

ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ปริญญานิพนธ์
ของ
อารี ศีรณปัญญา

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
พฤษภาคม 2552

ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ปริญญานิพนธ์
ของ
อารี ศีรณปัญญา

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

พฤษภาคม 2552

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

บทคัดย่อ
ของ
อารี ศีรณปัญญา

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
พฤษภาคม 2552

อารี ตีรณปัญญา. (2552). ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ปริญญาโท. วิทยาลัยการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ (การจัดการนันทนาการ) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพจน์, อาจารย์จุมพล ลัมพาทิวัฒน์.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบผลก่อนและหลังการจัด กิจกรรมนันทนาการ ที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย และเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการ กับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กนักเรียนชาย – หญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยวิธีการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเยลเลนและเออร์บัน (Jellen; & Urban) แล้วเลือกเด็กที่มีคะแนนโดยรวมในระดับปานกลาง และต่ำ มาจำนวน 15 คน จัดเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม จำนวน 15 คน ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 60 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ ที่ชี้ที่ – ดีพี ของ เยลเลนและเออร์บัน การวิจัยครั้งนี้ใช้แผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานในการวิจัย โดยใช้การทดสอบค่า t (Dependent Samples t-test) แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน และ การทดสอบค่า t (Independent Samples t-test) แบบเป็นอิสระต่อกัน

ผลการศึกษาพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการ จัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ โดยรวม สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาความคิดสร้างสรรค์รายด้าน พบว่า การ เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ ในด้านความคิดริเริ่ม ด้านคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนด้านคิดคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การ เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการได้รับการจัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามกลุ่มทดลอง และควบคุมใน ด้านคิดยืดหยุ่น ด้านความคิดละเอียดลออ และด้านความคิดริเริ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนด้านคิดคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน

THE EFFECTS OF RECREATIONAL ACTIVITY PROGRAM ON CREATIVE THINKING
DEVELOPMENT OF THE EARLY CHILDHOOD

AN ABSTRACT
BY
AREE TEERANAPANYA

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Science Degree in Recreation Management
at Srinakharinwirot University

May 2009

Aree Teeranapanya. (2009). *The Effects of Recreational Activity Program on Creative Thinking Development of The Early Childhood*. Master thesis. M.S. (Recreation Management). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University.

Advisor Committee : Assc.Prof. Tawate Priyapoen, Lect. Jumpon Lumpapiwat.

The purposes of this research were to study and compare the creative thinking of the early childhood. The subjects were the early childhood, boys and girls, 5-6 years in kindergarten 3, second semester, academic year 2008 at The Demonstrative La-or Utis School, at Suan Dusit Rajabhat University. The subjects were 15 boys and girls from 30 students by testing as an experimental group with medium and lowest scores. The period of experiment was 8 weeks, spending 2 days each week and about 60 minutes a day.

The instruments consisted of the children as researchers learning and Creative Thinking – Drawing Production of Jellen and Urban. The research followed the Randomized Control Group Pretest-Posttest Design. The data were analyzed by using means, standard deviation and t – test (Dependent and Independent).

The results of study revealed that the scores of creative thinking of the early childhood after the experiment of recreational activity program was generally higher than those scored before the experiment with statistical significance at the level of .01. The scores of creative thinking of the early childhood after the experiment of recreational activity program in individual areas, originality, flexibility and elaboration were higher than those scored before the experiment with statistical significance at the level of .01. The scores of creative thinking of the early childhood after the experiment of recreational activity program in individual areas and fluency no statistical difference.

The results of study revealed that the scores of creative thinking of the early childhood engaging threading in the recreational activity program after the experiment of generally was significantly higher than the early childhood participate in the activity program at the level 01. The scores of creative thinking of the early childhood after the experiment of recreational activity program in individual areas, originality, flexibility and elaboration were significantly higher than the early childhood participate in the activity program at the level .01 and The scores of creative thinking of the early childhood after the experiment of recreational activity program in individual areas and fluency no statistical difference.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ของ
อารี ตีรณปัญญา

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2552

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพจน์)

.....ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์)

.....กรรมการ
(อาจารย์จุมพล ลัมพาภิวัฒน์)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพจน์)

.....กรรมการ
(อาจารย์จุมพล ลัมพาภิวัฒน์)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.อารมณ นาวากาญจน์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากบุคคลหลายท่าน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ นับตั้งแต่รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพูนท์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ อาจารย์จุมพล ลัมพาทิวัฒน์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน ช่วยแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดจนการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.อารมณ นาวากาญจน์ ที่กรุณารับเป็นคณะกรรมการสอบปากเปล่า ที่ได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม ช่วยปรับปรุง แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์เรียบร้อย และมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น และคณาจารย์ภาควิชาการจัดการนันทนาการทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิประสาทวิชาอบรมสั่งสอน ให้ความรู้ต่างๆ ด้วยความรักและความเมตตา และเป็นกำลังใจช่วยในการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความกรุณาสละเวลาอันมีค่าในการตรวจแผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการและเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วารุณี สกุลภารักษ์ หัวหน้าฝ่ายกิจกรรม (ระดับอนุบาล) โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐนันท์ วงษ์ประจันต์ อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุณีเยี เพี้ยชัย ข้าราชการบำนาญ อดีตหัวหน้าฝ่ายวิชาการระดับอนุบาล โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรุณศรี จันทร์ทรง หัวหน้าฝ่ายวิชาการระดับอนุบาล โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พูนทรัพย์ นาคานาคา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต อาจารย์กาญจนา สองแสน อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

ในการรวบรวมข้อมูลได้รับความกรุณาจากผู้อำนวยการ คณะครู และนักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการทดลอง ผู้วิจัยขอขอบคุณไว้ ณ ที่นี้

และขอขอบคุณคุณสมัศร ภูมิเขต เจ้าหน้าที่ประจำภาคสันทนาการ ที่คอยให้คำปรึกษา คำแนะนำ ในการจัดทำปริญญานิพนธ์ทุกขั้นตอนด้วยความใจดีเสมอมา

ท้ายสุดผู้วิจัยขอขอบคุณ คุณพ่อชิงชัย แซ่เตีย คุณแม่ดาหวัน เริ่มสุข คุณปัญญา ประดิษฐธรรม สมาชิกทุกคนในครอบครัว เพื่อนร่วมงาน รวมถึงผู้ที่มีพระคุณอีกหลายท่านที่มีได้กล่าวนามในที่นี้ที่ได้ให้กำลังใจและเตือนสติให้ตั้งใจเรียน โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งความไม่ประมาท ซึ่งผู้วิจัยระลึกถึงเสมอ

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญาโทฉบับนี้ขอมอบเป็นเครื่องบูชาของบิดา มารดา ที่ได้
อบรมเลี้ยงดูและให้โอกาสทางการศึกษาแก่ผู้วิจัย และพระคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาท
ความรู้แก่ผู้วิจัย ทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ที่ทรงคุณค่ายิ่ง

อารี ตีรณปัญญา

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	3
ตัวแปรที่ศึกษา.....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
สมมติฐานในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องทางด้านนันทนาการ	
ความหมายนันทนาการ.....	6
คุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ.....	8
ขอบข่ายของนันทนาการ.....	9
นันทนาการในโรงเรียน.....	11
การสร้างโปรแกรมนันทนาการ.....	12
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านความคิดสร้างสรรค์	
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	13
ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์.....	14
องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	15
พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์.....	19
กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์.....	20
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	21
ทักษะทางการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์.....	22
ลักษณะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์.....	23
แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	24
ประเภทกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	25

สารบัญ

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
งานวิจัยในต่างประเทศ.....	27
งานวิจัยภายในประเทศ.....	28
3 วิธีดำเนินการวิจัย	
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	31
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	31
การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ.....	32
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	35
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	43
บรรณานุกรม.....	49
ภาคผนวก.....	54
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	87

บัญชีตาราง

ตาราง

หน้า

1	แบบแผนการทดลอง.....	34
2	ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนการได้รับการจัดโปรแกรม กิจกรรม นันทนาการ จำแนกตามกลุ่มทดลอง และควบคุม.....	38
3	ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนและหลังการจัดโปรแกรมกิจกรรม นันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มทดลอง.....	38
4	ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนและหลังการจัดโปรแกรมกิจกรรม นันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มควบคุม.....	39
5	ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มทดลอง.....	40
6	ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มควบคุม.....	41
7	ผลการเปรียบเทียบคะแนนความต่างของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการกับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรม นันทนาการ.....	41

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย.....	5
2 กราฟแสดงการเปรียบเทียบผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.....	42
3 ตัวอย่างภาพเด็กปฏิบัติกิจกรรม “เธอคือใคร”.....	78
4 ตัวอย่างภาพเด็กปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน “หนูน้อยนักสำรวจ”.....	79
5 ตัวอย่างภาพเด็กปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน “เมื่อเราโตขึ้น”.....	80
6 ตัวอย่างภาพเด็กปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน “ตัวอักษรหรรษา”.....	81
7 ตัวอย่างภาพเด็กปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน “ตัวอักษรหรรษา”.....	82

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีค่ายิ่ง เป็นความหวังของครอบครัว เป็นผู้สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมและความเป็นมนุษยชาติ เป็นพลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ อนาคตของประเทศชาติจึงขึ้นอยู่กับคุณภาพของเด็ก เด็กที่มีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ มีพัฒนาการในทุกๆ ด้านที่เหมาะสมกับวัย ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคมและจริยธรรมจะเป็นผู้ที่สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและเป็นประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติ

การจัดการศึกษาปฐมวัยถือเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดในการเรียนรู้และเป็นการจัดการศึกษาที่แตกต่างไปจากการศึกษาในระดับอื่น ทั้งนี้โดยมีเป้าหมายหลัก คือ การพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม เน้นการพัฒนาเด็กในทุกๆ ด้าน หากพื้นฐานในขั้นนี้ไม่ได้รับการสนับสนุนและส่งเสริมอย่างบริบูรณ์แล้ว การเรียนรู้ในขั้นต่อไปย่อมประสบความยากลำบาก และยากที่ผู้เรียนจะพัฒนาได้อย่างเต็มตามศักยภาพด้วยเหตุนี้ จุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาปฐมวัยจึงไม่ใช่เป็นเพียงการเตรียมตัวเด็กเพื่อให้พร้อมที่จะเข้าเรียนต่อในระดับประถมศึกษาเท่านั้น แต่ควรเป็นการช่วยเด็กให้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมในวัยเริ่มต้นอย่างมีความสุข มีความสามารถในการคิด การใช้ภาษา การแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ มีความเชื่อมั่น รวมตลอดถึงมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง (นภเนตร ธรรมบวร. 2549: 87)

หัวใจสำคัญประการหนึ่งของการปฏิรูปการศึกษาตามแนวพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 คือ การเปลี่ยนแปลงกระบวนการเรียนรู้โดยมุ่งให้ผู้เรียนคิดเป็น วิเคราะห์เป็น และสร้างองค์ความรู้ได้ ซึ่งจะส่งผลให้บุคคลสามารถเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง และเต็มตามศักยภาพแห่งตน ดังปรากฏในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 4 มาตรา 24 ซึ่งเกี่ยวข้องกับสาระในกระบวนการเรียนรู้ที่ครูและสถานศึกษาจะต้องนำไปสู่การปฏิบัติ โดยปรับเปลี่ยนกระบวนการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการท่องจำทำตาม โดยมีครูเป็นศูนย์กลาง มาเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเอาชีวิตจริงของผู้เรียนเป็นตัวตั้ง เป็นกระบวนการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง เน้นการฝึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้มาใช้เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียน คิดเป็น ทำเป็น รักการอ่าน และเกิดการใฝ่รู้อย่างต่อเนื่อง

ปัจจุบันประเทศต่างๆ ทั่วโลกกำลังให้ความสนใจกับการพัฒนากระบวนการคิดในผู้เรียน ทั้งนี้ส่วนหนึ่งก็เนื่องมาจากความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ และเทคโนโลยีที่มีความรวดเร็ว และแผ่ขยายไปอย่างไม่มีขอบเขตจำกัด อันทำให้ยากแก่การประเมินหรือทำนายได้ว่า ความรู้ประเภท

ไฉ่จะมีความจำเป็นสำหรับการเตรียมผู้เรียนเพื่อเข้าสู่โลกอนาคต ด้วยเหตุนี้ ผู้เรียนหรือเด็กจึงจำเป็นต้องได้รับการพัฒนากระบวนการคิด ซึ่งหมายรวมถึง การแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ การตัดสินใจอย่างไตร่ตรอง รอบคอบและพร้อมที่จะรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเลือก รวมตลอดถึงการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (นภเนตร ธรรมบรร. 2549: 3-4)

ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ที่เด็กปฐมวัยต้องได้รับการพัฒนา เนื่องด้วยความคิดสร้างสรรค์มีในตัวเด็กทุกคน หรือเด็กทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์ ผู้ใหญ่จึงเพียงแต่ส่งเสริมคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์ ความกล้า ความอยากรู้อยากเห็น ความกระตือรือร้น เป็นต้น ให้เจริญงอกงามขึ้นและเป็นที่ยอมรับกันว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยวิธีการต่างๆ รวมทั้งการระดมพลังสมอง การคิดให้ได้ปริมาณมาก คุณภาพดีในช่วงเวลาจำกัด การฝึกจินตนาการหรือการคิดฝัน คิดในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น ซึ่งดูเหมือนจะยากหรือเป็นไปได้ยาก การฝึกแก้ปัญหา การสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยแต่อิสระ เหล่านี้เป็นการช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (อารี พันธุ์มณี. 2537: 241)

นันทนาการมีส่วนในการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยได้อย่างไร หากเราได้ศึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรการเรียนการสอนปฐมวัย จากตำราที่เกี่ยวข้องจะเห็นได้ว่ากระบวนการเรียนรู้ในเด็กปฐมวัยนั้น เป็นการจัดประสบการณ์เชิงบูรณาการ ด้วยเหตุที่ว่าเด็กก็คือเด็ก เด็กไม่สามารถนั่งฟัง นั่งรอ นั่งคิด หรือทำอะไรได้นานๆ ดังนั้น การนำเทคนิคหรือรูปแบบกระบวนการจัดกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจใฝ่รู้ของเด็กๆ ได้โดยเป็นธรรมชาติ ไม่เป็นการเรียนรู้ที่ถูกบังคับให้ต้องเรียนรู้ ต้องเข้าใจ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้ที่ผ่านศิลปะ ดนตรี ลิลา ภาษาและการเคลื่อนไหว กิจกรรมที่กล่าวมานี้ ล้วนเป็นขอบข่ายของนันทนาการทั้งสิ้น ดังนั้น บุคลากรทางการศึกษาโดยเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับปฐมวัย ถ้าศึกษาและเข้าใจถึงความเป็นนันทนาการได้อย่างถ่องแท้ เชี่ยวชาญ จะสามารถนำหลักการ เทคนิค ถ่ายทอดผ่าน (สื่อ) กิจกรรมนันทนาการไปสู่เด็กๆ ได้อย่างสมบูรณ์ ในเชิงการพัฒนาทักษะทั้ง 4 ด้านในเด็ก คือ ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา โดยเฉพาะด้านสติปัญญาในเชิงสร้างสรรค์ หากเด็กๆ รับการกระตุ้นได้อย่างถูกหลักผ่านกิจกรรมนันทนาการก็นับว่าเป็นความสำเร็จขั้นหนึ่ง ที่นักการศึกษาสามารถสร้างองค์ความรู้ทางการศึกษาควบเข้ากับนันทนาการได้กลมกลืน

ความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ย่อมเป็นการใช้ประโยชน์จากศาสตร์นันทนาการเพื่อการพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีความสามารถในเชิงความคิดสร้างสรรค์ ว่าทำได้จริงมากน้อยเพียงใด เป็นรูปธรรมที่สามารถนำไปเป็นแนวทางให้บุคลากรทางการศึกษานำไปปฏิบัติใช้กับเด็กๆ ได้จริง ๆ หรือไม่ และที่สำคัญจะเป็นเครื่องมือแห่งการเรียนรู้ที่จะเป็นแนวทางให้ผู้ใหญ่ที่จะพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ให้กับเยาวชนของชาติต่อไปในอนาคตได้อย่างสมบูรณ์

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการกับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

ความสำคัญของการวิจัย

เพื่อให้ทราบผลของการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นแนวทางให้กับบุคลากรทางการศึกษาโดยเฉพาะระดับปฐมวัย ได้ตระหนักถึงคุณค่าของนันทนาการ และนำไปสู่การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสมต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับอนุบาล อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ (ฝ่ายอนุบาล) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ทั้งชายและหญิง จำนวน 30 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ (ฝ่ายอนุบาล) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ทั้งชายและหญิง จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่าง สำหรับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองและควบคุมได้มาด้วยวิธีการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเยลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban) จากนั้น คัดเลือกเด็กที่มีคะแนนโดยรวมในระดับปานกลาง และต่ำ มาจำนวน 15 คน เป็นกลุ่มทดลอง และอีก 15 คน เป็นกลุ่มควบคุม

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

นิยามศัพท์

1. โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ หมายถึง กิจกรรมเกม เพลง การเคลื่อนไหว ศิลปะ นิทาน ที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยที่มีลักษณะกระตุ้นและส่งเสริมในกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์

2. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองเด็กปฐมวัยในการคิดอย่างสร้างสรรค์ทางด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออดังนี้

2.1 ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถในการคิดของเด็กปฐมวัย ที่คิดได้แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำซ้อนกับความคิดเดิม

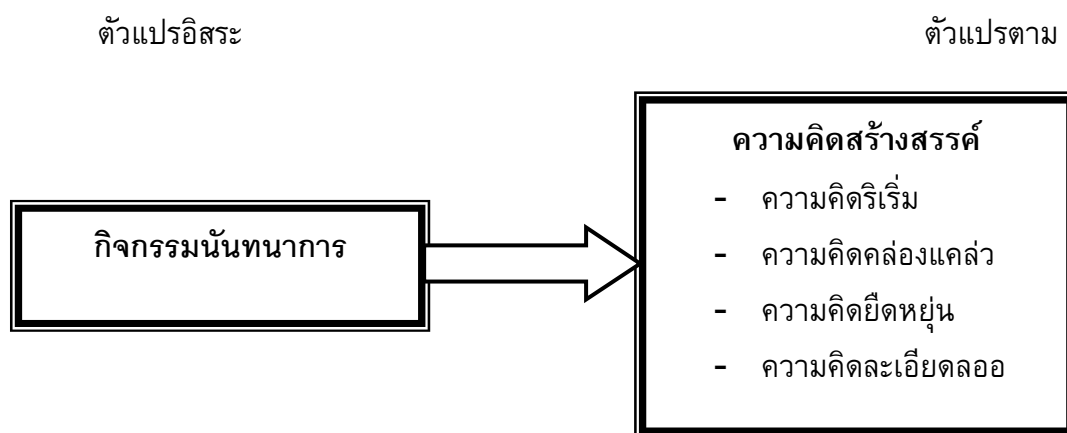
2.2 ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบของนักเรียน ที่เน้นจากปริมาณความคิด โดยการนับจำนวนคำตอบที่ได้ในเวลาจำกัด

2.3 ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความคิดที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด และดัดแปลงเป็นความสามารถได้หลายทิศทางอย่างอิสระ

2.4 ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความสามารถในการคิดในรายละเอียดของนักเรียนที่สังเกตได้จากรายละเอียดหรือข้อมูลปลีกย่อย ซึ่งแสดงความซับซ้อนให้เห็นชัดเจน

3. เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนทั้งหญิงและชาย อายุระหว่าง 5-6 ปี โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ (ฝ่ายอนุบาล) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ตั้งอยู่เลขที่ 295 ถ.ราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวความคิดวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้น
2. เด็กปฐมวัยที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์ทางด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออสูงขึ้น
3. เด็กปฐมวัยที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ

- 1.1 ความหมายนันทนาการ
- 1.2 คุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ
- 1.3 ขอบข่ายของนันทนาการ
- 1.4 นันทนาการในโรงเรียน
- 1.5 การสร้างโปรแกรมนันทนาการ

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านความคิดสร้างสรรค์

- 2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
- 2.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
- 2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
- 2.4 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์
- 2.5 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์
- 2.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
- 2.7 ทักษะทางการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์
- 2.8 ลักษณะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
- 2.9 แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- 2.10 ประเภทกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- 2.11 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - งานวิจัยในต่างประเทศ
 - งานวิจัยภายในประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องทางด้านนันทนาการ

1.1 ความหมายนันทนาการ

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546: 571) ให้ความหมายของคำว่า “นันทนาการ” คือ กิจกรรมที่ทำตามสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด การสราญใจ

บัทเลอร์ (บรรเทิง เกิดปรำงค์; และเจษฎา เจียรนัย 2546: 29; อ้างอิงจาก Butler.1959) ให้ความหมายว่า การใช้เวลาวางั้นเพื่อประโยชน์และคุณค่าในทางดงาม จากการเข้าร่วมกิจกรรม ในวัยเด็กจะเรียกว่า “การเล่น” แต่ในวัยหนุ่มสาวจะเรียกว่า “นันทนาการ”

สมบัติ กาญจนกิจ (2542: 26) กล่าวถึง นันทนาการ ว่า มีกิจกรรมที่เป็นองค์ประกอบเช่นเดียวกันกับการเล่นแต่มีความแตกต่างกันในรูปแบบของนันทนาการมีหลายอย่างนอกเหนือจากการเล่น อาจเป็นการศึกษาความซาบซึ้งในการเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ หรือพัฒนาการทางอารมณ์

กำโชค เผือกสุวรรณ (2551: สัมภาษณ์) ได้ให้ความหมายของคำว่า “นันทนาการ” ดังนี้

1. พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกให้เห็นอาการชื่นชอบ สนุกสนาน เบิกบาน และมีพลังในการดำเนินชีวิต
2. เป็นกิจกรรมที่เป็นสื่อทำให้บุคคลนั้นๆ ได้มีอาการชื่นชอบ สนุกสนาน เบิกบาน และมีพลังในการดำเนินชีวิต
3. เป็นกระบวนการในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ตามความต้องการของแต่ละบุคคล โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการเป็นปัจจัย
4. เป็นศาสตร์เพื่อการศึกษาค้นคว้าพฤติกรรมของบุคคล ที่เกี่ยวกับการแสดงออกของความสุข ความสนุกสนาน ความเบิกบาน

สุรเชษฐ์ เชนฐมาส (2526: 4) ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ว่า ต้องเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดผลดีต่อร่างกาย จิตใจ หรืออารมณ์ต่อผู้เข้าร่วมโครงการ กิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง และด้วยความสมัครใจของผู้กระทำเอง กิจกรรมนั้นจะต้องเป็นที่พึงประสงค์ ไม่เป็นไปในทางอบายมุข

บัทเลอร์ (Butler. 1959: 3-4) นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง ซึ่งเป็นเรื่องที่ตรงกันข้ามกับการทำงาน นันทนาการแต่ละบุคคลไม่เหมือนกัน จะแปรผันไปตามรสนิยม เวลา อายุ และความต้องการของแต่ละบุคคล

แนช (สมบัติ กาญจนกิจ. 2544: 26; อ้างอิงจาก Nash.1975: 19) กล่าวว่า นันทนาการเป็นสื่อสำหรับการสนองความพึงพอใจ ความต้องการของมนุษย์ซึ่งอยู่ภายใต้แรงขับและความกดดันภายใน นันทนาการเป็นการแสดงออกในทางที่ดีต่อความต้องการในการใช้เวลาว่าง

จากความหมายของนันทนาการดังที่บุคคลต่างๆ กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า นันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่ทำในยามว่าง โดยที่บุคคลทำด้วยความสมัครใจ เกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติ กิจกรรมนั้น อีกทั้งยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ช่วยพัฒนาตนเอง พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และที่สำคัญยังพัฒนาบุคคลทั้ง 4 ด้าน คือ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

1.2 คุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ

คุณค่าของนันทนาการ หมายถึง คุณค่าที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ได้รับการจากการเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้เกิดพัฒนาการทางด้านต่างๆ ทำให้ร่างกาย จิตใจ ฟันฟูสุขภาพปกติ หายจากการเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้า มีผู้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการไว้หลายรูปแบบ เช่น ประโยชน์ของนันทนาการ วัตถุประสงค์ของนันทนาการ ซึ่งทั้งหมดก็หมายถึง สิ่ง que ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั่นเอง

ไวส์คอป (คงศักดิ์ เจริญรักษ์ 2527: 80-81; อ้างอิงจาก Weiskopf. 1957: 16-17) ได้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการ ที่ให้ผลต่อการเจริญเติบโต และพัฒนาการในด้านต่างๆ ต่อผู้เข้าร่วมดังนี้

1. นันทนาการกับผลทางด้านจิตใจ เป็นที่ยอมรับกันว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการที่จะป้องกันบุคคลที่ป่วยทางด้านจิตใจ และยังใช้ในด้านกาฟื้นฟูจิตใจให้กลับสู่สภาพเดิมได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นแล้วเป็นปัญหาอื่นๆ ที่ทำให้ทุกคนเกิดความคับข้องใจ หรือความวิตกกังวลก็จะถูกลืมไปได้ เมื่อบุคคลเหล่านั้นได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการไม่ว่าจะเป็นทางตรง หรือทางอ้อมก็ตาม กิจกรรมที่ทำเป็นกลุ่ม หรือคณะจะได้ผลดีต่อจิตใจมาก โดยเฉพาะทางด้านกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ด้านเกมและกีฬา

2. นันทนาการกับผลทางด้านร่างกาย กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา จะช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายให้กับผู้เข้าร่วมได้เป็นอย่างดี ทำให้ร่างกายได้รับการพัฒนาทุกด้าน ส่งเสริมการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพของระบบภายในร่างกาย โดยเฉพาะระบบการไหลเวียนของโลหิต ระบบประสาท ระบบการหายใจ ระบบกล้ามเนื้อ และระบบขับถ่ายของเสีย เมื่อร่างกายแข็งแรงก็จะมีผลทำให้สามารถประกอบภารกิจประจำวันได้ดียิ่งขึ้น

3. นันทนาการกับผลทางสังคม กิจกรรมนันทนาการเปิดโอกาสให้บุคคลที่เข้าร่วมมีการทำงานและรับผิดชอบร่วมกัน มีการติดต่อประสานงานเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน จึงเป็นการส่งเสริมให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเป็นไปด้วยความราบรื่น

1.3 ขอบข่ายนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ (2535: 101-122) กล่าวว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นหัวใจสำคัญอย่างยิ่งต่อบุคคล ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ ทั้งนี้เพราะว่ากิจกรรมเป็นสื่อที่จะช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตทางด้านต่าง ๆ เช่น ทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจของประชาชน กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมพัฒนาชุมชน และสังคมในด้านคุณภาพชีวิตในช่วงเวลาว่างหรือเวลาอิสระ กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมให้บุคคลและชุมชนได้มีส่วนร่วม เป็นกิจกรรมของกลุ่มที่มีความสนใจ หรือความต้องการร่วมกันส่งผลต่อการพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ การเป็นส่วนหนึ่งของทีม นอกจากนี้กิจกรรมนันทนาการช่วยส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิต ประสบการณ์ใหม่ โดยได้มีการจัดแบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 15 หมวดหมู่ใหญ่ ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬา และกีฬาเพื่อการแข่งขัน

เป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลายในรูปแบบต่างๆ เช่น เกมเบ็ดเตล็ด เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เกมประกวด เกมสร้างสรรค์ เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมพัฒนาสติปัญญา เกมส่งเสริมคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม เกมการละเล่นพื้นเมือง เป็นต้น

2. นันทนาการประเภทศิลปหัตถกรรม

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถ ทักษะ งานฝีมือให้แก่ชุมชน เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุข และความเจริญเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

3. การเต้นรำ และกิจกรรมเข้าจังหวะ การเต้นรำ

เป็นกิจกรรมทางสังคมที่ให้คุณค่าพัฒนาการทางด้านความเจริญเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ ส่งเสริมการแสดงออก เสริมสร้างมนุษยสัมพันธ์ เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ รู้จักมารยาท วัฒนธรรม และคุณธรรมทางสังคม กิจกรรมการเต้นรำเป็นวัฒนธรรมของมนุษย์ มีประวัติยาวนานของมวลมนุษยชาติ

กิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง การเล่นที่ใช้จังหวะประกอบการเคลื่อนไหวตามบทเพลง และจังหวะประกอบดนตรี เป็นการส่งเสริมการแสดงออกของบุคคล เข้ากับจังหวะดนตรี

4. การละคร

นันทนาการประเภทละคร เป็นกิจกรรมการแสดงออกเป็นการระบายอารมณ์หรือกิจกรรมของชีวิตประจำวัน การสร้างความรู้สึการแสดงออกแห่งตน นันทนาการละครเกิดขึ้นได้หลายวิธีการ เช่น เกิดจากการแสดงพิธีการศาสนา ความฝัน หรือจินตนาการ ที่ส่งเสริมพัฒนาทางด้านอารมณ์สุข สนุกสนาน

5. งานอดิเรก

งานอดิเรกจัดเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณค่าชีวิตของมนุษย์ ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชน และผู้สูงอายุ เป็นการส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิต เป็นการบำบัดทางกายและจิตใจ ส่งเสริมโอกาสให้บุคคลเลือกกิจกรรมตามความสนใจ สมัยครใจ และกระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาอิสระ เวลาว่าง และเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตของบุคคล และสังคม

6. การดนตรีและร้องเพลง

ดนตรีเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อสาร หรือถ่ายทอดความรู้สึกของมวลมนุษยชาติ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน บุคคล ชุมชน คู่กันเคยกับดนตรี ทั้งในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การแสดงออกแห่งตน การท้าทาย การแสดงความสามารถขั้นสูงสุดที่บุคคลจะพึงกระทำได้ ดนตรีเป็นการระบายอารมณ์ เป็นการผ่อนคลายความเครียดขณะทำงาน หรือจากการปฏิบัติภารกิจประจำวัน

7. นันทนาการกลางแจ้ง/นอกเมือง

เป็นกิจกรรมหลากหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อมมลภาวะเป็นพิษ ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล และสังคม

8. นันทนาการทางสังคม

ดังที่เข้าใจกันโดยทั่วไป มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องการความรัก ความเข้าใจ ความสัมพันธ์ และการเป็นเจ้าของ ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการสังคม เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมโอกาส มนุษย์สัมพันธ์ ความเข้าใจ ความสามัคคี อันดีต่อเพื่อนมนุษย์

9. นันทนาการพิเศษ

เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในโอกาสเทศกาลพิเศษ ต้องมีการจัดเตรียมอาคาร สถานที่ เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนได้มาร่วมกัน เช่น เทศกาลสงกรานต์ ลอยกระทง คริสต์มาส รวมทั้งกิจกรรมวันพิเศษของบุคคลในครอบครัว เช่น วันเกิด วันครบรอบแต่งงาน เป็นต้น

10. วรรณกรรม (อ่าน ฟัง เขียน)

กิจกรรมประเภทวรรณกรรมส่งเสริมให้บุคคลพัฒนาทักษะความรู้และความสามารถ จัดได้ทุกระดับวัย และเพศ กิจกรรมก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การแสดงออกแห่งตน อย่างสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการพัฒนาจินตนาการ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมแบบประหยัดได้และเป็นกิจกรรมที่เกื้อแก่ของมนุษยชาติ

11. การบริการอาสาสมัคร

กิจกรรมอาสาสมัคร เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม การให้ และการรับ การร่วมมือของชุมชน อันจะก่อให้เกิดความพึงพอใจและการพัฒนา จิตใจของบุคคลและสังคม อาสาสมัครเป็นการให้บริการโดยปราศจากสินจ้างรางวัล เป็นการสร้างเสริมทักษะและการสร้างคุณภาพชีวิต การให้บริการอาสาสมัคร เป็นการพัฒนาชุมชน และประเทศชาติ โดยอาศัยแรงงานความร่วมมือของกลุ่ม หน่วยงานเอกชน ชุมชน และองค์กรธุรกิจการค้า ที่จะต้องจัดบริการชุมชน

12. การท่องเที่ยวทัศนศึกษา

กิจกรรมการท่องเที่ยวทัศนศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต สร้างความประทับใจ ความซาบซึ้งในธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตของชุมชนและสังคมในลักษณะที่แตกต่างกัน การท่องเที่ยวส่งเสริมการพัฒนา และการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม รวมทั้งบุคลิกภาพเป็นการสร้างประสบการณ์ตรง โดยใช้แหล่งนันทนาการที่

นอกจากจะเรียนในห้องเรียน หรือสถาบันการศึกษาเป็นการศึกษาชุมชนธรรมชาติที่แท้จริง การท่องเที่ยวยังเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจ เป็นการกระจายรายได้สู่ชนบท และเป็นการสร้างความเข้าใจอันดีต่อเพื่อนมนุษย์ต่อธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม

13. นันทนาการประเภทกลุ่มสัมพันธ์

มนุษย์สัมพันธ์ เป็นกิจกรรมที่จะให้คุณค่า การเรียนรู้ การอยู่ทำงานร่วมกันในสังคม ลดความเห็นแก่ตัว ใ้บุคคลมีความรู้สึกตนเองมีคุณค่า และเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ส่วนหน้าที่ความรับผิดชอบการเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี เป็นการพัฒนาสังคม และทรัพยากรของชุมชน นอกจากนี้ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ยังช่วยละลายพฤติกรรมของกลุ่มในการที่เข้าร่วม การให้ความร่วมมือในการที่ทำให้จุดหมายดำเนินการไปสู่เป้าหมายขององค์กรที่ตั้งขึ้นได้

14. นันทนาการประเภทพัฒนาจิตใจ และความสุขสงบ

เป็นกิจกรรมที่สอนคุณค่าในเรื่องของการพัฒนาสมาธิ จิตใจ ความสุขสงบ ซึ่งไม่ได้เน้นในเรื่องการเคลื่อนไหว ดิ้นเต้น หรือความสนุกสนาน ซึ่งรูปแบบกิจกรรมจะช่วยสร้างความสมดุลระหว่างการทำงานกับการพักผ่อน การลดความเครียด ความวิตกกังวล เป็นการพัฒนาการทางจิตใจ และสภาพร่างกาย ระบบสรีระและชีวภาพควบคู่กับทางด้านจิตใจ

15. นันทนาการประเภทพัฒนาสุขภาพ และสมรรถภาพ

เป็นกิจกรรมที่ให้คุณค่าในเรื่องการพัฒนาคุณภาพชีวิตในด้านสุขภาพร่างกาย และจิตใจเพื่อให้เกิดการพัฒนาสุขภาพ และสมรรถภาพ รวมถึงการควบคุมอาหาร การออกกำลังกาย การพักผ่อน การสร้างความสมดุลของชีวิต

1.4 นันทนาการในโรงเรียน

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548: 96-97) ได้กล่าวว่า นันทนาการสำหรับนักเรียนในโรงเรียน (School Recreation) เป็นนันทนาการที่จัดขึ้นให้นักเรียนในโรงเรียน โดยถือว่านักเรียนในโรงเรียนนั้นเป็นเยาวชนที่อยู่ในระยะของการพัฒนาที่สำคัญยิ่งระยะหนึ่ง ดังนั้น โรงเรียนแต่ละแห่งนอกจากจะมีการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในด้านต่าง ๆ หลาย ๆ อย่างแล้วก็ตาม โรงเรียนก็ยังคงถือว่าควรจะมีการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในเวลาว่างตามความถนัด ความต้องการ และความสนใจอย่างทั่วถึงกันควบคู่กันไปด้วย

บรรเทิง เกิดปรำงค์ และเจษฎา เจียรนะ (2546: 87) ได้สรุปลักษณะการจัดกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียน คือ การจัดกิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์และลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ในรูปแบบต่างๆ เพื่อสนองความต้องการของเด็กนักเรียน หรือเพื่อชดเชยให้แก่เด็กนักเรียน ทั้งในด้าน การออกกำลังกายและเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงนอกเวลาเรียนหรือเป็นกิจกรรมพิเศษ

รุท สตอง (Ruth Stong. 1951: 495) ได้ชี้ให้เห็นความสำคัญของการจัดนันทนาการในโรงเรียนว่า วิทยาลัยนักเรียนยังเป็นวัยที่มีพลังสูง ถ้าใช้พลังงานไปในกิจกรรมที่มีคุณค่า ก็จะสร้างสรรค์สังคมได้ดั่งใจ ด้วยเหตุนี้ การจัดกิจกรรมกีฬาให้นักเรียนมีการเล่น การแสดงออก และการ

แข่งขัน จึงเป็นการส่งเสริมให้หนุ่มสาวได้ใช้พลังงานอย่างเต็มที่ และยังเป็นส่งเสริมการแสดงออกของทักษะความสามารถเฉพาะตน

สมบัติ กาญจนกิจ (2535: 135) ได้สรุปว่า นันทนาการในโรงเรียนเป็นกิจกรรมหรือกระบวนการที่สร้าง และพัฒนาลักษณะนิสัยของเด็ก และเยาวชนในระบบการศึกษา ให้เกิดความเจริญเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจ ตลอดจนเป็นการสร้างคุณค่าในเรื่องของการใช้เวลาว่างให้มีคุณภาพสอดคล้องกับการงาน นันทนาการช่วยให้เยาวชนรู้จักการจัดการเวลาพัฒนาคุณค่าทางสังคมระบอบประชาธิปไตยและเป็นประชากรของประเทศที่มีคุณภาพในอนาคต

1.5 การสร้างโปรแกรมนันทนาการ

เอนก หงษ์ทองคำ (2542: 89-93) สรุปองค์ประกอบที่ควรพิจารณาก่อนการสร้างโปรแกรมดังนี้

1. อายุของผู้เข้าร่วมกิจกรรม อันประกอบด้วย การเจริญเติบโตทางกาย พัฒนาความสามารถและความสนใจ
2. ความแตกต่างเรื่องเพศ ซึ่งประกอบด้วย การเจริญเติบโตทางกาย พัฒนาการความสามารถ ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล
3. ชนิดของชุมชน ซึ่งแบ่งได้เป็น
 - 3.1 ชุมชนเมือง แบ่งเป็น ชุมชนเมืองหนาแน่น และชุมชนแออัด
 - 3.2 ชุมชนชนบท แบ่งเป็น ชุมชนชนบทเป็นกลุ่ม และชุมชนชนบทกระจัดกระจาย
4. สภาพของสังคม ประกอบด้วย
 - 4.1 บรรทัดฐาน มีองค์ประกอบ เรื่องวิถีประชา ศีลธรรม และกฎหมาย
 - 4.2 สถานภาพและบทบาท
 - 4.3 วัฒนธรรม
5. ประเภทของหน่วยงานที่จัดนันทนาการ
 - 5.1 หน่วยงานรัฐ
 - 5.2 หน่วยงานเอกชน
 - 5.3 หน่วยงานธุรกิจ
 - 5.4 หน่วยงานอาสาสมัคร
6. ขนาดของกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม แบ่งได้ 2 ขนาด คือ กลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่
7. ประเภทของผู้ให้บริการ ผู้บริหาร ผู้จัดการ ผู้นำ
8. สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ให้พิจารณาเรื่องขนาดพื้นที่ จำนวนเพียงพอใช้และความทันสมัย
9. ทักษะพื้นฐานของผู้เข้าร่วม

10. ระยะเวลา ความเหมาะสมของเวลาที่เหมาะสมกับกิจกรรมรวมถึงความยากง่ายของกิจกรรมกับเวลา

11. กิจกรรมอื่นที่มีอยู่แล้วในพื้นที่ อันได้แก่ กิจกรรมและโปรแกรมนั้นหนทางการที่เป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น

ลำดับขั้นตอนการเขียนโปรแกรม

1. กำหนดวัตถุประสงค์โปรแกรมให้ชัดเจน
2. ศึกษารายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านการเจริญเติบโต วิชาการ ความสนใจของแต่ละระดับอายุ
3. ศึกษารายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านสังคมและจิตวิทยา
4. ศึกษารายละเอียดสภาพสิ่งแวดล้อมและแนวโน้มของชุมชน
5. สำรวจสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ใช้ในกิจกรรม
6. กำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับหลักการดังกล่าวข้างต้น

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านการคิดสร้างสรรค์

2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นศักยภาพทางสมองที่มีอยู่ในทุกๆ คน และเป็นสิ่งที่มีส่วนช่วยให้เกิดอารยธรรมต่างๆ ขึ้นในสังคมมนุษย์ ทำให้เกิดการค้นพบ การประดิษฐ์อุปกรณ์ หรือเทคโนโลยีมากมายที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ การศึกษาค้นคว้าเรื่องความคิดสร้างสรรค์นั้นได้กระทำกันอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากกิลฟอร์ดได้พัฒนาทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาขึ้นมา ซึ่งมีผู้ให้นิยามของความคิดสร้างสรรค์ในแง่มุมต่างๆ ดังนี้

กิลฟอร์ด (Guilford. 1962: 135) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมอง เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทางหรือแบบบอบเนกนัย (Divergent thinking) และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบไปด้วย ความคิดคล่อง (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดแปลกใหม่ (Originality) คนที่มีลักษณะดังกล่าวต้องเป็นคนที่กล้าคิด ไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์ และมีอิสระในการคิด

ทอร์เรนซ์ (Torrance. 1971: 211) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่มีขอบเขตจำกัด บุคคลสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ในหลายๆ แบบ ผลของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมายไม่จำกัด

เวสคอต และ สมิท (Westcott; & Smith. 1967: 2) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็น ขบวนการทางสมองที่รวมการดึงเอาประสบการณ์เดิมของแต่ละคนออกมาแล้วนำมาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ การจัดรูปใหม่ของความคิดนี้ เป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลก

ฟรอยด์ (Freud. 1938: 193) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เริ่มจากการขัดแย้งซึ่งถูกขับออกมาโดยพลังจิตใต้สำนึก ขณะที่มีความขัดแย้งเกิดขึ้นนั้น คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดอิสระเกิดขึ้นอย่างมาก ส่วนคนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่มีความคิดอิสระเกิดขึ้น

มิลล์ (Mile. 1961: 1) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์จะปรากฏออกมาให้เห็นได้จากกระบวนการในการทำสิ่งใหม่ๆ โดยการรวบรวมขึ้นมาใหม่หรือจากรูปแบบของวัสดุอุปกรณ์ การเคลื่อนไหวใหม่ๆ ผลิตคำและสัญลักษณ์ใหม่ หรือเป็นแนวความคิดใหม่ที่ทำให้ผลผลิตดีกว่าเดิม

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2523: 4) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้งซึ่งนอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติ เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่หลายมุมประสมประสานกันจนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์

ดิลก ดิลกานนท์ (2534: 40) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การคิดอย่างมีอิสระ (Productive Thinking) ในเชิงนวัตกรรม จินตนาการ และความคิดนอกเนกนัย ซึ่งรวมถึงความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดละเอียดประณีต (Elaboration) ความกล้าเสี่ยง (Risk-Taking) และอารมณ์ขัน (Humor)

อารี พันธุ์ณี (2542: 9) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะออกเนกนัย (Divergent Thinking) อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่างๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้น มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ สิ่งที่เป็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดค้น หรือจินตนาการประยุกต์จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

จากแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้น พอจะสรุปความหมายของความคิดสร้างสรรค์ได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการผสมผสานความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่มาใช้ในการแก้ปัญหาหรือคิดค้นสิ่งใหม่ๆ ด้วยวิธีการที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบเดิม คือ คิดได้หลายทิศทาง หลายแง่หลายมุม อันจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

สุสดี ภูอินทร์ (2537: 73) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่า

1. คุณค่าต่อสังคม คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมนั้น ได้แก่ การที่บุคคลได้คิดและสร้างสรรค์สิ่งหนึ่งเพื่อประโยชน์สุขและความก้าวหน้าของสังคมหรือหาวิธีการแก้ปัญหาจนกระทั่งประสบความสำเร็จและมีประโยชน์ต่อสังคม เช่น ความเจริญก้าวหน้าในด้านเกษตร การคมนาคม ความเจริญทางด้านการศึกษา เป็นต้น

2. คุณค่าต่อตนเอง ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์นั้น นับว่ามีคุณค่าต่อบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เองด้วย เพราะการสร้างสรรคผลงานขึ้นได้ขึ้นมา ทำให้ผู้ที่สร้างสรรค์พึงพอใจ

และมีความสุข เช่น การที่เด็กสร้างสรรค์งานด้วยตนเองจะสร้างความพอใจแก่เด็ก ไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพ การต่อสิ่งของให้เป็นรูปร่างต่างๆ การคิดเกมการเล่นที่แปลกใหม่ เด็กจะเกิดความภูมิใจในความสามารถของตน มั่นใจในตนเอง ซึ่งมีผลไปถึงแบบแผน บุคลิกภาพ และความสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมของเด็ก

เจอร์ซิล (เยาวพา เดชะคุปต์. 2522; อ้างอิงจาก Jiersild. 1922: 153-158) ว่าความคิดสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการส่งเสริมเด็กในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ส่งเสริมสุนทรีย์ภาพ เด็กจะรู้จักชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งผู้ใหญ่ควรกระทำเป็นตัวอย่าง โดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก การพัฒนาสุนทรีย์ภาพแก่เด็กโดยให้เด็กเห็นว่าทุกอย่างมีความหมายสำหรับเขา ส่งเสริมให้เด็กรู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ฟังในสิ่งที่ไม่เคยฟัง และหัดให้เด็กสนใจสิ่งต่างๆ รอบตัว

2. ผ่อนคลายอารมณ์ การทำงานสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ความคับข้องใจและความก้าวร้าวลง

3. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ขณะที่เด็กทำงานครูจะสอนระเบียบและวินัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วย

4. เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อ เด็กจะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่น การเคลื่อนไหว การพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการตัดกระดาษ วาดภาพด้วยนิ้วมือ การตัดต่อภาพ

5. เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง เด็กจะชอบทำกิจกรรมและใช้วัตถุต่างๆ ซ้ำกัน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นโอกาสที่เด็กจะใช้ความคิดริเริ่ม จินตนาการสิ่งใหม่ๆ ครูควรหาวัสดุให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทดลองด้วยตนเอง

สุวรรณ ก้อนทอง (สุชาติ นทีตานนท์. 2547: 32; อ้างอิงจาก สุวรรณ ก้อนทอง) ได้กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ให้ความสนุก ความสุข และความพอใจแก่เด็ก มีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเด็กมาก ไม่มีอะไรที่จะทำให้เด็กรู้สึกหุดหู่ได้เท่ากับงานสร้างสรรค์ของเขาถูกตำหนิ ถูกดูถูก หรือถูกว่าสิ่งของที่เขาสร้างนั้นมันไม่เหมือนจริง

ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญ คือ ทำให้รู้จักคิดแก้ปัญหาต่างๆ และสนใจต่อสิ่งต่างๆ รอบๆ ตัว ซึ่งแสดงออกโดยการศึกษาค้นคว้าทดลอง และยังก่อให้เกิดจินตนาการรวมถึงผลงานใหม่ๆ ด้วย

2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีโครงสร้างเชาว์ปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford. 1967: 62) ซึ่งเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อน กว้างไกล หลายทิศทาง หรือเรียกว่า ความคิดอเนกนัย ซึ่งประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดลออ

กิลฟอร์ด (Guilford. 1967: 145-151) กล่าวถึง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการคิดของเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น หรือสามารถพลิกแพลงให้เป็นสิ่งที่ไม่เคยคาดคิด ความคิดริเริ่มอาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกันแบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ

2.2 ความคิดคล่องแคล่วด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกัน และนำคำมาเรียงกันได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค และนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของการคิด โดยแบ่งเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นได้ทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่พยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ สามารถจัดกลุ่มได้หลายทิศทางหรือหลายด้าน

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา ผู้ที่มีความคิดยืดหยุ่นจะดัดแปลงได้ไม่ซ้ำกัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่ง ขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

เยลเลน และเออร์บัน (กนิษฐา ชูพันธ์. 2541: 45; อ้างอิงจาก Jellen; & Urban. 1986: 141) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ในข้อสอบทีซีที – พีที (TCT- PT) ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว

2. ความคิดยืดหยุ่น

3. ความคิดริเริ่มตามที่ตนเองมีอยู่
4. ความคิดละเอียดลออ
5. การกระทำที่แสดงถึงการเสี่ยงอันตราย เช่น การแยกขอบเขต
6. การผสมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เช่น การจัดรวมสิ่งต่างๆให้มีความต่อเนื่อง
7. อารมณ์ขัน

แบบทดสอบ TCT – DP หรือแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากผลผลิตการวาดภาพนี้ เกิดขึ้นจากความพยายามสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่เปิดกว้างให้วัดผลได้ใกล้เคียงและครอบคลุมกับความหมายที่ถูกต้องของความคิดสร้างสรรค์ของคนมากที่สุด จากการศึกษาวิจัยเชิงวิเคราะห์และเปรียบเทียบได้แสดงว่า แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่อื่น ๆ ทั้งหมดนั้น อาจกล่าวได้ว่า ไม่มีแบบทดสอบแบบใดวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ได้ตรง ครอบคลุมหรือใกล้เคียง เนื่องจากเป็นแบบทดสอบที่วัดด้านความรู้ ความจำเป็นส่วนใหญ่ และอีกเหตุผลหนึ่งคือรูปแบบองค์ประกอบของแบบทดสอบ สามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมาในวงจำกัดนั้น ๆ ตามไปด้วย เช่น การยึดติดอยู่กับวงกลม การยึดติดกับการวาดภาพคน เป็นต้น

เยลเลน และเออร์บัน (กนิษฐา ชูจันทร์. 2541: 45; อ้างอิงจาก Jellen; & Urban. 1986: 139 – 140) ได้ให้ความหมายและคำจำกัดความที่ชัดเจนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP ที่ท่านสร้างขึ้นไว้ดังนี้

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP เป็นแบบทดสอบปลายเปิด ออกมาเป็นผลงานจากความคิดแบบอเนกนัย ซึ่งเป็นกระบวนการคิดที่สำคัญที่ส่งผลให้เกิดความยุติธรรมในการทดสอบเด็กต่างวัฒนธรรม ซึ่งเห็นตัวอย่างได้ชัดจากเด็กที่มีความสามารถพิเศษ จากการสำรวจแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ถูกต้องมิใช่กันอยู่โดยทั่วไปอาจกล่าวได้ว่าขาดแคลนแบบทดสอบที่สามารถแสดงให้เห็นถึง ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมทุกด้าน ขาดแคลนแบบทดสอบที่ประเมินค่าได้ง่าย และประหยัดเศรษฐกิจ TCT – DP โดยลำพังก็ไม่สามารถเป็นแบบทดสอบที่สำคัญหรือดีที่สุดได้ เพราะใช้ทดสอบผ่านความคิดสร้างสรรค์ผลของการวาดภาพเพียงอย่างเดียวเท่านั้น

นักวิจัย TCT – DP ทั้งสองพบว่ามีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่จะขยายเพิ่มเติมเกณฑ์การประเมินให้คะแนน เพื่อให้ครอบคลุมความหมายที่ต้องการ ทั้งการคิดแบบอเนกนัยและการคิดแบบอเนกนัยโดยเน้นหนักไปด้านกระบวนการคิดแบบอเนกนัย

ในการสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP นั้น เยลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban) ได้ศึกษาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ทั้งหมดเท่าที่สามารถพบได้จากบทความทางการศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์ และการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ทั้งหมดที่มีปรากฏอยู่ องค์ประกอบที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เหล่านี้ คือ

1. ความคล่องแคล่ว
2. ความยืดหยุ่น
3. ความคิดริเริ่ม

4. ความคิดรวบรวม

นักการวิจัยทั้งสองของ TCT – DP ได้พบว่าจำเป็นต้องเพิ่มเติมองค์ประกอบนี้เข้าไปด้วยคือ

1. ความกล้าเสี่ยง
2. การสร้างเรื่องราว
3. อารมณ์ขัน

ในฐานะที่เป็นความสามารถด้านความรู้ความจำ – ด้านอารมณ์ จิตใจที่สามารถปลดปล่อยให้จิตใจเป็นอิสระจากรูปแบบ หรือความจริงแท้ทั้งหลายทั้งมวล เยลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban. 1986: 141)

นักวิจัยทั้งสองได้ศึกษาการคิดเชิงสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ และกำหนดหลักเกณฑ์ขึ้นมา 11 เกณฑ์ คือ การต่อเติม, ความสมบูรณ์, ภาพที่สร้างขึ้นใหม่, การต่อเนื่องด้วยเส้น, การต่อเนื่องที่เกิดเป็นเรื่องราว, การข้ามเส้นกันเขต โดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดห้านกรอบใหญ่, การแสดงมิติของภาพ, อารมณ์ขัน, การคิดแปลกใหม่ ไม่คิดตามแบบแผน, และความเร็วของการวาดภาพ โดยทั้ง 11 หลักเกณฑ์ที่สามารถเชื่อมโยง นำสู่ 6 องค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ของ TCT – DP ได้ (ความคล่องแคล่ว, ความยืดหยุ่น, ความคิดริเริ่ม, ความคิดรวบรวม, ความกล้าเสี่ยง, และการสร้างเรื่องราว) หลักเกณฑ์การประเมินค่าความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 11 เกณฑ์รวมกัน หากนำมาเกี่ยวโยงร่วมกันทั้งหมด จะสะท้อนให้เห็นภาพรวมความคิดรวบยอดของความคิดสร้างสรรค์ได้ดี หมายถึง หากพิจารณาแต่ละเกณฑ์เดี่ยว ๆ ของการให้คะแนนจะไม่สามารถ แสดงระดับความคิดสร้างสรรค์ออกมาได้ ต้องใช้คะแนนรวมของเกณฑ์ ทั้ง 11 เกณฑ์บวกกันจึงจะประเมินค่าผลงานของความคิดสร้างสรรค์ออกมาได้

นอกเหนือจากที่กล่าวมาแล้วนี้ เยลเลน และ เออร์บัน (Jellen; & Urban.1986.) ได้เน้นให้เห็นว่า สิ่งที่สำคัญที่สุดของแบบทดสอบ TCT – DP ที่สร้างมาก็คือการพิจารณา การคิดที่เหนือไปกว่าการคิดแบบปกติธรรมดาที่เห็นได้โดยทั่วไป เช่น จะเห็นได้จาก การไม่วาดชิ้นส่วนครึ่งวงกลมไปเป็นรูปหน้า รูปพระอาทิตย์ แต่นำไปสร้างภาพที่ไม่ปรากฏอยู่ด้านอื่น หรือนำไปเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญที่สร้างเป็นเรื่องราวของภาพรวมได้ นักวิจัยทั้งสองจึงเพิ่มเติม ตัวแปรย่อยอีก 4 ตัวแปรเข้าไปในเกณฑ์การให้คะแนน โดยยึดถือว่าเป็นการคิดที่แปลกใหม่ที่ไม่คิดตามแบบแผนเดิม ๆ คือ

1. การวาง พับ หมุน หรือพลิกกระดาษแบบทดสอบ
2. การวาดภาพที่เป็นนามธรรม หรือไม่เป็นความจริงแท้
3. ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย ตัวอักษร ตัวเลข และ / หรือสัญลักษณ์ต่างๆ
4. การต่อเติมชิ้นส่วนของแบบทดสอบ 6 ชิ้นส่วน ไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลาย

โดยทั่วไป

เยลเลน และเออร์บัน ช่วยให้เกิดความยุติธรรมต่อผู้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่มีความแตกต่างกันในด้านต่าง ๆ โดยการให้ความใส่ใจและมีการประเมินค่าที่ตัดความลำเอียงต่าง ๆ

ออกไป คือ ด้านวัฒนธรรมและเพศออกไป นักวิจัยทั้งสองยังกล่าวว่า เครื่องมือทดสอบนี้มีความเที่ยงตรง ถูกต้องและเชื่อถือได้ และยังเป็นเครื่องมือที่ใช้ได้อย่างประหยัดค่าใช้จ่ายอีกด้วย

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP เป็นส่วนช่วยให้นักจิตวิทยา ครูผู้สอนสามารถนำผลจากการวาดภาพมาวินิจฉัยใช้ประโยชน์ ในฐานะบทบาทของผู้แนะแนว นักจิตบำบัด และผู้ช่วยเหลือ บุคคลผู้ถูกทดสอบได้ และนักวิจัยทั้งสองยังเชื่อว่าสามารถนำเกณฑ์การประเมินค่าความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการวาดภาพนี้มาปรับประยุกต์เพื่อให้วัดความคิดสร้างสรรค์ที่มาจากผลงานด้านอื่น ๆ ของคน เช่น จากการกระทำ ดนตรี การเต้นระบำรำฟ้อน งานเขียน และด้านการแสดงละคร ได้อย่างแน่นอน

การที่จะเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ควรประกอบไปด้วย (อนินทิตา โปษะกฤษณะ . 2533.)

1. แรงผลักดัน (Fluency)
2. การคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
3. การคิดไม่ซ้ำแบบ (Originality)
4. การรวบรวมความคิด (Elaboration)
5. ความกล้าเสี่ยง (Risk – Taking)
6. การสร้างเรื่องราว (Composition)
7. อารมณ์ขัน (Humor)

2.4 พัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์วัยก่อนเข้าเรียน

จากการศึกษาพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักการศึกษาพบว่า ลักษณะพัฒนาการด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว กล้าคิด กล้าเสี่ยง และกล้าแสดงออกในวัยเด็กจะมีพัฒนาการสูงกว่าวัยผู้ใหญ่

ทอร์เรนซ์ (Torrance. 1962: 84) ได้แบ่งพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนดังนี้

1. ตั้งแต่เกิด – 2 ปี เด็กจะเริ่มมีจินตนาการในระยะนี้ พ่อแม่สามารถเสริมสร้างพัฒนาการให้เด็กได้ด้วยการหาเกมส์เด็กเล่นต่าง ๆ ให้เด็ก และควรระมัดระวังความปลอดภัยของเด็กที่เล่นด้วย

2. ตั้งแต่ 2 ปี – 4 ปี เด็กจะเริ่มเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มีช่วงเวลาความสนใจสั้น ๆ และเริ่มเอาแต่ใจตนเอง ต้องการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองซึ่งเป็นการพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง เด็กจะอยากรู้อยากเห็นและถามปัญหาให้ผู้ใหญ่รู้คำตอบได้บ่อย ๆ เด็กวัยนี้ควรมีของเล่นชนิดที่เปลี่ยนแปลงได้หลายรูปแบบ เช่น รูปสามเหลี่ยมสำหรับต่อหรือดินน้ำมัน จะทำให้เด็กมีจินตนาการได้ดีกว่าของเล่นที่มีรูปแบบแน่นอนตายตัว ผู้ใหญ่ควรชักจูงให้เด็กปลูกต้นไม้หรือเลี้ยงสัตว์ ให้เด็กทำสิ่งต่าง ๆ

ด้วยตนเอง เด็กจะยินดีเมื่อทำให้สำเร็จ ควรให้ความเหลื่อเล็กลง น้อยๆ หรือคอยปลอบโยนเมื่อเด็กทำไม่สำเร็จ

3. ตั้งแต่ 4 ปี – 6 ปี เด็กวัยนี้มีจินตนาการดี เริ่มเรียนรู้ถึงทักษะในการวางแผนการเล่น เรียนรู้ถึงหน้าที่ของผู้ใหญ่โดยผ่านการเล่น สามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์เข้าด้วยกัน แม้ว่าจะยังไม่เข้าใจเหตุผล เริ่มรับรู้ถึงอารมณ์ของผู้อื่นและเริ่มคิดได้ว่าการกระทำของตนเองจะทำให้ผู้อื่นรู้สึกอย่างไร ผู้ใหญ่ควรนำความคิดของเด็กมาใช้ประโยชน์บ้าง แม้ว่าจะไม่ดีเท่าของผู้ใหญ่ ควรยอมให้เด็กทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง และคอยให้คำแนะนำ ควรตอบคำถามของเด็กและร่วมรับรู้ในสิ่งที่เด็กคิด เด็กวัยนี้เป็นวัยที่ควรส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

แมคมินแลน (อาร์ รังสินนท์. 2526: 41-42; อ้างอิงจาก Macmillan. 1924) ได้แบ่งพัฒนาการทางจินตนาการของเด็กออกเป็น 3 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 เป็นขั้นที่เด็กเล็กๆ มีความรู้สึกเกี่ยวกับความสวยงาม ซึ่งจะเป็นทางนำไปสู่ความจริง

ขั้นที่ 2 เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าใจถึงความเป็นจริง เด็กจะเริ่มมีคำถามถึงสาเหตุและผลด้วยการถามว่า “ทำไม”

ขั้นที่ 3 เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าใจคิดที่ละเอียดๆ ในสิ่งที่เด็กพบเห็น ในโลกแห่งความเป็นจริง

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ในเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ขวบ จะมีพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาได้เป็นอย่างดี หากได้รับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมในการกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกคิด ฝึกจินตนาการ โดยผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและความต้องการตามธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก

2.5 กระบวนการความคิดสร้างสรรค์

ฮัทชิสัน (Hutchison. 1949: 42-44) กล่าวถึง กระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการหยั่งรู้ (Intuition) ซึ่งมีขั้นตอนของการคิดดังนี้

1. ขั้นเตรียม (The Stage of Preparation) เป็นการรวบรวมประสบการณ์เก่าๆ มาลองผิดลองถูกและตั้งสมมุติฐานเพื่อแก้ปัญหา

2. ขั้นคิดแก้ปัญหา (The Stage of Frustration) เป็นระยะที่เกิดความกระวนกระวายใจ เกิดความรู้สึกเครียด อันเนื่องมาจากการครุ่นคิดแก้ปัญหา แต่ยังไม่คิดไม่ตก

3. ขั้นเกิดความคิด (The Period of Moment of Insight) เป็นระยะที่เกิดแนวความคิดแวบขึ้นมาในสมอง คิดคำตอบได้ออกมาในทันทีทันใด

4. ขั้นพิสูจน์ (The Stage of Verification) เป็นระยะเวลาของการตรวจสอบประเมินผลโดยใช้เกณฑ์ต่างๆ เพื่อตรวจสอบว่าคำตอบที่ได้ถูกต้องหรือไม่

ทอแรนซ์ (Torrance. 1965: 121-124) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ หรือกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) ซึ่งแบ่งเป็นขั้นดังนี้

1. ขั้นค้นพบความจริง (Fact Finding) ขั้นเริ่มตั้งแต่เกิดความกังวลใจ มีความสับสนวุ่นวายเกิดขึ้นในใจ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร
2. ขั้นค้นพบปัญหา (Problem Finding) เมื่อพิจารณาโดยรอบคอบแล้ว จึงสรุปได้ว่าความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวายในใจนั้น ก็คือการมีปัญหาเกิดขึ้นนั่นเอง
3. ขั้นตั้งสมมุติฐาน (Idea Finding) เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็จะพยายามคิดตั้งสมมุติฐานขึ้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมุติฐานในขั้นต่อไป
4. ขั้นค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลและพบคำตอบจากการทดสอบสมมุติฐานในขั้นที่ 3
5. ขั้นยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance Finding) ขั้นนี้จะเป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์ อันนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไป เรียกว่า New Challenge

ไทเลอร์ (ประชุมพร ศุกรเจริญ. 2522: 17; อ้างอิงจาก Tylor. n.d.) ได้เสนอความเห็นไว้ว่า ผลของการคิดสร้างสรรค์นั้นไม่จำเป็นต้องเป็นขั้นสูงเสมอไป ไม่จำเป็นต้องค้นพบ ประดิษฐ์ของใหม่ที่ยังไม่มีผู้คิดค้นมาก่อน แต่อาจเป็นขั้นใดขั้นหนึ่ง ดังนี้

ขั้นที่ 1 แสดงออกอย่างอิสระ ในด้านความคิดริเริ่ม โดยไม่ต้องคำนึงถึงคุณภาพของผลงาน

ขั้นที่ 2 ผลงานที่ต้องอาศัยทักษะบางประการ

ขั้นที่ 3 งานประดิษฐ์คิดค้นที่ไม่ซ้ำแบบใคร

ขั้นที่ 4 งานขั้นที่ 3 ที่ได้มีการปรับปรุง

ขั้นที่ 5 คิดสิ่งที่เป็นนามธรรม คิดหลักการใหม่ๆ ได้

2.6 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (ศิริกาญจน์ โกสุมภ์; และดารณี คำวังนัง. 2544: 75-77; อ้างอิงจาก Guilford. 1967.) ได้อธิบายไว้ว่า ความสามารถทางสมองของมนุษย์เรา ประกอบด้วย มิติ 3 มิติ คือ

1. มิติด้านเนื้อหา (Contents) หมายถึง วัตถุ ข้อมูล ที่ใช้เป็นสื่อก่อให้เกิดความคิด ซึ่งมีหลายรูปแบบ เช่น ภาพ เสียง สัญลักษณ์ ภาษา หรือ พฤติกรรม

2. มิติด้านปฏิบัติการ (Operations) หมายถึง กระบวนการต่างๆ ที่บุคคลใช้ในการคิด ซึ่งได้แก่ การรับรู้และเข้าใจ การจดจำ การคิดแบบอเนกนัย การคิดแบบเอกนัย และการประเมินค่า

3. มิติด้านผลผลิต (Products) หมายถึงผลของการคิดที่อาจเป็นหน่วย เป็นกลุ่ม หรือเป็นพวกของสิ่งต่างๆ เป็นความสัมพันธ์ เป็นระบบ เป็นต้น

ทอร์เรนซ์ (ศิริกาญจน์ โกสมุทร; และดารณี คำวังนัง. 2544: 75-77; อ้างอิงจาก E. Paul Torrance. 1967.) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ว่า ประกอบด้วยความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความริเริ่มในการคิด (Originality) และยังให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหา หรือสิ่งที่ขาดหายไป หรือสิ่งที่ยังไม่ประสานกัน แล้วเกิดความพยายามในการสร้างแนวคิด ตั้งสมมติฐาน ทดสอบสมมติฐาน และเผยแพร่ผลที่ได้ให้ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจ ทำให้เกิดแนวทางในการค้นคว้าสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ต่อไป เป็นกระบวนการของการรับรู้ปัญหา หรือเป็นช่องว่างของข้อมูล รูปแบบ ความคิด หรือสมมติฐาน การทดสอบและขยายผลสมมติฐาน และการสื่อสารถึงผลที่ได้รับในความหมายนี้ ความคิดสร้างสรรค์สามารถปรับปรุงพัฒนาโดยใช้กระบวนการฝึกฝนอบรมได้ (E. Paul Torrance. 1994.) ซึ่งวิธีฝึกฝนอบรมที่ทอร์เรนซ์พบว่าทำให้บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ การขยับตั้งคำถาม ชักถามและแสวงหา ทดลองเพื่อพยายามค้นพบความจริงหรือหาคำตอบด้วยตนเอง ทอร์เรนซ์ได้เสนอหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยมีจุดเน้นที่ตัวครูผู้สอนในการส่งเสริมให้เด็กถาม และให้ความสนใจต่อคำถามแปลกๆ ของเด็ก โดยผู้ถามไม่ควรมุ่งหาคำตอบที่ถูกต้องแต่เพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหาของเด็กนั้น เด็กอาจจะใช้วิธีเดาก็ควรยอม ครูผู้สอนควรใช้วิธีกระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกต หรือประมวลจากประสบการณ์ของผู้เรียนเอง

2.7 ทักษะทางการคิดที่ส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

อัลบาโน (Albano. 1987: Abstract) ได้ทำการทดลองความคิดสร้างสรรค์ภายใต้สมมุติฐานว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยทักษะทางสมอง 4 ประการ คือ

1. ทักษะด้านจินตนาการ (Imagery)
2. ทักษะด้านอุปมาอุปไมย (Analogy)
3. ทักษะด้านโยงความสัมพันธ์ (Association)
4. ทักษะการเปลี่ยนแปลงรูป

โดยได้มีการทดลองฝึกทักษะ 4 ประการนี้ กับกลุ่มตัวอย่างทหารสังกัดหน่วยสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ใน รัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา (U.S. Army Communication - Electronics Command) จำนวน 66 คน ใช้เวลาในการฝึก 20 ชั่วโมง โดยใช้แบบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ทั้งฉบับภาพ และภาษาเป็นเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ ผลการทดลองสรุปว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม

อัลเบรชท์ (Albrecht. 1980: 13-14) ได้กล่าวถึงการคิดอย่างมีคุณภาพของมนุษย์ว่า ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา และการคิดตัดสินใจ ซึ่งการคิดสร้างสรรค์อย่างมีคุณภาพนี้ ประกอบด้วยทักษะพื้นฐานทางการคิด 10 ประการ คือ

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 Options)
10. การรับรู้และมิติสัมพันธ์ (Spatial and Kinesthetic Perception)

ดังนั้นแนวทางในการส่งเสริมทักษะความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ต้องมีทักษะพื้นฐานที่สำคัญ คือ ทักษะด้านความคิดและจินตนาการ ด้านอุปมาอุปไมย ด้านโยงความสัมพันธ์ ด้านการแปลงรูป ด้านการรับรู้และมิติสัมพันธ์ ด้านการสังเกต การจำและการใช้เหตุผล เป็นต้น

2.8 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นศักยภาพของแต่ละบุคคล บุคคลที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพด้านนี้อย่างเต็มที่ก็จะได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างออกไปจากบุคคลทั่วไป

ทอร์เรนซ์ (Torrance. 1962: 81-82) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงพบว่าผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นคนที่มีความคิดแปลกไปจากผู้อื่น มีผลงานที่ไม่ซ้ำแบบใคร

ครอพลีย์ (Cropley. 1966: 124) กล่าวว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญ 4 ประการดังนี้ คือ การมีประสบการณ์ที่กว้างขวาง มีความพร้อมที่จะเสี่ยง มีความพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า มีความสามารถจะยืดหยุ่นความคิดได้อย่างคล่องแคล่วในระดับสูง

อารี พันธุ์ณี (2540: 71-72) เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์มีบุคลิกลักษณะประจำตนแตกต่างจากเด็กโดยทั่วๆ ไป พฤติกรรมของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้

1. อยากรู้ อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้ อยู่เป็นนิจ
2. ชอบเสาะแสวงหา สำรวจ ศึกษา ค้นคว้า และทดลอง
3. ชอบซักถาม และถามคำถามแปลกๆ
4. ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ

5. ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและเร็ว
6. ชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดก็จะถามหรือพยายามหาคำตอบโดยไม่รีรอ
7. อารมณ์ขัน มองสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมที่แปลก และสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ
8. มีสมาธิในสิ่งที่ตนสนใจ
9. สนุกสนานกับการใช้ความคิด
10. สนใจสิ่งต่างๆ อย่างกว้างขวาง
11. มีความเป็นตัวของตัวเอง

2.9 แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมได้ด้วยการสอน การฝึกฝน อบรม การสร้างบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้

ทอแรนซ์ (อาร์ พันธ์ณี. 2537: 82-83; อ้างอิงจาก Torrance. 1959) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถาม และคำถามแปลกๆ ของเด็ก และเขายังเห็นว่าพ่อแม่ หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหาแม้เด็กจะใช้วิธีการเดาบ้างก็ควรจะยอม แต่ควรจะกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดา โดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็ก
2. ตั้งใจและเอาใจใส่ในความคิดแปลกๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่อย่าเพิ่งตัดสินและตรึงความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน
3. กระตุ้นหรือล้นต่อคำถามที่แปลกๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง
4. แสดงเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจนำไปเป็นลายถ้วยชาม ภาชนะ เป็นภาพปฏิทิน บัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ และมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป
5. กระตุ้นส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้ออกาสและเตรียมการมาให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูควรจะเป็นผู้เปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ลดการอธิบายและบรรยายลง แต่เพิ่มให้นักเรียนมีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น
6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีชู้ด้วยคะแนนหรือการสอบ เป็นต้น

7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

เลิศ อานันท์นะ (2533: 83-84) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เด็กทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ถ้าได้รับการส่งเสริมที่ถูกต้องและจะสามารถแสดงออกได้อย่างอิสระ โดยผ่านกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ที่อยู่รอบตัวของเด็กแต่ละคน ดังนั้น ครู พ่อแม่ และผู้เกี่ยวข้องกับเด็กจึงควรเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ทดลอง ค้นคว้าเกี่ยวกับกิจกรรมที่เด็กสนใจ

บัควิทซ์ (Buchwitz. 1981: 51-55) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็กจะพัฒนาขึ้นได้นั้น จำเป็นต้องให้เด็กมีบรรยากาศที่ถูกต้องในโรงเรียน กล่าวคือ ครูต้องใจกว้าง จริงใจต่อเด็ก เพื่อจะได้เป็นตัวของตัวเอง และกล้าแสดงออก ต้องมีการยืดหยุ่นได้ในเรื่องกฎระเบียบต่างๆ บ้าง มิใช่ว่าเคร่งครัดไปหมดทุกเรื่อง ครูจะต้องเป็นตัวจักรสำคัญที่จะให้มีบรรยากาศเหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

อารี พันธุ์ณี (2537: 244-246) ได้กล่าวว่า ครูมีบทบาทสำคัญมากในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก และสามารถทำงานประสานสอดคล้องกับทางบ้านหรือผู้ปกครอง แม้ว่าผู้ปกครองพบว่าเด็กของตนมีแววจลาดในด้านใดด้านหนึ่ง แต่หากได้ข้อมูลจากครูสนับสนุนด้วยก็ยิ่งทำให้มั่นใจและส่งเสริมเด็กได้ถูกทางยิ่งขึ้น ครูที่มีประสิทธิภาพและสร้างสรรค์ให้ลูกศิษย์เป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้ควรประกอบด้วยบุคลิกภาพที่เหมาะสมในด้านต่างๆ บุคลิกภาพที่จำเป็นควรประกอบด้วย ทางด้านสติปัญญา กล่าวคือ เป็นบุคคลที่มีความรู้ดี กระตือรือร้น สนใจศึกษาค้นคว้า อยู่เสมอ นำเทคนิควิธีสอนแปลกๆ ใหม่ๆ มาทดลอง และสามารถชี้แนะและกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ ทางด้านอารมณ์ สังคม ครูที่จะพัฒนาให้เด็กเป็นคนมีความคิดสร้างสรรค์ควรเป็นผู้มีวุฒิภาวะทางอารมณ์ สุขภาพจิตมั่นคง ใจกว้าง ยอมรับลูกศิษย์ และพร้อมที่จะศึกษาค้นคว้าไปพร้อมๆ กัน ทางด้านร่างกายเป็นผู้มีสุขภาพสมบูรณ์ เพราะกายกับจิตย่อมไปคู่กัน สามารถแสดงออกได้เหมาะสมตามวัน เวลา และสถานที่ เป็นต้น

ฉะนั้น ครูกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จึงมุ่งเน้นและให้ความสำคัญที่ตัวครู บุคลิกภาพของครูในด้านต่างๆ เพราะเชื่อว่า ครูสามารถสร้างสรรค์ ประดิษฐ์ สิ่งที่มีอยู่ในธรรมชาติ ในสิ่งแวดล้อมให้แปลก ใหม่ เหมาะสม สอดคล้อง กับความต้องการพัฒนาของเด็กได้ และประการสำคัญ คือ ครูต้องสามารถกระตุ้นให้เด็กคิดสร้างสรรค์ได้

2.10 ประเภทกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2537: 152-181) กล่าวว่า กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถจัดได้ทุกวิชาตามหลักสูตรที่กำหนดไว้ ซึ่งแบ่งออกเป็นกิจกรรมทางภาษา ศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว เป็นต้น

1. กิจกรรมทางภาษา กิจกรรมทางภาษาสามารถจัดได้หลายรูปแบบ เพราะรวมเอาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การอ่าน การพูด และการเขียนไว้ด้วยกัน และภาษายังเป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์และการกระทำด้วย จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้ คือ

- ฝึกความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ

- ฝึกการแสดงออกทางความคิด
- ฝึกการกล้าคิดกล้าพูด
- ฝึกการบรรยายอย่างสร้างสรรค์
- ส่งเสริมความคิดและจินตนาการ

2. กิจกรรมคิดคำนึง เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดและแสดงความรู้สึกต่อสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เพื่อฝึกให้เป็นคนกล้าคิด กล้าเล่นกับจินตนาการของตน และพร้อมกับการพยายามสร้างจินตนาการให้เป็นผลสำเร็จ จุดมุ่งหมาย คือ

- ส่งเสริมความกล้าคิด กล้าเดา อย่างอิสระ
- ส่งเสริมความคิดต่อเนื่อง
- ส่งเสริมให้บรรยาย ความรู้สึกและความคิดของตน
- ส่งเสริมความมีอารมณ์ขัน
- ส่งเสริมจินตนาการ

3. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางดนตรีและการเคลื่อนไหว เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กฟังอย่างสร้างสรรค์ คิดจินตนาการ และถ่ายทอดออกมาอย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นการบรรยาย เขียน หรือแสดงท่าทางตามจินตนาการของตน จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้ คือ

- ฝึกความซาบซึ้งในดนตรี และสามารถแสดงออกด้วยการบรรยายแสดงท่าทางให้สมจริงได้

- ฝึกคิดและจินตนาการในการแสดงตามแบบที่กำหนดให้
- ฝึกความไวต่อการสังเกต
- ฝึกความเชื่อมั่นในตนเอง

4. กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถ และสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างดี กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ไม่เพียงส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา และผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์เท่านั้น แต่ยังส่งเสริมความคิดอิสระ คิดจินตนาการ ฝึกรู้จักการทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ทั้งความคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะและนำไปสู่การเรียนรู้ อ่าน เขียน อย่างสร้างสรรค์ต่อไป

2.11 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในต่างประเทศ

เคลลี (Kelly. 1983 : 32-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการฝึกตามแผนการสร้างเสริมประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นเวลา 10 สัปดาห์ ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 พบว่า จากการวัดด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพของทอร์เรนซ์ที่ใช้วัดก่อนการฝึกและหลังการฝึก เด็กที่เข้าร่วมในแผนการฝึกเสริมประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กับเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมตามแผน มีค่าเฉลี่ยของความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แต่ค่าเฉลี่ยของความคิดคล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่นไม่แตกต่างกัน

ฟอสเตอร์ และเพนิค (Foster; & Penick. 1985 : 89-90) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มนักเรียนที่มีความร่วมมือกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเกรด 5 จำนวน 60 คน และนักเรียนเกรด 6 จำนวน 61 คน จากโรงเรียนประถมศึกษา โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มย่อยและกลุ่มที่เรียนเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยจะเริ่มจากกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่ครูจัดให้ ส่วนกลุ่มที่เรียนเป็นรายบุคคลให้เรียนจากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ โดยเรียนด้วยตนเองและทดสอบด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนระดับเกรด 5 และเกรด 6 ที่ทำงานในกลุ่มย่อยมีความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่เรียนเป็นรายบุคคล

เยลเลน และเออร์บัน (เยาพา เดชะคุปต์. 2536 : 85; อ้างอิงจาก Jellen; & Urban. 1986 : 147) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการกับศักยภาพทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยใช้แบบทดสอบ TCT-DP (Test for Creative Thinking – Drawing Production) ผลปรากฏว่าผู้มีผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการต่ำหรือสูง ไม่จำเป็นต้องมีศักยภาพทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่ำ หรือสูงตามด้วย ดังนั้นผู้เรียนสาขาแพทย์ วิศวะ หรือนักวิทยาศาสตร์ อาจจะไม่ใช่ว่ามีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าผู้เรียนพลศึกษา ศิลปศึกษา หรือภาษาศาสตร์

อัลบานโน (Albano. 1987 : Abstract) ได้ทำการทดลองฝึกความคิดสร้างสรรค์ภายใต้สมมติฐานความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยทักษะทางสมอง 4 ประการ คือ ทักษะด้านจินตนาการ ทักษะด้านอุปมา ทักษะทางด้านโยงความสัมพันธ์ และลักษณะการเปลี่ยนรูป กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นทหารสังกัดหน่วยสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ในรัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกาจำนวน 66 คน ใช้เวลาในการฝึก 20 ชั่วโมง ระหว่างเดือนมิถุนายน-กรกฎาคม 1985 โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ทั้งฉบับรูปภาพ และภาษาเป็นเครื่องมือวัดตัวแปร พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

ปีเตอร์ (Peter. 1988 : 38-A) ได้ทำการฝึกให้คิดออกเนกนัยว่ามีผลต่อความคิดสร้างสรรค์และการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมหรือไม่ โดยจุดประสงค์ของการศึกษาเพื่อศึกษาว่าการฝึกให้คิดออกเนกนัยจะมีผลต่อทั้งความคิดสร้างสรรค์และระดับการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมหรือไม่ การวิจัยนี้เป็นแบบกึ่งการทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กเกรด 6 จำนวน 46 คน ถูกแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม

ทดลองที่ได้รับการฝึกและกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการฝึกทั้ง 2 กลุ่มได้รับการทดสอบก่อนในด้านความคิดสร้างสรรค์และการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม ใช้เวลาฝึก 10 สัปดาห์ โดยใช้เวลาฝึกครั้งละ 30 นาที กลุ่มตัวอย่างได้รับการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบของทอร์เรนซ์ทั้งที่เป็นคำพูดและรูปภาพ เพื่อวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการให้เหตุผลเชิงจริยธรรมทั้งก่อนและหลังการทดลอง พบว่า ทั้งกลุ่มที่ได้รับการฝึกและไม่ได้รับการฝึกมีความคิดสร้างสรรค์และมีคะแนนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในแบบทดสอบที่เป็นคำพูดและมีคะแนนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในแบบทดสอบชนิดที่เป็นรูปภาพไม่มีความแตกต่างในด้านการให้เหตุผลเชิงจริยธรรม

งานวิจัยภายในประเทศ

สารินี บุโรตม (2523 : 86-91) ได้วิจัยเพื่อสร้างแบบฝึกวาดภาพที่มีประสิทธิภาพต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย หลังจากการสร้างแบบฝึกวาดภาพ ทดลองใช้แล้วนำข้อมูลไปวิเคราะห์เพื่อหาประสิทธิภาพ พบว่า แบบฝึกวาดภาพที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย เด็กที่ได้รับการฝึกวาดภาพมีพัฒนาการด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออสูงขึ้น โดยเฉพาะประสิทธิภาพในด้านความคิดละเอียดลออมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ส่วนด้านความคิดคล่องแคล่ว และความคิดริเริ่มมีประสิทธิภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งหมายความว่า แบบฝึกที่สร้างขึ้นนี้อาจใช้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ได้ในบางส่วน คือ ในส่วนความคิดละเอียดลออ แต่ในส่วนความคิดคล่องแคล่วและความคิดริเริ่มนั้น การฝึกอาจจะไม่ส่งผลเด่นชัดเท่า

อารมณห์ ทักษิณ (2526: 55-57) ได้ศึกษาพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย อายุ 4-6 ปี ที่มีการเล่นต่างกัน โดยกลุ่มทดลองจะได้เล่นกับอุปกรณ์เพื่อส่งเสริมการเล่นโดยตรง ได้แก่ อุปกรณ์สำเร็จรูปต่างๆ ดินน้ำมัน บล็อกไม้ ตัวต่อพลาสติก อุปกรณ์การเขียน สีฝุ่น เป็นต้น ส่วนกลุ่มควบคุมจะได้เล่นกับอุปกรณ์พื้นบ้าน ได้แก่ อุปกรณ์ที่หาได้ในท้องถิ่นนั้น ผลการทดลองพบว่า เด็กปฐมวัยทั้งสองกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออแตกต่างกัน

ฐปทอง ศรีทองท้วม (2538 : 81) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ โดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรีกับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวตามแผนการจัดประสบการณ์แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนอนุบาลหนองคาย สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดหนองคาย จำนวน 60 คน ระยะเวลาที่ศึกษา 8 สัปดาห์ๆ 5 วัน ผลการศึกษาพบว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะตามเป็นการจัดประสบการณ์แบบปกติแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กนิษฐา ชูจันทร์ (2541 : 52 – 54) ได้ศึกษาวิจัยผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแนวทางการสอนภาษาธรรมชาติ โดยใช้แกนนำในหน่วยการสอนที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีอายุระหว่าง 5 – 6 ปี ซึ่งกำลังเรียนอยู่ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 โรงเรียนอนุบาลหนูน้อย สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชน กรุงเทพมหานคร จำนวน 27 คน ผลการศึกษาวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการสอนภาษาธรรมชาติ โดยใช้แกนนำในหน่วยการสอนภาษาธรรมชาติสูงขึ้นกว่า การทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนการทดลองเท่ากับ 25.25 หลังการทดลองค่าคะแนนเฉลี่ยมีค่าเท่ากับ 37.14

กรองชนก ทองงาม (2546 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบพัฒนาการทางด้านผลสัมฤทธิ์ในการวาดภาพด้านความคิดนามธรรมและความคิดสร้างสรรค์จากการเรียนด้วยชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสี ของนักเรียนที่บกพร่องทางการได้ยิน ผลการศึกษพบว่าจากการที่เด็กนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน เรียนจากชุดกิจกรรมการวาดภาพระบายสีด้านความคิดนามธรรมและความคิดสร้างสรรค์มีพัฒนาการด้านความคิดนามธรรมและความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ณัฐวรรณ ขนชัยภูมิ (2546 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาและเปรียบเทียบการใช้กิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้า ในการวาดภาพกับการปั้นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2545 ผลการศึกษพบว่านักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้าในการวาดภาพและการปั้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้าในการวาดภาพกับนักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยใช้ชุดกิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้าในการปั้น ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

นนุช รุ่งเจริญศรีชัย (2546 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหูหนวกชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแสดงละครใบ้ อายุระหว่าง 11-12 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนเศรษฐเสถียรในพระราชูปถัมภ์ พบว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหูหนวกชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หลังเข้าร่วมกิจกรรมการแสดงละครใบ้สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พิรุณา โพธิ์นคร (2546 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ พบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น และความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ มีความแตกต่างจากก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

กาญจนา สองแสน (2551: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ โดยกำหนดจุดมุ่งหมายเฉพาะ เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์และเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัย พบว่า หลังการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัย เด็กปฐมวัยมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวม และจำแนกรายด้าน คือ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดคล่องตัว ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า การจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัย ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยที่ความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างชัดเจน

นันทพร จิรขจรชัย (2551 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพประกอบเสียงเพลงไทยเดิม พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพประกอบเสียงเพลงไทยเดิม มีความคิดสร้างสรรค์ทั้งภาพรวมและรายด้านหลังจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการวาดภาพประกอบเสียงเพลงไทยเดิม ส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ทั้งภาพรวมและรายด้านสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับกิจกรรมอย่างชัดเจน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสรุปได้ว่า กิจกรรมนันทนาการช่วยเสริมสร้าง ส่งเสริม และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้โดยการเลือกใช้กิจกรรมทางนันทนาการที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัยที่แตกต่างกัน จะช่วยให้เกิดทักษะการเรียนรู้อย่างมีความสุข สดชื่น ร่าเริง แจ่มใส และมีประสิทธิภาพในการพัฒนาสมองทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และเป็นประโยชน์สำหรับครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา จำต้องตระหนักถึงการคิดหาวิธีการพัฒนาการเรียนการสอนทั้งรูปแบบวิธีสอนและการจัดสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการศึกษาค้นคว้าเรื่อง ผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การเลือกกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
5. แบบแผนการทดลองและวิธีดำเนินการทดลอง
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับอนุบาล อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ (ฝ่ายอนุบาล) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ทั้งชายและหญิง จำนวน 30 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ (ฝ่ายอนุบาล) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ทั้งชายและหญิง จำนวน 30 คน โดยเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่าง สำหรับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองและควบคุมได้มาด้วยวิธีการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเยลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban) จากนั้น คัดเลือกเด็กที่มีคะแนนโดยรวมในระดับปานกลาง และต่ำ มาจำนวน 15 คน เป็นกลุ่มทดลอง และอีก 15 คน เป็นกลุ่มควบคุม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT – DP (Test of Creative Thinking – Drawing Production) ของเยลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban. 1986: 138 – 155)

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ มีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการ ให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยและแนวทางการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

1.2 ผู้วิจัยสร้างโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายและนิยามศัพท์เฉพาะ

1.3 ผู้วิจัยนำโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะกับความมุ่งหมาย กิจกรรม วิธีดำเนินการ และการประเมินผล

1.4 ผู้วิจัยนำโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมาแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลอายุ 5-6 ปี โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ(ฝ่ายอนุบาล) เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2551 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 คน

1.5 ผู้วิจัยนำโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่ทดลองใช้มาแล้ว นำมาแก้ไขปรับปรุงเพื่อนำไปใช้กับกลุ่มทดลอง

2. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP ของเยลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban)

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของเยลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban) ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้

2.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบเยลเลน และ เออร์บัน (Jellen; & Urban)

2.2 ศึกษาลักษณะของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของเยลเลนและเออร์บัน (Jellen; & Urban) ซึ่งแบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอในการทดสอบเป็นรายบุคคล ซึ่งกำหนดแบบดังนี้ คือ ถ้าสิ่งที่กำหนดเป็นสิ่งที่เร้าที่จัดเตรียมไว้ในรูปของชิ้นส่วนเล็ก ๆ มีขนาดและรูปร่างแตกต่างกัน เช่น รูปมุมฉาก รูปครึ่งวงกลม รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด รูปจตุรูป รอยเส้นประ รูปเส้นโค้งด้วยตัว S ซึ่งประกอบอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่และถ้าการตอบสนองสิ่งเร้า ผู้ถูกทดลองสามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้อย่างอิสระตามจินตนาการ โดยการวาดภาพขึ้นมาในขอบเขตของช่วงเวลาที่กำหนดให้และมีเกณฑ์สำหรับยึดถือเป็นหลักในการประเมินคุณค่าความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพทั้งหมด

2.3 การใช้แบบทดสอบ

2.3.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ เยลเลน และ เออร์บัน (Jellen; & Urban) และดินสอ ซึ่งไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนแปลงภาพที่วาดแล้ว

2.3.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งซ้ำ ๆ และชัดเจน

2.3.3 เมื่อผู้ถูกทดสอบเข้าใจแล้วให้ลงมือวาดภาพ และถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจจะตอบคำถามได้ เช่น “หนูวาดรูปอะไร” ให้ครูตอบได้ว่า “เด็ก ๆ อยากรู่วาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาดรูปที่วาดเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ไม่มีสิ่งใดผิด”

2.3.4 ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาที หลังจากนั้นผู้ทดสอบจะเก็บข้อสอบทั้งหมด เขียนชื่อ อายุ เพศ และชื่อเรื่องหรือชื่อภาพที่ผู้ถูกทดสอบเป็นผู้ตั้งไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ

2.3.5 ผู้ทดสอบจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที ไว้มุมขวาของแบบทดสอบ และปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 2.3.4

2.3.6 การศึกษาการให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ เยลเลน และ เออร์บัน (Jellen; & Urban) โดยมีเกณฑ์คือ

1. การต่อเติม (Cn : Continuations)
2. ความสมบูรณ์ (Cm : Completions)
3. ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Element)
4. การต่อโยงด้วยเส้น (Ci : Connection with a line)
5. การเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connection with a Theme)
6. การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd: Boundary Breaking Fragment Dependent)
7. การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd : Boundary Breaking Fragment Dependent)
8. การแสดงความลึก ไกล – ใกล้ หรือมิติของภาษา (Pe : Perspective)
9. อารมณ์ขัน (Hu : Humor)
10. การคิดแปลกใหม่ ไม่คิดตามแบบแผน การวางภาพ (Uca)
11. การคิดแปลกใหม่ ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นของจริง (Ucb)
12. การคิดแปลกใหม่ ภาพที่เป็นสัญลักษณ์หรือการใช้คำพูด (Ucc)
13. การคิดแปลกใหม่ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไป (Ucc)
14. ความเร็ว (Sp: Speed)

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ เยลเลน และ เออร์บัน (Jellen; & Urban) 14 เกณฑ์ โดยการจัดเป็นกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ความคิดริเริ่ม ข้อ 10,11,12 และ 13 คะแนนเต็ม 12 คะแนน

กลุ่มที่ 2 ความคิดคล่องตัว ข้อ 14 คะแนนเต็ม 6 คะแนน

กลุ่มที่ 3 ความคิดยืดหยุ่น ข้อ 6,7,8 และ 9 คะแนนเต็ม 24 คะแนน

กลุ่มที่ 4 ความคิดละเอียดลออ ข้อ 1,2,3,4 และ 5 คะแนนเต็ม 30 คะแนน

ด้านหลังของแบบทดสอบมีช่องเล็กๆ อยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสสำหรับให้คะแนน วิธีการให้คะแนนเพียงแต่พับส่วนล่างของแบบทดสอบขึ้นมา ก็สามารถให้คะแนนได้ทันที คะแนนรวมสูงสุดของแบบทดสอบ คือ 72 คะแนน

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

- ได้คะแนนรวมต่ำกว่า 24 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ
- ได้คะแนนรวม 24-47 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง
- ได้คะแนนรวม 48 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (The Test for Creative Thinking – Drawing Production) แบบทดสอบฉบับนี้ ได้ทำการทดสอบเพื่อหาความเชื่อมั่นโดยนำไปใช้กับเด็กพิเศษหุติง ได้ค่าความเชื่อมั่น .91 นำไปใช้กับเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำได้ค่าความเชื่อมั่น .97 นำไปใช้กับเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงได้ค่าความเชื่อมั่น .89 นำไปใช้กับเด็กที่เรียนโปรแกรมคณิตศาสตร์ได้ค่าความเชื่อมั่น .94 (สุเมตตา คงสง. 2543 : 51-55) และในประเทศไทย อนินทิตา โปชะกฤษณะ ได้นำแบบทดสอบไปใช้กับเด็กระดับอนุบาล โรงเรียนอนุบาลหน้อย กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการศึกษาเอกชน อายุระหว่าง 4.7 – 6.2 ปี จำนวน 48 คน โดยทำการทดสอบ 2 ครั้ง ได้ค่าความเชื่อมั่น .77 และ .96 ตามลำดับ (อนินทิตา โปชะกฤษณะ. 2543 : 50-51)

2.3.7 ผู้วิจัยศึกษาวิธีการและเกณฑ์ในการให้คะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเจเลนและเออร์บัน (Jellen; & Urban) กับผู้เชี่ยวชาญ

2.3.8 ผู้ฝึกฝนการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์และนำไปทดลองกับเด็กอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 ของโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต โดยทำการทดสอบเด็ก จำนวน 15 คน แล้วนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาตรวจให้คะแนนกับผู้เชี่ยวชาญ คือ ถ้าคะแนนแต่ละท่านแตกต่างกันไม่เกิน 4 คะแนน ถือว่าการตรวจให้คะแนนมีความเชื่อถือได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยการใช้แบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design ดังแสดงในตาราง 1
ตาราง 1 แสดงแบบแผนการทดลอง Randomized Control Group Pretest-Posttest Design

กลุ่ม	ทดสอบก่อน	การทดลอง	ทดสอบหลัง
RE	T1E	X	T2E
RC	T1C	~	T2C

ความหมายของสัญลักษณ์

RE	แทน	กลุ่มทดลอง
RC	แทน	กลุ่มควบคุม
T1E	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) ของกลุ่มทดลอง
T1C	แทน	การทดสอบก่อนของกลุ่มควบคุม
T2E	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ของกลุ่มทดลอง
T2C	แทน	การทดสอบหลังของกลุ่มควบคุม
X	แทน	การจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม
~	แทน	การจัดกิจกรรมตามปกติ

วิธีดำเนินการวิจัย

การทดลองครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 2 วันๆ ละ 60 นาที รวม 16 วัน โดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design โดยแบ่งระยะการทดลองดังนี้

1. ระยะก่อนทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และนำแบบทดสอบทั้งหมดมาตรวจให้คะแนน เพื่อนำผลคะแนนมาจัดแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และเก็บคะแนนก่อนการทดลอง (Pre-test)
2. ระยะทดลอง ดำเนินการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการตามรายการที่กำหนด
3. ระยะหลังการทดลอง ผู้วิจัยให้เด็กๆ ทั้งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุดเดิมที่ใช้ก่อนการทดลอง และนำแบบทดสอบทั้งหมดมาตรวจให้คะแนน แล้วเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง (Post-test)
4. ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนและหลังการทดลอง มาวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
2. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ
3. การเปรียบเทียบคะแนนความต่างของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการกับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)

1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S)

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน ได้แก่

2.1 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ โดยใช้การทดสอบค่า t (Dependent Samples t-test) แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

2.2 เปรียบเทียบผลต่างของความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ กับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ โดยใช้การทดสอบค่า t (Independent Samples t-test) แบบเป็นอิสระต่อกัน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย (Average)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา (t – distribution)
P	แทน	ค่าความน่าจะเป็นของค่าสถิติที่ใช้ทดสอบ (Probability)
**	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลตามลำดับขั้นตอนดังนี้

- 1.การศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
- 2.การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ
- 3.การเปรียบเทียบคะแนนความต่างของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการกับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

ตาราง 2 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนการได้รับการจัด
โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามกลุ่มทดลอง และควบคุม (n = 15)

ความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัย	กลุ่มทดลอง (n = 15)		กลุ่มควบคุม (n = 15)		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้านความคิดริเริ่ม	2.33	1.40	3.20	2.21	1.284	.212
2. ด้านความคิดคล่องแคล่ว	4.00	0.65	4.40	0.63	1.702	.100
3. ด้านความคิดยืดหยุ่น	1.53	2.39	0.47	0.83	1.634	.113
4. ด้านความคิดละเอียดลออ	5.00	2.00	6.40	4.47	1.107	.278
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	12.87	3.91	14.47	7.02	0.771	.447

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 2 แสดงว่า

ก่อนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวม
และรายด้านไม่แตกต่างกัน

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนและหลังการจัดโปรแกรมกิจกรรม
นันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (กลุ่มทดลอง n = 15)

ความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัย	ก่อนการทดลอง (n = 15)		หลังการทดลอง (n = 15)	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ด้านความคิดริเริ่ม	2.33	1.40	5.27	1.28
2. ด้านความคิดคล่องแคล่ว	4.00	0.65	4.00	0.65
3. ด้านความคิดยืดหยุ่น	1.53	2.39	7.13	3.93
4. ด้านความคิดละเอียดลออ	5.00	2.00	14.13	4.85
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	12.87	3.91	30.53	7.51

จากตาราง 3 แสดงว่า

เด็กปฐมวัยก่อนได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 12.87 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.91 โดยจำแนกความคิดสร้างสรรค์เป็นรายด้าน ด้านความคิดริเริ่มเฉลี่ยเท่ากับ 2.33 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.40 ด้านความคิดคล่องแคล่วเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 ด้านความคิดยืดหยุ่นเฉลี่ยเท่ากับ 1.53 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.39 และด้านความคิดละเอียดลออเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.00

เด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 30.53 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 7.51 โดยจำแนกความคิดสร้างสรรค์เป็นรายด้าน ด้านความคิดริเริ่มเฉลี่ยเท่ากับ 5.27 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.28 ด้านความคิดคล่องแคล่วเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.65 ด้านความคิดยืดหยุ่นเฉลี่ยเท่ากับ 7.13 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.93 และด้านความคิดละเอียดลออเฉลี่ยเท่ากับ 14.13 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.85

ตาราง 4 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนก่อนและหลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (กลุ่มควบคุม n = 15)

ความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัย	ก่อนการทดลอง (n = 15)		หลังการทดลอง (n = 15)	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ด้านความคิดริเริ่ม	3.20	2.21	3.00	2.62
2. ด้านความคิดคล่องแคล่ว	4.40	0.63	4.40	0.63
3. ด้านความคิดยืดหยุ่น	0.47	0.83	1.53	3.64
4. ด้านความคิดละเอียดลออ	6.40	4.47	5.40	3.14
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	14.47	7.02	14.33	7.75

จากตาราง 4 แสดงว่า

เด็กปฐมวัยก่อนได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 14.47 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 7.02 โดยจำแนกความคิดสร้างสรรค์เป็นรายด้าน ด้านความคิดริเริ่มเฉลี่ยเท่ากับ 3.20 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.21 ด้านความคิดคล่องแคล่วเฉลี่ยเท่ากับ 4.40 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 ด้านความคิด

ยืดหยุ่นเฉลี่ยเท่ากับ 0.47 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.83 และด้านความคิดละเอียดลออเฉลี่ยเท่ากับ 6.40 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.47

เด็กปฐมวัยหลังการไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 14.33 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 7.75 โดยจำแนกความคิดสร้างสรรค์เป็นรายด้าน ด้านความคิดริเริ่มเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.62 ด้านความคิดคล่องแคล่วเฉลี่ยเท่ากับ 4.00 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.63 ด้านความคิดยืดหยุ่นเฉลี่ยเท่ากับ 1.53 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.64 และด้านความคิดละเอียดลออเฉลี่ยเท่ากับ 5.40 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.14

ตาราง 5 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (กลุ่มทดลอง n = 15)

ความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัย	ก่อนการทดลอง (n = 15)		หลังการทดลอง (n = 15)		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้านความคิดริเริ่ม	2.33	1.40	5.27	1.28	6.644**	.000
2. ด้านความคิดคล่องแคล่ว	4.00	0.65	4.00	0.65	0.000	1.000
3. ด้านความคิดยืดหยุ่น	1.53	2.39	7.13	3.93	7.359**	.000
4. ด้านความคิดละเอียดลออ	5.00	2.00	14.13	4.85	6.637**	.000
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	12.87	3.91	30.53	7.51	9.779**	.000

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 5 แสดงว่า

หลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า หลังการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการของเด็กปฐมวัยในด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนด้านความคิดคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน

ตาราง 6 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัด
โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (กลุ่มควบคุม n = 15)

ความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัย	ก่อน (n = 15)		หลัง (n = 15)		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้านความคิดริเริ่ม	3.20	2.21	3.00	2.62	0.243	.812
2. ด้านความคิดคล่องแคล่ว	4.40	0.63	4.40	0.51	0.000	1.000
3. ด้านความคิดยืดหยุ่น	0.47	0.83	1.53	3.64	1.267	.226
4. ด้านความคิดละเอียดลออ	6.40	4.47	5.40	3.14	1.312	.211
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	14.47	7.02	14.33	7.75	0.083	.935

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 6 แสดงว่า

เด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์
โดยรวมและรายด้านไม่แตกต่างกัน

ตาราง 7 การเปรียบเทียบคะแนนความต่างของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด
โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการกับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

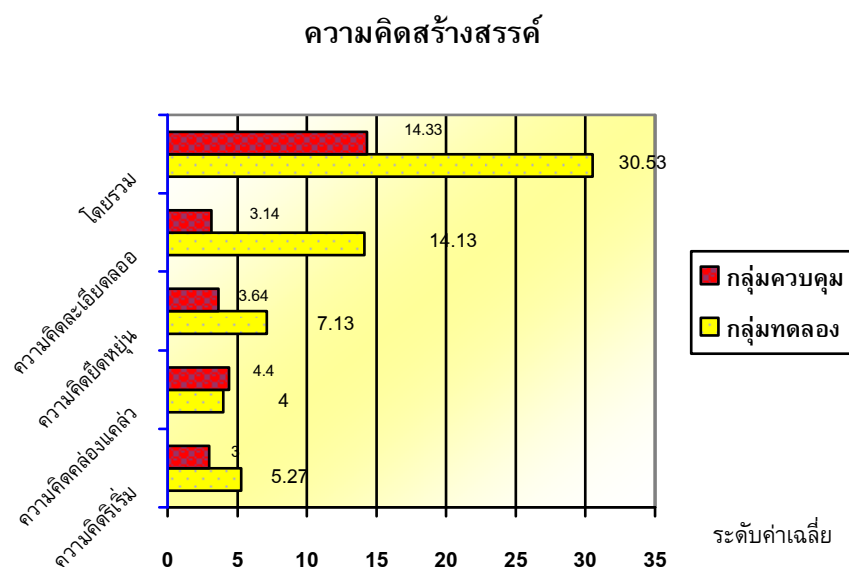
ความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัย	กลุ่มทดลอง		กลุ่มควบคุม		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้านความคิดริเริ่ม	5.27	1.28	3.00	2.62	3.012**	.007
2. ด้านความคิดคล่องแคล่ว	4.00	0.65	4.40	0.51	1.871	.072
3. ด้านความคิดยืดหยุ่น	7.13	3.93	1.53	3.64	4.050**	.000
4. ด้านความคิดละเอียดลออ	14.13	4.85	5.40	3.14	5.854**	.000
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	30.53	7.51	14.33	7.75	5.813**	.000

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 7 แสดงว่า

การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดโปรแกรม
กิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามกลุ่มทดลอง และควบคุม โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย หลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามกลุ่มทดลอง และควบคุมในด้านคิด ยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออ และด้านความคิดริเริ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 ส่วนด้านคิดคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน



ภาพประกอบ 2 แสดงการเปรียบเทียบผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ และเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการกับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ เพื่อให้ครูและผู้เกี่ยวข้องในการจัดการศึกษาปฐมวัยได้ทราบแนวทางในการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมให้กับเด็ก โดยเฉพาะการผสมผสานกิจกรรมนันทนาการบูรณาการเข้าสู่บทเรียน อีกทั้งสร้างความตระหนักถึงคุณค่าและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์สรุปสาระสำคัญและผลการวิจัยได้ดังนี้

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการกับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

สมมติฐานการศึกษาค้นคว้า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้น
2. เด็กปฐมวัยที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์ทางด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออสูงขึ้น
3. เด็กปฐมวัยที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับอนุบาล อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ (ฝ่ายอนุบาล) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ทั้งชายและหญิง จำนวน 30 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นอนุบาล อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ (ฝ่ายอนุบาล) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ทั้งชายและหญิง จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจงกลุ่มตัวอย่าง สำหรับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองและควบคุมได้มาด้วยวิธีการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเยลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban) จากนั้น คัดเลือกเด็กที่มีคะแนนโดยรวมในระดับปานกลาง และต่ำ มาจำนวน 15 คน เป็นกลุ่มทดลอง และอีก 15 คน เป็นกลุ่มควบคุม

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ การจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ
2. ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ของ เยลเลน และ เออร์บัน (Jellen; & Urban)

ขั้นตอนในการศึกษาค้นคว้า

1. ขออนุญาตผู้บริหารโรงเรียนสาธิตละอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ในการทำวิจัย
2. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กกลุ่มตัวอย่างเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง

โดยการนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ทีซีที – ดีพี (TCT – DP : Test for Creative Thinking – Drawing Production) ของ เยลเลน และ เออร์บัน มาทดสอบก่อนการทดลอง จากนั้น นำผลรวมคะแนนที่ได้มาจัดลำดับไล่ระดับตั้งแต่คะแนนสูง ปานกลาง ต่ำ) แล้วเลือกเด็กที่มีคะแนนโดยรวมในระดับปานกลาง และต่ำ มาจำนวน 15 คน จัดเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง และกลุ่มควบคุม 15 คน โดยทำการเก็บข้อมูลคะแนน (Pre-test) ของกลุ่มทดลองไว้ก่อน

4. ดำเนินการทดลองด้วยการนำโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไปทำการทดลองปฏิบัติกับกลุ่มทดลอง โดยใช้ระยะเวลาในการดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 เป็นเวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 2 วันๆ ละ 60 นาที รวม 16 วัน

5. เมื่อสิ้นสุดการทดลองผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ทีซีที – ดีพี (TCT – DP : Test for Creative Thinking – Drawing Production) ของเยลเลน และ เออร์บัน ไปทดสอบกับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

6. นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์มาตรวจให้คะแนนร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ

7. นำข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลได้ดำเนินการวิเคราะห์ดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ คะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

2.1 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ โดยใช้การทดสอบค่า t (Dependent Sample test) แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน

2.2 เปรียบเทียบผลต่างของความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ กับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ โดยใช้การทดสอบค่า t (Independent Sample test) แบบเป็นอิสระต่อกัน

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ มีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ในด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนด้านความคิดคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน

3. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามกลุ่มทดลอง และควบคุม โดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ จำแนกตามกลุ่มทดลอง และควบคุมในด้านคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออ และด้านความคิดริเริ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนด้านคิดคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. เด็กปฐมวัยที่ได้เข้ารับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงกว่า ก่อนเข้ารับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณารายด้าน ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออมี

ความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามข้อสมมติฐานข้อ 1 และ 2 ตามลำดับ

จากการศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาและจัดทำโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ ทุกกิจกรรมได้คำนึงถึงหลักในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ นอกจากนี้กระบวนการเรียนรู้ของเด็กที่เหมาะสม ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ได้ดี โอกาสในการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงที่เป็นรูปธรรม สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยที่เอื้อต่อการเรียนรู้ด้วยการใช้ประสาทและร่างกายสัมผัสกับสิ่งต่างๆ การได้เล่น สัมผัส ทดลอง ลงมือปฏิบัติจริง ล้วนทำให้เด็กเกิดความคิดอิสระ สามารถจินตนาการตามความคิดของตนได้ สอดคล้องกับแนวความคิดของ อาร์ พันธ์มณี (2537: 241) ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นหนึ่งในทักษะการเรียนรู้ที่เด็กปฐมวัยต้องได้รับการพัฒนา เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์มีในตัวเด็กทุกคน หรือเด็กทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์ ผู้ใหญ่จึงเพียงแต่ส่งเสริมคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์ ความกล้า ความอยากรู้อยากเห็น ความกระตือรือร้น เป็นต้น ให้เจริญงอกงามขึ้นและเป็นที่ยอมรับกันว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยวิธีการต่างๆ รวมทั้งการระดมพลังสมอง การคิดให้ได้ปริมาณมาก คุณภาพดีในช่วงเวลาจำกัด การฝึกจินตนาการหรือการคิดฝัน คิดในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น ซึ่งดูเหมือนจะยากหรือเป็นไปได้ยาก การฝึกแก้ปัญหา การสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยแต่อิสระ เหล่านี้เป็นการช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามข้อสมมติฐานข้อ 3

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการนั้น เกิดจากการที่เด็กได้รับการจัดรูปแบบการเรียนการสอนแบบบูรณาการที่มีลักษณะเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน โดยมีความเชื่อว่าเด็กทุกคนสามารถพัฒนาปัญญาในด้านความคิดสร้างสรรค์ได้ถ้ามีการฝึกฝนที่ดี มีการให้กำลังใจที่เหมาะสมในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ซึ่งนับเป็นปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญยิ่ง โดยแนวทางในการดำเนินกิจกรรมนันทนาการมีลักษณะเป็นแบบฉบับที่ กำโชค เผือกสุวรรณ (2551: สัมภาษณ์) ได้ให้ความหมายของคำว่า “นันทนาการ” ดังนี้ (1) พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกให้เห็นอาการชื่นชอบ สนุกสนาน เบิกบาน และมีพลังในการดำเนินชีวิต (2) เป็นกิจกรรมที่เป็นสื่อทำให้บุคคลนั้นๆ ได้มีอาการชื่นชอบ สนุกสนาน เบิกบาน และมีพลังในการดำเนินชีวิต (3) เป็นกระบวนการในการพัฒนาคุณภาพชีวิต ตามความต้องการของแต่ละบุคคล โดยอาศัยกิจกรรมนันทนาการเป็นปัจจัย (4) เป็นศาสตร์เพื่อการศึกษาค้นคว้าพฤติกรรมของบุคคล ที่เกี่ยวกับการแสดงออกของความสุข ความสนุกสนาน ความเบิกบาน

อาจกล่าวได้ว่ารูปแบบการจัดการเรียนการสอนในแนวทางของนันทนาการเป็น (1)การสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตร การสอนให้เด็กรู้จักคิด เขาจะต้องได้เรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและเป็นมิตร นั่นคือทำให้เด็กมั่นใจว่าเขาสามารถแสดงออกทางความคิดผ่านการพูด การกระทำ ด้วยความรู้สึกที่ปลอดภัยว่าจะไม่ถูกดู ถูกทำโทษ หรือถูกเพื่อนหัวเราะ เพราะว่าสมองของเด็กจะทำงานไม่ได้ดี ถ้าหากว่าเรามีความเครียดหรือความหวาดกลัว (2) เปิดโอกาสให้เด็กสำรวจและพัฒนาองค์ความรู้ด้วยตนเอง จัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เด็กได้คิดและสำรวจความคิดของตนเอง (3) สร้างสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน สำหรับกิจกรรมที่แตกต่างกัน เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด (4) ส่งเสริมกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กใช้สมองทั้งสองซีก (5) ให้ความสำคัญกับเวลาที่จะใช้สวดิถีชีวิตตามเวลาตามตัวได้ ต้องใช้เวลาในการฝึกและพัฒนาความคิด ดังนั้น จึงควรยืดหยุ่นที่จะให้เด็กมีเวลาเท่าที่เขาต้องการ ความคิดสร้างสรรค์มักเกิดในเวลาที่คนมีความรู้สึกผ่อนคลาย (6) กิจกรรมที่ช่วยเสริมความจำ ถ้าต้องการให้เด็กจำได้ง่ายขึ้น จะต้องใช้ข้อมูลที่จำง่าย เช่น ใช้ดนตรี การเคลื่อนไหวละคร เครื่องแต่งตัว งานศิลปะ เพราะคนเรานั้นมักจะจำเรื่องที่เร้าอารมณ์ได้มากกว่าเรื่องแบบเรียบ

ดังนั้น ในช่วง 6 ขวบแรกของชีวิตเป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูงรวมทั้งศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ กำลังพัฒนาหากเด็กได้รับประสบการณ์ หรือกิจกรรมที่เหมาะสมต่อเนื่องตามลำดับก็เท่ากับเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ผลการวิจัยในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการสามารถส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัย สามารถใช้วิธีการดังกล่าวในการจัดการเรียนการสอน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เด็กปฐมวัยได้ และที่สำคัญเด็กปฐมวัยได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรมอย่างมีความสุข

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีการนำกิจกรรมนันทนาการเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการจัดการเรียนการสอน ก่อนนำไปใช้ควรทำการศึกษาหลักการ ขั้นตอน ตลอดจนเทคนิคเฉพาะตัวของผู้นำกิจกรรม เพื่อการนำไปใช้ปฏิบัติได้อย่างถูกต้องและพัฒนาการเรียนการสอนแก่เด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสม

2. การดำเนินกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นการใช้คำถาม การปฏิบัติกิจกรรม คุณครูไม่ควรรีบเร่ง เพราะเด็กแต่ละคนมีความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกัน หรือบางครั้งเด็กยังปรับตัวไม่ทัน คุณครูจึงควรให้เวลาเด็กได้คิด ปฏิบัติตามความเหมาะสม เพื่อให้เด็กรู้สึกไว้วางใจและเชื่อมั่นในความคิดของตน

3. ในการจัดกิจกรรมนันทนาการ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ คุณครูสามารถปรับเปลี่ยนหรือยืดหยุ่นความต้องการที่จะเรียนรู้ของเด็กได้ตามความสามารถของครู และการนำสื่อ

วัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ตามท้องถิ่น เพื่อเป็นปัจจัยส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลของการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาด้านอื่นๆ เช่น ด้านพฤติกรรมทางสังคม ด้านภาษา ด้านผู้นำ ด้านมนุษยสัมพันธ์ ด้านการสื่อความหมาย เป็นต้น
2. ควรมีการศึกษาผลของการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มตัวอย่างอื่น เช่น เด็กปฐมวัยในโรงเรียนอื่นๆ ตามภูมิภาค และระดับที่ต่ำกว่ามาตรฐาน
3. ควรมีการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการกับเด็กปฐมวัยที่มีปัญหาด้านการเรียนรู้ และความบกพร่องทางร่างกาย

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กนิษฐา ชูจันทร์. (2541). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางการสอนภาษาธรรมชาติ โดยใช้
แกนนำในหน่วยการสอนที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ปรินูญานิพนธ์
กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- กาญจนา สองแสน. (2552). ผลการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของ
เด็กปฐมวัย. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กำโชค เผือกสุวรรณ. (2551, 1 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์โดย อารี ธีรณปัญญา
ที่ภาควิชาสันตนาการ.
- คงศักดิ์ เจริญรักษ์. (2527). นันทนาการกับความต้องการของมนุษย์. วารสารสุขศึกษาพลศึกษา
และสันตนาการ. 3(125) : 60-65.
- ดิลก ดิลกานนท์. (2534). การฝึกทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. ปรินูญานิพนธ์
กศ.ด.(การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ธูปทอง ศรีทองท้วม. (2538). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์
กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- นภเนตร ธรรมบวร. (2549ก). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2549ข). การประเมินผลพัฒนาการเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทชัย จิรขจรชัย. (2551). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาด
ภาพประกอบเสียงเพลงไทยเดิม. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บรรเทิง เกิดปรำงค์; และเจษฎา เจียรน้อย. (2546). นันทนาการเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ประชุมพร ศุภรเจริญ. (2522). ความคิดสร้างสรรค์กับการเล่นของเด็ก. วารสารศึกษาศาสตร์.
3 : 16-21
- ประมวล ดิกคินสัน. (2523). จิตพัฒนา : จิตวิทยาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

- มุสดี กุญอินทร์. (2525). *เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์*. เอกสารการสอนชุดวิชา
พฤติกรรมวัยเด็กหน่วยที่ 9 : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. ถ่ายเอกสาร.
- (2537). *เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์*. เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก
หน่วยที่ 8-15. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- เยาวพา เตชะคุปต์. (2522). *กิจกรรมสำหรับเด็กวัยเรียน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- (2542ก). *การศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : เอฟ.กราฟฟิกส์ ดีไซน์.
- (2542ข). *กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : เจ้าพระยาระบบการพิมพ์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542*. กรุงเทพฯ :
นานมีบุ๊คส์.
- เลิศ อานันท์นะ. (2533). *แบบฝึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์. แม่และเด็ก.3(220) : 83-84.*
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). *รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญา หลักการวิธีสอน และการวัดผลเพื่อ
ประเมินผลทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2523). *กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. เอกสารประกอบการเรียน
ภาควิชาหลักสูตรการเรียนการสอน คณะศึกษาศาสตร์. กรุงเทพฯ :
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สารินี บุโรดม. (2523). *การสร้างแบบฝึกวาดภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์*. วิทยานิพนธ์
กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). *นันทนาการและอุตสาหกรรมท่องเที่ยว*. กรุงเทพฯ : สำนักวิชา
วิทยาศาสตร์และการกีฬา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2535). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- สุเมตตา คงสง. (2543). *การศึกษาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความสามารถ
พิเศษโดยใช้ชุดฝึกความคิด*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุรเชษฐ์ เชษฐมาศ. (2526). *คำบรรยายวิชาการจัดพื้นที่นันทนาการ*. กรุงเทพฯ : ภาควิชา
อนุรักษวิทยาคณะวนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุวรรณ ก้อนทอง. (2547). *ผลการจัดกิจกรรมศิลปะประกอบเสียงดนตรีคลาสสิกที่มีต่อความคิด
สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ :
บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริกาญจน์ โกสมภ; และ ดารณี คำวังนัง. (2544). *สอนให้เด็กคิดเป็น*. กรุงเทพฯ : ก.พล (1996).
- อนินทิตา โปชะกฤษณะ. (2532). *การวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทย*. วิทยานิพนธ์
กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเซาท์เทิร์น อิลลินอยส์
ณ คาร์บอนเดล. ถ่ายเอกสาร.

- อารี พันธุ์ณี. (2537). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : ต้นอ้อ แกรมมี.
-(2540). *คิดอย่างสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 5 กรุงเทพฯ : ต้นอ้อ แกรมมี.
-(2542). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : ต้นอ้อ แกรมมี.
- อารี รังสินนท์. (2526). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารมณ ทัศน. (2526). *เปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีการเล่นต่างกัน*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เอนก หงษ์ทองคำ. (2542). *นันทนาการกับสังคม*. กรุงเทพฯ : คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Albano, C. (1987). *The Effects Of An Experimental Training Program on The Creative Thinking Abilities of Adults*. Doctor's Thesis Pemple University.
- Albrecht, K. (1980). *Brain Power Learn to Improve Your Thinking Skills*. Englewood, New Jersey : Prentice-Hall, Inc.
- Buchwitz, H. (1981,Summer). Creativity in the School Environment. *Delta Kappa Gamma Bulletin*. 47 : 50-55.
- Butler, George D. (1959). *Introduction to Community Recreation*. New York : McGraw-Hill.
- Cropley, A.L. (1966). Creative and Intelligence. *The British Journal of Educational Psychology*. 36(1) : 259-266.
- Foster and Penick. (1985). Creative in a Cooperative Group Setting. *Journal of Research in Science*. Tea Ching. 22 : 89-90.
- Freud, S. (1938). The Interpretation of Dreams. In A.A. Brill (ed.) *The Basic Writing of Sigmund Freud*. New York : the Modern Library.
- Guilford, J.P. (1962). *Factors that Aid and Hinder Creativity*. New York : Teachers College Record.
-(1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York : McGraw-Hill.
- Hurlock, E.B. (1964). *Child Development*. 5th ed. New York : McGraw-Hill Book Co.
- Hutchinson, E.D. (1949). *How to Think Creativity*. New York : Abindon press.
- Jellen, G.; & Urban, K. (1986, Spring). Test For Creativity Thinking Drawing Production. *The Creative Child and Adult Quarterly*. 11(8) : 107-155.
- Kelley. (1983) Effects in Creative Arts Experience on the Development of Creativity in First Graders. *Dissertation Abstracts International*. 44(1) : 32-A
- Mile, Alice. (1961). *Creativity in Teaching*. California : Wadsworth Publishing company.

- Peter, J. (1988). The Effect of Creative-Divergent Thinking Training on Creative-Divergent Thinking and Moral Reasoning. *Dissertation Abstracts International*. 49(1) : 38-A.
- Ruth Strong. (1951). *An introduction to Child Study*. New York : McMillan.
- 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.
- Taylor, C.W. (1964). *Creativity Progress and Potential*. New York : McGraw-Hill.
- Torrance, E.P. (1971). Creativity and Infinity . *Journal of Research and Development in Education*.
-(1965). *Rewarding Creative Behavior* : Experiments in classroom Creativity.
-(1962). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliff. New Jersey : Prentice Hall.
- Westcott, A.M.; & J.A. Smith. (1967). *Creative Teaching of Mathematics in the Elementary School*. Boston : Allyn and Bacon, Inc.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนา
ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
1	ปฐมนิเทศ - ทักทายด้วย เกม เพลง - ชี้แจง รายละเอียด	1. เพื่อสร้างความคุ้นเคย ความประทับใจที่ดี ระหว่างผู้วิจัยและกลุ่มทดลอง 2. เพื่อให้นักเรียนเข้าใจ รายละเอียดและ กำหนดการใช้ตลอด การทดลอง	1. แนะนำตนเองทั้งผู้ทั้งผู้วิจัยและกลุ่มทดลองด้วยเพลงสวัสดี (รายบุคคล) และจับคู่ 2 คน สลับกัน 2. สร้างสรรค์การมีส่วนร่วมในการ แสดงออกทางความคิดของนักเรียน ด้วยกิจกรรม ประบมือ 12345 12345 เฮ้ เฮ้ 3. สรุปกิจกรรม 4. ชี้แจงจุดมุ่งหมายและอธิบาย ความสำคัญของการจัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมและ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 5. นัดหมายวัน เวลา และสถานที่ ใน การเข้าร่วมกิจกรรมครั้งต่อไป	1. สังเกตพฤติกรรมการ เข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่มทดลอง (รายบุคคล)

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
2	โรงเรียนของฉัน - โรงเรียนในฝัน (วาดภาพประกอบ)	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทางด้านความคิดริเริ่ม ความคิด ยืดหยุ่นในการแสดงออกทาง จินตนาการ การสร้างสรรค์งาน อย่างอิสระ	1. พูดคุยกับนักเรียนเกี่ยวกับโรงเรียน เช่น สถานที่ภายในโรงเรียน กิจกรรมการเรียนการสอน การ ปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน ฯลฯ 2. ผู้วิจัยนำเสนอหัวข้อ “โรงเรียนใน ฝันของฉัน” โดยให้นักเรียน จินตนาการว่าถ้านักเรียนสามารถ สร้างโรงเรียนของตนเองได้ โรงเรียนของนักเรียนจะมีรูปร่าง อย่างไร โดยให้นักเรียนวาดภาพ โรงเรียนในฝันที่แปลก น่าสนใจ พร้อมตั้งชื่อโรงเรียนให้แปลก น่าสนใจมากที่สุด	1. สังเกตพฤติกรรมการ เข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่ม ทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบ งาน
	- ภาพปริศนา	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว	1. ผู้วิจัยพานักเรียนเดินสำรวจรอบๆ บริเวณโรงเรียน เช่น โรงอาหาร สนามเด็กเล่น สระว่ายน้ำ ห้องน้ำ ฯลฯ	

	- ใช่หรือไม่	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดละเอียดลออ	2. เล่นปริศนาคำทาย และพุดคุยเกี่ยวกับความสำคัญและประโยชน์ของแต่ละสถานที่ 3. นำนักเรียนเข้าสู่ห้องกิจกรรมและนำเข้าสู่กิจกรรมภาพปริศนา โดยการนำเสนอภาพถ่ายบริเวณต่างๆ รอบโรงเรียน (มุมแอบถ่าย) และให้นักเรียนบอกว่าเป็นสถานที่ใดภายในโรงเรียน โดยแต่ละภาพกำหนดเวลาให้นักเรียนบอก 15 วินาที 1. นำภาพถ่ายที่เป็นสถานที่ต่างๆ ภายในโรงเรียน จำนวน 10 ภาพ และสถานที่ที่ไม่ใช่ภายในโรงเรียน 5 ภาพ นำมาเคล้าปนกันและให้นักเรียนแยกภาพถ่ายที่เป็นสถานที่ต่างๆ ภายในโรงเรียนและไม่ใชภายในโรงเรียนให้ถูกต้อง	
--	--------------	---	---	--

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
3	หนูน้อยนักสำรวจ - แผนที่ฉบับย่อ - ตามล่าหาสมบัติ	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางด้านความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว	1. ให้นักเรียนสำรวจบริเวณภายในห้องที่ปฏิบัติกิจกรรม 2. ให้นักเรียนวาดรูปห้องกิจกรรมและตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ภายในห้องเป็นแผนที่โดยกำหนดสัญลักษณ์ออกแบบแผนที่ในรูปแบบของตนเอง โดยให้แผนที่มีความสมบูรณ์ครบทุกรายละเอียด 1. ผู้วิจัยนำสิ่งของ 2 ชิ้น ไปซ่อนภายในบริเวณห้องกิจกรรม (นักเรียนอยู่ด้านนอกห้อง) 2. ให้นักเรียนเข้ามาในห้องทีละคน จากนั้นผู้วิจัยไปตำแหน่งของสิ่งของที่ซ่อนอยู่โดยให้นักเรียนยึดแผนที่ของตนในการช่วยหา โดยมีกติกาเพิ่มเติม คือ ถ้าเด็กเดินผ่านบริเวณที่ซ่อนสิ่งของของคุณครูจะตบมือให้สัญญาณ	1. สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่มทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบงาน

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
4	เดินทางไกล	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและ ความคิดละเอียดลออ	1. ผู้วิจัยนำแผนพับโฆษณาสถานที่ ท่องเที่ยวต่างๆ จากบริษัทนำเที่ยว มาให้นักเรียนดู 2. ตั้งคำถามให้นักเรียนตอบว่า เราจะ เดินทางไปสถานที่ต่าง ๆ ได้ด้วยวิธี ใดบ้าง 3. ให้นักเรียนช่วยกันตัดสินใจว่า อยากจะไปเที่ยวที่ไหนจากนั้นให้ นักเรียนแต่ละคนตอบว่าอยากจะไป ดูอะไร จะไปทำอะไร และจะไปพักที่ ไหน 4. ให้นักเรียนวาดตัวโดยสารในแบบที่ คิดขึ้นเอง (ตัวเครื่องบิน ตัวรถไฟ ฯลฯ ขึ้นอยู่กับนักเรียนไปด้วยวิธีใด) สำหรับใช้เดินทาง 5. ผู้วิจัยสมมุติจัดกระเป๋าเดินทางโดย ให้นักเรียนคิดว่าจะจัดอะไรใส่ลงไป ดี	1. สังเกตพฤติกรรมการ เข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่ม ทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบ งาน

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
5	เธอคือใคร - เกม เพลง “เธอคือใคร” - ต่อเติมภาพ	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ	1. ผู้วิจัยนำเข้าสู่กิจกรรมด้วยการให้นักเรียนเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระตามเสียงดนตรี 2. นำเข้าสู่บทเพลง “เธอคือใคร” ด้วยการสอนเนื้อร้องและขับร้องร่วมกัน 3. ให้นักเรียนแต่ละคนคิดชื่อสัตว์พร้อมนำเสนอท่าทางและเสียงร้องประกอบ 4. ทำกิจกรรมในข้อ 3 ซ้ำอีก 2 รอบ แต่ให้นักเรียนเปลี่ยนสัตว์เป็นชนิดใหม่โดยไม่ให้ซ้ำกับเพื่อน 5. เปลี่ยนหัวข้อจาก “สัตว์” เป็นสิ่งของ โดยให้นักเรียนแต่ละคนสร้างสรรค์ท่าทางและเสียงร้องประกอบ (ทำซ้ำอีก 1 รอบ และเปลี่ยนสิ่งของ) 6. ผู้วิจัยให้นักเรียนต่อเติมภาพ (สัตว์ / สิ่งของ) ในส่วนที่ขาดหายไปให้สมบูรณ์ จากรูปภาพที่กำหนดให้ 5 ภาพ	1. สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่มทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบงาน

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
6	ผ้าคลุมเวทีมนตร์ - ผ้าคลุมพิเศษ - ภายใต้อาจารย์	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางด้านความคิดริเริ่ม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ	1. ผู้วิจัยเล่าเรื่องเกี่ยวกับพอมด แมมดที่มีอำนาจ เวทมนตร์เสกสิ่งของต่างๆ ได้ในพริบตา 2. สมมุติให้นักเรียนเป็นพอมด แมมด เสกสิ่งของภายใต้ผ้าคลุมที่ผู้วิจัยจัดไว้บนโต๊ะ (ให้นักเรียนดูสิ่งของก่อน) 3. ให้นักเรียนวาดภาพสิ่งของที่ตนเสกมาให้กลายเป็นอะไร และเพราะอะไร ให้แปลกและน่าสนใจมากที่สุด(วาดภาพประกอบคำบรรยาย) 1. จัดวางวัสดุ สิ่งของ จำนวน 7 ชนิด นำวางบนโต๊ะและใช้ผ้าดำคลุม 2. ให้นักเรียนดูและจดจำสิ่งของภายใต้ผ้าคลุมทีละคนๆ ละ 15 วินาที 3. ผู้วิจัยปิดผ้าดำและให้นักเรียนบอกชื่อสิ่งของที่ตนเห็นภายใต้ผ้าดำให้มากที่สุดภายในเวลา 15 วินาที 4. ผู้วิจัยนำวัสดุ สิ่งของ ออกจากผ้าคลุม 2 ชนิด และให้นักเรียนดูอีกครั้ง(ทีละคน) และให้บอกว่าสิ่งใดหายไป	1. สังเกตพฤติกรรม การเข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกรายชื่อกลุ่มทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบงาน

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
7	ข. ไข่อยู่ในเล้า - ไข่ต้มสารพัดสี - ข. ไข่เหมือนใคร - มาทอดไข่กัน	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ	- นำไข่ต้มสุกแล้วมาแจกนักเรียนคนละ 1 ใบ - ผู้วิจัยแจกอุปกรณ์ในการทำศิลปะสร้างสรรค์ เช่น สีเมจิก ดินสอ ยางลบ - ให้นักเรียนแต่ละคนออกแบบลวดลายและระบายสีลงบนไข่ต้มให้มีลวดลายที่แปลกตา และตั้งชื่อผลงาน - ผู้วิจัยนำไข่ไก่มาวางบนโต๊ะกิจกรรม - ให้นักเรียนแต่ละคนบอกชื่อสิ่งของที่มีรูปร่างลักษณะเหมือนไข่ไก่มาให้มากที่สุด ภายในเวลา 30 วินาที - ผู้วิจัยพูดคุยเกี่ยวกับวิธีการทำอาหาร “ไข่เจียว” - นำภาพขั้นตอนการทำอาหาร “ไข่เจียว” มาสลับตำแหน่ง - ให้นักเรียนเรียงลำดับภาพขั้นตอนการทำอาหาร “ไข่เจียว” ให้ถูกต้องและลงมือปฏิบัติ	- สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมและจดบันทึก - จดบันทึกข้อมูลกลุ่มทดลอง (รายบุคคล) - ตรวจสอบผลงาน / ใบงาน

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
8	นิทานสนุก กระตุกไอดี - นิทานพาเพลิน - ปริศนา คำทาย - สร้างสรรค์ภาพจากนิทาน	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออและความคิดยืดหยุ่น	1. ผู้วิจัยเล่านิทานเรื่อง “บ๊องแบ้ว” 2. ให้นักเรียนจินตนาการตามเรื่องราวว่า “บ๊องแบ้ว” คือสิ่งใดและวาดภาพประกอบ พร้อมคำบรรยาย 1. ผู้วิจัยเล่าเรื่อง “ตาอินกับตานา” 2. ผู้วิจัยตั้งคำถาม ปริศนาคำทาย จากนิทานให้นักเรียนตอบ 1. จากเรื่อง “ตาอินกับตานา” ให้นักเรียนวาดภาพเก็บรายละเอียดตัวละครในเรื่องให้สมบูรณ์	1. สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่มทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบงาน

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
9	ทายซิ ทายซิ ทาย	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและ ความคิดละเอียดลออ	1. ผู้วิจัยเขียนชื่อท่าทางลงในกระดาษแผ่นเล็กๆ โดยกำหนดชื่อท่าทาง เช่น ตกปลา, กระโดดเชือก, ซักผ้า เป็นต้น 2. ให้นักเรียนแต่ละคนเลือกหยิบกระดาษขึ้นมาคนละชิ้นและแสดงท่าทางตามคำสั่งในกระดาษให้เพื่อนๆ ดู โดยคนที่ดูต้องพยายามทายว่าเป็นการทำท่าอะไร คนที่ทายได้ถูกต้อง จะได้เป็นคนแสดงต่อไป	1. สังเกตพฤติกรรมการเข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่มทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบงาน

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
10	ฝนเอ๋ย ฝนตก - เริงรำ ทำฝน - ทายซิเสียงอะไร - ช่วยหาฉันหน่อย	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มและความคิดยืดหยุ่น เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ	1. ผู้วิจัยจัดเตรียมอุปกรณ์ เช่น ผืนผ้ารูปทรงสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม รีบบิ้น ห่วง ฯลฯ 2. เปิดเพลง “ฝน” ให้นักเรียนฟัง 3. ให้นักเรียนเลือกหยิบอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ว่า ถ้าฝนตก ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า อย่างไหน นักเรียนจะเลือกหยิบอุปกรณ์ชิ้นใด เพราะเหตุใด 1. นำซีดี บันทึกเสียงต่าง ๆ มาเปิดให้นักเรียนฟัง 2. ให้นักเรียนตอบว่าเสียงที่ได้ยินคือเสียงอะไร โดยแต่ละเสียงที่ได้ยินให้เวลาในการตอบ 10 วินาที 1. นำรูปภาพที่มีอุปกรณ์กันฝน เช่น ร่ม ชุติกันฝน รองเท้าบูท เป็นต้น ช้อนอยู่ภายในภาพ แจกให้นักเรียนคนละ 1 ภาพ 2. ให้นักเรียนระบายสีอุปกรณ์กันฝนที่ช้อนอยู่ (5 ตำแหน่ง)	1. สังเกตพฤติกรรม การเข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่มทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบงาน

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
11	ตัวอักษร หรรษา - ต่อเติม	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม	1. แจกกระดาษ A4 ที่มีรูปภาพ ตัวอักษร 1 ตัวให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น 2. ให้นักเรียนนำตัวอักษรที่ได้มาต่อ เติมเป็นภาพที่แปลกตา น่าสนใจ มากที่สุดพร้อมตั้งชื่อผลงาน	1. สังเกตพฤติกรรมการ เข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่ม ทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบ งาน
	- เรียงลำดับ ตัวอักษร	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและความคิด ละเอียดลออ	1. ผู้วิจัยจัดเตรียมบัตรคำตัวอักษร (พยัญชนะไทย) 1 ชุด และจัดวาง เรียงบนโต๊ะกิจกรรม 2. ผู้วิจัยสลับตำแหน่งการเรียงลำดับ ของตัวอักษร (10 ตำแหน่ง) 3. ให้นักเรียนจัดวางเรียงตำแหน่ง ตัวอักษรให้ถูกต้อง ภายในเวลา 1 นาที	

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
12	จิกซอร์ว์ ต่อภาพ	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและ ความคิดละเอียดลออ	1. ผู้วิจัยจัดเตรียมภาพตัวต่อจิกซอร์ว์ จำนวน 15 ชุด (เท่ากับจำนวนกลุ่ม ทดลอง) 2. ผู้วิจัยนำตัวต่อจิกซอร์ว์ภาพละ 2 ชิ้น ไปสลับกับตัวต่อจิกซอร์ว์ในภาพอื่นๆ สลับให้ครบทั้ง 15 ชุด 3. ให้นักเรียนเริ่มต่อจิกซอร์ว์ให้สมบูรณ์ ภายในเวลา 15 นาที	1. สังเกตพฤติกรรมการ เข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่ม ทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบ งาน
13	ศิลปะสร้างสรรค์ / การ ตัดแปะ	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและ ความคิดละเอียดลออ	1. ผู้วิจัยจัดเตรียมวัสดุ เช่น มะกะโรนี เครื่องเทศสีต่างๆ ถั่วอบแห้ง กระ ดาษทิชชู ฯลฯ กระดาษแข็ง ปากกา 2. ให้นักเรียนวาดภาพอะไรก็ได้ ตาม ความคิดอิสระ เพื่อนำมาเป็นภาพ ต้นแบบในการตัดแปะ 3. ให้นักเรียนใช้กาบดัดวัสดุต่าง ๆ ลง บนภาพที่ตนวาดและตั้งชื่อผลงาน ให้แปลกและน่าสนใจ	1. สังเกตพฤติกรรมการ เข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่ม ทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบ งาน

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
14	ดนตรีในหัวใจ - บทเพลงของฉันทน์ <			

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
15	เมื่อเราโตขึ้น	เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและ ความคิดละเอียดลออ	1. ผู้วิจัยหาหนังสือภาพเกี่ยวกับอาชีพ ประเภทต่าง ๆ มาอ่านให้เด็กฟัง 2. ให้เด็กหาภาพบุคคลที่ทำงานใน หลากหลายสาขาอาชีพมาจาก นิตยสารและตัดภาพออกมาติดลง กระดาษพร้อมทั้งเขียนชื่ออาชีพลง ไปด้วย 3. พูดคุยกับเด็กๆ เกี่ยวกับแต่ละ อาชีพ และให้นักชื่ออาชีพอื่นๆ ที่ รู้จัก 4. ให้นักเรียนแต่ละคนลองคิดอาชีพที่ แปลก ไม่มีใครประกอบมาก่อน และ วาดภาพออกแบบลักษณะของ บุคคลอาชีพนั้นพร้อมตั้งชื่อผลงาน	1. สังเกตพฤติกรรมการ เข้าร่วมและจดบันทึก 2. จดบันทึกข้อมูลกลุ่ม ทดลอง (รายบุคคล) 3. ตรวจสอบผลงาน / ใบ งาน

ภาคผนวก ก

แผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ครั้งที่	รายการ	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินการ	การประเมินผล
16	ปัจฉิมนิเทศ	1. เพื่อให้นักเรียนสรุปสิ่งที่ได้จากการเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ และเห็นคุณค่าของนันทนาการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ 2. เพื่อให้นักเรียนสามารถนำกิจกรรมนันทนาการไปปรับใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้ของตนเอง 3. เพื่อเป็นการขอบคุณนักเรียนในการเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ	1. ผู้วิจัยสรุปกิจกรรมโดยภาพรวมตลอดระยะเวลาในการเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการของนักเรียน 2. เปิดโอกาสให้นักเรียนซักถามในสิ่งที่ตนสนใจ อันเกิดจากการเข้าร่วมในโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ 3. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณนักเรียนทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทดลองและร่วมกันร้องเพลงอำลา	

ภาคผนวก ข

- 1. คู่มือการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT-DP**
- 2. ภาพแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT-DP**

คู่มือการใช้แบบทดสอบ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP

1. การใช้แบบทดสอบ

1.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP และดินสอดำซึ่งไม่มียางลบ เพื่อให้ผู้ตอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว

1.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งช้า ๆ และชัดเจนดังนี้

“ภาพวาดที่วาดอยู่ข้างหน้าเด็ก ๆ ขณะนี้เป็นภาพที่ไม่สมบูรณ์ ผู้วาดเริ่มลงมือวาดแต่ถูกขัดจังหวะเสียก่อน ขอให้เด็ก ๆ วาดต่อให้สมบูรณ์ จะวาดเป็นภาพอะไรก็ได้ตามที่เด็ก ๆ ต้องการ ไม่มีการวาดภาพใด ๆ ที่ถือว่าผิด ภาพทุกภาพที่เป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น เมื่อวาดภาพเสร็จแล้วขอให้นำมาส่งคุณครู”

1.3 ในช่วงเวลาของการทดสอบหากมีคำถามก็อาจตอบได้ในลักษณะดังนี้ คือ

“เด็ก ๆ อยากจะวาดอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาดทุกรูปเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้นทำอย่างไรก็ได้ไม่มีสิ่งใดผิด”

“หากผู้ทดสอบยังมีคำถามเช่น ถามถึงชิ้นส่วนที่ปรากฏอยู่ในกรอบ ก็ให้ตอบในทำนองเดิม ห้ามอธิบายเนื้อหาหรือวิธีการใด ๆ เพิ่มเติม นอกจากนี้ควรหลีกเลี่ยงการพาดพิงถึงเวลาที่ควรใช้ในการวาดภาพ ครูควรพูดทำนองที่ว่า เริ่มวาดได้เลยไม่ต้องกังวลเรื่องเวลา”

1.4 ผู้ทดสอบต้องจดบันทึกเวลาทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที โดยจดอายุ เพศ ชื่อ ของผู้ทดสอบในช่องว่างมุมขวาบนของแบบทดสอบ

1.5 ผู้ทดสอบบอกให้ผู้ทดสอบตั้งชื่อเรื่อง ควรพูดเบา ๆ โดยไม่รบกวนผู้ถูกทดสอบคนอื่นที่ยังทำไม่เสร็จแล้วเขียนชื่อเรื่องไว้ที่มุมขวา เพราะจะใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการแปลผลการวาดภาพ

1.6 หลังการทดสอบเวลาผ่านไป 15 นาที ให้เก็บแบบทดสอบคืน ให้เขียน อายุ เพศ และชื่อภาพ ไว้ที่มุมขวาบนของการทดสอบ

2. เกณฑ์การประเมินผลเพื่อให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP

2.1 การต่อเติม (Cn: Continuations) ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุดมุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติม ชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุด คือ 6 คะแนน

2.2 ความสมบูรณ์ (Cm: Completions) หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็มหรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพโดยใช้รูปที่กำหนด 2 รูป มารวมเป็นรูปเดียว ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.3 ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne: New Elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่ นอกเหนือจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มขึ้นอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำ ๆ ภาพเหมือนกัน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.4 การต่อเนืองด้วยเส้น (Cl: Connection Made with Lines) แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างขึ้นใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและนอกกรอบจะได้คะแนนการโยงเส้นเส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.5 การต่อเนืองที่ทำให้เกิดเรื่องราว (Cth: Connections made that Contribute to a Theme) ภาพใดหรือส่วนของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนน ต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช่เส้นก็ได้ความสำคัญอยู่ที่การต่อเติมนั้นทำให้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้ถูกทดสอบตั้งใจไว้ คะแนนสูงสุดข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.6 การเขียนเส้นชั้นเขต โดยใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd: Boundary Breaking Breaking Being Fragment – Independent) การต่อเติมหรือโยงเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

2.7 การข้ามเส้นชั้นเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi: Boundary Breaking being Fragment-Independent) การต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบหรือการวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนนเต็ม

2.8 การแสดงความลึก ใกล้ – ไกล หรือมิติของภาพ (Pe: Perspective) ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ไกลหรือวาดภาพในลักษณะสามมิติให้คะแนนภาพละ 1 คะแนนหากมีภาพปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพแสดงความเป็นสามมิติความลึกหรือใกล้ไกล ให้คะแนน 6 คะแนนเต็ม

2.9 อารมณ์ขัน (Hu: Humor) ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขันจะได้ชิ้นละ 1 คะแนน หรือดูภาพรวมถ้าได้อารมณ์ขันมาก ก็จะทำให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ ประเมินจากผู้ทดสอบในหลาย ๆ ทาง เช่น

- ก. ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด
- ข. ผู้วาดปนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไป หรือวาดเพิ่มเข้าไป
- ค. ผู้วาดผนวกลายเส้นหรือภาษาเข้าไปเหมือนว่าวาดภาพการ์ตูน

คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.10 การคิดแปลกใหม่ ไม่ติดตามแผน (Uc: Unconventionality) ภาพที่แสดงความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไปมีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

a. การวางหรือให้กระดาดแตกต่างไปจากผู้ทดสอบวางกระดาดให้ เช่น เด็กมีการพับการหมุน หรือพลิกกระดาดไปข้างหลังแล้ววาดภาพจะได้คะแนน 3 คะแนน

b. ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรมหรือสัตว์ประหลาดให้ 3 คะแนน

c. ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษรหรือตัวเลขหรือการใช้ชื่อหรือภาพที่เหมือนการ์ตูนให้ 3 คะแนน

d. ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่ว ๆ ไปให้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นรูปพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม
2. รูปแบบฉากต่อเป็นบ้าน กล่อง หรือสี่เหลี่ยม
3. รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นรูปงู ต้นไม้ หรือดอกไม้
4. รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน
5. รูปจุด ทำเป็นตานก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนนจาก 3 คะแนนเต็มในข้อ d. แต่ไม่มีคะแนนติดลบ คะแนนสูงสุดในข้อนี้เท่ากับ 12 คะแนน

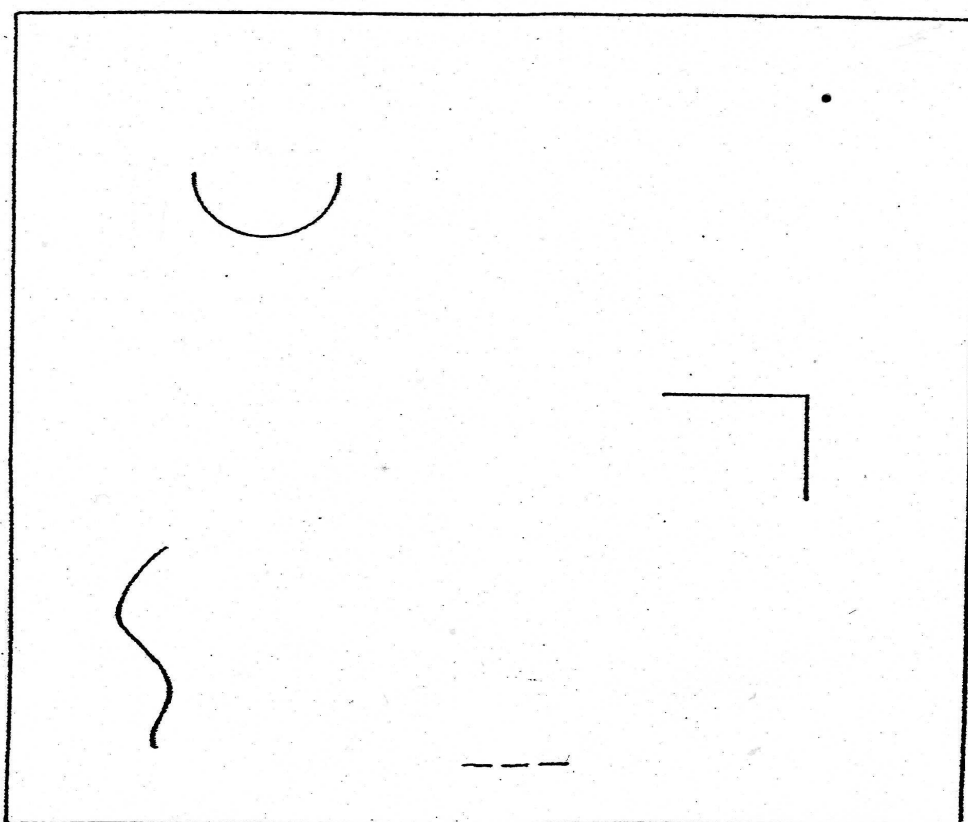
2.11 ความเร็ว (Sp: Speed) ภาพที่ใช้เวลาน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่มดังนี้

- | | | | |
|------------|----------|---|-------|
| 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 |

ภาพแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP

TSD-Z
TCT-DP

AGE: _____ GENDER/SEX: _____ NAME/INITIALS: _____ COUNTRY: _____



ภาคผนวก ค

ตัวอย่างภาพในการเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

ตัวอย่างภาพเด็กปฏิบัติกิจกรรม “เธอคือใคร”



ตัวอย่างภาพเด็กปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน “หนูน้อยนักสำรวจ”



ตัวอย่างภาพเด็กปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน “เมื่อเราโตขึ้น”



ตัวอย่างภาพเด็กปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน “ตัวอักษรหรรษา”



ตัวอย่างภาพเด็กปฏิบัติกิจกรรมและผลงาน “ตัวอักษรหรรษา”



ภาคผนวก ง

**รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ
และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ (TCT – DP)**

**รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการและ
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ (TCT - DP)**

- | | |
|--|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุณีย์ เพี้ยซ้าย | ข้าราชการบำนาญ
โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พูนทรัพย์ นาคณา | อาจารย์ประจำภาควิชา
การศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฐนันท์ วงษ์ประจันต์ | อาจารย์ประจำภาควิชา
การศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์วารุณี สกฤณภักษ์ | หัวหน้าฝ่ายกิจกรรม (ฝ่ายอนุบาล)
โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อรุณศรี จันทร์ทรง | หัวหน้าฝ่ายวิชาการ (ฝ่ายอนุบาล)
โรงเรียนสาธิตละอออุทิศ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต |
| 6. อาจารย์กาญจนา สองแสน | อาจารย์ประจำภาควิชา
การศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย |

ภาคผนวก จ

แบบบันทึกรายชื่อการเข้าร่วมการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวอารี ตีรณปัญญา
วันเดือนปีเกิด	27 มีนาคม 2520
สถานที่เกิด	เขตบางคอแหลม จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	124/1389 ธารฟ้าเรสซิเดนซ์ ซอยเรวดี 16 ถนนติวานนท์ ตำบลตลาดขวัญ อำเภอเมือง จังหวัดนนทบุรี
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสาริตถะอรรถุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต 295 ถนนราชสีมา แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2539	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ สาขาภาษาต่างประเทศ (ภาษาจีน) จากสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตบพิตรพิมุข มหาเมฆ
พ.ศ. 2542	บริหารธุรกิจบัณฑิต (บรบ.) วิชาเอก ภาษาอังกฤษธุรกิจ จากสถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตบพิตรพิมุข มหาเมฆ
พ.ศ. 2552	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ