

วิธีดำเนินการวิจัย



การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อที่จะศึกษาประเภทของนิทานที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม

การเตรียมงานก่อนการวิจัย

ก่อนดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎี ความหมายของความคิดสร้างสรรค์จากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ ทั้งภาษาไทยและภาษาต่างประเทศ
2. การสร้างแบบความคิดสร้างสรรค์ของ อี พอล ทอเรนซ์ (E. Paul Torrance) จากหนังสือ Guiding Creative Talent และนักจิตวิทยาอื่น ๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. รวมนิทาน 3 ประเภท คือ นิทานเกี่ยวกับเทพนิยาย นิทานเกี่ยวกับสัตว์ นิทานเกี่ยวกับการผจญภัย จากหนังสือนิทาน ตลอดจนศึกษาเทคนิควิธีการเล่านิทานจากหนังสือ เอกสาร และวารสารต่าง ๆ
4. รวบรวมข้อมูลทั้งหมด เพื่อกำหนดขอบเขตความสำคัญของปัญหา และสร้างเครื่องมือในการทดลอง
5. ติดต่อโรงเรียนเพื่อขอความร่วมมือในการทดลอง

ตัวอย่างประชากร

ตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่มีอายุระหว่าง 8 ปี ถึง 10 ปี และกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยได้สุ่มตัวอย่างตามลำดับชั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. สุ่มโรงเรียนแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อควบคุมให้กลุ่มตัวอย่างมีความคล้ายคลึงกัน ในทุกองค์ประกอบของการจัดการเรียน การสอนและสภาพสิ่งแวดล้อม จึงเลือกศึกษาตัวอย่างประชากรซึ่งอยู่ในกลุ่มโรงเรียน เดียวกัน คือ กลุ่มโรงเรียนคลองตาลสามเรือน สำนักงานการประถมศึกษาอำเภอ ศรีสำโรง จำนวน 3 โรงเรียน คือ

1. โรงเรียนเทวัญอานวยวิทย์ มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 60 คน
 2. โรงเรียนบ้านกรู มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 57 คน
 3. โรงเรียนศรีสำโรง มีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 63 คน
- รวมทั้งสิ้น จำนวน 180 คน

2. นำรายชื่อของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนดังกล่าวมา คัดเลือก โดยการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย ๆ จากนักเรียนที่คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มประสบการณ์ตลอดปี (ดูจากสมุด ป 02 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2) เกณฑ์เฉลี่ย ระหว่าง 2.5 - 3.00 คัดเลือกโดยจับสลากมาโรงเรียนละ 30 คน รวม 90 คน

3. กำหนดให้แบ่งตัวอย่างประชากร จำนวน 90 คน ออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน แต่ละกลุ่มพังกินานกลุ่มละ 1 ประเภท โดยการสุ่มตัวอย่างแบบธรรมดา ด้วย วิธีจับสลาก ใ้ผล ดังนี้

กลุ่ม 1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทวัญอานวยวิทย์ จำนวน 30 คน พังกินานเกี่ยวกับเทพนิยาย

กลุ่ม 2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านกรู จำนวน 30 คน พังกินานเกี่ยวกับสัตว์

กลุ่ม 3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรง จำนวน 30 คน พังกินานเกี่ยวกับการผจญภัย

รายละเอียดของการสุ่มตัวอย่างประชากรแสดงไว้ในตารางที่ 1 และตาราง ที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 1
แสดงการสุ่มตัวอย่างประชากร

โรงเรียน	จำนวนนักเรียน ชั้น ป.3	จำนวนที่สุ่มได้	หมายเหตุ
เทวัญอำนวยการวิทย บ้านกร ศรีสำโรง	60 57 63	30 30 30	คัดเลือกเฉพาะนักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนทุกกลุ่มประสบการณ์ เกณฑ์ เฉลี่ยระหว่าง 2.5 - 3.00 แลวนำรายชื่อ ชื่อมาสุ่มโดยการจับสลาก

ตารางที่ 2
แสดงการแบ่งกลุ่มฟังกนิทาน

กลุ่ม	จำนวน	ฟังกนิทานประเภท	สถานที่ดำเนินการ
1. ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทวัญอำนวยการวิทย	30	เทพนิยาย	โรงเรียนเทวัญอำนวยการวิทย
2. ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านกร	30	สัตว์	โรงเรียนบ้านกร
3. ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรง	30	ผจญภัย	โรงเรียนศรีสำโรง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 4 ฉบับ และนิทาน 3 ประเภท ๆ ละ 15 เรื่อง ได้แก่ นิทานเกี่ยวกับเทพนิยาย นิทานเกี่ยวกับสัตว์ และนิทานเกี่ยวกับการผจญภัย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบวัดความคิดสร้างสรรค์

1.1 ลำดับขั้นตอนในการสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

1.1.1 ศึกษาทฤษฎีและผลงานวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ จากหนังสือ เอกสาร และงานวิจัยต่าง ๆ

1.1.2 ศึกษาแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ (Torrance) จากหนังสือ Guiding Creative Talent และนักจิตวิทยาอื่น ๆ รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.1.3 ลงมือสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 4 ฉบับ โดยดัดแปลงจากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์

1.1.4 นำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ฉบับ ให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางการศึกษา 4 ท่าน พิจารณาเพื่อปรับปรุงแก้ไข

1.2 ลักษณะของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

เป็นแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งดัดแปลงมาจากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของ อี พอล ทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance) ซึ่งจัดทำขึ้นที่วิทยาลัยมินเนโซต้า ชื่อว่า Minnesota Test of Creative thinking

มี 4 ฉบับ คือ

ฉบับที่ 1 เป็นการวาดภาพจากวงกลม (Circles Task)

ฉบับที่ 2 เป็นการวาดภาพจากรูปสี่เหลี่ยม (Squares Task)

ฉบับที่ 3 บอกผลที่จะเกิดขึ้น (Consequence)

ฉบับที่ 4 บอกประโยชน์ของสิ่งของ (The use of Thing)

ฉบับที่ 1 และฉบับที่ 2 เป็นแบบวัดความคิดที่ไม่ใช้ภาษา (Non Verbal Task)

ส่วนฉบับที่ 3 และฉบับที่ 4 เป็นแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ภาษา (Verbal Task)

(ดูรายละเอียดในภาคผนวก)

1.3 การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

1.3.1 การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของแบบวัดทั้ง 4 ฉบับให้ตามแบบของ กิลฟอร์ด (Guilford) คือพิจารณาคำตอบที่อยู่ในลักษณะของการคิดหลายทาง

ก. คะแนนความคิดแคล่วคล่อง (Fluency) หมายถึงคะแนนที่ได้จากการนับจำนวนคำตอบทั้งหมดที่แตกต่างกัน ให้คะแนนคำตอบที่แตกต่างกัน คำตอบละ 1 คะแนน ไม่ว่าคำตอบนั้นจะเป็นคำตอบที่ซ้ำกับของคนอื่น ๆ ในกลุ่มตัวอย่างหรือไม่

ข. คะแนนความคิดยืดหยุ่น (Flexiblelity) หมายถึงคะแนนที่ได้จากการนับจำนวนคำตอบทั้งหมดที่ไม่อยู่ในทิศทางเดียวกัน ให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน ไม่ว่าจะ เป็นคำตอบที่ซ้ำกับของคนอื่น ๆ ในกลุ่มตัวอย่างหรือไม่

ค. คะแนนความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงคะแนนที่ได้จากการนับจำนวนคำตอบทั้งหมดที่ไม่ซ้ำกับของคนอื่นในกลุ่มตัวอย่าง ให้คะแนนคำตอบละ 1 คะแนน

1.3.2 ตัวอย่างการให้คะแนน

ก. ส่วนที่ 1 การวาดภาพจากวงกลม ถ้านักเรียนวาดภาพจากวงกลม เช่น วาครูปกลางสาม มังคุด เงาะ ยางรถยนต์ กาน้ำ ให้คะแนนความคิดแคล่วคล่อง (Fluency) 5 คะแนน และให้คะแนนความคิดยืดหยุ่น (Flexiblelity) 3 คะแนน เพราะภาพกลางสาม มังคุด เงาะ เป็นคำตอบที่อยู่ในทิศทางเดียวกัน คือ จัดอยู่ในกลุ่มผลไม้ด้วยกัน

ข. ส่วนที่ 2 การวาดภาพจากรูปสี่เหลี่ยม ถ้านักเรียนวาดภาพยางลบ กระดานดำ โทรทัศน์ ก็ให้คะแนนความคิดแคล่วคล่อง (Fluency) 3 คะแนน และให้คะแนนความคิดยืดหยุ่น (Flexiblelity) 2 คะแนน เพราะภาพยางลบ กระดานดำ เป็นคำตอบที่อยู่ในทิศทางเดียวกัน คือ จัดอยู่ในลักษณะอุปกรณ์การเรียนด้วยกัน

ค. ส่วนที่ 3 ผลที่จะเกิดขึ้น ถ้านักเรียนตอบคำถามที่ว่า ถ้าก้อนหินวิ่งได้อะไรจะเกิดขึ้น ดังนี้ ต้องมีจรวดอากาศ, หัวคนจะแตก ก็ให้คะแนนความคิดแคล่วคล่อง (Fluency) 3 คะแนน และให้คะแนนความคิดยืดหยุ่น (Flexiblelity)

2 คะแนน เพราะคำตอบว่า หัวคนจะแตกกับหินจะชนของแตก เป็นคำตอบที่อยู่ในทิศทางเดียวกัน คือจัดอยู่ในลักษณะถูกทำลายด้วยกัน

ง. ส่วนที่ 4 ประโยชน์ของสิ่งของ ถ้านักเรียนตอบว่า ประโยชน์ของกินสอ ไข่เขียน, ไข่วาค, ไข่เป็นตะเกียบ ก็ให้คะแนนความคิดแคล่วคล่อง (Fluency) 3 คะแนน และให้คะแนนความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 2 คะแนน เพราะคำตอบว่า ไข่เขียน, ไข่วาค เป็นคำตอบที่อยู่ในทิศทางเดียวกัน คือจัดอยู่ในลักษณะการขีดเขียน

สำหรับคะแนนความคิดริเริ่ม (Originality) ของแบบวัดทั้ง 4 ส่วน ก็ให้คะแนนคำตอบที่ไม่ซ้ำกับของคนอื่นในกลุ่มตัวอย่าง

2. นิทาน ผู้วิจัยได้รวบรวมนิทาน 3 ประเภท ๆ ละ 20 เรื่อง คือ นิทานเกี่ยวกับเทพนิยาย นิทานเกี่ยวกับสัตว์ และนิทานเกี่ยวกับการผจญภัย รวม 60 เรื่อง ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาคัดเลือก เหลือนิทานประเภทละ 15 เรื่อง เพื่อนำไปทดลองเล่าให้กลุ่มตัวอย่างฟังกลุ่มละ 1 ประเภท

2.1 ลำดับขั้นตอนในการเลือกนิทาน

2.1.1 ผู้วิจัยเลือกนิทาน 3 ประเภท ได้แก่ นิทานเกี่ยวกับเทพนิยาย นิทานเกี่ยวกับสัตว์ และนิทานเกี่ยวกับการผจญภัย จากหนังสือนิทานโดยถือเกณฑ์ในการเลือกนิทานที่มีเนื้อหา ดังนี้

1. เหมาะสมกับวัยของเด็ก
2. สร้างเสริมความงอกงามทางด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา
3. ได้รับความสนใจของเด็ก
4. ส่งเสริมความคิดด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

2.1.2 บันทึกยอนิทานทั้ง 60 เรื่อง

(โปรดดูรายละเอียดในภาคผนวก)

2.1.3 นำบันทึกยอนิทานทั้ง 3 ประเภท ให้ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาให้คะแนนประเภทละ 4 ท่าน เพื่อให้คะแนนแสดงปริมาณความคิดสร้างสรรค์ คะแนนเต็มเรื่องละ 10 คะแนน ถ้ามีจุดส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มากที่สุดและลดลง

ตามเนื้อหาแต่ละเรื่อง

ผู้ทรงคุณวุฒิประกอบด้วย

1. อาจารย์ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 3 ท่าน
2. นิสิตปริญญาโท ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 3 ท่าน
3. ครูสายปฏิบัติการสอน กลุ่มทักษะภาษาไทย ในโรงเรียนประถมศึกษา จำนวน 3 ท่าน
4. พระสงฆ์ จำนวน 3 รูป เพื่อพิจารณาเนื้อหาทางค่านิยม จริยธรรม และความคิดสร้างสรรค์

การพิจารณาให้คะแนน แยกตามประเภทนิทาน นิทานแต่ละประเภทประกอบด้วย ผู้ทรงคุณวุฒิ 4 ท่าน คือ อาจารย์ภาควิชาประถมศึกษา 1 ท่าน นิสิตปริญญาโท 1 ท่าน ครูสายปฏิบัติการสอน 1 ท่าน พระสงฆ์จำนวน 1 รูป

2.1.4 เมื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาให้คะแนนแล้วคัดเลือกนิทานมาประเภทละ 15 เรื่อง นิทานทั้ง 3 ประเภทซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิให้คะแนน มีค่าเฉลี่ยทั้ง 15 เรื่อง ใกล้เคียงกัน

รายละเอียดในการให้คะแนน แสดงไว้ในตารางที่ 3 ตารางที่ 4 และตารางที่ 5 ดังนี้ คือ

ศูนย์วิจัยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 3 แสดงการให้คะแนนนิทานของผู้ทรงคุณวุฒิ

นิทานประเภทเทพนิยาย	คะแนนเต็ม 10 ไร่				รวม	\bar{x}	หมายเหตุ
	อาจารย์	นิสิต	ครูผู้สอน	พระ			
1 เจ้าชายผู้ทรงปัญญา	10	8	10	9	37	9.25	
2 ซิลเคอเวอลา	9	9	9	9	36	9	
3 เจ้าหญิงเลี้ยงห่าน	8	9	9	9	35	8.75	
4 งูขาว	10	9	9	7	35	8.75	
5 พระราชาแห่งภูเขาทอง	9	9	10	7	35	8.75	
6 เจ้าหญิงหยากไข่มุก	9	9	9	7	34	8.5	
7 ห่านทองคำ	10	9	9	6	34	8.5	
8 เจ้าหญิงนิทรา	9	9	8	8	34	8.5	
9 พระราชินีใบ้	9	9	9	6	33	8.25	
10 คิปปแมวกายสิทธิ์	9	9	9	6	33	8.25	
11 นกสีฟ้า	9	9	8	7	33	8.25	
12 เจ้าชายในเตาเหล็ก	9	9	9	6	33	8.25	
13 สโนไวท์และคนแคระทั้งเจ็ด	9	9	8	6	32	8	
14 ปราสาทแค็คเคินบอก	8	9	9	6	32	8	
15 คอกไม้คู่ชีวิต	8	8	8	8	32	8	

$$\bar{x} = 8.46$$

ตารางที่ 4 แสดงการให้คะแนนนิทานของผู้ทรงคุณวุฒิ

นิทานประเภทสัตว์	คะแนนเต็ม 10 ไร่				รวม	\bar{x}	หมายเหตุ
	อาจารย์	นิสิต	ครูผู้สอน	พระ			
1 สิงโตใหญ่กับกระต่ายน้อย	9	10	9	8	36	9	
2 เสือเข้ากับลูกวัวใจดี	9	9	8	9	35	8.75	
3 หมาป่าผู้กระหาย	8	10	9	7	34	8.5	
4 เบ็คขาว	8	8	8	10	34	8.5	
5 เสือกับกบ	6	10	8	9	33	8.25	
6 หมาป่าและลูกแพะทั้งเจ็ด	9	8	8	8	33	8.25	
7 จระเข้กับกระต่าย	7	9	8	9	33	8.25	
8 ปู จระเข้ หมาจิ้งจอก	9	10	7	7	33	8.25	
9 ไก่แดงแรงฤทธิ์	8	10	9	6	33	8.25	
10 แมวเจ้าปัญญา	9	8	7	8	32	8	
11 สิงเจ้าปัญญา	8	9	8	7	32	8	
12 ช้างกับเสือ	7	9	9	7	32	8	
13 อาหารเช้าของสุนัขป่า	7	10	8	7	32	8	
14 กระต่ายแสนกล-หมาจิ้งจอก ลูกแอปเปิลสีแดง	8	8	7	8	31	7.75	
15 มาวิ่งแข่งกับหอยทาก	9	7	8	7	31	7.75	

$$\bar{x} = 8.23$$

ตารางที่ 5 แสดงการให้คะแนนนิทานของผู้ทรงคุณวุฒิ

นิทานประเภทจรรยา	คะแนนเต็ม 10 ไร่				รวม	\bar{X}	หมายเหตุ
	อาจารย์	นิสิต	ครูผู้สอน	พระ			
1 ช่างตัดเสื้อผู้กล้าหาญ	9	9	10	7	35	8.75	
2 เป็โครเจ้าเล่ห์	8	9	10	8	35	8.75	
3 หม่อมผู้ทรงพลัง	8	8	10	8	34	8.5	
4 หกผู้รับใช้	9	9	10	5	33	8.25	
5 หัมพ์คิน	10	9	9	4	32	8	
6 กำเนิดพระอาทิตย์	9	9	9	5	32	8	
7 สุนัขสามตัว	7	7	10	8	32	8	
8 ราชินี	8	9	9	6	32	8	
9 หกสหายท่องโลก	7	8	10	8	32	8	
10 ผู้ไม่รู้จักความกลัว	6	8	10	7	31	7.75	
11 ผีวิเศษ	7	6	10	8	31	7.75	
12 นักตีกลอง	8	8	10	5	31	7.75	
13 มาแรนเคนโมนิ	8	8	10	5	31	7.75	
14 การจรรยาของจอมโจร	7	8	10	5	30	7.5	
15 ผู้ชำนานูรอยเท้า	7	7	10	6	30	7.5	

$$\bar{X} = 8.01$$

2.2 การทดลองหาประสิทธิภาพของนิทาน

ผู้วิจัยได้คัดเลือก (สุ่ม) นิทานแต่ละประเภท จากประเภทละ 15 เรื่อง มาประเภทละ 1 เรื่อง เพื่อนำไปทดลองเล่ากับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่ตัวอย่างประชากร คือ นักเรียนซึ่งกำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองศาล (กระจำจิงจินคา) จำนวน 15 คน เพื่อสังเกตความสนใจ และนำไปปรับปรุงเทคนิค วิธีการเล่านิทาน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการ ดังนี้ คือ

1. ผู้วิจัยได้เดินทางไปโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง คือ
 - โรงเรียนเทวัญอานวยวิทย์
 - โรงเรียนบ้านกรู
 - โรงเรียนศรีสำโรง

เพื่อทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ก่อนการฟังนิทาน (Pre test) โดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จดบันทึกคะแนนไว้ แล้วทิ้งช่วงไว้ 7 วัน จึงทดลองเล่านิทาน

2. ผู้วิจัยทำการทดลองเล่านิทาน ตามตารางเวลาที่กำหนดไว้ ดังต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 6 กำหนดการเล่านิทานสัปดาห์ที่ 1

ระหว่างวันที่ 7 - 11 มกราคม 2528

	เวลา 8.30-9.30 น.	เวลา 10.00-11.00 น.	เวลา 13.00-14.00 น.
วัน จ อ พ พฤ ศ	ประเภทนิทาน เรื่อง	ประเภทนิทาน เรื่อง	ประเภทนิทาน เรื่อง
	สัตว์ หมาป่าและลูกแพะทั้งเจ็ด	ผจญภัย กำเนิดพระอาทิตย์	เทพนิยาย เจ้าหญิงหยากไข่มุก
	สัตว์ จระเข้กับกระต่าย	ผจญภัย สุนัขสามตัว	เทพนิยาย ห่านทองคำ
	สัตว์ จระเข้หมาจิ้งจอก	ผจญภัย รามิ	เทพนิยาย เจ้าหญิงนิทรา
	สัตว์ ไก่แดงแรงฤทธิ์	ผจญภัย หกสหายท่องโลก	เทพนิยาย พระราชินีไข้
	สัตว์ แมวเจ้าปัญญา	ผจญภัย ผู้ไม่รู้จักความกลัว	เทพนิยาย คิปแมวกายสิทธิ์

ตารางที่ 7 กำหนดการเสวนานิทานสัปดาห์ที่ 2
ระหว่างวันที่ 14 - 16 มกราคม 2528

	เวลา 8.30-9.30 น.	เวลา 10.00-11.00 น.	เวลา 13.00-14.00 น.	
วัน	ประเภทของนิทาน	ประเภทของนิทาน	ประเภทของนิทาน	
	เรื่อง	เรื่อง	เรื่อง	
	จ	ผจญภัย	เทพนิยาย	สัตว์
	อ	ฉกวิเศษ	นกสีฟ้า	สิงเจ้าปัญญา
	ค	ผจญภัย	เทพนิยาย	สัตว์
	ด	นักตีกลอง	เจ้าชายในเตาเหล็ก	ช่างกับเสือ
	ก	ผจญภัย	เทพนิยาย	สัตว์
ข	มาเรนเคนโมนิ	สโนไวท์และเจ้าคนแคระ	อาหารเช้าของสุนัขป่า	
ข	ผจญภัย	เทพนิยาย	สัตว์	
ค	การผจญภัยของจอมโจร	ปราสาทเค็ทเต็นบอก	กระต่ายแสนกล-หมาจิ้งจอก	
ค	ผจญภัย	เทพนิยาย	สัตว์	
	ผู้ชำนานูรอยเท้า	ดอกไม้ชีวิต	ม้าวิ่งแข่งกับหอยทาก	

ตารางที่ 8 กำหนดการดำเนินงานสัปดาห์ที่ 3
ระหว่างวันที่ 21 - 25 มกราคม 2528

	เวลา 8.30-9.30 น.	เวลา 10.00-11.00 น.	เวลา 13.00-14.00 น.
วัน	ประเภทของนิทาน เรื่อง	ประเภทของนิทาน เรื่อง	ประเภทของนิทาน เรื่อง
จ	เทพนิยาย เจ้าชายผู้ทรงปัญญา	สัตว์ สิงโตใหญ่กับกระต่ายน้อย	ผจญภัย ช่างตัดเสื้อผู้กล้าหาญ
อ	เทพนิยาย ซิดเคอเรลดา	สัตว์ เสือเขากับลูกวัวใจดี	ผจญภัย เป็โคโรเจ้าเล่ห์
พ	เทพนิยาย เจ้าหญิงเลี้ยงห่าน	สัตว์ หมาป่าผู้กระหาย	ผจญภัย หนุมผู้ทรงพลัง
พฤ	เทพนิยาย งูขาว	สัตว์ เบ็คขาว	ผจญภัย หกผู้รับใช้
ศ	เทพนิยาย พระราชอาแห่งภูเขาทอง	สัตว์ เสือกับกบ	ผจญภัย ต้มบดิน

สถานที่ดำเนินการ

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------|
| 1 กลุ่มฟังนิทานเกี่ยวกับเทพนิยาย | โรงเรียนเทพัญอานวยวิทย์ |
| 2 กลุ่มฟังนิทานเกี่ยวกับสัตว์ | โรงเรียนบ้านกรู |
| 3 กลุ่มฟังนิทานเกี่ยวกับการผจญภัย | โรงเรียนศรีดำโรง |

3 อุปกรณ์การเล่านิทาน ผู้วิจัยได้ใช้ เทปบันทึกเสียง หุ่นมือ ของจริง สมุคภาพนิทาน มาประกอบในการเล่านิทานทุกครั้ง ตามความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง

4 เทคนิคการเล่านิทาน การทดลองเล่านิทาน โดยผู้วิจัยเป็นผู้เล่าเอง โดยใช้น้ำเสียง ท่าทาง และอุปกรณ์เหมือนกันทุกกลุ่มทดลอง นอกจากการใช้อุปกรณ์ ประกอบการเล่าแล้ว ยังมีการให้เด็กได้แสดงท่าทางในนิทาน (Role Play) ด้วย หลังจากเล่านิทานจบลงแล้ว ให้นักเรียนแต่ละคนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น เกี่ยวกับตัวละคร และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพชุดที่ 1 การเล่านิทาน โดยใช้หุ่นประกอบ





ภาพชุดที่ 2 การเล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบ





ภาพชุดที่ 3 การเล่นนิทาน โดยให้เด็กแสดงบทบาทสมมุติ



ภาพชุดที่ 4 เล่านิทาน โดยได้เทพประกอบเสียง



ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเล่านิทาน ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน โดยให้มีสภาพคล้ายกันที่สุด ให้แต่ละกลุ่มฟังนิทาน กลุ่มละ 1 ประเภท คือ

- กลุ่ม 1 ฟังนิทานประเภทเทพนิยาย
- กลุ่ม 2 ฟังนิทานประเภทสัตว์
- กลุ่ม 3 ฟังนิทานประเภทผจญภัย

ก่อนฟังนิทาน ได้ทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ (Pre test) โดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 4 ฉบับ หึ่งช่วงไว้ 7 วัน จึงทำการทดลองเล่านิทาน กลุ่มละ 15 เรื่อง ตามตารางการเล่านิทาน หลังจากนั้นหึ่งช่วงไว้อีก 7 วัน จึงทำการวัดความคิดสร้างสรรค์หลังการเล่านิทาน (Post test) ด้วยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ชุดเดียวกัน

การวิเคราะห์ข้อมูล ได้นำคะแนนผลการฟังนิทาน จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ 4 ฉบับ มาวิเคราะห์ค่า t และวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ในโปรแกรม SPSS (Statistical Package for Social Science) ซึ่งจะเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อศึกษาประเภทของนิทาน ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล จะได้อธิบายในรูปของตาราง และความเรียง
ดังนี้

หลังจากแต่ละกลุ่ม ฟังนิทานครบ 15 เรื่องแล้ว ทั้งช่วงไว้อีก 7 วัน จึงทำการวัดความคิดสร้างสรรค์การฟังนิทาน (Post test) โดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ชุดเดิม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำคะแนนก่อนการฟังนิทาน (Pre test) และคะแนนหลังการฟังนิทาน (Post test) มาวิเคราะห์หาค่า t เพื่อดูว่านิทานทั้ง 3 ประเภท ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ จากนั้นได้นำผลการฟังนิทาน ของนักเรียนแต่ละกลุ่ม มาวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) ระหว่างความคิดแล้วคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ฉบับ โดยใช้ Pre test เป็นตัวแปรร่วม แยกตามกลุ่มการเล่านิทาน เพื่อเปรียบเทียบผลการฟังนิทานแต่ละประเภท

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ ในโปรแกรม SPSS (Statistical Package for Social Science) ของสถาบันคอมพิวเตอร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย