

บทที่ 1



บทนำ

ความสำคัญและความเป็นมาของปัญหา

ความคิดสร้างสรรค์จัดเป็นความสามารถพิเศษสำหรับมนุษย์ในการจินตนาการ และสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ และเป็นปัจจัยหลักในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ ประเทศที่สามารถแสวงหา พัฒนา และดัดแปลงภาพเชิงสร้างสรรค์ของประชาชนในชาติมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากเพียงใดก็ยังมีโอกาสพัฒนาได้มากขึ้นเพียงนั้น (อารี รังสินธุ์ 2527: 1)

ประเทศที่ได้รับการยกย่องว่าเป็นประเทศผู้นำโลก อาทิเช่น สหรัฐอเมริกา เยอรมัน ญี่ปุ่น นั้น ประชาชนมีความคิดสร้างสรรค์สูง สามารถคิดจินตนาการและสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่เป็นประโยชน์ต่อชาวโลก เช่น ไฟฟ้า เครื่องยนต์กลไก ยานอวกาศ พลังแสงเรเซอร์ และคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ซึ่ง บารอน และ เมย์ (Borron and May: 1960) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ เกิดผลผลิตใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยี รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ดังเช่น โทมัส เอดิสัน ค้นพบหลอดไฟฟ้าและเครื่องใช้ไฟฟ้านานาชนิด ซึ่งงานประดิษฐ์คิดค้นนี้ จัดเป็นงานที่มีลักษณะความคิดสร้างสรรค์คือแปลกใหม่ แตกต่างไปจากที่เคยปรากฏและยังเป็นประโยชน์อย่างมหาศาลต่อชาวโลก

ด้วยเหตุนี้จึงได้มีการค้นคว้าวิจัยกันอย่างกว้างขวางเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ อันเป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวคนทุกคน และสามารถส่งเสริมให้พัฒนาสูงขึ้นได้ ดังที่สตอร์ม (Storm: 1963 อ้างถึงใน อารี รังสินธุ์ 2527: 1) กล่าวว่า ทุกคนมีศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ แต่อาจแตกต่างกันในระดับของความมากน้อย ซึ่ง ทอแรนซ์ (Torrance: 1965) สนับสนุนว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วย

การสอน ผูกฝนและปฏิบัติที่ถูกต้อง นอกจากนี้ควรส่งเสริมแก่เด็กยิ่งเยาว์วัยเท่าใดก็ยิ่งได้ผลดี
 มากเท่านั้น โดยเฉพาะในช่วงก่อนวัยเรียน เพราะ เป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูงและ
 ศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์กำลังพัฒนา

พฤติกรรมการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กแต่ละคน มีความแตกต่าง
 กัน บางคนกล้าแสดงออกอย่างอิสระ โดยไม่ต้องการสั่งเราหรือแรงกระตุ้น แต่บางคนยังต้อง
 การสิ่งแวดล้อมบรรยากาศอบอุ่นและเป็นกันเอง เพื่อเป็นแรงเสริมกำลังใจให้เชื่อมั่นและ กล้า
 แสดงออก เกล (Gale: 1961) มีความเห็นว่า เด็กประเภทหลังนี้มีเป็นจำนวนมาก
 ส่วนหนึ่งไม่มีโอกาสพัฒนาความสามารถสร้างสรรค์ของตนเองจนตลอดชีวิต ทั้งนี้เพราะขาด
 แรงกระตุ้นในการส่งเสริมที่ถูกต้อง ขาดภาวะที่เอื้ออำนวยอย่างเพียงพอที่จะช่วยให้เด็กมี
 โอกาสแสดงออกและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

กิจกรรมที่เด็กแสดงความสามารถสร้างสรรค์นั้น มีอยู่ในแทบทุกกิจกรรมที่จัดสอน
 ในหลักสูตร หรือในทุกมวลประสบการณ์ที่โรงเรียนจัดให้แก่เด็ก เช่น กิจกรรมด้านศิลปะ
 การวาดภาพ ระบายสี กิจกรรมทางดนตรี กิจกรรมทางด้านภาษา กิจกรรมทางด้าน
 วิทยาศาสตร์ กิจกรรมทางคณิตศาสตร์ และกิจกรรมการเล่น เพราะกิจกรรมเหล่านี้เปิด
 โอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถในทางสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

ปัจจุบันนักการศึกษาและนักจิตวิทยาต่างยอมรับว่า การเล่นของเล่นมีส่วนช่วย
 เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก เช่น เพียเจท์ (Piaget: 1962 อ้างถึงใน
 ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ 2529: 50) สนับสนุนว่าการเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการ
 ทางสติปัญญาและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ตระหนักดีว่า
 ประเทศไทยกำลังอยู่ในระหว่างการพัฒนากำลังคนที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งจำเป็นที่จะ
 ก่อให้เกิดความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและสังคม ดังจะเห็นได้จากประเทศที่เจริญก้าวหน้า
 ประชากรในชาติจะ เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง นอกจากนี้ความคิดสร้างสรรค์ยังเป็นสิ่ง
 จำเป็นในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ยิ่งในสังคมไทยปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
 ก่อให้เกิดปัญหาขึ้นมากมายก็ย่อมต้องการบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ดังที่ อารง บัวศรี
 (2510: 124) กล่าวเน้นว่า สิ่งสำคัญที่ต้องรีบกระทำคือ การพัฒนาประชากรในชาติโดย
 เฉพาะ เยาวชนให้เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูง โดยถือหลักที่ว่าถ้ายังมีกำลังคนที่มีความคิด

ริเริ่มมากเท่าไร การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมก็จะได้ผลดียิ่งขึ้นเพียงนั้น ซึ่งรัฐบาลไทยก็ได้ตระหนักถึงความสำคัญในเรื่องนี้ และได้ให้การสนับสนุนอย่างยิ่ง ดังจะเห็นได้จากโครงการเตรียมชุมชนเพื่อรับบริการขั้นพื้นฐานของสำนักงานรัฐมนตรี โดยได้รับการสนับสนุนจากองค์การยูนิเซฟ โครงการป้องกันอุบัติเหตุแห่งชาติ (อุบัติเหตุจากการเล่น) และโครงการการประกวดของเล่น พัฒนาสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์โดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (สยช.) ซึ่งมีการส่งเสริมใน 3 ด้านด้วยกันคือ

1. ชี้ให้เห็นความสำคัญของของเล่น
2. มุ่งส่งเสริมการออกแบบและผลิตของเล่นที่มีคุณค่า
3. แนะนำวิธีป้องกันอุบัติเหตุจากการเล่น

ของเล่นที่มีอยู่ในสังคมไทยทุกวันนี้ มีทั้งของเล่นชนิดที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินและของเล่นส่งเสริมสติปัญญา อารมณ์ สังคม และความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีรูปแบบต่าง ๆ มากมายและมีจำนวนไม่น้อยที่เป็นของเล่นมาจากต่างประเทศทำให้มีผลต่อการเสียเปรียบทางดุลยภาพ และที่สำคัญคือไม่เป็นการแสวงหา พัฒนา และดัดแปลงภาพเชิงสร้างสรรค์ในการออกแบบของเล่นของประชาชนในชาติมาใช้ให้เกิดประโยชน์อีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของปัญหาดังกล่าวจึงคิดว่าเป็นการสมควรอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาผลของการเล่นของเล่นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและออกแบบของเล่น ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กไทยซึ่งจะใช้เป็นเครื่องมือเสริมสร้างเยาวชนไทยให้มีคุณภาพต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

ศึกษาผลของการเล่นของเล่นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโดย

1. ศึกษาพัฒนาการจากการเล่นของเล่น "ไม้บล็อก" ของเล่น " \triangle ในฝัน" และการปล่อยอิสระของนักเรียนแต่ละกลุ่ม
2. เปรียบเทียบพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ หลังจากการเล่นของเล่น "ไม้บล็อก" ของเล่น " \triangle ในฝัน" และการปล่อยอิสระของนักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม ในด้านต่างๆ ต่อไปนี้

- 2.1 ความคิดคล่องแคล่ว
- 2.2 ความคิดริเริ่ม
- 2.3 ความคิดละเอียดลออ

สมมติฐานในการวิจัย

นักวิชาการและนักจิตวิทยาต่างก็ยอมรับว่าการที่เด็กเล่นของเล่นนั้นมีผลต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ เช่น ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับคุณภาพของของเล่น และวิธีการเล่นที่เหมาะสม

จากผลการวิจัยถึงอิทธิพลของการเล่นของเล่นประเภทเสริมต่อ (Block Play) ต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน ของ สิริกุล จารุจินดา (2526: 41) ปรากฏว่าการเล่นของเล่นประเภทเสริมต่อมีผลในทางบวกกับคะแนนความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์

ของเล่น "ไม้บล็อก" และของเล่น " Δ ในผืน" ต่างก็จัดเป็นของเล่นประเภทเสริมต่อเพื่อฝึกการจินตนาการและใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่มีความแตกต่างกันคือ ของเล่น "ไม้บล็อก" เป็นของเล่น 3 มิติ ประกอบด้วยชิ้นส่วนหลายรูปทรง แต่ของเล่น " Δ ในผืน" เป็นของเล่น 2 มิติ ประกอบด้วยชิ้นส่วนรูป Δ เท่านั้น ดังนั้นในการเล่น ของเล่น " Δ ในผืน" นั้น เด็กจะต้องฝึกการแก้ปัญหา จินตนาการ และใช้ความคิดสร้างสรรค์สูง เพื่อที่จะนำชิ้นส่วน Δ แต่ละชิ้นมาประกอบต่อกันออกมาเป็นผลงาน ดังนั้นจึงตั้งสมมติฐานในการวิจัยครั้งนี้ว่า

๑) พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนกลุ่มทดลอง เล่นของเล่น " Δ ในผืน" สูงกว่าพัฒนาการของนักเรียนกลุ่มทดลอง เล่นของเล่น "ไม้บล็อก" และกลุ่มควบคุมซึ่งปล่อยให้อิสระ

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ต้องการศึกษาคือ นักเรียนระดับอนุบาลของโรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ประจำปีการศึกษา 2529 ที่มีอายุระหว่าง 5-6 ขวบ
2. ตัวอย่างประชากร จำนวน 33 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบง่าย (Simple random Sampling) จากประชากรในข้อ 1
3. ของเล่นที่ใช้ในการทดลอง คือ ของเล่น "ไม้บล็อก" และของเล่น " \triangle ในฝัน"
4. พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ จะวัดในด้านต่างๆ ดังนี้
 - 4.1 ความคิดคล่องแคล่ว
 - 4.2 ความคิดริเริ่ม
 - 4.3 ความคิดละเอียดลออ
5. การวิจัยครั้งนี้ไม่คำนึงถึงความแตกต่างทางสติปัญญา เพศ ลำดับที่ในครอบครัว ขนาดของครอบครัว การอบรมเลี้ยงดูที่บ้าน การเรียนการสอนจากทางโรงเรียน ตลอดจนสถานะ เศรษฐกิจและสังคมของครอบครัว

ข้อตกลงเบื้องต้น

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ ก. ของ Torrance นั้น สามารถวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยได้จริง ๆ ตามผลการวิจัยของหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู กระทรวงศึกษาธิการ
2. สถานที่ที่ใช้ในการวิจัยมีสภาพเป็นห้องเล่นที่เอื้อต่อการเล่นอย่างอิสระ
3. นักเรียนที่เป็นตัวอย่างประชากรได้รับการสอนจากสถานศึกษาเดียวกัน ถือว่ามีประสบการณ์เท่าเทียมกัน

คำจำกัดความของคำที่ใช้ในการวิจัย

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) หมายถึง ความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ ๆ เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือความคิดหลายทิศหลายทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้ด้วย ซึ่งในงานวิจัยนี้จะกล่าวถึงเพียง 3 ด้านคือ

1. ความคิดริเริ่ม
2. ความคิดคล่องแคล่ว
3. ความคิดละเอียดลออ

เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนระดับอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม) ประจำปีการศึกษา 2529 ซึ่งมีอายุระหว่าง 5-6 ขวบ ในบางครั้งจะใช้คำว่า เด็กก่อนวัยเรียน เด็กเล็กหรือเด็ก ตามความเหมาะสมและตามข้อความเดิมที่ผู้วิจัยได้นำมาอ้างอิงแต่ใช้ในความหมายเดียวกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. สุ่มตัวอย่างตามที่กล่าวไว้ในขอบเขต โดยการสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling)
2. สร้างคู่มือกิจกรรมการเล่นของเล่น "ไม้บล็อก" และของเล่น " \triangle ในฝัน" โดยอาศัยหลักการและทฤษฎีในบทที่ 2 และจากคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ
3. นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก. (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A.) ให้ตัวอย่างประชากรตามขอบเขตของการวิจัยตอบ
4. ตรวจสอบแบบทดสอบและแบ่งตัวอย่างประชากรออกเป็น 3 กลุ่ม ให้ความสำคัญสามารถเบื้องต้นใกล้เคียงกัน แล้วใช้การสุ่มแบบง่าย (Simple Random Sampling) เพื่อเลือกกลุ่มทดลอง 1 กลุ่มทดลอง 2 และกลุ่มควบคุม

5. ทำการทดลองกับตัวอย่างประชากรอย่างต่อเนื่องวันละ 30 นาที เป็นเวลา 5 วันดังนี้

กลุ่มทดลองที่ 1	เล่นของเล่น "ไม้บล็อก"
กลุ่มทดลองที่ 2	เล่นของเล่น " Δ ในฝัน"
กลุ่มควบคุม	ปล่อยอิสระ

6. นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก. ให้ตัวอย่างประชากรทั้ง 3 กลุ่ม ทดสอบอีกครั้ง หลังการทดลอง

7. ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้นำไปคำนวณด้วยโปรแกรมภาษา BASIC กับเครื่องไมโครคอมพิวเตอร์ IBM/PC ของศูนย์คอมพิวเตอร์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ดังนี้

7.1 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออก่อนและหลังการเล่นของเล่น เพื่อศึกษาผลจากการเล่นของเล่น "ไม้บล็อก" ของเล่น " Δ ในฝัน" และการปล่อยอิสระของนักเรียนแต่ละกลุ่ม โดยการทดสอบค่า t (t -test) ชนิดตัวอย่างประชากรสัมพันธ์กัน

7.2 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังจากการเล่นของเล่น "ไม้บล็อก" ของเล่น " Δ ในฝัน" และการปล่อยอิสระระหว่างนักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม ในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (ANOVA ONE WAY) และทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยระหว่างคู่ด้วยวิธีของคูเกี (เอ)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

1. เป็นแนวทางในการออกแบบสร้างของเล่นเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

2. เป็นแนวทางสำหรับสถาบันการศึกษาในระดับปฐมวัยทั้งภาครัฐบาลและ เอกชน ที่จะนำผลไปพิจารณาปรับปรุงการเรียนการสอนส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ของเล่น เป็นสื่อซึ่งเหมาะสมกับวุฒิภาวะของเด็ก

3. เป็นแนวทางใหม่การทำวิจัยเกี่ยวกับของเล่นที่เป็นประโยชน์ต่อพัฒนาการ
ของเยาวชนไทยในอนาคต



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย