

การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบท
เชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

สิงหาคม 2560

การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบท
เชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ



ปริญญานิพนธ์
ของ
วัชรียา บุตรแก้ว

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

สิงหาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบท
เชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

สิงหาคม 2560

วัชรียา บุตรแก้ว. (2560). การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ. วิทยานิพนธ์ ศป.ม. (นวัตกรรมการออกแบบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญวานิชกร, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน.

พื้นที่สาธารณะคือสถานที่ที่ผู้คนมาพบปะพูดคุยและใช้ประโยชน์ร่วมกัน สุโขทัยเป็นจังหวัดที่เต็มไปด้วยแหล่งท่องเที่ยว แต่ยังมีพื้นที่สาธารณะมากมายที่ไม่ถูกนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมภายในจังหวัดสุโขทัย 2. เพื่อศึกษาเครื่องเล่นที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย 3. เพื่อบูรณาการออกแบบสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นที่มีความสวยงาม มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม ที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ สร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเพิ่มพื้นที่สาธารณะประโยชน์ที่สวยงาม ที่ผู้คนสามารถใช้ประโยชน์ร่วมกันได้

ดำเนินการโดยเริ่มจากศึกษาข้อมูลจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม ลักษณะไทยที่เป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่ภายในจังหวัดสุโขทัย และศึกษาเครื่องเล่นที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยผ่านเอกสารและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องเล่น จากนั้นลงพื้นที่เก็บข้อมูลปฐมภูมิโดยใช้แบบสัมภาษณ์ปลายเปิดเพื่อศึกษาพฤติกรรม ความชอบ และการเลือกเครื่องเล่นของผู้ที่มีประสบการณ์การใช้บริการเครื่องเล่นสาธารณะ

ผลการดำเนินงาน 1. ได้บริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม ลักษณะไทยที่เป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่จังหวัดสุโขทัยที่มีความเหมาะสม สามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นประติมากรรมเครื่องเล่นคือ สีสันรูปทรง จาก ลวดลายผ้าชิ้นดินจากชาวไทยพวน และเครื่องสังคโลก 2. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการเล่นที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยทั้งทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์และจิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา 3. ได้องค์ความรู้และแนวทางในการนำมาออกแบบสร้างสรรค์ คือ 1 แนวทางการออกแบบที่ได้แรงบันดาลใจมาจากลวดลาย รูปทรงผ้าชิ้นดินจากชาวไทยพวน และเครื่องสังคโลก 2 แนวทางการออกแบบการใช้งานที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย 3 แนวทางการออกแบบประโยชน์ใช้สอยให้สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย (Function follows Form)

THE STUDY AND DESIGN OF PUBLIC CHILDREN PLAYGROUND SCULPTURE
THAT COINCIDE WITH TRADITIONAL SUKHOTHAI ART AND CULTURE.



Presented in partial fulfillment of the requirements for the
Master of Fine Arts degree in Design Innovation
at Srinakharinwirot University
August 2017

Watchareeya Bootkeaw. (2017). *The Study and Design of Public Children Playground Sculpture That Coincide With Traditional Sukhothai Art and Culture*. Master thesis. Master of Art (Design Innovation). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Asst. Prof. Dr.Aran Wanichakorn, Asst. Prof. Dr.Ravitep Musikapan.

Public spaces are spaces those which are shared by the public. Sukhothai is full of tourist attractions and there are many unused public spaces that could be developed. This study aims to (1) study the artistic and cultural contexts in Sukhothai, (2) study the suitable skill-building playground sculpture for children and (3) creatively design an artistic playground sculpture that uses local art and culture. The children playground sculpture aims to promote an enjoyable learning experience, imagination and creativity, as well as develop a practical and a beautiful public space.

The study of the context of local art was conducted first in order to understand the identity of Sukhothai art. The study of skill-building and playground sculpture for children was then conducted by studying relevant documents and interviewing a playground equipment expert. The primary data was gathered in a field study, with a close-ended questionnaire distribute to gather information about the behaviour, preferences, and choices of people who have used public playground equipment.

The results of this study are as follows: 1. Obtaining cultural context of one the Thai identity of the Sukhothai Province, which has suitable items for use in sculptural toy crafting that are colors and shapes from Thai Puan's Sin Teen Jok, the traditional tube skirt and celadon (the Sangkhalok pottery). 2. To acquie the knowledge set related to ways to play that promote learning skills for early childhood learners in terms of the physical, emotional, psychological, social and intellectual aspects; 3. To obtaining the knowledge of creative design ideas i.e. 1) design approaches inspired by patterns and shape of Thai Puan's Sin Teen Jok, the traditional tube skirt and celadon (sangkhalok pottery), 2) design strategies for learning skills promotion in early childhood learners, and 3) functional design ideas matching the cultural and artistic context of the Sukhothai Province. (and the concept that function follows form)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เป็นผลผลิตจากความอนุเคราะห์ของบุคคลหลายฝ่าย ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณอาจารย์ในคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบทุกท่านที่ได้ให้ความกรุณากับผู้วิจัยเป็นอย่างยิ่ง ทั้งในด้านการให้คำปรึกษา ช่วยแนะนำ เมื่องานวิจัยเกิดปัญหา และการช่วยเหลือในด้านต่างๆ

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน จาก 3 สาขาความรู้ ที่ให้ความกรุณาเสียสละเวลา เป็นที่ปรึกษา ให้ความรู้ คำแนะนำในการพัฒนารูปแบบผลงานวิจัยชิ้นนี้

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านสถานที่ ที่ให้ความกรุณายินยอมเสียสละเวลาให้คำปรึกษา และมาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการคัดเลือกงานวิจัย ทำให้งานวิจัยเป็นงานที่มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณครอบครัวที่ให้ความสนับสนุนในการศึกษาต่อ การให้กำลังใจ ความห่วงใย และการให้คำปรึกษาที่ดีตลอดมา

และสุดท้ายขอขอบคุณพี่ๆ เพื่อนๆ สาขาวิชาศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ ทุกคนที่คอยให้คำแนะนำ และความช่วยเหลือกันมาโดยตลอด จนสำเร็จการศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณทุกๆ ท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

วัชรียา บุตรแก้ว

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	2
ความสำคัญของการวิจัย	2
ตัวแปรที่ศึกษา	3
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย	3
ข้อตกลงเบื้องต้น	4
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ พื้นที่สาธารณะ	6
อาณาจักรสุโขทัย	9
เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดสุโขทัย	30
เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์งานประติมากรรมในพื้นที่ สาธารณะ	39
เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย	40
เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ	50
เอกสารแนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	55
วิจัยที่เกี่ยวข้อง	66
3 วิธีดำเนินการวิจัย	69
การกำหนดประชากรและการสุ่มตัวอย่าง	69
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย	69
การเก็บรวบรวมข้อมูล	73
การจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์	73
แผนผังขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	74
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	75

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	87
ความมุ่งหมายของการวิจัย	87
ความสำคัญของการวิจัย	87
ขอบเขตของการวิจัย	87
สรุปผลการวิจัย	88
การอภิปรายผล	89
ข้อเสนอแนะ	90
บรรณานุกรม	91
ภาคผนวก	94
ภาคผนวก ก	95
ภาคผนวก ข	99
ภาคผนวก ค	122
ภาคผนวก ง	128
ภาคผนวก จ	131
ภาคผนวก ฉ	140
ภาคผนวก ช	146
ภาคผนวก ซ	151
ประวัติย่อผู้วิจัย	153

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม	76
2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบ, ประสิทธิภาพ, พฤติกรรม และการใช้บริการ เครื่องเล่นสนามของบุตรหลาน หรือ ผู้ตอบในวัยเด็ก	77
3 แบบสอบถามเพื่อคัดเลือกบริบททางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่มีความ เหมาะสมในการนำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ...	79
4 คัดเลือกแบบร่าง 2 มิติประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับแรง บันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยที่มีความเหมาะสม ในการนำมาติดตั้งภายในพื้นที่สาธารณะ	82
5 แสดงแบบร่างโดยผู้ที่อาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่ทำการติดตั้งประติมากรรม	85



บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	3
2 องค์ประกอบพื้นที่สาธารณะที่มีคุณภาพ	8
3 เครื่องสังคโลก	34
4 เครื่องสังคโลก	34
5 เครื่องสังคโลก	34
6 เครื่องสังคโลก	35
7 เครื่องสังคโลก	35
8 ลายปลา ลายยอดนิยมที่สุดในเครื่องถ้วยสุโขทัย	36
9 ลายปลาค่อนข้างไร้ชีวิตจิตใจ จากกลุ่มเตาเมืองศรีสัชนาลัย	36
10 ลายปลาในภาชนะประเภทเคลือบเขียว (ชุดลายใต้เคลือบ)	36
11 ลายปลาในเครื่องถ้วยจีนสมัยราชวงศ์หยวน	37
12 ลายปลาที่มีการพัฒนาฝีมือจนเป็นปลาที่เป็นนามธรรมมากขึ้น	38
13 ลายปลา 7 ตัว ที่มีขนาดไม่เท่ากันในเครื่องถ้วยสุโขทัย	38
14 วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร	39
15 ประติมากรรมต้นโพธิ์	40
16 วงจรแห่งวัฒนธรรม (Circuit of culture)	58
17 แผนผังชั้น ตอนดำเนินการวิจัย	74

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

พื้นที่สาธารณะ เป็นพื้นที่ทางสังคมที่ผู้คนมาพบปะพูดคุย และใช้ประโยชน์ร่วมกัน ทางมโนธรรมนั้นพื้นที่สาธารณะได้แก่ สื่อมวลชน สังคมออนไลน์ กลุ่มทางสังคม หรือพื้นที่ทางวัฒนธรรม ส่วนทางกายภาพนั้นพื้นที่สาธารณะได้แก่ พื้นที่ที่ถูกกำหนดแน่นอน เช่นร้านค้าแฟ ลานประชาชน โรงละคร พิพิธภัณฑ์ สวนสาธารณะเป็นต้น สถานที่เหล่านี้สามารถชีวิตความเจริญทางสังคมได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้คนเพศทุกวัยได้รับประโยชน์อย่างสูงสุด ทั้งทางด้านสุขภาพกายจากการออกกำลังกาย สุขภาพจิตจากทัศนียภาพธรรมชาติที่สวยงามของสิ่งแวดล้อมในพื้นที่สาธารณะ ทำให้สามารถลดสภาวะเครียด จากการใช้ชีวิตที่รีบเร่งในสังคมเมืองได้เป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังมีส่วนช่วยส่งเสริมเอกลักษณ์ของพื้นที่ จากการจัดตกแต่งสวน งานศิลปะ และประติมากรรมที่ประดับตกแต่งอยู่ภายในอีกด้วย

ประติมากรรม องค์ประกอบหนึ่งที่มีความสำคัญด้านความงามในพื้นที่สาธารณะ ซึ่งโดยส่วนใหญ่ประติมากรรมที่ไม่ได้รับความสนใจจากผู้คนที่พบเห็นเนื่องจากไม่มีประโยชน์ ผู้คนไม่เข้าใจ และผู้สร้างสรรค์ขาดการเชื่อมโยงความหมาย รูปแบบ กับพื้นที่ที่ประติมากรรมได้ทำการติดตั้ง ดังนั้น การให้ความสำคัญกับความหมาย ประโยชน์ และการสื่อให้ผู้คนในพื้นที่หรือผู้คนที่พบเห็นเข้าใจ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างมาก

ประติมากรรมเพื่อประโยชน์ใช้สอย คือรูปแบบของงานประติมากรรมที่นอกจากจะสวยงามแล้วยังสามารถใช้ประโยชน์ได้อีกด้วย เช่น ประติมากรรมที่สามารถนั่งได้, ให้ร่มเงาบังแดด, ส่องสว่างในยามค่ำคืน, เป็นเครื่องเล่นสำหรับเด็ก เป็นต้น

จังหวัดสุโขทัย หนึ่งในพื้นที่ที่มีความสำคัญทางด้านประวัติศาสตร์ และเป็นหนึ่งในจังหวัดที่มีแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของประเทศไทย เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่มีบริบทด้านศิลปวัฒนธรรมอย่างชัดเจน จากโบราณสถาน โบราณวัตถุ รวมไปถึงรูปแบบวิถีชีวิตที่ได้รับอิทธิพลมาจากอดีต จนได้จดทะเบียนขึ้นเป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรม เมื่อ พ.ศ.2534 ถึงแม้ปัจจุบันอาคารบ้านเรือนจะได้รับอิทธิพลจากตะวันตก และวิถีชีวิตที่เปลี่ยนแปลงไปตามเวลา แต่สุโขทัยยังคงมีมนเสน่ห์ที่น่าหลงใหล เป็นที่สนใจของนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาสร้างสรรค์ประติมากรรม ที่นอกจากจะคำนึงถึงความงาม สุนทรียภาพ และความหมายที่สอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมของพื้นที่เช่นจังหวัดสุโขทัยแล้ว ยังเป็นเครื่องเล่นที่ช่วยส่งเสริมทักษะเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนสร้างปฏิสัมพันธ์ด้านอารมณ์ สังคม ร่างกาย และสติปัญญา ที่บุตรหลานและผู้ที่มาใช้บริการในพื้นที่สาธารณะจะได้รับอีกด้วย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมภายในพื้นที่ที่ติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น
2. เพื่อศึกษาเครื่องเล่นที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ สร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
3. เพื่อบูรณาการ และออกแบบสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นที่มีความสวยงาม มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของพื้นที่ และช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ สร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้องค์ความรู้ด้านการออกแบบสร้างสรรค์ประติมากรรม ที่มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของพื้นที่ ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ สร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างผลงานประติมากรรมสำหรับพื้นที่สาธารณะต่อไป

ขอบเขตการศึกษาวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ จะมุ่งเน้นถึงการสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ขอบเขตพื้นที่ที่ใช้เป็นกรณีศึกษาในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือพื้นที่สาธารณะภายในจังหวัดสุโขทัย และทดลองออกแบบในเขตพื้นที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสวรรควรนายก

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ที่มีความหมายที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม และช่วยส่งเสริมทัศนียภาพของพื้นที่

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างคือ แบบร่างเสมือนจริงประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ มีความหมายที่สอดคล้องกับบริบททัศนียภาพของพื้นที่ ที่ได้ทำการออกแบบโดยผู้วิจัย ให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อหาแบบที่จะนำไปผลิตเป็นแบบจำลองเสมือนจริง

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ แบ่งเป็นดังนี้

1.1 รูปแบบพฤติกรรมการเล่นเครื่องเล่นของเด็ก

1.1.1 ขนาด วัตถุ รูปแบบที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเด็กปฐมวัย

1.1.2 รูปแบบการเล่นที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

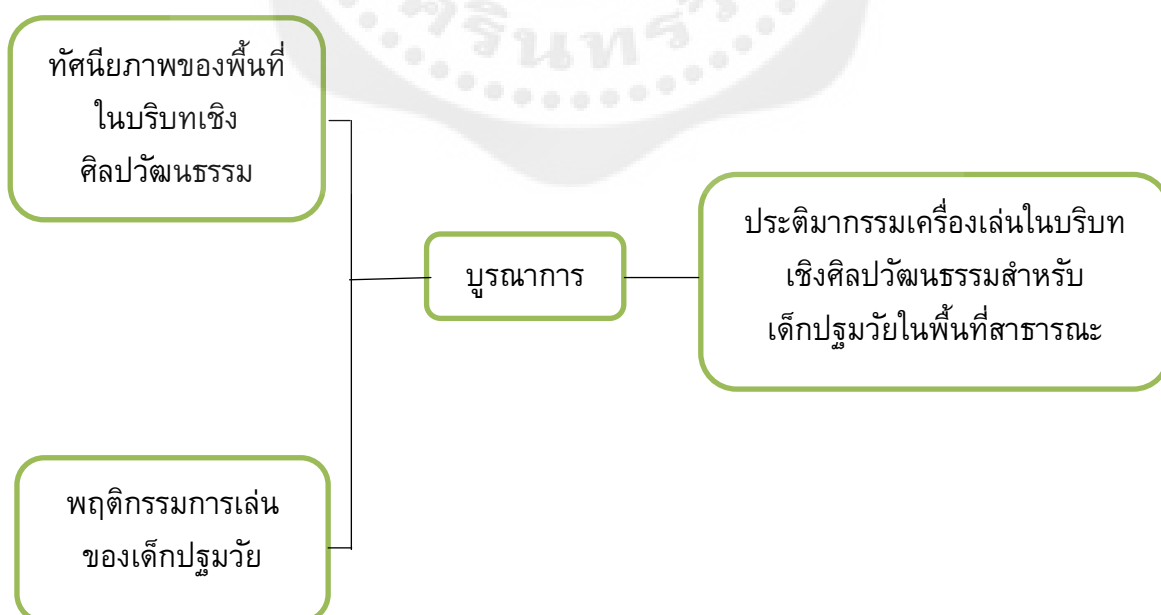
2. ตัวแปรตาม ประติมากรรมเครื่องเล่นที่มีความสวยงามส่งเสริมทัศนียภาพ มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงวัฒนธรรมของพื้นที่ และสามารถส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึง รูปปั้นสำหรับติดตั้งบริเวณกลางแจ้ง ที่ถูกสร้างและออกแบบมาเพื่อให้เด็กที่มีอายุต่ำกว่า 6 ปี สามารถเข้ามามีปฏิสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการ ทักษะ การเรียนรู้ มีความสวยงามสอดคล้องกับทัศนียภาพและบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของพื้นที่

2. บริบทเชิงวัฒนธรรมในพื้นที่สาธารณะ หมายถึง รูปแบบทางกายภาพภายใต้อัตลักษณ์ของพื้นที่ที่ประกอบด้วยศิลปวัฒนธรรม เช่น ประวัติความเป็นมา สถาปัตยกรรม ไปจนถึงสีสัน ลวดลาย และรูปแบบปูนปั้นต่างๆ ภายในพื้นที่เป็นต้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ข้อตกลงเบื้องต้น

การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารวิชาการ หนังสือ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาข้อมูลมาตรฐานการออกแบบเครื่องเล่นสนามสำหรับเด็กปฐมวัย ศึกษารูปแบบการเล่นเครื่องเล่นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ทักษะรู้ให้กับเด็กปฐมวัย ออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ มีความหมายที่สอดคล้อง และช่วยส่งเสริมทัศนียภาพของพื้นที่ โดยประกอบไปด้วยความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับมาตรฐานการออกแบบเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่มีรูปแบบการเล่นที่เหมาะสม ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ความหมายและองค์ประกอบของพื้นที่เพื่อส่งเสริมทัศนียภาพ จากนั้นนำผลงานที่ออกแบบไปประเมินความพึงพอใจของผู้ที่มาใช้สถานที่



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ พื้นที่สาธารณะ
 - 1.1 ความเป็นสาธารณะของพื้นที่สาธารณะเชิงกายภาพ
 - 1.2 องค์ประกอบของพื้นที่สาธารณะที่มีคุณภาพ
2. อาณาจักรสุขุโขทัย
 - 2.1 การสถาปนาอาณาจักรสุขุโขทัย
 - 2.2 ปัจจัยที่เอื้อต่อการสถาปนาอาณาจักรสุขุโขทัย
 - 2.3 พระมหากษัตริย์แห่งอาณาจักรสุขุโขทัย
 - 2.4 การเมืองการปกครองสมัยสุขุโขทัย
 - 2.5 ลักษณะการปกครอง
 - 2.6 ความสัมพันธ์กับอาณาจักรอื่นๆ
 - 2.7 เศรษฐกิจสมัยสุขุโขทัย
 - 2.8 ระบบเงินตราสมัยสุขุโขทัย
 - 2.9 สังคมและวัฒนธรรมสมัยสุขุโขทัย
 - 2.10 ลักษณะชนชั้นทางสังคม
 - 2.11 กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม
 - 2.12 ความเสื่อมอำนาจของสุขุโขทัย
3. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดสุโขทัย
 - 3.1 ข้อมูลทั่วไปจังหวัดสุโขทัย
 - 3.2 มรดกทางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย
 - 3.3 เครื่องสังคโลก
4. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์งานประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ
5. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาของเด็กปฐมวัย
 - 5.1 การศึกษาปฐมวัย
 - 5.2 พัฒนาการ
 - 5.3 สิ่งที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้
 - 5.4 การเล่นสำคัญอย่างไรกับเด็กปฐมวัย

- 5.5 ความสำคัญของการเล่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการศึกษา
- 5.6 วิธีการที่จะพัฒนาเด็ก: ความสำเร็จและสิ่งที่ยังขาดตกบกพร่อง
- 6. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ
 - 6.1 ความจำเป็นของสนามเด็กเล่น
 - 6.2 การจัดสนามเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัย (Outdoor Playground for Young Children)
 - 6.3 การจัดสนามเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัยมีความสำคัญอย่างไร?
 - 6.4 ปัญหาการจัดสนามเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัยมีสาเหตุมาจากอะไร?
 - 6.5 พ่อแม่ ผู้ปกครองสามารถช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาการจัดสนามเล่นกลางแจ้งได้อย่างไร?
 - 6.6 เกร็ดความรู้เพื่อครู
- 7. เอกสารแนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 ทฤษฎีด้านความงาม
 - 7.2 แนวคิดอัตลักษณ์
 - 7.3 ทฤษฎีรูปทรง (Formalism Theory)
 - 7.4 ทฤษฎีการเรียนรู้
 - 7.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ตามธรรมชาติสมอง หรือ BBL (Brain-based Learning)
- 8. วิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ พื้นที่สาธารณะ

พื้นที่สาธารณะ (Public space) เป็นพื้นที่ทางสังคมที่ผู้คนมาพบปะพูดคุยสื่อสารกันอย่างเสรี เกี่ยวกับประเด็นและข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่จะถูกตีแผ่ แลกเปลี่ยนกันในพื้นที่สาธารณะ ก่อให้เกิดการรับรู้ และนำไปสู่กิจกรรมทางสังคมต่างๆ ร่วมกัน พื้นที่สาธารณะจึงเป็นอาณาบริเวณที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร การสร้างความรู้สึกร่วมกัน (sense of public) และผลประโยชน์ของส่วนรวม ทางมโนธรรมนั้นพื้นที่สาธารณะได้แก่ สื่อมวลชน สังคมออนไลน์ กลุ่มทางสังคม หรือพื้นที่ทางวัฒนธรรม ส่วนทางกายภาพนั้นพื้นที่สาธารณะได้แก่ พื้นที่ที่ถูกกำหนดแน่นอน เช่นร้านค้าแฟลนประชาชน โรงละคร พิพิธภัณฑ์ สวนสาธารณะ เป็นต้น

1.1 ความเป็นสาธารณะของพื้นที่สาธารณะเชิงกายภาพ

แนวความคิดของความเป็นสาธารณะเป็นการอ้างอิงถึงคุณลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ และลักษณะพฤติกรรมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับผู้คนในพื้นที่ พื้นที่สาธารณะแปรผกผันตามลักษณะการจัดการ และการครอบครองพื้นที่ของผู้มีส่วนร่วมที่มีความหลากหลาย เช่นเพศ อายุ ระดับชนชั้น เป็นต้น

ปัจจุบันพื้นที่สาธารณะมีแนวโน้มที่จะลดลงอย่างต่อเนื่องและชัดเจน ปรากฏการณ์ดังกล่าวส่งผลต่อการสูญเสียปฏิสัมพันธ์กันทางสังคมอย่างมาก เนื่องจากพื้นที่สาธารณะนั้นไม่ได้ก่อให้เกิดการพัฒนาสภาพแวดล้อมทางกายภาพของเมืองให้ดีขึ้นอย่างเดียวนั้น แต่ยังสามารถสร้างเสริมคุณภาพชีวิตของผู้คนในชุมชนเมืองได้เป็นอย่างดี ซึ่งจะเห็นได้ว่าพื้นที่สาธารณะที่มีคุณค่า ต้องเป็นพื้นที่ที่สามารถเปิดโอกาสให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และมีการแลกเปลี่ยนเชิงความหมายและเชิงคุณค่าทางวัฒนธรรม

ซึ่งพื้นที่สาธารณะและพื้นที่ส่วนตัวนั้นไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เป็นเหมือนองค์ประกอบซึ่งกันและกันอยู่ภายในพื้นที่เมืองที่ปรากฏอยู่รอบๆ ในหลายรูปแบบ เช่น ถนน ตลาด ห้างสรรพสินค้า สวนสาธารณะ เป็นต้น

1.2 องค์ประกอบของพื้นที่สาธารณะที่มีคุณภาพ

1. การเข้าถึงและการเชื่อมต่อ (Access and Linkages)

สถานที่นั้นๆ ควรที่จะเข้าถึงได้ง่าย มีความเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมภายนอก พื้นที่สาธารณะที่ประสบความสำเร็จมักจะเป็นสถานที่ที่มองเห็นได้โดยง่าย ยิ่งมองเห็นได้จากระยะไกลยิ่งดี และส่วนประกอบอื่นๆ ก็สามารถส่งผลต่อการเข้าถึงได้เหมือนกัน เช่นถ้าอยู่ในย่านร้านค้าย่อมเป็นที่สนใจ และรู้สึกปลอดภัยกว่าพื้นที่ที่เป็นกำแพงเปล่าๆ หรือพื้นที่โล่งๆ นอกจากนี้หากพื้นที่ดังกล่าวสามารถเดินทางมาได้อย่างสะดวก ด้วยระบบขนส่งสาธารณะ หรือมีที่จอดรถเพียงพอ จะทำให้ได้รับความนิยมและผู้คนมาใช้บริการมากขึ้น

2. ความรู้สึกสบายและภาพลักษณ์ (comfort and image)

การที่สถานที่สะอาด ให้ความรู้สึกปลอดภัย และกลมกลืนเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งก่อสร้างรอบๆ จะช่วยสร้างเสน่ห์ดึงดูดคนได้ หรือวิธีง่ายเช่นการมีที่นั่งสบายๆ ให้นั่ง ก็สามารถช่วยดึงดูดผู้คนเข้ามาในพื้นที่ได้ เพราะการได้หยุดนั่งพักนั้น คือหนึ่งความต้องการพื้นฐานของผู้คนที่สัญจรไปมา

3. การใช้งานและการจัดกิจกรรม (Uses and activities)

การจัดกิจกรรม คือหนึ่งในการเติมเต็มพื้นที่ว่างให้มีชีวิต และสีสันขึ้นมาได้ ไม่ว่าจะเป็นการจัดคอนเสิร์ตฟรี การแสดงผลงานศิลปะ การสร้างปฏิสัมพันธ์แบบง่ายๆ เช่นออกกำลังกาย และกิจกรรมอื่นๆ เป็นเหตุผลให้ผู้คนจดจำและกลับมาใช้พื้นที่อีกครั้งหรือมากจนถึงการใช้บริการพื้นที่เป็นประจำ ซึ่งกิจกรรมเหล่านี้จะเป็นตัวสร้างให้พื้นที่มีความพิเศษ มีเอกลักษณ์ และกลายเป็นความภาคภูมิใจของชุมชน

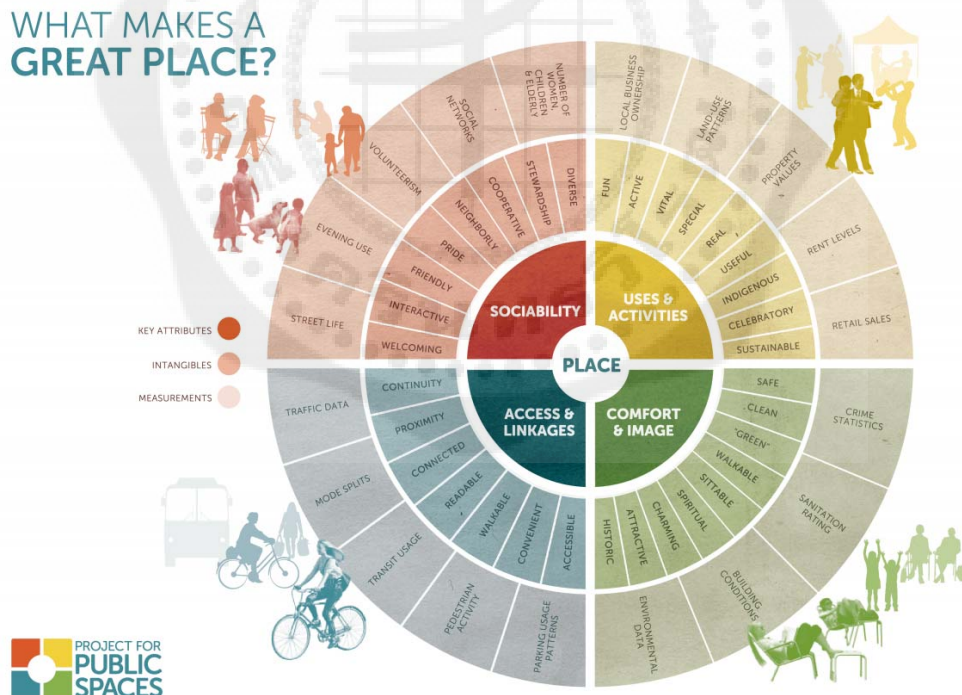
4. การเข้าสังคม (Sociability)

ถึงแม้ว่าจะเป็นเรื่องยาก แต่การจัดพื้นที่สาธารณะที่ดีควรทำให้ถึงจุดนี้ นั่นคือการผู้คนมาเจอ พบปะพูดคุยทักทายกัน และรู้สึกสบายใจที่จะทำความรู้จักกับคนแปลกหน้าใหม่ๆ ทำให้ผู้คน

เหล่านี้มีแนวโน้มที่จะผูกพัน และรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนมากขึ้น จนสามารถเป็นแรงชักจูงให้มาร่วมกิจกรรมและใช้บริการพื้นที่สาธารณะบ่อยขึ้น

เมื่อพื้นที่มีความเหมาะสม ย่อมก่อให้เกิดกิจกรรมที่ดี มีผู้คนมาเข้าร่วม ย่อมสร้างการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นได้ เช่นการเปิดพื้นที่จะทำให้ผู้คนอยู่กันเป็นกลุ่มมากขึ้น ได้พบเจอ และรู้จักกันมากขึ้น การที่ผู้หญิงได้เข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น ซึ่งมีผลสำรวจบอกว่า ผู้หญิงมักรู้สึกไม่ปลอดภัยเวลาอยู่คนเดียวข้างนอก ดังนั้นถ้าเราสามารถสร้างพื้นที่ที่เป็นมิตร ก็จะทำให้ผู้หญิงรู้สึกปลอดภัยที่จะออกมาทำกิจกรรมต่างๆ นอกบ้านมากขึ้น การที่มีผู้ใช้บริการทุกเพศทุกวัย คนแต่ละกลุ่มสามารถใช้งานพื้นที่ทำกิจกรรมที่แตกต่างกันได้ เช่นเด็กสามารถใช้พื้นที่ในการวิ่งเล่น ผู้สูงอายุใช้พื้นที่ในการทำกิจกรรมเบาๆ เช่นออกกำลังกายเบาๆ เดินเล่น พบปะพูดคุย ผู้คนวัยทำงานก็มาออกกำลังกาย ทำให้มีผู้คนหลากหลายทุกเพศทุกวัย มาใช้บริการพื้นที่ จนเกิดกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองบุคคลหลายๆ กลุ่ม ซึ่งจะสามารถทำให้ดึงดูดผู้คนได้มากขึ้น จนไปถึงการแสดงความรักต่อกัน ซึ่งในพื้นที่สาธารณะที่ดีนั้น มักไม่ใช่เรื่องแปลกที่จะเห็นผู้คนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เช่นการยิ้มให้กัน โอบกอด จับมือกัน (ซึ่งหากเกิดในสถานที่อื่น อาจถูกมองแปลกๆ)

WHAT MAKES A GREAT PLACE?



ภาพประกอบ 2 องค์ประกอบพื้นที่สาธารณะที่มีคุณภาพ

2. อาณาจักรสุโขทัย

เมื่ออาณาจักรขอมเจริญรุ่งเรืองสูงสุดในพุทธศตวรรษที่ 17 นั้น อิทธิพลของขอมแผ่ขยายครอบคลุมดินแดนสุวรรณภูมิ อารยธรรมหรือวัฒนธรรมของขอมจึงแทรกซึมไปในหมู่ประชากรของบริเวณนี้อย่างทั่วถึงและผสมคลุกเคล้าเป็นวัฒนธรรมสืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน ครั้นอาณาจักรขอมเสื่อมลงในตอนปลายพุทธศตวรรษที่ 18 กลุ่มคนไทยหรืออาณาจักรต่างๆ ของคนไทยที่เคยตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของขอมจึงต่างพยายามตั้งตนเป็นอิสระ

2.1 การสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

ก่อนการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย เมืองสุโขทัยและเมืองศรีสัชนาลัย มีเจ้าเมืองปกครองมีพระนามว่า *พ่อขุนศรีนาวนำถม* เมื่อสิ้นรัชกาลได้มีบุคคลปรากฏตามศิลาจารึกว่า *ขอมสบาดโขลญลำพง* เข้ามามีอำนาจปกครองเมืองทั้งสอง *พ่อขุนบางกลางหาว* เจ้าเมืองบางยาง กับพระสหายคือ *พ่อขุนผาเมือง* เจ้าเมืองราด ซึ่งเป็นโอรสพ่อขุนศรีนาวนำถม ได้ชักชวนคนไทยผู้รักชาติบ้านเมืองทั้งหลายให้รวมตัวผนึกกำลังชิงเมืองสุโขทัยและเมืองศรีสัชนาลัยจากขอมสบาดโขลญลำพง ประกาศสถาปนากรุงสุโขทัยเป็นราชอาณาจักรอิสระ ประกอบพระราชพิธีอภิเษกพ่อขุนบางกลางหาวเป็นกษัตริย์ปกครองสุโขทัย ทรงพระนามว่า “*พ่อขุนศรีอินทราทิตย์*” ใน พ.ศ. 1792

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ได้ทรงปกครองอาณาจักรสุโขทัย เป็นกษัตริย์องค์แรกของราชวงศ์พระร่วงโดยมีการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับพ่อขุนผาเมือง เจ้าเมืองราด ด้วยความเป็นพระสหายของพ่อขุนทั้งสองและเครือญาติสนิททางการสมรส คือ พระมเหสีของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์นั้นมีเชื้อพระวงศ์เป็นพระขนิษฐาของพ่อขุนผาเมือง มีพระนามว่า *นางเสือง* ซึ่งต่อมาได้มีโอรสเสวยราชสมบัติปกครองอาณาจักรสุโขทัยให้มีความเจริญรุ่งเรืองสืบต่อมาถึง 2 พระองค์ คือ พ่อขุนบานเมือง และพ่อขุนรามคำแหงมหาราช

2.2 ปัจจัยที่เอื้อต่อการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย

ปัจจัยที่เอื้อต่อการสถาปนาอาณาจักรสุโขทัย มี 2 ด้าน คือ

1. ปัจจัยภายใน ได้แก่

- มีผู้นำที่เข้มแข็ง ในสมัยนั้นผู้นำคนไทยที่กล้าหาญมีสติปัญญาเฉียบแหลมและรอบคอบ 2 คน ซึ่งเป็นสหายกัน ได้แก่ พ่อขุนผาเมือง เจ้าเมืองราด และพ่อขุนบางกลางหาว เจ้าเมืองบางยาง ได้ร่วมกันรวบรวมคนไทย และกำลังเข้าต่อสู้กับขอมจนสามารถขับไล่ขอมไปได้

- มีขวัญและกำลังใจดี การที่คนไทยมีผู้นำที่เข้มแข็งมีความสามารถ ทำให้มีขวัญและกำลังใจดี มีความเชื่อมั่นว่าจะต่อสู้เอาชนะขอมได้ ต่างก็มีความปรารถนาที่จะขับไล่ขอมออกไป เพื่อจะได้มีความเป็นอิสระและมีเอกราชสมบูรณ์ จึงได้ผนึกกำลังกันต่อสู้และเอาชนะขอมได้สำเร็จ

- ได้รับความเป็นอิสระ คนไทยมีนิสัยรักอิสระไม่ชอบให้ผู้ใดกดขี่ข่มเหงบังคับ ดังนั้นเมื่อพ่อขุนบางกลางหาว และพ่อขุนผาเมืองได้ร่วมมือกันขับไล่ขอมเพื่อให้คนไทยได้รับอิสรภาพ จึง

ได้รับความร่วมมือร่วมใจจากชาวไทยทุกคนด้วยดี จนสามารถขับไล่ขอมและปลดปล่อยกรุงสุโขทัยเป็นอิสระได้ในที่สุด

- บ้านเมืองมีความอุดมสมบูรณ์ เมืองสุโขทัยเป็นเมืองที่อุดมสมบูรณ์เหมาะแก่การเกษตรมีการเพาะปลูก การเลี้ยงสัตว์ และการจับสัตว์น้ำ ทำให้ผู้คนเข้ามาอาศัยตั้งบ้านเรือนกันเป็นชุมชนที่ค่อนข้างหนาแน่น เมืองสุโขทัยจึงพร้อมด้วยเสบียงอาหาร และกำลังคน

2. ปัจจัยภายนอก

- ขอมมักจะรุกรานและแผ่อำนาจเข้าไปในอาณาจักรอื่นๆ ต้องทำสงครามรบพุ่งเป็นระยะเวลายาวนาน โดยเฉพาะกับอาณาจักรจามปา กษัตริย์ขอมต้องทำสงครามยึดเยื่อหลายรัชกาล ต้องเสียกำลังคน เเสบียงอาหาร ทรัพยากรและขาดการทำนุบำรุงบ้านเมือง ทำให้ต้องเผชิญกับปัญหาเศรษฐกิจประชาชนท้อแท้เบื่อหน่าย

- การที่ขอมขยายอาณาเขตออกไปไกล ทำให้ไม่สามารถออกไปไกล ทำให้ไม่สามารถรักษาอำนาจไว้ได้อย่างถาวร แม้จะแก้ปัญหา โดยตั้งเมืองใหญ่ให้เป็นศูนย์อำนาจ เช่น ลพบุรี สุโขทัย แต่การปกครองก็มิได้มีประสิทธิภาพในที่สุดก็ไม่สามารถรักษาอำนาจของคนในดินแดนชาติอื่นที่ตนยึดครองไว้ได้

- การสร้างปราสาทหรือเทวสถานไว้ประดิษฐานศิวลึงค์ เพื่อการบูชาและการสร้างสาธารณูปโภคของกษัตริย์แต่ละพระองค์ ก็เป็นอีกเหตุหนึ่งที่ทำให้ขอมเสื่อมอำนาจ เพราะต้องใช้แรงงาน ใช้ทรัพยากรและเสบียงอาหารจำนวนมากมาย ความอ่อนแอทางเศรษฐกิจทำให้ต้องเก็บภาษีจากประชาชนมากขึ้น ประชาชนจึงไม่ร่วมมือกับทางราชการ ด้วยเหตุดังกล่าวนี้อาณาจักรขอมจึงเสื่อมลง เปิดโอกาสให้คนไทยได้ร่วมกันกำจัดอำนาจอิทธิพลของขอมได้สำเร็จ

2.3 พระมหากษัตริย์แห่งอาณาจักรสุโขทัย

ราชวงศ์พระร่วงปกครองอาณาจักรสุโขทัย โดยมีพ่อขุนศรีอินทราทิตย์เป็นพระมหากษัตริย์พระองค์แรก และมีพระมหากษัตริย์สืบต่อมารวม 9 พระองค์ ตลอดเวลาเกือบ 200 ปี ดังนี้

รัชกาลที่	พระนาม	ปีที่ขึ้น ครองราชย์ (พ.ศ.)	ปีที่สวรรคต (พ.ศ.)
1	พ่อขุนศรีอินทราทิตย์	1792	ไม่ปรากฏ
2	พ่อขุนบานเมือง	ไม่ปรากฏ	1822
3	พ่อขุนรามคำแหงมหาราช	1822	1841
4	พระยาเลอไทย	1841	ไม่ปรากฏ
5	พระยาร่วงน้ำถม	ไม่ปรากฏ	1890
6	พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย)	1890	1911
7	พระมหาธรรมราชาที่ 2	1911	1942
8	พระมหาธรรมราชาที่ 3 (ไสยลือไทย)	1942	1962
9	พระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมปาล)	1962	1981

รัชกาลที่ 1 พ่อขุนศรีอินทราทิตย์

ตำนานพระพุทธรูปสี่องค์ กล่าวว่า เป็นชาวเมืองนครชุม (กำแพงเพชร) ก่อนที่จะขึ้นครองราชย์นั้น ศิลาจารึกระบุว่ามาจากเมืองยางยาง และเป็นพระสหายกับพ่อขุนผาเมือง พระราชกรณียกิจที่สำคัญ ได้แก่

การขยายอาณาเขต ในระยะเริ่มต้นอาณาจักรในสมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์นั้น มีอาณาเขตไม่กว้างขวางนัก มีเมืองสุโขทัยกับเมืองศรีสัชนาลัย (เมืองสวรรคโลกเก่า) เป็นราชธานีทั้งสองเมือง นอกจากนี้ก็มีหัวเมืองขึ้นทางริมลำน้ำปิง ยม น่าน เพียงไม่กี่เมือง

เมื่ออาณาจักรสุโขทัยได้รับการสถาปนาขึ้นมาเป็นอิสระจากขอมได้นั้น เจ้าเมืองต่างๆ ในดินแดนใกล้เคียงกับสุโขทัยยอมรับในความสามารถของผู้นำสุโขทัย จึงอ่อนน้อมโดยสันติรวมอยู่กับอาณาจักรสุโขทัย แต่เจ้าเมืองบางเมืองคิดว่าตนมีอำนาจเข้มแข็งพอ จึงมิได้อ่อนน้อมต่อกรุงสุโขทัย และก่อสงครามขึ้นเพื่อแข่งขันการมีอำนาจ ในบรรดาเจ้าเมืองประเภทหลังนี้ ปรากฏว่าขุนสามชนเจ้าเมืองฉอด (เมืองฉอดปัจจุบันเป็นเมืองร้าง อยู่ที่บ้านแม่สอดทางทิศตะวันตกของจังหวัดตาก) ได้ยกทัพมาตีเมืองตากอันเป็นเมืองในอาณาเขตของสุโขทัย พ่อขุนศรีอินทราทิตย์จึงยกทัพไปปราบ เกิดสงครามครั้งสำคัญขึ้น ในการรบครั้งนี้พระราชโอรสองค์เล็ก ซึ่งมีชันษา 19 ปี ได้เข้าชนช้างกับขุนสามชนจนได้รับชัยชนะ ทำให้กองทัพเมืองฉอดแตกพ่ายไป พ่อขุนศรีอินทราทิตย์จึงประทานนามพระราชโอรสว่า พระรามคำแหง เพื่อเป็นการบำเหน็จ ศักดิ์ครั้งนี้ทำให้เกียรติยศชื่อเสียงของพระโอรสแผ่ไปทั่ว

นับแต่นั้นมาพระรามคำแหงได้เป็นกำลังสำคัญของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ในการทำศึกสงคราม สร้างกำลังรบให้สุโขทัยเข้มแข็งพอที่จะป้องกันตนและปราบศัตรูได้ราบคาบ เป็นผลดีแก่

อาณาจักร คือ มีความมั่นคง และมีอำนาจทางการเมืองเหนืออาณาจักรอื่นๆ และเป็นรากฐานให้ชาติบ้านมีความเจริญก้าวหน้าสืบต่อมา

การปกครอง พ่อขุนศรีอินทราทิตย์จัดระเบียบการปกครองยึดนโยบายการป้องกันประเทศเป็นสำคัญ แต่คำนึงถึงสิทธิหน้าที่ของประชาชนพลเมือง โดยปกครองประชาชนในฐานะบิดากับบุตร ทั้งบิดาและบุตรมีหน้าที่เป็นทหารป้องกันประเทศในยามสงคราม แต่ยามสงบพระมหากษัตริย์เป็นผู้นำในการบริหารราชการแผ่นดิน ด้วยการบำบัดทุกข์บำรุงสุขแก่ราษฎร ราษฎรมีหน้าที่รับใช้ชาติบ้านเมืองของตน โดยการประกอบอาชีพให้มีรายได้และเสียภาษีอากรให้แก่รัฐ

รัชกาลที่ 2 พ่อขุนบานเมือง

พระราชโอรสองค์ใหญ่ของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ขึ้นครองราชย์ปีใดไม่ปรากฏ ระหว่างครองราชย์ได้รวบรวมหัวเมืองต่างๆ ไว้ในอำนาจ โดยมีพระอนุชาคือ พระรามคำแหง เป็นกำลังสำคัญ

รัชกาลที่ 3 พ่อขุนรามคำแหงมหาราช

พระราชโอรสของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ พระอนุชาของพ่อขุนบานเมือง ขึ้นครองราชย์ประมาณ พ.ศ. 1822 ในรัชกาลพ่อขุนรามคำแหง กรุงสุโขทัยมีการเปลี่ยนแปลงและเจริญรุ่งเรืองก้าวหน้าไปจากเดิมมาก เป็นต้นว่ามีการปกครองเข้มแข็ง ไกล่ล้นราษฎรไพร่ฟ้าประชาชนมีความอยู่ดีกินดี มีการนำชลประทานมาใช้ทางการเกษตร ทำให้ได้ผลดีขึ้น การอุตสาหกรรมมีความก้าวหน้า มีการติดต่อค้าขายกับต่างประเทศ การเศรษฐกิจ และการเมืองมั่นคง ทำให้มีอำนาจทางการเมืองแผ่ไปกว้างใหญ่ไพศาล จนได้รับการเทิดพระเกียรติด้วยพระนามว่า **พ่อขุนรามคำแหงมหาราช** ในภายหลังพระราชกรณียกิจของพระองค์ที่ควรนำมากล่าวมีดังนี้

ทรงเป็นนักรบ พระองค์ทรงชนช้างชนะขุนสามชนเจ้าเมืองจันทบูรตั้งแต่ยังทรงพระเยาว์ ทรงเข้มแข็งในการศึกสงคราม ทรงเป็นแม่ทัพไปปราบเมืองต่างๆ ในรัชกาลพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ และพ่อขุนบานเมือง จนเป็นที่เกรงขามของอาณาจักรอื่นๆ เมื่อพระองค์ขึ้นครองราชย์มีหลายเมืองที่ยอมอ่อนน้อมโดยพ่อขุนรามคำแหงมิได้ส่งกองทัพไปรบ ได้แก่ เมืองหงสาวดี เมืองสุพรรณภูมิ (สุพรรณบุรี) เมืองราชบุรี เมืองเพชรบุรี เมืองหลวงพระบาง เมืองเวียงจันทน์ และเมืองนครศรีธรรมราช เป็นต้น ทำให้มีอาณาเขตแผ่ออกไปกว้างขวางมาก คือ

ทิศเหนือ มีอาณาเขตครอบคลุมเมืองแพร่ น่าน บัว ถึงเมืองหลวงพระบาง

ทิศใต้ มีอาณาเขตครอบคลุมเมืองนครศรี (กำแพงเพชร) พระบาง (นครสวรรค์) แพรก (ชัยนาท) สุพรรณภูมิ ราชบุรี เพชรบุรี จดฝั่งทะเลสุดเขตแหลมมลายู

ทิศตะวันออก มีอาณาเขตครอบคลุมเมืองสระหลวง สองแคว (พิษณุโลก) ลุมพาย (หล่มเก่า) สคา และข้ามฝั่งแม่น้ำโขงไปถึงเมืองเวียงจันทน์และเวียงคำ

ทิศตะวันตก มีอาณาเขตถึงเมืองจอต ทวาย ตะนาวศรี หงสาวดี และชายฝั่งทะเล

ทรงอุปการะเกื้อกูลเมืองที่ขอพึ่งบารมี เมืองใดที่มาขอพึ่งพระบรมโพธิสมภารหรือยอมอ่อนน้อมโดยดี ทรงช่วยเหลืออุปการะ พระราชทานข้าวของเงินทองและไพร่พล ช้าง ม้า เมืองใดที่ยอมเป็นประเทศราช ทรงใช้หลักธรรมในการปกครอง เพื่อให้ประชาชนพลเมืองอยู่เย็นเป็นสุข บางเมืองที่เป็นของคนไทยและมีได้เป็นภัย ก็มีได้รุกราน เช่น เมืองแพร่ เมืองน่าน แม้แต่เมืองละโว้ก็ยังคงเป็นอิสระอยู่ได้

ทรงประดิษฐ์อักษรไทยขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1826 ทำให้ไทยมีตัวหนังสือประจำชาติ มีความเจริญรุ่งเรืองทางวรรณกรรม ก่อให้เกิดวรรณคดีล้ำค่าสืบมา

ทรงเป็นองค์พุทธศาสนูปถัมภก ทรงทำนุบำรุงพระพุทธศาสนาสืบต่อจากรัชกาลก่อน โดยนิมนต์พระภิกษุที่เคร่งครัดในทางพระวินัยและพระปริยัติจากเมืองนครศรีธรรมราชมาเป็นผู้สั่งสอน เพื่อให้พระพุทธศาสนาเป็นแบบเดียวกัน คือ แบบเถรวาท หรือ หินยาน พระพุทธศาสนาแบบเถรวาทหรือหินยานได้เป็นมรดกตกทอดมาจนถึงปัจจุบัน

ทรงเป็นนักปกครองที่เข้าถึงประชาชน ทรงเป็นผู้นำสร้างชาติให้มั่นคงเป็นแบบอย่างต่อมาก็คือ การใกล้ชิดประชาชน ผู้ใดเดือดร้อนต้องการร้องทุกข์ขอความช่วยเหลือให้เข้าไปสั่นกระดิ่งที่แขวนไว้ที่หน้าประตูวัง จะเสด็จออกมารับเรื่องร้องทุกข์ด้วยพระองค์เอง จึงทำให้บ้านเมืองสงบร่มเย็นเป็นสุข

ทรงมีนโยบายอุปถัมภ์หัวเมืองต่าง ๆ ทรงให้ความอุปถัมภ์สนับสนุนหัวเมืองตามโอกาสเป็นต้นว่า ยกพระราชธิดาให้เป็นมเหสีของ มะกะโท (พระเจ้าฟ้ารั่ว) ผู้นำอาณาจักรมอญซึ่งเข้ามาสวามิภักดิ์ นอกจากนี้ยังช่วยเหลือหัวเมืองในการสร้างบ้านสร้างเมือง ด้วยความยุติธรรมเสมอภาคกัน ทำให้ผู้ครองเมืองต่าง ๆ สำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ ไม่กล้าล่วงละเมิดอำนาจพากันเป็นมิตรไมตรี ไม่รุกรานอาณาจักรสุโขทัย โดยเฉพาะทรงเป็นมิตรสนิทกับพ่อขุนมั่งรายแห่งอาณาจักรล้านนา ทำให้ปราศจากศึกศัตรูทางทิศเหนือ

รัชกาลที่ 4 พระยาเลอไทย

พระราชโอรสของพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ครองราชย์ประมาณ 40 ปี พระยาเลอไทย ทรงศรัทธาในพระพุทธศาสนา ทรงศึกษาพระไตรปิฎกจนแตกฉาน มุ่งปฏิบัติจนแตกฉาน มุ่งปฏิบัติธรรม บำเพ็ญประโยชน์เกื้อกูลพระพุทธศาสนาให้เจริญรุ่งเรือง การศึกษาพระธรรมและภาษาบาลีได้เริ่มขึ้นและเจริญก้าวหน้าในรัชกาลนี้

รัชกาลที่ 5 พระยาจันทรม

พระอนุชาของพระยาเลอไทย เมื่อราชาภิเษกแล้วได้ทรงแต่งพระยาเลอไทย (พระราชโอรสของพระยาเลอไทย) ไปปกครองเมืองศรีสัชนาลัย อันเป็นเมืองที่ถือว่ารัชทายาทแห่งราชบัลลังก์จะพึงครองก่อนเป็นพระมหากษัตริย์ ในรัชกาลนี้ได้มีการปราบปรามเมืองต่าง ๆ ที่แข็งเมืองมาตั้งแต่

รัชกาลพระยาเลอไทยแต่ไม่สำเร็จ ทั้งยังไม่สามารถแก้ไขความเสื่อมโทรม และความแตกแยกภายในได้ ตอนปลายรัชกาลจึงเกิดจลาจลขึ้น พระยาสิทธิราชย์ทรงย้ายจากเมืองศรีสัชชนาลัย เข้าเมืองสุโขทัยเพื่อปราบจลาจล

รัชกาลที่ 6 พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย)

พระราชโอรสของพระยาเลอไทย (รัชกาลที่ 4) หลังจากปราบการจลาจลในกรุงสุโขทัยได้สำเร็จ และขึ้นครองราชย์แล้วทรงพิจารณาเห็นว่า เกิดความแตกแยกและขาดความไว้วางใจกันภายในอาณาจักร จึงทรงริเริ่มรวบรวมกำลังอำนาจ สร้างความสามัคคีเพื่อพัฒนาบ้านเมืองใหม่ ทำให้สุโขทัยเข้มแข็งขึ้น พระราชกรณียกิจที่สำคัญ ได้แก่

การปกครอง พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ที่ปกครองประชาชนในฐานะธรรมราชาหรือพระราชผู้ทรงธรรม ทรงยึดมั่นในหลักธรรมของพระพุทธศาสนา ในการปกครองบ้านเมืองคือ ทรงปกครองด้วยหลักทศพิธราชธรรม ซึ่งมีได้มุ่งเน้นที่พระมหากษัตริย์เท่านั้น แต่หมายรวมถึงข้าราชการบริพาร ที่ทำหน้าที่แทนพระองค์ในกิจการทั้งหลายอันเกี่ยวกับการปกครอง มีการชักชวนส่งเสริมให้ประชาชนเลื่อมใสศรัทธาในหลักธรรมและนำไปปฏิบัติเพื่อให้อยู่ร่วมกันอย่างสันติ

การป้องกันอาณาจักร ใน พ.ศ. 1893 เมืองสุพรรณภูมิและเมืองละโว้ (ลพบุรี) ได้รวมกันตั้งอาณาจักรอยุธยาขึ้น มีพระเจ้าอู่ทองเป็นกษัตริย์ประกาศเป็นอาณาจักรอิสระไม่ขึ้นต่อสุโขทัย และเมืองลาว ก็ได้ขยายอาณาเขตเข้ามาจดแดนของอาณาจักรสุโขทัย ทรงตระหนักในภัยที่อาจเกิดขึ้นได้ จึงได้รวบรวมหัวเมืองต่างๆ ผนึกกำลังรักษากำแพงเมืองไว้ได้อย่างปลอดภัย นอกจากนี้พระองค์พยายามฟื้นฟูอาณาจักรสุโขทัยให้เป็นที่ยอมรับของอาณาจักรใกล้เคียง ด้วยการสร้างกำแพงกักกันทัพทำศึกสงครามมยกทัพไปตีเมืองแพร่ และปราบหัวเมืองต่างๆ อาณาเขตของสุโขทัยในสมัยของพระองค์ลดลงจากสมัยพ่อขุนรามคำแหงมากกว่าครึ่ง มีอาณาเขตดังนี้

ทิศเหนือ ถึงเมืองแพร่

ทิศใต้ ถึงเมืองพระบาง โดยมีเมืองชากังลาว เมืองปากยม เมืองนครพระขุหม เมืองสุพรรณภูมิ และเมืองพานร่วมอยู่ด้วย

ทิศตะวันออก ถึงแดนอาณาจักรล้านช้าง โดยมีเมืองสระหลวง เมืองสองแคว เมืองราด เมืองลุมบาจาย และเมืองสการวมอยู่ด้วย

ทิศตะวันตก ถึงเมืองฉอด

เศรษฐกิจ ด้วยเหตุที่อาณาจักรอยุธยาและเมืองลาว มีกำลังอำนาจเข้มแข็ง อาจขยายอำนาจและอาณาเขตเข้ามาในอาณาจักรสุโขทัย จำเป็นต้องสะสมเสบียงอาหาร จึงทำนุบำรุงการประกอบอาชีพโดยเฉพาะทางการเกษตรกรรม ได้มีการขยายพื้นที่การทำการของราษฎรเพิ่มขึ้น มีการตัดถนนจากเมืองสองแควไปถึงเมืองสุโขทัย เพื่อใช้ในการคมนาคม และใช้พื้นที่สองฟากถนนทำ

สวนผักผลไม้ ทำไร่ ทำนา เป็นการเพิ่มผลผลิต เมื่อไม่เกิดสงครามจึงเป็นผลดีในทางเศรษฐกิจของอาณาจักร

ศาสนา ทรงศรัทธาพระพุทธศาสนามาก พระองค์ทรงผนวชอยู่หนึ่งพรรษา โดยทรงอาราธนาพระมหาสามสังฆราชชาวลังกา ซึ่งจำพรรษาอยู่ที่เมืองนครพน (ปัจจุบันคือ เมืงมดะตะมะ หรือมดะบัน) มาเป็นพระอุปัชฌาย์ในการผนวชของพระองค์ พระองค์ทรงบำรุงพระพุทธศาสนาให้เจริญรุ่งเรือง มีการสร้างพระพุทธรูปโดยจำลองรอยพระพุทธรูปมาจากประเทศลังกา สร้างสถูปเพื่อประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุที่เมืองนครชุม และสร้างศาสนสถานอื่นๆ เป็นการชักชวนให้ประชาชนจากเมืองต่างๆ มานมัสการสถานศักดิ์สิทธิ์ที่พระองค์สร้างขึ้น ช่วยให้ประชาชนเลื่อมใสศรัทธา และง่ายแก่การเผยแผ่ปฏิบัติธรรมะ ส่งผลให้อยู่ร่วมกันอย่างสันติ

วรรณคดี ทรงนิพนธ์หนังสือ *เตภูมิกถา* (เตภูมิกถา หรือ ไตรภูมิพระร่วง) หนังสือเล่มนี้จัดเป็นวรรณคดีล้ำค่าที่ตกทอดมาถึงปัจจุบัน พระองค์ทรงนิพนธ์เพื่อนำหลักธรรมของพระพุทธศาสนามาเผยแผ่เพื่อประพฤติดุสิตปฏิบัติ เป็นการปลูกฝังธรรมะให้ประชาชนรู้จักประพฤติในทางที่ชอบและดีงาม มีการนำสวรรค์และนรกมาแสดงเป็นรูปธรรมเพื่อให้ประชาชนเห็นผลของการประพฤติดี ประพฤติชั่ว ปรากฏว่ามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของประชาชนมาก

รัชกาลที่ 7 พระมหาธรรมราชาที่ 2

พระราชโอรสของพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) เหตุการณ์สำคัญในรัชกาลนี้ คือ กรุงสุโขทัยได้ตกเป็นเมืองประเทศราชของอาณาจักรอยุธยา ใน พ.ศ. 1921 ขณะที่พระมหาธรรมราชาที่ 2 ขึ้นครองราชย์นั้น พระบรมราชาธิราชที่ 1 (ขุนหลวงพะงั่ว) แห่งอาณาจักรอยุธยา มีพระราชประสงค์จะรวมชนชาติไทยให้เป็นปึกแผ่นเป็นปึกแผ่นเป็นอาณาจักรเดียวกัน จึงยกทัพบุกรุกอาณาจักรสุโขทัยหลายครั้ง ครั้งสำคัญ คือ ใน พ.ศ. 1921 ได้ยกไปตีเมืองซากังราวพระมหาธรรมราชาที่ 2 ทรงเห็นว่า จะสู้รบต่อไปไม่ได้จึงยอมอ่อนน้อมต่ออยุธยา พระบรมราชาธิราชที่ 1 (ขุนหลวงพะงั่ว) จึงโปรดให้ครองสุโขทัยต่อไปในฐานะเมืองประเทศราช จนกระทั่งถึง พ.ศ. 1931 สุโขทัยจึงประกาศตนเป็นอิสระจากอยุธยา

รัชกาลที่ 8 พระมหาธรรมราชาที่ 3 (ไสยลือไทย)

พระราชโอรสของพระมหาธรรมราชาที่ 2 ในรัชสมัยนี้พระองค์ได้ทำสัญญากับเจ้าเมืองน่านที่จะช่วยเหลือซึ่งกันและกันเมื่อถูกอาณาจักรอื่นรุกราน สุโขทัยจึงมีความสงบในระยะเวลาหนึ่ง พระองค์ทรงมีพระราชโอรส 2 พระองค์ คือ พระยาบาลเมือง กับ พระยาราม แต่มีได้ทรงแต่งตั้งให้พระองค์ใดเป็นรัชทายาท ดังนั้นเมื่อเสด็จสวรรคต พระยาบาลเมือง กับพระยาราม จึงชิงราชสมบัติกันเป็นโอกาสให้สมเด็จพระอินทราชา แห่งอาณาจักรอยุธยา เสด็จมาระงับการจลาจล และใกล้เคียงการแย่งชิงราชสมบัติครั้งนี้ ทารงอภิเษกให้พระยาบาลเมืองสงบเรียบร้อย พระอินทราชาทรงขอพระราชธิดาของพระมหาธรรมราชาที่ 3 อภิเษกสมรสกับเจ้าสามพระยาพระราชโอรสของพระองค์

นับเป็นครั้งแรกที่ราชวงศ์พระร่วงแห่งกรุงสุโขทัยกับราชวงศ์สุพรรณภูมิแห่งกรุงศรีอยุธยามีความเกี่ยวเนื่องเป็นเครือญาติกัน

รัชกาลที่ 9 พระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมपाल)

พระยาบาลเมืองได้รับการอภิเษกให้ครองกรุงสุโขทัย (ในฐานะปรเทศราชของอยุธยา) ทรงพระนามว่า พระเจ้าสุริยวงศ์บรมपालมหาธรรมราชา นับว่าพระองค์ได้ทรงเป็นพระมหาธรรมราชาที่ 4 ต่อจากพระราชนิดา (พระมหาธรรมราชาที่ 3)

เมื่อพระองค์สวรรคตใน พ.ศ. 1981 สมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา) แห่งกรุงศรีอยุธยา ได้ทรงส่งพระราเมศวร (พระราชโอรสซึ่งประสูติจากพระอัครชายาที่เป็นพระธิดาของพระมหาธรรมราชาที่ 3) ขึ้นไปครองเมืองพิษณุโลก ซึ่งเป็นเมืองหลวงของอาณาจักรสุโขทัย ทำให้อาณาจักรสุโขทัยรวมกับอาณาจักรอยุธยาเป็นอาณาจักรเดียวกันตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา และนับเป็นการสิ้นสุดของอาณาจักรสุโขทัย

2.4. การเมืองการปกครองสมัยสุโขทัย

การปกครองสมัยสุโขทัยเป็นการปกครองระบอบราชาธิปไตย ที่พระมหากษัตริย์ทรงมีอำนาจเด็ดขาด ในตอนต้นของการตั้งอาณาจักรสุโขทัยเป็นการปกครองแบบบิดาปกครองบุตร แต่ตอนปลายสมัยเป็นการปกครองแบบธรรมราชา และมีการสร้างความสัมพันธ์กับอาณาจักรอื่น เพื่อพัฒนาอาณาจักรให้เป็นปึกแผ่นเจริญรุ่งเรือง

อาณาจักรสุโขทัยเมื่อแรกตั้งยังมีอาณาเขตไม่กว้างขวาง จำนวนพลเมืองยังไม่มาก และอยู่ในระหว่างก่อร่างสร้างตัว การปกครองในระยะเริ่มแรกจึงมีลักษณะเป็นระบบครอบครัว ผู้นำของอาณาจักรมีฐานะเป็นพ่อขุน มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับประชาชน ผู้ปกครองเปรียบเสมือนบิดาของประชาชนทั้งปวง ต่อมาภายหลังรัชสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราชสถานการณ์บ้านเมืองเปลี่ยนแปลงไป จึงเริ่มใช้วิธีการปกครองที่เป็นแบบแผนมากขึ้น ความสัมพันธ์ของผู้นำอาณาจักรกับประชาชนแตกต่างไปจากเดิม มีความพยายามเพิ่มพูนพระราชอำนาจพระมหากษัตริย์ให้สูงขึ้น ทรงมีฐานะเป็น ธรรมราชา และทรงให้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่ประชาชนเลื่อมใสศรัทธา มาเป็นหลักในการปกครอง

2.5. ลักษณะการปกครอง

ลักษณะการปกครองสมัยสุโขทัยแบ่งได้ 2 ระยะ คือ การปกครองสมัยสุโขทัยตอนต้น เริ่มจากรัชสมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ไปถึงสิ้นรัชสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช กับการปกครองสมัยสุโขทัยตอนปลาย นับจากรัชสมัยพระยาเลอไทย ไปจนกระทั่งอาณาจักรสุโขทัยหมดอำนาจลง

การปกครองสมัยสุโขทัยตอนต้น พ.ศ. 1792 – 1841

เมื่อขอมมีอำนาจปกครองสุโขทัยอยู่นั้น การปกครองมีลักษณะคล้ายนายปกครองป่าว ซึ่งขัดกับลักษณะนิสัยของคนไทยที่รักความเป็นอิสระเสรี เมื่อขับไล่ขอมไปได้ พ่อขุนศรีอินทราทิตย์จึงจัดระบบการปกครองเสียใหม่ เป็นการปกครองเหมือนหนึ่งประชาชนทุกคนเป็นคนในครอบครัวเดียวกัน โดยมีพระมหากษัตริย์เป็นหัวหน้าครอบครัว คือ พระมหากษัตริย์ปกครองประชาชนในลักษณะบิดาปกครองบุตร หรือที่มีผู้เรียกว่า เป็นการปกครองในระบบ ปิตุราชาธิปไตย ซึ่งมีลักษณะสำคัญดังนี้

รูปแบบการปกครองเป็นการปกครองแบบราชาธิปไตย คือ พระมหากษัตริย์ทรงมีฐานะเป็นผู้ปกครองสูงสุด ทรงเป็นผู้ใช้อำนาจอธิปไตย

พระมหากษัตริย์ทรงมีความสัมพันธ์กับราษฎรเหมือนบิดากับบุตร มิได้มีฐานะแตกต่างจากราษฎรมากนัก กล่าวคือ พระมหากษัตริย์เปรียบได้กับหัวหน้าครอบครัวหรือพ่อ พระมหากษัตริย์สมัยสุโขทัยตอนต้น มักใช้พระนามว่า พ่อขุน เช่น พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ พ่อขุนผาเมือง พ่อขุนรามคำแหง เป็นต้น อันสะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างพระมหากษัตริย์กับประชาชนว่ามีความใกล้ชิดกัน

ลักษณะการปกครองระบบครอบครัวลดหลั่นกันเป็นชั้นๆ นอกจากพระมหากษัตริย์ทรงเป็นเสมือนบิดาของราษฎรแล้ว ยังมีการจัดระบบการปกครอง ให้ครัวเรือนหลายครัวเรือนหลายครัวเรือนรวมกันเป็นบ้าน อยู่ในความดูแลของ พ่อบ้าน ผู้อยู่ในปกครองเรียกว่า ลูกบ้าน หลายบ้านรวมเป็น เมือง มีผู้ปกครองเรียกว่า พ่อเมือง เมืองหลายเมืองรวมกันเป็น ประเทศ อยู่ในปกครองของ พ่อขุน แสดงให้เห็นว่านอกจากพ่อขุนผู้เป็นประมุขสูงสุดแล้ว ยังมีผู้ปกครองที่ได้รับมอบหมายจากพ่อขุน ทำหน้าที่เป็นกลไกทางการปกครองอีกด้วย

พระมหากษัตริย์ทรงยึดหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาในการบริหารบ้านเมือง และทรงชักชวนให้ประชาชนปฏิบัติธรรมเพื่อที่จะสามารถอยู่ร่วมกันอย่างผาสุก ดังจะเห็นได้จากข้อความในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง ซึ่งกล่าวไว้ดังนี้

“...พ่อขุนรามคำแหง เจ้าเมืองศรีสุทโธลย์ สุโขทัยนี้ ปลุกไม้ตาลนี้ไว้สิบสี่ชั่ว จึงให้ช่างพันขดาน หินตั้งหว่างกลางไม้ตาลนี้ วันเดือนดับเดือนโอกแปดวัน วันเดือนเต็มเดือนบ่างแปดวัน ผูกปุครู เกรมหาเถร ขึ้นนั่งเหนือขดานหินสูตรมแก่อุบายสผูกฟุ้งห่วยจำศีล...”

การที่พ่อขุนรามคำแหงทรงให้พระเถระทั้งหลายนำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนามาเผยแพร่ สอนราษฎรให้เป็นผู้ประพฤติดีประพฤติชอบตามหลักธรรม ก็เพื่อให้ราษฎรเลื่อมใสศรัทธาในศาสนาพุทธ โดยพระองค์ทรงนำทางเป็นตัวอย่าง คือ ทรงให้พระเถระเทศนาสั่งสอนที่กลางดงตาลในวันสิ้นเดือน (วันเดือนดับ) วันขึ้นแปดค่ำ (เดือนโอกแปดวัน) วันเพ็ญ (วันเดือนเต็ม) และวันแรมแปดค่ำ (เดือนบ่างแปดวัน) เป็นประจำ เป็นการนำธรรมะมาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจทำให้เกิดความสามัคคีเป็นประโยชน์ต่อการปกครอง ดังศิลาจารึกที่กล่าวไว้ดังนี้

“... คนในเมืองสุโขทัยนี้ มักทาน มักทรงศีล มักโอยทาน พ่อขุนรามคำแหงเจ้าเมืองสุโขทัยนี้ ทั้งชาวแม่ชาวเจ้าท่วยบัวท่วยนาง ลูกเจ้าลูกขุน ทั้งสิ้นทั้งหลาย ทั้งผู้ชายผู้หญิง ผู้ท่วยมีศรัทธาในพระพุทธศาสนา ทรงศีลเมื่อพรรษาทุกคน ...”

การปกครองสมัยสุโขทัยตอนปลาย พ.ศ. 1841 – 1981

หลังจากพ่อขุนรามคำแหงมหาราชเสด็จสวรรคต ในพ.ศ. 1841 แล้ว อาณาจักรสุโขทัยเริ่มระส่ำระสาย พระมหากษัตริย์องค์ต่อมาคือ พระยาเลอไทย และพระเจ้าจันทรคาม ไม่อาจรักษาความมั่นคงของอาณาจักรไว้ได้ เมืองหลายเมืองแยกตัวเป็นอิสระไม่ขึ้นต่อกรุงสุโขทัย สภาพการเมืองภายในเกิดปัญหาการสืบทอดสมบัติ รูปแบบการปกครองแบบบิดากับบุตร หรือแบบปิตุราชาธิปไตยเริ่มเสื่อมคลายลง เนื่องจากสถาบันพระมหากษัตริย์ไม่มั่นคงเพียงพอ

ความระส่ำระสายในอาณาจักรสุโขทัย มีขึ้นตลอดระยะเวลาประมาณ 50 ปี หลังจากพ่อขุนรามคำแหงมหาราชสวรรคต ถึงขนาดทำให้การขึ้นครองราชย์ของพระเจ้าลิไทยย ต้องใช้กำลังปราบปราม

เมื่อพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทยย) ขึ้นครองราชย์ใน พ.ศ. 1890 นั้น ทรงตระหนักถึงความไม่มั่นคงภายใน ประกอบกับเวลานั้นอาณาจักรอยุธยาที่ตั้งขึ้นใหม่ก็กำลังแผ่อำนาจจนน่าจะก่อให้เกิดอันตรายแก่กรุงสุโขทัย พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทยย) คงจะทรงเห็นว่าการแก้ปัญหาการเมืองด้วยการใช้อำนาจทางทหารอย่างเดียวไม่อาจทำได้ เพราะอำนาจทางทหารของกรุงสุโขทัยในรัชสมัยของพระองค์ไม่เข้มแข็งพอ จึงทรงดำเนินพระราชกุศโลบาย โดยทรงทำนุบำรุงส่งเสริมทางพระพุทธศาสนา ทรงเป็นผู้ปฏิบัติธรรมเป็นตัวอย่างแก่พสกนิกร และได้ทรงสร้างถาวรวัตถุทางพระพุทธศาสนาไว้ทั่วไป เพื่อเป็นที่เคารพบูชาของประชาราษฎร์ให้เกิดเลื่อมใสศรัทธายึดหลักธรรมะของพระพุทธศาสนาเป็นหลักในการดำเนินชีวิต สร้างความสามัคคีกลมเกลียวมั่นคงขึ้นในแผ่นดิน

การปกครองที่อาศัยพระพุทธศาสนา นี้ เรียกว่า การปกครองแบบธรรมราชา พระมหากษัตริย์แบบธรรมราชาต้องทรงอยู่ในทศพิธราชธรรม ความจริงแนวความคิดเรื่องธรรมราชานี้มีแทรกอยู่ทั่วไปในนโยบายการปกครองอาณาจักรต่างๆ ที่นับถือพุทธศาสนา รวมทั้งอาณาจักรสุโขทัยก่อนรัชสมัยพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทยย) ด้วย แต่นับได้ว่าพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทยย) ทรงเป็นผู้นำแนวความคิดเรื่องธรรมราชามาปฏิบัติให้เป็นระบบอย่างจริงจัง

พระมหากษัตริย์รัชกาลต่อมาล้วนทรงพระนามว่า พระมหาธรรมราชา และทรงปกครองราษฎรในแบบ ธรรมราชา เหมือนกันทุกพระองค์ จนถึงรัชสมัยของพระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมปาล) ซึ่งเป็นรัชกาลที่ 9 และเป็นรัชกาลสุดท้ายของราชอาณาจักรสุโขทัย

การปกครองราชธานีและหัวเมืองต่าง ๆ

เมืองต่างๆ ในอาณาจักรสุโขทัย แบ่งออกเป็น 4 ชั้น แต่ละชั้นพระมหากษัตริย์ทรงใช้อำนาจปกครองดังนี้

เมืองหลวง หรือราชธานี อาณาจักรสุโขทัยมีกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี เมืองหลวงหรือราชธานีเป็นที่ประทับของพระมหากษัตริย์ พระราชวังและวัดจำนวนมากตั้งอยู่ในและนอกกำแพงเมือง ราชธานีเป็นศูนย์กลางทางการปกครอง การศาสนา วัฒนธรรม ศิลปะและชนบประเพณีทั้งปวง พระมหากษัตริย์ทรงเป็นผู้ปกครองเอง

เมืองลูกหลวง เมืองลูกหลวงเป็นเมืองหน้าด่าน เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า หัวเมืองชั้นใน ตั้งอยู่รอบราชธานีทั้ง 4 ทิศ ห่างจากเมืองหลวงมีระยะทางเดินเท้าประมาณ 2 วัน เมืองลูกหลวง มีดังนี้

ทิศเหนือ ได้แก่ เมืองศรีสัชนาลัย (สวรรคโลก)

ทิศตะวันออก ได้แก่ เมืองสองแคว (พิษณุโลก)

ทิศใต้ ได้แก่ เมืองสระหลวง (พิจิตรเก่า)

ทิศตะวันตก ได้แก่ เมืองนครชุม (ปากคลองสวนหมาก กำแพงเพชร)

เมืองลูกหลวงเป็นเมืองที่เจ้านายเชื้อพระวงศ์ได้รับการแต่งตั้งจากพระมหากษัตริย์เป็นผู้ปกครองส่วนเมืองศรีสัชนาลัยเป็นเมืองลูกหลวงที่มีฐานะเป็นเมืองอุปราช ตลอดสมัยสุโขทัย

เมืองพระยามหานคร เมืองพระยามหานครเป็นหัวเมืองชั้นนอก ห่างจากราชธานีออกไปมากกว่าเมืองลูกหลวง

พระมหากษัตริย์จะทรงแต่งตั้งผู้เหมาะสมและมีความสามารถไปปกครองดูแล เมืองเหล่านี้ขึ้นตรงต่อพระมหากษัตริย์ มีวิธีการปกครองลักษณะเดียวกับเมืองชั้นใน เมืองพระยามหานครในสมัยพ่อขุนรามคำแหงมีหลายเมือง เช่น เมืองพระบาง (นครสวรรค์) เมืองเชียงทอง (ตาก) เมืองบางพาน (กำแพงเพชร) เมืองบางฉลัง (กำแพงเพชร) เป็นต้น

เมืองประเทศราช เมืองประเทศราช ได้แก่ เมืองที่อยู่นอกอาณาจักร ชาวเมืองเป็นคนต่างชาติ พระมหากษัตริย์สุโขทัยทรงดำเนินนโยบายปกครอง ให้ชาวพื้นเมืองเป็นกษัตริย์หรือเป็นเจ้าเมืองปกครองตนเอง โดยไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการปกครองภายใน ยกเว้นกรณีที่ทำนัยนยามปกติเมืองประเทศราชต้องส่งเครื่องราชบรรณาการ (ส่วย) มาถวายต่อพระมหากษัตริย์สุโขทัยทุกปี ยามสงครามจะต้องส่งกองทัพและเสบียงอาหารไปช่วย สมัยพ่อขุนรามคำแหง มีเมืองประเทศราชหลายเมือง คือ

ทิศเหนือ ได้แก่ เมืองแพร่ เมืองน่าน

ทิศตะวันออกเฉียงเหนือ ได้แก่ เมืองเช้า (หลวงพระบาง) เมืองเวียงจันทน์

ทิศตะวันตก ได้แก่ เมืองทวาย เมืองมะตะมะ เมืองหงสาวดี

ทิศใต้ ได้แก่ เมืองนครศรีธรรมราช เมืองมะละกา เมืองยะโฮร์

หากวิเคราะห์วิธีแบ่งเขตการปกครองในสมัยพ่อขุนรามคำแหง โดยจัดให้มีเมืองลูกหลวงวงล้อมกรุงสุโขทัยอันเป็นเมืองราชธานี จะมีลักษณะเป็นเสมือนกำแพงชั้นที่ 1 ส่วนเมืองพระยามหานครเป็นเสมือนกำแพงชั้นที่ 2 และเมืองประเทศราชเป็นเสมือนกำแพงชั้นที่ 3

2.6. ความสัมพันธ์กับอาณาจักรอื่นๆ

เมื่อเริ่มตั้งอาณาจักรสุโขทัยนั้น กล่าวได้ว่าเมืองสุโขทัยอยู่ท่ามกลางอาณาจักรหรือหัวเมืองที่เป็นของชนชาติไทยกลุ่มอื่นหรือชนชาติอื่นซึ่งต่างเป็นอิสระมีอำนาจมากบ้างน้อยบ้าง คือ

ทางตะวันออก มีอาณาจักรขอม และเมืองขึ้นของขอม

ทางใต้ มีพวกขอมเข้ามาตั้งราชธานีเป็นเมืองมหาอุปราชที่เมืองละโว้ และมีแคว้นของชนชาติไทยอีกหลายแคว้น เช่น แคว้นสุพรรณภูมิ (สุพรรณบุรี) และแคว้นนครศรีธรรมราช

ทางตะวันตก มีคนไทยตั้งถิ่นฐานเป็นอิสระอยู่หลายเมือง เช่น เมืองฉอด ซึ่งมีอำนาจเข้มแข็งอยู่ก่อนสุโขทัย ถัดออกไปเป็นเมืองของชาติมอญ

ทางเหนือ มีเมืองในอาณาจักรล้านนา

สภาพแวดล้อมตามที่กล่าวข้างต้นทำให้เห็นว่า อาณาจักรสุโขทัยจำเป็นต้องมีนโยบายสร้างความสัมพันธ์กับอาณาจักรหรือเมืองต่างๆ ให้เหมาะสมกับสถานการณ์

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรล้านนา

อาณาจักรสุโขทัยสร้างความสัมพันธ์อันดีกับอาณาจักรล้านนามาตลอด ตั้งแต่เริ่มก่อตั้งในสมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ จนถึงสมัยพ่อขุนรามคำแหง ทรงดำเนินนโยบายผูกสัมพันธ์ไมตรีกับอาณาจักรล้านนาให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น เพราะเป็นชนชาติไทยด้วยกัน คือ ในสมัยพ่อขุนรามคำแหง อาณาจักรล้านนามีบุคคลสำคัญ คือ พ่อขุนมั่งราย เจ้าเมืองเงินยาง และพ่อขุนงำเมือง เจ้าเมืองพะเยา ทั้งสามองค์เป็นมิตรสนิทสนมกันมาแต่เยาว์วัย เมื่อมีอำนาจปกครองบ้านเมือง จึงมีความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ใน พ.ศ. 1835 พ่อขุนมั่งรายสร้างราชธานีใหม่ มีชื่อว่า นพบุรีศรีนครพิงค์ เชียงใหม่ พ่อขุนรามคำแหงและพ่อขุนงำเมืองก็ได้ให้ความร่วมมือ ตลอดระยะเวลาที่อาณาจักรสุโขทัยเป็นอิสระผู้ปกครองอาณาจักรทั้งสองฝ่ายต่างเป็นมิตรไมตรีกัน

ผลดีเกิดขึ้นจากการมีสัมพันธ์ไมตรีอันดีของอาณาจักรไทยด้วยกันระหว่างสุโขทัยและล้านนา คือ สร้างความมั่นคงให้แก่ชนชาติไทยต่างพวกกันให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ต่างช่วยเหลือซึ่งกันและกัน สร้างความเจริญก้าวหน้าด้วยกัน โดยเฉพาะด้านพระพุทธศาสนาลัทธิลังกาวงศ์ และยังมีการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมให้กันและกัน การเป็นพันธมิตรที่ดีต่อกันเป็นเกราะป้องกันศัตรูได้อย่างดี คือ ทำให้อาณาจักรอื่นไม่กล้ารุกราน

ความสัมพันธ์กับเมืองนครศรีธรรมราช

อาณาจักรสุโขทัยมีความสัมพันธ์อันดีกับนครศรีธรรมราชตั้งแต่สมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ ทำให้ได้รับผลดีหลายประการ คือ สุโขทัยรับเอาพระพุทธศาสนาลัทธิลังกาวงศ์มาเผยแผ่ในสุโขทัย และได้รับความเลื่อมใสศรัทธาจากประชาชนเป็นอย่างดี ในสมัยพ่อขุนรามคำแหง เมืองนครศรีธรรมราชเข้าร่วมอยู่ในอาณาจักรสุโขทัย สร้างความมั่นคงแก่สุโขทัย

ความสัมพันธ์กับลังกา

อาณาจักรสุโขทัยสมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ เริ่มมีความสัมพันธ์กับลังกาในทางพระพุทธศาสนาโดยผ่านเมืองนครศรีธรรมราช เจ้ากรุงลังกาได้ถวายพระพุทธรูปหินขัดแก่สุโขทัย ในสมัยต่อมาก็มีพระเถระจากสุโขทัย เดินทางไปศึกษาพระไตรปิฎกที่ลังกา รัชกาลพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) ก็โปรดเกล้าฯ ให้ไปพิมพ์รอยพระพุทธรูปของลังกามาประดิษฐานไว้บนยอดเขาสุมนกฎในเมืองสุโขทัยด้วย นอกจากนี้ยังได้เชิญพระมหาสามีสังฆราชจากเมืองนครพน (เมาะตะมะ หรือ มะตะบัน) ประเทศมอญ ซึ่งเป็นชาวลังกามาเป็นอุปัชฌาย์เผยแผ่พระพุทธศาสนาถึงลังกาวงศ์

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรมอญ

อาณาจักรสุโขทัยสมัยพ่อขุนศรีอินทราทิตย์และพ่อขุนบานเมืองยังไม่มีสัมพันธ์ไมตรีกับอาณาจักรมอญที่ปรากฏชัด ต่อมาในรัชกาลพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ทรงสนับสนุน มะกะโท ชาวมอญ โดยรับไว้เป็นราชบุตรเขยและได้ส่งเสริมจนมีโอกาสดำรงเป็นกษัตริย์แห่งอาณาจักรมอญและพระราชทานพระนามไว้ว่า พระเจ้าฟ้ารั่ว อาณาจักรมอญจึงสวามิภักดิ์ต่ออาณาจักรสุโขทัยตลอดรัชสมัยของพ่อขุนรามคำแหง จนเมื่อพระเจ้าฟ้ารั่วสิ้นพระชนม์แล้ว หัวเมืองมอญจึงตั้งตนเป็นอิสระ ไม่ยอมขึ้นต่อสุโขทัยอีก

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรลาว

สมัยพ่อขุนรามคำแหง อาณาจักรสุโขทัยมีอำนาจเหนือหัวเมืองลาวบางเมืองในดินแดนลุ่มแม่น้ำโขงทางฝั่งซ้าย คือ ทางด้านตะวันออกถึงเมืองเวียงจันทน์ เวียงคำ ทางเหนือถึงเมืองหลวงพระบาง หัวเมืองลาวดังกล่าวจึงเป็นเมืองประเทศราชของสุโขทัย เมื่อสิ้นสมัยพ่อขุนรามคำแหง หัวเมืองลาวได้ตั้งตนเป็นอิสระปกครองตนเอง ครั้นถึง พ.ศ. 1896 – 1916 เจ้าฟ้าจ๋ม กษัตริย์ลาวได้รวบรวมหัวเมืองต่างๆ ตั้งอาณาจักรลาวสุโขทัย การที่ลาวเข้มแข็งและมีอำนาจเป็นผลดีต่อไทย เพราะลาวได้หันไปต่อสู้กับขอม จนทำให้ขอมอ่อนอำนาจและไม่มีกำลังพอที่จะมารุกรานไทย อาณาจักรสุโขทัยและอาณาจักรลาวในช่วงนี้ จึงมีความสัมพันธ์ในทางสันติมิได้เป็นศัตรูต่อกัน

ความสัมพันธ์กับจีน

แม้จีนจะอยู่ห่างไกล แต่มีอำนาจมาก จึงแผ่อิทธิพลเข้ามาในดินแดนประเทศต่างๆ ในแถบนี้ ในสมัย พระเจ้าหงวนสีโจวฮองเต้ (กุบไลข่าน) ได้ส่งพระราชสาสน์มายังสุโขทัยเตือนให้นำเครื่องบรรณาการไปถวายพระองค์ ครั้งสำคัญคือเมื่อ พ.ศ. 1837 พ่อขุนรามคำแหงทรงเห็นว่าหากนิ่งเฉยหรือขัดขืน อาจเกิดสงครามกับจีนได้ จึงโปรดให้แต่งราชทูตนำเครื่องบรรณาการไปถวายกษัตริย์จีน สุโขทัยและจีนจึงมีไมตรีต่อกัน มีผลดีทั้งทางเศรษฐกิจการเมือง คือ มีการติดต่อค้าขายกับจีน และได้รับศิลปะการทำเครื่องเคลือบ ซึ่งต่อมาเรียกว่า เครื่องสังคโลก ผลิตเป็นสินค้าออกเป็นที่นิยมมาก นอกจากนี้ยังได้รับความรู้ในการเดินเรือทะเลจากจีนสามารถนำเรือบรรทุกสินค้าไปค้าขายกับนานา

ประเทศได้ ส่วนทางการเมืองก็ได้รับความเชื่อถือจากประเทศอื่นๆ เนื่องจากจีนให้การรับรองไม่ต้องถูกปราบปรามเหมือนบางประเทศ ส่งผลให้สุโขทัยมีการแลกเปลี่ยนซื้อขายกับจีนและประเทศอื่นๆ ขยายตลาดกว้างขวางขึ้น

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรขอม

พ่อขุนรามคำแหงเริ่มขยายอำนาจไปทางลุ่มแม่น้ำโขงตอนล่าง เข้าโจมตีอาณาจักรขอม โดยได้รับการสนับสนุนจากจักรพรรดิคุปโลข่าน การทำสงครามนำความเสียหายให้แก่ขอม เป็นการทำลายอำนาจทางการเมืองของขอมที่เคยมีอยู่ในแถบลุ่มแม่น้ำโขงและลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาให้สิ้นสุดลง

ความสัมพันธ์กับอาณาจักรอยุธยา

อาณาจักรอยุธยาได้สถาปนาขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1893 โดยพระเจ้าอู่ทอง (พระรามาธิบดีที่ 1) เป็นพระมหากษัตริย์พระองค์แรก ได้รับการสนับสนุนจากแคว้นละโว้และสุพรรณภูมิ จึงมีความเข้มแข็งมาก ได้สถาปนาราชอาณาจักรไม่ขึ้นต่อสุโขทัย ซึ่งช่วงเวลานี้ตรงกับรัชสมัยของพระมหาธรรมราชาที่ (ลิไทย) ในระยะแรกที่กรุงศรีอยุธยาสถาปนาเป็นอาณาจักรนี้ สุโขทัยละอยุธยาได้มีการสู้รบกันเป็นครั้งคราว จนกระทั่ง พ.ศ. 1921 ในสมัยพระมหาธรรมราชาที่ 2 สุโขทัยก็ตกเป็นประเทศราชของอยุธยาซึ่งมีพระบรมราชาธิราชที่ 1 (ขุนหลวงพะงั่ว) เป็นกษัตริย์ แต่ต่อมาพระมหาธรรมราชาที่ 3 (ไสยลือไทย) จะประกาศอิสรภาพจากอยุธยาได้สำเร็จ แต่เมื่อพระองค์เสด็จสวรรคต ราชโอรสของพระองค์ก็แย่งชิงราชสมบัติกัน เป็นเหตุให้สมเด็จพระอินทราชาแห่งกรุงศรีอยุธยายกทัพขึ้นไปไกล่เกลี่ย ทำให้สุโขทัยถูกแบ่งออกเป็น 2 ส่วน และเมื่อพระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมपाल) สวรรคต เจ้าสามพระยาแห่งอาณาจักรอยุธยา ได้ทรงส่งพระราเมศวร พระราชโอรสที่เกิดจากพระราชธิดาของพระมหาธรรมราชาที่ 3 ขึ้นไปครองเมืองพิษณุโลกซึ่งเป็นเมืองหลวงของอาณาจักรสุโขทัย สุโขทัยจึงถูกรวมเข้ากับอาณาจักรอยุธยาเป็นอันสิ้นสุดอาณาจักรสุโขทัย

2.7. เศรษฐกิจสมัยสุโขทัย

ปัจจัยที่มีผลต่อลักษณะเศรษฐกิจของสุโขทัย

เศรษฐกิจของอาณาจักรสุโขทัยมีความเจริญก้าวหน้า ประชาชนในสมัยนั้นมีความเป็นอยู่ดี ปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้ลักษณะเศรษฐกิจของสุโขทัยมีความเจริญก้าวหน้า คือ ลักษณะทางภูมิศาสตร์ ทรัพยากรธรรมชาติ และความสามารถของผู้นำ

ลักษณะทางภูมิศาสตร์ สุโขทัยอยู่ในภาคกลางตอนบนของประเทศไทย มีพื้นที่เป็นที่ราบส่วนใหญ่ จึงเหมาะแก่การทำเกษตรกรรม ทางทิศเหนือมีภูเขาติดต่อกันเป็นพืดลงมา ทางตะวันตกมีเขาหลวงและเขาแล้งเป็นภูเขาใหญ่ และทิวเขาถ้าเจ้ารามมีขนาดรองลงมา ในบางท้องถิ่นมีภูเขาที่มีน้ำตกหลายแห่งให้ความชุ่มชื้นแก่ดิน มีป่าที่อุดมด้วยไม้มีค่า มีพื้นที่ราบกว้างทางตะวันออกลงมา

ทางใต้มีแม่น้ำ ลำคลอง หนอง บึง อยู่ทั่วไป เป็นแหล่งน้ำเพื่อการเพาะปลูกและเป็นที่ย้ายของสัตว์น้ำ เช่น กุ้ง ปู ปลา เป็นต้น

ลักษณะภูมิประเทศของสุโขทัยประกอบด้วยที่ราบลุ่มแม่น้ำและที่ราบเชิงเขา บริเวณลุ่มแม่น้ำ ได้แก่ ที่ราบลุ่มแม่น้ำใหญ่ 3 สาย คือ แม่น้ำปิง ผ่านตาก และกำแพงเพชร แม่น้ำยม ผ่านศรีษะนาถ และสุโขทัย แม่น้ำน่าน ผ่านอุตรดิตถ์ พิษณุโลก และพิจิตร บริเวณพื้นที่ทั้งสองฝั่งของแม่น้ำแต่ละสายจึงเป็นแหล่งสำคัญที่ส่งเสริมการประกอบอาชีพเพาะปลูก เลี้ยงสัตว์ และทำประมง ตลอดจนใช้เป็นแหล่งที่ตั้งบ้านเรือนได้ดี ส่วนทางทิศตะวันตกของสุโขทัยจนถึงกำแพงเพชรพื้นที่เป็นดินดอน มีความอุดมสมบูรณ์น้อยกว่าบริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำ แต่สามารถเพาะปลูกพืชบางชนิดและสามารถใช้เลี้ยงสัตว์ได้

ทรัพยากรธรรมชาติ

ที่ตั้งของอาณาจักรสุโขทัยอยู่บริเวณที่ราบลุ่มแม่น้ำซึ่งเป็นสาขาของแม่น้ำเจ้าพระยาสลับกับที่ดอน จึงมีน้ำอุดมสมบูรณ์ในหน้าฝน น้ำน้อยใน หน้าแล้ง รอบๆ เมืองมีป่าไม้ขึ้นอยู่ทั่วไป สุโขทัยจึงมีความอุดมสมบูรณ์ด้วยพืชพรรณธรรมชาติ มีการทำสวนทำไร่ทั่วไป ดังข้อความในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง ดังนี้

... เมืองสุโขทัยนี้ดี ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว...

... สร้างป่าหมากป่าพลูทั่วเมืองนี้ทุกแห่ง ป่าพร้าวก็หลายในเมืองนี้ ป่าสาบก็หลายในเมืองนี้ หมากม่วงก็หลายในเมืองนี้ หมากขามก็หลายในเมืองนี้ ...

... กลางเมืองสุโขทัยนี้ มีน้ำตระพังโพย สีสกินดี ...

ความสามารถของผู้นำ

นอกจากลักษณะทางภูมิศาสตร์และทรัพยากรธรรมชาติแล้ว ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งคือ พระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์ในสมัยสุโขทัยที่ทรงทำนุบำรุงบ้านเมืองด้านต่างๆ โดยเฉพาะในด้านการเกษตรทรงทำนุบำรุงโดยส่งเสริมด้วยวิธีการต่างๆ ที่สำคัญคือ

การให้กรรมสิทธิ์ที่ดิน เมื่อประชาชนหักล้างถางพง ปลูกพืชพันธุ์ทำมาหากินในที่ดินแห่งใด ให้ที่ดินนั้นตกเป็นกรรมสิทธิ์ของผู้นั้น และเมื่อ

เจ้าของตายก็ให้ตกเป็นของลูกหลานสืบต่อไป ทำให้ประชาชนมีกำลังใจในการประกอบอาชีพ ซึ่งปรากฏตามศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ดังนี้

... หมากขามก็หลายในเมืองนี้ ใครสร้างได้ไว้แก่มัน ...

... ผู้ใดแลล้มตายหายกว่า ป่าหมากป่าพลูพอเชื่อมั่น ไว้แก่ลูกมันสิ้น ...

การพัฒนาทางการเกษตร สุโขทัยได้นำระบบชลประทานมาช่วยในการเกษตร เช่น มีการสร้างเขื่อน สร้างทำนบ ขุดคูคลอง เพื่อกักเก็บน้ำ และส่งน้ำไปใช้ในการเพาะปลูก ที่ศิลาจารึกยกมากล่าวคือ *สรียถนงส์* หรือ *ทำนบพระร่วง* จัดเป็นเขื่อนที่สร้างขึ้นจากดินเพื่อการชลประทาน แสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าทางวิทยาการการพัฒนาระบบน้ำ การสร้างตระพังเก็บน้ำและเหมืองฝาย ตั้งแต่ศรีสัชนาลัยผ่านสุโขทัยไปถึงกำแพงเพชร เป็นการใช้แรงงานคนเป็นหลัก จัดว่าเป็นความร่วมมือร่วมใจของคนไทยอย่างดี ยิ่งทำให้บริเวณดังกล่าวใช้เพาะปลูกได้ดี นอกจากพระปรีชาสามารถของพระมหากษัตริย์แล้ว ประชาชนในราชอาณาจักรสุโขทัยยังมีความขยันหมั่นเพียร ยึดมั่นในหลักของพระพุทธศาสนา ไม่เบียดเบียนกัน มีความสามัคคีปรองดองกัน จึงทำให้เศรษฐกิจของสุโขทัยเจริญก้าวหน้า ประชาชนอยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข

ลักษณะเศรษฐกิจสุโขทัย

จากปัจจัยดังกล่าว ทำให้ลักษณะเศรษฐกิจของสุโขทัยขึ้นอยู่กับอาชีพหลักของประชาชน คือ เกษตรกรรม หัตถกรรม และการค้าขาย

เกษตรกรรม อาชีพหลักของชาวสุโขทัย คือ เกษตรกรรม จากข้อมูลที่ปรากฏในหลักศิลาจารึกทำให้ทราบว่า มีทั้งการทำนา ทำไร่ ทำสวน บริเวณที่ใช้เป็นพื้นที่เพาะปลูก คือ ที่ราบลุ่มแม่น้ำปิง แม่น้ำยม และแม่น้ำน่าน บริเวณเมืองสุโขทัย สองแคว ซากังราว ศรีสัชนาลัย และตาก พืชที่ปลูกกันมากในสมัยสุโขทัย คือ ข้าว รองลงมาเป็นไม้ผล เช่น มะพร้าว มะม่วง และหมาก นอกจากนี้ยังมีพืชไร่อื่นๆ อีก นอกจากจะมีการเพาะปลูกแล้ว ยังมีการส่งเสริมการเลี้ยงสัตว์ไว้ใช้งาน เป็นอาหาร และนำมาแลกเปลี่ยนค้าขายกันโดยเสรีอีกด้วย

หัตถกรรม ในสมัยสุโขทัยมีสิ่งประดิษฐ์ที่สนองความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ การทำเครื่องมือเครื่องใช้เพื่อการดำรงชีวิต ได้แก่ งานเหล็ก เช่น มีด ขวาน จอบ เสียม เครื่องมือทำการเพาะปลูก งานปั้น เช่น โอ่ง ไห หม้อ และงานจักสาน เช่น กระบุง ตะกร้า และของใช้เบ็ดเตล็ด เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีหัตถกรรมเกี่ยวกับการก่อสร้าง ได้แก่ การผลิตวัสดุก่อสร้าง เช่น พวงศิลาแลง อิฐปูนสอ แลพวกตกร่าง เช่น กระเบื้องต่างๆ หัตถกรรมที่ผลิตเพื่อการส่งออก ได้แก่ เครื่องปั้นดินเผา มีการผลิต ถ้วยชาม ไหสีหู โถสีหู ๔ มีฝาปิด และกระปุกต่างๆ ต่อมา มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบลวดลายให้สวยงาม และนำเทคนิคหรือกรรมวิธีด้านการผลิตมาใช้จนมีชื่อเสียงเรียกว่า *เครื่องสังคโลก* ได้รับความนิยมมาก แหล่งที่ผลิตเครื่องสังคโลก ที่สำคัญมีอยู่ 2 แห่ง คือ กรุงสุโขทัย และเมืองศรีสัชนาลัย ทั้งสองเมืองนี้ได้มีการขุดค้นพบเตาเผาเครื่องสังคโลก ซึ่งเรียกว่า *“เตาทุเรียง”* เป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เมืองศรีสัชนาลัย มีการขุดพบเตาทุเรียงมากถึง 20 เตา จึงอาจถือได้ว่า เมืองศรีสัชนาลัยเป็นศูนย์กลางการผลิตเครื่องสังคโลก

การผลิตเครื่องสังคโลกในสมัยสุโขทัย นอกจากจะผลิตไว้ใช้เองในราชอาณาจักรแล้วยังได้ส่งไปขายยังต่างประเทศ เป็นสินค้าออกที่ทำรายได้ให้ประเทศอย่างหนึ่ง ประเทศที่รับซื้อเครื่องสังคโลกจากสุโขทัยมีหลายประเทศ เช่น มลายู ชวา และฟิลิปปินส์ เป็นต้น

การค้าขาย การค้าขายสมัยสุโขทัยเป็นการค้าแบบเสรี ได้รับการส่งเสริมมาจากทางราชการมาก มีการยกเว้นภาษีผ่านด่าน ใครจะค้าขายสิ่งใดก็สามารถนำมาแลกเปลี่ยนซื้อขายกันได้ ทำให้ประชาชนมีความสุขสบายทั่วหน้ากัน ดังปรากฏในศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหงว่า

... เมื่อชั่วพ่อขุนรามคำแหง ... เจ้าเมืองบ่เอาจกอบในไพร่ลูทาง เพื่อนจูงวัวไปค้า ขี่ม้าไปขาย ใครจักใคร่ค้าช้างค้า ใครจักใคร่ค้าม้า ค้า ใครจักใคร่ค้าเงือนค้าทอง ค้า ไพร่ฟ้าหน้าใส ...

การค้าขายภายในประเทศ เนื่องด้วยชุมชนต่างๆ ของอาณาจักรสุโขทัยตั้งอยู่ตามลำน้ำ จึงมีการติดต่อกันโดยอาศัยเส้นทางคมนาคมทั้งทางบกและทางน้ำ

ทางบก มีทางเดินหรือถนนขนาดเล็ก เชื่อมต่อระหว่างเมือง มีทั้งในกลุ่มเมืองใกล้เคียงเมืองสุโขทัยเก่าและทางเหนือขึ้นไป และในแถบริมฝั่งทะเลจากจังหวัดชุมพรลงไป

ทางน้ำ ใกล้เมืองสุโขทัยมีทางน้ำที่สำคัญ คือ แม่น้ำยม แม่น้ำน่าน แม่น้ำปิง และสาขาของแม่น้ำเหล่านี้ ปรากฏหลักฐานตามเมืองต่างๆ ที่ตั้งอยู่ริมฝั่งใกล้แม่น้ำและสาขาของแม่น้ำเหล่านี้ โบราณสถาน โบราณวัตถุสมัยสุโขทัยปรากฏอยู่ เช่น เมืองนครชุม เมืองกำแพงเพชร เมืองตาก เมืองพระบางในลุ่มแม่น้ำปิง เมืองบางพานในลุ่มแม่น้ำยม เมืองทุ่งยั้ง

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการติดต่อค้าขายระหว่างเมืองต่างๆ จะทำได้ทั้งทางบกและทางน้ำ แต่ส่วนมากมักใช้เส้นทางทางบก เพราะสามารถเดินทางได้สะดวกโดยใช้ถนน ถนนสำคัญ คือ ถนนพระร่วง ซึ่งมี 2 สาย คือ สายเหนือ จากสุโขทัยถึงเมืองศรีสัชนาลัย และสายใต้จากสุโขทัยถึงเมืองกำแพงเพชร ถนนนี้มีขนาดกว้างเพียงพอที่กองคาราวานที่จะนำสินค้าผ่านและแวะแลกเปลี่ยนสินค้ากันได้สะดวก นอกจากนั้นบนเส้นทางสายนี้ยังมีการขุดตระพังขนาดใหญ่ มีการสร้างบ่อน้ำกรุดด้วยอิฐขนาดพอเหมาะอยู่ทั่วไป เพื่อเก็บน้ำไว้กินไว้ใช้เพื่อการอำนวยความสะดวกแก่ผู้มาค้าขายทั้งหลาย ซึ่งอาจต้องมีผู้หญิง เด็กลูกหาบ และสัตว์พาหนะติดตามมาด้วย พร้อมกันนี้ก็เป็นการชักชวนให้ผู้คนมาตั้งถิ่นฐานทำมาหากิน ตามหลักฐานปรากฏว่ามีชุมชนกระจายกันอยู่ตามสายนี้ การจัดทำเลค้าขายนี้น่าจะทำได้ในการเก็บภาษีที่ย่านตลาด ซึ่งเป็นแหล่งซื้อขายส่งต่อสินค้าด้วย

การค้าขายกับต่างประเทศ สมัยสุโขทัยมีการค้าขายกับต่างประเทศหลายประเทศด้วยกัน เช่น จีน ญี่ปุ่น มลายู ชวา บอร์เนียว ฟิลิปปินส์ อินเดีย ลังกา อิหร่าน และอาหรับชาติอื่นๆ โดยใช้เส้นทางในการติดต่อค้าขาย ดังนี้

ทางบก มีเส้นทางที่สำคัญ 3 เส้นทาง ได้แก่

เส้นทางสุโขทัย – เมาะตะมะ จากสุโขทัยไปตามถนนพระร่วงถึงเมืองกำแพงเพชร จากนั้นมีเส้นทางผ่านเมืองตาก ตัดออกช่องเขาที่แม่สอด ผ่านเมืองเมียวดีไปยังเมืองเมาะตะมะ

เส้นทางสุโขทัย – ตะนาวศรี จากสุโขทัยผ่านองเพชรบุรี เมืองกุยบุรี เมืองมะริด จนถึงเมืองตะนาวศรี

เส้นทางสุโขทัย – เชียงใหม่ จากสุโขทัยผ่านเมืองตาก เมืองลำพูน จนถึงเมืองเชียงใหม่

ทางน้ำ มีเส้นทางน้ำ คือ แม่น้ำป่าสัก แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำท่าจีน และแม่น้ำแม่กลอง ซึ่งไหลลงสู่อ่าวไทยสามแห่ง ทำให้การลำเลียงสินค้าไปต่างประเทศมีหลายทาง การคมนาคมทางน้ำได้ประจวบคีรีขันธ์ลงไป เป็นการคมนาคมริมฝั่งทะเลและแม่น้ำลำคลอง ทั้งสายสั้นสายยาวที่ขนานกับฝั่งไปถึงสงขลา ปัตตานี

อาณาจักรสุโขทัยทำหน้าที่เป็นตลาดกลางขนถ่ายสินค้าจากดินแดนของเมืองที่ตั้งอยู่นอกเส้นทาง โดยรับและส่งต่อไปยังเมืองชายทะเลที่ต้องการสินค้า สินค้าที่มีการแลกเปลี่ยนเป็นสินค้าออก ได้แก่ เครื่องสังคโลก ผลิตผลจากการเกษตร และของป่า หนังสัตว์ ไม้ฝาง ไม้กฤษณา งาช้าง นอแรด และของป่าอื่นๆ ส่วนสินค้าเข้า ได้แก่ ผ้าแพร ผ้าไหม ผ้าทวน เครื่องเหล็ก และอาวุธต่างๆ

2.8 ระบบเงินตราสมัยสุโขทัย

การนำระบบเงินตรามาใช้มีส่วนช่วยระบบเศรษฐกิจให้ดีขึ้น เป็นการจูงใจให้ประชาชนประกอบอาชีพเพื่อจะได้มีทรัพย์สินเป็นของตนเอง ด้วยเหตุที่สุโขทัยมีแร่ธาตุหลายชนิด เช่น เงิน ทอง ดีบุก เหล็ก จึงมีการนำแร่เงินมาใช้ในการทำเงินตราที่เรียกว่า เงินพดด้วง เป็นการพัฒนาระบบเศรษฐกิจเพื่ออำนวยความสะดวกในการแลกเปลี่ยนให้คล่องขึ้น เงินพดด้วง แบ่งออกเป็น สลึง บาท และตำลึง (เงินตราที่มีค่าน้อยที่สุด คือ เบี้ย ทำจากหอยเรียกว่า เบี้ยหอย)

การมีเงินตราใช้เป็นตัวกลางแลกเปลี่ยนทำให้สะดวกต่อการชำระหนี้ในการซื้อขาย และการชำระหนี้จึงมีการกระจายสินค้าอย่างกว้างขวาง ตลาดการค้าขยายตัว พ่อค้าได้รับความสะดวกสามารถใช้เงินพดด้วงซื้อสินค้าราคาแพงได้สะดวกขึ้น

2.9 สังคมและวัฒนธรรมสมัยสุโขทัย

สุโขทัยเป็นอาณาจักรที่ก่อตั้งขึ้นภายหลังการกำจัดอิทธิพลของขอม การที่สุโขทัยสามารถกำจัดอิทธิพลของขอมไปได้ ย่อมแสดงว่าสังคมสุโขทัยเป็นสังคมที่มีความสมัครสมานสามัคคีเป็นอย่างดี การได้ผู้นำที่เก่งกล้าสามารถย่อมก่อให้เกิดขวัญและกำลังใจแก่ประชาชนพลเมือง จึงทำให้มีการพัฒนาชาติบ้านเมืองให้เจริญรุ่งเรือง ประกอบกับสังคมสุโขทัยยึดมั่นในพระพุทธศาสนา ประชาชนได้รับการขัดเกลาจิตใจให้มีความละเอียดอ่อนทั้งในแง่ของอารยธรรมและในแง่ของศิลปกรรม ทำให้สามารถสร้างสรรค์ศิลปวิทยา ซึ่งได้สั่งสมเป็นมรดกตกทอดมาจนถึงปัจจุบัน

2.10 ลักษณะชนชั้นทางสังคม

สังคมสุโขทัยประกอบด้วยชนชั้นต่างๆ ดังนี้

1. **พระมหากษัตริย์** เป็นประมุขของอาณาจักร เป็นผู้บำบัดทุกข์บำรุงสุขของราษฎร เป็นผู้ปกครองประเทศ และเป็นผู้นำทัพในยามเกิดสงคราม

2. เจ้านายหรือขุนนาง ได้แก่ กลุ่มพระราชวงศ์และข้าราชการซึ่งต่างมีหน้าที่ในการช่วยเหลือพระมหากษัตริย์ในการปกครองบ้านเมือง คำว่า เจ้า ขุน และ ลูกเจ้า

ลูกขุน แสดงให้เห็นว่ากลุ่มพระราชวงศ์เข้ามาทำหน้าที่เป็นข้าราชการฝ่ายปกครอง

3. พระสงฆ์ พระพุทธศาสนาเป็นศาสนาหลักในสังคมสุโขทัย วัดและพระสงฆ์เป็นศูนย์กลางของคนไม่จำกัดฐานะหรือเพศ พระมหากษัตริย์เป็นผู้อุปถัมภ์พระพุทธศาสนา จึงปกป้องคุ้มครองและอุปถัมภ์พระสงฆ์ด้วย กษัตริย์ เจ้านายหรือขุนนาง และพระสงฆ์ จัดเป็นชนชั้นปกครอง

4. ประชาชน คำที่นำมาใช้เรียกชนชั้นนี้ ได้แก่ ท่วย ลูกบ้าน ลูกเมือง ไพร ไพรฟ้าข้าไท ประชาชนจัดเป็นชนชั้นถูกปกครอง ในยามสงบเป็นพลเรือน มีหน้าที่ ประกอบอาชีพเลี้ยงดูครอบครัว และจะต้องสละแรงงานของตนทำงานให้แก่อาณาจักรที่เป็นสาธารณะและเป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม ในยามสงครามชายฉกรรจ์จะต้องเป็นทหารเข้าร่วมต่อสู้ป้องกันอาณาจักร ประชาชนหรือไพร่เป็นชนกลุ่มใหญ่ของสังคม

2.11 กฎหมายและกระบวนการยุติธรรม

สังคมสุโขทัยเป็นสังคมที่มีระเบียบแบบแผน ระเบียบแบบแผนเหล่านี้ส่วนใหญ่ได้รับมาพร้อมกับพระพุทธศาสนา ทั้งนี้เมื่อพระพุทธศาสนาแพร่เข้ามาในดินแดนสุโขทัย ได้พาหลักความเชื่อตามแบบศาสนาพราหมณ์ ฮินดู เข้ามาด้วย ซึ่งนอกจากพิธีกรรมต่างๆ แล้วยังมีศาสตร์ในสาขาต่างๆ เช่น ธรรมศาสตร์รวมอยู่ด้วยปรากฏตามศิลาจารึกว่า มีกฎหมายและกระบวนการพิจารณาคดีที่จำเป็นแก่กาลสมัย เช่น

1. กฎหมายอาญาว่าด้วยลักษณะโจร บัญญัติเกี่ยวกับการลักทรัพย์ การลักพา และการฆ่าสัตว์

2. กฎหมายแพ่งว่าด้วยครอบครัวมรดก บัญญัติว่าทรัพย์สินของผู้ใด เมื่อถึงแก่กรรมไปแล้วยอมตกแก่ลูกหลาน ดังข้อความในจารึกว่า

... ลูกเจ้าลูกขุนผู้ใดแล ล้มตายหายกว่า หย่าเรือนพ่อเชื้อเสื่อดำมัน ช้างขอลูกเมียเยี่ยข้าว ไพรฟ้าข้าไท ปฝ่าหมากป่าพลูพ่อเชื่อมั่นไว้แก่ลูกมันสิ้น ...

3. กฎหมายว่าด้วยวิธีพิจารณาความ บัญญัติให้มีตุลาการ พิจารณาอรรถคดีโดยธรรม ห้ามมิให้รับสินบนเข้าข้างใดข้างหนึ่ง ดังข้อความในจารึกว่า

... ไพรฟ้าลูกเจ้าลูกขุน ผิดผิดผิดแฉกแฉกวัน สวนดูแท้แล จึงแลงความแก่ข้าด้วยชื่อ บ่เข้าผู้ลักมักผู้ซ่อน เห็นข้าทำนบใคร่พิน เห็นสินท่านบ่ใคร่เดือด...

4. กฎหมายว่าด้วยการถวายฎีกา บัญญัติว่า ผู้ใดต้องการถวายฎีกาแต่พระมหากษัตริย์ก็สามารถทำได้ โดยไปยื่นกระดิ่งที่ประตูพระราชวัง พระมหากษัตริย์จะทรงรับฎีกาและตัดสินคดีด้วยพระองค์เอง ดังข้อความในจารึกว่า

... ในปากประตูมีกระดิ่งอันหนึ่งแขวนไว้นั้น ใครฟ้าหน้าปก กลางบ้านกลางเมือง มีถ้อยมีความเจ็บท้องข้องใจ มักจักกล่าวถึงเจ้าถึงขุนบ่ไร ไปลั่นกระดิ่งอันทั้นแขวนไว้ พ่อขุนรามคำแหงเจ้าเมืองไถยีน เรียกมือถาม สอนความแก่มันด้วยชื่อ ใครในเมืองสุโขทัยนี้จึงชม ...

2.12 ความเสื่อมอำนาจของสุโขทัย

ความเสื่อมของอาณาจักรสุโขทัยเกิดขึ้นเพราะความอ่อนแอของระบบการเมืองการปกครอง แคว้นต่างๆ ที่เคยอยู่ในอำนาจตั้งตนเป็นอิสระ ส่งผลให้อาณาจักรหมดอำนาจลงไปในที่สุด เมื่อสิ้นรัชสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ประมาณ พ.ศ. 1841 อาณาจักรสุโขทัยก็เริ่มอ่อนแอลง ความอ่อนแอหรือความเสื่อมของสุโขทัยนี้ น่าจะเกิดจากสาเหตุ 4 ประการ คือ

1. ความเหินห่างระหว่างพระมหากษัตริย์กับราษฎร

เมื่อสิ้นรัชสมัยพ่อขุนรามคำแหงแล้ว ระบบการปกครองแบบบิดากับบุตร ที่เรียกว่าระบบบิดุราชา เริ่มลดความสำคัญลง ทั้งนี้ เนื่องจากมีปัญหาความกระด้างกระเดื่องของเมืองเล็กเมืองน้อยที่ขึ้นอยู่กับอาณาจักรสุโขทัย จึงเริ่มใช้วิธีการปกครองที่เป็นแบบแผนมากขึ้น นำพระพุทธศาสนาและระบบธรรมราชา มาเป็นเครื่องช่วยในการปกครอง ฐานะของกษัตริย์เปลี่ยนจากพ่อขุน เป็น พระยา (พญา) และต่อมาเป็น พระมหาธรรมราชา มีความพยายามที่จะเพิ่มพูนพระราชอำนาจให้สูงส่งยิ่งขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างพระมหากษัตริย์กับราษฎรจึงเหินห่างกัน ความผูกพันฉันบิดากับบุตรที่มีอยู่เดิมจึงเสื่อมคลายลง ความร่วมมือที่เคยมีอย่างใกล้ชิด และความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกันถดถอยลงไปด้วย

2. ความย่อหย่อนทางการทหาร

รัชสมัยของพ่อขุนรามคำแหงมหาราช เป็นช่วงเวลาสร้างบ้านสร้างเมือง บรรดาพระราชราษฎรจึงผูกพันใกล้ชิดกับพระมหากษัตริย์ ทำให้ไพร่พลมีกำลังเข้มแข็งสามารถขยายอาณาจักรออกไปได้กว้างขวาง ทั้งโดยการรบ และโดยการสวามิภักดิ์ด้วยความยำเกรงแสนยานุภาพ ครั้นเมื่อบ้านเมืองสงบราบคาบเป็นปกติสุข วางเว้นจากศึกสงคราม ประชาราษฎรก็หันมาสร้างสรรค์ชีวิตความเป็นอยู่ให้สุขสบายดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะด้านการศาสนานับว่าเจริญรุ่งเรืองมาก เนื่องจากพระมหากษัตริย์ทรงเลื่อมใสศรัทธา และทรงสนับสนุนให้มีการสร้างวัดและศาสนสถานต่างๆ มากมาย ส่งผลให้เกิดความงอกงามทางศิลปวัฒนธรรม มีการแสดงการเล่นต่างๆ ที่สร้างความรื่นรมย์ให้แก่ชีวิตมากขึ้น จนเป็นรากฐานวัฒนธรรมไทยมาจนปัจจุบันนี้ แต่การฝักใฝ่ในพระศาสนาและการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมอย่างมากมายนี้ได้ทำให้ภาวะย่อหย่อนทางการทหารเกิดขึ้น บรรดาประเทศราชและหัวเมืองต่างๆ จึงถือโอกาสแข็งเมือง ตั้งตนเป็นอิสระไม่ขึ้นต่อสุโขทัย เช่น ประเทศราชมอญทางตะวันตก หัวเมืองทางภาคใต้ตลอดจนถึงแหลมมลายู และแคว้นต่างๆ ในลุ่ม

แม่น้ำเจ้าพระยา เช่น แคว้นสุพรรณภูมิ ทางฝั่งตะวันตก และแคว้นอโยธยาทางฝั่งตะวันออก เป็นต้น ภายหลังเมื่อพระเจ้าอู่ทองตั้งอาณาจักรอยุธยาขึ้น สุโขทัยก็เสื่อมลงอย่างชัดเจน จนในที่สุดต้องตกอยู่ในอำนาจของอยุธยา

3. การถูกตัดเส้นทางเศรษฐกิจ

ขณะที่สุโขทัยรุ่งเรืองในรัชสมัยพ่อขุนรามคำแหงนั้น เศรษฐกิจของสุโขทัยได้เจริญสูงสุดจนถึงขั้นมีการติดต่อค้าขายกับอาณาจักรจีนทางทะเล สร้างความมั่นคงให้แก่สุโขทัยเป็นอย่างยิ่ง เส้นทางลำเลียงสินค้าที่สุโขทัยใช้นั้นคือเส้นทางแม่น้ำ โดยเฉพาะแม่น้ำเจ้าพระยา ครั้นเมื่อแคว้นต่างๆ ในลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาตั้งตนเป็นอิสระ เส้นทางขนส่งสินค้าจึงถูกตัดขาดไปโดยปริยาย การค้าขายของสุโขทัยตอนปลายจึงเป็นเพียงการค้าโดยอาศัยเส้นทางบก ซึ่งทำได้ไม่กว้างขวาง และเมืองที่ทำการค้าด้วยก็เป็นเพียงเมืองเล็กๆ ทำให้เศรษฐกิจของสุโขทัยเสื่อมลง การทำมาหากินของราษฎรเริ่มฝืดเคือง เมื่อเศรษฐกิจอ่อนแอลงความอ่อนแอด้านอื่นๆ ก็ตามมา

4. การแตกแยกภายใน

การแตกแยกภายในจากการแย่งชิงอำนาจระหว่างเชื้อพระวงศ์ เป็นสาเหตุสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้สุโขทัยเสื่อมอำนาจลง ปัญหาแย่งชิงอำนาจกันเองเกิดขึ้นครั้งแรกประมาณ พ.ศ. 1890 พระยาสิทธิไทยยกทัพจากเมืองศรีสัชนาลัยมาปราบจลาจลที่กรุงสุโขทัย แล้วปราบดาภิเษกขึ้นเป็นกษัตริย์ทรงพระนามว่า พระมหาธรรมราชาที่ 1 เป็นเวลาเดียวกับที่พระเจ้าอู่ทองตั้งกรุงศรีอยุธยาได้สำเร็จ และต่อมาอยุธยาอำนาจมากขึ้น ทำให้สุโขทัยไม่ปลอดภัย พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย) จึงต้องทรงย้ายเมืองหลวงจากสุโขทัยไปที่พิษณุโลกเพื่อให้พ้นจากการแย่งอำนาจของอยุธยา แต่ไม่นานนัก ใน พ.ศ. 1921 อาณาจักรสุโขทัย ซึ่งมีเมืองหลวงอยู่ที่พิษณุโลกก็ตกเป็นประเทศราชของอยุธยา และเป็นประเทศราชอยู่นานถึง 10 ปี จึงสามารถเป็นอิสระอีกครั้งหนึ่งใน พ.ศ. 1931

แม้อาณาจักรสุโขทัยจะเป็นอิสระได้อีกครั้งหนึ่ง แต่การเมืองภายในราชสำนักก็มิได้ราบรื่น มีการแย่งชิงอำนาจกันอีกจนเกิดจลาจลในตอนปลายรัชกาลที่ 7 ทำให้พระมหาธรรมราชาที่ 3 (ไสลือไทย) ต้องทรงใช้กำลังทัพเข้าปราบปรามและปราบดาภิเษกขึ้นครองเมืองพิษณุโลก เป็นพระมหากษัตริย์รัชกาลที่ 8 แห่งอาณาจักรสุโขทัย เมื่อประมาณ พ.ศ. 1942

แต่การแตกแยกก็ยังไม่จบสิ้น พระมหาธรรมราชาที่ 3 (ไสลือไทย) เสด็จสวรรคตโดยมิได้ตั้งรัชทายาท ทำให้เกิดการแตกแยกในพระราชวงศ์อย่างรุนแรง พระราชโอรสของพระองค์ คือ พระยาบาลเมืองเป็นกษัตริย์ครองเมืองพิษณุโลก ซึ่งเป็นเมืองหลวงของสุโขทัย ทรงพระนามว่า พระเจ้าสุริยวงศ์บรมपालมหาธรรมราชา เป็นพระมหาธรรมราชาที่ 4 (บรมपाल) แห่งอาณาจักรสุโขทัย และให้พระยารามครองเมืองสุโขทัย (ซึ่งเป็นเมืองเอก) พร้อมกับทูลขอพระนางสาขา พระราชธิดาของพระมหาธรรมราชาที่ 3 (ไสลือไทย) อภิเษกสมรสกับเจ้าสามพระยา ซึ่งเป็นพระราชโอรสของพระองค์ ภายหลังเจ้าสามพระยาเสด็จขึ้นครองราชย์เป็นกษัตริย์กรุงศรีอยุธยา ทรงพระนามว่า สมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2

เมื่อพระมหากษัตริย์ราชที่ 4 (บรมपाल) สิ้นพระชนม์ สมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 จึงผนวกอาณาจักรสุโขทัยเข้าไว้ในอาณาจักรอยุธยา โดยส่งพระราเมศวร พระราชโอรสของพระองค์ ซึ่งประสูติโดยพระนางสาขาทิพย์ พระราชธิดาของพระมหากษัตริย์ราชที่ 3 (ไสยลือไทย) ไปครองเมืองพิษณุโลกใน พ.ศ. 1981 อาณาจักรสุโขทัยจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรอยุธยา นับเป็นการสิ้นสุดของอาณาจักรสุโขทัยแต่บัดนั้น

3. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดสุโขทัย

3.1. จังหวัดสุโขทัย

จังหวัดสุโขทัย มาจากสองคำคือ “สุข+อุทัย” หมายความว่า “รุ่งอรุณแห่งความสุข” ซึ่งเป็นที่ตั้งอาราจักรแรกของชาติไทยเมื่อ 700 ปีก่อน เห็นได้จากอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยและศรีสัชนาลัย ซึ่งเป็นที่รู้จักของชาวไทยและต่างประเทศ

สุโขทัยเริ่มขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1800 เมื่อพระยาศรีนันทมฤตพระบิดาพ่อขุนผาเมืองได้ปกครองเมืองสุโขทัยเรื่อยมาจนสิ้นพระชนม์ ขอมสมาดโหลยล่ำพวงข้าหลวงจากราชอาณาจักรขอมได้เข้ายึดครองเมือง ขุนบางกลางหาวและพ่อขุนผาเมืองเจ้าเมืองราดได้ยึดเมืองคืน และสร้างเมืองสุโขทัยขึ้นเป็นราชธานี มีขุนบางกลางหาวพระนามใหม่ว่าพ่อขุนศรีอินทราทิตย์ เป็นปฐมกษัตริย์ปกครองเมืองสุโขทัย อาณาจักรแห่งแรกของประเทศไทย

พ่อขุนศรีอินทราทิตย์ได้แผ่อำนาจออกไปกว้างขวางคลุมเขตประเทศไทยเกือบหมด บ้านเมืองเจริญทุกด้าน ไม่ว่าด้านประวัติศาสตร์ ยุทธศาสตร์ กฎหมาย การปกครอง เศรษฐกิจ ศาสนา และวัฒนธรรมประเพณี เฉพาะอย่างยิ่งทรงประดิษฐ์อักษรไทยขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1826 อักษรไทยที่ทรงประดิษฐ์นี้ได้จารึกไว้ในแผ่นศิลามากมาย ศิลาจารึกเหล่านี้เป็นหลักฐานสำคัญให้รู้เรื่องเมืองสุโขทัยมากขึ้น

ในศิลาจารึกได้บอกถึงความเจริญรุ่งเรือง ของอาณาจักรสุโขทัยสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราชว่ามีอาณาเขตกว้างมาก ทิศเหนือจรดเมืองแพร่ น่านและหลวงพระบาง ทิศใต้จรดนครศรีธรรมราช ทิศตะวันออกจรดเมืองเวียงจันทร์ และทิศตะวันตกจรดเมืองหงสาวดี การปกครองบ้านเมืองเป็นระบบ "พ่อปกครองลูก" ประชาชนมีความเป็นอยู่ดีมีสิทธิเสรีภาพดังคำจารึกว่า "ไพร่ฟ้าหน้าใสในน้ำมีปลา ในนามีข้าว เพื่อนจูงวัวไปค้าขี่ม้าไปขาย ใครจักใคร่ค้าช้างค้า ใครจักใคร่ค้าม้าค้า"

ชาวสุโขทัยในสมัยนั้นทำการเกษตรเป็นหลัก เนื่องจากมีน้ำอยู่บริบูรณ์ มีการสร้าง “ทำนบพระร่วง” ซึ่งเป็นชื่อเรียกของเขื่อนในสมัยนั้นเก็บกักน้ำไว้ใช้ในหน้าแล้ง นอกจากนี้สุโขทัยยังเป็นศูนย์กลางการค้าการผลิตถ้วยชามที่เรียกว่า “เครื่องสังคโลก” ส่งขายยังต่างประเทศ เช่น มาเลเซีย อินโดนีเซีย และบอร์เนียว นอกจากนั้นยังเป็นผู้ค้าสินค้าจากจีน เช่น ถ้วยชามและผ้าไหม เพื่อขายในประเทศและส่งต่อต่างประเทศด้วย หลักฐานที่สะท้อนให้เห็นความเจริญมั่งคั่งทาง

เศรษฐกิจของสุโขทัย ได้แก่ สมบัติทางวัฒนธรรมที่ได้รับการบูรณะขึ้นเป็นอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยและมรดกโลกในปัจจุบัน

ใน พ.ศ. 1890 กรุงศรีอยุธยา มีอำนาจมากขึ้นและเป็นศูนย์กลางแห่งอำนาจแทนสุโขทัย แต่สุโขทัยก็ยังมีพระมหากษัตริย์ปกครองกันติดต่อกันอีก 2 พระองค์ จึงสิ้นพระราชวงศ์สุโขทัยและได้รวมเข้ากับราชอาณาจักรกรุงศรีอยุธยา เมื่อกรุงศรีอยุธยาเสียแก่เมืองพม่าครั้งที่ 2 สมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชแห่งกรุงรัตนโกสินทร์โปรดให้ตั้งเมืองสุโขทัยขึ้นที่บ้านธานี (ท่าหนึ่) ริมแม่น้ำยมซึ่งก็คือจังหวัดสุโขทัยในปัจจุบัน

สุโขทัยจึงเป็นดินแดนแห่งความทรงจำ เป็นดินแดนแห่งความภาคภูมิใจของคนไทยทั้งชาติ ดินแดนแห่งความทรงจำถึงอดีตกาลแห่งความภาคภูมิใจของคนไทย เนื่องจากสุโขทัยเป็นราชธานีแห่งแรกของไทยและมีอาณาเขตกว้างใหญ่ไพศาลที่สุด เป็นดินแดนของมหาราชวงศ์แรกของไทย ซึ่งมีกษัตริย์พระองค์แรกทรงผนวชในบวรพุทธศาสนา นอกจากนี้ยังเป็นจุดกำเนิดลายสือไทย และวรรณคดีเล่มแรกของไทย "ไตรภูมิพระร่วง" และเป็นแหล่งกำเนิดอุตสาหกรรมชิ้นแรก "ขามสังคโลก"

3.2. มรดกทางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย

สุโขทัยยึดมั่นในพระพุทธศาสนา จึงทำให้ประชาชนได้รับการขัดเกลาจิตใจให้มีความละเอียดอ่อน ทั้งในแง่ของหลักธรรมและศิลปกรรมต่างๆ ทำให้สามารถสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมไว้มากมาย ซึ่งกลายเป็นมรดกตกทอดมาจนถึงปัจจุบันดังนี้

1. ด้านศาสนา

ในสมัยของพ่อขุนศรีอินทราทิตย์มีการนับถือพระพุทธศาสนานิกายเถรวาท ลัทธิลังกาวงศ์ ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากลังกาผ่านมาทางเมืองนครศรีธรรมราช นอกจากนี้ ในสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราชโปรดให้มนต์พระสงฆ์นิกายเถรวาท ลัทธิลังกาวงศ์ จากนครศรีธรรมราชมาเผยแพร่พระพุทธศาสนาที่สุโขทัย ทำให้นับตั้งแต่นั้นมา พระพุทธศาสนาก็มีความเจริญรุ่งเรืองในสุโขทัย และได้แผ่ขยายเข้าไปในอาณาจักรอื่นๆ จนกล่าวได้ว่า พระพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติของคนไทยและเป็นสื่อกลางสำคัญที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีแก่ชนชาติไทย

ในสมัยสุโขทัยพระมาษัตริย์ทรงมีศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา ทรงนำราษฎรปฏิบัติธรรมและทำกิจกรรมทางศาสนา โดยเฉพาะพระมหากษัตริย์ที่ 1 (ลิไทย) พระองค์ทรงออกผนวชและทรงนิพนธ์งานทางศาสนา เช่น หนังสือไตรภูมิพระร่วง เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีประเพณีการสร้างวัดในเขตพระราชวัง เพื่อใช้ประกอบพระราชพิธีทางศาสนา และพระราชพิธีอื่นๆ ที่ตกทอดมาจนถึงปัจจุบัน

2. ด้านศิลปกรรม

2.1 สถาปัตยกรรม เห็นได้จากการก่อสร้างเจดีย์ในสมัยสุโขทัยตอนต้นที่นิยมให้ก่อสร้างเจดีย์ทรงกลมแบบลังกา ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากพระพุทธศาสนา ลัทธิลังกาวงศ์ ต่อมาใน

สมัยสุโขทัยตอนปลายการก่อสร้างเจดีย์จะมีลักษณะสวยงามยิ่งขึ้น เป็นรูปแบบสุโขทัยแท้ คือ เจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์หรือทรงดอกบัวตูม นอกจากนี้สมัยสุโขทัยจะสร้างวิหารใหญ่กว่าโบสถ์ มีกำแพงทึบ และเจาะเป็นช่องเล็กๆ คล้ายกับหน้าต่างเพื่อให้แสงลอดผ่านเข้าข้างในได้ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของการสร้างวิหารในสมัยนั้น จะนิยมสร้างไว้ด้านหน้าของเจดีย์ เช่น วิหารหลวงที่เมืองสุโขทัย วิหารหลวงที่วัดมหาธาตุ เป็นต้น

2.2 ประติมากรรม การก่อสร้างพระพุทธรูป สมัยสุโขทัย นิยมหล่อพระพุทธรูปจากโลหะสำริด ซึ่งเป็นศิลปะแบบสุโขทัยแท้ พระพุทธรูปสมัยสุโขทัยที่สวยงามที่สุดของชาติไทย ได้แก่ พระพุทธชินราช พระศรีศากยมุนี เป็นต้น

2.3 งานจิตรกรรม งานจิตรกรรมสมัยสุโขทัย มีทั้งภาพลายเส้นและภาพสีฝุ่น เช่น จิตรกรรมงานเขียนลายเส้นเรื่องชาดก สลักบนหินชนวนที่ผนังอุโมงค์ ในวัดศรีชุม จังหวัดสุโขทัย และภาพจิตรกรรมฝาผนัง ใช้สีแดง ดำ ขาว เป็นหลัก เช่น ภาพเขียนที่วัดเจดีย์แถมเมืองศรีสัชนาลัย

3. ด้านภาษาและวรรณกรรม

ตัวอักษร และวรรณกรรมคือมรดกทางวัฒนธรรมของสุโขทัยที่สำคัญ พ่อขุนรามคำแหงทรงประดิษฐ์ตัวอักษรไทยเรียกว่า ลายสือไทยขึ้นเมื่อ พ.ศ. 1826 โดยดัดแปลงมาจากอักษรขอมและอักษรมอญ มีลักษณะการจัดวางรูปสละให้เรียงอยู่บนบรรทัดเดียวกับพยัญชนะ การประดิษฐ์อักษรไทยทำให้เกิดวรรณกรรมที่สำคัญ ได้แก่ ศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง หรือศิลาจารึกหลักที่ 1 นอกจากนี้ยังมีวรรณคดีที่สำคัญ ได้แก่ ไตรภูมิพระร่วง (เตรภูมิภา)

4. ด้านขนบธรรมเนียมประเพณี

ขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นอยู่ของคนในสังคม ซึ่งขนบธรรมเนียมประเพณีในสมัยสุโขทัย จะเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากคนไทยในกรุงสุโขทัยนับถือพระพุทธศาสนากันอย่างกว้างขวาง ทำให้พระพุทธศาสนาเข้ามามีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของผู้คนในสุโขทัยอย่างมากมาย เช่น ประเพณีการสร้างวัดในเขตพระราชวัง ประเพณีทำบุญเข้าพรรษา ออกพรรษา รักษาศีล ฟังเทศน์ในวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เป็นต้น

ขนบธรรมเนียมประเพณีของสุโขทัยเป็นมรดกตกทอดมาจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ การละเล่นรื่นเริง ประเพณีการเผาเทียนเล่นไฟ และพระราชพิธีต่างๆ เช่น พระราชพิธีลอยพระประทีป เป็นต้น

อาณาจักรสุโขทัยได้สร้างแบบแผนของการดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกัน ตลอดจนได้สร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรม เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ ไว้มากมายเป็นมรดกตกทอดให้กับอาณาจักรไทยในยุคหลังต่อไป มา ทั้งในด้านศาสนา ศิลปกรรม ด้านภาษาและวรรณกรรม และด้านขนบธรรมเนียมประเพณี หรือที่เรียกกันว่า มรดกทางวัฒนธรรมของสุโขทัย

3.3. เครื่องสังคโลก

เครื่องสังคโลก เครื่องปั้นดินเผาเป็นวัฒนธรรมเชิงหัตถศิลป์ที่ปรากฏอยู่ในโบราณสถาน โบราณวัตถุ สะท้อนให้เห็นถึงอารยธรรมที่เจริญรุ่งเรืองมานานนับพันปีของสุโขทัย

เครื่องสังคโลก หมายถึงเครื่องปั้นดินเผาที่ผลิตขึ้นในรูปภาชนะเครื่องใช้ และเครื่องประดับอาคารต่างๆ เช่น ถ้วย ชาม จาน ไหดิน โอ่งน้ำ ขวดดิน กระปุก บานน้ำชา ช้อน ตลอดจนตุ๊กตารูปคน รูปสัตว์ เช่น ช้าง รูปยักษ์ รูปเทวดา พระพุทธรูป กระเบื้องมุงหลังคา สิ่งสังคโลก ลูกมะหวด ท่อน้ำ ตุ๊กตาเสียบบาล ตัวหมากกรุก ช่อฟ้า บราลี ฯลฯ มีทั้งที่เคลือบน้ำยาและไม่เคลือบน้ำยา ลักษณะเด่นคือ เป็นเครื่องปั้นดินเผาเคลือบเนื้อละเอียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งชนิดเนื้อแตกลายงาสีเขียวไข่กา วิวัฒนาการของการเคลือบสีเขียวประณีตงดงามทำให้มีการเรียกชื่อเครื่องปั้นดินเผาสีเขียวว่า "เซลาดอน" ซึ่งเคลือบสีระดับต่างๆ กัน เช่น สีเขียวไข่กา สีเขียวมะกอก

การกำหนดอายุเครื่องสังคโลกจากหลักฐานที่ค้นพบเครื่องสังคโลกกับเครื่องถ้วยสีเขียวของจีนสมัยราชวงศ์หยวนในเรือที่จมใต้อ่าวไทยชื่อ เรือรางเกวียน กำหนดอายุประมาณต้นพุทธศตวรรษที่ 19 และศึกษาเปรียบเทียบเครื่องสังคโลกกับเครื่องปั้นดินเผาจีนสมัยราชวงศ์หมิงที่พบที่ประเทศฟิลิปปินส์ ได้กำหนดเครื่องสังคโลกให้มีอายุระหว่างพุทธศตวรรษที่ 18-19 การผลิตเครื่องสังคโลกเริ่มสมัยสุโขทัย แต่ได้รับการส่งเสริมเป็นสินค้าออกและขยายการผลิตจำนวนมากในสมัยกรุงศรีอยุธยา การผลิตเครื่องสังคโลกลดลงตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 23 เหตุผลสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้ตลาดการค้าสังคโลกเปลี่ยนแปลงคือ การที่จีนหันกลับมาผลิตเครื่องลายครามน้ำเงิน-ขาว ซึ่งกลายเป็นที่นิยม และการค้าสมัยกรุงศรีอยุธยาเปลี่ยนแปลงไปตามข้อเรียกร้องของชาวตะวันตกที่มีบทบาททางการเมืองในภูมิภาคนี้

คำว่า สังคโลก มีผู้สันนิษฐานไว้ต่างกัน บ้างว่ามาจากคำว่า "ซังโกลก" แปลว่า เตา แผ่นดินซัง บ้างว่ามาจากคำว่า "ซันโกโรกุ" หรือ "ซังโกโรกุ" ในภาษาญี่ปุ่น ซึ่งอาจเพี้ยนมาจากคำว่า "สวรรค์โลก" อันเป็นชื่อที่แพร่หลายของเมืองเซลิยงหรือศรีสัชนาลัยในพงศาวดารอยุธยา ชื่อเครื่องปั้นดินเผาสังคโลก จึงมีความหมายเดิมจำกัดอยู่เฉพาะบริเวณเซลิยงหรือศรีสัชนาลัย และเมืองที่สัมพันธ์กันคือ สุโขทัย ดังได้พบเตาผลิตมากมายในบริเวณนี้ อย่างไรก็ตามเตาผลิตทางภาคเหนือของไทยอีกหลายแห่งได้ผลิตเครื่องปั้นดินเผาประเภทที่เรียกว่า สังคโลก เช่นกัน

ประเภทของเครื่องสังคโลก

แบ่งได้ตามลักษณะเนื้อดินและลวดลาย และแบ่งตามเตาเผา ลักษณะเนื้อดินและลวดลายเนื้อดินเป็นประเภทเนื้อแกร่ง หรือสโตนแวร์ (stoneware) ซึ่งใช้อุณหภูมิในการเผาสูงประมาณ 1150-1280 องศาเซลเซียส เทคนิคการตกแต่งทั้งการเคลือบและลวดลายมีต่างๆ กัน ดังนี้



ภาพประกอบ 3 เครื่องสังคโลก

1. เครื่องปั้นดินเผาเนื้อแกร่งไม่เคลือบ ประดับลวดลายด้วยการใช้แม่พิมพ์กดลวดลายประทับ เช่น ลายก้านขด หรือลายเรขาคณิต มีการประดับด้วยวิธีปั้นดินแล้วแปะติดเข้ากับภาชนะก่อนเผา



ภาพประกอบ 4 เครื่องสังคโลก

2. เครื่องถ้วยสีน้ำตาลเข้ม เป็นการเคลือบสีพื้นเดียว ลักษณะรูปแบบและสีน้ำตาลเคลือบคล้ายกับเครื่องถ้วยลพบุรีประเภทเคลือบสีน้ำตาล



ภาพประกอบ 5 เครื่องสังคโลก

3. เครื่องถ้วยเคลือบขาวที่เขียนลวดลายใต้เคลือบน้ำตาลดำ ลักษณะคล้ายเครื่องถ้วยจีนจากเสาสือโจ้ว กับเครื่องถ้วยอันหนาน (เครื่องถ้วยของเวียดนาม)



ภาพประกอบ 6 เครื่องสังคโลก

4. เครื่องถ้วยเคลือบขาวที่เขียนลวดลายบนเคลือบสีน้ำตาลทอง



ภาพประกอบ 7 เครื่องสังคโลก

5. เครื่องถ้วยเคลือบสีเขียวไข่กา หรือ เซลาดอน ซึ่งตกแต่งลวดลายด้วยวิธีการขีดและขูดลายในเนื้อดินแล้วเคลือบทับ คล้ายคลึงกับเครื่องถ้วยจีนจากเตาหลงฉวน สมัยราชวงศ์ซ่งตอนปลายถึงราชวงศ์หยวน (ประมาณพุทธศตวรรษที่ 19-20)

ลวดลายบนเครื่องสังคโลก

สำหรับลวดลายรูปสัตว์บนเครื่องถ้วยสุโขทัย มักประกอบด้วยลวดลายพรรณษาเสมอ ลายที่สำคัญและพบได้จนเป็นเอกลักษณ์ภาชนะสุโขทัย คือลายปลา พบในรูปแบบต่างๆ ตามจินตนาการที่ช่างได้สร้างสรรค์จากที่เคยพบเห็นจากลายต้นแบบยังคงเป็นลายยอดนิยมที่สุดในเครื่องถ้วยสุโขทัย มักเขียนอยู่ในเส้นวงกลมบริเวณก้นภาชนะ และแถบลายระหว่างเส้นขนานบริเวณขอบปากมีลายพรรณพฤกษาประกอบ



ภาพประกอบ 8 ลายปลา ลายยอดนิยมที่สุดในเครื่องถ้วยสุโขทัย



ภาพประกอบ 9 ลายปลาค่อนข้างไร้ชีวิตจิตใจ จากกลุ่มเตาเมืองศรีสัชนาลัย



ภาพประกอบ 10 ลายปลาในภาชนะประเภทเคลือบเขียว (ชุดลายใต้เคลือบ)



ภาพประกอบ 11 ลายปลาในเครื่องถ้วยจีนสมัยราชวงศ์หยวน

ลายที่พบมากที่สุดเป็นลายปลาคู่ ว่ายวน มักพบเป็นกันของจานและพานประเภทเขียนลายสีดำได้เคลือบของภาชนะกลุ่มเตาเมืองสุโขทัย ส่วนในกลุ่มเตาเมืองศรีสัชนาลัยลายปลาที่พบค่อนข้างแข็งแกร่งต่างขาดชีวิตจิตใจ และในภาชนะ ประเภทเครื่องเคลือบเขียว (ชุดลายใต้เคลือบ) บริเวณกันชาม พบว่า ปลา มีลักษณะพิเศษคือ ปลาตัวหนึ่งอมหางปลาอีกตัวหนึ่งไว้ นอกจากนี้แล้วยังพบลายปลาตัวเดียวและหลายตัวในกลุ่มเตาเมืองสุโขทัย ภาชนะประเภทจาน ชาม และพาน ส่วนด้านในบริเวณตัวจาน ชาม และพานเขียนปลาหลายตัว คือตั้งแต่ 2-7 ตัว มีความแตกต่างกับเตาเมืองศรีสัชนาลัยตรงที่หากตัวภาชนะเขียนลายปลา ที่กันทักเขียนลายช่อดอกไม้เสมอ

ลายปลาเหล่านี้น่าจะได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะจีน ที่มีความเชื่อเรื่องพระพุทธรศาสนา เช่นเดียวกัน โดยมากพบมากในศิลปะราชวงศ์หยวน และมักประกอบด้วยลายดอกบัว พร้อมไม้ไผ่ อื่นๆ อย่างหนาแน่น นิยมเขียนลายไว้กันภาชนะและอยู่ภายในบริเวณเส้นวงกลมเช่นเดียวกัน ลักษณะปลาน่าจะเป็นปลาทองและปลาคราฟ ในขณะเดียวกันเครื่องถ้วยสุโขทัยน่าจะมีความแตกต่างเรื่องพันธุ์ปลา คือเป็นปลาช่อนและปลาตะเพียน ซึ่งเป็นปลาน้ำจืดในแหล่งทั่วไปของสุโขทัย

ดังนั้น ช่างจึงมีความชำนาญในการเขียนมาก พัฒนาจนช่วงหลังปลาเป็นนามธรรมมากขึ้น นอกจากนี้ลายปลาที่พบในเครื่องถ้วยศิลปะจีน หากไม่ใช่ปลาตัวเดียว หรือปลาคู่จะเป็นแบบที่มีหลายตัว จำนวนปลาจะเป็นจำนวนคู่เสมอ และปลา มีขนาดเท่ากันหากแต่ในเครื่องถ้วยสุโขทัยลายปลาที่พบว่าปลา มีขนาดไม่เท่ากันอีกด้วย บางครั้งดูคล้ายปลาเป็นแม่ลูกกันมากกว่า



ภาพประกอบ 12 ลายปลาที่มีการพัฒนาฝีมือจนเป็นปลาที่เป็นนามธรรมมากขึ้น



ภาพประกอบ 13 ลายปลา 7 ตัว ที่มีขนาดไม่เท่ากันในเครื่องถ้วยสุโขทัย

สำหรับความหมายของลายปลาในเครื่องถ้วยจีนมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องในมงคลแปดประการในพระพุทธศาสนา หมายถึงความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ทรัพย์สิน และมีความเกี่ยวข้องกับคติหยิน-หยาง (Yin-Yang) ด้วย หากแต่ในเครื่องถ้วยสุโขทัยกลับมิได้ให้ความสำคัญในเรื่องคติดังกล่าวเท่าที่ควร เนื่องจากหลายครั้งที่เขียนน่าจะเป็นการแบ่งแยกเพศปลา ประเภท จำนวน และขนาด โดยไม่ทราบคติความเชื่อที่มีมาแต่เดิมของจีน จึงเป็นไปได้ว่าสุโขทัยนำเพียงแนวความคิดมาจากเครื่องถ้วยจีน และนำมาประยุกต์เพื่อให้เข้ากับชีวิตประจำวัน สภาพความเป็นอยู่ และความคิด

ความเชื่อ จนเกิดรูปแบบที่หลากหลายขึ้น ที่เป็นเช่นนี้อาจเพื่อตอบสนองตลาดการค้า เพราะพบเครื่องถ้วยสุโขทัยที่มีลายปลาจากแหล่งโบราณคดีเกือบทั่วประเทศ

4. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์งานประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ



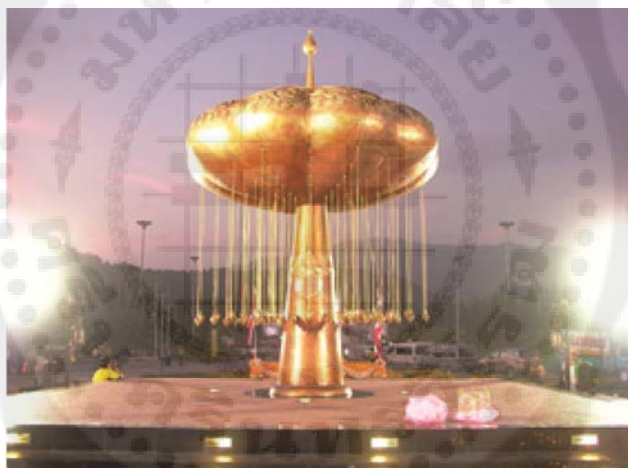
ภาพประกอบ 14 วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร

คุณวิจิตร อภิชาติเกรียงไกร กับแนวความคิด “ศิลปสาธารณะ” เพื่อหาทางออกให้นักเรียนศิลปกรรมด้วยการทำงานศิลปะมานานในฐานะศิลปิน ทำให้ “อาจารย์วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร” ตกผลึกความคิดว่างานศิลปะ ของศิลปินที่ทำงานสายงานศิลปะ ด้านจิตรกรรมประติมากรรม ซึ่งเป็นงานฝีมือควรมีการทำงานในลักษณะ “ศิลปสาธารณะ” ให้มากขึ้น

“ศิลปสาธารณะ” คืออะไรมีคำจำกัดความสั้นๆ ของ อาจารย์วิจิตร อภิชาติเกรียงไกร ว่า “ศิลปะในแนวคิดนี้จะเน้นประโยชน์ต่อสาธารณะ อาจจะเป็นสาธารณชนหรือพื้นที่สาธารณะ ยกตัวอย่างถ้าเราทำงานศิลปะส่วนตัวแล้วไปตั้งในพื้นที่สาธารณะบางที่ชาวบ้าน ไม่รู้เรื่องไม่ได้ประโยชน์...เคยเห็นไหมบางที่มีรูปทรงอะไรก็ไม่รู้ไปตั้ง 4 แยก ศิลปินก็ตั้งใจมีงานแสดง แต่ชาวบ้านแถวนั้นไม่รู้เรื่อง สาเหตุที่เขาไม่รู้เรื่องคือไม่เข้ากับสิ่งแวดล้อมไม่ได้ประโยชน์ นอกจากเป็นที่กักรถ...เพราะฉะนั้นเข้าใจง่าย ๆ คือเมื่อไม่มีประโยชน์ เมื่อไม่สวยงาม เมื่อไม่ทำงานอะไรเลยผมก็ถือว่าเป็นศิลปะที่ไม่ควรเอามาตั้งไม่เป็นศิลป สาธารณ แต่โดยประวัติศาสตร์ศิลปะสาธารณะเขาใช้ตกแต่งสถานที่เหมือนที่เราไปดูอาคาร โบราณมีรูปเทพ รูปพระเจ้า ตกแต่งประกอบอาคารหรือถนนต่าง ๆ ก็เพื่อตกแต่งไม่ใช่สถาปัตยกรรมเชิงนำเบือ หรืออาจจะเผยแพร่ศาสนาไปด้วย...ซึ่งการจะศิลปินออกแบบสร้างงานมาถึงจุดนี้จำเป็นต้องมีกระบวนการอย่างใดอย่างหนึ่ง...ดังนั้นการให้การศึกษาแก่นักเรียนศิลปะจึงจำเป็น ต้องให้เข้าใจ “ศิลปสาธารณะ” เพราะฐานะศิลปินในปัจจุบัน อาจารย์วิจิตรมองว่า ที่ยืนของงานศิลปะก็ค่อย ๆ หายไป เพราะสังคมปัจจุบันต้องการผลงานที่มากกว่างานศิลปะอย่างเดียว ข้อคิด ความเห็นนี้จึงเกิดขึ้น ! “ผมอยากให้มีการสอนสาธารณศิลป์ เพราะทำเป็นพื้นฐาน

ให้คนทำงานศิลปะ ได้แนวคิดออกมาหลากหลาย ทำงานด้วยมีแนวคิดมากกว่าฝีมืออย่างเดียว” ซึ่งก็หมายถึงการบูรณาการระหว่างศิลปะกับการจัดการมาประยุกต์ร่วมกัน “ผมอยากให้มีการประมวลเป็นวิชาเรียนในห้องเรียนเลย อาจจะเป็นระดับมัธยมศึกษา หรือระดับปริญญาโทเลยก็ได้ เพราะจะสร้างแนวคิดใหม่ให้แก่ศิลปิน” แนวคิดนี้ออกมาเป็นชิ้นงานอย่างไรมีคำอธิบายกับหลายโครงการ ที่ถือว่าเป็น “สาธารณศิลป์”

ผลงานการเขียนชั้นหนังสือเรื่องเด็กชายกับใบโพธิ์ ก็เป็นตัวอย่างได้ดีทีเดียว“...เริ่มแรกของแรงบันดาลใจคือเป็นงานทอดพระเกียรติในงานพืชสวนโลก โดยจุดประสงค์คือต้องการให้สาธารณชนทำกิจกรรมร่วมกัน โดยผมได้ให้คำนิยามแก่ต้นโพธิ์ว่า ต้นโพธิ์เป็นสัญลักษณ์ในการทำ ความดี ศาสนาเป็นพืชที่ให้ความเขียวแก่โลก สุดท้ายก็เป็นสัญลักษณ์แก่ในหลวงการเขียนบทประพันธ์เด็กชายกับใบโพธิ์ถือว่าเป็นการออกแบบชนิดหนึ่ง เป็นการออกแบบโดยการมีกระบวนการเข้ามาใช้ในการออกแบบ เรียกว่าการออกแบบ แบบArt โดยบทประพันธ์นี้เกิดขึ้นจากต้นโพธิ์ที่เมืองทอง และต้นโพธิ์ที่งานพืชสวนโลกเชียงใหม่เป็นการต่อเนื่องกันจากสิ่งที่สร้างขึ้น”



ภาพประกอบ 15 ประติมากรรมต้นโพธิ์

5. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

5.1. การศึกษาปฐมวัย

เป็นการศึกษาเด็กอายุตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 6 ปี และเรียนรู้เกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก ความต้องการของเด็ก สอนให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ฝึกพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน เช่น พัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางด้านอารมณ์ และพัฒนาการทางด้านจิตใจ เด็กจะเจริญเติบโตตั้งแต่อยู่ในครรภ์กระทั่งหลังคลอด ร่างกายและสมองจะเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วในช่วง 0-6 ปี แรกของชีวิต ขบวนการที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง คือ การเจริญเติบโต และพัฒนาการ

5.2. พัฒนาการ

พัฒนาการ หมายถึง กระบวนการเปลี่ยนแปลงด้านวุฒิภาวะ (maturity) ของอวัยวะระบบต่างๆ และตัวบุคคล ทำให้เพิ่มความสามารถของบุคคลให้ทำหน้าที่ต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงขึ้น ทำสิ่งที่ยากและซับซ้อนยิ่งขึ้นได้ ตลอดจนการเพิ่ม ทักษะใหม่และความสามารถในการปรับตัวในภาวะใหม่ของบุคคลนั้น

พัฒนาการของเด็ก จะแบ่งออกเป็น 4 ด้านดังนี้

1. พัฒนาการด้านร่างกาย

1.1 เด็กบังคับกล้ามเนื้อได้ดีขึ้น เด็กชอบปีนป่ายเตะบอล รักลูกบอล ชอบเล่นในสนาม เด็กสามารถขี่จักรยานสามล้อได้ พัฒนาการด้านสติปัญญา

1.2 เด็กเชื่อว่าสิ่งของทุกอย่างมีชีวิต (Animism) เด็กชอบเล่นสมมุติโดยจะเอาตุ๊กตาตามมาเล่นแล้วสมมุติ เป็นพ่อแม่ลูก แสดงท่าป้อนข้าวลูก อาบน้ำแต่งตัวให้ลูก แสดงเป็นเรื่องราวเหมือนว่าตุ๊กตาเป็นสิ่งมีชีวิต

1.3 เด็กเชื่อว่าทุกสิ่งในโลกมีจุดหมาย เด็กมักถามว่า “ทำไม” “ทำไมรถจึงวิ่ง” ฯลฯ

1.4 เด็กจะเชื่อมโยงปรากฏการณ์ 2 อย่างที่เกิดขึ้นพร้อมกันว่าเป็นเหตุและเป็นผลซึ่งกันและกัน

2. พัฒนาการด้านสติปัญญา

ลักษณะเฉพาะของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัย มีดังนี้

2.1 เด็กวัยอนุบาลเป็นวัยที่ใช้สัญลักษณ์ได้ สามารถที่จะใช้สัญลักษณ์แทนสิ่งของวัตถุและสถานที่ได้ มีทักษะการใช้ภาษาอธิบายสิ่งต่างๆ ได้ สามารถที่จะอธิบายประสบการณ์ของตนได้ ดังนั้นควรจัดกิจกรรมให้เด็กมีโอกาสออกมาหน้าชั้น เล่าประสบการณ์ให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง แต่ครูควรพยายามส่งเสริมให้ทุกคนมีโอกาสเท่ากัน

2.2 เด็กวัยนี้สามารถที่จะวาดภาพพจน์ในใจได้ การใช้ความคิดคำนึงหรือการสร้างจินตนาการและการประดิษฐ์ เป็นลักษณะพิเศษของเด็กในวัยนี้ ถ้าครูจะส่งเสริมให้เด็กใช้การคิดประดิษฐ์ในการเล่าเรื่อง หรือการวาดภาพ ก็จะช่วยพัฒนาการด้านนี้ของเด็ก แต่บางครั้งเด็กอาจจะไม่สามารถแยกสิ่งที่ตนสร้างจากความคิดคำนึงจากความจริง ครูจะต้องพยายามช่วย แต่ไม่ควรจะใช้การลงโทษเด็กว่าไม่พูดความจริง เพราะจะทำให้เป็นการทำลายความคิดคำนึงของเด็กโดยทางอ้อม

2.3 เด็กในวัยนี้เป็นวัยที่มีความตั้งใจที่ละเอียด หรือยังไม่มีความสามารถที่จะพิจารณาหลายๆ อย่างผสมๆ กัน เด็กจะไม่สามารถแบ่งกลุ่มโดยใช้เกณฑ์หลายๆ อย่างปนกัน ยกตัวอย่างการแบ่งกลุ่มของวัตถุที่มีรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ กัน เช่น สามเหลี่ยม วงกลม ฯลฯ จะต้องแบ่งโดยใช้รูปร่างอย่างเดียว เช่น สามเหลี่ยมอยู่ด้วยกัน และวงกลมอยู่กลุ่มเดียวกัน ถ้าผู้ใหญ่จะรวมวงกลมและสามเหลี่ยมผสมกัน โดยยึดสีเดียวกันเป็นเกณฑ์ เด็กวัยนี้จะไม่เห็นด้วย

2.4 ความเข้าใจของเด็กเกี่ยวกับการเปรียบเทียบน้ำหนัก ปริมาตร และความยาว ยังค่อนข้างสับสน เด็กยังไม่มี ความเข้าใจเกี่ยวกับความคงตัวของสาร ความสามารถในการจัดลำดับ

การตัดสินใจของเด็กในวัยนี้ขึ้นกับการรับรู้ ยังไม่รู้จักใช้เหตุผล ครูที่สอนเด็กในวัยนี้จะสามารถช่วยเด็กให้มีพัฒนาการทางสติปัญญา ส่งเสริมให้เด็กมี สมรรถภาพ โดยพยายามเปิดโอกาสให้เด็กวัยนี้มีประสบการณ์ค้นคว้าสำรวจสิ่งแวดล้อม และสนับสนุนให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับครู และเพื่อนในวัยเดียวกัน และพยายามให้ข้อมูลย้อนกลับเวลาที่เด็กทำถูกหรือประสบผลสำเร็จ และพยายามตั้งความคาดหวัง

3. พัฒนาการด้านอารมณ์

เด็กเริ่มมีลักษณะอารมณ์แบบผู้ใหญ่ คือ โกรธ อิจฉา กังวล ก้าวร้าว พอใจ เป็นต้น เด็กจะแสดงความโกรธ ด้วยการกรีดร้อง ดิ้นกับพื้น หรือทำร้ายตัวเองแสดงความอิจฉาเมื่อมีน้องใหม่ เวลาเล่นสนุกๆ ก็จะแสดง ความพอใจ แต่เมื่อได้ยินเสียงฟ้าร้องเด็กก็จะกลัว

4. พัฒนาการด้านสังคม

เด็กสามารถช่วยเหลือตนเองได้ดีขึ้น อาบน้ำ แต่งตัว ใส่รองเท้าเอง บอกเวลาจะถ่ายได้ ถอดกางเกง เข้าห้องน้ำเอง และทำความสะอาดหลังขับถ่ายได้ - เด็กเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตัว เพื่อให้สังคมยอมรับ ทำตัวให้เข้ากับกลุ่มได้ รู้จักให้ รับ รู้จักผ่อนปรน รู้จักแบ่งปัน เด็กเรียนรู้จากคำสอน คำอธิบายและการกระทำของพ่อแม่ เด็กรู้สึกละอายใจเมื่อทำผิด เด็กเริ่มรู้จักเห็นใจ ผู้อื่น เมื่อเห็นแม่ เสียใจเด็กอาจเอาตุ๊กตามาปลอบ เป็นต้น

พฤติกรรม และทักษะชีวิตของมนุษย์ได้จากการเรียนรู้และการสะสมประสบการณ์ การเรียนรู้ทักษะบางอย่างจะง่ายและ ประสบความสำเร็จในช่วงเวลาหนึ่งมากกว่าอีกเวลาหนึ่งและสังคมจะคาดหวังให้ เด็กแต่ละคนทำพฤติกรรมที่เหมาะสมให้ได้ ในแต่ละช่วงอายุของบุคคล

5.3. สิ่งที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้

แลนเดิร์ธ (Landreth) กล่าวว่า ในการเรียนรู้ของเด็กนั้น เด็กในวัยนี้ ควรได้รับการฝึกฝนให้พัฒนาทักษะทางด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ทักษะเกี่ยวกับประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวพื้นฐาน
2. กระบวนการคิดและตัดสินใจ
3. การเกิดความคิดรวบยอด
4. การฝึกรูปแบบในการพูด

ทั้งนี้ เพื่อให้เด็ก เกิด ความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้ สิ่งต่างๆ รอบตัวจากการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการเรียนรู้ของเด็ก ครู/พี่เลี้ยงควรมีความเข้าใจแต่ละช่วงของพัฒนาการว่าเด็กสามารถเรียนรู้ อะไรได้โดยวิธีใด ทั้งนี้เพื่อช่วยส่งเสริมให้เด็กพัฒนาการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นรูปแบบการเรียนรู้ของเด็ก เป็นกระบวนการที่ “ก้าวหน้าจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง” ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการในการเรียนรู้ ที่มีความสัมพันธ์กัน 17 ประการดังนี้

1. เด็กจะเรียนรู้การใช้ประสาทสัมผัสเพื่อนำไปสู่การแยกประเภทและการเรียนรู้สัญลักษณ์

2. เด็กจะเรียนรู้สิ่งที่เห็นไปโดยธรรมชาติ เพื่อนำไปสู่การควบคุมการสร้างความสัมพันธ์ การหาแนวทางของตน และการเลียนแบบในการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย
3. เด็กจะพัฒนาการออกเสียงอ้อแอ้ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ภาษา
4. เด็กจะเรียนรู้การอ่านภาพที่เป็นสัญลักษณ์ เพื่อนำไปสู่การอ่านหนังสือ
5. เด็กจะเรียนรู้การขีดเขียน เพื่อนำไปสู่การเขียนหนังสือ
6. เด็กจะเรียนรู้จากการได้รับประสบการณ์ เพื่อนำไปสู่การศึกษาข้อมูล
7. เด็กจะเรียนรู้ สิ่งที่ประหลาดมหัศจรรย์ เพื่อจะเข้าใจสิ่งที่เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ
8. เกี่ยวกับสัตว์และพืชเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ ระบบของร่างกายและระบบนิเวศวิทยา
9. เด็กจะเรียนรู้ จากการลากเส้น การแต้มสีและการละเลงสีเพื่อนำไปสู่การวาดภาพ
10. เด็กจะเรียนรู้จากการทำสิ่งของต่างๆ เพื่อนำไปสู่การใช้เครื่องมือต่างๆ และการพัฒนาทักษะในการสร้างงานฝีมือ

11. เด็กจะเรียนรู้จากการเขย่าและโยกตัวไปสู่การเต้นรำ
12. เด็กจะเรียนรู้จากการฮัมเพลงไปสู่การร้องเพลง
13. เด็กจะเรียนรู้การได้ยินเนื้อเพลง เพื่อนำไปสู่การฟังเพลง
14. เด็กจะเรียนรู้ที่จะตระหนักถึงความต้องการของผู้อื่น เพื่อนำไปสู่การอยู่ร่วมกับผู้อื่น
15. เด็กจะเรียนรู้จากการได้รับการดูแลจากผู้อื่นเพื่อนำไปสู่การดูแลตัวเอง
16. เด็กจะเรียนรู้ที่จะเป็นสมาชิกของบ้านหรือศูนย์ฯ เพื่อนำไปสู่ การเป็นสมาชิกของชุมชน

17. เด็กจะเรียนรู้สิ่งที่เป็น “ของฉัน” เพื่อนำไปสู่การรู้สึกว่า “ฉันเป็นใคร”

เด็กวัยแรกเกิด – 5 ปี เป็นช่วงวัยที่สำคัญยิ่งในการพัฒนาไอคิวและอีคิว ดังนั้น ผู้ที่มีหน้าที่ดูแลเด็กจึงควรมีความรู้ ความเข้าใจในพัฒนาการของเด็กแต่ละด้าน และลักษณะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เพื่อที่จะได้ดูแลจัดการเรียนการสอนให้เด็กเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ

5.4 การเล่นสำคัญอย่างไรกับเด็กปฐมวัย

มีหลายคนสงสัยว่า “ทำไมเด็กชอบเล่น วันๆ หนึ่งเอาแต่เล่น เล่นโน่นเล่นนี่ ไม่รู้จักเบื่อ เล่นได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน เล่นแล้วได้อะไร แล้วควรจะทำอย่างไรดีกับการชอบเล่นของเด็ก” นี่คือการถาม หรือคำถามของผู้ใหญ่โดยเฉพาะพ่อ แม่ ผู้ปกครองหรือแม้กระทั่งครูบางคน

ในสังคมและในวัฒนธรรมที่มีความหลากหลายของโลกใบนี้ มนุษย์เราสามารถเรียนรู้ได้ และพัฒนาได้ด้วยวิธีการที่หลากหลาย โดยคนส่วนมาก หรือวัฒนธรรมหนึ่งที่คนเรานึกถึงในการพัฒนาก็คือ วิชาการ ซึ่งมุ่งเน้นในการสร้างความรู้ ความเข้าใจ จากสิ่งที่เกิดขึ้นภายนอก ซึ่งหากใครต้องการเป็นคนเก่ง หรือผู้ใหญ่ต้องการพัฒนาเด็กหรือต้องการให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ต้องส่งเสริมทางวิชาการมากๆ ต้องเรียน ต้องอ่าน ต้องเขียนหรือต้องท่องจำมากๆ แต่ “การเล่น” กลับเป็นสิ่งที่หลายๆ คนมองว่าเป็นเรื่องไร้สาระ เรื่องไม่สำคัญ หรือเรื่องที่ไม่ควรสนใจ แต่หารู้ไม่ว่าเรื่องไร้สาระ

กลับเป็นเรื่องที่สำคัญที่สุดในการสร้างการ เรียนรู้และการพัฒนาด้านต่าง ๆ ให้แก่เด็ก ไม่ว่าจะเป็น การเล่นรูปแบบใด เพราะเด็กจะมีกระบวนการเรียนรู้ผ่านกระบวนการเล่น และเป็นสิ่งสะท้อน วัฒนธรรม สังคมของเด็กแต่ละคน แต่ละชาติพันธุ์ ซึ่งถ้ามองอย่างจริงจังแล้วไม่ใช่มีเพียงเด็กปฐมวัย เท่านั้นที่ชอบเล่นหรือ เรียนรู้จากการเล่น แม้กระทั่งเด็กที่มีระดับสูงขึ้นไปกว่าเด็กปฐมวัยหรือผู้ใหญ่ ก็ยังเรียนรู้ ผ่านการเล่นในรูปแบบต่างๆ เช่นกัน

ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยจึงควรหันมาให้ความสนใจกับการเล่นของ เด็กให้มากขึ้น ควรมีความรู้ ความเข้าใจในการเล่น รูปแบบการเล่น หรือประโยชน์จากการเล่น เพื่อจะได้เข้าใจเด็ก และสามารถพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กได้จากการเล่นได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งมีนักจิตวิทยาหลายคนได้ให้ความสำคัญกับการเล่นไว้ และที่น่าสนใจ คือ ไวก็อตสกี (Vygotsky) ซึ่งมีนักวิชาการหลายคนทั้งในประเทศและต่างประเทศได้กล่าวถึงทฤษฎีของเขา อย่างหลากหลายและกว้างขวาง ซึ่งผู้เขียนจึงอยากนำเสนอมุมมองของ ไวก็อตสกี (Vygotsky) ที่เขาได้ศึกษาและให้ความสำคัญกับการ เล่น โดยเฉพาะในช่วงแรกของชีวิตหรือในช่วงวัยเด็กปฐมวัย เขาไม่เพียงแต่มองที่การเล่นภายนอก ของเด็กเท่านั้น เขายังมองถึงเบื้องหลังและเจาะลึกถึงประวัติที่ซ่อนอยู่ภายใต้การเล่นของ เด็ก หรือ สิ่งที่เกิดขึ้นจากภายในตัวของเด็กจากการเล่นของเด็กปฐมวัยอีกด้วย ซึ่ง ไวก็อตสกี (Vygotsky) ได้ ศึกษาเกี่ยวกับการเล่นที่ส่งผลต่อการพัฒนาเด็กไว้หลายมุมมอง ซึ่งผู้เขียนขอนำเสนอดังนี้

ไวก็อตสกี (Vygotsky. 1978) เป็นนักจิตวิทยาชาวรัสเซีย His most productive years were at the Institute of Psychology in Moscow (1924-34), where he expanded his ideas on cognitive development, particularly the relationship between language and thinking. จบ การศึกษาในปี 1913 ได้รับเหรียญทองจากชาวยิวนิยมเอกชนในรัสเซีย แม่ของเขา Fluent in French and German, he studied philosophy and literature at Shanyavsky People's University while completing a master's degree in law at Moscow University.ชำนาญในภาษาฝรั่งเศสและ เยอรมัน เขาศึกษาปรัชญาและวรรณกรรมที่มหาวิทยาลัย Shanyavsky เขาจบปริญญาโทด้าน กฎหมายที่มหาวิทยาลัยมอสโก Returning home in 1917, he taught at various institutes, and began reading widely in psychology and education. และหลังจากจบจากมหาวิทยาลัย Shanyavsky เขากลับมาบ้านในปี 1917 และสอนที่วิทยาลัยครูและเริ่มเขียนงานที่นิยมกันอย่าง แพร่หลายทางด้าน จิตวิทยาและการศึกษา คือ Educational Psychology ต่อมาเขาทำงานในสถาบัน ของจิตวิทยา (กลางทศวรรษ 1920)

การศึกษาทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการเด็กของ ไวก็อตสกี (Vygotsky) เสนอไว้ว่า เราควรที่จะ “สืบสาว” การพัฒนานั้น เราต้องรื้อประกอบสร้างมันใหม่ด้วยการหันกลับไปดูแหล่งของ พฤติกรรมต่างๆ นี้ ต้องยอมรับว่า แนวคิดเรื่องจิตวิทยา cultural-historical ของเขาไม่เคยมีมาก่อน หน้านี้ เขาเสนอจิตวิทยา พัฒนาการเขาเชื่อว่าการพัฒนาเด็กเขาไม่คำนึงถึงอายุของเด็ก แต่การ พัฒนาเด็กได้มันต้องเกิดขึ้นจากภายในของเด็ก historically-based นั่นคือกระบวนการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมจะเข้าใจได้ก็มีเพียงการเข้าใจผ่านประวัติศาสตร์ของพฤติกรรมเท่านั้น เขาใช้คำว่า ความสัมพันธ์เชิงเหตุและผลที่เป็นพลวัต ซึ่งเป็นจิตวิทยาที่สำคัญ มีเพียงปรากฏการณ์ทางจิตวิทยา

ที่มองกระบวนการเปลี่ยนแปลงเท่านั้นที่จะช่วย อธิบายได้ นับว่าเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการประกอบสร้างของระเบียบใหม่ทางความคิด จิตวิทยา

พฤติกรรมของเด็กมีการเปลี่ยนแปลง การพัฒนาการเรียนรู้จากการเล่นของเด็ก ซึ่งไว ก็อตสกี (Vygotsky) เชื่อว่า การเล่น หรือเด็กเล่นของเล่น เล่นเกมเป็นปรากฏการณ์ทางจิตวิทยาและบทบาทในการพัฒนาของเด็ก Through play the child develops abstract meaning separate from the objects in the world, which is a critical feature in the development of higher mental functions.[4]ผ่าน การเล่น เด็กได้พัฒนาความหมายของนามธรรมที่แยกต่างหากจากวัตถุในโลก ซึ่งเป็น คุณสมบัติที่สำคัญในหน้าที่การพัฒนาจิตใจที่สูงขึ้น โดยไว ก็อตสกี (Vygotsky) ได้เริ่มศึกษาเด็กเป็นระยะดังนี้

ในช่วงวัยทารก (ช่วงปีแรก)

เขาได้ศึกษาการพัฒนาอารมณ์ความรู้สึกของทารกกับความสัมพันธ์กับผู้ดูแลเด็ก เพื่อส่งผลต่อการพัฒนา ผลจากการประเมินพบว่า

- ประการแรกทารกได้พัฒนาร่วมกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกันในโลกภายนอก ซึ่งกลายเป็นความเข้มแข็งกว่ามากกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกันตนในการสื่อสารทาง อารมณ์ความรู้สึกกับผู้ใหญ่ ในทางตรงกันข้ามทารกคิดว่า ของเล่นเป็นวิธีการของการสื่อสารกับผู้ใหญ่เท่านั้น ทารกอาจจะหงุดหงิดจากการไม่ได้สัมผัสกิจกรรม” และ”ไม่มีความสัมพันธ์กับกิจกรรมร่วมกับวัตถุ

- ประการ ที่สอง ทารกยอมรับผู้ใหญ่ที่เป็นผู้ใกล้ชิดทั้งหมดของความสัมพันธ์ของพวกเขา กับ โลกภายนอก อารมณ์ความรู้สึกของพวกเขาและการสื่อสารกับผู้ใหญ่ได้ถูกแทนที่โดยเรียกว่า ธุรกิจ – เหมือนการสื่อสาร นั่นคือ การสื่อสารในบริบทของการร่วมกันทำกิจกรรม – centered นำไปสู่ผลลัพธ์การเปลี่ยนของทารกผ่านไปที่วัตถุ – centered กิจกรรมร่วมกัน และนำไปสู่การทำกิจกรรมใหม่ร่วมกัน ไว ก็อตสกี (Vygotsky) เน้นไปที่ต้นเหตุสำคัญของความแตกต่างระหว่างวัตถุ ในช่วงปีแรกและปีที่สอง ในช่วงปีแรกของชีวิต ทารกจะชาญฉลาดในการสัมผัสตามลักษณะของวัตถุทางกายภาพ ของพวกเขา เช่น บอลเป็นก้อนกลมกลิ้งไปหาหากผลักออกทำให้มีเสียง หรือถ้าเขย่าทำให้เกิดเสียง และอื่นๆ เพื่อที่จะทำให้เกิดการค้นพบเช่นนั้น ทารกไม่จำเป็นต้องมีผู้ใหญ่อยู่ในบริเวณใกล้เคียง เช่น ทางกายภาพ ของวัตถุที่มีลักษณะของพื้นผิวที่มองเห็นได้และสามารถเห็นผลได้ในการสำรวจ ตรวจสอบต่างๆ ที่เป็นอิสระ

สรุปก็คือ ทารกเริ่มที่จะเลียนแบบการกระทำของผู้ใหญ่และเล่นกับวัตถุตามความหมายทาง สังคมของพวกเขา เช่นว่า ในระยะแรกเพียงปรากฏในระหว่างการร่วมกิจกรรม ซึ่งผู้ใหญ่ควรแสดงให้เห็นการกระทำที่เหมาะสม และควรกระตุ้นให้ทารกเลียนแบบสิ่งเหล่านั้นเป็นอย่างดี เป็นผลมาจากการร่วมกิจกรรม ซึ่งจะเกี่ยวข้องและมีกระบวนการเรียนรู้ หรือกระบวนการในการพัฒนากับทฤษฎีที่สำคัญของ ไว ก็อตสกี (Vygotsky) ซึ่งเรียกว่าเขต proximal ของการพัฒนา (zpd) zpd เป็น

ทักษะการรับรู้และแนวคิดต่างๆ ที่ไม่ได้พัฒนาขึ้นมาอย่างเต็มที่ แต่เป็น “บนขอบของสิ่งที่เกิดขึ้นมาใหม่” เพียงแค่เด็กได้รับการสนับสนุนที่เหมาะสมของผู้ใหญ่

ในช่วงปีที่สอง – สาม

ในช่วงปีที่สองของชีวิต เด็กสามารถสังเกตเห็นวัตถุตามลักษณะทางกายภาพได้บ่อยครั้ง ไวทสกี (Vygotsky) ได้ให้ความสำคัญกับกิจกรรมหลัก โดยมีการทำกิจกรรมของเด็ก-centered ในช่วงนี้ กิจกรรมควรจะมีเนื้อหาครอบคลุมสาเหตุของเด็กกับวัตถุตามความหมายทางสังคมของพวกเขา แต่ไม่ได้ถูกจำกัดสำหรับเรื่องเล่นของเด็ก และของเล่นเด็ก

ไวทสกี (Vygotsky) ให้เหตุผลว่าสำหรับการเล่นของเด็กกับวัตถุเป็นกิจกรรมที่เน้นความสำคัญอย่าง ยิงยวดในการพัฒนาของเด็กในช่วง 1 – 3 ปี ดังนั้นเด็กจึงควรมีกิจกรรมการเล่นเพื่อนำไปสู่ช่วงเวลาทั้งหมดของกิจกรรม ส่งเสริมการพัฒนาของเด็กซึ่งผลงานที่เห็นได้ชัดจากการศึกษาของเขา คือ เมื่อเด็กต้องการขี่ม้า แต่ไม่สามารถขี่ม้าจริงๆ ได้เขาจึงหยิบไม้และยื่นคร่อม โดยจินตนาการว่าไม้ที่ขี่เป็นม้า "การดำเนินการตามกฎนี้เริ่มต้นที่จะพิจารณาจากความคิดไม่ใช่โดยวัตถุ

... มันเป็นเรื่องยากสำหรับเด็กเพื่อที่จะตัดความคิด (ความหมายของคำ) ออกจากวัตถุ การเล่นเป็นขั้นตอนการนำไปสู่ทิศทางต่างๆ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สำคัญของการแยกความหมายของม้าไม้จากม้าจริงซึ่งเป็น หนึ่งในโครงสร้างพื้นฐานทางจิตวิทยาและการกำหนดความสัมพันธ์ของเด็กกับความเป็นจริงเปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง"

ในช่วงปีที่สี่ – หก

ด้านการเล่นอื่นที่ ไวทสกี (Vygotsky) อ้างถึงเป็นการพัฒนาของกฎทางสังคม เช่น เมื่อเด็กเล่นเกี่ยวกับบ้าน และมีการเล่นบทบาทของสมาชิกในครอบครัวที่แตกต่างกัน Vygotsky cites an example of two sisters playing at being sisters. ไวทสกี (Vygotsky) อ้างตัวอย่างของน้องสาวสองคนที่เล่นเป็นน้องสาว The rules of behavior between them that go unnoticed in daily life are consciously acquired through play. กฎของพฤติกรรมระหว่างพวกเขาจากการสังเกต มาจากในชีวิตประจำวัน มีการแสดงออกผ่านการเล่น หรือการเล่นเกมที่มักควบคุมอยู่ เด็กก็จะเรียนรู้ที่จะควบคุมตัวเองตามกฎต่างๆ เหล่านั้น

ไวทสกี (Vygotsky) เน้นว่า เด็กจะไม่มีอิสระในการเล่น ในระหว่างการเล่นเด็กทุกคนควรที่จะเป็นไปตามกฎ กติกา เด็กที่มีส่วนร่วมในการเล่นที่ควบคุมอย่างเข้มงวดของพฤติกรรม ของแต่ละคนในทอมต่างๆ ของการแสดงบทบาทในการเล่น แต่การเล่นแต่ละบทบาทบรรจุนัยยะบางอย่างเป็นระเบียบ สังเกตเห็นว่า"หลักนิติธรรมถูกซ่อนอยู่...ตามบทบาท ดังนั้นในการเรียนผ่านการเล่น เด็กจะควบคุมพฤติกรรมของพวกเขาและได้เรียนรู้ที่จะระงับ และจะปฏิบัติตามกฎว่าเป็นความสามารถที่จะพัฒนาพฤติกรรมตนเองของพวกเขา

จะเห็นได้ว่าเรามองถึงการเล่นสามารถส่งเสริมจินตนาการหรือเด็กสามารถใช้จินตนาการ ผ่านการเล่นได้ นอกจากการเล่นส่งเสริมจินตนาการของเด็กแล้ว การเล่นยังพัฒนากฎระเบียบทางสังคมให้กับเด็กอีกด้วย เช่นการเล่นเกม นอกจากนี้การเล่นของเด็ก เด็กไม่ได้เล่นเพียงคนเดียวแต่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุต่างๆ กับบุคคลอื่นที่มีความแตกต่างกัน ซึ่ง ไวกอตสกี (Vygotsky) เชื่อว่าชีวิตของคนเรามีกระบวนการในการพัฒนา โดยการพัฒนาขึ้นอยู่กับการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการเรียนรู้ทางสังคมที่จะนำไปสู่การพัฒนากระบวนการคิดจริงๆ ปรากฏการณ์นี้เป็นเขตที่เรียกว่า การพัฒนาของ proximal ดังนั้นการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจึงมีบทบาทบทบาทเบื้องต้นในการพัฒนา ด้านความคิดของกระบวนการ ไวกอตสกี (Vygotsky) มุ่งไปที่การเชื่อมโยงระหว่างผู้คนและการแปรผันสิ่งเหล่านี้ในบริบทที่พวก เขามีการกระทำและมีปฏิสัมพันธ์ในประสบการณ์ร่วมกัน ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์กันในสังคม ก็มีส่วนในการใช้ภาษาในการสื่อสาร ในการสร้างความเข้าใจให้ตรงกัน ซึ่งการใช้ภาษาในการสื่อสารหรือการเล่นก็必将มีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับ สังคม หรือวัฒนธรรมของเด็ก

5.5. ความสำคัญของการเล่นที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการศึกษา

ไว กือตสกี (vygotsky) ทำให้เชื่อเกี่ยวกับการเล่น และขยายตัวออกไปจากการศึกษาในช่วงต้นๆ ศิลปะทางจิตวิทยาที่ดีของเขา ในทฤษฎีที่ทำหน้าที่ของการพัฒนาจิตใจให้สูงขึ้น ในการเล่นไว กือตสกี (vygotsky) ชี้ให้เห็นในช่วงหนึ่งต้นๆ ในบริบทที่เด็กได้เรียนรู้ที่จะใช้วัตถุและการกระทำของพวกเขาทำหน้าที่ในเชิงสัญลักษณ์ ภาพ ที่มีชื่อเสียงของวัฒนธรรมนับตั้งแต่เครื่องหมายและสัญลักษณ์ต่างๆ ได้สร้าง ให้พื้นฐานของการพัฒนาของจิตใจสูงขึ้น การพิจารณาการเล่นโดย ไว กือตสกี (vygotsky) เป็นผู้นำของกิจกรรมสมัยใหม่ ในโรงเรียนอนุบาล ในการทำกิจกรรม การเตรียมการสำหรับผู้ใหญ่ กิจกรรม แต่อาจไม่ได้เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่เป็นสัญลักษณ์ทั้งหมด

เมื่ออธิบายถึงการใช้สัญลักษณ์ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะ ไวก็อตสกี (vygotsky) จำกัดขอบเขตของการเล่น การละคร ทำให้เชื่อว่าการเล่นเป็นแบบฉบับของ preschoolers และการจำกัดอายุของเด็กในโรงเรียนประถมศึกษา ดังนั้น ไวก็อตสกี (vygotsky) นิยามการเล่นไม่รวมถึงกิจกรรมอื่นๆ เช่น การเคลื่อนไหวกิจกรรม สาเหตุของวัตถุและการสำรวจตรวจตราต่างๆ ที่ (และยังคงเป็น) อ้างถึงในฐานะที่เล่นโดยนักการศึกษาตลอดจน noneducators ที่เล่นจริง ซึ่งการเล่นตามที่ ไวก็อตสกี (vygotsky) นิยามมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ

ประการที่หนึ่ง เด็กสร้างจินตนาการจากสถานการณ์ ในบทบาทและการกระทำออกมาและ
นั้นเป็นไปตามหลักเกณฑ์กำหนดเฉพาะ โดยบทบาทลักษณะของแต่ละคนเหล่านี้มีบทบาทสำคัญต่อ
การก่อตัวในใจของเด็กมี หน้าที่ในการพัฒนาจิตใจให้สูงขึ้น การเล่นเกมในจินตนาการ สถานการณ์
เด็กจะต้องดำเนินการสอง ประเภท ของการปฏิบัติการ – ปัจจัยภายนอก และ ภายในประเทศ ใน
การเล่น การกระทำภายใน ประเทศเหล่านี้ การดำเนินงานในความหมายนี้ยังขึ้นอยู่กับผลการ
ดำเนินงานในต่างประเทศในอดีต ต่างๆ แต่อย่างไรก็ตามการปรากฏตัวขึ้นมามาก ภายในสัญญาณ

การกระทำในช่วงต้นของเด็กการเปลี่ยนผ่านจากแบบในช่วงต้น ของกระบวนการคิด sensorimotor และ ความคิดเกี่ยวกับภาพอื่นๆ ในความก้าวหน้ามากกว่าจะเป็นสัญลักษณ์ของความคิด ด้วยเหตุนี้ ทำให้เชื่อว่าการเล่น เพื่อเตรียมการสำหรับสองส่วนนี้มีหน้าที่ทำให้ทางจิตใจสูงขึ้น รวมถึงความคิด และจินตนาการ

ประการที่สอง การเล่นมีหน้าที่พัฒนาจิตใจให้สูงขึ้นเป็นการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมโดยเจตนา มันจะกลายเป็นไปได้เพราะความเชื่อมความสัมพันธ์ที่มีอยู่ระหว่างบทบาทการเล่นของเด็ก และระเบียบที่จำเป็นที่จะตามมาเมื่อเล่นต่อบทบาทต่างๆ เหล่านั้น สำหรับ preschoolers เล่นกลายเป็นครั้งแรกในกิจกรรมเด็กที่ซับซ้อนโดยไม่จำเป็นต้องให้เกิด ความปิติยินดี ทันทีที่มีมากกว่ายุคนี้ โดยความต้องการที่จะระงับแรงกระตุ้นของเด็กโดยทันที

ประการที่สาม ในการเล่นเป็นสัญญาณแรกของอารมณ์ความรู้สึกโดยทั่วไปปรากฏว่ามีอารมณ์ความรู้สึกที่ว่าตอนนี้มีความหมายกว้างที่เกี่ยวเนื่องกับประเภทของผู้คนและ สถานการณ์ เฉพาะมากกว่าความเป็นเหตุการณ์ ยกตัวอย่าง เช่น เมื่อมีเสียงร้องของเด็กเมื่อเขาเล่น เขาแสดงถึงความอดทน เพราะเขารู้ว่าเด็กทุกคนทำเมื่อพวกเขาจะถูกยิง ในสถานการณ์อื่น เช่น เมื่อมีเด็กมีลักษณะเฉพาะเกี่ยวกับบทบาทของหมอหรือนักดับเพลิง นั้นจะบรรลุถึงความปรารถนาเป็นสากล ที่จะกระทำการเหมือนผู้ใหญ่

5.6. วิธีการที่จะพัฒนาเด็ก: ความสำเร็จและสิ่งที่ยังขาดตกบกพร่อง

งานชิ้นสำคัญของ vygotsky ในรัสเซีย มีทางทฤษฎีของไวก็อตสกี (vygotsky) เข้าไปในความคิดเป็นตรรกะและ ภายใน สอดคล้องกับทฤษฎีอัตรากระบวนการคิดที่จะเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมและแง่มุมทาง สังคม และการพัฒนาของเด็ก ในทฤษฎีนี้ กระบวนการใกล้เคียงในการเรียนของเด็กของกิจกรรมเฉพาะ ให้พิจารณาว่าสาเหตุหลักของการพัฒนาของตน มันจะอยู่ในบริบทของกิจกรรมที่นำไปสู่การพัฒนาเด็ก และมีแรงกระตุ้นใหม่ที่เหมาะกับความสามารถของพวกเขา

ในสังคมอุตสาหกรรม เด็กๆ อาจไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำกิจกรรมบางอย่าง จากมุมมองของรัสเซีย neo – vygotskians เป็นผู้นำสำหรับในช่วงเวลาของการพัฒนา เป็นที่น่าสนใจแต่อย่างไรก็ตาม ถ้าในกรณีที่เป็นการพัฒนาของเด็กได้รับพัฒนาต่อไปก็จะดี ยกตัวอย่าง เช่น ในโรงเรียนอนุบาลในอเมริกา ให้ดูทีวีและเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าในการกระทำsociodramatic เล่น จากมุมมองของรัสเซีย neo – vygotskians นี้จะส่งผลต่อความสามารถที่และทำให้เกิดปัญหากับเด็กๆ เหล่านี้ ซึ่งตามหลักการในห้องเรียนของอเมริกันครูโรงเรียนประถมศึกษาควรจะต้องจัดก็เพื่อให้เด็กต้องได้ร้องเพลง เต้นรำ หรือกระทำการอย่างอิสระในการสอน

การศึกษาเกี่ยวกับการเรียนในโรงเรียนอนุบาล ทางวัฒนธรรม – ขนบจารีตทางประวัติศาสตร์หลาย เรื่องในปีหลัง จาก ไวก็อตสกี (vygotsky) การตายของเพื่อนร่วมงานการศึกษา และเป็น นักการศึกษาการพัฒนาเด็กสำคัญๆ อย่างต่อเนื่อง และมีการตกแต่งเค้าโครงชุดก่อนหน้านี้ ในหมวดนี้ ส่งผลให้การศึกษาทำอย่างพิถีพิถันของ oretical แนวความคิดและหลักการที่แนะนำโดย

ไวโกตสกี (vygotsky) ในการพัฒนาที่ดี แอปพลิเคชันในทางปฏิบัติของหลักการต่างๆ เหล่านี้ ในส่วนที่เกี่ยวกับกระบวนการของการเรียนรู้และการพัฒนาของเด็กวัยเรียน โรงเรียนอนุบาล ทางวัฒนธรรมที่สำคัญและทฤษฎีทางประวัติศาสตร์ ได้ถูกทำขึ้นในพื้นที่ของการเล่น ความคิด และการพัฒนาทางอารมณ์ การพัฒนาความรู้สึกร

การเรียนรู้และการพัฒนาของเด็กจากการเรียนในโรงเรียนอนุบาล ในมุมมองของ vygotskian vygotsky ได้เขียนเกี่ยวกับการพัฒนาของการปกครองตนเองในโรงเรียนอนุบาล เกี่ยวกับข้อบังคับในสองบริบท คือ ในความสัมพันธ์กับการพัฒนาสุนทรพจน์ของภาคเอกชนและในความสัมพันธ์กับการพัฒนา ทำให้ เชื่อเกี่ยวกับการเล่น การกล่าวของเอกชนได้เปิดโอกาสให้เด็กมีการใช้เครื่องมือที่จะใช้บังคับ พฤติกรรมของเด็กสามารถใช้ตอนนี้ โดยมีความมุ่งประสงค์เพื่อเด็กสามารถควบคุมตัวเองได้ การเล่นทำให้เชื่อว่าทำให้มีลักษณะเฉพาะบริบทที่ให้การสนับสนุนการใช้กฎระเบียบของตัวเองโดยผ่านระบบอันหนึ่งของบทบาทและสอดคล้องกับกฎข้อบังคับต่างๆ เล่นอย่างต่อเนื่องจากโรงเรียนอนุบาล โดยเต็มใจที่จะยอมสละความปรารถนาของพวกเขาในทันทีโดยให้การสนับสนุนตามหลัก เกณฑ์โดยปล่อยให้มากขึ้น ทำให้พวกเขามีความปรารถนาในรูปแบบสัญลักษณ์

สรุปได้ว่า การเล่นมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ การพัฒนาแก่เด็กในด้านต่างๆ เช่น ด้านความคิด จิตนาการ ภาษา ด้านการเรียนรู้กฎระเบียบทางสังคม วัฒนธรรม ซึ่งการเล่นจะดึงเอาความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของเด็กออกมา และที่สำคัญการเล่นมีหน้าที่พัฒนาจิตใจของเด็กให้สูงขึ้น โดยการเล่นอาจจะแผ่ด้านคุณธรรม จริยธรรมให้แก่เด็ก รวมถึงพัฒนาการทางด้านสังคมด้วย เพราะการเล่นเด็กจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นและกับวัตถุ ไวโกตสกี (Vygotsky) จะให้ความสำคัญโดยเริ่มตั้งแต่ช่วงแรกของชีวิต เป็นต้นไป โดยเด็กจะมีกระบวนการเล่นที่เปลี่ยนแปลงไปตามช่วงอายุ ตามสภาพแวดล้อม และบุคคลที่เกี่ยวข้องทั้งที่เป็นการเล่นที่เป็นส่วนตัว การเล่นในทีม ทั้งที่เกิดขึ้นเองตามที่ตั้งใจ หรือแม้กระทั่งในระบบการศึกษา และจากที่กล่าวมาไม่ว่า เด็กจะมีรูปแบบการเล่นแบบไหน เล่นที่บ้าน หรือที่โรงเรียน ก็จะเกี่ยวข้องและมีกระบวนการเรียนรู้ หรือกระบวนการในการพัฒนากับทฤษฎีที่สำคัญของ ไวโกตสกี (Vygotsky) ซึ่งเรียกว่าเขต proximal ของการพัฒนา (zpd) zpd เป็นทักษะการเรียนรู้และแนวคิดต่างๆ ที่ไม่ได้พัฒนาขึ้นมาอย่างเต็มที่ แต่เป็น “บนขอบของสิ่งที่เกิดขึ้นมาใหม่” เพียงแค่เด็กได้รับการสนับสนุนที่เหมาะสมของผู้ใหญ่ ดังนั้นผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูหรือบุคคลอื่นๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาเด็ก ต้องหันกลับมา มอง “การเล่น” และให้ความสำคัญกับการเล่นอย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อที่การเล่นจะได้เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาเด็กทุกช่วง อายุต่อไป

6. เอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ

6.1 ความจำเป็นของสนามเด็กเล่น

สนามเด็กเล่น เป็นอีกหนึ่งในสถานที่ ที่จำเป็นต้องมี และสามารถแทรกเข้าไปอยู่ได้ในชุมชนทุกแห่ง ไม่ว่าจะเป็น โรงเรียน สวนสาธารณะ รวมถึงภายในที่พักอาศัย สนามเด็กเล่น ไม่จำเป็นต้องมีขนาดใหญ่โต เพียงแต่ควรมีขนาดที่เหมาะสมและเพียงพอต่อปริมาณเด็กในแต่ละสถานที่นั้นๆ

อุปกรณ์เครื่องเล่นสนาม เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่ง ที่ช่วยส่งเสริมหรือกระตุ้นให้เด็กสนใจ ที่อยากจะเล่นมากขึ้น และจากการออกแบบอุปกรณ์เครื่องเล่นสนามที่เหมาะสม จะมีส่วนช่วยในการพัฒนาการด้านร่างกายของเด็ก จากการเล่นได้ดี รวมทั้งในผู้ผลิตที่มีการออกแบบวางผังก่อนการติดตั้งอุปกรณ์ เครื่องเล่นสนาม นอกจากจะเป็นการเพิ่มความปลอดภัยจากการเล่นอุปกรณ์ของเด็กแล้ว ยังมีส่วนส่งเสริม การพัฒนาการ การเข้ากลุ่มเข้าสังคม ต่อเด็กผู้เล่นได้อีกทางหนึ่ง และแน่นอนที่สุดจะเป็น "สนามเด็กเล่นปลอดภัย" ที่ผู้ใหญ่อย่างพวกเรา จะมีความสุขและมั่นใจ ที่ได้เห็นบุตรหลานของเราได้มีกิจกรรมยามว่าง เล่น เรียนรู้ สนุกสนาน เพลิดเพลิน ปลอดภัย โดยที่ได้รับการพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจ ไปในคราวเดียวกัน

6.2 การจัดสนามเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัย

(Outdoor Playground for Young Children)

การจัดสนามเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัย (Setting of Outdoor Playground for the Kindergartener) มีข้อคิดมาจากปัญหาในการจัดสนามเล่น ปัญหาในการเลือกเครื่องเล่น การกำกับดูแลการเล่น และปัญหาเกี่ยวกับวิธีการเล่นของเด็ก จำ เป็นอย่างยิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องจะต้องหยิบยกปัญหาเหล่านี้ขึ้นมาพิจารณา และหาหนทางแก้ไขป้องกันแต่ต้นมือ สนามเด็กเล่นกลางแจ้งเป็นแหล่งเรียนรู้และพัฒนาเด็ก ที่ช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง และเกิดความอยากรู้อยากเห็นได้หลายด้าน อย่างไรก็ตาม สนามเด็กเล่นที่จัดเตรียมไว้โดยมีการวางแผนอย่างรอบคอบ รัดกุม บนพื้นฐานหลักทฤษฎีที่ถูกต้องเหมาะสม ย่อมสามารถตอบสนองความต้องการในการใช้งานของเด็กได้เป็นอย่างดี ปราศจากเงื่อนไขของปัญหาอันจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ชีวิตหรืออวัยวะร่างกายของเด็กได้ หลักสำคัญที่ต้องนำมาพิจารณาเพื่อการจัดสนามเด็กเล่นกลางแจ้ง คือ หลัก S A F E ได้แก่

- Supervision และ Survey หรือการสอดส่องดูแลและสำรวจ
- Age Appropriate และ Design หรือการออกแบบที่เหมาะสมกับวัยเด็ก
- Full Surface Cushioning หรือใช้พื้นผิวกันกระแทก
- Equipment Maintenance คือการบำรุงรักษา

ซึ่งเป็นหลักการที่ทำได้ง่าย ๆ เพื่อความมีประสิทธิภาพในการให้บริการสนามเด็กเล่นกลางแจ้งในเด็กปฐมวัย

6.3 การจัดสนามเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัยมีความสำคัญอย่างไร?

ในแต่ละปี แผนกฉุกเฉิน (Emergency Department) ในโรงพยาบาลต้องรับผู้ป่วยเป็นเด็กอายุต่ำกว่า 15 ปี จำนวนมากกว่า 200,000 คน โดยสาเหตุมาจากอุบัติเหตุในสนามเล่น จากสถิติพบว่า

- 75% ของอุบัติเหตุชนิดไม่ร้ายแรง (non-fatal injuries) เกิดขึ้นในสนามเล่นสาธารณะและในโรงเรียน
- 70% ของการบาดเจ็บในสนามเล่นเกิดจากการตกจากที่สูง
- 45% ของอุบัติเหตุในสนามเล่นเป็นอุบัติเหตุร้ายแรง (severe) ได้แก่ กระดูกหักหรือแตก (fracture) สมองกระทบ กระเทือน (concussion) และข้อเคลื่อน (dislocation)
- 70% ของการเสียชีวิตอันเกิดจากสนามเล่น เกิดขึ้นในสนามเล่นที่บ้าน โดยมีสาเหตุอันดับหนึ่งของการเสียชีวิตในสนามเล่น คือ การที่เสื้อผ้าและเชือกผูกกรองเท้าเกี่ยวหรือพันกับเครื่องเล่น

6.4 ปัญหาการจัดสนามเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัยมีสาเหตุมาจากอะไร?

ปัญหาการจัดสนามเล่นกลางแจ้ง ส่งผลให้เด็กได้รับอุบัติเหตุหรือได้รับบาดเจ็บทางร่างกายจากเครื่องเล่น วิธีการในการเล่น ตลอดจนสภาพดิน ฟ้า อากาศ หรือความเปลี่ยนแปลงทางธรรมชาติต่างๆ ลักษณะของปัญหาที่พบเกิดจากปัจจัยดังนี้

1. ปัญหาอันเกิดจากลักษณะของเครื่องเล่น เช่น เครื่องเล่นที่ทำจากไม้อาจมีเสี้ยน หรือเครื่องเล่นที่เคลือบด้วยสารเคมีที่มีส่วนผสมของสารตะกั่ว (toxic) นอกจากนี้เครื่องเล่นที่มีความสูงหรือค่อนข้างมีความโลดโผน ก่อให้เกิดความเสี่ยงและอุบัติเหตุ รวมถึงเครื่องเล่นที่ชำรุด ค่าบำรุงรักษาสถานเล่นนั้นมีมูลค่าค่อนข้างสูง การไม่สามารถซ่อมแซมได้ในทันที อาจส่งผลให้เกิดอุบัติเหตุที่รุนแรงเกินกว่าที่ควรจะเป็น อุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นกับเด็กนั้น อาจเป็นได้ตั้งแต่เสียน้ำตา แผลถลอกจากการหกล้ม แผลพุพอง ไปจนถึงกระดูกแตก หรืออาจรุนแรงถึงขั้นทำให้สมองกระทบกระเทือน หรือทำให้เด็กเสียชีวิตได้

2. ปัญหาอันเกิดจากตัวเด็ก กล่าวคือ เด็กในแต่ละวัย มีขนาดของร่างกายที่เหมาะสมกับเครื่องเล่นต่างชนิดกัน ดังนั้นการเล่นเครื่องเล่นที่ไม่เหมาะกับวัยของตน จึงอาจนำมาซึ่งอุบัติเหตุ เช่น เด็กในวัย 2-5 ปี เครื่องเล่นที่ต้องใช้กำลังมาก หรือสูงจนเกินไป มีโอกาสตกลงมา ส่งผลให้เกิดการบาดเจ็บได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับส่วนของร่างกายที่รองรับน้ำหนักในขณะที่เด็กสัมผัสพื้น นอกจากนี้ อุบัติเหตุยังอาจเกิดขึ้นได้ หากเด็กเล่นเครื่องเล่นอย่างผิดวิธี เช่น เล่นด้วยความคึกคะนอง หรือเล่นอย่างรุนแรงเกินไป รวมถึง เนื่องจากเด็กยังขาดทักษะในการป้องกันอันตราย หรือหลีกเลี่ยงอุบัติเหตุ จึงส่งผลให้ร้ายแรงได้

3. ปัญหาอันเกิดจากสภาพอากาศ เช่น อากาศที่ร้อนจนเกินไป ส่งผลให้เครื่องเล่นที่เป็นโลหะและตั้งวางอยู่กลางแจ้ง แดดนานๆ ดูดอมความร้อนจัดเอาไว้ ซึ่งอาจทำให้เกิดแผลพุพองได้

หากเด็กไปสัมผัส โดยเฉพาอย่างยิ่งเมื่อถอดรองเท้าวิ่งเล่น นอกจากนี้สภาพอากาศ ก็อาจเพิ่มความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุได้ อาทิเช่น หลังจากฝนตก พื้นสนามเล่นที่เปียกย่อมทำให้เด็กลื่นล้มได้ ปัญหาการจัดสนามเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัย ส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากลักษณะของตัวสนามเล่นเอง ประกอบกับสมรรถภาพร่างกายของเด็ก รวมถึงปัจจัยภายนอกอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง อาทิเช่น

- สนามเล่นมีการออกแบบที่ไม่เหมาะสม หรือมีเครื่องเล่นที่ชำรุดตั้งอยู่ในสนาม
- ค่าใช้จ่ายในการปรับปรุงสนามเด็กเล่นสูงเกินไป จนทำให้การดำเนินแก้ไขไม่อาจเกิดขึ้นได้ทันทางที่
- สนามเล่นปูด้วยพื้นที่ไม่รองรับการกระแทก เช่น พื้นคอนกรีตที่มีลักษณะแข็ง
- สภาพอากาศเช่น หากอากาศร้อนเกินไป เครื่องเล่นที่เป็นโลหะอมความร้อนอย่างรวดเร็ว และไหม้ผิวเด็ก รวมถึงหลังจากฝนตก เครื่องเล่นอาจจะชื้นและลื่น ซึ่งล้วนแต่เพิ่มความเสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุ
- สนามเล่นไม่เหมาะสมกับจำนวนของเด็ก โดยอาจเป็นผลมาจากการที่ต้องรองรับเด็กจำนวนมาก และมีเด็กหลายช่วงวัยมาใช้บริการ ตั้งแต่เล็กจนถึงระดับประถมศึกษา และเมื่อเด็กเลือกเล่นเครื่องเล่นที่ไม่เหมาะกับวัยของตน ก็อาจได้รับบาดเจ็บ
- เครื่องเล่นที่เคลือบสีเจือสารพิษที่อาจเป็นอันตรายต่อเด็ก เช่น สารตะกั่วจากสีที่ใช้ทา
- สนามเล่นเป็นแหล่งสะสมเชื้อโรค
- สนามเล่นไม่มีอุปกรณ์ป้องกันอุบัติเหตุ เช่น ไม่มีราวกันกั้นตกในเครื่องเล่นที่ค่อนข้างสูง
- มีสิ่งกีดขวางพื้นที่ในการเล่น เช่น ก้อนหิน ขยะ ซึ่งอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่ตัวเด็กได้
- เด็กไม่ปฏิบัติตามกฎในการใช้สนามเล่นกลางแจ้ง เช่น ถอดรองเท้า หรือเล่นอย่างรุนแรง
- เด็กสวมใส่เครื่องแต่งกายที่ไม่เหมาะสมต่อการเล่นเครื่องเล่น หรือประกอบกิจกรรมกลางแจ้ง
- ความผิดพลาดของผู้ใหญ่ กล่าวคือ ครู ผู้ปกครอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง ไม่กำกับ ดูแลการเล่นของเด็กให้รอบคอบเพียงพอ ตลอดช่วงเวลาที่เด็กเล่น นอกจากนี้อาจเกิดจากการที่ผู้ใหญ่ไม่สามารถดูแลเด็กในสนามเล่นได้อย่างทั่วถึง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโรงเรียน เมื่อผู้ใหญ่ที่สามารถดูแลเด็กได้มีเพียงครูเวรประจำวันเท่านั้น เป็นต้น

6.5 พ่อแม่ ผู้ปกครองสามารถช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาการจัดสนามเล่นกลางแจ้งได้อย่างไร?

การช่วยเหลือและแก้ไขปัญหาการจัดสนามเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัย ถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อพัฒนา การของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่น ถือเป็นการเรียนรู้สิ่งรอบข้าง และช่วยให้เด็กมีพื้นที่ในการสร้างสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ช่วยพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวร่างกาย และทักษะในการเข้าสังคมในเวลาเดียวกัน

ประโยชน์ที่ได้จากเล่นนั้นจะเปลี่ยนไปตามลักษณะของสิ่งที่เด็กเล่น เช่น

- การปีนป่ายจะช่วยเพิ่มพูนความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อของเด็ก
- การขึ้นสู่ที่สูงจะช่วยให้เด็กได้ฝึกการใช้สายตา เพราะเด็กจะต้องมองจากระดับหรือมุมมองที่ต่างออกไปจากปกติ นอกจากนี้การเล่นยังช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้กับเด็ก
- พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้เหตุและผลในชีวิตประจำวัน รวมถึงการปรับตัวและการใช้ร่างกาย ช่วยให้ได้ออกกำลังกาย ทำให้มีสุขภาพร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง และห่างไกลจากโรคอ้วนได้อีกด้วย อย่างไรก็ตาม เนื่องจากข้อจำกัดด้านความปลอดภัยของสนามเล่นกลางแจ้ง และปัจจัยเสี่ยงต่อการบาดเจ็บทางร่างกายต่าง ๆ ที่นอกเหนือไปจากรูปแบบของสนามเล่น เช่น สภาพภูมิอากาศ หรือสารเคมีที่เคลือบบนผิวของเครื่องเล่น เป็นต้น ผู้ปกครองบางส่วนจึงเลือกที่จะตัดปัญหาอันพร้อมจะเกิดกับลูกได้เสมอในขณะที่ทำกิจกรรมกลางแจ้ง โดยการหลีกเลี่ยงไม่ให้ลูกเสี่ยงอันตรายจากเครื่องเล่น และให้เด็กหันมาทำกิจกรรมอื่นแทน ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว ก็ไม่ต่างจากการตัดโอกาสในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และพัฒนาการที่สำคัญ ซึ่งลูกอาจเก็บเกี่ยวได้มากมายจากสนามเล่น

ดังนั้น การจัดสนามเล่นกลางแจ้งให้เหมาะสมและปลอดภัย จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง ทั้งในแง่ของการได้รับความไว้วางใจจากผู้ปกครอง และการฝึกฝนทักษะร่างกายของเด็กอย่างบังเกิดผล ซึ่งการเล่นในสนามเล่นกลางแจ้งถือเป็นหนึ่งในบทเรียนจากประสบการณ์ที่สำคัญที่เด็กทุกคนควรได้สัมผัสพ่อแม่ ผู้ปกครองสามารถมีส่วนช่วยเหลือ และแก้ไขปัญหการจัดสนามเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กปฐมวัยได้ ด้วยการลดอันตรายจากการบาดเจ็บให้เหลือน้อยที่สุด โดยอาจเลือกปฏิบัติตามคำแนะนำต่อไปนี้ให้เหมาะสม

- สอนวิธีการเล่นเครื่องเล่นที่ถูกต้องให้กับลูก และแก้ไขหากลูกเล่นผิดวิธี หรือตกเตือนเมื่อลูกเล่นอย่างไม่ระมัดระวังเท่าที่ควร
- ให้ลูกแต่งกายอย่างเหมาะสม เพื่อความปลอดภัยและความคล่องตัว รวมถึงควรมีความสอดคล้องกับสภาพภูมิอากาศด้วย
- สร้างโอกาสการเรียนรู้จากการเล่นสนามเล่นกลางแจ้งให้กับลูกให้มากที่สุด โดยการให้ลูกใช้อุปกรณ์ป้องกันการบาดเจ็บ เช่น สนับเข่า สนับศอก เป็นต้น แต่ในขณะเดียวกัน ก็ควรระวังไม่ให้อุปกรณ์เหล่านั้นมาขัดขวางการทำกิจกรรมต่างๆ ของลูก
- วางแผนกิจกรรมที่ปลอดภัย โดยการประเมินเครื่องเล่นและรูปแบบการเล่นที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของลูก
- หมั่นตรวจสอบและดูแลรักษาเครื่องเล่น หากมีจุดชำรุด ควรดำเนินการแก้ไข หรือแจ้งให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทราบ
- คอยดูแลความเรียบร้อยในขณะที่ลูกเล่นเครื่องเล่น หากมีข้อผิดพลาดหรือเกิดอุบัติเหตุ จะได้ช่วยได้ทันทั่วทั้งที่

- สร้างข้อตกลง หรือจำกัดเวลาในการเล่นอย่างสมเหตุสมผล ทั้งนี้เพราะหากลูกเล่นติดต่อกันเป็นระยะเวลานานโดยไม่ได้พัก อาจเกิดอาการอ่อนแรง อันจะนำมาซึ่งอุบัติเหตุและการบาดเจ็บ

- ค่อยๆ เพิ่มอิสระในการเล่นให้กับลูก เพื่อให้ลูกได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวอย่างเต็มที่ และมีโอกาสได้แก้ปัญหาด้วยตนเอง อันจะเป็นการเพิ่มพูนทักษะทางร่างกาย และการเข้าสังคมให้กับลูกได้อย่างถึงที่สุด

6.6. เกร็ดความรู้เพื่อครู

องค์กร National Program for Playground Safety แห่งประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นผู้นำในการฝึกฝนและพัฒนาตามหลักการ S.A.F.E. เชื่อว่า เด็กทุกคนมีสิทธิ์ที่จะเล่น เด็กทุกคนจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะเล่น และเล่นเพื่อจะเรียนรู้ และเด็กทุกคนจะได้รับประสบการณ์การเล่นที่ปลอดภัย มีคุณค่า และเอื้อต่อการมีพัฒนาการที่ดี โดยลักษณะของนโยบาย S.A.F.E. ที่ครูหรือสถานศึกษาสามารถนำไปปรับใช้ เพื่อประสิทธิภาพของสนามเล่น อธิบายได้ดังนี้

“S” หรือการสอดส่องดูแล (Supervision) และการสำรวจ (Survey)

- ครูควรสอดส่องดูแลเด็กอย่างเหมาะสม โดยให้เด็กอยู่ในสายตาเสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริเวณที่ลับตา เช่น ในเครื่องเล่นสำหรับคลาน

- ครูต้องมีความรู้ในการปฐมพยาบาลและช่วยเหลือชีวิตขั้นพื้นฐาน

- ติดประกาศแจ้งกฎระเบียบการเล่นเครื่องเล่นอย่างเป็นกิจจะลักษณะ

- ครูควรกำชับนักเรียนให้ปฏิบัติตามกฎระเบียบการเล่นเครื่องเล่น และปฏิเสธไม่ให้นักเรียนเล่นเครื่องเล่น หากมีการละเมิดเกิดขึ้น

- ก่อนที่จะอนุญาตให้นักเรียนเล่นเครื่องเล่น ครูควรสำรวจให้ดีก่อนว่า มีจุดไหนที่ชำรุด หรืออาจเป็นอันตรายต่อเด็ก และแจ้งให้เด็กระวังบริเวณเหล่านั้นเป็นพิเศษ

- มองหาเศษแก้วแตก ขยะ ชิ้นโลหะ และของมีคมต่างๆ

- ในช่วงกลางวัน ครูควรตรวจสอบเครื่องเล่นที่เป็นโลหะว่าร้อนเกินไปหรือไม่ หากร้อนเกินไป ก็ไม่ควรให้เด็กเล่นเครื่องเล่นดังกล่าว และหันไปเล่นเครื่องเล่นอื่นแทน

“A” หรือความเหมาะสมกับวัย (Age appropriate) และการออกแบบ (Design)

- สำหรับเด็กอายุ 2-5 ขวบ เครื่องเล่นที่สูงเกินกว่า 20 นิ้วจากพื้นดิน ควรมีราวป้องกันไม่ให้เด็กตกลงมา

- เครื่องเล่นควรมีความเหมาะสมกับเด็ก ทั้งขนาดที่ไม่ใหญ่จนเกินไป และลักษณะการเล่นที่ไม่โลดโผน

“F” หรือพื้นผิวกันกระแทก (Fall Surface Cushioning)

- ควรมีพื้นผิวกันกระแทกตลอดบริเวณเครื่องเล่น และมีเกินออกไปจากเครื่องเล่นอีกอย่างน้อย 6 ฟุต

- เครื่องเล่นชิงช้าควรมีพื้นผิวกันกระแทกเกินความยาวของสายชิงช้าอย่างน้อย 2 เท่า
- ป้องกันไม่ให้มีอุปกรณ์หรือสิ่งของอื่นใดที่อาจทำให้เกิดอันตรายอยู่ใต้เครื่องเล่น

“E” หรือการบำรุงรักษา (Equipment Maintenance)

- ตรวจสอบว่าเครื่องเล่นยึดติดกับพื้นอย่างปลอดภัย มีความแข็งแรงปราศจากส่วนที่ชำรุด หากพบเห็นความผิดปกติ ควรแจ้งให้ฝ่ายที่เกี่ยวข้องทราบ

7. เอกสารแนวความคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

7.1. ทฤษฎีด้านความงาม

เพลโต กล่าวถึงเรื่องเกี่ยวกับทฤษฎีความงาม ซึ่งนำเสนอโดย เพลโต (Plato 428-348) ก่อน คริสตศักราชในเรื่อง Symposium สำหรับแนวเรื่องโดยทั่วไปของ Symposium เป็นเรื่องของความรัก มีการพูดถึงเรื่องขอความรักและเกี่ยวกับความงาม และความงามทางด้านวัฒนธรรมของความรัก (beauty is the object of love) Socrates ได้แสดงทัศนะของตน ในลักษณะการสนทนากับผู้หญิงคนหนึ่งที่มีชื่อว่า Diotima แห่ง Mantinea ซึ่งการสนทนากันนั้น Diotima ได้ให้เค้าโครงเกี่ยวกับการเรียนรู้ที่จะรักในความงาม ซึ่งเป็นการเตรียมพร้อมที่จะนำไปสู่พื้นฐานสำหรับความรักในเรื่องรูปร่างที่งดงามทั้งหมด เพียงแต่ความรักในเรื่องรูปร่างของตนแต่เพียงผู้เดียวเท่านั้น จัดเป็นความงามในระดับวัตถุ ผู้ที่เรียนรู้จะต้องตระหนักว่า ความงามของวิญญาณต่างๆ (beauty of soul) เป็นสิ่งที่สูงส่งกว่าความงามในระดับของเรื่องรูปร่าง ที่เรียกว่าเป็นระดับของจิตวิญญาณ (spiritual stage) จัดเป็นความงามในระดับสติปัญญา ซึ่งไม่ได้เป็นตัวตนหรือรูปร่าง มันมีลักษณะที่เป็นนามธรรม จัดเป็นความงามในระดับนามธรรมสมบูรณ์ แบบของความงาม วิธีการของเพลโตเกี่ยวกับเรื่องของความงาม ในทฤษฎีของ เพลโตเองในเรื่องเกี่ยวกับแบบ (forms) ในคำต่างๆ อย่าง เช่น ความงาม, ความดี, ความยุติธรรม, และความเป็นสามเหลี่ยมคำต่างๆ เหล่านี้จะมีความหมายโดยธาตุแท้ที่เป็นนามธรรม คือขั้นที่ต่ำลงมาจากโลกของแบบ

ในทฤษฎีของเพลโตหมายถึง วัตถุหรือสิ่งของทางกายภาพ หรือการกระทำต่างๆ ที่มองเห็นได้ในธรรมชาติ เช่น ความงาม, ความดี, ความยุติธรรม, ที่เป็นปรากฏการณ์บนโลก โลกที่เป็นวัตถุ สิ่งของ การกระทำต่างๆ ล้วนมีส่วนร่วมในแบบของความเป็นนามธรรม เพราะว่าเพลโตได้วาดเส้นแบ่งที่ชัดเจนขึ้นมา คือ

1. สิ่งสวยงามต่างๆ ซึ่งถูกรวมอยู่ในระดับของวัตถุที่เราเห็นได้ และได้ยินเสียง เช่น ความไพเราะหรือที่เราสัมผัสได้ในโลกของความรู้สึกเป็นสิ่งเฉพาะ
2. ความงามในตัวของมันเอง ซึ่งดำรงอยู่พ้นไปจากโลกของการเห็นและการได้ยินเสียง หรือเหนือโลกแห่งกายสัมผัสต่างๆ

เพลโตเชื่อว่ามี ความงาม ความงามเป็นความคิดที่สมบูรณ์ ความงามเป็นชนิด เป็นเนื้อแท้ เป็นแบบที่เป็นนิรันดร์ มีอยู่ในโลกแห่งความคิด ซึ่งอยู่เหนือโลกนี้ ท่านถือเอาความงามที่อาศัยความสัมพันธ์เป็นเพียงปรากฏการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไม่แน่นอน ความงามทางอุดมคติไม่เปลี่ยนแปลง

สมบูรณ์ในตัว สิ่งที่ปรากฏการณ์ยิ่งงามเพียงใด ก็ยิ่งใกล้อุดมคติแห่งความงาม ซึ่งเป็นเนื้อแท้แห่งวัตถุที่งามทั้งหมดที่เป็นนิรันดร์ โพลิตินุส ผู้ยกย่องแนวความคิดของ เพลโต ว่าความงามแจ่มแจ้งแห่งเหตุผล อันเป็นทิพย์บริสุทธิ ความงามเป็นการแสดงออกของสิ่งสมบูรณ์อย่างเต็มที่ ศิลปินเมื่อดูย่อมเห็นความงามอันเป็นทิพย์ เป็นทฤษฎีว่าด้วยความงามทางวิญญาณ เพลโตได้เน้นในเรื่องของการวัดมาตรฐาน และเรื่องของสัดส่วน ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมาก่อนนักปรัชญาคนอื่น ๆ นักปรัชญาบางคนได้ดำเนินรอยตามความคิดของเขาอันนี้ และได้นำเอาผลงานบางส่วนของเขาที่เกี่ยวกับเรื่องทฤษฎีแบบมาใช้ รวมไปถึงเรื่องความคิดเกี่ยวกับความงาม ซึ่งโดยธาตุแท้แล้ว เป็นเรื่องที่อยู่เหนือโลก ในขณะที่ปรัชญาเมธีบางคนก็พยายามที่จะพิสูจน์เรื่องของความงามกับจังหวะสัดส่วน จากประสบการณ์ทางด้านผัสสะของเรา ความงามสามารถแบ่งได้เป็น 2 แหล่ง ใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ ความงามที่ประจักษ์ชัดอยู่ในธรรมชาติ และความงามที่มนุษย์สร้างสรรค์หรือปรุงแต่งขึ้นรูปแบบของสุนทรียะที่เกิดขึ้นจากปัจจัย ที่มีผู้ควบคุมรูปแบบทางความงาม มักปรากฏให้เห็นได้ในผลงานสร้างสรรค์ของศิลปิน

ความงามแห่งปรัชญาของแต่ละคนล้วนมีความแตกต่างกัน ที่เกิดจากรากฐานที่เป็นหนึ่งเดียว เจกเดียวกับสาวงามนางหนึ่ง ด้วยวัยเพียงยี่สิบสี่ปีเธอก็ตระหนักรู้ถึงความงามที่เทวดาบรรจงประดิษฐ์ภูมิกรรมบนใบหน้าและเรือนกาย เธอแสดงความอหังการต่อสิ่งที่เทพมอบให้ด้วยการอวดโฉมให้แก่ชายหนุ่มหลากหลายได้ลุ่มรส ต้มตำน้ำทิพย์วิมานแห่งสวรรค์ เปรมปรีดิ์ปราโมทย์กับการโจนขึ้นสู่ปุยเมฆขาวแล้วดำดิ่งสู่หุบเหวนรก พล่านกามโลภีย้อยบนเรือนกายอันสมบูรณ์แบบเธอไม่เคยคิดว่าชายเหล่านั้นจะมีอำนาจเทียบเคียงเธอ สิ่งที่ทำคือทานแห่งพระเจ้าผู้เอื้อเพื่อแก่นมนุษย์ผู้ปลุกปล้ำและบงการ และชายเหล่านั้นก็พร้อมพักรบพักรบลงแทบเท้าเธอ ทฤษฎีโลกแห่งแบบของเพลโต เริ่มมาจากความต้องการของมนุษย์ที่จะไปให้ถึงสัจจะที่แท้จริงในปรัชญาความคิดอันซับซ้อนของเพลโต คือ ความไม่สมบูรณ์ และมันถูกลอกแบบมาจากโลกอีกแห่งหนึ่ง หากเปรียบเทียบกันแล้วโลกที่วาก็ไม่ผิดอะไรกับสวรรค์ ที่ทุกสิ่งทุกอย่างเต็มพร้อมไปด้วยความงามอย่างสมบูรณ์ทั้งปวง

7.2 แนวคิดอัตลักษณ์

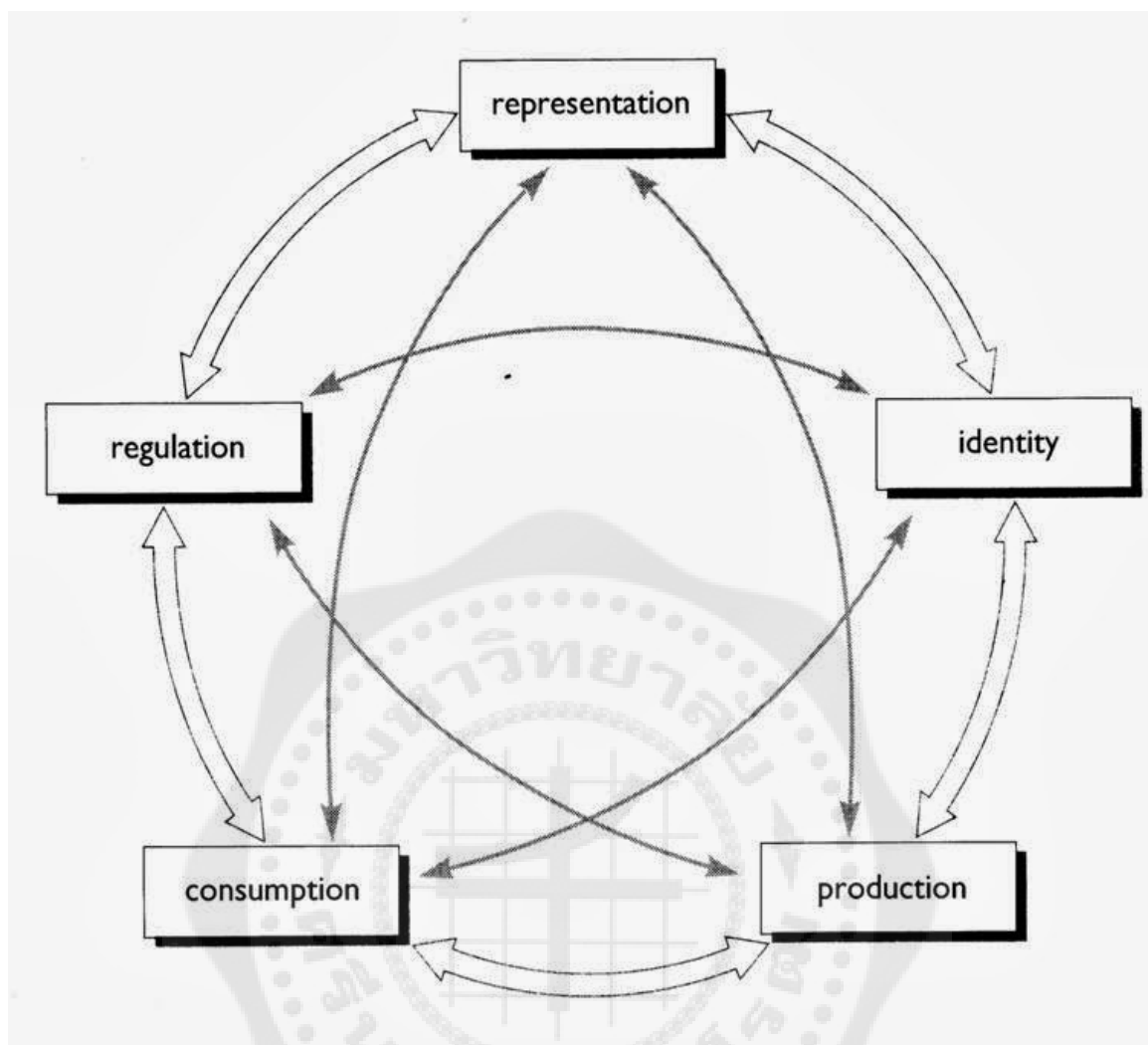
อัตลักษณ์ในนิยามศัพท์ของคำในภาษาอังกฤษ คำว่า Identification แปลว่าการกำหนด

เอกลักษณ์ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งนิยามตนเอง หรือเอกลักษณ์ของตนโดยยึดถือบุคคลอื่นหรือสิ่งอื่นนอกจากตัวเองเป็นหลัก เช่น คนที่เจ็บแทนเพื่อนหรือ หมูคณะได้ชื่อว่าถือเพื่อน หรือหมูคณะเป็นอัตลักษณ์อันเดียวกับตน ในขณะที่อัตลักษณ์ตามพจนานุกรมภาษาอังกฤษ – ไทย คำว่า Identity คือคำว่า อัตลักษณ์ ซึ่งตรงกับ ความหมายของคำนี้ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ นั่นก็คือ สิ่งที่เป็นคุณสมบัติของคนหรือสิ่งหนึ่ง และมีนัยขยายต่อไปว่าเป็นคุณสมบัติเฉพาะของคนหรือสิ่งนั้น ที่ทำให้สิ่งนั้นโดดเด่นขึ้นมาหรือแตกต่างจากสิ่งอื่น แต่ในปัจจุบันความหมายนี้ได้แปรเปลี่ยนไป แนวโน้มทางทฤษฎียุคหลังสมัยใหม่ (Postmodernism) ทำ

ให้เกิดการตั้งคำถามอย่างมากกับวิธีการมองโลกการเข้าถึง ความจริง ของสิ่งต่างๆ 13 รวมทั้งสิ่งที่เชื่อกันว่าเป็นความจริงที่เป็น แก่นแกน ของปัจเจกบุคคล วิธีคิดในกระแสนี้รื้อถอนความเชื่อเกี่ยวกับคุณสมบัติแก่นแกนของปัจเจกภาพ ความเป็นปัจเจกกลายเป็นเรื่องของการนิยามความหมายซึ่งสามารถเลื่อนไหลเปลี่ยนแปลงไปตามบริบท อัตลักษณ์เป็นมโนทัศน์ที่คาบเกี่ยวสัมพันธ์กับวิชาหลายแขนง ทางด้านสังคมศาสตร์ ทั้งสังคมวิทยา มนุษยวิทยา จิตวิทยา และปรัชญา อัตลักษณ์มีความสำคัญเป็นพิเศษ เนื่องจากเป็นปริบทเชื่อมต่อระหว่างข้อทั้งสอง ในด้านหนึ่งอัตลักษณ์ คือ ความเป็นปัจเจก ที่เชื่อมต่อ และสัมพันธ์กับสังคม (อภิญา เฟื่องฟูสกุล, 2546: 1-5)

Trait คือ ลักษณะโดดเด่นบางประการในบุคลิกภาพของมนุษย์ที่ถูกดึงออกมาจัดให้เป็นลักษณะเฉพาะตัวที่มีแบบแผน แม้มนุษย์แต่ละคนมีพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างกันออกไปมากมายแต่ก็มีลักษณะบางอย่างที่ยากเปลี่ยนแปลงและเกิดซ้ำ ๆ Trait เป็นโครงสร้างภายในบุคลิกภาพที่สร้างแบบแผนความโน้มเอียงอย่างใดอย่างหนึ่งในการสนองตอบต่อโลกข้างนอก

ฮอลล์ (Hall, S 1997: 1) ว่าอัตลักษณ์ ไม่ใช่สิ่งที่อยู่ตามธรรมชาติหรือเกิดขึ้นลอยๆ แต่ก่อรูปขึ้นมาภายในวัฒนธรรม ณ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยที่วัฒนธรรมก็เป็นสิ่งที่สร้างทางสังคม และไม่ใช่อะไรที่หยุดนิ่งตายตัว หากแต่เป็นวงจรซึ่งมีผู้เรียกว่า “วงจรแห่งวัฒนธรรม”



ภาพประกอบ 16 วงจรแห่งวัฒนธรรม (Circuit of culture)

7.3 ทฤษฎีรูปทรง (Formalism Theory)

เป็นทฤษฎีการสร้างงานศิลปะที่ใช้ส่วนประกอบมูลฐาน ของศิลปะ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง มาใช้โดยตรง และอาจจะเป็นลักษณะผสมผสานกันระหว่างรูปแบบธรรมชาติที่ถูกกลดสกัดัดทอน กับรูปแบบนึกคิดจินตนาการของศิลปิน โดยผู้วิจารณ์งานศิลปะตามทฤษฎีนี้ พอจะสามารถระบุได้ว่า เป็นภาพอะไร ดังนั้น รูปแบบกึ่งนามธรรมจึงมีลักษณะแปลกตาต่างไปจากรูปแบบเหมือนจริงในธรรมชาติ สิ่งสำคัญที่ต้องใช้ในการวิจารณ์ศิลปะรูปแบบต้องใช้จินตนาการเป็นตัวเชื่อมโยงการรับรู้ เคลื่อนไหวต่อเนื่องเป็นเรื่องราวได้ เพื่อที่จะให้สอดคล้องกับการถ่ายทอดของศิลปิน ที่ใช้จินตนาการ ในการสร้างสรรค์รูปแบบให้เป็นภาพแสดงเนื้อหาเรื่องราวและความรู้สึกที่ต้องการ บันทึกถ่ายทอด ให้ผู้อื่นรับรู้

ศิลปะคือรูปทรง (Art as Pure Form) งานศิลปะไม่สามารถจะสร้างขึ้นมาได้ถ้าปราศจากรูปทรง (form) การที่เราชื่นชมเพราะว่าในศิลปวัตถุมีรูปทรงที่สวยงาม ทั้งนี้เพราะลักษณะที่สำคัญ

คือมีความกลมกลืนขององค์ประกอบที่ทำให้เป็นเอกภาพ ตัวอย่างเช่นความสัมพันธ์ของดนตรีตามกฎเกณฑ์ของธรรมชาติ และรูปทรงของเสียงดนตรี สามารถถ่ายทอดมายังจิตใจได้ นักสุนทรียศาสตร์เรียกสิ่งนี้ว่า รูปทรง (form) บางทีใช้คำว่ารูปแบบรูปทรงในศิลปะคือส่วนประกอบหนึ่งในสองที่สำคัญที่ประกอบขึ้นเป็นศิลปะส่วนประกอบอีกส่วนหนึ่ง คือ เนื้อหา (content, subject) รูปทรงในศิลปะ คือ องค์ประกอบศิลป์หรือสื่อที่ถูกจัดวางหรือรวบรวมขึ้นให้สัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน และอย่างมีเอกภาพ

7.4 ทฤษฎีการเรียนรู้

ทฤษฎีการเรียนรู้ (learning theory) การเรียนรู้คือกระบวนการที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด คนสามารถเรียนรู้ได้จากการได้ยินการสัมผัส การอ่าน การใช้เทคโนโลยี การเรียนรู้ของเด็กและผู้ใหญ่จะต่างกัน เด็กจะเรียนรู้ด้วยการเรียนในห้อง การซักถาม ผู้ใหญ่มักเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ที่มีอยู่ แต่การเรียนรู้จะเกิดขึ้นจากประสบการณ์ที่ผู้สอนนำเสนอ โดยการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ผู้สอนจะเป็นผู้ที่สร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ ที่จะให้เกิดขึ้นเป็นรูปแบบใดก็ได้เช่น ความเป็นกันเอง ความเข้มงวดกวดขัน หรือความไม่มีระเบียบวินัย สิ่งเหล่านี้ผู้สอนจะเป็นผู้สร้างเงื่อนไข และสถานการณ์เรียนรู้ให้กับผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนจะต้องพิจารณาเลือกรูปแบบการสอน รวมทั้งการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน

ทฤษฎีการเรียนรู้ (บรูเนอร์)

ข้อเสนอแนวคิดของบรูเนอร์ซึ่งน่าจะเป็นหลักในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน บรูเนอร์ได้เสนอว่า ในการจัดการศึกษาควรคำนึงถึง การเชื่อมโยง ทฤษฎีพัฒนาการ กับทฤษฎีความรู้ กับทฤษฎีการสอน เพราะการจัดเนื้อหาและวิธีการสอนจะต้องคำนึงถึงพัฒนาการ และปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับความสามารถในการคิด หรือการรับรู้ การใช้ภาษาที่เหมาะสม รวมถึงการเลือกใช้วิธีการที่เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

บรูเนอร์เชื่อว่าครูสามารถช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมได้โดยไม่ต้องรอเวลาตามที่บรูเนอร์กล่าวไว้ว่า "วิชาใดๆ ก็ตาม สามารถที่จะสอนให้เด็กในทุกช่วงพัฒนาการ ให้เกิดการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพได้ โดยใช้วิธีการที่เหมาะสม" ซึ่งแนวคิดดังกล่าว บรูเนอร์ได้เสนอว่า การจัดการเรียนการสอนควรมีการจัดเนื้อหาวิชาที่มีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ มีความลึกซึ่งซับซ้อนและกว้างขวางออกไปตามประสบการณ์ของผู้เรียน เรื่องเดียวกันอาจสามารถเรียนรู้กันได้ ทฤษฎีการเรียนรู้โดยการค้นพบ เน้นที่พัฒนาการเกี่ยวกับความสามารถในการรับรู้และความเข้าใจของผู้เรียน โดยนำหลักการพัฒนาทางสติปัญญาของเพียเจต์ มาเป็นพื้นฐานในการพัฒนาของตนเอง บรูเนอร์ เชื่อว่า ครูสามารถช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมได้ โดยไม่ต้องรอเวลา ซึ่งสามารถที่จะสอนได้ในทุกช่วงของอายุ

ขั้นตอนพัฒนาการทางปัญญาของบรูเนอร์ มี 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ...Enactive representation (แรกเกิด - 2 ขวบ)

เด็กจะแสดงการพัฒนาทางสมอง หรือทางปัญญาด้วยการกระทำ และยังคงดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ ตลอดชีวิต วิธีการเรียนรู้ในขั้นนี้จะเป็นการแสดงออกด้วยการกระทำ เรียกว่า Enactive mode จะเป็นวิธีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดยการสัมผัส จับต้องด้วยมือ ผลัก ดึง รวมถึงการใช้ปากกับวัตถุสิ่งของที่อยู่รอบ ๆ ตัว สิ่งที่สำคัญเด็กจะต้องลงมือกระทำด้วยตนเอง เช่น การเลียนแบบ หรือการลงมือกระทำกับวัตถุสิ่งของ ส่วนผู้ใหญ่จะใช้ทักษะทางการที่ซับซ้อน เช่น ทักษะการขี่จักรยาน เล่นเทนนิส เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ... Iconic representation

ในขั้นพัฒนาการทางความคิด จะเกิดจากการมองเห็น และการใช้ประสาทสัมผัสแล้ว เด็กสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ เหล่านั้นด้วยการมีภาพในใจ แทน พัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจจะเพิ่มตามอายุเด็กที่โตขึ้นก็จะสามารถสร้างภาพในใจได้มากขึ้น วิธีการเรียนรู้ในขั้นนี้ เรียกว่า Iconic mode เมื่อเด็กสามารถที่จะสร้างจินตนาการ หรือ มโนภาพ (Imagery) ในใจได้ เด็กจะสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในโลกได้ด้วย Iconic mode ดังนั้นในการเรียนการสอน เด็กสามารถที่จะเรียนรู้โดยใช้ภาพแทนของการสัมผัสจากของจริง เพื่อที่จะช่วยขยายการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะ ความคิดรวบยอด กฎและ หลักการ ซึ่งไม่สามารถแสดงให้เห็นได้ บรูเนอร์ได้เสนอแนะให้นำโสตทัศนวัสดุมาใช้ในการสอน ได้แก่ ภาพนิ่ง โทรทัศน์ หรืออื่นๆ เพื่อที่จะช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้น

ขั้นที่ 3.... Symbolic representation

ในขั้นพัฒนาการทางความคิดที่ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดประสบการณ์หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยใช้สัญลักษณ์ หรือ ภาษา บรูเนอร์ถือว่าการพัฒนาในขั้นนี้เป็น ขั้นสูงสุด ของพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจ เช่น การคิดเชิงเหตุผล หรือการแก้ปัญหา และเชื่อว่า การพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจจะควบคู่ไปกับภาษา วิธีการเรียนรู้ในขั้นนี้เรียกว่า Symbolic mode ซึ่งผู้เรียนจะใช้ในการเรียนได้เมื่อมี ความสามารถที่จะเข้าใจในสิ่งที่เป็นามธรรม หรือความคิดรวบยอดที่ซับซ้อน

บรูเนอร์เชื่อว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมซึ่งนำไปสู่การค้นพบและการแก้ปัญหา เรียกว่า การเรียนรู้โดยการค้นพบ (Discovery approach) ผู้เรียนจะประมวลข้อมูลข่าวสารจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และจะรับรู้สิ่งที่ตนเองเลือก หรือสิ่งที่ใส่ใจ การเรียนรู้แบบนี้จะช่วยให้เกิดการค้นพบเนื่องจากผู้เรียนมีความอยากรู้อยากเห็น ซึ่งจะเป็นแรงผลักดันที่ทำให้สำรวจสิ่งแวดล้อม และทำให้เกิดการเรียนรู้โดยการค้นพบ โดยมีแนวคิดที่เป็นพื้นฐาน ดังนี้

1. การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง
2. ผู้เรียนแต่ละคนจะมีประสบการณ์และพื้นฐานความรู้ที่แตกต่างกัน การเรียนรู้จะเกิดจากการที่ผู้เรียนสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่พบใหม่กับความรู้เดิมแล้วนำมาสร้างเป็นความหมายใหม่

สรุป ก็คือ บรูเนอร์ กล่าวว่า คนทุกคนมีพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจ หรือการรู้คิด โดยผ่านกระบวนการที่เรียกว่า Acting, Imagine และ Symbolizingซึ่งอยู่ใน ขั้นพัฒนาการทาง

ปัญญาคือ Enactive, Iconic และ Symbolic representation ซึ่งเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดชีวิต มิใช่เกิดขึ้นช่วงใดช่วงหนึ่งของชีวิตเท่านั้น

บรูเนอร์เห็นด้วยกับ Piaget ที่ว่า มนุษย์เรามีโครงสร้างทางสติปัญญา (Cognitive structure) มาตั้งแต่เกิด ในวัยเด็กจะมีโครงสร้างทางสติปัญญาที่ไม่ซับซ้อน เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมจะทำให้โครงสร้างทางสติปัญญาขยายและซับซ้อนเพิ่มขึ้น หน้าที่ของครูคือ การจัดสภาพสิ่งแวดล้อมที่ช่วยเอื้อต่อการขยายโครงสร้างทางสติปัญญาของผู้เรียน

7.5 ทฤษฎีการเรียนรู้ตามธรรมชาติสมอง หรือ BBL (Brain-based Learning)

เป็นแนวทางจัดการเรียนรู้เพื่อให้สอดคล้องกับการทำงานของสมองในเด็กแต่ละคน และแต่ละช่วงวัย ด้วยการกระตุ้นที่เหมาะสม เพื่อเพิ่มศักยภาพการเรียนรู้ โดยนักการศึกษาพบว่าสมองมนุษย์สามารถทำงานและพัฒนาไปพร้อมกันทั้ง 8 ด้านในลักษณะกระจายตัวเชื่อม เมื่อได้รับการส่งเสริมให้สมองได้เรียนรู้อย่างเต็มที่ โดยเด็กในวัย 2 – 6 ปี จะเรียนรู้ผ่านการเล่น ซึ่งเด็กแต่ละคนจะถนัดในการเรียนรู้ตามรูปแบบของตนที่แตกต่างกันไป ซึ่งคุณพ่อคุณแม่ต้องเป็นผู้ค้นหาความถนัดและความสามารถในตัวเด็กให้พบ เพื่อนำมาส่งเสริมและกระตุ้นความสามารถนั้นๆ ให้เหมาะสมกับเด็ก เพื่อให้เขาได้เรียนรู้ตามที่ถนัด รวมถึงมีโอกาสนำความสามารถด้านอื่นๆ ที่ไม่ถนัด ด้วยการให้ลูกเรียนรู้ด้วยความพร้อมทั้งทั้งร่างกายและจิตใจ อย่างอิสระ สนุกสนาน และเกิดความสุข โดยเรียนรู้จากเรื่องง่ายไปยาก ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ไม่ใช่แค่ท่องจำ และรู้จักแก้ปัญหาเพื่อให้สมองของเด็กพัฒนาได้เต็มความสามารถ

สมองมนุษย์เป็นอวัยวะที่สำคัญที่สุดที่มนุษย์ต้องใช้ในการเรียนรู้ ประกอบด้วยเซลล์จำนวนมหาศาล เซลล์สมองจะถูกสร้างตั้งแต่ทารกอยู่ในครรภ์ 3-6 เดือนแรก จนถึง 1 เดือนก่อนคลอด ช่วงนี้สมองบางส่วนที่ไม่จำเป็นจะถูกทำลายไปซึ่งเรียกกระบวนการนี้ว่า “พรุณิน (Pruniny)” และจะเกิดขึ้นอีกครั้งในช่วงเด็กเล็กและช่วงวัยรุ่น ทั้งนี้หลักการพัฒนาเซลล์สมองขึ้นอยู่กับ 2 ส่วนคือ

1. ธรรมชาติที่ได้รับมาจากบรรพบุรุษ ได้แก่ พันธุกรรม
2. สิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น อาหาร อารมณ์ การฝึกฝนใช้สมอง

จากการศึกษา นักวิจัยพบว่า สมองมนุษย์นั้นยิ่งใช้มากก็ยิ่งแข็งแรง และหากส่วนไหนไม่ถูกใช้ก็จะตายไป โดยเชื่อว่าพื้นฐานมนุษย์ทุกคนมีศักยภาพความเฉลียวฉลาด ที่สำคัญมี 8 อย่างสำหรับการเรียนรู้สิ่งต่างๆ และตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมซึ่งจะแตกต่างกันไปตามสภาพการพัฒนาตั้งแต่เด็กเล็กจนเป็นผู้ใหญ่ ได้แก่

1. การเคลื่อนไหวและทำหน้าที่ของร่างกาย
2. ภาษาและการสื่อสาร
3. การคำนวณและตรรกะ
4. มิติสัมพันธ์และจินตนาการจากสิ่งที่มองเห็น

5. ดนตรีและจังหวะ
6. การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม
7. การรู้จักตนเอง
8. ปฏิสัมพันธ์กับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม

ดังนั้นการเลี้ยงดูอบรมเด็กอย่างมีทิศทาง จึงเป็นสิ่งที่สำคัญ ซึ่งต้องมีการฝึกฝนที่พอเหมาะตามศักยภาพและระบบการทำงานของสมอง นับตั้งแต่แรกเกิดจนถึงระยะที่สมองพัฒนาเต็มที่ จะช่วยให้โอกาสทองของการเรียนรู้ในแต่ละช่วงวัยที่เปิดรับการเรียนรู้อย่างสูงสุด และสิ่งที่สำคัญยิ่งต่อกระบวนการเรียนรู้แบบ BBL คือ การเข้าใจถึงความแตกต่างของสมองแต่ละคนที่มีลักษณะเฉพาะตัว

สมองมนุษย์ถูกออกแบบมาเพื่อการเรียนรู้ ไม่มีมนุษย์คนใดที่มีสมองปกติจะไม่สามารถเรียนรู้ได้ หรือเรียกว่า โง่มาแต่กำเนิด เพียงแต่การพัฒนากระบวนการเรียนรู้จะดีมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและการจัดการเรียนรู้ที่มีอยู่รอบตัว และช่วงที่สำคัญที่สุดของพัฒนาการพื้นฐานทางสมองมนุษย์ คือ ช่วงปฐมวัยจนถึงก่อนวัยรุ่นช่วงต้น อายุระหว่าง 0-10 ปี

นักการศึกษาพบว่าสมองมนุษย์สามารถทำงานพร้อมกัน 8 ระบบในลักษณะกระจายตัวเชื่อม ดังนั้น สมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการใช้ภาษา สมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับการคำนวณและตรรกะ สมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่ง ระยะและมิติ รวมถึงสมองส่วนที่เกี่ยวข้องกับดนตรีและจังหวะ สามารถทำงานและพัฒนาไปพร้อมๆ กัน ซึ่งจะลบล้างความเชื่อเดิมที่ว่าสมองของมนุษย์ทำงานแบบแยกส่วน

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานสมองตามแนวทางใหม่นี้ คือกุญแจสำคัญต่อการพัฒนาการเรียนรู้ที่ได้รับการยกระดับและให้ความสำคัญอย่างยิ่งในประเทศต่างๆ ทั่วโลก เช่นเดียวกันประเทศไทยโดยรัฐบาลชุดปัจจุบันได้ให้ความสำคัญ จึงได้มอบภาระหน้าที่หลักให้กับสถาบันวิทยาการการเรียนรู้ (สวร.) เป็นองค์การมหาชน สังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี เพื่อการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทาง BRAIN-BASE LEARNING โดยการศึกษาศักยภาพของสมองของเด็กแต่ละวัย และนำผลการศึกษาที่ได้มาประมวลเป็นองค์ความรู้ที่จะขยายขอบข่ายการทำงานแบบบูรณาการให้ครอบคลุมทั่วประเทศ

สำหรับพ่อแม่

1. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว

คุณพ่อคุณแม่และทุกคนในครอบครัวต้องดูแลเอาใจใส่เด็กอย่างใกล้ชิด ครอบครัวมีส่วนเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ดีให้กับเด็ก เพราะถ้าสมาชิกในครอบครัวมีความรักความเข้าใจ เอื้ออาทรห่วงใยดูแลซึ่งกันและกัน จะส่งผลให้เด็กมีความสุข ทำให้อารมณ์ดี สุขภาพจิตดี สมองก็พร้อมที่จะเรียนรู้ได้เต็มความสามารถ

2. สร้างสิ่งแวดล้อมให้เหมาะกับการเรียนรู้

คุณพ่อคุณแม่ควรจัดสภาพแวดล้อมในบ้านให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของคุณ ด้วยการดูแลบ้านให้สะอาดถูกสุขลักษณะ มีแสงสว่างพอเพียง สงบ อากาศถ่ายเท ปลอดภัย และมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ โดยอาจจะจัดมุมหนึ่งของบ้านให้มีชั้นวางหนังสือ มีโต๊ะเล็กๆ ให้ลูกได้ทำงานศิลปะหรือกิจกรรมอื่นๆ ที่สนใจ จะช่วยให้ลูกได้พัฒนาการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี

3. เปิดโอกาสให้ลูกได้เล่น

คุณพ่อคุณแม่ควรเปิดโอกาสให้ลูกได้เล่นอย่างอิสระและมีความสุข เพราะเด็กเรียนรู้โลกผ่านการเล่น หากลูกเรียนมาทั้งวันแล้วก็ควรเปิดโอกาสให้เขาได้เล่นสนุก และทำกิจกรรมด้านอื่นๆ บ้าง อาจหาของเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยมาให้ลูก หรือหาเวลาเล่นกับลูกอย่างสม่ำเสมอ ซึ่งสมองของเด็กจะพัฒนากระบวนการคิดระหว่างการเล่นอย่างเป็นธรรมชาติก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

4. มีการกระตุ้นการเรียนรู้ที่เหมาะสม

สมองมีการทำงานที่มีความซับซ้อนและเชื่อมโยงกัน คุณพ่อคุณแม่จึงต้องรู้จักการทำงานของสมองและกระตุ้นพัฒนาการให้เหมาะสมกับช่วงวัยของคุณ โดยการหากิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้สมองทั้งซีกซ้ายและซีกขวาได้พัฒนาควบคู่กันไป เช่น ให้ลูกได้วาดภาพตามจินตนาการ หัดเขียนไดอารี่ หรืออ่านนิทานเรื่องที่ชอบ ซึ่งกิจกรรมที่ฝึกสมองใน “ส่วนของการใช้เหตุผล” และ “ส่วนของการสร้างสรรค์” จะทำให้เซลล์สมองของคุณเกิดการเชื่อมโยง สามารถทำงานประสานกันได้ดี ทำให้สมองพัฒนาอย่างเต็มที่ ส่งผลให้เด็กสามารถเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่ว และเกิดความพร้อมในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างเต็มที่

สำหรับโรงเรียน

1. จัดสิ่งแวดล้อมที่กระตุ้นความสนใจ กระตุ้นการเรียนรู้ เช่น อุปกรณ์ที่มีสี รูปทรง สถาปัตยกรรม สิ่งที่อยู่รอบนอกแบบกันเอง (ไม่ใช่ครูออกแบบให้) เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมและมีความเป็นเจ้าของ

2. สถานที่สำหรับการเรียนรู้เป็นกลุ่มร่วมกัน เช่น ที่ว่างๆ สำหรับกลุ่มเล็ก ชุมไม้ โต๊ะหินอ่อนใต้ต้นไม้ ปรับที่ว่างเป็นห้องนั่งเล่นที่กระตุ้นการมีปฏิสัมพันธ์ จัดสถานที่ที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เป็นกลุ่ม

3. จัดให้มีการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน มีการเคลื่อนไหวกระตุ้นสมองส่วนควบคุมการทำงานของกล้ามเนื้ออกกับสมองส่วนหน้า ให้สมองได้รับอากาศบริสุทธิ์

4. ทุกส่วนของโรงเรียนจัดให้เป็นแหล่งเรียนรู้เรียนรู้ที่ไหนก็ได้ เช่น บริเวณเฉลียง ทางเชื่อมระหว่างตึก สถานที่สาธารณะ

5. เผื่อระวังเรื่องความปลอดภัย ลดความเสี่ยงต่างๆ โดยเฉพาะชุมชนเมือง

6. จัดสถานที่หลากหลายที่มีรูปทรง สี แสง ชอง รู
 7. เปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมบ่อยๆ เพื่อให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอย่างหลากหลาย จะกระตุ้นการทำงานของสมอง เช่น เวทีจัดนิทรรศการซึ่งควรเปลี่ยนแปลงเป็นรูปแบบต่างๆ
 8. จัดให้มีวัสดุต่างๆ ที่กระตุ้นการเรียนรู้ พัฒนาการต่างๆ ของร่างกาย มากมาย หลากหลายและสามารถนำมาจัดทำสื่อประกอบการเรียนรู้ที่มีความคิดใหม่ๆ โดยมีลักษณะบูรณาการไม่แยกส่วนจุดมุ่งหมายหลักคือ เป็นวัสดุที่ทำหน้าที่หลากหลาย
 9. กระบวนการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่น เหมาะสมกับสมองของแต่ละคนและสภาวะที่เปลี่ยนแปลงไป
 10. จัดให้มีสถานที่สงบและสถานที่สำหรับทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น
 11. จัดให้มีที่ส่วนตัว เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของตน จัดสถานที่ส่วนตัวของตนเองและสามารถแสดงความคิด สร้างสรรค์ของตนได้อย่างอิสระ
 12. ต้องหาวิธีที่จะให้ชุมชนและสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้มากที่สุด สนามเด็กเล่นในชุมชน แหล่งเรียนรู้ในชุมชนและทำให้โรงเรียนเป็นแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิต นำเทคโนโลยี
- การเรียนทางไกล ชุมชน ภาคธุรกิจ บ้าน ต้องนำเข้ามามีส่วนร่วมและเป็นทางเลือกในการเรียนรู้ สำหรับการจัดการศึกษาปฐมวัย ซึ่งถือว่าเป็นช่วงแรกของการเรียนรู้ทุกโรงเรียนสามารถทำแนวทางการจัดกระบวนการและสื่อการเรียนรู้แบบ BRAIN-BASE LEARNING ไปปรับใช้เตรียมการได้ จะเห็นว่าแนวทางหลายอย่างปฐมวัยจัดอยู่แล้ว คือ 6 กิจกรรมหลักในกิจกรรมประจำวัน ส่วนใหญ่สอดคล้องกับแนวทางดังกล่าว ซึ่งผู้บริหาร ครู ผู้สอนควรส่งเสริมและเน้นให้จริงจัง เพราะเป็นนโยบายระดับชาติ

การจัดสภาพสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้แบบ BBL

1. จัดตกแต่งห้องเรียนให้มีสีเขียว เหลือง เป็นส่วนใหญ่
2. ห้องเรียนและบริเวณรอบๆ ห้องเรียนมีต้นไม้ร่มรื่น
3. จัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมกัน กระตุ้นการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน
4. จัดให้มีสถานที่ อุปกรณ์ต่างๆ อยู่ในสภาพที่ปลอดภัย
5. จัดให้มีการเรียนรู้จากของจริง ประสบการณ์ตรงโดยผ่านประสาททั้ง 5 (การมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การได้ชิม การสัมผัส)
6. จัดให้เด็กได้ฟังเพลงกล่อมเด็ก เพลงคลาสสิก ฟังนิทาน อ่านหนังสือให้เด็กฟัง
7. จัดให้เด็กได้เล่น ฝึกกับเครื่องเล่นที่มีเสียงดนตรี อย่างสม่ำเสมอ
8. จัดให้เด็กได้สัมผัสกับศิลปะเรียนรู้ศิลปะ อย่างสม่ำเสมอ
9. จัดให้มีของเล่นที่มีรูปทรง สี อย่างหลากหลาย
10. จัดให้มีกิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกายทุกวัน
11. เปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมบ่อยๆ เช่น การจัดห้องเรียน จัดนิทรรศการ ฯลฯ

12. การเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมบ่อยๆ จะเป็นการกระตุ้นการทำงานของสมอง
 13. จัดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย ยืดหยุ่นตามความแตกต่างของผู้เรียน ยาก ง่าย ตามสภาพของผู้เรียน
 14. จัดให้มีที่เก็บอุปกรณ์และผลงานเป็นส่วนตัวของเด็กแต่ละคน
 15. จัดให้มีกิจกรรมร่วมกับชุมชน เช่น เชิญเป็นวิทยากร ร่วมกิจกรรมวันสำคัญของชุมชน ฯลฯ
 16. วางแผนใช้แหล่งเรียนรู้ในชุมชนให้หลากหลาย
- พึงระลึกไว้เสมอว่า การเข้าใจเรื่องสมอง การพัฒนาสมองถูกจังหวะวิธี ครู ผู้ปกครองที่เข้าใจเด็กมีส่วนช่วยเด็กให้มีศักยภาพ มีความสามารถอย่างที่เราควรจะเป็น

ปัจจัยที่ช่วยพัฒนาสมอง

1. ความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด อบอุ่นกับผู้เลี้ยงดู
2. สิ่งแวดล้อมที่มีคนพูดคุยด้วย
3. มีโอกาสได้เล่น
4. มีการกระตุ้นการเรียนรู้ที่เหมาะสม

สำหรับการจัดการศึกษาของประเทศไทย เป็นสิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องทุกระดับ ต้องให้ความสนใจและสนใจในเรื่องการทำงานของสมองให้มากยิ่งขึ้น เพราะที่ผ่านมาการจัดการศึกษาหรือการจัดกระบวนการเรียนรู้ไม่สอดคล้อง และที่สำคัญยังตรงกันข้าม เป็นปฏิปักษ์ต่อการพัฒนาของสมอง ตารางต่อไปนี้เป็นเปรียบเทียบความขัดแย้งระหว่างโครงสร้างและทำงานของสมอง และการจัดการศึกษาในระบบโรงเรียนที่จัดทำอยู่ในปัจจุบันที่ยังพบอยู่

โครงสร้างการทำงานของสมอง

1. วัยเด็กเล็กเป็นวัยที่สมองพัฒนาและเรียนรู้ได้มากที่สุด ทั้งยังสำคัญในแง่การสะสมข้อมูลที่จะช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงกับข้อมูลประสบการณ์เก่าได้ดีขึ้น ในระดับที่สูงขึ้น
2. การที่เซลล์ประสาทของสมองของคนจะเชื่อมโยงได้ดี (ความพร้อมในการเรียนรู้) จะต้องมีสภาพแวดล้อมแบบปฏิกิริยาโต้ตอบ เช่น เด็กเล็กได้รับการอุ้มกอด ฟังเพลง ฟังภาษา พูดคุย ได้เห็นภาพที่หลากหลายได้สัมผัส ได้ชิม ได้เคลื่อนไหว ได้สำรวจ ทดลอง ฯลฯ เด็กที่ได้รับแรงกระตุ้นภายนอกที่เหมาะสมอย่างหลากหลาย สมองจะยิ่งพัฒนามากขึ้น ในทางตรงกันข้าม ถ้าหากไม่มีการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ในทางใด การเชื่อมโยงของเซลล์ประสาทส่วนนั้น จะเหี่ยวแห้งตายไป (Use It Or Lose It)

3. ความฉลาดของมนุษย์เรามีหลายด้าน เช่น Howard Gardner เสนอว่ามีอย่างน้อย 8 ด้าน คือ 1.ภาษา 2.ตรรกคณิตศาสตร์ 3.ความเข้าใจด้านสถานที่หรือระยะ/มิติของสิ่งต่างๆ 4.การเคลื่อนไหวทางร่างกาย 5.ดนตรี 6.ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล 7.ความสามารถในการเข้าใจและ

พัฒนาตนเอง 8.การเข้าถึงธรรมชาติของสรรพสิ่งความฉลาดทุกด้านมีความสัมพันธ์และช่วยส่งเสริมเป็นประโยชน์ต่อกันและกัน

4. (สมอง)นักเรียนแต่ละคนมีท่วงทำนอง (สไตล์)การเรียนรู้ที่แตกต่างกัน มีความพร้อมในเรื่องการเรียนรู้ในแต่ละด้านในแต่ละช่วงอายุที่แตกต่างกัน หากได้รับการสังเกตและส่งเสริมอย่างเหมาะสม พวกเขาก็จะเรียนรู้ได้ดี

5. การเรียนรู้ของสมองเชื่อมโยงกับอารมณ์ สมองจะเรียนรู้ได้ดีในสภาพแวดล้อมทางอารมณ์ที่อบอุ่นเป็นมิตร ไม่รู้สึกว่ามันกลัว มีการท้าทายให้อยากรู้อยากเห็น แต่ไม่ถึงกับเป็นความเครียด การบรรยายหรือการสื่อสารที่มีลักษณะเชื่อมโยงกับอารมณ์ความรู้สึก ทำให้ผู้เรียนจดจำและเรียนรู้ได้ดีกว่าการบรรยายที่ไร้ความรู้สึก

6. สมองจะเรียนรู้ได้ดีหากผู้เรียนคิดว่าสิ่งนั้นสำคัญสำหรับการอยู่รอดของเขา (ทั้งทางกายภาพ อารมณ์ สังคมและทางเศรษฐกิจ)และอยู่ภายใต้การสะสมประสบการณ์ข้อมูลความรู้มาตามลำดับ รวมทั้งการป้อนข้อมูล ที่ช่วยให้สมองสามารถเชื่อมโยงความหมายของความรู้ใหม่ กับความรู้เก่าที่มีอยู่หรือจากประสบการณ์ได้

7. สมองคนเราเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมภายนอกตลอดเวลา ทั้งจากครอบครัว ญาติพี่น้อง คนใกล้ชิด ชุมชน สื่อวิทยุโทรทัศน์ฯลฯทั้งสมองคนเรา เรียนรู้ได้ตลอดชีวิตรวมทั้งผู้ใหญ่และผู้สูงอายุ

8. การดูแลและพัฒนาสมองของคนทั้งประเทศโดยเฉพาะวัยตั้งแต่อยู่ในครรภ์มารดา ถึงวัย 11 ขวบและการให้การศึกษาแก่พ่อแม่ ผู้ปกครอง ผู้ใหญ่ทุกคนในสังคมให้ช่วยดูแลเด็กและเยาวชน จะเป็นการลงทุนที่คุ้มค่ากว่าการมาตาม แก้ปัญหาเด็กมีปัญหาในภายหลังมาก

9. สมองของนักเรียนรุ่นปัจจุบันเป็นสมองที่แตกต่างไปจากสมองของคนรุ่นที่เป็นนักเรียนเมื่อ 15-20 ปีที่แล้ว ชีวิตของพวกเขาเคลื่อนไหวเร็ว และอยู่ในวัฒนธรรมของสื่อ โทรทัศน์และอินเทอร์เน็ต ที่มีภาพและเสียงเข้ามาในสมองของเขาอย่างรวดเร็ว และมากมายด้านอารมณ์ก็มีการเปลี่ยนแปลงรวดเร็ว ทำให้ พวกเขาพัฒนาการเชื่อมโยงของเซลล์ประสาท ที่เข้ากับการรับรู้รูปแบบมัลติมีเดีย ที่เร้าอารมณ์มากกว่าการบอกเล่า อ่านและจินตนาการแบบเก่า

8. วิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของ ตฤณ กิตติการอำพล ประติมากรรมเพื่อบำบัดเด็กออทิสติก (2558) เป็นวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่มัดเล็ก การกระตุ้นระบบประสาทสัมผัสทางกาย โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสาน พัฒนาผลงานประติมากรรมโดยอาศัยหลักการทฤษฎีด้านกิจกรรมบำบัด ศิลปะแบบไคเนติก และมูลฐานทางด้านศิลปะ นำมาบูรณาการให้ได้มาซึ่งผลงานประติมากรรมที่สามารถเป็นทางเลือกในการบำบัดเด็กออทิสติก และนำไปทดลองใช้จริง ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ด้านสุนทรียะ มีความสวยงามอยู่ในระดับดีมากจากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ

ด้านการใช้งานสามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก มัดใหญ่ และกระตุ้นระบบประสาททางกายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

งานวิจัยของ ญัฐกุล ตันติไพจิตร สนามเด็กเล่นสำหรับเด็กพิเศษ (2556) เป็นงานวิจัยที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบ เกี่ยวกับลักษณะทางกายภาพในสนามเด็กเล่นสำหรับเด็กพิเศษ โดยศึกษาจากสถานที่กรณีศึกษาที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการและการดูแลเด็กพิเศษ 3 แห่ง สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเด็กพิเศษ จากนั้นวิเคราะห์เพื่อหาลักษณะทางกายภาพที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กพิเศษ โดยวิเคราะห์ด้วยวิธีการทำ Spatial Analysis และ Checklist Mapping ซึ่งผลจากการวิจัยพบว่า ลักษณะทางกายภาพในสนามเด็กเล่นสำหรับเด็กพิเศษจะมีลักษณะพื้นที่ที่เข้าถึงได้ง่าย สามารถมองเห็นได้ทั่วถึง มีลักษณะของระนาบด้านบน (Over Plane) ให้ร่มเงารูปแบบของโครงสร้างสถาปัตยกรรม หรือต้นไม้เพื่อให้ความรู้สึกสบาย และปลอดภัย มีระนาบแนวตั้ง (Vertical Plane) อย่างน้อย 1 ด้านเพื่อกระตุ้นให้เกิดการเข้าสังคมระหว่างเด็กพิเศษด้วยกัน หรือระหว่างเด็กพิเศษกับผู้ปกครอง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับขนาดของสนามเด็กเล่นว่าสามารถรองรับปริมาณกลุ่มของเด็กพิเศษได้มากน้อยเพียงใด และพื้นที่ประกอบไปด้วยเครื่องเล่นที่ดึงดูดความสนใจ เช่น เครื่องเล่นที่มีสีสันสดใส มีรูปทรงโค้งมนไม่ก่อให้เกิดอันตราย

ม.ล. จิรทิพย์ เทวกุล แนวทางการออกแบบสวนสาธารณะแบบยั่งยืนสำหรับพื้นที่ว่างเว้นจากการใช้งานในกรุงเทพมหานคร (2550) การศึกษาแนวความคิดและแนวทางออกแบบของกรณีศึกษาสวนสาธารณะแบบยั่งยืนในต่างประเทศภายใต้บริบทพื้นที่ว่างเว้นจากการใช้งานนั้นมีจุดประสงค์ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบสวนสาธารณะแบบยั่งยืนภายใต้พื้นที่ว่างเว้นจากการใช้งานในกรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่าแนวความคิดหลักในการออกแบบของกรณีศึกษาอันประกอบด้วย การแสดงถึงประวัติศาสตร์ของพื้นที่และส่งเสริมการเรียนรู้ธรรมชาติซึ่งสอดคล้องกับบริบทโดยรอบ การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าพอเพียง และการแสดงภาพลักษณ์ทางสุนทรียภาพแบบใหม่ โดยมีแนวทางออกแบบ คือ การสงวนรักษาสภาพแวดล้อมเดิมที่อยู่ภายในสวน เช่น พืชพรรณเดิม พื้นที่ริมคลองเพื่อรักษาระบบนิเวศน์ของพื้นที่ เป็นต้น การปรับปรุงการบำบัดสภาพแวดล้อมเดิมให้ตอบสนองกับการใช้งานได้ใหม่ เช่น การปรับปรุงโครงสร้างอาคารเดิมที่มีความสำคัญในพื้นที่ให้สามารถใช้งานได้ใหม่ การนำสภาพดินกองขยะที่มีอยู่เดิมมาใช้งานใหม่ผ่านกระบวนการบำบัดเป็นต้น และการสร้างสรรค์องค์ประกอบทางกายภาพต่างๆ ขึ้นใหม่เพื่อส่งเสริมให้แนวความคิดในการออกแบบสามารถสื่อสารกับผู้ใช้งานได้ดียิ่งขึ้น ข้อค้นพบดังกล่าวมีความสอดคล้องกับหลักการและแนวคิดของสวนสาธารณะแบบยั่งยืนของ Cranz และ Boland ซึ่งเน้นการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและพอเพียง รวมถึงแก้ปัญหาสภาพพื้นที่รกร้างโดยใช้วิถีทางธรรมชาติบำบัดและการแสดงภาพลักษณ์ทางสุนทรียภาพแบบใหม่ หากนำหลักการและแนวคิดการออกแบบสวนสาธารณะแบบยั่งยืนภายใต้พื้นที่ว่างเว้นจากการใช้งานมาประยุกต์ใช้กับบริบทกรุงเทพมหานคร ซึ่งพบว่า พื้นที่ว่างเว้นจากการใช้งานมีศักยภาพในการพัฒนาให้เป็นสวนสาธารณะแบบยั่งยืนได้ เพราะมีลักษณะใกล้เคียงกับพื้นที่เดิมของสวนสาธารณะในปัจจุบันและพื้นที่ที่มีศักยภาพ เพื่อนำมาพัฒนาให้เป็นสวนสาธารณะในอนาคต ซึ่งระบุในแผนแม่บทสีเขียวของกรุงเทพมหานคร นอกจากนี้ เมื่อนำ

หลักการของสวนสาธารณะแบบยั่งยืนและแนวคิดการออกแบบจากกรณีศึกษาในพื้นที่ว่างเว้นจากการใช้งานมาสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญและทัศนคติด้านการใช้งาน และสุนทรียภาพของผู้ใช้งานสวนสาธารณะในกรุงเทพมหานครทางด้านองค์ประกอบย่อยทางกายภาพ ซึ่งสนับสนุนการใช้พืชพรรณท้องถิ่นที่ไม่ต้องตัดแต่งมาก การใช้วัสดุธรรมชาติและไม่ก่อให้เกิดมลพิษ และการนำอาคารหรือโครงสร้างเก่าภายในสวนมาปรับปรุงในการใช้งานใหม่ ส่วนลักษณะกิจกรรมที่ผู้ใช้งานต้องการให้มีในพื้นที่ คือ กิจกรรมซึ่งส่งเสริมการเรียนรู้แนวคิดสวนสาธารณะแบบยั่งยืน คุณค่าธรรมชาติผสมผสานกับกิจกรรมส่งเสริมสุขภาพที่สอดคล้องกับบริบทเมือง รวมถึงการบริหารจัดการที่เน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในการพัฒนาสวนสาธารณะสำหรับการศึกษานี้ สาระสำคัญที่ได้เป็นการศึกษาในเชิงกว้างเท่านั้นซึ่งไม่ได้พิจารณาเนื้อหาในส่วนเทคนิควิธีการเฉพาะทางด้านการออกแบบและการบริหารจัดการ เนื่องจากขึ้นอยู่กับสภาพบริบทของสวนสาธารณะที่แตกต่างกัน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods research) ประกอบด้วยวิจัยเชิงคุณภาพ และการประเมินผลงานเชิงปริมาณ โดยมีขั้นตอนดังนี้

การกำหนดประชากรและการสุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ ซึ่งกำหนดขอบเขตของการศึกษาไว้ดังนี้

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรคือ สถานที่สำคัญ และพื้นที่ที่มีความเหมาะสมทางด้านทัศนียภาพภายในจังหวัดสุโขทัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

แบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นที่มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ ที่ออกแบบโดยผู้วิจัย จากการศึกษาบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย คัดเลือกอัตลักษณ์โดยผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์และพัฒนาสู่แบบร่าง 3 มิติเสมือนจริง

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อประกอบการศึกษาวิจัย โดยมีผู้เชี่ยวชาญร่วมประเมินให้คำปรึกษาทั้งหมด 3 ด้านจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

- | | |
|--|-----------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ สุนทร สุวรรณเหม | ผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม |
| 2. รองศาสตราจารย์ สุกี เกษรเกสร | ผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัชชัย หงษ์แพง | ผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม |
| 4. รองศาสตราจารย์ ดร. ณัฏวิญญ์ ติกุล | ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ |
| 5. คุณวิษณุ พรหมมินทร์ | ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องเล่น |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทริยา สาเอี่ยม | ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา |

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือชุดที่ 1

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบ เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบที่ถูกต้อง จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้สร้างชุดเครื่องมือเพื่อศึกษาเกี่ยวกับความชอบ พฤติกรรมการเล่น และการใช้บริการเครื่องเล่น เพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลการออกแบบในขั้นตอนต่อไป โดยแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลความชอบ และการใช้บริการเครื่องเล่นสนาม

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 1

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยนำแบบประเมินความคิดเห็นที่สร้างเสร็จไปตรวจสอบคุณภาพ โดยทดลองลงพื้นที่เพื่อตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถามว่าได้ข้อมูลตามที่ต้องการหรือไม่

ขั้นที่ 2 นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาตรวจสอบและแก้ไขในด้านความเหมาะสมของถ้อยคำ สำนวน ภาษา ความชัดเจนในข้อคำถาม จากนั้น ข้อสอบถามถูกปรับปรุงแก้ไขความถูกต้องตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ และจัดทำต้นแบบจริงเพื่อนำไปประเมินตามประเด็นที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 ผลจากแบบประเมิน ทำให้ได้ข้อมูลตามที่ผู้วิจัยต้องการ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้ได้แก่ ผู้ที่มีประสบการณ์เคยใช้บริการเครื่องเล่นสนาม หรือสนามเด็กเล่น กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตอบแบบสอบถามครั้งนี้ โดยใช้สูตรคำนวณของ W.G. Cochran (1953) กรณีไม่ทราบขนาดของประชากร

$$n = \frac{p(1-p)z^2}{d^2}$$

N = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

p = สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยจะสุ่ม

z = ระดับความมั่นใจที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

z มีค่าเท่ากับ 1.96 ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (ระดับ .05)

z มีค่าเท่ากับ 2.58 ที่ระดับความเชื่อมั่น 99% (ระดับ .01)

d = สัดส่วนของความคลาดเคลื่อนที่ยอมให้เกิดขึ้นได้

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัดส่วนของประชากรเท่ากับ 50% ต้องการระดับความเชื่อมั่น 95% และยอมให้มีความคลาดเคลื่อนได้ 5%

แทนค่า

p = 0.05

ระดับความมั่นใจ 95% เป็นค่า

z = 1.96

ความคลาดเคลื่อน 5% เป็นค่า $d = 0.05$

$$\begin{aligned} n &= \frac{(0.5)(1-0.5)(1.96)^2}{(0.05)^2} \\ &= \frac{(0.5)(0.5)(1.96)^2}{(0.05)^2} \\ &= \frac{0.9504}{0.0025} \\ &= 380.16 \end{aligned}$$

ดังนั้นกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตอบแบบสอบถามชุดนี้ต้องมีจำนวนมากกว่าหรือเท่ากับ 380 คน

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือชุดที่ 2

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมภายในพื้นที่จังหวัดสุโขทัยจากเอกสารและสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสวรรคนายก ได้ข้อมูลเกี่ยวกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยที่มีความสำคัญและน่าสนใจมาสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม เพื่อคัดเลือกบริบทที่มีความเหมาะสมในการนำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือขั้นที่ 2

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยนำแบบประติมากรรมความคิดเห็นที่สร้างเสร็จไปตรวจสอบคุณภาพ โดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา ตรวจสอบและแก้ไขในด้านความเหมาะสมของถ้อยคำ สำนวน ภาษา ความชัดเจนในข้อคำถามของแบบประเมิน

ขั้นที่ 2 ข้อสอบถามถูกปรับปรุงแก้ไขความถูกต้องตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ และจัดทำต้นแบบจริงเพื่อนำไปประเมินตามประเด็นที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 ผลจากแบบประเมิน ทำให้ได้ข้อมูลตาม que ผู้วิจัยต้องการ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือชุดที่ 3

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องเล่นเด็กเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องเล่น ที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นความรู้พื้นฐานอันเป็นแนวทางในการออกแบบร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม และแบบสอบถามผู้ที่เคยใช้บริการเครื่องเล่นสาธารณะ บูรณาการเป็นแบบร่าง 2 มิติจำนวน 8 แบบ สร้างแบบประเมินแบบร่างแบบมีเกณฑ์เปรียบเทียบให้ (comparative rating scales) ในลักษณะการประเมินแบบจัดอันดับ (rank rating scales) ที่ผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า

ความเป็นไปได้ในการนำมาออกแบบพัฒนาสามารถติดตั้งใช้งานได้จริง ซึ่งแบ่งแบบประเมินออกเป็น 3 ส่วนเพื่อวิเคราะห์ดังนี้

ส่วนที่ 1. ด้านความงาม

ส่วนที่ 2. มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมภายในพื้นที่

ส่วนที่ 3. ข้อมูลด้านการส่งเสริมพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 3

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยนำแบบประเมินความคิดเห็นที่สร้างเสร็จไปตรวจสอบคุณภาพ โดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา ตรวจสอบและแก้ไขในด้านความเหมาะสมของถ้อยคำ สำนวน ภาษา ความชัดเจนในข้อความของแบบประเมิน

ขั้นที่ 2 ข้อสอบถามถูกปรับปรุงแก้ไขความถูกต้องตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ และจัดทำต้นแบบจริงเพื่อนำไปประเมินตามประเด็นที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 ผลจากแบบประเมิน ทำให้ได้ผลสรุปของข้อมูลตามที่ผู้วิจัยต้องการ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือชุดที่ 4

เมื่อได้แบบร่าง 2 มิติ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขแบบร่าง ตามที่ผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ได้เสนอแนะ จากนั้นสร้างแบบประเมินแบบร่างแบบมีเกณฑ์เปรียบเทียบให้ (comparative rating scales) เพื่อให้ผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสุวรรณายก และผู้ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่คัดเลือกแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะที่คิดว่าชื่นชอบและมีความเหมาะสม

วิธีการหาคุณภาพเครื่องมือชิ้นที่ 4

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยนำแบบประเมินความคิดเห็นที่สร้างเสร็จไปตรวจสอบคุณภาพ โดยนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา ตรวจสอบและแก้ไขในด้านความเหมาะสมของถ้อยคำ สำนวน ภาษา ความชัดเจนในข้อความของแบบประเมิน

ขั้นที่ 2 ข้อสอบถามถูกปรับปรุงแก้ไขความถูกต้องตามที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะ และจัดทำต้นแบบจริงเพื่อนำไปประเมินตามประเด็นที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 ผลจากแบบประเมิน ทำให้ได้ผลสรุปของข้อมูลตามที่ผู้วิจัยต้องการเมื่อผู้ให้บริการและผู้เชี่ยวชาญได้ทำการคัดเลือกแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของพื้นที่ ผู้วิจัยจะทำการพัฒนาเป็นต้นแบบเสมือนจริง 3 มิติ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลในการศึกษาและพัฒนา ดังนี้

1. สืบค้นข้อมูลเอกสารต่างๆ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เก็บข้อมูลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้ที่มีประสบการณ์เคยให้บริการเครื่องเล่นสนาม (สนามเด็กเล่น) เพื่อนำมาปรับปรุงพัฒนาให้สามารถนำไปใช้ได้จริง

การจัดกระทำข้อมูลและวิเคราะห์

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้ทำการศึกษามาทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับขั้น ตอนต่อไป

1. สืบค้นข้อมูลประเภทเอกสารจากหนังสือ วารสารทางวิชาการ สิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างผู้เชี่ยวชาญ และลงพื้นที่สังเกตการณ์ เก็บภาพนำมาศึกษา และรวบรวมเป็นข้อมูลในองค์ความรู้ที่ 1 โดยการ

- 1.1 ศึกษาหลักการออกแบบสร้างสรรค์งานประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ
- 1.2 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ที่ต้องการติดตั้งงานประติมากรรม ได้แก่บริบทเชิง

ศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย

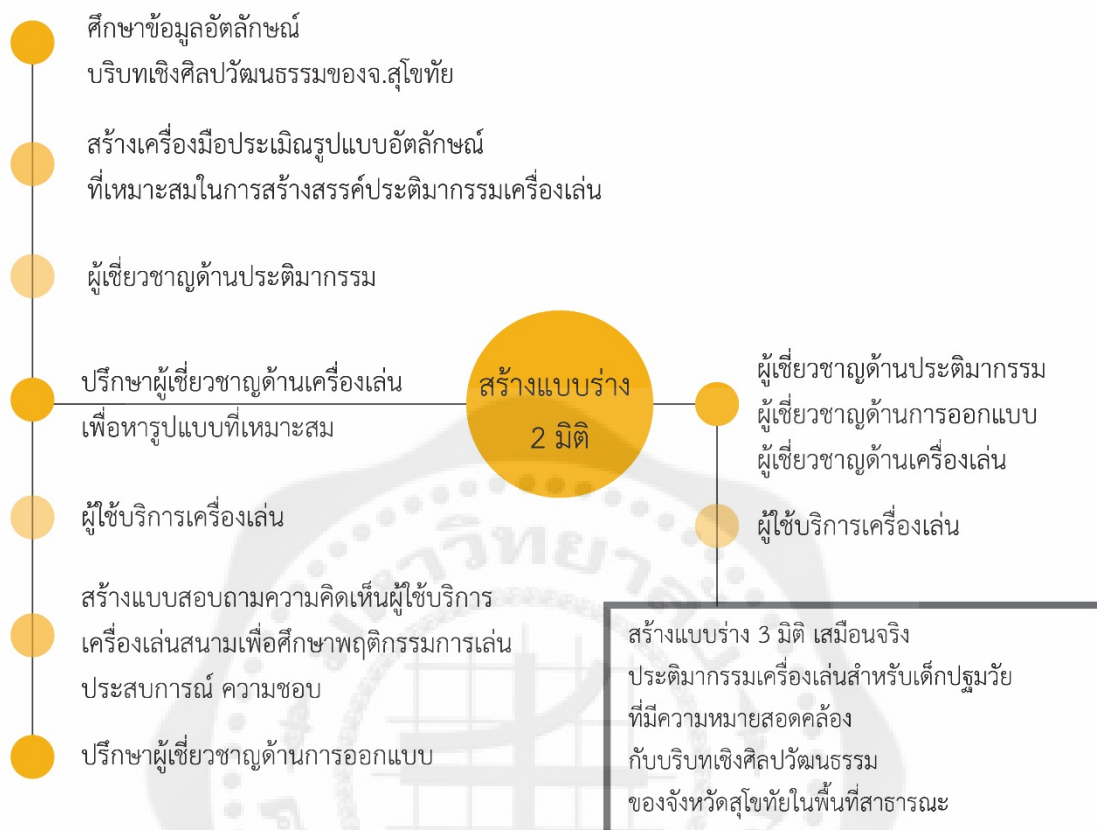
2. สืบค้นข้อมูลประเภทเอกสารจากหนังสือ วารสารทางวิชาการ และสิ่งพิมพ์ อิเล็กทรอนิกส์ การสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างผู้เชี่ยวชาญ และสังเกตการณ์ นำมาศึกษา และรวบรวมเป็นข้อมูลในองค์ความรู้ที่ 2 โดยการ

- 2.1 ศึกษาข้อมูลพัฒนาการเด็กปฐมวัย
- 2.2 ศึกษาการหลักออกแบบสร้างสรรค์เครื่องเล่นสนามสำหรับเด็กปฐมวัย
- 2.3 ศึกษาหลักความปลอดภัยในการจัดการเครื่องเล่นสนามสำหรับเด็กปฐมวัย

3. จากการศึกษาข้อมูลทั้ง 2 หัวข้อ ได้วิเคราะห์เป็นข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมสำหรับเด็กปฐมวัยในพื้นที่สาธารณะ จำนวน 8 แบบ พร้อมสร้างแบบประเมินแบบร่างเพื่อทำการคัดเลือกแบบร่างที่มีความเหมาะสม สามารถนำมาสร้างสรรค์และมีประโยชน์ใช้สอยตามจุดประสงค์ที่ผู้วิจัยกำหนดได้แก่ ด้านความงาม ความหมายที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม และประโยชน์การใช้สอย โดยผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม การออกแบบ และเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

4. นำผลที่ได้จากแบบประเมิน มาวิเคราะห์ ปรับปรุงแก้ไขแบบที่ผ่านการคัดเลือกตามที่คุณผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะ พร้อมสร้างแบบประเมินเพื่อให้ผู้ที่อยู่อาศัยภายในพื้นที่ติดตั้ง และผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสวรรคตวรนายกได้ทำการประเมิน และคัดเลือกแบบร่างที่จะนำมาสร้างสรรค์แบบร่าง 3 มิติเสมือนจริง

แผนผังขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย



ภาพประกอบ 17 แผนผังขั้นตอนดำเนินการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ จากข้อมูลที่ได้ศึกษาและผลที่ได้จากการเก็บข้อมูลโดยเครื่องมือที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ โดยผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ความชอบ พฤติกรรมการเล่น และการเลือกใช้บริการเครื่องเล่นสาธารณะ
2. ผลการวิเคราะห์การคัดเลือกบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่มีความเหมาะสมในการ นำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย
3. ผลการวิเคราะห์การคัดเลือกแบบร่าง 2 มิติประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่มีความเหมาะสมในการนำมาติดตั้งภายในพื้นที่สาธารณะโดยผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม เครื่องเล่น และการออกแบบ
4. ผลการวิเคราะห์การคัดเลือกแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะโดยผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสวรรคตวนายก และที่อาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่ที่ทดลองติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น

1. ผลการวิเคราะห์ความชอบ พฤติกรรมการเล่น และการใช้บริการเครื่องเล่น

ผลจากการวิเคราะห์ชุดที่ 1 แบบสอบถามความคิดเห็นผู้ที่มีประสบการณ์ใช้บริการเครื่องเล่นสาธารณะ ตารางแสดงร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 1 ข้อมูลลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลลักษณะทางประชากร		จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 488 คน	
		จำนวน	ร้อยละ
เพศ			
	ชาย	192	39.34
	หญิง	296	60.66
	รวม	488	100.00
อายุ			
	ต่ำกว่า 20 ปี	120	9.84
	20 – 30 ปี	224	63.11
	30 – 40 ปี	40	21.31
	มากกว่า 40 ปี	16	5.74
	รวม	488	100.00

จากตาราง 1 จะเห็นได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากถึงร้อยละ 60.66 ซึ่งมีอายุอยู่ระหว่าง 20-30 ปี

ตาราง 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับความชอบ, ประสบการณ์, พฤติกรรม และการใช้บริการเครื่องเล่น
สนามของบุตรหลาน หรือ ผู้ตอบในวัยเด็ก

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวนผู้ตอบ แบบสอบถาม 488 คน	
		จำนวน	ร้อยละ
1	ภายในบริเวณที่อยู่อาศัยของท่าน ที่สามารถเดินทางไป ได้สะดวก มีเครื่องเล่นสนาม (สนามเด็กเล่น) หรือไม่		
	มี	280	57.38
	ไม่มี	208	42.62
	รวม	488	100
2.	ท่านพาบุตรหลาน หรือตัวท่านเองในวัยเด็กไปใช้ บริการสนามเด็กเล่นบ่อยแค่ไหน		
	ทุกวัน	32	6.56
	อาทิตย์ละ 2-3 ครั้ง	100	20.49
	อาทิตย์ละครั้ง	80	16.39
	เดือนละครั้ง	90	12.3
	น้อยกว่าเดือนละครั้ง	196	40.16
	อื่นๆ	20	4.1
	รวม	488	100
3.	ท่าน หรือ บุตรหลาน ชอบเล่นเครื่องเล่นในลักษณะใด มากที่สุด (เลือกได้เพียง 1 คำตอบ)		
	อุปกรณ์ปีนป่าย – บันได, บันไดโค้ง, บันไดแบบตาข่าย, บันไดยางรถยนต์	84	17.21
	อุปกรณ์ห้อยโหนราว – ราวโหน, ห่วงโหน, เชือกแบบ ทาร์ซาน	48	9.84
	อุปกรณ์ล้อ – กระดานล้อ, อุโมงค์ล้อ, อุโมงค์ลอด	192	39.34
	อุปกรณ์ไกว – ชิงช้าหมุนรอบแกนเดียว, ชิงช้าแกว่งหน้าหลัง	68	13.93
	อุปกรณ์ทรงตัว – คานไม้ทรงตัว, สะพานเชือก, สะพานโซ่	40	8.2
	อุปกรณ์เคลื่อนไหว – แท่นหมุน, ม้าหมุน, ม้าโยก, ไม้กระดก	56	11.48
	รวม	488	100

ตาราง 2 (ต่อ)

ลำดับที่	รายละเอียด	จำนวนผู้ตอบ แบบสอบถาม 488 คน	
		จำนวน	ร้อยละ
4.	วัสดุรองพื้นสนามที่ติดตั้งเครื่องเล่นชนิดใดที่ท่านชื่นชอบ หรือรู้สึกปลอดภัยที่สุด		
	ทราย	104	21.31
	หญ้า	312	63.93
	ปูน	28	5.74
	อื่นๆ โปรดระบุ	44	9.02
	รวม	488	100
5.	เครื่องเล่นที่สร้างสรรค์จากวัสดุใดที่ท่านชอบ หรือรู้สึกไว้วางใจให้บุตรหลานท่านเล่น		
	เหล็ก	76	15.57
	สแตนเลส	100	20.49
	ไม้	84	17.21
	พลาสติก	228	46.72
	ปูน	0	0
	รวม	488	100

จากตาราง 2 จะเห็นได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ มีที่พักอาศัยอยู่ใกล้กับบริเวณที่มีเครื่องเล่นสนาม แต่ส่วนใหญ่มีไปใช้บริการเพียงเดือนละ 1 ครั้ง ชอบเครื่องเล่นประเภทอุปกรณ์ลื่น อุโมงค์ทางลอด ชื่นชอบวัสดุรองพื้นสนามประเภทหญ้า และไว้วางใจให้บุตรหลานเล่นเครื่องเล่นที่สร้างสรรค์จากพลาสติก

การวิเคราะห์ผลจากการตอบแบบสอบถามและสังเกตการณ์ พบว่า เหตุผลที่เป็นแรงจูงใจในการไปใช้บริการเครื่องเล่นสนามหรือพื้นที่สาธารณะหากเป็นผู้ใหญ่มีเพียงบุตรหลานเป็นตัวเชื่อมโยง หรือมีเครื่องเล่นอยู่ใกล้บริเวณบ้านเท่านั้น และความปลอดภัยเป็นสิ่งสำคัญอันดับต้นๆ ในการเลือกใช้บริการ

2. ผลการวิเคราะห์ผลการคัดเลือกบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่มีความเหมาะสมในการนำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

ตาราง 3 แบบสอบถามเพื่อคัดเลือกบริบททางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่มีความเหมาะสมในการนำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

บริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เลือก
 พระพุทธรูปสมัยสุโขทัย	0
 สถาปัตยกรรมสมัยสุโขทัย	0

ตาราง 3 (ต่อ)

บริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เลือก
 เครื่องสังคโลก	4
 ผ้าชิ้นดินจากชาวไทยพวน	0

ผลจากการคัดเลือกบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม 3 ท่าน และผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสวรรคตราช 1 ท่าน พบว่าเครื่องสังคโลกได้รับคะแนนเป็นเอกฉันท์ โดยผู้เชี่ยวชาญให้เหตุผลว่า เครื่องสังคโลก มีความสวยงาม มีเอกลักษณ์ชัดเจน เป็นหนึ่งในศิลปวัฒนธรรมที่มีชื่อเสียงของชาวสุโขทัย ไม่มีความความเกี่ยวข้องกับศาสนา หรือความเชื่อที่ส่งผลกระทบต่อประวัติศาสตร์ จารีตประเพณีและจิตใจของผู้ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ สามารถนำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมได้

การวิเคราะห์ผลจากการคัดเลือกบริบททางศิลปวัฒนธรรมที่มีความเหมาะสมในการ นำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยพบว่าเครื่องเล่นคือสิ่งที่ผู้ใช้บริการจะทำการขึ้นไปเหยียบ ปีนป่าย หรือมีกิริยาที่ไม่สำรวม การสร้างสรรค์จึงจำเป็นต้องคำนึงถึงรูปทรงที่จะไม่มีผลกระทบต่อศาสนา ความเชื่อ ประวัติศาสตร์ หรือจารีตประเพณี

**3. ผลการวิเคราะห์การคัดเลือกแบบร่าง 2 มิติประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็ก
ปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัด
สุโขทัย ที่มีความเหมาะสมในการนำมาติดตั้งภายในพื้นที่สาธารณะ
โดยผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม เครื่องเล่น และการออกแบบ**

จากแบบร่างทั้งหมด 8 แบบ โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน 5 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้าน
ประติมากรรม ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องเล่น โดยมีเกณฑ์การให้
คะแนนคือ

1. ความสวยงาม
2. ความหมายที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย
3. ประโยชน์ใช้สอย

การแปลผลความหมายคะแนนเฉลี่ย

คะแนน 4.21 - 5.00 เห็นด้วยมากที่สุด

คะแนน 3.41 – 2.40 เห็นด้วยมาก

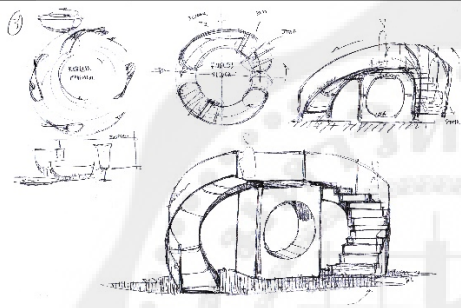
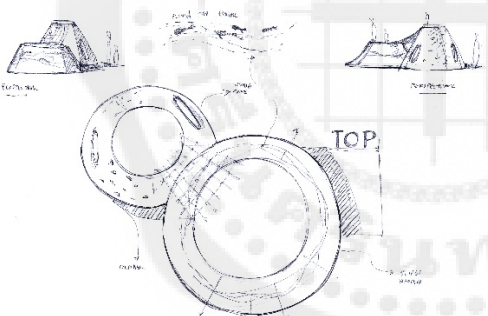
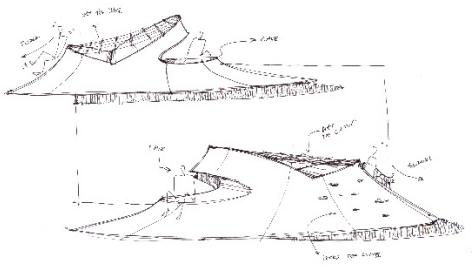
คะแนน 2.61 – 3.40 เห็นด้วยปานกลาง

คะแนน 1.81 – 2.60 เห็นด้วยน้อย

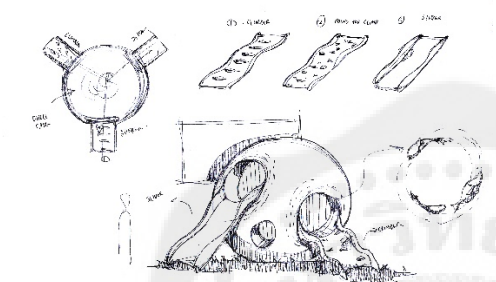
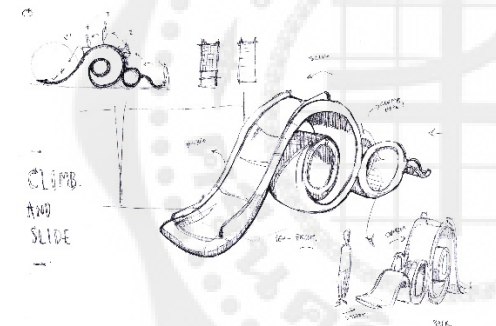
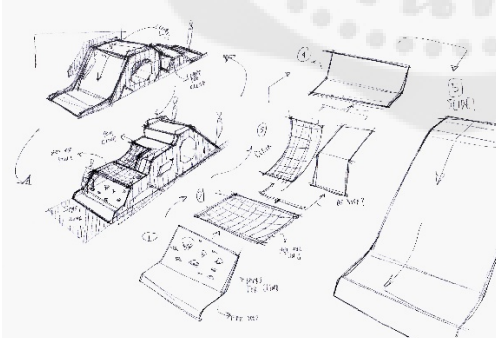
คะแนน 1.00 – 1.80 เห็นด้วยน้อยที่สุด

ซึ่งแบบร่างที่ผ่านการคัดเลือกจะต้องมีคะแนนรวมมากกว่า 70% (52.5 คะแนน)

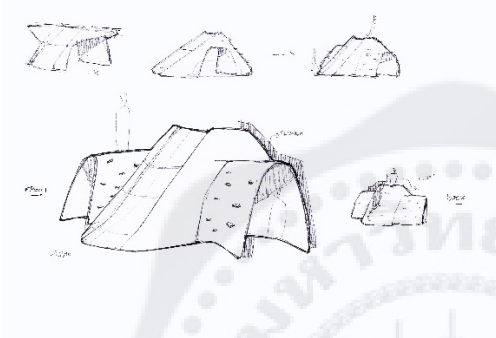
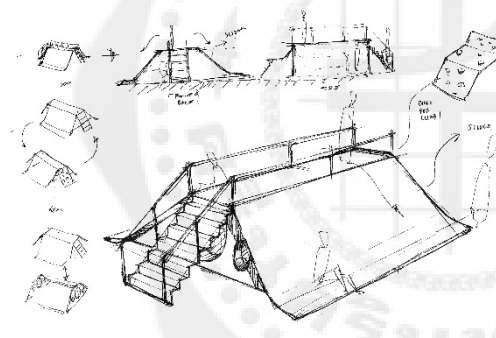
ตาราง 4 คัดเลือกแบบร่าง 2 มิติประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่มีความเหมาะสมในการนำมาติดตั้งภายในพื้นที่สาธารณะ

ลำดับ ที่	แบบร่าง 2 มิติ	เกณฑ์การให้คะแนน			
		ความ สวยงาม	ความหมายที่ สอดคล้องกับ บริบทเชิง ศิลปวัฒนธรรม ของจังหวัด สุโขทัย	ประโยชน์ ใช้สอย	รวม
1		17	11	15	43
2		12	11	15	38
3		15	8	12	35

ตาราง 4 (ต่อ)

ลำดับ ที่	แบบร่าง 2 มิติ	เกณฑ์การให้คะแนน			
		ความ สวยงาม	ความหมายที่ สอดคล้องกับ บริบทเชิง ศิลปวัฒนธรรม ของจังหวัด สุโขทัย	ประโยชน์ ใช้สอย	รวม
4		23	22	23	68
5		20	21	19	60
6		18	14	24	56

ตาราง 4 (ต่อ)

ลำดับ ที่	แบบร่าง 2 มิติ	เกณฑ์การให้คะแนน			
		ความ สวยงาม	ความหมายที่ สอดคล้องกับ บริบทเชิง ศิลปวัฒนธรรม ของจังหวัด สุโขทัย	ประโยชน์ ใช้สอย	รวม
7		11	6	16	33
8		6	7	12	25

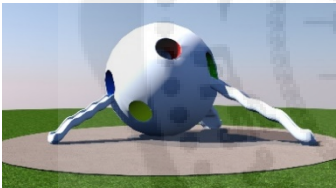
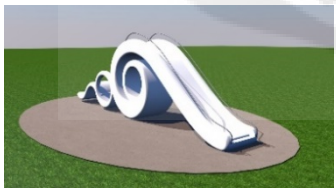
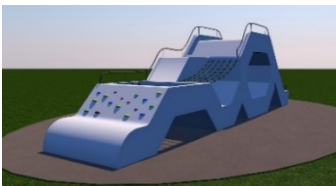
จากแบบประเมินการคัดเลือกแบบร่าง 2 มิติประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่มีความเหมาะสมในการนำมาติดตั้งภายในพื้นที่สาธารณะโดยผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม เครื่องเล่น และการออกแบบ มีแบบร่างที่มีความสวยงาม มีความหมายที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย มีประโยชน์ใช้สอยได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย และมีคะแนนรวมมากกว่า 70% มีทั้งหมด 3 แบบ ได้แก่แบบที่ 4, 5 และ 6

การวิเคราะห์ผลจากการคัดเลือกแบบร่าง 2 มิติประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่มีความเหมาะสมในการนำมาติดตั้งภายในพื้นที่สาธารณะโดยผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม เครื่องเล่น และการออกแบบ พบว่าแบบร่างบางแบบถึงแม้ว่าจะมีความสวยงาม มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม ไม่ได้รับคะแนนที่มากพอ เนื่องจากรูปแบบการใช้งานค่อนข้างอันตราย การ

สร้างสรรค์ผลงานจริงเป็นไปได้ยาก ยกตัวอย่างเช่น แบบที่ 3 การสร้างสร้งงานจริงประเภทนี้ จำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องคำนึงถึงการรับน้ำหนัก

4. ผลการวิเคราะห์การคัดเลือกแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็ก
ปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัด
สุโขทัยในพื้นที่สาธารณะโดยผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสวรรคมนา
และที่อาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่ที่ทดลองติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น

ตาราง 5 แสดงแบบร่างโดยผู้ที่อาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่ทำการติดตั้งประติมากรรม

แบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ	จำนวนผู้ที่ทำการคัดเลือก
	20
	8
	4

ผลการคัดเลือกแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะโดยผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสวรรคตวนายก และที่อาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่ที่ทดลองติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่นพบว่า แบบที่ 1 ได้รับความนิยมสูงสุด

จากการวิเคราะห์ผลการคัดเลือกแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะโดยผู้ดูแลพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสวรรคตวนายก ผู้คนที่อาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่ที่ทดลองติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่นและสังเกตการณ์ พบว่า การออกแบบสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นที่นำบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ควรคำนึงถึงความเชื่อ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบในทางที่ไม่ดีต่อจิตใจของผู้พบเห็น หรือมาใช้บริการ รูปแบบการใช้งานและวัสดุที่ใช้ในการสร้างควรคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยเรื่อง การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods research) ที่ผู้วิจัยได้สรุปผลของการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะของการวิจัย ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมภายในพื้นที่ที่ตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น
2. เพื่อศึกษาเครื่องเล่นที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ สร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
3. เพื่อบูรณาการ และออกแบบสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นที่มีความสวยงาม มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของพื้นที่ และช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ สร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ความสำคัญของการวิจัย

เครื่องเล่น คือหนึ่งในบริบททางความงามของพื้นที่สาธารณะที่ผู้คนมาใช้ประโยชน์ร่วมกัน และการเล่นยังเป็นหนึ่งในสิ่งที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยอีกด้วย ดังนั้นการสร้างสรรค์เครื่องเล่นที่ช่วยส่งเสริมความสวยงามให้กับพื้นที่ และสามารถส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยจึงมีความสำคัญอย่างมาก นอกจากจะช่วยดึงดูดให้เด็กออกมาเล่นนอกบ้าน งดเว้นจากการใช้เทคโนโลยีที่เป็นส่วนหนึ่งในการช่วยเหลือของพ่อแม่ในยุคปัจจุบันแล้ว อาจยังช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ภายในครอบครัว ต่าบล ตลอดจนขยายกว้างออกไปจากการใช้พื้นที่สาธารณะร่วมกันอีกด้วย

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ จะมุ่งเน้นถึงการสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ขอบเขตพื้นที่ที่ใช้เป็นกรณีศึกษาในการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือพื้นที่สาธารณะภายในจังหวัดสุโขทัย และทดลองออกแบบในเขตพื้นที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสวรรคตวรนายก

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ที่มีความหมายที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม และช่วยส่งเสริมทัศนียภาพของพื้นที่

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างคือ แบบร่างเสมือนจริงประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ มีความหมายที่สอดคล้องกับบริบททัศนียภาพของพื้นที่ ที่ได้ทำการออกแบบโดยผู้วิจัย ให้ผู้เชี่ยวชาญเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อหารูปแบบที่จะนำไปผลิตเป็นแบบจำลองเสมือนจริง

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ แบ่งเป็นดังนี้

1.1 รูปแบบพฤติกรรมการเล่นเครื่องเล่นของเด็ก

1.1.1 ขนาด วัตถุประสงค์ รูปแบบที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเด็กปฐมวัย

1.1.2 รูปแบบการเล่นที่ช่วยส่งเสริมทักษะการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

2. ตัวแปรตาม ประติมากรรมเครื่องเล่นที่มีความสวยงามส่งเสริมทัศนียภาพ มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงวัฒนธรรมของพื้นที่ และสามารถส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย

สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยการศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ผลจากการสำรวจข้อมูลปฐมภูมิ ที่ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามปลายปิดเพื่อศึกษาพฤติกรรม ความชอบ และการเลือกใช้เครื่องเล่นของผู้ที่มีประสบการณ์เคยใช้บริการเครื่องเล่นสาธารณะ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงซึ่งมีจำนวนมากถึง 60% จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 488 คน โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 20-30 ปี ภายในบริเวณที่อยู่อาศัยมีเครื่องเล่นสนามติดตั้งอยู่ และนิยมพาบุตรหลานไปใช้บริการเครื่องเล่น 2-3 ครั้งต่อสัปดาห์ ในส่วนของพฤติกรรมความชอบการเลือกใช้เครื่องเล่นพบว่า สีสน มีผลอย่างมากต่อการเลือกใช้บริการเครื่องเล่น อุปกรณ์สิ้น คือลักษณะของเครื่องเล่นที่ได้รับความนิยมสูงสุด วัสดุรองพื้นสนามที่ผู้ใช้บริการส่วนใหญ่รู้สึกไว้วางใจคือหญ้า และนิยมเลือกเครื่องเล่นสนามที่สร้างจากพลาสติกเนื่องจากรู้สึกปลอดภัย

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลทฤษฎีเกี่ยวกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมลักษณะไทยที่เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัยเนื่องจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมลักษณะไทยที่เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดสุโขทัย ผู้วิจัยได้นำบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมผ่านการคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม และผู้ดูแลพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสวรรคตนาถ ได้บริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมที่มีความเหมาะสมในการนำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ ได้แก่เครื่องสังคโลก

ผลจากการศึกษาข้อมูลทฤษฎีและปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยพบว่า อุปกรณ์เล่นและป็นปายมีความเหมาะสมในการนำมาสร้างสรรค์เนื่องจากได้รับความนิยมเหมาะสมกับการเล่นและพัฒนาการของเด็กหลากหลายช่วงอายุวัย แต่หากเครื่องเล่นมีความสูงเกินกว่า 75 เซนติเมตรขึ้นไปควรมีราว หรือผนังกันตก หากมีช่องระบายอากาศ เพื่อป้องกันนิ้วมือ ไปจนถึงศีรษะเข้าไปติด ควรมีขนาดเล็กกว่า 0.5 เซนติเมตร และใหญ่มากกว่า 23 เซนติเมตร ในการสร้างสรรค์เครื่องเล่นหากมีน็อต หรือสกรู ควรมีระบบกันคลาย หรือซ่อนหัวน็อต ด้านพื้นที่ในการติดตั้ง พื้นสนามที่สามารถดูดซับพลังงานได้คือทราย โดยต้องมีความหนาไม่น้อยกว่า 20 เซนติเมตร และหากเครื่องเล่นมีความสูง 1.20 เมตร พื้นทรายควรมีความหนามากกว่า 30 เซนติเมตร

ผู้วิจัยได้นำผลจากการศึกษาวิจัยเบื้องต้นมาบูรณาการเป็นแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะที่มีความสูง 3 เมตร มีการใช้งานทั้งป็นปาย และลื่นไถล พื้นผิวภายนอกเป็นสีน้ำดินขาว ลวดลายเส้นภายนอกดัดแปลงมาจากลวดลายปลาที่ปรากฏบนเครื่องสังคโลก ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ความมั่งคั่ง การมีชีวิต ความอุดม และสุขสราญในชีวิตคู่

การอภิปรายผล

จากการศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ อภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

จากกระบวนการลงพื้นที่และการศึกษาวิจัยพบว่า สถานที่ที่มีการติดตั้งเครื่องเล่นสนามสนามเด็กเล่น สวนสาธารณะ รวมไปถึงพื้นที่สาธารณะที่ผู้คนมาใช้ประโยชน์ร่วมกัน มีความสำคัญอย่างมากในการสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกันของคนภายในครอบครัว ชุมชน ตลอดจนไปถึงกลุ่มสังคมที่กว้างขวางออกไปอีกด้วย ดังนั้นการสร้างสรรค์เครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงความสวยงาม ไม่สร้างทัศนอุจาดให้กับพื้นที่ เช่นการประดับตกแต่งด้วยประติมากรรมที่มีประโยชน์ใช้สอย สวยงาม มีความหมายที่ผู้คนที่มาใช้บริการสามารถเข้าใจได้ จึงเป็นหนึ่งในสิ่งที่ผู้วิจัยเห็นว่าผู้ที่ออกแบบสร้างสรรค์พื้นที่ หรือประติมากรรมที่จะนำไปติดตั้งในพื้นที่ต่างๆ ควรให้ความสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิด”ศิลปสาธารณะ” ของ คุณวิจิตร อภิชาติ

เกรียงไกร ซึ่งศิลปสาธารณะในแนวความคิดนี้ คือ ศิลปะที่จะเป็นประโยชน์ต่อสาธารณะมีความหมายที่ผู้คนสามารถเข้าใจได้ ไม่ใช่แค่ตัวศิลปินเพียงอย่างเดียว

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยครั้งนี้ สามารถนำไปพัฒนาต่อและตัวอย่างขององค์ความรู้ในการสร้างสรรค์เครื่องเล่นสนามสำหรับเด็กปฐมวัยในพื้นที่สาธารณะอื่นๆ ต่อไป เพื่อความสวยงาม และสร้างประโยชน์อย่างสูงสุดให้กับพื้นที่นั้นๆ แต่การสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นนั้นนอกจากจะต้องคำนึงถึงความสวยงาม ยังต้องคำนึงถึงบริบทที่จะนำมาสร้างสรรค์อีกด้วย เนื่องจากบริบทในแต่ละพื้นที่ล้วนมีความเชื่อ ศรัทธา และศาสนา ที่อาจมีผลกระทบต่อจิตใจเข้ามาเกี่ยวข้อง ในส่วนของการใช้งานด้านเครื่องเล่น ควรคำนึงถึงอันตรายเป็นหลักเนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น อยากลอง ซึ่งอาจก่อให้เกิดอันตรายได้



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กลุ่มงานข้อมูลสารสนเทศและการสื่อสารสำนักงานจังหวัดสุโขทัย. (ม.ม.ป.). จังหวัดสุโขทัย. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2559, จาก <http://www.sukhothai.go.th/3584/>
- กุสุมา ภูใหญ่. (2556). แนวคิดพื้นที่สาธารณะ. สืบค้นเมื่อ 2 ตุลาคม 2559, จาก <http://kusumakooyai.blogspot.com/2013/05/blog-post.html>
- กฤษณา พิณศรี; และคณะ. (2535). เครื่องถ้วยสุโขทัย: พัฒนาการเครื่องถ้วยไทย. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- งามตา รอดสนใจ. (ม.ม.ป.). มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมสนามเด็กเล่น *Playground for Children*. กรุงเทพฯ: ศูนย์วิจัยเพื่อสร้างความปลอดภัยและป้องกันการบาดเจ็บในเด็ก โรงพยาบาลรามาธิบดี.
- ณัฐภัทร จันทวิช. (2542). ความหมายของลวดลายบนเครื่องถ้วยจีน. ศิลปากร ปีที่ 42 ฉบับที่ 4 (กรกฎาคม-สิงหาคม).
- ณัฐพร ตุก ไชยเดช. (ม.ม.ป.). การเล่นของเด็กปฐมวัย. เข้าถึงได้จาก: <https://www.gotoknow.org/posts/466794> (วันสืบค้นข้อมูล: 2 ตุลาคม 2559)
- ณัฐกุล ตันติไพจิตร. (2556). สนามเด็กเล่นสำหรับเด็กพิเศษ. สาขาวิชาภูมิสถาปัตยกรรม ภาค วิชาการออกแบบและวางแผนชุมชนเมือง. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ดร.ตฤณ กิตติการอำพล. (2558). ประติมากรรมเพื่อบำบัดเด็กออทิสติก. คณะศึกษาศาสตร์ ภาค วิชาการจัดการเรียนรู้ สาขาการสอนศิลปะ. ชลบุรี. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ธนกร สิทธิราช. (2556). ชีวิตคนเมือง: การสร้างสรรค์ประติมากรรมติดตั้งพื้นที่สาธารณะ กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ประยุกต์ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. ถ่ายเอกสาร.
- นิภา สังคณาคินทร์. (2558, มกราคม – มิถุนายน). การศึกษาลวดลายรูปสัตว์ที่ปรากฏบนเครื่องถ้วยสุโขทัย. วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการวิจัย และงานสร้างสรรค์ ราชชมงคลธัญบุรี. 2(1): 80-105.
- ประวัตร์ จันทเพ; และกาญจนา นาตะพินธุ. (2555). สภาพแวดล้อมและความปลอดภัยของสนามเด็กเล่นในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและโรงเรียนประถมศึกษา อำเภอท่าบ่อ จังหวัดหนองคาย. วารสารวิจัยสาธารณสุขศาสตร์. 5(1): 1-12.
- พลสวัสดิ์ มุมบ้านเช่า. (2553). ประติมากรรม. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วัลลภา รุ่งศิริแสงรัตน์. (2545). บรรพบุรุษไทย: สมัยก่อนสุโขทัยและสมัยสุโขทัย. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2547). ศิลปะสุโขทัย: บทวิเคราะห์หลักฐานโบราณคดี จารึกและศิลปกรรม. นครปฐม: สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศิริรักษ์ ศิวารมย์. (ม.ป.ป). *บทความ ถา วก้อตสก็ม้องจิตวิทยาเป็นเรื่องสัจญะและวัฒนธรรม*.

เชียงใหม่: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ศิราณี ศรีวะสุทธิ์. (2556). *ศิลปสมัยสุโขทัย*. สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2559, จาก http://siranee2534.blogspot.com/2013/01/blog-post_1534.html

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน). (ม.ม.ป.). *ฐานข้อมูลจารึกในประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ

20 สิงหาคม 2559, จาก <http://www.sac.or.th/databases/inscriptions/index.php>

----- (ม.ม.ป.). *ฐานข้อมูลพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย*. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2559, จาก <http://www.sac.or.th/databases/museumdatabase/>

สารสนเทศจังหวัดที่ตั้งสาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (ม.ม.ป.).

ศิลปกรรมสมัยสุโขทัย. สืบค้นเมื่อ 11 กันยายน 2559, จาก <http://www.info.ru.ac.th/province/sukhotai/art3.htm>

สารสนเทศจังหวัดที่ตั้งสาขาวิทยบริการเฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. (ม.ม.ป.).

พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสุวรรณนายก. สืบค้นเมื่อ 11 กันยายน 2559, จาก <http://www.info.ru.ac.th/province/Sukhotai/swmesuem.htm>

สันต์ สุวจจรานันท์. (2557). *ว่าด้วยทฤษฎีทางสถาปัตยกรรม: พื้นที่สาธารณะและพื้นที่ทางสังคม*. เชียงใหม่: ศูนย์บริหารงานวิจัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

หม่อมหลวงจิรทิพย์ เทวกุล. (2550). *แนวทางการออกแบบสวนสาธารณะแบบยั่งยืนสำหรับพื้นที่ว่างเว้นจากการใช้งาน ในกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

School of Changemakers. (2015). *A Great Public Space*. Retrieved June 28, 2016, from <https://www.schoolofchangemakers.com/knowledge/11075>

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ และหนังสือขอความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญ



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญที่ปรึกษางานวิจัยเรื่องการศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ

1. รองศาสตราจารย์ สุนทร สุวรรณเหม ผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม
วุฒิการศึกษา ปริญญาโท สาขาประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร
ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ประสบการณ์การทำงาน 17 ปี
วิชาที่สอน ประติมากรรม
2. รองศาสตราจารย์ สุกีร์ เกษรเกศรา ผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม
วุฒิการศึกษา ปริญญาโท สาขาประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
ประสบการณ์การทำงาน 16 ปี
วิชาที่สอน ประติมากรรม
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รัชชัย หงษ์แพ่ง ผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม
วุฒิการศึกษา ปริญญาโท สาขาประติมากรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200
ประสบการณ์การทำงาน 20 ปี
วิชาที่สอน ประติมากรรม
4. รองศาสตราจารย์ ดร. ณัฏวิษณุ ดิกุล ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
วุฒิการศึกษา ปริญญาเอก สาขาการออกแบบและผลิตแบบบูรณาการ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์

สถานที่ทำงาน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบสิ่งแวดล้อม
มหาวิทยาลัยแม่โจ้

ตำบลหนองหาร อ.สันทราย จ.เชียงใหม่ 50290

ประสบการณ์การทำงาน 6 ปี

วิชาที่สอน การจัดการสิ่งแวดล้อมภายในอาคาร

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

การวิเคราะห์วัฏจักรชีวิตผลิตภัณฑ์เพื่อการออกแบบ

เคหะสงเคราะห์

การออกแบบสิ่งแวดล้อมในงานสถาปัตยกรรม

การออกแบบสถาปัตยกรรมที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

การประเมินสิ่งแวดล้อม

5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันทริยา สาเอี่ยม ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา

ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์

สถานที่ทำงาน คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ถนนห้วยแก้ว ตำบลสุเทพ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ 50200

ประสบการณ์การทำงาน 31 ปี

บว. 413

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
แบบขอออกหนังสือรับรองเชิญผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....วัชรียา.....นามสกุล.....บุตรแก้ว.....
 รหัสประจำตัวนิสิต.....57199130502.....นิสิตระดับ () ปริญญาเอก () ปริญญาโท - เอก (✓) ปริญญาโท
 หลักสูตร.....ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต.....สาขาวิชา.....ศิลปกรรม.....
 คณะ/สถาบัน/สำนัก.....บัณฑิตวิทยาลัย.....E-mail.....W.chareeya@gmail.com.....โทร.....0988058823.....

(✓) ปริญญาโท () สารนิพนธ์

ขณะนี้ ข้าพเจ้าได้ส่งเค้าโครงปริญญาโทและเค้าโครงสารนิพนธ์ที่บัณฑิตวิทยาลัยแล้ว

เมื่อวันที่.....19.....เดือน.....ธันวาคม.....พ.ศ.....2559.....

ชื่อเรื่องปริญญาโท / สารนิพนธ์ (ภาษาไทยและกรุณาเขียนตัวบรรจง).....การศึกษาและออกแบบประติมากรรม
 เครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ.....

โดยมี อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท / อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ คือ

.....ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริย วานิชกร..... อาจารย์ที่ปรึกษานัก/อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์

.....ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกปาน..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (ถ้ามี)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม (ถ้ามี)

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ตำแหน่งทางวิชาการ (ศ. /รศ. /ผศ. /ดร. /อ.)	ประเภทเครื่องมือ	หัวหน้าหน่วยงานที่ให้ ทำหนังสือถึง
1.ดร.นันทิยา สาเอี่ยม ✓	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	แบบสัมภาษณ์ ✓	ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. สุนทร สุวรรณเหม ✓	รองศาสตราจารย์	แบบประเมิน	สาขาประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3. สุกรี เกษรเกสร ✓	รองศาสตราจารย์	แบบประเมิน	สาขาประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
4. อัครชัย หงษ์แพง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	แบบประเมิน	สาขาประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
5.ดร.ณัฏฐาญ์ ติกุล ✓	รองศาสตราจารย์	แบบประเมิน	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการ ออกแบบสิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยแม่โจ้

ข้าพเจ้ามีความประสงค์จะขอให้บัณฑิตวิทยาลัยออกหนังสือรับรองผู้เชี่ยวชาญ เพื่อติดต่อกับบุคคลหรือ
 หน่วยงานดังกล่าว และข้าพเจ้าได้ติดต่อทบทวนเป็นการภายในเรียบร้อยแล้ว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ลงชื่อนิสิต.....วัชรียา.....บุตรแก้ว.....

(.....นางสาววัชรียา.....บุตรแก้ว.....)

วันที่ 6 เดือน 2 พ.ศ. 2560

14 ก.พ. 2560

...../ร่าง
/พิมพ์
/ทบทวน
 14ก.พ.60

หมายเหตุ 1. นิสิตที่ประสงค์จะขอเชิญผู้เชี่ยวชาญมาตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย โปรดกรุณาติดต่อกับ
 ผู้เชี่ยวชาญเป็นการภายในให้ทราบก่อนทุกครั้ง เพื่อความสะดวกของนิสิต

นิสิตสามารถดาวน์โหลดแบบฟอร์มได้ที่ <http://grad.swu.ac.th/>

ภาคผนวก ข

แบบสอบถาม แบบประเมิน สำหรับผู้เชี่ยวชาญ
และผู้ที่อาศัยอยู่ในบริเวณพื้นที่ที่ทำการทดลองติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น
สำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย
ในพื้นที่สาธารณะ



แบบสอบถามความคิดเห็นผู้ใช้บริการเครื่องเล่นสนาม

เกี่ยวกับความชอบ, ประสิทธิภาพ, พฤติกรรม และการใช้บริการเครื่องเล่นสนาม
ของบุตรหลาน หรือ ผู้ตอบในวัยเด็ก

การวิจัยการศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ โดยนางสาววัชรียา บุตรแก้ว นักศึกษาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วาณิชกร

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิเทพ มุสิกะปาน

วัตถุประสงค์

แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับความชอบ พฤติกรรมการเล่น และการใช้บริการเครื่องเล่น

คำชี้แจงเกี่ยวกับแบบสอบถาม:

แบบสอบถามการศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ มีส่วนประกอบทั้งหมด 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลความชอบ และการใช้บริการเครื่องเล่นสนาม

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องเพียงช่องเดียวที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริงของท่านมากที่สุด คำตอบนี้จะไม่มีถูกหรือผิด

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. อายุ

☐ ต่ำกว่า 20 ปี

☐ 20 – 30 ปี

☐ 30 – 40 ปี

☐ มากกว่า 40 ปี

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลความชอบ และการใช้บริการเครื่องเล่นสนาม (สนามเด็กเล่น)

คำชี้แจง โปรดเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องเพียงช่องเดียวที่ตรงกับสภาพที่เป็นจริงของท่านมากที่สุด คำตอบนี้จะไม่มีถูกหรือผิด

1. ภายในบริเวณใกล้ที่อยู่อาศัยของท่าน มีเครื่องเล่นสนาม (สนามเด็กเล่น) หรือไม่

☐ มี

☐ ไม่มี

2. ท่านพาบุตรหลานไปใช้บริการเครื่องเล่นในวันหยุดบ่อยแค่ไหน

☐ ทุกวัน

☐ อาทิตย์ละ 2-3 ครั้ง

☐ อาทิตย์ละครั้ง

☐ เดือนละครั้ง

☐ น้อยกว่าเดือนละครั้ง

☐ อื่นๆ (โปรดระบุ).....

3. สีสันมีผลต่อการเลือกเครื่องเล่นของท่านหรือบุตรหลานของท่านหรือไม่

☐ มี

☐ ไม่มี (สีอะไรก็ได้)

4. ท่าน หรือบุตรหลานของท่านชอบเล่นเครื่องเล่นในลักษณะใดมากที่สุด

☐ อุปกรณ์ปีนป่าย – บันได, บันไดโค้ง, บันไดแบบตาข่าย, บันไดยางรถยนต์



☐ อุปกรณ์ห้อยโหนราว – ราวโหน, ห่วงโหน, เชือกแบบทาร์ซาน



☐ อุปกรณ์ลื่น – กระดานลื่น, อุโมงค์ลื่น, อุโมงค์ลอด



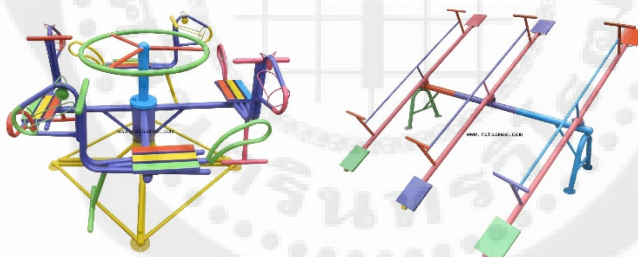
- ☐ อุปกรณ์ไกว – ซิงช้าหมุนรอบแกนเดียว, ซิงช้าแกว่งหน้าหลัง



- ☐ อุปกรณ์ทรงตัว – คานไม้ทรงตัว, สะพานเชือก, สะพานโซ่



- ☐ อุปกรณ์เคลื่อนไหว – แท่นหมุน, ม้าหมุน, ม้าโยก, ไม้กระดก



5. วัสดุรองพื้นสนามที่ติดตั้งเครื่องเล่นชนิดใดที่ท่านชื่นชอบ หรือรู้สึกปลอดภัยที่สุด

- ☐ ททราย
☐ หญ้า
☐ ปูน
☐ อื่นๆ โปรดระบุ.....

6. เครื่องเล่นที่สร้างสรรค์จากวัสดุใดที่ท่านชอบ หรือรู้สึกไว้วางใจให้บุตรหลานท่านเล่น

- ☐ เหล็ก
☐ สแตนเลส
☐ ไม้
☐ พลาสติก
☐ ปูน



แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ

เกี่ยวกับการคัดเลือกบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย
ที่มีความเหมาะสมในการนำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่น

การวิจัย การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้อง
กับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ โดยนางสาววัชรียา บุตรแก้ว
นักศึกษาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วาณิชกร

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน

คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อคัดเลือกแบบบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัด
สุโขทัยที่มีความเหมาะสมในการนำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

ใส่เครื่องหมาย ✓ พร้อมแสดงความคิดเห็นในช่องบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัด
สุโขทัยที่มีความเหมาะสมในการนำมาสร้างสรรค์ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

บริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม	ความคิดเห็น
 พระพุทธรูปสมัยสุโขทัย	
 สถาปัตยกรรมสมัยสุโขทัย	
 สถาปัตยกรรมสมัยสุโขทัย	
 ผ้าซิ่นตีนจกชาวไทยพวน	



แบบประเมินแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ

เกี่ยวกับแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สร้างสรรค์มาจากบริบท
เชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยที่มีความเหมาะสมในการนำมาติดตั้งในพื้นที่
สาธารณะ

การวิจัย การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้อง
กับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ โดย นางสาววัชรียา บุตรแก้ว
นักศึกษาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วาณิชกร

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิเทพ มุสิกะปาน

คำชี้แจง

แบบประเมินชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อคัดเลือกแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็ก
ปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่มีความเหมาะสม
ในการนำมาติดตั้งภายในพื้นที่สาธารณะ มีส่วนประกอบทั้งหมด 2 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 รายละเอียดแบบร่าง

ส่วนที่ 2 ตารางประเมินแบบร่าง

ส่วนที่ 1

รายละเอียดแบบร่างที่ 1



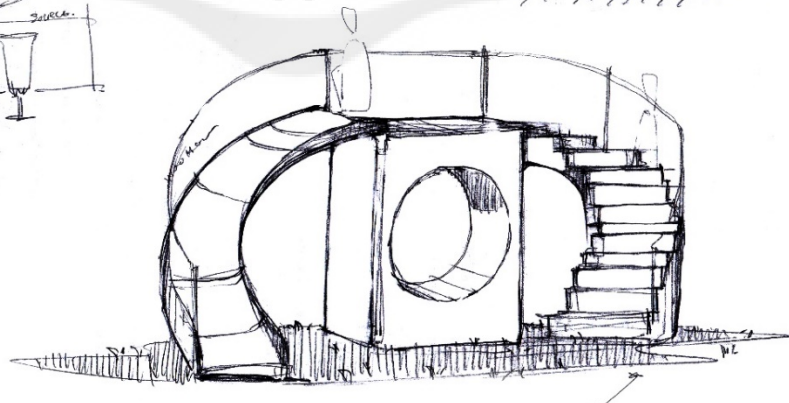
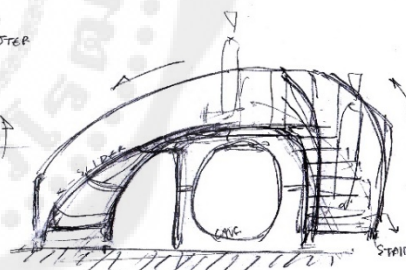
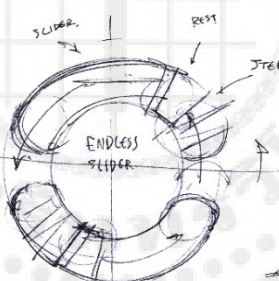
ลายปลาในภาชนะประเภทเคลือบเขียว (ขุดลายใต้เคลือบ)



เครื่องสังคโลก



การใช้งานประเภทปิ้นพาย อุโมงค์ลอด และลิ้นไถล



รายละเอียดแบบร่างที่ 2



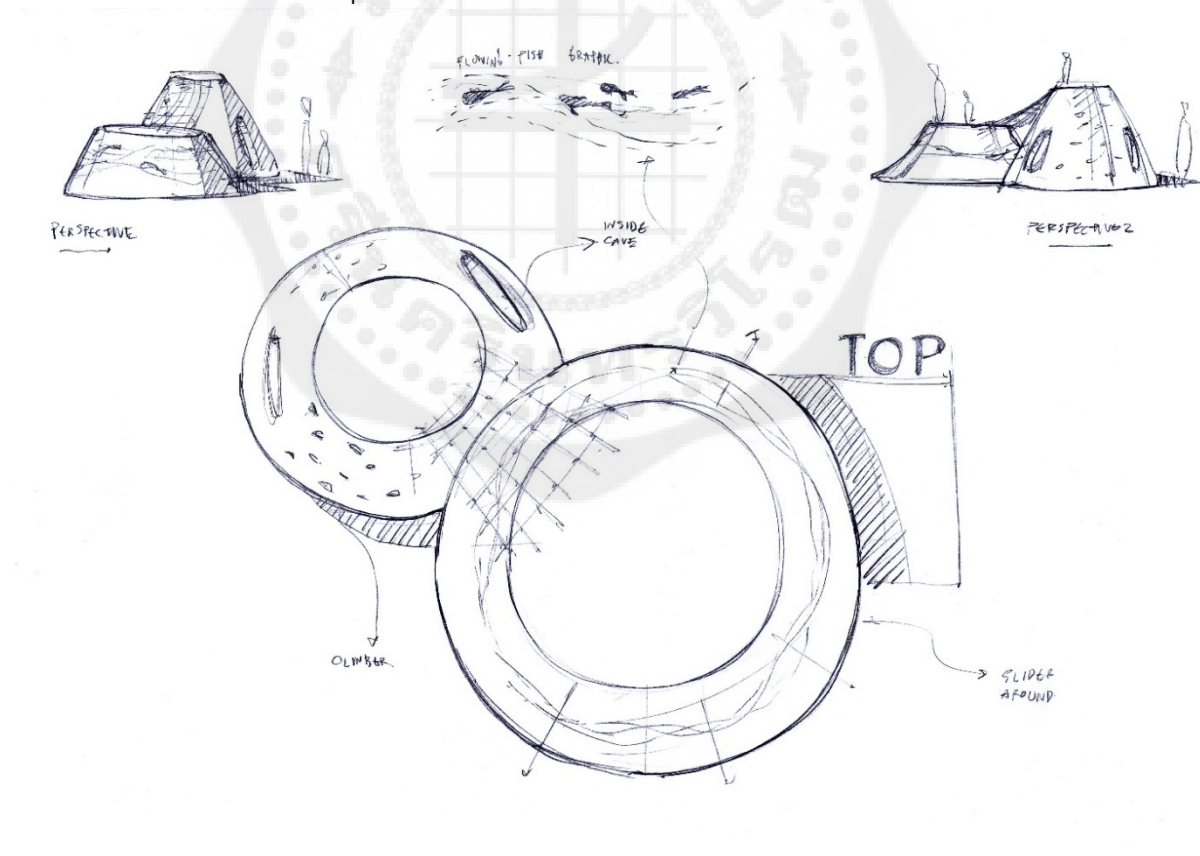
ลวดลาย ลายปลาในภาชนะประเภทเคลือบเขียว (ชุดลายใต้เคลือบ)



รูปทรง เครื่องสังคโลก



การใช้งาน ประเภทปืนปาย อุโมงค์ลอด และลิ้นไถล



รายละเอียดแบบร่างที่ 3



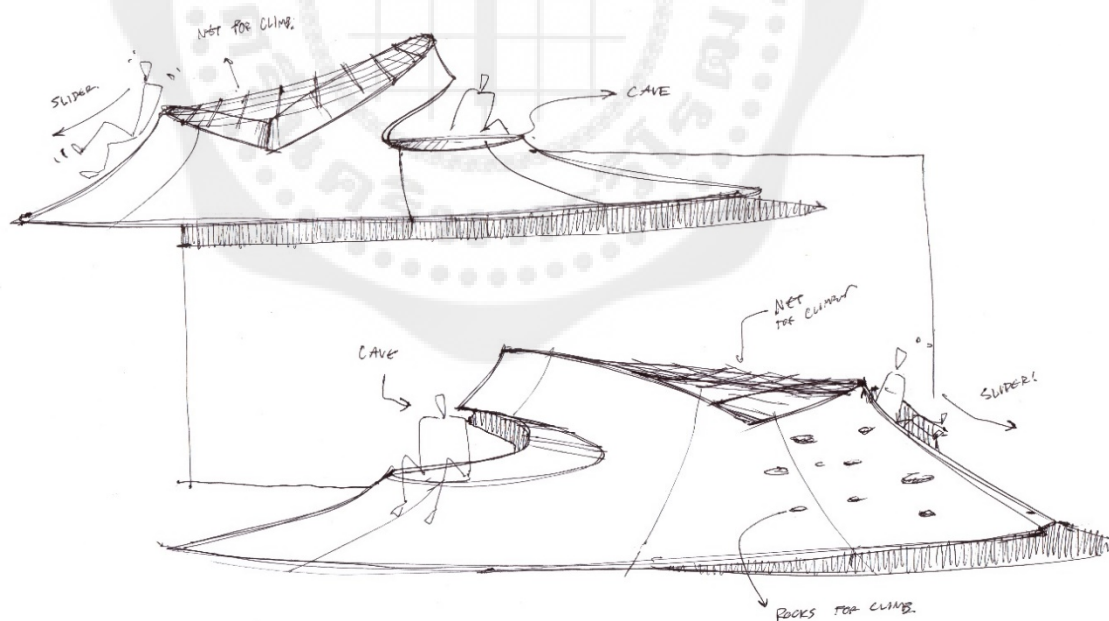
ลวดลาย ลายปลาในภาชนะประเภทเคลือบเขียว (ชุดลายใต้เคลือบ)



รูปทรง เครื่องสังคโลก



การใช้งาน ประเภทปีนป่าย และลื่นไถล นั่งพักผ่อน



รายละเอียดแบบร่างที่ 4



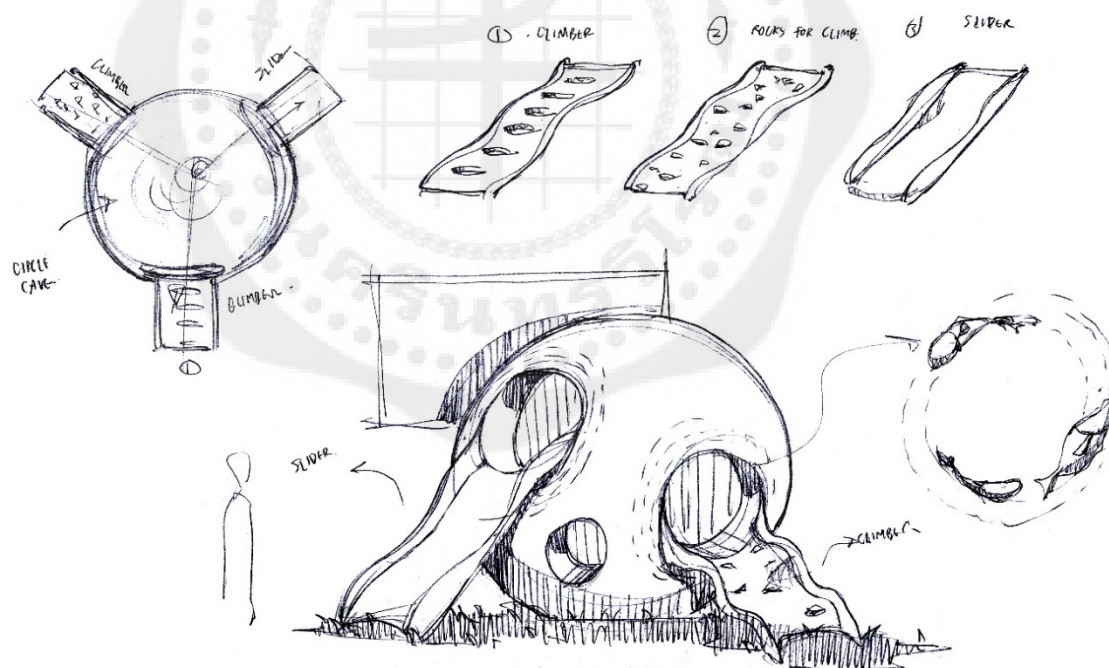
ลวดลาย ลายปลาในภาชนะประเภทเคลือบเขียว (ชุดลายใต้เคลือบ)



รูปทรง เครื่องสังคโลก



การใช้งานประเภท ปีนป่าย อุโมงค์ลอด และลื่นไถล



รายละเอียดแบบร่างที่ 5



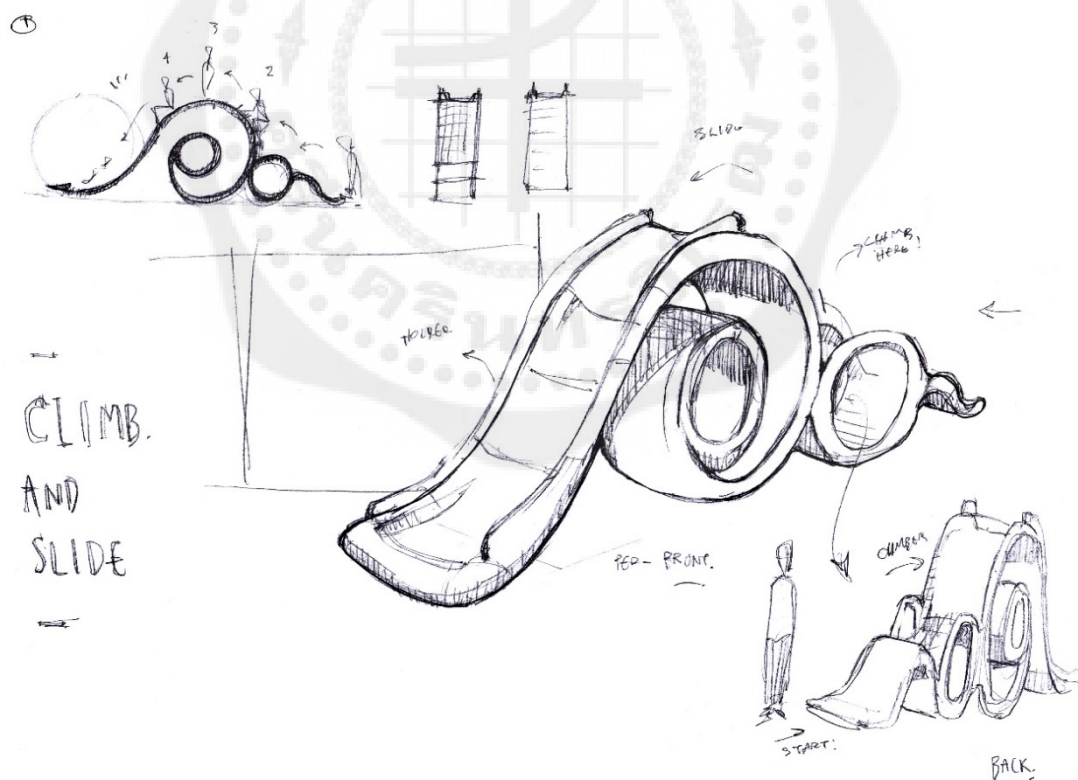
ลวดลาย ลายปลาในภาชนะประเภทเคลือบเขียว (ชุดลายใต้เคลือบ)



รูปทรง เครื่องสังคโลก



การใช้งาน ประเภทปีนป่าย อุโมงค์ลอด และลื่นไถล



รายละเอียดแบบร่างที่ 6



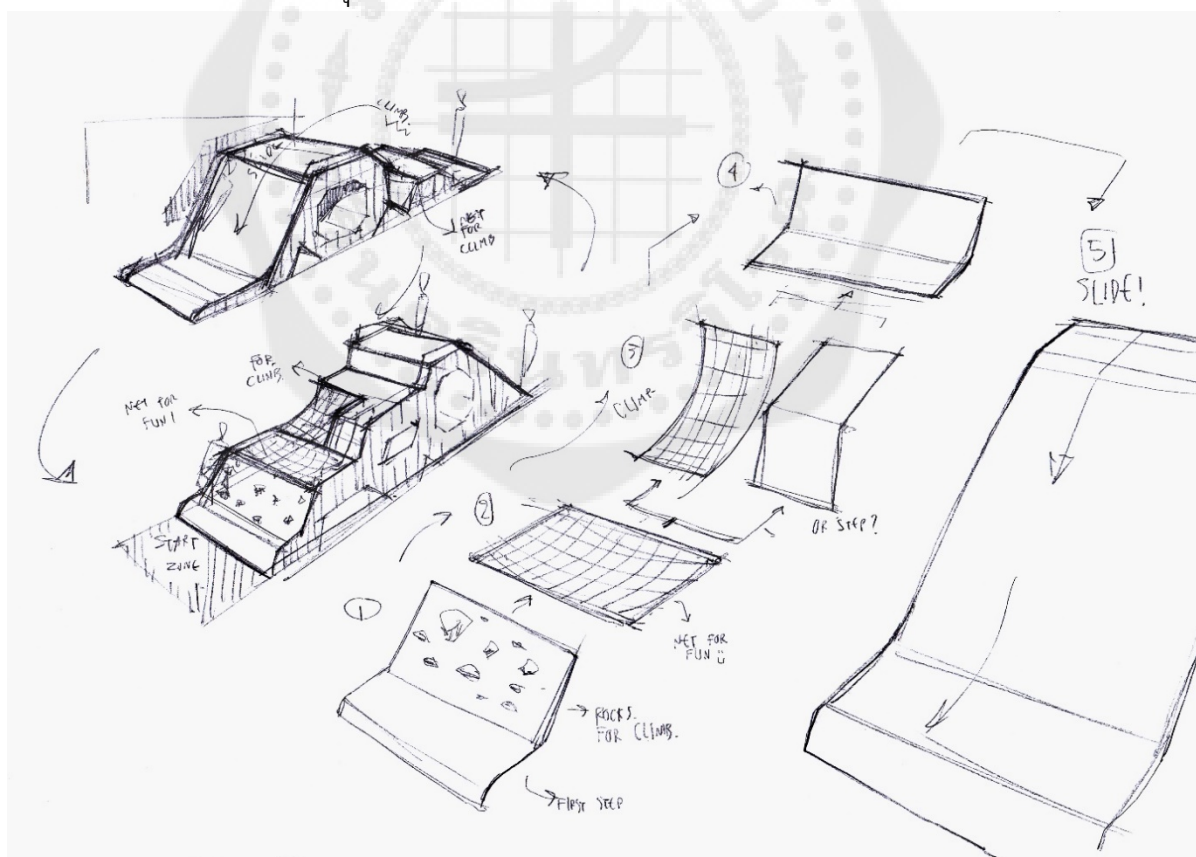
ลวดลาย ลายปลาในภาชนะประเภทเคลือบเขียว (ชุดลายใต้เคลือบ)



รูปทรง เครื่องสังคโลก



การใช้งาน ประเภทปืนปาย อุโมงค์ลอด และลิ้นไถล



รายละเอียดแบบร่างที่ 7



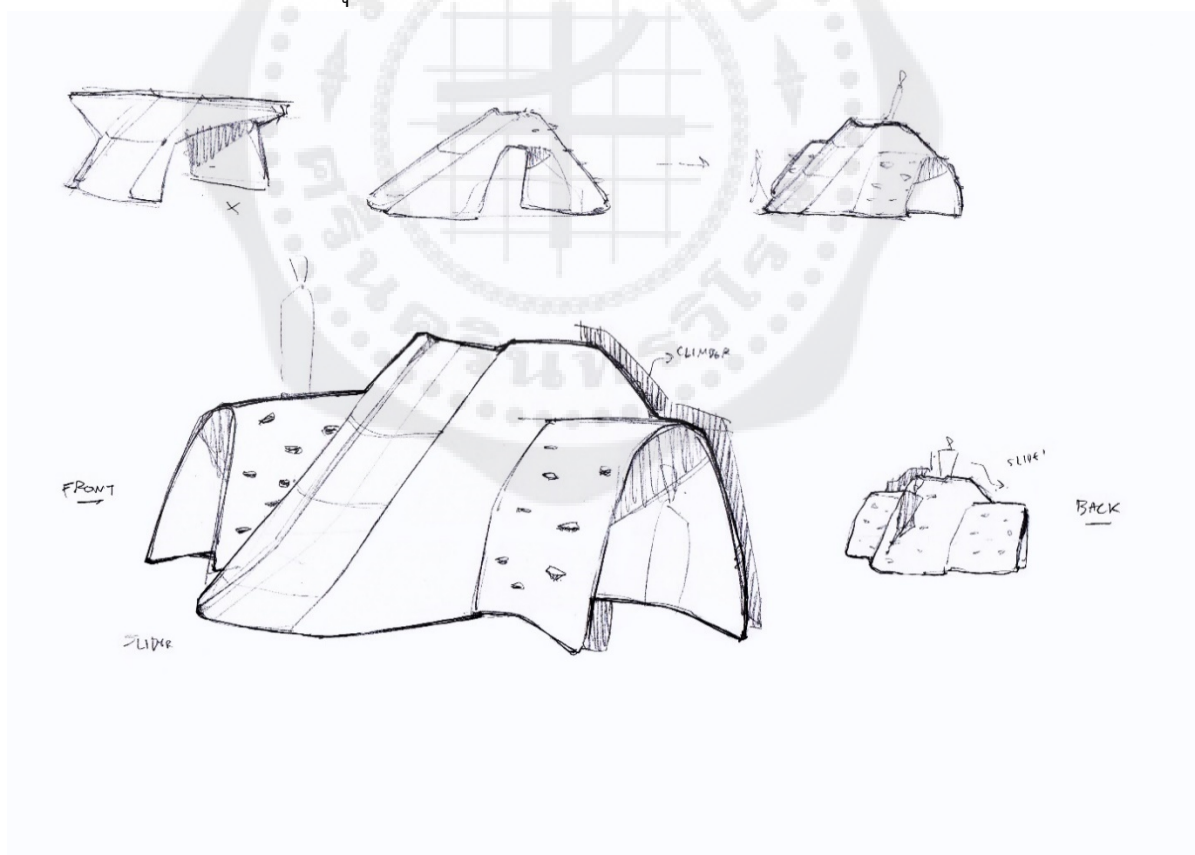
ลวดลาย ลายปลาในภาชนะประเภทเคลือบเขียว (ชุดลายใต้เคลือบ)

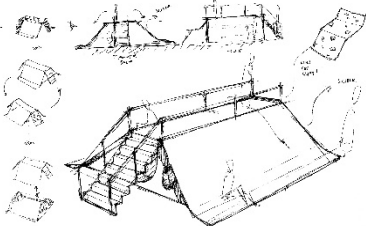


รูปทรง เครื่องสังคโลก



การใช้งาน ประเภทปืนปาย อุโมงค์ลอด และลิ้นไถล



ลำดับ ที่	แบบร่าง 2 มิติ	เกณฑ์การให้คะแนน														
		ความสวยงาม					ความหมายที่ สอดคล้องกับบริบท เชิงศิลปวัฒนธรรม ของจังหวัดสุโขทัย					ประโยชน์ใช้สอย				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
8																

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....



แบบประเมินความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ

เกี่ยวกับแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สร้างสรรค์มาจากบริบท
เชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย
ที่มีความเหมาะสมในการนำมาติดตั้งในพื้นที่สาธารณะ

การวิจัย การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้อง
กับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ โดย นางสาววัชรียา บุตรแก้ว
นักศึกษาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรุณ วานิชกร

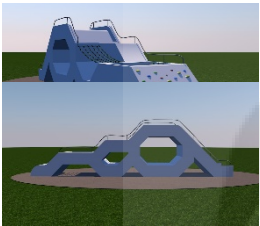
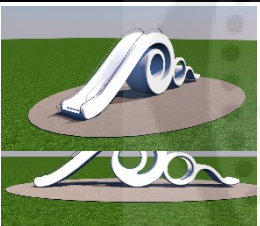
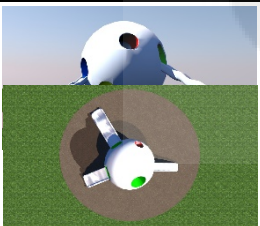
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน

คำชี้แจง

แบบประเมินชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อคัดเลือกแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็ก
ปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่มีความเหมาะสม
ในการนำมาติดตั้งภายในพื้นที่สาธารณะ โดยผู้ดูแลสถานที่ทำการทดลองติดตั้งประติมากรรมเครื่อง
เล่น (พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสวรรคตวรนายก)

ตารางประเมินแบบร่าง

คำชี้แจง ใส่เครื่องหมาย ☒ ลงในช่อง ☐ ที่ท่านเห็นว่ามีความเหมาะสมในการนำมาติดตั้งในพื้นที่สาธารณะ พร้อมทั้งประเมิน และเสนอแนะตามความคิดเห็นของท่านเพื่อนำไปพัฒนาในขั้นตอนต่อไป

แบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ	ความสวยงาม			ความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของ จ.สุโขทัย			การใช้งาน		
	มาก	ปานกลาง	น้อย	มาก	ปานกลาง	น้อย	มาก	ปานกลาง	น้อย
									
									
									

ข้อเสนอแนะ

.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ



แบบสอบถามผู้ที่อาศัยอยู่ในพื้นที่ที่ทำการทดลองติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น
เกี่ยวกับแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สร้างสรรค์มาจากบริบท
เชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย
ที่มีความเหมาะสมในการนำมาติดตั้งในพื้นที่สาธารณะ

การวิจัย การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สอดคล้อง
กับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ โดย นางสาววัชรียา บุตรแก้ว
นักศึกษาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ วานิชกร

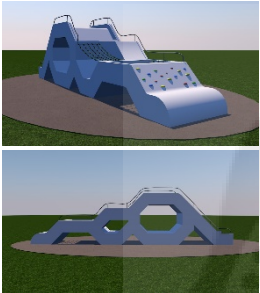
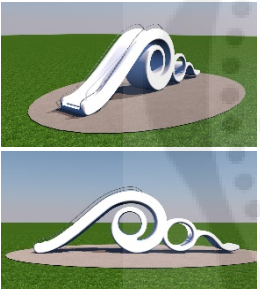
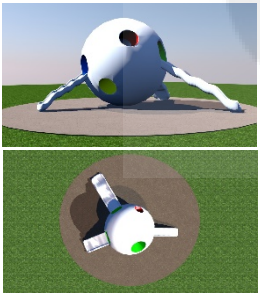
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน

คำชี้แจง

แบบประเมินชุดนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อคัดเลือกแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็ก
ปฐมวัยที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่มีความเหมาะสม
ในการนำมาติดตั้งภายในพื้นที่สาธารณะ โดยผู้ที่อาศัยอยู่ใกล้กับสถานที่ทำการทดลองติดตั้ง
ประติมากรรมเครื่องเล่น (พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติสวรรคตวนายก)

ตารางแสดงความคิดเห็น

คำชี้แจง ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ ที่ท่านเห็นว่ามีความเหมาะสมในการนำมาติดตั้งในพื้นที่สาธารณะ พร้อมทั้งเสนอแนะตามความคิดเห็นของท่านเพื่อนำไปพัฒนาในขั้นตอนต่อไป

แบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่น สำหรับเด็กปฐมวัยสอดคล้องกับ บริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของ จังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ	ความคิดเห็น
	
	
	

ภาคผนวก ค

การลงพื้นที่ และการเข้าพบปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ



การลงพื้นที่เพื่อสอบถามและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรม
ของจังหวัดสุโขทัย



การเข้าพบปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ



การเข้าพบปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม



การเข้าพบตรวจเครื่องมือวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญด้านภาษา



การเข้าพบปรึกษาภัณฑกรักษ์ผู้ดูแลพื้นที่ทดลองทำการติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น



การลงพื้นที่เพื่อสังเกตการณ์ สอบถาม และคัดเลือกแบบร่างประติมากรรมเครื่องเล่น
สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมายสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย
ในพื้นที่สาธารณะ

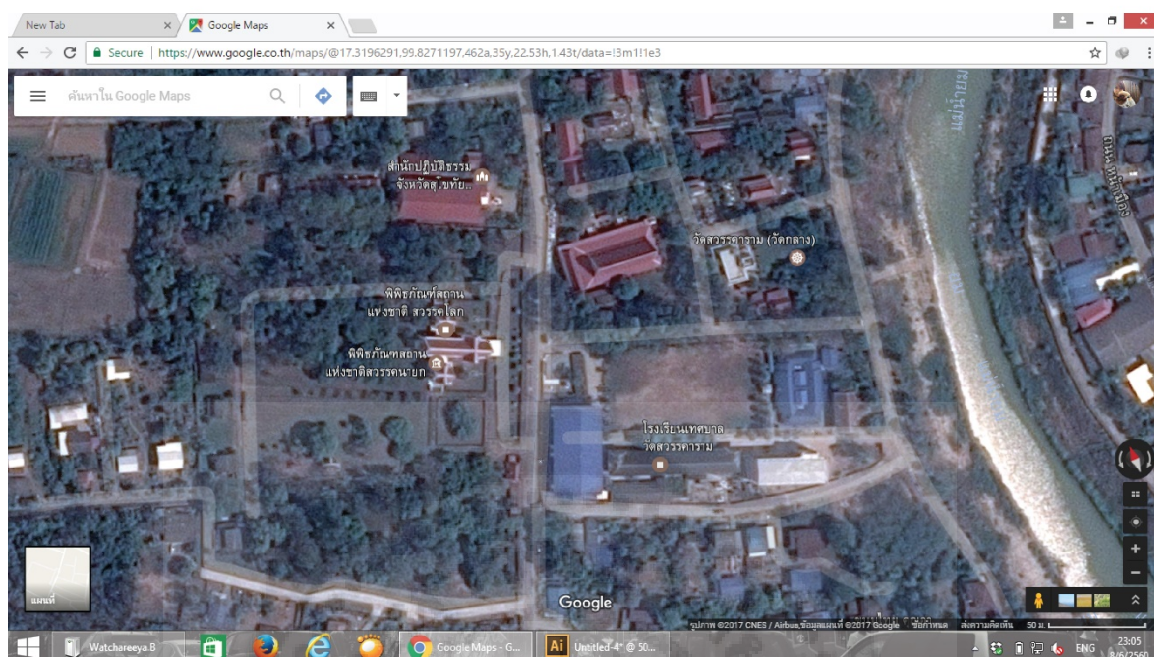


ภาคผนวก ง

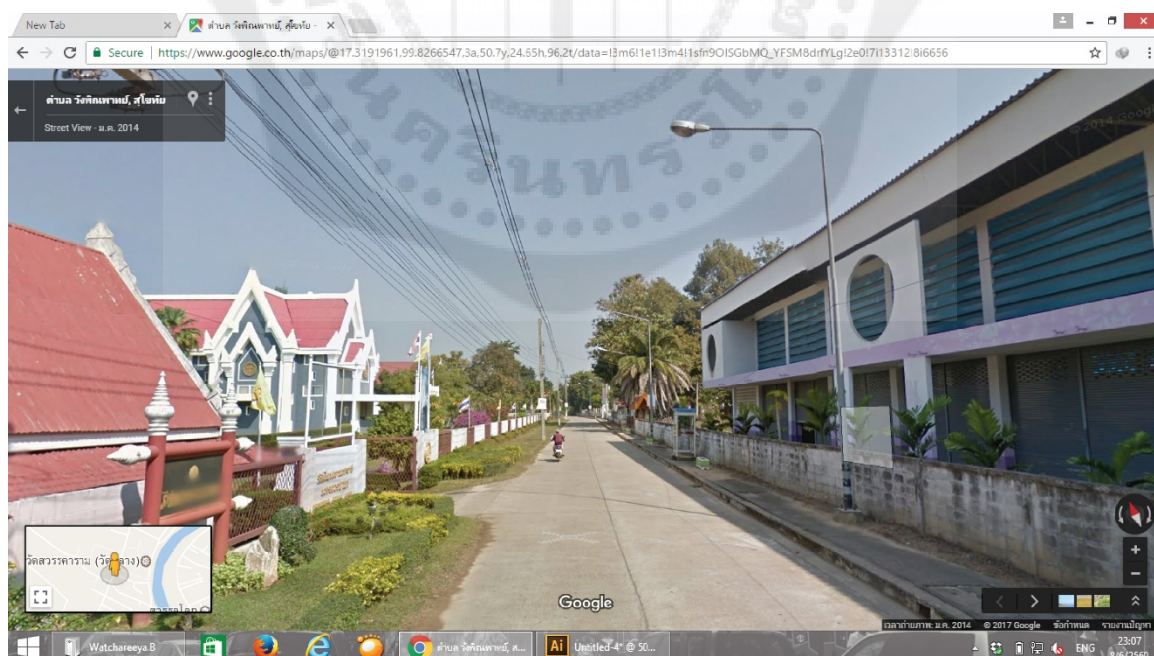
ภาพพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติสุวรรณนายก
พื้นที่ที่ทำการทดลองติดตั้งประติมากรรม



ภาพบริเวณพื้นที่ทำการติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น



ภาพด้านหน้าบริเวณพื้นที่ทำการติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น



ภาพด้านหน้าบริเวณพื้นที่ทำการติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น



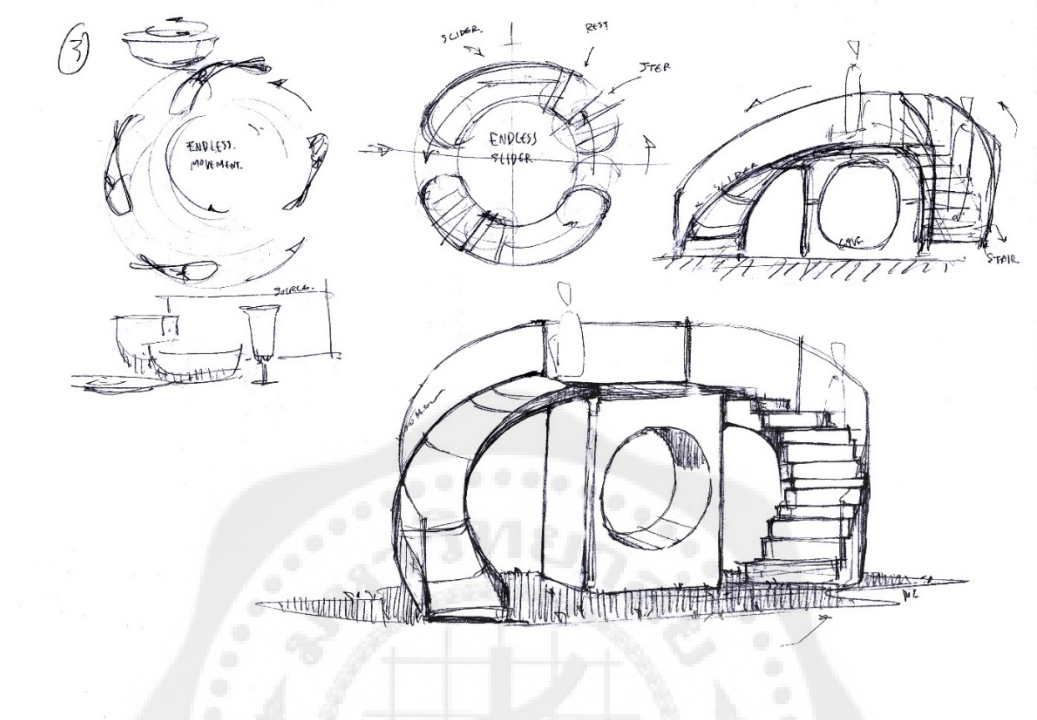
ภาพพื้นที่ทำการทดลองติดตั้งประติมากรรมเครื่องเล่น



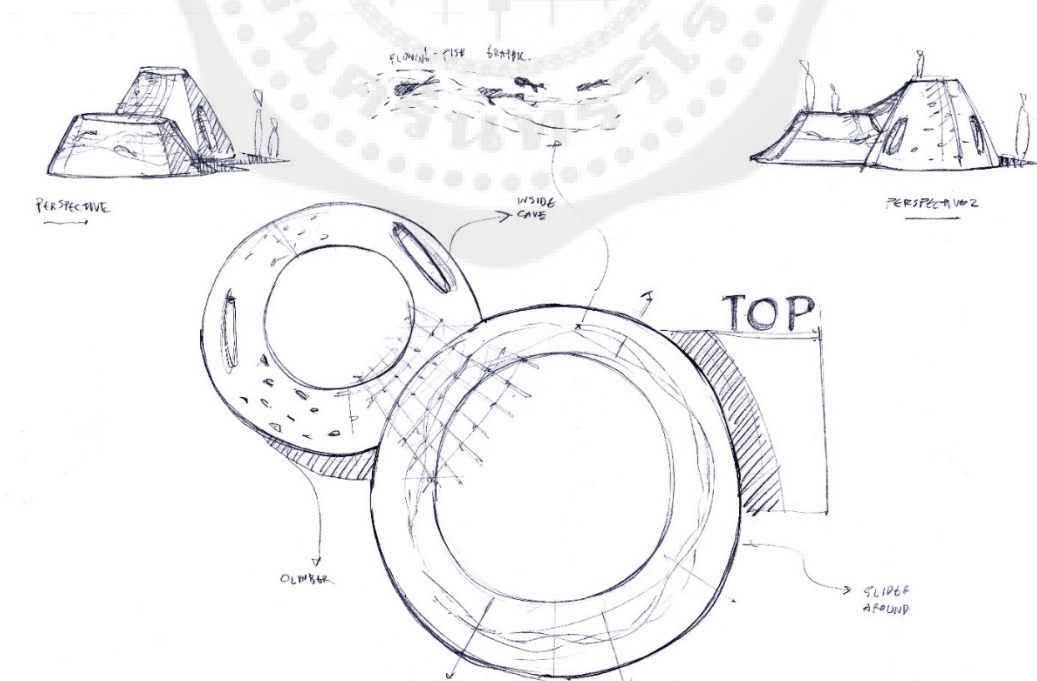
ภาคผนวก จ

ภาพ sketch ภาพ 3 มิติ และ ภาพเขียนแบบ

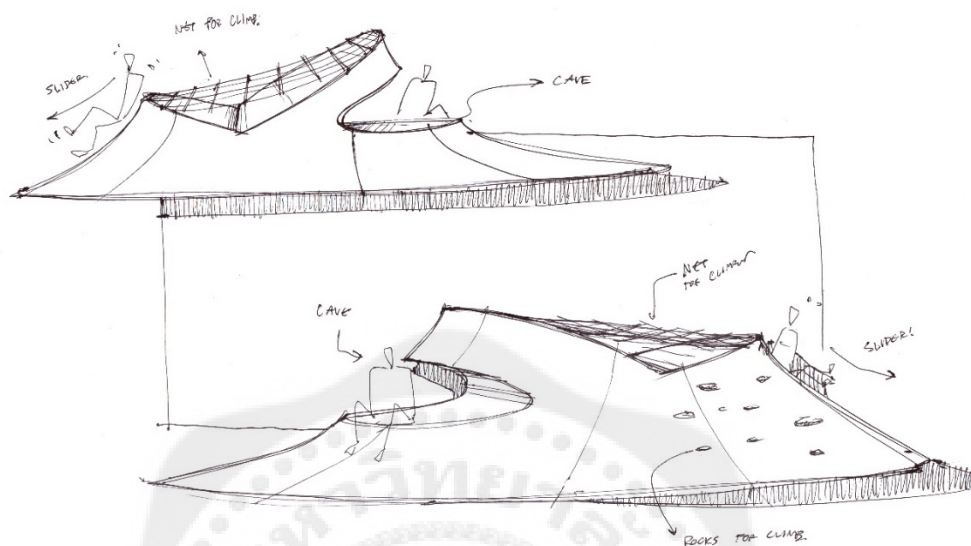
แบบร่างชิ้นที่ 1



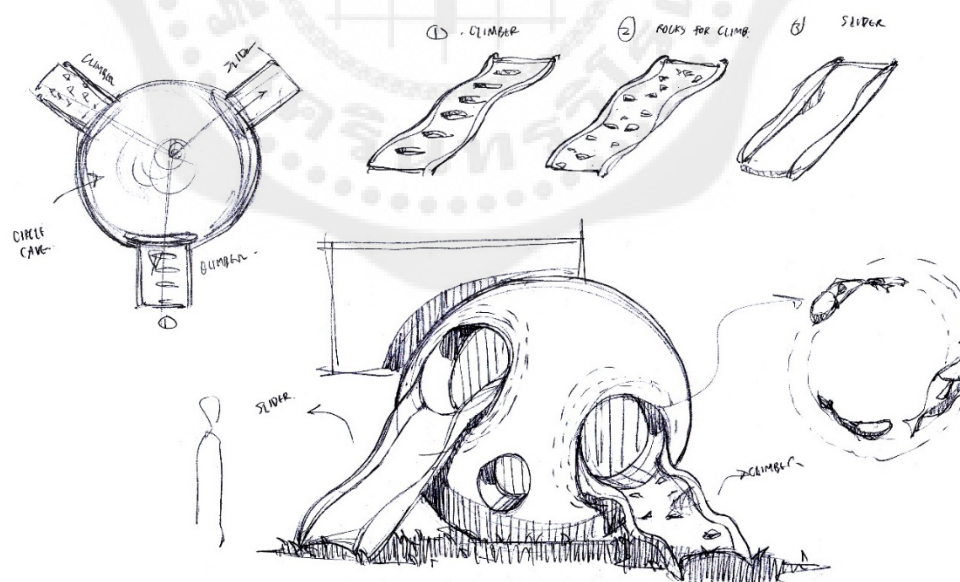
แบบร่างชิ้นที่ 2



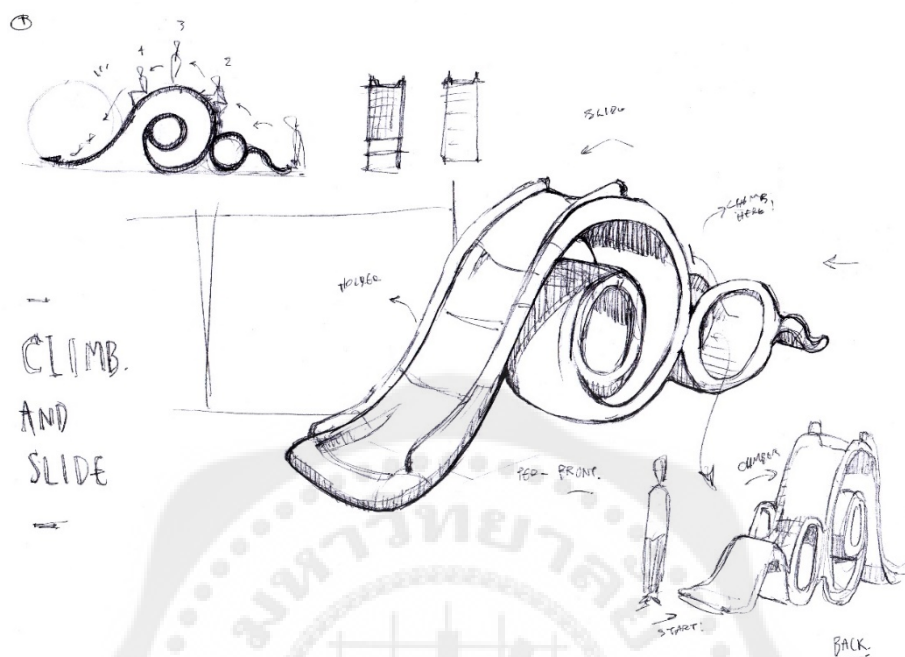
แบบร่างชิ้นที่ 3



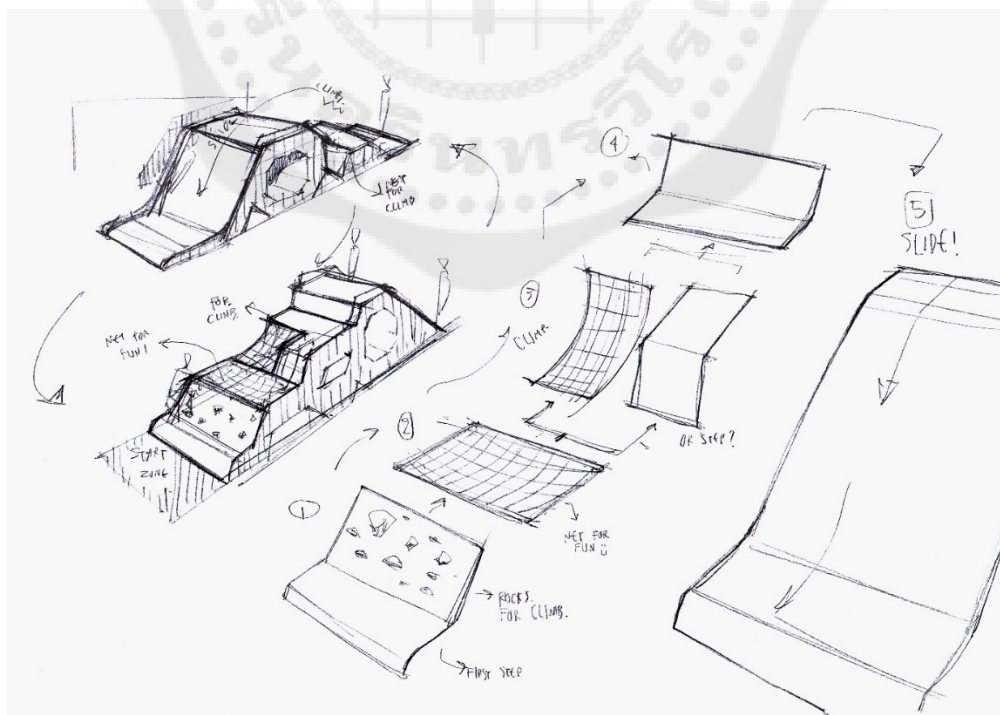
แบบร่างชิ้นที่ 4



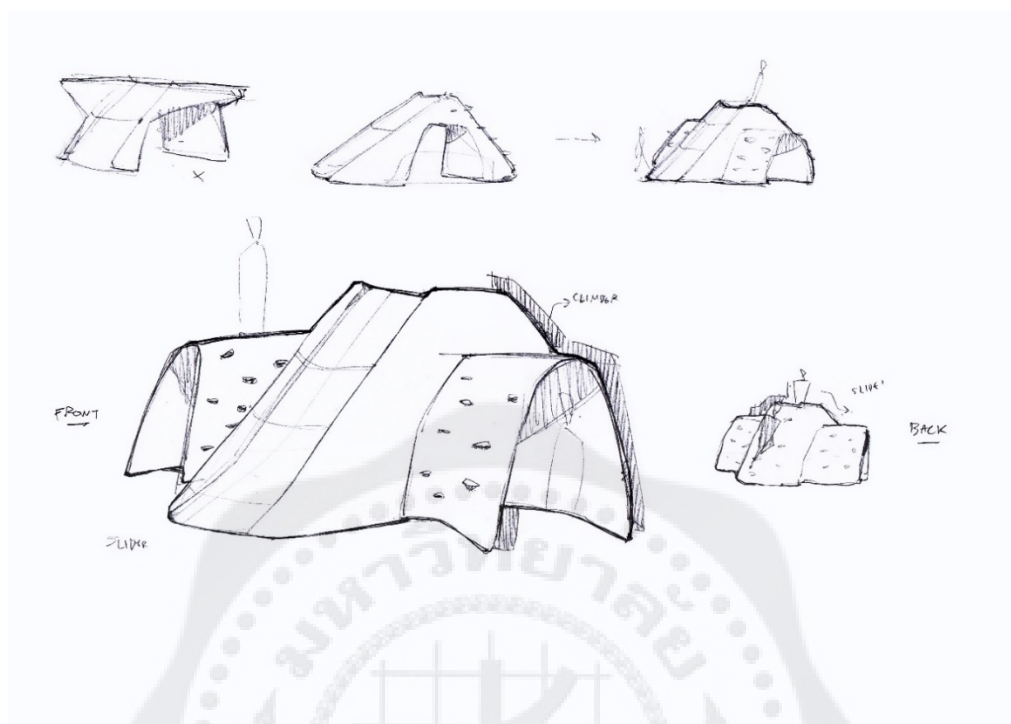
แบบร่างชิ้นที่ 5



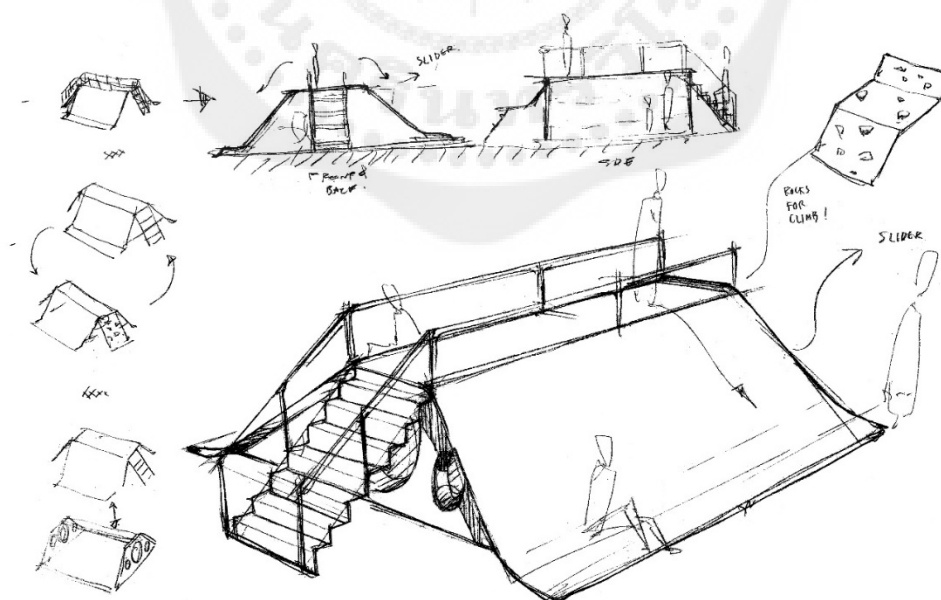
แบบร่างชิ้นที่ 6



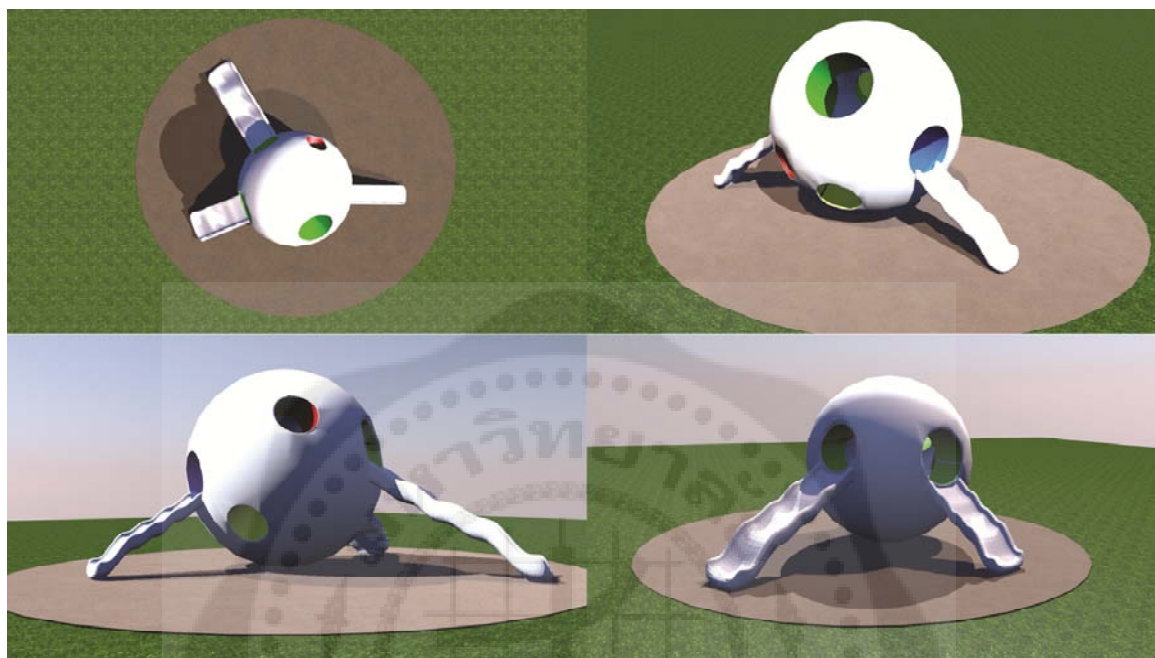
แบบร่างชิ้นที่ 7



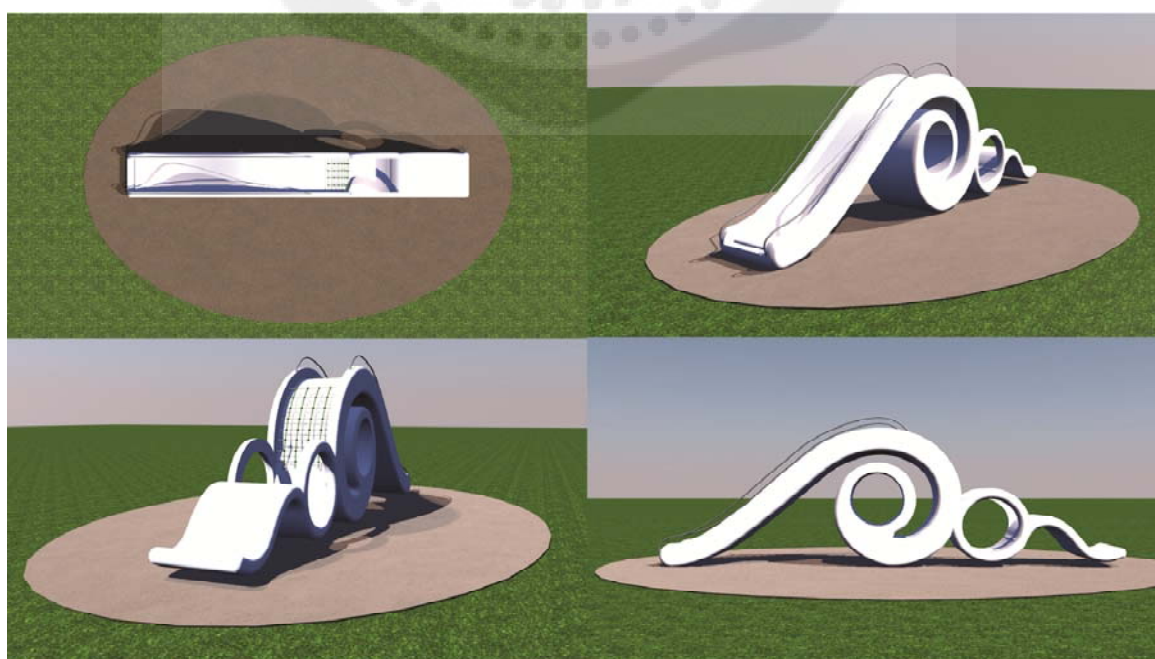
แบบร่างชิ้นที่ 8



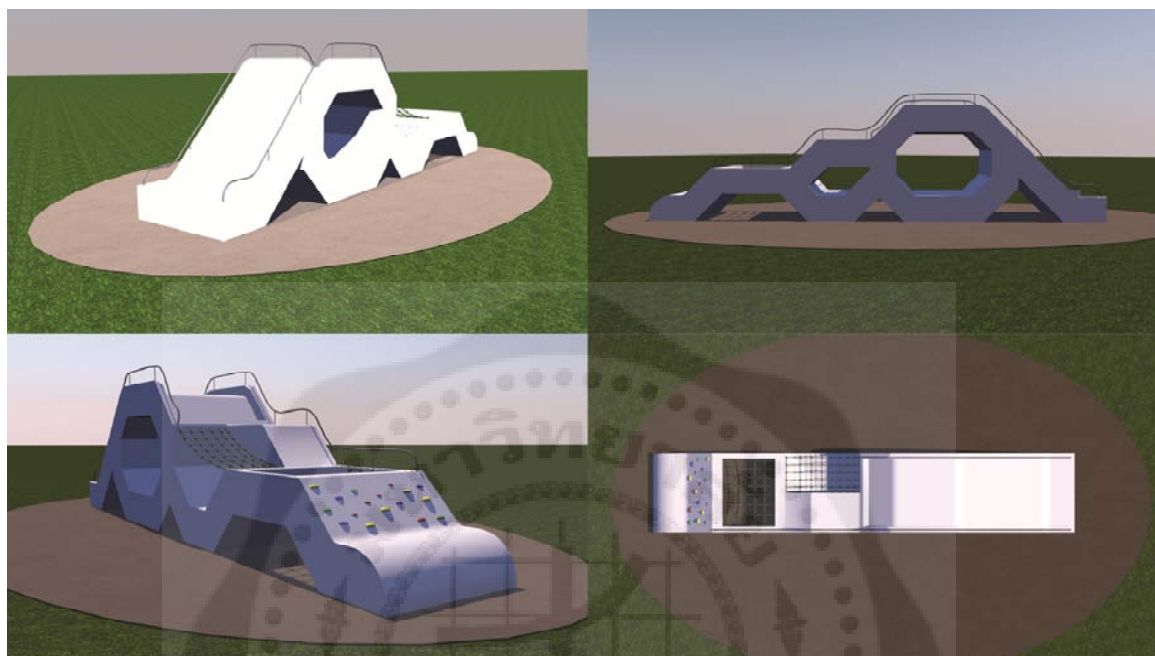
ภาพ 3 มิติ แบบร่างชิ้นที่ 4 ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมาย สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ ที่ผ่านการคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม ออกแบบ และเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย



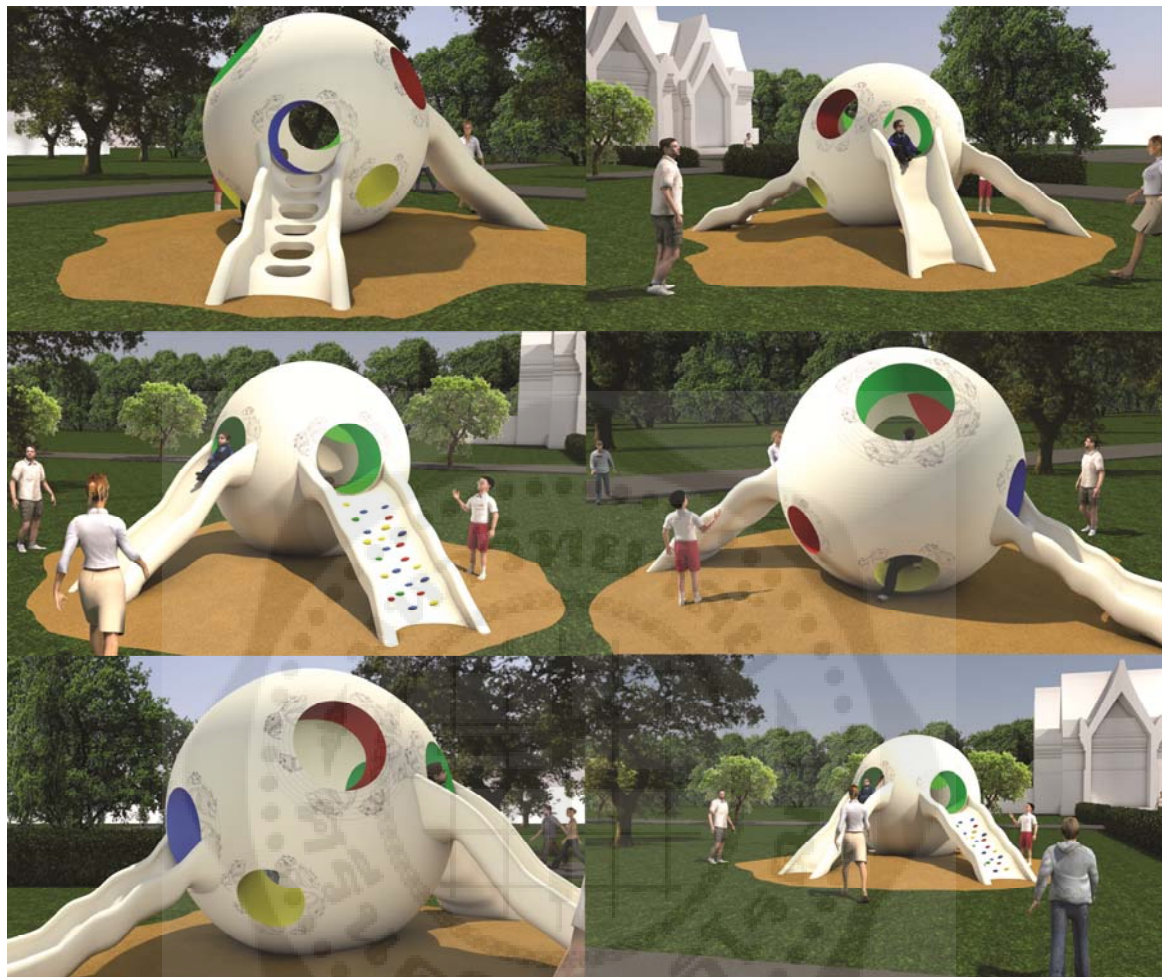
ภาพ 3 มิติ แบบร่างชิ้นที่ 5 ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมาย สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ ที่ผ่านการคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม ออกแบบ และเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย



ภาพ 3 มิติ แบบร่างชิ้นที่ 6 ประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมาย สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ ที่ผ่านการ คัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญด้านประติมากรรม ออกแบบ และเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย



ภาพจากคลิปวิดีโอจำลอง ทดลองติดตั้งประติมากรรมกับพื้นที่



รูปปั้นจำลองประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีความหมายสอดคล้องกับบริบท
เชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ



ภาคผนวก จ

การใช้แอปพลิเคชัน VR CREATOR ในการจำลองการใช้งานเครื่องเล่น



แอปพลิเคชัน VR CREATOR



VR Creator 4+
Ben Mens >

[+ OPEN](#)

Details

Reviews

Related

iPhone

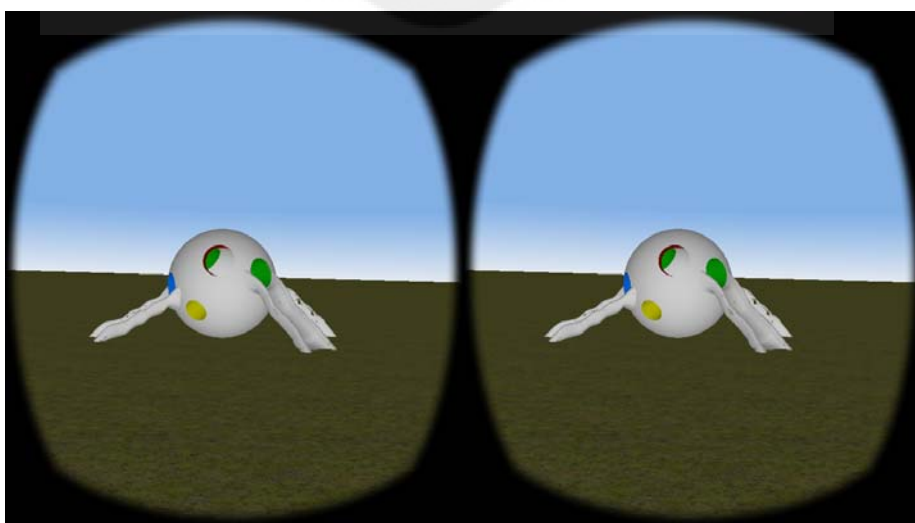
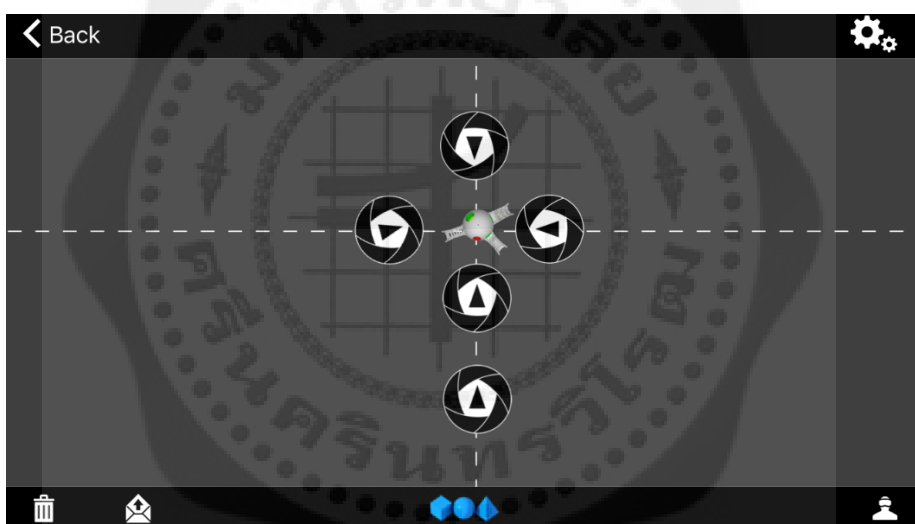
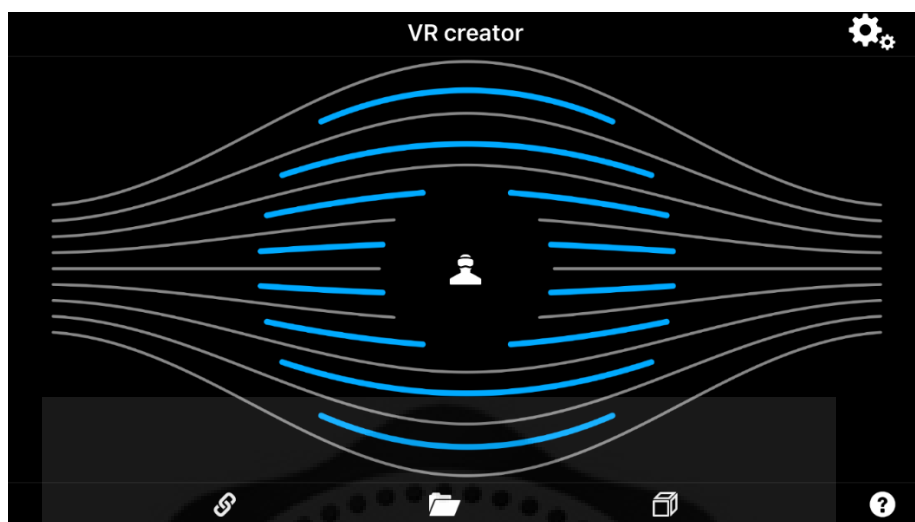


Description

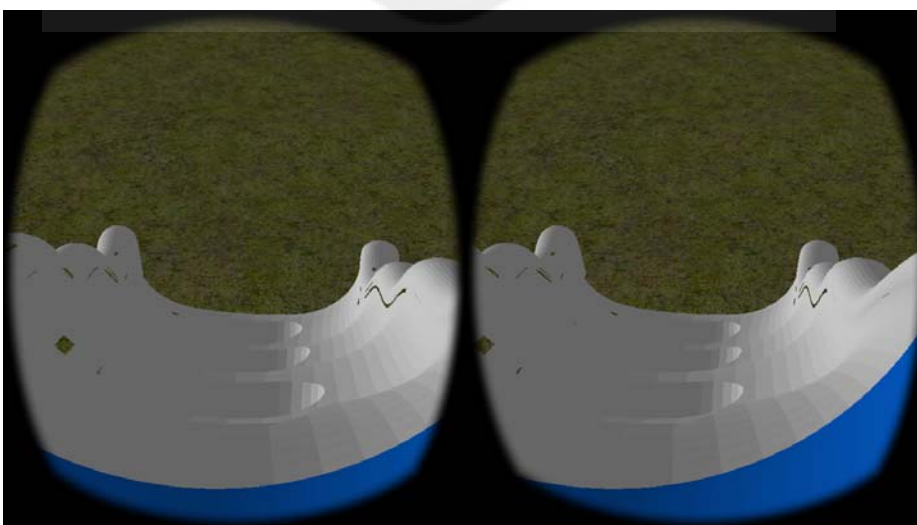
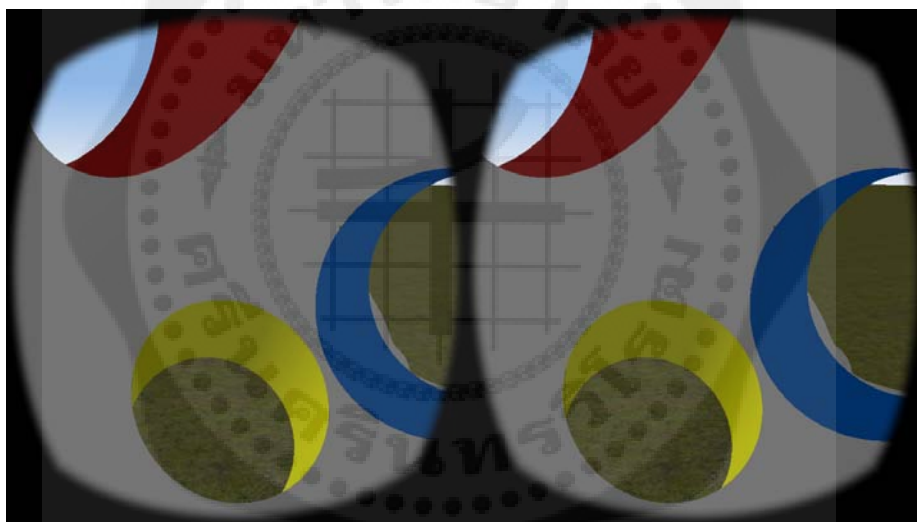
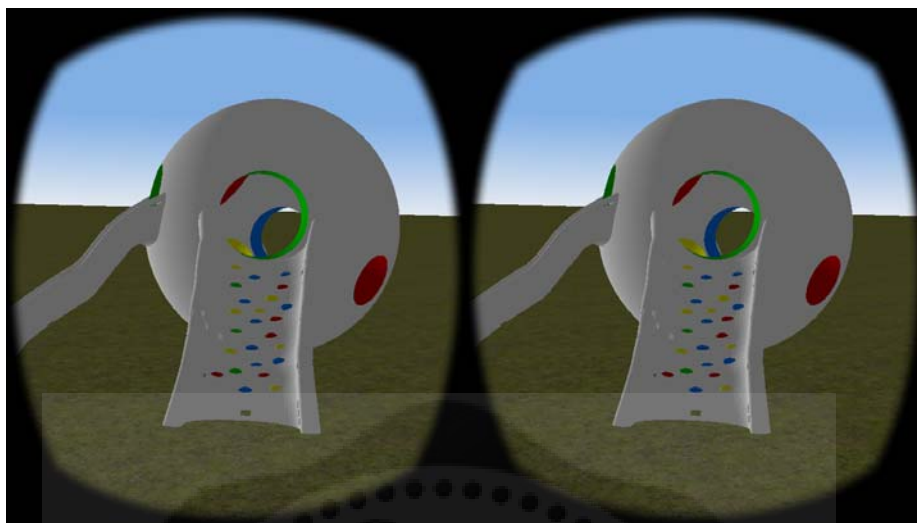
Now everyone can create VR!

Create, view and share virtual reality. You can use your own 3D models or 3D models from others. Works with SketchUp, Blender 3D Studio, exports from Minecraft and more.... [more](#)

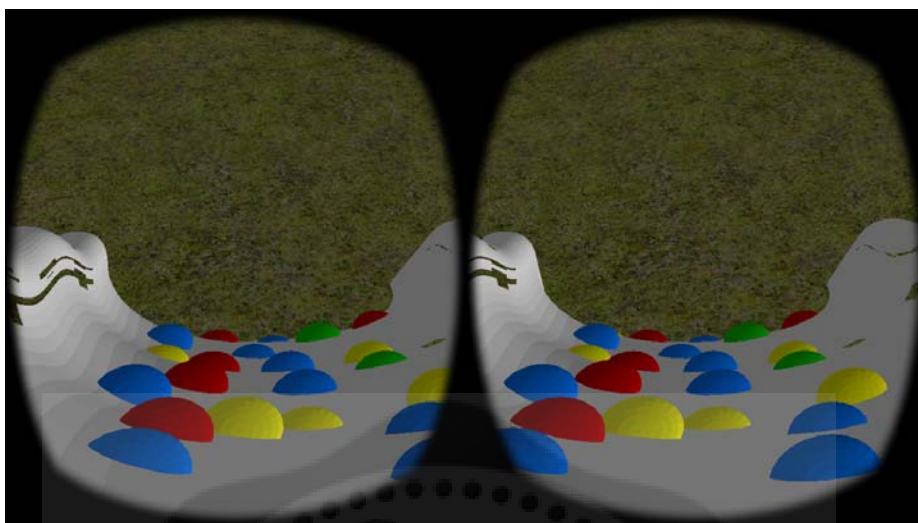
ตัวอย่างภาพการใช้งานแอปพลิเคชัน VR CRETOR



ตัวอย่างภาพการใช้งานแอปพลิเคชัน VR CRETOR



ตัวอย่างภาพการใช้งานแอปพลิเคชัน VR CRETOR



การทดลองใช้งานแอปพลิเคชัน VR CREATOR กับแว่น



ภาคผนวก ข

การจัดนิทรรศการผลงานปริญญานิพนธ์ “Innovative Centrality” ณ สยามเซ็นเตอร์

22-23 กรกฎาคม 2560

โปสเตอร์แสดงผลงานวิจัยบางส่วนที่ใช้ในการแสดงงานนิทรรศการ ผลงานปริญญานิพนธ์ “Innovative Centrality”



การศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ

THE STUDY AND DESIGN OF PUBLIC CHILDREN PLAYGROUND SCULPTURE THAT COINCIDE WITH TRADITIONAL SUKHOTHAI ART AND CULTURE.

วิชรียา บุตรแก้ว
WATCHAREEYA BOOTKEAW

อาจารย์ที่ปรึกษา : ADOVISOR

✉ w.chareeya@gmail.com

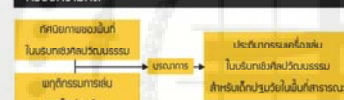
📱 Watchareeya Bkw

งานวิจัยศึกษาและออกแบบประติมากรรมเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยในพื้นที่สาธารณะซึ่งสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ โดยผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดการออกแบบเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยในพื้นที่สาธารณะให้สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย โดยผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดการออกแบบเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยในพื้นที่สาธารณะให้สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย โดยผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดการออกแบบเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยในพื้นที่สาธารณะให้สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัยในพื้นที่สาธารณะ
2. เพื่อศึกษาเครื่องมือที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในพื้นที่สาธารณะ
3. เพื่อออกแบบและออกแบบเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยในพื้นที่สาธารณะ

กรอบความคิด



ขั้นตอนที่ใช้ในการวิจัย



ผลการวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณแสดงให้เห็นว่าเด็กปฐมวัยในพื้นที่สาธารณะมีความต้องการเครื่องเล่นที่หลากหลายและมีความปลอดภัยสูง ซึ่งสอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย โดยผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดการออกแบบเครื่องเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยในพื้นที่สาธารณะให้สอดคล้องกับบริบทเชิงศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย

แบบร่างที่ผ่านการประเมิน 3 แบบ จากในแบบ 8 แบบ โดยผู้วิจัยได้นำเสนอแบบร่างที่ผ่านการประเมิน 3 แบบ และได้รับเลือกแบบร่างที่ผ่านการประเมิน 3 แบบ



แบบร่างที่ใช้ในการออกแบบเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



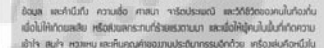
มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



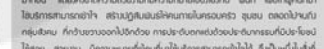
มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ



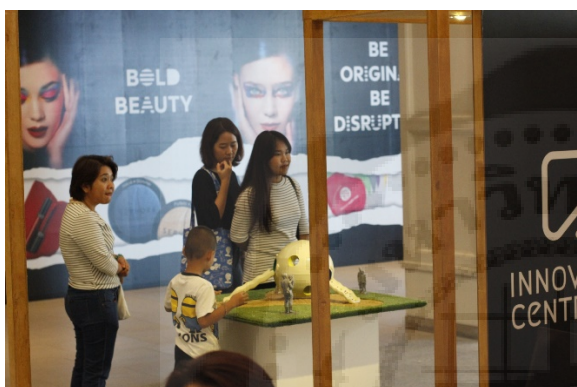
มีเด็กเล่นบนเครื่องเล่นในพื้นที่สาธารณะ

พื้นที่ติดตั้งแสดงผลงานวิจัยในนิทรรศการผลงานปริญญานิพนธ์
“Innovative Centrality”



บรรยากาศภายในงานนิทรรศการผลงานปริญญาโท “Innovative Centrality”





ภาคผนวก ซ

การนำเสนองานประชุมวิชาการระดับชาติ “มศว วิจัย” ครั้งที่ 10



การนำเสนอผลงานประชุมวิชาการระดับชาติ “มศว วิจัย” ครั้งที่ 10



ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	วัชรียา บุตรแก้ว
วันเดือนปีเกิด	5 พฤษภาคม 2533
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลอุตรดิตถ์ จังหวัดอุตรดิตถ์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 45/3 หมู่ 3 ตำบลหาดสองแคว อำเภอตรอน จังหวัดอุตรดิตถ์ 53140
ตำแหน่งปัจจุบัน	อาชีพอิสระ

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2550	มัธยมศึกษา จาก โรงเรียนอุตรดิตถ์
พ.ศ. 2555	ปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาประติมากรรม คณะวิจิตรศิลป์ จาก มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2560	ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม วิชาเอกนวัตกรรมการออกแบบ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ