

การศึกษาค้นคว้ากับการพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น

ฐิติพร นาใจ

ศิลปบัณฑิต

สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

พฤษภาคม 2561

การศึกษาดนตรีกับการพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น

ฐิติพร นาใจ

เอกสารประกอบศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรปริญญาศิลปบัณฑิต สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

พฤษภาคม 2561

การศึกษาค้นคว้ากับการพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น

ฐิติพร นาใจ

เอกสารประกอบศิลปะนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปะบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะกรรมการสอบศิลปะนิพนธ์

..... ประธานกรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษาศิลปะนิพนธ์
(อาจารย์ ดร. ชัชธรรม ศิลป์สุพรรณ)

..... กรรมการ
(อาจารย์ อูทิศ อติมานะ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ทศนัย เศรษฐเสถียร)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วีระพันธ์ จันทร์หอม)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักษ์)

13 พฤษภาคม 2561

©ลิขสิทธิ์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่อง การศึกษาคณิตศาสตร์กับการพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น จะไม่สำเร็จล่วงไป ด้วยดีหากไม่ได้อาจารย์มาช่วยชี้แนะ และปรับแก้ จึงขอขอบคุณคณะอาจารย์ทั้งห้าคน รวมไปถึง บุคลากรของสาขาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

และขอบคุณเพื่อนๆที่ได้ร่วมช่วยกันออกความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ กำลังใจในการทำงาน รวมไปถึงน้ำใจที่ได้ช่วยเหลืองานนี้ให้สำเร็จล่วง

ขอขอบคุณครอบครัวที่ได้ให้กำลังใจ และให้การสนับสนุนอย่างดีมาโดยตลอด ทั้งในด้าน ทุนทรัพย์ที่ใช้ในการผลิตตัวผลงานในครั้งนี้ และในด้านในกำลังใจอยู่เสมอ

จิตติพร นาใจ

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การศึกษาดนตรีกับการพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น
ผู้เขียน	นางสาว จุติพร นาใจ
ปริญญา	ปริญญาศิลปบัณฑิต (สื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ)
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. ชัชชรรณ ศิลป์สุพรรณ

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องดนตรีและการพัฒนาการเด็กตอนต้น มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าดนตรีมีผลต่อการช่วยพัฒนาการของเด็ก และเพื่อศึกษาถึงการใช้ดนตรีแบบอื่นในการช่วยพัฒนาการของเด็ก การวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาจากวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าทฤษฎีโมซาร์ท เอฟเฟกต์นั้นไม่ได้ช่วยในการพัฒนาการเด็กอย่างแท้จริง จึงได้ศึกษาการทำแนวเพลงที่ต่างไปจากเดิมเป็นการใช้เพลงอิเล็กทรอนิกส์ แทนการใช้เพลงคลาสสิก

โดยได้ศึกษาถึงวิธีการประพันธ์เพลง และการสร้างอารมณ์ในตัวเพลง รวมไปถึงการศึกษาว่าทำนองแบบไหนจะส่งผลอย่างไรกับเด็ก และศึกษาการพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก

และในท้ายที่สุดก็ได้นำเสนอผลงานออกมาในรูปแบบของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ที่จะช่วยพัฒนาการด้านอารมณ์ ผสมผสานกับการใช้การสัมผัสเพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาการที่ดีขึ้น

Thesis Title	Music and Early Child Development
Author	Ms. Thitiporn Nachai
Degree	Bachelor of Fine Arts (Media Arts and Design)
Thesis Advisor	Thatchatham Silsupan, Ph.D

ABSTRACT

The purpose of the Music and Early Child Development research were : 1) to examine whether music influence the child development and 2) to investigate the child development by using different kinds of music. This research had brought the related research and found that Mozart Effect theory were not able to improve the child development, therefore, this research used electronic music instead of classic music.

Initially, this research found out the mean to compose the music, how each music encouraged the emotion as well as how melody could affect the children and their development.

Eventually, this research presents the work in terms of the format of electronic music which could advance the child emotional development by touching, which is believed to stimulate the child development.

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ข
บทคัดย่อ	ค
ABSTRACT	ง
สารบัญ	จ
สารบัญภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมา/เหตุปัจจัย	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	1
1.3 ขอบเขตของการทำวิจัย	2
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ	2
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	4
2.1 แนวคิดทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์	5
2.1.1 ความหมายและที่มาของทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์	5
2.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์	5
2.1.3 ผลกระทบของทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์	6
2.1.4 ข้อโต้แย้งที่มีต่อทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์	7
2.1.5 เหตุผลที่คนเชื่อทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์	9
2.2 การพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น	9
2.2.1 ความหมายและลักษณะการพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น	9
2.2.2 พัฒนาการของวัยเด็กตอนต้นในด้านต่างๆ	9
2.2.3 ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการด้านจิตใจและสังคมของเด็ก	12
2.2.4 วัยเด็กตอนต้นกับการพัฒนาการด้านดนตรี	15
2.3 แนวคิดเรื่องมายาคติ	17
2.3.1 แนวคิดของมายาคติ	17
2.3.2 มายาคติในทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์	17
2.4 แนวคิดและทฤษฎีดนตรีเบื้องต้น	18
2.4.1 องค์ประกอบของเสียงดนตรี	18
2.4.1.1 Pitch	18

สารบัญ (ต่อ)

2.4.1.2 Duration	20
2.4.1.3 Timbre	20
2.4.2 องค์ประกอบของดนตรี	21
2.4.2.1 melody	21
2.4.2.2 Harmony	22
2.4.2.3 Rhythm	24
2.4.2.4 Texture	26
2.4.2.5 Form	27
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	29
3.1 ศึกษาและทบทวนทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย	29
3.2 การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง	30
3.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	30
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล	30
บทที่ 4 การสังเคราะห์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปนิพนธ์	31
4.1 การทดลองสร้างโครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 1	31
4.2 การทดลองสร้างโครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2	33
4.3 การทดลองสร้างโครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 3	42
บทที่ 5 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	56
5.1 สรุปผลการทดลอง	56
5.2 อภิปรายผลการทดลอง	56
5.3 ข้อเสนอแนะ	57
เอกสารอ้างอิง	59
ประวัติผู้เขียน	60

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 ภาพเปรียบเทียบการดั่งเบาะ	19
ภาพที่ 2.2 Note Duration	20
ภาพที่ 2.3 ภาพเปรียบเทียบ timbres ที่แตกต่างกัน	21
ภาพที่ 2.4 ตารางสัญลักษณ์กำหนดจังหวะ	24
ภาพที่ 2.5 การเพิ่มค่าของตัวโน้ต	24
ภาพที่ 2.6 การเพิ่มค่าของตัวโน้ต	25
ภาพที่ 2.7 สัญลักษณ์ในการกำหนดจังหวะออกเป็นกลุ่มๆของบทเพลง	25
ภาพที่ 2.8 คำศัพท์เฉพาะในการกำหนดความเร็วของบทเพลง	26
ภาพที่ 2.9 ภาพกราฟฟิกแสดงให้เห็นถึงภาพที่ชัดเจนของTextureแต่ละแบบ	27
ภาพที่ 4.1 ภาพรวมทั้งหมดของเพลงที่มีการปรับแต่งใหม่	31
ภาพที่ 4.2 การจัดเรียงโน้ตใหม่	32
ภาพที่ 4.3 การทำดั่ง-เบาะ ของเพลงใหม่	32
ภาพที่ 4.4 การประพันธ์เพลงที่1 (1)	33
ภาพที่ 4.5 การประพันธ์เพลงที่1 (2)	34
ภาพที่ 4.6 การประพันธ์เพลงที่2 (1)	34
ภาพที่ 4.7 การประพันธ์เพลงที่2 (2)	35
ภาพที่ 4.8 การประพันธ์เพลงที่3 (1)	35
ภาพที่ 4.9 การประพันธ์เพลงที่3 (2)	36
ภาพที่ 4.10 ภาพตัวงาน โดยรวมของผลงานครั้งที่ 2	36
ภาพที่ 4.11 กระบวนการทำงานของผลงานชิ้นนี้	37
ภาพที่ 4.12 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงการงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (1)	37
ภาพที่ 4.13 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงการงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (2)	38
ภาพที่ 4.14 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงการงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (3)	38
ภาพที่ 4.15 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงการงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (4)	39
ภาพที่ 4.16 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงการงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (5)	39
ภาพที่ 4.17 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงการงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (6)	40
ภาพที่ 4.18 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงการงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (7)	40
ภาพที่ 4.19 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการ (1)	41
ภาพที่ 4.20 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการ (2)	41

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 4.21 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการ (3)	42
ภาพที่ 4.22 ผังสรุปแนวเพลงดนตรี และประโยชน์ที่ให้อต่อการพัฒนาการเด็ก	44
ภาพที่ 4.23 ภาพโดยรวมทั้งหมดของงาน (1)	45
ภาพที่ 4.24 ภาพโดยรวมทั้งหมดของงาน (2)	45
ภาพที่ 4.25 ภาพโดยรวมทั้งหมดของงาน (3)	46
ภาพที่ 4.26 ภาพโดยรวมทั้งหมดของงาน (4)	46
ภาพที่ 4.27 ภาพการทำงาน (1)	47
ภาพที่ 4.28 ภาพการทำงาน (2)	47
ภาพที่ 4.29 ภาพขึ้นงาน (1)	48
ภาพที่ 4.30 ภาพขึ้นงาน (2)	48
ภาพที่ 4.31 ภาพขึ้นงาน (3)	49
ภาพที่ 4.32 ภาพขึ้นงาน (4)	49
ภาพที่ 4.33 ภาพขึ้นงาน (5)	50
ภาพที่ 4.34 ภาพขึ้นงาน (6)	50
ภาพที่ 4.35 ภาพขึ้นงาน (7)	51
ภาพที่ 4.36 ภาพขึ้นงาน (8)	51
ภาพที่ 4.37 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (1)	52
ภาพที่ 4.38 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (2)	52
ภาพที่ 4.39 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (3)	53
ภาพที่ 4.40 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (4)	53
ภาพที่ 4.41 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (5)	54
ภาพที่ 4.42 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (6)	54
ภาพที่ 4.43 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (5)	55

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมา/เหตุปัจจัย

ความเจริญรุ่งเรืองในโลกปัจจุบัน ทำให้เกิดการค้นพบทฤษฎีมากมายเพื่อมาสร้างข้อถกเถียงกับสิ่งที่เป็นอยู่ หรือเพื่ออธิบายสิ่งนั้นๆ ให้เข้าใจได้มากขึ้น และมีการรวมความรู้ของศาสตร์หลายๆสาข เข้าด้วยกัน อย่างในการแพทย์มีการนำคนตรีมาช่วยให้การบำบัด หรือแม้กระทั่งช่วยในการส่งเสริมการเรียนรู้ และช่วยในการพัฒนาการของเด็ก

การศึกษาการพัฒนาการ คือการศึกษาเพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลง และนำความรู้ นั้นๆ ไปใช้ประโยชน์ในการควบคุมการเปลี่ยนแปลงให้ไปในทิศทางที่เหมาะสม รวมทั้งทำนายว่า การเปลี่ยนแปลงในอดีตและในอนาคตของบุคคลนั้นๆ จึงทำให้มีการศึกษาเรื่องนี้อย่างแพร่หลาย ทำให้เกิดทฤษฎีขึ้นว่า ทำอย่างไรให้ลูกน้อยของคุณมีพัฒนาการที่ดี

แล้วในสังคมปัจจุบัน มักเป็นครอบครัวเล็กหรือครอบครัวที่มีพ่อแม่เดี่ยวมากขึ้น มักทำให้ไม่เข้าใจ เกี่ยวกับการพัฒนาตามวัย อีกทั้งยังมีค่านิยมความเชื่อเกี่ยวกับการพัฒนาการด้านต่างๆที่ผิดไปอีก โดย ทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ เป็นวิจัยที่แสดงให้เห็นถึงการฟังดนตรีคลาสสิก มีช่วยในการพัฒนาการ ด้านสมอง แต่ทฤษฎีนี้ก็ยังไม่มีความน่าเชื่อถือมากนักว่าจะจะเป็นไปตามทฤษฎีที่ว่าหรือไม่ และได้เกิด ข้อถกเถียงเกี่ยวกับทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ขึ้นอย่างมากมาย แต่ในทางกลับกันในประเทศไทยนั้น ไม่ค่อยได้กล่าวถึงทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ ว่าไม่สามารถช่วยด้านพัฒนาการด้านสมองของคุณได้ แต่กลับเกิดเป็นมายาคติให้กับเหล่าผู้ปกครอง ว่าการฟังดนตรีคลาสสิกนั้นจะช่วยให้ลูกมีพัฒนาการ ด้านสมองดีขึ้น ทำให้เกิดเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ในการขายหนังสือ เทป ซีดี คอร์สอบรม และ เป็นการง่ายที่มันจะถูกคิดว่ามันช่วยพัฒนาการ อาจจะเพราะเป็นวิธีที่ง่ายที่ทำให้เด็กมีพัฒนาการเพียงแค่ ผู้ปกครองซื้อ และนำมาฟังเปิดให้ลูกๆฟัง

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงการใช้นดนตรีให้เข้ามาช่วยในการพัฒนาการของ เด็ก ที่ไม่เพียงแต่ใช้นดนตรีคลาสสิก แต่ได้ใช้เครื่องดนตรีประเภทอื่นๆเข้ามาช่วย ทั้งนี้เพื่อนำผลจาก การศึกษาในครั้งนี้มาเป็นแนวทางในการพัฒนาคนตรีเพื่อให้มีผลต่อการรับรู้ด้านอื่นๆของเด็กไม่ เพียงแต่ด้านพัฒนาการสมอง แต่รวมไปถึงด้านอื่นๆอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาว่าดนตรีมีผลต่อการช่วยพัฒนาการของเด็ก
2. เพื่อศึกษาถึงการใช้นดนตรีแบบอื่นในการช่วยพัฒนาการของเด็ก

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - 1.1 ศึกษาจิตวิทยาการพัฒนารด้านต่างๆของเด็ก
 - 1.2 ศึกษาทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ ว่ามีผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กอย่างไร
 - 1.3 ศึกษาการเกิดมายาคติ และผลกระทบด้านสังคม เศรษฐกิจของทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์
 - 1.4 ศึกษาการประพันธ์เพลงที่ทำให้เกิดพัฒนาการต่อเด็ก
2. ขอบเขตด้านพื้นที่
 - 2.1 ศึกษาจากเด็กที่อยู่ในช่วงวัยเด็กตอนต้น

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้เข้าใจถึงสิ่งเร้าที่สามารถช่วยในการพัฒนาการของเด็ก
2. เพื่อให้เข้าใจถึงการพัฒนาการเด็กในด้านต่างๆ
3. เพื่อให้สร้างสรรค์ดนตรีที่ใช้ในการพัฒนาการเด็กแบบใหม่

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ดนตรี (music) หมายถึง เสียงและโครงสร้างที่จัดเรียงอย่างเป็นระเบียบแบบแผน ซึ่งมนุษย์ใช้ประกอบกิจกรรมศิลปะที่เกี่ยวข้องกับเสียง โดยดนตรีนั้นแสดงออกมาในด้านระดับเสียง (ซึ่งรวมถึงท่วงทำนองและเสียงประสาน) จังหวะ และคุณภาพเสียง (ความต่อเนื่องของเสียง พื้นผิวของเสียง ความดังค่อย)

1.2 ดนตรีคลาสสิก (Classical music) เป็นรูปแบบหนึ่งของดนตรี ซึ่งมักจะหมายถึง ดนตรีที่เป็นศิลปะของตะวันตก การแสดงดนตรีคลาสสิกจะใช้เครื่องดนตรี 4 กลุ่ม กลุ่มแรกคือ เครื่องสาย (String) แบ่งออกเป็น ไวโอลิน วิโอลา เชลโล และดับเบิลเบส กลุ่มที่สองคือ เครื่องลมไม้ (Woodwind) เช่น ฟลูต คลาริเน็ต โอโบ บาสซูน ปิคโคโล กลุ่มที่สามคือ เครื่องลมทองเหลือง (Brass) เช่น ทรัมเป็ต ทรอมโบน ทูบา เฟรนช์ฮอร์น กลุ่มที่สี่คือ เครื่องกระทบ (Percussion) เช่น กลองทิมปานี ฉาบ กลองใหญ่ (Bass Drum) กิ่ง (Triangle) เมื่อเล่นรวมกันเป็นวงเรียกว่าวงดุริยางค์หรือ ออร์เคสตรา (Orchestra) ซึ่งมีผู้อำนวยเพลง (conductor) เป็นผู้ควบคุมวง

2. วัยเด็กตอนต้น (early childhood) หรือวัยก่อนเรียน (pre-school age) เป็นวัยที่มีอายุอยู่ในช่วง 2-6 ปี วัยนี้พัฒนามาจากวัยทารก

3. โมซาร์ท เอฟเฟกต์ คือผลการวิจัยชุดหนึ่งที่แสดงให้เห็นว่าการฟังเพลงของโมซาร์ทที่อาจทำให้เกิด การปรับปรุงในระยะสั้นเกี่ยวกับประสิทธิภาพทางจิตบางอย่างที่เรียกว่า "ทักษะการคิดวิเคราะห์เหตุผล เชิงความสัมพันธ์ต่างๆ" (spatial-temporal reasoning)

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษา ได้นำแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องมาเป็น หลักเกณฑ์พื้นฐานในการศึกษาวิเคราะห์ โดยแบ่งหัวข้อตามลำดับดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์
 - 1.1 ความหมายและที่มาของทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์
 - 1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์
 - 1.3 ผลกระทบของทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์
 - 1.4 ข้อโต้แย้งที่มีต่อทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์
 - 1.5 เหตุผลที่คนเชื่อทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์
2. การพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น
 - 2.1 ความหมายและลักษณะการพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น
 - 2.2 พัฒนาการของวัยเด็กตอนต้นในด้านต่างๆ
 - 2.3 ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการด้านจิตใจและสังคมของเด็ก
 - 2.4 วัยเด็กตอนต้นกับการพัฒนาการด้านดนตรี
3. แนวคิดเรื่องมายาคติ
 - 3.1 แนวคิดของมายาคติ
 - 3.2 มายาคติในทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์
4. แนวคิดและทฤษฎีดนตรีเบื้องต้น
 - 4.1 องค์ประกอบของเสียงดนตรี
 - 4.1.1 Pitch
 - 4.1.2 Melody
 - 4.1.3 Rhythm
 - 4.2 องค์ประกอบของดนตรี
 - 4.2.1 melody
 - 4.2.2 Harmony
 - 4.2.3 Rhythm
 - 4.2.4 Texture
 - 4.2.5Form

1. แนวคิดทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์

1.1 ความหมายและที่มาของทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์

“Mozart effect” คือผลการวิจัยชุดหนึ่งซึ่งแสดงให้เห็นว่าการฟังเพลงของโมสาร์ทอาจทำให้เกิด การปรับปรุงในระยะสั้นเกี่ยวกับประสิทธิภาพทางจิตบางอย่างที่เรียกว่า “ทักษะการคิดวิเคราะห์ เหตุผล เชิงความสัมพันธ์สิ่งต่างๆ” (spatial-temporal reasoning) เป็นเรื่องกำเนิดมาจากการวิจัย เกี่ยวกับการพัฒนาสติปัญญาเด็กด้วยการให้เด็กฟังเพลงคลาสสิก ได้เริ่มต้นจากข้อสมมติฐานที่เชื่อว่า เด็กจะโตขึ้นและมีสติปัญญาลดลงเล็กน้อย ถ้าได้ให้ฟังเพลงคลาสสิก

คำนี้ได้ถูกคิด โดย Alfred A. Tomatis ที่ใช้ดนตรีของโมสาร์ทเป็นตัวกระตุ้นการฟังในงานของเขา เพื่อที่จะพยายามรักษาความผิดปกติต่างๆ แนวคิดของ“Mozart effect”ถูกบรรยายโดยนักวิจัย ชาว ฝรั่งเศสDr. Alfred A. Tomatis ในปีค.ศ.1991 ในหนังสือ Pourquoi Mozart? (Why Mozart?) เขา ใช้เพลงโมสาร์ทในความพยายามที่จะ ฝึกหูและเชื่อว่าการฟังเพลง ที่นำเสนอความถี่ที่แตกต่างกันช่วย หูและการส่งเสริมการรักษาและการพัฒนาสมอง

วิธีการนี้ได้รับความนิยมในหนังสือของ Don Campbell ชื่อThe Mozart Effect ซึ่งอยู่บนพื้นฐาน ของ การทดลอง ที่ตีพิมพ์ว่าฟังโมสาร์ท ชั่วโมงจะเพิ่มคะแนนในส่วนของการทดสอบไอ-คิว

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์

ในปีค.ศ. 1993 มีการทดลองนี้ได้ตีพิมพ์ที่ The Journal Nature ด้วยความร่วมมือของ นัก ฟิสิกส์ชื่อ กอร์ดอน ชอว์ (Gordon Shaw) และผู้อำนวยการเกี่ยวกับเรื่องพัฒนาการของสมอง และ เป็น อดีตนักเล่นไวโอลินในวงคอนเสิร์ตอีกชื่อ ฟรานเชส รอสเชอร์ (Frances Rauscher) คณะวิจัยได้ ทำการ วิจัยโดยใช้นักศึกษาของ University of California ดังกล่าว โดยแบ่งนักศึกษาออกเป็น 3 กลุ่ม กำหนดให้ ฟังเสียงต่อไปนี้ 10 นาที ได้แก่

1. เพลงthe Sonata for Two Pianos in D major, K. 448 ประพันธ์โดย Mozart
2. a relaxation tape
3. ไม่ให้ฟังอะไรเลย

ในทันทีหลังจากได้ฟังเพลงเหล่านั้น นักศึกษาแต่ละคนจะได้รับแบบทดสอบวัด ทักษะ เหตุผลด้านมิติสัมพันธ์(spatial reasoning test) จาก สแตมฟอร์ด-บินเน็ต อินเทลลิเจนท์ เท-สต์ (the Stanford-Binet IQ test) ผลได้แสดงว่าคะแนนของนักเรียนเพิ่มขึ้นหลังจากได้ฟังเพลงของ โม สาร์ท เมื่อเปรียบเทียบกับ การ ฟังเพลงจากเทป relaxation และ ความเงียบ ภายใต้อายุที่ผ่านไป 10-15 นาที ที่คณะวิจัยได้ทดลองกับ กลุ่มทดลอง

ดังนั้นพวกเขาจึงได้คิดสรุปว่าดนตรีจะมีส่วนในการช่วยกระตุ้นสมองสำหรับการทดสอบ ด้วยแบบ ทดสอบวัดทักษะเหตุผลด้านมิติสัมพันธ์(the spatial reasoning test)ซึ่งจะทำให้มีเชาว์

ปัญญาดีขึ้น ทาง ด้าน spatial-temporal หรือด้านการจินตนาการและการลำดับเวลา ซึ่งเป็นข้อบ่งบอก ความเฉลียวฉลาด ของคน

1.3 ผลกระทบของทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์

ทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ได้ถูกนำไปใช้ประโยชน์ในด้านการพัฒนาศักยภาพสมองในเด็กทารก โดยเชื่อว่าถ้าทารก คนไหนได้ฟังเพลงโมสาร์ท เป็นประจำ ทารกคนนั้นโตขึ้นจะมีสมองดี นอกจากนี้ความรู้ดังกล่าวยังได้ถูก นำไปใช้ประโยชน์อย่างกว้างขวางเพิ่มขึ้นเพราะต่อมาไม่นาน รัฐจอร์เจีย ซึ่งเป็นรัฐฯ หนึ่งของสหรัฐ ก็ได้ ออกกฎบังคับให้เด็กเกิดใหม่ทุกคน ต้องได้รับการแจก แผ่นดิสก์เพลงโมสาร์ท ตามด้วยรัฐฟลอริดา ที่ได้ บังคับให้เด็กนักเรียนทุกคนต้องฟังเพลงดนตรีคลาสสิกทุกวันที่ไปโรงเรียน อาจกล่าวได้ว่า ทุกวันนี้ อุตสาหกรรมที่หาकिनกับผลวิจัย The Mozart effects กำลังเจริญรุ่งเรืองมาก รวมทั้งการทำการวิจัยเพื่อ ขยายผลการวิจัยชิ้นนี้ ซึ่งล่าสุดเมื่อเดือนมีนาคมปีที่แล้ว ได้พบว่า เด็กชั้นประถมปีที่ 2 ของโรงเรียนแห่ง หนึ่งในนครลอสแอนเจลิส หลังเริ่มเรียนเปียโนนาน 4 เดือน มีผลการเรียนวิชาเลขคณิต ดีกว่าเด็กที่ไม่ได้ เรียนถึง 27 เปอร์เซ็นต์ และได้เกิดผลกระทบทางการเมืองของทฤษฎีดังกล่าว แสดงให้เห็นเมื่อวันที่ 13 มกราคม ค.ศ. 1998 เมื่อเซลล์เลอร์มิลเลอร์ (Zell Miller) ผู้ว่าการมลรัฐจอร์เจียประกาศว่างบประมาณของรัฐที่เสนอ จะ รวมไว้ที่ 105,000 เหรียญต่อปีเพื่อให้เด็กทุกคนที่เกิดในจอร์เจียมีเทปหรือซีดีดนตรีคลาสสิก Rauscher et al. แสดงให้เห็นว่าการเพิ่มขึ้นของ ความฉลาดด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence - คือความสามารถในการสร้างภาพในสมอง ความสามารถในการสร้างจินตนาการสร้าง ภาพต่าง ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อนตัวอย่างเช่นสถาปนิกสร้างภาพตึก หรือเมืองขึ้นจากภาพจินตนาการ ความ สามารถในการอ่านภาพแผนที่ แผนที่ภูมิ ความสามารถในด้านจินตนาการสร้างสรรค์) Mozart effect จึง ถูกรายงานอย่างกว้างขวาง นักวิจัย รอสเซอร์ และ ชอว์ (Rauscher and Shaw) ได้พิจารณาแล้วว่าการ ฟังเพลงของ Mozart ทำให้คุณฉลาดขึ้น และเป็นหลักฐานชิ้นสุดท้ายว่าโมซาร์ทเป็น นักแต่งเพลงที่ยิ่ง ใหญ่ที่สุดของโลก บทความความบอสตัน โกลบเบียร์ (Boston Globe) ปี 1997 กล่าวถึงบางส่วนของผลการวิจัย Rauscher และ Shaw อธิบายการศึกษาหนึ่งในนั้นซึ่งเด็กนักเรียนอายุ 3 และ 4 ขวบที่ได้เรียนเปียโนส่วนตัว 8 เดือนทำคะแนนได้ดีกว่าการทดสอบเหตุผลเชิงพื้นที่ที่ไม่มากนัก เมื่อเทียบกับกลุ่มควบคุมที่ได้รับบท เรียนจากคอมพิวเตอร์การร้องเพลง และการฝึกอบรม หนังสือ โดย Don Campbell ในปี 1997 ชื่อ "The Mozart Effect: Tapping the Power of Music to Heal the Body, Strengthen the Mind, and Unlock the Creative Spirit" กล่าวถึงทฤษฎีที่ฟังเพลง Mozart (โดยเฉพาะ concertos เปียโน) อาจมีเพิ่มขึ้นชั่วคราวของ IQ และสร้างผลประโยชน์อื่น ๆ อีก มากมายต่อการทำงานของจิต แคมป์เบล

แนะนำให้เล่นดนตรีคลาสสิกที่คัดเลือกมาเป็นพิเศษแก่เด็ก ทารกด้วยความคาดหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาจิตใจของพวกเขา

หลังจากผลงาน Mozart Effect ของ แคมป์เบล ได้เขียนหนังสือติดตามผล Mozart Effect for Children และสร้างผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง ในกลุ่มคนเหล่านี้คือคอลเลกชันเพลงที่เขาบอกว่าใช้ประโยชน์ จากโมซาร์ทเพื่อเพิ่ม "ส่วนที่เหลืองและพีนู" ปัญญาและการเรียนรู้ และ "ความคิดสร้างสรรค์และ จินตนาการ" แคมป์เบลกำหนดคำว่า "ระยะเวลาที่ครอบคลุมถึงพลังการเปลี่ยนแปลงของดนตรีในด้าน สุขภาพการศึกษาและความเป็นอยู่ที่ดีแสดงถึงการใช้ดนตรีโดยทั่วไปเพื่อลดความเครียดภาวะซึมเศร้า หรือความวิตกกังวลกระตุ้นการผ่อนคลายหรือนอนหลับ กระตุ้นร่างกาย และปรับปรุงความจำหรือความ ตระหนักรู้การใช้วัตถุและการทดลองใช้ดนตรี และเสียงสามารถปรับปรุงการฟังที่ผิดปกติ ความคิด ปกติทางการอ่าน โรคสมาธิสั้น ออทิสติกและความผิดปกติทางจิตและร่างกายและโรคอื่น ๆ

1.4 ข้อโต้แย้งที่มีต่อทฤษฎีโมซาร์ท เอฟเฟกต์

หลักฐานแรกที่สุดที่ยืนยันเรื่องนี้ก็คือ มีผู้พยายามทำการทดลองซ้ำ ตามที่ชอร์และรอสเซอร์ รายงานไว้ใน Nature แต่ไม่ปรากฏว่ามีใครที่ได้ผลแบบเดียวกัน หรือใกล้เคียงกับที่ทั้งคู่อ้างเลย แม้ว่าใน การทดลองบางครั้ง ที่ใช้กลุ่มทดลองที่มีขนาดใหญ่กว่าเป็นสี่เท่าก็มี ในการทดลองของทีมนักวิจัยทีมหนึ่ง ผลการทดลองชี้ว่า แม้ว่าผู้เข้าร่วมการทดลอง ที่ฟังเพลงของ โมซาร์ท จะฟังพอใจ มากกว่ากลุ่มทดลอง ที่ ฟังเพลงแบบโพสต์โมเดิร์นอย่างเห็นได้ชัดก็ตาม

และเกิดบทความที่ว่า The Mozart Effect myth: research finds music doesn't make you smarter เป็นงานวิจัยชิ้นใหม่ที่น่าเสนอในการศึกษาสองเรื่องของ Samuel Mehr ซึ่งเป็นนักศึกษา ระดับปริญญาเอกของ Harvard Graduate School of Education พบว่าการสอนดนตรีเด็ก ๆ ไม่ทำให้พวกเขา ฉลาดขึ้น 80 เปอร์เซ็นต์ของผู้ใหญ่ชาวอเมริกันคิดว่าเพลงที่ช่วยเพิ่มระดับของเด็กหรือสติปัญญา ความ เชื่อนี้สามารถสืบย้อนกลับไปที่ การศึกษาปี ค.ศ. 1993 ซึ่งตีพิมพ์ในหนังสือ Nature ซึ่งได้กล่าวถึงผลงาน "Mozart Effect" และอ้างว่าหลังจากฟังเพลงแล้ว การศึกษาถูกแสดงให้เห็นว่าความคิดหรือความเชื่อนั้น ผิด “น้อยคนและมีโอกาสน้อยที่จะพูดคุยเกี่ยวกับ Mozart effect ในบริบทของนักศึกษาที่เป็นผู้เข้าร่วม การศึกษาเดิมและพวกเขามีแนวโน้มที่จะพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องนี้กับเด็กทารกแม้ว่าจะไม่มีการวิจัยทาง วิทยาศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับดนตรีและ ปัญญาในทารก” Heath กล่าว และในบทความที่ได้บอกว่า “ไม่มีการวิจัยทางวิทยาศาสตร์ที่เชื่อมโยงกับดนตรีและความฉลาดในทารกที่มีครรภ์” การศึกษานับตั้งแต่นั้นมาได้พิจารณาถึงผลกระทบของดนตรีที่มีต่อสติปัญญา Mehr ตัดสินใจเริ่ม การทดลองของเขาโดยการทดสอบผลกระทบของการศึกษาดนตรีที่เกิดขึ้นทุกวัน การทดลองครั้งแรก ของเขามีผู้ปกครองและเด็กอายุสี่ขวบจำนวน 29 คน - พ่อแม่พา

การทดสอบความถนัดทางดนตรีและ เด็ก ๆ ก็เข้ารับการทดสอบคำศัพท์ พวกเขาได้รับมอบหมายให้เป็นหนึ่งในสองห้องเรียนหนึ่งที่มีการฝึก อบรมดนตรีและหนึ่งที่มีการฝึกอบรมเกี่ยวกับทัศนศิลป์ หนึ่งในความแตกต่างที่สำคัญระหว่างการทดลองของ Mehr และการศึกษาที่คล้ายคลึงกันคือ Mehr ไม่ได้ทดสอบ IQ แทนที่จะใช้คำศัพท์คณิตศาสตร์ Mehr กล่าวกับ Harvard Gazette ว่า "เราได้ ทดสอบ โดเมนที่เข้าใจถึงสี่ด้าน "ถ้ามีผลกระทบจากการฝึกดนตรีเกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจของ เด็ก ๆ เราควรจะสามารถตรวจพบ ได้ดีกว่าในการศึกษาก่อนหน้านี้เพราะการทดสอบเหล่านี้มีความสำคัญมากกว่า การทดสอบความฉลาดทั่วไป"

ผลการศึกษาพบว่าไม่มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการรับรู้ของเด็กที่ได้รับการสอน ดนตรี ขณะที่ กลุ่มเพลงทำดีขึ้นเล็กน้อยในงานอวกาศหนึ่ง ๆ แต่ก็ไม่มีความแตกต่างระหว่างกลุ่มใน ความรู้หรือคำศัพท์หรือคณิตศาสตร์ จากนั้น Mehr ก็ทำการศึกษารั้งที่สองกับกลุ่มใหญ่และพบ ผลลัพธ์ที่เหมือนกัน

และได้มีอีกบทความหนึ่ง มีนักวิทยาศาสตร์เชื่อว่าการฟังเพลงคลาสสิกช่วยเพิ่ม สติปัญญา แต่ผล ที่ได้เรียกว่า "Mozart Effect" ได้แพร่หลายไปในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ดังนั้น Chip Heath ซึ่งเป็น ศาสตราจารย์ด้านพฤติกรรมขององค์กรที่ติดตามวิวัฒนาการของ ดำเนินทาง วิทยาศาสตร์นี้อย่างเป็น ระบบกล่าว ยิ่งไปกว่านั้น Heath และเพื่อนร่วมงานนักจิต- วิทยาชาว สวิส Adrian Bangerter พบว่าผลงาน Mozart Effect ได้รับการกล่าวถึงมากที่สุดในหนังสือพิมพ์ สหรัฐฯที่มีระบบการศึกษาที่อ่อนแอที่สุดโดย ให้การสนับสนุนเบื้องต้นในการให้ความเห็นก่อนหน้านี้ ว่าเป็นเพียงข่าวลือ เพื่อทดสอบสมมติฐานของ พวกเขาว่าดำเนินของ Mozart Effect เติบโตขึ้นใน การตอบสนองต่อความวิตกกังวลเกี่ยวกับการศึกษา ของเด็ก Heath และ Bangerter เปรียบเทียบระดับ ความสนใจของสื่อมวลชนในสหรัฐฯที่แตกต่างกันใน ผล Mozart กับปัญหาทางการศึกษาของแต่ละ รัฐ (วัดจากคะแนนทดสอบและเงินเดือนของครู) แน่นอน ว่าพวกเขาพบว่าในรัฐที่มีระบบการศึกษาที่ มีปัญหาามากที่สุด (เช่นจอร์เจียและฟลอริดา) คือรัฐที่มี หนังสือพิมพ์ได้ให้ความสำคัญกับผลงาน ของ Mozart มากที่สุด

1.5 เหตุผลที่คนเชื่อทฤษฎีโมซาร์ท เอฟเฟกต์

เหตุผลที่เข้าใจได้ไม่ยากอันแรกที่น่าจะมีผลทำให้คนเชื่อใน Mozart Effect ได้กล่าวไปแล้ว คือ ผล การทดลองแรกสุดได้ดีพิมพ์ในวารสาร Nature ซึ่งมีชื่อเสียงและได้รับการยอมรับเป็นอย่าง สูง แม้แต่ใน หมูนักวิทยาศาสตร์เอง แต่แรงขับเคลื่อนที่แท้จริงอาจเป็นไปได้ว่า การเปิดเพลงให้เด็กๆ ฟัง ด้วยความหวังว่าจะ ทำให้เด็กๆ ฉลาดมากขึ้นเป็นวิธีการที่ง่ายขายเสียเหลือเกิน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ง่ายกว่าการที่ผู้ปกครอง ที่มานั่งอ่านหนังสือให้เด็กฟังเอง

อีกปัจจัยหนึ่งที่น่าจะมีผลทำให้คนไม่ค่อยจุกจิกคิดในเรื่องนี้นักก็คือ สามัญสำนึกที่เราทุกคนต่างรู้ กันคือยู่่ว่า คนตรีมีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก ดังนั้น ก็พึงดูสมเหตุสมผลไม่น้อยว่า คนตรีอาจจะส่งผลต่อ ระดับสติปัญญา เช่นกัน แต่ถ้าลองตั้งสติพิจารณากันให้ดีก็จะเห็นว่า หากคนตรีของโมสาร์ทช่วยเพิ่ม ระดับสติปัญญาจริง กลุ่มคนที่ฉลาดที่สุดหรือฉลาดมากๆ ของโลก น่าจะมีคนในกลุ่มที่ชอบเล่น หรือ ชำนาญการเล่นเพลงของโมสาร์ท ปะปนอยู่มากเป็นพิเศษ แต่ก็ไม่ได้เป็นเช่นนั้นแต่อย่างใด

ดูเหมือนว่า เรื่องของโมสาร์ท เอฟเฟกต์ อาจจะแสดงให้เห็นได้ดีว่า ผลการวิจัยจะถูกตีความ บิดเบือนและเปลี่ยนแปลงไปได้มากเพียงใด เมื่อถูกส่งผ่านต่อๆ กันไปในหมู่ สื่อสารมวลชน และกลุ่ม มวลชนที่มีความเชื่อและพร้อมจะยอมรับอยู่แล้วแต่เดิม

นอกจากนี้ ไม่น่ว่าแรงขับ จากอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนี้ (หนังสือ เทป ซีดี คอร์ส-อบรม ฯลฯ) อาจจะเป็นแรงขับเคลื่อน ที่ทรงประสิทธิภาพที่สุด

2. การพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น

2.1 ความหมายและลักษณะการพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น

วัยเด็กตอนต้น (early childhood) หรือ วัยก่อนเรียน (pre-school age) เป็นวัยที่มีอายุอยู่ในช่วง 2-6 ปี วัยนี้พัฒนามาจากวัยทารก เด็กเริ่มรู้จักบุคคล สิ่งแวดล้อม สิ่งของ สามารถใช้อวัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายได้หลากหลาย เริ่มเข้าใจลักษณะการสื่อสาร และสามารถใช้ภาษาได้มากขึ้น จากสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่และการมีความสามารถดังกล่าวกระตุ้นให้เด็กต้องการแสดงความสามารถที่มีอยู่วัยนี้จึงมีลักษณะเด่นคือชอบแสดงความสามารถ ชอบอาสาช่วยเหลือ ช่างประจบ ชุกชอน อยากรู้ อยากเห็น ช่างถาม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ชอบปฏิเสธ ก่อนข้างคือ ต้องการมีอิสระ เป็นตัวของตัวเอง เริ่มรู้จักพึ่งพาตนเอง และไม่ยอมรับความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ โดยเฉพาะในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การทำกิจกรรม การเรียนรู้เหตุผล สิ่งใดผิดถูก การเรียนรู้วิธีแก้ไขปัญหาคด้วยตนเอง นอกจากนี้เด็กจะแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนจากการพูดคุย การแสดงออก ความเฉลียวฉลาด ซึ่งจะเป็นเอกลักษณ์ของเด็กแต่ละคนด้วย ดังนั้นจึงพบว่าเด็กวัยนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงด้านบุคลิกภาพและมีพัฒนาการด้านจริยธรรมอย่างชัดเจน

2.2 พัฒนาการของวัยเด็กตอนต้นในด้านต่างๆ

วัยเด็กตอนต้นจะมีพัฒนาการต่างๆดังต่อไปนี้

1. พัฒนาการทางกาย พัฒนาการทางกายของเด็กวัยนี้จะเป็นไปอย่างช้า ๆ เมื่อเปรียบเทียบกับวัยทารก การเจริญเติบโตจะเป็นไปในลักษณะเพื่อให้อวัยวะต่าง ๆ สามารถทำงานได้เต็มที่ตามหน้าที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งอัตราการเจริญเติบโตทางด้านน้ำหนักและส่วนสูง การเพิ่มของน้ำหนักเกิดจากการเจริญเติบโตของกระดูกและกล้ามเนื้อ ซึ่งต่างจากวัยทารกที่การเพิ่มน้ำหนักเกิด

จากเนื้อเยื่อไขมัน ประกอบกับเด็กวัยนี้จะรับประทานอาหารได้น้อย และเลือกรับประทานอาหารเฉพาะที่ชอบเท่านั้น

ลักษณะร่างกายและสัดส่วนของวัยนี้จะเปลี่ยนแปลงจากลักษณะทารกอย่างชัดเจน กล่าวคือ ช่องท้องบางลง หน้าอกและไหล่กว้างและใหญ่ขึ้น แขนขายาวออกไป ศีรษะได้ขนาดกับลำตัว มือและเท้าใหญ่ขึ้น โครงกระดูกแข็งแรงขึ้น กล้ามเนื้อเติบโตแข็งแรงขึ้น มีการเพิ่มความสูงอย่างสม่ำเสมอ 3 นิ้วต่อปี และน้ำหนักเพิ่มสม่ำเสมอปีละ 1.5-2 กิโลกรัม และในช่วงปลายของวัยนี้จะมีฟันแท้ขึ้น 1-2 ซี่

เด็กวัยนี้เริ่มมีทักษะการเคลื่อนไหวและสามารถใช้วัยยะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้ดีขึ้น ระบบกล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสทำหน้าที่ได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ดังนั้นเด็กจะชอบช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น การป้อนข้าวเอง แต่งตัว ใส่รองเท้า อาบน้ำ หวีผม เขียนหนังสือ การหยิบจับต่าง ๆ ชอบเล่นกับกลุ่มเพื่อน ๆ สามารถเดิน วิ่ง กระโดด ห้อยโหนอย่างคล่องแคล่ว และไม่รู้จักระอาย เพราะการได้เล่นกับเพื่อนจะช่วยให้เด็กรู้สึกอบอุ่น ไม่ถูกทอดทิ้ง

2. พัฒนาการทางอารมณ์

เด็กวัยนี้จะมีพัฒนาการการแสดงออกด้านอารมณ์ที่ชัดเจน เปิดเผย อิศระ ทั้งอารมณ์พึงพอใจและไม่พึงพอใจ มักจะเป็นคนเจ้าอารมณ์ เอาแต่ใจตัวเอง คือ รื่น หงุดหงิด โมโหร้าย ชอบปฏิเสธ อารมณ์ในทางลบที่เด็กแสดงออกจะค่อย ๆ ลดลงเมื่อเด็กต้องเข้าสังคมในกลุ่มเพื่อน อย่างไรก็ตาม เด็กวัยนี้สามารถสร้างความรักและความผูกพันกับบุคคลอื่นได้ เช่น เพื่อนสนิท ผู้เลี้ยงดู เพื่อให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยทางอารมณ์ สำหรับลักษณะอารมณ์เด่น ๆ ที่มักเกิดขึ้นในเด็กวัยนี้คือ

1) อารมณ์โกรธ เด็กวัยนี้จะโกรธง่ายจากการต้องการเป็นตัวของตัวเอง บางครั้งอาจโกรธตัวเองหรือโกรธบุคคลที่เกี่ยวข้อง อารมณ์โกรธเกิดเมื่อเด็กไม่ได้รับการตอบสนองในสิ่งที่ต้องการ แสดงออกโดยการร้องไห้ดินกับพื้นเสียงดัง ทิ้งตัวลงนอน กรีด ทูบตีสิ่งของต่าง ๆ ทำร้ายตัวเอง เป็นต้น

2) อารมณ์รัก เด็กวัยนี้จะรักบุคคลที่ให้การตอบสนองในสิ่งที่เขาต้องการ แสดงอารมณ์รักอย่างเปิดเผย เช่น การกอดจูบบุคคลหรือสิ่งของที่รัก

3) อารมณ์กลัว อารมณ์กลัวเกิดจากการได้พบสิ่งแปลกใหม่ หรือกลัวในสิ่งที่จินตนาการไปเอง เช่น กลัวความมืด กลัวผี และมักเลียนแบบความกลัวจากผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิด จะแสดงออกโดยการหลบซ่อน วิ่งหนี วิ่งเข้าหาผู้ใหญ่ และจะค่อยลดลงหากได้รับการอธิบายและให้เด็กเกิดความรู้สึกคุ้นเคยกับสิ่งนั้นๆ

4) อารมณ์อยากรู้อยากเห็น วัยนี้จะเป็นวัยช่างซักถาม เด็กจะสงสัยทุกเรื่องและถามไถ่ตลอดเวลา ไม่สิ้นสุด จะตั้งคำถามมากจนตอบไม่หมด หากเด็กไม่ได้รับการตอบสนองที่ถูกต้องจะทำให้ความอยากรู้อยากเห็นลดลงน้อยกว่าเด็กวัยเดียวกัน

5) อารมณ์อิจฉาริษยา มักจะเกิดขึ้นเมื่อรู้สึกว่าตนด้อยกว่าผู้อื่น หรือกำลังสูญเสียความสนใจที่ตนเคยได้รับถูกแบ่งปันให้กับคนอื่น เช่น การมีน้องใหม่ อิจฉาพี่น้องคนอื่น มักแสดงออกคล้ายกับอารมณ์โกรธ หรืออาจแสดงภาวะถดถอยกลับไปสู่ความเป็นทารกอีกครั้ง เช่น ปัสสาวะรดที่นอนบ่อย การดูดมือ คี๋อืด ร้องไห้ง่าย งอแง เป็นต้น

6) อารมณ์ร่าเริง ดีใจหรือสนุกสนาน อารมณ์ดังกล่าวเกิดขึ้นเมื่อเด็กได้รับการตอบสนองตามที่ตนต้องการทันเวลา สม่ำเสมอ หรือประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมต่าง ๆ แสดงออกด้วยการหัวเราะ ส่งเสียงดัง ยิ้ม ประบมือ กระโดดโลดเต้น เป็นต้น

พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะการเลี้ยงดูของพ่อแม่ และมีความสำคัญต่อการพัฒนาความรู้สึกมั่นคงของเด็กต่อไป และความรู้สึกที่มั่นคงทางอารมณ์จะช่วยพัฒนาให้เด็กมีการพัฒนาความเจริญงอกงามด้านจิตใจ และสามารถเผชิญกับสถานการณ์ใหม่ ๆ ด้วยความเต็มใจและมั่นใจยิ่งขึ้น

3. พัฒนาการทางสังคม

พัฒนาการทางสังคมของวัยเด็กตอนต้นจะเป็นไปอย่างรวดเร็ว ชัดเจน เด็กจะชอบการเข้าสังคม การพบปะพูดคุยกับผู้คน การมีเพื่อน การเล่นรวมกลุ่มกับเพื่อนทั้งเพศเดียวกันและต่างเพศ เด็กจะมีความคิดและการเล่นที่อิสระ ไม่ชอบกฎเกณฑ์ ดังนั้นจึงไม่สามารถรักษากฎเกณฑ์ของกลุ่มเพื่อนได้นาน จะเป็นลักษณะต่างคนต่างเล่น แต่จะเล่นอยู่ในบริเวณเดียวกัน ต่อมาถึงจะพัฒนาการเล่นที่มีลักษณะคล้าย ๆ กัน โดยสามารถเล่นรวมกลุ่มกับเพื่อนได้ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ ชอบเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อนบ่อยขึ้น เป็นสมาชิกในกลุ่มเพื่อนได้ โดยพยายามปรับตัวให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่มซึ่งอาจแสดงออกโดยการแบ่งปันสิ่งของให้กับผู้อื่น ให้ความร่วมมือ ยอมรับฟัง แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ ชอบเล่นบทบาทสมมติ เป็นพ่อ-แม่ คุณครู-นักเรียน ตระหนักถึงความแตกต่างระหว่างเพศ พยายามช่วยเหลือตนเองและช่วยเหลืองานบ้าน เช่น ซักผ้า เก็บของ ล้างจาน ปิด-เปิดไฟ พัดลม โทรทัศน์ ได้จากการสังเกตผู้ใหญ่และลองกระทำเอง นอกจากนี้เด็กวัยนี้จะเรียนรู้การเข้าสังคมในกลุ่มที่มีอายุต่าง ๆ กัน รู้จักปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทั้งวัยเดียวกันและวัยต่างกัน เรียนรู้มารยาทการไหว้ทักทาย การพูดคุย เด็กจะพยายามเรียนรู้ที่จะเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ตลอดจนเรียนรู้ที่จะระมัดระวังคนแปลกหน้า อย่างไรก็ตาม การปรับตัวของเด็กจะเป็นไปได้ดีเพียงใดขึ้นอยู่กับประสบการณ์การเลี้ยงดูที่เด็กได้รับจากครอบครัว เด็กที่ได้รับการเลี้ยงดูอย่างมีอิสระจะมีความเชื่อมั่นในตนเองมากกว่าเด็กที่ถูกเลี้ยงแบบเข้มงวดตลอดเวลา นอกจากนี้สัมพันธภาพในครอบครัวถือเป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน เด็กที่เติบโตมาจากครอบครัวที่มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันจะมีความรู้สึกกล้าและมั่นใจในการเข้าสังคมนอกบ้านมากกว่าเด็กที่เติบโตมาจากครอบครัวที่มีปัญหาด้านสัมพันธภาพ

4. พัฒนาการทางสติปัญญา

วัยนี้เป็นวัยที่ชอบแก้ปัญหาตามความคิดและวิธีการของตนเอง ชอบอิสระ แสวงหาวิธีการต่าง ๆ จากการทดลองปฏิบัติฝึกดู การซักถาม การเปรียบเทียบ การคิด การเจริญงอกงามทางสติปัญญาสามารถสังเกตได้จากลักษณะพฤติกรรมการแสดงออกทางการเล่น การสามารถจำสิ่งของหรือบุคคลต่าง ๆ อย่างถูกต้อง สามารถบอกความเหมือน ความต่าง มีความคิดสร้างสรรค์ กล้าแสดงออก การนำเอาสิ่งที่มีอยู่มาสัมพันธ์กัน ประกอบกับเด็กวัยนี้สามารถใช้ภาษาได้ดีขึ้น เข้าใจภาษา ความหมายของคำใหม่ ๆ อ่านและเขียนได้ดีขึ้น การส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญาที่เหมาะสมจากการเลี้ยงดูของพ่อแม่จะช่วยให้เด็กมีวิธีการคิด การเรียนรู้ที่เหมาะสม และก่อให้เกิดทางเลือกและวิธีแก้ปัญหาที่ดีที่สุด ซึ่งจะช่วยพัฒนาต่อพัฒนาการในวัยต่อไป

สรุป วัยเด็กตอนต้นหรือวัยก่อนเรียน เป็นวัยที่มีพัฒนาการและมีการเปลี่ยนแปลงในทุกๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านบุคลิกภาพซึ่งจะเด่นชัดที่สุด กล่าวคือเด็กวัยนี้มีความต้องการเป็นตัวของตัวเองสูง ชอบช่วยเหลือตนเองให้มากที่สุด ปฏิเสธความช่วยเหลือจากผู้อื่น ขณะเดียวกันเด็กวัยนี้จะเริ่มเรียนรู้ในการมีเหตุผล และมีความสามารถในการคิดทางด้านคุณธรรม จริยธรรม ดังนั้นการเลี้ยงดูที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยนี้จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการและมีวุฒิภาวะที่เหมาะสมต่อไป

2.3 ปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการด้านจิตใจและสังคมของเด็ก

ความหมายของจิตวิทยา พัฒนาการ และจิตวิทยาพัฒนาการ (Lefrancois, 1996, p. 8) Psychology (จิตวิทยา) คือศาสตร์สาขาที่ศึกษาเกี่ยวกับความคิดและพฤติกรรมของมนุษย์ Developmental (พัฒนาการ) หมายถึง การเจริญเติบโต (Growth) คือการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย การมีวุฒิภาวะ (Maturation) คือการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้บุคคลมีความสามารถพอที่จะกระทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างเหมาะสมในแต่ละวัย และการเรียนรู้ (Learning) คือการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์

Developmental psychology (จิตวิทยาพัฒนาการ) คือสาขาหนึ่งของจิตวิทยาที่ศึกษาถึงการเปลี่ยนแปลง กระบวนการเปลี่ยนแปลง และอิทธิพลที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดเวลาในพัฒนาการของมนุษย์

ระยะพัฒนาการ

พัฒนาการของมนุษย์แบ่งตามช่วงอายุได้เป็น 8 ระยะ ดังนี้ (สุชา จันทน์เอม, 2536, น. 2-3)

1. ระยะก่อนเกิด (Prenatal stage) คือตั้งแต่เริ่มปฏิสนธิจนถึงระยะคลอด
2. วัยทารก เริ่มตั้งแต่เกิดจนถึงอายุ 2 ปี
3. วัยเด็ก เริ่มตั้งแต่อายุ 2 – 12 ปี
4. วัยเข้าสู่วัยรุ่น ปกติหญิงเฉลี่ยมีอายุ 12 ปี ชายเฉลี่ยมีอายุ 14 ปี
5. วัยรุ่น ตั้งแต่อายุ 14 – 21 ปี
6. วัยผู้ใหญ่ ตั้งแต่อายุ 21 – 40 ปี
7. วัยกลางคน ตั้งแต่อายุ 40 – 60 ปี
8. วัยสูงอายุ ตั้งแต่อายุ 60 ปีขึ้นไป

ในทุกช่วงอายุมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง นอกจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงภายในร่างกายของมนุษย์ การที่วัยจะมีการเจริญเติบโต มีการพัฒนาโครงสร้าง และหน้าที่ต่าง ๆ ของวัยเหล่านั้นแล้ว ยังมีปัจจัยอื่นที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลง ซึ่งมีผลทำให้มนุษย์มีความแตกต่างกันทั้งรูปร่าง หน้าตา ความรู้สึกรู้สึกนึกคิด และพฤติกรรมที่แสดงออก บุคคลแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งด้านการเจริญเติบโตของร่างกาย การมีวุฒิภาวะในแต่ละวัยและการเรียนรู้ ส่งผลให้บุคคลมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ซึ่งความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัย 4 ประการ ดังนี้ (Kall and Cavanaugh, 1996 ; สุชา จันทน์เอม, 2536 ; ศรีเรือน แก้วกัจจาล, 2538) ปัจจัยด้านชีวภาพ (Biological Forces) ปัจจัยทางชีวภาพที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของมนุษย์ตั้งแต่ในระยะก่อนคลอดคือ พันธุกรรมและปัจจัยที่สัมพันธ์กับสุขภาพ

1. พันธุกรรม (Genetic) คือการถ่ายทอดลักษณะต่างๆ จากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งในครอบครัวเดียวกัน หรือในเชื้อสายเดียวกัน เช่น สีของนัยน์ตา สีผม ลักษณะรูปร่างหน้าตา รวมถึงความผิดปกติหรือโรคต่าง ๆ ที่ถ่ายทอดทางพันธุกรรม เช่น ตาบอดสี โรคธาลัสซีเมีย เป็นต้น

2. ปัจจัยที่สัมพันธ์กับสุขภาพ (Health - Related factors) โดยเฉพาะสภาวะแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพที่มีผลต่อพัฒนาการของทารกในครรภ์มารดาเช่นพบความผิดปกติของสมองของทารกในครรภ์มารดาที่เรียกว่าคुरु (Kuru) ในประชากรของหมู่เกาะแห่งหนึ่งในมหาสมุทรแปซิฟิกตอนใต้ การใส่ยาของมารดาขณะตั้งครรภ์ที่มีผลต่อทารก การติดเชื้อโรคของมารดาขณะตั้งครรภ์ เช่น เชื้อไวรัสหัดเยอรมัน เป็นต้น

ปัจจัยด้านชีวภาพทำให้ทารกในครรภ์มารดาหรือในวัยก่อนคลอดมีความผิดปกติได้เช่น การมีโรคทางพันธุกรรม หรือมีความผิดปกติของการเจริญเติบโตของทารกในครรภ์อันเนื่องมาจากการใช้ยา หรือจากการติดเชื้อโรคต่างๆ ของมารดา และสภาวะแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม ส่งผลให้พัฒนาการของทารกทางด้านร่างกายผิดปกติ และอาจส่งผลไปสู่ความผิดปกติของพัฒนาการด้านอื่น ๆ ต่อไป

ปัจจัยด้านจิตใจ (Psychological Forces) ปัจจัยด้านจิตใจของบุคคลที่มีผลต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในช่วงอายุนั้นๆ มี 4 ปัจจัย ดังนี้

1. ปัจจัยการรับรู้ภายในตนเอง (Internal perceptual factors) เช่น การรับรู้เรื่องเพศของตนเอง ในระยะ 5 – 6 ปี เด็กชายหรือเด็กหญิงเริ่มมีการรับรู้บทบาทของเพศที่แตกต่างกัน

2. ปัจจัยด้านความคิด (Cognitive factors) มีผลมาจากการเลี้ยงดูตั้งแต่ในวัยทารก และวัยเด็ก การให้ความรักความอบอุ่น การใช้เหตุผลในการอบรมเลี้ยงดู การเล่นของเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านความคิดจะส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านความคิดและสติปัญญาของเด็กต่อไปในอนาคต

3. ปัจจัยด้านอารมณ์ (Emotional factors) การได้รับความมั่นคงทางอารมณ์จากบิดามารดาตั้งแต่ในวัยทารกจะมีผลให้เด็กมีพัฒนาการทางอารมณ์เป็นไปอย่างเหมาะสม

4. ปัจจัยด้านบุคลิกภาพ (Personality factors) การเป็นต้นแบบด้านบุคลิกภาพที่ดีของบิดามารดาจะทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เหมาะสม

ปัจจัยเหล่านี้มีผลให้บุคคลมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน ทำให้เกิดความเป็นเอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล เช่น การเป็นคนที่มีลักษณะสนุกสนานร่าเริงเนื่องจากการพัฒนาความนึกคิดและอารมณ์ที่เป็นไปในด้านบวกอยู่เสมอ การมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตัวเอง หรือการมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศซึ่งมีปัจจัยเนื่องมาจากภาวะจิตใจในวัยเด็ก เป็นต้น

ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Forces) ปัจจัยด้านสังคมและวัฒนธรรม ประกอบด้วย 4 ปัจจัย ดังนี้

1. ปัจจัยสัมพันธภาพระหว่างบุคคล (Interpersonal factors) เริ่มตั้งแต่ภายในครอบครัวมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกัน ปฏิบัติต่อกันด้วยความรัก ความเอื้ออาทร ความห่วงใย เด็กจะรู้สึกมั่นใจในการปรับตัวกับสังคมภายนอกและมีทัศนคติที่ดีต่อบุคคลทั่ว ๆ ไป

2. ปัจจัยด้านสังคม (Societal factors) ตั้งแต่ในวัยเด็กการอบรมเลี้ยงดูส่งเสริมให้เด็กมีการปรับตัวกับสิ่งแวดล้อมในสังคม โดยเปิดโอกาสและกระตุ้นให้เด็กได้ซักถามเรื่องราวของสังคมภายนอกบ้านและอธิบายให้เข้าใจความแตกต่างของสังคมภายนอกบ้านของเด็กตามความสามารถการรับรู้ในแต่ละวัย ปลุกฝังค่านิยมที่ดีงามให้กับเด็ก เด็กจะเริ่มมีการพัฒนาความสามารถในการปรับตัวได้ดีขึ้น

3. ปัจจัยด้านวัฒนธรรม (Cultural factors) มีผลทำให้พัฒนาการของแต่ละบุคคลแตกต่างกันไป เช่นเด็กไทยส่วนใหญ่มีลักษณะไม่กล้าแสดงความคิดเห็นขัดแย้งกับผู้ใหญ่เนื่องจากถูกอบรมให้เชื่อฟังและปฏิบัติตามที่ผู้ใหญ่ได้แนะนำสั่งสอนแตกต่างจากวัฒนธรรมตะวันตกซึ่งส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงความคิดเห็น มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถแสดงความคิดเห็นขัดแย้งกับผู้ใหญ่ได้อย่างมีเหตุผล

4. ปัจจัยด้านมนุษยวิทยา (Ethnic factors) ลักษณะที่แตกต่างกันของกลุ่มคนที่อยู่ร่วมกันมีอิทธิพลต่อการพัฒนาการของมนุษย์ เช่น ความแตกต่างด้านลักษณะรูปร่าง การดำรงชีวิตของคนผิวดำในประเทศอเมริกา ทำให้มีค่านิยมกันบางกลุ่มรังเกียจคนผิวดำ ความแตกต่างในการนับถือศาสนาของประชาชนชาวอินเดียทำให้มีการแบ่งชนชั้นในสังคม หรือความแตกต่างในการดำรงชีวิตของบุคคลในครอบครัว เช่น ครอบครัวที่มีมารดาเป็นคนไทยแต่มีบิดาเคร่งครัดในขนบธรรมเนียมประเพณีจีนย่อมส่งผลให้บุตรหลานต้องยึดถือและปฏิบัติตามประเพณีของจีนด้วยเช่นกัน

ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับวงจรชีวิต (Life-cycle forces) ความหมายของวงจรชีวิต (Life-cycle forces) หมายถึงการที่บุคคลจะแปลความหมายของเหตุการณ์ใดๆ ว่ามีผลอย่างไรต่อตนเองนั้นขึ้นอยู่กับความคิดและประสบการณ์เดิมของบุคคล ประกอบกับเวลาที่เกิดขึ้นของเหตุการณ์นั้น ๆ (Kall and Cavanaugh, 1996) คือในสถานการณ์เดียวกันบุคคลแต่ละคนอาจจะแปลความหมายของสถานการณ์นั้น ๆ ไม่เหมือนกันเนื่องจากความแตกต่างระหว่างบุคคล เช่น การตั้งครรภ์ของผู้หญิงที่มีอายุเหมาะสม มีสุขภาพและมีความพร้อมด้านสภาพครอบครัว โดยที่สามีและตนเองวางแผนที่จะมีบุตรภายหลังการแต่งงาน กับการตั้งครรภ์ของหญิงวัยรุ่นที่อยู่ในวัยเรียนและมีความสัมพันธ์ไม่ยั่งยืนกับคู่นอน จากสถานการณ์ข้างต้นมีการแปลความหมายของการตั้งครรภ์แตกต่างกันระหว่างผู้หญิงทั้งสองคน หญิงวัยรุ่นอาจแปลความหมายของการตั้งครรภ์ว่าเป็นสถานการณ์ที่ไม่อยากจะทำให้เกิดขึ้นอาจมีความต้องการทำลายทารกในครรภ์ ในขณะที่ผู้หญิงที่มีความต้องการบุตรก็จะแปลสถานการณ์ดังกล่าวว่าเป็นสิ่งที่น่าชื่นชมยินดีทำให้ครอบครัวมีความสุข เป็นต้น

สรุปได้ว่าปัจจัยวงจรชีวิตนี้ได้รับอิทธิพลมาจากปัจจัยทางด้านชีวภาพ ปัจจัยทางด้านจิตใจ และปัจจัยทางด้านสังคมและวัฒนธรรมนั้นคือความแตกต่างระหว่างบุคคลมีพื้นฐานมาตั้งแต่ระดับของพันธุกรรมสิ่งแวดล้อมและการอบรมเลี้ยงดูจากครอบครัว เมื่อมีสถานการณ์ใด ๆ เกิดขึ้นบุคคลจึงให้ความหมายของสถานการณ์นั้น ๆ แตกต่างกันไปตามความคิดและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

2.4 วัยเด็กตอนต้นกับการพัฒนาการด้านดนตรี

ในปัจจุบันมีการนำกิจกรรมทางดนตรีมาสร้างสรรค์ บรรณาการและประยุกต์ใช้เป็นสื่อในการพัฒนาการและช่วยแก้ไขข้อบกพร่องของเด็ก จากประสบการณ์ผู้เขียนคิดว่าเด็กในระดับปฐมวัยจะมีปัญหา ข้อบกพร่องและความพิการด้านต่างๆแตกต่างกันไป ซึ่งข้อบกพร่องและความพิการทุกอย่างสามารถที่จะนำกิจกรรมทางดนตรีเข้ามาบำบัด แก้ไขได้อย่างแน่นอน ไม่ว่าจะเป็นเด็กที่มีความสนใจต่ำ เด็กที่มีสมาธิสั้น เด็กที่มีปัญหาเกี่ยวกับการพูด ปัญหาทักษะเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว การปรับตัว ความคิดและจินตนาการ สายตา การอยู่ร่วมกัน ความสามารถ ประการสำคัญดนตรีสามารถนำไปใช้บำบัดเด็กพิการด้านการพูด ตา หู ร่างกาย สมองหรือแม้กระทั่งเด็กที่มีปัญหาหรือความบกพร่องทางอารมณ์ ซึ่งผู้ที่นำกิจกรรมทางดนตรีมาใช้เชื่อว่าอิทธิพลหรืออำนาจของเสียงบทเพลง

หรือดนตรี สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ คุณค่าและเกิดอารมณ์แก่เด็กในการที่จะแก้ปัญหาต่างๆในตัวเด็กได้

ประการสำคัญในการเรียนการสอนระดับปฐมวัย ดนตรีสามารถนำมาปรับพฤติกรรมหรือเสริมการเรียนรู้ของเด็กที่มีความต้องการพิเศษ ซึ่งนักวิชาการทางดนตรี เรียกว่า ดนตรีบำบัด อันเป็นวิชาการแขนงหนึ่งที่มีประโยชน์มหาศาลต่อเด็ก โดยการประยุกต์กิจกรรมทางดนตรีเป็นตัวช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก ช่วยแก้ไขความผิดปกติ ความบกพร่องของเด็ก ในระหว่างการมารับการบำบัดหรือฟื้นฟู พัฒนาสมรรถภาพ ซึ่งเด็กเหล่านี้อาจเป็นเด็กปัญญาเลิศ เด็กที่มีปัญหาทางการอ่าน เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา เด็กที่มีปัญหาทางอารมณ์ เด็กที่มีความบกพร่องทางด้านต่างๆ เด็กพิการหรือเด็กพิการซ้อน โดยการบำบัดด้วยดนตรีเป็นการเริ่มที่ตัวเด็กไม่ใช่ดนตรี โดยการใช้เด็กเป็นศูนย์กลางของการบำบัด นักดนตรี นักดนตรีบำบัด จะวินิจฉัยปัญหาของเด็ก แล้วจึงวางแผนจัดกิจกรรมทางดนตรี ให้สอดคล้องกับความต้องการ ความบกพร่องหรือปัญหาของเด็กแต่ละคนเป็นรายๆไป การบำบัดด้วยดนตรีของเด็กพิเศษเหล่านี้ อาจทำเดี่ยวหรือเป็นกลุ่มก็ได้ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการที่พึงประสงค์ สิ่งสำคัญของการบำบัดดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย จะเป็นการบำบัดเป็นรายบุคคล ซึ่งจะเริ่มที่ปัญหาและสภาพข้อบกพร่อง ความต้องการพิเศษของเด็กแต่ละคน การบำบัดด้วยดนตรีนี้มีจุดมุ่งหมายคล้ายกับการบำบัดรักษาด้วยวิธีการหรือเครื่องมืออื่นๆ โดยมุ่งที่จะใช้กิจกรรมทางดนตรี เป็นสิ่งกระตุ้นให้เด็กได้มีพัฒนาการ ประสบความสำเร็จในการปรับพฤติกรรมต่างๆ ทั้งยังส่งเสริมให้เด็กเกิดพฤติกรรมใหม่ อันเป็นสิ่งพึงประสงค์ เป็นสิ่งปกติในชีวิตและวัยของเด็กแต่ละชีวิตให้คงอยู่และพัฒนาการต่อไป

การนำกิจกรรมดนตรีมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนให้สัมพันธ์กับบทเรียนสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กเรียนด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่เบื่อหน่ายวิชาที่เรียนเพราะเป็นการได้รับความรู้จากบทเรียน คละเคล้าไปกับการเล่น โดยไม่รู้ตัว และจะช่วยส่งเสริมความรู้ ความเข้าใจ ความจำของเด็กได้ดีขึ้น กิจกรรมการเรียนการสอนที่ใช้ดนตรีอาจทำได้ดังนี้

1. ใช้ดนตรีเป็นเนื้อหาในการเรียนแล้วโยงไปหาวิชาอื่นๆ เช่น ถ้าเพลงใดมีเนื้อหาที่บอกเรื่องราวต่างๆ สมบูรณ์ในตัว ก็นำเพลงนั้นมาให้เด็กร้องและอธิบายข้อความเนื้อเพลง แล้วจึงโยงไปถึงการเล่น การเล่าเรื่อง การเล่านิทาน การฝึกทักษะด้านต่างๆ

2. ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบให้สัมพันธ์กับบทเรียน คือ เรียนเรื่องใดเรื่องหนึ่งแล้วนำเพลงที่สัมพันธ์กับบทเรียนเข้ามาแทรก ซึ่งการแทรกนี้อาจทำได้หลายทาง เช่น ใช้ดนตรีเป็นการนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อที่จะเร้าให้เด็กเกิดความสนใจและกระตือรือร้นอยากที่จะเรียน ควรใช้เพลงที่เกี่ยวกับการให้เด็กเกิดความคิดหรือให้ทายเป็นต้น ใช้ดนตรีแทรกตอนกลางบทเรียน บางครั้งบทเรียนที่ค่อนข้างยาวเกินไป อาจทำให้เด็กเบื่อและมีสมาธิสั้น อาจใช้เพลง แทรกเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ และเพื่อให้เด็ก

เรียนด้วยความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น ฉะนั้นครูจะต้องเริ่มสอนร้องเพลงใหม่ ทำให้ความสนใจของเด็กมาอยู่ที่ดนตรี การนำดนตรีมาแทรกในบทเรียนยังช่วยได้มากในกรณีที่ครูต้องการเน้นเนื้อหาให้เด็กเข้าใจและเกินความสำคัญยิ่งขึ้น

3. ใช้ดนตรีหรือเพลงร้องหลังบทเรียน ซึ่งเป็นการทบทวนบทเรียนไปด้วย เช่น เมื่อเด็กเรียนธรรมชาติศึกษาเรื่องสัตว์ต่างๆ ให้หัดฟังและเลียนเสียงร้องของสัตว์และชนิดของสัตว์ซึ่งแตกต่างกันไปแล้ว เพื่อเป็นการทบทวนความจำให้แม่นยำยิ่งขึ้นว่าสัตว์ใดร้องอย่างไร ก็นำกิจกรรมทางดนตรีมาให้เด็กร้องหรือเล่นเป็นการสรุปบทเรียนได้อีกทางหนึ่ง

การนำกิจกรรมทางดนตรีมาประกอบการเรียนการสอนเพื่อเป็นสื่อสร้างเสริมพัฒนาการเรียนการสอนของเด็กปฐมวัย สามารถสร้างความสัมพันธ์ เชื่อมโยงวิชาต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นภาษา สังคมศึกษา คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ศิลปะศึกษา ธรรมชาติ ฯลฯ การใช้ดนตรีเข้าช่วยจะทำให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน สร้างเสริมคุณค่าและพัฒนาการทางอารมณ์ สามารถอำนวยความสะดวกในกิจกรรมการเรียนการสอนและเป็นประโยชน์สำหรับเด็กปฐมวัยและผู้เกี่ยวข้อง

3. แนวคิดเรื่องมายาคติ

3.1 แนวคิดของมายาคติ

หมายถึง การสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรมซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนว่าเป็นธรรมชาติ หรืออาจกล่าวได้ถึงที่สุดได้ว่า เป็นกระบวนการของการหลงให้หลงอย่างหนึ่ง แต่ทั้งนี้ก็มิได้หมายความว่า มายาคติเป็นการโกหกหลอกลวงแบบปั้นน้ำเป็นตัวหรือการโฆษณาชวนเชื่อที่บิดเบือนข้อเท็จจริง

มายาคตินั้นมิได้ปิดบังอำพรางสิ่งใดทั้งสิ้น ทุกอย่างปรากฏต่อหน้าต่อตาเราอย่างเปิดเผย แต่เราต่างหากที่คุ้นเคยกับมันเสียจนไม่ทันสังเกตว่ามันเป็นสิ่งประกอบสร้างทางวัฒนธรรม เรานั้นเองที่ “หลง” คิดไปว่าค่านิยมที่เรายึดถืออยู่นั้นเป็นธรรมชาติ หรือเป็นไปตามสามัญสำนึก เป็นแนวคิดที่มีต้นตอมาจากงานศึกษาด้านมานุษยวิทยาที่บอกว่า ในกลุ่มชนพื้นเมืองดั้งเดิมจะมีการสร้างปรับปรกติแบบต่างๆ ขึ้นมา มายาคติในเรื่องต้นกำเนิดของมนุษย์ ประวัติของการเกิดภูเขา ฯลฯ แสดงให้เห็นถึงหน้าที่ของมายาคติว่า ภายใต้อำนาจที่มีความขัดแย้งกัน มายาคตินั้นจะช่วยกลบเกลื่อนความขัดแย้งเอาไว้ แม้จะมีวิทยาศาสตร์แต่ ในสังคมปัจจุบันยังมีมายาคติสมัยใหม่ที่ถูกสร้างผลิตขึ้นมาอย่างมากมายในระดับของความหมายระดับสองเช่นเดิม

3.2 มายาคติในทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์

ทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ได้ถูกนำไปใช้ประโยชน์กับเหล่าผู้ปกครอง ในการเลี้ยงดูและพัฒนาการเด็ก ผ่านการซื้อขายแผ่นซีดี ก่อให้เกิดเป็นการตลาด ทำให้เหล่าผู้ปกครองเชื่อว่าโมสาร์ท เอฟเฟกต์นั้นทำให้บุตรของพวกเขาฉลาดขึ้น ถึงแม้ว่ายังมีวิจัยที่คัดค้านมากมาย แต่ความเชื่อเหล่านี้ก็

ยังไม่หายไป อาจจะเป็นเพราะการที่ ทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ ได้ถูกตีพิมพ์ในวารสารชื่อดัง อย่าง Nature เป็นนิตยสารที่ได้รับการยอมรับอย่างสูง แม้แต่ในวงการวิทยาศาสตร์เอง นี่อาจจะเป็นผลในทฤษฎีนี้ยังมีคนเชื่ออยู่มากมาย แม้ว่าจะไม่มีวิจัยอันอื่นออกมายืนยันอีกว่าสามารถช่วยพัฒนาการด้านสมองได้จริง

4.แนวคิดและทฤษฎีดนตรีเบื้องต้น

4.1 องค์ประกอบของเสียงดนตรี

4.1.1 Pitch

ระดับเสียง(Pitch) หมายถึง ความสูงต่ำของเสียงในเชิงกายภาพ หากความถี่ของการสั่นสะเทือนเป็นไปอย่างรวดเร็ว จะทำให้เกิดเสียงสูง ถ้าความถี่ของการสั่นสะเทือนเป็นลักษณะช้า จะทำให้เกิดเสียงต่ำ หูของมนุษย์สามารถแยกเสียงตั้งแต่ระดับความถี่ของการสั่นสะเทือน 16 ครั้ง / วินาที จนถึง 20,000 ครั้ง / วินาที

ความสั้น - ยาวของเสียง (Duration)

เสียงดนตรีจะมีความแตกต่างกันในเรื่องของความสั้น ยาวของเสียง กล่าวคือ บางครั้งเราจะได้ยินลักษณะของการลากเสียงยาวๆ หรือบางครั้งก็จะเป็นลักษณะห้วนๆสั้นๆ ความแตกต่างกันในลักษณะนี้เรียกว่า ความสั้น - ยาวของเสียง

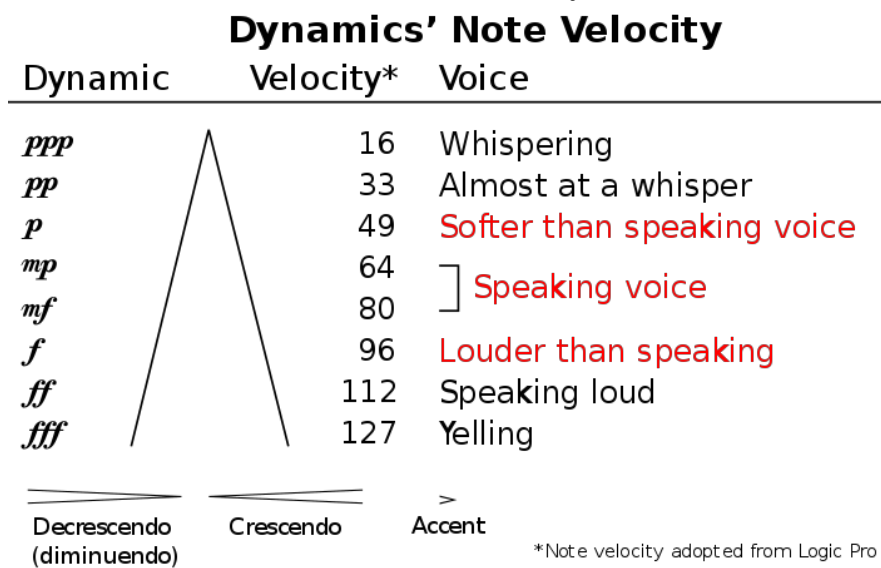
ความดัง - เบาของเสียง (Dynamics)

เสียงดนตรีจะมีความแตกต่างกันในเรื่องของความดัง - เบาของเสียงเช่นกัน กล่าวคือบางครั้งเราจะได้ยินการบรรเลงเพลงที่มีเสียงดัง อีกทีก็กริก โครม ตรงกันข้ามบางครั้งก็จะได้ยินเสียงดนตรีที่นุ่มนวล หรือแผ่วเบา ลักษณะของการเกิดเสียงแบบนี้เรียกว่า ความดัง - เบาของเสียง

ความดัง - เบาของเสียง อาจเกิดขึ้นในลักษณะเบาหรือดังขึ้นทันทีทันใด หรืออาจจะเป็นลักษณะค่อยๆเบาลงหรือค่อยๆดังขึ้น ในดนตรีตะวันตกจะมีการบอกหรือแสดงเครื่องหมายไว้อย่างชัดเจนว่าจะต้องบรรเลง อย่างไร โดยใช้อักษรย่อจากคำเต็มในภาษาอิตาลีแทนได้แก่

fff	มาจากคำเต็มว่า	fortississimo	หมายถึง	ดังที่สุด
ff	มาจากคำเต็มว่า	fortissimo	หมายถึง	ดังมาก
f	มาจากคำเต็มว่า	forte	หมายถึง	ดัง
mf	มาจากคำเต็มว่า	mezzo forte	หมายถึง	ปานกลางค่อนข้างดัง
mp	มาจากคำเต็มว่า	mezzo piano	หมายถึง	ปานกลางค่อนข้างเบา
p	มาจากคำเต็มว่า	piano	หมายถึง	เบา
pp	มาจากคำเต็มว่า	pianissimo	หมายถึง	เบามาก
ppp	มาจากคำเต็มว่า	pianississimo	หมายถึง	เบาที่สุด

นอกจากนี้ยังมีสัญลักษณ์ที่แสดงถึงลักษณะเสียงที่ค่อยๆดังขึ้น เรียกว่า Crescendo และค่อยๆเบาลง เรียกว่า Decrescendo ซึ่งสามารถดูเปรียบเทียบให้เห็นชัดเจนได้ดังนี้



ภาพที่ 2.1 ภาพเปรียบเทียบการดังเบา

ที่มา ([https://en.wikipedia.org/wiki/Dynamics_\(music\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dynamics_(music)))

4.1.2 Duration

ความยาวของเสียง (Duration) คือ ความยาวสั้นของเสียง เสียงดนตรีอาจมีความยาวเสียงเช่น เสียงสั้นๆ เสียงยาวมาก ซึ่งเป็นพื้นฐานในเรื่องของจังหวะ (Rhythm)

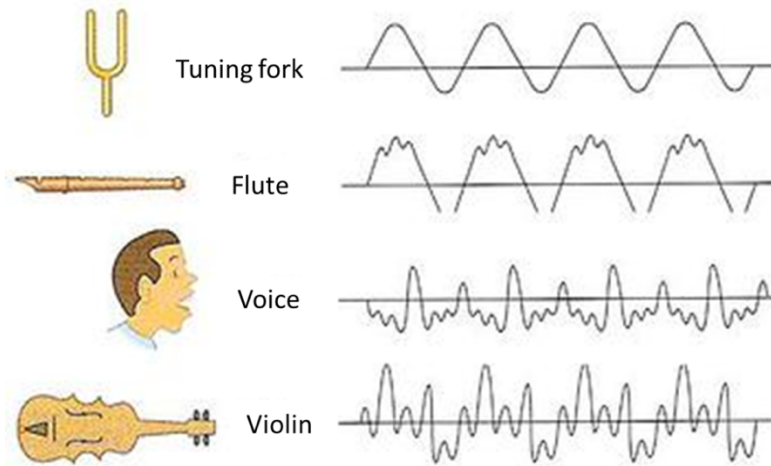
Name	Note	Rest	Equivalents
Breve (Double Whole Note)			Two Whole Notes
Whole Note			Two Half Notes
Half Note			Two Quarter Notes
Quarter Note			Two Eighth Notes
Eighth Note			Two Sixteenth Notes
Sixteenth Note			Two Thirty-second Notes
Thirty-second Note			Two Sixty-fourth Notes
Sixty-fourth Note			Two One Hundred Twenty-eighth Notes

ภาพที่ 2.2 Note Duration

ที่มา (<https://musictheorytutoring.weebly.com/note-duration-and-divisions.html>)

4.1.3 Timbre

คุณภาพของเสียง (timbre) หมายถึง คุณลักษณะของเสียงที่เราได้ยินเมื่อเราฟังเพลง จากวงดนตรีวงหนึ่งนั้น เครื่องดนตรีทุกชนิดจะเล่นเพลงเดียวกัน แต่เราสามารถแยกได้ว่า เสียงที่ได้ยินนั้นมาจากดนตรีประเภทใด เช่น มาจากไวโอลิน หรือเปียโน เป็นต้นการที่เราสามารถแยกลักษณะของเสียงได้นั้นเพราะว่าคลื่นเสียงทั้งสอง มีคุณภาพของเสียงต่างกัน คุณภาพของเสียงนี้ขึ้นอยู่กับจำนวนโอเวอร์โทนที่เกิดจากแหล่งกำเนิดเสียงนั้น ๆ และแสดงออกมาเด่น จึงไพเราะต่างกัน นอกจากนี้คุณภาพของเสียงยังขึ้นกับความเข้มของเสียงอีกด้วย



ภาพที่ 2.3 ภาพเปรียบเทียบ timbres ที่แตกต่างกัน
ที่มา (<https://www.simplifyingtheory.com/timbre/>)

4.2 องค์ประกอบของดนตรี

4.2.1 Melody

หมายถึงเสียงดนตรีที่มีความแตกต่างในด้านระดับเสียง และด้านความยาวของเสียง มาจัดเรียงเรียงให้ดำเนินต่อเนื่องไปตามแนวนอน เราเรียกว่าทำนอง ทำนองเป็นองค์ประกอบของบทเพลงที่ง่ายมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ทำนองเพลงจะมีความหลากหลายลักษณะแตกต่างกันออกไป องค์ประกอบของทำนองเพลง ได้แก่

(1) ทิศทางการเคลื่อนที่ของทำนอง (Direction of Melody)

(2) พิกัดของทำนอง (Dimension of Melody) ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

(2.1) ด้านความยาว (Length) หน่วยที่ใช้วัดความยาวของทำนองเพลงคือ ห้องเพลง (Measure หรือ Bar)

(2.2) ด้านระดับความกว้างของเสียง (Range) หมายถึงระดับเสียงสูงสุด และต่ำสุดของบทเพลง

(3) รูปร่างของทำนองเพลง (Contour of Melody) หมายถึงแนวเส้นที่ลากจากโน้ตทุกโน้ตของทำนองเพลง ตั้งแต่โน้ตแรก จนถึงโน้ตสุดท้าย ทำให้เกิดเป็นแนวเส้นที่เป็นรูปร่างของทำนองเพลง

(4) จังหวะของทำนอง (Melodic Rhythm) หมายถึง ความสั้นยาวของระดับเสียงแต่ละเสียงที่ประกอบกันเป็นทำนอง

(5) Scale สเกลคือกลุ่มโน้ตที่เรียงกันเป็นลำดับขั้น เป็นโครงสร้างหลักของอารมณ์เพลง

(5.1) Major Scale จะให้ความรู้สึกสนุกสนาน สดใส

(5.2) Minor Scale จะให้ความรู้สึกเศร้า เหงา หดหู่

4.2.2 Harmony

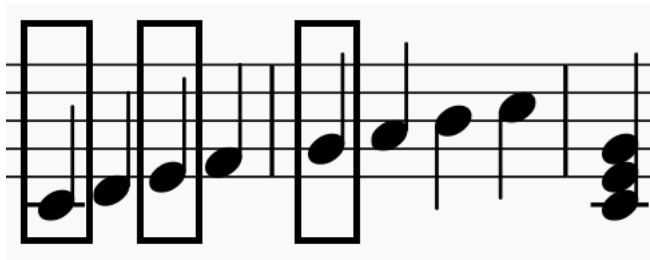
องค์ประกอบของเสียงซึ่งทำให้เกิดความสมบูรณ์ ปกติทำนองเพลงเป็นการดำเนินทำนองเป็นเส้นขนานหรือแนวนอน สำหรับเสียงประสานเป็นการผสมผสานของเสียงมากกว่า 1 เสียงในแนวตั้ง การประสานเสียงเป็นองค์ประกอบที่สลับซับซ้อนมากกว่าจังหวะ การประสานเสียงที่มีลักษณะของการเปล่งเสียงออกมาพร้อมกัน 2 เสียงเราเรียกว่า “ขั้วคู่” (intervals) แต่ถ้ามากกว่า 2 เสียงขึ้นไปเราเรียกว่า “คอร์ด” (Chords)



“ขั้วคู่” (intervals)

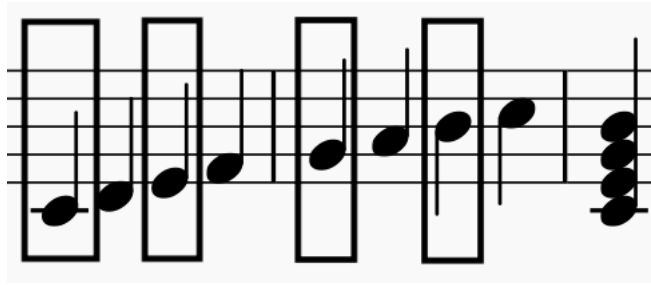
แต่ถ้ามากกว่า 2 เสียงขึ้นไปเราเรียกว่า “คอร์ด” (Chords) คอร์ด หมายถึงกลุ่มเสียงตั้งแต่ 3 เสียงขึ้นไปเรียงกันในแนวตั้งและเปล่งเสียงออกมาพร้อมกัน คอร์ดมีมากมายหลายชนิด แต่มีคอร์ด 3 ชนิด ใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ตรีแฉัด (Triad) คือ คอร์ดที่ประกอบด้วยเสียง 3 เสียง โดยเกิดจากการนำโน้ตลำดับที่ 1st โน้ตลำดับที่ 3rd และโน้ตลำดับที่ 5th ของบันไดเสียงมาจัดเรียงกันในแนวตั้ง



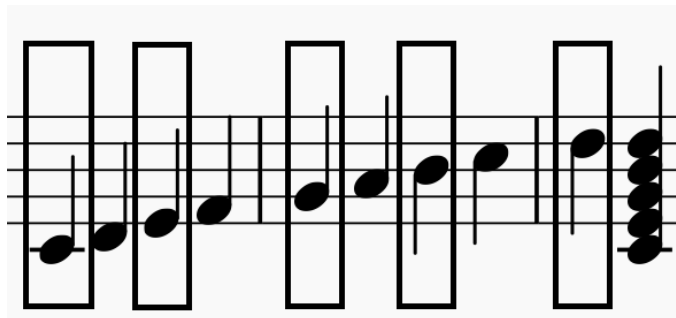
ตรีแฉัด (Triad)

2. คอร์ดที่มี 4 เสียง (Seventh chords) หมายถึง คอร์ดตริยแฉิ่งที่เพิ่มโน้ตลำดับที่ 7th ต่อจากโน้ตลำดับที่ 5th ของบันไดเสียง



Seventh chords











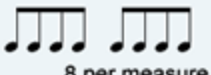




3. คอร์ดที่มี 5 เสียง (Ninth chords) หมายถึง คอร์ดตริยแฉิ่งที่เพิ่มโน้ตลำดับที่ 9th ต่อจากโน้ตลำดับที่ 7th และ โน้ตลำดับที่ 5th ของบันไดเสียง



Ninth chords

4.1.3 Rhythm

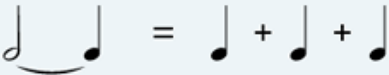
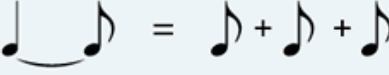

จังหวะ(Rhythm) หมายถึงเสียงยาว ๆ สั้น ๆ หรือเสียงหนัก ๆ เบา ๆ ที่ประกอบอยู่ในส่วนต่างๆของบทเพลง มีองค์ประกอบต่างๆไป ดังนี้

Symbol	Name	Number per measure (4/4)	Rest
	whole note	 1 per measure	
	half note	 2 per measure	
	quarter note	 4 per measure	
	eighth note	 8 per measure	
	sixteenth note	 16 per measure	

ภาพที่ 2.4 ตารางสัญลักษณ์กำหนดจังหวะ

ที่มา (<https://trainer.thetamusic.com/en/content/rhythm-patterns>)

นอกจากนี้ยังสามารถรวมโน้ตเข้าด้วยกันเพื่อสร้างค่าที่ยาวขึ้นได้ดังนี้

half note tied to a quarter note	
quarter note tied to an eighth note	
half note tied to a dotted eighth note	

ภาพที่ 2.5 การเพิ่มค่าของตัวโน้ต

ที่มา (<https://trainer.thetamusic.com/en/content/rhythm-patterns>)

และการใช้จุดที่อยู่ข้างโน้ตจะขยายจังหวะของตัวโน้ตเป็น 1/2 ของตัวโน้ตนั้นๆ ตัวอย่างเช่น

dotted half note	$\text{J.} = \text{J} + \text{J} = \text{J} \text{ J} \text{ J}$
dotted quarter note	$\text{J.} = \text{J} + \text{J} = \text{J} \text{ J} \text{ J}$
dotted eighth note	$\text{J.} = \text{J} + \text{J} = \text{J} \text{ J} \text{ J}$

ภาพที่ 2.6 การเพิ่มค่าของตัวโน้ต

ที่มา (<https://trainer.thetamusic.com/en/content/rhythm-patterns>)

อัตราจังหวะ (Time) คือการจัดแบ่งจังหวะเคาะออกเป็นกลุ่มๆ เพื่อทำให้เกิดการเคาะจังหวะ และการเน้น อย่างสม่ำเสมอ การจัดกลุ่มจังหวะเคาะที่พบในบทเพลงต่างๆ ไปคือ 2, 3, และ 4 จังหวะเคาะ










อัตรา 2 จังหวะ 1-2-1-2-1-2-1-2-1-2

อัตรา 3 จังหวะ 1-2-3-1-2-3-1-2-3-1-2-3-1-2-3

อัตรา 4 จังหวะ 1-2-3-4-1-2-3-4-1-2-3-4-1-2-3-4-1-2-3-4

ซึ่งมีสัญลักษณ์พื้นฐานดังนี้

Simple Time Signatures

Type Of Beat	Duple Time	Triple Time	Quadruple Time
Crotchet Beat	$\frac{2}{4}$ 	$\frac{3}{4}$ 	$\frac{4}{4}$ 
Minim Beat	$\frac{2}{2}$ 	$\frac{3}{2}$ 	$\frac{4}{2}$ 
Quaver Beat	$\frac{2}{8}$ 	$\frac{3}{8}$ 	$\frac{4}{8}$ 



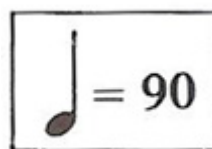
ภาพที่ 2.7 สัญลักษณ์ในการกำหนดจังหวะออกเป็นกลุ่มๆ ของบทเพลง

ที่มา (<https://hellomusictheory.com/learn/time-signature-charts/>)

ความเร็วจังหวะ (Tempo) คืออัตราที่ใช้ในการแต่งเพลง วัดเป็นจังหวะต่อนาที (BPM) บางครั้งจังหวะถูกเขียนขึ้นที่จุดเริ่มต้นของเพลงและเรียกว่าเครื่องเมตรอนอม จังหวะและความรู้สึกมักจะถูกระบุโดยคำศัพท์ทางอิตาลีซึ่งอธิบายความเร็วของบทเพลงนั้นๆ

มีการกำหนดศัพท์ขึ้นมาใช้โดยเฉพาะ และจะเขียนอยู่บนและตอนต้นของบทเพลงโดยมีการเปรียบเทียบ BPM ดังนี้

Italian	English	Beats per minute
<i>Presto</i>	Very fast	168-208
<i>Allegro</i>	Fast	120-168
<i>Moderato</i>	Moderate speed	108-120
<i>Andante</i>	Moderate walking speed	76-108
<i>Adagio</i>	Slow (literally "at ease")	66-76
<i>Largo</i>	Slow and solemn	40-66



Tempo instruction
This sign means that the music has a tempo of 90 beats per minute.

ภาพที่ 2.8 คำศัพท์เฉพาะในการกำหนดความเร็วของบทเพลง

ที่มา (http://www.daviddarling.info/encyclopedia_of_music/T/tempo.html)

4.2.4 Texture





รูปพรรณ หรือ พื้นผิว (Texture) พื้นผิวเป็นความสัมพันธ์ระหว่างเสียงในแนวตั้งกับทำนองในแนวนอน เมื่อรวมกันจะเกิดพื้นผิวของดนตรี ทำให้เกิดเป็นภาพรวมของดนตรี พื้นผิวของดนตรีมีหลายรูปแบบด้วยกันคือ

พื้นผิวแบบทำนองเดียว (Monophonic Texture) ดนตรีที่มีแต่ทำนองเพียงทำนองเดียว ไม่มีส่วนประกอบอื่นใด

พื้นผิวแบบหลายทำนอง (Polyphonic Texture) ดนตรีที่มีทำนองตั้งแต่ 2 ทำนองขึ้นไป มาเล่นรวมกัน

พื้นผิวแบบมีเสียงร่วม (Homophonic Texture) คดนตรีที่มีแนวทำนองหลักหนึ่ง ทำนอง และมีเสียงเพิ่มเข้ามา เพื่อช่วยสนับสนุนให้แนวทำนองเด่นชัดและมีความไพเราะยิ่งขึ้น เสียง ที่เพิ่มเข้ามานี้จะไม่มีมีความสำคัญเท่าแนวทำนอง

พื้นผิวแบบมีจุดร่วมหรือลูกตกเดียวกัน (Heterophonic Texture) คดนตรีหลายทำนอง ซึ่งมีผู้บรรเลงตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ดำเนินทำนองหลักเดียวกัน มีการตกแต่งทำนองเพิ่มเติมจากทำนอง หลักเล็กน้อย โดยมีจุดร่วมของเสียงหรือลูกตกเดียวกัน

Period	Graphic representation	Type
400 - 1450		Monophonic Texture
1450-1750		Polyphonic Texture
1750-1950		Homophonic Texture
1950-		Holophonic Texture

ภาพที่ 2.9 ภาพกราฟฟิกแสดงให้เห็นถึงภาพที่ชัดเจนของTextureแต่ละแบบ ที่มา (<http://www.musicandmeaning.net/issues/showArticle.php?artID=4.5>)

4.2.5 Form

คีตลักษณ์ หรือ รูปแบบ (Form) หมายถึง ลักษณะทางโครงสร้างของบทเพลงที่มีการแบ่งเป็นห้องเพลง (Bar) แบ่งเป็นวลี (Phrase) แบ่งเป็นประโยค (sentence) และแบ่งเป็นท่อนเพลง หรือ กระทบวนเพลง (Movement) เป็นแบบแผนการประพันธ์บทเพลง คีตลักษณ์เพลงบรรเลงหรือเพลงร้องในปัจจุบัน แบ่งออกเป็น

เอกบท (Unitary Form) หรือ วันพาร์ทฟอร์ม (One Part Form) คือบทเพลงที่มีทำนองสำคัญเพียงทำนองเดียวเท่านั้น (A) ก็จะจบบริบูรณ์

ทวิบท (Binary Form) หรือ ทูพาร์ทฟอร์ม (Two Part Form) เป็นรูปแบบของเพลงที่มีทำนองสำคัญเพียง 2 กลุ่ม คือ ทำนอง A และ B และเรียกรูปแบบของบทเพลงแบบนี้ย่อ ๆ ว่า AB

ตรีบท (Ternary Form) หรือ ตรีพาร์ทฟอร์ม (Three Part Form) รูปแบบของเพลงแบบนี้จะมีองค์ประกอบอยู่ 3 ส่วน คือ กลุ่มทำนองที่ 1 หรือ A กลุ่มทำนองที่ 2 หรือ B ซึ่งจะเป็น

ทำนองที่เปลี่ยนแปลง หรือเปลี่ยนไปจากกลุ่มทำนองที่ 1 ส่วนกลุ่มทำนองที่ 3 ก็คือการกลับมาอีกครั้งของทำนองที่ 1 หรือ A และจะสิ้นสุดอย่างสมบูรณ์อาจเรียกย่อ ๆ ว่า ABA

ซองฟอร์ม (Song Form) ก็คือการนำเอาตรีบทมาเดิมส่วนที่ 1 ลงไปอีก 1 ครั้งในตอนแรกจะได้เป็น AABA ที่เรียกว่า ซองฟอร์ม เพราะเพลงโดยทั่ว ๆ ไป จะมีโครงสร้างแบบนี้

รอนโดฟอร์ม (Rondo Form) รูปแบบของเพลงแบบนี้จะมีแนวทำนองหลัก (A) และแนวทำนองอื่นอีกหลายส่วน ส่วนสำคัญคือแนวทำนองหลักทำนองแรกจะวนมาขึ้นอยู่ระหว่างแนวทำนองแต่ละส่วนที่ต่างกันออกไป เช่น ABABA ABACA ABACADA

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทบทวนวรรณกรรม ศึกษาแนวคิดและทฤษฎี รวมถึงเอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้องในเบื้องต้น จนสรุปได้ว่างานวิจัยชิ้นนี้ต้องการทดลองหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ โดยมุ่งเน้นความสำคัญไปที่การพัฒนาการของเด็กตอนต้น โดยอาศัยมุมมอง และประสบการณ์ความรู้ของผู้วิจัย รวมถึงผลการทดลองทางการแพทย์ ที่เกิดจากการค้นคว้า ทดลองอ้างอิงจากทฤษฎีและวิจัย เป็นตัวนำทางให้ผู้วิจัยเกิดความเข้าใจ และสามารถทำวิจัยได้อย่างเป็นขั้นตอน เริ่มตั้งแต่กระบวนการคิด การวิเคราะห์และวางแผน ทำให้ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาและทบทวนทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย
2. การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ศึกษาและทบทวนทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

1.1 ศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาการของเด็กตอนต้น

ในวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาพัฒนาการของเด็กตอนต้น จากการศึกษาที่พบว่าการพัฒนาการของเด็กนั้น เด็กเริ่มรู้จักบุคคล สิ่งแวดล้อม สิ่งของ สามารถใช้วัยวะส่วนต่างๆ ของร่างกายได้หลากหลาย เริ่มเข้าใจลักษณะการสื่อสาร และสามารถใช้ภาษาได้มากขึ้น จากสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่และการมีความสามารถดังกล่าวกระตุ้นให้เด็กต้องการแสดงความสามารถที่มีอยู่ด้วยนี้จึงมีลักษณะเด่นคือชอบแสดงความสามารถ ชอบอาสาช่วยเหลือ ช่างประจบ ชุกชอน อยากรู้อยากเห็น ช่างถาม มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ชอบปฏิเสธ ค่อนข้างดื้อ ต้องการมีอิสระ เป็นตัวของตัวเอง เริ่มรู้จักพึ่งพาตนเอง และไม่ยอมรับความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ โดยเฉพาะในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การทำกิจกรรม การเรียนรู้เหตุผล สิ่งใดผิดถูก การเรียนรู้วิธีแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง นอกจากนี้เด็กจะแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนจากการพูดคุย การแสดงออก ความเฉลียวฉลาด ซึ่งจะเป็นเอกลักษณ์ของเด็กแต่ละคนด้วย ดังนั้นจึงพบว่าเด็กวัยนี้จะมีการเปลี่ยนแปลงด้านบุคลิกภาพและมีพัฒนาการด้านจริยธรรมอย่างชัดเจน

2. การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กตอนต้น ชายหญิง อายุระหว่าง 5 - 6 ปี เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่มีการพัฒนาการในทุกๆด้าน เปรียบเป็นวัยที่กำลังเจริญเติบโตมากที่สุด

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 แผนการใช้ดนตรีเพื่อพัฒนาการเด็ก

3.1.1 ศึกษาแนวคิดและหลักการร่วมกับ EF (Executive Functions) เป็นกระบวนการทางความคิด (Mental process) ในสมองส่วนหน้า ที่เกี่ยวข้องกับการคิด ความรู้สึก และการกระทำ

3.1.2 ทำการประพันธ์เพลงด้วยการใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์ โดยให้ครอบคลุมในเรื่องของ

จังหวะ ช้าในเพลงแรก และได้ใช้เสียงดัง ค่อยๆเบาในเพลงเพื่อให้เกิดการกระตุ้น
จังหวะเร็วในเพลงที่สอง โดยเน้นการใช้เสียงMajor เพื่อให้เพลงมีทำนองที่สดใส
จังหวะช้าในเพลงที่สาม เน้นเสียงเรียบง่ายฟังสบาย เพื่อให้มีความสงบ
จังหวะเร็วและค่อยๆช้าในเพลงที่สี่ เพื่อให้ค่อยๆเกิดการผ่อนคลาย
จังหวะเร็วและช้าในเพลงที่ห้า เพื่อให้ค่อยๆเกิดการกระตุ้นทางอารมณ์

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 ก่อนการวิเคราะห์และผลิตสื่อสร้างสรรค์

ต้องศึกษาเทคนิคต่างๆ ที่จะใช้ในการสร้างสรรค์สื่อ

4.2 การวิเคราะห์และผลิตสื่อสร้างสรรค์

1. นำข้อมูลที่ศึกษามาวิเคราะห์เพื่อหาข้อสรุป เพื่อนำมาผลิตผลงาน

2. สร้างสรรค์ผลงาน และจัดแสดงงานในรูปแบบของนิทรรศการศิลปะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยจะทำการทดลองผ่านเด็กตอนต้น โดยจะมีการเปรียบเทียบแนวดนตรี โดยให้เด็กฟังเพลงทั่วไป สองเพลง

โดยขั้นแรกให้เด็กนั่งฟังเพลงการ์ตูน ได้เลือกเพลง I Am A Girl Like You เพลงประกอบ Barbie as the Princess and the Pauper (2004) และ เพลงขอใจเธอแลกเบอร์โทร ของ หุỳnhลี ศรีจุมพล แล้วจดบันทึกปฏิกิริยาต่อการฟังเพลงนั้นๆ

หลังจากที่ให้เด็กได้ฟังเพลงแล้ว ผู้วิจัยได้นำแนวและอารมณ์ของเพลงมาปรับใช้ในการประพันธ์ เพลงอิเล็กทรอนิกส์ พร้อมประกอบกับการศึกษาแนวคิดและหลักการร่วมกับ EF ทำให้ได้นำเพลงมาประสานกับการสัมผัสสิ่งของไปด้วยเพื่อให้เกิดการขยับกล้ามเนื้อมัดเล็ก เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการ

บทที่ 4

การสังเคราะห์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนิพนธ์

งานวิจัยชิ้นนี้ มีการพัฒนาและบูรณาการจากเนื้อหาการวิจัยทั้งหมด ท้ายสุดนั้นจะกลายเป็นกระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนิพนธ์ขึ้นมาจากแนวคิดที่นำเสนอโดยมีการแบ่งการทำงานศิลปะนิพนธ์ออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

4.1 การทดลองสร้างโครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 1

4.1.1 ชื่อสื่อศิลปะ : K.448 Electronic

4.1.2 สถานที่ : ห้องชาวด์ ดิจ Media Arts and Design มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

4.1.3 แนวคิดในการสร้างสรรค์งาน

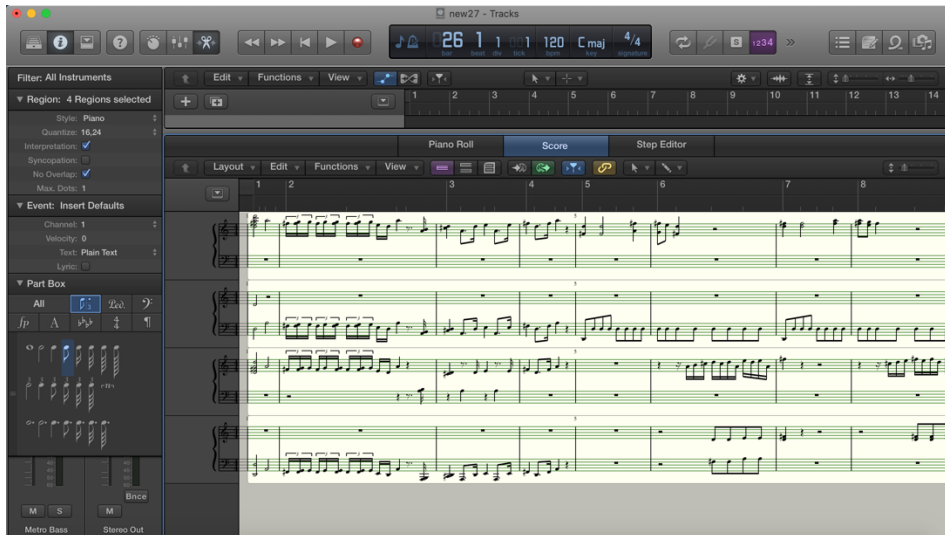
เป็นการศึกษาภายใต้ทฤษฎีของโมสาร์ท เอฟเฟกต์ ที่ว่าด้วยเรื่องการฟังเพลง โมสาร์ทนั้นช่วยให้สมองของเด็กฉลาดขึ้น ซึ่งในการทำผลงานครั้งนี้ได้อ้างอิงจากผลการทดลองที่ขัดแย้งกับทฤษฎีของโมสาร์ท เอฟเฟกต์ ว่าการฟังเพลงโมสาร์ทนั้นไม่ได้ช่วยให้เด็กฉลาดขึ้น จึงสนใจและทดลองในการเปลี่ยนแปลงของเพลงดั้งเดิมที่ใช้ในทฤษฎีนี้ คือ the Sonata for Two Pianos in D major, K. 448 ที่เป็นเพลงแรกที่ถูกทดลองและทำให้เกิดทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ ว่าการใช้เสียงที่ต่างจากเดิมจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่ดีขึ้นหรือไม่

4.1.4 เทคนิคในการสร้างสรรค์

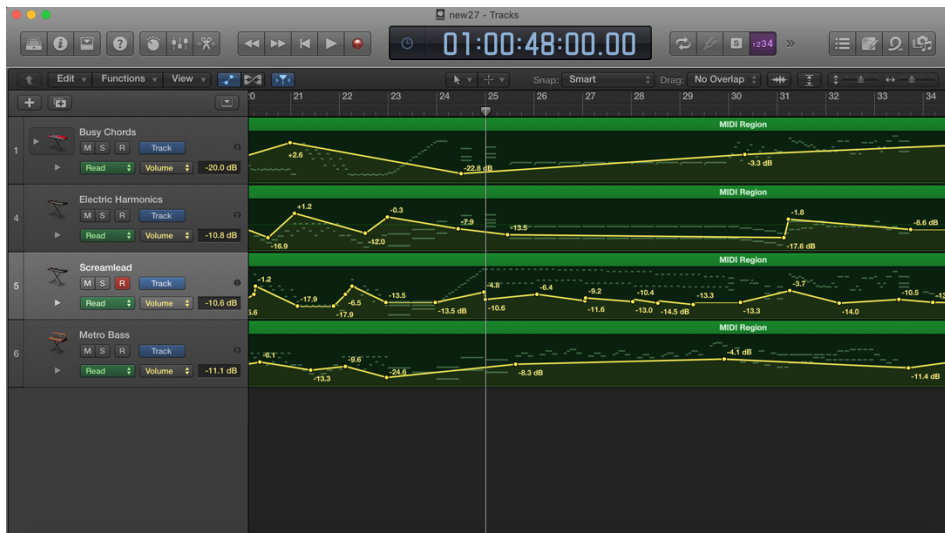
เป็นการศึกษาตัวเพลง the Sonata for Two Pianos in D major, K. 448 ที่ถูกประพันธ์โดยโมสาร์ท ว่าในเพลงนี้มีการไล่เสียงหรือไล่ตัวโน้ตอย่างไร มีความสมดุลอย่างไรบ้าง จากนั้นได้ลองปรับแต่งเสียงของเพลงนี้โดยเปลี่ยนเป็นซาวด์อิเล็กทรอนิกส์ และปรับแต่งความยืดหยุ่นของโน้ต ความกังวานของเสียงให้ต่างไปจากเดิม และปรับเสียงดัง-เบาใหม่ โดยไม่ได้เปลี่ยนตัวโน้ตจากเดิม



ภาพที่ 4.1 ภาพรวมทั้งหมดของเพลงที่มีการปรับแต่งใหม่



ภาพที่ 4.2 การจัดเรียงโน้ตใหม่



ภาพที่ 4.3 การทำตั้ง-เบา ของเพลงใหม่

4.1.5 ปัญหาที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงาน

มีปัญหาทางเทคนิค เนื่องจากในช่วงแรกยังไม่มีความชำนาญในการใช้โปรแกรมเพื่อทำเสียง และปรับแต่งเสียง จึงเกิดความยากลำบากในการทำ

4.2 การทดลองสร้างโครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2

4.2.1 ชื่อสื่อศิลปะ : music and child development

4.2.2 สถานที่ : หอนิเทศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

4.2.3 แนวคิดในการสร้างสรรค์งาน

ในการสร้างผลงานงานครั้งนี้เป็นการต่อยอดจากผลงานครั้งที่แล้ว เริ่มจากการศึกษาการประพันธ์เพลงว่าโน้ตแบบไหน เสียงแบบไหนจะสื่ออารมณ์ออกมาได้ดี และผู้วิจัยได้ใช้ดอกไม้มาเป็นภาพแทนของเด็ก และได้ประพันธ์เพลงขึ้นมาสามเพลงด้วยกัน

4.2.4 เทคนิคในการสร้างสรรค์

ศึกษาการประพันธ์เพลง พร้อมกับศึกษาทฤษฎีดนตรีเพื่อมาใช้ในการสร้างงาน ใช้โปรแกรมเดิมแต่ครั้งนี้เป็นการประพันธ์เพลงขึ้นมาใหม่โดยอ้างอิงจากอารมณ์เพลง และเน้นตัวงานไปที่ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย และ สนุกสนาน โดยเป็นเพลงอเล็กทรอนิกส์เหมือนเดิม และตัวงานนั้นจะใช้ดอกไม้เป็นตัวแทนความคิดของเด็ก พร้อมกับแนวอารมณ์ของเพลง

ดอกไม้สีม่วง ใช้แทนตัวเพลงที่ให้ความรู้สึกเงียบๆ สบายผ่อนคลาย และก้องกังวาน

ดอกไม้สีฟ้า ใช้แทนตัวเพลงที่ให้ความสงบ เหมือนน้ำไหล

และดอกไม้สีส้ม ใช้แทนตัวเพลงที่ให้ความรู้สึกถูกกระตุ้น

โดยตัวงานครั้งนี้ได้มีอารมณ์เพลงดังนี้

ในเพลงแรก จะเป็นเพลงที่มีจังหวะช้า(Largo) มีการใช้เสียงก้องและลากยาว(Legato) เพื่อให้เกิดความรู้สึกสงบ และผ่อนคลาย และมีการใช้เสียงโดดเด่นในตอนท้าย มีการใช้เครื่องดนตรีหลายประเภท ในช่วงที่ประพันธ์เพลงผู้วิจัยได้ใช้จินตนาการในการสร้างอารมณ์เพลงให้ออกมาเป็นเพลงแบบสงบ ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในป่า ใช้เสียงโน้ตโดดๆในการเร่งจังหวะ และค่อยๆทำให้ช้าลง ใช้เสียงที่เหมือนการกระทบกันของแก้วเพื่อให้เล่นกับจังหวะที่ช้าๆ เป็นเสียงที่กลิ้งไปเรื่อยๆ เหมือนให้มันค่อยๆหายออกไปทีละนิด



ภาพที่ 4.4 การประพันธ์เพลงที่ 1 (1)



ภาพที่ 4.5 การประพันธ์เพลงที่ (2)

ในเพลงที่สองจังหวะนั้นแตกต่างกับเพลงแรกอย่างเห็นได้ชัด เป็นการใช้เสียงเล็กที่คล้ายระนาด มีความเร็วกว่าเพลงแรก แต่ไม่ได้เร่งจังหวะมากจนเกินไป ใช้การเพิ่มจังหวะเล็กน้อยในตอนกลาง ให้ผสมกับเสียงยาวๆ เพื่อให้มีความผสมผสานกัน อารมณ์ในเพลงจะเป็นเหมือนเด็กที่กำลังกระโดดเล่นกัน ซึ่งในช่วงแรกจะใช้อารมณ์เหมือนเพิ่งรู้จักกัน แล้วค่อยๆ สนิทกันโดยใช้เสียงที่ผ่อนคลายกว่าตอนแรก



ภาพที่ 4.6 การประพันธ์เพลงที่ (1)



ภาพที่ 4.7 การประพันธ์เพลงที่ 2 (2)

ส่วนในส่วนของเพลงสุดท้ายนั้นมีการผสมกันของตัวโน้ตสองรูปแบบ เป็นเสียงที่ดังแล้วค่อยๆ เบาลง ใช้เครื่องดนตรีที่มีเสียงก้องกังวาน ให้รู้สึกสงบ แต่ก็มีการใช้เสียงโน้ตที่หนักแน่น ไว้ในตอนกลาง อารมณ์ของเพลงนี้จะเหมือนการอยู่ในน้ำ แต่เป็นการอยู่ในน้ำแบบไม่อึดอัน เป็นเสมือนการปล่อยตัว ให้ไหลและล่องลอยไปตามสายน้ำ



ภาพที่ 4.8 การประพันธ์เพลงที่ 3 (1)



ภาพที่ 4.9 การประพันธ์เพลงที่ 3 (2)

โดยรวมแล้วจะสามารถสรุปได้ว่าทั้งสามเพลงนั้น จะให้อารมณ์ความรู้แบบปลดปล่อยสบาย ในทุกเพลงนั้นมีการใช้เสียงแบบลากยาว รู้สึกนิ่งๆ สบายๆ เพื่อให้เด็กนั้นได้มีอารมณ์ผ่อนคลายและไม่หวาดระแวง ซึ่งอาจจะนำพาให้เด็กสามารถค่อยๆปรับตัวและเปิดใจให้กับคนรอบข้าง



ภาพที่ 4.10 ภาพตัวงานโดยรวมของผลงานครั้งที่ 2



ภาพที่ 4.11 กระบวนการทำงานของผลงานชิ้นนี้



ภาพที่ 4.12 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (1)



ภาพที่ 4.13 ชิ้นงานของการทดลองสร้าง โครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (2)



ภาพที่ 4.14 ชิ้นงานของการทดลองสร้าง โครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (3)



ภาพที่ 4.15 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (4)



ภาพที่ 4.16 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (5)



ภาพที่ 4.17 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (6)



ภาพที่ 4.18 ชิ้นงานของการทดลองสร้างโครงงานสื่อศิลปะครั้งที่ 2 (7)



ภาพที่ 4.19 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการ (1)



ภาพที่ 4.20 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการ (2)



ภาพที่ 4.21 ภาพบรรยากาศในงานนิทรรศการ (3)

4.2.5 ปัญหาที่เกิดจากการสร้างสรรค์ผลงาน

ปัญหาครั้งนี้คือตัวผลงานยังไม่สื่อถึงความเป็นเด็กมากนัก และมีการใช้ภาพตนเอง ผู้มาชมงานศิลปะอาจจะไม่เข้าใจ

4.3 การทดลองสร้างโครงการสื่อศิลปะครั้งที่ 3

4.3.1 ชื่อสื่อศิลปะ : music and child development

4.3.2 สถานที่ : หอนิทรรศการศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

4.3.3 แนวคิดในการสร้างสรรค์งาน

ครั้งนี้เป็นการต่อยอดจากผลงานครั้งที่แล้ว แต่มีการเพิ่มการสัมผัสให้เข้ากับตัวงาน จากผลทางการแพทย์ เกี่ยวกับเรื่องEF ว่าการพัฒนาการเด็กนั้นจะพัฒนาได้ดีหากเกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัส ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกใช้การสัมผัสมาเกี่ยวข้อง โยงกับตัวดนตรี เนื่องจากการสัมผัส และหยิบจับ จะช่วยเสริมสร้างการสร้างกล้ามเนื้อมัดเล็กให้เด็กอีกด้วย

4.3.4 เทคนิคในการสร้างสรรค์

ศึกษาการประพันธ์เพลง พร้อมกับศึกษาทฤษฎีดนตรีเพื่อมาใช้ในการสร้างงาน ใช้โปรแกรมเดิมแต่ครั้งนี้เพิ่มการศึกษาEF และประพันธ์เพลงให้เข้ากับวัสดุที่ใช้สัมผัส โดยครั้งนี้ได้ประพันธ์เพลงขึ้นมา 5 เพลง และใช้วัสดุที่ทำให้การสัมผัส 5 ชนิด โดยอารมณ์เพลง และเน้นตัวงานไปที่ให้ความรู้สื่อผ่อนคลาย และ สนุกสนาน โดยเป็นเพลงอิเล็กทรอนิกส์เหมือนเดิม และตัวงานนั้นกล่องที่ถูกหุ้มด้วยวัสดุที่ต่างกัน

และในการเลือกใช้วัสดุนั้นได้เลือกใช้วัสดุจากสิ่งรอบตัวของวัยเด็กตอนต้น ที่มักจะเป็นของเล่น หรือตุ๊กตาต่างๆ ดังนั้นจึงได้หยิบวัสดุที่มีลักษณะอ่อนนุ่ม และวัสดุที่มีสัมผัสที่ชัดเจนมา โดยวัสดุที่ได้เลือกใช้นั้นมีดังนี้

1. ผ้าสีขาวที่ให้ความรู้สึกเหมือนผ้าขนหนู
2. ของเล่นตัวอักษร
3. โยฟ้าย
4. ผ้าที่มีขนยาว
5. เชือกกระดาด

และได้ใช้ผ้าที่มีขนลักษณะยาวในการทำห้อง เพื่อให้มีความรู้สึกผ่อนคลายแลปลอดภัยเหมือนห้องเด็ก เน้นใช้สีขาว และ สีน้ำตาลใส

ในส่วนของการประพันธ์เพลงนั้นได้มีการประพันธ์เพลงดังนี้

ในเพลงแรก จะเป็นเพลงที่มีจังหวะช้า มีการใช้เสียงก้องและลากยาว เพื่อให้เกิดความรู้สึกสงบ และผ่อนคลาย และมีการใช้เสียงโคดในตอนท้าย มีการใช้เครื่องดนตรีหลายประเภท ในช่วงที่ประพันธ์เพลงผู้วิจัยได้ใช้จินตนาการในการสร้างอารมณ์เพลงให้ออกมา เป็นเพลงแบบสงบ ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในป่า ใช้เสียงโน้ตโคดๆในการเร่งจังหวะ และค่อยทำให้ช้าลง ใช้เสียงที่เหมือนการกระทบกันของแก้วเพื่อให้เล่นกับจังหวะที่ช้าๆ เป็นเสียงที่กลิ้งไปเรื่อยๆ เหมือนให้มันค่อยๆหายออกไปทีละนิด

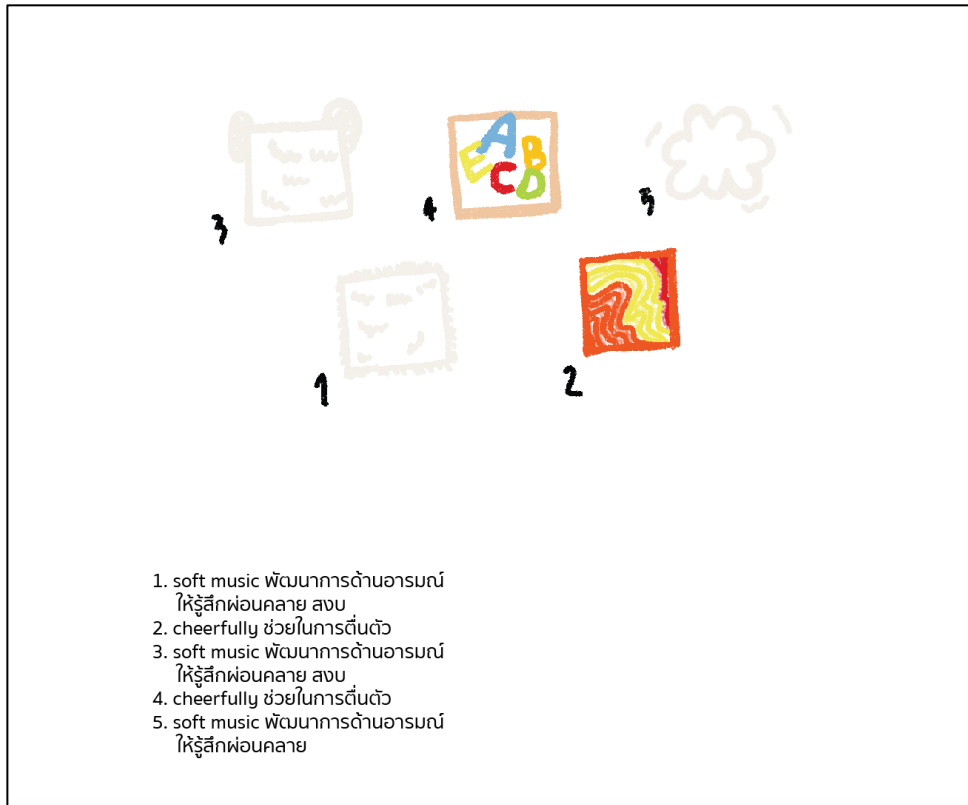
ในเพลงที่สองจังหวะนั้นแตกต่างกับเพลงแรกอย่างเห็นได้ชัด เป็นการใช้เสียงเล็กๆที่คล้ายระนาด มีความเร็วกว่าเพลงแรก แต่ไม่ได้เร่งจังหวะมากจนเกินไป ใช้การเพิ่มจังหวะเล็กน้อยในตอนกลาง ให้ผสมกับเสียงยาวๆ เพื่อให้มีความผสมผสานกัน อารมณ์ในเพลงจะเป็นเหมือนเด็กที่กำลังกระโดดเล่นกัน ซึ่งในช่วงแรกจะให้อารมณ์เหมือนเพิ่งรู้จักกัน แล้วค่อยๆสนิทกันโดยใช้เสียงที่ผ่อนคลายกว่าตอนแรก

ในเพลงที่สามใช้จังหวะช้าๆ เพื่อให้ผ่อนคลาย มีบางช่วงที่มีการเน้นย้ำของเสียง แต่เพลงที่ส่วนใหญ่จะเป็นการซ้ำกับของเสียง ไม่ได้ใช้โน้ตหลายตัว แต่เป็นการย้ำโน้ตแทน ให้อารมณ์สงบและผ่อนคลาย ต้องการสร้างอารมณ์เพลงให้ดูนุ่มนวล

เพลงที่สี่นั้น ให้อารมณ์สนุกสนานกว่าเพลงที่สาม ใช้เสียงสั้นในช่วงแรก และใช้เสียงฟรุ๊ตไล่เสียงโน้ตไป-กลับ จากนั้นใช้เสียงลากยาว พร้อมกับค่อยๆช้าลง แล้วค่อยๆประสานกับเสียงอื่นๆ ให้ความรู้สึกก้องกังวาน ต้องการให้อารมณ์สนุกสนานแต่ก็นุ่มนวล

ในส่วนของเพลงสุดท้ายนั้นมีการผสมกันของตัวโน้ตสองรูปแบบ เป็นเสียงที่ดังแล้วค่อยๆเบาลง ใช้เครื่องดนตรีที่มีเสียงก้องกังวาน ให้ความรู้สึกสงบ แต่ก็มีการใช้เสียงโน้ตที่หนักแน่น ไว้ในตอน

กลาง อารมณ์ของเพลงนี้จะเหมือนการอยู่ในน้ำ แต่เป็นการอยู่ในน้ำแบบไม่อี๊ดอัด เป็นเหมือนการปล่อยตัว ให้ไหลและล่องลอยไปตามสายน้ำ



ภาพที่ 4.22 ผังสรุปแนวเพลงดนตรี และประโยชน์ที่ให้การพัฒนารเด็ก



ภาพที่ 4.23 ภาพโดยรวมทั้งหมดของงาน (1)



ภาพที่ 4.24 ภาพโดยรวมทั้งหมดของงาน (2)



ภาพที่ 4.25 ภาพโดยรวมทั้งหมดของงาน (3)



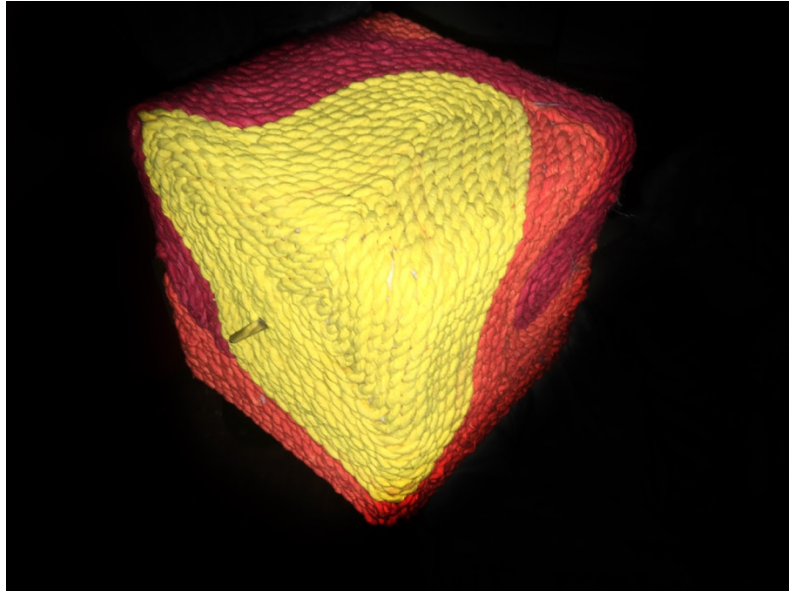
ภาพที่ 4.26 ภาพโดยรวมทั้งหมดของงาน (4)



ภาพที่ 4.27 ภาพการทำงาน (1)



ภาพที่ 4.28 ภาพการทำงาน (2)



ภาพที่ 4.29 ภาพชิ้นงาน (1)



ภาพที่ 4.30 ภาพชิ้นงาน (2)



ภาพที่ 4.31 ภาพชิ้นงาน (3)



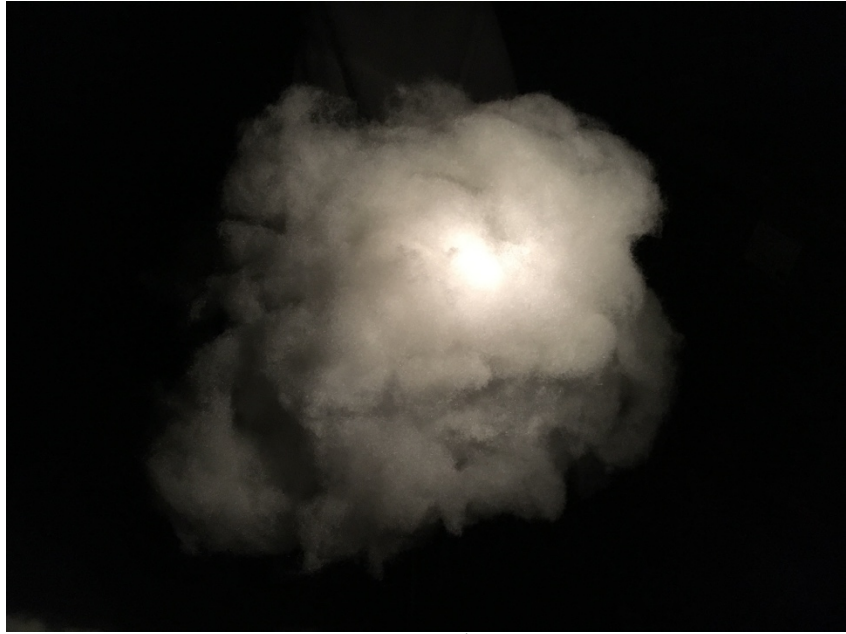
ภาพที่ 4.32 ภาพชิ้นงาน (4)



ภาพที่ 4.33 ภาพชิ้นงาน (5)



ภาพที่ 4.34 ภาพชิ้นงาน (6)



ภาพที่ 4.35 ภาพชิ้นงาน (7)



ภาพที่ 4.36 ภาพชิ้นงาน (8)



ภาพที่ 4.37 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (1)



ภาพที่ 4.38 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (2)



ภาพที่ 4.39 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (3)



ภาพที่ 4.40 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (4)



ภาพที่ 4.41 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (5)



ภาพที่ 4.42 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (6)



ภาพที่ 4.43 ภาพบรรยากาศในวันเปิดนิทรรศการ (5)

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการทดลอง

บทสรุปและการอภิปรายผลของการวิจัยเรื่อง “การศึกษาดนตรีกับการพัฒนาการของวัยเด็กตอนต้น” เป็นงานวิจัยที่เริ่มจากการศึกษาการพัฒนาการ คือการศึกษาเพื่อให้เข้าใจถึงกระบวนการเปลี่ยนแปลง และนำความรู้ต่างๆ ไปใช้ประโยชน์ในการควบคุมการเปลี่ยนแปลงให้ไปในทิศทางที่เหมาะสม รวมทั้งทำนายว่าการเปลี่ยนแปลงในอดีตและในอนาคตของบุคคลนั้นๆ จึงทำให้มีการศึกษาเรื่องนี้อย่างแพร่หลาย ทำให้เกิดทฤษฎีขึ้นว่า ทำอย่างไรให้ลูกน้อยของคุณมีพัฒนาการที่ดีแล้วในสังคมปัจจุบัน มักเป็นครอบครัวเล็กหรือครอบครัวที่มีพ่อแม่เด็วมากขึ้น มักทำให้ไม่เข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาตามวัย อีกทั้งยังมีค่านิยมความเชื่อเกี่ยวกับการพัฒนาการด้านต่างๆ ที่ผิดไปอีก โดยทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ เป็นวิจัยที่แสดงให้เห็นถึงการฟังดนตรีคลาสสิก มีช่วยในการพัฒนาการด้านสมอง แต่ทฤษฎีนี้ก็ยังไม่มีความน่าเชื่อถือมากนักว่าจะจะเป็นไปตามทฤษฎีที่ว่าหรือไม่ และได้เกิดข้อถกเถียงเกี่ยวกับทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ขึ้นอย่างมากมาย แต่ในทางกลับกันในประเทศไทยนั้นไม่ค่อยได้กล่าวถึงทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ ว่าไม่สามารถช่วยด้านพัฒนาการด้านสมองของลูกคุณได้ แต่กลับเกิดเป็นมายาคติให้กับเหล่าผู้ปกครอง ว่าการฟังดนตรีคลาสสิกนั้นจะช่วยให้ลูกมีพัฒนาการด้านสมองดีขึ้น ทำให้เกิดเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ในการขายหนังสือ เทป ซีดี คอร์สอบรม และเป็นการง่ายที่มันจะถูกคิดว่ามันช่วยพัฒนาการ อาจจะเพราะเป็นวิธีที่ง่ายที่ทำให้เด็กมีพัฒนาการเพียงแค่ผู้ปกครองซื้อ และนำมาเล่นเปิดให้ลูกๆ ฟังศึกษาจากทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ หลังจากศึกษาทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ ทำให้ได้เห็นถึงข้อเท็จเกี่ยวกับทฤษฎีโมสาร์ท จึงทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ ประกอบกับการใช้อารมณ์เข้ามาเป็นส่วนช่วยในการพัฒนาการเด็ก และการใช้การสัมผัสเข้ามาเป็นส่วนช่วยนั้นทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีกว่าการนั่งฟังเพลงโดยไม่ได้ทำอะไร

และการให้เด็กฟังเพลงการ์ตูนที่มีทำนองเพลงแบบสนุกสนาน ผลปรากฏว่าเด็กมีการเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลง และพยายามจะร้องเพลงตาม จึงทำให้ผู้วิจัยได้นำแนวทางเพลงนั้นมาประกอบกับการประพันธ์เพลงใหม่ โดยใช้ทำนองนั้นมาปรับเปลี่ยนเป็นเพลงแบบอิเล็กทรอนิกส์

5.2 อภิปรายผลการทดลอง

5.2.1 สรุปผลการทดลองผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 1

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเพลงที่ประพันธ์โดยโมสาร์ทชื่อเพลง the Sonata for Two Pianos in D major, K. 448 ที่เป็นเป็นเพลงที่ถูกใช้ในวิจัยครั้งแรกของการเกิดทฤษฎีโมสาร์ท เอฟเฟกต์ มา

ดัดแปลงในโปรแกรม Logic Pro X ให้เป็นเพลงอิเล็กทรอนิกส์ แต่เนื่องจากความยาวของตัวเพลงที่มีระยะเวลาประมาณ 12 นาที จึงทำให้การทำงานค่อนข้างช้าและใช้เวลานาน ประกอบกับเพลงเพลงนี้เป็นเพลงที่มีความเร็วพอสมควรทำให้การทำงานเป็นอิเล็กทรอนิกส์นั้นยังไม่ค่อยเห็นผลที่ชัดเจน

ผลงานครั้งนี้เลยไม่สามารถดึงเสียงที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ออกมาจริงๆได้ เนื่องจากยังไม่สามารถถอดเสียงให้ต่างออกไปจากเสียงเปียโน ทำให้ตัวเพลงมีเสียงแปร่งๆ และยังไม่เป็นที่พอใจมากนัก

5.2.2 สรุปผลการทดลองผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 2

ผลงานครั้งที่สองเป็นการศึกษาการประพันธ์เพลงใหม่ โดยอ้างอิงจาก Tone ของเพลงว่าแต่ละช่วงจะสามารถดึงอารมณ์แบบไหนออกมาได้บ้าง ครั้งนี้เป็นการใช้ตัวอิเล็กทรอนิกส์ล้วนๆและไม่ได้มีการอ้างอิงจากเพลงใดๆ เป็นเพียงการอ้างอิงตามทฤษฎีดนตรีว่าถ้าใช้เสียง major จะทำให้อารมณ์สนุกสนาน ประกอบกับการจัดอินสตรอลเลชัน โดยการใช้หุ่นแทนตัวเด็ก และมีการตกแต่งตัวดอกไม้เพื่อแสดงให้เห็นถึงอารมณ์เพลงในแต่ละอัน โดยใช้สีของดอกไม้เป็นตัวกำหนด

แต่ในผลงานครั้งนี้ไม่ได้พบปัญหาที่ตัวผลงานที่ประพันธ์ แต่เป็นตัวของการจัดอินสตรอลเลชัน ว่ายังสื่อถึงเด็กไม่มากพอ อีกทั้งการแทนด้วยดอกไม้จะทำให้ผู้ที่มาชมการศิลปะเข้าใจได้ยาก

5.2.3 สรุปผลการทดลองผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 3

ผลงานระยะสุดท้ายนั้นเป็นการรวบรวมข้อบกพร่องมาแก้ไขและทำใหม่ครั้งนี้ได้ประพันธ์เพลงเหมือนเดิมแต่ได้ประพันธ์ออกมาถึง 5 เพลงด้วยกัน และในการจัดอินสตรอลเลชันได้นำการสัมผัสเข้ามาร่วมให้ตัวงานเพลงด้วย เนื่องจากการสัมผัสนั้นมีส่วนช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการได้ไวขึ้น ทำให้กล้ามเนื้อมัดเล็กมีพัฒนาการ จากการหยิบจับและสัมผัส ครั้งนี้จึงเป็นการประพันธ์เพลงเรียบง่าย และเบาสบายเพื่อให้สอดคล้องกับตัววัสดุที่นำมาใช้ โดยใช้วัสดุที่มีความนิ่ม และสามารถพบได้ในชีวิตประจำวันของเด็ก ครั้งนี้จึงเป็นการแสดงงานที่สื่อให้เห็นถึงเด็กได้มากที่สุด และยังมีทำให้ผู้ชมได้ร่วมวาดรูปบนผนังเพื่อให้สื่อถึงการหยิบจับ และสัมผัสของเด็ก

การแสดงงานครั้งนี้จะเป็นผลดีมากขึ้นหากได้แสดงงานที่มีเด็กสามารถเข้ามาเป็นส่วนร่วมในผลงานได้ แต่ในการจัดงานครั้งนี้มีเพียงเด็กโตเท่านั้นที่มาร่วมงาน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากการศึกษา

เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับการพัฒนาการเด็ก จึงอยากให้แสดงในที่ที่เด็กสามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับงานได้

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารั้งต่อไป

เนื่องจากงานวิจัยในครั้งนี้ยังสามารถต่อยอดออกไปได้อีก โดยการนำไปทดลองกับแพทย์ที่
ศึกษาวิจัยด้านดนตรีบำบัด อาจจะได้ผลประโยชน์ต่อเด็กได้ไม่มากนัก

และในการวิจัยนี้ก็สามารถต่อยอดโดยการให้เด็กมีส่วนร่วมในการออกแบบเสียงได้
อีกด้วย ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการในด้านต่างๆเพิ่มขึ้นได้อีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

คมสันต์ วงศ์วรรณ. ดนตรีตะวันตก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2551

ฉลองรัฐ อินทรีย์. อิทธิพลของสิ่งต่างๆ ที่มีต่อการเจริญเติบโต และพัฒนาการของเด็ก 2528

ณรุทธ์ สุทธจิตต์. สังคีตนิยม ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2548

ดร.ศรีเรื่อน แก้วก้งวาล. จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย แนวคิดเชิงทฤษฎี-วัยเด็กตอนกลาง
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ 2549

สุรพงษ์ บุญนาค. ดนตรีแห่งชีวิต. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สารคดี. 2549

Don Campbell, “The Mozart Effect for Children,” HarperCollins e-books

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	ฐิติพร นาใจ
วันเดือนปีเกิด	19 มิถุนายน 2539
สถานที่เกิด	เชียงใหม่
ประวัติการศึกษา	พุทธศักราช 2551 ระดับประถมศึกษา โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย พุทธศักราช 2557 ระดับมัธยม โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย พุทธศักราช 2561 ระดับปริญญาตรี คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

