



รายงานโครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์
สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่ำ สำหรับเด็กและเยาวชน

รหัสโครงการ 4368094

โดย

ธิดิมา อ่องทอง

สังกัด วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

เดือน กันยายน ปี พ.ศ. 2567

งบประมาณสนับสนุนงานมูลฐาน (Fundamental Fund)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

จากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ชื่องานวิจัย การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน
 ผู้วิจัย นางสาวธิติมา อ่องทอง
 พ.ศ. 2566

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชนดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยการรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาและสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร การสำรวจข้อมูลภาคสนาม โดยใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา และนำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นสื่อ นวัตกรรมในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ผลจากการวิจัย พบว่า การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชนประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ เป็นการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรู้เรื่องศิลปะการแสดงละครรำสำหรับเด็กและเยาวชน ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ 2) การกำหนดและนำเสนอเนื้อหา มีการคัดเลือกและกำหนดเนื้อหาเชิงวิชาการโดยสอดคล้องกับทฤษฎีทางนาฏศิลป์ที่ใช้ในการแสดงละครรำผ่านภาพวาดประกอบด้วย 9 หัวข้อ ได้แก่ ละครรำ ละครชาตรี ละครนอก ละครใน อาวุธที่ปรากฏในการแสดงละครรำ เครื่องใช้ในการแสดงละครรำ จารัตในการแสดงละครรำ การฝึกหัดละครรำ และภาษาท่าเบี่ยงต้น โดยนำเสนอเนื้อหาผ่านข้อความ ภาพ และสัญลักษณ์ 3) การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ ใช้แนวคิดเชิงอนุรักษ์ร่วมกับแนวคิดความงามทางด้านทัศนศิลป์ในการนำเสนอภาพและข้อความที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงละครรำให้มีความถูกต้องตามรูปแบบและจารีตของการแสดง ตลอดจนเพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ประกอบด้วยการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบ การคัดเลือกรูปแบบอักษร สีที่ใช้ในการออกแบบ และการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ 4) การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้เป็นช่องทางในการอ่านที่สามารถใช้งานได้ทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยมีฟังก์ชันการใช้งานที่อำนวยความสะดวกในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลาย ใช้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สะดวก รวดเร็ว และทบทวนความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด

คำสำคัญ: นวัตกรรมการเรียนรู้, หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, ละครรำ, เด็ก, เยาวชน, นาฏศิลป์ไทย

Title	The Creation of learning Innovation titled “Lakorn-Ram” for Children and Youths
Researcher	Miss Thitima Ongthong
Year	2023

Abstract

This study aimed to create a learning innovation titled “Lakorn- Ram” for children and youths. The study was conducted using qualitative research criteria, such as gathering information from the study and documents, including the on-site surveying. The researcher analyzed the content of the information and created the innovation medium as the electronic book or e-book.

The research found that the creation of learning innovation titled “Lakorn-Ram” for children and youths comprised of 4 elements such as 1) the definition of concept and ideal for creating the learning innovation which enhanced the knowledge about the performing arts called “Ram” for children and youths through the creative electronic book (e-Book) media; 2) the definition and the presentation of the content that were selected and designed the academic content by presenting Thai dance movements used in the Lakorn-Ram through the drawings of 9 topics, for example, Lakorn-Ram, Lakorn-Chatthree, Lakorn Nok, Lakorn Nai, and the basic gesture languages, these were presenting through the texts, pictures and symbols; 3) the design of the e-book's elements combining the conservative aspect and the visual arts concept to present pictures and contexts about Lakorn-Ram performance according to the performance’s rites and tradition, as well as attracting readers with the design of illustrations, styles of the alphabet, colours, and other art elements; and 4) publishing e-Book and establishing compatible approach that provide the readers online and offline accesses which facilitated various e-Book readings and made the convenient way to learn and repeat by themselves freely, fast and unlimitedly.

Keywords: Learning Innovation, E-Book, Lakorn-Ram, Children, Youths, Thai Dance

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์จากผู้เชี่ยวชาญจากหลากหลายสาขาวิชา และขอขอบคุณทุนทุนการวิจัยของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่ได้รับจัดสรรงบประมาณจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ประจำปีงบประมาณ 2566

กราบขอบพระคุณท่านศิลปินแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ นายประเมษฐ์ บุญยะชัย ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก รองศาสตราจารย์ ดร.สมภพ เขียวมณี กราบขอบพระคุณ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์และการสร้างสรรค์สื่อวัฒนธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต.หญิง ดร.ชัชฎาภา วัฒนธรรม และผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเมธ พัดเอี่ยม ที่ให้ความอนุเคราะห์ประเมิน ตรวจสอบ ให้คำแนะนำ และข้อแก้ไขอันเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินการและพัฒนากิจการผลงานวิจัยฉบับนี้

กราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิ ครู และอาจารย์ทางด้านนาฏศิลป์ ด้านทัศนศิลป์ และด้านการสร้างสรรค์สื่อวัฒนธรรมทุกท่านที่กรุณาให้สัมภาษณ์ข้อมูลความรู้ และความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้

ท้ายนี้หากงานผลงานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แม้เพียงเล็กน้อยต่อการศึกษาและการพัฒนา งานวิจัยทางด้านนาฏศิลป์ ผู้วิจัยขออุทิศความดีแก่บิดา มารดา และครอบครัว ผู้ที่คอยให้กำลังใจ ช่วยเหลือและสนับสนุนตลอดมา

ธิติมา อ่องทอง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	3
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	3
1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
1.5 สมมติฐานในการวิจัย.....	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
1.7 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	5
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
2.1 เด็กและเยาวชน.....	9
2.2 การสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน.....	15
2.3 การสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์.....	22
2.4 ศิลปการแสดงละครรำ.....	30
2.5 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	61
2.6 ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง.....	69
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	75
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	78
3.1 รูปแบบวิธีการวิจัย.....	79
3.2 การศึกษาและรวบรวมข้อมูล.....	79

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3 แหล่งที่มาข้อมูล.....	80
3.4 เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	81
3.5 กลุ่มประชากรและวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	85
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	88
3.7 แผนการดำเนินการวิจัย.....	89
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	91
4.1 ผลการสร้างสรรค่นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่า สำหรับเด็กและเยาวชน.....	92
4.2 ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่า สำหรับเด็กและ เยาวชน.....	124
บทที่ 5 บทสรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	130
5.1 สรุปการวิจัยการสร้างสรรค่นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็ก และเยาวชน.....	132
5.2 อภิปรายผล.....	135
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	137
รายการอ้างอิง.....	139
บุคลากรกรม.....	144
ภาคผนวก.....	145
ภาคผนวก ก หนังสือรับรองจริยธรรมในมนุษย์.....	146
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 1 (แบบสัมภาษณ์).....	149
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 2 (แบบประเมินคุณภาพ นวัตกรรมฯ).....	159
ภาคผนวก ง หนังสือขอความอนุเคราะห์ในการวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	163
ประวัติผู้วิจัย.....	168

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	4
ภาพที่ 2 แผนภาพแสดงเนื้อหาที่ปรากฏในนวัตกรรมฯ.....	96
ภาพที่ 3 ภาพวาดที่แสดงถึงการปฏิบัติทำรำที่เป็นทำนาฏยศัพท์ (1).....	98
ภาพที่ 4 ภาพวาดที่แสดงถึงการปฏิบัติทำรำที่เป็นทำนาฏยศัพท์ (2).....	99
ภาพที่ 5 ภาพวาดที่แสดงถึงการปฏิบัติทำรำที่เป็นภาษาท่า.....	100
ภาพที่ 6 ภาพวาดที่แสดงถึงการปฏิบัติทำรำเฉพาะของตัวละครที่เป็นสัตว์.....	101
ภาพที่ 7 ภาพวาดที่แสดงถึงกระบวนการรับหรือต่อสู้อ และการขึ้นลอย.....	102
ภาพที่ 8 การสร้างสรรค์ภาพตัวละคร.....	106
ภาพที่ 9 การสร้างสรรค์และพัฒนารูปแบบใบหน้าภาพตัวละคร.....	107
ภาพที่ 10 รูปแบบใบหน้าตัวละครมนุษย์ และตัวละครที่สวมศีรษะ.....	107
ภาพที่ 11 การสร้างสรรค์ภาพคน.....	107
ภาพที่ 12 การร่างภาพลายเส้นด้วยดินสอ (1) และการร่างภาพด้วยโปรแกรม Procreate (2) การลงสีภาพและเก็บรายละเอียดด้วยโปรแกรม Procreate (3,4).....	108
ภาพที่ 13 การสร้างสรรค์ภาพฉากหรือสถานที่.....	109
ภาพที่ 14 การสร้างสรรค์ภาพหุ่นนิ่ง.....	110
ภาพที่ 15 การสร้างสรรค์ภาพสัญลักษณ์.....	111
ภาพที่ 16 รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ส่วนหัวเรื่อง ส่วนหัวเรื่องย่อย และส่วนของเนื้อหา.....	112
ภาพที่ 17 ตัวอย่างการใช้สีวรรณะร้อนในการออกแบบ.....	113
ภาพที่ 18 ตัวอย่างการใช้สีวรรณะเย็นในการออกแบบ.....	114
ภาพที่ 19 ตัวอย่างการใช้สีพาสเทล (Pastel) ในการออกแบบ.....	114
ภาพที่ 20 การออกแบบรูปทรงที่เป็นจุดเด่นของภาพ.....	115
ภาพที่ 21 การออกแบบรูปร่าง รูปทรง ข้อความ ที่มีการนำมาใกล้ชิดกันเพื่อเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ของเนื้อหา.....	116
ภาพที่ 22 การออกแบบโดยใช้การเป็นตัวกลาง (Transition) ที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกันด้วย การใช้สีขาวในทุกสัญลักษณ์.....	117
ภาพที่ 23 การออกแบบโดยใช้ความหลากหลาย (Variety).....	118

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่ 24 การออกแบบความกลมกลืน (Harmony) ของสีที่มีการแบ่งสัดส่วนสีโทนร้อนและ โทนเย็นอย่างลงตัว.....	119
ภาพที่ 25 การออกแบบความขัดแย้ง (Contrast) ของสีที่มีการแบ่งสัดส่วนสีโทนร้อนตัดกับ สีโทนเย็นอย่างชัดเจน.....	120
ภาพที่ 26 การออกแบบด้วยการจัดภาพแบบสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน (Symmetrical balance).....	121
ภาพที่ 27 การออกแบบด้วยการจัดภาพแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน (Asymmetrical balance).....	121
ภาพที่ 28 คำแนะนำการใช้หนังสือ.....	123



สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 แผนการดำเนินการวิจัย.....	89
ตารางที่ 2 ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ละครร่า สำหรับเด็กและ เยาวชน.....	124
ตารางที่ 3 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิต่อผลงาน ต้นแบบ.....	127



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามอิทธิพลของพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีที่มีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็วจำกัด และเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนซึ่งอยู่ในวัยเรียนให้เกิดเปลี่ยนแปลงไปด้วย การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบันได้นำมาใช้ในการศึกษามากขึ้นเนื่องจากทำให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่สามารถสร้างความสนใจ และมีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยอยู่เสมอ กล่าวได้ว่าเป็นเรื่องใหม่ที่ท้าทายและดึงดูดความสนใจสำหรับวัยเรียนในยุคนี้ได้เป็นอย่างดี และในปัจจุบันสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคระบาดไวรัสโควิด 19 ทำให้รูปแบบการเรียนรู้ได้ปรับเปลี่ยนมาเป็นรูปแบบของออนไลน์มากขึ้นจึงเกิดเป็นการเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัดและกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนมีการตื่นตัวและให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน

ในปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ในการเรียนจนเกิดเป็นสื่อสร้างสรรค์สำหรับการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะสื่อสร้างสรรค์ประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) ซึ่งเป็นสื่อที่มีการสร้างหรือพัฒนาขึ้นโดยใช้ควบคู่กับเครื่องมืออุปกรณ์ทางเทคโนโลยี มีความเหมาะสมกับผู้ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี เนื่องจากเป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ มีความชอบเทคโนโลยีในการสื่อสาร (เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม, 2559: 42) และรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ความนิยมอย่างมากรูปแบบหนึ่งคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ที่ปัจจุบันได้พัฒนาให้มีการใช้งานที่มีความน่าใช้ที่มากกว่าการอ่านบนอุปกรณ์เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์เพียงอย่างเดียว ดังที่ เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม ได้กล่าวไว้ว่า ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาจะชอบการอ่านผ่านโทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนต่าง ๆ โดยเฉพาะในเรื่องที่ตนเองสนใจ จะทำให้เกิดการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ อยากรู้อยากเห็นได้เป็นอย่างดี อีกทั้งสามารถส่งเสริมนิสัยรักการซึ่งแตกต่างจากหนังสือในห้องเรียนที่มีเพียงเนื้อหาและภาพประกอบ แต่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้สามารถใส่ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว คลิปวิดีโอ รวมถึงการเชื่อมโยงไปยังอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ได้ความรู้อย่างครบถ้วนเป็นการพัฒนารูปแบบสื่อการศึกษาใหม่เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้รวดเร็วและสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น (เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม, 2559: 44)

เพื่อให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ในยุทธศาสตร์ที่ 2 การวิจัย การสร้างผลงานสร้างสรรค์ต่อยอดงานศิลปบนพื้นฐานเอกลักษณ์ของท้องถิ่นและความเป็นไทย และเผยแพร่ผลงานในระดับชาติและนานาชาติ ยุทธศาสตร์ที่ 3 การบริการวิชาการด้านศิลปวัฒนธรรมทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติและนานาชาติ และประเด็นในยุทธศาสตร์ที่ 4 การสืบสานศิลปวัฒนธรรมและสร้างเสริมคุณค่าทางสังคมและมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับท้องถิ่นและประเทศชาติด้วยทุนทาง

วัฒนธรรม ซึ่งมีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ พ.ศ.2561-2580 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ในประเด็นการปรับเปลี่ยนค่านิยมและวัฒนธรรม ได้มุ่งเน้นให้สถาบันทางสังคมร่วมปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมที่พึงประสงค์ โดยใช้สื่อและสื่อสารมวลชนในการปลูกฝังค่านิยมและวัฒนธรรมของคนในสังคมไทย ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะส่งเสริมความรู้ทางด้านศิลปวัฒนธรรมให้กับเด็กและเยาวชน ในเรื่อง “ละครรำ” ซึ่งเป็นศิลปการแสดงที่ใช้การรำรำเพื่อดำเนินเรื่องราว ประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงที่มีความงดงาม ประณีต แต่งไว้อย่างคุณค่า และภูมิปัญญาของบรมครูทางด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย ดังที่หนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ ได้กล่าวไว้ว่า “ละครรำ เป็นศิลปการแสดงชั้นสูง ซึ่งมีความประณีตงดงาม บ่งบอกถึงปรีชาสามารถของคนไทย เด็กและเยาวชนทั้งหลายจึงสมควรที่จะศึกษา และเรียนรู้เพื่ออนุรักษ์วัฒนธรรมของชาติให้ยั่งยืนสืบไป” และ “เยาวชนควรสนใจศึกษาละครรำ ซึ่งเป็นแหล่งรวมศิลปะชั้นสูง ทั้งนาฏศิลป์ วรรณศิลป์ และดุริยางคศิลป์ เมื่อศึกษาอย่างลึกซึ้ง นอกจากจะได้รับความบันเทิงแล้ว ยังก่อให้เกิดความภาคภูมิใจที่บรรพบุรุษได้สร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมสืบทอดเป็นมรดกอันล้ำค่าตลอดมา” (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เล่ม 23, 2541) นอกจากนี้ เนื้อหาเกี่ยวกับละครไทยยังเป็นเนื้อหาที่ได้บรรจุให้อยู่ในการจัดการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระวิชานาฏศิลป์ ระดับมัธยมศึกษา และในการจัดการเรียนการสอนของวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ทั้ง 12 แห่งทั่วประเทศไทย ในหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ปรับปรุง 2562) และหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาศิลปกรรม อีกด้วย กล่าวได้ว่า ความรู้ด้านการละครไทยซึ่งหมายความรวมถึงละครรำนั้นมีความสำคัญและจำเป็นต้องมีการจัดการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนทั่วประเทศไทย

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับการแสดงละครรำสำหรับเด็กและเยาวชน โดยมีการบูรณาการความรู้เรื่องละครรำกับการสร้างสรรค์สื่อเทคโนโลยี และศาสตร์ทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับคุณค่าของละครรำ ประเภทวิวัฒนาการ และองค์ประกอบการแสดง โดยมีการสร้างสรรค์ภาพวาดศิลปะไทยร่วมสมัยขึ้นใหม่ทั้งหมดประกอบกับการบรรยายเนื้อหาด้วยข้อความภาษาเขียน โดยการจัดวางองค์ประกอบของภาพและข้อความแบบอินโฟกราฟิกเพื่อง่ายต่อการจดจำ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้สามารถที่จะเป็นสื่อที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนได้รับรู้ถึงศิลปการแสดงของชาติที่สำคัญ สามารถใช้สำหรับเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สะดวก รวดเร็ว และทบทวนความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด

1.2 วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครจำลอง” สำหรับเด็กและเยาวชน
- 2.2 เพื่อประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครจำลอง” สำหรับเด็กและเยาวชน

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

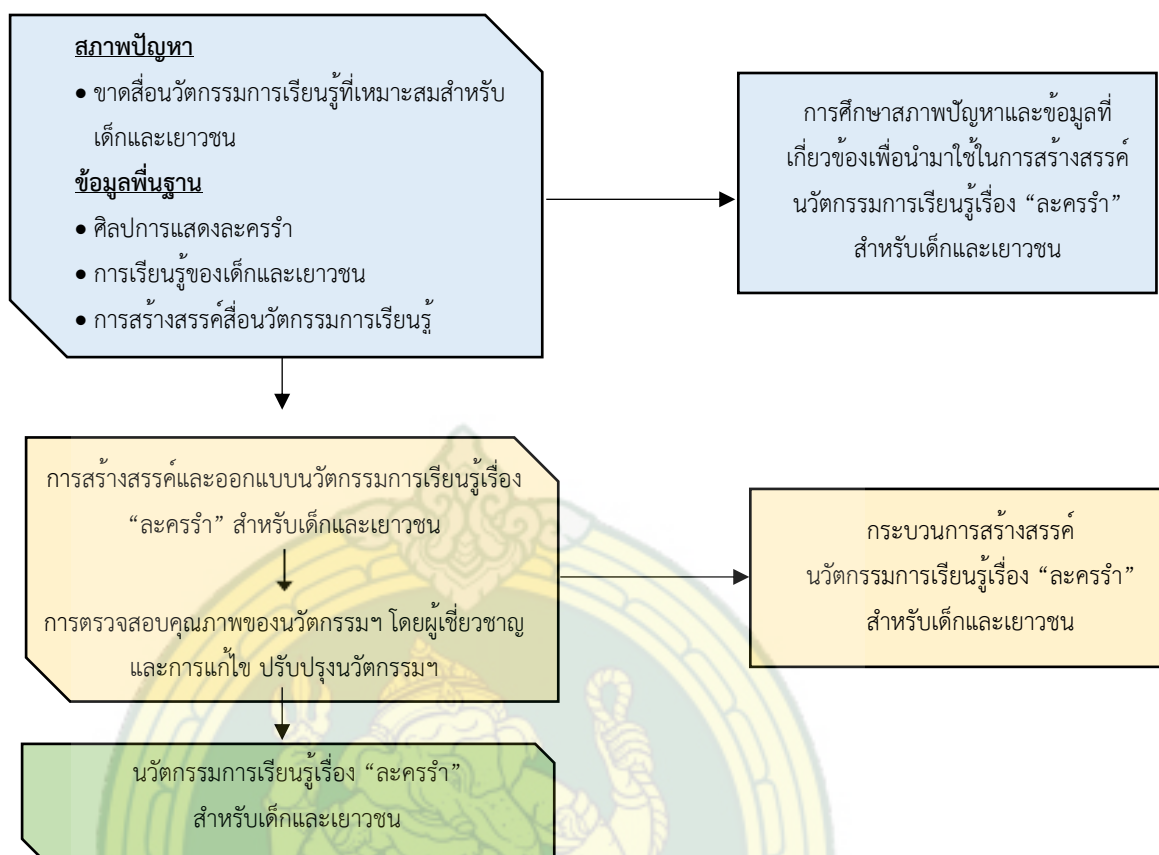
การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครจำลอง สำหรับเด็กและเยาวชน” ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยเพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาที่ตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยไว้ดังต่อไปนี้

1.3.1 การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครจำลอง สำหรับเด็กและเยาวชน เป็นการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เรื่อง “ละครจำลอง” อันเป็นศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญของชาติให้กับกลุ่มเด็กและเยาวชน และส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนไทยตระหนักถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมของการแสดงละครจำลอง โดยไม่ได้มีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความรู้หรือเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1.3.2 การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครจำลอง สำหรับเด็กและเยาวชน เป็นการทดลองสร้างสรรค์ต้นแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี โดยมีการวัดประเมินคุณภาพของต้นแบบนวัตกรรมการฯ โดยผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้ ซึ่งการวิจัยฉบับนี้มีระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 1 ปี

1.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครจำลอง สำหรับเด็กและเยาวชน” ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สภาพปัญหาและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับละครจำลอง การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ ตลอดจนองค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรม และนำข้อมูลที่ได้มา กำหนดเนื้อหาและออกแบบสร้างสรรค์องค์ประกอบ ตลอดจนมีการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีคุณภาพ เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้



ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : อธิมา อ่องทอง, 2566

1.5 สมมติฐานในการวิจัย

5.1 การสร้างสรรค์วีดิกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่ำ สำหรับเด็กและเยาวชน สามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมีความเหมาะสมกับเด็กและเยาวชนที่ โดยมีคุณภาพของผลงานอยู่ในระดับมาก

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.6.1 สื่ออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง สื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ประกอบด้วยองค์ความรู้เชิงวิชาการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับศิลปการแสดงละครร่ำ โดยมีการบรรยายด้วยข้อความ ประกอบภาพวาดที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่จากแนวคิดศิลปะไทยร่วมสมัย และการใช้ทัศนสัญลักษณ์หรือการสื่อความหมายในรูปแบบของแผนที่ แผนภูมิ การ์ตูน หรือเครื่องหมายต่าง ๆ เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

1.6.2 ละครร่ำ หมายถึง ชุดข้อมูลความรู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปการแสดงละครร่ำ ประกอบด้วย เนื้อหาเกี่ยวกับ ความหมายของละครร่ำ ประเภทของละครร่ำ ละครชาตรี ละครนอก ละครใน อาวูร ที่ปรากฏในการแสดงละครร่ำ เครื่องโรงในการแสดงละครร่ำ การฝึกหัดละครร่ำ ภาษาท่าเบื้องต้น และจารีตในการแสดงละครร่ำ

1.6.3 เด็กและเยาวชน หมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 13-18 ปี ที่กำลังศึกษาในระดับ มัธยมศึกษาปีที่ 1-6

1.7 วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Medthods) ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยผู้วิจัยใช้รูปแบบ การวิจัยเชิงคุณภาพในกระบวนการศึกษาค้นคว้าโดยการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ การศึกษา จากเอกสารและสื่อสารสนเทศ และการสำรวจข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกต การ สัมมนาหรือการประชุมวิชาการ และนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการประกอบการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนมี การตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนา แก้ไข และปรับปรุงให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ และการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โดยเด็กและเยาวชน โดยมีขั้นตอนในการดำเนินงานวิจัย ดังต่อไปนี้

1) การศึกษาและรวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ข้อมูลศิลปการแสดงละครร่ำ การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน และสื่อ นวัตกรรมการเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยวิธีการดังนี้

- การศึกษาข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และสื่อสารสนเทศ
- การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย
- การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์
- การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ นวัตกรรมการเรียนรู้
- การสังเกตการจัดเรียนการสอนและการจัดทำสื่อสำหรับเด็กและเยาวชน

2) การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่ำ สำหรับเด็กและเยาวชนประกอบด้วย วิธีการดังนี้

- การออกแบบและสร้างต้นแบบนวัตกรรมฯ
- การตรวจสอบคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมฯ โดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านสื่อ นวัตกรรมการเรียนรู้
- การแก้และปรับปรุงต้นแบบนวัตกรรมฯ

3) การสรุปผลการวิจัย และการจัดทำรายงานการวิจัย

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 ได้ชุดความรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ในรูปแบบของนวัตกรรมการเรียนรู้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

1.8.2 ได้หลักการและแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมสำหรับสำหรับเด็กและเยาวชน

1.8.3 เด็กและเยาวชนสามารถที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับการแสดงละครรำได้ด้วยตนเอง และเป็นการปลูกฝังและส่งเสริมให้เห็นความสำคัญและคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทย

1.8.4 นักศึกษา ครูผู้สอน และนักวิชาการสามารถศึกษาหรือนำชุดความรู้ หลักการ และแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมสำหรับสำหรับเด็กและเยาวชนที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนางานวิจัยที่เกี่ยวข้องของตนเองในอนาคตได้



บทที่ 2

เอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาและค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน การสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ศิลปะการแสดงละครเวที แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์

2.1 เด็กและเยาวชน

- 2.1.1 ลักษณะของเด็กและเยาวชน
- 2.1.2 พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน
- 2.1.3 สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

2.2 การสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน

- 2.2.1 การวางเนื้อหาหรือการออกแบบสารสำหรับเด็กและเยาวชน
- 2.2.2 การออกแบบภาพประกอบสำหรับเด็กและเยาวชน
- 2.2.3 องค์ประกอบในการออกแบบและรูปแบบหนังสือ

2.3 การสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

- 2.3.1 ความหมายและประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 2.3.2 ประโยชน์และการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์
- 2.3.3 แนวทางการสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กและเยาวชน

2.4 ศิลปะการแสดงละครเวที

- 2.4.1 ความหมายของ “ละครเวที”
- 2.4.2 ประเภทของละครเวที
- 2.4.3 ละครชาตรี
- 2.4.4 ละครนอก
- 2.4.5 ละครใน
- 2.4.6 อาวุธที่ปรากฏในการแสดงละครเวที
- 2.4.7 เครื่องโรงในการแสดงละครเวที
- 2.4.8 การฝึกหัดละครเวที
- 2.4.9 ภาษาท่าเบี่ยงต้น
- 2.4.10 จารีตในการแสดงละครเวที

2.5 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 หลักการและแนวคิดของอินโฟกราฟิก (Infographic) กับการเรียนรู้

2.5.2 แนวคิดการจัดองค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ

2.6 ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง



2.1 เด็กและเยาวชน

2.1.1 ลักษณะของเด็กและเยาวชน

ตามพระราชบัญญัติจัดตั้งศาลเยาวชนและครอบครัว และวิธีพิจารณาคดีเยาวชนและ ครอบครัว พุทธศักราช 2553 มาตรา 4 ได้บัญญัติไว้ว่า

“เด็ก หมายถึง บุคคลอายุตั้งแต่ 10 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี บริบูรณ์ และเยาวชน หมายถึง บุคคลอายุตั้งแต่ 15 ปี บริบูรณ์ แต่ยังไม่ถึง 18 ปี บริบูรณ์ แต่ถ้าเด็กที่อายุต่ำกว่า 10 ปี กระทำผิดอันกฎหมายบัญญัติเป็นความผิด เด็กนั้นไม่ต้องรับโทษ (ประมวลกฎหมายอาญา พุทธศักราช 2499 มาตรา 73) ทั้งนี้ด้วยเหตุผลที่ว่า เด็กที่มีอายุไม่ถึง 10 ปี ซึ่งยังไม่บรรลุนิติภาวะเพียงพอที่จะแยกแยะว่าอะไรผิดและอะไรถูก” (สุชา จันทรเฒ, 2533: 3-4)

ความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายถึงเยาวชนไว้ว่า

เยาวชน หมายถึง บุคคลที่มีอายุเกิน 14 ปีบริบูรณ์แต่ยังไม่ถึง 18 ปีบริบูรณ์ และไม่ใช่ผู้บรรลุนิติภาวะแล้ว จากการจดทะเบียนสมรส ในทางกฎหมายก็ถือว่าบุคคลที่มีอายุระหว่างนี้เป็นเยาวชนและหากต้องระวางโทษก็จะพิจารณาโทษแตกต่างกันจากผู้ใหญ่ แต่ในประเทศไทยคนส่วนใหญ่มักเข้าใจกันว่า เยาวชนมีช่วงอายุระหว่าง 13 – 15 ปี เพราะเป็นช่วงเริ่มต้นของช่วงรอยต่อจากระดับชั้นเรียนประถมเป็นมัธยมและปลายช่วงของการจบปริญญาตรีแล้ว (ราชบัณฑิตยสถาน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2525: 673)

เด็กและเยาวชนถือว่าเป็นทรัพยากรที่สำคัญของประเทศ เพราะเด็กและเยาวชนในวันนี้ก็คือผู้ใหญ่ที่จะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาประเทศในอนาคต นอกจากนี้ยังต้องเป็นผู้สืบทอด มรดกวัฒนธรรม และภูมิปัญญาจากคนรุ่นก่อน เป็นผู้ที่กำลังจะก้าวขึ้นมามีบทบาททางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองอย่างมากในระยะเวลาย้อนไกล ดังนั้นการส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชน อย่างถูกต้องเหมาะสมจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่ง (วรทยา พรหมสุนทร, 2555: 2)

จากการศึกษาจากศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับความของเด็กและเยาวชน สรุปได้ว่า เด็ก หมายถึง บุคคลอายุตั้งแต่ 10 ปี บริบูรณ์ แต่ไม่เกิน 15 ปี บริบูรณ์ เยาวชนหมายถึง ผู้ที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี ที่เป็นทรัพยากรที่สำคัญของประเทศ เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนา สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม ดังนั้นการส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชน ถือว่าเป็นเรื่องสำคัญ เนื่องจากเด็กและเยาวชนจะเป็นผู้ที่เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งที่จะพัฒนาประเทศให้ก้าวหน้าต่อไป

2.1.2 พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน

การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนจะมีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีความสามารถในการคิด สามารถรับรู้สิ่งต่างๆได้ตามความเป็นจริง ธรรมชาติของเด็กและเยาวชนตามที่ เชษฐพงศ์ รอดฤดี กล่าวไว้ว่า

เด็กในวัยนี้จะเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ มีความอยากรู้ อยากลอง ชอบที่จะซักถามเมื่อตนเองเกิดความสงสัย ชอบที่จะเรียนรู้ผ่านเหตุการณ์จริง มีความสนใจในการอ่าน การพูด มีความคิดเป็นของตนเอง มีจินตนาการ และมีความสนใจที่จะทำกิจกรรมหลายอย่างผ่านการเล่น รวมทั้งเด็กในวัยนี้ชอบที่จะแสดงความสามารถของตนเองให้เป็นที่ยอมรับจากเพื่อน ทำให้เกิดภาคภูมิใจในตนเอง สิ่งเหล่านี้ผลักดันให้เด็กมีความสนใจในการทำกิจกรรมหลายอย่าง พยายามที่จะทำให้ดี พยายามทำสิ่งที่ท้าทายให้สำเร็จเพื่อให้ตนเองรู้สึกภาคภูมิใจในตนเอง (เชษฐพงศ์ รอดฤดี, 2562: 1)

ตามมาตรา 22 ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ ให้ความสำคัญกับการจัดการศึกษา โดยต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความรู้ ความสามารถและสามารถที่จะพัฒนาตนเองได้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญหรือ “Child-Centered” ผู้ที่ริเริ่มใช้คำนี้เป็นครั้งแรกคือ คาร์ล โรเจอร์ (Carl R. Rogers) ที่เขียนไว้ในหนังสือ Freedom to Learn โดยมีความเชื่อว่าผู้เรียนควรมีความสุขกับการเรียนรู้ได้อย่างเป็นอิสระ (พรทิพย์ แข็งขัน และ สมใจ ตั้งปณิธานสุข, 2554: 7)

ปัจจุบันการศึกษาไทยเข้าสู่การศึกษาในศตวรรษที่ 21 เป็นการศึกษาที่เน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีสมรรถนะที่ต้องการของสังคม เรียนรู้ตามสภาพความเป็นจริง โดยที่จะต้องข้ามสาระวิชาไปสู่การเรียนรู้ มีทักษะในการดำรงชีวิต ดังนั้น ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องมีทักษะที่สำคัญเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทั้งหมด 3 ด้านคือ ทักษะชีวิตและการทำงาน ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม และทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี ซึ่งทักษะเหล่านี้มีความสำคัญอย่างยิ่งที่ต้องให้นักเรียนเตรียมพร้อมสู่การทำงานของโลกปัจจุบันที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม อันเป็นรากฐานของความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์และความพร้อมจะขับเคลื่อนและยกระดับการศึกษาเพื่อพัฒนาประเทศให้มีความก้าวหน้าต่อไป (วิจารณ์ พานิชย์, 2556: 15)

2.1.3 สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน

การจัดการศึกษาในปัจจุบันได้มีการพัฒนา และเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ด้วยสื่อ เทคโนโลยี และสารสนเทศ ส่งผลให้บทบาทของครูผู้สอนเปลี่ยนไปจากผู้ให้ความรู้มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) หรือเป็นผู้เตรียมประสบการณ์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ตาม วัตถุประสงค์ที่ผู้สอนกำหนด สื่อการเรียนรู้จึงเป็นกุญแจสำคัญในการเชื่อมโยงกระบวนการเรียนรู้ ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนเข้าด้วยกัน ดังนั้นก่อนที่จะนำไปใช้ ผู้สอนจำเป็นต้องคำนึงถึงลักษณะ และคุณสมบัติของสื่อให้เหมาะสม ตลอดจนความถูกต้องของเนื้อหา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.3.1 ความหมายของสื่อการเรียนรู้

นักการศึกษาได้บัญญัติคำว่า “Instructional Media” ในภาษาไทย คือ สื่อการเรียน การสอน สื่อการสอน สื่อการเรียนรู้สื่อการศึกษา ซึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้คำว่า “นวัตกรรม การเรียนรู้”

คำว่า “สื่อ” (Media) เป็นคำที่มาจากภาษาละตินว่า “Medium” แปลว่า “ระหว่าง” หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในกระบวนการเรียนรู้นั้นก็จะเรียกสื่อชิ้นนั้นว่า “สื่อการเรียนรู้” (Instruction Media) (กิดานันท์ มลิทอง, 2543: 79) โดยสื่อการเรียนรู้ นั้น จะเป็นตัวกลางที่ช่วยนำ และถ่ายทอดความรู้ จากผู้สอน หรือแหล่งความรู้ไปยังผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และบรรลุตามวัตถุประสงค์ การเรียนรู้ที่ผู้สอนกำหนดไว้ได้ (ชูเกียรติ โพธิ์มัน, 2540: 72) ดังนั้น สื่อการเรียนรู้จึงเป็นกุญแจสำคัญในการวางแผน และการสอนเชิงระบบ อันประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ เทคนิควิธีการ และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ เจตคติต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สุกัญญา นิমানันท์, 2545: 11) โดยเฉพาะปัจจุบันสื่อการเรียนรู้ได้มีการพัฒนา และเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เนื่องจากความก้าวหน้าทาง วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีจึงทำให้การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนมีความแตกต่างไปจากเดิม เนื่องจากผู้สอนสามารถเลือกใช้ หรือออกแบบ และพัฒนาสื่อการเรียนรู้รูปแบบต่าง ๆ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสมกับวัย และประสบการณ์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.3.2 คุณค่าและความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งผู้สอนมีจุดมุ่งหมายเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้เรียนให้ เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ สื่อการเรียนรู้จัดเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ ง่ายและดีขึ้นโดยคุณค่าและความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ มีดังนี้

1) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว และมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้มากขึ้น

2) ช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหรือบรรลุมิติคุณประสงคตามทีผู้สอนตั้งไว้ได้ทั้งนี้ เพราะสื่อการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้สอน และให้ผู้เรียนค้นพบ กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองจากการฝึกปฏิบัติผ่านประสบการณ์ทางตรงและประสบการณ์ทางอ้อม

3) ช่วยให้ผู้เรียนเห็นความสัมพันธ์ของเนื้อหาวิชาที่เรียน ด้วยการเชื่อมโยงสิ่งที่เป็น รูปธรรมไปสู่นามธรรม เกิดเป็นความคิดรวบยอดเรื่องทีผู้สอนต้องการจะสื่อได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้เรียน มีแรงจูงใจในการเรียนรู้อยิ่งขึ้น

4) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ทำให้ผู้เรียนจดจำเนื้อหาได้ รวดเร็ว และแม่นยำยิ่งขึ้นโดยไม่ต้องอาศัยคำอธิบาย ตลอดจนสามารถนำไปบูรณาการและเชื่อมโยงกับ ความรู้เดิมเกิดเป็นความรู้ใหม่ได้

5) ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและเกิดความหมายในการเรียนรู้นั้น ๆ เนื่องจากการส่งเสริม ให้ผู้เรียนทีมีระดับสติปัญญาแตกต่างกันเข้าใจเนื้อหาที่เรียนเช่นเดียวกัน (กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล, 2562: 12-13)

ทั้งนี้สื่อการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนรู้เนื่องจากเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดเนื้อหา จาก ผู้สอนไปยังผู้เรียน หรือเป็นสื่อทีผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นสื่อการเรียนรู้จึงมีคุณค่า และ ความสำคัญต่อผู้สอนและผู้เรียน (กิดานันท์ มลิทอง, 2548: 108-109) ดังนี้

1) คุณค่าและความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ทีมีต่อผู้สอน

- ช่วยแบ่งเบาภาระของผู้สอนในด้านการเตรียมการสอน หรือเนื้อหาการสอน โดยจัดให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาจากสื่อการเรียนรู้ เช่น การใช้บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน

- ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ทีน่าสนใจ แทนทีจะฟังผู้สอนบรรยายอย่าง เดียว ผู้เรียนจะได้เห็นผู้สอนใช้สื่อการเรียนรู้ประกอบการบรรยายทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจมากขึ้น

- ช่วยสร้างความมั่นใจการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้สอนมากขึ้น เช่น กรณีผู้สอนจำ เนื้อหาหรือลำดับการจัดการเรียนรู้ไม่ได้ ผู้สอนอาจดูได้จากสื่อทีเตรียมมา หรือในกรณีทีผู้สอน พูดไม่เก่ง หรือเพิ่งเริ่มต้นการเป็นผู้สอน สื่อการเรียนรู้จะช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้สอน

- ช่วยกระตุ้นให้ผู้สอนตื่นตัวอยู่เสมอในการเตรียมการผลิต เลือกลง หรือจัดหาสื่อ การเรียนรู้ ตลอดจนหาเทคนิคใหม่ ๆ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ของตนเอง

- ช่วยให้ผู้สอนมีเวลามากขึ้น เพราะสื่อการเรียนรู้ช่วยลดภาระในการเรียนรู้ได้หลายรูปแบบ ผู้สอนสามารถใช้เวลาที่เหลือในการเตรียมสอน ค้นคว้าวิจัยในชั้นเรียน และพัฒนาศักยภาพของผู้สอนได้อย่างเต็มที่ (คิวนิต อรรถวุฒิกุล, 2555: 28-30)

2) คุณค่าและความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ที่มีต่อผู้เรียน

- ช่วยกระตุ้นและเร้าความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกสนานและไม่น่าเบื่อหน่ายต่อการเรียน

- ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาบทเรียนที่ย่างยากสลับซับซ้อน ให้ง่ายและรวดเร็วขึ้น ตลอดจนช่วยสร้างความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นอย่างรวดเร็วและถูกต้อง

- ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล ในแง่ความสนใจ ระดับสติปัญญาและศักยภาพแห่งความคิดสร้างสรรค์

- ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียน เกิดความพึงพอใจ และมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์และความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนและผู้สอน

- ช่วยดึงประสบการณ์นอกห้องเรียนที่อยู่ไกล มีข้อจำกัดเรื่องเวลา ระยะเวลา และสถานที่มาสู่ห้องเรียนได้

- ช่วยสร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น

- ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความทรงจำอย่างถาวร เนื่องจากได้เรียนรู้จากสื่อการเรียนรู้ที่ตอบสนองประสบการณ์หลายมิติ มิใช่เพียงฟังคำบอกเล่าหรืออ่านจากตำรา (ฐาปนีย์ ธรรมเมธา, 2557: 47-48)

จะเห็นได้ว่า สื่อการเรียนรู้ช่วยจัดและเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย และน่าสนใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ได้ฝึกทักษะและการปฏิบัติอันส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง รวดเร็ว และบรรลุจุดมุ่งหมายที่ผู้สอนตั้งไว้ อีกทั้งสื่อการเรียนรู้ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย และสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้สอน เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ ช่วยทำให้บทบาทของผู้สอนเปลี่ยนไปจากการเป็นผู้บอกความรู้ มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก ในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนมีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกัน จึงทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ เต็มไปด้วยความสนุกสนาน และไม่น่า

เพื่อ อันส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม

2.1.3.3 ประเภทสื่อการเรียนรู้

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้สื่อการเรียนรู้ในปัจจุบันมีความหลากหลาย และมี ประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องศึกษาประเภท หรือชนิดของสื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ เพื่อที่ผู้สอนจะได้เลือกใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ได้มีผู้ศึกษารายละเอียด ประเภทของสื่อการเรียนรู้ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

Dale (1969: 107) ได้แบ่งสื่อการเรียนรู้เป็นประเภทต่าง ๆ ตามประสบการณ์การเรียนรู้ และ การใช้แต่ละประเภทในกระบวนการเรียนรู้ โดยพัฒนาความคิดของนักจิตวิทยา Bruner นำมาสร้างเป็น “กรวยประสบการณ์” (Cone of Experiences) ดังนี้

ขั้นที่ 1 ประสบการณ์ตรงและมีความมุ่งหมาย (Direct Purposeful Experience) เป็นประสบการณ์ ที่เป็นรากฐานของประสบการณ์ทั้งปวง เพราะได้ เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้เห็น ได้ยินเสียง ได้สัมผัสด้วยตนเอง เช่น การเรียน จากของจริง (Real object) ได้ร่วมกิจกรรม การเรียนด้วยการลงมือกระทำ เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ประสบการณ์รอง (Contrived Simulation Experience) จาก ข้อจำกัดที่ไม่สามารถ จัดการเรียนการสอนจากประสบการณ์จริงให้แก่ผู้เรียนได้ เช่น ของจริงมีขนาดใหญ่หรือเล็กเกินไป มีความซับซ้อน มีอันตราย จึงใช้ประสบการณ์ จำลองแทน เช่น การใช้หุ่นจำลอง (Model) ของตัวอย่าง (Specimen) เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ประสบการณ์นาฏกรรมหรือการแสดง (Dramatized Experience) เป็น ประสบการณ์ที่จัดขึ้นแทนประสบการณ์จริงที่เป็นอดีตไปแล้ว หรือเป็นนามธรรมที่ยากเกิน กว่าที่จะเข้าใจ และไม่สามารถใช้ประสบการณ์จำลองได้ เช่น การละเล่นพื้นเมือง ประเพณี ต่าง ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 4 การสาธิต (Demonstration) คือการอธิบายข้อเท็จจริง ความจริง และกระบวนการ ที่สำคัญด้วยการแสดงให้เห็นเป็นลำดับขั้น การสาธิตอาจทำได้โดย ผู้สอนเป็นผู้สาธิต นอกจากนี้อาจใช้ภาพยนตร์ สไลด์ และฟิล์มสตริปแสดงการสาธิต ในเนื้อหาที่ต้องการสาธิตได้

ขั้นที่ 5 การศึกษานอกสถานที่ (Field Trip) คือการพาผู้เรียนไปศึกษายัง แหล่งความรู้นอกห้องเรียน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนรู้ได้หลายด้าน ได้แก่ การศึกษา ความรู้จากสถานที่สำคัญ เช่น การศึกษาโบราณสถาน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้

ประวัติศาสตร์ และวรรณคดี เป็นต้น (Dale, อ้างถึงใน กิ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล, 2562: 15)

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน ถือว่ามีความสำคัญอย่างมาก ในการสนับสนุนการพัฒนาทั้งในด้านอารมณ์, สติปัญญา, ทักษะสังคม และการเรียนรู้ทั่วไป โดยการจัดทำ สื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน จะต้องมีความหลากหลายของสื่อ การใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ การสร้างสื่อที่เหมาะสมกับวัย การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งการใช้สื่อให้เหมาะสมกับ สถานการณ์ ทำให้เห็นได้ว่า การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็กและเยาวชน มีประสิทธิภาพในการสนับสนุนการเรียนรู้และพัฒนาของเด็กและเยาวชนให้มีประสิทธิภาพต่อไป

2.2 การสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

2.2.1 การวางเนื้อหาหรือการออกแบบสารสำหรับเด็กและเยาวชน

วรรณกรรมสำหรับเด็กประถมศึกษาและเยาวชนไทยในยุคปัจจุบัน มีมากมายหลากหลายรูปแบบ มีมาตรฐานและความน่าสนใจเทียบเท่ากับหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนของชาติอื่นๆ แต่ความคิดที่ นำเสนอในเรื่องวรรณกรรมสำหรับเด็กของไทยยังไม่ก้าวไกลมากนัก ส่วนใหญ่ยังยึดแนวสั่งสอนคุณธรรม ความซื่อสัตย์ การทำตนเป็นเด็กดี ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้จากการเรียนในห้องเรียน วรรณกรรม สำหรับเด็กไทยส่วนใหญ่จึงยังไม่เป็นที่น่าสนใจมากนัก สิ่งที่จะสามารถทำให้วรรณกรรมของเด็กและ เยาวชนมีความสนใจมากขึ้น ควรเป็นสิ่งที่จุดประกายความคิด มีสาระ และเป็นสิ่งที่ไม่เคยรู้มาก่อน เพื่อเป็นการเพิ่มองค์ความรู้ให้มากขึ้น (วิริยะ สิริสิงห, 2551: 8) ทั้งนี้ จินตนา ไบกาซูยี ได้ให้ความหมาย ของหนังสือสำหรับเด็กไว้ว่า “หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กใช้ในการเรียนรู้ จากการอ่าน การฟัง โดยมีเนื้อหาที่มีสาระ หรือมีความเพลิดเพลิน โดยใช้วิธีเขียนที่เหมาะสมกับวัย มีความน่าสนใจ และเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน (จินตนา ไบกาซูยี, 2544: 22) ซึ่งมีความสอดคล้องกับ ปราณี เชียงทอง ที่ได้ให้ความหมายของหนังสือสำหรับเด็กคือ “หนังสือที่เขียนขึ้น อย่างเหมาะสมกับวัยของ เด็ก และเป็นที่น่าสนใจของเด็กวัยต่าง ๆ ตั้งแต่วัยก่อนเข้าโรงเรียนไปจนถึงวัยรุ่น ให้ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน รูปเล่มสวยงามสะอาดตา เด็กสามารถเลือกอ่านได้โดยไม่มีการบังคับ” (ปราณี เชียงทอง, 2526: 6) รวมทั้ง วินัย รอดจ่าย ที่ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับหนังสือสำหรับเด็กว่า “หนังสือสำหรับเด็กเป็น หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กอ่านโดยเฉพาะ หรืออาจจะใช้สำหรับผู้ใหญ่อ่านให้เด็กฟัง โดยมุ่งเน้นให้เด็ก เกิดความสนุกสนาน เกิดจินตนาการ ไปสู่การเป็นผู้มีนิสัยรักการอ่านต่อไป” (วินัย รอดจ่าย, 2534: 8)

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้าจากงานวิจัย หนังสือ และตำราที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์หนังสือ สำหรับเด็กและเยาวชน สามารถสรุปได้ว่า หนังสือสำหรับเด็กคือ หนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อเด็ก โดยเฉพาะ

และมุ่งเน้นให้ความบันเทิงรวมถึงสาระความรู้ผ่านกลวิธีการเขียนที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัย นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงการออกแบบให้มีความประณีต ยึดการออกแบบให้สอดคล้องกับการใช้งานของเด็กเป็นสำคัญ

2.2.1.1 ประเภทของหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน

ประเภทของหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนในปัจจุบันมีหลากหลายประเภท มีการแบ่งตามวัยของผู้อ่าน เนื้อหา ชั้นการศึกษา ลักษณะของเนื้อเรื่อง เพื่อให้มีความแตกต่างในหนังสือเนื้อหาของหนังสือ การสร้างสรรค์หนังสือแต่ละประเภทของนักเขียนหนังสือสำหรับเด็ก จึงมีความแตกต่างกันไป เพื่อตอบสนองต่อผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนซึ่ง สนิท สัตโยภาส ได้แบ่งเกณฑ์ในการอ่านหนังสือของเด็กและเยาวชนออกเป็น 4 แนว ดังนี้

1) แบ่งตามเกณฑ์อายุของผู้อ่าน หมายถึง แบ่งประเภทโดยอาศัยวัยของผู้อ่านเป็น เกณฑ์ซึ่ง มี 5 ระดับคือ หนังสือสำหรับเด็กอายุ 0-3 ปีซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นหนังสือภาพ หนังสือสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปีจะเป็นสมุดภาพประกอบคำ หรือมีคำบรรยาย เป็นประโยคสั้นๆ ใต้ภาพ หนังสือสำหรับเด็กอายุ 11-14 ปีจะมีคำบรรยายมากกว่าภาพประกอบ หนังสือสำหรับเด็กอายุ 14-18 ปี จะใช้คำบรรยายที่ละเอียดมากขึ้น แต่ก็ยังคงมีภาพประกอบเป็นบางหน้า เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย สารคดี

2) แบ่งตามระดับชั้น เป็นการแบ่งตามช่วงชั้นของผู้เรียนที่มีเกณฑ์ในการแบ่ง 3 ระดับคือ ระดับอนุบาล (3-6 ปี) เน้นหนังสือที่มีภาพประกอบ เนื่องจากเป็นวัยที่สนใจรูปภาพและชอบที่จะให้ผู้ใหญ่เล่าให้ฟังจากหนังสือ และจินตนาการไปตามภาพที่เห็น ระดับชั้นประถมศึกษา (6-11 ปี) เป็นวัยที่เริ่มอ่านหนังสือได้เอง เป็นเนื้อเรื่องที่ยาวพอเหมาะสมกับช่วงวัย แต่ยังคงมีภาพประกอบ และระดับชั้นมัธยมศึกษา (11-20 ปี) ในวัยนี้จะเข้าสู่ช่วงที่เรียกว่า วัยรุ่น จะสนใจในการอ่านหนังสือหลากหลายประเภท มีความสนใจเนื้อหาสาระในหนังสือมากกว่าภาพประกอบ

3) แบ่งตามลักษณะของเรื่อง โดยอาศัยลักษณะของหนังสือที่ผลิตออกมาสามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ หนังสือสำหรับเด็กที่แต่งขึ้นด้วยคำประพันธ์ประเภทร้อยกรอง หนังสือประเภทนิทาน เรื่องเล่า ที่ทำให้เกิดความเพลิดเพลิน มีข้อคิด คติเตือนใจ หนังสือประเภทที่มีรูปภาพลักษณะล้อเลียน ทำให้เกิดอารมณ์ขัน เช่น ภาพการ์ตูน หนังสือประเภทสารคดีเป็นหนังสือที่มุ่งให้ความรู้ความคิดประสบการณ์และสติปัญญาแก่ผู้อ่าน และนิตยสารสำหรับเด็ก เป็นวรรณกรรมที่ให้ความรู้ ความบันเทิงและฝึกสมอง

4) แบ่งตามลักษณะเนื้อหา มี 3 ประเภท คือ หนังสือประเภทให้ความเพลิดเพลิน หนังสือประเภทให้ความรู้และเสริมบทเรียน และหนังสือประเภทการตูนและวารสารสำหรับเด็ก (สนธิ สัตโยภาส, 2536: 17-21)

2.2.1.2 ความสำคัญของหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน

ในปัจจุบัน หนังสือมีอิทธิพลต่อเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างทรัพยากรมนุษย์ให้มีประสิทธิภาพ พร้อมทั้งพัฒนาตนเองและสังคม บางครั้งหนังสือยังเป็นส่วนช่วยในการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ต่างๆ ที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย อีกทั้งยังเป็นส่วนช่วยในการพัฒนาความคิดของเด็กและเยาวชนให้กว้างขวาง รอบรู้ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ จึงมีผลเป็นอย่างมากต่อชีวิตเด็ก และเยาวชน สอดคล้องกับ พระราชวรพงศเธอกรมหมื่นพิทยาลาภพถนียากร (2510: 258-259) ได้ตรัสว่า “หนังสือ เป็นอุปกรณ์ที่มีคุณค่าแก่มนุษย์เป็นอย่างมาก การเสริมสร้างให้แก่เด็ก เพื่อรักการอ่านและรักอ่านและรักคุณค่าของหนังสือ เป็นสิ่งที่ผู้ใหญ่ควรกระทำ ซึ่งเป็นเสมือนสร้างทางชีวิตของเขาให้เดินไปสู่ อนาคตที่แจ่มใสเป็นวิธีการพัฒนาคนที่แนบเนียนและงดงาม” (พระราชวรพงศเธอกรมหมื่นพิทยาลาภพถนียากร, อ้างถึงใน วีรวรรณ มีสรรพวงศ์, 2536: 10)

หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญ ที่จะช่วยปลูกฝังการรักการอ่านให้กับเด็กและเยาวชน เพราะหนังสือนอกจากจะให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ให้ความรู้แล้ว หนังสือยังเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สร้างจินตนาการไปตามเนื้อเรื่อง ที่จะเป็นประสบการณ์นอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียน ทำให้โลกของเด็กและเยาวชนกว้างมากขึ้น นอกจากนี้ หนังสือยังมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เมื่อเด็กและเยาวชนได้อ่านหนังสือที่ตนเองมีความสนใจ ชื่นชอบ ก็จะช่วยให้เด็กลืมความเหงาของตนเองได้ และชดเชยสิ่งที่ขาดหายไป หรือเมื่อได้อ่านหนังสือที่มีตัวละครที่ประสบปัญหาเดียวกับตนเอง ก็จะสามารถหาแนวทางในการแก้ปัญหาได้จากการอ่าน (สุพร วงศ์สุนทรเลิศ, 2528: 10)

จากบทความสำคัญของหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน สามารถสรุปได้ว่า หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากหนังสือเป็นเสมือนเครื่องมือในการพัฒนาทางสติปัญญา อารมณ์ จิตใจ เพราะการอ่านหนังสือ ทำให้ผู้อ่านมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล รอบรู้ในสิ่งต่างๆ และช่วยปรับตัวเข้ากับสังคม สภาพแวดล้อมที่พัฒนามากขึ้นในปัจจุบัน รวมทั้งมีสติปัญญาในการแก้ปัญหาสิ่งต่างๆ ได้อย่างดี

2.2.2 การออกแบบภาพประกอบสำหรับเด็กและเยาวชน

ภาพประกอบ (Illustration) เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการ การสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ศิลปะการแสดงละครรำ ในการนำภาพประกอบมาใช้กับหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน จะบรรลุตาม จุดมุ่งหมายได้นั้น จะต้องขึ้นอยู่กับ ความน่าสนใจ คุณสมบัติของภาพประกอบที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึก และเข้าใจได้ง่าย ซึ่งมีผู้ให้คำนิยามของคำว่า ภาพประกอบ (Illustration) ไว้ ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน ได้ให้ความหมายไว้ว่า “ภาพประกอบ หมายถึง ภาพที่วาดขึ้นมาเพื่อประกอบ เรื่องราว โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้อธิบายความ สรุปความ ตามเนื้อหาสาระจากเอกสาร หรือข้อเขียนที่ รวมอยู่ในลักษณะที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรม” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2538: 619)

Ross (1963: 1) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับภาพประกอบ คือ “สิ่งที่ช่วยอธิบายให้เกิดความเข้าใจ ในเนื้อหาสาระ อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่ตกแต่งให้หนังสือเกิดความสวยงาม น่าสนใจ โดยภาพประกอบจะเป็น ผลงานของศิลปินแต่ละคน อาจจะใช้การวาดเป็นลายเส้น หรือเป็นการวาดลงสี สิ่งนี้เป็นส่วนหนึ่งในการ โน้มน้าวความนึกคิดของผู้อ่านให้เกิดอารมณ์ร่วม มีจินตนาการ สนุกกับการอ่าน เป็นภาพวาดที่ทำให้เกิด ความเข้าใจในเนื้อหาของเรื่องราว เป็นการตกแต่งทำให้หนังสือมีความน่าสนใจ น่าหยิบจับ และทำให้ ผู้อ่านคล้อยตามได้” (Ross, อ้างถึงใน วรางคณา ศิริปิโชติ, 2542)

สนั่น ปทุมะทิน ได้ให้ความหมายของภาพประกอบว่า “ภาพประกอบ คือ ภาพพิมพ์ที่พิมพ์ ประกอบในสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้ที่อ่านเรื่องราวจากตัวหนังสือเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น ทำให้สิ่งพิมพ์ สวยงาม น่าสนใจ” (สนั่น ปทุมะทิน, 2520: 99) ภาพประกอบสำหรับเด็กและเยาวชนมีความสำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งสอดคล้องกับ รัญจวน อินทรกำแหง ได้กล่าวว่า “ภาพเป็นหัวใจของหนังสือสำหรับเด็กทีเดียว เพราะเด็กยังชอบความเพลิดเพลิน ความสนุก ชอบอ่านหนังสือด้วยภาพมากกว่าด้วยตัวหนังสือ ภาพที่ งาม มีชีวิตชีวา จะชวนให้เด็กสนใจหยิบหนังสือมาดูและอ่าน ฉะนั้นหนังสือและวรรณกรรมที่ดีสำหรับเด็ก ไม่ควรขาดภาพประกอบเลยเป็นอันขาด” (รัญจวน อินทรกำแหง, 2525 : 113-114)

จากความหมายของภาพประกอบข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ภาพประกอบ คือรูปที่ลงคู่กับ เรื่องราว เป็นส่วนประกอบเพื่อทำให้ผู้อ่านมีความเข้าใจในเนื้อหา และสิ่งที่ผู้เขียนสื่อสาร ทำให้เด็กมี ความเข้าใจในเนื้อเรื่อง รวมถึงยังเป็นสิ่งที่ตกแต่งทำให้หนังสือมีความสวยงาม น่าสนใจ

2.2.3 องค์ประกอบในการออกแบบและรูปแบบหนังสือ

ภาพประกอบเป็นเครื่องมือในการสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ช่วยให้ผู้อ่านสามารถตีความและ จดจำเนื้อหาได้อย่างเป็นรูปธรรม ภาพประกอบจะได้ผลดีที่สุดก็ต่อเมื่อ ภาพนั้นมีความสำคัญต่อชีวิตและ ความสนใจของผู้อ่าน โดย ศิริ หนูแดง ได้กำหนดแนวคิดและองค์ประกอบในการออกแบบรูปแบบหนังสือ สำหรับเด็กและเยาวชน ดังนี้

1) ความสัมพันธ์ระหว่างภาพประกอบกับเนื้อเรื่อง การสร้างภาพประกอบให้มีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่อง ได้แก่

- ก่อนจะเขียนภาพประกอบควรอ่านเรื่องที่จะเขียนให้มีความเข้าใจอย่างถ่องแท้
- จับหัวข้อตอนใดตอนหนึ่งของเรื่อง มาสร้างเป็นภาพประกอบในหน้าหนังสือ นั้นๆให้มีความหมายและภาพตรงกัน

- ภาพจะต้องเป็นเครื่องช่วยให้เห็นเค้าโครงเรื่อง ช่วยแปลความหมาย หรือช่วยขยายความเข้าใจของเรื่อง รวมทั้งภาพที่เขียนจะต้องมีความตรงกับลักษณะของตัวละคร ฉาก หรือสถานที่ที่เนื้อเรื่องบรรยายไว้

2) รูปแบบของการจัดภาพ ในการวางองค์ประกอบให้กับหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน มี 9 รูปแบบ ดังนี้

- การจัดภาพในลักษณะที่โดดเด่น (Dominance) การจัดภาพชนิดนี้ เป็นการ จัดเพื่อจูงใจสายตาของผู้ดูให้มีความสนใจในจุดใดจุดหนึ่ง ทำได้โดยใช้ เส้น สี ขนาด รูปร่าง หรือส่วนสูงที่ ต่างกัน

- การจัดภาพในลักษณะการทำซ้ำ (Repetition) คือ การทำซ้ำของรูปแบบหรือ รูปทรง การจัดภาพลักษณะนี้เป็นการจัดภาพที่มีลักษณะซ้ำๆกัน ตั้งแต่ 2 อย่างขึ้นไป จะมีรูปแบบเป็น ลวดลายเหมือนผลงานของรูปและพื้นในลักษณะของการซ้ำถ้าเหมือนกันตลอดทั้งสีรูปและพื้นจะสร้างความเบื่อหน่ายให้เกิดขึ้นดังนั้นนักออกแบบภาพประกอบจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์หรือความซ้ำซาก จำเจซึ่งจะพบเห็นได้ในการออกแบบพิมพ์ลายผ้ากระดาดห่อของขวัญหรืองานเขียนภาพประกอบหนังสือ เด็กการนำเอาสัญลักษณ์การซ้ำไปใช้มักนิยมใช้ตกแต่งผนังหรือการออกแบบปกหนังสือ

- การจัดภาพประกอบกระจายเป็นรัศมี (Radiation) เป็นการจัดภาพที่มีรัศมี หรือแสงพุ่งออกรอบตัว การจัดภาพลักษณะกระจายเป็นรัศมีนี้ มีความสำคัญในการนำไปใช้ในการ ออกแบบรูปภาพที่เป็นวงกลม เป็นการออกแบบรอบวงโดยมีจุดศูนย์กลางหรือการออกแบบรัศมีทำให้เกิด ความรู้สึกเคลื่อนไหวโดยมีแกนกลาง การจัดภาพลักษณะนี้จะดูอ่อนหวาน นุ่มนวล ไม่แข็งกระด้าง

- การจัดภาพลักษณะการเป็นตัวกลาง (Transition) การจัดภาพชนิดนี้เป็นการ ทำสิ่งที่ขัดแย้งให้กลมกลืนกัน ด้วยการใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น เส้นตั้งกับเส้น นอนมีทิศทางที่ ตัดกันอย่างรุนแรงแต่ถ้ามีเส้นเฉียงเข้าไปช่วยความกลมกลืนของภาพก็จะเกิดขึ้น

- การจัดภาพลักษณะสมดุล (Symmetrical Balance) เป็นการจัดภาพให้ ส่วนประกอบของทั้งสองข้างมีลักษณะเหมือนกันอย่างชัดเจน (Axis Center of Balance) เป็นการ ออกแบบที่จัดวางโดยเท่ากัน รูปร่างและขนาดที่เหมือนกัน ความสมดุลแบบนี้มักพบเห็นได้ในธรรมชาติ

เช่น ใบหน้าของมนุษย์ จะมีด้านซ้ายและขวาเหมือนกันเป็นต้น ดุลยภาพแบบ 2 ข้างเหมือนกันนี้ในทางศิลปะจะใช้น้อยเนื่องจากภาพในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกหยุดนิ่งและเยียบเหงาเพราะเป็นการซ้ำของสิ่งที่เหมือนกันนั่นเอง

- การจัดลักษณะภาพสมดุลชนิดอื่นประกอบสองข้างของแกนสมดุลไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance) เป็นการจับภาพให้มีขนาดรูปร่าง หรือสีแตกต่างกันทั้งสองข้างแต่เมื่อดูแล้วมีน้ำหนักที่เท่ากัน คือ ดุลยภาพที่เท่ากันได้โดยน้ำหนักของเส้น สี รูปร่างรูปทรง หรือพื้นผิวภาพในลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกเหมือนกำลังเคลื่อนไหว

- การจัดภาพลักษณะรูปทรงกลม (Spherical) เป็นการจัดภาพในลักษณะการหมุนเวียน มีขอบเขตจำกัด เป็นกลุ่มเป็นก้อน รูปทรงมีโครงสร้างเช่นเดียวกับลูกฟุตบอลลูกเทนนิส เป็นต้น และรูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกับรูปทรงกลม คือ รูปทรงรี เช่น ไข่ หรือลูกกรักบีการ จัดภาพลักษณะนี้จะให้ความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนหวาน

- การจัดภาพลักษณะรูปสามเหลี่ยม (Tri – Angular) เป็นการจัดภาพที่มีลักษณะเป็นรูปสามเหลี่ยมจะมีด้านเท่าหรือไม่เท่ากันก็ได้ ขอให้เป็นลักษณะรูปสามเหลี่ยม แต่การจัดภาพในลักษณะนี้มีข้อเสียของภาพลักษณะนี้มีข้อเสียคือ ภาพที่เขียนจะให้ความรู้สึกเหมือนกับมีข้อจำกัด มีขอบเขต และไม่มั่นคง

- การจัดภาพลักษณะการโยงสายตาให้รวมที่จุดเดียว (Convergence) เป็นการ จัดภาพที่มีลักษณะมองภาพ โดยโยงสายตาให้ไปพบกับจุดสนใจ (Convergence of Interest) เป็นการ จัดวางภาพที่ถูกหลักเกณฑ์ที่สุด ภาพชนิดนี้จะให้ความรู้สึกดึงดูดสายตา ชวนให้ติดตาม ไม่น่าเบื่อและสามารถแสดงให้เห็นระยะใกล้ไกลได้เช่น ภาพถนน หรือสะพาน เป็นต้น (ศิริ หนูแดง, 2547: 20-22)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ศึกษาการจัดองค์ประกอบในการออกแบบรูปเล่มหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนควรมีดังนี้

- 1) ภาพประกอบต้องตรงกับจุดประสงค์ของเรื่องที่จะเขียน
- 2) ภาพจะต้องถ่ายทอดลักษณะตรงกับสภาพความเป็นจริง
- 3) ภาพจะต้องถูกต้องในเรื่องของขนาดและสัดส่วนของภาพ
- 4) ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
- 5) กระตุ้นให้เกิดจินตนาการ
- 6) มีคุณสมบัติด้านศิลปะและมีเทคนิคการสร้างที่ดี
- 7) ต้องมีเนื้อหาของภาพเป็นเอกภาพ
- 8) ในภาพจะต้องให้รายละเอียดไวพอสสมควร (วารางคณา ศิริปโชติ, 2542)

และผู้วิจัยยังได้ศึกษาองค์ประกอบในการออกแบบภาพประกอบที่ดีในหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน ซึ่ง รัถพร ชังธาดา กล่าวถึง การออกแบบภาพประกอบที่ดีในหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชนควรประกอบด้วย ดังนี้

1) ภาพประกอบหนังสือสำหรับเด็กควรเป็นภาพเขียนมากกว่าเป็นภาพถ่าย เพราะภาพเขียน ผู้เขียนสามารถเขียนภาพประกอบได้อย่างกว้างขวาง เก็บรายละเอียดและเน้นบางส่วนของต้องการได้ดีกว่าภาพถ่าย รวมทั้งยังมีความสวยงาม น่าสนใจ ให้จินตนาการและอารมณ์ได้ดีกว่าภาพถ่าย

2) ภาพประกอบจะต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

3) ภาพประกอบที่ดีเมื่อเด็กดูแล้วสามารถที่จะเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี

4) ภาพประกอบที่ดีสามารถเล่าเรื่องในตัวของมันเอง

5) ภาพประกอบมีชีวิตชีวา มีความเคลื่อนไหวอยู่ในภาพ

6) ภาพประกอบที่ดีควรต้องให้ความรู้สึกก่อให้เกิดจินตนาการที่แปลกใหม่

7) เป็นภาพที่ให้อารมณ์ขัน

8) ควรมีภาพประกอบทุกหน้าในหนังสือสำหรับเด็กเล็ก

9) ขนาดของภาพสำหรับเด็กเล็กควรใช้ภาพขนาด $\frac{3}{4}$ ของหน้ากระดาษ $\frac{1}{4}$ ของหน้ากระดาษ และลดขนาดของภาพให้เล็กลงเมื่อเด็กโตขึ้นตามลำดับชั้น เด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 อาจใช้ภาพขนาด $\frac{1}{2}$ ของหน้ากระดาษ และตัวอักษร $\frac{1}{2}$ ของหน้ากระดาษ

10) การให้สีภาพ ควรให้สีสดใสสวยงาม เพราะเด็กชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กเล็ก จะชอบใช้สีสดใสประเภทที่เป็นแม่สี โดยไม่คำนึงถึงรายละเอียดและความเป็นจริง เช่น ชอบภาพควายสีแดง สีเขียว เป็นต้น เมื่อเด็กโตขึ้นก็จะชอบสีที่ใกล้เคียงกับธรรมชาติและความเป็นจริงมากขึ้น

11) เป็นภาพง่าย ๆ มีขนาดใหญ่และชัดเจน ไม่จำเป็นต้องมีรายละเอียดมาก

12) ภาพจะต้องถูกต้องตรงตามความเป็นจริง โดยเฉพาะสำหรับเด็กเล็ก ภาพไม่ควรจะขาดหาย เช่น ภาพคนไม่ควรวาดเพียงครึ่งตัว เพราะเด็กอาจจะไม่เข้าใจภาพที่ขาดหายไปได้ (รัถพร ชังธาดา. 2531: 44-45)

จากความสำคัญขององค์ประกอบในการออกแบบและรูปแบบหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบที่สำคัญในการออกแบบรูปแบบหนังสือ จะต้องคำนึงถึงช่วงอายุของผู้อ่าน ทั้ง ภาพวาดที่จะต้องเน้นสีสดใสให้เหมาะกับช่วงวัย ขนาดของตัวอักษร ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้หนังสือมีความน่าสนใจ ทำให้ผู้อ่านมีความชื่นชอบ อยากที่จะหยิบจับ อีกทั้งยังส่งผลทำให้เนื้อหาภายในหนังสือสามารถทำให้เด็กเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้

2.3 การสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์

2.3.1 ความหมายของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) หรือที่นิยมเรียกกันว่า e-book เป็นนวัตกรรมใหม่ทางด้านวงการหนังสือ ห้องสมุดและเทคโนโลยีทางการศึกษา สำหรับทางวิชาชีพห้องสมุดแล้ว e-book เป็นเสมือนห้องสมุดยุคใหม่ที่เปลี่ยนจากรูปแบบดั้งเดิมที่เป็นหนังสือโดยผลิตจากการเขียนหรือพิมพ์ด้วยตัวอักษรลงในแผ่นกระดาษหรือวัสดุชนิดอื่นๆ เพื่อบันทึกเนื้อหาสาระในรูปแบบของตัวหนังสือ รูปภาพ หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ที่ใช้กันทั่วไป ปัจจุบันรูปแบบของหนังสือได้ปรับเปลี่ยนการบันทึก และนำเสนอเนื้อหาสาระทั้งหมดเป็นสัญญาณอิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบสัญญาณดิจิทัล ลงในสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่างๆ เช่น แผ่นซีดีรอม (CD-ROM) ปาล์มบุ๊ก (Palm Book) หนังสือในระบบเครือข่าย (Online Book) หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์รูปแบบอื่นๆ ซึ่งเรียกทั้งหมดว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ e-book (จิระพันธ์ เตะมะ, 2545: 1) นอกจากนี้ พัดชา อินทร์ศรี ยังได้กล่าวถึงหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ไว้ว่า

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book) จัดเป็นหนังสือรูปแบบใหม่ในยุคต้นของศตวรรษนี้ด้วยเหตุผลด้านบริบทความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องของเทคโนโลยีด้านข่าวสาร ส่งผลทำให้แนวโน้มของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีการพัฒนาทั้งรูปแบบและความสามารถ ที่ได้รับความนิยมมากขึ้นโดยมีแนวโน้มที่จะเข้ามาแทนที่หนังสือที่เป็นสิ่งพิมพ์ปกติ ที่เคยมีบทบาทในการทำหน้าที่บันทึกและถ่ายทอดองค์ความรู้จากผู้เขียนสู่ผู้อ่านในอนาคตอย่างแน่นอน ทั้งนี้ เพราะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นหนังสือที่นำเอาเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์ซึ่งมีศักยภาพครบถ้วน ทั้งด้านการบันทึก และการนำเสนอการถ่ายทอดเนื้อหาสาระ หรือองค์ความรู้สู่ผู้อ่านในรูปแบบของสัญญาณดิจิทัล ที่สามารถทำหน้าที่พื้นฐานเช่นเดียวกับหนังสือแบบเดิมๆ ได้ทุกประการ อีกทั้งศักยภาพของคอมพิวเตอร์ในด้านอื่น ๆ ที่มีความสามารถบันทึกข้อมูลได้ในปริมาณมาก สามารถเรียกมาอ่านปรับปรุงแก้ไขทำสำเนาหรือโอนข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบด้านอื่นๆ ที่จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถปฏิสัมพันธ์กับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้อย่างกว้างขวาง ตลอดจนมีศักยภาพด้านอื่นๆ อีกมากมายเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่านได้ (พัดชา อินทร์ศรี, 2555: 10)

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อสำเร็จรูปยุคใหม่ชนิดหนึ่ง ที่มีการจัดระบบการนำเสนอเนื้อหาและกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ที่ผู้อ่านสามารถเรียนรู้ได้ตามความสนใจ รวมทั้งยังเปิดโอกาสให้กับผู้อ่านได้ฝึกทักษะ หรือการทำแบบฝึก เพื่อตอบสนองความรู้ความเข้าใจของตนเองจากโปรแกรมที่มีในหนังสือ

อิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีนักการศึกษาอีกหลายท่านที่ได้ให้ความหมายของ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์และประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ดังนี้

ถาวร นุ่นละออง ได้กล่าวไว้ว่า “หนังสือหรือเอกสารอิเล็กทรอนิกส์เป็นหนังสือที่ผู้อ่านสามารถอ่านผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์แบบพกพา สำหรับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะมีความหมายรวมถึงเนื้อหาที่ถูกดัดแปลงอยู่ในรูปแบบที่สามารถแสดงผลออกมาโดยเครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์” (ถาวร นุ่นละออง, 2550: 11)

กิตานันท์ มะลิทอง ได้กล่าวไว้ว่า “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book Electronic book คือสิ่งพิมพ์ที่ได้รับการแปลงลงบนสื่อบันทึกด้วยระบบดิจิทัล เช่น ซีดี-รอม หรือหนังสือ ที่พิมพ์ลงบนสื่อบันทึกด้วยระบบดิจิทัล แทนที่จะพิมพ์ลงกระดาษเหมือนสิ่งพิมพ์ เช่น นิตยสารอทิลุส (Nautilus) ที่ผลิตออกมาด้วยการบันทึกข้อความ ภาพและเสียง ทำให้สะดวกในการใช้งาน เนื่องจากมีเนื้อหาที่เป็นทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงประเภทต่างๆทำให้เกิดความสนใจในการใช้งาน” (กิตานันท์ มะลิทอง, 2548: 203)

เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์ ได้กล่าวว่า “สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อการเรียนการสอนที่เกิดจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โดยเครื่องมือในการการหนังสือประเภทนี้คือฮาร์ดแวร์ ในการอ่านข้อความต่างๆผ่านทางอินเทอร์เน็ต แต่ยังมีข้อจำกัดอยู่บ้างในเรื่องของชนิดไฟล์ที่จะดาวน์โหลด บางข้อมูลยังไม่สามารถอ่านได้ จึงมีการแก้ปัญหาโดยนำซอฟต์แวร์บางตัวมาช่วยในการอ่านข้อมูลจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้การทำงานมีความสะดวกมากขึ้น” (เอกวิทย์ แก้วประดิษฐ์, 2546: 38)

สุทิน ทองใส ได้กล่าวไว้ว่า “e-book หรือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์คือเอกสารที่มีขนาดเหมาะสมซึ่งสามารถจัดเก็บ เผยแพร่ โดยผู้ใช้สามารถอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้ผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ หรืออุปกรณ์ที่ใช้สำหรับอ่าน e-book ที่เรียกว่า e-book Reader” (สุทิน ทองใส 2547: 46) ซึ่งสอดคล้องกับ ประภาพรรณ หิรัญวรพิทักษ์ ได้กล่าวไว้ว่า

e-book เป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ต้องอาศัยเครื่องมือในการอ่านหนังสือประเภทนี้คือ ฮาร์ดแวร์ อาจเป็นเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์พกพาอื่นๆ ที่ติดตั้งระบบปฏิบัติการที่สามารถอ่านข้อความต่างๆเช่น Pocket PC หรือ พีดีเอ (PDA) เป็นต้น สำหรับการดึงข้อมูลหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่อยู่บนเว็บไซต์ที่เป็นบริการทางด้านนี้มาอ่าน จะใช้วิธีการดาวน์โหลดผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นส่วนใหญ่ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของชนิดของไฟล์บางประเภทที่ไม่สามารถอ่านข้อมูลได้ จึงมีการแก้ปัญหาโดยการนำซอฟต์แวร์บางตัวมาช่วยในการอ่านข้อมูลจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์คือ ซอฟต์แวร์ที่ใช้อ่านข้อมูลจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์และซอฟต์แวร์

ที่ใช้เขียนข้อมูลออกมาเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ (ประภาพรรณ หิรัญวชิรพฤกษ์, 2545: 43)

2.3.2 ประเภทของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-book)

สื่ออิเล็กทรอนิกส์คือสื่อที่ถูกสร้างขึ้นในรูปแบบดิจิทัลหรืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งสื่อเหล่านี้สามารถเข้าถึงและแจกจ่ายผ่านทางอินเทอร์เน็ตได้ การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ สามารถเรียกดูและแบ่งปันผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ โดยไม่จำเป็นต้องพกพาสื่อในรูปแบบที่มีน้ำหนักมากหรือที่ไม่สะดวกในการพกพาไปทุกที่ โดย เบเคอร์ (Baker, 1992) ได้แบ่งประเภทของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ออกเป็น 10 ประเภท ดังนี้

1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือหรือแบบตำรา (Textbook) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้เป็นหนังสือที่เน้นการจัดเก็บและนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวหนังสือ และภาพประกอบในรูปแบบหนังสือแบบปกที่พบเห็นทั่วไป หลักการของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้สามารถกล่าวได้ว่าเป็นการแปลงหนังสือจากสภาพสิ่งพิมพ์ปกติเป็นสัญญาณดิจิทัล เพิ่มศักยภาพเพิ่มเติมในการนำเสนอการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ด้วยศักยภาพของคอมพิวเตอร์ขั้นพื้นฐาน เช่นการเปิดหน้าหนังสือ การสืบค้นการคัดลอก เป็นต้น

2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออ่าน เป็นหนังสือที่มีเสียงคำอ่าน เมื่อเปิดหนังสือจะมีเสียงอ่านหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ประเภทนี้จะเหมาะสำหรับเด็กที่เริ่มเรียนหรือสำหรับฝึกออกเสียงหรือฝึกพูด เป็นต้น หนังสือประเภทนี้เป็นการเน้นด้านการนำเสนอเนื้อหาที่เป็นทั้งตัวอักษรและเสียงนิยมใช้กับกลุ่มผู้อ่านที่มีทั้งหลักธรรมภาษา ด้านการฟัง หรือการอ่านค่อนข้างช้า เหมาะสำหรับการเริ่มต้นเรียนภาษาของเด็ก หรือผู้ที่กำลังฝึกภาษาที่สอง เป็นต้น

3) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพนิ่งหรืออัลบั้มภาพ (Static Picture Books) เป็นหนังสือที่มีคุณลักษณะที่เน้นการจัดเก็บข้อมูลและนำเสนอข้อมูลในรูปแบบภาพนิ่งเป็นหลัก เสริมด้วยการนำศักยภาพของคอมพิวเตอร์มาใช้ในการนำเสนอเช่น การเลือกภาพที่ต้องการ การขยายหรือย่อขนาดของภาพ การถ่ายโอนภาพ การเลือกเฉพาะส่วนของภาพ หรือเพิ่มข้อมูลภายใน เช่น เชื่อมโยงข้อมูลอธิบายเพิ่มเติม เชื่อมโยงข้อมูลเสียงประกอบ เป็นต้น

4) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือภาพเคลื่อนไหว (Moving Picture Books) เป็นหนังสือที่เน้นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของภาพวิดีโอหรือภาพยนตร์สั้น ผสมกับข้อมูลที่มีอยู่ในรูปแบบของตัวหนังสือ ผู้อ่านสามารถเลือกชม ศึกษาข้อมูลได้ ส่วนใหญ่นิยมนำเสนอข้อมูลเหตุการณ์ประวัติศาสตร์สำคัญเช่น ภาพเหตุการณ์สงครามโลก ภาพการกล่าวสุนทรพจน์ของบุคคลสำคัญ หรือภาพเหตุการณ์สำคัญต่างๆที่เกิดขึ้น เป็นต้น

5) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อประสม (Multimedia Books) เป็นหนังสือที่เน้นการนำเสนอข้อมูลเนื้อหาสาระในลักษณะแบบสื่อผสมระหว่างภาพ (Visual Media) ที่เป็นทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวกับสื่อประเภทเสียง (Audio Media) ในลักษณะต่างๆเช่นเดียวกับการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ชนิดอื่นๆ

6) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือสื่อหลากหลาย (Polymedia Books) เป็นหนังสือที่มีลักษณะเช่นเดียวกับหนังสือแบบสื่อประสม แต่มีความหลากหลายในด้านของคุณลักษณะด้านความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลภายในเล่มที่บันทึกในลักษณะต่างๆ เช่น ตัวหนังสือ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวหรือเสียงดนตรี เป็นต้น

7) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือเชื่อมโยง (Hypermedia Book) เป็นหนังสือที่มีคุณลักษณะในการเชื่อมโยงเนื้อหาสาระภายในเล่ม (Internal Information Linking) โดยผู้อ่านสามารถคลิกเพื่อเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหาสาระที่ออกแบบเชื่อมโยงกันภายในเล่ม การเชื่อมโยงเช่นนี้มีคุณลักษณะเช่นเดียวกันกับบทเรียนในโปรแกรมแบบแตกกิ่ง (Branching Programming Instruction) นอกจากนี้ยังสามารถเชื่อมโยงกับแหล่งเอกสารภายนอก (External or online Information Sources) เมื่อเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ต

8) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสืออัจฉริยะ (Intelligent Electronic Books) เป็นหนังสือสื่อประสม แต่มีการใช้โปรแกรมขั้นสูงที่สามารถมีปฏิกริยาหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่าน เสมือนกับหนังสือมีสติปัญญาในการไตร่ตรอง หรือคาดคะเนในการโต้ตอบ หรือมีปฏิกริยากับผู้อ่าน เป็นต้น

9) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบหนังสือทางไกล (Telemedia Electronic Book) หนังสือประเภทนี้ มีคุณลักษณะหลัก คือ คล้ายกับไฮเพอร์มีเดียอิเล็กทรอนิกส์บุ๊ก (Hypermedia Electronic Book) แต่เน้นการเชื่อมโยงกับแหล่งข้อมูลภายนอกผ่านระบบเครือข่าย (Online information Resources) ทั้งที่เป็นเครือข่ายเปิดและเครือข่ายเฉพาะสมาชิกของเครือข่าย

10) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในรูปแบบหนังสือไซเบอร์สเปส (Cyber Space) หนังสือประเภทนี้มีลักษณะเหมือนกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หลายๆแบบที่กล่าวมาข้างต้น แต่เป็นการนำมาผสมกันโดยสามารถเชื่อมโยงข้อมูลทั้งจากแหล่งภายนอกและภายใน สามารถนำเสนอข้อมูลในระบบสื่อที่หลากหลาย สามารถปฏิสัมพันธ์กับผู้อ่านได้อย่างหลากหลายมิติ (Baker, อ้างถึงใน จิรพันธ์ เดมะ, 2545: 2)

นอกจากที่กล่าวมาข้างต้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ยังสามารถแบ่งประเภทตามชนิดของสื่อที่ใช้ในการนำเสนอ และองค์ประกอบของเครื่องอำนวยความสะดวกภายในเล่ม โดยสามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้ (Baker ; & Gill, 1992)

1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุหรือบันทึกข้อมูล เนื้อหาสาระเป็นหมวดวิชา หรือรวมวิชาโดยเฉพาะเป็นหลัก (Some Particular Subject Area)

2) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุข้อมูล เนื้อหาสาระเป็นหัวเรื่องหรือ ชื่อเรื่อง เฉพาะ เป็นหลัก หนังสือประเภทนี้จะมีเนื้อหาใกล้เคียงกับประเภทแรกแต่ขอบข่ายแคบกว่าหรือจำเพาะ เจาะจงมากกว่า

3) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุข้อมูล เนื้อหาสาระ และเทคนิคในการนำเสนอ ขั้นสูง ที่มุ่งเน้นในการสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือการฝึกอบรม (Support of Learning and Training Activities)

4) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ประเภทบรรจุข้อมูล เนื้อหาสาระที่เน้นเพื่อการทดสอบหรือ การสอบวัดผล เพื่อให้ผู้อ่านได้ศึกษาและตรวจสอบวัดระดับความรู้ หรือความสามารถของตน ในเรื่องใด เรื่องหนึ่ง นอกจากรูปแบบที่ได้กล่าวแล้ว หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ยังได้รับการพัฒนาให้มีศักยภาพในการ ตอบสนองความต้องการของผู้อ่าน หรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คน และสามารถเป็นแหล่งความรู้และสื่อสารการ เรียนรู้ได้อย่างกว้างขวางอีกด้วย (Baker & Gill, อ้างถึงใน พัดชา อินทรมิ, 2555: 13-14)

จากการศึกษาข้อมูลของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ นอกจากสามารถที่จะแบ่งออกได้หลากหลาย ประเภทแล้ว การที่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะสามารถบรรลุตามเป้าหมายทั้งของผู้จัดทำและผู้ใช้แล้ว ผู้จัดทำจะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายของผู้ใช้ เพื่อที่จะพัฒนาให้มีศักยภาพในการตอบสนองความต้องการ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้ต่อไป

2.3.3 ประโยชน์และการใช้งานหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

ภาสกร เรืองรอง ได้กล่าวถึงประโยชน์ในการนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ไปใช้งานร่วมกับ กิจกรรม การเรียนการสอนในชั้นเรียน หรือนำไปใช้เพื่อการศึกษา รวมทั้งการฝึกอบรม e-Book จะช่วยอำนวยความสะดวกได้ ดังนี้

1) ช่วยการทบทวนความรู้ที่ได้จากชั้นเรียน ผู้เรียนสามารถเรียนทวนซ้ำได้เมื่อมีโอกาส ตามความแตกต่างของผู้เรียนที่มีความพร้อมที่จะเรียน มีความสามารถในการจำและมีความสนใจที่ แตกต่าง ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์การเรียนการสอนที่แตกต่างกัน ดังนั้น e-book จึงช่วยให้ ผู้เรียน สามารถเรียนซ้ำได้เมื่อมีโอกาส มีความพร้อมตามความแตกต่างของผู้เรียน

2) ช่วยแก้ไขปัญหาในการที่ขาดผู้เชี่ยวชาญในการเรียนการสอนทั้งในและนอกชั้นเรียน ครูผู้สอนต่างมีความเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่จะสอนแตกต่างกัน ดังนั้น หากได้นำผู้สอนที่มีความ เชี่ยวชาญ ในเรื่องนั้นๆ มาทำการบันทึกการสอนและจัดทำเป็นสื่อการสอนลงบน e-Book ก็จะช่วย แก้ไขปัญหาการ สอนได้เป็นอย่างดี

3) เป็นการนำเทคโนโลยีการนำเสนอข้อมูลหน้าจอคอมพิวเตอร์มาใช้ให้เกิดประโยชน์ การที่ให้ผู้เรียนศึกษาจากหนังสือ เอกสารตำราที่เป็นกระดาษ จะพบข้อจำกัดของกระดาษว่าไม่สามารถ แสดงภาพและสีได้ครบตามที่ต้องการ ไม่สามารถสร้างมิติได้ ไม่สามารถสร้างเสียงได้ ไม่สามารถสร้าง เนื้อหาในแผ่นเดียวและเลื่อนหน้าเนื้อหาในกระดาษได้ ซึ่งคอมพิวเตอร์สามารถ ตอบสนองความต้องการได้ ทั้งหมด

4) เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสานทั้งในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียน สื่อ e-book ที่ครูได้สร้างขึ้นและกำหนดให้ผู้เรียนศึกษานั้น หลังจากได้ทำกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้น เรียน ผู้สอนสามารถนำผู้เรียนออกจากชั้นเรียนเพื่อไปเรียนกับสถานการณ์จริง เช่น เรื่องพืชผักสวนครัว ผู้เรียนสามารถเปิด e-Book และอาจอ่านบาร์โค้ดที่ต้นไม้เพื่อเปิดเนื้อหาจากส่วนกลางบน ระบบเครือข่าย เรียนประกอบไปด้วยทันที

5) e-book เป็นการเชื่อมโยงเวลา เหตุการณ์และสถานที่เข้าไว้ด้วยกัน โดยที่หนังสือจะมีข้อจำกัดในการนำเสนอดังกล่าว โดยที่ e-book เป็นการเชื่อมโยงเวลา อดีต อนาคต ที่มีเหตุการณ์และ สถานที่ต่างๆ ไว้ โดยครูผู้สอนสามารถใช้ e-book ที่มี link เชื่อมโยงเนื้อหาในอดีต เช่น เหตุการณ์ สงครามโลกครั้งที่สอง และสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ในอนาคต ที่มีผู้ทำนายจากสถิติ และสร้างเป็นสื่อ ไว้ เช่นพยากรณ์อากาศ และยังสามารถเชื่อมสถานที่ ผู้สอนสามารถเชื่อมสถานที่โดยที่ไม่ต้องออกนอก สถานที่ (ภาสกร เรืองรอง, 2557: 16-17)

นอกจากนี้ สุทิน ทองใส ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่จะสามารถทำให้ ผู้ใช้งานได้เกิดประโยชน์สูงสุด ดังนี้

1) ประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บ ผู้ใช้สามารถจัดเก็บหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้หลายเล่ม ภายในเครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องเดียว

2) การมีระบบนำวิเกชั่น (Navigation) และไฮเปอร์ลิงค์ (Hyperlinks) ทำให้ผู้ใช้ สามารถเข้าไปศึกษาค้นคว้าหาความรู้เพิ่มได้อย่างรวดเร็ว

3) กระบวนการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถจัดทำได้รวดเร็วกว่าการจัดพิมพ์ หนังสือ และกรณีมีการแก้ไข ก็สามารถแก้ไขได้อย่างรวดเร็ว

4) การเปิดอ่านมีระบบการค้นที่เชื่อมโยง ผู้เรียนและผู้อ่านสามารถเลือกเรียนหัวข้อที่ สนใจก่อนได้ และสามารถย้อนกลับไปเริ่มต้นเรียนที่จุดเริ่มต้นใหม่ก็ได้ เป็นการทบทวนบทเรียนหาก ยังไม่ เข้าใจ ตลอดจนสามารถเลือกเรียนได้ตามเวลาและสถานที่ที่สะดวก

5) สามารถจัดเก็บข้อมูลได้เป็นไฟล์แยกระหว่างตัวอักษร กราฟิก ภาพเคลื่อนไหวและ เสียง โดยใช้เท็กซ์ไฟล์เป็นศูนย์กลาง โดยการเชื่อมโยงข้อมูลจากสื่อที่อยู่คนละที่เข้าด้วยกัน สามารถ

ปรับเปลี่ยน แก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลได้อย่างสะดวกรวดเร็ว ทำให้ปรับปรุงข้อมูลเนื้อหาในบทเรียนให้ ทันสมัย กับเหตุการณ์

6) เสริมสร้างให้ผู้เรียนเป็นผู้มีเหตุผลและความคิดที่เป็นแบบ Logical เพราะการโต้ตอบกับเครื่องคอมพิวเตอร์ผู้เรียนจะต้องทำเป็นขั้นตอนอย่างมีระเบียบและมีเหตุผล ซึ่งเป็นการฝึกลักษณะนิสัยของผู้เรียน

7) ประหยัดพื้นที่ในการจัดเก็บ เพราะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้ถูกสร้างให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล ผู้ใช้สามารถจัดเก็บหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ได้หลายเล่มไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีขนาดกระทัดรัด ถ้าเป็นในรูปแบบของหนังสือจะต้องอาศัยชั้นวางหนังสือที่มีขนาดใหญ่และสิ้นเปลืองพื้นที่ ในการจัดเก็บ (สุทิน ทองไสว, 2547: 47)

ศูนย์ทางไกลเพื่อพัฒนาการศึกษา ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ไว้ดังนี้

1) หนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (e-book) ช่วยให้ผู้อ่านสามารถย้อนกลับมาอ่านได้และสามารถเลือกอ่านได้ตาม เวลา สถานที่ ที่ตนเองสะดวก

2) การตอบสนองที่รวดเร็วของคอมพิวเตอร์ที่ให้ทั้งสี สัน ภาพ และ เสียงทำให้เกิดความตื่นเต้นและไม่น่าเบื่อหน่าย

3) สามารถปรับเปลี่ยนแก้ไข เพิ่มเติมข้อมูลได้ง่าย สะดวก และรวดเร็ว ทันสมัยกับเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี

4) สามารถค้นหาข้อมูลข้อมูลที่เกี่ยวกับเรื่องที่กำลังศึกษา สรุปคือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เป็นนวัตกรรมทางการศึกษารูปแบบใหม่ที่มี ความน่าสนใจเหมาะสำหรับที่จะนำไปสร้างและพัฒนาเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นและสร้างความสนใจของนักเรียน ในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ เนื่องจากมีลักษณะของรูปแบบมัลติมีเดีย ที่ปรับปรุงให้ทันสมัยกับเหตุการณ์ ผู้เรียนจึงได้พัฒนาตนเองตลอดเวลา สามารถเลือกเรียนหรือทบทวนเนื้อหาตามความต้องการและทราบผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพราะข้อดีของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถแทรกได้ทั้งรูปแบบและเสียงซึ่งดีกว่าหนังสือเรียนธรรมดา (ศูนย์ทางไกลเพื่อพัฒนาการศึกษา, ม.ป.ป.: 8-9)

จากการศึกษา ค้นคว้า เอกสารงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษา ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับละครร่ำ ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อีกทั้งเป็นสื่อในการเรียนรู้ ที่จะพัฒนาการศึกษาให้มีความก้าวหน้าต่อไป

2.3.4 แนวทางการสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กและเยาวชน

การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ถือว่ามีความสำคัญต่อการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก เนื่องจากการออกแบบหนังสือในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ที่มีประสิทธิภาพจะทำให้ผู้เรียนหรือผู้ที่สนใจ เกิดการเรียนรู้ที่ดีที่สุด โดย ฤชณะ ทองเชื้อ และคณะ ได้ให้แนวทางในการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กและเยาวชนโดย อาศัยหลักการและกระบวนการในการออกแบบ ดังนี้

1) การสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน (Motivation the Learner) ในการออกแบบควรกระตุ้นความสนใจโดยใช้ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว สีและเสียงประกอบ เพื่อกระตุ้นผู้เรียนเกิดความอยากในการเรียนรู้ โดยการใช้กราฟิกขนาดใหญ่และไม่ซับซ้อน

2) บอกวัตถุประสงค์ของการเรียน (Identifying what is to be Learned) เพื่อเป็นการบอกให้ผู้เรียนได้รู้ล่วงหน้าถึงประเด็นสำคัญของเนื้อหา ซึ่งเป็นผลทำให้เกิดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น อาจบอกเป็นวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม หรือวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ทั่วไปโดยใช้คำที่กระชับ เข้าใจง่าย เพื่อแสดงถึงวัตถุประสงค์ที่มีความน่าสนใจมากขึ้น

3) ทบทวนความรู้เดิม (Reminding Learners of Past Knowledge) เพื่อเป็นการเตรียมพื้นฐานของผู้เรียน ก่อนที่จะนำเสนอความรู้ใหม่ การทบทวนความรู้เดิมไม่จำเป็นต้องเป็นการทดสอบเสมอไป อาจใช้การกระตุ้นให้ผู้เรียนนึกถึงการเรียนรู้ที่ผ่าน โดยใช้เสียงพูด ข้อความภาพ หรือใช้ทั้ง 2 อย่างผสมกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ใหม่ได้รวดเร็ว นอกจากนั้นผู้ออกแบบควรต้องทราบภูมิหลังของผู้เรียนและทัศนคติของผู้เรียนเพื่อเป็นข้อมูลในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

4) ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นที่จะเรียน ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ดี จะต้องทำให้ผู้เรียนมีความสนใจ ผู้เรียนจะจดจำได้ดีถ้ามีการนำเสนอเนื้อหาที่ดีสัมพันธ์กับประสบการณ์เดิมของผู้เรียน ผู้ออกแบบบทเรียนควรต้องหาเทคนิคต่างๆ เพื่อใช้กระตุ้นผู้เรียนให้นำความรู้เดิมมาใช้ในการศึกษาความรู้ใหม่ รวมทั้งต้องพยายามหาทางทำให้การศึกษาค้นคว้าของนักเรียนกระจำจืดมากขึ้น พยายามให้ผู้เรียนรู้จักการเปรียบเทียบ แบ่งกลุ่ม หาเหตุผล ค้นคว้า วิเคราะห์ และหาคำตอบด้วยตนเอง โดยผู้ออกแบบบทเรียนต้องค่อยๆชี้แนวทางจากมุมกว้างแล้วรวบรัดให้เข้าสู่ประเด็น โดยใช้ข้อความกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดที่เป็นองค์ความรู้ใหม่ของตนเอง

5) ให้คำแนะนำและให้ข้อมูลย้อนกลับเพราะ (Providing Guidance and Feedback) การให้คำแนะนำและให้ข้อมูลย้อนกลับในระหว่างที่ผู้เรียนศึกษาอยู่ เป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ดี ผู้เรียนจะทราบความก้าวหน้าของตนเอง เพราะการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ร่วมคิดร่วมกิจกรรมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา การตั้งคำถาม การตอบ จะทำให้ผู้เรียนจดจำได้มากกว่าการอ่านและการลอก

ข้อความเพียงอย่างเดียว ควรให้ผู้เรียนตอบสนองวิธีใดวิธีหนึ่งเป็นครั้งคราวเพื่อการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

6) การทดสอบความรู้ (Testing) เป็นกระบวนการที่ทำให้มั่นใจได้ว่านักเรียนได้รับความรู้ ผู้ออกแบบสามารถที่จะออกแบบ แบบทดสอบเพื่อเป็นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนได้ด้วยตนเอง อาจจัดให้มีการทดสอบระหว่างเรียน หรือการสอบท้ายบทเรียนทั้งนี้ควรสร้างแบบทดสอบให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของบทเรียน คำตอบหรือข้อมูลควรอยู่ในกรอบเดียวกันและแสดงต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็ว ไม่ควรให้ผู้เรียนพิมพ์คำตอบยาวเกินไป หรือควรบอกผู้เรียนถึงวิธีตอบให้ชัดเจน คำนึงถึงความแม่นยำความเชื่อถือได้ของแบบทดสอบ

7) การนำความรู้ไปใช้ เป็นการสรุปสาระสำคัญ ที่ให้ผู้เรียนทราบว่าความรู้ใหม่มีความสัมพันธ์กับความรู้เดิมอย่างไร ผู้ออกแบบควรเสนอแนะสถานการณ์ที่จะนำความรู้ใหม่และบอกผู้เรียนถึงแหล่งข้อมูลที่จะใช้อ้างอิงหรือค้นคว้าต่อไปได้ (กฤษณะ ทองเชื้อ และคณะ, 2551: 12-13)

จากแนวทางการสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กและเยาวชน สามารถสรุปได้ว่า การออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้น ควรมีการสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน บอกวัตถุประสงค์ของการเรียนที่ชัดเจน มีกระบวนการในการทบทวนความรู้เดิม ใช้เทคนิคต่างๆในการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ด้วยภาพ เสียง หรือสื่อที่มีความดึงดูดให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีคำแนะนำและให้ข้อมูลที่ผู้เรียนสามารถประเมินผลการเรียนของตนเองได้ สามารถนำความรู้ไปใช้เพื่อพัฒนาตนเองในการศึกษาค้นคว้าต่อไปได้

2.4 ศิลปะการแสดงละครรำ

นาฏศิลป์ไทย เป็นศาสตร์ทางด้านศิลปะการแสดงที่มีส่วนในการแสดงถึงความเป็นชาติที่มีมรดกทางวัฒนธรรมอย่างเด่นชัด ทั้งยังเป็นมรดกสำคัญในอดีตที่ยังคงดำรงอยู่ในชีวิตประจำวันของชาวไทยทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ ไม่ว่าจะเป็นเพื่อการเฉลิมฉลอง ต้อนรับอาคันตุกะ งานประเพณี งานศพ หรือเพื่อความบันเทิงใจอื่น ๆ เป็นต้น “ละครรำ” เป็นหนึ่งในมรดกสำคัญของไทย ที่ปรากฏมีการแสดงมาแต่ครั้งโบราณ และมีพัฒนาการสืบทอดเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลสำคัญที่ควรศึกษาเกี่ยวกับศิลปะการแสดงละครรำ ประกอบด้วยความหมาย ประเภท และความสำคัญของศิลปะการแสดงละครรำ ดังจะอธิบายเป็นเรื่อง ๆ ต่อไปนี้

2.4.1 ความหมายของ “ละครรำ”

มนตรี ตราโมท ได้กล่าวถึงละครรำไว้ว่า “ละคอนของไทยมีทั้งละคอนรำและไม่รำ (ใช้ท่าทางของสามัญชน) ละครรำเป็นละครที่เกิดขึ้นก่อน ส่วนละคอนไม่รำเพิ่งเกิดขึ้นเมื่อได้รับแบบแผนของตะวันตกมาปรับปรุงขึ้น” (มนตรี ตราโมท, 2513: 24)

การเขียนคำว่า “ละคอน” ข้างต้นนั้น เป็นการเขียนตามการคงรูปศัพท์เดิม เนื่องจากในอดีตแต่โบราณมีการใช้คำว่า “ละคอน” และ “ละคร” ปะปนกันอยู่บ่อยครั้ง นักปราชญ์หลายท่านได้ค้นคว้าหลักฐานและประมวลที่มาของคำว่า “ละคอน” ไว้มากมายแตกต่างกันไป โดยในปี 2507 ขณะที่นายธนิต อยู่โพธิ์ ดำรงตำแหน่งอธิบดีกรมศิลปากรขณะนั้น ได้เขียนหนังสือไขนไข และให้คำอธิบายรูปศัพท์คำว่า “ละคร” ไว้ว่า “ใคร่จะพูดถึงอักขรวิธีในการใช้คำว่า “ละคอน” เพิ่มเติมไว้ในที่นี้ด้วย ตามการศึกษา ค้นคว้าปรากฏแก่ข้าพเจ้า เห็นควรเขียนเป็น “ละคร”” (วิมลศรี อุปรมัย, 2553: 103)

ในปี 2514 กรมศิลปากรได้ทำหนังสือเสนอคณะกรรมการเพื่อชำระปทานุกรม เกี่ยวกับการใช้รูปศัพท์เดิมของคำว่า “ละคอน” ความว่า

ด้วยกรมศิลปากรได้ค้นพบเอกสาร หลักฐาน เกี่ยวกับการใช้คำว่า “ละคอน” หลายฉบับ จึงมีความเห็นว่า คำว่า “ละคอน” ในพจนานุกรมของราชบัณฑิตยสถาน นั้น อาจมีทางให้เขียนเป็นอย่างอื่นได้ คณะกรรมการชำระปทานุกรมพิจารณาแล้ว ยืนยันว่า คำว่า “ละคอน” นี้ได้เขียนกันมานาน ความผิดถูกเกี่ยวกับการเขียนหนังสือ อยู่ที่ผู้ใช้ ศัพท์คำไหนที่ผู้ใช้มากพอสมควร ก็ถือว่าศัพท์คำนั้นที่เขียนสะกดอย่างนั้น เป็นคำถูก ไม่ใช่ว่านักปราชญ์แสดงความคิดเห็นอย่างไร เราก็ต้องแก้ตามตัวสะกด ตาม...โดยเหตุผลดังกล่าว คณะกรรมการจึงมีมติเป็นเอกฉันท์ให้คงเขียนว่า “ละคร” ตามที่เคยเขียนมาจนยุติแล้ว (สุนนมาลย์ นิมนต์พันธ์, 2541: 5)

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยสรุปแนวคิดได้ว่า ในปัจจุบันใช้รูปศัพท์ “ละคร” ในการเรียก ศิลปะการแสดงที่มีเรื่องราวเป็นสำคัญ อันเป็นที่รับรู้และเข้าใจตรงกันของคนในสังคม

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้อธิบายภาพรวมของละครไว้หนังสือ ศิลปวัฒนธรรมไทย ซึ่งผู้วิจัยสรุปความได้ ดังนี้

ละคร คือ การแสดงที่ใช้ศิลปะการร่ายรำเพื่อดำเนินเรื่องราวตามแบบแผนอันเป็น มาตรฐานประจำชาติ ศิลปะการแสดงละครนี้มีการสืบทอดอย่างต่อเนื่องตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยมีการ พัฒนาตามยุคสมัย แต่ยังคงรักษารูปแบบของบทละคร การบรรเลงดนตรี การขับร้อง การแสดง และเครื่องแต่งกายไว้ โดยลักษณะสำคัญของศิลปะการแสดงละครที่มีการสืบทอดกันมา คือ

- บทละครมีลักษณะเป็นคำประพันธ์ประเภทกลอนบทละครที่มีการบรรยาย ความ เช่น ตัวละครเป็นใคร กำลังคิด กำลังทำอะไร หรืออยู่ที่ไหน โดยจะมีทำนองเพลงร้อง เพลงหน้าพาทย์ประกอบทำร่ายบรรจไว้ในบทกลอนตามรูปแบบของศิลปะการแสดงละคร

- การบรรเลงดนตรี ใช้วงปี่พาทย์บรรเลงประกอบการแสดงละคร สามารถ แบ่งออกเป็น 2 ทาง คือ 1) การบรรเลงเพลงหน้าพาทย์ประกอบอริยาบทและอารมณ์ของตัวละคร

2) การบรรเลงเพลงขับร้องที่ผู้ขับร้องร้องจากบทละคร โดยวงปี่พาทย์จะบรรเลงอยู่ข้างๆ หรือด้านหน้าเวที เพื่อให้ผู้บรรเลงมองเห็นผู้แสดงได้อย่างชัดเจน เนื่องจากต้องบรรเลงประกอบทำนองตามอารมณ์ของผู้แสดงให้สอดคล้องกันอย่างทันที่

- ผู้ขับร้อง จะทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่อง ด้วยการร้องประกอบทำนองเพลงตามบทละคร การขับร้องนี้จะมีต้นเสียงร้องนำในวรรคแรก และมีลูกคู่ร้องรับในวรรคหลัง ผู้ขับร้องมีทั้งผู้หญิงและผู้ชายซึ่งจะนั่งรวมอยู่กับวงปี่พาทย์

- วิธีแสดง ใช้ลีลาท่าทางนาฏศิลป์ตลอดทั้งเรื่อง โดยมีลีลาการรำรำที่แตกต่างตามชนิดของละคร

- เครื่องแต่งกาย มีรูปแบบที่เป็นมาตรฐานและมีความแตกต่างตามชนิดของละคร (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 73)

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยพบว่า ละคร คือ ศิลปะการแสดงที่ใช้การรำรำประกอบการบรรเลงดนตรี ขับร้อง ในการดำเนินเรื่องราว ละครของไทยมีหลายประเภทและได้รับการพัฒนาไปตามยุคสมัย รวมถึงถ่ายทอดสืบต่อมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ลักษณะสำคัญของละครที่มี การสืบทอดต่อกันมา ได้แก่ กลอนบทละคร ที่มีการบรรจุทำนองเพลงและเพลงหน้าพาทย์ประกอบไว้ในบทกลอนตามรูปแบบของศิลปะการแสดงละคร การขับร้องและดนตรี ที่ใช้วงปี่พาทย์บรรเลงประกอบการแสดงและมีผู้ขับร้องประกอบทำนองเพลงตามบทละครเพื่อทำหน้าที่เล่าเรื่อง วิธีการแสดงละครที่ใช้ลีลาการรำรำตามชนิดของละครแต่ละประเภท และเครื่องแต่งกายตัวละครที่มีรูปแบบแตกต่างกันไปตามประเภทของละคร

2.4.2 ประเภทของละคร

ละครของไทยมีหลากหลายประเภท โดยแต่ละประเภทมีต้นกำเนิด ลักษณะ วิธีการแสดง และองค์ประกอบการแสดงที่ต่างกัน ละครสามารถแบ่งออกเป็น 6 ประเภท คือ ละครชาตรี ละครนอก ละครใน ละครตึกดำบรรพ์ ละครพันทาง และละครเสภา

วิมลศรี อุปรมัย กล่าวถึงประเภทของละครโดยภาพรวมไว้ในหนังสือนาฏกรรมและการละคร ผู้วิจัยสรุปความได้ว่า “ละครที่ใช้ศิลปะในการรำรำดำเนินเรื่องประกอบการขับร้องและ การบรรเลงดนตรีที่เป็นแบบฉบับดั้งเดิมของไทยและเป็นละครที่เก่าแก่ ปรากฏหลักฐานว่ามีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา คือ ละครชาตรี ละครนอก ละครใน สำหรับละครตึกดำบรรพ์ ละครพันทาง และละครเสภา ถือเป็นละครที่ปรับปรุงขึ้นใหม่ในยุคหลัง” (วิมลศรี อุปรมัย, 2553: 108)

ละครชาตรี กล่าวได้ว่าเป็นต้นกำเนิดของละครของไทย ใช้ผู้แสดง 3 คน ได้แก่ ตัวนายโรง ตัวนาง และตัวตลกหรือจำเริญ ละครนอก เป็นละครที่พัฒนามาจากละครชาตรี ลักษณะการรำรำ

กระฉับกระเฉง ดำเนินเรื่องรวดเร็ว ใช้ผู้ชายแสดงล้วน และมุ่งเน้นความตลกขบขัน สำหรับละครใน สันนิษฐานว่าเกิดขึ้นในช่วงรัชกาลของสมเด็จพระเพทราชาจนถึงรัชกาลสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ เป็นละครสำหรับพระมหากษัตริย์ สืบทอดมามีความงามประณีตตามแบบละครรำของหลวง

ละครดึกดำบรรพ์ เป็นละครที่ปรับปรุงขึ้นใหม่โดยยึดหลักและแบบแผนของละครใน แต่ปรับวิธีเล่นให้ผู้แสดงเป็นผู้ร้องและรำเอง ละครพันทาง เกิดขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) เป็นละครรำที่ดัดแปลงมาจากการแสดงละครพงศาวดารชาติต่าง ๆ โดยมีการปรับปรุงเพลง และวิธีการแสดงใหม่ ละครเสภา คือละครที่มีการขับเสภาประกอบในการแสดง จำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ เสภาทรงเครื่องและเสภารำ ดังจะได้อธิบายเพิ่มเติมในหัวข้อถัดไป

จากการศึกษาข้อมูลประเภทของละครรำ ผู้วิจัยพบว่า ละครรำเป็นศิลปะการรำรำที่ดำเนินเรื่อง ประกอบการขับร้องและการบรรเลงดนตรี แบ่งได้เป็นละครรำแบบดั้งเดิม และละครรำแบบปรับปรุงใหม่ ละครรำแบบดั้งเดิม ได้แก่ ละครชาตรี ละครนอก ละครใน และละครรำแบบปรับปรุงใหม่ ได้แก่ ละครดึกดำบรรพ์ ละครพันทาง และละครเสภา โดยละครแต่ละประเภทยังมีต้นกำเนิด ลักษณะ วิธีการแสดง และองค์ประกอบการแสดงแตกต่างกันตามพัฒนาการของยุคสมัย

2.4.3 ละครชาตรี

ละครชาตรี เป็นละครดั้งเดิมของไทยที่มีความเก่าแก่และเป็นแบบอย่างให้ละครแบบอื่นนำมาแก้ไข ดัดแปลงการแสดงให้มีลักษณะเป็นละครประเภทอื่น ๆ คำว่า ชาตรี ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 อธิบายไว้ว่า ละครต้นแบบของละครรำ เล่นกันเป็นพื้นบ้านทั่วไป มีตัวละครน้อย เดิมเป็นชายล้วน ตัวละครที่ไม่สำคัญมักไม่แต่งตัวยืนเครื่อง กระบวนรำไม่สูงงดงามประณีตนัก เรียกว่า ละครชาตรี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2556: 375)

ขณะที่ ธนิต อยู่โพธิ์ (2510) ได้อธิบายข้อมูลลักษณะการแสดงของละครชาตรีไว้ในหนังสือรวมปาฐกถางานอนุสรณ์อยุธยา 200 ปี ความว่า

ละครแบบนี้ คงปรับปรุงมาจากการละเล่นพื้นเมืองที่เรียกกันว่า “โนรา” บางครั้งเรียกรวมกันว่า “โนราชาตรี” และคำว่า “ชาตรี” เองซึ่งเป็นชื่อละครแบบนี้ก็ ยังหาความหมายกันไม่ได้ ว่าเหมาะสมจะหมายความว่าอะไร แต่วิธีการบางอย่างของ ละครชาตรีที่มีผู้แสดงเป็นหลักอยู่ 3 คน คือ ผู้แสดงเป็นผู้ชาย หมายถึง นายโรงหรือ ยืนเครื่อง 1 ผู้แสดงบทเป็นผู้หญิงหรือนาง 1 และตัวตลกหรือตัวแสดงบทเบ็ดเตล็ด 1 ทั้งละครประเภทนี้เที่ยวเร่ร่อนไปตามหัวเมืองต่าง ๆ เป็นอย่างละครชาตรี เหมือนกับ ละครของอินเดียที่เรียกว่า “ยาตรา” (ธนิต อยู่โพธิ์ อ้างถึงใน สุนนมาลย์ นิมนต์พันธ์, 2541: 114)

จากข้อมูลข้างต้น กล่าวได้ว่า ละครชาตรีเป็นละครแบบดั้งเดิมแบบแรกของไทยที่เกิดขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา มีรูปแบบการแสดงคล้ายคลึงกับละครเร่ของอินเดียที่เรียกว่า “ยาตริ” หรือ “ยาตรา” สันนิษฐานว่าอาจกลายคำหรือเพี้ยนเป็น “ชาตรี” ในปัจจุบันมีการแสดงละครชาตรี 2 รูปแบบ คือ ละครชาตรีพื้นบ้าน และละครชาตรีเครื่องใหญ่ ตามที่สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติได้อธิบายรูปแบบของละครชาตรี ไว้ว่า

2.4.3.1 ละครชาตรีพื้นบ้าน เป็นละครพื้นบ้านที่นิยมกันมากในสมัยหนึ่ง ลักษณะเด่นก็คือผู้แสดงเป็นชายล้วน มีตัวละครหลักอยู่ 3 ตัว คือ พระ นาง และตัวตลก นอกนั้นเป็น ตัวประกอบ เช่น ทหาร คนใช้ เพราะเรื่องราวไม่ซับซ้อนมากนัก การแสดงจะใช้เวลาไม่มากเนื่องจากแต่เดิมเป็นการรำและแสดงเพื่อบูชาเทวดาหรือแก้บน แสดงเป็นเพียงตอนสั้น ๆ ในการเล่นเพื่อไหว้ครูหรือบูชาครู และก็จะเริ่มการแสดงด้วยการรำซัดเพื่อไล่เสนียดจัญไร แล้วจึงดำเนินเรื่อง ลักษณะการแสดงละครชาตรีพื้นบ้าน มีดังนี้

- การดำเนินเรื่อง จะมีผู้บอกบท ผู้รำหรือผู้เล่นจะร้องตาม มีลูกคู่ร้องรับวรรคท้ายซ้ำ ๆ กัน 3 ครั้ง เมื่อร้องจบแล้วก็จะมีการเจรจา แต่บางครั้งก็จะเล่นตลก อาจมีลักษณะสองแง่สองง่ามปนบ้างตามรสนิยมของผู้ชมในสมัยนั้น

- แนวเรื่อง เรื่องที่นำมาแสดงจะเป็นเรื่องในวรรณคดี มีกษัตริย์เป็นตัวพระเอก แต่ไม่ค่อยจะเคร่งครัดเรื่องคำราชาศัพท์มากนัก

- การแต่งกาย ละครชาตรีโบราณแต่งกายเหมือนละครนอก สวมสนับเพลายาว กรอมเท้า นุ่งผ้าหยักครึ่งสูง มีหางกระเบนห้อยลงมาเล็กน้อยในลักษณะเป็นหางหงส์ ไม่สวมเสื้อ แต่มีสร้อยคอและสายสร้อยสังวาล ข้อมือสวมกำไล นิ้วสวมเล็บแหลมยาวเรียว ข้อเท้าสวมกำไลและมีลูกกระพรวน ศีรษะสวมเทริด (ชฎา)

- การแต่งตัวและแต่งหน้าของละครชาตรีโบราณ จะทาตัวให้เป็นสีเหลืองโดยใช้ขมิ้น แต่งหน้าขาวโดยใช้ดินสอพอง ทาปากแดงด้วยชาด เขียนคิ้วดำด้วยเขม่าดินหม้อที่เกิดจากไม้ฟืนตามกันหม้อ กันกะทะ

- เครื่องดนตรี บรรเลงด้วยปี่ชวา โทน กลองชาตรี ข้องคู่ และกรับไม้ไผ่

- การแสดงใช้เวลาตั้งแต่ 2-4 ชั่วโมง (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 89-90)

2.4.3.2 ละครชาตรีเครื่องใหญ่ เป็นละครที่มีการปรับปรุงให้มีมาตรฐานในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 6) โดยนำเอาวิธีการแสดงของละครชาตรีมาผสมเข้ากับวิธีการแสดงละครนอก เรียกว่า “ละครชาตรีเครื่องใหญ่” การแสดงละครเช่นนี้บางครั้งอาจมีฉากอย่างละครนอกหรือบางครั้งก็ไม่มีฉากอย่างละครชาตรี ลักษณะการแสดงละครชาตรีเครื่องใหญ่ มีดังนี้

- บทละคร นำมาจากบทละครนอก กำหนดฉาก และกำหนดตอนตามเวลาที่ต้องการ

- ใช้วงปี่พาทย์สามัญ และวงปี่พาทย์ละครชาตรีเดิมผสมเข้าด้วยกัน บรรเลงเพลงหน้าพาทย์อย่างละครนอก

- การขับร้อง ใช้เพลงร้องทางละครนอก บางที่จะบรรเลงเพลงที่มีสำเนียงออกไปทางภาคใต้ผสมเสียงกรับ โทน และฆ้องคู่ ใช้เพลงร่ายทั้ง 2 แบบ คือ ร่ายนอก และร่ายชาตรี

- ทำรำ มีจังหวะกระฉับกระเฉง ชัดเจนมากกว่าละครชาตรีชนิดอื่น ๆ ดำเนินเรื่องรวดเร็ว แทรกตลกได้ตลอดเวลา

- การแต่งกาย แต่งเครื่องอย่างละครนอก ผิดกันที่ศิราภรณ์ ที่นำเอาเทริดจากการแสดงโนราห์มาดัดแปลงสวมแทนชฎา หรือมงกุฎกษัตริย์แทนรัดเกล้า

ในปี 2497 กรมศิลปากรได้จัดการแสดงละคร เรื่องมโนห์รา ณ โรงละครศิลปากร ครั้งนั้นได้มีการประดิษฐ์เครื่องแต่งกายนางกนิรีใหม่ โดยใช้เสื้อชั้นในสตรีปักดินแพรวพรายตบแต่งด้วยกรองคอปลายอนสวมทับเสื้อ (แทนผ้าห่มนาง) สวมปีกหางและเล็บมือ พร้อมเครื่องถนิมพิมาภรณ์ของตัวนางครบถ้วน

ละครชาตรีเครื่องใหญ่ นิยมแสดงอยู่ 2 เรื่อง คือ มโนห์รา และรถเสน ซึ่งกรมศิลปากรได้ปรับปรุงออกแสดงมาแล้ว เมื่อได้ชมละครชาตรีเครื่องใหญ่ จะได้ฟังเพลงร้องและการบรรเลงที่แปลกหูกว่าละครชนิดอื่น ๆ เพราะจะมีเสียงโทน กรับ ฆ้องคู่ เป็นเครื่องประกอบจังหวะเร่งเร้าให้เกิดความครึกครื้นอยู่ตลอดเวลา (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 85-86)

นอกจากนี้ สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงพัฒนาการของละครชาตรีเครื่องใหญ่ไว้ในสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน ความว่า

กรมศิลปากรได้พัฒนาและปรับปรุงละครชาตรีจนแตกต่างจากละครชาตรีเก่าแบบทั่ว ๆ ไป คือ เปลี่ยนรูปแบบเป็นละครชาตรีเครื่องใหญ่ โดยองค์ประกอบที่ได้รับการปรับปรุงใหม่ เช่น บทละคร การรำ ยกตัวอย่างเรื่อง “มโนราห์” เป็นละครชาตรีที่แสดงบนเวทีโรงละครขนาดใหญ่ มีการแบ่งบทเป็นองก์ แต่ละองก์มีการเปิด

และปิดม่านเพื่อเปลี่ยนฉากแบบสมจริง เรียงเป็นลำดับตามท้องเรื่อง (สารานุกรมไทย
สำหรับเยาวชน เล่ม 36, 2549: 49)

2.4.3.3 รูปแบบการแสดงละครชาตรี เมื่อจะทำการแสดงละครชาตรี ก่อนเริ่มแสดง จะมีการเรียกผู้ชมด้วยการบรรเลงเพลงโหมโรงโดยวงปี่พาทย์และตีกลองตึก เพื่อเป็นสัญญาณให้ผู้ชมทราบว่าละครชาตรีกำลังจะเริ่มแสดง โดยเพลงโหมโรงนี้มีหลายเพลง ระหว่างที่กำลังโหมโรง ผู้แสดงจะแต่งกายอยู่บริเวณด้านข้างวงปี่พาทย์ แต่เดิมในสมัยโบราณ การโหมโรงละครชาตรีจะมีมัลล่อตีเพื่อเรียกผู้ชม ซึ่งต่างกับปัจจุบันที่วงปี่พาทย์ใช้รั้วแบบ การแสดงละครนอก เช่น เพลงร่ำสามลา ฯลฯ เมื่อลงว่า ผู้แสดงที่เป็นตัวพระ หรือคู่พระนางคู่หนึ่ง จะสวมขมาแล้วขึ้นนั่งเตียง เพื่อเริ่มรำซัดไหว้ครู ซึ่งการไหว้ครูนั้นเป็นสิ่งที่พึงปฏิบัติทุกครั้งในการแสดงละครชาตรี

เมื่อเสร็จสิ้นพิธีไหว้ครูแล้ว ตัวละครที่จะออกมาแสดงเพื่อดำเนินเรื่อง จะสวมศิราภรณ์เครื่องประดับศีรษะตามบทบาทตัวละครที่ได้รับแล้วขึ้นนั่งเตียง เมื่อเริ่มดำเนินเรื่องจะมีผู้บอกบทนำผู้แสดง โดยจะมีหน้าที่บอกบททั้งเนื้อเรื่องและเพลงที่ใช้ประกอบ จากนั้นผู้แสดงจะร้องเอง 1 วรรค และมีลูกคู่รับต่อไปตลอดจนจบ

สุนนมาลย์ นิมนติพันธ์ ได้อธิบายถึงประโยชน์ของการบอกบทไว้ว่า “การบอกบทนี้มีประโยชน์มาก เพราะผู้แสดงจะได้ทราบว่าอะไรทำไฉน เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง เป็นการบอกให้เตรียมตัวเป็นอย่างดี และยังมีประโยชน์สำหรับปี่พาทย์ที่จะทำเพลงรับได้ถูกต้อง ตัวละครก็จะทราบว่าต้องรับบทหรือรับหน้าพาทย์อย่างไรอีกด้วย”

เมื่อผู้แสดงร้องและรำจบตอนหนึ่ง จะมีการหยุดเพื่อให้เจรจาแนะนำตัวละครว่าเป็นใครมาจากไหน จะทำสิ่งใดต่อไป แล้วจึงดำเนินเรื่องต่อไปเพื่อไปพบกับตัวละครอื่น ในช่วงนี้จะมีการเจรจาโต้ตอบกันของตัวละคร เมื่อตัวละครใดแสดงบทบาทของตนจนจบ จะนั่งลงบริเวณข้างเตียงแล้วถอดศิราภรณ์ที่สวมศีรษะอยู่ ออก เป็นอันรู้ว่าเป็นการพัก ส่วนผู้แสดงบทบาทอื่นยังคงแสดงดำเนินเรื่องต่อไป (สุนนมาลย์ นิมนติพันธ์, 2541: 119-121)

2.4.3.4 สถานที่แสดง การปลูกสร้างโรงละครสำหรับแสดงละครชาตรีนั้น ขึ้นอยู่กับสถานที่ที่จะทำการแสดง อาทิ บ้าน ลานกลางแจ้ง หรือศาลเจ้า เป็นต้น การปลูกสร้างโรงละครใช้วิธีการปักเสา 4 ต้น ขึงผ้า 4 มุม สำหรับกันแดดกันฝน ในสมัยโบราณ ตรงกลางจะมีเสาสำหรับค้ำผ้าให้สูงขึ้นเพื่อไม่ให้อับลม จากนั้นจะนำของใส่อาวูร (ของคลี) ที่ใช้ในการแสดงมาไว้ที่เสากลาง สำหรับการสร้างโรงละครชาตรีในปัจจุบัน นิยมต่อออกมาจากตัวอาคาร กล่าวคือ ใช้ด้านใดด้านหนึ่งของอาคารเป็นหลักสำหรับยึดแล้วขึงผ้าออกมา

แต่เดิมลักษณะของโรงละครชาตรีจะเป็นโรงเปิดโล่ง ไม่มีม่านสำหรับเปิดปิด ผู้ชมสามารถชมละครได้ทั้งสี่ด้าน โดยด้านหนึ่งปูเสื่อไว้ตั้งเตียงใหญ่สำหรับให้ตัวละครนั่ง ด้านขวาของโรงสำหรับตั้งเครื่องดนตรี ด้านซ้ายไว้สำหรับผู้แสดงที่ยังไม่ออกแสดงนั่งพัก กระทั่งในสมัยพระยาอนุমানราชธนเป็นอธิบดีกรมศิลปากร ได้ปรับให้มีการใช้ม่านกันบริเวณเตียง สำหรับให้ตัวละครแต่งหน้าแต่งตัว บริเวณด้านหลังม่านเพื่อความสะดวกมิดชิด และกำหนดให้มีทางเข้าออกตัวละครด้านซ้ายและขวาของเตียง (สุนนมาลย์ นิมนต์พันธ์, 2541: 123-124)

ในปัจจุบัน ความนิยมในละครชาตรีลดลง และมีลักษณะเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมมาก เช่น อาจมีเพียงไหว้ครู และรำชุดตอนต้นตามแบบละครชาตรีเล็กน้อย พอเข้าเรื่องก็กลายเป็นละครนอกปนลิเกไป (ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล, 2526: 108) แต่ยังสามารถหาชมได้อยู่ทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นการจัดแสดงเพื่อการอนุรักษ์ในโรงละครแห่งชาติโดยหน่วยงานภาครัฐ หรือละครชาตรีที่จัดแสดงแก่นักท่องเที่ยวทั้งในพื้นที่กรุงเทพมหานครและจังหวัดใหญ่ ๆ ใกล้เคียง โดยเฉพาะศาลเจ้าพ่อหลักเมือง หรือสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา จะมีละครชาตรีจัดแสดง ณ บริเวณนั้นเป็นครั้งคราวตามโอกาสและวาระที่แตกต่างกันไป (วิมลศรี อุปรมัย, 2553: 110-111)

จากการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ละครชาตรี เป็นละครเก่าแก่ดั้งเดิมของไทยที่เกิดขึ้นในสมัยกรุงศรีอยุธยา และเป็นต้นแบบให้ละครประเภทอื่นในเวลาต่อมา สันนิษฐานว่าปรับปรุงมาจากการละเล่น “โนรา” วิธีการแสดงของละครชาตรีจะมีผู้แสดงเป็นหลักอยู่ 3 คน คือ ตัวนายโรง ตัวนาง และตัวตลกหรือตัวแสดงบทเบ็ดเตล็ด การแสดงละครชาตรีแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ คือ ละครชาตรีพื้นบ้าน และละครชาตรีเครื่องใหญ่

ละครชาตรีพื้นบ้าน นิยมแสดงในหลายพื้นที่ของประเทศไทย โดยจัดแสดงตามสถานที่ศักดิ์สิทธิ์หรือสถานที่ทั่วไป เรื่องที่นำมาแสดงมักจะเป็นเรื่องในวรรณคดีหรือเรื่องที่น่าบทรูมาจกละครนอกที่ไม่ซับซ้อน รูปแบบการเล่นไม่เคร่งครัด ไม่นิยมคำราชาศัพท์ ในการดำเนินเรื่องมีผู้บอกบทให้กับผู้แสดง โดยผู้แสดงจะร่ายรำตามบทร้องและบางครั้งมีการร้องเอง มีลูกคู่ร้องรับ และมีการพูดเจรจา ผู้แสดงแต่งกายอย่างละครนอก ทำการแสดงกลางแจ้ง โดยปลูกโรงแบบไม้ยกพื้น มีหลังคากันแดด และมีเสากลาง 1 ต้น ผูกผ้าแดงปักไว้กลางโรงตามประเพณี เครื่องดนตรีที่ใช้ในการแสดงประกอบด้วย ปี่ โทน กลองชาตรี ขลุ่ย และฉิ่ง

ละครชาตรีเครื่องใหญ่ ได้รับการปรับปรุงขึ้นใหม่ในสมัยรัชกาลที่ 6 โดยนำเอาวิธีการแสดงของละครชาตรีมาผสมเข้ากับวิธีการแสดงละครนอกเพื่อให้การแสดงมีมาตรฐานมากขึ้น เรื่องที่ใช้แสดงนำมาจากบทละครนอก ดำเนินเรื่องแบบรวดเร็ว ผู้แสดงมีได้มากกว่า 3 คน ตามจำนวนที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง และใช้ผู้หญิงเข้าร่วมแสดงด้วย ผู้แสดงแต่งกายแบบ “ยืนเครื่อง” ตามแบบอย่างละครนอก สวมเทริด

แทนชญา นิยมสวมเสื้อแขนสั้น และตัวนางมีการนุ่งผ้าจีบหน้านาง สวมเสื้อในนาง ห่มสไบ กรองคอ จี๋นาง และศิระสวมเทริดแทนรัดเกล้า ตัวจำเริญหรือตัวตลกแต่งกายตามลักษณะตัวละครที่แสดง การแสดงเริ่มเรื่องด้วยเพลง “วา” ใช้เพลงขับร้องแบบทางละครนอก ใช้วงปี่พาทย์ละครนอกผสมกับวงปี่พาทย์ละครชาตรีเดิมบรรเลงประกอบการแสดง มีเสียงโทน กรับ ฆ้องคู่เป็นเครื่องประกอบจังหวะเพื่อเร่งเร้าให้เกิดความครึกครื้น

2.4.4 ละครนอก

ศิลปะการละครเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตคนในสังคมมาตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ภายหลังการเกิดขึ้นของละครชาตรี ก็ได้ปรากฏมีการเล่นละครที่มีการพัฒนารูปแบบการแสดงใหม่ ๆ เกิดขึ้นตามมา โดยหนึ่งในละครรำของไทยที่ยังคงเป็นแบบดั้งเดิมและเป็นต้นกำเนิดของละครรำสมัยอยุธยา คือ “ละครนอก” หรือละครชาวล้วนที่มีความผูกพันเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตผู้คนในสังคมไทยมาตั้งแต่ครั้งกรุงศรีอยุธยา

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้อธิบายไว้ว่า “ละครนอก เป็นละครที่พัฒนามาจากละครชาตรี จัดเป็นละครแบบดั้งเดิมที่มีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาที่คนธรรมดาสามัญเล่นกันตามบ้าน วัด หรือชนบท แต่เดิมยังไม่มีชื่อเรียก จนกระทั่งเกิดละครในขึ้น จึงมีการบัญญัติชื่อเรียกละครที่อยู่นอกพระราชฐานนี้ว่า “ละครนอก” เพื่อให้มีชื่อเรียกแตกต่างกัน” (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 74)

คำอธิบายข้างต้นสอดคล้องกับที่ สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ได้ทรงอธิบายที่มาของคำว่าละครนอก ไว้ว่า “ละครนอก เข้าใจว่าคงจะเรียกละครเฉย ๆ แต่เมื่อละครในมีกำเนิดขึ้น จึงคิดเรียกละครพื้นเมืองตามที่มีมาแต่เดิมว่า ละครนอก เพื่อให้เห็นความแตกต่างระหว่างละครสองประเภทนี้” (สุนทรภู่ นิมิตติพันธุ์, 2541: 124)

การเล่นพื้นเมืองที่ชาวบ้านร้องและร่ำมาแต่เดิมนั้น เช่น เพลงปรบไก่ เพลงพวงมาลัย ภายหลังเมื่อจับเล่นเป็นเรื่องขึ้น นิยมแสดงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต และเป็นเรื่องที่ทุกคนเข้าใจตรงกัน เช่น ตอนชิงชู้ ลักพาหนี และตีหมาผัว เมื่อได้แบบอย่างของละครชาตรีในเวลาต่อมา จึงนำนิทานพื้นเมืองมาผูกเรื่องแต่งเป็นบทสำหรับแสดงละครขึ้น เดิมมีตัวละครเพียง 3-4 ตัว เช่นเดียวกับละครชาตรี ต่อมาละครนอกได้รับความนิยมจนสามารถเล่นละครเพื่อเลี้ยงชีพได้ จึงเกิดปรับเปลี่ยนกระบวนการเล่นละครให้มีความวิจิตรพิสดารมากขึ้น เช่น การเพิ่มจำนวนตัวละคร คิดเครื่องแต่งตัวขึ้น นำเรื่องใหม่ ๆ มาแสดงและประพันธ์บทกลอนสำหรับใช้แสดงให้มีความไพเราะยิ่งขึ้น เป็นต้น (สุนทรภู่ นิมิตติพันธุ์, 2541: 125)

ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่ 2) ได้มีการนำวิธีการแสดงละครนอกแบบชาวบ้านมาประยุกต์เพื่อใช้แสดงในราชสำนัก จึงเรียกละครนี้ว่า “ละครนอกแบบหลวง” ใช้ผู้หญิงเข้ามาเป็นตัวแสดง กระทั่งต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) ได้มี

ประกาศว่าด้วยอนุญาตให้ผู้หญิงสามารถแสดงละครได้ทั่วไป การแสดงละครนอกในยุคนี้จึงมีทั้งชายและหญิงแสดงประสมโรงกัน แต่ปรากฏว่าคณานิยมละครที่ผู้หญิงแสดงมากกว่า (ทรงศักดิ์ ปรารักษ์พัฒนากุล, 2526: 112)

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ผู้เชี่ยวชาญด้านนาฏศิลป์ และนักวิชาการด้านนาฏศิลป์ ได้อธิบายถึงข้อมูลภาพรวมของการแสดงละครนอกไว้พอสังเขป ผู้วิจัยเรียบเรียงสรุปความได้ว่า ละครนอก ใช้การดำเนินเรื่องกระชับ ฉับไว มุ่งให้ผู้ชมเกิดความสุขสนุกสนาน สามารถแทรกตลกได้ตลอดเวลา โดยไม่คำนึงถึงขนบธรรมเนียม ประเพณี เค้าโครงเรื่องจะโลดโผน นำสิ่งมหัศจรรย์ต่าง ๆ มาประกอบบทละคร

ลักษณะคำกลอนในบทละคร ใช้ถ้อยคำสามัญบางที่ค่อนข้างหยาบ หรือตีความได้เป็นสองนัย บทละครนอกที่แสดงในสมัยโบราณ ปรากฏเรื่องที่ใช้สำหรับแสดงละครนอกอยู่ 14 เรื่อง คือ การะเกด คาวี ไชยทัต พิกุลทอง พิมพ์สวรรค์ พิณสุริยวงศ์ มโนห์รา โหม่งป่า มณีพิชัย สังข์ทอง สังข์ศิลป์ชัย สุวรรณศิลป์ สุวรรณหงส์ และโลวี่ (สุนนมาลย์ นิมนต์พันธ์, 2541: 127)

บทกลอนละครส่วนใหญ่ตกทอดมาจากสมัยกรุงศรีอยุธยา พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่ 2) แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ได้นำมาพระราชนิพนธ์ไว้ 6 เรื่อง คือ ไกรทอง มณีพิไชย ไชยเชษฐ์ คาวี สังข์ทอง และสังข์ศิลป์ชัย เพื่อใช้เป็นบทสำหรับให้ละครหลวงแสดงและเป็นแบบแผนการแสดงที่สืบทอดมาจนปัจจุบันนี้

บทละครนอกแต่ละเรื่องมีความยาวมาก ไม่อาจจะแสดงได้ในเวลา 2-3 ชั่วโมง จึงใช้วิธีคัดเลือกบางตอนที่เห็นว่าเป็นความสนุกสนาน หลากกรสมรวมไว้ในตอนเดียว โดยกำหนดฉาก กำหนดเวลาแสดงตามความเหมาะสม

ใช้การบรรเลงปี่พาทย์ประกอบการรำ และเพลงขับร้อง มีจังหวะเร็ว รวบรวม เพลงขับร้องที่มีทำนองร้องเฉพาะสำหรับละครนอกมีหลายเพลง อาทิ

- เพลงซ้ำปี ใช้ในเวลาเปิดฉาก เพื่อแนะนำตัวละคร
- เพลงร้าย ใช้ในเวลาดำเนินความ หรือต้องการความกระชับในการร้ายรำ บางเวลาจะร้องทอด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้แสดงแทรกบทตลกได้
- เพลงโอบี ใช้เวลารำพันพรรณนา ความทุกข์ ความเศร้า รับกับปี่พาทย์
- เพลงศัพท์ไทย ใช้ขับร้องในเวลาโกรธ ต่อว่า ต่อขานกัน

การแต่งกาย แต่งตามแบบที่เรียกกันว่า แต่งองค์ทรงเครื่อง อันมีรูปแบบสืบทอดกันมาตัวละครทุกตัวแต่งกายเหมือนกัน จะเห็นความแตกต่างของฐานะ และยศ จากศิราภรณ์ (เครื่องประดับศีรษะ)

ละครนอกนิยมแสดงเรื่องสังข์ทอง คาวิ มณีพิไชย โกมินทร์ สังข์ศิลป์ไชย ไชยเชษฐ สุวรรณหงส์ แก้วหน้าม้า ฯลฯ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 74) ตามคำตรัสเล่าของสมเด็จพระนเรศวรมหาราชในพงศาวดารกรุงศรีอยุธยาว่า ละครนอกจะยกเว้นไม่แสดงเรื่องรามเกียรติ์ อิเหนา และอุณรุท 3 เรื่อง เนื่องจากถือเป็นเรื่องที่ไช้แสดงเฉพาะละครผู้หญิงในราชสำนัก แต่ปัจจุบันมีผู้ให้ข้อคิดเห็นว่าในสมัยอยุธยาละครนอกของสามัญชนมีแสดงเรื่องรามเกียรติ์และอุณรุทด้วย มีเพียงเรื่องอิเหนาที่ละครนอกไม่ได้นำมาแสดงด้วยเป็นละครในราชสำนัก (ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล, 2526: 112)

2.4.4.1 วิธีการแสดงละครนอก เมื่อจบการบรรเลงเพลงโหมโรง จะเริ่มการแสดงเนื้อเรื่องต่อทันที ลักษณะการแสดงของละครนอก การดำเนินเรื่องมีความกระชับ ฉับไว แสดงบทตลกขบขัน โดยไม่คำนึงถึงขนบธรรมเนียมประเพณีและไม่พิถีพิถันแบบละครใน เพื่อมุ่งให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนาน สามารถหยุดเจรจาเพื่อแทรกบทตลกได้ตลอดเวลาเมื่อมีช่องว่าง บทตลกที่เล่นนี้มักมีเนื้อหาหาหยาบโลน หรือล้อเลียนสังคม เมื่อแสดงบทตลกจนเป็นที่พอใจแก่คนดูแล้วจึงกลับมาดำเนินเรื่องต่อการแสดงละครนอกนั้นมิได้เคร่งครัดกักขังศักดิ์หรือตำแหน่งของตัวละคร โดยตัวละครที่เป็นกษัตริย์ อำมาตย์ สามารถเล่นหรือเจรจาตลกคลุกคลีกับพวกเสนา นางกำนัล และตัวละครที่เป็นชาวบ้านธรรมดาได้ แต่สิ่งสำคัญคือการร่ายรำที่รวดเร็ว กระชับฉับไวไปตามจังหวะเพลง และผู้แสดงจะต้องมีปฏิภาณไหวพริบ มีความคล่องตัวในการรำและร้อง ซึ่งนับเป็นหัวใจสำคัญของการแสดงละครนอกแต่เดิม (ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล, 2526: 114)

2.4.4.2 สถานที่แสดง การแสดงละครนอกแต่เดิมปลูกโรงชั่วคราวสำหรับแสดง มีลักษณะรูปทรงสี่เหลี่ยม มีหลังคา มีม่านกันบริเวณด้านหลัง อีก 3 ด้านเปิดโล่ง มีช่องประตูสำหรับให้ตัวละครเข้า-ออก ไม่มีฉากประกอบการแสดง ตั้งเพียงด้านหน้าม่านสำหรับให้ตัวละครนั่งแสดง ต่อมาในสมัยรัชกาลที่ 4 เริ่มมีการจัดแสดงละครนอกในโรงละครถาวรตามบ่อนเบี้ยต่าง ๆ เมื่อถึงสมัยรัชกาลที่ 5 จึงได้เริ่มมีการสร้างฉากประกอบการแสดงตามเนื้อเรื่องที่จัดแสดงขึ้น (ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล: 2526, 115)

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ละครนอก เป็นละครแบบดั้งเดิมที่มีมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา พัฒนามาจากการแสดงละครชาตรี แต่เดิมนั้นยังไม่มีชื่อเรียกว่า “ละครนอก” จนกระทั่งต่อมาเกิดมีละครในขึ้น จึงมีการบัญญัติชื่อเรียกละครที่อยู่นอกพระราชฐานนี้ว่า “ละครนอก” เพื่อให้มีชื่อเรียกแตกต่างกัน ในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่ 2) ได้มีการนำวิธีการแสดงละครนอกแบบชาวบ้านมาประยุกต์เพื่อใช้แสดงในราชสำนัก และเรียกละครชนิดนี้ว่า “ละครนอกแบบหลวง”

ลักษณะการแสดงละครนอก แต่เดิมในสมัยอยุธยาใช้ผู้แสดงชายล้วน มีตัวละครเพียง 3-4 คน ต่อมาเมื่อละครนอกได้รับความนิยมมากขึ้น จึงมีการปรับกระบวนการแสดงและเพิ่มตัวละครให้มากขึ้นตามจำนวนตัวละครในเรื่อง ในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ได้มีการจัดแสดงละครนอกแบบหลวงในพระราชฐาน โดยใช้ผู้แสดงหญิงล้วนตามแบบละครในราชสำนัก กระทั่งในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวโปรดเกล้าฯ ให้มีละครผู้หญิงแสดงได้นั้น ละครนอกจึงเริ่มมีการใช้ผู้หญิงเข้ามาแสดงประสมโรงกับผู้ชาย อย่างไรก็ตามในปัจจุบันนิยมใช้ทั้งแบบผู้แสดงชายล้วน ผู้แสดงหญิงล้วน และผู้แสดงที่เป็นชายจริงหญิงแท้ ตามบทบาทตัวละครในเรื่อง

วิธีการแสดงละครนอกจะดำเนินเรื่องรวดเร็ว มุ่งความสนุกสนานเป็นสำคัญ โดยไม่คำนึงถึงขนบธรรมเนียมประเพณี มุ่งเน้นให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนาน ดังนั้น ผู้แสดงละครนอกต้องมีความแคล่วคล่องในการรำ มีไหวพริบปฏิภาณในการแสดงนอกบทได้

การแต่งกายของละครนอก เดิมตัวละครแต่งกายแบบคนธรรมดาสามัญ แต่แต่งให้รัดกุมเพื่อให้แสดงบทบาทได้สะดวก ต่อมาได้พัฒนาการแต่งองค์ทรงเครื่องให้มีความสวยงามมากขึ้น โดยตัวละครทุกตัวจะแต่งกายเหมือนกัน แต่แตกต่างกันที่สีราภรณ์ประดับศีรษะ

บทกลอนละครนอกส่วนใหญ่ดัดทอดมาจากสมัยกรุงศรีอยุธยา ลักษณะของคำกลอนจะใช้ถ้อยคำสามัญ จึงมีความหยาบคายหรือตีความได้เป็นสองนัย และบทละครในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ที่ได้นำมาพระราชทานไว้เป็นบทสำหรับให้ละครหลวงแสดง ได้กลายมาเป็นแบบแผนการแสดงที่ได้สืบทอดมาจนปัจจุบันจำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ ไกรทอง มณีพิไชย ไชยเชษฐ์ คาวี สังข์ทอง และสังข์ศิลป์ชัย โดยมี 3 เรื่องที่ยกเว้นนำมาจัดแสดง ได้แก่ รามเกียรติ์ อิเหนา และอุณรุท

การแสดงละครนอก ใช้วงปี่พาทย์บรรเลงประกอบการแสดง มีนักร้องร้องบทให้ และบางช่วงผู้แสดงจะมีบทที่ร้องเอง มีลูกคู่ร้องรับ และมีบทพูดเจรจาเพื่อดำเนินเรื่อง สำหรับเพลงขับร้องเป็นเพลงที่มีทำนองร้องเฉพาะสำหรับละครนอก เช่น เพลงข้าป็นอก เพลงร่ายนอก เพลงไอ้ป็นอก

สถานที่ในการแสดงละครนอก แต่เดิมเป็นโรงรูปสี่เหลี่ยม คนดูสามารถดูได้ 3 ด้าน ไม่มีฉากประกอบการแสดง มีเพียงผ้ากั้นแบ่งด้านหน้าเป็นที่สำหรับแสดง ตั้งเตียงตรงกลางสำหรับให้ตัวละครนั่ง จำนวน 1 เตียง มีประตูเข้า-ออก 2 ข้าง ด้านหลังให้เป็นสำหรับพักและแต่งตัวของนักแสดง ปัจจุบันนิยมแสดงบนเวทีทั้งกลางแจ้งและในโรงละคร โดยจะมีฉากประกอบการแสดงหรือไม่ก็ได้

2.4.5 ละครใน

ละครใน จัดเป็นละครรูปแบบดั้งเดิมของไทยที่สืบเนื่องมาจากละครนอกอีกต่อหนึ่ง เป็นศิลปะชั้นสูงในราชสำนักที่มีความงดงาม อ่อนช้อยนุ่มนวล และรักษาขนบจารีตประเพณีในการแสดงอย่างเคร่งครัด องค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงมีความงดงามในเชิงประณีตศิลป์แตกต่างกับละครนอกของ

สามัญชน สมเด็จพระยาตากษัตริย์ทรงสนับนิตฐานศัพท์คำว่า “ละครใน” ไว้ว่า “คงจะมาจากคำว่า “นางใน” หรือละครข้างใน ซึ่งใช้เรียกกันในชั้นแรก แต่ต่อมาเรียกให้สั้นเข้าคำกลางหายไปจึงเหลือแต่ “ละครใน” เมื่อละครในเกิดขึ้น และใช้ผู้หญิงในวังเป็นผู้แสดง ละครที่ผู้ชายแสดงอยู่ภายนอกพระราชวังแต่เดิมจึงเรียกกันว่า “ละครนอก” เป็นคำคู่กัน” (สุนนมาลย์ นิมเนตติพันธ์, 2541: 127)

เช่นเดียวกับที่ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับละครใน ผู้วิจัยสรุปความได้ว่า ละครใน สันนิษฐานว่ามาจากคำว่า ละครนางใน หรือ ละครข้างใน เป็นละครที่พระมหากษัตริย์ทรงโปรด ฯ ให้มีการจัดแสดงในเขตพระราชฐาน โดยใช้ผู้หญิงซึ่งเป็นนางสนมกำนัลในวังแสดง ถือว่าเป็นเครื่องราชูปโภคของพระเจ้าแผ่นดิน ละครในนำเอาแบบแผนศิลปะการแสดง 3 อย่างมาผสมกัน ได้แก่ โขน ละครนอก และระบำของหลวง กล่าวคือ ได้เรื่องที่เล่นมาจากโขนได้กระบวนการเล่นมาจากละครนอกของผู้ชาย และนำศิลปะการร้องรำมาจากระบำของหลวงในราชสำนัก แต่เดิมผู้แสดงล้วนแต่เป็นข้าราชการฝ่ายใน ซึ่งพระมหากษัตริย์ทรงรับไว้ในพระบรมราชูปถัมภ์ การแสดงละครในพบหลักฐานครั้งแรกที่เกิดขึ้นในสมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ จากหนังสือบุญโณวาทคำฉันท์ แต่งโดยพระมหานาค วัดท่าทราย ปรากฏว่ามีการแสดงละครในเรื่อง อิเหนา ตอน อิเหนาลักนางบุษบา ในงานสมโภชพระพุทธบาท (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 77)

สุนนมาลย์ นิมเนตติพันธ์ ได้อธิบายประวัติความเป็นมาถึงพัฒนาการของละครในไว้ ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปความที่เป็นสาระสำคัญ ดังนี้ ในสมัยกรุงศรีอยุธยา ไม่ปรากฏมีละครในแสดงในราชสำนัก และกระจัดกระจายไปเมื่อครั้งเสียกรุงในปี 2310 จวบจนสมัยกรุงธนบุรีที่ได้มีการรวบรวมตัวละครที่กระจัดกระจายไป และได้ครุฑัดละครผู้หญิงของเจ้านครฯ มาช่วยสอนละครผู้หญิงของหลวงขึ้นใหม่ จนกระทั่งสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ ในแผ่นดินของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลก (รัชกาลที่ 1) ได้มีการฟื้นฟูการละครครั้งใหญ่ และทรงพระราชนิพนธ์บทละครในขึ้น 4 เรื่อง ต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่ 2) ละครยังคงได้รับการอุปถัมภ์ให้มีแบบแผนการฟ้อนรำที่งดงาม พิถีพิถันมากขึ้น จนเรียกกันว่าเป็นยุคทองของละครรำ และภายหลังในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ได้มีละครแบบใหม่เกิดขึ้นหลายประเภท จึงทำให้ละครในเสื่อมความนิยมลงไป (สุนนมาลย์ นิมเนตติพันธ์, 2541: 129-130)

2.4.5.1 รูปแบบการแสดงละครใน

การแสดงละครแต่ละประเภท มีรูปแบบการแสดงที่มีความแตกต่างกันตามปัจจัยที่ก่อให้เกิดละคร ไม่ว่าจะเป็น ผู้ถ่ายทอด ผู้อุปถัมภ์ สถานที่ หรือปัจจัยอื่น ๆ ที่ประกอบกันจนทำให้ละครแต่ละประเภทมีเอกลักษณ์เฉพาะ บรมครูทางนาฏศิลป์ก็ได้รังสรรค์ให้ละครรำ มีความงาม สนุกสนาน เศร้าครบรสของสุนทรียะในเชิงศิลปะการแสดง เช่นเดียวกับการแสดงละครในที่มีแบบแผนการเล่นต่างจาก

ละครนอก ดังที่ผู้วิจัยได้สรุปความถึงรูปแบบการแสดงละครใน ตามที่ได้มีนักวิชาการและผู้เชี่ยวชาญได้เคยอธิบายไว้ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้อธิบายรูปแบบการแสดงละครใน ไว้ว่า

ละครในเป็นการแสดงที่มีระเบียบแบบแผน มีความประณีตในทุกองค์ประกอบ คือ มีกระบวนการรำและท่ารำที่มีความบรรจง งดงามและถูกต้องตามขนบธรรมเนียมการแสดง เครื่องแต่งกายวิจิตรงดงาม บทร้องบทเจรจามีความไพเราะและมีถ้อยคำสำนวนที่สุภาพไม่หยาบโลน ดนตรีมีจังหวะช้าเน้นการฟังเพื่อความไพเราะ การแสดงดำเนินเรื่องอย่างเชื่องช้า และประเพณีการแสดงละครในจะแทรกตลกอยู่ในเนื้อหาของเรื่อง ไม่เน้นความตลกขบขันอย่างพร่ำเพรื่อ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 77)

คำอธิบายข้างต้น สอดคล้องกับที่ สุนนมาลย์ นิมเนตพันธ์ ได้กล่าวถึงการแสดงละครในไว้ว่า

การแสดงละครในนั้น เนื่องจากผู้แสดงละครในเป็นนางใน ซึ่งได้รับยกย่องว่าเป็นผู้มีกิริยามารยาทงดงาม เพราะฉะนั้น ละครในจึงมีความมุ่งหมายอยู่ที่ศิลปะของการรำรำ ต้องให้แขกช้อยมีสง่า ไม่นิยมแสดงตลกขบขันโลดโผน ทั้งยังต้องรักษา แบบแผนจารีตประเพณี เพราะเหตุนี้ ผู้ประพันธ์ละครในจึงต้องพิถีพิถันในการใช้ถ้อยคำให้สละสลวย ระมัดระวังที่จะไม่ให้มีคำตลาดเข้ามาปน เพลงร้องและปีพาทย์ต้องมีทำนองและจังหวะนิ่มนวล สละสลวย ไม่รู้เร็วเหมือนเพลงละครนอก เพื่อให้ ตัวละครได้แสดงศิลปะในการรำรำไฉ่ฉวม และแสดงท่าที่สละสลวยขนาด อย่างที่เรียกว่า “ที่ท้าวที่พญา” (สุนนมาลย์ นิมเนตพันธ์, 2541: 130)

เมื่อละครในมุ่งเน้นความงามของศิลปะการรำรำ และมีผู้ขับร้องแทนการพูดของตัวละคร การรำรำเพื่อแสดงท่าทาง อารมณ์ บทบาทของตัวละคร จึงต้องมีการประดิษฐ์ท่าทางขึ้นเพื่อตีบทตามเรื่องราวที่แสดง โดยท่าทางที่ประดิษฐ์ขึ้นนั้นเรียกว่า “ภาษาท่า” ซึ่งมีท่ารำหลายส่วนที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของการแสดงละครใน ซึ่งในปัจจุบันใกล้จะสูญหายและไม่ใคร่ได้เห็นในการแสดงละครราชชนิดอื่น ๆ แล้ว ไม่ว่าจะเป็นท่ารำสำหรับแต่งองค์ทรงเครื่องพระ หรือการบรรยายภาพเครื่องแต่งกายนาง ที่เป็นตัวละครสำคัญของเรื่อง ศิลปะการรำกัทพ การตรวจพล ก่อนที่จะออกทำศึกสงคราม ศิลปะการรำอาวุธ ศิลปะการรำชมต่าง ๆ เช่น ชมราชรถ ชมม้า ชมช้าง หรือชมป่า ฯลฯ กระบวนท่ารำเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูง เป็นต้น

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ ได้อธิบายไว้ว่า แนวความคิดหลักของละครในน่าจะมียัตถุประสงค์ในการแสดงให้เกิดความงาม ซึ่งอยู่บนพื้นฐานความงามและความประณีตของมาตรฐานแห่งราชสำนัก 5 ประการ ผู้วิจัยขอสรุปความเฉพาะสาระสำคัญ ดังนี้

- 1) บทงามและประณีต ภาษาของบทละครที่ไพเราะและสละสลวย เต็มไปด้วยสาระทางศิลปะและวัฒนธรรมที่ตระการตาในจินตนาการ
- 2) ดนตรีงามและประณีต ความเหมาะสมของการเลือกบรรจุเพลงประกอบละครให้สอดคล้องสัมพันธ์กับอารมณ์ของละคร พร้อมการบรรเลงด้วยวงดนตรีปี่พาทย์ที่นุ่มนวลละเอียดและไพเราะ
- 3) เครื่องแต่งกายงามและประณีต ลวดลายและวิธีการจัดสร้างที่ประณีตของศิราภรณ์ ภัสตราภรณ์ และถนิมพิมพาภรณ์
- 4) การรำงามและประณีต การถ่ายทอดกระบวนรำและการฝึกหัดที่ใช้เวลานานโดยครูละครหลวง รวมถึงการมีองค์พระมหากษัตริย์ผู้ทรงเป็นศิลปินเป็นผู้ตรวจสอบคุณภาพของละคร
- 5) คนรำงามและประณีต การคัดเลือกผู้แสดง ที่มุ่งเน้นทั้งด้านกายภาพ บุคลิกภาพ และฝีมือการรำ โดยเลือกสรรผู้แสดงที่มีบุคลิกเหมาะสมกับตัวละคร มีกิริยา มารยาทและอารมณ์ประณีต พร้อมทั้งจะทำให้ตัวละครสง่างาม ประณีตได้อย่างสมบูรณ์ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2543: 90)

2.4.5.2 บทละครและเรื่องที่ใช้แสดงละครใน

ลักษณะของกลอนบทละครใน ถือว่ามีความวิจิตรในเชิงวรรณศิลป์ ด้วยเนื้อเรื่องได้มีการพรรณนาเนื้อความอย่างถ่องแท้ ครบทั้ง 4 รสแห่งกาพย์กลอนวรรณคดีไทย (เสาวจิน นารีปราโมทย์ พิโรธวาทัง และสัลลาบังคพิสัย)

ละครใน แสดงเพียง 3 เรื่อง คือ รามเกียรติ์ อุณรุท และอิเหนา ในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย (รัชกาลที่ 2) ได้ทรงพระราชนิพนธ์บทละคร เรื่องอิเหนา อันเป็นบทละครที่นิยมนำมาใช้แสดงในปัจจุบัน ทรงเป็นผู้สร้างสรรค์การแสดง โดยมีเจ้าฟ้ากรมหลวงพิทักษ์มนตรี พร้อมด้วยครูละครหลวงร่วมกันจัดทำรำ ฝึกซ้อมให้ละครหลวงแสดง และยึดถือเป็นแบบแผนถ่ายทอดสืบต่อกันมาจนเรียกว่าเป็นยุคทองของการแสดงละครใน

ขณะที่ ทรงศักดิ์ ปรางวัฒนากุล กล่าวว่าละครในเดิมมี 4 เรื่อง ดังที่อธิบายไว้ว่า “เรื่องที่ใช้แสดงละครในนั้น แต่เดิมเข้าใจกันว่ามีอยู่ 4 เรื่อง คือ รามเกียรติ์ อุณรุท อิเหนา และดาหลัง (เรื่องดาหลังนั้นไม่ได้รับความนิยมเพราะเนื้อเรื่องสับสนไม่สนุกสนานเท่าเรื่องอิเหนา) และมักเชื่อกันว่าเรื่องเหล่านี้ละครนอกไม่นำไปแสดง” (ทรงศักดิ์ ปรางวัฒนากุล, 2526: 116)

บทละครที่ได้รับความนิยมคือ เรื่องอิเหนา มีความยาวถึง 38 เล่มสมุดไทย หรือ 20,520 คำกลอน วรรณคดีสโมสรตัดสินให้เป็นยอดแห่งบทละครรำ เพราะมีความสุนทรียะทางนาฏกรรม แสดงถึงขนบธรรมเนียมประเพณีของไทยทั้งในราชสำนักและของปวงชนทุกชั้น เป็นต้นแบบแห่งศิลปวัฒนธรรมอันหาได้ยาก (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 77)

นอกจากนั้น คึกฤทธิ์ ปราโมท ได้อธิบายถึงเรื่องที่ใช้สำหรับแสดงละครใน ความว่า “ละครในนั้นเล่นเรื่องอิเหนาและอุณรุทเป็นพื้น เช่นเดียวกับโขนต้องเล่นเรื่องรามเกียรติ์ แต่เรื่องอุณรุทนั้นตั้งแต่กลางรัชกาลที่ 6 มาแล้ว ดูเหมือนจะไม่ได้เล่นอีกเลย เรื่องอิเหนาจึงเป็นละครในเรื่องเดียวที่เหลืออยู่ แต่วิธีการและแบบแผนการแสดงจะยังคงเป็นละครในอยู่เพียงไรนั้นน่าสงสัย” (คึกฤทธิ์ ปราโมท, อ้างถึงใน, มนตรี ตราโมท, 2513: 32-33)

การจัดแสดงละครในเพื่อการมหรสพในสมัยโบราณ นิยมเล่นละครต่อเนื่องยาวไปจนจบ ไม่ได้มีหยุดพักการแสดง แต่ในปัจจุบันละครในได้นำเรื่องอิเหนามาปรับปรุงจัดเป็นตอน เช่น ตอนลมหอบ ตอนประสันตาด่อนก ตอนศึกกะหมังกุหนิง ตอนตัดดอกไม้ ตอนฉายกริช ตอนไหว้พระ บางครั้งจัดแสดงเรื่องอุณรุท ตอนศุภลักษณ์อุ้มสม ใช้เวลาในการแสดงประมาณ 2-3 ชั่วโมง (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 77) เพื่อไม่ให้เกิดการแสดงยืดเยื้อจนเกินไปจนผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย

2.4.5.2 เพลงร้องและดนตรีประกอบการแสดง

ด้วยความงามของกระบวนทำรำตามแบบราชสำนักที่มีความอ่อนช้อย ประณีต นุ่มนวล และการดำเนินเรื่องที่เป็นไปอย่างเชื่องช้า เพลงร้องและดนตรีประกอบการแสดงจึงต้องประดิษฐ์ทำนองให้ไพเราะกลมกลืนกับทำรำ โดยเพลงร้องและทำนองของละครในจะมีจังหวะช้า บทขับร้องมีความสุภาพต่างกับการแสดงละครนอก (มนตรี ตราโมท, 2513: 27-28)

โขน ละคร ระบำ ที่มีมาแต่โบราณ ล้วนใช้วงปี่พาทย์บรรเลงประกอบการแสดง หากแต่มีความแตกต่างในเรื่องการใช้เครื่องดนตรีบางชิ้น เพื่อให้เป็นไปตามรูปแบบที่มีความเฉพาะตามเอกลักษณ์กระบวนของการแสดงแต่ละประเภท สำหรับการแสดงละครใน ใช้บรรเลงปี่พาทย์ประกอบการแสดง และมีการใช้ปี่ในแทนปี่นอกอย่างที่บรรเลงในการแสดงละครนอก บรรเลงจังหวะที่เชื่องช้า นุ่มนวล ที่เรียกว่า “ทางใน” เพื่อให้เหมาะสมกลมกลืนกับกระบวนการรำรำที่เน้นความงดงามเป็นสำคัญ นอกจากนี้ยังมีการเรียกเพลงหน้าพาทย์ประกอบการแสดงเยาะกว่าละครนอก เช่น คุณพาทย์ บาทสกุณี ตระนิมิต เป็นต้น (ทรงศักดิ์ ปรางวัฒนากุล, 2526: 11)

ในเรื่องเพลงร้องและดนตรีประกอบการแสดงนั้น สุนนมาลย์ นิมเนตพันธ์ ได้อธิบายขยายความไว้อย่างน่าสนใจดังนี้

ในการแสดงละครในนั้นผู้แสดงไม่ต้องร้องเอง เพราะมีต้นเสียงร้องแทน คงจะเห็นว่าถ้าตัวละครร้องเองจะทำให้ลีลาฟ้อนรำไม่งดงามเท่าที่ควร เพราะฉะนั้นไม่ว่าจะเป็นบทดำเนินเรื่องหรือบทเจรจา ก็จะมีต้นเสียงและลูกคู่ร้องเป็นลำนำเพลงต่าง ๆ ส่วนมากให้ร้องรายเป็นพื้น ตัวละครแต่เพียงรำไปตามบทร้องหรือตามหน้าพาทย์ที่กำหนดไว้ (สุนนมาลย์ นิ่มเนติพันธ์, 2541: 130)

นอกจากนี้ ในการขับร้องประกอบท่ารำ มีบางเพลงที่มีชื่อและความหมายเหมือนกัน แต่มีท่วงทำนองแตกต่างกันตามลักษณะของการแสดง ยกตัวอย่างเช่น เพลงซ้ำปี เพลงร้าย เพลงโอบี ฯลฯ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 77)

2.4.5.3 ผู้แสดง

ละครในจัดเป็นละครหลวง ซึ่งผู้ที่แสดงแรกเริ่มเดิมทีเป็นบรรดานางในราชสำนัก ที่ได้รับการฝึกหัดโดยครูละครหลวง การแสดงละครในจึงใช้ผู้หญิงล้วนและถือเป็นเครื่องราชูปโภคอย่างหนึ่ง ห้ามมิให้ผู้ใดมีละครผู้หญิงเว้นแต่ของหลวงเท่านั้น ดังนั้น เจ้านายและขุนนางผู้ใหญ่ที่มีความประสงค์จะฝึกหัดละครในจึงต้องใช้แต่เพียงผู้แสดงชาย (ทรงศักดิ์ ปรางวัฒนากุล, 2526: 115)

เมื่อละครในมีฐานะเป็นเสมือนเครื่องราชูปโภคของพระมหากษัตริย์ ผู้แสดงในบทบาทต่าง ๆ จะต้องเป็นผู้ที่ผ่านการคัดเลือกและฝึกฝนอย่างพิถีพิถันเป็นเวลานาน เพื่อให้สามารถรำได้อย่างงดงามตามแบบอย่างของละครใน โดยผู้แสดงละครในนั้น จะคัดเลือกจากสตรีที่มีรูปร่างหน้าตาหมดจดงดงาม ที่สำคัญคือเป็นผู้ร่าเริง ท่วงทีสง่า ส่วนตัวนางจะต้องมีฝีมือในเชิงรำท่วงที่เป็นกษัตริย์ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 77)

อย่างไรก็ตาม เรื่องของผู้แสดงนั้น ธนิต อยู่โพธิ์ (2497: 43) อธิบดีอธิบดีกรมศิลปากร ได้อธิบายแตกต่างกันออกไปว่า “ละครในใช้ผู้แสดงเป็นผู้หญิงล้วนนั้นในสมัยโบราณไม่ได้เป็นเช่นนั้น แต่พบว่าคณะละครของ สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมหลวงเทพบรีรักษ์ ใช้ผู้ชายแสดงละครใน” (ธนิต อยู่โพธิ์, อ้างถึงใน ไพโรจน์ ทองคำสุก, 2545: 125-126)

2.4.5.4 การแต่งกาย

ด้วยผู้แสดงละครในของหลวงใช้ผู้หญิงแสดง เครื่องแต่งกายของตัวละครจึงต้องสวมเสื้อและแต่งในลักษณะ “ทรงเครื่อง” ซึ่งได้แบบอย่างมาจากการแต่งกายในการแสดงโขน โดยเลียนแบบอย่างเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ และได้พัฒนาคิดประดิษฐ์เพิ่มเติมให้มีความงดงามขึ้น

นอกจากนี้ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้อธิบายเพิ่มเติมถึงการแต่งกายของละครในไว้ในหนังสือศิลปวัฒนธรรมไทยว่า “การแต่งกายเหมือนละครนอก จะแตกต่างตรง

ศิราภรณ์เช่นเดียวกัน ศิราภรณ์ที่เกิดขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ใช้สวมใส่ตัวอิเหนาเมื่อปลอมเป็นบัณฑิต คือ บันจุเหรีจ” (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 78)

2.4.5.5 สถานที่แสดง

ละครในเป็นละครที่เกิดขึ้นในราชสำนัก ในอดีตการจัดแสดงจึงจัดเพียงเฉพาะในวังหรือจัดเฉพาะเมื่อมีงานสำคัญของบ้านเมืองเท่านั้น เช่น งานสมโภชช้างเผือก งานราชาภิเษก งานพระเมรุ เป็นต้น เมื่อมีการออกแสดงในงานมหรสพ จึงจะมีการปลุกโรงละครแสดงเช่นเดียวกับละครนอก (ทรงศักดิ์ ปรางวัฒนกุล, 2526: 118) ดังที่สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงกล่าวถึงการแสดงละครในไว้ว่า “การเล่นละครในไม่รับงานหาเหมือนละครนอก เพราะละครในมักเป็นละครผู้มีบรรดาศักดิ์ ผูกมัดไว้สำหรับประดับเกียรติยศ เป็นแต่แสดงดูกันเอง หรือแสดงในงานบำเพ็ญกุศล” (สุนทรภู่ นิพนธ์, 2541: 130)

สังคมไทยปัจจุบัน มีสื่อเพื่อความบันเทิงแบบใหม่เกิดขึ้นมากมายจนทำให้ละครราเลื่อมความนิยมลง และแม้ว่าละครในจะได้รับความนิยมน้อย (เพราะปัจจุบันต้องการการดำเนินเรื่องที่ทันใจ มีตลกแทรกเพื่อให้ได้ความบันเทิงเบิกบาน) แต่ทางราชการก็ยังสนับสนุนให้มีการแสดงละครในอยู่เนื่อง ๆ จุดประสงค์ คือ การอนุรักษ์ศิลปละครในไว้เป็นแบบแผนสืบไป (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2542: 78)

จากการศึกษาความเป็นมาและรูปแบบองค์ประกอบของละครใน ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ศิลปะการแสดงละครในเป็นการนำแบบแผนของ โขน ละครนอก และระบำของหลวง มาผสมผสานกัน และถือเป็นเครื่องราชูปโภคของพระเจ้าแผ่นดิน โดยได้เรื่องที่เล่นมาจากโขน ได้กระบวนการเล่นมาจากละครนอก และได้ศิลปะการร้องร่ำมาจากระบำของหลวงในราชสำนัก ชื่อเรียก “ละครใน” นั้น สันนิษฐานว่ามาจากคำว่า ละครนางใน หรือ ละครข้างใน ด้วยจัดแสดงในเขตพระราชฐาน โดยใช้สตรีในวังเป็นผู้แสดง

ละครในเกิดขึ้นในสมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ จากหลักฐานหนังสือบุญโณวาทคำฉันท์ที่ระบุว่า มีปรากฏการแสดงละครใน เรื่องอิเหนา ตอนอิเหนาลักนางบุษบา ในงานสมโภชพระพุทธรูป ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ได้ทรงพระราชนิพนธ์บทละคร เรื่อง อิเหนา อันเป็นบทละครที่นิยมนำมาแสดงในปัจจุบัน ทรงเป็นผู้สร้างสรรค์การแสดง โดยมีครูละครหลวงร่วมกันจัดทำรำ ผูกซ้อมให้ละครหลวงแสดง และยึดถือเป็นแบบแผนถ่ายทอดสืบต่อกันเรื่อยมาจนถือเป็นยุคทองของการแสดงละครใน

ละครในเป็นศิลปะการแสดงที่มีระเบียบแบบแผน มีความประณีตในทุกองค์ประกอบ ทั้งกระบวนการรำ เครื่องแต่งกาย บทร้องบทเจรจา และเพลงดนตรี ลักษณะการแสดงละครในจะดำเนินเรื่องอย่าง

เชื่องช้า ผู้แสดงรำรำไปตามบทร้องที่ไพเราะ ไม่นั่นความตลกขบขันอย่างพรวดเพื่อ ใช้ผู้หญิงแสดงล้วน ซึ่งคัดเลือกจากนางสนมกำนัลที่มีฝีมือการรำรำ มีรูปร่าง หน้าตาหมดจดงดงาม มาเป็นนางละครของหลวง ละครในจัดแสดงเพียง 3 เรื่อง คือ รามเกียรติ์ อนุรุธ และอิเหนา โดยนิยมแสดงเรื่องอิเหนามากที่สุด

ปัจจุบัน ละครในได้นำเรื่องอิเหนามาปรับปรุงจัดทำเป็นชุดตอน ใช้เวลาในการแสดง 2-3 ชั่วโมง ตอนที่นิยมจัดแสดง เช่น ตอนประสันตาท่อนก ตอนลมหอบ ตอนศึกกะหมังกุหนิง ตอนตัดดอกไม้ ตอนฉวยกริช ตอนไหว้พระ บางครั้งจัดแสดงเรื่องอนุรุธ ตอนสุภลักษณ์อุ้มสม เป็นต้น การแสดงละครในสามารถแสดงได้ทั้งเวทีกลางแจ้งและในโรงละคร จะมีฉากประกอบการแสดงหรือไม่ก็ได้

ละครในแต่งกายแบบยืนเครื่องเหมือนกับละครนอก แตกต่างที่ศิราภรณ์ ตามฐานะและยศของตัวละคร การจัดสร้างเครื่องแต่งกายมีความสวยงามและประณีตในทุกขั้นตอน ตั้งแต่คุณภาพของวัสดุ การตัดเย็บ ลวดลายการปักที่มีความละเอียดงดงาม รวมถึงมีความพิถีพิถันในการนุ่งห่ม

การแสดงละครในมีขั้นตอนและจารีตในการแสดงที่เป็นระเบียบแบบแผน มีกระบวนท่ารำที่ไม่ค่อยพบเห็นในการแสดงละครราชสำนักอื่น ๆ เช่น ท่ารำแต่งองค์ทรงเครื่องพระ หรือการบรรยายภาพเครื่องแต่งกายตัวนางที่เป็นตัวละครสำคัญของเรื่อง ศิลปะการรำยกทัพ ตรวจพล ก่อนที่จะออกทำศึกสงคราม ศิลปะท่ารำอาวุธ ศิลปะการรำชมต่าง ๆ เช่น ชมราชรถ ชมม้า ชมช้าง หรือชมป่า ท่ารำเพลงหน้าพาทย์ชั้นสูง และการรำรำทำพิธีกรรมต่าง ๆ

ดนตรีที่ใช้ในการแสดงละครในในช่วงปีพาทย์ในการบรรเลงประกอบการแสดง โดยสามารถใช้ได้ทั้งวงดนตรีปีพาทย์เครื่องห้า เครื่องคู่ และเครื่องใหญ่ ประเภทใดประเภทหนึ่งตามความเหมาะสมลักษณะของทำนองเพลงและการขับร้องมีจังหวะนิ่มนวลเหมาะสมกับลีลาการรำรำ

2.4.6 อาวุธที่ปรากฏในการแสดงละคร

ละครของไทยส่วนใหญ่ นิยมแสดงเรื่องที่มีฉากบทพระราชนิพนธ์ วรรณกรรม นิทานพื้นบ้าน เรื่องเล่าต่าง ๆ ฯลฯ ในเรื่องราวเหล่านั้นล้วนมีการกล่าวถึงการสู้รบ และการใช้อาวุธประจำกายของตัวละคร ซึ่งมีรูปแบบที่สืบทอดโดยครูบาอาจารย์มาแต่โบราณ และได้รับการถ่ายทอดจนเป็นต้นแบบในการแสดงละครที่สืบมาจนถึงปัจจุบัน

ในการแสดงละคร ปรากฏอาวุธที่ใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง ทั้งอาวุธยาวและอาวุธสั้น ซึ่งมีมากมายหลายประเภทอาทิ ศร กริช กระบี่ หอกซัด หอก ทวน พลอง ดาบ พระขรรค์ กระบอง และอื่น ๆ การจัดสร้างอาวุธสำหรับใช้ในการแสดง นิยมสร้างเลียนแบบของจริงโดยใช้ไม้หรือวัสดุประกอบอื่น ๆ ที่ไม่มีคม น้ำหนักเบา เพื่อให้เกิดความสะดวกและลดการเกิดอันตรายขณะใช้ทำการแสดง ผู้วิจัยได้รวบรวมและสรุปสาระสำคัญของอาวุธที่ปรากฏในการแสดงละครไว้ ดังนี้

2.4.6.1 ศร เป็นอาวุธสำหรับใช้ยิง เช่นเดียวกับธนู หรือหน้าไม้ ลักษณะของศร ประกอบด้วยส่วนหัวศรและคันศร มีความยาวประมาณ 100 เซนติเมตร คันศรทำด้วยหวาย หัวศรทำด้วยหนังสัตว์ ปิดทองแล้วเขียนลาย (ชานนท์ ทัสสะ, 2564: 69-70)

2.4.6.2 กริช กริชที่จัดสร้างขึ้นเพื่อใช้ประกอบการแสดง ทั้งฝักและตัวกริชทำจากไม้ โดยจำลองลักษณะมาจากกริชจริง แต่ไม่มีคมที่ก่อให้เกิดอันตราย ฝักและหัวกริชหลักเป็นลวดลายแล้วทา ทับด้วยสีทอง ความยาวประมาณ 30 เซนติเมตร บริเวณคอกริชคล้องด้วยผ้าเช็ดหน้าสีแดง ในการแสดง ละครพบการใช้กริชในละครในเรื่องอิเหนา โดยตัวละครจะเหน็บกริชไว้กับตัว และถือรำในกรณีที่เป็นการ รำโจวโดยใช้กริชทั้งฝัก (รุ่งนภา ฉิมพูน, 2540: 402)

นอกจากนี้ ชญาดา รัตนพันธ์ และอริยา ลิมกานจนพงศ์ ได้กล่าวถึงการรำกริชที่ ใช้ในวรรณกรรมการแสดงของไทยไว้ ความว่า

การรำใช้อาวุธนับเป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งที่มีในการแสดงละครของไทย การรำใช้อาวุธนอกจากจะรำไปตามแบบแผนที่เน้นความประณีตในท่ารำแล้ว ยังเป็น การอวดฝีมือของผู้รำ การรำกริชเป็นการแสดงออกถึงท่วงท่าลีลาการรำประกอบการ ใช้อาวุธในวัตถุประสงค์ต่างๆ เช่น การรำกริชที่มีปรากฏอยู่ในวรรณกรรมการแสดง ของไทยในละครดึกดำบรรพ์ เรื่องอิเหนา ตอนตัดดอกไม้ฉายกริช เป็นการรำเพื่อทำ กิจกรรมต่าง ๆ กริชสุหรานากง เป็นการรำกริชเพื่อบวงสรวง ดรสาแบหลา เป็นการ รำกริชเพื่อฆ่าตัวตายตามพระสวามี เป็นต้น (ชญาดา รัตนพันธ์ และอริยา ลิมกานจ นพงศ์, 2565: 295-296)

2.4.6.3 กระปี่ กระปี่ที่ใช้ในการแสดงละครรำ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ กระปี่รำ และ กระปี่ตี กระปี่รำ ความยาวประมาณ 1 เมตร รูปทรงคล้ายกระปี่ของจริง ต่างกันที่วัสดุ โดยตัวกระปี่ทำขึ้น จากหวายเทศ จึงเหนียวและมีน้ำหนักเบา ปลายของกระปี่มีลักษณะเรียวและโค้ง ถักเชือกเส้นเล็กที่ บริเวณปลายของกระปี่แล้วลงรักปิดทอง ด้ามกระปี่ถักด้วยเชือกและหุ้มกำมะหยี่โดยรอบ โกร่งกระปี่ทำ จากหนังที่บึงทั้งแผ่น ลงรักปิดทองแล้วเขียนลวดลายไทยประดับ จากนั้นเจาะรูด้านหัวและด้านท้ายสำหรับ สอดด้ามกระปี่เข้าไป กระปี่ตี ใช้สำหรับตีกับคู่ต่อสู้ ลักษณะของกระปี่ตีคล้ายกับกระปี่รำ แต่ไม่เน้นความ สวยงาม โดยตัวกระปี่ทำด้วยสีเงิน และด้ามจับทำด้วยสีดำ โกร่งกระปี่เป็นสีธรรมชาติของหนังในลักษณะ เดิม (รุ่งนภา ฉิมพูน, 2540: 421-422)

2.4.6.4 หอกขัด จากการศึกษางานวิจัยของบรรณรรณ อัญญะโพธิ์ ได้สรุปบทบาทของ หอกขัดที่ปรากฏในการศึกษาวรรณคดี เรื่อง ลิลิตตะเลงพ่าย อนิรุทธคำฉันท์ รามเกียรติ์ และอิเหนา ไว้ ดังนี้

1) หอกขัดเป็นอาวุธที่สามารถใช้ได้ทั้งกับตัวละครเอก และตัวละครทั่วไป 2) หอกขัดเป็นอาวุธที่ใช้ในการจัดทัพทั่วไปของเหล่าทหาร 3) หอกขัดเป็นอาวุธที่ใช้แสดงความสามารถของนายทัพหรือตัวเอกในบทบาทการต่อสู้ของการแสดงละคร 4) หอกขัดเป็นอาวุธที่ใช้รับบนหลังม้า โดยวิธีการพุ่งหรือชดออกไป และจากวรรณคดีที่ได้ศึกษามาแล้วนั้น จะเห็นได้ว่ามีวรรณคดีเรื่องอิเหนาเพียงเรื่องเดียวที่กล่าวถึงการใช้อาวุธ หอกขัดไว้ชัดเจนที่สุด โดยตัวละครที่ใช้เป็นตัวละครเอกเท่านั้น ส่วนเรื่องอื่น ๆ กล่าวไว้เพียงเล็กน้อย (บรรณารักษ์ อัญญะโพธิ์, 2560: 221)

หอกขัดที่ใช้สำหรับแสดงละครใน ทำจากไม้ ความยาวประมาณ 1 เมตร แบ่งเป็นสามส่วนคือ ใบหอก ด้ามหอก และคอหอก โดยใบหอกทาสีเทา ด้ามหอกทาสีดำ ส่วนตรงคอหอกสวมกระบังแล้วพันด้วยผ้าตาดสีทอง (รุ่งนภา ฉิมพูน, 2540: 452)

2.4.6.5 หอก เป็นอาวุธยาว ใช้สำหรับรื้อตรวจพลและการรบกันของตัวละคร ยาวประมาณ 175 - 220 เซนติเมตร ด้ามหอกทำจากไม้เนื้อแข็ง ตัวหอกทำด้วยเหล็กหรือโลหะ (ชานนท์ ทัสสะ, 2564: 69)

2.4.6.6 ทวน เป็นอาวุธยาว สำหรับใช้ต่อสู้ ทำด้วยไม้ มีขนาดยาวประมาณ 1.60 เมตร แบ่งเป็นส่วนคมทวน กับด้ามทวน โดยคมทวนทำเป็นสี่เหลี่ยมคมทั้ง 4 ด้าน ส่วนปลายสุดมีความแหลมเล็กน้อย ทาด้วยสีเงิน ประดับพู่ที่คอทวน ด้ามทวนมีลักษณะกลมเป็นทรงกระบอก ทาด้วยสีดำหรือสีน้ำตาล (รุ่งนภา ฉิมพูน, 2540: 471)

2.4.6.7 ดาบ เป็นอาวุธชนิดหนึ่งซึ่งใช้สำหรับฟันและแทง ตอนโคนมีขนาดเล็ก แล้วค่อย ๆ ใหญ่ขึ้นเป็นลำดับ ตรงกลางป่องและใหญ่ แล้วค่อย ๆ เล็กลงจนถึงปลายแหลม ยาวประมาณ 90 เซนติเมตร ดาบประกอบด้วยส่วนตัวดาบ ด้ามดาบ กะบังดาบ และฝักดาบ ลักษณะของดาบสำหรับการแสดงนั้น โดยมากทำเป็นปลายตัด แล้วลงรักปิดทองเป็นลวดลายต่าง ๆ หรือประดับด้วยกระจกชิ้นเล็ก ๆ (นาค เทพหัสดิน ณ อยุธยา, 2513: 19-20)

2.4.6.8 พระขรรค์ เป็นอาวุธที่ใช้สำหรับฟัน แทะ และตี ใบของพระขรรค์ทำด้วยโลหะชุบเงิน ด้ามจับทำด้วยไม้กลึงทาสีดำหรือสีแดง ความยาวประมาณ 25- 26 นิ้ว (พิชญา สังข์เรือง, 2555: 50)

2.4.6.9 กระบอง เป็นอาวุธที่ใช้ตีกันในการแสดง มีลักษณะเล็ก ไม่มีคม ทำด้วยไม้กลึงควั่นเป็นเกลียว ทาสีบรอนซ์เงิน ด้ามกลึงในลักษณะลดหลั่นกัน ทาสีดำหรือแดงเขียนเส้นรอบปลายด้ามด้วยสีบรอนซ์ทองยาว 50 เซนติเมตร (ชานนท์ ทัสสะ, 2564: 70)

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยสรุปได้ว่า อาวุธที่ใช้ในการแสดง เป็นการสร้างจำลองขึ้นเพื่อการแสดง มีขนาดใกล้เคียงหรือเล็กกว่าอาวุธจริง จัดสร้างโดยใช้วัสดุที่ไม่มีคม มีน้ำหนักเบา เช่น ไม้ ไม้แทนการใช้เหล็ก แล้วทาสีอย่างสีของอาวุธจริง ตกแต่งให้มีความสวยงาม เพื่อไม่ให้เกิดอันตรายขณะทำการแสดง อาวุธที่ปรากฏในการแสดงละครรำ ได้แก่ ศร กริช กระบี่ หอกซัด หอก ทวน พลอง ดาบ พระขรรค์ และกระบอง

2.4.7 เครื่องโรงในการแสดงละครรำ

เป็นที่ทราบกันว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ในการแสดงละครล้วนจำลองขึ้นมาจากของจริง ในการแสดงละครรำเราจึงพบเห็นการใช้ “เครื่องโรง” หรืออุปกรณ์ประกอบในฉากการแสดง เครื่องโรงมีทั้งแบบที่เป็นอุปกรณ์ที่ถูกจัดวางไว้เป็นที่ ไม่เคลื่อนย้ายขณะทำการแสดงและแบบที่เคลื่อนที่ไปตามการใช้งานของตัวละคร การจัดวางเครื่องโรงนับเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศของฉากในการแสดงให้ดูสมจริงยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้รวบรวมและสรุปข้อมูลรายละเอียดของเครื่องโรงที่ใช้ประกอบในการแสดงละครรำจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ของอุปกรณ์แต่ละชนิด ดังนี้

2.4.7.1 เตี้ยงใหญ่ และเตี้ยงเล็ก เป็นอุปกรณ์สำหรับให้ตัวละครที่มียศศักดิ์ประกอบกิริยานั่ง นอน หรือยืน ปรากฏในฉากท้องพระโรงหรือฉากพระตำหนัก เตี้ยงใหญ่มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า รองรับตัวละคร 1-3 คน ขณะที่เตี้ยงเล็กมีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส รองรับตัวละคร 1 คน กรณีฉากที่มีการตั้งทั้งเตี้ยงเล็กและเตี้ยงใหญ่คู่กัน ตัวละครที่มีฐานันดรศักดิ์จะนั่งเตี้ยงใหญ่ และตัวละครที่มีศักดิ์ต่ำกว่าจะนั่งเตี้ยงเล็ก (สุภาวดี โพธิเวชกุล, 2539: 39-42)

2.4.7.2 ราชรถ เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงขนาดใหญ่ สำหรับเป็นยานพาหนะในการเดินทางของตัวละครที่มียศศักดิ์ โดยมีผู้แสดงที่รับบทเป็นม้าหรือราชสีห์ทำหน้าที่ลากราชรถในการแสดง (ชานนท์ ทัสสะ, 2564: 71)

2.4.7.3 หมอนขวาน หรือหมอนสามเหลี่ยม ใช้วางประกอบบนเตี้ยงในฉากท้องพระโรงหรือห้องบรรทม เสริมฐานะของ ตัวละครที่เป็นกษัตริย์หรือตัวเอกที่มีศักดิ์ หมอนสำหรับให้ตัวละครใช้เท้าแขนหรือหนุนนอน หมอนที่ใช้ประกอบในการแสดงมี 2 ลักษณะ คือ หมอนสามเหลี่ยมหรือหมอนขวาน มีลักษณะสำหรับเป็นทรงสามเหลี่ยมหน้าจั่ว และหมอนหน้าอิฐ มีลักษณะเป็นหมอนทรงสี่เหลี่ยม (สุภาวดี โพธิเวชกุล, 2539: 42)

2.4.7.4 ธงนำทัพ เป็นอุปกรณ์ที่ใช้สื่อถึงสัญลักษณ์ของกองทัพ ในการแสดงฉากที่มีการรำตรวจพลหรือฉากรบ จะมีผู้ถือธงนำขบวนไว้ตลอดเวลา ธงนำขบวนมีขนาดยาว 2.5 เมตร ดำทำจาก

ไม้เนื้อแข็งหรือหวาย ตัวธงทำด้วยผ้า มีทั้งแบบธง 3 ชาย 1 ชาย และธงแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า โดยมีสีและลวดลายตามกำหนดของทัพ (ชานนท์ ทัสสะ, 2564: 72)

2.4.7.5 กลด เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดงสำหรับบังแสง มีลักษณะเป็นร่มขนาดใหญ่ในการแสดงจะกางกลดเพื่อประกอบอิสริยยศของตัวละครที่เป็นพระมหากษัตริย์ หรืออุปราช และมีตัวละครทำหน้าที่กางกลดในการแสดง (ชานนท์ ทัสสะ, 2564: 72)

2.4.7.6 พัด แส้ เป็นหนึ่งในเครื่องสูงสำหรับประดับพระราชอิสริยยศของกษัตริย์สำหรับนางกำนัลหรือมหาดเล็กถวายอยู่งานพัด พัดโบก มีลักษณะเป็นรูปทรงกลม ด้ามหุ้มด้วยผ้าตาดสีทอง ตกแต่งด้วยไหมพรมสีแดงหรือพู่ลูกบิดบริเวณปลายด้ามที่ใช้ถือ แส้ มีลักษณะคล้ายแส้บัดแมลง ทำจากเส้นไหม มีด้ามจับที่ทำด้วยไม้ (สุภาวดี โพธิเวชกุล, 2539: 50-52)

2.4.7.7 กาน้ำ พานเครื่องราชูปโภค ตัวละครที่มีฐานันดรศักดิ์เป็นกษัตริย์จะมีอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อเสริมฐานะของตัวละคร เช่น ฉัตร พานเครื่องราชูปโภค โดยพานเครื่องราชูปโภคตั้งเลียนแบบวิธีการตั้งในพระราชพิธี คือ ให้ตั้งอยู่บริเวณด้านซ้ายของเตียงตั้งพานหมาก (พานพระศรี) และพระแสง (อาวุธ) ส่วนพระสุพรรณศรีหรือกระโถน และกาน้ำ ให้ตั้งอยู่บริเวณด้านขวาของเตียง (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, 2550: 11)

2.4.7.8 เครื่องพระสำอาง เครื่องพระสำอาง เป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการแต่งตัวของตัวละครหลังจากอาบน้ำ ประกอบด้วย คันฉ่อง โถพระสุคันธ์ ผอบ โถกระแจะ พระแสง และขนมนั้น โดยจัดวางอยู่บนพาน การใช้เครื่องพระสำอางมีปรากฏในฉากการแสดงละครรำหลายเรื่อง เช่น นางจินตะหรา แต่งตัว ในการแสดงละครใน เรื่องอิเหนา เป็นต้น (สุสดี หลิมสกุล, 2537: 49)

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปได้ว่า เครื่องโรงแสดงประกอบการแสดงละครรำส่วนใหญ่ ใช้วิธีการสร้างจำลองเลียนแบบของจริง เพื่อให้มีน้ำหนักเบาและลดความเสี่ยงของอุบัติเหตุที่อาจเกิดจากการแสดง มีส่วนสำคัญในการเสริมประกอบให้ฉากการแสดงเกิดความสวยงามและมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เครื่องโรงแสดงละครรำที่พบได้ส่วนใหญ่ ได้แก่ เตียงใหญ่ เตียงเล็ก ราชรถ หมอนขวาน หมอนสามเหลี่ยม ธงนำทัพ กลด พัด แส้ กาน้ำ พานเครื่องราชูปโภค และเครื่องพระสำอาง เป็นต้น

2.4.8 การฝึกหัดละครรำ

ผู้ที่ฝึกหัดละครรำ จะต้องผ่านกระบวนการตัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ถือเป็นพื้นฐานของการฝึกหัดนาฏศิลป์ไทยที่สำคัญอย่างหนึ่งเพื่อให้รำได้อย่างงดงาม ผู้ฝึกหัดจะต้องเรียนรู้หลักการตัดอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น มือ แขน เท้า ลำตัว เพื่อให้กล้ามเนื้อและเส้นเอ็นมีความยืดหยุ่น มืออ่อน ตัวอ่อน สามารถจัดระเบียบร่างกายได้อย่างสมดุล และได้ทำรำที่มีความสง่างาม นุ่มนวล อ่อนช้อย่น่าชมตามรูปแบบนาฏศิลป์ไทย

2.4.8.1 การตัดมือ การตัดมือซ้ายทำได้โดยการใช้มือขวา รวบนิ้วชี้ นิ้วกลาง นิ้วนาง และนิ้วก้อยของมือซ้ายให้ตั้งขึ้น จากนั้นตัดปลายนิ้วทั้งสี่มาที่ลำแขน พร้อมหักข้อมือเข้าหาลำแขน นิ้วหัวแม่มือยื่นไปด้านหน้า นั่งตั้งเข่าซ้าย เท้าขวาสอดปลายเท้าไว้บริเวณใต้เข่าซ้าย นั่งทรงตัว ยึดตัวขึ้น ทั้งน้ำหนักตัวอยู่ที่ก้นขวา ยืนแขนซ้ายตึง ให้ข้อศอกวางบนเข่าซ้าย ศีรษะตรง จากนั้นนับเลขตามจำนวน ครั้งที่กำหนด เมื่อครบแล้ว จึงปฏิบัติเช่นเดียวกันโดยสลับมือและขาอีกข้างหนึ่ง (รจนา สุนทรานนท์, 2551: 10)

2.4.8.2 การตัดแขน การตัดแขน เพื่อให้ลำแขนอ่อนและงอนโค้งสวยงาม ทำได้โดยการ นั่งชันเข่าขึ้นทั้งสองข้าง แบะปลายเท้าออกให้สนทนากับแนบติดกัน จากนั้นสอดนิ้วมือทั้งสองข้างเข้าหาลำตัว แล้วพลิกกลับให้ฝ่ามือหงายออกจากลำตัว เคลื่อนมือลงไปที่ปลายเท้า ให้แขนทั้งสองข้างอยู่ระหว่างขาทั้งสอง จากนั้นหนีบเข่าทั้งสองเข้าหากันเพื่อบีบข้อศอกทั้งสองให้ชิดกัน ยึดตัวขึ้น ศีรษะตรง จากนั้นนับเลขตามจำนวนครั้งที่กำหนด (รจนา สุนทรานนท์, 2551: 11)

2.4.8.3 การตัดหลัง การตัดหลัง เริ่มจากการนั่งขัดสมาธิเพชร โนมตัวไปด้านหน้า มือทั้งสองยันพื้นด้านหน้าให้แขนตึง แล้วแอ่นหลังไปด้านหน้า พยายามดึงให้ท้องติดพื้น (ภัสชล พลเจริญ, 2547: 11)

2.4.8.4 การถองสะเอว กำมือทั้งสองข้าง งอแขนในระดับเอว ใช้ข้อศอกขวา-ซ้าย ถองสะเอวตนเองสลับกันไป ขณะที่ข้อศอกขวาถองที่สะเอวขวานั้น ศีรษะเอียงซ้าย และเมื่อข้อศอกซ้ายถองสะเอวซ้ายนั้น ศีรษะเอียงขวา (วิมลศรี อุปรมัย, 2553: 204)

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ในการฝึกหัดละครรำ ผู้รำจะต้องผ่านกระบวนการดัดส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น ดัดมือ ดัดแขน ดัดหลัง ถองสะเอว เพื่อให้มีสรีระที่สง่างาม จักระเปียบร่างกายได้อย่างสมบูรณ์ และการดัดส่วนต่าง ๆ นี้ ยังช่วยให้กล้ามเนื้อและเส้นเอ็นมีความยืดหยุ่นอีกด้วย

2.4.9 ภาษาท่าเบื้องต้น

ในทางนาฏศิลป์ไทย มีการบัญญัติกิริยาท่าทางการเคลื่อนไหวสำหรับการใช้ในการรำ เพื่อใช้ทำรำนั้น สื่อสารแทนภาษาพูด หรือที่เรียกว่า ภาษาท่า ซึ่งเป็นท่าทางที่ประดิษฐ์ดัดแปลงขึ้นจากการเลียนแบบท่าทางตามธรรมชาติของมนุษย์ แต่มีความอ่อนช้อย สวยงาม สอดคล้องไปกับเพลงดนตรีและบทขับร้องอย่างที่เราเรียกว่า การตีบท หรือการรำบท อันเป็นการเคลื่อนไหวโดยประสานกันระหว่างการใช้ใบหน้า ศีรษะ มือ แขน ลำตัว ขา และเท้า ผู้ที่ศึกษาด้านนาฏศิลป์ไทยจะต้องผ่านการฝึกหัดภาษาท่าเบื้องต้น และต้องมีความเข้าใจในท่าทางต่าง ๆ เพื่อให้สามารถตีบทตามบทร้อง เจริญได้อย่างถูกต้อง

เรณู โกศินานนท์ ได้แสดงทรรศนะเกี่ยวกับภาษาทำนาฏศิลป์ไว้ว่า “ท่าทางของนาฏศิลป์นั้นมีกำเนิดมาจากทำธรรมชาติเป็นพื้นฐาน ต่อมาจึงได้พัฒนารูปแบบหรือประดิษฐ์ท่าขึ้นเพื่อเป็นการสื่อความหมายโดยเฉพาะ” (เรณู โกศินานนท์, 2546: 51)

จากข้อมูลข้างต้น สอดคล้องกับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการด้านนาฏศิลป์หลายท่าน ที่ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับภาษาทำนาฏศิลป์ไว้ ดังนี้

สุนนมาลย์ นิ่มเนติพันธ์ อธิบายถึงการรำบทในนาฏศิลป์ไทย ไว้ในหนังสือการละครไทย ความว่า

รำบท หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า รำใช้บท ตีบท การรำบท หมายถึง การแสดงท่ารำแทนคำพูด มีความหมายต่าง ๆ รวมทั้งการแสดงอารมณ์ด้วย การรำบทนี้เป็นการใช้ภาษาอย่างหนึ่ง วิวัฒนาการมาจากธรรมชาติ เพราะการแสดงความหมายจากความคิด ความรู้สึกให้ผู้อื่นเข้าใจนั้น มิได้แสดงด้วยคำพูดเพียงอย่างเดียว มนุษย์ย่อมใช้ท่าทางการออกไม้ออกมือ ตลอดจนสีหน้าประกอบด้วย ในบางครั้งการใช้ท่างานี้ได้ความหมายบริบูรณ์โดยไม่ต้องอาศัยคำพูด การแสดงละครรำก็ได้เก็บท่าจากธรรมชาติมาปรุงแต่งให้งดงามเป็นภาษาท่าทางนาฏศิลป์ (สุนนมาลย์ นิ่มเนติพันธ์, 2541: 211)

นอกจากนี้ อาภรณ์ สุนทรวาท ได้ให้ความหมายของภาษาทำนาฏศิลป์ไทย ไว้ว่า

หมายถึง การรำและการแสดงกิริยาอาการต่าง ๆ ที่มีความหมายใช้แทนคำพูด อารมณ์ ความรู้สึก บุคลิกภาพ สถานภาพของตัวละครในการแสดงนาฏศิลป์ไทย ทั้งนี้เพื่อสื่อความหมายกับผู้ชมการแสดงให้เข้าใจเนื้อเรื่อง และเกิดอารมณ์คล้อยตาม ซึ่งท่ารำและกิริยาอาการต่าง ๆ เหล่านั้น ได้ประดิษฐ์ ดัดแปลงปรุงแต่งจากทำธรรมชาติให้มีความประณีต งดงาม และผสมกลมกลืนไปกับส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น เพลง ดนตรี และคำขับร้อง เป็นต้น ซึ่งถือเป็นศิลปะการแสดงอย่างหนึ่ง (อาภรณ์ สุนทรวาท, 2551: 27)

ผู้วิจัยได้รวบรวมภาษาท่าทางนาฏศิลป์เบื้องต้น โดยแบ่งตามประเภทของภาษาทำนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ ภาษานาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูด ภาษานาฏศิลป์ที่เป็นอิริยาบถและกิริยาอาการ และภาษานาฏศิลป์ที่แสดงอารมณ์ภายใน ไว้ดังนี้

2.4.9.1 ภาษานาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูด

ภาษานาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูดเป็นภาษาท่าที่เกิดจากอิริยาบถต่าง ๆ ตามธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการนำท่าทางในชีวิตประจำวันมาปรุงแต่งให้งดงามอ่อนช้อย เป็นภาษาทำนาฏศิลป์ไทย ได้แก่ ท่าเรียก ท่าปฏิเสธ ท่าตัวเรา ท่าที่โน่น ท่าที่นี้ ท่าที่นั่น (อาภรณ์ สุนทรวาท, 2551: 42)

1) ท่าเรียก ใช้มือข้างใดข้างหนึ่งปาดมือกรีดนิ้วจิบเข้าหาตัวด้านหน้า (เรณู โกศินานนท์, 2546: 54)

2) ท่าปฏิเสธ ใช้มือข้างใดข้างหนึ่งยกมือตั้งวงระดับอก ส้นปลายมือเล็กน้อย พร้อมกับส่ายหน้าเบา ๆ ทำอยู่ในลักษณะก้าวไขว้ การปฏิบัติท่าปฏิเสธในอีกลักษณะ ทำได้โดยการใช่มือข้างใดข้างหนึ่งเท้าสะเอว อีกมือหนึ่งตั้งวงตั้งแขนข้างลำตัว ส้นปลายมือเล็กน้อย ทั้งพระและนางอยู่ในท่ายืนแผ่นตัว ศีรษะเอียงด้านเดียวกับมือที่ตั้งวงแขนตั้งข้างลำตัว (อาภรณ์ สุนทรวาท, 2551: 60)

3) ท่าตัวเรา มือซ้ายจิบหงายเข้าหาอก มือขวาสามารถปฏิบัติได้หลายลักษณะ เช่น ตั้งวงบน มือวางบนหน้าขา เท้าสะเอว หรือจิบหลัง (อาภรณ์ สุนทรวาท, 2551: 58)

4) ท่าที่โน่น ใช้มือข้างใดข้างหนึ่ง ชี้นิ้วสูงระดับสายตา ศีรษะหันมองไปทางที่ชี้นิ้ว (เรณู โกศินานนท์, 2546: 55)

5) ท่าที่นี่ ใช้มือข้างใดข้างหนึ่ง กำนิ้วทั้งสามไว้โดยใช้หัวแม่มือกดไว้ ยกเว้นนิ้วชี้ กดข้อมือลง ให้นิ้วชี้ลงที่พื้น อยู่ระดับหน้าท้อง มืออีกข้างหนึ่งเท้าสะเอว หรือจิบหลัง (เรณู โกศินานนท์, 2546: 55)

6) ท่าที่นั่น ใช้มือข้างใดข้างหนึ่ง กำนิ้วทั้งสามไว้โดยใช้หัวแม่มือกดไว้ ยกเว้นนิ้วชี้ กดข้อมือลง ชี้นิ้วอยู่ระดับสายตา มืออีกข้างหนึ่งเท้าสะเอว หรือจิบหลัง (เรณู โกศินานนท์, 2546: 55)

2.4.9.2 ภาษานาฏศิลป์ที่เป็นอิริยาบถและกริยาอาการ

ภาษาท่าประเภตินี้ปรับปรุงขึ้นจากการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของมนุษย์ เพื่อให้เกิดความประณีตงดงาม ได้สัดส่วน และสามารถสื่อสารให้ผู้ชมเข้าใจในความหมายได้ ได้แก่ ทำยืน ทำเดิน ทำนั่ง ทำนอน ทำหมอบ โดยมีลักษณะการปฏิบัติ ดังนี้

1) ทำยืน ตัวพระ เท้าขวายืนรับน้ำหนัก เท้าซ้ายยืนห่างจากเท้าขวาเล็กน้อย โดยวางเท้าซ้ายให้ส้นเท้าอยู่ระดับเดียวกับปลายเท้าขวา มือซ้ายแนบที่หน้าขาซ้าย มือขวาเท้าสะเอว ศีรษะเอียงขวา ตัวนาง เท้าขวายืนรับน้ำหนัก เท้าซ้ายอยู่ในลักษณะเหลื่อมเท้า มือซ้ายแนบที่หน้าขาซ้าย มือขวาจิบหงายที่ชายพก ศีรษะเอียงซ้าย

2) ทำเดิน ตัวพระ เคลื่อนไหวต่อเนื่องจากทำยืน รวมเท้า ย่อเข้าทั้งสองข้าง จากนั้นยกเท้าซ้ายก้าวหน้า มือทั้งสองจิบคว่ำข้างลำตัว แล้วปล่อยจิบเป็นมือทั้งสองตั้งวง โดยมือซ้ายตั้งวงเหยียดตั้งข้างลำตัว มือขวาตั้งวงระดับชายพก กดไหล่ขวา ศีรษะเอียงขวา จากนั้นปฏิบัติเช่นเดิมในด้านตรงข้าม

ตัวนางเคลื่อนไหวต่อเนื่องจากทำยืน รวมเท้า ยกเท้าซ้ายก้าวหน้า มือซ้ายจิบหงายที่ชายพก มือขวาเหยียดจิบข้างลำตัว แล้วปล่อยจิบเป็นตั้งวงด้านหน้าระดับชายพก ศีรษะเอียงขวา จังหวะต่อไป

เท้าขวาก้าวหน้า มือซ้ายปฏิบัติเช่นเดิม มือขวาหยิบจับคว้า ทอดแขนตึงไปด้านข้างลำตัวแล้วปล่อยจับเป็นตั้งวง ศีรษะเอียงซ้าย ปฏิบัติสลับกันไปให้สอดคล้องกับจังหวะ

3) ท่านี้ ในการแสดงละครรำ สามารถปฏิบัติท่านี้ได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับบทบาท และฐานันดรศักดิ์ของตัวละคร ลักษณะของท่านี้ ได้แก่ การนั่งคุกเข่า การนั่งในลักษณะวางเท้าทั้งสองบนพื้น ท่านี้ขัดสมาธิ ท่านี้ลักษณะวางเท้าข้างหนึ่งบนพื้น และท่านี้พับเพียบ

- การนั่งคุกเข่า อิริยาบถนี้เป็นภาษาที่แสดงถึงการเตรียมความพร้อมก่อนขึ้นทำต่าง ๆ โดยตัวพระนั่งคุกเข่า กันเข่าทั้งสองข้างออก ตัวนางนั่งคุกเข่า เข่าทั้งสองข้างชิดกัน หน้ามองตรง ตั้งเอาจู ตั้งไหล่

- การนั่งในลักษณะวางเท้าทั้งสองบนพื้น เป็นอิริยาบถที่ใช้เมื่อผู้แสดงนั่งอยู่บนเตียง แคร่ หรืออื่น ๆ ตัวพระจะนั่งกันเข่าทั้งสองข้างออก ตัวนางนั่งแนบเข่าชิด มือทั้งสองวางที่หน้าขา

- ท่านี้ขัดสมาธิ เป็นอิริยาบถที่ใช้เมื่อตัวละครนั่งบนเตียงหรือนั่งพื้น เข่าทั้งสองข้างแบลงที่พื้น ขาทั้งสองไขว้กันทับฝ่าเท้า มือทั้งสองวางซ้อนกันบนหน้าตัก

- ท่านี้ลักษณะวางเท้าข้างหนึ่งบนพื้น การนั่งในลักษณะนี้ ใช้เมื่อตัวละครนั่งเตียง แคร่ หรือ อื่นๆ โดยวางเท้าซ้าย หรือเท้าขวาบนพื้น ขาอีกข้างพับเพียบบนเตียง มือทั้งสองตีบทหรือวางพักไว้บนหน้าขา

- ท่านี้พับเพียบ ตัวพระนั่งพับเพียบไปทางขวา ขาซ้ายงอพับไว้ด้านหน้า ขาขวางอพับไว้ข้างตัว หักข้อเท้า ตั้งนิ้วเท้าทั้งห้า มือขวางอแขนวางฝ่ามือบนหน้าขาขวา มือซ้ายตั้งแขนวางฝ่ามือบนหน้าขาซ้าย นั่งหน้าตรง ออกผาย ไหล่ผึ่ง

ตัวนางนั่งพับเพียบไปทางขวา ขาขวางอพับไว้ข้างตัว ขาซ้ายงอพับไว้ หักข้อเท้า หัวเข่าทั้งสองห่างกันเล็กน้อย ตั้งนิ้วเท้าทั้งห้า มือขวางอแขนวางฝ่ามือบนหน้าขาขวา มือซ้ายงอแขนวางฝ่ามือไว้บนหน้าขาขวา ให้มือทั้งสองวางเรียงกัน

4) ท่านอน ในการแสดงนาฏศิลป์ไทย มี 2 ลักษณะ ได้แก่ การนอนในลักษณะนั่งพับเพียบ และการนอนในลักษณะตะแคงทอดขา

- การนอนในลักษณะนั่งพับเพียบ ตัวพระและตัวนางจะนั่งพับเพียบไปทางขวา ตัวนางมือทั้งสองทอดแขนวางเรียงไปทางซ้าย มือซ้ายทอดแขนตึง มือขวางอแขน ศีรษะเอียงซ้าย ตัวพระใช้มือขวาโอบบริเวณเอวตัวนาง มือซ้ายทอดแขนตึงวางข้างลำตัว ศีรษะเอียงซ้าย

- การนอนในลักษณะตะแคงทอดขา ตัวพระและตัวนางจะนอนทอดลำตัวตะแคงไปทางซ้าย ขวาวขาพับซ้าย ขอแขนซ้าย วางฝ่ามือและแขนแนบกับพื้น มือขวาของตัวนางวางทอดแขนทาบบนขาขวา มือขวาของตัวพระทอดลำแขนวางที่แขนตัวนาง

5) ท่าหมอบ ตัวละครนั่งพับเพียบ โนม์ตัวลงด้านหน้า มือทั้งสองประกบก้นวางแนบบนพื้นด้านหน้า เงยหน้าขึ้นเล็กน้อย (อาภรณ์ สุนทรวาท, 2551: 41-49)

2.4.9.3 ภาษานาฏศิลป์ที่แสดงอารมณ์ภายใน

เป็นภาษาท่าที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อให้สัมพันธ์กับการแสดงออกถึงความนึกคิด ความต้องการ และอารมณ์ของตัวละคร ได้แก่ ท่าโกรธ ท่ารัก ท่ายิ้ม ท่าอาย ท่าโศกเศร้า ท่าร้องไห้ (อาภรณ์ สุนทรวาท, 2551: 42)

1) ท่าโกรธ ในการแสดงนาฏศิลป์ไทย สามารถปฏิบัติท่าโกรธได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับบทบาทและสถานการณ์ของตัวละคร ลักษณะของท่าโกรธ ได้แก่ กิริยาที่ใช้มือซ้ายถูบริเวณหน้าอก กิริยาที่ใช้ปลายนิ้วชี้ถูบริเวณหลังหู กิริยาฟาดนิ้ว และกิริยาชี่นิ้วเหยียดแขนตรงไปด้านหน้า

- กิริยาที่ใช้มือซ้ายถูบริเวณหน้าอก ใช้มือซ้ายถูบริเวณหน้าอกไปมาแรง ๆ แล้วใส่มือออก

- กิริยาที่ใช้ปลายนิ้วชี้ถูบริเวณหลังหู ใช้มือข้างใดข้างหนึ่งให้ปลายนิ้วชี้ถูไปมาบริเวณหลังหู แล้วกระชากมือลง

- กิริยาฟาดนิ้ว ใช้มือข้างใดข้างหนึ่งชี่นิ้วตั้งขึ้นระดับอก งอแขน จากนั้นเคลื่อนมือจากด้านข้างมาด้านหน้า พร้อมกับฟาดนิ้วลงหักข้อมือเข้าหาลำตัวแล้วเก็บปลายนิ้ว

- กิริยาชี่นิ้วเหยียดแขนตรงไปด้านหน้า ใช้มือข้างใดข้างหนึ่งชี่นิ้วเหยียดแขนตรงส่งลำแขนไปด้านหน้า (อาภรณ์ สุนทรวาท, 2551: 78-79)

2) ท่ารัก มือทั้งสองข้างประสานมือไว้กันระดับอก ให้ปลายมือทาบบนบริเวณฐานบ่าทั้งสอง เท้าปฏิบัติได้ในหลายลักษณะ เช่น ก้าวไขว้ ก้าวข้าง ซอยเท้า และก้าวไขว้หมุนตัว

3) ท่ายิ้ม ใช้มือข้างใดข้างหนึ่งตั้งมือนอกหน้าแล้วกรีดจิบเข้าหาปาก มืออีกข้างหนึ่งเท้าสะเอวหรือจิบหลัง เท้าปฏิบัติได้ในหลายลักษณะ เช่น ก้าวไขว้ ก้าวข้าง หรือก้าวหน้า

4) ท่าอาย ใช้มือข้างใดข้างหนึ่งวางแตะบริเวณแก้ม มืออีกข้างเท้าสะเอวหรือจิบหลังเอียงศีรษะตามมือที่แตะแก้ม ตัวพระก้าวข้าง ตัวนางก้าวไขว้

5) ท่าโศกเศร้า มือทั้งสองประสานไขว้มือกันระดับชายพก ก้มหน้า เท้าปฏิบัติได้ในหลายลักษณะ เช่น ก้าวไขว้ ก้าวข้าง หรือนั่งรำ

6) ทำร่องให้ มือซ้ายแตะที่บริเวณหน้าผาก ก้มหน้าเล็กน้อยพร้อมสะอึกตัวขึ้นเบา ๆ พร้อมตีไหล่ จากนั้นใช้นิ้วแตะบริเวณหัวตาด้านซ้าย-ขวา แสดงลักษณะกำลังสะอึกสะอื้น ผู้แสดงตัวนางมือขวาจิบระดับชายพก ตัวพระวางมือขวาแนบบริเวณสะโพกด้านซ้าย (อาภรณ์ สุนทรวาท, 2551: 73-77)

นอกจากภาษาทำนาฏศิลป์ที่กล่าวถึงในข้างต้นแล้ว ยังมีการประดิษฐ์ภาษาทำอื่น ๆ ที่เป็นการสื่อความหมายเฉพาะ ทำทางการเลียนแบบกิริยาของสัตว์ และทำที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตัวละครบางตัว ซึ่งมีมากมายแตกแขนงไปตามรูปแบบของการแสดงประเภทต่าง ๆ อีกด้วย

จากการศึกษาข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยสรุปได้ว่า นาฏศิลป์ไทยมีการบัญญัติภาษาทำขึ้นอันเป็นที่รู้จักกันในแวดวงนาฏศิลป์ไทยถึงอากัปกิริยาทำทางการเคลื่อนไหว สำหรับใช้ในการรำเพื่อใช้สื่อสารแทนคำพูด อารมณ์ ความรู้สึก บุคลิกภาพ สถานภาพของตัวละคร ซึ่งเป็นทำที่ดัดแปลงมาจากทำทางตามธรรมชาติของมนุษย์ ผู้ที่ศึกษาด้านนาฏศิลป์ไทยจะต้องผ่านการฝึกหัดภาษาทำเบื้องต้น เพื่อให้เข้าใจความหมายของทำทางต่าง ๆ นำไปสู่การตีบทตามบทร้อง เสร็จจากได้อย่างถูกต้อง

ภาษาทำนาฏศิลป์ไทย แบ่งได้เป็น ภาษานาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูด ได้แก่ ทำเรียก ทำปฏิเสธ ทำตัวเรา ทำที่โน่น ทำที่นี่ และทำที่นั่น

ภาษานาฏศิลป์ที่เป็นอริยาบทและกิริยาอาการ ได้แก่ ทำยืน ทำเดิน ทำนั่ง ทำนอน และทำหมอบ ภาษานาฏศิลป์ที่แสดงอารมณ์ภายใน ได้แก่ ทำโกรธ ทำรัก ทำยิ้ม ทำอาย ทำโศกเศร้า ทำร้องไห้ เป็นต้น

2.4.10 จาริตในการแสดงละครรำ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายของคำว่า จาริต ไว้ว่า “ประเพณีที่ถือสืบต่อกันมานาน” (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2556: 318) สำหรับจาริตในการแสดงละครรำก็ได้มีขนบธรรมเนียมที่ยึดถือปฏิบัติในการแสดงกันมาแต่โบราณ ซึ่งได้รักษาสืบทอดกันมาอย่างเคร่งครัด

ประเมษฐ์ บุญยะชัย ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับความสำคัญของจาริตในทางนาฏศิลป์ไทยไว้ ดังนี้

จาริตในทางนาฏศิลป์ เป็นสิ่งที่มีความสำคัญเพราะสามารถบ่งบอกถึงอิทธิพลความเชื่ออันเป็นพื้นฐานของศิลปวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย อีกทั้งได้สะท้อนให้เห็นพัฒนาการทางด้านนาฏศิลป์ในรูปแบบการแสดง วิธีแสดง องค์ประกอบต่าง ๆ และที่สำคัญคือ เป็นการสร้างความเข้าใจที่ถูกต้องให้กับผู้ชม สามารถชมการแสดงได้อย่างมีอรรถรส (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, 2550: 5)

ผู้วิจัยได้รวบรวมจาริตที่ผู้ศึกษาศาสตร์ด้านนาฏศิลป์ไทยควรทราบและปฏิบัติตาม ดังนี้

1) จารัตการวางตำแหน่งของผู้แสดงบนเวที ประเมษฐ์ บุญยะชัย ได้อธิบายถึงจารัตการวางตำแหน่งของผู้แสดงบนเวที ไว้ในบทความเรื่องจารัตนาฏศิลป์ไทย โดยผู้วิจัยสามารถสรุปความได้ว่า ในการวางตำแหน่งผู้แสดงบนเวที กำหนดให้ทางด้านขวามือของเวทีเป็นฝ่ายธรรมะ และทางด้านซ้ายมือของเวทีเป็นฝ่ายอธรรม โดยคาดว่าจารัตนี้น่ามาจากความเชื่อในเรื่องการให้ความสำคัญของการเวียนทักษิณาวรรต (การเวียนขวา) ในศาสนาพราหมณ์ และอาจเกิดจากมือขวาเป็นมือข้างที่ถนัดของมนุษย์ ตำแหน่งมือขวาจึ้นนับว่าเป็นมือที่มีความสำคัญและเป็นมงคล ซึ่งจารัตของการยกทัพ (ออกกราว) พึงปฏิบัติเช่นเดียวกัน กล่าวคือ ในการยกทัพจะยกออกจากประตูฝั่งขวาของเวที และเคลื่อนที่ไปทางซ้าย (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, 2550: 8)

สอดคล้องกับที่ อุดม กุลเมธพนธ์ ได้กล่าวถึงท่าร่าที่บังคับไว้ในหนังสือ นาฏยศัพท์ฉบับครูลมุล ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการวางตำแหน่งของผู้แสดงบนเวทีในการแสดงที่มีการสู้รบกัน ไว้ว่า ถ้ามีการรบพุ่งกัน หรือมีการต่อสู้ ผู้ชนะต้องอยู่ขวามือ ผู้แพ้อยู่ซ้ายมือ (อุดม กุลเมธพนธ์, 2556: 16)

2) จารัตการวางตำแหน่งที่นั่งของผู้แสดงบนเวที เป็นระเบียบปฏิบัติเมื่อตัวละครผู้ที่รับเป็นตัวนางจะต้องนั่งอยู่ทางด้านขวาของตัวพระ ยกซ์ ลิง เช่นการรำคู่กันของตัวพระและตัวนาง ตัวพระจะนั่งในตำแหน่งซ้ายมือของตัวนาง เพื่อให้เกิดความคล่องตัวเมื่อต้องปฏิบัติท่ารำคู่ เมื่อตัวพระตีบทจะได้หันมาหาตัวนางทางด้านขวามือ (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, 2550: 9)

3) จารัตการวางตำแหน่งนางกำนัลในการทำหน้าที่โบกพัดและโบกแส อุดม กุลเมธพนธ์ ได้กล่าวถึงท่าร่าที่บังคับ สำหรับตัวละครที่เป็นนางกำนัลไว้ในหนังสือ นาฏยศัพท์ฉบับครูลมุล ไว้ว่า “นางอยู่งานพัด นั่งด้านขวา นางอยู่งานพัดแหว่งอยู่ด้านซ้าย” (อุดม กุลเมธพนธ์, 2556: 20) ในเรื่องนี้ ประเมษฐ์ บุญยะชัย ได้อธิบายขยายความถึงจารัตของการวางตำแหน่งนางกำนัลในการทำหน้าที่โบกพัดและโบกแสไว้ ซึ่งผู้วิจัยสรุปความได้ว่า ตัวละครที่เป็นนางกำนัลผู้ทำหน้าที่ปรนนิบัติตัวละครเอกในการแสดง มีจารัตกำหนดตำแหน่งที่นั่งของตัวละคร โดยนางกำนัลที่ทำหน้าที่โบกพัดและพัดแส นั่งอยู่บริเวณด้านข้างเตียงทั้งสองฝั่ง ผู้ที่มีหน้าที่โบกพัดนั่งทางขวา และผู้ที่มีหน้าที่พัดแสนั่งอยู่ทางซ้ายของเตียง หากตัวละครเอกนอนอยู่บนเตียง ให้ผู้โบกพัดนั่งอยู่งานทางปลายเท้าของตัวละคร (ด้านขวาของเตียง) ผู้พัดแสให้นั่งอยู่งานทางด้านหัวนอน (ด้านซ้ายของเตียง) (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, 2550: 11)

4) จารัตการใช้อาวุธในการแสดงต่อหน้าพระที่นั่ง ประเมษฐ์ บุญยะชัย ได้ประมวลจารัตของการใช้อาวุธในการแสดงต่อหน้าพระที่นั่งไว้ในบทความจารัตนาฏศิลป์ไทย ซึ่งผู้วิจัยสรุปความได้ว่า ดั้งนี้ อาวุธที่ใช้ประกอบในการแสดง เช่น ดาบ กระบี่ พระขรรค์ เป็นอุปกรณ์ที่จัดสร้างขึ้นโดยจำลองขึ้นจากของจริง แต่ใช้วัสดุประเภทไม้ หวาย และวัสดุที่ไม่มีคมในการจัดสร้าง แล้วประดิษฐ์ตกแต่งให้มีความสวยงามเหมาะสมกับการแสดง เพื่อลดการเกิดอันตรายขณะใช้ในการแสดง

ในการแสดงที่ต้องมีการใช้อาวุธ เมื่อเดินถืออาวุธออกจากฉาก ผู้แสดงจะต้องจับหรือถืออาวุธในลักษณะเก็บหรือซ่อนคม โดยหันด้ามออก หันคมเข้าใน สำหรับอาวุธประเภทหอก ทวน ที่ต้องใช้วิธีการพุ่ง ขว้าง ตี แทะ ต้องไม่ให้อาวุธหลุดลอยจากมือผู้พุ่ง ขว้าง ตี แทะ จะใช้วิธีการหลบอาวุธแทน และวิธีใช้อาวุธสำหรับแทงหรือยิง เช่น ศร จะทำขึ้นด้วยหวายและไม่มีสายเพื่อป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างแสดง (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, 2550: 12)

5) จาริตเรื่องสี่ของเครื่องแต่งกาย ประเมษฐ์ บุญยะชัย กล่าวถึงความสำคัญของสี่ในนาฏกรรมไว้ว่า “สี่ เป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญยิ่งในการแสดงโขน ละคร “สี่” เป็นสิ่งที่เพิ่มสีสันให้การแสดงโขน ละคร มีความสวยงามวิจิตรตระการตา “สี่” เป็นเครื่องบอกลักษณะบทบาทความสำคัญของตัวโขนละคร ความสำคัญเรื่องสี่ เป็นสิ่งที่ผู้ศึกษานาฏศิลป์ไทยจำเป็นต้องรู้ เพื่อจัดการให้ถูกต้อง ตามจาริตปฏิบัติที่สืบทอดมาแต่โบราณ” (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, 2550: 16)

ขณะที่ อุดม กุลเมธพนธ์ ได้กล่าวถึงสี่ของเครื่องแต่งกายตัวละครพระเอกไว้ในหนังสือ นาฏยศัพท์ฉบับครูลมุลไว้ว่า “สี่เสื้อของพระเอกละครรำ ส่วนใหญ่นิยมใช้กันอยู่ 3 สี คือ เหลือง แดง และเขียว ผู้เป็นพระเอกนักรบมักแต่งสีแดง เช่น อิเหนา ส่วนพระลอแต่งสี่เหลือง พระสุธน แต่งแดงตอนเดินป่า มีสี่เขียวบ้างบางตอน” นอกจากนี้ ยังกล่าวถึงสี่ของเครื่องแต่งกายตัวนางไว้ว่า “นางเอก นุ่งเขียวห่มแดงขลิบเขียว เช่น นางบุษบา ส่วนนางจินตหราแต่งห่มเขียวขลิบแดง ส่วนละครเบิกโรงตอนนารายณ์ปราบนาทก นางนารายณ์เป็นตัวเอก จึงต้องนุ่งเขียวห่มแดง เช่นเดียวกับนางเอก” (อุดม กุลเมธพนธ์, 2556: 20)

6) จาริตการตั้งเครื่องราชูปโภค เรื่องที่นำมาแสดงในละครรำหลายเรื่องปรากฏมีตัวละครสำคัญที่เป็นตัวละครที่มียศบรรดาศักดิ์ ในการแสดงจึงต้องมีการตั้งเครื่องราชูปโภคต่าง ๆ เพื่อจำลองภาพของบรรยากาศในท้องพระโรง หรือพลับพลา ให้มีความสมบูรณ์ ประเมษฐ์ บุญยะชัย ได้อธิบายจาริตการตั้งเครื่องราชูปโภค ในการแสดงไว้ ผู้วิจัยสรุปความได้ ดังนี้

เครื่องราชูปโภคในการแสดง ได้จำลองขึ้นมาจากเครื่องราชูปโภคที่เป็นเครื่องประกอบอิสริยยศของพระมหากษัตริย์ โดยตั้งไว้บริเวณด้านข้างเตียงทั้ง 2 ข้าง เช่นเดียวกับการตั้งจำลองแบบในพระราชพิธี คือ พานพระศรี (พานหมาก) และพระแสง (อาวุธ) ตั้งไว้ทางซ้ายของเตียง พระสุพรรณศรี (กระโถน) และกาน้ำ ตั้งไว้ทางขวาของเตียง จาริตที่เป็นข้อห้ามในการตั้งเครื่องราชูปโภคในการแสดง คือ ห้ามตั้งเครื่องราชูปโภคในฉากวิมานหรือฉากสวรรค์ เหตุด้วยเทพเจ้าถือเป็นอมตะและไม่เสวย จึงไม่มีการตั้งเครื่องราชูปโภคในฉาก (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, 2550: 11)

7) จาริตการวางหมอนสามเหลี่ยมหรือหมอนขวาน หมอนในการแสดง มี 2 ลักษณะ คือ หมอนสามเหลี่ยม และหมอนสี่เหลี่ยม โดยจะวางทางซ้ายของผู้แสดง และมีจาริตที่เป็นข้อห้ามในการวาง

หมอนในการแสดง คือ จะไม่วางหมอนในฉากวิมานหรือที่ประทับบนสวรรค์ เหตุด้วยเทพเจ้าถือเป็นอมตะและไม่เสวย จึงไม่มีการวางหมอนในฉากเช่นเดียวกับจารีตในการตั้งเครื่องราชูปโภค (ประเมษฐ์ บุญยะชัย, 2550: 11)

จากการศึกษาข้อมูลเรื่องจารีตในการแสดงละครรำ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า จารีตการวางตำแหน่งของผู้แสดงบนเวที คือ การวางตำแหน่งทางด้านขวามือของเวทีเป็นตำแหน่งของฝ่ายธรรมะ และตำแหน่งทางด้านซ้ายมือเป็นตำแหน่งของฝ่ายอธรรม

จารีตการวางตำแหน่งที่นั่งของผู้แสดงบนเวที ได้แก่ การนั่งของตัวนางจะอยู่ทางด้านขวาของตัวพระ หรือยักษ์ โดยนั่งพับเพียบเข้าชิดไปทางด้านขวา และจากการเข้าเฝ้า ตัวละครสำคัญจะนั่งทางขวามือของกษัตริย์

จารีตการวางตำแหน่งนางกำนัลในการทำหน้าที่โบกพัดและโบกแส กำหนดให้นางกำนัลโบกพัดให้อยู่ด้านขวาของเตียง (โบกพัดทางปลายเท้าของตัวละครเอกที่นั่งนอนอยู่) และนางกำนัลโบกแสให้อยู่ด้านซ้ายของเตียง (โบกแสทางศีรษะของตัวละครเอกที่นั่งนอนอยู่)

จารีตการใช้อาวุธในการแสดงต่อหน้าพระที่นั่ง คือ ต้องเป็นอาวุธแบบจำลอง ไม่ใช่ของจริง และการจับต้องจับแบบหันคมเข้าหาตัวผู้แสดง การพุ่ง ขว้าง หรือทางอาวุธ ห้ามไม่ให้อาวุธหลุดจากมือผู้แสดง และการใช้อาวุธควรจะเป็นอาวุธแบบจำลอง ไม่มีสาย ไม่มีลูกธนูจริง

จารีตเรื่องสีของเครื่องแต่งกาย เป็นสิ่งที่เพิ่มสีสันให้การแสดงมีความสวยงามวิจิตรตระการตา ทำหน้าที่เป็นเครื่องบอกลักษณะบทบาทความสำคัญของตัวละคร

จารีตการตั้งเครื่องราชูปโภค กำหนดให้มีการตั้งพานพระศรีหรือพานหมาก และพระแสงหรืออาวุธทางด้านซ้ายของเตียง และตั้งพระสุพรรณศรีหรือกระโถน และกาน้ำทางด้านขวาของเตียง

จารีตการวางหมอนสามเหลี่ยมหรือหมอนขวาน ทางซ้ายของผู้แสดง

2.5 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.5.1 หลักการและแนวคิดของอินโฟกราฟิก (Infographic) กับการเรียนรู้

สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และพัฒนาคุณภาพเยาวชน (2555) ได้ให้ความหมายของอินโฟกราฟิก มาจากคำว่า อินฟอร์เมชัน (information) หมายถึง การประมวลผลสารสนเทศต่างๆและนำผลที่ได้มาจัดการไว้อย่างเป็นระบบ ส่วนคำว่า กราฟิก (Graphic) เป็นคำที่ใช้เรียกรูปภาพหรือลวดลายประกอบต่างๆ จึงสามารถสรุปได้ว่า อินโฟกราฟิก (Infographic) คือเครื่องมือสำหรับการนำเสนอเรื่องที่ยากต่อการทำความเข้าใจให้ง่าย โดยวิธีการแปลงข้อมูลให้อยู่ในรูปการพิกที่นำเสนอและเกิดความสนุกสนาน

ธัญธัช นันทชนก ได้ให้ความหมายของอินโฟกราฟิกไว้ว่า อินโฟกราฟิกคือสารสนเทศหรือข้อมูลข่าวสารต่างๆ ทั้งข่าวสาร ข้อมูลความรู้ สถิติการรายงานผลต่างๆ กราฟิก หมายถึง ภาพในรูปแบบดิจิทัล ซึ่งสร้างด้วยคอมพิวเตอร์รวมถึงอุปกรณ์ที่คล้ายคลึงกันเช่น แท็บเล็ต หรือสมาร์ทโฟน ดังนั้น อินโฟกราฟิก (Infographic) จึงหมายถึงการนำเสนอข้อมูลข่าวสารสารสนเทศต่างๆโดยใช้กราฟิกเป็นเครื่องมือสำคัญ ที่จะต้องประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือข้อมูล และภาพกราฟิก (ธัญธัช นันทชนก, 2559: 25-26)

จงรัก เทศนา ให้ความหมายของอินโฟกราฟิก ที่หมายถึงการสรุปข้อมูลหรือความรู้ในรูปแบบของสารสนเทศ ให้ออกมาในลักษณะที่เป็นข้อมูล ซึ่งได้แก่ รูปแบบลายเส้น รูปแบบสัญลักษณ์ รูปแบบกราฟ รูปแบบแผนภูมิ เป็นต้น ทั้งนี้อาจจะเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวที่ดูแล้วสามารถเข้าใจได้ง่าย มีความชัดเจนในสาระที่นำเสนอ รวมทั้งผู้เรียนสามารถเข้าใจเนื้อหาทั้งหมดได้ด้วยตนเอง โดยหลักการออกแบบอินโฟกราฟิก (Infographic Design) เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างมากในการสื่อสารข้อมูลและแนวคิดต่าง ๆ ให้กับผู้ใช้ โดย หลักการออกแบบอินโฟกราฟิก สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ

1) ส่วนของข้อมูล หมายถึง ข้อมูลที่จะนำเสนอสามารถที่จะสื่อความหมายได้อย่างน่าสนใจ เรื่องราวต่างๆที่จะนำเสนอจะต้องมีความเป็นจริง และสามารถนำเสนอ หรือเปิดเผยได้อย่างถูกต้อง

2) ส่วนของการออกแบบ หมายถึงการออกแบบที่มีรูปแบบ แบบแผน มีการวางกรอบ โครงสร้าง ขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจน และมีความสวยงาม โดยการออกแบบจะต้องสามารถนำไปใช้งานได้จริง และผู้รับสารสามารถเข้าใจง่ายในระยะเวลาอันสั้น (จงรัก เทศนา, 2556: 1)

ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการในการออกแบบอินโฟกราฟิก สามารถสรุปได้ ดังนี้ อินโฟกราฟิกเป็นการออกแบบให้เป็นภาพที่ช่วยอธิบายข้อมูลที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย Hyperakt's Josh Smith ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้ค้นพบกระบวนการที่ดีในการออกแบบ อินโฟกราฟิก 10 ขั้นตอน ดังนี้

1) การรวบรวมข้อมูล (Gathering Data) คือกระบวนการคัดเลือกข้อมูลดิบที่รวบรวมมาแต่ที่ยังไม่เป็นระเบียบ โดยอาจใช้โปรแกรม Microsoft Excel เขียนแหล่งอ้างอิงที่มาของข้อมูลที่เป็นต้นฉบับ บันทึกภาพต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย ไม่ควรแยกภาพหรือแผนภาพกับข้อมูลออกจากกัน

2) การอ่านข้อมูลทั้งหมด (Reading Everything) คือ การอ่านข้อมูลเฉพาะจุดเน้นหรืออ่านอย่างผิวเผินให้ผ่านไปอย่างรวดเร็ว เพราะคิดว่าเสียเวลาจะทำให้ได้ข้อมูลไม่สมบูรณ์ ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจะช่วยให้เรามองเห็นภาพรวมของประเด็นสำคัญ ผู้ออกแบบอินโฟกราฟิกต้องมีทักษะในการจัดการข้อมูลและแน่ใจว่าข้อมูลที่สำคัญไม่ถูกละเลยที่จะมาสนับสนุนเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ

3) การค้นหาวิธีการเล่าเรื่อง (Finding the Narrative) คือ การเล่าเรื่องการบรรยาย การนำเสนอข้อมูลที่ต้องเป็นเรื่องราวที่ดึงดูดความสนใจ ไม่น่าเบื่อ ถึงแม้ว่าอินโฟกราฟิกจะมีกระบวนการที่ขยายความข้อมูลที่ซับซ้อน อธิบายกระบวนการ การหาวิธีการเล่าเรื่องที่นำเสนออาจจะยุ่งยากในระยะแรก แต่ถ้าเรารู้จักกับข้อมูลที่มีอยู่จะทำให้สามารถเล่าเรื่องราวได้ การใส่ใจกับเนื้อหาที่สำคัญที่จะช่วยให้การนำเสนอข้อมูลมีคุณค่ามากขึ้น

4) การระบุปัญหาและความต้องการ (Identifying Problems) คือการหาเอกลักษณ์ระบุชื่อ ชี้นำ แสดงตัว เมื่อได้ข้อมูลมาแล้วนำมาตรวจสอบความถูกต้อง อาจมีข้อมูลที่ไม่สนับสนุนหัวข้อหรือประเด็นที่เราต้องการนำเสนอ ควรมีการอภิปรายหาข้อสรุปที่แท้จริง เพื่อระบุปัญหาและความต้องการ เนื่องจากผู้ชมต้องการข้อมูลที่มีการจัดการและมีการออกแบบที่ดี การปรับปรุงข้อมูลและเรื่องราวให้มีเอกลักษณ์ตรงกับหัวข้อศึกษาบทวนหลายๆ ครั้งจึงจำเป็นที่จะต้องหาวิธีการนำเสนอข้อมูลอย่างถูกต้องและมีคุณค่า ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายในการออกแบบให้ชนะใจผู้ชม นักออกแบบที่ดีต้องมีมุมมองและเห็นคุณค่าในรายละเอียดของข้อมูลที่ชัดเจน

5) การจัดลำดับโครงสร้างข้อมูล (Creating a Hierarchy) การจัดลำดับชั้นของข้อมูลเป็นที่นิยมในการสรุปข้อมูล เป็นการนำผู้ชมให้มองเห็นภาพรวมตั้งแต่ต้นจนจบ เป็นวิธีการจัดการกับข้อมูลในการสร้างอินโฟกราฟิกและเรียงผู้ชมตามโครงสร้างลำดับชั้นของข้อมูล การจัดรูปแบบข้อมูลตามลำดับจะส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าถึงข้อมูลเป็นช่วงระยะของการเล่าเรื่อง ซึ่งกลายเป็นวิธีการที่แพร่หลายในการออกแบบอินโฟกราฟิก

6) การออกแบบโครงสร้างข้อมูล (Building a Wireframe) คือกระบวนการการพิจารณาตรวจสอบคัดเลือกข้อมูลอย่างละเอียดแล้ว จึงจัดแบ่งข้อมูลเป็นลำดับชั้น และออกแบบโครงสร้างของข้อมูล ผู้ออกแบบควรทำความเข้าใจกับภาพหรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลสำคัญที่จัดไว้เป็นลำดับชั้นแล้ว นำไปให้ผู้ชมวิพากษ์วิจารณ์ เนื่องจากการออกแบบที่ผ่านการโต้เถียงจากบุคคลในหลายมุมมองที่ให้ข้อเสนอแนะแตกต่างกันออกไป จะเป็นข้อสรุปของการจัดทำโครงสร้างอินโฟกราฟิก

7) การเลือกรูปแบบอินโฟกราฟิก (Choosing a Format) เป็นกระบวนการที่เมื่อสิ้นสุดการกำหนดภาพหรือกราฟิกที่เป็นตัวแทนของข้อมูลแล้ว วิธีจัดทำข้อมูลที่ดีที่สุดคือ การนำเสนอข้อมูลด้วยแผนผัง กราฟต่างๆ เช่น กราฟแท่ง กราฟเส้น กราฟวงกลม หรืออาจจะใช้ไดอะแกรม หรือผังงานเพื่ออธิบายกระบวนการทำงานในการอธิบายเรื่อง

8) การกำหนดภาพให้ตรงกับหัวข้อ (Determining a Visual Approach) คือการเลือกใช้ภาพในการทำอินโฟกราฟิกให้ดูดี มีสองแนวคิด คือ

- ใช้ข้อมูลดิบมาจัดทำเป็นกราฟหรือแผนผังให้มีความน่าสนใจ ใช้สี การพิมพ์ และการจัดโครงสร้างในการออกแบบงานให้มีศิลปะ และใช้ลายเส้น วาดภาพหรือโดยไม่แสดงข้อมูลของ ตัวเลขออกมาอย่างชัดเจน จะเห็นเป็นภาพแสดงแทนข้อมูลที่คล้ายกับกราฟหรือแผนผังเท่านั้น

- การผสมผสานวิธีการใช้กราฟ แผนภาพ และแผนผัง ตกแต่งองค์ประกอบ ด้วยการวาดลายเส้นหรือนำภาพที่เป็นตัวแทนของข้อมูลมาจัดวางซ้อนกัน อาจเสริมด้วยข้อมูล สื่อ ตรา สัญลักษณ์ และเนื้อหาในการออกแบบให้ตรงกับหัวข้อ

9) การตรวจสอบข้อมูลและทดลองใช้ (Refinement and Testing) เป็นกระบวนการที่ เมื่อออกแบบอินโฟกราฟิกเสร็จแล้ว จะเริ่มตรวจสอบข้อมูลอย่างละเอียด ผู้ชมจะดูทั้งข้อมูลและภาพที่เล่า เรื่องราว เพื่อให้แน่ใจว่าผลงานที่เสร็จแล้วมีคุณภาพตรงกับหัวข้อและเป้าหมาย ผู้ชมจะประเมินทั้งการ ออกแบบและจุดเน้นจนกระทั่งผลงานชัดเจนและเข้าใจง่าย จากนั้นทดลองให้กลุ่มตัวอย่างชมผลงานและ ให้ข้อคิดเห็นว่าจะสามารถเข้าใจได้ง่ายหรือไม่ โดยเฉพาะผู้ที่ไม่เคยเห็นข้อมูลมาก่อน ประเมินกลับไปกลับมา ระหว่างผู้ชมและกลุ่มตัวอย่างจนกระทั่งได้ข้อยุติ จึงนำเสนอเผยแพร่สู่สาธารณะ

10) การแบ่งปันความรู้ในอินเทอร์เน็ต (Releasing it into the World) การแบ่งปัน ข้อมูลของอินโฟกราฟิกส่วนใหญ่จะเผยแพร่ แบ่งปันในระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นที่นิยมในการทดสอบ ผลงานข้อมูลที่มีลักษณะที่น่าสนใจ จะถูกอ่านโดยบุคคลทั่วไป ข้อมูลที่ถูกตรวจสอบและพิจารณาจาก ผู้เชี่ยวชาญแล้วไม่ได้หมายความว่าผู้จัดทำจะเป็นผู้ค้นพบวิธีการเล่าเรื่องราวนั้น ถึงแม้ว่าผลงานจะเคยถูก เผยแพร่มาแล้ว การวิพากษ์วิจารณ์จากอินเทอร์เน็ตจะช่วยขยายข้อโต้แย้งและค้นพบวิธีการนำเสนอ ข้อมูลวิธีใหม่ ได้ข้อคิดเห็นต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข ผลงานที่มีการปรับปรุงจาก ผู้เชี่ยวชาญ ถือเป็นกรกลั่นกรองอย่างเข้มข้นเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาได้อย่างมี ประสิทธิภาพ (Hyperakt's Josh Smith, อ้างถึงใน นฤมล อินทธีรักษ์, 2560: 20-22)

นอกจากนี้ การสร้างอินโฟกราฟิกให้มีประสิทธิภาพ คือการออกแบบข้อมูลที่มีศิลปะอย่าง แท้จริง เป็นภาษาสากลที่สามารถเล่าเรื่องได้ผ่านการดูรูปภาพที่นำเสนอ การที่ใช้กราฟิกช่วยจะทำให้ ข้อมูล มีความสวยงาม น่าสนใจ ทำให้ผู้ที่รับชมเกิดความชื่นชอบ มีคุณค่าในการเผยแพร่ต่อสาธารณะ ดังนั้นการสร้างอินโฟกราฟิกให้มีประสิทธิภาพจึงมีแนวทางการสร้างอินโฟกราฟิก ซึ่ง อัญชริกา จันจุฬา สกล สมจิตต์ และสุภาพร จันทรศิริ อธิบายไว้ว่า

1) เน้นที่หัวข้อหลักหัวข้อเดียว (Focus on a Single Topic) สิ่งแรกที่ต้องพิจารณาคือ หัวข้อหลักในการสร้างอินโฟกราฟิก การที่มีผลงานที่มีประสิทธิภาพ หลังจากกำหนดหัวข้อแล้วควร กำหนดคำถามเฉพาะ ที่ต้องการคำตอบในอินโฟกราฟิก

2) ออกแบบให้เข้าใจง่าย (Keep it Simple) ตั้งแต่เริ่มออกแบบข้อมูลจะต้องแน่ใจว่าข้อมูลมีความเข้าใจได้ง่าย ไม่ทำให้ผู้อ่านหรือผู้ชมยากที่จะเข้าใจ เนื่องจากข้อมูลหรือภาพที่ซับซ้อนจะทำให้การตีความผิดพลาด และไม่มีประสิทธิภาพ

3) ข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ (Data is Important) การสร้างอินโฟกราฟิกต้องคำนึงถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อเป็นสำคัญ เนื่องจากการออกแบบต้องไม่ทำเกินขอบเขตของหัวข้อ ซึ่งจะเป็นการทำลายข้อมูลที่จำเป็น

4) ต้องแน่ใจว่าข้อมูลที่จัดทำขึ้นมีความถูกต้อง (Be Sure Facts are Correct) เนื่องจากการทำข้อมูลให้ถูกต้องเป็นสิ่งสำคัญ หากข้อมูลที่จัดทำขึ้นไม่ถูกต้อง สิ่งที่จะสร้างจะถูกลดความน่าเชื่อถือของอินโฟกราฟิก ดังนั้นก่อนที่จะสร้างอินโฟกราฟิกต้องแน่ใจว่าข้อมูลถูกต้อง

5) ให้อินโฟกราฟิกเป็นตัวเล่าเรื่อง (Let it Tell a Story) อินโฟกราฟิกที่มีประสิทธิภาพสามารถเล่าเรื่องได้ด้วยภาพวาดหรือกราฟิก ซึ่งสามารถบอกบางสิ่งบางอย่างและสามารถถ่ายทอดข้อมูลได้ถึงแม้ว่าผู้ชมจะไม่ได้อ่านข้อมูลมาก่อน

6) การออกแบบที่ดีทำให้มีประสิทธิภาพ (Good Design is Effective) การบรรยายด้วยภาพถ้ามีการออกแบบที่ดีจะดึงดูดใจผู้ชม สิ่งสำคัญคือออกแบบอินโฟกราฟิกให้เข้าใจง่าย ใช้ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบให้น่าสนใจ ภาพ กราฟิก สี ชนิด แบบ และช่องว่าง

7) ใช้สีที่ดึงดูดความสนใจ (Choose Attractive Colors) การใช้สีเป็นสิ่งจำเป็นควรเลือกใช้สีที่กระตุ้นดึงดูดความสนใจผู้ชม ควรศึกษาทฤษฎีการใช้สีให้ถูกต้องเหมาะสมกับหัวข้อว่าจะออกแบบอินโฟกราฟิกให้กับกลุ่มเป้าหมายใด

8) ใช้คำพูดที่กระชับ (Use Short Texts) การออกแบบภาพที่ใช้ในการนำเสนอจำเป็นต้องสรุปข้อความให้สั้น กระชับตรงประเด็นที่ต้องการนำเสนอ อาจใช้แผ่นป้าย แผ่นพับ ที่มีข้อมูลที่กระชับมาสนับสนุนภาพ ทำเรื่องราวให้ดึงดูดความสนใจอาจใช้ตัวเลขมาสรุปเปรียบเทียบข้อมูล และควรใช้ตัวหนังสือที่อ่านเข้าใจง่าย

9) ตรวจสอบตัวเลขข้อมูล (Check Your Numbers) ถ้าต้องการเสนอข้อมูลด้วยตัวเลขผ่านกราฟและแผนผัง ควรตรวจสอบความถูกต้องของตัวเลขและภาพวาด และต้องรู้ว่าตัวเลขไหนควรใช้และไม่ควรมีอยู่ ด้วยวิธีนี้จะทำให้อินโฟกราฟิกมีประสิทธิภาพมากขึ้น

10) ทำไฟล์อินโฟกราฟิกให้เล็ก (Make the File Size Small) เป็นการจัดรูปแบบของไฟล์อินโฟกราฟิกให้เล็กเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงและดาวน์โหลดข้อมูลได้ง่าย เพื่อที่ผู้ใช้จะนำไปใช้ได้ตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ จะต้องสามารถดาวน์โหลดไฟล์ได้เร็ว ใช้เวลาน้อยในการถ่ายโอนข้อมูล สามารถ

แนบไฟล์ส่งอีเมลไปให้ผู้อื่น แต่ไม่ควรลดคุณภาพของรูปภาพ ควรใช้ไฟล์ที่มีคุณภาพสูงเพื่อที่จะดึงดูดผู้ชม (อัญชริกา จันจุฬา สกล สมจิตต์ และสุภาพร จันทรศิริ, 2562: 18-20)

2.5.2 แนวคิดการจัดองค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ

แนวคิดในการจัดองค์ประกอบศิลป์ เป็นหลักการสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์และผู้ที่ศึกษางานศิลปะ โดย ฉัตรชัย อรรถบัณห์ ได้ให้ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบศิลป์ ไว้ว่า “องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำส่วนประกอบ (องค์ประกอบ) ที่จำเป็น ที่สร้างสรรค์งานศิลปะและการออกแบบต่าง ๆ มารวมเข้าด้วยกันอย่างพอเหมาะลงตัวและเกิด เป็นผลงานขึ้น ซึ่งเราอาจจะใช้องค์ประกอบทุกชนิดหรือ บางชนิดมาใช้ในการทำงานก็ได้” (ฉัตรชัย อรรถบัณห์, 2554: 18) ซึ่งสอดคล้องกับ กุลนิตา เหลือบจำเริญ ได้ให้ความเห็นว่า “องค์ประกอบศิลป์ คือ การนำเอารูป ฟอรั่ม หรือสัญลักษณ์ ความหมาย มาประสาน เข้ากันอย่างสมบูรณ์ ทุกสิ่งทุกอย่างในโลกย่อมมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเสมอ แต่สิ่งแต่ละอย่าง ก็ ล้วนแต่เสริมสร้างซึ่งกันและกันให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มีส่วนประกอบอื่น ๆ มารวมกันเข้าเกิด เป็นรูปแบบที่มีเนื้อหา มีเรื่องราวที่สมบูรณ์ มีลักษณะพิเศษต่าง ๆ ที่เฉพาะสมบูรณ์ มีลักษณะพิเศษเฉพาะตัวเรา ที่เรียกสิ่งที่เกิดใหม่นี้ว่า องค์ประกอบเช่นกัน” (กุลนิตา เหลือบจำเริญ, 2555: 17)

ทัศนธาตุเป็นสื่อสุนทรียภาพที่ศิลปินจะนำมาประกอบกันเข้าให้เป็นรูปทรง เพื่อสื่อความหมาย ตามแนวเรื่อง หรือแนวความคิดที่เป็นจุดหมายนั้น การประกอบกัน การจัดระเบียบ หรือการประสานกัน เข้าของทัศนธาตุ จึงเป็นปัญหาสำคัญที่สุดในอันดับต่อมา และจำเป็นต้องมีสิ่งหนึ่งที่ยึดเหนี่ยวไว้ที่สุด เหล่านี้ รวมตัวเข้าด้วยกันอย่างสมบูรณ์เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นสิ่งใหม่ที่มีชีวิต มีความหมายในตัวเอง สิ่งยึดเหนี่ยวนี้ก็คือ กฎเกณฑ์ของเอกภาพ ในการศึกษาศิลปะให้เข้าใจและสามารถนำไปใช้ได้ดี จำเป็นต้องศึกษาถึงทัศนธาตุที่เป็นฐานในการสร้างงาน ศิลปะก่อนถึงจะสามารถแยกประเภทของ องค์ประกอบได้อย่างถูกต้อง (ชะลูด นิยมเสมอ, 2544: 27)

ดังนั้นการจัดองค์ประกอบศิลป์ จึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นอย่างยิ่ง เพราะ จะทำให้งานศิลปะทรงคุณค่าทางความงามอย่างสมบูรณ์ ซึ่งประกอบด้วยทัศนธาตุและหลักการทัศนศิลป์ (แพรวนภา อินทสิทธิ์, 2562: 44)

แนวคิดในการจัดองค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุในงานศิลปะมีแนวคิดในหลากหลายรูปแบบ โดยเกิดการนำมูลฐาน (Element) ต่าง ๆ มาประกอบกันขึ้นโดยการจัดวาง เรียบเรียง ประดับ แต่ง ฯลฯ ให้ ส่วนประกอบเหล่านั้น รวมตัวเกิดความสัมพันธ์อันดีต่อกันและกันดังปรากฏในงาน จิตรกรรม วรรณกรรม และงานศิลปะต่างๆ

ชุด นุ่มเสมอ ได้ให้แนวคิดในการสร้างสรรค์และองค์ประกอบในการจัดองค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน ประกอบด้วย

1) องค์ประกอบด้านรูปแบบ หมายถึง สิ่งที่มีมองเห็นในงานทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุซึ่ง ได้แก่

- จุด (Point) จุดเป็นองค์ประกอบที่เล็กน้อยที่สามารถรับรู้ได้ในศิลปะ แต่มันสามารถขยายใหญ่ขึ้นและแปลงเป็นสัญลักษณ์สิ่งต่างๆ ในภาพ เช่น การใช้จุดแทนสิ่งต่างๆ ที่อยู่ห่างไกล เช่น ดวงดาวหรือแสงไฟ การตีความทางจินตนาการอาจทำให้เราเข้าใจและรับรู้ได้มากกว่าจุดเดียว และมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปอย่างไม่สิ้นสุด ในที่สุด ศิลปะทำให้เรามองเห็นจุดในมิติที่หลากหลายและลึกซึ้งยิ่งขึ้นโดยไม่จำกัดการเข้าใจในมุมมองเดียว

- เส้น (Line) เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก เส้นขยุกขยิก มีความสามารถในการกระตุ้นความรู้สึกและการรับรู้ให้แตกต่างกันออกไป ตัวเส้นแต่ละแบบสร้างความหลากหลายและความเปลี่ยนแปลงในภาพอย่างไร้ขอบเขต เส้นตรงอาจแทนความเรียบง่ายและคงที่ ในขณะที่เส้นโค้งอาจทำให้เกิดความอ่อนโยนและความสวยงาม เส้นซิกแซกและเส้นขยุกขยิกอาจสร้างความเคลื่อนไหวและความตื่นตัวให้กับผู้ชม เราสามารถเชื่อมโยงความรู้สึกและการเข้าใจต่างๆ กับเส้นในศิลปะได้อย่างมีความหมายและหลากหลายตามแต่ละลักษณะของเส้นนั้นๆ

- รูปร่าง (Shape) คือ รูปร่าง ๆ มี 2 มิติ เน้นความกว้างและความยาวโดยไม่มี ความหนา เส้นรอบนอกของรูปร่างแสดงเส้นขอบของรูปภาพต่าง ๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือรูปที่มีพื้นที่มากขึ้นโดยการแสดงผิวของวัตถุที่เป็นระนาบ รูปร่างสามารถใช้เพื่อแสดงปริมาณหรือมวลของวัตถุได้โดยไม่ต้องแสดงความหนาของวัตถุเอง แทนที่จะเน้นไปที่การแสดงเนื้อหรือส่วนที่เป็นหนาของวัตถุ เนื่องจากศิลปะสามารถทำให้เรารู้และเข้าใจคุณลักษณะของรูปร่างได้อย่างหลากหลายโดยไม่จำกัดอยู่ที่มิติเดียว

- รูปทรง (Form) คือ รูปทรงคือรูปที่มีลักษณะสามมิติ ซึ่งนอกจากความกว้างและความยาวแล้วยังมีความลึกหรือความหนาเพิ่มเติมด้วย เช่น รูปทรงกลม รูปทรงสามเหลี่ยม หรือรูปทรงกระบอก การประกอบกันของรูปทรงทำได้โดยใช้การนำรูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูปอิสระมาซ้อนทับกัน ผูกเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดึงดูดหรือผลักไล่ซึ่งกันและกัน รูปทรงเมื่อนำมาประกอบเข้าด้วยกันให้ความรู้สึกถึงปริมาตร ความหนาแน่น และมวลของวัตถุ และการประกอบของรูปทรงที่บิดพันกันนำมาประกอบเข้าด้วยกันจะสร้างรูปลักษณะใหม่ ๆ อย่างไม่สิ้นสุด

- ค่าน้ำหนัก (Value) คือ ในศิลปะหมายถึงความเข้มหรือความอ่อนแสงของพื้นผิวหรือสีที่แสดง การนำค่าน้ำหนักมาช่วยเพิ่มความลึกและความเชื่อถือในภาพ การใช้ค่าน้ำหนักใน

ระดับต่างๆ ช่วยสร้างความเป็นจริงและสร้างความกลมกลืนในภาพ เมื่อใช้ค่าน้ำหนักหลายระดับจะเสริมความกลมกลืนมากขึ้น และการใช้ค่าน้ำหนักน้อยๆ ที่แตกต่างกันอาจทำให้เกิดความแตกต่างและความขัดแย้งในภาพ

- บริเวณว่าง (Space) ในศิลปะคือพื้นที่ที่ไม่มีการระบุหรือการเติมองค์ประกอบใดๆ และมีผลต่อความรู้สึกและการรับรู้ของผู้ชมโดยตรง หากบริเวณว่างมีน้อย ความรู้สึกที่เกิดขึ้นอาจเป็นการแข่งขันหรือการแย่งชิงทรัพยากร แต่ถ้าบริเวณว่างมีมาก ความรู้สึกอาจเป็นการว่างเปล่าหรือเงียบเหงา และถ้าบริเวณว่างมีเท่ากัน จะให้ความรู้สึกสมดุลและพอดี บริเวณว่างในศิลปะมีบทบาทสำคัญในการสร้างความสมดุลและการสร้างความรู้สึกในผู้ชมตามที่ศิลปินต้องการสื่อสารผ่านผลงานของตน

- สี (Color) เป็นลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ผ่านทางตา การมองเห็น ด้วยการใช้แสงเป็นตัวส่งสว่าง แต่ละสีมีลักษณะเฉพาะที่สามารถกระตุ้นความรู้สึกให้เกิดแตกต่างกันได้ เช่น สีแดงมักจะกระตุ้นความรู้สึกของความอบอุ่นหรือความโกรธ สีเขียวส่วนใหญ่จะทำให้เกิดความรู้สึกของความสงบหรือความสดชื่น การรับรู้สีแต่ละสีจะให้ความรู้สึกที่เกิดขึ้นไม่เหมือนกัน เช่น สีแดงและสีเขียวจะทำให้ความรู้สึกแตกต่างกัน สรุปลงโดยละเอียดว่าสีสามารถกระตุ้นความรู้สึกที่แตกต่างกันได้ตามสมบัติแต่ละสีที่มีอยู่

- พื้นผิว (Texture) ในศิลปะมีความหลากหลายอย่างที่สามารถเป็นที่สนใจได้ มันอาจเป็นเนื้อหยาบหรือเนื้อละเอียด แข็งหรือเรียบ นุ่มหรือแบบเป็นริ้ว ลักษณะของพื้นผิวจะสร้างความรู้สึกที่แตกต่างกันให้กับผู้ดู เราสามารถนำลักษณะพื้นผิวต่างๆ มาใช้ในการสร้างงานศิลปะเพื่อกระตุ้นความรู้สึกที่แตกต่างกันให้กับผู้ชม ผลงานที่มีพื้นผิวที่หลากหลายอาจสร้างความสนใจและความหลงใหลในผู้ชมเมื่อได้สัมผัส และมีส่วนร่วมในการสร้างประสบการณ์ทางสายตาและการรับรู้ร่างกายที่เปลี่ยนแปลงไป

2) องค์ประกอบด้านเนื้อหา หมายถึง องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือโครงสร้างทางจิต คติความเชื่อ เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวสู่การสร้างสรรค์ผลงานทาง ศิลปะ โดยให้ความสำคัญกับแนวคิดที่แปลกใหม่และความริเริ่มสร้างสรรค์เป็นหลัก (ชูลูด นิมเสมอ, 2553: 30-89)

จากการศึกษาข้อมูลขององค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุสามารถสรุปได้ว่า การที่ศิลปินจะนำเสนอเนื้อหา เรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ถ้าองค์ประกอบที่จัดขึ้น ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหาเรื่องราวที่นำเสนอานศิลปะนั้นก็จะมีคุณค่าทางความงามไป

หลักขององค์ประกอบศิลป์ถือว่ามีส่วนสำคัญสำหรับผู้สร้างงานศิลปะ ทั้งนี้มีคุณค่าอยู่ 2 ประการ คือ คุณค่าทางด้านรูปทรงและคุณค่าทางด้าน เรื่องราว คุณค่าทางด้านรูปทรง เกิดจากการนำเอาองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะ ได้แก่ เส้น สีแสง และเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ฯลฯ มาจัดเข้า

ด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งแนวทางในการนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาจัดรวมกันนั้น เรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Art Composition) และ คุณค่าทางด้านเนื้อหาที่เป็นเรื่องราว หรือสาระของผลงานที่ศิลปินผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะแสดงออกมาให้ผู้ชมได้สัมผัสรับรู้ โดยอาศัย รูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเองหรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปินนำเสนอเนื้อหา เรื่องราวผ่านรูปลักษณะที่เกิดจากการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

2.6 ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับการผลิตนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่ำ สำหรับเด็กและเยาวชน เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างงานให้เกิดประโยชน์สูงสุด ผู้วิจัยจึงได้สัมภาษณ์เพื่อรวบรวมความความคิดเห็นที่สำคัญจากผู้ทรงคุณวุฒิ ครู และอาจารย์ทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละครร่ำ ด้านการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีการศึกษา และด้านทัศนศิลป์ เพื่อสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาเกี่ยวกับละครร่ำที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน ตลอดจนการกำหนดเนื้อหา การออกแบบ รูปเล่ม ตลอดจนด้านคุณค่าและการใช้งาน ดังนี้

ไชยอนันต์ สันติพงษ์ ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า

“ควรมีข้อมูลเนื้อหาพื้นฐานเกี่ยวกับละครร่ำเพื่อปูพื้นฐานความรู้เบื้องต้นให้กับผู้อ่าน ก่อนจะเข้าสู่เนื้อหาโดยละเอียด เช่น ความหมาย ลักษณะสำคัญ การแบ่งชนิดหรือประเภทของละครร่ำ เป็นต้น นอกจากนี้ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธที่ปรากฏในการแสดง เครื่องโรงใน ตลอดจนจารีตในการแสดงละครร่ำ เพื่อให้มีความสมบูรณ์ด้านเนื้อหา และหากสามารถนำเสนอเกี่ยวกับท่าทางการรำร่ำเบื้องต้น เช่น ภาษาท่าเบื้องต้น นาฏยศัพท์ และขั้นตอนการฝึกหัดละครร่ำ จะทำให้ผู้อ่านนอกจากจะเข้าใจเนื้อหาความรู้แล้ว ยังได้เข้าใจถึงการท่าทางการรำร่ำเพื่อสื่อความหมายของละครร่ำมากขึ้นด้วย

ในการวาดภาพประกอบควรระวังในการสร้างภาพที่เป็นท่ารำ หากเป็นท่าที่มีท่ารำควรวาดให้มีความถูกต้องตามกระบวนท่า ตลอดจนความถูกต้องของเครื่องแต่งกายและศิราภรณ์ เพื่อให้การถ่ายทอดผ่านสื่อนวัตกรรมละครร่ำนี้ให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์มากที่สุด”

(ไชยอนันต์ สันติพงษ์, สัมภาษณ์, 5 มิถุนายน 2566)

ไว้ว่า

จินตนา อนุวัฒน์ อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้ให้ข้อคิดเห็น

“ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับวิวัฒนาการของละครรำ ประเภทของละครรำ รูปแบบของละครรำ และองค์ประกอบของละครรำ

นำเสนอเฉพาะข้อมูลสำคัญ เนื้อหาสาระหลักๆ ของแต่ละประเด็นตามหัวข้อข้างต้น สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแต่ละเนื้อหาที่มีความกระชับเข้าใจง่าย มีการสรุปแผนภูมิเชื่อมโยงความเป็นมา ตารางเชิงเปรียบเทียบ ภาพประกอบให้ชัดเจนและสัมพันธ์กับเนื้อหา ตลอดจนการลำดับเนื้อหาให้มีความสัมพันธ์กัน หัวข้อของเนื้อหา ต้องมีความโดดเด่น น่าสนใจ ทั้ง ขนาด สี ตำแหน่งการจัดวางที่น่าสนใจกว่าเนื้อหา

เนื้อหา ควรมีทั้งข้อความและภาพประกอบการอธิบายที่สัมพันธ์กัน พึงระวังการจัดวางรูปภาพที่รบกวนเนื้อหา เช่น การใช้รูปภาพเป็นพื้นหลังอาจทำให้เห็นข้อความได้ไม่ชัดเจน และการจัดวางตำแหน่งที่มีความหลากหลายในแต่ละหน้า ศิลปะในการจัดวางภาพหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ต้องคำนึงถึง ความสมดุล ความมีเอกภาพ จุดเน้นหรือจุดสนใจ การให้สีที่สร้างความรู้สึก และสร้างอารมณ์ของผู้อ่านตามจิตวิทยาของสี เป็นต้น”

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ พึงระวังข้อมูลเชิงวิชาการที่อาจทำให้เยาวชนเบื่อหน่าย ควรกำหนดเนื้อหาสาระให้มีความกระชับ ชัดเจนเข้าใจง่าย มีจุดดึงดูดที่สอดคล้องกับช่วงวัย โดยคำนึงถึงการสร้างความเข้าใจเนื้อหาสาระด้วยเทคนิคการเล่าเรื่องยากๆ ให้เข้าใจได้ง่าย ด้วยภาพ เสียง หรือข้อมูลที่น่าค้นหา เพื่อเป็นการปลูกฝังให้เยาวชนมีความเข้าใจ สนใจและตระหนักถึงความสำคัญของละครไทยอันเป็นเอกลักษณ์ของชาติ

(จินตนา อนุวัฒน์, สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2566)

ธีรดา นุ่มเจริญ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า

ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับลักษณะสำคัญของละครรำ คุณค่าของละครรำ การกำหนดเนื้อหา ไม่ซับซ้อน สามารถเข้าใจได้ง่าย แสดงให้เห็นถึงหลักเหตุและผลที่สามารถอธิบายได้

ภาพกราฟิกที่มีความเกินจริงนิดหน่อยเพื่อให้มีความสมบูรณ์แบบที่ช่วยส่งเสริมเนื้อหาให้มีความน่าสนใจ

การประยุกต์องค์ความรู้เชิงวิชาการและองค์ความรู้ดั้งเดิมให้เป็นสื่อนวัตกรรมใหม่ซึ่งต้องมีความน่าสนใจเพื่อให้เหมาะสมกับเด็กในปัจจุบัน แต่ในขณะเดียวกันต้องคงอนุรักษ์ความถูกต้องทั้งใช้เชิงวิชาการและด้านคุณค่าทางวัฒนธรรม

(จิรดา นุ่มเจริญ, สัมภาษณ์, 2 กรกฎาคม 2566)

ชนิดา จันทรงาม อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า

ควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติการแสดง และองค์ประกอบการแสดง เนื้อหาควรวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของแต่ละรูปแบบการแสดงให้นักเรียนสามารถจดจำลักษณะเฉพาะหรือลักษณะเด่นของการแสดง มีภาพประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหา

การออกแบบภาพประกอบ แม้จะเป็นภาพวาดควรใส่ใจในรายละเอียดในการแต่งกายและเครื่องประดับ ภาพมีความสมจริงมีมิติ น่าสนใจ มีการจัดวางองค์ประกอบที่สอดคล้องกับเนื้อหา ให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจได้ง่าย และความถูกต้องของเนื้อหา

(ชนิดา จันทรงาม, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2566)

นริรัตน์ พินิจนสาร อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ ได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า

เนื้อหาควรประกอบวรรณกรรม องค์ประกอบละคร ประเภทของละคร โดยแบ่งตามพื้นฐานความรู้และช่วงวัย และความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาในบทเรียนวิชาอื่นๆ

ในการออกแบบควรมีภาพประกอบใหม่ มีการใช้กราฟิก สี สัน และการจัดวางใหม่ ๆ ผสมผสานกันให้เกิดความน่าสนใจ โดยยังคงคำนึงถึงจารีตของการแสดงละครไว้

(นริรัตน์ พินิจนสาร, สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2566)

อาจารย์เนธิมา สุวรรณวงศ์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า

ควรใช้ภาพประกอบที่เป็นภาพวาดกราฟิก สำหรับ เด็กและเยาวชนอายุ 13-18 ปี ที่มีการจัดองค์ประกอบของภาพและข้อความอย่างเป็นเอกภาพ การกำหนดจุดเด่น จุดรอง การใช้สี layout ในงาน รวมถึงรูปแบบของคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมกับวัย จะช่วยสร้างประสบการณ์การ

รับรู้ที่น่าสนใจให้แก่ผู้เรียน การใช้พื้นที่ว่างในการนำเสนอไปสู่เนื้อหาที่สำคัญที่สุด ไปจนถึงรายละเอียดรองลงมา

ควรคำนึงถึงความเหมาะสมสอดคล้องของปริมาณภาพและเนื้อหา พิจารณาจากการจัดกลุ่มของเนื้อหา ส่วนที่เป็นพาดหัวหลัก พาดหัวรองและส่วนเนื้อหา ภาพที่เป็นมีขนาดใหญ่เป็นจุดเด่น ขนาดกลางเป็นจุดรองและขนาดเล็กเป็นจุดรองลงมา โดยในหนึ่งหน้ากระดาษใช้ระบบกริด และเลเอาท์ในการจัดองค์ประกอบของข้อความและภาพ ไม่ควรมีภาพประกอบและเนื้อหาในหนึ่งหน้ากระดาษเยอะจนเกินไป

การออกแบบภาพวาดควรเป็นภาพกราฟิกที่มีความร่วมสมัย มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ และสามารถสื่อสารเรื่องราวที่ต้องการได้ โดยสามารถใช้ทั้งกราฟิก สัญลักษณ์ที่เรียบง่าย ใช้สี 1-2 สี ไม่มีลวดลายหรือใส่เอฟเฟกต์เยอะจนเกินไป

สีที่ใช้ ควรอ้างอิงจากสีของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ หรือสีจากภาพของฉาก เพื่อกำหนด color palette ให้ชัดเจน ซึ่งจะส่งผลให้ผลงานมีความเป็นเอกภาพและดึงดูดสายตา ตลอดจนการจัดวางองค์ประกอบใช้หลักการจังหวะ ระยะ ความใกล้ชิด ของรูปร่างรูปทรง และข้อความให้อยู่ภายในเลเอาท์ที่กำหนด

การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควรคำนึงถึงเครื่องมือในการใช้งานของผู้อ่าน หนังสือควรย่อ-ขยายได้ ภาพและข้อความไม่ควรมีจำนวนเยอะจนเกินไปเพราะจะทำให้บางเนื้อหาถูกย่อและอาจสื่อสารไม่ชัดเจน

(เนธิมา สุวรรณวงศ์, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2566)

อาจารย์ปณณ กมลวุฒิพงศ์ อาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า

ภาพประกอบเป็นสื่อที่ผู้เรียนสัมผัสได้ทันที ไม่ต้องเสียเวลาในการทำความเข้าใจ ยังมี การออกแบบของภาพที่ดีในการสื่อสารในเรื่องของอารมณ์ ท่าทาง จะทำให้การเรียนรู้ตรง ชัดเจน เด็กหรือเยาวชนช่วงอายุ 13-18 ปี ควรจะมีภาพประกอบ 70% เนื้อหา 30% ช่วงอายุ 13-15 ปี ภาพประกอบอาจจะทำให้ดูเข้าใจง่าย สมจริง และช่วงอายุ 16-18 ปี เป็นวัยที่สนใจ ภาพที่สมจริง หรือเชิงสัญลักษณ์ สื่อความหมาย

วิธีการนำเสนอและถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดึงดูด ความสนใจและสร้างความเข้าใจที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชนควรกระชับ เข้าใจง่ายให้ข้อมูลสำคัญ โดยสามารถจัดองค์ประกอบ สี สัญลักษณ์ แบบอินโฟกราฟิก

(Infographic) ที่มีภาพตัดทอน สื่อสารชัดเจน โดยตัวอักษรไม่ควรยืดยาว หรือเยอะเกินไป สำหรับสมัยใหม่

(ปภณ กมลวุฒิพงศ์, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2566)

อาจารย์โดม คล้ายสังข์ อาจารย์วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน ควรมีแรงเสริมแรงจูงใจ มากน้อยตามกลุ่มเด็กและเยาวชน ตามช่วงวัย หากช่วงอายุ 13-15 ปี จะมีความแตกต่างชัดเจน กับกลุ่มช่วงอายุ 16-18 ปี ในด้านของภาพประกอบและความสนใจของเด็กและเยาวชน อีกทั้ง ขึ้นอยู่กับเนื้อหา โดยเฉพาะปกหรือหน้าแรกในการเปิด ตามบริบทของยุคสมัย อาจมีผลกระทบ อย่างยิ่งในยุคหลังโรคระบาดโควิด-19 เนื่องด้วยความสนใจในสิ่งใดสิ่งหากไม่ก่อให้เกิดความสนใจ จะไม่เกิดความสนใจทันที รวมถึงสื่อที่ออกมาใช้เป็นสิ่งนำทางยังมีความยุ่งยากยิ่งลดทอนความ สนใจ อ้างอิงได้ถึงการใช้จากการศึกษาปัจจุบัน เช่น Nano Learning หรือ Bite-sized Learning ภาพประกอบจึงนำมาเพิ่มความสนใจได้ดี เพียงนำทฤษฎีเสริมแรงตามช่วงวัยมาเพิ่ม ประสิทธิภาพประกอบกับการออกแบบ นำสุนทรียศาสตร์มาช่วย เช่น เรื่องสี รูปร่างรูปทรง

การกำหนดปริมาณของภาพ ตามความเห็น ควรให้สอดคล้องกับเนื้อหา เพียงแบ่งเป็น ส่วนประกอบ เช่น การนำเรื่องควรโดดเด่นโดนใจตั้งแต่แรกเห็น โดยใช้หลักการออกแบบและ หลักสุนทรียะ ด้านเนื้อหาควรแบ่งเป็นช่วงอาจใช้ทฤษฎีเขียนเหมือนการออกแบบการ์ตูน Comic มาใช้ช่วยในการออกแบบ) และควรมีการสรุปเนื้อหา ภาพรวมของเนื้อเรื่องหรือการต่อยอด นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ภาพที่เหมาะสม ในความคิดเห็น มุมมองของส่วนของช่วงอายุสำคัญในการออกแบบ อาจเป็นได้ทั้งภาพวาด ภาพถ่าย กราฟิก หรือ ตามหลักการออกแบบนั้นจะมี รูปแบบกลาง คือสี รูปร่าง รูปทรงแบบง่าย แต่หากในการวิจัยแล้วกำหนดช่วงวัยควรประเมินออกมาเพื่อความ ชัดเจนในการสร้าง เพราะภาพวาด กราฟิก สัญลักษณ์ สีเส้น การจัดวางองค์ประกอบ เป็น องค์ประกอบเดียวกันในการสร้าง เช่น ศิลปินสร้างภาพประกอบของตนเองขึ้นมาจะมีเอกลักษณ์ เฉพาะตนสร้างให้เกิดความสนใจ ดึงดูดผู้เข้าชม แต่ทั้งหมดคือการสร้าง ภาพวาด กราฟิก สัญลักษณ์ สีเส้น การจัดวางองค์ประกอบของตนเอง การดึงดูดของภาพที่ชัดเจน เป็นเอกลักษณ์ ไม่เหมือนทั่วไปมากนัก ให้ผู้เข้าชมรู้สึกว่ามีเฉพาะตัว

(โดม คล้ายสังข์, สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2566)

อาจารย์อุษณิษา พลศิลปะ อาจารย์ประจำสาขาวิชาครีเอทีฟกราฟิก คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า

ภาพประกอบสามารถเล่าเรื่องราวได้แทนตัวหนังสือ และภาพประกอบนั้นมีความน่าสนใจมากกว่าตัวหนังสือ จึงทำให้จึงทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจมากขึ้น ภาพประกอบสามารถสร้างแรงจูงใจ บวกกับการจัดวางองค์ประกอบของภาพที่ดี จะช่วยทำให้จะช่วยให้ผู้อ่าน มีความต้องการที่จะอ่าน

การใช้หลักการออกแบบด้วยแรงจูงใจของภาพ เช่น ภาพที่สร้างความแปลกประหลาดใจ ภาพที่เกิดจากการตัดต่อ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้จะนำสิ่งเหล่านี้จะนำความสนใจมาให้อ่าน ควรมีการวางแผนและออกแบบให้รูปภาพมีสัดส่วนที่มากกว่าเนื้อหาด้วยเหตุผลที่ว่ากลุ่มเป้าหมายเป็นเด็ก และเยาวชนซึ่งช่วงวัยนี้น่าจะมีความสนใจและดึงดูดด้วยรูปภาพที่มากกว่าตัวหนังสือ นอกจากนี้การออกแบบเลเอาท์ก็จะเป็นสิ่งสำคัญนอกจากนี้การออกแบบเลเอาท์ก็จะเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งที่จะต้องคำนึงถึง

ควรต้องคำนึงถึงสไตล์และความนิยมของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก หากเป็นภาพวาดน่าจะต้องผ่านการตัดทอนไม่ใช่ภาพวาดในรูปแบบเรียลลิสติก ควรเป็นภาพประกอบที่มีความเป็นวัยรุ่นผสมผสานกับลวดลายกราฟิกและที่สำคัญควรเป็นภาพประกอบที่มีความเป็นวัยรุ่นผสมผสานกับลวดลายกราฟิกและที่สำคัญควรใส่สัญลักษณ์ภาพหรือไอคอนเข้าไปด้วย ส่วนในเรื่องของสีจะต้องคำนึงถึงเรื่องสีจะต้องคำนึงถึงชุดสีที่มีความยืดหยุ่นในความสนใจของกลุ่มเป้าหมายเป็นหลัก ควรหลีกเลี่ยงชุดสีที่เกิดความเศร้าหมอง เป็นต้น ส่วนเรื่องรูปแบบเลเอาท์เป็นสิ่งสำคัญส่วนเรื่องรูปแบบเลเอาท์เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบ ควรจัดวางเลเอาท์โดยมีจุดดึงดูดสายตาหรือคือ Image เพื่อดึงดูดให้อ่านเกิดความสนใจในเนื้อหา

ข้อควรระวังในการสร้างภาพประกอบที่จะต้องสื่อสารท่าทางหรือกระบวนการของละคร รำข้อควรระวังในการสร้างภาพประกอบที่จะต้องสื่อสารท่าทางหรือกระบวนการของละครรำให้ถูกต้องตามระเบียบและทฤษฎีของละครรำ โดยอาจจะต้องมีมุมมองในหลายหลายมุมมองของภาพเช่นมุมด้านหน้ามุมด้านข้างมุมเปสเปคทีบ เพื่อที่จะถ่ายทอดละครรำเพื่อที่จะถ่ายทอดละครรำให้ออกมาถูกต้องและสมบูรณ์ที่สุด

(อุษณิษา พลศิลปะ, สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2566)

อาจารย์ทรงศักดิ์ สุริโยธิน อาจารย์และรองผู้อำนวยการโรงเรียนประถมสาธิต สังกัดวิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ได้ให้ข้อคิดเห็นไว้ว่า

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ควรมีลักษณะ 1) เนื้อหาและภาพต้องชัดเจน 2) เนื้อหาและภาพต้องตรงตามวัตถุประสงค์ 3) การออกแบบในแต่ละหน้าควรมีจุดสนใจ 4) ต้องคำนึงถึงลักษณะเพศ 5) ประโยคไม่ยาวจนเกินไป แต่ให้เข้าใจความ 6) ถ้าเป็นขั้นตอน ควรแสดงขั้นตอนให้ชัดเจนพร้อมยกตัวอย่าง 7) ขนาดและตัวอักษรไม่ควรใหญ่แบบหนังสือเด็กปฐมวัยต้องเป็นแบบกึ่งทางการ 8) การจัดวางรูปแบบรูปทรงต้องไปทิศทางเดียวกัน 9) สีสันท้องมีความน่าสนใจ

ควรจัดทำในรูปแบบหนังสือช่วยสอน ที่แสดงไปตามลำดับขั้น เรียนไปตามหัวข้อทีละหน้า จนเกิดความเข้าใจก็ไปหน้าต่อไป แต่ถ้ายังไม่เข้าใจให้กลับไปทีหน้าเดิม โดยแสดงเนื้อหาไปที่ละขั้น เริ่มจากขั้นแนะนำไปจนถึงขั้นสรุปความรู้ ไม่ควรรีบสรุปเนื้อหาสั้นเกินไป

การถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความเข้าใจที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ควรเป็นแบบสื่อผสม มีรูปภาพที่ชัดเจน บอกวิธีหรืออธิบายได้อย่างชัดเจน พยายามหาสื่อผสมที่หลากหลายรูปแบบโดยใช้วิธีการเชื่อมโยงความรู้ในเรื่องที่ทำสอดแทรกเข้าไป

หลักการออกแบบในหนังสือแต่ละหน้าอาจแบ่งเป็น รูป 40% ข้อความ 50% สื่อผสม 10% เป็นต้น ซึ่งหากรูปภาพน้อย เนื้อหาอธิบายมากเกินไป เด็กหรือเยาวชนอาจจะไม่เข้าใจ ทั้งนี้สามารถนำหลักการออกแบบอินโฟกราฟิกเข้ามาเสริม เพื่อให้งานในแต่ละหน้าจะมีความเด่นชัดขึ้น ในการออกแบบภาพซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักควรจะต้องสื่อถึงความหมายให้ชัดเจน หากมีการนำภาพที่มีลิขสิทธิ์ควรจะต้องแสดงที่มาหรืออ้างอิง แต่ถ้าหากถ่ายทำผลิตเองจะดีมาก และการออกแบบหนังสือควรมีจุดสนใจ จุดเด่น ชัดเจนทั้งภาพและข้อความ และส่วนสำคัญคือการชัดเจนด้านหลักศีลธรรม จรรยาบรรณ หรือ ภาพที่ไม่เหมาะสม

(ทรงศักดิ์ สุริโยธิน, สัมภาษณ์, 16 กรกฎาคม 2566)

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ ได้ทำการวิจัยเรื่อง Infographics: The New Communication Tools in Digital Age ผลการวิจัยพบว่า อินโฟกราฟิกเป็นเครื่องมือการสื่อสาร ใหม่ในยุคดิจิทัลที่สามารถสนับสนุนการทำงานด้านสื่อสารมวลชนได้บรรลุเป้าหมายได้อย่างดีในการ รายงานข่าวตามหนังสือพิมพ์และตามนิตยสารในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไป การนำเสนอข้อมูลต้อง รวดเร็วขึ้นและง่ายต่อ

การเข้าใจ ซึ่งคนส่วนใหญ่ก็มักจะดูรูปภาพกราฟิกมากกว่า เนื่องจากมีความสวยงามและมีความน่าสนใจมากกว่าข้อความและตัวอักษรจำนวนมาก รวมทั้งสื่ออินโฟกราฟิกได้ถูก พัฒนาให้กลายเป็นภาพเคลื่อนไหว ทำให้งานมีคุณค่ามากขึ้น ซึ่งสื่ออินโฟกราฟิกนั้นสามารถอธิบาย ข้อมูลที่ยากและซับซ้อนเป็นรูปภาพกราฟิก ที่ดูแล้วง่ายต่อการเข้าใจ (วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ, 2556: บทคัดย่อ)

พงษ์พิพัฒน์ สายทอง ได้ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบอินโฟกราฟิกแอนิเมชันเพื่อการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบอินโฟกราฟิกแอนิเมชัน สามารถนำมาใช้ประกอบการเรียนรู้ เชื่อมโยงความรู้ของเนื้อหาต่างๆ โดยอาศัยรูปแบบการเรียนการสอน ระบบและกระบวนการผลิต ภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติ และการออกแบบอินโฟกราฟิก เป็นแนวทางในการพัฒนาสื่อเรียนรู้ ซึ่งอินโฟกราฟิกแอนิเมชันช่วยกระตุ้นความสนใจและส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ด้วยตนเองแก่ผู้เรียน สนับสนุนให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้จากแหล่งข้อมูลอื่นเพิ่มเติม มีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ กลุ่มผู้เรียนสามารถที่จะ ทบทวนเนื้อหาและเป็นสื่อที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งต่อการเรียนการสอนในอนาคต (พงษ์พิพัฒน์ สายทอง , 2557: 119)

พัชรา วาณิขสิน ได้ทำการวิจัยเรื่อง ศักยภาพของอินโฟกราฟิก ในการเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้ พบว่า ร้อยละ 94.99 ของกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นว่าอินโฟกราฟิกช่วยเพิ่ม ความน่าสนใจ ความเข้าใจ และการจดจำมากยิ่งขึ้น และมิติที่สองคือ การใช้อินโฟกราฟิกเป็นสื่อการเรียนรู้ สร้างความพึงพอใจในการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพด้วยความชัดเจน และความเข้าใจบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการ โดยผลการใช้อินโฟกราฟิกเป็นสื่อการเรียนรู้ (พัชรา วาณิขสิน, 2558: บทคัดย่อ)

ศิริทิพย์ เด่นดวง ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ : เอกลักษณะทางวัฒนธรรมของประเทศอาเซียนสำหรับเยาวชนไทย ที่พบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ฯ เป็นหนังสือชุดที่เยาวชนไทยทั่วไปสามารถดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตและนำไปใช้ศึกษาตามอัธยาศัย โดยใช้ได้สะดวกทั้งแบบออนไลน์และแบบออฟไลน์ ด้วยการใช้เครื่องอ่านที่มีอยู่ทั่วไปทุกระบบและทุกช่องทางทั้งคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตโฟน (ศิริทิพย์ เด่นดวง, 2559: บทคัดย่อ)

มาลาม่า, วิลสัน และแลนด์อนี่ (Malama, Willson & Landoni. 2005) กลุ่มนักศึกษาของประเทศสกอตแลนด์ทำการศึกษาถึงความต้องการในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ผู้อ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จะสามารถอ่านได้ช้ากว่าปกติ เนื่องจากผู้ออกแบบส่วนใหญ่ไม่ได้คำนึงถึงการอ่านผ่านหน้าจอ และรูปแบบไฟล์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่ผู้อ่านส่วนใหญ่มองว่าอ่านง่ายที่สุด คือไฟล์ที่อ่านผ่านโปรแกรม Acorbat E-Book Reader รวมทั้งคิดว่าเป็นโปรแกรมที่มีคุณภาพมากที่สุด รองลงมาคือไฟล์ที่มีลักษณะเป็น Scrolling Book และ Microsoft Reader ตามลำดับ นอกจากนี้ ยังพบว่าสิ่งที่กลุ่มตัวอย่างเสนอแนะสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ คือ1) องค์ประกอบด้านสารบัญ

ที่มีลักษณะการเชื่อมโยง 2) โครงสร้างทางกายภาพคล้ายกับหนังสือปกตีสวมทั้งรูปแบบของตัวอักษรที่อ่านง่าย เครื่องมือในการช่วยค้นหา ตัวนำทางและความสามารถในการเน้นข้อความสำคัญ เพราะจะทำให้การอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีความสะดวกมากขึ้น (Malama, Willson & Landoni, 2005: Abstract)

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ จะเห็นได้ว่างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และการสร้างสื่อโดยการใช้อินโฟกราฟิกมาใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอน มีคุณค่าและประโยชน์ต่อผู้ใช้หลายประการ ผลของการนำสื่อภาพกราฟิกมาใช้ในการเรียนการสอน เป็นที่น่าพอใจอย่างยิ่ง เพราะสื่อหรือกราฟิกสามารถสร้างแรงจูงใจให้ ผู้เรียน เกิดความกระตือรือร้นและสนุกสนาน

สรุปได้ว่า จากผลงานวิจัย แสดงให้เห็นว่าการใช้สื่อ และนวัตกรรมทางการสอนเพื่อศึกษาทักษะการอ่าน สามารถทำให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการเรียนมากขึ้น มีประโยชน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน เป็นส่วนช่วยให้ผู้เรียนมีการพัฒนาการเรียนรู้ในการศึกษาที่มีระดับสูงขึ้นต่อไป



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน โดย
บูรณาการการวิจัยเชิงคุณภาพกับการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีกระบวนการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล
ที่มีความถูกต้องและน่าเชื่อถือ และนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้ในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้อย่าง
คุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้อย่างดี โดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการแก้ไขและปรับปรุงให้ผล
งานเกิดความสมบูรณ์ ในบทที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยมีวิธีการดำเนินงาน ขั้นตอนรายละเอียด
ดังต่อไปนี้

- 3.1 รูปแบบวิธีการวิจัย
- 3.2 การศึกษาและรวบรวมข้อมูล
- 3.3 แหล่งที่มาข้อมูล
- 3.4 เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 กลุ่มประชากรและวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 แผนการดำเนินการวิจัย

3.1 รูปแบบวิธีการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Medthods) ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ ในกระบวนการศึกษาค้นคว้าโดยการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ การศึกษาจากเอกสารและสื่อสารสนเทศ และการสำรวจข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกต การสนทนาหรือการประชุม วิชาการ และนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการประกอบกับการสร้างสรรค์ผลงาน ตลอดจนมีการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อพัฒนา แก้ไข และปรับปรุงให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ และการประเมินความพึงพอใจต่อการใช้โดยเด็กและเยาวชน

3.2 การศึกษาและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยศึกษาและรวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับศิลปการแสดงละครรำ ลักษณะและการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน การสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ เทคโนโลยีการศึกษา แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วยวิธีการดังนี้

3.2.1 การศึกษาข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ การศึกษาข้อมูลเอกสาร และสื่อสารสนเทศ

- การศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากหนังสือ งานวิจัย บทความ และเอกสารทางวิชาการต่าง ๆ สามารถแบ่งการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสารออกเป็น 3 เรื่อง ได้แก่ 1) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปการแสดงละครรำ 2) ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน และ 3) ข้อมูลการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ เทคโนโลยี แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- การศึกษาสื่อสารสนเทศ โดยศึกษาผลงานนวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของสื่ออิเล็กทรอนิกส์ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ และสื่ออื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

3.2.2 การศึกษาข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกต และการสนทนา

- การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบรายบุคคลระหว่างระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้สัมภาษณ์ โดยใช้ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ครั้งละไม่เกิน 30 นาที เพื่อสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาเกี่ยวกับละครรำที่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน การเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน รูปแบบและการออกแบบนวัตกรรม

- การสังเกต ประกอบด้วยการลงพื้นที่เพื่อสำรวจข้อมูลจากโรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนในจังหวัดอ่างทอง วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง เป็นต้น

- การสัมมนาหรือการประชุมวิชาการ ผู้สร้างสรรค์เข้าร่วมการประชุมวิชาการเกี่ยวกับละครเวที การสร้างสรรค์สื่อวัฒนธรรมการเรียนรู้หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำข้อมูลและความรู้มาวิเคราะห์และสังเคราะห์เพื่อใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์นวัตกรรมให้มีความถูกต้องและเหมาะสม

3.3 แหล่งที่มาข้อมูล

แหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยใช้ในครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 แหล่งข้อมูล ได้แก่ แหล่งข้อมูลทางวิชาการ และแหล่งข้อมูลบุคคล โดยมีรายละเอียดแหล่งข้อมูล ดังนี้

3.3.1 แหล่งข้อมูลทางวิชาการ

ผู้วิจัยสืบค้นข้อมูลทางวิชาการจากหนังสือ ตำรา สุจิตร์ บทความ งานวิจัย และเอกสารทางวิชาการ โดยแหล่งข้อมูลทางวิชาการที่ผู้สร้างสรรค์รวบรวม ได้แก่

- 1) หอสมุดแห่งชาติ
- 2) หอสมุดศูนย์มนุษยวิทยาสรินธร
- 3) สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 4) หอสมุดวิทยาลัยราชสุดา มหาวิทยาลัยมหิดล
- 5) หอสมุดโรงเรียนเศรษฐเสถียร ในพระราชูปถัมภ์
- 6) หอสมุดวิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง

3.3.2 แหล่งข้อมูลบุคคล

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์จากแหล่งข้อมูลบุคคล เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมจากกลุ่มผู้ที่มีประสบการณ์และความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละครเวที ด้านการสร้างสรรค์สื่อวัฒนธรรมหรือเทคโนโลยีการศึกษา และด้านทัศนศิลป์ และการออกแบบ นอกจากนี้ ผู้วิจัยมีการตรวจสอบคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมฯ จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏศิลป์ไทย ด้านทัศนศิลป์ และการสร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุง แก้ไขข้อบกพร่องของผลงาน ตลอดจนมีการเก็บข้อมูลความพึงพอใจต่อการใช้จากกลุ่มเด็กและเยาวชนเพื่อใช้เป็นแนวทางในการแก้ไข ปรับปรุงผลงานในครั้งต่อไป

3.4 เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยมีการออกแบบเครื่องมือและการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัย ดังนี้

3.4.1 เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์และนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤติชนก คชเสนี ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กชกร ชิตท้วม ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเมธ พัดเยี่ยม ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา โดยการหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค (IOC) ทั้งนี้ค่า IOC ที่ได้มีค่าเท่ากับ 1.00 ก่อนนำแบบสัมภาษณ์ไปใช้ โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 3 ชุด ดังนี้

3.4.1.1 แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 1 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ทางด้านนาฏศิลป์ไทย และการแสดงละครรำ โดยมีรายละเอียดข้อคำถาม ดังนี้

1) การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ควรประกอบด้วยองค์ความรู้ในเรื่องใดบ้าง

2) การกำหนดความละเอียดและความยากง่ายของเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ควรมีลักษณะอย่างไร

3) วิธีการนำเสนอและถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความเข้าใจที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ควรมีรูปแบบและมีลักษณะอย่างไร

- ภาพวาด
- กราฟิก
- สัญลักษณ์
- สีเส้น
- การจัดวางองค์ประกอบ

- อื่น ๆ

4) ตามความเห็นของท่าน การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครจำลอง” สำหรับเด็กและเยาวชนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควรมีข้อระมัดระวังหรือข้อควรคำนึงถึงในเรื่องใด

3.4.1.2 แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ทางด้านการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีการศึกษา โดยมีรายละเอียดข้อคำถาม ดังนี้

1) การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ควรมีลักษณะอย่างไร

2) การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครจำลอง” สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควรมีลักษณะและความเหมาะสมในการใช้งานอย่างไร

3) วิธีการนำเสนอและถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความเข้าใจที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ควรมีรูปแบบและมีลักษณะอย่างไร

- ภาพวาด
- กราฟิก
- สัญลักษณ์
- สี
- การจัดวางองค์ประกอบ
- อื่น ๆ

4) ตามความเห็นของท่าน การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครจำลอง” สำหรับเด็กและเยาวชนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควรมีข้อระมัดระวังหรือข้อควรคำนึงถึงในเรื่องใด

3.4.1.3 แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ทางด้านทัศนศิลป์และการออกแบบ โดยมีรายละเอียดข้อคำถาม ดังนี้

1) การสร้างสรรค์นวัตกรรมเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยใช้ภาพประกอบและหลักการออกแบบทางศิลปะ สามารถกระตุ้นความสนใจ เสริมแรงจูงใจ และช่วยให้เข้าใจเนื้อหาให้กับผู้อ่านได้มากขึ้นได้อย่างไร

2) ตามความเห็นของท่านการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ควรพิจารณาปริมาณของภาพและปริมาณของเนื้อหาให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกันอย่างไร

3) วิธีการนำเสนอและถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความเข้าใจที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ควรมีรูปแบบและมีลักษณะอย่างไร

- ภาพวาด
- กราฟิก
- สัญลักษณ์
- สี
- การจัดวางองค์ประกอบ
- อื่น ๆ

4) ตามความเห็นของท่าน การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควรมีข้อระมัดระวังหรือข้อควรคำนึงถึงในเรื่องใด

แบบสัมภาษณ์ทั้ง 3 ชุดนี้ใช้เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย และการแสดงละครรำ ทางด้านการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีการศึกษา และด้านทัศนศิลป์ และการออกแบบ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะเป็นข้อมูลนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ต่อไป

3.4.2 เครื่องมือและวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในขั้นตอนที่ 2 ได้แก่ แบบประเมินคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมฯ โดยผู้วิจัยสร้างแบบประเมินคุณภาพและนำไปทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

- 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดนุชา สลิวงค์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กชกร ชิตท้วม ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
- 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤดีชนก คชเสนี ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ด้วยการพิจารณาคัดชั้นความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) โดยแบบประเมินคุณภาพผ่านการตรวจคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิหรือผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาโดยการหาคัดชั้นความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ (IOC) ทั้งนี้ค่า IOC ที่ได้มีค่ามากกว่า 0.80 ขึ้นไป ก่อนนำ

แบบประเมินไปใช้ โดยแบบประเมิน แบ่งการประเมินออกเป็น 2 ส่วน คือ แบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อประเมินคุณภาพผลงาน และแบบแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.4.2.1 แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ แบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อประเมินคุณภาพผลงาน และแบบแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ก. แบบสอบถามความคิดเห็นเพื่อประเมินคุณภาพผลงาน เป็นการประเมินคุณภาพตามการกำหนดและการออกแบบองค์ประกอบของต้นแบบหนังสือฯ จำนวน 4 ด้าน ได้แก่

ด้านเนื้อหา ประกอบด้วยข้อคำถาม ดังนี้

- การออกแบบเนื้อหาชัดเจนมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
- ความถูกต้องและความสมบูรณ์ของเนื้อหา
- ความยาวของเนื้อหาและระดับความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสม
- การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย
- การจัดหมวดหมู่และลำดับเนื้อหาสอดคล้องเหมาะสม

ด้านการออกแบบ ประกอบด้วยข้อคำถาม ดังนี้

- ภาพประกอบมีความสวยงาม ถูกต้อง และเหมาะสม
- การใช้สีที่ดึงดูดความสนใจ
- ภาพประกอบ และการจัดวางเนื้อหาสามารถกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย
- รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรมีความชัดเจนเหมาะสม
- การจัดวางภาพ ข้อความ และองค์ประกอบทางศิลปะมีความสอดคล้องและเหมาะสม

ด้านคุณค่าและการใช้งาน ประกอบด้วยข้อคำถาม ดังนี้

- ภาพและข้อความมีคุณภาพอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน
- เสริมสร้างจินตนาการและแรงจูงใจของกลุ่มเป้าหมาย
- เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องละครรำ
- ส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติ
- สามารถนำไปใช้เป็นหนังสืออ่านสำหรับกลุ่มเป้าหมายได้

ด้านรูปแบบ ประกอบด้วยข้อคำถาม ดังนี้

- ขนาดของเล่มและจำนวนหน้าของหนังสือมีความเหมาะสม

- การใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน และเป็นมาตรฐานเดียวตลอดทั้งเล่ม
- รายการเลือกและปุ่มควบคุมสะดวกในการใช้งาน
- การเชื่อมโยงเนื้อหาสามารถเลือกเนื้อหาและย้อนกลับได้ง่ายและสะดวก
- ความสะดวกและความรวดเร็วในการใช้งาน
- การเชื่อมโยงของปุ่มมีความถูกต้อง

แบบประเมินนี้ ใช้เกณฑ์ในการให้คะแนนระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อผลการประเมินคุณภาพต้นแบบหนังสือภาพฯ เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ระดับ 3 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ระดับ 1 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

สำหรับเกณฑ์การประเมินกำหนด ดังนี้

4.51 – 5.00 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

3.51 – 4.50 หมายถึง เห็นด้วยมาก

2.51 – 3.50 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

1.51 – 2.50 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

1.00 – 1.50 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

ข. แบบแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ในส่วนนี้ แบบแสดงความคิดเห็นแบบปลายเปิดเพื่อให้ผู้ทรงคุณวุฒิแสดงความคิดเห็นและให้คำแนะนำหรือข้อเสนอแนะต่อผลงานได้อย่างอิสระ

3.5 กลุ่มประชากรและวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มประชากรในการดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนการวิจัย ดังต่อไปนี้

3.5.1 ประชากรในการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์โดยการสัมภาษณ์ระหว่างผู้วิจัยและผู้ให้สัมภาษณ์แบบรายบุคคล ใช้ระยะเวลาในการสัมภาษณ์ครั้งละไม่เกิน 30 นาที ใช้วิธีการคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์แบบเจาะจง สามารถแบ่งกลุ่มการสัมภาษณ์ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

3.5.1.1 ผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละครรำ มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ เป็นครู อาจารย์ หรือผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละครรำ ไม่ต่ำกว่า 10 ปี หรือมีผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมทางนาฏศิลป์ และเป็นผู้ที่ยินดีเข้าร่วมการวิจัย จำนวน 5 คน ได้แก่

1) นายไชยอนันต์ สันติพงษ์

ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์จินตนา อนุวัฒน์

ตำแหน่ง อาจารย์ วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธีรดา นุ่มเจริญ

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

4) อาจารย์ ดร.ชนิดา จันทรงาม

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

5) อาจารย์ ดร.นริรัตน์ พินิจนสาร

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

3.5.1.2 ผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ทางด้านทัศนศิลป์หรือการสร้างสรรค์สื่อ นวัตกรรม มีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ เป็นครู อาจารย์ หรือผู้ที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบภาพ การ จัดองค์ประกอบทางศิลปะ หรือการสร้างสรรค์นวัตกรรม ไม่ต่ำกว่า 10 ปี และเป็นผู้ที่ยินดีเข้าร่วมการ วิจัย จำนวน 5 คน ได้แก่

1) อาจารย์เนธิมา สุวรรณวงศ์

ตำแหน่งอาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

2) อาจารย์ปภณ กมลวุฒิพงศ์

ตำแหน่งอาจารย์ วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

3) อาจารย์โตม ค่ายสังข์

ตำแหน่งอาจารย์ วิทยาลัยช่างศิลปสุพรรณบุรี

สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

4) อาจารย์อุษณิษา พลศิลปะ

ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาครีเอทีฟกราฟิก

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

5) อาจารย์ทรงศักดิ์ สุริโยธิน

ตำแหน่ง อาจารย์และรองผู้อำนวยการโรงเรียนประถมสาธิต

สังกัดวิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

3.5.2 ประชากรในการดำเนินการวิจัยขั้นตอนที่ 2 ผู้ตรวจสอบคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมฯ โดยมีวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจงประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิจากภายในและภายนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ สามารถแบ่งผู้เชี่ยวชาญออกเป็น 2 กลุ่ม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.5.2.1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย ผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ 1) เป็นผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ครู อาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป (หรือเทียบเท่า) หรือผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านนาฏศิลป์ไทยไม่น้อยกว่า 10 ปี 2) และเป็นผู้ที่ยินดีเข้าร่วมในการวิจัย จำนวน 3 คน ได้แก่

1) นายประเมษฐ์ บุญยะชัย

ตำแหน่ง ศิลปินแห่งชาติ

2) ดร.ไพโรจน์ ทองคำสุก

ตำแหน่ง ราชบัณฑิต สาขานาฏกรรมไทย

3) รองศาสตราจารย์ ดร.สมภพ เขียวมณี

ตำแหน่ง ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง

3.5.2.2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์หรือการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรม ผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกคือ 1) เป็นผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ ครู อาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการตั้งแต่ผู้ช่วยศาสตราจารย์ขึ้นไป (หรือเทียบเท่า) หรือผู้ที่มีประสบการณ์ทางด้านทัศนศิลป์หรือการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรม ไม่น้อยกว่า 10 ปี และเป็นผู้ที่ยินดีเข้าร่วมในการวิจัย จำนวน 2 คน ได้แก่

- 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต.หญิง ดร.ชัชฎาภา วัฒนธรรม
ตำแหน่ง ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเมธ พัดเยี่ยม
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีกระบวนการศึกษาค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และการสัมภาษณ์ ในเรื่อง ศิลปะการแสดงละครรำ ลักษณะและการเรียนรู้เด็กและเยาวชน การสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ เทคโนโลยีการศึกษา ตลอดจนการจัดองค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ต้นแบบนวัตกรรมฯ และการใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณในกระบวนการตรวจสอบคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมฯ โดยมีการนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย ผู้เชี่ยวชาญทางด้านทางด้านทัศนศิลป์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรม ทั้งภายในและภายนอกสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ตลอดจนการทดลองใช้และการวัดประเมินความพึงพอใจในการใช้โดยเด็กและเยาวชน ซึ่งในการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยแบ่งการวิเคราะห์ตามขั้นตอนในการดำเนินงาน ดังนี้

- การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) โดยวิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร ได้แก่ การศึกษาข้อมูลเอกสาร และสื่อสารสนเทศ ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการสำรวจข้อมูลภาคสนาม ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสังเกต ในเรื่องศิลปะการแสดงละครรำ ลักษณะและการเรียนรู้เด็กและเยาวชน การสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ เทคโนโลยีการศึกษา ตลอดจนการจัดองค์ประกอบศิลป์และทัศนธาตุ แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่ในด้านการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่องละครรำสำหรับเด็กและเยาวชน โดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ในขั้นตอนที่ 2 ต่อไป

- การวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยวิเคราะห์คุณภาพของต้นแบบนวัตกรรมฯ โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ที่	กิจกรรมการดำเนินงาน	ตุลาคม 2565 – มีนาคม 2567																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
	การเรียนรู้ เรื่อง “ละครจำลอง” สำหรับเด็กและเยาวชน ประกอบด้วยวิธีการดังนี้ 1) การออกแบบและสร้างต้นแบบนวัตกรรมฯ 2) การตรวจสอบคุณภาพต้นแบบนวัตกรรมฯ โดยผู้เชี่ยวชาญ 3) การแก้ไขและปรับปรุงต้นแบบนวัตกรรมฯ																		
4.	การสรุปผลการวิจัยและการจัดทำรายงานการวิจัย																		

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากบทที่ 3 ผู้วิจัยได้กล่าวถึงวิธีดำเนินการวิจัย ขั้นตอน และกระบวนการสร้างสรรค์ต้นแบบ นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่า สำหรับเด็กและเยาวชน ในบทที่นี้ ผู้วิจัยจึงนำเสนอผลการ สร้างสรรค์ และการประเมินคุณภาพ โดยแบ่งผลการวิจัยออกเป็นหัวข้อ ดังต่อไปนี้

4.1 ผลการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่า สำหรับเด็กและเยาวชน

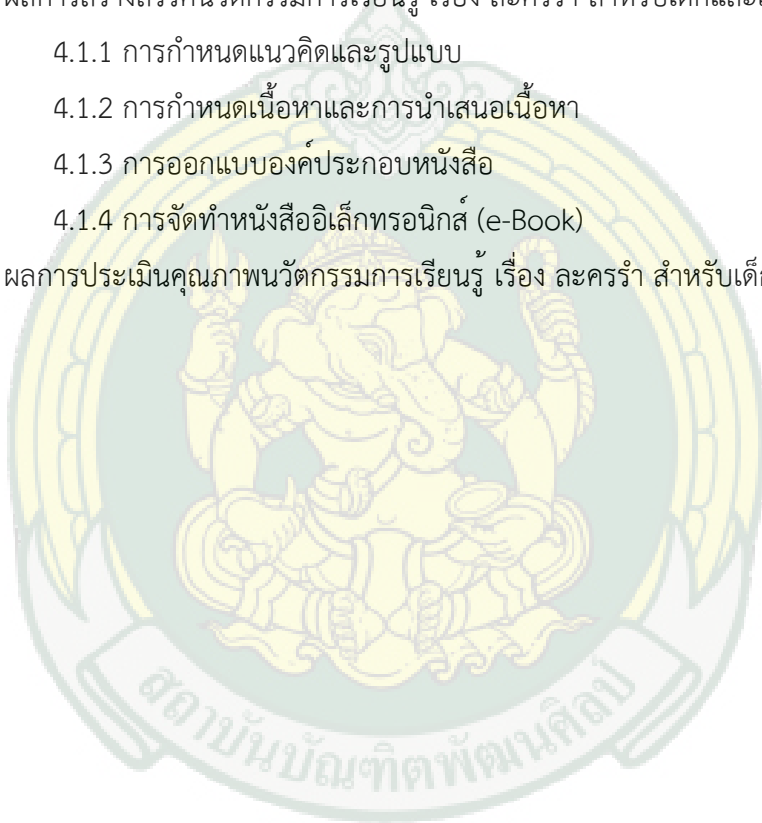
4.1.1 การกำหนดแนวคิดและรูปแบบ

4.1.2 การกำหนดเนื้อหาและการนำเสนอเนื้อหา

4.1.3 การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ

4.1.4 การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

4.2 ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่า สำหรับเด็กและเยาวชน



4.1 ผลการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่ำ สำหรับเด็กและเยาวชน

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเชิงเอกสารและการสำรวจข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์และออกแบบ โดยมีขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพ และการแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้ผลงานการสร้างสรรค์มีความถูกต้องสมบูรณ์ ในการสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยสามารถแบ่งผลของการสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) การกำหนดแนวคิดและรูปแบบ 2) การกำหนดเนื้อหาและการนำเสนอเนื้อหา 3) การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ และ 4) การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.1.1 การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ

การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่ำ สำหรับเด็กและเยาวชน” เป็นการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้ในเรื่อง “ละครร่ำ” อันเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูง ซึ่งมีความประณีตงดงามบ่งบอกถึงปรีชาสามารถของคนไทย เป็นศิลปะการแสดงที่ใช้การร่ายรำเพื่อดำเนินเรื่องราว ประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงที่มีความงดงาม ประณีต กล่าวได้ว่าเป็นแหล่งรวมศิลปะชั้นสูงทั้งนาฏศิลป์ วรรณศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ที่แฝงไว้ด้วยคุณค่าและภูมิปัญญาของบรมครูทางด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย เด็กและเยาวชนจึงควรได้ศึกษาและเรียนรู้เพื่อให้ธำรงรักษาวัฒนธรรมของชาติต่อไป อย่างไรก็ตาม การจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามอิทธิพลของพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีที่มีความเจริญก้าวหน้าอย่างไร้ขีดจำกัด และเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนซึ่งอยู่ในวัยเรียนให้เกิดเปลี่ยนแปลงไปด้วย การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบันได้นำมาใช้ในการศึกษามากขึ้นเนื่องจากทำให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่สามารถสร้างความสนใจ และมีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยอยู่เสมอ

ผู้วิจัยจึงได้วางแนวทางในสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับการแสดงละครร่ำสำหรับเด็กและเยาวชน โดยบูรณาการความรู้เรื่องละครร่ำ กับการสร้างสรรค์สื่อเทคโนโลยี และศาสตร์ทางด้านทัศนศิลป์ โดยใช้แนวคิดเชิงอนุรักษ์ แนวคิดของอินโฟกราฟิก (Infographic) และแนวคิดจิตรกรรมไทยร่วมสมัย เป็นการผสมผสานแนวความคิดที่ต้องการอนุรักษ์ รักษา ศิลปะการแสดงประเภทละครร่ำ ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงที่มีอัตลักษณ์ในด้านรูปแบบ จาริต องค์ประกอบ ตลอดจนมีระเบียบแบบแผนในการแสดง เพื่อเป็นการสืบทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการแสดงละครร่ำไม่ให้สูญหายหรือผิดเพี้ยนไป หากแต่นำเสนอข้อมูลองค์ความรู้ดังกล่าวด้วยวิธีใหม่ที่ทันสมัย คือ การใช้แนวคิดอินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นรูปแบบของวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำข้อมูลได้อย่างชัดเจน สะดวก รวดเร็ว เห็นเป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้น และทำให้

ความรู้คงอยู่ได้นาน ด้วยแปลงข้อมูลให้เป็นภาพหรือสัญลักษณ์ ตลอดจนการใช้แนวคิดจิตรกรรมไทยร่วมสมัย ในการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบให้เกิดเป็นภาพวาดที่มีอัตลักษณ์เฉพาะ

การสร้างสรรค์หนังสือฯ นี้ ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบผลงานให้เป็นสื่อประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ 1) เนื้อหา และ 2) ภาพวาดและสัญลักษณ์ นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับละครรำ ได้แก่ คุณค่าของละครรำ ประเภท วิวัฒนาการ และองค์ประกอบการแสดง โดยมีการสร้างสรรค์ภาพวาดศิลปะไทยร่วมสมัยขึ้นใหม่ทั้งหมดให้มีรูปลักษณ์และสีสันทันทีเหมาะสมกับวัยของกลุ่มเป้าหมาย ประกอบกับการบรรยายเนื้อหาด้วยข้อความที่เข้าใจง่าย มีการจัดวางองค์ประกอบของภาพและข้อความที่ดึงดูดความสนใจ ง่ายต่อการจดจำและเข้าใจ ซึ่งมุ่งหวังว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้จะสามารถเป็นสื่อที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนได้เข้าถึงข้อมูลศิลปะการแสดงที่สำคัญของชาติ โดยใช้เวลาเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สะดวก รวดเร็ว และทบทวนความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด สามารถใช้ได้ทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์

4.1.2 การกำหนดเนื้อหาและการนำเสนอเนื้อหา

4.1.2.1 การกำหนดเนื้อหา

ในการกำหนดเนื้อหา ผู้วิจัยคัดเลือกเนื้อหาที่เป็นองค์ความรู้เชิงวิชาการทางด้านทฤษฎีเป็นหลัก โดยสอดแทรกท่าทางการปฏิบัติทำรำนานาฏศิลป์ที่ใช้ในการแสดงละครรำผ่านภาพประกอบ เพื่อให้หนังสือมีความสมบูรณ์ด้านเนื้อหาและการปฏิบัติเบื้องต้น โดยมุ่งหวังให้เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติควบคู่กันได้อย่างถูกต้อง โดยมีการรวบรวมเนื้อหาเกี่ยวกับละครรำ ได้แก่ ความหมาย ลักษณะสำคัญ ชนิดของละครรำ ตลอดจนความเป็นมา รูปแบบการแสดง และองค์ประกอบการแสดงของละครชาตรี ละครนอก และละครนอก โดยมีการจัดหมวดหมู่ของข้อมูลให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายและไม่ทำให้เกิดความสับสนกับข้อมูลที่มีจำนวนมาก โดยการใช้แนวคิดกระบวนการวิเคราะห์งาน (Task Analysis) ซึ่งเป็นกระบวนการที่แยกงานออกเป็นขั้นตอนย่อย ๆ และมีความต่อเนื่องกัน โดยมีการจัดลำดับขั้นตอนย่อยเหล่านั้นประกอบกับการอธิบายขั้นตอนของงาน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้มีการจัดหมวดหมู่ และลำดับข้อมูลโดยแยกย่อยเนื้อหาให้สั้นและเล็กลง ซึ่งมีการจัดหมวดหมู่ออกเป็น 9 หัวข้อ และมีหัวข้อย่อย ดังนี้

1) **ละครรำ** ผู้วิจัยคัดเลือกเนื้อหาที่อธิบายถึงความหมายของละครรำ ลักษณะสำคัญของศิลปะการแสดงละครรำ และชนิดของละครรำ เพื่อให้ผู้อ่านมีความรู้พื้นฐานที่สำคัญของละครรำ

2) **ละครชาตรี** ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้มีเนื้อหาที่อธิบายถึงความเป็นมา รูปแบบการแสดง และองค์ประกอบสำคัญของการแสดงละครชาตรี ประกอบด้วยหัวข้อย่อย 6 หัวข้อ คือ

- ความเป็นมาของละครชาตรี
- ละครชาตรีพื้นบ้าน
- ละครชาตรีเครื่องใหญ่
- การแต่งกายละครชาตรีเครื่องใหญ่
- รูปแบบการแสดงละครชาตรี
- ดนตรีประกอบการแสดงและสถานที่แสดงละครชาตรี

3) **ละครนอก** ในการออกแบบเนื้อหาในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยอธิบายถึงความเป็นมา รูปแบบของการแสดง และองค์ประกอบการแสดงของละครนอก ในหัวข้อนี้ประกอบด้วยหัวข้อย่อย 6 หัวข้อ ดังนี้

- ความเป็นมาของละครนอก
- ผู้แสดงละครนอก
- เรื่องที่แสดงละครนอก
- การแต่งกายละครนอก
- รูปแบบการแสดงและดนตรีประกอบการแสดงละครนอก
- สถานที่แสดงละครนอก

4) **ละครใน** ในการออกแบบเนื้อหาในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยอธิบายถึงความเป็นมา รูปแบบของการแสดง และองค์ประกอบการแสดงของละครใน ในหัวข้อนี้ประกอบด้วยหัวข้อย่อย 6 หัวข้อ ดังนี้

- ความเป็นมาของละครใน
- ผู้แสดงละครใน
- เรื่องที่แสดงละครใน
- การแต่งกายละครใน
- รูปแบบการแสดงและสถานที่แสดงละครใน
- ดนตรีประกอบการแสดงละครใน

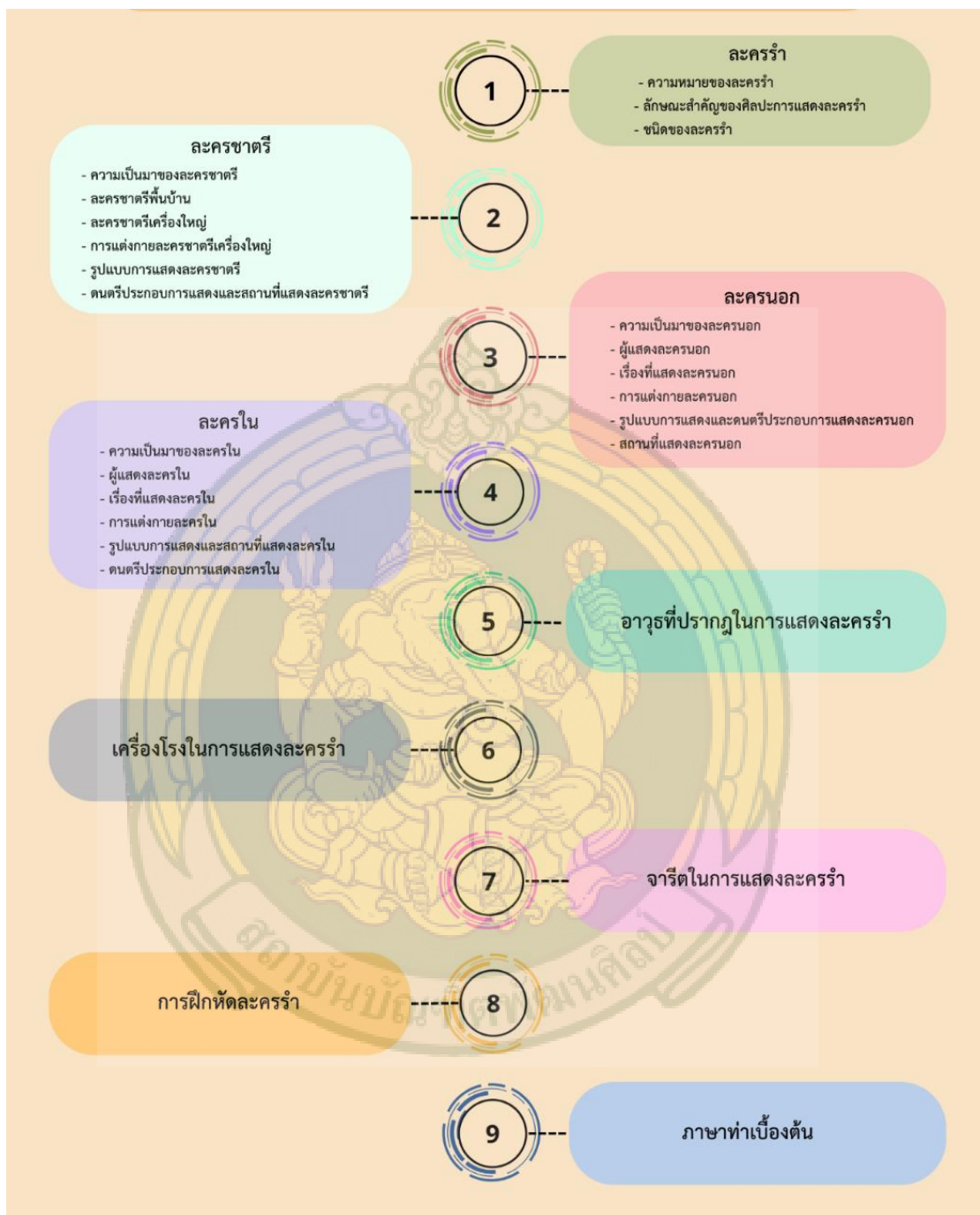
5) **อาวุธที่ปรากฏในการแสดงละครร่ำ** ผู้วิจัยคัดเลือกอาวุธที่มักจะพบเห็นได้บ่อยในการแสดง หรือเป็นอาวุธที่พบเฉพาะในการแสดงละครร่ำบางประเภท ซึ่งโดยมากจะเป็นอาวุธประจำกายของตัวละครประเภทต่าง ๆ ได้แก่ กริช หอกซัด กระบี่ หอก ทวน พลอง ศร พระขรรค์ ดาบ และกระบอง ซึ่งจะมีวิธีการถือหรือจับอาวุธในการแสดงในรูปแบบต่าง ๆ แตกต่างกัน

6) **เครื่องโรงในการแสดงละครร่ำ** ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยนำเสนอเครื่องโรงที่ใช้ประกอบการแสดงละครร่ำ ประกอบด้วย เตียงใหญ่ เตียงเล็ก ราชรถ หมอนขวานหรือหมอนสามเหลี่ยม เครื่องพระสำอาง ธงนำทัพ กลด พัด แส้ กาน้ำ และพานเครื่องราชูปโภค

7) **จารีตในการแสดงละครร่ำ** ผู้วิจัยนำเสนอจารีตที่สำคัญในการแสดงละครร่ำ ประกอบด้วย จารีตการวางตำแหน่งของผู้แสดงบนเวที จารีตการวางตำแหน่งที่นั่งของผู้แสดงบนเวที จารีตการวางตำแหน่งนางกำนัลในการทำหน้าที่โบกพัดและโบกแส จารีตการใช้อาวุธในการแสดงต่อหน้าพระที่นั่ง จารีตเรื่องสีของเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ และศิราภรณ์ จารีตการตั้งเครื่องราชูปโภค จารีตการวางหมอนทั้งหมอนสามเหลี่ยมหรือหมอนขวาน และจารีตการวางตำแหน่งเครื่องโรงประกอบการแสดงละคร ได้แก่ จารีตการตั้งเครื่องราชูปโภค จารีตการวางหมอนสามเหลี่ยมหรือหมอนขวาน

8) **การฝึกหัดละครร่ำ** ผู้วิจัยกำหนดให้มีเนื้อหาที่แสดงท่าทางการฝึกหัดเบื้องต้น ได้แก่ การตัดมือ การตัดแขน การตัดหลัง การขัดสมาธิเพชร และการถองสะเอว

9) **ภาษาท่าเบื้องต้น** เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจท่าทางเบื้องต้นที่ใช้สื่อสารในการแสดงละครร่ำ ผู้วิจัยจึงได้กำหนดให้มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาษาท่าเบื้องต้น ซึ่งสามารถจำแนกได้ 3 ประเภท คือ ภาษานาฏศิลป์ที่ใช้แทนคำพูด ภาษานาฏศิลป์ที่เป็นอริยาบทและกิริยาอาการ และภาษาทำนานาฏศิลป์ที่แสดงอารมณ์ภายใน



ภาพที่ 2 : แผนภาพแสดงเนื้อหาที่ปรากฏในหนังสือฯ

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566

นอกจากเนื้อหาเชิงทฤษฎีดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยได้สอดแทรกองค์ความรู้ทางการปฏิบัติ กระบวนท่ารำที่ถูกต้องตามหลักการปฏิบัติทักษะนาฏศิลป์ที่ใช้ในการแสดงละครผ่านภาพประกอบ ด้วยการออกแบบภาพประกอบที่เป็นภาพตัวอย่างการแสดงบนเวทีและภาพตัวละครต่าง ๆ ที่มีท่าทางการปฏิบัติกระบวนท่ารำ ผู้วิจัยใช้แนวคิดเชิงอนุรักษ์เป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงกระบวนท่าทางที่มีความถูกต้องตามหลักการปฏิบัติกระบวนท่ารำ ดังนี้

- การปฏิบัติท่ารำที่เป็นท่านาฏยศัพท์ ได้แก่ การตั้งวง การจีบ การก้าวเท้า การยกเท้า การกระดกเท้า การผสมเท้า และการย่อเหลี่ยม โดยกำหนดให้มีการวางตำแหน่งของศีรษะ มือ แขน และเท้า ในการปฏิบัติท่านาฏยศัพท์ที่มีลักษณะตรงกับประเภทของตัวละครพระ นาง ยักษ์ และตัวละครเบ็ดเตล็ด

- การปฏิบัติท่ารำที่เป็นภาษาท่า ได้แก่ ท่าชี้ ท่ามอง ท่าโกรธ ท่ากลัว ท่าอาย ท่าไหว้ ท่ายืน ท่านั่ง ท่านอน เป็นต้น

- การปฏิบัติท่ารำเฉพาะของตัวละครที่เป็นสัตว์ เช่น เลียงผา นกยูง แมว ม้า ลิง เป็นต้น

- กระบวนท่ารำการรับหรือต่อสู้อยู่ และการขึ้นลอย

จากการที่ผู้วิจัยได้สอดแทรกองค์ความรู้ดังกล่าวผ่านภาพประกอบในรูปแบบเล่มต้นแบบหนังสือฯ แม้ว่าจะไม่ใช่การนำเสนอด้วยการบรรยายความโดยตรง เนื่องจากเป็นเนื้อหาสาระในเชิงลึกซึ่งมีความละเอียดและยากสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ศึกษาด้วยตนเอง แต่สามารถนำมาใช้เรียนรู้ โดยอาศัยผู้ที่มีความรู้ช่วยอธิบายความควบคู่ไปกับการแสดงภาพ ดังนั้น ภาพที่ปรากฏในต้นแบบหนังสือฯ นี้ จึงมีประโยชน์ในเชิงการเรียนรู้การปฏิบัติทักษะทางนาฏศิลป์ที่ลึกซึ้งได้ สามารถใช้ได้ทั้งกลุ่มเป้าหมายและเยาวชนทั่วไป โดยผู้วิจัยสามารถสรุปองค์ความรู้จากภาพวาดที่ปรากฏในหนังสือฯ ดังต่อไปนี้

การปฏิบัติท่ารำที่เป็นทำนานาฏยศัพท์



การปฏิบัติท่ารำที่เป็นทำนานาฏยศัพท์ ได้แก่ การตั้งวง การจีบ การก้าวหน้า การยกเท้า การกระดกเท้า การผสมเท้า และการย่อเหลี่ยม โดยกำหนดให้มีการวางตำแหน่งของศีรษะ มือ แขน และเท้า ในการปฏิบัติทำนานาฏยศัพท์ที่มีลักษณะตรงกับประเภทของตัวละครพระ นาง ยักษ์ และตัวละครเบ็ดเตล็ด

ภาพที่ 3 : ภาพวาดที่แสดงถึงการปฏิบัติท่ารำที่เป็นทำนานาฏยศัพท์ (1)

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566

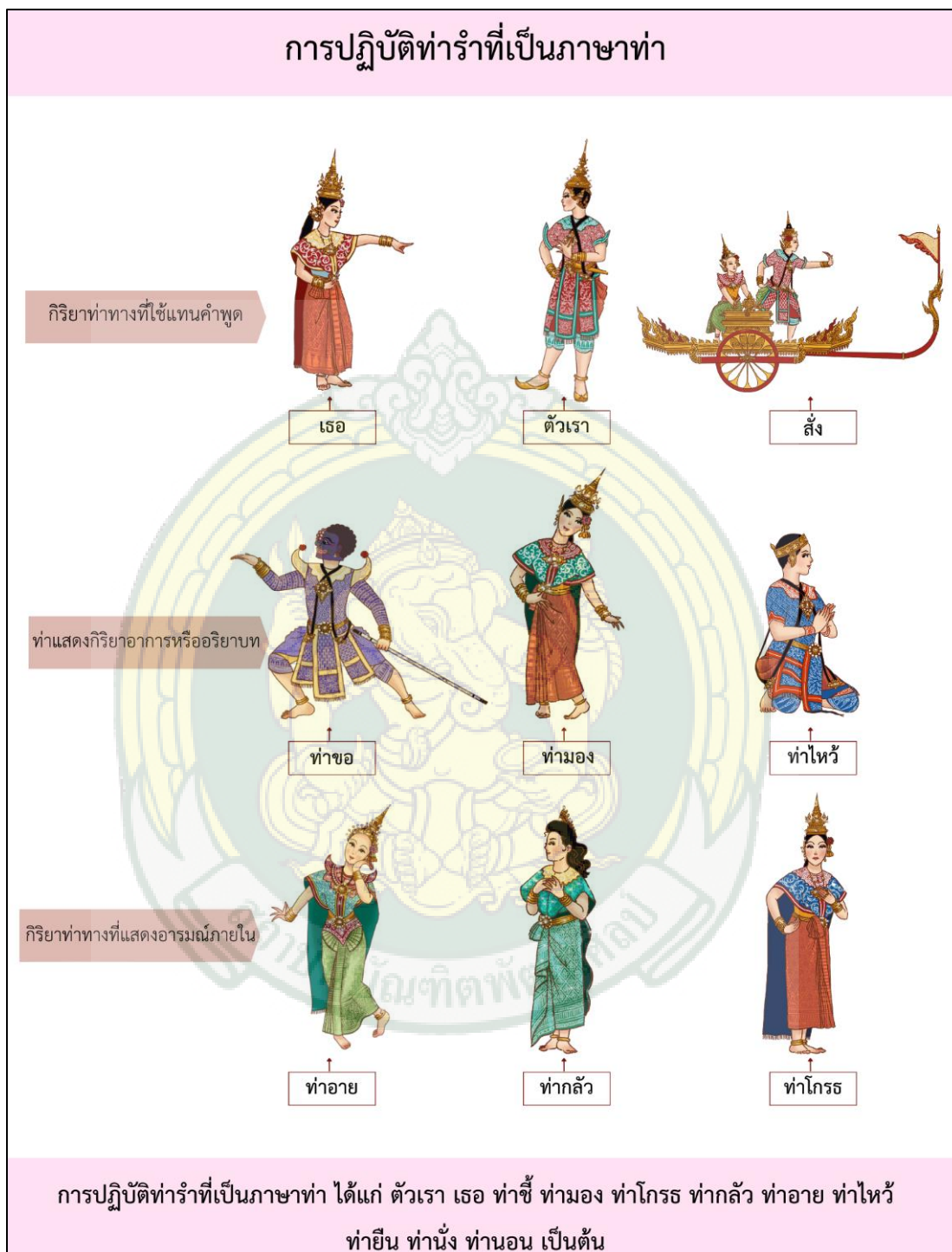
การปฏิบัติท่ารำที่เป็นทำนานาฏยศัพท์



การปฏิบัติท่ารำที่เป็นทำนานาฏยศัพท์ ได้แก่ การตั้งวง การจีบ การก้าวเท้า การยกเท้า การกระดกเท้า การผสมเท้า และการย่อเหย้า โดยกำหนดให้มีการวางตำแหน่งของศีรษะ มือ แขน และเท้า ในการปฏิบัติทำนานาฏยศัพท์ที่มีลักษณะตรงกับประเภทของตัวละครพระ นาง ยักษ์ และตัวละครเบ็ดเตล็ด

ภาพที่ 4 : ภาพวาดที่แสดงถึงการปฏิบัติท่ารำที่เป็นทำนานาฏยศัพท์ (2)

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566



ภาพที่ 5 : ภาพวาดที่แสดงถึงการปฏิบัติท่ารำที่เป็นภาษาท่า
ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566

การปฏิบัติทำรำเฉพาะของตัวละครที่เป็นสัตว์



การปฏิบัติทำรำเฉพาะของตัวละครที่เป็นสัตว์ เช่น เลียงผา นกยูง แมว ม้า ลิง เป็นต้น

ภาพที่ 6 : ภาพวาดที่แสดงถึงการปฏิบัติทำรำเฉพาะของตัวละครที่เป็นสัตว์

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566

กระบวนท่ารำการรบหรือต่อสู้ และการขึ้นลอย



การขึ้นลอย

การไล่ติดตาม



การต่อสู้

ภาพที่ 7 : ภาพวาดที่แสดงถึงกระบวนท่ารำการรบหรือต่อสู้ และการขึ้นลอย

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566

4.1.2.2 การนำเสนอเนื้อหา

จากการศึกษาการเรียนรู้และรับรู้ของเด็กและเยาวชน พบว่า องค์ประกอบในการนำเสนอความรู้ที่สามารถทำให้เรียนรู้ได้เร็วและจดจำได้ ควรประกอบด้วยข้อความ และรูปภาพ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้เลือกการนำเสนอองค์ประกอบดังกล่าวร่วมกับแนวคิดอินโฟกราฟิก (Infographic) ซึ่งเป็นรูปแบบของวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถนำมาใช้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถจดจำข้อมูลได้อย่างชัดเจน สะดวก รวดเร็ว เห็นเป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้น และทำให้ความรู้คงอยู่ได้นาน ด้วยแปลงข้อมูลให้เป็นภาพหรือสัญลักษณ์ โดยแนวคิดอินโฟกราฟิก (Infographic) นี้ สามารถนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวอักษร และภาพที่อยู่ในรูปของภาพ แผนภาพ หรือการใช้เส้น ลูกศร สัญลักษณ์ต่าง ๆ รวมถึงการออกแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการสื่อสารข้อมูลได้อย่างหลากหลาย สามารถบอกเรื่องราวหรือแสดงข้อเท็จจริงต่าง ๆ ให้มีความกระชับ สั้น ดึงดูดใจเมื่อมองเห็น และถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงละครรำที่มีความยากและซับซ้อนให้เหลือเพียงข้อมูลที่มีความสำคัญ มีความสั้นและกระชับ ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกวิธีการนำเสนอเนื้อหาทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ข้อความ ภาพ และสัญลักษณ์ โดยมีรายละเอียดในการออกแบบดังต่อไปนี้

1) ข้อความ

การนำเสนอเนื้อหาด้วยข้อความ เป็นการบรรยายเนื้อหาหลักด้วยตัวอักษรภาษาไทยที่เป็นภาษาเขียน โดยเป็นการบรรยายเนื้อหาประกอบภาพเขียนหรือสัญลักษณ์ การเขียนข้อความจะแบ่งเป็นข้อความสั้น ๆ โดยแยกใจความสำคัญของแต่ละเรื่องออกเป็นข้อย่อย เพื่อให้ไม่ให้อ่านข้อความที่นำเสนอแต่ละเรื่องมีความยาวต่อเนื่องกันจนมากเกินไป ซึ่งข้อความที่มีความยาวมาก ๆ นั้น ทำให้ขาดความน่าสนใจในการอ่านและส่งผลการเข้าใจของผู้อ่านได้ ในการเขียนข้อความต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงหลักการ ดังนี้

- การเขียนอธิบายเนื้อหาต้องมีความชัดเจน ตรงประเด็น และมีความสอดคล้องสัมพันธ์กับภาพเขียนหรือภาพสัญลักษณ์ในแต่ละเรื่องที่ต้องการนำเสนอ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดการแปลความให้เข้าใจได้รวดเร็วมากขึ้น
- ข้อความที่ใช้ในการบรรยายควรใช้ภาษาทางการที่มีระดับภาษาที่ไม่ยากจนเกินไป มีความกระชับ สั้น ไม่ซับซ้อนเพื่อให้เข้าใจได้ง่าย
- หลีกเลี่ยงคำศัพท์เฉพาะที่ไม่จำเป็น หรือเลือกใช้คำศัพท์ทั่วไปที่มีการแปลความหมายเช่นเดียวกับคำศัพท์เฉพาะมาใช้แทน

- ข้อความมีความถูกต้องตามหลักวิชาการ และมีการตรวจสอบคำผิดอย่างเคร่งครัด เนื่องจากเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงละครมีค่าที่เป็นศัพท์เฉพาะ หรือชื่อเฉพาะค่อนข้างมาก ดังนั้น จึงต้องมีการตรวจสอบความถูกต้องเพื่อให้ผู้อ่านได้เรียนรู้ศัพท์ใหม่อย่างถูกต้องตามไปด้วย

2) ภาพวาดและสัญลักษณ์

การนำเสนอด้วยภาพวาดและสัญลักษณ์ มีลักษณะเป็นการนำเสนอด้วยภาพเขียนและภาพสัญลักษณ์เพื่อสนับสนุนข้อความ เพื่อให้การสื่อความนั้นเกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ภาพเขียนและภาพสัญลักษณ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นนี้จะต้องมีความสอดคล้องและสนับสนุนข้อความ ในการนำเสนอด้วยภาพและสัญลักษณ์นี้ ผู้วิจัยคำนึงถึงหลักการ ดังนี้

- การใช้ภาพวาดเพื่อนำเสนอหรือสื่อความหมายของเนื้อหาสาระหลักในหัวข้อเรื่องต่าง ๆ ถือเป็นภาพหลักที่ใช้ประกอบการอธิบายข้อความที่เป็นตัวอักษร อย่างไรก็ตามการใช้ภาพวาดนี้ นอกจากจะใช้สื่อความเนื้อหาเชิงทฤษฎีที่เป็นหลักแล้ว ผู้วิจัยยังได้คัดเลือกภาพที่สามารถสอดแทรกความรู้ทางด้านทักษะการปฏิบัติได้ด้วยเช่นกัน ดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวรายละเอียดไว้ในหัวข้อ การออกแบบเนื้อหา ข้างต้น

- การใช้ภาพสัญลักษณ์และเครื่องหมาย เพื่อสื่อความหมายของเนื้อหาหรือข้อมูลรองที่มีจำนวนมาก ซึ่งไม่สามารถแสดงด้วยการใช้ภาพวาดหลักได้อย่างครบถ้วน ประกอบกับข้อจำกัดในด้านพื้นที่ของหน้าหนังสือ การใช้ภาพสัญลักษณ์มาแทนนั้นจึงทำให้เกิดความสมบูรณ์ได้มากขึ้น ทำให้ผู้อ่านได้เห็นภาพและเกิดจินตนาการต่อไปได้ นอกจากนี้ ยังใช้ภาพสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายในการแสดงความเชื่อมโยง หรือความต่อเนื่องระหว่างข้อความและภาพวาดอีกด้วย

- ภาพวาดและภาพสัญลักษณ์ที่นำมาใช้ต้องมีความสอดคล้องกับข้อความสามารถสนับสนุนและสื่อความหมายได้ตรงกับข้อความที่ปรากฏ เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้มากยิ่งขึ้น

4.1.3 การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ

การออกแบบรูปแบบหนังสือกำหนดการวางกระดาษแบบแนวนอนเพื่อให้พื้นที่ในการวางเนื้อหาที่เหมาะสมกับข้อความและภาพประกอบ โดยในการออกแบบผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเชิงอนุรักษ์ในการนำเสนอภาพและข้อความเกี่ยวกับการแสดงละครในเรื่องลักษณะเด่นทางกายภาพ เช่น รูปแบบการแสดงรูปลักษณะของตัวละคร สถานที่แสดง ดนตรีประกอบการแสดง ลักษณะและสีของเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ ให้มีความถูกต้องตามรูปแบบและจารีตของการแสดงละคร รวมทั้งแนวคิดความงามทางด้านทัศนศิลป์เพื่อสร้างความสนใจและดึงดูดใจผู้อ่าน ในการออกแบบนี้แบ่งออกเป็น 4 ข้อ ได้แก่ การ

สร้างสรรค์ภาพประกอบ การคัดเลือกรูปแบบอักษร สีที่ใช้ในการออกแบบ และการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1 การสร้างสรรค์ภาพประกอบ

การสร้างสรรค์ภาพประกอบ ผู้วิจัยใช้แนวคิดจิตรกรรมไทยร่วมสมัย โดยภาพทั้งหมดมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบจากลักษณะการเขียนตัวละครในงานจิตรกรรมไทยแบบดั้งเดิมมาเป็นแบบจิตรกรรมไทยร่วมสมัย โดยการลด เพิ่ม ตัด และทอนรายละเอียดในการออกแบบให้สามารถเข้าใจได้ง่าย และเป็นภาพที่สามารถเห็นรายละเอียดต่าง ๆ ชัดเจนขึ้น แต่ยังคงซึ่งเนื้อหาสาระของขนบธรรมเนียมการของการแสดงละครไว้อย่างครบถ้วน โดยเน้นการนำเสนอภาพที่มีรายละเอียดตามความเป็นจริงให้มากที่สุด นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้สร้างสรรค์ตัวละครที่มีความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน เพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวละครผ่านการใช้เส้น สี รูปร่าง และรูปทรง ภาพประกอบที่ใช้แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

1) ภาพคน ประกอบด้วยภาพตัวละครที่มีลักษณะท่าทางการกำลังปฏิบัติท่ารำที่มีความแตกต่างกันตามประเภทของตัวละคร หรือการแสดงในฉากต่าง ๆ รวมถึงภาพคน ซึ่งได้แก่ นักร้อง นักพากย์ นักดนตรี และผู้สาธิตทำนาฏยศัพท์ โดยมีแนวทางในการออกแบบภาพคน ดังนี้

ก. ภาพตัวละคร ใช้รูปแบบจิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่มีการผสมผสานระหว่าง การเขียนภาพแบบจิตรกรรมไทยประเพณีและการสร้างสรรค์รูปลักษณะของตัวละครขึ้นใหม่ ซึ่งจากการออกแบบภาพตัวละคร พบวิธีการในการออกแบบ คือ

- การใช้ลายเส้นแบบจิตรกรรมไทยร่วมสมัย คือ การเขียนรูปแบบลงสี และตัดเส้นตามลักษณะการเขียนภาพแบบจิตรกรรมไทยประเพณี แต่มีรูปแบบของตัวละครที่ยึดตามหลักเขียนภาพคนที่มีสัดส่วนสมจริง ซึ่งเป็นหลักการเขียนภาพแบบสมัยใหม่

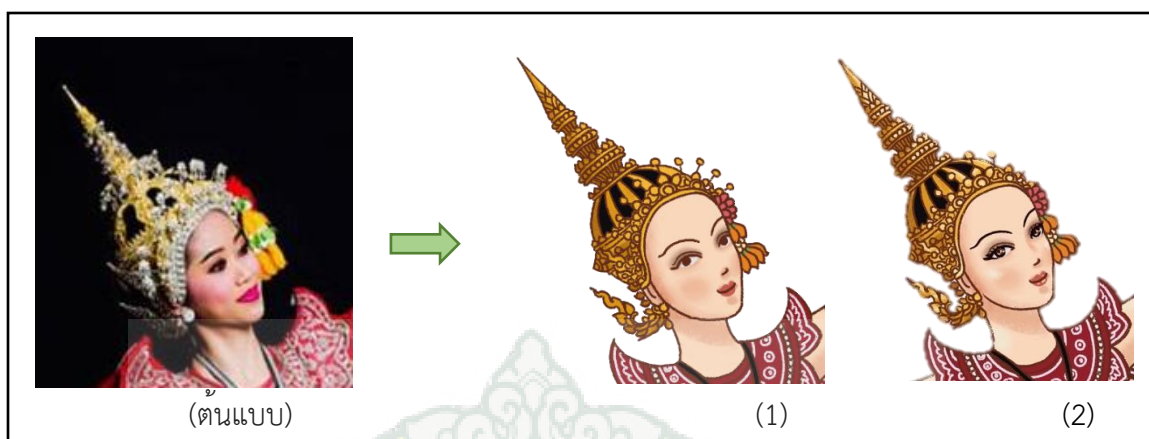
- การออกแบบในส่วนใบหน้าของตัวละครจะมีลักษณะใบหน้าตามธรรมชาติของมนุษย์ที่มีการแต่งเติมใบหน้า ซึ่งได้แรงบันดาลใจมาจากการแต่งหน้าที่ปรากฏในการแสดงละครรำ รวมทั้งตัวละครที่มีการสวมศีรษะจะใช้รูปแบบลักษณะศีรษะที่ใช้ในการแสดงละครตามบทบาทของตัวละคร

ข. ภาพคน ซึ่งได้แก่ นักร้อง นักพากย์ นักดนตรี และผู้สาธิตทำนาฏยศัพท์ ใช้ลายเส้นแบบจิตรกรรมสากล ที่ยึดตามหลักเขียนภาพคนที่มีสัดส่วนสมจริงตามธรรมชาติ ซึ่งเป็นหลักการเขียนภาพแบบสมัยใหม่ ผสมผสานกับการเขียนภาพแบบลงสี และตัดเส้นคล้ายลักษณะการเขียนภาพแบบจิตรกรรมไทย

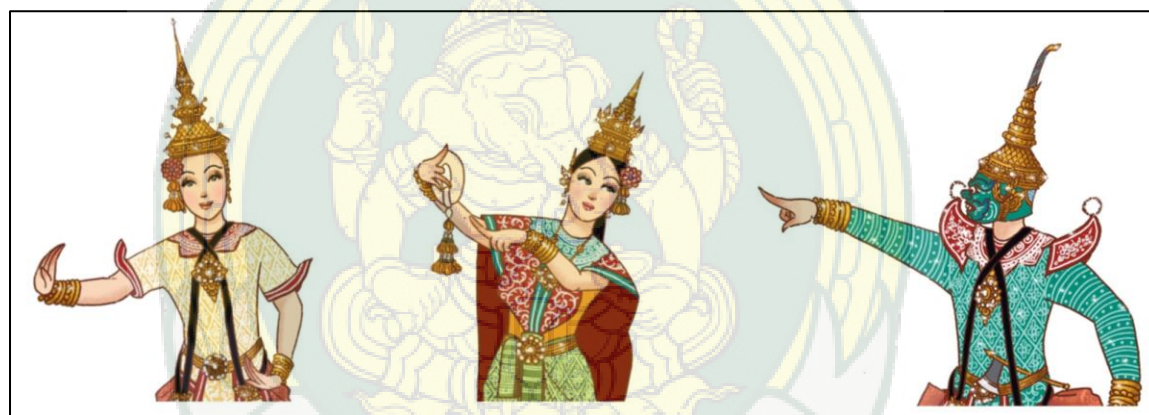


ภาพที่ 8 : การสร้างสรรค์ภาพตัวละคร

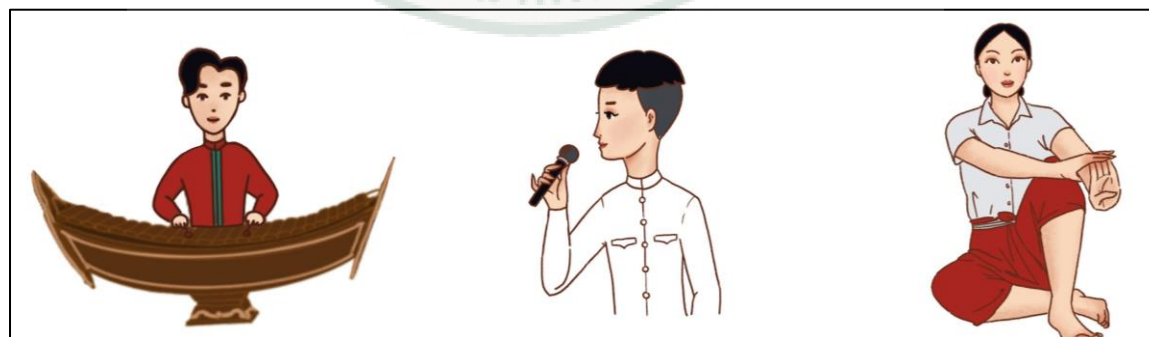
ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566



ภาพที่ 9 : การสร้างสรรค์และพัฒนารูปแบบใบหน้าภาพตัวละคร
 ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566

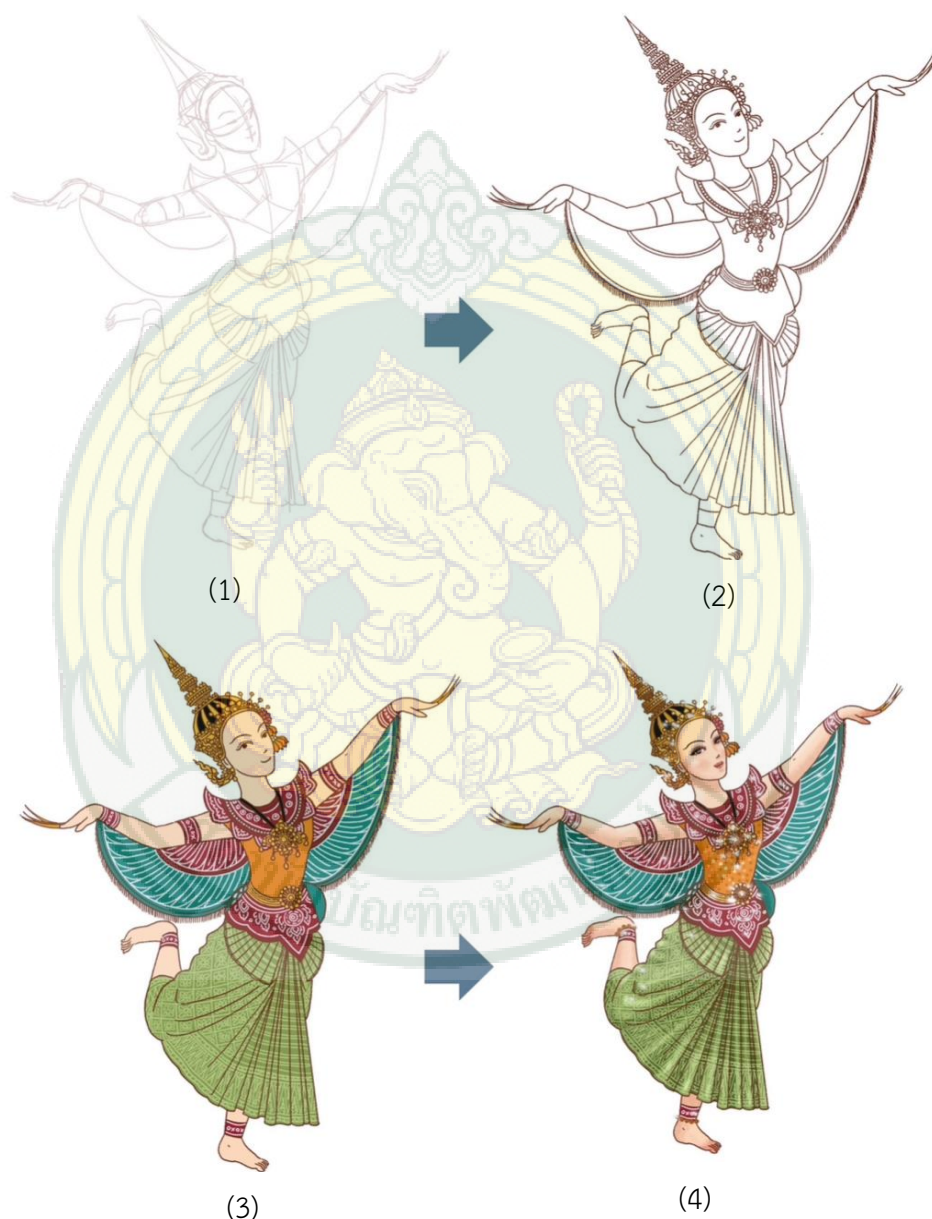


ภาพที่ 10 : รูปแบบใบหน้าตัวละครมนุษย์ และตัวละครที่สวมศีรษะ
 ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566



ภาพที่ 11 : การสร้างสรรค์ภาพคน
 ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566

ในขั้นตอนของการออกแบบภาพประกอบ เริ่มต้นด้วยการร่างภาพลายเส้น โดยเขียนภาพร่างผลงานด้วยเทคนิคดินสอบนกระดาษ เพื่อออกแบบตัวละคร ท่าทาง และเอกลักษณ์อย่างคร่าว ๆ จากนั้นจึงใช้โปรแกรม Procreate ในการร่างภาพแบบสมบูรณ์ เมื่อได้ภาพร่างที่มีความถูกต้องสมบูรณ์แล้วจึงลงสีภาพ และเก็บรายละเอียดต่าง ๆ ให้มีความสมจริงใกล้เคียงกับความจริงมากที่สุด

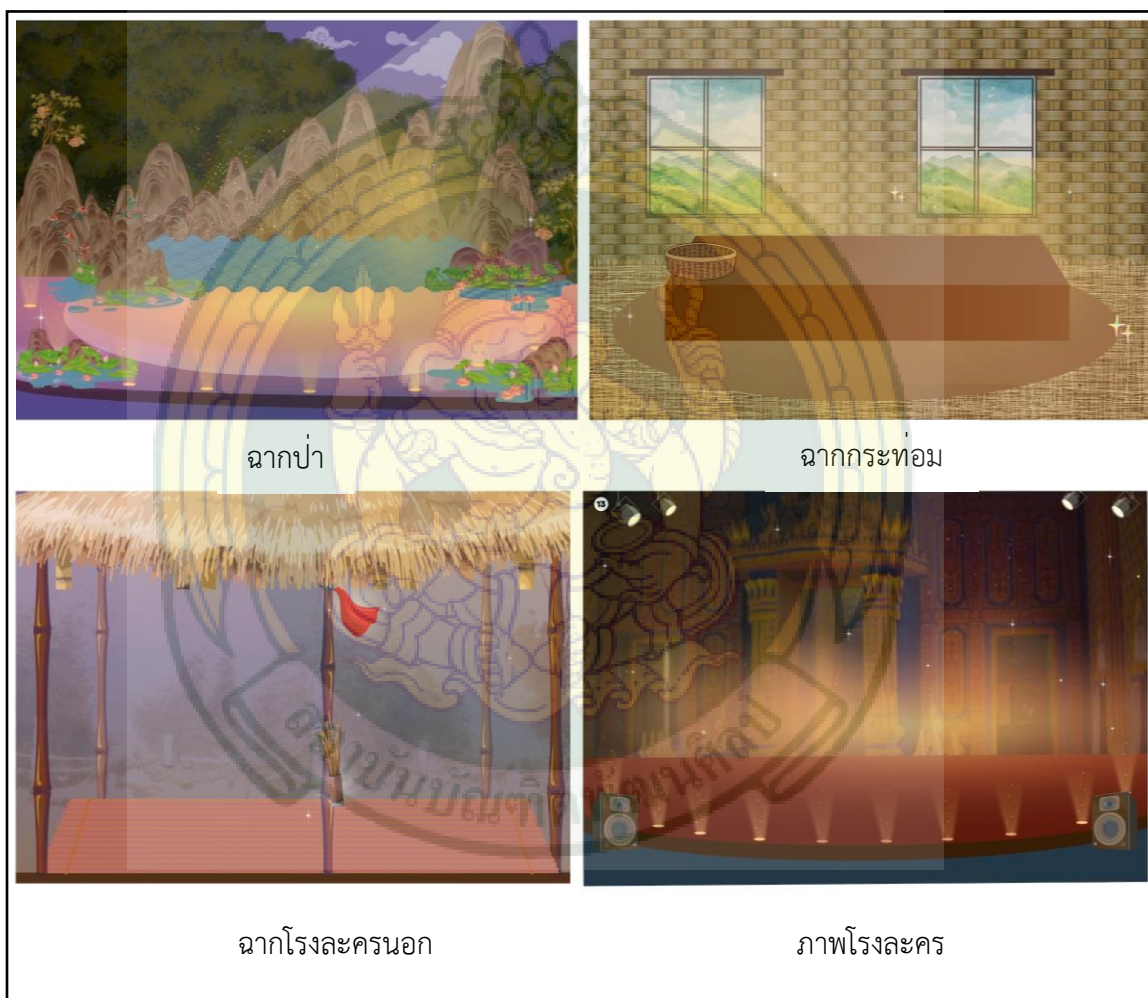


ภาพที่ 12 : การร่างภาพลายเส้นด้วยดินสอ (1) และการร่างภาพด้วยโปรแกรม Procreate (2)

การลงสีภาพและเก็บรายละเอียดด้วยโปรแกรม Procreate (3,4)

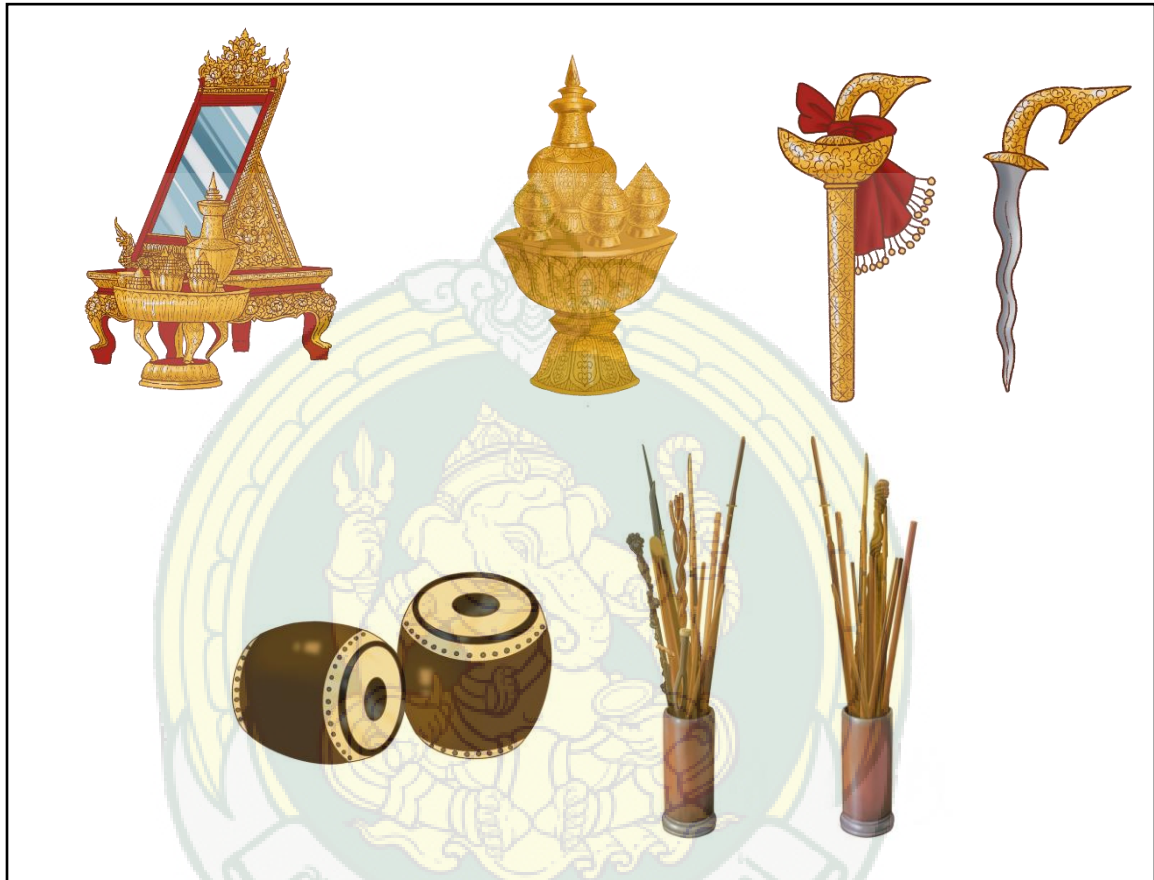
ที่มา : อธิมา อ่องทอง, 2566

2) ภาพสถานที่ เป็นภาพที่แสดงถึงฉากหรือสถานที่ในการแสดงละครรำประเภทต่าง ๆ เช่น ฉากป่า ฉากสวน ฉากกระท่อม ฉากท้องฟ้า ฉากท้องพระโรง ฉากภูเขา ฉากถ้ำ ตลอดจนภาพสถานที่ เช่น โรงละคร เป็นต้น โดยการออกแบบฉากหรือสถานที่ ประกอบด้วย การร่างภาพต้นแบบเหมือนจริง การจัดวางตำแหน่งขององค์ประกอบยึดถือตามประเพณีเดิม เพื่อรักษารูปแบบการแสดงละครรำตามยุคสมัยนั้น ๆ



ภาพที่ 13 : การสร้างสรรค์ภาพฉากหรือสถานที่
ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566

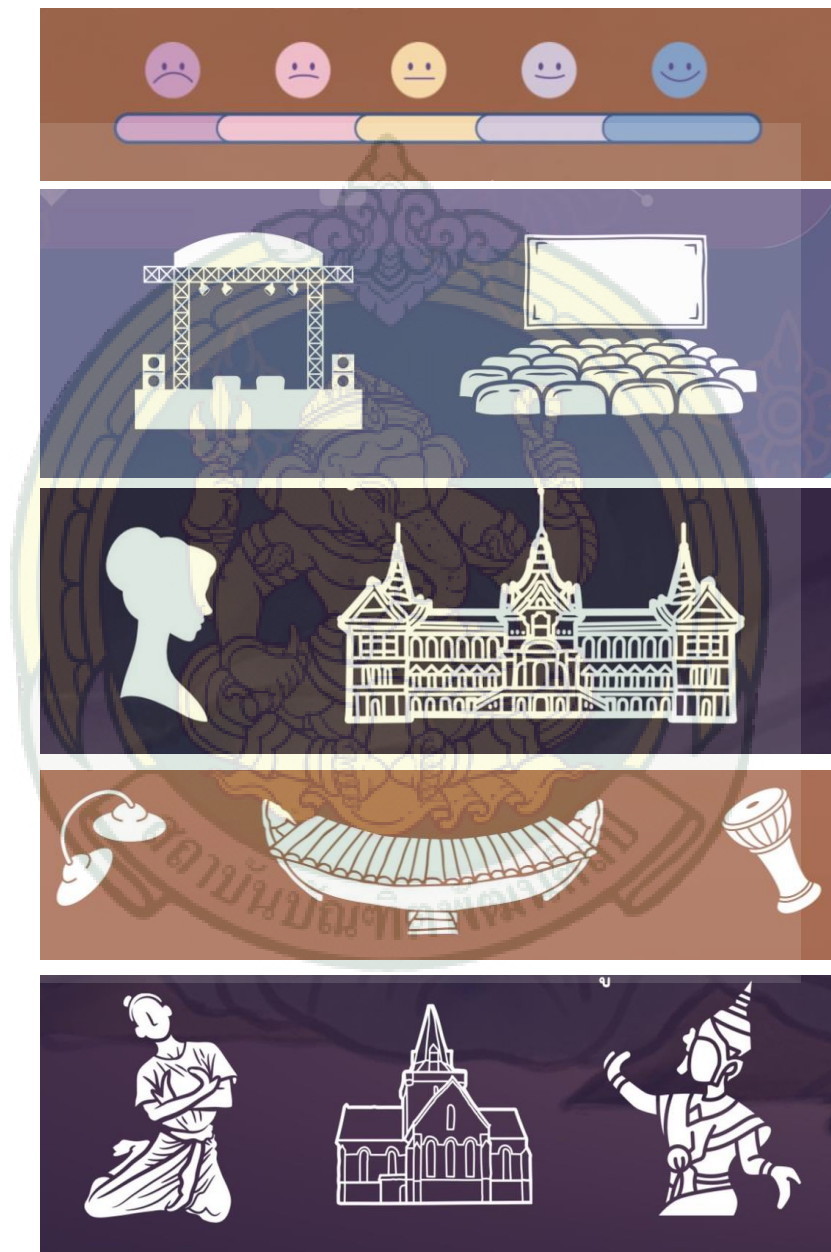
3) ภาพหุ่นนิ่ง ได้แก่ เครื่องประกอบการแสดง และอาวุธประกอบการแสดง
ออกแบบโดยใช้เส้นแบบภาพเหมือนจริง



ภาพที่ 14 : การสร้างสรรค์ภาพหุ่นนิ่ง

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567

4) ภาพสัญลักษณ์ ได้แก่ ภาพสัญลักษณ์ที่แสดงถึงแสง เสียง ฉาก รวมถึงเครื่องหมายต่าง ๆ เป็นภาพที่นำมาใช้สำหรับสื่อความหมาย โดยใช้พื้นที่ในหน้ากระดาษน้อย แต่สามารถสื่อความร่วมกับข้อความบรรยาย ทำให้เห็นภาพที่ชัดเจนและมีความทันสมัยมากขึ้นได้



ภาพที่ 15 : การสร้างสรรค์ภาพสัญลักษณ์

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566

3.2 การคัดเลือกรูปแบบอักษร

ตัวอักษรที่ใช้ในผลงานชิ้นนี้ ใช้แบบอักษรที่มีความทันสมัย อ่านง่ายและเป็นรูปแบบกึ่งทางการ มีการจัดวางตำแหน่งอักษร การกำหนดระยะห่าง พื้นที่ว่าง สี ความต่างของค่าน้ำหนักพื้นหลัง เป็นการออกแบบโดยคำนึงถึงสุนทรียะที่สามารถเข้าถึงง่ายสำหรับเด็กและบุคคลทั่วไป ผลการคัดเลือกรูปแบบตัวอักษร ประกอบด้วยตัวอักษรทั้งหมด 3 ส่วน ได้แก่

- ส่วนหัวเรื่อง ใช้อักษรรูปแบบลายมือเขียนจากปากกาหมึกซึม ลดทอนจากรูปแบบอักษรไทยแบบดั้งเดิม ให้ความรู้สึกเป็นอิสระและเข้าถึงง่าย เหมาะสมกับช่วงวัยของกลุ่มเป้าหมาย มีขนาดใหญ่ที่สุดและเป็นจุดเด่นของการจัดวางตัวอักษรทั้งหมด

- ส่วนหัวเรื่องย่อย คือ ส่วนที่นำสายตาให้ผู้อ่านเข้าไปอ่านยังกลุ่มเนื้อหาต่างๆ เชื่อมโยงระหว่างส่วนหัวเรื่องกับส่วนเนื้อหา มีขนาดรองลงมาจากหัวเรื่อง ใช้อักษรรูปแบบลายมือสมัยใหม่เขียนอย่างเป็นระเบียบ มีหัวกลม และอ่านง่าย

- ส่วนเนื้อหา เป็นส่วนที่แสดงรายละเอียดต่าง ๆ ใช้ตัวอักษรที่มีรูปแบบเรียบง่าย หัวกลม สะดวกในการอ่านมากที่สุด เนื่องจากเป็นอักษรที่มีขนาดเล็กที่สุดในหน้ากระดาษ



ภาพที่ 16 : รูปแบบตัวอักษรที่ใช้ส่วนหัวเรื่อง ส่วนหัวเรื่องย่อย และส่วนของเนื้อหา

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567

3.3 สีที่ใช้ในการออกแบบ

สีที่ใช้ในการออกแบบภาพประกอบ อักษร รวมถึงโทนสีโดยรวมของหนังสือเล่มนี้ ประกอบด้วยการใช้สีคู่ตรงข้ามทั้งสีวรรณะร้อน สีวรรณะเย็น และสีพาสเทล (Pastel) คือ โทนสีที่ถูกสร้างขึ้นใหม่จากการผสมแม่สีหลักเข้ากับสีขาวในสัดส่วนจำนวนมาก เพื่อให้เฉดสีมีความอ่อนเบาเจือจางลง ดูมีชีวิตชีวาและสดใสเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น มีความสมัยใหม่ที่มีรายละเอียดมากขึ้นกว่าแบบดั้งเดิม โดยเลือกใช้ให้เหมาะสมกับภาพตัวละครและฉากที่ปรากฏในหนังสือ สามารถสร้างอิทธิพลต่ออารมณ์ความรู้สึก ลดความเครียด มีความผ่อนคลาย อ่านง่าย และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายกว่าเดิม โดยสีทั้งหมดได้รับแรงบันดาลใจมาจากแม่สีสากลของไทย เป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ ได้แก่ แดงชาติ คราม และรง



ภาพที่ 17 : ตัวอย่างการใช้สีวรรณะร้อนในการออกแบบ

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567



ภาพที่ 18 : ตัวอย่างการใช้สีวรรณะเย็นในการออกแบบ

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567



ภาพที่ 19 : ตัวอย่างการใช้สีพาสเทล (Pastel) ในการออกแบบ

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567

3.4 การจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

การสร้างสรรค์ผลงาน มีกระบวนการสร้างสรรค์โดยอ้างอิงหลักทฤษฎีของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งเป็นหลักการที่นำเอาส่วนประกอบต่างๆ มาจัดรวมเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงามเชิงภาพหรือรูปทรง และมีความสัมพันธ์หรือนำไปสู่เรื่องราวเนื้อหา ซึ่งประกอบด้วย 1) ความเป็นเด่น (Dominance) 2) เอกภาพ (Unity) 3) ความกลมกลืน (Harmony) 4) ความขัดแย้ง (Contrast) และ 5) ความสมดุล (Balance) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) ความเป็นเด่น (Dominance) ของผลงานชิ้นนี้ แบ่งเป็นความเด่นที่เกิดจากรูปทรงของตัวละคร และตัวอักษรที่เป็นหัวเรื่อง ซึ่งเป็นรูปทรงและข้อความหลักของภาพ ซึ่งถูกกำหนดให้ตั้งอยู่ตรงกลางพื้นที่ที่เป็นจุดกึ่งกลางของภาพ หรือทางด้านซ้ายหรือขวาของภาพและมักกินพื้นที่ 3 ใน 4 ส่วนของภาพ นอกจากนี้ยังมีการใช้ทัศนธาตุต่าง ๆ ประกอบรวมกันเพื่อจับจุดเด่น เช่น การใช้อักษรขนาดเล็กที่เปรียบเสมือนจุดในงาน การใช้สีต่างวรรณะ พื้นผิวที่ต่างกัน และการใช้พื้นที่ว่างเพื่อจับจุดเด่น

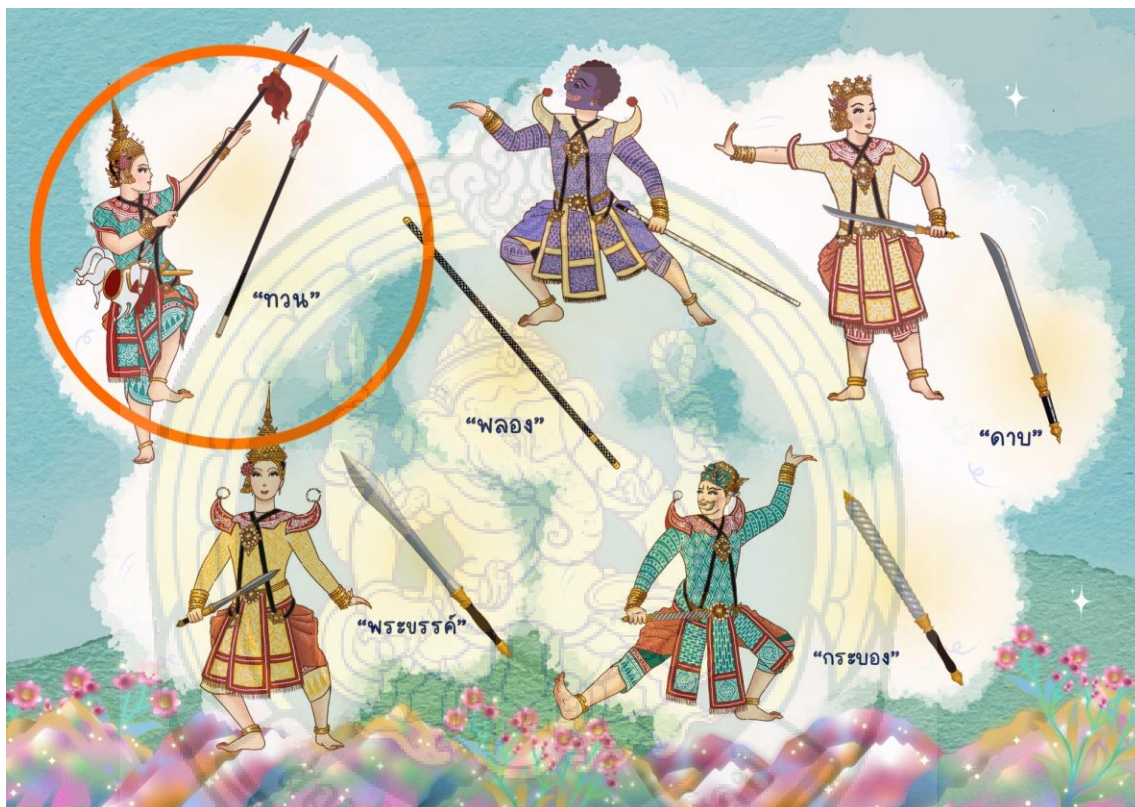


ภาพที่ 20 : การออกแบบรูปทรงที่เป็นจุดเด่นของภาพ

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567

2) เอกภาพ (Unity) ในการออกแบบผู้วิจัยคำนึงเอกภาพในการจัดองค์ประกอบของภาพ ได้แก่ การนำมาใกล้ชิดกัน (Proximity) การซ้ำ (Repetition) และความหลากหลาย (Variety) ดังนี้

- การนำมาใกล้ชิดกัน (Proximity) มีการจัดองค์ประกอบของรูปร่างรูปทรงที่อยู่กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกัน ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือเป็นเรื่องเดียวกัน



ภาพที่ 21 : การออกแบบรูปร่าง รูปทรง ข้อความ ที่มีการนำมาใกล้ชิดกัน
เพื่อเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเนื้อหา
ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567

- การเป็นตัวกลาง (Transition) คือการทำให้สิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกันด้วยการใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สัญลักษณ์ที่มีความหมายแตกต่างกันหรือขัดแย้งกัน สามารถทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพด้วยการใช้สีขาวในทุกสัญลักษณ์เพื่อเข้าไปประสานทำให้เกิดความกลมกลืนกันมากขึ้น



ภาพที่ 22 : การออกแบบโดยใช้การเป็นตัวกลาง (Transition) ที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกันด้วยการใช้สีขาวในทุกสัญลักษณ์

ที่มา : อธิติมา อ่องทอง, 2567

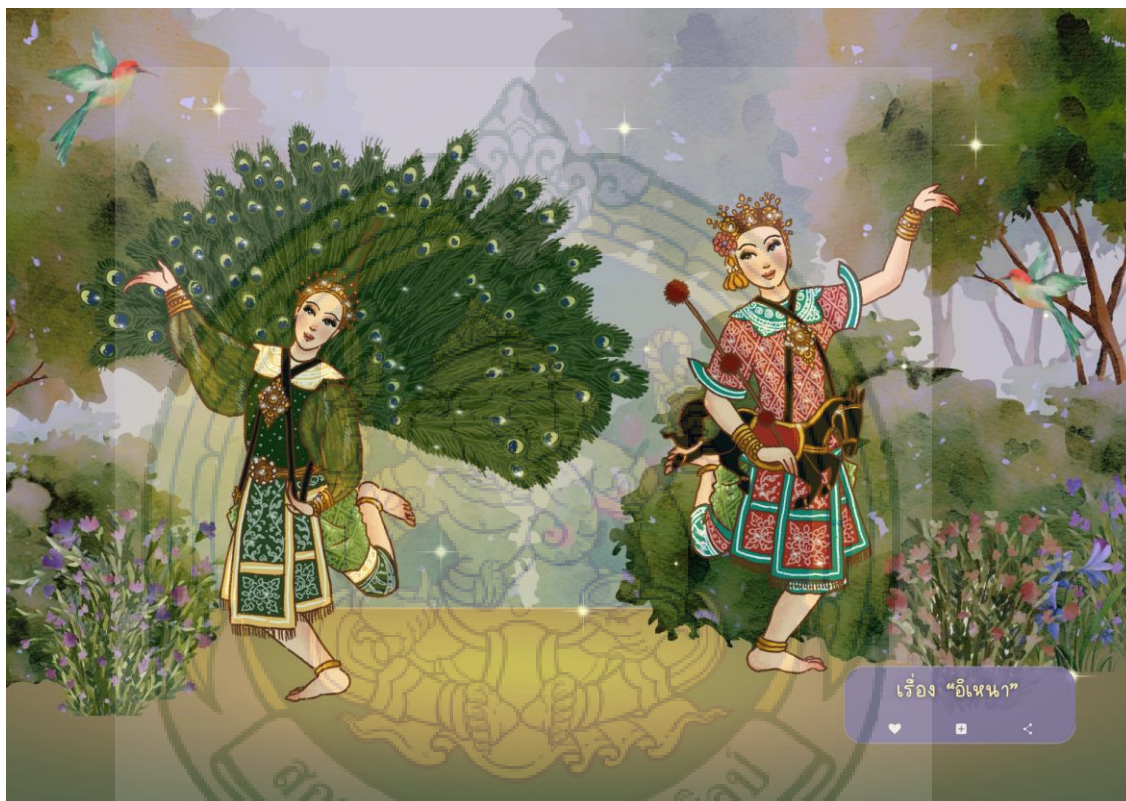
- ความหลากหลาย (Variety) การสร้างความกลมกลืนขององค์ประกอบ
 โดยการใช้การซ้ำ แต่มีขนาดและรูปร่างรูปทรงต่างกัน ตลอดจนมีการใช้สีคู่ตรงข้ามและต่างค่าน้ำหนักกัน
 เพื่อให้เหมาะสมกับความหลากหลายที่แตกต่างกันของตัวละคร



ภาพที่ 23 : การออกแบบโดยใช้ความหลากหลาย (Variety)

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567

3) ความกลมกลืน (Harmony) การสร้างความกลมกลืนด้วยการใช้สี (Color Harmony) ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเครื่องแต่งกายของการแสดงละครรำและภาพงานจิตรกรรมไทย มีความกลมกลืนของเส้น (Line Harmony) และรูปทรง (Shape Harmony) ที่สอดรับเป็นไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพที่ 24 : การออกแบบความกลมกลืน (Harmony) ของสี
ที่มีการแบ่งสัดส่วนสีโทนร้อนและโทนเย็นอย่างลงตัว
ที่มา : จิตติมา อ่องทอง, 2567

4) ความขัดแย้ง (Contrast) มีการใช้ความต่างของค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ การใช้สีตัดกัน เพื่อขับเน้นจุดเด่นของภาพ ทั้งส่วนที่เป็นภาพประกอบและอักษร



ภาพที่ 25 : การออกแบบความขัดแย้ง (Contrast) ของสี
ที่มีการแบ่งสัดส่วนสีโทนร้อนตัดกับสีโทนเย็นอย่างชัดเจน
ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567

5) ความสมดุล (Balance) หนังสือเล่มนี้มีการจัดองค์ประกอบ 2 แบบ คือ

- สมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน (Symmetrical balance) คือ มีจุดเด่นที่เป็นภาพและอักษรอยู่ตรงกลางหน้ากระดาษและมีส่วนประกอบอื่นๆทั้งทางซ้ายและขวาของภาพในน้ำหนักที่เท่ากัน
- สมดุลแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน (Asymmetrical balance) มีการวางตำแหน่งของจุดเด่นอยู่ทางด้านซ้ายหรือขวาของภาพ แต่ใช้ค่าน้ำหนัก แสงเงา และขนาดของรูปร่างรูปทรงจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุล

และสร้างความสมดุลด้วยการจัดโครงร่าง (Layout) จัดวางภาพและข้อความด้วยระบบกริด (Grid) คอลัมน์กริด (Column Grid) และไฮราซิคัลกริด (Hierarchical Grid) มีการใช้ขอบตัดตก (margins)



ภาพที่ 26 : การออกแบบด้วยการจัดภาพแบบสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน (Symmetrical balance)

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567



ภาพที่ 27 : การออกแบบด้วยการจัดภาพแบบซ้ายขวาไม่เท่ากัน (Asymmetrical balance)

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567

4.1.4 การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book)

4.1.4.1 การเข้าสู่ระบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ได้ 2 ช่องทาง ดังนี้

1) การเข้าผ่านเว็บไซต์ของหนังสือฯ โดยตรงที่ URL :

<https://my.ebook.cc/LakornRam/>

2) การสแกนผ่านคิวอาร์โค้ด (QR Code)

4.1.4.2 ฟังก์ชันสำหรับการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ออนไลน์ ประกอบด้วย

- | | | |
|--------------|---|--|
| 1) สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อดูหน้าหนังสือทั้งหมด |
| 2) สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อกลับสู่หน้าสารบัญ |
| 3) สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อเลื่อนย้อนกลับ หรือไปหน้าถัดไป |
| 4) สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อขยายหน้าหนังสือ |
| 5) สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อย่อหน้าหนังสือ |
| 6) สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อเปิด-ปิด เสียงขณะเปิดหน้าหนังสือ |
| 7) สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อเลือกฟังก์ชันอื่น ๆ |
| - สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อค้นหาจากข้อความ |
| - สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อพิมพ์หนังสือ |
| - สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อกลับไปยังหน้าแรก |
| - สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อเปลี่ยนหน้าหนังสืออัตโนมัติ |
| - สัญลักษณ์ |  | คลิกเลือกเพื่อหยุดเปลี่ยนหน้าหนังสืออัตโนมัติ |

4.2 ผลการประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ละครร่ำ สำหรับเด็กและเยาวชน

ผู้วิจัยนำผลงาน “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ละครร่ำ สำหรับเด็กและเยาวชน” ที่ได้สร้างสรรค์และออกแบบเรียบร้อยแล้วนั้น ไปดำเนินการตรวจสอบคุณภาพ และรับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ โดยมีผลการประเมินคุณภาพและข้อข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ดังนี้

ตารางที่ 2 : ผลการตรวจสอบคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ละครร่ำ สำหรับเด็กและเยาวชน

ข้อ	รายการที่ตรวจสอบ	ระดับค่าคะแนนคุณภาพ								แปล ความหมาย
		ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	$\bar{x}$	S.D.	
		1	2	3	4	5				
1. ด้านเนื้อหา										
	1.1 การออกแบบเนื้อหาชัดเจนมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4	5	5	5	5	24	4.80	0.45	มากที่สุด
	1.2 ความถูกต้องและความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4	5	5	4	5	23	4.60	0.55	มากที่สุด
	1.3 ความยาวของเนื้อหาและระดับความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสม	5	5	4	5	5	24	4.80	0.45	มากที่สุด
	1.4 การนำเสนอเนื้อหามีความน่าสนใจและเข้าใจง่าย	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
	1.5 การจัดหมวดหมู่และลำดับเนื้อหาสอดคล้องเหมาะสม	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมข้อที่ 1 ด้านเนื้อหา		4.60	5.00	4.80	4.80	5.00	24.20	4.84	0.37	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบ										
	2.1 ภาพประกอบมีความสวยงาม ถูกต้อง และเหมาะสม	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
	2.2 การใช้สีที่ดึงดูดความสนใจ	5	5	5	4	5	24	4.80	0.45	มากที่สุด
	2.3 ภาพประกอบ และการจัดวางเนื้อหาสามารถกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด

ข้อ	รายการที่ตรวจสอบ	ระดับค่าคะแนนคุณภาพ								แปล ความหมาย
		ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	$\bar{x}$	S.D.	
		1	2	3	4	5				
	2.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรมีความชัดเจนเหมาะสม	5	5	4	3	5	22	4.40	0.89	มาก
	2.5 การจัดวางภาพ ข้อความ และองค์ประกอบทางศิลปะมีความสอดคล้อง และเหมาะสม	4	5	4	4	5	22	4.40	0.55	มาก
ค่าเฉลี่ยรวมข้อที่ 2 ด้านการออกแบบ		4.80	5.00	4.60	4.20	5.00	23.60	4.72	0.54	มากที่สุด
3. ด้านคุณค่าและการใช้งาน										
	3.1 ภาพและข้อความมีคุณภาพอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.2 เสริมสร้างจินตนาการและแรงจูงใจของกลุ่มเป้าหมาย	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.3 เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องละครรำ	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.4 ส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติ	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
	3.5 สามารถนำไปใช้เป็นหนังสืออ่านสำหรับกลุ่มเป้าหมายได้	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมข้อที่ 3 ด้านคุณค่าและการใช้งาน		5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	25.00	5.00	0.00	มากที่สุด
4. ด้านรูปเล่ม										
	4.1 ขนาดของเล่มและจำนวนหน้าของหนังสือมีความเหมาะสม	5	5	4	5	4	23	4.60	0.55	มากที่สุด
	4.2 การใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน และเป็นมาตรฐานเดียวตลอดทั้งเล่ม	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.3 รายการเลือกและปุ่มควบคุมสะดวกในการใช้งาน	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.4 การเชื่อมโยงเนื้อหาสามารถเลือกเนื้อหาและย้อนกลับได้ง่ายและสะดวก	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
	4.5 ความสะดวกและความรวดเร็วในการใช้งาน	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด

ข้อ	รายการที่ตรวจสอบ	ระดับค่าคะแนนคุณภาพ								แปล ความหมาย
		ผู้เชี่ยวชาญ					รวม	$\bar{x}$	S.D.	
		1	2	3	4	5				
	4.6 การเชื่อมโยงของปุ่มมีความถูกต้อง	5	5	5	5	5	25	5.00	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมข้อที่ 4 ด้านรูปเล่ม		5.00	5.00	4.83	5.00	4.83	24.67	4.93	0.25	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวมทุกข้อ		4.85	5.00	4.81	4.75	4.96	24.37	4.87	0.29	มากที่สุด

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2566

จากตารางผลการประเมินคุณภาพ พบว่า ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ละครรา สำหรับเด็กและเยาวชน ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพอยู่ในระดับ “มากที่สุด” มีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.87$, S.D. = 0.29) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยด้านคุณค่าและการใช้งานมีค่าคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ ด้านรูปเล่มมีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.93$, S.D. = 0.25) ด้านเนื้อหา มีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.84$, S.D. = 0.37) และด้านการออกแบบมีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.54)

นอกจากผลการประเมินคุณภาพดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยได้รวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำมาพัฒนาผลงาน ปรับปรุง แก้ไขให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ ดังนี้

ตารางที่ 3 : ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิ
ต่อผลงานต้นแบบ

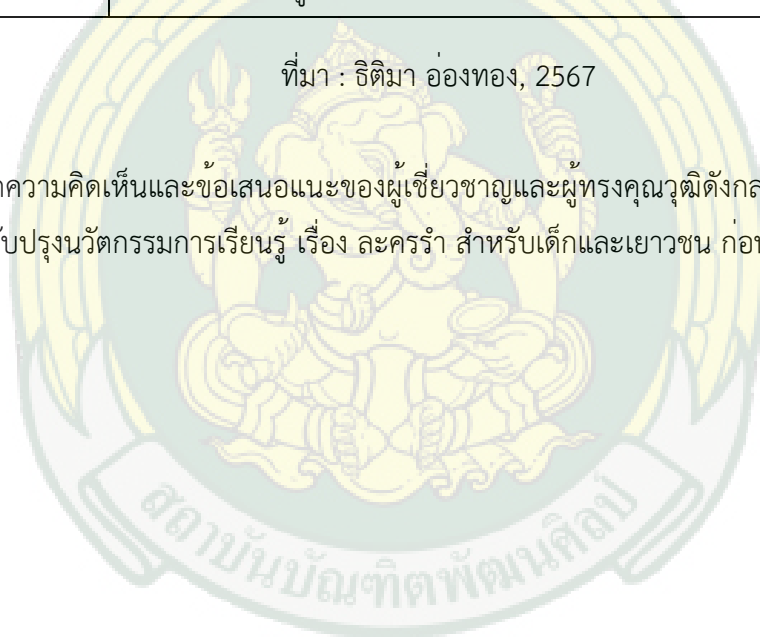
ลำดับผู้ประเมิน คุณภาพผลงาน	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ
ผู้ประเมินท่านที่ 1	1) การอธิบายเรื่องละครในให้ปรับบางข้อมูลให้ถูกต้องครบถ้วนมากขึ้น ดังนี้ - ละครในเป็นละครที่แสดงเพียง 3 เรื่อง (ในปัจจุบัน) คือ รามเกียรติ์ อนุรุธ และอิเหนา (แต่เดิมรวมเรื่อง ดาหลังไวยด้วย ปัจจุบันไม่จัดรวม มีเพียง 3 เรื่อง ดังกล่าว) - ละครในแบ่งกันด้วยเรื่องที่แสดง 3 เรื่องดังกล่าว - ละครในของหลวงหรือละครในพระราชสำนัก ใช้ผู้หญิงแสดงล้วน ละครใส่นของพระบรมวงศหรือขุนนาง ใช้ผู้ชายแสดง นิยมเรียกว่า ละครผู้ชาย (มีมาแล้วแต่ต้นกรุงรัตนโกสินทร์ เช่น หลักฐานครุทองอยู่ (อิเหนา) ครุรุ่ง (นาง) ครุเกษพระราม ล้วนเป็นครุผู้ชายที่สำคัญ ฉายาก็คือยกชั้วว่าเล่นละครผู้ชาย (ละครใน) 2) การแต่งกายของละครใน (ประเภทสัตว์ต่าง ๆ) แต่เดิมทุกตัวถ้ามีหางจะแต่งแบบนุ่งหางหงส์ เช่น ม้าทรงอิเหนา นกยูง กวาง ฯ ปัจจุบันอาจนุ่งกันแบน และเพิ่มหางอีกก็ได้ เช่น ม้าทรงต่าง ๆ - ตัวพระแต่เดิมใช้เสื้อแขนยาว ติดอินธนู ปัจจุบันอาจใช้แขนสั้น ติดกระหนกปลายแขน - ตัวนางฟ้าจะสวมมงกุฎ ตัวนางกษัตริย์สวมรัดเกล้ายอด นางรองลงมาสวมรัดเกล้าเปลว ตัวนางกำนัลและนางแปลงสวมกระบังหน้าใส่ท้ายซ่องผม - แต่ดั้งเดิม (ก่อนสมัยรัชกาลที่ 6) ตัวละครพระ-นางจะสวมเล็บ (เล็บแบบละครหลวง มีขนาดสั้นกว่าปัจจุบัน) แต่ด้วยความไม่คล่องตัวในการแสดง ยุคหลังจึงไม่นิยมสวมเล็บ (หลักฐานเก่าดูจากภาพถ่ายละครแบบโบราณ) 3) การตีบทในละครทุกประเภทตามจารีตนาฏศิลป์ไทย - บทที่ใช้เลียนแบบกริยาทั่วไป นิยมใช้มือข้างขวา เช่น ชี้ ไป มา

ลำดับผู้ประเมิน คุณภาพผลงาน	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ
	- บทที่แสดงอารมณ์ภายใน เช่น ตัวเรา รัก โกรธ นิยมใช้มือซ้ายเป็นหลัก
ผู้ประเมินท่านที่ 2	- นวัตกรรมการเรียนรู้ถือว่า เป็นนวัตกรรมที่น่าสนใจมาก - ให้ปรับแก้ภาพม้าทรงของอิเหนาให้เป็นหัวม้าสีดำ - แก้ไขภาพตัวละครยักษ์กุมภกรักษ์จากสวมศีระแบบเปิดหน้าและแต่งหน้ายักษ์ ปรับแก้ไขเป็นสวมศีระยักษ์ - ปรับแก้ไขภาพปลายแขนของเครื่องแต่งกายม้า ให้ตัดชายระบายแขนออก เป็นการสวมเสื้อแขนยาวปกติ - ปรับแก้ไขภาพการขัดสมาธิเพชรเพื่อตัดแขน ดัดขา และตัดหลัง จากปลายนิ้วมือชี้เข้าหัตถ์ ปรับแก้ไขเป็นให้ปลายนิ้วชี้ออกไปด้านหน้า
ผู้ประเมินท่านที่ 3	- ขนาดของเล่มหนังสือ ถ้ายาวใหญ่ได้อีกหลายๆ ขึ้นจะดีมาก - หน้ารองปกควรใส่พื้นฉากหรืออะไรที่เกี่ยวข้องกับละครน่าจะสวยงามกว่าการปล่อยว่าง - ขนาดตัวอักษรในบางส่วน บางหน้า ควรให้มีขนาดใหญ่เพื่อความชัดเจนในการอ่าน - ทางดนตรีจะใช้คำว่า “ประสม” ไม่ใช่คำว่า “ผสม” - ปรับคำนำช่วงท้ายให้สละสลวย
ผู้ประเมินท่านที่ 4	- เสนอแนะให้ใช้โปรแกรม https://pubhtml5.com/ เป็นโปรแกรมผลิตหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ที่มีทั้งภาพ และเสียง สามารถใส่คลิปวิดีโอได้ จะทำให้สื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจ น่าเรียน มากยิ่งขึ้น - หน้าปกในหนังสือฯ ควรใช้คำว่า “หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง” - ควรใส่ภาพพื้นหลังในหนังสือ แทนธีมอัตโนมัติเพื่อคุณค่าของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ฯ และจะเพิ่มความสวยงามมากยิ่งขึ้น - ตัดหน้าว่างออก (ในตัวหนังสือฯ ไม่ต้องมีหน้าว่าง รองปก) - ให้ปรับขนาดของข้อความให้มีขนาดใหญ่กว่าขนาดปกติ เพราะเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน ขนาดตัวอักษรต้องใหญ่ ชัดเจน และจัดองค์ประกอบของเนื้อหาให้พอเหมาะสมในหนึ่งหน้ากระดาษ A4

ลำดับผู้ประเมิน คุณภาพผลงาน	ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ
	- ปรับสีของข้อความให้มีความชัดเจน ตัวอักษรกับพื้นสีต้องตรงข้ามกัน ไม่กลมกลืนจนมองอ่านไม่ชัดเจน - ใส่ชื่อหัวข้อให้ครบ หากเนื้อหายังมีต่อไปหน้าถัดไป - หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ฯ ที่สวยงามควรเป็นขนาด A 4 แนวตั้ง แต่จะเป็นแนวนอนก็ได้ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมของเนื้อหาที่ผลิต
ผู้ประเมินท่านที่ 5	- ในด้านของเทคนิคการจัดภาพมีความสมบูรณ์ แต่ให้ระวังรายละเอียดของภาพรอยต่อของหน้าที่ต่อเนื่องกัน ให้มีรอยต่อที่ไม่ขาดจากกันในระหว่างหน้า ภาพมีสีสันทึบสวยงาม ถูกต้องตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ

ที่มา : ธิติมา อ่องทอง, 2567

จากความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าว ผู้วิจัยได้ดำเนินการแก้ไขและปรับปรุงนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครจำ สำหรับเด็กและเยาวชน ก่อนนำไปใช้จริง



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

“ละครรำ” เป็นศิลปการแสดงที่ใช้การร่ายรำเพื่อดำเนินเรื่องราว ประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงที่มีความงดงาม ประณีต แต่งไว้ด้วยคุณค่าและภูมิปัญญาของบรมครูทางด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย และยังเป็นแหล่งรวมศิลปะชั้นสูง ทั้งนาฏศิลป์ วรรณศิลป์ และดุริยางคศิลป์ เนื้อหาเกี่ยวกับละครไทยยังเป็นเนื้อหาที่ได้บรรจุให้อยู่ในการจัดการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระวิชานาฏศิลป์ ระดับมัธยมศึกษา และในการจัดการเรียนการสอนของวิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กระทรวงวัฒนธรรม ทั้ง 12 แห่งทั่วประเทศไทยในหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ปรับปรุง 2562) และหลักสูตรนาฏดุริยางคศิลป์ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562 ประเภทวิชาศิลปกรรม อีกด้วย กล่าวได้ว่าความรู้ด้านการละครไทยซึ่งหมายความรวมถึงละครรำนั้นมีความสำคัญและจำเป็นต้องมีการจัดการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนทั่วประเทศไทย ซึ่งในการจัดการศึกษายุคปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามอิทธิพลของพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีที่มีความเจริญก้าวหน้าอย่างไร้ขีดจำกัด ประกอบกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชน ทำให้รูปแบบการเรียนรู้ได้ปรับเปลี่ยนมาเป็นรูปแบบของออนไลน์มากขึ้น จึงเกิดเป็นการเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัดและกระตุ้นให้เด็กและเยาวชนมีการตื่นตัวและให้ความสำคัญกับการใช้เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากขึ้นตามไปด้วยเช่นกัน โดยปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้กับการเรียนจนเกิดเป็นสื่อสร้างสรรค์สำหรับการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะสื่อสร้างสรรค์ประเภทสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Media) ซึ่งเป็นสื่อที่มีการสร้างหรือพัฒนาขึ้นโดยใช้ควบคู่กับเครื่องมืออุปกรณ์ทางเทคโนโลยี มีความเหมาะสมกับผู้ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาที่มีอายุระหว่าง 12-18 ปี เนื่องจากเป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ มีความชอบเทคโนโลยีในการสื่อสาร

ผู้วิจัยจึงต้องการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับการแสดงละครรำสำหรับเด็กและเยาวชน โดยมีการบูรณาการความรู้เรื่องละครรำกับการสร้างสรรค์สื่อเทคโนโลยี และศาสตร์ทางด้านทัศนศิลป์ เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับคุณค่าของละครรำ ประเภท วิวัฒนาการ และองค์ประกอบการแสดง โดยมีการสร้างสรรค์ภาพวาดศิลปะไทยร่วมสมัยขึ้นใหม่ทั้งหมดประกอบกับการบรรยายเนื้อหาด้วยข้อความภาษาไทย โดยการจัดวางองค์ประกอบของภาพและข้อความแบบอินโฟกราฟิกเพื่อง่ายต่อการจดจำ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้สามารถที่จะเป็นสื่อที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนได้รับรู้ถึงศิลปะการแสดงของชาติที่

สำคัญ สามารถใช้สำหรับเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สะดวก รวดเร็ว และทบทวนความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน และ 2) เพื่อประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน โดยใช้รูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) ระหว่างการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) และงานวิจัยเชิงปริมาณ (Quatitative Research) โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพในกระบวนการสำรวจข้อมูลเชิงเอกสาร และการสำรวจข้อมูลภาคสนาม ในเรื่อง ผู้ศิลปการแสดงละครรำ บริบทเกี่ยวกับเด็กและเยาวชน สื่อ นวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน การสร้างสรรค์หนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน การสร้างสรรค์หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ตลอดจนแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการออกแบบและทดลองสร้างสรรค์ผลงาน และใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณในกระบวนการตรวจสอบคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำผลที่ได้มาพัฒนา แก้ไข และปรับปรุงให้ผลงานเกิดความสมบูรณ์ โดยมีผลการวิจัย ดังนี้

5.1 สรุปการวิจัยการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน

5.1.1 ผลการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน

5.1.2 ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและ

เยาวชน

5.2 อภิปรายผล

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปการวิจัยการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน

5.1.1 ผลการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน

พบว่า นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครรำ สำหรับเด็กและเยาวชนสามารถนำเสนอในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ ประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีการบูรณาการศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์ สื่อเทคโนโลยี และทัศนศิลป์เข้าด้วยกัน เพื่อให้เป็นสื่อที่เด็กและเยาวชนได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปการแสดงละครรำได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สะดวก รวดเร็ว และทบทวนความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด โดยนวัตกรรมนี้สามารถนำเสนอเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับศิลปการแสดงละครรำผ่านการสร้างสรรค์องค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ 2) การกำหนดและนำเสนอเนื้อหา 3) การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ 4) การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.1.1.1 การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ พบว่า การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครรำ สำหรับเด็กและเยาวชน เป็นการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้ในเรื่อง “ละครรำ” อันเป็นศิลปะการแสดงชั้นสูง ซึ่งมีความประณีตงดงามบ่งบอกถึงปรีชาสามารถของคนไทย เป็นศิลปะการแสดงที่ใช้การรำรำเพื่อดำเนินเรื่องราว ประกอบด้วยองค์ประกอบการแสดงที่มีความความงดงาม ประณีต กล่าวได้ว่าเป็นแหล่งรวมศิลปะชั้นสูง ทั้งนาฏศิลป์ วรรณศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ที่แฝงไว้ด้วยคุณค่าและภูมิปัญญาของบรมครูทางด้านนาฏศิลป์และดนตรีไทย เด็กและเยาวชนจึงควรได้ศึกษาและเรียนรู้เพื่อให้ธำรงรักษาวัฒนธรรมของชาติต่อไป อย่างไรก็ตาม การจัดการศึกษาในยุคปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามอิทธิพลของพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีที่มีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ชัดเจน และเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในปัจจุบันส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนซึ่งอยู่ในวัยเรียนให้เปลี่ยนแปลงไปด้วย การพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีในปัจจุบันได้นำมาใช้ในการศึกษามากขึ้นเนื่องจากทำให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่ สามารถสร้างความสนใจ และมีการปรับเปลี่ยนให้ทันสมัยอยู่เสมอ

ผู้วิจัยจึงได้วางแนวทางในสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับการแสดงละครรำสำหรับเด็กและเยาวชน โดยบูรณาการความรู้เรื่องละครรำ กับการสร้างสรรค์สื่อเทคโนโลยี และศาสตร์ทางด้านทัศนศิลป์ โดยใช้แนวคิดเชิงอนุรักษ์ แนวคิดของอินโฟกราฟิก (Infographic) และแนวคิดจิตกรรมไทยร่วมสมัย เป็นการผสมผสานแนวความคิดที่ต้องการอนุรักษ์ รักษา ศิลปะการแสดงประเภทละครรำ ซึ่งเป็นศิลปะการแสดงที่มีอัตลักษณ์ในด้านรูปแบบ จารีต องค์ประกอบ ตลอดจนมีระเบียบแบบแผนในการแสดง เพื่อเป็นการสืบทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการแสดงละครรำไม่ให้สูญหายหรือผิดเพี้ยนไป หากแต่นำเสนอข้อมูลองค์ความรู้ดังกล่าวด้วยวิธีใหม่ที่ทันสมัย คือ การใช้แนวคิดอินโฟกราฟิก ซึ่งเป็นรูปแบบของวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถ

นำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจดจำข้อมูลได้อย่างชัดเจน สะดวก รวดเร็ว เห็นเป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้น และทำให้ความรู้คงอยู่ได้นาน ด้วยแปลงข้อมูลให้เป็นภาพหรือสัญลักษณ์ ตลอดจนการใช้แนวคิดจิตรกรรมไทยร่วมสมัย ในการออกแบบสร้างสรรค์ภาพประกอบให้เกิดเป็นภาพวาดที่มีอัตลักษณ์เฉพาะ

การสร้างสรรค์หนังสือฯ นี้ ผู้วิจัยกำหนดรูปแบบผลงานให้เป็นสื่อประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) ที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ประกอบด้วย 2 ส่วนหลัก คือ 1) เนื้อหา และ 2) ภาพวาดและสัญลักษณ์ นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับละครรำ ได้แก่ คุณค่าของละครรำ ประเภท วิวัฒนาการ และองค์ประกอบการแสดง โดยมีการสร้างสรรค์ภาพวาดศิลปะไทยร่วมสมัยขึ้นใหม่ทั้งหมดให้มีรูปลักษณะและสีสันที่เหมาะสมกับวัยของกลุ่มเป้าหมาย ประกอบกับการบรรยายเนื้อหาด้วยข้อความที่เข้าใจง่าย มีการจัดวางองค์ประกอบของภาพและข้อความที่ดึงดูดความสนใจ ง่ายต่อการจดจำและเข้าใจ ซึ่งมุ่งหวังว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้จะสามารถเป็นสื่อที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนได้เข้าถึงข้อมูลศิลปะการแสดงที่สำคัญของชาติ โดยใช้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สะดวก รวดเร็ว และทบทวนความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัดสามารถใช้ได้ทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์

5.1.1.2 การกำหนดเนื้อหาและการนำเสนอเนื้อหา จากการศึกษาข้อมูลและการวิเคราะห์คำสัมภาษณ์ของผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับการออกแบบเนื้อหาหลักสูตรการเรียนรู้ เรื่อง ละครรำสำหรับเด็กและเยาวชน ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้วิจัยนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบเนื้อหาหนังสือฯ เล่มนี้ โดยมีการกำหนดเนื้อหาและการนำเสนอเนื้อหา ดังนี้

1) การกำหนดเนื้อหา ผู้วิจัยคัดเลือกเนื้อหาที่เป็นองค์ความรู้เชิงวิชาการทางด้านทฤษฎี โดยสอดแทรกท่าทางการปฏิบัติทำรำนาฏศิลป์ที่ใช้ในการแสดงละครรำผ่านภาพประกอบเพื่อให้หนังสือมีความสมบูรณ์ด้านเนื้อหาและการปฏิบัติเบื้องต้น โดยมุ่งหวังให้เด็กและเยาวชนสามารถเรียนรู้และทำความเข้าใจทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ โดยการใช้แนวคิดกระบวนการวิเคราะห์งาน (Task Analysis) ในการจัดหมวดหมู่ และลำดับข้อมูลโดยแยกย่อยเนื้อหาให้สั้นและเล็กลง สามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็น 9 หัวข้อ ดังนี้ 1) ละครรำ 2) ละครชาตรี 3) ละครนอก 4) ละครใน 5) อาวุธที่ปรากฏในการแสดงละครรำ 6) เครื่องโรงในการแสดงละครรำ 7) จาริตในการแสดงละครรำ 8) การฝึกหัดละครรำ และ 9) ภาษาท่าเบื้องต้น

2) การนำเสนอเนื้อหา จากการศึกษาการเรียนรู้และรับรู้ของเด็กและเยาวชนพบว่า องค์ประกอบในการนำเสนอความรู้ที่สามารถทำให้เรียนรู้ได้เร็วและจดจำได้ ควรประกอบด้วยข้อความ และรูปภาพ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้เลือกการนำเสนอองค์ประกอบดังกล่าวร่วมกับแนวคิดอินโฟกราฟิก (Infographic) ซึ่งเป็นรูปแบบของวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมและพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถนำมาใช้เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถจดจำข้อมูลได้อย่างชัดเจน สะดวก รวดเร็ว เห็นเป็น

รูปธรรมได้ง่ายขึ้น โดยแนวคิดอินโฟกราฟิก (Infographic) นี้ สามารถนำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวอักษร และภาพที่อยู่ในรูปของภาพ แผนภาพ หรือการใช้เส้น ลูกศร สัญลักษณ์ต่าง ๆ รวมถึงการออกแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถนำมาใช้ในการสื่อสารข้อมูลได้อย่างหลากหลาย สามารถบอกเรื่องราวหรือแสดงข้อเท็จจริงต่าง ๆ ให้มีความกระชับ สั้น ดึงดูดใจเมื่อมองเห็น และถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสมกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงละครรำที่มีความยากและซับซ้อนให้เหลือเพียงข้อมูลที่มีความสำคัญ มีความสั้นและกระชับ ทั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกวิธีการนำเสนอเนื้อหาทั้ง 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ข้อความ ภาพ และสัญลักษณ์

5.1.1.3 การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ พบว่า การออกแบบรูปเล่มหนังสือ กำหนดการวางกระดาษแบบแนวนอนเพื่อให้มีพื้นที่ในการวางเนื้อหาที่เหมาะสมกับข้อความและภาพประกอบ โดยในการออกแบบผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเชิงอนุรักษ์ในการนำเสนอภาพและข้อความเกี่ยวกับการแสดงละครรำในเรื่องลักษณะเด่นทางกายภาพ เช่น รูปแบบการแสดง รูปลักษณ์ของตัวละคร สถานที่แสดง ดนตรีประกอบการแสดง ลักษณะและสีของเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ ให้มีความถูกต้องตามรูปแบบและจารีตของการแสดงละครรำ ร่วมกับแนวคิดความงามทางด้านทัศนศิลป์เพื่อสร้างความสนใจและดึงดูดใจผู้อ่าน ในการออกแบบนี้แบ่งออกเป็น 4 ข้อ ได้แก่ การสร้างสรรค์ภาพประกอบ การคัดเลือกรูปแบบอักษร สีที่ใช้ในการออกแบบ และการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ

5.1.1.4 การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) พบว่า การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) เพื่อใช้เป็นช่องทางในการอ่าน โดยสามารถเข้าสู่ระบบเพื่ออ่านหนังสือฯ ได้ 2 ช่องทาง คือ การเข้าผ่านเว็บไซต์ของหนังสือฯ โดยตรง และการสแกนผ่านคิวอาร์โค้ด (QR Code) นอกจากนี้ยังสามารถดาวน์โหลดเพื่อใช้ศึกษาในคอมพิวเตอร์ ดังนั้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นี้จึงสามารถใช้งานได้ทั้งออนไลน์ (Online) และออฟไลน์ (Offline) โดยมีฟังก์ชันสำหรับการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลายเพื่ออำนวยความสะดวกในการอ่าน

5.1.2 ผลการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน

ผลจากการประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ฯ โดยผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย ด้านทัศนศิลป์ และการสร้างสรรค์สื่อ นวัตกรรม จำนวน 5 คน ผลการประเมินนวัตกรรมการเรียนรู้ฯ พบว่า ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง ละครรำ สำหรับเด็กและเยาวชน ภาพรวมมีค่าเฉลี่ยระดับคุณภาพอยู่ในระดับ “มากที่สุด” มีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.87, S.D. = 0.29) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีระดับคุณภาพอยู่ในระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยด้านคุณค่าและการใช้งานมีค่าคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด ($\bar{X}$ = 5.00, S.D. = 0.00)

รองลงมาคือด้านรูปเล่มมีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.93, S.D. = 0.25) ด้านเนื้อหา มีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.84, S.D. = 0.37) และด้านการออกแบบมีค่าคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.72, S.D. = 0.54)

5.2 อภิปรายผล

ผลการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน สามารถนำเสนอในรูปแบบของสื่อการเรียนรู้ ประเภทหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีการบูรณาการศาสตร์ทางด้านนาฏศิลป์ สื่อเทคโนโลยี และทัศนศิลป์เข้าด้วยกัน ผ่านการสร้างสรรค์องค์ประกอบนวัตกรรม ทั้งสิ้น 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ การกำหนดและนำเสนอเนื้อหา การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ และการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์

การกำหนดแนวความคิดและรูปแบบ ได้ผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความรู้เรื่องศิลปะการแสดงละครรำสำหรับเด็กและเยาวชนที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ โดยบูรณาการความรู้เรื่องละครรำ กับการสร้างสรรค์สื่อเทคโนโลยี และศาสตร์ทางด้านทัศนศิลป์ โดยใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ได้แก่ แนวคิดเชิงอนุรักษ์ แนวคิดของอินโฟกราฟิก และแนวคิดจิตรกรรมไทยร่วมสมัย เพื่อเป็นการอนุรักษ์ รักษา ศิลปะการแสดงประเภทละครรำ ด้วยการนำเสนอข้อมูลองค์ความรู้ด้วยวิธีใหม่ที่ทันสมัย ประกอบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างง่าย ทำให้สามารถจดจำข้อมูลได้อย่างชัดเจน สะดวก รวดเร็ว เห็นเป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้น ตลอดจนมีภาพประกอบที่มีอัตลักษณ์เฉพาะสร้างความน่าสนใจแก่ผู้อ่าน ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) สอดคล้องกับผลงานวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์หนังสือภาพ เรื่อง โขน : มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ สำหรับเยาวชนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ของธิดิมา อ่องทอง ที่พบว่า หลักการและแนวคิดที่สามารถนำมาใช้ในการสร้างสรรค์หนังสือภาพสำหรับกลุ่มเป้าหมายให้มีความสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพได้ สามารถใช้แนวคิดที่หลากหลายร่วมกัน และสามารถสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์ประเภทหนังสือภาพ โดยมีภาพวาดสำหรับสื่อถึงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของการแสดงโขนร่วมกับการเขียน มีสีสัน การจัดวางองค์ประกอบ และรายละเอียดของภาพวาดที่สามารถเข้าใจและเหมาะสมต่อการจดจำ ตลอดจนมีการนำเทคโนโลยีอย่างง่ายเข้ามาผสมผสาน (ธิดิมา อ่องทอง, 2565 :75-76) และสอดคล้องกับ งานวิจัย เรื่อง EBooks: The Next Step in Educational Innovation (หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ : วิทยาการขั้นต่อไปแห่งนวัตกรรมทางการศึกษา) (2555) ของ เปเรโด มาร์ติเนซ-เอสตราดา (Martinez-Estrada, P.D.) และ โรเจอร์ คอนาเวย์ (Conaway, R.N.) ที่กล่าวว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็น “นวัตกรรมพื้นฐานใหม่” ในชั้นเรียนที่สร้างแรงจูงใจที่ดีในการอ่านหนังสือ และเป็นส่วนเติมเต็มในการใช้ระบบดิจิทัลเข้ามาสอนในห้องเรียนทั่วไปและระดับมหาวิทยาลัย โดยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นั้นช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ได้

ดีกว่า และนักเรียนชอบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มากกว่าหนังสือเรียนกระดาษแบบเก่า (Martinez-Estrada and Conaway, 2012 :125-135)

การกำหนดและนำเสนอเนื้อหา พบว่า มีการคัดเลือกและกำหนดเนื้อหาเชิงวิชาการโดย สอดแทรกทำทางนาฏศิลป์ที่ใช้ในการแสดงละครผ่านภาพวาด ประกอบด้วย 9 หัวข้อ ได้แก่ ละครรำ ละครชาตรี ละครนอก ละครใน อาวุธที่ปรากฏในการแสดงละครรำ เครื่องโรงในการแสดงละครรำ จาริต ในการแสดงละครรำ การฝึกหัดละครรำ และภาษาท่าเบื่องต้น โดยนำเสนอเนื้อหาผ่านข้อความ ภาพ และ สัญลักษณ์ ซึ่งเนื้อหาที่น่าสนใจมีความสอดคล้องกับเนื้อหาในหนังสือสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน เล่ม 23 ปี 2541 ที่ประกอบด้วยเนื้อหาเกี่ยวกับ ความหมายของละครรำ หลักการเกี่ยวกับตัวละคร เรื่องที่ใช้ ในการแสดงละครรำ ศิลปะในการแสดงละครรำ ปี่พาทย์สำหรับเล่นละครรำ ลักษณะที่สำคัญในการแสดง ละครรำ (มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, 2541) แต่ผลงานวิจัยฉบับนี้มีการจัดแบ่ง หมวดหมู่ของเนื้อหาใหม่และเพิ่มเติมเนื้อหาซึ่งได้มาจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และ ประสพการณ์ของผู้วิจัยในการทำวิจัยสื่อการเรียนรู้ทางด้านนาฏศิลป์ที่พบว่าควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับอาวุธที่ ปรากฏในการแสดงละครรำ เครื่องโรงในการแสดงละครรำ จาริตในการแสดงละครรำ การฝึกหัดละครรำ และภาษาท่าเบื่องต้น เพื่อให้มีความสมบูรณ์ด้านเนื้อหามากขึ้น

การออกแบบองค์ประกอบหนังสือ ใช้แนวคิดเชิงอนุรักษ์ร่วมกับแนวคิดความงามทางด้าน ทัศนศิลป์ในการนำเสนอภาพและข้อความที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแสดงละครรำให้มีความถูกต้องตาม รูปแบบและจาริตของการแสดง ตลอดจนเพื่อสร้างความสนใจให้กับผู้อ่าน ประกอบด้วยการออกแบบ สร้างสรรค์ภาพประกอบ การคัดเลือกรูปแบบอักษร สีที่ใช้ในการออกแบบ และการจัดองค์ประกอบทาง ศิลปะ โดยในการจัดวางข้อความ ภาพ และสัญลักษณ์ใช้แนวคิดอินโฟกราฟิก (Infographic) เพื่อให้ กลุ่มเป้าหมายสามารถจดจำข้อมูลได้อย่างชัดเจน สะดวก รวดเร็ว เห็นเป็นรูปธรรมได้ง่ายขึ้น สอดคล้อง กับ วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ ที่กล่าวว่า อินโฟกราฟิก (Infographic) เป็นเครื่องมือการสื่อสารใหม่ ในยุคดิจิทัลที่สามารถสนับสนุนการทำงานด้านสื่อสารมวลชนได้บรรลุเป้าหมายได้ดี ในการรายงาน ข่าวตามหนังสือพิมพ์และตามนิตยสารในยุคดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไป การนำเสนอข้อมูลต้อง รวดเร็วขึ้น และง่ายต่อการเข้าใจ ซึ่งคนส่วนใหญ่ก็มักจะดูรูปภาพกราฟิกมากกว่า เนื่องจากมีความสวยงามและมีความ น่าสนใจมากกว่าข้อความและตัวอักษรจำนวนมาก รวมทั้งสื่ออินโฟกราฟิกได้ถูก พัฒนาให้กลายเป็น ภาพเคลื่อนไหว ทำให้งานมีคุณค่ามากขึ้น ซึ่งสื่ออินโฟกราฟิกนั้นสามารถอธิบาย ข้อมูลที่ยากและซับซ้อน เป็นรูปภาพกราฟิก ที่ดูแล้วง่ายต่อการเข้าใจ (วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ, 2556: บทคัดย่อ)

การจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อใช้เป็นช่องทางในการอ่านที่สามารถใช้งานได้ทั้งระบบออนไลน์และออฟไลน์ โดยมีฟังก์ชันการใช้งานที่อำนวยความสะดวกในการอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่หลากหลาย ใช้เรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ สะดวก รวดเร็ว และทบทวนความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัด สอดคล้องกับผลการวิจัย เรื่อง การพัฒนานวัตกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ : เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประเทศอาเซียนสำหรับเยาวชนไทย ของศิริณีทิพย์ เด่นดวง ที่พบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ฯ เป็นหนังสือชุดที่เยาวชนไทยทั่วไปสามารถดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตและนำไปใช้ศึกษาตามอัธยาศัย โดยใช้ได้สะดวกทั้งแบบออนไลน์และแบบออฟไลน์ ด้วยการใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่ทั่วไปทุกระบบและทุกช่องทางทั้งคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ทโฟน (ศิริณีทิพย์ เด่นดวง, 2559: บทคัดย่อ)

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

องค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ฯ สามารถศึกษาเพื่อนำชุดความรู้ หลักการ และแนวทางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมสำหรับสำหรับเด็กและเยาวชนไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์และพัฒนางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์และศิลปะวัฒนธรรมไทยแขนงอื่น ๆ ในอนาคตได้ ตลอดจนครูผู้สอนสามารถนำนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับผู้เรียน

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ผลผลิตที่ได้จากการวิจัย คือ ต้นแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน นี้ สามารถนำไปดำเนินการวิจัยเพื่อหาคุณภาพผลงานโดยผู้เชี่ยวชาญ ตลอดจนทดลองใช้เพื่อทำการศึกษาความพึงพอใจของเด็กและเยาวชนต่อการใช้นวัตกรรมฯ เพื่อให้ได้แนวทางที่สามารถนำมาใช้ในการปรับปรุง และพัฒนาการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเกิดประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ของเด็กและเยาวชนให้ได้ผลดียิ่งขึ้น ตลอดจนเป็นการหาแนวทางในการสร้างสื่อในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับนาฏศิลป์และดนตรีไทยต่อไปในอนาคตได้

2) จากการวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการศึกษาและพัฒนาเนื้อหาเรื่อง ละครรำนี้นี้ให้ครอบคลุมละครร่าประเภทอื่น ๆ เนื่องจากละครร่ามีหลากหลายประเภท หากมีการวิจัยเพิ่มเติมจะทำให้เกิดสื่อการเรียนรู้ที่เป็นแหล่งรวมองค์ความรู้ละครร่าที่สมบูรณ์ นอกจากนี้ รูปแบบของสื่อการเรียนรู้ทางด้านเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับเด็กและเยาวชนนั้นก็มีรูปแบบหลากหลายตามความก้าวหน้าของยุคสมัย หากมีการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ทางด้านศิลปะวัฒนธรรมของชาติในรูปแบบใหม่ ๆ จะเกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคตได้



รายการอ้างอิง

- กฤษณะ ทองเชื้อ. (2551). *การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เรื่อง วัดชลธาราสিংเห (วัดพิทักษ์แผ่นดินไทย)*.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ. พิษณุโลก. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2543). *เทคโนโลยีการศึกษาและนวัตกรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาควิชาโสต
ทัศนศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิดานันท์ มลิทอง. (2548). *เทคโนโลยีการศึกษาและการสื่อสารการศึกษา*. กรุงเทพฯ. อรุณการพิมพ์.
- กึ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล. (2562). *การพัฒนาสื่อการเรียนรู้บอร์ดเกมการศึกษาเพื่อส่งเสริม
ความสามารถการเรียนรู้ในรายวิชาพัฒนาการแบบเรียนภาษาไทยและความสุขในการเรียนรู้
สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี (รายงานผลการวิจัย)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กุลนิดา เหลือบจำเรียว. (2555). *องค์ประกอบศิลป์ Humanities and Social Sciences*. (พิมพ์ครั้งที่ 2).
ปทุมธานี. สกายบุ๊ก.
- เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม. (2559). *การออกแบบสื่อการศึกษาสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จรงค์ เทศนา. (ม.ป.ป.). *อินโฟกราฟิกส์ (Infographics)*. สืบค้น 27 พฤษภาคม 2566, จาก
[https://chachoengsao.cdd.go.th/wpcontent/uploads/sites/9/2019/01/infographics
_information.pdf](https://chachoengsao.cdd.go.th/wpcontent/uploads/sites/9/2019/01/infographics_information.pdf)
- จินตนา ไบกาชุย. (2538). *หนังสือการ์ตูน ประโยชน์ในการเรียนการสอน ในการส่งเสริมและการพัฒนา
หนังสือการ์ตูนไทย: เอกสารเพื่อพัฒนาหนังสือการ์ตูนของกรมวิชาการ*. กรุงเทพฯ: CURS
ลาดพร้าว.
- จิระพันธ์ เดมะ. (2545). *หนังสืออิเล็กทรอนิกส์*. วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์,
13 (1), 1-18.
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2554). *องค์ประกอบศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี จำกัด.
- ชลุด นิยมเสมอ. (2553). *วาดเส้นสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.
- ชญาดา รัตนพันธ์ และอริยา ลิ้มกานจนพงศ์. (2565). *งานวิจัยสร้างสรรค์ ชุด กริชรายา ศาสตร์ราช*.
วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 14 (1), 283-305.
- ชานนท์ ทัสสะ. (2564). *บทบาทศึกษาศาสตร์ในการแสดงโขน*. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย บัณฑิตศึกษา). นครปฐม: สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

ชูเกียรติ โภธีมัน. (2540). จะเลือกสื่อการเรียนการสอนอย่างไร. วารสารทางวิชาการครูสารเทพสตรี, 1 (1), 72-81.

เชษฐพงศ์ รอดฤดี. (2562) ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านดนตรีตามแนวการสอนของ ออร์ฟและดัลโครซ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนรุ่งอรุณ. (วิทยานิพนธ์ หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาดนตรีตะวันตก). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

ฐาปณีย์ ธรรมเมธา. (2557). เอกสารคำสอนเรื่องรายวิชา 468301 การเลือกและการใช้สื่อ. (อำนวยการ) ถาวร นุ่นละออง. (2550). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่องร่างกายมนุษย์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.

ทรงศักดิ์ ปรารักษ์วัฒนากุล. (2526). การละครไทย. เชียงใหม่: ภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ธนิต อยู่โพธิ์. (2531). ศิลปะละคร หรือ คู่มือนาฏศิลป์ไทย. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.

จิตติมา อ่องทอง. (2565). การสร้างสรรค์หนังสือภาพ เรื่อง โขน : มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของ มนุษยชาติสำหรับเยาวชนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. วารสารสุขโขทัยธรรมาธิราช, 35 (1) (มกราคม-มิถุนายน), 68-85.

นาค เทพหัสดิน ณ อยุธยา. (2513). วิชากระบี่กระบอง. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว

บวรบรรณ อัญญะโพธิ์. (2560). นาฏยหอกซ์. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, 8 (2), 217-226.

ประเมษฐ์ บุญยะชัย. (2550). จารัตนาฏศิลป์ไทย. นิตยสารรายสองเดือน กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม, 50 (1), 5-19.

ปราณี เชียงทอง. (2526). วรรณกรรมสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน.

ผุสดี หลิมสกุล. (2537). หลักการ ข้อคิดและแนวทางปฏิบัติของละครรำ : ละครใน. ม.ป.ท.

พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2557). การออกแบบอินโฟกราฟิกแอนิเมชันเพื่อการเรียนการสอน. วารสารวิชาการศิลปสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร, 5 (2) (กรกฎาคม-ธันวาคม). 119-135.

- พัชรา วาณิชวสิน. (2558). *ศักยภาพของอินโฟกราฟิก (Infographic) ในการเพิ่มการเรียนรู้*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พิชญา สังข์เรือง. (2555). *จารีตและวิธีการใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงโขน เรื่อง รามเกียรติ์ ประเภทอาวุธและยานพาหนะ*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพโรจน์ ทองคำสุก. (2545). *วิเคราะห์รูปแบบความเป็นครู ผู้กระบวนการถ่ายทอดความรู้ของผู้เชี่ยวชาญ นาฏศิลป์ไทย ครูเฉลย ศุขะวณิช*. กรุงเทพฯ: สถาบันนาฏดุริยางคศิลป์ กรมศิลปากร.
- ภาสกร เรืองรอง. (2557). *การพัฒนาอีบุ๊กบนคอมพิวเตอร์แบบพกพา e-book บน Tablet PC*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น
- ภัสชล พลเจริญ. (2547). *นาฏศิลป์ไทย ศาสตร์แห่งการบูชาครูและฝึกฝน*. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 12(1), 9-12.
- มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. (2541). *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เล่ม 23*. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- _____. (2549). *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เล่มที่ 36*. กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- มนตรี ตราโมท. (2513). *นาฏศิลป์ 13 ชุมนุมนาฏศิลป์และการละคอน*. กรุงเทพฯ: อักษรสัมพันธ์.
- รัฐจวน อินทรกำแหง. (2525). *วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- รติพร ชังธาดา. (2531). *หนังสือสำหรับเด็ก*. มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- รจนา สุนทรานัน. (2551). *วิธีสอนและเทคนิคการสอนนาฏศิลป์ไทย*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2555 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- รุ่งนภา ฉิมพูน. (2540). *รำอาวุธของตัวพระในละครในเรื่องอิเหนา*. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เรณู โกศินานนท์. (2546). *นาฏยศัพท์ ภาษาทำนาฏศิลป์ไทย*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ. (2556). *Infographics: The New Communication Tools in Digital Age*. The Second International Conference on Informatics Engineering & Information Science, 2013.

- วรัทยา พรหมสุนทร. (2555). *ความคิดเห็นของเด็กและเยาวชนต่อความสำคัญของปัญหาสังคม : ศึกษาเฉพาะกรณีเด็กและเยาวชนในจังหวัดสงขลา*. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (พัฒนาสังคม) คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม). กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- วรางคณา ศิริปโชติ. (2542). *การวิเคราะห์ภาพประกอบหนังสือประเภทบันเทิงคดีสำหรับเด็กอายุระหว่าง 6-11 ปีที่ชนะการประกวดตั้งแต่ พ.ศ.2515-พ.ศ.2541*. (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. (อัสสำเนา).
- วิจารณ์ พานิช. (2556). *การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างไร*. กรุงเทพฯ : เอส.อาร์.พรินติ้ง.
- วินัย รอดจ่าย. (2534). *การเขียนและจัดทำหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน*. กรุงเทพฯ. ต้นอ่อน.
- วิมลศรี อุปรมัย. (2553). *นาฏกรรมและการละคร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วีรวรรณ มีสรพวงศ์. (2536). *การเลือกซื้อหนังสือสำหรับเด็กของผู้ปกครองนักเรียนระดับประถม ศึกษาในเขตเทศบาลเมือง เขตการศึกษา 12*. (ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. (อัสสำเนา).
- ศิริ หนูแดง. (2547). *การออกแบบภาพประกอบบทชาตชาดก*. (วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศิรินทิพย์ เด่นดวง. (2559). *การพัฒนานวัตกรรมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ : เอกลักษณะทางวัฒนธรรมของประเทศไทยสำหรับเยาวชนไทย*. (ปริญญานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). มหาสารคาม. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ศิวินิต อรรถวุฒิกุล. (2555). *การผลิตสื่อการศึกษาเชิงสร้างสรรค์*. ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สนั่น ปทมิทิน. (2520). *ศัพทานุกรมสื่อวัสดุสารมวลชน*. กรุงเทพฯ : แผนกอิสระวารสารศาสตร์และ สื่อวัสดุสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- สนิท สัตโยภาส. (2536). *หนังสือและบรรณสารสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ : บรรณกิจ.
- สุกัญญา นิমানันท์. (2545). *การใช้สื่อการเรียนการสอน*. ข่าวสารกองบริการการศึกษา, 13 (95) (มกราคม-กุมภาพันธ์), 11-16.
- สุชา จันท์เอม. (2533). *จิตวิทยาทั่วไป*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.
- สุทิน ทองไสว. (2547). *หนังสือยุคคอมพิวเตอร์*. วารสารวิชาการ, 7 (4), 46-53.

- สุพร วงศ์สุนทรเลิศ. (2528). *การเลือกหนังสือสำหรับเด็กของผู้ปกครองนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 2 และประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสาธิตของมหาวิทยาลัยและวิทยาลัยครูในเขตกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (อัดสำเนา).
- สุภาวดี โพธิเวชกุล. (2539). *จารีตการใช้อุปกรณ์การแสดงละคร เรื่องอิเหนา*. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนนมาลย์ นิ่มเนติพันธ์. (2541). *การละครไทย*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2543). *วิวัฒนาการนาฏศิลป์ไทยในกรุงรัตนโกสินทร์ พ.ศ.2325-2477*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2542). *ศิลปะการแสดงของไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- อัญชริกา จันจุฬา สกล สมจิตต์ และสุภาพร จันทรศิริ. (2562). *การพัฒนาสื่ออินโฟกราฟิก เพื่อสร้างการรับรู้และจดจำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จังหวัดยะลา (รายงานผลการวิจัย)*. ทูลอดหนุนจากงบประมาณบำรุงการศึกษา ประจำปี 2563 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา.
- อาภรณ์ สุนทรวาท. (2551). *ภาษาท่านาฏศิลป์ไทย*. ราชบุรี: สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- อุดม กุลเมธพนธ์. (2556). *นาฏยศัพท์ฉบับครูลมุล*. เชียงใหม่: สุเทพการพิมพ์.
- Martinez-Estrada, P.D. & Conaway, R.N. (2012). *EBooks : The Next Step in Educational Innovation*. Business Communication Quarterly 75(2). 125-135.
- Malama, M. and Landoni, M. and Wilson, R. (2005). *What readers want: a study of e-fiction usability*. Physical Review Online Archive, 11 (5). ISSN 1082-9873.

บุคลากรกรม

- จินตนา อนุวัฒน์. อาจารย์วิทยาลัยนาฏศิลป์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์, 10 มิถุนายน 2566.
- ชนิดา จันทรงาม. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี. สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2566.
- ไชยอนันต์ สันติพงษ์. ครูชำนาญการพิเศษ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์, 5 มิถุนายน 2566.
- โตม คัลยสังข์. อาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2566.
- ทรงศักดิ์ สุริโยธิน. อาจารย์และรองผู้อำนวยการโรงเรียนประถมสาธิต สังกัดวิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. สัมภาษณ์, 16 กรกฎาคม 2566.
- ธีรดา นุ่มเจริญ. อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และการละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร. สัมภาษณ์, 2 กรกฎาคม 2566.
- ปภณ กมลวุฒิพงศ์. อาจารย์วิทยาลัยช่างศิลป์สุพรรณบุรี สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์. สัมภาษณ์, 17 มิถุนายน 2566.
- นริรัตน์ พินิจจนสาร. อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สัมภาษณ์, 8 กรกฎาคม 2566.
- เนธิมา สุวรรณวงศ์. อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2566.
- อุษณิษา พลศิลป์. อาจารย์ประจำสาขาวิชาครีเอทีฟกราฟิก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. สัมภาษณ์, 15 กรกฎาคม 2566.







ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

โครงการวิจัยเรื่อง : การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรา” สำหรับเด็กและเยาวชน

ผู้รับผิดชอบโครงการวิจัย : นางสาวอติมา อ่องทอง

เอกสารที่พิจารณา :

- | | |
|---|---------------------------------------|
| 1. แบบเสนอเพื่อขอรับพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ | ฉบับลงวันที่ 31 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2566 |
| 2. โครงการวิจัยฉบับสมบูรณ์ | ฉบับลงวันที่ 31 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2566 |
| 3. แบบคำชี้แจงอาสาสมัคร | ฉบับลงวันที่ 31 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2566 |
| 4. แบบยินยอมอาสาสมัคร | ฉบับลงวันที่ 31 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2566 |
| 5. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย | ฉบับลงวันที่ 31 เดือนมีนาคม พ.ศ. 2566 |
| 6. ประวัติผู้วิจัย | |
| 7. ใบผ่านการอบรมจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ | |

ได้รับการพิจารณาและผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา โดยยึดหลักเกณฑ์ตามคำประกาศเฮลซิงกิ (Declaration of Helsinki) มีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิจัยได้ โดยให้ส่งรายงานความก้าวหน้าของโครงการวิจัยทุก 6 เดือน แจ้งคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ในกรณีที่ไม่ใช่เปลี่ยนแปลงโครงการวิจัยหรือหยุดโครงการก่อนกำหนด รายงานเหตุการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ที่ร้ายแรงหรือเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด รายงานข้อมูลข่าวสารที่คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ควรได้รับระหว่างดำเนินการวิจัย และส่งรายงานฉบับสมบูรณ์เมื่อเสร็จสิ้นโครงการวิจัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.อดิศักดิ์ อนุพันธ์)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

เลขที่ใบรับรอง : HE-088-2566

วันที่รับรอง : 28 เดือนเมษายน พ.ศ. 2566

วันที่หมดอายุ : 27 เดือนเมษายน พ.ศ. 2567



Ethics in Human Research Certificate
Nakhon Ratchasima Rajabhat University

Protocol Title : The Creation of Learning Innovation titled "Lakorn-Ram" for Children and Youths

Principle Investigator : Miss Thitima Ongthong

Reviewed Document :

- | | |
|---|---------------|
| 1. Submission Form for Ethical Review | 31 March 2023 |
| 2. Full Protocol | 31 March 2023 |
| 3. Participant information sheet | 31 March 2023 |
| 4. Informed consent form | 31 March 2023 |
| 5. Research Instrument | 31 March 2023 |
| 6. Principle Investigator's Curriculum Vitae | |
| 7. Certificate of Attendance in Human subject protection Training | |

Ethics in Human Research Committee, Nakhon Ratchasima Rajabhat University has reviewed and approved this research to be carried out according to this research in compliance with the declaration of Helsinki, ICH - GCP. The investigator shall provide reports to the committee concerning the progress of the research every 6 months as well as the amendment, termination, and all serious adverse and unanticipated events. The investigator shall submit the full protocol once the research is done.

(Associate Professor Dr. Adisorn Naowanondha)
 Chairman of Ethics in Human Research Committee
 Nakhon Ratchasima Rajabhat University

Certificate Number : HE-088-2023

Approval date : 28 April 2023

Expiry date : 27 April 2024



แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 1

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละคร

ชื่อโครงการวิจัย

(ภาษาไทย) การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน
(ภาษาอังกฤษ) The Creation of learning Innovation titled “Lakorn-Ram” for Children and Youths

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน” โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ที่มีความรู้ทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละครรำ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะเป็นข้อมูลนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเรียนรู้ต่อไป

ส่วนผู้สัมภาษณ์

ชื่อ-สกุล ผู้สัมภาษณ์ นางสาวธิติมา อ่องทอง สถานะ หัวหน้าโครงการวิจัย

สถานที่

วัน/เดือน/ปี

เวลาที่สัมภาษณ์

ส่วนผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-สกุล ผู้ให้สัมภาษณ์

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ตำแหน่ง

หน่วยงานที่สังกัด

ส่วนคำถาม

1. การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ควรประกอบด้วยองค์ความรู้ในเรื่องใดบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

2. การกำหนดความละเอียดและความยากง่ายของเนื้อหาที่มีความเหมาะสมกับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ควรมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

3. วิธีการนำเสนอและถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความเข้าใจที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ควรมีรูปแบบและมีลักษณะอย่างไร

3.1 ภาพวาด.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.2 กราฟิก.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.3 สัญลักษณ์.....

.....

.....

.....

3.4 สี.....

.....

.....

.....

3.5 การจัดวางองค์ประกอบ.....

.....

.....

.....

3.6 อื่น ๆ.....

.....

.....

.....

4. ตามความเห็นของท่าน การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็กและเยาวชนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควรมีข้อระมัดระวังหรือข้อควรคำนึงถึงในเรื่องใด

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 2

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ทางด้านการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีการศึกษา

ชื่อโครงการวิจัย

(ภาษาไทย) การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็กและเยาวชน
(ภาษาอังกฤษ) The Creation of learning Innovation titled “Lakorn-Ram” for Children and Youths

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็กและเยาวชน

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็กและเยาวชน” โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ที่มีความรู้ทางด้านการสร้างสรรค์สื่อนวัตกรรมหรือเทคโนโลยีการศึกษา ซึ่งข้อมูลที่ได้จะเป็นข้อมูลนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเรียนรู้ต่อไป

ส่วนผู้สัมภาษณ์

ชื่อ-สกุล ผู้สัมภาษณ์ นางสาวธิติมา อ่องทอง สถานะ หัวหน้าโครงการวิจัย
สถานที่
วัน/เดือน/ปี
เวลาที่สัมภาษณ์

ส่วนผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-สกุล ผู้ให้สัมภาษณ์
วุฒิการศึกษาสูงสุด
ตำแหน่ง
หน่วยงานที่สังกัด.....

ส่วนคำถาม

1. การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ควรมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

2. การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครจำลอง” สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควรมีลักษณะและความเหมาะสมในการใช้งานอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

3. วิธีการนำเสนอและถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความเข้าใจที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ควรมีรูปแบบและมีลักษณะอย่างไร

3.1 ภาพวาด.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.2 กราฟิก.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.3 สัญลักษณ์.....

.....

.....

.....

3.4 สี.....

.....

.....

.....

3.5 การจัดวางองค์ประกอบ.....

.....

.....

.....

3.6 อื่น ๆ.....

.....

.....

.....

4. ตามความเห็นของท่าน การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็กและเยาวชนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควรมีข้อระมัดระวังหรือข้อควรคำนึงถึงในเรื่องใด

.....

.....

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 3

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ทางด้านทัศนศิลป์และการออกแบบ

ชื่อโครงการวิจัย

(ภาษาไทย) การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็กและเยาวชน
(ภาษาอังกฤษ) The Creation of learning Innovation titled “Lakorn-Ram” for Children and Youths

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็กและเยาวชน

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่า” สำหรับเด็กและเยาวชน” โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ครู อาจารย์ที่มีความรู้ทางด้านทัศนศิลป์และการออกแบบ ซึ่งข้อมูลที่ได้จะเป็นข้อมูลนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานนวัตกรรมการเรียนรู้ต่อไป

ส่วนผู้สัมภาษณ์

ชื่อ-สกุล ผู้สัมภาษณ์ นางสาวธิติมา อ่องทอง สถานะ หัวหน้าโครงการวิจัย

สถานที่

วัน/เดือน/ปี

เวลาที่สัมภาษณ์

ส่วนผู้ให้สัมภาษณ์

ชื่อ-สกุล ผู้ให้สัมภาษณ์

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ตำแหน่ง

หน่วยงานที่สังกัด

ส่วนคำถาม

1. การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยใช้ภาพประกอบและหลักการออกแบบทางศิลปะ สามารถกระตุ้นความสนใจ เสริมแรงจูงใจ และช่วยให้เขาเนื้อหาให้กับผู้อ่านได้มากขึ้นได้อย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

2. ตามความเห็นของท่านการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สำหรับเด็กและเยาวชน (อายุ 13-18 ปี) ควรพิจารณาปริมาณของภาพและปริมาณของเนื้อหาให้มีความเหมาะสมสอดคล้องกันอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

3. วิธีการนำเสนอและถ่ายทอดเนื้อหาในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างความเข้าใจที่เหมาะสมกับการเรียนรู้สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ควร มีรูปแบบและมีลักษณะอย่างไร

3.1 ภาพวาด.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.2 กราฟิก.....

.....

.....

.....

.....

.....

3.3 สัญลักษณ์.....

.....

.....

.....

.....

3.4 สี.....

.....

.....

.....

.....

3.5 การจัดวางองค์ประกอบ.....

.....

.....

.....

.....

3.6 อื่น ๆ.....

.....

.....

.....

.....

4. ตามความเห็นของท่าน การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชนในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ควรมีข้อระมัดระวังหรือข้อควรคำนึงถึงในเรื่องใด

.....

.....

.....

.....

.....



ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยขั้นตอนที่ 2 (แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมฯ)

**แบบประเมินคุณภาพ
นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน**

ชื่อโครงการวิจัย

(ภาษาไทย) การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน
(ภาษาอังกฤษ) The Creation of learning Innovation titled “Lakorn-Ram” for Children and Youths

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน

คำชี้แจง

แบบประเมินคุณภาพนวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชนนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย เรื่อง “การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ละครร่ำ สำหรับเด็กและเยาวชน” เป็นการประเมินแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยมีรายละเอียดดังนี้

- | | | |
|---|---------|---------------------------|
| 5 | หมายถึง | เห็นด้วยในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง | เห็นด้วยในระดับมาก |
| 3 | หมายถึง | เห็นด้วยในระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง | เห็นด้วยในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง | เห็นด้วยในระดับน้อยที่สุด |

ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ประเมิน

ชื่อ-สกุล

วุฒิการศึกษาสูงสุด

ตำแหน่ง.....

หน่วยงานที่สังกัด.....

ประเด็นการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหา					
1.1 การออกแบบเนื้อหาชัดเจนมีความเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย					
1.2 ความถูกต้องและความสมบูรณ์ของเนื้อหา					
1.3 ความยาวของเนื้อหาและระดับความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสม					
1.4 การนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย					
1.5 การจัดหมวดหมู่และลำดับเนื้อหาสอดคล้องเหมาะสม					
2. ด้านการออกแบบ					
2.1 ภาพประกอบมีความสวยงาม ถูกต้อง และเหมาะสม					
2.2 การใช้สีที่ดึงดูดความสนใจ					
2.3 ภาพประกอบ และการจัดวางเนื้อหาสามารถกระตุ้นความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย					
2.4 รูปแบบ ขนาด และสีของตัวอักษรมีความชัดเจนเหมาะสม					
2.5 การจัดวางภาพ ข้อความ และองค์ประกอบทางศิลปะมีความสอดคล้องและเหมาะสม					
3. ด้านคุณค่าและการใช้งาน					
3.1 ภาพและข้อความมีคุณภาพอ่านแล้วเข้าใจตรงกัน					
3.2 เสริมสร้างจินตนาการและแรงจูงใจของกลุ่มเป้าหมาย					
3.3 เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องละครร่ำ					
3.4 ส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติ					
3.5 สามารถนำไปใช้เป็นหนังสืออ่านสำหรับกลุ่มเป้าหมายได้					
4. ด้านรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์					
4.1 ขนาดของเล่มและจำนวนหน้าของหนังสือมีความเหมาะสม					
4.2 การใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน และเป็นมาตรฐานเดียวตลอดทั้งเล่ม					
4.3 รายการเลือกและปุ่มควบคุมสะดวกในการใช้งาน					
4.4 การเชื่อมโยงเนื้อหาสามารถเลือกเนื้อหาและย้อนกลับได้ง่ายและสะดวก					
4.5 ความสะดวกและความรวดเร็วในการใช้งาน					
4.6 การเชื่อมโยงของปุ่มมีความถูกต้อง					



ที่ วธ๐๘๐๘/๑๘๘



วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง
๒๘ ตำบลบางแก้ว อำเภอเมืองอ่างทอง
จังหวัดอ่างทอง ๑๔๐๐๐

๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเข้าร่วมประชุมกลุ่มย่อยและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจคุณภาพผลงานวิจัย

เรียน นายประเมษฐ์ บุญยะชัย (ศิลปินแห่งชาติ)

ด้วยนางสาวธิดา อ่องทอง ตำแหน่ง อาจารย์ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง ได้ดำเนินการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน โดยกำหนดให้มีการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ในวันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ผ่านระบบออนไลน์ (Online) เพื่อขอรับข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานวิจัย และตรวจประเมินคุณภาพผลงานวิจัย

ในการนี้ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทองได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละครรำ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าร่วมการประชุมกลุ่มย่อยและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจคุณภาพหนังสือ เรื่อง “ละครรำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ตามรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์สมภพ เขียวมณี)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง

ที่ วธ๐๘๐๘/๑๘๙



วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง
๒๘ ตำบลบางแก้ว อำเภอเมืองอ่างทอง
จังหวัดอ่างทอง ๑๔๐๐๐

๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรเข้าร่วมประชุมกลุ่มย่อยและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจคุณภาพผลงานวิจัย

เรียน นายไพโรจน์ ทองคำสุก

ด้วยนางสาวธิดิมา อ่องทอง ตำแหน่ง อาจารย์ วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง ได้ดำเนินการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน โดยกำหนดให้มีการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ในวันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ผ่านระบบออนไลน์ (Online) เพื่อขอรับข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานวิจัย และตรวจประเมินคุณภาพผลงานวิจัย

ในการนี้ วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทองได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทยและการแสดงละครร่ำ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าร่วมการประชุมกลุ่มย่อย และเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจคุณภาพหนังสือ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ตามรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์สมภพ เขียวมณี)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง

ที่ วธ๐๘๐๘/๑๘๕



วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง
๒๘ ตำบลบางแก้ว อำเภอเมืองอ่างทอง
จังหวัดอ่างทอง ๑๔๐๐๐

๑๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรเข้าร่วมประชุมกลุ่มย่อยและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจคุณภาพผลงานวิจัย
เรียน คณบดีวิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ด้วยนางสาวธิติมา อ่องทอง ตำแหน่ง อาจารย์ วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง ได้ดำเนินการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน โดยกำหนดให้มีการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ในวันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ผ่านระบบออนไลน์ (Online) เพื่อขอรับข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานวิจัย และตรวจประเมินคุณภาพผลงานวิจัย

ในการนี้ วิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทองได้พิจารณาแล้วเห็นว่า ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต.หญิง ดร.ชัชฎาภา วัฒนธรรม ประธานสาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา วิทยาลัยการฝึกหัดครู มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ เชี่ยวชาญทางด้านนวัตกรรมการศึกษา จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าร่วมการประชุมกลุ่มย่อยและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจคุณภาพหนังสือ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ตามรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์สมภพ เขียวมณี)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลปอ่างทอง

ที่ วธ๐๘๐๘/๑๙๖



วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง
๒๘ ตำบลบางแก้ว อำเภอเมืองอ่างทอง
จังหวัดอ่างทอง ๑๔๐๐๐

๑๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗

เรื่อง ขออนุญาตขอความช่วยเหลือเข้าร่วมประชุมกลุ่มย่อยและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพผลงานวิจัย
เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุเมธ พัดเยี่ยม

ด้วยนางสาวธิดิมา อ่องทอง ตำแหน่ง อาจารย์ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง ได้ดำเนินการวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์นวัตกรรมการเรียนรู้ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน โดยกำหนดให้มีการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) ในวันที่ ๒๘ กุมภาพันธ์ ๒๕๖๗ เวลา ๐๙.๐๐ - ๑๒.๐๐ น. ผ่านระบบออนไลน์ (Online) เพื่อขอรับข้อเสนอแนะในการพัฒนาผลงานวิจัย และตรวจประเมินคุณภาพผลงานวิจัย

ในการนี้ วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถ เชี่ยวชาญทางด้านทัศนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เข้าร่วมการประชุมกลุ่มย่อยและเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพหนังสือ เรื่อง “ละครร่ำ” สำหรับเด็กและเยาวชน ตามรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ จะเป็นพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์สมภพ เขียวมณี)
ผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง

ประวัติผู้วิจัย

อาจารย์ ดร.ธิติมา อ่องทอง

หน่วยงานที่สังกัด

ตำแหน่ง อาจารย์

วิทยาลัยนาฏศิลป์อ่างทอง สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์

E-mail : thitima.o@cdaat.bpi.ac.th

ประวัติการศึกษา

- 2555 ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) สาขาวิชานาฏศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2556 รัฐศาสตรบัณฑิต (ร.บ.) สาขาวิชารัฐศาสตร์
คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- 2558 ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ศศ.ม.) สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2562 ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต (ศป.ด.)
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สาขาที่เชี่ยวชาญ นาฏศิลป์ไทย

ผลงานวิชาการ

- ธิติมา อ่องทอง. (2559). *IACS Program and Jaipong in Thailand*. ในการประชุมวิชาการนานาชาติ TU and UGM Research seminar “Making Southeast Asia and Beyond”. คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ท่าพระจันทร์ วันที่ 15-16 มกราคม 2559: (น. 1-37). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (Oral Presentation)
- ธิติมา อ่องทอง และคณะ. (2561). *แนวทางการสอดแทรกงานศิลปะที่เกิดจากการบูรณาการเพื่อบรรเทาความเครียดของกลุ่มคนวัยทำงานตอนต้นในสังคมเมือง*, วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. 10 (2) (กรกฎาคม-ธันวาคม): 1-225 (29 – 46) 2562
- ธิติมา อ่องทอง. (2563). *การแสดงสร้างสรรค์ ชุด “ถงไทยวน”*. ทุนงานวิจัยสร้างสรรค์ ประจำปีงบประมาณ 2563 สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.

ธิดิมา อ่องทอง. (2564). *การสร้างสรรค์หนังสือภาพ เรื่อง โชน : มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของมนุษยชาติ สำหรับเยาวชนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน*. ทูลการวิจัยของสถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ ที่ได้รับจัดสรรงบประมาณจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ประจำปีงบประมาณ 2564.

