีกับคนอื่น
3. ส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออก มีความเชื่อมั่นในตนเอง
4. ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์
5. ส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาความคิดอย่างมีเหตุผล
6. ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็ก
7. ทำให้เด็กร่าเริง เบิกบาน แจ่มใส และมองโลกในแง่ดี (ดวงเดือน วังสินธุ์. 2533: 68)

แมตเตอร์สัน (Matterson) ได้จัดพฤติกรรมการเล่นของเด็กเป็น 4 พฤติกรรม ดังนี้

1. การเล่นสำรวจ (Exploring Play) เป็นกิจกรรมแรกในการเล่นของเด็ก โดยเด็กจะทำการสำรวจวัตถุสิ่งของของเล่นที่อยู่รอบตัวด้วยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 การสำรวจของเล่นหรือสิ่งของอาจเกิดเข้าไปซ้ำมาหลายครั้ง และแต่ละครั้งเด็กจะมีมุมมองที่แตกต่างกันออกไป จนกว่าเด็กจะสามารถสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งนั้นได้

2. การเล่นสร้างสรรค์ (Creative Play) จะเป็นการเล่นที่อยู่บนพื้นฐานการสำรวจ และทักษะพัฒนาการ เด็กจะนำเอาวัตถุสิ่งของที่เข้าค้นพบและนำมาใช้โดยอาศัยทักษะที่เขาได้มีการพัฒนาแล้ว เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์สิ่งของตามแบบฉบับของตัวเอง

3. การเล่นจินตนาการ (Imagination Play) จะเป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการเล่นแบบสร้างสรรค์ โดยเด็กจะแสดงการเล่นออกมาในรูปแบบการเล่นสมมติ เช่น กำลังทำอาหาร เด็กจะแสดงบทบาทสมมติเป็นแม่ครัว ซึ่งสิ่งนี้สะท้อนไปถึงการเลียนแบบจากสภาพแวดล้อมรอบๆตัวเด็ก

4. การเล่นผจญภัย (Adventure Play) เป็นการเล่นที่ช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกายและเพิ่มทักษะการเคลื่อนไหว ช่วยให้การใช้กล้ามเนื้อและอวัยวะต่างๆสัมพันธ์กันได้ดีขึ้น (Matterson. 1977: 42-45)

สมาใจ แจ่มจิรวารรณ ได้จัดแยกประเภทการเล่นตามลักษณะวิธีเล่นที่ส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กไว้ 4 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นที่ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวจะทำให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีควบคุมกล้ามเนื้อของตนเองให้ทำงานประสานกันได้ดีขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความมั่นใจในตนเอง และสามารถพึ่งตนเองได้ การเล่นประเภทนี้ ได้แก่ การเคลื่อนไหวให้เข้ากับจังหวะดนตรี การเล่นเครื่องเล่นในสนาม การเล่นวิ่งกระโดดอย่างอิสระ และการเล่นเคลื่อนไหว ตา และมือ เป็นต้น

2. การเล่นเลียนแบบ เป็นการเล่นที่เด็กชอบมาก เด็กจะเล่นเลียนแบบจากสิ่งแวดล้อมใกล้ๆ ตัวเด็ก และจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งได้แก่ การเล่นเลียนแบบชีวิตในบ้าน เช่น เล่นเป็นพ่อ แม่ เล่นเลียน้อง เล่นหม้อข้าวหม้อแกง หรือการเล่นเลียนแบบบุคคลที่เด็กรู้จัก เช่น เล่นเป็นตำรวจ ครู หมอ พ่อค้า แม่ค้า ดาราโทรทัศน์ที่เด็กชอบ เป็นต้น

3. การเล่นตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เป็นการเล่นที่เด็กได้พัฒนาตัวเองสูงขึ้นมาอีกจากการเล่นอื่นๆ การเล่นนี้มีวิธีแสดงถึงการใช้ความคิด แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่ในตัว เช่น การเล่นทราย เด็กพยายามก่อทรายให้เป็นสิ่งต่างๆที่มีความหมาย เช่น ปราสาทราชวัง ป้อม ค่าย อุโมงค์ให้รถไฟลอด เป็นต้น

4. การเล่นที่ส่งเสริมทักษะทางภาษา ครูและผู้ปกครองสามารถส่งเสริมให้เด็กสนุกกับการใช้ภาษาให้มากขึ้นโดยการเล่านิทานให้เด็กฟังให้เด็กเล่นนิ้วมือ โดยสมมติให้นิ้วมือเป็นสิ่งที่ต่างๆแล้วให้เด็กพูด และทำนิ้วประกอบเรื่องที่พูด เล่นทายปัญหาอะไรเอ่ย เล่นร้องเพลง และทำท่าประกอบ หรือเล่นแสดงตามเรื่องในนิทาน เป็นต้น (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราชา. 2532: 393-394)

และ ศรีสมวงศ์ วรณศิลป์ ได้สรุปการเล่นไว้ 6 ประเภท ได้แก่

1. การเล่นเพื่อการค้นคว้า เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการทดลองหยิบจับตรวจสอบสิ่งต่างๆที่อยู่รอบๆตัว เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น ทำให้เด็กได้เรียนรู้รูปร่าง ขนาด ความหมายของวัตถุ ความแตกต่างของเสียง สังเกตความอ่อนแก่ของสี เป็นต้น

2. การเล่นที่ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และทักษะทางมือ เป็นการเล่นที่เด็กนำสิ่งของต่างๆมาประกอบเป็นของเล่นอย่างง่ายได้ และการกระทำนั้นทำให้เด็กได้รับความสุข ความพอใจ

3. การเล่นเป็นละครหรือจินตนาการ เป็นการเล่นเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวัน เด็กจะดัดแปลงสถานที่เล่นให้เป็นสถานที่ตามความคิดของเขาเอง และนำสิ่งของต่างๆมาดัดแปลงให้เป็นตามความคิดของเขาเอง

4. การเล่นออกกำลังกาย เป็นการเล่นที่ใช้พลังร่างกาย ซึ่งเด็กจะมาเล่นร่วมกันต้องเคารพกฎของการเล่น เรียนรู้การแพ้ชนะ และทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดี

5. การเล่นเกมในบ้าน เป็นการเล่นร่วมกับพี่น้องๆในครอบครัว

6. การเล่นช่วยทำให้ผลิตเฟลินจากการดู ฟัง สังเกต เป็นการเล่นที่อาศัยการดูคนอื่นเล่น ผู้ผู้ใหญ่ทำงาน หรือสังเกตการณ์แสดงท่าทางของสัตว์ หรือชอบที่จะฟังเรื่องราวต่างๆ ฟังเพลง นิทาน จึงทำให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานได้ (ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์. 2520: 12-16)

จะเห็นได้ว่าลักษณะการเล่น หรือการแบ่งประเภทในการเล่นของเด็กที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จะมีรูปแบบหลักอยู่ด้วยกัน 4 รูปแบบ คือ

1. เป็นการเล่นในลักษณะสำรวจ ค้นคว้า ผจญภัย คือการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ช่วยในการไขข้อข้องใจในสิ่งต่างๆที่เด็กเห็น และเก็บไว้เป็นประสบการณ์

2. เป็นการเล่นแบบสร้างสรรค์จินตนาการและการเลียนแบบ คือ การใช้จินตนาการสร้างสรรค์กับการเล่นวัตถุสิ่งของที่เด็กเล่น ให้เป็นไปดังจินตนาการของเด็ก หรือการสวมบทบาท การเล่นสมมติ เป็นบุคคล ตัวละคร หรือเรื่องราวในนิทาน

3. เป็นการเล่นที่ส่งเสริมทักษะทางร่างกาย คือ เป็นการเสริมทักษะด้านการเคลื่อนไหวของเด็ก เพราะเป็นการเล่นที่ต้องใช้กำลังกาย เด็กจึงเรียนรู้เกี่ยวกับวิธีควบคุมกล้ามเนื้อของตนเองให้ทำงานประสานกันได้ดีขึ้น

4. เป็นการเล่นเพื่อส่งเสริมทักษะทางการใช้ภาษา คือ การส่งเสริมทักษะทางการพูดของเด็ก ด้วยการร้องเพลง เล่าเรื่อง เล่านิทาน หรือการเล่นทายปัญหา เป็นการฝึกการออกเสียง และทำให้เด็กกล้าแสดงออก

ดังนั้นในระหว่างการเล่นในรูปแบบต่างๆเด็กจะได้ใช้ความคิดและจินตนาการในสิ่งต่างๆที่อยู่ตรงหน้านั้น แล้วแสดงออกมาอย่างสร้างสรรค์ ทำให้เด็กได้รับการพัฒนาในหลายๆด้านไปพร้อมๆกับความเพลิดเพลิน และเกิดการสั่งสมเป็นประสบการณ์ไปอย่างไม่รู้ตัว ซึ่งการเล่นของเด็กในแต่ละช่วงวัยก็จะมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน อุปกรณ์สิ่งของที่ใช้เสริมทักษะให้กับเด็กจึงต้องแตกต่างกันออกไปตามช่วงอายุด้วย โดย ภรณ์ คุรุรัตน์ กล่าวถึงการเล่นของเด็กแต่ละวัยว่า เด็กแต่ละวัยจะมีการเล่นซึ่งเป็นลักษณะประจำของตน การเล่นจะเปลี่ยนแปลงไปเมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้นตามวัย ดังนี้

การเล่นของเด็กวัย 1-3 ขวบ เด็กในวัยนี้เริ่มเปลี่ยนจากคลานเป็นเดิน แต่การเดินยังไม่แข็ง เด็กจะเดินเกาะเครื่องเรือนจากขั้นหนึ่งไปยังอีกขั้นหนึ่งเรื่อยๆไปทำให้ได้มีโอกาสเรียนรู้ถึงระยะทาง เวลา และบริเวณ เด็กในวัยนี้ชอบลาก ดึงรถหรือกล่องกระดาษ ทำให้เด็กได้ฝึกการควบคุมแขนขาของตนเองของเล่นต่างๆเหล่านี้ ผู้ปกครองควรดูแลความปลอดภัยในการเล่นให้แก่เด็ก และขณะที่เล่นควรอยู่กับเด็กและให้ความสนใจกับเด็ก

การเล่นของเด็กวัย 3-5 ขวบ เด็กวัยนี้จะเริ่มเล่นกับเพื่อนเป็นกลุ่มโดยร่วมกิจกรรมของกลุ่ม ในช่วงท้ายของระยะนี้เด็กพอใจในการเล่นที่เกี่ยวกับสังคม ชอบเลียนแบบชีวิตสังคมของผู้ใหญ่ มักเล่นเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน แสดงบทบาทของสมาชิกในครอบครัว เช่น เล่นเป็น พ่อ แม่ ครู หมอ ตำรวจ

เด็กจะเปลี่ยนแปลงตามความสนใจ และประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ เด็กวัยนี้มีจินตนาการสูง ชอบจินตนาการว่าเป็นคนเก่ง ชอบฟังนิทาน โคลงกลอน และมักจะนำมาดัดแปลงเล่นเป็นเรื่องสมมติได้สนใจการเล่นกับเด็กอื่น ชอบเล่นคล้ายชีวิตจริง ชอบทำงานร่วมกับพ่อแม่ อยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับโลกรอบๆตัวมากขึ้น (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535: 4-10)

ชมรมวิทยาศาสตร์สุขภาพเพื่อพัฒนาเด็ก ได้กล่าวถึงอุปกรณ์การเล่นที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก ดังนี้

สำหรับเด็ก 2-4 ปี เด็กในวัยนี้หากได้รับฟังเทพนิทานหรือเสียงเพลงประกอบการเล่านิทานจะเป็นช่วงระยะที่เหมาะสมสำหรับการสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ผู้ปกครองจึงจะต้องรู้จักการเล่านิทานให้เด็กฟัง หรือจัดหาเทพนิทานเปิดให้เด็กฟัง จะช่วยสร้างจินตนาการสำหรับเด็กเป็นอย่างมาก

สำหรับเด็ก 4-5 ปี เด็กจะมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้นควรหาของเล่นสำหรับการต่อท่อนไม้หลายรูปแบบ ควรจัดหาดินเหนียวหรือดินน้ำมันเพื่อสำหรับปั้นสัตว์รูปต่างๆ การเล่นลูกบิตของบล็อกต่างๆที่ยากขึ้นจะช่วยพัฒนาทางด้านสติปัญญา

สำหรับเด็ก 6-7 ปี เด็กจะชอบขี่จักรยานสองล้อหรือสามล้อ เป็นการฝึกการทรงตัว ความเชื่อมั่นและความกล้า การเล่นบัตร์ไฟที่มีรูปเป็นสัตว์ ดอกไม้ ผลไม้ จะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักจดจำและฝึกความจำไปด้วย ในวัยนี้ควรจัดหาภาพสี หนังสือประกอบภาพ คำ วลี หรือประโยค เด็กจะชอบฟังเรื่องราวต่างๆ และชอบดูภาพสีต่างๆกัน เพื่อให้เกิดจินตนาการ เพราะจินตนาการจะช่วยสร้างเซลล์สมองให้เจริญเติบโตได้ดี (ชมรมวิทยาศาสตร์สุขภาพเพื่อพัฒนาเด็ก. ม.ป.ป.: 115-117)

วารภรณ์ รักวิชัย ได้กล่าวถึงอุปกรณ์เสริมทักษะสำหรับเด็กที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย ไว้ดังนี้

เด็กวัย 1-3 ขวบ ได้แก่

- ของลากจูง
- ตุ๊กตาเล็กๆ
- ชิงช้าทั้งในร่มและกลางแจ้ง
- บันไดสำหรับปีนป่ายและกระดานลื่น ไม้กระดก
- เครื่องเล่นสำหรับเล่นทราย
- บล็อกขนาดกว้างประมาณ 5-6 ซม.
- โครงไม้สำหรับปีนป่าย
- รถเล่นต่างๆ เครื่องบิน รถไฟ รถบรรทุก
- หนังสือนิทาน หนังสือภาพต่างๆ
- พลาสติกสร้างสรรค์

- ของเล่นที่ทำให้เกิดเสียง
- ลูกบอลผ้า
- ตุ๊กตាយาง
- ภาพติดต่อ

เด็กวัย 3-5 ขวบ ได้แก่

- หนังสือภาพ นิทาน
- ชุดเสื้อผ้าของผู้ใหญ่ที่ไม่ใช่
- ของเล่นที่มีรูปทรงเรขาคณิต
- ดินน้ำมัน แป้ง หรือดินเหนียว
- บ้านตุ๊กตา ของใช้ภายในบ้านจำลอง
- บล็อกขนาดต่างๆ
- ภาพติดต่อ (8-20 ชิ้น)
- วัสดุสำหรับใช้ในการวาดภาพ ระบายสี
- เครื่องเล่นสนาม
- ของเล่นพลาสติกสร้างสรรค์
- ของเล่นจำลองต่างๆ
- ทrolley และอุปกรณ์สำหรับเล่นทrolley
- น้ำและอุปกรณ์สำหรับเล่นน้ำ
- ตุ๊กตาสัตว์รูปต่างๆ
- ลูกบิด
- เชือกสำหรับกระโดด

เด็กวัย 6-12 ขวบ ได้แก่

- อุปกรณ์สำหรับวาดภาพและระบายสี
- เครื่องเล่นช่างไม้
- เครื่องทำสวน
- ทrolley และอุปกรณ์สำหรับเล่นทrolley
- เครื่องเล่นสนาม
- ไม้บล็อก
- บ้านตุ๊กตาพร้อมทั้งอุปกรณ์ สิ่งของจำลอง
- จักรยาน
- สัตว์เลี้ยง
- เชือกสำหรับกระโดด
- ฟุตบอล

- ของเล่นที่เป็นเครื่องยนต์กลไก
- นิทาน
- บัตรภาพบัตรคำ
- เกมจับคู่
- ตุ๊กตาหุ่นต่างๆ หุ่นยนต์
- เกมโดมิโน
- ดินเหนียว ดินน้ำมันหรือแป้ง
- การต่อภาพเหมือน
- การเล่นรูปสัตว์ต่างๆ
- ของเล่นทางวิทยาศาสตร์ (วารสารณ์ รักวิจัย. 2533: 131-136)

ฮักกี (Hughes) ได้แบ่งชนิดของของเล่น ในวัยเด็กตอนกลาง (6-10 ปี) แยกตามเพศ

ดังนี้

เพศชายแบ่งเป็น

- รถแข่ง
- รถไฟ
- ปืนจำลอง
- กีฬากลางแจ้ง
- บลิ๊อค
- รถยนต์ และรถบรรทุก
- ของเล่นที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง
- โมเดลสำหรับต่อเป็นเครื่องเล่นจำลอง เช่นเรือจำลอง
- เครื่องกีฬา
- เครื่องสำหรับช่าง
- เครื่องรับ-ส่งวิทยุ

เพศหญิงแบ่งเป็น

- ตุ๊กตาแฟชั่น
- ตุ๊กตาแฟชั่นที่ต้องแต่งตัวให้ เช่น ตุ๊กตาบ่าบี้
- ตุ๊กตาแม่และลูก
- รถเข็น
- บ้านตุ๊กตา

- ของเล่นในครัว งานบ้าน
- ตัวต่อที่สวองาม
- ตุ๊กตาขนสัตว์
- เสื้อผ้าผู้หญิง
- ตุ๊กตาเฟอร์นิเจอร์
- ลูกบิด สร้อยคอ เครื่องประดับต่างๆ
- ดินสอ สีเทียน อุปกรณ์ด้านศิลปะ (Hughes. 1995: 124)

ดังนั้น อิทธิพลที่สร้างให้เด็กเกิดจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยนี้คือการที่เด็กได้เล่นของเล่น และได้ฟังหรือเล่านิทาน แล้วได้ใช้จินตนาการในการเล่นบทบาทสมมติ ซึ่งจะเห็นได้ว่าลักษณะของอุปกรณ์เสริมทักษะที่เด็กได้เล่นและมีอิทธิพลต่อพัฒนาการทางด้านต่างๆรวมถึงด้านจินตนาการสร้างสรรค์นั้น แบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ กลุ่มสิ่งของที่เป็นของเล่น เช่น ตุ๊กตา รถ ตัวต่อ บล็อกไม้ ลูกบอล และกลุ่มของหนังสือภาพ จำพวกนิทาน เรื่องเล่า

2.3.3.1 ของเล่นวัยเด็ก

ของเล่นอยู่คู่กับวัยเด็ก และเด็กก็มักฝึกฝนและได้ทักษะต่างๆที่ดีจากของเล่น ปัจจุบันของเล่นมีอยู่ด้วยกันหลากหลาย ตั้งแต่ของเล่นพื้นบ้าน ซึ่งปู่ ย่า ตา หรือยายนำมาให้เล่นกันง่ายๆภายในบ้าน ไปจนถึงของเล่นที่มีกลไกทันสมัย เคลื่อนไหว และบังคับได้ด้วยไฟฟ้า หรือกำลังแบตเตอรี่ ไม่ว่าของเล่นยุคนี้จะหลากหลายและทันสมัยเพียงใด ของเล่นก็มีประวัติศาสตร์ของมันมาอย่างยาวนาน ซึ่งประวัติของของเล่น สามารถแบ่งออกได้เป็น 8 ยุค ดังนี้คือ (ปราณี วงษ์เทศ. 2528: 1-134)

1. ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เดิมเคยเชื่อกันว่า ในยุคก่อนประวัติศาสตร์ไม่มีการเล่นของเล่น เพราะในยุคนั้นมีความยากลำบาก และอันตรายเกินกว่าที่จะมีเวลามาเล่นของเล่นได้ และไม่เคยขุดพบตัวอย่างของเล่นในสมัยก่อนประวัติศาสตร์เลย ข้อสันนิษฐานดังกล่าวได้ถูกหักล้างด้วยแนวคิดว่าการเล่นของเด็กในยุคก่อนประวัติศาสตร์ เป็นการเล่นเพื่อฝึกความชำนาญในการต่อสู้ป้องกันตัวด้วย และการที่ไม่มีการขุดพบของเล่น เป็นเพราะของเล่นในยุคก่อนประวัติศาสตร์คือวัสดุจากธรรมชาติ เช่น เบี้ย หิน กระดุกสัตว์ เปลือกหอย ลูกกระพรวน เป็นต้น ของเล่นประเภทตุ๊กตา มีข้อสันนิษฐานอยู่ 2 ประการคือ

ประการแรกเป็นของเล่นที่ต้องห้ามโดยเด็ดขาด เนื่องจากรูปปั้นที่คล้ายคนจะเป็นสัญลักษณ์ของความศักดิ์สิทธิ์ ใช้สำหรับการบูชาเทพเจ้า ผีต่างๆ มีจุดมุ่งหมายทางศาสนา จึงห้ามเด็กเล่นเด็ดขาด

ประการที่สองไม่ห้ามเด็ดขาด ถือว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่หลังจากทำพิธีกรรมก็จะกลายมาเป็นของเล่น โดยเฉพาะในกลุ่มชนที่ต้องเร่ร่อน ซึ่งไม่ต้องกรให้เก็บข้าวของที่ไม่มีประโยชน์ แล้วเป็นภาระในการเดินทาง

2. ยุคอียิปต์โบราณ เป็นยุคที่มีอารยธรรมที่เจริญก้าวหน้า ได้มีการพบวัตถุที่ทำขึ้นเพื่อเป็นของเล่นโดยเฉพาะ โดยการค้นคว้าจาก 2 แหล่งเป็นที่ยืนยันคือ จากการพบของเล่นมากมายหลายชนิดในหลุมศพของชาวอียิปต์ ได้แก่ เครื่องลากรูปสัตว์ ลูกข่าง เครื่องเขย่าที่ทำจากเครื่องปั้นดินเผา ลูกบอลจากหนังสัตว์ เป็นต้น และจากการวาด และภาพเขียนฝาผนังของชาวอียิปต์ ที่บันทึกถึงการเล่นเกมกระดานหลายชนิดด้วยกัน

3. ยุคกรีกโรมัน เป็นยุคที่ได้ทิ้งร่องรอยเกี่ยวกับของเล่นไว้ค่อนข้างมากมาย ทั้งภาพเขียนวรรณคดีต่าง ๆ ที่ได้กล่าวถึงประเพณีในยุคนั้นว่า เมื่อเด็กชาย เด็กหญิง เข้าสู่วัยหนุ่มสาว และได้แต่งงานกันก็จะเอาของขวัญของตนในวัยเด็กไปอุทิศให้แก่ข้าพเจ้า หรือเทพธิดาที่ตนเคารพตามวิหาร และวัดต่างๆตลอดจนหลักฐานเกี่ยวกับของเล่นที่พบ ได้แก่ รถม้าลาก สัตว์ต่างๆ นกหวีด ภาพวาดการเล่นโยโย่จากแจกัน โดยเฉพาะตุ๊กตา เนื่องจากชาวกรีกโรมันไม่มีประเพณีที่เป็นข้อห้ามในการสลักรูปเคารพจึงสามารถพบตุ๊กตาอยู่ทั่วไป และทำจากวัสดุต่างๆ

ใกล้เคียงกับยุคกรีกโรมัน ในสมัยราชวงศ์ฮั่นของจีน(ประมาณ206 ปี ก่อนค.ศ.) ชาวจีนนิยมฝังรูปปั้นเล็กๆ เช่น คน ม้า วัว ลงไปในหลุมฝังศพพร้อมผู้ตาย และในยุคเดียวกัน นายพลฮั่น-ลินผู้คิดค้นวิธีกระกระทางระหว่างกองทัพของตนกับกองทัพของข้าศึกที่ล้อมอยู่ด้วยว่าว ซึ่งต่อมาก็ได้กลายเป็นของเล่นระดับชาติ และแพร่หลายไปทั่วโลก

4. ยุคมีดและยุคกลางในยุโรป ในยุคมีดเป็นช่วงที่จักรวรรดิโรมันเสื่อม ชีวิตความเป็นอยู่ค่อนข้างลำบาก ปราศจากความหรูหรา ฟุ่มเฟือยดังเช่นสมัยก่อน ของเล่นจึงเป็นสิ่งไม่จำเป็น และค่อนข้างฟุ่มเฟือย ในยุคกลางชีวิตครอบครัว เปลี่ยนไปมีขนาดเล็กลง ความต้องการของเล่นแปลกๆ เริ่มมีมากขึ้น จากภาพวาด พบการเล่นหลายอย่าง เช่น เล่นหุ่น เล่นลูกข่าง กังหันลม ดนตรี หมากรูก เกมส์ต่างๆ รวมถึงการเล่น สเก็ต ของเล่นในยุคนี้มีที่มาจาก2แหล่งคือ พ่อค้าเร่ ที่ใช้เวลาในช่วงฤดูหนาวทำของเล่นด้วยตนเอง แล้วเร่ไปขายยังเมืองต่างๆและจากในงานเทศกาลตามฤดูกาลต่างๆ ของเล่นที่เป็นที่เฟื่องฟูที่สุด คือ ตุ๊กตา ที่ทำจากเครื่องปั้นดินเผา ไม้ และจะมีการแต่งตัวให้ตุ๊กตาด้วยวัสดุที่สวยงาม โดยการตัดเย็บของเจ้าของเอง ในยุคนี้เองที่นักประดิษฐ์ตุ๊กตาชื่อ ออกตต์ ได้ริเริ่มบุกเบิกธุรกิจอุตสาหกรรมตุ๊กตาที่เมืองนูแรมเบอร์ก ประเทศเยอรมัน อันเป็นต้นกำเนิดของเมืองแห่งของเล่นจนถึงปัจจุบัน

5. ยุคฟื้นฟูทางวิทยาการ เริ่มต้นจากศตวรรษที่14 เป็นยุคที่ของเล่นเฟื่องฟูมากในยุโรป โดยเฉพาะเมืองนูแรมเบอร์กประเทศเยอรมัน ซึ่งเป็นบ้านหลังเล็กๆ ตกแต่งด้วยของเล็กๆ ภายในให้

เหมือนบ้านจริง และรวมถึงชั้นวางของ สะสมกระจุกกระจิกจำพวกเครื่องเงิน งาช้าง เครื่องแก้ว เรียกได้ว่าเป็นยุคเริ่มต้นของการสะสมของเล่น ตุ๊กตาที่แต่งตัวด้วยเสื้อผ้าสวยงามหรูหราจำพวกผ้าไหม ผ้าซาติน ปักขนนกดินทอง ก็เป็นที่นิยมในหมู่เด็กหญิง ส่วนเด็กชายก็นิยมตุ๊กตาทหารที่หล่อตะกั่วหรือเงิน แต่ดูเหมือนว่า ของเล่นเหล่านี้ เป็นของที่มีราคาแพง การเล่นจึงจำกัดอยู่ในกลุ่มคนรวย และพวกขุนนาง

6. ของเล่นในศตวรรษที่ 18 ภายหลังจากปฏิวัติอุตสาหกรรม สังคมยุโรปได้มีการแบ่งแยกชนชั้นมากขึ้น ปัญหาความยากจน ความทุกข์ยากลำบาก ทำให้ของเล่นที่ผลิตในยุคนี้ต้องมีความทนทาน สามารถเล่นต่อกันได้หลายรุ่น ประกอบกับการแพร่ขยายตัวของลัทธิพิวริตัน(Puritan) ซึ่งพ่อแม่จะเข้มงวดในการอบรมเลี้ยงดูบุตรมาก จึงส่งผลต่อเจตคติในการเล่นของเด็ก ในยุคนี้ แม้ความนิยมบ้านตุ๊กตาจะลดลง แต่ก็ไม่ได้มีการผลิตบ้านตุ๊กตา เครื่องครัว และร้านค้าจำลองราคาถูกขายเป็นครั้งแรก และได้รับความนิยมจากพ่อแม่ที่ต้องการฝึกบุตรสาวให้มีความเป็นแม่ศรีเรือน ส่วนเด็กชายของเล่นที่แพร่หลายคือ ม้าโยก ของเล่นที่เป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลายในยุคนี้คือ ตุ๊กตาชักกระดุกทำด้วยไม้ แขนขาเคลื่อนไหวได้ด้วยเชือกกระดุก ตุ๊กตากระดาษก็เป็นที่นิยมมากเช่นกันในยุคนี้ อังกฤษเป็นประเทศแรกที่เริ่มทำตุ๊กตากระดาษขึ้น โดยเริ่มจากการออกแบบเครื่องแต่งกายบนกระดาษ และไม่สามารถเปลี่ยนชุดแต่งกายบนกระดาษได้ จึงได้ตัดกระดาษเป็นชุดที่ออกแบบ ต่อมาจึงได้เป็นที่นิยมกันแพร่หลาย

อย่างไรก็ตาม ตุ๊กตาที่ผลิตขึ้นในยุคนี้ จัดได้ว่างดงามที่สุดตั้งแต่มีการทำตุ๊กตามา ชุดแต่งกายของตุ๊กตาได้มีการตกแต่งกันอย่างหรูหรา โดยเฉพาะอย่างยิ่งตุ๊กตาที่ทำขึ้นในโอกาสพิเศษ จะมีการออกแบบชุดแต่งกายเป็นพิเศษ เพื่อแสดงความก้าวหน้าด้านแฟชั่น และได้มีการเรียกตุ๊กตาดังกล่าวนี้ว่า แพนดอรา (นางงามในเทพนิยายกรีก) ส่วนระดับชนชั้นล่างก็นิยมตุ๊กตาไม้ราคาถูกที่เรียกกันว่า ตุ๊กตา"ดักซ์" และตุ๊กตาไม้ที่รู้จักกันไปทั่วโลกคือ พินอคชิโอ ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากอิตาลี

7. ของเล่นในศตวรรษที่19 (ก่อนสงครามโลกครั้งที่สอง) ในศตวรรษที่19 ถือได้ว่า เป็นยุคทองของของเล่น (Golden Age of Toys) เนื่องจากเป็นยุคที่วิทยาศาสตร์เฟื่องฟูมาก ได้มีการนำหลักการต่างๆ ทางวิทยาศาสตร์มาทำเป็นของเล่น เช่น แมคคาทรอนิกส์ อิเลคทรอนิกส์ ทำให้ของเล่นดูมีสีสันขึ้น บ้านตุ๊กตายังคงเป็นของเล่นยอดนิยม ความซับซ้อนมากขึ้น เครื่องเรือน เครื่องใช้ในบ้านมีจินตนาการที่มากขึ้น ในยุคนี้ ละครเป็นที่นิยมมาก มีโรงละครต่างๆเกิดขึ้นมากมาย จึงได้เกิดโรงละครของเล่นขึ้นในปีค.ศ.1811 ในประเทศอังกฤษมีการผลิตตัวละครในท่าทางต่างๆ จากหลายวัสดุ เช่น ไม้ กระดาษ วางขายอยู่ทั่วไป ตุ๊กตาทหารตะกั่วก็ยังคงพบได้ในยุคนี้ นอกจากนั้นยังมีชุดสัตว์เลี้ยงในฟาร์มที่ทำด้วยตะกั่วอีกด้วย ในปีค.ศ.1840 ของเล่นประเภทรถไฟขบวนแรกก็ได้ถูกสร้างขึ้นในประเทศเยอรมัน ภายหลังจากมีการประดิษฐ์เครื่องจักรไอน้ำ

สำหรับตุ๊กตาแล้วได้มีพัฒนาการเกิดขึ้นหลายอย่างในยุคนี้ ในปีค.ศ.1807 ตุ๊กตาที่มีลูกตาปิด-เปิดได้ก็ได้ออกผลิตขึ้นเป็นครั้งแรก ในปีค.ศ.1842 ได้มีการประดิษฐ์ภาชนะดินเผาของจีนที่เรียกกันว่า ปาเรียน ซึ่งมีลักษณะคล้ายหินอ่อน จึงได้นำมาทำหัวตุ๊กตาแทนซีผึ้ง เพราะมีความสวยงามและทนทานกว่า ทำให้ตุ๊กตาหัวซีผึ้งเสื่อมความนิยมลง แต่ก็ได้มีการพยายามที่จะหาวัสดุอื่นมาแทนดินเผา เช่น โลหะ ผ้า ขนสัตว์ และพลาสติก เพราะมีความคงทนกว่าดินเผา ต่อมาในปีค.ศ.1851 ตุ๊กตาซึ่งผมที่ทำจากของจริงๆก็ได้ถูกผลิตขึ้น โดยบริษัทออกุส มอนตานารี ในปีค.ศ. 1902 ตุ๊กตาสำหรับเด็กผู้ชายก็ได้ถูกผลิตขึ้น ชื่อว่า “เท็ดดี้แบร์” เนื่องจากประธานาธิบดีของสหรัฐอเมริกาในยุคนั้นคือ เท็ดดี รูสเวลท์ ได้ออกล่าหมีในลุ่มแม่น้ำมิสซิสซิปปี และได้พบลูกหมีตัวหนึ่ง ท่านไม่ยิง แต่กลับถ่ายรูปคู่กับลูกหมีตัวนั้น และได้ส่งรูปนั้นไปลงหนังสือพิมพ์ นายMoris Michtom ผู้ก่อตั้งบริษัทของเล่นชั้นนำแห่งหนึ่งในอเมริกาเห็นเข้า จึงเกิดความคิดที่จะผลิตตุ๊กตาหมีขึ้น จึงได้ขออนุญาตท่านประธานาธิบดีตั้งชื่อตุ๊กตาหมีที่ผลิตว่า เท็ดดี้แบร์ จนกระทั่งเป็นตุ๊กตาที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กทั่วโลก

ในช่วงปลายของศตวรรษที่19 ถึงช่วงต้นของศตวรรษที่20 ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญของการเล่น 2 ประการคือ

ประการแรก การปฏิรูประบบการศึกษาใหม่ของเด็กด้วยการให้เด็กเรียนรู้จากการลงมือทำ (Learning by Doing) ระบบการศึกษาแบบมองเตสซารี (Montessori) และเฟิเบล (Froebell) ซึ่งมีความคิดว่า การเรียนรู้ของเด็ก เกิดจากการได้สัมผัสของเล่นที่มีประโยชน์ และเล่นอย่างมีความสุข ทำให้ของเล่นในยุคนี้ได้รับอิทธิพลจากระบบการศึกษาดังกล่าวด้วย ได้แก่ ของเล่นประเภท บล็อก ภาพต่อ และเกมส์ต่างๆ เป็นต้น

ประการที่สอง การตื่นตัวด้านความปลอดภัยของของเล่นที่มีผลต่อเด็ก ซึ่งมีผลต่อวัสดุที่นำมาใช้ทำของเล่น ทำให้ของเล่นที่ผลิตจากวัสดุคุณภาพต่ำไม่เป็นที่นิยม ของเล่นที่มาจากไม้ ผ้า พลาสติกอย่างดีได้รับความนิยมมากขึ้น เรียกยุคนี้ว่า Soft Toys

ของเล่นเพื่อการศึกษาจำพวกเกมส์กระดาน เช่น เกมส์ต่อศัพท์ (Crossword) ภาพต่อตัวอักษร (Jigsaw) แผนที่ ภาพภูมิศาสตร์ และของเล่นวิทยาศาสตร์ เช่น กล้องจุลทรรศน์ เครื่องฉายสไลด์ เป็นที่นิยมมากขึ้น เพราะเป็นยุคที่สังคมตื่นตัวเรื่องวิทยาศาสตร์มาก และที่น่าสังเกตคือ ของเล่นที่เป็นที่นิยมในยุคนี้กลับเป็นสิ่งที่พ่อแม่คิดจะประดิษฐ์เองให้ลูกเล่น และของเล่นบางชนิด ต่อมาก็ได้กลายเป็นของเล่นยอดนิยมของโลก เช่น ในปีค.ศ. 1901 เสมียนบริษัทขนส่งของเมืองลิเวอร์พูลได้ประดิษฐ์เครื่องกลไกต่างๆ จำพวกรถยนต์ รถไฟ หุ่นยนต์ ให้ลูกใช้เล่น ซึ่งต่อมาได้ถูกตั้งชื่อเป็น “Meccano” เป็นของเล่นโด่งดังไปทั่วโลก และในปีค.ศ. 1930 พ่อค้ายากจนชาวเดนมาร์กคนหนึ่งชื่อ ปาปา คริสเตียนเซน ได้คิดค้นตัวต่อเล็กๆขึ้น เพื่อให้ลูกเล่น ซึ่งก็คือ “เลโก” ตัวต่อพลาสติกที่ทั่วโลกรู้จักดีในปัจจุบัน

8. ยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สอง เป็นยุคที่อุตสาหกรรมของเล่นเฟื่องฟูมาก โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกา ของเล่นในยุคนี้แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภทคือ

ประเภทแรก ของเล่นที่ผลิตเพื่อการค้า ใช้วัสดุคุณภาพต่ำ ราคาถูก ไม่มีการออกแบบ ขาดความประณีต ละเอียดย

ประเภทที่สอง ของเล่นที่ใช้ฝีมือในการผลิต มีการออกแบบใช้วัสดุอย่างดี ราคาแพง

ประเภทที่สาม ของเล่นที่ออกแบบโดยเฉพาะพิเศษ โดยนักออกแบบของเล่น ในโอกาสพิเศษต่างๆ

ของเล่นที่เป็นที่นิยมมากในช่วงปีค.ศ. 1960 คือตุ๊กตาทหาร ซึ่งถูกออกแบบให้แสดงท่าทางต่างๆ เลียนแบบการทำสงครามจริงๆ มีอาวุธและแต่งกายด้วยชุดเครื่องแบบชาติต่างๆ บางตัวมีรอยแผลบนลำตัว ใบหน้า ดูแล้วน่ากลัว ซึ่งก่อให้เกิดการนิยมสงครามและความรุนแรงในกลุ่มเยาวชนได้ในยุคเดียวกัน เกมสักระดานที่เป็นที่นิยมมากคือเกมสต่อศัพท์ภาษาอังกฤษ ชื่อว่า “สแครบเบิ้ล” ของเล่นพวกความบอยกับอินเดียนแดงก็เป็นที่นิยมเช่นกัน อาจเป็นเพราะเป็นยุคที่ภาพยนตร์ความบอยได้รับความนิยมแพร่หลายในยุคนั้น ศัพท์ใหม่ของเกมของเล่นคือ “ของเล่นเพื่อฝึกสมาธิ” ก็ได้ถูกเรียกกันขึ้น โดยนักประดิษฐ์ของเล่น 2 คน คือ นายยูธา โรส และนายแซม สมิท ได้ผลิตของเล่นประเภทที่ต้องใช้ฝีมือในการตกแต่ง ประดิษฐ์ประดอย นอกจากนั้นการแบ่งประเภทของของเล่นตามอายุของเด็กก็ได้เริ่มต้นในยุคนี้เช่นกัน

ในการเสริมสร้างพัฒนาการวัยเด็ก ของเล่นมีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างให้เด็กได้เรียนรู้ และมีจินตนาการสร้างสรรค์ ปิยะชาติ แสงอรุณ กล่าวถึงความหมายของของเล่นว่า

ของเล่น คือ สิ่งที่ใหญ่จัดหาให้แก่เด็กเพื่อสนองความต้องการ ความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลองของเด็ก โดยจัดออกแบบให้เหมาะกับระดับสติปัญญาและพัฒนาการของเด็ก สามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ประเภทลักษณะที่ให้เกิดการกระทำหรือเกิดทักษะ (Active Toy) คือเป็นของเล่นที่มีกิจกรรมให้เด็กได้กระทำเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ เช่น ให้เกิดทักษะ ฝึกความพร้อม ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความสนุกสนาน

2. ประเภทที่มีลักษณะที่จะให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Passive Toy) เป็นของเล่นที่มุ่งจะให้เด็กได้รับสิ่งที่จัดหาหรือเตรียมให้มากกว่าที่จะให้เด็กมีการกระทำ ส่วนมากจะเป็นของเล่นสำหรับเด็กอ่อนมากกว่า เช่น ของเล่นเพื่อให้เห็นรูปร่างสีสันแปลกๆ หรือเสียงที่ไพเราะ (ปิยะชาติ แสงอรุณ. 2526: 49)

สมชาย อภรณ์พราว ได้แบ่งชนิดของเล่นออกเป็น 4 ประเภทได้แก่

1. ของเล่นทั่วไป (Ordinary Toys) ได้แก่ ของเล่นทั่วไปที่ทำด้วยพลาสติก ไม้ และโลหะ
2. ของเล่นทำเอง (Stuffed Toys) ได้แก่ พวกตุ๊กตาด้ายนุ่ม และของเล่นประเภทตกแต่ง ซึ่งทำจากผ้า ฝ้าย ของเล่นที่ทำจากกระดาษในรูปแบบต่างๆ เช่น ว่าว
3. เกม (Games) เช่น หมากรุก หมากฮอส สแครปเบิ้ล
4. ของเล่นสร้างสรรค์ (Creative Toys) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ของเล่นการศึกษา (Education Toys) คือ การเล่นเพื่อการศึกษา และสร้างสรรค์ความคิดให้เด็ก เป็นของเล่นที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก และของเล่นช่วยสอน (Teaching Aid) คือ ของเล่นที่ใช้ช่วยในการสอนในโรงเรียน (สมชาย อภรณ์พราว. 2533: 12-14)

และ สุชา จันทน์เอม ได้แบ่งประเภทของของเล่นตามช่วงอายุของเด็ก ได้แก่

ของเล่นสำหรับเด็กอ่อน (Babyhood Toys) อายุระหว่างแรกเกิดถึงสองปี เป็นของเล่นที่ฝึกประสาทสัมผัสการรับรู้ด้านต่างๆ

ของเล่นสำหรับวัยเด็กตอนต้น หรือวัยก่อนเข้าโรงเรียน (Pre-School Toys) อายุระหว่าง 2-6ปี ได้แก่ ของเล่นที่ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อย่อยๆ ช่วยการประสานกันของประสาทสัมผัสรับรู้ต่างๆ ส่งเสริมการใช้ภาษา ความคิด และจินตนาการ

ของเล่นสำหรับวัยเด็กตอนกลาง (Middle Childhood Toys) อายุระหว่าง 6-10ปี ได้แก่ ของเล่นที่ช่วยพัฒนาปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่น ของเล่นที่เด็กต้องเล่นร่วมกัน ของเล่นที่ต้องมีกฎ กติกา

ของเล่นสำหรับวัยเด็กตอนปลาย (Late Childhood Toys) อายุระหว่าง 10-12ปี ได้แก่ ของเล่นที่เด็กต้องใช้ความคิดมากขึ้น เช่น การเล่นเกมต่อภาพ ต่อศัพท์ เกมส์ต่างๆ เป็นต้น (สุชา จันทน์เอม. 2538:61-63)

ของเล่นมีหลายประเภท แต่ละประเภทก็เหมาะกับเด็กต่างช่วงวัยกันออกไป และสามารถเสริมสร้างพัฒนาการเด็กได้แตกต่างกันอีกด้วย ไม่ว่าจะเล่นด้วยความสนุกสนาน เสริมทักษะทางประสาทสัมผัส พัฒนากล้ามเนื้อ เสริมทักษะด้านความคิด จินตนาการ หรือด้านภาษาก็ตาม ดังนั้นควรเลือกของเล่นให้เหมาะสมกับช่วงวัย และพัฒนาการของเด็ก ควรเป็นของเล่นที่เหมาะสม ไม่เป็นอันตราย และมีประโยชน์ให้แก่เด็ก เพื่อเตรียมความพร้อมที่จะเติบโตไปสู่การเรียนรู้ในขั้นต่อไป

2.3.3.2 นิทานก่อนนอน

นิทานเป็นเรื่องเล่าที่สร้างความสนุกสนาน และจินตนาการให้กับเด็ก เมื่อเด็กเริ่มที่จะสื่อสารและเข้าใจภาษา การเล่าเรื่อง เล่านิทานเป็นสิ่งที่ดีในการช่วยพัฒนาเด็กในหลายด้าน ซึ่ง กิ่งแก้ว อัดถา

กร ได้ให้ความหมายของนิทานไว้ว่า “นิทานเป็นเรื่องเล่าทั่วไปที่มีจุดประสงค์ต่อการเล่าเพื่อความสนุกสนาน แต่บางครั้งก็สอดแทรกคติเพื่อสอนใจ” (กิ่งแก้ว อัครถาวร. 2513: 444)

จิตรภรณ์ เตมียกุล กล่าวถึงความหมายของนิทานว่า “นิทานเป็นเรื่องราวที่มีมาช้านานและเล่าต่อเนื่องกันมา เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากความจริง หรือเป็นเรื่องราวที่เกิดจากจินตนาการของผู้แต่งแต่งขึ้น เพื่อให้ผู้ฟังได้สนุกสนานและได้รับความรู้จากเนื้อหาของนิทานเรื่องนั้นๆ” (จิตรภรณ์ เตมียกุล. 2531: 17)

ทรงพร สุทธิธรรม ได้กล่าวว่า “นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าต่อกันมาหรือแต่งขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อความสนุกสนาน หรือตอบสนองความคิด คุณธรรม ลักษณะที่ฟังประสงค์แก่เด็กเพื่อให้สามารถปฏิบัติตนได้เหมาะสมในการดำรงชีวิตในสังคม” (ทรงพร สุทธิธรรม. 2534: 56)

จันทร์เพ็ญ สุภาพล กล่าวว่า “นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาโดยอิงความจริงหรือจินตนาการ มีวัตถุประสงค์ให้เกิดความสนุกสนานและแฝงความคิดสอนใจเพื่อให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้จากเนื้อเรื่องในนิทาน” (จันทร์เพ็ญ สุภาพล. 2535: 26)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า นิทานนั้นเป็นเรื่องเล่าที่ถูกถ่ายทอดสืบต่อกันมาหรือเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่ โดยนิทานอาจเป็นเรื่องในจินตนาการหรืออาจอ้างอิงมาจากเรื่องจริง เพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนานและแฝงข้อคิดเพื่อเป็นคติสอนใจ

ทางด้านคุณค่าและความสำคัญของนิทานนั้น กิ่งแก้ว อัครถาวร ได้กล่าวถึงคุณค่าของนิทานว่า “นิทานมีความสำคัญต่อการส่งเสริมบุคลิกภาพ มีพลังโน้มน้าวทัศนคติ พฤติกรรมของบุคคลและสังคมได้” (กิ่งแก้ว อัครถาวร. 2513: 8)

สมบุญรณ คิงฆมานันท์ ได้กล่าวถึงคุณค่าของนิทานว่า “นิทานใช้เป็นสื่อในการแสดงถึงความรักความเอาใจใส่ของผู้ใหญ่ที่มีต่อเด็ก และเป็นสิ่งช่วยพัฒนาอารมณ์และความรู้สึก เช่น ความโกรธ ความกลัว ความริษยา ความเสียใจ ตามเนื้อเรื่องที่เล่า” (สมบุญรณ คิงฆมานันท์. 2522: 26-32)

เอมอร ตริภัญญูยศ ได้กล่าวถึงคุณค่าและความสำคัญของนิทานไว้ด้วยเช่นกันว่า

คุณพ่อคุณแม่ควรหานิทานมาเล่าให้ลูกน้อยฟัง เพราะการเล่านิทานนั้นเป็นการส่งเสริมจินตนาการของลูกน้อยให้พัฒนาขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ และลูกน้อยจะมีสติปัญญาเฉลียวฉลาด ซึ่งเกิดมาจากการฟังและคิดตามเป็นภาพในจินตนาการของเขา และในขณะที่เล่านิทานให้ลูกน้อยฟังคุณพ่อคุณแม่ควรเล่าด้วยน้ำเสียงที่สนุกสนานจะช่วยให้ลูกน้อยสนใจฟังและติดตามอยากรู้เรื่องราวต่างๆของเรื่องต่อไปว่าจะมีอะไรเกิดขึ้น และการเล่านิทานยังช่วยในการสร้างเครือข่ายเส้นใยสมองให้ลูกน้อยมากขึ้นด้วย ซึ่งจะทำให้ลูกน้อยสามารถใช้จินตนาการของตัวเองในการวาดภาพในความคิดของตัวเองขึ้นมาได้ดีขึ้น เป็นการช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อีกทางซึ่งได้ผลอย่างเด่นชัด (เอมอร ตริภัญญูยศ. 2551: 71)

ดลนภา โง่นใจรักษ์ ได้รวบรวมใจความที่น่าสนใจจากการเสวนาของนิตยสารบันทึที่คุณแม่ โดย อาจารย์ชีวัน วิสาสะ และนายแพทย์จอม ชุมช่วย ในเรื่องความสำคัญของนิทานไว้ดังนี้

เด็กๆ อ่านหนังสือที่ผู้ใหญ่เขียน ฟังนิทานที่ผู้ใหญ่เล่าให้ฟัง เด็กๆ มีโลกของเขาซึ่งแตกต่างจากโลกของผู้ใหญ่ โลกของเด็กบริสุทธิ์สดใส เต็มไปด้วยความสนุกสนานจริงร่า และไร้เดียงสา โลกในความรู้สึกของเด็กนั้นกว้างใหญ่ เต็มไปด้วยมิตรภาพ ความซื่อสัตย์ ความเมตตากรุณา และความดีงาม วัยเด็กจึงเป็นวัยที่ควรได้รับอาหารสมองให้เพียงพอ เช่นเดียวกับอาหารกาย เพื่อเด็กๆ จะได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่แข็งแรงพร้อมทั้งกาย และจิตใจ อาหารใจ ที่เด็กต้องการมากคือ ความรัก ความเอาใจใส่ ส่วนอาหารสมองที่เด็กต้องการ คือ นิทานดีๆ สำหรับเขาเพื่อเขาจะได้ฟัง อ่าน และศึกษาความเปลี่ยนแปลงของโลก และชีวิตด้วยตัวของเขาเอง เนื่องจากระยะวัยเด็กเป็นระยะเริ่มเรียนรู้ การวางรากฐานจำเป็นต้องได้รับตัวอย่างที่ดี นิทานจึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็น และมีบทบาทต่อการพัฒนาเด็กให้เจริญงอกงามทั้งด้านจิตใจ สติปัญญา ความรู้และจินตนาการ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม ให้ความบันเทิง หล่อหลอมจิตใจของเด็ก นิทานเป็นสื่อในการให้ประสบการณ์ที่ดีแก่เด็กๆ

เด็กๆ อ่านหนังสือมีจุดประสงค์หลายอย่าง โดยทั่วไปเด็กอ่านหนังสือ เพราะความอยากรู้ อยากเห็นตามธรรมชาติของเด็ก ซึ่งมักสนใจใคร่รู้ ความเป็นไปของสิ่งรอบๆตัว เพื่อทราบเรื่องราวและเหตุการณ์ เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ เพื่อช่วยในการดำเนินชีวิตในสังคม เป็นไปอย่างราบรื่นด้วยดี ปัจจุบันเด็กๆสามารถเลือกนิทานได้อย่างกว้างขวาง การจะเลือกนิทานให้กับเด็กๆสักเรื่อง ควรต้องศึกษาว่าเรื่องประเภทใดอ่านแล้วเด็กสนุกและชื่นชอบ หรือเด็กอ่านอะไรก็จะสนุก ไม่ใช่คิดแต่เพียงว่าเด็กควรอ่านอะไรเท่านั้น เพราะบางครั้งเรื่องที่คิดว่าเด็กควรอ่าน อาจไม่ถูกใจเด็กก็ได้ (นิตยสารบันทึที่คุณแม่. 2011: ออนไลน์)

และ ดลนภา โง่นใจรักษ์ ยังได้กล่าวถึงประโยชน์ที่ได้รับจากนิทานไว้ด้วยว่า

การ นำเอาประสบการณ์รอบๆ ตัวเด็กๆ มาเล่าเป็นเรื่องราว เป็นนิทานย่อมจะสะกดเด็กๆ ให้ใจจดใจจ่ออยู่กับการเล่านิทาน เด็กๆ จะเพลิดเพลินสนุกสนานและมีอารมณ์ร่วมกับเรื่องราวที่ได้ยิน ได้เห็น สามารถสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ได้ไม่รู้จัก เด็กที่ได้ฟังได้อ่านนิทานเป็นประจำเขาจะได้อะไรบ้าง

1. เด็กเกิดความรู้สึกอบอุ่นและใกล้ชิด มีความสัมพันธ์ที่ดีกับคุณพ่อคุณแม่ เพื่อนๆ และสังคม
2. เด็กเกิดความรู้สึกร่วมขณะฟังนิทาน ทำให้เขาเกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายและสดชื่นแจ่มใส
3. เด็กเกิดสมาธิหรือความตั้งใจในการทำงานที่มีระยะเวลานาน
4. เด็กเกิดความรู้สึกดีงาม เนื่องจากถูกกล่อมเกลียดด้วยนิทานที่มีเนื้อหาส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม

5. เด็กเกิดความละเอียดอ่อน รู้จัก ยอมรับ และมองโลกในแง่ดี
6. เด็กเกิดกระบวนการคิดที่มีประสิทธิภาพในการพิจารณาแก้ไขปัญหาต่างๆอย่างมีเหตุมีผล
7. เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการอันกว้างไกลไร้ขอบเขต (นิตยสารบันทึทักคุณแม่. 2011: ออนไลน์)

ในเรื่องของนิทานนั้นมียุคอยู่ด้วยกันหลายประเภทแตกต่างกันไป ตามเนื้อเรื่อง ตามรูปแบบ ลักษณะ และต่างวัตถุประสงค์กันออกไป ซึ่ง สตีธท์ ทอมป์สัน (Stith Thompson) ได้แบ่งประเภทตามเนื้อหาไว้ 7 ประเภท ดังนี้

1. นิทานปรัมปรา (Fairy tale or Household tale) เป็นนิทานขนาดยาว ไม่ระบุสถานที่แน่นอน บางเรื่องมีนางฟ้า บางเรื่องไม่มีนางฟ้า ตัวละครกล้าหาญสามารถเอาชนะศัตรูแล้วได้ครองเมือง ได้แต่งงานกับเจ้าหญิงหรือเจ้าชาย
2. นิทานสมัยใหม่ (Novella) เป็นนิทานที่เล่าแถบตะวันออกไกล ตัวละครคล้ายกับชีวิตจริง กำหนดเวลาและสถานที่แน่นอน
3. นิทานวีรบุรุษ (Hero tale) เป็นนิทานเกี่ยวกับการผจญภัยของผู้กล้าหาญซึ่งมีฤทธิ์อำนาจเหนือคนธรรมดา เป็นเรื่องบรรพบุรุษยุคต้นๆ
4. นิทานท้องถิ่น (Legend) เป็นนิทานเกี่ยวกับขนบธรรมเนียม ประเพณี ตำนาน ผีสงเทวดา ลายแทง
5. เทพนิยาย (Myth) เป็นนิทานที่เกี่ยวกับสิ่งที่เคารพสักการะทางศาสนา เทวดา นางฟ้า ตัวละครกึ่งเทพ ความเชื่อ และพิธีกรรมทางศาสนา
6. นิทานเกี่ยวกับสัตว์ (Animal tales) เป็นนิทานที่ตัวละครเป็นสัตว์ที่มีความคิดและการกระทำเหมือนคน แบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ นิทานเกี่ยวกับคติธรรม (Fable) เป็นนิทานที่มุ่งหมายสอนศีลธรรม แก่ผู้อ่าน เช่น นิทานอีสป และนิทานประเภทเล่าซ้ำหรือเล่าไม่รู้จบ (Cumulative) บางทีก็เรียกนิทานเข้าแบบ (Formula tale) หรือนิทานวน
7. นิทานตลก (Jest or Humorous Anecdote or Merry tale) เป็นนิทานประเภทขบขัน บางเรื่องก็เป็นเรื่องราวขำขัน บางเรื่องก็ไม่ใช่เรื่องแต่อ่านแล้วหัวเราะตลอดเวลา ไร้สาระ (Thomson. n.d.: 456)

นิทานมีหลายประเภทหลายรูปแบบ และมีเนื้อหาคติสอนใจที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นจึงควรเลือกนิทานให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก และต้องศึกษาถึงเรื่องราวเนื้อหาว่าเป็นเรื่องที่ดีและมีประโยชน์ต่อเด็กด้วย ดลนภา โง่นใจรักษ์ ได้กล่าวถึงการเลือกลักษณะนิทานที่เหมาะสมแก่เด็กไว้ดังนี้

นิทาน สำหรับเด็กมีมากมาย คุณพ่อคุณแม่จึงมีหน้าที่พิจารณา และคัดสรรนิทานที่ดี และเหมาะสมเพื่อนำนิทานที่ดีเหล่านี้ไปเล่าให้ลูกน้อยของคุณฟัง สิ่งที่คุณพ่อคุณแม่ควรคำนึงถึง ในการเลือกสรรนิทานสำหรับลูกน้อยมีดังนี้

1. ตรงกับความสนใจ และความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก
2. เป็นเรื่องที่สนุกสนานเพลิดเพลิน แต่แฝงด้วยคุณธรรม
3. ส่งเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากวัยเด็กเป็นวัยที่มีจินตนาการ และชอบสร้างจินตนาการ ถ้านิทานเรื่องใดช่วยส่งเสริมจินตนาการของเขา เรื่องนั้นเด็กๆ จะอ่านซ้ำไป ซ้ำมา ไม่รู้จักเบื่อ
4. ส่งเสริมความมั่นใจ เนื่องจากเด็กจะคิดว่าตัวเองเป็นตัวละครในเรื่อง และคิดว่าตนเองต้องประสบความสำเร็จเหมือนตัวละครในนิทาน ทำให้เด็กๆเกิดความภาคภูมิใจประทับใจ
5. สนองอารมณ์ ความปรารถนาต่างๆ เช่น อยากรับความรัก อยากรับความรัก นิทานที่มีเนื้อเรื่องสนองอารมณ์ต่างๆ ตามที่เด็กปรารถนา ไม่เน้นความรู้สึกด้านใดด้านหนึ่ง เรื่องเช่นนี้มักเป็นที่พอใจของเด็กๆ แทบทั้งนั้น
6. ส่งเสริมความรู้ เป็นเรื่องที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมต่างๆ ไม่ซับซ้อน เป็นเรื่องในชีวิตประจำวัน ของเด็กเอง เช่น การแต่งตัว อาบน้ำ ไปโรงเรียน ฯลฯ
7. คำโครงเรื่องไม่วกวน เด็กเข้าใจง่าย กระชับ ตัวละคร ไม่ว่าจะเป็น ต้นไม้ หมี สุนัข กระต่าย ฯลฯ มีวัยใกล้เคียงกับเด็ก เป็นเรื่องที่เด็กๆ ได้มีประสบการณ์ร่วม
8. ภาษาง่ายๆ ตรงไปตรงมา คำบรรยาย มีเท่าที่จำเป็นส่วนใหญ่เด็กจะพอใจติดตามรูปภาพประกอบมากกว่า
9. ภาพประกอบนับเป็นหัวใจของนิทาน เด็กชอบอ่านด้วยภาพมากกว่าตัวหนังสือ ภาพประกอบจึงเป็นภาพที่ให้ความรู้สึกมีชีวิต มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง
10. รูปแบบของหนังสือนิทานต้องกะทัดรัดเหมาะกับมือเด็ก ทนทานต่อการหยิบจับ มีตัวหนังสือขนาดใหญ่ชัดเจน ข้อความแต่ละบรรทัดไม่ยาวเกินไป (นิตยสารบันทึที่คุณแม่. 2011: ออนไลน์)

นิทานจึงกลายเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีความสำคัญสำหรับวัยเด็กในการเสริมสร้างความคิด และกระตุ้นจินตนาการสร้างสรรค์ เสริมสร้างบุคลิกภาพและทัศนคติต่างๆ เพราะสิ่งเหล่านี้จะเกิดมาจากการฟังและคิดตามจนเกิดเป็นจินตภาพภายในจิตใจเด็ก นิทานเป็นสื่อในการเสริมสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่เด็ก มีส่วนช่วยในการทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ จินตนาการ ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ให้ความบันเทิง และหล่อหลอมจิตใจของเด็กด้านความดีงามด้วยคติสอนใจ

2.4 การพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก

ก่อนที่จะทำการพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กได้นั้น ประการแรกคือต้องมองเห็นถึงลักษณะเฉพาะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ให้ได้เสียก่อน ทอร์เรนซ์ (Torrance) ได้

กล่าวถึงลักษณะเฉพาะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่าจะต้องมีความอยากรู้อยากเห็น ความคิดแบบลู่ออก ความคิดแบบลู่เข้า ความซื่อสัตย์และการแสวงหาความจริง

ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบคิดอย่างไม่มีขอบเขต ชอบถามคำถามอยู่ตลอดเวลา มีความสนใจในสิ่งที่แปลก ไม่เป็นเช่นปกติ และไม่รู้ว่าเป็นอะไร และคำถามที่ถามอาจทำให้ผู้ใหญ่บางคนรู้สึกหงุดหงิดและรำคาญใจ ตัวอย่าง Einstein ชอบถามคำถามที่ครูตอบไม่ได้อยู่เรื่อยๆ เช่น ทำไมเราจึงไม่รู้สึกรู้ว่าโลกหมุน? อวกาศคืออะไร? วัตถุเป็นพลังงานได้หรือไม่? คำถามเหล่านี้ทำให้ครูและพวกเพื่อนๆ ไม่ชอบเขา เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์เรียนรู้เร็วใน ความรู้ของเขาอย่างรวดเร็ว และมีความต้องการที่จะปิดรูโหว่เหล่านี้จนบางทีดูเหมือนเป็นการรบกวนผู้ใหญ่

ความคิดแบบลู่ออก (Divergent thinking) กิลฟอร์ด (Guilford) พบลักษณะถาวรอย่างหนึ่งของบุคลิกภาพที่เรียกว่า ความคิดแบบลู่ออก ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความคิดสร้างสรรค์ เด็กที่มีความคิดแบบนี้จะพยายามแสวงหาคำตอบที่แตกต่างกันเป็นจำนวนมาก สำหรับคำตอบเพียงอย่างเดียว ตรงกันข้ามกับ

ความคิดแบบลู่เข้า (convergent thinking) เด็กที่มีความคิดแบบนี้จะพยายามหาคำตอบที่ถูกต้อง เพียงอย่างเดียวสำหรับคำถามนั้นๆ ประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กส่วนมาก ต้องการความคิดแบบลู่เข้า แต่ในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะต้องสัมผัสกับ การเรียนรู้ที่อาศัยความคิดแบบลู่ออก

ความต้องการที่จะเผชิญกับการท้าทาย และพยายามทำงานเฉพาะที่ยาก (A need to meet challenges and attempt difficult tasks) เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์อาจเสียเวลานานในการตอบคำถาม และหารายละเอียดในบางเรื่อง เขาจะยึดมั่นอยู่กับงานเฉพาะที่ยาก และบางครั้งเสี่ยงต่ออันตราย และไม่สนใจความจริงที่ว่าพวกเขาถูกมองว่าแตกต่างไปจากคนอื่น คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ เช่น Benjamin Franklin หรือ Wilbur และ Orville Wright มีความพยายามอย่างไม่ลดละเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่างๆ สมัยที่เป็นเด็ก Franklin เกือบจมน้ำเสียชีวิต เมื่อเขาทำการทดลองกับว่าวที่ได้รับการออกแบบให้ดึงเข้าไปในขณะที่ยลอยตัว อยู่ในน้ำ ส่วน Wright เคยใช้ว่าวที่ทำเป็นกล่องขนาดใหญ่ ลอยตัวอยู่ในท้องฟ้า และครั้งหนึ่ง Orville เคยประสบอุบัติเหตุจากการเล่นว่าวแบบนี้

ความซื่อสัตย์และการแสวงหาความจริง (Honesty and searching for the truth) เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีนิสัยซื่อสัตย์และชอบแสวงหาความจริง โดยไม่สนใจต่อความกดดันอื่นๆ เขาเป็นตัวของเขาเองในเรื่องความจริง และดูเหมือนไม่มี ผลกระทบอะไรเมื่อเขากลายเป็นคนที่อยู่ในพวกกลุ่มน้อย ชอบติดตามหาคำตอบที่ใหม่ แม้ว่าจะได้รับความกดดันทางสังคม ให้ยอมรับ คำตอบที่มีอยู่แล้ว ฉะนั้นผลสุดท้ายเขาจะกลายเป็นพวกกลุ่มน้อยที่พยายามท้าทาย และหาคำตอบใหม่จนคนอื่นๆ ที่อยู่

ล้อมรอบเขา ไม่ยอมเปิด โอกาสให้ทำเช่นนั้น มักประสบกับความยากลำบากเมื่อเขาต้องการที่จะทำการสำรวจบางอย่างต่อ แต่ผู้ใหญ่กลับบอกให้เขาหยุด เขาก็ยังต้องการบอกผู้ใหญ่ให้รู้ในสิ่งที่เขาเชื่อว่าถูกต้อง แม้ว่าจะได้รับผลที่ไม่ดีตามมา

ปัจเจกภาพ (Individuality) เด็กกลุ่มนี้ดูเหมือนจะแตกต่างจากเด็กกลุ่มอื่น เพราะว่าเขาชอบหมกมุ่นอยู่กับคำถามหรือปัญหา แม้ว่าเขาพยายามทำตัวไม่ให้แตกต่างไปจากคนอื่น แต่เขาก็ต้องการความเป็นตัวของตัวเองส่วนบุคคล เพื่อติดตามแนวคิดสร้างสรรค์ของเขา ผู้ใหญ่ส่วนมากมักอดทนไม่ค่อยได้ในความเป็นส่วนตัวเช่นนี้ แม้ว่าเด็กพวกนี้จะทำในสิ่งที่สังคมยอมรับ เช่น การทำงานหนัก การมีความรับผิดชอบสูง แต่อาจได้รับคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ใหญ่ และเพื่อนรุ่นเดียวกัน เมื่อเข้าเรียนในชั้นประถมเด็ก ที่มีความคิด สร้างสรรค์สูง มักจะรู้สึกแตกต่างและแยกตัวเองจากคนอื่น

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ควรมีองค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1. การอยู่คนเดียวตามลำพัง (Aloneness) บางครั้งคนเราควรมีเวลาเป็นของตนเอง มีอิสระที่จะทำอะไรตามใจชอบในขอบเขตที่จำกัด เป็นการหลีกเลี่ยงจากสิ่งเร้าทางสังคมที่คอยกระตุ้นอยู่ตลอดเวลา และเป็นแบบอย่างที่ดีแล้วซ้ำอีก การอยู่คนเดียวทำให้มีโอกาสได้ยินเสียงจากภายใน รู้จักทรัพยากรอันมหาศาลในจิตไร้สำนึก และได้สัมผัสกับกระบวนการของความคิดปฐมภูมิด้วย

2. การอยู่เฉย (Inactivity) การอยู่นิ่งเฉยโดยไม่ประกอบกิจกรรมที่เคยกระทำอยู่เป็นกิจกรรมมีส่วนช่วยกระตุ้นแนวโน้มของความคิดสร้างสรรค์ได้ การนั่งอยู่เฉยๆ ตามลำพังคนเดียวเป็นเวลานานพอทำให้เกิดความคิด และความรู้สึกที่เป็นอิสระ ซึ่งแตกต่างจากเมื่อขณะกำลังเรียนหนังสือหรือทำกิจกรรมบางอย่างอยู่ ฉะนั้นกิจกรรมที่ทำเป็นประจำในแต่ละวันมีส่วนยับยั้ง ความคิดอิสระจินตนาการ และภาวะสร้างสรรค์ได้

3. การฝันกลางวัน (Day dreaming) แม้ว่าความฝันกลางวันจะเกี่ยวกับกระบวนการของความคิดปฐมภูมิ ซึ่งอาจทำให้การทดสอบความจริง (reality testing) เสียไปอย่างที่พบในผู้ป่วยโรคจิต แต่ลักษณะเฉพาะเช่นนี้ช่วยทำให้คนบางคนแยกตนเองจากสิ่งที่พบเห็นเป็นประจำใน สังคมที่อยู่ล้อมรอบตัวเขา ช่วยกระตุ้นหรือยั่วให้เกิดความคิดบางอย่างที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนของเดิม ขอบเขตของจินตนาการจะกว้างใหญ่ขึ้น และมีลักษณะสร้างสรรค์ด้วย

4. การระลึกถึงความขัดแย้งในอดีตที่ก่อให้เกิดการบาดเจ็บทางจิตใจ (Remembrance and inner replaying of past traumatic conflicts) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ บางคนที่มีความคิดเช่นนี้เชื่อว่าความขัดแย้งภายในจิตใจเป็นข้อจำเป็นก่อน หน่าอย่างหนึ่ง (a prerequisite) สำหรับภาวะสร้างสรรค์ ความขัดแย้งที่ก่อให้เกิดบาดแผลทางจิตใจเมื่อได้รับการแก้ไขแล้ว แม้จะยังไม่สมบูรณ์ในบางราย อาจถูกกระตุ้นให้ออกมาสู่จิตสำนึกอีก พร้อมกับความรู้สึกที่

คุ้นเคย แต่ก็ไม่ได้เข้าไปเกี่ยวข้องกับอีก ความขัดแย้งในรูปแบบนี้จะก่อให้เกิดพลังอย่างสำคัญ และสามารถแปรเปลี่ยนไปเป็นผลงานของความคิดสร้างสรรค์ได้

5. ความเชื่ออะไรง่าย (Gullibility) ในที่นี้หมายถึงความเต็มใจที่จะยอมรับบางสิ่งอย่างง่ายดาย อย่างน้อยที่สุดเพียงชั่วคราวในระยะแรก จนกระทั่งมีการพิสูจน์ว่าสิ่งนั้นผิด ในการยอมรับเช่นนี้จะมีการจัดระเบียบทุกๆ สิ่งทั้งที่อยู่ภายนอกและภายในตัวเรา ภาวะสร้างสรรค์มักจะสัมพันธ์กับการค้นพบการจัดระเบียบที่อยู่ภายในตัวเรา มากกว่าการสร้างสิ่งใหม่ขึ้นมาเลย การจัดแจงอย่างเป็นระเบียบภายในจิตใจในลักษณะนี้อาจพบได้ในผู้ป่วยที่มี อากากระวางหรือผู้ป่วยจิตเภท แต่ในคนที่มีความคิดสร้างสรรค์เราสามารถแยกแยะความแตกต่างว่าอะไรคือความจริง และอะไรคือความเพ้อฝันหรือจินตนาการ อีกนัยหนึ่งคนประเภทนี้สามารถที่เอากระบวนการของความคิดปฐมภูมิมาผสมผสานกับ กระบวนการของความคิดทุติยภูมิ จนก่อให้เกิดความคิดที่สร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์ได้

6. ความตื่นตัว และระเบียบวินัย (Alertness and discipline) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งพวกจิตรกรมักมีความเชื่อว่า จินตนาการ (imagination) การจรรโลงใจ (inspiration) การหยั่งรู้ (intuition) และความสามารถพิเศษ (talent) เป็นคุณสมบัติสำคัญของภาวะสร้างสรรค์ คนพวกนี้ไม่ค่อยยอมรับกฎวิธีในการเรียนรู้ใหม่ การคิดอย่างมีเหตุผล หรือระเบียบวินัย โดยลืมนึกถึงความจริงที่ว่าแม้แต่ Leonardo, Freud และ Einstein ก็มีครูเป็นผู้สอนการเรียนรู้จากบุคคลที่สามารถและมีประสบการณ์สูง มีส่วนช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้คนที่เป็นอัจฉริยะ และมีความคิดสร้างสรรค์เหล่านี้ล้วนแต่มีลักษณะของการตื่นตัวในการยอมรับ สิ่งใหม่ และในขณะเดียวกันก็มีระเบียบวินัยด้วย

แนวทางในการพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็กนั้น มีด้วยกันหลากหลายแนวทาง ซึ่งสามารถแยกได้เป็น 3 แนวทาง คือ การพัฒนาการตามช่วงวัยการเจริญเติบโต การพัฒนาโดยใช้องค์ประกอบภายนอกเป็นตัวกระตุ้น และการพัฒนาโดยอาศัยผู้ใหญ่ ครอบครัวยุคและสังคม

2.4.1 การพัฒนาการตามช่วงวัยการเจริญเติบโต

ในการที่จะพัฒนาเด็กให้มีจินตนาการความคิดสร้างสรรค์และเฉลียวฉลาดได้สมวัยนั้น จะต้องเริ่มต้นฝึกฝนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้ลูกน้อยตั้งแต่วัยแรกเกิด

แรกเกิด - 1 ขวบปีแรก

ในช่วงนี้เด็กจะเริ่มมีพัฒนาการทางด้านจินตนาการ เริ่มจากการเลียนแบบเสียงที่ได้ยิน เริ่มที่จะหยิบจับวัตถุและให้ความสนใจวัตถุที่มีเสียงอย่างกระตือรือร้น ดังนั้นเมื่อผู้ใหญ่รู้ว่าในช่วงนี้เด็กจะให้ความสนใจในเรื่องของเสียงและเริ่มที่จะหัดพูด จึงควรที่จะออกเสียงซ้ำๆ ซ้ำๆ ในคำสั้นๆ เพื่อที่เด็กจะได้เลียนเสียงได้ อีกทั้งในช่วงนี้เด็กจะชอบหยิบจับสิ่งของที่มีเสียง จึงควรหาโมบายที่มีเสียงต่างๆ มาแขวนในตำแหน่งที่เด็กจะสามารถมองเห็นและหยิบจับได้

เด็กอายุ 1-2 ปี

ช่วงนี้เด็กจะเริ่มสนใจในการสำรวจมากขึ้น และเริ่มที่จะอยากรู้อะไรของเหล่านั้นคืออะไร ดังนั้นในช่วงนี้เด็กจะชอบซักถาม และชอบสำรวจสิ่งของต่างๆที่แปลกตา จึงควรหาวัตถุจำพวกของเล่นมาให้แต่จะต้องมีความปลอดภัยต่อตัวเด็กด้วย ควรหาพื้นที่ที่เหมาะสมจะให้เด็กได้ทำการสำรวจ อาจพาออกนอกบ้านบ้าง สวนสาธารณะ สถานที่ท่องเที่ยวต่างๆที่เป็นธรรมชาติ และควรพูดคุยกับเด็กอธิบายสิ่งต่างๆที่เด็กสนใจ เพราะการพูดคุยถ้อยคำที่ซับซ้อนมากขึ้นจะทำให้เด็กเกิดการพัฒนาทางจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

เด็กอายุ 2-3 ปี

เด็กในช่วงวัยนี้จะเป็นช่วงวัยซน เพราะเด็กจะแสดงออกโดยตรงจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มา ไม่ว่าจะเป็นการทำทางที่แสดงออกถึงความตื่นเต้น เสียใจ ร้องไห้ ตีใจ สนุกสนาน กลัว ซ้ำอ้าย เมื่อเจอกับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ ดังนั้นต้องทำให้เด็กรู้สึกมั่นใจในตัวเองมากขึ้นเมื่อต้องเจอกับประสบการณ์แปลกใหม่ ผู้ใหญ่ควรอธิบายในสิ่งที่เด็กเห็นว่าเป็นสิ่งที่ดี หรือไม่ดีอย่างไร เพราะการอธิบายถึงประสบการณ์ใหม่ๆจะสร้างความมั่นใจต่อเด็กทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัย สามารถพบปะผู้คนแปลกหน้าได้มากขึ้น ของเล่นที่เหมาะสมกับช่วงวัยนี้จะเป็นของเล่นจำพวกที่ไม่มีโครงสร้างตายตัว เช่น ดินน้ำมัน ตัวต่อต่างๆ เป็นต้น

เด็กอายุ 3-4 ปี

ในช่วงนี้ควรปล่อยให้เด็กมีเวลาเป็นของตัวเอง ให้ได้เล่นกับเพื่อนๆในวันเดียวกัน ให้ได้ทำกิจกรรมใหม่ๆที่น่าสนุกกับเพื่อนๆ หรือเล่นเองตามลำพัง เพราะเป็นช่วงที่เด็กจะเริ่มเรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัวมากขึ้น การที่เด็กได้เรียนรู้และซึมซับประสบการณ์ด้วยตัวเองจะเป็นการพัฒนาจินตนาการของเขาได้ดียิ่งขึ้น เด็กจะสามารถทำอะไรได้ด้วยตัวเองด้วยความมั่นใจ

เด็กอายุ 4-5 ปี

เมื่อเด็กเข้าสู่วัยนี้ก็จะสังเกตเห็นว่าเด็กมีจินตนาการสูงขึ้น เพราะเด็กจะเริ่มมีการวางแผนในการเล่นหรือทำกิจกรรมต่างๆล่วงหน้า เด็กจะเริ่มเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ที่พบเห็น จะเริ่มรู้ถึงอารมณ์ความรู้สึกของคนรอบข้างมากขึ้น สิ่งที่จะช่วยเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กในช่วงวัยนี้คือ ของเล่นที่เลียนแบบจากของจริง เช่น ของเล่นชุดเครื่องครัว ของเล่นชุดคุณหมอ ตุ๊กตาผู้หญิงผู้ชาย เป็นต้น

เด็กอายุ 6 ปี

เด็กในวัย 6 ปี นี้จะอยู่ในช่วงวัยที่ต้องการข้อเท็จจริงจากสิ่งที่สงสัยหรือพบเห็นมา เริ่มอยากอยู่กับเพื่อนมากขึ้นไม่ยอมอยู่คนเดียวผู้ใหญ่ไม่ควรห้ามหรือบังคับให้ทำอย่างนั้นอย่างนี้ระหว่างเล่นกับเพื่อน เพราะจะทำให้เด็กขาดความมั่นใจในตัวเอง ต้องปล่อยให้เล่นอย่างอิสระ แต่ก็ควรดูแลอย่าง

ใกล้ชิด และคอยแนะนำถึงความเหมาะสม ความปลอดภัย แก่เด็กด้วย เพื่อที่จะได้เรียนรู้และจดจำ ประสบการณ์เหล่านั้นไว้เป็นตัวช่วยในการพัฒนาความคิดจินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กต่อไป

ดังนั้นถ้าต้องการจะพัฒนาความคิดจินตนาการสร้างสรรค์ตามช่วงวัยการเจริญเติบโตของเด็ก ควรปล่อยให้เด็กได้มีอิสระในการใช้ความคิด จินตนาการ ไม่ควรใช้การบังคับเพราะจะทำให้เด็กขาดความมั่นใจในตนเอง แต่ควรอยู่ดูแล อธิบาย และให้คำแนะนำแก่เด็กเพื่อให้เป็นประสบการณ์ในครั้งต่อไป

2.4.2 การพัฒนาโดยใช้องค์ประกอบภายนอกเป็นตัวกระตุ้น

การพัฒนาจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็กนั้นจะต้องใช้การกระตุ้นให้เด็กเกิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์ หรืออาจใช้เครื่องมือเป็นตัวช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กซึ่งเครื่องมือที่ใช้ได้ดี คือ การใช้การเล่น การใช้ศิลปะ การใช้ดนตรีและการเคลื่อนไหว การพูดคุยซักถามหรือการใช้ทักษะทางภาษานั้นเอง เนื่องจากเป็นวิธีการที่เหมาะสมกับเด็กในวัยนี้ทั้งด้านความสนใจและเป็นการช่วยเสริมพัฒนาการด้านต่างๆของเด็กได้ดีอีกด้วย สมพร อินทร์แก้ว และ อมรรากุล อินโชนานนท์ ได้กล่าวไว้ในเรื่องนี้ว่า

การจะพัฒนาให้คนมีความเป็นนักวิชาการ มีเหตุมีผลและเป็นศิลปินช่างคิดช่างจินตนาการไปพร้อมๆกัน ก็ต้องอาศัยอาหารสมองในรูปของการเล่น การทำกิจกรรมด้านศิลปะ ดนตรีและการเคลื่อนไหว การพูดคุยซักถาม เพื่อเป็นการพัฒนาสมองทุกส่วนอย่างเต็มศักยภาพ

การเล่น - เป็นวิธีพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับธรรมชาติ ความสนใจ และกลไกการทำงานของสมองของเด็ก การที่เซลล์ประสาทในสมองจะทำงานเชื่อมประสานกันได้ดี ต้องสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 และเป็นประตูการเรียนรู้ภายนอก งานวิจัยในต่างประเทศพบว่าเด็กมีโอกาสเล่นมากเท่าไร เด็กก็จะได้รับการพัฒนามากขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะในวัย 0-6 ปี ทุกครั้งที่เด็กเล่นไม่ว่าจะเป็นการวิ่ง กระโดด คีบคลาน เล่นดินเล่นทราย หยิบจับสิ่งของ เล่นตุ๊กตา เล่นตั้งเต กระโดดหนึ่งยาง เล่นต่อบล็อก ต่อตัวต่อ ฯลฯ เซลล์สมองหนึ่งแสนล้านเซลล์จะเกิดการต่อเชื่อมกันเป็นร่างแห และหากเด็กมีโอกาสเล่นหลากหลายมากยิ่งขึ้นเท่าใด การเชื่อมโยงของเซลล์สมองก็จะมากขึ้น แข็งแรงขึ้น ทำให้เด็กมีความสามารถในการคิด เกิดการเรียนรู้ที่ดี และการเล่นที่เด็กมีโอกาสใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 จะทำให้การเชื่อมโยงนี้เพิ่มขึ้น 20-25 เปอร์เซ็นต์ การเล่นของเด็กไม่ใช่ว่าส่งเสริมความฉลาดทางสติปัญญาเท่านั้น แต่ยังหลอมรวมให้เกิดความฉลาดทางอารมณ์ ทางสังคม และความแข็งแรงทางร่างกายอีกด้วย

การจัดกระบวนการเล่นเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. จัดมุมสำหรับเล่นให้ลูก หรืออุปกรณ์ที่ไม่ใช้แล้ว เพื่อให้ลูกนำมาดัดแปลงเป็นของเล่นด้วยตนเอง
2. เล่นกับลูกเมื่อลูกชวน เล่นตามเรื่องที่เขาสร้างขึ้นในโลกสมมติ ปล่อยให้ลูกนำการเล่น

3. จัดหาของเล่นปลายเปิด เช่น บล็อก ตัวต่อเลโก้ บั๊นดินน้ำมัน ของเล่นที่เป็นธรรมชาติ(ทราย ดิน น้ำ แห้งไม้) เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการได้เต็มที่

4. ให้เด็กคิดค้นวิธีการเล่นด้วยตัวเองแทนที่จะเล่นตามคำแนะนำหรือแบบที่กำหนดไว้ให้ ของเล่นแต่ละอย่างสามารถเล่นได้หลายแบบ

5. พาเด็กไปสัมผัสธรรมชาติและ เทียบสวนสาธารณะ ทะเล น้ำตก ป่า สวนสัตว์ เป็นต้น

ศิลปะ - หรือการขีดเขียน ขีดเขียน วาดภาพจะช่วยให้เกิดการประสานงานกันระหว่างมือและสายตา ได้ใช้ความคิด ได้ระบายอารมณ์และความรู้สึกที่มีต่อสิ่งที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว ตามพัฒนาการเด็กวัย 2-4 ปี จะเป็นวัยของการขีดเขียน วาดเส้นคดเคี้ยว ไม่สามารถควบคุมทิศทางของเส้นเหล่านั้นได้ แต่ละขีดอาจหมายถึงภาพพ่อแม่ พี่ น้อง ลุง ป้า ได้ทั้งนั้น การขีดเขียนเป็นการเริ่มต้นของการแสดงออก ด้านการสร้างสรรคของเด็ก เด็กส่วนใหญ่จะเริ่มสนใจและเล่นเครื่องเขียนเมื่ออายุปลาย 2 ขวบหรือ 3 ขวบ แต่ถ้าอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ได้รับการกระตุ้น เด็กอาจเริ่มสนใจเร็วกว่านั้นคือประมาณ 2 ขวบ หลังจากที่ “ขีดเขียน” จนกล้ามเนื้อมือทำงานได้ดี เด็กก็จะเริ่มวาดรูปวงกลมได้ เพราะเด็กใช้การวนของนิ้วมือซึ่งเขียนได้ง่ายกว่ารูปร่างอื่น ๆ แต่ก็มีเด็กส่วนหนึ่งที่สามารถวาดรูปสามเหลี่ยมได้ก่อนรูปวงกลม การจัดการกระบวนการเพื่อใช้ศิลปะสำหรับส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือเสริมสติปัญญา เป็นกระบวนการทางความคิดและจินตนาการมากกว่า จะเน้นให้เด็กต้องวาดเก่งหรือวาดให้สวยงาม

2. จูงใจให้เด็กทำด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ควรเริ่มต้นด้วยการให้เด็กเขียนรูปที่เขาสนใจอยากเขียนและถนัด จะช่วยให้เด็กก้าวไปสู่การเขียนอื่น ๆ อย่างมั่นคง ไม่สร้างกรอบว่าเขาต้องวาดภาพแบบนั้นแบบนี้

3. จัดหาสีที่หลากหลายมาให้ลูก เพื่อเป็นเครื่องมือให้เด็กคิดเลือกใช้สีอย่างอิสระ ไม่ใช่เพื่อให้เด็กรู้จักชื่อสี เพราะการเปลี่ยนสีระหว่างการวาดภาพแต่ละครั้งหมายถึงจำนวนการคิดสร้างสรรค์ ที่เกิดขึ้นที่สามารถเห็นได้เป็นรูปธรรม ยิ่งเด็กเลือกใช้สีมากเท่าใด ก็หมายความว่าเด็กมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นเท่านั้น

4. มีการเปลี่ยนวัสดุที่ใช้เขียนภาพเพื่อให้เด็กคิดแก้ปัญหา เป็นการนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหา การทำงานของเด็ก และการที่เด็กคิดเปลี่ยนที่วาดภาพจากกระดาษเป็นวัสดุอื่น เช่น วาดลงบนลูกโป่งที่แตกแล้ว เศษผ้า ผงหุ้ง ถือว่าเกิดเป็นพัฒนาการทางสติปัญญาขึ้น พ่อแม่อาจหากกระดาษขนาดใหญ่มาปิดตามฝาผนัง ประตุเพื่อให้เด็กวาด แทนที่จะปล่อยให้เขาวาดตามผนังกำแพงตามใจชอบ เพราะต้องสอนให้เด็กรู้ว่าอะไรควรทำไม่ควรทำ และมีวินัยในการกระทำด้วย

5. ให้เด็กรู้สึกภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง เช่น ให้คำชมเชย นำผลงานของลูกใส่ไว้ในอัลบั้ม หรือใส่กรอบติดไว้ที่ผนัง เวลามีแขกก็ชี้ชวนให้ดู

6. ปลุกฝังวินัยของการวาดภาพ เด็กควรเรียนรู้ที่จะเก็บรักษาเครื่องมือ สีและกระดาษหลังจากวาดเสร็จแล้ว และรับผิดชอบในเรื่องการทำมาความสะอาดด้วย

ดนตรีและการเคลื่อนไหว - เสียงดนตรีจะทำปฏิกิริยากับสมองผ่านประสาทสัมผัสทางหู ระดับคลื่นเสียงสูงต่ำมีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก การรับรู้ทางสมอง และคลื่นเสียงที่มีการจัดระเบียบแล้วจะ ช่วยพัฒนาสมองให้กับเด็ก ๆ ด้วย ช่วยปรับคลื่นสมองให้กว้างขึ้น ส่งผลให้เด็กรู้สึกสงบและมีสมาธิ

การฟังดนตรีจะช่วยสร้างจินตนาการและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างไร้ขอบเขต ส่วนการเคลื่อนไหวร่างกาย จะช่วยพัฒนาสมองทั้งสองซีกให้สัมพันธ์กัน ทำงานถ่ายโยงข้อมูลกันได้อย่างสมดุล กระตุ้นให้เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อ fine motor และ gross motor

การจัดกระบวนการเพื่อใช้ดนตรีและการเคลื่อนไหวสำหรับส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. สร้างเสียงเพลงในบ้าน พ่อแม่จัดสิ่งแวดล้อมให้ลูกรู้สึกสนุกสนานหรือรู้สึกผ่อนคลายไปกับเสียงเพลง

2. ใช้สิ่งรอบตัวทำให้เกิดเสียงได้โดยไม่จำเป็นต้องซื้อหาเครื่องดนตรีราคาแพง เช่น นำขวดแก้วที่บรรจุน้ำไว้ไม่เท่ากันมาเรียงแล้วลองใช้ช้อนเคาะจะได้เสียงต่างกัน หรือช่วยกันแต่งเพลงใหม่ ๆ ขึ้นมาร้องกันภายในครอบครัว

3. จัดหาเพลงให้สอดคล้องกับความชอบของคนในครอบครัว เช่น ทารกจะชอบเสียงระดับสูง เพราะให้ความรู้สึกที่ดีต่ออารมณ์ เสียงเพลงในระดับต่ำและช้าจะช่วยให้สมองตื่นตัว ทำนองเร็ว ๆ จะก่อให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน ซึ่งอาจนำมาใช้เปิดในตอนเช้า ๆ เพื่อให้เด็ก ๆ รู้สึกตื่นตัว ไม่ง่วงเหงาหาวนอน เป็นต้น

4. ใช้ดนตรีและการเคลื่อนไหวมาประกอบการเล่น เล่านิทาน หรือท่องบทกลอน

5. จัดกิจกรรมทางดนตรีโดยให้คนในครอบครัวแสดงกันเองเมื่อมีการรวมญาติ หรือการจัดงานเลี้ยงในเทศกาลต่าง ๆ

6. พาเด็กไปดูรายการดนตรีดี ๆ บ้าง หรือถ้ามีรายการดี ๆ ทางโทรทัศน์ควรเปิดให้เด็กดู และอธิบายถึงลักษณะดนตรีที่ฟัง

7. พาเด็กไปเข้าค่ายที่มีการแสดงออกและมีการเล่นกิจกรรมที่หลากหลาย หรือพาไปดูเวลาที่มีการประกวดร้องเพลง ประกวดการแสดงของเด็ก ๆ แต่ไม่เคียดเขิน เปรียบเทียบหรือชักจูงให้เด็กต้องทำตาม

8. ส่งเสริมและชมเชยต่อการแสดงออกทางดนตรีและการออกกำลังกายของเด็ก

การพูดคุย - จะช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็ก ช่วยขยายการเรียนรู้ให้กับเด็ก เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความคิด จินตนาการ อารมณ์ความรู้สึก และสร้างสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ เด็กที่ได้พัฒนาทักษะทางภาษาอย่างเหมาะสมจะรู้สึกสนุกกับการเรียนรู้ และสามารถหาคำตอบเพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็น

การจัดกระบวนการพูดคุยซักถามเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. สร้างเสริมบรรยากาศสนุกพูด พูดคุยกับเด็กเสมอ ๆ

2. ให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของการสนทนากันภายในครอบครัว ถามความคิดเห็นของเด็ก ๆ

3. ไม่ล้อเลียนเมื่อเด็กพูดไม่ชัด ทำเสียงแปลก ๆ หรือพูดผิด ยอานำการพูดของเด็กมาเปรียบเทียบกัน เพราะเด็กแต่ละคนมีพัฒนาการทางการพูดแตกต่างกัน

4. หาวิธีที่จะทำให้เด็กสนุกกับการพูดคุยและการฟัง เช่น ใช้นิทาน การเล่นเกมทายบัตรคำ แต่งเรื่องจากภาพ ขวนเด็กท่องโคลงกลอนสั้น ๆ ที่มีจังหวะคล้องจอง ใช้คำถามให้เด็กคิด อ่านหนังสือเล่มโปรดให้ฟังบ่อย ๆ ลองสลับประโยคขึ้นต้นหรือบางวลยละเอียดเพื่อสังเกตพฤติกรรมการฟังของเด็ก

5. พ่อแม่ควรฟังเด็กพูดให้มาก สบตาเมื่อพูดคุยกับเขา เป็นการแสดงความสนใจและใส่ใจ บางครั้งไม่จำเป็นต้องตอบแต่อาจใช้การถามกลับให้เด็กคิดก็ได้

6. สร้างบรรยากาศที่ทำให้เด็กรู้สึกเป็นอิสระในการแสดงความคิดเห็น และรู้สึกว่าคุณค่าความคิดเห็นของเขาได้รับการยอมรับ และชื่นชมกับความคิดเห็นที่ดี ๆ

7. ควรเลือกดูรายการทีวีที่ดี และดูร่วมกับเด็ก ในขณะที่ดูควรชวนพูดคุยให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับรายการที่ดู

8. ให้เด็กได้มีโอกาสสื่อสารกับคนอื่น ๆ นอกบ้าน

9. พาเด็กเข้าห้องสมุดหรือร้านหนังสือ

10. ฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต การสังเกตจะทำให้เกิดคำถาม (สมพร อินทร์แก้ว; และ อมรากล อินโชนานนท์. 2554: ออนไลน์)

สอดคล้องกับเนื้อหาในเรื่องสื่อพัฒนาสติปัญญาและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช กล่าวว่า

เด็กปฐมวัยพัฒนาสติปัญญาของตนเพื่อการเรียนรู้สิ่งที่อยู่รอบตัวจากการสังเกต การเล่น และการซักถามสิ่งที่เด็กอยากรู้อยากเห็น พฤติกรรมทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัยครอบคลุมการรับรู้ การจำ การจำแนก การมองเห็นความสัมพันธ์ และการเรียงลำดับ โดยเด็กจะพยายามเรียนรู้ทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัว การเรียนรู้สิ่งต่างๆของเด็กวัยนี้ต้องอาศัยประสบการณ์ตรงที่ได้รับการตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรม โดยเด็กต้องเกิดความภูมิใจ และพอใจที่จะทำพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งนั้นๆ การจัดประสบการณ์ให้เด็กได้สังเกต ได้เล่น และได้ซักถามสิ่งที่อยากรู้อยากเห็น จึงเป็นการสอดคล้องกับธรรมชาติของการพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยดังนี้

1. การพัฒนาเด็กปฐมวัยจากการสังเกต การสังเกตเป็นวิธีการสำคัญประการแรกที่ทำให้เด็กเรียนรู้สิ่งต่างๆ เราจะเห็นว่าเด็กปฐมวัยแสดงความกระตือรือร้นและให้ความสนใจสิ่งต่างๆที่เขาพบเห็น ซึ่งเป็นการเรียนรู้พื้นฐานที่จะช่วยให้เด็กจดจำ จำแนก มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆที่พัฒนาสติปัญญาของเด็กในระดับที่สูงขึ้นไป

2. การพัฒนาเด็กปฐมวัยจากการเล่น การเล่นนอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่างๆของเด็กแล้ว ยังพัฒนาสติปัญญาของเด็กด้วย เนื่องจากการเล่นเป็นวิธีที่เด็กได้ตอบสนองของความสนใจใคร่รู้ ซึ่งเป็นแนวทางให้เด็กค้นพบ และเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้การเล่นยังเป็นวิธีการที่เด็กจะได้รับประสบการณ์ในการปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความรู้ความเข้าใจ จากการเล่นนั้นเด็กจะแสดงพฤติกรรมอันนำไปสู่การพัฒนาทางสติปัญญา คือ การเล่นเลียนแบบ การสมมติตามจินตนาการ การสำรวจ การทดลอง หรือการทดสอบ และการสร้าง

3. การพัฒนาสติปัญญาของเด็กโดยการซักถาม เด็กปฐมวัยนอกจากจะเข้าใจคำพูดของคนอื่นจากเสียง ท่าทาง และสีหน้าแล้ว เด็กจะเรียนรู้และเข้าใจสิ่งอื่นๆเพิ่มจากการซักถาม การถามของเด็กจะช่วยเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว

การพัฒนาสติปัญญาของเด็กปฐมวัยให้มีความรู้ความสามารถ จะเป็นพื้นฐานให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา การให้เหตุผล การคิดแก้ปัญหา และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งต่างๆต่อไป นอกจากการพัฒนาสติปัญญาเด็กปฐมวัยต้องได้รับการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตน ซึ่งการส่งเสริมเด็กปฐมวัยให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นต้องจัดประสบการณ์ให้เด็กได้สังเกต ได้เล่น และได้ซักถาม พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการแสดงออกทางความคิดด้วยการพูดการกระทำตามจินตนาการ และตามความพอใจของเด็ก ซึ่งการกระทำเหล่านี้จะพัฒนามาถึงจุดที่ทำให้เด็กต้องการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์เดิมให้เป็นประสบการณ์ใหม่แล้วแสดงออกด้วยการพูด การขีดเขียน การสร้าง และการแสดงท่าทาง (สุโขทัยธรรมมาธิราช. 2525: 500-512)

องค์ประกอบจากภายนอกจึงมีส่วนช่วยในการกระตุ้นจินตนาการสร้างสรรค์ให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี เพราะการฝึกให้เด็กรู้จักการสังเกตจดจำ การใช้การเล่น การใช้ศิลปะ การใช้ดนตรี การเคลื่อนไหว การพูดคุยซักถามเพื่อให้เด็กเกิดการใช้ทักษะทางภาษา ล้วนแล้วแต่เป็นการปลูกฝังและเสริมสร้างทักษะทางด้านความคิด การใช้จินตนาการ การสื่อสาร การพัฒนาทางอารมณ์ ให้แก่เด็ก ถือได้ว่าเป็นการปูพื้นฐานเพื่อพัฒนาเด็กไปในด้านจินตนาการสร้างสรรค์และด้านอื่นๆในอนาคต

2.4.3 การพัฒนาโดยอาศัยผู้ใหญ่ ครอบครัว โรงเรียนและสังคม

ครอบครัวมีส่วนในการสร้างเสริมและให้ประสบการณ์หลายอย่างแก่เด็ก ช่วยเพิ่มโอกาสให้เด็กมีความสุข มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น บทบาทของพ่อแม่จะให้ความสำคัญในเรื่องการสอน การชี้แนะความคิด เรื่องสติปัญญาในการดำเนินชีวิต ตลอดจนแนวทางในการเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพกับเด็ก ในขณะที่บทบาทของแม่จะให้ความสำคัญในเรื่องการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การอบรมดูแล การให้ความรักและเอาใจใส่เป็นเรื่องสำคัญ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวเด็กจำเป็นที่จะต้องเริ่มต้นส่งเสริมตั้งแต่ยังเล็กๆ โดยให้ความสำคัญแก่บทบาทที่ถูกต้องในการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ ซึ่งพ่อ แม่ ครู บุคลากรทางการศึกษา และผู้เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็ก มีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทราบว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นได้เกิดขึ้นใน ช่วงพัฒนาการใดของชีวิต

นพ. อุดม เพชรสังหาร รองประธานบริหารฝ่ายวิชาการ บริษัท รักลูกกรุ๊ป จำกัด จิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาสมองเด็ก ได้พูดถึงความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็กว่า

ธรรมชาติ ได้สร้างให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์อยู่แล้ว เด็กจะไม่มีกรอบความคิด ดังนั้นเด็กมักจะมีความอยากรู้อยากเห็น ต้องการคำตอบอยู่เสมอ ถ้าคุณพ่อคุณแม่เข้าใจมันตอบคำถามของลูกและรักษาความคิดสร้างสรรค์นี้ให้ มีมากขึ้น สุดท้ายเมื่อลูกเติบโตในวันหน้า ก็จะสามารถดึงความคิดสร้างสรรค์ที่เคยมีมาใช้ได้ทันที จึงอาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่ได้เกิดจากพรสวรรค์ของเด็ก แต่เป็นทักษะที่ต้องสร้างด้วยคุณพ่อคุณแม่ ช่วยกันฝึกฝนบ่อยๆ จนเกิดเป็นประสบการณ์ (คมชัดลึก. 2554: ออนไลน์)

และ นพ.กมล แสงทองศรีกมล กุมารแพทย์ จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น ศูนย์กุมารเวช โรงพยาบาลกรุงเทพ ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่า

เป็นวิธีการหรือความหัตถ์จรรยาที่มาจากการศึกษาที่เด็กได้มีการลองผิดลองถูก ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ไม่ใช่ระบบท่องจำหรือถูกบังคับ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์จะเกิดได้นั้น เด็กจะต้องเรียนรู้ด้วยความสุข ถ้าถูกบังคับก็จะไม่เกิดความคิดสร้างสรรค์ และจะต้องให้เด็กเรียนรู้จนเกิดความชำนาญ เมื่อเด็กทำได้หรือไม่ได้ ก็ต้องชมและให้กำลังใจเด็ก ให้รางวัลหรือได้รับการส่งเสริม จึงจะทำให้เด็กทำต่อเนื่อง ซึ่งทฤษฎีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้บอกไว้ว่า ความพร้อมในเรื่องจิตใจของเด็กจะทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เพราะเด็กพร้อมที่จะเรียนรู้ แต่ปัจจุบันระบบการศึกษาทำให้เด็กเรียนรู้เกินวัย เร่งเรียน ทำให้เด็กเรียนอย่างมีความทุกข์ เครียด เพราะเน้นการแข่งขันมากเกินไป จึงทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กหายไป (คมชัดลึก. 2554: ออนไลน์)

ผู้ใหญ่โดยเฉพาะครอบครัวจึงมีความสำคัญอย่างมากในการปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก โรงเรียนก็เป็นอีกหนึ่งส่วนในการช่วยปลูกฝังด้วยเช่นกัน ในช่วงวัยเด็กจึงควรยึดเด็กให้เป็นศูนย์กลางแห่งการเรียนรู้ มีหลักการดังต่อไปนี้

1. การกระตุ้นเสรีภาพทางเขาวงกตปัญหา บิดามารดาจำเป็นต้องปล่อยให้เด็กแสวงหาสารนิเทศ หรือรายละเอียด และพบวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง ส่วนมากเรามักชอบช่วยเหลือเด็กด้วยการให้คำตอบและวิธีแก้ปัญหา ซึ่งจะปิดกั้นการสอบถามของเด็กต่อไป เขาเพียงแต่เต็มใจที่จะยอมรับคำตอบที่ผู้ใหญ่ให้ แต่สิ่งที่เด็กต้องการอย่างแท้จริง คือ การสนับสนุนและการช่วยเหลือในการหาคำตอบ ตัวอย่าง ถ้าเด็กถามว่าทำไมต้นไม้จึงเติบโตสูงขึ้นเรื่อยๆ ผู้ใหญ่อาจเพียงแค่เสนอแนะวิธีค้นหาคำตอบ หรือถามคำถามบางอย่างที่กระตุ้นความสามารถอย่างมีเหตุผลในตัวเขาเอง บางครั้งเด็กต้องการการสนับสนุนเพียงเล็กน้อย เพื่อให้เขาตระหนักว่าเขาสามารถหาคำตอบได้โดยไม่ต้องพึ่งพิงคนอื่น เมื่อเด็กเผชิญกับความรูสึกว่าเขาทำอะไรแล้วไม่สมบูรณ์ ผู้ใหญ่ควรสนับสนุนให้เขาทำต่อไป บ่อยครั้งเด็กอาจเกิดความรูสึกคาดหวังมากไปเพราะความคิดว่าเขายังขาดความรู้สิ่งนี้ไม่ได้ หมายความว่าผู้ใหญ่ควรจะให้รายละเอียดเอาไว้ หรือปล่อยให้เด็กหมดกำลังใจ อย่างไรก็ตามควรยึดหลักสำคัญว่าอย่าบอกเด็กในบางสิ่งที่เขาสามารถค้นพบได้ ด้วยตัวของเขาเอง

2. การแสวงหาวิธีแก้ปัญหาที่เป็นทางเลือก เด็กควรได้รับการสนับสนุนให้รู้จักแสวงหาวิธีแก้ปัญหาที่เป็นทางเลือกอย่าง อื่น (alternative solutions) เขาควรมองเห็นว่าวิธีแก้ปัญหามีหลายอย่างสำหรับปัญหาเพียงอย่างเดียว และคำตอบมากกว่าหนึ่งอย่างต่อคำถามเพียงอันเดียว คือสิ่งที่เป็นไปได้ เด็กที่มีอายุมากขึ้นสามารถที่จะเรียนรู้ว่าวิธีแก้ปัญหาและคำตอบขึ้นอยู่กับเวลา และสถานที่ที่จำเพาะเจาะจง และเปลี่ยนแปลงได้ เมื่อสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไป ตัวอย่าง ผู้ใหญ่อาจเล่นิทาน

ให้เด็กฟัง และให้เด็กแต่ละคนเล่าต่อไปจนจบ เห็นได้ว่าการจบเรื่องนิทานของแต่ละคนนั้นแตกต่างกันไป

3. การอนุญาตให้เด็กทำการสำรวจตรวจค้นอย่างเสรี เด็กควรมีเวลาอิสระที่จะสำรวจตรวจค้นโลกภายนอกด้วยตัวเขาเอง และบางครั้งร่วมกับผู้ใหญ่ ถ้าผู้ใหญ่สนับสนุนการสำรวจตรวจค้นเช่นนี้ เด็กจะเกิดความรู้สึกเชื่อมั่นในกิจกรรมและสถานการณ์ต่างๆที่ใหม่ และไม่กลัวอันตรายเล็กๆน้อยๆที่อาจเกิดขึ้นได้ ผู้ใหญ่อาจกระตุ้นให้เด็กได้เผชิญกับสิ่งลึกลับ ตื่นเต้น และผจญภัย เช่น การไปท่องเที่ยวตามป่าเขา โบราณสถาน และสถานที่สำคัญอื่นๆ อย่างไรก็ตามควรปล่อยให้เด็กมีเวลาเป็นตัวของเขาเอง โดยไม่ต้องมีผู้ใหญ่คอยควบคุมดูแล เขาจะทำได้ทำในสิ่งที่เขาต้องการจะทำหรือบางทีก็อาจไม่ทำอะไรเลย เช่น นั่งคิด นั่งฝัน หรือมีจินตนาการตามที่เขาชอบ

4. การสนับสนุนความคิดที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ (Improbable thinking) อาจถามเด็กเกี่ยวกับบางสิ่งที่ไม่อาจจะเป็นไปได้ เช่น ทันที่ทันใดบรรดานกทั้งหลายสูญเสียความสามารถที่จะบิน มันจะไปอยู่ที่ไหน มันจะกินอะไร พวกมันสามารถเรียนรู้ที่จะบินได้อีกหรือไม่? คำถามในลักษณะเช่นนี้ มีส่วนช่วยพัฒนาแนวโน้มเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ตัวอย่างที่ดีอีกอย่างหนึ่งคือ การเล่นเกมโดยบอกกับเด็กว่า "ลองนึกคิดดูนะ" แล้วบอกให้เด็กสร้างจินตนาการถึงสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น แต่ไม่น่าจะเป็นไปได้ เช่น เอาเด็กมากลุ่มหนึ่งแล้วให้ดูภาพของสระน้ำ ให้ทุกคนบอกว่าอยากเป็นอะไรในสระน้ำ บางคนอาจเลือกเป็นจระเข้ ปลา ยุง น้ำ ดอกบัว เศษไม้ที่กั้นสระ กบลอยอยู่ในน้ำ แล้วให้เด็กวาดภาพว่าจะเกิดอะไรขึ้น และให้ร้องเพลงที่เกี่ยวข้องด้วย การเล่นเกมแบบนี้ทำให้เด็กสามารถสร้างนิทานและการผจญภัยมากมายหลายอย่าง วิธีการเช่นนี้สามารถนำมาใช้กับใครๆก็ได้ในการช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

5. การใช้ส่วนประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องกัน (Irrelevant elements) เด็กต้องการรวบรวมรายละเอียดบางอย่างที่ไม่เกี่ยวข้องไว้ในความคิดของเขา เพื่อให้แนวความคิดเข้าสู่การแก้ปัญหา ขยายขอบเขตขึ้น เด็กสามารถเล่นกับบางสิ่งที่น่าสนใจ แต่ดูไปแล้วไม่น่าจะเกี่ยวข้องกันเลย และคิดว่าสิ่งที่เขากำลังเล่นอยู่นั้นจะมีคุณค่าอย่างไรบ้าง ที่ไหน และเมื่อไร ตัวอย่าง เด็กบางคนอาจสนใจเล่นกับใบไม้เป็นเวลานาน ไม่ยอมสนใจอย่างอื่น ผู้ใหญ่เห็นแล้วรู้สึกว่าได้เรื่องอะไรเลย พฤติกรรมในลักษณะเช่นนี้ทำให้เด็กสามารถเรียนรู้รายละเอียดที่ดูเหมือนว่าไม่สำคัญในเวลานี้ ซึ่งอาจกลายเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ในวันหน้าก็ได้

เอมอร์ ตรีภิญโญศ ได้กล่าวถึงจุดเริ่มต้นความคิดสร้างสรรค์ของลูกเกิดจากพ่อและแม่ และวิธีการเสริมสร้างจินตนาการ ไว้ดังนี้

จุดเริ่มต้นในการเกิดความคิดสร้างสรรค์ของลูกน้อย แท้จริงและไม่ได้อยู่ที่ไหนไกลอยู่ที่คุณพ่อคุณแม่ นั่นเอง และวิธีการง่ายๆที่คุณพ่อคุณแม่จะช่วยจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ให้ลูกน้อยนั่นคือ

1. ให้ลูกน้อยอยู่ในกลุ่มของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อที่เขาจะได้มีพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

2. สอนให้เขาจดบันทึกสิ่งใหม่ๆที่เขาพบเห็นและความคิดใหม่ๆที่เกิดขึ้นของเขาลงในสมุดบันทึกทันที

3. ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้เมื่อลูกน้อยของคุณมีความสุขสนุกสนาน เพราะฉะนั้นฝึกให้เขาเป็นคนอารมณ์ดี และให้เขาหัวเราะบ่อยๆ เพื่อช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเขาให้เกิดขึ้นได้ง่ายขึ้น

4. สอนให้เขารู้ว่า ทุกสิ่งทุกอย่างที่เขาคิดสามารถที่จะเป็นไปได้

5. ฝึกตั้งคำถามอย่างสร้างสรรค์บ่อยๆเพื่อให้เขาค้นหาคำตอบเป็นการช่วยส่งเสริมจินตนาการของเขาให้ดีขึ้น เช่น ถ้าคนสามารถบินได้เหมือนนกจะเกิดอะไรขึ้น หรือถ้าพุงนี้ตั้งขึ้นมาแล้วลูกพบว่า มีแต่ลูกคนเดียวเท่านั้นที่อยู่บนโลกใบนี้ลูกจะทำอะไร เป็นต้น

6. ฝึกให้ลูกน้อยใช้ความคิดโดยการเล่นเกมพัฒนาสมองต่างๆ เช่น ตัวต่อ ภาพต่อ เกมหมากฮอส เกมหมากฮุก เป็นต้น

7. สนับสนุนให้ลูกคิดประดิษฐ์ของเล่นใหม่ๆเพื่อที่จะได้ใช้สมองในการคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

8. รับฟังความคิดเล็กๆน้อยๆของลูกน้อยทุกเรื่อง เพราะการรับฟังความคิดของลูกน้อยจะสร้างความมั่นใจให้กับการใช้ความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น โดยไม่เป็นการปิดกั้นความคิดของเขา

9. สนับสนุนให้ลูกน้อยแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมาทางอื่นบ้าง ไม่ว่าจะเป็นการแสดงบนเวที ในงานปิดภาคเรียนของโรงเรียน การวาดภาพ การถ่ายรูป เป็นต้น

รูปแบบการฝึกฝนให้ลูกน้อยเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่ดีเยี่ยมนั้นไม่ได้มีเพียง 9 ข้อข้างต้นนี้เท่านั้น คุณพ่อคุณแม่สามารถใช้วิธีอื่นฝึกฝนลูกน้อยตามแบบฉบับของตัวเองได้แต่ต้องเป็นวิธีที่ไม่ปิดกั้นความคิดของลูกน้อย ให้เขาได้ใช้ความคิดเป็นของตนเองและเป็นความคิดที่มีอิสระ เพื่อที่ลูกน้อยของคุณจะได้กลายเป็นนักคิดสร้างสรรค์ตัวน้อยที่เฉลียวฉลาดต่อไป (เอมอร ตรีภิญโญศ. 2551: 29-31)

เคล็ดไม่ลับ 3 ข้อในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของลูก เป็นข้อควรปฏิบัติของคุณพ่อคุณแม่โดยตรงเพราะอาจมีส่วนส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของลูกน้อยที่ได้ทำการศึกษามาแล้ว

เคล็ดไม่ลับข้อที่ 1 คุณพ่อคุณแม่ต้องยอมรับพฤติกรรมทุกอย่างของลูกน้อยที่เขาแสดงออกมา ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ของเขาออกมาเป็นคำพูดหรือกิริยาท่าทางที่แสดงออกมาให้คุณเห็นได้แก่

- การแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างจากคุณพ่อคุณแม่
- การเล่าเรื่องราวต่างๆตามจินตนาการแบบเด็กๆของเขาซึ่งคุณพ่อคุณแม่บางท่านอาจจะมองว่ามันเป็นเรื่องไร้สาระและเพ้อเจ้อ
- การสอบถามโน่นถามนี่เข้าชื้อยากรูไปหมดทุกเรื่องจนบางครั้งคุณพ่อคุณแม่เกิดความรำคาญ
- การเล่นซุกซนกับเพื่อนๆไปในที่ต่างๆโดยคิดว่าตนเองเป็นนักผจญภัยนักสำรวจ จนบางครั้งอาจทำให้เจ็บตัวเล็กๆน้อยๆกลับมาบ้าง คุณพ่อคุณแม่ไม่ควรดูว่าหรือลงโทษลูก

- การไม่ยอมทำกิจกรรมที่คุณพ่อคุณแม่จัดไว้ให้ ซึ่งอาจเป็นเพราะลูกไม่ชอบและไม่อยากที่จะทำตาม คุณพ่อคุณแม่ไม่ควรดุว่าหรือโทษ

เคล็ดไม่ลับข้อที่ 2 คุณพ่อคุณแม่ควรแสดงออกด้วยคำพูดหรือการกระทำที่ทำให้ลูกน้อยรู้สึกมั่นใจ และภูมิใจในสิ่งที่เขาคิดหรือทำออกมาด้วยตัวเขาเองเพื่อช่วยให้ลูกน้อยมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ได้แก่

- คุณพ่อคุณแม่อย่าชื่นชม พอใจ เกี่ยวกับสิ่งที่ลูกคิดหรือทำออกมา

- คุณพ่อคุณแม่ควรให้การเอาใจใส่เมื่อลูกแสดงความคิดเห็นของตัวเองออกมา และพยายามค้นหาคำตอบ อีกทั้งยังควรเอาใจใส่ต่อการกระทำทุกอย่างของลูกที่เป็นไปในทางสร้างสรรค์

เคล็ดไม่ลับข้อที่ 3 เมื่อลูกน้อยกล้าที่จะแสดงความคิดเห็นของตัวเองออกมาผ่านการเล่าเรื่องโดยใช้จินตนาการของเขา หรือเมื่อเขากล้าที่จะลงมือทำในสิ่งที่แปลกใหม่ โดยไม่กลัวว่าผลที่จะตามมามันจะเป็นเช่นไร

- คุณพ่อคุณแม่ควรส่งเสริมและสนับสนุนลูกน้อยด้วยคำพูดที่ให้กำลังใจ บอกให้เขารับรู้ว่า สิ่งที่เขาทำนั้นเป็นสิ่งที่ดีและกล้าหาญ เพราะฉะนั้นเขาไม่จำเป็นต้องกลัวอะไรเลย หากสิ่งที่เขาคิดและทำลงไปนั้นมันจะไม่สำเร็จก็ตาม เพราะเขาสามารถที่จะคิดหรือทำในสิ่งนั้นๆขึ้นมาใหม่ได้และต้องดีกว่าเดิมแน่นอน (เอมอร ตรีภิญโญศ. 2551: 43-46)

ครอบครัวจึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก การอบรมเลี้ยงดูอย่างเหมาะสมในช่วงเวลา 2-6 ปีแรกของชีวิต นอกจากจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาแล้ว ยังส่งเสริมความคิดใหม่ๆไปพร้อมกันด้วย และหากจะให้ได้ผลดีต้องส่งเสริมไปอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งเด็กอยู่ในช่วงวัยรุ่น ดังนั้น พ่อ แม่ ครู และบุคคลอื่นรอบข้าง จำเป็นจะต้องเรียนรู้เทคนิค วิธีการส่งเสริม หรือกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงการจัดบรรยากาศสิ่งแวดล้อมให้เอื้ออำนวยต่อการเกิดความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กด้วย นิติยสาร Modern Mom ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างสิ่งแวดล้อมเพื่อเอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

วิธีสร้างสิ่งแวดล้อมเอื้อความคิดสร้างสรรค์

1. จัดมุมเรียนรู้ในบ้าน การจัดสถานที่ในบ้านที่เอื้อต่อการเรียนรู้ อย่างเช่น มุมหนังสือ มุมทราย และน้ำ มุมของเล่น ฯลฯ การเตรียมพื้นที่และของเล่นเหล่านี้ไว้ให้ลูกจะทำให้ลูกรู้สึกว่ามีพื้นที่ ส่วนตัว และสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ได้ทันทีที่ต้องการ ย่อมเป็นการส่งเสริมให้ลูกมีความคิดสร้างสรรค์และแสดงออกมาได้ทันที

2. พาลูกออกนอกบ้าน แม้ว่าคุณแม่จะจัดสิ่งแวดล้อมในบ้านที่เอื้อต่อการเรียนรู้ก็ยังคงต้องพาลูกออกไปชื่นชมกับบรรยากาศภายนอกบ้านบ้างนะคะ ไม่ว่าจะเป็นสนามเด็กเล่น บ้านญาติ หรือที่ทำงานของพ่อแม่เอง เพราะนอกจากลูกจะได้พบสิ่งใหม่ๆ แล้ว ลูกจะได้เรียนรู้สภาพแวดล้อมรอบตัวที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้ต้องปรับตัวและปรับ การเล่นให้สอดคล้องกับสถานการณ์นั้นๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมการเป็นนักสร้างสรรค์ได้เช่นกัน

3. โกลัซติธรรมชาติ แม้ว่าการเลี้ยงลูกในเมืองใหญ่เด็ก ๆ จะได้อยู่ในห้องแอร์เสียเป็นส่วนใหญ่ แต่คุณพ่อคุณแม่ควรจัดสภาพแวดล้อมให้ลูกได้สัมผัสธรรมชาติมากพอสมควร เพื่อให้ลูกสามารถปรับตัวเวลาไปเข้าโรงเรียนหรือร่วมกิจกรรมกับเพื่อนๆ ในทุกสถานการณ์ได้แบบไม่มีปัญหา เมื่อลูกไม่ต้องมาปรับสภาพตัวเองใหม่ก็จะมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ได้ทันที

4. สะอาดและสงบ สภาพแวดล้อมขณะดูแลและเลี้ยงดูลูกต้องมีความสะอาดเงียบสงบ ซึ่งเป็นสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการเรียนรู้เพราะจะทำให้ลูกมีสมาธิมากพอ ที่จะคิดหรือทำงานสร้างสรรค์

5. บรรยากาศในครอบครัว ควรีบรรยากาศที่เอื้อต่อการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของลูกโดยการให้ความรัก ความอบอุ่น ความใกล้ชิดเอาใจใส่ ลูกอยู่แล้วสบายใจ ไร้กังวล และรู้สึกปลอดภัย เมื่อลูกไม่มีความเครียด ไม่มีความคับข้องหรือไม่รู้สึกรู้สึว่าถูกบีบบังคับผลักดันมากไป ความคิดสร้างสรรค์ของลูกย่อมเกิดขึ้นอย่างแน่นอน (นิตยสาร Modern Mom. 2554: ออนไลน์)

พัฒนาการในช่วงวัยเด็กเป็นรากฐานสำคัญที่มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพและสติปัญญาของเด็ก เมื่อเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ถ้าได้รับการส่งเสริมอย่างถูกต้องและต่อเนื่องจะสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นและเพิ่มปริมาณขึ้นได้ด้วย เพราะในเด็กทุกคนจะมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในตัวอยู่แล้ว ผู้ใหญ่ควรฝึกให้เด็กคิดบ่อยๆจนเกิดการทดลอง และพาไปพบประสบการณ์ใหม่ๆ เมื่อเด็กพบความแปลกใหม่ก็จะพัฒนาจนเกิดเป็นทักษะ และพัฒนาสู่ระดับต่อไปได้อย่างไม่ยากนั่นเอง

2.5 อุปสรรคในการพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์

ในการที่จะกระทำการสิ่งใดหรือพัฒนาส่งเสริมสิ่งต่างๆล้วนแล้วแต่จะต้องมีอุปสรรคด้วยกันทั้งสิ้น การพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็กก็เช่นเดียวกันอุปสรรคเกิดขึ้นได้จากหลายสาเหตุ ซึ่งเป็นเหตุให้ไม่สามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้อย่างเต็มที่ด้วยนั่นเอง

1. อุปสรรคจากความคิด

อุปสรรคจากความคิดมักเกิดจากผู้ใหญ่มักคิดเอาเองว่า เด็กทำในบางสิ่งบางอย่างไม่ได้ บางครั้งเด็กอาจเลือกที่จะสนใจเฉพาะในบางเรื่องและลงมือทำในสิ่งที่เด็กสนใจเท่านั้น แต่ไม่ได้หมายความว่า ในเรื่องที่เด็กไม่ได้สนใจนั้นจะทำได้ เป็นเหตุให้ผู้ใหญ่คิดเอาเองว่าเด็กอาจทำในสิ่งอื่นนอกเหนือจากที่ตัวเด็กสนใจไม่ได้ หรืออาจคิดว่าเด็กไม่มีความสามารถพอ ไม่เก่งพอ ดังนั้นผู้ใหญ่จึงล้มเลิกกิจกรรมบางอย่างไป ทำให้เด็กขาดทักษะในการเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นไป ดังนั้นผู้ใหญ่จึงควรที่จะส่งเสริมกิจกรรมด้านต่างๆให้แก่เด็กให้ได้เรียนรู้และศึกษา และคอยเฝ้าดูว่าจริงๆแล้วเด็กมีความถนัดทางด้านใดบ้างซึ่งอาจจะไม่ใช่เพียงด้านเดียว ควรให้การสนับสนุนในสิ่งที่เด็กสนใจและหาสิ่งแปลกใหม่ที่เด็กควรเรียนรู้ให้มีความหลากหลายในหลายๆด้าน

2. อุปสรรคจากความกลัว

ความกลัวเป็นอุปสรรคอย่างหนึ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เมื่อเด็กรู้สึกกลัวที่จะเรียนรู้บางสิ่งบางอย่างที่ผู้ใหญ่หยิบยื่นให้ นั่นก็จะแสดงให้เห็นว่าพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอาจจะช้ากว่าเด็กในวันเดียวกัน ในบางครั้งเด็กอาจเกิดความกลัวที่จะเผชิญหน้ากับประสบการณ์แปลกใหม่ไม่กล้าที่จะลงมือทำในสิ่งที่ตนสนใจ เพราะเด็กอาจจะกลัวว่าเมื่อทำแล้วจะไม่ประสบความสำเร็จหรือถ้าทำไม่ได้อาจถูกทำโทษ จึงก่อให้เกิดความกลัวที่จะทำบางสิ่งบางอย่าง เพราะฉะนั้นผู้ใหญ่จึงควรอธิบายให้เด็กเข้าใจ หรืออาจทำในสิ่งที่เด็กรู้สึกกลัวให้เป็นตัวอย่าง เช่น การเดินข้ามสะพานสูง การจับหรือสัมผัสสัตว์เลี้ยง เป็นต้น ผู้ใหญ่ไม่ควรคาดหวังหรือกดดันเด็กจนเกิดความกลัวขึ้นใจจิตใจจนไม่กล้าที่จะลงมือทำ ผู้ใหญ่ควรให้กำลังใจมากกว่าที่จะดูว่าหรือลงโทษเด็ก ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้เด็กกล้าที่จะลองเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาต่างๆได้ด้วยตัวของเด็กเอง

3. อุปสรรคจากสภาพแวดล้อม

สภาพแวดล้อมที่ไม่ดีและไม่เหมาะสมมีผลอย่างยิ่งต่อพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ เด็กที่มีปัญหาถูกผู้ใหญ่หรือครอบครัวทอดทิ้ง อาจให้เด็กอยู่บ้านตามลำพัง หรืออยู่กับพี่เลี้ยงที่เด็กไม่รู้จักและไม่สามารถที่จะให้ความรักความอบอุ่นได้เหมือนพ่อและแม่ จะส่งผลให้เด็กมีปัญหาด้านจิตใจและส่งผลต่อการพัฒนาสมอง ซึ่งจะทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ที่ไม่ดีตามมา เช่นเดียวกับเด็กที่ถูกพ่อแม่หรือคนรอบข้างเกลียดชัง หรือถูกเลี้ยงดูมาด้วยความรุนแรง เด็กจะกลายเป็นคนก้าวร้าวเกรี้ยวกราด และจะกลายเป็นเด็กที่มีอารมณ์รุนแรงโกรธง่าย ดื้อและจะไม่ยอมทำตามที่ใครสั่งทั้งสิ้น หรือในทางกลับกันอาจจะกลายเป็นเด็กซึมเศร้าไม่รู้จะอะไรใครสั่งให้ทำอะไรก็ทำโดยไม่มีความคิดเป็นของตัวเอง เอมอร์ ตริภิญโญยศ กล่าวว่า “สภาพแวดล้อมที่ขาดความอบอุ่นและความรัก การดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่ที่ลูกน้อยควรมี จะส่งผลอย่างร้ายกาจให้ลูกน้อยมีสติปัญญาที่ด้อยลง และไม่ต้องพูดถึงเรื่องความคิดสร้างสรรค์เลย เพราะความคิดสร้างสรรค์ของเขานั้นจะหายไปหมดสิ้น พัฒนาการทางด้านนี้จะหยุดชะงักลงทันที เขาจะกลายเป็นเด็กที่มีอนาคตไม่สดใสและอาจไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตเลยก็ได้” (เอมอร์ ตริภิญโญยศ. 2551: 126) ดังนั้นผู้ใหญ่จำเป็นที่จะต้องใช้เวลาไปกับเด็ก ให้ความรักความอบอุ่นไม่ทอดทิ้งให้เด็กอยู่ตามลำพังและคอยแก้ปัญหาด้วยตัวเองโดยไม่มีคำปรึกษาจากผู้ใหญ่

4. อุปสรรคจากการศึกษา

เมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่วัยเข้าเรียนโรงเรียนจะเป็นสถานที่ที่จะให้การศึกษาและพัฒนาเด็กในทุกๆ ด้าน เด็กจะเริ่มปรับตัวเข้าสู่สังคม ไม่ว่าจะสังคมเพื่อนในชั้นเรียน ครู หรือสังคมในโรงเรียน โรงเรียนจะมีกฎระเบียบมากมาย มีหลักสูตรในการสอนเด็กให้มีความรู้ แต่เด็กจะได้รับความรู้และมุ่งพัฒนาทาง

หลักวิชาการมากกว่าการพัฒนาทางจินตนาการสร้างสรรค์ การเรียนภายในโรงเรียนนั้นเด็กจะต้องศึกษาและเรียนตามรายวิชาที่หลักสูตรหรือโรงเรียนกำหนด จะเลือกเรียนเฉพาะวิชาที่ถนัดหรือชอบไม่ได้ และเมื่อศึกษาสำเร็จในรายวิชาจะมีการสอบเพื่อประเมินผลทางการเรียนในแต่ละวิชานั้น เด็กจึงเริ่มมีความเครียดและถูกคาดหวังจากผู้ใหญ่และโรงเรียน ทำให้พัฒนาการทางด้านจินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กในช่วงวัยเรียนลดน้อยลง หรืออาจหยุดชะงักไปได้ จอห์น โฮลท์ (John Holt) กล่าวไว้ว่า

โรงเรียนจะเป็นสถานที่ที่ให้เวลา ให้โอกาส หรือให้รางวัลแก่เด็กในการคิดและเรียนรู้ดังที่ควรจะเป็นได้หรือไม่ หัวใจสำคัญคือพึงตระหนักว่า เด็กนั้นเรียนรู้อย่างเป็นเอกเทศ ไม่ใช่เป็นกลุ่มก้อน และเรียนรู้จากพื้นฐานความเข้าใจ และความกระตือรือร้น ไม่ใช่จากพื้นฐานที่ตามใจหรือเอาอกเอาใจผู้ใหญ่ ดังนั้นเด็กจึงควรเป็นผู้ควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง เลือกตัดสินใจว่าตนต้องการจะเรียนอะไร ด้วยวิธีการอย่างไร จากแนวคิดดังกล่าวทำให้มีข้อโต้แย้งจากรอบข้างด้วยกันในหลายทาง เช่น ได้แย้งในทำนองที่ว่า “ถ้าเช่นนั้น คุณกำลังบอกให้เด็กทำการค้นพบและรังสรรค์ประวัติศาสตร์ในหนทางใหม่ด้วยตัวเด็กเองหรือ” ซึ่งมีการเข้าใจความหมายของคำว่า ค้นพบ(discovery) ว่าเป็นความหมายเดียวกับคำว่า ประดิษฐ์ (invention) ซึ่งมีความหมายถึงการค้นพบครั้งแรก แต่ไม่ใช่ความหมายที่ผมกล่าวถึง เมื่อพูดถึงสิ่งสำคัญของการปล่อยให้เด็กได้ค้นพบสิ่งต่างๆด้วยตัวเอง เราไม่ได้คาดหวังให้เด็กประดิษฐ์มันขึ้นมาโดยเริ่มจากการไม่มีอะไรเลย ในการให้การศึกษากับเด็กเราไม่จำเป็นต้องบอกเด็กว่ามันคืออะไร ใช้ทำอะไร แต่เด็กจะสามารถถึงความหมายเหล่านี้ออกมาได้ด้วยตัวของเขาเองโดยวิถีทางของเขาเอง เด็กไม่จำเป็นต้องคิดประดิษฐ์หลอดไฟฟ้า เครื่องบิน เครื่องจักร กฎหมาย ศิลปะ หรือดนตรี เพราะสิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ถูกคิดประดิษฐ์มาเรียบร้อยแล้ว แต่เด็กควรจะได้รับอิสรภาพในการสำรวจค้นหาความหมายของวัฒนธรรมเหล่านั้นในทิศทางของเขา ทั้งหมดนี้คือสิ่งที่เรียกว่า การค้นพบ ในอีกทางมีข้อโต้แย้งที่ว่า “คุณไม่คิดหรือว่า มีอีกหลายสิ่งๆที่ทุกคนควรเรียนรู้ ซึ่งเป็นหน้าที่ของเราที่ควรต้องทำให้เด็กมีความรู้ในสิ่งต่างๆเหล่านั้น” ถ้ายกเว้นการอ่านซึ่งถือเป็นเรื่องทักษะแล้ว ความรู้นั้นมีประโยชน์และเหมาะสมอาจจะใช่ แต่เราไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าความรู้ใดเป็นความรู้ที่จำเป็นสำหรับทุกคน บุคคลที่มักกล่าวอ้างว่า ความรู้ทุกอย่างมีความจำเป็นก็ยังมีอาจตกลงกันได้ว่าความรู้ใดที่เรียกว่าจำเป็น พวกนักประวัติศาสตร์ก็จะลงคะแนนเสียงให้วิชาประวัติศาสตร์ นักภาษาศาสตร์ก็จะลงมติให้วิชาภาษา พวกนักคณิตศาสตร์ก็จะลงคะแนนให้วิชาคณิตศาสตร์ เหล่านี้เป็นต้น ยิ่งไปกว่านั้น ความรู้ก็ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆบ้างก็ใช้ไม่ได้อีกต่อไป บ้างก็ล้าสมัยไปแล้ว และบ้างพิสูจน์ได้ในภายหลังว่าเป็นสิ่งที่ผิด ในเรื่องผู้ที่จะเรียนรู้ไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ก็คือตัวเขาเองเป็นผู้ที่เหมาะสมที่สุดที่จะตัดสินใจเลือกว่าเขาควรเรียนรู้อะไรเป็นอันดับต่อไปนั้น ไม่ใช่ว่าการยึดเยียดความรู้เข้าหัวเด็ก ถึงแม้ว่าความรู้นั้นได้มีการยอมรับว่าเป็นความรู้ที่ควรยึดเยียด และเป็นความรู้ที่เรามั่นใจได้ว่าจะไม่มีวันล้าสมัยแล้ว แม้เราจะมั่นใจได้ว่าเมื่อยึดเยียดเข้าไปในหัวสมองเด็กแล้วมันจะอยู่ในนั้นตลอดไปก็ตาม เด็กจะเป็นผู้กำหนดทิศทางการเรียนรู้ของตัวเอง (โฮลท์. 2532: 306-309)

ดังนั้นผู้ใหญ่จึงควรให้อิสระในการเรียนรู้กับเด็ก นอกเหนือจากเวลาในการเรียนที่โรงเรียนของเด็กแล้วควรส่งเสริมในเรื่องการพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กนอกห้องเรียนด้วย เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เด็กใช้ความคิดและได้พัฒนาในด้านจินตนาการสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องโดยไม่หยุดชะงักหรือลดน้อยลงนั่นเอง

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสภาวะโหยหาอดีต

3.1 ทฤษฎี นอสแทลเจีย (Nostalgia)

Nostalgia อ่านว่า นอสแทลเจีย เป็นคำนาม มีความหมายว่า โรคคิดถึงบ้าน ความคิดถึงความโหยหาอดีตซึ่งส่วนมากจะอยู่ในรูปแบบอุดมคติ มีรากศัพท์มาจากคำว่า νόστος (nóstos) ในภาษากรีกที่แปลว่า “การกลับบ้าน” รวมกับคำในภาษาลาตินว่า ἄλγος (álgos) ที่หมายถึง “ความเจ็บปวด” ซึ่งตรงกับคำอธิบายทางการแพทย์ว่าเป็นอีกรูปแบบหนึ่งของภาวะโรคซึมเศร้า (Wikipedia. 2011: Online) โรคคิดถึงบ้านเป็นที่รู้จักกันดีในวงการแพทย์ แต่ในคำว่า นอสแทลเจีย (Nostalgia) นั้นได้กล่าวรวมไปถึงความสนใจต่างๆไปในยุคสมัยที่ผ่านมาแล้ว จากประสบการณ์ส่วนตัวโดยเฉพาะช่วงวันเวลาดีที่ผ่านมาแล้ว เป็นการย้อนกลับไปในช่วงเวลาที่มีความสุข หรือสถานที่ที่งดงาม สงบสุข ที่ยังคงอยู่ในความทรงจำ

โรคคิดถึงบ้าน (Homesickness) เป็นคำที่ถูกกล่าวขึ้นในปี 1688 โดย โจฮันเนส โฮเฟอร์ (Johannes Hofer) ใงานวิจัยของเขาที่เมืองบาเซิล ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ กล่าวว่า “สภาวะโหยหาอดีต หรือโรคคิดถึงบ้านนั้นเป็นที่รู้จักกันในชื่อ โรคสวิส หรือโรคคิดถึงบ้านสวิส เนื่องจากเป็นโรคที่เกิดขึ้นบ่อยกับทหารรับจ้างที่ต้องออกไปทำงานไกลบ้าน ทำให้พวกเขาเกิดอาการป่วยจากสภาวะการคิดถึงบ้านเกิด” (Hofer. 1934: 376) ในภาษาอังกฤษคำว่า โรคคิดถึงบ้าน ได้ถูกแปลความออกมาเป็นการคิดถึงหรือโหยหาอดีต กล่าวกันว่าคำนี้ได้ถูกตีพิมพ์ในหนังสือของ เซอร์ โจเซฟ แบงค์ (Sir Joseph Banks) เป็นการบันทึกการเดินทางครั้งแรกของ กัปตันคุก (Captain Cook) และกะลาสีเรือในการเดินทางในมหาสมุทรแปซิฟิก เมื่อเขาได้เดินทางเข้าไปใกล้หมู่เกาะชวาซึ่งอยู่ห่างไกลจากบ้านมาก โดยคุก (Cook) ได้กล่าวว่า “ตอนนี้รู้สึกว่าการรักนั้นได้หายไปเพราะความห่างไกลและรู้สึกโหยหาคิดถึงบ้าน แพทย์ที่ให้ความนับถือซึ่งได้จากไปแล้วเรียกอาการนี้ภายใต้ชื่อว่า Nostalgia” (Cook. 1949: 88) เป็นที่รู้กันว่าในกรณีเช่นนี้อาจทำให้ผู้ป่วยเสียชีวิตได้ และในบางครั้งการรักษาก็ประสบความสำเร็จด้วยการปล่อยและส่งทหารที่มีอาการกลับบ้านหากได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคนี้จริง อย่างไรก็ตามถือว่าการดูแลถูกเกียรติของทหาร

ในปี 1787 โรเบิร์ต แฮมิลตัน (Robert Hamilton) ได้กล่าวถึงการประสบความสำเร็จในการรักษากรณีของทหารที่ทุกข์ทรมานจากความคิดถึงโหยหาอดีตว่า

เมื่อปี 1781 ได้เข้าไปประจำในค่ายทหาร ณ อ่าวทางทิศเหนือของประเทศอังกฤษ ได้มีทหารใหม่ ซึ่งเข้าร่วมกองทหารได้ไม่นานนักป่วยด้วยสภาพจิตใจที่ย่ำแย่ เขาอยู่ในโรงพยาบาลเป็นเวลา 3 เดือน ซึ่งอยู่ในสภาพซบเซาเหมือนคนใกล้ตาย ในการตรวจตอนเช้าวันหนึ่ง ผมได้คุยกับพยาบาลที่ดูแลเขา เธอพูดถึงสิ่งที่ฝังอยู่ในความคิดของเขาว่าเขาพูดถึงบ้านและเพื่อนอยู่ตลอดเวลา ผมดูแลเขาอย่างใกล้ชิด และพยายามให้เขาเล่าถึงสิ่งที่เขาอยากพูดเพื่อเป็นการฟื้นฟูจิตใจเขา และทำให้ผมได้พบสิ่งที่กระทบจิตใจเขา เขาถามผมอย่างมุ่งมั่นว่าถ้าจะให้เขาได้กลับบ้าน ผมบอกเขาว่าเขาอ่อนแอเกินกว่าที่จะเดินทางจนกว่าอาการจะดีขึ้น ผมสัญญากับเขาว่ามั่นใจได้เมื่ออาการดีขึ้นผมจะ让他กลับบ้าน โดยเร็วที่สุดเป็นเวลา 6 สัปดาห์ หลังจากนั้นเขาก็ฟื้นตัวได้เร็วมากภายในไม่กี่สัปดาห์ (Wikipedia. 2011: Online)

สอดคล้องกับบทความของ แครก แลมเบิร์ต (Craig Lambert) ในนิตยสารฮาวาร์ดที่กล่าวว่า

ในปี ค.ศ.1688 นายแพทย์ โจฮันเนส โฮเฟอร์ (Johannes Hofer) นายแพทย์ชาวสวิส เสนอให้เห็นถึงอาการป่วยในรูปแบบใหม่ ทางกรแพทย์เรียกว่า Nostalgia ซึ่งเกิดจากอารมณ์ซึ้งเศร้าอันเนื่องมาจากความปรารถนาที่จะกลับสู่บ้านเกิด ในศตวรรษที่ 17 ชาวสวิสมากมายต้องทรมานจากการต้องออกจากถิ่นที่อยู่ นักเรียนจากกรุงเบิร์นต้องไปเรียนที่เมืองบาเซล คนที่ไปทำงานเป็นคนรับใช้ของชาวฝรั่งเศสและเยอรมนี หรือเหล่าทหารที่ถูกส่งตัวไปชายแดน สภาวะโหยหาอดีตได้เปลี่ยนแปลงผู้คน ความทุกข์ใจนำมาซึ่งความหมดหวังมาสู่การเพิกเฉยต่อสภาพแวดล้อมของตนเพราะเกิดการต่อต้านระหว่างอดีตและความเป็นปัจจุบัน จนกระทั่งเกิดเป็นภาพหลอนในจิตใจ นักวิชาการท่านหนึ่งกล่าวว่ามันเป็นโรคที่สามารถรักษาได้ เรียกว่า อาการวิตกกังวลเกี่ยวกับอาการป่วยทางใจ ครั้งหนึ่งแพทย์ได้แนะนำการรักษาสภาวะโหยหาอดีตด้วยการให้yaklómประสาทและการสะกดจิต แต่สิ่งที่ดีที่สุดคือการได้กลับบ้าน

ในปัจจุบันเรามีความหวังไม่มากนักในการรักษา เพราะความเจ็บป่วยได้เปลี่ยนสภาพไปกลายเป็นสภาพที่ไม่สามารถเยียวยาได้ในยุคสมัยใหม่ โลกาวัดนักกลายเป็นตัวเร่งให้เกิดอัตราการเคลื่อนไหวในชีวิตสมัยใหม่ และทำให้เกิดภาวะการจมดิ่งลงสู่อดีตที่ยาวนานกว่าเดิม ภาวะการโหยหาอดีตทำให้การพัฒนาไปข้างหน้าเป็นไปได้ช้า มีข้อสังเกตว่าการเคลื่อนไหวการโหยหาอดีตนั้นเพื่อต่อต้านความเป็นโลกาวัดนั่นเอง (Lambert. 2011: Online)

วิลเลียม เคลลี (William Kelly) ได้กล่าวว่า

การโหยหาอดีต เป็นการจินตนาการถึงโลกที่เราได้สูญเสียไปแล้ว โลกที่เราในฐานะปัจเจกบุคคล และสมาชิกของหน่วยทางสังคมวัฒนธรรมต่างก็เคยมีประสบการณ์ร่วมกันมาในอดีต โลกที่เคยเป็นจริงในอดีตแต่บัดนี้เหลือไว้เพียงความทรงจำ และประสบการณ์ให้เราได้ระลึกถึง โลกที่วานี้เราสามารถติดต่อ สื่อสารกับมันได้ก็ต่อเมื่อเราอาศัยช่องทางที่เรียกว่า “จินตนาการ” ซึ่งถูกหล่อหลอมมา

โดยประสบการณ์ชีวิตและประสบการณ์ทางวัฒนธรรม ที่สำคัญคือเราสามารถสัมผัสหรือจับต้องมองเห็นโลกที่เราสูญเสียไปแล้วนั้นได้อีกครั้ง ถ้าหากเราสามารถสร้างภาพตัวแทนโดยการผลิตซ้ำหรือฉายซ้ำจาก และใช้การจำลองประสบการณ์ในอดีตขึ้นมาใหม่อีกครั้ง (William Kelly. 1986: 616; อ้างอิงจาก พัฒนา กิติอาษา. 2546: ไม่ปรากฏเลขหน้า)

Sukkunsi ได้กล่าวถึงความหมายของสภาวะโหยหาอดีตไว้ด้วยเช่นกันว่า

ในปัจจุบันมีการนำคำนี้มาใช้ในความหมายที่กว้างขึ้น คือแสดงถึงสภาวะอาการและความรู้สึกของคน ที่รู้สึกอ่อนไหวและถวิลหาบรรยากาศ หรือความคุ้นเคยแบบในอดีต รวมถึงความรู้สึกเศร้าซึมเมื่อรำลึกถึงความทรงจำในอดีต Grabum Nelson กล่าวว่า Nostalgia หมายถึง อาการเจ็บป่วยอย่างรุนแรงอันเกิดจากการย้ายจากจุดกำเนิด การสูญเสียสิ่งที่คุ้นเคย หรือสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ของความในอดีต หรือในความหมายหนึ่งนั้น หมายถึงสำนึกสาธารณะในส่วนของส่วนที่เกี่ยวกับปัจจุบัน และประวัติศาสตร์ (Sukkunsi. 2551: ออนไลน์)

บี ภูมिरัตน์ (Be Phumirat) ได้กล่าวถึงความหมายของสภาวะโหยหาอดีตไว้ในบทประชาสัมพันธ์โครงการ เว็บไซต์สาธารณะแสดงศักยภาพเด็กและเยาวชน Handy Indy ไว้ว่า

Nostalgia สื่อถึงภาพความทรงจำในอดีต ความคิดถึง ความอาวรณ์ที่มีต่อวัตถุ หรือสิ่งใดก็ตามที่เป็นเครื่องมือดึงภาพในอดีตกลับคืนมาให้รู้สึกถึงอีกครั้ง กล่าวได้ว่าเราทุกคนมีอารมณ์ถวิลหาอดีต ลึกๆอยู่ข้างในทุกคน เพียงแต่กำลังเฝ้ารอการค้นพบซากสิ่งของหรืออะไรบางอย่างที่เคยสัมผัสในอดีตอีกครั้ง เพื่อจะได้ซาบซึ้งอ้อมเอิบและยึดมั่นต่อการมีตัวตนของตนในวัยเยาว์ จากนั้นจึงเกิดความรำลึกร่วมกับคนหรือกลุ่มคน ที่เคยมีความรู้สึกร่วมต่อสิ่งเดียวกัน เป็นการยืนยันตัวตนให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทำให้อยากบอกกล่าวเล่าขานต่อคนรุ่นหลัง เกิดการแบ่งปันข้อมูลและความสุขส่งต่อให้กับรุ่นลูกและหลาน เช่น แม่สอนลูกเล่นเกมเมื่อครั้งที่เคยเล่นตอนเป็นเด็ก พอกับแม่คุยกันถึงการไปโรงเรียนในสมัยก่อน หรือการรวมกลุ่มกันของครอบครัวใหญ่เพื่อพูดคุยรำลึกถึงเรื่องราวในอดีต เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว Nostalgia จึงถือเป็นเครื่องมือที่ใช้ลดช่องว่างระหว่างบุคคล ระหว่างเพื่อนบ้าน ระหว่างพ่อกับลูก ระหว่างตากับหลาน ระหว่างเครือญาติ และเป็นเครื่องมือกระชับความสัมพันธ์ ทำให้ใกล้ชิดและเห็นอกเห็นใจกันมากยิ่งขึ้น ดังนั้นจึงเป็นการตอกย้ำว่าการถวิลหาอดีต หรือ Nostalgia เกิดประโยชน์ต่อคนในครอบครัวยุคปัจจุบัน (Be. 2011: ออนไลน์)

และ พัฒนา กิติอาษา ได้กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับการโหยหาอดีตไว้ว่า

แนวคิดการโหยหาอดีตเป็นแนวคิดที่ได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) การโหยหาหรือถวิลหาอดีต (Nostalgia) เป็นวิธีการมองโลก หรือวิธีการให้ความหมายแก่ประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์อย่างหนึ่ง โดยเน้นความสำคัญของจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกของผู้คนใน “ปัจจุบันขณะ” ที่มีต่ออดีตที่ผ่านพ้นไปแล้ว เราต้องถวิลหาอดีตก็เพราะมันเป็นไปไม่ได้ที่จะย้อนกลับไปหาอดีตในโลกของความเป็นจริง นอกเสียจากสร้างหรือจำลองมันขึ้นมาใหม่ในรูปของเรื่องเล่า และความทรงจำรูปแบบต่างๆ การโหยหาอดีตเป็นส่วนสำคัญในโครงสร้างบุคลิกภาพของมนุษย์แต่ละคน เช่นเดียวกับสังคมซึ่งเป็นภาพสะท้อนในองค์รวม ผู้คนและสังคมต่างก็โหยหาหรือย้อนเวลากลับไปหาอดีต เพราะอดีตมีเสน่ห์และมีพลังอย่างมหาศาลต่อความรู้สึก และจินตนาการดูเหมือนว่าทุกคนใช้ช่องทางจินตนาการ และช่องทางวัฒนธรรมในการแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบชี้ดัดจำกัดของสถานที่ และกาลเวลาในโลกของความเป็นจริง ทั้งนี้เพราะไม่มีใครย้อนเวลากลับไปสู่โลกของอดีตได้ในทางกายภาพ ดังนั้นการโหยหาหรือถวิลหาในรูปแบบต่างๆ จึงเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถกระทำได้ และมักกระทำอยู่เสมอจนกลายมาเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของปัจเจกบุคคลและวิถีวัฒนธรรมของสังคมโดยทั่วไป (พัธนา กิตติอาษา. 2546; อ้างอิงจาก สุวรรณมาศ เหล็กงาม. ม.ป.ป.: 3)

กล่าวได้ว่าสภาวะโหยหาอดีตในยุคแรกนั้นทางการแพทย์เรียกว่า โรคคิดถึงบ้าน เป็นสภาวะที่เกิดกับผู้ที่อยู่ห่างไกลจากถิ่นที่อยู่เดิม เป็นอาการซึมเศร้าอันเนื่องมาจากความปรารถนาที่จะกลับสู่บ้านเกิด จนกระทั่งเกิดเป็นภาพหลอนในจิตใจ ในปัจจุบันสภาวะโหยหาอดีต หมายถึง การจินตนาการถึงโลก เหตุการณ์ หรือช่วงเวลาที่ได้ผ่านไปแล้ว แสดงถึงสภาวะของความรู้สึกของคนที่ย้อนไหว และถวิลหาบรรยากาศ ความคุ้นเคยแบบในอดีต คั่นวันที่มีความสุข เป็นการย้อนมองกลับหลังไปยังอดีตมากกว่าที่จะมองไปในอนาคตข้างหน้า เป็นการค้นหาความแน่นอนมากกว่าการค้นหาสิ่งใหม่ และตอกย้ำว่าอดีตนั้นให้ความรู้สึกมั่นคง อบอุ่น กว่าปัจจุบัน การโหยหาอดีตจะส่งผลให้เกิดการสร้างอดีตขึ้นมาในโลกปัจจุบันอีกครั้ง เพื่อสนองความต้องการของสังคมในส่วนที่ขาดหายไป

3.2 สาเหตุของการเกิดสภาวะโหยหาอดีต

มีการกล่าวถึงกระแสแนวคิดการโหยหาอดีตว่า มาจากความคิดต่อต้านโลกในยุคปัจจุบันเพื่อหลีกเลี่ยงโลกอนาคต โดยการย้อนกลับไปหาความอบอุ่นและมั่นคงในอดีต ในการกลับไปคิดถึงบางขณะของความสุขวันวาน บนความสับสนอลหม่านของบ้านเมืองสังคมในยุคปัจจุบัน ซึ่ง นวย ได้กล่าวถึงกระแสโหยหาอดีตไว้ว่า “อาจจะเป็นเพราะวัตถุนิยม สมัยนิยม มันมาแรงเกินไปทำให้คนที่ไม่ชอบเกิดอารมณ์เหงา อยากกลับไปสู่วันเก่าๆ คนในเมืองเลยเป็นกันมากกว่าคนชนบท อีกอย่างคืออาจจะคิดอะไรใหม่ ทันสมัยโฉบเฉี่ยวกว่านี้ไม่ออกแล้ว ก็เลยกลับไปลอกของเก่าๆ คลาสสิกๆ มาใช้อีกรอบ อันนี้ก็มีในหลายวงการอย่างดนตรี แฟชั่น ภาพยนตร์ ละคร แบบนี้ก็น่าจะเป็นไปได้” (นวย. 2546: ออนไลน์) ซึ่ง Sukkunsri ได้กล่าวถึงสาเหตุของการเกิดสภาวะโหยหาอดีตไว้ว่า

ในสังคมสมัยใหม่นั้นมีมุมมองเกี่ยวกับเรื่องเวลาว่า เวลา มีลักษณะเป็นเส้นตรง (view of time as linear) มีอนาคตที่ไม่อาจกำหนดได้ ทำให้เกิดความรู้สึกว่าไม่อาจจะพบได้อีก และเรียกร้องหาจนเกิด "อารมณ์ถวิลหาอดีต" (Nostalgia) อารมณ์ถวิลหาอดีตนั้นขึ้นอยู่กับตรงข้ามกับแนวคิดนี้ เป็นตั้งส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่อยู่ระหว่างอดีตและปัจจุบันที่ไม่มีทางออก สำหรับอีกเหตุผลนั้น การมองเวลาเป็นวงกลม (cyclical perception) ทำให้ "อารมณ์ถวิลหาอดีต" ไม่น่าดึงดูดใจเช่นเดียวกับการมองเวลาเป็นเส้นตรง เพราะแนวคิดที่ว่าเวลาที่ล่วงผ่านไปนั้นจะกลับมาอีกครั้ง ไม่มีเวลาที่เป็นจุดจบในมุมมองประวัติศาสตร์แบบนี้

ความต้องการที่ทำให้เกิด "อารมณ์ถวิลหาอดีต" อีกประการ คือ ความรู้สึกที่ว่า "ปัจจุบันนั้นขาด..." จึงสร้างเพื่อทดแทน โดยการที่คนส่วนใหญ่นั้นมักมีแนวคิดที่จะโน้มเอียงอดีตให้เข้าข้างความต้องการ การของตน ซึ่งนี่อาจเป็นสาเหตุที่ว่า ทำไม "อารมณ์ถวิลหาอดีต" จึงเป็นกระแสที่แพร่กระจายอย่างรวดเร็ว อาจเพราะเราต่างสูญเสียศรัทธาต่อความเป็นไปได้ในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตใน กระแสหลัก และล่าถอยกลับไปสู่วงล้อมของครอบครัวของตน รวมกระทั่งถึงการหันไปบริโภคสเนียมย้อนหลัง (retro styles)

ความต้องการ การสำหรับ "อารมณ์ถวิลหาอดีต" จึงปรากฏออกมาในรูปของ ความต้องการด้านวัตถุ สิ่งก่อสร้าง หรือกระทั่งรูปสัญลักษณ์ หรือแบบฟอร์มของอดีต เป็นหลักยึดจากสิ่งที่ตกยุค ตกสมัย (outmoded) แล้วพยายามที่จะไขว่คว้าเอาไว้

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่าองค์ประกอบสามประการของ "อารมณ์ถวิลหาอดีต" อันได้แก่ แนวคิดหรือทัศนคติที่มองเวลาเป็นเส้นตรง ความหวาดหวั่นต่อข้อบกพร่องในปัจจุบัน และความต้องการหลักฐานของอดีตเพื่อเป็นหลักยึด ซึ่งทั้งสามประการเป็นรากฐานของกระแสนิยมของอารมณ์ถวิลหาอดีต (popular mood of nostalgia) และกลายเป็นว่า สิ่งที่จะเกิดขึ้นในที่สุด คือ ภาพประวัติศาสตร์จะย้อนกลับมาใหม่ตามกระแส "อารมณ์ถวิลหาอดีต" (Sukkunsi. 2551: ออนไลน์)

อาจสรุปได้ว่าสาเหตุที่ทำให้เกิดกระแสแนวคิดในการโหยหาอดีตคือ การที่คนในยุคปัจจุบันตามกระแสหลักของสังคมสมัยใหม่ที่ก้าวไปอย่างรวดเร็วไม่ทัน ทำให้มีความรู้สึกว่ามีบางสิ่งบางอย่างขาดหายไป จึงได้นำเรื่องราวในอดีตมาเติมเต็มให้รู้สึกอบอุ่นและมั่นคง หรือแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเวลาซึ่งดำเนินไปสู่อนาคตทำให้เกิดความรู้สึกว่าเรื่องราว หรือสิ่งที่ผ่านไปแล้วนั้นไม่อาจจะหวนกลับมาพบได้อีก จึงเกิดความรู้สึกถวิลหา และพยายามสร้างอดีตที่ดีเหล่านั้นขึ้นมาใหม่อีกครั้งหนึ่ง

3.3 ปรากฏการณ์และกระแส นอสแทลเจีย ในสังคมไทย

ปรากฏการณ์โหยหาอดีต (Nostalgia) เป็นปรากฏการณ์ที่ได้รับการกล่าวถึง และพบได้ในสังคมไทยตลอดเวลา 4-5 ปี ที่ผ่านมา ทั้งเหตุการณ์ของการกลับมารวมตัวกันของศิลปิน นักร้อง เมื่อทศวรรษที่ผ่านมา นิตยสารที่มีเนื้อหาหลักเกี่ยวกับของย้อนยุค ภาพวันวาน กลิ่นอายยุค 60-80 อย่าง

นิตยสาร “a day” หรือกระทั่ง การใช้นโยบายหรือฟื้นความเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของรัฐบาลเพื่อผลทางเศรษฐกิจ การประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ การนิยมเที่ยวเมืองเก่า ตลาดเก่า พิพิธภัณฑ์ของสะสมเก่าๆ การได้ไปเจอชนมรูปแบบที่เคยกินในวัยเยาว์ เป็นต้น

ภาพของสังคมรอบตัวเราเหมือนว่าจะหมุนย้อนเวลากลับตามความปรารถนา สิ่งต่างๆชวนให้หยุดมองและหวนคิดถึงครั้งสมัยเรายังเป็นเด็ก เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของสังคมไทยในช่วงระยะเวลาไม่กี่ปีที่ผ่านมา กระแสบางอย่างได้ก่อตัวขึ้นและเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบ แทรกซึมไปทุกชั้นตอนการดำเนินชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมไทย โดยเฉพาะชนชั้นกลางในสังคมเมืองหลวง กระแสของการโหยหาอดีตได้แผ่ขยายในวงกว้างไปอย่างต่อเนื่อง จนกลายเป็นเสมือนกระแสนิยมหลักของชนชั้นกลางไทยในปัจจุบัน บ้ายร้านกาแฟสูตรโบราณ คือ ตัวอย่างความนิยมการโหยหาอดีตที่พบเห็นได้ทั่วไปบนท้องถนน ตั้งแต่รถเข็นไปจนเป็นร้านกาแฟที่ตกแต่งร้านแบบบรรยากาศย้อนยุค Sukkunsri ได้กล่าวถึงปรากฏการณ์โหยหาอดีตในสังคมไทย ไว้ดังนี้

สำหรับปรากฏการณ์โหยหาอดีต (Nostalgia) ในสังคมไทยเริ่มปรากฏชัดขึ้นในสมัยการล่มสลายทางเศรษฐกิจ พ.ศ. 2540 ซึ่งจากกระแสการล่มสลายทางเศรษฐกิจและเงินบาทลอยตัวในช่วงเวลาดังกล่าวได้นำ มาซึ่ง ความรู้สึกหรือกระแส “ชาตินิยมใหม่” ซึ่งมีการให้ความหมายไว้ว่า ชาตินิยมใหม่คือจิตใจที่รักชนชาติในรัฐชาติ หวงแหนแผ่นดินและผลประโยชน์ร่วมของคนในชาติ ต่อสู้ป้องกันมิให้คนจากรัฐชาติอื่นๆ เข้ามาเอาเปรียบ ครอบงำ กดขี่ข่มเหงคนในรัฐชาติเดียวกัน ชาตินิยมใหม่จึงเป็นชาตินิยมป้องกันตนเอง ป้องกันผลประโยชน์ของคนในรัฐชาติเดียวกันพิทักษ์และปกป้องความเป็นเอกราชของ รัฐชาติตน อาจเพราะการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจในสมัยโลกาภิวัตน์นำมาซึ่งภาพความผันผวน ตาของการก้าวเข้าสู่ตำแหน่งเสือตัวที่ 5 ของอาเซียน แต่สุดท้ายกลับพบว่าแท้จริงโลกาภิวัตน์ก็คือจักรวรรดินิยมใหม่ และผลจากการปกครองในระบบประชาธิปไตยทำให้ชาตินิยมใหม่แตกต่างจากชาตินิยม แบบเก่าที่ยึดหลักเรื่องชนชาติพันธุ์เดียวกัน กลายเป็นชาตินิยมใหม่ที่ไม่แบ่งแยกเชื้อชาติ วัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ไม่รังเกียจสีผิว เป็นชาตินิยมที่ปกป้องคุ้มครองไม่ให้คนร่วมแผ่นดินถูกเอาเปรียบ คุกคามข่มเหง แต่มีจิตสมานฉันท์กับชนชาติในรัฐอื่นๆ เคารพในศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของคนทุกชนชาติ ทุกภาษา ในทุกรัฐชาติ เป็นชาตินิยมที่เน้นการป้องกันตนเอง (Defensive Nationalism)

เงื่อนไขของสำนึกความเป็นชาติของคนไทยในปัจจุบัน อยู่ที่การมีจุดร่วมกันและถูกกระทำร่วมกัน เรามีศัตรูร่วมกัน เราตกอยู่ในความไม่มั่นคงร่วมกัน หรืออีกนัยหนึ่งเราต่างเป็นหนึ่งและตกอยู่ในกรอบของทุนเงินกู้ต่างชาติร่วมกัน แต่กระแสชาตินิยมในสังคมไม่ได้เพิ่งเกิดขึ้นมาเมื่อสามสี่ปีมานี้ หากแต่มีเค้าความสำคัญมาตั้งแต่ช่วงต้นทศวรรษ 2530 ที่กระแสบูชาพระรูปรัชกาลที่ 5 และพระสุพรรณบัฏฉายเกิดขึ้น และหากมองว่ากระแสการแสวงหาอดีตเริ่มมีให้เห็นตั้งแต่ในช่วงเวลาดังกล่าว กรอบเงื่อนไขของการล่มสลายทางเศรษฐกิจก็ได้เป็นตัวแปรเริ่มแรก ร่องรอยของกระแสนี้มาตั้งแต่ยุครัฐบาล พล.อ.ชาติชาย ชุณหะวัณ เข้ามาบริหารประเทศราวต้นทศวรรษ 2530 รัฐบาล พล.อ.ชาติชาย ชุณหะวัณ

วัฒนธรรม ได้ปรับประเทศให้เปิดรับระบบทุนนิยมอย่างเต็มรูปแบบ เป็นยุคเศรษฐกิจฟองสบู่ ราคาหุ้นถูกปั่นอย่างสนุกสนาน ที่ดินถูกเก็งราคาจนชาวบ้านริมขอบเมืองกรุงต่างเฮโลขายไถ่ราคา ธุรกิจต่างชาติ การค้าระบบเฟรนไชส์จากต่างประเทศบานสะพรั่ง ในภาวะของการปะทะกันระหว่างวัฒนธรรมเก่า – ใหม่ วัฒนธรรมตะวันตก – ตะวันตก คนไทยนั้นเริ่มสูญเสียราก หรือกล่าวได้อีกนัยหนึ่งก็คือ คนไทยประสบกับปัญหาวิกฤตตัวตน หรือวิกฤตอัตลักษณ์ (identity crisis) ของคนไทยเอง มากกว่าจะเป็นความรู้สึกชาตินิยมล้นๆ ของตนเอง มากกว่าจะเป็นความรู้สึกชาตินิยมล้นๆ

จึงอาจกล่าวได้ว่า ปรากฏการณ์โหยหาอดีตในสังคมไทยเกิดจาก กระแสชาตินิยมใหม่ และวิกฤตอัตลักษณ์ ซึ่งมาจากกระแสโลกาภิวัตน์ที่แผ่กระจายไปทั่วโลก ซึ่งเกิดมาจากการแพร่ขยายทั้งจากทางตะวันตกมาสู่ตะวันออก และการต่อต้านการแพร่กระจายและดึงเอาสิ่งที่แสดงความเป็นตัวตนของแต่ละชาติ จนเกิดเป็นการผสมผสานกันทางวัฒนธรรมในแทบทุกบริบทของสังคมโลก ไม่ว่าจะเป็นการเกิดขึ้นของแมคกระเพราไก่ หรือเลย์รอสเมียงคำ นี่อาจเป็นอีกสาเหตุหนึ่งของการเกิด “อารมณ์ถวิลหาอดีต” ในสังคมไทย เพราะโลกเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลัน เราต่างไม่รู้ว่าเราเป็นใคร มาจากไหน และควรทำอะไร เพียงแต่ในช่วงเวลาก่อนหน้านั้น เราต่างมองไม่เห็นอาการเหล่านี้ชัดเจนนัก เพราะคนส่วนใหญ่ยังคงเพลิดเพลินกับความทันสมัยและระบบทุนนิยมเสียมากกว่า โดยเฉพาะผู้คนในสังคมเมือง ที่อยู่ดี ๆ ก็มีเงินเดือนเพิ่มขึ้นมาสามเท่าตัว จนเมื่อวิกฤตเศรษฐกิจเกิดขึ้นในสังคมไทย ผลพวงที่แสดงถึงความล้มเหลวของระบบทุนนิยมก็ปรากฏชัดขึ้น กระทั่งต้องเอาประเทศไปจำนำไว้กับไอเอ็มเอฟ คนที่เคยเพลิดเพลินกับระบบทุนนิยมเริ่มตกงาน เริ่มเห็นวาระระบบการบริหารอย่างตะวันตกนั้นล้มเหลวจึงทำให้คนไทยหวนกลับไป ยึดหาความเป็นไทย กลับไปยึดในสิ่งที่เคยคุ้มกันเรามาตลอดอย่างวิถีชีวิตที่พอเพียง การหวนกลับไปนิยมในวัฒนธรรมพ่อแม่ที่ไม่เคยพาให้เราล้มจมนั้น ได้แสดงให้เห็นวิถีชีวิตดั้งเดิมของไทยที่ยังคงยึดติดกับสถาบันครอบครัว

ข้อสังเกตที่น่าสนใจประการหนึ่งนั่นก็คือ กระแส “อารมณ์ถวิลหาอดีต” ซึ่งเกิดในสังคมไทยอย่างท่วมท้นนี้มีได้เกิดกับคนวัยกลางคนหรือผู้สูงอายุ ที่เคยเห็นความสำเร็จของการมีวิถีแบบไทยมาแล้วเท่านั้น แต่ยังไม่ไปถึงคนรุ่นใหม่ด้วย แน่แน่นอนปัจจัยหนึ่งคือเราต่างดำรงชีวิตอยู่ในยุคสมัยที่ไม่อาจชี้ถูกหรือผิด ได้อย่างชัดเจน ทุกสิ่งทุกอย่างพว้าเลือน มาตรฐานสำหรับชีวิตสิ่งต่างๆ เริ่มคลอนแคลน เส้นแบ่งแยก 2 สิ่งที่แตกต่างกันสุดขั้วเลือนหาย ด้า-ขาว, ดี-เลว, ซ้าย-ขวา, โบราณ-ก้าวหน้า, รวย-จน, นายทุน-กรรมกร ที่กลมกลืนกันจนยากจะแยกแยะ การยืนอยู่ในสภาพสังคมเช่นนี้จึงจำต้องหาหลักยึดว่าเราเป็นใคร เป็นคนกลุ่มใด เพื่อยืนยันการมีตัวตนอยู่และขจัดปัญหาวิกฤตตัวตน (identity crisis) ให้หมดไป

ชนชั้นกลาง ในที่นี้หมายถึง กลุ่มชนชั้นอาชีพที่ไม่ได้ทำการผลิต (แรงงานกาย) แต่ใช้ความคิดและทำหน้าที่ดูแลกำกับควบคุม หน้าที่หลักคือการเป็นคนกลางในการสร้างความชอบธรรมของระบบทุนนิยมทางด้านการเมืองและอุดมการณ์ ซึ่งชนชั้นกลางเหล่านี้ตกเป็นเป้าหมายที่ถูกความรู้สึกไม่มั่นคงงู๋โงม และเป็นชนชั้นกลางใหม่ที่หมายถึงพวกคอปกขาว และเด็กที่เรียนทั้งชั้นมหาวิทยาลัยและมัธยมฯ นั้น ถือว่าเป็น ว่าที่ชนชั้นกลางที่ได้รับความคิดและแนวคิดของชนชั้นกลางใหม่มาใช้เต็มตัว และยินดีเป็นผู้สืบทอดพร้อมทั้งพัฒนาวิถีแห่งชนชั้นกลางใหม่ต่อไป

ชนชั้นกลางใหม่นั้นมีพื้นฐานของ "ทุน" ต่างไปจากอดีตที่มีที่มาจากพื้นฐานครอบครัว แต่กลับเป็นทุนที่สามารถหามาได้ ไม่ว่าจะเป็นนาฬิกาข้อมือที่ใช้, ยี่ห้อของเสื้อผ้าที่ใส่, รถยนต์ที่ขับ, บัตรเครดิตที่พก, มหาวิทยาลัยที่เรียนจบมา และอาชีพหน้าที่การงาน สิ่งเหล่านี้สำคัญกว่าการยืนยันว่าแต่ละคนเป็นลูกเต้าเหล่าใครเหมือนในอดีต

จากที่กล่าวมาแล้วนั้น สภาพการเกิด "อารมณณ์วิหาลอดีต" ในสังคมนั้นมีที่มาจาก สองสาเหตุใหญ่ๆ คือ ชาตินิยมใหม่ และภาวะวิกฤตตัวตน (identity crisis) โดยการที่สังคมเคลื่อนตัวอย่างรวดเร็วทำให้คนในสังคมไม่มีหลักยึดภาพทรงจำที่ชัดเจนเหมือนในอดีต ผู้คนจึงต่างโยเยหาที่มาและรากของตนเอง กอปรกับการที่สังคมไทยได้เรียนรู้ประสบการณ์จากเหตุการณ์วิกฤตทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น และสร้างกรอบขึ้นเพื่อป้องกันตนเองเป็นชาตินิยมใหม่ ทำให้กระแส "อารมณณ์วิหาลอดีต" แผ่กระจายไปอย่างรวดเร็วในสังคมวงกว้างในช่วงเวลาสี่ห้าปีที่สังเกตเห็นได้ชัด

เมื่อคนชั้นกลางพยายามที่จะหาแหล่งที่ยึด เพื่อแสดงถึงราก และฐานของแต่ละคนนั้น จึงเกิดการพยายามสร้างตัวตนให้ต่างกัน แต่กลับยิ่งทำให้ตัวตนคล้ายกันไปหมด และเกิดเป็นกลุ่มก้อนของคนที่มีความรู้สึกเดียวกัน จากการที่ชนชั้นกลางนั้นถูกกำหนดโดยโลกของการทำงานและระบบเศรษฐกิจทุนนิยม บริโภคนิยม รวมไปถึงการเสพสิ่งๆ ทำให้ "ดูดี" และ "แตกต่าง" จึงเป็นปัจจัยอันดับแรกในการลงมือ "สร้างตัวตนแบบแข่งขันกัน" ซึ่งแท้ในการ "แข่งขัน" นั้นเรา "ต่าง" เหมือนกัน ค่าที่เมื่อใครเห็นอะไรที่ "ดีกว่า" ที่ตัวเองมี ก็พยายามหามาให้ได้ให้มีเหมือนกัน ประกอบกับลัทธิโฆษณาและการพูดปากต่อปาก ยิ่งทำให้คนชั้นกลางกลายเป็นเสพอะไร "เหมือนกัน" ไปหมด ทั้งวัตถุและวัฒนธรรม เพราะฉะนั้นในชนชั้นกลางแต่ละกลุ่มจึงย่อมมีวิถีคิด วัตถุที่ครอบครอง และวิถีชีวิตที่ละม้ายคล้ายคลึงกัน เกิดวัฒนธรรมเดียวกัน จากวัฒนธรรมที่เหมือนกันนี้เอง คือลักษณะเด่นอย่างหนึ่งของชนชั้นกลางไทย นั่นคือการ "ถูก" ทำให้เหมือนกันไปหมด จนภาพรวมกลายเป็นเนื้อเดียวกัน

เมื่อความต้องการแตกต่างถูกถ่ายทอดให้กับการบริโภค จึงเกิดวัฒนธรรมการบริโภคที่มาสนับสนุนระสนิยม "อารมณณ์วิหาลอดีต" โดยมองอดีตแยกออกจากประสบการณ์จริงของวัตถุและวัฒนธรรมที่เสพ จึงเป็นเพียงการบริโภคอดีตเป็นสินค้าเพื่อสร้างตัวตนในสังคมให้กับตนเอง เมื่อกระแส "อารมณณ์วิหาลอดีต" ถูกรองรับด้วยวัฒนธรรมการบริโภค สิ่งที่มาคือ ทศนคติในการดำเนินชีวิต และรูปแบบกลยุทธ์การตลาดที่ได้ผลด้วย การเสพเพื่อสร้างของชนชั้นกลางข้ามจากการเสพวัตถุ ไปถึงการเสพวัฒนธรรมแล้วนั้น การบริโภคจึงข้ามกรอบคิดแบบโมเดิร์นที่เป็นการเสพเพื่อสนองประโยชน์ใช้สอย เพื่อความจำเป็น หรือเพื่อความสะดวกสบาย ไปสู่การบริโภคที่ลงลึกเพื่อสื่อความหมายถึงบางสิ่ง บางอย่าง ถึงสถานะของเรา ตัวตนของเรา ภาพพจน์ของเรา นักวิชาการอย่าง โบดริยาร์ด (Baudrillard) จึงได้บอกว่า มันไม่ใช่การบริโภควัตถุอีกต่อไปแล้ว แต่เป็นการบริโภคสัญลักษณ์ (Sign) นั่นคือการบริโภคเพื่อสื่อความหมาย สิ่งสำคัญคือการบริโภคความหมายนั้นพอมากๆ เข้ามันนำไปสู่ความเพื่อของสัญลักษณ์ ทุกสิ่งทุกอย่างถูกทำให้กลายเป็นสินค้าเพื่อบริโภคความหมายได้ทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นความสูงส่ง ศักดิ์สิทธิ์ เสรีภาพ จิตสำนึกอันดีงาม หรือกระทั่ง "อารมณณ์วิหาลอดีต" สามารถถูกดึงนำมาประกอบเป็นสินค้าได้ทั้งหมด เพราะฉะนั้นมันจึงเกิดความพว้าเหวของพรมแดนที่แบ่งแยกคุณค่า กลายเป็นตรรกะแห่งสภาวะหลังสมัยใหม่ ที่วัฒนธรรมถูกทำให้เป็นสินค้าและสินค้าถูกทำให้เป็นวัฒนธรรม ไปถึงขั้นที่ว่าจิตสำนึกต่อต้านบริโภคนิยมก็ถูกทำให้เป็นสินค้าเพื่อ

การบริโภค ดังเช่นที่ปรากฏในชนชั้นกลางอย่างพวก BOBOS ที่บริโภคอุดมการณ์ในสินค้า เช่นที่เราซื้อเสื้อไม่พอก สินค้าที่ติดป้าย ไม่ใช่สาร CFC ไม่ทดลองกับสัตว์ เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เราใช้กระดาษรีไซเคิล (ซึ่งก็เชื่อว่าจะถูก) ก็เพราะมันมีมูลค่าสัญญาะ “เพื่อสิ่งแวดล้อม” อยู่ในนั้น ใช้ของพวกนี้มันทำให้รู้สึกดีต่อตนเอง และคูติในสายตาคนอื่น นอกจากนี้สินค้าที่ไม่เคยมีราคาแพงใดในอดีต กลับกลายเป็นสินค้าน่าราคาแพงได้ โดยการถูกตกแต่งด้วยสัญญาะ ทุนนิยมผลักดันแนวคิดอารมณ์วิถีหาอดีตอย่างเต็มตัว ไม่ต่างอะไรกับการบริโภคเพื่ออุดมการณ์ จิตในด้านดีของ BOBOS อารมณ์วิถีหาอดีต (Nostalgia) ก็ใช้การบริโภคสินค้าเพื่อย้อนหาอดีตเช่นเดียวกัน

ทัศนคติในการดำเนินชีวิตที่มาจากการตกอยู่ใน “อารมณ์วิถีหาอดีต” นั้น อาจทำให้มีภาพลักษณ์ที่สวยงามของอดีตโดยที่ละเลยที่จะมองถึงในเรื่องราวด้าน อื่นๆ ทั้งที่ความจริงมีมากกว่านั้น (เพราะเสพลินค้าที่ถูกสร้างความหมายในด้านอดีตอันงามงด) มีทัศนคติที่ยึดถือใน “รูปแบบ” มาก่อนเงื่อนไขของความจำเป็น และประโยชน์ใช้สอย ทำให้เกิดความสับสนในภาพลักษณ์ของชนชั้นที่กลืนกันไปหมด (อันเป็นลักษณะของชนชั้นกลาง) เมื่อเป็นทัศนคติที่เป็นกระแสหลักนั้นทำให้คนชั้นกลางส่วนใหญ่มุ่งและเดินทางไปสู่ภาวะนั้นๆ กลายเป็นว่า “อารมณ์วิถีหาอดีต” สร้างให้เกิดการบริโภคสินค้าสัญญาะที่สื่อถึงอดีต และอารมณ์วิถีหาอดีตเองก็ถูกทำให้เป็นสินค้า โดยชนชั้นกลางแสวงหาเพื่อครอบครอง เพื่อยืนยันการมีอยู่ของตนต่อสังคมที่ชนชั้นกลางนั้นๆ ดำรงอยู่

ของโบราณจำนวนมากกลับมามี มูลค่าในการซื้อขายสูงกว่าของใหม่เพิ่งผลิตจากโรงงาน และมีประสิทธิภาพในการใช้งานสูงกว่า มูลค่าที่สูงขึ้นของสินค้าเก่าๆ นั้นได้บวกเอามูลค่าทางด้านจิตใจเข้าไปด้วย เพราะเวลาเรามองสินค้าของเก่าๆ นั้น เราจะสามารถเข้าถึงความหมาย โดยการเชื่อมโยงไปถึงเรื่องราวในอดีตได้ ความรู้สึกดีๆ ในอดีตถูกถ่ายทอดลงในวัตถุสิ่งของ สินค้าชิ้นเดียวกันในบริบทที่ต่างกันนั้นทำให้คุณค่า และมูลค่าเพิ่มขึ้นอย่างไม่น่าเชื่อ จนมหัศจรรย์หรือตราแมว ในร้านค้าเล็กๆ ของพื้นที่ห่างไกลคือสินค้าที่ขายไม่ออก แต่เมื่อนำมาวางในบริบทของสินค้าแห่งความทรงจำในวัยเด็ก มูลค่าทางด้านจิตใจกลับบวกมูลค่าที่ต้องจ่ายเพิ่มขึ้นอีกมากโขด้วย Nostalgia ซึ่งแนวคิดเช่นนี้แพร่ลามไปทั่วร้านอาหาร ผับ บาร์ที่เราไปนั่ง ภาพยนตร์ที่เราดู เพลงที่เราฟัง นิยายสารที่เราอ่าน ลามไปถึงระบบคิดของคนทั้งสังคม ที่ย้อนกลับมาถวิลหาอดีต กลายเป็นวัฒนธรรมมวลชนที่สร้างขึ้นโดยชนชั้นกลางเพื่อกลุ่มชนชั้นกลางเองใน การหาพื้นที่ยืนยันตัวตนของตัวเองในสังคมไทย ณ เวลาช่วงนี้ สิ่งหนึ่งที่ปฏิเสธไม่ได้ว่ามีส่วนในการขยายวงกว้างของ “อารมณ์วิถีหาอดีต” คือ สื่อมวลชน (Sukkunsi. 2551: ออนไลน์)

สุวรรณมาศ เหล็กงาม ได้กล่าวถึงการโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นผ่านสื่อมวลชนไทย ไว้ดังนี้

ในยุคปัจจุบันเป็นที่น่าสังเกตว่าแวดวงสื่อมวลชนไทยได้ปรากฏการย้อนกลับไปจำลองประสบการณ์ในอดีตขึ้นมาใหม่ผ่านสื่อมวลชนในรูปแบบต่างๆ อาทิ การย้อนความทรงจำในอดีตในภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” คอลัมน์ good old days ในนิตยสาร a day ภาพตัวแทนสังคมไทยสมัยรัชกาลที่ 5 ในละครเรื่อง “นางทาส” เพลงซึ่งแบบฉบับของวง ดิอิมพอสสิเบิล ที่ถูกเปิดซ้ำในรายการ

วิทยุ ช่วงแจ้ววันวานในรายการ “สามสิบยังแจ้ว” รายการสารคดีท่องเที่ยวเยี่ยมชมเมืองโบราณ ของเล่นย้อนยุคที่ปรากฏในเว็บไซต์ขายของเล่นออนไลน์ รายการสารคดีข่าวย้อนรำลึกผลงานของบุคคลสำคัญในอดีต การนำเสนอภาพความประทับใจของเหล่านักกีฬาไทยที่เคยพิชิตเหรียญรางวัลจากการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกในอดีต และการย้อนวันวานไปกับคนดังในรายการ “วันวานยังหวานอยู่” ที่กล่าวมานี้เป็นกรณีตัวอย่างผลงานสื่อมวลชนที่พบจากปรากฏการณ์โหยหาอดีตในสื่อมวลชนไทยในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ ด้านแวดวงวิชาการก็ปรากฏผลการวิจัยในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการโหยหาอดีตในสื่อมวลชนประเภทต่างๆ ได้แก่ สื่อเพลง สื่อภาพยนตร์ สื่อนิตยสาร และสื่อโทรทัศน์ ซึ่งผลการวิจัยเหล่านี้ชี้ให้เห็นว่า สื่อมวลชนได้เข้ามามีบทบาทในการตอบสนองการโหยหาอดีตของผู้คนในสังคมไทย โดยการย้อนกลับไปจำลองประสบการณ์ในอดีตขึ้นมาใหม่ ซึ่งสามารถกระทำผ่านสื่อมวลชนได้ในหลายรูปแบบ การจำลองอดีตผ่านสื่อมวลชนที่พบเห็นอยู่มากในปัจจุบัน คือ การจำลองอดีตขึ้นมาใหม่ผ่าน “สื่อโทรทัศน์” สื่ออินเทอร์เน็ตพลในการสื่อสารทั้งภาพและเสียง สามารถเข้าถึงผู้ชมอย่างกว้างขวางในเวลาอันรวดเร็ว มีความสามารถในการถ่ายทอดความเป็นจริง สร้างความน่าเชื่อถือและโน้มน้าวใจสูง ทั้งยังเป็นสื่อที่ผู้ชมส่วนใหญ่สามารถเปิดรับได้อย่างสะดวกง่ายดาย สื่อโทรทัศน์จึงสามารถเข้ามามีบทบาทในการตอบสนองการโหยหาอดีตของผู้คนในสังคมปัจจุบันได้ง่ายและกว้างขวางกว่าสื่ออื่นๆ เราจึงพบเห็นการจำลองอดีตขึ้นมาใหม่ในรายการโทรทัศน์หลากหลายรูปแบบ อาทิ ละคร โฆษณา มิวสิกวิดีโอ รายการสารคดี รายการสนทนาทางโทรทัศน์ รายการเกมโชว์ รายการเล่าข่าว หรือแม้แต่การนำภาพยนตร์ในอดีตมาฉายซ้ำผ่านจอโทรทัศน์ เป็นต้น (สุวรรณมาศ เหล็กงาม. ม.ป.ป.: 2)

ไม่เพียงแต่สิ่งของ สินค้า หรือรายการต่างๆ ที่มีความนิยม และมีกลิ่นอายของการโหยหาอดีตแต่เพียงเท่านั้น การท่องเที่ยวอย่าง ททท. ก็มีโครงการที่จะทำให้สถานที่ในยุคก่อนกลับมามีความสำคัญโดยใช้กระแสการบริโภคอดีตเป็นตัวกระตุ้นการท่องเที่ยว ดังบทความของ ศิวีไลซ์ สกุลจัน ในสยามรัฐ ฉบับตลาดเก่า-เก่า-เก้-เท่ ไว้ดังนี้

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ในฐานะโปรโมเตอร์ที่ทำหน้าที่ประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวในประเทศไทย พยายามคัดสรรไม่ซ้ำจุดเด่นของการท่องเที่ยวให้สอดคล้องกับ “ทุนวัฒนธรรม” และสภาพธรรมชาติของแต่ละภาค โดยในแหล่งท่องเที่ยวพื้นถิ่นททท. จะเน้นสร้างแวลูเพิ่มเติมจากสิ่งที่มีอยู่ ในขณะที่แหล่งท่องเที่ยวที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ (Man Made Destination) ททท. จะส่งเสริมเป็นส่วนที่เพิ่มขึ้นมาจากภาพรวมในพื้นที่นั้นๆ วันเสด็จ ดาวรสข ร่องผู้ว่าการด้านตลาดในประเทศ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย กล่าวถึง โฟกัสหนึ่งของการท่องเที่ยวในภาคต่างๆ ของประเทศไทยว่าภาคกลาง เน้นเรื่องถวิลหาอดีต (Nostalgia) วิถีอดีต การสังสรรค์วัฒนธรรมประเพณีที่หลากหลาย วิถีชีวิตชุมชนอยู่กับลำน้ำตลาดเก่า เป็นชีวิตเกษตรกรรมและการค้าขายภาคตะวันออก เที่ยวสนุกทุกระดับ Active Beach บรรยากาศชายหาดมีความสนุกสนานภาคอีสาน เน้นเรื่องศูนย์การเรียนรู้ อุทยานธรรมชาติ โดยอีสานตอนบน เกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตก่อนประวัติศาสตร์ยุคหินไดโนเสาร์ และอีสานตอนล่าง

เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมขอมภาคเหนือ วัฒนธรรมล้านนา ล้าค่าผืนป่าธรรมชาติภาคใต้ ความเขียวขจีของป่าไม้และท้องทะเลสีคราม (Blue and Green, Clean and Clear)“เราแบ่งยุทธศาสตร์ส่งเสริมการท่องเที่ยวในแต่ละภาคที่แตกต่างกันและพยายามจะเน้นการท่องเที่ยวของคนไทยและนักท่องเที่ยวต่างชาติในปัจจุบันคนเริ่มสนใจเดินทางไปที่ไม่ไกลมากนัก และไม่ใช่ว่าแค่การสนุกสนานถ่ายภาพเพียงอย่างเดียว เราพยายามเน้นในเรื่องการเรียนรู้ด้วย เพราะการเรียนรู้ช่วยในเรื่องการอนุรักษ์และดูแลสิ่งแวดล้อมเทรนด์ของโลกเป็นไปในทางนี้มากขึ้น” (สยามรัฐ. 2553: 38)

จะเห็นได้ว่าในทางการตลาด ปรัชญาการณดังกล่าวได้นำมาซึ่งการเปิดตลาดในแนวทางที่เรียกว่า Retro Marketing ซึ่งได้นำความต้องการบริโภคในความหมายของอดีต โดยใช้แนวความคิดที่ว่าวันวานจะไม่สามารถหวนกลับมาได้อีกกลับมาใช้เป็นหลักการตลาดและเป็นจุดขาย เป็นการเพิ่มคุณค่าและราคาของสินค้าให้สูงขึ้น สำหรับการสร้างความหมายให้กับตัวสินค้านั้นๆ ซึ่ง สิทธิชัย ฝรั่งทอง ได้กล่าวถึงการตลาดแบบ Retro Marketing

โลกาภิวัตน์(Globalization) ยุคเริ่มแรกนั้น มุ่งเน้นที่สงครามเศรษฐกิจในการหาข้อได้เปรียบทางกฎหมายและการกีดกันทางการค้าระหว่างประเทศ แต่ปัจจุบันรูปแบบมีการเปลี่ยนไปหันมาทำสงครามทางวัฒนธรรม(Cultural War) โดยใช้วัฒนธรรมแฝงมาในระบบเศรษฐกิจให้เกิดความคลั่งไคล้ หิบบกสะท้อนภาพความล้ำเร่หรือสิ่งภูมิในในอดีต เพื่อที่ต้องการจุดประกายให้คนเกิดจิตสำนึกรักชาติ โหยหาสัมพันธ์ภาพ และความรู้สึกเก่าๆที่หวนหาอดีตของกลุ่มเพื่อนที่เคยใช้ชีวิต ผ่านประสบการณ์หลายๆ อย่างร่วมกัน ความผูกพัน ความรู้สึก ทุกข์ สุข หรือสนุกสนาน รวมทั้งการยึดเยียดวิถีชีวิตและสินค้าให้ขายได้ทั่วโลก ที่เรียกกันว่า "Retro Marketing"

คำว่า "Retro Marketing" มาจากคำศัพท์ "Retrospective" คือ การหวนระลึกถึงความหลัง ซึ่งความหมายของ "Retro Marketing" นั้น หมายถึง การตลาดแบบย้อนยุค แนวความคิดนี้มาจากนักการตลาดในสหรัฐอเมริกา โดยเน้นว่าการที่จะปลุกฝังวิถีชีวิตให้คนดำเนินตามได้นั้น ต้องใช้ผลิตภัณฑ์(Product) เป็นตัวแทรกให้เข้าไปอยู่ในวัฒนธรรมของบุคคลทำให้เกิดความคลั่งไคล้ใช้สิ่งของเครื่องใช้ เนื่องจากสหรัฐมองว่ามันจะเป็นการส่งออกผลิตภัณฑ์ในอนาคต (Next Export Product)

ปัจจุบันประเทศสหรัฐนับว่าเป็นผู้ส่งออกวัฒนธรรมอยู่หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็น Mc Donald's KFC Microsoft CNN กางเกงยีนส์ ลีวายส์ ฮอลลีวูด โคคา-โคล่า เป็นต้น ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ส่งออกมาแต่ละอย่างจะแฝงไว้ด้วยวัฒนธรรมที่หลากหลาย ตัวอย่างเช่น วัฒนธรรมการกินจำพวกอาหาร Fast food ที่ทานง่ายสะดวก รวดเร็ว กินแล้วเท่ ดื่มน้ำอัดลมประเภทโคคา-โคล่า ดูรายการข่าวต้อง CNN สำนักงานต้องใช้ Microsoft แต่งกายต้องกางเกงยีนส์ลีวายส์ สร้างภาพยนตร์ต้องได้มาตรฐานฮอลลีวูด เป็นต้น จะเห็นได้ว่าวิถีการยึดเยียดวัฒนธรรมและสินค้าที่ทำให้ขายได้ทั่วโลกนั้นแนบเนียนมาก ไม่สะดุดกับวัฒนธรรมเดิม

สำหรับสาเหตุที่ทำให้สหรัฐต้องนำ Retro Marketing มาใช้กับระบบเศรษฐกิจทั่วโลก ประการแรกคือ เนื่องจากเมื่อย้อนหลังไปเมื่อ 20 กว่าปี ในยุคสงครามเวียดนามมีการอพยพของคนเอเชีย เช่น คนจีน เกาหลี เวียดนาม ฯลฯ เข้าไปอยู่ในสหรัฐเมื่อเวลาผ่านไปผู้คนเหล่านี้มีความเป็นอยู่และฐานะทางเศรษฐกิจดีขึ้น เพียงพร้อมด้วยความรู้ความสามารถ ซึ่งคนเอเชียเหล่านี้สมมติเรียนเก่งขยัน มุ่งมั่นได้รับทุนการศึกษาเพิ่มขึ้นทุกปี ประกอบกับในแถบเอเชียบางประเทศเริ่มมีศักยภาพทางการแข่งขันสูงกว่าอดีต

ประการที่สอง คือ สิ่งที่ทำให้สหรัฐวิตกกังวลและมองว่าคนอเมริกันมีการหลงใหลวัฒนธรรมเอเชียมากขึ้น เริ่มนิยมใช้สินค้าและวัฒนธรรมทางตะวันออก เช่น นิยมทานอาหารของแถบเอเชียที่เข้าไปในสหรัฐ ไม่ว่าจะเป็นผัดไทย ต้มยำกุ้ง ซึ่งเป็นอาหารไทย ต้มช้ำ ที่เป็นอาหารจีน ซูชิ รังคาวาโอเกะ ของญี่ปุ่น แหวนหมี่ ก๋วยเตี๋ยวญวน ของเวียดนาม เป็นต้น ส่วนของใช้อุปกรณ์ต่างๆ ก็ใช้ของตะวันออก เช่น ไซน์ ชัมซุง โตโยต้า ฯลฯ และเสื้อผ้าก็ยังนิยมใส่สไตลอินเดียน หรือใช้ผ้าไหมของจีน คิววูโนฉาก ภาพยนตร์แอ็คชั่นนำจากจีนฮ่องกง ทำให้สหรัฐมองว่าจะมีแนวคิดอะไร ทำอย่างไรให้คนอเมริกันมีจิตสำนึก เกิดความรักชาติ และรู้สึกถึงซึ่งกับความยิ่งใหญ่ของตัวเอง จึงมีการนำแนวคิดทางการตลาดแบบย้อนยุค(Retro Marketing) มาใช้ โดยนำสิ่งที่ภาคภูมิใจในอดีตของอเมริกันผสมผสานกับวัฒนธรรม และเป็นการเอาประวัติศาสตร์มาย้อนยุคเพื่อต่อยก้าคนในชาติ

ประการที่สาม คือ เนื่องจากสหรัฐมองว่าประเทศแถบเอเชียบางประเทศมีความอ่อนแอทางวัฒนธรรมและมีการเปิดรับวัฒนธรรมต่างชาติได้ง่าย เป็นโอกาสทางธุรกิจในการที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคโดยปราศจากการปิดกั้น แล้วยึดยึดวัฒนธรรมการกินการใช้ให้เข้าไปอยู่ในวิถีชีวิตติดเป็นนิสัยได้อย่างสะดวกมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม จากปัญหาและเหตุผลต่างๆ ที่เกิดขึ้น สหรัฐจึงนำประวัติศาสตร์ที่ใกล้ตัวในยุคที่ 60s ที่มีซูเปอร์สตาร์ดารานักร้องมากมายที่เป็นที่รู้จักนำมาสร้าง Retro Marketing อาทิ เอลวิส มารีลิน มอนโร ภาพยนตร์เรื่อง Batman Spiderman วาเตะของจอห์น เอฟ. เคนเนดี อดีตประธานาธิบดีสหรัฐ ที่ต่อต้านสงครามเวียดนามโดยเรียกวงสันติภาพ เป็นต้น ให้เกิดความภาคภูมิใจในทางการตลาด และนำกระแสไว้ในประวัติศาสตร์มาทำการโฆษณาตั้งคนสหรัฐ กลับมาจากการหลงใหลวัฒนธรรมต่างชาติ

สำหรับการนำกลยุทธ์การตลาดแบบย้อนยุค(Retro Marketing) มาใช้ในตลาดประเทศไทยนั้น ควรมีการนำเอายุคสมัยของไทยที่เกิดความภาคภูมิใจของคนในชาติมาทำการตลาด เช่น สมัยรัชกาลที่ 5 ที่มีการเลิกทาส โรงเรียนทหาร การรถไฟ สมัยบางระจัน ผู้ชนะสิบทิศ ลูกทาส ลานนา เป็นต้น ส่วนผลิตภัณฑ์ของไทยที่น่าภาคภูมิใจก็มีอยู่ไม่น้อยที่จะมาย้อนยุค อาทิ เสื้อคอระบายแขนพอง กระโปรงดอก เสื้อปกคอตั้ง ลูกชิ้นปลาโบราณ กาแฟโบราณ บ้านจัดสรรทรง ร.5 ซึ่งมีเชิงชายลายฉลุ หรือทำร้านอาหารที่ตกแต่งบรรยากาศและมีอาหารในสมัย ร.5 เป็นต้น สงครามวัฒนธรรมแบบอเมริกันนี้ นับว่ามีอิทธิพลต่อวัฒนธรรมไทย ถ้าทุกชาติทุกภาษาทุกคนย้อนยุคกลับไปในยุคที่สหรัฐชุด หลุมพรางวางไว้ในยุค 60s จะทำให้ต้องรับและซื้อวัฒนธรรมของสหรัฐ อาทิ ดิสคอร์ทซี CD เพลงย้อนยุค 60s หรือเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ เป็นต้น ซึ่งก็จะพ่ายสงครามเศรษฐกิจและการตลาดระหว่างประเทศในที่สุด

นอกจากนี้ ยังมีคนไทยและนักการตลาดหลายคนที่ยังหลงใหลในแนวคิดนี้ แล้วหยิบมาแค่เปลือกนำมาใช้โดยขาดความรู้ความเข้าใจในแก่นแท้อย่างลึกซึ้ง ถ้าต้องการทำการตลาด Retro Marketing ไม่ว่าจะเป็นสินค้าหรือบริการ ต้องย้อนยุคในช่วงเวลาของไทย ไม่ใช่ไปยึดเอาวัฒนธรรมยุค 60s ของสหรัฐฯ และต้องมีการทำการตลาดเชิงบูรณาการ(Total Integrated Marketing) ที่รวบรวมทั้งการตลาด วัฒนธรรม และประวัติศาสตร์ของไทยเข้าด้วยกัน ซึ่งทุกฝ่ายต้องร่วมมือช่วยกันสร้างจิตสำนึกแก่ประวัติศาสตร์ก่อให้เกิดความรักชาติไทยให้กับคนรุ่นใหม่ ซึ่ง Retro Marketing นี้ไม่ใช่ทฤษฎีการตลาด แต่เป็นเพียงกระแสและแฟชั่นเท่านั้น ทันสมัย ล้ำสมัยได้ แต่ต้องไม่ลืมความเป็นไทย ทุกสิ่งในโลกนี้ไม่มีสิ่งใดดีและเสียทั้งหมด ดังคำกล่าวที่ว่า "ในดีมีเสีย ในเสียมีดี" ต้องรู้จักปรับใช้และรู้ให้ทันยุคโลกาบายต่างชาติ ไม่เช่นนั้นเราจะสูญเสียเอกราชทางวัฒนธรรมและชาตินิยม (มติชนรายวัน. 2547: 20)

ชูศักดิ์ เดชเกรียงไกรกุล ได้กล่าวไว้ในเรื่องแนวทางในการการตลาด แบบ Retro ว่า

การตลาดแบบ ย้อนยุค ประยุกต์เทรนด์ใหม่นั้น เป็นแนวคิดการตลาดโดยมองย้อนไปในอดีตถึง กระแสนิยมเดิมๆ ว่า แบรินด์ ภาพยนตร์ วิทยุรุ่นไค เพลงยุคไหน แฟชั่นยุคใดดัง แล้ว หาสาเหตุการดังของมัน เหตุปัจจัยของมันว่า มันดัง มันนิยมเพราะอะไร นอก หาคคุณค่าร่วม Core Value ตัวนั้นขึ้นมา แล้วนำมาทำการตลาด ซึ่งแนวทางการทำการตลาดแบบ Retro นี้ สามารถแยกวิธีการออก เป็น 4 ประเภท

Retro Retro คือการ เอาของดีในอดีต มาใช้ทั้งแท้ ไม่ต้องเปลี่ยนแปลง หรือดัดแปลงมาก เช่น ผลิตภัณฑ์ที่เคยขายดี เป็นที่นิยมในอดีตนำมา ทำซ้ำ หรือ ก๊อปปี้ใหม่ เช่นโฆษณา มาร์โบโล คาร์บอย นำกลับมาใช้อีกครั้ง นักร้องนำกลับมาทำซ้ำ ทำนองเพลงเก่ามาร้องซ้ำ ที่เปลี่ยนคือแค่ตัวแสดง นักร้องใหม่ เท่านั้น หรือ Levi 501 นำกลับมาใช้อีกครั้ง ศาสตร์ ฮวงจุ้ย โหงวเฮ้ง นำมาใช้อีกครั้ง

Retro Nova มีการผสมผสาน รูปลักษณ์ และโครง เก้า แต่ใช้เทคโนโลยีใหม่ เช่น นาฬิกา TAG Heuer ทำให้หน้าตาย้อนยุคไป ปี คศ 1930 แต่กลไก เป็นไมโครชิพ ที่เดินด้วยพลังงานแสงอาทิตย์ , วิทยุ ย้อนยุค โบราณปี 1950 ปุ่มปรับคลื่นวิทยุใหญ่ๆ แต่ ข้างในเป็นแผงวงจรชิปไฟฟ้าไม่ได้ใช้หลอดสุญญากาศ แบบวิทยุรุ่นเก่า มีช่องเสียบหูฟังสเตอริโอ ที่เล่นเทป และ ซีดี

Retro Deluxe คือการผสมผสาน เรื่องเก่า (Past) กับเรื่องใหม่ (Present Trend) เข้าด้วยกัน ที่เรียก Hybrid ระหว่าง ดีไซน์เก่า กับใหม่ มาใช้ เช่น Star War แม้จะเป็นหนังอวกาศ แต่ พล็อตเรื่องก็เน้นไปเรื่องเจ้าหญิง และอาณาจักร ดูแล้วเหมือนเรื่องราวเทพนิยายในอดีต แต่ได้ ผสมเรื่องแห่งอนาคต เข้าไป ตัวหนังสือภาษาอังกฤษที่ขึ้นมา ตอนโตเติลหนึ่งคือ ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว กาแล็กซี่ที่ห่างไกลออกไป จากโลก ได้มีอาณาจักรแห่งหนึ่ง ฟังแล้วคุ้นๆ เหมือนในเทพนิยาย แต่เทคนิค การถ่ายทำทันสมัย และผสมบรรยากาศ หรือบริบท แห่งอนาคต อวกาศ ดวงดาวเข้าไปให้ดูทันสมัย นี้และ จั๋วส ลูกัส หรือหนังจีนที่ดัง เรื่องเจาะเวลาหาจิ๋นซี หนังสือเรื่องทวิภพ ที่มีการย้อนยุคเก่ากับยุคปัจจุบันมาผสมกัน การ์ตูนญี่ปุ่น เรื่องเทพอสูรจิ้งจอกเงินพระเอก เป็นอสูรจิ้งจอก แต่งกายแบบซามูไร

ญี่ปุ่นในอดีต แต่นางเอกกับแต่งชุดนักศึกษาญี่ปุ่นในปัจจุบัน เป็นการผสมวัฒนธรรมเก่ากับใหม่เข้าด้วยกัน ผลิตรถยนต์ก็เหมือนกัน การออกแบบที่ใช้ แบบที่สืบสานวัฒนธรรมไทย ผสมผสานกับ เทรนด์แฟชั่นหรือดีไซน์จากอิตาลี เช่น อัญมณี ตามราศีที่มีเรื่องราวย้อนจากความเชื่อแต่ออกแบบเป็นทันสมัย แม้กระทั่ง รองเท้าฟุตบอล อาดิแดส์รุ่นใหม่สีเทาอ่อน อุตสาหกรรมแฟชั่น มังกรเข้าไปที่รองเท้า ซึ่งมังกรเป็นสัตว์ในความเชื่อโบราณของจีน

Retro Futurism แนวนี้เป็นที่นิยมในหมู่นักออกแบบรุ่นใหม่ ที่ย้อนเวลาเจาะเทรนด์ในอดีต กระแสนิยมดั้งเดิม Past ว่ามีสาเหตุมาจากอะไร แล้วหาตัวแปรร่วม Core Value ในขณะเดียวกันก็พยากรณ์กระแส แนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ไป 3-5 ปีข้างหน้า (Future) แล้ว เอาของเก่า ผสมกับความคิดแห่งอนาคต ดังนั้นจะมีการทำวิจัย ย้อนไปในอดีตถึงกระแสในอดีต ที่มาของความนิยมเก่าๆ และการวิจัยวิเคราะห์ แนวโน้มในอนาคตข้างหน้า แล้วนำมาหาตัวแปรร่วม ออกมา เช่น การวิจัยว่าโพลีเมอร์มีอะไรดี พบว่า มี เรื่อง ชื่อสัตย์ เรียบง่าย ประหยัด และเป็นรถคันแรกของคนรุ่นใหม่ในตอนนั้น ที่ต้องการแหวกกฎไม่ซ้ำรถคันโต พวกนี้ต้องการความต่าง ไม่ต้องการเหมือนใคร จากการวิจัยผู้บริโภค พบว่า วงกลมได้สื่อถึงความเรียบง่ายอย่างชัดเจน รถยนต์ที่ออกมาใหม่จึงมีส่วนโค้งมนเป็นวงกลม ทั้งหลังคา ที่บังโคลนรถ กระโปรงหน้ารถ และท้ายรถโค้งวงกลม และโฆษณา ก็เน้นย้ำ รถสำหรับคนรุ่นใหม่ที่ต้องการความแตกต่าง หรือกฎ จากของพื้นที่ๆไป แนวทางนี้ถือเป็นแนวทางที่นักออกแบบชั้นนำของโลกใช้ทำมาหากินอยู่ ดังนั้นจะขอกล่าวถึงแนวทางนี้ให้ละเอียดสักหน่อย (ชูศักดิ์ เดชเกรียงไกรกุล. 2549: ออนไลน์)

ศิริวิไลซ์ สกุลจีน กล่าวถึงปรากฏการณ์ตลาดรถยนต์ในยุคโลกาภิวัตน์ว่า

ปรากฏการณ์เรโทร เป็นปรากฏการณ์โหยหาอดีตในช่วง 10 ปีให้หลังที่มาพร้อมกับการเกิดขึ้นของกระแสโลกาภิวัตน์ในโลกศตวรรษที่ 21 ที่ทุกอย่างตอกย้ำแต่ความก้าวหน้าของปัจจุบันและอนาคต จนลืมนึกถึงรากเหง้าของวันนี้และวันหน้า การตลาดแบบเรโทรมาร์เก็ตติ้ง จึงเข้ามาเติมเต็มส่วนที่หายไปในวันว่างๆ แต่ไม่ใช่ในวิถีชีวิตประจำวันที่ต้องวิ่งเร็วเพื่อให้ทันขบวนรถไฟฟ้า วันนี้ทุกคนจึงต้องไปเยือนตลาดน้ำอัมพวา พร้อมกับไม่ลืมที่ต้องชิมผัดไทยที่ผัดบนเรือ และไม่พลาดดีดตัวเรือหางยาวชมวิถีชีวิตริมสายน้ำ ในทางการตลาด ปรากฏการณ์เรโทรมาร์เก็ตติ้ง คือการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค โดยนำเสนอความหมายของสิ่งที่ผ่านมาแล้วในอดีต อันประกอบด้วยคุณค่าทางความคิดว่าสิ่งนั้นเป็นสิ่งที่จะไม่สามารถหวนกลับมาได้อีก คุณค่าของสินค้าในการตลาดจึงเพิ่มสูงขึ้นสำหรับการสร้างความหมายให้กับสินค้าต่างๆ โดยเฉพาะ “ความเป็นไทย” ถือเป็นคุณค่าความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้อย่างมากในปรากฏการณ์โหยหาอดีตของสังคมไทยล่าสุดกับกระแสชวนกันไปหัวหินเพื่อเยือน “เพลินวาน” สถานที่สำหรับร้อยพันความทรงจำที่หอมหวานในอดีต กับคำพูดที่ว่า “ไปเพลินวานมาหรือยัง” ถือเป็นการตลาดที่ตอบสนองการโหยหาอดีตใหม่ที่เพิ่งผุดขึ้นในปี พ.ศ.นี้ พร้อมเน้นเจาะกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่น-วัยเริ่มต้นทำงาน กับความทรงจำอดีตที่ตรงกับไลฟ์สไตล์ใน

ปัจจุบัน ไม่ว่าจะป็นร้านกาแฟโบราณ ร้านขายเสื้อผ้ายุค 60หรือของเล่นพลาสติกในวันวาน จนเกิด กระแสเที่ยวเมืองหัวหินแบบล้นทะลัก (สยามรัฐ. 2553: 37)

ปฏิเสธไม่ได้ว่า ภาพความทรงจำจากหลาย ๆ ฉากของหนังเรื่องแฟนฉันนี้ มีส่วนทำให้ทั้งคนรุ่นเก่าและรุ่นใหม่โยนหาที่จะไปสัมผัสความเป็นอดีตกาลมากขึ้น ซึ่งก็ส่งผลให้ Market Place ในอดีตทั้งหลายได้กระแสดการตอบรับเพิ่มขึ้นทันทีบางคนก็ตั้งใจไปเพื่อเสาะแสวงหา และต้องการสัมผัสกับไลฟ์สไตล์ยุคเก่า บ้างก็ไปเพื่อระลึกถึงวันเก่า ๆ ที่เคยผ่านเข้ามาในความทรงจำแล้วพวกเราเคยสงสัยกันบ้างไหม ว่าอะไรที่ทำให้วิถีชีวิตดั้งเดิมที่เกือบจะล้มหายตายจากไป เนื่องจากความศิวิไลซ์ที่เข้ามาแทนที่นี้ กลับมาได้รับความนิยมอีกครั้งเบื้องหลังความสำเร็จของ Market Place ในลักษณะ Traditional Market เหล่านี้ มีปัจจัยสำคัญอยู่สองประการ คือ การจัดการชุมชนที่ดี และการตลาดที่ลงตัวอย่างแรกนั้นเกิดจากความร่วมมือของคนในชุมชนที่พร้อมใจกันรักษาความเป็นวิถีชีวิตดั้งเดิมให้คงอยู่เช่นเดิมมากที่สุด เพราะสิ่งเหล่านี้จัดเป็นสินทรัพย์ที่มีคุณค่าที่ไม่สามารถหาอะไรมาทดแทนได้ ตัวอย่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนของการประสบความสำเร็จในการร่วมมือกันดำรงรักษาสิ่งที่เคยมีมาในอดีต ก็คือตลาดน้ำอัมพวาที่เกิดจากความร่วมมือร่วมใจของทุกภาคส่วนอย่างเช่น ตลาดสามชุก 100 ปี ที่จังหวัดสุพรรณบุรี ก็มีจุดเด่นในเรื่องของเมืองที่เคยเป็นย่านการค้าเก่าแก่ริมแม่น้ำสุพรรณบุรีหลายปีที่ผ่านมาตลาดสามชุกเองก็ประสบปัญหาคล้ายๆกับอัมพวา คือ เมื่อการพัฒนาคมนาคมทางบกขยายเข้ามาถึง การสัญจรทางน้ำก็ค่อยๆ ถูกทอนความสำคัญลงไป รวมไปถึงการย้ายถิ่นฐานเข้ามาทำงานในเมืองหลวงก็เป็นอีกหนึ่งปัญหาที่คนในต่างจังหวัดเจอหรืออย่างกรณีของตลาดเก่าอ่างศิลา 133 ปี ที่จังหวัดชลบุรี ซึ่งเป็นหมู่บ้านชาวประมง เป็นแหล่งเพาะเลี้ยงหอยนางรม และหอยแมลงภู่ และเป็นแหล่งทำครกหินคุณภาพที่ขึ้นชื่อของประเทศ ทางเทศบาลก็ได้มีการรณรงค์ให้ชาวบ้านในพื้นที่ร่วมกันอนุรักษ์และซ่อมแซมอาคารบ้านเรือน ตลอดจนปรับปรุงภูมิทัศน์ให้กลับมาใกล้เคียงกับสภาพเดิม เพื่อโปรโมทการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์เช่นกัน เหล่านี้คือ บางส่วนของตลาดดั้งเดิมที่ถูกนำมาปิดฝุ่นจัดระเบียบ ซ่อมแซมโดยความร่วมมือของชุมชนทางด้านของการตลาดที่เสริมเข้าไป ส่วนใหญ่มักจะเป็นการหยิบจับเอาสิ่งที่มีอยู่แล้วมาดีไซน์จับรวมเป็นกลุ่มก้อนแพ็คเกจ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงการตลาดที่เห็นภาพได้ชัดเจนก็คือ ความพยายามในการหากิจกรรม เพื่อเพิ่มการใช้จ่าย หรือยืดเวลาในการท่องเที่ยวให้นานขึ้นอย่างเช่น เมื่อก่อนตลาดอัมพวาสามารถเที่ยวแบบไปเช้าเย็นกลับได้ แต่ปัจจุบันชุมชนก็มีการพัฒนาหากิจกรรมต่างๆ มาเสริมเข้าไปเพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถค้างแรมที่อัมพวาได้ ไม่ว่าจะป็นการโปรโมทที่พักแบบโฮมสเตย์ที่ให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัสกับวิถีชีวิตชนบทดั้งเดิม รวมถึงยังมีการจัดกิจกรรมล่องเรือชมหิ่งห้อยในยามค่ำคืนหรืออย่างตลาดสามชุก ก็มีการโปรโมทควบคู่ไปกับบึงฉวากที่เป็นอีกหนึ่งแหล่งท่องเที่ยวพักผ่อนที่สำคัญของสุพรรณบุรีเช่นกันในอีกหลายๆ ตลาด ทางชุมชนเองก็พยายามครีเอทเรื่องราวเพื่อสร้างประสบการณ์ผ่านกระบวนการรับรู้อื่นๆ อาทิ

การจัดทำหนังสือเดินทางท่องเที่ยว อย่างที่ช่างศิลป์ก็มีการพิมพ์ All Around Ang Sila Passport สำหรับให้นักท่องเที่ยวได้ใช้เป็นคู่มือเดินทางสัมผัสกับโบราณสถานและจุดที่น่าสนใจต่างๆ ในตำบลช่างศิลป์ โดยหลังจากที่นักท่องเที่ยวเยี่ยมชมสถานที่ที่น่าสนใจของช่างศิลานครทั้ง 6 แห่ง ได้แก่ พระตำหนักแดง, ตึกขาว, สะพานปลา, ศาลเจ้าหน้าจาช่าให้จ้อ, วัดช่างศิลป์ และวังค่างควา ได้มีการประทับตราแล้ว สามารถนำหนังสือเดินทางมาแสดงเพื่อรับของที่ระลึกได้บริเวณที่ทำการตลาด การครีเอทีฟเหล่านี้ก็เพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักท่องเที่ยวเดินทางเที่ยวจนทั่วบริเวณ จากการโปรโมทให้คนไทยเที่ยวเมืองไทยในช่วงเศรษฐกิจตกต่ำที่ผ่านมา ทั้งจากภาครัฐ โดยเฉพาะกับการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย และยังมีภาคเอกชนอีกหลายหน่วยงานที่ขอเข้ามามีส่วนร่วมก็ทำให้ตลาดทั้งหลายที่เคยเป็นชุมชนดั้งเดิม อีกหลายแหล่งเริ่มมีการรวมตัวเพื่อจัดตั้งหน่วยงานขึ้นมาบริหารพื้นที่ เพื่อพัฒนาเป็นแหล่งท่องเที่ยว อาทิ ตลาดบางหลวง จังหวัดนครปฐม, ตลาดแก้งไค้ง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา, ตลาดน้ำวัดลำพญาจังหวัดนครปฐม เป็นต้น นวย ได้กล่าวไว้ว่า “ตอนนี้สิ่งนี้กลายเป็นเรื่องฮิตไปเสียแล้ว ใครๆก็คิดถึงตอนเด็กๆอยากกลับไปตอนเด็ก หนังสือ นิตยสาร ต่างๆทำอาร์ตเวิร์กแบบสมัยเก่าๆบางเล่มมีเรื่องราววันนี้ในอดีตมาให้รำลึกกันด้วย ตัวอย่าง a day นั้นปะไร มี nostalgia ประจำตั้งหลายคอลัมน์ คนที่ออกแบบทำโฆษณาต่างๆก็แก้งทำแบบย้อนยุค เรียกว่าเดี๋ยวนี้ความล้ำสมัย คือความทันสมัย” (นวย. 2546: ออนไลน์)

การเปลี่ยนโลกแห่งความจริงที่น่าผิดหวังในปัจจุบัน ให้กลายเป็นโลกของความฝันอันน่ารื่นรมย์ในอดีต ด้วยการบริโภค และในที่สุด Nostalgia ก็สร้างโลกเสมือนใบใหม่ขึ้นมาห่อหุ้มผู้คนเอาไว้ แต่มันคืออดีตที่แท้จริงหรือ เราต่างเสพความสุขที่ตั้งอยู่บนอดีตที่เราสร้างขึ้นมามุมมองโลกแห่งความสุข ที่แท้จริงแล้วอดีตอาจไม่ได้ตั้งอยู่บนความสุขเช่นนั้นเสมอไป อีกทั้งอดีตอาจเป็นเพียงภาพมายาที่คลอนแคลน หาได้มีความมั่นคงหนักแน่นให้ยึดถือแต่อย่างใด บางคนอาจจะไม่ได้สนใจด้วยซ้ำ และก็คิดว่าไม่เห็นสำคัญขนาดนั้นที่จะต้องมาคิดถึง เพราะเราสามารถนั่งเล่นคอมพิวเตอร์รุ่นล่าสุด ในร้านกาแฟสูตรโบราณ หรือโทรศัพท์มือถือระบบฝากข้อความภาษาไทยได้หาเพื่อนเก่าเพื่อชวนคุยเรื่องความหลัง หรือชวนกันไปดูคอนเสิร์ตของวงดนตรีขวัญใจที่กลับมารวมตัวกันใหม่ ไม่เห็นจำเป็นต้องคิดมาก เราต่างก้าวไปสู่ยุคที่บริโภคกันแต่สัญญาณของสินค้า วัฒนธรรมกลายเป็นสินค้า สินค้าเองก็กลายเป็นวัฒนธรรมด้วยเช่นกัน ในยุคสมัยที่พบว่าเลียนเช่นนี้จะแน่ใจได้อย่างไร เรากำลังเดินทางไปไหน ข้างหน้า หรือย้อนกลับเพื่อตั้งหลัก

ซึ่งประเด็นที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนี้เป็นสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในสังคมเรา ทุกคนเห็นและรับรู้ได้ถึงการย้อนกลับไปยังความทรงจำ ทุกคนล้วนแต่มีประสบการณ์ของวันวานในลักษณะเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไป แต่ไม่ว่าจะเป็นกระแส หรือการทำการตลาด สิ่งที่ผู้ชมงานศิลปะได้เห็นกลับเป็นการแชร์ประสบการณ์ ในเซน (sense) หรือความรู้สึกเดียวกัน และกระแสต่างๆในสังคมเหล่านี้กลับ

ช่วยกระตุ้นอีกทั้งยังสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน เมื่อผู้ชมได้ชมผลงานศิลปะจึงเป็นเรื่องง่ายในการสร้างจินตภาพและความเข้าใจในตัวผลงาน

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture)

4.1 ความหมายและประวัติความเป็นมาของงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์

งานประติมากรรม (Sculpture) เป็นงานศิลปะแขนงหนึ่งของสาขาวิชาจิตรศิลป์ (Fine Art) ซึ่งประกอบไปด้วย 5 สาขาด้วยกัน คือ จิตรกรรม (Painting) ประติมากรรม (Sculpture) สถาปัตยกรรม (Architecture) วรรณกรรม (Literature) ดุริยางคศิลป์และนาฏศิลป์ (Music & Dramatic) ซึ่ง คมสันต์ คำสิงหา ได้กล่าวถึงความหมายของงานประติมากรรมไว้ว่า “ประติมากรรม หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งผ่านการแสดงออกทางกระบวนการใช้สื่อทำให้เกิดมวลปริมาตร โดยใช้ทักษะและความคิดทำให้เกิดความงามเกิดมิติอย่างสมบูรณ์” (คมสันต์ คำสิงหา. 2550: 5) และ วิเชียร อินทรกระทิก ได้กล่าวถึงความหมายของประติมากรรมไว้ด้วยเช่นกันว่า

งานประติมากรรมถือว่าเป็นศิลปะที่มีรูปลักษณะกินระวางพื้นที่ในอากาศ (Space Art) คือมีสามมิติ หรือศิลปะรูปทรง (Plastic Art) อันเป็นคุณสมบัติของงานศิลปะทุกชนิดที่เป็นทัศนศิลป์ (Visual Art)

งานประติมากรรม มีความหมายครอบคลุมถึงงานปั้น งานแกะสลัก และการผสมผสานต่างๆ ายความตามวิธีการทำงานได้ดังนี้

1. การปั้น (Modeling) คือกรรมวิธีที่ประติมากรจะสร้างรูปทรง (Form) โดยการพอกตัวด้วยวัสดุที่อ่อนตัว และเปลี่ยนรูปทรงได้ง่าย เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน หรือขี้ผึ้ง ฯลฯ ซึ่งเมื่อบั้นเสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็จะต้องนำไปหล่อด้วยปูนปลาสเตอร์ โลหะ หรือวัสดุคงทนอื่นๆ เพื่อให้คงทนมากขึ้น

2. การแกะสลัก (Carving) ประติมากรจะใช้ขบวนการขจัดวัสดุส่วนที่ไม่ต้องการออกไป จนเหลือแต่รูปทรงเป็นกลุ่มมวลที่ต้องการ วัสดุที่ใช้สร้างประติมากรรมวิธีแกะสลัก ได้แก่ วัสดุเนื้อแข็ง และคงรูปอยู่ได้ทนทาน เช่น ไม้ หรือหิน เป็นต้น

3. เทคนิคผสม (Assemblage) คือการนำเอาวัสดุหลายอย่างมาประกอบเป็นรูปทรงที่ต้องการ ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น ประติมากรรมที่สร้างด้วยวิธีการเชื่อม ตี เคาะ ปะติด ปะต่อ เป็นต้น (วิเชียร อินทรกระทิก. 2539: 6-7)

กล่าวคือ งานประติมากรรมนั้น มีความหมายโดยรวมถึงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เกิดมิติ มวล หรือปริมาตร มีรูปทรง โดยใช้หลักทางทัศนศิลป์ในการสร้างสรรค์ ทำให้เกิดคุณค่าความหมายในตัวงาน ซึ่งปัจจุบันงานประติมากรรมไม่ได้มีแค่การปั้น การแกะสลัก การหล่อโลหะ เชื่อม เคาะ ตี เพียงอย่างเดียว วัสดุในรูปแบบอื่นที่มีความอ่อนนุ่มเริ่มได้รับความนิยมในการนำมาสร้างสรรค์

และขึ้นรูป ทำให้งานประติมากรรมไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในรูปแบบความคงทน แข็งแรง แข็งกระด้างอีกต่อไป ซึ่งการใช้วัสดุที่มีความอ่อนนุ่ม จำพวกผ้า ฟูม โฟม ฟองน้ำ กระดาษ หรือวัสดุอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายกันดังนี้ เราเรียกงานประติมากรรมอ่อนนุ่มนี้ว่า ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture)

ประติมากรรมอ่อนนุ่ม หรือซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture) คือ งานประติมากรรมประเภทหนึ่งซึ่งสร้างสรรค์โดยการใช้วัสดุที่มีความอ่อนนุ่ม เช่น ผ้า โฟม ยาง พลาสติก กระดาษ เส้นใย และวัสดุอื่น ๆ ที่มีลักษณะอ่อนนุ่มไม่แข็งกระด้าง ซึ่งงานประติมากรรมอ่อนนุ่มนี้เริ่มได้รับความนิยมขึ้นในปี 1960 โดยศิลปินหลายท่าน เช่น เคลส์ โอลเด็นเบิร์ก (Claes Oldenburg) ญาโยย คูซามา (Yayoi Kusama) (Wikipedia. 2011: Online) ในบริบทของประวัติศาสตร์ศิลปะอเมริกันแล้ว ประติมากรรมอ่อนนุ่มนั้นได้รับความนิยมขึ้นมาจาก เคลส์ โอลเด็นเบิร์ก (Claes Oldenburg) ประติมากรชาวอเมริกัน ซึ่งอยู่ในกลุ่ม ป๊อป อาร์ต (Pop Art) เป็นผลงานสามมิติที่ทำในรูปของวัตถุในชีวิตประจำวันใช้วัสดุที่ยืดหยุ่นเช่นผ้าใบ ไวนิล และยาง ซึ่ง นภพงค์ กู้แระ ได้กล่าวถึงประติมากรรมอ่อนนุ่มไว้ว่า

Ralp Mayer จากหนังสือ A Dictionary of Art Terms and Techiques ได้ให้ความหมายของคำว่า ประติมากรรม ดังสังเขปได้คือ การสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะ 3 มิติ ด้วยกรรมวิธี CARVING การแกะ MODELING การปั้น หรือ ASSEMBLY การประกอบชิ้นส่วนต่างๆเข้าด้วยกัน

CARVING คือ การนำสิ่งที่ไม่ต้องการออกไป ดังวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินเอกชาวอิตาลี MICHEALANGELO โดยรวมมักใช้วัสดุที่ค่อนข้างแข็ง อาทิ ไม้ หินอ่อน หินทราย เป็นต้น

MODELING คือ การปั้น มักปั้นด้วยดินเป็นต้นแบบก่อนแล้วจึงหล่อด้วยวัสดุที่แข็งแรง อาทิ พลาสติก บรอนซ์ ฯลฯ

ASSEMBLY คือ การประกอบชิ้นส่วนต่างๆ เข้าด้วยกัน อาทิ วัสดุที่แตกต่างกัน เช่น ไม้ เหล็ก พลาสติก เป็นต้น ด้วยกรรมวิธีทั้ง 3 ลักษณะดังกล่าว สร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะประติมากรรมที่สามารถมองได้รอบ หรืออาจเป็นเพียงสามารถชื่นชมได้แค่เพียงประติมากรรมนูนสูง หรือประติมากรรมนูนต่ำเท่านั้น

ประติมากรรมละมุน SOFT SCULPTURE เป็นผลงานศิลปะในแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่ ประติมากรรมละมุน คำนี้จะไม่ค่อยจะแพร่หลายในการใช้นัก ด้วยฟังดูอาจเคอะเขิน ในแวดวงศิลปะมักจะใช้ SOFT SCULPTURE ไม่ต้องแปลเป็นภาษาไทยให้ต้องแปลอีกครั้ง แต่อย่างไรก็ตาม คำว่าประติมากรรมจะถูกเขย่าความหมายเล็กน้อย ด้วยภาพของประติมากรรมที่ดูแข็งแรง มั่นคง หนัก เป็นสัญลักษณ์ของเพศชาย ตรงกันข้าม SOFT SCULPTURE นุ่มนวล บางเบา เคลื่อนไหว ยืดหยุ่น แปรเปลี่ยนรูปทรงได้ เปรียบคล้ายสตรี (วิทยาลัยช่างศิลป์. 2554: ออนไลน์)

จากที่กล่าวมาในข้างต้นอาจสรุปได้ว่า งานประติมากรรมนุ่ม หรือซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture) นั้นเป็นงานประติมากรรมที่สร้างสรรค์โดยใช้วัสดุที่มีความอ่อนนุ่ม เช่น เส้นใย ผ้า โฟม

ยาง หรือวัสดุที่มีลักษณะอ่อนนุ่มอื่นๆ มาสร้างสรรค์ตามกระบวนการทางทัศนศิลป์ ให้เกิดมิติ รูปทรง มวล หรือปริมาตร ซึ่งได้รับความนิยมตั้งแต่สมัย ป๊อป อาร์ท (Pop Art) จากการสร้างสรรค์ผลงานของ เคลส์ โอลเดินเบิร์ก (Claes Oldenburg) ประติมากรชาวอเมริกัน และได้รับความสนใจเรื่อยมาจนถึง ปัจจุบัน

4.2 กลวิธีการสร้างสรรค์งานประติมากรรม

ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนั้นจะมีหลักของกระบวนการสร้างสรรค์ตามหลัก ทัศนศิลป์ ไม่เพียงแต่งานจิตรกรรมเท่านั้น งานประติมากรรมก็ใช้หลักการเดียวกัน ซึ่งมีหลักการ ทางด้านโครงสร้างและองค์ประกอบทางศิลปะ (Structure and Composition) ดังต่อไปนี้

4.2.1 โครงสร้าง (Structure)

โครงสร้างคือส่วนสำคัญอันเป็นแกนของสิ่งที่สร้างมาทั้งหมด ประติมากรรูปคน หรือรูปสัตว์ จะดูงามถ้าส่วนโครงสร้าง หรือส่วนที่เป็นโครงกระดูกนั้นถูกต้อง แต่ถ้าโครงสร้างของรูปไม่ถูกต้องจะ มองดูขัดตา ถึงแม้ว่าจะตกแต่งแก้ไขการแสดงผลภายนอกของรูปนั้นให้ดีอย่างไรก็ตามรูปนั้นจะไม่ งามสมบูรณ์ขึ้นมาได้ เพราะมันบกพร่องมาจากส่วนสำคัญ

ในการสร้างสรรค์งานประติมากรรมได้ก็ตามผู้สร้างควรได้ศึกษาจากตัวจริง ของจริงจากสิ่ง นั้นให้เข้าใจอย่างถ่องแท้เสียก่อน จึงจะได้ผลงานที่มีโครงสร้างถูกต้อง เพราะองค์ประกอบจะดูงามเมื่อ โครงสร้างขององค์ประกอบนั้นถูกต้อง มิฉะนั้นส่วนประกอบของมันจะดูเหมือนไม่มีความสัมพันธ์ เกี่ยวข้องกัน

4.2.2 เส้น (Line)

เส้น คือ ทัศนธาตุซึ่งให้โครงสร้างในงานทัศนศิลป์โดยเฉพาะ ในงานประติมากรรมเส้นที่เป็น โครงสร้างมีอยู่ 6 ประเภท คือ

1. เส้นแกนของรูปทรง หรือศูนย์ถ่วง (Gravity)
2. เส้นรูปนอกของกลุ่มรูปทรง (External Contour)
3. เส้นที่ลากด้วยจินตนาการจากจุดหนึ่งไปสู่อีกจุดหนึ่ง
4. เส้นที่แสดงความเคลื่อนไหวของที่ว่าง
5. เส้นโครงสร้างของปริมาตร (Internal Contour)
6. เส้นโครงสร้างองค์ประกอบ

4.2.3 รูปทรง (Form)

รูปทรง หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของงานศิลปะ ที่รวมทั้งรูปภายนอกและรูปภายใน มี ความแน่นทึบเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาว ความลึก หรือความหนา นูน ด้วย เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวล

สาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรงหลายรูปรวมกัน แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ รูปทรงที่เป็นโครงสร้าง (Skeletal Form) และรูปทรงที่เป็นมวล (Mass Form)

4.2.4 มวล (Mass)

มวล มีความหมายถึง กลุ่มของรูปทรง มวลของรูปทรง หรือวัตถุที่มีความแน่นหนัก ซึ่งต้องทำความเข้าใจในความหมายของ รูปร่าง รูปทรง และมวล ดังนี้ ถ้าเรามองคนคนหนึ่ง รูปร่าง คือ ลักษณะภายนอก เช่น สูง เตี้ย บาง ดำ ขาว ซึ่งเราไม่ได้พิจารณาจากโครงสร้าง รูปทรง คือ ลักษณะโครงสร้างที่เป็น 3 มิติ มีส่วนนูน ส่วนโค้ง และมวล คือ ความเข้าใจถึงปริมาตรภายใน เช่นคนอ้วนหนัก ตัวล่ำ ตัวใหญ่มีกล้ามเนื้อเป็นมัดๆ เป็นต้น

4.2.5 น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Chiaroscuro)

น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา คือบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุทำให้เกิดน้ำหนักอ่อนแก่ขึ้นบนผิววัตถุ บริเวณมืดและสว่างของรูปประติมากรรมทำให้เกิดแสงเงา ความอ่อนแก่ของสีทาระดับต่างๆเมื่อเทียบจากภาพขาวดำทำให้เห็นว่าน้ำหนักมีความสำคัญต่อโครงสร้างงานประติมากรรมอยู่ด้วย ซึ่งความสำคัญของน้ำหนักนั้นคือ ทำให้เห็นความเป็นรูป 3 มิติ ทำให้เกิดระยะ คือความนูนมาก หรือน้อยในงานประติมากรรม

4.2.6 ลักษณะพื้นผิว (Texture)

ลักษณะพื้นผิว หมายถึง ผิวของสิ่งต่างๆเมื่อสัมผัสแล้วรู้สึกได้ว่า หยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เรียบ เป็นต้น ซึ่งลักษณะของพื้นผิวมีอยู่ด้วยกัน 2 ชนิด คือ ลักษณะของพื้นผิวที่จับต้องสัมผัสได้ และลักษณะของพื้นผิวที่สร้างขึ้น ลักษณะหลังนี้จะอยู่ในงานจิตรกรรมคือการวาดให้ผู้ดูรู้สึกถึงพื้นผิวภายในภาพว่ามีความหยาบ เป็นหลุม ด้าน มัน เงา แต่ความเป็นจริงคืออยู่บนพื้นที่ ซึ่งมีผิวเรียบนั่นเอง

4.2.7 องค์ประกอบ (Composition)

งานศิลปกรรมนั้นมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ องค์ประกอบทางรูปธรรม และองค์ประกอบทางนามธรรม

องค์ประกอบทางรูปธรรม

องค์ประกอบทางรูปธรรมนั้นก็คือ รูปทรง ซึ่งมีโครงสร้างอันประกอบด้วยโครงสร้างสำคัญ 2 ส่วนประกอบกัน คือ โครงสร้างทางรูป และโครงสร้างทางวัตถุ โครงสร้างทางรูปได้แก่ทัศนธาตุต่างๆที่รวมตัวกันอย่างมีเอกภาพ ส่วนโครงสร้างทางวัตถุได้แก่ วัสดุที่ใช้ในการสร้างงาน เช่น ดินเหนียว หิน ไม้ โลหะ กระดาษ เป็นต้น รวมทั้งเทคนิคต่างๆที่ใช้กับวัสดุนั้นๆ เช่น การปั้น แกะ สลัก ตัดปะ ทอ เชื่อม เป็นต้น องค์ประกอบทางรูปธรรมนั้นสำคัญที่สุดเพราะเป็นส่วนที่แสดงถึงความประสานกันของโครงสร้าง และทัศนธาตุของงานศิลปกรรมในงานประติมากรรม

องค์ประกอบทางนามธรรม

องค์ประกอบทางนามธรรมมีสาระสำคัญประกอบกัน 3 ประการ คือ

1. เรื่อง คือ สิ่งที้นำมาเป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างสรรค์ เช่น ในทางประติมากรรมนั้นเราต้องสร้างเรื่องว่าจะทำเรื่องอะไร คน สัตว์ ศาสนา สงคราม เป็นต้น ศิลปะบางแบบไม่มีเรื่อง เรียกว่าศิลปะแบบนอนออบเจกตีฟ (Non-Objective Art) เช่น งานประติมากรรมซึ่งไม่มีเรื่อง ไม่เป็นตัวแทนสิ่งใด ไม่อ้างถึงสิ่งใดในธรรมชาติ แต่งานประติมากรรมตามทั่วไปจะมีเรื่องให้สามารถรู้ได้ว่าเป็นรูปอะไร ซึ่งเราจะแบ่งงานประติมากรรมหรือศิลปกรรมอื่นๆตามเรื่องราวด้วย

2. แนวเรื่อง เป็นสาระ และเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานมากกว่าเรื่อง เป็นองค์ประกอบทางนามธรรมซึ่งเน้นความคิด (Concept) ของศิลปิน เน้นความคิดของเรื่องที่ยิบยกมาสร้างสรรค์ผลงาน แนวเรื่องเป็นองค์ประกอบด้านนามธรรมที่สำคัญมาก เพราะเป็นแนวคิดอันเป็นโครงสร้างเบื้องต้นของงานศิลปกรรมทุกแขนง แนวเรื่องสำหรับการสร้างสรรค์นี้อาจเป็นความคิด หรือรูปทรงที่ยังมีโครงสร้างไม่สมบูรณ์จะเปลี่ยนแปลงพัฒนาต่อไปอีกได้

3. เนื้อหา คือ ความหมายของงานศิลปะที่แสดงออกผ่านรูปทรง เนื้อหาจะเกิดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพ เรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรงทางศิลปะ แต่ในงานที่เป็นนามธรรม หรือแบบนอนออบเจกตีฟนั้น เนื้อหาจะเดจากการประสานกันอย่างมีเอกภาพของรูปทรงเพียงอย่างเดียว เป็นรูปทรงที่ประติมากร หรือศิลปินสร้างขึ้นตามทัศนธาตุต่างๆ รูปทรงนี้จะให้เนื้อหาที่มีสุนทรีย์ภาพ และอารมณ์ตามที่ศิลปินได้รับแรงบันดาลใจมา

4.2.8 เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความกลมกลืนเข้ากันได้ซึ่งเกิดจากการเชื่อมโยงสัมพันธ์กันของส่วนต่างๆในองค์ประกอบนั้น เอกภาพประกอบด้วยกฎของ ดุลยภาพ (Balance) กฎของการรวมตัว (Cohesion) และกฎของความเป็นระเบียบ (Order) เอกภาพในงานศิลปะก็คือ การรวมตัวกันอย่างมีระเบียบ และดุลยภาพของเรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรง โครงสร้างของเอกภาพในทุกส่วนล้วนเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

4.2.9 สัดส่วน (Proportion)

สัดส่วนเป็นกฎของเอกภาพอันหนึ่ง เกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด (Dimension) ในส่วนต่างๆของรูปทรง คนที่มีรูปร่างผิผิตสัดส่วน เช่น หัวโต ตัวเตี้ย ขายาว คอยาว ก็เพราะเขามีสัดส่วนผิผิตไปจากธรรมดาของคนทั่วไป ในทางศิลปะก็มีก็เช่นกันถือเป็นเรื่องปกติทางสุนทรีย์ภาพและทางอุดมคติ การสมสัดส่วนนี้หมายรวมไปถึงความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมกลมกลืนของทัศนธาตุต่างๆในงานศิลปะด้วย สัดส่วนในงานประติมากรรมอาจเปลี่ยนแปลงไปตามอุดมคติ หรือเจตนาอารมณ์ของประติมากรก็ได้ มีใช้ว่าจะต้องสมสัดส่วนถูกต้องไปเสียหมด

ในเรื่องกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานนั้นควรยึดหลักของโครงสร้างในการจัดองค์ประกอบและกระบวนการทางทัศนศิลป์ ซึ่งประกอบด้วยส่วนสำคัญหลายด้านที่ควรศึกษาเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมามีคุณภาพ เริ่มจากการศึกษาทางด้านโครงสร้าง (Structure) รูปแบบของเส้น (Line) ความแตกต่างของรูปทรง (Form) และมวล (Mass) ศึกษาเรื่องน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Chiaroscuro) การเลือกวัสดุที่มีความหลากหลายของลักษณะพื้นผิว (Texture) การจัดวางองค์ประกอบ (Composition) เรื่องราวเนื้อหาในส่วนต่างๆเพื่อให้เกิดเอกภาพ (Unity) และสัดส่วน (Proportion) ที่เหมาะสม ผลสำเร็จที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานจะตรงตามหลักการและเป้าหมายอย่างมีคุณภาพ และสามารถนำไปพัฒนาในทิศทางอื่นๆได้ในระดับต่อไป

โดยในตัวผลงานศิลปะทั้ง 2 ชุดนี้ผู้วิจัยมุ่งเน้นเรื่องการสร้างสุนทรียภาพ ความรู้สึก และการรับรู้ ที่ตัววัสดุได้สร้างขึ้น ทั้งจากเนื้อผ้า พื้นผิว สี สัน หรือลวดลาย ตัวผลงานจะมีลักษณะที่ทำให้ความรู้สึกอ่อนนุ่มเหมือนตุ๊กตา ซึ่งเป็นของเล่นสำหรับเด็ก โดยในความเป็นตุ๊กตานั้นแฝงไว้ด้วยเรื่องราว และรูปทรงที่คุ้นชินตา รูปทรงที่นำมาใช้ส่วนใหญ่จะเป็นจำพวกของเล่นและหนังสือนิทาน ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนวัสดุโดยยังคงอ้างอิงถึงลักษณะความเป็นจริงในบางส่วน เช่น ม้าหมุน เป็นเครื่องเล่นที่ทำด้วยเหล็ก และวัสดุที่มีความแข็งแรง แต่เมื่อผู้วิจัยนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะได้เปลี่ยนวัสดุเป็นผ้า แต่ยังคงรูปทรงลักษณะของม้าหมุนไว้ หรือ หนังสือเด็ก ของจริงทำด้วยไม้ และยาง เมื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะเปลี่ยนวัสดุที่ใช้เป็นผ้า และยังคงรูปทรงของหนังสือไว้ ทำให้ผู้ที่ได้ชมผลงานศิลปะเกิดความรู้สึกแตกต่างไปจากเดิม แต่ก็ยังคงรับรู้ว่ามันเป็นหนังสือเด็ก จะเห็นได้ว่าการเลือกใช้และเปลี่ยนแปลงวัสดุในรูปแบบต่างๆทำให้ความรู้สึกของผู้ชมผ่านการรับรู้ทางสุนทรียภาพแตกต่างกันออกไปด้วยตามประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

4.3 ศิลปิน ฮอฟ สคลับเจอร์ และรูปแบบผลงาน

งานประติมากรรมอ่อนนุ่ม หรือฮอฟ สคลับเจอร์ นั้นเริ่มมีปรากฏให้เห็นและเริ่มเป็นที่รู้จักในช่วงปี 1960 ในยุคที่ ป๊อป อาร์ท (Pop Art) กำลังเฟื่องฟู ซึ่งศิลปินที่เป็นที่รู้จักในยุคแรกนั้นคือ เคลล์ โอลเด็นเบิร์ก (Claes Oldenburg) ศิลปินชาวอเมริกัน และยังมีศิลปินในยุคหลังอีกหลายท่านที่สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมอ่อนนุ่มเรื่อยมาจนถึงยุคปัจจุบัน ดังจะยกตัวอย่างรูปแบบงานที่มีความน่าสนใจ ดังต่อไปนี้

4.3.1 เคลล์ โอลเด็นเบิร์ก (Claes Oldenburg)

เคลล์ โอลเด็นเบิร์ก (Claes Oldenburg) ศิลปินชาวอเมริกัน ตบสนองอาหารสำเร็จรูปที่คนชอบให้เห็นได้เป็นก้อนโต เพื่อชี้แจงให้คนทั่วไปเห็นความสำคัญ และตื่นตัว เช่น ทำรูปแฮมเบอร์เกอร์ขนาดยักษ์ด้วยหมอน เป็นต้น ซึ่งบทความตอนหนึ่งในเรื่อง พ็อป อาร์ต-ศิลปะประชานิยม (Pop Art) ได้กล่าวว่า

คนโดยทั่วไปเมื่อได้ยินคำว่าประติมากรรมหรือรูปปั้นเมื่อใด ก็มักจะนึกถึงงานแกะสลักหินอ่อนรูปเหมือนจริง อย่างเช่น รูป เดวิด ของ ไมเคิลแองเจโล รูปชายหญิงจูบกันของ โรแดง หรือไม้ก็รูปหล่อสำริดที่เป็นอนุสาวรีย์วีรบุรุษวีรสตรีแห่งชาติ แต่ประติมากรรมของ เคลส์ โอลเดินเบิร์ก (Claes Oldenburg) ปฏิเสธเรื่องราวยิ่งใหญ่แบบคลาสสิกมหากาพย์ทั้งหลาย โอลเดินเบิร์ก หยิบจับเอาข้าวของในชีวิตประจำวันสมัยใหม่ เช่น ไม้หนีบผ้ากระดุม ก้อนน้ำและสายยาง และขนมพายมาทำประติมากรรม ขยายขนาดจนใหญ่โตมโหฬาร เรียกรอยยิ้มจากคนดูได้เป็นอย่างดี นอกจากทำของเล็กให้ใหญ่โตแล้ว โอลเดินเบิร์ก ยังทำงานอีกชุดที่เป็น ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (soft sculpture) เขานำเอาข้าวของเครื่องใช้กระจุกกระจิกมาขยายใหญ่โตเกินปกติ และยังใช้วัสดุนุ่มนิ่มมาสร้างประติมากรรม ทำให้สิ่งของเหล่านั้นอ่อนปวกเปียกผิดธรรมชาติของวัตถุต้นแบบนั้นๆ เรียกได้ว่า ทำทลายการคิดการ ทำประติมากรรมในแบบจารีตประเพณีมากๆเลยทีเดียว (admin. 2552: ออนไลน์)

ถือได้ว่าเป็นการแหวกขนบของกฎเกณฑ์การสร้างสรรค้งานประติมากรรมในยุคแรกเลยที่เดียว โอลเดินเบิร์ก ได้เริ่มมีแนวคิดในการทำงานประติมากรรมอ่อนนุ่มหลังจากที่เข้าได้ร่วมแสดงในงาน แฮ็ปเพนนิ่ง (Happening) เป็นต้นมา ดังจะยกตัวอย่างผลงานของ โอลเดินเบิร์ก ไว้ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 3 Floor-Burger (Giant Hamburger) 1962

ที่มา: <http://popuspopart.wordpress.com/style/>



ภาพประกอบ 4 Ice bag – Scale B (1971)

ที่มา: <http://nga.gov.au/softsculpture/details/37808.cfm>



ภาพประกอบ 5 Soft Viola (2002)

ที่มา: <http://www.thefanzine.com/blog/item/547>



ภาพประกอบ 6 Study for Beached Lutes - Version One (2005)

ที่มา: http://www.artnet.com/Galleries/Artwork_Detail.asp?G=&gid=1100&which=&aid=12808&wid=425926582&source=inventory&rta=http://www.artnet.com

4.3.2 ญาโยย คุซามา (Yayoi Kusama)

ญาโยย คุซามา (Yayoi Kusama) เป็นศิลปินเอเชียชาวญี่ปุ่น ด้วยผลงานที่มีเอกลักษณ์และโดดเด่น ทำให้เป็นที่ยอมรับและรู้จักอย่างกว้างขวางในระดับนานาชาติ ผลงานที่เต็มไปด้วยพลังที่ดึงดูดและให้ความรู้สึกในเชิงจิตวิทยา ถูกสร้างสรรค์ลงบนวัสดุต่างๆ อย่างทรงพลัง ทำให้ไม่ยากเลยในการที่ผู้ชมผลงานจะได้สัมผัสถึงอารมณ์ ความรู้สึกที่ศิลปินต้องการสื่อออกมา ดังที่ในบทความเดิม สีสันให้กับชีวิตกับงานศิลปะ Performance ได้กล่าวไว้ว่า

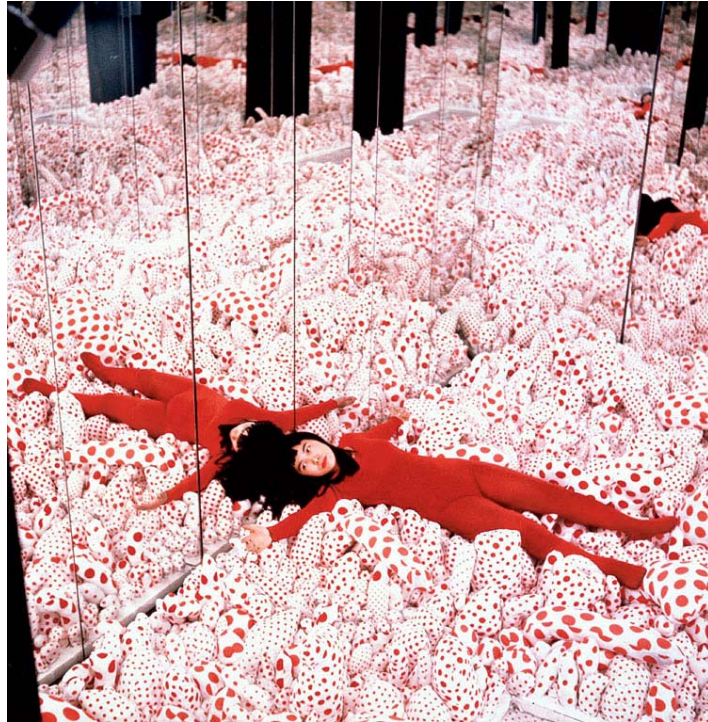
การใช้จุดและเส้นตาข่ายที่กระจายอย่างไม่สิ้นสุด และสีสันที่สะดุดตา สร้างความมหัศจรรย์อย่างไม่สิ้นสุด ให้กับผลงานของเธอ คุซามา ได้กล่าวถึงความหมายของวงกลม ที่เป็นสัญลักษณ์ในงานของเธอไว้ว่า จุด เป็นวงกลมที่มีรูปทรงเช่นเดียวกันกับ ดวงอาทิตย์ อันเป็นสัญลักษณ์แห่งพลังของโลก และการดำรงอยู่ของชีวิต และรูปทรงเหมือนดวงจันทร์ที่ให้ความสงบ ที่มีความกลม ความนุ่มนวล มีสีสัน ไร้ความรู้สึกและยากต่อการเข้าถึง รูปทรงนี้ ไม่สามารถอยู่ตามลำพังด้วยตัวของมันเองได้ เปรียบเสมือนชีวิต ที่ต้องมีการสื่อสารระหว่างผู้คน จำนวนของวงกลมที่เพิ่มจากหนึ่ง เป็นสอง เป็นสาม และเพิ่มขึ้นเป็นทวีคูณก่อเกิดการเคลื่อนไหว (สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น. 2548: ออนไลน์)

และ นภพงค์ กู้แร่ ได้กล่าวไว้ด้วยเช่นกันว่า

ประติมากรรมจะนุ่มนวล บางเบาได้อย่างไร? SOFT SCULPTURE ปรากฏโฉมที่โดดเด่น โดย KUSAMA YAYOI ศิลปินชาวญี่ปุ่น ปัจจุบันเธออายุ ประมาณ 70 ปีกว่านิดๆ ประวัติของเธอ คือ เธอเกิดที่เมือง MATSUMOTO จังหวัด NAGANO เมื่ออายุได้ 20 เธอเดินทางไปสหรัฐอเมริกา ที่นี้ทำให้เธอพบกับความสำเร็จ และ ชื่อเสียง ด้วยผลงานจิตรกรรม ตะลึงโลกศิลปะ INFINITY NET ยังไม่เพียงพอสำหรับ KUSAMA YAYOI ไม่มีอะไรสามารถหยุดยั้งเธอ กับการสร้างสรรค์ผลงานของเธอได้อีกแล้ว เมื่อเธอพบการสร้างสรรค์ผลงานด้วยกรรมวิธีใหม่ SOFT SCULPTURE ผลงานศิลปะที่เปลี่ยนแปลงรูปร่างได้ นุ่มเมื่อสัมผัส เคลื่อนไหวเมื่อสัมผัส มองได้รอบ ตะลึงลานด้วยสีสัน ละลานตา และยิ่งใหญ่ เป็นได้ทั้งจิตรกรรมและประติมากรรมที่มีคุณค่ายิ่ง

SOFT SCULPTURE เป็นประติมากรรมที่ถูกสร้างขึ้นจากวัสดุที่ละมุน นุ่มสัมผัส บาง อ่อนไหว อาทิ ผ้าหลากชนิด หลากหลายที่คัดสรรแล้วด้วยสายตาศิลปิน เย็บ สร้างรูปทรง ภายในประกอบด้วยเส้นใย สร้างความหยุ่นคล้ายเครื่องนอน นุ่มสัมผัส ปี 1966 ผลงาน NARCISSUS GARDEN ปรากฏโฉมที่ VANICE BIENNALE หญิงสาวชุดแดงเพลิง KUSAMA YAYOI นอนอยู่ท่ามกลางบอลสีเงิน และต่อๆมาอีกหลายชิ้นงาน What is a human being, and what is love, life and death. คือ คำอธิบาย โลกของ KUSAMA YAYOI หรือ YAOI WORLD ผลงานของเธอปรากฏโฉมแก่สายตาชาวโลกมาเนิ่นนาน เป็นแรงบันดาลใจแก่ศิลปินจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะศิลปินหญิง KUSAMA YAYOI ไม่หยุดรุกรานทางศิลปะ และศิลปะเชิงพานิช ประเทศญี่ปุ่นมีขนมคุกก็ลายจุด ไทโรคัพท์เคลื่อนที่ลายจุด เสื้อผ้าลายจุด ฯลฯ ที่ออกแบบโดยเธอ เธอประสงค์สร้างสะพานข้าม ART and LIFE และ ART and SOCIETY เธอน่าจะล่วงผ่าน สมประสงค์เธอแล้วในเมื่อปัจจุบันมีหลายคนสวมเสื้อผ้าที่ออกแบบโดยเธอ กินขนมลวดลายและรสชาติที่ออกแบบโดยเธอ ใช้ไทโรคัพท์ที่ออกแบบโดยเธอ และอีกหลากหลายที่เธอรุกราน ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มนุษย์ประกอบด้วยความรัก ชีวิต และความตาย มนุษย์ เป็น SOFT SCULPTURE นุ่มนวล บางเบา ยืดหยุ่น เคลื่อนไหว แปรเปลี่ยนได้ รู้จักรัก รู้จักชีวิต และท้ายสุดคือรู้จักความตาย (วิทยาลัยช่างศิลป์. 2554: ออนไลน์)

ผลงานของ ญาโณย คูซามา มีลักษณะที่โดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมาก ศิลปินเน้นถึงการใช้จุดในการสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากอาการทางจิตในสมัยเด็กที่เมื่อลืมตาขึ้นมาเธอมักจะเห็นจุดต่างๆเต็มไปหมด หลังจากทีครั้งหนึ่งเธอเคยพยายามฆ่าตัวตาย เธอก็ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่เป็นที่โด่งดังในระดับโลก นอกจากผลงานที่เป็นประติมากรรมแล้ว ในบางชุด ญาโณย คูซามา ยังใช้ตัวเองเป็นส่วนหนึ่งในผลงานศิลปะของเธอเองอีกด้วย ดังจะยกตัวอย่างภาพผลงาน ดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 7 Infinity Mirror Room—Phalli's Field (Floor Show)

ที่มา: http://www.artinfo.com/news/enlarged_image/30135/135460/



ภาพประกอบ 8 Brigitte Bardot

ที่มา: http://www.artinfo.com/news/enlarged_image/30135/135460/



ภาพประกอบ 9 Yayoi Kusama

ที่มา: <http://alicensations.blogspot.com/2011/06/i-kusama-am-modern-alice-in-wonderland.html>



ภาพประกอบ 10 Dots Obsession

ที่มา: <http://alicensations.blogspot.com/2011/06/i-kusama-am-modern-alice-in-wonderland.html>

4.3.2 ทามาร์ มอเกินดอร์ฟ (Tamar Mogendorff)

ทามาร์ มอเกินดอร์ฟ (Tamar Mogendorff) เกิดและเติบโตในอิสราเอล แต่ได้ย้ายเข้ามาทำงานในนิวยอร์กในปี 2001 ครอบครัวของเธอให้การสนับสนุนในการทำงานศิลปะ เธอชอบที่จะทำของขวัญ และสิ่งต่างๆด้วยตัวเอง เธอสร้างตุ๊กตาที่มีเสน่ห์ตึงใจด้วยการเย็บด้วยมือจากผ้าขนสัตว์ ผ้าขนแกะ ผ้าฝ้าย ผ้าโบริก และผ้าแบบอื่นๆ ผสมผสานกับ ลูกบิด ด้ายสีเงินและริบบิ้นเก่า ลักษณะมีการเย็บที่เหลือขอบขรุขระและดูเหมือนว่ายังไม่เสร็จ สร้างเสน่ห์ให้กับงานของเธอมาก ตุ๊กตาในผลงานนั้นจะเป็นพวกตุ๊กตาสัตว์ นก สัตว์ทะเล เห็ด ต้นพืช และหัวสัตว์แบบคลาสสิก ซึ่งผลงานต่างได้ถูกวางจำหน่ายด้วยในร้านหลายแห่ง เช่น ร้านLolaในเบิร์กลีย์ ร้านSelvedgeในสหราชอาณาจักร หรือที่ร้านKindergallery ในออสเตรเลีย ด้วย บทสัมภาษณ์ตอนหนึ่งกล่าวว่า

เราดูหมกมุ่นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ของ ทามาร์ มอเกินดอร์ฟ เพราะงานของเธอมีเสน่ห์ และอ่อนหวาน สิ่งที่เป็นแรงบันดาลใจให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้มาจากเกือบทุกๆสิ่ง บางครั้งมาจากหนังสือที่เปิดอ่าน บางครั้งก็รู้สึกว่าจะต้องออกไปหาความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ โดยการไปดูหนัง การพูดคุย หรือความฝัน ซึ่งบางครั้งก็เกิดความคิดที่ขึ้นมาอย่างไม่ได้ตั้งใจ ตอนนี้เธออยู่ในกรุงบรูคลิน สหรัฐอเมริกาที่มีกิจกรรมหลายอย่างที่เธอทำในแต่ละวัน ในการทำงานสร้างสรรค์ของเธอนั้นงานทุกชิ้นล้วนเป็นงานจากฝีมือในสตูดิโอของเธอ ซึ่งจะมีกลุ่มผู้หญิงมาทำงานร่วมกับเธอ การเลือกใช้วัสดุจะเลือกหาจากแหล่งต่างๆกันและมองหาวัสดุใหม่ๆ แต่ละผลงานมีกระบวนการและใช้เวลาแตกต่างกันออกไปด้วย เธอเรียนทางด้านศิลปะและการออกแบบมาเป็นเวลาหลายปี และการทำงานชิ้นนี้เป็นสิ่งที่แตกต่างออกไปมาก แรงบันดาลใจของเธอไม่ได้มีเพียงสิ่งเดียว แต่มันอยู่ในคำพูดของเพื่อนๆ อยู่ตามท้องถนน สิ่งที่อยู่รอบตัว และนี่เป็นแรงบันดาลใจที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของเธอ (Chelsea; Rachel; & Diana. 2011: Online)

ลักษณะการสร้างสรรค์ของ ทามาร์ มอเกินดอร์ฟ นั้นส่วนใหญ่เป็นกลุ่มจำพวกสัตว์ต่างๆ โดยใช้วัสดุและผ้าที่ต่างกันออกไปด้วย ผลงานทุกชิ้นถูกเย็บด้วยมือและจะยังเหลือไว้ซึ่งร่องรอยตะเข็บผ้าทำให้งานดูมีเสน่ห์และมีคุณค่ามากยิ่งขึ้น ซึ่งจะยกตัวอย่างผลงานดังต่อไปนี้



ภาพประกอบ 11 Corals.

ที่มา: <http://www.tmoggy.com/index.html>



ภาพประกอบ 12 Mushrooms and Hens.

ที่มา: <http://www.tmoggy.com/index.html>



ภาพประกอบ 13 Dove Cage and Owls.

ที่มา: <http://www.tmoggy.com/index.html>



ภาพประกอบ 14 Bird Houses.

ที่มา: <http://www.tmoggy.com/index.html>

5. การสร้างแบบสอบถาม

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจะสามารถตอบปัญหาการวิจัยได้อย่างถูกต้องหรือไม่ ขึ้นอยู่กับข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์ ถ้าข้อมูลที่นำมาทำการวิเคราะห์ไม่มีความน่าเชื่อถือแล้ว ผลการวิเคราะห์ข้อมูลก็ย่อมไม่น่าเชื่อถือด้วย การที่จะได้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อนั้นผู้วิจัยจะต้องสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่มีคุณภาพและใช้วิธีการเก็บข้อมูลที่มีประสิทธิภาพมีความเหมาะสม เพราะเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลมีความสำคัญอย่างมาก ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ใช้วัดตัวแปร ซึ่งผลที่ได้จากการวัดนั้นคือข้อมูล งานวิจัยแต่ละเรื่องจะใช้ข้อมูลที่แตกต่างกันออกไป งานวิจัยบางเรื่องต้องใช้ข้อมูลที่มีอยู่แล้ว แต่งานวิจัยบางเรื่องอาจจำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลที่ยังไม่เคยมีผู้ใครรวบรวมไว้ หรืออาจต้องเก็บรวบรวมข้อมูลเพิ่มเติม โดย พิชิต ฤทธิจรูญ ได้กล่าวไว้ว่า

ข้อมูล (Information) หมายถึง ข้อเท็จจริงหรือข่าวสารต่างๆที่อาจเป็นตัวเลขหรือไม่เป็นตัวเลขก็ได้ ถ้าจำแนกข้อมูลตามลักษณะข้อมูลจะแบ่งข้อมูลได้ 2 ประเภท คือ

1. ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Data) เป็นข้อมูลที่บอกเป็นตัวเลขหรือเป็นปริมาณที่มีอยู่จริงของตัวแปรแต่ละตัวที่ผู้วิจัยกำลังสนใจศึกษาอยู่ เช่น จำนวนนักศึกษา คะแนน น้ำหนัก ระยะทาง เป็นต้น

2. ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) เป็นข้อมูลที่ไม่สามารถบอกเป็นปริมาณหรือตัวเลขได้ แต่จะบอกในลักษณะคำพูดหรือข้อความบรรยายที่แสดงคุณลักษณะที่แตกต่างกันของตัวแปรต่างๆ โดยพยายามแยกเป็นกลุ่มตามคุณสมบัติ เช่น อาชีพ ศาสนา สถานภาพสมรส เพศ เป็นต้น

ข้อมูลที่ใช้เพื่อการวิจัย หมายถึง ข้อเท็จจริงหรือข่าวสารที่เกี่ยวกับตัวแปรหรือสิ่งที่จะนำมาเป็นหลักฐานเพื่อใช้ในการบรรยายประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (พิชิต ฤทธิจรูญ. 2549: 211)

เพ็ญแข แสงแก้ว ได้กล่าวถึงประเภทของข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัยว่า

ข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ

1. ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ ข้อมูลที่ผู้วิจัยทำการเก็บ (Collection) ขึ้นมาใหม่ เพื่อให้ตรงประเด็นกับเรื่องที่กำลังศึกษาอยู่ เพราะข้อมูลที่มีอยู่แล้วอาจมีรายละเอียดของข้อมูลไม่ตรงกับข้อมูลที่เราต้องการจะนำมาใช้วิเคราะห์ หรือข้อมูลที่มีอยู่แล้วเป็นข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างอื่นที่ไม่อยู่ในกลุ่มประชากรเป้าหมายของเรา ส่วนใหญ่การวิจัยทางสังคมศาสตร์ หรือการวิจัยที่เกี่ยวกับพฤติกรรมทัศนคติของบุคคล มักจะต้องใช้ข้อมูลปฐมภูมิ

2. ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) คือ ข้อมูลที่ผู้อื่นได้ทำการเก็บรวบรวม หรือประมวลผลข้อมูลไว้แล้ว และผู้วิจัยไปทำการรวบรวม (Compilation) ข้อมูลเหล่านั้นเพื่อมาทำการวิเคราะห์ในประเด็นที่ต้องการศึกษา เช่น ถ้าผู้วิจัยต้องการศึกษาแนวโน้มของอัตราการว่างงานของบัณฑิตใหม่ ผู้วิจัยไม่อาจทำการเก็บข้อมูลขึ้นมาใหม่หรือใช้ข้อมูลปฐมภูมิได้ เพราะการเก็บข้อมูลขึ้นมาใหม่นั้น

ไม่ได้ช่วยให้ผู้วิจัยทราบอัตราการว่างงานของบัณฑิตใหม่ในอดีต ผู้วิจัยจึงไม่อาจคาดประมาณแนวโน้มอัตราการว่างงานของบัณฑิตใหม่ในอนาคตได้ ดังนั้นผู้วิจัยจำเป็นต้องใช้ข้อมูลที่ทบวงมหาวิทยาลัยได้ทำการเก็บรวบรวมและประมวลผลอัตราการว่างงานของบัณฑิตใหม่ในแต่ละปีไว้แล้วมาวิเคราะห์อนุกรมเวลา (Time Series) เพื่อนำมาคาดประมาณแนวโน้มการว่างงานของบัณฑิตใหม่ในอนาคต (เพ็ญแข แสงแก้ว. 2541: 129)

ซึ่งแหล่งที่มาของข้อมูลจะแตกต่างกันออกไปตามข้อมูลที่ได้นำมาศึกษาวิจัย โดยแหล่งที่มาของข้อมูลปฐมภูมิ ได้แก่ บุคคล หรือวัตถุสิ่งของซึ่งผู้วิจัยจะต้องไปทำการเก็บรวบรวมข้อมูลขึ้นมาใหม่ โดยการสอบถาม สัมภาษณ์ ทดลอง หรือสังเกต ส่วนแหล่งที่มาของข้อมูลทุติยภูมิ ได้แก่ รายงานผลการสำรวจ รายงานผลการวิจัย บันทึกเอกสารสิ่งพิมพ์ หนังสือต่างๆ ภาพถ่าย แผนที่ เทป วีดีโอ แผ่นข้อมูลซีดี-ดีวีดี ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะถูกเก็บรวบรวมไว้ในห้องสมุดของหน่วยงานหรือสถาบันต่างๆ ผู้วิจัยจะต้องไปทำการรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ในการวิจัยต่อไป ในการเก็บรวบรวมข้อมูลส่วนหนึ่งนั้นต้องอาศัยเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งมีอยู่หลายประเภทด้วยกัน เช่น แบบทดสอบ (Test) แบบสอบถาม (Questionnaire) แบบสัมภาษณ์ (Interview Schedule) แบบวัดเจตคติ (Attitude Test) แบบสังเกต (Observation Form) และแบบตรวจรายการ (Check-Lists)

5.1 แบบสอบถาม

พิชิต ฤทธิ์จรูญ ได้กล่าวถึงความหมายของแบบสอบถามว่า “แบบสอบถามเป็นชุดของคำถามที่ใช้สอบถามข้อเท็จจริง หรือความคิดเห็นต่างๆของผู้ตอบทำให้ข้อเท็จจริงทั้งในอดีต ปัจจุบัน และการคาดคะเนเหตุการณ์ในอนาคต” (พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2549: 217)

เพ็ญแข แสงแก้ว ได้กล่าวถึงความหมายของแบบสอบถามว่า “แบบสอบถาม หมายถึง ข้อคำถามทั้งหมดที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ความเชื่อ ทศนคติ ฯลฯ ซึ่งข้อคำถามต่างๆเหล่านั้นได้ถูกรวบรวมไว้อย่างมีหลักเกณฑ์และเป็นระบบ เพื่อให้บุคคลที่อยู่ในกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรเป้าหมายเป็นผู้ตอบ” (เพ็ญแข แสงแก้ว. 2541: 131)

ชาญชัย อาจิ้นสมอาจารย์ กล่าวว่า

แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่ใช้รวบรวมข้อมูลประเภทหนึ่ง ซึ่งประกอบด้วยชุดคำถาม (Series of Questions) ซึ่งเกี่ยวข้องกับปัญหาที่ผู้วิจัยต้องตอบ ขณะที่สร้างคำถาม ผู้วิจัยต้องให้ความสนใจกับเนื้อหาและโครงสร้างของคำถาม การเรียงลำดับคำถามและรูปแบบของคำตอบ ดังนั้น แบบสอบถามจึงเป็นเครื่องมือรวบรวมข้อมูลที่ประกอบด้วยชุดคำถามที่เสนอเป็นลำดับแน่นอน และจำเพาะเจาะจงเพื่อให้ได้คำตอบจากผู้ตอบ คำถามที่ถามจำเป็นต้องแปลจุดมุ่งหมายของการวิจัยด้วยความชำนาญ มันเป็นเครื่องมือสำหรับรวบรวมข้อมูล เพื่อตอบสนองต่อจุดมุ่งหมายของการวิจัย

แบบสอบถามประกอบด้วยคำถามที่สร้างพื้นฐานของแบบสอบถาม ดังนั้น พื้นฐานของแบบสอบถามก็คือคำถาม (ชาญชัย อาจินสมาจาร. 2552: 8)

มารยาท โยทงยศ กล่าวว่

แบบสอบถาม(Questionnaire) เป็นเครื่องมือวิจัยชนิดหนึ่งที่ยิยมใช้กันมากในหมู่นักวิจัย ทั้งนี้ เพราะการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามเป็นวิธีที่สะดวกและสามารถใช้วัดได้อย่างกว้างขวาง แบบสอบถามส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของคำถามเป็นชุดๆ ที่ได้ถูกรวบรวมไว้อย่างมีหลักเกณฑ์และเป็นระบบ เพื่อให้วัดสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการจะวัดจากกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรเป้าหมายให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริงทั้งในอดีต ปัจจุบันและการคาดคะเนเหตุการณ์ในอนาคต การเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามสามารถทำได้ด้วยการสัมภาษณ์หรือให้ผู้ตอบตอบด้วยตนเอง สำหรับบทความนี้จะมุ่งเน้นที่การสร้างแบบสอบถามสำหรับผู้ตอบด้วยตนเอง มีการกล่าวถึงโครงสร้างของแบบสอบถาม ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม และข้อเด่นข้อด้อยของการใช้แบบสอบถามที่ให้ผู้ตอบด้วยตนเอง เพื่อให้ นักวิจัยหรือผู้ที่สนใจสามารถสร้างแบบสอบถามที่ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรเป้าหมาย อันจะนำมาซึ่งผลการวิจัยที่ความถูกต้องและเชื่อถือได้มากที่สุด (มารยาท โยทงยศ. 2553: 1)

5.2 โครงสร้างของแบบสอบถาม

โครงสร้างของแบบสอบถามมีส่วนประกอบสำคัญ 3 ส่วน ดังนี้

5.2.1 คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถาม

เป็นส่วนแรกของแบบสอบถามที่จะชี้แจงให้ทราบถึงชื่อโครงการวิจัย คณะผู้วิจัย จุดมุ่งหมาย และความสำคัญที่ให้ตอบแบบสอบถาม ประโยชน์จากคำตอบข้อมูลที่ได้จะนำไปทำอะไร ควรแจ้งให้ผู้ตอบทราบด้วยว่าจะทำการเปิดเผยข้อมูลส่วนใดหรือไม่ อธิบายส่วนประกอบของแบบสอบถามว่าแบ่งเป็นกี่ตอน อธิบายวิธีการตอบพร้อมยกตัวอย่าง ระยะเวลาในการรับแบบสอบถาม กลับคืน และส่วนสุดท้ายของคำชี้แจงควรกล่าวขอบคุณในการให้ความร่วมมือ พร้อมทั้งระบุชื่อเจ้าของแบบสอบถามหรือผู้วิจัยด้วย

5.2.2 สถานภาพของผู้ตอบ

เป็นส่วนที่เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัว ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ในส่วนนี้จะนำตัวแปรที่ผู้วิจัยจะศึกษามาสอบถาม คำตอบที่ได้จะเป็นข้อเท็จจริงที่เกี่ยวกับตัวผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ อาชีพ ฯลฯ

5.2.3 ข้อความชุดคำถามที่เกี่ยวกับความคิดเห็น

ส่วนใหญ่จะเป็นการถามรายละเอียดประเด็นหลักที่กำลังศึกษาอยู่ เป็นชุดคำถามที่ให้ผู้ตอบบอกถึงปรากฏการณ์ พฤติกรรม หรือแสดงความคิดเห็นในด้านต่างๆ ซึ่งไม่สามารถทราบได้ว่าคำตอบนั้นเป็นความจริงมากน้อยเพียงใดเพราะเป็นเพียงความคิดเห็นของผู้ตอบในขณะนั้น

5.3 รูปแบบคำถามในแบบสอบถาม

โดยทั่วไปลักษณะของคำถามในแบบสอบถามมี 3 รูปแบบ คือ

5.3.1 คำถามปลายเปิด (Open Ended Question)

เป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบสามารถตอบได้อย่างเต็มที่ คำถามปลายเปิดจะนิยมใช้กันมากในกรณีที่ผู้วิจัยไม่สามารถคาดเดาได้ล่วงหน้าว่าคำตอบจะเป็นอย่างไร หรือใช้คำถามปลายเปิดในกรณีที่ต้องการได้คำตอบเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างคำถามปลายปิด ตัวอย่างคำถามปลายเปิด เช่น ท่านตัดสินใจประกอบอาชีพค้าขาย เพราะ

5.3.2 คำถามปลายปิด (Close Ended Question)

เป็นคำถามที่ผู้วิจัยมีแนวคำตอบไว้ให้ผู้ตอบเลือกตอบจากคำตอบที่กำหนดไว้เท่านั้น คำตอบที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ล่วงหน้ามักได้มาจากการทดลองใช้คำถามในลักษณะที่เป็นคำถามปลายเปิด แล้วนำมาจัดกลุ่มของคำตอบ หรือได้มาจากการศึกษาผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง หรือจากแนวความคิดของผู้วิจัยเอง และจากข้อมูลอื่นๆ คำถามปลายปิดที่พบเห็นโดยทั่วไปแบ่งได้ 5 แบบ คือ

1. คำถามที่ให้เลือกตอบเพียงคำตอบเดียวจากคำตอบที่ให้เลือก 2 คำตอบ (Check-Lists)
2. คำถามให้เลือกตอบเพียงข้อเดียวจากคำตอบที่ให้เลือกมากกว่า 2 คำตอบขึ้นไป (Multiple Choices)
3. คำถามที่ให้เลือกคำตอบหลายข้อ (Multi-Response)
4. คำถามที่ให้จัดเรียงลำดับความสำคัญ (Rank Priority)
5. คำถามที่ให้มาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ว่ามากน้อยเพียงใด (เพ็ญแข แสงแก้ว.

2541: 131-133)

5.3.3 คำถามแบบผสม (Mixed Question)

เป็นแบบที่มีทั้งคำถามแบบปลายปิดและคำถามแบบปลายเปิดรวมกัน (พิชิต ฤทธิ์จรูญ. 2549: 221)

5.4 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถาม

มารยาท โยทของยศ กล่าวถึงการสร้างแบบสอบถามประกอบไปด้วยขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาคุณลักษณะที่จะวัด

ผู้วิจัยจะต้องทราบว่าคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัดให้มีอะไรบ้าง โดยอาจดูได้จากวัตถุประสงค์ของการวิจัย กรอบแนวความคิดหรือสมมติฐานการวิจัย จากนั้นจึงศึกษาคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะ

วัดดังกล่าวให้เข้าใจอย่างละเอียดทั้งเชิงทฤษฎีและนิยามเชิงปฏิบัติการ ซึ่งอาจได้จากเอกสาร ตำรา หรือผลการวิจัยต่างๆ ที่มีลักษณะเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

ขั้นที่ 2 กำหนดประเภทของข้อคำถาม

ผู้วิจัยจะต้องพิจารณาประเภทของข้อคำถามที่จะวัดคุณลักษณะที่ต้องการ ว่าข้อคำถามในแบบสอบถามนั้นเป็น คำถามปลายเปิด (Open Ended Question) คำถามปลายปิด (Close Ended Question) หรือคำถามแบบผสม (Mixed Question)

ขั้นที่ 3 การร่างแบบสอบถาม

เมื่อผู้วิจัยทราบถึงคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัด และกำหนดประเภทของข้อคำถามที่จะมีอยู่ในแบบสอบถามเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงลงมือเขียนข้อคำถามให้ครอบคลุมทุกคุณลักษณะหรือประเด็นที่จะวัด โดยเขียนตามโครงสร้างของแบบสอบถามที่ได้กล่าวไว้แล้ว และหลักการในการสร้างแบบสอบถาม ดังนี้

1. ต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าต้องการจะถามอะไรบ้าง โดยจุดมุ่งหมายนั้นจะต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยที่จะทำ

2. ต้องสร้างคำถามให้ตรงตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ เพื่อป้องกันการมีข้อคำถามนอกประเด็นและมีข้อคำถามจำนวนมาก

3. ต้องถามให้ครอบคลุมเรื่องที่จะวัด โดยมีจำนวนข้อคำถามที่พอเหมาะ ไม่มากหรือน้อยเกินไป แต่จะมากหรือน้อยเท่าใดนั้นขึ้นอยู่กับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งตามปกติพฤติกรรมหรือเรื่องที่จะวัดเรื่องหนึ่งๆ นั้นควรมีข้อคำถาม 25-60 ข้อ

4. การเรียงลำดับข้อคำถาม ควรเรียงลำดับให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน และแบ่งตามพฤติกรรมย่อยๆ ไว้เพื่อให้ผู้ตอบเห็นชัดเจนและง่ายต่อการตอบ นอกจากนี้ต้องเรียงคำถามง่ายๆ ไว้เป็นข้อแรกๆ เพื่อชักจูงให้ผู้ตอบอยากตอบคำถามต่อ ส่วนคำถามสำคัญๆ ไม่ควรเรียงไว้ตอนท้ายของแบบสอบถาม เพราะความสนใจในการตอบของผู้ตอบอาจจะน้อยลง ทำให้ตอบอย่างไม่ตั้งใจ ซึ่งจะส่งผลเสียต่อการวิจัยมาก

5. ลักษณะของข้อความที่ดี ข้อคำถามที่ดีของแบบสอบถามนั้น ควรมีลักษณะดังนี้

5.1 ข้อคำถามไม่ควรยาวจนเกินไป ควรใช้ข้อความสั้น กระชับรัด ตรงกับวัตถุประสงค์และสอดคล้องกับเรื่อง

5.2 ข้อความ หรือภาษาที่ใช้ในข้อความต้องชัดเจน เข้าใจง่าย

5.3 ไม่ใช่คำถามนำหรือแนะให้ตอบ

5.4 ไม่ถามเรื่องที่เป็นความลับเพราะจะทำให้ได้คำตอบที่ไม่ตรงกับข้อเท็จจริง

5.5 ไม่ควรใช้ข้อความที่มีความหมายกำกวมหรือข้อความที่ทำให้ผู้ตอบแต่ละคนเข้าใจความหมายของข้อความไม่เหมือนกัน

5.6 ไม่ถามในเรื่องที่รู้แล้ว หรือถามในสิ่งที่วัดได้ด้วยวิธีอื่น

5.7 ข้อคำถามต้องเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง คือ ต้องคำนึงถึงระดับการศึกษา ความสนใจ สภาพเศรษฐกิจ ฯลฯ

5.8 ข้อคำถามหนึ่งๆ ควรถามเพียงประเด็นเดียว เพื่อให้ได้คำตอบที่ชัดเจนและตรงจุดซึ่งจะง่ายต่อการนำมาวิเคราะห์ข้อมูล

5.9 คำตอบหรือตัวเลือกในข้อคำถามควรมีมากพอ หรือให้เหมาะสมกับข้อคำถามนั้น แต่ถ้าไม่สามารถระบุได้หมดก็ให้ใช้ว่า อื่นๆ โปรดระบุ

5.10 ควรหลีกเลี่ยงคำถามที่เกี่ยวกับค่านิยมที่จะทำให้ผู้ตอบไม่ตอบตามความเป็นจริง เช่น ท่านมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศหรือไม่

5.11 คำตอบที่ได้จากแบบสอบถาม ต้องสามารถนำมาแปลงออกมาในรูปของปริมาณและใช้สถิติอธิบายข้อเท็จจริงได้ เพราะปัจจุบันนิยมใช้คอมพิวเตอร์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนั้นแบบสอบถามควรคำนึงถึงวิธีการประมวลผลข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ด้วย

ขั้นที่ 4 การปรับปรุงแบบสอบถาม

หลังจากที่สร้างแบบสอบถามเสร็จแล้ว ผู้วิจัยควรนำแบบสอบถามนั้นมาพิจารณาทบทวนอีกครั้ง เพื่อหาข้อบกพร่องที่ควรปรับปรุงแก้ไข และควรให้ผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจแบบสอบถามนั้นด้วยเพื่อที่จะได้นำข้อเสนอแนะและข้อวิพากษ์วิจารณ์ของผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 5 นำแบบสอบถามไปทดลองใช้เพื่อวิเคราะห์คุณภาพ

เป็นการนำเอาแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างเล็กๆ เพื่อนำผลมาตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม

ขั้นที่ 6 ปรับปรุงแบบสอบถามให้สมบูรณ์

ผู้วิจัยจะต้องทำการแก้ไขข้อบกพร่องที่ได้จากผลการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถาม และตรวจสอบความถูกต้องของถ้อยคำหรือสำนวน เพื่อให้แบบสอบถามมีความสมบูรณ์และมีคุณภาพ ผู้ตอบอ่านเข้าใจได้ตรงประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการ ซึ่งจะทำให้ผลงานวิจัยเป็นที่น่าเชื่อถือยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 7 จัดพิมพ์แบบสอบถาม

จัดพิมพ์แบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงเรียบร้อยแล้วเพื่อนำไปใช้จริงในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมาย โดยจำนวนที่จัดพิมพ์ควรมีน้อยกว่าจำนวนเป้าหมายที่ต้องการเก็บรวบรวมข้อมูล และควรมีการพิมพ์สำรองไว้ในกรณีที่แบบสอบถามเสียหรือสูญหายหรือผู้ตอบไม่ตอบกลับ (มารยาท โย ทงยศ. 2553: 1-4)

5.5 ข้อดีและข้อจำกัดของแบบสอบถาม

การใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลมีข้อดีและข้อจำกัดที่ต้องพิจารณาประกอบในการเลือกใช้แบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ข้อดีของการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามมีดังนี้ คือ

1. สามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้เป็นจำนวนมาก
2. ถ้าตัวอย่างมีขนาดใหญ่ วิธีการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถาม จะเป็นวิธีการที่สะดวกและประหยัดกว่าวิธีอื่น

3. สามารถเก็บข้อมูลกับผู้ที่อยู่ห่างไกล อยู่กระจัดกระจายได้โดยการส่งทางไปรษณีย์
4. สร้างง่าย ใช้สะดวก สามารถให้ผู้ตอบตอบพร้อมกันจำนวนมากๆได้
5. ผู้ตอบมีเวลาตอบมากกว่าวิธีการอื่น
6. ประหยัดเวลา ค่าใช้จ่ายและแรงงานที่ใช้ในการเก็บข้อมูล
7. ไม่จำเป็นต้องฝึกอบรมพนักงานเก็บข้อมูลมากเหมือนกับวิธีการสัมภาษณ์ หรือวิธีการ

สังเกต

8. ไม่เกิดความลำเอียงอันเนื่องมาจากการสัมภาษณ์หรือการสังเกต เพราะผู้ตอบเป็นผู้ตอบข้อมูลเอง

9. สามารถนำมาวิเคราะห์ และสรุปผลได้ง่าย
10. ผู้ตอบมีความสบายใจในการตอบ เพราะสามารถปกปิดชื่อตนเองได้ทำให้มีอิสระในการตอบมากขึ้น

ข้อจำกัดของการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามมีดังนี้ คือ

1. แบบสอบถามจะใช้ได้ดีเฉพาะผู้ตอบที่สามารถอ่านออกเขียนได้เท่านั้น
2. ในกรณีที่ส่งแบบสอบถามให้ผู้ตอบทางไปรษณีย์ มักจะได้แบบสอบถามกลับคืนมาน้อย และต้องเสียเวลาในการติดตาม อาจทำให้ระยะเวลาการเก็บข้อมูลล่าช้ากว่าที่กำหนดไว้
3. การส่งแบบสอบถามไปทางไปรษณีย์ กลุ่มตัวอย่างอาจไม่ได้เป็นผู้ตอบแบบสอบถามเองก็ได้ ทำให้คำตอบที่ได้มีความคลาดเคลื่อนไม่ตรงกับความจริง หรืออาจเป็นกลุ่มที่มีลักษณะแตกต่างจากกลุ่มผู้ที่ไม่ตอบแบบสอบถามกลับคืนมา ดังนั้นข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์จะมีความลำเอียงอันเนื่องมาจากกลุ่มตัวอย่างได้
4. จะได้ข้อมูลจำกัดเฉพาะที่จำเป็นจริงๆเท่านั้น เพราะการเก็บข้อมูลโดยวิธีการใช้แบบสอบถามจะต้องมีคำถามจำนวนน้อยข้อที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
5. ไม่สามารถโต้ตอบ หรือชี้แจงผู้ตอบได้โดยตรงในกรณีที่มีข้อสงสัยในการตอบเพราะเป็นการสื่อสารทางเดียว
6. ถ้าผู้ตอบไม่เข้าใจคำถามหรือเข้าใจคำถามผิด หรือไม่ตอบคำถามบางข้อ หรือไม่ไตร่ตรองให้รอบคอบก่อนที่จะตอบคำถาม ก็จะทำให้ข้อมูลมีความคลาดเคลื่อนได้ โดยที่ผู้วิจัยไม่สามารถย้อนกลับไปสอบถามหน่วยตัวอย่างนั้นได้อีก
7. แบบสอบถามที่คำถามเป็นปลายเปิด ผู้ตอบจะเสียเวลาในการตอบมาก และอาจไม่ยอมตอบ หรือตอบไม่ชัดเจน ทำให้ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลได้ค่อนข้างยาก

5.6 การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยและแบบสอบถาม

เครื่องมือที่เก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยมีอยู่ด้วยกัน 2 รูปแบบ คือ เป็นแบบที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง หรือเป็นแบบที่ใช้เครื่องมือที่ผู้อื่นสร้างไว้แล้ว ซึ่งเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองนั้นจำเป็นที่จะต้องตรวจสอบคุณภาพก่อนที่จะนำไปใช้จริง และเครื่องมือที่ผู้อื่นสร้างไว้แล้วหากไม่ได้มาตรฐานหรืออาจเคยตรวจสอบคุณภาพมาแล้วแต่ใช้คนละกลุ่มตัวอย่างกับผู้วิจัยก็จำเป็นที่จะต้องตรวจสอบคุณภาพใหม่อีกครั้ง ซึ่งการตรวจสอบนั้นมี 2 ลักษณะด้วยกัน คือ การตรวจก่อนนำไปทดลองใช้ และการตรวจผลที่เกิดขึ้นหลังจากนำไปทดลองใช้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับงานวิจัยด้วย การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือจะต้องตรวจสอบในเรื่องต่อไปนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity)
2. ความเชื่อมั่น (Reliability)
3. ความเป็นปรนัย (Objectivity)
4. อำนาจจำแนก (Discriminate)
5. ความยาก (Difficulty)

ซึ่งเครื่องมือบางชนิดจำเป็นที่จะต้องตรวจสอบคุณภาพครบทั้ง 5 รายการ แต่เครื่องมือบางชนิดอาจตรวจสอบคุณภาพเพียงแค่บางรายการเท่านั้น พิชิต ฤทธิ์จรูญ ได้กล่าวถึงการตรวจคุณภาพไว้ดังนี้

1. ความเที่ยงตรง (Validity)

ความเที่ยงตรง หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือในการวัดสิ่งที่ต้องการจะวัดได้ หรือวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คะแนนที่ได้จากเครื่องมือที่มีความเที่ยงตรงสูงสามารถบอกสภาพที่แท้จริงได้ถูกต้อง แม่นยำกว่าคะแนนที่ได้จากเครื่องมือที่มีความเที่ยงตรงต่ำ

ประเภทของความเที่ยงตรง

1.1 ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หมายถึง ความสอดคล้องของเนื้อหาสาระในเครื่องมือกับเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการจะวัด หรือเป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถวัดได้ตรงและครอบคลุมเนื้อหาสาระที่ต้องการจะวัด ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเป็นคุณสมบัติที่สำคัญที่สุด โดยเฉพาะแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพราะหากไม่สามารถวัดในสิ่งที่ต้องการวัดได้ คะแนนที่ได้มาย่อมขาดความเชื่อถือ เมื่อนำคะแนนที่ได้ไปประเมินผล ผลการประเมินครั้งนั้นย่อมมีความคลาดเคลื่อนและขาดความเชื่อถือไปด้วย

1.2 ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือที่จะวัดพฤติกรรม หรือคุณลักษณะ (Trait) ได้ตรงตามโครงสร้างของทฤษฎี ความเที่ยงตรงประเภทนี้ส่วนใหญ่ใช้วิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวัดทางจิตวิทยา เนื่องจากพฤติกรรมหรือคุณลักษณะส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นนามธรรม เช่น ความเสียสละ อาจให้ความหมายในเชิงโครงสร้างทางทฤษฎีได้ว่า

หมายถึงการไม่เอาเปรียบผู้อื่น การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม ดังนั้นหากหากเครื่องมือสามารถวัดได้สอดคล้องตามโครงสร้างในสมรรถภาพย่อยๆที่กำหนดไว้จะถือว่าเครื่องมือมีความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง

1.3 ความเที่ยงตรงเชิงเกณฑ์สัมพันธ์ (Criterion-Related Validity) หมายถึง ความสามารถของเครื่องมือที่วัดได้สอดคล้องกับเกณฑ์ภายนอกบางอย่าง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ความเที่ยงตรงตามสภาพ (Concurrent Validity) และความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ (Predictive Validity)

2. ความเชื่อมั่น (Reliability)

ความเชื่อมั่น หมายถึง คุณสมบัติของเครื่องมือที่แสดงความคงที่ของผลการวัดไม่ว่าจะวัดกี่ครั้งก็ตามกับกลุ่มเดิม การตรวจสอบความเชื่อมั่นมีวิธีดังนี้

2.1 การวัดความคงที่ (Measure of Stability) วิธีนี้ทำโดยใช้เครื่องมือชุดเดิมทดสอบซ้ำกับกลุ่มตัวอย่างเดิม 2 ครั้ง โดยเว้นระยะห่างกันไม่น้อยกว่า 1 สัปดาห์ แล้วนำคะแนนการทดสอบ 2 ครั้งมาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ซึ่งค่าที่คำนวณได้เรียกว่า สัมประสิทธิ์ความคงที่ (Coefficient of Stability)

2.2 การวัดความสมมูลกัน (Measure of Equivalence) วิธีนี้ใช้เครื่องมือ หรือแบบทดสอบ 2 ฉบับที่คล้ายกัน หรือคู่ขนานกัน (Parallel Form) มาใช้เพื่อแก้ปัญหาค่าความเชื่อมั่นโดยวิธีสอบซ้ำที่พบปัญหาการเว้นระยะเวลา วิธีนี้ข้อสอบทั้ง 2 ฉบับจะต้องมีลักษณะสมมูลกัน วัดในเรื่องเดียวกัน จำนวนข้อเท่ากัน ความยากง่ายเท่ากัน คะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากัน โดยนำคะแนนทั้ง 2 ชุด มาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ การหาความเชื่อมั่นโดยวิธีนี้ทำได้ดีในแบบทดสอบส่วนแบบสอบถามทำได้ค่อนข้างยาก จึงไม่ค่อยมีผู้นิยมใช้วิธีนี้หาความเชื่อมั่น

2.3 การวัดความสอดคล้องภายใน (Measure of Internal Consistency) เป็นการหาความเชื่อมั่นที่ใช้แบบทดสอบฉบับเดียว โดยพิจารณาจากความสอดคล้องของข้อคำถามภายในแบบทดสอบว่าวัดในเรื่องเดียวกันหรือไม่ ถ้าวัดในเรื่องเดียวกันจะมีความสอดคล้องในการวัดสูง

3. ความเป็นปรนัย (Objectivity)

ความเป็นปรนัย หมายถึง ความชัดเจนของเครื่องมือซึ่งมีความหมายตรงกันข้ามกับความเป็นอัตนัย (Subjectivity) ซึ่งหมายถึงความไม่ชัดเจน ยึดถือในความคิดเห็น ความรู้สึก และเหตุผลของแต่ละบุคคลเป็นสำคัญ การวิเคราะห์ความเป็นปรนัยจะพิจารณาจาก ความชัดเจนของคำถาม ความชัดเจนของคำตอบ และความชัดเจนในการตรวจให้คะแนน

4. อำนาจจำแนก (Discriminate)

อำนาจจำแนก เป็นคุณสมบัติของเครื่องมือที่สามารถจำแนกบุคคลออกเป็น 2 กลุ่ม ที่มีคุณลักษณะแตกต่างกันในเรื่องที่ศึกษา เช่น ข้อสอบจำแนกคนที่มีความรู้ออกจากคนที่ไม่มีความรู้ หรือเป็นกลุ่มเก่งกับกลุ่มอ่อน ถ้าเป็นความคิดเห็นก็จำแนกเป็นความคิดเห็นต่างกัน ถ้าเป็นเจตคติก็จำแนกเป็นเจตคติทางบวกกับเจตคติทางลบ เป็นต้น

4.1 กรณีเครื่องมือเป็นแบบทดสอบ การหาค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบทำได้หลายวิธี เช่น หากจากความแตกต่างระหว่างสัดส่วนของกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำที่ตอบข้อนั้นๆถูก หรือใช้ดัชนีความไว (Index of Sensitivity) ใช้สูตรของ Brennan หรือที่เรียกว่า B-Index หรือ Point Biserial Correlation เป็นต้น

4.2 กรณีเครื่องมือเป็นแบบสอบถามความคิดเห็นหรือเป็นมาตราส่วนประมาณค่า การหาค่าอำนาจจำแนกโดยใช้เทคนิค 25% กล่าวคือกลุ่มสูง 25% และกลุ่มต่ำ 25% นำคะแนนของแต่ละกลุ่มมาเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายข้อ โดยการทดสอบค่าที (t-test) ถ้าค่า t ข้อใดมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าเป็นข้อความที่มีอำนาจจำแนกใช้ได้

5. ความยาก (Difficulty)

ความยาก เป็นคุณลักษณะเฉพาะของเครื่องมือที่เป็นแบบทดสอบที่บ่งบอกว่าข้อสอบนั้นมีคนทำถูกมากน้อยเพียงใด ถ้าข้อนั้นมีคนทำถูกน้อย ข้อสอบนั้นก็มีความยากมาก ถ้าข้อนั้นมีคนทำถูกมาก ข้อสอบนั้นก็มีความยากน้อย หรือง่ายนั่นเอง และถ้าข้อสอบข้อนั้นมีคนทำถูกปานกลาง ข้อสอบนั้นก็มีความยากปานกลาง การตรวจสอบความยากทำได้ 2 ลักษณะ คือ การตรวจสอบความยากเป็นรายข้อ และการตรวจสอบความยากทั้งฉบับ (พิชิต ฤทธิ์จัญญ. 2549: 240-251)

ดังนั้นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อการวิจัย เพราะเครื่องมือเป็นสิ่งที่ใช้วัดตัวแปรที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา ซึ่งผลที่ได้จากการวัดนั้นจะเป็นข้อเท็จจริงและเป็นข้อมูลในการวิจัยต่อไป โดยเครื่องมือนั้นอาจเป็นเครื่องมือที่ผู้อื่นสร้างเอาไว้แล้วหรือเป็นเครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมาเอง และเพื่อให้ได้เครื่องมือที่มีคุณภาพจึงจำเป็นที่จะต้องนำเครื่องมือในการวิจัยนั้นมาทำการตรวจสอบคุณภาพก่อนนำไปใช้จริง เพราะการตรวจสอบคุณภาพนั้นจะช่วยให้เครื่องมือในการวัดมีความถูกต้อง น่าเชื่อถือนั่นเอง

6. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

นิธิตา กุศลพูน ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการฝึกการเขียนรู้ตามแนวคิดของแมคคาร์ธี (4MAT) กับการใช้กลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวัสดิศึกษา เขตวัฒนา สังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่าที่ได้กล่าวว่่าสมองทั้ง 2 ซีก ทำงานส่งเสริมซึ่งกันและกัน มนุษย์มีความยืดหยุ่นและพลังในการคิดสูงและผลงานสร้างสรรค์นั้นเกิดจากการใช้สมองทั้ง 2 ซีก ที่ได้กล่าวว่่าบรรยากาศที่เคร่งเครียดและเอาจริงเอาจังมากเกินไปเป็นอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์นั้นนอกจากจะต้องส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังต้องขจัดอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์ให้หมดไปด้วย (นิธิตา กุศลพูน. 2545: 61)

อารมณั ทักษิณ ได้ศึกษาความสามารถในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ของเด็กวัยก่อนวัยเรียนอายุ 4-6 ปี จำนวน 30 คน ผลวิจัยพบว่า เด็กที่ได้รับการเล่นที่ใช้อุปกรณ์เพื่อส่งเสริมการเล่นโดยตรง มีระดับความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน สูงกว่าเด็กก่อนวัยเรียนที่ได้รับการเล่นที่ใช้อุปกรณ์พื้นบ้าน (อารมณั ทักษิณ. 2526: 56-58)

วิวัฒน์ เรียนดี ได้ทำการศึกษาและพบว่า จากการดำเนินการทดลองการจัดกิจกรรมการเล่นของเล่น “บล็อกต่อสี” ทั้งหมด 20 ครั้ง กับกลุ่มทดลองที่เป็นเด็กปฐมวัย แสดงให้เห็นถึงคุณภาพของกิจกรรมการเล่นของเล่นบล็อกต่อสี ที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์การวาดภาพระบายสีให้แก่เด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี (วิวัฒน์ เรียนดี. 2547: 81)

วิณา ประชากุล ได้ศึกษาผลของการเล่นวัสดุปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยสรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นวัสดุปลายเปิดอยู่ในระดับต่ำ พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการเล่นโดยใช้วัสดุปลายเปิดสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมการเล่นวัสดุปลายเปิดเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระเสรีมาก ทำให้เด็กได้เล่นและสร้างสรรค์ผลงานโดยเริ่มจากสิ่งคุ้นเคยแล้วจึงค่อยๆปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นไป ในการเล่นเด็กมีความกระตือรือร้น และสนุกสนานเพลิดเพลิน เนื่องจากเด็กได้ลงมือทำกิจกรรมต่างๆ กับสื่อวัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเองทำให้เด็กสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ (วิณา ประชากุล. 2547: 65)

ดวงพร สถาปนกุล ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยของผู้ปกครอง พบว่า การตัดสินใจเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยของผู้ปกครองที่ให้ความสำคัญกับความเหมาะสมกับอายุของเด็ก ประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก ลักษณะของเล่น ราคาของเล่น และความปลอดภัยของของเล่นในระดับมากที่สุด ผู้ปกครองในกลุ่มที่มีการศึกษาสูงจะให้ความสำคัญ และเอาใจใส่ต่อการเล่นของลูก แนะนำการเล่นที่ก่อให้เกิดปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ เพราะมารดาส่วนใหญ่เชื่อว่าของเล่นมีประโยชน์ต่อพัฒนาการด้านสติปัญญา สังคม และร่างกายของบุตร เด็กควรจะได้เล่นของเล่นที่สร้างเสริมสติปัญญาในระดับที่เหมาะสมกับวัยของตน จึงจะทำให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยที่ถูกต้อง (ดวงพร สถาปนกุล. 2545: 78-81)

สุขสมร ประพัฒน์ทอง ได้ทำการทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาอายุ 7-10 ปี จำนวน 80 คน โดยการเล่านิทานที่มีเนื้อเรื่องกระตุ้นแรงจูงใจฝึสัมผัสฤทธิ์ของเด็กให้ฟังจำนวน 10 เรื่อง เป็นเวลา 3 วัน แล้ววัดพฤติกรรมฝึสัมผัสฤทธิ์โดยเล่นเกมที่ 3 ชั้น ผลการทดลองพบว่า เด็กที่ได้ฟังนิทานที่มีตัวแบบมีความเพียรพยายามฟันฝ่าอุปสรรคจนบรรลุความสำเร็จ จะมีพฤติกรรมฝึสัมผัสฤทธิ์สูงกว่าเด็กที่ฟังนิทานไม่มีคุณค่า (สุขสมร ประพัฒน์ทอง. 2521: 68)

จันทร์เพ็ญ สุภาผล ได้ศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบดนตรีและฟังนิทานประกอบภาพควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือ พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบดนตรี และเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบภาพควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือจะมีพฤติกรรมทางสังคมสูงขึ้น แต่เด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบดนตรีจะมีพฤติกรรมทางสังคมดีกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบภาพ เพราะการฟังนิทานประกอบดนตรีมี

การสร้างบรรยากาศก่อนเล่า เด็กจึงมีโอกาสจินตนาการถึงการบรรยายและสภาพการณ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องในนิทาน ดนตรีมีส่วนช่วยบำรุงชีวิตเด็กให้สมบูรณ์พูนสุขก่อให้เกิดความรู้สึกทางอารมณ์ต่างๆ เกิดความคิดและสร้างมโนภาพได้ (จันทร์เพ็ญ สุภาพล. 2535: 73-74)

งานวิจัยต่างประเทศ

ทอแรนซ์ (Torrance) ได้ชี้ให้เห็นว่า จากชั้นประถมปีที่ 1 ถึงประถมปีที่ 3 ความเจริญทางด้านความคิดสร้างสรรค์พัฒนาไปตามลำดับอย่างสม่ำเสมอแต่จะมาลดลงอย่างเห็นได้ชัดในชั้นประถมปีที่ 4 จากการศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ในประเทศออสเตรเลีย เยอรมัน ซามัว ตะวันตก อินเดีย อเมริกา (ในโรงเรียนที่มีนักเรียนผิวขาวและผิวดำเรียนรวมกัน) และกลุ่มคนชาวอเมริกันซึ่งเป็นชนชั้นกลาง ค้นพบว่า มีความแตกต่างกันในแต่ละวัฒนธรรมสำหรับกลุ่มอเมริกันผิวขาว ความคิดสร้างสรรค์จะเจริญสูงสุดเมื่ออายุ 4.5 ปี และลดลงเมื่ออายุ 5 ปี ซึ่งเป็นเวลาที่เด็กเริ่มเข้าโรงเรียนอนุบาล และความคิดสร้างสรรค์จะเพิ่มขึ้นอีกครั้งหนึ่งเมื่อเด็กขึ้นประถมศึกษาปีที่ 1 -3 และจะเริ่มลดลงอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเด็กขึ้นชั้นประถมปีที่ 4 การลดลงในลักษณะเช่นนี้ไม่มีในเยอรมัน ซามัว ตะวันตก หรือออสเตรเลีย โดยให้ข้อสังเกตว่าเป็นเพราะสภาพสิ่งแวดล้อมทางโรงเรียนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่เด็กเริ่มปรับตัวในด้านการปฏิบัติตามกฎข้อบังคับของโรงเรียนที่เข้มงวดขึ้น (ศุภวุฒิ บัวเจริญ. 2538: 29; อ้างอิงจาก Torrance. 1964)

วิลเลียมส์ (Williams) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มกับคะแนนวิชาการหมวดคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมวิทยา ศิลปะ ภาษา ดนตรี และศิลปะ ผลปรากฏว่าความสัมพันธ์ระหว่างความคิดริเริ่มกับคะแนนรวม หมวดศิลปะ ภาษา วิชาดนตรี และวิชาศิลปะ มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง แสดงว่าสาขาวิชาที่มีเสรีภาพในการแสดงออกจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะกิจกรรมศิลปะการวาดภาพ หากนำมาจัดรูปแบบให้เหมาะสมจะสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี (เพียงจิต ไรจน์ศุภรัตน์. 2531: 27; อ้างอิงมาจาก Williams. 1971: 325-358)

แพง (Pang) ได้ศึกษาความหมายของการเล่นเชิงจิตวิทยา ธรรมชาติและประสบการณ์ของการเล่นในผู้ใหญ่ พบว่าการเล่นมีความซับซ้อนและเป็นการแสดงออกเชิงจิตวิทยาที่สามารถนำพาบุคคลไปสู่การค้นพบและความงอกงามอย่างมีความหมาย ความคิดสร้างสรรค์และการปรับเปลี่ยนรวมทั้งการเสริมสร้างประสบการณ์อันหลากหลายที่เชื่อมโยงสัมพันธ์ระหว่างตัวตนกับสิ่งแวดล้อม (Pang. 1997: abstract)

ซอลท์ส และจอห์นสัน (Salt and Johnson) ทำการศึกษาวิจัยโดยแนะนำเด็กเกี่ยวกับการเล่นสร้างเรื่อง เมื่อเปรียบเทียบคะแนนของเด็กกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการสอนเกี่ยวกับการเล่น ปรากฏว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนสูงขึ้นมากในการทดสอบเชาว์ปัญญา การทดสอบความจำ

เกี่ยวกับลำดับขั้นของเรื่อง และการทดสอบทักษะในการเล่าเรื่อง รวมทั้งคะแนนเกี่ยวกับพัฒนาการลำดับขั้นการเล่นสูงขึ้นด้วย (Salt and Johnson. 1974: 623-630)

ดิกสัน จอห์นสัน และซอลท์ (Dixson Johnson and Salt) ได้ศึกษาเด็ก 4 กลุ่มในจำนวน 3 กลุ่มที่ได้รับการเล่านิทานให้ฟัง โดยแต่ละกลุ่มหลังจากที่ได้ฟังนิทานแล้วมีการสนทนา หรือพาไปศึกษานอกสถานที่หรือแสดงเลียนแบบตัวละครและอีกกลุ่มเป็นกลุ่มควบคุม ผลการทดลองพบว่า ในการฟังนิทานนั้นถ้าเด็กได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องไปด้วยจะช่วยพัฒนาความคิดต่างๆ ได้ดีที่สุด เด็กจะมีความต้องการที่จะเลียนแบบที่ชอบและยังพบว่าเนื้อเรื่องในนิทานถ้าเป็นเรื่องใกล้ความจริงจะมีผลดีต่อความคิดเด็กมากกว่าเรื่องใกล้ชีวิตจริงของเด็ก (Dixson Johnson and Salt. 1977: 367-379)

จากเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปได้ว่าการพัฒนาเสริมสร้างจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็กมีความสำคัญอย่างมาก จินตนาการสร้างสรรค์นั้นเกิดจากการทำงานประสานสัมพันธ์กันของสมองทั้งสองซีก ซึ่งเด็กจะได้รับการพัฒนาเสริมสร้างจินตนาการสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการเล่น ฟังนิทาน จากดนตรี และงานศิลปะ การเล่นและความสนใจของเด็กจะเปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละช่วงวัย และเพศ ไม่ว่าจะเป็นการใช้อุปกรณ์เพื่อส่งเสริมการเล่นโดยตรง บล็อกต่อสี วัสดุปลายเปิด หรือของเล่นสำเร็จรูปล้วนแล้วแต่สามารถเสริมสร้างทักษะทางด้านต่างๆ ของเด็กให้สูงขึ้นได้ เมื่อเด็กได้เข้าสู่วัยเข้าเรียน จะเป็นช่วงที่จินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กลดลงหรือหยุดชะงักไปเนื่องจากข้อกำหนดในการเรียนและสภาพแวดล้อม วิชาที่จะช่วยส่งเสริมทางด้านนี้คือวิชาศิลปะ และดนตรี เนื่องจากเป็นสาขาวิชาที่มีเสรีภาพในการแสดงออกจึงส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์

นอกจากนั้น ตัวอย่างงานวิจัยเหล่านี้ยังสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยการสร้างสรรคผลงานทางทัศนศิลป์ ในงานประติมากรรมอ่อนนุ่มผ่านบริบทของจินตนาการในวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีตได้เป็นอย่างดี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

จากการศึกษาสภาพปรากฏการณ์โหยหาอดีต (Nostalgia) ของสังคมไทย ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เป็นกระแสอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลา 4-5 ปี ที่ผ่านมานั้น ไม่ว่าจะเป็กระแสการรวมตัวของวงดนตรีในยุคเก่า นิตยสารที่มีเนื้อหาไปในทางย้อนยุค หรือการแห่กันไปท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์นิยมเที่ยวเมืองเก่า ตลาดเก่า ดูของสะสม กินขนมเมื่อวัยเยาว์นั้น กระแสบางอย่างแทรกซึมไปทุกขั้นตอนของการดำเนินชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมไทยในขณะนี้ ไม่เพียงแต่คนรุ่นหลังที่ถูกขึ้นมารำลึกถึงสมัยอดีต แต่คนรุ่นใหม่ก็จับความเป็นอดีตนี้มาเป็นกระแสไม่ให้เกิดเทรน การทำการตลาดแบบรีโทรกลับมาเฟื่องฟู ผู้คนเริ่มค้นหาอดีตของตัวเองด้วยอารมณ์ถวิลหาอดีต และรู้สึกมีความสุขกับช่วงเวลาในวัยเด็กของตน ที่มีอิสระในการคิดและใช้จินตนาการแบบเด็กๆ โดยไม่มีขีดจำกัด ผู้ศึกษาจึงได้หยิบยกประเด็นดังกล่าวมาถ่ายทอดให้เห็นถึงความสำคัญของช่วงเวลาวัยเด็ก การใช้จินตนาการสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ โดยไม่ต้องถูกบีบบังคับจากการเรียน สังคม และช่วงเวลาเมื่อได้เติบโตขึ้นมาเป็นผู้ใหญ่ที่ต้องแข่งขันทางการเรียน และการทำงานหาเงินเพื่อความอยู่รอด ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะในรูปแบบผลงานประติมากรรม

กลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการใช้กลวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม หรือ ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture) ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมโดยใช้วัสดุอ่อนนุ่มจำพวก ผ้า นุ่น เชือก ไหมพรม ริบบิ้น ฟองน้ำ เป็นต้น รูปแบบหลักของผลงานจะเป็นตุ๊กตาดัดนุ่นรูปแบบต่างๆ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับของเล่นและนิทานในวัยเด็กที่มีส่วนเสริมสร้างจินตนาการสร้างสรรค์และพัฒนาการต่างๆ ให้แก่เด็ก อีกทั้งของเล่นและนิทานเหล่านั้นยังส่งผลต่อความรู้สึกโหยหาอดีตโดยมีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวิจัยเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม ผู้วิจัยได้นำภาพร่างที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องสภาวะโหยหาอดีตถึงช่วงเวลาการใช้จินตนาการในวัยเด็ก 4 ชุด จำนวน 66 ชิ้น มาเป็นประชากรเพื่อกำหนดขอบเขตในการวิจัย โดยเนื้อหาได้มาจากการศึกษาค้นคว้าในเรื่องสภาวะโหยหาอดีตถึงช่วงเวลาการใช้จินตนาการในวัยเด็ก ซึ่งประกอบด้วยสิ่งที่มีอิทธิพลต่อจินตนาการวัยเด็กและสร้างสภาวะโหยหาอดีตขึ้นในปัจจุบัน คือ

ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก

- 1 ตุ๊กตาม้าไม้
- 2 ตุ๊กตากล่องเพลง
- 3 บ้านตุ๊กตา
- 4 โมบาย
- 5 ตุ๊กตาเด็กผู้หญิง
- 6 ตุ๊กตารูปสัตว์
- 7 ตุ๊กตาไขลาน
- 8 รถ, รถไฟเด็กเล่น
- 9 ไฟใจเกอร์
- 10 เกมบันไดงู
- 11 ลูกข่าง
- 12 กังหันลม
- 13 ป้องแป้ง
- 14 หนังสือติก
- 15 ม้าหมุน
- 16 ตุ๊กตาระดาศ
- 17 ตุ๊กตลูกไข่
- 18 แบนก้าไม้
- 19 โดมิโน
- 20 หน้ากาก

ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน

- 1 อลิสผจญภัยแดนมหัศจรรย์
- 2 แจ็คผู้ขายยักษ์
- 3 หนูน้อยหมวกแดง
- 4 ฟินอคคิโอ
- 5 ปีเตอร์แพน
- 6 ซินเดอเรลล่า
- 7 สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด
- 8 ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว
- 9 เจ้าหญิงนิทรา
- 10 อัมเบลлина
- 11 หนูน้อยขายไม้ขีดไฟ
- 12 เจ้าชายกบ
- 13 ชุดใหม่ของพระราชินี
- 14 ฮันเซลและเกรเทล กับแม่ดบ้านขนมปัง
- 15 โฉมงามกับเจ้าชายอสูร
- 16 ลิตเติลเมอร์เมต
- 17 พ่อมดแห่งออกซ
- 18 ลูกหมูสามตัว

ชุดที่ 3 ขนมหิมะ

- 1 อมยิ้ม
- 2 ลูกกวาดหลากสี
- 3 ขนมหิมะจืด
- 4 หมากรั้วตรางนแก้ว
- 5 มะยมเชื่อมเสียบไม้
- 6 ขนมหิมะป๊อป
- 7 ขนมหิมะใหม่-ใหม่ฝัน
- 8 ขนมหิมะ
- 9 ปลาหวานเสียบไม้
- 10 ขนมหิมะไปไม้

- 11 บัวยหวาน-บัวยเค็ม
- 12 ขนมเปลือกส้ม
- 13 สมอแซ่ส้ม
- 14 ขนมผิง
- 15 ขนมโก๋
- 16 ขนมตูปตูป
- 17 โรตีสายไหมหยอดเหรียญ
- 18 น้ำแข็งใส
- 19 ไอติมหวานเย็น
- 20 น้ำตาลปั้น

ชุดที่ 4 สถานที่

- 1 งานวัด
- 2 สนามเด็กเล่น
- 3 ตลาดนัด
- 4 บ้านทรงโบราณ
- 5 ร้านกาแฟ
- 6 ร้านโชว์ห่วย
- 7 ตลาดน้ำ
- 8 โรงเรียนอาคารไม้

จากการสุ่มตัวอย่างของสิ่งที่มีอิทธิพลต่อจินตนาการวัยเด็กและสร้างสภาวะโหยหาอดีตขึ้นในปัจจุบัน อันประกอบด้วยกลุ่มของเล่นวัยเด็ก และกลุ่มนิทานก่อนนอน โดยผู้เชี่ยวชาญทางทางศิลปะ เป็นผู้คัดเลือกโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นภาพร่าง 2 ชุด จำนวน 38 ชิ้น มาสร้างสรรค์ผลงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture) ได้แก่

ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก จำนวน 15 ชิ้น

1. ตุ๊กต้าม้าไม้
2. ตุ๊กตากล่องเพลง
3. โมบาย
4. ไฟ้จิ๊กเกอร์
5. เกมบันไดงู
6. ลูกข่าง

7. กังหันลม
8. ป้องแป้ง
9. หนังสือตี๊ก
10. ม้าหมุน
11. ตู๊กตากระดาษ
12. ตู๊กตลูกไข่
13. แเบงก์กาโม
14. โดมิโน
15. หน้ากาก

ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน จำนวน 18 ชิ้น

1. อลิสผจญภัยแดนมหัศจรรย์
2. แจ็คผู้ขายยักษ์
3. หนูน้อยหมวกแดง
4. ฟินอคคิโอ
5. ปีเตอร์แพน
6. ซินเดอเรลล่า
7. สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด
8. ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว
9. เจ้าหญิงนิทรา
10. รัมเบลินา
11. หนูน้อยขายไม้ขีดไฟ
12. เจ้าชายกบ
13. ชุดใหม่ของพระราชินี
14. ฮันเซลและเกรเทล กับแม่มดบ้านขนมปัง
15. โฉมงามกับเจ้าชายอสูร
16. ลิตเติลเมอร์เมต
17. ฟอมดแห่งออซ
18. ลูกหมูสามตัว

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การทำวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือในการทำวิจัยเกิดจากการที่ผู้วิจัยศึกษาและนำเอาข้อมูล แนวความคิด เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการวัยเด็ก สภาวะโหยหาอดีต ข้อมูลทางด้านศิลปะและงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) ที่ปรากฏในเอกสาร ปรากฏการณ์ หรือภาพผลงานมาทำการวิเคราะห์ และมาสร้างสรรค์เป็นภาพร่างของผลงาน 4 ชุด 66 ชิ้น แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างทั้งหมด มาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) จำนวน 2 ชุด 38 ชิ้นผลงาน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้กล่าวโดยสรุปคือ

1. ที่มาของแนวความคิดเนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) การศึกษาค้นคว้าในเรื่องสภาวะโหยหาอดีตถึงช่วงเวลาการใช้จินตนาการในวัยเด็ก

2. รูปแบบและองค์ประกอบ ทางทัศนศิลป์และประติมากรรม ของผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) ในเรื่องสภาวะโหยหาอดีตถึงช่วงเวลาการใช้จินตนาการในวัยเด็ก

3. แบบสอบถามจากผู้ชมผลงานในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัย ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม

1. ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)

1.1 ความสวยงามของผลงานศิลปะ

1.2 สัดส่วนของผลงานศิลปะ

1.3 เอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ

1.4 ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ

2. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork)

2.1 แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ

2.2 เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ

2.3 รูปทรง ลักษณะ ของสิ่งที้นำมาสร้างสรรค์เป็นตัวงานศิลปะ

2.4 ตัวผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก

2.5 ตัวผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

3. ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Soft sculpture

3.1 วัสดุที้นำมาสร้างสรรค์ผลงาน

3.2 รายละเอียดต่างๆในตัวงานต่อการสร้างสรรค์ผลงาน

3.3 วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก

3.4 วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

3.5 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

4. ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)

4.1 สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ

4.2 วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)

4.3 บรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ

4.4 รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ

4.5 การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ

4.6 พื้นที่สำหรับเดินชมงาน

วิธีการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

การตรวจสอบแบบสอบถาม มีวิธีดำเนินการดังต่อไปนี้

1. นำแบบสอบถามเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข
2. ปรับปรุงแก้ไข ตรวจสอบความถูกต้องจัดทำเป็นฉบับที่สมบูรณ์ และนำไปเก็บรวบรวม

ข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บข้อมูลของการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการวัยเด็ก สภาวะโหยหาอดีต ข้อมูลทางด้านศิลปะและงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม(Soft Sculpture) จากแหล่งความรู้ต่างๆ เช่น จากหนังสือ เอกสาร งานวิจัย หรือเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาภายในงานวิจัยเพื่อนำไปเป็นข้อมูลในการทำวิจัยต่อไป

ในส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำผลงานไปจัดแสดง
2. แจกแบบสอบถามให้กับผู้มาเข้าร่วมงาน
3. รวบรวมแบบสอบถาม เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ข้อมูลจากปรากฏการณ์โหยหาอดีตในเรื่องจินตนาการสร้างสรรค์วัยเด็ก ในกรอบของสิ่งที่มีอิทธิพลต่อจินตนาการในวัยเด็กและสร้างสภาวะโหยหาอดีตขึ้นในปัจจุบัน โดยผ่าน

การวิเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญจนได้กลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต

วิเคราะห์ในส่วนของเนื้อหา

ในส่วนของเนื้อหาจะวิเคราะห์โดยการรวบรวมเนื้อหาของกรอบสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการสร้างเสริมพัฒนาจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็กซึ่งจะอยู่ในกลุ่มของของเล่นวัยเด็กและนิทานก่อนนอน โดยสามารถสร้างสภาวะโหยหาอดีตขึ้นได้ในสังคมปัจจุบัน

วิเคราะห์กลวิธีในการสร้างสรรค์งาน

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์และศึกษากลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) จากข้อมูลเอกสาร งานวิจัย เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง ผลงานนิทรรศการศิลปะที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงกำหนดขอบเขตของเนื้อหาและขั้นตอนในการดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

1. ชุดข้อมูลของสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการสร้างเสริมพัฒนาจินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็ก และสามารถสร้างสภาวะโหยหาอดีตขึ้นได้ในสังคมปัจจุบัน
2. ที่มาของแนวความคิดและเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture)
3. รูปแบบของการสร้างสรรค์ผลงาน ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) ในโครงสร้างทางทัศนศิลป์
4. สรุปข้อมูล
5. ร่างภาพผลงาน
6. นำภาพร่างมาสร้างสรรค์เป็นผลงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture)

วิเคราะห์จากแบบสอบถาม

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสอบถามโดยแสดงความคิดเห็นในลักษณะมาตราส่วน โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละจากจำนวนของผู้ชมที่ได้จากการดูผลงานและจากแบบประเมินความเข้าใจและความรู้สึกร่วมที่มีต่อผลงานศิลปะ โดยกำหนดเกณฑ์มาตราส่วนประมาณ (Rating Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับดังนี้

ระดับความคิดเห็น	ให้คะแนนเท่ากับ 5	มากที่สุด
ระดับความคิดเห็น	ให้คะแนนเท่ากับ 4	มาก
ระดับความคิดเห็น	ให้คะแนนเท่ากับ 3	ปานกลาง
ระดับความคิดเห็น	ให้คะแนนเท่ากับ 2	น้อย
ระดับความคิดเห็น	ให้คะแนนเท่ากับ 1	น้อยที่สุด

เมื่อได้ค่าคะแนนแล้วผู้วิจัยนำคะแนนดังกล่าวมาคิดน้ำหนักของคะแนน และกำหนดค่า

นำหนักคะแนนเพื่อนาอภิปรายผลดังนี้

4.50 - 5.00	หมายถึง	มากที่สุด
3.50 - 4.49	หมายถึง	มาก
2.50 - 3.49	หมายถึง	ปานกลาง
1.50 - 2.49	หมายถึง	น้อย
1.00 - 1.49	หมายถึง	น้อยที่สุด

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นเพิ่มเติม และข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบประเมิน

โดยเป็นคำถามปลายเปิด (Open - ended)

วิธีวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ โดยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งประกอบด้วยสถิติ ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานสถิติร้อยละ

1.1 ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะ ใช้การคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) หรือค่ามัชฌิมเลขคณิต (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 137)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ \bar{X}	แทน ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น
$\sum X$	แทน ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด
n	แทน ผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง

1.2 หาค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนน (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2540: 143)

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ SD	แทน ค่าความเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน
n	แทน ผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง
$\sum X$	แทน ผลรวมของความคิดเห็นทั้งหมด
$\sum X^2$	แทน ผลรวมของความคิดเห็นแต่ละตัวยกกำลังสอง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยนั้นได้ให้ความสำคัญในส่วนเนื้อหาของจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก และปรากฏการณ์ของสภาวะโหยหาอดีตเป็นหลัก อีกทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ในรูปแบบ ซอฟ สคลับเจอร์ ที่ทำให้ตัวผลงานดูมีลักษณะอ่อนนุ่ม เป็นวัตถุสำหรับเด็ก ตู๊กตาสำหรับเด็ก เป็นการสร้างจินตภาพถึงของเล่นหรือนิทานในวัยเด็กของผู้ที่ได้ชมผลงาน อีกทั้งยังเลือกใช้ลักษณะเนื้อผ้า และสีสันลักษณะต่างๆ เพื่อสร้างจินตนาการให้กับผู้ได้ชมผลงานอีกด้วย

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางการวิจัย เรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- n แทน จำนวนผู้ชมงานศิลปะในกลุ่มตัวอย่าง
- \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยของความคิดเห็น
- SD แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
- % แทน ร้อยละ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปรผลข้อมูล ผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับ ดังนี้

ผู้วิจัยได้จัดนิทรรศการศิลปะโดยนำผลงานศิลปะออกแสดง ณ และได้สร้างแบบสอบถามจำนวน 100 ชุด เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมที่มีต่อผลงานศิลปะจากหัวข้อศึกษาเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต จำนวน 1 ชุด โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ และระดับการศึกษา ดังปรากฏผลการวิเคราะห์แบบสอบถาม ดังตาราง 2

ตาราง 2 จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อเรื่อง การศึกษาเพื่อ
การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต จำนวน
กลุ่มตัวอย่าง 100 คน ($n=100$)

กลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	%
เพศ		
หญิง	44	44.00
ชาย	56	56.00
	100	
ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่ามัธยมต้น	5	5.00
มัธยมต้น	8	8.00
มัธยมปลาย / ปวช.	2	2.00
อนุปริญญา	0	0.00
ปริญญาตรี	68	68.00
สูงกว่าปริญญาตรี	17	17.00
	100	

สรุปผล ข้อมูลทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม ดังนี้

จากตาราง 2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน

1. เพศหญิง จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 44
2. เพศชาย จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 56
3. ระดับการศึกษาต่ำกว่ามัธยมต้น จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5
4. ระดับมัธยมต้น จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8
5. ระดับมัธยมปลาย / ปวช. จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2
6. ระดับอนุปริญญา จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0
7. ระดับปริญญาตรี จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 68
8. ระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 17

จากแบบสอบถามเพศชายตอบแบบสอบถามมากที่สุด ร้อยละ 56 และระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุด ร้อยละ 68

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 2 แบ่งเป็น 2 ชุดผลงาน คือ ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก และชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) 2. ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) 3. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) 4. ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Soft sculpture

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD	แปลความหมาย
ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)				
1.	สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ	4.47	24.73	มาก
2.	วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)	4.58	27.46	มากที่สุด
3.	บรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ	4.66	29.70	มากที่สุด
4.	รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ	4.45	24.75	มาก
5.	การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ	4.39	22.99	มาก
6.	พื้นที่สำหรับเดินชมงาน	4.48	26.22	มาก
	รวมด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)	4.50	25.98	มากที่สุด

สรุปผล ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) ดังนี้

จากตาราง 3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน มีความคิดเห็นต่อสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) โดยบรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 29.70 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation), พื้นที่สำหรับเดินชมงาน, สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ, รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ และการจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 22.99 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

1. ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก จำนวน 15 ชิ้น

แนวความคิด

จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่เรามีติดตัวมาตั้งแต่เด็ก ถึงแม้จะโตเป็นผู้ใหญ่แล้วจินตนาการก็ไม่อาจสูญไป จิตใจของเรายังมีความเป็นเด็กได้เสมอ การโยนหาอดีตชีวิตในวัยเด็กนั้นเป็นเพราะเราได้กลับไปในช่วงเวลาที่ดี ช่วงเวลาที่เราได้ใช้จินตนาการได้อย่างเต็มที่ เมื่อเราได้พบเห็นสิ่งที่คุ้นเคย เราก็จะเกิดจินตภาพย้อนกลับไปในวัยเด็ก ของเล่นในวัยเด็กเป็นสิ่งที่ทุกคนรับรู้และอาจมีประสบการณ์ในหลากหลายรูปแบบร่วมกัน ของเล่นในวัยเด็กนั้นถูกทำขึ้นมาจากวัสดุหลากหลายประเภท เช่น ไม้ เหล็ก สังกะสี กระดาษ ยาง เป็นต้น ผู้วิจัยจึงได้นำรูปทรงของของเล่นในความทรงจำมาสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการ Soft sculpture โดยเลือกวัสดุอ่อนนุ่ม เช่น ผ้า มาใช้สร้างสรรค์เป็นผลงาน เพื่อให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างออกไป อยู่ในความรู้สึกของความเป็นตุ๊กตา เป็นของอ่อนนุ่มสำหรับเด็ก ไม่มีพิษมีภัย แต่ยังคงไว้ด้วยการรับรู้ถึงรูปทรงในตัวของเล่นนั้นๆว่าเป็นสิ่งที่เคยอยู่ในความทรงจำในวัยเด็กของผู้ชมผลงานทุกคน

1.1 ตุ๊กตาม้าไม้



ภาพประกอบ 15 ผลงานที่ 1. ชื่อผลงาน “ตุ๊กตาม้าไม้”

1.2 ตุ๊กตากล่องเพลง



ภาพประกอบ 16 ผลงานที่ 2. ชื่อผลงาน “ตุ๊กตากล่องเพลง”

1.3 โคมบาย



ภาพประกอบ 17 ผลงานที่ 3. ชื่อผลงาน “โคมบาย”

1.4 ไพ่โจ๊กเกอร์



ภาพประกอบ 18 ผลงานที่ 4. ชื่อผลงาน “ไพ่โจ๊กเกอร์”

1.5 เกมบันไดงู



ภาพประกอบ 19 ผลงานที่ 5. ชื่อผลงาน “เกมบันไดงู”

1.6 ลูกข่าง



ภาพประกอบ 20 ผลงานที่ 6. ชื่อผลงาน “ลูกข่าง”

1.7 กังหันลม



ภาพประกอบ 21 ผลงานที่ 7. ชื่อผลงาน “กังหันลม”

1.8 ป้องแป้ง



ภาพประกอบ 22 ผลงานที่ 8. ชื่อผลงาน “ป้องแป้ง”

1.9 หนังสติ๊ก



ภาพประกอบ 23 ผลงานที่ 9. ชื่อผลงาน “หนังสติ๊ก”

1.10 ม้าหมุน



ภาพประกอบ 24 ผลงานที่ 10. ชื่อผลงาน “ม้าหมุน”

1.11 ตึกตากรวดาษ



ภาพประกอบ 25 ผลงานที่ 11. ชื่อผลงาน “ตึกตากรวดาษ”

1.12 ตู้กดลูกไข่



ภาพประกอบ 26 ผลงานที่ 12. ชื่อผลงาน “ตู้กดลูกไข่”

1.13 แวงค์กาโม



ภาพประกอบ 27 ผลงานที่ 13. ชื่อผลงาน “แวงค์กาโม”

1.14 โดมิโน



ภาพประกอบ 28 ผลงานที่ 14. ชื่อผลงาน “โดมิโน”

1.15 หน้ากาก



ภาพประกอบ 29 ผลงานที่ 15. ชื่อผลงาน “หน้ากาก”

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ของผลงานชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ($n=100$)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD	แปล ความหมาย
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)				
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ	4.64	29.63	มากที่สุด
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ	4.35	22.10	มาก
3.	เอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ	4.56	27.12	มากที่สุด
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ	4.66	29.70	มากที่สุด
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)		4.55	27.14	มากที่สุด
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork)				
5.	แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ	4.54	26.50	มากที่สุด
6.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ	4.52	25.91	มากที่สุด
7.	รูปทรง ลักษณะ ของสิ่งทีนำมาสร้างสรรค์เป็นตัวงานศิลปะ	4.34	22.10	มาก
8.	ตัวผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก	4.69	30.89	มากที่สุด
9.	ตัวผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	4.28	20.78	มาก
รวมด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork)		4.47	25.24	มาก
ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture)				
10.	วัสดุทีนำมาสร้างสรรค์ผลงาน	4.46	24.79	มาก
11.	รายละเอียดต่างๆในตัวงานต่อการสร้างสรรค์ผลงาน	4.14	18.92	มาก
12.	วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก	4.67	29.94	มากที่สุด
13.	วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	4.49	25.40	มาก
14.	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	4.34	23.63	มาก
รวมด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture)		4.42	24.54	มาก
รวม		4.48	25.53	มาก

สรุปผล ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ของผลงานชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก ดังนี้

จากตาราง 4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน มีความคิดเห็นต่อผลงานชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 25.53 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) มีค่าเฉลี่ยรวมสูงสุดเท่ากับ 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 27.14 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) และด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) มีค่าเฉลี่ยรวมต่ำสุดเท่ากับ 4.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 24.54 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) เกี่ยวกับความโดดเด่นของผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 29.70 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ความสวยงามของผลงานศิลปะ, เอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ และสัดส่วนของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 22.10 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) เกี่ยวกับตัวผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 30.89 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ, เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ, รูปทรง ลักษณะ ของสิ่งนำมาสร้างสรรค์เป็นตัวงานศิลปะ และตัวผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 20.78 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) เกี่ยวกับวัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 29.94 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์, วัสดุที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน, กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน และรายละเอียดต่างๆในตัวงานต่อการสร้างสรรค์ผลงาน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 18.92 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

2. ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน จำนวน 18 ชิ้น

แนวความคิด

นิทาน เป็นเรื่องเล่า ที่เล่าต่อสืบทอดกันมา อาจมีคติสอนใจ อาจเป็นเรื่องตลกขบขัน อาจเป็นเรื่องในจินตนาการ เรื่องราวแฟนตาซีที่ไม่อาจเกิดขึ้นได้จริงบนโลกของเรา เรื่องราวของนิทานต่าง ๆ ล้วนมีพื้นฐานมาจากจินตนาการสร้างสรรค์ การมีจินตนาการทำให้เด็กได้มีความคิดริเริ่ม มีความคิดสร้างสรรค์ไปในโลกที่ไร้ขอบเขต แต่เมื่อเราโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว เราต้องอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริง ต้องต่อสู้ดิ้นรนในการดำเนินชีวิต ช่วงเวลาแห่งจินตนาการได้ถูกตัดทอนลดน้อยลงไปเรื่อยๆ จนบางครั้งเมื่อเราหยุดพักแล้วหวนกลับไปนึกถึงช่วงเวลาในวัยเด็ก ทำให้เราได้รู้สึกอบอุ่น สดชื่น และเติมไปด้วยจินตนาการ ทำให้เราได้ผ่อนคลาย เพราะถ้าจะกล่าวถึงนิทานแล้วก็ถือว่าเป็นเรื่องของเด็กอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยส่วนใหญ่แล้วนิทานจะเป็นหนังสือเล่มมีทั้งปกอ่อนและปกแข็งซึ่งล้วนแล้วแต่ทำมาจากกระดาษ ผู้วิจัยจึงได้นำรูปทรงและรูปแบบการทำเล่มนิทานมาสร้างสรรค์โดยผ่านกระบวนการ Soft sculpture โดยใช้วัสดุคือผ้าเป็นหลัก เลือกใช้ลักษณะ พื้นผิว และสี ของผ้าให้ได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริง ออกมาในรูปแบบของหนังสือผ้าและออกมาในความรู้สึกของรูปแบบ ของความเป็นตุ๊กตาที่เป็นของสำหรับเด็ก โดยผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานคล้ายเล่มหนังสือจริงเพื่อที่ผู้มาชมผลงานจะได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวงาน กล่าวคือ สามารถเปิดดูภาพ เรื่องราวภายในหนังสือได้ และตัวผู้ชมยังได้ใช้จินตนาการในความทรงจำในการสร้างเรื่องราวต่างๆอีกด้วย เพราะผู้วิจัยตั้งใจค้นหาเรื่องราวที่เป็นอักษรออกไปคงเหลือไว้เพียงภาพ เป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมผลงานได้ย้อนหวนกลับไปนึกถึงสมัยวัยเยาว์ในช่วงที่มีความสุข และเติมไปด้วยจินตนาการ

2.1 อลิสผจญภัยแดนมหัศจรรย์



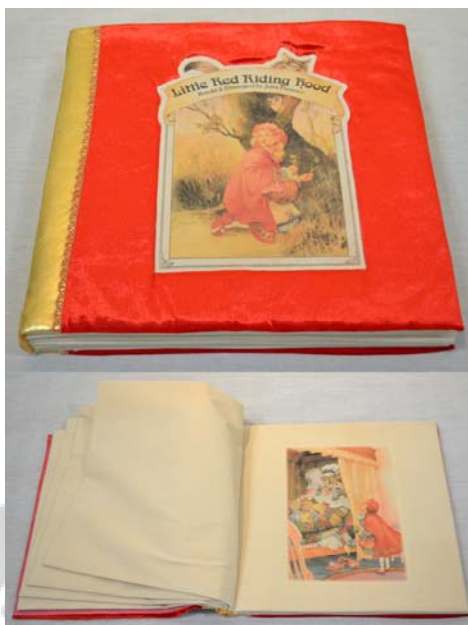
ภาพประกอบ 30 ผลงานที่ 1. ชื่อผลงาน “อลิสผจญภัยแดนมหัศจรรย์”

2.2 แจ็คผู้ฆ่ายักษ์



ภาพประกอบ 31 ผลงานที่ 2. ชื่อผลงาน “แจ็คผู้ฆ่ายักษ์”

2.3 หนังสือน้อยหมวกแดง



ภาพประกอบ 32 ผลงานที่ 3. ชื่อผลงาน “หนังสือน้อยหมวกแดง”

2.4 พินอคคิโอ



ภาพประกอบ 33 ผลงานที่ 4. ชื่อผลงาน “พินอคคิโอ”

2.5 ปีเตอร์แพน



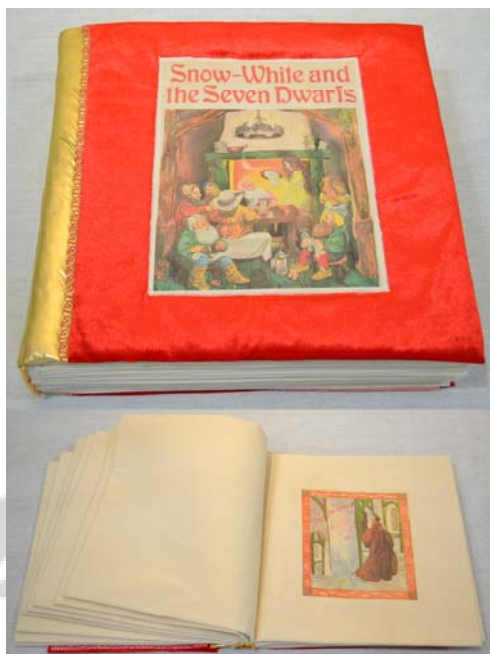
ภาพประกอบ 34 ผลงานที่ 5. ชื่อผลงาน “ปีเตอร์แพน”

2.6 ซินเดอเรลล่า



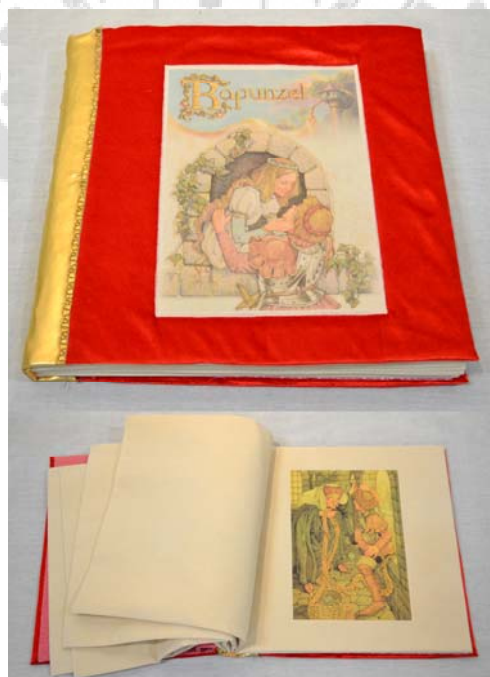
ภาพประกอบ 35 ผลงานที่ 6. ชื่อผลงาน “ซินเดอเรลล่า”

2.7 สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด



ภาพประกอบ 36 ผลงานที่ 7. ชื่อผลงาน “สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด”

2.8 ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว



ภาพประกอบ 37 ผลงานที่ 8. ชื่อผลงาน “ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว”

2.9 เจ้าหญิงนิทรา



ภาพประกอบ 38 ผลงานที่ 9. ชื่อผลงาน “เจ้าหญิงนิทรา”

2.10 Thumbelina



ภาพประกอบ 39 ผลงานที่ 10. ชื่อผลงาน “ธัมเบลลินา”

2.11 หนูน้อยขายไม้ขีดไฟ



ภาพประกอบ 40 ผลงานที่ 11. ชื่อผลงาน “หนูน้อยขายไม้ขีดไฟ”

2.12 เจ้าชายกบ



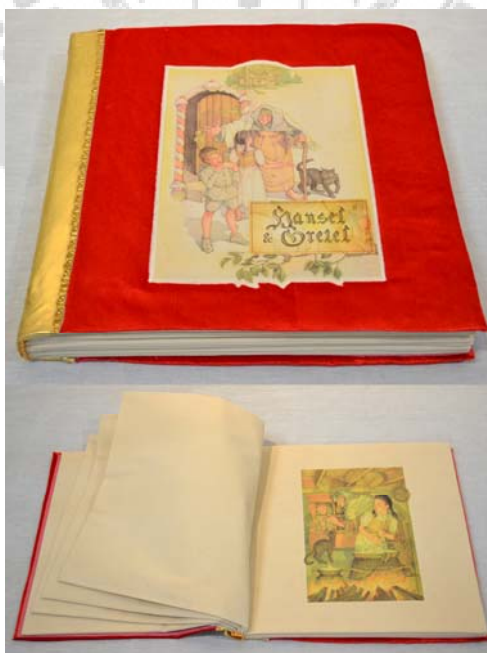
ภาพประกอบ 41 ผลงานที่ 12. ชื่อผลงาน “เจ้าชายกบ”

2.13 ชุดใหม่ของพระราชินี



ภาพประกอบ 42 ผลงานที่ 13. ชื่อผลงาน “ชุดใหม่ของพระราชินี”

2.14 ฮันเซลและเกรเทล กับแม่มดบ้านขนมปัง



ภาพประกอบ 43 ผลงานที่ 14. ชื่อผลงาน “ฮันเซลและเกรเทล กับแม่มดบ้านขนมปัง”

2.15 โฉมงามกับเจ้าชายอสูร



ภาพประกอบ 44 ผลงานที่ 15. ชื่อผลงาน “โฉมงามกับเจ้าชายอสูร”

2.16 ลิตเติลเมอร์เมต



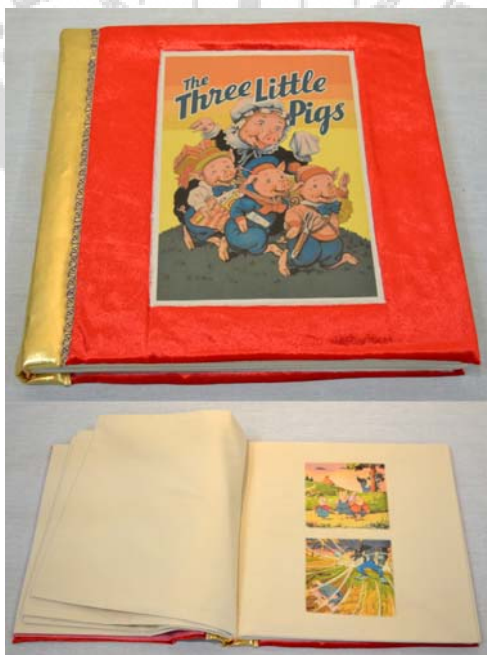
ภาพประกอบ 45 ผลงานที่ 16. ชื่อผลงาน “ลิตเติลเมอร์เมต”

2.17 พ่อมดแห่งออซ



ภาพประกอบ 46 ผลงานที่ 17. ชื่อผลงาน “พ่อมดแห่งออซ”

2.18 ลูกหมูสามตัว



ภาพประกอบ 47 ผลงานที่ 18. ชื่อผลงาน “ลูกหมูสามตัว”

ตาราง 5 ค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ของผลงานชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ($n=100$)

ข้อ	รายการประเมิน	\bar{X}	SD	แปลความหมาย
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)				
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ	4.59	28.73	มากที่สุด
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ	4.34	22.31	มาก
3.	เอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ	4.42	23.62	มาก
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ	4.54	26.41	มากที่สุด
รวมด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)		4.47	25.27	มาก
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork)				
5.	แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ	4.61	29.97	มากที่สุด
6.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ	4.55	28.08	มากที่สุด
7.	รูปทรง ลักษณะ ของสิ่งื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นตัวงานศิลปะ	4.46	24.46	มาก
8.	ตัวผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก	4.68	30.97	มากที่สุด
9.	ตัวผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	4.50	25.62	มากที่สุด
รวมด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork)		4.56	27.82	มากที่สุด
ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture)				
10.	วัสดุที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน	4.41	24.15	มาก
11.	รายละเอียดต่างๆในตัวงานต่อการสร้างสรรค์ผลงาน	4.15	19.07	มาก
12.	วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก	4.66	29.70	มากที่สุด
13.	วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	4.26	22.01	มาก
14.	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน	4.49	25.68	มาก
รวมด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture)		4.39	24.12	มาก
รวม		4.48	25.76	มาก

สรุปผล ข้อมูลค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนมาตรฐานของผู้ชมผลงานศิลปะและตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีตของผลงานชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน ดังนี้

จากตาราง 5 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คนมีความคิดเห็นต่อผลงานชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.48 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 25.76 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก โดยด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) มีค่าเฉลี่ยรวมสูงสุดเท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 27.82 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) และด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) มีค่าเฉลี่ยรวมต่ำสุดเท่ากับ 4.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 24.12 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) เกี่ยวกับความสวยงามของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.59 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 28.73 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ, เอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ และสัดส่วนของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 22.31 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) เกี่ยวกับตัวผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 30.97 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ, เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ, ตัวผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และรูปทรง ลักษณะ ของสิ่งที่น่าสนใจสร้างสรรค์เป็นตัวงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.46 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 24.46 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) เกี่ยวกับวัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 29.70 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน, วัสดุที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน, วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และรายละเอียดต่างๆในตัวงานต่อการสร้างสรรค์ผลงาน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 19.07 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยในหัวข้อเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ได้ทำการศึกษาในเรื่องราวของจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ผ่านสภาวะโหยหาอดีตตามกระบวนการและรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) ซึ่งสามารถสรุปผลของการวิจัยและการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมายสำคัญเพื่อศึกษาความสำคัญของจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก ปรัชญาการณ์ของสภาวะโหยหาอดีตและความนิยมของย้อนยุค โดยผู้วิจัยกำหนดความมุ่งหมายเฉพาะดังนี้

1. เพื่อศึกษาเนื้อหาในเรื่องจินตนาการในวัยเด็ก ในประเด็น
 - 1.1 พัฒนาการวัยเด็ก
 - 1.2 โครงสร้างทางจินตนาการ ความหมาย และความสำคัญ
 - 1.3 อิทธิพลภายนอก ที่ส่งผลต่อจินตนาการของเด็ก
2. เพื่อศึกษาสภาวะโหยหาอดีต และทฤษฎี Nostalgia
3. เพื่อศึกษาโครงสร้างทางทัศนศิลป์และกลวิธีเทคนิคในงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์

(Soft Sculpture)

4. สร้างสรรค์ผลงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture) จากข้อมูลการศึกษาวิจัย ในประเด็นของแนวความคิด การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กกับสภาวะโหยหาอดีต

ขอบเขตของการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้บรรลุตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาประวัติ เนื้อหา โครงสร้าง แนวความคิด และกลวิธีต่างๆ ดังนี้
 - 1.1 ศึกษาโครงสร้าง เนื้อหา ความหมาย ความสำคัญ ของจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก
 - 1.2 ศึกษาเรื่องราวในจินตนาการ นิทาน ของเล่น อาหาร สภาพแวดล้อม สถานที่ ที่

ส่งผลต่อจินตนาการของเด็ก

1.3 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาวะโหยหาอดีต รูปแบบผลงานศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกับทฤษฎี Nostalgia

1.4 ศึกษาข้อมูลทางด้านโครงสร้าง กลวิธีเทคนิค และรูปแบบผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture)

2. ประชากรในการวิจัย คือ ภาพร่างที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเรื่องสภาวะโหยหาอดีตถึงช่วงเวลาการใช้จินตนาการในวัยเด็ก 4 ชุด จำนวน 66 ชิ้น

3. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้มาจากผู้เชี่ยวชาญ สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เป็นภาพร่าง 2 ชุด จำนวน 33 ชิ้น มาสร้างสรรคผลงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การทำวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือในการทำวิจัยเกิดจากการที่ผู้วิจัยศึกษาและนำเอาข้อมูลแนวความคิด เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการวัยเด็ก สภาวะโหยหาอดีต ข้อมูลทางด้านศิลปะและงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) ที่ปรากฏในเอกสาร ปรากฏการณ์ หรือภาพผลงานมาทำการวิเคราะห์ และมาสร้างสรรคเป็นภาพร่างของผลงาน 4 ชุด 66 ชิ้น แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพร่างทั้งหมด มาสร้างสรรคเป็นผลงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) จำนวน 2 ชุด 38 ชิ้นผลงาน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้กล่าวโดยสรุปคือ

1. ที่มาของแนวความคิดเนื้อหาในผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) การศึกษาค้นคว้าในเรื่องสภาวะโหยหาอดีตถึงช่วงเวลาการใช้จินตนาการในวัยเด็ก

2. รูปแบบและองค์ประกอบ ทางทัศนศิลป์และประติมากรรม ของผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) ในเรื่องสภาวะโหยหาอดีตถึงช่วงเวลาการใช้จินตนาการในวัยเด็ก

3. แบบสอบถามจากผู้ชมผลงานในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัย ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือแบบสอบถาม

1. ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)

1.1 ความสวยงามของผลงานศิลปะ

1.2 สัดส่วนของผลงานศิลปะ

1.3 เอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ

- 1.4 ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ
2. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork)
 - 2.1 แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ
 - 2.2 เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ
 - 2.3 รูปทรง ลักษณะ ของสิ่งที้นำมาสร้างสรรค์เป็นตัวงานศิลปะ
 - 2.4 ตัวผลงานสร้างความรู้สึกรั้งวัยเด็ก
 - 2.5 ตัวผลงานสร้างความรู้สึกรั้งด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
3. ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Soft sculpture
 - 3.1 วัสดุที้นำมาสร้างสรรค์ผลงาน
 - 3.2 รายละเอียดต่างๆในตัวงานต่อการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 3.3 วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกรั้งวัยเด็ก
 - 3.4 วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกรั้งด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
 - 3.5 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน
4. ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)
 - 4.1 สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ
 - 4.2 วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation)
 - 4.3 บรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการทีจัดแสดงผลงานศิลปะ
 - 4.4 รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ
 - 4.5 การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ
 - 4.6 พื้นทีสำหรับเดินชมงาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. นำผลงานศิลปะทีผู้เชี่ยวชาญด้านทัศนศิลป์คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 2 ชุด 33 ชิ้นผลงาน ไปจัดแสดงผลงานศิลปะ ณ หอศิลปกรรมศรีนครินทร์วิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ ประสานมิตร โดยใช้ชื่องานว่า MASTER DEGREE ART EXHIBITION 2012 ระหว่างวันที่ 24 กุมภาพันธ์ – 3 มีนาคม พ.ศ.2555

2. แจกแบบประเมินให้กับผู้มาเข้าร่วมชมงานศิลปะเพื่อแสดงความคิดเห็นมีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อศึกษาเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต

3. รวบรวมแบบประเมิน ในช่วงระหว่างวันที่ 24 กุมภาพันธ์ – 3 มีนาคม พ.ศ.2555 จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คนเพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล (แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ) ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ข้อมูลพื้นฐานใช้สถิติร้อยละในการวิเคราะห์
2. ข้อมูลความคิดเห็นของผู้ประเมินที่ชมผลงานศิลปะใช้สถิติการหาค่าเฉลี่ย
3. หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 เป็นคำถามแบบเลือกตอบเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ และระดับการศึกษา ผลจากแบบสอบถามพบว่า

1. เพศหญิง จำนวน 44 คน คิดเป็นร้อยละ 44
2. เพศชาย จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 56
3. ระดับการศึกษาต่ำกว่ามัธยมต้น จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 5
4. ระดับมัธยมต้น จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 8
5. ระดับมัธยมปลาย / ปวช. จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 2
6. ระดับอนุปริญญา จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0
7. ระดับปริญญาตรี จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 68
8. ระดับสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 17

จากแบบสอบถามเพศชายตอบแบบสอบถามมากที่สุด ร้อยละ 56 และระดับการศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุด ร้อยละ 68 (ตาราง 2)

ตอนที่ 2 เป็นคำถามแบบเลือกตอบตามความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะที่มีต่อผลงานศิลปะในหัวข้อเรื่องการศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งในตอนที่ 2 แบ่งเป็น 2 ชุดผลงาน คือ ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก และชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1. ด้านสถานที่ในการจัด

แสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) 2. ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) 3. ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) 4. ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ Soft sculpture

ผลจากแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน มีความคิดเห็นต่อสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) โดยบรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 29.70 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation), พื้นที่สำหรับเดินชมงาน, สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ, รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ และการจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 22.99 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ตาราง 3)

ผลจากแบบสอบถามของผลงานชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชมผลงานศิลปะ จำนวน 100 คน มีความคิดเห็นต่อผลงานชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก โดยด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) มีค่าเฉลี่ยรวมสูงสุดเท่ากับ 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 27.14 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) และด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) มีค่าเฉลี่ยรวมต่ำสุดเท่ากับ 4.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 24.54 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) เกี่ยวกับความโดดเด่นของผลงานศิลปะมีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.66 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 29.70 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ความสวยงามของผลงานศิลปะ, เอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ และสัดส่วนของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.35 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 22.10 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) เกี่ยวกับตัวผลงานสร้างความรู้สึกรังสรรค์ถึงวัยเด็ก มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.69 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 30.89 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ, เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ, รูปทรง ลักษณะ ของสิ่งที่น่าสนใจสร้างสรรค์เป็นตัวงานศิลปะ และตัวผลงานสร้างความรู้สึกรังสรรค์ด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 20.78 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) เกี่ยวกับ วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกรั้งวัยเด็ก มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.67 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 29.94 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ วัสดุและ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกรั้งด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์, วัสดุที่นำมา สร้างสรรค์ผลงาน, กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน และรายละเอียดต่างๆในตัวตนต่อการสร้างสรรค์ ผลงาน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.14 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 18.92 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ใน ระดับมาก (ตาราง 4)

ผลจากแบบสอบถามของผลงานชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เข้าชม ผลงานศิลปะ จำนวน 100 คนมีความคิดเห็นต่อผลงานชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน โดยด้านความสัมพันธ์ ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) มีค่าเฉลี่ยรวมสูงสุดเท่ากับ 4.56 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 27.82 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการรับรู้ ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) และด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) มีค่าเฉลี่ยรวมต่ำสุดเท่ากับ 4.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 24.12 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อของแต่ละด้าน พบว่า ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงาน ศิลปะ (Aesthetics) เกี่ยวกับความสวยงามของผลงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.59 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 28.73 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ความโดดเด่น ของผลงานศิลปะ, เอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ และสัดส่วนของผลงานศิลปะ มี ค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.34 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 22.31 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) เกี่ยวกับตัว ผลงานสร้างความรู้สึกรั้งวัยเด็ก มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.68 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 30.97 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ, เนื้อหา เรื่องราวของตัวตนศิลปะ, ตัวผลงานสร้างความรู้สึกรั้งด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และ รูปทรง ลักษณะ ของสิ่งทีนำมาสร้างสรรค์เป็นตัวตนศิลปะ มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.46 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน เท่ากับ 24.46 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) เกี่ยวกับ วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกรั้งวัยเด็ก มีค่าเฉลี่ยสูงสุดเท่ากับ 4.66 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 29.70 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ กระบวนการ สร้างสรรค์ผลงาน, วัสดุที่นำมาสร้างสรรค์ผลงาน, วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้าง

ความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และรายละเอียดต่างๆในตัวตนต่อการสร้างสรรค์ผลงาน มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดเท่ากับ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 19.07 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ตาราง 5)

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยเรื่อง การศึกษาเพื่อการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีตนั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเนื้อหาในเรื่องจินตนาการในวัยเด็ก ในประเด็น พัฒนาการวัยเด็ก โครงสร้างทางจินตนาการ ความหมาย และความสำคัญ อิทธิพลภายนอก ที่ส่งผลต่อจินตนาการของเด็ก อีกทั้งได้ศึกษาในเรื่องสภาวะโหยหาอดีต เกี่ยวกับทฤษฎี Nostalgia ทางด้านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานได้ศึกษาโครงสร้างทางทัศนศิลป์และกลวิธีเทคนิคในงาน ซอฟต์ สคัลป์เจอร์ (Soft Sculpture) เพื่อศึกษาและทราบถึงความสำคัญของการพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก ภายใต้สภาวะสังคม การดำรงชีวิตที่มีแรงกดดันจากภายนอก และสภาวะโหยหาอดีต ทำให้เห็นถึงความสำคัญของการเสริมสร้างจินตนาการวัยเด็ก และสภาวะโหยหาช่วงเวลาของอดีต ช่วงเวลาในความทรงจำ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะให้เป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการกระตุ้นการพัฒนาองค์ความรู้แก่เด็ก และสะท้อนปรากฏการณ์ในสังคม ผู้วิจัยขออภิปรายผลดังนี้

ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 25.98 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด โดยบรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งการมองภาพองค์รวมนั้นเป็นวิธีการที่ช่วยให้วิเคราะห์ หรือพิจารณาสิ่งต่างๆได้ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น ในหลายครั้งปัญหาที่เกิดขึ้น มักมีสาเหตุมาจากระบบการวิเคราะห์เพื่อตัดสินใจหรือแก้ปัญหาที่ยังขาดการมองภาพรวม การมองภาพรวมนั้นคือการมองในมุมกว้าง โดยรายละเอียดบางจุดอาจโดดเด่น หรืออาจด้อย แต่ในภาพองค์รวมนั้นอยู่ในขั้นที่ดี ถึงแม้ว่าในข้อย่อยเรื่องการจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ หรือรูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะจะมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากซึ่งเป็นข้อด้อยลงมา แต่ด้านบรรยากาศโดยรวมและวิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์ (Representation) นั้นมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ทำให้ผลรวมและภาพรวมในการจัดงานนิทรรศการอยู่ในระดับที่ดีมากเช่นกัน

ผลงานชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.55 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 27.14 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด จะเห็นได้ว่าลักษณะตัวผลงานที่อยู่ในรูปแบบของงานประติมากรรมนั้น กระทบต่อการรับรู้ของผู้ชมงานได้เป็นอย่างมาก จาก

รูปทรงที่เป็น 3 มิติ สามารถจับต้องได้ เห็นได้ทั้งความลึก ความนูน ประกอบกับตัววัสดุที่นำมาใช้นั้น เป็นผ้า และวัสดุอ่อนนุ่ม สีเส้น ลวดลายต่างๆ ช่วยสร้างความนึกคิดและจินตนาการถึงเรื่องราวที่เป็น ประสบการณ์ของผู้รับชม ซึ่งตัวผลงานจะกระทบต่อผู้ชมมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับกระบวนการรับรู้ ซึ่งการรับรู้ (Perception) นั้นเป็นการแปลความหมายจากการสัมผัส โดยเริ่มจากการมีสิ่งเร้ามากระทบกับอวัยวะ รับสัมผัสทั้งห้า และส่งกระแสประสาท ไปยังสมอง เพื่อการแปลความ เกิดเป็นกระบวนการของการรับรู้ (Process) ซึ่งเป็นกระบวนการที่คาบเกี่ยวกันระหว่างเรื่องความเข้าใจ การคิด การรู้สึก (Sensing) ความจำ (Memory) การเรียนรู้ (Learning) การตัดสินใจ (Decision making) ดังนั้นเมื่อผู้ชมผลงาน ได้เห็นสิ่งของ หรือรูปทรงต่างๆที่คุ้นตา ทำให้ผู้ชมรับสารเข้าไปเกิดจินตนาการถึงประสบการณ์ต่างๆที่ ได้ประสบมา เช่น ม้าไม้ ม้าโยก ตุ๊กตากลูโซ่ เกมบันไดงู ฯลฯ เมื่อเห็น ได้มอง ได้สัมผัส ทำให้ผู้ชมงาน หวนนึกถึงของเล่นในสมัยอดีตเมื่อตอนยังเด็ก ซึ่งอาจจะไม่ได้คิดถึงตัวผลงานที่กำลังเล่นโดยตรง แต่ เกิดความคิดถึงจากตัวผลงานทำให้ผู้ชมมีจินตนาการไปยังของเล่นอื่นๆที่ตนได้เคยผ่านมาด้วยนั่นเอง

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.47 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 25.24 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก จินตนาการใน วัยเด็กเป็นเรื่องที่สำคัญทำให้เราได้พัฒนาและสั่งสมประสบการณ์ด้านต่างๆ ทำให้ได้รู้ว่าช่วงเวลาใน วัยเด็กเป็นสิ่งที่น่าจดจำและควรระลึกถึง ช่วงเวลาที่มีอิสระทางความคิดและจินตนาการ เกี่ยวกับของ เล่นถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตวัยเด็ก เด็กจะเล่นเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์หรือการส่งเสริมพัฒนา ศักยภาพและพัฒนาการในด้านต่างๆ ดังที่ สุชา จันท์เอม ได้กล่าวว่า “การเล่นของเด็กมีความสำคัญ มาก แต่บางครั้งคนเราก็ลืมนึกถึงความสำคัญของการเล่น การเล่นของเด็ก หมายถึง กิจกรรมหรือการ กระทำใดๆที่ให้ความสนุกสนานแก่เด็กโดยไม่คำนึงถึงผลของมัน การเล่นเกิดจากความสนใจของเด็ก ไม่มีการบังคับใดๆทั้งสิ้น เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่า การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก...” (สุชา จันท์เอม. 2543: 81-83) ดังนั้นรูปทรง ลักษณะ รวมไปถึงสัญลักษณ์ต่างๆของของเล่นในตัวผลงาน จึงมีส่วนให้การสร้างความรู้สึกถึงจินตนาการ และประสบการณ์ในวัยเด็กด้วยเช่นกันในระดับหนึ่ง

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.42 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 24.54 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้ตัววัสดุ และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็กให้กับผู้ชมผลงานได้มากที่สุด จาก กระบวนการเป็นการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) ซึ่งเป็นงาน ประติมากรรมประเภทหนึ่งที่สร้างสรรค์โดยการใช่วัสดุที่มีความอ่อนนุ่ม เช่น ผ้า โฟม ยาง พลาสติก กระดาษ เส้นใย และวัสดุอื่นๆที่มีลักษณะอ่อนนุ่มไม่แข็งกระด้าง ซึ่งงานประติมากรรมอ่อนนุ่มนี้เริ่ม ได้รับความนิยมนั้นในปี 1960 โดยศิลปินในกลุ่ม ป๊อป อาร์ท (Pop Art) เคลส์ โอลเด็นเบิร์ก (Claes Oldenburg) และในการใช้วัสดุที่มีความยืดหยุ่น อ่อนนุ่ม นั้นทำให้ตัวงานดูอ่อนโยน ดูไม่เป็นพิษเป็น

ภัยเหมือนวัยเด็ก หรือผู้หญิง ดังเช่นที่ นภพงค์ กู้แร่ ได้กล่าวไว้ว่า “ประติมากรรมละมุน SOFT SCULPTURE เป็นผลงานศิลปะในแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่ คำว่าประติมากรรมจะถูกเขย่า ความหมายเล็กน้อย ด้วยภาพของประติมากรรมที่ดูแข็งแรง มั่นคง หนัก เป็นสัญลักษณ์ของเพศชาย ตรงกันข้าม SOFT SCULPTURE นุ่มนวล บางเบา เคลื่อนไหว ยืดหยุ่น แปรเปลี่ยนรูปทรงได้ เปรียบ คล้ายสตรี” (วิทยาลัยช่างศิลป์. 2554: ออนไลน์) จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานผนวกกับการ เลือกใช้วัสดุประเภทที่มีความอ่อนนุ่ม จึงทำให้ผู้ชมผลงานมีความรู้สึกและจินตนาการวนกลับไปยัง วัยเด็กได้เป็นอย่างดี

ผลงานชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน

ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.56 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 27.82 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เห็นได้ อย่างชัดเจนว่า นิทาน เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับวัยเด็กโดยตรง ซึ่งทุกคนมักจะมีประสบการณ์ทางด้าน นี้ จึงเป็นเรื่องง่ายที่ผู้ที่ได้ชมผลงานจะเกิดความเข้าใจ และมีจินตนาการร่วมไปกับตัวเรื่องของนิทาน เรื่องต่างๆ จันทรเพ็ญ สุภาพล กล่าวไว้ว่า “นิทาน เป็น เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาโดยอิงความจริงหรือ จินตนาการ มีวัตถุประสงค์ให้เกิดความสนุกสนานและแฝงความคิดสอนใจเพื่อให้ผู้อื่นเกิดการเรียนรู้ จากเนื้อเรื่องในนิทาน” (จันทรเพ็ญ สุภาพล. 2535: 26) ดังนั้นนิทานแต่ละเรื่องในจินตภาพของผู้ชม ผลงานจึงมีรายละเอียดปลีกย่อยแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ของแต่ละคนอีกด้วย สิ่งดึงดูดคือตัว ผลงานที่เป็นหนังสือนิทานเล่มใหญ่ สร้างความรู้สึกเหมือนได้อ่านคัมภีร์เวทมนต์เล่มหนาในเทพนิยาย เป็นการสร้างบรรยากาศแฟนตาซีให้กับผู้ชมผลงานให้อารมณ์และจินตนาการร่วมไปกับ แนวความคิดและตัวผลงาน

ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.47 ส่วน เบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 25.27 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในหัวข้อย่อยความสวยงามของ ผลงานศิลปะมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องจากตัวผลงานมีลักษณะที่คล้ายกัน และมีเป็น จำนวนมาก กล่าวคือตัวผลงานเป็นรูปเล่มนิทานผ้าเล่มใหญ่จำนวน 18 เล่ม การรับรู้ของผู้ชมผลงาน แบบซ้ำๆ และถูกจัดวางอย่างเป็นระเบียบ ก่อให้เกิดสุนทรียภาพว่าด้วยจังหวะและการซ้ำของตัว ผลงาน ซึ่งสุนทรียภาพ คือ ความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ ที่แต่ละบุคคลสามารถเข้าใจได้และ รู้สึกได้ หรือเป็นความรู้สึก และความเข้าใจของแต่ละบุคคลที่มีต่อความงามในธรรมชาติหรืองานศิลปะ นั้นๆ เมื่อการรับรู้ในการซ้ำของรูปทรง นิทานแต่ละเรื่องที่เปลี่ยนไป ทำให้ผู้ที่ชมผลงานได้ซึมซับถึง ความรู้สึกในวัยเยาว์ต่อการอ่านนิทานด้วยเช่นกัน

ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 4.39 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 24.12 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ในด้านนี้วัสดุ

และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกรั้งถึงวัยเด็กมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่ง สุวันชัย พงษ์สุกิจวัฒน์ ได้กล่าวไว้ว่า “วัสดุ คือ วัสดุต่างๆ ที่มนุษย์นำมาประกอบขึ้นหรือผลิตขึ้นให้เป็นผลิตภัณฑ์, เครื่องมือเครื่องใช้, สิ่งประดิษฐ์, สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ” (สุวันชัย พงษ์สุกิจวัฒน์. 2009: Online) ดังนั้นการเลือกใช้วัสดุจึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างมาก เพราะนอกจากจะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสม และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้แล้วยังต้องคำนึงถึงการสื่อความหมายของตัววัสดุเองด้วย ในตัวผลงานวัสดุหลักเป็นผ้า ซึ่งนำมาทำเป็นรูปเล่มตามแบบฉบับหนังสือจริงๆ ผ้าที่นำมาใช้นั้นเน้นสีที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง เช่น สีผ้าที่ยังไม่ได้ทำการฟอกของผ้าดิบ นำมาเย็บเป็นแผ่นแทนกระดาษ เป็นต้น ดังนั้นผู้ที่มาชมผลงานจึงได้สัมผัสกับความรู้สึกรั้งถึงเล่มนิทานจริงๆ แตกต่างตรงที่มีความหนา นุ่มจากเนื้อผ้าและพองน้ำ ตัวผลงานจึงสร้างภาพทั้งเป็นหนังสือนิทานเรื่องราวที่เคยอ่านสมัยวัยเยาว์ และเป็นตุ๊กตาที่มีความอ่อนนุ่มที่เคยได้จับเล่นสมัยวัยเด็กด้วยเช่นกัน

จากผลงานทั้งสองชุด คือ ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก และชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน นั้นมีความคิดเห็นในทุกๆด้านอยู่ในระดับมากที่สุดเนื่องจากตัวผลงานที่อยู่ในรูปแบบประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft Sculpture) นั้นสามารถสร้างจินตภาพด้านความคิดคำนึงและความรู้สึก เมื่อตัวชิ้นงานศิลปะทุกตัวสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้มาชมผลงาน โดยการจับต้อง สัมผัส หรือเล่นกับตัวงานศิลปะได้ เช่น ชุดนิทานก่อนนอน นิทานทุกเล่มผู้ชมสามารถเปิดอ่านได้ ม้าหมุน ตุ๊กตากล่องเพลง สามารถทำให้ขยับได้ เกมบันไดงู โดมิโน ก็สามารถเล่นได้ เป็นต้น นอกจากนี้ วัสดุที่สัมผัสได้ถึงความนุ่ม พื้นผิวในลักษณะต่างๆยังสร้างความรู้สึกรั้งเกี่ยวกับของเล่นสำหรับเด็ก สิ่งของที่ไม่เป็นอันตราย ไม่มีเหลี่ยม มุม หรือลักษณะของเล่นในรูปแบบของตุ๊กตา โดยเฉพาะรูปทรงของตัวงานศิลปะจะใช้รูปทรงที่เป็นของเล่นและเรื่องนิทานในยุคสมัยก่อน ซึ่งทุกคนอาจจะเคยเล่น หรือเคยเห็นผ่านตากันมา เป็นการแชร์ประสบการณ์ของตัวผู้วิจัยที่มีต่อความทรงจำของ นิทานและของเล่นในวัยเด็ก ไปยังประสบการณ์ในวัยเด็กของผู้ชมผลงานด้วย จึงไม่ใช่เรื่องยากที่ผู้มาชมผลงานจะมีความเข้าใจหรือเห็นภาพตรงกัน อีกประการหนึ่งในกระแสสังคมที่มุ่งเน้นการตลาดแบบ Retro Marketing ซึ่งได้นำความต้องการบริโภคในความหมายของอดีต โดยใช้แนวความคิดที่ว่าวันวานจะไม่สามารถหวนกลับมาได้อีกกลับมาใช้เป็นหลักการตลาด ซึ่งกระแสเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นตัวกระตุ้นแนวคิด เรื่องอดีต วันวาน ความทรงจำ ต่างๆได้เป็นอย่างดี และถือได้ว่าแพร่หลายมากในสังคมไทย ทำให้ผู้ที่ได้รับชมผลงานมีการรับรู้ เข้าใจ และเห็นถึงจินตภาพเรื่องราวต่างๆที่ผู้วิจัยพยายามสื่อผ่านตัวผลงานด้วยนั่นเอง

ข้อเสนอแนะที่ได้จากงานวิจัย

1. ผู้เข้าชมงานศิลปะมีความตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็ก ภายใต้อารมณ์สังคม การดำรงชีวิตที่มีแรงกดดันจากภายนอก และสภาวะโหย

หาอดีตมากยิ่งขึ้น หลังจากการเข้าชมผลงานศิลปะทำให้เกิดประสบการณ์รับรู้ทางทัศนศิลป์และสุนทรียภาพ และเกิดจินภาพในวัยเด็ก รวมไปถึงผลงาน

2. จินตนาการสร้างสรรค์ในวัยเด็กเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากเป็นส่วนประกอบในการดำรงชีวิตและการทำงานในทุกๆด้าน จึงควรพัฒนาให้เต็มศักยภาพ และมีการส่งเสริมให้ถูกต้อง ในตัวทุกคนล้วนมีความคิดในด้านจินตนาการสร้างสรรค์ ถ้าหากมีในด้านนี้มาก เราก็จะมีความคิดริเริ่มทำในสิ่งแปลกใหม่ พัฒนาแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาสมองซีกขวาให้มีศักยภาพมากยิ่งขึ้นด้วย

3. การที่คนเราเกิดช่วงสภาวะโหยหาอดีตนั้นไม่ใช่เรื่องที่ไม่ดี เสียหาย หรือเป็นปัญหา เพราะการโหยหาอดีต คือการที่เราได้คิดย้อนกลับไปในความทรงจำ หรือช่วงเวลาอันดีที่เรายังจดจำได้ หรืออาจอยากให้มีเกิดขึ้นอีกครั้ง การคิดถึงเรื่องอดีตที่ผ่านมาอันเป็นเพราะเราตามกระแสสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วไม่ทัน เราจึงหวนกลับไปนึกถึงอดีตที่เป็นเรื่องราวที่เราได้หยุดพักและหยุดคิดถึงสิ่งต่างๆ ถือได้ว่าเป็นการทบทวนสิ่งที่เราได้ทำมาและเป็นการทบทวนตัวเองเพื่อก้าวต่อไปในอนาคต

4. งานวิจัยนี้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าทางด้านกลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture) ทางด้าน ความหมาย เนื้อหา ความสำคัญ และกระบวนการต่างๆ รวมถึงรูปแบบ และวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบประติมากรรมอ่อนนุ่มนั้นสามารถสร้างการรับรู้ทางด้านสุนทรียภาพและจินตนาการได้อย่างหลากหลาย และยังไม่ค่อยแพร่หลายในประเทศไทย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ผลงานศิลปะจากงานวิจัยที่สร้างสรรค์ขึ้นในรูปแบบประติมากรรมอ่อนนุ่มนั้น จะต้องใช้เวลาและความประณีตมาก ซึ่งในการทำงานครั้งนี้ยังขาดการวางแผนที่ดีทำให้ตัวงานบางส่วนไม่ได้ตรงตามลักษณะที่ตั้งใจไว้ ดังนั้นการสร้างผลงานในครั้งต่อไปจึงควรวางแผนงานในระยะยาวเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น

2. ในการสร้างสรรค์ผลงานความหลากหลายของสื่อวัสดุมีความสำคัญมาก เพราะเป็นส่วนที่สามารถสร้างความรู้สึกรับรู้ต่างๆให้กับตัวผลงานได้เป็นอย่างดี ซึ่งในครั้งนี้อยู่วิจัยได้ทำการเลือกหาวัสดุต่างๆจากแหล่งที่มาเดียวกัน ทำให้ความหลากหลายในตัววัสดุมีน้อย ดังนั้นในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งต่อไปควรที่จะเลือกหาวัสดุจากแหล่งที่มาหลายแหล่ง เพื่อที่จะได้มีตัวเลือกในการใช้วัสดุในลักษณะใหม่ๆที่หลากหลายเพิ่มขึ้นอีกด้วย



บรรณานุกรม

- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2549). ของเล่น.....ดาบสองคม. วารสารการศึกษาปฐมวัย. 10(1): 19-24.
- กิ่งแก้ว อัสถากร. (2531). วรรณกรรมจากบ้านใน. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- เกษลดา มานะจติ. (2529). สื่อการเรียนและเครื่องเล่นของเด็กก่อนวัยเรียน. เชียงใหม่:
สหวิทยาลัยล้านนา วิทยาลัยครูเชียงใหม่.
- จิตรราภรณ์ เตมียกุล. (2531). การศึกษาเปรียบเทียบสมรรถภาพในการฟังนิทานของเด็กปฐมวัยโดย
ใช้ภาพและหุ่นมือประกอบ. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. อุดลำนเา.
- จันทร์เพ็ญ สุภาผล. (2535). การศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบ
ดนตรีและนิทานประกอบภาพควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมความช่วยเหลือ. ปริญญา
โท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
อูดลำนเา.
- ชมรมวิทยาศาสตร์สุขภาพเพื่อพัฒนาเด็ก. (ม.ป.ป.). เทคโนโลยีการสร้างลูกให้ฉลาด. กรุงเทพฯ:
ธรรมสาร.
- ชาญชัย อาจินสมาจาร. (2552). การสร้างแบบสอบถามเพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย
- ชาญชัย อินทรประวัตติ. (2518, 18-20 กรกฎาคม). **ระเบียบวินัยกับความคิดสร้างสรรค์**. วิทยาสาร.
26(23): 18.
- ชุตติมา. (2554). 5 วิธีสร้างสิ่งแวดล้อมเอื้อความคิดสร้างสรรค์. นิตยสาร Modern Mom. สืบค้นเมื่อ
28 มิถุนายน 2554, จาก [http://www.petsang.com/วัยเตาะแตะ-2-3-ปี/5-วิธีสร้าง
สิ่งแวดล้อมเอื้อความคิดสร้างสรรค์.html](http://www.petsang.com/วัยเตาะแตะ-2-3-ปี/5-วิธีสร้างสิ่งแวดล้อมเอื้อความคิดสร้างสรรค์.html)
- ชูศักดิ์ เดชเกรียงไกรกุล. (2554). ย้อนเวลาสร้างเทรนด์ตลาดใหม่ Retro Futurism ตอนที่3. สืบค้น
เมื่อ 26 มิถุนายน 2554, จาก <http://www.mga.co.th/viewmarketing.php?id=136>
- ดลนภา ใจนักรัก. (2547). นิทานอาหารสมองของลูกรัก. นิตยสารบันทึกคุณแม่. 10. สืบค้นเมื่อ
11 มิถุนายน 2554, จาก [http://www.wattanasatitschool.com/index.php?lay=
boardshow&ac=webboard_show&WBntype=1&Category=wattanasatitschoolcom
&thispage=5&No=341610](http://www.wattanasatitschool.com/index.php?lay=boardshow&ac=webboard_show&WBntype=1&Category=wattanasatitschoolcom&thispage=5&No=341610)

- ดวงพร สถาปนกุล. (2545). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยของผู้ปกครอง โรงเรียนอนุบาลเอกชน กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ทรงพร สุทธิธรรม. (2534). การศึกษาความสามารถในการรับรู้และใจที่สนใจของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ผู้ปกครองจัดกิจกรรมนิทานเพื่อส่งเสริมการคลายการยึดตนเอง. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ขัดสำเนา.
- ทิวต์ นกบิน. (2542). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ธัญญาธร. (2550, มกราคม). Q for Child ชีวิตสร้างได้ตั้งแต่วัยเด็ก. นิตยสารบันทึกคุณแม่. (162). สืบค้นเมื่อ 10 มิถุนายน 2554, จาก http://www.elib-online.com/doctors50/child_q001.html
- นงลักษณ์ ไหว้พรหม. (2554). ประวัติความเป็นมาของการวัดเชาท์ปัญญา. จิตวิทยาทั่วไป. สืบค้นเมื่อ 3 มิถุนายน 2554, จาก <http://203.158.184.2/elearning/Psychology/unit1004.htm>
- นภพศ กู้แร่. (2554). Yaoi World ประติมากรรมละมุน Soft Sculpture มนุษย์คืองานศิลปะ. วิทยาลัยช่างศิลป์. สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม 2554, จาก <http://cfa.bpi.ac.th/sub5-94.html>
- นวน. (2546). กระแสโหยหาอดีต. สืบค้นเมื่อ 2 กรกฎาคม 2554, จาก <http://kanuay.kanuay.com/wbshow.php?nf=0273>
- นิดดา หงส์วิวัฒน์. (2532). การเรียนรู้ของเด็ก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เรือนแก้ว.
- นิติตา กุศลพูน. (2545). การเปรียบเทียบผลของการฝึกการเรียนรู้ตามแนวคิดของแมคคาร์ธี (4 MAT) กับการใช้กลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวัสดิศึกษา เขตวัฒนา สังกัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นุชนาฏ เนตรประเสริฐศรี. (2547). พัฒนาอารมณ์และสมองด้วยของเล่น. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ แฮปปี้ แฟมิลี่.
- ปี ภูมิตร์. (2552). แชนดี้อินดี้ เป็นมายังไง? และตอนนี้ ถึงไหนแล้ว!?. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2554, จาก <http://www.facebook.com/topic.php?uid=152981521421&topic=12874>
- ปราณี วงษ์เทศ. (2528). ของเล่นของโลก. กรุงเทพฯ: เรือนแก้ว.
- ปิยะชาติ แสงอรุณ. (2526). ศิลปะสำหรับเด็ก : ของเล่นเพื่อเสริมสร้างคุณค่าในชีวิต. กรุงเทพฯ:

- ปิ่น ปิ่น. (2547). *ของเล่นเสริมสร้างพัฒนาการ*. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.
 โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 7.
 กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ประสานมิตร
- พิชิต ฤทธิจัญญ. (2549). *ระเบียบวิจัยทางสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: แฮ้าส์ ออฟ
 เคอร์รี่ส์.
- เพ็ญแข แสงแก้ว. (2541). *การวิจัยทางสังคมศาสตร์*. ภาควิชาคณิตศาสตร์และสถิติ
 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เพียงจิต โรจน์ศุภรัตน์. (2531). *การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ทำ
 กิจกรรมการวาดรูปเป็นกลุ่ม กับรายบุคคล*. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย)
 กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
 คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2525). *เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับปฐมวัยศึกษา
 หน่วยที่ 1-7*. กรุงเทพฯ: ฝ่ายวิชาการพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- มานพ ถนอมศรี. (2534). *ชุมชนแห่งการสร้างสรรค์ของลูก*. กรุงเทพฯ: แสงศิลป์ การพิมพ์
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). *กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แม็ค.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2524). *พจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- วราภรณ์ รักวิจัย. (2533). *การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: แสงศิลป์ การพิมพ์.
- วิศรี หล้าหา. (2546). "เล่น" ของเล่น "เล่น" อย่างไรรู้ค่าและรู้ทันเพื่อพัฒนาการเต็มร้อย.
- วิจิตร วรุตบางกูร. (2531, มกราคม-พฤษภาคม). *ความคิดสร้างสรรค์สำหรับครู*. *ศึกษาศาสตร์*.
 (2): 40-48.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2529ก). "ศิลปะเด็ก : ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ" ใน *สรุปการประชุมเชิง
 ปฏิบัติการศิลปะเด็ก (Art Camp)*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ
 กระทรวงศึกษาธิการ.
- (2533ข). *เอกสารประกอบการสอนเรื่องกิจกรรมสร้างสรรค์ สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*.
 กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิวัฒน์ เรียงดี. (2547). *ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของการวาดภาพระบายสีหลังจากการเล่นของเล่น*
บล็อกต่อสี่ของเด็กปฐมวัย. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วิเชียร อินทรกระทีก. (2539). *ประติมากรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: อักษราพิพัฒน์.

วีณา ประชากุล. (2547). *ผลของการเล่นวัสดุปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย*.
ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย-
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

วันเพ็ญ ปลูกพัฒน์. (2539). *การเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก*
ปฐมวัย. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย-
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

แม่และเด็ก. 25(371)ซ 108-115.

ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2535ก). *อ่านจิตวิทยา-อ่านคน อ่านเรื่องเล่าจากอีสป*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

----- (2549ข). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย*. พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคณะ. (2520). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยเขมม.

ศศิพันธ์ พัดสมร. (2540). *ผลของการฝึกคิดเป็นกลุ่มตามแนวคิดของวิลเลียมส์เพื่อพัฒนาความคิด*
สร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเจ้าพร. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม.
(ศิลปศึกษา) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.

ศุภาวุฒิ บัวเจริญ. (2538). *พัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากการ*
ใช้แบบฝึกทักษะการคิดที่ใช้ภาพวาดที่มีสีปรากฏโดดเด่นในคู่สีตัดกัน. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม.
(ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สมชาย อารณไพรวาร. (2533). *การออกแบบของเล่นไม่สำหรับเด็กวัย 3-5 ปี*. ปรินูญานิพนธ์ ศป.บ.
(ศิลป) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.

สมพร อินทร์แก้ว; และ อมรากุล อินโชนนท์. (2554). *WORKSHOP ที่ 5 เรื่องสร้างสรรค์ชีวิต*
พัฒนาความคิดให้วัยชน (3-11 ปี). สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2554, จาก
<http://www.iqeqdekthai.com/learn/learn20.html>

สมาคมคหเศรษฐศาสตร์แห่งประเทศไทย. (2525). *พัฒนาการเด็ก*. กรุงเทพฯ: สมาคมคห-
เศรษฐศาสตร์แห่งประเทศไทย.

สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี ไทย-ญี่ปุ่น. (2011). *โลกฉายจุด ของญาโยย คุณามา*. สืบค้นเมื่อ 8
กรกฎาคม 2554, จาก [http://www.tpa.or.th/emagazine/lifestyle/
lifestyle.php?content=yayoi](http://www.tpa.or.th/emagazine/lifestyle/lifestyle.php?content=yayoi)

- สมใจ แจ่มจิราวรรณ. (2547). *การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม*. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- สุขสมร ประพัฒน์ทอง. (2521). *อิทธิพลของการใช้นิทานสำหรับเด็กและการอบรมเลี้ยงดูที่มีต่อพฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์ของเด็กไทย*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนาสังคม) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อัดสำเนา.
- สุชา จันทน์เอม. (2538ก). *จิตวิทยาเด็ก*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- (2543ข). *จิตวิทยาเด็ก*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุชาติ เกาทอง. (2550). *ศิลปวิจารณ์*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- สุโท เจริญสุข. (2520). *จิตวิทยาพัฒนาการเด็กและวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุวันชัย พงษ์สุกิจวัฒน์. (2552). *คำว่า วัสดุ ความหมายของวัสดุ*. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2555, จาก http://chinchar-2.blogspot.com/2009/06/blog-post_10.html
- สิทธิชัย ฝรั่งทอง. (2547, 1 ธันวาคม). *Retro Marketing : สงครามวัฒนธรรม*. *มติชนรายวัน*. สืบค้นเมื่อ 11 มิถุนายน 2554, จาก <http://www.nidambe11.net/ekonomiz/2004q4/article2004dec01p8.htm>
- สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการประสานงานเยาวชนแห่งชาติ. (2524). *การเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- หนังสือพิมพ์คมชัดลึก. (2554). *ศิลปะ ภูมูแจสู่ความคิดสร้างสรรค์ของลูกน้อย*. *คมชัดลึก*. สืบค้นเมื่อ 21 มิถุนายน 2554, จาก <http://women.kapook.com/baby00182/>
- อารมณ ทัชชิน. (2526). *เปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีการเล่นต่างกัน*. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาประถมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารี พันธุ์มณี. (2527ก). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ธนะการพิมพ์.
- เอมอร ตรีภิญโญยศ. (2551). *ความคิดสร้างสรรค์ของลูกน้อยสร้างได้ด้วยสองมือของคุณ*. กรุงเทพฯ: แอล.ที.เพรส จำกัด.
- (2540ข). *คิดอย่างสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ต้นอ่อน แกรมมี่.
- (2544?ค). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ*. กรุงเทพฯ: ธนรัชการพิมพ์.
- (2545ง). *จิตวิทยาความคิดสร้างสรรค์การเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: ไยใหม่เอ็ดดูเคท.

- Admin. (2009, March). Pop Art - Populist art. *Designer*. Retrieved July 1, 2011, from <http://www.designer.in.th/artistic-movement/pop-art.html>
- Alice por enquanto. (2011, June). *I, Kusama, am the modern Alice in Wonderland*. Retrieved June 18, 2011, from <http://alicenations.blogspot.com/2011/06/i-kusama-am-modern-alice-in-wonderland.html>
- Bianca-Pavley, Alyssa. (2009, May). Now at the Whitney: Photoconceptualism, 1966-1973. *Designer*. Retrieved July 1, 2011, from <http://www.thefanzine.com/blog/item/547>
- Craig Lambert. (2001, September-October). Hypochondria of the Heart. *Harvard Magazine*. Retrieved July 1, 2011, from <http://harvardmagazine.com/2001/09/hypochondria-of-the-hear.html>
- Chelsea, Rachel & Diana. (2011, June). *Sissy and Marley*. Retrieved July 1, 2011, from <http://tmogy.blogspot.com/>
- Crow, Lester D; & Crow, Alicc. (1986). *Child Psychology*. New York: Bernes Noble Inc.
- Dixson, D.J. and Others. (1977, June). *Training Disadvantaged Preschools on Various Fantasy Activities : Effects on Cognitive Functioning and Impulse Control, Child Development*. 2: 367-379.
- Gale, Raymond F. (1962). *Development Behavior : A Humanity Approach*. New York: Macmillan.
- Guilford, J.P. (1962a). *Factors that Aid and Hinder Creativity*. Teachers College Record.
- (1967b). *The Nature of the Intelligence*. New York: MaGraw – Hill.
- Guilford, J.P; & Ralph, Hoepfer. (1971). *The Analysis of Intelligence*. New York: MaGraw – Hill.
- Haimowitz, N.R. & Haimowitz, M.L. (1973). *What Makes Them CreativeM in ML Haimowithz and Haimowtz, End, Human Ddevelopment. 5th ed*. New york: Mc Graw – Hill.
- Hugnes, Fergus P. (1995). *Children Play Development*. New York: A Simon & Schuster.
- Hurlock, Elizabeth B. (1959). *Developmental Psychology*. New Delhi: TATA McGraw Hill Publishing Co.Ltd.
- Jellen, Hans G; & Urban, Klaus K. (1984, Autumn). *The Creative Child and Adult Quartedy. Southern Illinois University* . 11(3): 137-152.

- Kusama, Yayoi. (2011). *Infinity Mirror Room*. *Artinfo*. Retrieved June 18, 2011, from http://www.artinfo.com/news/enlarged_image/30135/135460/
- Lagom. (2008). *What is imagination*. Retrieved June 14, 2011, from <http://guru.google.co.th/guru/thread?tid=1115c699099c566b&fid=1115c699099c566b000449a8936f5ff2&hl=th&table=%2Fguru%2Fuser%3Fuserid%3D00304630376688278964%26hl%3Dth%26tab%3Dwtmtor%26sort%3Dwsmopts%26order%3Dwsnod%26start%3D120>
- Lowenfeld, M. (1967). *Play in Childhood*. New York: John Wiley and Sons.
- Matterson, EM. (1975). *Play with a Purpose for Under-Sevens*. Middlesex: Penguin Book.
- McCandless, Boyd R. (1960). *Children and Adolescents*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Mogendoff, Tamar. (2011). *Portfolio*. Retrieved June 14, 2011, from <http://www.tmoggy.com/index.html>
- NovaBizz. (2011). *Brain*. Retrieved June 10, 2011, from <http://www.novabizz.com/NovaAce/Brain.htm>
- Pang, L.B. (1997). *Massachusetts school of professional psychology*. Dissertation abstracts.
- Popuspart. (2010, September). *The Style of Pop Art*. Retrieved July 1, 2011, from <http://popuspart.wordpress.com/style/>
- Saltz, E; & Johnson, J. (1974, October). "Training for Thematic-Fantasy Play in Culturally Disadvantaged Children : Preliminary Results," *Journal of Educational Psychology*. 66(4): 623-630.
- Stith, Thompson. (n.d.). *The Folktale*. New York: n.p.
- Sukkunsi. (2007, February). *Nostalgia - middle class*. Multiply.
Retrieved June 17, 2011, from http://sukkunsi.multiply.com/reviews/item/2?&item_id=2&view:replies=reverse
- (2007, May). *Nostalgia In Thai Society : The study of Ban Rai Coffee*. Multiply.
Retrieved June 17, 2011, from http://sukkunsi.multiply.com/reviews/item/2?&item_id=2&view:replies=reverse
- Torrance, E Paul. (1962a). *Guiding Creative Talent*. New Jersey: Prentice – Hall.
- (1964b). *Education and Creative Potential*. Minneapolis: The Lund Press.

Waddington Custot Galleries. (2011). Study for Beached Lutes - Version One. Artnet.

Retrieved June 17, 2011, from [http://www.artnet.com/Galleries/Artwork_Detail.asp?](http://www.artnet.com/Galleries/Artwork_Detail.asp?G=&gid=1100&which=&aid=12808&wid=425926582&source=inventory&rta=)

[G=&gid=1100&which=&aid=12808&wid=425926582&source=inventory&rta=](http://www.artnet.com)

<http://www.artnet.com>

Wallach, Michael A; & Kogan, Nathan. (1965). *Modes of Thinking in Young – Children : A*

Study of the Creativity – Intelligence Distinction. New York: Hole, Rinehart and

Winstion.

Wikipedia. (2011). *Nostalgia*. Retrieved June 26, 2011, from [http://en.wikipedia.org/wiki/](http://en.wikipedia.org/wiki/Nostalgia)

Nostalgia







รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1. รองศาสตราจารย์ สมศักดิ์ ชวลาวัฒน์ | คณะศิลปกรรมศาสตร์
สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ |
| 2. อาจารย์ถนอม ชากักดี | คณะศิลปกรรมศาสตร์
สาขาวิชาทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ |





ภาคผนวก ข

แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ชมงานศิลปะ

แบบประเมินสำรวจความคิดเห็นของผู้ชมผลงานศิลปะ

คำชี้แจง แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้เข้าชมนิทรรศการผลงานทางศิลปะที่สะท้อนแนวคิด ในบริบทของจินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต ทั้งนี้เพื่อจะได้นำข้อมูลไปวิเคราะห์และประเมินเพื่อพัฒนาทางด้านศิลปะต่อไป

ตอนที่ 1 ข้อมูลผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย **X** ในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

1.1 เพศ

1. ชาย 2. หญิง

1.2 ระดับการศึกษา

1. ต่ำกว่ามัธยมต้น 2. มัธยมต้น
 3. มัธยมปลาย / ปวช. 4. อนุปริญญา
 5. ปริญญาตรี 6. สูงกว่าปริญญาตรี

ตอนที่ 2 แบบประเมินความคิดเห็นของผู้ประเมินที่เข้าชมผลงานศิลปะ

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
ด้านสถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ (Exhibition)						
1.	สถานที่ในการจัดแสดงผลงานศิลปะ					
2.	วิธีการนำเสนอทางทัศนศิลป์					
3.	บรรยากาศโดยรวมในห้องนิทรรศการที่จัดแสดงผลงานศิลปะ					
4.	รูปแบบ ความเหมาะสม และวิธีการจัดวางผลงานศิลปะ					
5.	การจัดแสงสว่างภายในห้องนิทรรศการ					
6.	พื้นที่สำหรับเดินชมงาน					

ผลงานชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)						
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ					
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ					
3.	เอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ					
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ					
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork)						
5.	แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ					
6.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ					
7.	รูปทรง ลักษณะ ของสิ่งทีนำมาสร้างสรรค์เป็นตัวงานศิลปะ					
8.	ตัวผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก					
9.	ตัวผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์					
ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture)						
10.	วัสดุทีนำมาสร้างสรรค์ผลงาน					
11.	รายละเอียดต่างๆในตัวงานต่อการสร้างสรรค์ผลงาน					
12.	วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก					
13.	วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์					
14.	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน					

ผลงานชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน


ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็นของผู้ประเมิน				
		มากที่สุด 5	มาก 4	ปานกลาง 3	น้อย 2	น้อยที่สุด 1
ด้านการรับรู้ทางสุนทรียศาสตร์กับผลงานศิลปะ (Aesthetics)						
1.	ความสวยงามของผลงานศิลปะ					
2.	สัดส่วนของผลงานศิลปะ					
3.	เอกภาพและความกลมกลืนของผลงานศิลปะ					
4.	ความโดดเด่นของผลงานศิลปะ					
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิด (Concept) กับตัวผลงาน (Artwork)						
5.	แนวความคิดโดยรวมของผลงานศิลปะ					
6.	เนื้อหาเรื่องราวของตัวงานศิลปะ					
7.	รูปทรง ลักษณะ ของสิ่งทีนำมาสร้างสรรค์เป็นตัวงานศิลปะ					
8.	ตัวผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก					
9.	ตัวผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์					
ด้านกลวิธีสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ ประติมากรรมอ่อนนุ่ม (Soft sculpture)						
10.	วัสดุทีนำมาสร้างสรรค์ผลงาน					
11.	รายละเอียดต่างๆในตัวงานต่อการสร้างสรรค์ผลงาน					
12.	วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกถึงวัยเด็ก					
13.	วัสดุและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานสร้างความรู้สึกด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์					
14.	กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน					

ขอขอบคุณในความร่วมมือนี้อตอบแบบประเมิน



ภาคผนวก ค
ภาพกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ





ภาคผนวก ง
ภาพผลงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม ชุดที่ 1 ของเล่นวัยเด็ก
จำนวน 15 ชิ้น
จากงานวิจัย การศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของ
จินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต



ผลงานชิ้นที่ 1. ตุ๊กตาม้าไม้



ผลงานชิ้นที่ 2. ตุ๊กตากล่องเพลง



ผลงานชิ้นที่ 3. โคมบาย



ผลงานชิ้นที่ 4. ไพ่โจ๊กเกอร์



ผลงานชิ้นที่ 5. เกมบันไดงู



ผลงานชิ้นที่ 6. ลูกข่าง



ผลงานชิ้นที่ 7. กังหันลม



ผลงานชิ้นที่ 8. ป้องแป้ง



ผลงานชิ้นที่ 9. หนังสติ๊ก



ผลงานชิ้นที่ 10. ม้าหมุน



ผลงานชิ้นที่ 11. ตุ๊กตาทองกระดาษ



ผลงานชิ้นที่ 12. ตุ๊กตาดู๊กไข่




ผลงานชิ้นที่ 13. แบนก้ากาโม



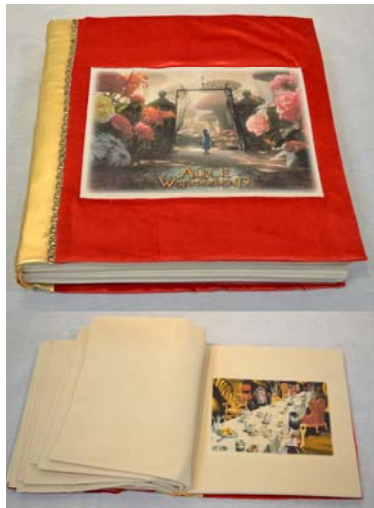
ผลงานชิ้นที่ 14. โดมิโน



ผลงานชิ้นที่ 15. หน้ากาก



ภาคผนวก จ
ภาพผลงานประติมากรรมอ่อนนุ่ม ชุดที่ 2 นิทานก่อนนอน
จำนวน 18 ชิ้น
จากงานวิจัย การศึกษาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ในบริบทของ
จินตนาการวัยเด็กและสภาวะโหยหาอดีต



ผลงานชิ้นที่ 1. อลิซผจญภัยแดนมหัศจรรย์



ผลงานชิ้นที่ 2. แจ็คผู้ฆ่ายักษ์



ผลงานชิ้นที่ 3. หนูน้อยหมวกแดง



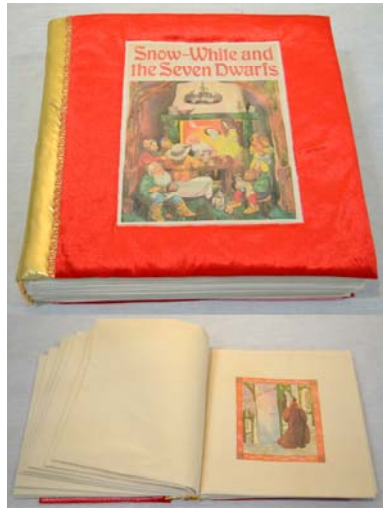
ผลงานชิ้นที่ 4. พินอคคิโอ



ผลงานชิ้นที่ 5. ปีเตอร์แพน



ผลงานชิ้นที่ 6. ซินเดอเรลล่า



ผลงานชิ้นที่ 7. สโนว์ไวท์กับคนแคระทั้งเจ็ด ผลงานชิ้นที่ 8. ราพันเซลเจ้าหญิงผมยาว



ผลงานชิ้นที่ 9. เจ้าหญิงนิทรา

ผลงานชิ้นที่ 10. รัมเบลินา

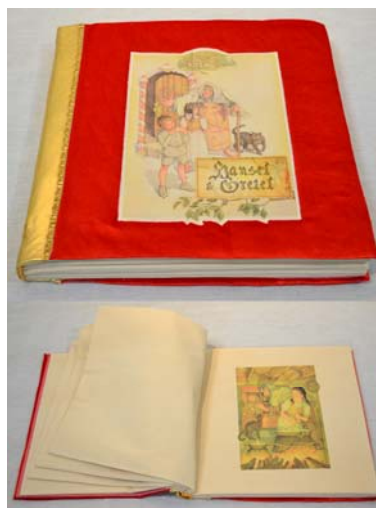


ผลงานชิ้นที่ 11. หนูน้อยขายไม้ขีดไฟ

ผลงานชิ้นที่ 12. เจ้าชายกบ



ผลงานชิ้นที่ 13. ชุดใหม่ของพระราช



ผลงานชิ้นที่ 14. ฮันเซลและเกรเทล
กับแม่มดบ้านขนมปัง



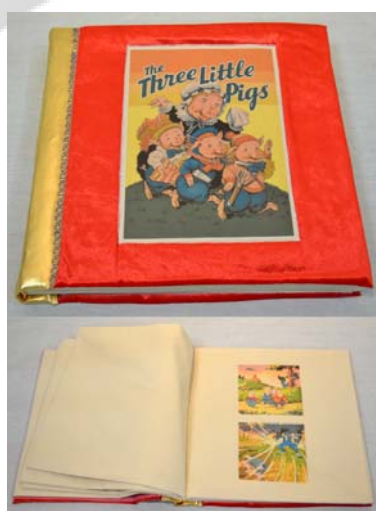
ผลงานชิ้นที่ 15. โฉมงามกับเจ้าชายอสูร



ผลงานชิ้นที่ 16. ลิตเติลเมอร์เมต



ผลงานชิ้นที่ 17. ฟ่อมดแห่งออซ



ผลงานชิ้นที่ 18. ลูกหมูสามตัว



ภาคผนวก จ

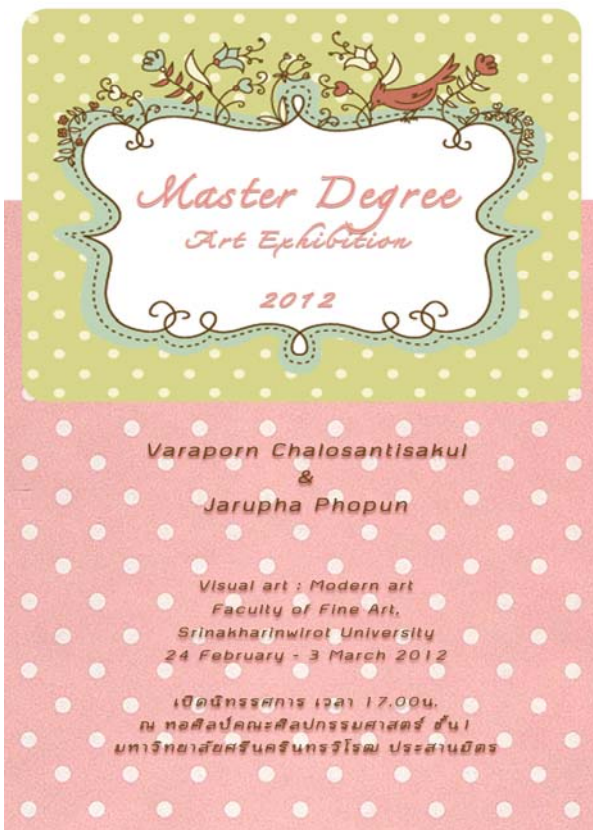
ภาพนิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ

MASTER DEGREE ART EXHIBITION 2012

ณ หอศิลปกรรมศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ระหว่างวันที่ 24 กุมภาพันธ์ – 3 มีนาคม พ.ศ. 2555



*Master Degree
Art Exhibition*
2012

Varaporn Chalosantisakul
&
Jarupha Phopun

Visual art : Modern art
Faculty of Fine Art,
Srinakharinwirot University
24 February - 3 March 2012

เปิดนิทรรศการ เวลา 17.00น.
ณ หอศิลป์คณะศิลปกรรมศาสตร์ ชั้น 1
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร





ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล	นางสาววราภรณ์ ชลอสันติสกุล
วันเดือนปีเกิด	17 พฤศจิกายน 2525
สถานที่เกิด	จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	98/524 หมู่ 10 หมู่บ้านพฤษ์ลดดา ซอย 19/2 ตำบลบางแม่นาง อำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี 11140
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2543	มัธยมศึกษา จาก โรงเรียนบรมราชินีนาถราชวิทยาลัย
พ.ศ.2547	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต (ศป.บ.) ศิลปะจันตทัศน์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
พ.ศ.2555	ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต (ศป.ม.) ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร