

บทความวิจัย (Research Article)

ผลของกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพกับการชมวิดีโอทัศน์นิทาน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

THE EFFECT OF STORY TELLING ACTIVITY COOPERATE TALE BOOK AND SEEING TALE IN VIDEO COMPACT DISK ON CREATIVE THINKING OF PRESCHOOL STUDENTS

Received: February 22, 2018

Revised: May 30, 2018

Accepted: June 4, 2018

ณัฐวดี ปิตตาทะโน¹ นนทสรวง กليبผึ่ง^{2*} บัญญัติ ยงย่วน³ และแก้วตา นพมณีจำรัสเลิศ⁴
Nattavadee Pittatano¹ Nonthasruang Kleebpung^{2*} Banyat Yongyuan³ and
Kaewta Nopmaneejumrusters⁴

^{1,2,3,4}สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

^{1,2,3,4}National Institute for Child and Family Development, Mahidol University, Nakhon Pathom 73170, Thailand

*Corresponding Author, E-mail: nonthasrung.kleebpung@mahidol.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพกับการชมวิดีโอทัศน์นิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัย อายุ 5 – 6 ปี ศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 2 จาก 3 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 2 รวมทั้งสิ้น 57 คน คัดเลือกด้วยการสุ่มหลายขั้นตอน เครื่องมือวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพกับแผนการจัดกิจกรรมชมวิดีโอทัศน์นิทาน และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ รศ. ดร.อารี พันธุ์มณี ดัดแปลงจาก Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) โดยวัดองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ t-test Dependent Samples และ Analysis of Covariance (ANCOVA)

ผลการวิจัย พบว่า เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพกับเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการชมวิดีโอทัศน์นิทาน มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม และกลุ่มเด็กปฐมวัยทั้ง 3 กลุ่ม ที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทานต่างกัน มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน การศึกษานี้มีข้อเสนอแนะว่า กิจกรรมชมวิดีโอทัศน์นิทานมีแนวโน้มส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มได้ดีกว่ากิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพ อย่างไรก็ตาม การจัดกิจกรรมชมวิดีโอทัศน์นิทานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กปฐมวัย ควรมุ่งเน้นการเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างชมวิดีโอทัศน์นิทานและอยู่ภายใต้การดูแลของผู้ดูแลอย่างใกล้ชิด

คำสำคัญ: ความคิดสร้างสรรค์ เด็กปฐมวัย การเล่านิทาน

Abstract

The objective of this study was to study the result of storytelling activity cooperate tale book and seeing tale in video compact disk on creative thinking of preschool students 57 cases who were upper kindergarten students between the ages of 5-6 years old from 3 schools in Nakorn Pathom Primary Educational Service Area Office 2. The study instruments were 1) story telling activity cooperate tale book plans, 2) seeing tale in video compact disk plans, and 3) Creative Thinking Test by Assoc. Prof. Dr. Aree Phanmanee modified from Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) in order to measure 4 scales of creative thinking, namely fluency, originality, elaboration, and resistance to premature closure. The data were analyzed using t-test dependent samples and analysis of covariance (ANCOVA). The finding indicated that the post-test score of creative thinking of preschool students were higher than the pre-test. Moreover, the creative thinking scores of 3 groups who participated in different story telling activities were significantly different. This study recommended that storytelling video compact disk could encourage Original component of creativity more effectively than tale book. However, using video compact disk viewing story telling for encourage creative thinking should be under adult supervision and focus on enhancing interaction with preschool students.

Keywords: Creative Thinking, Preschool Students, Storytelling

ความเป็นมาและความสำคัญ

จากนโยบายขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทยแลนด์ 4.0 มุ่งให้ไทยเป็นศูนย์กลางแห่งอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในภูมิภาคอาเซียน และสร้างนวัตกรรมเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจนั้น (Creative Thailand) (BLT Bangkok, 2017) รัฐบาลจึงให้การสนับสนุนระบบการศึกษาเป็นกลไกหลักแห่งการนำพาประเทศไปสู่โมเดล “ไทยแลนด์ 4.0” โดยสร้างการปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นรากฐานในการเปลี่ยนแปลงแรงงานระดับล่างสู่การเป็นแรงงานคุณภาพ (Department of Intellectual, 2009, pp. 2-3; Boonying, 2014, pp. 180-183; Office of the Education Council, 2017) แต่อย่างไรก็ตาม จากรายงานสำรวจสุขภาพประชาชนไทย ครั้งที่ 4 พ.ศ. 2551 – 2552 กลับพบว่า เด็กไทยอายุ 13-14 ปี และอายุ 10-12 ปี มีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ต่ำเป็นอันดับ 1 และอันดับ 3 ตามลำดับ เมื่อเทียบกับพัฒนาการด้านอื่นๆ (Mosuwan et al., 2010) สอดคล้องกับผลการสำรวจโดยสถาบันเพิ่มผลผลิตแห่งชาติ ทำการสำรวจในภาคอุตสาหกรรมระหว่างปี 2547 - 2550 พบว่า แรงงานไม่ตระหนักว่า ตนเองขาดทักษะความคิดสร้างสรรค์ ขัดแย้งกับผลสำรวจในผู้ประกอบการที่ระบุว่า แรงงานส่วนใหญ่ขาดทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Quality Learning Foundation, 2014) สถานการณ์อุปสรรคดังกล่าว ส่งผลให้เกิดการตระหนักถึงการพัฒนาศักยภาพมนุษย์โดยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ภายใต้กรอบยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 – 2579) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12

(พ.ศ. 2560 – 2564) นำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรเพื่อเสริมสร้างกระบวนการคิดสร้างสรรค์ โดยมีการจัดทำแผนการศึกษา พ.ศ. 2560 – 2579 และแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2564 ขึ้นมา เพื่อส่งเสริมให้เยาวชนเติบโตไปเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพ มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษ 21 ด้านการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) (Department of Children and Youth, 2017; Office of the Education Council, 2017)

ความคิดสร้างสรรค์มีจุดเริ่มต้นจากจินตนาการ เมื่อผนวกจินตนาการเข้ากับความรู้จะก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ หรือ แนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ (Einstein, 1931) แต่การจะพัฒนาให้บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์ จำเป็นต้องวางรากฐานตั้งแต่ในระดับชั้นอนุบาล เนื่องจากในช่วง 6 ปีแรกของชีวิต เป็นวัยแห่งจินตนาการและพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์จะพัฒนาได้ถึงระดับสูงสุดตอนอายุ 4 ปี 6 เดือน (Phanmanee, 2014) เนื่องจากการก่อตัวที่ยังไม่สมบูรณ์ของเส้นประสาทที่เชื่อมโยงสมองทั้งซีกซ้ายและซีกขวา (Corpus Callosum) ส่งผลให้สมองซีกซ้ายยังทำงานได้ไม่เต็มที่ กระบวนการคิดตามธรรมชาติของเด็กปฐมวัยจะเน้นการทำงานของสมองซีกขวาเป็นหลัก ทำให้เป็นวัยแห่งจินตนาการและสร้างสรรค์ และเมื่อเส้นใยประสาทก่อตัวสมบูรณ์ช่วงอายุ 7 ปี กระบวนการคิดของเด็กจะเปลี่ยนไปสอดคล้องสู่ความเป็นจริงมากขึ้น (Chaiyo, 2008) และหากเด็กปฐมวัยไม่ได้รับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม จะส่งผลกระทบทำให้เติบโตมาเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่กล้าเผชิญหน้าต่ออุปสรรค กลัวความยากลำบาก ขาดทักษะในการคิดแก้ไขปัญหา และไม่มั่นใจในตนเอง มีบุคลิกภาพไม่กล้าแสดงออก (Stefania, 2010, pp. 5646–5649) ดังนั้น การสร้างความตระหนักถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นเรื่องสำคัญ เพื่อสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์แก่เด็กปฐมวัยต่อไป

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการเล่น ได้รับการยอมรับว่าเป็นวิธีการที่มีคุณภาพต่อการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย เนื่องจากความสนุกสนานที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น ส่งผลทางบวกต่อการเรียนรู้ของเด็ก (Pakdee, 2012, pp. 35-45) โดยกิจกรรมการเล่นที่นานก็เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่นำมาใช้อย่างแพร่หลาย เพราะตามหลักพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget เด็กปฐมวัยอายุ 4 – 6 ปี ยังไม่สามารถแยกแยะระหว่างโลกความจริงและโลกแห่งจินตนาการได้ จะมีความเข้าใจว่าทุกสิ่งทุกอย่างล้วนมีชีวิต สามารถพูดคุยสื่อสารระหว่างกันได้ (Animism) แม้จะเป็นสิ่งของเครื่องใช้หรือปรากฏการณ์ต่างๆ ทางธรรมชาติ เช่น สายรุ้ง พระอาทิตย์ พระจันทร์ แปรสปีน ใต้ฯ ฯลฯ (Chitayasothorn, 2010, pp. 144-159) อีกทั้งเด็กสนุกกับการคิดจินตนาการเชิงเวทมนตร์ (Magical Thinking) ร่วมด้วย (Phalittaphonkanphim, 2005, pp. 148-163) นับได้ว่าการเล่นที่นานเป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงในการถ่ายทอดความรู้ ทักษะ ค่านิยม และประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ให้แก่เด็กได้เป็นอย่างดี

ในอดีตสื่อที่ใช้เพื่อประกอบกิจกรรมการเล่นที่นานจะอยู่ในรูปแบบหนังสือหรือแผ่นภาพนิ่ง และเทปคาสเซ็ทนิทาน แต่ปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อผลิตสื่อรูปแบบวีดิทัศน์ (Audio Visual) มากขึ้น เช่น วีดิโอ (Video) วีดิโอซีดี (Video Compact Disk) นิทานในรูปแบบสื่อมัลติมีเดีย (Multimedia) หรือหนังสือนิทานรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ (Electronic Book) เป็นต้น การพัฒนาสื่อนิทานหลากหลายรูปแบบก็เพื่อสนองต่อความต้องการทางการตลาด เพิ่มความน่าสนใจและกระตุ้นการเรียนรู้ของเด็กผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ มากขึ้น แต่อย่างไรนั้น การสำรวจในปี พ.ศ. 2558 -2559 กลับพบว่า เด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี มีเพียง 4 ใน 10 คนเท่านั้น ที่ภายในบ้านมีหนังสือนิทานหรือ

หนังสือสำหรับเด็กเกิน 3 เล่ม และผู้เล่านิทานให้เด็กฟังจะเป็นแม่มากกว่าพ่อ (UNICEF Office for Thailand, 2017) ขณะที่ผลสำรวจพฤติกรรมการนำอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มาใช้เลี้ยงดูเด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี ของผู้ปกครอง พบว่า เด็กร้อยละ 50.9 เคยเล่นมือถือ/แท็บเล็ต นอกจากนี้ เมื่อสำรวจถึงสื่อการเรียนรู้ที่มีความน่าเชื่อถือในการส่งเสริมพัฒนาการเด็ก พบว่า พ่อแม่ส่วนใหญ่ร้อยละ 81 เชื่อถือว่า สื่อหนังสือสามารถส่งเสริมพัฒนาการได้ รองลงมา คือ แท็บเล็ต มือถือ และโทรทัศน์ ร้อยละ 43, 32, และ 30 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า สื่ออิเล็กทรอนิกส์เข้ามามีบทบาททดแทนสื่อเดิมมากขึ้น อย่างไรก็ตาม มีผู้ปกครองถึงร้อยละ 54 ปล่อยให้เด็กใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพียงลำพัง (Amarin Baby & Kids, 2017) อีกทั้งขาดการควบคุมเวลาการใช้สื่อของเด็ก ซึ่งนำไปสู่การเกิดผลกระทบทางลบต่อพัฒนาการและกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมไม่เหมาะสมได้ ดังนั้น ในการส่งเสริมการเรียนรู้แก่เด็ก จึงควรตระหนักถึงความสำคัญของสื่อประกอบกิจกรรมร่วมด้วย โดยเฉพาะในกิจกรรมเล่านิทานควรกำหนดเนื้อหา นิทาน รูปแบบของสื่อ นิทาน และระยะเวลาใช้สื่ออย่างเหมาะสมกับช่วงวัยด้วย

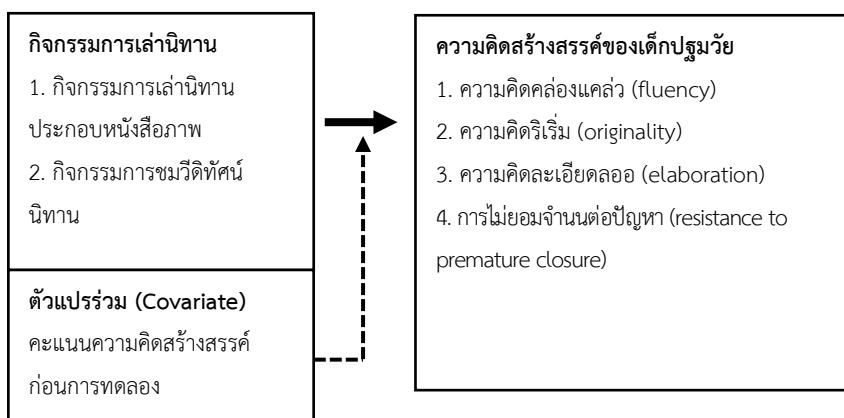
จากข้างต้นสะท้อนให้เห็นว่า สื่อเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัยมีการพัฒนาไปตามพลวัต โดยมีการผลิตสื่อ นิทานให้น่าสนใจและสอดคล้องกับความต้องการของยุคสมัย แต่ในขณะเดียวกันหากขาดซึ่งองค์ความรู้เกี่ยวกับอิทธิพล ผลกระทบทั้งคุณและโทษของสื่อ นิทานแบบต่างๆ ที่มีต่อพัฒนาการและกระบวนการคิดของเด็กปฐมวัย ตลอดจนความเข้าใจและการตระหนักถึงความสำคัญในการใช้สื่อ นิทานประกอบกิจกรรมการเล่านิทานอย่างเหมาะสมกับช่วง ปฐมวัยแล้ว ก็อาจส่งผลกระทบต่อเด็กได้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาระียบเทียบผลของสื่อประกอบกิจกรรมการเล่า นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ต่างกัน 2 รูปแบบ คือ 1) หนังสือนิทานภาพ และ 2) วิดีทัศน์นิทาน ทั้งนี้ เพื่อเปรียบเทียบถึงประสิทธิผลของการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพกับการชมวิดีโอทัศน์นิทานให้ชัดเจนยิ่งขึ้น การศึกษานี้จึงกำหนดให้มีกลุ่มควบคุม ซึ่งไม่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานใดๆ เพื่อนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกับ กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงผลการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน ประกอบภาพและการชมวิดีโอทัศน์นิทานต่อความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย ทั้งนี้ ผลการศึกษาจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ ทำงานที่เกี่ยวข้องทั้งทางการศึกษาและด้านการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย และสร้างความเข้าใจพร้อมทั้งตระหนัก ถึงความสำคัญในการใช้สื่อ นิทานเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสม ตลอดจนเป็นแนวทางเพื่อการพัฒนาสื่อ นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ หนังสือภาพ
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังเข้าร่วมกิจกรรมการชมวิดีโอทัศน์นิทาน
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทาน กับกลุ่มเด็ก ปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพ และกลุ่มเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการชมวิดีโอทัศน์นิทาน

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษาแนวทางส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนวิเคราะห์องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ตามแนวทางของ Torrance ซึ่งปรับปรุงใหม่ในปี ค.ศ. 1984 โดยในช่วงปฐมวัยจะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ 4 องค์ประกอบ (Phanmanee, 2012) สรุปกรอบแนวคิดการวิจัย ดังนี้



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

แบบแผนการวิจัย

ผู้วิจัยทำการศึกษาวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – experimental Design) ตามรูปแบบกึ่งทดลองแบบอสุยภาพมีกลุ่มควบคุม (Nonequivalent Control Group Design) (Tangkapipop, 2000) โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม วัดผลโดยเก็บคะแนนก่อนทดลอง (Pretest) และหลังทดลอง (Posttest)

N	E1	O ₁	X ₁	O ₂
N	E2	O ₃	X ₂	O ₄
N	C	O ₅	–	O ₆

การวิจัยครั้งนี้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม มาจากต่างโรงเรียน คาดว่าแต่ละโรงเรียนอาจมีความแตกต่างกันในด้านต่างๆ อาทิเช่น บริบทของครูผู้สอนทั้งด้านประสบการณ์ เทคนิคการสอน หรือความแตกต่างทางด้านบริบทของครอบครัว เช่น ด้านการเลี้ยงดู ด้านเศรษฐกิจ เป็นต้น ซึ่งอาจส่งผลต่อผลการทดลอง ผู้วิจัยจึงทำการควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนเหล่านี้ด้วยการนำคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองมาเป็นตัวแปรร่วม (Covariate)

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือในการศึกษาวิจัย

1.1 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่านิทาน ตลอดจนแนวทางการส่งเสริมเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (Ministry of Education, 2008) และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2546 (Ministry of Education, 2003)

1.2 ผู้วิจัยทำการคัดเลือกนิทานตามแนวการเลือกนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยของ Intanin (as cited in Srinaulnud, 2006) มาประยุกต์ใช้ โดยเลือกนิทานให้เหมาะสมกับความสนใจของเด็กแต่ละช่วงวัย มีเนื้อหาและเรื่องเล่า หรือสื่อประกอบการเล่าอย่างเหมาะสม และเนื้อเรื่องให้ข้อคิด มีสาระ มีความสนุกสนาน แสดงถึงการใช้ความคิดอย่างฉลาดสร้างสรรค์ เพื่อแก้ไขสถานการณ์ปัญหาที่เกิดขึ้นในนิทาน ซึ่งการเลือกนิทานมาใช้ในการศึกษานี้ ได้นำรายชื่อหนังสือที่ได้รับคัดเลือกหรือได้รางวัลหนังสือดีสำหรับเด็กปฐมวัยมาพิจารณาด้วย อย่างไรก็ตาม การศึกษาวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ศึกษาผลของกิจกรรมการเล่านิทาน โดยเปรียบเทียบระหว่างกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพ และกิจกรรมการชมวิดีโอทัศน์นิทาน ดังนั้น จึงกำหนดเกณฑ์ให้นิทานแต่ละเรื่องที่จะนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ต้องมีการผลิตสื่อนิทานทั้งแบบหนังสือนิทานและแบบวิดีโอทัศน์

1.3 ดำเนินการสร้างแผนกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพและแผนกิจกรรมการชมวิดีโอทัศน์นิทาน อย่างละ 6 แผนกิจกรรม โดยกำหนดให้แผนกิจกรรมมุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์รายองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา และมีความสอดคล้องกับแนวทางส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2546 (Ministry of Education, 2003)

1.4 เชิญผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเที่ยงตรงของแผนกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพ และแผนกิจกรรมการชมวิดีโอทัศน์นิทาน และนำคำแนะนำที่ได้รับมาปรับแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมฯ ก่อนนำไปทดลองใช้ และนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาแผนกิจกรรมให้มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ศึกษาวิจัยในครั้งนี้

1.5 การศึกษาใช้ วัดระดับความคิดสร้างสรรค์ด้วย แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ รศ. ดร.อารี พันธุ์ณี ดัดแปลงจาก Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) ผู้วิจัยทำการติดต่อ รศ. ดร.อารี พันธุ์ณี เพื่อขอคำแนะนำและขออนุญาตในการใช้แบบทดสอบดังกล่าว

2. ขั้นตอนในการศึกษาวิจัย

2.1 ผู้วิจัยทำการขอพิจารณาอนุมัติการวิจัยจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (Institutional Review Board : IRB) ตามแนวทางของ Declaration of Helsinki และทำหนังสือแจ้งให้หน่วยงานและกลุ่มตัวอย่างทราบถึงขั้นตอนและวิธีดำเนินการวิจัย รวมทั้งจัดทำหนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัยแก่ผู้ปกครอง โดยกลุ่มตัวอย่างขอยุติและออกจากกรมีส่วนร่วมในการวิจัยได้ตลอดเวลา และภายหลังเสร็จสิ้นการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการพิทักษ์สิทธิกลุ่มตัวอย่าง (กลุ่มควบคุม) โดยนำแผนจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อนิทานที่พบว่า มีประสิทธิภาพดีที่สุดมาใช้ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย

2.2 ดำเนินการวิจัยตามแผนกิจกรรมการเล่านิทานที่กำหนด โดยจัดกิจกรรมสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 แผนกิจกรรม (ใช้เวลากิจกรรมละ 25 นาที) กระทั่งครบ 6 แผนกิจกรรม หลังจากนั้นนำแผนกิจกรรมมาเริ่มใช้ใหม่

ตามลำดับ จนครบ 12 ครั้ง ใช้ระยะเวลาดำเนินการรวมทั้งสิ้น 6 สัปดาห์ ทำการเก็บข้อมูลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ รศ.ดร.อารี พันธมณี ดัดแปลงจาก Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) ทั้งก่อน (Pretest) และ หลังทดลอง (Posttest)

2.3 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติและสรุปผลการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. **ประชากร** ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยอายุ 4 – 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 6,384 คน (Bureau of Policy and Planning, 2013)

2. **กลุ่มตัวอย่าง** ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยอายุ 5 – 6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 3 ห้องเรียน จาก 3 โรงเรียน รวมทั้งสิ้น 57 คน คัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มหลายขั้นตอน (Multi – Stage Sampling) ดังนี้ ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเลือกเจาะจงเลือกศึกษาในเขตพื้นที่โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 2 ขั้นที่ 2 สุ่มเลือกพื้นที่อำเภอที่ต้องการศึกษาอย่างง่าย สุ่มได้พื้นที่อำเภอสสามพราน ขั้นที่ 3 สุ่มเลือกโรงเรียนกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกัน โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกโรงเรียน ดังนี้ 1) เป็นโรงเรียนที่ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบคุณภาพทางด้านการศึกษาจากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) 2) เป็นโรงเรียนขนาดใหญ่ มีนักเรียนตั้งแต่ 301 – 500 คน และ 3) จำนวนนักเรียนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 แต่ละห้องมีสมาชิกอยู่ระหว่าง 20 – 30 คน ขั้นที่ 4 ทำการสุ่มแบบ random assignment เพื่อแบ่งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม และขั้นที่ 5 ทำการสุ่มห้องเรียนที่ต้องการศึกษาวิจัย โดยใช้การสุ่มอย่างง่าย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพ 6 แผนกิจกรรม
2. แผนการจัดกิจกรรมการชมวิดีโอต้นนิทาน 6 แผนกิจกรรม ผู้วิจัยกำหนดให้การสร้างแผนกิจกรรมการเล่านิทาน ต้องมีกิจกรรมเพื่อมุ่งเน้นส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย โดยมีนิทานทั้งหมด 6 เรื่อง ได้แก่ อลาตินกับเตเกียวิเศษ การกระหายกับเหยือกน้ำใสใบโต พระอาทิตย์กับพายุ บ่อน้ำกลางทะเลทราย (วันพฤหัสบดี) ลูกหมูสามตัว และห้าจิตเจียวัวกับแมวห่าวดุๆ ทำการเก็บข้อมูลสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 1 แผนกิจกรรม (ใช้เวลา 25 นาที) เมื่อครบ 6 ครั้งให้นำแผนกิจกรรมมาจัดกิจกรรมเรียงตามลำดับอีกรอบหนึ่ง จนครบ 12 ครั้ง ทั้งนี้ ในการสร้างแผนกิจกรรม ผู้วิจัยได้เชิญผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์หรือการศึกษาปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจสอบแผนกิจกรรม จากนั้นนำข้อคิดเห็นที่ได้รับมาปรับปรุงแผนกิจกรรม แล้วจึงนำไปทดลองใช้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยนำเอาข้อมูลที่ได้จากการทดลองใช้ และข้อคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ มาพัฒนาสร้างแผนกิจกรรมให้มีความเหมาะสมในการนำมาใช้ศึกษาวิจัยในครั้งนี้

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ รศ. ดร.อารี พันธมณี ดัดแปลงจาก Torrance Test of Creative Thinking (TTCT) ประกอบด้วย ชุดกิจกรรม 3 ชุด ได้แก่ วาดภาพ ต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ และการใช้เส้นคู่ขนาน ในการทดสอบจะให้ทำทั้ง 3 กิจกรรมต่อเนื่องกันไป รวมเวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบทั้งหมด 30 นาที แบบทดสอบนี้มี

การทดสอบหาความเชื่อมั่นในการให้คะแนน (Reliability Of Scoring) และ ค่าสหสัมพันธ์ (Correlation Coefficient) โดย Department of Teacher Training (as cited in Siritunyulak, 1999) จากกลุ่มตัวอย่าง 3,123 คน เมื่อหาค่าความเที่ยงตรงโดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแล้ว พบว่า ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทุกคู่มีค่าสูงกว่า 0.70 อยู่ในระดับค่อนข้างสูง ซึ่งผลการศึกษาของกรมการฝึกหัดครูได้สรุปว่า แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว มีความเที่ยงตรงอยู่ในเกณฑ์ดี

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เช่น ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เป็นต้น
2. สถิติวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังทดลองด้วย t-Test Dependent Samples
3. สถิติวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนระหว่างกลุ่มด้วย Analysis of Covariance (ANCOVA) โดยใช้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองเป็นตัวแปรร่วม (Covariate)

ผลการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมการวิจัยครั้งนี้มีจำนวน 57 คน จาก 3 โรงเรียน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพ จำนวน 20 คน เป็นเด็กชาย 11 คน เด็กหญิง 9 คน กลุ่มทดลองที่ 2 เข้าร่วมกิจกรรมการชมวีดิทัศน์นิทาน จำนวน 18 คน เป็นเด็กชาย 10 คน เด็กหญิง 8 คน และกลุ่มควบคุมไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทาน จำนวน 19 คน เป็นเด็กชาย 11 คน เด็กหญิง 8 คน อายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการวิจัยในครั้งนี้เท่ากับ 6 ปี 1 เดือน การวิเคราะห์ด้วยสถิติพื้นฐาน พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพ และกลุ่มทดลองที่ 2 เข้าร่วมกิจกรรมการชมวีดิทัศน์นิทาน ภายหลังเข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทาน มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์โดยรวมและความคิดสร้างสรรค์รายองค์ประกอบเพิ่มสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรม ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงผลการทดสอบความแตกต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง

ด้าน	กิจกรรมเล่านิทานประกอบหนังสือภาพ (N=20)		กิจกรรมชมวีดิทัศน์นิทาน (N=18)	
	t	Sig.	t	Sig.
ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	-6.703	.000**	-10.635	.000**
ด้านความคิดคล่องแคล่ว	-6.567	.000**	-7.347	.000**
ด้านความคิดริเริ่ม	-5.738	.000**	-9.945	.000**
ด้านความคิดละเอียดลออ	-7.102	.000**	-8.261	.000**
ด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา	-3.538	.001*	-5.819	.000**

** p < .001 * p < .01

การทดสอบสมมติฐานที่ 1 ด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ หลังเข้าร่วมกิจกรรมเล่านิทานประกอบหนังสือภาพ ทั้งคะแนนโดยรวม ($t = -6.703, p < .001$) และรายองค์ประกอบ ด้านความคิดคล้องแคล่ว ($t = -6.567, p < .001$) ความคิดริเริ่ม ($t = -5.738, p < .001$) และความคิดละเอียดลออ ($t = -7.102, p < .001$) มีคะแนนสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนด้านการไม่ยอมจำนน ($t = -3.538, p < .01$) มีคะแนนสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังแสดงในตาราง 1

การทดสอบสมมติฐานที่ 2 ด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ หลังเข้าร่วมกิจกรรมชมวีดิทัศน์นิทานทั้งคะแนนโดยรวม ($t = -10.635, p < .001$) และรายองค์ประกอบด้านความคิดคล้องแคล่ว ($t = -7.347, p < .001$) ความคิดริเริ่ม ($t = -9.945, p < .001$) ความคิดละเอียดลออ ($t = -8.261, p < .001$) และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา ($t = -5.819, p < .001$) มีคะแนนสูงกว่าก่อนเข้าร่วมกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ดังแสดงในตาราง 1

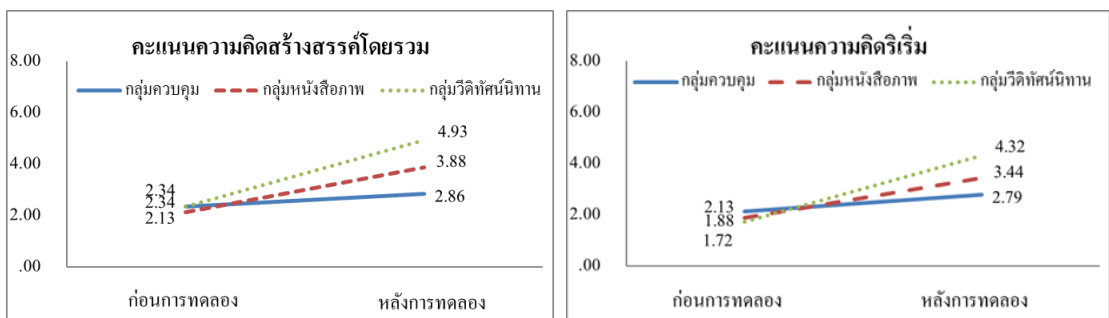
ตาราง 2 แสดงค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (ANCOVA) ของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง

ด้านที่	กลุ่มที่	คะแนน				ANCOVA	
		ก่อน		หลัง		F	Sig
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
ความคิด สร้างสรรค์ โดยรวม	เล่านิทานประกอบหนังสือภาพ	2.13	0.93	3.88	1.24	23.20	.000**
	การชมวีดิทัศน์นิทาน	2.34	0.78	4.93	1.16		
	ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทาน	2.34	0.71	2.86	0.81		
ความคิด คล้องแคล่ว	เล่านิทานประกอบหนังสือภาพ	2.93	1.35	4.91	1.14	9.00	.000**
	การชมวีดิทัศน์นิทาน	2.90	0.94	5.65	1.57		
	ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทาน	3.34	1.04	4.13	1.25		
ความคิดริเริ่ม	เล่านิทานประกอบหนังสือภาพ	1.88	0.99	3.44	1.31	13.76	.000**
	การชมวีดิทัศน์นิทาน	1.72	0.72	4.32	1.22		
	ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทาน	2.13	0.77	2.79	0.98		
ความคิด ละเอียดลออ	เล่านิทานประกอบหนังสือภาพ	2.28	0.84	4.25	1.30	16.53	.000**
	การชมวีดิทัศน์นิทาน	3.12	0.94	5.40	1.28		
	ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทาน	2.46	0.99	3.01	0.88		
การไม่ยอม จำนนต่อ ปัญหา	เล่านิทานประกอบหนังสือภาพ	0.95	1.11	2.38	2.10	17.41	.000**
	การชมวีดิทัศน์นิทาน	1.81	1.70	4.28	2.15		
	ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทาน	0.66	0.67	0.32	0.58		

** $p < .001$

การทดสอบสมมติฐานที่ 3 ด้วยสถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม พบว่า กลุ่มเด็กปฐมวัยทั้ง 3 กลุ่ม ที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทานต่างกันมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวม ($F = 23.20, p < .001$) และความคิดสร้างสรรค์รายองค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ($F = 9.00, p < .001$) ด้านความคิดริเริ่ม ($F = 13.76, p < .001$) ด้านความคิดละเอียดลออ ($F = 16.53, p < .001$) และด้านการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา ($F = 17.41, p < .001$) แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ดังแสดงในตาราง 2

เมื่อพบความแตกต่างจึงทำการเปรียบเทียบรายคู่ (Post Hoc) ด้วยวิธี Sidak พบว่า กลุ่มเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 2 กลุ่ม มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมและคะแนนความคิดสร้างสรรค์รายองค์ประกอบทุกด้านสูงกว่ากลุ่มเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทาน และเมื่อเปรียบเทียบเฉพาะกลุ่มเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทาน พบว่า กลุ่มเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการชมวิดีโอทัศน์นิทานมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมและคะแนนความคิดสร้างสรรค์รายองค์ประกอบ ด้านความคิดริเริ่มสูงกว่ากลุ่มเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ภาพ 2 แสดงกราฟคะแนนเฉลี่ย ($\bar{x}$) ความคิดสร้างสรรค์โดยรวมและรายองค์ประกอบด้านความคิดริเริ่ม

อภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ พบว่า กิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพและกิจกรรมการชมวิดีโอทัศน์นิทาน สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี มีแนวโน้มเป็นผลจากองค์ประกอบของกิจกรรม ได้แก่

1. องค์ประกอบของนิทานที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งนิทานที่นำมาใช้จัดกิจกรรมครั้งนี้ มีโครงเรื่อง (Plot) เน้นการผจญภัยหรือแก้ไขอุปสรรคต่างๆ และปิดเรื่องแบบสุขนาฏกรรม และมีตัวละคร (Character) เป็นสัตว์ที่มีความคิดและพฤติกรรมแบบมนุษย์ โดยตามพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget เด็กปฐมวัยมีความเข้าใจว่าทุกสิ่งมีชีวิต (Animism) (Ruangdaraganon et al., 2008) อีกทั้งฉากที่ปรากฏในเรื่อง (Setting) ทั้งกลางทะเลทรายหรือในถ้ำ ส่งผลทำให้เด็กเกิดจินตนาการ รู้สึกตื่นเต้นและคล้อยตามไปกับเรื่องราวในนิทาน นอกจากนี้ แก่นของนิทาน (Theme) ที่นำมาจัดกิจกรรม มุ่งเน้นส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ การไม่ยอมจำนนต่ออุปสรรคและคิดหาทางแก้ไขอย่างหลากหลาย ส่งผลให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้จดจำและเลียนแบบ และนำประสบการณ์จำลองที่ได้รับจากนิทานมาประยุกต์ต่อยอดทางความคิด

2. ขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยกำหนดให้มีความสุขสนุกสนาน น่าสนใจ และกระตุ้นกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยก่อนจัดกิจกรรมมีการเตรียมความพร้อมและสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้วิจัยและเด็กก่อน หลังจากนั้นจึงเริ่มถ่ายทอดเรื่องราวในนิทานผ่านทางการเล่นบทบาทนักร้อง หรือการชมวิดีโอ นิทาน ตามกลุ่มทดลองที่ได้กำหนดไว้ สุดท้ายจะใช้คำถามปลายเปิดกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ทำให้กิจกรรมการเล่นมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยตามแนวคิดกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ของ Wallach (as cited in Pengsatid, 2013) เสนอว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ การลองผิดลองถูก (Trial and Error) และสุดท้ายจะพัฒนาเกิดเป็นความคิดใหม่ขึ้นมา ซึ่งมี 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 Preparation เป็นขั้นในการรวบรวมความรู้ ทักษะ และเชื่อมโยงความสัมพันธ์สิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน เกิดขึ้นได้จากการที่เด็กได้รับประสบการณ์ผ่านทางเนื้อเรื่องและตัวละครในนิทาน รวมถึงการสนทนาแลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้วิจัยและเด็ก หลังจากนั้นจะเข้าสู่ขั้นที่ 2 Incubation เป็นระยะที่พักเพื่อเตรียมบ่มเพาะความคิด ส่วนขั้นที่ 3 Illumination เมื่อความคิดถูกบ่มเพาะมาระยะหนึ่ง จะเกิดการตกผลึกและมีการคิดใหม่เกิดขึ้นในลักษณะรู้แจ้ง (Insight) ก่อนจะเข้าสู่ขั้นสุดท้าย Verification บุคคลจะนำเอาความคิดที่เกิดขึ้นมาทบทวนไตร่ตรอง ก่อนนำไปประยุกต์ใช้จัดการกับปัญหาหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ออกมา ซึ่งผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า สอดคล้องกับแนวคิดของ Wallach โดยในการจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 – 6 เด็กยังไม่สามารถให้คำตอบที่แสดงถึงการมี ความคิดสร้างสรรค์ได้มากนัก โดยจะให้คำตอบซ้ำกับคนอื่นและไม่หลากหลาย แต่ในการจัดกิจกรรมครั้งที่ 7 – 12 คำตอบที่ได้รับมีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม แสดงให้เห็นว่า การเกิดความคิดสร้างสรรค์จำเป็นต้องมีระยะเวลาของการพัฒนาความคิด ตามขั้นที่ 1 ซึ่งเด็กจะต้องรวบรวมข้อมูลและประสบการณ์ หลังจากนั้นจะเข้าสู่ระยะแห่งการฟักตัวของความคิดสร้างสรรค์ ก่อนนำไปสู่การตกผลึกทางความคิดในภายหลัง ทั้งนี้คำตอบที่ได้การจัดกิจกรรมครั้งที่ 7 ขึ้นไป เด็กจะมีการใส่แนวคิดอันเป็นเอกลักษณ์ของตนเองลงไปในคำตอบ ทำให้เกิดความแปลกใหม่ อีกทั้งคำตอบมีความหลากหลายและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

3. สัมพันธภาพที่ีระหว่างผู้วิจัยและเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรม สนับสนุนให้เกิดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ภายใต้สถานการณ์ที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความรู้สึกปลอดภัยทางจิต ซึ่งเกิดขึ้นได้เมื่อเด็กอยู่ในบรรยากาศที่ผู้ดูแลมีความเชื่อมั่นและยอมรับในตัวเด็ก เข้าใจในตัวตนของเด็ก และไม่ทำให้เด็กรู้สึกว่าการถูกประเมินหรือวัดผลอยู่ เพราะความกลัวจะเป็นข้อจำกัดความรู้สึกอิสระและยับยั้งการแสดงออกอย่างเป็นตัวของตัวเอง นอกจากนี้ สภาพแวดล้อมที่ดีจะเกิดขึ้นเมื่อผู้จัดกิจกรรมให้ความสำคัญต่อการคิด ดังนั้น ผู้จัดกิจกรรมควรยอมรับในความคิด ความรู้สึก เปิดใจกว้างให้อิสระทางความคิดสร้างสรรค์แก่เด็ก (Phanmanee, 2014) อีกทั้งสื่อนิทานที่ใช้ประกอบกิจกรรมมีความน่าสนใจ สร้างความสนุกสนาน และเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก ทำให้เด็กสามารถรับรู้ข้อมูลที่ถ่ายทอดผ่านทางนิทานได้มาก ส่งผลให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยมีประสิทธิภาพดีขึ้น (Irina & Anna, 2016, pp. 53-57) โดยจากการศึกษาถึงอิทธิพลของสื่อนิทานต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย พบว่า ภาพมีคุณสมบัติแปลงเสียงเล่านิทาน ซึ่งเป็นนามธรรม (Symbolic or Abstract) ให้เป็นรูปธรรม ส่งผลทำให้เด็กเข้าใจเรื่องราวและมองในภาพรวมได้ง่ายขึ้น (Uppamaithichai, 2009) อีกทั้งสีสันและองค์ประกอบของภาพจะช่วยกระตุ้นประสาทสัมผัสทางการมองเห็นด้วย (Uzoamaka et al., 2012)

เมื่อวิเคราะห์ถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พิจารณาแยกด้านในแต่ละองค์ประกอบ พบว่า ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) และความคิดริเริ่ม (Originality) เกิดขึ้นมาจากการที่เด็กนำเอาข้อมูลและประสบการณ์ที่ได้รับมาต่อยอดความคิด ผ่านทางการกระตุ้นด้วยคำถามปลายเปิดส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ดังเช่น ในนิทาน เรื่อง ห้าจืดเจี้ยวจ้าวกับแมวหง่าวตัว คุ มีการตั้งคำถามถึงวิธีการนำกระดิ่งไปแขวนคอแมว คำตอบที่ได้รับมีลักษณะความเป็นข้อเท็จจริง (Fact) เช่น คลุกข้าวให้แมวกิน เพื่อให้แมวเชื่องและหลับ แล้วจึงเอากระดิ่งไปแขวนคอ ส่วนคำตอบลักษณะเชิงแฟนตาซี (Fantasy) พบในนิทาน เรื่อง กากระหายกับเหยือกน้ำใส่ใบโต ผ่านทางการตั้งคำถามให้เด็กลองจินตนาการถึงลำธารกลางป่าลึก ที่เด็กบังเอิญไปพบเข้าสามารถทำอะไรได้บ้าง คำตอบที่ได้มีตั้งแต่เป็นน้ำวิเศษที่ช่วยในการรักษาโรคจนไปถึงสามารถช่วยให้แปลงกายเป็นสัตว์ได้ เป็นต้น นอกจากนี้ การที่เนื้อเรื่องในนิทานมีลักษณะของการเล่าเรื่องเปรียบเทียบสิ่งของต่างๆ จะช่วยส่งเสริมการคิดละเอียดลออได้ (Elaboration) เป็นอย่างดี ซึ่งนิทาน เรื่อง ลูกหมูสามตัว แสดงให้เห็นการเปรียบเทียบคุณสมบัติระหว่าง ฟาง ไม้ และก้อนอิฐ และความคงทนของบ้าน นำไปสู่การสร้างทัศนคติให้เด็กรู้จักทบทวนไตร่ตรอง และตกแต่งรายละเอียดทางความคิดให้สมบูรณ์เหมาะสมกับการนำไปใช้กับสถานการณ์ยิ่งขึ้น และสุดท้ายการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา (Resistant to Premature Closure) เกิดจากการรับอิทธิพลจากตัวละครในนิทาน ทั้งด้านของพฤติกรรมและทัศนคติที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง โดยตามแนวคิดของ Bandura (as cited in Keawkungwan, 2006) การเรียนรู้แบบเลียนแบบเกิดขึ้นจากต้นแบบที่มาจากรายการโทรทัศน์หรือการ์ตูนก็ได้ ซึ่งนิทานที่นำมาใช้ในจัดกิจกรรมมีเรื่องราวสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมของตัวละครเมื่อเผชิญหน้าต่ออุปสรรค และไม่ยอมแพ้คิดหาทางแก้ไขปัญหามาสำเร็จลุล่วง อย่างตัวละครกานินิทานเรื่อง กากระหายกับเหยือกน้ำใส่ใบโต หรือ ตัวละครพ่อค้าในนิทาน เรื่อง บ่อน้ำกลางทะเลทราย (วันฉัตรมงคล) เป็นต้น ทั้งนี้ ผลของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะเสริมสร้างทำให้เด็กมีคุณลักษณะพึงประสงค์ คือ กล้าคิดกล้าแสดงออก สนใจใคร่เรียนรู้ในสิ่งใหม่ เป็นคนช่างสังเกต รู้จักคิดพิจารณาไตร่ตรองสิ่งต่างๆ อย่างถี่ถ้วน มีความกล้าที่จะเผชิญหน้าต่อปัญหา สามารถควบคุมอารมณ์ได้ดี เป็นต้น

เป็นที่น่าสังเกตว่า เด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นนิทานโดยได้รับข้อมูลนิทานและการใช้คำถามประกอบการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เหมือนกัน แต่ได้รับสื่อประกอบการจัดกิจกรรมเล่นนิทานต่างกันจะมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน โดยเฉพาะในด้านความคิดริเริ่ม พบว่า กิจกรรมการชมวีดิทัศน์นิทานสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สูงกว่า ซึ่งตามแนวคิดของ Edgar Dale และ Brunner แม้ว่าหนังสือนิทานประกอบภาพ และวีดิทัศน์นิทาน จะอยู่ในกลุ่มสื่อเรียนรู้ประสบการณ์ผ่านภาพ (Iconic) เหมือนกัน แต่เมื่อพิจารณาตามแนวคิดกรวยประสบการณ์แล้ว (Dale's Cone of Experience) ประสบการณ์ที่ได้รับจากการดูภาพเคลื่อนไหวจะสูงกว่าภาพนิ่ง (Maheshwari, 2016) เป็นผลจากที่สื่อวีดิทัศน์มีการแสดงภาพเคลื่อนไหวประกอบเสียง (Animation) ตัวละครมีการเคลื่อนไหว แสดงอารมณ์และสีหน้าท่าทางเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา อีกทั้งเสียงตัวละครมีลักษณะสมจริงเป็นไปตามเพศหรือบุคลิกที่ปรากฏในนิทาน ส่งผลให้เด็กรู้สึกสนุกในขณะที่เกิดการเรียนรู้ผ่านภาพเคลื่อนไหวจำลองเหตุการณ์ ทำให้จดจำข้อมูลได้มากขึ้นไปด้วย และเมื่อเด็กได้รับข้อมูลมากขึ้น ก็ส่งผลต่อการเกิดความคิดริเริ่มใหม่ๆ ได้ง่ายขึ้น (Fourati et al., 2016, pp. 234-244; Yazar & Arifoglu, 2012, pp. 301-306)

อย่างไรก็ตาม การนำสื่อวีดิทัศน์มาใช้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย ควรพิจารณาถึงผลกระทบที่ไม่พึงประสงค์จากการใช้สื่อวีดิทัศน์อย่างไม่เหมาะสม เนื่องจากในระหว่างทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยที่เข้า

ร่วมกิจกรรมการชมวีดิทัศน์นิทาน มีพฤติกรรม Catatonic Type (Chaiyo, 2008) คือ นั่งนิ่งเหมือนถูกสะกด ตาจ้องมอง และให้ความสนใจต่อจอภาพ และลดการตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างๆ ลงอย่างเห็นได้ชัด ดังนั้น แม้ว่าสื่อวีดิทัศน์จะถ่ายทอดข้อมูลและประสบการณ์ให้แก่เด็กได้มากกว่าหนังสือนิทานภาพ แต่ก็จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้ดูแลต้องให้คำแนะนำและดูแลเด็กอย่างใกล้ชิด สร้างการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน และขัดเกลาความคิดผ่านข้อคำถามปลายเปิด รวมทั้งให้ความสำคัญต่อนิทานนิทาน และระยะเวลาในการใช้สื่ออย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาครั้งนี้พบว่า กิจกรรมการเล่านิทานประกอบหนังสือภาพและการชมวีดิทัศน์นิทานสามารถช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ผู้ปกครอง ครู ตลอดจนผู้ที่ทำงานเกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย ควรจัดกิจกรรมการเล่านิทาน โดยนำเอาสื่อนิทานหนังสือภาพและสื่อวีดิทัศน์นิทานมาใช้ประกอบรวมกับการใช้คำถามปลายเปิด และควรสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในระหว่างเล่านิทานด้วย เพื่อกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย ทั้งนี้ ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไปในอนาคต ควรจัดให้มีกลุ่มทดลองเข้าร่วมกิจกรรมชมวีดิทัศน์นิทาน โดยไม่มีการสร้างปฏิสัมพันธ์และใช้คำถาม เพื่อศึกษาถึงอิทธิพลของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันในขณะที่เล่านิทาน และการใช้คำถามปลายเปิดกระตุ้นความคิด ทั้งนี้ ผลที่ได้จะเป็นแนวทางในการสร้างความสำคัญและการตระหนักถึงอิทธิพลสื่อการเรียนรู้ที่มีต่อเด็กปฐมวัย เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาพัฒนาวิธีการใช้สื่อส่งเสริมพัฒนาการแก่เด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสมต่อไป

References

- Amarin Baby & Kids. (2017). *Parent bullied me, a survey on top attitude of parent in digital age*. Retrieved January 16, 2018, from <https://www.amarinbabyandkids.com/parenting/toddler/toddler-development/abk-poll/> [in Thai]
- BLT Bangkok. (2017). *Creativity: The drive of Thai economy*. Retrieved November 12, 2017, from <http://www.bltBangkok.com/News/ความคิดสร้างสรรค์คันเร่งขับเคลื่อนเศรษฐกิจไทย> [in Thai]
- Boonying, V. (2014). Thinking school. *Journal of Education Naresuan University*, 16(1), 180-183. [in Thai]
- Bureau of Policy and Planning. (2013). *Information on the number of student in year 2556*. Retrieved March 20, 2017, from https://data.bopp-obec.info/emis/student.php?Edu_year=2556&Area_CODE=7302 [in Thai]
- Chaiyo, K. (2008). *TV: the new babysitter [how to deal with children who addicted to TV]*. Bangkok: Plansara. [in Thai]
- Chitayasothorn, D. (2010). Perspective taking: Social development leading to conventional behavior. *University of the Thai Chamber of Commerce Journal Humanities and Social Sciences*, 30(4), 144-159. [in Thai]

- Department of Children and Youth. (2017). *A report on children and youth in B.E. 2557*. Retrieved January 17, 2018, from https://dcy.go.th/webnew/upload/download/file_th_20162604000951_1.pdf [in Thai]
- Department of Intellectual Property. (2009). Creative Thailand: Economic creation with Thais thinking power. *IP Journal*, 5(3), 2-3. [in Thai]
- Einstein, A. (1931). *Albert Einstein quotes*. Retrieved December 21, 2017, from <http://www.biographyonline.net/scientists/albert-einstein-quotes.html>
- Fourati, N., Richard, A., Caillou, S., Sabouret, N., Martin, J. C., Chanoni, E., & Clavel, C. (2016). Facial expressions of appraisals displayed by a virtual storyteller for children. In *16th International Conference on Intelligent Virtual Agent (IVA 2016)* (pp. 234-244). Los Angeles, CA: USA.
- Irina, E. K. & Anna, A. A. (2016). Fairy tales for modern gifted preschoolers: developing creativity, moral values and coherent world outlook. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 233, 53-57.
- Keawkungwan, S. (2006). *Psychology development in lifespans: Theory of middle children age vol 1*. Bangkok: Thammasat Printing house. [in Thai]
- Maheshwari, V. K. (2016). *Edgar dale's cone of experience*. Retrieved January 15, 2018, from <http://www.vkmaheshwari.com/WP/?p=2332>
- Ministry of Education. (2003). *Early childhood curriculum B.E. 2546*. Bangkok: Kurusapa Ladprao. [in Thai]
- Ministry of Education. (2008). *The basic education core curriculum B.E. 2551*. Bangkok: The Agricultural Co-operative Federation of Thailand. [in Thai]
- Mosuwan, L., Aekplakorn, W., Ruangdaraganon, N., Channarong, P., Sangsupawanich, P., Satheannoppakao, W., ...Benjaponpitak, S. (2010). *Thai national health examination survey, NHES IV between B.E. 2551-2552* (Research Report). Retrieved December 27, 2017, from <http://www.hiso.or.th/hiso/picture/reportHealth/report/report6.pdf> [in Thai]
- Office of the Education Council. (2017). *National education strategic plan for B.E. 2560 – 2579*. Bangkok: Prikwarn Graphic. [in Thai]
- Pakdee, T. (2012). Early childhood teachers development in art activities creation by telling folk tales from the elderly living in Udon Thani Primary School Education Service Area 2, Khumphavapee district to strengthen early childhood children's creativity. *Journal of Education Naresuan University*, 14(2), 35-45. [in Thai]
- Pengsatid, U. (2013). *Psychology of learning* (9th ed). Bangkok: Ramkhamhaeng University Press. [in Thai]
- Phalittaphonkanphim, P. (2005). Concept thinking of cartoon. In *the big world of love and imagination* (pp.148-163). Bangkok: Ruenkaew Printing. [in Thai]

- Phanmanee, A. (2012). *Norms for creative thinking test of students grade 1 – 6 in Bangkok Metropolitan* (Research Report). Bangkok: Kasembundit University. [in Thai]
- Phanmanee, A. (2014). *Training the brain: Creative thinking*. Bangkok: Chulalongkorn University Press. [in Thai]
- Quality Learning Foundation. (2014). *Summary of partnership in creating a learning society for all*. Retrieved January 3, 2018, from <http://seminar.qlf.or.th/File/DownloadFile/701> [in Thai]
- Ruangdaraganon, N., Theeranate, C., Roongpraiwan, R., Hansakunachai, T., & Kotchabhakdi, N.J. (2008). *Child development and behavior*. Bangkok: Holistic Publishing. [in Thai]
- Siritunyulak, Y. (1999). *Effects of using games activity and tales activity of children's creativity* (Master thesis). Chonburi: Burapa University. [in Thai]
- Srinaulnud, S. (2006). *A study of creativity and satisfaction among preschool children experiencing storytelling through art activities versus picture flip* (Master thesis). Bangkok: Silpakorn University. [in Thai]
- Stefania, G. (2010). New education technologies. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2, 5646–5649.
- Tangkapipop, N. (2000). *Statistics for educational research*. Nakhon Pathom: Silpakorn University Printing House. [in Thai]
- UNICEF Office for Thailand. (2017). *Summary of monitoring the situation of children and women: Thailand multiple indicator cluster survey between B.E. 2015-2016*. Retrieved January 17, 2018, from https://www.unicef.org/thailand/tha/Thailand_MICS_Fact_Sheet_TH.pdf [in Thai]
- Uppamaithichai, T. (2009). *A construction of guitar classic instruction video cd for music and art programs students Loei Rajabhat University* (Master thesis). Loei: Loei Rajabhat University. [in Thai]
- Uzoamaka, I., Chimah, J. N., & Nwachukwu, V. N. (2012). *The use of ICTs and audiovisual resources in developing children's reading habits in Nigeria*. Retrieved January 20, 2018, from <http://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2074&context=libphilprac>
- Yazar, T., & Arifoglu, G. (2012). A research of audiovisual educational aids on the creativity levels of 4 – 14 year old children as a process in primary education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 301–306.