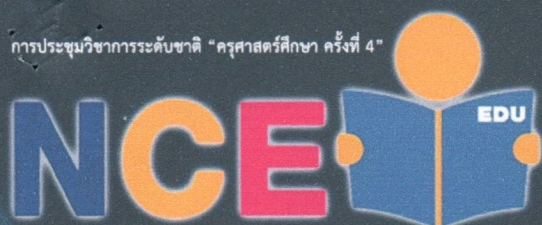


การประชุมวิชาการระดับชาติ “ครุศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 4”



The 4th Nation Conference on Education



เครือข่ายความร่วมมือคณะระหว่างคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคเหนือ

การประชุมวิชาการระดับชาติ “ครุศาสตร์ศึกษา” ครั้งที่ 4

The 4th Nation Conference on Education

มหาวิทยาลัยราชภัฏกลุ่มภาคเหนือ

วันศุกร์ที่ 11 มีนาคม พ.ศ.2565

ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์



คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

398 หมู่ 9 ถ.สวรรควิถิ ต.นครสวรรค์ตก

อ.เมือง จ.นครสวรรค์ 60000



056-219100-29



education@nsru.ac.th



<https://edu.nsr.ac.th>



การจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคป
เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
Organization of Role-Playing Activities Conceptual Roles High Scope
to Promote Creativity Skills for Early Childhood

สุพัตรา โอมฤกษ์¹, สรวงพร กุศลสง², วิชญาพร อ่อนปุย³

Supattra Aomlerk¹, Srourngporn Kusolsong², Wichayaporn Onpui³

Corresponding Author E-mail: supattra.aom@pcru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยประกอบการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปและเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคป ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3/2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย จังหวัดเพชรบูรณ์ จำนวน 23 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 แผน การจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 กิจกรรม และแบบประเมินวัดความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 1 ชุด ซึ่งได้ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ One-Group Pretest-Posttest Design และวิเคราะห์โดยใช้ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าความแปรปรวน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบความแตกต่างโดยใช้สถิติแบบ t-test Dependent

ผลการวิจัยพบว่า

1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคป เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.57 (S.D. = 7.25)

2) ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 42.34 (S.D. = 13.14) และหลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 48.91 (S.D. = 7.44) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.57 (S.D. = 7.25) แสดงว่า การจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคป ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการสูงขึ้น

คำสำคัญ : เด็กปฐมวัย, มุมบทบาทสมมติ, แนวคิดไฮสโคป, ความคิดสร้างสรรค์

¹ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย), มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

² Student in Bachelor of Education (Early Childhood Education), Phetchabun Rajabhat University

³ อาจารย์ที่ปรึกษา, (สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย), คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

² Advisor, (Early Childhood Education), Faculty of Education, Phetchabun Rajabhat University

³ อาจารย์ที่ปรึกษา, (สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย), คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์

³ Advisor, (Early Childhood Education), Faculty of Education, Phetchabun Rajabhat University

Abstract

This research The objective is to study the creativity of early childhood children in organizing play activities. The role-playing angle according to the high-scope concept and to compare the creativity of early childhood before and after the role-playing activities according to the high-scope concept. Which the sample group used in this study are early childhood, male and female, Kindergarten Year 3/2, Academic Year 2020, Chumchon BanPhuToei School. Phetchabun Province, 23 people, obtained by simple random using the classroom as a random unit data collection tools. 20 plans of role-playing activities based on the concept of high-scope for preschoolers, 20 activities of role-playing activities based on the concept of high-scope for preschoolers, and a creativity assessment questionnaire for preschoolers, 1 set of which The experiments were conducted according to the One-Group Pretest-Posttest Design research model and analyzed using mean scores. variance standard deviation and test the difference using the t-test Dependent statistic.

The results showed that

1)Preschool children who received role-playing activities according to the concept of high-scope creative children in the activity resulting in higher creativity development scores The mean was 6.57 (S.D. = 7.25).

2)The results of comparing the creativity of early childhood children. Both before and after the event The mean was 42.34 (S.D. = 13.14). The mean was 48.91 (S.D. = 7.44), resulting in a higher improvement score. with a mean of 6.57 (S.D. = 7.25), indicating that the role-playing activities according to the high-scope concept resulting in higher development of children.

Keywords : Early Childhood, Role-Playing Corner Activity, High-Scope, Creative Skills

บทนำ

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานของการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคนให้เต็มตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 2). ซึ่งการศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญ ในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ความสำคัญกับการพัฒนาการในทุกด้านของเด็ก ช่วงอายุแรกเกิดจนถึง 6 ปี ที่มักเรียกกันว่า “เด็กปฐมวัย” ให้มีพัฒนาการอย่างเหมาะสมตามหลักวิชาการ เด็กก็จะสามารถเติบโตเป็นคนที่มีคุณภาพ ส่งผลดีต่ออนาคตของสังคมและประเทศชาติด้วย ทั้งนี้เพราะพัฒนาการทุก ๆ ด้านของมนุษย์ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม โดยเฉพาะด้านสติปัญญา จะเจริญมากที่สุดในช่วงนี้ ดังนั้นการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมทักษะและพัฒนาการให้กับเด็ก ในช่วงนี้ จึงมีความสำคัญมาก (สุริยา ฮ่องเสนะ. 2558 : 1). ทั้งนี้ในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในยุค 4.0 เด็กปฐมวัยควรได้รับการพัฒนาให้สามารถสร้างผลงานหรือนวัตกรรมได้ เพื่อตอบสนองนโยบายของชาติที่จะต้องขับเคลื่อนไปอย่าง “มั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน” โดยพัฒนาให้เด็กสามารถคิดวิเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดผลิตภาพ และคิดรับผิดชอบ ในการพัฒนาเด็กปฐมวัย ควรพัฒนาตามแนวตามแนวทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ที่ให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเองจากการลงมือกระทำ ผู้เรียน

มีบทบาทในการเรียนรู้อย่างตื่นตัว ได้จัดกระทำกับข้อมูลหรือประสบการณ์ต่าง ๆ และสร้างความหมายให้กับสิ่งนั้นด้วยตนเอง ผ่านการปฏิบัติจริง และทฤษฎี การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองโดยสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ให้ผู้เรียนนำความคิดและความรู้ไปสร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน ซึ่งการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบโครงการ เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาให้เด็กมีคุณลักษณะที่พึงประสงค์ อย่างไรก็ตามการพัฒนาเด็กปฐมวัยจะต้องสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ซึ่งเด็กปฐมวัยทุกคนจะต้องได้รับการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวม โดยพัฒนาอย่างรอบด้านและสมดุล (ชมพูนพพร มิ่งมงคล. 2560 : 2).

กิจกรรมเสรีหรือกิจกรรมเล่นตามมุมที่จัดให้เด็กเล่นอย่างอิสระเป็นกิจกรรมหลักกิจกรรมหนึ่งตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดโดยเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นอย่างอิสระจากของเล่นตามมุมประสบการณ์หรือศูนย์การเรียนรู้ที่จัดไว้ในห้องเรียน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกต คิดแก้ปัญหา และค้นพบด้วยตนเองได้ (กรณีการ์ สุริยะมาตร. 2560 : 26). การเล่นในกิจกรรมเสรีหรือเล่นตามมุมเป็นกิจกรรมที่สำคัญสำหรับเด็ก ทำให้เด็กรู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหา ให้อภัย เสียสละ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้อื่น นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา ให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ (ณัฐกา สุทธิธินกุล. 2560 : 29). การจัดกิจกรรมเสรีหรือการเล่นตามมุมมีจุดประสงค์ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เด็กรู้จักปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่น รู้จักการรอคอย เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ และให้อภัย ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษา คือ การฟัง การพูด ส่งเสริมการคิดแก้ปัญหา การคิดอย่างมีเหตุผลเหมาะสมกับวัย ให้เด็กฝึกคิด วางแผน และตัดสินใจในการทำกิจกรรม มีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่สูงขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2560 : 80-81).

การเล่นบทบาทสมมติ เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นบทบาทสมมติช่วยเสริมสร้างจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นการให้ผู้เรียนสวมบทบาทในสถานการณ์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง เด็กจะแสดงออกถึงการกระทำหรือเหตุการณ์ขณะเล่นด้วยการเล่นไปพูดไป (Verbal Play) การเล่นสมมติจะมีผลต่อพัฒนาการด้านสติปัญญา ทางภาษา พัฒนาการด้านอารมณ์ และพัฒนาการด้านสังคม (สุพัสชา บุพศิริ. 2560 : 12). การเล่นบทบาทสมมติมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กระดับปฐมวัย เพราะการเล่นเป็นหัวใจของการจัดการศึกษา ที่สำคัญ การเล่นบทบาทสมมติจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นการฝึกให้เด็กกล้าที่จะแสดงออก และช่วยลดความก้าวร้าวของเด็กลงได้ (สดีใส คำจันทร์. 2560 : 18). ประโยชน์ของการเล่นบทบาทสมมติสำหรับเด็กปฐมวัย ช่วยส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมด้านความคิด หรือเชาวน์ปัญญา ส่งเสริมด้านความจำ ส่งเสริมด้านภาษา ส่งเสริมด้านอารมณ์และความรู้สึก ส่งเสริมด้านสังคม และส่งเสริมด้านศีลธรรม จริยธรรม (จรีพร เหมะชัย. 2560 : 26).

ไฮสโคป(High Scope) เป็นการสอนที่เน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำผ่านมุมเล่นหรือมุมกิจกรรมที่หลากหลายด้วยสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก และการแก้ปัญหาอย่างกระตือรือร้น เน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ เพราะเด็กจะได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ หลักปฏิบัติสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบไฮสโคปนั้น ประกอบด้วยกระบวนการ 3 กระบวนการ อันได้แก่ 1. การวางแผน (Plan) 2. การปฏิบัติ (Do) และ 3. ทบทวน (Review) (สมาสี เทพพร. 2561 : 38). ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ไฮสโคป (High Scope) นั้น เป็นทฤษฎีที่มีอิทธิพลในระยะเริ่มต้น การพัฒนาโปรแกรมไฮสโคปใช้ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Theory) ของเพียเจต์ (Piaget) เป็นพื้นฐาน โดยเฉพาะการสร้างองค์ความรู้ของผู้เรียน ซึ่งเน้นการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ (Active Learning) ระยะต่อมามีการผสมผสานทฤษฎี และแนวคิดอื่น ๆ เช่น ทฤษฎีของอีริกสัน (Erikson) ในเรื่องการให้โอกาสเด็กเป็นผู้ริเริ่มการเล่นหรือกิจกรรมต่าง ๆ อย่างอิสระ และทฤษฎีของไวทสกี้ (Vygotsky) ในเรื่องปฏิสัมพันธ์และการใช้ภาษา (ณัฐรา มหาสุคนธ์. 2561 : 31). ประโยชน์ของแนวการสอนตามรูปแบบไฮสโคป(High Scope) สำหรับเด็กปฐมวัย ได้แก่ สอนให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์เชิงบวกกับผู้อื่น ซึ่งเริ่มต้นจากความไว้วางใจ การลงมือทำงาน ฝึกให้เด็กวางแผนการทำงานอย่างเป็น

ขั้นตอน เป็นระบบ ฝึกความมีระเบียบวินัย ผลที่ตามมา คือ ความสำเร็จในการทำงานที่ได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง (วิลันดา ตรีตนา. 2560 : 40).

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการคิดของสมองซึ่งมีความสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิม ความคิดสร้างสรรค์จะส่งผลให้บุคคลมีความมั่นใจ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง องค์ประกอบของทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ในด้านของทักษะความคิดสร้างสรรค์แบบอเนกนัย ทักษะความคิดสร้างสรรค์แบบอเนกนัยมี 4 ลักษณะ คือ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดละออ (Elaboration) (สุพัต สกฤติ. 2561 : 20). ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ อี. พอล ทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance) นิยามความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกลึกซึ้งต่อปัญหา หรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไปแล้วรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานนั้น กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของทอร์เรนซ์ สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact - Finding)
2. การค้นพบปัญหา (Problem - Finding)
3. กล้าค้นพบความคิด (Ideal - Finding)
4. การค้นพบคำตอบ (Solution - Finding) และ
5. การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance - Finding)

(สุชีลา อินแดง. 2558 : 13). ประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์ ช่วยทำให้เกิดแนวทางใหม่ ๆ ในการดำเนินชีวิต ก่อให้เกิดความสุข พัฒนาสมองของคนให้มีความฉลาดเฉลียว ช่วยยกระดับคุณธรรมในเรื่องความซื่อสัตย์เพียร อดทน มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ในเรื่องของความมุ่งมั่นในการทำงาน และการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ (นฤมล ไกรฤกษ์. 2558 : 41).

จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่องการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย เพราะผู้วิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยชาย-หญิง ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย ตำบลพุเตย อำเภอวิเชียรบุรี จังหวัดเพชรบูรณ์ ขาดทักษะความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดละออ ความคิดยืดหยุ่น และความคิดคล่องแคล่ว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กปฐมวัยชาย-หญิง ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย โดยใช้การจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งผลที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ จะเป็นแนวทางสำหรับครูและบุคลากรที่เกี่ยวข้องในการเลือกใช้รูปแบบหรือสื่อในการสอน เพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยประกอบการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคป
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคป

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเรื่องการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ตามลำดับต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเล่นตามมุม
 - 1.1 ความหมายของการจัดกิจกรรมการเล่นตามมุม

กิจกรรมการเล่นตามมุม เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กเล่นอย่างอิสระตามมุมการเล่น หรือมุมประสบการณ์ หรือศูนย์การเรียนรู้ที่จัดไว้ภายในห้องเรียน เช่น มุมบล็อก มุมหนังสือ มุมวิทยาศาสตร์ มุมธรรมชาติ มุมเครื่องเล่นสัมผัส เป็นต้น ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการจัดกิจกรรมการเล่นตามมุมไว้ดังนี้

ดุฎฐี อุปการ. (2560 : 18). ได้กล่าวว่า กิจกรรมการเล่นตามมุม หมายถึง กิจกรรมที่เด็กมีอิสระในการเลือกและตัดสินใจทำกิจกรรมตามความสนใจในศูนย์การเรียนรู้หรือมุมประสบการณ์ ที่ครูวางแผนและจัดเตรียมไว้ภายในห้องเรียน เช่น ศูนย์บล็อก ศูนย์หนังสือ ศูนย์บทบาทสมมติ ศูนย์วิทยาศาสตร์ ศูนย์ศิลปะ เป็นต้น และเด็กสามารถเลือกทำกิจกรรมเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560 : 80). ได้กล่าวว่า กิจกรรมการเล่นตามมุม เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นกับสื่อและเครื่องเล่นอย่างอิสระตามมุมเล่น/มุมประสบการณ์ ซึ่งพื้นที่หรือมุมต่าง ๆ เหล่านี้ เด็กมีโอกาเลือกเล่นได้อย่างเสรีตามความสนใจและความต้องการของเด็ก ทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มย่อย อนึ่ง การเล่นตามมุมอาจให้เด็กเลือกทำกิจกรรมที่ครูจัดเสริมขึ้น เช่น เกมการศึกษา เครื่องเล่นสัมผัส กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ

สรุปได้ว่า กิจกรรมการเล่นตามมุมหรือกิจกรรมเสรี เป็นการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นกับสื่อหรือเครื่องเล่นตามมุมที่ตนเองสนใจ เพื่อให้เด็กมีโอกาเลือกเล่นได้อย่างอิสระ เด็กอาจเล่นคนเดียว เล่นเป็นกลุ่มใหญ่ หรือเล่นเป็นกลุ่มย่อยก็ได้ เช่น มุมบล็อก มุมวิทยาศาสตร์ มุมบ้าน มุมศิลปะ มุมหนังสือ มุมบทบาทสมมติ เป็นต้น

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติ

2.1 ความหมายของการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติ

การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์การเรียนรู้โดยใช้บทบาทสมมติสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นกิจกรรมที่ตอบสนองความต้องการและส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้เป็นอย่างดี เพราะเด็กปฐมวัยจะได้พัฒนาทักษะด้านการสื่อสารและทักษะทางด้านอารมณ์ผ่านการเล่นบทบาทสมมติที่เด็กจินตนาการขึ้นมา ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติไว้ดังนี้

สดใส คำจันทร์. (2560 : 18). ได้กล่าวว่า การเล่นบทบาทสมมติ หมายถึง กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ส่งผลให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และการเรียนรู้ในด้านจริยธรรมที่ช่วยให้เด็กได้ค้นพบตัวเอง สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งสำหรับการเล่นบทบาทสมมติ คือ ช่วยเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีความสำคัญมากสำหรับเด็กในวัยปฐมวัยและช่วยส่งเสริมทักษะด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

สุพิชชา บุพศิริ. (2560 : 12). ได้กล่าวว่า การเล่นมุมบทบาทสมมติ หมายถึง การเล่นลักษณะจินตนาการใช้สิ่งของแทนของเล่นและแทนสิ่งต่าง ๆ ขณะเล่น การเล่นลักษณะเช่นนี้เราจะเห็นได้ชัดเจนและบ่อย ๆ เด็กจะแสดงออกถึงการกระทำหรือเหตุการณ์ขณะเล่นด้วยการเล่นไปพูดไป (Verbal Play) เด็กจะพูดเกี่ยวกับโลกของตน คำพูดอาจจะนำมาจากนิทานที่อ่านหรือฟังมา เช่น เล่นเป็นครู เล่นเป็นพ่อเป็นแม่ การเล่นสมมุติจะมีผลต่อพัฒนาการด้านสติปัญญา ทางภาษา พัฒนาการด้านอารมณ์และพัฒนาการด้านสังคม

สรุปได้ว่า การเล่นบทบาทสมมติ หมายถึง การจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นบทบาทสมมติ เพื่อฝึกให้เด็กมีความกล้าแสดงออก กล้าพูด ในสถานการณ์ที่มีความใกล้เคียงกับความเป็นจริง ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ตลอดจนด้านคุณธรรมจริยธรรมด้วย

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโฮสโคป

3.1 แนวการจัดกิจกรรมของการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโฮสโคป

การจัดกิจกรรมตามแนวคิดโฮสโคป เน้นความสำคัญของการเรียนรู้แบบลงมือกระทำผ่านมุมประสบการณ์หรือศูนย์การเรียนรู้ที่หลากหลาย ด้วยสื่อกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก มีรูปแบบการจัดกิจกรรมอย่างเหมาะสมตามขั้นตอน ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงการจัดกิจกรรมของการจัดกิจกรรมตามแนวคิดโฮสโคป ไว้ดังนี้

ธราธิคุณ ระหา. (2559 : 24). ได้กล่าวว่า หลักปฏิบัติสำคัญที่ถือเป็นหัวใจของการจัดการเรียนรู้แบบไฮสโคปนั้น ประกอบด้วยกระบวนการ 3 กระบวนการ อันได้แก่

1. การวางแผน (Plan) เป็นการให้เด็กกำหนดแนวทางปฏิบัติหรือการดำเนินงานตามงานที่ได้รับมอบหมายหรือตามสิ่งที่ตัวเองสนใจ

2. การปฏิบัติ (Do) คือ การให้เด็กลงมือทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้อย่างอิสระตามเวลาที่กำหนด โดยเน้นให้เด็กได้ช่วยกันคิด ทดลองและแก้ปัญหาพร้อมกันอย่างมีจุดหมาย

3. ทบทวน (Review) คือกระบวนการที่让孩子สะท้อนผลงานของตัวเอง ที่ได้ลงมือทำการพูดคุยหรือแสดงผลต่าง ๆ โดยมีจุดหมายเพื่อให้เด็กได้เชื่อมโยงแผนการปฏิบัติงานกับผลงานที่ได้ลงมือทำด้วยตนเอง

ยุพาวรรณ กันภัย. (2559 : 19). ได้กล่าวว่า แนวการเรียนของโรงเรียนแนวคิดการสอนแบบไฮสโคปนี้ โรงเรียนไฮสโคปมีสิ่งที่คุณครูจะต้องกระตุ้นให้เด็กดำเนินการตามกระบวนการขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ หมายถึง ครูเตรียมสภาพแวดล้อมห้องเรียน สื่อ อุปกรณ์สำหรับทำกิจกรรมศิลปะแบบวางแผน ปฏิบัติ ทบทวนเพื่อให้เด็กมีโอกาสเลือกใช้ได้อย่างหลากหลาย

2. ขั้นวางแผน หมายถึง เด็กคิดวางแผนกิจกรรมด้วยตนเองผ่านวัสดุอุปกรณ์สื่อ หรือเรื่องราวและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างอิสระ

3. ขั้นปฏิบัติ หมายถึง เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามที่ได้วางแผนไว้

4. ขั้นทบทวน หมายถึง เด็กทบทวนการทำงานของตนเองและบอกเหตุผลเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองได้วางแผนและปฏิบัติเป็นอย่างไร มีวิธีการแก้ไขอย่างไร

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคป ในขั้นตอนกระบวนการเตรียมความพร้อม วางแผน ปฏิบัติ และทบทวนนั้น เด็กจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับครูและเพื่อนในการวางแผน การปฏิบัติโดยเปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการคิด และกระทำ แล้วทบทวนผลงาน จากนั้นนำเสนอผลงานของตนเอง ผ่านการอภิปราย โดยครูสามารถนำแนวทางในการจัดกิจกรรมมาปรับ

ใช้ในการเรียนการสอนหรือการทำวิจัยเกี่ยวกับเด็กปฐมวัยได้

4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

4.1 องค์ประกอบของทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

องค์ประกอบของทักษะความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ความคิดริเริ่มเป็นความคิดที่มีลักษณะแปลกใหม่ และเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ความคิดคล่องแคล่วเป็นปริมาณความคิด ที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกันที่มีจำนวนมาก ความคิดยืดหยุ่นเป็นการจัดหมวดหมู่หรือจัดประเภทของความคิด และความคิดละเอียดลออเป็นความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน เป็นการเพิ่มเติมความคิดให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของทักษะความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

วรเกียรติ ทองไทย. (2558 : 12). ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ดในด้านของความคิดสร้างสรรค์แบบอนินัย มี 4 ลักษณะ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องแคล่ว และความคิดละเอียดลออ โดยให้รายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากความคิดธรรมดา

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของการคิด แบ่งออกเป็น

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียด เป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่ง ขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

สุพัต สุกุลดี. (2561 : 20). ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และตอบในปริมาณมากในเวลาจำกัด
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบหรือจัดกลุ่มได้หลายประเภท หลายทิศทาง มีการมองในแง่ที่กว้างไม่จำกัดเฉพาะแง่ใดแง่หนึ่ง
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความสามารถในการคิดแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไป อาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นสิ่งใหม่
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความสามารถในการคิดที่แสดงถึงรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือต่อเติมเพิ่มขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

สรุปได้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย 4 องค์ประกอบ คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ซึ่งองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เป็นจุดเริ่มต้นของการคิดที่แปลกใหม่ เป็นความสามารถทางสมองที่คิด โดยใช้จินตนาการได้อย่างกว้างไกล หลายทิศทาง คิดได้หลายรูปแบบไม่จำกัดคิดในทางที่เป็นประโยชน์เพื่อนำผลงานมาประยุกต์เป็นรูปแบบใหม่ไม่ซ้ำใคร ให้มีคุณค่าต่อตนเองและสังคม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินการทดลองครั้งนี้ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 มีรายละเอียด ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุ 5-6 ปี ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย จำนวน 2 ห้องเรียน เป็นชาย 28 คน หญิง 19 คน รวมทั้งสิ้น 47 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัย ชาย-หญิง อายุ 5-6 ปี ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3/2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย จำนวน 23 คน เป็นชาย 13 คน หญิง 10 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้การศึกษามี 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 แผน ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารแผนการจัดกิจกรรมชั้นอนุบาลปีที่ 3 ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ : 2560). เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคป

1.2 ศึกษาแผนการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติของ (สดี สดใส คำจันทร์ : 2560). เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคป

1.3 กำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 กิจกรรม โดยกำหนดจุดประสงค์ สารการเรียนรู้ ประสพการณ์สำคัญ การดำเนินกิจกรรม สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติ และการประเมินผล

1.4 ดำเนินการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 20 นาที ในช่วงเวลา 10.00 - 10.20 น. รวม 20 แผน โดยมีแนวคิดในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย โดยการให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของตนเองและลงมือปฏิบัติกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอน โดยใช้ขั้นตอนหรือกระบวนการเรียนรู้ของ ยุพาวรรณ กันภัย. (2559). และลันดา ตรีตนา. (2560).

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย ที่สร้างขึ้นไปให้ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงให้เรียบร้อย

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นผู้ที่มีประสบการณ์และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการศึกษาปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจพิจารณาถึงความเหมาะสม ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ตลอดจนการใช้สื่อ อุปกรณ์ และการดำเนินการจัดกิจกรรม

1.7 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ผ่านการตรวจสอบแล้วมาหาค่าเฉลี่ย โดยเปรียบเทียบเกณฑ์ที่มีลักษณะการประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ ซึ่งค่าเฉลี่ยที่ได้มาอยู่ที่ 4.67 อยู่ในเกณฑ์ ระดับมากที่สุด

1.8 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ปรับปรุงแล้วไปทดลอง (Try Out) กับเด็กปฐมวัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง อายุ 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน ได้ผลดังนี้

1.9 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมและจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ตอนที่ 2 การจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย และดำเนินการสร้างคู่มือนวัตกรรม จำนวน 20 กิจกรรม ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติของ (สดี สดใส คำจันทร์ : 2560). เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย

2.2 สร้างการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย โดยสื่อที่สร้างขึ้นนั้นต้องมีความเหมาะสมต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย เพื่อช่วยส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ ผ่านการเล่นของเด็กในมุมบทบาทสมมุติ ดำเนินการสร้างสื่อสำหรับการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 กิจกรรม

2.3 นำไปให้ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงให้เรียบร้อย

2.4 นำการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย

2.5 คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์หาข้อผิดพลาดโดยเปรียบเทียบเกณฑ์ที่มีลักษณะการประเมินเป็นมาตรฐานส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมี 5 ระดับ ซึ่งค่าเฉลี่ยที่ได้ ภาพรวมอยู่ที่ 4.25 อยู่ในเกณฑ์ ระดับมาก

2.6 นำการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัยไปทดลองใช้ (Try Out) กับเด็กปฐมวัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง อายุ 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 30 คน

2.7 นำการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม และจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

ตอนที่ 3 การสร้างแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 1 ชุด ซึ่งมีวิธีการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย และเครื่องมือความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยของ (สุพัต สกฤติ : 2561). เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

3.2 สร้างแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์และคู่มือการวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ให้ครอบคลุมเนื้อหาที่ใช้วัดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะแบ่งเป็น 4 ด้าน ด้านละ 5 ข้อ รวม 20 ข้อ

3.3 นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยที่สร้างขึ้น ไปให้ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงให้เรียบร้อย

3.4 นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยและคู่มือแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์และมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการศึกษาปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบหาความเที่ยงตรง (IOC) ความเหมาะสมการใช้ภาษา

3.5 นำเสนอแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าความเที่ยงตรงของแบบประเมิน IOC ซึ่งคะแนนข้อที่ใช้ได้มีจำนวน 20 ข้อ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ 0.8 - 1 อยู่ในระดับเกณฑ์ ใช้ได้

3.6 นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยไปทดลองใช้ (Try Out) กับเด็กปฐมวัยที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง อายุ 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตยและโรงเรียนอนุบาลบึงสามพัน จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 เพื่อตรวจสอบข้อบกพร่องของแบบประเมินเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือต่อไป

3.7 นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยมาวิเคราะห์เป็นรายข้อ ตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์

3.8 นำผลคะแนนมาวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ โดยคิดค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน โดยใช้สูตรของครอนบัค (Cronbach) หรือ สัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ซึ่งค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยที่ได้ทั้งฉบับเท่ากับ 0.72 ซึ่งค่าคะแนนที่ได้มานี้ อยู่ในระดับเกณฑ์ ใช้ได้

3.9 นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม และจัดพิมพ์เป็นฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

วิธีรวบรวมข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์

1. จัดเตรียมกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 23 คน

2. ก่อนการทดลอง (Pretest) นำแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ไปทดสอบกับเด็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง (Tryout) ที่โรงเรียนชุมชนบ้านพุเตยและโรงเรียนอนุบาลบึงสามพัน จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ก่อนทำกิจกรรมการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

3. ดำเนินการทดลองโดยการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปตามแผนการจัดกิจกรรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 ใช้ระยะเวลาในการทดลอง จำนวน 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 20 นาที ในช่วงเวลา 10.00 - 10.20 น. รวมเป็นระยะเวลาทั้งสิ้น 20 ครั้ง ในกิจกรรมเสรี/เล่นตามมุม ระหว่างวันที่ 1 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2563 ถึง วันที่ 15 เดือนมกราคม พ.ศ. 2564 โดยดำเนินการจัดกิจกรรมตามขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมความพร้อม (Preparation) หมายถึง การนำเข้าสู่บทเรียนเพื่อเตรียมความพร้อมให้เด็กอยู่ในภาวะอารมณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เป็นการกระตุ้นเด็กก่อนเริ่มเรียน ครูและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับหน่วยที่เรียน นำเสนอกิจกรรมและสร้างข้อตกลงประกอบคำถามปลายเปิด เพื่อเป็นการกระตุ้นให้เด็กมีส่วนร่วมในการตอบคำถาม

ขั้นที่ 2 ขั้นวางแผน (Plan) หมายถึง การสนทนาร่วมกันระหว่างครูและเด็กในการวางแผนการปฏิบัติกิจกรรม ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นตามลำดับความสนใจ และให้เด็กได้เลือกทำกิจกรรมอย่างน้อย 2 กิจกรรม โดยครูคอยกระตุ้นและช่วยเหลือในการวางแผนของเด็กตามความเหมาะสม และครูคอยจดบันทึกการวางแผนของเด็กในแต่ละกิจกรรม

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติ (Do) หมายถึง การดำเนินกิจกรรมตามที่เด็กได้วางแผนไว้ด้วยตนเอง ซึ่งในการปฏิบัติกิจกรรมการเล่นในมุมบทบาทสมมุติ ครูจะเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ และช่วยเหลือให้เด็กสามารถทำงานจนสำเร็จตามเวลาที่กำหนด และครูคอยให้สัญญาณเมื่อหมดเวลาทำกิจกรรม จากนั้นช่วยกันทำความสะอาด และเก็บวัสดุ อุปกรณ์ เข้าที่ให้เรียบร้อย

ขั้นที่ 4 ขั้นทบทวน (Review) หมายถึง การร่วมกันอภิปรายเป็นกลุ่มใหญ่ระหว่างครูกับเด็ก เพื่อสะท้อนความคิดของเด็กแต่ละคนถึงการปฏิบัติงาน โดยจะให้เด็กออกมานำเสนอกิจกรรมวันละ 6 คน

4. หลังการทดลอง (Posttest) ทำการทดสอบหลังการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคป สิ้นสุด โดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยชุดเดิม มาใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 23 คน โดยครูเป็นผู้อ่านคำสั่งให้เด็กฟัง

5. นำข้อมูลที่ได้จากการวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์มาวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยได้วิเคราะห์โดยใช้สถิติและสูตรประกอบการคำนวณ ดังนี้

1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือศึกษา

1.1 วิเคราะห์หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) การหาความสอดคล้องกันระหว่างคำถามแต่ละข้อ กับจุดประสงค์ (Index Item Objective Congruence หรือ IOC)

1.2 วิเคราะห์หาค่าแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมุติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย โดยเปรียบเทียบเกณฑ์ที่มีลักษณะการประเมินเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert)

1.3 วิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนการวัดความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยสถิติที่ใช้หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบใช้วิธีของ ครอนบาค (Cronbach) หรือ สัมประสิทธิ์แอลฟา (a-Coefficient)

2. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

2.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)

2.2 ค่าความแปรปรวน (S^2)

2.3 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$)

3. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดโฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้สูตร (t-test แบบ Dependent)

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดโฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูล และขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยประกอบการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดโฮสโคป เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือกระทำด้วยตนเอง และทบทวนกิจกรรมที่ตนได้ปฏิบัติในแต่ละวัน ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยให้สูงขึ้น ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.57 (S.D. = 7.25) แสดงให้เห็นว่า เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น หลังการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดโฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย

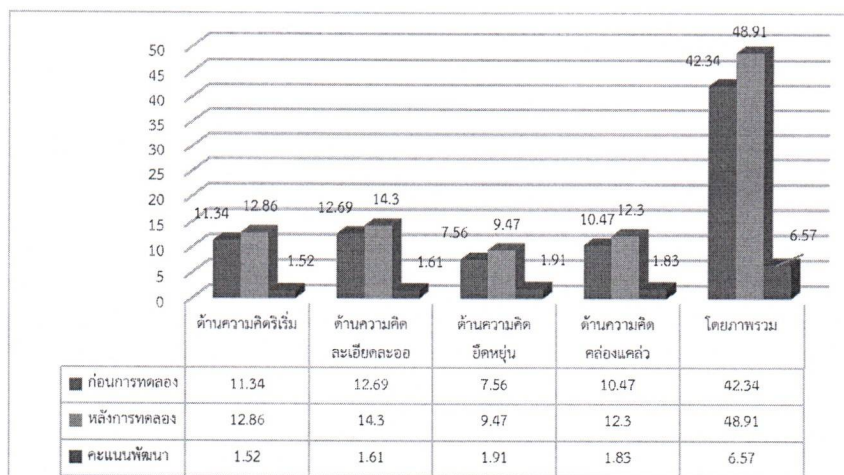
2. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 42.34 (S.D. = 13.14) และหลังการจัดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 48.91 (S.D. = 7.44) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.57 (S.D. = 7.25) แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยแยกเป็นรายด้านได้แก่ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดละเอียดลออ ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดคล่องแคล่ว โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 ด้านความคิดริเริ่ม พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดริเริ่ม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.34 (S.D. = 3.14) หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดริเริ่ม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.86 (S.D. = 1.84) ส่งผลให้ มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.52 (S.D. = 4.26) แสดงให้เห็นว่า หลังการจัดกิจกรรมการเล่น เด็กปฐมวัยมีความคิดริเริ่มสูงขึ้น

2.2 ด้านความคิดละเอียดลออ พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดละเอียดลออ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.69 (S.D. = 1.44) หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดละเอียดลออ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.30 (S.D. = 0.04) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.61 (S.D. = 1.43) แสดงให้เห็นว่า หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดละเอียดลออสูงขึ้น

2.3 ด้านความคิดยืดหยุ่น พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดยืดหยุ่น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.56 (S.D. = 3.62) หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดยืดหยุ่น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.47 (S.D. = 3.30) ส่งผลให้ มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.91 (S.D. = 2.62) แสดงให้เห็นว่า หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดยืดหยุ่นสูงขึ้น

2.4 ด้านความคิดคล่องแคล่ว พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดคล่องแคล่ว โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.47 (S.D. = 3.85) หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดคล่องแคล่ว โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.30 (S.D. = 1.85) ส่งผลให้ มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 (S.D. = 3.33) แสดงให้เห็นว่า หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดคล่องแคล่วสูงขึ้น



ภาพที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย

อภิปรายผล

ผลการวิจัยในครั้งนี้ ทำให้ทราบว่า เด็กปฐมวัยมีทักษะความคิดสร้างสรรค์โดยภาพรวมคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำมาอภิปรายได้ดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยประกอบการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคป ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยให้สูงขึ้น ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.57 (S.D. = 7.25) แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน คือ 1. ด้านความคิดริเริ่ม 2. ด้านความคิดละเอียดลออ 3. ด้านความคิดยืดหยุ่น 4. ด้านความคิดคล่องแคล่ว เมื่อเด็กได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัยไปแล้วนั้น ทำให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ชนิสรา โจชัยภูมิ. (2558 : 25). ได้กล่าวว่า การจัดกิจกรรมส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถจัดกิจกรรมได้อย่างหลากหลายและน่าสนใจ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมทางภาษา กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ กิจกรรมการแสดงบทบาท และกิจกรรมดนตรี ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับปฐมวัยมากที่สุด และยังสอดคล้องกับการวิจัยของ นฤมล ไกรฤกษ์. (2558 : 22). ได้กล่าวว่า ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถทางสมอง ที่คิดได้อย่างซับซ้อน กว้างไกล หลายทิศทาง หรือที่เรียกว่า คิดนอกเนกนัย (Divergent thinking) ซึ่งประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) โดยกิลฟอร์ด ได้ค้นพบความคิดนอกเนกนัยและเอกนัยเป็นความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล และการแก้ปัญหา

2. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 42.34 (S.D. = 13.14) และหลังการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 48.91 (S.D. = 7.44) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 6.57 (S.D. = 7.25) แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับ

ผลงานวิจัยของสุพัต สุกดี. (2561). ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยการเล่านิทาน โดยมีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนาความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน 2) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน นักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จากกิจกรรมการเล่านิทานด้วยปากเปล่า 22 คน คิดเป็นร้อยละ 78.57 การเล่านิทานโดยใช้หนังสือประกอบ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 85.71 การเล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 82.14 และการเล่านิทานโดยใช้สื่อประกอบ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 89.29 และนักเรียนมีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ คือความคิดริเริ่มจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 67.86 ความคิดคล่องแคล่วจำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 78.57 ความคิดยืดหยุ่นจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 64.29 และความคิดละเอียดละออจำนวน 26 คนคิดเป็นร้อยละ 92.86 มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดละออเป็นลำดับที่ 1 รองมาคิดคล่องแคล่ว คิดริเริ่ม และคิดยืดหยุ่น ตามลำดับ เช่นเดียวกับ นฤมล ไกรฤกษ์. (2558). ได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมศิลปะ ต่างรูปแบบ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดดุสิตารามก่อนและหลังการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสี 2) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดดุสิตารามก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการพิมพ์ภาพ และ 3) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดดุสิตารามระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสีกับการจัดกิจกรรมการพิมพ์ภาพ ผลการวิจัยพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดดุสิตารามได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสีหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดดุสิตาราม ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการพิมพ์ภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ปีที่ 2 โรงเรียนวัดดุสิตารามที่ได้รับการจัดกิจกรรมการพิมพ์ภาพสูงกว่าการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ สุชีลา อินแดง. (2558). ได้ศึกษางานวิจัย เรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นปฐมวัยโดยการสอนแบบพหุปัญญาหลักการ ซี ไอ เอส เอส ที่และการสอนแบบสาธิต โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นปฐมวัยระหว่างการสอนตามแนวพหุปัญญาหลักการ ซี ไอ เอส เอส ที่ การสอนแบบสาธิต 2) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นปฐมวัยระหว่างก่อนและหลังการสอนตามแนวพหุปัญญาหลักการซี ไอ เอส เอส ที่ เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นปฐมวัยระหว่างก่อนและหลังการสอนแบบสาธิต ผลการวิจัยพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดอนหลวงที่เรียนรู้ตามแนวพระปัญญาหลักการของ ซี ไอ เอส เอส ที่สูงกว่่านักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดินแดงสามัคคี ที่เรียนรู้แบบสาธิตอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านดอนหลวงที่เรียนรู้ตามแนวพหุปัญญาหลักการของ ซี ไอ เอส เอส ที่ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 ผลการเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยแยกเป็นรายด้าน ได้แก่ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดละเอียดละออ ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดคล่องแคล่ว โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1 ด้านความคิดริเริ่ม เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรมเด็กปฐมวัยมีความคิดริเริ่ม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 11.34 (S.D. = 3.14) หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดริเริ่ม โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.86 (S.D. = 1.84) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.52 (S.D. = 4.26) แสดงให้เห็นว่า หลังการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดโฮลโคปสำหรับเด็กปฐมวัย เด็กปฐมวัยมีความคิดริเริ่มสูงขึ้น

2.2 ด้านความคิดละเอียดละออ เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดละเอียดละออ พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดละเอียดละออ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.69 (S.D. = 1.44) หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดละเอียดละออ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.30 (S.D. = 0.04) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.61

(S.D. = 1.43) แสดงให้เห็นว่า หลังการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย เด็กปฐมวัยมีความคิดละเอียดลออสูงขึ้น

2.3 ด้านความคิดยืดหยุ่น เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดยืดหยุ่น พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดยืดหยุ่น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 7.56 (S.D. = 3.62) หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดยืดหยุ่น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.47 (S.D. = 3.30) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.91 (S.D. = 2.62) แสดงให้เห็นว่า หลังการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย เด็กปฐมวัยมีความคิดยืดหยุ่นสูงขึ้น

2.4 ด้านความคิดคล่องแคล่ว เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว พบว่า ก่อนการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดคล่องแคล่ว โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 10.47 (S.D. = 3.85) หลังการจัดกิจกรรม เด็กปฐมวัยมีความคิดคล่องแคล่ว โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.30 (S.D. = 1.85) ส่งผลให้มีคะแนนพัฒนาสูงขึ้น โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.83 (S.D. = 3.33) แสดงให้เห็นว่า หลังการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย เด็กปฐมวัยมีความคิดคล่องแคล่วสูงขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เพื่อนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย เช่น การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ เป็นต้น

1.2 ควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปเพื่อพัฒนาด้านอื่น ๆ เช่น ความคิดรวบยอด การคิดแก้ปัญหา เป็นต้น

1.3 ควรมีการจัดกิจกรรมการเล่นมุมบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ เช่น ด้านการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบอื่น ๆ เพื่อนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

2. ควรมีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเสรี/เล่นตามมุม ตามแนวคิดไฮสโคปที่มีตัวแปรอื่น ๆ เช่น พื้นฐานทางภาษาและการสื่อสาร ความคิดรวบยอด พฤติกรรมทางสังคม พฤติกรรมให้ความช่วยเหลือ หรือพฤติกรรมการให้ความร่วมมือ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กรณิการ์ สุริยะมาตร. (2560). การพัฒนากิจกรรมเสรีตามแนวคิดของไฮสโคปในการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ค.ม. หลักสูตรและการเรียนการสอน: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จूरืพร เหมะชัย. (2560). การใช้กิจกรรมเล่านิทานประกอบการแสดงบทบาทสมมติในการส่งเสริมพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ การศึกษาปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ชมพูพราว มิ่งมงคล. (2560). พัฒนาการและการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยพุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรังสิต.

- ชนิสรา ใจชัยภูมิ. (2558). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยและความพึงพอใจของผู้ปกครองที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่า
นิทานประกอบการวาดภาพ. วิทยานิพนธ์ คณะครุศาสตร์: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- ณัฏฐา มหาสุคนธ์. (2561). การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดโฮลโคปเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของนักเรียน
อนุบาลชั้นปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตรคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม: มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ณัฏฐา สุทธิชนกุล. (2560). รูปแบบการจัดกิจกรรมเสริมต่อการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์
คณะครุศาสตร์: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ดุชนี อุปการ. (2560). การพัฒนากระบวนการเรียนการสอนกิจกรรมเสริมตามแนวคิดเครื่องมือทางปัญญาและการเรียนรู้
โดยใช้สมองเป็นฐาน เพื่อเสริมสร้างเอ็กคิวทิฟฟังก์ชันส์ของเด็กอนุบาล. วิทยานิพนธ์ สาขาการศึกษาปฐมวัย:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธราธิคุณ ระหา. (2559). การเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย ระหว่างการจัดประสบการณ์การ
เรียนรู้ตามแนวคิดสมองเป็นฐานกับการเรียนรู้ตามแนวคิดโฮลโคป. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาหลักสูตรและ
การสอน: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นฤมล ไกรฤกษ์. (2558). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมศิลปะต่างรูปแบบโรงเรียนวัด
ดุสิตาราม. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- ยุพารรณ กันภัย. (2559). ผลการจัดกิจกรรมศิลปะแบบวางแผน ปฏิบัติ ทบทวน ที่มีต่อการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย
โรงเรียนวัดท่ามะปราง จังหวัดสระบุรี. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาศึกษาศาสตร์: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วรเกียรติ ทองไทย. (2558). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องจากหนังสือภาพ.
ปริญญาณพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิไลดา ตรีตุนา. (2560). การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดโฮลโคปที่ส่งเสริมความสามารถทาง
คณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย. สารนิพนธ์ กศ.ม สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน: มหาวิทยาลัยนครสวรรค์.
- สดี คำจันทร์. (2560). ผลของการเล่นบทบาทสมมุติที่มีต่อพฤติกรรมความมีน้ำใจของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม
สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุพัต สกลดี. (2561). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยการเล่านิทาน. วิทยานิพนธ์ กศ.ม
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สุชีลา อินแดง. (2558). ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นปฐมวัย โดยการสอนแบบหุปัญญาหลักการ วี ไอ
เอส เอส ที และการสอนแบบสาธิต. วิทยานิพนธ์ คณะครุศาสตร์: มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- สุทัสชา บุพศิริ. (2560). ผลการจัดประสบการณ์การแสดงบทบาทสมมุติประกอบการเล่านิทาน เพื่อเสริมสร้าง
ความสามารถทางด้านภาษาและการกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ค.ม สาขาวิชาหลักสูตรและ
การสอน: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สุมาลี เทพพร. (2561). การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดโฮลโคป เพื่อส่งเสริมการคิดเชิงเหตุผลและ
ทักษะทางภาษาสำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน: มหาวิทยาลัย
มหาสารคาม.
- สุรียา ฝ่องเสนาะ. (2558). การดูแลและการศึกษาเด็กปฐมวัย ในการศึกษาของเด็กปฐมวัย หัวใจสำคัญของการศึกษา.
กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.