

๓๕๕/๒๕๔๑
๓๕๕/๒๕๔๑
๓๕๕

ผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนวัดสุวรรณารามวิทยุภาวาส จังหวัดชลบุรี

19 ส.ค. 2543



เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา

ตุลาคม 2541

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

๓๕๕/๒๕๔๑

ผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส จังหวัดชลบุรี



เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา

ตุลาคม 2541

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส อำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี ในปีการศึกษา 2541 กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ลงมาจำนวน 18 คน แล้วสุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 9 คน โดยให้กลุ่มทดลองได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยโปรแกรมการใช้บทบาทสมมติจำนวน 12 ครั้ง และกลุ่มควบคุมไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น หลังจากได้รับการใช้บทบาทสมมติอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

THE EFFECT OF ROLE-PLAYING ON CREATIVITY OF PRATHOM SUKSA
VI STUDENTS OF WATSUWANNARUNYIKAWAS SCHOOL
IN CHANGWAT CHONBURI



Presented in Partial fulfillment of the requirements for the
Master of Education degree in Educational Psychology
at Srinakarinwirot University

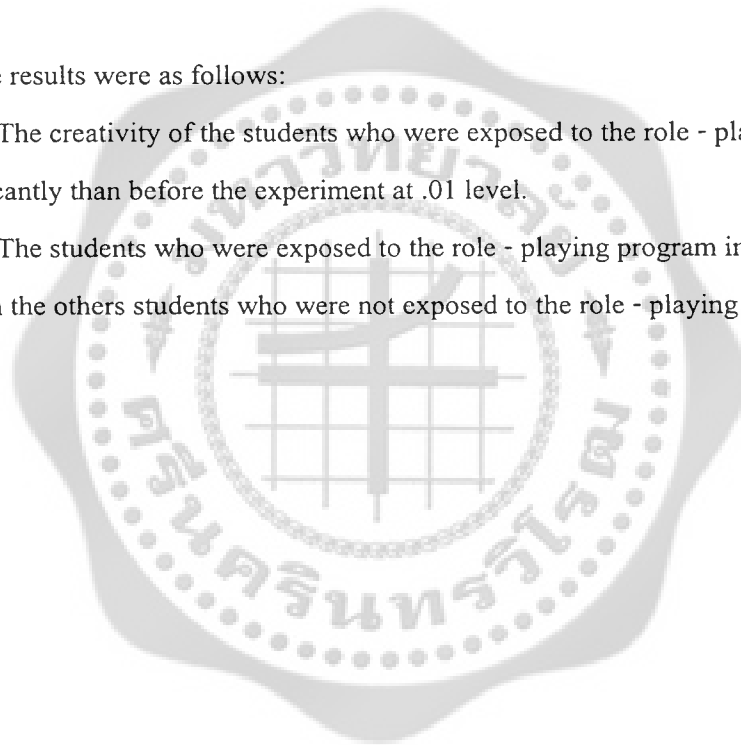
October 1998

The purpose of this experimental research was to study the effect of role-playing on creativity of prathom sukka VI students of Watsuwannarunyikawas school in changwat Chonburi in the academic year of 1998. The 18 samples were randomly selected from the population whose creativity scores were lower than the rank of 50. The experimental group was exposed to the role-playing program. While the control group was not exposed to the role-playing program .

The instruments were the creativity test and the role - playing program. The data were analyzed by t-test.

The results were as follows:

1. The creativity of the students who were exposed to the role - playing program increased significantly than before the experiment at .01 level.
2. The students who were exposed to the role - playing program increased significantly than the others students who were not exposed to the role - playing at .01 level.



สารนิพนธ์

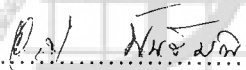
เรื่อง

ผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส
อำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี

ของ


นางพจนันท์ ไวยานนท์

ได้รับอนุมัติให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอก จิตวิทยาการศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



(รองศาสตราจารย์ ดร.อารี พันธุ์มณี)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตรจิตวิทยาการศึกษา

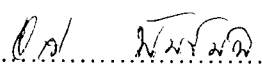


(รองศาสตราจารย์ ดร.คมเพชร ฉัตรสุกกุล)

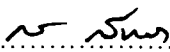
หัวหน้าภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา

วันที่ 12 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2541

คณะกรรมการควบคุมและคณะกรรมการสอบสารนิพนธ์

 ประธาน

(รองศาสตราจารย์ ดร.อารี พันธุ์มณี)

 กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ กมรัตน์ ศรีทอง)

 กรรมการ

(อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสกา)

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ ดร.อารี พันธุ์ณี อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา และรองศาสตราจารย์กมลรัตน์ กรีทอง คณะกรรมการควบคุม สารนิพนธ์ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนวคิดและข้อเสนอแนะ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ผู้วิจัย รู้สึกซาบซึ้ง และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณหัวหน้าการประถมศึกษาอำเภอบ่อทอง อาจารย์ใหญ่โรงเรียน วัดสุวรรณารัญญิกาวาส ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านต้าจระเข้ อาจารย์ใหญ่โรงเรียนบ้านขุนชำนาญ อาจารย์ใหญ่โรงเรียนบ้านอ่างกระพงศ์ อาจารย์ใหญ่โรงเรียนบ้านคลองโอง อาจารย์ใหญ่โรงเรียน บ้านวังมะเดื่อ และครูใหญ่โรงเรียนบ้านทุ่งน้อย ที่กรุณาให้ความร่วมมือในการทดลองและให้ ความร่วมมือในการตอบแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

ขอขอบคุณ พี่ ๆ เพื่อน ๆ และน้อง ๆ ทุกคน ที่ได้กรุณาช่วยเหลือในการศึกษาทดลอง ครั้งนี้ และให้กำลังใจในการทำงานจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ผลดีของงานวิจัยครั้งนี้ ขอน้อมรำลึกถึงพระคุณของ คุณพ่อ คุณแม่ ผู้ให้การสนับสนุน ห่วงใย และเป็นกำลังใจที่สำคัญ จนงานวิจัยนี้ประสบผลสำเร็จด้วยดี

พจนันท์ ไวทยานนท์

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	คำนำ	✓ 1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	2
	สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า	3
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	3
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	3
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	5
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์	5
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ	16
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	26
	แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง	26
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	27
	วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ	27
	วิธีดำเนินการทดลอง	28
	การวิเคราะห์ข้อมูล	29
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	29
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	31
	สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	31
	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	31

บทที่	หน้า
5 บทย่อ สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	34
บทย่อ	34
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	34
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า.....	34
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	34
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	35
วิธีดำเนินการทดลอง	35
การวิเคราะห์ข้อมูล	35
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	35
การอภิปรายผล	36
ข้อเสนอแนะ	37
บรรณานุกรม	38
ภาคผนวก	42
ประวัติย่อของผู้วิจัย	101

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงแบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Groups Pretest-Posttest Design	28
2	แสดงการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้บทบาทสมมติ	32
3	แสดงการเปรียบเทียบผลต่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติกับนักเรียนที่ไม่ได้ใช้บทบาทสมมติ	33
4	แสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มทดลองที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ ...	91
5	แสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ	92
6	แสดงผลต่างของคะแนนด้านความคิดริเริ่มในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง	93
7	แสดงผลต่างของคะแนนด้านความคิดคล่องแคล่วในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง	94
8	แสดงผลต่างของคะแนนด้านความคิดละเอียดลออในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง	95
9	แสดงผลต่างของคะแนนด้านความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้ง 3 ด้านในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง	96
10	แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มในกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง	97
11	แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วในกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง	98
12	แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออในกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง	99
13	แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ รวม 3 ด้าน ในกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง	100

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด ขณะเดียวกัน สิ่งแวดล้อมและสติปัญญาที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การดำรงชีวิตอยู่ในโลกอนาคตนั้น บุคคลจำเป็นต้องมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. 2537 : 8) บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะพยายามคิดค้นวิธีการและสร้างผลงานที่แปลกใหม่และมีคุณค่า เพื่อปรับปรุงและพัฒนางาน การดำรงชีวิตของตนและคนในสังคมให้ดีขึ้น กล่าวคือ ผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นด้านการศึกษา การแพทย์ การคมนาคม การเกษตร ตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ช่วยให้นุชนุชย์มีความเป็นอยู่ที่สะดวกสบาย ประหยัดเวลา แรงงาน เศรษฐกิจ ความคิดสร้างสรรค์ ยังมีความสำคัญต่อบุคคลในด้านสุขภาพจิต เพราะตอบสนองความต้องการของบุคคลในการคิดและการกระทำอย่างอิสระ กล่าวคือ เมื่อได้คิดและได้ทำสิ่งที่ต้องการสร้างสรรค์ก็ทำให้เกิดความพอใจเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด เกิดความรู้สึกภาคภูมิใจและเชื่อมั่นในตนเอง ตระหนักในคุณค่าของตนเอง และพร้อมที่จะสร้างสรรค์ตนเองและสิ่งแวดล้อมให้เจริญก้าวหน้า (อารี รังสินนท์. 2532 : 498-499) ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นลักษณะที่มีคุณค่าต่อสังคมและประเทศชาติเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้น การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จึงควรเป็นเป้าหมายหลักของการศึกษาที่ควรสนับสนุนให้เกิดขึ้นในโรงเรียน (McCandless And Evans. 1978 : 209-301) ดังพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ภูมิพลอดุลยเดช ความว่า การศึกษาเป็นเครื่องพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ ทัศนคติ ค่านิยม และคุณธรรมของบุคคล เพื่อให้เป็นพลเมืองที่มีคุณค่าและประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ประชากรที่มีคุณภาพ จำเป็นต้องมีลักษณะประการหนึ่งคือ มีความคิดสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ. 2534 : 1)

เด็กที่อยู่ในฐานะเสียเปรียบจะแสดงออกมาอย่างชัดเจน เมื่อมีการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) การแสดงจะช่วยให้มีการแก้ไขปัญหา และมีคุณสมบัติที่ดีในการเตรียมความพร้อมเมื่อเขาเผชิญกับงานที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญา ก็พร้อมที่จะระบายความรู้สึกของตนออกมาผ่านทาง

การแสดงบทบาทสมมติ (อารี รังสินันท์ 2540 : 117) ดังนั้นบทบาทสมมติจึงช่วยให้นักเรียนคิดอย่างสร้างสรรค์ และแสดงออกมาอย่างสร้างสรรค์อีกด้วย

ผู้วิจัยได้สำรวจเบื้องต้นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส อำเภอปอทอง จังหวัดชลบุรี โดยการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ พบว่านักเรียนร้อยละ 50 มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออต่ำ

จากการศึกษาการใช้บทบาทสมมติ ผู้วิจัยพบว่าเป็นเทคนิคที่น่าสนใจและน่าจะนำมาใช้ในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพราะการแสดงบทบาทสมมติเป็นการนำเอาสถานการณ์ในชีวิตประจำวันมาเป็นสถานการณ์ในห้องเรียน เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกหลายทาง ทั้งทางการพูด การแสดงท่าทาง นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงเกิดความเข้าใจในเรื่องที่เรียน หลังจากที่นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมแล้ว ก็จะมีการวิพากษ์วิจารณ์เพื่อแก้ไขข้อบกพร่อง ผู้วิจัยคาดว่า การแสดงบทบาทสมมติจะเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถนำมาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ ซึ่งผลจากการวิจัยที่ผ่านมา เช่น งานวิจัยของ วรดี ชีช่วง (2536 : 9) ได้ทดลองการใช้บทบาทสมมติแบบมีบทและแบบไม่มีบทที่มีต่อความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพรานวิบูลวิทยา จังหวัดศรีสะเกษ ปรากฏว่าการใช้บทบาทสมมติทำให้อจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ได้ดีขึ้น และงานวิจัยของ พรรณทิพย์ พื้นทอง (2534 : 68-69) ได้ทดลองใช้บทบาทสมมติแบบมีบทและแบบไม่มีบท ไปใช้ในการพัฒนาวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุชกริก อำเภอบุญชกริก จังหวัดอุบลราชธานี ปรากฏว่า การใช้บทบาทสมมติแบบมีบทและแบบไม่มีบททำให้นักเรียนมีวินัยในตนเองสูงขึ้น จากสาเหตุนี้เอง ผู้วิจัยจึงคิดว่า บทบาทสมมติสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงศึกษาผลการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส ปีการศึกษา 2541

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนและหลังได้รับการใช้บทบาทสมมติ
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นหลังจากได้รับการใช้บทบาทสมมติ
2. นักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูอาจารย์ที่มีความชำนาญในการใช้บทบาทสมมติไปพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร
ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส อำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2541 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ที่ 50 ลงมา จำนวน 18 คน
2. กลุ่มตัวอย่าง
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส อำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2541 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ที่ 50 ลงมา จำนวน 18 คน แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง เป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 9 คน
3. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 3.1 ตัวแปรอิสระ คือ วิธีพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้บทบาทสมมติ
 - 3.2 ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการคิดได้หลายทิศทางในวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ซึ่งนักเรียนจะแสดงความสามารถโดยการตอบสนองต่อสถานการณ์ในการใช้บทบาทสมมติ 3 ลักษณะคือ
 - 1.1 ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการคิดหาคำตอบให้ได้มาก รวดเร็ว และถูกต้องในเวลาที่กำหนดให้
 - 1.2 ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการคิดหาคำตอบแปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดของคนอื่น ไม่ซ้ำกับคนส่วนใหญ่ และมีคุณค่า

1.3 ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความคิดในรายละเอียดคิดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพพจน์ได้อย่างชัดเจน ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่น่ามาคกแต่งจะขยาย ความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2. บทบาทสมมติ หมายถึง วิธีการที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยใช้ กิจกรรมที่มีการกำหนดสถานการณ์สมมติขึ้นมา มีการกำหนดบทบาทเฉพาะตัวให้แก่สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มแสดงบทบาทนั้น โดยไม่มีการข้อมล่งหน้ามาก่อน ผู้แสดงจะสวมบทบาทไปตามลักษณะนิสัยของตัวละครในสถานการณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และถือเอาการแสดงออกทั้งด้านความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นข้ออภิปราย เพื่อการเรียนรู้ในเรื่องเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์บทบาทสมมติมีขั้นตอนในการแสดงตามลำดับดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ ครูกำหนดขอบเขตและสถานการณ์ให้ชัดเจน แจ้งให้นักเรียนทราบจุดประสงค์ ขั้นตอนนี้ใช้เวลาประมาณ 5 นาที

ขั้นที่ 2 ขั้นแสดง ครูขออาสาสมัครที่จะแสดงตามบทบาท จัดฉากเตรียมผู้สังเกตการณ์เริ่มแสดงจนกระทั่งสิ้นสุดการแสดง ขั้นตอนนี้ใช้เวลาประมาณ 15-20 นาที

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง ผู้แสดงและผู้สังเกตเปิดเผยความรู้สึกและความคิดอย่างตรงไปตรงมา ขั้นตอนนี้ใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที

ขั้นที่ 4 ขั้นแสดงเพิ่มเติม ผู้แสดงแสดงเพิ่มเติมตามความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของกลุ่ม ใช้เวลาประมาณ 5-10 นาที

ขั้นที่ 5 ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป นักเรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์และช่วยกันสรุป ครูสรุปเพิ่มเติม ขั้นตอนนี้ใช้เวลาประมาณ 5-10 นาที

3. กลุ่มทดลอง หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 9 คน

4. กลุ่มควบคุม หมายถึง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ จำนวน 9 คน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎี เอกสารต่าง ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแบ่งออกเป็น หัวข้อต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1 เอกสารเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ
 - 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ
 - 2.1.1 ความหมายของบทบาทสมมติ
 - 2.1.2 ประโยชน์ของการใช้บทบาทสมมติ
 - 2.1.3 หลักในการนำบทบาทสมมติไปใช้ในการเรียนการสอน
 - 2.1.4 ขั้นตอนในการแสดงบทบาทสมมติ
 - 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ
 - 2.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ
 - 2.2.2 งานวิจัยในประเทศ

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ซึ่งมีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ เป็นสิ่งที่มีอยู่ในตัวบุคคลทุกคนมากบ้างน้อยบ้างแตกต่างกันไปมีผู้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายพรรณนาดังต่อไปนี้

ฟรอยด์ (Freud. 1938 : 193) มีความเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เริ่มต้นจากการขัดแย้งซึ่งถูกขับออกมาโดยพลังจิตใต้สำนึก ขณะที่มีความขัดแย้งเกิดขึ้นนั้นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดอิสระเกิดขึ้นอย่างมาก ส่วนคนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่มีความคิดอิสระเกิดขึ้น

กู๊ด (Good. 1959 : 570) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นความช่างคิดในการสำรวจตรวจสอบสถานการณ์ที่แปลกใหม่ หรือใช้วิธีการใหม่แก้ปัญหาเก่า ๆ หรือเป็นผลผลิตที่ริเริ่มขึ้นมาใหม่จากนักคิด

ไมล์ (Mile. 1961 : 1) อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์จะปรากฏออกมาให้เห็นได้จากกระบวนการในการทำสิ่งใหม่ ๆ โดยการรวบรวมขึ้นมาใหม่หรือจากรูปแบบของวัสดุอุปกรณ์การเคลื่อนไหวใหม่ ๆ ผลิตคำและสัญลักษณ์ใหม่ หรือเป็นแนวความคิดใหม่ที่ทำให้ผลผลิตดีกว่าเดิม

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพด้านหนึ่งของการคิดสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ เป็นการกระทำหรือเป็นผลผลิตอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยมีสิ่งเร้า และประสบการณ์เดิมเป็นองค์ประกอบสำคัญ เป็นการคิดแบบหลายทิศทางและการคิดแบบโยงความสัมพันธ์

1.1.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

1.1.2.1 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของนักจิตวิทยา จิตวิเคราะห์

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของนักจิตวิทยา จิตวิเคราะห์ ฟรอยด์ (Freud) จิตแพทย์ชาวเวียนนาเป็นผู้นำกลุ่ม ฟรอยด์ให้ความเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความขัดแย้งระหว่างแรงขับทางเพศ ซึ่งถูกผลักดันออกมาโดยจิตใต้สำนึกกับความรู้สึชอบชั่วดีในสังคม ดังนั้น เพื่อให้แรงขับทางเพศแสดงออกมาในรูปหรือพฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้จึงเปลี่ยนเป็นความคิดสร้างสรรค์

ฟรอยด์ ให้พรรณนาเพิ่มเติมว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะของความไร้เรงแจ่มใส ผ่องคลาย อิสระ หรือลักษณะของความเป็นเด็กซึ่งบริสุทธิ์เป็นธรรมชาติเป็นตามสภาพที่แท้จริง ไม่เสแสร้ง หรือปรุงแต่ง และมีความคิดแจ่มใสบริสุทธิ์ สนุกสนานไม่มีความคิดยึดต่อสิ่งใด ไม่มีความเครียด

1.1.2.2 ทฤษฎีโครงสร้างทางเชาวน์ปัญญา (The Structure of Intellect)

กิลฟอร์ด (อารี รังสินันท์. 2526 : 24-29 ; อ้างอิงมาจาก Guilford. 1950)
ได้อธิบายโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองไว้ 3 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง มิติแทนเนื้อหา ข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิด สมองรับเข้าไปคิด แบ่งออกได้ 4 ลักษณะคือ

1. ภาพ (Figural เขียนย่อว่า F) หมายถึง ข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรมหรือรูปที่แน่นอน ซึ่งบุคคลสามารถรับรู้ และทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดได้ เช่น ภาพ เป็นต้น

2. สัญลักษณ์ (Symbolic เขียนย่อว่า S) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี รวมทั้งสัญลักษณ์ต่าง ๆ ด้วย

3. ภาษา (Semantic เขียนย่อว่า M) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ กัน สามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อ แม่ เพื่อน ชอบ โกรธ คิดใจเสียใจ เป็นต้น

4. พฤติกรรม (Behavioral เขียนย่อว่า B) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออก กริยา อากักร การกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิดเช่น การยิ้ม การหัวเราะ การสั่นศีรษะ การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

มิติที่ 2 การคิด (Operation) หมายถึง มิติที่แสดงถึงลักษณะกระบวนการทำงานของสมอง แบ่งออกตามลำดับได้ 5 ลักษณะดังนี้

1. การรู้ การเข้าใจ (Cognition เขียนย่อว่า C) หมายถึงความสามารถในการตีความของสมองเมื่อเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้เข้าใจในสิ่งนั้นและบอกได้ว่าเป็นอะไร เช่น เมื่อเห็นของเด็กเล่นรูปร่างกลม ทำด้วยยางผิวเรียบก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2. การจำ (Memory เขียนย่อว่า M) หมายถึง ความสามารถในการเก็บสะสมความรู้และข้อมูลต่าง ๆ ไว้ได้ และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการ เช่น การจำสูตรคูณ การจำหมายเลขประจำตัว การชี้ตัวคนร้ายได้

3. การคิดแบบอเนกนัย หรือความคิดกระจาย (Divergent thinking เขียนย่อว่า D) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายรูปแบบหลายแง่หลายมุมแตกต่างกันไป เช่น หนังสือพิมพ์ใช้ทำอะไรได้บ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด ผู้ที่คิดได้มากแปลกมีเหตุมีผลคือ ผู้ที่มีความคิดแบบอเนกนัย และกิลฟอร์ดได้ อธิบายว่าความคิดอเนกนัย ก็คือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

4. การคิดออกแบบเอกนัย หรือความคิดรวม (Convergent thinking เขียนย่อว่า N) หมายถึง ความสามารถในการหาคำตอบที่ดีที่สุด จากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่กำหนด และคำตอบที่ถูกต้องก็มีเพียงคำตอบเดียว

5. การประเมินค่า (Evaluation เขียนย่อว่า E) หมายถึง ความสามารถในการตีความลงสรุปโดยอาศัยเกณฑ์ที่ดีที่สุด

มิติที่ 3 ผลของการคิด หมายถึง มิติที่แสดงถึงผล (Products) ที่ได้จากการทำงานของสมอง เพื่อสมองได้รับข้อมูลจากมิติที่ 1 และใช้ความสามารถในการตอบสนองต่อข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ได้รับในมิติที่ 2 แล้วผลที่จะได้จะออกมาในมิติที่ 3 หรืออาจกล่าวได้อีกอย่างหนึ่งว่า ผลของการคิดเกิดจากการทำงานมิติที่ 1 และมิติที่ 2 นั้นเอง ซึ่งผลของการคิดแบ่งออกเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

1. หน่วย (Units เขียนย่อว่า U) หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว และแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น คน แมว สุนัข เป็นต้น

2. จำพวก (Classes เขียนย่อว่า C) หมายถึง ประเภทจำพวก หรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติ หรือลักษณะร่วมกัน เช่น สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมได้แก่ คน สุนัข ช้าง หรือประเภทผลไม้ ได้แก่ เงาะ ฝรั่ง ลำไย ลิ้นจี่ เป็นต้น

3. ความสัมพันธ์ (Relations เขียนย่อว่า R) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดของประเภท หรือหลายประเภทเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์นี้อาจจะอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวกหรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น คนคู่กับบ้าน นกคู่กับรัง ปลาคู่กับน้ำ เสือคู่กับป่า เป็นความสัมพันธ์กันระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (Systems เขียนย่อว่า S) หมายถึง การจัดประเภทของสิ่งเร้าต่าง ๆ ให้เป็นระบบ แบบแผน เช่น 1, 3, 5, 7, 9 เป็นระบบเลขคี่

5. การแปลงรูป (Transformation เขียนย่อว่า T) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงปรับปรุง หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้า หรือข้อมูลออกมาในรูปใหม่ เช่น การเปลี่ยนรูปสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตรงสี่เส้น

6. การประยุกต์ (Implication เขียนย่อว่า I) หมายถึง ความเข้าใจในการนำข้อมูลไปใช้ขยายความเพื่อการพยากรณ์หรือคาดคะเนข้อความในตรรกวิทยา “ประเภท ถ้า ...แล้ว ...” ก็เป็นพวกใช้การคาดคะเนโดยอาศัยเหตุและผล

จะเห็นได้ว่า โครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองหรือการวัดเชาวน์ปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford) แบ่งออกเป็น 120 เซล หรือ 120 องค์ประกอบโดยในแต่ละตัวจะประกอบด้วยหน่วยย่อยของสามมิติ เรียงจาก เนื้อหา - วิธีการคิด - ผลของการคิด (Content Operation - Products) และอาจสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดนอกเนกนัย (Divergent Thinking) คือ เมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้น บุคคลจะตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ในลักษณะหลายทิศทางทำให้ได้คำตอบ หรือผลผลิตของความคิดหลายอย่าง และแปลกใหม่

1.1.2.3 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของนักมนุษยนิยม

มาสโลว์ (Maslow) และ รอเจอร์ส (Rogers) นักจิตวิทยาในกลุ่มมนุษยนิยม ให้แนวความคิดว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่รู้จักตนเองตรงตามสภาพที่เป็นจริงเข้าใจตนเอง และยอมรับตนเองทั้งในส่วนที่บกพร่อง ส่วนที่ดี รู้ทั้งจุดอ่อนจุดเน้นและตระหนักในความสามารถของตนเอง ฟังตนเอง ริเริ่ม นำตนเองได้ สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ มีอิสรภาพในการคิด ตัดสินใจเลือกทำสิ่งต่าง ๆ โดยไม่ให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อนมองเห็นศักดิ์ศรีและคุณค่าของตนเองและสามารถสร้างสรรค์ตนเอง และสังคมให้เกิดประโยชน์สุข การที่บุคคลจะสามารถพัฒนาไปถึงเป้าหมายดังกล่าวนี้ กลุ่มมนุษยนิยมได้เน้นถึงสถานการณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ต้องประกอบด้วย

1. ภาวะความปลอดภัยทางจิต กล่าวคือ

1.1 การยอมรับในค่าของตนและคนเคารพในสิทธิ และความคิดเห็น

1.2 ไม่มีการตีราคา ประเมิน หรือเปรียบเทียบความคิดเห็น และผลงาน

ทุกคนทำงานด้วยความสบายใจ ไม่ต้องหวั่นวิตก และเกรงการถูกทำโทษ ถูกตำหนิหรือตัดสินใจว่าไม่ดี

1.3 ความมั่นใจในตนเอง มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้วยตนเองและเต็มใจที่จะรับผิดชอบในความสำเร็จ หรือความล้มเหลวของตนเองได้

2. ภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออก กล่าวคือ

2.1 มีจิตใจกว้างที่จะเปิดรับประสบการณ์ เต็มใจที่จะรับรู้ความคิด มีความสนใจต่อเหตุการณ์ และความเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลก รวมทั้งประเด็นข้อถกเถียงที่ยังไม่ยุติ

2.2 ปราารถนาที่จะเล่นกับความคิดและสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ (อารี

รังสินันท์. 2532 : 508)

1.1.2.4 ทฤษฎีความคิดสองลักษณะ

แนวความคิดของทฤษฎีความคิดสองลักษณะ ที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการทำงานของสมองมนุษย์โดยการเริ่มต้นและทดลองของนักจิตวิทยาคลินิก ซึ่งมีแนวความคิดเบื้องต้นว่า เฝ่าพันธุ์ของมนุษย์อยู่รอดสืบสายมาจนถึงคนรุ่นปัจจุบัน ได้ก็เพราะ มีสมองอันเชี่ยวชาญ ซึ่งเกิดจากการทำงานของสมองที่มีสองส่วนโดยแบ่งหน้าที่กันทำงานในแต่ละส่วน และจากการค้นคว้าทดลองเกี่ยวกับการทำงานของสมองสองซีกของมนุษย์มาเป็นเวลา 15 ปี นักวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันจึงสรุปได้ว่า มนุษย์แต่ละคนมีสมองสองซีก คือ สมองซีกซ้าย และสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนต่อการรับรู้ความเป็นไปของสิ่งต่าง ๆ

ความคิดสร้างสรรค์ เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่ คิดจินตนาการ คิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ ความซาบซึ้งในดนตรี ศิลปะ วรรณคดี เป็นต้น ส่วนสมองซีกซ้ายเป็นส่วนที่คิดและทำงานออกมาเป็นรูปธรรม เช่น การวิเคราะห์ การหาเหตุผล เป็นต้น ดังรายละเอียดดังนี้ (อารี รังสินันท์. 2532 : 509)

สมองซีกซ้าย

สรรหาถ้อยคำ

วิเคราะห์

ใช้เหตุผล

เชิงตรรกวิทยา

ความแบ่งเบา

มีกาลเวลา

โน้มเอียงเข้าหากฎเกณฑ์ทาง

คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์

สมองซีกขวา

ไม่มีถ้อยคำ

สังเคราะห์

หยั่งรู้เอง

ความคิดเชิงสร้างสรรค์

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ไม่มีกาลเวลา

โน้มเอียงเข้าหากฎเกณฑ์ของ

ดนตรีและศิลปะ

ฉะนั้น ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเกิดจากการทำงานของสมองซีกขวาสามารถ แสดงหรือบอกให้ผู้อื่นทราบได้ต้องเกิดจากการรวบรวม วิเคราะห์ และหาถ้อยคำของสมองซีกซ้ายเท่านั้น ดังนั้นหากสมองสองซีก คือซีกซ้ายและซีกขวาได้มีการพัฒนาอย่างเหมาะสมทั้ง 2 ซีก ก็สามารทำคุณประโยชน์ต่าง ๆ แก่มนุษย์ชาติอย่างมหาศาล

1.1.2.5 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โอตา (The Model AUTA)

แนวความคิดของทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โอตา เป็นแนวความคิดสร้างสรรค์ที่ เดวิส (Davis) และซัลลิแวน (Sullivan) คิดขึ้นในปี ค.ศ. 1980 โดยการอธิบายว่าความคิด

สร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้น ได้ด้วยการส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ และจัดลำดับของการพัฒนาเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การตระหนักรู้ (Awareness) ถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์เป็นขั้นตอนแรก ที่จะทำให้บุคคลเพิ่มความสำนึกในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล เช่น การพัฒนาปรีชาญาณ การรู้จักพัฒนาตนเอง การมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์ และการมีชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม และเข้าใจนวัตกรรมต่าง ๆ ที่ผ่านมาในประวัติศาสตร์ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเจริญก้าวหน้า และวิถีแก้ปัญหาในปัจจุบันและอนาคต

ขั้นตอนที่ 2 ความเข้าใจ (Understanding) ความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และแจ่มชัดในธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การที่บุคคลจะสนใจและให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ก็ต่อเมื่อได้รับความรู้เนื้อหาสาระเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ที่จัดให้บุคคลได้เรียนรู้ ได้แก่

1. บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. ลักษณะกระบวนการคิดสร้างสรรค์
3. ความสามารถสร้างสรรค์ด้านต่าง ๆ
4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
5. แบบสอบถาม แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
6. เทคนิควิธีการฝึกความคิดสร้างสรรค์
7. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 3 เทคนิควิธี (Techniques) เทคนิควิธีการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง เทคนิควิธีการ กลยุทธ์ในการฝึกกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้เกิดผลผลิตสร้างสรรค์ ซึ่งรวมเทคนิคและวิธีการต่อไปนี้ด้วย คือ

1. การระดมพลังสมอง (Brainstorming)
2. การคิดเชิงเทียบเคียง (Metaphoric thinking)
3. การฝึกจินตนาการ (Imagery training)

ขั้นตอนที่ 4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่างๆ (Actualization) หมายถึง การเพิ่มพูนศักยภาพในการเป็นมนุษย์ของแต่ละบุคคลอย่างแท้จริง เป็นการพัฒนามนุษย์ไปสู่การรู้จักตนเองตรงตามเป็นจริง ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุด กล่าวคือบุคคลสามารถดึงศักยภาพความสามารถ และความถนัดของแต่ละบุคคลมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง และสังคมอย่างเต็มที่ ซึ่งการตระหนักตนเองตามสภาพที่เป็นจริงประกอบด้วยคุณลักษณะดังนี้

1. เป็นผู้เปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ มาปรับเข้ากับตนได้ดี
2. สนใจศึกษาเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของมนุษย์
3. มีความคิดริเริ่มในการนำตนเอง และริเริ่มผลิตสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง
4. มีความสามารถในการคิดยืดหยุ่นเพื่อปรับปรุงและเปลี่ยนแปลง

แนวทางในการดำเนินชีวิตให้เหมาะสมได้

จากแนวคิดทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 5 ทฤษฎี อาจสรุปแนวคิดของทฤษฎีได้เป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่มีความเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางจิต (Psychological Process) กลุ่มนี้ ได้แก่ แนวความคิดด้านองค์ประกอบสมรรถภาพทางสมอง แนวคิดด้านความคิดสองลักษณะ และแนวคิดด้านพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของโธตา กลุ่มดังกล่าวนี้มองความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการทางการคิดที่สามารถส่งเสริมหรือพัฒนาให้เพิ่มขึ้นได้ โดยแต่ละแนวความคิดก็มีความเชื่อเกี่ยวกับองค์ประกอบที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ แนวความคิดด้านองค์ประกอบของสมรรถภาพทางสมอง ก็เน้นองค์ประกอบด้านการคิดแบบอนเกนัย (Divergent Thinking) ส่วนแนวคิดด้านความคิดสองลักษณะมองในด้านลักษณะทางกายภาพทางสมอง และแนวความคิดสร้างสรรค์โธตาก็เป็นลักษณะของการคิดแบบอนเกนัยเช่นเดียวกัน แต่อย่างไรก็ตามแนวคิดนี้ก็มีความเชื่อว่าสามารถที่จะเพิ่มประสิทธิภาพของการคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยกระบวนการฝึกเช่นเดียวกัน

1.1.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

เมื่อก้าวถึงความคิดสร้างสรรค์ มักเข้าใจและมุ่งเน้นไปที่ความคิดริเริ่มซึ่งแท้จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์มิได้ประกอบด้วย แต่ความคิดริเริ่มเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีความคิดอื่น ๆ ความคิดริเริ่มก็จัดเป็นลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดการเริ่มต้นขึ้น ส่วนความสำเร็จของการสร้างสรรค์ก็จำเป็นต้องอาศัยลักษณะความคิดอื่น ๆ ประกอบด้วย

กิลฟอร์ด (Guilford, 1967 : 62) อธิบายว่า การคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อน กว้างไกลหลายทิศทาง ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ซึ่ง อาร์ รังสินันท์ (2532 : 19-34) ได้สรุปองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใคร เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างไปจากแนวความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจจะมาจากความคิดที่มีอยู่ก่อนแล้ว แต่นำมาดัดแปลงเพื่อให้กลายเป็นสิ่งใหม่ เช่น การประดิษฐ์คิดทำเครื่องบินได้พื้นฐาน

ความคิดมาจากเครื่องร่อนที่มีอยู่ก่อนแล้ว บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มต้องอาศัยจินตนาการประยุกต์ กล่าวคือ เมื่อคิดแล้วจำเป็นต้องคิดสร้างและทำให้เกิดผลงานด้วยเป็นการทดสอบความคิดของตน ดังนั้น จึงต้องกล้าลองทำเพื่อทดสอบความคิดของตนความคิดจินตนาการและความพยายามที่จะสร้างผลงานจึงเป็นสิ่งที่คู่กัน

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคล่องแคล่วหรือความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้หรือเป็นความสามารถที่จะคิดหาคำตอบที่เด่นชัดและตรงประเด็นมากที่สุด ดังนั้น จึงเน้นในเรื่องปริมาณความคิด ความคิดยังมีปริมาณมากเท่าไร ย่อมแสดงว่าผู้นั้นมีความคิดคล่องแคล่วมาก ความคิดคล่องแคล่วช่วยในการเลือกคำตอบที่ดีและเหมาะสม ช่วยจัดหาทางเลือกอื่น ๆ ที่อาจจะเป็นไปได้วิธีที่ 1 ก็อาจนำมาทดลองใช้ได้ หรือวิธีที่ 2 ก็ยังเป็นที่น่าสนใจ ถ้าวิธีที่ 1 ไม่สามารถแก้ปัญหาได้ ดังนั้นความคิดคล่องแคล่วนอกจากจะช่วยให้มีข้อมูลมากพอในการเลือกแล้วก็ยังมีช่องทางอื่นที่เป็นไปได้ให้เลือกอีกด้วย ความคิดคล่องแคล่วแบ่งเป็น

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำในรูปแบบต่าง ๆ อย่างคล่องแคล่ว

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถคิดหาถ้อยคำที่เหมือนหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค และนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ความคิดยืดหยุ่นเป็นปริมาณของจำพวกหรือกลุ่มของประเภทที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าและเช่นเดียวกับความคิดคล่องตัว คือ เน้นในเรื่องของปริมาณที่เป็นประเภะนั้นเอง

ความคิดยืดหยุ่นเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่วมีความแปลกที่แตกต่างออกไป หลีกเลี่ยงการซ้ำซากจำเจ เป็นการเพิ่มคุณภาพของความคิดให้มีมากขึ้นด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่ และมีหลักเกณฑ์มากยิ่งขึ้น ประเภทของความคิดยืดหยุ่นแบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นเอง (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามให้ได้หลายอย่าง อย่างมีอิสระ เช่น คนที่มีความยืดหยุ่นในการคิดด้านนี้จะคิดได้ว่า

ประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้างได้หลายอย่าง ในขณะที่คนไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงอย่างเดียวหรือสองอย่างเท่านั้น

3.2 ความคิดยืดหยุ่นชนิดดัดแปลง (Adaptive Flexibility) ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้โดยไม่ซ้ำกัน ดังตัวอย่าง

คำถาม ท่านลองคิดว่าจะใช้หว่านทำอะไรร้อยอย่าง คิดให้ได้มากที่สุด ภายในเวลา 5 นาที

คำตอบ กระบุง กระจาด ตะกร้า ถังใส่ดินสอ กระออมเก็บน้ำ เตียงนอน เพล ตู โตะเครื่องเป้ง แก้ว แก้วอื่นนอน โซฟา ตะกร้อ ชะลอม กีบเสียบผม ค้ำไม้เทนนิส ไม้แบดมินตัน กรอบรูป เป็นต้น หรือถ้าเราจะนำเอาคำตอบดังกล่าวมาจัดเป็นประเภทก็จะจัดได้ 5 ประเภท คือ

ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ ได้แก่ ตู้ เตียง โตะ แก้ว โซฟา

ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ ได้แก่ กระบุง กระจาด ตะกร้า กระออม

ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา ได้แก่ ตะกร้อ ค้ำไม้เทนนิส ไม้แบดมินตัน

ประเภทที่ 4 เครื่องประดับ ได้แก่ กีบเสียบผม

ประเภทที่ 5 เครื่องเขียน ได้แก่ ถังใส่ดินสอ

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดคิดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพจนได้ชัดเจน ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่น่ามาตกแต่ง และขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สำหรับพัฒนาการของความคิดละเอียดลออนั้นจะพบว่าบุคคลที่มีความคิดละเอียดลออสูงจะมีการสังเกตสูงตามไปด้วย และเด็กหญิงมักมีความคิดละเอียดลออสูงกว่าเด็กชายในวัยเดียวกัน นอกจากนี้ความคิดละเอียดลออขึ้นอยู่กับอายุของแต่ละคนอีกด้วย กล่าวคือ ยิ่งอายุมากมีความคิดละเอียดลออมากขึ้น

1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

แอนเดอร์สัน (Anderson.1973 : 185-A) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกิริยาร่วมกันแก้ปัญหาในห้องเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนระดับ 6 ผลการศึกษาพบว่า การแก้ปัญหามีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถทางการสร้างสรรค์ สามารถพิจารณาผลผลิต และกระบวนการในการแก้

ปัญหาซึ่งความสามารถนี้อาจส่งเสริมโดยคุณภาพของกิริยาทางวาจาในห้องเรียน และการส่งเสริมความสามารถทางการสร้างสรรค์นี้ไม่ทำให้เกิดผลเสียต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

คลอเวอร์ (Clover. 1980 : 3-15) ได้ใช้กิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์กับนักศึกษา ระดับวิทยาลัย จำนวน 44 คน โดยการฝึกฝน และให้การเสริมแรง มีจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความ คิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และ ความคิดริเริ่ม (Originality) ทั้งในด้านนำสิ่งของมาใช้ให้เกิดประโยชน์และด้านการแก้ปัญหาใน แบบฝึกหัดพบว่า หลังจากการฝึกกลุ่มตัวอย่างสามารถทำคะแนนในแบบทดสอบความคิด สร้างสรรค์ของเทอร์เรนซ์ ได้สูงขึ้นเป็นอย่างมาก และเมื่อมีการติดตามผลในระยะ 11 เดือนต่อ มาก็พบว่า กลุ่มตัวอย่างยังคงทำคะแนนได้สูงขึ้นเหมือนเดิม

อัลบานโน (Albano. 1987:Abstract) ได้ทำการทดลองฝึกความคิดสร้างสรรค์ ภายใต้ สมมติฐานความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยทักษะทางสมอง 4 ประการ คือ ทักษะด้าน จินตนาการ (Imagery) ทักษะด้านอุปมา (Analogy) ทักษะด้านโยงความสัมพันธ์ (Association) และทักษะการเปลี่ยนรูป (Transformation) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นทหารสังกัด หน่วยสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ ในรัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา (U.S. Army Communication Electronics Command) จำนวน 66 คน ใช้เวลาในการฝึก 20 ชั่วโมง ระหว่างเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม 1985 โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเทอร์เรนซ์ทั้งฉบับรูปภาพ และ ภาษาเป็นเครื่องมือวัดตัวแปรตาม ผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

1.2.2 งานวิจัยภายในประเทศ

สมนึก มุกดา (2524 : 61) ได้ทดลองฝึกการรับรู้แบบภาพสองนัยที่มีต่อการคิดหา เหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใช้เวลาฝึกวันละ 25 นาที รวม 10 ชั่วโมง ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกการรับรู้แบบภาพสองนัยมีการคิดหาเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อุดมศักดิ์ นาคี (2528 : 64-67) ศึกษาผลของการฝึกปฏิบัติด้านต่อภาพซ้อนภาพ ตัดกระดาษ ที่มีต่อความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 150 คน ใช้เวลาฝึก 4 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกปฏิบัติด้านต่อภาพ ซ้อนภาพ ตัดกระดาษ มีความสามารถด้านมิติสัมพันธ์แตกต่างจากนักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึก นักเรียนที่ได้รับการฝึกด้วยระยะเวลาที่แตกต่างกัน มีความสามารถด้านมิติสัมพันธ์แตกต่างกัน นักเรียนชายมีความสามารถด้านมิติสัมพันธ์แตกต่างจากนักเรียนหญิง นักเรียนที่มีความสามารถ ด้านการรับรู้แตกต่างกัน มีความสามารถด้านมิติสัมพันธ์แตกต่างกัน และเพศมีผลต่อระยะเวลาใน การฝึก และระดับความสามารถด้านการรับรู้มีผลต่อระยะเวลาในการฝึกอย่างไม่มีนัยสำคัญ

ในเรื่องของการฝึกสมรรถภาพสมองเพื่อพัฒนาคุณภาพการคิดนั้น เชิดศักดิ์ โหมวาสินธุ์ (2530 : 104) ได้ศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยวิธีการฝึกสมรรถภาพสมองพื้นฐาน 4 ด้าน คือ การสังเกต การประยุกต์ การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ ทำการฝึกนาน 6 สัปดาห์ ผลที่ได้พบว่า การฝึกสมรรถภาพสมองมีผลต่อวิชาคณิตศาสตร์ในด้านการพัฒนาคุณภาพ การคิดระดับความจำ และสูงกว่าความจำ เมื่อเปรียบเทียบกับวิธีการสอนตามปกติ นั่นคือ การฝึกสมรรถภาพสมองจะช่วยการเรียนรู้ของนักเรียน

คิลก คิลกานนท์ (2534) ได้ศึกษาการฝึกทักษะเพื่อส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบฝึกทักษะการคิด 4 ด้าน คือ ด้านการรับรู้ การอุปมาอุปไมย การโยงความสัมพันธ์ และการจินตนาการ ผลการทดลองใช้แบบฝึกทักษะ พบว่า แบบฝึกที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สูง กล่าวคือ นักเรียนที่ใช้แบบฝึกทักษะการคิดจะมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้ใช้แบบฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่ว่าจะกับกลุ่มนักเรียนที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดู จากบิดามารดาแบบประชาธิปไตย อัตตาธิปไตย หรือกับกลุ่มที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูง ปานกลาง หรือต่ำ

จากเอกสารงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนแสดงออกในรูปของการฝึกทักษะ การฝึกคิดแก้ปัญหาอย่างอิสระ และการจัดกิจกรรมช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กเพิ่มขึ้น

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับบทบาทสมมติ

2.1.1 ความหมายของบทบาทสมมติ

แชฟเทิล และ แชฟเทิล (กาญจนา เลิศธีระวิวัฒน์. 2533 : 9 ; อ้างอิงมาจาก Shaftel and Shaftel. 1967 : 83-84) ได้ให้ความหมายของการแสดงบทบาทสมมติว่า หมายถึง วิธีการที่จะเรียนรู้สภาพชีวิตในสังคมโดยต้องแท้ และเป็นแนวทางที่จะช่วยให้บุคคลดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข การแสดงบทบาทสมมติและแฝงไว้ด้วยมวลประสบการณ์และกลวิธีแก้ปัญหาหลายด้าน เช่น การอธิบายปัญหา การวิเคราะห์ปัญหาและการให้คำจำกัดความโดยผ่านขั้นตอนต่าง ๆ คือการเลือกบทบาทที่เหมาะสม การแสดงบทบาท ปฏิกริยาตอบสนองของผู้ดูที่มีต่อบทบาทที่แสดงและการสรุปนำมาใช้ นอกจากนี้ เทเลอร์ และ วอลฟอร์ด (ชิดาร์ตน์ ศรีสวัสดิ์. 2532 :10 ; อ้างอิงมาจาก Taylor and Walford. 1974 : 19) ได้ให้ความหมายของการแสดงบทบาทสมมติว่า การแสดงบทบาทสมมติเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทในสภาพการณ์ต่าง ๆ

เพื่อฝึกว่าตนเองมีพฤติกรรมแบบใด จึงจะแก้ปัญหาได้ดีที่สุด และยังช่วยให้ผู้เรียน รู้ความต้องการ ชื่นชอบภายในตัวผู้เรียน ได้แก่ แรงจูงใจ ความต้องการ ซึ่งจะมีผลต่อการทำงาน และการตัดสินใจของกลุ่มทำให้เกิดความเข้าใจในความสัมพันธ์ของตนเองต่อผู้อื่น ต่อสังคม เข้าใจความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น และทำให้ครูได้รู้จักนักเรียนยิ่งขึ้น สำหรับ ลี (กาญจนา เลิศธีระวิวัฒน์. 2533 : 9; อ้างอิงมาจาก Lee. 1974 : 316) กล่าวว่า การแสดงบทบาทสมมติ หมายถึง การเรียนรู้จากการดูบทบาทของผู้แสดงในสภาพการณ์ บทบาทของผู้แสดงในสภาพการณ์ซึ่งต่างจากการแสดงละคร คือ ผู้แสดงบทบาทสมมติจะต้องคิดคำพูดแสดงท่าทางโดยไม่มีการเตรียมบทพูดไว้ล่วงหน้า การแสดงบทบาทจะกระทำซ้ำใหม่ได้จนกว่าจะเป็นที่พอใจและยอมรับ และ ชารัน (พรณทิพย์ พันทอง. 2534 : 8 ; อ้างอิงมาจาก Sharan. 1976 : 160) มีความเห็นว่า การแสดงบทบาทสมมติเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนจัดแสดงขึ้นเพื่อมุ่งสำรวจปัญหาด้านสังคม ซึ่งจะนำมาเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ จะช่วยพัฒนาความเข้าใจ ความรู้สึก ความคิด และพฤติกรรมของบุคคลต่าง ๆ ในสภาพการณ์หนึ่ง ๆ อันจะเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน เพราะผู้เรียนจะสามารถปฏิบัติตนให้ถูกต้องเหมาะสมยิ่งขึ้นเพื่อเผชิญกับสภาพการณ์ที่คล้ายคลึงกันในภายหลัง

สำหรับในประเทศไทย ทิศนา แคมมณี (2519 : 41) กล่าวว่า บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือและวิธีการอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่เรียน โดยที่ผู้สอนสร้างสภาพการณ์สมมติ และบทบาทสมมติขึ้นมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็น และถือเอาการแสดงออกทั้งทางความรู้สึกและพฤติกรรมมาเป็นข้ออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ และ ประหยัด จิระวรพงศ์ (2522 : 97) กล่าวถึงบทบาทสมมติไว้ว่า เป็นการแสดงที่ไม่มีการเตรียมตัวมาก่อน แสดงไปตามลักษณะนิสัยของตัวละครที่กำหนด ผู้แสดงต้องพยายามหาวิธีการแก้ปัญหาให้ได้ การแสดงบทบาทจะให้ผลต่อผู้เรียนในหลายโอกาส เช่น เป็นการเตรียมพร้อมที่จะแก้ปัญหาบางอย่างในอนาคต การถ่ายทอดข้อเท็จจริง การวิเคราะห์สภาพการณ์บางอย่าง ความเห็นของผู้อื่น ควรให้ผู้เรียนแสดงบทบาทโดยอิสระ เว้นไว้แต่กรณีที่ผู้แสดงเกิดการติดขัด มองดูว่าจะไม่สามารถแสดงต่อไปได้จึงไม่ปล่อยให้แสดงต่อไป สำหรับชูศรี สนิทประชากร (2525 : 14) กล่าวถึงบทบาทสมมติว่า เป็นวิธีการอย่างหนึ่งเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็น และถือเอาการแสดงออกทั้งทางความรู้สึกและพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นข้ออภิปรายเพื่อการเรียนรู้ การแสดงบทบาทสมมติเป็นการฝึกให้ผู้แสดงได้ประสบกับสภาพการณ์จริงในสภาพของการสมมติขึ้น ทั้งนี้เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้ทดลอง และเรียนรู้ที่จะปรับพฤติกรรมของตนอย่างมีประสิทธิภาพในสภาวะต่าง ๆ นอกจากนี้ สุมน อมรวิวัฒน์ , แรมสมร อยู่สถาพร และ โสภภาพรรณ ชัยสมบัติ (2526 : 99) ได้ให้ความหมายบทบาทสมมติว่าเป็นเครื่องมือและวิธีการสอนอย่างหนึ่งที่ใช้ในการสอนเพื่อให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องที่จะเรียน

โดยผู้ที่สอนสร้างสภาพการณ์สมมติ และบทบาทขึ้นมาให้ผู้เรียนได้แสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็น การแสดงบทบาทสมมติขึ้นมา นั้น มักจะมีปัญหาและข้อขัดแย้งต่าง ๆ ผ่าเข้ามาด้วย การที่ผู้เรียนได้เลือกที่จะแสดงบทบาทต่าง ๆ โดยไม่ต้องฝึกและเตรียมตัวก่อนนั้น ผู้แสดงจะต้องแสดงไปตามธรรมชาติ โดยที่ไม่รู้ว่า ผู้แสดงอื่นจะมีปฏิกิริยาโต้ตอบอย่างไรบ้าง นับว่าเป็นการช่วยฝึกให้ผู้แสดงได้เรียนรู้ที่จะปรับพฤติกรรม และหาทางแก้ปัญหาตัดสินใจอย่างธรรมชาติ

จากความหมายของบทบาทสมมติดังกล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่า บทบาทสมมติเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้โดยครูผู้สอนเป็นผู้สร้างบทและสภาพการณ์สมมติขึ้นให้นักเรียนแสดงออกตามที่ตนคิดว่าควรจะเป็นไปตามธรรมชาติมีการกำหนดบทบาทเฉพาะตัวให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มแสดงบทบาทนั้น โดยไม่มีการซ้อมล่วงหน้ามาก่อน และถือเอาการแสดงออกทั้งด้านความรู้สึก และพฤติกรรมของผู้แสดงมาเป็นข้ออภิปรายเพื่อการเรียนรู้เป็นการฝึกให้ผู้แสดงได้ประสพกับสภาพการณ์จริงในสภาพของการสมมติขึ้นมา ทั้งนี้เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้ทดลองและเรียนรู้ที่จะปรับพฤติกรรมของตนอย่างมีประสิทธิภาพในสภาวะต่าง ๆ

2.1.2 ประโยชน์ของการใช้บทบาทสมมติ

การแสดงบทบาทสมมติเป็นสิ่งที่ครูนำมาใช้ช่วยในการสอนได้มาก เพราะบทบาทสมมติช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หลายอย่าง ดังที่ วิณา วิสเพ็ญ (พรณทิพย์ พื้นทอง. 2534 :10 ; อ้างอิงมาจาก วิณา วิสเพ็ญ. 2529 : 3-5) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้บทบาทสมมติไว้ดังนี้

1. ช่วยให้ผู้แสดงบทบาทเข้าใจตนเองได้ดียิ่งขึ้น เมื่อผู้แสดงได้มีโอกาสแสดงออกในสภาวะการณ์ต่าง ๆ ที่สมมติขึ้น และเข้าใจตนเองได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นว่า ตนเองมีความสามารถในการแสดงออกทั้งทางด้านวาจา และท่าทางมากน้อยเพียงใด ตนเองมีความกล้า มีความเชื่อมั่น ความสามารถทางด้านการใช้ภาษา การแก้ปัญหา และการตัดสินใจเพียงใด เมื่อทราบแล้วจะได้พยายามปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้น

2. ช่วยให้ผู้แสดงบทบาทมีความเชื่อมั่นในตนเองมากยิ่งขึ้น บุคคลบางคนอาจจะไม่มีโอกาสได้แสดงออกต่อหน้าผู้อื่นเลย ไม่ว่าจะเป็นการพูด การแสดงละคร โต้วาที หรือการแสดงในรูปแบบใด การแสดงบทบาทสมมติเป็นการแสดงสั้น ๆ ที่ทุกคนพอจะทำได้โดยไม่ยากนัก เมื่อมีโอกาสแสดงออกจะทำให้รู้สึกว่าคุณเองประสบความสำเร็จทำให้เกิดความเชื่อมั่นจะแสดงออกต่อไปทั้งทางด้านวาจา และท่าทาง

3. ช่วยให้ผู้แสดงบทบาท เข้าใจบุคคลอื่นที่ตนเกี่ยวข้องกับด้วยดียิ่งขึ้น โดยปกติแล้วบุคคลก็มักแสดงบทบาทตามสภาวะการณ์ที่เกิดขึ้นจริงตามธรรมชาติ แต่เมื่อต้องมาสวมบทบาทของผู้อื่นจะทำให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้นว่าผู้อื่นรู้สึกอย่างไร คิดอย่างไร ตัดสินใจอย่างไร ทำให้

เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นดีขึ้น รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา รู้จักอ่อนน้อมถ่อมตน เมื่อต้องคบหาสมาคมกับบุคคลอื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการวางตนในสังคมดีขึ้น

4. การแสดงบทบาทสมมติจะช่วยให้คนในกลุ่มเกิดความใกล้ชิดสนิทสนมเป็นกันเอง มีความสามัคคีปรองดองกัน การแสดงบทบาทสมมติเป็นการแสดง เป็นการเล่นร่วมกัน จึงต้องช่วยเหลือวางแผนจัดฉาก จัดบท สถานที่ กำหนดตัวแสดงและแสดงร่วมกันทำให้มีความใกล้ชิดสนิทสนม และมีความสามัคคีปรองดองกันยิ่งขึ้น

5. ช่วยให้ผู้แสดงบทบาทเข้าใจสภาพการณ์ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น การแสดงบทบาทสมมติก็น่าจะต้องกำหนดสภาพการณ์ต่าง ๆ ขึ้นให้แสดง ในชีวิตจริงคนเราอาจจะไม่สบายใจนักกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตนเอง แต่เมื่อต้องสวมบทบาทในสภาพการณ์ที่สมมติขึ้น ต้องแก้ปัญหา ตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ จะช่วยให้เข้าใจสภาพการณ์ต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

6. ช่วยให้ผู้แสดงบทบาทมีทักษะในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจดีขึ้น บทบาทสมมติส่วนใหญ่จะมีเหตุการณ์ขัดแย้งหรือสภาพการณ์ที่เป็นปัญหาแฝงอยู่ ผู้แสดงบทบาทจะต้องใช้ความคิด ใช้วิจารณญาณและไหวพริบต่าง ๆ แก้ปัญหาให้คลี่คลายลงไป การแก้ปัญหาหรือการตัดสินใจ ก็มีหลายอย่างต่าง ๆ กัน เช่น ผู้แสดงกลุ่มหนึ่งมีวิธีแก้ปัญหาหรือตัดสินใจอย่างหนึ่ง แต่ในสภาพการณ์เดียวกันหรือปัญหาเดียวกัน ผู้แสดงอีกกลุ่มหนึ่งจะมีวิธีการแก้ปัญหาที่แตกต่างกันออกไปอีก ทำให้ผู้แสดงได้มีประสบการณ์ในการแก้ปัญหา และการตัดสินใจหลาย ๆ วิธี นับว่าเป็นสิ่งที่มีคุณค่ายิ่ง

7. ช่วยปลูกฝังค่านิยมที่สำคัญ ๆ ให้กับผู้แสดง สภาพการณ์ต่าง ๆ ที่กำหนดขึ้นให้แสดงบทบาทนั้นมักจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งในเรื่องค่านิยมและคุณธรรมต่าง ๆ การแสดงบทบาทจะช่วยให้ผู้แสดงได้มีโอกาสสำรวจค่านิยมของตนเองจากการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ หลังจากการแสดงบทบาทแล้วมักจะมีการอภิปรายประเมินผลการแสดง วิเคราะห์ปัญหา การตัดสินใจ กิจกรรมในขั้นนี้จะช่วยให้ผู้แสดงเข้าใจค่านิยมต่าง ๆ มากขึ้น

8. ช่วยให้ผู้เข้าใจเรื่องพฤติกรรมของมนุษย์มากขึ้น ตามปกติแล้วการที่มนุษย์แสดงพฤติกรรมออกมานั้น มักต้องมีสาเหตุหรือแรงผลักดันอย่างใดอย่างหนึ่ง การที่ผู้แสดงสวมบทบาทที่ตนเองต้องตกอยู่ในสภาพการณ์ที่กำหนดให้ ต้องใช้วาจา การแสดงท่าทาง และการตัดสินใจออกไปจะทำให้มีความเข้าใจในพฤติกรรมของมนุษย์ดีขึ้น เมื่อเข้าใจได้ดีก็สามารถให้อภัยในความพลั้งพลาดของบุคคลอื่น ทำให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดียิ่งขึ้น

9. ช่วยส่งเสริมความเข้าใจอันดีต่อกันในหลาย ๆ กรณี มนุษย์เรามีความคิด มีความรู้สึกเจ็บที่เก็บไว้ในใจ ไม่อาจแสดงออกได้ การแสดงบทบาทจะช่วยให้ผู้แสดงได้ระบายความในใจออกมา ทำให้ผู้ที่มีส่วนร่วมในการแสดงบทบาทได้รับรู้ ได้เกิดความเข้าใจอันดีต่อกัน

ครูจะเข้าใจนักเรียนดีขึ้น นักเรียนเองก็จะเกิดความเข้าใจในตัวครู นอกจากนั้น ในระหว่างนักเรียนด้วยกันก็จะเข้าใจกันดียิ่งขึ้นอีกด้วย และยังช่วยให้ผู้แสดงมีความรู้สึก มีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่นยิ่งขึ้น เพราะนอกจากแสดงบทบาทเหล่านั้นจะช่วยให้ได้สำรวจจุดเด่นด้อยของผู้อื่นและตนเอง และพยายามปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น ช่วยให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมด้วยความผาสุกยิ่งขึ้น

10. การแสดงบทบาทสมมติช่วยให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจ เกิดความสนุกสนาน เป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ การแสดงบทบาทสมมติผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนได้แสดงออกทั้งด้านวาจา ท่าทาง ความคิด ทำให้การเรียนมีชีวิตชีวา ผู้แสดงได้มีโอกาสสวมบทบาทในชีวิตจริงได้ดียิ่งขึ้น

นอกจากนี้ พรรณพิศ วานิชย์การ (2528 : 174-196) ได้กล่าวว่า การแสดงบทบาทสมมติในแต่ละครั้ง ผู้สวมบทบาทมีโอกาสได้เผชิญกับสภาพการณ์ใหม่ เป็นการช่วยให้ผู้สวมบทบาทมีความคิดสร้างสรรค์ เปิดเผย ได้สัมผัสกับความรู้สึกของตนเอง เพื่อจะได้สามารถนำตนเองก้าวไปสู่ชีวิตที่มั่นคงสมบูรณ์ที่สุดที่สามารถทำได้ อีกทั้งยังช่วยให้ผู้สวมบทบาทได้เรียนรู้ในการพัฒนางานที่ตนสามารถตามวัย ช่วยให้สามารถจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ของตน ช่วยพัฒนาความมั่นใจให้กับตนเอง เมื่อผ่านการฝึกปฏิบัติไปแล้ว

จากประโยชน์ของการใช้บทบาทสมมติดังกล่าว พอสรุปได้ว่า บทบาทสมมติเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เข้าใจตนเอง เข้าใจความรู้สึกของตนเอง ทำให้ผู้เรียนพัฒนาความรู้สึกเกี่ยวกับตนเองในทางที่ดีขึ้น รู้จักปรับพฤติกรรมของตนเอง และมีความเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นมากขึ้น สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถตัดสินใจและแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้

2.1.3 หลักในการนำบทบาทสมมติไปใช้ในการเรียนการสอน

ในการนำบทบาทสมมติไปใช้ในการเรียนการสอนนั้น วิมลรัตน์ ชัยสิทธิ์ (กาญจนา เลิศธีระวิวัฒน์. 2533 : 15 ; อ้างอิงมาจาก วิมลรัตน์ ชัยสิทธิ์. 2522 : 27-29) ได้เสนอแนะไว้ดังนี้

1. การแสดงบทบาทสมมติ ควรใช้ให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ ไม่ควรใช้เพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว
2. ในการแสดงบทบาทสมมติไม่ควรกำหนดเวลาแน่นอนตายตัวลงไป
3. เรื่องที่นำมาใช้ ไม่ควรเป็นเรื่องที่ยาวเกินไป ควรเป็นเรื่องที่กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากอภิปรายเมื่อแสดงจบแล้ว

4. การแสดงบทบาทสมมติจะได้ผลเต็มที่เมื่อนำมาใช้ติดต่อกันพอสมควรไม่ใช่เป็นเพียงการค้นการเรียนรู้เพียงครั้งหรือสองครั้งเพื่อแก้ความเบื่อหน่ายของผู้เรียนเท่านั้น

5. ควรใช้บทบาทสมมติ เพื่อต้องการให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และฝึกทักษะในการปฏิบัติในเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์

กาญจนา เกียรติประวัติ (2524 : 146) ได้กล่าวถึงลักษณะของบทบาทสมมติที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนว่าแบ่งออกได้ 2 วิธี คือ

1. กำหนดสภาพการณ์และแนวการแสดงไว้ แต่ผู้แสดงยังคงมีโอกาสตอบได้ในสภาพการณ์ด้วยตนเอง เช่น สภาพการณ์ที่กำหนดคอคติ ความลำเอียงบางอย่างไว้

2. กำหนดสภาพการณ์ไว้แต่เปิดโอกาสให้ผู้แสดงตอบได้ในสภาพการณ์ด้วยตนเองอย่างมีอิสระมากกว่า เพราะไม่ให้นิยามไว้ว่าควรแสดงไปในทางบวกหรือทางลบ ได้แก่ สภาพการณ์ที่ระบุแต่สิ่งแวดล้อม ไม่กำหนดเจตคติที่ผู้แสดงพึงมี

ทิสนา แคมมณี (2519 : 43-44) กล่าวว่า การใช้บทบาทสมมติในการเรียนมี 2 วิธีใหญ่ ๆ คือ

1. การใช้บทบาทสมมติแบบมีบทเตรียมไว้ หมายถึง การใช้บทบาทสมมติเข้ามาช่วยในการสอน โดยมีผู้สอนได้เตรียมบทมาล่วงหน้า หวังจะให้ผู้เรียนได้เรียนไปตามแบบแผนและขั้นตอนที่เตรียมไว้ เช่น ครูเตรียมว่าจะใช้บทบาทสมมติช่วยในการสอนให้ผู้เรียนได้รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา ครูจะเตรียมสถานการณ์มาล่วงหน้าและเตรียมบทบาทมาอย่างเรียบร้อยเมื่อเข้าสอน ครูจะสอนและใช้บทบาทสมมติตามขั้นตอนที่เตรียมมา

2. การใช้บทบาทสมมติแบบไม่มีบทเตรียมไว้ หมายถึง การใช้บทบาทสมมติเป็นเครื่องมือช่วยการสอนตามวาระและโอกาสที่อำนวย ครูไม่ได้เตรียมบทบาทมาให้ผู้เรียนล่วงหน้า

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีการใช้บทบาทสมมติแบบมีบท หมายถึง การที่ครูกำหนดสถานการณ์และแนวทางในการแสดงบทบาทสมมติไว้ให้ผู้เรียนแสดงไปตามแบบแผนและขั้นตอนที่ครูเตรียมไว้ โดยแสดงตามบทตรงกับเนื้อเรื่องที่กำหนดไว้

2.1.4 ขั้นตอนในการแสดงบทบาทสมมติ

ทิสนา แคมมณี (2519 : 44-47) กล่าวถึง กระบวนการในการใช้บทบาทสมมติ ไม่ว่าจะเป็นการใช้บทบาทสมมติแบบเตรียมมาไว้พร้อมหรือแบบไม่มีบทเตรียมไว้ว่ามีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ แบ่งออกเป็น 2 ตอน คือ

1. การแจกแจง และกำหนดขอบเขตของปัญหาในขั้นนี้ ครูควรจะต้องวิเคราะห์แยกแยะสภาพการณ์ออกมาให้ได้ว่า อะไรคือปัญหา หรือจุดที่ต้องการชี้ให้ผู้เรียนเห็น และเรียนเพื่อความเข้าใจและกำหนดขอบเขตของปัญหาที่จะสอน

2. กำหนดสภาพการณ์สมมติ และบทบาทสมมติเมื่อได้ปัญหาที่ชัดเจน แล้วครูจะต้องกำหนดสภาพการณ์สมมติที่ง่ายและชัดเจนขึ้น และอาจเขียนบทบาทหรือไม่เขียนบทบาทที่จะให้ผู้เรียนแสดงตามเนื้อเรื่องที่กำหนด บทบาทสมมติที่นิยมเขียนควรจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้ประสบกับปัญหาและข้อขัดแย้งเพื่อฝึกฝนการแก้ปัญหาและตัดสินใจ

ขั้นที่ 2 ขั้นแสดง แบ่งออกเป็น 7 ตอน คือ

1. การอุ้มนำเรื่อง หมายถึงการนำผู้เรียนให้ไปสู่เรื่องที่จะศึกษาหรือปูพื้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันในเรื่องที่จะสอน ในขั้นนี้ครูอาจจะเล่าเรื่องราวหรือสภาพการณ์สมมติให้ผู้เรียนฟัง การเล่าเรื่องอุ้มนำเรื่องนี้จะไปมากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายและสภาพการณ์ที่ตั้งไว้

2. การเลือกตัวผู้แสดง การเลือกตัวผู้แสดงอาจเป็นได้ใน 2 ลักษณะ ของบทบาทที่มอบหมายให้ก็ได้ ในกรณีแรกการแสดงจะช่วยให้กลุ่มเข้าใจปัญหาได้ดี เพราะการแสดงเป็นไปโดยไม่เคอะเขิน ในกรณีหลังการแสดงจะช่วยให้ผู้แสดงและผู้ชมได้เข้าใจถึงบทบาทของผู้ที่มีลักษณะแตกต่างออกไป ดังนั้น การเลือกตัวผู้แสดงจึงขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการแสดงและการสอนเป็นสำคัญ

3. การจัดฉากแสดง การจัดฉากนั้นก็จะเป็นการจัดฉากแบบสมมติขึ้นมา เพื่อให้การแสดงนั้นดูใกล้เคียงกับความเป็นจริงขึ้น การจัดฉากอาจจะเป็นไปในลักษณะง่าย ๆ โดยเลื่อนโต๊ะเพียงตัวเดียวไปจนถึงการจัดฉากแบบหรูหรา

4. การเตรียมผู้สังเกตการณ์ การใช้บทบาทสมมติในการเรียนนั้นช่วยให้การเรียนสนุกสนาน มีชีวิตชีวาที่จริง แต่ครูต้องไม่ลืมว่า การเรียนนี้ไม่ใช่เพื่อความสนุกอย่างเดียว ครูควรช่วยให้ผู้เรียนหัดสังเกตและวิเคราะห์เหตุการณ์ ดังนั้น การเตรียมผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์จึงเป็นสิ่งจำเป็น ไม่เช่นนั้น การอภิปรายและวิเคราะห์หลังการแสดงนั้นจะไม่ได้ผลเท่าที่ควร

5. การเตรียมความพร้อมก่อนการแสดง การที่ผู้เรียนจะแสดงบทบาทสมมติให้เป็นไปอย่างธรรมชาติได้มากน้อยเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความพร้อมของผู้แสดง ถ้าผู้แสดงมีความสบายใจ การแสดงก็จะเป็นไปอย่างธรรมชาติ ดังนั้น ครูจำเป็นต้องช่วยขจัดความตื่นเต้นประหม่า และความวิตกกังวลของผู้แสดงออกไปด้วยวิธีต่าง ๆ

6. การแสดง เมื่อผู้แสดงและผู้ชมพร้อมแล้ว ผู้แสดงก็เริ่มแสดงได้ การแสดงนี้ควรให้เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่มีการขัดกลางคัน นอกจากนี้ในกรณีผู้แสดงต้องการความช่วยเหลือ ครูหรือผู้กำกับการแสดงอาจเข้าไปช่วยได้ตามโอกาส

7. การตัดบท เมื่อผู้แสดงได้แสดงไปเป็นเวลาพอสมควรแล้ว ครูหรือผู้กำกับการแสดงควรตัดบทหรือหยุดการแสดง ไม่ควรปล่อยให้การแสดงยื่นเยื้อไปจะทำให้เสียเวลา และผู้ชมเกิดความเบื่อหน่าย การตัดบทจะทำได้ในกรณีต่อไปนี้

- 1) เมื่อการแสดงนั้นได้ให้ข้อมูลเพียงพอแก่กลุ่มที่จะนำมาวิเคราะห์และอภิปรายได้
- 2) กลุ่มพอจะเดาได้ว่าเรื่องราวจะเป็นอย่างไร ถ้ามีการแสดงต่อไป
- 3) ผู้แสดงไม่สามารถแสดงต่อไปได้ เพราะจะเกิดความเข้าใจผิดบางประการ

4) การแสดงจบเรื่อง

ขั้นที่ 3 ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง

การวิเคราะห์การแสดงมักจะเป็นไปในรูปการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้แสดง ผู้ชม หรือผู้สังเกตการณ์ การอภิปรายจะเป็นไปในรูปใดนั้น มักจะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการเรียน บางครั้งอาจจะมีการให้ผู้แสดงได้เปิดเผยความรู้สึกและเสนอความเห็นก่อนแล้วจึงให้ผู้ชมหรือผู้สังเกตการณ์เสนอความคิดเห็น การอภิปรายนี้จะต้องเป็นไปอย่างตรงไปตรงมา และเน้นที่เหตุผลของการแสดงออก และพฤติกรรมที่บทแสดงออกมา โดยปกติการอภิปรายจะไม่มุ่งว่าใครแสดงดีหรือไม่ดีอย่างไรนอกจากวัตถุประสงค์ของการแสดงออกคือ การฝึกทักษะการแสดง การเรียนรู้ทั้งหลายจะอยู่ตรงขั้นนี้เป็นสำคัญจะต้องกระตุ้นให้ผู้เรียนให้คิดและหาคำตอบ โดยอาจใช้วิธีการตั้งคำถามช่วย

ขั้นที่ 4 ขั้นแสดงเพิ่มเติม

หลังจากการวิเคราะห์และอภิปรายผลการแสดง กลุ่มอาจจะเสนอแนะแนวความคิดใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหาหรือตัดสินใจ หรือถ้าหากแสดงครั้งแรกยังได้ผลเป็นที่พอใจครูอาจจะให้มีการแสดงซ้ำหรือเพิ่มเติมได้เพื่อดูผลอีกครั้งหนึ่ง หากการแสดงใหม่นี้ไม่จำเป็นครูสามารถข้ามไปขั้นที่ 5 ได้เลย

ขั้นที่ 5 ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

หลังการอภิปรายเกี่ยวกับการแสดงแล้ว ครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้อภิปรายทั่ว ๆ ไป ซึ่งโดยมากจะเป็นการเล่าประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่เกี่ยวข้องให้กันและกันฟัง การแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันนี้จะช่วยให้ผู้เรียนได้แนวความคิดกว้างขวางขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นว่าสิ่งที่เรียนนั้น เกี่ยวข้องกับความเป็นจริง จะทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะหาข้อสรุปหรือได้แนวความคิดรวมยอดที่ตนสามารถเข้าใจได้อย่างดี

2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ บทบาทสมมติ

2.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

ลอนนอตตี (ฉลวยศรี มีใจเย็น. 2526 : 43; อ้างอิงมาจาก Lonnotti. 1977 : 142) ได้ศึกษาผลการใช้การแสดงบทบาทสมมติที่เน้นการไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนทดลองกับนักเรียนอายุ 6 และ 9 ปี พบว่า นักเรียนที่มีการฝึกโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ มีพฤติกรรมไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนเพิ่มขึ้นมากกว่ากลุ่มควบคุม

เมอร์ฟี (วาสนา ปัทมาลัย. 2529 : 22 ; อ้างอิงมาจาก Murphy. 1976 : 1194-A) ได้ศึกษาการใช้การแสดงบทบาทสมมติ เพื่อสร้างภาพพจน์ทางสังคม และการใช้เหตุผลที่ชอบธรรมของนักเรียนระดับ 2 จำนวน 28 คน ระดับ 4 จำนวน 56 คน รวมเป็นนักเรียนทั้งหมด 84 คน ผลการศึกษา พบว่า การใช้ภาพพจน์ทางสังคมโดยใช้การแสดงบทบาทสมมติ ช่วยให้เด็กมีเหตุผลที่ชอบธรรมตามระดับอายุ

โคโนลีย์ (วาสนา ปัทมาลัย. 2529 : 23 ; อ้างอิงมาจาก Conoley. 1997 : 49977-A) ได้ศึกษาผลของการใช้การแสดงบทบาทสมมติในการเรียนการสอนระดับประถมศึกษา ระดับ 3 , 4 และ 5 จำนวน 142 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ใช้เวลาทดลอง 2 สัปดาห์ วันละ 30 นาที มีการทดลองก่อนการเรียนและภายหลังการเรียน กับกลุ่มตัวอย่างทั้งสามกลุ่ม ผลการศึกษา พบว่า การใช้การแสดงบทบาทสมมติเป็นองค์ประกอบในการเรียนการสอน มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของนักเรียนมากกว่ากลุ่มควบคุม ทำให้นักเรียนมีสังคมมีดีดีขึ้น และเปลี่ยนแปลงจากการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางไปสู่บุคคลอื่นมากขึ้น

เกลเลอร์ (กาญจนา เลิศธีระวิวัฒน์. 2533 : 21; อ้างอิงมาจาก Geller. 1976 : 219) ได้ทดลองใช้การแสดงบทบาทสมมติประกอบการเรียนเพื่อปลูกฝังการเชื่อฟังกับนักเรียน จำนวน 91 คน ผลปรากฏว่า นักเรียนที่ใช้บทบาทสมมติมีความเชื่อฟังมากกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนโดยไม่ใช้บทบาทสมมติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2.2 งานวิจัยในประเทศ

จิราภรณ์ หุ่นตระกูล (2528 : 49-55) ได้ศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อการพัฒนาการปรับตัวด้านสัมพันธภาพกับเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการทดลองโดยการใช้บทบาทสมมติ มีการพัฒนาการปรับตัวด้านสัมพันธภาพกับเพื่อนดีกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คุณฎี ทรัพย์ปรุง (2529 : 54) ได้ศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความรับผิดชอบต่อนหน้าที่การงานของนักเรียน โดยได้ทำการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน ผลการทดลอง ปรากฏว่า การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ ทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความรับผิดชอบต่อนหน้าที่การงานมากกว่าการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุวรรณ ตริขันธ์ (2530 : 42-46) ได้ศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ผลปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กาญจนา เลิศธีระวิวัฒน์ (2533 : 68-69) ได้ศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อการพึ่งตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 16 คน ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยใช้บทบาทสมมติ มีการพึ่งตนเองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พรรณทิพย์ พันทอง (2534 : 68-69) ได้ศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติแบบมีบทและแบบไม่มีบท ที่มีต่อวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 16 คน ผลการทดลอง ปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการทดลอง โดยการ ใช้บทบาทสมมติแบบมีบทและไม่มีบท มีวินัยต่อตนเองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยทั้งต่างประเทศและในประเทศดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่าการแสดงบทบาทสมมติเป็นวิธีการที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนไปในทางที่ดี สามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ดี อีกทั้งยังทำให้ผู้เรียนมีวินัยในตนเอง ซึ่งทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของตนเอง มีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น

บทที่ 3

การดำเนินการศึกษาค้นคว้า

แหล่งข้อมูลและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2541 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ลงมา จำนวน 18 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2541 ที่มีคะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ลงมา จำนวน 18 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากประชากร โดยมีขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่างดังนี้

1. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปทดสอบนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2541 จำนวน 38 คน ตรวจสอบให้คะแนนโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ และไพร์ตัน วงษ์นาม (2523 : 42 ; อ้างอิงมาจาก Cropley. 1966 : 261-262)

2. เรียงลำดับคะแนนของนักเรียนที่ได้จากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากสูงลงมาต่ำ แล้วคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเฉพาะผู้ที่ได้คะแนนต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ลงมา ได้จำนวน 18 คน

3. ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากนักเรียนในข้อ 2 ปรากฏว่านักเรียนทุกคนให้ความร่วมมือ ผู้วิจัยจึงสุ่มอย่างง่ายมา 18 คน เพื่อเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 9 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. โปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติ
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการสร้างเครื่องมือ

1. โปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติ มีลำดับขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการฝึกความคิดสร้างสรรค์และหลักสูตรสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรม

1.2 สร้างโปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ แล้วนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.อารี พันธุ์ณี อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภิต และรองศาสตราจารย์ กมลรัตน์ กริทอง ตรวจสอบความเที่ยงตรง โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข

1.3 นำโปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติที่ปรับปรุงแก้ไข แล้วมาทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส จังหวัดชลบุรี จำนวน 9 คน ที่มีในกลุ่มตัวอย่างแล้วนำโปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติมาปรับปรุงแก้ไข

โปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติ ใช้เวลาทดลอง 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ เวลา 8.30-9.20 น. (ดังรายละเอียดในภาคผนวก)

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีลำดับขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรวิชาสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อสร้างแบบทดสอบให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย กิจกรรม เนื้อหา วิธีดำเนินการ และการประเมินผล

2.2 ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกรมวิชาการ (2534 : 79-125)

2.3 สร้างแบบทดสอบ ซึ่งผู้วิจัยคัดแปลงและปรับปรุงมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกรมวิชาการ (2534 : 79-125)

2.4 นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นให้ผู้ทรงคุณวุฒิชุดเดิม จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) นำไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนบ้านถ้ำกระแซจำนวน 24 คน โรงเรียนบ้านขุนชำนาญ จำนวน 22 คน โรงเรียนบ้านคลองโอง จำนวน 17 คน โรงเรียนบ้านอ่างกระพงศ์ จำนวน 14 คน โรงเรียนบ้านวังมะเตือ จำนวน 12 คน และโรงเรียนบ้านหุ้งน้อย จำนวน 11 คน รวมจำนวน 100 คน แล้วนำผลมาวิเคราะห์ค่าถามรายข้อ (Item Analysis) แล้ววิเคราะห์โดยใช้เทคนิค 25 % กลุ่มสูง-กลุ่มต่ำ แล้วทดสอบด้วย t-test โดยใช้ค่า t ตั้งแต่ 1.75 ขึ้นไป

2.5 นำแบบทดสอบที่คัดเลือกแล้ว ในข้อ 2.4 มาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้การวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design

การกำหนดเข้ากลุ่ม	สอบก่อน	ตัวแปรอิสระ	สอบหลัง
(R) E ₁	T ₁ E ₁	X ₁	T ₂ E ₁
(R) E ₂	T ₁ E ₂	X ₂	T ₂ E ₂

ความหมายของสัญลักษณ์

R	แทน	กลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการสุ่ม
E ₁	แทน	กลุ่มที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ
E ₂	แทน	กลุ่มที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ
X ₁	แทน	การใช้บทบาทสมมติ
X ₂	แทน	การไม่ใช้บทบาทสมมติ
T ₁	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)
T ₂	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)

วิธีดำเนินการทดลอง

การดำเนินการทดลองมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ก่อนการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ตอบแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ตรวจให้คะแนนและเรียงลำดับคะแนนที่ได้จากการทดสอบจากสูงลงมาต่ำ แล้วเก็บคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest)

2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลอง ตามโปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติ เป็นเวลา 12 ครั้ง ๆ ละ 50 นาที จำนวน 4 สัปดาห์ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ ตั้งแต่วันที่ 14 มิถุนายน 2541 ถึง วันที่ 24 กรกฎาคม 2541

3. หลังจากเสร็จสิ้นการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (Posttest) นักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุม ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนการทดลอง (Posttest)

4. นำคะแนนที่ได้จากการตอบแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนทั้งสองกลุ่มมาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังได้รับการใช้บทบาทสมมติ
2. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติกับนักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่
 - 1.1 ค่าเฉลี่ย (\bar{X})
 - 1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ
 - 2.1 หาค่าอำนาจจำแนกข้อสอบเป็นรายข้อโดยใช้เทคนิค 25 เปอร์เซนต์แบ่งกลุ่มสูงและกลุ่มต่ำ แล้ววิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test (ลิวน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2536 ; อ้างอิงมาจาก Edwards. 1957 : 152-154)

$$t = \frac{\bar{X}_H - \bar{X}_L}{\sqrt{\frac{S_H^2}{n_H} + \frac{S_L^2}{n_L}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบ
	X_H	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มสูง
	X_L	แทน	คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มต่ำ
	S_H^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มสูง
	S_L^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของกลุ่มต่ำ

n_H แทน จำนวนของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มสูง

n_L แทน จำนวนของกลุ่มตัวอย่างในกลุ่มต่ำ

2.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (ถ้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2536 : 171)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ α แทน ค่าความเชื่อมั่นของเครื่องมือทั้งฉบับ

n แทน จำนวนข้อของเครื่องมือวัด

$\sum S_i^2$ แทน คะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ

S_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของเครื่องมือทั้งฉบับ

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง ของนักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ โดยใช้ t-test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent Samples)

3.2 เปรียบเทียบผลต่างความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับและไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ โดยใช้ t-test แบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test Independent Samples)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายผลของการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้แทนความหมายดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
\bar{X}_{diff}	แทน	ผลต่างของค่าคะแนนเฉลี่ย
$S.D._{diff}$	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา t-distribution
$\sum D$	แทน	ผลรวมของคะแนนความแตกต่างจากการทดสอบก่อนทดลอง การทดสอบหลังทดลอง
$\sum D^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนความแตกต่างจากการทดสอบก่อนทดลองและ การทดสอบหลังทดลองแต่ละตัวยกกำลังสอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไปตามลำดับดังนี้

1. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการใช้บทบาทสมมติ ปรากฏดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนกลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้บทบาทสมมติ

ความคิดสร้างสรรค์	กลุ่มทดลอง	N	\bar{X}	S.D.	$\sum D$	$\sum D^2$	t
1. ความคิดคล่องแคล่ว	ก่อนทดลอง	9	8.44	3.36	81	1235	3.39**
	หลังทดลอง	9	17.44	7.35			
2. ความคิดริเริ่ม	ก่อนทดลอง	9	0	0	11	41	1.98*
	หลังทดลอง	9	1.22	1.86			
3. ความคิดละเอียดลออ	ก่อนทดลอง	9	7.44	2.24	44	234	9.54**
	หลังทดลอง	9	12.33	2.96			
ความคิดสร้างสรรค์	ก่อนทดลอง	9	15.89	4.91	136	2840	4.58**
โดยรวม	หลังทดลอง	9	31.00	10.74			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 2 ปรากฏว่าความคิดสร้างสรรค์ ของกลุ่มทดลองก่อนและหลังการใช้บทบาทสมมติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือ ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังเข้าร่วมกิจกรรมมากขึ้นหลังจากที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1

2. เปรียบเทียบผลต่างของความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ ปรากฏผลดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 เปรียบเทียบคะแนนของความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ
กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ

ความคิดสร้างสรรค์	กลุ่มตัวอย่าง	N	\bar{X}_{diff}	S.D. $_{diff}$	t
1. ความคิดคล่องแคล่ว	กลุ่มทดลอง	9	9.00	7.95	5.97**
	กลุ่มควบคุม	9	4.00	4.00	
2. ความคิดริเริ่ม	กลุ่มทดลอง	9	1.22	1.86	2.68*
	กลุ่มควบคุม	9	0	0	
3. ความคิดละเอียดลออ	กลุ่มทดลอง	9	4.89	1.54	10.36**
	กลุ่มควบคุม	9	0.67	2.06	
ความคิดสร้างสรรค์	กลุ่มทดลอง	9	15.11	9.91	11.24**
โดยรวม	กลุ่มควบคุม	9	4.67	5.41	

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 3 ปรากฏว่า ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 นั่นคือนักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อ 2

บทที่ 5

บทย่อ สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

บทย่อ

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส จังหวัดชลบุรี ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนก่อนและหลังการใช้บทบาทสมมติ
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ

สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น หลังจากการใช้บทบาทสมมติ
2. นักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส อำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2541 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ลงมาจำนวน 18 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส อำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี ปีการศึกษา 2541 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 ลงมาจำนวน 18 คน แล้วสุ่มอย่างง่ายเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 9 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. โปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติ
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยดำเนินการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design

1. ขั้นตอนการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ตอบแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ตรวจให้คะแนนและเรียงลำดับคะแนนที่ได้จากการทดสอบจากสูงลงมาต่ำแล้วเก็บคะแนนไว้เป็นคะแนนก่อนการทดลอง (Pretest)
2. ขั้นตอนทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลองตามโปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติ เป็นเวลา 12 ครั้ง ครั้ง ๆ ละ 50 นาที จำนวน 4 สัปดาห์ วันจันทร์ วันพุธ และวันศุกร์ เวลา 8.30-9.20 น. ตั้งแต่วันที่ 14 มิถุนายน 2541 ถึงวันที่ 24 กรกฎาคม 2541
3. ขั้นตอนหลังการทดลอง หลังจากเสร็จสิ้นการทดลองผู้วิจัยทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (Posttest) นักเรียนกลุ่มทดลอง และนักเรียนกลุ่มควบคุมด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุดเดียวกับที่ใช้ทดสอบก่อนการทดลอง
4. นำคะแนนที่ได้จากการตอบแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลองของนักเรียนทั้งสองกลุ่มมาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังได้รับการใช้บทบาทสมมติ
2. เปรียบเทียบผลต่างของความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลอง สรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น หลังจากได้รับการใช้บทบาทสมมติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. นักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

การอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการใช้บทบาทสมมติ ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดสุวรรณารัฐญิกาวาส อำเภอปอทอง จังหวัดชลบุรี ผลการวิจัยปรากฏดังนี้

1. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นหลังจากการใช้บทบาทสมมติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 แสดงให้เห็นว่าบทบาทสมมติสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ทั้งนี้เพราะบทบาทสมมติเป็นการจัดประสบการณ์ให้นักเรียนร่วมกันแก้ปัญหา นักเรียนทุกกลุ่มมีโอกาสได้แสดงบทบาทสมมติแต่ละครั้งตามที่ผู้วิจัยกำหนด โดยเริ่มจากขั้นตอนการเลือกบทบาทที่เหมาะสมกับผู้แสดงของสมาชิกในกลุ่ม การแสดงบทบาทของนักเรียนตามบทบาทสมมติ ตลอดจนเปิดโอกาสให้เพื่อนวิพากษ์วิจารณ์การแสดงอย่างอิสระทุกครั้ง มีการสรุปผลการแสดงและแสดงเพิ่มเติม เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยของ คุษฎี ทรัพย์ปรง (2529 : 54) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความรับผิดชอบต่อหน้าที่การงานของนักเรียน โดยได้ทำการทดลองกับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มทดลองจำนวน 30 คน ผลปรากฏว่า การสอนโดยใช้บทบาทสมมติ ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการความรับผิดชอบต่อหน้าที่การงานมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ อัจฉรา เนตรล้อมวงศ์ (2531 : 47) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 16 คน ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า บทบาทสมมติสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ เพราะเมื่อนักเรียนประสบกับสภาพการณ์อื่น ๆ ที่คล้ายคลึงกับบทบาทสมมติ นักเรียนจะมีวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างสร้างสรรค์

2. นักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 แสดงให้เห็นว่าบทบาทสมมติสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ทั้งนี้เพราะการแสดงบทบาทสมตตินักเรียนต้องเข้าใจบทบาทของตน ตามโปรแกรมการฝึก อย่างชัดเจน เข้าใจบทบาทของ

เพื่อนแต่ละคนที่แสดง ต้องแบ่งบทแสดงรู้จักการทำงานร่วมกัน สามารถปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนในระหว่างการแสดงได้ มีจุดมุ่งหมายต้องการในการแสดงสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี นักเรียนให้ความร่วมมือในการแสดงทุกครั้ง แบ่งงานกันทำตามความสามารถซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จิราภรณ์ หุ่นตระกูล (2528 : 49-55) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อการพัฒนาการปรับตัวด้านสัมพันธภาพกับเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่ได้รับการใช้บทบาทสมมติมีพัฒนาการด้านสัมพันธภาพกับเพื่อนดีกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ สุวรรณ ตรีขัน (2530 : 42-46) ที่ได้ศึกษาผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้การแสดงบทบาทสมมติมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า บทบาทสมมติสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เพราะเมื่อนักเรียนฝึกบทบาทสมมติจนครบ นักเรียนจะมีแนวทางในการเลือกพฤติกรรมของตนเองให้เหมาะสม เป็นการฝึกคิดพัฒนาตนเองในการสร้างสรรค์ สามารถปรับพฤติกรรมของตนเองให้เหมาะสมกับสถานการณ์ ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้บทบาทสมมติมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการใช้บทบาทสมมติ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาค้นคว้าไปใช้

1.1 ควรนำบทบาทสมมติไปพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ในการทำงานกลุ่มและการตัดสินใจแก้ปัญหาเฉพาะหน้าของนักเรียนโดยการฝึกอบรมครูและผู้เกี่ยวข้องให้มีความชำนาญในการใช้บทบาทสมมติ

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

2.1 ควรใช้บทบาทสมมติในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มอื่น ๆ เช่น ระดับก่อนประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา เป็นต้น

2.2 ควรนำกิจกรรมรูปแบบอื่น ๆ เช่น การแสดงละคร การเล่านิทานจาก รูปภาพ การเล่านิทานโดยใช้หุ่น ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2.3 ควรใช้บทบาทสมมติในการพัฒนาตัวแปรอื่น ๆ ความกล้าแสดงออกของนักเรียน ความรับผิดชอบในการทำงานกลุ่มและความมีวินัยในการทำงาน เป็นต้น

2.4 ควรมีการติดตามผลเป็นระยะ เช่น ภายใน 3 เดือน, 6 เดือน เป็นต้น หลังการทดลอง เพื่อศึกษา ความคงทนของความคิดสร้างสรรค์



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กันยา สุวรรณแสง. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ , 2532.
- กาญจนา เกียรติประวัติ. วิธีสอนทั่วไปและทักษะการสอน. เอกสารประกอบการสอน คณะศึกษาศาสตร์ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2524.
- กาญจนา เลิศธีระวิวัฒน์. ผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อการพึ่งตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลสวนสนุกจังหวัดขอนแก่น. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2533.
- การฝึกหัดครู , กรม. รายงานการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับชั้น ป.5-ม.3. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู , 2522.
- จรรย์ สุวดี. กล้าคิดกล้าเผชิญ. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2534.
- จิราภรณ์ หุ่นตระกูล. การทดลองใช้บทบาทสมมติที่มีต่อการพัฒนาการปรับตัวด้านสัมพันธภาพกับเพื่อนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดเสมียนนารี. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2528. อัดสำเนา.
- ฉลวยศรี มีใจเย็น. การทดลองใช้การแสดงบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาจริยธรรมด้านความกตัญญู กตเวทีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2526. อัดสำเนา.
- ชูศรี สนิทประชากร. วิธีสอนในระดับประถมศึกษาตามแนวหลักสูตรใหม่. กรุงเทพฯ : วัชรการพิมพ์ , 2525.
- ดิลก ดิลกานนท์. การฝึกทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ด. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2534. อัดสำเนา.
- ดุขฎิ ทรัพย์ปรุง. ผลการใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความรับผิดชอบต่อนหน้าที่การงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดรางบัว กรุงเทพมหานคร.
- ทัศนีย์ ศรีหาบุตร. การเปรียบเทียบผลของการฝึกเป็นกลุ่มและรายบุคคลตามรูปแบบของวิลเลียมส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนชุมชนเขื่อนอุบลรัตน์ อำเภออุบลรัตน์ จังหวัดขอนแก่น. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2540. อัดสำเนา.
- ทิสนา แจมมณี. “การใช้บทบาทสมมติในการเรียนการสอน.” ครูศาสตร์. 6 : 40-48 : กรกฎาคม-สิงหาคม 2519.

- ธิดารัตน์ ศรีสวัสดิ์. ผลของบทบาทสมมติที่มีต่อเหตุผลเชิงจริยธรรมด้านความสามัคคีของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนารีนุกูล จังหวัดอุบลราชธานี.
- ประหยัด จิระวรพงษ์. เทคโนโลยีทางการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 2. พิชญ โลก : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิชญ โลก , 2522.
- พรรณทิพย์ พื้นทอง. การเปรียบเทียบผลของการใช้บทบาทสมมติแบบมีบทและไม่มีบทที่มีต่อวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบุญชริก จังหวัดอุบลราชธานี, 2534. ปริญญาโท. กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2534. อัดสำเนา.
- พรรณพิศ วานิชย์การ. คู่มือแนะแนวการให้คำปรึกษาเป็นกลุ่ม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา, 2528.
- วรรณดี ชีซ้าง. การเปรียบเทียบผลการใช้บทบาทสมมติแบบมีบทและแบบไม่มีบทที่มีต่อความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านพรานวิบูลวิทยา จังหวัดศรีสะเกษ. ปริญญาโท. กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2536.
- วาสนา ปัทมาลัย. ผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความขยันหมั่นเพียรในการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเลขอนุกูลวิทยา จังหวัดเลย. ปริญญาโท. กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2536.
- สมศักดิ์ ภู่วิภาคารวรรณ. เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช , 2537.
- สมศักดิ์ สมเสนาะ. การเปรียบเทียบผลของการฝึกกระดุมพลังสมองและการฝึกคิดเป็นรายบุคคลที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปทุมพิทยาคม จังหวัดอุบลราชธานี 2537. ปริญญาโท. กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2537. อัดสำเนา.
- ศุมน อมรวีวัฒน์ แรมสมร อยู่สถาพร และโสกาพรรณ ชัยสมบัติ. หลักและแนวปฏิบัติในโรงเรียนประถมศึกษา กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช , 2526.
- สุวรรณ ดริจัน. ผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมุกดาหาร จังหวัดมุกดาหาร. ปริญญาโท. กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2530 .
- อัจฉรา เนตรล้อมวงศ์. ผลของการใช้บทบาทสมมติที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนนทรีวิทยา กรุงเทพมหานคร. ปริญญาโท. กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2531. ถ่ายเอกสาร.

อารี รังสินันท์. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร , 2526.

อารี รังสินันท์. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนวัยรุ่น. เอกสารการสอนชุดวิชา
พฤติกรรมวัยรุ่น หน่วยที่ 11 (ข) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช , 2532.

_____. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ 1412 , 2537.

_____. ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : ดันอ้อ แกรมมี่ , 2540.

Albano , Charles. The Effects of An Experimental Training Program on the Creative Thinking
Abilities of Adults. Doctor's Thesis Temple University, 1987.

Anderson , John Robert. "Classroom Interaction Academic Achievement and Creative
Performance in Sixth Grade Classroom." Dissertation Abstracts International. 34 (08) :
185 – A ; July, 1973.

Clover, J. Becoming a More Creative Person. Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice-Hall,
1980.

Freud, S. "The Interpretation of Dream. In A.A. Brill (Ed.)" The Basic Writing of Sigmund
Freud. New York : The modern Library, 1938.

Good, Carter V. Dictionary of Education. New York : McGraw – Hill Book Company, 1959.

Guilford, Joy Paul. Personality. New York : McGraw – Hill, 1959.

McCandless. Boy R. and Evans D. Ellis. Children and Youth : Psychological Development.
New York : Holt, Rinehart and Winston, 1978.

Miel, Alice. Creativity in Teaching. California : Wads worth Publishing Company, 1961.





ภาคผนวก

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
2. โปรแกรมการฝึกบทบาทสมมติ

โรงเรียน.....

ชื่อ.....

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์**ลักษณะและวิธีการตอบคำถาม**

แบบทดสอบพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบทดสอบที่วัดนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยตอบคำถามให้มีลักษณะสร้างสรรค์แปลกใหม่ ซึ่งใช้เวลาตอบคำถาม ข้อละ 5 นาที จำนวนคำถาม 7 ข้อ ตอบคำถามทุกข้อให้ได้ใจความถูกต้อง และสมบูรณ์ที่สุด

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว

1. ในฐานะที่นักเรียนเป็นผู้ใช้พลังงานอย่างรู้คุณค่า นักเรียนจะมีแนวทางในการใช้น้ำไฟฟ้า อย่างไร

จงบอกการใช้น้ำและไฟฟ้าประหยัดของนักเรียนมาให้ได้จำนวนมากที่สุด

- | | |
|--------|---------|
| 1..... | 2..... |
| 3..... | 4..... |
| 5..... | 6..... |
| 7..... | 8..... |
| 9..... | 10..... |

2. ในโรงเรียนมีเศษวัสดุทิ้งของจำนวนมาก นักเรียนสามารถนำเศษวัสดุเหล่านี้มาทำประโยชน์อะไรบ้าง จงบอกชื่อเศษวัสดุและสิ่งประดิษฐ์มาให้ได้จำนวนมากที่สุด

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 1. ชื่อวัสดุ..... | นำมาใช้ประดิษฐ์..... |
| 2. ชื่อวัสดุ..... | นำมาใช้ประดิษฐ์..... |
| 3. ชื่อวัสดุ..... | นำมาใช้ประดิษฐ์..... |
| 4. ชื่อวัสดุ..... | นำมาใช้ประดิษฐ์..... |
| 5. ชื่อวัสดุ..... | นำมาใช้ประดิษฐ์..... |
| 6. ชื่อวัสดุ..... | นำมาใช้ประดิษฐ์..... |
| 7. ชื่อวัสดุ..... | นำมาใช้ประดิษฐ์..... |
| 8. ชื่อวัสดุ..... | นำมาใช้ประดิษฐ์..... |
| 9. ชื่อวัสดุ..... | นำมาใช้ประดิษฐ์..... |
| 10. ชื่อวัสดุ..... | นำมาใช้ประดิษฐ์..... |

3. กิจกรรมในโครงการอะไรบ้างที่ช่วยส่งเสริมการปฏิบัติงานในทางสร้างสรรค์ของนักเรียนให้ประสบผลสำเร็จ จงบอกชื่อกิจกรรมมาให้มากที่สุด

- | | |
|---------|----------|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |
| 7 | 8 |
| 9 | 10 |

ข. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม

1. นักเรียนคิดว่าสิ่งแวดล้อมศึกษาในโรงเรียน มีความสำคัญในการดำรงชีวิตของนักเรียนหรือไม่

จงให้ข้อเสนอแนะในการรักษาสิ่งแวดล้อมที่เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของนักเรียนมาให้ชัดเจน

มีความสำคัญ

ไม่มีความสำคัญ

ข้อเสนอแนะในการรักษาสิ่งแวดล้อม

- | | |
|---------|----------|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |
| 7 | 8 |
| 9 | 10 |

ค. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ

1. เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้กำจัดขยะในโรงเรียนนักเรียนจะมีวิธีกำจัดขยะอย่างไร จงบอกวิธีกำจัดขยะมาอย่างละเอียด และเป็นลำดับขั้นตอน

การฝัง

การเผา

อื่น ๆ

วิธีกำจัดขยะ

- | | |
|---------|----------|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |
| 7 | 8 |
| 9 | 10 |

2. ดอกไม้ขวดน้ำพลาสติกในแจกันบนโต๊ะครู เป็นผลงานของนักเรียนชั้น ป.6 เกิดจากการนำเศษวัสดุมาดัดแปลงให้เกิดความสวยงาม และสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ นักเรียนคิดว่า การประดิษฐ์ดอกไม้จากขวดพลาสติก มีลำดับขั้นตอนอย่างไร จงอธิบายอย่างละเอียด

- | | |
|---------|----------|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |
| 7 | 8 |
| 9 | 10 |

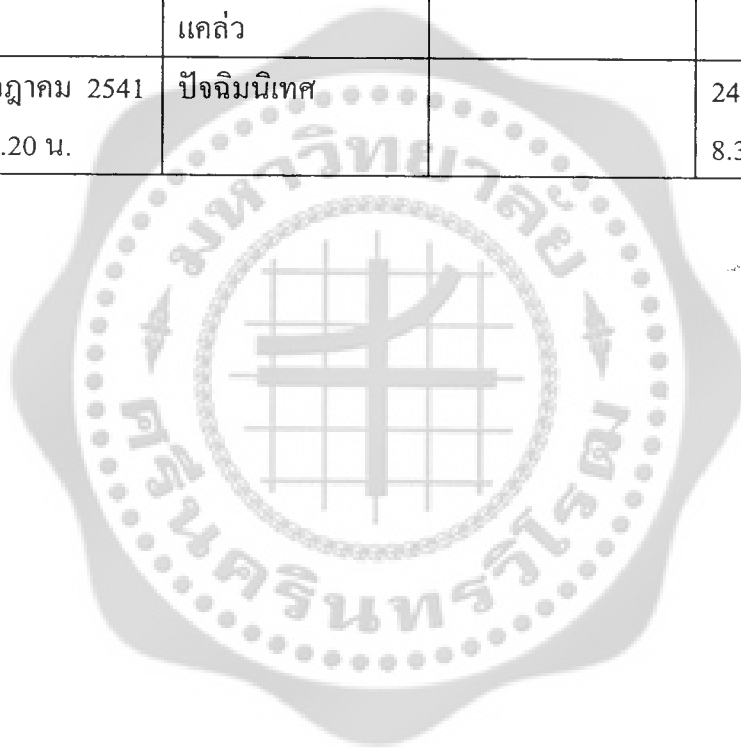
3. เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายให้ปลูกต้นไม้คนละ 1 ต้น นักเรียนจะมีวิธีการบำรุงรักษาต้นไม้ให้เจริญเติบโตอย่างรวดเร็วและแข็งแรงอย่างไรบ้าง จงอธิบายโดยละเอียด

- | | |
|---------|----------|
| 1 | 2 |
| 3 | 4 |
| 5 | 6 |
| 7 | 8 |
| 9 | 10 |

กำหนดการฝึกโปรแกรมการใช้บทบาทสมมติของกลุ่มทดลอง

ครั้งที่	วัน เดือน ปี	หัวข้อเรื่อง	ชื่อกิจกรรม	หมายเหตุ
1.	15 มิถุนายน 2541 8.30-9.20 น.	ปฐมนิเทศ	เกม “หัวใจเลือกคู่”	14 มิถุนายน 2541 8.30-9.20 น.
2.	19 มิถุนายน 2541 8.30-9.20 น.	ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม	บทบาทสมมติเรื่อง “น้ำทุกหยดมีค่า”	15 มิถุนายน 2541 8.30-9.20 น.
3.	22 มิถุนายน 2541 8.30-9.20 น.	ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม	บทบาทสมมติเรื่อง “ปิดไฟคนละดวง”	21 มิถุนายน 2541 8.30-9.20 น.
4.	26 มิถุนายน 2541 8.30-9.20 น.	ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่อง แคล่ว	บทบาทสมมติเรื่อง “แยกกันคนละทาง”	22 มิถุนายน 2541 8.30-9.20 น.
5.	29 มิถุนายน 2541 8.30-9.20 น.	ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิด ละเอียดลออ	บทบาทสมมติเรื่อง “แก้วสารพัดนึก”	29 มิถุนายน 2541 8.30-9.20 น.
6.	3 กรกฎาคม 2541 8.30-9.20 น.	ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิด ละเอียดลออ	บทบาทสมมติเรื่อง “สู้ชีวิตใหม่”	6 กรกฎาคม 2541 8.30-9.20 น.
7.	6 กรกฎาคม 2541 8.30-9.20 น.	ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่อง แคล่ว	บทบาทสมมติเรื่อง “ร่วมแรงร่วมใจ”	13 กรกฎาคม 2541 8.30-9.20 น.
8.	10 กรกฎาคม 2541 8.30-9.20 น.	ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม	บทบาทสมมติเรื่อง “เขตสะอาดบริสุทธิ์”	15 กรกฎาคม 2541 8.30-9.20 น.

ครั้งที่	วัน เดือน ปี	หัวข้อเรื่อง	ชื่อกิจกรรม	หมายเหตุ
9.	13 กรกฎาคม 2541 8.30 - 9.20 น.	ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่อง แคล่ว	บทบาทสมมติเรื่อง “ร.ร. สวยด้วยมือเรา”	17 กรกฎาคม 2541 8.30 - 9.20 น.
10.	15 กรกฎาคม 2541 8.30 - 9.20 น.	ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม	บทบาทสมมติเรื่อง “นอกกรั้ว ร.ร.”	20 กรกฎาคม 2541 8.30 - 9.20 น.
11.	17 กรกฎาคม 2541 8.30 - 9.20 น.	ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่อง แคล่ว	บทบาทสมมติเรื่อง “เพื่อนชีวิต”	22 กรกฎาคม 2541 8.30 - 9.20 น.
12.	20 กรกฎาคม 2541 8.30 - 9.20 น.	ปัจฉิมนิเทศ		24 กรกฎาคม 2541 8.30 - 9.20 น.



โปรแกรมการใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
1.	ปฐมนิเทศ	<p>1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างครูกับ นักเรียนก่อนฝึกการใช้บทบาทสมมติ</p> <p>2. เพื่อให้ให้นักเรียนทราบความหมายและวิธีดำเนินการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการใช้บทบาทสมมติ</p>	<p>1. ผู้วิจัยกล่าวแนะนำตนเองแล้วจัดกิจกรรมหัวใจเลือกคู่ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้</p> <p>1.1 ผู้วิจัยแจกชิ้นส่วนหัวใจนักเรียน</p> <p>1.2 นักเรียนนำข้อความแต่ละส่วนมาต่อกันให้ได้ใจความนักเรียนอ่านข้อความดังกล่าวให้เพื่อนฟัง</p> <p>2. ผู้วิจัยชี้แจงจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมติขั้นตอนการทำกิจกรรม</p> <p>3. ผู้วิจัยแจกตารางการฝึกการใช้บทบาทสมมติ</p>	กระดาษรูปหัวใจ
2.	ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม	พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม	ในการทำกิจกรรมครั้งที่ 2 - 11 ผู้วิจัยดำเนินการเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้	เอกสารบทบาทสมมติ เรื่อง “น้ำทูกหยดมีค่า”

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			<p>1. ชั้นเตรียมการ ผู้วิจัยแจกแจง ปัญหาเพื่อให้นัก เรียนเข้าใจบทบาท ของตนเอง ผู้วิจัยกำหนด สภาพการณ์และ บทบาทสมมติให้ นักเรียนแต่ละกลุ่ม แสดง</p> <p>2. ชั้นแสดง นักเรียนเลือกตัว ผู้แสดงตามความ เหมาะสมแต่ละกลุ่ม มีผู้สังเกตการณ์ร่วม กันกลุ่มละ 1 คน ใช้ เวลาแสดง 15 นาที</p> <p>3. ชั้นวิเคราะห์และ อภิปรายผล ผู้วิจัยให้นักเรียน แสดงความคิดเห็น จากเรื่องที่แสดง และ ให้ผู้สังเกตการณ์ อภิปรายร่วมด้วย ใช้ เวลาประมาณ 10 นาที</p>	

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
			<p>4. ชั้นแสดงเพิ่มเติม ผู้วิจัยให้นักเรียน แสดงเพิ่มเติมใน กรณียังไม่พอใจ และ อาจเสนอความคิด เห็นใหม่ ๆ เพิ่มเติม ใช้เวลาประมาณ 10 นาที</p> <p>5. ชั้นแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ และสรุป นักเรียนแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ และสรุปผลการทำ กิจกรรม</p>	
3.	ความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดริเริ่ม	พัฒนาความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดริเริ่ม	ดำเนินการตาม ขั้นตอนการ แสดง บทบาทสมมติ 5 ชั้น	เอกสารบทบาท สมมติ เรื่อง “ปิดไฟ คนละดวง”
4.	ความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดคล่องแคล่ว	พัฒนาความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดคล่องแคล่ว	ดำเนินการตาม ขั้นตอนการ แสดง บทบาทสมมติ 5 ชั้น	เอกสารบทบาท สมมติ เรื่อง “แยกกัน คนละทาง”
5.	ความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดละเอียดลออ	พัฒนาความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดละเอียดลออ	ดำเนินการตาม ขั้นตอนการ แสดง บทบาทสมมติ 5 ชั้น	เอกสารบทบาท สมมติ เรื่อง “แก้ว สารพัดนึก”
6.	ความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดละเอียดลออ	พัฒนาความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดละเอียดลออ	ดำเนินการตาม ขั้นตอนการ แสดง บทบาทสมมติ 5 ชั้น	เอกสารบทบาท สมมติ เรื่อง “สู้ชีวิต ใหม่”

ครั้งที่	หัวข้อ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
7.	ความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดคล่องแคล่ว	พัฒนาความคิดสร้าง สรรค์ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ดำเนินการตามขั้น ตอนการแสดง บทบาทสมมติ 5 ขั้นตอน	เอกสารบทบาท สมมติ เรื่อง “ร่วม แรงร่วมใจ”
8.	ความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดริเริ่ม	พัฒนาความคิดสร้าง สรรค์ด้านความคิด ริเริ่ม	ดำเนินการตามขั้น ตอนการแสดง บทบาทสมมติ 5 ขั้น	เอกสารบทบาท สมมติ เรื่อง “เขต สะอาดบริสุทธิ์”
9.	ความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดคล่องแคล่ว	พัฒนาความคิดสร้าง สรรค์ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ดำเนินการตามขั้น ตอนการแสดง บทบาทสมมติ 5 ขั้น	เอกสารบทบาท สมมติ เรื่อง “โรงเรียนสวยด้วย มือเรา”
10.	ความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดริเริ่ม	พัฒนาความคิดสร้าง สรรค์ด้านความคิด ริเริ่ม	ดำเนินการตามขั้น ตอนการแสดง บทบาทสมมติ 5 ขั้น	เอกสารบทบาท สมมติ เรื่อง “นอกรั้ว โรงเรียน”
11.	ความคิดสร้าง สรรค์ด้านความ คิดคล่องแคล่ว	พัฒนาความคิดสร้าง สรรค์ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ดำเนินการตามขั้น ตอนการแสดง บทบาทสมมติ 5 ขั้น	เอกสารบทบาท สมมติ เรื่อง “เพื่อน ชีวิต”
12.	ปัจฉิมนิเทศ	1. นักเรียนสรุปข้อ คิดจากการฝึก กิจกรรมการใช้ บทบาทสมมติ 2. บอกผลดีของ การฝึกกิจกรรม บทบาทสมมติใน การพัฒนาความ คิดสร้างสรรค์ได้ อย่างชัดเจน	1. ครูแจกบัตรงาน หัวข้อเรื่องข้อคิด ที่ได้จากการฝึก บทบาทสมมติ และบอกผลดีของ การฝึกบทบาท สมมติ ในการ พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ 2. ครูกล่าวขอใบ นักเรียนกลุ่ม ทดลองที่ให้	บัตรงาน

			ความร่วมมือในการ ฝึกกิจกรรมบทบาท สมมติ 3. ครูกล่าวปิดการ ทดลอง	
--	--	--	--	--

หมายเหตุ การทดลองแต่ละครั้งใช้เวลาประมาณ 50 นาที

การประเมินผล

1. ประเมินผลจากความตั้งใจในการเข้าร่วมกิจกรรมแสดงบทบาทสมมติ
2. ประเมินจากความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
3. ประเมินจากการอภิปรายกลุ่ม การแสดงความคิดเห็นของนักเรียนและการสรุปผลการแสดงบทบาทสมมติแต่ละครั้ง



รายละเอียดของโปรแกรมการฝึกบทบาทสมมติ
การใช้บทบาทสมมติ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ครั้งที่ 1
ปฐมนิเทศ

.....

- ชื่อกิจกรรม เกมหัวใจเลือกคู่
- วัตถุประสงค์ เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างครูกับนักเรียน และเข้าใจวิธีดำเนินการฝึกความคิด
สร้างสรรค์โดยใช้บทบาทสมมติ
- เวลา 50 นาที
- อุปกรณ์ กระดาษรูปหัวใจ
- วิธีดำเนินการ
1. ผู้วิจัยแจกชิ้นส่วนหัวใจแต่ละส่วนให้นักเรียน
 2. นักเรียนนำข้อความมาต่อกันให้ได้ใจความ
 3. นักเรียนอ่านข้อความให้เพื่อนฟัง
 4. ผู้วิจัยชี้แจงจุดมุ่งหมายของการใช้บทบาทสมมติ และขั้นตอนกิจกรรมการใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
 5. ผู้วิจัยแจกตารางการฝึกบทบาทสมมติ
- การประเมินผล
1. สังเกตความร่วมมือในการทำกิจกรรม
 2. สังเกตจากการซักถามของนักเรียน

ครั้งที่ 2

การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดริเริ่ม

ชื่อกิจกรรม บทบาทสมมติเรื่อง “น้ำทุกหยดมีค่า”

วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์ เอกสารบทบาทสมมติเรื่อง “น้ำทุกหยดมีค่า”

วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 5 ชั้น ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ

- 1.1 ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และอธิบายกิจกรรมที่ปฏิบัติในครั้งนี้
- 1.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน และขออาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติ
- 1.3 ผู้วิจัยแจกเอกสารบทบาทสมมติให้แต่ละคน เตรียมตัวแสดง

2. ขั้นแสดง

- 2.1 นักเรียนเตรียมและจัดสถานที่แสดงตามเนื้อเรื่อง
- 2.2 กำหนดให้นักเรียนที่ไม่ได้แสดงบทบาทสมมติ เป็นผู้สังเกตการณ์และวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่อง
- 2.3 เมื่อผู้แสดงพร้อมจึงเริ่มแสดงบทบาทสมมติบทบาทของแต่ละคน

3. ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล

- 3.1 นักเรียนอภิปรายผลของการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “น้ำทุกหยดมีค่า”
- 3.2 ผู้วิจัยซักถามมาตรการ การควบคุม และข้อเสนอแนะในการประหยัดน้ำ
 - 3.2.1 นักเรียนมีวิธีการควบคุมการใช้น้ำอย่างไร
 - 3.2.2 ทำอย่างไรจึงจะใช้น้ำให้คุ้มค่า

4. ขั้นแสดงเพิ่มเติม

- 4.1 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นแปลกใหม่หรืออาจจัดแสดงบทบาทสมมติเพิ่มเติมอีกตามความเหมาะสม

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป
 - 5.1 นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติ
 - 5.2 นักเรียนสรุปข้อคิดและเสนอแนะในการดำเนินกิจกรรม
 - 5.3 ผู้วิจัยสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “น้ำทุกหยดมีค่า”

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือในการแสดงบทบาทสมมติ
2. สังเกตจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักเรียน



ครั้งที่ 2 บทบาทสมมติ เรื่อง “น้ำทุกหยดมีค่า”

.....

ทางโรงเรียนได้จัดให้มีการรณรงค์ให้นักเรียนได้รู้จักวิธีการใช้น้ำอย่างประหยัด เนื่องจากประเทศไทยประสบกับภาวะการขาดแคลนน้ำ ประกอบกับทางโรงเรียนเห็นว่านักเรียนของโรงเรียนส่วนใหญ่ยังไม่รู้จักวิธีการใช้น้ำอย่างประหยัด ครูระเบียบ ซึ่งเป็นครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก็สังเกตเห็นเช่นเดียวกันว่า นักเรียนในห้องหลายคนก็ยังไม่รู้จักวิธีการใช้น้ำอย่างประหยัด เมื่อนักเรียนทุกคนเข้ามานั่งในห้องอย่างพร้อมหน้าพร้อมตากันแล้ว ครูจึงเอ่ยขึ้นว่า “เท่าที่ผ่านมารูเห็นว่าพวกเราหลายคนใช้น้ำของโรงเรียนอย่างไม่ประหยัด นักเรียนคิดว่าเป็นเพราะเหตุใด สุดายกมือขึ้นแล้วแสดงความคิดเห็นว่า “คุณครูคะ เท่าที่หนูเคยเห็นมาก็คือมีบางคนเปิดก๊อกน้ำไว้แล้วก็ลืมปิด บางคนก็ปิดก๊อกน้ำไม่สนิท บางคนก็เปิดก๊อกน้ำใช้เกินความจำเป็นที่เหลือต้องเททิ้งไปโดยเปล่าประโยชน์ค่ะ” วิชัยเห็นด้วยกับสุดา จึงพูดเสริมต่อว่า “คุณครูครับ น้ำรั่วจากท่อประปา และน้ำที่เหลือจากการใช้แล้วทิ้งไป ก็เป็นอีกสาเหตุหนึ่งครับ” เมื่อวิชัยพูดจบครูระเบียบจึงถามนักเรียนต่อไปว่า “แล้วพวกเราจะมีวิธีการแก้ไขอย่างไร” สุดานั่งคิดอยู่ครู่หนึ่งจึงเสนอความคิดเห็นว่า “ง่ายมากค่ะ คือปิดก๊อกน้ำให้สนิทหลังจากใช้น้ำเสร็จแล้ว ไม่เปิดน้ำทิ้งไว้ให้ไหลไปโดยเปล่าประโยชน์ เช่น ขณะแปรงฟัน ขณะถูสบู่ ค่ะ” ครูจึงถามวิชัยต่อไปว่า “แล้ววิชัยล่ะ มีวิธีการแก้ไขอย่างไร” วิชัยตอบทันทีว่า “ครับ เมื่อเห็นท่อน้ำประปารั่วควรแจ้งให้ผู้มีหน้าที่ซ่อมแซมทราบ เพื่อแก้ไข ส่วนน้ำที่เหลือจากการใช้ก็ควรนำไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น เช่น น้ำล้างจาน น้ำซักผ้า ที่เหลือสามารถนำไปรดน้ำต้นไม้ได้” ครูระเบียบจึงพูดกับนักเรียนต่อว่า “ดีมาก ความคิดเห็นทั้งสองคน สุดาและวิชัยนี่เป็นสิ่งที่พวกเราควรจดจำและนำไปปฏิบัติให้ได้แล้วพวกเราคิดว่าจะเริ่มต้นกันเมื่อไหร่ดีล่ะ” นักเรียนทุกคนพูดขึ้นพร้อมกันว่า “วันนี้เลยค่ะ(ครับ)” ครูระเบียบกล่าวเพิ่มเติมอีกว่า การปฏิบัตินี้ไม่ใช่เฉพาะที่โรงเรียนเท่านั้นแต่ที่บ้านหรือที่อื่นทุก ๆ ที่เราก็ควรช่วยกันประหยัดเช่นเดียวกัน

บทบาทของครูระเบียบ

สมมติให้ฉันเป็นครูระเบียบ ฉันสังเกตเห็นว่านักเรียนของห้องฉันยังไม่รู้จักวิธีการใช้น้ำอย่างประหยัด ฉันจึงได้ประชุมนักเรียน เพื่อหาแนวทางให้นักเรียนได้ร่วมมือกันใช้น้ำอย่างประหยัด โดยกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและเสนอแนะวิธีการโดยตัวนักเรียนเอง และให้คำแนะนำเพิ่มเติม

บทบาทของสุดา

สมมติให้ฉันชื่อสุดา เป็นนักเรียนหญิงคนหนึ่ง ฉันให้ความร่วมมือกับทางโรงเรียนอยู่เสมอ ในที่ประชุมฉันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้น้ำอย่างไม่ประหยัดและวิธีการแก้ไข

บทบาทของวิชัย

สมมติให้ฉันชื่อวิชัย เป็นนักเรียนชายคนหนึ่ง ฉันเคยสังเกตเห็นการใช้น้ำอย่างไม่ประหยัด ฉันเห็นด้วยกับคำพูดของสุดา จึงแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้น้ำและวิธีการแก้ไขเพิ่มเติมต่อจากสุดา

บทบาทของนักเรียน

สมมติให้ฉันเป็นนักเรียนในชั้น ป.6 ฉันเห็นด้วยกับความคิดเห็นของสุดาและวิชัย เพราะคิดว่าถ้าไม่ช่วยกันประหยัดในตอนนี้ วันข้างหน้าอาจขาดแคลนน้ำ นอกจากนั้นแล้วยังช่วยลดค่าใช้จ่ายลงได้อีกด้วย



ครั้งที่ 3

การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดริเริ่ม

ชื่อกิจกรรม บทบาทสมมติเรื่อง “ปิดไฟคนละดวง”

วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์ เอกสารบทบาทสมมติเรื่อง “ปิดไฟคนละดวง”

วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ
 - 1.1 ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และอธิบายกิจกรรมที่ปฏิบัติในครั้งนี้
 - 1.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน และขออาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติ
 - 1.3 ผู้วิจัยแจกเอกสารบทบาทสมมติให้แต่ละกลุ่ม เตรียมตัวแสดง
 2. ขั้นแสดง
 - 2.1 นักเรียนเตรียมตัว และสถานที่แสดงตามเนื้อเรื่อง
 - 2.2 เมื่อผู้แสดงพร้อมจึงเริ่มแสดงบทบาทสมมติ
 3. ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล
 - 3.1 นักเรียนอภิปรายผลการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “ปิดไฟคนละดวง”
 - 3.2 ผู้วิจัยถามแนวทางในการป้องกันการเปิดไฟทิ้งไว้และถามวิธีแก้ปัญหา
 4. ขั้นแสดงเพิ่มเติม
 - 4.1 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นแปลกใหม่หรืออาจจัดแสดงบทบาทสมมติเพิ่มเติมอีกตามความเหมาะสม
 5. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป
 - 5.1 นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติ
 - 5.2 นักเรียนสรุปข้อคิดและเสนอแนะในการดำเนินกิจกรรม
 - 5.3 ผู้วิจัยสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “ปิดไฟคนละดวง”
- การประเมินผล
1. สังเกตจากความร่วมมือในการแสดงบทบาทสมมติ
 2. สังเกตจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักเรียน

ครั้งที่ 3 บทบาทสมมติ
เรื่อง “ปิดไฟคนละดวง”

.....

ทางโรงเรียนได้มีการรณรงค์ให้นักเรียนรู้จักการประหยัดไฟ เนื่องจากค่าไฟฟ้ามีราคาสูงขึ้น ประกอบกับพลังงานไฟฟ้าในประเทศไทยถูกใช้ไปอย่างไร้ค่า ครูวิภาจึงเห็นว่านักเรียนทุกคนควรมีส่วนช่วยกันประหยัดพลังงานของชาติได้ด้วยการปิดไฟ ประหยัดไฟฟ้าหลังการใช้ ครูจึงประชุมปรึกษาร่วมกับนักเรียนชั้น ป.6 เมื่อทุกคนมาพร้อมกันแล้ว ครูจึงยกตัวอย่างสถานการณ์เกี่ยวกับการเปิดไฟทิ้งไว้แล้วลืมปิดไฟก่อนกลับบ้านครูดคิดว่าเป็นการไม่ประหยัดไฟฟ้า สุนีย์ยกมือขึ้นแสดงความคิดเห็น “คุณครูคะพวกเราควรช่วยกันตรวจรายการปิดไฟ เปิดไฟให้เครื่องครัดกว่านี้” สมชาติเสนอว่า “ควรมีเจ้าหน้าที่พิเศษคอยช่วยดูแลปิดไฟก่อนกลับบ้าน” ซึ่งครูวิภาก็เห็นชอบด้วย นักเรียนทุกคนต่างรับปากว่า จะช่วยกันดับไฟคนละดวง ก่อนแยกย้ายกันกลับบ้านหลังเลิกเรียน

บทบาทของครูวิภา

สมมติให้ฉันเป็นครูวิภา สังเกตพบว่านักเรียนในห้อง ป.6 ชอบลืมปิดไฟทิ้งไว้จึงเรียกประชุมนักเรียน เพื่อหาแนวทางในการประหยัดไฟ โดยกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการประหยัดไฟ และให้คำแนะนำเพิ่มเติม

บทบาทของสุนีย์

สมมติให้ฉันชื่อสุนีย์ เป็นนักเรียนหญิงคนหนึ่ง ฉันสังเกตเห็นการลืมปิดไฟทิ้งไว้ของนักเรียนชั้น ป.6. จึงเสนอแนะวิธีการปิดไฟให้เครื่องครัด

บทบาทของสมชาติ

สมมติให้ฉันชื่อสมชาติ เป็นนักเรียนชายที่สนใจการประหยัดไฟฟ้าได้เสนอให้จัดเจ้าหน้าที่พิเศษดูแลเกี่ยวกับการใช้ไฟฟ้าของห้องเรียน

บทบาทของนักเรียนชั้น ป.6

สมมติให้ฉันเป็นนักเรียนชั้น ป.6 ซึ่งเห็นชอบด้วยกับความคิดเห็นของสุนีย์และสมชาติ และคิดว่า การประหยัดพลังงานไฟฟ้าเป็นการช่วยเศรษฐกิจของชาติได้อีกทางหนึ่ง



ครั้งที่ 4

การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดคล่องแคล่ว

ชื่อกิจกรรม	บทบาทสมมติเรื่อง “แยกกันคนละทาง”
วัตถุประสงค์	เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว
เวลา	50 นาที
อุปกรณ์	เอกสารบทบาทสมมติเรื่อง “แยกกันคนละทาง”
วิธีดำเนินการ	<p>ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 5 ขั้นตอนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>ขั้นเตรียมการ</u> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และอธิบายกิจกรรมที่ปฏิบัติในครั้งนี้ 1.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน และขออาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติ 1.3 ผู้วิจัยแจกเอกสารบทบาทสมมติให้แต่ละกลุ่ม เตรียมตัวแสดง 2. <u>ขั้นแสดง</u> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 นักเรียนเตรียมตัว และสถานที่แสดงตามเนื้อเรื่อง 2.2 กำหนดให้นักเรียนที่ไม่ได้แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้สังเกตการณ์และวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่อง 2.3 เมื่อผู้แสดงพร้อมจึงเริ่มแสดงบทบาทสมมติตามบทบาทของแต่ละคน 3. <u>ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล</u> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 นักเรียนอภิปรายผลการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “แยกกันคนละทาง” 3.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มตามวิธีการแยกขยะและข้อดีของการกำจัดขยะมูลฝอยที่ถูกต้องวิธี <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 นักเรียนมีวิธีการแยกขยะอย่างไร 3.2.2 นักเรียนคิดว่าการแยกขยะมีผลดี หรือไม่ อย่างไร จงอภิปราย 4. <u>ขั้นแสดงเพิ่มเติม</u> <ol style="list-style-type: none"> 4.1 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นแปลกใหม่หรืออาจจัดแสดงบทบาทสมมติเพิ่มเติมอีกตามความเหมาะสม

5. ขั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

5.1 นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติ

5.2 นักเรียนสรุปข้อคิดและเสนอแนะในการดำเนินกิจกรรม

5.3 ผู้วิจัยสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง
“แยกกันคนละทาง”

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือในการแสดงบทบาทสมมติ
2. สังเกตจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักเรียน



ครั้งที่ 4 บทบาทสมมติ
เรื่อง “แยกกันคนละทาง”

.....

หลังจากกิจกรรมยามเช้าเสร็จสิ้นลง มีนักเรียนบางคนนำขยะไปทิ้งที่เตาเผาขยะ นักเรียนบางคนได้รับมอบหมายให้แยกขยะแล้วนำมาใส่กล่องแยกขยะ ครูระวีวรรณเห็นขยะแต่ละประเภท เช่น กระดาษ ขวดน้ำ ไม้ไอศกรีม ฯลฯ มีจำนวนมาก จึงเรียกนักเรียนชั้น ป.6 มาประชุมกัน ปรึกษาหารือเพื่อนำขยะมาใช้ให้เกิดประโยชน์

หลังจากที่ทุกคนมาร่วมกันประชุม นักเรียนส่วนใหญ่ก็เสนอแนะให้มีการแยกขยะออกตามประเภท สุวัฒน์เสนอให้แยกเศษกระดาษออก ศรีสุดาแนะนำให้แยกขวดน้ำไปใช้ประโยชน์อย่างอื่น และสิริชัยเสนอแนะให้แยกเก็บไม้ไอศกรีมไปทำของใช้

บทบาทของครู

สมมติให้ฉันเป็นครูประจำชั้น ป.6. บอกกับนักเรียนว่า ควรมีการแยกขยะออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ จึงสั่งให้นักเรียนแยกขยะออกตามประเภทสิ่งของ

บทบาทของสุวัฒน์

สมมติให้ฉันชื่อสุวัฒน์ เสนอให้แยกกระดาษออกมต่างหาก เพราะเป็นวัสดุสิ้นเปลืองสามารถนำมาขายได้เงิน

บทบาทของศรีสุดา

สมมติให้ฉันชื่อศรีสุดา ฉันเห็นว่าขวดน้ำเปล่ามีจำนวนมาก จึงคิดให้แยกออกจากขยะอื่นนำมาทำของใช้เช่น ดอกไม้ แจกัน ฯลฯ ได้หลายชนิด หลายประเภท

บทบาทของสิริชัย

สมมติให้ฉันชื่อสิริชัย ฉันเห็นว่าไม้ไอศกรีมสามารถนำมาประดิษฐ์เป็นสิ่งของส่งครูได้ ฉันจึงคิดแยกไม้ไอศกรีมออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์บ้าง

ครั้งที่ 5

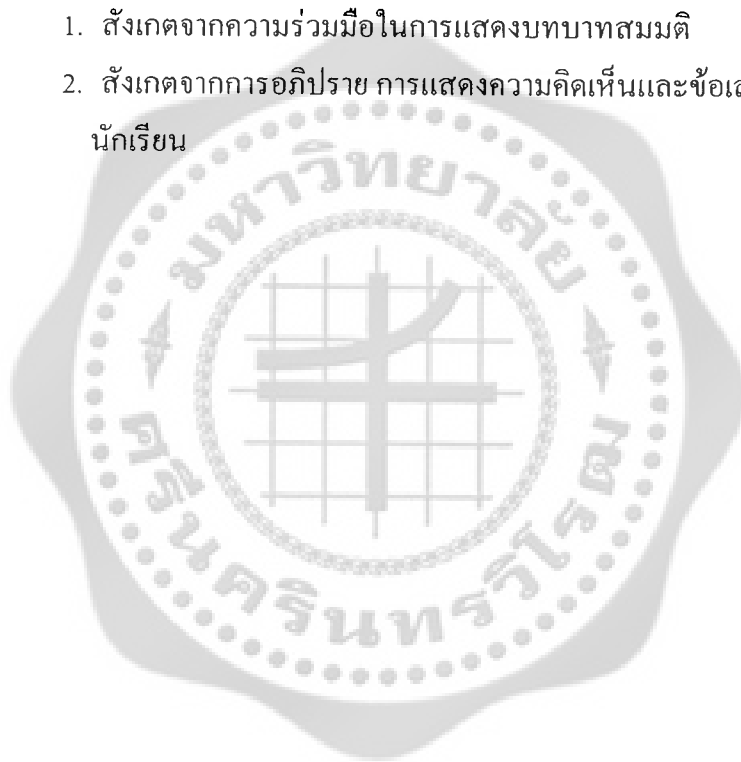
การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดละเอียดลออ

ชื่อกิจกรรม	บทบาทสมมติเรื่อง “แก้วสารพัดนึก”
วัตถุประสงค์	เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ
เวลา	50 นาที
อุปกรณ์	เอกสารบทบาทสมมติเรื่อง “แก้วสารพัดนึก”
วิธีดำเนินการ	<p>ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 5 ขั้นตอนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>ขั้นเตรียมการ</u> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และอธิบายกิจกรรมที่ปฏิบัติในครั้งนี้ 1.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน และขออาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติ 1.3 ผู้วิจัยแจกเอกสารบทบาทสมมติให้แต่ละกลุ่ม เตรียมตัวแสดง 2. <u>ขั้นแสดง</u> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 นักเรียนเตรียมตัว และสถานที่แสดงตามเนื้อเรื่อง 2.2 เมื่อผู้แสดงพร้อมจึงเริ่มแสดงบทบาทสมมติ 3. <u>ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล</u> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 นักเรียนอภิปรายผลการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “แก้วสารพัดนึก” 3.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่ม ถามวิธีประดิษฐ์สิ่งของจากเศษวัสดุ <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 นักเรียนสามารถนำเศษวัสดุ ไปประดิษฐ์เป็นของใช้อะไรได้บ้าง 3.2.2 ให้นักเรียนอธิบายวิธีการประดิษฐ์เศษวัสดุ 1 ชิ้น 4. <u>ขั้นแสดงเพิ่มเติม</u> <ol style="list-style-type: none"> 4.1 ผู้วิจัยเปิด โอกาสให้นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นแปลกใหม่หรืออาจจัดแสดงบทบาทสมมติเพื่อเติมอีกตามความเหมาะสม

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป
 - 5.1 นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติ
 - 5.2 นักเรียนสรุปข้อคิดและเสนอแนะในการดำเนินกิจกรรม
 - 5.3 ผู้วิจัยสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง
“แก้วสารพัดนึก”

การประเมินผล

1. สัมผัสจากความร่วมมือในการแสดงบทบาทสมมติ
2. สัมผัสจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักเรียน



ครั้งที่ 5 บทบาทสมมติ
เรื่อง “แก้วสารพัดนึก”

.....

ผลจากการแยกขยะ ครูประจำชั้นจึงเสนอแนะให้นักเรียนช่วยกันสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดขึ้นจากความคิดของนักเรียน โดยแยกเป็นกลุ่ม

กลุ่มของสุวัฒน์

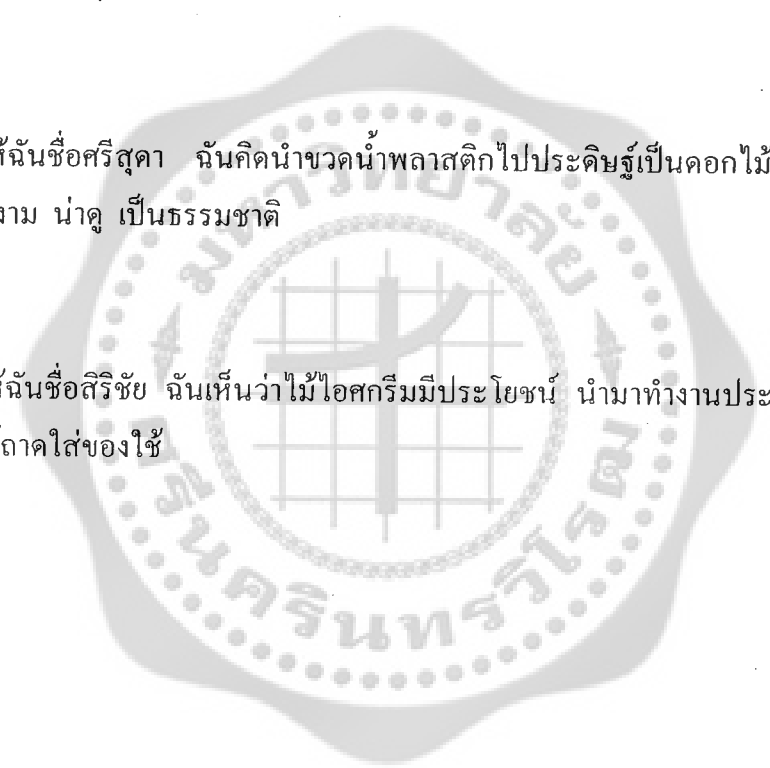
สมมติให้ฉันชื่อสุวัฒน์ ฉันเสนอให้แยกกระดาษออกมาขายได้เงินพิเศษเพิ่มเติม

กลุ่มของศรีสุดา

สมมติให้ฉันชื่อศรีสุดา ฉันคิดนำขวดน้ำพลาสติกไปประดิษฐ์เป็นดอกไม้ นำมาตกแต่งห้องเรียนให้สวยงาม น่าดู เป็นธรรมชาติ

กลุ่มของสิริชัย

สมมติให้ฉันชื่อสิริชัย ฉันเห็นว่าไม้ไอศกรีมมีประโยชน์ นำมาทำงานประดิษฐ์ได้ ฉันจึงคิดนำมาประดิษฐ์ถาดใส่ของใช้



ครั้งที่ 6

การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดละเอียดลออ

ชื่อกิจกรรม	บทบาทสมมติเรื่อง “สู้ชีวิตใหม่รีไซเคิล”
วัตถุประสงค์	เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ
เวลา	50 นาที
อุปกรณ์	เอกสารบทบาทสมมติเรื่อง “สู้ชีวิตใหม่รีไซเคิล”
วิธีดำเนินการ	<p>ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 5 ขั้นตอนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>ขั้นเตรียมการ</u> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้วิจัยชักตายนักเรียน และอธิบายกิจกรรมที่ปฏิบัติในครั้งนี้ 1.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน และขออาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติ 1.3 ผู้วิจัยแจกเอกสารบทบาทสมมติให้แต่ละกลุ่ม เตรียมตัวแสดง 2. <u>ขั้นแสดง</u> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 นักเรียนเตรียมตัว และสถานที่แสดงตามเนื้อเรื่อง 2.2 กำหนดให้นักเรียนที่ไม่ได้แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้สังเกตการณ์และวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่อง 3. <u>ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล</u> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 นักเรียนอภิปรายผลของการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “สู้ชีวิตใหม่รีไซเคิล” 3.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มถามวิธีการทำกระดาษรีไซเคิลมาประดิษฐ์เป็นสิ่งของ <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 นักเรียนมีขั้นตอนการทำรีไซเคิลอย่างไร จงอธิบาย 3.2.2 นักเรียนนำกระดาษรีไซเคิลมาประดิษฐ์เป็นสิ่งของอะไร ได้ จงบอกวิธีการประดิษฐ์สิ่งของมาตามลำดับขั้น 4. <u>ขั้นแสดงเพิ่มเติม</u> <ol style="list-style-type: none"> 4.1 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นแปลกใหม่หรืออาจจัดแสดงบทบาทสมมติเพิ่มเติมอีกตามความเหมาะสม

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

- 5.1 นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติ
- 5.2 นักเรียนสรุปข้อคิดและเสนอแนะในการดำเนินกิจกรรม
- 5.3 ผู้วิจัยสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง
“สู่ชีวิตใหม่รีไซเคิล”

การประเมินผล

1. สังกัดจากความร่วมมือในการแสดงบทบาทสมมติ
2. สังกัดจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ
ของนักเรียน



ครั้งที่ 6 บทบาทสมมติ
เรื่อง “ตู้ชีวิตใหม่รีไซเคิล”

.....

ครูศรีวรรณ เห็นนักเรียนแยกเศษกระดาษออกมาได้หลายลังใหญ่ นักเรียนตั้งใจจะนำไปขาย แต่ครูศรีวรรณเห็นว่ากระดาษที่มีควรมานำมาใช้ให้เกิดประโยชน์ จึงประชุมนักเรียน คิดหาวิธีการนำกระดาษมาใช้ใหม่ เมื่อนักเรียนมาพร้อมกันแล้ว ครูศรีวรรณจึงอธิบายวิธีการทำกระดาษรีไซเคิล เป็นกระดาษชนิดใหม่ นักเรียนชั้น ป.6 จึงเสนอแนะให้นำวิธีการรีไซเคิล มาใช้กับกระดาษในโรงเรียนด้วย

บทบาทของกลุ่มมาลินี

กลุ่มของมาลินี แบ่งหน้าที่กันนำกระดาษมา ฉีกให้เป็นชิ้นเล็ก แล้วนำมาแช่น้ำให้เปื่อย แล้วจึงนำมาปั่นให้ละเอียด ผสมน้ำใส่ตั้งพักไว้

บทบาทของกลุ่มสุวิทย์

กลุ่มของสุวิทย์นำแบบตะแกรงมาจุ่มลงไปจนถึงเศษกระดาษ แล้วยกไปผึ่งลมให้แห้ง

บทบาทของกลุ่มมานิตย์

กลุ่มของมานิตย์นำกาวผสมน้ำและสี มาพ่นกระดาษที่เป็นแผ่น ให้เกิดความสวยงามและทนทาน

ครั้งที่ 7

การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดคล่องแคล่ว

ชื่อกิจกรรม	บทบาทสมมติเรื่อง “ร่วมแรงร่วมใจ”
วัตถุประสงค์	เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว
เวลา	50 นาที
อุปกรณ์	เอกสารบทบาทสมมติเรื่อง “ร่วมแรงร่วมใจ”
วิธีดำเนินการ	<p>ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 5 ชั้น ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>ขั้นเตรียมการ</u> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และอธิบายกิจกรรมที่ปฏิบัติในครั้งนี 1.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน และขออาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติ 1.3 ผู้วิจัยแจกเอกสารบทบาทสมมติให้แต่ละกลุ่ม เตรียมตัวแสดง 2. <u>ขั้นแสดง</u> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 นักเรียนเตรียมตัว และสถานที่แสดงตามเนื้อเรื่อง 2.2 กำหนดให้นักเรียนที่ไม่ได้แสดงบทบาทสมมติ เป็นผู้สังเกตการณ์ และวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่อง 2.3 เมื่อผู้แสดงพร้อมจึงเริ่มแสดงบทบาทสมมติตามบทบาทของแต่ละคน 3. <u>ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล</u> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 นักเรียนอภิปรายผลของการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “ร่วมแรงร่วมใจ” 3.2 ครูแบ่งกลุ่มนักเรียน เพื่อถามวิธีการทำความสะอาด <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 นักเรียนมีวิธีร่วมมือกันทำความสะอาดห้องเรียนอย่างไร 3.2.2 นักเรียนคิดว่าการช่วยเหลือกันทำความสะอาดห้องเรียน มีผลดีในด้านใดบ้างอย่างไร 4. <u>ขั้นแสดงเพิ่มเติม</u> <ol style="list-style-type: none"> 4.1 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นแปลกใหม่หรืออาจจัดแสดงบทบาทสมมติเพื่อเติมอีกตามความเหมาะสม

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

5.1 นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติ

5.2 นักเรียนสรุปข้อคิดและเสนอแนะในการดำเนินกิจกรรม

5.3 ผู้วิจัยสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง
“ร่วมแรงร่วมใจ”

การประเมินผล

1. สัมผัสจากความร่วมมือในการแสดงบทบาทสมมติ
2. สัมผัสจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักเรียน



ครั้งที่ 7 บทบาทสมมติ เรื่อง “ร่วมแรงร่วมใจ”

โรงเรียนได้จัดโครงการณรงค์รักษาความสะอาดขึ้นในสัปดาห์หน้า ซึ่งในโครงการนี้จะมีการประกวดห้องเรียนดีเด่น ดังนั้นอาจารย์ใหญ่จึงได้ประกาศขอให้ทุกห้องเรียนมีส่วนร่วม โดยจะมีคณะกรรมการของโรงเรียนเป็นผู้ตรวจ การประกวดห้องเรียนดีเด่นั้นจะเน้นที่ความสะอาดของห้องเรียน มีคณะกรรมการตรวจทุกสัปดาห์ โดยห้องเรียนที่ชนะเลิศ 3 สัปดาห์ติดต่อกันจะได้รับโล่ห้องเรียนดีเด่นจากโรงเรียน

ครูมาลี ครูที่ปรึกษานักเรียนชั้น ป.6 ได้กล่าวย้เรื่องการประกวดห้องเรียนดีเด่นแก่นักเรียนในชั้น และได้มอบหมายให้นักเรียนทุกคนต้องมีส่วนร่วมในการประกวดครั้งนี้ โดยเฉพาะเวรประจำวัน ในแต่ละวันต้องเอาใจใส่ดูแลการรักษาความสะอาดห้องเรียนเป็นพิเศษ

สุนทร หัวหน้าห้อง ป.6 จึงได้เรียกประชุมหัวหน้าเวรประจำวัน เพื่อจัดหน้าที่ความรับผิดชอบในการดูแลรักษาความสะอาดภายในห้องเรียนและที่ประชุมได้สรุปว่าทุกวันจะต้องรักษาความสะอาดในเรื่องการกวาดพื้นห้อง การทิ้งขยะ การรักษาความสะอาด กระจกหน้าต่างทำความสะอาด โต๊ะครู การเปลี่ยนแจกันดอกไม้ ตลอดจนการปิดประตู หน้าต่างหลังเลิกเรียน โดยหัวหน้าเวรแต่ละวันจะต้องรายงานผลการปฏิบัติงานแก่หัวหน้าห้องทุกวัน และถ้าเวรประจำวันที่ปฏิบัติหน้าที่บกพร่อง ครูที่ปรึกษาจะเป็นผู้ลงโทษ

หลังจากนั้นปรากฏว่านักเรียนในชั้น ป.6 ก็ช่วยกันทำเวร ทุกคนปฏิบัติหน้าที่ด้วยความเอาใจใส่ เพราะหวังที่จะคว้ารางวัลห้องเรียนดีเด่น ครูมาลี ก็พยายามมาช่วยดูแลการทำ ความสะอาดบ้าง และทุกครั้งที่มีการเรียนการสอนวิชาต่าง ๆ มักจะได้รับคำชมจากครูผู้สอนว่าเป็นห้องเรียนที่สะอาดอยู่เสมอ

ในที่สุดการประกวดห้องเรียนดีเด่นสามสัปดาห์ติดต่อกันในระดับชั้น คือ ป.6 สุนทร หัวหน้าห้องเป็นตัวแทนห้องที่ไปรับโล่ห้องเรียนดีเด่นจากอาจารย์ใหญ่ ทุกคนต่างดีใจในความ สำเร็จ ครูมาลี กล่าวชื่นชมแสดงความยินดีแก่นักเรียนในชั้น จากนั้นสุนทรและเพื่อน ๆ จึงช่วยกันนำโล่ห้องเรียนดีเด่นที่ได้รับติดตั้งเหนือกระดานดำหน้าชั้นเรียน

บทบาทของอาจารย์ใหญ่

ฉันเป็นอาจารย์ใหญ่ ฉันแจ้งให้นักเรียนทุกคนทราบถึงโครงการประกวดห้องเรียนดีเด่น และขอให้ทุกห้องเข้าร่วมประกวด

และเมื่อถึงวันประกาศผล ฉันประกาศผลและมอบรางวัลโล่ห้องเรียนดีเด่น

บทบาทครูมาลี

ฉันคือครูประจำชั้นของนักเรียนชั้น ป.6 ในเช้าวันหนึ่งชั่วโมงโฮมรูมได้กล่าวข้ากับนักเรียนในชั้นว่า “โครงการประกวดห้องเรียนดีเด่นที่ทุกห้องต้องเข้าร่วมประกวดนั้น ครูขอให้พวกเราช่วยกันปฏิบัติหน้าที่เป็นพิเศษ โดยเฉพาะนักเรียนเวรประจำวัน”

หลังจากทราบผลการประกวดห้องเรียนดีเด่นแล้ว ฉันกล่าวแสดงความชื่นชมกับนักเรียนในชั้นว่า “รางวัลที่ห้องเราได้มานั้นเกิดจากความร่วมมือในการทำงานของพวกเรา เพราะทุกคนรู้จักหน้าที่ของตน ดังนั้นผลดีที่ได้รับคือรางวัลที่พวกเราขอได้มาครูขอแสดงความดีใจในความสำเร็จครั้งนี้”

บทบาทสุนทร

ฉันคือหัวหน้า ฉันได้เรียกประชุมหัวหน้าเวรประจำวันเพื่อมอบหมายหน้าที่ในการดูแลรักษาความสะอาดภายในห้องเรียน และผลจากการประชุมวันนั้นฉันได้สรุปแจ้งในที่ประชุมว่า “ต่อไปนี้ทุกวันพวกที่เป็นเวร จะต้องรักษาความสะอาดในเรื่อง กวาดพื้นห้อง ทิ้งขยะ ทำความสะอาดกระดานดำทำความสะอาดโต๊ะครู เปลี่ยนแจกันดอกไม้และปิดประตู หน้าต่าง หลังเลิกเรียนและขอความร่วมมือพวกเราที่เป็นหัวหน้าเวรแต่ละวันจะต้องรายงานผลการปฏิบัติงานแก่ฉันทุกวัน

เมื่อถึงวันประกาศผล ฉันเป็นผู้ไปรับรางวัลโล่ดีเด่นจากอาจารย์ใหญ่และนำโล่ดีเด่นติดตั้งไว้เหนือกระดานดำหน้าชั้นเรียน

บทบาทหัวหน้าเวรประจำวัน

พวกเราเป็นหัวหน้าเวรประจำวัน วันนี้หัวหน้าห้องเรียกประชุมเพื่อชี้แจงโครงการประกวดห้องเรียนดีเด่น ในที่สุดการประชุมก็มีมติให้ทุกคนคอยตรวจตราการทำงานของสมาชิก และมีรายงานผลการทำงานให้หัวหน้าทราบในแต่ละวัน

ในแต่ละวันที่เป็นเวร พวกเราทำหน้าที่ตรวจตราดูการทำงานของสมาชิกที่เป็นเวรๆ และรายงานผลให้หัวหน้าห้องทราบ

บทบาทของนักเรียนชั้น ป.6

พวกเราเป็นนักเรียนชั้น ป.6 เมื่อถึงเวลาที่ต้องเป็นเวรประจำวัน หลังจากโรงเรียนเลิกแล้ว เราช่วยกันทำความสะอาดห้องเรียนโดยแบ่งงานกันทำ กวาดพื้นห้อง ลบกระดาน เทขยะ ทำความสะอาดโต๊ะครูและดูแลแจกันดอกไม้ เมื่อห้องสะอาดดีแล้วพวกเราก็แยกย้ายกลับบ้าน



ครั้งที่ 8

การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดริเริ่ม

ชื่อกิจกรรม	บทบาทสมมติเรื่อง “เขตสะอาดบริสุทธิ์”
วัตถุประสงค์	เพื่อพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม
เวลา	50 นาที
อุปกรณ์	เอกสารบทบาทสมมติเรื่อง “เขตสะอาดบริสุทธิ์”
วิธีดำเนินการ	<p>ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 5 ขั้นตอนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>ขั้นเตรียมการ</u> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และอธิบายกิจกรรมที่ปฏิบัติในครั้งนี้ 1.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน และขออาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติ 1.3 ผู้วิจัยแจกเอกสารบทบาทสมมติให้แต่ละกลุ่ม เตรียมตัวแสดง 2. <u>ขั้นแสดง</u> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 นักเรียนเตรียมตัว และสถานที่แสดงตามเนื้อเรื่อง 2.2 กำหนดให้นักเรียนที่ไม่ได้แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้สังเกตการณ์ และวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่อง 2.3 เมื่อผู้แสดงพร้อมจึงเริ่มแสดงบทบาทสมมติตามบทบาทของแต่ละคน 3. <u>ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล</u> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 นักเรียนอภิปรายผลของการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “เขตสะอาดบริสุทธิ์” 3.2 แบ่งเขตงานการทำความสะอาด และบอกกิจกรรมตามหน้าที่ของกลุ่มสี่ <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 การแบ่งเขตทำความสะอาดมีผลดีอย่างไร 3.2.2 นักเรียนมีวิธีการแบ่งเขตทำความสะอาดอย่างไร 3.2.3 กลุ่มสี่ใครรับผิดชอบหน่วยงานไหน และปฏิบัติกิจกรรมอะไรบ้าง

4. ชั้นแสดงเพิ่มเติม

4.1 ผู้วิจัยเปิด โอกาสให้นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นแปลกใหม่หรืออาจจัดแสดง
บทบาทสมมติเพิ่มเติมอีกตามความเหมาะสม

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

- 5.1 นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติ
- 5.2 นักเรียนสรุปข้อคิดและเสนอแนะในการดำเนินกิจกรรม
- 5.3 ผู้วิจัยสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง
“เขตสะอาดบริสุทธิ์”

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือในการแสดงบทบาทสมมติ
2. สังเกตจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ
ของนักเรียน

ครั้งที่ 8 บทบาทสมมติ
เรื่อง “เขตสะอาดบริสุทธิ์”

.....

ผลจากการแบ่งกลุ่มทำความสะอาดในโครงการประชาธิปไตย ซึ่งแบ่งเขตงานของนักเรียนออกเป็น 3 เขต นักเรียนจึงต้องพยายามทำความสะอาดเขตงานของตนเองให้ดีที่สุด ครูชาติชายเป็นครูเจ้าของโครงการประชาธิปไตย จึงเรียกนักเรียนที่รับผิดชอบงานทั้ง 3 เขตมาประชุม ผลการประชุมสรุปว่า หัวหน้าเขตแต่ละเขตมีการแบ่งงานที่ดี และมีความรับผิดชอบสูงในการปฏิบัติหน้าที่ของตน

หัวหน้าเขตงานที่ 1

ฉันเป็นหัวหน้าเขตงานที่ 1 ดูแลรับผิดชอบความสะอาดเขต 1 หน้าโรงอาหาร ฉันจะพยายามควบคุมการทำงานให้สะอาดที่สุด เก็บวัสดุอุปกรณ์ในการทำความสะอาดให้เป็นที และควบคุมการทำงานอย่างเคร่งครัด

หัวหน้าเขตงานที่ 2

ฉันเป็นหัวหน้าเขตงานที่ 2 ดูแลรับผิดชอบความสะอาดเขตหน้าอาคารเรียน 1 ฉันจะพยายามดูแลการทำงานให้ดีที่สุด และให้คำแนะนำสมาชิกที่มีปัญหาทำงานช้าด้วย

หัวหน้าเขตงานที่ 3

ฉันเป็นหัวหน้าเขตงานที่ 3 ดูแลรับผิดชอบความสะอาดเขต 3 หน้าอาคารเรียน 2 ฉันจะพยายามดูแลการทำงานสะอาดอย่างเคร่งครัด และเอาใจใส่ที่สุด

ครั้งที่ 9

การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดคล่องแคล่ว

ชื่อกิจกรรม	บทบาทสมมติเรื่อง “ร.ร.สวยด้วยมือเรา”
วัตถุประสงค์	เพื่อพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว
เวลา	50 นาที
อุปกรณ์	เอกสารบทบาทสมมติเรื่อง “ร.ร.สวยด้วยมือเรา”
วิธีดำเนินการ	<p>ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 5 ขั้นตอนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>ขั้นเตรียมการ</u> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และอธิบายกิจกรรมที่ปฏิบัติในครั้งนี้ 1.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน และขออาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติ 1.3 ผู้วิจัยแจกเอกสารบทบาทสมมติให้แต่ละกลุ่ม เตรียมตัวแสดง 2. <u>ขั้นแสดง</u> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 นักเรียนเตรียมตัวและสถานที่แสดงตามเนื้อเรื่อง 2.2 กำหนดให้นักเรียนที่ไม่ได้แสดงบทบาทสมมติ เป็นผู้สังเกตการณ์และวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่อง 2.3 เมื่อผู้แสดงพร้อมจึงเริ่มแสดงบทบาทสมมติตามบทบาทของแต่ละคน 3. <u>ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล</u> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 นักเรียนอภิปรายผลของการแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง “ร.ร.สวยด้วยมือเรา” 3.2 แบ่งงาน เป็นกลุ่มและอธิบายแนวทางการพัฒนาโรงเรียน <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 นักเรียนมีวิธีแบ่งกลุ่มการทำงานอย่างไร 3.2.2 นักเรียนแต่ละกลุ่มแบ่งหน้าที่กันปฏิบัติอย่างไร

4. ชั้นแสดงเพิ่มเติม

4.1 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นแปลกใหม่หรือ
อาจจัดแสดงบทบาทสมมติเพื่อเติมอีกตามความเหมาะสม

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

5.1 นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติ

5.2 นักเรียนสรุปข้อคิดและเสนอแนะในการดำเนินกิจกรรม

5.3 ผู้วิจัยสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติ
เรื่อง “ร.ร. สวยด้วยมือเรา”

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือในการแสดงบทบาทสมมติ
2. สังเกตจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ
ของนักเรียน



ครั้งที่ 9 บทบาทสมมติ
เรื่อง “ร.ร.สวยด้วยมือเรา”

.....

ครูชาติชายเป็นครูประจำวิชา และเป็นเจ้าของโครงการประชาธิปไตย มีความคิดว่าสภาพแวดล้อมในโรงเรียนควรได้รับการปรับปรุง ตกแต่งให้สวยงาม เป็นธรรมชาติจึงเรียกหัวหน้ากลุ่มสีมาปรึกษา เกี่ยวกับการปรับปรุงสภาพแวดล้อมในโรงเรียนให้สวยงาม น่าดู และเป็นธรรมชาติ

หัวหน้ากลุ่มสีเขียว

ฉันเป็นหัวหน้ากลุ่มสีเขียว เสนอแนะให้ปลูกต้นไม้แนวถนน หน้าอาคารเรียน เพื่อความสดชื่นและร่มเย็น

หัวหน้ากลุ่มสีฟ้า

ฉันเป็นหัวหน้ากลุ่มสีฟ้า เสนอให้ปรับปรุงสวนหย่อมหน้าเสาธงให้สวยงาม เป็นธรรมชาติมีภูเขา น้ำตก ต้นไม้นานาชนิด

หัวหน้ากลุ่มสีส้ม

ฉันเป็นหัวหน้ากลุ่มสีส้ม เสนอให้เก็บสิ่งของต่าง ๆ ที่วางไว้เป็นกอง ไม่เป็นระเบียบ นำไปเก็บไว้เป็นที่เก็บทาง

หัวหน้ากลุ่มสีเหลือง

ฉันเป็นหัวหน้ากลุ่มสีเหลือง เสนอให้ปลูกไม้ดอกไม้ประดับใส่กระถางไว้หน้าห้องเรียนทุกห้อง

หัวหน้ากลุ่มสีชมพู

ฉันเป็นหัวหน้ากลุ่มสีชมพู เสนอให้ทุกชั้นเก็บกวาดหน้าระเบียงของตนให้สะอาด รวมทั้งพื้นที่ห้องหน้าอาคารเรียน และสนามกีฬาทุกชนิดในโรงเรียน

ครั้งที่ 10

การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดริเริ่ม

ชื่อกิจกรรม	บทบาทสมมติเรื่อง “นอกรั้ว ร.ร.”
วัตถุประสงค์	เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม
เวลา	50 นาที
อุปกรณ์	เอกสารบทบาทสมมติเรื่อง “นอกรั้ว ร.ร.”
วิธีดำเนินการ	<p>ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 5 ขั้นตอนดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>ขั้นเตรียมการ</u> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และอธิบายกิจกรรมที่ปฏิบัติในครั้งนี 1.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน และขออาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติ 1.3 ผู้วิจัยแจกเอกสารบทบาทสมมติให้แต่ละกลุ่ม เตรียมตัวแสดง 2. <u>ขั้นแสดง</u> <ol style="list-style-type: none"> 2.1 นักเรียนเตรียมตัว และสถานที่แสดงตามเนื้อเรื่อง 2.2 กำหนดให้นักเรียนที่ไม่ได้แสดงบทบาทสมมติ เป็นผู้สังเกตการณ์ และวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่อง 3. <u>ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายผล</u> <ol style="list-style-type: none"> 3.1 นักเรียนอภิปรายผลของการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “นอกรั้ว ร.ร.” 3.2 ผู้วิจัยถามแนวคิดในการพัฒนาชุมชนและวิธีการพัฒนาวัด <ol style="list-style-type: none"> 3.2.1 นักเรียนจะพัฒนาชุมชนอย่างไร 3.2.2 เมื่อนักเรียนได้รับมอบหมายได้พัฒนาวัด นักเรียนจะแบ่งงานกันทำอย่างไร 4. <u>ขั้นแสดงเพิ่มเติม</u> <ol style="list-style-type: none"> 4.1 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นแปลกใหม่หรืออาจจัดแสดงบทบาทสมมติเพิ่มเติมอีกตามความเหมาะสม

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป

- 5.1 นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติ
- 5.2 นักเรียนสรุปข้อคิดและเสนอแนะในการดำเนินกิจกรรม
- 5.3 ผู้วิจัยสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง “นอกรั้ว ร.ร.”

การประเมินผล

1. สังเกตจากความร่วมมือในการแสดงบทบาทสมมติ
2. สังเกตจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักเรียน



ครั้งที่ 10 บทบาทสมมติ
เรื่อง “นอกรั้วโรงเรียน”

.....

สงกรานต์ปีนี้ วัดข้างโรงเรียนของเด่นชัยจะจัดงานวันสงกรานต์ อาจารย์ใหญ่จึงมีความคิดที่จะช่วยพัฒนาวัดให้สะอาด สวยงาม น่าดู เหมือนโรงเรียน จึงเรียกประชุมนักเรียนทั้งโรงเรียนชี้แจง ความตั้งใจที่จะช่วยพัฒนาวัดกับนักเรียนทั้งโรงเรียน นักเรียนชั้น ป.6 เห็นว่า ควรมีบทบาทในการพัฒนาชุมชนด้วย จึงรับอาสาช่วยกันพัฒนาวัดในครั้งนี่

บทบาทของอาจารย์ใหญ่

ฉันเป็นอาจารย์ใหญ่ ปีนี้มีความตั้งใจจะพัฒนาวัดให้สวยงาม จึงเรียกประชุมนักเรียนให้ช่วยกันพัฒนาวัด เพราะมีความเชื่อว่า โรงเรียนกับวัดต้องพัฒนาควบคู่กันไป

บทบาทของหัวหน้าห้อง

ฉันเป็นหัวหน้าห้อง ฉันเห็นสมควรตามข้อเสนอของอาจารย์ใหญ่ จึงเสนอเพื่อน ๆ ในชั้นให้ความร่วมมือในการพัฒนาวัดให้สะอาด ร่มรื่น สวยงาม

บทบาทของหัวหน้ากลุ่มสี่

ฉันเป็นหัวหน้ากลุ่มสี่แต่ละสี่ ฉันมีหน้าที่ดูแลทุกคนในการทำ ความสะอาด ฉันจะตั้งใจปฏิบัติหน้าที่อย่างเข้มแข็ง และอดทน

บทบาทของนักเรียนในชั้นทุกคน

ฉันเป็นนักเรียนชั้น ป.6 ทุกคน ฉันจะตั้งใจปฏิบัติหน้าที่ด้วยความขยันขันแข็ง อดทน และเป็นตัวอย่างที่ดีแก่นักเรียนชั้นอื่น ๆ ในเรื่องการทำความสะอาด ความเป็นระเบียบเรียบร้อย

ครั้งที่ 11

การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ด้านความคิดความคล่องแคล่ว

- ชื่อกิจกรรม บทบาทสมมติเรื่อง “เพื่อนชีวิต”
- วัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว
- เวลา 50 นาที
- อุปกรณ์ เอกสารบทบาทสมมติเรื่อง “เพื่อนชีวิต”
- วิธีดำเนินการ ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 5 ขั้นตอนดังนี้
1. ขั้นเตรียมการ
 - 1.1 ผู้วิจัยทักทายนักเรียน และอธิบายกิจกรรมที่ปฏิบัติในครั้งนี้
 - 1.2 ผู้วิจัยแบ่งกลุ่มนักเรียน และขออาสาสมัครแสดงบทบาทสมมติ
 - 1.3 ผู้วิจัยแจกเอกสารบทบาทสมมติให้แต่ละกลุ่ม เตรียมตัวแสดง
 2. ขั้นแสดง
 - 2.1 นักเรียนเตรียมตัว และสถานที่แสดงตามเนื้อเรื่อง
 - 2.2 กำหนดให้นักเรียนที่ไม่ได้แสดงบทบาทสมมติเป็นผู้สังเกตการณ์ และวิเคราะห์เหตุการณ์ในเรื่อง
 - 2.3 เมื่อผู้แสดงพร้อมจึงเริ่มแสดงบทบาทสมมติตามบทบาทของแต่ละคน
 3. ขั้นวิเคราะห์และอภิปรายเหตุผล
 - 3.1 นักเรียนอภิปรายผลของการแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง “เพื่อนชีวิต”
 - 3.2 ผู้วิจัยถามแนวคิดในการปลุกต้นไม้ และวิธีการปลุกต้นไม้
 - 3.2.1 การปลุกต้นไม้มีประโยชน์ต่อสิ่งแวดล้อมอย่างไร
 - 3.2.2 นักเรียนมีวิธีการดูแลรักษาต้นไม้ให้เจริญเติบโต สวยงาม น่าดูได้อย่างไรบ้าง
 4. ขั้นแสดงเพิ่มเติม
 - 4.1 ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้นักเรียนเสนอข้อคิดเห็นแปลกใหม่หรืออาจจัดแสดงบทบาทสมมติเพิ่มเติมอีกตามความเหมาะสม

5. ชั้นแลกเปลี่ยนประสบการณ์และสรุป
 - 5.1 นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงบทบาทสมมติ
 - 5.2 นักเรียนสรุปข้อคิดและเสนอแนะในการดำเนินกิจกรรม
 - 5.3 ผู้วิจัยสรุปประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงบทบาทสมมติเรื่อง “เพื่อนชีวิต”

การประเมินผล

1. สัมผัสจากความร่วมมือในการแสดงบทบาทสมมติ
2. สัมผัสจากการอภิปราย การแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของนักเรียน



ครั้งที่ 11 บทบาทสมมติ
เรื่อง “เพื่อนชีวิต”

.....

โรงเรียนแห่งนี้เป็นโรงเรียนขนาดกลาง มีภารโรงอยู่เพียงคนเดียว นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จะต้องช่วยดูแลบริเวณโรงเรียนด้วยในบางส่วน ครูแบ่งให้นักเรียนชั้น ป.6 รับผิดชอบปลูกต้นไม้บริเวณรอบ ๆ สนามฟุตบอลคนละ 1 ต้น และคอยดูแลรักษาให้ต้นไม้ทั้งงามเติบโตตลอดปี เพื่อเป็นคะแนนเก็บ นักเรียนทุกคนต้องรดน้ำต้นไม้ทั้งเช้าและเย็นทุกวัน ถ้าเดินตามถนนจากบ่อน้ำไปถึงต้นไม้ที่ปลูกไว้ด้านนอกรั้วโรงเรียนจะต้องเดินอ้อมถนนไปนับว่าเป็นระยะทางที่ไกลเพราะต้องอ้อมสนาม สักคีสัทธิ์ปลูกต้นไม้ไว้ด้านนอกรั้วซึ่งจะต้องเดินอ้อมสนามเป็นระยะทางไกลทุกวัน จึงแอบเดินลัดสนามเป็นประจำ และยังมีนักเรียนอีกหลายคนที่จะประพฤติตนเช่นเดียวกับสักคีสัทธิ์ จนกระทั่งต้นไม้ในสนามแห้งตาย เพราะถูกย่ำอยู่บ่อย ๆ ปรากฏรอยเป็นทางเดินเล็ก ๆ หลายสาย ถ้ามองจากอาคารเรียนจะมองเห็นชัดว่าเป็นรอยทางเดิน กลางปีนั้นทางอำเภอได้จัดประกวดโรงเรียน เมื่อคณะกรรมการมาตรวจให้คะแนนโรงเรียนสักคีสัทธิ์บังเอิญได้ยินกรรมการคุยกันว่า สนามหน้าโรงเรียนไม่สวยงาม เพื่อน ๆ ในห้องจึงมีความเห็นตรงกันว่าควรปรับปรุงต้นไม้ในสนามหน้าให้สวยงาม และปลูกต้นไม้เพิ่มเติมให้ร่มรื่นมีสีเขียวน่าดูน่ามองเป็นธรรมชาติ ทุกคนก็มีความเห็นตรงกัน ดังนั้นนักเรียนทั้งชั้นจึงตกลงนัดหมายปลูกต้นไม้ร่วมกันคนละต้นเพิ่มเติม

บทบาทของสักคีสัทธิ์

ฉันชื่อสักคีสัทธิ์ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ครูแบ่งหน้าที่ให้ช่วยปลูกและดูแลต้นไม้ตลอดปี เพื่อเป็นคะแนนเก็บบริเวณรอบ ๆ สนามหน้าโรงเรียน ฉันต้องรดน้ำต้นไม้ทั้งเช้าและเย็น ต้นไม้ที่ฉันปลูกอยู่ติดกับถนนด้านนอก ฉันเกียจคร้านที่จะหิ้วถังน้ำเดินอ้อมสนามทุกวัน เมื่อไม่มีคนเห็นฉันจึงแอบเดินลัดสนามเป็นประจำ

บทบาทของครูประจำชั้น

ฉันเป็นครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ฉันมอบหมายให้นักเรียนปลูกต้นไม้ในบริเวณรอบ ๆ สนามหน้าโรงเรียนและกำชับดูแลให้ดีเพื่อเป็นคะแนนเก็บตลอดปี

บทบาทของคณะกรรมการ

พวกฉันเป็นคณะกรรมการตรวจเยี่ยมให้คะแนนโรงเรียน ฉันได้มาตรวจโรงเรียนแห่งนี้ ซึ่งเห็นว่ามีสภาพที่สวยงามแต่มีจุดบกพร่องคือสนามหญ้าหน้าโรงเรียนไม่สวย มีรอยคนเดินหลายสาย

บทบาทของเพื่อน ๆ

พวกฉันเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ห้องเดียวกับศักดิ์สิทธิ์ พวกฉันแอบเดินลักสนามกันทุกวัน เวลารดน้ำต้นไม้ทั้งเช้าและเย็น จนสนามหน้าโรงเรียนไม่สวยมีรอยคนเดินเต็มไปหมด วันหนึ่งมีคณะกรรมการมาตรวจให้คะแนนโรงเรียน และตัดสินใจให้โรงเรียนของฉันได้รับรางวัลชมเชย ศักดิ์สิทธิ์มาเล่าให้พวกฉันฟังว่า ได้ยินคณะกรรมการคุยกันว่า สนามหญ้าโรงเรียนของพวกฉันไม่สวย พวกฉันจึงปรึกษากัน ช่วยกันปลูกต้นไม้เพิ่มขึ้นอีก เพื่อความสวยงามของโรงเรียนของเรา และจะช่วยกันดูแลรักษาต้นไม้เหล่านั้นให้ดีที่สุด



การใช้บทบาทสมมติเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ครั้งที่ 12
ปัจฉิมนิเทศ

.....

วัตถุประสงค์ เพื่อสรุปข้อคิด และผลดีของการใช้บทบาทสมมติในการพัฒนา
ความคิดสร้างสรรค์

เวลา 50 นาที

อุปกรณ์ บัตรงาน

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยแจกบัตรงาน กำหนดหัวข้อให้นักเรียนข้อคิดและผลดีของการฝึกบทบาทสมมติ
2. ครูกล่าวขอบใจนักเรียนกลุ่มทดลองที่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมบทบาทสมมติ
3. ครูกล่าวปิดการทดลอง

การประเมินผล

1. สังเกตจากการร่วมมือในการทำกิจกรรม
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นและการตอบคำถามของนักเรียน



ตาราง 4 แสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มทดลองที่
ได้รับการใช้บทบาทสมมติ จำแนกเป็นรายด้านและโดยรวม

คนที่	คะแนนก่อนการทดลอง				คะแนนหลังการทดลอง			
	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด ละเอียดลออ	รวมทั้ง 3 ด้าน	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด ละเอียดลออ	รวมทั้ง 3 ด้าน
1.	7	0	8	15	16	4	11	31
2.	9	0	8	17	33	4	16	53
3.	6	0	10	16	24	0	16	40
4.	14	0	8	22	16	0	13	29
5.	3	0	4	7	16	0	9	25
6.	6	0	5	11	10	0	8	18
7.	9	0	5	14	9	0	10	19
8.	10	0	9	19	14	3	14	31
9.	12	0	10	22	14	0	14	23
X	8.44	0	7.44	15.89	17.44	1.22	12.33	31
S.D.	3.36	0	2.24	4.91	7.35	1.86	2.96	10.74

ตาราง 5 แสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มทดลองที่
ได้รับการใช้บทบาทสมมติ จำแนกเป็นรายด้านและโดยรวม

คนที่	คะแนนก่อนการทดลอง				คะแนนหลังการทดลอง			
	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด ละเอียดลออ	รวมทั้ง 3 ด้าน	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด ละเอียดลออ	รวมทั้ง 3 ด้าน
1.	0	0	3	3	9	0	3	12
2.	5	0	3	8	7	0	4	11
3.	1	0	3	4	13	0	7	20
4.	8	0	5	13	9	0	3	12
5.	10	0	5	15	10	0	5	15
6.	12	0	7	19	13	0	7	20
7.	6	0	6	12	10	0	10	20
8.	11	0	7	18	15	0	6	21
9.	6	0	7	13	9	0	7	16
\bar{X}	6.56	0	5.11	11.67	10.56	0	5.78	16.33
S.D.	4.19	0	1.76	5.66	2.55	0	2.28	4.03

ตาราง 6 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มทดลอง			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	0	4	4	16
2.	0	4	4	16
3.	0	0	0	0
4.	0	0	0	0
5.	0	0	0	0
6.	0	0	0	0
7.	0	0	0	0
8.	0	3	3	9
9.	0	0	0	0
	$\bar{X} = 50$	$\bar{X} = 1.22$	$\sum D = 11$ $\bar{X}_{Diff} = 1.22$ $S.D._{diff} = 1.86$	$\sum D^2 = 41$

ตาราง 7 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มทดลอง			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	7	16	9	81
2.	9	33	24	576
3.	6	24	19	324
4.	14	16	2	4
5.	3	16	13	169
6.	6	10	4	16
7.	9	9	0	0
8.	10	14	4	16
9.	12	19	7	49
	$\bar{X} = 8.44$	$\bar{X} = 17.44$	$\sum D = 81$ $\bar{X}_{Diff} = 9$ $S.D._{diff} = 7.95$	$\sum D^2 = 1235$

ตาราง 8 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มทดลอง			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	8	11	3	9
2.	8	16	8	64
3.	10	16	6	36
4.	8	13	5	25
5.	4	9	5	25
6.	5	8	3	9
7.	5	10	5	25
8.	9	14	5	25
9.	10	14	4	16
	$\bar{X} = 7.44$	$\bar{X} = 12.33$	$\sum D = 44$	$\sum D^2 = 234$
			$\bar{X}_{Diff} = 4.89$	
			$S.D._{diff} = 1.54$	

ตาราง 9 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์รวมทั้ง 3 ด้าน ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มทดลอง			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	15	31	16	256
2.	17	53	36	1298
3.	16	40	24	576
4.	22	29	7	49
5.	7	25	18	324
6.	11	18	7	49
7.	14	19	5	25
8.	19	31	12	144
9.	22	33	11	121
	$\bar{X} = 15.89$	$\bar{X} = 31$	$\sum D = 136$ $\bar{X}_{Diff} = 15.11$ $S.D._{diff} = 9.91$	$\sum D^2 = 2840$

ตาราง 10 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มควบคุม			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	0	0	0	0
2.	0	0	0	0
3.	0	0	0	0
4.	0	0	0	0
5.	0	0	0	0
6.	0	0	0	0
7.	0	0	0	0
8.	0	0	0	0
9.	0	0	0	0
	$\bar{X} = 0$	$\bar{X} = 0$	$\sum D = 0$ $\bar{X}_{Diff} = 0$ $S.D._{diff} = 0$	$\sum D^2 = 0$

ตาราง 11 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มควบคุม			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	0	9	9	81
2.	5	7	2	4
3.	1	13	12	144
4.	8	9	1	1
5.	10	10	0	0
6.	12	13	1	1
7.	6	10	4	16
8.	11	15	4	16
9.	6	9	3	9
	$\bar{X} = 6.56$	$\bar{X} = 10.56$	$\sum D = 36$ $\bar{X}_{Diff} = 4$ $S.D._{diff} = 4$	$\sum D^2 = 272$

ตาราง 12 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มควบคุม			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	3	3	0	0
2.	3	4	1	1
3.	3	7	4	16
4.	5	3	-2	4
5.	5	5	0	0
6.	7	7	0	0
7.	6	10	4	16
8.	7	6	-1	1
9.	7	7	0	0
	$\bar{X} = 5.11$	$\bar{X} = 5.78$	$\sum D = 6$ $\bar{X}_{Diff} = 0.67$ $S.D._{diff} = 2.06$	$\sum D^2 = 38$

ตาราง 13 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์รวมทั้ง 3 ด้าน ของนักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 6 ในกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มควบคุม			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	3	12	9	81
2.	8	11	3	9
3.	4	20	16	256
4.	13	12	-1	1
5.	15	15	0	0
6.	19	20	1	1
7.	12	20	8	64
8.	18	21	3	9
9.	13	16	3	9
	$\bar{X} = 11.67$	$\bar{X} = 16.33$	$\sum D = 42$	$\sum D^2 = 430$
			$\bar{X}_{Diff} = 4.67$	
			S.D. _{diff} = 5.41	

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ นางพจนันท์ ไวทยานนท์
 เกิดวันที่ 2 สิงหาคม พุทธศักราช 2499
 สถานที่เกิด อำเภอโพธิ์ประทับช้าง จังหวัดพิจิตร
 สถานที่อยู่ปัจจุบัน 168/154 หมู่ 3 ตำบลเสม็ด อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี
 ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน อาจารย์ 2 ระดับ 7
 สถานที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนวัดสุวรรณารัญญิกาวาส อำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2519 ปกศ. สูง จากวิทยาลัยครูสวนกุหลาบ กรุงเทพมหานคร
 พ.ศ. 2524 กศ.บ. (เอกการประถมศึกษา)
 จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ บางแสน
 พ.ศ. 2541 กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา)
 จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2525 รัับราชการครู ตำแหน่งอาจารย์ 1 สังกัด สปอ. บางปะกง
 อำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา
 พ.ศ. 2529 รัับราชการครู ตำแหน่งอาจารย์ 1 สังกัด สปอ. บ่อทอง
 อำเภอบ่อทอง จังหวัดชลบุรี