



## ผลของการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย

## Effects of Participating with Thai Traditional Play

## Activities on Creative Thinking in Preschooler

Received: December 14, 2018

Revised: December 25, 2018

Accepted: December 26, 2018

บัญญัติ ขงย่วน\*

Banyat Yongyuan

นันทนัช สงศิริ\*\*

Nanthanat Songsiri

ญัฐวดี ปิตตาทะโน\*\*\*

Nattavadee Pittatano

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบ 1) ความคิดสร้างสรรค์ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และหลังเข้าร่วมกิจกรรม ระยะเวลาที่หนึ่ง 2) ความคิดสร้างสรรค์ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และหลังเข้าร่วมกิจกรรม ระยะเวลาที่สอง 3) ความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ระยะเวลาที่หนึ่ง 4) ความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ระยะเวลาที่สองกลุ่มตัวอย่างเป็น เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 2 จำนวน 35 คน 18 คนอยู่ในห้องทดลอง 17 คนอยู่ในห้องควบคุม เครื่องมือที่ใช้ 1) แผนกิจกรรมการเล่นไทย 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ Torrance Test of Creative Thinking สถิติที่ใช้ได้แก่ Wilcoxon Signed Ranks Test และ Mann-Whitney U Test ผลพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย หลังเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยระยะเวลาที่หนึ่ง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม 2) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย หลังเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยระยะเวลาที่สอง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม 3) ภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยระยะเวลาที่หนึ่ง ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมไม่สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม และ 4) ภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยระยะเวลาที่สอง ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม

คำสำคัญ : การเล่นไทย/ ความคิดสร้างสรรค์/ เด็กปฐมวัย

\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

\*\* ผู้ช่วยวิจัย สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

\*\*\* นักจิตวิทยา ปฏิบัติการ กองสร้างเสริมสุขภาพ สำนักอนามัย กรุงเทพมหานคร



## Abstract

The objectives of this research were to compare 1) the creative thinking before and after participating in Thai traditional play at the first phase 2) the creative thinking before and after participating in Thai traditional play at the second phase 3) the creative thinking between children participating in Thai traditional play and children who did not attend at the first phase and 4) the creative thinking between children participating in Thai traditional play and children who did not attend at the second phase. The sample consisted of 35 children in kindergarten, 18 students in experimental class and 17 students in the control class. The research instrument were plan for Thai traditional play activities and Torrance Test of Creative Thinking. Data analysis carried out using Wilcoxon Signed Ranks Test and Mann-Whitney U Test. The results were as follows: 1) the scores of creative thinking after participating Thai traditional play in the first phase were higher than before the participation 2) the scores of creative thinking after participating Thai traditional play in the second phase were higher than before the participation 3) at the first phase, the scores of creative thinking of children participating in Thai traditional play were not higher than those who did not participate and 4) at the second phase, the scores of creative thinking of children participating in Thai traditional play were higher than those who did not participate.

**Keywords :** Thai Traditional Play/ Creative Thinking/ Preschooler

## บทนำ

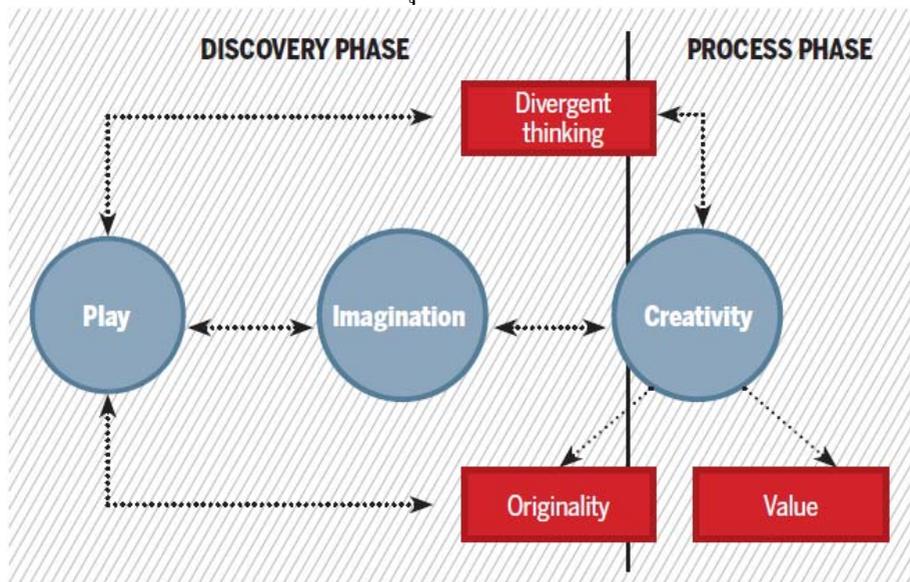
เด็กปฐมวัย คือช่วงวัยที่สมองสามารถเปิดรับการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้ดีที่สุดในวัยนี้ เรียกว่า “หน้าต่างแห่งโอกาส” (Windows of Opportunity) หมายถึง ช่วงเวลาที่ผู้ใหญ่ควรจัดสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ที่ดี มีคุณค่าให้กับเด็กปฐมวัย เนื่องจากเด็กวัยนี้มีศักยภาพในการที่จะเรียนรู้และพัฒนาทักษะต่างๆ ได้มากมาย อาทิ ทักษะทางภาษา การพูด การฟัง คำศัพท์ การเคลื่อนไหวร่างกาย การใช้ความคิด การใช้เหตุผล และความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดออกนอกกรอบ (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จ ซึ่งความคิดออกนอกกรอบ ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) (Guilford, 1950 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2557) ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่สำคัญประการหนึ่ง ที่ควรส่งเสริมให้เกิดขึ้นตั้งแต่วัยเด็ก ครูสามารถจัดสภาพแวดล้อมและกิจกรรมในห้องเรียน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนได้ แต่น่าเสียดายที่การสอนในห้องเรียนส่วนใหญ่ มักมองข้ามความสำคัญของการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ แม้ว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถดำเนินการผ่านวิธีการได้หลากหลายก็ตาม (Gregory, Hardiman, Yarmolinskaya, Rinne & Limb, 2013)



การเล่นนับว่าเป็นสื่อกลางที่สำคัญอย่างหนึ่งสำหรับการพัฒนาเด็กปฐมวัย โดยประสบการณ์การเล่นจะช่วยให้เด็กได้สำรวจและทดลองทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้และการพัฒนาในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และภาษา ขณะที่เล่นเด็กจะเกิดความสุข สนุก ตลกขบขัน เกิดความมั่นใจในตนเองว่าสามารถทำสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเอง (Haupt, 2007; Bergen & Fromberg, 2009) สอดคล้องกับที่ Mistrett & Bickart (2009) กล่าวว่า การเล่นของเด็ก เป็นวิธีการเรียนรู้ที่ดีที่สุด “Child’s play: the best way to learn”

Sawyer (2006 cited in Bayram, 2013) อธิบายถึงความสำคัญของการเล่นกับความคิดสร้างสรรค์ ดังแผนภาพที่ 1 โดยชี้ให้เห็นว่า ขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเกิดจินตนาการ (Imagination) ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) ความยืดหยุ่นความคิด (Flexibility) การสำรวจค้นหา (Open to Exploration) ความใส่ใจ จดจ่อกับสิ่งที่ทำ (Maintain Their Attention) การรักษาไว้ซึ่งแรงจูงใจที่จะกระทำซ้ำๆ ในสิ่งที่เคยกระทำมา (Retain Their Motivation for Going Through the Same Process Repeatedly) ขณะที่กำลังเล่น จะเกิดสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจหรือแก้ปัญหา จนนำไปสู่การคิดแบบออกนอกรุ่น (Divergent Thinking) ซึ่งเป็นการคิดหาทางแก้ปัญหาในหลากหลายวิธีการ และก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ในที่สุด Sawyer เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการ คือ 1) เป็นความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นของใหม่ (Novelty) และ 2) ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีความหมาย มีประโยชน์ (Value) สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาหรือสร้างสรรค์สิ่งดีๆ ได้ ในทางกลับกันเมื่อบุคคลเกิดความคิดสร้างสรรค์แล้ว จะเกิดปฏิกิริยาย้อนกลับ คือการกระตุ้นให้เกิดความคิดออกนอกรุ่น เกิดจินตนาการ เกิดความคิดริเริ่ม และส่งผลให้เกิดการออกแบบการเล่นในรูปแบบใหม่ๆ เช่น การคิดรูปแบบการเล่น หรือกติกาใหม่ การใช้วัสดุอื่นแทนวัสดุเดิม เป็นต้น จะเห็นได้ว่าการเล่นไม่เพียงแต่ได้ความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้อีกด้วย



ภาพที่ 1 ความสัมพันธ์ของการเล่นกับความคิดสร้างสรรค์

ที่มา: Bayram, M. (2013). The Design Playground



Smilansky (1958 cited in Frost, Wortham & Reifel, 2012) พบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นสมมติกับความคิดสร้างสรรค์ และพบว่าบุคคลที่มีโอกาสได้เล่นสมมติในวัยเด็ก จะประสบความสำเร็จทางการเรียนในเวลาต่อมา ขณะที่ John (1976 cited in Frost, Wortham & Reifel, 2012) พบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นจินตนาการทางสังคม (Social Fantasy Play) กับความคิดอเนกนัย และยังพบว่า การเล่นทางสังคม (Social Play) สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้มากกว่าการเล่นที่ไม่เน้นสังคม (Nonsocial Dramatic Play) จากข้อมูลดังกล่าวพอสรุปได้ว่า กิจกรรมการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดจินตนาการ และได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับกลุ่มเพื่อน จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ขณะเดียวกันพบว่า ขณะที่เด็กเล่นและมีผู้ใหญ่เป็นผู้ให้คำปรึกษาแนะนำการเล่นอยู่ห่างๆ โดยไม่เป็นผู้สอนหรือแนะนำมากเกินไป จะมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมพัฒนาเด็ก มากกว่าการที่ผู้ใหญ่ไม่เข้าไปมีส่วนร่วมเลยหรือทำตัวเป็นผู้สังเกตเพียงอย่างเดียว (Johnson, Christie & Yawkey, 1999)

การละเล่นไทย (Thai Traditional Play) หรือเรียกว่าการละเล่นพื้นบ้าน หรือเกมพื้นบ้าน นอกจากจะเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของไทยแล้ว การละเล่นไทยยังมีคุณค่า ด้านการพัฒนาทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยเฉพาะทางสติปัญญา จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึกการใช้ปฏิภาณไหวพริบ ใช้ความคิด การสังเกต ส่งเสริมให้ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ มากขึ้น และส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ (พรพนา ช่างเกวียน, 2544) กิจกรรมการละเล่นไทย ที่มีความเหมาะสมกับช่วงอายุของเด็กปฐมวัย มีอยู่มากมายหลายกิจกรรม และมีกิจกรรมจำนวนหนึ่ง ที่มีรูปแบบการดำเนินกิจกรรมคล้ายคลึงกับการเล่นสมมติ กล่าวคือ ผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นคน เป็นสัตว์ เป็นผี เป็นวัตถุสิ่งของ มีการสร้างสถานการณ์สมมติให้คน สัตว์ หรือผี ต้องทำอะไรบางอย่าง เช่น ตามไล่ล่า วิ่งหนี ว่ายน้ำ ร้องเรียก เป็นต้น ซึ่งสถานการณ์ดังกล่าว นอกจากจะเกิดความสุขสนุกสนาน ในขณะที่เล่นแล้ว ผู้เล่นจะเกิดจินตนาการ เกิดความคิดหลากหลายช่องทางที่จะแก้ปัญหา และบางคนก็จะได้ค้นพบวิธีการใหม่ๆ ในการทำให้ตนเองบรรลุเป้าหมายของบทบาทที่ได้รับ ด้วยรูปแบบการละเล่นไทยที่ใช้หลักการเล่นสมมตินี้ จึงคาดว่า การละเล่นไทยจะสามารถนำมาใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กปฐมวัยได้เช่นเดียวกัน

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการละเล่นไทยและความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาผลของการเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย ที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในเด็กปฐมวัย โดยคัดเลือกกิจกรรมการละเล่นไทยที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย เป็นกิจกรรมที่มีรูปแบบการเล่นสมมติ (Pretend Play) ขณะเดียวกัน ผู้วิจัยจะใช้วิธีการให้ข้อมูล และตั้งคำถามปลายเปิดในขั้นนำ และขั้นสรุป ที่เชื่อมโยงกับกิจกรรมในครั้งนั้นๆ โดยคาดหวังว่า การวิจัยนี้จะเป็นการต่อยอดองค์ความรู้เกี่ยวกับประโยชน์ของการละเล่นไทยที่ส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กไทยต่อไป



## วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย ที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์ย่อยดังนี้

1. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และหลังเข้าร่วมกิจกรรมระยะที่หนึ่ง (เข้าร่วมกิจกรรม 12 ครั้ง)
2. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และหลังเข้าร่วมกิจกรรมระยะที่สอง (เข้าร่วมกิจกรรม 24 ครั้ง)
3. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ระยะที่หนึ่ง
4. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ระยะที่สอง

## นิยามศัพท์

1. การเล่นไทย หมายถึง กิจกรรมการเล่นแบบไทยที่มีรูปแบบการเล่นสมมติ (Pretend Play) ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นคน สัตว์ หรือสิ่งของ พร้อมกับแสดงบทบาทตามที่ได้รับมอบหมาย และแสดงให้สอดคล้องกับข้อตกลงหรือกติกาของการเล่นนั้นๆ ในบางกิจกรรมจะมีบทร้อง บทพูดประกอบด้วย ครูหรือผู้นำกิจกรรมจะมีบทบาทในการกระตุ้นส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการให้ข้อมูล เนื้อหาความรู้ การตั้งคำถามเพื่อค้นหาคำตอบ การจับคู่หรือจับกลุ่มความเหมือน ความต่าง รวมทั้งใช้เครื่องมืออื่นๆ ตามโอกาสที่เหมาะสม ทั้งในขั้นนำ ขั้นกิจกรรม และขั้นสรุป

2. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยที่คิดหาวิธีการ หรือหาคำตอบ โดยรวบรวมความรู้ และประสบการณ์เดิม เชื่อมโยงเข้ากับสถานการณ์ที่เผชิญ จนได้วิธีการ หรือคำตอบที่เหมาะสม หรือเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดในสถานการณ์ขณะนั้นๆ และสามารถนำไปใช้ได้จริง ซึ่งในการวิจัยนี้จะใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (Torrance Test of Creative Thinking) เป็นเครื่องมือในการวัด โดยความคิดสร้างสรรค์ แยกออกเป็น 4 องค์ประกอบย่อย คือ 1) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) 2) ความคิดริเริ่ม (Originality) 3) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) และ 4) การไม่ยอมจำนนต่อปัญหา (Resistance to Premature Closure)

3. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบให้ได้ อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด

4. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับความคิดของผู้อื่น รวมถึงการต่อยอดความคิดเดิมให้แตกต่างออกไป



5. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง การตกแต่งความคิดหรือตัดทอนบางรายละเอียด เพื่อให้ความคิดที่เกิดขึ้นมีความสมบูรณ์ เห็นภาพชัดเจน เหมาะสมในการนำไปใช้มากขึ้น

6. การไม่ยอมจำนนต่อปัญหา (Resistance to Premature Closure) หมายถึง ความสามารถที่จะอดทนต่อการแก้ไขปัญหา ไม่ยอมแพ้หรือล้มเลิก ค่อยๆ คิดพิจารณาไตร่ตรองปัญหาที่เผชิญอย่างถี่ถ้วน ไม่รีบร้อนที่จะด่วนตัดสินใจสรุปหรือแก้ปัญหาย่างพลีผลตาม

## วิธีดำเนินการวิจัย

### ขอบเขตการวิจัย

ประชากรเป้าหมายในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาในชั้นอนุบาล ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2559 จาก 2 โรงเรียน เป็นโรงเรียนทดลอง 1 ห้องเรียน ประกอบด้วยนักเรียนจำนวน 18 คน และ โรงเรียนควบคุม 1 ห้องเรียน ประกอบด้วยนักเรียนจำนวน 17 คน รวมกลุ่มตัวอย่างจำนวน 35 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

เกณฑ์การคัดเลือกเด็กปฐมวัยเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย

1. เป็นเด็กที่มีสุขภาพแข็งแรง ไม่มีความพิการทางกาย การเห็น การได้ยิน และทางสมอง
2. ผู้ปกครองยินยอมให้เข้าร่วมโครงการวิจัย
3. เด็กมีความสมัครใจ ยินยอมเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย

### แบบแผนการทดลอง

การวิจัยนี้ เป็นการวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Design) แบบ Nonequivalent Control Group design with Continuous Treatment (ดัดแปลงมาจาก Gliner, Morgan, & Leech, 2011) ดังแสดงในแผนภาพที่ 2

NR	E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>	X	O <sub>3</sub>
NR	C	O <sub>4</sub>		O <sub>5</sub>		O <sub>6</sub>

ภาพที่ 2 Nonequivalent Control Group Design with Continuous Treatment

ซึ่งในการวิจัยนี้ ประกอบด้วยตัวแปร ดังนี้

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการละเล่นไทย (X)



2. ตัวแปรตาม ได้แก่ คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (O) มี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความคิดคล่องแคล่ว 2) ความคิดริเริ่ม 3) ความคิดละเอียดลออ 4) การไม่ยอมจำนนต่อปัญหา

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนกิจกรรมการเล่นไทย ที่บูรณาการการให้ข้อมูล การตั้งคำถาม ในขั้นนำ และขั้นสรุป เพื่อกระตุ้นส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 12 แผน ได้แก่ 1) เสือกินวัว 2) แเนดข้ามลำน้ำ 3) เรือบก 4) แข่งเรือคน 5) ทอดแห 6) ขี่หนอนคู่ 7) ไอ้เข้ไอ้โขง 8) ดิน น้ำ อากาศ 9) กาฟักไข่ 10) ต่อแสะ 11) ผีเข้าขวด และ 12) แมวกับปลาอย่าง โดยแผนกิจกรรมนี้ ผ่านการตรวจสอบจากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการศึกษาปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน ว่าเป็นแผนกิจกรรมที่มีความสอดคล้อง ตรงตามวัตถุประสงค์ กรอบการวิจัย รวมทั้งเหมาะสมกับวัย และพัฒนาการของเด็ก เรียบร้อยแล้ว

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ Torrance Test of Creative Thinking ฉบับ Thinking Creativity with Picture Figural Form A (แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ก.) ของ Torrance, E.P. ซึ่งแปลโดยอารี พันธุ์ณี (2555) เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมการวาดภาพ (Picture Construction) กิจกรรมการต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) และกิจกรรมการใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Line) โดยจะให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด ให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้นและน่าสนใจ ภายในเวลาที่กำหนด กิจกรรมละ 10 นาที รวมใช้เวลาทำแบบทดสอบทั้งสิ้น 30 นาที

### วิธีดำเนินการทดลอง แบ่งได้ ดังนี้

#### ขั้นก่อนการทดลอง

1. คณะวิจัยขออนุญาต โรงเรียนเพื่อทำการเก็บข้อมูล เมื่อได้รับอนุญาตแล้วจึงชี้แจงรายละเอียดแก่ผู้ปกครองและขอให้ผู้ปกครองลงนามในใบยินยอมให้เด็กในปกครองเข้าร่วมการวิจัย ตามหลักเกณฑ์ของคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน สาขาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล (MU-SSIRB) จากนั้นคณะวิจัยทำการสร้างความคุ้นเคยกับเด็กกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ก่อนเข้าสู่ขั้นตอนต่อไป

2. คณะวิจัยซึ่งเป็นผู้ผ่านการอบรมการใช้แบบทดสอบ Thinking Creativity with Picture Figural Form A จากอารี พันธุ์ณี ดำเนินการทดสอบกับเด็กในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ก่อนทำการทดลอง 1 สัปดาห์

**ขั้นการทดลอง** คณะวิจัยเป็นผู้จัดกิจกรรมการเล่นไทย ให้กับเด็กกลุ่มทดลอง เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์อย่างต่อเนื่อง สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที รวมทั้งสิ้น 24 ครั้ง โดยจัดกิจกรรมสัปดาห์ที่ 1-4 ตามแผนที่กำหนดไว้ 12 แผนกิจกรรม ส่วนสัปดาห์ที่ 5-8 นำแผนกิจกรรมในรอบแรกมาจัดซ้ำอีกครั้ง จนครบ 24 ครั้ง การจัดกิจกรรมแต่ละครั้งมีขั้นตอนดังนี้



ขั้นนำ (5 นาที) คณะวิจัยนำภาพ คน สัตว์ สิ่งของ หรือ สถานที่ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นไทยในครั้งนั้น มาเป็นสื่อ นำผู้การสนทนา ชักถาม อภิปรายร่วมกับเด็กๆ เพื่อเชื่อมโยงเข้ากับเหตุการณ์ หรือเรื่องราวในกิจกรรมนั้น อีกทั้งกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์โดยใช้คำถามปลายเปิด พร้อมทั้งสอนร้องเพลงประกอบกิจกรรม

ขั้นกิจกรรม (30 นาที) เด็กและคณะวิจัยร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่น และชี้แจงกติกา ในกิจกรรมการเล่น เช่น กำหนดพื้นที่ในการเล่น บทบาทของผู้เล่น กติกาการเล่น และการยุติการเล่น หลังจากนั้นคณะวิจัยและตัวแทนเด็กจะสาธิตการเล่น พร้อมเปิดให้ซักถามจนเข้าใจ แล้วจึงให้เด็กเล่นกิจกรรมการเล่นไทยตามแผนที่กำหนดไว้

ขั้นสรุป (5 นาที) เด็กและคณะวิจัยสรุปการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยคณะวิจัยจะใช้คำถามปลายเปิดเกี่ยวกับกิจกรรมที่เล่นจบไป เช่น กิจกรรม “เสือกินวัว” คณะวิจัยตั้งคำถามว่า “ถ้าวัว 4 ตัวร่วมมือกัน จะต่อสู้กับเสือได้หรือไม่ และวัวต้องทำอะไร” หลังจากนั้นอภิปรายร่วมกันเกี่ยวกับคำตอบที่ได้รับ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

เมื่อจัดกิจกรรมที่ 1 ถึง 12 (กิจกรรมระยะที่หนึ่ง) ครบแล้ว คณะวิจัยนำแผนกิจกรรม 12 แผนใน ระยะที่หนึ่งมาจัดซ้ำอีกครั้ง จนครบ 24 ครั้ง (กิจกรรมระยะที่สอง)

### ขั้นหลังการทดลอง

1. เมื่อจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 ถึง 12 (กิจกรรมระยะที่หนึ่ง) ให้เด็กกลุ่มทดลองครบแล้ว คณะวิจัยทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ กับเด็กกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบทดสอบฉบับเดียวกับที่ใช้ก่อนการทดลอง

2. เมื่อจัดกิจกรรมครั้งที่ 13 ถึง 24 (กิจกรรมระยะที่สอง) ให้เด็กกลุ่มทดลองครบแล้ว คณะวิจัยทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ กับเด็กกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบทดสอบฉบับเดียวกับที่ใช้ก่อนการทดลอง

3. คณะวิจัยทำการพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่างตามหลักจริยธรรมการวิจัยในคน โดยจัดกิจกรรมการเล่นไทยให้แก่เด็กกลุ่มควบคุม ภายหลังจัดกิจกรรมให้กับกลุ่มทดลองเสร็จสิ้นแล้ว

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองกับหลังการทดลองระยะที่หนึ่ง และหลังการทดลองระยะที่สอง ของกลุ่มทดลองด้วยสถิติ Wilcoxon Signed Ranks Test

2. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองระยะที่หนึ่ง และหลังการทดลองระยะที่สอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยสถิติ Mann-Whitney U Test



## ผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างจำนวนทั้งสิ้น 35 คน เป็นกลุ่มทดลองจำนวน 18 คน แบ่งเป็นชาย 8 คน หญิง 10 คน ส่วนกลุ่มควบคุมจำนวน 17 คน แบ่งเป็นชาย 9 คน หญิง 8 คน

ก่อนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน ได้ดำเนินการตรวจสอบว่า ก่อนดำเนินการทดลอง เด็กกลุ่มทดลองมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งโดยรวมและรายด้าน แตกต่างจากเด็กกลุ่มควบคุมหรือไม่ โดยใช้สถิติ Mann-Whitney U Test พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งโดยรวมและรายด้าน ก่อนการทดลอง ทั้งกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน หรืออาจกล่าวได้ว่า ทั้ง 2 กลุ่ม มีพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์ไม่ต่างกัน คณะวิจัยจึงมั่นใจที่จะใช้สถิติ Non-parametric ในการทดสอบสมมติฐานต่อไป

1. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย และหลังเข้าร่วมกิจกรรมระยะที่หนึ่ง ด้วยสถิติ Wilcoxon Signed Ranks Test ปรากฏผลในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลองระยะที่หนึ่ง

ความคิดสร้างสรรค์	Negative ranks			Positive ranks			Test statistics		
	n	Mean rank	Sum of ranks	n	Mean rank	Sum of ranks	Ties	Z	p
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	0	.00	.00	18	9.50	171.00	0	-3.724	.000
ด้านความคิดคล่องแคล่ว	0	.00	.00	17	9.00	153.00	1	-3.624	.000
ด้านความคิดริเริ่ม	0	.00	.00	17	9.00	153.00	1	-3.624	.000
ด้านความคิดละเอียดลออ	1	4.00	4.00	11	6.73	74.00	6	-2.818	.003
ด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา	0	.00	.00	10	5.50	55.00	8	-2.831	.003

จากตารางที่ 1 พบว่า ภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย ระยะที่หนึ่ง เด็กในกลุ่มทดลอง ได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวม และรายด้านทุกด้าน สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ



2. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และหลังเข้าร่วมกิจกรรมระยะที่สอง ด้วยสถิติ Wilcoxon Signed Ranks Test ปรากฏผลในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมและรายด้าน ก่อนและหลังการทดลองระยะที่สอง

ความคิดสร้างสรรค์	Negative ranks			Positive ranks			Test statistics		
	n	Mean rank	Sum of ranks	n	Mean rank	Sum of ranks	Ties	Z	p
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	0	.00	.00	17	9.00	153.00	1	-3.623	.000
ด้านความคิดคล่องแคล่ว	2	3.75	7.50	16	10.22	163.50	0	-3.403	.000
ด้านความคิดริเริ่ม	0	.00	.00	18	9.50	171.00	0	-3.728	.000
ด้านความคิดละเอียดลออ	0	.00	.00	12	6.50	78.00	6	-3.078	.001
ด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา	2	10.00	20.00	11	6.45	71.00	5	-1.796	.036

จากตาราง 2 พบว่า ภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย ระยะที่สอง เด็กในกลุ่มทดลองได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวม และรายด้านทุกด้าน สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

3. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ในเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ระยะที่หนึ่ง ด้วยสถิติ Mann-Whitney U Test ปรากฏผลในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมและรายด้าน ระหว่างเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยและที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม หลังการทดลองระยะที่หนึ่ง

ความคิดสร้างสรรค์	กลุ่ม	n	Mean rank	Sum of ranks	Z	p
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	ทดลอง	18	20.72	373.00	-1.619	.055
	ควบคุม	17	15.12	257.00		
ด้านความคิดคล่องแคล่ว	ทดลอง	18	20.17	363.00	-1.290	.103
	ควบคุม	17	15.71	267.00		
ด้านความคิดริเริ่ม	ทดลอง	18	20.11	362.00	-1.259	.109
	ควบคุม	17	15.76	268.00		
ด้านความคิดละเอียดลออ	ทดลอง	18	21.81	392.50	-2.393	.011
	ควบคุม	17	13.97	237.50		
ด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา	ทดลอง	18	20.67	372.00	-1.605	.059
	ควบคุม	17	15.18	258.00		



จากตารางที่ 3 พบว่า ภายหลังการทดลองระยะที่หนึ่ง เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ สูงกว่าเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ไม่พบความแตกต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวม ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดริเริ่ม และด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

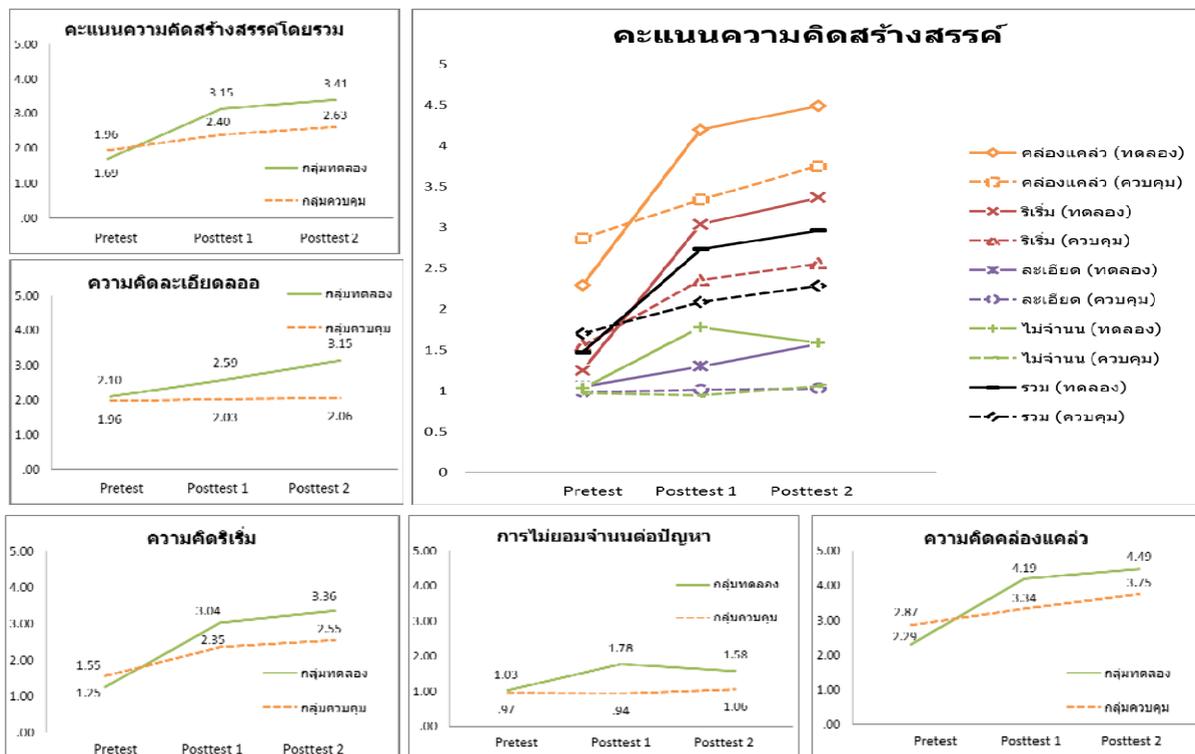
4. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย กับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ระยะที่สอง ด้วยสถิติ Mann-Whitney U Test ปรากฏผลในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมและรายด้าน ระหว่างเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย และที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม หลังการทดลองระยะที่สอง

ความคิดสร้างสรรค์	กลุ่ม	n	Mean rank	Sum of ranks	Z	p
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	ทดลอง	18	21.00	378.00	-1.785	.038
	ควบคุม	17	14.82	252.00		
ด้านความคิดคล่องแคล่ว	ทดลอง	18	19.78	356.00	-1.061	.151
	ควบคุม	17	16.12	274.00		
ด้านความคิดริเริ่ม	ทดลอง	18	20.94	377.00	-1.756	.041
	ควบคุม	17	14.88	253.00		
ด้านความคิดละเอียดลออ	ทดลอง	18	22.75	409.50	-2.935	.002
	ควบคุม	17	12.97	220.50		
ด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา	ทดลอง	18	19.67	354.00	-.010	.167
	ควบคุม	17	16.24	276.00		

จากตารางที่ 4 พบว่า ภายหลังการทดลองระยะที่สอง เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวม ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ สูงกว่าเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ไม่พบความแตกต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว และด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

เพื่อให้เห็นภาพรวม คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งโดยรวมและรายด้านของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทั้ง 3 ระยะ คือ ก่อนการทดลอง (Pretest) การทดลองระยะที่หนึ่ง (Posttest 1) การทดลองระยะที่สอง (Posttest 2) จึงขอนำเสนอตามแผนภาพ 3 ดังนี้



ภาพที่ 3 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งโดยรวมและรายด้านของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทั้ง 3 ระยะ คือ ก่อนการทดลอง (Pretest) การทดลองระยะที่หนึ่ง (Posttest 1) และการทดลองระยะที่สอง (Posttest 2)

จากแผนภาพที่ 3 แสดงพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยและที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ตั้งแต่ก่อนการเข้าร่วมกิจกรรม หลังเข้าร่วมกิจกรรมระยะที่หนึ่ง และหลังเข้าร่วมกิจกรรมระยะที่สอง จากเส้นกราฟ พบว่า ภายหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมระยะที่สอง คะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมและรายด้านมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นจากก่อนเข้าร่วมกิจกรรมและหลังเข้าร่วมกิจกรรมระยะที่หนึ่ง ยกเว้นด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหาที่คะแนนความคิดสร้างสรรค์ระยะที่สองต่ำกว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระยะที่หนึ่ง (1.78 และ 1.58 ตามลำดับ)

เมื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลอง พบว่า หลังการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย ระยะที่หนึ่งเด็กปฐมวัยได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วสูงที่สุด (4.19) รองลงมาคือ ด้านความคิดริเริ่ม (3.04) ด้านความคิดละเอียดลออ (2.59) และต่ำสุดคือ ด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา (1.78) ขณะที่ระยะที่สอง เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วสูงที่สุด (4.49) รองลงมาคือ ด้านความคิดริเริ่ม (3.36) ด้านความคิดละเอียดลออ (3.15) และต่ำสุด คือ ด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา (1.58)



## อภิปรายผล

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทย ที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยตั้งสมมติฐานเพื่อการทดสอบ ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 กล่าวว่าเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยระยะที่หนึ่ง มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม และสมมติฐานข้อที่ 2 กล่าวว่าเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยระยะที่สอง มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งผลจากการทดสอบพบว่าสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ กล่าวคือ ภายหลังจากทดลอง เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยทั้งระยะที่หนึ่งและระยะที่สอง มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้งโดยรวม และรายด้าน สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ สอดคล้องกับผลการศึกษาของปิยะนุช สุวรรณเทพ และสุเทพ อ่วมเจริญ (2558) ที่พบว่ากิจกรรมการเล่นไทยสามารถส่งเสริมคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (หนึ่งในนั้นคือการมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์) ในเด็กปฐมวัยได้

เหตุผลสำคัญที่ทำให้เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยทั้งระยะที่หนึ่ง และระยะที่สอง มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ทั้งโดยรวมและรายด้านเพิ่มสูงขึ้น อาจเป็นเพราะ 1) เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับช่วงวัย กล่าวคือ มนุษย์ในช่วง 10 ปีแรกของชีวิตเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมกำลังสร้างใยประสาทเชื่อมโยง แผ่ขยายอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะในช่วงวัย 4-6 ปี คือ ช่วงที่ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาถึงขีดสุดได้ ถ้าได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสม และเมื่อเข้าสู่วัยรุ่นความคิดสร้างสรรค์ก็จะสามารถพัฒนาถึงขีดสุดได้ เท่ากับช่วงอายุ 4-6 ปี อีกครั้งหนึ่ง (Torrance, 1974; Simonton, 1993 cited in Leggett, 2017) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยนี้ดำเนินการกับเด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี และ 2) ความสอดคล้องของกิจกรรมที่นำมาใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ กิจกรรมการเล่นไทยที่คัดเลือกมานี้เป็นกิจกรรมที่เน้นการเล่นแบบสมมติ (Pretend Play) โดยเด็กที่เล่นจะได้รับบทบาทเป็นคน สัตว์ สิ่งของ ฝึ เป็นต้น และมีสถานการณ์สมมติให้เด็กที่สวมบทบาทต่างๆ เข้ามาทำกิจกรรม เช่น เสือวิ่งไล่จับวัว วัววิ่งหนีเสือ คอกกั้นไม่ให้เสือเข้าคอก จระเข้ช่วยน้ำจับคนกินเป็นอาหาร คนว่ายน้ำหนีจระเข้ เป็นต้น ซึ่งการที่เด็กได้เล่นสมมตินี้ สอดคล้องกับที่ Russ & Wallace (2013) กล่าวว่า การเล่นสมมติเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกทั้งในด้านการคิด อารมณ์ ความรู้สึก และการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ คือ องค์ประกอบที่สำคัญของการเกิดความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับข้อสรุปของ Fein (1987 cited in Russ & Dillon, 2011) ที่ว่า ขณะเล่นสมมติจะเกิดกระบวนการทำให้เชื่อ (Make-Believe) ความฝัน (Fantasy) จินตนาการ (Imagination) และการแสวงหา (Affect) และกระบวนการที่เกิดขึ้นขณะเล่นนี้ คือ พื้นฐานที่สำคัญของการเกิดความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับแนวคิด Sawyer (2006 cited in Bayram, 2013) ที่ว่า ขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเกิดจินตนาการ ความอยากรู้อยากเห็น ความยืดหยุ่น การสำรวจค้นหา ความใส่ใจจดจ่อกับสิ่งที่ทำ การรักษาไว้ซึ่งแรงจูงใจที่จะกระทำซ้ำๆ ในสิ่งที่เคยทำมา (การไม่ยอมจำนนต่อปัญหา) รวมทั้งขณะเล่น จะเกิดสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจหรือแก้ปัญหา และนำไปสู่รูปแบบการคิดแบบอนกนัย ซึ่งเป็นการคิด



หาทางแก้ปัญหาในหลายๆ วิธี และในบางสถานการณ์ขณะเล่น เด็กอาจเกิดความคิดริเริ่ม (Originality) อย่างที่ไม่เคยคิดมาก่อน

สมมติฐานข้อ 3 กล่าวว่า เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย ระยะเวลาที่หนึ่ง มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม และสมมติฐานข้อ 4 กล่าวว่า เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย ระยะเวลาที่สอง มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งผลการทดสอบสมมติฐานข้อ 3 พบว่า เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทยระยะเวลาที่หนึ่ง มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เพียงด้านเดียว คือ ด้านความคิดละเอียดลออ ที่สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย ขณะที่สมมติฐานข้อ 4 พบว่า เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย ระยะเวลาที่สอง มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวม และด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดละเอียดลออ สูงกว่าเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย อาจกล่าวได้ว่า เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้มากกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย และอาจกล่าวได้ว่า จำนวนครั้งที่เพิ่มขึ้นของการเข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทยส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นด้วย

ซึ่งผลการวิจัยนี้บางส่วนสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Garaigordobil & Berrueco (2011) ที่ศึกษาผลของโปรแกรมการเล่น (เน้นกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ) ที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย ในประเทศสเปน ซึ่งใช้แบบทดสอบ Torrance Test of Creative Thinking ฉบับเดียวกับที่ใช้ในงานวิจัยนี้ โดยพบว่า ภายหลังจากทดลองเด็กปฐมวัยอายุ 5-6 ปี จำนวน 53 คนที่เข้าร่วม โปรแกรมการเล่น สัปดาห์ละ 75 นาที ตลอดภาคเรียน ได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ด้านความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) และความคิดริเริ่ม (Originality) สูงกว่ากลุ่มควบคุม แต่ไม่พบความแตกต่างในด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา

การที่เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการละเล่นไทย มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เพิ่มสูงขึ้น อาจเป็นเพราะกิจกรรมการละเล่นไทยที่คัดเลือกมาใช้ในการทดลองครั้งนี้ เน้นกิจกรรมที่ให้ผู้เล่น ได้แสดงบทบาทสมมติเป็นคน เป็นสัตว์ เป็นผี เป็นวัตถุสิ่งของ มีการสร้างสถานการณ์สมมติให้คน สัตว์ หรือผี ต้องทำอะไรบางอย่าง เช่น ตามไล่ล่า วิ่งหนี ว่ายน้ำ ร้องเรียก เป็นต้น ซึ่งสถานการณ์ดังกล่าว นอกจากจะเกิดความสนุกสนาน ร่าเริงในขณะที่เล่นกิจกรรมแล้ว ผู้เล่นจะเกิดจินตนาการ เกิดความคิดหลากหลายช่องทางที่จะแก้ปัญหาในขณะนั้น และบางคนก็จะได้ค้นพบวิธีการใหม่ๆ ในการทำให้ตนเองบรรลุเป้าหมายของบทบาทที่ได้รับ ด้วยรูปแบบวิธีการเล่นสมมตินี้ จึงสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กปฐมวัยได้

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ถามคำถามปลายเปิดกับเด็ก ในขั้นนำ และขั้นสรุป เชื่อมโยงกับตัวแสดงสถานการณ์ หรือบทบาทในการเล่นครั้งนั้น เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และส่งเสริมพฤติกรรม การไม่ยอมจำนนต่อปัญหา ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ Veselack, Cain-Chang, & Miller (2010) และ Gregory, Hardiman, Yormolinskaya, Rinne, & Limb (2013) ว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผ่านการเล่นนั้น สิ่งสำคัญคือ ครูต้องตั้งคำถามปลายเปิดเพื่อกระตุ้นให้เด็ก



ได้มีโอกาสคิดค้นหาคำตอบใหม่ๆ คำตอบที่มีความหลากหลายแง่มุม เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการตอบคำถาม และครูไม่ตัดสินคำตอบของเด็กว่าถูกหรือผิด และสอดคล้องกับผลการศึกษาของพีชญาณ์พานะกิจ และมาเรียม นิลพันธ์ (2559) ที่พบว่า ครูมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitating) ในกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

การทดลองครั้งนี้ พบว่า การเล่นไทยยังไม่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วได้อย่างมีนัยสำคัญ อาจเป็นเพราะคำถามทั้งในขั้นนำและขั้นสรุป เป็นการถามคำถามร่วมกับเด็กทุกคนในห้อง เด็กส่วนหนึ่งอาจไม่ได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอ ไม่มีโอกาสได้ฝึกความคิดคล่องแคล่วมากนัก จึงส่งผลให้ความคิดคล่องแคล่วยังเพิ่มขึ้นได้ไม่มาก

สำหรับความคิดสร้างสรรค์ด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา ที่ยังไม่สูงขึ้นอาจเป็นเพราะว่ากิจกรรมการเล่นไทยที่เด็กเล่นในระยะที่สอง เป็นกิจกรรมที่จัดเข้ากับกิจกรรมระยะที่หนึ่ง ดังนั้นการเล่นในรอบที่สองจึงไม่รู้สึกลำบากใจ เนื่องจากเด็กคุ้นแนวทางการเล่น การจัดการกับปัญหา การคิดหาคำตอบ ส่งผลให้ขาดแรงจูงใจในการแก้ปัญหา

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย เช่น สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสำนักงานการศึกษาเอกชน เทศบาล ควรจัดอบรมเชิงปฏิบัติการให้แก่ครูผู้สอนให้มีความรู้ความเข้าใจ เห็นความสำคัญ และเกิดทักษะการใช้กิจกรรมการเล่นไทย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กปฐมวัยต่อไป

### ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ควรเพิ่มชนิดของกิจกรรมการเล่นไทยให้มากขึ้น ไม่มีการเล่นซ้ำ และเพิ่มจำนวนครั้งของการเข้าร่วมกิจกรรมให้มากขึ้น เพื่อตรวจสอบว่า การเล่นไทยจะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว และด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหาได้หรือไม่

## เอกสารอ้างอิง

ปิยะนุช สุวรรณเทพ และสุเทพ อ่วมเจริญ. (2558). “การศึกษาพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ โดยการจัดกิจกรรมการเล่นไทย สำหรับเด็กปฐมวัย”.

วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย 7(1): 256-269.

พรพนา ช่างเกวียน. (2544). การเล่นพื้นเมืองโคราช: การวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษาและคติชนวิทยา. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.



พีชญาณ์ พานะกิจ และมาเรียม นิลพันธ์. (2559). “การพัฒนารูปแบบการสอนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา”.  
วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย 8(2): 192-204.

อารี พันธุ์มณี. (2555). รายงานการวิจัยการหาเกณฑ์ปกติของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ในเขตกรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.

\_\_\_\_\_. (2557). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Bayram, M. (2013). “The design playground”. **Design Management Review** 42-49.

Doi: 10.1111/drev.10228/epdf.

Bergen, D., & Fromberg, D. P. (2009). “Play and social interaction in middle childhood”. **Phi Delta Kappan** 426-430. Retrieved from <http://pdk.sagepub.com/content/90/6/426.extract>.

Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2012). **Play and Child Development**. New Jersey: Pearson Education.

Garaigordobil, M., & Berruero, L. (2011). “Effects of a play program on creative thinking of preschool children”. **The Spanish Journal of Psychology** 14(2), 608-618. Doi: [org/10.5209/rev\\_SJOP.2011.v14.n2.9](http://dx.doi.org/10.5209/rev_SJOP.2011.v14.n2.9).

Gliner, J. A., Morgan, G. A., & Leech, N. L. (2011). **Research Methods in Applied Settings: An Integrated Approach to Design and Analysis** (Second Edition). Abingdon: Taylor & Francis.

Gregory, E., Hardiman, M., Yarmolinskaya, J., Rinne, L., & Limb, C. (2013). “Building creative thinking in the classroom: From research to practice”. **International Journal of Educational Research**, 62, 43-50.

Haupt, M. (2007). “The value of play”. **Young Children** 94-95. Retrieved from [www.naeyc.org/resources/journal/](http://www.naeyc.org/resources/journal/).

Johnson, J.E., Christie, J.F., & Yawkey, T.D. (1999). **Play and Early Childhood Development** (2<sup>nd</sup> ed.). New York: Longman.

Leggett, N. (2017). “Early childhood creativity: Challenging educators in their role to intentionally develop creative thinking in children”. **Early Childhood Education Journal** 45, 845-853. Doi: 10.1007/s10643-016-0836-4.

Mistrett, S., & Bickart, T. (2009). “Child’s play: The best way to learn”. **Early Childhood** 18-22. Retrieved from [www.middleeasteducator.com/](http://www.middleeasteducator.com/).



- .....
- Russ, S.W., & Dillon, J. A. (2011). “Changes in children’s pretend play over two decades”. **Creative Research Journal** 23(4), 330-338. Doi: 10.1080/10400419.2011.621824.
- Russ, S.W., & Wallace, C. E. (2013). “Pretend play and creative process”. **American Journal of Play** 6(1): 136-148.
- Veselack, E., Cain-Chang, L., & Miller, D.L. (2010). **Yong Children Develop Foundational Skills Through Child-Initiated Experiences in a Nature Explore Classroom: A Single Case Study in La Canada, California**. Retrieved from: <http://dimentionsfoundation.org/finding.html>.