บทที่ 2
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกไว้เป็นหัวข้อตามลำดับต่อไปนี้

1. การเรียนการสอนสาระทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษา
   - 1.1 ความหมายของศิลปะและสาระทัศนศิลป์
   - 1.2 มาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
   - 1.3 วิธีสอนสาระทัศนศิลป์ในโรงเรียนประถมศึกษา
2. ความคิดสร้างสรรค์
   - 2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
   - 2.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
   - 2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
   - 2.4 พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์
3. นิทาน
   - 3.1 ความหมายของนิทาน
   - 3.2 ประเภทของนิทาน
   - 3.3 ชนิดของการเล่านิทาน
   - 3.4 การใช้นิทานเป็นสื่อการสอน
4. ดนตรี
   - 4.1 ความหมายของดนตรี
   - 4.2 องค์ประกอบของดนตรี
   - 4.3 อิทธิพลของเสียงดนตรี
   - 4.4 การใช้ดนตรีเป็นสื่อการสอน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการสอน

5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอน

1. การเรียนการสอนสาระทัศน์ศิลป์ในระดับประถมศึกษา

1.1 ความหมายของศิลปะ

ทัศนศิลป์ หมายถึง หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะอย่างมีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีระบบระเบียบเป็นขั้นเป็นตอน สร้างสรรค์งานอย่างมีประสิทธิภาพสวยงาม มีการปฏิบัติงานตามแผน และมีการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้นต่อเนื่อง

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2532:40) ให้ความเห็นว่า วิชาศิลปศึกษาเป็นวิชาที่มีหลักการ เกี่ยวกับการให้การศึกษาด้านศิลปะแก่เด็กมุ่งเน้นการเสริมสร้างศิลปะให้แก่ผู้เรียนให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะการศึกษาเรื่องราว ของการสร้างงานศิลปะที่จัดขึ้นในโรงเรียนซึ่งอาจเป็นทั้งการสร้างงานศิลปะของนักเรียนเองหรือสร้างงานศิลปะของผู้อื่นมุ่งเน้นการเสริมสร้างศิลปะนิสัยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการและความเจริญเติบโตในด้านต่าง ๆ เช่น สติปัญญา อารมณ์ สังคม สุนทรียภาพ และการสร้างสรรค์ โดยมิได้มุ่งหวังให้เด็กเป็นศิลปินแต่มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในการดำรงชีวิต หรือมีชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา ความคิด และความงาม (ชะลูด นิ่มเสมอ, 2534:24)

จากความคิดเห็นดังกล่าวข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า สาระทัศนศิลป์ หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะอย่างมีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีระบบระเบียบเป็นขั้นเป็นตอน สร้างสรรค์งานอย่างมีประสิทธิภาพสวยงาม มีการปฏิบัติงานตามแผน และมีการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้นต่อเนื่อง แนวคิดทัศนศิลป์เป็นศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยการมอง ได้แก่ รูปภาพ วิวทิวทัศน์ ทั่ว ๆ ไป รูปภาพคนเหมือน ภาพล้อ

1.2 มาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

โครงสร้างหลักสูตรสาระทัศนศิลป์

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กำหนดให้สถานศึกษาเปิดสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย 3 สาระคือ ทัศนศิลป์ ดนตรี และ นาฏศิลป์ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพความมีคุณค่า เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสุข สมบูรณ์พร้อมทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง รวมทั้งนำสาระความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้หรือบูรณาการกับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ หรืออาจใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะได้กำหนดมาตรฐานสาระการเรียนรู้ศิลป์ กล่าวคือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์มีจินตนาการ มีสุนทรียภาพ สามารถนำกิจกรรมไปใช้ ในการพัฒนาตนเองในทุกทาง ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญาตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย มีคุณธรรมและจริยธรรมสารมารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 2544:16)

สาระทัศนศิลป์ ประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 1ดังนี้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นและสาระการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 1 (ป.1-3)

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 2.1 แสดงมาตรฐานการเรียนรู้ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ป.1 - 3	สาระการเรียนรู้ช่วงชั้น ป.1 - 3
1. สื่อความคิดจินตนาการ ความรู้สึก ประทับใจด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน	1. ถ่ายทอดความคิด จินตนาการ ประสบการณ์ จากการรับรู้เป็นงานทัศนศิลป์รูปแบบต่าง ๆ
2. สังเกต รับรู้สิ่งที่อยู่รอบตัว สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์โดยใช้วิธีการต่าง ๆ ตามความสนใจ	2. การสังเกต รับรู้ ลักษณะของธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ที่ปรากฏรอบตัว
3. ใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมทัศนศิลป์อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ	3. มีระเบียบวินัยในการใช้สื่อ การเก็บรักษาวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือทางทัศนศิลป์
4. แสดงออกถึงความรู้สึกในการรับรู้ความงาม	4. มีความเชื่อมั่นในตนเองแสดงออกทางทัศนศิลป์อย่างอิสระ
5. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ผลงานทัศนศิลป์ของตนเอง และผู้อื่น	5. แสดงความคิดเห็นและมีความสุขในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ร่วมกับผู้อื่น
6. นำความรู้ทางทัศนศิลป์ไปใช้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ และชีวิตประจำวัน	6. การนำความรู้ทางทัศนศิลป์มาใช้กับวิชาอื่น ๆ และชีวิตประจำวัน

สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาตามหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ในหน่วยการเรียนรู้ การวาดภาพระบายสี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเนื้อหาดังนี้

- การวาดภาพจากเส้นและสี
- การวาดรูปร่าง รูปทรง
- การวาดภาพจากแสงเงา
- การจัดภาพ
- การวาดภาพจากธรรมชาติ
- การวาดภาพระบายสีสิ่งแวดล้อม
- การวาดภาพระบายสีรูปทรงเรขาคณิต
- การวาดภาพต่อเติมภาพจากเส้นให้เป็นเรื่องราว

1.3 วิธีการสอนสาระทัศนศิลป์ในโรงเรียนประถมศึกษา

การเรียนศิลปะในระดับประถมศึกษา ควรเน้นกระบวนการรวมทั้งคุณลักษณะในการทำงาน เพราะจุดมุ่งหมายปลายทางของการเรียนศิลปะในระดับประถมศึกษามิใช่การมีผลงานดีเด่น แต่ต้องการให้มีความชื่นชมในงานศิลปะ ซึ่งต้องอาศัยการลงมือปฏิบัติที่มีความพร้อมด้านจิตใจ คือ ความสุข สนุกสนาน แหละความเพลิดเพลินในขณะปฏิบัติงาน (กระทรวงศึกษาธิการ , 2539:45)

การสอนศิลปะ ครูผู้สอนอาจใช้วิธีการสอนได้หลายวิธี ซึ่งต้องคำนึงถึงเนื้อหากิจกรรมและเวลาที่เหมาะสม ไม่จำเป็นว่าต้องสอนวิธีเดียว อาจใช้หลายวิธีร่วมกันก็ได้ ศิลปะเป็นเรื่องของความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และจินตนาการ ดังนั้น ในการสอนศิลปะครูผู้สอนจำเป็นต้องใช้วิธีการหลายอย่างที่จะเร้าให้เด็กเกิดอารมณ์ เกิดแรงบันดาลใจ เพื่อให้สามารถสร้างผลงานทางศิลปะที่มีคุณภาพ เด็กในช่วงระดับประถมศึกษาเป็นช่วงแห่งเวลาพัฒนาการมีความสำคัญและพัฒนาการต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนศิลปะเป็นผู้ช่วยสร้างเสริมขึ้นนี้ จะติดตัวเด็กต่อไปจนเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้น การเลือกใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งจำเป็น

กิจกรรมทางศิลปะซึ่งมีการลอกเลียนตัวแบบ หรือการทำให้มีรูปร่างที่เหมือนตัวแบบเป็นกิจกรรมการลอกแบบ จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการลอกแบบคือ การทำให้เหมือนตัวแบบให้มากที่สุด การลอกแบบกระทำได้ทั้งเป็นรายบุคคลและกระทำเป็นกลุ่ม ผลของการลอกเลียนแบบก็คือเด็กได้ฝึกความชำนาญ ในการสร้างผลงานทางศิลปะ โดยใช้ตัวแบบเป็นสิ่งเร้าให้เด็กสร้างงานศิลปะ การสอนด้วยวิธีให้ลอกแบบนี้ ไม่ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีอิสระหากเน้นในเรื่องการลอกแบบให้เหมือนกับตัวแบบให้มากที่สุด

วิรุณ ตั้งเจริญ (2526:33) กล่าวว่า ศิลปะสำหรับเด็กนั้น ควรจะเริ่มต้นด้วยหลักการว่าศิลปะเด็กควรขยายความคิดและประสบการณ์ของเด็กให้กว้างโดยคำนึงถึงความคิดและประสบการณ์นั้น สัมพันธ์อยู่ด้วยกันทั้งสองด้าน คือ ความคิดและประสบการณ์ที่มีต่อสภาพแวดล้อมและการสร้างสรรค์งานศิลปะ กิจกรรมศิลปะต่าง ๆ ควรเป็นกิจกรรมที่ง่ายและท้าทายการแสดงออกของเด็ก โดยที่การแสดงออกของเด็กต้องเริ่มต้นจากตัวเด็ก ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นผู้ให้กำลังใจและเสนอแนะไปสู่คุณภาพที่ดี แต่ต้องไม่ลืมว่า คุณภาพทางศิลปะนั้นเป็นคุณภาพที่ดีที่สุด เฉพาะตัวของเด็กแต่ละคน ไม่ใช่คุณภาพที่เหมือนกันหรือคุณภาพของผู้ใหญ่

ประเทิน มหาขันธ์ (2531:11) ได้กล่าวถึงรูปแบบการสอนศิลปะ ไว้ดังนี้

1. วิธีการสอนศิลปะโดยให้เด็กทำตามคำสั่ง

เป็นการสอนที่มีครูเป็นศูนย์กลาง ครูเป็นผู้คิดกำหนดวิธีการให้เด็กทำตามแนวคิดของครูอย่างเป็นขั้นตอน เด็กทุกคนต้องปฏิบัติตามขั้นตอน และกระทำสำเร็จในเวลาเดียวกัน ได้ผลงานที่เหมือนกัน สิ่งที่เด็กได้รับจากการทำงานดังกล่าว คือ การพัฒนานิสัยการทำงาน ตามคำสั่งเด็กไม่มีโอกาสได้ใช้ความคิดและทำตามแนวคิดของตนเองอย่างอิสระ เด็กขาดการริเริ่มการสร้างสรรค์ ขาดความเป็นตัวของตัวเอง ต้องพึ่งพาผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา การที่เด็กต้องทำงานตามคำสั่งของครูอย่างเป็นขั้นตอน เด็กไม่มีโอกาสได้พัฒนาความสามารถของตนเองขึ้นเลย เด็กที่มีความชำนาญสามารถทำงานได้เร็วกว่า ก็ต้องลดความเร็วสูง ต้องคอยเพื่อน ๆ เด็กมีความรู้สึกว่าการทำงานเสร็จพร้อมเพื่อนเป็นการดี และเด็กที่ทำงานช้าก็รู้สึกสบายใจเมื่อมีผู้คอยและไม่ต้องเร่งรัดการสอนศิลปะ ด้วยวิธีการสอนให้เด็กทำตามคำสั่งจึงเป็นการสกัดกั้น การริเริ่มการสร้างสรรค์การแสดงออกอย่างอิสระ และการใช้จินตนาการของเด็ก เด็กไม่ได้รับการพัฒนาในด้านความสามารถอย่างเต็มที่ การสอนด้วยวิธีการนี้จึงขัดกับหลักการของศิลปศึกษา โดยสิ้นเชิง

2. วิธีการสอนโดยใช้แม่แบบ

ได้แก่การสอนที่ครู หรือผู้ใดผู้หนึ่งเป็นผู้สร้างแม่แบบขึ้น แล้วให้เด็กนำแม่แบบไปลอกโดยวิธีนำแม่แบบไปวางลงบนกระดาษ ให้เด็กใช้ดินสอลากไปตามเส้นรอบนอกของแม่แบบดังกล่าว แม่แบบที่ให้เด็กลอกมีหลายลักษณะ นอกจากชนิดที่ให้เด็กลากเส้นตามรอยนั้น ๆ นอกจากแม่แบบแล้ว ยังมีแม่แบบชนิดที่มีรอยปรุ แสดงรูปร่างของสิ่งของ แล้วให้เด็กลากเส้นตามรอยนั้น ๆ นอกจากแม่แบบที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้นแล้ว ยังมีแม่แบบที่มีรูปร่างตามธรรมชาติ ที่เด็กนำไปใช้เป็นมาแบบได้ เช่น ใบไม้ เปลือกหอย ฝ่ามือ ฝ่าเท้า ลูกกุญแจ กบเหลาดินสอ เหรียญบาท เป็นต้น การสอนศิลปะด้วยวิธีนี้ นอกจากจะไม่ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์แล้วยังเป็นการควบคุมเด็กให้ทำงานตามคำสั่งอีกด้วย แม่แบบเป็นเสมือนคำสั่งให้เด็กปฏิบัติตาม

3. วิธีการสอนโดยใช้แบบฝึก

ให้เด็กฝึกการลากเส้น ฝึกการระบายสี เป็นการสอนที่มุ่งสร้างความชำนาญเฉพาะด้านให้แก่เด็ก แต่มิได้ส่งเสริมการริเริ่ม การสร้างสรรค์ในการแสดงออกอย่างอิสระให้แก่เด็ก การสอนโดยใช้แบบฝึก จึงขัดกับหลักการของสาระทัศนศิลป์

การสอนทั้ง 3 วิธีนี้ เป็นการสอนโดยให้เด็กทำตามคำสั่งและมีตัวอย่างให้เด็กดู เด็กไม่มีโอกาสได้แสดงแนวคิดของตนเองอย่างมีอิสระ ไม่มีโอกาสได้ใช้จินตนาการของตน แต่เด็กได้ไม่โอกาสฝึกความชำนาญเฉาะด้านในการสร้างงานศิลปะ ซึ่งก็จัดว่ามีความจำเป็นหากจะต้องเป็นความชำนาญที่ควบคู่ไปกับการสร้างสรรค์ และการแสดงออกอย่างอิสระ การลอกเลียนแบบหรือทำตามตัวอย่าง เป็นกิจกรรมที่ทำเป็นครั้งคราว ในโอกาสที่ต้องการสร้างความชำนาญเฉพาะอย่างเท่านั้น ไม่ควรใช้การลอกแบบหรือ การทำตามคำสั่งเป็นการสร้างงานศิลปะตลอดไป เพราะจะทำให้เด็กเกิดความเคยชิน ยึดถือการลอกแบบเป็นวิธีการสร้างงานทางศิลปะ อันจะทำให้ผลงานของเด็กขาดคุณค่าในการริเริ่ม การสร้างสรรค์ สำหรับในด้านตัวเด็กนั้น เด็กจะขาดความเชื่อมั่นในตนเองไม่กล้าแสดงออกอย่างเสรี

เพื่อให้ครูเข้าใจการสอนศิลปะในระดับชั้นประถมศึกษา ประเทิน มหาขันธ์ (2531:12) ได้สรุปหลักการสอนไว้เป็นข้อ ๆ ดังนี้

1. ศิลปะไม่ใช่การลอกแบบ แต่เป็นงานที่ทุกคนสามารถถ่ายทอดแนวคิดของตนเองออกมารูปของงานศิลปะ ในการสอนครูต้องช่วยให้เด็กมีความคิดเสียก่อนว่าจะทำอะไร เพราะเด็กยังไม่รู้จักวางโครงการด้วยตนเอง ครูต้องช่วยจัดสิ่งเร้าให้เด็กสร้างงานออกมา

2. ศิลปะสำหรับเด็ก เป็นวิชาที่เด็กทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ และเรียนได้ตามความสามารถหาใช่เรียนรู้ได้แต่ผู้ที่มีความถนัดเป็นพิเศษไม่ ครูไม่ควรนำผลงานของเด็กแต่ละคนมาเปรียบเทียบกันแต่ควรประเมินค่าผลงานทางศิลปะของเด็ก โดยคำนึงถึงความงอกงามของตนเองเป็นเกณฑ์

3. ศิลปะสำหรับเด็ก เป็นวิชาที่ครูทุกคนสอนได้ ถ้าหากเข้าใจเด็กและเข้าใจความมุ่งหมายของวิชาศิลปะ เพราะครูเป็นเพียงผู้เร้า และแนะนำเท่านั้น

4. ศิลปะสนองความต้องการของเด็กได้ โดยช่วยให้เด็กผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ช่วยให้มีความคิดริเริ่ม และมีความสร้างสรรค์ ส่วนในทางสังคมนั้น ศิลปะช่วยให้เด็กรู้จักทำงานร่วมกันรู้จักการให้และการรับรู้จักรับผิดชอบต่อกัน

5. การประเมินค่าผลงานทางศิลปะนั้น ถือเอางานของแต่ละคนเป็นเกณฑ์ หาได้ยึดเอามาตรฐานของผู้ใหญ่หรือศิลปินมาเป็นเกณฑ์ไม่

6. ในการสอนศิลปะ ครูเป็นเพียงผู้เร้า ผู้ให้คำแนะนำ ตลอดจนเป็นผู้ให้กำลังใจหาใช่เป็น ผู้สั่งให้เด็กทำอย่างนั้นอย่างนี้ไม่

7. ครูต้องให้กำลังใจโดยการชมเชย อย่าติเตียนต่อหน้าผู้อื่น ถ้าเด็กทำอะไรผิดพลาดครูควรแนะให้เด็กเห็นข้อบกพร่องด้วยตนเอง

8. ในการแสดงออกทางศิลปะนั้น เด็กควรมีโอกาสได้ทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่างทั้งนี้ เป็นการช่วยให้เด็กได้แสดงความคิด ความสามารถออกมาให้เหมาะสมกับความถนัดของเด็ก

9. ในการสอนศิลปะ ควรสอนให้สัมพันธ์กับวิชาอื่น ๆ เช่น ภาษาไทย สังคมศึกษา และวิทยาศาสตร์

10. ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกงานและวัสดุ ให้เหมาะสมกับความต้องการของเด็ก ดังนั้น วัสดุต่าง ๆ จึงควรจัดไว้ให้พอเพียง

11. ในฐานะที่สอนศิลปะ ครูที่ดีย่อมมีความสนใจในการสอน พยายามค้นคว้าหาความรู้และวิธีการใหม่ ๆ มาสอนอยู่เสมอ

12. ครูต้องเตรียมการสอนโดยการทดลองปฏิบัติดูก่อน หากบกพร่องอย่างไรพึงแก้ไขปรับปรุงแล้วจึงนำมาสอนในชั้นเรียน

13. กฎเกณฑ์ยาก ๆ ยังไม่ควรนำมาสอนในระยะต้น ๆ ควรรอจนกว่าเด็กจะเข้าใจในสิ่งที่ง่าย ๆ เสียก่อน สำหรับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ควรเอาไว้สอนในชั้นประถมตอนปลาย

14. ผลงานทางศิลปะของเด็ก ควรแสดงให้ปรากฏแก่เด็กคนอื่น ๆ ด้วย ทั้งนี้เป็นการให้กำลังใจแก่เด็กเจ้าของงาน และเป็นการกระตุ้นให้เด็กคนอื่น ๆ สนใจในศิลปะด้วย

15. ควรส่งเสริมให้เด็กรู้จักรับผิดชอบในการทำงาน เช่น การทำความสะอาดห้อง การเก็บรักษาเครื่องใช้ การเก็บรักษาผลงานที่สร้างขึ้น เหล่านี้ควรให้เป็นภาระของเด็กทั้งสิ้น

จากที่กล่าวมาทั้งหมด แนวทางในการสอนสาระทัศนศิลป์นั้นการที่ครูจะจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับผู้เรียนและสภาพแวดล้อมในขณะนั้น ครูต้องรู้จักประยุกต์หลักและวิธีการให้เข้ากับตัวผู้เรียนและสถานการณ์ เพื่อผลสำเร็จที่จะเกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนเป็นไปตามความต้องการของหลักสูตร

2. ความคิดสร้างสรรค์

2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์นั้นยากที่จะให้คำจำกัดความที่แน่นอนลงไป ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะที่เป็นนามธรรม แต่โดยทั่วไปแล้ว นักการศึกษาและนักจิตวิทยาก็มีความคิดเห็นที่สอดคล้องต้องกันว่า การที่เราสามารถจัดเด็กให้มีศักยภาพที่ต่างไปจากปกตินั่นก็คือการสร้างให้เด็ก มีความคิดสร้างสรรค์นั้นเอง โดยการที่เราอาจจะหาแนวทางในการที่จะช่วยให้เราเข้าใจในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ดีมากยิ่งขึ้นซึ่งก็มีผู้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ต่าง ๆ กันดังนี้ (วิรัตน์ คุ้มคำ. 2535:25)

กิลฟอร์ด (Grilford , 1959) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ความคิดอเนกนัย นั้นประกอบไปด้วยลักษณะความคิดริเริ่ม (Originlity) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความละเอียดลออ (Elaboration)

แมซแคนเลส และ อีแวนส์ (McCandless and Evans) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง พฤติกรรมที่เป็นทั้งกระบวนการและผลผลิต ซึ่งในด้านของกระบวนการนั้นเป็นความคิดที่ซับซ้อน มีความสามารถในการเชื่อมโยงสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ในด้ายผลผลิตจะพิจารณาผลผลิต ในลักษณะที่แปลกใหม่ และมีคุณค่าเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น(ประณีต มาลัยวงศ์ 2523:22)

เลิศ อานันทนะ (2532:7) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดหรือการแสดงออกในลักษณะที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ แตกต่างไปจากความคิดของบุคคลธรรมดา เช่น การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ทำให้มนุษย์ชาติดำรงชีตที่ดีขึ้นกว่าเดิมเป็นต้น

อารี รังสินันท์ (2532:24) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วย การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวบรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้นมิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็นเหตุผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่า เป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะ ทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

อารี พันธ์มณี (2540:11) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วนการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากการ คิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจน วิธีการคิดทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้ มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือเป็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการ ก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิด ความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างสรรค์ความคิดฝันหรือจินตนาการประยุกต์จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

จากความหมายดังกล่าว มาแล้วข้างต้นอาจจะสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นความสามารถของบุคคลในการคิด รับรู้ เข้าใจ สิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ คิดได้หลายทิศทาง รวมถึงการคิด และการค้นพบวิธีแก้ปัญหาได้สำเร็จ

2.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

Davis ได้รวบรวมทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาไว้โดยแบ่งออกเป็นกลุ่ม 4 กลุ่มดังนี้ (ความคิดสร้างสรรค์ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 2534:8)

2.2.1 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Approaches) กลุ่มนี้ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายอย่าง แต่ที่รู้กันมาก คือ ที่ ฟรอยด์ (Freud) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตไร้สำนึก ระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) ของ อิด กับ ซุปเปอร์อีโก้ ซึ่งทั้ง 2 ทำงานขัดแย้งกัน แรงขับทางเพศเป็นตัวทำให้เกิดความคิดและผลงานสร้างสรรค์ขึ้น ฟรอยด์ ยอมรับว่าทุกคนมีแรงขับทางเพศซึ่งต้องแสดงออกมาแต่ไม่ได้หมายความว่า ทุกคนจะมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง หรือระดับปานกลางทุกคน คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะยอมรับสิ่งเร้าที่เกิดจากแรงขับทางเพศ ส่วนคนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะต่อต้านความคิดเพ้อฝันนั้น ฟรอยด์ ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าหมายถึงการกระทำที่สืบต่อมาแทนการเล่นอย่างอิสระของเด็ก

ลอเรนส์ เป็นนักจิตวิเคราะห์อีกคนที่ไม่สนใจกับ อิด อีโก้ แรงขับทางเพศ (Libido) และ ซุปเปอร์อีโก้ เขาเน้นความสำคัญของกิจกรรมของจิตก่อนรู้สำนึก (Preconscious) การจินตนาการของจิตรู้สำนึก (Conscious) การคิดของจิตรู้สำนึก และกระบวนการทางสัญลักษณ์ของจิตรู้สำนึก เขากล่าวว่า กิจกรรมการคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นระหว่างจิตรู้สำนึก กับจิตไร้สำนึก (Unconscious) ในส่วนที่เรียกว่าจิตก่อนรู้สำนึกซึ่ง ฮาโรลด์ (Harold Rugg) มีความคิดเช่นเดียวกับ คูบี (Kubie) ให้ความสำคัญของการคิดในส่วนที่ชื่อว่า Transliminal Chamber ซึ่งอยู่กึ่งกลางระหว่างจิตรู้สำนึกกับจิตไร้สำนึก ซึ่งเขาเรียกว่า จุดศูนย์กลางของพลังความคิดสร้างสรรค์ (Center of Creative Energy) เป็นส่วนที่จิตใจเป็นอิสระ ที่จะชักนำประสบการณ์ที่เก็บสะสมไว้ในจิตไร้สำนึก และนำความคิดสร้างสรรค์ในจิตรู้สำนึกมาใช้ได้ตลอดเวลา

2.2.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม (Behavioristic and Learning Theories)

บี.เอฟ. สกินเนอร์ (B.F.Skinner) ได้กล่าวว่า ไม่มีสิ่งที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ไม่มีความอิสระ ตั้งแต่พฤติกรรมของเราถูกควบคุมด้วยคนที่คอยให้การเสริมแรง และ

การลงโทษ ไม่ควรยอมรับความภาคภูมิใจซึ่งได้มาจากความสำเร็จที่ถูกกำหนดโดยการให้รางวัลและการลงโทษในอดีต

เขายังกล่าวอีกว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากพันธุกรรม สิ่งแวดล้อม และการเรียนรู้ รวมทั้งการลองผิดลองถูก

มอลทซ์แมน (Maltzman.1960) นักจิตวิทยาการทดลองผู้หนึ่งที่ได้พูดถึงความคิดสร้างสรรค์ว่า เราสามารถเพิ่มความคิดริเริ่มได้ด้วยการให้รางวัล เขากล่าวถึงงานวิจัยของเขาซึ่งยืนยันว่า เมื่อคิดริเริ่มจะเพิ่มมากขึ้น เช่นเดียวกับนักวิทยาศาสตร์ที่ได้ทดลองกับปลาโลมา โดยการให้ปลาที่ตายเป็นอาหารเป็นรางวัลก่อนการแสดงจะทำให้ปลาโลมาแสดงได้อย่างดี

นักพฤติกรรมนิยมเน้นความสำคัญของการเรียนรู้ การเสริมแรง และการเชื่อมโยงสิ่งเร้าหนึ่งจนทำให้เกิดความคิดใหม่ขึ้นที่เรียกว่า ความคิดสร้างสรรค์

*2.2.3 **ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม*** นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มีสัจจการแห่งตน คือ รู้จักตนเอง พอใจในตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตน มนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนออกมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย ได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วย ความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

*2.2.4 **ทฤษฎี AUTA*** ทฤษฎีสุดท้ายนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบ AUTA ประกอบด้วย

1) *การตระหนัก (Awareness)* คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

2) *ความเข้าใจ (Understanding)* คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

3) *เทคนิควิธี* (Techniques) คือ การรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4) *การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization)* คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งการ

เปิดกว้าง รับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเองและมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต

องค์ประกอบทั้ง 4 นี้ จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วทั้งหมดนี้ จะเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีอยู่ในบุคคลทุกคน และสามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยการเรียนรู้ และการจัดบรรยากาศที่เอื้ออำนวย

2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

โดยทั่วไปเมื่อกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ มักเข้าใจและมุ่งเน้นไปที่ความคิดริเริ่ม ซึ่งแท้จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะความคิดอื่น ๆ ด้วยมิใช่เพียงแค่ความคิดริเริ่มเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตามความคิดริเริ่มก็จัดเป็นลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดการเริ่มต้นขึ้น แต่ความสำเร็จของการสร้างสรรค์ ก็จำต้องอาศัยลักษณะความคิดอื่น ๆ ประกอบด้วย

จากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ กิลฟอร์ด (Guildford.1959:168) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่าลักษณะการคิด อเนกนัย หรือความคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วย

2.3.1 ความคิดริเริ่ม (Originality)

2.3.2 ความคิดคล่องตัว (Fluency)

2.3.3 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)

2.3.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

2.3.1 ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิด ธรรมดา หรือที่เรียกว่า wild idea ซึ่งเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม

ความคิดริเริ่ม อาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่นการคิดเครื่องบินได้สำเร็จ ก็ได้แนวคิดจากการทำเครื่องร่อน เป็นต้น

ความคิดริเริ่มจึงเป็นสัญลักษณ์ความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิม และอาจไม่เคยมีใครเคยนึกหรือคิดถึงมาก่อน ความคิดริเริ่มจำต้องอาศัยลักษณะ ความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยความคิดจินตนาการ คิดเรื่องและคิดฝันจากจินตนาการ หรือที่เรียกว่าเป็นความคิด

จินตนาการประยุกต์ คือ ไม่ใช่คิด เพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องคิดสร้างและหาทางทำให้เกิดผลงานด้วย ดังนั้นความคิดจินตนาการและความพยายามที่จะสร้างผลงานจึงเป็นสิ่งคู่กัน

พฤติกรรมด้านความคิดริเริ่ม

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม สรุปจากการศึกษาค้นคว้าพบว่า คนที่มีความคิดริเริ่มมักไม่ชอบความจำเจ ซ้ำซาก แต่จะชอบปรับปรุงและเปลี่ยนให้งานของเขามีชีวิตชีวา และมีความแปลกใหม่กว่าเดิม เขาจะเป็นบุคคลที่มีความศรัทธาที่จะทำงานค่อนข้างยากซับซ้อนอาศัยความสามารถสูงให้สำเร็จได้ และเขาจะเป็นบุคคลที่มุ่งมั่นละมีสมาธิแน่วแน่ในงานของตน โดยไม่เห็นแก่สินจ้างและรางวัล แต่เป็นการทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน หรือความศรัทธา และพอใจที่จะทำงานนั้น ๆ

พฤติกรรมของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม จึงมักเป็นบุคคลที่กล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าทดลอง กล้าเสี่ยง และเล่นกับความคิดของตน เขาจึงเป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเอง จะไม่ขลาดกลัวต่อสิ่งที่ลึกลับ ประหลาด หรือ คลุมเคลือ แต่กลับยั่วยุและท้าทายให้อยากลอง และรู้จักพอใจและตื่นเต้นที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น จัดว่าเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตดีทีเดียว

2.3.2 ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น

1) ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2) ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

3) ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

จากการวิจัยพบว่าบุคคลที่มีความคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออกสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์สูง

4) ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด

ความคิดคล่องแคล่วในการคิด มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธี และต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ

ความคิดคล่องแคล่วนับว่าเป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด ก่อนอื่นจึงจำเป็นต้องคิด คิดออกมาให้ได้มาก หลายอย่างและแตกต่างกัน แล้วจึงนำเอาความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาแต่ละอย่างเปรียบเทียบกันว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ดีที่สุด โดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณา

ความคิดคล่องตัวนอกจากจะช่วยให้เด็กได้เลือกคำตอบที่ดี และเหมาะสมที่สุดแล้วยังช่วยจัดหาทางเลือกอื่น ที่อาจเป็นไปได้ให้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในการแก้ปัญหาใด ก็ตาม เรามักจะพยายามทำวิธีการแก้หลายวิธี โดยเราให้มีโอกาสการเลือกเป็นอันดับลงมา เช่น ถ้าเราไม่สามารถทำได้อย่างวิธีที่ 1 วิธีที่ 2 ก็อาจนำมาทดลองใช้ได้ หรือวิธีที่ 3 ก็ยังเป็นที่น่าสนใจ ถ้าวิธีที่ 2 ไม่สามารถแก้ได้ เหล่านี้เป็นต้น ความคิดคล่องแคล่วนอกจากจะช่วยให้มีข้อมูลมากพอในการเลือกแล้ว ยังมีช่องทางอื่นที่เป็นไปได้ให้เลือกด้วย จึงนับได้ว่าความคิดคล่องตัวเป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่ความคิดที่มีสุขภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

2.3.3 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึงประเภท หรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็นดังนี้

1) ความคิดยืดหยุ่นเกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายอย่าง อย่างอิสระ เช่นคนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดได้ว่าประโยชน์ของ ก้อนหินมีอะไรบ้างหลายอย่าง ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงอย่างเดียว หรือ สองอย่างเท่านั้น

2) ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน ความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่ว มีความแปลกแตกต่างออกไป หลีกเหลี่ยงการซ้ำซ้อน หรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้นด้วย การจัดเป็นหมวดหมู่ และหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น นับได้ว่าความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น เป็นความคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ คือได้หลายหมวดหมู่ หลายประเภท ตลอดจนสามารถเตรียมทางเลือกไว้หลาย ๆ ทาง ความคิดยืดหยุ่นจึงเป็นความคิดเสริมคุณภาพให้ดี

2.3.4 ความคิดละเอียดละออ (Elaboration) แม้ว่าลักษณะความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยลักษณะความคิดหลายลักษณะ เช่น ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัวก็ตาม แต่ลักษณะความคิดละเอียดละออ ก็จะขาดเสียมิได้ หากปราศจากความคิดนี้แล้ว ก็ไม่อาจทำให้เกิดผลงานหรือผลิตผลสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ และตรงจุดนี้ที่เป็นจุดสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ที่เรามุ่งเน้นผลผลิตสร้างสรรค์เป็นสำคัญด้วย

กล่าวว่าความคิดละเอียดละออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นในการสร้างผลงาน ที่มีความแปลกใหม่ เป็นพิเศษให้สำเร็จ และยังขยายความอีกว่า "ความคิดสร้างสรรค์จึงเพียงแต่ประกอบด้วยสิ่งแปลกใหม่เพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่ในความแปลก ความใหม่ และความพิเศษนั้นจะต้องตระหนักถึงความสำเร็จอย่างสร้างสรรค์ด้วย ดังนั้น บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงไม่เพียงพอแต่มีความคิดใหม่เท่านั้น แต่เขาจะต้องพยายามคิด และประสานความคิดติดตามให้ตลอด หรือให้เกิดความสำเร็จด้วย ตัวอย่างเช่น บุคคลที่มีท่าทีว่าจะเป็นกวีนั้น เขาไม่เพียงแต่ชอบและคิดในเรื่องของความงดงามของบทกลอนเท่านั้น แต่เขาจะต้องพยายามสร้างผลงานบทกวีขึ้นมาด้วย หรือหากบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ในทางทักษะการประดิษฐ์ต่าง ๆ แทนที่เขาจะเล่นเฉย ๆ กับลวด เขาก็จะคิดและสร้างมันใหม่ให้เป็นวิทยุขึ้นมาได้"

พัฒนาการของความคิดละเอียดละออ

1. การพัฒนาการของความละเอียดละออ จะขึ้นอยู่กับอายุ กล่าวคือ เด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถทางด้านนี้มากกว่าเด็กอายุน้อย

2. เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กผู้ชายในด้านความละเอียดละออ

3. เด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านความละเอียดละออ จะเป็นเด็กที่มีความสามารถทางด้านการสังเกตสูงด้วย

พฤติกรรมทางด้านความละเอียดละออ สำหรับเด็กชาย จะมีลักษณะดังนี้

1. ชอบผจญภัย
2. สุขภาพดี
3. ปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะทำให้ดีที่สุด
4. เห็นอกเห็นใจคนอื่น
5. ชอบเสี่ยงภัย
6. มีอารมณ์ขัน
7. ไม่ขลาดกลัว และไม่ขี้อาย แต่มักเบื่อง่าย
8. ไม่ชอบทำงานตามลำพัง
9. ไม่มีอารมณ์อ่อนไหวง่าย

10. ไม่ชอบก่อกวนความสงบสุขของกลุ่ม

สำหรับเด็กหญิง จะมีลักษณะดังนี้

1. ชอบผจญภัย
2. มีอารมณ์อ่อนไหว
3. มีอารมณ์รุนแรง
4. มีอารมณ์ขัน
5. หยิ่ง และมีความพอใจในตนเอง
6. ไม่เบื่อหน่ายง่าย

2.4 พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์

องค์การนาสาเคยมีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ โดยทดสอบเด็กอายุน้อยกว่า 5 ปี จำนวน 160,000 คน และติดตามทดสอบเด็กกลุ่มนี้ไปจนถึงอายุ 15 ปี พบว่า เด็กอายุน้อยกว่า 5 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับร้อยละ 98 เด็กอายุ 10 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับร้อยละ 30 เด็กอายุ 15 ปี ความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับร้อยละ 12 ส่วนการศึกษาในผู้ใหญ่จำนวน 280,000 คน พบว่าระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ที่ร้อยละ 2 เพราะฉะนั้นพื้นฐานสำคัญของที่มีความคิดสร้างสรรค์มักจะต้องมีลักษณะดังนี้

1. การรับรู้ (Perception) ที่กว้าง เพราะทำให้มีแนวคิดกว้างไวต่อการรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว
2. คิดถึงความเป็นไปได้ (Possibilities) ที่หลากหลาย ทำให้มีมุมมองหลายอย่าง
3. คิดถึงสิ่งที่สามารถทำได้ (Practical) โดยเชื่อมดยงดัดแปลงใช้วัสดุที่สามารถหาได้ง่าย

ผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จึงมักจะมาจากเด็กที่ได้รับการส่งเสริมความคิดริเริ่มอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่วัยเยาว์ เพราะความคิดก็เช่นเดียวกับกล้ามเนื้อ ถ้าเราออกกำลังกายทุกวันกล้ามเนื้อก็จะแข็งแรง ใช้งานได้ระยะเวลายาวนาน ใช้งานได้ดี สมองและความคิดก็เช่นเดียวกัน ถ้าได้ฝึกคิดอยู่เสมอการคิดสิ่งใหม่ ๆ ก็จะทำให้ง่าย ไม่ถูกครอบงำหรือฝ่อไปเหมือนคนที่ไม่ค่อยได้ใช้ไม่ค่อยคิด (จิตรา วงค์บุญสิน 2551:8)

2.4.1 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับประถมศึกษา

การศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กประถมศึกษาได้ผลตรงกัน แม้ว่าจะใช้วิธีศึกษาหลาย ๆ วิธีก็ตาม ซึ่งผลจากการศึกษาที่ยกมาบางส่วนมีดังนี้ (อ้างอิงจากนงเยาว์ เข็มเล็ก .2539:3)

จากชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประถมศึกษาปีที่ 3 ความเจริญทางด้านความคิดสร้างสรรค์พัฒนาไปตามลำดับอย่างสม่ำเสมอ แต่จะลดลงอย่างเห็นได้ชัดในชั้นประถม 4 จากการศึกษาของทอแรนซ์ (Torrance 1962:64) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 ในประเทศออสเตรเลีย ซามัวตะวันตก เยอรมัน อินเดีย อเมริกา (ในโรงเรียนที่มีนักเรียนผิวขาวและผิวดำเรียนรวมกัน) และกลุ่มคนขาวชาวอเมริกัน ซึ่งเป็นคนชั้นกลาง เขาพบว่า มีความแตกต่างกันในแต่ละวัฒนธรรม สำหรับกลุ่มชาวอเมริกันผิวขาวความคิดสร้างสรรค์จะเจริญถึงขีดสุดเมื่ออายุ 4 ปีครึ่ง และลดลงเมื่ออายุ 5 ปี ซึ่งเป็นเวลาที่เด็กเริ่มเข้าเรียนในชั้นอนุบาลและความคิดสร้างสรรค์จะเพิ่มขึ้นอีกครั้งหนึ่งเมื่อเด็กขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 , 2 และ 3 และจะเริ่มลดลงอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเด็กขึ้นชั้นประถม 4 การลดลงในลักษณะนี้ ไม่มีในนักเรียนเยอรมัน ซามัวตะวันตก หรือออสเตรเลีย เขาได้ข้อสังเกตว่า การลดลง เกิดจากสภาพแวดล้อมทางโรงเรียน

ในเรื่องของพัฒนาการเด็ก ในช่วงอายุที่เด็กเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 - 4 เด็กกำลังต้องการพัฒนาทักษะหลาย ๆ อย่างซึ่งได้แก่การเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามแบบสังคม การรวมกลุ่มเพื่อน การเอาอย่าง การแข่งขัน และการรู้จักประนีประนอม ทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามผู้มีอำนาจเหนือกว่า จึงทำให้เด็กพัฒนาลักษณะความเป็นอิสระแก่ตน ดังนั้น การที่เด็กกลัวจะถูกหัวเราะเยาะต่อความคิดแปลก ๆ กลัวต่อการได้รับการประณาม ดูหมิ่น เหยียดหยาม และไม่ยอมรับจากสังคม เหล่านี้ทำให้เด็กเกิดความเข้าใจว่าแม้ว่าสิ่งแวดล้อมรอบตัวจะมาได้เป็นศัตรูก็ตาม หากแต่เป็นสิ่งที่จะสร้างความอับอาย ความกระวนกระวายใจ และได้รับการลงโทษหากตนปฏิบัติแตกต่างไปด้วยความคิดและความเข้าใจดังกล่าว จึงทำให้เด็กลดความเป็นอิสระ ขาดความกระตือรือร้นในการติดต่อสื่อสารความคิด เกิดความกังวลใจ ไม่ทนนาน และไม่สามารถคิดสร้างสรรค์ได้

การที่พัฒนาการลดลงอาจอธิบายในเรื่องของการต่อต้านความเครียดใหม่ที่เด็กเผชิญอยู่ในแต่ละขั้นตอน หรือแต่ละช่วงของการพัฒนาการ ซึ่งพอกล่าวได้ว่า ความเครียดจะตกอยู่ในช่วงตอนเข้าเรียนชั้นอนุบาล ช่วงต่อระหว่างชั้นประถมศึกษาตอนต้นกับชั้นประถมศึกาตอนปลายและช่วงต่อระหว่างประถมปลายกับมัธยมเป็นต้น ซึ่งทุกครั้งที่เด็กมีความเครียดในช่วงดังกล่าวจะมีผลทำให้พัฒนาการเด็กลดลงและก็พยายามปรับตนหลังจากนั้นพัฒนาการก็จะเข้าสู่สภาพปกติ

จากการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ต่างวัฒนธรรมอื่น ๆ แสดงให้เห็นว่าพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัฒนธรรมอื่น ๆ แตกต่างจากวัฒนธรรมอเมริกัน และทำให้เกิดความกระจ่างและชัดเจนในการศึกษาเรื่องนี้ดีขึ้น

3. นิทาน

3.1 ความหมายของนิทาน

รากศัพท์ของนิทานนั้นมีที่มาจากภาษาบาลี และมีความหมายหลายนัย แต่ในปัจจุบันนิทานหมายถึง เรื่องที่เล่ากันมา เช่น นิทานอีสป นิทานชาดก

ในทางคติชนวิทยา ถือว่านิทานเป็นเรื่องเล่าสืบสานต่อ ๆ กันมา ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งในหลายอย่างของมนุษย์เป็นสิ่งที่มีความหมาย มีคุณค่า ซึ่งนิทานนั้นจะมีทั้งนิทานที่เล่าปากเปล่าจดจำกันมาแบบมุขปาฐะ และนิทานที่มีการเขียนการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษรนี่คือความหมายของคำว่านิทาน

จากความหมายของนิทานที่ได้กล่าวไว้ พอสรุปไว้ว่า นิทาน คือเรื่องราวที่เล่าสืบทอดกันมาโดยที่เรื่องราวนั้นอาจเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องที่สมมุติขึ้น ทำให้เด็กเกิดจินตนาการ จากเรื่องราวเหล่านั้น ทำให้เกิดแง่คิด คติสอนใจซึ่งจะนำไปเป็นตัวแบบต่อการปฏิบัติตนในชีวิตประจำวันอันเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ต่อตนเอง และต่อสังคม โดยส่วนรวม

เนื่องจากนิทานมีการเล่าด้วยเรื่องราวหลากหลายทำให้มีการจำแนกลักษณะของเรื่องที่เล่า ซึ่ง กิ่งแก้ว อัตถากร ได้จำแนกนิทานตามรูปแบบดังนี้ (อ้างอิงในเพ็ญจา สุริยกานต์ 2544:17)

1. เทพนิยาย (Fairy Tale) เช่น นิทานเรื่องสโนว์ไวท์กับคนแคระทั้ง 7

2. นิทานชีวิต (Romantic Tale) เรารู้จักกันดี คือ นิทานอาหรับราตรี ซึ่งศาสตราจารย์พระยาอนุมานราชธนนำมาแปลเผยแพร่นานมาแล้ว

3. นิทานวีรบุรุษ (Hero Tale) เช่นเรื่อง เฮอคิวลีส (ปัจจุบันนำมาถ่ายทำเป็นภาพยนต์เผยแพร่ไปทั่วโลก)

4. นิยายประจำถิ่น (Local Legend) ที่รู้จักกันดี ได้แก่เรื่อง เจ้าแม่สร้อยดอกหมาก ตามอ่องล่าย ตำนานเมืองลพบุรี เป็นต้น

5. นิยายอธิบายเหตุ (Explanatory) ได้แก่เรื่อง ทำไมจึงเกิดจันทรคลาส ทำไมน้ำทะเลจึงเค็ม

6. ตำนานและเทวปกรณ์ (Myth) ปัจจุบันมีหลายเรื่อง เช่น นิทานอีสป

7. นิทานสัตว์ (Animal Story) เช่น นิทานอีสป

8. นิทานมุขตลก (Jest) เรื่องที่คนไทยรู้จักกันดี คือ เรื่องศรีธนญชัย เป็นต้น

3.2 ประเภทของนิทาน

การจำแนกประเภทของนิทานนั้น ก็มีการจำแนกออกเป็นหลายลักษณะและแตกต่างกันไป เช่น กรณีของ กิ่งแก้ว อัตถากร ที่กล่าวถึงแล้ว ส่วนนายตำรา ณ เมืองใต้ จำแนกนิทานประเภทใหญ่ ๆ 4 ประเภทดังนี้ (เพ็ญจา สุริกานต์ 2544:17)

1. นิทานภาษิต
2. นิทานเทพนิยาย
3. นิทานชาวบ้าน
4. นิทานชาดก

นิทานแต่ละประเภทมีรายละเอียดดังนี้

1. นิทานภาษิต (Fable)

ไม่มีหลักฐานยืนยันว่านิทานภาษิตมีมาเมื่อไรแน่ เพียงแต่มีการคาดการณ์กันว่านิทานภาษิตดังกล่าวน่าจะมีมานานมากแล้ว

สมัยก่อนกิจกรรมบันเทิงหรือคำสอนต่าง ๆ ยังไม่มีการจัดระบบอะไรอย่างเช่นในปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ การเรียนรู้ในเรื่องคุณธรรมจริยธรรม จึงผ่านมาในรูปของการยกนิทานเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ ผ่านตัวละครต่าง ๆ โดยเฉพาะตัวละครที่เป็นสัตว์

การที่มนุษย์เล่านิทานเป็นตัวละครนั้นน่าจะเป็นกุศโลบายอย่างหนึ่งของมนุษย์ นั่นคือ ถ้ามนุษย์เล่านิทานโดยยกเอาเรื่องราวของมนุษย์โดยตรงมาเล่าน่าจะก่อให้เกิดปัญหาอยู่บ้าง เป็นต้นว่า ผู้ฟังจะขาดจินตนาการและเกิดความรู้สึกว่าเรื่องดังกล่าว เป็นคำสอนไม่ใช่นิทาน ทำให้เกิดการต่อต้านขึ้นในใจ ทั้งนี้เพราะตัวละครเป็นมนุษย์ด้วยกันเอง ทำให้ขาดรสชาติและเป็นเรื่องใกล้ตัวมากเกินไป

ด้วยเหตุนี้ นักเล่านิทานในอดีตจึงนิยมแปลงตัวละครจากมนุษย์ให้เป็นสัตว์หรือตัวละครในจินตนาการไปเสีย เช่น ยักษ์ ปีศาจ หรือตัวละครที่มีรูปร่างหน้าตาประหลาด และมีอิทธิฤทธิ์เหนือมนุษย์เป็นต้น

โดยทั่วไปแล้วนิทานภาษิตจะเป็นนิทานที่มีเนื้อหาสั้น ๆ และมีตัวละครที่เป็นสัตว์เป็นสัตว์เป็นสำคัญ

ตัวละครที่พบมากเป็นพิเศษในนิทานภาษิต สามารถจำแนกตัวละครได้ดังนี้

1. ตัวละครที่มีอำนาจ ได้แก่ สิงโต เสือ ช้าง ตัวละครเหล่านี้มักจะได้รับการยกย่องให้เป็นเจ้าป่าเสียเป็นส่วนใหญ่

2. ตัวละครฝ่ายอธรรม แสดงถึงความเจ้าเล่ห์ ขี้โกง จะเช่น สุนัขจิ้งจอก หมาป่า

3. ตัวละครที่มีสติปัญญาน้อย มักจะเช่น ลา เป็นส่วนใหญ่

4. ตัวละครที่ซุกซน มักจะเป็นลูกสัตว์ทุกชนิด และที่พบมากก็คือ ลิง

5. ตัวละครที่แสดงถึงความมีอายุยืน เชื่องช้า เช่น เต่า

6. ตัวละครที่มีความปราดเปรียว น่ารัก เช่น กระต่าย ไก่ป่า

นี่คือตัวอย่างของตัวละครสัตว์ที่ปรากฏอยู่ในนิทานภาษิตหรือนิทานทั่ว ๆ ไป ซึ่งความจริงยังมีอีกมาก เช่น นก หนู ปู ปลา ทั้งหลาย

นิทานที่คนไทยคุ้นเคยมากที่สุด น่าจะได้แก่ นิทานอีสป ซึ่งเป็นนิทานอีสปสั้น ๆให้คติเตือนใจที่ตรงไปตรงมา และมีแง่คิดอันหลากหลาย

2. นิทานเทพนิยาย (Fairy Tale)

นิทานเทพนิยายนี้เป็นคำซ้อนคำเพราะโดยความหมาย เทพนิยาย หมายถึง นิทานเกี่ยวกับเทวดานิทานเทพนิยายนี้จะมีตัวละครแตกต่างไปจากนิทานภาษิต กล่าวคือ นิทานเทพนิยายตัวละครเอกมักจะเป็นมนุษย์แต่มีศักดิ์สูง เช่น เป็นเจ้าหญิงเจ้าชาย หรือไม่ก็เป็นมนุษย์ธรรมดาที่มีลักษณะพิเศษ เช่น เป็นคนรูปสวย รูปงามเป็นที่ร่ำลือของบุคคลทั่วไปเป็นต้น

เหตุการณ์ในนิทานเทพนิยาย จะมีตัวละครที่แบ่งออกเป็นฝ่ายดี – ฝ่ายชั่ว อย่างชัดเจน เช่น เจ้าหญิง เจ้าชาย หรือมนุษย์ธรรมดาที่มีคุณงามความดี แต่ต้องมีเหตุตกอยู่ในสถานการณ์คับขัน เช่น อันตราย คับแค้น ถูกกลั่นแกล้งโดยแม่มด ยักษ์ ภูตผี ปีศาจ ทั้งหลายในดินแดนมหัศจรรย์ต่าง ๆ ที่เด็ก ๆ (หรือแม้แต่ผู้ใหญ่)ไม่เคยเห็นต้องอาศัยจินตนาการไปกับเนื้อเรื่องที่มีทั้งความสนุก น่าสงสารคละเคล้ากันไป

นิทานเทพนิยายของต่างประเทศที่คนไทยรู้จักกันดีก็ดี เรื่องซินเดอเรลลา ซึ่งเทพนิยายนี้ก็เหมือนนิทานส่วนใหญ่ที่จะแทรกเรื่องการปลูกฝังศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม อยู่ในเนื้อหาของนิทานด้วยเช่นกัน ซึ่งปัจจุบันนิทานเทพนิยายเหล่านี้ได้มีผู้นำไปสร้างเป็นภาพยนต์การ์ตูนฉายเผยแพร่ไปทั่วโลก เป็นที่ชื่นชอบทั้งเด็กและผู้ใหญ่

3. นิทานชาวบ้าน

นิทานชาวบ้าน เป็นนิทานพื้นบ้านที่มีการเล่าขานสืบต่อกันมาแต่โบราณ ในประเทศไทยของเรามีนิทานประเภทนี้เป็นจำนวนมาก เนื้อหาในนิทานมักจะอ้างอิงสถานการณ์ที่มีอยู่จริงในท้องถิ่น เช่น เรื่องไกรทอง จะอ้างเหตุการณ์สถานที่ในจังหวัดพิจิตร เขานางนอน อ้าง

สถานที่จังหวัดเชียงราย ตาม่องล่าย อ้างเหตุการณ์สถานที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เกาะหนู เกาะแมว อ้างสถานการณ์ที่ในจังหวัดสงขลา เป็นต้น

ทั้งหมดนั้น คือ ลักษณะของนิทาน 4 ประเภท ตามการจำแนกประเภทของ นายตำราณ เมืองใต้ ซึ่งหากจะมีการจำแนกแยกย่อยออกไปอีกก็จะสามารถแยกประเภทนิทานออกไปอีกมากมาย ขึ้นอยู่ที่ว่า ผู้จำแนกประเภทนิทานต่าง ๆ เหล่านี้ใช้หลักเกณฑ์อะไรมาใช้ในการจำแนกประเภทนิทานที่มีผู้เล่าสืบต่อกันมาหรือที่มีการแต่งกันขึ้นมาใหม่ในยุคปัจจุบัน

4. นิทานชาดก

นิทานชาดกเป็นนิทานที่มีอยู่ในคัมภีร์ที่เรียกว่า นิบาตชาดก กับ ปัญญาชาดก เป็นนิทานที่มีไว้ยกเป็นคำสอนของผู้แสดงธรรม ซึ่งเป็นคนไทยจะได้ฟังมากที่สุดก็จากพระภิกษุในเวลาเทศนาที่มีการยกนิทานชาดกขึ้นมาขยายความให้เป็นข้อคิดเตือนใจในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งบางท่านจัดให้นิทานชาดกเป็นนิทานพื้นบ้าน และนิทานภาษิต แต่ที่จัดไว้เป็นนิทานชาดก ก็เพราะนิทานในลักษณะนี้จะเป็นนิทานที่มีเป็นชุดมีเรื่องราวมากมาย

3.3 ชนิดของการเล่านิทาน

ชนิดของการเล่านิทานสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. การเล่านิทานแบบปากเปล่า
2. การเล่านิทานแบบใช้ดนตรีประกอบ
3. การเล่านิทานโดยใช้สื่อและอุปกรณ์

1. การเล่านิทานแบบปากเปล่า นิทานปากเปล่าเป็นนิทานที่เล่าด้วยความสามารถที่เป็นลักษณะเฉพาะตัว บุคคล ในอินเดียนิทานปากเปล่ามักเล่าเป็นคำกลอน ส่วนใหญ่คนเล่าจะเป็นกวี การดำเนินการเล่านิทาน ผู้เล่ามักเล่าด้วยความรวดเร็ว เพราะ ผู้เล่าใช้ความจำท่องบทกวีในขณะเล่า ดังมีตัวอย่างการเล่านิทานของนักเล่านิทานต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ชาวรัสเซีย และชาวสลาฟ เล่านิทานโดยใช้คำกลอน การเริ่มต้นของนิทาน กวีนักเล่านิทานแรก ๆ จะเล่าเฉพาะในพระราชวัง แล้วต่อมาจึงค่อย ๆ ขยายการเล่าสู่ชาวบ้าน

1.2 กวีนักเล่านิทานชาวยูโกสลาเวีย เป็นนักเล่านิทานปากเปล่า โดยใช้จังหวะร้องเพลง เด็ก ๆ และผู้ใหญ่ชอบมานั่งฟังนิทานตามร้านกาแฟ

1.3 กวีนักเล่านิทานชาวจีน จะเล่านิทานเฉพาะโอกาสที่เหมาะสมเท่านั้นและโดยเฉพาะกวีจีนมักจะเล่านิทานในบ้านของเจ้าของบ้านที่กวีนักเล่านิทานไปเยือน เพื่อเป็นเกียรติแก่เจ้าของบ้าน

1.4 กวีนักเล่านิทานของญี่ปุ่น ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง นิทานที่เล่ามักจะเล่าในพิธี เช่น พิธีทางศาสนา หรือจะเล่าขณะแขกผู้มาเยือนกำลังจะกินปลา หรือบางโอกาสที่พิเศษ เช่น ขณะนั่ง รอบกองไฟในฤดูหนาว

1.5 กวีนักเล่าแห่งเกาะสุมาตรา มักเล่านิทานคำกลอนเกี่ยวกับความกล้าหาญของวีรบุรุษในสมัยโบราณและวีรบุรุษที่กำลังเป็นที่ชื่นชอบอยู่ในขณะนั้น

1.6 กวีนักเล่านิทานชาวอเมริกันพื้นบ้าน มักเล่าที่เกี่ยวข้องกับสงครามการต่อสู้และการได้รับชัยชนะ

1.7 ชนเผ่าอินคาในเปรู นิยมเล่านิทานปากเปล่า เรื่องที่เล่ามักเป็นเรื่องที่อ้างอิงถึงประวัติศาสตร์

1.8 กวีนักเล่าชาวอาฟริกัน มักเล่านิทานเชิงประวัติศาสตร์ เป็นนิทานเกี่ยวกับเรื่องของความกล้าหาญ ความซื่อสัตย์ และนิทานประเภทส่งเสริมคุณธรรม

1.9 นิทานชนเผ่าซูลู และโซซ่า ชนกลุ่มนี้นอกจากจะเล่านิทานสู่กันฟังแล้วยังนิยมส่งเสริมและปลูกฝังให้เล่านิทานได้ด้วยตนเอง โดยเด็กจะหัดเล่านิทานจากผู้ใหญ่

1.10 นิทานในเกาหลี เป็นนิทานที่เล่าเรื่องจากอดีต ผู้เล่าจะเล่าเรื่องนิทานจากการเล่าสืบทอดต่อเนื่องกันมา และจะนิยมเล่านิทานปรัมปรา นิทานที่เป็นที่มาของท้องถิ่น

1.11 นิทานในอังกฤษ มักเป็นนิทานที่เล่าโดยผู้ใหญ่ มักนิยมรวมเด็กจากหลาย ๆ ครอบครัวมาร่วมเพื่อฟังการเล่านิทานโดยเฉพาะเด็ก ๆ จะสนุกสนานมาก เพราะได้พบปะกันได้เพื่อนใหม่ บางครั้งการเล่านิทานจะเล่าในตอนกลางคืนของฤดูหนาว เด็ก ๆ จะได้ฟังนิทานไปจนถึง 22.00 นาฬิกา แล้วถึงเข้านอน

1.12 นิทานสวิตเซอร์แลนด์ ผู้ใหญ่มักจะเล่านิทานให้เด็ก ๆ ได้ฟังในบ้านเรื่องราวที่เล่าผู้ใหญ่มักเล่าเรื่องเดิมซ้ำ ๆ กันจนเด็กเคยชินกับนิทานที่เล่าให้ฟัง

1.13 นิทานในอิตาลี การเล่านิทานในอิตาลี พ่อแม่จะมีบทบาทมากในการเล่า เพราะพ่อแม่คือผู้เล่านิทานให้เด็ก ๆ ในครอบครัวฟัง

1.14 นิทานในประเทศไทย เป็นนิทานที่ผู้ใหญ่มักจะเล่าให้เด็กฟังก่อนนอนเป็นเรื่องนิทานที่ปรับปรุงมาจากนิทานจักร ๆ วงศ์ๆ นิทานบางเรื่องอยู่ในเพลงกล่อมเด็ก เพลงร้องพื้นบ้าน และภาพฝาผนังตามวัด ฯลฯ เป็นต้น

2. การเล่านิทานโดยใช้เครื่องดนตรีประกอบ นิทานในอินเดียนอกจากผู้เล่าเป็นนักสวดหรือกวีนักเล่าเรื่องนิทานปากเปล่าแล้วยังมีนักเล่านิทานที่เล่าเรื่องนิทานประกอบเครื่องดนตรีด้วย การเล่าที่มีดนตรีบรรเลงประกอบเรียกว่า สุตะ ซึ่งในสมัยพระเจ้าอโศกมหาราช (260 - 230 ก่อนคริสตศักราช) การเล่านิทานเรียกว่า Magadha การเล่านิทานในอินเดียมีการแบ่งชนชั้นด้วย

นิทานที่เล่าในอียิปต์ยุคแรก ๆ ผู้เล่านิทานจะดีดพิณประกอบการเล่า จากภาพวาดที่ปรากฏเหลือเป็นหลักฐานพบว่านักเล่านิทานของอียิปต์โบราณมักจะเป็นคนตาบอดขณะเล่านิทานเขาจะใช้พิณดีดประกอบการเล่า

นักเล่านิทานเผ่าแองโกลแซกซอน เป็นกวีนักเล่านิทานที่ใช้ดนตรีประกอบการเล่า พวกเล่านิทานมีความสามารถในการใช้ภาษา สามารถอ่านและเขียนภาษากรีกโบราณและโรมันได้ นักเล่านิทานประกอบดนตรีมีหลายกลุ่มด้วยกันคือ นักเล่านิทานชาวรัสเซียและชาวสลาฟชาวยูโกสลาเวีย ชาวเผ่า อินคาในเปรู ชาวอาฟริกัน และที่พิเศษและน่าสนใจคือนักเล่านิทานในประเทศเอธิโอเปีย เป็นนักเล่านิทานที่มีความสามารถ ขณะเล่านิทานพวกเขาจะร้องเพลงและรำประกอบกับเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย โดยไม่มีการเตรียมเพลงหรือเตรียมตัวมาก่อน พวกเขาจะร้องและรำออกมาทันทีในขณะนั้นเลยทีเดียว

3. การเล่านิทานโดยใช้สื่อและอุปกรณ์ กวีนักเล่านิทานชาวอินเดียนอกจากเล่านิทานปากเปล่าและเล่านิทานประกอบบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีแล้ว บางครั้งพวกเขายังนำเอาวัสดุหรืออุปกรณ์เข้ามาช่วยเพิ่มการเล่าให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อุปกรณ์หรือสื่อส่วนใหญ่มักเป็นภาพวาดที่ทำลงบนผ้า เรื่องราวบนผ้าอาจจะละเอียดและอธิบายให้เห็นภาพโดยชัดเจน นิทานที่ใช้สื่อของอินเดียนี้ส่วนใหญ่เป็นนิทานที่เกี่ยวข้องกับศาสนา และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

ชาวเผ่าอินคาในเปรูมีนักเล่านิทานประวัติศาสตร์ที่ดีเยี่ยม เรื่องที่เล่าผู้เล่าจะนำเอาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์มาเล่าแล้วจดบันทึกการเล่าขณะที่เล่านิทานโดยใช้เชือกผูกมัดเป็นปุ่มปม เพื่อให้ทราบว่าเล่าถึงตอนใด ช่วงเวลาใดของเรื่องราวทางประวัติศาสตร์แล้วเพื่อกันการหลงลืมและผิดพลาด

ทุกคืนเดือนหงายชาวอาฟริกันจะเล่าเรื่องสู่กันฟัง เรื่องที่เล่าจะเป็นเรื่องราวของประวัติศาสตร์และเล่ากันจนเป็นประจำทุกเดือนเพ็ญจนกลายเป็นประเพณี โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว นักเล่าจะเล่าเรื่องราวพร้อม ๆ กับ การเต้นรำประกอบและสวมหน้ากากด้วย

นิทานที่เหมาะสมกับเด็กวัยต่าง ๆ

นิทานที่เด็กสนใจ สามารถแบ่งได้ตามความต้องการและการพัฒนาการของเด็กวัยต่าง ๆ ได้ดังนี้ (ชีวัน วิสาสะ 2539:23)

เด็กวัยแรกเกิดถึง 2 ขวบ

เด็กวัยนี้สนใจนิทานที่มีเรื่องสั้น ๆ หรือนิทานที่กล่าวถึงด้อยคำเป็นคำ ๆ พร้อมภาพประกอบที่มีสีสดใส เด็กวัยนี้มีพัฒนาการสามารถใช้มือ คว้าจับสิ่งของได้เป็นเบื้องต้น ดังนั้นเริ่มแรกจึงควรมีของเล่นที่ทำจากผ้า หรือพลาสติกที่ปราศจากสารพิษให้เขาจับเล่น นอกจากนิทานที่มีคำพูดเป็นคำ ๆ แล้ว เด็กในวัยนี้เพลงกล่อมเด็กถือว่ามีความสำคัญต่อเขามาก และภาพที่มีสีสันสดใส ควรนำมาให้เด็กได้ดูเป็นครั้งคราว

เด็กวัยระหว่าง 2 ถึง 4 ปี

เด็กวัยนี้จะสนใจคำพูดที่มีด้อยคำคล้องจองชอบซักถามเพราะความใคร่รู้ใคร่เห็น และชอบให้ พี่เลี้ยงหรือพ่อแม่ร้องเพลงหรือท่องคำคล้องจองให้เขาฟังหรือส่วนใหญ่จะเป็นเพลงกล่อมเด็กและตัวของเขาจะนั่งฟังจนมั่นใจ และในที่สุดเขาจะร้องตามหรือเล่นกับตุ๊กตาของเขา เด็กจะจำคำลงท้ายของแต่ละประโยคของคำคล้องจองโดยออกเสียงตามหรือเปล่งเสียงร้องตามด้วยเป็นคำ ๆ นิทานเรื่องยายกะตา เด็กจะชอบมาก และชอบเรื่องเล่าที่มีคำคล้องจองสัมพันธ์กัน เช่น ยายกะตาปลูกถั่วปลูกงาให้หลานเฝ้า หลานไม่เฝ้า เอาแต่ปั้นวัวปั้นควาย อีกาก็เลยมากินถั่วกินงาของตากะยาย ยายมายายด่า ตามาตาตี หลานคนดีก็เลยร้องไห้แง ๆ เป็นต้น นิทานสำหรับเด็กวัยนี้ก่อนนอนให้ความสำคัญมากนิทานที่ใช้เล่าจะเป็นเรื่องเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีกของทุก ๆ คืน และคืนละหลาย ๆ ครั้ง ในเรื่องเดียวกัน โดยเนื้อหาจะต้องคงเดิมเพียงแต่เพิ่มรายละเอียดเล็กๆ น้อย ๆ ให้เรื่องสนุกตามสถานการณ์แต่ละวันเท่านั้น

เด็กอายุระหว่าง 4 - 6 ปี

เด็กวัยนี้จะให้ความสนใจเกี่ยวกับตนเองน้อยลง และหันมาสนใจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวของเขามากขึ้น แต่ความสนใจของเด็กในวัยนี้ยังเป็นระยะสั้น ๆ เท่านั้น คำกล่อมที่มีคำคล้องจองเช่นเพลงกล่อมเด็ก เด็กยังชื่นชอบอยู่ คำทายที่ปะลองปัญญาเด็กจะชอบมาก และนิทานที่เป็นคำประพันธ์สัมผัสคล้องจองเด็ก ๆ จะชอบมากด้วย เช่น หนูมีกับหนูมา หนูมากับหนูมี หนูมีมีตุ๊กตาหมา หนูมามีตุ๊กตาหมี เป็นต้น นอกจากนี้เด็กวัยนี้ยังจะชอบนิทานที่มีตัวเดินเรื่องหรือตัวเอกของเรื่องเป็นสัตว์พูดได้เช่น หมาป่าพูดคุยกับหนูน้อยหมวกแดง เป็นต้น

เด็กอายุระหว่าง 6 - 8 ปี

เด็กในวัยนี้จะชอบนิทานที่ตื่นเต้นผจญภัยเรื่องลึกลับเร้าความสนใจ หรือเรื่องราวที่เกิดจากจินตนาการที่เกินเลยความเป็นจริง โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับเทวดา นางฟ้า พ่อมดและ

แม่มด เรื่องราวของการใช้ความคิด ปริศนาคำทายอะไรเอ่ยที่ใช้ความคิดง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และรวมถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความจริง ตัวอย่างของนิทานต่าง ๆ ที่เด็กในวัยนี้ชื่นชอบ ได้แก่ เงือกน้อย เจ้าชายกบ ซินเดอเรลลา เจ้าหญิงนิทรา นิทานสุภาษิต หนูน้อยหมวกแดง แจ็คผู้ฆ่ายักษ์ หมู 3 ตัว สโนไวท์ นิทานของอีสป นิทานชาดกและนิทานปัญจตันตระ เป็นต้น

เด็กอายุระหว่าง 8 - 10 ปี

เด็กในวัยนี้เริ่มสนใจสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ มากขึ้น และเริ่มสนใจการอ่านมากขึ้น ด้วย เด็ก ๆ จะชอบอานนิยายสั้น ๆ และนิทานทุกประเภท เรื่องราวต่าง ๆ ทั้งหมดนี้ เด็กจะอ่านทั้งหนังสือของไทยและหนังสือแปลจากต่างประเทศ หนังสือประเภทต่าง ๆ ที่เด็กวัยนี้อ่าน ได้แก่ เรื่องชีวประวัติของวีรบุรุษ หนังสือประวัติศาสตร์ หนังสือคณิตศาสตร์อย่างง่าย นิยายขำขัน เป็นต้น

เด็กอายุระหว่าง 10 - 12 ปี

เด็กในวัยนี้เริ่มสนใจเรื่องราวที่มีระบบการคิดและสร้างสรรค์ที่ซับซ้อนมากขึ้น การอ่านของเด็กเริ่มอ่านออกแตกฉานและคล่องมากแล้วเรื่องที่พวกเขาสนใจจึงกว้างมากขึ้นพร้อมทั้งพวกเขาเริ่มให้ความสนใจเกี่ยวกับอนาคตของเขาแล้วด้วยความคิดเพ้อฝัน อยากเป็นนั่นอยากเป็นนี่ อยากเป็นตัวอย่างที่ดี หรืออยากเป็นเหมือนบุคคลที่มีชื่อเสียงที่พวกเขาชื่นชอบ เด็กในวัยนี้อ่านหนังสือหลากหลายเช่น นิยาย นิทาน สารคดี นิตยสาร หนังสือประวัติศาสตร์หนังสือวิทยาศาสตร์ หนังสือพิมพ์ ฯลฯ เป็นต้น

3.4 การใช้นิทานกับการเรียนการสอน

การใช้นิทานในการสอนเด็กเป็นการกระตุ้น เร้าใจ ในการรับรู้ และเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งเด็กใน แต่ละวัยมีความสนใจนิทานอย่างหลากหลาย แต่สามารถเรียนรู้จากนิทานได้แตกต่างกันไป และสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ สร้างจินตนาการจากนิทานได้เหมือนกัน

4. ดนตรี

4.1 ความหมายของดนตรี

ดนตรีเป็นโสตศิลป์ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาด้วยความจงใจ เพื่อถ่ายทอดความงามของโสตศิลป์ ให้มนุษย์ด้วยกันได้ชื่นชมความซาบซึ้งในดนตรี แต่ถ้าผู้นั้นได้รู้จักและสัมผัสกับความซาบซึ้งในดนตรีแล้ว ย่อมทำให้ผู้นั้นได้รู้จักและสัมผัสกับอีกส่วนหนึ่ง ในความรู้สึกของตนเองซึ่งเป็นสัมผัสที่ทำให้เกิดความเต็มเปี่ยม และอิ่มเอิบของความรู้สึกในใจ สิ่งเหล่านี้เองช่วยให้ผู้นั้นเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ซึ่งไม่มีสิ่งใดมาทดแทนหรือทำให้เกิดขึ้นได้นอกเหนือไปจากสุนทรียรสของดนตรี

คนตรีเป็นสื่อของอารมณ์ที่สามารถสัมผัสได้ด้วยหู อาศัยเสียงดนตรี อาศัยสัมผัสและผสมผสานกันออกมาเป็นความไพเราะของดนตรี ดนตรีเป็นเรื่องของสุนทรียะ ว่าด้วยความไพเราะ ความไพเราะของดนตรีวัดได้จากประสบการณ์ทางสุนทรียะ จะมากจะน้อยขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล ดนตรีเป็นการระบายสีสันลงบนความเงียบ เสียงดนตรีจะออกมาอย่างไร ขึ้นอยู่กับเจ้าของอารมณ์ คือผู้ประพันธ์ ที่จะถ่ายทอดออกมา ผู้ประพันธ์เพลงจะใส่อารมณ์ลงไปในเพลงตามที่ตนต้องการ ผู้บรรเลงก็ถ่ายทอดออกมาลงบนเครื่องดนตรี ในชีวิตประจำวันของมนุษย์เราปัจจุบันมีความสัมพันธ์กับดนตรีมาก ทั้งวิทยุ โทรทัศน์ งานสังสรรค์รื่นเริงต่าง ๆ ก็จะขาดไม่ได้ที่จะประกอบไปด้วยเสียงดนตรี กิจกรรมเกือบทุกอย่างก็ว่าได้ที่มีดนตรีเข้าไปเกี่ยวข้องไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม (จเร สำอางค์ 2547:6)

คำจำกัดความของดนตรี

คนตรีคืออะไร ดนตรีมีคำจำกัดความที่ไม่ง่ายนักสามารถที่จะมองได้ลักษณะดังต่อไปนี้ ดนตรี คือ เสียงที่ฟังแล้วระรื่นหู ถ้าคำว่าระรื่นหูหมายถึงดี หรือไพเราะแล้ว ดนตรีส่วนใหญ่ที่แยกออกไปจากความหมายนี้ ดนตรีอาจเป็นเสียงรบกวน เสียงดัง หรืออะไรก็ตามที่ฟังแล้วไม่ค่อยไพเราะ ดนตรีไม่จำเป็นต้องไพเราะหรือฟังแล้วระรื่นหู สิ่งเหล่านี้ก็ยังไม่เพียงพอคำจำกัดความของคำว่าดนตรีที่มันไม่ได้เป็นเสียงที่ฟังแล้วไพเราะสำหรับเราแต่อาจจะเป็นเสียงที่ไพเราะสำหรับผู้อื่นได้ หรือดนตรี อาจจะมีจุดมุ่งหมายที่มากไปกว่าที่จะเป็นเสียงที่ไพเราะ

ดนตรีนั้นแบ่งออกด้วยกันหลายประเภท ได้แบ่งลักษณะของดนตรีออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เพลงร้อง แบ่งออกเป็นแบบร้องเดี่ยว (Vocalist) และร้องเป็นหมู่คณะ (Chorus) เพลงที่ร้องเป็นหมู่มีลักษณะการประสานเสียงให้เกิดความกลมกลืน เมื่อฟังแล้วไม่ทำให้เกิดอาการเบื่อหน่าย มักจะนำมาประกอบในภาพยนต์เพลง

2. เพลงบรรเลง เป็นเพลงที่ประกอบด้วยการเล่นเครื่องดนตรีเพียงอย่างเดียว มิได้มีเสียงร้องเข้ามาปะปน แต่อาจมีการประสานเสียงเข้ามาประกอบบ้าง ประเภทของเพลงบรรเลงแบ่งออกได้ดังนี้

2.1 Folk Music คือ คนตรีที่มีท่วงทำนองเป็นเพลงพื้นเมือง (Folk Tune) บางครั้งเป็นการแสดงออกเอกลักษณ์สำเนียงภาษาของชาตินั้น ๆ ซึ่งเรียกว่าเพลงประจำชาติ

2.2 Country Music ถ้าแปลเป็นสำนวนไทย ๆ คือ เพลงลูกทุ่งของไทยเราก็มีเฉพาะเพลงร้องเท่านั้น มีความหมายในตัวเอง เข้าใจง่าย ใช้ภาษาง่าย ๆ แบบ

ชาวบ้าน ๆ ถ้าหากเป็นเพลงตะวันตกนั้นท่วงทำนองและลีลาจะเป็นแบบโคบาลเลี้ยงวัว ต้อนวัว บางครั้งก็นำเอาเครื่องดนตรีไปด้วย เช่นกีตาร์ หีบเพลงปากเป็นต้น

2.3 Popular Music คือดนตรีที่นำท่วงทำนองเพลงสมัยนิยมมาเรียบเรียงเสียใหม่ มีท่วงทำนอง และแนวการประสานเสียงของเครื่องดนตรีที่ไม่แตกต่างไปจากเพลงต้นฉบับ ตลอดจนจังหวะจะโดนบางครั้งอาจจะเปลี่ยนแปลงจังหวะเล็กน้อย

2.4 Light Music คือดนตรีที่บรรเลงด้วยวงออร์เคสตร้าขนาดใหญ่ บรรเลงอย่างแผ่วเบา นิ่มนวล และสง่างาม เป็นเพลงที่ใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายเป็นเครื่องดนตรีหลักในการบรรเลง

2.5 Popular Classic Music คือ เพลงที่เป็นลักษณะลูกผสม กล่าวคือใช้จังหวะเพลงป๊อปที่มีจังหวะของเสียงกลองที่ตายตัว และใช้แนวทำนองเพลงคลาสสิคหรือแนวทำนองหลัก มาทำเป็นทำนองดนตรี

2.6 Lyric Music คือ ดนตรีอีกประเภทหนึ่งที่เต็มไปด้วยพลังอารมณ์ เป็นเพลงบรรเลงที่นำมาจากเพลงร้องที่อ่อนหวาน ไพเราะ ซึ่งเป็นเพลงร้องประเภทนี้มักจะนำเนื้อร้องมาจากบทโคลง หรือบทกลอนที่บรรยายธรรมชาติ เช่น ป่าเขาลำเนาไพร เสียงนกร้อง ธารน้ำไหล เสียงน้ำตก เป็นต้น เพลงเหล่านี้มีลักษณะเพ้อฝันและเปรียบเทียบ

2.7 Mood Music คือ ดนตรีที่มีลักษณะคล้าย Lyric Music แต่เป็นเพลงที่มีอารมณ์หลายแบบ ทั้งเศร้าสร้อย สุข ทุกข์ รื่นเริง สนุกสนาน จังหวะของเพลงจึงมีทั้งเชื่องช้าเรียบ ๆ บางเพลงมีจังหวะ กระแทกกระทั้น สุดแต่ว่าผู้ฟังจะมีอารมณ์อย่างไรในขณะนั้น ช้าบ้าง เร็วบ้างสลับกันไป

2.8 Light Classic Music คือเป็นดนตรีที่มีแบบฟอร์มสลับซับซ้อนมากกว่าดนตรีประเภทต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว เพลงจะมีลักษณะบรรยากาศที่ช้า และเร็วสลับกันไปเป็นเพลงอมตะ จากผลงานของคีตกวี ที่มีชื่อเสียงมาแต่สมัยอดีตจากยุคและสมัยต่าง ๆ

2.9 Classic Music คือเป็นดนตรีที่เกิดขึ้นจากโบสถ์ในวัด จนกลายเป็นเพลงชาวบ้าน (Secular Music) ได้มีการพัฒนากฎเกณฑ์ แหละแบบฟอร์มต่าง ๆ ให้มีมากขึ้น มีกระบวนการเพลงด้วยกันหลายกระบวน เร็ว – ช้า – เร็ว สลับกับไป ใช้เวลาของการบรรเลงนานขึ้นตั้งแต่ 15 นาที – 1 ชั่วโมง เป็นเพลงที่สูงส่งด้วยความคิดและเทคนิคของคีตกวี ตลอดจนแนวการประสานเสียงเอาเครื่องดนตรีแต่ละประเภทที่เข้ากันได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน เป็นเพลงที่ต้องใช้วงดนตรีขนาดใหญ่ที่เรียกว่า วงดุริยางค์ (Symphony Orchestra) บรรเลง ใช้ผู้บรรเลงมากกว่า 70 คนขึ้นไป ซึ่งประกอบไปด้วยไวโอลิน วิโอล่า เชลโล่ และเบส เป็นแนว

หลัก มีกลุ่มเครื่องลม เครื่องทองเหลือง ช่วยให้เกิดสีสัน และกลุ่มเครื่องประกอบจังหวะทำให้เพลงสนุกสนาน เร้าใจและรุนแรง

สรุปได้ว่าดนตรีเป็นสื่อของอารมณ์ที่สามารถสัมผัสได้ด้วยหู อาศัยสัมผัสและผสมผสานกันออกมาเป็นความไพเราะของดนตรีที่หลากหลาย มีทั้ง อารมณ์ สุข ทุกข์ รื่นเริง สนุกสนาน สามารถทำให้ผู้ฟังได้ผ่อนคลายความรู้สึกหรือทำความรู้สึกอารมณ์ตามสภาวะในขณะนั้น

4.2 องค์ประกอบของดนตรี

องค์ประกอบของดนตรีเป็นส่วนสำคัญ เป็นพื้นฐานที่ทำให้ดนตรีเป็นรูปร่างขึ้นมาได้ ประกอบไปด้วยส่วนประกอบสำคัญต่าง ๆ คือ (จเร สำอางค์ 2547:9)

4.2.1 เสียง (Tone) เกิดจากการสั่นสะเทือนของอากาศที่ไม่สม่ำเสมอ เสียงดนตรีเกิดจากการเป่า การร้อง การดีด การสี เสียงดนตรีประกอบไปด้วยคุณสมบัติสำคัญ 4 ประการ คือ ระดับความสูงต่ำของเสียง ความสั้นยาวของเสียง ความเข้มข้นของเสียงและคุณภาพของเสียง

4.2.2 เวลา (Time) ดนตรีเป็นเรื่องของเสียงที่เคลื่อนที่ไปในช่วงระยะเวลา ประกอบไปด้วยความเร็วของจังหวะ (Tempo) อัตราจังหวะ (Meter) และจังหวะ (Rhythm) ดนตรีอาจมีการช้าลงหรือเร็วขึ้น ความเร็วของจังหวะที่ต่างกันจะให้ความรู้สึกที่ต่างกันด้วยการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะ จะให้อารมณ์เพลงที่ต่างกัน จังหวะที่เร็วอาจทำให้อารมณ์เบาขึ้น และผ่อนคลาย จังหวะจะให้อารมณ์เพลงที่ต่างกัน จังหวะช้าจะทำให้รู้สึกหนักและเครียด ลักษณะของจังหวะจำแนกได้ดังนี้

ตารางที่ 2.2 แสดงการจำแนกลักษณะของจังหวะ

ประเภท	คำกำกับ	ความเร็ว	ความหมาย
ช้า	Grave	ช้ามาก ๆ	หนักเครียด
	Largo	ช้ามาก	กว้างใหญ่
	Lento	ช้า	หนืด หวงแหน
	Adagio	ช้าแต่เคลื่อนที่	สบายใจไร้กังวล
	Adante	เคลื่อนที่ปกติ	เดินตามไป
	Adantino	เคลื่อนที่เร็ว	เดินรีบเร่งขึ้น
ปานกลาง	Moderato	เร็วปานกลาง	ปกติ
	Allgretto	ค่อนข้างเร็ว	รื่นเริง สุขสดชื่น
เร็ว	Allegro	เร็ว	สุข ร่าเริง
	Vivace	เร็วขึ้น	มีชีวิตชีวา
	Presto	รวดเร็ว	ทันทีทันใด
	Prestissimo	เร็วที่สุด	ยิ่งกว่าทันทีทันใด

4.3 อิทธิพลของเสียงดนตรี

การได้ยินเสียงดนตรีของคนเราจากกระบวนการรับรู้ เป็นกระบวนการประมวลความ และตีความข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นเสียงที่อยู่รอบตัวเรา อันเกิดจากการรู้สึกที่สัมผัสได้ โดยหู เมื่อมีเสียงมากระทบหู ผ่านเข้าไปในอวัยวะที่เกี่ยวกับการได้ยิน (Auditory Apparatus) ซึ่งจะมีเส้นประสาทนำส่งไปยังสมองส่วนธาลามัส (Thalamus) และคอร์ติคอล (Cortiscal) คลื่นเสียงที่ถูกส่งเข้าไปนั้น ก็สามารถไปกระตุ้นการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติได้ ทำให้เกิดความรู้สึกขึ้นได้ที่ระดับของสมองส่วนล่าง ในภาวะที่รู้สึกตัว หรือมีสติสัมปชัญญะ จึงมีผลต่อบุคคลในด้านความในใจ ความคิด แรงจูงใจ ความจำ และจินตนาการ ส่วนในภาวะที่ไม่รู้สึกตัว ดนตรีจะปรับเปลี่ยนอารมณ์ที่ระดับสมองส่วน ทาลามัส ซึ่งเป็นสมองส่วนล่าง และเป็นสถานีใหญ่ในการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกไปสู่สมองส่วนซีรีบอล เฮมิสเฟียร์ (Celebral Hemissphere) ผ่านไปตามวิถีประสาท คลื่นเสียงที่เข้าไปจึงสามารถได้รับอิทธิพลจากดนตรีที่ระดับทาลามัสนี้ (สถาพร กลางคาร.2540:12) ดังนั้นเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นด้วยเสียงดนตรี จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านต่าง ๆ การรู้สึกจะเป็นความรู้สึกเฉย ๆ ไม่มีอิทธิพลของการเรียนรู้ ประสบการณ์ อารมณ์ แรงจูงใจ ฯลฯ เข้ามาเกี่ยวข้อง จากนั้น สมองจะตีความสิ่งที่ได้จากความรู้สึกออกมา ให้มีความหมายว่าเสียงที่ได้ยินนั้นคือเสียงอะไร ในขณะนั้นแหละที่เรียกว่าเกิดการรับรู้ การรับรู้จึงมีเรื่องของจิตวิทยาเข้ามาเกี่ยวข้อง

การเปลี่ยนแปลงทางสรีระวิทยานั้น ดนตรีมีผลต่อการทำงานของระบบต่าง ๆ ในร่างกาย เช่น ระบบหัวใจ และหลอดเลือด ระบบหายใจ ระบบกล้ามเนื้อ ระบบประสาท และระบบการเผาผลาญในร่างกาย ซึ่งจากการศึกษาทดลองเกี่ยวกับดนตรีประเภทต่าง ๆ ได้ชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงดังนี้

ดนตรีทำให้มีการเปลี่ยนแปลงของประจุไฟฟ้าในร่างกาย มีอิทธิพลต่อปริมาณและการไหลเวียนของโลหิต ชีพจร ความดันโลหิต การขับหลั่งสารภายในร่างกายตลอดจนมีผลต่อการเพิ่มหรือลดการใช้พลังงานของกล้ามเนื้อ โดยดนตรีประเภทที่ทำให้สงบ ทำให้อัตราการไหลเวียนโลหิตในสมองช้า และมีปริมาณลดลง รวมทั้งยังทำให้อัตราการใช้ออกซิเจนเป็นนาที (Minute Oxygen Consumption) และอัตราการเผาผลาญสารอาหารในร่างกายลดลงด้วยแต่ดนตรีประเภทที่ทำให้ตื่นเต้น เร้าใจ จะทำให้ปริมาณและอัตราการไหลเวียนของโลหิตในสมองเพิ่มขึ้น (สถาพร กลางคาร.2540:13)

เสียงดนตรีที่เราได้ยินเกิดจากการสั่นสะเทือนของเครื่องดนตรีผ่านตัวกลางและกระจายโมเลกุลของอากาศรอบ ๆ ต้นกำเนิดเสียง ทำให้เกิดการอัดตัวและการขยายตัวของอากาศเกิดเป็นคลื่นเสียง คลื่นเสียงมี 2 ลักษณะ คือ

1. ความถี่ของคลื่น (Freqency) ได้แก่ จำนวนของช่วงคลื่นในระยะเวลา 1 นาที หากมีหลายช่วงคลื่นแสดงว่าเสียงนั้นมีความถี่มาก แต่ถ้า 1 วินาทีมีจำนวนความถี่น้อยเสียงนั้นมีความถี่ต่ำ ความแตกต่างของความถี่นี้ทำให้เกิดเป็นเสียงสูงเสียงต่ำขึ้น หน่วยของความถี่นี้มีชื่อเรียกว่า Herzt โดยใช้ตัวย่อว่า HZ เสียงที่คนเราจะรับรู้ได้จะอยู่ในช่วง 20 – 20 ,000 Herzt เท่านั้น

2. ความสูงของคลื่น (Amplitude) คือความสูงของคลื่นหรือขนาดของการอัดตัวและขยายตัวของโมเลกุล ทำให้เกิดความดังแตกต่างกัน หน่วยที่เรียกการวัดความดังของคลื่นเสียงแบบนี้เรียกว่า เดซิเบล เสียงที่ดังพอได้ยินจะทำให้ เกิดการรับรู้ที่ดี แต่เสียงที่ดังมากเกินไปจะไปรบกวนทำให้รำคาญ หรือหงุดหงิด แต่โดยธรรมชาติคนเราสามารถปรับตัวให้เคยชินเสียงได้ เช่นเมื่อได้ยินเสียงที่ดังมาก ๆ จะรู้สึกว่าเสียงดังมากอยู่ระยะหนึ่ง จนเกิดความเคยชินกับเสียงได้ เช่นเมื่อได้ยินเสียงที่ดังมาก จะรู้สึกว่าเสียงดังมากอยู่ระยะหนึ่ง จนเกิดความเคยชินเสียงที่รู้สึกว่าหนวกหูมากในระยะแรก จะรู้สึกว่าลดความดังลงมา แต่เสียงที่ดังมาก ๆ เป็นอันตรายอาจทำลายประสาทหู อาจทำให้เกิดอาการหูหนวก หรืออาจทำให้ความสามารถในการได้ยินค่อย ๆ ลดลงเรื่อย ๆ ตามลำดับอายุ

ความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับศิลปะ

หลักการทั่วไปที่ได้กำหนดขึ้นมาในวิชาการดนตรีจะสัมพันธ์กับวิชาศิลปะอยู่ด้วย งานทางด้านวิชาศิลปะจะมีแบบแผนและมีระบบ ศิลปะจัดเป็นผลงานอันน่าชื่นชมของมนุษย์ เมื่อคนเราคิดสร้างสรรค์สิ่งใดอย่างมีศิลปะ จะต้องจัดเตรียมวัสดุต่าง ๆ ไว้อย่างพร้อมมูล เช่น เตรียมถ้อยคำในภาษาวรรณคดี สี การจัดระบบ การจัดระยะในการใช้สี หลักเบื้องต้นของวิชาดนตรี จังหวะ และ การเคลื่อนไหวในการเต้นรำ การรวบรวมวัสดุของศิลปะ จัดเป็นสิ่งที่น่าสนใจและเป็นสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ ซึ่งทุก ๆ คน สามารถทดลองกับการแสดงออกขั้นต้น ด้วยการตระเตรียมและรวบรวมจัดหาวัสดุของศิลปะ ศิลปะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันซึ่งอาจมองเห็นภาพพจน์อันดีงาม คนเราสามารถแสดงออกในสิ่งที่เป็นสากล และเป็นอย่างหนึ่งอย่างเดียวกัน (จเร สำอางค์ 2547:10)

สาระสำคัญที่บ่งชี้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับวิชาศิลปะ

1. จังหวะของดนตรีจะเป็นพื้นฐานอันสำคัญที่จะนำไปสู่ศิลปะร้อยกรอง และสถาปัตยกรรม

2. การบันทึกเพลงและโน๊ตเพลงที่เป็นระเบียบถูกต้องจะกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

3. บทเพลงหรือการประพันธ์เนื้อเพลง ท่วงทำนอง ลีลา ทำให้เกิดอารมณ์ เกิดการจินตนาการ เกิดมโนภาพ จนสามารถบรรยายสิ่งเหล่านั้นได้ด้วยศิลปะในการวาดภาพ

4. ส่วนประกอบและการประดิษฐ์ดนตรีแบบง่าย ๆ ซึ่งจะต้องเกี่ยวกับวิชาศิลปะและวิชาหัตถศึกษา

5. ความคิดและการแสดงออกทางอารมณ์แห่งดนตรีได้มาจากสื่อกลางหลาย ๆ อย่างเช่น ศิลปะ การแสดงละคร การเขียนแบบ ฯ

6. แบบอย่างอันวิจิตรงดงามนั้น ย่อมเกี่ยวข้องกันทั้งด้านดนตรี และศิลปะ เช่น ศิลปกรรมโบราณและวรรณคดี

7. ทั้งศิลปะและดนตรี มีความแยกแยะจังหวะ ความสมดุลข้อเปรียบเทียบ รูปธรรม และความรักสวยรักงามในตัวเองทั้งสองอย่าง

8. มโนภาพแห่งความคิด ในสิ่งที่ดีงามทั้งมวล แนวความคิดเห็นแห่งการสร้างสรรค์จะแสดงออกมาทางศิลปะและดนตรี

9. ส่วนประกอบแห่งการแสดงคนตรีทั้งมวล ทั้งเครื่องแต่งกาย ฉาก เวที สิ่งเหล่านี้อาศัยศิลปะทั้งสิ้น

ตารางที่ 2.3 แสดงการเปรียบเทียบลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างคนตรีกับศิลปะ

คนตรี	ศิลปะ
การร้องเพลง	ความมานะและความพยายามในการคนตรีจึงทำให้เกิดความซาบซึ้งทางศิลปะสูงขึ้น
กิจกรรมเข้าจังหวะ	การพัฒนาการทางคนตรีที่เกี่ยวกับเพลงในรูป Movement ต้องอาศัยพื้นฐานทางศิลปะอย่างใกล้ชิด
กิจกรรมการประดิษฐ์เครื่องมือ	งานสร้างสรรค์งานประดิษฐ์เครื่องมือของคนตรีจะมีความสัมพันธ์กับงานศิลปะอย่างใกล้ชิด
เครื่องมือในการให้จังหวะ	อุปกรณ์คนตรีจะช่วยส่งเสริมรูปแบบของคนตรีที่สัมพันธ์กับการวาดภาพบทกวี วรรณคดีและลีลา การเต้นรำ
เสียงคนตรี	อุปกรณ์คนตรีจะช่วยส่งเสริมรูปแบบของคนตรีที่สัมพันธ์กับการวาดภาพบทกวี วรรณคดีและลีลาการเต้นรำ
การฟัง	การเล่นคนตรีที่เป็นรูปวงใหญ่เป็นศิลปะที่พัฒนาการมาจากการเล่นคนเดียว

4.4 การใช้คนตรีเป็นสื่อการสอน

คนตรี คือ ภาษาหนึ่งซึ่งใช้ถ่ายทอดความรู้สึกที่ภาษาในลักษณะอื่นไม่สามารถถ่ายทอดได้ แทนที่จะเป็นคำพูดหรือท่าทาง คนตรีใช้เสียงและจังหวะเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้สึกโดยนัยแห่งภาษาที่คนใช้สื่อสารกัน คนตรีจึงเป็นสิ่งที่เด็กควรเรียนรู้

ในการจัดการเรียนการสอนของเด็กนั้นมักจะมีการนำคนตรี เข้ามาประกอบในการเรียนรู้ของเด็กอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการฟังเพื่อแสดงสัญญาณต่าง ๆ หรือเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียน กิจกรรมการเคลื่อนไหวตามจังหวะ ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า คนตรีช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การตอบสนองทางอารมณ์ของเด็ก ช่วยพัฒนาด้านปัญญา ทำให้เด็กคิดและเข้าใจกับเรื่องของเสียงและการรับรู้ ช่วยพัฒนาด้านภาษา เด็กได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐานทางด้านภาษา การพัฒนาทางด้านร่างกาย

สาระทัศนศิลป์ได้นำดนตรีมาประกอบการเรียนการสอนโดยใช้ทำนองเพลง เพื่อให้เกิดการจินตนาการเรื่อง การใช้เส้น สีสันทำให้เกิดการใช้สีความกลมกลืนของสีใช้การประสานเสียงเป็นส่วนประกอบการสอน จึงนับได้ว่าดนตรีสามารถช่วยในการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี

การใช้ดนตรีกับการเรียนการสอน

การใช้ดนตรีในการสอนเด็กในสาระทัศนศิลป์เป็นการสร้างความเร้าใจ เพลิดเพลิน สนุกสนาน ความสุขในการเรียน ความหลากหลายของเพลงสามารถทำให้เด็กเกิดความคิดแปลกใหม่ จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ในงานศิลปะได้ดียิ่งขึ้น

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

เจลเลน และเออร์แบน (Jellen and Urban.1986 อ้างถึงใน เยาวพา เดชะคุปต์.2536:13) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการกับศักยภาพทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใช้แบบทดสอบ TCT – DT (Test for Creative Thinking – Drawing Production) ผลปรากฏว่าผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการต่ำ หรือสูง ไม่จำเป็นต้องมีศักยภาพทางความริเริ่มสร้างสรรค์ต่ำหรือสูงตามด้วย

(เพียงจิต โรจน์ศุกรัตน์.2531:12) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มกับคะแนนวิชาการหมวดคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศิลปะ ภาษา และดนตรี ผลปรากฏว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดริเริ่มกับคะแนนรวม หมวดศิลปะ และดนตรี มีความสัมพันธ์กันในระดับสูงแสดงว่าสาขาวิชาที่มีเสรีภาพในการแสดงออกจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะกิจกรรมศิลปะการวาดภาพ และหากมาจัดรูปแบบให้เหมาะสมจะสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

(วิรัตน์ คุ้มคำ .2535:8) ทำการศึกษาเพื่อสำรวจบรรยากาศในห้องเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนเป็น 2 ลักษณะ คือ บรรยากาศเสรี และบรรยากาศที่มีการจำกัดกิจกรรม พบว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนในบรรยากาศเสรี มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนในบรรยากาศที่มีการจำกัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

ประณีต มาลัยวงศ์ (2523:7) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนปกติ การทดลองให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองเรียนจากชุดการสอนศิลปศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน

12 ครั้ง ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนโดยการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ลลิตพรรณ ทองงาม (2539:9) ได้ศึกษาผลการพัฒนาเครื่องมือคัดแยกนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางด้านศิลปศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทราวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเจลเลน และ เออร์บาน ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 271 คน ในการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DT จากคะแนนเต็ม 72 คะแนน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำคะแนนได้สูงสุด 64 คะแนน ต่ำสุดได้ 17 คะแนน ค่าเฉลี่ยได้ 35.65 คะแนน

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านดนตรี

(เกศศจี สุขุมาภัย. 2540:11) ได้เปรียบเทียบการสอนโดยวิชาดนตรีร่วมกับวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า การใช้ดนตรีสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ และพัฒนาความซาบซึ้งต่อดนตรีของนักเรียนได้มากกว่าเรียนวิชาดนตรีเพียงอย่างเดียว

(เกศศจี สุขุมาภัย. 2540:11) ได้ทดลองใช้การสอนแบบอินเตอร์อาร์ทโปรแกรม เพื่อสร้างพื้นฐานการเรียนวิชาศิลปศึกษา โดยใช้ดนตรีร่วมกับการเรียนวิชาศิลปะต่าง ๆ คือ วิชานาฏศิลป์ การละคร ทัศนศิลป์ และวิชาการเขียนเรียงความ พบว่า การสอนโดยใช้ดนตรีสามารถพัฒนาทักษะทางศิลปะในทุกด้าน

การเรียนการสอนที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ ความคิด จินตนาการ ช่วยกระตุ้นให้มีการแสดงออกในทางสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะในทุก ๆ ด้าน

5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านการเล่านิทาน

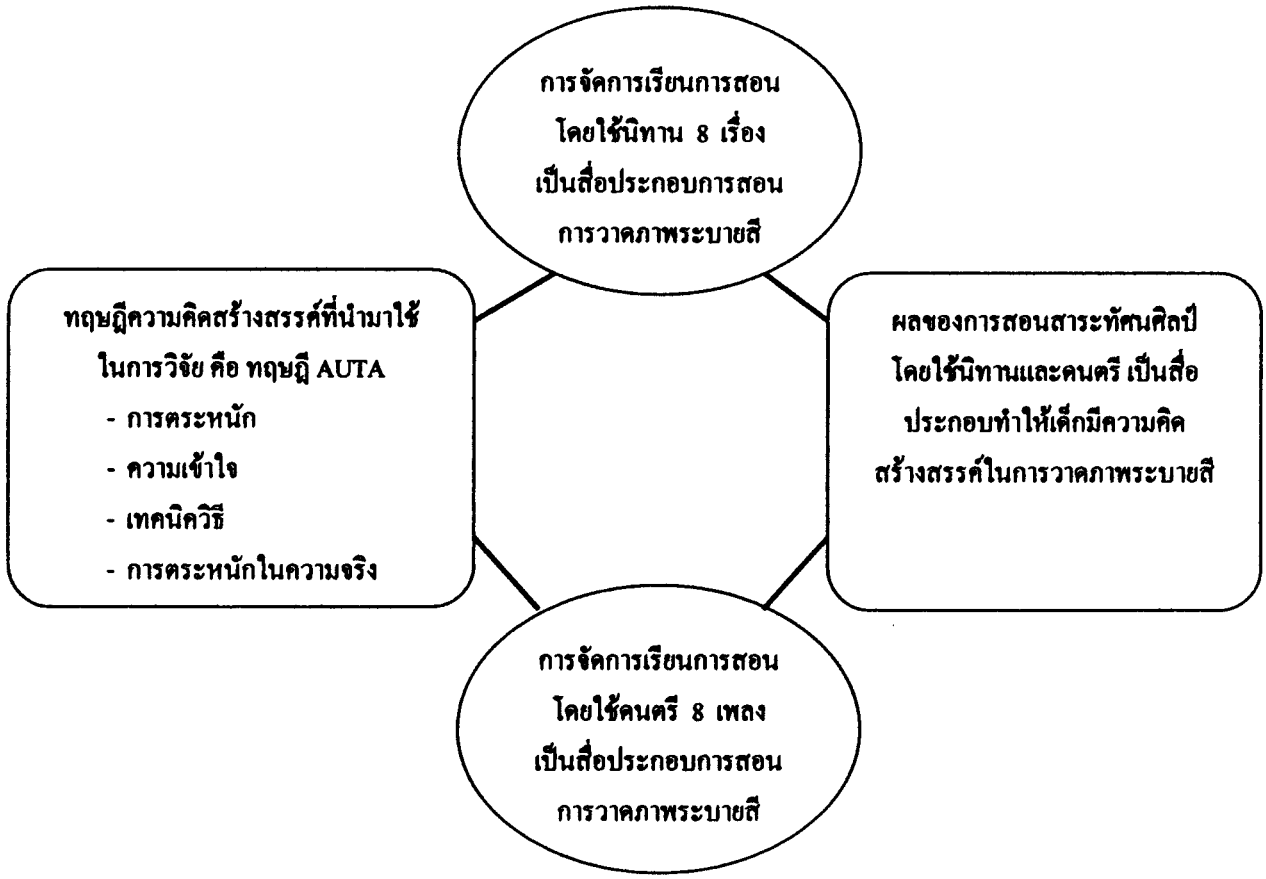
เฉลิมชัย สีตะระโส (2539:7) ได้ศึกษาผลของการฟังนิทานประกอบดนตรี ที่มีต่อความเข้าใจในการฟังของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลสิงห์บุรี โดยแบ่งนักเรียนกลุ่มทดลองจำนวน 120 คน เป็น 3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มฟังนิทาน 9 เรื่อง ภายใต้เงื่อนไขที่แตกต่างกัน คือนิทานที่ไม่มีดนตรีประกอบ นิทานที่มีดนตรีที่มีสียงประกอบ และนิทานที่มีดนตรีตามเนื้อเรื่องประกอบ การทดลองจะสลับเงื่อนไขไปเรื่อย ๆ จนครบ 9 เรื่อง เมื่อนักเรียนฟังนิทานแต่ละเรื่องจบก็จะมีการใช้แบบวัดความเข้าใจในการฟังพบว่า

1. นักเรียนที่ฟังนิทานที่มีเสียงดนตรีตามเนื้อเรื่อง มีความเข้าใจในการฟังมากกว่านักเรียนที่ฟังนิทานโดยไม่มีเสียงดนตรีประกอบ

2. นักเรียนที่ฟังนิทานที่มีเสียงดนตรีประกอบมีความเข้าใจในการฟังแตกต่างกับนักเรียนที่ฟังนิทานที่ไม่มีเสียงดนตรีประกอบ

3. นักเรียนที่ฟังนิทานที่มีเสียงดนตรีตามเนื้อเรื่อง มีความเข้าใจในการฟังมากกว่านักเรียนที่ฟังนิทานที่มีดนตรีเสียงเรียบ

จากการที่ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนโดยใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบกิจกรรมต่าง ๆ และยังได้สนทนากับนักเขียนนิทานจึงพอสรุปได้ว่าการใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนนั้นเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจในบทเรียน เพราะในเนื้อหาของนิทานมีหลากหลายทั้งสนุกสนาน ตื่นเต้น ผจญภัย และข้อคิดต่าง ๆ เป็นการเสริมให้เด็กได้รับรู้สิ่งแปลกใหม่ นอกเหนือสื่อการเรียนการสอนปกติ ภายในห้องเรียน ในด้านของดนตรีจากการได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องและศึกษาจากประสบการณ์ของผู้วิจัยจึงพอสรุปได้ว่าการใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนเด็กให้ความสนใจและมีความสุขในขณะเรียนทำให้มีความคิดแปลกใหม่และกล้าแสดงความคิดสร้างสรรค์หลากหลายกว่าการเรียนปกติซึ่งเขียนเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังแผนภูมิต่อไปนี้



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย