

สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาประเภทของนิทาน ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สมมุติฐานของการวิจัย

นิทานทั้งสามประเภท ให้ความคิดสร้างสรรค์ต่างกัน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ตัวอย่างประชากร

1.1 ตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนอายุระหว่าง 8 ถึง 10 ปี
และกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยได้สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง
(Purposive Sampling) เพื่อควบคุมให้กลุ่มตัวอย่างมีสภาพ
คล้ายคลึงกันมากที่สุดในทุกองค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอน และสภาพสิ่งแวดล้อม
ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาประชากรซึ่งอยู่ในกลุ่มโรงเรียนเดียวกัน ในกลุ่มโรงเรียน
คลองตาลสามเรือน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอศรีสำโรง จังหวัดสุโขทัย
จำนวน 3 โรงเรียน ๆ ละ 30 คน รวม 90 คน จากนักเรียนที่มีคะแนนผล
สัมฤทธิ์ทางการเรียน ทุกกลุ่มประสบการณ์ตลอดปี จากชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เกณฑ์
เฉลี่ยระหว่าง 2.5 - 3.00

1.2 กำหนดให้แบ่งกลุ่มตัวอย่างประชากร จำนวน 90 คน ออกเป็น
3 กลุ่ม ๆ ละ 30 คน แต่ละกลุ่มพังนิทานกลุ่มละ 1 ประเภท โดยการสุ่มตัวอย่าง
แบบธรรมดาค ด้วยวิธีจับสลาก ได้ผลดังนี้

กลุ่ม 1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทวัญอานวยวิทย์ จำนวน
30 คน พังนิทานเกี่ยวกับเทพนิยาย

กลุ่ม 2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดบ้านกรู จำนวน 30 คน
พังนิทานเกี่ยวกับสัตว์

กลุ่ม 3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรีสำโรง จำนวน 30 คน ฟังนิทานเกี่ยวกับการผจญภัย

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยดัดแปลงมาจากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของ อี พอล ทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance) จำนวน 4 ฉบับ คือ

ฉบับที่ 1 การวาดภาพจากวงกลม (Circles Task)

ฉบับที่ 2 การวาดภาพจากรูปสี่เหลี่ยม (Squares Task)

ฉบับที่ 3 ผลที่จะเกิดขึ้น (The Use of Thing)

ฉบับที่ 4 ประโยชน์ของสิ่งของ (Consequences)

เกณฑ์การให้คะแนน ให้คะแนนตามแบบของกิลฟอร์ด (Guilford) คือพิจารณาคำตอบที่อยู่ในลักษณะของการคิดหลายทิศทาง (Divergent Thinking) ได้แก่

- 1 ความคิดแคลวคล่อง (Fluency) หมายถึงคะแนนที่ได้จากการนับจำนวนคำตอบทั้งหมดที่แตกต่างกัน คำตอบละ 1 คะแนน
- 2 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึงคะแนนที่ได้จากการนับจำนวนคำตอบทั้งหมดที่ไม่อยู่ในทิศทางเดียวกัน คำตอบละ 1 คะแนน
- 3 คะแนนความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงคะแนนที่ได้จากการนับจำนวนคำตอบทั้งหมดที่ไม่ซ้ำกับคนอื่นในกลุ่มตัวอย่าง คำตอบละ 1 คะแนน

2.2 คัดเลือกนิทาน 3 ประเภท ๆ ละ 20 เรื่อง ได้แก่นิทานประเภทเทพนิยาย นิทานประเภทสัตว์และนิทานประเภทผจญภัย นำมาให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 12 ท่าน พิจารณาเลือกเรื่องที่เหมาะสมในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เหลือประเภทละ 15 เรื่อง จากนั้นทดลองหาประสิทธิภาพของนิทาน โดยการสุ่มนิทานให้ผู้ทรงคุณวุฒิเลือกแล้วประเภทละ 1 เรื่อง นำไปทดลองเล่ากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านคลองศาล (กระจำจิงคา) ซึ่งไม่ใช่ตัวอย่างประชากร เพื่อสังเกตความสนใจและนำไปปรับปรุงเทคนิคการเล่านิทาน

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 ผู้วิจัยได้นำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ฉบับ ไปทำการวัด

ความคิดสร้างสรรค์ก่อนฟังนิทาน (Pre test) จากนั้นก็คะแนนไว้ ทั้งช่วงไว้ 7 วัน จึงทดลองเล่นนิทาน

3.2 ทดลองเล่นนิทาน โดยผู้วิจัยเป็นผู้เล่าเอง ตามตารางเวลาที่กำหนดไว้ วิธีการเล่า มีการเล่าโดยใช้น้ำเสียง ท่าทาง และอุปกรณ์ เช่น รูปภาพ หุ่นมือ หุ่นจำลอง เทป เหมือนกันทุกกลุ่มทดลอง

3.3 หลังจากแต่ละกลุ่มฟังนิทานครบ 15 เรื่อง ทั้งช่วงไว้อีก 7 วัน จึงทำการวัดความคิดสร้างสรรค์หลังการฟังนิทาน (Post test) โดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ชุดเดียวกัน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

นำคะแนนก่อนการฟังนิทาน (Pre test) และคะแนนหลังการฟังนิทาน (Post test) จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ฉบับ มาวิเคราะห์ค่า t และวิเคราะห์ความแปรปรวน (Analysis of Covariance) โดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ จากสถาบันคอมพิวเตอร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สรุปผลการวิจัย

1. จากการฟังนิทาน 3 ประเภท คือนิทานเกี่ยวกับเทพนิยาย นิทานเกี่ยวกับสัตว์ และนิทานเกี่ยวกับการผจญภัย เด็กทั้ง 3 กลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. เมื่อเปรียบเทียบ ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดแฉ่วทดลอง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม หลังการฟังนิทานแต่ละประเภท จากการทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับการวาดภาพจากวงกลม การวาดภาพจากรูปสี่เหลี่ยม ผลที่จะเกิดขึ้นและประโยชน์จากสิ่งของ พบว่า เด็กทั้ง 3 กลุ่ม มีความคิดแฉ่วทดลอง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ยกเว้นด้านความคิดแฉ่วทดลองเมื่อทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับประโยชน์ของสิ่งของ และด้านความคิดริเริ่ม เมื่อทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับผลที่จะเกิดขึ้นมีความแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05 จึงทดลองทดสอบความแตกต่างกันระหว่างคู่ด้วยวิธีของ เชฟเฟ่ (Sheffe') พบว่า

2.1 ด้านความคิดแฉ่วทดลอง จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับ

ประโยชน์ของสิ่งของ กลุ่มที่ฟังนิทานประเภทผจญภัย ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 18.53$)
 กลุ่มที่ฟังนิทานประเภทเทพนิยาย ได้คะแนนเฉลี่ยรองลงมา ($\bar{x} = 18.37$) กลุ่มที่
 ฟังนิทานประเภทสัตว์ ได้คะแนนเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{x} = 14.21$)

2.2 ด้านความคิดริเริ่ม จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับผลที่จะ
 เกิดขึ้น กลุ่มที่ฟังนิทานประเภทผจญภัย ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 3.58$) กลุ่มที่ฟัง
 นิทานประเภทเทพนิยาย ได้คะแนนเฉลี่ยรองลงมา ($\bar{x} = 3.55$) กลุ่มที่ฟังนิทาน
 ประเภทสัตว์ ได้คะแนนเฉลี่ยต่ำสุด ($\bar{x} = 1.09$)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ผลการวิจัยนี้ ทำให้ทราบถึงคุณค่าของการฟังนิทาน ที่ทำให้เด็กมีความคิด
 สร้างสรรค์เพิ่มขึ้น จึงกล่าวได้ว่า เราสามารถใช้นิทานเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความคิด
 สร้างสรรค์ของเด็กได้ เช่นเดียวกับการใช้นิทานเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมพัฒนาการของ
 เด็กด้านต่าง ๆ การค้นพบนี้สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ลุขสมร ประพัฒน์ทอง
 (2521 : 68 - 73) เรื่องอิทธิพลของการใช้นิทานสำหรับเด็กและการอบรมเลี้ยงดู พบว่า
 ถ้าให้เด็กฟังนิทานที่มีเนื้อเรื่องในการกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ เด็กจะมีพฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์
 สูง และ อรทัย จันทวิชานพวงษ์ (2523 : 46 - 52) ได้ศึกษารูปแบบของนิทานที่ส่งผล
 ต่อความรับผิดชอบของเด็ก พบว่า นิทานทุกรูปแบบที่มีเนื้อเรื่องในการส่งเสริมความรับผิดชอบ
 เมื่อนำไปเล่าให้เด็กฟัง เด็กจะมีความรับผิดชอบเพิ่มขึ้นด้วย

2. จากผลการวิจัยข้อ 2 การเปรียบเทียบการฟังนิทาน 3 ประเภท คือ
 นิทานประเภทเทพนิยาย นิทานเกี่ยวกับสัตว์ และนิทานเกี่ยวกับการผจญภัย เมื่อทำแบบ
 ความคิดสร้างสรรค์ ปรากฏว่า เด็กมีความคิดเฉลวคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิด-
 ริเริ่มไม่แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 เมื่อทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์
 เกี่ยวกับการวาดภาพจากวงกลม การวาดภาพจากรูปสี่เหลี่ยม แต่เมื่อทำแบบวัดความคิด
 สร้างสรรค์เกี่ยวกับ ผลที่จะเกิดขึ้น ปรากฏว่า กลุ่มที่ฟังนิทานประเภทเทพนิยาย และ
 ผจญภัย มีความคิดริเริ่มสูงกว่า กลุ่มที่ฟังนิทานประเภทสัตว์ และเมื่อทำแบบวัดความคิด
 สร้างสรรค์เกี่ยวกับประโยชน์ของสิ่งของ ปรากฏว่า กลุ่มที่ฟังนิทานประเภทเทพนิยาย และ
 ผจญภัย มีความคิดเฉลวคล่อง สูงกว่ากลุ่มที่ฟังนิทานประเภทสัตว์ จะสังเกตได้ว่า กลุ่มที่
 ฟังนิทานประเภทสัตว์ได้คะแนนเฉลี่ยต่ำกว่ากลุ่มอื่น ที่เป็นเช่นนี้ ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า

เพราะเด็กในวัยนี้มีความสนใจนิทานประเภทสัตว์น้อยกว่านิทานประเภทอื่น ผลการวิจัยที่สนับสนุนเหตุผลนี้ก็คือ ผลการศึกษาลักษณะเนื้อหาของหนังสือที่เด็กชั้นประถมศึกษาสนใจของโอลิเวอร์ (Oliver 977 : 401 - 406) พบว่า เด็กในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ชอบเรื่องที่เป็นจริง และเรื่องเพื่อนมากเท่า ๆ กัน และชอบเรื่องเกี่ยวกับสัตว์น้อยกว่า 2 เรื่องที่กล่าวมา และยิ่งพบอีกว่า ความสนใจเรื่องเกี่ยวกับสัตว์จะลดลงตามลำดับ เมื่อเด็กอยู่ชั้นสูงขึ้น คือ จากชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ถึง 5

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับครู ผู้ปกครอง

1.1 ผลการทดลองทำให้ทราบว่า นิทานมีคุณค่าต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จึงควรมีการประชาสัมพันธ์ให้ครู ผู้ปกครอง ใช้นิทานช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

1.2 การเลือกนิทานที่จะนำมาเล่าให้เด็กฟัง เพื่อช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ต้องมีเนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก

1.3 วิธีการและเทคนิคการเล่านิทาน เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ถึงแม้ว่านิทานจะเหมาะกับวัยและความสนใจของเด็กเพียงไร ถ้าวิธีการและเทคนิคการเล่าไม่ดีพอ จะทำให้คุณค่าของนิทานลดน้อยลงไป ก่อนการเล่านิทาน ผู้เล่านิทานควรตั้งจุดมุ่งหมายในการเล่า ศึกษาเทคนิคการเล่านิทาน ตลอดจนเตรียมอุปกรณ์การเล่าไว้ให้พร้อม จะช่วยให้ได้รับความสำเร็จในการเล่านิทานเพิ่มขึ้น

1.4 เมื่อเล่านิทานจบลง ผู้เล่าจะต้องดึงจุดสนใจ และจุดสำคัญในนิทานออกมา เพื่อให้เด็กร่วมอภิปราย แสดงความคิดเห็น เพื่อให้เด็กเกิดความคิดแล้วคล่องความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม อาทิ สุจริตกุล (เอกสารประกอบการอบรมจริยศึกษา) ได้กล่าวถึงบทบาทครูต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนซึ่งอาจนำมาประยุกต์ใช้ในการเล่านิทาน เพื่อให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ คือ

1. เปิดระดมความคิด ให้ช่วยกันอภิปรายหรือออกความคิดเห็นว่า จะมีปัญหาหรือข้อเสนอแนะอะไรบ้าง

2. เปิดแก้ปัญหาโดยมีเงื่อนไขหรือกำหนดสถานการณ์ ซึ่งจะทำได้ข้อยุติที่มาจากแนวทางแก้ปัญหาใกล้เคียงกัน

3. ผิดสรุปความคิดรวบยอด เช่น ให้ตั้งชื่อเรื่องจากนิทานหรือเหตุการณ์
ที่เกิดขึ้น

4. ให้ลองแต่งเรื่องใหม่จากเรื่องเดิมอันเป็นที่รู้จักแล้ว โดยเปลี่ยนแปลง
เงื่อนไขใหม่หรือสร้างเหตุการณ์ขึ้นใหม่ ตลอดจนจุดจบใหม่

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยครั้งนี้ตัวอย่างประชากรเป็นเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
ในจังหวัดสุโขทัยเท่านั้น จึงควรมีการศึกษาโดยใช้ตัวอย่างประชากรในเขตอื่น ๆ เช่น
ในกรุงเทพมหานคร หรือในภาคอื่น ๆ แล้วเปรียบเทียบซึ่งกันและกัน

2.2 น่าจะมีการศึกษาในเรื่องเดียวกันนี้ เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่าง
ระหว่างนิทานประเภทอื่น ๆ อีก

2.3 ในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการควบคุมตัวแปรซึ่งอาจมีผลต่อ
ความคิดสร้างสรรค์ เช่น เพศ ฐานะผู้ปกครอง สภาพการอบรมเลี้ยงดูจากบ้าน อาชีพ
และฐานะของผู้ปกครอง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย