ผลของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ปริญญานิพนธ์
ของ
ละมุล ชัชวาลย์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย
พฤศจิกายน 2543
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผลของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

บทคัดย่อ

ของ

ละมุล ชัชวาลย์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย
พฤศจิกายน 2543

ละมุล ชัชวาลย์. (2543). *ผลของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : รองศาสตราจารย์ ดร. กุลยา ตันติผลาชีวะ, รองศาสตราจารย์ ดร. วิรัช วรรณรัตน์.

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดและประกอบคำถามอิสระ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาได้มา โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนบ้านโนนป่าซาง สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเลย จำนวน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน โดยกลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 20 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพของ เยลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า ทีซีที – ดีพี (TCT - DP : The Test For Creative Thinking – Drawing Production) แผนการวิจัยเป็นแบบ Randomized Control Group Pretest – Posttest Design วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การทดสอบค่า ที (t – test)

ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด กับประกอบคำถามอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

THE EFFECT OF THAI FOLK GAME ACTIVITIES WITH OPEN – ENDED QUESTIONS ON CREATIVE THINKING OF PRESCHOOL CHILDREN

AN ABSTRACT

BY

LAMUL CHACHAWAL

Presented in partial fulfillment of the requirements

for the Master of Education degree in Early Childhood Education

at Srinakharinwirot University

November 2000

Lamul Chachawal. (2000). *The Effect of Thai Folk Game Activities with Open – ended Questions on Creative Thinking of Preschool Children*. Master thesis, M. Ed. (Early Childhood Education). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot university. Advisor Committee : Assoc. Prof. Kulaya Tantiphlachiva, Assoc. Prof. Wirach Wannaratn.

The purpose of this research was to study the effect of Thai folk game activities with open – ended questions on creative thinking of preschool children.

Thirty of 5 - 6 years old preschool children of 2000 academic year at Nonpasang school, were simply randomized equally into experimental and control group. The experimental group was provided with Thai folk game activities with open – ended questions and the control group was provided with regular activities Thai folk game. The experimental period was 8 weeks, three days a week and 20 minutes a day.

The research instruments of this study were two plan of teaching by using Thai folk game activities with open – ended questions and regular Thai folk game activities and the test for Creative Thinking – Drawing Production – by Jellen and Urban, 1986. The design of this study was Randomized – Control Group Pretest – Posttest design. T – test was employed of data analysis.

The result showed that the creative thinking mean score of the preschool children who have experienced through Thai folk game activities with open – ended question was higher than the preschool children who have experienced through Thai folk game activities with general questions, moreover there were significant difference at the .01 level.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

ผลของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด
ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ของ
นางละมุล ชัชวาลย์

ได้รับความอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)
วันที่....เดือน.....พ.ศ 2543

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิรัช วรรณรัตน์)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(อาจารย์ ดร.สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาอย่างสูงในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อคิด และการแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เป็นอย่างดีจาก รองศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ รองศาสตราจารย์ ดร.วิรัช วรรณรัตน์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์ ที่กรุณารับเป็นคณะกรรมการสอบในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ผู้ช่วยศาสตราจารย์สนั่น มีขันหมาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิมพ์อร สตเอี่ยม ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกริก ยุ้นพันธ์ อาจารย์ดารณี ศักดิ์สิริผล อาจารย์อนินทิตา โปษะกฤษณะ อาจารย์รัศมี ตันเจริญ อาจารย์อุบล เวียงสมุทร อาจารย์จันทนา ดีพึ่งตน อาจารย์สมจิตร สุวรรณวงศ์ ที่ได้กรุณาตรวจแก้ไขและให้คำแนะนำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการ คณะครู และนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนป่าชาง ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ และร่วมมือในการศึกษาทดลองเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาการศึกษาปฐมวัยทุกท่าน ที่ได้กรุณาอบรมสั่งสอนให้ความรู้ ขอกราบขอบพระคุณญาติ พี่น้อง ครอบครัว ของผู้วิจัย และคุณจตุพจน์ ชัชวาลย์ เด็กชายนวพัฒน์ ชัชวาลย์ ที่ให้ความห่วงใยช่วยเหลือทั้งกำลังทรัพย์และกำลังใจแก่ผู้วิจัยด้วยดีตลอดมา ขอบคุณพี่ ๆ น้อง ๆ และเพื่อนนิสิตปริญญาโทสาขาการศึกษาปฐมวัย และผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่ช่วยเหลือ และให้กำลังใจตลอดมา

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา และพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย

ละมุล ชัชวาลย์

สารบัญ

บทที่ หน้า

1 บทนำ 1
ภูมิหลัง 1
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า 4
ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า 4
ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า 4
ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า 4
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า 4
ตัวแปรที่ศึกษา 5
นิยามศัพท์เฉพาะ 5
กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า 6
สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า 6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 7
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น 8
ความหมายของการเล่น 8
ความสำคัญของการเล่น 8
การจัดประสบการณ์การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย 9
ทฤษฎีการเล่น 10
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 13
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้านของไทย 14
ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของไทย 14
ประวัติความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านของไทย 16
ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านของไทย 18
ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านของไทย 21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 23
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ 24
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ 24
ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ 26
องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 26
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ 28
แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 30
ทักษะทางการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ 31
การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 33
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 34

สารบัญ (ต่อ)

บทที่ หน้า

2 (ต่อ) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำถาม 37
ความหมายของคำถาม 37
ความมุ่งหมายของการใช้คำถาม 38
ความสำคัญของคำถาม 40
การจำแนกประเภทของคำถาม 40
ลักษณะของคำถามที่ดี 42
การตั้งคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 43
คำถามเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 44
วิธีการใช้คำถาม 48
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 49

3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า 53
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง 53
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า 53
การเก็บรวบรวมข้อมูล 60
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล 61

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 64
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล 64
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 65

5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 69
สังเขปความมุ่งหมาย สมมุติฐาน และวิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า 69
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า 70
อภิปรายผล 71
ข้อเสนอแนะ 74

บรรณานุกรม 76

ภาคผนวก 87

ประวัติย่อผู้วิจัย 112

บัญชีตาราง

ตาราง หน้า

1 แบบแผนการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม..... 60
2 กำหนดเวลาการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม..... 61
3 ค่าคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองระหว่าง
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม..... 65
4 เปรียบเทียบค่าของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองระหว่าง
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม..... 66
5 เปรียบเทียบค่าของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยกลุ่มทดลอง
ก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง..... 67
6 เปรียบเทียบค่าของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยกลุ่มควบคุม
ก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง..... 68

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ หน้า

1 แบบทดสอบความคิดสร้างจากการวาดภาพ (TCT – DP)
ของเยลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban) 102

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

กระบวนการคิดทั้งหลายของมนุษย์ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นความคิดที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง และได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในระยะกว่า 30 ปีที่ผ่านมาทั้งนี้เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นสื่อที่นำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของมนุษย์ (Parkins. 1984 : 19) และความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่สำคัญของมนุษย์ซึ่งมีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ และเป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ (อารี พันธ์มณี. 2540 : บทนำ) ผลจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ก่อให้เกิดนวัตกรรมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีต่าง ๆ มากมายและค้นพบสิ่งแปลกใหม่ทางวิทยาศาสตร์ ทางการแพทย์ การคมนาคม การผลิตเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากบุคคลเหล่านี้เป็นผู้บุกเบิกค้นคว้าริเริ่มงาน แปลก ๆ ใหม่ ๆ รวมทั้งประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือต่าง ๆ ให้ก้าวหน้าและทันสมัยอยู่เสมอ (พัชรี วาสวิท. 2535 : 59 - 63 ; อารี รังสินันท์. 2532 : 498 – 499) ซึ่งส่งผลถึงการพัฒนาประเทศชาติได้อย่างรวดเร็ว

ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิดที่มีคุณค่าต่อสังคมและบุคคลอย่างยิ่ง ดังนั้นประเทศไทยจึงได้กำหนดให้ความคิดสร้างสรรค์ เป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญประการหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระดับดังจะเห็นได้จากแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540 – 2544) ได้เน้นถึงการศึกษาพัฒนาคนให้มีคุณลักษณะที่เป็นผู้ใฝ่รู้ รู้จักคิดวิเคราะห์ มีความคิดรวบยอด มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ มีความรู้ความสามารถและทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2540 – 2544 : 24 - 25) ซึ่งเป็นไปตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 8 (2540 – 2544) มีเป้าหมายสำคัญ คือมุ่งพัฒนาคนให้เป็นผู้ที่มีความสนใจใฝ่รู้และสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดปัญญาความรู้ (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. 2541 : 1) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ได้ปฏิรูปการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดอย่างหลากหลาย คิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการตลอดจนได้แสดงออกอย่างชัดเจนและมีเหตุผล (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2541 : 10) ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่ระบุไว้ในจุดมุ่งหมายข้อ 10 ของหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 ว่าให้ เด็กมีจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ. 2540 : 32) การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนของเด็กวัยนี้เพราะในช่วง 6 ขวบแรกของชีวิตเป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูง และศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์กำลังพัฒนา หากเด็กได้รับการจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมที่เหมาะสมต่อเนื่องเป็นลำดับ ก็เท่ากับเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในวัยต่อมา (เยาวพา เดชะคุปต์. 2542 : 86, จุพารัตน์ รุ่มวิริยะพงษ์. 2540 : 69) จากการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยพบว่ามีการจัดกิจกรรมและประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์หลายวิธี เช่น การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นเทคนิคในการสื่อความหมายทำให้เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น (นิรัตน์ กรองสะอาด. 2535 : 62 – 72) ซึ่งการคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ เช่น จากผลการวิจัยของสดใส ชนะกุล (2538 : 66 – 75) พบว่าการจัดกิจกรรมวาดภาพนอกชั้นเรียนทำให้เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น วารุณี นวลจันทร์ (2539 : 78 – 87) พบว่าการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงานส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้

และ ธูปทอง ศรีทองท้วม (2538 : 71 – 79) ได้ศึกษาวิจัยพบว่าการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยสูงขึ้น ส่วนกนิษฐา ชูขันธ์ (2541 : 52 – 54) พบว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการสอนภาษาธรรมชาติโดยใช้แกนนำในหน่วยการสอนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นได้เช่นกัน

จากผลการวิจัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่าการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กปฐมวัยสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การจัดกิจกรรมประสบการณ์ การสอน การฝึกฝน การทำกิจกรรมศิลปะ การวาดภาพ การให้เด็กฟังนิทาน การเล่นเกม การฟังเพลง ปริศนาทายคำ การตั้งคำถามให้เด็กคิดหาคำตอบหลาย ๆ ทาง การให้เด็กเล่นของเล่นอย่างอิสระ เป็นต้น หลักการสำคัญของวิธีการเหล่านี้ เปิดโอกาสให้เด็กได้คิดจินตนาการและแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง (มาณพ ถนอมศรี. 2538 : 166 – 169) นอกจากนี้จอห์นสัน (Johnson. 1983 : 13) กล่าวว่า การสอนที่เปิดโอกาสให้เด็กใช้ความคิดความสามารถของตนเองอย่างอิสระ มีการเร้าหรือกระตุ้นให้เกิดความคิดในการแก้ปัญหาหลาย ๆ แบบด้วยตนเอง ซึ่งสามารถส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กได้ทางหนึ่งด้วย ดังนั้นแนวทางการจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ควรเน้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการคิดริเริ่มเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและตัดสินใจด้วยตนเองอย่างเหมาะสมตามวัย โดยการจัดประสบการณ์และกิจกรรมให้มีความหลากหลาย เน้นกระบวนการคิดและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2542 : 14 ; อัญชลี สารรัตนะ. 2536 : 12)

การละเล่นของเด็กไทยเป็นกิจกรรมสำหรับเด็กอย่างหนึ่งที่มีความสนุกเพลิดเพลิน มีคุณค่าแก่การส่งเสริมให้เด็กได้เล่น เพราะสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ ทางด้านสติปัญญาความคิดสร้างสรรค์เป็นการฝึกความพร้อมของเด็กด้วย (ชัย เรืองศิลป์. 2538 : คำนำ) และในขณะเดียวกันยังสืบสานวัฒนธรรมไทยด้วยการละเล่นของเด็กแบบไทย ๆ ดั้งเดิม เป็นเกมการละเล่นของท้องถิ่นเป็นการละเล่นที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาเด็กในทุกๆ ด้านไม่ว่าจะเป็น ด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา หากเด็กไทยมีการละเล่นแบบไทยจะสามารถพัฒนาบุคลิกภาพ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (จริน ศิริ. 2541 : 2)

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยระหว่างปี พ.ศ. 2533-2541 พบว่า การนำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมาใช้ในชั้นเรียนสามารถส่งเสริมและพัฒนาเด็กได้หลายด้านดังนี้ การพัฒนาทางสังคม และทักษะทางสังคม (อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์. 2533 , ปัทมาวดี บุณยสวัสดิ์. 2536) การพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ (อังคณา กสินันท์. 2539) ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ (สมชาย บ้านไร่. 2541 , จันทนา ดีพึ่งตน. 2536, จิราภรณ์ อดุลวัฒนศิริ. 2535) ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย (รัตนา มณีจันสุข. 2539) และ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2531 : 47 – 57) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์ และความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยวิธีการละเล่นพื้นบ้านของไทยกับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการ ผลปรากฏว่าเด็กกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกทักษะการเล่นพื้นบ้านของไทยมีความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กกลุ่มควบคุมที่ฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการ แต่เนื่องจากการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ยังไม่มีผู้ศึกษาวิจัยในระดับปฐมวัยดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยมาจัดเพื่อพัฒนาและส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ในระดับปฐมวัย

การนำการเล่นมาใช้เพื่อการเรียนรู้เป็นส่วนหนึ่ง โดยเฉพาะวิธีการกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ความคิดหาเหตุผลด้วยการป้อนปัญหาให้เด็กคิดหรือแสดงความคิดเห็น คือการตั้งคำถามให้เด็กคิดนั้นเอง (อรวรรณ

เลิศสังข์. 524 : 1) สอดคล้องกับ เตือนใจ ทองสำริต (2531 : 228) ที่ว่าการส่งเสริมด้านสติปัญญาโดยใช้คำถามประกอบการทดลองทางกาย (Physical Knowledge Activity) โดยครูมีบทบาทสำคัญในการสาธิตให้เด็กดูและใช้คำถามต่าง ๆ กระตุ้นให้สังเกตเพื่อนำไปสู่การคิดสามารถช่วยให้เด็กสร้างความรู้และความคิดอันเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทางสติปัญญาได้เช่นกัน

คำถามมีบทบาทสำคัญที่ช่วยให้เด็กคิดและเรียนได้รวดเร็วการใช้คำถามก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะกระตุ้นเร้าให้เด็กได้คิดอย่างสร้างสรรค์ออกมาทางการพูดและการกระทำ ครูจึงเป็นบุคคลสำคัญในการช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนด้านการคิดและโต้ตอบ การใช้คำถามสำหรับเด็กควรเป็นคำถามปลายเปิด ซึ่งมีคำตอบหลายคำตอบ เพราะคำถามดังกล่าวจะกระตุ้นให้เด็กคิด จินตนาการ และการค้นหาคำตอบ ครูไม่ควรถามแต่คำถามที่มีคำตอบตายตัว และประการสำคัญครูควรตั้งคำถามที่เหมาะสมและไม่ยากเกินความสามารถของเด็ก (Robison and Schwartz.1982 : 197) การตั้งคำถามที่กระตุ้นผู้เรียน ชี้ชวนให้คิดทุกซอกทุกมุมทั้งให้คิดในแนวไกล ให้คิดหลาย ๆ ด้าน ให้คิดแนวใหม่ โดยตั้งข้อสมมุติฐานบ้าง ให้ข้อเปรียบเปรยบ้าง และคำถามที่ดีอย่างหนึ่งสำหรับเด็กควรตั้งคำถามเพื่อยั่วยุให้เด็กคิดหลาย ๆ ทาง ให้ได้หลาย ๆ คำตอบ เพราะคำถามดังกล่าวจะช่วยให้เด็กคิดจินตนาการและค้นคว้าคำตอบ (ดุษฎี บริพัตร. 2531 : 85)

คำถามปลายเปิดเป็นคำถามที่ส่งเสริมให้เด็กคิดเปรียบเทียบ จำแนก อธิบาย ยกตัวอย่าง ค้นหาความจริง สรุปหาคำตอบ หรือคิดอย่างสร้างสรรค์ คำถามจะยั่วยุให้เกิดกระบวนการคิดค้นวิธีแก้ปัญหาอยากรู้อยากเห็นเพิ่มขึ้น จะทำให้มีการถามตอบอย่างต่อเนื่องระหว่างครูกับเด็ก และทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้นำไปสู่พัฒนาการทางภาษาและสติปัญญา การใช้คำถามให้เกิดประโยชน์สูงสุดได้นั้นครูจะต้องมีทักษะในการใช้และมีจุดม่งหมายในการถามที่แน่นอน (กรมวิชาการ. 2540 : 126) คารินและซันด์ (ณัฐฐากร ถนอมตน. 2536 : 10 ; อ้างอิงจาก Carin and Sund. 1971. *Developing Question Techniques : A Self – Concept Approach.)* ได้ให้ความสำคัญของคำถามไว้ว่า คำถามที่เหมาะสำหรับเด็กจะเป็นสิ่งเร้าให้เด็กแต่ละคนสามารถพัฒนาสติปัญญาและเขายังให้ข้อคิดอีกว่าคำถามเป็นเพียงวลีสั้น ๆ และจำเพาะเจาะจง ถ้าป้อนให้นักเรียนบ่อย ๆ เข้าก็จะเป็นการกระตุ้นกระบวนการคิดของเด็กได้

คำถามปลายเปิดแบบเร้าประกอบด้วยคำถาม 3 ลักษณะคือ คำถามปลายเปิดแบบเร้าคุณลักษณะ คำถามปลายเปิดแบบเร้าการเปลี่ยนแปลง คำถามปลายเปิดแบบเร้าการประเมินสถานการณ์ ซึ่งเป็นคำถามที่มีการถามเป็นขั้นตอนเพื่อจะเร้าให้เด็ก ใช้ความคิดแล้วเรียบเรียงเป็นคำตอบออกมา ไม่กำหนดแนวทางของคำตอบ ไม่มีคำตอบใดผิดแต่เน้นคำตอบให้หลายแนวทาง เน้นการกระตุ้นให้เด็กคิดหาคำตอบให้ได้มากที่สุด หลากหลายทิศทาง คิดได้คล่อง คิดได้ละเอียด โดยมีเป้าหมายหลักคือ ให้เด็กเกิดแนวคิดหรือวิธีทาใหม่ๆ และเพื่อเป็นการฝึกฝนให้เด็กเกิดแนวคิดจินตนาการและสร้างสรรค์ ซึ่งคำถามเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก (อารี พันธ์มณี. 2540: 141) คำถามของครูจึงเป็นการกระตุ้นเพื่อให้เด็กได้คิดก่อนแล้วจึงเรียบเรียงคำตอบออกมา คำถามที่ครูใช้จะไม่เป็นคำถามที่มีให้เลือกเพียงสองทาง คือ ใช่หรือไม่ใช่ เพราะเด็กจะมีโอกาสฝึกคิด และเรียบเรียงคำพูดออกมาเป็นประโยค และทำให้เด็กได้คิดจินตนาการและการคิดค้นเพื่อให้ได้คำตอบซึ่งคำตอบอาจเป็นไปได้ทุกอย่าง (กรมวิชาการ. 2542 : 53) ซึ่งสอดคล้องกับภรณี คุรุรัตนะ (2532 : 7 – 8) ที่ว่าควรใช้คำถามที่มีลักษณะปลายเปิดให้เด็กได้คิดและตัดสินใจมีคำตอบที่หลากหลาย เป็นคำถามที่กระตุ้นให้ผู้ตอบได้ใช้ความคิดหลายแนวทางและคิดหาคำตอบในลักษณะของการคาดการณ์ซึ่งไม่ก่อความวิตกกังวลว่าคำตอบนั้นจะถูกหรือผิด สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2542 : 17) กล่าวว่า การถามคือการบูรณาการเพื่อการพัฒนาไปสู่การคิดและโครงสร้างกระบวนการคิดทำให้ผู้เรียนได้ไตร่ตรอง ความคิด จินตนาการ และการเรียนรู้ การถามเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้และ

การสอนช่วยให้ผู้เรียนสร้างสิ่งที่เรียนรู้แล้วสิ่งที่เป็นไปและพัฒนาในสิ่งที่ใหม่ ๆ ก่อให้เกิดความคิดริเริ่ม การถามเป็นเสาหลักที่สำคัญสำหรับการค้นหาคำตอบกระบวนการถามจะช่วยในกระบวนการต่อไปนี้ ขยายทักษะการคิด ก่อให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างความคิดต่าง ๆ ส่งเสริมการอยากรู้อยากเห็นและเกิดความท้าทาย ลักษณะคำถามที่ดีจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการสร้างความสนใจในการหาคำตอบประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ ผลจาการศึกษาค้นคว้าของอนงค์ แสงเงิน (2533 : 60 – 70) พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม นอกจากนั้นผลของการศึกษาของ พัชรีภรณ์ จ้อยจุมพจน์ (2533 : 64 – 67) ซึ่งได้กล่าวว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยการใช้คำถามขยายความคิดแบบครูไม่มีส่วนร่วมในการหาคำตอบส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยการใช้คำถามขยายความคิดแบบครูมีส่วนร่วมในการหาคำตอบ

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด เพื่อเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระให้กับเด็กปฐมวัยว่าจะส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันหรือไม่ ทั้งนี้เพื่อเป็นแนวทางแก่ครูและผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กปฐมวัยต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ผลจากการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางสำหรับครูได้นำการเล่นที่เด็กคุ้นเคย โดยเฉพาะโรงเรียนในชนบทมาใช้ในการเรียนการสอนมาปรับใช้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

2. เป็นแนวทางของการพัฒนารูปแบบกิจกรรมโดยใช้การละเล่นพื้นบ้านของไทยมาปรับปรุงใช้ให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยเพื่อพัฒนาด้านต่าง ๆ ของเด็กที่ไม่เพียงแต่ความคิดสร้างสรรค์

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5 – 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนบ้านโนนป่าซาง สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอผาขาว จังหวัดเลย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5 – 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนบ้านโนนป่าซาง อำเภอผาขาว จังหวัดเลย จำนวน 30 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ แบ่งเป็นดังนี้

1.1 กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด

1.2 กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

เด็กปฐมวัย

หมายถึง เด็กนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5 – 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนบ้านโนนป่าซาง อำเภอผาขาว จังหวัดเลย

การละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด

หมายถึง กิจกรรมการละเล่นต่าง ๆ ของเด็กไทยที่นิยมเล่นกันในท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นทั้งการเล่นคนเดียวและการเล่นหลายคน เล่นทั้งในร่ม และกลางแจ้ง มีทั้งการแข่งขัน และไม่มีการแข่งขัน การเล่นใช้วัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่น ส่วนกฎกติกาการเล่นนั้นตกลงในหมู่ผู้เล่นเอง สำหรับการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง การละเล่นพื้นบ้านที่เป็นการละเล่นที่นิยมเล่นกันมากในเขตจังหวัดเลย ตามผลการศึกษารวบรวมการละเล่นพื้นบ้านท้องถิ่นจังหวัดเลยของ สาร สาระทัศนานันท์ (2537) หลังการเล่นทุกครั้งครูใช้คำถามปลายเปิด 3 รูปแบบ คือ คำถามปลายเปิดแบบเร้าคุณลักษณะ คำถามปลายเปิดแบบเร้าการเปลี่ยนแปลง คำถามปลายเปิดแบบเร้าการประเมินสถานการณ์ รูปแบบละ 1 คำถาม โดยครูกระตุ้นให้เด็กตอบคำถามทุกคน ทั้ง 3 คำถามในลักษณะที่ใช้คำพูด " อย่างไร" "ทำไม" "เพราะอะไร" และคำตอบของเด็กไม่ซ้ำกับคนอื่น

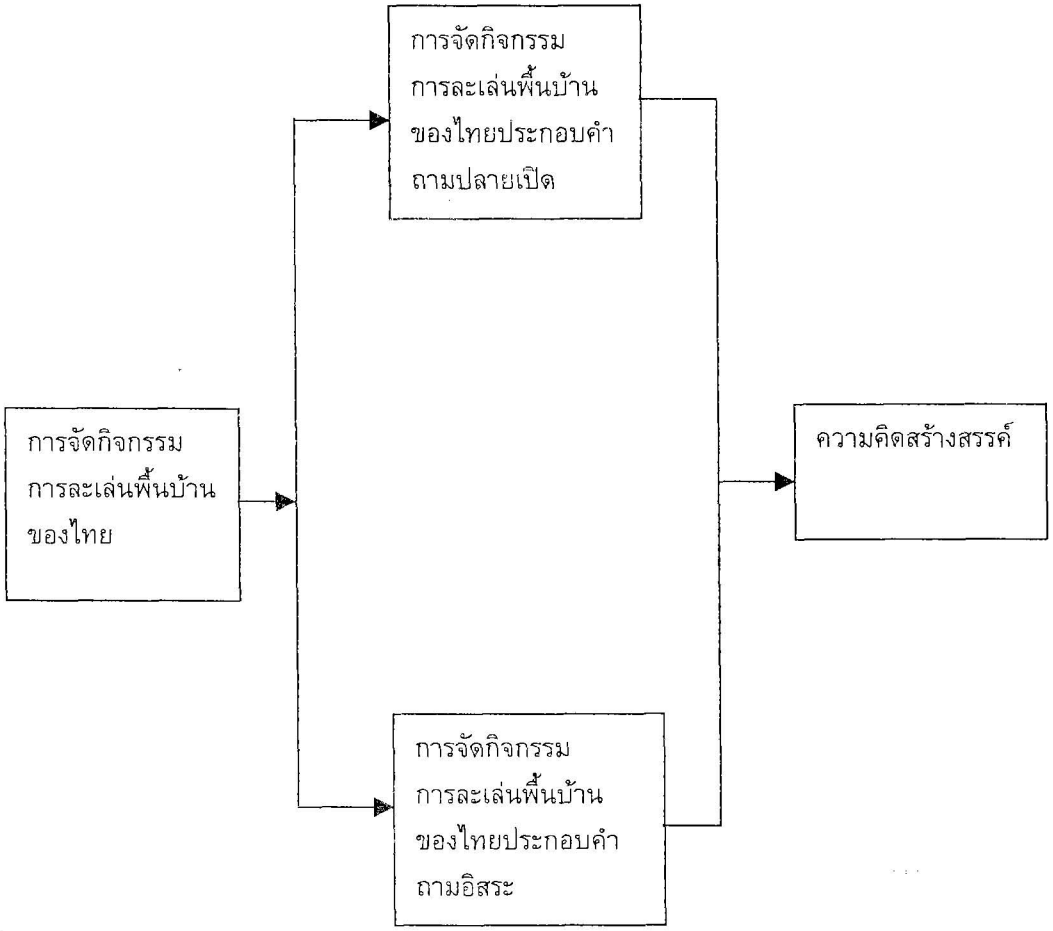
การละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

หมายถึง กิจกรรมการละเล่นต่าง ๆ ของเด็กไทยที่นิยมเล่นกันในท้องถิ่นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นทั้งการเล่นคนเดียวและการเล่นหลายคน เล่นทั้งในร่ม และกลางแจ้ง มีทั้งการแข่งขัน และไม่มีการแข่งขัน การเล่นใช้วัสดุที่หาง่ายในท้องถิ่นส่วนกฎกติกาการเล่นนั้นตกลงในหมู่ผู้เล่นเอง สำหรับการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง การละเล่นพื้นบ้านที่เป็นการละเล่นที่นิยมเล่นกันมากในเขตจังหวัดเลย ตามผลการศึกษารวบรวมการละเล่นพื้นบ้านท้องถิ่นจังหวัดเลยของ สาร สาระทัศนานันท์ (2537) หลังการเล่นทุกครั้งครูใช้คำถามแบบอิสระ คำถามอิสระ หมายถึง คำถามปลายปิดหรือปลายเปิดทั่วไปที่เกี่ยวข้องกับการเล่น 3 คำถามโดยครูกระตุ้นให้เด็กตอบคำถามทุกคน ทั้ง 3 คำถามในลักษณะที่ใช้คำพูด "หรือไม่" "ทำไม" "อย่างไร"

ความคิดสร้างสรรค์

หมายถึง ความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น ไวต่อปัญหา คิดแปลกใหม่ คิดอย่างเข้าใจ และไม่ซ้ำแบบใคร ซึ่งเกิดขึ้นมาด้วยตัวเด็กเองโดยดัดแปลงสิ่งที่แปลกใหม่และแตกต่างไปจากเดิม ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเยลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986)

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า



สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
    - 1.1 ความหมายของการเล่น
    - 1.2 ความสำคัญของการเล่น
    - 1.3 การจัดประสบการณ์การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย
    - 1.4 ทฤษฎีการเล่น
    - 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้านของไทย
    - 2.1 ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของไทย
    - 2.2 ประวัติความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านของไทย
    - 2.3 ประเภทของการละเล่นพื้นบ้านของไทย
    - 2.4 ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านของไทย
    - 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
    - 3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
    - 3.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
    - 3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
    - 3.4 ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
    - 3.5 แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
    - 3.6 ทักษะทางการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์
    - 3.7 กิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
    - 3.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับคำถาม
    - 4.1 ความหมายของคำถาม
    - 4.2 ความมุ่งหมายของการใช้คำถาม
    - 4.3 ความสำคัญของคำถาม
    - 4.4 การจำแนกประเภทของคำถาม
    - 4.5 ลักษณะของคำถามที่ดี
    - 4.6 การตั้งคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

4.7 วิธีการใช้คำถาม

4.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

1.1. ความหมายของการเล่น

คำว่า "การเล่น" นั้นมีผู้ศึกษาค้นคว้าให้ความหมายไว้แตกต่างกันมากมายดังนี้ รูดอล์ฟ และโคเฮน (Rudolph and Cohen. 1984 : 96) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทั้ง 4 ด้าน ของเด็กคือ ด้านร่างกาย จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งการเล่นนี้มีองค์ประกอบ 3 ประการคือ

1. การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด
2. การเล่นเน้นการเชื่อมโยง
3. การเล่นเน้นการนำเด็กไปสู่สมดุลย์ทางอารมณ์

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 112) กล่าวว่า การเล่นของเด็กหมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยที่เด็กไม่ได้คำนึงถึงผลของกิจกรรมหรือการกระทำนั้น ๆ การเล่นมีความหมายสำคัญมากสำหรับเด็ก เพราะการเล่นเกิดจากการสมัครใจของเด็ก

สำหรับสุชา จันทร์เอม (2541 : 81) ได้กล่าวถึงการเล่นว่า หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานแก่เด็กโดยที่เด็กไม่คำนึงถึงผลของการเล่น

ส่วนสโปเดค และซาราโค (กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2542 : 117 ; อ้างอิงจาก Spodek and Saracho. 1995. *Issue in Early Childhood Curriculum.*) กล่าวถึง ความหมายของการเล่นว่า มีความหลากหลาย เล่นละครก็เรียกว่า "เล่น" เล่นดนตรี ก็เรียกว่า "เล่น" เด็ก ๆ กระโดดโลดเต้นก็เรียกว่า "เล่น"

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การเล่นหมายถึงกิจกรรมหรือการกระทำใดๆที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและเกิดจากความสมัครใจของเด็ก

1.2. ความสำคัญของการเล่น

การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้ การรู้จักดัดแปลง คิดยืดหยุ่น เช่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปีนเล่นบนก้อนหินแทนการปีนเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ม้าก้านกล้วยสมมุติเป็นม้า การเล่นจะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์เด็กจะสร้างภาพพจน์ และเรื่องราวต่าง ๆ แม้แต่เรื่องในใจของตนเอง เด็กจะฝึกเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์เด็กจะศึกษาหาวิชาการใหม่ ๆ จากการเล่นวัสดุ สิ่งของจะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญมากต่อชีวิตในวัยเด็ก การเล่นชนิดต่าง ๆ จะส่งผลให้เด็กมีความเจริญงอกงาม และพัฒนาการครบทุกด้าน (หรรษา นิลวิเชียร. 2535 : 85 - 86) ส่วนสุชา จันทร์เอม ได้กล่าวว่า การเล่นของเด็กเน้นการฝึกมารยาทของเด็กได้ดียิ่ง เด็กจะรู้จักคิด รู้จักการกระทำที่ถูกจากการเล่น รู้จักความยุติธรรม รู้จักการรับการให้ และช่วยพัฒนาให้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโต ผ่อนคลายความตรึงเครียด ในชีวิตประจำวันของเด็ก (สุชา จันทร์เอม. 2541 : 81 - 83) และสรวงธร นาวาผล กล่าวว่า การเล่นสำหรับเด็กมีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้ พัฒนาการของสมอง เสริมสร้างความฉลาดพัฒนาสติปัญญา พัฒนาอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การเล่นช่วยเสริมสร้าง

ลักษณะนิสัยเด็กได้เรียนรู้ทักษะต่าง ๆ จากการเล่นเด็กได้เรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่างจากการเล่น (สรวงธร นาวาผล. 2542 : 46) ซึ่งสอดคล้องกับ กรมวิชาการ (2540 : 5) คือ การเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้สังเกตมีโอกาสทำการทดลอง สร้างสรรค์คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นช่วยพัฒนาร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคม เป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อม กับธรรมชาติรอบตัว "การเล่น" เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก นอกจากนี้ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542 : 10)ได้กล่าวถึง การเล่นซึ่งมีความสำคัญกับเด็กมาก ไม่เพียงแต่สร้างความสนุกเพลิดเพลินให้กับเด็กเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นจะเป็นการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น ถ้าครูจัดเตรียมการเล่นอย่างมีจุดประสงค์ และพร้อมที่จะให้การเล่นเป็นการเรียนที่สนุก การเล่นของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกตได้มีโอกาสทดลอง สร้างสรรค์คิดแก้ปัญหาและค้นพบด้วยตนเอง การเล่นมีอิทธิพล และมีผลต่อการเจริญเติบโตของเด็ก ช่วยพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2541 : 7) การเล่นจึงเป็นกิจกรรมที่สำคัญมากต่อเด็กเพราะนอกจากจะเป็นธรรมชาติของเด็กแล้วการเล่นยังเป็นสิ่งที่นำไปสู่การเรียนรู้จักธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัว สิ่งเหล่านี้จะช่วยเพิ่มพูนความรู้ให้แก่เด็ก นอกจากนี้การเล่นยังช่วยให้เด็กได้พัฒนาไปสู่วิถีทาง การดำเนินชีวิตในเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ประสบการณ์ที่เด็กได้จากการเล่นจะนำไปสู่การรับผิดชอบต่อตนเอง ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่น ได้อย่างมีความสุข (พัชรี สวนแก้ว. 2536 : 58)

สรุปได้ว่า การเล่นมีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็ก นอกจากทำให้เด็กเกิดความสนุกเพลิดเพลิน แล้วยังได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อมรอบตัว ที่เป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ที่หลากหลายให้เด็กได้ด้วย

1.3. การจัดประสบการณ์การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

ข้อคิดในการจัดประสบการณ์และกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการส่งเสริมพัฒนาการให้เป็นไปตามวัย อันได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งเป็นการปูพื้นฐานเพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ให้กับเด็ก โดยยึดความต้องการความสนใจ และพัฒนาการของเด็กเป็นหลัก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. 2542 : 24) การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรู้จักดัดแปลงคิดยืดหยุ่น การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรอคอยฝึกความอดทนและทำให้เด็กเกิดความคิดจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งครูพ่อแม่ผู้ปกครองควรมีบทบาทในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก และบรรยากาศที่เอื้อต่อการให้เด็กเล่น โดยจัดหาวัสดุง่าย ๆ มาให้เด็กเล่นตามความเหมาะสมตามวัย และเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นตามความสนใจของเด็ก (หรรษา นิลวิเชียร. 2535 : 36) จากการเล่นเด็กมีโอกาสที่จะอธิบายแสดงถึงจุดมุ่งหมาย และความต้องการของตนเอง เรียนรู้ รับรู้ความรู้สึกของผู้อื่น เรียนรู้สิ่งแวดล้อมเรียนรู้ความเป็นอยู่ของผู้อื่น สร้างความสัมพันธ์การอยู่ร่วมกับผู้อื่น และธรรมชาติรอบตัวได้ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2541 : 7) ซึ่งในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็กทุกด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา การเล่นเป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก (กรมวิชาการ. 2540 : 5) ฉันทนา ภาคบงกช (2531 : 2) ได้กล่าวถึงการตั้งคำถามสรุปท้ายกิจกรรมทำให้เด็กเกิดความเข้าใจที่ชัดเจน ทั้งนี้เพราะเด็กได้อยู่ในกลุ่มที่ปฏิสัมพันธ์ทางภาษากับผู้ใหญ่น้อยมาก และไม่ได้รับการอธิบายถึงเหตุผลของการกระทำ จึงมีส่วนทำให้เด็กมีความจำกัดด้านเหตุผลการเสริมสร้าง

ความรู้ความเข้าใจ ด้วยคำถามตอบท้ายกิจกรรม จะช่วยให้เด็กได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันและเกิดความคิดที่หลากหลายเกิดการเรียนรู้ที่กว้างขึ้น สำหรับเด็กที่ไม่ต้องการตอบคำถามก็ไม่ควรรบเร้า

จากแนวทางการจัดประสบการณ์การเล่นดังกล่าวจะเห็นว่า การจัดกิจกรรมการเล่นต้องคำนึงถึงและความสนใจของเด็กเป็นสำคัญในการจัดกิจกรรมประสบการณ์การเล่นของเด็กได้เล่นตามความต้องการและสรุปท้ายกิจกรรมควรจะสรุปโดยการใช้คำถามเพราะให้เด็กเกิดการเรียนรู้

1.4. ทฤษฎีการเล่น

พัชรี สวนแก้ว กล่าวว่าทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับการเล่น สามารถสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือ เนื่องจากในวัยเด็ก เด็กไม่ต้องคิดเรื่องต่างๆมาก ไม่ต้องวิตกในเรื่องการงาน เด็กจึงมีพลังงานเหลืออยู่มาก ดังนั้นการเล่นจึงเป็นการระบายพลังงานที่เหลืออยู่ในตัวเด็กให้เป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อที่จะได้เจริญเติบโตต่อไป

2. การเล่นเป็นการหาความสนุกเพลิดเพลิน เด็กมักจะมีชีวิตในวันหนึ่งๆด้วยการเล่นอย่างสนุกสนาน การเล่นจึงเป็นการพักผ่อนหย่อนใจของเด็ก ทำให้รู้สึกสดชื่นเบิกบานไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยเท่ากับการทำงานแม้จะต้องออกแรงเหมือนๆกัน

3. การเล่นเป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษเด็กมักจะเล่นอะไรตามอย่างพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่เคยเห็นมา เช่น เด็กผู้หญิงชอบเล่นตุ๊กตา หรือหุงข้าว เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบ เลี้ยงน้อง และหุงข้าว ซึ่งเป็นประหนึ่งของการเตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต

4. การเล่นเป็นการชดใช้สิ่งที่ขาด เด็กบางคนไม่สมหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็จะแสดงออกมาโดยการเล่น เช่น เด็กผู้หญิงอยากมีน้องแต่ไม่มี ก็จะหาตุ๊กตามาเล่นสมมุติเป็นน้องมาอุ้มอาบน้ำ ป้อนข้าว (พัชรี สวนแก้ว. 2536 : 69)

หรรษา นิลวิเชียร (2535 : 65 – 71) ได้รวบรวมเกี่ยวกับทฤษฎีการเล่น ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

ทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็น 4 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีคลาสสิค (Classical Theories)
2. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theories)
3 ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive - Developmental Theories)
4. ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม (Ecological Theories)

ทฤษฎีคลาสสิค

ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับสาเหตุและผลของการเล่นประกอบด้วยทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้

1. ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (The Surplus Energy Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่าโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นและสะสมพลังงานไว้ในตัวถ้าหากมีพลังงานที่เหลือจากการใช้เพื่อดำรงชีวิตพื้นฐาน มนุษย์ก็จะใช้ในทางบันเทิงโดยไม่มีจุดมุ่งหมาย เมื่อใดที่เราเห็นเด็ก ๆ ออกไปวิ่งเล่นเต็มไปทั้งสนามเด็กเล่น ความคิดของทฤษฎีนี้ดูเหมือนจะเป็นจริง

2. ทฤษฎีฝึกหัด (The Pre - Exercise Theory)

ทฤษฎีนี้ยืนยันว่าเด็กเล่นเพื่อฝึกหัด และทำให้สัญชาติญาณการอยู่รอดเป็นผลสมบูรณ์เมื่อเด็กเกิดขึ้นมาใหม่ ๆ ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ยังไม่สมบูรณ์เด็กจึงต้องอาศัยการเล่นเพื่อเป็นการทดลองพัฒนาประสาทสัมผัส อันจะส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาทางอารมณ์ ต่อไป การฝึกหัดและการทดลอง จะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการอยู่รอดพอ ๆ กับทักษะในการดำรงชีวิต

3. ทฤษฎีการทำซ้ำ (The Recapitulation Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การเล่นของเด็กเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษของตนมาแสดงใหม่อีกครั้งหนึ่ง เช่น การเล่นน้ำ ขุดดิน ปีนต้นไม้ พฤติกรรมเล่นของเด็กพัฒนาไปคล้ายกับ ขั้นตอนการพัฒนาทางวัฒนธรรมของมนุษย์ การเล่นจะช่วยให้เด็กลบล้างพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของมนุษย์ออกไป การเล่นเป็นการเตรียมตัวเด็กให้ก้าวไปสู่กิจกรรมที่ทันสมัย ซึ่งทันกับโลกที่เจริญก้าวหน้า

4. ทฤษฎีนันทนาการ (The Recreation Theory)

ทฤษฎีนี้ตรงกันข้ามกับทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ขณะที่ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้กล่าวว่าคนเรามีพลังงานเหลือเฟือ และต้องการที่จะกำจัดส่วนเกินทิ้งไป ทฤษฎีนันทนาการแนะนำว่าพลังงานของคนเราสิ้นเปลืองหมดไป จะต้องหาวิธีสะสมไว้ การทำงานจะทำให้สูญเสียพลังทางร่างกายจิตใจ การเล่นจะทำให้สดชื่นและเรียกพลังงานให้กลับคืนมา เพื่อจะได้เริ่มทำงานใหม่

5. ทฤษฎีการพักผ่อน (The Relaxation Theory)

ทฤษฎีนี้เป็นส่วนขยายของนันทนาการ ซึ่งกล่าวถึงภารกิจของประชาชนในปัจจุบันว่าประสบความเมื่อยล้าเหน็ดเหนื่อยจากการทำงานทั้งทางสมองและกล้ามเนื้อ จึงควรมีกิจกรรมการเล่นผ่อนคลายความเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ตามคำอธิบายของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ (Freud) อีริคสัน (Erikson) และเพลเลอร์ (Peller) การเล่นจะถูกนำไปโยงกับความเป็นผู้ใหญ่ภายในตัวเด็ก เมื่อเด็กเผชิญกับสถานการณ์ที่ยากเกินควบคุม เด็กจะสร้างเรื่องราวสมมุติขึ้น โดยการเล่นที่ใช้จินตนาการความคิดฝัน และเล่นซ้ำ ๆ หลายครั้ง เพลเลอร์ (Peller) กล่าวว่า การเล่นเป็นการเก็บรวบรวมกระบวนการที่ต้องเผชิญกับความคับข้องใจ ความกังวล ความผิดหวัง ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระบวนนี้เป็นกระบวนการที่เป็นไปอย่างช้า ๆ และ มั่นคง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนวิธีการควบคุมตัวเอง โดยไม่ต้องสูญเสียความรู้สึกที่ดีเกี่ยวตนเอง ตามความต้องการของฟรอยด์ (Freud) การเล่นเป็นทางออกให้เด็กได้แสดงความรู้สึกต่าง ๆ ออกมา

ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา

ขณะที่ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เน้นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของแต่ละบุคคลซึ่งเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านอารมณ์และด้านสังคม พิอาเจท์ (Piaget) ผู้นำทางทฤษฎีสติปัญญากล่าวว่า "การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็ก " และเป็นผลจากสถานภาพของการพัฒนาด้านสติปัญญา

พิอาเจท์ (Piaget) กล่าวว่า การเล่นของเด็กเริ่มตั้งแต่แรกเกิดในวัยทารกเด็กจะเลียนแบบกิริยาจากคนหรือสัตว์จากสิ่งแวดล้อมตัวเขาและจะค่อย ๆ พัฒนาเป็นการเล่นสามรูปแบบด้วยกันคือ การเล่นฝึก (Practice Play) การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) และการเล่นที่มีกฎกติกา (Games with Rules)

การเลียนแบบ

เด็กทารกใช้ปาก ตา และเท้า ในการเล่นเลียนแบบเพื่อความสุข การเลียนแบบของเด็กในขั้นนี้เรียกได้ว่า เกือบจะเป็นการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) นั่นก็คือ เน้นการเลียนแบบโดยปราศจากความเข้าใจ ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวนั้น เช่น เด็กเลียนแบบการโบกมือ โดยที่ยังไม่เข้าใจความหมาย คำว่า บ๊าย- บาย (Bye - Bye) แต่ถ้าเด็กเล่นกึ่งตุ๊กตาแล้วโบกมือให้กับตุ๊กตาขณะที่เขาเดินจากไป พฤติกรรมเช่นนี้ พิอาเจต์เรียกว่าเป็นการปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) เพราะเด็กสามารถใช้สัญลักษณ์จริง ๆ ในการเล่นของเขาได้

การเล่นฝึก

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

การเล่นฝึกจะเริ่มตั้งแต่เด็กอยู่ในขั้นการใช้ประสาทสัมผัส เด็กจะทำกิริยาที่ตนพึงพอใจซ้ำเป็นการเล่นที่ไม่ใช้เกมที่แท้จริงเป็นเพียงการกระทำเพื่อความสุข ความพอใจ ซึ่งภายหลังจะเข้าไปสู่รูปแบบการเล่นที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์

การเล่นเพื่อฝึกความเพลิดเพลินในขั้นก่อนนี้จะกลายเป็นการเล่นที่ใช้จินตนาการการสมมุติ หรือการแสดงมากขึ้นการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์เป็นการเล่นที่ดัดแปลงหรือบิดเบือนความเป็นจริง แล้วนำมาใช้แทนวัตถุ ซึ่งของในการเล่นชนิดนี้เป็นการเล่นที่เกิดขึ้นเป็นส่วนใหญ่ของชีวิตวัยเด็ก เด็กที่กำลังใช้กล่องแทนรถยนต์ใช้ไม้แทนทหาร และใช้ไม้กวาดหรือก้านกล้วยแทนม้า แสดงว่าเขากำลังเล่นสมมุติหรือเล่นโดยใช้สัญลักษณ์

เกมที่มีกฎและกติกา

การเล่นฝึกเริ่มตั้งแต่เดือนแรกของชีวิตเด็ก การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์เริ่มในปีที่สอง เกมที่มีกฎกติกาเริ่มก่อนอายุสี่ขวบถึงเจ็ดขวบ และเกิดขึ้นส่วนใหญ่ในขั้นการคิดรูปธรรมเด็กเล็กสามารถเล่นเกมที่มีกฎกติกาง่าย ๆ ได้ กฎนั้นอาจจะเกิดขึ้นมาเอง หรือถูกกำหนดขึ้นมาก่อน พิอาเจต์เรียกเกมที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน เช่น การเล่นซ่อนหาในสถาบัน (Institutional Games) เด็ก ๆ เรียนเกมเหล่านี้โดยการเลียนแบบพี่ ๆ หรือเพื่อนเล่น ครูและผู้ใหญ่ควรช่วยควบคุม แนะนำการเล่น การรักษากฎ และดูแลให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม

ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม

ในขณะที่ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา เน้นความสำคัญของเนื้อหาการเล่นทฤษฎีสิ่งแวดล้อมจะกล่าวถึงโครงสร้าง และสถานการณ์ที่ทำให้การเล่นของเด็กแตกต่างกันออกไป

ผลการวิจัยในสมัยก่อนชี้ให้เห็นว่า ชนิดของวัตถุหรือชนิดของกิจกรรมจะส่งผลต่อช่วงความสนใจ การมีปฏิสัมพันธ์ จำนวนและรูปแบบของการสนทนาระหว่างการเล่นของเด็ก จากผลการวิจัยการเล่นตามทฤษฎีสิ่งแวดล้อมองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กมีดังต่อไปนี้

1. จำนวนเด็ก
2. วัสดุที่ใช้ในการเล่น
3. เพศของเพื่อนเล่น
4. การควบคุมของผู้ใหญ่
5. สนามเด็กเล่น

จากทฤษฎีการเล่นดังกล่าว สรุปได้ว่า ทฤษฎีการเล่นมี 4 ทฤษฎีคือ ทฤษฎีคลาสสิค ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม

1.5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในต่างประเทศ

บิซิวีกิส(Besevegis. 1983 : 161) ได้ศึกษาพัฒนาการเล่นเชิงละคร และการเล่นสรรค์สร้างในเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัย ชาวกรีก จำนวน 100 คน ซึ่งมีอายุ 3 ปี 5 เดือน - 6 ปี 5 เดือน โดยกลุ่มการเล่นเชิงละครได้เล่นในมุมบ้านซึ่งมีของเล่น เช่น ตุ๊กตา ส่วนกลุ่มการเล่นเชิงสรรค์สร้างจะเล่นไม้บล็อค ผลการศึกษาพบว่า การเล่นเชิงละคร และการเล่นเชิงสรรค์สร้างมีแนวโน้มจะพัฒนาขึ้นตามวัยของเด็ก

มอนิแกน (Monighan. 1983 : 163) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเชิงสังคม ภาษาและสภาพแวดล้อมทางการเล่นที่บ้านของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัย อายุ 2 ขวบ 5 เดือน - 5 ขวบ 5 เดือน และผู้ปกครอง 336 ครอบครัว ผลการศึกษาพบว่าเด็กชายและเด็กหญิงไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องของการเล่นหรือการพูด และพบว่าความซับซ้อนทางความเข้าใจในการเล่นตามลำดับขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ทางบ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เชียง (Chiang. 1985 : 181) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างด้านพัฒนาการในการใช้วัสดุการเล่นในสนามเด็กเล่นกับเด็กอายุ 3 - 5 ปี และ 7 ปี จำวน 57 คน โดยใช้เครื่องมือเทคนิคการสังเกตตาม ธรรมชาติ ผลการศึกษาพบว่า ประเภทของการเล่น และวัสดุอุปกรณ์การเล่นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อพัฒนาการด้านการเล่น ซึ่งจะส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านสังคมและสติปัญญาของเด็ก นอกจากนี้จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่ามีความแตกต่างของการเล่นในเด็กที่มีอายุต่างกัน เด็กอายุ 3 ปี มักจะเล่นคู่ขนาน (Parallel Functional Play) เด็กอายุ 5 ปี มักจะเล่นสรรค์สร้างแบบคู่ขนาน (Parallel Constructive Play) เด็ก 7 ปี มักจะเล่นสรรค์สร้างเป็นกลุ่ม (Group Constructive Play) เช่น เล่นละครช่วยกันเป็นกลุ่มหรือเล่นเกม ที่มีกติกาเป็นกลุ่มได้ดี และระดับอายุเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมทางสังคมของเด็กแต่ละวัยต่างกัน

แอทคินสัน (Atkinson. 1987 : 228) ได้ศึกษาการเล่นโดยธรรมชาติของเด็กปฐมวัย อายุ 1 - 3 ขวบ แต่ละกลุ่มอายุห่างกัน 6 เดือน รวมทั้งสิ้น 20 คน โดยจัดให้อยู่ในสิ่งแวดล้อมการเล่นตามธรรมชาติ และนำมาวางไว้ในห้องทดลองที่ไม่มีของเล่น พบว่า พฤติกรรมการเล่นของเด็กทั้ง 2 กลุ่มขึ้นอยู่กับอายุ และมีความสัมพันธ์โดยตรงเชิงบวกระหว่างขั้นการเล่น และระดับวุฒิภาวะในการเล่น

จากเอกสารและงานวิจัยจะเห็นว่า มีการศึกษาการเล่นของเด็กมีหลายรูปแบบเช่น การเล่นเชิงละคร การเล่นสรรค์สร้าง การเล่นเชิงสังคม และมีการศึกษาสภาพแวดล้อมทางการเล่นวัสดุการเล่น พฤติกรรมการเล่นตามระดับกลุ่มอายุของเด็ก

งานวิจัยในประเทศ

จรัสศรี คำใส (2537 : 39 – 49) ได้ศึกษาผลของการจัดประสบการณ์การเล่นมุมช่างไม้ที่มีต่อความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กระดับก่อนประถมศึกษา โดยศึกษาเด็กอายุระหว่าง 5 – 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2535 โรงเรียนอนุบาลแม่ฮ่องสอน จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า

เด็กระดับก่อนประถมศึกษาที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมช่างไม้มีความพร้อมทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กระดับก่อนประถมศึกษาที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมช่างไม้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมช่างไม้มีค่าคะแนนเฉลี่ย 55.00 และกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมช่างไม้มีค่าคะแนนเฉลี่ย 48.96

วันเพ็ญ ปุลพัฒน์ (2539 : 69 – 84) ได้ศึกษาการเล่น สมมุติแบบกึ่งชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย โดยทำการศึกษาเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียนวัดสูง (สูงสง่าวิทยาคาร) จำนวน 30 คน จากผลการศึกษาพบว่า

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสมมุติกึ่งชี้แนะมีพฤติกรรมทางสังคม ด้านการแข่งขัน ด้านการช่วยเหลือ ด้านการร่วมมือ สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสมมุติแบบอิสระอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์เล่นสมมุติแบบกึ่งชี้แนะมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 13.13,13.26, 12.33 และหลังการทดลอง 17.68, 17.33, 17.80 ส่วนกลุ่มที่เล่นสมมุติแบบอิสระมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 13.00, 12.60, 13.13 และหลังการทดลอง 14.66, 14.33, 14.53

จากการศึกษางานวิจัยการเล่นดังกล่าวพบว่าการเล่นมีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม การส่งเสริมและพัฒนาเด็กสามารถทำได้ดีจากกิจกรรมการเล่น ดังนั้นการเล่นจึงมีคุณค่าต่อการเรียนรู้และเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ให้กับเด็ก

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้านของไทย

2.1. ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

การเล่น หรือการละเล่นและเป็นคำที่เราคุ้นเคยและได้ยินมานานโดยเฉพาะการละเล่นของไทยเท่าที่ปรากฏว่ามีมาแต่สมัยกรุงสุโขทัย (ผะอบ โปษะกฤษณะ. 2532 : 167) ในการเล่นมีองค์ประกอบคือ กิจกรรมที่สร้างความพึงพอใจซึ่งบุคคลเข้าร่วมเล่นเพื่อความรัก โดยอิสระ และเล่นในเวลาขณะนั้น (สมบัติ กาญจนกิจ. 2535 : 24) การเล่นจึงเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความพอใจและการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ซึ่งหากจะกล่าวถึงการเล่นแล้วเราจะนึกถึงกิจกรรมของเด็กเป็นส่วนมาก เพราะการเล่นเป็นธรรมชาติและหัวใจสำคัญของเด็ก เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น กิจกรรมทุกอย่างที่เด็กทำถือเป็นงานของเด็ก งานของเด็กคือ การเล่น การได้ร่วมกิจกรรมกับผู้อื่น ทำให้มีพัฒนาการทางร่างกาย และจิตใจไปพร้อมกัน ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นเด็กในยุคใดสมัยใด ก็ตาม การเล่นเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตอยู่เสมอ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2530 ได้ให้ความหมายของคำว่า "เล่น" และ "การเล่น" ไว้ดังนี้

"เล่น" หมายถึง ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์ทำหรือพูดอย่างไม่เอาจริงร่วมด้วย

"การละเล่น" หมายถึง มหรสพการแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เกิดความเพลิดเพลิน

"การละเล่นของเด็กไทย" หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำไปเพื่อความสนุกสนาน หรือผ่อนคลายอารมณ์ให้เพลิดเพลิน

จากสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนโดยพระประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเล่ม 13 (ผะอบ โปษะกฤษณะ. 2532 - 166) "การละเล่น" ว่าเป็นคำที่เกิดใหม่ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาไทยบางท่าน กล่าวว่าเป็นการปรับเสียงคำว่า "การเล่น" ให้ออกเสียงง่ายขึ้น ผู้เชี่ยวชาญกรมศิลปากรให้ความหมายกว้างออกไปถึงการเล่นเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้เกิดความรื่นเริง บันเทิงใจ หลังจากประกอบกิจวัตรประจำวัน และการเล่นในเทศกาลท้องถิ่น หรือในงานมงคลบ้าง เช่น เพลงพื้นบ้าน ละคร ลิเก ลำตัด หุ่น หนังใหญ่ ฯลฯ

การเล่นและการละเล่น คนไทยมักจะใช้ความหมายเดียวกัน คนไทยมักจะคุ้นเคยคำว่าการละเล่นมากกว่าการเล่น และเมื่อได้ยินคำว่า "การละเล่น" ก็ย่อมเข้าใจได้ว่าจะต้องมีความสนุกสนานปะปนอยู่ด้วย (จิราภรณ์ อดุลวัฒนศิริ. 2535 : 41)

วิราภรณ์ ปนาทกูล (2531 : 10) กล่าวว่า เมื่อนำความหมายของการละเล่นมาพิจารณาแล้วเห็นว่าการละเล่นของเด็กไทยนั้นมีลักษณะเป็นทั้ง การเล่น และ เกม กล่าวคือ การละเล่นของเด็กไทยบางชนิดจะมีลักษณะเล่นเพื่อความสนุกสนานไม่เน้นการแข่งขันนัก เช่น การเล่นขายของ งูกินหาง จ้ำจี้ ตบแผละ เป็นต้น ซึ่งการละเล่นดังกล่าวเข้าลักษณะของ การเล่น และมีการแข่งขันมีการตัดสินมีกฎกติกา เช่น อีตัก เตย และรวมทั้งการละเล่นของเด็กไทยอื่น ๆ ที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างการเล่น เพื่อความสนุกสนานและการเล่นที่มีกฎกติกายืดหยุ่นได้

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร (2531 : 37) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านว่า หมายถึง การละเล่นพื้นบ้านที่คนไทยนิยมเล่นกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันในท้องถิ่นต่าง ๆ ของไทยก่อให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริง ผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งเด็กได้เรียนรู้โดยไม่รู้ตัว

อมรา นาคผจญ (2531 : 1) ได้กล่าวว่า การเล่นของเด็กไทย หมายถึง การละเล่นที่เด็กนิยมเล่นกันในท้องถิ่นต่าง ๆ ส่วนมากจะเกิดจากการที่เด็กเกิดการเรียนรู้ ธรรมชาติและนำเอาวัตถุดิบที่อยู่รอบตัวมาเล่น การละเล่นจึงมีบทบาทต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก และยังเป็นเครื่องหมายแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อีกด้วย

จิทนาพร อากาศเฉม (2532 : 22) ได้กล่าวว่า การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย หมายถึง การเล่นที่มีจุดหมายเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนานทั้งนี้รวมถึงการแสดงที่มีบทร้อง บทรำประกอบกัน อันเป็นประเพณีนิยมในท้องถิ่นและเป็นการเล่นกันระหว่างเด็กโดยนำมาเล่น ตามวิธีเล่นที่ฝึกฝนต่อกันมาเช่น หมากเก็บ เตย ซึ่งมีลักษณะเป็นทั้ง การเล่น และ เกม คือ เล่นเพื่อสนุก เช่น จ้ำจี้ เล่นขายของ และการละเล่นบางชนิดมีลักษณะเป็นการแข่งขันกัน มีกฎเกณฑ์ เช่น อีตัก เตย เป็นต้น

จันทนา ดีพึ่งตน (2536 : 19) ได้กล่าวว่า การละเล่นพื้นบ้านหมายถึง กิจกรรมหรือประสบการณ์ทุกชนิดที่เกิดด้วยความสมัครใจและสนุกสนาน ไม่มีการวางแผน ไม่มีเป้าหมาย อาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ อีกทั้งเป็นกระบวนการพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

อังคณา กสินันท์ (2539 : 13) ได้กล่าวว่า การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย หมายถึง การละเล่นของเด็กไทยที่มีมาแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งบางอย่างมีการแข่งขัน บางอย่างไม่มีการแข่งขัน บางอย่างมีบทร้องประกอบ บางอย่างไม่มีบทร้องประกอบ อาจเล่นคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ ทั้งที่มีวัสดุอุปกรณ์และไม่วัสดุอุปกรณ์ ส่วนวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นเป็นวัสดุใกล้ตัวหาได้ง่ายในท้องถิ่นในการเล่นเกิดด้วยความสมัครใจ เพื่อความสนุกสนานร่าเริง

นพคุณ บุญมาพิลา (2540 : 37) ได้กล่าวว่าการละเล่นของเด็กไทย หมายถึง จะมีลักษณะเป็นทั้ง การเล่น (Play) และเกม (Game) กล่าวคือ การละเล่นของเด็กไทยบางชนิดจะมีลักษณะที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ไม่เน้นการแข่งขัน เช่น เล่นขายของ จ้ำจี้ และมีการละเล่นบางชนิดที่เป็นเกม (Game) เพราะมีกฎกติกา มีการแข่งขัน เช่น อีตัก เตย รวมทั้งการละเล่นของเด็กไทยอื่น ๆ ที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่างการเล่นเพื่อความสนุกสนาน และการเล่นที่มีกฎกติกายืดหยุ่นได้ด้วย

รัชฎาวรรณ ประพาน (2541 : 31 - 32) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านว่า หมายถึง กิจกรรมการละเล่นของสังคมที่ไม่ทราบที่มา แต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อ ๆ กันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการเล่นที่เป็นการเคลื่อนไหวกริยาอาการต่าง ๆ เป็นส่วนใหญ่ อาจจะมีดนตรีการขับร้อง มีจุดมุ่งหมายในการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในโอกาสต่าง ๆ

นะรงค์ ชาวเพ็ชร (2542 : 23) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยว่า หมายถึง การเล่นมีจุดม่งหมายเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ทั้งนี้รวมถึงการแสดงที่มีทั้งบทร้อง บทรำประกอบกัน อันเป็นประเพณีนิยมในท้องถิ่นและเป็นการเล่นกันระหว่างเด็ก โดยนำมาเล่นตามวิธีเล่นที่ฝึกฝนต่อกันมา เช่น หมากเก็บ เตย ซึ่งมีลักษณะเป็นทั้ง การเล่น และ เกม คือเล่นเพื่อสนุก เช่น จ้ำจี้ เล่นขายของ และการละเล่นบางชนิดมีลักษณะเป็นการแข่งขัน มีกฎเกณฑ์ เช่น อีตัก เตย ฯลฯ

จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย หมายถึง การละเล่นของเด็กที่นิยมเล่นกันในท้องถิ่นและเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม การละเล่นจึงมีบทบาทต่อการพัฒนาทั้ง 4 ด้านของเด็กและเป็นเครื่องหมาย แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ของเด็กอีกด้วย

2.2. ประวัติความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

การละเล่นพื้นบ้านของไทยในสมัยก่อนนั้นสามารถศึกษาได้จากวรรณคดีของไทยแต่ละสมัยเพราะวรรณคดีจะสะท้อนให้เห็นสภาพชีวิตของคนในยุคนั้น จากหลักฐานศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง (หอสมุดแห่งชาติ. 2504 : 336) มีข้อความตอนหนึ่งว่า คนในสมัยนั้นอยู่เย็นเป็นสุข ใครอยากเล่นก็เล่น แต่ไม่กล่าวไว้ว่าคนในสมัยนั้นมีเล่นอะไรบ้าง และในตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์มีกล่าวว่าคนในสมัยนั้นเล่นว่าว

พระยาอนุมานราชธน (2510 : 130) ได้กล่าวว่าการเล่นพื้นบ้านมีมานานตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรกแล้วจึงเจริญเรื่อยมาตามลำดับ เด็กที่เห็น

ผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่น การเล่นแตกโพละ คือ เอาดินมาปั้นเป็นรูปกระทงเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นดินมีลักษณะบางที่สุด เท่าที่จะบางได้เพื่อให้แตกเป็นรูโหว่

ในสมัยสุโขทัยศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหงกล่าวถึง คนในสมัยนั้นว่าอยู่เป็นสุขอยากเล่นก็เล่น ดังที่กล่าวไว้ว่า "ใครจักเล่น เล่น ใครจักหัว หัว ใครจักมักเลื่อน เลื่อน" (ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่นๆ. 2522 : 7 - 10) ครั้นถึงสมัยอยุธยาได้กล่าวถึง การละเล่นพื้นบ้านไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า เรื่อง นางมโนห์รา ซึ่งสมเด็จกรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงสันนิษฐานว่า แต่ก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ การเล่นที่ปรากฏในบทละครเรื่องนี้ก็มีการเล่นลิงชิงหลัก และการเล่นปลาลงอวน (วิราภรณ์ ปนาทกูล. 2531 : 11)

ส่วนในสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏชื่อการละเล่นหลายอย่าง เช่น เล่นตะกร้อ ต้องเต ขี่ม้าส่งเมือง เป็นต้น ดังที่กล่าวไว้ในอิเหนา

"บ้างตั้งวงเตะตะกร้อเล่น เพลาเย็นแดดร่มลมพัด
ประเตะโต้คู่กับสัดทัด บ้างถนัดเข้าเตะเป็นน่าดู
ที่หนุ่มหนุ่มคะนองเล่นต้องเต สรวลเสเฮฮาขึ้นขี่คู่
บ้างรำวงอย่างชวามลายู เป็นเหล่าเหล่าเล่นอยู่บนคีรี"

จากวรรณคดีไทยเรื่อง ขุนช้างขุนแผน ก็มีการกล่าวถึง การเล่นไม้หึ่ง การเล่นเกมบทบาทสมมุติ นอกจากนี้มีคำฉันท์เยาวพจน์ของนายเปโมรา กวีสมัยรัชกาลที่ 5 ได้แต่งคำฉันท์เกี่ยวกับการเล่นของเด็กตลอดจนบทร้องเล่น โดยแสดงความเชื่อว่าการเล่นของเด็กเป็นการเล่นตามวิธีที่เทวดาสอนให้ (สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์. 2520 : 10 - 11)

การละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนแตกต่างจากสมัยปัจจุบัน ของเล่นสมัยก่อนไม่มีปืน หรือรถยนต์เล็ก ๆ แม้จะมีลูกบอลแต่ราคาแพงและไม่แพร่หลาย ของเล่นส่วนใหญ่มักจะทำเอง จากวัสดุที่หาได้เองจากท้องถิ่น เช่น ม้าก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยใบมะพร้าว สำหรับโยนเตะเล่น หรือตุ๊กตาวัวควาย ปั้นด้วยดินเหนียวของเด็กเล่นที่ทันสมัยนั้นนิยมเล่นกันคือ กลองหม้อตาล ในสมัยนั้นขายน้ำตาล เมื่อใช้หมดแล้ว เด็ก ๆ ก็นำมาทำเป็นกลอง มีวิธีทำคือ ใช้ผ้าขี้ริ้วหุ้มปากหม้อ เอาเชือกผูกรัดคอหม้อให้แน่นแล้วเอาดินเหนียวเหลว ๆ ละเลงทาให้ทั่ว หาไม้เล็ก ๆ มาตึงผ้าที่ขึงข้าง ๆ หม้อ โดยรอบ เพื่อขันเร่งให้ผ้าตึงก็เป็นอันเสร็จ ตีได้มีเสียงดัง กลองหม้อตาลของใครตีดังกว่าถือว่าเป็นคนเก่ง ถ้าตีกระหน่ำจนผ้าหุ้มขาดก็ทำใหม่

เด็กผู้หญิงส่วนใหญ่เล่นหม้อข้าวหม้อแกง หรือเล่นขายของ หุงต้มแกง ไปตามเรื่องเอาเปลือกส้มโอ เปลือกมังคุด หรือใบต้นปิด ผสมด้วยปูนแดงเล็กน้อย คั้นเอาน้ำข้น ๆ รองภาชนะอะไรไว้ ในไม่ช้าจะแข็งตัวเอามาทำเป็นวุ้น (วิราภรณ์ ปนาทกูล. 2531 : 12)

การละเล่นของเด็กนักคติชนจิตวิทยาถือว่าเป็นคติชนวิทยาทางด้านวัฒนธรรม และประเพณีด้วยความเชื่อที่ว่า "การเล่นของเด็กเป็นสิ่งสะท้อนพิธีการของผู้ใหญ่ "(University of Chicago. 1980 : 463) และอรชร อ่ำจันทร์ (2526 : 1) ได้กล่าวว่า "การศึกษาถึงการละเล่นของผู้ใหญ่และเด็กจะสะท้อนให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและสังคมของแต่ละท้องถิ่นว่ามีสภาพความเป็นอยู่อย่างไร"

จิราภรณ์ อดุลวัฒนศิริ (2535 : 45) ได้กล่าวว่า สังคมไทยมีการเล่นสำหรับเด็กและผู้ใหญ่มากมายหลายประเภทหลายรูปแบบ การเล่นเหล่านั้นถือเป็นนันทนาการและเมื่อเกิดขึ้นมานานมากจึงถือเป็น "พื้นบ้าน

พื้นเมือง" เพราะในปัจจุบันจะหาการเล่นที่เคยมีมาแต่เดิมและเห็นกันจนชินตา ฟังจนชนหูไม่ได้ อีกแล้ว ถ้าอยากดูต้องให้มีการจัดงาน จัดการแสดงจึงจะมีการสาธิตให้ดูกัน จากการศึกษาการละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยมีอยู่หลายประเภทที่มีลักษณะการเล่นคล้ายการเล่นพื้นเมืองของชาติต่าง ๆ เช่น การเล่นหมากเก็บ โพงพาง ซ่อนหา ลูกหิน กระโดดเชือก ลูกข่าง ไม้หึ่ง จ้ำจี้ เสือตกถัง เป็นต้น แต่ขณะเดียวกันก็มีการละเล่นหลายประเภทที่ไม่เหมือนกับชาติอื่น ๆ เช่น การเล่นแมงมุม รีรีข้าวสาร เสือข้ามห้วย ฯลฯ

ในสภาพปัจจุบันสังคมได้เปลี่ยนแปลงไปมากขึ้นตามยุคสมัย กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ (2517 : 18 - 20) ได้กล่าวไว้เมื่อ พ.ศ. 2517 เกี่ยวกับการละเล่นว่า สำหรับการเล่นของเด็กปัจจุบันเด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตากระดาษตัดเสื้อผ้า ซึ่งมีขายเป็นเล่ม ๆ จากต่างประเทศ เด็กผู้ชายเล่นปืน เล่นรถ เล่นจรวด และเครื่องเล่น ต่าง ๆ ที่ทันสมัย ซึ่งมีขายมากมายที่เหลือที่จะเลือกจนมาถึงทุกวันนี้เกมวีดีทัศน์ เกมในคอมพิวเตอร์ ได้เข้ามาในประเทศไทยมากขึ้น ตั้งแต่ปี 2523 ในระยะแรกนำเข้าจากสหรัฐอเมริกา เกมวีดีทัศน์ได้แพร่หลายไปอย่างรวดเร็วจนปัจจุบันนี้การละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีคุณค่าและเป็นสิ่งที่สืบทอดกันมาช้านานเหล่านี้นับวันจะสูญหายไปจากชีวิตของคนไทย อันเนื่องมาจากความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ที่ทำให้เด็กมีเครื่องเล่นมากขึ้น การเล่นของไทยแต่เดิม จึงได้รับความนิยมน้อยลง (จิราภรณ์ อดุลวัฒนศิริ. 2535 : 19)

หากปัจจุบัน การละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยได้รับการฟื้นฟูขึ้นมาเผยแพร่ให้เด็กในยุคปัจจุบันได้ รู้จัก ได้เล่นและสัมผัส ได้รับประโยชน์จากการละเล่นมากมาย เช่น ได้เรียนรู้ ได้มี ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนที่เล่นด้วยกัน

รู้จักการดัดแปลงวัสดุที่มีอยู่มาใช้ในการเล่น ได้เรียนรู้การอยู่ในสังคมร่วมกัน รู้จักการปรับตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ เคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งจะส่งผลถึงพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก คือ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

2.3. ประเภทการละเล่นพื้นบ้านของไทย

การละเล่นพื้นบ้านของไทยมีหลายประเภทได้มีผู้จัดประเภทการละเล่นพื้นบ้านไว้เป็นหมวดหมู่ดังนี้ ผะอบ โปษะกฤษณะและคนอื่นๆ (2522 : 10 - 11) ได้จัดประเภทการละเล่นไว้ 16 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทการเล่นทาย
2. ประเภทการนับ
3. ประเภทการกระโดดเชือก
4. ประเภทการซ่อนหา
5. ประเภทการปรับ
6. ประเภทไล่ - ไล่จับ
7. ประเภทลูกบอล
8. ประเภทคัดเลือก
9. ประเภทกระโดดข้าม
10. ประเภทตลก
11. ประเภทกระดาษดินสอ
12. ประเภทความแม่นยำ

13. ประเภทเกี้ยว

14. ประเภทไม้

15. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก

16. ประเภทเพลงระบำ

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ (2520 : 49) ได้แยกประเภทของการละเล่น พื้นบ้านของภาคเหนือที่ปรากฏในคำสู่ขวัญนาค ซึ่งจัดว่าเป็นวรรณกรรมชนิดเดียวของลานนาที่ได้รวบรวมเรื่องชีวิตและความเป็นอยู่ตลอดจนการละเล่นของเด็กไว้อย่างละเอียดมี 7 ประเภท

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

ผะอบ โปษะกฤษณะ (2532 : 14 - 77) ได้แบ่งการละเล่นของภาคกลางออกเป็น 6 ประเภท

1. การละเล่นกลางแจ้งประเภทมีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ
2. การละเล่นในร่มประเภทมีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ
3. การละเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่
4. การละเล่นบทล้อเลียน
5. การละเล่นประเภทเบ็ดเตล็ด
6. การละเล่นปริศนาคำทาย

วรรณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526 : 15 - 16) ได้แบ่งการละเล่นเป็น 5 ประเภท คือ

1. การเล่นโดยใช้ทักษะทางร่างกายและความรู้สึกสัมผัส
2. การเล่นโดยใช้กลยุทธ์
3. การเล่นเสี่ยงโชค
4. การเล่นแบบสวมบทบาท
5. การเล่นแบบเขย่าขวัญ

วิราภรณ์ ปนาทกูล (2531 : 29 - 39) ได้แบ่งการละเล่นของเด็กไทยเป็น 5 กลุ่มดังนี้

1. การละเล่นที่เน้นทักษะด้านการพูด การฟัง
2. การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการนับ การคาดคะเน การกะระยะ การจำแนก ประเภท จำแนกพวก จำแนกเสียง
3. การละเล่นที่เน้นทักษะทางด้านการคิด การใช้ไหวพริบ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่วว่องไว การเลือกตัดสินใจ

4. การละเล่นที่เป็นทักษะการใช้กล้ามเนื้อ การขีดเขียน การลากเส้น การเขียน รูปทรง การสาน การวิ่ง การกระโดด การทรงตัว

5. การละเล่นที่เน้นการปลูกฝังค่านิยม ทัศนคติในด้านต่าง ๆ

สมชาย บ้านไร่ (2541 : 5 - 6) ได้แบ่งการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่สามารถส่งเสริมทางด้านคณิตศาสตร์ ได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. การเล่นเป็นทีม คือ เป็นการทำกิจกรรมร่วมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เช่น พายเรือแข่ง กระโดดกบ หนุมานขนหิน ฯลฯ

2. การเล่นเดี่ยว คือ เป็นการกระทำกิจกรรมทีละคนโดยมีกติกา เช่น เป่ากบ หยอดหลุม ร่อนรูป

แต่สำหรับการละเล่นพื้นบ้านซึ่งเป็นการละเล่นท้องถิ่นได้มีผู้รวบรวมไว้หลายคน แต่สำหรับท้องถิ่นจังหวัดเลยซึ่งสาร สาระทัศนานันท์(2537 : 9) ได้ศึกษารวบรวมการละเล่นพื้นบ้านของท้องถิ่นจังหวัดเลยเมื่อปี พ.ศ. 2537 โดยการสัมภาษณ์จากผู้สูงอายุและผู้มีประสบการณ์ในท้องถิ่นจำนวน 12 คนรวมทั้งได้จากประสบการณ์ของผู้เขียนและจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นพื้นบ้านพบว่า การละเล่นพื้นบ้านของจังหวัดเลยมี 71ชนิด ดังนี้

1. วิ่งส่วงกัน	21. แย้หลงฮู	41. ส่วงเฮือในน้ำ
2. วิ่งงัว	22. เสือกินบี	42. ตีกลองย่ำ
3. วิ่งถอยหลัง	23. ปิดตาตีไก่	43. ชนหมากเยา
4. วิ่งขาเดียว	24. จำจี้	44. จับผู้ร้าย
5. วิ่งสามขา	25. ปิดตีตีกลอง	45. อีขีดอีเขียน
6. วิ่งกระสอบ	26. ปิดตาต่อหางม้า	46. เต้นข้ามขา
7. วิ่งแข่งเทียน	27. มอญซ่อนผ้า	47. หมากยันหรือกงหลา
8. วิ่งเปี้ยว	28. หมากกุ๊บกั๊บ	48. หมากเกาะขา
9. วิ่งข้ามหัว	29. ขาโถกเถก	49. หมากเก็บ
10. เสือข้ามห้วย	30. เส็งกลองมือ	50. ขว้างเอาลูกแหลัง
11. กระโดดกบ	31. เสือแหกคอก	51. เตะไก่หรือตีไก่
12. แข่งม้าก้านกล้วย	32. กาฟักไข่	52. ต่อไก่
13. ไถนากลางโคก	33. จ้ำหมู่หมี่	53. หมากไข่เต่า
14. ส่วงเฮือบนบก	34. ขี่ม้าโยนของ	54. หมากลี้
15. ส่วงเฮือยาว	35. อุ้มหมูเข้าคอก	55. คล้องช้าง
16. เตะหมากโอ	36. งูกินหาง	56. รีรีข้าวสาร
17. เตะตะกร้อขนไก่	37. หมากตี	57. เตยหลัก
18. ชนควาย	38. หมากหาบ	58. ลิงชิงหลัก
19. ดึงหนัง	39. เป่ากบ	59. ขายของ
20. ยู้ส้าว	40. กระโดดยาง	60. โยนหลุม

61. หมากยู้ 65. กระโดดเชือก 68. อีตัก

62. ตีเผือก 66. ปลาเป็นปลาตาย 69. วัวชน

63. โอ่นหล่นซก , โอ่นโล่นซา 70. หมากบ้านหรือสะบ้า

64. เกมกระซิบ 67. ขี่ม้าส่งเมือง 71. หมากเสือกินหมู

จากที่กล่าวมามีผู้จัดประเภทการละเล่นไว้หลายลักษณะ สรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านได้จัดเป็นหลายประเภทและมีความแตกต่างกันออกไปหลายลักษณะตามจำนวนผู้เล่น สถานที่ ลักษณะการเล่นรูปแบบ และกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เช่น เล่นเป็นกลุ่ม เล่นเดี่ยว มีบทร้อง ไม่มีบทร้อง มีกติกา ไม่มีกติกา เป็นการแข่งขัน และไม่เน้นการแข่งขัน และยังเป็นการเล่นประเภทเน้นความสนุกสนานรื่นเริง

2.4. ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

การละเล่นของเด็กไทยช่วยส่งเสริมและพัฒนาการเด็กทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังนี้

1. เสริมสร้างพลานามัยให้สมบูรณ์ ช่วยฝึกกล้ามเนื้อต่าง ๆ พิจารณาตั้งแต่เด็กเล็ก ๆ การเล่นในร่ม เช่น "จับปูดำ ขยำปูนา" ต้องใช้กล้ามเนื้อนิ้วมือทำท่าทางประกอบ ส่วนระดับประถมศึกษาจะเป็นการฝึกกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น วิ่งเปี้ยว รีรีข้าวสาร ฯลฯ

2. เสริมทักษะต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทางด้านสติปัญญาและพัฒนาความคิด เช่น

2.1 ฝึกทักษะการใช้สายตาสังเกตและไหวพริบ ได้แก่ กาฟักไข่ การเล่นเทวดา

2.2 ฝึกทักษะการคิดต่าง ๆ เช่น อีตัก อีดีด อีขีดอีเขียน

2.3 ฝึกทักษะความแม่นยำ เช่น การเล่นทอยหลุม ทอยเส้น การเล่นทอยกอง

2.4 ฝึกทักษะการใช้ประสาทสัมพันธ์ สังเกต ไหวพริบ เช่น ปริศนาคำทาย มอญซ่อนผ้า โพงพาง การเล่นซ่อนหา ต่อไก่

2.5 ฝึกทักษะเชาว์ปัญญา เช่น ปริศนาคำทาย

2.6 ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้น การเขียน การขีดเขียน การวาดภาพ การเล่นโคลน

3. สร้างเสริมความเจริญทางจิตใจ โดยการปลูกฝังคุณธรรมอันจำเป็นแก่การเป็นพลเมืองดี เช่น ความอดทน ความสามัคคี ความรับผิดชอบ ความเป็นระเบียบเรียบร้อย

4. ส่งเสริมความเจริญทางสติปัญญา เช่น ฝึกให้ใช้ความคิด ฝึกคาดคะเนเหตุการณ์ ฝึกสังเกต ความแม่นยำ (ผะอบ โปษกฤษณะ และคนอื่น ๆ. 2522 : 75 - 100)

วิราภรณ์ ปนาทกูล (2531 : 18 - 19) กล่าวไว้ว่า ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านมีดังนี้คือ

1. เป็นการเล่นที่ไม่จำกัด จำนวนผู้เล่น ส่วนใหญ่จะเล่นเป็นหมู่คณะ ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าการอยู่ในหมู่คณะเป็นสิ่งที่มีความสุข สนุกสนาน เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะมีอุปนิสัยรักหมู่คณะ ฝึกให้รู้จักปรับตัวเข้ากับสังคม อันจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมเด็กให้ดีขึ้น

2. เน้นการละเล่นที่ไม่เน้นอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก ถ้ามีก็มักเป็นวัสดุที่หาได้ง่าย สะดวกสบายและประหยัด ซึ่งเหมาะสมกับสภาพโรงเรียน

3. ไม่มีกติกาซับซ้อน เป็นการเล่นที่ง่าย เด็กมีอิสระในการเล่นสนุกสนานเป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่จะคิดการละเล่น และกติการ่วมกันอย่างเหมาะสม

4. เป็นการละเล่นเพื่อออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้มีความคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหวร่างกายในขณะเดียวกันก็ฝึกความเป็นคนช่างสังเกต มีไหวพริบ ความแม่นยำ การตัดสินใจพร้อมเพียงการเล่นจึงไม่มีผู้แพ้ชนะ

5. การเล่นบางประเภทมีเนื้อร้องและบทสนทนาประกอบทำให้เพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

ปัทมาวดี บุณยสวัสดิ์ (2536 : 43 - 44) ได้กล่าวว่าการเล่นมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อพัฒนาการของเด็กในทุก ๆ ด้านดังนี้คือ

1. ด้านร่างกาย การเล่นเป็นการเสริมสร้างร่างกายและพัฒนากล้ามเนื้อ จะเห็นได้ว่าขณะเล่นเด็กจะมีการเคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นการกลับตัว บิดตัวไปมา วิ่ง กระโดด หยิบ ลาก ดึง พฤติกรรมดังกล่าวจะทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง มีการทำงานประสานกันได้ดี ช่วยให้เกิดการพัฒนากล้ามเนื้อ การเล่นต้องใช้กำลังคล่องแคล่วว่องไวจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพของร่างกายโดยทั่วไปให้ดีขึ้น

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

3. ด้านสังคม การเล่นสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล สามารถปรับตัวเองเข้ากับสังคมทำให้เกิดความเข้าใจ ความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ทำให้อยู่ร่วมกับคนอื่นได้อย่างมีความสุข

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

5. ด้านศีลธรรม การเล่นทำให้เกิดค่านิยมทางด้านศีลธรรม การที่เด็กมีความสัมพันธ์ติดต่อกับผู้อื่นทางการเล่นนั้น จะช่วยให้เด็กรู้ว่าควรจะปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างไร และที่สำคัญมีหลายคนกล่าวว่าเป็นการปลูกฝังให้เด็กประหยัด และนำเศษวัสดุเหลือใช้มาประยุกต์เป็นของเล่น เช่นการตักเมล็ดมะขามหรือเมล็ดน้อยหน่าแข่งกัน ในฤดูที่มะขามแก่แต่ละบ้านก็นำมะขามมาแกะเมล็ดออกและนำไปคลุกกับเกลือแล้วปั้นเป็นก้อนเก็บไว้กินในฤดูที่ไม่มีมะขาม เด็กจะนำเมล็ดมะขามเก็บไว้ ช่วงฤดูที่น้อยหน่าสุกเมื่อกินเนื้อหมดแล้ว เด็กจะเก็บเมล็ดมาเล่นกันอย่างสนุกสนาน เมื่อเด็กเบื่อก็นำเมล็ดไปเพาะเป็นต้นใหม่ ไม่เกิดปัญหามลพิษ เปรียบเทียบกับของเล่นสมัยนี้ส่วนใหญ่ทำด้วยพลาสติกชนิดที่ยากแก่การทำลาย ทำให้เกิดมลภาวะสร้างปัญหาสิ่งแวดล้อมให้กับบ้านเมือง (เทวี โพธิผล. 2537 : 35) กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยจะก่อให้เกิดประโยชน์และเสริมสร้างพลานามัย ประเทืองปัญญาให้เฉียบแหลม ฝึกจิตใจให้งดงามมีความสามัคคีและสร้างสรรค์คนดีให้กับสังคม(เอมอัชฌา. 2539 : 102 – 105 ; จริน ศิริ. 2541 : 2)

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านมีประโยชน์ในหลายด้าน และส่งเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ของเด็ก คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และที่สำคัญเด็กยังได้ฝึกทักษะการใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ รวมทั้งทักษะการคิด เพื่อเป็นการพัฒนาสติปัญญาของเด็กได้ด้วย

2.5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์ (2533 : 59 - 79) ได้ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัยและระดับขั้นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบไทย และการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป ของนักเรียนชาย-หญิง ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลวัดธาตุทอง และโรงเรียนสอนเด็กก่อนเกณฑ์วัดวชิรธรรมสาธิตวรวิหาร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบไทย มีพฤติกรรมทางด้านความเอื้อเฟื้อสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบทั่วไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบไทย มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 14.8 และหลังการทดลอง41.13 ส่วนกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบทั่วไปมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 14.26 และหลังการทดลอง 31.26

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบไทย มีพฤติกรรมทางด้านความมีระเบียบวินัยสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบทั่วไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบไทย มีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 17.33 และหลังการทดลอง 39.2 ส่วนกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบทั่วไปมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 15.13 และหลังการทดลอง 29.8

3. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบไทยมีระดับขั้นการเล่นทางสังคมแตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นแบบทั่วไปอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่รดับ .05 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบไทยมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 2.8 และหลังการทดลอง 3.4 ส่วนกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบทั่วไปมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 2.5 และหลังการทดลอง 2.8

จันทนา ดีพึ่งตน (2536 : 73 – 75) ได้ศึกษาผลของการจัดประสบการณ์ละเล่นพื้นบ้านของไทยและการจัดประสบการณ์การเล่นทั่วไปที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางสถิติปัญญาสูง ปานกลาง ต่ำ โดยศึกษากับเด็กนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 4 – 5 ปี ที่กำลังอยู่ในชั้นอนุบาล
ปีที่ 2 ปีการศึกษา 2535 โรงเรียนจิระศาสตร์วิทยา จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 60 คน ผลจากการศึกษาพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ การเล่นทั่วไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยมีค่าคะแนนเฉลี่ย 49.20 และกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นทั่วไปมีค่าคะแนนเฉลี่ย 44.10

2. เด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางด้านสติปัญญาสูง ปานกลาง และต่ำ ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย และการเล่นทั่วไป มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยมีค่าคะแนนเฉลี่ย 45.50 และกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการการเล่นทั่วไปมีคะแนนเฉลี่ย 36.80

3. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทย และการเล่นทั่วไปมีปฏิสัมพันธ์กับทักษะทางคณิตศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์จะเล่นพื้นบ้านของไทยมีค่าคะแนนเฉลี่ย 40.00 และกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นทั่วไปมีค่าคะแนนเฉลี่ย 28.10

รัตนา มณีจันสุข (2539 : 34 – 44) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทย โดยศึกษากับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียนชุมชนบ้านด้าย จังหวัดเชียงราย จำนวน 14 คน ผลจากการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 21.29 และหลังการทดลอง 24.72

สมชาย บ้านไร่ (2541 : 38 – 43) ได้ทำการศึกษาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย โดยศึกษากับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 โรงเรียนทุ่งมหาเมฆ สังกัดกองการศึกษาพิเศษ กรมสามัญศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ โดยเลือกเด็กที่มีระดับการสูญเสียการได้ยิน 70 เดซิเบลขึ้นไป มีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการซ้ำซ้อนอื่น ๆ จากผลการศึกษาพบว่า

เด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาตร์สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 35.75 และหลังการทดลอง 45.15 เด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยกับกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นทั่วไป มีความพร้อมทางคณิตศาสตร์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยกลุ่มทดลอง 9.40 และกลุ่มควบคุม 2.64

โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์จะเล่นพื้นบ้านของไทยมีค่าคะแนนเฉลี่ย 40.00 และกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นทั่วไปมีค่าคะแนนเฉลี่ย 28.10

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว พบว่า กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมีความสำคัญและมีคุณค่าเพราะสามารถพัฒนาและส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้หลายด้าน ความสามารถในการแก้ปัญหา ทักษะพื้นฐานทางด้านคณิตศาสตร์ ความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัย เป็นต้น

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

3.1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถอย่างหนึ่งของมนุษย์ในวงการศึกษาและการวิจัยค้นคว้าเรื่องความคิดสร้างสรรค์มักจะอธิบายและให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

ออลสัน (Olsan. 1980 : 11) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีส่วนประกอบสำคัญ 2 ส่วนคือ ความคิดคล่อง (Flueucy) เป็นความสามารถในการผลิตความคิดที่นุ่มนวลและรวดเร็วในการแก้ปัญหา ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการพบลักษณะเท่านั้น อเนกนัยมีความคิดในการแก้ปัญหาที่แปลกไปจากธรรมดานั้นคือ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่นำไปสู่ความใหม่หรือการหยั่งเห็นในสิ่งที่ใหม่

โรเจอร์ (Rogers. 1985 : 7) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการที่คิดและกระทำเพื่อให้เกิดผลผลิตใหม่ขึ้น และมีความแตกต่างไปจากบุคคลอื่น

มาเยสกี้ (Mayesky. 1985 : 3) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นแนวทางของการคิด หรือการกระทำบางสิ่งบางอย่างที่เป็นลักษณะเริ่มแรกสำหรับบุคคลอื่นและเน้นสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับคนคิดหรือคนอื่น ๆซึ่งก็คือ มีหนทางใหม่ ๆ ในการแก้ปัญหาหรือการสร้างผลผลิตใหม่ ๆ เช่น เพลง โคลงกลอน และเครื่องจักรใหม่ ๆ เป็นต้น

เดย์ (Day. 1988 : 5) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นหนทางของการคิดการกระทำหรือการทำบางสิ่งบางอย่างที่เป็นการริเริ่มของแต่ละบุคคล และมีคุณค่าต่อบุคคล และผู้อื่น

อาร์โนลด์ (Arnold. 1988 : 92) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นการกระทำที่นำไปสู่การแก้ปัญหาหรือความสามารถในการคิดแบบเปิด คิดอเนกนัย และคิดในหนทางที่ไม่เหมือนกัน โดยความคิดสร้างสรรค์ต้องประกอบด้วย 4 อย่าง คือ เป็นสิ่งใหม่ (Novel) เป็นสิ่งที่สัมพันธ์กัน (Relevance) เป็นสิ่งที่ขัดแย้งกัน (Conflict) และเป็นสิ่งที่ต้องประเมินผล (Evaluation)

อารี รังสินันท์ (2532 : 5) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การค้นสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ

พรรณี เกษกมล (2534 : 75) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้หลายทิศทาง หลายแง่มุม และเน้นความคิดแปลกใหม่ของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้า เน้นความคิดแบบอเนกนัย ปรุงแต่ง ความคิดเดิมผสมผสานจนเกิดเป็นความคิดใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์ค้นพบ สิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎีที่มีหลักการได้สำเร็จ

พัชรี วาสวิท (2535 : 61) ความคิดสร้างสรรค์คือ ลักษณะความคิดอย่างกว้างขวางหรือความคิดหลายแง่หลายมุมที่เรียกว่าความคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) ทำให้สามารถคิดค้นและค้นพบความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ของสิ่งต่าง ๆ ความสำเร็จในการคิดแก้ปัญหา ตลอดจนการประดิษฐ์สิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ขึ้นมา

ประธานพร แจ่มเจริญทรัพย์ (2536 : 17) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง เป็นความสามารถของสมองในการคิดหลายทิศทางโดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์กับความคิดเดิม และจัดระเบียบขั้นตอนความคิดออกเป็นรูปใหม่ ก่อให้เกิดผลผลิตหรือแนวทาง ในการแก้ที่ต่างไปจากเดิม วุฒิ วัฒนสิน (2539 : 60) ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดแบบโยงสัมพันธ์ของความคิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ โดยมีสิ่งเร้าภายนอกเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ที่ต่อเนื่องกัน เป็นความคิดแบบอเนกนัยประกอบด้วยความคล่องตัวในการคิด ความยืดหยุ่นและต้องเป็นความคิดริเริ่มของตนเองที่จะนำไปสู่กระบวนการคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่

นอกจากนี้ อารี พันธ์มณี (2540 : 6) ให้ความหมายความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย อันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมถึงการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ

จากความหมายดังกล่าวสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดได้หลายทิศทาง แปลก ๆ ใหม่ ๆ คิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การคิด และ เชื่อมโยงผสมผสานให้เกิดสิ่งใหม่และมีความแตกต่างจากบุคคลอื่น ตลอดจนวิธีคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ หลักการทฤษฎีได้สำเร็จ

3.2. ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่สำคัญและมีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับมนุษย์ที่อยู่ในสังคมปัจจุบันซึ่งได้มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ผลจากความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของมนุษย์และการเปลี่ยนแปลงของสิ่งแวดล้อม นวัตกรรม และเทคโนโลยีนั้นจะทำให้มนุษย์อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข และจะต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถปรับตัวและรู้จักการคิดแก้ปัญหาต่าง ๆ เฉพาะหน้าได้อย่างรวดเร็ว ตามลักษณะและบุคลิกภาพของบุคคล ดังกล่าว จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ บุคคลนั้นมีความคิดสร้างสรรค์ (วราภรณ์ รักวิจัย. 2533 : 159) ความคิดสร้างสรรค์มีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ซึ่งถือได้ว่าเป็นประโยชน์สูงสุดต่อประเทศชาติ (บรรพต พรประเสริฐ. 2538 : 86) การศึกษาความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งจำเป็นในสังคมปัจจุบัน เพราะสังคมเปลี่ยนแปลงไปมีปัญหาใหม่ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา เยาวชนไทยต้องได้รับการฝึกให้รู้จักคิดสิ่งใหม่ ๆ เพื่อแก้ปัญหา (สดใส ชนะกุล. 2538 : 10 ; อ้างอิงจาก อารี สัณหฉวี. " วิธีการสอนแบบสร้างสรรค์." *ในรายงานการประชุมทางวิชาการครั้งที่ 1 พ.ศ. 2510 กรมสามัญศึกษา* : 424)

ผุสดี กุฎอินทร์ (2537 : 73) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่า

1. มีคุณค่าต่อสังคม

คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมนั้น ได้แก่ การที่บุคคลได้คิดและสร้างสรรค์สิ่งหนึ่งเพื่อประโยชน์สุขและความก้าวหน้าของสังคมหรือหาวิธีการแก้ไขปัญหาจนกระทั่งประสบผลสำเร็จและมีประโยชน์ต่อสังคม เช่น ความเจริญก้าวหน้าในด้านการเกษตร การคมนาคม ความเจริญทางด้านการแพทย์ เป็นต้น

2. มีคุณค่าต่อตนเอง

ความสามารถในการสร้างสรรค์นั้นนับว่ามีคุณค่าต่อบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เองด้วยเพราะการสร้างผลงานชิ้นใดขึ้นมาทำให้ผู้ที่สร้างสรรค์มีความพึงพอใจ และมีความสุข เช่น การที่เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองจะสร้างความพอใจแก่เด็ก ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพ การต่อสิ่งของให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ การคิดเกมการเล่นที่แปลกใหม่ เด็กจะเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตน มั่นใจในตนเอง ซึ่งมีผลไปถึงแบบแผนบุคลิกภาพ และความสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมของเด็ก

จากความสำคัญที่กล่าวมาสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญ คือ ทำให้รู้จักคิดแก้ปัญหาต่าง ๆ และสนใจต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งแสดงออกโดยการศึกษาค้นคว้าทดลอง และยังก่อให้เกิดจินตนาการรวมถึงผลงานใหม่ ๆ ด้วย

3.3. องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

เยลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 141) ได้ศึกษาถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์และสรุปได้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม ไม่ซ้ำกับบุคคลอื่น อาจจะเป็นการนำความรู้มาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้น

2. ความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดไม่ซ้ำกัน ในเรื่องเดียวกันแบ่งออกเป็น 4 ชนิดคือ

2.1 ความคิดคล่องตัวในด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ

2.2 ความคิดคล่องตัวในด้านการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency)เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องตัวทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคและนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Idealtional Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการในเวลาที่กำหนด

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง แบบหรือประเภทของความคิดแบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถได้หลายทิศทางอย่างอิสระ

3.2 ความคิดยืดหยุ่นในการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ในการแก้ปัญหา

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจนหรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น จัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดริเริ่มให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5. ความไวต่อปัญหา (Sensitivity to Problem)

6. ความสามารถในการให้นิยามใหม่ (Redefinition)

7. ความซึมซาบ (Prenetration)

8. ความสามารถในการทำนาย (Prediction)

9. การมีอารมณ์ขัน

10. ความมุ่งมั่น

นอกจากนี้ วิจิตร วารุตบางกูร (2538 : 12) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

องค์ประกอบที่สำคัญที่เป็นตัวจุดไฟความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ 5 ประการด้วยกัน

1. ความคิดคล่อง

2. ความคิดยืดหยุ่น

3. ความคิดละเอียด

4. ความคิดแปลกใหม่ ไม่ตามอย่างใคร

5. ตรวจสอบทบทวน

ความคิดคล่อง หมายถึง ความสามารถในการคิด ให้ความคิดที่เกี่ยวกับสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่เป็นเรื่องเดียวหรือปัญหาเดียวได้มาก ได้หลายทาง และได้รวดเร็ว

ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการปรับปรุงเปลี่ยนทิศทาง หรือมุ่งความคิดไปสู่ทางอื่น ปรับเปลี่ยนความคิดจากแนวเดิมไปสู่ความคิดที่แตกต่างกันได้มาก

ความคิดละเอียด หมายถึง ความสามารถในการใช้ความรู้ต่างๆที่มีอยู่อย่างมากมายมาใช้แก้

ปัญหาปลีกย่อยในความคิดอื่น ๆ

ความคิดแปลกใหม่ ไม่ตามอย่างใคร หมายถึง ความสามารถในการหาคำตอบที่แตกต่างกันได้มากมายกว้างขวาง แสดงให้เห็นว่ามีเชาว์ปัญญาดีและสามารถให้เชาวน์ปัญญาสร้างความคิดใหม่ๆ ไม่ซ้ำใคร

ตรวจสอบทบทวน หมายถึง กระบวนการในการเลือกใช้ความคิดตรวจสอบทบทวนแก้ไขความคิดตรวจสอบ ทบทวน แก้ไขความคิดอย่างหนึ่งหรือหลาย ๆ ความคิดจากแนวความรู้ความคิดที่ตนเองได้ระบุหรือได้ประมวลขึ้น

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์มีหลายลักษณะ คือลักษณะความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ซึ่งเป็นลักษณะความคิดแบบอเนกนัย รวมถึงการกล้าคิด กล้ากระทำ กล้าแสดงออกในสิ่งที่ตนเองคิด มีความไวในการแก้ปัญหา มีอารมณ์ขัน ตลอดจนมีความมุ่งมั่นที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ในตนเองและสิ่งเร้าภายนอกที่เอื้อต่อการกระทำนั้น

3.4. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์หรือความคิดอเนกนัยได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับเรื่องนี้แตกต่างกันออกไปตามพื้นฐาน ประสบการณ์และความเชื่อต่าง ๆ โดยสรุปออกมาเป็นทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาครั้งนี้

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์

ทอร์แรนซ์กล่าวว่า จะแสดงออกตลอดกระบวนการความรู้สึก หรือการแก้ปัญหา การรวบรวมความคิดเพื่อตั้งเป็นสมมุติฐาน การทดสอบ การวัดและการดัดแปลงสมมุติฐาน ตลอดจนวิธีการเผยแพร่ผลสรุปที่ได้ ซึ่งทฤษฎีของทอร์แรนซ์ อาจขยายความได้ว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เมื่อเห็นและเข้าใจ จะรวบรวมประสบการณ์และข้อมูลต่างๆเข้าด้วยกันเพื่อแสวงหาวิธีใหม่ ๆ เพื่อเผชิญหรือแก้ปัญหา (รัชนี ลาชโรจน์. 2537 : 27)

ทอร์แรนซ์ (ทิวัตถ์ นกบิน. 2542 : 10 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1964. *Education and Creative Protential*) ได้กำหนดขั้นตอนของความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น4 ขั้นตอน

1. ขั้นตอนต้น เกิดจากความรู้สึกต้องการหรือความพอใจในสิ่งต่าง ๆ ที่จะทำให้บุคคลเริ่มคิดเขาจะพยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราวและแนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน เพื่อหาความกระจ่างในปัญหา ขั้นนี้ผู้คิดยังไม่ทราบว่า ผลที่จะเกิดขึ้นจะเป็นรูปใด และอาจใช้เวลานานจนบางครั้งจะเกิดขึ้น โดยผู้คิดไม่รู้สึกตัว

2. ขั้นครุ่นคิด ต่อจากนั้นเริ่มต้นมีระยะหนึ่งที่ความรู้ความคิดเห็นและเรื่องราวต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้มาประสมกลมกลืนเข้าเป็นรูปร่าง ระยะนี้ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนักแต่บางครั้งความคิดอันนี้อาจหยุดชะงักไปเฉย ๆ เป็นเวลานาน บางครั้งถึงกับเกิดขึ้นใหม่อีก

3. ขั้นเกิดความคิด ในระยะที่กำลังครุ่นคิดนั้น บางครั้งอาจเกิดความคิดผุดขึ้นมาทันทีทันใด ผู้คิดจะมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดใหม่ที่ซ้ำกัน ความคิดเก่า ๆ ซึ่งมีผู้คิดมาแล้ว การมองเห็นความสัมพันธ์ในแนวความคิดใหม่จะเกิดขึ้นในทันทีทันใด ผู้คิดไม่ได้นึกฝันว่าจะเกิดขึ้นเลย

4. ขั้นปรับปรุง เมื่อเกิดความคิดใหม่แล้ว ผู้คิดจะขัดเกลาความคิดนั้นให้หมดจดเพื่อให้ผู้อื่น

เข้าใจง่าย หรือต่อเติมเสริมแต่งความคิดที่เกิดขึ้นใหม่นั้นให้รัดกุม และวิวัฒนาการก้าวต่อไป

เดวิส (Davis. 1983 : 10 - 20) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งกลุ่มใหญ่ ๆ 4 กลุ่มคือ

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น ฟรอยด์ (Freud) และ คริส (Kris) ได้เสนอความคิดเกี่ยวกับการเกิดของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกผิดชอบทางสังคม (Social Censcience) ส่วน Kubie และ Rugg ซึ่งเป็นนักจิตวิเคราะห์ แนวใหม่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างการรู้คิดกับจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่าจิตก่อนสำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรม นักจิตวิทยากลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญาคือ การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งเร้าต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษย์นิยม นักจิตวิทยา ในกลุ่มนี้มีแนวความคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือ ผู้ที่มีสัจจการแห่งตนคือ การรู้จักตนเอง การพอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของคน มนุษย์สามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างเต็มที่นั้น ซึ่งอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวยได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วย ความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

4. ทฤษฎี AUTA ทฤษฎีสุดท้ายนั้นทฤษฎีของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวความคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบ AUTA ประกอบด้วย

4.1 การตระหนัก (Awareness) คือตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือ ความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือการรู้เทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งนี้เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4 ตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเอง และการมีความคิดยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวจะเห็นได้ว่า สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ เช่น สภาพจิตใจ บรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สิ่งเร้าตลอดจนรูปแบบของการพัฒนาความคิด

สร้างสรรค์ ครูหรือผู้ปกครองสามารถนำมาปรับใช้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก อันจะก่อให้เกิดประชากรที่มีคุณภาพ เพื่อการพัฒนาประเทศชาติต่อไป

3.5. แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวเด็กทุกคน และสามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม เมื่ออยู่ในบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม

วิลเลี่ยมส์ (อารี รังสินันท์. 2532 : 93 ; อ้างอิงจาก Williams. 1971. *Current Reading in Sychology.*) กล่าวว่า การสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เป็นการสอนให้เด็กรู้จักคิด การแสดงความรู้สึกและการแสดงออกในวิถีทางของความคิดสร้างสรรค์เป็นการสอนให้เด็กรู้จักคิด การแสดงความรู้สึกและการแสดงออกในวิถีทางของความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้เขายังอธิบายว่าการสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้นมิใช่การสอนในวันนั้นแล้วเลิกสอนในวันพรุ่งนี้ แต่การสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้นจะต้องสอนอย่างต่อเนื่องไปเป็นลำดับในทางตรงได้แก่ การจัดกิจกรรมต่าง ๆ ในทางอ้อม ได้แก่ การปรับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ตลอดจนความเข้าใจในเรื่องพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กทุกระดับและความสามารถ การแสดงออก

ทอร์แรนซ์ (อารี พันธ์มณี. 2540 : 85 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1959. *RewardingCreativeBehavior.*) นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกันเป็นผู้สนใจศึกษาวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนการสอนไว้อย่างกว้างขวางลึกซึ้ง ได้เสนอหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายประการ ซึ่งเขาเป็นตัวครูกับนักเรียนและปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

1. การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็ก และเขายังเน้นว่าพ่อแม่หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกเพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหาแม้เด็กจะใช้วิธีเดาหรือเสี่ยงบ้างก็ควรจะยอมแต่ควรจะกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหา เพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกต และประสบการณ์ของตนเอง

2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่างเพิ่งตัดสินและลิดรอนความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน

3. กระตือรือร้นต่อคำถามแปลก ๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวาหรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจนำไปเป็นลวดลายถ้วยชาม ภาชนะ เป็นภาพปฏิทิน บัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความภูมิใจและมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาสและเตรียมการให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ลดการอธิบายและบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการให้นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอโดยไม่ต้องใช้วิธีขู่ด้วยคะแนน หรือการสอบ การตรวจสอบ เป็นต้น

7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกใหม่และมีคุณค่า

สรุป ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม และบรรยากาศของครูเป็นสำคัญและยิ่งไปกว่านั้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับผู้เรียนเป็นเหตุผลสำคัญ โดยครูเป็นผู้กระตุ้นเร้าความสนใจให้เด็กอยากทดลอง ค้นคว้า ตอบคำถาม และทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองอย่างอิสระ ความคิดสร้างสรรค์ก็จะได้รับการพัฒนายิ่งขึ้น

3.6. ทักษะทางการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

ถึงแม้จะมีการศึกษาความคิดสร้างสรรค์กันมานานกว่าสามศตวรรษแล้วก็ตาม แต่ส่วนใหญ่ก็ยังคงกล่าวถึงความสำคัญ วิธีใดและแนวคิดโดยทั่วไปในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นหลักเพิ่งจะมีการศึกษาถึงทักษะทางการคิดที่ส่งเสริม ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์กันผลการศึกษาที่น่าสนใจ มีดังต่อไปนี้

สแตนิช (Stanish. 1988 : 19 - 21) ได้กล่าวถึงความสำคัญและลักษณะสื่อที่เอื้อต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยกำหนดทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. จินตนาการทางภาพและภาษา (Visual and Semantic Imagery) ความสามารถทางด้านนี้เป็นองค์ประกอบของกระบวนการทางสร้างสรรค์ และเป็นส่วนประกอบของจิตสำนึกแห่งการสร้างสรรค์ (Creative Mind) โดยเฉพาะภาวะสังคมปัจจุบันซึ่งเต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารก็ยิ่งมีความจำเป็นที่นักเรียนจะต้องมีความสามารถในการรับรู้ และจินตนาการในข้อมูลข่าวสารนั้นถูกต้อง

2. การต่อเติมเสริมแต่ง (Embellishment or Elaboration) ซึ่งเป็นกระบวนการของความรู้ โดยสัญชาติญาณ (Intuitive Process) ผู้ที่มีความสามารถทางสร้างสรรค์อย่างสูงเท่านั้นที่จะสามารถแยกแยะความแตกต่างของการต่อเติมเสริมแต่งสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้อย่างมีคุณภาพ

3. การโยงความสัมพันธ์การอุปมา (Associations and Analogies) เป็นความสามารถในการคิดเชื่อมโยงเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่ประสบ เข้าด้วยกันสามารถที่จะดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้เป็นสิ่งใหม่ที่มีคุณภาพเพิ่มขึ้นจากเดิม ซึ่งความสามารถนี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของความสามารถสร้างสรรค์ของบุคคล

อัลบาโน (Albano. 1987 : Abstract) ได้ทำการทดลองฝึกความคิดสร้างสรรค์ภายใต้สมมุติฐานที่ว่าความคิดสร้างสรรค์เน้นองค์ประกอบด้วยทักษะทางสมอง 4 ประการด้วยกันคือ

1. ทักษะทางจินตนาการ (Imagery)
2. ทักษะด้านอุปมา (Analogy)
3. ทักษะด้านโยงสัมพันธ์ (Association)
4. ทักษะการเปลี่ยนแปลง (Transfomation)

เขาได้ทดลองฝึกทักษะ 4 ประการนี้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นทหาร สังกัดหน่วยสื่อสารอิเลคทรอนิคส์ในรัฐนิวเจอร์ซี่ สหรัฐอเมริกา (U.S. Army Communication Electronics Comand) จำนวน 66 คน ใช้เวลาในการฝึก 20 ชั่วโมง ระหว่างเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม 1985 โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ทั้งฉบับ รูปภาพ และภาษา เป็นเครื่องมือวัดตัวแปรตาม ผลการทดลองสรุปว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ทั้งในด้านความคล่อง ความยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม

นอกจากนี้ อัลเบอรซ์ท (Albrecht. 1980 : 13 - 14) ได้กล่าวถึง การคิดอย่างมีคุณภาพของมนุษย์ว่าประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา และการตัดสินใจ ซึ่งการคิดอย่างมีคุณภาพนี้ ประกอบด้วยทักษะพื้นฐานทางการคิด 10 ประการคือ

1. ความตั้งใจ (Concentration)
2. การสังเกต (Observation)
3. การจำ (Memory)
4. การใช้เหตุผล (Logical Reasoning)
5. การสรุปอ้างอิง (Inferences)
6. การตั้งสมมุติฐาน (Forming Hypotheses)
7. การกำหนดทางเลือก (Generating Options)
8. การโยงความสัมพันธ์ระหว่างความคิด (Making Association Between Ideas)
9. การกำหนดรูปแบบ (Recognizing Patterns)
10. การรับรู้และมิติสัมพันธ์ (Spatial and Kinesthetic Perception)

การฝึกคิดอย่างมีคุณภาพ ตามแนวความคิดของอัลเบรซท์ก็คือ การฝึกทักษะพื้นฐาน 10 ประการนี้

ส่วน เลิศ อานันทะ (2533 : 83 - 84) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เด็กทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ถ้าได้รับการส่งเสริมที่ถูกต้อง และสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ โดยผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ ที่มีอยู่รอบตัวเด็กแต่ละคน ดังนั้น ครู พ่อ แม่ และผู้เกี่ยวข้องกับเด็ก จึงควรเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจทดลอง ค้นคว้า หาคำตอบด้วยตนเอง ได้ทำกิจกรรมที่เด็กสนใจ

นอกจากครูเป็นผู้จัดบรรยากาศที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กแล้ว การจัดประสบการณ์เพื่อให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นบทบาทหนึ่งที่ครูต้องคำนึงถึงเป็นหลักการใหญ่ เฟรอเบล (Froebel) ได้กล่าวถึงครูกับความคิดสร้างสรรค์ว่า ครูควรจะส่งเสริมพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กให้จริงขึ้นด้วยการกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างเสรี โดยการเล่นและกิจกรรมเป็นเครื่องมือ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2532 : 99)

จากผลการศึกษาทักษะทางการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ เพื่อส่งผลถึงการคิดอย่างมีคุณภาพ รู้จักคิดแก้ปัญหา และตัดสินใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ต้องมีทักษะพื้นฐานที่สำคัญ คือ ทักษะด้านการคิดจินตนาการ ด้านอุปมาอุปไมย ด้านโยงความสัมพันธ์ ด้านการเปลี่ยนแปลง ด้านการรับรู้และมิติสัมพันธ์ ด้านการสังเกตการจำแนก และการให้เหตุผล เป็นต้น

3.7. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

3.7. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

เทคนิคการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นครูควรที่จะนำเทคนิคต่าง ๆ มากระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์กับเด็กด้วยการหาแนวทางที่จะส่งเสริมความคิดให้แก่ผู้เรียนได้ ดังแนวคิด ต่อไปนี้

เดวิส (Davis. 1994 : 205 - 206) ได้รวบรวมแนวความคิดของนักจิตวิทยาและนักศึกษาที่จะกล่าวถึงเทคนิค ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นมาตรฐาน เพื่อใช้ในการฝึกฝนบุคคลทั่วไป ให้เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น เทคนิคเหล่านี้ ได้แก่

การระดมพลังสมอง (Brainstorming) หลักสำคัญในการระดมสมองคือ การให้โอกาสคิด อย่างอิสระที่สุด โดยเลื่อนการประเมินความคิดออกไป ไม่มีวิพากวิจารณ์ในระหว่างที่มีการคิด การวิจารณ์หรือการประเมินผลใด ๆ ก็ตามที่จะเกิดขึ้นในระหว่างการคิดจะเป็นสิ่งขัดขวางความคิดสร้างสรรค์ จุดประสงค์ของการระดมพลังสมอง ก็เพื่อจะนำไปสู่การที่สามารถแก้ปัญหาได้ อเลกซ์ ออสบอร์น (Alex Osborn) เป็นผู้คิดเทคนิคนี้ขึ้นมา โดยแบ่งขั้นตอนการระดมพลังสมองเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ตัดการวิจารณ์ออกไป ช่วยทำให้เกิดการรับรู้ โดยมีสถานการณ์ที่สร้างสรรค์ซึ่งจำเป็นต่อการเกิดจินตนาการ

ขั้นที่ 2 ขั้นให้อิสระ จึงมีความคิดกว้างไกลเท่าไหร่ก็ยิ่งดีเพราะเป็นไปได้ที่ว่าความคิดที่ดูไร้สาระอาจนำไปสู่บางสิ่งบางอย่างที่มีจินตนาการได้

ขั้นที่ 3 ขั้นปริมาณ ขั้นนี้จะสะท้อนให้เห็นจุดมุ่งหมายของการระดมพลังสมอง ยิ่งมากความคิดมากคำตอบ ยิ่งทำให้มีโอกาสได้พบกับความคิดที่ดี ๆ ได้มากขึ้น

ขั้นที่ 4 การผสมผสานและการปรับปรุงความคิด นั่นคือ การขยายความคิดให้กว้างออกไปในระหว่างการอภิปรายนักเรียนจะพิจารณาความคิดของตนเอง และของเพื่อนตามลำดับ

บัดวิทซ์ (Buchwitz. 1981 : 51 - 55) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะพัฒนาได้นั้น จำเป็นต้องให้เด็กมีบรรยากาศที่ถูกต้องในโรงเรียน กล่าวคือ ครูต้องใจกว้างจริงใจต่อเด็ก เพื่อเด็กจะได้เป็นตัวของตัวเองและกล้าแสดงออก ต้องมีการยืดหยุ่นได้ในเรื่องกฎระเบียบต่าง ๆ บ้าง มิใช่ว่าเคร่งคัดไปหมดทุกเรื่อง ครูจะเป็นตัวจักรสำคัญที่จะทำให้มีบรรยากาศ เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

ความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ ดังนั้น วิธีสอนจึงมีบทบาทมากในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก (ขวัญฟ้า รังสิยานนท์. 2532 : 3)

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2535 : 24) กล่าวถึงปัจจัยที่ช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ไว้ สรุปได้ในข้อที่เกี่ยวข้องกับหลักการสอน ดังนี้ ความคิดสร้างสรรค์จะขึ้นอยู่กับความรู้พื้นฐานของเด็กแต่ละคน ประกอบกับการฝึกจินตนาการอย่างสร้างสรรค์

วิลเลียมส์ (ณัฐฐากร ถนอมตน. 2536 : 41 ; อ้างอิงจาก Williams. 1971 . *Journal of Research and Development in Education.*) ได้ศึกษาถึงการสอนความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งพบว่า การสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เป็นการสอนเด็กให้รู้จักคิด การแสดงความรู้สึกและการแสดงออกในวิถีทางของความคิดสร้างสรรค์ และการสอนเพื่อใช้เกิดความคิดสร้างสรรค์ จะต้องสอนอย่างต่อเนื่องกันไปเป็นลำดับในทางตรงส่วนทางอ้อมได้แก่

การจัดกิจกรรมต่าง ๆ การปรับปรุงสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ตลอดจนความเข้าใจในเรื่องพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก และความสามารถในการแสดงออก

สำหรับ เดวิส (อารี รังสินันท์. 2535 : 75 ; อ้างอิงจาก Davis. 1986. *Creativity Is Forever.*) ได้เสนอแนวการสอนความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. สอนให้เกิดจินตนาการหรือใช้เทคนิคการสอนแบบสร้างสรรค์ การสอนเพื่อให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ มุ่งกระตุ้นให้เกิดนิสัยและเจตคติในทางสร้างสรรค์ด้วยการส่งเสริมความคิดจินตนาการแก่เด็ก ส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดแปลกใหม่ และคิดในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น

ฉะนั้นการสอนเพื่อให้เกิดพฤติกรรมสร้างสรรค์จึงจำเป็นต้องอาศัยความคิด จินตนาการ พยายามช่วยให้เด็กได้สานต่อหรือทดลองกับความคิดจินตนาการด้วยการคิดจริง ๆ โดยจัดหาวัสดุ และให้แนวทางแก่เด็ก ก็จะช่วยให้ความคิดจินตนาการกลายเป็นจริงขึ้นมาได้

2. สอนให้เด็กเรียนรู้จากการสร้างสรรค์โดยการกระทำแนวคิดเกี่ยวกับการสอนให้เด็กเรียนรู้การสร้างสรรค์โดยการกระทำนี้ สนับสนุนความคิดของดิวอี้ (Dewey) ที่เน้นการเรียนรู้ โดยการปฏิบัติจริง (Learning by doing)

ทอแรนซ์ (อารี พันธ์มณี. 2540 : 157 - 162 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1970. *Creative Learning And Teaching.*) ได้เสนอกิจกรรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

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

จากแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่า กิจกรรมการเรียนการสอนที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ครูควรจะใช้หลาย ๆ เทคนิค เช่น การตอบสนอง การใช้คำถาม การให้อิสระให้เด็กได้คิด เพราะจะเป็นกิจกรรมที่พัฒนาความคิดของเด็กได้

3.8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในต่างประเทศ

ไคลแอต ชอว์ และเชอร์วูด (Cliatt ,Shaw & Sherwood. 1980 : 1061 - 1064) ได้ศึกษาถึงผลการใช้คำถามอเนกนัยกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยอนุบาลโดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นเด็กอายุ 5- 6 ปี จำนวน 37 คน เป็นชาย 18 คน เป็นหญิง 19 คน กลุ่มทดลองจะได้รับการฝึกเป็นเวลา 8 สัปดาห์ จากครูที่ได้รับการอบรมถึงการถามเพื่อการพัฒนาการคิดอเนกนัยมาแล้วเป็นเวลา 6 สัปดาห์ ส่วนกลุ่มควบคุมได้รับการสอนจากครูที่สอนตามปกติทั้งกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองได้รับการทดสอบก่อนและทดสอบภายหลังในด้านความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ที่เป็นคำพูดและเป็นรูปภาพ ผลการทดลองพบว่ากลุ่มทดลองที่ครูได้รับการฝึกอบรมให้ถามคำถามให้เด็กสามารถเกิดการคิดอเนกนัยมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญจากการวัดโดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นคำพูดส่วนการวัดความคิดสร้างสรรค์โดยแบบที่เป็นรูป

ภาพพบว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กอนุบาลที่ได้รับการฝึกให้คิดอเนกนัยจะสามารถเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

ต่อมาอีกในปี 1986 ชอว์และไคลแแอต (Shaw & Cliatt. 1986 : 86-88) ได้ทำการศึกษาถึงรูปแบบที่เหมาะสมในการฝึกครูเพื่อสนับสนุนให้เด็กเล็กเกิดความสามารถในการคิดอเนกนัยได้โดยครูที่ทำการสอนเด็กจะต้องได้รับการฝึกจากผู้เชี่ยวชาญก่อนกลุ่มตัวอย่างงานวิจัย เป็นเด็กอนุบาลซึ่งถูกแบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองครูจะต้องวางแผนทำการสอนเด็กเป็นเวลา 3 ชั่งโมงต่อ 1 สัปดาห์ และครูต้องพบผู้เชี่ยวชาญเพื่อรับการฝึกเทคนิคต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการสอนเด็ก เด็กในกลุ่มทดลองมีครูผู้สอนจำนวน 19 คน และกลุ่มควบคุมมีจำนวนครูผู้สอนจำนวน 18 คน ใช้เวลา 8 สัปดาห์ในการทำการสอน ผลการศึกษาพบว่าเด็กในกลุ่มทดลองถูกถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิดอเนกนัยมากกว่า 250 คำถามเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมซึ่งมีเพียง 25 คำถาม ซึ่งมีผลทำให้เด็กที่อยู่ในกลุ่มทดลองมีความสามารถคิดอเนกนัยมากกว่ากลุ่มควบคุมและเมื่อทำการทดสอบภายหลังถึงความรู้ในการถามคำถามอเนกนัยของครูพบว่าผู้ที่ได้รับการฝึกจากผู้เชี่ยวชาญจะมีความรู้ในการถามคำถามและมีคำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กคิดอเนกนัยมากกว่าครูกลุ่มควบคุม ซึ่งสรุปได้ว่า รูปแบบที่ประกอบด้วยการพัฒนาความรู้ โอกาสในการประยุกต์ความรู้มาใช้และการประเมินผลของงานที่ทำมีผลไปเพิ่มจำนวนของคำถามที่ส่งเสริมการคิดอเนกนัยได้

และในปี 1988 ปีเตอร์ (Peter. 1988 : 38-A) ได้ทำการฝึกให้คิดอเนกนัยว่ามีผลต่อความคิดสร้างสรรค์และการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมหรือไม่ โดยจุดประสงค์ของการศึกษาเพื่อศึกษาว่าการฝึกให้คิดอเนกนัยจะมีผลต่อทั้งความคิดสร้างสรรค์และระดับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมหรือไม่ การวิจัยนี้เป็นแบบกึ่งการทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กเกรด 6 จำนวน 46 คน ถูกแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกและกลุ่มควบคุมไม่ได้รับการฝึกทั้ง 2 กลุ่มได้รับการทดสอบก่อนในด้านความคิดสร้างสรรค์และการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ใช้เวลาฝึก 10 สัปดาห์ โดยใช้เวลาฝึกครั้งละ 30 นาที กลุ่มตัวอย่างได้รับการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบของทอร์แรนซ์ทั้งที่เป็นคำพูดและรูปภาพเพื่อวัดความสามารถในการคิดสร้างสรค์และการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมทั้งก่อนและหลังการทดลอง ผลการศึกษาพบว่าทั้งกลุ่มที่ได้รับการฝึกและไม่ได้รับการฝึกมีความคิดสร้างสรรค์และมีคะแนนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในแบบทดสอบที่เป็นคำพูดและมีคะแนนแตกต่างกันอย่างนัยสำคัญทางสถิติในแบบทดสอบชนิดที่เป็นรูปภาพไม่มีความแตกต่างในด้านการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม

เฟอร์ดูซัน (ประสาท อิศรปรีดา. 2532 : 17; อ้างอิงจาก Ferdusan. 1985) ได้ทำการประเมินโครงการพิเศษสำหรับเด็กในเขตชนบทของรัฐบาลเนบราสกาในโครงการดังกล่าว มีทั้งโปรแกรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กเกรด 3 - 5 และมีโครงการเตรียมครูเพื่อเข้าร่วมโครงการกลวิธีที่ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อยู่ในรูปของการผสมผสานระหว่างวิธีการระดมพลังสมอง วิธีซินเนคติคส์ การเสริมแรง รวมถึงการนำเด็กออกไปหาประสบการณ์นอกสถานที่ และนักวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิมาบรรยายเพื่อให้เด็กเกิดแนวคิดใหม่ ๆ แปลก ๆ และกว้างไกล หลังจากทำการทดลองกับเด็กดังกล่าว รวม 5 สัปดาห์แล้วประเมินผลพบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ก้าวหน้าขึ้นกว่าก่อนเริ่มโครงการ

อัลบาโน (Albano. 1987 : Abstract) ได้ทำการทดลองฝึกความคิดสร้างสรรค์ภายใต้สมมุติฐานความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยทักษะทางสมอง 4 ประการ คือ ทักษะด้านจินตนาการ (Imagery) ทักษะด้านอุปมา

(Analogy) ทักษะทางด้านโยงความสัมพันธ์ (Association) และลักษณะการเปลี่ยนรูป (Transformation) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นทหารสังกัดหน่วยสื่อสารอิเล็คทรอนิคส์ในรัฐนิวเจอร์ซี่สหรัฐอเมริกาจำนวน 66 คน ใช้เวลาในการฝึก 20 ชั่วโมง ระหว่างเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม1985 โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ทั้งฉบับรูปภาพ และภาษาเป็นเครื่องมือวัดตัวแปรตามผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

จากการศึกษางานวิจัยดังกล่าวจะเห็นว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กสามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้คำถามอเนกนัย ส่งเสริมให้ใช้ความคิดที่หลากหลายในการหาคำตอบ การฝึกอบรมให้ครูใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิด ซึ่งเป็นแนวทางในการที่จะนำมาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กต่อไป

งานวิจัยในประเทศ

นิรัตน์ กรองสะอาด (2535 : 62 – 72) ได้ศึกษาวิจัยการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นเทคนิคในการสื่อความหมายที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโดยศึกษานักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2535 ของโรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์ จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นเทคนิคในการสื่อความหมายมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 17.53 และหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 37.93

สดใส ชนะกุล (2538 : 66 – 75) ได้ศึกษาวิจัยการจัดกิจกรรมวาดภาพนอกชั้นเรียนที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์และการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของเด็กปฐมวัย โดยศึกษาเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2537 โรงเรียนสาธิตอนุบาลละออุทิศ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพนอกชั้นเรียนมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพในชั้นเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 20.93 และกลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 16.53 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพนอกชั้นเรียน มีการรับรู้การอนุรักษ์สิ่ง แวดล้อมสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพในชั้นเรียนปกติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 25.73 ส่วนกลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 21.8

วารุณี นวลจันทร์ (2539 : 78 – 87) ได้ศึกษาวิจัยการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์เด็กปฐมวัย โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุระหว่าง 5 – 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1ปีการศึกษา 2539 โรงเรียนชุมชนบ้านโนนสวาง อำเภอกุดข้าวปุ้น จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงานมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 17.20 และหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 26.20 ส่วนกลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 17.13 หลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 20.46

ธูปทอง ศรีทองท้วม (2539 : 71 - 54) ได้ศึกษาวิจัยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี โดยศึกษา นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 ของโรงเรียนอนุบาลหนองคาย อำเภอเมือง จังหวัดหนองคาย จำนวน 60 คน ผลจากการศึกษาวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับ การจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ โดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรีกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรม การเคลื่อนไหว และจังหวะแบบปกติ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ย 43.17 และกลุ่มควบคุมมีค่าคะแนนเฉลี่ย 27.73 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

กนิษฐา ชูขันธ์ (2541 : 52 - 54) ได้ศึกษาวิจัยผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการสอนภาษาธรรมชาติ โดยใช้แกนนำในหน่วยการสอนที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ของนักเรียนอนุบาลปีที่ 3 ที่มีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ซึ่งกำลังเรียนอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โรงเรียนอนุบาลหนูน้อย กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชน จำนวน 27 คน ผลการศึกษาวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาธรรมชาติ โดยใช้แกนนำหน่วยการสอนสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองเท่ากับ 25.25 หลังการทดลองค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 37.14

จากงานวิจัยข้างต้นสรุปได้ว่า ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยนั้นมีกิจกรรมที่หลากหลายเป็นแนวทางให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องเลือกใช้ตามความเหมาะสมและความสนใจ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมวาดภาพ กิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ เป็นต้น

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับคำถาม

คำถามมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนการสอนมาก เพราะจุดมุ่งหมายของการสอนในปัจจุบันต้องการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาความคิดของตน คำถามเป็นสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพช่วยกระตุ้นและจูงใจให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้การใช้คำถามช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ และเข้าใจเรื่องที่เรียนมากขึ้น (Williams. 1983 : 11 - 12) การถามเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้และการสอน ช่วยให้ผู้เรียนสร้างสิ่งที่รู้แล้ว สิ่งที่เป็นไปและพัฒนาความคิดใหม่ ๆ การถามเป็นเสาหลักในการค้นหาคำตอบ กระบวนการจะช่วยขยายทักษะในการคิด ความเข้าใจให้แจ่มแจ้ง ได้ข้อมูลย้อนหลังกลับ ทั้งด้านการเรียนรู้และการสอนก่อให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างความคิดต่าง ๆ ส่งเสริมการอยากรู้อยากเห็น (สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์. 2542 : 17) ดังนั้น ครูที่ใช้คำถามต้องคำนึงถึงความสำคัญคือรู้จักวิธีใช้คำถามอย่างถูกต้อง จึงจะก่อให้เกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่า

4.1. ความหมายของคำถาม

มีผู้ให้คำนิยามของคำถาม (Question หรือ Inquiry) ไว้ต่าง ๆ กันดังนี้

ราวน์ทรี (Rowntree. 1981 : 239) กล่าวว่าคำถามเป็นสิ่งสำคัญสำหรับครูทั้งในความหมายของการค้นหาคำตอบของนักเรียน เพื่อให้เกิดการเรียนรู้หรือเป็นเทคนิคการสอนของครูที่จะนำเด็กไปสู่คำตอบได้โดยเร็วเป็นการเสริมให้เด็กได้ตรวจสอบประสบการณ์หรือความรู้ที่มีอยู่ในตัวเอง

คันนิงแฮม (วยุภา จิตรสิงห์ 2534 : 31 ; อ้างอิงจาก Cunningham. 1971. *Developing Teaching Competencies.*) ให้ความหมายของคำถามว่า คำถามคือ คำพูดที่ต้องการคำตอบหรือการตอบสนองจากบุคคลที่

ถูกถาม คำถามเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้ในการแสวงหาข้อมูล หรือแปลความหมายของข้อมูลเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น และช่วยให้เกิดความคิด

ไวแกนด์ (วิลาวัลย์ เผือกผ่วง. 2536 : 42 ; อ้างอิงจาก Weigand. 1971. *Developing Teacher Competencies.*) สรุปว่าคำถามคือ คำพูดที่ต้องการการตอบสนองจากบุคคลที่มุ่งหวังอันหมายถึงการค้นพบและการตีความข้อมูลด้วย

ณัฐฐากร ถนอมตน (2536 : 67) ได้ให้ความหมายของคำถามว่า คำถามคือ คำพูดหรือประโยคที่ใช้โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นผู้ถูกถามให้เกิดความคิด การแสวงหาข้อมูล และการแปลความหมายของข้อมูล เพื่อนำไปสู่การค้นพบด้วยตนเอง

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2542 : 17) กล่าวว่าการถามคือ การบูรณาการเพื่อพัฒนาไปสู่การคิดไตร่ตรอง (Reflective Thinking) และโครงสร้างกระบวนการคิด ช่วยให้ผู้เรียนไตร่ตรองความเข้าใจของตนเองและสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและการปรับปรุงการเรียนรู้ การคิดและการสอน

จากความหมายของคำถามที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า คำถามคือ คำพูดหรือประโยค ที่ใช้โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการคิด และโครงสร้างกระบวนการคิดช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจตนเอง และสามารถนำไปสู่การแปลความหมายของข้อมูลเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงและการปรับปรุงการเรียนรู้

4.2. ความมุ่งหมายของการใช้คำถาม

การใช้คำถามสำหรับผู้สอนเด็กในระดับชั้นต่าง ๆ ระดับของการถามและความมุ่งหมายย่อมแตกต่างกันออกไป (สุโขทัยธรรมาธิราช. 2537 : 1- 3) ได้เสนอแนวคิดสำหรับครูปฐมวัยว่า การใช้คำถามควรมีจุดมุ่งหมายคือ

1.การใช้คำถามเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ มีลักษณะดังนี้

1.1 เป็นคำถามที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียน

1.2 เป็นคำถามที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนอย่างทั่วถึง

1.3 เป็นคำถามที่ทำให้ครูรู้ความรู้พื้นฐาน และประสบการณ์เดิมของเด็กจนสามารถจัดประสบการณ์การเรียนการสอนให้นักเรียนอย่างเหมาะสม

1.4 เป็นคำถามที่ฝึกให้นักเรียนรู้จักหาคำตอบหรือแก้ปัญหาด้วยตนเอง

1.5 เป็นคำถามที่ช่วยให้ครูทราบความคิดเห็นของนักเรียนได้อย่างเหมาะสม

1.6 เป็นคำถามที่ช่วยให้นักเรียนสามารถประเมินความเข้าใจของนักเรียนเกี่ยวกับบทเรียนและประเมินผลการเรียนการสอนได้

2. การใช้คำถามช่วยให้ครูเข้าใจพัฒนาการเด็ก คำถามที่เหมาะสมจะช่วยให้ครูเข้าใจพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

3. การใช้คำถามช่วยให้ครูเข้าใจปัญหาของเด็ก ในการใช้คำถาม ถ้าครูใช้คำถามที่เหมาะสม ครูเข้าใจปัญหาของเด็ก เพราะคำถามจะช่วยให้ครูรู้จักนิสัยส่วนตัว ความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับตนเองความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ประวัติส่วนตัว และภูมิหลังรวมถึงปัญหาที่เคยเกิดขึ้น

นอกจากนี้ คาริน และซัน (พรีเพชร แสงเทียน. 2534 : 48 ; อ้างอิงจาก Carin and Sund. 1974. *Developing Questions Techniques* : A Self Concept Approach) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. เพื่อเร้าความสนใจและจูงใจให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมของบทเรียน
2. เพื่อประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของเด็ก
3. เพื่อวินิจฉัยจุดเด่นและจุดบกพร่องของเด็ก
4. เพื่อทบทวนหรือสรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว
5. เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิด การตัดสินใจ
6. เพื่อนำเด็กไปสู่ปัญหาใหม่ที่น่าสนใจ
7. เพื่อเร้าให้เด็กได้ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง
8. เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอด (Concept) ของเด็ก
9. เพื่อช่วยให้เด็กได้นำความรู้ไปใช้
10. เพื่อการประเมินบทเรียนว่าบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่

สำหรับครูปฐมวัยการใช้คำถามมีจุดมุ่งหมายดังที่ประดินันท์ อุปรนัย (2537 : 1 - 3) ได้กล่าวไว้ว่า

1. การใช้คำถามเพื่อให้เกิดการเรียนรู้มีลักษณะดังนี้

1.1 เป็นคำถามที่กระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจในบทเรียน

1.2 เป็นคำถามที่ส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนอย่างทั่วถึง

1.3 เป็นคำถามที่ทำให้ครูรู้พื้นฐานและประสบการณ์เดิมของเด็กจนสามารถจัดประสบการณ์การเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสม

1.4 เป็นคำถามที่ฝึกให้เด็กรู้จักคิดหาคำตอบหรือแก้ปัญหาด้วยตนเอง

1.5 เป็นคำถามที่ช่วยให้ครูทราบความคิดเห็นของเด็กได้อย่างเหมาะสม

1.6 เป็นคำถามที่ช่วยให้ครูสามารถประเมินความเข้าใจของเด็กเกี่ยวกับบทเรียนและประเมินผลการเรียนการสอนได้

2. การใช้คำถามช่วยให้ครูเข้าใจพัฒนาการเด็กคำถามที่เหมาะสมจะช่วยให้ครูเข้าใจพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก

3. การใช้คำถามช่วยให้ครูเข้าใจปัญหาของเด็กในการใช้คำถามครูใช้คำถามที่เหมาะสม ครูจะเข้าใจปัญหาของเด็กเพราะคำถามจะช่วยให้ครูรู้จักนิสัยส่วนตัว ความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ประวัติส่วนตัว และภูมิหลังรวมถึงปัญหาที่เคยเกิดขึ้นกำลังเป็นอยู่และที่กำลังจะเกิดขึ้น

จากความมุ่งหมายของการใช้คำถาม พอสรุปได้ดังนี้ คือ คำถามจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดที่เป็นเหตุเป็นผลมากยิ่งขึ้น และการนำคำถามเพื่อใช้ในการกระตุ้นให้เด็กสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้นี้ไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้ นับเป็นเรื่องที่ครูและผู้เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญทั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กต่อไป

4.3. ความสำคัญของคำถาม

4.3. ความสำคัญของคำถาม

คำถามเป็นสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพช่วยกระตุ้น และจูงใจให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ ซึ่งแสดงออกมาในรูปของการฟัง อ่าน คิด สนใจ ค้นคว้า และนอกจากช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้ และจดจำเนื้อหาที่ตรงกับคำถามได้ดีแล้ว ยังช่วยให้เรียนรู้และจดจำเนื้อหาอื่น ๆ ที่ผู้เรียนเรียนในขณะที่มีการเรียนการสอน (ชัชวาล ศรีสละ. 2525 : 1 ; อ้างอิงจาก Hiller. 1974 : 202) การใช้คำถามช่วยผู้เรียนเกิดแรงจูงใจ และเข้าใจในเรื่องที่เรียนมากยิ่งขึ้น (Williams. 1983 : 11 - 12) การใช้คำถามนับว่าเป็นหัวใจของการสอนไม่ว่าครูจะใช้วิธีสอนแบบใดก็ตามต้องมีการใช้คำถามปะปนอยู่ด้วยเสมอไม่มากก็น้อย ทั้งนี้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนอย่างต่อเนื่องนั่นเอง

นอกจากนี้ สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2542 : 7) กล่าวว่าคำถามมีความสำคัญคือ การถามเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้และการสอนช่วยให้ผู้เรียนสร้างสิ่งที่รู้แล้วสิ่งที่เป็นไปและพัฒนาความคิดใหม่ ๆ การถามเป็นเสาหลักที่สำคัญสำหรับการค้นคว้าหาคำตอบ กระบวนการจะช่วยในสิ่งต่อไปนี้ ขยายทักษะการคิด ทำความเข้าใจให้แจ่มแจ้ง ได้ข้อมูลย้อนหลังกลับทั้งด้านการเรียนรู้และการสอน ก่อให้เกิดยุทธศาสตร์การทบทวน ก่อให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างความคิดต่าง ๆ ส่งเสริมการอยากรู้อยากเห็น และเกิดการท้าทาย

จากความสำคัญที่กล่าวมาสรุปได้ คำถามเป็นสิ่งจำเป็นเนื่องจากเป็นวิธีการช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด ค้นคว้าหาคำตอบ และเข้าใจเรื่องที่เรียนมากยิ่งขึ้น ก่อให้เกิดความเชื่อมโยงระหว่างความคิดต่าง ๆ ส่งเสริมการอยากรู้อยากเห็น เพื่อพัฒนาให้เด็กได้คิด

4.4. การจำแนกประเภทของคำถาม

นักศึกษาหลายท่านได้จำแนกประเภทของคำถาม โดยยึดเกณฑ์ในการจำแนกตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันไป

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2542 : 17 - 18)ได้จำแนกประเภทของคำถามไว้ดังนี้

1. คำถามแบบปิด เป็นคำถามที่มีคำตอบเดียว คำถามเช่นนี้มักใช้กับข้อมูลที่เป็นความจำ และเข้าถึงกิจกรรมความรู้ของนักเรียนทั้งที่มีมาก่อนและที่ได้รับภายหลัง ผู้สอนอาจใช้คำถามเช่นนี้เพื่อให้มั่นใจว่าผู้เรียนจดจำในสิ่งที่ผู้สอนคิดว่าเป็นเรื่องสำคัญ เช่น ประชากรของประเทศไทยมีจำนวนเท่าใด

2. คำถามแบบเปิด เป็นคำถามที่ให้คำตอบได้หลายอย่างใช้เพื่อการสร้างข้อมูล เพื่อให้เกิดการตอบสนองเฉพาะตัว และนำไปสู่การอภิปรายหรือการถามในขั้นต่อไป มักให้คำตอบที่ไม่ได้คาดหวัง หรือสามารถนำไปสู่การอภิปรายหรือการสำรวจพิเศษ ที่นอกเหนือออกไปโดยมิได้คาดหวัง เช่น ถ้าต้องอธิบายว่านักอ่านที่ดีควรเป็นเช่นไร ต้องพูดอย่างไร

3. การย้อนถาม เป็นคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบที่เฉพาะเจาะจง มักใช้เป็นคำถามแบบเกริ่นนำในการเริ่มต้น เพื่อสร้างสถานการณ์ที่จะตามมาภายหลัง ไม่ต้องการคำตอบที่เป็นจริงในขณะนั้น คำถามเช่นนี้ใช้ในการทำความรู้จักคุ้นเคยกับผู้เรียน เพื่อที่จะโยงเข้าสู่เรื่องที่เป็นเป้าหมาย เช่น ผู้เรียนคิดยังไง

ผู้เรียนควรได้รับการกระตุ้นบ่อย ๆ ให้ถามเกี่ยวกับประสบการณ์การเรียนรู้ ยุทธศาสตร์ต่อไปนี้จะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาความเชื่อมั่นในการตั้งคำถามของผู้เรียน

1. ให้เวลาในตอนจบ หรือระหว่างเรียนซึ่งกำหนดให้เป็นช่วงเวลาของการถามโดยเฉพาะ

3. ถามผู้เรียนมีคำถามอะไรเป็นพิเศษจากสิ่งที่เรียนบ้าง ตัวอย่างเช่น

3.1 ผู้เรียนมีคำถามเกี่ยวกับการค้นหาคำตอบสำหรับสิ่งนั้นไหม

3.2 มีสิ่งใดที่นักเรียนยังสงสัยอยู่บ้างไหม

3.3 ถ้าผู้เรียนเป็นครู ผู้เรียนคิดว่าจะใช้คำถามที่ดีอย่างไร เพื่อถามผู้เรียนของเธอ

วิธีที่ดีที่สุดในการถามคำถามคือ การถามทั้งชั้นเรียน ผู้เรียนแต่ละคนควรเข้าใจว่าตนเองถูกคาดหวังให้เป็นผู้ตอบคำถามในการถามคำถาม ผู้สอนไม่ควรแสดงท่าทีหรือสัญญาณ ใด ๆ ที่จะทำให้ผู้เรียนรู้ว่าใครควรจะเป็นผู้ตอบคำถามนั้น สิ่งสำคัญคือต้องทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวตลอดเวลา คำถามแต่ละคำถามควรจะให้ผู้ตอบผู้สอนที่มีความชำนาญ จะนำเอาวิธีการถามคำถามแตกต่างกันอย่างฉลาด

กิลฟอร์ด (Guilford) ได้แบ่งคำถามเป็น 5 ประเภท ได้แก่ คำถามวัดความรู้ความจำ (Cognitive - Memory Question) คำถามวัดความคิดแบบมีคำตอบแนวเดียว (Convergent - Thought Question) คำถามวัดความคิดแบบมีคำตอบได้หลายแนว (Divergent - Thought Question) คำถามวัดการประเมินและตัดสินใจ (Evaluative Thought Question) และคำถามเกี่ยวกับกิจวัตรต่างๆ (Routine Question) (สุวัฒน์ นิยมค้า. 2531 ; อ้างอิงมาจาก Guilford. n.d.)

คันนิ่งแฮม (พัชรีภรณ์ จ้อยจุมพจน์. 2533 : 23 อ้างอิงมาจาก Cunningham. 1971. *Developing Teaching Competencies.*) ได้ศึกษาการจัดประเภทของ Achner และ Gallagher และแบ่งคำถามออกเป็น 2 ประเภท คือคำถามแบบแคบ (Narrow Questions) และคำถามแบบกว้าง (Broad Questions)

1. คำถามแบบแคบ เป็นคำถามที่ต้องการให้ใช้ความคิดในระดับต่ำ ได้แก่ คำถามความรู้ความจำและคำตอบเอกนัย

2. คำถามแบบกว้าง เป็นคำถามที่มีคำตอบได้หลายอย่าง ซึ่งจะกระตุ้นให้เด็กคิดเกิดความสามารถในการตั้งสมมุติฐาน การพยากรณ์ การสรุปอ้างอิง

ไฮแมน (Hyman. 1979 : 9 - 5) ได้ศึกษาเรื่องการใช้คำถาม และแบ่งคำถามที่ครูใช้ในการเรียนการสอน เป็น 3 ประเภท คือ

1. คำถามนิยามคำ (Definition) เป็นคำถามที่ถามเพื่อต้องการคำตอบเกี่ยวกับการนิยามศัพท์ความรู้ ความจำ

2. คำถามคาดการณ์ (Empirical) เป็นคำถามที่ต้องการการตอบสนองโดยอาศัยประสาทสัมผัสในการรับรู้คำตอบอาจขึ้นอยู่กับความจริง หรือการคาดคะเนสิ่งที่จะเกิด ซึ่งอาจเป็นจริงหรือไม่จริงก็ได้

3. คำถามเพื่อการตัดสิน (Evaluation) เป็นคำถามที่ผู้ตอบต้องใช้การตัดสินใจ เพื่อให้ได้คำตอบที่ดีที่สุด

พึงใจ สินธวานนท์ ได้จำแนกคำถามเพื่อใช้ในการฝึกทักษะการสอนแบบจุลภาคไว้ 3 ประเภท คือ

1. คำถามที่ใช้ความคิดพื้นฐาน เป็นคำถามเพื่อให้ระลึกถึงความรู้เดิม เพราะเป็นสิ่งที่ครูจะฝึกให้เกิดความคล่องในการตอบคำถาม คำถามประเภทนี้ได้แก่ คำถามที่ต้องใช้ความจำ และการสังเกตจากผู้ตอบ

2. คำถามเพื่อค้นคิด เป็นคำถามที่ผู้ตอบต้องใช้ความคิดซับซ้อนกว่าประเภทแรกแนวทางที่คิดอาจแยกได้หลายลักษณะ คำถามประเภทนี้ได้แก่ คำถามความเข้าใจ การนำไปใช้การเปรียบเทียบ การถามเหตุผลและการสรุปหลักการ

3. คำถาม ที่ขยายความคิด โดยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้ตอบ ได้แก่ คำถามคาดคะเน การวางแผน การประเมินค่า (สุชาดา สุทธิพันธ์. 2532 : 25 ; อ้างอิงจาก พึงใจ สินธวานนท์. *เอกสารประชุมปฏิบัติการเกี่ยวกับการสอนจุลภาค ณ วิทยาลัยนครสวรรค์ 14 – 24 กรกฎาคม 2519* : 189)

จากการจำแนกประเภทของคำถามที่กล่าวมา พอสรุปได้ดังนี้ คือ การจำแนกประเภทของคำถามนั้นสามารถแยกได้หลายประเภทขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายในการใช้คำถาม เช่น การถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กคิด การตอบเพื่อต้องการคำตอบหลายคำตอบ หรือคำถามเพื่อการสืบค้นหาคำตอบเดียวการที่ครูจะเลือกใช้ประเภทของคำถามครูจะต้องมีจุดมุ่งหมายว่าจะพัฒนาเด็กในด้านใด

4.5. ลักษณะของคำถามที่ดี

ราศี ทองสวัสดิ์ (2537 : 223)กล่าวว่า คำถามที่ครูใช้ควรเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้เรียนต้องใช้ความคิดก่อนแล้วจึงเรียบเรียงคำตอบออกมา คำถามของครูจะต้องไม่เป็นคำถามที่มีคำตอบให้เลือกเพียง 2 ทาง คือ "ใช่" หรือ "ไม่ใช่" เพราะผู้เรียนไม่มีโอกาสได้ฝึกเรียบเรียงคำพูดออกมาเป็นประโยค ฉะนั้นครูจึงควรหลีกเลี่ยงการใช้คำถามนำ แต่เน้นคำถามที่ให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบแล้วบรรยายออกมาเป็นข้อความ ซึ่งช่วยพัฒนาภาษาแก่ผู้เรียนได้

ลักษณะของคำถามที่ดี ควรเป็นคำถามที่ตอบได้หลายคน และตอบได้หลายคำตอบผู้ตอบตอบแล้วไม่รู้สึกคับข้องใจ ผู้ตอบสามารถแสดงความคิดเห็นและความรู้สึกได้อย่างเสรี และเร้าใจให้อยากตอบ คำถามที่ดีย่อมมีการวางแผนอย่างดี มีลำดับขั้นในการถามช่วยให้ผู้ตอบไม่สับสน และควรได้รับแรงเสริมจากการตอบด้วย (ศิริกาญจน์ โกสุมภ์. 2531 : 15)

การเลือกใช้คำถามที่ดี ครูควรคำนึงถึงหลักการดังนี้

1. คำถามนั้นต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่ชัด ว่าครูใช้คำถามนั้นเพื่ออะไร แล้วต้องตั้งคำถามให้สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย
2. ใช้ภาษาที่เรียบง่าย และผู้เรียนมีความคุ้นเคย เข้าใจง่าย
3. คำถามแต่ละคำถามต้องเน้นที่สิ่งเดียว พยายามหลีกเลี่ยงการรวม 2 คำถามเป็นคำถามเดียว
4. คำถามแต่ละคำถามต้องส่งเสริมให้เด็กอยากใช้ความคิดและลงมือปฏิบัติ
5. หลีกเลี่ยงคำถามที่นักเรียนเดาคำตอบได้ คือ คำถามที่ตอบว่าจริง หรือไม่จริง ใช่หรือไม่ใช่ (ชาญชัย อินทรประวัติ. 2532 : 80 – 81)

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2542 : 17) ลักษณะคำถามที่ดีช่วยส่งเสริมการเรียนรู้จุดประกายคำถามอื่น ๆ และสร้างความสนใจใคร่หาคำตอบ ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) อยู่เหนือความจำเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานทั่ว ๆ ไป ก่อให้เกิดการท้าทาย แต่ไม่คุกคามมากเกินไป มีความเหมาะสมต่อสถานการณ์การเรียนรู้ และผู้เรียนก่อให้เกิดความรู้ (Knowledge) และสิ่งเชื่อมโยง และดึงให้ผู้เรียน ได้คิดไตร่ตรองและวางแผน

โรจนี จะโนภาษ และคนอื่น ๆ ได้อธิบายถึงลักษณะของคำถามที่ดีไว้ดังนี้

1. คำถามต้องแจ่มแจ้ง คือ ใช้ถ้อยคำที่ง่ายต่อการเข้าใจและต้องคำนึงถึงประสบการณ์พื้นฐานและวัยของเด็ก คำถามไม่วกวน

2. คำถามต้องมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน

3 คำถามควรส่งเสริมให้เด็กอยากใช้ความคิดและลงมือปฏิบัติ

4. คำถามควรช่วยในการสร้างความคิดรวบยอดในเรื่องต่าง ๆ ให้กับเด็ก

5. คำถามต้องส่งเสริมให้เด็กตอบโดยใช้ความรู้ต่าง ๆ ไม่ใช้ความจำเพียงอย่างเดียว

6. คำถามต้องพัฒนาความคิดและเกิดความคิดสร้างสรรค์

7. ไม่เป็นคำถามซ้อนคำถามหรือคำถามเชิงปฏิเสธ (วยุภา จิตรสิงห์. 2534 : 39 ; อ้างอิงจาก โรจนี จะโนภาษ และคนอื่น ๆ. *แบบจำลองการสอนจุลภาค : ทักษะการตั้งคำถาม.* 2522 : 71 – 73)

จากที่กล่าวมาจึงสามารถสรุปลักษณะของคำถามที่ดีได้ว่า จะต้องเป็นคำถามที่ชัดเจนเข้าใจง่าย มีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน ผู้ตอบมีอิสระในการตอบ เป็นคำถามที่เด็กได้ใช้ความคิดและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

4.6. การตั้งคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน อาจจะนำเทคนิคต่าง ๆ เหล่านี้ไปใช้

1. การระดมพลังสมอง (Brainstorming) หลักสำคัญของการระดมพลังสมองคือ การให้โอกาสคิดอย่างอิสระที่สุด โดยประวิงการประเมินความคิดออกไป ไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ในระหว่างที่มีการคิด การวิจารณ์หรือการประเมินใด ๆ ก็ตามที่เกิดขึ้นในระหว่างการคิดจะเป็นสิ่งขัดขวางความคิดสร้างสรรค์ จุดประสงค์ของการระดมพลังสมองก็เพื่อจะนำไปสู่การที่สามารถแก้ปัญหาได้

2. เทคนิคกอร์ดอน (The Gordon Technique Gordon) ได้เปลี่ยนแปลงวิธีการระดมสมองบางส่วน แล้วเพิ่มกระบวนการส่วนที่เรียกว่า ความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมา วิธีนี้แตกต่างจากวิธีระดมสมองตรงที่ว่าจะไม่มีการชี้แจงปัญหาอย่างละเอียดก่อนล่วงหน้า จะให้ปัญหาในแนวทางกว้าง ๆ ในลักษณะนามธรรม เทคนิคนี้เหมาะที่จะนำไปใช้ในห้องเรียน เพื่อกระตุ้นความคิดแบบอเนกนัยของผู้เรียนได้วิธีหนึ่งวิธีการนี้จะตัดแบ่งปัญหาใหญ่ออกเป็นส่วนประกอบย่อย ๆ แล้วโยงความสัมพันธ์ระหว่างของสอง สิ่งหรือมากกว่าในวิถีทางที่ไม่เคยคิดมาก่อน ถ้าเราอยากได้รายการอาหารที่แปลก ๆ สำหรับงานเลี้ยง ก็ใส่รายชื่อส่วนประกอบสำคัญ เช่น เนื้อ ปลา ผัก ด้านหนึ่ง วิธีการปรุงด้านหนึ่ง และเครื่องชูรสอีกด้านหนึ่ง แล้วลองหาความสัมพันธ์ที่เป็นไปได้ขององค์ประกอบ 3 อย่าง เราอาจได้อาหารที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ เช่น กล้วยต้มซีอิ๊ว กล้วยย่างน้ำตาล ผักคะน้าย่างน้ำตาล เป็นต้น

3. เทคนิคเชื่อมโยงสัมพันธ์โดยใช้การเปรียบเทียบ (Synectics) ของ กอร์ดอน (Gordon, 1961) วิธีการซินแนกดิกส์อาศัยกิจกรรมการเปรียบเทียบอุปมาอุปมัย (Analogy) เป็นหลัก 3 วิธีการ

3.1. การเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับสิ่งอื่น (Personal Analogy) การเปรียบเทียบแบบนี้ผู้เรียนต้องทำตนเสมือนเป็นสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ และบรรยายความรู้สึกที่เกิดขึ้น เมื่อตนเป็นสิ่งนั้น สิ่งที่เปรียบเทียบอาจเป็นคน พืช สัตว์ หรือสิ่งของ เช่น ให้ผู้เรียนสมมุติตัวเองว่าเป็นเครื่องในรถยนต์ แล้วบอกว่าผู้เรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อรถติดเครื่องในตอนเช้า หรือเมื่อไฟแบตเตอรี่หมด หรือเมื่อรถจอดติดไฟแดง การที่ผู้เรียน

ต้องสมมุติตัวเองเป็นสิ่งหนึ่งทำให้ลืมความเป็นตัวเองชั่วครู่ และการต้องเปรียบเทียบจะทำให้ผู้เรียนเกิดความแปลกใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้

3.2. การเปรียบเทียบทางตรง (Direct Analogy) เป็นการเปรียบเทียบทางตรงระหว่างของ 2 สิ่งหรือมากกว่า สิ่งที่นำมาเปรียบเทียบอาจเป็นคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของ โดยของที่นำมาเปรียบเทียบไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกประการ จุดประสงค์ก็คือเพื่อให้มองเห็นปัญหาในอีกแนวหนึ่ง หรือเพื่อให้เกิดความใหม่ ซึ่งอาจนำมาใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้ ตัวอย่าง เช่น วิศวกรคนหนึ่งเฝ้าสังเกตดูหนอนเจาะท่อนไม้เป็นรูคล้ายอุโมงค์ ทำให้วิศวกรผู้นี้เกิดความคิดสร้างท่ออุโมงค์ทำงานใต้น้ำขึ้นมา

3.3. การเปรียบเทียบโดยใช้คำคู่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน เป็นการใช้คำเปรียบเทียบ 2 คำที่มีความหมาย ขัดแย้งกันหรือตรงกันข้ามมาอธิบายลักษณะของคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของที่ต้องการ

4. เทคนิคการสอนให้คิดประดิษฐ์ (Inventive Thinking) ของเดวิด เพอร์กินส์ (David Perkins) เพอร์กินส์มีความคิดที่แตกต่างไปจากนักการศึกษารุ่นก่อน ๆ เช่น กิลฟอร์ด (Guilford) และทอร์แรนซ์ (Torrance) ที่เน้นเรื่องกระบวนการคิด โดยเฉพาะการคิดคล่อง ว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์ เพอร์กินส์ เชื่อว่าผลงานที่บุคคลสร้างขึ้นมาเรียกว่า บุคคลนั้นมีความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นการฝึกให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ จึงไม่ควรเน้นเรื่อง กระบวนการคิดคล่องเพียงอย่างเดียว แต่ต้องให้ผู้เรียนสามารถออกแบบหรือประดิษฐ์ ผลงานออกมาได้ด้วย (สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์. 2542 : 17 – 18)

4.7. คำถามเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ทอร์แรนซ์ (พัชรีภรณ์ จ้อยจุมพจน์. 2533 : 24 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1964. *Education and the Creative Potential.*) กล่าวถึง การใช้คำถามตามแนวคิดของออสบอร์น (Osborn) ว่า คำถามที่ส่งเสริมแนวความคิดใหม่ ควรเป็นคำถามให้เด็กได้ใช้ การคาดคะเนสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น หรือเป็นการวางแผน ตัวอย่างเช่น

"อะไรจะเกิดขึ้นถ้าของเล่นชิ้นนี้มีขนาดใหญ่ขึ้น"

"อะไรจะเกิดขึ้นถ้ามันเคลื่อนไหวได้"

"เราจะเปลี่ยนรูปร่างมันได้อย่างไร"

"อะไรจะเกิดขึ้นถ้ามันมีสี"

การใช้คำถามคาดคะเนสถานการณ์นี้ จะเป็นคำถามที่ครอบคลุมถึง การขยายย่อส่วน การเพิ่มเข้า-หักออก การแบ่ง การแทนที่ การคูณ การสับเปลี่ยนตำแหน่ง การทดแทน การเคลื่อนที่ กลิ่น แสง เสียง สี รูปร่าง การดัดแปลง และการใช้ประโยชน์

ภรณี คุรุรัตนะ (2532 : 7 – 8) ได้เสนอแนวคิดว่า การตั้งคำถามให้เด็กคิดให้เด็กได้พยายามใช้ศักยภาพ (Potential) ในทางสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นควรมีลักษณะดังนี้

1. เป็นคำถามที่ให้เด็กได้จินตนาการ ซึ่งไม่จำเป็นต้องให้เด็กกระทำจริง เด็กจะใช้ความคิดจินตนาการ เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม แล้วแสดงออกในสิ่งที่ตนคิด ต้องการแสดงออก ซึ่งคำตอบมีมากมาย และไม่จำเป็นว่าจะต้องถูกต้องเสมอไป

2. เป็นคำถามที่ให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสส่วนต่าง ๆ ของร่างกายในการตอบคำถาม

3. คำถามอเนกนัย คือ เป็นคำถามที่เด็กสามารถตอบได้หลายคำตอบ ตามความคิด และประสบการณ์เดิม

4. คำถามโดยใช้เทคนิคการคาดคะเน การตั้งคำถามในลักษณะที่จะกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ดี เด็กจะสนุกตื่นเต้นกับคำตอบของตนและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แม้ว่าคำตอบบางคำถามเป็นสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ แต่ก็ไม่เป็นการสกัดกั้นความคิดของเด็กแต่อย่างใด

5. คำถามให้เด็กคิดหาวิธีการทดแทน ครูอาจตั้งคำถามให้เด็กคิด โดยไม่กำหนดขอบข่ายของคำตอบ เช่น "กระดุมใช้ทำอะไรได้บ้าง"

ดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา (2531 : 171) กล่าวว่า ความคิดที่ดิ้นได้ ยืดหยุ่นได้ และแตกแยกออกเป็นหลายแขนง (Divergent Thinking) เป็นรากฐานของความคิดสร้างสรรค์หาใช่ความคิดยึดมั่นตั้งอยู่ในแนวเดียว (Convergent Thinking) เพราะความคิดที่ยืดหยุ่นเป็นความคิดที่ให้คำตอบได้หลายแนวทุก ๆ คำตอบถือว่าเป็นคำตอบที่ไม่ผิด ครูที่จะสามารถฝึกให้เด็กคิดเป็นตอบเป็นหลายแนวได้นั้น ก็ต้องตั้งคำถามเป็นแบบเปิด (Open – Ended Questions) ได้ด้วย

โชติ เพชรชื่นได้กล่าวถึง คำถามในการสอนอย่างสร้างสรรค์ ครูควรถามคำถามในลักษณะที่มีคำตอบได้หลายอย่างดังตัวอย่างคำถามต่อไปนี้

1. การส่งเสริมความคล่องแคล่วในการคิด เป็นการส่งเสริมให้เกิดระดับความคิดออกมาจากคำถามที่ถามในแง่ของปริมาณคำตอบ ใครคิดได้มาก แสดงว่ามีความคล่องแคล่วมากในการคิด

ตัวอย่าง : มีวิธีการใดบ้างที่นักเรียนจะทำให้ลวดหนามนี้มองดูแล้วเกิดความรู้สึกขึ้นมา

2. การส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นการส่งเสริมความคิดที่บ่งบอกลักษณะความแตกต่างของคำตอบ หรือคำตอบแต่ละคำไม่ได้มาจากแนวคิดในทิศทางเดียวกัน

ตัวอย่าง : จงบอกประโยชน์ของไม้แขวนเสื้อในลักษณะที่แตกต่างกันมากที่สุด

3. การส่งเสริมความคิดริเริ่ม ความคิดริเริ่มเป็นเอกลักษณ์ โดยทั่ว ๆ ไป เป็นสิ่งที่แปลกไม่มีของใครเหมือน

ตัวอย่าง : จงบอกวิธีการใช้ไม้แขวนเสื้อให้มากที่สุด โดยพยายามคิดให้ลึกว่าวิธีการเหล่านี้เป็นสิ่งที่แปลกไม่ซ้ำกับของคนอื่น

4. การส่งเสริมความละเอียด เป็นความคิดที่แสดงออกให้เห็นถึงรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ดังนั้นคำตอบของคำถามที่ว่า "จงบอกประโยชน์ของไม้แขวนเสื้อมาให้มากที่สุด ก็คือ การตัดไม้แขวนเสื้อออกเป็นสามท่อนหรือหกท่อนก็แล้วแต่ต้องการให้มีความยาวแตกต่างกันผูกเข้าด้วยกัน เพื่อแขวนห้อยเป็นสิ่งตกแต่งบ้านแล้วผูกลวดเล็กรวมเข้าไปด้วย" (ณัฐฐากร ถนอมตน. 2536 : 76 ; อ้างอิงจาก โชติ เพชรชื่น. *"ความคิดสร้างสรรค์." วารสารการวัดผลการศึกษา. 2 (4) : 92 – 103*)

ดวงเดือน อ่อนน่วม (2532. 70 - 73) ได้เสนอแนะแนวทางที่เกี่ยวกับการใช้คำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กปฐมวัย ไว้ว่า ควรส่งเสริมให้เด็กเป็นคนช่างสังเกตช่างซักถามและตอบคำถามและพยายามค้นหาคำตอบด้วยความกระตือรือร้น ด้วยการใช้คำถามแบบปลายเปิดแบบเร้า เพื่อกระตุ้นให้เด็กสังเกต และใช้แบบสืบสวนเนื้อหาคำตอบ

ตัวอย่างคำถามปลายเปิดแบบเร้า เช่น

" เวลาฝนตกหนูเห็นอะไรบ้าง ก่อนฝนตกหนูเห็นอะไรบ้าง หลังฝนตกหนูเห็นอะไรบ้าง"

" ขณะฝนกำลังตก หนูเคยรู้สึกอย่างไรบ้าง"

" น้ำฝนเอาไปใช้ทำอะไรได้บ้าง"

นอกจากนี้ได้เสนอแนะคำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ส่งเสริมความคิดริเริ่ม การให้เด็กคิด หรือทำในสิ่งที่ไม่มีใครคิดหรือทำมาก่อน เช่น คิดตั้งชื่อสัตว์ที่ไม่เคยมีใครพบเห็นมาก่อน พร้อมทั้งเล่าถึงรูปร่างลักษณะของสัตว์นั้น เช่น เด็กบางคนอาจตั้งชื่อสัตว์ที่เกิดจากไก่กับหมูว่า " ไก่หมู" "กู่" ซึ่งเป็นสัตว์ที่มีรูปร่างเหมือนหมู แต่มีปีกบินได้เหมือนไก่ หรือให้เด็กคิดจากสิ่งที่ใช้ในชีวิตประจำวันนอกจากจะเคยใช้อย่างที่เคยใช้อยู่แล้ว เอาไปใช้ทำอะไรได้อีก เช่น เสื้อ นอกจากใช้ใส่แล้วใช้ทำอะไรได้อีก นอกจากนั้นยังใช้การตั้งคำถาม ที่ต้องตอบโดยใช้จินตนาการ ไม่ใช่ตอบตามความเป็นจริง ตัวอย่างคำถาม เช่น "ถ้าหนูเหาะได้ หนูจะทำอย่างไร"

" ถ้าคนพูดไม่ได้จะคุยกันอย่างไร"

" ถ้าหนูมีสิบมือ หนูจะทำอย่างไรบ้าง"

" ถ้าลิงมีปีก มันจะทำอะไรได้บ้าง"

2. ส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นการส่งเสริมให้เด็กคิดปริมาณมาก เช่น ให้บอกชื่อเพื่อนให้ได้มากที่สุด ให้บอกชื่อดอกไม้ให้ได้มากที่สุด ให้บอกชื่อสัตว์ให้ได้มากที่สุด ให้บอกชื่อผลไม้ให้ได้มากที่สุดให้บอกวิธีใช้กระดาษให้ได้มากที่สุด ให้บอกวิธีใช้ผ้าเช็ดหน้าให้ได้มากที่สุด

3. ส่งเสริมการคิดยืดหยุ่น เป็นการฝึกให้เด็กคิดให้ได้หลาย ๆ ประเภท เช่น เล่นเกม ดังต่อไปนี้ แบ่งเด็กเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มของเล่นและกลุ่มของใช้ ครูเป็นคนบอกชื่อสิ่งของให้ ให้แต่ละกลุ่มบอกว่า สิ่งที่กำหนดให้นั้นใช้ให้ตรงตามลักษณะของกลุ่มของคนได้อย่างไร ในการเล่นเกม ควรหมุนเวียนกลุ่มเพื่อให้เด็กได้ใช้ความคิดหลากหลายขึ้น ดังตัวอย่าง

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

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

ดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา (2535:180) ได้เสนอแนวคิดว่า ครูไม่เพียงแต่จะต้องฝึกตัวเองให้มีความคิดสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ต้องรู้วิธีฝึกเด็กด้วย วิธีที่ดีที่สุด คือ การตั้งคำถาม การตั้งโจทย์ให้แปลกเพื่อท้าทาย เพื่อกระตุ้นชี้ชวนให้คิดทุกซอกทุกมุม ทั้งให้คิดในแนวไกล ให้คิดหลายด้าน ให้คิดในแง่ใหม่ โดยตั้งข้อสมมุติฐานบ้าง ให้ข้อเปรียบเปรยบ้าง ซึ่งเราคุ้นเคยคือให้เด็กคิดว่านั่นคืออะไร อยู่ที่ไหน ทำด้วยอะไร แล้วก็ยุติแค่นั้น เป็นต้นว่าเราจะให้เด็กอนุบาลเรียนรู้เรื่องชอล์ก เราก็จะให้เด็กรู้แต่ว่าสิ่งนี้เรียกว่า ชอล์ก มีสีขาว เขียนกระดานได้ ข้อมูลอื่น ๆ ที่น่ารู้เกี่ยวกับวัตถุสิ่งนี้ยังมีอีกมาก อีกทั้งแง่คิดใหม่ ๆ ก็จะเกิดขึ้น ถ้าหากเราจะตั้งคำถามให้เด็กตอบ ดังคำถามเกี่ยวกับชอล์กดังต่อไปนี้

- ชอล์กมีสีขาวเหมือนอะไรในห้องนี้ (หมายถึงห้องเรียน) นอกห้องนี้หมายถึงที่บ้าน และสถานที่ต่าง ๆ ไม่จำกัดว่าที่ไหน
- ถ้าชอล์กพูดได้มันจะคุยกระไรกับเรา กับของต่าง ๆ ในห้องนี้

- ถ้าชอล์กไม่เป็นชอล์ก เป็นอย่างอื่นได้อยากให้มันเป็นอะไร

คำถามที่ฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์ที่ดีอย่างหนึ่ง ควรมีลักษณะที่เปิดกว้างชี้ชวนให้ตอบอย่างอิสระ ไม่มีคำว่าผิดหรือถูกซึ่งก็คือคำถามปลายเปิด เป็นคำถามที่มีปลายเปิด เป็นคำถามที่มีคำตอบอยู่หลากหลาย ไม่จบสิ้น ไม่มีผิดไม่มีถูก คำถามปลายเปิด เป็นคำถามที่มีคำตอบอันหลากหลาย ตอบได้หลายทาง เป็นคำถามที่ดิ้นได้ ยืดหยุ่นได้ และแตกแยกออกเป็นหลายแขนง เป็นคำถามที่อาศัยจินตนาการ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการใช้สมองข้างขวาทำงานคำถามชนิดนี้ ผู้ตอบต้องใช้สมองทำงานทำงานทั้งในด้านความคิด (thinking) ในด้านความรู้สึก (feeling) และในด้านญาณปัญญา (intuition) ด้วย คำถามปลายเปิดนี้เป็นคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบตายตัว มีประโยชน์อย่างยิ่งในแง่ที่ส่งเสริมให้เด็กกล้าคิด กล้าตอบ เป็นตัวของตนเอง และผู้ตอบจะมีความแน่ใจว่า คำตอบของตนจะไม่ถูกสกัดกั้นจากคำพูดของผู้ถามว่า "ไม่ถูก ผิด ไม่ใช่" เด็กจะเกิดมีความมั่นใจ ครูควรใช้คำถามให้ชวนคิดบ่อย ๆ เด็กก็จะขยันคิด เมื่อขยันคิด สมองก็จะเฉียบคมขึ้น กลายเป็นคนคิดเป็น และเกิดความคิดสร้างสรรค์ในที่สุด

ตัวอย่างคำถามปลายเปิด ได้แก่

- ถ้าเด็กทุกคนตาบอดหรือไม่มีตา โลกเราจะเป็นอย่างไร
- ถ้าทุกคนมีตาเหมือนกระต่าย ยกเว้นตัวเราเอง เราจะรู้สึกอย่างไร
- ถ้าเด็ก ๆ มีกุ้งหนึ่งตัว เด็ก ๆ จะบอกให้คุณแม่ทำอะไรกิน เด็ก ๆ คิดได้ไหมว่าเอากุ้งไปทำกับข้าวอะไรได้บ้าง
- ชามแก้วมีประโยชน์อะไรได้บ้างนอกจากใส่ขนม
- ถ้าจะเข้าป่าคิดว่าจะเลือกใช้ของอะไรได้บ้าง
- ในฤดูตากอากาศ เช่น ในฤดูร้อนนี้ นอกจากไปชายทะเล ดูหนัง เด็กคิดว่า อยากจะทำอะไรที่ผิดแปลกไปจากนี้บ้าง
- ถ้าเรามีผ้าตากบนราว แล้วฝนตกพรำ ๆ ไม่มีคนเก็บเราจะรู้สึกอย่างไร

สรุปได้ว่า คำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรเป็นคำถามประเภทที่ให้ผู้ตอบได้คิดหาคำตอบได้หลายแนว ไม่มีคำตอบใดที่ถือว่าผิดหรือถูก สำหรับการเรียนการสอน หรือการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ครูควรใช้คำถามที่เปิดโอกาสให้เด็กตอบได้หลายคำตอบ จะเป็นประโยชน์ให้เด็กได้มีแนวทางในการคิดที่กว้างไกลนอกเหนือจากการเรียนรู้เนื้อหาที่เป็นข้อเท็จจริง ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการใช้คำถามเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ประเภทคำถามปลายเปิด เพื่อฝึกให้เด็กคิดได้หลายทิศทาง

คำถามปลายเปิดแบบเร้า (Provocative Questions)

การใช้คำถามเป็นกลยุทธ์วิธีหนึ่งของการสอนตามแนวคิดของวิลเลี่ยมส์ (Williams, CAI Model)ซึ่งเป็นรูปแบบของการส่งเสริมพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ได้กล่าวถึงไว้ในมิติที่ 2 ด้านพฤติกรรมการสอนของครู คือ การสอนโดยใช้คำถามปลายเปิดแบบเร้า (Provocative Questions) เป็นการใช้คำถามยั่วยุและกระตุ้นให้ตอบ หมายถึง การตั้งคำถามปลายเปิดและเป็นคำถามที่ยั่วยุและเร้าควมรู้สึกนึกคิดชวนให้คิดค้นคว้าและจินตนาการ เพื่อให้ได้ความหมายที่ลึกซึ้ง สมบูรณ์ที่สุด เท่าที่จะเป็นไปได้และเพื่อให้ผู้เรียนคิดหาความรู้ในทิศทางใหม่ ๆ ซึ่งรูปแบบการสอนนี้เร้าให้เด็กรู้จักคิดแสดงความรู้สึกและแสดงออกในวิธีทางความคิดสร้างสรรค์ คำถามลักษณะเช่นนี้สามารถตอบได้ถูกมากกว่า 1 ข้อ ไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด หรือไม่มีคำตอบที่ถูกเพียงคำตอบเดียวแต่มีหลากหลายคำตอบ ตอบได้หลายแนวทางคิดหาคำตอบได้โดยไม่จำกัดจำนวน ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนกล้าตอบ กล้าคิด กล้าแสดงออก และเชื่อว่า ตนเองจะไม่ถูกหัวเราะเยาะแน่นอน คำถามที่

ถามมักจะลงท้ายว่ามีวิธีการใดบ้าง ... มีประโยชน์อย่างไรบ้าง ... มีอะไรมากกว่านี้อีก ... ท่านรู้สึกอย่างไรบ้าง (Williams. 1983 : 11 - 12)

ทอแรนซ์ (อารี พันธ์มณี. 2540 : 141 - 144 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1979. *Rewarding Creative Behavior.*) ได้กล่าวถึงคำถามปลายเปิดแบบเร้า(Provocative Questions) ว่าเป็นคำถามกระตุ้นเร้าความรู้สึกยั่วยุ ทำให้เกิดความคิดจินตนาการ และพัฒนาทักษะในการหาคำตอบ เป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้ความคิดของเด็กกว้างขึ้นและการคิดมีประสิทธิภาพมากขึ้นเพราะคำถามในลักษณะนี้จะเร้าความรู้สึกนึกคิดให้เด็กคิด โดยการเน้นให้เห็นถึงเรื่องราวหรือปัญหาที่กว้างขึ้นและลึก ความคิดในทิศทางที่แตกต่างกันอย่างหลากหลายทำให้ปริมาณความคิดต่างๆ เกิดขึ้น คำถามแบบนี้เร้าให้ผู้เรียนได้คิด อธิบาย ทำให้รายละเอียดของความชัดเจนขึ้น เป็นความรู้ที่เชื่อมโยงต่อเนื่องและสัมพันธ์กันด้วยตัวของเขาเอง และจากประสบการณ์ของผู้เรียน รูปแบบการสอนตามแนวคิดของวิลเลี่ยมส์มีหลายรูปแบบการสอนโดยใช้คำถามปลายเปิดแบบเร้าเป็นวิธีหนึ่งที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ ส่วนการจัดประสบการณ์ด้วยการใช้คำถามปลายเปิดแบบเร้าประกอบด้วยคำถาม 3 รูปแบบ คือ

1. คำถามปลายเปิดแบบเร้าคุณลักษณะ (Attribute Provocative Questions) เป็นคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดพิจารณาถึงลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ทั้งของมนุษย์ และสัตว์สิ่งของ รวมถึงสิ่งอื่น ๆ ในลักษณะที่เป็นจริง ลักษณะที่แปลกแตกต่างออกไป กว่าที่เคยคิดรวมทั้งในลักษณะที่คาดไม่ถึงและการคิดโยงสัมพันธ์ไปสู่งสิ่งอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น ถ้านักเรียนเห็นดวงอาทิตย์ นักเรียนจะนึกถึงอะไรบ้าง

2. คำถามปลายเปิดแบบเร้าการเปลี่ยนแปลง (Example of Change Provocative Questions) เป็นคำถามที่กระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกคิดถึงการเปลี่ยนแปลง ดัดแปลง หรือคิดในสิ่งต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป และการปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ให้คงสภาพ ให้เป็นไปในรูปแบบอื่น และเปิดโอกาสให้เปลี่ยนแปลงด้วยวิธีการอื่นๆอย่างอิสระ ตัวอย่างเช่น อะไรจะเกิดขึ้นถ้าโลกนี้ไม่มีดวงอาทิตย์

3. คำถามปลายเปิดแบบเร้าการประเมินสถานการณ์ (Evaluate Situation Provocative Questions) เป็นคำถามที่กระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบโดยคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นและความหมายที่เกี่ยวเนื่องกันหรือเกี่ยวข้องกันและให้หาแนวโน้มใหม่ จากผลซึ่งเกิดจากการคิดและการกระทำ ตัวอย่างเช่น ถ้านักเรียนต้องไปอยู่บนดวงจันทร์ นักเรียนจะรู้สึกอย่างไร

คำถามปลายเปิดแบบเร้าเป็นคำถามที่มีการถามเป็นขั้นตอนเพื่อจะเร้าให้เด็กใช้ความคิดแล้วเรียงคำตอบออกมาโดยเน้นรูปแบบการคิดแบบอเนกนัย ไม่กำหนดแนวทางของคำตอบไม่มีคำตอบถูกหรือผิดแต่เน้นคำตอบได้หลายแนวทางเน้นการกระตุ้นให้นักเรียนคิดหาคำตอบให้ได้มากที่สุด หลากหลายทิศทาง คิดได้คล่องคิดได้ละเอียด โดยมีเป้าหมายหลักคือ ให้ผู้เรียนเกิดแนวคิด ทิศทาง หรือวิธีทางใหม่ ๆ และเพื่อเป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนเกิดแนวคิดจิตนาการและสร้างสรรค์ ซึ่งคำถามเป็นวิธีการหนึ่งที่ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก

4.8. วิธีการใช้คำถาม

วรรณทิพา รอดแรงค้า (2531 : 22) ได้กล่าวว่า เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาของนักเรียน ครูผู้สอนควรคำนึงถึงกระบวนการเรียนการสอนและการนำคำถามไปใช้ ดังนี้

1. ถามคำถามมากกว่าการให้คำตอบ โดยเฉพาะคำถามประเภทปลายเปิด เพราะคำถามประเภทนี้จะกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และความคิดวิเคราะห์ของนักเรียน

2. พูดให้น้อยลงและฟังให้มากขึ้น เมื่อถามคำถามแล้วควรให้เวลารอคำตอบแก่นักเรียนสัก

5 วินาทีเพราะนักเรียนต้องการเวลาที่จะดูดซับคำถามและปรับเปลี่ยนขยายโครงสร้างของสมองเพื่อตอบคำถามนั้นๆ

3. ให้เสรีภาพแก่นักเรียนที่จะเลือกเรียนกิจกรรมต่าง ๆ เพราะนักเรียนจะได้มีโอกาสใช้สติปัญญาในการตัดสินใจว่าจะเรียนอะไรดี

4. เมื่อนักเรียนให้เหตุผลผิด อย่าพยายามแก้ไขข้อผิดพลาดในการให้เหตุผลของนักเรียนควรถามคำถามหรือจัดประสบการณ์ให้นักเรียนใหม่ เพื่อนักเรียนจะได้แก้ไขข้อผิดพลาดด้วยตนเอง

ในบางครั้งอาจเป็นการยากที่จะให้เด็กเกิดความคิดริเริ่ม หากครูสนับสนุนและให้กำลังใจ สำหรับแนวคิดที่แปลกใหม่ เจตคติของนักเรียนจะเปลี่ยนไปในทางบวก และเต็มใจที่จะคิดแนวคิดใหม่ ๆ อีก

ชุมพล พัฒนสุวรรณ (2531 : 18) ได้เสนอเทคนิคที่จะเป็นประโยชน์ต่อครูในการสร้างบรรยากาศแห่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ในขณะที่ครูให้คำถามไว้ดังนี้

1. สนับสนุนการตอบ หรือแนวความคิดที่ไม่ธรรมดา แตกต่างจากแนวความคิดเดิมของคนทั่วไป

2. ให้ข้อผิดพลาดของการตอบ เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องความคลาดเคลื่อน

3. ปรับกระบวนการสอนในชั้นเรียนให้สอดคล้องกับความสนใจและแนวคิดของนักเรียน

4. ให้เวลาแก่นักเรียนในการคิด และค้นหาแนวคิดใหม่

5. สร้างบรรยากาศแห่งการยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันระหว่างนักเรียนด้วยกันและระหว่างนักเรียนกับครู

4.9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้คำถาม

งานวิจัยในต่างประเทศ

โทบิน (Tobin. 1980 : 1520 - A) ได้ศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากการคอยคำตอบของครู และคุณภาพของคำถามที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ พบว่า การคอยคำตอบของครูประมาณ 3 วินาที จะทำให้นักเรียนมีความตั้งใจ เรียนสูง มีความสามารถในการลงสรุป เมื่อครูใช้คำถามที่มีความชัดเจน คำถามที่เกี่ยวข้องกัน และการใช้คำถามที่มีระดับการคิดแบบต่าง ๆ จะทำให้นักเรียนตั้งใจเรียนมากขึ้น อัตราความตั้งใจเรียนคิดในระดับสูง นอกจากนี้ยังพบว่าความตั้งใจเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ การคอยคำถามและคุณภาพของคำถามที่มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ การใช้คำถามประมาณ 3 วินาที จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางทักษะกระบวนการสูง

ในปี ค.ศ. 1970 ไฮแมน (Hyman) ได้สรุปรายงานการวิจัยของ แกแลกเฮอร์ (J.J.Gallagher) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับการใช้คำถามในการเรียนการสอนไว้ดังนี้ ครูในระดับมัธยมศึกษาที่สอนวิชาภาษาอังกฤษ วิชาวิทยาศาสตร์ และวิชาสังคมศึกษา ใช้คำถามประเภทความจำประมาณ 60% คำถามประเภททิศทางเดียวหรือรวบรวมความคิดประมาณ 30 % ประเภทประมาณค่า 6% และคำถามประเภทหลายทิศทางหรือขยายความคิดประมาณ 4% ไฮแมน ได้สรุปว่าไม่มีวิธีสอนจะเป็นวิธีใด ก็เป็นที่ประจักษ์แน่ชัดว่าครูมีขีดจำกัดในการใช้คำถามอยู่เฉพาะสองชนิดแรกมาก และเขาได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ถ้าครูต้องการให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ก็ควรจะถามคำถามหลายระดับ โดยเฉพาะคำถามประเภทขยายความคิดจะทำให้นักเรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้มาก และครูจะต้องถามคำถามประเภทนี้บ่อย จนปรากฏแน่ชัดว่านักเรียนได้ตอบคำถามตามความคิดของตนเอง

ไฮแมน ได้รายงานเพิ่มเติมว่า นักศึกษาหลายท่าน ก็ได้ทำการศึกษาในเรื่องคำถามพบว่า คำถามที่ครูใช้ส่วนใหญ่ประมาณ 7% ถึง 80% เป็นคำถามชั้นความรู้ ความจำ แสดงว่าพฤติกรรมการใช้คำถามของครูไม่ได้เปลี่ยนแปลง การฝึกครูหรืออบรมครูประจำการเพื่อปรับปรุงการใช้คำถามในห้องเรียนจึงสำคัญมาก (สุชาดา สุทธาพันธ์. 2532 : 26 – 27 ; อ้างอิงมาจาก Hyman. 1970 : 232)

จากงานวิจัยจะเห็นว่า ครูควรใช้คำถามในกิจกรรมการเรียนการสอนและควรใช้คำถามที่หลายรูปแบบ เช่น คำถามหลายระดับ คำถามประเภทขยายความคิดเพราะจะทำให้นักเรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ดั่งนั้น จัดกิจกรรมสำหรับเด็กครูควรคำนึงถึงการใช้คำถามในการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก

งานวิจัยในประเทศ

พัชรีภรณ์ จ้อยจุมพจน์ (2533 : 53 - 67) ได้ทำการศึกษาผลการใช้คำถามขยายความคิดแบบครูมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วมในการหาคำตอบต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยศึกษาเด็กอายุระหว่าง 5-6 ปีที่กำลังเรียนในชั้นเด็กเล็ก ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนวัดนาคปรก เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยการใช้คำถามขยายความคิดแบบครูไม่มีส่วนร่วมในการหาคำตอบมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยการใช้คำถามขยายความคิดแบบครูมีส่วนร่วมในการหาคำตอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อนงค์ แสงเงิน (2533 : 60 - 67) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม โดยศึกษาเด็กอายุ 5-6 ปีที่กำลังเรียนในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนสาธิตในเขตสหวิทยาลัยครูภาคเหนือ สังกัดกรมการฝึกหัดครู จำนวน 44 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กรภัสสร ประเสริฐศักดิ์ (2539 : 50 – 60) ได้ทำการศึกษาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเหตุผลและเด็กคำถามเชิงเปรียบเทียบ โดยศึกษาเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียนอนุบาลประจวบคีรีขันธ์ จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเหตุผลมีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเหตุผลมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 18.30 และหลังการทดลอง 36.70

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเปรียบเทียบมีทักษะพื้นฐานสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 การจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเปรียบเทียบมีค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 18.10 และหลังการทดลอง 35.60

3. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเปรียบเทียบ

กับกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเหตุผล จากการศึกษาพบว่าแตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

วราภรณ์ แก้วแย้ม (2540 : 74 – 84) ได้ศึกษาผลของการใช้คำถามทางคณิตศาสตร์ประกอบบัตรภาพกับกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนามที่มีต่อความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยศึกษาเด็กอายุระหว่าง 5 – 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 โรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง จำนวน 45 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม โดยใช้คำถามทางคณิตศาสตร์ ใช้คำถามทางคณิตศาสตร์ประกอบบัตรภาพ มีความพร้อมทางคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มที่เล่นเครื่องเล่นสนามแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมเครื่องเล่นสนามประกอบคำถามทางคณิตศาสตร์ประกอบบัตรภาพสูงกว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมเครื่องเล่นสนามประกอบคำถามทางคณิตศาสตร์กับเด็กปฐมวัยที่เล่นเครื่องเล่นสนามปกติ และกลุ่มที่ใช้คำถามทางคณิตศาสตร์มีค่าคะแนนสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่เล่นเครื่องเล่นปกติ โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยตามลำดับดังนี้

กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนามคำถามทางคณิตศาสตร์ประกอบรูปภาพ ค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 37.27 และหลังการทดลอง 52.87 กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนามประกอบคำถามทางคณิตศาสตร์ค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลอง 36.33 และหลังการทดลอง 46.53 กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเครื่องเล่นสนามแบบปกติ ค่าคะแนนเฉลี่ยการทดลอง 37.07 และหลังการทดลอง 40.93

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวจะเห็นว่าการนำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านมาจัดกิจกรรมและประสบการณ์ให้กับเด็กสามารถที่จะพัฒนาเด็กได้ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ทางด้านร่างกาย ทางด้านอารมณ์ ทางด้านสังคม และทางด้านสติปัญญา และโดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมการเล่นเป็นการเรียนรู้ของเด็ก กล่าวคือเด็กเรียนรู้ได้ดีผ่านกิจกรรมการเล่นอีกทั้งยังสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับเด็กทำให้เด็กเรียนรู้อย่างมีความสุข การจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นเทคนิคในการสื่อความหมายของนิรัตน์ กรองสะอาด (2535) กิจกรรมการวาดภาพนอกชั้นเรียนของสดใส ชนะกุล (2538) กิจกรรมศิลปสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงานของวารุณี นวลจันทร์ (2539) กิจกรรมการสอนโดยการใช้คำถามขยายความคิดแบบครูไม่มีส่วนร่วมในการหาคำตอบของพัชรีภรณ์ จ้อยจุมพจน์ (2533) และกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามของอนงค์ แสงเงิน (2533)

นอกจากนี้การละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดทำให้เด็กได้ฝึกการคิดค้นหาคำตอบและได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน รู้จักหาเหตุผลในการคิดหาคำตอบและตอบคำถามได้หลากหลายทิศทาง การละเล่นยังแฝงไว้ด้วยประเพณีวัฒนธรรมของท้องถิ่นทำให้เด็กได้คิดหาคำตอบจากประสบการณ์ที่เด็กคุ้นเคย ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ถ่ายทอดความคิดและค้นหาคำตอบอย่างอิสระตามความคิดของเด็กแต่ละคนเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออกซึ่งเป็นพื้นฐานของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดเป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กฝึกคิดค้นคว้า โดยครูใช้คำถามปลายเปิดแบบเร้าในการวิจัยครั้งนี้ให้เด็กตอบคำถามไม่ซ้ำแบบใครจึงทำให้เด็กได้ฝึกคิดที่แปลกใหม่เป็นการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อีกประการหนึ่ง

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยมาจัดกิจกรรมให้กับเด็กปฐมวัยเพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดกับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระว่ามีความแตกต่างกันตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย - หญิง อายุ 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนบ้านโนนป่าซาง จำนวน 60 คน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอผาขาว จังหวัดเลย

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย - หญิง อายุ 5 - 6 ปี ที่กำลังศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนบ้านโนนป่าซาง สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอผาขาว จังหวัดเลย จำนวน 30 คน ใช้วิธีสุ่มอย่างง่ายโดยมีวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างตามขั้นตอน ดังนี้

1. จับสลากห้องเรียนเพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
   - โดยกลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด
   - โดยกลุ่มควบคุม ได้รับการจัดกิจกรรมการและเล่นพื้นบ้านของไทยแบบปกติ
2. จับสลากนักเรียนของแต่ละห้องเรียน เพื่อกำหนดเป็นกลุ่มตัวอย่าง ของแต่ละห้องเรียน ๆ ละ 15 คน รวมเป็นจำนวน 30 คน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยแบบปกติ
2. แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด
3. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของเยลเลน และเออร์บัน

การสร้างเครื่องมือ

การสร้างแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดกิจกรรม 2 แผน คือ แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย ประกอบคำถามปลายเปิดแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยแบบปกติตามขั้นตอนดังนี้

1. คัดเลือกการละเล่นพื้นบ้านที่กำหนดเป็นกิจกรรมในการศึกษาวิจัยโดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านท้องถิ่นจังหวัดเลยของ สาร สาระทัศนานันท์ (2537) พบว่ามีการละเล่น 71 ชนิด

1.2 คัดเลือกการละเล่นพื้นบ้านโดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือก 3 ประการคือ

1. การละเล่นที่ไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก
2. การละเล่นที่ส่งเสริมทักษะการคิด
3. การละเล่นที่เด็กอนุบาลนิยมเล่นกันเป็นประจำ

และจากหลักเกณฑ์ดังกล่าวผู้วิจัยคัดเลือกการละเล่นพื้นบ้านของไทยในจังหวัดเลยได้ 50 ชนิดดังรายละเอียดในภาคผนวก ง.

2. สร้างแบบสอบถาม นำเสนอผู้เชี่ยวชาญเพื่อคัดเลือกการละเล่นที่ ส่งเสริมทักษะการคิด และเหมาะสมกับเด็กอายุ 5-6 ปีมากที่สุด

3. ส่งแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญเพื่อคัดเลือกและตัดสินลักษณะการเล่นพื้นบ้านที่คิดว่าเหมาะสมสำหรับเด็กอายุระหว่าง 5-6 ปี และสามารถส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไขรวม 5 ท่าน คือ

1) ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู อาจารย์ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกริก ยุ้นพันธ์ อาจารย์ภาควิชาบรรณารักษ์ศาสตร์ คณะมนุษย์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์สนั่น มีขันหมาก อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4) ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิมพ์อร สดเอี่ยม อาจารย์ภาควิชาทดสอบและวิจัยการศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏเลย

5) อาจารย์สมจิตร สุวรรณวงศ์ อาจารย์ฝ่ายวิชาการโรงเรียนอนุบาลบ้านรัก

4. ผู้วิจัยคัดเลือกการละเล่นพื้นบ้านจากแบบสอบถามที่ผู้เชี่ยวชาญเห็นตรงกัน 3-5 ท่านว่าเป็นการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ ซึ่งได้มาจำนวน 18 ชนิด ผู้วิจัยใช้วิธีการจับสลากการละเล่นพื้นบ้านของไทยทั้ง 18 ชนิดมา 12 ชนิด คือ อีขีดเขียน ปิดตาตีกลอง เป่ากบ หมากเก็บ รีรีข้าวสาร ปิดตาต่อหางม้า อีตัก โยนหลุม ต่อไก่ ลิงชิงหลัก งูกินหาง จ้ำจี้ มาสร้างแผนการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กในการวิจัย เพื่อให้สอดคล้องกับระยะเวลาการการเรียนของเด็กและการทดลอง

2. สร้างคำถามปลายเปิดประกอบแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย

2.1 ผู้วิจัยศึกษาแนวการสร้างคำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จาก

2.1.1 หลักการในการจัดกิจกรรมจากคู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 (อายุ 3 - 6 ปี) และหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540

2.1.2 ศึกษาแนวการจัดประสบการณ์ระดับก่อนประถมศึกษา ของกรมวิชาการ 2539

2.1.3 ศึกษาตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ระดับก่อนประถมศึกษา ของกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 2541

2.1.4 ศึกษาเอกสารการละเล่นพื้นบ้าน ท้องถิ่นจังหวัดเลย หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเลย

2.1.5 ศึกษาเอกสารการละเล่นพื้นบ้านของไทยกับการเรียนการสอน

2.1.6 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น จิตวิทยาการเรียนการสอนเด็กปฐมวัย จิตวิทยาพัฒนาการเด็กปฐมวัย

212.7 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้คำถาม เทคนิคการใช้คำถามโดยดำเนินการดังนี้

2.2 ผู้วิจัยสร้างคำถามหลังกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย 3 รูปแบบ ๆ ละ 24 คำถาม รวมเป็น 72 คำถามสำหรับให้ครูถามหลังกิจกรรมการเล่นแต่ละครั้ง

2.2.1 คำถามปลายเปิดแบบเร้าคุณลักษณะ 24 คำถาม ตัวอย่างคำถาม เช่น เด็กคิดว่าทำไมพ่องูจึงไล่จับกินลูกงู

2.2.2 คำถามปลายเปิดแบบเร้าการเปลี่ยนแปลง 24 คำถาม ตัวอย่างคำถาม เช่น ถ้าหางงูยาวเท่าอาคารเรียนการเล่นวันนี้จะเป็นอย่างไร

2.2.3.คำถามปลายเปิดแบบเร้าการประเมินสถานการณ์ 24 คำถาม ตัวอย่างคำถาม เช่น ถ้าสมมุติว่าเด็กกำลังเล่นงูกินหางอยู่แล้วมีลูกงูจริงๆ มาต่อหางเด็กคิดว่าเพราะอะไร

2.3 นำคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องสอดคล้องกับการละเล่นเพื่อปรับปรุงแก้ไขความเหมาะสมและสอดคล้องของคำถามตามรูปแบบการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยแต่ละชนิด เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านคือ

1) อาจารย์รัศมี ตันเจริญ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
2) อาจารย์จันทนา ดีพึ่งตน อาจารย์โรงเรียนวัดสุธาโภช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
3) อาจารย์อุบล เวียงสมุทร อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
สถาบันราชภัฏเลย

2.4 จากคำถามทั้ง 72 คำถามโดยผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นในการปรับปรุงคำถามดังนี้

2.4.1. ปรับคำถามให้กะทัดรัด

2.4.2. ปรับเปลี่ยนภาษาในคำถามใหม่ให้ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ตัวอย่าง เช่น คำถามในแผนการสอนที่ 9,16 ดังนี้

แผนการสอนที่ 9 การเล่นต่อไก่

คำถามเดิม	เป็นแก้
1. ทำไมเด็กถึงนำผ้ามาปิดตัวไก่ไว้ 2. เพราะอะไรเด็กจึงเรียกว่าการเล่นต่อไก่ 3. เด็กจะทำอย่างไรจึงจะต่อไก่ได้มากที่สุด	1. เด็กคิดว่าจะใช้อะไรมาปิดตัวไก่ได้บ้าง 2. ถ้านำไก่ตัวจริงมาเล่นแทนคนเด็กจะเล่นอย่างไร 3. ถ้าไม่อยากให้เพื่อนทายถูกคนที่เป็นไก่จะขันอย่างไร

แผนการสอนที่ 16 การเล่นหมากเก็บ

คำถามเดิม	แก้เป็น
1. ก้อนหินที่เด็กๆ นำมาเล่นแต่ละก้อนมีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร 2. ถ้าจะให้เด็กตั้งชื่อการเล่นเป็นแบบใหม่เด็กจะตั้งชื่อว่าอย่างไร 3. เด็กคิดว่าเพราะอะไรก้อนที่นำมาเล่นหมากเก็บจึงสามารถลอยขึ้นไปบนอากาศได้	1. ถ้าก้อนหินหนักมากเด็กจะทำอย่างไร 2. ถ้าให้เด็กเปลี่ยนชื่อการเล่นใหม่เด็กจะตั้งชื่อใหม่ว่าอะไรบ้าง 3. ตอนที่ก้อนหินลอยขึ้นไปบนอากาศเด็กคิดถึงอะไรบ้าง

2.5 คัดเลือกและปรับปรุงแก้ไขคำถามที่ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกัน 2 ใน 3 ท่านเพื่อนำไปใช้ในการทดลองต่อไป

วิธีการหาคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย

1. นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดและแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านเพื่อตรวจพิจารณาความสอดคล้องกับจุดประสงค์ สื่ออุปกรณ์ และการใช้คำถาม การดำเนินกิจกรรม เพื่อพิจารณาและปรับปรุงให้เหมาะสมเพื่อนำมาปรับปรุงโดยใช้เกณฑ์ 2 ใน 3 ท่าน

2. ให้ปรับปรุงแผนการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดและแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ให้ปรับปรุงภาษาและคำถามประกอบให้สอดคล้องกันมากยิ่งขึ้น

3. นำแผนการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดและแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระไปทดลองใช้กับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนสว่างจำนวน 15 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างแต่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างแล้วพบว่า

3.1 ควรเว้นช่วงเวลาโดยกำหนดช่วงเวลาการเล่นประมาณ 15 นาทีให้เด็กตอบคำถาม 5 นาที รวมเป็นเวลา 20 นาที

3.2 ในการถามคำถามกับเด็กครูต้องทวนคำถามทุกครั้ง

4. นำแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดและแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ ไปใช้ในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามแผนการทดลองต่อไป

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเยลเลนและเออร์บัน (Jelien and Urban. 1986 : 138 – 155)

การใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยใช้เรียกว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ หรือเรียกอีกอย่างว่า แบทดสอบ ทีซีที – ดีพี (TCT – DP : Test for Creative Thinking – Drawing production.) ของเยลเลนและเออร์บันซึ่งมีลักษณะดังนี้ (แปลและเรียบเรียงโดยอนินทิตา โปษะกฤษณะ. 2532 : 50 - 52)

1. ลักษณะของแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอ โดยใช้ทดสอบเป็นรายบุคคลหรือเป็นรายกลุ่มบุคคล ซึ่งกำหนดรูปแบบดังนี้

1.1 สิ่งที่กำหนดเป็นสิ่งเร้าที่จัดเตรียมไว้ ในรูปของชิ้นส่วนเล็ก ๆ มีขนาดและรูปร่างแตกต่างกัน เช่น รูปมุมฉาก รูปครึ่งวงกลม รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด รูปจุด รูปรอย เส้นประ รูปเส้นโค้ง ด้วย ตัว S ซึ่งประกอบอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

1.2 การตอบสนองสิ่งเร้า ผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองสิ่งเร้าได้อย่างอิสระ ตามจินตนาการโดยการวาดภาพขึ้นมาในขอบเขตของช่วงเวลาที่กำ าหนดให้และมีเกณฑ์สำหรับยึดถือเป็นหลักในการประเมินคุณค่าความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพทั้งหมด

2. การใช้แบบทดสอบ

2.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT - DP และดินสอ ซึ่งไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว

2.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งช้า ๆ และชัดเจน

2.3 เมื่อผู้ถูกทดสอบเข้าใจแล้วให้ลงมือวาดภาพ และถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจจะตอบคำถามได้ เช่น "หนูจะวาดรูปอะไร" ให้ครูตอบได้ว่า "เด็ก ๆ อยากวาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาดรูปที่วาดเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ ไม่มีสิ่งใดผิด"

2.4 ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาที หลังจากนั้นผู้ทดสอบจะเก็บข้อสอบ ทั้งหมด เขียนชื่อ อายุ เพศ และชื่อเรื่องหรือชื่อภาพที่ผู้ถูกทดสอบเป็นผู้ตั้งไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ

2.5 ผู้ทดสอบจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที ไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ และปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 2.4

3. เกณฑ์การประเมิน

การประเมินแบบทดสอบ ดำเนินการตามเกณฑ์การประเมินผลของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยการวาดภาพของเยลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 138 - 155) ซึ่งมีเกณฑ์ประเมินผลทั้งหมด 11 เกณฑ์ ดังนี้ (แปลและเรียบเรียงโดยอาจารย์อินทิตา โปษะกฤษณะ)

1. การต่อเติม (Cn : Continuations)
2. ความสมบูรณ์ (Cm : Completions)
3. ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Element)
4. การต่อโยงด้วยเส้น (Cl : Connection with a Line)
5. การเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connections with a Theme)
6. การข้ามเส้นกั้นเขตโดยการใช้นอกกรอบใหญ่ (Bfd : Boundary Breaking Fragment Dependent)
7. การข้ามเส้นกั้นเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนนอกกรอบที่กำหนดให้ (Bfi : Boundary Breaking Fragment Independent)
8. การแสดงความลึก ความใกล้ - ไกล หรือมิติของภาพ (Pe : Perspective)
9. อารมณ์ขัน (Hu : Humor)
10. ความคิดแปลกใหม่ ไม่เป็นแบบแผนปกติ (Uc : Unconventionality)
11. ความเร็ว (Sp : Speed)

คะแนนผลรวมของแบบทดสอบ TCT - DP

1. ด้านหลังของแบบทดสอบมีช่วงให้คะแนน 11 ช่วง แต่ละช่วงจะมีรหัสสำหรับให้คะแนนวิธีการให้คะแนนให้พับส่วนล่างของแบบทดสอบขึ้นมาก็สามารถให้คะแนนได้ทันที คะแนนรวมของแบบทดสอบ TCT – DP (Total Score) คือ 72 คะแนนโดยมีรายละเอียดของคะแนนดังนี้ เกณฑ์ข้อที่ 1 - 11 ยกเว้นข้อ 10 คะแนนเต็มข้อละ 6 คะแนน ข้อ 11 แบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ๆ ละ 3 คะแนน รวม 72 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT – DP (The Test for Creative Thinking – Drawing Production)

- ได้คะแนนต่ำรวมกว่า 24 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับ ต่ำ
- ได้คะแนนต่ำรวมกว่า 24 - 47 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับ ปานกลาง
- ได้คะแนนต่ำรวมกว่า 48 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับ สูง

2. การทดลองหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ ทีซีที – ดีพี (TCT – DP) ของเยลเลนและเออร์บัน (Jellen and urban. 1986 : 138 -155) เนื่องจากแบบทดสอบชุดนี้ เยลเลนและเออร์บันโดยมหาวิทยาลัย จอห์นส ฮอฟกินส์ (Johns Hopkins university)ได้หาความเชื่อมั่นโดยนำไปใช้กับเด็กพิเศษหูตึง ได้ค่าความเชื่อมั่น .91 นำไปใช้กับเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ได้ค่าความเชื่อมั่น .97

นำไปใช้กับเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ได้ค่าความเชื่อมั่น .89 นำไปใช้กับเด็กที่เรียนโปรแกรมคณิตศาสตร์ ได้ค่าความเชื่อมั่น .94 (สุนทรี สราญชาติ. 2536 : 34 – 34) เมื่อปี พ.ศ. 2532 อาจารย์อนินทิตา โปษะกฤษณะ ได้นำแบบทดสอบไปใช้ทดสอบกับเด็กระดับอนุบาลอายุระหว่าง 4.7 - 6.2 ปี จำนวน 48 คนในโรงเรียนอนุบาลหนูน้อย กรุงเทพมหานคร ทำการทดสอบ 2 ครั้ง ได้ค่าความเชื่อมั่น .77 และ .96 ตามลำดับ (อนินทิตา โปษะกฤษณะ. 2532 : 96)

3. การหาค่าความเชื่อมั่นของการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับวัดค่าตัวแปรตาม ในการทดลองครั้งนี้คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากวาดภาพ (TCT - DP) เยลเลน และเออร์บัน ของ (Jellen and Urban. 1986) ซึ่งมีการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์กำหนด 11 เกณฑ์ ซึ่งบางเกณฑ์ค่อนข้างเป็นอัตนัย (Subjective) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำแบบทดสอบไปทดสอบเด็กแล้วนำมาตรวจให้คะแนนโดยมีผู้วิจัย และผู้เชี่ยวชาญอีก 2 ท่านคือ

1)	อาจารย์อนินทิตา	โปษะกฤษณะ	ผู้บริหารโรงเรียนอนุบาลหนูน้อย กรุงเทพมหานคร
2)	อาจารย์ดารณี	ศักดิ์สิริผล	อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นำคะแนนที่ได้จากการตรวจของผู้ตรวจทั้งสามมาหาค่าความเชื่อมั่นในการตรวจให้คะแนน โดยการหาสัมประสิทธิ์ของความสอดคล้องโดยใช้สูตรของเคนดอล (Kandall) (วิเชียร เกตุสิงห์. 2530 : 122 - 123) ในการวิจัยครั้งนี้ได้ค่าความเชื่อมั่น .98

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เตรียมตัวและวางแผนศึกษาแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT – DP) เยลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban.) ดังนี้

1. ฝึกการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT – DP) เยลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban.) ซึ่งเป็นแบบทดสอบมาตรฐานที่ผู้ใช้ต้องให้คะแนน โดยถูกต้องตรงตามเงื่อนไขของแบบทดสอบ ผู้วิจัยจึงได้ไปศึกษาและขอคำแนะนำจาก อาจารย์อนินทิตา โปษะกฤษณะ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการใช้แบบทดสอบ

2. ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT – DP) เยลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban.) โดยได้นำแบบทดสอบไปทดสอบกับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนในเขตอำเภอผาขาว จังหวัดเลย จำนวน 146 คน แล้วผู้วิจัยได้ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบแล้วนำกลับมาปรึกษาผู้เชี่ยวชาญอีกครั้งว่า ให้คะแนนถูกต้องหรือไม่ ซึ่งในการฝึกตรวจให้คะแนนครั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญแนะนำว่าประเด็นที่ผู้วิจัยต้องคำนึงถึงคือ

2.1 การวาดภาพครบหรือไม่ครบก็ให้คะแนนได้

2.2 ถ้ามีการวาดภาพออกนอกกรอบให้คะแนน 6 คะแนนในช่อง (Bfi : Boundary Breaking Fragment Independent)

1.3 ภาพที่สร้างขึ้นมาใหม่ทุกภาพให้นับคะแนนให้ภาพละ 1 คะแนน

2. วิธีการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบซึ่งการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบเนื่องจาก

คะแนนค่อนข้างเป็นอัตนัย ดังนั้นในการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบแต่ละครั้งจึงต้องใช้ผู้ตรวจ มากกว่า 1 คน แต่ในการวิจัยครั้งนี้ใช้ผู้ตรวจ 3 คน คือ

1) อาจารย์ละมุล ชัชวาลย์ (ผู้วิจัย)
2) อาจารย์อินทิตา โปษะกฤษณะ
3) อาจารย์ดารณี ศักดิ์สิริผล

3.การเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้แผนการทดลองแบบ (Randomized Control Group Pretest - Posttest Design) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 249)

ตาราง 1 แบบแผนการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
ER	T_1	X	T_2
CR	T_1	-	T_2

ความหมายของสัญลักษณ์

ER	หมายถึง	กลุ่มทดลองโดยการสุ่มอย่างง่าย
CR	หมายถึง	กลุ่มควบคุมโดยการสุ่มอย่างง่าย
X	หมายถึง	การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด
-	หมายถึง	การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยแบบปกติ
T_1	หมายถึง	การทดสอบก่อนการทดลอง
T_2	หมายถึง	การทดสอบหลังการทดลอง

การดำเนินการทดลอง

การทดลองในครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 เป็นเวลา 8 สัปดาห์

1. ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับเด็ก ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างระยะเวลา 1 สัปดาห์

วันที่ 1 จัดกิจกรรมการแนะนำตนเอง กับกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 ห้องเรียน

วันที่ 2 จัดกิจกรรมร้องเพลง เล่นเกมกระซิบ เพื่อสร้างความใกล้ชิดระหว่างเด็กกับครู

วันที่ 3 จัดกิจกรรมเล่านิทาน เพื่อฝึกทักษะการฟังและตอบคำถามให้กับเด็ก

วันที่ 4 จัดกิจกรรมเหมือนวันที่ 2 แต่เพิ่มการแสดงท่าทางประกอบ ทั้งนี้เพื่อการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย จะเน้นให้เด็กวางกฎกติกาในการเล่นขึ้นเอง

วันที่ 5 จัดกิจกรรมเล่านิทาน เพื่อให้เด็กแสดงออกทั้งทางกายและภาษา

2. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ เยลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986) ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองด้วยตนเองทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 20 นาที รวมทั้งสิ้น 24 ครั้ง โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ผู้วิจัยได้จัดตารางทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมสลับกัน ดังตาราง 2

ตาราง 2 กำหนดเวลาการทดลองของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

สัปดาห์	วัน	เวลาการดำเนินกิจกรรม	
		เวลา 10.30 – 10.50 น.	เวลา 11.00 – 11.20 น.
1	จันทร์	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
	พุธ	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง
	ศุกร์	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
2	จันทร์	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง
	พุธ	กลุ่มทดลอง	กลุ่มควบคุม
	ศุกร์	กลุ่มควบคุม	กลุ่มทดลอง

4. สิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเจลเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986) และนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูล

5. นำข้อมูลมาตรวจสอบความถูกต้องและวิเคราะห์ผล ด้วยวิธีทางสถิติดังนี้

5.1 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ t – test แบบ Dependent Samples

5.2 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ t – test แบบ Independent Samples

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการทดลองไปวิเคราะห์ด้วยวิธีทางสถิติดังนี้

1. การหาค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งได้แก่

1.1 คะแนนเฉลี่ย (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 73)

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ $\overline{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

เมื่อ N แทน จำนวนนักเรียนจากกลุ่มตัวอย่าง

1.2 ค่าความแปรปรวนของคะแนน (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 76 – 77)

$$S^2 = \frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน

$\sum X^2$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$(\sum X)^2$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทน จำนวนนักเรียนจากกลุ่มตัวอย่าง

2. ค่าความเชื่อมั่นของการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์ของความสอดคล้อง ของ เคนดอล์ล (Kendall) (วิเชียร เกตุสิงห์. 2530 : 122-123)

$$W = \frac{12\sum D^2}{m^2 N(N^2-1)}$$

เมื่อ W แทน สัมประสิทธิ์ของความสอดคล้อง

D แทน ผลต่างของผลรวมของอันดับที่ของนักเรียนแต่ละคนกับค่าเฉลี่ยของผลรวมของอันดับที่

m แทน จำนวนชุดของอันดับที่

N แทน จำนวนนักเรียน

3. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ภายในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้สูตร t - test แบบ Dependent Sample (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 104)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

เมื่อ t แทน ความแตกต่าง

D แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่

N แทน จำนวนคู่

4. เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม โดยใช้ t – test แบบ Independent Samples (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538 : 101)

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1+n_2-2}\left[\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right]}}$$

เมื่อ t แทน ความแตกต่าง

X_1 แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง

X_2 แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มควบคุม

n_1 แทน จำวนนักเรียนของกลุ่มทดลอง

n_2 แทน จำนวนนักเรียนของกลุ่มควบคุม

S^2_1 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มทดลอง

S^2_2 แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนกลุ่มควบคุม

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทดลอง และการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

$\overline{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน

S_1^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนในกลุ่มทดลอง

S_2^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนในกลุ่มควบคุม

n_1 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง

n_2 แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มควบคุม

df แทน ระดับชั้นของความเป็นอิสระ (degrees of freedom)

t แทน อัตราส่วนวิกฤตที่พิจารณาในการแจกแจงแบบ t

** แทน นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กลุ่มทดลองแทนเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด

กลุ่มควบคุมแทนเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลเสนอผลตามลำดับดังนี้

1. ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนทำการทดลองผู้วิจัยได้ตรวจสอบค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมผลปรากฏดังตาราง 3

ตาราง 3 ค่าคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองทที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นของไทยประกอบคำถามอิสระ

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\overline{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	15	18.28	31.09	.021
กลุ่มควบคุม	15	18.33	31.81	

จากตาราง 3 พบว่าค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดและการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ ก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน

2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยของกลุ่มทดลองที่ไดรับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด กับกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นของไทยประกอบคำถามอิสระ

ดังนั้นในการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมจึงนำคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองมาเปรียบเทียบกัน ปรากฏผลดังตาราง 4

ตาราง 4 เปรียบเทียบค่าของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นของไทยประกอบคำถามอิสระ

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\overline{X}$	S^2	t
กลุ่มทดลอง	15	40.91	14.80	
				6.19**
กลุ่มควบคุม	15	31.77	28.97	

t (.01 : df 28) = 2.763

จากตาราง 4 พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด มีค่ามากกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นของไทยประกอบคำถามอิสระ

3. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นของไทยประกอบคำถามอิสระ

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนก่อนการทดลอง และหลังการทดลองของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นของไทยประกอบคำถามอิสระ ซึ่งได้ผลการทดลองดังตาราง 5 และตาราง 6 ดังนี้

3.1 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด ก่อนการทดลอง กับหลังการทดลองปรากฏผล ดังตาราง 5

ตาราง 5 เปรียบเทียบค่าของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด โดยเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\overline{X}$	S^2	t
ก่อนการทดลอง	15	18.28	31.09	
				13.23**
หลังการทดลอง	15	40.91	14.80	

t (.01 : df 14) = 2.977

จากตาราง 5 พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสิติที่ระดับ .01 โดยหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลอง

3.2 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ ก่อนการทดลองกับหลังการทดลองปรากฏผล ดังตาราง 6

ตาราง 6 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยของกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ โดยเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\overline{X}$	S^2	t
ก่อนการทดลอง	15	18.33	31.81	
				6.32**
หลังการทดลอง	15	31.77	28.97	

t (.01 : df 14) =2.977

จากตาราง 6 พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ ก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยหลังการทดลองมีค่าคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลอง

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ ซึ่งมีลำดับขั้นของการวิจัยและผลสรุปดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปีที่กำลังศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนบ้านโนนป่าชาง สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอผาขาว จังหวัดเลย จำนวน 30 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เป็นกลุ่มทดลอง 15 คน และกลุ่มควบคุม 15 คน

กลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด

กลุ่มควบคุมได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าดังนี้ คือ

1. แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด
2. แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ
3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT - DP (The Test for Creative Thinking - Drawing Production)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ย ค่าความแปรปรวน

2. เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้ t - test แบบ Dependent Samples

3. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ t – test แบบ Independent Samples

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ขอความร่วมมือจากโรงเรียนโดย อธิบายจุดประสงค์และรูปแบบการวิจัยแก่ผู้บริหารโรงเรียน

2. พบครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 2 เพื่อขอความร่วมมือ พร้อมทั้งชี้แจงถึงรูปแบบของงานวิจัย และขั้นตอนการจัดกิจกรรม

3. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์

4. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปทดสอบกับเด็กกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

5. ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดและดำเนินการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระทั้ง 2 กลุ่ม

6. โดยจัดและดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 20 นาที รวมทั้งสิ้น 24 ครั้ง

7. เมื่อสิ้นสุดการทดลองผู้วิจัยได้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระหลังการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT – DP (The Test for Creative Thinking - Drawing Production) แล้วทำการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์เพื่อนำคะแนนไปวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

จากการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด ปรากฏผลดังนี้

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าคะแนนเฉลี่ยของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

อภิปรายผล

จากผลการทดลองพบว่ากลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลอง โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย $\overline{X}$ = 40.91, $\overline{X}$ = 18.28 ตามลำดับ และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ หลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลอง โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ย $\overline{X}$ = 31.77, $\overline{X}$ = 18.33 ตามลำดับ และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 เมื่อดูผลการวิเคราะห์ข้อมูล ภายในกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ พบว่าเด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองทั้ง 2 กลุ่ม และแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ ระดับ .01 ซึ่งกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด มีค่าคะแนนเฉลี่ย $\overline{X}$ = 40.91 ส่วนกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระมีค่าคะแนนเฉลี่ย $\overline{X}$ = 31.77 และแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐาน โดยเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ และสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย เป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้งนี้เพราะ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นและได้แสดงออกอย่างเต็มที่ เด็กมีโอกาสได้เล่นและร่วมกิจกรรมโดยการกระทำ เด็กจะเรียนรู้จากการกระทำได้มากที่สุด เพราะเด็กได้เล่นและสัมผัสกับสื่อโดยตรง ทำให้เด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้ได้ดี (นะรงค์ ชาวเพ็ชร. 2542 : 44) สอดคล้องกับทฤษฎีของ พิอาเจท์ (Piaget) (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2540 : 215) ดังนั้นสิ่งที่เด็กเรียนรู้จากการกระทำด้วยตนเองจะส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ดี นอกจากนี้ รัตนา มณีจันสุข (2539 : 44 - 45)กล่าวว่าการละเล่นพื้นบ้านของไทย ช่วยให้เด็กฝึกใช้ความคิดได้ดี เพราะเด็กมีการคิดวางแผนในการเล่นแต่ละชนิด การเล่นทำให้เด็กต้องใช้ความคิดตลอดเวลา ซึ่ง ทิศนา แขมณี (2537 : 12 – 35) กล่าวว่าการเล่นของเด็กไทยในชนบทมีลักษณะเป็นการสำรวจตรวจค้น (Exploration) การเล่นสร้าง (Construction Play) ที่ช่วยส่งเสริมการรับรู้ของเด็ก การที่เด็กมีโอกาสจับต้องเล่นกับสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ดิน ก้อนหิน ทราย ฯลฯ นับเป็นการช่วยฝึกประสาทสัมผัสของเด็ก และช่วยกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ความคิดและจินตนาการ เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับ จันทกานต์ สุวรรณนานาภูติ (2538 : 22 – 28) การเล่นของเด็กไทยเด็ก มีความสุขเพลิดเพลินกับของเล่นที่หาได้ตามธรรมชาติและท้องถิ่น เด็กจะคิดวิธีการเล่นมีการกำหนดกฎเกณฑ์ให้กลุ่มถือปฏิบัติ เด็กมีโอกาสใช้ความคิดและจินตนาการของตนเอง เรียกได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ไม่แพ้เด็กชาติอื่นๆ จากงานวิจัยของ อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรรค์ (2531 : 74 – 80) ซึ่งได้สรุปผลการวิจัยไว้ว่าการละเล่นพื้นบ้านของไทย ช่วยสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ทำให้เด็กเกิดความสบายใจ และแสดงออกอย่างอิสระ ทั้งเปิดโอกาสให้เด็กเกิดความคิด เกิดประสบการณ์และเป็นสถานการณ์ที่จูงใจจึงทำให้เด็กได้คิดในแง่มุมต่าง ๆ จึงทำให้เด็กมีโอกาส พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากคำกล่าวของ เอกวิทย์ ณ ถลาง (2542 : 6) ซึ่งกล่าวไว้ว่า ระบบการศึกษาของไทยต้องปรับระบบการเรียนให้เด็กได้สัมผัสกับของจริง คือ เปิดโอกาสให้ครูนำภูมิปัญญาไทยเข้ามาช่วย ซึ่งสอดคล้องกับกุลยา ตันติผลาชีวะ ที่กล่าวว่า การละเล่นพื้นบ้านของไทยสามารถสร้างเสริมการเรียนรู้ และส่งเสริมทักษะทางปัญญาของเด็กไทยในทุกด้านทั้งภาษา การแก้ปัญหา และการคำนวณ (Tantiplachiva. 1999 : 1 - 8)

2. การเล่นไม่ว่าจะเป็นแบบใดก็ตามสามารถสร้างสรรค์ความสามารถทางปัญญาและความคิดได้ โดยเฉพาะการเล่นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยให้เด็กเล่นซ้ำการละเล่น โดยการเล่นแต่ละชนิดเด็กจะได้เล่น 2 ครั้งระยะเวลาห่างกัน 3 สัปดาห์ โดยเริ่มเล่นจากการเล่นชนิดที่ 1 (มีทั้งหมด 12 ชนิด) เป็นลำดับถึงชนิดที่ 12 แล้วจึงเริ่มต้นการละเล่นชนิดที่ 1 อีกครั้งหนึ่ง ซึ่งการเล่นแบบนี้ สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ซึ่งสามารถอภิปรายตามทฤษฎีฝึกหัด (The Pre – Exercise Theory) ได้ว่าการเรียนรู้ของเด็กเกิดขึ้นได้จาก การสัมผัสทั้ง ทางตรงและทางอ้อม ซึ่งการเล่นเป็นการใช้ประสาทสัมผัสที่มีต่อวัตถุสิ่งแวดล้อมและเพื่อนเล่นที่มีผลต่อการพัฒนาสติปัญญาและอารมณ์ การที่เด็กได้กระทำซ้ำๆ ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตมากขึ้น (หรรษา นิลวิเชียร. 2535 : 65 – 71) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการวิจัย ที่ได้เน้นให้เด็กได้มีประสบการณ์การละเล่นพื้นบ้านของไทย และการใช้คำถามปลายเปิดประกอบการละเล่นพื้นบ้านของไทยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดถามปลายเปิด 3 คำถาม คือ คำถามปลายเปิดแบบเร้าคุณลักษณะ คำถามปลายเปิดแบบเร้าการเปลี่ยนแปลง คำถามปลายเปิดแบบเร้าการประเมินสถานการณ์ประกอบการละเล่นพื้นบ้านของไทย ซึ่งผลจากการศึกษาของการใช้คำถาม พบว่าทั้ง 2 กลุ่มมีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนการทดลอง อภิปรายได้ว่าในการใช้คำถามของครูเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็นและจินตนาการที่กว้างไกล มีความคิดที่หลากหลาย แปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบกัน เด็กมีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงความคิดเห็น และสนใจที่จะรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น และทำให้มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างครูกับนักเรียน มีการสนทนาโต้ตอบและเสนอความคิดเห็นร่วมกันซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐฐากร ถนอมตน. (2536 : 124 – 146) นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยของ วยุภา จิตรสิงห์ (2534. 61 - 63) ซึ่งสรุปผลได้ว่าเด็กตอบคำถามด้วยความมั่นใจ ใช้เวลาในการคิดน้อย ทั้งนี้เนื่องมาจากลักษณะคำถามปลายเปิดนั้น เป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้เด็กคิดได้กว้าง เป็นคำถามที่ไม่กำหนดแนวทางของคำตอบว่าต้องเป็นอย่างไร ดังนั้นจึงไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิด จึงทำให้เด็กมีอิสระในการคิด และตรงกับคำกล่าวของ คาริน และ ซันด์ (Carin and Sund. 1971 : 23 – 37) ที่ว่าการใช้คำถามเป็นวิธีที่มีประโยชน์มากสำหรับครูผู้สอนในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะคำถามช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและเข้าใจสิ่งที่เรียนมากยิ่งขึ้น และฮาเลน ได้กล่าวถึงประโยชน์ของคำถามปลายเปิด ว่าสามารถส่งเสริมการคิดค้นพบเหตุผล และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสะท้อนความรู้สึกของผู้เรียน (Harlen. 1988 : 88)

อีกประการหนึ่งคำถามปลายเปิดเป็นคำถามที่เปิดโอกาส ให้เด็กมีเสรีภาพในการคิด และแสดงออกอย่างเสรีเป็นการช่วยให้สติปัญญาของเด็กได้รับการพัฒนาตามความสามารถของเด็กแต่ละคน (Flanders. 1970 : 133 – 135) ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของวิลเลี่ยมส์ (Williams. 1983 : 143) ที่กล่าวว่าการใช้คำถามเป็นวิธีที่มีประโยชน์มาก สำหรับครูผู้สอนที่พึงปฏิบัติในขณะที่ทำกิจกรรมให้กับผู้เรียน เพราะคำถามช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจและเข้าใจในสิ่งเรียนมากขึ้น และคันนิ่งแฮม (Cunningham. 1971 : 22 – 29) ได้กล่าวว่า วิธีใช้คำถามของครูมีผลโดยตรงต่อทักษะกระบวนการคิดของผู้เรียนที่แสดงออกเพื่อตอบคำถามของครู ดังนั้นการใช้คำถามปลายเปิดแบบเร้าจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการคิด ค้นคว้าจินตนาการ และพัฒนาทักษะในการหาคำตอบ ทำให้การคิดของเด็กกว้างขึ้น และการคิดมีประสิทธิภาพมากขึ้น (ณัฐฐากร ถนอมตน. 2536 : 129 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1979. *The serach for satorie Creativity.)* และยังตรงกับแนวคิดของ วาโร เพ็งสวัสดิ์ (2542 : 127) เกี่ยวกับคำถามที่ว่า คำถามที่ดีต้องเป็นคำถามที่ยั่วยุหรือท้าทาย ให้นักเรียนอยากตอบหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนคิด นำไปสู่การพัฒนาความคิดและเกิดความคิดสร้างสรรค์ในที่สุด การตอบคำถามปลายเปิด ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กตอบคำถามอย่างอิสระ ลักษณะการใช้คำถามที่กระตุ้นให้เด็กคิดนี้ จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริม

พัฒนาการทางสติปัญญา รวมทั้งช่วยให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของดีบอร์ช (Deborah) ที่ว่าจากการตอบคำถามปลายเปิด เปิดโอกาสให้เด็กตอบคำถามอย่างอิสระ ลักษณะการใช้คำถามที่กระตุ้นให้เด็กคิดนี้ จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา รวมทั้งช่วยให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างดี (นิตินันท์ วิชิตชลชัย. 2535 : 88, อ้างอิงจาก Deborah. 1989. *Childhood Education, Spring,* Vol. 65) ทั้งนี้เป็นไปตามหลักของ ทอร์แรน ที่ว่า การใช้คำถามสามารถเร้าให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ เพราะก่อนที่เด็กจะตอบคำถามออกมา เด็กต้องคิด ต้องสังเกต สำรวจ เสาะแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง ควรเปิดโอกาสให้เด็กตอบคำถามทันที หรือถ้าสงสัยสิ่งใดก็สามารถถามได้ ซึ่งเป็นวิธีการสร้างนิสัยการเรียนรู้ด้วยตนเองแก่เด็ก (Torrance. 1971 : 35 – 38) โดยเฉพาะคำถามที่โยง มาจากการเล่นและเป็นคำถามปลายเปิดแบบเร้า โดยเฉพาะเด็กจะต้องคิดตามคำถามอยู่ตลอดเวลา โดยประการแรก เด็กต้องตอบคำถามเกี่ยวกับ วัสดุอุปกรณ์ และลักษณะการละเล่นพื้นบ้านของไทย ซึ่งเป็นคำถามแบบเร้าคุณลักษณะ ประการที่ 2 เด็กต้องตอบคำถามเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ เช่น การปรับเปลี่ยนในวิธีการเล่น กติกาการเล่น วัสดุอุปกรณ์ การเล่น ชื่อการเล่น ฯลฯ ซึ่งเป็นคำถามแบบเร้าการเปลี่ยนแปลง และประการสุดท้าย เด็กต้องตอบคำถามเกี่ยวกับ การสมมุติว่าถ้าไม่เป็นไปตามที่เกิดจากการเล่น เช่น การเล่นปิดตาต่อหางม้า ถ้าเด็กเอาสัตว์ตัวจริงมาเล่นต่อหางจะเกิดอะไรบ้าง ทั้งนี้ให้เด็กตอบคำถามได้อย่างเสรี โดยมีครูให้การตอบสนอง เชิงบวกกับเด็ก โดยชี้ให้เห็นว่าเป็นความคิดที่หลากหลาย ถ้าในกรณีที่เด็กตอบแล้วเป็นอันตราย เช่น เอางูจริงมาต่อหางเล่น ซึ่งเป็นอันตราย ครูจะขมวดประเด็นที่เป็นข้อความรู้ที่เด็กต้องเรียนรู้ในชีวิตจริงด้วย โดยลักษณะคำถามปลายเปิดที่เป็นคำถามเร้านี้เป็นการกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดที่หลากหลาย แยบยล และเกิดความระมัดระวังในการคิดการถาม จากข้อความรู้ที่ครูจะประมวลให้เมื่อสิ้นสุดการเล่นทุกครั้ง จากงานวิจัยของมานส์ (Mearns) พบว่าเด็กในวัยอนุบาล ชอบที่จะตั้งคำถามว่า "ทำไม" และ "อย่างไร" กันมาก ซึ่งแสดงว่า กระบวนของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยนี้ ได้ทำงานอย่างเต็มที่ (เทอดศักดิ์ เดชคง. 2543 : 71)

ดังนั้น การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด จึงเป็นอีกกิจกรรมหนึ่ง ที่จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย เพราะคำถามปลายเปิดสามารถช่วยกระตุ้นให้เด็กคิดค้นหาคำตอบ และเป็นคำถามที่ไม่ได้กำหนดคำตอบ เป็นคำถามที่ให้อิสระในการตอบ ไม่กำหนดว่าเป็นคำตอบถูกหรือผิด ช่วยส่งเสริมให้เด็กคิดคล่องแคล่ว และมีความกระตือรือร้นในการตอบคำถาม นอกจากนี้กิจกรรมการเล่นเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญมากสำหรับเด็กปฐมวัย เพราะธรรมชาติเด็กจะชอบเล่น เนื่องจากการเล่นเป็นการตอบสนองความต้องการ ทางจิตใจของเด็ก ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เล่นเด็กจะเกิดการเรียนรู้ไปด้วย เพราะเด็กจะเรียนรู้ได้ดี โดยผ่านประสบการณ์โดยตรงที่เป็นรูปธรรมโดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือการสัมผัส ทดลอง และปฏิบัติจริง ฯลฯ ซึ่งถ้าครูเข้าใจการจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมให้เด็กได้เล่นหลาย ๆ แบบก็จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีโอกาสพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของเด็กไปพร้อม ๆ กัน (เยาวพา เดชะคุปต์. 2542 : 20 ; สุนีย์ สิงหะคเชนทร์. 2540 : 45 – 48) ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ กล่าวคือ ใช้หลักทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความสุข จัดการเรียนการสอนในบรรยากาศที่ผ่อนคลายมีอิสระ ซึ่งมีแนวทางสำคัญคือ บทเรียนต้องเป็นเรื่องใกล้ตัว สื่อการเรียนน่าสนใจ เรียนรู้จากการคิดและการปฏิบัติจริง เพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์ต่างๆ อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกัน การจัดการเรียนการสอนให้เด็กได้ฝึกคิดและปฏิบัติจริงนี้

ต้องฝึกจากแหล่งความรู้ สื่อสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัวและอยู่ในท้องถิ่นของเด็ก (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2543 : 31 – 32)

ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า

1. ในการละเล่นพื้นบ้านของไทยเป็นการเล่นที่ใช้วัสดุพื้นบ้าน สื่อตามธรรมชาติ และวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นมาเป็นอุปกรณ์การเล่น ตัวอย่างเช่น การเล่นอีตัก อีขีดอีเขียน หมากเก็บ อุปกรณ์ในการเล่นที่ใช้คือ เมล็ดพืชชนิดต่างๆ ที่หาได้ตามท้องถิ่น จากตัวอย่างการเล่นนี้ทำให้เด็กได้เลียนแบบและคิดที่จะนำเมล็ดพืชหรือวัสดุที่เหลือใช้มาเป็นอุปกรณ์การเล่น ตลอดระยะเวลาการทดลอง 8 สัปดาห์ สังเกตเห็นว่าเด็กสนใจที่จะนำเมล็ดลำไย น้อยหน่า มาไว้เล่นและเมื่อครูถามว่า เด็กจะเก็บเมล็ดพืชไว้เล่นนาน ๆ จะทำอย่างไร เด็กตอบว่าจะนำเมล็ดพืชไปตากแห้งก่อน เพื่อให้เก็บไว้เล่นต่อไป

2. เด็กมีพัฒนาการสร้างคำถามกับเพื่อน เป็นคำถามที่สร้างสรรค์มากขึ้น และค้นหาคำตอบอย่างมีเหตุผล ตัวอย่างคำถาม เช่น ถ้าเหรียญที่เราโยนกลิ้งไป ๆ จนชนต้นโพธิ์พวกเราจะทำอย่างไร ถ้าเรากำลังไปตีกลองปรากฏว่ากลายเป็นเราเดินอยู่บนต้นไม้พวกเราจะทำอย่างไร ปรากฏว่าผู้ถูกถามต่างก็ให้คำตอบที่หลากหลาย และเริ่มมีการกระจายความคิดหลายแง่มุม โดยบรรยากาศของการถามตอบ เป็นไปอย่างมีส่วนร่วม ด้วยการยอมรับความคิดเห็นของกันและกันพร้อมที่จะทำกิจกรรมอย่างต่อเนื่องต่อไป การใช้คำถามที่หลากหลายนี้เด็กไม่ได้หยุดที่กลุ่มเพื่อนเท่านั้น แต่เด็กยังนำไปใช้กับครูประจำชั้น ผู้ปกครอง และครูชั้นอื่นๆ เพราะลักษณะ การตอบคำถามในการวิจัย นอกจากเป็นการกระตุ้นให้เด็กคิดได้หลากหลายทิศทาง แล้วยังไม่มีการถูกผิดทำให้เด็กไม่ถูกสกัดกั้น ทำให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง และกล้าแสดงออก

ข้อเสนอแนะในการใช้ผลการวิจัย

1. ถ้านำผลการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยไปใช้ ครูสามารถนำกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของท้องถิ่นของตนเอง มาใช้โดยปรับให้สอดคล้องกับกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยในงานวิจัย ตัวอย่าง เช่น อีขีดอีเขียนนิยมเล่นกันมากทางภาคอีสาน ทางภาคใต้อาจใช้ การเล่นอีดีด เป็นต้น ข้อสำคัญคือการใช้คำถามที่เกี่ยวกับการเล่นแต่ละชนิดต้องเป็นคำถามปลายเปิดแบบเร้า 3 ด้านคือ คำถามปลายเปิดแบบเร้าคุณลักษณะ คำถามปลายเปิดแบบเร้าการเปลี่ยนแปลง คำถามปลายเปิดแบบเร้าการประเมินสถานการณ์ โดยคำถามครูสามารถปรับให้สอดคล้องกับกิจกรรมที่ครูเลือกมาให้เด็กเล่น

2. การใช้สื่อประกอบกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย ครูสามารถที่จะเลือกใช้สื่อธรรมชาติและวัสดุที่หาได้ง่ายตามสภาพของท้องถิ่นนั้นๆ หรือวัสดุอุปกรณ์เหลือใช้แล้วนำมาปรับประยุกต์เป็นของเล่นประกอบกิจกรรมการเล่นของเด็กๆ การนำสื่อมาใช้ครูอาจมอบหมายให้เด็กจัดหามาเล่น ครูจัดหา หรืออาจสร้างขึ้นในกรณีที่ต้องมีสื่อทดแทน เช่น การเล่นอีขีดอีเขียน ถ้าไม่มีเมล็ดพืช อาจให้เด็กๆ ปั้นดินเหนียวเป็นก้อนกลมๆ และนำไปตากแห้งแล้วจึงนำมาเล่นแทนเมล็ดพืชก็ได้

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลการรับรู้และตระหนักการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย คุณค่าทางสังคม พัฒนาการทางภาษา ความเชื่อมั่นในตนเอง พฤติกรรมการกล้าแสดงออก ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย จากกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด

2. ควรมีการศึกษาวิจัยการใช้สื่อวัสดุ การเรียนรู้เปรียบเทียบระหว่างสื่อวัสดุธรรมชาติกับสิ่งประดิษฐ์ เพื่อศึกษาพัฒนาการด้านอื่นๆ ของเด็กปฐมวัย

3. ควรมีการศึกษาการพัฒนารูปแบบกิจกรรมที่ เป็นเอกลักษณ์ ประเพณี วัฒนธรรม รวมทั้งภูมิปัญญาไทย เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเด็กปฐมวัยในด้านอื่น ๆ เช่น การแสดง การปฏิบัติตามประเพณี เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กรภัสสร ประเสริฐศักดิ์. (2539). *ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชิงเหตุผลและคำถามเชิงเปรียบเทียบ.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

กรมวิชาการ. (2539). *แนวการจัดประสบการณ์ระดับก่อนประถมศึกษา.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

----------. (2540ก). *คู่มือหลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 (อายุ 3 – 6 ปี).* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

----------. (2540ข). *หลักสูตรก่อนประถมศึกษา พุทธศักราช 2540.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

----------. (2542, มกราคม). "ทิศทางของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน," *วารสารวิชาการ.* 2(1) : 21.

กรมวิชาการ ศูนย์พัฒนาหลักสูตร. (2541). *ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ระดับก่อนประถมศึกษา.* กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

กนิษฐา ชูขันธ์. (2541). *ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการสอนภาษาธรรมชาติ โดยใช้แกนนำในหน่วยการสอนที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ. (2517, สิงหาคม). "การละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อน," *วารสารวิทยาสาร.* 25(8) : 18 – 20.

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542ก). *การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน 3 – 5 ขวบ.* กรุงเทพฯ : โชติสุขการพิมพ์.

----------. (2542ข, มกราคม). "การใช้การเล่นเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย," *วารสารการศึกษาปฐมวัย.* 3(1) : 10 – 17.

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์. (2532). *การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้จากการฟังนิทานด้วยการเล่าโดยใช้หุ่นกับรูปภาพ.* วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

จรัสศรี คำใส. (2537). *ผลของการจัดประสบการณ์การเล่นมุมช่างไม้ที่มีต่อความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กระดับก่อนประถมศึกษา.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

จริน ศิริ. (2541). *การละเล่นของเด็กอำเภอควนขนุน จังหวัดพัทลุง.* สงขลา : ภาควิชาภาษาไทยและภาษาตะวันออก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.

จันทกานต์ สุวรรณนานาภูติ. (2538, กุมภาพันธ์). "ภูมิปัญญาเด็กไทยโบราณของเล่นพื้นบ้าน," *วารสารพัฒนาชุมชน.* 34(2) : 22 – 28.

จันทนา ดีพึ่งตน. (2536). *ผลของการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านของไทยและการเล่นทั่วไปที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่มีความสามารถทางด้านสติปัญญาต่างกัน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

จิทนาพร อากาศเมฆ. (2532). *การศึกษาเปรียบเทียบผลของการเตรียมความพร้อมทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนด้วยชุดการละเล่นพื้นบ้านกับการสอนด้วยวิธีปกติในจังหวัดพิษณุโลก.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

จิราภรณ์ อดุลวัฒนศิริ. (2535). *ผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยแบบประยุกต์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1.* วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

จุฬาลักษณ์ รุ่มวิริยะพันธ์. (2540, มกราคม – ธันวาคม) "จุดประกายความคิดสร้างสรรค์ให้ลูกวัยเด็กเล็ก," *วารสารศูนย์สุขวิทยาจิต.* 1(1) : 177 – 180.

ฉวีวรรณ กินาวงศ์. (2533). *การศึกษาเด็ก.* กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ฉันทนา ภาคบงกช. (2531). *การเล่นสรรค์สร้างและความคิดสร้างสรรค์.* เอกสารประกอบการสอนวิชา ปว. 531. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ชัชวาล ศรีสละ. (2525, กันยายน). "เทคนิคการใช้คำถาม," *วารสารประชาศึกษา.* 32(9) : 1 –8.

ชัย เรืองศิลป์. (2538). *การละเล่นของเด็กไทย.* กรุงเทพฯ : ต้นอ้อ.

ชาญชัย อินทรประวัติ. (2532, กรกฎาคม). "ระเบียบวินัยกับการคิดสร้างสรรค์," *วารสารวิทยาสาร.* 40(7) : 8 – 19.

ชุมพล พัฒนสุวรรณ. (2531). "เทคนิคบางประการในการกระตุ้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความคิดเชิงแก้ปัญหา," *วารสาร สสวท.* 16(3) : 17 – 21.

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

ทิวัตถ์ นกบิน. (2542). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

ทิศนา แขมมณี. (2537, มกราคม – มีนาคม). "การเล่นกับการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็กไทยในชนบท," *วารสารครุศาสตร์.* 22(3) : 12 – 35.

เทวี โพธิผล. (2537, มกราคม – เมษายน). " การละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อน," *วารสารฉลาดบริโภค.* 19 (1) : 33 –40.

เทอดศักดิ์ เดชคง. (2543, กันยายน). "ห้องเรียนกับความคิดสร้างสรรค์," *วารสารสานปฏิรูป.* 3(30) : 70 - 71.

ดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา, หม่อม. (2531). "ทัศนะเกี่ยวกับการจัดการศึกษาปฐมวัย," *ในสัมมนานิพนธ์เรื่อง การจัดการศึกษาปฐมวัย : ทิศทางที่ท้าทาย.* กรุงเทพฯ : ภาควิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

----------. (2535). *เด็กปัญญาเลิศ.* กรุงเทพฯ : บริษัทเลิฟแอนด์เฟรส จำกัด,

ดวงเดือน อ่อนน่วม. (2532). "ช่วยหนูด้วยหนูอยากคิดเป็น," *แด่ครูด้วยรัก.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เตือนใจ ทองสำริต. (2531). *การทดลองใช้วิธีการจัดกิจกรรมทางภายในการสร้างมโนทัศน์พื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ สำหรับเด็กก่อนประถมศึกษา.* วิทยานิพนธ์ ค.ด. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ธูปทอง ศรีทองท้วม. (2538). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

นพคุณ บุญมาพิลา. (2540). *การศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาทักษะทางภาษาและความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับการฝึกด้วยกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยกับการฝึกตามคู่มือครู กระทรวงศึกษาธิการ.* วิทยานิพนธ์ ศษ. ม. (การประถมศึกษา). ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.

นะรงค์ ชาวเพ็ชร. (2542). *การศึกษาการเตรียมความพร้อมทางการเรียนวิชาภาษาไทยของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับเรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการเตรียมความพร้อมทางการเรียนด้วยชุดการละเล่นพื้นบ้าน. .* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

นิรัตน์ กรองสะอาด. (2535). *การศึกษาการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นเทคนิคในการสื่อความหมายที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

นิตินันท์ วิชิตชลชัย. (2535). *ผลของการใช้ชุดส่งเสริมความรู้แก่ผู้ปกครองที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

บรรพต พรประเสริฐ. (2538, เมษายน – ธันวาคม). "การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีระดับทักษะพื้นฐานการสังเกตแตกต่างกันที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ทางรูปภาพกิจกรรมสร้างสรรค์ทางสัญลักษณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ทางภาษาและกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนปกติ," *วารสารการวิจัยทางการศึกษา.* 25(2 – 4) : 86 – 92.

ประดินันท์ อุปรนัย. (2537). *การใช้คำถาม.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

ประธานพร แจ่มเจริญทรัพย์. (2536, มิถุนายน – กันยายน). "การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกิจกรรมเสริมทักษะภาษาไทย โดยใช้ทักษะกระบวนการ 9 ประการ," *วารสารศึกษาศาสตร์.* 16(2) : 16 – 21.

ประสาท อิศรปรีดา. (2532). *รายงานการวิจัยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก.* มหาสารคาม : อภิชาติการพิมพ์.

ปัทมาวดี บุณยสวัสดิ์. (2536). *ผลของการใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านของไทยที่มีต่อการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2.* วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

ผะอบ โปษะกฤษณะ. (2532). "การละเล่นของเด็กไทย," *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว.* (13) : 161 – 168.

ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ. (2522). *การละเล่นของเด็กไทยภาคกลาง.* กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ.

ผุสดี กุฏอินทร์. (2537). "เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์," *เอกสารประกอบการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็กหน่วยที่ 8 – 15.* พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

พรรณี เกษกมล. (2534, ตุลาคม – พฤศจิกายน). "การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์," *วารสารสารพัฒนาหลักสูตร.* 11(107) : 75 – 78.

พัชรี วาสวิท. (2535, มกราคม – เมษายน). "ความคิดสร้างสรรค์กับเด็กก่อนวัยเรียน," *วารสารคหเศรษฐศาสตร์.* 35(1) : 59 – 63.

พัชรี สวนแก้ว. (2536). *เอกสารประกอบการสอนวิชา 2173107 จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย.* กรุงเทพฯ : ดวงกมล.

พัชรีภรณ์ จ้อยจุมพจน์. (2533). *ผลการใช้คำถามแบบขยายความคิดแบบครูมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วมในการหาคำตอบต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

พรีเพชร แสงเทียน. (2534). *ความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นประกอบการใช้คำถามของครูที่แตกต่างกัน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

ภรณี คุรุรัตนะ. (2532). "คำถามสร้างสรรค์," *เอกสารประกอบการประชุมสัมมนาการพัฒนาอนุบาลศึกษา ระหว่างวันที่ 3 – 5 เมษายน 2532.* ม.ป.พ.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2527). *เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมการสอนปฐมวัยศึกษาหน่วยที่ 1.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

มาณพ ถนอมศรี. (2538, กันยายน). "ความคิดสร้างสรรค์คือความคิดที่ได้รับการปรุงแต่ง," *วารสารแม่และเด็ก.* 18(283) : 166 – 169.

เยาวพา เดชคุปต์. (2542). *การจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย.* พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : แม็ค.

รัชฎวรรณ ประพาน. (2541). *การศึกษาความสามารถใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาระดับที่เรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการฝึกโดยใช้กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

รัชนี ลาชโรจน์. (2537, ตุลาคม). "ความคิดสร้างสรรค์," *ข้อเสนอแนะสำหรับครูยุคปฏิวัติคหเศรษฐศาสตร์.* 38(4) : 20 – 29.

รัตนา มณีจันสุข. (2539). *ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทย.* วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ประถมศึกษา). เชียงใหม่ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2530). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน.* กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

ราศี ทองสวัสดิ์. (2537). "การจัดประสบการณ์เพื่อฝึกสร้างทักษะทางภาษาแก่เด็กปฐมวัย," *เอกสารการสอนชุดการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 4 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.* พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อรุณการพิมพ์.

เลิศ อานันทะ. (2533, มิถุนายน). "แบบฝึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์," *วารสารแม่และเด็ก.* 13(220) : 83 – 86.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2538). *เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา.* พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์.

วรรณี วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. (2526). *การเล่นของเด็กภาคกลาง.* กรุงเทพฯ : มูลนิธิตำรา สังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

วรรณทิพา รอดแรงค้า. (2531, ตุลาคม – ธันวาคม). "ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์กับการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์," *วารสาร สสวท.* 16(4) : 19 – 25.

วราภรณ์ แก้วแย้ม. (2540). *ผลของการใช้คำถามทางคณิตศาสตร์ประกอบบัตรภาพกับกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนามที่มีต่อความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

วราภรณ์ รักวิจัย. (2533). *การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย.* กรุงเทพฯ : ต้นอ้อ.

วยุภา จิตรสิงห์. (2534). *การศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ครูใช้คำถามแบบเชื่อมโยงเนื้อหา และแบบเชื่อมโยงประสบการณ์.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

วันทนีย์ เหมาะผดุงกุล. (2535). *พัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กก่อนประถมศึกษาที่ครูมีการใช้คำถามในระหว่างการทำกิจกรรม และหลังการทำกิจกรรม.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

วันเพ็ญ ปุลพัฒน์. (2539). *การเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2542). *รายงานการวิจัยเรื่องการวิเคราะห์งานวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย.* โปรแกรมวิชาการวัดผลการศึกษา. คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏสกลนคร.

วารุณี นวลจันทร์. (2539). *ผลของการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

วาสนา เจริญสอน. (2537). *ผลการใช้กิจกรรมศิลปสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชื่อมโยงประสบการณ์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่มีระดับความเชื่อมั่นในตนเองแตกต่างกัน.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

วิจิตร วารุตบางกูร. (2538, พฤษภาคม). "ความคิดสร้างสรรค์เสริมปัญญาหรือส่งผลกระทบต่อการเรียนอย่างไร," *วารสารการศึกษากรุงเทพมหานคร.* 18(8) : 11 – 15.

วิชัย วงษ์ใหญ่. (2535). *เอกสารประกอบการสอนเรื่องกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน.* กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

วิเชียร เกตุสิงห์. (2530). *หลักการสร้างและวิเคราะห์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.* พิมพ์ครั้งที่ 4. กรงเทพฯ : เรือนอักษร.

วิราภรณ์ ปนาทกูล. (2531). *การละเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน.* กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาสน์.

วิลาวัลย์ เผือกพ่วง. (2536). *พฤติกรรมความเอื้อเฟื้อความมีระเบียบวินัยและความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์สร้างสรรค์ (ศิลปศึกษา) โดยใช้คำถามประกอบ.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

วุฒิ วัฒนสิน. (2539, มกราคม – มิถุนายน). "ความคิดสร้างสรรค์กับศิลปศึกษา," *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี.* 11(1) : 59 – 66.

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์. (2531, ตุลาคม). "เทคนิคการตั้งคำถาม," *วารสารประชาศึกษา.* 38(13) : 20 – 21.

สดใส ชนะกุล. (2538). *ผลของการจัดกิจกรรมวาดภาพนอกชั้นเรียนที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของเด็กปฐมวัย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

สมชาย บ้านไร่. (2541). *ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ).
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

สมบัติ กาญจนกิจ. (2535). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน.* กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์. (2542ก, กุมภาพันธ์). "ยุทธศาสตร์การสอน," *วารสารวิชาการ.* 2(2) : 17.

----------. (2542ข, มีนาคม). "ยุทธศาสตร์การสอน (ต่อ)," *วารสารวิชาการ.* 2(3) : 10.

สรวงธร นาวาผล. (2542, กรกฎาคม). "การเล่นของเด็กปฐมวัย," *วารสารการศึกษาปฐมวัย.* 3(3) : 46 – 53.

สาร สาระทัศนานันท์. (2537). *การละเล่นพื้นบ้านท้องถิ่นจังหวัดเลย.* หน่วยศึกษานิเทศก์ : สำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดเลย.

สุชา จันทร์เอม. (2541). *จิตวิทยาเด็ก.* พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

สุชาดา สุทธิพรรณ. (2532). *การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้คำถามหลายระดับกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์. (2520). *การละเล่นของเด็กไทยลานนาไทยในอดีต.* กรุงเทพฯ : กราฟิคอาร์ต.

สุวัฒน์ นิยมค้า. (2531) *ทฤษฎีและาทงปฏิบัติในการสอนวิทยาศาสตร์แบบสืบเสาะหาความรู้เล่ม 1.* กรุงเทพฯ : เจเนบุ๊คส์เซ็นเตอร์.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2532). *ความคิดสร้างสรรค์หลักการทฤษฎีการเรียนการสอน.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

----------. (2541). *คู่มือการจัดกิจกรรมที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ระดับก่อนประถมศึกษา.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2539). *แผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (2540 – 2544).* กรุงเทพฯ : อรรถผลการพิมพ์.

----------. (2541). *การปฏิรูปการเรียนรู้ตามแนวคิด 5 ทฤษฎี.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไอเดียสแควร์.

----------. (2543). *การปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน. (2542). *เอกสารประกอบการอบรมครูในโรงเรียนเอกชนระดับก่อนประถมศึกษา.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ. (2534). *คู่มือการจัดกิจกรรมเกมและการเล่นกลางแจ้งสำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา.

สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. (2540). *จิตพิสัย : มิติสำคัญของกรพัฒนาคน.* กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัยศึกษาหลักสูตรและแนวปฏิบัติ.* กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

หอสมุดแห่งชาติ. (2504). *เที่ยวเมืองพระร่วง.* กรุงเทพฯ : คลังวิทยา.

อนงค์ แสงเงิน. (2533). *การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

อมรา นาคผจญ. (2531). *ศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้าน อ.บ้านเพลง.* ราชบุรี : หมวดภาษาไทย โรงเรียนวัดเพลง "โสภณศิริราษฎร์" อัดสำเนา.

อรชร อ่ำจันทร์. (2526). *ลักษณะของเกมการเล่นพื้นเมือง.* วิทยานิพนธ์ ค.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

อรวรรณ เลิศสังข์. (2524). *การวิเคราะห์ประเภทคำถามของครูวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในจังหวัดสุพรรณบุรี.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์. (2533). *พฤติกรรมความเอื้อเฟื้อ ความมีระเบียบวินัยและระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบไทยและการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

อนินทิตา โปษะกฤษณะ. *การวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT – DP (THE TEST FOR CREATIVE THINKING PRODUCTION).* วิทยานิพนธ์. (บริหารการศึกษา). คาร์บอนเดล. มหาวิทยาลัยเซาท์เธิน อิลลินอยส์. ถ่ายเอกสาร.

อนุมานราชธน, พระยา. (2510). *ฟื้นความหลัง.* กรุงเทพฯ : ศึกษิตสยาม.

อังคณา กสินันท์. (2539). *ผลการจัดประสบการณ์การละเล่นพื้นบ้านภาคกลางเพื่อพัฒนาคุณธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.* วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.

อัญชลี สารรัตนะ. (2536, มิถุนายน – กันยายน). "ความคิดสร้างสรรค์เริ่มต้นที่บ้าน," *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.* 16(2) : 12 – 15.

อารี รังสินันท์. (2532). *ความคิดสร้างสรรค์.* กรุงเทพฯ : ข้าวฟ่าง.

----------. (2535). *ความคิดสร้างสรรค์.* พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : แพร่วิทยา.

อารี พันธ์มณี. (2540ก). *ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้.* กรุงเทพฯ : ต้นอ้อแกรมมี่.

----------. (2540ข). *คิดอย่างสร้างสรรค์.* พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : ต้นอ้อแกรมมี่.

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร. (2531). *การเปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียนคณิตศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยวิธีเล่นพื้นบ้านของไทยกับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครูของกระทรวงศึกษาธิการในโรงเรียนประถมศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.

เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2542, กรกฎาคม). "ต่างคนต่างคิด," *วารสารเส้นทางปฏิรูปการศึกษาไทย.* 1(8) : 6.

เอมอัชฌา. (2539, ตุลาคม). "การละเล่นของเด็กไทยสะท้อนภาพวัฒนธรรมและสังคม," *วารสารวิทยาจารย์.* 94(10) : 102 –105.

Albano, C. (1987). *The Effects of An Experimental Training Program on The Creative Thinking Abilites of Adults.* Doctor's Thesis Pemple University.

Albrecht, K. (1980). *Brain Power Learn to Improve Your Thinking Skills.* Englewood Cliffs, New Jersey : Prentice – Hall, Inc.

Arnold, PJ. (1988). *Education Movement and the Curriculum.* Basinstoke : Taylor & Francis (Printers) Ltd.

Atkinson, A.H. (1987). "Representational Intelligence 1 to 3 Year Old Children : An Observational Study," *Dissertation Abstracts International.*

Besevegis, E.G. (1983). "The Development of Dramatic and Constructive Play Preschool Children," *Dissertation Abstracts International.*

Buchwitz, W. (1981. Summer) "Creativity in the School Environment," *Delta Kappa Camma Bulletin.* (47) : 50-55.

Bush, F. E. (1989). "Creative Problem – Solving and Its Effect on Eighth Grade Students." *Dissertation Abstracts International.* 49(962) : 3659-A.

Carin, A. and Ronertb, S. "*Development Questioning techniques.* Ohio : Charles E. Merrill Publishing Co.

Chiang, L. (1985). *Developmental Differences in Children's Use of Play Materials.* (Playground Portable Materials, Age Differences) Dissertation Abstracts.

Chicago University. (1980). *The New Encyclopaedia Britannica.* Vol. 4. 15th ed. Chicago : Encyclopaedia Britannica, Inc.

Cliatt, M.J.P., Shaw, J.M. and Sherwood, J.M. (1980). "Effects of Training on Divergent Thinking Abilities of Kindergarten. *Child Development.* 51(9) : 1061 – 1064.

Canningham, T. *"Developing Question – Asking Skill,""* Edited by James E. Weigand, New Jersey : Prentice – Hall, Inc.

Day, B. (1988). *Early Childhood Education : Creative Learning Activities.* 3rd ed. New York. Macmillan Publishing Company.

Davis, G.A. (1983). *Creativity is Forever.* Iowa : Kendall/Hunt Publishing Co.

----------. (1994). *Education of The Gifted and Tatented.* 3rd ed. Boston : Adivision of Simon & Schuster.

Flanders, N.A. *"Analysis Teaching Behavior, ""* Massachusett Adison Wesley Publishing Co.

Harlen, D. (1988). *"Science Experiences For the Early Childhood Years""* Fourth Education. Ohio : Merrill Publishing Campany.

Hyman, R.T. (1970). *Strategies Questioning.* New York : Lippincott.

----------. (1979). *Strategic Questioning.* Englewood Cliffs, N.J. : Prentice – Hall, Inc.

Jellen, H.B. and Urban, K.K. (1986). "Test for Creative Thinking Drawing Production," *The Creative and Adult Quarterly.* 11 ; Spring.

Jellen, G. and Urban, K. (1986). *The Creative Child and Adult Quarterly.* XI(3) : 137 – 152 ; Autumn.

Johnson, C. (1983 ; March) " Problem – Solving : Your Key To Creative Thinking." *Media and Methods.* 19 : 12-14.

Mayesky, M., Neuman, D. and Wloodkowski, R.J. (1985). *Creative Activities for Young Children.* U.S.A. : Pelmar.

Monighan, P.A. (1983). "Social and Cognitive Dimension of Solitary Play and Apmontric Speech During The Preschool Years," *Dissertation Abstracts International.*

Olson, R.W. (1980). *The Art of Creative Thinking : A Practical Guide.* New York : A Division of Harper & Row.

Parkins, D.N. (1984, September). "Creativity by Design," *Educational Leadership.* 42 : 18 – 25.

Peter, J. (1988, July). "The Effect of Creative – Divergent Thinking Training on Creative – Divergent Thinking and Moral Reasoning," *Dissertation Abstracts International.* 49(1) : 38 – A.

Robison, H. F. and Schwartz, S. L. (1982). *Designing Curriculum for Early Childhood.* Boston : Allyn and Bacon.

Rogers, C.R. (1985.) "What does the Experts Say About Creativeness? In Donald Herberholz and Kay Alexander," *Developing Artistic and Perceptual. Awareness : Art Practice in The Elementary Classroom.* Iowa : WM.C. Brown Company.

Rowntree, D. (1981). *A Dictionary of Education.* London : Harper and Row Publishers.

Rudolph, M. and Cohen, D.H. (1984). *Kindergarten and Early Schooling.* New York : Prentice Hall, Inc.

Shaw, M.J. and Cliatt, M.P. (1986). "A Model for Training Teacher to Encourage Divergent Thinking in Young Children," *Journal of Creative Behavior.* 20(2) : 81 – 89.

Stanish, B. (1988, March/April). "Assessing Materials that Accommodate Classroom Creativity," *The Gifted Child Today.* 11(2) : 19 – 21.

Tantiplachiva, K. (1999). "*Thai Traditionl Play and Child Learning,*" ICHPER. SD 42 nd World Congress July 1–7,1999. Egypt : Mania University.

Tobin, K.G. (1980). "The Effects of Variation in Teacher Wait Time and Questioning Quality On Integrated Science Process Achievement for Middle School Student of Different Formal Reasoning Ability and Locus of Control," *Dissertation Abstracts International.* 41(4) : 1520-A.

Torrance, E.P. (1971). "Creativity and infinity," *Journal of Research And Development in Education.* 4(3) : 35 – 38. Spring.

Williams, D. (1983, July). "Development Reading Comprehension Skills at the Post Primary Level," *Forum.* Vol. XXI (3).

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามและแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยแบบปกติ

คำแนะนำสำหรับครูในการใช้แผนการสอน

การเตรียมเด็ก

1. ก่อนเริ่มการเล่นแต่ละครั้ง ครูต้องแนะนำให้เด็กรู้จักวิธีการเล่นโดยครูอธิบายวิธีการเล่นให้เด็กฟังให้เข้าใจก่อนทุกครั้ง
2. ครูแนะนำอุปกรณ์และวิธีการใช้อุปกรณ์ในการเล่นแต่ละชนิด
3. ครูอธิบายสถานที่ที่ใช้ในการเล่นแต่ละชนิด

การเตรียมอุปกรณ์

1. อุปกรณ์ในการเล่นแต่ละชนิดครูจะต้องเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมและเพียงพอกับจำนวนเด็ก
2. อุปกรณ์ที่นำมาใช้ในการเล่นเน้นวัสดุอุปกรณ์ที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นและมีราคาถูก
3. สถานที่ที่จัดให้เด็กเล่นควรเป็นสถานที่ที่มีความปลอดภัย

การใช้คำถาม

กลุ่มทดลอง

คำถามที่ใช้สรุปการเล่นนั้นให้ครูใช้คำถามสรุป 3 คำถาม ดังนี้

1. คำถามปลายเปิดแบบเร้าคุณลักษณะหมายถึง คำถามที่กระตุ้นให้เด็กคิดพิจารณาถึงลักษณะต่าง ๆ ของสิ่งของและวัสดุการเล่นหรือสิ่งอื่น ๆ ในลักษณะที่เป็นจริง ลักษณะที่แตกต่างออกไปและคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์ไปสู่สิ่งอื่น ๆ ที่มีลักษณะเหมือนหรือคล้ายคลึง ตัวอย่างคำถามเช่น เมล็ดพืชที่เด็กนำมาเล่นมีลักษณะเหมือนอะไรบ้าง

2. คำถามปลายเปิดแบบเร้าการเปลี่ยนแปลงหมายถึง คำถามที่กระตุ้นเร้าให้เด็กคิดถึงการเปลี่ยนแปลง ดัดแปลงและปรับปรุงการเล่นให้เป็นไปในรูปแบบอื่น ตัวอย่างคำถามเช่น ถ้าเด็กนำเมล็ดมะม่วงมาเล่นอีขีดอีเขียนจะเป็นอย่างไร

3. คำถามปลายเปิดแบบเร้าการประเมินสถานการณ์หมายถึงคำถามที่กระตุ้นให้เด็กคิดหาคำตอบจากสถานการณ์ที่ครูกำหนดหรือสมมติขึ้นมา ตัวอย่างคำถามเช่น ถ้าสมมติว่านำม้าตัวจริงมาเล่นเด็กคิดว่าจะเป็นอย่างไร

กลุ่มควบคุม

คำถามที่ใช้สรุปการเล่นนั้นให้ครูใช้คำถามสรุป 3 คำถาม ดังนี้

1. คำถามปลายปิดลักษณะทั่วๆ ไปที่เด็กสามารถตอบได้ ซึ่งถามเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก โดยครูใช้คำพูดว่า “หรือไม่” ตัวอย่างคำถาม เช่น เด็กได้นำข้าวสารมาเล่นรีรีข้าวสารด้วยหรือไม่

2. คำถามปลายเปิดลักษณะทั่วๆ ไปที่เด็กสามารถตอบได้ ซึ่งเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก โดยครูใช้คำพูดว่า “อย่างไร” ตัวอย่างคำถาม เช่น เด็กคิดว่าการเล่นอีตักมีประโยชน์อย่างไร

3. คำถามปลายเปิดลักษณะทั่วๆ ไปที่เด็กสามารถตอบได้ ซึ่งเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก โดยครูใช้คำพูดว่า “ทำไม” ตัวอย่างคำถาม เช่น ทำไมเด็กจึงเล่นงูกินหาง

แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามและแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นของไทยประกอบคำถามอิสระ

แผนการสอนที่ 1

ชื่อแผนการสอน การเล่นอีขีดอีเขียน

กลุ่มทดลอง กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด	กลุ่มควบคุม กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ
ขั้นเตรียม ครูนำเมล็ดมะขาม เมล็ดน้อยหน่า เมล็ดถั่วดำ เมล็ดถั่วแดง ฯลฯ มาให้เด็กดูและถามว่า เด็กรู้จักหรือไม่และเด็กคิดว่าสามารถนำไปเล่นอะไรได้บ้าง หลังจากนั้นครูดีดเมล็ดพืชกระทบกันให้เด็กดู แล้วถามว่าใครอยากเล่นบ้าง **ขั้นการเล่น** 1. ครูอธิบายการเล่นอีขีดอีเขียน 2. ครูขีดวงกลมเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 10นิ้ว 3. ผู้เล่นจะเล่นเป็นกลุ่มๆละกี่คนก็ได้ตามความสนใจ โดยก่อนจะเริ่มเล่นผู้เล่นจะต้องตกลงกติกากันและให้ลงกองทุนการเล่นเท่า ๆ กัน แล้วตกลงกันว่าใครจะเล่นก่อนหลัง 4. ผู้เล่นโปรยเมล็ดพืชทั้งหมดลงที่พื้นให้อยู่ภายในวงกลมที่ขีดไว้ ถ้าเมล็ดใดออกนอกวงกลมจะดีดเล่นไม่ได้ 5. ให้ผู้เล่นเลือกดีดเมล็ดพืชทีละคู่โดยใช้นิ้วมือขีดผ่าน ระหว่างคู่ที่จะทำการดีดให้กระทบกัน ในระหว่างที่ดีดห้ามมือผู้เล่นไปชนเมล็ดอื่นเคลื่อนไหว ถ้าไปชนเมล็ดอื่นก็ถือว่าตายและเปลี่ยนผู้เล่น และถ้าดีดไม่กระทบกัน ก็ถือว่าตายเช่นกัน 6. เมื่อดีดจนเมล็ดพืชในวงกลมหมด เป็นการจบเกม เด็กจะหยุดหรือจะเล่นต่อไปอีกก็ได้	**ขั้นเตรียม** ครูนำเมล็ดมะขาม เมล็ดน้อยหน่า เมล็ดถั่วดำ เมล็ดถั่วแดง ฯลฯ มาให้เด็กดูและถามว่า เด็กรู้จักหรือไม่และเด็กคิดว่าสามารถนำไปเล่นอะไรได้บ้าง หลังจากนั้นครูดีดเมล็ดพืชกระทบกันให้เด็กดู แล้วถามว่าใครอยากเล่นบ้าง **ขั้นการเล่น** 1. ครูอธิบายการเล่นอีขีดอีเขียน 2. ครูขีดวงกลมเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 10นิ้ว 3. ผู้เล่นจะเล่นเป็นกลุ่มๆละกี่คนก็ได้ตามความสนใจ โดยก่อนจะเริ่มเล่นผู้เล่นจะต้องตกลงกติกากันและให้ลงกองทุนการเล่นเท่า ๆ กัน แล้วตกลงกันว่าใครจะเล่นก่อนหลัง 4. ผู้เล่นโปรยเมล็ดพืชทั้งหมดลงที่พื้นให้อยู่ภายในวงกลมที่ขีดไว้ ถ้าเมล็ดใดออกนอกวงกลมจะดีดเล่นไม่ได้ 5. ให้ผู้เล่นเลือกดีดเมล็ดพืชทีละคู่โดยใช้นิ้วมือขีดผ่าน ระหว่างคู่ที่จะทำการดีดให้กระทบกัน ในระหว่างที่ดีดห้ามมือผู้เล่นไปชนเมล็ดอื่นเคลื่อนไหว ถ้าไปชนเมล็ดอื่นก็ถือว่าตายและเปลี่ยนผู้เล่น และถ้าดีดไม่กระทบกัน ก็ถือว่าตายเช่นกัน 6. เมื่อดีดจนเมล็ดพืชในวงกลมหมดเป็นการจบเกม เด็กจะหยุดหรือจะเล่นต่อไปอีกก็ได้

กลุ่มทดลอง กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด	กลุ่มควบคุม กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ
ขั้นสรุป ครูสนทนาซักถามเด็กเกี่ยวกับเรื่องที่เด็กเล่นโดยครูใช้คำถามดังนี้ 1. ทำไมเด็กจึงนำเมล็ดพืชมาเล่นอีขีดอีเขียน 2. ถ้าเมล็ดพืชที่เด็กเล่นโตเท่าลูกฟุตบอล เด็กคิดว่าเพราะอะไร 3. สมมติว่าเมล็ดพืชหนักมากไม่สามารถดีดได้ เด็กจะเล่นอย่างไร	**ขั้นสรุป** ครูสนทนาซักถามกับเด็กเกี่ยวกับเรื่องที่เด็กเล่นอีขีดอีเขียนโดยครูใช้คำถามดังนี้ 1. เด็กเล่นอีขีดอีเขียนแล้วสนุกหรือไม่ 2. เด็กคิดว่าเมล็ดพืชมีประโยชน์อย่างไร 3. ทำไมเด็กจึงเล่นอีขีดอีเขียน

แผนการสอนที่ 2
ชื่อแผนการสอน การเล่นปิดตาตีกลอง

กลุ่มทดลอง กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถาม ปลายเปิด	กลุ่มควบคุม กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถาม อิสระ
ขั้นเตรียม ครูนำกลองและไม้ตีกลองมาให้เด็กดู แล้วถามเด็กว่าเคยเล่นเกมปิดตาตีกลองหรือไม่ ใครอยากเล่นบ้าง **ขั้นการเล่น** 1. ครูอธิบายวิธีการเล่นปิดตาตีกลอง 2. ให้เด็กจัดกลุ่มตามความสนใจเพื่อเล่นปิดตาตีกลอง โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม 3. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับผ้า เพื่อเอาไว้ปิดตา และรับไม้ตีกลองกลุ่มละ 1 อัน 4. ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มที่จะไปตีกลองใช้ผ้าปิดตาแล้วให้หมุนรอบตัว 3 รอบก่อนจะเดินไปตีกลองทีละคน โดยให้ผู้เล่นยืนห่างจากกลองประมาณ 10 เมตร 5. ถ้ากลุ่มไหนตีกลองถูกมากที่สุดเป็นกลุ่มที่ชนะ **ขั้นสรุป** ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องการเล่นปิดตาตีกลองโดยครูใช้คำถามดังนี้ 1. เด็กคิดว่าทำไมกลองที่แต่ละคนตีจึงเสียงดังแตกต่างกัน 2. ถ้ากลองเคลื่อนที่ได้เด็กจะเล่นอย่างไร 3. สมมติว่ากลองที่เด็กเดินไปตีมีขนาดเล็กเท่ากับมดแดงเด็กคิดว่าเพราะอะไร	**ขั้นเตรียม** ครูนำกลองและไม้ตีกลองมาให้เด็กดู แล้วถามเด็กว่าเคยเล่นเกมปิดตาตีกลองหรือไม่ ใครอยากเล่นบ้าง **ขั้นการเล่น** 1. ครูอธิบายวิธีการเล่นปิดตาตีกลอง 2. ให้เด็กจัดกลุ่มตามความสนใจเพื่อเล่นปิดตาตีกลอง โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม 3. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนมารับผ้า เพื่อเอาไว้ปิดตา และรับไม้ตีกลองกลุ่มละ 1 อัน 4. ให้ผู้เล่นแต่ละกลุ่มที่จะไปตีกลองใช้ผ้าปิดตาแล้วให้หมุนรอบตัว 3 รอบก่อนจะเดินไปตีกลองทีละคน โดยให้ผู้เล่นยืนห่างจากกลองประมาณ 10 เมตร 5. ถ้ากลุ่มไหนตีกลองถูกมากที่สุดเป็นกลุ่มที่ชนะ **ขั้นสรุป** ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องการเล่นปิดตาตีกลองโดยครูใช้คำถามดังนี้ 1. เด็กชอบเล่นปิดตาตีกลองหรือไม่ 2. เด็กคิดว่าเล่นแล้วได้ประโยชน์อย่างไร 3. ทำไมเด็กจึงเล่นปิดตาตีกลอง

แผนการสอนที่ 3

ชื่อแผนการสอน การเล่นเป่ากบ

กลุ่มทดลอง กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด	กลุ่มควบคุม กิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ
ขั้นเตรียม ครูนำหนังยางทั้งขนาดวงเล็กและวงใหญ่ มาให้เด็กดูแล้วถามเด็กว่าเคยเล่นเป่ายางหรือเป่ากบหรือไม่ ครูเป่ายางให้เด็กดูแล้วถามเด็กอีกว่าใครอยากเล่นบ้าง **ขั้นการเล่น** 1. ครูอธิบายวิธีการเป่ากบ 2. ให้เด็กแบ่งกลุ่ม ๆ ละกี่คนก็ได้ตามความสนใจก่อนเริ่มเล่นผู้เล่นต้องตกลงกติกากันก่อน ว่าจะเล่นกันทุนละ เท่าไร และทำการเป่ายิงฉุบว่าใครจะเริ่มเล่นก่อนหลัง 3. ผู้เริ่มเล่นก่อนเป่ายางให้เคลื่อนไปข้างหน้าและให้เกยทับเกยซ้อนอยู่บนยางของฝ่ายตรงกันข้าม โดยคนที่เป่าเกยซ้อนจะได้ยางกองทุนของฝ่ายตรงข้ามมาเป็นของตนเอง 4. ถ้าผู้เล่นเป่ายางแล้วยางไม่เกยทับยางของฝ่ายตรงข้ามให้ถือว่าตายแล้วเปลี่ยนให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเป่ายางและเล่นอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมดยางกองทุนและเริ่มใหม่เมื่อต้องการ **ขั้นสรุป** ครูสนทนาซักถามเกี่ยวกับการเล่นเป่ากบโดยครูใช้คำถามดังนี้ 1. ทำไมเด็กจึงไม่นำกบตัวจริงมาเล่นเป่ากบ 2. เด็กคิดว่าทำไมเด็กจึงไม่ยืนเป่ากบ 3. ถ้าสมมติว่าไม่มีหนังยางเลยเด็กจะทำอย่างไร	**ขั้นเตรียม** ครูนำหนังยางทั้งขนาดวงเล็กและวงใหญ่ มาให้เด็กดูแล้วถามเด็กว่าเคยเล่นเป่ายางหรือเป่ากบหรือไม่ ครูเป่ายางให้เด็กดูแล้วถามเด็กอีกว่าใครอยากเล่นบ้าง **ขั้นการเล่น** 1. ครูอธิบายวิธีการเป่ากบ 2. ให้เด็กแบ่งกลุ่ม ๆ ละกี่คนก็ได้ตามความสนใจก่อนเริ่มเล่นผู้เล่นต้องตกลงกติกากันก่อน ว่าจะเล่นกันทุนละ เท่าไร และทำการเป่ายิงฉุบว่าใครจะเริ่มเล่นก่อนหลัง 3. ผู้เริ่มเล่นก่อนเป่ายางให้เคลื่อนไปข้างหน้าและให้เกยทับเกยซ้อนอยู่บนยางของฝ่ายตรงกันข้าม โดยคนที่เป่าเกยซ้อนจะได้ยางกองทุนของฝ่ายตรงข้ามมาเป็นของตนเอง 4. ถ้าผู้เล่นเป่ายางแล้วยางไม่เกยทับยางของฝ่ายตรงข้ามให้ถือว่าตายแล้วเปลี่ยนให้ผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามเป่ายางและเล่นอย่างนี้ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมดยางกองทุนและเริ่มใหม่เมื่อต้องการ **ขั้นสรุป** ครูสนทนาซักถามกับเด็กเกี่ยวกับการเล่นเป่ากบโดยใช้คำถามดังนี้ 1. เด็กเคยกินกบหรือไม่ 2. เด็กคิดว่าการเป่ายางดีอย่างไร 3. ทำไมเด็กเรียกว่าการเล่นเป่ากบ

ภาคผนวก ข
การละเล่นพื้นบ้านของไทย

อีขีดอีเขียน

อุปกรณ์

1. เมล็ดมะขาม
2. เมล็ดน้อยหน่า
3. เมล็ดถั่วดำ
4. เมล็ดถั่วแดง
5. หรือเมล็ดพืชอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายเมล็ดดังกล่าว ก็ใช้เล่นแทนกันได้

วิธีการเล่น

1. ให้เด็กจัดแบ่งกลุ่มหรือเล่นเดี่ยวตามที่เด็กต้องการในการเล่น
2. โดยผู้เล่นมีการตกลงกันก่อนเริ่มเล่นและผู้เล่นแต่ละคนต้องมีกองทุนเท่า ๆ กัน ในการเล่นเท่ากันทุกครั้ง
3. ผู้เล่นร่วมกันขีดเส้นวงกลมขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 10 นิ้ว
4. เมื่อจะเริ่มเล่น ผู้เล่นโปรยเมล็ดพืชลงภายในวงกลมถ้าเมล็ดไหนหลุดออกจากวงกลมห้ามเล่น
5. ก่อนที่จะดีด ผู้เล่นจะต้องใช้นิ้วมือขีดเส้นผ่านระหว่างเมล็ดพืชที่จะทำการดีดให้กระทบกัน ในระหว่างทำการดีดเมล็ดพืชนั้น ผู้เล่นห้ามไปชนเมล็ดอื่นให้ไหวติง หากชนเมล็ดอื่นถือว่าตาย ให้เปลี่ยนผู้เล่นทันที
6. เปลี่ยนกันเล่นจนดีดเมล็ดพืชหมด แล้วก็เริ่มเล่นกันใหม่ด้วยกองทุนใหม่

ปิดตาตีกลอง

อุปกรณ์

1. กลอง
2. ไม้ค้อนสำหรับตี 1 อัน
3. ผ้าผูกตาคนละ 1 ผืน

วิธีการเล่น

1. วางกลองให้ห่างจากผู้เล่นประมาณ 9 - 10 เมตร หรือจะใกล้กว่านี้ก็ได้
2. ให้ผู้เล่นเรียงแถวตอนเรียงหนึ่ง ใช้ผ้าผูกตาทีละคน เมื่อผูกตาคนใดเสร็จ ผู้ควบคุมจัดหมุน 3 รอบผู้เล่นมีไม้ค้อน 1 อันในมือด้วย
3. ปล่อยให้ผู้เล่นเดินไปตีกลอง
4. เมื่อตีเสร็จให้แก้ผ้ามัดตาออก แล้วเปลี่ยนคนใหม่ไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะหมดทุกคน
5. ผู้ใดตีถูกกลอง ให้นับคะแนนไว้ สรุปฝ่ายไหนได้คะแนนมากกว่าชนะ

เป่ากบ

อุปกรณ์

ยางสะติ๊กขนาดต่าง ๆ

วิธีการเล่น

ผู้เล่นมียางสะติ๊กคนละวงเป่าหันหน้าเข้าหากัน เริ่มต้นเป่ากันคนละที่ เวลาเป่ามักตัวโค้งหรือนอนราบกับพื้นทำท่าคล้ายกบ เป่ากันจนกระทั่งยางฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งขึ้นไปทับเกยให้เห็นรู ฝ่ายที่อยู่ด้านล่างก็จะเสียยางเส้นนั้นไป เริ่มต้นเอายางเส้นใหม่ เป่าต่อไป คนเป่าเก่งจะต้องกะระยะการเป่าที่พอเหมาะที่จะให้ยางของตนเองไปทับยางของฝ่ายตรงข้าม ผู้เล่นทั้งสองคนผลัดกันเป่าคนละที ซึ่งอยู่ห่างกันพอสมควร ผลัดกันเป่าจนกระทั่งยางของฝ่ายหนึ่งขึ้นไปเกยอยู่บนยางของอีกฝ่ายหนึ่ง ยางของฝ่ายที่อยู่ล่างก็เสียให้ผู้ชนะไป

ภาคผนวก ค

- คู่มือการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT – DP
- แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP

คู่มือการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลงานการวาดภาพ TCT-DP

1. การใช้แบบทดสอบ

1.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT- DP และดินสอดำและไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว

1.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งช้า ๆ และชัดเจนดังนี้

"ภาพที่วางอยู่ข้างหน้าเด็ก ๆ ขณะนี้เป็นภาพไม่สมบูรณ์ ผู้วาดเริ่มลงมือวาดแต่ถูกขัดจังหวะเสียก่อน ขอให้เด็ก ๆ วาดต่อให้สมบูรณ์จะวาดเป็นภาพอะไรก็ได้ตามที่เด็กต้องการ ไม่มีการวาดภาพใด ๆ ที่ถือว่าผิดภาพทุกภาพที่เป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น เมื่อวาดภาพเสร็จแล้ว ขอให้นำมาส่งคุณครู

1.3 ในช่วงเวลาของการทดสอบหากมีคำถามก็อาจตอบได้ในลักษณะดังนี้คือ

" เด็กๆ อยากจะวาดอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาด ภาพที่วาดทุกรูปเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ไม่มีสิ่งใดผิด"

"หากผู้ถูกทดสอบยังคงมีคำถามเช่น ถามถึงชิ้นส่วนที่ปรากฏอยู่นอกกรอบ ก็ให้ตอบในทำนองเดิม ห้ามอธิบายเนื้อหาหรือวิธีการใดๆ เพิ่มเติม นอกจากนี้ควรหลีกเลี่ยงถึงการพาดพิงถึงเวลาที่ควรใช้ในการวาดภาพ ผู้ทดสอบควรพูดทำนองที่ว่า เริ่มวาดได้เลยไม่ต้องกังวลเรื่องเวลา"

1.4 ผู้ทดสอบต้องจดบันทึกเวลาทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที โดยจดบันทึก อายุ เพศ ชื่อ ของผู้ถูกทดสอบในช่องว่างมุมขวาบนของกระดาษทดสอบ

1.5 ผู้ทดสอบบอกให้ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อเรื่อง ควรพูดเบาๆ โดยไม่รบกวนผู้ถูกทดสอบคนอื่นที่ยังทำไม่เสร็จแล้วเขียนชื่อเรื่องไว้ที่มุมขวาบน เพราะจะใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการแปลผลการวาดภาพ

1.6 หลังการทดสอบเวลาผ่านไป 15 นาที ให้เก็บแบบทดสอบคืน ให้ เขียน ชื่อ อายุ เพศ และชื่อภาพ ไว้ที่มุมขวาบนของแบบทดสอบ

2 เกณฑ์การประเมินเพื่อให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT- DP

2.1 การต่อเติม (Cn : Continuations)

ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประและสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะให้คะแนนต่อเติมชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

2.2 ความสมบูรณ์ (Cm : Completions)

หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เติมหรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพที่ใช้รูปที่กำหนด 2 รูปมารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ต่อเป็นปล่องไฟ ฯลฯ ให้คะแนน 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.3 ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Elements)

ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกเหนือจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนนแต่ภาพที่วาดซ้ำๆ ภาพเหมือนกัน เช่น ภาพป่าที่มีต้นไม้หลายๆ ต้น ซ้ำๆ กัน จะได้ 2-3 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.4 การต่อเนื่องด้วยเส้น (Cl : Connections made with lines)

แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จขึ้นใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและนอกกรอบจะได้คะแนนการโยงเส้นเส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.5 การต่อเนื่องที่ทำให้เกิดเรื่องราว (Cth : Connections made that Contribute to a theme)

ภาพใดๆหรือส่วนใดของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนนต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช้เส้นก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์แรงเงาต่าง ๆ การแตะกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเติมนั้นทำให้ทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายของผู้ถูกทดสอบได้ตั้งชื่อไว้ คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.6 การข้ามเส้นกั้นเขต การใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Btd : Boundary Breaking Fragment-dependent)

การต่อเติมหรือการโยงเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนนเต็ม

2.7 การข้ามเส้นกั้นอย่างอิสระโดยไม่ให้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi : Boundary Breaking being Fragment-dependent)

การต่อเติมโยงเส้นไปนอกกรอบหรือการวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนนเต็ม

2.8 การแสดงความลึก ใกล้-ไกล หรือมิติของภาพ (Pe : perspective)

ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ไกลหรือวาดภาพในลักษณะสามมิติให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน หากมีภาพปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพแสดงความเป็นสามมิติมีความลึกหรือใกล้ไกลให้คะแนน 6 คะแนนเต็ม

2.9 อารมณ์ขัน (Hu : Humor)

ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขันจะได้ชิ้นส่วนละ 1 คะแนนหรือดูภาพรวมถ้าได้อารมณ์ขันมาก ก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินจากผู้ทดสอบหลายๆ ทาง เช่น

ก. ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด

ข. ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไปหรือวาดเพิ่มเข้าไป

ค. ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน

คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.10 การคิดแปลกใหม่ ไม่ติดตามแบบแผน (Uc : Unconventionality)

ภาพที่แสดงความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไปมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

a. การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อผู้ทดสอบวางการกระดาษให้ เช่น เด็กมีการพับการหมุน หรือการพลิกกระดาษไปข้างหลังแล้วจึงวาดภาพจะได้คะแนน 3 คะแนน

b. ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรมหรือสัตว์ประหลาดให้ 3 คะแนน

c. ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษรหรือตัวเลขหรือการใช้ชื่อ

หรือภาพที่เหมือนการ์ตูนให้ 3 คะแนน

d. ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่ว ๆ ไป ให้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคนหรือวงกลม
2. รูปมุมฉากต่อเป็นบ้าน กล่องหรือสี่เหลี่ยม
3. รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นงู ต้นไม้หรือดอกไม้
4. รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอกหรือทางเดิน
5. รูปจุด ทำเป็นตานก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนนจาก 3 คะแนนเต็มในข้อ d. แต่ไม่มีคะแนนติดลบ คะแนนสูงสุดของข้อนี้เท่ากับ 12 คะแนน

2.11 ความเร็ว (Sp : Speed)

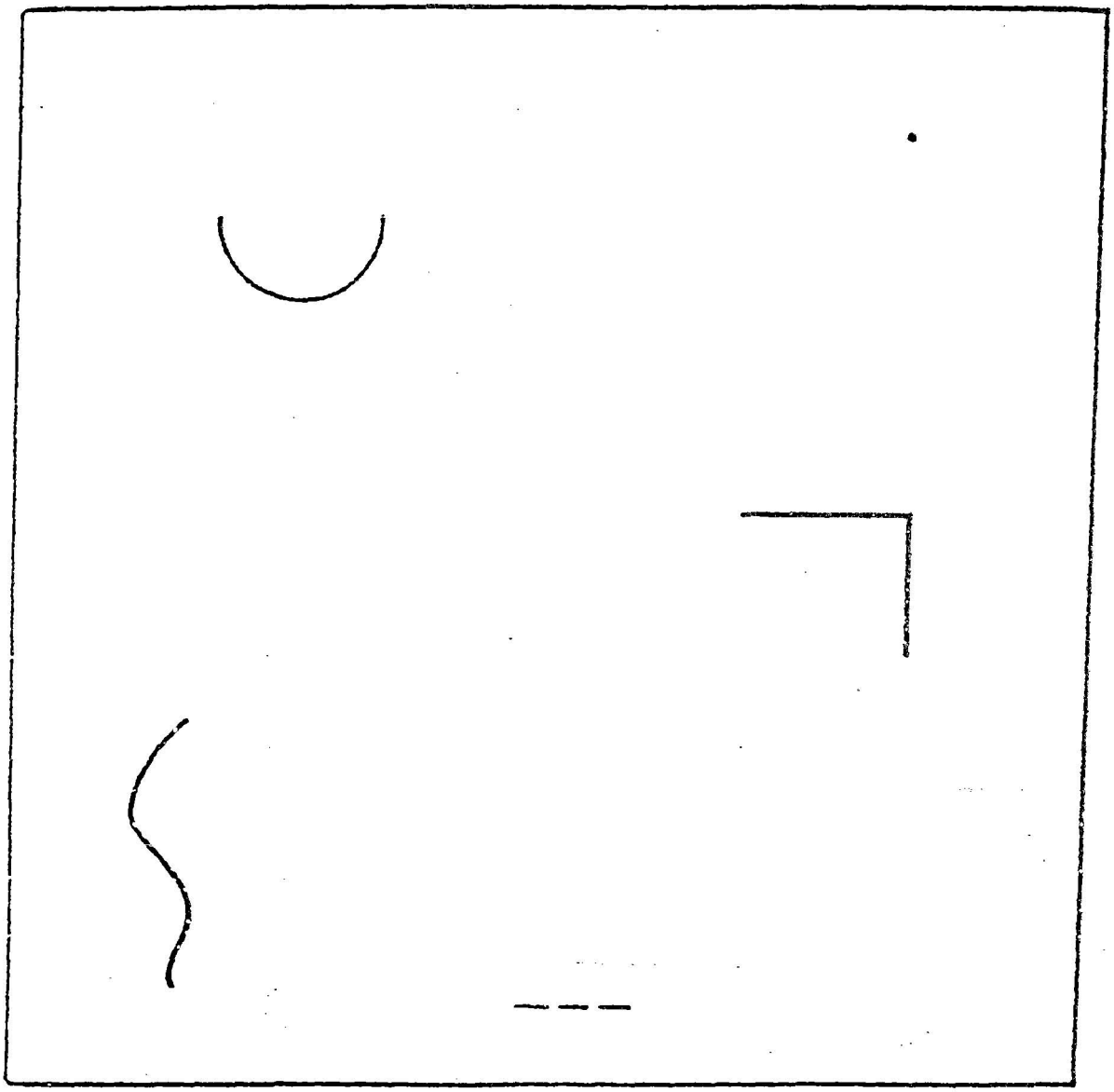
ภาพที่ใช้เวลาน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่มดังนี้

ต่ำกว่า	2	นาที	ได้	6 คะแนน
ต่ำกว่า	4	นาที	ได้	5 คะแนน
ต่ำกว่า	6	นาที	ได้	4 คะแนน
ต่ำกว่า	8	นาที	ได้	3 คะแนน
ต่ำกว่า	10	นาที	ได้	2 คะแนน
ต่ำกว่า	12	นาที	ได้	1 คะแนน
มากกว่าหรือเท่ากับ 12 นาที ได้				0 คะแนน

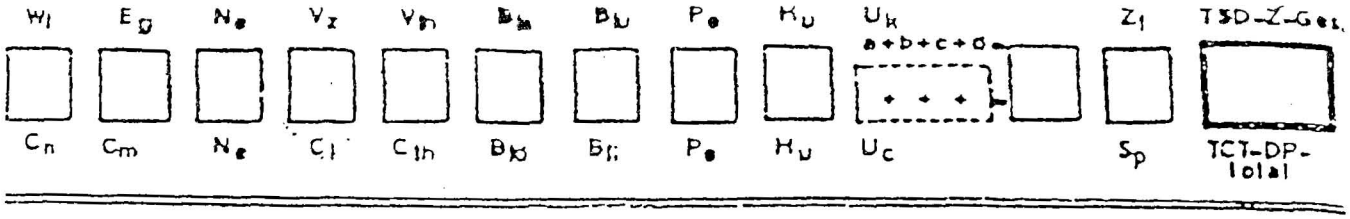
คะแนนรวมของแบบทดสอบ TCT- DP

ด้านหลังของข้อสอบมีช่องเล็ก ๆ อยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสสำหรับให้คะแนน วิธีการให้คะแนนเพียงแต่พับส่วนล่างของแบบทดสอบขึ้นมาก็สามารถให้คะแนนได้ทันที่ คะแนนรวมสูงสุดของแบบทดสอบ TCT- DP คือ 72 คะแนน

TSD-2
TCT-DP AGE:_____ GENDER/SEX:_____ NAME/INITIALS:_____ COUNTRY:_____



© Urban & Jellen, 1984.


Wl
Eg
Ne
Vz
Vth
Bm
Bv
Pe
Ku
Uk
a+b+c+d
Zf
TSD-Z-Ge1
Cn
Cm
Ne
Cf
Cth
Bk
Bf
Pe
Hv
Uc
Sp
TCT-DP-
total

ภาคผนวก ง
แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ

แบบสอบถาม

คำชี้แจง

ให้ท่านพิจารณาการละเล่นพื้นบ้านไทยแต่ละชนิดว่ามีความเหมาะสมในการช่วยส่งเสริมให้เด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 5-6 ปี ใช้ทักษะความคิดสร้างสรรค์ มากน้อยเพียงใด โดยให้ท่านใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน

ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน	ระดับความเหมาะสม		
	มาก	ปานกลาง	น้อย
1. วิ่งเปี้ยว			
2. วิ่งขาเดียว			
3. วิ่งสามขา			
4. วิ่งสวมกระสอบ			
5. วิ่งแข่งเทียน			
6. วิ่งข้ามหัว			
7. เสือข้ามห้วย			
8. กระโดดกบ			
9. แข่งม้าก้านกล้วย			
10. ขี่ม้าส่งเมือง			
11. ไถนากลางโคก			
12. เต้นข้ามขา			
13. หมากยันหรือกงหลา			
14. หมากเกาขา			
15. ขว้างเอาลูกแหลัง			
16. เตะไก่หรือตีไก่			
17. ต่อไก่			
18. หมากไข่เต่า			
19. คล้องช้าง			
20. เกมกระซิบ			
21. รีรีข้าวสาร			
22. ปิดตาตีกลอง			
23. ปิดตาต่อหางลาหรือม้า			
24. มอญซ่อนผ้า			
25. หมากกุ๊บกั๊บ			
26. ขาโถกเถก			
27. เส็งกลองมือ			
28. เสือแหกคอก			

ชื่อการละเล่นพื้นบ้าน	ระดับความเหมาะสม		
	มาก	น้อย	น้อยที่สุด
29. กาฟักไข่			
30. จ้ำหมู่หมี่ (จ้ำจี้)			
31. ขี่ม้าโยนของ			
32. งูกินหาง			
33. หมากบ้านหรือสะบ้า			
34. โอ่นโล่นซกหรือโอ่นโล่นซา			
35. หมากหาบ			
36. หมากเสือกินหมูหรือวัว			
37. อีขีดอีเขียน			
38. เตะหมากโอ			
39. เป่ากบ			
40. อีตัก			
41. หมากเก็บ			
42. โยนหลุม			
43. กระโดดยาง			
44. กระโดดเชือก			
45. ตี่			
46. ขายของ			
47. เตยหลัก			
48. ปลาเป็นปลาตาย			
49. ลิงชิงหลัก			
50. วัวชน			

ภาคผนวก จ

- บัญชีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ
- หนังสือราชการขอความร่วมมือเพื่อการวิจัย

บัญชีรายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้เชี่ยวชาญในการคัดเลือกและตรวจสอบการละเล่นพื้นบ้านของไทย
   1.1 ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู
   อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
   1.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์สนั่น มีขันหมาก
   อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
   1.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิมพ์อร สดเอี่ยม
   อาจารย์ประจำภาควิชาทดสอบและวิจัยทางการศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏเลย
   1.4 ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกริก ยุ้นพันธ์
   อาจารย์ประจำภาควิชาบรรณรักษ์ศาสตร์ คณะมนุษย์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
   1.5 อาจารย์สมจิตร สุวรรณวงศ์
   อาจารย์ฝ่ายวิชาการโรงเรียนอนุบาลบ้านรัก
2. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดและแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทย
   2.1 อาจารย์รัศมี ตันเจริญ
   อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย สถาบันราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
   2.2 อาจารย์อุบล เวียงสมุทร
   อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย สถาบันราชภัฏเลย
   2.3 อาจารย์จันทนา ดีพึ่งตน
   อาจารย์โรงเรียนวัดสุทธาโภช จังหวัดพระนครศรีอยุธยา
3. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ เยลเลน และเออรบัน (Jellen and urban)
   3.1 อาจารย์อนินทิตา โปษะกฤษณะ
   ผู้บริหารโรงเรียนอนุบาลหนูน้อย กรุงเทพมหานคร
   3.2 อาจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล
   อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ที่ ทม 1012/ 01551

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

16 พฤษภาคม 2543

เรื่อง ขอความร่วมมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโนนสว่าง

สิ่งที่ส่งมาด้วย แผนการสอน

เนื่องด้วย นางละมุล ชัชวาลย์ นิสิตระดับปริญญาโท วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง "ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ และ รองศาสตราจารย์ ดร.วิรัช วรรณรัตน์ เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย โดยขออนุญาตใช้สถานที่ และขอทดลองสอนกับนักเรียนระดับอนุบาล ชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน ในระหว่างเดือนพฤษภาคม 2543

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน ได้โปรดพิจารณาให้ข้าราชการในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางละมุล ชัชวาลย์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
โทร. 258-4119, 664-1000 ต่อ 5644, 5664
โทรสาร. 258-4119

ที่ ทม 1012/ 0164

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

21 พฤษภาคม 2543

เรื่อง ขอความร่วมมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโนนป่าซาง

สิ่งที่ส่งมาด้วย แผนการสอน และแบบทดสอบ

เนื่องด้วย นางละมุล ชัชวาลย์ นิสิตระดับปริญญาโท วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง "ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ และ รองศาสตราจารย์ ดร.วิรัช วรรณรัตน์ เป็นคณะกรรมการควบคุมการทำปริญญานิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย โดยขออนุญาตใช้สถานที่ และขอทดลองสอนโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถาม และแผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านของไทยแบบปกติกับนักเรียนระดับอนุบาลชั้นปีที่ 2 จำนวน 30 คน และทำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ในระหว่างเดือนมิถุนายน - กรกฎาคม 2543

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์จากท่าน ได้โปรดพิจารณาให้ นางละมุล ชัชวาลย์ ได้เก็บข้อมูลในการทำปริญญานิพนธ์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(ศาสตราจารย์ ดร.เสริมศักดิ์ วิศาลาภรณ์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
โทร. 258-4119, 664-1000 ต่อ 5644, 5664

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ	นางละมุล ชัชวาลย์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	150 หมู่ 2 ตำบลโนนป่าซาง อำเภอผาขาว จังหวัดเลย 42240
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	อาจารย์ 1 ระดับ 5
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนบ้านห้วยยาง อำเภอผาขาว จังหวัดเลย 42240
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2530	มัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนศรีกระนวนวิทยาคม อำเภอกระนวน จังหวัดขอนแก่น
พ.ศ. 2534	ค.บ. (การศึกษาปฐมวัย) จากวิทยาลัยครูเลย
พ.ศ. 2543	กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ