

การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ปริญญานิพนธ์
ของ
ณัฐธัญ พัฒนาศรี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
พฤษภาคม 2549
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

บทคัดย่อ
ของ
ณัฐธัญ พัฒนาศรี

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
พฤษภาคม 2549

ณัฐธัญ พัฒนศรี. (2549). การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม:
ผู้ช่วยศาสตราจารย์อำนาจ เย็นสบาย, อาจารย์ทัศนาก ทองภักดี.

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อ
พัฒนาความคิดสร้างสรรค์

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548
โรงเรียนสวัสดิศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร คัดเลือกโดยวิธีสุ่มอย่างง่ายจำนวน 30 คน
(1 ห้องเรียน) ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง รวมเวลาใน
การทดลอง 10 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย โปรแกรมกิจกรรมการเล่นของ
เด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพ แบบ ก.
ของทอร์เรนซ์ การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experiment Research) ซึ่งผู้วิจัย
ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการทดลอง One Group Pretest – Posttest Design การ
วิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีหาค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t – test แบบ Dependent
Sample

ผลการวิจัยพบว่า

1. ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังจากการใช้กิจกรรม
การเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .01

2. องค์ประกอบทั้ง 4 ด้านของความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิด
คล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
หลังจากการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มขึ้นอย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิจัยในรายละเอียดพบว่า

การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เป็นโปรแกรม
กิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับแนวทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด
และทอร์เรนซ์ โดยนักเรียนได้ทำกิจกรรมผ่านกระบวนการการเล่นของเด็กไทย และสร้างเป็น
ผลงานศิลปะ กิจกรรมสามารถช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ให้สูงขึ้นได้ นอกจากนี้ การเล่นของเด็กไทยซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่มีคุณค่า เป็นการเล่นที่นักเรียนมี

ความคุ้นเคย มีการเคลื่อนไหว มีความสุข สนุกสนาน ช่วยพัฒนาการเรียนรู้อย่างอิสระ เป็นตัวของ
ตัวเอง มีการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทดลอง ฝึกคิด แก้ไขปัญหา และลงมือปฏิบัติทำ เหล่านี้เป็น
การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้สูงขึ้นด้วย

THE USE OF THAI CHILDREN'S PLAY ACTIVITIES TO DEVELOP
CREATIVE THINKING OF PRATHOM SUKSA III STUDENTS

AN ABSTRACT

BY

NATTAN PHATHANASRI

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Master of Education Degree in Art Education
at Srinakarinwirot University

May 2006

Nattan Phathanasri. (2006). *The Use of Thai Children's Play Activities to Develop Creative Thinking of Prathom Suksa III Students*. Master thesis, M.Ed. (Art Education). Bangkok: Graduate School, Srinakarinwirit University.
Advisor Committee: Asst.Prof.Amnart Yensabai, Ms.Tasana Thongpukdee.

This research is aimed to study the use of Thai Children's Play Activities to develop creative thinking.

The sample group consists of 30 students Prathom Suksa III in semester 2 of the academic Year of 2005 at Sawaddeevitaya School under Bangkok Metropolitan. The subjects were selected by Simple Random Sampling method. The period took 5 weeks; for 10 sessions, 2 sessions per week, 2 hours per session. The instruments were the Thai Children's Play Activities to develop creative thinking and the Torrance Tests of Creative Thinking Figural Form A. This study was Experiment Research and the research design was the one group pretest – posttest design method. The data were analyzed by using the t – test for dependent samples.

The results of this research show that:

1. The creative thinking abilities of the students in Prathom Suksa III using of Thai Children's Play Activities to develop creative thinking after the experiment were higher than before the experiment with the .01 of significance.

2. The Originality, the Fluency, the Flexibility, and the Elaboration scores of the students in Prathom Suksa III using of Thai Children's Play Activities after the experiment were higher than before the experiment with the .01 of significance.

In further detail, this research find that:

The using of Thai Children's Play Activities to develop creative thinking is the program of activities to develop creative thinking according to the conceptual theory of creativity of Guilford and Torrance. The students have done activities through the process of Thai Children's Play and create artworks; the creative thinking abilities of the students in Prathom Suksa III were improved. Furthermore, the Thai Children's Play that is the valuable culture; is the one that the students are familiar with; there are movements, happiness, and enjoyment. It helps develop learning independently and on

their own; the chance has been opened for students to try, to practice thinking, to solve problems, and to act; these are to promote the creative of the students.

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณา และการให้คำแนะนำอย่างดียิ่งจาก
หลายท่าน ซึ่งผู้วิจัยขอโน้มกราบพระคุณเป็นอย่างสูง และขอบันทึกไว้ดังนี้

1. ผศ.อำนาจ เย็นสบาย อาจารย์ทัศนาก ทอภักดี ประธานและกรรมการควบคุม
ปริญญานิพนธ์

2. รศ.ดร.อารี พันธมณี รศ.ลลิตพรรณ ทองงาม และอาจารย์ศิริรัตน์ ภูสกลเจริญศักดิ์
คณะผู้เชี่ยวชาญที่กรุณาตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และให้คำแนะนำที่ดียิ่งในการวิจัย
ครั้งนี้

3. ผู้อำนวยการ คณะครู และนักเรียนโรงเรียนสวัสดิศึกษา ที่กรุณาให้ความร่วมมือ และ
อำนวยความสะดวกในการทดลองใช้เครื่องมือในการวิจัย

4. บิดา มารดา และกัลยาณมิตรทุกท่านที่มีส่วนในการสนับสนุน และเป็นกำลังใจ
อย่างดียิ่งให้งานวิจัยครั้งนี้สำเร็จตามความมุ่งหมาย

และขอขอบพระคุณผู้ที่มีพระคุณอีกหลายท่านที่ได้กล่าวนามมาในที่นี้ ซึ่งมีส่วนช่วย
ให้การทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

คุณค่าอันพึงมีจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณ บิดา
มารดา ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้เมตตา อบรมสั่งสอน ให้ความอนุเคราะห์แก่ผู้วิจัย
โดยเสมอมา

ณัฐธัญ พัฒนศรี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตในการศึกษาค้นคว้า.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
กรอบความคิดในการศึกษาค้นคว้า.....	6
สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ.....	8
ความหมายของกิจกรรมศิลปะ.....	8
ความสำคัญและประโยชน์ของการจัดกิจกรรมศิลปะ.....	9
รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะ.....	11
เอกสารเกี่ยวกับการเล่นและการละเล่นของเด็กไทย.....	15
ความสำคัญของการเล่น.....	15
ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น.....	16
พัฒนาการและการเล่นของเด็กวัยประถมวัย.....	19
ความหมายของการละเล่นของเด็กไทย.....	20
ประวัติความเป็นมาของการละเล่นของเด็กไทย.....	21
ประเภทของการเล่นและการละเล่นของเด็กไทย.....	23
ประโยชน์ของการเล่นและการละเล่นของเด็กไทย.....	25
การใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	28
เอกสารเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์.....	31
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	31
องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	32
ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์.....	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์.....	36
กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์.....	39
พัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์.....	41
การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	43
อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์.....	46
เอกสารเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ.....	48
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	49
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	49
เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง.....	49
วิธีดำเนินการทดลอง.....	53
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	55
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	55
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	91
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	91
5 สรุปผล อภิปรายและข้อเสนอแนะ.....	93
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	93
สมมติฐานของการวิจัย.....	93
ขอบเขตของการวิจัย.....	93
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	94
สรุปผลการวิจัย.....	95
อภิปรายผล.....	95
ข้อเสนอแนะ.....	103

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	105
ภาคผนวก.....	112
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	130

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One -Group Pretest – Posttest Design.....	53
2 การจัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละสัปดาห์.....	54
3 โปรแกรมกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	57
4 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง.....	92
5 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทำการทดลอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 ที่ได้รับการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	121
6 เปรียบเทียบผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์.....	123
7 แบบประเมินผลการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์...	126

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กิจกรรมการการละเล่นเป่ากบ.....	69
2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สร้างผลงานศิลปะจากการละเล่นเป่ากบ.....	69
3 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นเป่ากบ.....	70
4 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นเป่ากบ.....	71
5 กิจกรรมการละเล่นดิน น้ำ อากาศ.....	73
6 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สร้างผลงานศิลปะจากการละเล่นดิน น้ำ อากาศ.....	73
7 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นดิน น้ำ อากาศ.....	74
8 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นดิน น้ำ อากาศ.....	75
9 กิจกรรมการละเล่นน้ำก้านกล้วย.....	76
10 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นน้ำก้านกล้วย.....	77
11 กิจกรรมการละเล่นทายของ.....	79
12 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นทายของ.....	80
13 กิจกรรมการละเล่นโพงพาง.....	81
14 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นโพงพาง.....	82
15 การละเล่นขี่ม้าส่งเมือง.....	84
16 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นขี่ม้าส่งเมือง.....	85
17 กิจกรรมการละเล่นงูกินหาง.....	86
18 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นงูกินหาง.....	87
19 กิจกรรมการละเล่นต่อหางหมู.....	88
20 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นต่อหางหมู.....	89

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า ไม่ว่าจะเป็นความเจริญในด้านใดก็ตาม สิ่งสำคัญที่จะต้องดำเนินการก่อนเป็นอันดับแรกก็คือ การพัฒนาคุณภาพของมนุษย์ซึ่งถือว่าเป็นทรัพยากรที่มีค่าที่สุดที่จะเป็นกำลังของประเทศ ในอันที่จะช่วยพัฒนาการด้านอื่น ๆ ต่อไป

มนุษย์เป็นทรัพยากรที่สำคัญของชาติ การพัฒนาประเทศชาติจำเป็นต้องพัฒนามนุษย์ตั้งแต่เด็ก เพราะกระบวนการพัฒนาในวัยเด็กนั้นจะเป็นพื้นฐานอันมั่นคงสำหรับความสำเร็จในวัยผู้ใหญ่ ดังนั้นหากจะพัฒนาประเทศชาติควรพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ให้สมบูรณ์ตามศักยภาพ

ความคิดสร้างสรรค์ นับเป็นความสำคัญอย่างหนึ่งในการพัฒนามนุษย์ ซึ่งจะนำไปสู่การแสดงออกทางความคิดใหม่ ๆ และการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นปัจจัยจำเป็นอย่างยิ่งในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ

กิลฟอร์ด (กรมวิชาการ.2535 : 2 ; อ้างอิงจาก Guilford. 1959) กล่าวว่า "...ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมอง เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทางหรือแบบอเนกนัยและความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วยความคิดคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่นและความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะ คนที่มีลักษณะดังกล่าวจะต้องเป็นคนกล้าคิดไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์และมีอิสระในการคิดด้วย..."

ทอเรนซ์ (กรมวิชาการ. 2535 : 2 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1972) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า "...ความคิดสร้างสรรค์เป็นการรวบรวมประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมาเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ ๆ หรือผลผลิตใหม่ ๆ..."

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย (Divergent Thinking) อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วยการคิดดัดแปลงปรุง แต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้ มิใช่เพียงแต่การคิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็นเหตุผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับการพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการประยุกต์ จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น (อารี พันธุ์ณี . 2537 : 9)

กล่าวได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถมองเห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมเพิ่มเติมด้วยประสบการณ์ใหม่ ก่อให้เกิดความคิดใหม่ต่อเนื่องกันไป เป็นความคิดที่หลากหลายคิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม เป็นความคิดที่มีประโยชน์และมีคุณค่าต่อตนเองและสังคม ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหา และปรับประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ ต่าง ๆ ได้ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่จำเป็นต้องเป็นการค้นคว้าประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือสร้างทฤษฎีใหม่เสมอไป อาจเป็นการแสดงออกของตนเอง หรือการคิดพัฒนาวิธีการทำงานของตนเองอย่างสร้างสรรค์

ดังนั้นการมีความคิดสร้างสรรค์ในตัวบุคคลจึงเป็นสิ่งที่สำคัญและมีคุณค่ามาก เป็นเป้าหมายสำคัญที่สุดที่จะต้องให้ความสนใจและให้การสนับสนุนเป็นพิเศษ ดังนั้นในการจัดการศึกษาเพื่อพัฒนามนุษย์ให้เกิดคุณภาพนั้น ความคิดสร้างสรรค์เป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของการเรียนการสอนในทุกระดับ

ทอร์เรนซ์ (Torrance.1965) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน ฝึกฝนและฝึกปฏิบัติที่ถูกวิธี และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กตั้งแต่เยาว์วัย อาร์ริงสันท์ (2532 : 39) ได้ศึกษาลักษณะพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์พบว่า ในวัยเด็กจะมีการพัฒนาสูงกว่าผู้ใหญ่ เด็กจะมีความคล่องตัว กล้าคิด กล้าเสี่ยง และกล้าแสดงออกอย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับหน่วยศึกษานินเทสท์ กรมการฝึกหัดครู (2521 : 21) ที่ทำการวิจัยเพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์จะพัฒนาสูงขึ้นอย่างชัดเจน เมื่อเด็กเรียนอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และนงเยาว์ เข้มเล็ก (2539 : 3) ที่กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่ระดับประถมศึกษามีความสำคัญโดยเฉพาะกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งสามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมภายในโรงเรียน วิธีการสอน และกฎระเบียบของโรงเรียนได้เป็นอย่างดี เป็นวัยที่กำลังต้องการแสดงออกทางความคิดทักษะ ชอบสำรวจค้นคว้าด้วยตนเอง

อารี พันธุ์ณี (2537 : 125 - 181) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทั้งความคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะและนำไปสู่การเรียนรู้ อ่าน เขียนอย่างสร้างสรรค์ต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับ โกศล ภูลอย (2532 : 5) ที่กล่าวถึง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ว่าสามารถเกิดขึ้นได้จากการสร้างสรรคงานศิลปะ เพราะมีลักษณะที่เน้นการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ โดยต้องจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับวุฒิภาวะของเด็ก

ดังนั้นการนำกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะเข้ามาจัดให้เด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ปฏิบัติจริง ซึ่งมีลักษณะที่เสริมสร้างให้เด็กเกิดการเรียนรู้ การแสวงหา

การค้นคว้า ทดลอง การมีเสรีภาพ ความยืดหยุ่นและการเข้าใจปัญหา อันจะส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

โดยธรรมชาติแล้วเด็กชั้นประถมศึกษาชอบเล่น ซึ่งพฤติกรรมการเล่นและการเรียนของเด็กเป็นสิ่งที่แยกออกจากกันโดยเด็ดขาดได้ยาก การที่เด็กถูกบังคับให้เรียนแต่เพียงอย่างเดียวอาจทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ ไม่เต็มใจที่จะเรียน ซึ่งเป็นการฝืนธรรมชาติของเด็ก ดังนั้นครูต้องอาศัยธรรมชาติในการชอบเล่นเป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 10) ได้กล่าวถึง การเล่นซึ่งมีความสำคัญกับเด็กมาก ไม่เพียงแต่สร้างความสนุกเพลิดเพลินให้กับเด็กเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นเป็นการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น ถ้าครูจัดเตรียมการเล่นอย่างมีจุดประสงค์ และพร้อมที่จะให้การเล่นเป็นการเรียนรู้ที่สนุก การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกตได้มีโอกาสทดลอง สร้างสรรค์แก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง นอกจากนั้น หรรษานิธิเชียร (2535 : 85-86) กล่าวว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้ การรู้จักดัดแปลง คิดยืดหยุ่น เช่นการนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปั่นเล่นบนก้อนหินแทนการเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ม้าก้านกล้วยสมมติเป็นม้า การเล่นจะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อาจทำได้หลายวิธี การเล่นเป็นวิธีหนึ่งที่ใช้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เหมาะกับธรรมชาติ และความสนใจของวัยเด็ก (Breckenridge, Marian E; & Lee E. Vincent. 1955 : 218)

การละเล่นของเด็กไทย เป็นการละเล่นรูปแบบหนึ่งซึ่งแสดงเอกลักษณ์ความเป็นไทย เป็นการละเล่นที่สนุกสนานไม่มีกติกาซับซ้อน เล่นง่ายมีคุณค่าส่งเสริมทางด้านวัฒนธรรม สังคม และภาษา และการละเล่นของเด็กไทย ยังช่วยส่งเสริม พัฒนาการของเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ (นพคุณ บุญมาพิลา. 2540 : 3) ซึ่งสอดคล้องกับ ชัย เรื่องศิลป์ (2538 : คำนำ) ที่กล่าวว่า การละเล่นของเด็กไทยเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กอย่างหนึ่งที่มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีคุณค่าแก่การส่งเสริมให้เด็กเล่นเพราะสามารถช่วยพัฒนาเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการฝึกความพร้อมของเด็กด้วย อีกทั้ง ฝะอบ ไปชะกะษะ และคณะ ได้กล่าวว่า การละเล่นของเด็กไทยเป็นการละเล่นที่ง่าย เด็กมีอิสระในการเล่นอย่างสนุกสนาน เป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่จะคิดการละเล่น และกติการ่วมกันอย่างเหมาะสม (ฝะอบ ไปชะกะษะ; และคณะ. 2522 : 19)

หลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของช่วงชั้นที่ 1 (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3) ได้ให้ความสำคัญในแนวทางการจัดการเรียนรู้ต้องสนองตอบต่อความสนใจของผู้เรียน เน้นความรู้ตาม

สภาพจริง มีความสนุกสนาน ได้ปฏิบัติจริง (กระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 22) และยังกำหนดให้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เทคนิค การทำงาน ตลอดจนเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ทำให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริม สนับสนุนให้คิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ดัดแปลงจินตนาการ สุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทย (กระทรวงศึกษาธิการ. 2544 : 2)

ดังนั้นการเล่นของเด็กไทยจึงเป็นกิจกรรมที่สามารถนำมาใช้ในการเรียนรู้ศิลปะได้เป็นอย่างดี ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการแสดงออกทางความคิด การทดลอง และการแก้ปัญหา ส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมอันดีงามของชาติไทยเราอีกทางหนึ่ง

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้สร้างกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเป็นสื่อให้เด็กได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ได้นำวิธีการสังเคราะห์จากแนวคิด ทฤษฎี ผลงานวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ กิลฟอร์ด และอารี รังสินันท์ เป็นพื้นฐานความคิดในการสร้างกิจกรรม โดยผู้วิจัยต้องการศึกษาว่า การจัดกิจกรรมใช้การเล่นเด็กไทยในการสร้างผลงานศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สูงขึ้นหรือไม่

ความมุ่งหมายในการวิจัย

เพื่อศึกษาการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ความสำคัญของการวิจัย

1. เป็นแนวทางในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เป็นแนวทางของการพัฒนารูปแบบกิจกรรมโดยใช้การเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวัสดิวิทยา สังกัดกรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 3 ห้องเรียน รวม 90 คน

2.กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวัสดิวิทยา สังกัด กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

3. ตัวแปร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ครั้งนี้

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย หมายถึง การเล่นต่าง ๆ ของเด็กไทยภาคกลาง ที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน ๆ มีทั้งการเล่นคนเดียวและหลายคน เล่นทั้งในร่มและกลางแจ้ง มีทั้งบั้งพ้องและไม่มีบั้งพ้อง การเล่นใช้วัสดุหาง่ายในท้องถิ่น ส่วนกฎกติกาในการเล่นมีความยืดหยุ่น หรือไม่แน่นอนตายตัว ผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนกฎกติกาได้ตามสถานการณ์ สภาพแวดล้อมขณะเล่นตามท้องถิ่นนั้น ๆ สำหรับการวิจัยครั้งนี้จะนำการเล่นของเด็กไทยมาจัดกิจกรรมทางศิลปะ ทั้งหมด 8 การละเล่น ได้แก่ การละเล่นเป่ากบ ดินน้ำมัน อากาศ ม้าก้านกล้วย ทายของ โพงพาง ซี่ม้าส่งเมือง ภูกินหาง ต่อหางหมู ซึ่งในการเล่น หรือเล่นเสร็จแล้วมีการสร้างผลงานศิลปะด้วย โดยมีขั้นตอนกิจกรรม ดังนี้

1. ขั้นนำ : ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของการละเล่น และประสบการณ์ในการเล่นของนักเรียน

2. ขั้นดำเนินกิจกรรม : มีดังนี้

2.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนลองเล่น

2.2 ครูและนักเรียนพูดคุยเกี่ยวกับการสร้างผลงานศิลปะจากการเล่น

2.3 นักเรียนสร้างผลงานศิลปะจากการเล่น

3. ขั้นสรุป : นักเรียนและครูร่วมกันสรุปการสร้างผลงานศิลปะ และร่วมกันอภิปรายผลงานเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

4. นำผลงานของนักเรียนติดแสดงที่ป้ายนิเทศ

2. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถมองเห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมเพิ่มเติมด้วยประสบการณ์ใหม่ ก่อให้เกิดความคิดใหม่ต่อเนื่องกันไป เป็นความคิดที่หลากหลายคิดได้กว้างไกลหลายแง่หลายมุม เป็นความคิดที่มีประโยชน์และมีคุณค่าต่อตนเองและสังคม อันจะสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหา และปรับประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่จำเป็นต้องเป็นการค้นคว้าประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือสร้าง

ทฤษฎีใหม่เสมอไป อาจเป็นการแสดงออกของตนเอง หรือการคิดพัฒนาวิธีการทำงานของตนเองอย่างสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

1.1 ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่คิดสิ่งที่แปลกใหม่แตกต่างจากความคิดง่าย ๆ ธรรมดา ๆ และแตกต่างจากคนอื่น ๆ

1.2 ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดได้อย่างรวดเร็ว และมีปริมาณ แตกต่างออกไปโดยไม่ซ้ำกัน ในเวลาที่จำกัด

1.3 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบให้ได้หลายประเภท หลายชนิด ไม่ซ้ำอยู่กับรูปแบบเดียว คิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายประเภทได้

1.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าววัดด้วย แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ก. (The Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A) ของทอร์เรนซ์ ซึ่ง อารี รังสินนท์ ได้นำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทยไว้เมื่อปี พ.ศ. 2521 (กรมการฝึกหัดครู. 2522 : 11)

3. **นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3** หมายถึง นักเรียนหญิง ชาย ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนสวัสดีวิทยา สังกัดกรุงเทพมหานคร

กรอบความคิดในการวิจัย



สมมติฐานของการวิจัย

การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎีและเอกสาร งานวิจัยต่าง ๆ โดยเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวกับกิจกรรมศิลปะ
 - 1.1 ความหมายของกิจกรรมศิลปะ
 - 1.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการจัดกิจกรรมศิลปะ
 - 1.3 รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะ
2. เอกสารเกี่ยวกับการเล่นและการละเล่นของเด็กไทย
 - 2.1 ความสำคัญของการเล่น
 - 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น
 - 2.3 พัฒนาการและการเล่นของเด็กวัยประถมวัย
 - 2.4 ความหมายของการละเล่นของเด็กไทย
 - 2.5 ประวัติความเป็นมาของการละเล่นของเด็กไทย
 - 2.6 ประเภทของการเล่นและการละเล่นของเด็กไทย
 - 2.7 ประโยชน์ของการเล่นและการละเล่นของเด็กไทย
 - 2.8 การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
3. เอกสารเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.3 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.4 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
 - 3.5 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.6 พัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.7 การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
 - 3.8 อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์
4. เอกสารเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ

1.1 ความหมายของกิจกรรมศิลปะ

ศิลปะ คือ การรับรู้ทางการเห็น หมายถึง ผลงานทางศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อสนองความรู้สึกทางจิตสัมผัส และศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์ทำขึ้น (Art is Manmade) และถ้าจะเขียนเป็นโครงสร้างของศิลปะก็อาจจะเขียนได้ดังนี้



แสดงให้เห็นว่ามนุษย์ได้รับแรงดลใจจากธรรมชาติ แวดล้อม มนุษย์จึงนำเอาวัสดุมาถ่ายทอดธรรมชาตินั้น ๆ ตามปริมาณของแรงดลใจสิ่งนั้น (อารี สุทธิพันธ์. 2528 : 20 - 21)

วิรุณ ตั้งเจริญ (2532 : 311) ได้กล่าวว่า ศิลปะเด็ก คือศิลปะที่เด็กแสดงออกตามสภาพความสนใจ การรับรู้ และความพร้อมของเด็กแต่ละคน โดยที่การแสดงออกนั้น จะแสดงออกด้วยอาการอย่างใดอย่างหนึ่งผ่านวัสดุที่เหมาะสม และปรากฏเป็นผลงานศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยสายตา หรือที่เรียกว่า ทัศนศิลป์ (Visual Art) เช่น ภาพเขียน รูปปั้น แกะสลัก ภาพพิมพ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นต้น

กิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมเกี่ยวกับงานศิลปศึกษาต่าง ๆ ได้แก่ การวาดภาพระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ การพับ ตัด ฉีก ปะ และประดิษฐ์ เศษวัสดุ ฯลฯ ที่มุ่งพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ การรับรู้เกี่ยวกับความงามและส่งเสริมกระตุ้นให้เด็กแต่ละคนได้แสดงออกตามความรู้สึกและความสามารถของตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2536 : 13) ซึ่งสอดคล้องกับมานพ ธนอมศรี (2526 : 1) กล่าวว่า “การนำเอาศิลปะมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด เป็นการฝึกฝนการทำงานของสมองให้แก่ผู้เรียนโดยมุ่งที่จะเป็นสิ่งที่เสริมสร้างให้เป็นคนที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพในการคิด เป็นผลดีต่อไปในการศึกษาวิชาอื่น ๆ นักเรียนมีโอกาสได้ติดตามแก้ไขปัญหา และการสร้างสรรค์โลกแห่งจินตนาการอันเป็นความก้าวหน้าทางสมอง” และ จันทวรรณ เทวรักษ์ (2526 : 14) กล่าวว่า กิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ค้นพบสิ่งใหม่หรือทำของเก่าให้ดีขึ้น หรืออีกความหมายหนึ่งเป็นการคิดกว้างขวางแบบอนैनกนัยที่ช่วยให้สามารถประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ได้รวมถึงความสามารถในการแก้ปัญหาได้สำเร็จ

ดังนั้น กิจกรรมศิลปะ หมายถึง กิจกรรมสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ การวาดภาพ การปั้น การพิมพ์ ฉีกปะ ตัดปะกระดาษ การประดิษฐ์เศษวัสดุ ฯลฯ มุ่งกระตุ้นให้เด็กคิดจินตนาการ ตลอดจนการฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถแสดง

ออกเป็นผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ – จิตใจ สังคม และสติปัญญา

1.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการจัดกิจกรรมศิลปะ

กิจกรรมทางศิลปะ มีความสำคัญและให้ประโยชน์แก่เด็กเป็นอย่างมาก มีผู้กล่าวไว้ดังนี้

ปิยะชาติ แสงอรุณ (2526 : 49 - 52) ได้กล่าวว่า

กิจกรรมการวาดภาพเป็นกิจกรรมทางศิลปะที่จัดให้แก่เด็กในลักษณะเชิงของเล่นเด็กจะมีความสนใจสนุกสนานเพลิดเพลินเกิดความรู้สึกเหมือนได้เล่นของเล่นขณะเดียวกันเด็กจะเกิดการพัฒนาในด้านการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือกับความคิดเห็นจะสามารถแสดงออกถึงการรู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหา รู้จักค้นคว้าและทดลอง รู้จักใช้เหตุผล รู้จักสร้างสื่อที่ตนเข้าใจจากจินตนาการของตนเอง นอกจากนี้ยังเป็นกระบวนการสร้างความสุนทรีย์ให้เกิดขึ้นในจิตใจ ความรู้สึกของเด็กอันเป็นพื้นฐานที่สำคัญในการพัฒนาสติปัญญาและความเจริญเติบโตของเด็กต่อไป

อุบล ตูจินดา (2532 : 19 - 22) ได้กล่าวถึง คุณค่าของศิลปะที่ช่วยส่งเสริมความพึงพอใจ ความเจริญงอกงามและพัฒนาการด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย กิจกรรมทางศิลปะ ช่วยพัฒนาการทางการเคลื่อนไหว การเติบโต การออกกำลังกาย การฝึกหัดใช้มือ แขน ขากล้ามเนื้อ ความสัมพันธ์ของมือกับประสาทตา ความคิดการรับรู้และระบบการสั่งงานของสมอง

2. พัฒนาการด้านอารมณ์ ขณะเด็กเจริญเติบโต สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ และประสบการณ์ที่ผ่านมามีพื้นฐานของประสบการณ์ใหญ่ การรับรู้เป็นอย่างต่อเนื่อง การเรียนรู้ที่เด็กมีความพอใจ ความสนใจอยากรู้ อยากเห็น การทำงานศิลปะเด็กได้แสดงออกอย่างเสรี เพลิดเพลิน สนุกสนาน และภาคภูมิใจ ซึ่งจะช่วยพัฒนาอารมณ์ เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง มีความพึงพอใจ มีอารมณ์แจ่มใส เบิกบาน ชาบซึ่งในความงามของสิ่งต่าง ๆ เช่น สีของดวงอาทิตย์ ท้องฟ้า ดอกไม้ ใบไม้ ต้นไม้ รูปร่างของสิ่งต่าง ๆ รอบตัวที่มีอยู่ทุกเวลา ทุกสถานที่ การใช้กิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้เด็กได้สังเกตมีความสามารถในการมองเห็นความงามเหล่านี้ได้ เด็กก็จะเกิดอารมณ์ชื่นชม รู้คุณค่า รู้สึกเป็นสุข

3. พัฒนาการทางสังคม ศิลปะเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างความรู้สึกร่วมกัน เพราะศิลปะเป็นการสื่อสารอย่างหนึ่ง ระหว่างผู้สร้างผลงานศิลปะด้วยกัน และระหว่างผลงานทางศิลปะกับผู้ชมผลงานศิลปะยังช่วยสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างเพื่อนในห้องเรียน ระหว่างครูกับนักเรียน กิจกรรมแสดงออกทางศิลปะส่วนใหญ่ จึงเน้นสาระที่เกี่ยวข้องกับสังคม และสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว เพราะในการรับรู้แต่ละครั้งอวัยวะรับรู้สัมผัสหลายอย่างจะทำงานร่วมกันคือ แทนที่จะรับรู้

รายละเอียด เรามักจะรับรู้ส่วนรวมได้มากกว่า นอกจากนี้ มนุษย์ยังรับรู้ทางด้านคุณค่า และการวิเคราะห์ควบคู่กันไปด้วย

4. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือ เครื่องสะท้อนที่แสดงให้เห็นความสามารถของบุคคล ที่ใช้ความคิดอย่างมีเหตุผล ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ที่สามารถแก้ไขปัญหาได้ การที่เด็กแสดงออกทางศิลปะในแต่ละวัย แต่ละบุคคล และแต่ละช่วงแตกต่างกัน ย่อมแสดงถึงความแตกต่างทางด้านสติปัญญาด้วย ข้อแตกต่างนั้นอาจจะปรากฏในแง่รายละเอียด รูปทรง การออกแบบ สี ความคิด หรือ จินตนาการ กิจกรรมทางศิลปะมีขอบเขตกว้างขวาง เด็กจึงมีโอกาสได้ทดลองและค้นหาความสามารถของตนเองว่าความถนัดมีความสามารถในการทำอะไรบ้าง ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้มีการสำรวจ ทดลองสร้างสรรค์กับวัสดุนานาชนิด จะเป็นการเพิ่มประสบการณ์ใหม่ ทำให้มีความคิดริเริ่ม มีเหตุผล มีสนิยมอันดีมีเป็นตัวของตัวเอง มีสติปัญญากว้างขวางยิ่งขึ้น

5. พัฒนาการทางด้านความรู้ การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่คนได้รับรู้โดยอาศัยประสาทสัมผัสมีความตั้งใจ ความต้องการการรับรู้ของมนุษย์ มักจะมีลักษณะการจัดสิ่งรับรู้เป็นส่วนรวมหรือเป็นหมวดหมู่

วิรุณ ตั้งเจริญ (2526 : 63 - 68) ได้อธิบายว่า ศิลปะช่วยให้เกิดพัฒนาการด้านอื่น ๆ สรุปได้ดังนี้

1. ศิลปะพัฒนาพฤติกรรมในการทำงาน เด็กจะเกิดความความคล่องตัวในการคิดและแสดงออก ความชำนาญในการสร้างสรรค์หรือสมรรถภาพในการแสดงออกนี้เป็นสิ่งที่ท้าทายให้เกิดความกระหายในการทำงานศิลปะอีกต่อไป

2. ศิลปะพัฒนาบุคลิกภาพ การเรียนโดยการลงมือปฏิบัติทำให้เกิดความเคยชิน ซึ่งจะ เป็นกระบวนการต่อเนื่อง ทำให้เด็กรักการทำงานและขยันหมั่นเพียร

3. ศิลปะพัฒนาพลังของการแสดงออกทางด้านอารมณ์และความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ และการสร้างสรรค์

4. ศิลปะพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง ผลสำเร็จของการทำงานศิลปะ ทำให้เกิดความภาคภูมิใจ เมื่อบุคคลได้พบกับความสำเร็จอยู่เสมอ ทำให้บุคคลเกิดความมั่นใจในการทำงานของตนมากขึ้น

5. ศิลปะพัฒนาให้คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น การสร้างสรรค์จึงเป็นการลองผิดลองถูก และแก้ปัญหาอยู่ตลอดเวลาจนกว่างานจะเสร็จ

6. ศิลปะพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมที่เอื้อเพื่อเผื่อแผ่กัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นปรึกษาหารือและหาข้อสรุปร่วมกัน

นอกจากนี้วิรุณ ตั้งเจริญ (2525 : 230) ยังกล่าวว่า “การจัดกิจกรรมศิลปะศึกษาเป็นวิถีทางที่จะสะท้อนผลไปสู่การพัฒนาลักษณะนิสัย เพื่อเป็นพลังในการเรียนรู้ และการดำรงชีวิตในสังคม โดยเน้นลักษณะนิสัยที่ทำเป็น คิดเป็น แก้ปัญหาเป็น”

จากความสำคัญดังกล่าว สรุปได้ว่า กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่ายิ่งต่อเด็ก ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออกแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม มีจิตใจที่อ่อนโยน รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น มีความรับผิดชอบแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมศิลปะสามารถพัฒนา เด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา การส่งเสริมให้ได้ผลดีนั้นเด็กต้องได้รับความอิสระริเริ่มด้วยตนเอง ได้รับการกระตุ้นส่งเสริมสนับสนุน มีกำลังใจการคิดสร้างสรรค์ต่อไป

1.3 รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะ

มีผู้กล่าวถึงการจัดรูปแบบกิจกรรมศิลปะเด็กไว้ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2536 : 13 - 14) กล่าวถึง กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่ควรจัด มีดังนี้

1. การวาดภาพและระบายสี
 - 1.1 การวาดภาพด้วยสีเทียนหรือสีไม้
 - 1.2 การวาดภาพด้วยสีน้ำ เช่น พู่กัน ฟองน้ำ
 - 1.3 การละเลงสีด้วยนิ้วมือ
2. การเล่นกับสีน้ำ
 - 2.1 การเป่าสี
 - 2.2 การหยดสี
 - 2.3 การเทสี
3. การพิมพ์ภาพ
 - 3.1 การพิมพ์ภาพด้วยส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย
 - 3.2 การพิมพ์ภาพด้วยวัสดุ พืช ผัก ต่าง ๆ
4. การปั้น เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน แป้งโด ฯลฯ
5. การพับ ฉีก ตัด ปะ
 - 5.1 การพับอย่างง่าย
 - 5.2 การฉีกปะ
 - 5.3 การตัดปะ
6. การประดิษฐ์
 - 6.1 ประดิษฐ์เศษวัสดุต่าง ๆ
 - 6.2 การร้อย เช่น ลูกปัด หลอดกาแฟ หลอดด้าย ฯลฯ
 - 6.3 การสาน เช่น กระดาษ ใบตอง ใบมะพร้าว ฯลฯ

เกศินี นิสสัยเจริญ (2527 : 5 - 6) ได้กล่าวถึง กิจกรรมศิลปะของเด็ก ได้แก่

1. **กิจกรรมการวาดภาพระบายสี** เป็นกิจกรรมการสร้างภาพทางจิตรกรรม (การวาดภาพ) หรือภาพ 2 มิติ ที่เด็กเขียนลงไปด้วยความรู้สึกในตัวเอง ให้เป็นสัญลักษณ์แบบลวดลาย จังหวะ และสีต่าง ๆ แทนการใช้คำพูด อันได้แก่

- 1.1 การวาดภาพด้วย สีน้ำ พู่กัน
- 1.2 การวาดรูประบายสีด้วยสีเทียน (Crayon) และดินสอสี
- 1.3 การเล่นกับสีแบบต่าง ๆ

จุดมุ่งหมายของกิจกรรม

- 1) เพื่อช่วยพัฒนาการทำงานของประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อ
- 2) เพื่อส่งเสริมให้เด็กรู้จักการทำงานด้วยมือการใช้นิ้วมือ
- 3) ส่งเสริมให้เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อเล็กและกล้ามเนื้อใหญ่
- 4) ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึกและผ่อนคลายอารมณ์ของเด็ก
- 5) ช่วยกระตุ้นการแสดงออกและความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ
- 6) ส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออกอย่างเชื่อมั่นในตนเอง

ตัวอย่างกิจกรรม ได้แก่

- 1) วาดรูปและระบายสีตามใจชอบ
- 2) วาดภาพจากการฟังนิทาน
- 3) วาดภาพจากประสบการณ์
- 4) วาดภาพจากเสียงเพลง
- 5) วาดภาพจากจินตนาการ
- 6) ระบายสีที่กำหนดให้
- 7) วาดภาพด้วยนิ้วมือ
- 8) การวาดภาพต่อเติมจากสิ่งที่เราที่กำหนดให้หรือการวาดภาพต่อเติมจากส่วนที่ไม่

สมบูรณ์ภาพให้จากสิ่งเร้าเช่นให้ภาพวงกลม สามเหลี่ยม และให้เด็กใช้จินตนาการติดต่อให้เป็นรูปอะไรก็ได้

การเล่นกับสีแบบต่าง ๆ ดังนี้

- 1) การทาบสี
- 2) การเป่าสี
- 3) การละเลงสีด้วยนิ้วมือ

2. **กิจกรรมฉีก ปะ และตัดกระดาษ** เป็นกิจกรรมที่ใช้กระดาษต่าง ๆ มาฉีกตัด และนำมาติด บนกระดาษทำให้เป็นภาพ กระดาษที่ใช้ไม่ควรแข็งหรือเหนียวเกินไป ได้แก่กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษวารสาร กระดาษห่อของขวัญ กระดาษสีมัน ฯลฯ

จุดมุ่งหมายของกิจกรรม

- 1) สร้างและพัฒนากล้ามเนื้อกล้ามเนื้อมือในการบังคับเวลาตัดหรือฉีก

- 2) สร้างความสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
- 3) เพื่อพัฒนาการใช้กรรไกร (ปลายมน) และควบคุมทิศทางการฉีกกระดาษ

ตัวอย่างกิจกรรม ได้แก่

- 1) ฉีกกระดาษเป็นชิ้น ๆ ติดซ้อนเรียงกัน
- 2) ฉีกกระดาษเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม ฯลฯ
- 3) ตัดกระดาษลงบนรูปที่ตัดไว้แล้วให้เด็กฉีกกระดาษส่วนเกินออก
- 4) ฉีกกระดาษเป็นรูปเรขาคณิต เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม ฯลฯ
- 5) แปะกระดาษที่ฉีกเป็นรูปเรขาคณิตลงบนกระดาษอีกแผ่นให้เป็นรูปต่าง ๆ
- 6) นำกระดาษรูปเรขาคณิตประกอบเป็นรูปตามคำสั่ง
- 7) ฉีกหรือตัดกระดาษอิสระเป็นรูปจินตนาการ ฯลฯ

3. **กิจกรรมการปั้น** เป็นกิจกรรมที่เด็กชอบมาก วัสดุที่ใช้ปั้น ได้แก่ ดินเหนียว ดินน้ำมัน แป้งโด การปั้นทำได้หลายวิธี เช่น

- 3.1 คลึงให้เป็นเส้นปั้นเป็นแผ่นปั้นเป็นก้อนกลมหรือเป็นสี่เหลี่ยม
- 3.2 ปั้นตามเรื่องราวหรือนิทานที่ครูเล่าหรือตามจินตนาการ
- 3.3 ให้ทดลองปั้นแบ่งทำขนมง่าย ๆ เช่น ขนมบัวลอย ขนมกรอบเค็ม ฯลฯ
- 3.4 ให้ปั้นตามใจชอบเป็นรูปสัตว์ คน หรือสิ่งของเครื่องใช้ การปั้นควรใช้วัสดุรองที่มี

พื้นผิวมัน เช่น พลาสติก โลหะ โฟเมกา เพื่อกันไม่ให้โต๊ะเปื้อน

4. **กิจกรรมการพิมพ์** ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี ดังนี้

- 4.1 ให้พิมพ์ภาพด้วยนิ้วมือ
- 4.2 ให้พิมพ์ภาพจากวัสดุธรรมชาติต่าง ๆ เช่น ก้านกล้วย ก้านบัว ใบไม้ ดอกไม้
- 4.3 ให้พิมพ์ภาพจากวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ เช่น ฝาขวด หลอดกาแฟ ปดลอกปากกา
- 4.4 ให้พิมพ์ภาพด้วยเศษเชือก หรือด้าย
- 4.5 ให้พิมพ์ภาพจากแม่พิมพ์
- 4.6 ให้พิมพ์ภาพด้วยตรายาง แล้วระบายสี
- 4.7 ให้เด็กใช้กระดาษวางซ้อนวัสดุที่มีลายนูนแล้วให้ใช้ดินสอสีดำหรือดินสอสีถั่ว จะได้

ภาพเหมือนแบบ

4. 8 ให้พิมพ์ภาพด้วยการขยี้กระดาษ

5. **กิจกรรมการตัดกระดาษ** คือ การสร้างผลงานศิลปะในลักษณะ 3 มิติ (งานประดิษฐ์) อย่างหนึ่ง โดยให้เด็กใช้กรรไกรตัดกระดาษ เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อมือ และฝึกความสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา

6. **กิจกรรมการพับกระดาษ** เป็นการประดิษฐ์กระดาษให้มีลักษณะเป็นภาพรวมมิติ อีกแบบหนึ่งที่ต้องอาศัยการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อตา มือ และนิ้วมือ พับกระดาษให้เป็นภาพสัญลักษณ์ ตามลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก ภายหลังการพับแล้วให้ นักเรียนแต่งเติมระบายสีให้สวยงาม

7. **กิจกรรมประดิษฐ์เศษวัสดุเป็นของเล่นและของใช้** เป็นการรวบรวมเศษวัสดุจาก กระดาษ เช่น กล่องกระดาษชนิดต่าง ๆ เศษกระดาษ กระดาษห่อของขวัญ กระดาษปกนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ฯลฯ ประดิษฐ์เป็นของเล่นต่าง ๆ ตามแบบอย่าง หรือตามความคิดอิสระ และใช้วัสดุอื่น ๆ ในการประกอบหรือ ตกแต่งเพิ่มเติม เพื่อให้งานสมบูรณ์ เช่น กาว กรรไกร เศษไหมพรม แท่งไม้ ใยศรึม หลอดกาแฟ ฯลฯ รวมถึงงานกระดาษเส้นที่ใช้กาวประกอบเป็นรูปร่างต่าง ๆ

อุบล ตูจินดา (2532 : 190 - 193) ได้กล่าวถึงตัวอย่างการจัดกิจกรรมการฝึกทักษะทาง ศิลปะไว้ดังนี้

1. การฝึกให้เด็กเห็นความงามของศิลปะ
 - ฝึกสังเกตลักษณะต่าง ๆ ของรูปทรง เส้น เงา สี และพื้นผิวของวัสดุต่าง ๆ
 - ให้สัมผัสและเล่นสิ่งต่าง ๆ ที่มีรูปทรงเหมือนกัน แตกต่างกัน และคล้ายคลึงกัน
 - ช่วยกันจัด มุมห้องให้สวยงามและจัดป้ายนิเทศในวันสำคัญต่าง ๆ
 - พาไปศึกษานอกสถานที่ แล้วกลับมาเขียนภาพตามที่ตนเห็นหรือประทับใจ
 - ให้มีโอกาสนำไปชมการแสดงผลงาน สิ่งประดิษฐ์ และงานศิลปะอื่น ๆ บ้าง
 - จัดแสดงผลงานและจัดนิทรรศการงานศิลปะ
2. การวาดภาพระบายสี
 - ให้ทำท้าวาดภาพระบายสีในอากาศ วาดในกระเบาะทราย บนกระดาษ กระดาน กระดาษสา กระดาษทราย กระดาษชอล์ก ตามใจชอบหรือตามคำสั่งครู
 - วาดภาพด้วยดินสอสี ดินสอดำ สีเทียน (ด้วยปลายหรือข้างสีเทียนและสีเทียนละลาย) ปากกา หมึกจีน พู่กัน สีน้ำ สีโปสเตอร์ สีน้ำมัน วาดภาพด้วยสีเทียนร่วมกับสีน้ำ หรือหมึกจีนแล้วเล่า เรื่องหรืออธิบายจากภาพที่เขียน
 - วาดภาพจากสีธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ ผลไม้ เปลือกไม้ สัตว์ ขมิ้น สีคราม
 - วาดภาพด้วยฟองน้ำ แปรงสีฟัน เชือก ผ้าขนสัตว์ นิ้วมือ ไม้ไผ่
3. การทดลองเกี่ยวกับสี
 - ให้ละเลงสีด้วยส่วนต่าง ๆ ของช่วงแขน เช่น ฝ่ามือ นิ้ว ท่อนแขน เล็บ กำปั้น อย่าง อิสระ หรือเป็นภาพที่ครูกำหนด
 - ใช้เทคนิคต่าง ๆ ด้วยสี เช่น หยด ประ เท เป่า สลัด พ่นสี
 - ให้ผสมสีหลาย ๆ สี แล้วสังเกตการผสมผสานของสี
 - ให้ใช้ต่างทาบทิม หรือสีย้อมผ้าโรยบนกระดาษเปียก
4. การพิมพ์
 - พิมพ์ภาพด้วยส่วนต่าง ๆ ของช่วงแขน เช่น ฝ่ามือ นิ้ว ข้อมือ เล็บ กำปั้นอย่างอิสระ หรือเป็นภาพ
 - พิมพ์ภาพด้วยวัสดุต่าง ๆ เช่น เชือก หิน ก้านกล้วย ส่วนต่าง ๆ ของพืช ฟองน้ำ กระดาษแข็ง ไม้ กระดาษขี้มู ดินสอ เศษวัสดุต่าง ๆ

- พิมพ์ภาพจากตรายางและระบายสี
- 5. การปั้น
 - ปั้นดินน้ำมัน ดินเหนียว หรือแป้งขนมปังแล้วเล่าเรื่องเกี่ยวกับสิ่งที่ปั้น
 - ปั้นเป็นรูปทรงต่าง ๆ แล้วนำมาต่อกัน
 - ปั้นตามเรื่องราวหรือปั้นตามนิทานที่ครูเล่าหรือเด็กแต่งเรื่องเอง
 - ปั้นตามใจชอบเป็นรูปคน สัตว์ ผลไม้ หรือสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ
- 6. งานกระดาษ
 - การฉีกหรือตัดกระดาษ แล้วปะลงบนกระดาษแผ่นหนึ่ง ให้เป็นภาพหรือเรื่องราวตามที่ครูกำหนดให้หรือตามความคิดคำนึงของเด็ก
 - การพับหรือม้วนกระดาษเป็นรูปทรงต่าง เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม ทรงกระบอก แล้วนำมาจัดหรือประดิษฐ์เป็นรูปทรงต่าง ๆ หรือนำมาทำเป็นรูปสัตว์ ดอกไม้
 - การต่อภาพด้วยกระดาษ
- 7. งานประดิษฐ์
 - การประดิษฐ์ของเล่นและของใช้ด้วยสิ่งต่าง ๆ เช่น เปลือกหอย ก้อนหิน ไม้ไผ่ ลูกปัด จุกขวด แผ่นพลาสติก เปลือกข้าวโพด ไม้ กระดาษ ไม้ไอศกรีม กะลามะพร้าว เศษผ้า ใบตอง ใบมะพร้าว ใบลาน
 - การร้อยดอกไม้ ลูกปัด หรือวัสดุต่าง ๆ ด้วยไม้ ก้านมะพร้าว กิ่ง ไม้ ลวด เชือก หรือด้าย การเก็บดอกไม้ ใบไม้มาทำเป็นแห้งแล้วนำมาประดิษฐ์เป็นภาพระบายสี
 - ให้เย็บหรือร้อยตามรอยปรูของรูปภาพ ผ้าเนื้อหยาบหรือกระสอบ

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก ควรคำนึงถึงตัวเด็กเป็นสำคัญ โดยจัดให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กในวัยนั้น ๆ มีการใช้เวลาที่เหมาะสม และควรให้เด็กได้ทดลองใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่หลากหลาย เพื่อเด็กได้แสดงออกทางจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ทางผลงานของตนได้เต็มที่

2. เอกสารเกี่ยวกับการเล่นและการละเล่นของเด็กไทย

2.1 ความสำคัญของการเล่น

การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้ การรู้จักดัดแปลง คิดยืดหยุ่น เช่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปั่นเล่นบนก้อนหินแทนการเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ไม้ก้านกล้วยสมมติเป็นม้า การเล่นจะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เด็กจะสร้างภาพพจน์ และเรื่องราวต่าง ๆ แม้แต่เรื่องในใจของตนเอง เด็กจะฝึกเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์เด็กจะศึกษาวิธีการใหม่ ๆ จากการเล่นวัสดุ สิ่งของ จะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญมากต่อชีวิตในวัยเด็ก การเล่นชนิดต่าง ๆ จะส่งผลให้เด็กมีความเจริญงอกงาม และพัฒนาการครบทุกด้าน (हरषा

นิลวิเชียร 2535 : 85 - 86) และสรวงธร นาวาผล กล่าวว่า การเล่นสำหรับเด็กมีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้ พัฒนาการของสมองเสริมสร้างความฉลาดพัฒนาสติปัญญา พัฒนาอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การเล่นช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยเด็กได้เรียนรู้ทักษะต่าง ๆ จากการเล่น เด็กได้เรียนรู้หลายอย่างจากการเล่น (สรวงธร นาวาผล. 2542 : 46) ซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการ (2540 : 5) คือการเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้สังเกตมีโอกาสดำเนินการทดลอง สร้างสรรค์คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยพัฒนาร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคม เป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อม กับธรรมชาติรอบตัว "การเล่น" เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก นอกจากนี้ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 10) ได้กล่าวถึง การเล่นซึ่งมีความสำคัญกับเด็กมาก ไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับเด็กเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นเป็นการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น ถ้าครูจัดเตรียมการเล่นอย่างมีจุดประสงค์ และพร้อมที่จะให้การการเล่นเป็นการเรียนรู้ที่สนุก การเล่นของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกตได้มีโอกาสดำเนินการทดลอง สร้างสรรค์แก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นมีอิทธิพล และมีผลต่อการเจริญเติบโตของเด็ก ช่วยพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา

สรุปได้ว่า การเล่นมีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็ก นอกจากทำให้เด็กเกิดความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว ทำให้เด็กได้มีโอกาสทดลอง คิดแก้ไขปัญหา ค้นพบด้วยตนเอง ซึ่งเป็นการเพิ่มพูนจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กด้วย

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

มิชเชล; และมาสัน (หรรษา นิลวิเชียร. 2535 : 65 -71 ; อ้างอิงจาก Mitchell; & Mason, 1948) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็น 4 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีคลาสสิก (Classical Theories)
2. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic)
3. ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive – Development Theories)
4. ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม (Ecological Theories)

ทฤษฎีคลาสสิก ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับสาเหตุและผลของการเล่นประกอบด้วยทฤษฎีต่าง ๆ

ดังนี้

1. ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (The Surplus Energy Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่าโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นและสะสมพลังงานไว้ในตัวถ้าหากมีพลังงานที่เหลือจากใช้เพื่อดำรงชีวิตพื้นฐาน มนุษย์ก็จะใช้ทางบันเทิงโดยไม่มีจุดหมาย เมื่อใดที่เราเห็นเด็ก ๆ ออกไปวิ่งเล่นเต็มไปทั้งสนามเด็กเล่น ความคิดของทฤษฎีนี้ดูเหมือนจะเป็นจริง

2. ทฤษฎีฝึกหัด (The Pre – Energy Theory)

ทฤษฎีนี้ยืนยันว่าเด็กเล่นเพื่อฝึกหัด และทำให้สัญชาตญาณการอยู่รอดเป็นผลสมบูรณ์ เมื่อเด็กเกิดขึ้นมาใหม่ ๆ ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ยังไม่สมบูรณ์เด็กจึงต้องอาศัยการเล่นเพื่อเป็นการทดลองพัฒนาประสาทสัมผัส อันจะส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาทางอารมณ์ต่อไป การฝึกหัดและการทดลอง จะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการอยู่รอดพอ ๆ กับทักษะในการดำรงชีวิต

3. ทฤษฎีการทำซ้ำ (The Recapitulation Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การเล่นของเด็กเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษของตนมาแสดงใหม่อีกครั้งหนึ่ง เช่น การเล่นน้ำ ขุดดิน ปีนต้นไม้ พฤติกรรมเล่นของเด็กพัฒนาไปคล้ายกับ ขั้นตอนการพัฒนาทางวัฒนธรรมของมนุษย์ การเล่นจะช่วยให้เด็กกลบฝังพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของมนุษย์ออกไป การเล่นเป็นการเตรียมตัวเด็กให้ก้าวไปสู่กิจกรรมที่ทันสมัย ซึ่งทันกับโลกที่เจริญก้าวหน้า

4. ทฤษฎีนันทนาการ (The Recreation Theory)

ทฤษฎีนี้แนะนำว่าพลังงานของคนเราสิ้นเปลืองหมดไป จะต้องหาวิธีสะสมไว้ การทำงานจะทำให้สูญเสียพลังงานทางร่างกายจิตใจ การเล่นจะทำให้สดชื่นและเรียกพลังงานให้กลับคืนมา เพื่อจะได้เริ่มทำงานใหม่

5. ทฤษฎีการพักผ่อน (The Relaxation Theory)

ทฤษฎีนี้เป็นส่วนขยายของนันทนาการ ซึ่งกล่าวถึงภารกิจของประชาชนในปัจจุบันว่า ประสบความเมื่อยล้าเหน็ดเหนื่อยจากการทำงานทั้งทางสมองและกล้ามเนื้อ จึงควรมีกิจกรรมการเล่นผ่อนคลายความเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ตามคำอธิบายของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Freud) อีริกสัน (Erikson) และเพลเลอร์ (Peller) การเล่นจะถูกนำไปเชื่อมโยงกับความเป็นผู้ใหญ่ภายในตัวเด็ก เมื่อเด็กเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากเกินควบคุมเด็กจะสร้างเรื่องราวสมมุติขึ้น โดยการเล่นที่ใช้จินตนาการควบคุมความคิดฝัน และเล่นซ้ำ ๆ หลายครั้ง เพลเลอร์ (Peller) กล่าวว่า การเล่นเป็นการเก็บรวบรวมกระบวนการที่ต้องเผชิญกับความคับข้องใจ ความกังวล ความผิดหวัง ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่เป็นไปอย่างซ้ำ ๆ และมั่นคง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการควบคุมตัวเอง โดยไม่ต้องสูญเสียความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง ตามความต้องการของฟรอยด์ (Freud) การเล่นเป็นทางออกให้เด็กได้แสดงความรู้สึกต่าง ๆ ออกมา

ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา

เพียเจท์ (Piaget) ผู้นำทางทฤษฎีสติปัญญา กล่าวว่า การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็ก และเป็นผลจากสถานการณ์ของการพัฒนาด้านสติปัญญา การเล่นของเด็กเริ่มตั้งแต่แรกเกิดในวัยทารกเด็กจะเลียนแบบกิริยาจากคนหรือสัตว์จากสิ่งแวดล้อมตัวเขาและค่อย ๆ พัฒนาเป็นการเล่น

4 รูปแบบด้วยกันคือ การเลียนแบบ (Imitation) การเล่นฝึก (Practice Play) การเล่นโดยใช้โดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) และการเล่นที่มีกฎกติกา (Games with Rules)

การเล่นเลียนแบบ

เด็กทารกใช้ปาก ตา และเท้าในการเล่นเลียนแบบเพื่อความสุข การเลียนแบบของเด็กในขั้นนี้เรียกว่า เกือบจะเป็นการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) นั่นคือ เน้นการเลียนแบบโดยปราศจากความเข้าใจในกิจกรรมการเคลื่อนไหวนั้น เช่น เด็กเลียนแบบการโบกมือ โดยที่ยังไม่เข้าใจความหมายคำว่า บ้าย – บาย (Bye - Bye) แต่ถ้าเด็กเล่นก่อกองแล้วโบกมือให้กับตุ๊กตาขณะที่เขาเดินจากไป พฤติกรรมเช่นนี้ เพียเจท์ เรียกว่าเป็นการปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) เพราะเด็กสามารถใช้สัญลักษณ์จริง ๆ ในการเล่นของเขาได้

การเล่นฝึก

ขณะที่เด็กนั่งอยู่บนชิงช้าด้วยความสุขจากการเคลื่อนไหวไปมาแสดงว่าเด็กกำลังเล่นฝึก (Practical Play) หรือเล่นเพื่อความสำเร็จ (Mastery Play) การเล่นส่วนใหญ่ของเด็กเป็นเพียงเพื่อความพอใจในประสาทสัมผัสอันได้แก่ ความรู้สึก การจับต้อง การเคลื่อนไหวแขน ขา นิ้วมือ นิ้วเท้า

การเล่นฝึกจะเริ่มตั้งแต่เด็กอยู่ในขั้นการใช้ประสาทสัมผัส เด็กจะทำกิริยาที่ตึงตังพอใจซ้ำเป็นการเล่นที่ไม่ใช้เกมี่แท้จริงเป็นเพียงการกระทำเพื่อความพอใจ ซึ่งภายหลังจะเข้าไปสู่รูปแบบการเล่นที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

การเล่นโดยใช้โดยใช้สัญลักษณ์

การเล่นเพื่อฝึกความเพลิดเพลินในขั้นก่อนนี้จะกลายเป็นการเล่นที่ใช้จินตนาการสมมุติ หรือการแสดงมากขึ้น การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์เป็นการเล่นที่ดัดแปลงหรือบิดเบือนความเป็นจริง แล้วนำมาใช้แทนวัตถุ ซึ่งของการเล่นชนิดนี้เป็นการเล่นที่เกิดขึ้นเป็นส่วนใหญ่ของชีวิตเด็ก เด็กที่กำลังใช้กล่องแทนรถยนต์ใช้ไม้แทนทหาร และใช้ไม้กวาดหรือก้นกล้วยแทนม้า แสดงว่าเขากำลังเล่นสมมุติหรือเล่นโดยใช้สัญลักษณ์

การเล่นที่มีกฎกติกา

การเล่นเริ่มตั้งแต่เดือนแรกของชีวิตเด็ก การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์เริ่มในปีที่สอง เกมที่มีกฎกติกาเริ่มก่อนอายุสี่ขวบถึงเจ็ดขวบ และเกิดขึ้นส่วนใหญ่ในขั้นการคิดรูปธรรมเด็กเล็กสามารถเล่นเกมที่มีกฎกติกาง่าย ๆ ได้ กฎนั้นอาจจะเกิดขึ้นมาเอง หรือถูกกำหนดขึ้นมาก่อน เพียเจท์ เรียกเกมที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน เช่น การเล่นซ่อนหาในสถาบัน (Institutional Games) เด็ก ๆ เรียนเกมเหล่านี้โดยเลียนแบบพี่ ๆ หรือเพื่อนเล่น ครูและผู้ใหญ่ควรช่วยควบคุม แนะนำการเล่น การรักษากฎ และดูแลให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม

ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม

ในขณะที่ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญาเน้นความสำคัญของเนื้อหาการเล่นทฤษฎีสิ่งแวดล้อมจะกล่าวถึงโครงสร้าง และสถานการณ์ที่ทำให้การเล่นของเด็กแตกต่างกันออกไป

ผลการวิจัยในสมัยก่อนชี้ให้เห็นว่า ชนิดของวัตถุหรือชนิดของกิจกรรมจะส่งผลต่อช่วงความสนใจการมีปฏิสัมพันธ์ จำนวนและรูปแบบของการสนทนาระหว่างการเล่นของเด็ก จากผลการวิจัยการเล่นตามทฤษฎีสิ่งแวดล้อมมีองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็ก คือ จำนวนเด็ก วัสดุที่ใช้ในการเล่น เพศของเพื่อนเล่น การควบคุมของผู้ใหญ่ และสนามเด็กเล่น

พัชรี สนวนแก้ว (2536 : 69) กล่าวว่า ทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการเล่น สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือ เนื่องจากในวัยเด็ก เด็กไม่ต้องคิดเรื่อง ต่าง ๆ มากไม่ต้องวิตกในเรื่องการงาน เด็กจึงมีพลังงานเหลืออยู่มากดังนั้นการเล่นจึงเป็นการระบายพลังงานที่เหลืออยู่ในตัวเด็กให้เป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อที่จะได้เจริญเติบโตต่อไป
2. การเล่นเป็นการหาความสนุกเพลิดเพลิน เด็กมักจะมีชีวิตในวันหนึ่ง ๆ ด้วยการเล่น อย่างสนุกสนาน การเล่นจึงเป็นการพักผ่อนหย่อนใจของเด็ก ทำให้รู้สึกสดชื่นเบิกบานไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยเท่ากับการทำงานแม้จะต้องออแรงเหมือน ๆ กัน
3. การเล่นเป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษเด็กมักจะเล่นอะไรตามอย่างพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่เคยเห็นมา เช่น เด็กผู้หญิงชอบเล่นตุ๊กตา หรือหุงข้าว เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบ เลี้ยงน้อง และ หุงข้าว ซึ่งเป็นประหนึ่งของการเตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต
4. การเล่นเป็นการชดใช้สิ่งที่ขาด เด็กบางคนไม่สมหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็จะแสดงออกมาโดยการเล่น เช่นเด็กผู้หญิงอยากมีน้องแต่ไม่มี ก็จะหาตุ๊กตามาเล่นสมมุติเป็นน้องมาอุ้ม อาบน้ำ ป้อนข้าว

จากทฤษฎีการเล่นดังกล่าว ผู้วิจัยมีแนวคิดสอดคล้องกับทฤษฎีคลาสสิก (Classical Theories) ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive – Development Theories) และทฤษฎี สิ่งแวดล้อม (Ecological Theories) กล่าวคือ การเล่นเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษของตนมา แสดงใหม่อีกครั้ง เป็นการทบทวนการปฏิบัติกิจกรรมตามวัฒนธรรม การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก ที่จะต้องเล่น ที่จะต้องทำ ช่วยให้เกิดความสดชื่นสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยให้เด็กได้แสดงออก ทางความคิดของตนเองอย่างอิสระ ทำให้เด็กรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้การเล่นยังเป็นวิธีการที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ถึงวิธีการเตรียม ตัวไปสู่ชีวิตในอนาคต เด็กได้เรียนรู้ที่จะคิด ทดลอง แก้ไขปัญหาในขณะที่เล่น เหล่านี้มันจะส่งผลให้ เด็กจะใช้ประโยชน์จากการเล่นเพื่อกระตุ้นและพัฒนาให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่ดีขึ้น

2.3 พัฒนาการและการเล่นของเด็กวัยประถมศึกษา

จิราภรณ์ ปนาทกุล (2531 : 19 - 20) ได้สรุปพัฒนาการและการเล่นของเด็ก วัยประถมศึกษา ที่มีอายุประมาณ 6 – 10 ปี ซึ่งพัฒนาการจะมีขึ้นตามวัย ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ หรือสังคม ดังนี้

1. **พัฒนาการทางกาย** ร่างกายจะขยายออกทางส่วนสูง มากกว่าส่วนกล้ามเนื้อ แขน ขา ทำงานประสานกันดีขึ้น ช่วยให้เด็กสามารถเล่นกีฬา กลางแจ้งได้ดีชอบทำกิจกรรมและทำอย่าง รวดเร็ว ผู้ที่เกี่ยวข้องควรสนใจแนะนำการเล่นออกกำลังกายให้เหมาะสม และมีประโยชน์ต่อร่างกาย
2. **พัฒนาการทางด้านอารมณ์** เด็กจะต้องปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนและบุคคลอื่นรวมทั้ง

ประสบการณ์ใหม่ ระเบียบวินัยและบทเรียน เด็กต้องการมีเพื่อนร่วมเล่นและร่วมทำกิจกรรม ต้องการเล่นสนุกสนานเพลิดเพลิน และการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระ

3. พัฒนาการทางสังคม สังคมของวัยเด็กนี้ยังไม่กว้างมากนัก จะเริ่มเข้ากลุ่มเพื่อน การเล่นยังคงเป็นการเล่นที่ต่างคนต่างเล่น เพียงแต่อยู่ร่วมกลุ่มกันเท่านั้นวิธีการเปลี่ยนอยู่เสมอ ส่วนมากมักจะเอาแต่ใจตัวเอง ต้องการเอาชนะเพื่อน จึงควรมีผู้ใหญ่คอยให้คำแนะนำด้วย การเล่นจึงจะเป็นไปอย่างราบรื่น เมื่อเจริญวัยขึ้น มีการเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เพื่อนยอมรับได้ดีขึ้น รู้จักยอมรับฟัง และทำตามความคิดเห็นของผู้ที่ชื่นชอบเล่นกิจกรรมที่มีการเคลื่อนไหวทั้งตัว เช่น วิ่งไล่จับกัน ครูจะช่วยให้เด็กมีพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสมได้ โดยการจัดให้มีกิจกรรมที่ส่งเสริมหลักสูตร เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการทำงาน วิธีการเล่นเป็นทีม ตลอดจนการเป็นผู้ชนะ และผู้แพ้ที่ดี

4. พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กในวัยนี้เกิดจากการที่ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ในโรงเรียนโดยเฉพาะการอ่านหนังสือจากประเภทต่าง ๆ การได้เห็นภาพยนตร์และโทรทัศน์ ทำให้รู้จักค้นคว้า ลงมือทำเอง เหล่านี้เป็นมูลเหตุสำคัญทำให้เด็กสามารถพึ่งตนเองได้มากขึ้นเรื่อย ๆ พัฒนาการทางปัญญาที่เห็นชัดคือมีการจินตนาการสูงขึ้น เพราะได้รากฐานจากการอ่าน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่จะคิดทำและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ทั้งที่เป็นงานอดิเรกและกิจกรรมในชั้นเรียน

สรุปได้ว่าพัฒนาการของเด็กช่วงอายุประมาณ 6 – 10 ปี จะมีความพร้อมมากขึ้น และสนใจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเองมากขึ้น พัฒนาการจะมีขึ้นตามวัยไม่ว่าจะเป็นทางกาย จิตใจ อารมณ์ หรือสังคม การเล่นของเด็กในวัยนี้จะเริ่มสมบูรณ์ขึ้น และเริ่มมีความคิดที่จะเอาชนะคนอื่น มีเคล็ดลับมากกว่าวัยที่ผ่านมา แต่จะมีการเปลี่ยนแปลงกฎอยู่เสมอตามความเหมาะสมของการเล่น เพราะเด็กในวัยนี้ยังมีความคิดเกี่ยวกับการเล่นในลักษณะเฉพาะตัว แต่ละคนจะแตกต่างกันไป จึงควรมีผู้ใหญ่คอยให้คำแนะนำด้วยการเล่นจึงจะเป็นไปอย่างราบรื่น

2.4 ความหมายของการละเล่นของเด็กไทย

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2530 : 732,91) ได้ให้ความหมายของ “เล่น” และ “การละเล่น” ไว้ดังนี้

“เล่น แปลว่า ทำเพื่อสนุกสนานหรือผ่อนคลายอารมณ์ ทำหรือพูดอย่างไม่เอาจริงจัง ร่วมด้วย เอาด้วย”

“การละเล่น แปลว่า มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนาน รื่นเริง”

ประภาพรรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะธัญญะ (2544 : 2) ให้ความหมายของการเล่นว่าหมายถึง การแสดงออกของเด็กที่ช่วยให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทักษะในการสำรวจความสนใจ ความสนใจใคร่รู้ในสิ่งรอบ ๆ ตัว การคิดหาเหตุผล การเข้าสังคม และการแสดงออกของอารมณ์ที่มั่นคง และ ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (ฉวีวรรณ จึงเจริญ. 2528 : 58 ; อ้างอิงจาก ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. ม.ป.ป) ให้คำจำกัดความของการเล่นว่า การเล่นของเด็กมีลักษณะเป็นการทดลองใช้

ความรู้ที่ตนมีต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคม หรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมอื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเอง เป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระ และสนุกสนานเพลิดเพลิน การเล่นจึงเป็นสื่อสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก

“การเล่นของเด็กไทย หมายถึง การเล่นต่าง ๆ ของเด็กที่นิยมเล่นกันในชีวิตประจำวัน โดยสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อนซึ่งบางประเภทมีบทร้องและบททำประกอบ ส่วนเกณฑต่าง ๆ มักมีการกำหนดขึ้นเองตามข้อตกลงของกลุ่มผู้เล่นในแต่ละท้องถิ่น บางครั้งก็อาจเล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริง แต่บางครั้งก็เล่นเพื่อการแข่งขัน” (ผะอบ โปษกฤษณะ 2522 : 5)

จากความหมายต่าง ๆ สามารถสรุป การเล่นของเด็กไทย หมายถึง การแสดงออกซึ่งก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และการเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งรอบ ๆ ตัว โดยผ่านการเล่น ซึ่งการเล่นอาจมีบทร้องทำประกอบกัน เป็นการละเล่นระหว่างเด็กไทยที่มีการสืบทอดกันมาจากคนรุ่นก่อน ๆ และเป็นการเล่นที่มีกฎกติกาที่ยึดหยุ่นไม่แน่นอนตายตัว ผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ หรือสภาพแวดล้อมขณะเล่น

2.5 ประวัติความเป็นมาของการละเล่นของเด็กไทย

วิจารณ์ ปนาทกุล (2531 : 11-13) กล่าวถึง ประวัติความเป็นมาของการละเล่นของเด็กไทยไว้ดังนี้

การละเล่นของเด็กไทยนั้นมีประวัติความเป็นมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์แล้ว กล่าวคือ เมื่อมนุษย์รู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะสิ่งของเครื่องใช้ในครั้งแรกแล้วจึงเจริญพัฒนามาเป็นลำดับ เด็ก ๆ เห็นผู้ใหญ่ทำ ก็เลียนแบบนำดินมาปั้นเล่นบ้าง

ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงกล่าวถึงคนในสมัยนั้นว่าอยู่เย็นเป็นสุขอยากเล่นก็เล่น ดังที่กล่าวไว้ว่า “ใครจักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื้อน เลื้อน...” แต่ไม่มีรายละเอียดกล่าวไว้ว่าคนสมัยนั้นมีการละเล่นอะไรบ้าง

ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการละเล่นบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า เรื่อง นางมโนราห์ ซึ่งเรื่องนี้สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ทรงสันนิษฐานว่า แต่งก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ การละเล่นที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้ คือ ลิขึงหลัก และการเล่นปลาลงอวน ดังบทที่ว่า

“เมื่อนั้น โฉมพลพระพี่ศรีจุลาว่าเจ้าโสมตรุมโนราห์ มาเรามาเล่นกันให้สนุกจริงจริง มาเราจะวังลิขึงเสา ข้างโน้นนะเจ้าเป็นแดนพี่ เล่นลิขึงเสาเหมือนกันเหมือนกัน ถ้าใครวิ่งเร็วไปข้างหน้า ถ้าใครวิ่งช้าไปข้างหลังนั้น เอาบัวเป็นเสาเข้าชิงกัน ขยิกไหลผายผันกันไปมา...”

“เมื่อนั้น โฉมพลพระพี่ศรีจุลา บอกเจ้าโสมตรุมโนราห์ มาเราจะเล่นปลาลงอวน บัวผุดสุดท้องน้องเป็นปลาลอยล่องท่องมาเจ้าน่านวล จะชิงมือกันไว้เป็นสายอวน ดักทำหน่านวลเจ้าล่องมา ออกหน้าที่ใครจับตัวได้ คุมตัวเอาไว้ว่าได้ปลา”

“เมื่อนั้น เฮอร์รณขวัญข้าวมนโรรห เป็นปลาตะเพียนท่องล่องน้ำมา คือ ดังพระยาราชนงส์ทอง ล่องเข้าในอวนชวนให้โห่ร้อง มีก้องในสระพระคงคา”

วรรณคดีสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏชื่อการละเล่นหลายอย่าง เช่น ตะกร้อ จั๊วแต ซี่ม้าส่งเมือง เป็นต้น ดังที่กล่าวไว้ในอิเหนา

“...บ้างตั้งวงเตะตะกร้อเล่น	เพลายืนแตรรุ่มลมสด
ปะเตะได้คู่กันสนัด	บ้างถนัดเข้าเตะเป็นนาคู
ที่หนุ่มหนุ่มคะนองเล่นตองเต	สรวลเสเฮฮาขึ้นซี้คู่
บ้างร่าอย่างชวมาลาย	เป็นเหล่าเหล่าเหล่าอยู่บนคี่...”

ในเรื่องขุนแผน ก็กล่าวถึงการละเล่นบางอย่างไว้ เช่น ไม่หึ่ง
 “เมื่อกลางวันยังเห็นเล่นไม่หึ่ง กับอ้ายอึ้งอืดลูกลูกฮิป
 แล้วว่าเจ้าเล่าก็ช่างนั่งมันมิ ว่าแล้วอย่าให้ลงไปดิน”

พระยาอนุমানราชชน ได้กล่าวถึง การละเล่นของเด็กไทยสมัยท่านไว้ใน “พื้นความหลัง” ว่า
 “การละเล่นของเด็กปุนนี้ ไม่ใช่มีปืน มีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่น กันอยู่เกร่อในเวลานี้ ลูกหนึ่งสำหรับเล่น แม้ว่ามีแล้วก็ราคาแพง และยังไม่แพร่หลายตุ๊กตาที่มีตีน คือ ตุ๊กตาล้มลุก และตุ๊กตาพราหมณ์ นั่งทำวแซน สำหรับเด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตาเหล่านี้เด็ก ๆ ชาวบ้านไม่มีเล่น เพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือแม่ก็เด็กทำกันเองตามอย่างที่ยืบต่อจกกันมาตั้งแต่ไหนก็ไม่ทราบ เช่น ม้าก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าวสำหรับโยนเตะเล่น หรือตุ๊กตาตัว คว้าย ปั้นด้วยดินเหนียว

ของเด็กเล่นที่สมัยนั้นนิยมเล่นกันคือ กลองหม้อตาล ในสมัยนั้นขายน้ำตาลเมื่อใช้หมดแล้วเด็ก ๆ ก็นำมาทำเป็นกลอง มีวิธีทำคือ ใช้ผ้าขี้ริ้วหุ้มปากหม้อเอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่นแล้วเอาดินเหนียวเหลว ๆ ละเลงทาให้ทั่ว หาไม้เล็ก ๆ มาตีผ้าที่ขึงข้าง ๆ หม้อ โดยรอบ เพื่อขึ้นแรงให้ผ้าตึงก็เป็นอย่างนี้เสร็จ ก็ได้มีเสียงดัง กลองหม้อตาลของใครตีดังกว่ากันเป็นเก่ง ถ้าตีกระหน่ำจนผ้าหุ้มขาดก็ทำใหม่

การละเล่นของเด็กไทยในปัจจุบัน เด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตากระดาด ขูดขายของเล่นพลาสติกเลียนแบบของจริง วิดีโอเกม เด็กผู้ชายก็เล่นปืน จรวด เกมกด และเครื่องเล่นต่าง ๆ ซึ่งมีขายมากมายและมีการละเล่นหลายชนิดที่นิยมเล่นกันทั้งในเด็กชายและเด็กหญิงนอกจากนั้นยังเล่นกันตามฐานะและเศรษฐกิจของครอบครัว ดังนั้นการละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนจึงค่อย ๆ เลือนหายไปทีละน้อย ๆ จนเกือบจะสูญหมดแล้ว เช่น กาฟักไข่ เขย่งเก้งกอย ตั๋งเต ซี่ม้าส่งเมือง ซี่ตุ๊กกลางนา เตะ งูกินหาง ช่วงชัย ชักคะเยอ ซ่อนหา มอญซ่อนผ้า ไล่ไม่่ง วิถีข้าวสาร ฯลฯ เป็นต้น

กล่าวได้ว่า ประวัติการละเล่นของเด็กไทยนั้นมีมาตั้งแต่ก่อนประวัติศาสตร์เรื่อยมาแต่ละยุคสมัย ของเล่นที่นำมาประกอบการละเล่นมีการดัดแปลงมาจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ สิ่งของเครื่องใช้ของผู้ใหญ่ในชีวิตประจำวัน จนถึงปัจจุบันการละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนค่อย ๆ เลือนหายไปทีละน้อย เนื่องจากการเล่นที่ทำด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาแทนที่ เช่น ของเล่นพลาสติก วิดีโอเกม เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

2.6 ประเภทของการเล่นและการละเล่นของเด็กไทย

มีผู้จัดแบ่งประเภทของการเล่นและการละเล่นของเด็กไทยไว้หลายแบบหลายประเภท ซึ่งผู้วิจัยรวบรวมมาได้ดังนี้

เจนวี (สมใจ แจ่มจิราวรรณ. 2547 : 23 ; อ้างอิงจาก Jenvey. 1989 -2000) ได้จัดประเภทของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นเกมสมมติ (Imagination) หมายถึง การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการเล่นสร้างสรรค์ โดยเด็กจะแสดงออกมาในรูปแบบการเล่นสมมติบทบาททางสังคม เช่น กำลังทำอาหาร เด็กจะแสดงบทบาทเป็นแม่ครัว เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นละคร เป็นต้น
2. การเล่นเกมก่อสร้าง (Constructive) หมายถึง การที่เด็กนำเอาวัสดุสิ่งของที่เขาค้นพบ และนำมาใช้โดยการอาศัยทักษะที่เขาได้มีพัฒนาแล้ว เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์สิ่งของตามแบบฉบับของตัวเอง เช่น การเล่นเกมเลโก้
3. การเล่นเกมศิลปะ (Artistic) หมายถึง การเล่นที่ใช้ศิลปะ เช่น การวาดรูป ระบายสี
4. การเล่นเกมรับสื่อ (Passive media) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้โทรทัศน์ เช่น การดูทีวี ฟังเพลง เดินรำ
5. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (Computers & Electronic Board games) หมายถึง การเล่นที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง เช่น การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต
6. การเล่นเกมออกกำลังกายกลางแจ้ง (Outdoor-active) หมายถึง การเล่นนอกบ้านหรืออาคารเรียน เช่น การเล่นเกมฟากกลางแจ้ง ซี่จักรยาน
7. การเล่นเกมต่อสู้ (Rough - and - tumble) หมายถึง การเล่นที่ต้องให้กำลังใจ ในการเล่นมาก เช่น การเล่นเกมมวยปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน เป็นต้น
8. การเล่นเกมก้าวร้าว (Aggressive) หมายถึง การเล่นในลักษณะที่ผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจ แต่ผู้ถูกกระทำรู้สึกไม่พอใจ ไม่ชอบ เป็นต้น
9. การเล่นเกมอื่นๆ (Other) หมายถึง การเล่นที่นอกเหนือจากการเล่นที่กล่าวข้างต้น

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 12 - 16) ได้สรุปการเล่นไว้ 6 ประการ ได้แก่

1. การเล่นเพื่อการค้นคว้า เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการทดลองหยิบจับ ตรวจสอบสิ่งต่าง ๆ เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็นทำให้เด็กได้เรียนรู้ รูปร่าง ขนาด ความหายาบ ความละเอียดของวัตถุ ความแตกต่างของเสียง สังเกตความแก่อ่อนของสี เป็นต้น
2. การเล่นที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และทักษะทางมือ เป็นการเล่นที่เด็กนำสิ่งของต่าง ๆ มาประกอบเป็นของเล่นอย่างง่าย ๆ ได้ ซึ่งการกระทำนั้นทำให้เด็กได้รับความสุขความพอใจ

3. การเล่นเป็นละคร หรือจินตนาการ เป็นการเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวัน เด็กจะดัดแปลงสถานที่เล่นให้เป็นสถานที่ตามความคิดของเขาเอง และนำสิ่งของต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เป็นตามความคิดของเขาเอง

4. การเล่นออกกำลังกาย เป็นการเล่นที่ใช้พลังร่างกาย ซึ่งเด็กจะมาร่วมเล่นด้วยกันต้องเคารพกฎของการเล่น เรียนรู้ การแพ้ชนะ และทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดี

5. การเล่นเกมในบ้าน เป็นการเล่นร่วมกับพี่ ๆ น้อง ๆ ภายในครอบครัว

6. การเล่นช่วยให้เกิดพัฒนาการ จาการดู ฟัง สังเกต เป็นการเล่นที่อาศัยดูคนอื่นเล่น หรือดูผู้ใหญ่ทำงานหรือสังเกตการแสดงท่าทางของสัตว์ หรือชอบที่จะฟังเรื่องราวต่าง ๆ ฟังเพลง นิทานจึงทำให้เกิดความเพลิดเพลิน และสนุกสนานได้

โคลัมบัส (เยาวยา เดสเซคูปต์. 2528 : 19 - 20 ; อ้างอิงจาก Kolumbus.1979) ได้แบ่งชนิดของการเล่น ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. การเล่นอย่างอิสระ (Free Play) เป็นการเล่นซึ่งเด็กมีอิสระในการเลือกเล่นตามลำพัง หรือเล่นเป็นกลุ่มตามที่เด็กสนใจ

2. การเล่นสมมติ (Dramatic Play) เป็นการเล่นสมมติบทบาททางสังคม (Social Dramatic Play) เป็นการเลียนแบบผู้ใหญ่ การเล่นชนิดนี้เด็กมีอิสระที่จะคิดและใช้จินตนาการได้อย่างเสรี

สุรสิงห์ ส้ารวม จิมพะเนาว์ (2520 : 49) ได้แยกประเภทของการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยเป็น 7 ประเภท

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีทำอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตัวเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522 : 150) ได้แบ่งการเล่นของเด็กไทยออกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

1. การเล่นกลางแจ้ง ซึ่งประกอบด้วย การเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้องและไม่มีบทร้องประกอบ
2. การเล่นในร่ม ซึ่งประกอบด้วย การเล่นในร่มที่มีบทร้องและไม่มีบทร้อง
3. การเล่นในร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยการเล่นที่มีบทร้อง และไม่มีบทร้อง
4. การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่
5. การเล่นบทร้องเลียน

6. การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด

7. การเล่นเกมปริศนาคำทาย

วิจารณ์ ปนาทกุล (2531 : 29 -39) ได้แบ่งการละเล่นของเด็กไทยเป็น 5 กลุ่มดังนี้

1. การละเล่นที่เน้นทักษะด้านการพูด และการฟัง ได้แก่ การละเล่นที่มีบทร้องซึ่งจะช่วยให้เด็กจำได้ง่าย เพราะเป็นคำคล้องจอง เมื่อร้องเล่นบ่อย ๆ เข้าก็จะช่วยฝึกทักษะทางด้านภาษาไปในตัว ส่วนบทเจรจาโต้ตอบนั้นเป็นบทถาม-ตอบสั้น ๆ ที่มีเนื้อความเป็นเรื่องราว
2. การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการนับ การคาดคะเนการกะระยะ การจำแนกประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง การละเล่นเหล่านี้ฝึกเป็นคนช่างสังเกต และการแยกแยะ
3. การละเล่นที่เน้นทักษะด้านความคิด การใช้ไหวพริบ ปฏิภาณความคล่องแคล่วว่องไว การเลือกตัดสินใจ
4. การละเล่นที่เน้นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดการเขียน การลากเส้น การวาดรูปทรง การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว
5. การละเล่นที่เน้นการปลูกฝังค่านิยม ทศนคติในด้านต่าง ๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความสามัคคี ความเสียสละ ความอดทน ความรับผิดชอบ การยอมรับ กตিকা การรู้แพ้รู้ชนะรู้อภัย เป็นต้น

จากการศึกษาประเภทของการเล่น และการละเล่นของเด็กไทย กล่าวได้ว่า การละเล่นของเด็กไทยมีการจัดเป็นหลายประเภท มีทั้งการเล่นเป็นทีม เล่นเดี่ยว เล่นในร่ม กลางแจ้ง เน้นการแข่งขันไม่เน้นการแข่งขัน มีบทร้องและไม่มียบทร้องตลอดจนมีบทเจรจาโต้ตอบกัน ซึ่งมีลักษณะของการเล่นที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้มีการสำรวจ ค้นคว้าทดลอง มีการเล่นแบบบทบาทสมมติ อันจะเป็นการกระตุ้นจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กด้วย

2.7 ประโยชน์ของการเล่นละเล่นของเด็กไทย

ผะอบ โปษกฤษณะ; และคนอื่น ๆ (2522 : 75 – 100) กล่าวถึง การละเล่นของเด็กไทย ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการเด็กทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ดังนี้

1. เสริมสร้างพละนาถัยให้สมบูรณ์ ช่วยฝึกกล้ามเนื้อต่าง ๆ พิจารณาตั้งแต่เด็กเล็ก ๆ การเล่นในร่ม เช่น “จับปูดำ ขยำปูนา” ต้องใช้กล้ามเนื้อนิ้วมือทำท่าทางประกอบ ส่วนระดับประถมศึกษาจะเป็นการฝึกกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น วิ่งเปี้ยว วิ่งข้ามสาร ฯลฯ
2. เสริมทักษะต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทางด้านสติปัญญาและพัฒนาความคิด เช่น
 - 2.1 ฝึกทักษะการใช้สายตาสังเกตและไหวพริบ ได้แก่ กาพักไข่ การเล่นเกม
 - 2.2 ฝึกทักษะการคิดต่าง ๆ เช่น อีตัก อีตีด อีตีดอเขียน
 - 2.3 ฝึกทักษะความแม่นยำ เช่น การเล่นเกมหลุม หลุมเส้น การเล่นเกมกอง

2.4 ฝึกทักษะการใช้ประสาทสัมผัส สัมผัส ไหวพริบ เช่น ปริศนาคำทาย มอญซ่อนผ้า โพงพาง การเล่นเกมซ่อนหา ต่อไก่

2.5 ฝึกทักษะเชาว์ปัญญา เช่น ปริศนาคำทาย

2.6 ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้น การเขียน การขีดเขียน การวาดภาพ การเล่นเกมโคลน

3. สร้างเสริมความเจริญทางจิตใจ โดยการปลูกฝังคุณธรรมอันจำเป็นแก่การเป็นพลเมืองดี เช่น ความอดทน ความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความเป็นระเบียบเรียบร้อย

4. ส่งเสริมความเจริญทางสติปัญญา เช่น ฝึกให้ใช้ความคิด ฝึกคาดคะเนเหตุการณ์ ฝึกสังเกตความแม่นยำ

วิจารณ์ ปนาทกุล (2531 : 18 – 19) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของการละเล่นเด็กไทยที่มีคุณค่าต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหลายประการ สรุปได้ดังนี้

1. การเล่นเกมส่วนใหญ่จะเล่นเป็นหมู่ ทำให้เด็กได้รู้จักปรับตัวเข้ากับสังคม
2. ไม่มีกติกาซับซ้อน เด็กมีอิสระในการเล่น เป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่จะคิดการละเล่น และกติการ่วมกันอย่างเหมาะสม
3. เป็นการเล่นที่ไม่เน้นวัสดุอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก ถ้ามีก็มักเป็นวัสดุที่หาง่าย สะดวกสบายและประหยัดหาง่าย ซึ่งเหมาะกับสภาพของโรงเรียนประถมศึกษา
4. เป็นการเล่นที่ฝึกให้เป็นคนช่างสังเกต ไหวพริบ การตัดสินใจและความพร้อมเพียงในการเล่นจึงไม่มีผู้แพ้ชนะโดยเด็ดขาด มักผลัดกันแพ้ชนะ
5. การเล่นเกมบางประเภทมีเนื้อเรื่องและบทสนทนาประกอบทำให้เพิ่มความสุขสนุกสนานมากขึ้น

นพคุณ บุญมาพิลา (2540 : 62 - 64) ทำการวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับการฝึกด้วยกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยกับการฝึกตามคู่มือครูกระทรวงศึกษาธิการ ได้กล่าวถึงประโยชน์ของกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยที่ใช้ในการพัฒนาทักษะทางภาษา และความคิดสร้างสรรค์ โดยได้แยกเป็น 4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม

การละเล่นของเด็กไทย ช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานทำให้นักเรียนเกิดความสบายใจ ทำให้สนใจ และแสดงออกอย่างอิสระ ในขั้นตอนการพัฒนาทักษะทางภาษาโดยการฝึกด้วยกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย หลังจากทีนักเรียนได้ศึกษาวิธีการเล่นจนเกิดความเข้าใจแล้ว ผู้สอนได้ให้นักเรียน คิดบทหรือ บทเจรจาโต้ตอบ ประกอบการเล่นใหม่ แต่ให้คงรูปแบบการเล่นไว้ เป็นการฝึกให้

นักเรียนได้คิดริเริ่ม ซึ่งเป็นความคิดใหม่ที่แปลกแตกต่างไปจากเดิม จึงเป็นการพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม

2. ความคิดละเอียดลออ

การเล่นของเด็กไทย เปิดโอกาสให้นักเรียนเกิดความคิด เกิดประสบการณ์ และเป็นสถานการณ์ที่จูงใจ ทำให้นักเรียนคิดในแง่มุมต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ผู้สอนฝึกให้นักเรียนสังเกต คำร้องประกอบการเล่น เช่น มีข้าวกี่ชนิดในบวรวง คำคู่ใดเป็นคำคล้องจอง คำใดในบวรวงประกอบการเล่นเป็นอักษรควบแท้ ในการออกเสียงบวรวงประกอบการเล่นของเด็กไทย ผู้สอนฝึกให้นักเรียนสังเกตการออกเสียง แล้วให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้องเสียก่อน จึงจะเล่น การละเล่นของเด็กไทย นอกจากนี้บางครั้งนักเรียนได้ผลัดกันเล่น ผู้สอนให้นักเรียนผลัดกันสังเกตพฤติกรรมของเพื่อนในขณะที่เล่น เช่น การช่วยกันคิดคำในขณะที่เล่นทำผัดตึกหรือไม้อัด ถ้าเพื่อนในกลุ่มทำผัดตึกถูกตำหนิหรือไม่ สมาชิกในกลุ่มทำผัดตึกหรือไม่ สมาชิกในกลุ่มช่วยกันเลือกคำหรือไม่ ลักษณะพฤติกรรมของนักเรียนดังกล่าว เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการสังเกต ซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการ (2535 : 9) ที่กล่าวว่า เด็กที่มีความสามารถด้านการสังเกตสูงจะมีความสามารถทางด้านความคิดละเอียดลออสูงด้วย

3. ความคิดคล่องแคล่ว

การเล่นของเด็กไทย บางชนิดมีบวรวงประกอบการเล่น มีบทเจรจาโต้ตอบกัน นักเรียนฝึกคิดคำพูดเจรจาโต้ตอบกัน จึงทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และการละเล่นบางชนิดมีการแข่งขันกันคิดคำตอบในเวลาที่กำหนด เช่น การบอกชื่อสัตว์บก – สัตว์น้ำ การคิดประโยค จึงเห็นว่า การละเล่นของเด็กไทยมีผลทำให้ฝึกคิด การที่ผู้เรียนได้ฝึกหัดหรือกระทำ ซ้ำ ๆ บ่อย ๆ ย่อมจะทำให้เกิดการเรียนรู้ตามมา ซึ่งสอดคล้องกับ กรมวิชาการ (2535 : 8) ที่กล่าวว่า ความคิดคล่องแคล่วเป็นการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด

4. ความคิดยืดหยุ่น

การเล่นของเด็กไทย ช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนรู้สึกสนุก เกิดความสบายใจ นักเรียนได้แสดงอย่างอิสระ เกิดความอิสระในการใช้ความคิด และฝึกให้นักเรียนเกิดความคิด เพราะการเล่นการละเล่นของเด็กไทย ได้ฝึกให้นักเรียนรู้จักนำวัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่นมาดัดแปลงเป็นวัสดุ – อุปกรณ์ ประกอบการเล่น เช่น ใบไม้ เศษกระดาษ ก้อนหิน ก้อนอิฐ ฝา เชือก เป็นต้น จึงเป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักการคิดดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลาย และสามารถคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้ ซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการ (2535 : 9) ที่กล่าวว่า ความคิดยืดหยุ่นเป็นการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง

ปัทมาวดี บุญยสวัสดิ์ (2536 : 43 – 44) ได้กล่าวว่า การเล่นมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อพัฒนาการของเด็กในทุก ๆ ด้าน ดังนี้

1. ด้านร่างกาย การเล่นเป็นการเสริมสร้างร่างกายและพัฒนากล้ามเนื้อ จะเห็นได้ว่าขณะเล่นเด็กจะมีการเคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการกลิ้งตัว บิดตัวไปมา วิ่ง กระโดด หยิบ ลาก พัง พฤติกรรมดังกล่าวจะทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง มีการทำงานประสานกันได้ดี เด็กได้ตื่นตัว ได้ค้นคว้า แก้ปัญหาต่าง ๆ ทำให้คลายความรู้สึก เจ็บใจ เศร้าโศก และจัดการความเครียดให้หายไปโดยการแสดงออก ช่วยให้สุขภาพจิตเด็กดีขึ้น

2. ทางด้านจิตใจ อารมณ์ การเล่นจะช่วยเสริมสร้างจิตใจและปรับอารมณ์ของเด็กได้ดี เด็กได้ตื่นตัว ได้ค้นคว้า แก้ปัญหาต่าง ๆ ทำให้คลายความรู้สึก เจ็บใจ เศร้าโศก และจัดการความเครียดให้หายไปโดยการแสดงออก ช่วยให้สุขภาพจิตเด็กดีขึ้น

3. ด้านสังคม การเล่นสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล สามารถปรับตัวเองเข้ากับสังคมทำให้เกิดความเข้าใจ ความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ทำให้อยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข

4. ด้านสติปัญญาการเรียนรู้ การเล่นทำให้เด็กได้มีโอกาสแสดงความคิดออกมาตามสภาพแวดล้อมที่เด็กอยู่ ได้เรียนรู้บทเรียนที่มีค่าหลายอย่าง รู้จักควบคุมตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดจินตนาการ ทักษะ การใช้ความเข้าใจภาษา การรับรู้ต่าง ๆ และความคิด

5. ด้านศีลธรรม การเล่นทำให้เกิดค่านิยมทางด้านศีลธรรม การที่เด็กมีความสัมพันธ์ติดต่อกับผู้อื่นในการเล่นนั้น จะช่วยให้เด็กรู้ว่าควรจะมีพฤติกรรมต่อผู้อื่นอย่างไร

จากข้อความข้างต้นกล่าวได้ว่า การละเล่นของเด็กไทยมีประโยชน์ในหลายด้าน และส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ของเด็ก คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งทำให้เด็กได้มีโอกาสค้นคว้า สำรวจ ทดลองสิ่งต่าง ๆ เป็นการฝึกการแก้ปัญหา ส่งเสริมจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ที่ดีให้แก่เด็กด้วย

2.8 การใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยนำใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีหลักเกณฑ์ในการคัดเลือกกิจกรรมการละเล่น คือ เป็นการละเล่นที่มีความเหมาะสมกับวัยเด็กประถมศึกษา เป็นการละเล่นที่ไม่ยาวเกินไป ไม่ผิดศีลธรรม การพนัน ล้อเลียน หรือเกิดอันตราย โดยมีการจัดกิจกรรมการละเล่นให้มีความสอดคล้องผสมผสานกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีเสรีภาพในการคิด และถ่ายทอดเรื่องราวออกมาเป็นผลงานได้ตามวุฒิภาวะความถนัดและประสบการณ์ของเด็ก รวมทั้งได้ศึกษาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ และแนวคิดของกิลฟอร์ดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นส่วนหนึ่งของความสามารถทางสมองที่มี 4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ ประกอบกับศึกษาการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพ แบบ ก. ของทอร์เรนซ์ และได้ศึกษาเรื่องพัฒนาการของเด็กกับความสนใจในการเคลื่อนไหวไปมา ชอบที่จะมีการเล่นเป็น

กลุ่มทั้งในที่ร่มและที่แจ้ง ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดว่าจะได้นำการชอบเล่นของเด็กมารวมกับสิ่งที่ทำทลายให้เด็กกล้าทำและแสดงออกคือ กระบวนการทางศิลปะ นำมารวมกันจะเป็นสิ่งที่เด็กให้ความสนใจ จึงได้นำการละเล่นของเด็กไทยมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ซึ่งอาจเป็นแนวทางในการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ รู้สึกผ่อนคลาย สนุกสนาน กล้าที่จะแสดงความคิดเห็น เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทยได้เป็นอย่างดี

การใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย ซึ่งกำหนดให้มี 8 กิจกรรมการละเล่น ดังนี้

1. การละเล่นเป่ากบ (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม)
2. การละเล่นดิน น้ำ อากาศ (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดคล่องแคล่ว)
3. การละเล่นม้าก้านกล้วย (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น)
4. การละเล่นทายของ (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิด

ละเอียดลออ)

5. การละเล่นโพงพาง (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม)
6. การละเล่นขี่ม้าส่งเมือง (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิด

คล่องแคล่ว)

7. การละเล่นงูกินหาง (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น)
8. การละเล่นต่อหางหมู (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิด

ละเอียดลออ)

โดยแต่ละกิจกรรมดำเนินการให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ เมื่อเด็กเล่นการละเล่นของเด็กไทยแต่ละกิจกรรม จะมีการสังเกตกระบวนการขณะเล่นว่าเป็นอย่างไร ครูมีการพูดคุยว่านักเรียนได้เรียนรู้สิ่งใดบ้าง ครูกับนักเรียนช่วยกันสรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ หลังจากนั้นมีการสร้างผลงานศิลปะโดยอาศัยกระบวนการระหว่างการเล่นหรือหลังจากการเล่น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเทคนิคการสร้างผลงานศิลปะในแต่ละครั้ง ซึ่งมีลักษณะกิจกรรมดังตัวอย่างต่อไปนี้

- 1) กิจกรรมการละเล่นเป่ากบ (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม) กิจกรรมการละเล่นเป่ากบช่วยสร้างบรรยากาศสนุกสนาน ทำให้นักเรียนสบายใจ เกิดความสนใจ และแสดงออกอย่างอิสระ โดยผู้วิจัยให้นักเรียนศึกษาวิธีการเล่นเป่ากบ คือจะมีผู้เล่น 2 ฝ่าย ผลัดกันเป่าหนังยางให้เกยกัน และให้นักเรียนเล่นจนเกิดความเข้าใจ หลังจากนั้นครูและนักเรียนพูดคุยกันว่าได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากการเล่น ช่วยกันสรุป และร่วมสนทนากวาดภาพจากการเล่น โดยถามว่าขณะที่เล่นเป่ากบเด็ก ๆ เห็นวัสดุเคลื่อนที่เป็นภาพอย่างไร ให้ลองวาดตามที่ตนเองเห็น และใช้จินตนาการมองดูว่าภาพของตนมีรูปร่างคล้ายอะไร และวาดต่อเติมให้มีความแปลกไม่ซ้ำ

แบบใคร ระบายสี พร้อมตั้งชื่อภาพ จากนั้นให้นักเรียนคิดวิธีการเล่นใหม่ที่แปลกแตกต่างไปจากเดิม ซึ่งจะเป็นการพัฒนาให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่ม โดยผู้วิจัยอาจใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตอบว่า ถ้าไม่มีหนังยางจะทำอย่างไรดี และให้นักเรียนคิดหาคำตอบ อาจใช้ใบไม้ กระดาษรูปทรงกลม ปลูกปากกา ฯลฯ และทดลองเล่นดู

2) กิจกรรมการละเล่น ดิน น้ำ อากาศ (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดคล่องแคล่ว) การละเล่น ดิน น้ำ อากาศ เป็นการละเล่นที่ให้นักเรียนคิดคำตอบภายในเวลาที่กำหนด มีผู้เล่นประมาณ 10 คน นั่งล้อมเป็นวงกลม ให้คนใดคนหนึ่งถือผ้าปาไปยังผู้เล่นอีกคนหนึ่งพร้อมพูดว่า “ดิน” คนที่ถูกปาต้องตอบชื่อสัตว์บก (ถ้าพูดว่า “น้ำ” ก็ตอบชื่อสัตว์น้ำ / “อากาศ” ก็เอ่ยชื่อสัตว์ปีก) โดยจะมีการกำหนดเวลาในการตอบเป็นรอบ ๆ เริ่มจาก รอบที่ 1 ให้ตอบคนละหนึ่งชื่อ, รอบที่ 2 ให้เวลา 5 วินาที, รอบที่ 3 ให้เวลา 10 วินาที,...15 วินาที...ตามลำดับ ใครตอบได้มากที่สุดชนะ ใครตอบได้น้อยสุดให้ออกมาร้องเพลงเกี่ยวกับสัตว์พร้อมคิดท่าเต้นเกี่ยวกับสัตว์ประกอบ การที่นักเรียนได้ฝึกคิดซ้ำ ๆ บ่อย ๆ จะทำให้เกิดการเรียนรู้และความคิดคล่องแคล่วตามมา จากนั้นครูและนักเรียนพูดคุยกันว่าได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากการเล่น ช่วยกันสรุปและให้นักเรียนจับกลุ่ม 3 – 4 คน สร้างผลงานศิลปะโดยปั้นดินน้ำมันเกี่ยวกับสัตว์ต่าง ๆ ลงในกล่องกระบะในหัวข้อ “ชุมนุมสัตว์โลก”

3) กิจกรรมการละเล่นม้าก้านกล้วย (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น) ผู้วิจัยนำก้านกล้วยที่ประดิษฐ์เป็นม้าให้เด็กได้ขี่เล่น โดยใช้จินตนาการสมมติว่ากำลังขี่ม้าอยู่ และควมม้าแข่งกับเพื่อน ๆ และให้นักเรียนรู้จักการนำวัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่นมาดัดแปลงใช้ให้เกิดประโยชน์เป็นวัสดุ อุปกรณ์ประกอบการเล่น จากนั้นผู้วิจัยนำเศษวัสดุเหลือใช้ เช่น แกนกระดาษทิชชู กระดาษหนังสือพิมพ์ ไม้ก้านลูกโป่ง เศษผ้า ฯลฯ ให้นักเรียนดู และพูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับการนำเศษวัสดุเหล่านี้มาดัดแปลงรูปร่างสร้างเป็นอะไรได้บ้าง ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของเศษวัสดุเหล่านี้ในลักษณะที่แตกต่างกันให้มากที่สุด จากนั้นในขั้นของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผู้วิจัยให้นักเรียนออกแบบประดิษฐ์สร้างเป็นอะไรก็ได้ที่สามารถใช้ขี่เล่นคนละ 1 ขี่ โดยใช้ภูมิปัญญาของนักเรียนเอง การที่เด็กได้รู้จักคิดดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้หลายชนิด หลายทิศทาง และคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นอีกสิ่งหนึ่งได้ เป็นการช่วยพัฒนาความคิดยืดหยุ่นได้เป็นอย่างดี

4) กิจกรรมการละเล่นทายของ (เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ) การละเล่นทายของมีลักษณะการเล่นคือ แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายถามอีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายตอบสลับกันไป ให้ทายของที่มืออยู่ในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน โดยจะมีลักษณะการทายดังตัวอย่างต่อไปนี้...อะไรเอ่ย ? รูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาดยาว ๆ สีเขียว มีพื้นผิวเรียบ ประโยชน์ใช้สอยคือ...ซึ่งลักษณะของการเล่นทำให้นักเรียนได้ฝึกการสังเกตสิ่งของ

ต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาความคิดละเอียดลออ จากนั้นผู้วิจัยและนักเรียนพูดคุยกันว่าได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากการเล่น ช่วยกันสรุป ในขั้นของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะคือการวาดภาพระบายสี ผู้วิจัยให้นักเรียนนำสิ่งของต่าง ๆ ที่นำมาเล่นทายของ หรือสิ่งของต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวมาประกอบเข้าด้วยกันเป็นภาพอะไรก็ได้ โดยให้นักเรียนคำนึงถึงรายละเอียดการตกแต่งผลงาน ให้ประณีตสวยงาม พร้อมตั้งชื่อผลงาน

สำหรับการประเมินผลในการวิจัยครั้งนี้ ได้แนวคิดจาก นงเยาว์ เข้มเล็ก (2539 : 28) ซึ่งทำงานวิจัยเรื่องการศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมเขียนภาพระบายสีจากใบงานสร้างสรรค์และการเรียนตามแนวการสอนของกรมวิชาการ สรุปได้ดังนี้ ครูอาจจะเปิดโอกาสให้นักเรียนซักถาม หรือแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความคิดเห็นระหว่างนักเรียนด้วยตนเอง เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ครูจะนำเสนอผลงานของนักเรียนแต่ละคน โดยให้นักเรียนได้เล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานของตนให้เพื่อน ๆ ฟัง และเปิดโอกาสให้เพื่อนได้ซักถาม การซักถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของนักเรียนแต่ละคนจะช่วยให้นักเรียนที่เป็นเจ้าของผลงาน และ นักเรียนคนอื่น ๆ ได้เกิดความคิดที่กว้างไกลไปจากเดิม ซึ่งเป็นการพัฒนาระดับชั้นความคิดตามโครงสร้างความคิดของกิลฟอร์ด และทอร์เรนซ์ ที่กล่าวว่า การที่ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระทางด้านการแสดงออก ด้านความคิด จินตนาการในการสร้างผลงานศิลปะ และได้ตั้งชื่อเรื่อง รวมทั้งให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเองอย่างอิสระ จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

จากแนวคิดเหล่านี้ ผู้วิจัยได้นำมาสร้างเป็นเครื่องมือ ในการวิจัย คือ การใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยมีการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

3. เอกสารที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคุณลักษณะพิเศษที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน แต่จะมีมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีคุณค่า และเป็นความต้องการสูงสุดในการจัดการศึกษา เพราะความคิดสร้างสรรค์ในตัวบุคคลถ้าได้รับการพัฒนาส่งเสริมให้สูงขึ้น จะเป็นสิ่งที่จะนำไปสู่การวางแผนเพื่อการปรับปรุง พัฒนา หรือการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีของมนุษย์โลกได้ในอนาคต และสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหา ปรับประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้

ซึ่งนักจิตวิทยา นักการศึกษา และนักวิจัย ได้อธิบายความหมายและสรุปแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

กิลฟอร์ด (กรมวิชาการ. 2535 : 2 ; อ้างอิงจาก Guilford. 1959) กล่าวว่า “...ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมอง เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทางหรือแบบอนกนัยและความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วยความคิดคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่นและความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะ คนที่มีลักษณะดังกล่าวจะต้องเป็นคนกล้าคิดไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์และมีอิสระในการคิดด้วย...”

ทอเรนซ์ (กรมวิชาการ. 2535 : 2 ; อ้างอิงจาก Torrance.1972) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า “...ความคิดสร้างสรรค์เป็นการรวบรวมประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมาเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ ๆ หรือผลผลิตใหม่ ๆ...”

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2523 : 4) กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้งนอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดปกติ เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่หลายมุมผสมผสานกัน จนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์”

อารี พันธุ์ณี (2537 : 9) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนกนัย (Divergent Thinking) อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้น มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้สิ่งที่เป็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการประยุกต์ จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

กล่าวได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถมองเห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมเพิ่มเติมด้วยประสบการณ์ใหม่ ก่อให้เกิดความคิดใหม่ต่อเนื่องกันไป เป็นความคิดที่หลากหลายคิดได้กว้างไกลหลายแง่หลายมุม เป็นความคิดที่มีประโยชน์มีคุณค่าต่อตนเองและสังคม อันจะสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหา และปรับประยุกต์ใช้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่จำเป็นต้องเป็นการค้นคว้าประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือสร้างทฤษฎีใหม่เสมอไป อาจเป็นการแสดงออกของตนเอง หรือการคิดพัฒนาวิธีการทำงานของตนเองอย่างสร้างสรรค์

3.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (กรมวิชาการ. 2535 : 8 - 10 ; อ้างอิงจาก Gilford. 1967) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้ศึกษาค้นพบว่า องค์ประกอบพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์มี 4 ประการ คือ

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคล่องในการคิด (Fluency)
3. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เป็นลักษณะที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก ต้องอาศัยลักษณะการกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน บ่อยครั้งต้องอาศัยความคิดจินตนาการ หรือที่เรียกว่าความคิดจินตนาการประยุกต์ คือไม่ใช่คิดเพียงอย่างเดียวแต่จำเป็นต้องสร้าง และหาทางทำให้เกิดผลด้วย

ความคิดริเริ่มนั้นสามารถอธิบายได้ตามลักษณะดังนี้คือ

1. ลักษณะทางกระบวนการ คือ เป็นกระบวนการคิดและสามารถแตกความคิดจากเดิมไปสู่ความคิดแปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำกับของเดิม
2. ลักษณะของบุคคล คือ บุคคลที่มีความคิดริเริ่มจะเป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์ของตนเองเชื่อมั่นในตนเอง กล้าคิด กล้าลอง กล้าแสดงออกไม่เขลาตกกลัวต่อความไม่แน่นอนหรือคลุมเครือ แต่เต็มใจ ยินดีที่จะเผชิญ และเสี่ยงกับสภาพการณ์ดังกล่าว บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตดีด้วย
3. ลักษณะทางผลิตผล ผลงานที่เกิดจากความคิดริเริ่มจึงเป็นงานที่แปลกใหม่ไม่เคยปรากฏมาก่อน มีคุณค่าทั้งต่อตนเองและประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม คุณค่าของงานจึงมีตั้งแต่ระดับต้น เช่น ผลงานที่เกิดจากความต้องการ การแสดงความคิดอย่างอิสระ ซึ่งเกิดจากแรงจูงใจของตนเอง เพื่อสนองความต้องการของตนเองโดยไม่คำนึงถึงคุณภาพของงาน และค่อย ๆ พัฒนาขึ้นโดยเพิ่มทักษะบางอย่างต่อมาจึงเป็นชิ้นงานประดิษฐ์ซึ่งเป็นสิ่งคิดค้นใหม่ไม่ซ้ำใคร นอกจากนั้นก็พัฒนางานประดิษฐ์ให้ดีขึ้นเป็นขั้นสูงสุด

ความคล่องในการคิด (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด แบ่งออกเป็น

1. ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง
2. ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกัน หรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลากำหนด
3. ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค คือความสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ
4. ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิด สิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เป็นความสามารถอันดับแรกในการพยายามที่จะเลือกเฟ้นให้ได้

ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด จึงจำเป็นต้องคิดออกมาให้ได้มากหลายอย่างและแตกต่างกัน แล้วจึงนำเอาความคิดที่ได้มาพิจารณาแต่ละอย่างเปรียบเทียบกับกันว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ดีที่สุด

ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง แบ่งออกเป็น

1. ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่างอิสระ

2. ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลายและสามารถคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้

ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คือ ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ

สำหรับพัฒนาการของความคิดละเอียดลออนั้น จะพบว่าบุคคลที่มีความคิดละเอียดลออสูงจะมีการสังเกตสูงตามไปด้วย และเด็กหญิงมักมีความคิดละเอียดลออสูงกว่าเด็กชายในวัยเดียวกัน นอกจากนี้ความคิดละเอียดลออขึ้นอยู่กับอายุของแต่ละคนอีกด้วย กล่าวคือยิ่งอายุมากจะมีความคิดละเอียดลออมากขึ้น

ต่อมาในปี 1971 กิลฟอร์ด และฮอฟเนอร์ (Guilford and Hoepfner. 1971 : 125 – 143) ได้ศึกษาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เพิ่มเติม และพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ต้องมีองค์ประกอบอย่างน้อย 8 องค์ประกอบคือ

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องตัว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
5. ความคิดไวต่อปัญหา (Sensitivity of Problem)
6. ความสามารถในการให้นิยามใหม่ (Redefinition)
7. ความซึมซาบ (Penetration)
8. ความสามารถในการทำนาย (Prediction)

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2523 : 7) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้คือ

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดที่แปลกแตกต่างไปจากบุคคลอื่น
2. ความว่องไว (Fluency) คือ ความพรั่งพร้อมปริมาณการคิดพรั่งพร้อมมากกว่าบุคคลอื่น ๆ
3. ความคล่องตัว (Flexibility) คือ ชนิดของความคิดที่ปรากฏออกมา จะแตกต่างกันออกไปโดยไม่ซ้ำกันเลย

4. ความคิดละเอียดลออประณีต (Elaboration) คือ ความคิดที่แสดงออกมานั้นจะละเอียดลออสามารถที่จะนำมาทำให้สมบูรณ์และประณีตต่อไปได้อย่างเต็มที่
5. การสังเคราะห์ (Synthesis) คือ การรวบรวมสิ่งที่คิดได้มาทำให้มีความหมายและนำมาพัฒนาต่อไปให้สมบูรณ์เป็นจริงได้

จากที่ได้กล่าวมาแล้วพอสรุป ได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยให้บุคคลคนสามารถคิดได้หลายทิศทาง และเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการแก้ปัญหาที่สลับซับซ้อนภายในสังคมที่กำลังเป็นอยู่ทุกวันนี้

3.3 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญทั้งต่อตัวบุคคลและสังคม ซึ่งจะสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่เคยมีในอดีต จนถึงสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ในปัจจุบัน ความคิดสร้างสรรค์มิใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่เกิดขึ้นจากการสร้างขึ้นในแต่ละตัวบุคคลซึ่งจะส่งผลถึงพฤติกรรม เราสามารถเห็นได้จากการแสดงออกหรือเห็นได้จากความสำเร็จของงานสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ให้ความสนุกสนาน ความสุข และความพอใจแก่เด็กมาก สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อบุคลิกภาพของเด็กเมื่อโตขึ้น เด็กจะรู้สึกหดหู่เมื่องานสร้างสรรค์ของเขาถูกตำหนิ ดูถูก ว่าสิ่งที่เขาสร้างขึ้นนั้นไม่มีค่า เด็กจะมีความพอใจ และสนุกสนานเมื่อเขาได้สร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาเอง ได้รับการยอมรับและชมเชย (Hurlock. 1972 : 327 - 328) และ ชาญชัย อินทรประวัติ (2518 : 19) ได้ให้ความเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความจำเป็นต่อชีวิตเพราะในการให้การศึกษาแก่เด็ก เราไม่สามารถจะสอนทุกสิ่งทุกอย่างที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของเขาได้ เราสอนได้เพียงบางอย่างเท่านั้น เด็กที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จึงมีโอกาสนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาได้ดีกว่า

เจอร์ซิล (เยาวยา เดชะคุปต์. 2522 : 153 - 158 ; อ้างอิงจาก Jersil. 1972) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการสร้างเสริมเด็กในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ส่งเสริมสุนทรียภาพ เด็กจะรู้สึกชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งผู้ใหญ่ควรทำเป็นแบบอย่างโดยการยอมรับ และชื่นชมในผลงานของเด็ก การพัฒนาสุนทรียภาพแก่เด็ก โดยให้เด็กเห็นว่าทุก ๆ อย่างมีความหมายสำหรับตัวเขา ส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดา ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยิน และหัดให้เด็กสนใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว
2. เป็นการผ่อนคลาย ลดความกดดัน ความคับข้องใจ และความก้าวร้าว
3. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ขณะที่เด็กทำงานครูควรสอนระเบียบวินัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วย เช่น หัดให้เด็กรู้จักเก็บของเป็นที่ ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จ เป็นต้น

4. เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อ เด็กจะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่น การเคลื่อนไหว การเล่นบล็อก และพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการตัดกระดาษ ประดิษฐ์ภาพ วาดภาพด้วยมือ การต่อภาพติดต่อก การเล่นเกมกระดาน เป็นต้น

5. เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง เด็กจะชอบทำกิจกรรมและใช้วัสดุต่าง ๆ ชำกกัน เพื่อสร้างสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นโอกาสที่เด็กจะใช้ความคิดริเริ่ม และจินตนาการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น ครูจึงควรจัดหาวัสดุไว้ให้เด็กมีโอกาสดำเนินการทดลองของตนเอง เช่น กล้องยาสีฟัน เปลือกไข่ และเศษวัสดุเหลือใช้ เป็นต้น

ผุสดี ภูมิอินทร์ (2526 : 73) ได้กล่าวถึง คุณค่าของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่า

1. มีคุณค่าต่อสังคม ได้แก่ การที่บุคคลได้คิดและสร้างสรรค์สิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อประโยชน์สุขและความเจริญก้าวหน้าของสังคม หรือหาวิธีการแก้ไขปัญหาจนประสบความสำเร็จ และมีประโยชน์ต่อสังคม เช่น ความเจริญก้าวหน้าในด้านการเกษตร การคมนาคม ความเจริญทางด้านการแพทย์ เป็นต้น

2. คุณค่าต่อตนเอง ความสามารถในการสร้างสรรค์นั้นนับว่ามีคุณค่าต่อบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เอง เพราะการสร้างผลงานขึ้นได้ขึ้น จะทำให้ผู้สร้างพึงพอใจ และมีความสุข เช่น การที่เด็กสร้างสรรค์งานด้วยตนเอง จะสร้างความพอใจให้แก่เด็กไม่ว่าจะเป็นงานวาดภาพ การต่อสิ่งของให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ การคิดเกมที่แปลกใหม่ เด็กจะเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง มั่นใจในตนเอง ซึ่งส่งผลไปสู่แบบแผนบุคลิกภาพและความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมของเด็ก

จากความสำคัญและคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่สำคัญ ควรที่จะได้รับการส่งเสริมและปลูกฝัง เพื่อช่วยสร้างนิสัยและผ่อนคลายอารมณ์ที่ดีให้แก่เด็ก ทั้งยังช่วยให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ซึ่งเป็นผลให้เด็กสามารถนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาในชีวิต และสามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

3.4 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์หรือความคิดนอกขนาน ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้แตกต่างกันออกไปตามพื้นฐาน ประสบการณ์ และความเชื่อต่าง ๆ โดยสรุปออกมาเป็นทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้า คือ

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์

ทอร์เรนซ์ กล่าวว่า จะแสดงออกตลอดกระบวนการความรู้สึกรู้จัก หรือการแก้ปัญหา การรวบรวมความคิดเพื่อตั้งเป็นสมมุติฐาน การทดสอบ การวัดและการดัดแปลงสมมุติฐาน ตลอดจน

วิธีการเผยแพร่ผลสรุปที่ได้ ซึ่งทฤษฎีของทอร์เรนซ์ อาจขยายความได้ว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เมื่อเห็นและเข้าใจ จะรวบรวมประสบการณ์และข้อมูลต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อแสวงหาวิธีใหม่ ๆ เพื่อเผชิญหรือแก้ปัญหา (รัชนี ลาซโรจน์. 2537 : 27)

ทอร์เรนซ์ (ทิวต์ธ์ นกบิน. 2542 : 10 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1964) ได้กำหนดขั้นตอนของความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ขั้นตอน

1. ขั้นตอนต้น เกิดจากความรู้สึกต้องการหรือความพอใจในสิ่งต่าง ๆ ที่จะทำให้นุคคลเริ่มคิดเขาจะพยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราวและแนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน เพื่อหาความกระจ่างในปัญหา ขั้นนี้ผู้คิดยังไม่ทราบว่า ผลที่เกิดขึ้นจะเป็นรูปใด และอาจใช้เวลานานจนบางครั้งจะเกิดขึ้น โดยผู้คิดไม่รู้สึกรู้สิด
2. ขั้นครุ่นคิด ต่อกจากนั้นเริ่มต้นมีระยะหนึ่งที่มีความคิดเห็นและเรื่องราวต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้มารวมกันกลืนเข้าเป็นรูปร่าง ระยะนี้ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนักแต่บางครั้งความคิดอันนี้อาจหยุดชะงักไปเฉย ๆ เป็นเวลานาน บางครั้งถึงกับเกิดขึ้นใหม่อีก
3. ขั้นเกิดความคิด ในระยะที่กำลังครุ่นคิดนั้น บางครั้งอาจเกิดความคิดผุดขึ้นมาทันทีทันใด ผู้คิดจะมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดใหม่ที่กำลังเกิด ความคิดเก่า ๆ ซึ่งมีผู้คิดมาแล้ว การมองเห็นความสัมพันธ์ในแนวความคิดใหม่จะเกิดขึ้นในทันทีทันใด ผู้คิดไม่ได้นึกฝันว่าจะเกิดขึ้นเลย
4. ขั้นปรับปรุง เมื่อเกิดความคิดใหม่แล้ว ผู้คิดจะขัดเกลาความคิดนั้นให้หมดจดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจง่าย หรือต่อเติมเสริมแต่งความคิดที่เกิดขึ้นใหม่นั้นให้รัดกุม และวิวัฒนาการก้าวต่อไป

ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา (Structure of Intellect Model) ของกิลฟอร์ด

(Guilford. 1967 : 60 - 64) ได้อธิบายความสามารถทางสมองของมนุษย์ออกมาเป็น 3 มิติ ได้แก่ มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิดซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ

1. ภาพ (Figural) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นรูปธรรม ที่จะรับรู้และระลึกได้ เช่น ภาพต่าง ๆ
 2. สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ตัวโน้ต และสัญลักษณ์ต่าง ๆ
 3. ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ แต่บางอย่างไม่อยู่ในรูปถ้อยคำก็มี เช่น ภาษาใช้
 4. พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออกของกิริยาอาการของมนุษย์ รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ ความคิด เช่น การยิ้ม การหัวเราะ การแสดง ความคิดเห็น
- มิติที่ 2 วิธีคิด (Operation) เป็นมิติที่แสดงลักษณะการทำงานของสมองในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

1. การรู้จักและเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่รู้จัก และมีความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ได้ทันทีทันใด เช่น เมื่อเห็นของเล่นรูปร่างกลม ๆ ทำด้วยยางผิวเรียบ ก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่จะเก็บสะสม รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ไว้ และสามารถระลึกออกมาในรูปเดิมได้ตามที่ต้องการ เช่น การจำหมายเลข ประจำตัว การท่องสูตรคูณ

3. การคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) เป็นความสามารถทางสมองของ บุคคลที่สามารถคิดได้หลายแง่หลายมุมหลายทิศทาง คิดหาคำตอบได้โดยไม่จำกัดจำนวนสิ่งเร้าที่ กำหนดไว้ในเวลาจำกัด เช่น ให้ออกสิ่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า น้ำ มาให้มากที่สุด

4. คิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking) เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่ สามารถสรุปข้อมูลได้ดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้ และการสรุปเป็นคำตอบนั้นจะเน้นเพียงคำตอบ เดียว เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่สามารถหา เกณฑ์ที่สมเหตุตามผลเกี่ยวกับความดี ความงาม ความเหมาะสม จากข้อมูล ที่กำหนดให้

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Product) เป็นมิติที่แสดงถึงผลที่ได้จากการทำงานของสมอง เมื่อสมองได้รับข้อมูลจากมิติที่ 1 และใช้ความสามารถในการตอบสนองสิ่งเร้าซึ่งเป็นวิธีการคิด ตามมิติที่ 2 ผลที่ออกมาเป็นมิติที่ 3 ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ด้าน คือ

1. หน่วย (Units) หมายถึง ส่วนย่อย ๆ ที่ถูกแยกออกมามีคุณสมบัติเฉพาะของตนเอง ที่แตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น หมา แมว มด นก เป็นต้น

2. จำนวน (Classes) หมายถึง กลุ่มของสิ่งมีชีวิตที่มีคุณสมบัติบางประการร่วมกัน เช่น สุนัข ปลาวาฬ คน เป็นพวกเดียวกัน เพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนมเหมือนกัน

3. ความสัมพันธ์ (Relation) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดแบบต่าง ๆ ตั้งแต่ 2 หน่วยเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก ระบบกับระบบ เช่น พระกับวัด นกกับวัว เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับ ที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (Systems) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลาย ๆ คู่เข้าด้วยกันอย่างมีระบบ เช่น 2,4,6,8 ซึ่งเป็นระบบคู่

5. การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การแปรรูป ปรับปรุง การให้นิยามใหม่ การตีความหมาย การขยายความ หรือการจัดองค์ประกอบของข้อมูลที่กำหนดให้เสียใหม่ เพื่อ นำไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่น เช่น การแปลงรูป

6. การประยุกต์ (Implications) หมายถึง การคาดหวังหรือทำนายเรื่องบางอย่างจากข้อมูลที่กำหนดให้เกิดความต่างไปจากเดิม เช่น เมื่อเห็น + ก็คาดว่าเป็นสัญลักษณ์ของสภาพอากาศ

ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ดนี้ นับว่าเป็นพื้นฐานในการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ เพราะกิลฟอร์ดได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทางหลายแง่มุม คิดได้กว้างไกลซึ่งเป็นลักษณะการคิดที่จะนำไปสู่ที่แปลกใหม่ จากข้อสรุปนี้ทำให้มีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์อย่างกว้างขวางขึ้นในเวลาต่อมา

เดวิส (กรมวิชาการ. 2535 : 6 ; อ้างอิงจาก Davis. 1983) ได้รวบรวมแนวความคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม สำหรับการวิจัยครั้งนี้ได้นำมาอ้างอิงเพียง 1 กลุ่ม คือ

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้ คือผู้ที่มีสัจการแห่งตน คือ รู้จักตนเอง พอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตน มนุษย์จะแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนออกมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับสภาพสร้างสภาวะ หรือ บรรยากาศที่เอื้ออำนวย นักจิตวิทยาได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่า ประกอบด้วยความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยาความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

จากทฤษฎีเรื่องความคิดสร้างสรรค์ จะเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีอยู่ในบุคคลทุกคน ซึ่งเป็นลักษณะของความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) ตามทฤษฎีของกิลฟอร์ด คือ เมื่อมีสิ่งเร้ามากกระตุ้น บุคคลจะตอบสนองสิ่งเร้าต่าง ๆ ในลักษณะหลายทิศทาง ทำให้ได้คำตอบของความคิดหลายอย่างและแปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์สามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยสภาพจิตใจ บรรยากาศที่เอื้ออำนวย สิ่งเร้าตลอดจนรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก อันจะก่อให้เกิดประชากรที่มีคุณภาพ เพื่อการพัฒนาประเทศชาติต่อไป

3.5 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ (Creative Process)

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง วิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอน และสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ทอร์เรนซ์ (อาร์รี พันธมณี. 2537 : 9-11 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1965) ให้คำอธิบายว่า

เป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหา หรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานขึ้น และการรายงานผลที่ได้เพื่อเป็นแนวคิดและแนวทางใหม่ ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์นั่นเอง ซึ่งทอร์เรนซ์ เรียกกระบวนการนี้ว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) แบ่งออกเป็นขั้น ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact – Finding) ในขั้นเริ่มตั้งแต่เกิดความรู้สึกกังวลมีความสับสนวุ่นวาย (Mess) เกิดขึ้นในจิตใจแต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้พยายามตั้งสติ และหาข้อมูลพิจารณาว่าความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสน หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) ขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 เมื่อได้พิจารณาโดยรอบคอบแล้วจึงเข้าใจนั้น คือการเกิดมีปัญหานั้นนั่นเอง

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea – Finding) ขั้นนี้ก็ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้น ก็พยายามคิดและตั้งสมมติฐานเพื่อคาดหวังคำตอบจากการวิเคราะห์ข้อมูล

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) ในขั้นนี้จะมีการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล และได้คำตอบในการแก้ปัญหา

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance – Finding) ขั้นนี้จะเป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์เรียบร้อยแล้ว จะแก้ปัญหาได้สำเร็จได้อย่างไร และต่อจากจุดนี้การแก้ปัญหาหรือการค้นพบยังไม่จบตรงนี้ แต่ที่ได้จากการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไปเรียกว่า New Challenge

กิลฟอร์ด (Guilford : 1967) กล่าวว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์มีลำดับขั้นดังนี้

1. การรู้และเข้าใจ (Cognition) คือ ความสามารถของสมองในเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว
2. การจำ (Memory) คือ ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้ และสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ
3. การคิดแบบอนกนัย (Divergent thinking) คือ ความสามารถของสมองในการตอบสนองได้หลาย ๆ อย่างจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้โดยไม่จำกัดจำนวนคำตอบ
4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent thinking) คือ ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองที่ถูกต้อง และดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้
5. การประเมินค่า (Evaluation) คือ ความสามารถของสมองในการตัดสินข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2523 : 35) กล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์คือ

1. การเปิดใจกว้าง (Receptivity Openness)

2. การให้เวลาพักความคิด (Incubation)
3. การมีอิสระเสรีในการแสดงออก (Freedom to Made of Expression)
4. บรรยากาศที่จะเอื้ออำนวยต่อความคิดสร้างสรรค์

สรุปได้ว่า กระบวนการหรือลำดับขั้นตอนของการคิดสร้างสรรค์จัดเป็นการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน เริ่มจากขั้นที่ 1 การค้นพบความจริง ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐานเพื่อพยายามคิดและตั้งข้อสังเกตเพื่อคาดหวังคำตอบจากการวิเคราะห์ข้อมูล ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบจากการแก้ปัญหา และขั้นที่ 5 การยอมรับคำตอบจากการพิสูจน์เรียบร้อยแล้ว ซึ่งนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดใหม่ต่อไปเรื่อย ๆ

3.6 พัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์

จากแนวคิดที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้พัฒนาได้ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาถึงพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้เจริญต่อเนื่องถึงวัยผู้ใหญ่ต่อไป พัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ในวัยต่าง ๆ ทอร์เรนซ์ (Torrance. 1962 : 84 - 103) ได้ศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในวัยประถมศึกษาไว้ดังนี้

ในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่มีอายุในช่วง 6 ปี 12 ปี ซึ่งได้แบ่งความคิดออกเป็น 3 ระยะดังนี้

1. อายุ 6 ปี ถึง 8 ปี ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะลดลงในระยะของการเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 แต่เด็กวัยนี้จะรักการเรียน มีความอยากรู้อยากเห็นมากขึ้นเอาแต่ใจตัวเอง ใช้ตัวเองเป็นศูนย์กลาง ระยะนี้เป็นช่วงเวลาที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ผ่านบทเรียน นิทาน หรือการอภิปราย ผู้ใหญ่ควรช่วยให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นของตนเองและคอยตอบคำถามต่าง ๆ ของเด็ก

2. อายุ 8 ปี ถึง 10 ปี เด็กวัยนี้มีทักษะในการคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น และสามารถนำความคิดนั้นไปใช้ได้จริง ๆ เด็กมักจะเรียนแบบวีรบุรุษ สามารถกระตุ้นให้ใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือทักษะอื่น ๆ เพื่อช่วยเพื่อนฝูง เด็กสามารถทำงานที่ยากขึ้นได้ รู้จักถามปัญหาที่ซับซ้อนขึ้น รู้จักคิดมากขึ้น มีความกังวลใจในสิ่งที่ตนเองทำไม่ได้ และจะรู้สึกเสียใจถ้าไม่ได้รับความยุติธรรม เด็กวัยนี้ต้องการโอกาสที่จะแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ ผู้ใหญ่ควรให้โอกาสแก่เด็ก พร้อมทั้งแสดงให้เด็กเห็นด้วยว่าความคิดของเขาเป็นประโยชน์ แต่เด็กก็ต้องการคำแนะนำสนับสนุนและปลอบโยนด้วยเมื่อต้องทำงานที่ยากมาก ๆ วัยนี้เป็นวัยที่เด็กควรเรียนรู้ว่าตนเองไม่สามารถทำทุกสิ่งทุกอย่างได้

3. อายุ 10 ปี ถึง 12 ปี เด็กจะชอบอ่านหนังสือและอยู่หนึ่ง ๆ ได้นานขึ้นสามารถอ่านหนังสือหรือใช้ความคิดได้ที่ละนาน ๆ เป็นวัยที่มีพัฒนาการด้านศิลปะและดนตรีได้อย่างรวดเร็ว เด็กวัยนี้มักจะชอบลองทำทุกสิ่งทุกอย่างด้วยตนเอง มีความคิดที่ละเอียดลึกซึ้งถึงข้อปลีกย่อยต่าง ๆ และมีความจำดีสามารถแปลงหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ได้ลงความคิดเห็นประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ได้ ถ้าเป็นงานที่ทำหาย เด็กควรมีโอกาสได้แสดงความสามารถด้านต่าง ๆ ที่มีอยู่ ระยะเวลานี้เป็นเวลาที่สมควรสำรวจปรีชาญาณในตัวเด็ก รวมทั้งเป็นเวลาที่สมควรกระตุ้นให้เด็กหัดทำงานยาก ๆ และหัดตัดสินใจ

เดอ ฟรานเชสโก (ประเทิน มหาพันธ์. 2531 : 214 – 219 ; อ้างอิงจาก De Francesco.1958) กล่าวว่า พัฒนาการสร้างสรรค์ของเด็ก ถูกแบ่งออกเป็นขั้นของพัฒนาตามระดับอายุ โดยพิจารณาจากการแสดงออกทางศิลปะ พัฒนาการทางการสร้างสรรค์แบ่งเป็น 5 ขั้นดังต่อไปนี้

1. ขั้นใช้มือ (Manipulative Stage) อายุระหว่าง 2 - 4 ปี
 2. ขั้นก่อนสัญลักษณ์ (Presymbolic Stage) วัยก่อนอนุบาล – ขั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 3. ขั้นสัญลักษณ์ (Symbolic Stage) ขั้นประถมศึกษา ขั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3
 4. ขั้นเริ่มต้นของจริง (Symbolic of Inceptive Realism) ขั้นประถมศึกษา 4 และ 5
 5. ขั้นวิเคราะห์ของจริง (Stage of Analytical Realism) ขั้นประถมศึกษาปีที่ 6
- ขั้นสัญลักษณ์ (Symbolic Stage) ขั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3

พัฒนาการขั้นนี้เด็กจะสนใจเรื่องของมนุษย์ มนุษย์กับสิ่งของ เริ่มใช้ความรู้และประสบการณ์มาทำความเข้าใจกับเรื่องขนาด รูปร่าง และความสัมพันธ์ต่าง ๆ

ลักษณะสำคัญของการพัฒนาขั้นสัญลักษณ์

1. เรื่องสัดส่วน มีความสำคัญเฉพาะทางด้านอารมณ์เท่านั้น ไม่มีความสำคัญทางด้านการมองเห็นจากของจริง
2. ความเปลี่ยนแปลงของส่วนประกอบที่สำคัญ เช่น การเน้น ที่ขนาดการตัดบางส่วนออกไป การเพิ่มบางส่วน การเบี่ยงเบนจากปกติ เหล่านี้มีความหมายต่อเด็กมาก ครูจะต้องยอมรับ
3. ภาพพักกลาง ภาพเอ็กซ์เรย์ และเรื่องอื่น ๆ ที่คล้ายกัน สิ่งเหล่านี้ จะเกิดขึ้นเอง โดยการแสดงออกของเด็กตามปกติ ไม่จำเป็นต้องมีการบังคับ
4. ทศนิยมภาพ (Perspective) ยังไม่เกิดขึ้นในขั้นนี้ ครูจึงไม่ควรบังคับในสิ่งที่เด็กยังไม่มีพัฒนาการ
5. สัญลักษณ์ของสี การพัฒนาการใช้สัญลักษณ์ทางสีเป็นไปอย่างช้า ๆ ทั้งนี้เนื่องการใช้สีที่มีความสัมพันธ์สิ่งแวดล้อมและวัสดุ
6. การออกแบบเป็นไปโดยธรรมชาติ ต้องการกระตุ้นเพียงเล็กน้อยควรปล่อยให้มีการแสดงออกอย่างอิสระ

7. สื่อประเภทสามมิติมีคุณค่าในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กหลายด้านควรจัดไว้ในการสอนตามความเหมาะสม

พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีอายุระหว่าง 8 - 10 ปี เด็กจะได้รับประสบการณ์จากโรงเรียน ทางบ้าน และสังคมมากขึ้น เด็กจะสามารถแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างเห็นเด่นชัด มีความกระตือรือร้น สนใจกิจกรรมต่าง ๆ รู้จักใช้ความสามารถพิเศษของตน ช่วยเหลือเพื่อนชอบแสดงออก และมีความอดทนในการปฏิบัติงานได้นาน 20 - 40 นาที ครูจึงควรจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการและความสนใจของเด็ก (กรมวิชาการ, 2537 : 36)

สรุปได้ว่า พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งมีอายุระหว่าง 8 - 10 ปี ที่มีความสามารถในการแสดงออกในการคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างเห็นเด่นชัด เด็กสามารถทำงานที่ยากขึ้นได้ รู้จักถามปัญหาที่ซับซ้อนขึ้น รู้จักคิดมากขึ้น เด็กวัยนี้ต้องการโอกาสที่จะแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ ผู้ใหญ่ควรจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับความสนใจของเด็ก พร้อมให้คำแนะนำสนับสนุน และปลอบโยนด้วย เมื่อเด็กต้องทำงานที่ยากมาก ๆ

3.7 การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ทอแรนซ์ (อาร์รี่ รังสินนท์, 2526 : 137-141 ; อ้างอิงจาก Torrance. n.d) ได้เสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะดังนี้

1. ความไม่สมบูรณ์ การเปิดกว้าง (Incompleteness Openness)
2. การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมาและการใช้ให้เป็นประโยชน์ (Producing Something and Using it)
3. การใช้คำเ้าให้เด็กคิด (Using Pupil Openness)

โชติ เพชรชื่น (ณัฐฐากร ถนอมตน, 2536 : 76 ; อ้างอิงจาก โชติ เพชรชื่น.มปป.) ได้กล่าวถึง คำถามในการสอนอย่างสร้างสรรค์ ครูควรถามในลักษณะที่มีคำตอบได้หลายอย่างดังตัวอย่างคำถามต่อไปนี้

1. การส่งเสริมความคล่องแคล่วในการคิด เป็นการเสริมให้เกิดระดับความคิดตามที่ถามในแง่ของปริมาณคำตอบ ใครคิดได้มาก แสดงว่ามีความคล่องแคล่วมากในการคิด
ตัวอย่าง : มีวิธีการใดบ้างที่นักเรียนจะทำให้หลอดหนามนี้มองดูแล้วเกิดความรู้สึกขึ้นมา
2. การส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นการส่งเสริมความคิดที่บ่งบอกลักษณะความแตกต่างของคำตอบ หรือคำตอบ แต่ละคำไม่ได้มาจากแนวคิดในทิศทางเดียวกัน
ตัวอย่าง : จงบอกประโยชน์ของไม้แขวนเสื้อในลักษณะที่แตกต่างกันมากที่สุด

3. การส่งเสริมความคิดริเริ่ม ความคิดริเริ่มเป็นเอกลักษณ์ โดยทั่ว ๆ ไป เป็นสิ่งที่แปลกไม่มีของใครเหมือน

ตัวอย่าง : จงบอกวิธีการใช้ไม้แขวนเสื้อให้มากที่สุด โดยพยายามคิดให้ดีกว่าวิธีการเหล่านี้ เป็นสิ่งที่แปลกไม่ซ้ำกับของคนอื่น

4. การส่งเสริมความละเอียด เป็นความคิดที่แสดงออกให้เห็นถึงรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ดังนั้นคำตอบของคำถามที่ว่า “จงบอกประโยชน์ของไม้แขวนเสื้อมาให้มากที่สุด ก็คือ การตัดไม้แขวนเสื้อออกเป็นสามท่อนหรือหกท่อนก็แล้วแต่ต้องการให้มีความยาวแตกต่างกันผูกเข้าด้วยกัน เพื่อแขวนห้อยเป็นสิ่งตกแต่งบ้านแล้วผูกมัดเล็กรวมเข้าไปด้วย”

ดวงเดือน อ่อนน้อม (2532 : 70 -73) ได้เสนอแนะคำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ส่งเสริมความคิดริเริ่ม การให้เด็กคิดหรือทำในสิ่งที่ไม่เคยคิดทำมาก่อน เช่น คิดตั้งชื่อสัตว์ที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน พร้อมทั้งเล่าถึงรูปร่างลักษณะของสัตว์นั้น เช่น เด็กบางคนอาจตั้งชื่อสัตว์ที่เกิดจากไก่กับหมูว่า “ไก่หมู” “กุ” ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีรูปร่างเหมือนหมู แต่มีปีกบินได้เหมือนไก่ หรือให้เด็กคิดจากสิ่งที่ใช้ในชีวิตประจำวันนอกจากจะเคยใช้อย่างที่เคยใช้มาแล้ว เอาไปใช้ทำอะไรได้อีก เช่น เสื้อ นอกจากใช้ใส่แล้วใช้ทำอะไรได้อีก นอกจากนั้นยังใช้การตั้งคำถามที่ต้องตอบโดยใช้จินตนาการ ไม่ใช่ตอบตามความเป็นจริงตัวอย่างคำถาม เช่น “ถ้าหนูเหาะได้ หนูจะอย่างไร”

2. ส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นการส่งเสริมให้เด็กคิดปริมาณมาก เช่น ให้บอกชื่อเพื่อนให้ได้มากที่สุด ให้บอกชื่อดอกไม้ให้ได้มากที่สุด ให้บอกชื่อสัตว์ได้มากที่สุด ให้บอกชื่อผลไม้ได้มากที่สุด ให้บอกวิธีใช้กระดาษให้ได้มากที่สุด ให้บอกวิธีใช้ผ้าเช็ดหน้าให้ได้มากที่สุด

3. ส่งเสริมการคิดยืดหยุ่น เป็นการฝึกให้คิดให้ได้หลาย ๆ ประเภท เช่น เล่นเกม ดังต่อไปนี้ แบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มของเล่นและกลุ่มของใช้ ครูเป็นคนบอกชื่อสิ่งของให้แต่ละกลุ่มบอกว่าสิ่งที่กำหนดให้ใช้นั้นใช้ให้ตรงตามลักษณะของกลุ่มของคนได้อย่างไร ในการเล่นเกมนักเรียนกลุ่มเพื่อให้เด็กได้ใช้ความคิดหลากหลายขึ้น ดังตัวอย่าง

สิ่งที่กำหนดให้	ของเล่น	ของใช้
แก้วน้ำ	ตักน้ำเล่น	แจกัน
ก้อนอิฐ	โยนเล่น	ทับแจกัน
ผ้าเช็ดหน้า	ปิดตาเล่นโปงพาง	พันคอให้อุ่น

4. ส่งเสริมความคิดละเอียดลออ เป็นการฝึกให้เด็กคิดอย่างมีขั้นตอนและคิดในรายละเอียด เช่น ให้เด็กเล่าเรื่องต่าง ๆ ดังตัวอย่างคือ เล่ากิจวัตรประจำวันตั้งแต่ตื่นนอนถึงเข้านอนว่าทำอะไรบ้าง การเดินทางไปเที่ยวทำอะไรบ้าง หรือพบเห็นอะไรบ้าง หรืออาจทำให้เด็กนึกถึงของสิ่งหนึ่งแล้วบรรยายรูปร่างลักษณะของบางสิ่งนั้น แล้วให้เพื่อนทายว่าของสิ่งนั้นคืออะไร

อารี พันธุ์ณี (2537: 125 - 181) ได้กล่าวถึง กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมกับความสนใจความสามารถและสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างดี กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ไม่เพียงส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา และผ่อนคลายความเครียดเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมความคิดอิสระ คิดจินตนาการ ฝึกรู้จักการทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ทั้งความคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะและนำไปสู่การเรียนรู้ อ่าน เขียน อย่างสร้างสรรค์ต่อไป กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ได้แก่ การวาดภาพ การพิมพ์ การปั้น การฉีกปะ การตัดปะ และการประดิษฐ์เศษวัสดุ

อารี รังสินนท์ (2526 : 161 - 162) กล่าวถึง การเขียนภาพในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. การเขียนภาพตามใจชอบ หมายถึง การให้โอกาสเด็กได้มีโอกาสเลือกวาดสิ่งที่เด็กพอใจ และสามารถวาดได้ซึ่งส่วนมากเด็กในวัยก่อนเรียนมักจะวาดรูปคนบ้าน สัตว์ ตุ๊กตา หรือภาพที่เด็กประทับใจ
2. การเขียนภาพจากประสบการณ์ หมายถึง การให้เด็กเลือกเขียนภาพจากประสบการณ์ที่เด็กได้ไปเที่ยวตามที่ต่าง ๆ หรือสิ่งที่เด็กได้รับ เช่น ทะเล สวนสัตว์ ของขวัญวันเกิด สัตว์เลี้ยง ของเล่น เป็นต้น
3. การเขียนภาพจากการฟังนิทาน หมายถึง การให้เด็กเขียนภาพจากนิทานที่ครูเล่าให้ฟัง หรือเทปนิทานซึ่งเด็กจะแสดงทั้งความรู้สึกนึกคิดทางด้านสติปัญญาและความรู้สึกนึกคิดทางด้านจิตใจถ่ายทอดออกมาเป็นภาพได้
4. การเขียนภาพจากเสียงเพลง หมายถึง การให้เด็กได้ฟังเพลงแล้วเขียนภาพตามความรู้สึกนึกคิดของเด็กเป็นภาพที่ประทับใจจากการฟังเพลง
5. การเขียนภาพจากการแสดงบทบาทสมมติ หมายถึง การให้เด็กเขียนภาพจากการที่เด็กได้แสดงบทบาทสมมติไปแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นภาพ
6. การเขียนภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด หมายถึง การที่เด็กเพิ่มเติมต่อให้เป็นภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดมาให้ซึ่งสิ่งเร้าอาจแบ่งเป็น
 - 6.1 ต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่ไม่สมบูรณ์ เช่น เส้นในลักษณะต่าง ๆ เช่น เส้นตรง เส้นคู่ขนาน และอื่น ๆ เป็นต้น
 - 6.2 ต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่สมบูรณ์ เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เป็นต้น การต่อเติมในลักษณะเช่นนี้เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ดี เด็กเกิดจินตนาการยั่วและท้าทายให้อยากลองทำให้เสร็จเป็นรูปร่างด้วยความคิดที่เป็นอิสระ และด้วยความพอใจของตน นอกจากนั้นยังส่งเสริมความคิดแปลกไม่ซ้ำกันเด็กแต่ละคนจะเขียนภาพตามความคิดของตนซึ่งเป็นการเริ่มต้นในการกล้าคิด และยอมรับความแตกต่างของตนจากเพื่อนคนอื่นสร้างเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจกล้าคิดในสิ่งแปลก ๆ อันนำไปสู่ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

ทอร์เรนซ์ (นงเยาว์ เข้มเล็ก. 2539 : 87 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1979) กล่าวถึง หลักในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้คือ

1. การแสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมีคุณค่า และนำไปใช้ประโยชน์ได้
2. กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง
3. การส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนมีจินตนาการแปลก และมีคุณค่า

จากแนวคิด หลักการ สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมที่จะพัฒนาส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นั้น ต้องเน้นความสำคัญของการจัดกิจกรรม โดยมีครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญ ที่จะช่วยและกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการคำนึงถึงบรรยากาศที่ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าคิดกล้าแสดงออก การเอาใจใส่ต่อความคิดเห็นของนักเรียน ให้อิสระ ให้ความรักความอบอุ่นกำลังใจและความปลอดภัยจะทำให้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.8 อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธมณี (2537 : 122-128) กล่าวถึง การที่บุคคลไม่สามารถแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ได้นั้น เกิดจากอุปสรรคหรือสิ่งที่สกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1. การไม่ชอบซักถาม หมายถึง การที่ผู้ใหญ่ไม่ชอบ และไม่สนับสนุนให้เด็กเป็นคนช่างซักถามหรือยับยั้งการถาม และรู้สึกไร้ค่า และไม่พอใจต่อการที่เด็กซักถามบ่อย ๆ และโดยเฉพาะเด็กบางคนชอบถามคำถามแปลก ๆ ซึ่งการกระทำดังกล่าววนเวียนจากจะไม่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์แล้วยังจัดความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก พร้อม ๆ กับสร้างความกลัวไม่กล้าซักถามต่อไป
2. การเอาอย่างกันหรือการตามอย่างกัน หมายถึง การกระทำที่ชอบเอาอย่างกัน คิดตามกัน คิดในสิ่งที่เคยมี เลียนแบบของเดิม ไม่กล้าคิดและกระทำแตกต่างจากคนอื่นหรือของเดิม บางครั้งอาจจะกล้าคิดแต่ไม่กล้าแสดงออก เพราะกลัวถูกหัวเราะเยาะ
3. การเน้นบทบาทและความแตกต่างทางเพศมากเกินไป หมายถึง การที่สังคมได้กำหนดบทบาทของเพศหญิงและเพศชายอย่างเคร่งครัด ทำให้ทั้งสองเพศไม่กล้าล่วงล้ำในเส้นที่ขีดกำหนดไว้ ทั้งที่ตนมีความสามารถ
4. วัฒนธรรมที่เน้นความสำเร็จและประณามความล้มเหลว หมายถึง การที่สังคมมีค่านิยมต่อความสำเร็จมากเกินไป เมื่อทำสิ่งใดแล้วจะต้องประสบความสำเร็จจึงทำให้เด็กไม่กล้าทดลองของใหม่ เพราะกลัวความล้มเหลวและผลที่ได้รับจากสังคม คือการดูถูกดูแคลน
5. บรรยายกาที่ตีตื้นและเอาจริงเอาจังมากเกินไป หมายถึง การคิดและการกระทำทุกอย่างจะต้องอยู่ในระเบียบแบบแผน จะคลาดเคลื่อนไปไม่ได้ จะทำให้เด็กรู้สึกอึดอัด หวาดกลัว และไม่กล้าคิดสร้างสรรค์

6. ความกลัว หมายถึง ความไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดง และไม่กล้ากระทำสิ่งใหม่ เพราะกลัวถูกหัวเราะเยาะ กลัวถูกตำหนิติเตียนว่าเซย์ บ๊อง ไม่เข้าท่า

7. ความเคยชิน หมายถึง การยอมรับต่อการกระทำที่เป็นรูปแบบจนเคยชินกลุ่มคนเหล่านี้จะไม่พอใจการเปลี่ยนแปลงและมักมีความคิดขัดแย้ง มองเห็นความคิดใหม่เป็นเรื่องเดือดร้อนเพิ่มปัญหา จึงทำให้เป็นอุปสรรคต่อการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ ๆ

8. ความมีอคติหรือลำเอียง หมายถึง ความเชื่อและคิดตามทัศนคติของตน ไม่ยอมรับรู้สิ่งใหม่ ทำให้เกิดทัศนคติที่คับแคบ ไม่ยอมเชื่อถือแนวทางอื่น ๆ ที่เป็นไปได้ และการตัดสินใจก็จะเอาความคิดของตนเป็นเกณฑ์

9. ความเฉื่อยชา หมายถึง ความอืดอาด เชื่องช้า และความล่าช้าในการคิดริเริ่มทั้งความคิดและการกระทำ อันเป็นอุปสรรคที่สำคัญยิ่งต่อการสร้างสรรค์

10. ความเกียจคร้าน เป็นอุปสรรคสำหรับงานทุกชนิด ความเกียจคร้านรวมถึงลักษณะที่ทำให้เพียงผ่านไปไม่เอาจริงเอาจัง ทำงานอย่างไม่เต็มที่ ไม่เต็มความสามารถ ชอบหลีกเลี่ยง

วิจิตร วรุตบางกูร (2535 : 43) กล่าวถึงปัจจัยที่เป็นอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้คือ

1. ความเคยชิน ความเคยชินทำให้เกิดแบบพฤติกรรมที่ยากต่อการเปลี่ยนแปลง สิ่งที่ต้องดำเนินการเปลี่ยนแปลง สิ่งที่ต้องดำเนินการเปลี่ยนแปลงย่อมเป็นอุปสรรคต่อความคิดสร้างสรรค์ และนิสัยการรับรู้ ตัวอย่าง เช่น เมื่อเห็นคลิป (Clip) เราจะยอมรับทันทีว่ามีไว้ใช้หนีกระดาศเท่านั้น และไม่อาจเห็นประโยชน์อื่น ๆ ของสิ่งนี้ แต่ความจริงแล้วยังสามารถใช้ประโยชน์อย่างอื่นได้อีกมากมาย

2. ความกลัว ความกลัวผิดพลาด กลัวถูกหัวเราะเยาะ กลัวเสียหน้า กลัวถูกหาว่าอยากเด่นดัง กลัวไม่สำเร็จ ความเหล่านี้ทำให้เกิดข้อขัดใจ ตื่นตระหนก คิดอะไรไม่ออก และไม่อยากจะคิด

3. อคติ อคติทำให้เรายึดมั่นอยู่กับความเชื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ยอมพิจารณาแนวทางอื่น ๆ อคติจึงเป็นตัวจำกัดความคิดของบุคคล ทำให้มองไม่เห็นวิธีอื่น ๆ ที่ดีกว่า และไม่ยอมรับ บางสิ่งบางอย่างโดยไม่มีเหตุผล วิธีที่ดีที่สุด คือ ยอมรับว่าเรามีอคติ และพยายามเอาชนะอคติด้วยการเปิดใจกว้าง วิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว รับฟังความคิดเห็นจากคนอื่นบ้าง เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นควรให้ความสนใจกับ “อะไรผิดอะไรถูก” มากกว่า “ใครผิดใครถูก”

4. ความเฉื่อยชา คนเฉื่อยชาจะยอมรับสิ่งที่มีอยู่ และเป็นอยู่ ไม่สนใจวิธีการใหม่ ๆ ที่ดีกว่า ไม่สนใจ และไม่พอใจต่อการเปลี่ยนแปลงใด ๆ มักจะเป็นคนถ่วงให้กลุ่มไม่ก้าวหน้า วิธีการเอาชนะความเฉื่อยชา คือ เร่งปฏิบัติการ เตือนตนเองให้กระตือรือร้นทำงานให้สำเร็จ เพื่อให้เวลา และความปลอดโปร่งใจพอที่จะคิดอะไรใหม่ ๆ ได้

สรุปว่า อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์ คือ สิ่งที่มาสกัดกั้นทำให้บุคคลใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไม่เป็นอิสระ ซึ่งเกิดจากเงื่อนไข 3 ประการ คือ

1. ภายในของบุคคลผู้ใช้ความคิดสร้างสรรค์เอง เช่น มีจิตใจคับแคบไม่รับความเห็น หรือแนวคิดอื่น ๆ หรือความเคยชินที่เคยเอาอย่างผู้อื่น ไม่กระตือรือร้นที่จะใช้ความคิดสร้างสรรค์ ไม่มีสมาธิในการใช้ความคิด

2. ทางสังคมที่ส่งผลให้เกิดความวิตกกังวล เกรงว่าจะไม่ได้รับการยอมรับหรือขัดกับระเบียบแบบแผนที่สังคมกำหนด

3. ทางสิ่งแวดล้อม เช่น อยู่ในภาวะที่ไม่อำนวยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในภาวะเร่งรีบ ในเวลาที่จำกัด หรือภาวะที่ขาดสมาธิในการคิด

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ

นพคุณ บุญมาพิลลา (2540 : บทคัดย่อ) การศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับการฝึกด้วยกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยกับการฝึกตามคู่มือครูกระทรวงศึกษาธิการ ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะภาษาโดยการฝึกด้วยกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยมีทักษะทางภาษาสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษาตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และ 2) นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษาโดยการฝึกด้วยกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษาตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2531 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยวิธีการเล่นพื้นบ้านของไทยกับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการของโรงเรียนประถมสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนที่ได้รับการฝึกทักษะโดยวิธีการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยกับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ละมุล ชัชวาล (2543 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด กับประกอบคำถามอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

ประสาท อิศรปรีดา (2532 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการเสริมแรงในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก โดยเปรียบเทียบความก้าวหน้าของความคิดสร้างสรรค์ใน 3 ระยะของการทดลอง คือ ระยะข้อมูลพื้นฐาน (Baseline) ระยะการใช้กลวิธีเสริมแรง (Treatment) ในรูปของคำชมเชยและสิ่งของ และระยะลดการเสริมแรง (Fade - Out) ซึ่งในกลุ่มทดลองจะได้รับการฝึกตามโครงการ ส่วนกลุ่มควบคุมจะไม่ได้รับการฝึก ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม ให้สูงขึ้นได้

นงเยาว์ เข้มเล็ก (2539 : บทคัดย่อ) ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมเขียนภาพระบายสีจากใบงานสร้างสรรค์และการเรียนตามแนวการสอนของกรมวิชาการ ผลการศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมเขียนภาพระบายสีจากใบงานสร้างสรรค์สูงกว่าการเรียนตามแนวการสอนของกรมวิชาการ

โอบาส บุญครองสุข (2536 : 90 - 91) ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยการทำกิจกรรมเป็นกลุ่มกับการทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล พบว่า

1. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์รวมองค์ประกอบครบทั้ง 4 ด้านคือ ด้านความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ พบว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์โดยส่วนรวมสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียน ที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม กับนักเรียนที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล โดยแยกตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เป็นด้าน ๆ ดังนี้

- 2.1 ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) พบว่า นักเรียนที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม และนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยการทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล มีความคิดคล่องไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

- 2.2 ความคิดสร้างสรรค์ด้านความยืดหยุ่น (Flexibility) พบว่านักเรียนที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม และนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยการทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล มีความคิดยืดหยุ่นไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.3 ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม (Originality) พบว่า นักเรียนที่เรียนวิชา ศิลปศึกษาโดยทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม มีความคิดริเริ่มสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.4 ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ (Elaboration) พบว่านักเรียนที่ เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออสูง กว่านักเรียนกลุ่มที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดิลก ดิลกานนท์ (2534 : 69) ได้ทดลองใช้แบบฝึกทักษะการคิดที่สร้างขึ้นกับตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 300 คน ซึ่งแบ่งเป็นกลุ่มทดลองใช้แบบฝึก 149 คน และ กลุ่มควบคุม 151 คน ผลการทดลองสรุปได้ว่า แบบฝึกทักษะการคิดที่สร้างขึ้นนี้ สามารถส่งเสริม ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้สูงขึ้น และนักเรียนที่ได้ใช้แบบฝึกจะมี ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้ใช้แบบฝึกอย่างมีนัยสำคัญ .01

อนงค์ แสงเงิน (2533 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์ สร้างแบบไม่ใช้คำถาม ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่น สรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด ประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่เด็ก ปฐมวัยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามมีความคิด สร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้ คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถามมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กวรรณิการ์ สุขสม (2533 : 68) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ และ ความสามารถในการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสร้างสรรค์ พบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้าง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นปกติ มีความคิด สร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้าง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นปกติ มี ความสามารถในการสังเกตแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จงใจ ขจรศิลป์ (2532 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่น ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และการเล่นตามมุมแตกต่างกัน พบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และการเล่นตามมุมแตกต่างกัน กล่าวคือ เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมแบบริเริ่มอย่างอิสระ มีระดับคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 องค์ประกอบคือ ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และความคิดคล่องตัว สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมแบบครูชี้แนะ

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมแตกต่างกัน มีความเชื่อมั่นในตนเองแตกต่างกัน กล่าวคือ เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และการเล่นตามมุมแบบริเริ่มอย่างอิสระ มีระดับคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความเชื่อมั่นในตนเอง สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมแบบครูชี้แนะ

จงลักษณ์ ช่างปลื้ม (2541 : บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพประกอบการฟังนิทานผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพระบายสีที่สูงขึ้น จากการทดสอบหลังการทดลอง ครั้งที่ 18 สูงกว่าครั้งที่ 12 และครั้งที่ 6 และครั้งที่ 12 สูงกว่าครั้งที่ 6

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้โดยการจัดกิจกรรม หรือการสร้างสิ่งเร้าอย่างเหมาะสมกับวุฒิภาวะ และความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน และการจัดกิจกรรมโดยใช้การเล่นของเด็กไทย เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาได้แสดงออกอย่างอิสระตามความคิดและจินตนาการ ซึ่งเป็นสิ่งเร้าที่จะนำไปพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
3. วิธีดำเนินการทดลอง
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวัสดิวิทยา สังกัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 3 ห้องเรียน รวม 90 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวัสดิวิทยา สังกัดกรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และ สอบถามความสมัครใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้มี 2 ฉบับ คือ

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพ แบบ ก. ของทอร์เรนซ์
2. โปรแกรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพ แบบ ก. ของทอร์เรนซ์

(Torrance Tests of Creative Thinking Figural Form A) ซึ่งได้รับการปรับปรุงให้เหมาะสมกับเด็กไทยโดย อารี รังสินันท์ (กรมการฝึกหัดครู, 2521 : 48,50)

ลักษณะของแบบทดสอบนี้ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ฉบับ คือ

แบบทดสอบฉบับที่ 1 เป็นการวาดภาพต่อเติมจากรูปที่กำหนดให้ (Picture Construction) โดยมีกระดาษสี่เหลี่ยมตัดเป็นรูปไข่แผ่นหนึ่ง ให้นักเรียนนำรูปไข่แผ่นนั้นติดลงบน

กระดาษที่จะใช้วาด ในลักษณะใดก็ได้แล้วลงมือวาดต่อเติมตกแต่งจากรูปไข่นั้นให้แปลกแตกต่างจากคนอื่น ๆ พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพให้แปลกแตกต่างจากคนอื่น ๆ เช่นกัน ภายในเวลา 10 นาที

แบบทดสอบฉบับที่ 2 เป็นการวาดภาพต่อเติมจากเส้นลักษณะต่าง ๆ ที่กำหนดให้เป็นส่วนหนึ่งของภาพ (Picture Completion) ซึ่งอยู่ภายในกรอบสี่เหลี่ยม จำนวน 10 ภาพ โดยไม่ซ้ำกัน ภาพที่เกิดขึ้นจากการวาดภาพต่อเติมจะต้องแปลกแตกต่างไปจากคนอื่น ๆ และจะต้องตั้งชื่อภาพทุก ๆ ภาพที่วาดนั้นด้วย โดยใช้เวลาวาดภายใน 10 นาที

แบบทดสอบฉบับที่ 3 เป็นการวาดภาพต่อเติมจากเส้นคู่ขนานแนวตั้งที่กำหนดให้เป็นส่วนหนึ่งของภาพ (Parallel Line) จำนวน 30 คู่ โดยไม่ซ้ำแบบกัน นักเรียนจะต้องวาดภาพต่อเติมจากเส้นขนานแต่ละคู่หรือหลายคู่รวมกันให้เป็นภาพที่แปลกแตกต่างจากคนอื่น ๆ ให้มีความน่าสนใจ น่าตื่นเต้นและสวยที่สุด พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ ภายใน 10 นาที

แบบทดสอบชุดนี้ กรมการฝึกหัดครูได้นำไปวิจัยเพื่อศึกษาถึงความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยระดับชั้นอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า มีค่าความเที่ยงในการให้คะแนน (Reliability of scoring) สูง ซึ่งคำนวณหาค่าความเที่ยงในการให้คะแนนโดยการหาค่าสหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) ระหว่างคะแนน 2 ชุด จากผู้เชี่ยวชาญ 2 ท่าน ที่มีความชำนาญและคุ้นเคยต่อการให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ชนิดนี้ ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบฉบับเดียวกัน แล้วนำคะแนน 2 ชุด ที่ได้ไปคำนวณหาค่าสหสัมพันธ์ ซึ่งได้ค่าสหสัมพันธ์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ เป็น 1.00, .99 และ .99 ตามลำดับ และมีนัยสำคัญที่ระดับ .001 เมื่อแยกข้อมูลออกตามเขตภูมิศาสตร์ แยกตามประเภทของโรงเรียน แยกตามระดับชั้นเรียน และแยกตามเพศ ปรากฏว่า ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้ง 3 ยังอยู่ลักษณะเดิม คือ ได้ค่าสหสัมพันธ์ค่อนข้างสูง และมีนัยสำคัญที่ระดับ .001 (กรมการฝึกหัดครู, 2521:48,50) จากการวิจัยนี้กรมการฝึกหัดครูได้สร้างคู่มือตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษา และได้รับการฝึกตรวจให้คะแนนจาก รศ.ดร.อารี พันธุ์มณี และอาจารย์ศิริรัตน์ ภูสกลเจริญศักดิ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์มาแล้ว

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ รศ.ดร.อารี พันธุ์มณี อาจารย์ศิริรัตน์ ภูสกลเจริญศักดิ์ และผู้วิจัย ซึ่งเป็นผู้ที่มีความชำนาญและเชี่ยวชาญในการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ชนิดนี้จะร่วมกันตรวจให้คะแนน โดยผู้วิจัยได้ใช้คู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปแบบ ก. ของทอร์เรน ซึ่งกรมการฝึกหัดครูนำมาปรับปรุงในปี พ.ศ. 2521 โดยแบ่งตามองค์ประกอบ 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม : ตรวจให้คะแนนกิจกรรมทั้ง 3 ชุด การให้คะแนนภาพที่ซ้ำกันมาก จะให้คะแนน 0 ดังรายชื่อที่กำหนดไว้ต่อไปนี้

ตัวอย่าง ภาพที่ให้คะแนนความคิดริเริ่มศูนย์

ในกิจกรรมที่ 1 รูปไข่ รูปวงกลม ดอกไม้

ในกิจกรรมที่ 2 หัวใจ แอปเปิ้ล หน้าคน

ในกิจกรรมที่ 3 หนังสือ ประตู หน้าต่าง

2. ความคิดคล่องแคล่ว ตรวจให้คะแนนในกิจกรรมที่ 2 และกิจกรรมที่ 3 เท่านั้น เพราะเป็นกิจกรรมต่อเติมภาพจากรูปเส้นหลาย ๆ รูป เหมือนกัน

ในกิจกรรมที่ 2 คะแนนนับจากจำนวนภาพที่ชัดเจนสามารถเข้าใจได้ ความคิดคล่องแคล่วสูงสุดเท่ากับ 10 คะแนน

ในกิจกรรมที่ 3 นับจำนวนภาพที่ไม่ซ้ำกันหรือแตกต่างกัน ถ้าภาพซ้ำกันคิดคะแนนเพียงภาพเดียว ความคิดคล่องแคล่วสูงสุดจะเท่ากับ 30 คะแนน

3. ความคิดละเอียดลออ ตรวจให้คะแนนทั้ง 3 กิจกรรม ให้แต่ละภาพให้คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน

ตัวอย่าง กิจกรรมที่ 1 ส่วนละเอียด 0-5 แห่ง เท่ากับ 1 คะแนน

6-12 แห่ง เท่ากับ 2 คะแนน

13-19 แห่ง เท่ากับ 3 คะแนน

คะแนนความคิดละเอียดลออ ได้จากคะแนนรวมของทั้ง 3 กิจกรรม โดยเฉลี่ยคะแนนของส่วนละเอียดจะเป็น 9 คะแนน

4. ความคิดยืดหยุ่น ตรวจให้คะแนนในกิจกรรมที่ 2 และ 3 การให้คะแนนจะจัดประเภทผู้ที่วาดได้มากประเภทจะได้คะแนนมาก แต่ละประเภทให้คะแนน 1 คะแนน

2. โปรแกรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ดำเนินการสร้างโปรแกรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามลำดับดังนี้

1. ศึกษาสาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ของกระทรวงศึกษาธิการ

2. ศึกษาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ กิลฟอร์ด และ อารี พันธ์มณี รวมทั้งได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรม

3. ศึกษาตำรา เอกสาร และงานวิจัย เกี่ยวกับการเล่น และการละเล่นของเด็กไทย โดยมีหลักในการเลือกการละเล่นให้เหมาะสมกับกิจกรรมดังนี้

3.1 เป็นการละเล่นที่ไม่ผิดศีลธรรม การพนัน ล้อเลียน หรือเกิดอันตราย

3.2 เป็นการละเล่นที่มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็กในระดับชั้นประถมวัย

3.3 กิจกรรมการละเล่นมีความสอดคล้องผสมผสานกับวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีเสรีภาพในการคิด และถ่ายทอดเรื่องราวออกมาเป็นผลงานได้ตามวุฒิภาวะ ความถนัด และประสบการณ์ของตน

4. สร้างโปรแกรมการใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งในแต่ละกิจกรรมจะประกอบด้วย

4.1 หัวข้อ

4.2 วัตถุประสงค์

4.3 วิธีดำเนินการซึ่งประกอบด้วย

4.3.1 ขั้นนำ

4.3.2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

4.3.3 ขั้นสรุป

4.4 แสดงผลงานนักเรียนโดยติดแสดงที่ป้ายนิเทศ

4.5 วัสดุอุปกรณ์

4.6 การประเมินผลซึ่งประกอบด้วย

4.6.1 การสังเกต - ความตั้งใจในการทำงาน และส่งงานตามเวลา

4.6.2 ตรวจผลงาน - ลักษณะผลงาน
- การอธิบายภาพ
- ความคิดสร้างสรรค์

5. นำโปรแกรมการใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ไปให้คณะกรรมการควบคุมปริญญาโท 2 ท่าน พิจารณาเพื่อปรึกษาและขอคำแนะนำ คือ ผศ. อำนาจ เย็นสบาย และอาจารย์ทัศนาก ทอภักดี

6. นำโปรแกรมการใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อปรับปรุงแก้ไข คือ รศ.ดร.อารี พันธุ์มณี รศ.ลลิตพรรณ ทองงาม และอาจารย์ศิริรัตน์ ภูสกุลเจริญศักดิ์

7. นำโปรแกรมการใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองครั้งที่ 1 กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา ภาษา จุดมุ่งหมาย เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ และเหมาะสมกับการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้

8. นำโปรแกรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ตรวจสอบ พิจารณาเนื้อหา วัตถุประสงค์ และรูปแบบกิจกรรมอีกครั้ง คือ รศ.ดร.อารี พันธุ์มณี รศ.ลลิตพรรณ ทองงาม และอาจารย์ศิริรัตน์ ภูสกลเจริญศักดิ์

9. นำโปรแกรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ไปให้คณะกรรมการควบคุมปริญญาโท 2 ท่าน พิจารณาเนื้อหา วัตถุประสงค์ และรูปแบบกิจกรรมอีกครั้ง คือ ผศ.อำนาจ เย็นสบาย และอาจารย์ทัศนาก ทอภักดี

10. นำโปรแกรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้ว นำไปใช้ทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลองแบบ One - Group Pretest – Posttest Design (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2541 : 383) ดังแสดงในตาราง 1 ดังนี้

ตาราง 1 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One -Group Pretest – Posttest Design

กลุ่มทดลอง	สอบก่อน	ตัวแปรอิสระ	สอบหลัง
E	T ₁ E	X	T ₂ E

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

E แทน กลุ่มทดลอง

T₁ E แทน การสอบก่อนการทดลอง ของกลุ่มทดลอง

X แทน กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

T₂ E แทน การสอบหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลอง

วิธีดำเนินการทดลอง

ในการดำเนินการทดลองผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมพร้อมก่อนทดลอง

1.1 พบผู้บริหารโรงเรียน เพื่อชี้แจง พร้อมอธิบายจุดประสงค์ และรูปแบบการวิจัย

1.2 พบครูประจำชั้น เพื่อชี้แจงรูปแบบของงานวิจัย พร้อมทั้งขอความร่วมมือในการลงมือปฏิบัติการทดลอง

2. ก่อนทดลองทำการทดสอบครั้งแรก (Pretest) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบ ก. ของทอร์เรนซ์

3. ดำเนินการทดลองจัดโปรแกรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอนในระยะเวลาในการดำเนินการทดลองใช้เวลา 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง จำนวน 10 ครั้ง ดังตาราง 2 ต่อไปนี้

ตาราง 2 การจัดโปรแกรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละสัปดาห์

ครั้งที่	วัน	หัวข้อ	เวลา
1	จันทร์	ปฐมนิเทศ	15.30-17.30 น.
2	พุธ	การใช้กิจกรรมการเล่น “เป่ากบ” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม	15.30-17.30 น.
3	จันทร์	การใช้กิจกรรมการเล่น “ดิน น้ำ อากาศ” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดคล่องแคล่ว	15.30-17.30 น.
4	พุธ	การใช้กิจกรรมการเล่น “ม้าก้านกล้วย” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น	15.30-17.30 น.
5	จันทร์	การใช้กิจกรรมการเล่น “ทายของ” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ	15.30-17.30 น.
6	พุธ	การใช้กิจกรรมการเล่น “โพงพาง” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม	15.30-17.30 น.
7	จันทร์	การใช้กิจกรรมการเล่น “ขี่ม้าส่งเมือง” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดคล่องแคล่ว	15.30-17.30 น.
8	พุธ	การใช้กิจกรรมการเล่น “งูกินหาง” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น	15.30-17.30 น.
9	จันทร์	การใช้กิจกรรมการเล่น “ต่อหางหมู” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ	15.30-17.30 น.
10	พุธ	ปัจฉิมนิเทศ	15.30-17.30 น.

4. หลังการทดลองสิ้นสุดลง จะทำการทดสอบครั้งหลัง (Posttest) กับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบ ก. ของทอร์เรนซ์

5. นำคะแนนที่ได้จากการสอบครั้งแรก และครั้งหลัง ของกลุ่มตัวอย่าง นำมาวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อทดสอบสมมติฐาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. ก่อนการทดลองนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปแบบภาพ ก. ของเทอร์เรนซ์ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ เพื่อนำคะแนนไปวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ

2. หลังการทดลองนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปแบบภาพ ก. ของเทอร์เรนซ์ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แล้วนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ เพื่อนำคะแนนไปวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 คะแนนเฉลี่ย

1.2 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2541 : 35,65)

2. สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน

เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองในกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ t - test แบบ Dependent Sample (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2541 : 193)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวัสดิวิทยา สังกัดกรุงเทพมหานคร ผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยทำการทดสอบกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวัสดิวิทยา สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพแบบ ก. ของทอร์เรนซ์ ก่อนและหลังทดลองใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และนำมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ เพื่อนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีทางสถิติ

2. การดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 10 กิจกรรม กิจกรรมละ 2 ชั่วโมง ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 กิจกรรม ดังตาราง 3 ต่อไปนี้

ตาราง 3 โปรแกรมกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
1	ปฐมนิเทศ	1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้วิจัยกับนักเรียนและระหว่างนักเรียนด้วยกัน 2. เพื่อให้นักเรียนทราบความหมาย ความสำคัญและประโยชน์ของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 3. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายและวิธีการในการเข้าร่วมโปรแกรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย	1. ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับนักเรียนและสร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง โดยผู้วิจัยแนะนำตัวเองให้นักเรียนรู้จัก 2. ให้นักเรียนแนะนำตัวเองโดยให้เล่นเกม “เกมแนะนำชื่อตนเอง” วิธีการเล่นคือ นักเรียนยืนขึ้นทีละคนและพูดว่า “สวัสดีเพื่อนรัก ฉันชื่อ...เธอชื่ออะไร...” สมาชิกคนต่อไปลุกขึ้นพูดเช่นเดียวกัน ทำเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ จนถึงคนสุดท้าย 3. ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสนทนาถึงความหมาย ความสำคัญและประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์ 4. ผู้วิจัยบอกจุดมุ่งหมายของการให้สมาชิกเข้าร่วมโปรแกรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย 5. เปิดโอกาสให้นักเรียนถามข้อสงสัย หลังจากนั้นผู้วิจัยและนักเรียนช่วยกันสรุปความเข้าใจร่วมกัน 6. ผู้วิจัยดำเนินการนัดหมายเกี่ยวกับสถานที่ วัน เวลา ที่จะพบกันในครั้งต่อไป	ไม่มี

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	
2	การใช้ กิ จ ก ร ร ม ก า ร ล ะ ล ะ น “เ ป า ก บ ” ” เพื่อ พั ฒ น า ค ว า ม ค ิ ด ร ู ง ส ร ร ว ร ที่	1. เพื่อให้ นักเรียน สามารถ เล่นเป่า กบและ สามารถ คิดวิธีการ เล่นเป่า กบแบบ ใหม่ได้ 2. เพื่อให้ นักเรียน สามารถ สร้าง ผลงาน ศิลปะได้ จากการ เห็นและ เล่นเป่า กบ 3. เพื่อให้ นักเรียน สามารถ อธิบาย ภาพที่วาด ได้ 4. เพื่อพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ด้าน ความคิด ริเริ่ม	การใช้กิจกรรม การละเล่น “เป่ากบ” เพื่อพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ที่เน้น ทางด้าน ความคิด ริเริ่ม ผู้วิจัย ดำเนินการ ตาม ขั้นตอน ดังนี้ <u>1. ขั้นนำ</u> ครู สนทนากับ นักเรียน เกี่ยวกับ ประวัติ ความ เป็นมาและ ประสบการณ์ ในการเล่น เป่ากบใน หัวข้อ ต่อไปนี้ - ประวัติความ เป็นมา : เป่ากบเป็น การละเล่น ของไทยแต่ โบราณ เป็นการ เล่นในที่ร่ม ของเด็ก ๆ ที่นำหนัง ยางที่มีอยู่	

	เน น ท า ง ด า น ค ว า ม ค ด ว า ม ค ด ว า ม		มา ดัดแปลง เป็นการ เล่นได้ อย่าง สนุกสนาน และที่เรียก เป่ากบ เพราะ ลักษณะ ทำทางของ ผู้เล่น ในขณะที่ เล่นมี ทำทาง คล้ายกบ - นักเรียนเคย เล่นเป่ากบ หรือไม่ - ให้นักเรียนที่ เคยเล่น เป่ากบเล่า ประสบการณ์ ให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. ขั้นตอน กิจกรรม 2.1 ครูอธิบาย วิธีการเล่น เป่ากบให้ นักเรียนฟัง และให้ นักเรียน ลองเล่น ดังนี้ <u>จำนวนผู้เล่น 2</u> คน หรือ มากกว่า นั้น <u>อุปกรณ์</u> หนึ่ง ยางสีต่าง ๆ	
--	---	--	--	--

			วิธีการเล่น ผู้ เล่นมีหนึ่ง ยางคนละ วงเป่าหัน หน้าเข้าหา กัน ซึ่งผู้ เล่นอยู่ห่าง กัน พอสมควร เริ่มต้นเป่า กันคนละที่ เพื่อให้หนึ่ง ยางของตน เกยทับผู้ ต่อสู้อยู่เวลา เป่ามักตัว โค้งหรือ นอนราบ กับพื้น ทำท่า คล้ายยก เป่ากัน จนกระทั่ง หนึ่งยาง ฝ่ายใดฝ่าย หนึ่งขึ้นไป เกยทับกัน ฝ่ายที่อยู่ ด้านล่างก็ จะเสียหนึ่ง ยางให้ผู้ ชนะนั้นไป และเริ่มต้น นำหนึ่งยาง เส้นใหม่ เป่าต่อไป 2.2 หลังจาก เล่นจบ นักเรียน และครู พูดคุย	
--	--	--	--	--

			ความรู้สึก เกี่ยวกับ การเล่น และ ประโยชน์ ของ กระบวนก ารเล่นที่ สามารถ นำมาสร้าง ผลงาน ศิลปะได้ อีกด้วย 2.3 ให้นักเรียน สร้าง ผลงาน ศิลปะจาก การละเล่น เป่ากบ โดยขณะ เล่นครูให้ นักเรียน คอยสังเกต หน้ายางว่า ขณะหน้า ยาง เคลื่อนไหว หรือ ลอยตัวไป จากพื้นมี ลักษณะ เป็นเส้น หรือรูปร่าง อย่างไร และให้ นักเรียน วาดเส้น หรือรูปร่าง ที่มองเห็น ลงบน กระดาษ	
--	--	--	---	--

			จากนั้นให้ นักเรียน มองดูว่า ภาพของ ตนมีรูปร่าง คล้ายอะไร แลกเปลี่ยน ผลงาน กันดูระหว่าง เพื่อน ๆ และให้วาด ต่อเติมเป็น รูปภาพ อะไรก็ได้ที่ มีความ แปลก แตกต่างไม่ ซ้ำแบบใคร ระบายสี พร้อมตั้ง ชื่อภาพ 2.4 ครูให้ นักเรียนคิด และเสนอ วิธีการเล่น เป่ากบที่ แปลก แตกต่างไป จากเดิม เช่น นักเรียนนำ ใบไม้ เชือก มามัดเป็น วงกลม กระดาด พับเป็นรูป กบมาเล่น แทนหนัง ยาง หรือ ทำปาก รูปร่างต่าง	
--	--	--	--	--

			ๆ ขณะเป่า เป็นต้น และ ทดลองเล่น ดู	
--	--	--	--	--

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่ ที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	
			<u>3. ขั้นสรุป</u> นักเรียนและครู ร่วมกัน สรุปการ สร้าง ผลงาน ศิลปะใน ครั้งนี้และ ร่วมกัน วิจารณ์ ผลงาน เกี่ยวกับ การพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ที่เน้นด้าน ความคิด ริเริ่ม <u>4. นำผลงาน</u> ของ นักเรียน ติดแสดง ที่ป้าย นิเทศ	

3	กิจกรรม	1. เพื่อให้	การใช้กิจกรรม
	การ	นักเรียน	การละเล่น
	ละเ	รู้จักการ	"ดิน น้ำ
	เล่น	เล่นดิน	อากาศ"
	"ดิน	น้ำ	เพื่อพัฒนา
	น้ำ	อากาศ	ความคิด
	อากาศ	2. เพื่อให้	สร้างสรรค์
	าศ"	นักเรียน	ที่เน้น
	เพื่อ	สามารถ	ทางด้าน
	พั	สร้าง	ความคิด
	ฒน	ผลงาน	คล้องแคล
	า	ศิลปะได้	ว ผู้วิจัย
	คว	จากการ	ดำเนินการ
	าม	เห็นและ	ตาม
	คิด	เล่นดิน	ขั้นตอน
	สร้า	น้ำ	ดังนี้
	งสร	อากาศ	<u>1. ขั้นนำ</u> ครู
	รค์	3. เพื่อให้	สนทนากับ
	ที่	นักเรียน	นักเรียน
	เน้	สามารถ	เกี่ยวกับ
	น	อธิบาย	ประวัติ
	ทา	ผลงาน	ความ
	งด้	ศิลปะที่	เป็นมาและ
	าน	ทำได้	ประสบการณ์
	คว	4. เพื่อพัฒนา	ณใน
	าม	ความคิด	การละเล่น
	คิด	สร้างสรรค์	ดิน น้ำ
	คล่	ด้าน	อากาศ ใน
	อง	ความคิด	หัวข้อ
	แคล	คล้องแคล	ต่อไปนี
	ล่ว	ว	- ประวัติความ
			เป็นมา :
			ดิน น้ำ
			อากาศ
			เป็น
			การละเล่น
			ของ
			เด็กไทย
			โบราณ
			อย่างหนึ่ง
			ที่ต่อนั่ง

			ล้อยมวงเล่น ในที่ร่ม เป็น การละเล่น ที่เกี่ยวกับ สิ่งมีชีวิต คือสัตว์ และ สภาพแวดล้อม ล้อยมที่อยู่ อาศัย ซึ่ง เด็ก ๆ นำมาเล่น อย่าง แพร่หลาย - นักเรียนเคย เล่นดิน น้ำ อากาศ หรือไม่ - ให้นักเรียนที่ เคยเล่นดิน น้ำ อากาศ เล่า ประสบการณ์ มาให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. ขั้นตอน กิจกรรม 2.1 ครูอธิบาย วิธีการเล่น ดิน น้ำ อากาศ ให้ นักเรียนฟัง และให้ นักเรียน ลองเล่น ดังนี้ <u>จำนวนผู้เล่น</u> 5 - 10 คน <u>อุปกรณ์</u> ผ้าขนหนู วิธีการเล่น ผู้	
--	--	--	---	--

			เล่นนั่ง ล้อมเป็น วงกลม ให้ คนใดคน หนึ่งถือผ้า และปาไป ยังผู้เล่นอีก คนหนึ่ง พร้อมพูด ว่า “ดิน” คนที่รับผ้า มาต้อง ตอบชื่อ สัตว์บก ถ้า พูดคำว่า “น้ำ” ตอบ ชื่อสัตว์น้ำ ถ้าพูดคำ ว่า “อากาศ” ตอบชื่อ สัตว์ปีก ถ้า นึกไม่ออก ให้บอก ผ่าน 2.2 จากนั้นครู กำหนดเวลา 1 ในการ ตอบให้ เป็นรอบ ๆ โดยรอบที่ 1 ให้ตอบ คนละ 1 ชื่อ รอบที่ 2 ให้เวลา 5 วินาที รอบที่ 3 ให้ เวลา 10 วินาที...15 วินาที... ตามลำดับ	
--	--	--	--	--

			ใครตอบได้มากที่สุด ชนะ ใครตอบได้ น้อยสุดให้ออกมาร้องเพลง เกี่ยวกับสัตว์พร้อม คิดท่าเต้นเกี่ยวกับ สัตว์ประกอบ (ขณะตอบ ครูอาจให้นักเรียนนำ สิ่งของรอบๆ ตัวที่มีรูป สัตว์ติดอยู่มาวาง กลางวงที่นั่งเล่นเพื่อ โยนแทนผ้าสลับ สับเปลี่ยนกันไปเรื่อย ๆ ในแต่ละรอบ) 2.3 หลังจาก เล่นจบนักเรียน และครูพูดคุยและ ช่วยกันสรุป เกี่ยวกับการเล่นดิน น้ำ อากาศ 2.4 ให้นักเรียน จับกลุ่ม 4 - 5 คน	
--	--	--	---	--

			สร้าง ผลงาน ศิลปะโดย การ	
--	--	--	-----------------------------------	--

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
----------	--------	--------------	---------------	---------

			ปั้นดินน้ำมันเกี่ยวกับสัตว์ต่าง ๆ ลงในกล่องกระบะในหัวข้อ “ชุมชนสัตว์โลก” 3. ขั้นสรุป นักเรียนและครูร่วมกันสรุปการสร้างผลงานศิลปะในครั้งนี้และร่วมกันวิจารณ์ผลงานเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นด้านความคิดสร้างสรรค์แล้ว 4. นำผลงานของนักเรียนติดแสดงที่ป้ายนิเทศ	
4	การใช้กิจกรรมการเล่น “ม้าก้านกล้วย” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นม้าก้านกล้วยได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะได้จากการเห็นและเล่นม้าก้านกล้วย 3. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายผลงานศิลปะที่ทำได้ 4. เพื่อพัฒนาความคิดยืดหยุ่น	การใช้กิจกรรมการเล่น “ม้าก้านกล้วย” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นนำ ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและประสบการณ์ในการเล่นม้าก้านกล้วยในหัวข้อต่อไปนี้ - ประวัติความเป็นมา : สมัยก่อนไม่มีปืน ไม่มีรถยนต์ของเล่นอย่างที่วางขายกันอยู่ทั่วไป ของเล่นสุดโปรดปรานของเด็ก ๆ อย่างหนึ่งก็คือ ม้าก้านกล้วย เป็นการละเล่นของเด็กไทยที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม คือ ต้นกล้วย ซึ่งคนโบราณใช้ประโยชน์ได้ทุกส่วนจากต้นกล้วย แม้แต่ก้าน ใบ และกาบกล้วยยังสามารถประดิษฐ์เป็นม้าให้เด็ก ๆ ขี่เล่นในยามที่พ่อแม่ออกไปทำสวนไร่นา - นักเรียนเคยเล่นม้าก้านกล้วยหรือไม่ - ให้นักเรียนที่เคยเล่นม้าก้านกล้วยเล่าประสบการณ์ให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. ขั้นตอนกิจกรรม 2.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นม้าก้านกล้วยให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนลองเล่น ดังนี้ <u>จำนวนผู้เล่น</u> 2 คน หรือมากกว่านั้น <u>อุปกรณ์</u> ก้านกล้วย <u>วิธีการเล่น</u> นำก้านกล้วยมาประดิษฐ์เป็นม้า และเล่นบทบาทสมมติว่ากำลังขี่ม้าอยู่ โดยอาจควมม้าแข่งกับเพื่อน ๆ 2.2 หลังจากเล่นจบ นักเรียนและครูพูดคุยความรู้สึกเกี่ยวกับการเล่นม้าก้านกล้วย และประโยชน์ของการเล่นที่สามารถนำมาสร้างผลงานศิลปะได้อีกด้วย 2.3 ให้นักเรียนสร้างผลงานศิลปะ โดยนำเศษวัสดุเหลือใช้ เช่น แกนกระดาษทิชชู กระดาษหนังสือพิมพ์ ไม้ก้านลูกโป่ง ฯลฯ ให้นักเรียนดู เพื่อพูดคุยถึงประโยชน์ของสิ่งของเหล่านี้ในลักษณะที่แตกต่างกัน และสามารถนำมาดัดแปลงเป็นอะไรได้บ้างอย่างไร จากนั้นให้นักเรียนคิดว่าจะสร้างเป็นอะไรดีสำหรับการขี่เล่น	1. ก้านกล้วย 2. แกนทิชชู 3. หนังสือพิมพ์ ,แมกซีนี่ต่าง ๆ 4. ก้านลูกโป่ง 5. เศษผ้าสีต่างๆ 6. หลอด 7. เชือกฟาง 8. กาว 9. กรรไกร 10. สก๊อตเทป

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
----------	--------	--------------	---------------	---------

			ในครั้งนี้ ให้นักเรียนคิดดัดแปลงรูปร่าง และประดิษฐ์ขึ้นมาคนละหนึ่งชิ้น เช่นนักเรียนอาจประดิษฐ์เป็นหมา แมว จรวด หรือนกยักษ์ เป็นต้น พร้อมตั้งชื่อผลงาน 3. ขั้นสรุป นักเรียนและครูร่วมกันสรุปการสร้างผลงานศิลปะในครั้งนี้และร่วมกันวิจารณ์ผลงานเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นด้านความคิดยืดหยุ่น 4. นำผลงานของนักเรียนติดแสดงที่ป้ายนิเทศ	
5	การใช้กิจกรรมการเล่น “ทายของ” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นทายของ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะได้จากการเห็นและเล่นทายของ 3. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายผลงานศิลปะที่ทำได้ 4. เพื่อพัฒนาความคิดละเอียดลออ	การใช้กิจกรรมการเล่น “ทายของ” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นนำ ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา และประสบการณ์ในการเล่นทายของในหัวข้อต่อไปนี้ - ประวัติความเป็นมา : การเล่นทายของเป็นการเล่นปริศนาทายคำของสิ่งที่พบเห็น ปริศนาทายคำส่วนใหญ่ที่เด็ก ๆ นำมาทายกันมักไม่ได้ผู้รู้ขึ้นเอง แต่จะจดจำมาจากคนอื่น ซึ่งเป็นผู้ใหญ่ที่ผู้รู้ขึ้นไว้ - นักเรียนเคยเล่นทายของหรือไม่ - ให้นักเรียนที่เคยเล่นทายของเล่าประสบการณ์ให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. ขั้นดำเนินการกิจกรรม 2.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นทายของให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนลองเล่นดังนี้ <u>จำนวนผู้เล่น</u> 5 - 10 คน หรือมากกว่านั้น <u>อุปกรณ์</u> สิ่งของต่าง ๆ ใน ห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน <u>วิธีการเล่น</u> แบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายถามอีกฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายตอบสลับกันไป ให้ทายของที่มีอยู่ในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน โดยจะมีลักษณะการทายดังตัวอย่างต่อไปนี้...อะไรเอ่ย ? รูปร่างสีเหลี่ยมผืนผ้า ขนาดยาว ๆ สีเขียว มีพื้นผิวเรียบ... เป็นต้น 2.2 หลังจากเล่นจบ นักเรียนกับครูพูดคุยและสรุปเกี่ยวกับการเล่นทายของ 2.3 ให้นักเรียนนำสิ่งของที่นักเรียนทายนำมาออกแบบประกอบเป็นรูปอะไรก็ได้ โดยวาดลงกระดาษให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ ระบายสีให้สวยงาม พร้อมตั้งชื่อผลงาน 3. ขั้นสรุป นักเรียนและครูร่วมกันสรุปการสร้างผลงานศิลปะในครั้งนี้และร่วมกันวิจารณ์ผลงานเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	1. สิ่งของต่าง ๆ ในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน 2. กระดาษ 80 ปอนด์ ขนาด 16 x 24 นิ้ว 3. ดินสอ ยางลบ 4. สีชอล์ก หรือ สีเทียน

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
----------	--------	--------------	---------------	---------

			ที่เน้นด้านความคิดละเอียดลออ 4. นำผลงานของนักเรียนติดแสดงที่ป้ายนิเทศ	
6	การใช้กิจกรรมการเล่น “โพงพาง” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นโพงพางและสามารถคิดวิธีการเล่นโพงพางแบบใหม่ได้ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะได้จากการเห็นและเล่นโพงพาง 3. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายผลงานศิลปะที่ทำได้ 4. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม	การใช้กิจกรรมการเล่น “โพงพาง” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นนำ ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและประสบการณ์ในการเล่นโพงพางในหัวข้อต่อไปนี้ - ประวัติความเป็นมา : โพงพางเป็นการเล่นที่มีบทร้องอันมีคุณค่าในการใช้ภาษาในแง่วรรณศิลป์และการสื่อสารสมัยก่อนในน้ำมีปลาในนามีข้าวอุดมสมบูรณ์ คนสมัยก่อนใช้โพงพางเป็นเครื่องดักจับสัตว์น้ำชนิดหนึ่ง มีลักษณะเป็นตาข่ายถี่ ๆ วางซึ่งไว้ระหว่งลำน้ำ แต่ปัจจุบันไม่ใช้กันแล้วเนื่องจากความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติลดลง สัตว์น้ำก็น้อยลง ถ้าน้ำโพงพางมาดักจับจะทำให้สัตว์น้ำตัวเล็ก ๆ ถูกจับไปด้วย - นักเรียนเคยเล่นโพงพางหรือไม่ - ให้นักเรียนที่เคยเล่นโพงพางเล่าประสบการณ์ให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. ขั้นตอนกิจกรรม 2.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นโพงพางให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนลองเล่น ดังนี้ <u>จำนวนผู้เล่น</u> 5 - 10 คน <u>อุปกรณ์</u> ผ้าผูกตา <u>วิธีการเล่น</u> จับกลุ่ม 10 คน เลือกมา 1 คน เพื่อเป็นปลา นำคนที่เป็นปลามาปิดตาด้วยผ้าผูกตา จับหมุน 3 รอบ ให้ยืนอยู่ตรงกลาง โดยมีผู้เล่นคนอื่น ๆ ยืนจับมือเป็นวงกลม มีการร้องเพลงเกี่ยวกับปลาประกอบการเล่น ซึ่งเพลงประกอบ มีเนื้อร้อง ดังนี้ โพงพางเอ๋ย ปลาเข้ารอด ปลาตาบอด เข้าลอดโพงพาง เมื่อจบเพลงให้ถามปลาว่า “ปลาเป็น” หรือ “ปลาตาย” ถ้าผู้เป็นปลาตอบว่า “ปลาเป็น” ให้ผู้ที่อยู่รอบวงขยับเขยื้อนหนีได้ ถ้าตอบว่า “ปลาตาย” จะต้องยืนอยู่ที่เดิม และให้คนที่เป็ปลาคลำหน้าตาเพื่อนที่อยู่รอบวง และทายชื่อเพื่อน ถ้าทายถูกให้ผู้ถูกทายเปลี่ยนมาเป็นปลา และถูกปิดตาแทน 2.2. หลังจากเล่นจบ ครูและนักเรียนร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับการเล่นโพงพางที่มีปลาเป็นส่วนประกอบในการเล่น โดยครูพูดกระตุ้นให้นักเรียนตั้งชื่อปลาที่ไม่เคยมีใครพบเห็นมาก่อน พร้อมให้บอกถึงลักษณะรูปร่างของปลานั้น ๆ ด้วย และนำชื่อ	1. ผ้าผูกตา 2. กระดาษ 80 ปอนด์ ขนาด 16 x 24 นิ้ว 3. ดินสอยางลบ 4. สีชอล์ก หรือ สีเทียน

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
----------	--------	--------------	---------------	---------

			คนนั้นต้องเป็นเซลย และฝ่ายที่ท่ายถูกทำการท่ายได้อีกครั้ง จนกว่าข้างใดข้างหนึ่งจะหมด ฝ่ายใดหมดก่อน ฝ่ายนั้นแพ้ ต้องกลายเป็นม้าให้อีกฝ่ายที่เดินทางไปส่งยังเมืองที่กำหนดไว้ 2.2 จากนั้นผู้วิจัยหยิบยกสาระของตัวเมืองมาถามนักเรียนว่า นักเรียนคิดว่าสถานที่ที่จะใช้เป็นเมืองสำหรับการละเล่นใน ครั้งนี้อะไรให้เป็นเมืองอยู่ที่ไหน เช่นเมืองในป่า ใต้ทะเล อวกาศ หรือโลกอนาคต ฯลฯ และให้นักเรียนฝึกคิดคำตอบว่า นักเรียนอยากให้อะไรเป็นเมืองภายในแต่ละเมืองประกอบไปด้วยอะไรบ้าง เช่น เมืองในอวกาศมีบรรยากาศที่ประกอบไปด้วยกาแล็กซี่ มนุษย์ต่างดาว ทางช้างเผือก ยานอวกาศ เป็นต้น โดยให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม และผลัดกันตอบภายในเวลาที่กำหนด (โดยอาจเพิ่มเวลาในการตอบตามลำดับ) 2.3 หลังจากเล่นจบ นักเรียนกับครูพูดคุยและสรุปเกี่ยวกับการเล่นที่ม้าส่งเมือง และบรรยากาศของเมืองต่าง ๆ 2.4 ให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์ออกแบบวาดภาพระบายสีในหัวข้อ “ม้าส่งเมืองเมืองที่ฉันอยากให้เป็น” 3. ขั้นสรุป นักเรียนและครูร่วมกันสรุปการสร้างผลงานศิลปะในครั้งนี้และร่วมกันวิจารณ์ผลงานเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดที่เน้นด้านความคิดคล่องแคล่ว 4. นำผลงานของนักเรียนติดแสดงที่ป้ายนิเทศ	
8	การใช้กิจกรรมการเล่น “งูกินหาง” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น	1. เพื่อให้นักเรียนสามารถเล่นงูกินหาง 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างผลงานศิลปะได้จากการเห็นและเล่นงูกินหาง 3. เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายผลงานศิลปะที่ทำได้ 4. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น	การใช้กิจกรรมการเล่น “งูกินหาง” เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นนำ ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาและประสบการณ์ในการเล่นงูกินหางในหัวข้อต่อไปนี้ - ประวัติความเป็นมา : งูกินหางเป็นการเล่นระหว่างเด็ก ๆ มีบทบาทเจ้าที่มีเสียงคล่องจอง มีเนื้อเรื่องเป็นคำพูดในชีวิตประจำวัน เล่นกันบนลานกว้างเพราะจะมีการวิ่งไล่กันและเล่นส่งเสียงดัง อย่างสนุกสนาน - นักเรียนเคยเล่นงูกินหางหรือไม่ - ให้นักเรียนที่เคยเล่นงูกินหางเล่าประสบการณ์ให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. ขั้นดำเนินกิจกรรม 2.1 ครูอธิบายวิธีการเล่นงูกินหางให้นักเรียนฟังและให้นักเรียนลองเล่น ดังนี้ <u>จำนวนผู้เล่น</u> ไม่จำกัดจำนวน <u>อุปกรณ์</u> ไม่มี	1. กระดาษ 80 ปอนด์ขนาด 16 x 24 นิ้ว 2. ดินสอ ยางลบ 3. สีชอล์ก หรือ สีเทียน

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
----------	--------	--------------	---------------	---------

		<u>วิธีการเล่น</u> คนหนึ่งเป็นพ่อ คนหนึ่งเป็นแม่ พ่อยืนหันหน้าเข้าหาแม่ นอกนั้นเป็นลูก จับเขวตอเป็นแถว ยาว ความยาวของลูกนั้นขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่น พ่อจะถามแม่ว่า พ่อ : แม่เอ๋ย แม่ : เอ๋ย พ่อ : กินน้ำบ่อไหน แม่ : กินน้ำบ่อโคก ลูก : โยกไปก็โยกมา (แม่และลูกโยกตัวขยายแถว) พ่อ : แม่เอ๋ย แม่ : เอ๋ย พ่อ : กินน้ำบ่อไหน แม่ : กินน้ำบ่อทราย ลูก : ย้ายไปก็ย้ายมา (แม่และลูกทำท่าย้ายตัววิ่งไปทางขวาที่ซ้ายที) พ่อ : แม่เอ๋ย แม่ : เอ๋ย พ่อ : กินน้ำบ่อไหน แม่ : กินน้ำบ่อหิน ลูก : บินไปก็บินมา (แม่และลูกทำท่าบินไปทางขวาที่ซ้ายที) พ่อ : หุงข้าวก็ห่ม แม่ : ...ห่ม (เท่าจำนวนลูก กับแม่) พ่อ : ขอกินห่มได้ไหม แม่ : ไม่ได้ พ่อ : ตำน้าพริกก็ครก แม่ : ...ครก พ่อ : ขอกินครกได้ไหม แม่ : ไม่ได้ พ่อ : ทอดปลาทุก็ตัว แม่ : ...ตัว พ่อ : ขอกินตัวได้ไหม แม่ : ไม่ได้ พ่อ : กินหัวกินหางกินกลางตลอดตัว	
--	--	---	--

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
----------	--------	--------------	---------------	---------

		แม่ : กินหางตลอดหัว พ่อ : ไล่จับลูก จากปลายแถวขึ้นมาหัวแถว แม่พยายามปกปักรักษาไม่ให้พ่อนำลูกไป โดยกางมือกั้นแล้วลูกก็ต้องคอยวิ่งหนี แต่ต้องระวังไม่ให้แตกแถว เมื่อจับลูกได้ พ่อจะถามลูกว่า พ่อ : อยู่กับพ่อหรืออยู่กับแม่ ลูก : อยู่กับแม่ พ่อ : ลอยแพไป พ่อจะผลักลูกให้ห่างออกไป ถ้าลูกตอบว่า “อยู่กับพ่อ” พ่อ : หักคอจมน้ำฟรี พ่อก็พยายามจับลูกให้ห่างจากการเล่นไปอยู่เหนื จนจับได้หมด ถ้าตอบว่า “กินกลางตลอดตัว” พ่อจะจับลูกตัวแรก ในบริเวณกลางลำตัว ตัวต่อไป ก็เลือกจับตามใจชอบ ถ้าแม่ตอบว่า “กินหัวตลอดหาง” พ่อต้องพยายามปล้ำกับแม่ให้แพ้ชนะให้ได้ แล้วจับลูกตั้งแต่หัวแถวลงไปจนหมดเป็นอันจบเกม 2.2 ในขณะที่เล่นจะมีบทเจรจากันซึ่งทำให้รูปร่างของลำตัวลูกมีลักษณะเปลี่ยนรูปร่างและทิศทางที่หลากหลายอยู่ตลอดเวลา ครูอาจพูดกระตุ้นให้นักเรียนทำท่าโยก ย้าย บิน ฯลฯ ในลักษณะต่าง ๆ และในบทเจรจาเกี่ยวกับการขอของกิน ครูอาจร่วมเล่นสนุกกับนักเรียน โดยเล่นเป็นพ่อและถามให้นักเรียนซึ่งเป็นลูกได้ตอบแยกประเภทของกิน เช่น พ่อ : มีแกงกี่แกง แม่ : 4 แกง พ่อ : แกงอะไรบ้าง ลูก : แกงจืด/แกงกะทิ/แกงส้ม/แกงพะโล้... (แล้วแต่นักเรียนตอบ) พ่อ : แกงจืดอะไร ลูก : แกงจืดวุ้นเส้น/แกงจืดเต้าหู้/แกงจืดตำลึง... (แล้วแต่นักเรียนตอบ) 2.3 หลังจากเล่นจบ นักเรียนกับครูพูดคุยและสรุปเกี่ยวกับการเล่นงูินหาง 2.4 ครูให้นักเรียนออกแบบวาดรูปงูชนิดและประเภทต่าง ๆ ที่	
--	--	--	--

ตาราง 3 (ต่อ)

ครั้ง	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ
-------	--------	--------------	---------------

ที่				
			ไม่เหมือนงูใน โลกนี้ โดย เพิ่ม ลวดลาย ให้แปลก ใหม่และ สวยงาม ในหัวข้อ “งูน้อยร้อย แปดพัน ท่า” พร้อม ระบายสี 3. ขั้นสรุป นักเรียนและครู ร่วมกัน สรุปการ สร้าง ผลงาน ศิลปะใน ครั้งนี้และ ร่วมกัน วิจารณ์ ผลงาน เกี่ยวกับ การพัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ที่เน้นด้าน ความคิด ยืดหยุ่น 4. นำผลงาน ของ นักเรียน ติดแสดง ที่ป้าย นิเทศ	

9	การใช้ กิ จ ก ร ร ม ก า ร ล ะ เ ล ่ น “ต่ อ ห า ง ห ู ” เพ ื่อ พั ฒ น า ค ิ ต ะ ส ร ร ค ์ ที่ เน ้ น	1. เพื่อให้ นักเรียน สามารถ เล่นต่อ ทางหนู 2. เพื่อให้ นักเรียน สามารถ สร้าง ผลงาน ศิลปะได้ จากการ เห็นและ เล่นต่อ ทางหนู 3. เพื่อให้ นักเรียน สามารถ อธิบาย ผลงาน ศิลปะที่ ทำได้ 4. เพื่อพัฒนา ความคิด ละเอียด ลอ	การใช้กิจกรรม การเล่น “ต่อทาง หนู” เพื่อ พัฒนา ความคิด สร้างสรรค์ ที่เน้น ทางด้าน ความคิด ละเอียดลอ อ ผู้วิจัย ดำเนินการ ตาม ขั้นตอน ดังนี้ 1. <u>ขั้นนำ</u> ครู สนทนากับ นักเรียน เกี่ยวกับ ประวัติ ความ เป็นมาและ ประสบการณ์ ในใน การเล่น ต่อทางหนู ในหัวข้อ ต่อไปนี้ - ประวัติความ เป็นมา : ต่อทางหนู เป็น การเล่น ของไทย อย่างหนึ่ง เป็นการ เล่น สร้างสรรค์ จากรูปร่าง ของสัตว์
---	--	---	---

	ำ ง ด้ ำ น ค ว ำ ม ค ด ล แ อ ย ด ล อ อ		เลียง คือ หมู โดย นำมาเล่น เพราะมี ความสนใจ อยากรู้ และ อยาก ทดลอง - นักเรียนเคย เล่นต่อหาง หมูหรือไม่ - ให้นักเรียนที่ เคยเล่นต่อ หางหมูเล่า ประสบการณ์ ให้เพื่อน ๆ ฟัง 2. ขั้นตอน กิจกรรม 2.1 ครูอธิบาย วิธีการเล่น ต่อหางหมู ให้นักเรียน ฟังและให้ นักเรียน ลองเล่น ดังนี้ <u>จำนวนผู้เล่น</u> ไม่จำกัด จำนวน อุปกรณ์ ผ้าผูก ตา กระดาน ด้า ซอล์ก <u>วิธีการเล่น</u> ให้ คนเล่นยืน ห่างจาก กระดาน ด้า 3 เมตร ครูใช้ผ้าผูก ตาคนที่จะ ไปผูกหาง	
--	---	--	--	--

			หมู เสริจ แล้วบอก ให้เดินตรง ไปที่ กระดาน ดำ เมื่อถึง คุรุบอกให้ หยุด แล้ว ส่งชอล์กให้ เขียนหาง หมู เมื่อ เขียนเสร็จ แล้วก็แก้ ผ่าผูกตา ออก ให้คน ต่อ ๆ ไป เขียนหาง หมู ผู้ใด เขียนใกล้ ความจริง ที่สุดชนะ 2.2 ครูตัด กระดาษ แข็งให้เป็น รูปร่างของ ตัวหมู ซึ่ง ประกอบด้ วยหัว ลำตัว แขน และขา นำมาติดไว้ หน้า กระดาน และเล่น เหมือน อย่างต่อ หางหมู โดยผู้เล่น นำ กระดาษ แข็ง	
--	--	--	---	--

			ขึ้นส่วนประกอบ ต่าง ๆ ของ อวัยวะหู อันประกอบ ไปด้วยหาง ตา หู จมูก ปาก และ ขนหูไป ติดที่ตัวหู ให้สมบุรณ์ ยิ่งขึ้น โดย มีเพื่อน บอกให้เดิน ตรงไปที่ กระดาน ดำ และ บอกให้ หยุด จากนั้นผู้ เล่นใช้มือ คลำไปยัง ตัวหู และ ลงมือติด ส่วนประกอ บอวัยวะ ต่าง ๆ ของ หูให้ เหมาะสม กับ ตำแหน่ง 2.3 หลังจาก เล่นจบ ครู และ นักเรียน ร่วมกัน พูดคุย เกี่ยวกับ การเล่นต่อหาง หู	
--	--	--	---	--

ตาราง 3 (ต่อ)

	ห้ ว ช้ อ		วิธี ดํ เน น ก ว	
			2.4 จ ก น ให้ น ร น ค ส ว ส ว อ ก บ ว ค ภ พ ม ใน ห ช “ น พ ม ไป	

				ที่ ยว งา น แพ น สี โด ย จับ หมู มา ใส่ เส้น อด้ า มี กา ร ตก แต่ ง ลา ย ละ อีย ด ตก แต่ ง เส้น อด้ า ให้ เจ้า หมู อຍ าง ปร ะณ ต สว
--	--	--	--	---

	ยัง
	าม
	ระ
	บา
	ยสี่
	พริ้
	อม
	ตั้ง
	ที่อ
	ภา
	พ
	๕ 3. ขัน
	สุรุ
	ป
	นักเรียน
	แด
	ะ
	ครู
	ว่า
	มกั
	น
	สุรุ
	ป
	กา
	ร
	สรั
	าง
	ผล
	งา
	น
	คิด
	ปะ
	ใน
	ครั้
	งนี้
	แด
	ะ
	ว่า
	มกั
	น
	วิจ
	าร

ณ
ผล
งา
น
เกิ
ยว
กับ
กา
ร
พั
ฒ
นา
คว
าม
คิด
สร้
าง
สร
วิ
ที่
นี้
น
ด้า
น
คว
าม
คิด
ละ
อีย
ดล
อ
อ
4. น้ำ
ผล
งา
น
ขอ
ง
นัก
เร
ยน
ติด
แส
ดง

			ที่ ไป ย นิ ทศ	
10	ปัจฉิม นิ เ ท ศ	1.	1. ผู้ จ แ ะ นัก เร น ว ม น พ ค แ ะ ส ป ถึง คว าม หม าย คว าม ส ค ญ แ ะ ป ะ ย	ไม่

				น อ ง ค ว า ม ค ิ ด ส ร ว ง ส ร ร ค ี	
				2. ผู้ วิ จ ัย แ ด ะ น ัก เร ีย น ร ว ม กั น พ ู ด ค ุ ย แ ด ะ ส ร ป ส ั ง ที่ ได้ ร ับ จ า ก า ร เ ้า ร ว ม ไป ร แ ก ร ม	

		2.	การ รื้อ กิจ กร รม กา รล ะเล น ขอ ง ได้ กไ ทย 3. เปิด โอ กา ส ให้ นัก เรีย น สน ทน า ซัก ถา ม เกี่ ยว กับ ปี ญ หา ข้อ สง สัย ต่ำ ง 4. กลั	
--	--	----	---	--

			ว ป ใ แ ร ม ก ก ร ร	
--	--	--	--	--

ผลการทดลองกิจกรรมที่ 1 กิจกรรมการละเล่นเป่ากบ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่
เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม



ภาพประกอบ 1 กิจกรรมการละเล่นเป่ากบ



ภาพประกอบ 2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สร้างผลงานศิลปะจากการเล่นเป่ากบ

จากการสังเกตของผู้วิจัย ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมการละเล่นเป่ากบ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม พบว่า ในขั้นนำ นักเรียนทุกคนให้ความสนใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของการละเล่นเป่ากบเป็นอย่างดี นักเรียนหลายคนรู้จัก และเคยเล่นการละเล่นเป่ากบกันมาบ้างแล้ว สามารถเล่าวิธีการเล่นให้เพื่อน ๆ ฟังได้ และทดลองเล่นกันอย่างสนุกสนาน ในขั้นตอนการสร้างผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการวาดภาพที่เกิดจากการเล่นเป่ากบ โดยให้นักเรียนสังเกตการเคลื่อนที่ของหยางขณะเป่าลอยไป นักเรียนเห็นเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง

อย่างไร ให้นักเรียนวาดลงบนกระดาษ และต่อเติมเป็นภาพอะไรก็ได้ที่น่าสนใจ ไม่ซ้ำแบบใคร พร้อมระบายสี ตั้งชื่อภาพ นักเรียนมีความตั้งใจ และสนุกกับการสร้างสรรค์ผลงานเป็นอย่างมาก โดยนักเรียนทุกคนสามารถสร้างผลงานออกมาสำเร็จภายในเวลาไม่นาน และอยู่ในเกณฑ์ที่ดีถึงดีมาก จากการพูดคุยซักถามระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนสามารถอธิบายผลงานด้วยจินตนาการที่เป็นเรื่องราวอย่างอิสระและน่าสนใจ นักเรียนมีความชื่นชอบ ฟังพอใจในผลงานศิลปะที่เกิดจากการเล่นเป่ากบอยู่ในเกณฑ์ดี มีนักเรียนบางคนกล่าวด้วยความแปลกใจว่า “เขาไม่เคยวาดภาพในลักษณะนี้มาก่อน และไม่เชื่อว่าผลงานชิ้นนี้จะออกมาจากความคิดของเขา” แสดงให้เห็นถึงความภาคภูมิใจในผลงานของนักเรียนเป็นอย่างมาก อีกทั้งนักเรียนหลายคน กล่าวว่า กิจกรรมนี้สนุก และยังทำให้เขาได้ความรู้อีกด้วยทำให้อยากทำอีกบ่อย ๆ จากนั้น เมื่อผู้วิจัยให้นักเรียนลองคิดวิธีการเล่นเป่ากบที่แปลกไปจากเดิม แต่ละคนก็จะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันไป เช่น นำไข่สี ๆ หรือไฟที่เป็นของเล่นของนักเรียนมาเป่าแทนหน้ยาง บางคนคิดวิธีเล่นโดยใช้มือพัดหรือตีกระพ้อให้กระดาษรูปทรงกลมลอยไปเกยทับกันอย่างสนุกสนาน เป็นต้น



ภาพประกอบ 3 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นเป่ากบ



ภาพประกอบ 4 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นเป่ากบ

จากภาพประกอบ 3 และ 4 มีรายชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน และชื่อผลงาน ดังนี้

- | | | | |
|---------------------------|------------------------|-----------|----------------------|
| 1) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | ณัฐพล เกษุระ | ชื่อผลงาน | “ป่าใหญ่” |
| 2) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | ณัฐวดี พุ่มโต | ชื่อผลงาน | “เมืองแห่งสีส้ม” |
| 3) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | เพชรรัตน์ กล้าอด | ชื่อผลงาน | ตามรูปภาพที่ปรากฏ |
| 4) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | อนันต์ อ่ำคำ | ชื่อผลงาน | “คน 4 ตา” |
| 5) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | สิทธิพงษ์ หงษ์ทอง | ชื่อผลงาน | “คนไปเที่ยวสวนสัตว์” |
| 6) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | จักรกฤษณ์ อัสวณรงค์เดช | ชื่อผลงาน | “ผีดูดเลือด” |
| 7) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | ปรีชาวัฒน์ ไทยชำ | ชื่อผลงาน | “บึงใหญ่ในป่า” |
| 8) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | รัตนภรณ์ สว่างวงศ์ | ชื่อผลงาน | “เมืองสกลปรก” |

จากการสังเกต ผลงานศิลปะวาดภาพระบายสีของนักเรียนแต่ละคนสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม คือ เนื่องมาจากลักษณะกิจกรรมเป็นการเปิดกว้างให้นักเรียนมีโอกาสฝึกฝน และพัฒนางานศิลปะอย่างอิสระ นักเรียนได้สร้างสรรค์องค์ความรู้ด้วยตนเอง จากการวาดภาพอิสระจากการเล่น และมองเห็นลายเส้น รูปร่าง รูปทรง ของหนังกบที่

เคลื่อนไหว โดยตนเองวาดขึ้นมาเองด้วยวิธีการ และเทคนิคที่ออกมาจากความคิด จินตนาการของนักเรียนเอง จากนั้นนักเรียนสามารถวาดต่อเติม เชื่อมโยงเป็นเรื่องราวเดียวกัน เป็นการขยายผลงานทางความคิด และจินตนาการของนักเรียน แบบต่อเนื่องสัมพันธ์กัน เกิดเป็นชิ้นงานแปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำแบบใคร เป็นผลงานสร้างสรรค์ที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่มได้เป็นอย่างดี ผลงานแต่ละชิ้นงานถูกถ่ายทอดออกมาตามความต้องการของนักเรียนเองอย่างเต็มที่ และสนุกสนาน เป็นจุดเริ่มต้นให้นักเรียน กล้าคิด กล้าทำแตกต่างไปจากของเดิม หรือคนอื่น ในทางที่ดี

จากตัวอย่าง ผลงานของ ณัฐวดี เกยระ ชื่อผลงาน “เมืองแห่งสีสัน” ณัฐวดีเลือกสีชอล์กสีส้มในการวาดเส้น รูปร่าง รูปทรง จากการมองเห็นการเคลื่อนไหวของหนัวยาง จากนั้นต่อเติมเส้น รูปร่าง รูปทรง เหล่านี้เป็นพระอาทิตย์ ดอกไม้ สายรุ้ง นก คลื่นน้ำ สีสันต่าง ๆ ของเมือง และวาดต่อเป็นภาพที่สมบูรณ์มีเรื่องราว โดยอธิบายเล่าเรื่องราว “มีอยู่วันหนึ่ง พระราชาสั่งให้ทหารเดินทางไปสำรวจเมืองแห่งหนึ่ง พบว่ามีสีสันหลากหลายมากมายอยู่รอบ ๆ ตัวเมือง จึงตั้งชื่อเมืองแห่งนี้ว่าเมืองแห่งสีสัน” จะเห็นได้ว่านักเรียนอธิบายเล่าเรื่องได้อย่างมีจินตนาการที่น่าสนใจ สนุกสนาน และไม่ซ้ำแบบใคร ณัฐวดีชอบผลงานของตนเอง บอกว่าสนุก และยังได้ความรู้อีกด้วย ผลงานของ ณัฐวดีแสดงออกถึงความคิดริเริ่มอยู่ในเกณฑ์ดี

จากตัวอย่าง ผลงานของ รัตนภรณ์ สว่างวงศ์ ชื่อผลงาน “เมืองสกปรก” รัตนภรณ์เลือกสีชอล์กสีเหลืองในการวาดเส้น รูปร่าง รูปทรง จากการมองเห็นการเคลื่อนไหวของหนัวยาง จากนั้นต่อเติมเชื่อมโยงเส้น รูปร่าง รูปทรง เหล่านี้เป็นยอดมนุษย์พลเมืองดี รัตนภรณ์วาดเส้นได้อย่างมีเสน่ห์และพลังสร้างสรรค์ กล้าที่จะใช้สีได้อย่างสดใสและมีความสุข จัดเป็นผลงานที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่มอยู่ในเกณฑ์ดีมาก เนื่องจากนักเรียนสามารถปรับประยุกต์ เส้น รูปร่าง รูปทรง จากการวาดการมองเห็นการเคลื่อนไหวของหนัวยางให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ ในลักษณะที่แทบจะมองไม่ออกถึงเส้น รูปร่าง รูปทรง ของการเคลื่อนไหวของหนัวยางเดิม โดยการเชื่อมโยงเส้น รูปร่าง รูปทรง ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และในลักษณะที่แตกต่างจากเด็กในกลุ่มเดียวกันอย่างเห็นได้ชัดเจน นักเรียนอธิบายเล่าเรื่องได้อย่างมีจินตนาการที่น่าสนใจ สนุกสนาน ดังนี้ “มีเมืองแห่งหนึ่งสกปรกมาก จนมียอดมนุษย์พลเมืองดีมาช่วยเก็บขยะ สูดทำยเมืองสะอาด เพราะทุกคนช่วยกันทำความสะอาดด้วย” รัตนภรณ์ชอบผลงานของตนเอง และบอกว่าสนุก อยากทำกิจกรรมลักษณะนี้อีกบ่อย ๆ

ผลการทดลองกิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการละเล่นดิน น้ำ อากาศ เพื่อพัฒนา
ความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดคล่องแคล่ว



ภาพประกอบ 5 กิจกรรมการละเล่นดิน น้ำ อากาศ



ภาพประกอบ 6 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สร้างผลงานศิลปะจากกิจกรรมการละเล่นดิน น้ำ อากาศ

จากการสังเกตของผู้วิจัย ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมการเล่นดิน น้ำ อากาศ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดคล่องแคล่ว พบว่า ในขั้นนำ นักเรียนให้ความสนใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของการเล่นดิน น้ำ อากาศพอสมควร นักเรียนส่วนมากไม่เคยเล่นการเล่นดิน น้ำ อากาศ เมื่อทราบวิธีการเล่น และได้ทดลองเล่น นักเรียนทุกคนมีความสนใจ และสนุกสนานกับการเล่นเป็นอย่างดี นักเรียนสามารถฝึกคิด และตอบข้อสัตัวได้อย่างคล่องแคล่ว จากลักษณะการเล่นที่นักเรียนนั่งเป็นวงกลม และตอบข้อสัตัวจากแหล่งที่อยู่อาศัยต่าง ๆ โดยใช้ผ้าโยนเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่น และจับเวลาในการเล่นแต่ละรอบ ๆ จากนั้นไปหามาก ขณะเล่นผู้วิจัยพยายามสร้างบรรยากาศในการตอบให้มีความรู้สึกไม่อึดอัด ไม่เคร่งเครียด โดยให้นักเรียนนำสิ่งของรอบ ๆ ตัวที่มีรูปสัตัวติดอยู่มาวางกลางวงที่นั่งเล่น เพื่อเป็นอุปกรณ์ในการโยนแทนผ้าสลับสับเปลี่ยนกันไปเรื่อย ๆ ในแต่ละรอบ และเงื่อนไขที่ตั้งไว้สำหรับคนที่ตอบได้น้อยต้องออกมาเต้นท่าสัตัวต่าง ๆ ให้เพื่อน ๆ ดู ทำให้นักเรียนสามารถคิด และตอบข้อสัตัวได้อย่างคล่องแคล่ว และมีจำนวนที่มากขึ้น ในขั้นตอนการสร้างผลงานศิลปะ คือการปั้นดินน้ำมันในหัวข้อ “ชุมชนสัตว์โลก” โดยให้นักเรียนจับกลุ่ม 6 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน พบว่า แต่ละกลุ่มสามารถปั้นสัตัวออกมาได้หลากหลายอย่างตั้งใจ สนุกสนาน และทำงานเสร็จภายในเวลา นอกจากนี้ผลงานยังแสดงออกถึงสภาพแวดล้อมแหล่งที่อยู่อาศัยต่าง ๆ ของสัตว์ เช่น แอ่งน้ำ ต้นไม้ พุ่มหญ้า ท้องฟ้า พระอาทิตย์ เป็นต้น ซึ่งเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาอยู่ในเกณฑ์ดี จากการพูดคุยซักถามระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนสามารถอธิบายผลงานได้ มีความชื่นชอบ และพึงพอใจในผลงานศิลปะที่เกิดจากการเล่นดิน น้ำ อากาศ อยู่ในเกณฑ์ดีมาก



ภาพประกอบ 7 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการเล่นดิน น้ำ อากาศ



ภาพประกอบ 8 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการเล่นดิน น้ำ อากาศ

จากภาพประกอบ 7 และ 8 มีรายชื่อผู้สร้างผลงาน และชื่อผลงาน ดังนี้
ภาพประกอบ 7 ชื่อผลงาน “ชุมชนสัตว์โลก” มีรายชื่อผู้สร้างผลงาน ดังนี้

- 1) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ลลิตา ไชยรัตน์
- 2) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ไชวัฒน์ แมดสถาน
- 3) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน เกรียงไกร แซ่เล้า
- 4) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ชัยอนันต์ สุทธิจันทร์
- 5) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน คมสัน งามสำโรง

ภาพประกอบ 8 ชื่อผลงาน “สวนสัตว์ที่สวยงาม” มีรายชื่อผู้สร้างผลงาน ดังนี้

- 1) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน จักกฤษณ์ อัครวงษ์เดช
- 2) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ธรรม ภาวันตพงศ์
- 3) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน สิทธิพงษ์ หงษ์ทอง
- 4) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ณัฐพล เกยุระ
- 5) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ธนโชติ รัตตัญญู

จากการสังเกต ผลงานศิลปะการปั้นดินน้ำมันของนักเรียน จากการทำกิจกรรมการเล่นดิน น้ำ อากาศ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดคล่องแคล่ว พบว่า นักเรียนได้มีโอกาสพูดคุยถึงชื่อสัตว์ต่าง ๆ ในโลกจากการเล่นดิน น้ำ อากาศ และสามารถปั้นดินน้ำมันในหัวข้อ “ชุมชนสัตว์โลก” ด้วยผลงานที่มีสัตว์มากมายหลากหลายตามมา จากตัวอย่างภาพประกอบ 8 นักเรียน 5 คน ช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานออกมา ปั้นรูปสัตว์ต่าง ๆ คือ ชะนี ลิง

เผือก แม่กระต่าย ลูกกระต่าย งู ไช้กู ควาย แรด กิ้งก่า ปลา เต่า นก นกผียักษ์ ผลงานมีความหลากหลายไม่เพียงแต่มีสัตว์ต่าง ๆ ยังแสดงออกถึงลักษณะการเคลื่อนไหว อาทิ ปฏิกิริยาของสัตว์ต่าง ๆ เช่น การกินผลไม้ การดื่มน้ำ การว่ายน้ำ การเดิน การปีนป่ายต้นไม้ การนอน การนั่งเล่น เครื่องเล่น สภาพแวดล้อมที่มีแหล่งที่อยู่อาศัยต่าง ๆ ของสัตว์ เช่น แอ่งน้ำ ต้นไม้ ถ้ำวัลย์ รังนก พุ่มหญ้า ท้องฟ้า พระอาทิตย์ รุ้ง เป็นต้น

ผลการทดลองกิจกรรมที่ 3 กิจกรรมการละเล่นม้ก้านกล้วย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น



ภาพประกอบ 9 กิจกรรมการละเล่นม้ก้านกล้วย

จากการสังเกตของผู้วิจัย ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมการละเล่นม้ก้านกล้วย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น พบว่า นักเรียนทุกคนให้ความสนใจกับกิจกรรมนี้เป็นอย่างมากที่สุด เนื่องจากมีสื่อเร้าความสนใจของนักเรียนเป็นอย่างดี คือ ม้ก้านกล้วย เมื่อนักเรียนเห็นก้านกล้วยที่ประดิษฐ์เป็นม้ นักเรียนต่างนั่งเจี๊ยบ จ้องมองม้ก้านกล้วย และตั้งหน้าตั้งตารอ เพื่อที่จะทำกิจกรรมอย่างใจจดใจจ่อ นักเรียนให้ความสนใจเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของการเล่นม้ก้านกล้วยเป็นอย่างดี เมื่อผู้วิจัยให้นักเรียนได้ทดลองเล่นม้ก้านกล้วยทำให้นักเรียนได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการได้จินตนาการว่ากำลังขี่ม้าอยู่จริง และการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ จากนั้นในขั้นตอนการสร้างผลงานศิลปะ ผู้วิจัยให้นักเรียนนำเศษวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ เช่น ก้านไม้ไผ่ หลอด เศษผ้า ก้านไม้ลูกโป่ง หนังสือแมกกาซีนสีต่าง ๆ เป็นต้น

มาประดิษฐ์เป็นอะไรก็ได้ที่สามารถนำมาเล่นได้ ซึ่งผู้วิจัยและนักเรียนมีการพูดคุยกันเกี่ยวกับประโยชน์ และการคิดดัดแปลงเศษวัสดุเหลือใช้เหล่านั้น พบว่า นักเรียนมีความตั้งใจที่จะช่วยกันตอบ และสามารถตอบได้มากมาย หลากหลายประเภท อย่างสนุกสนาน ขณะประดิษฐ์สร้างผลงานศิลปะ พบว่า นักเรียนทุกคนมีความตั้งใจ มุ่งมั่น กระตือรือร้น มีสมาธิในการประดิษฐ์เป็นอย่างมาก และสามารถทำงานเสร็จภายในเวลา ผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาอยู่ในเกณฑ์ดีมาก มีความหลากหลายประเภทของผลงานที่สร้างสรรค์ในการใช้เล่นได้ ดังนี้ ประเภทยานพาหนะ ประเภทสัตว์ ประเภทสัตว์ประหลาด ประเภทมนุษย์ ประเภทอุปกรณ์ของใช้ต่าง ๆ จากการพูดคุยซักถามระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนหลายคน กล่าวว่า การที่นักเรียนได้เล่นขี้มำก้านกล้วยทำให้เขาอยากสร้างผลงานที่สามารถเล่นได้จริง ๆ นักเรียนสามารถอธิบายผลงานได้ดี มีความชื่นชอบ ฟังพอใจในผลงานศิลปะที่เกิดจากการเล่นขี้มำก้านกล้วย อยู่ในเกณฑ์ดีมาก และมีความรู้สึกรักหวงแหนผลงานชิ้นนี้เป็นพิเศษ



ภาพประกอบ 10 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นขี้มำก้านกล้วย

จากภาพประกอบ 10 มีรายชื่อผู้สร้างผลงาน และชื่อผลงาน (จากตำแหน่งภาพบนลงล่าง ซ้ายไปขวา) ดังนี้

- | | | |
|---------------------------|-----------------------|-------------------------------|
| 1) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | ชัยอนันต์ สุทธิจันทร์ | ชื่อผลงาน “ม้าทรงพลัง” |
| 2) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | ชินสุคนธ์ ยศศักดิ์ศรี | ชื่อผลงาน “ม้ามีปีก” |
| 3) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | ศิรินยา ธรรมราช | ชื่อผลงาน “กระบวยตักน้ำ” |
| 4) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | คมสัน งามสำโรง | ชื่อผลงาน “หุ่นยนต์มัดเอ็กซ์” |
| 5) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | เกรียงไกร แซ่เล้า | ชื่อผลงาน “มังกรพันไฟ” |
| 6) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | ธนโชติ รัตต์บุญ | ชื่อผลงาน “ม้าไม้กระดาศ” |
| 7) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | วรรณวิภา ะศรีชัย | ชื่อผลงาน “รถของฉัน” |
| 8) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | พวรรณจิรา นิรัมย์ | ชื่อผลงาน “เรือ” |
| 9) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน | วิภาภรณ์ โคตรพรหมศรี | ชื่อผลงาน “รถไฟน่ารัก” |

จากการสังเกต ผลงานศิลปะของนักเรียน จากการทำกิจกรรมการเล่นน้ำก้านกล้วย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น พบว่า นักเรียนประดิษฐ์เป็นผลงานที่สามารถนำมาใช้เล่นได้หลากหลายประเภท ดังตัวอย่างในภาพ มีสัตว์ในจินตนาการ ของใช้ ของเล่น ยานพาหนะ แต่ผลงานแสดงออกถึงความคิดยืดหยุ่น เช่น นักเรียนสามารถที่จะใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีลักษณะ รูปร่าง รูปทรง หลากหลาย ดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นอีกสิ่งหนึ่งได้ ยกตัวอย่างเช่น ผลงานชื่อ “มังกรพันไฟ” เกรียงไกรใช้ลำไม้ไผ่ที่เรียวยาวแทนกลางลำตัวที่แข็งแรง และพันห่อหุ้มด้วยกระดาษหนังสือพิมพ์ที่ขยำยับ เพื่อให้ลำตัวมังกรดูมีมิติหนาเพิ่มขึ้น จากนั้นใช้แกนทิชชูที่มีรูปทรงกระบอกรูป ดัดแปลงรูปร่างเป็นส่วนหัวมังกร ใช้เศษผ้าสี ๆ สีดำดัดแปลงเป็นตามังกร และเศษผ้ายาวสีต่าง ๆ ดัดแปลงเป็นปลีของหางมังกร และแทนลักษณะของการพันไฟด้วยหลอดดุดน้ำยาวจำนวนหนึ่ง ส่วนผลงาน “รถไฟน่ารัก” วิภาภรณ์คิดประดิษฐ์รถไฟจากเศษวัสดุไม้ไผ่ แกนทิชชู เศษผ้า โดยใช้ไม้ไผ่ยาวรองเป็นฐานของรถไฟให้มีการเชื่อมโยงกันไป แกนทิชชูที่มีรูปทรงกระบอกรูปมาสร้างเป็นขบวนรถไฟมีด้วยกัน 3 ตู้ และลงสีด้วยเศษผ้า 3 สี เพื่อตกแต่งให้รถไฟมีสีสันสวยงาม จะเห็นได้ว่า เศษวัสดุแต่ละชิ้นนักเรียนสามารถนำมาใช้ทดแทนกันได้ดี สามารถคิดและใช้จินตนาการของนักเรียนสร้างสรรค์อย่างอิสระ

**ผลการทดลองกิจกรรมที่ 4 กิจกรรมการละเล่นทายของ เพื่อพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ**



ภาพประกอบ 11 กิจกรรมการละเล่นทายของ

จากการสังเกตของผู้วิจัย ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมการละเล่นทายของ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ พบว่า ในขั้นนำ นักเรียนมีความตั้งใจให้ความสนใจต่อประวัติความเป็นมาของการละเล่นทายของอยู่ในระดับปานกลาง นักเรียนส่วนมากจะเคยเล่นการละเล่นทายของกันมาบ้างแล้ว นักเรียนชอบ และสนุกสนานกับการเล่นทายของเป็นอย่างดีมาก จากลักษณะการเล่นที่ทำให้นักเรียนได้สังเกต ฝึกคิดในรายละเอียดของสิ่งที่นำมาทาย และตอบ โดยผู้ไปคำจะบรรยายลักษณะของสิ่งนั้น ๆ จากรูปร่าง รูปทรง สี ประโยชน์ใช้สอย และให้เพื่อนทายว่าของสิ่งนั้นคืออะไร นักเรียนจะตอบอย่างไม่กลัวผิด ยิ่งตอบนักเรียนก็ยิ่งรู้สึกสนุก จากนั้นในขั้นตอนการสร้างผลงานศิลปะ ซึ่งเป็นการวาดภาพระบายสี ผู้วิจัยใช้คำพูดยั่วยุให้นักเรียนปลุกสิ่งของที่เล่นทายของ หรือสิ่งต่าง ๆ รอบตัวประกอบเข้าด้วยกันให้มีชีวิตขึ้นมาเป็นอะไรก็ได้ นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยความตั้งใจ และสนุกสนาน ผลงานของนักเรียนส่วนมากอยู่ในเกณฑ์ดี และสามารถทำงานเสร็จภายในเวลา ซึ่งลักษณะของผลงานจะให้ความสำคัญกับรายละเอียดของภาพได้เป็นอย่างดี และมีความน่าสนใจมาก จากการพูดคุยซักถามระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนสนุกกับกิจกรรมอีกทั้งยังได้ความรู้อีกด้วย นักเรียนสามารถอธิบายผลงานได้ และมีความพึงพอใจต่อผลงานของตนอยู่ในระดับดี



ภาพประกอบ 12 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นทายของ

จากภาพประกอบ 12 มีรายชื่อผู้สร้างผลงาน และชื่อผลงาน ดังนี้

- 1) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน สราวุธ ดิกระโทก ชื่อผลงาน “ทายสิ นั่นคืออะไร”
- 2) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ชื่นสุคนธ์ ยศศักดิ์ศรี ชื่อผลงาน “สิ่งของแปลกกาย”
- 3) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ศิริญา ธรรมราช ชื่อผลงาน “สมุดเด็กดีคือบ้านของฉัน”
- 4) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ไชยวัฒน์ แมตสธาน ชื่อผลงาน ตามรูปภาพที่ปรากฏ

จากการสังเกต ผลงานศิลปะของนักเรียนจากการทำกิจกรรมการละเล่นทายของ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ พบว่า ผลงานวาดภาพระบายสีของนักเรียนแต่ละคนแสดงออกถึงความคิดละเอียดลออออกมาอย่างเห็นได้ชัด จากลักษณะการเล่นทายของที่ส่งเสริมการสังเกต การทำความเข้าใจเรื่องรูปร่าง รูปทรงของสิ่งของต่าง ๆ คือ มีการใส่รายละเอียดของสิ่งของที่นำมาประกอบเป็นรูปร่าง รูปทรงต่าง ๆ ให้เห็นได้ชัดเจน ลงสีสวยงาม ประณีต ดังตัวอย่างเช่น ผลงานของศิริญา มีการวาดบ้านที่ทำจากสมุดประกอบเข้ากับหลังคาบ้านที่ทำจากไม้บรรทัดสามเหลี่ยม โดยใส่รายละเอียดของสมุด คือวาดเส้นสันสมุด เส้นกรอบสมุด 2 ชั้น ตัวอักษรที่แสดงให้เห็นข้อความของสมุดเด็กดี ตกแต่งด้วยหัวกระต่ายที่มีหู ตา และปากอยู่บนสมุด ไม้บรรทัดสามเหลี่ยมใส่รายละเอียด โดยวาดลายเส้นขีด ๆ เป็นสเกล มีหัวกระต่าย รูปหัวใจ และตัวอักษรภาษาอังกฤษที่แสดงข้อความว่า pinky และตกแต่งลายละเอียดด้วยการลงสีให้สวยงามสมบูรณยิ่งขึ้น มีการวาดต้นไม้ที่มีลำต้นทำจากดินสอ โดยใส่รายละเอียดของดินสอ คือวาดเส้นตรงเป็นรายดินสอ วาดยางลบที่กั้นดินสอ จากนั้นวาดใบไม้ใหญ่ ๆ ทำจากยางลบอยู่บน

ยอดปลายหัวดินสอ โดยใส่รายละเอียดของยางลบ คือวาดปลอกยางลบห่อหุ้มตัวยางลบอยู่ ต้นไม้มีกิ่งก้านเล็ก ๆ ยื่นออกมา ซึ่งทำมาจากไม้บรรทัด โดยวาดลายเส้นขีด ๆ เป็นสเกล ใส่ตัวเลขแสดงให้เห็นรายละเอียดของไม้บรรทัด และตกแต่งลายละเอียดด้วยการลงสีให้สมบูรณ์สวยงามยิ่งขึ้น เป็นต้น

ผลการทดลองกิจกรรมที่ 5 กิจกรรมการละเล่นโพงพาง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม



ภาพประกอบ 13 กิจกรรมการละเล่นโพงพาง

จากการสังเกตของผู้วิจัย ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมการละเล่นโพงพาง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม พบว่า นักเรียนทุกคนมีความพึงพอใจเป็นอย่างมากในการเข้าร่วมกิจกรรม และสามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ดีในทุกขั้นตอน โดยในขั้นนำนักเรียนมีความตั้งใจให้ความสนใจต่อประวัติความเป็นมาของการละเล่นโพงพางเป็นอย่างดี เมื่อฟัง ประสบการณ์การเล่นจากเพื่อน ๆ และวิธีการเล่นจากผู้วิจัย นักเรียนรู้จักและสามารถเล่นการละเล่นโพงพางได้อย่างดี ซึ่งในขณะที่เล่นการละเล่นโพงพางจะมีบทร้องเกี่ยวกับปลาประกอบ ผู้วิจัยให้นักเรียนลองคิดตั้งชื่อปลาที่ไม่มีใครเคยพบเห็นมาก่อนพร้อมทั้งบอกลักษณะรูปร่างของปลานั้น ๆ ด้วย นักเรียนส่วนมากสามารถคิด และบอกชื่อ ลักษณะรูปร่างของปลานั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี จะมีนักเรียนประมาณ 4 - 5 คน ไม่สามารถคิดได้ ก็จะได้เรียนรู้จากปลาของเพื่อน ๆ จากนั้นในขั้นการสร้างผลงานศิลปะซึ่งให้นักเรียนออกแบบวาดภาพระบายสีปลาที่ไม่ซ้ำแบบใคร

นักเรียนโดยรวมสามารถสร้างผลงานออกมาแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก และสามารถทำเสร็จภายในเวลา โดยนักเรียนส่วนมากจะนำปลาที่คิดจากการเล่น หรือจากประสบการณ์ที่ได้ฟังจากของเพื่อน ๆ นำมาปรับประยุกต์ออกแบบสร้างสรรค์ปลาของตนเองที่แปลกไม่ซ้ำแบบใครได้เป็นอย่างดี เช่น ปลาดอกไม้ ปลาเทอร์โบ ปลาทองคำ เป็นต้น จากการพูดคุยซักถามระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนสามารถอธิบายผลงานได้ดี และมีความพึงพอใจต่อผลงานของตนอยู่ในระดับดี จากนั้นเมื่อผู้วิจัยให้นักเรียนลองคิดวิธีการเล่นโฟงพางแบบใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม นักเรียนสามารถคิดวิธีการเล่นโฟงพางที่แปลกใหม่ไปจากเดิม และทดลองเล่นอย่างสนุกสนาน เช่น ขณะเล่น และร้องเพลงประกอบนักเรียนแต่ละคนจะทำท่าปลาที่ตนเองคิดขึ้นมาเองประกอบการเล่น ซึ่งจะแปลกแตกต่างกันออกไป เป็นต้น



ภาพประกอบ 14 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นโฟงพาง

จากภาพประกอบ 14 มีรายชื่อผู้สร้างผลงาน และชื่อผลงาน ดังนี้

- 1) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน รัตนภรณ์ สว่างวงษ์ ชื่อผลงาน “ปลารถ”
- 2) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ธนโชติ รัตตัญญู ชื่อผลงาน “ปลาจรวด”
- 3) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ขวัญเรือน ตั้งใจ ชื่อผลงาน “ปลาทองคำ”
- 4) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน อินทอร พุทธรัตน์ ชื่อผลงาน “ปลาดอกไม้”
- 5) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน สราวุธ ดีกกระโทก ชื่อผลงาน “ปลาปิดอิงลิด”
- 6) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน สิทธิพงษ์ หงษ์ทอง ชื่อผลงาน “ปลาโทโบ”

จากการสังเกต ผลงานศิลปะของนักเรียนจากการทำกิจกรรมการเล่นโฟมฟาง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดริเริ่ม พบว่า ผลงานการวาดภาพระบายสี ออกแบบปลาของนักเรียนแสดงออกถึงความคิดริเริ่ม คือ นักเรียนแต่ละคนวาดภาพปลาออกมา จากความคิด จินตนาการของนักเรียนเอง ด้วยลักษณะ รูปร่าง สีส้น และรูปแบบใหม่ที่แตกต่างไป จากนักเรียนในกลุ่มเดียวกัน ไม่ซ้ำแบบใคร นักเรียนมีจินตนาการตั้งชื่อผลงาน และเล่าเรื่อง อธิบายผลงานที่แปลก และน่าสนใจ ดังตัวอย่าง ผลงาน “ปลาทองคำ” ของขวัญเรือน ผลงานชิ้นนี้ ได้รับเลือกจากเพื่อน ๆ ว่าเป็นผลงานที่นักเรียนคิดว่าน่าสนใจ น่าตื่นเต้น และไม่เคยพบเห็นมาก่อนมากที่สุด ขวัญเรือนอธิบายผลงานว่า ปลาตัวนี้มีรูปร่างใหญ่สีทอง มีตารูปทรงสามเหลี่ยมสีดำ ครีบสีฟ้าอ่อน ว่ายน้ำได้เหมือนปลาทั่วไปในทะเล แต่มีความพิเศษ คือ สามารถผลิตทองคำ ออกมาจากปาก ทำให้คนร่ำรวยได้ โดยกดปุ่มสีแดงบนตัวปลา ส่วนผลงาน “ปลาโทโบ” ของสิทธิพงษ์ มีรูปร่าง สีส้นสดใสสวยงามดูแปลกตา น่าสนใจ ปลาโทโบมีครีบ และหางที่มีลักษณะพิเศษ คือ มีลักษณะเหมือนขาทำให้ว่ายน้ำได้เร็วขึ้น และมีการติดเทอร์โบ โดยมีเปลวไฟพุ่งออกมาจาก ครีบ และหาง ปลาโทโบมีประโยชน์มาก คือ ช่วยคนที่จมน้ำได้

**ผลการทดลองกิจกรรมที่ 6 กิจกรรมการละเล่นขี้ม้าส่งเมือง เพื่อพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดคล่องแคล่ว**



ภาพประกอบ 15 กิจกรรมการละเล่นขี้ม้าส่งเมือง

จากการสังเกตของผู้วิจัย ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมการละเล่นขี้ม้าส่งเมือง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดคล่องแคล่ว พบว่า นักเรียนทุกคนมีความพึงพอใจเป็นอย่างมากในการเข้าร่วมกิจกรรม โดยในขั้นนำ นักเรียนจะให้ความสนใจต่อประวัติความเป็นมาของการละเล่นขี้ม้าส่งเมืองเป็นอย่างดี นักเรียนหลายคนเคยเล่นขี้ม้าส่งเมืองมาบ้างแล้ว และสามารถเล่าประสบการณ์ให้เพื่อนฟังได้เป็นอย่างดี นักเรียนทุกคนชอบ และสนุกสนานกับการเล่นขี้ม้าส่งเมือง จากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนฝึกคิดคล่องแคล่ว โดยการนั่งล้อมวงเป็นกลุ่มละ 10 คน และหยิบยกสาระของตัวเมืองมาถามนักเรียนว่านักเรียนคิดว่าสถานที่ที่จะใช้เป็นเมืองสำหรับการละเล่นในครั้งนี้ยากให้เป็นเมืองอยู่ที่ไหน เช่น เมืองในป่า ใต้ทะเล อวกาศ หรือโลกอนาคต ฯลฯ และให้นักเรียนฝึกคิดคำตอบว่านักเรียนอยากให้มีบรรยากาศภายในแต่ละเมืองประกอบไปด้วยอะไรบ้างภายในเวลาที่กำหนด โดยรวมนักเรียนสนใจ และสามารถช่วยกันคิดคำตอบได้ดี ซึ่งมีปริมาณคำตอบที่มาก และมีความหลากหลาย เช่นคำตอบดังนี้ เมืองในโลกแห่งการ์ตูนมีบรรยากาศโดยมีอุโมงค์พาไปโลกอนาคต ต้นหญ้าพูดได้ และดอกไม้สีรุ้ง เมืองเทวดาโดย

มีเทวดาเป็นเจ้าเมือง มีต้นไม้เติบโตขึ้นบนก้อนเมฆ และก้อนเมฆที่จัดวางเป็นชั้นบันได เป็นต้น จากนั้นในขั้นตอนการสร้างผลงานศิลปะ เป็นการวาดภาพระบายสีในหัวข้อ “ขี่ม้าส่งเมืองเมืองที่ฉันอยากให้เป็น” ภายในผลงานจะมีความหลากหลายในภาพ เช่น ลักษณะการเล่นขี่ม้าไปส่งยังเมือง มีเจ้าเมือง ลูกเมือง และบรรยากาศของเมืองที่มีความหลากหลายตามจินตนาการ มีสีสันสดใส ซึ่งนักเรียนส่วนมากสามารถสร้างผลงานออกมาอยู่ในเกณฑ์ดี และเสร็จภายในเวลา จากการพูดคุยซักถามระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนสามารถอธิบายผลงานได้ดี และมีความพึงพอใจต่อผลงานของตนอยู่ในระดับดี



ภาพประกอบ 16 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นขี่ม้าส่งเมือง

จากภาพประกอบ 16 มีรายชื่อผู้สร้างผลงาน และชื่อผลงาน ดังนี้

- 1) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ธนโชติ รัตตัญญู ชื่อผลงาน “ขี่ม้าส่งเมือง เมืองหลายสี”
- 2) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ศรินยา ธรรมราช ชื่อผลงาน “ขี่ม้าส่งเมือง เมืองน้ำแข็ง”
- 3) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน เกรียงไกร แซ่เล้า ชื่อผลงาน “ขี่ม้าส่งเมือง เมืองบนฟ้า”
- 4) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน สิทธิพงษ์ หงษ์ทอง ชื่อผลงาน “ขี่ม้าส่งเมือง เมืองที่ฉัน

อยากให้เป็น”

จากการสังเกต ผลงานศิลปะของนักเรียนจากการทำกิจกรรมการละเล่นขี่ม้าส่งเมือง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดคล่องแคล่ว พบว่า หลังจากการเล่นขี่ม้าส่งเมืองอย่างสนุกสนาน นักเรียนได้มีโอกาสฝึกคิด เล่นเอ่ยชื่อบรรยากาศที่อยากให้มาภายในเมืองที่จะเล่น

ขี่ม้าส่งเมืองกันในหมู่เพื่อน ๆ และได้มีโอกาสรับฟังความคิดเห็นจากการที่หลากหลาย หลายแง่หลายมุมของเพื่อน ๆ ด้วยกัน นักเรียนได้รวบรวมความคิด และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะ ทำให้ผลงานมีความหลากหลายดูน่าสนใจมากขึ้น ตัวอย่างเช่น ผลงานของธนโชติ ชื่อผลงาน “ขี่ม้าส่งเมือง เมืองหลายสี” ธนโชติถ่ายทอดความหลากหลายออกมาทางสีเส้นของเมืองที่หลากหลาย อยากสนุกสนาน รอบ ๆ เมืองมีเมฆขนาดต่าง ๆ ลอยอยู่ และอธิบายถึงผลงานว่า เมืองหลายสีนี้อยู่บนท้องฟ้าสามารถเปลี่ยนสีได้ตามฤดูกาล ตนเองกับเพื่อน 3 คน กำลังเล่นขี่ม้าส่งเมืองตรงสะพานสีน้ำตาล ภายในเมืองมีผู้คนอยู่มากมาย อีกฝั่งหนึ่งมีคนกำลังขี่ม้าจริง ๆ ที่เหาะได้มายังเมืองด้วย ธนโชติชอบผลงานของตนเอง และชอบกิจกรรมการเล่นขี่ม้าส่งเมืองมาก

ผลการทดลองกิจกรรมที่ 7 กิจกรรมการละเล่นงูกินหาง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น



ภาพประกอบ 17 กิจกรรมการละเล่นงูกินหาง

จากการสังเกตของผู้วิจัย ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมการละเล่นงูกินหางเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดยืดหยุ่น พบว่า นักเรียนให้ความสนใจ มีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมด้วยบรรยากาศที่สนุกสนาน มีอิสระทางความคิด และสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้เป็นอย่างดี ในขั้นนำ นักเรียนจะให้ความสนใจต่อประวัติความเป็นมาของการละเล่นงูกินหางอยู่ในระดับปานกลาง โดยขณะเล่นจะมีบทเจรจาโต้ตอบเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในชีวิตประจำวัน นักเรียนสามารถคิด และโต้ตอบได้อย่างคล่องแคล่ว หลากหลายประเภท และทำการ

เคลื่อนไหวของงูได้อย่างสนุกสนานมีชีวิตชีวา ในขั้นตอนการสร้างผลงานศิลปะ โดยวาดภาพระบายสีในหัวข้อ “งูน้อยร้อยแปดพันท่า” นักเรียนส่วนมากสามารถสร้างผลงานอยู่ในเกณฑ์ดี และสามารถส่งงานได้ตามเวลา ลักษณะภาพโดยรวมจะมีงูหลากหลายท่า หลากหลายสี และหลากหลายประเภท เช่น งูประเภทตัวอักษรต่าง ๆ งูที่ขดรูปร่างเป็นเครื่องใช้ต่าง ๆ งูที่ทำท่าเป็นสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นต้น มีนักเรียนบางคนวาดงู 1 ตัว โดยเน้นเป็นภาพใหญ่ แต่จะประกอบไปด้วยลวดลาย และสีเส้นที่หลากหลายดูน่าสนใจ จากการพูดคุยซักถามระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนสามารถอธิบายผลงานได้ดี และมีความพึงพอใจต่อผลงานของตนเองอยู่ในระดับดี ในขั้นตอนสรุป จากการที่ผู้วิจัยให้นักเรียนได้แยกประเภทงูต่าง ๆ ที่นักเรียนวาดขึ้นบนกระดานดำ นักเรียนสามารถแยกประเภทของงูที่ตน และเพื่อน ๆ วาดได้เป็นอย่างดี และเห็นความสำคัญของการวาดภาพได้หลากหลายประเภทจากการได้รับเสียงตอบรับจากเพื่อน ๆ ในกรณีคนที่วาดงูได้หลากหลายท่า หลากหลายประเภท จากผลงานรูปงูต่าง ๆ ของนักเรียน พบว่า มีประเภทงูต่าง ๆ ดังนี้ งูทำท่าทางเป็นตัวอักษร ตัวเลข รูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ เครื่องใช้ไฟฟ้า ยานพาหนะ เฟอร์นิเจอร์ อุปกรณ์การเรียน ที่อยู่อาศัย อาชีพต่าง ๆ อมนุษย์ และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ดังตัวอย่างภาพประกอบ 18



ภาพประกอบ 18 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการละเล่นงูกินหาง

จากภาพประกอบ 18 มีรายชื่อผู้สร้างผลงาน และชื่อผลงาน ดังนี้

- 1) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน คมสัน งามสำโรง ชื่อผลงาน “งูน้อย 108 พันท่า” โดยสร้างสรรค์ออกแบบงูท่าต่าง ๆ ดังนี้ งูบ้าน งูดอกไม้ งูตั๊กมู งูตัวข.ไข่ งูปลา งู 6 หัว งูตัวเป็นเปิดหัวเป็นงู
- 2) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ศรินยา ธรรมราช ชื่อผลงาน “งูน้อย 108 พันท่า” โดยสร้างสรรค์ออกแบบงูท่าต่าง ๆ ดังนี้ งูแห่งความสุข งูหางปลา งูให้สีเส้น งูแปลกประหลาด งู 3 หัว

3) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน สราวุธ ดีกระโทก ชื่อผลงาน “งูน้อย 108 พันเท่า” โดย
สร้างสรรค์ออกแบบงูท่าต่าง ๆ ดังนี้ งูครึ่งปลา งูหัวโต งูแห่งความตาย งูต้นไม้ งู 4 หัว งู
วิญญาณ งูกลับหัว งูโอโฮ งูคน งูตีน

4) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน อนงค์นาฏ ไสภี ชื่อผลงาน “งูน้อย 108 พันเท่า” โดย
สร้างสรรค์ออกแบบงูท่าต่าง ๆ ดังนี้ งูผสมพันธุ์กับแมลงสาบ งูผสมพันธุ์กับคน งูผสมพันธุ์กับขา
เป็ด ขานก ขาหมู และอูฐ งูผสมพันธุ์กับสี งูผสมพันธุ์กับไม้บรรทัด งูผสมพันธุ์กับหางนกยูง

ผลการทดลองกิจกรรมที่ 8 กิจกรรมการละเล่นต่อหางหมู เพื่อพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ



ภาพประกอบ 19 กิจกรรมการละเล่นต่อหางหมู

จากการสังเกตของผู้วิจัย ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมการละเล่นต่อหางหมูเพื่อ
พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจใน
การเข้าร่วมกิจกรรม และสามารถปฏิบัติตามขั้นตอนได้เป็นอย่างดี ในขั้นนำ นักเรียนจะให้ความ
สนใจต่อประวัติความเป็นมาของการละเล่นต่อหางหมูเป็นอย่างดี ขณะเล่นเมื่อผู้วิจัยนำกระดาษ
แข็งที่ตัดเป็นรูปตัวหมูมาติดไว้หน้ากระดาน และให้นักเรียนนำอวัยวะต่าง ๆ ของหมูที่ตัดจาก
กระดาษโฟลตอิท นำมาติดไว้ที่ตัวหมู โดยใช้ผ้าปิดตาขณะเล่น นักเรียนส่วนมากคลำ และ
สามารถติดตรงตามตำแหน่งได้ดี ในส่วนที่ติดไม่ตรงตามตำแหน่งก็จะเป็นที่สนุกสนานเฮฮากันใน
หมู่นักเรียนเอง จากนั้นในขั้นตอนการสร้างผลงานศิลปะ คือวาดภาพระบายสีในหัวข้อ “ฉันพาหมู
ไปเที่ยวงานแฟชั่น” นักเรียนส่วนมากสามารถสร้างผลงานออกมาอยู่ในเกณฑ์ดี และสามารถส่ง

งานได้ตามเวลา ลักษณะของผลงานแสดงให้เห็นถึงการตกแต่งรายละเอียดของภาพให้เห็นได้อย่างชัดเจน จากการพูดคุยซักถามระหว่างการทำกิจกรรม นักเรียนสามารถอธิบายผลงานได้ดี และมีความพึงพอใจต่อผลงานของตนอยู่ในระดับดี นักเรียนหลายคนกล่าวว่า การเล่นต่อหางหมูทำให้วาดภาพสนุกสนาน และง่ายขึ้น นักเรียนมีความสุขกับการสร้างสรรค์ผลงานมาก



1)

2)



3)

4)

ภาพประกอบ 20 ผลงานศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากกิจกรรมการเล่นต่อหางหมู จากภาพประกอบ 20 มีรายชื่อผู้สร้างผลงาน และชื่อผลงาน ดังนี้

- 1) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ณรม ภวันตพงศ์ ชื่อผลงาน “หมูนักเวทมนต์”
- 2) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน ธนโชติ รัตตัญญู ชื่อผลงาน “หมูนักมายากล”
- 3) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน รัตนภรณ์ สว่างวงศ์ ชื่อผลงาน “หมูอวกาศ”
- 4) ชื่อผู้สร้างสรรค์ผลงาน โชติวัฒน์ กิจวัฒนาไพบูรณ์ ชื่อผลงาน “หมูผีดิบ”

จากการสังเกต ผลงานศิลปะของณรม ชื่อผลงาน “หมู่นักเวทมนต์” พบว่า ผลงานแสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นทางด้านความคิดละเอียดลออ โดยการตกแต่งรายละเอียดของผลงานอย่างลงตัว ดูสนุกสนาน ตัวอย่างเช่น บริเวณหัวหมู ณรมให้รายละเอียดของคิ้ว ตาขาว ตาดำ จมูก ปาก ฟัน แก้มแดง ไล่ผม หูที่รูปทรงอิสระให้กับหมู ลำแขนของหมูที่แสดงถึงรายละเอียดของกล้ามเนื้อ และเสื้อผ้าที่ถูกตกแต่งด้วยเส้น รูปร่าง รูปทรง สี สัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นต้น ณรมอธิบายผลงานว่า เขาพาหมูไปเที่ยวงานแฟนซี โดยแต่งตัวให้หมูเป็นนักเวทมนต์ ที่ทรงพลัง เสกอะไรก็ได้ที่ต้องการ ณรมชอบผลงานของตนเองมาก และอยากให้หมูตัวนี้มีชีวิตจริง ๆ

โดยสรุป จากการสังเกตของผู้วิจัย ตลอดระยะเวลาการทำกิจกรรมทั้ง 8 โปรแกรม กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พบว่า โดยรวมนักเรียนให้ความสนใจ ตั้งใจ สามารถปฏิบัติกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมได้เป็นอย่างดี และสามารถสร้างผลงานศิลปะที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ได้ดี จากการพูดคุยซักถาม และการทำแบบประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากนักเรียน พบว่า นักเรียนทุกคนชอบกิจกรรมลักษณะนี้มาก ทำให้พวกเขาสนุก และยังได้ความรู้ อยากทำอีกบ่อย ๆ อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมของไทยด้วย

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลความหมายเพื่อความเข้าใจตรงกัน ขอเสนอสัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ยของคะแนน

S.D. แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน

D แทน ผลต่างของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

S^2_D แทน ความแปรปรวนของคะแนนความแตกต่างระหว่างการทดสอบหลังเรียน

และก่อนเรียนของกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{D}$ แทน คะแนนเฉลี่ยของผลต่างของคะแนนสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่ม

ตัวอย่าง

t แทน ค่าที่ใช้ในการพิจารณาใน t – distribution

df แทน ระดับขั้นความเสรี (degrees of freedom)

$*$ แทน ความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยเสนอตามความมุ่งหมาย ดังนี้

1. การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลอง

ผู้วิจัยได้นำคะแนนเฉลี่ยของความแตกต่างระหว่างการสอบก่อนการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และหลังการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง มาเปรียบเทียบโดยใช้ t – test แบบ Dependent Samples ปรากฏในตาราง 4 ดังนี้

ตาราง 4 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของกลุ่มตัวอย่าง

ความคิดสร้างสรรค์	ก่อน ทดลอง $\bar{X}$	หลัง ทดลอง $\bar{X}$	$\bar{D}$	ก่อน ทดลอง S.D.	หลัง ทดลอง S.D.	S^2_D	t
ความคิดริเริ่ม	15.30	19.80	4.50	3.60	4.37	10.05	6.45*
ความคิดคล่องแคล่ว	25.23	30.60	5.36	4.75	4.74	16.03	6.84*
ความคิดละเอียดลออ	12.40	16.37	3.96	2.50	2.67	4.17	10.64*
ความคิดยืดหยุ่น	15.83	19.40	3.56	3.07	2.72	8.52	6.39*
รวมทั้งหมด	68.76	86.16	17.40	11.55	11.91	90.93	9.06*

$$t^* (.01;29) = 2.46$$

จากตาราง 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ก่อนทดลอง เท่ากับ 68.76 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 11.55 ปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยคิดเป็นคะแนนเพิ่มขึ้น 86.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 11.91 เมื่อทำการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้วยค่าที่ (t - test) แล้วได้ค่าที่ เท่ากับ 9.06 จากการเปิดตารางที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01 ได้ค่า t_{.01} (29) เท่ากับ 2.46 ค่าที่ได้จากการคำนวณมากกว่าค่าที่เปิดจากตาราง ดังนั้นแสดงว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังจากการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออและ ความคิดยืดหยุ่นสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาการใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปสาระสำคัญของการศึกษาได้ดังนี้

ความมุ่งหมายในการวิจัย

เพื่อศึกษาการใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมติฐานของการวิจัย

การใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้น

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวัสดิวิทยา สังกัด กรุงเทพมหานคร
ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 3 ห้องเรียน รวม 90 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวัสดิวิทยา สังกัด กรุงเทพมหานคร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling)
3. ตัวแปร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ครั้งนี้
 - 3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย
 - 3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์
4. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
 - 4.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพ แบบ ก. ของทอร์เรนซ์ (Torrance Tests of Creative Thinking Figural Form A) ซึ่งได้รับการปรับปรุงให้เหมาะสมกับเด็กไทยโดย อารี รังสินันท์ แบบทดสอบมี 3 ฉบับ คือ

แบบทดสอบฉบับที่ 1 เป็นการวาดภาพต่อเติมจากรูปที่กำหนดให้ (Picture Construction)

แบบทดสอบฉบับที่ 2 เป็นการวาดภาพต่อเติมจากเส้นลักษณะต่าง ๆ ที่กำหนดให้เป็นส่วนหนึ่งของภาพ (Picture Completion)

แบบทดสอบฉบับที่ 3 เป็นการวาดภาพต่อเติมจากเส้นคู่ขนานแนวตั้งที่กำหนดให้เป็นส่วนหนึ่งของภาพ (Parallel Line)

4.2 กิจกรรมการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เป็นโปรแกรมกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยได้ผ่านการตรวจแก้ไขในด้านความถูกต้อง และความสอดคล้องของขั้นตอนในกิจกรรมและนำไปทดลองใช้พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไข จำนวน 10 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน คือ รศ.ดร.อารี พันธุ์มณี รศ.ลลิตพรรณ ทองงาม และ อาจารย์ศิริรัตน์ ภูสกลเจริญศักดิ์

5. วิธีดำเนินการทดลอง

5.1 สุ่มนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เข้าสู่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากจำนวน 3 ห้องเรียน รวม 90 คน

5.2 ทดสอบก่อน (Pretest) ใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบทดสอบ วัดความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพแบบ ก. ของทอร์แรนซ์ กับกลุ่มตัวอย่าง

5.3 ดำเนินการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเอง โดยนำกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มาทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 2 ชั่วโมง

5.4 เมื่อสิ้นสุดการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แล้ว ทำการสอบ (Posttest) โดยใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพแบบ ก. ของทอร์แรนซ์ ซึ่งเป็นชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

5.5 นำคะแนนที่ได้จากการตรวจแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ใช้รูปภาพแบบ ก. ของทอร์แรนซ์ มาวิเคราะห์โดยวิธีทางสถิติ เพื่อตรวจสอบสมมติฐานต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองในกลุ่มตัวอย่างโดยใช้
t - test แบบ Dependent Sample

สรุปผลการวิจัย

การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนมี
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อ
พิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ และ
ความคิดยืดหยุ่น สูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

อภิปรายผล

การศึกษาในครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ปรากฏ
ผลการวิจัยดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตาม
สมมติฐาน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยสามารถช่วยส่งเสริมและ
พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ เนื่องจาก การเล่นของเด็กไทยซึ่งเป็น
การเล่นที่นักเรียนคุ้นเคยและเคยเล่นมาบ้างแล้ว ถูกลำนำจัดกิจกรรมที่มีเนื้อหาและขั้นตอนให้
สอดคล้องกับวัตถุประสงค์อย่างต่อเนื่อง โดยในแต่ละกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยมีการกระตุ้น
ที่เน้นพัฒนาไปในแต่ละด้านของความคิดสร้างสรรค์ อันประกอบไปด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิด
คล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ นอกจากนี้กิจกรรมการเล่นของ
เด็กไทยยังเป็นสถานการณ์ที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและอยากตอบสนอง การเล่น
ของเด็กไทยเป็นรูปแบบการทำกิจกรรมที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว สนุกสนาน ส่งเสริมให้นักเรียน
เกิดความรู้สึกอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกทางความคิดในแง่มุมต่าง ๆ
นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากการเล่นและลงมือปฏิบัติสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะภายใต้
บรรยากาศที่อบอุ่นเป็นกันเองอย่างสนุกสนาน มีการยอมรับและเคารพในความคิดเห็นของ
นักเรียน ไม่นำผลงานของนักเรียนมาเปรียบเทียบโดยให้นักเรียนใช้จินตนาการและความคิดเห็น
ของตนเองอย่างเต็มที่ พร้อมทั้งให้คำชมเชยเพื่อเป็นการเสริมแรงให้นักเรียนเกิดกำลังใจในการ
สร้างสรรค์ผลงาน และคำแนะนำ เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนให้พัฒนาอย่าง

(Guilford. 1967 : 60 - 64) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีอยู่ในบุคคลทุกคน ซึ่งเป็นลักษณะของความคิดนอกเนกนัย (Divergent Thinking) เมื่อมีสิ่งเร้ามากกระตุ้น บุคคลจะตอบสนองสิ่งเร้าต่าง ๆ ในลักษณะหลายทิศทาง ทำให้ได้คำตอบของความคิดหลายอย่างและแปลกใหม่ และเดวิส (กรมวิชาการ. 2535 : 6 ; อ้างอิงจาก Davis. 1983) ได้รวบรวมแนวความคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยสภาพจิตใจ บรรยากาศที่เอื้ออำนวย สิ่งเร้าตลอดจนรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อาร์ พันธ์มณี (2537 : 9) กล่าวว่า “การให้เด็กได้คิดสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วยการผสมผสานความคิดเดิม เพื่อเกิดสิ่งใหม่ขึ้นเป็นลักษณะของการคิดแบบนอกเนกนัย (Divergent Thinking) อันนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก” อีกทั้งยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเล่น 3 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีคลาสสิก (Classical Theories) ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive – Development Theories) และ ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม (Ecological Theories) กล่าวคือ การเล่นเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษของตนมาแสดงใหม่อีกครั้ง เป็นการทบทวนการปฏิบัติกิจกรรมตามวัฒนธรรม การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะต้องเล่น ที่จะต้องทำ ช่วยให้เกิดความสดชื่นสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยให้เด็กได้แสดงออกทางความคิดของตนเองอย่างอิสระ ทำให้เด็กรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคมและสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้การเล่นยังเป็นวิธีการที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ถึงวิธีการเตรียมตัวไปสู่ชีวิตในอนาคต เด็กได้เรียนรู้ที่จะคิด ทดลอง แก้ไขปัญหาในขณะที่เล่น (หรรษา นิลวิเชียร. 2535 : 65 -71 ; อ้างอิงจาก Mitchell & Mason, 1948) เหล่านี้อันจะส่งผลให้เด็กจะใช้ประโยชน์จากการเล่นเพื่อกระตุ้นและพัฒนาให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ละมุล ชัชวาล (2543 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด กับประกอบคำถามอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ และงานวิจัยของ นพคุณ บุญมาพิลา (2540 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ ที่ได้รับการฝึกด้วยกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยกับการฝึกตามคู่มือครู กระทรวงศึกษาธิการ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการพัฒนา

ะด้วยกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการพัฒนาทักษะทางภาษาตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ในเรื่องของการเสริมแรงเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ประสาท อิศรปริดา (2532 : บทคัดย่อ) ที่ศึกษาผลของการเสริมแรงในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก โดยเปรียบเทียบความก้าวหน้าของความคิดสร้างสรรค์ใน 3 ระยะของการทดลอง คือ ระยะข้อมูลพื้นฐาน (Baseline) ระยะการใช้กลวิธีเสริมแรง (Treatment) ในรูปของคำชมเชยและสิ่งของ และระยะลดการเสริมแรง (Fade - Out) ซึ่งในกลุ่มทดลองจะได้รับการฝึกตามโครงการ ส่วนกลุ่มควบคุมจะไม่ได้รับการฝึก ผลการวิจัยพบว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม ให้สูงขึ้นได้

อีกทั้งมานพ ถนอมศรี (2526 : 1) กล่าวว่า “การนำเอาศิลปะมาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด เป็นการฝึกฝนการทำงานของสมองให้แก่ผู้เรียน โดยมุ่งที่จะเป็นสิ่งที่เสริมสร้างให้เป็นคนที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพในการคิด เป็นผลดีต่อไปในการศึกษาวิชาอื่น ๆ นักเรียนมีโอกาสได้ติดตามแก้ไขปัญหา และการสร้างสรรค์โลกแห่งจินตนาการอันเป็นความก้าวหน้าทางสมอง” และ วิรุณ ตั้งเจริญ (2525 : 230) ที่กล่าวว่า “การจัดกิจกรรมศิลปะศึกษาเป็นวิถีทางที่จะสะท้อนผลไปสู่การพัฒนาลักษณะนิสัย เพื่อเป็นพลังในการเรียนรู้ และการดำรงชีวิตในสังคม โดยเน้นลักษณะนิสัยที่ทำเป็น คิดเป็น แก้ปัญหาเป็น” ด้วยเหตุนี้ ความคิดสร้างสรรค์สามารถปรากฏได้โดยการอาศัยสื่อกลาง คือรูปแบบทางศิลปะ ซึ่งจะสามารถถ่ายทอดเนื้อหา คือความคิดสร้างสรรค์ออกมาได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับทักษะ ประสบการณ์ และพัฒนาการของเด็ก

นอกจากนี้ในชั้นสรุป นักเรียนได้สรุปผลงานของตนเอง ซึ่งเป็นการทบทวนการทำงานด้วยการเล่าถึงผลงานของตนเอง เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิด จินตนาการ ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และนักเรียนยังได้แสดงผลงานของตนแก่เพื่อน ๆ โดยผู้วิจัยนำผลงานของนักเรียนไปติดแสดงที่ป้ายนิเทศ ซึ่งเป็นการส่งเสริมความสำเร็จให้กับนักเรียน ดังที่ ทอร์แรนซ์ (นงเยาว์ เข้มเล็ก. 2539 : 87 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1979) กล่าวถึง หลักในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้คือ

1. การแสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมีคุณค่าและนำไปใช้ประโยชน์ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ แบบประเมินการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดเห็นโดยรวมว่า กิจกรรมการเล่นของ

เด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีประโยชน์ต่อนักเรียน และสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างมากที่สุด

2. กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับ แบบประเมินการใช้กิจกรรม การละเล่นเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความ คิดเห็นโดยรวมว่า นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังจากการละเล่นต่าง ๆ ได้ อยู่ใน ระดับดี และมีความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นเด็กไทยโดยภาพรวม อยู่ในระดับดี มาก

3. การส่งเสริมให้นักเรียนได้ใช้จินตนาการของตนเองและยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนมี จินตนาการแปลกและมีคุณค่า

จากการเรียนที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการยอมรับในความสามารถของ นักเรียนจึงมีส่วนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้ความคิดสร้างสรรค์โดยรวมของนักเรียนก่อนที่จะใช้กิจกรรม การละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และหลังใช้กิจกรรมการละเล่นของ เด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. การเปรียบเทียบองค์ประกอบทั้ง 4 ด้านของความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการใช้ กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ความคิดริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ และความคิดยืดหยุ่น มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเหตุผลดังนี้

2.1 ด้านความคิดริเริ่ม : จาก 2 กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย ดังนี้

2.1.1 กิจกรรมการละเล่นเป่ากบ : เมื่อนักเรียนได้สนุกสนานกับการเคลื่อนไหว คิด แก้ปัญหาอย่างอิสระจากการเล่นเป่ากบที่คุ้นเคยแล้ว ผู้วิจัยให้นักเรียนสร้างผลงานศิลปะจากขณะ เล่นเป่าหนังยาง โดยให้มองหนังยางขณะเคลื่อนไหวว่ามีเส้น รูปร่าง รูปทรงอย่างไร จากนั้นให้วาด เส้น รูปร่าง รูปทรงนั้นลงในกระดาษ และลองจินตนาการดูว่าภาพของตนมีลักษณะคล้ายอะไร หรืออยากให้เป็นรูปร่างของอะไร และลองแลกเปลี่ยนดูผลงานกับเพื่อน ๆ ว่าภาพของเพื่อนคล้าย อะไร จากนั้นให้นักเรียนวาดภาพระบายสีสร้างสรรค์ต่อเติมจากเส้น รูปร่าง รูปทรงเหล่านั้น ให้เป็น ผลงานอะไรก็ได้ที่แปลก และไม่ซ้ำแบบใคร การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลักษณะนี้จะทำให้นักเรียน เกิดจินตนาการยั่วยุ และท้าทายให้อยากลองทำให้เสร็จเป็นรูปร่างด้วยความคิดที่เป็นอิสระ และ ด้วยความพอใจของตนเอง นักเรียนแต่ละคนจะเขียนภาพตามความคิดของตน ซึ่งเป็นการเริ่มต้น ในการกล้าคิด กล้าทำ และยอมรับความแตกต่างของตนเองกับเพื่อนคนอื่น สร้างเสริมให้นักเรียน เกิดความมั่นใจ กล้าคิดในสิ่งที่แปลกใหม่ อันนำไปสู่ความคิดริเริ่มได้ ในขั้นสรุป ผู้วิจัยและ

นักเรียนร่วมกันสรุปการสร้างผลงานศิลปะโดยเน้นพูดคุยเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดริเริ่ม เช่น ผู้วิจัยพูดคุยให้นักเรียนลองสังเกตผลงานของเพื่อน ๆ ว่า เส้น รูปร่าง รูปทรงใดของผลงานที่เกิดจากการเคลื่อนไหวของร่างกาย และยกย่องชมเชยต่อผลงานที่สร้างสรรค์ออกมาจากเส้น รูปร่าง รูปทรงนั้น ว่าเป็นจินตนาการที่น่าอัศจรรย์และมีคุณค่า จากนั้น ผู้วิจัยยังกระตุ้นด้วยการพูดคุยช่วยท้าทายนักเรียนให้ลองคิดวิธีการเล่นเป่ากบที่แปลกแตกต่างไปจากเดิม และทดลองเล่นดู จากนั้นตอนเหล่านี้เป็นการช่วยฝึกให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มที่แปลกใหม่ไปจากเดิม

2.1.2 กิจกรรมการละเล่นโพงพาง : การละเล่นโพงพาง เป็นการละเล่นที่มีบทร้องประกอบซึ่งเกี่ยวกับปลา เมื่อนักเรียนเล่นโพงพางอย่างสนุกสนานแล้ว มีการพูดคุยเกี่ยวกับปลาที่นักเรียนรู้จัก และให้นักเรียนลองตั้งชื่อปลาที่ไม่เคยมีใครพบเห็นมาก่อน พร้อมให้บอกถึงรูปร่างลักษณะของปลานั้น ๆ ด้วย จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนมาใส่ในบทร้องประกอบการเล่น ทำให้นักเรียนภาคภูมิใจที่ได้นำสิ่งที่คิดมาใช้ประโยชน์ได้ทันที อีกทั้งยังได้รับฟังชื่อและรูปร่างรูปทรงของปลาแปลก ๆ จากเพื่อน ๆ จากนั้นให้นักเรียนออกแบบวาดภาพระบายสีปลาที่แปลกไม่ซ้ำแบบใคร ในขั้นสรุป ผู้วิจัยและนักเรียนร่วมกันสรุปการสร้างผลงานศิลปะโดยเน้นการพัฒนาความคิดริเริ่ม เช่น ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ 5 ชิ้น ให้นักเรียนนำกระดาษแต่ละชิ้นไปวางย้งผลงานที่นักเรียนคิดว่าน่าสนใจ น่าตื่นเต้น ไม่เคยพบเห็นมาก่อนมากที่สุด และพูดคุยเพิ่มเติมว่า นักเรียนคิดว่าผลงานที่นักเรียนนำกระดาษไปวางมีความน่าสนใจ หรือน่าตื่นเต้นอย่างไร นักเรียนคิดอย่างไรกับผลงานนั้น ๆ ถ้านำผลงานของเพื่อนกว่าหัวลง ตะแคงขวา หรือตะแคงซ้าย นักเรียนจินตนาการผลงานเหล่านั้นมีรูปร่างคล้ายอะไรได้บ้าง เป็นต้น จากนั้นให้นักเรียนลองคิดวิธีการเล่นโพงพางที่แปลกแตกต่างไปจากเดิม และทดลองเล่นดู จากนั้นตอนเหล่านี้เป็นการช่วยฝึกให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มที่แปลกใหม่ไปจากเดิม

ซึ่งจากทั้ง 2 กิจกรรมการละเล่นการละเล่นของเด็กไทยนี้ มีความสอดคล้องกับ นพคุณ บุญมาพิดา (2540 : 62 - 63) ที่กล่าวว่า การละเล่นของเด็กไทย ช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนเกิดความสุขใจทำให้สนใจ และแสดงออกอย่างอิสระ หลังจากนี้นักเรียนได้ศึกษาวิธีการเล่นจนเกิดความเข้าใจแล้ว ได้ให้นักเรียน คิดบทร้อง บทเจรจาโต้ตอบ ประกอบการเล่นใหม่ แต่ให้คงรูปแบบการเล่นไว้ เป็นการฝึกให้นักเรียนได้คิดริเริ่ม ซึ่งเป็นความคิดใหม่ที่แปลกแตกต่างไปจากเดิม จึงเป็นการพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม และสอดคล้องกับ กิลฟอร์ด (นงเยาว์ เข้มเล็ก. 2539 : 35 ; อ้างอิงมาจาก Gilford. 1969) กล่าวว่าไว้ว่า ความคิดริเริ่มเป็นความคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจจะมาจากความคิดที่มีอยู่ก่อนแล้ว แล้วนำมาดัดแปลงเพื่อกลายเป็นสิ่งใหม่ ซึ่ง 2 กิจกรรมการละเล่นการละเล่นของเด็กไทยนี้ นักเรียนมีพื้นฐาน ทักษะการเล่นอยู่แล้ว แม้บางคนเล่นไม่เป็น แต่ใน

เบื้องต้นของกิจกรรมผู้วิจัยได้พูดคุยถึงประวัติการเล่น และอธิบายวิธีการเล่นให้นักเรียนเข้าใจ และลองเล่นดู ดังนั้นนักเรียนจึงมีประสบการณ์ใหม่ที่เพิ่มขึ้น และนำวิธีการเล่นมาดัดแปลงให้เกิดวิธีการเล่นใหม่ ซึ่งเป็นการฝึกให้นักเรียนคิดริเริ่มจากสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้ว จึงเป็นวิธีการกระตุ้นความคิดริเริ่มของนักเรียนได้ ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงส่งผลให้นักเรียนที่ได้รับการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.2 ด้านความคิดคล่องแคล่ว : จาก 2 กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย ดังนี้

2.2.1 กิจกรรมการเล่นดิน น้ำ อากาศ : ในขั้นตอนของการเล่นดิน น้ำ อากาศ มีการแข่งขันกันคิดคำตอบในเวลาที่กำหนด ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และท้าทาย โดยการบอกชื่อสัตว์บก – สัตว์น้ำ – สัตว์ปีกต่าง ๆ ซึ่งจะมีการเพิ่มเวลาการตอบขึ้นเรื่อย ๆ ให้ได้ชื่อสัตว์ในปริมาณที่มาก ซึ่งมีผลให้นักเรียนได้ฝึกคิด การที่นักเรียนได้ฝึกหัด หรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมจะทำให้เกิดการเรียนรู้ตามมา ส่งผลให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลายตามมาด้วย ซึ่งผู้วิจัยให้นักเรียนปั้นดินน้ำมันในหัวข้อ “ชุมชนสัตว์โลก” โดยเป็นหัวข้อที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว จากขั้นตอนเหล่านี้เป็นการช่วยฝึกให้นักเรียนมีความคิดที่คล่องแคล่วเพิ่มขึ้น

2.2.2 กิจกรรมการเล่นขี่ม้าส่งเมือง : เมื่อนักเรียนเล่นขี่ม้าส่งเมืองอย่างสนุกสนานแล้ว ผู้วิจัยได้นำสาระคำว่า “เมือง” มาให้นักเรียนได้ฝึกความคิดที่หลากหลาย โดยพูดย้ำว่า นักเรียนอยากให้สถานที่ที่เป็นเมืองในการเล่นครั้งนี้เป็นเมืองอยู่ที่ใด และมีบรรยากาศภายในเมืองประกอบไปด้วยอะไรบ้าง ให้ได้คำตอบในปริมาณที่มากในเวลาที่กำหนด โดยเพิ่มเวลาขึ้นเรื่อย ๆ ในการตอบ ทำให้นักเรียนสนุกสนานในการตอบ และเกิดการเรียนรู้ตามมา จากนั้นให้นักเรียนวาดภาพระบายสีในหัวข้อ “ขี่ม้าส่งเมืองไปยังเมืองที่ฉันอยากให้เป็น” โดยรวบรวมความคิดที่ได้จากการเห็น และการเล่น ทั้งจากคำตอบของตนเอง และคำตอบของเพื่อนถ่ายทอดแสดงออกมาเป็นภาพผลงานศิลปะ จากขั้นตอนเหล่านี้เป็นการช่วยฝึกให้นักเรียนมีความคิดที่คล่องแคล่วเพิ่มขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับ กรมวิชาการ (2535 : 8) ที่กล่าวว่า “ความคิดคล่องแคล่วเป็นการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด” ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงส่งผลให้นักเรียนที่ได้รับการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.3 ด้านความคิดละเอียดลออ : จาก 2 กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย ดังนี้

2.3.1 กิจกรรมการเล่นทายของ : การเล่นทายของเป็นการเล่นที่เปิดโอกาสให้นักเรียนเกิดความคิด เกิดประสบการณ์ และเป็นสถานการณ์ที่สนใจ ทำให้นักเรียนคิดในแง่มุม

ต่าง ๆ นักเรียนได้ฝึกสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัวภายใต้บรรยากาศที่สนุกสนานและท้าทาย โดยผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นทายอะไรเอ่ยมีรูปทรง... รูปร่าง... สี... ประโยชน์ใช้สอยคือ... ซึ่งคำตอบจะเป็นสิ่งของที่อยู่ในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน โดยเริ่มจากให้นักเรียนสังเกตสิ่งของต่าง ๆ ในห้องเรียน และทาย จากนั้นก็ทายสิ่งที่ยอยู่นอกห้องเรียน จากการที่นักเรียนจะได้ฝึกคิด สังเกต จากการเล่นทายของ ผู้วิจัยให้นักเรียนนำสิ่งของที่นำมาเล่นทายของ หรือสิ่งของต่าง ๆ มาออกแบบต่อเติมเสริมแต่งเป็นอะไรก็ได้ เช่น นำกรรไกรมาเป็นหัว นำไม้บรรทัดมาเป็นลำคอที่ยาว นำแก้วกาแฟว่าเป็นลำตัวโดยมีหูแก้วเป็นหาง และดินสอ 4 แท่งเป็นขาประกอบกันขึ้นมา โดยผู้วิจัยพูดเน้นให้นักเรียนคำนึงถึงรายละเอียด การตกแต่งผลงานให้ประณีตสวยงาม ทำให้นักเรียนได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ

2.3.2 กิจกรรมการละเล่นต่อหางหมู : การละเล่นต่อหางหมูเป็นการเล่นที่สร้างความสนุกสนาน ทำลายความคิดและจินตนาการ ทำให้นักเรียนได้ฝึกสังเกตรูปร่างรูปทรง ของหมู โดยมีการกะระยะ ขนาด และตำแหน่งต่าง ๆ ของอวัยวะหมู ซึ่งเป็นรายละเอียดของตัวหมู โดยการหลับตาสัมผัสรูปร่างหมู และนำชิ้นส่วนอวัยวะต่าง ๆ ของหมูไปติดยังตำแหน่งที่เหมาะสม จากนั้นนำประสบการณ์ และการเรียนรู้จากการเล่นมาสร้างเป็นผลงานศิลปะ โดยถ่ายทอดออกมาด้วยการวาดภาพระบายสีในหัวข้อ “ฉันพาหมูไปเที่ยวงานแฟชั่น” และพูดกระตุ้นให้นักเรียนออกแบบตกแต่งชุดแฟชั่นของหมูอย่างประณีต สวยงาม จากการที่นักเรียนได้ฝึกสังเกต ฝึกเรื่องการต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ ฝึกการตกแต่งผลงานศิลปะที่ประณีตสวยงาม เป็นการช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออได้เป็นอย่างดี

ซึ่งสอดคล้องกับ กรมวิชาการ (2535 : 9) ที่กล่าวว่า “เด็กที่มีความสามารถด้านการสังเกตสูงจะมีความสามารถทางด้านความคิดละเอียดลออ” ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงส่งผลให้นักเรียนที่ได้รับการใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.4 ด้านความคิดยืดหยุ่น : จาก 2 กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย ดังนี้

2.4.1 กิจกรรมการละเล่นม้ก้านกล้วย : การละเล่นม้ก้านกล้วยช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ทำให้นักเรียนรู้สึกมีความสุข เกิดความสบายใจ เกิดความอิสระในการใช้ความคิด เมื่อนักเรียนสนุกสนานภายใต้บรรยากาศของการละเล่นม้ก้านกล้วย และรู้จักการนำวัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่นมาดัดแปลงใช้ให้เกิดประโยชน์ เป็นวัสดุ อุปกรณ์ ประกอบการเล่น คือ ส่วนประกอบต่าง ๆ ของต้นกล้วย เช่น ก้านกล้วย ใบกล้วย กาบกล้วย เป็นต้น ในขั้นตอนการสร้างผลงานศิลปะ ผู้วิจัยนำเศษวัสดุเหลือใช้ เช่น ก้านไม้ไผ่ เศษผ้า ก้านไม้ลูกโป่ง หนังสือแมกกาซีนสี

ต่าง ๆ ฯลฯ มาให้นักเรียนประดิษฐ์เป็นอะไรก็ได้ที่ใช้เล่นได้ โดยพูดคุยเกี่ยวกับการช่วยพัฒนาความคิดยืดหยุ่นให้นักเรียน ดังนี้

- ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของเศษวัสดุเหล่านี้ในลักษณะที่แตกต่างกันให้มากที่สุด
- นักเรียนคิดว่าเศษวัสดุเหล่านี้สามารถดัดแปลงรูปร่างสร้างเป็นอะไรได้บ้าง

คำถามเหล่านี้เป็นการฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ นำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลาย สามารถคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นอีกสิ่งหนึ่งได้ และเน้นให้นักเรียนทราบว่าความคิดต่าง ๆ ไม่ตายตัวอาจเปลี่ยนแปลงได้ ทุกความคิดเป็นไปได้ สามารถดัดแปลงและใช้แทนกันได้ จากความคิด และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้จากคำตอบของตนเองและเพื่อน ๆ ทำให้นักเรียนสามารถถ่ายทอดสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะชิ้นใหม่ที่แปลก และมีคุณค่าได้ เป็นการช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นได้เป็นอย่างดี

2.4.2 กิจกรรมการละเล่นงูกินหาง : การละเล่นงูกินหางเป็นการเล่นที่มีบทเจรจาโต้ตอบ และเคลื่อนไหวท่าทางต่าง ๆ ตามบทเจรจา ผู้วิจัยให้นักเรียนเล่นงูกินหาง และฝึกคิดบทเจรจา และท่าทางต่าง ๆ ประกอบการเล่นได้หลากหลายประเภทอย่างสนุกสนาน เช่น นักเรียนได้มีโอกาสคิดและท่าทางที่โยกไปในลักษณะต่าง ๆ งูบินในรูปร่างต่าง ๆ และทิศทางที่หลากหลาย ในบทเจรจาที่มีการพูดสื่อสารกัน ซึ่งเป็นคำพูดในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยให้นักเรียนได้สนุกกับการฝึกคิดคำตอบที่หลากหลายประเภท จากบทเจรจานั้น ๆ เช่น

พ่องู : มีแกงกี่แกง

แม่งู : 4 แกง

พ่องู : แกงอะไรบ้าง

ลูกงู : แกงจืด/แกงกะทิ/แกงส้ม/แกงพะโล้...(แล้วแต่นักเรียนตอบ)

พ่องู : แกงจืดอะไร

ลูกงู : แกงจืดวุ้นเส้น/แกงจืดเต้าหู้/แกงจืดตำลึง...(แล้วแต่นักเรียนตอบ)

จากขั้นต้นจะเห็นได้ว่านักเรียนได้มีโอกาสฝึกคิดบทเจรจา และเคลื่อนไหวท่าทางที่หลากหลายหมวดหมู่ หลายประเภท จากนั้นให้นักเรียนวาดภาพระบายสี ในหัวข้อ “งูน้อยร้อยแปดพันท่า” ทำให้นักเรียนสามารถแสดงออกมาเป็นผลงานศิลปะที่น่าสนใจและมีความหลากหลาย ในขั้นสรุปนักเรียนและผู้วิจัยร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับผลงานศิลปะถึงความคิดยืดหยุ่น เช่น นักเรียนวาดงูเป็นท่าอะไรบ้างและจัดเป็นประเภทได้กี่ประเภท โดยเน้นให้ความสำคัญกับการวาดได้มากประเภท เป็นต้น จากขั้นตอนเหล่านี้เป็นการช่วยฝึกให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นที่เพิ่มขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับกรมวิชาการ (2535 : 9) ที่กล่าวว่า “ความคิดยืดหยุ่นเป็นการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง” ด้วยเหตุผลดังกล่าว จึงส่งผลให้นักเรียนที่ได้รับการใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากสาเหตุที่กล่าวมา การที่นักเรียนได้เรียนรู้ ได้แก้ปัญหาด้วยตนเอง จากประสบการณ์ตรงในการใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ บรรยากาศของกิจกรรมที่ดี มีการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีอิสระทางความคิด และจินตนาการ การจัดกิจกรรมที่ตรงกับความสนใจของวัยของนักเรียนอย่างมีความสุข สนุกสนาน เนื้อหาของกิจกรรม และขั้นตอนที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์อย่างต่อเนื่อง ทำให้นักเรียนได้ผสมผสานความคิดเดิมเข้ากับประสบการณ์ใหม่ สร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานศิลปะที่แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นผลให้ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้ทำกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน และการศึกษาค้นคว้า ต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการเรียนการสอน

1.1 จากผลการศึกษา พบว่า การใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย ส่งผลดีต่อนักเรียนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นครูควรนำกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยมาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยการเลือกการละเล่น และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องสัมพันธ์กับจุดประสงค์ ซึ่งนอกจากช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แล้วยังทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน และเจตคติที่ดีต่อกิจกรรมศิลปะอีกด้วย

1.2 จากการวิจัยทำให้ทราบว่าการเล่นของเด็กไทย เป็นสิ่งที่มีคุณค่าทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี และการละเล่นของเด็กไทยมีหลายชนิดให้เลือก ครูผู้สอนสามารถเลือกการละเล่นของเด็กไทย มาจัดกิจกรรมทางศิลปะได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมอนุรักษ์การละเล่นของเด็กไทยได้อีกทาง

1.3 การทำกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ครูควรยึดนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง ได้ใช้ประสบการณ์จาก

1.4 ครูควรจัดกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย ให้บรรยากาศภายในห้องมีอิสระ สนุกสนาน ผ่อนคลาย เพื่อให้นักเรียนได้มีเสรีภาพในการคิดและการแสดงออกเต็มศักยภาพของ นักเรียนแต่ละคน

1.5 ในการนำเสนอผลงานของนักเรียนแต่ละคน ครูควรให้กำลังใจ หรือให้การ เสริมแรงเพื่อช่วยให้ผู้เรียนอยากที่จะทำกิจกรรมในครั้งต่อไป

1.6 ครูควรจัดกิจกรรมที่เน้นการส่งเสริม กระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างอิสระ สนับสนุนให้นักเรียนกล้าพูด กล้าทำ และกล้าแสดงความคิดเห็นต่อผลงานศิลปะอย่างทั่วถึง

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาผลของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย ในตัวแปรอื่น ๆ เช่น ระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเป็นข้อสนเทศในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ต่อไป

2.2 การทดลองในครั้งนี้เป็นการทดลองในระยะสั้น กลุ่มที่ใช้ในการทดลองเป็นกลุ่ม ขนาดใหญ่ คือ 30 คน ในการทำการวิจัยครั้งต่อไปควรใช้กลุ่มขนาดเล็ก คือ 10 -15 คน ซึ่งทำให้นักเรียนทุกคนสามารถแสดงออกในทุกขั้นตอนของกิจกรรม และทำให้การดูแลและสังเกตเป็นไปได้ อย่างทั่วถึง เพื่อศึกษาผลการวิจัย

2.3 ภายหลังจากทดลองควรมีการติดตามผล ซึ่งอาจติดตามผลทุก ๆ 3 เดือน หรือ 6 เดือน เพื่อที่จะได้ทราบว่านักเรียนที่ได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้การเล่นของเด็กไทยมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นน้อยเพียงใด ภายหลังจากการทดลอง

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมการฝึกหัดครู. (2522). *การวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับ*
ป.5 – ม.ศ.3. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู. อัดสำเนา.
- . (2521). *สรุปผลการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับ*
อนุบาล – ป.4. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู. อัดสำเนา.
- กรมวิชาการ. (2535). *ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผล*
ประเมินผล. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- . (2537). *แนวการสอนศิลปศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การ
ศาสนา.
- . (2540). *คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 (อายุ 3 - 6 ปี)*.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ครูสภาลาดพร้าว.
- กรรณิการ์ สุขสม. (2533). *การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการสังเกตของเด็ก*
ปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสร้างสรรค์. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.(ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). *สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ใน*
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: ครูสภาลาดพร้าว.
- . (2534). *คู่มือหลักสูตรประถมศึกษา พ.ศ. 2521 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.*
2533). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การศาสนา.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). *การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน 3 - 5 ขวบ*. กรุงเทพฯ: โชติสุขการ
พิมพ์.
- เกษร ธีตะจारी. (2530). *ศิลปะชั้นนำ*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกศินี นิสัยเจริญ. (2527). *การสอนศิลปะสำหรับเด็ก. เอกสารการฝึกอบรม ผดด. รุ่นที่ 2*.
ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- โกศล ภูลอย. (2532). *การศึกษาการแสดงออกทางศิลปะโดยการวาดภาพระบายสีของนักเรียน*
ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษา
แห่งชาติ เขตการศึกษา 10. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิต
วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- คม ทองพูล. (2518, เมษายน). *กิจกรรมและเกมประกอบบทเรียน. ประชาศึกษา . (9):19.*

คณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. (2536). *แผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1 เล่ม 1*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.

จงลักษณ์ ช่างปลื้ม. (2541). *ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพจากกิจกรรมการวาดภาพประกอบการฟังนิทาน ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

จใจ ขจรศิลป์. (2532). *การศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมที่*

มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

จรัส คำภารัตน์. (2541). *การสอนศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ระดับชั้นประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์ลิฟเฟรส จำกัด.

จันทวรรณ เทวรักษ์. (2526). *อิทธิพลของการจัดกิจกรรมการสร้างสรรค์และเกมการศึกษาในวัย 4 – 6 ขวบ ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา*.

ปรินญานิพนธ์. กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ฉวีวรรณ กิณางค์. (2526). *การศึกษาเด็ก, โครงการตำรามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ฉวีวรรณ จึงเจริญ. (2528). *การใช้สื่ออุปกรณ์ของเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเด็กระดับก่อน ประถมวัยศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อักษรไทย.

ชาญชัย อินทรประวัตติ. (2518, กรกฎาคม). *ระเบียบวินัยกับการคิดสร้างสรรค์*. วิทยสาร. (8): 19.

ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2541). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศูนย์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชัย เรืองศิลป์. (2538). *การเล่นของเด็กไทย*. กรุงเทพฯ : ต้นอ่อน.

ณัฐฐากร ถนอมตน. (2536). *ผลของการใช้คำถามปลายเปิดแบบเร้าที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ดวงเดือน อ่อนน้อม. (2532). *ช่วยหนูด้วยหนูอยากคิดเป็น*. ใน *แต่ครูด้วยรัก*. หน้า 70 – 73. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดิลก ดิลกทานนท์. (2534). *การฝึกทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์*. ปรินญานิพนธ์ กศ.ด.(การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนคริน

ทรวีโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ทิวัดถ์ นกบิน. (2542). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. ปรินญญานิพนธ์. กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ ฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

นงเยาว์ เข้มเล็ก. (2539). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมเขียนภาพระบายสีจากใบงานสร้างสรรค์และการเรียนตามแนวการสอนของกรมวิชาการ. ปรินญญานิพนธ์ กศ.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

นพคุณ บุญมาพิลา. (2540). การศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับการฝึกด้วยกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยกับการฝึกตามคู่มือครูกระทรวงศึกษาธิการ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (ประถมศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.

บุญเยี่ยม จิตรดอน. (2524). การเล่นในร่มและการเล่นกลางแจ้ง. ใน การเล่นและเครื่องเล่น เพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประสาธ อิศรปรีดา. (2532). รายงานการวิจัยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.

ประเทิน มหาชนันท์. (2531). ศิลปะในโรงเรียนประถม. กรุงเทพฯ: โอเดียร์สโตร.

ปิยชาติ แสงอรุณ. (2526). ศิลปะสำหรับเด็ก : ของเล่นเพื่อเสริมคุณค่าในชีวิต. กรุงเทพฯ: คณะอนุกรรมการพัฒนาการเล่นของเด็ก.

ผะอบ ไปษกฤษณะ. (2522). การเล่นของเด็กภาคกลาง. กรุงเทพฯ: สำนักเลขาธิการ คณะรัฐมนตรี.

มุสดี ดุฎอินทร์. (2526). เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. ใน เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 8 – 15. หน้า 73. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. จัดสำเนา

พรวิณี สุวัตถิ. (2528). การเปรียบเทียบโน้ตศน์ทางจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นเมืองของเด็กภาคเหนือ กับกิจกรรมตามแผนการสอนของกระทรวงศึกษาธิการ. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

พัชรี สนวนแก้ว. (2536). เอกสารประกอบการสอนวิชา 2173107 จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: ดวงกมล.

เพียงจิต ใจจันสุภรัตน์. (2531). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ทำ

กิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่มกับเป็นรายบุคคล. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย).

กรุงเทพ ฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

มานพ ถนอมศรี. (2526, มีนาคม). ศิลปศึกษาจะ何去何. *ฟิลิ่ง* 5 . หน้า 1.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2528). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

----- . (2522). *การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. เอกสารประกอบการ สอนวิชาการศึกษา*

เด็ก). กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.

อัดสำเนา.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2530). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525*. พิมพ์ครั้งที่ 3.

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อักษรเจริญทัศน์.

รัชนี้ ลาโซโรจน์. (2537,ตุลาคม). *ความคิดสร้างสรรค์*. ใน *ข้อเสนอแนะสำหรับครูยุคปฏิรูป*.

คหเศรษฐศาสตร์. 38 (4): 20 – 29.

ละมุล ชัชวาล. (2543). *ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นที่บ้านของเด็กไทยประกอบคำถาม*

ปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.ปริญญาานิพนธ์

กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ ฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ถ่ายเอกสาร.

เลิศ อานันท์. (2523). *ศิลปะในโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์กราฟิกอาร์ต.

วิจิตร วรุตบางกูร. (2535). *ความคิดสร้างสรรค์*. ใน *สารานุกรมศึกษาศาสตร์ฉบับเฉลิมพระ*

เกียรติสมเด็จพระบรมราชินีนาถในพระมหามงคเฉลิมพระชนพรรษา 5 รอบ.

หน้า 42 - 45. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิชัย วงศ์ใหญ่. (2528, สิงหาคม). *ปรัชญาและวัตถุประสงค์ของการสอนศิลปะในระดับมัธยม*

ศึกษา. สารพัฒนาหลักสูตร. หน้า 41.

----- . (2523). *กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. เอกสารประกอบการเรียน*

ภาควิชาหลักสูตรและการ. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรี

นครินทรวิโรฒ.

วิราภรณ์ ปนาทกุล. (2531). *การเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสา

สน.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2532). *ทัศนศิลปศึกษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ต้นอ้อ.

----- . (2526). *ศิลปศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วินอาร์ต.

----- . (2525). *เด็กกับศิลปะ*. ใน *เอกสารประกอบการสอนชุดพฤติกรรมวัยเด็กหน่วยที่*

12. กรุงเทพฯ: สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- วุฒิ วัฒนสิน. (2541). *ศิลปะระดับมัธยมศึกษา*. ปัตตานี: ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา สำนัก
วิทยาการบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- ศรีสมวงศ์ วรณศิลป์; และคณะ. (2520). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยเชชม.
สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ 2542. *เอกสารประกอบการ
สอน*. กรุงเทพฯ: สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล.
- สมใจ แจ่มจิราวรรณ. (2547). *การศึกษาการเล่นของเด็กวัยตอนปลายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6
จังหวัดนครปฐม*. ปรินูญานิพนธ์. กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ ฯ: บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุรสิงห์ ลำรวม ฉิมพะเนา. (2520). *การเล่นของเด็กหลานชาวไทยในอดีต*. เชียงใหม่: ศูนย์หนังสือ
เชียงใหม่.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ. (2534). *คู่มือการจัดกิจกรรม
และการเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์การ
ศาสนา.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อนงค์ แสงเงิน. (2533). *การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด
ประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามและการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่
ใช้คำถาม*. ปรินูญานิพนธ์. กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ ฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารี เกษมวิติ. (2533). *ผลการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่มและกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์
ปกติที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบเข้มงวด
กวดขันและแบบรักทะนุถนอม*. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ ฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารี พันธุ์มณี. (2537). *ความคิดสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412.
----- . (2534). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: เลิฟแอนด์ลฟเฟิสจำกัด.
- อารี รังสินนท์. (2532). *ความคิดสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.
----- . (2526) *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารี สุทธิพันธุ์; และวิรุณ ตั้งเจริญ. (2518). *กิจกรรมสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: มิติ.
- อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร. (2531). *การเปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์และ*

ความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดย
วิธีการเล่นพื้นบ้านของไทยกับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการใน
โรงเรียนประถมสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ปริญญาณพนธ์.
กศ.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ ฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.

อุบล ตูจินดา. (2532). *หลักและวิธีการสอนศิลปะ*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.

โอภาส บุญครองสุข. (2536). *การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม กับการทำ
กิจกรรมเป็นรายบุคคล*. วิทยานิพนธ์ ค.ม.(ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ถ่ายเอกสาร.

อัฉรา ณะมัย. (2542, กันยายน). การละเล่นพื้นบ้านของไทย. *วัฒนธรรมไทย*. (36): 12.

Breckenridge, Marian E; & Lee E. Vincent. (1955). *Child Development; Physical and
Psychologic Growth Through the School Years*. p. 497.3 nd. ed. Philadelphia:
Saunders.

Guilford.J.P; & Ralph Hoepfner. (1971). *The Analysis of Intelligence*. New York:
McGraw — Hill.

Guilford.J.P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw —Hill Book
Company.

Hurlock, E.B. (1972). *Child Development*. 5 th ed. New York: McGraw — Hill.

Torrance, E.Paul. (1964). *Education and Creative Potential*. Minneapolis: The Lund
Press, Inc.

----- . (1962). *Education and the Creative Potential*. Minneapolis: The Lund
Press, Inc.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

- วิธีการในการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์
- คู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

วิธีการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ของทอร์แรนซ์ (Torrance)

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ ตามลำดับดังนี้

1. วิธีการเฉพาะในการทำการทดสอบ

เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจนักเรียน ให้ครูหรือผู้ทดสอบปฏิบัติ ดังนี้

- ครู หรือผู้คุมสอบกล่าวคำหรือข้อความในทำนองจูงใจให้นักเรียนทำแบบทดสอบ “ในวันนี้ ครูมีของเล่นมาให้ให้นักเรียนเล่นสนุก ๆ โดยจะให้นักเรียนเล่นวาดภาพอะไรก็ได้ ที่นักเรียนคิดฝันว่าภาพนั้นแปลกที่สุด ใหม่ที่สุด ที่ไม่เคยมีใครคิดวาดมาก่อน และพยายามวาดภาพนั้นให้แตกต่างไปจากเพื่อนคนอื่น ๆ และครูขอให้ทุกคนมีความสุขสนุกสนานกับการวาดภาพในวันนี้”

- ครูแจกแบบทดสอบแก่นักเรียน

- ครูแจกดินสอดำแก่นักเรียน ในกรณีที่เด็กบางคนไม่มี

- ครูให้นักเรียนแต่ละคนกรอรายละเอียดเกี่ยวกับตัวนักเรียนที่หน้าปกแบบทดสอบให้เรียบร้อย

2. ครูชี้แจงการทำแบบทดสอบดังนี้

2.1 จำนวนกิจกรรมในแบบทดสอบนี้ จะมีกิจกรรมที่น่าสนใจอยู่ 3 ชุด ด้วยกัน กิจกรรมเหล่านี้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความคิดฝัน และวาดภาพออกมาในรูปต่าง ๆ

2.2 ครูบอกให้นักเรียนทุกคนเปิดแบบทดสอบหน้าแรก (กิจกรรมชุดที่ 1)

2.3 ครูอ่านคำชี้แจงการทำกิจกรรมชุดที่ 1 ให้นักเรียนทำอย่างชัดเจน (และให้นักเรียนอ่านในใจไปด้วย)

3. คำชี้แจง

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ

1. นักเรียนจะเห็นกระดาษสี่เหลี่ยมตามรูปที่อยู่ข้างล่างนี้ กระดาษชิ้นนี้ดึงออกมาได้ โดยแกะกระดาษที่อยู่ข้างหลังทิ้งไป แล้วนำกระดาษสี่เหลี่ยมมาติดไว้ทางด้านขวามือ (ครูแสดงวิธี และชี้ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง แต่ไม่ต้องติดกระดาษสี่เหลี่ยมบนหน้ากระดาษอีกด้านหนึ่ง)

2. นักเรียนลองคิด แล้ววาดภาพที่แปลกใหม่ ที่ยังเคยมีใครวาดมาก่อน โดยต่อเติม ตกแต่งจากกระดาษสี่เหลี่ยมที่นำมาปะใหม่นี้ เพื่อทำให้ภาพนั้นน่าสนใจ และน่าตื่นตื้นมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

3. ให้ตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุดไว้บนเส้นที่ขีดไว้

4. กิจกรรมชุดที่ 1 ใช้เวลา 10 นาที

5. ครูเริ่มกิจกรรมชุดที่ 2 เมื่อหมดเวลา 10 นาทีแรกโดย

- ให้นักเรียนเปิดไปหน้ากิจกรรมชุดที่ 2

- ครูอ่านคำชี้แจงการทำแบบทดสอบกิจกรรมชุดที่ 2 ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 2 วาดภาพให้สมบูรณ์

1. ให้ต่อเติมตกแต่งจากภาพที่ให้มาข้างล่างนี้ทั้ง 1 ภาพ
2. ให้คิดวาดภาพให้แปลก แตกต่างไปจากคนอื่น และทำให้เป็นเรื่องที่น่าสนใจ น่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะทำได้
3. ให้ตั้งชื่อภาพแต่ละภาพที่วาดเสร็จแล้วนั้น และเขียนชื่อภาพไว้ในช่องที่กำหนด
4. ให้นักเรียนลงมือทำ
5. กิจกรรมชุดที่ 2 ให้เวลา 10 นาที
6. ครูเริ่มกิจกรรมชุดที่ 3 เมื่อหมดเวลาของกิจกรรมชุดที่ 2
 - ให้นักเรียนเปิดหน้ากิจกรรมชุดที่ 3
 - ครูอ่านคำชี้แจงการทำแบบทดสอบกิจกรรมชุดที่ 3 ดังนี้
 - 1. ให้วาดภาพโดยต่อเติมตกแต่งจากเส้นคู่ข้างล่างนี้
 - 2. คิดและวาดภาพให้แปลกแตกต่างไปจากคนอื่นให้มากที่สุด
 - 3. ให้นักเรียนลงมือทำ
 - 4. กิจกรรมชุดที่ 3 ให้เวลา 10 นาที

คู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ จัดแบ่งตามองค์ประกอบของความคิด

สร้างสรรค์ ซึ่งในที่นี้มี 4 องค์ประกอบ คือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)

การตรวจให้คะแนนความคิดคล่องแคล่ว จะตรวจในกิจกรรมชุดที่ 2 และ 3 เท่านั้น คะแนนความคิดคล่องแคล่วให้นับจากจำนวนภาพที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดในกิจกรรมชุดที่ 2 ความคิดคล่องแคล่วทั้งหมดหรือสูงสุด จะเท่ากับ 10 คะแนน และให้ใส่ไว้ในกระดาษตรวจให้คะแนน หรือ Worksheet กิจกรรมชุดที่ 3 ความคิดคล่องแคล่วสูงสุดจะเท่ากับ 30 คะแนน แต่ก่อนจะเริ่มตรวจสอบดูว่าภาพนั้นชัดเจนไหม หรือถ้าวาดภาพซ้ำกันก็จะให้คะแนนเพียงภาพเดียว คะแนนทั้งหมดของกิจกรรมชุดที่ 3 ให้ใส่ในความคิดคล่องแคล่วในกระดาษตรวจให้คะแนน

2. ความคิดริเริ่ม (Originality)

การให้คะแนนความคิดริเริ่ม ขึ้นอยู่กับความถี่ทางสถิติของภาพที่แตกต่างไปจากธรรมดาจากการตอบของกลุ่มตัวอย่าง ในการให้คะแนนความคิดริเริ่ม ให้ดูที่ภาพเป็นหลักไม่ใช่ดูชื่อกำกับไว้

คู่มือการให้คะแนนความคิดริเริ่มนี้ ได้มาจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3,123 คน ของนักเรียนระดับอนุบาล ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จาก 6 เขตภูมิภาคของประเทศและจาก 4 ประเภทโรงเรียน กล่าวคือ โรงเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษา โรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาเอกชน หรือโรงเรียนราษฎร์

การให้คะแนนความคิดริเริ่ม สำหรับภาพที่ซ้ำกันมากจะได้คะแนน 0 ดังรายชื่อที่กำหนดไว้ข้างล่างผู้ตรวจดูตามรายการที่ให้มานี้

ส่วนภาพที่แตกต่างจากรายชื่อในการให้ไว้กำหนดให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน คะแนนที่ได้ให้เขียนลงในช่องว่างข้างล่าง ความคิดริเริ่ม กิจกรรมที่ 1.....กิจกรรมที่ 2.....และกิจกรรมที่ 3.....ในกระดาษตรวจให้คะแนน คะแนนรวมของความคิดริเริ่มได้มาจากผลรวมของความคิดริเริ่มทั้ง 3 กิจกรรม

ตัวอย่าง ภาพที่ให้คะแนนความคิดริเริ่มศูนย์

ในกิจกรรมที่ 1 รูปไข่ รูปวงกลม ดอกไม้

ในกิจกรรมที่ 2 หัวใจ แอปเปิ้ล หน้าคน

ในกิจกรรมที่ 3 หนังสือ ประตู หน้าต่าง

3.ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ในการให้คะแนนความคิดละเอียดลออ มีดังนี้

1. แต่ละภาพให้คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน
2. ส่วนละเอียดที่ต่อเติมภาพ เพื่อขยายหรืออธิบายภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ถือเป็น “ความคิดละเอียดลออ”

ดังนั้น การตรวจให้คะแนนความคิดละเอียดลออ คือ ให้ 1 คะแนน ส่วนละเอียดแต่ละส่วนที่ต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ ไม่ว่าจะต่อเติมในตัวสิ่งเข้า หรือขอบ หรือส่วนที่ว่างรอบ ๆ สิ่งที่กำหนดให้ อย่างไรก็ตามสิ่งที่ต่อเติมจะต้องแลดูแล้วสมจริงและมีความหมาย

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดละเอียดลออ มีดังนี้

1. ส่วนละเอียดทุก ๆ ส่วน แต่ถ้าซ้ำกันให้เพียง 1 คะแนน
2. การระบายสี เพื่อเน้นความสมจริงมากขึ้น
3. การแลเงา ให้สีอ่อนหรือแก่
4. การตกแต่งประดับประดาภาพให้มีความหมายมากขึ้น
5. การตกแต่งที่ทำให้ภาพเปลี่ยนแปลง และมีความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
6. ส่วนละเอียดที่ขยายเพื่อประกอบความเข้าใจภาพมากขึ้น โดยไม่ต้องมีคำอธิบาย ถ้าเส้นแบ่งภาพหนึ่งออกเป็น 2 ภาพ ก็ให้คะแนน 2 คะแนน และถ้าเส้นแบ่งมี

ความหมายในตัวของมัน เช่น เข็มขัด ตะเข็บ ขอบแขนเสื้อ บานหน้าต่าง เป็นต้น ก็ให้คะแนนส่วนนั้น ๆ ด้วย

ในการนับคะแนนความคิดละเอียดลออขึ้น การนับให้แน่นอนทุก ๆ อย่างไม่จำเป็นนัก เพราะการตรวจให้คะแนน ให้โดยการประมาณจากสเกล 4 สเกล ในแต่ละกิจกรรม ดังที่ปรากฏในกระดานตรวจให้คะแนน

ตัวอย่าง กิจกรรมที่ 1 ส่วนละเอียด 0 - 5 แห่ง = 1 คะแนน 6 - 12 แห่ง = 2 คะแนน
13 - 19 แห่ง = 3 คะแนน 20 - 26 แห่ง = 4 คะแนน 27 - 33 แห่ง = 5 คะแนน
34 - 40 แห่ง = 6 คะแนน 41 ขึ้นไป = 7 คะแนน

4. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)

การตรวจให้คะแนนความคิดยืดหยุ่นนี้ จะตรวจในกิจกรรมที่ 2 และ 3 โดยให้เกณฑ์การให้คะแนน นับจากภาพที่นักเรียนจัดประเภทได้ในกิจกรรมนั้น ๆ แต่ละประเภทให้คะแนน 1 คะแนน คะแนนรวมของความคิดยืดหยุ่น จะได้มาจากผลรวมของความคิดยืดหยุ่นทั้ง 2 กิจกรรม

แบบฟอร์มสำหรับกรอกคะแนน
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบ ก.

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....พ.ศ.....

ชั้น.....โรงเรียน.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

1. ความคิดคล่องแคล่ว : กิจกรรมชุดที่ 2+ กิจกรรมที่ 3

2. ความคิดริเริ่ม : กิจกรรมชุดที่ 1+ กิจกรรมที่ 2 +
กิจกรรมที่ 3

3. ความคิดละเอียดลออ (วงกลมรอบตัวเลขที่เหมาะสม)

กิจกรรมชุดที่ 1 1. (0 - 5) 2. (6 - 12) 3. (13 - 19)
 4. (20 - 26) 5. (27 - 33) 6. (34 - 40)
 7. (41.....)

กิจกรรมที่ 2 1. (0 - 8) 2. (9 - 17) 3. (18 - 28)
 4. (29 - 39) 5. (40 - 50) 6. (51 - 63)
 7. (64.....)

กิจกรรมที่ 3 1. (0 - 7) 2. (8 - 16) 3. (17 - 27)
 4. (28 - 37) 5. (38 - 47) 6. (48 - 58)
 7. (59.....)

4. ความคิดยืดหยุ่น : กิจกรรมชุดที่ 1+ กิจกรรมที่ 2 +
 กิจกรรมที่ 3

รวมทั้งหมด.....คะแนน

ภาคผนวก ข.

ข้อมูลจากผลการทำแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่าง

ภาคผนวก ข.

ข้อมูลจากผลการทำแบบทดสอบของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการทำแบบทดสอบ

ผลจากการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้นำคะแนนดิบ มาคำนวณหาค่ามัธยฐานเลขคณิตและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยแยกคะแนนออกเป็น 4 ด้าน ตามองค์ประกอบของความคอดสร้างสรรค์ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ และความคิดยืดหยุ่น นอกจากนี้ยังนำคะแนนผลต่างของทั้ง 4 ด้าน และด้านรวมของ ความคิดสร้างสรรค์ มาเปรียบเทียบกัน ดังตาราง 5 และ 6 ต่อไปนี้

ตาราง 5 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทำการทดลอง ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 3 ที่ได้รับการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ลำดับ ที่	ความคิดสร้างสรรค์								คะแนนรวมทั้ง 4 ด้าน	
	ความคิดริเริ่ม		ความคิด คล่องแคล่ว		ความคิด ละเอียดลออ		ความคิด ยืดหยุ่น			
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1	24	33	36	40	14	17	23	24	97	114
2	17	20	30	32	17	20	15	20	79	92
3	15	22	29	38	15	20	15	21	74	101
4	20	29	28	37	12	16	16	24	76	106
5	15	20	25	28	11	14	15	22	66	84
6	9	14	15	29	8	13	8	18	40	74
7	17	22	25	32	13	15	13	18	68	87
8	12	20	21	29	11	16	13	18	57	83
9	11	17	21	28	11	12	14	18	57	57
10	12	20	23	32	9	12	16	18	60	82
11	18	29	32	40	11	15	22	25	83	109
12	11	10	23	28	13	15	17	18	64	71
13	18	18	24	21	16	20	16	13	74	72
14	13	19	22	29	13	16	14	20	62	84
15	16	20	21	34	11	18	15	20	63	92
16	16	22	31	37	10	14	22	21	79	94
17	14	19	25	32	11	20	16	23	66	94
18	14	20	21	24	16	21	14	16	65	81
19	15	17	22	28	11	17	14	16	62	78
20	14	17	19	26	9	14	13	18	55	75
21	19	19	27	34	11	15	16	16	73	84
22	18	17	27	23	12	12	15	19	72	71
23	24	16	30	29	13	18	20	19	87	82
24	10	19	20	28	12	14	16	22	58	83

ตาราง 5 (ต่อ)

ลำดับ ที่	ความคิดสร้างสรรค์								คะแนนรวมทั้ง 4 ด้าน	
	ความคิดริเริ่ม		ความคิด คล่องแ คล่ว		ความคิด ละเอียด ลออ		ความคิด ยืดหยุ่น			
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
25	11	18	21	27	9	16	13	18	54	79
26	15	18	22	30	12	17	16	21	65	86
27	17	22	31	32	12	18	16	17	76	89
28	14	19	26	31	17	17	16	22	73	89
29	15	20	29	26	16	21	16	18	76	85
30	15	18	31	34	16	18	20	19	82	89
$\sum X$	459	594	757	918	372	491	475	582	2,063	2,567
$\bar{X}$	15.30	19.80	25.23	30.60	12.40	16.36	15.83	19.40	68.76	86.16
S.D.	3.60	4.37	4.75	4.74	2.50	2.67	3.07	2.72	11.55	11.91

ตาราง 6 เปรียบเทียบผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการใช้กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ลำดับ ที่	ความคิดสร้างสรรค์												คะแนน
	ความคิดริเริ่ม			ความคิดคล่องแคล่ว			ความคิดละเอียดลออ			ความคิดยืดหยุ่น			รวม ผลต่าง
	ก่อน	หลัง	ผลต่าง	ก่อน	หลัง	ผลต่าง	ก่อน	หลัง	ผลต่าง	ก่อน	หลัง	ผลต่าง	
1	24	33	9	36	40	4	14	17	3	23	24	1	17
2	17	20	3	30	32	2	17	20	3	15	20	5	13
3	15	22	7	29	38	9	15	20	5	15	21	6	27
4	20	29	9	28	37	9	12	16	4	16	24	8	30
5	15	20	5	25	28	3	11	14	3	15	22	7	18
6	9	14	5	15	29	14	8	13	5	8	18	10	34
7	17	22	5	25	32	7	13	15	2	13	18	5	19
8	12	20	8	21	29	8	11	16	5	13	18	5	26
9	11	17	6	21	28	7	11	12	1	14	18	4	18
10	12	20	8	23	32	9	9	12	3	16	18	2	22
11	18	29	11	32	40	8	11	15	4	22	25	3	26
12	11	10	-1	23	28	5	13	15	2	17	18	1	7
13	18	18	0	24	21	-3	16	20	4	16	13	-3	-2
14	13	19	6	22	29	7	13	16	3	14	20	6	22
15	16	20	4	21	34	13	11	18	7	15	20	5	29
16	16	22	6	31	37	6	10	14	4	22	21	-1	15
17	14	19	5	25	32	7	11	20	9	16	23	7	28
18	14	20	6	21	24	3	16	21	5	14	16	2	16
19	15	17	2	22	28	6	11	17	6	14	16	2	16
20	14	17	3	19	26	7	9	14	5	13	18	5	20
21	19	19	0	27	34	7	11	15	4	16	16	0	11
22	18	17	-1	27	23	-4	12	12	0	15	19	4	-1
23	24	16	-8	30	29	-1	13	18	5	20	19	-1	-5
24	10	19	9	20	28	8	12	14	2	16	22	6	25
25	11	18	7	21	27	6	9	16	7	13	18	5	25
26	15	18	3	22	30	8	12	17	5	16	21	5	21
27	17	22	5	31	32	1	12	18	6	16	17	1	13
28	14	19	5	26	31	5	17	17	0	16	22	6	16

ตาราง 6 (ต่อ)

ลำดับ	ความคิดสร้างสรรค์												คะแนนรวมผลต่าง			
	ความคิดริเริ่ม			ความคิดคล่องแคล่ว			ความคิดละเอียดลออ			ความคิดยืดหยุ่น						
	ก่อน	หลัง	ผลต่าง	ก่อน	หลัง	ผลต่าง	ก่อน	หลัง	ผลต่าง	ก่อน	หลัง	ผลต่าง				
29	15	20	5	29	26	-3	16	21	5	16	18	2	9			
30	15	18	3	31	34	3	16	18	2	20	19	-1	7			
$\sum D$			135				161				119				107	522
$\overline{D}$			4.50				5.36				3.96				3.56	17.40
S^2_D			10.05				16.03				4.17				8.52	90.93
t			6.45				6.84				10.64				6.39	9.06

ภาคผนวก ค.
แบบประเมินผลการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย
เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ภาคผนวก ค.

แบบประเมินผลการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทย
เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

แบบประเมินผลการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นี้เป็นแบบประเมินผลเพื่อสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้ทำกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยแบบประเมินมีทั้งหมด 9 หน้า ซึ่งสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนจากการทำกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 8 กิจกรรม อันประกอบไปด้วยกิจกรรมการเล่นเป่ากบ ดิน น้ำ อากาศ ม้าก้านกล้วย หายของ โพงพาง ขี่ม้าส่งเมือง ภูกินหาง และต่อหางหมู ดังตารางตัวอย่างต่อไปนี้

ตาราง 7 แบบประเมินผลการใช้กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยของเด็กไทยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของนักเรียนว่าอยู่ในระดับใด

หัวข้อ	ระดับความคิดเห็น				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. นักเรียนรู้จักและสามารถเล่นกิจกรรมการเล่นเป่ากบได้					
2. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังจากการเล่นเป่ากบได้ อยู่ในระดับใด					
3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเป่ากบ โดยภาพรวม อยู่ในระดับใด					
4. การสร้างผลงานศิลปะจากการเล่นเป่ากบ นักเรียนได้ประโยชน์ อยู่ในระดับใด					
● นักเรียนคิดว่าการเล่นของเด็กไทยควรมีการอนุรักษ์ (รักษา) ไว้อยู่ในระดับใด					

- กิจกรรมการเล่นของเด็กไทยมีประโยชน์ต่อนักเรียนและ
สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ในระดับใด

--	--	--	--

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

ผลจากการสอบถามมีดังนี้

กิจกรรมการเล่นเป่ากบ

1. นักเรียนรู้จักและสามารถเล่นกิจกรรมการเล่นเป่ากบได้ อยู่ในระดับ มากที่สุด
2. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังจากการเล่นเป่ากบได้ อยู่ใน
ระดับ มาก
3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นเป่ากบโดยภาพรวม อยู่ในระดับ
มาก
4. การสร้างผลงานศิลปะจากการการเล่นเป่ากบ นักเรียนได้ประโยชน์ อยู่ในระดับ
มากที่สุด

กิจกรรมการเล่นดิน น้ำ อากาศ

1. นักเรียนรู้จักและสามารถเล่นกิจกรรมการเล่นดิน น้ำ อากาศได้ อยู่ในระดับ
มาก
2. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังจากการเล่นดิน น้ำ อากาศได้
อยู่ในระดับ มากที่สุด
3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นดิน น้ำ อากาศโดยภาพรวม อยู่
ในระดับ มากที่สุด
4. การสร้างผลงานศิลปะจากการการเล่นดิน น้ำ อากาศ นักเรียนได้ประโยชน์ อยู่ใน
ระดับ มากที่สุด

กิจกรรมการเล่นม้กก้านกล้วย

1. นักเรียนรู้จักและสามารถเล่นกิจกรรมการเล่นเป่าม้กก้านกล้วยได้ อยู่ในระดับ
มากที่สุด
2. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังจากการเล่นม้กก้านกล้วยได้ อยู่
ในระดับ มากที่สุด

3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นน้ำก้านกล้วยโดยภาพรวม อยู่ใน
ระดับ มากที่สุด

4. การสร้างผลงานศิลปะจากการการเล่นน้ำก้านกล้วย นักเรียนได้ประโยชน์ อยู่ใน
ระดับ มากที่สุด

กิจกรรมการเล่นทายของ

1. นักเรียนรู้จักและสามารถเล่นกิจกรรมการเล่นทายของได้ อยู่ในระดับ มาก
ที่สุด

2. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังจากการเล่นทายของได้ อยู่ในระดับ
มาก

3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นทายของโดยภาพรวม อยู่ใน
ระดับ มากที่สุด

4. การสร้างผลงานศิลปะจากการเล่นทายของ นักเรียนได้ประโยชน์ อยู่ในระดับ
มากที่สุด

กิจกรรมการเล่นโพงพาง

1. นักเรียนรู้จักและสามารถเล่นกิจกรรมการเล่นโพงพางได้ อยู่ในระดับ มากที่สุด

2. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังจากการเล่นโพงพางได้ อยู่ใน
ระดับ มากที่สุด

3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นโพงพางโดยภาพรวม อยู่ในระดับ
มากที่สุด

4. การสร้างผลงานศิลปะจากการการเล่นโพงพาง นักเรียนได้ประโยชน์ อยู่ในระดับ
มากที่สุดที่สุด

กิจกรรมการเล่นขี่ม้าส่งเมือง

1. นักเรียนรู้จักและสามารถเล่นกิจกรรมการเล่นขี่ม้าส่งเมืองได้ อยู่ในระดับ มาก
ที่สุด

2. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังจากการเล่นขี่ม้าส่งเมืองได้ อยู่
ในระดับ มาก

3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นขี่ม้าส่งเมืองโดยภาพรวม อยู่ใน
ระดับ มากที่สุด

4. การสร้างผลงานศิลปะจากการการเล่นขี่ม้าส่งเมือง นักเรียนได้ประโยชน์ อยู่ใน
ระดับ มากที่สุด

กิจกรรมการเล่นงูกินหาง

1. นักเรียนรู้จักและสามารถเล่นกิจกรรมการละเล่นงูกินหางได้ อยู่ในระดับ มากที่สุด
2. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังจากการเล่นงูกินหางได้ อยู่ในระดับ มาก
3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นงูกินหางโดยภาพรวม อยู่ใน ระดับ มากที่สุด
4. การสร้างผลงานศิลปะจากการละเล่นงูกินหาง นักเรียนได้ประโยชน์ อยู่ในระดับ มากที่สุด

กิจกรรมการละเล่นต่อหางหมู

1. นักเรียนรู้จักและสามารถเล่นกิจกรรมการละเล่นต่อหางหมูได้ อยู่ในระดับ มากที่สุด
 2. นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหลังจากการเล่นต่อหางหมูได้ อยู่ใน ระดับ มาก
 3. ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นต่อหางหมูของโดยภาพรวม อยู่ ในระดับ มาก
 4. การสร้างผลงานศิลปะจากการละเล่นต่อหางหมู นักเรียนได้ประโยชน์ อยู่ใน ระดับ มาก
- นักเรียนคิดว่าการละเล่นของเด็กไทยควรมีการอนุรักษ์ (รักษา) ไว้อยู่ในระดับมากที่สุด
 - กิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยมีประโยชน์ต่อนักเรียนและสามารถนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ กล่าวสรุปโดยรวมได้ดังนี้

1. มีความสุขในการเข้าร่วมกิจกรรมและอยากทำกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยบ่อย ๆ
2. กิจกรรมสนุกและทำให้มีความรู้ สามารถสร้างเป็นผลงานศิลปะได้ โดยเฉพาะ กิจกรรมการละเล่นเป่ากบนักเรียนหลายคนบอกว่าไม่เคยสร้างผลงานศิลปะที่แปลกและน่าตื่นเต้น เช่นนี้มาก่อน บางคนบอกว่าทำให้วาดรูปได้ง่ายสนุกและมีความหลากหลายมากขึ้น
3. รู้สึกว่าการละเล่นของเด็กไทยมีคุณค่า สนุกกว่าการเล่นสมัยใหม่ เพราะเล่นแล้วยังนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะได้อีกด้วย นักเรียนจะนำกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยนี้ไป สอนเพื่อน ๆ น้อง ๆ ให้เล่นด้วยกัน
4. ครูควรร่วมเล่นกิจกรรมการละเล่นด้วยจะทำให้การละเล่นสนุกมากขึ้น

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวณัฐธัญ พัฒนศรี
วันเดือนปีเกิด	7 กรกฎาคม 2517
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	77 ซอยอ่อนนุช 11 ถนนสุขุมวิท 77 จังหวัดกรุงเทพฯ 10250
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ประกอบอาชีพอิสระ (สอนศิลปะ, ทำงานด้านศิลปะ)
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2536	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ
พ.ศ.2545	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) สาขามนุษยศาสตร์ จากมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
พ.ศ.2549	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาศิลปศึกษา จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ