

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคะแนนและระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นโดยใช้วัสดุธรรมชาติ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นพื้นฐานและกรอบแนวคิดในการกำหนดแนวทางการวิจัย โดยสามารถแบ่งออกเป็นหัวข้อหลัก ๆ ได้ดังนี้

1. พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย
2. การเล่นของเด็กปฐมวัย
3. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
5. กรอบแนวคิดการวิจัย

พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการของเด็กปฐมวัยในช่วง 3 - 6 ปีเป็นไปอย่างรวดเร็วมาก เป็นช่วงที่มีความหมายและความสำคัญต่อชีวิตในช่วงต่อไป เพราะเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อพัฒนาการด้านบุคลิกภาพของเด็กเมื่อเจริญเติบโต ดังนั้นการสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนตลอดจนชุมชนที่อยู่รอบด้าน มีการอบรมเลี้ยงดูที่ถูกต้อง และเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความสามารถอย่างเต็มที่ตามวัย จะส่งผลให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ แต่ในทางตรงกันข้าม ถ้าหากเด็กปฐมวัยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ ไม่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูที่ถูกต้อง ขาดประสบการณ์ที่ควรได้รับหรือไม่มีโอกาสใช้ความสามารถตามวัยได้อย่างเต็มที่ ก็จะส่งผลให้เด็กเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่ด้อยคุณภาพ และอาจกลายเป็นปัญหาของสังคมต่อไปในอนาคต ซึ่งพัฒนาการของเด็กปฐมวัยสามารถแบ่งออกเป็นด้านต่าง ๆ ได้ 4 ด้าน คือ พัฒนาการด้านร่างกาย พัฒนาการด้านอารมณ์ - จิตใจ พัฒนาการด้านสังคม และพัฒนาการด้านสติปัญญา (ทิสนา และคณะ, 2536: 70 - 81; มาลินี, 2539: 15 - 23; มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2543: 249 - 258; รติชน, 2543: 13 - 22; วาโร, 2544: 43 - 69; สุรางค์, 2544: 77 - 82)

พัฒนาการด้านร่างกาย

พัฒนาการด้านร่างกายของเด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะในเรื่อง ส่วนสูง น้ำหนัก และสัดส่วนของร่างกาย เด็กในวัยนี้จะพัฒนาความสามารถในการควบคุม การเคลื่อนไหวดีขึ้น เช่น มีการเคลื่อนไหวเร็วขึ้น คล่องแคล่ว ไม่ชอบอยู่นิ่ง ซนมาก การใช้มือในการเล่นจะดีขึ้นตามอายุ นอกจากนี้สัดส่วนร่างกายจะเปลี่ยนไปจากวัยทารก เช่น หน้าตา เปลี่ยนไป แขนขายาวขึ้น คอยาว ศีรษะดูบางเล็กลงและขนานกับลำตัว แก้มกางออก ผมจะมี สีเข้มขึ้น หวีเรียบได้ยาก มือ - เท้าใหญ่ ไหล่กว้าง โครงกระดูกแข็งแรงขึ้น และใช้สายตาได้ดีขึ้น

เด็กในวัยนี้ควรได้รับอาหารที่เป็นประโยชน์ต่อร่างกาย มีการพักผ่อนอย่างเพียงพอ และมีการออกกำลังกายเพื่อพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กจากการเล่นเครื่องเล่นต่าง ๆ ทั้ง เครื่องเล่นสนาม และการเล่นกลางแจ้ง ซึ่งการเล่นนี้ช่วยให้เด็กพัฒนามากขึ้น เด็กที่มีทักษะในการเล่นมากจะช่วยเหลือตนเองและเข้าสังคมได้ดี ในระยะนี้ควรฝึกทักษะของกล้ามเนื้อที่ใช้ในการเคลื่อนไหว เช่น ทักษะของมือ เท้า และส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย โดยฝึกให้เด็กมีการช่วยเหลือตัวเอง เช่น การรับประทานอาหารเอง การอาบน้ำเอง การแต่งตัวเอง และควรสร้างสุขนิสัยในเรื่องของการขับถ่ายด้วย

พัฒนาการด้านอารมณ์ - จิตใจ

อารมณ์มีบทบาทสำคัญต่อชีวิตของเด็กปฐมวัยทุกคน ปฐมวัยเป็นระยะวิกฤตของพัฒนาการด้านอารมณ์ - จิตใจ หากเด็กได้รับการตอบสนองทางอารมณ์และความต้องการอย่างเต็มที่ เด็กจะเกิดความมั่นคง อบอุ่น และปลอดภัย ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการปรับตัวเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ อารมณ์ของเด็กวัยนี้เป็นไปอย่างเปิดเผย ไม่มั่นคงและมักเปลี่ยนแปลงง่ายในระยะเวลานั้น ซึ่งลักษณะพัฒนาการด้านอารมณ์ของเด็กปฐมวัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ความโกรธ (Anger) อารมณ์โกรธของเด็กวัยนี้มักจะเกิดขึ้นได้ง่าย เนื่องจากมีสิ่งเร้าหลายประการเข้ามาทำให้เด็กโกรธ เช่น ถูกขัดใจเรื่องของการเล่น ถูกรังแก ซึ่งเด็กอาจแสดงอารมณ์โกรธโดยการร้องกรี๊ด ตะเถิบ ทบตี ต่อสู้ ร้องไห้ กระแทกเท้า ซอยเท้า เป็นต้น

2. ความกลัว (Fear) เนื่องจากเด็กวัยนี้สติปัญญามีการพัฒนามากขึ้น ทำให้หวาดกลัวสิ่งต่าง ๆ มากกว่าวัยเด็กเล็ก เพราะสามารถมองเห็นอันตรายที่อาจเกิดขึ้นกับตนได้ เด็กแสดงอารมณ์กลัวด้วยการร้องไห้ หนีห่าง หรือตัวสั่น จะเริ่มกลัวสิ่งต่าง ๆ เช่น กลัวความอ้างว้าง กลัวสิ่งภายนอก กลัวความมืด และกลัวผี

3. ความอิจฉาริษยา (Jealousy) เด็กในวัยนี้มักมีอารมณ์อิจฉาริษยา ซึ่งอาจเนื่องมาจากพ่อแม่ให้ความสนใจบุคคลอื่นมากกว่าตน โดยเฉพาะเมื่อพ่อแม่ให้ความสนใจกับน้องคนใหม่ หรือคนข้างเคียง การแสดงอารมณ์อิจฉาริษยานี้จะเห็นได้จากการที่เด็กตีน้อง รังแกน้อง แย่งของเล่นจากน้อง

4. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) เด็กวัยนี้มีความอยากรู้อยากเห็นและจะสงสัยสิ่งต่าง ๆ ช่างซักถาม เพราะเริ่มรู้จักใช้เหตุผล โดยเฉพาะเมื่ออายุประมาณ 6 ปี เด็กจะถามมากที่สุด

5. ความรัก (Love) เด็กวัยนี้จะรักหรือชอบคนที่ตามใจให้ทำในสิ่งที่ตนต้องการ ชอบคนที่ให้ความสนุกสนาน เป็นเพื่อนเล่นด้วย โดยเฉพาะคนที่ให้ของขวัญหรือของเล่นแก่ตน เด็กแสดงอารมณ์รักด้วยการกอดและจูบ นอกจากนี้เด็กจะรักและภูมิใจพ่อแม่ของตน

พัฒนาการด้านสังคม

พัฒนาการด้านสังคมของเด็กปฐมวัยมีลักษณะอยากรู้อยากเห็น สนใจสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว ชอบทำตามและเลียนแบบผู้อื่น ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ในระยะแรกเด็กมักชอบเล่นคนเดียว แต่เมื่อโตขึ้น เริ่มมีสังคมกว้างขึ้น เด็กจะรักพ่อแม่ น้อยลง มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและติดเพื่อนมากขึ้น มีความเข้าใจในความรู้สึกของเพื่อนเพิ่มขึ้น มีการเล่นเป็นกลุ่ม เริ่มเรียนรู้ที่จะเป็นสมาชิกภายในกลุ่ม และเริ่มมีความสามารถโดยการมีส่วนร่วมในกลุ่มเป็นระยะยาว ๆ ได้ แต่ในบางครั้งก็อาจจะมีการทะเลาะกันระหว่างเพื่อน ๆ ซึ่งเด็กก็จะต้องเรียนรู้การปรับตัวให้เข้ากับสังคมภายนอก

การพัฒนาทักษะทางสังคมในเด็กวัยนี้เกิดจากการเล่น การวาดภาพ การรับประทานอาหาร และการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับเพื่อน

พัฒนาการด้านสติปัญญา

จุดมุ่งหมายใหญ่ของการพัฒนาด้านสติปัญญาของเด็กในวัยนี้ คือ ให้เด็กสามารถเข้าใจโลกและสิ่งแวดล้อม สามารถเกิดความคิดรวบยอดในสิ่งต่าง ๆ พัฒนาทักษะพื้นฐานเบื้องต้น และปลูกฝังทัศนคติที่ดีงาม เพื่อเป็นพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ต่อไป ซึ่งพัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กวัยนี้จะเป็นการพัฒนาทางด้านภาษา และความคิด

เด็กในวัยนี้สามารถใช้ภาษาได้ดีพอใช้ เข้าใจคำพูดได้จากสีหน้าท่าทางของผู้พูด เด็กจะได้คำศัพท์มากขึ้น ซึ่งช่วยให้เด็กมีการติดต่อกับบุคคลต่าง ๆ ในสังคมได้ดีขึ้น การเรียนรู้ การมองเห็น การได้ยิน การได้สัมผัส ตลอดจนสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ที่เด็กได้รับ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษาและความคิดของเด็กให้เจริญงอกงาม

จากพัฒนาการทั้ง 4 ด้านที่กล่าวมา พบว่า พัฒนาการของเด็กปฐมวัยมีลักษณะที่ต่อเนื่องกันอย่างเป็นลำดับขั้นตอน พัฒนาการในแต่ละด้านเกิดขึ้นเมื่อเด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่หลากหลายและสิ่งต่าง ๆ รอบตัวที่เป็นรูปธรรม ซึ่งวิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยมีดังนี้ (เยาพา, 2542: 72)

1. เรียนรู้จากการเล่น (Learning Through Play) การเล่นเป็นวิธีการเรียนรู้และถือว่าเป็นการทำงานของเด็ก อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนุกสนาน ซึ่งเด็กเล่นเพื่อความพอใจของตนเองเป็นหลัก ส่วนผลงานที่ได้รับเป็นเพียงเป้าหมายรองเท่านั้น นอกจากนี้การเล่นยังเป็นการแสดงออกด้านความคิดและความรู้สึกของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget (1972: 1 - 12) ที่ว่าการเล่นเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์และมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นวิธีการสำคัญที่เด็กจะทำความเข้าใจและรวบรวมประสบการณ์ทั้งหมดที่ได้รับเข้าใจด้วยกัน โดยนำเอาสิ่งที่รับรู้ใหม่ไปผสมผสานกับสิ่งที่มีอยู่ และนำความรู้ใหม่ที่ได้อไปปรับปรุงความคิดให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น อีกทั้งยังได้กล่าวถึงวิธีการเรียนรู้ว่าควรเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปสู่สิ่งที่เป็นนามธรรม เพราะจะทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงและได้ความรู้จากข้อมูลที่เป็นจริง นอกจากนี้การเล่นยังเป็นการได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Dewey (1963 อ้างถึงใน พรณี, 2545: 26 - 27) กล่าวคือ การเรียนรู้เกิดจากการที่เด็กสนใจที่จะเรียนรู้และลงมือปฏิบัติจริง ก่อให้เกิดประสบการณ์ตรงที่จะนำไปสู่การเรียนรู้ในตัวผู้เรียน

2. เรียนรู้โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับครู (Learning Through Interaction with Teachers) การที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับครูทั้งการสนทนา การทำกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ทำให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตัวเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของ Vygotsky (1978 อ้างถึงใน สุรางค์, 2544: 61 - 64) ที่ว่าการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับครูนั้นเป็นสิ่งสำคัญซึ่งจะช่วยให้เด็กขยายประสบการณ์ในการเรียนรู้ และก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย ดังนั้นครูควรจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็กและส่งผลให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างเด็กกับเด็ก และเด็กกับครู ซึ่งทฤษฎีของ Bruner และ Ausubel (1963 อ้างถึงใน ทิศนา, 2545: 66 - 68) ได้เสนอแนะว่า ควรมีการสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน ผ่อนปรนไม่ตึงเครียด การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในลักษณะนี้ส่งผลให้เด็กมีอารมณ์ดี ทำให้เด็กเกิดการหลั่งสารที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ เช่น สารเอนโดรฟิน ซึ่งสารนี้จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและเกิดความจำในระยะยาว (สันสนีย์, 2544: 17 - 20)

จากสิ่งที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าการเล่นและการมีปฏิสัมพันธ์กับครูเป็นสิ่งที่สำคัญและมีคุณค่าต่อเด็กปฐมวัย และถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งที่กระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อไปในอนาคต

การเล่นของเด็กปฐมวัย

ความหมายของการเล่น

การเล่นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก ซึ่งจากการศึกษาพบว่าในอดีตมีผู้ให้ความสำคัญหรือความสนใจกับการเล่นน้อยมาก แต่หลังจากศตวรรษที่ 20 เริ่มมีผู้ให้ความสำคัญและความสนใจกับการเล่นของเด็กอย่างจริงจังมากขึ้น โดยนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเล่น ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ในหลาย ๆ ทศนะ ดังนี้

Hornly (1974: 649) ได้กล่าวถึงการเล่นว่า เป็นกิจกรรมที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ส่วน Rodolph and Cohen (1984: 95) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการของการพัฒนาทั้ง 4 ด้านของเด็ก คือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ - จิตใจ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา นอกจากนี้ Hurlock (1987: 290) และ Hutt and Gibby (n.d. อ้างถึงใน ศรีสมวงศ์, 2520: 1) ได้ให้ความหมายของการเล่นที่สอดคล้องกันว่า เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน

และเป็นการระบายความเครียดโดยไม่คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้น ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ ไม่มีการวางแผน ไม่มีเป้าหมายหรือจุดประสงค์โดยเฉพาะเจาะจง และมักเป็นกิจกรรมที่บุคคล กระทำโดยไม่มีการบังคับ

ประพัฒน์ (2532: 2) ได้กล่าวถึงการเล่นว่า เป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวของมนุษย์ ประเภทหนึ่ง ที่มีได้มีการกำหนดเป็นโครงสร้างที่แน่นอนตายตัว หรืออาจมีโครงสร้างแต่เพียงเล็กน้อย ส่วนฉวีวรรณ (2533: 223) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความ สนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก เพราะการเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็กเอง ไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งสิ้น ลักษณะและประเภทของการเล่นแต่ละอย่างย่อมแตกต่างกันออกไปตามวัย และความ ต้องการของเด็ก นอกจากนี้พีระพงศ์ และมาลี (2536: 3) ได้กล่าวถึงการเล่นว่า เป็นกิจกรรมที่ ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกทางกาย มีการเคลื่อนไหว และมีความสุขสนุกสนาน ได้เพื่อนและเกิด มนุษยสัมพันธ์ และจากพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546: 1031) ได้ให้ความหมายของ การเล่นไว้ว่า “เล่น” หมายถึง ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย สาระวนหรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใด ๆ ด้วยความเพลิดเพลิน

จากที่นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ในข้างต้น จึงสามารถสรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก อันได้แก่ พัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และสติปัญญา อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กได้ เคลื่อนไหวอย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยเกิดจากความสมัครใจของเด็กเอง

ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่น

ในช่วงปฐมวัย การเล่นถือได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ที่เด็กจะใช้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ทั้งที่เป็นสื่อ อุปกรณ์ และสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ดังจะเห็นได้จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารทาง วิชาการ ตำรา และงานวิจัยของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่าน พบว่า การเล่นมีบทบาท และมีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และสติปัญญา (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2538: 612 - 614; ปัทมาวดี, 2542: 21 - 24)

1. การเล่นกับการพัฒนาทางด้านร่างกายของเด็ก

โดยธรรมชาติเด็กทุกคนไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบเคลื่อนไหว ในระยะแรก ๆ เมื่อเด็กยังเป็นทารก การเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น การดูด การเคลื่อนไหวตา มือ และแขน เป็นไปในลักษณะของการโต้ตอบกับสิ่งแวดล้อมโดยอัตโนมัติ ต่อมาจะค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นทักษะในการใช้ส่วนต่างๆ เคลื่อนไหว ความชำนาญในการใช้ทักษะเคลื่อนไหวต่างๆ นี้เกิดขึ้นจากการที่เด็กได้ทำพฤติกรรมต่างๆ ซ้ำแล้วซ้ำอีกด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลินและเอาจริงเอาจัง สิ่ง que เด็กอยากทำหรือพฤติกรรมต่างๆ ที่เด็กต้องการแสดงซ้ำแล้วซ้ำอีกด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน คือการเล่น ดังนั้นจึงพบว่าการเล่นที่ถูกต้องจะช่วยสร้างเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายและสุขภาพของเด็กได้เป็นอย่างดี เช่น การออกกำลังกายช่วยให้เด็กมีสุขภาพแข็งแรง เด็กที่ขาดการออกกำลังกายจะมีแขนขาและพัฒนาการด้านอื่นๆ ไม่สมบูรณ์ ส่วนเด็กที่สามารถออกกำลังกายได้โดยการ เล่นกลางแจ้ง จะมีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ กระดูก และมีการไหลเวียนของโลหิตดี รวมทั้งการประสานงานของอวัยวะต่างๆ ทำงานสัมพันธ์กันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การประสานสัมพันธ์ของสายตากับมือ สายตากับขา และประสาทสัมผัสต่างๆ นอกจากนี้การเล่น เช่น ปั่นดินน้ำมัน บีบลูกยาง จะช่วยให้กล้ามเนื้อย่อย เช่น กล้ามเนื้อนิ้วมีความแข็งแรง ซึ่งจะ เป็นประโยชน์ต่อไปกับเด็กเมื่อเด็กทำกิจกรรมต่างๆ ที่ต้องใช้นิ้วมือ และจากงานวิจัย พบว่า การที่เด็กได้เล่นของเล่นประเภทเสริมต่อส่งผลให้เด็กมีทักษะในการใช้กล้ามเนื้อเล็กได้ดีขึ้น (บุญยืน, 2535: บทคัดย่อ)

2. การเล่นกับการพัฒนาทางด้านอารมณ์ - จิตใจของเด็ก

การเล่นเป็นสิ่งจำเป็นในการช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ - จิตใจที่มั่นคงและสมบูรณ์ต่อไปในอนาคต เพราะเด็กก็เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ อาจเกิดความรู้สึกโกรธ คับข้องใจหรืออารมณ์เครียดขึ้นได้เนื่องจากต้องอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่พึงประสงค์ หรือเนื่องจากเกิดความ ต้องการแล้วไม่สมปรารถนา อารมณ์ผิ ดปกติเหล่านี้จำเป็นต้องถูกระบายออกมิฉะนั้นแล้วจะเกิดการเก็บสะสมไว้ ทำให้บุคคลนั้นมีอารมณ์ขุ่นมัว ไม่มีความสุข คิดแก้ปัญหาต่างๆ ไม่ได้ ผู้ใหญ่มักระบายอารมณ์ไม่ดีด้วยการ เล่นกีฬา สำหรับเด็กการระบายอารมณ์ทำได้โดยการ เล่น เช่น การเล่นในลักษณะของการสร้างจินตนาการ การเล่นเลียนแบบ การเล่น เกมสมมติ การเล่นเพื่อระบายอารมณ์นี้เป็นประโยชน์กับเด็กทั้งทางตรงและทางอ้อม

ในทางตรง เช่น เด็กที่อิจฉาน้องอาจะบายอารมณ์โดยการเล่นต๋อยตีตุ๊กตา เด็กที่กลัวหมอนิจดาอาจะบายอารมณ์กลัวโดยการเล่นเครื่องมือแพทย์ สมมติตนเองเป็นแพทย์นำเข็มฉีดยาไปฉีดยาตุ๊กตา

ในทางอ้อม เช่น นักจิตวิทยาใช้การเล่นในลักษณะระบายอารมณ์เป็นเครื่องทดสอบบุคลิกภาพของเด็ก เช่น การให้เด็กเล่นสมมติตนเป็นบุคคลในสภาพแวดล้อม โดยเด็กคิดเองว่าจะแสดงออกอย่างไร ทั้งคำพูดและท่าทาง การได้รับทราบความรู้สึกของเด็กที่แสดงออกในบทบาทสมมติ จะบ่งชี้ถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับเด็กได้ และนำไปสู่การที่ผู้ใหญ่ช่วยแก้ไขปัญหามาให้แกเด็กด้วยการช่วยปรับพฤติกรรมสนองตอบต่อสิ่งต่าง ๆ ของเด็กได้อย่างเหมาะสมต่อไป

จากการที่เด็กได้เล่น จะช่วยให้เด็กรู้จักไว้วางใจผู้อื่น เกิดความมั่นใจในตนเองและผู้อื่น สิ่งแวดล้อมทำให้เด็กจดจำถึงความแค้นและความสามารถของตน พร้อมทั้งเพิ่มความรักความเข้าใจตนเองมากขึ้น ความหวาดหวั่นและไม่พอใจบางสิ่งบางอย่างของเด็กจะลดลงหรือหายไปได้ ถ้าหากเด็กได้ระบายออกด้วยการเล่น เพราะในขณะที่เด็กเล่นเด็กจะคิดสร้างกฎระเบียบข้อห้ามและข้อควรปฏิบัติขึ้นมาเอง ซึ่งการสมมติในเรื่องเหล่านี้มีส่วนช่วยให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ และส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ต่อไป

3. การเล่นกับการพัฒนาทางด้านสังคมของเด็ก

การเล่นนับได้ว่าเป็นรากฐานที่ดีที่จะฝึกเด็กให้เข้าสังคม นักจิตวิทยาได้เน้นถึงความสำคัญของการเล่นว่า คือ สื่อหรือแนวทางที่ช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกวิธีการเข้าสังคม ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รวมทั้งเรียนรู้หน้าที่บทบาทอื่น ๆ ของการเป็นสมาชิกในกลุ่ม การรวมกลุ่มเพื่อเล่นนี้เองที่ทำให้เด็กรู้จักตั้งกฎเกณฑ์ข้อบังคับที่เลียนแบบตามสังคมของผู้ใหญ่

โดยปกติแล้วเด็กทุกคนจะเล่นเพื่อเข้าสังคมตั้งแต่แรกเกิด การเล่นทางสังคมของเด็กเล็กจะเป็นการเล่นเฉพาะกับผู้ใหญ่ที่อยู่ใกล้ชิดคนเท่านั้น โดยผู้ใหญ่จะเป็นฝ่ายเริ่มกิจกรรมการเล่นก่อน เช่น การเล่นไล่จับเด็ก การเล่นโยนลูกบอลให้เด็กรับ ต่อมาเมื่อเด็กเจริญเติบโตมากขึ้นการเล่นทางสังคมจะมีการพัฒนาสลับซับซ้อนมากขึ้นตามลำดับ เด็กจะมีเพื่อนร่วมเล่น มีสิ่งของที่เป็นสื่อของการเล่น และมีวิธีการเล่นหลายแบบหลายประเภท เช่น การเล่นเครื่องเล่นสนาม การเล่นกลางแจ้ง และจากงานวิจัย พบว่า การจัดกิจกรรมการเล่น เช่น การเล่นน้ำ - เล่นทราย

ในกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งสามารถช่วยให้เด็กลดการยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางได้ (ทัศนยา, 2535: บทคัดย่อ) ทำให้เด็กสามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

4. การเล่นกับการพัฒนาทางด้านสติปัญญาของเด็ก

การเล่นนอกจากจะให้ความเพลิดเพลินแล้ว ยังเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กอีกด้วย พฤติกรรมการเล่นของเด็กจะสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้ ความรู้สึกลึกซึ้งและความเข้าใจที่เด็กมีต่อสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัว ทั้งนี้เพราะในการเล่น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นสำรวจ การเล่นค้นหา หรือการเล่นแบบอื่น ๆ เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ทางตา หู จมูก ปาก และทางการสัมผัสอื่น ๆ รับรู้และเกิดความรู้สึกลึกซึ้ง ซึ่งจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ง่ายและมีประสิทธิภาพ ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสติปัญญาของเด็กที่เห็นได้เด่นชัดอีกประการหนึ่งก็คือ การเล่นช่วยให้เด็กมีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเอง ซึ่งนำไปสู่การค้นพบ การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และการเรียนรู้สิ่งรอบ ๆ ตัวโดยไม่ต้องมีใครสอน การแสดงออกดังกล่าวนี้เป็นการแสดงถึงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญาของเด็ก

Piaget (n.d. อ้างถึงใน เขียวพา, 2528: 12) ได้กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญา เพราะจากการที่เด็กได้เล่นนี้ทำให้เด็กสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเร้าได้ และขณะที่เด็กตอบสนองสิ่งเร้า เด็กจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมอง ซึ่ง Piaget ได้แบ่งการเล่นออกเป็น 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

การเล่นนอกจากจะมีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กแล้ว เด็กยังได้รับประโยชน์ต่าง ๆ มากมายจากการเล่น ซึ่งนิคยา (2539: 97 - 101) ได้สรุปประโยชน์ของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นช่วยพัฒนากล้ามเนื้อ ได้แก่ ลำตัว แขนและขา ดังนั้นการจัดเครื่องเล่นที่เหมาะสมจะช่วยให้เด็กได้พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ได้เต็มที่ เครื่องเล่นเหล่านี้ ได้แก่ กระดานสำหรับเดินทรงตัว ที่ห้อยโหนและปีนป่าย ที่ลื่น รถจักรยานสามล้อ เครื่องเล่นอเนกประสงค์ (Jungle Gym) หรือเครื่องเล่นชนิดที่เล่นได้หลายอย่างในชั้นเดียวกัน การเล่นเครื่องเล่นเหล่านี้จะช่วยกระตุ้นให้เด็กได้ใช้จินตนาการและอวัยวะทุกส่วนของร่างกายในการพัฒนาได้อย่างเต็มที่

2. การเล่นช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เช่น การเล่นน้ำ ทำให้เด็กได้รับความเย็นจากน้ำ ได้ระบายอารมณ์ ได้ตักน้ำเทใส่ภาชนะไปมา ได้อบน้ำตุ๋กตา ได้รดน้ำต้นไม้ ส่วนการเล่นทราย ทำให้เด็กมีโอกาสตักทรายด้วยของเล่นหลายอย่าง ต่างสี ต่างขนาด ต่างรูปร่าง และมีอิสระในการเล่นทั้งขุด ตัก ก่อภูเขาและถ่ายเททรายสู่ภาชนะต่าง ๆ เป็นต้น

3. การเล่นช่วยให้เด็กได้เข้าใจธรรมชาติ การที่เด็กมีโอกาสเล่นในสนามทำให้เด็กได้สังเกตธรรมชาติ รู้จักพุ่มไม้ขนาดต่าง ๆ สีต่าง ๆ รู้จักจำนวน รู้จักการบวก และรู้จักแมลงที่มีรูปร่างแตกต่างกัน

4. การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การแก้ปัญหา เด็กอาจเลือกของเล่นที่เป็นตัวแทนสิ่งที่เด็กกลัวหรือเกลียด การเล่นเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของเด็ก เช่น ถ้าเด็กต้องการความรัก ความเอาใจใส่ เด็กจะเล่นโดยสมมติว่าตัวเองเป็น “ทารก” เพราะถ้าเด็กเป็นทารกแล้ว เขาจะได้รับการดูแลเอาใจใส่และทะนุถนอม

5. การเล่นของเด็กแสดงถึงลักษณะนิสัยของเด็ก ขณะที่เด็กเล่นจะเห็นว่าเด็กมีทั้งความสนุก ความหวาดกลัว และมีความหวัง ดังนั้นการสังเกตขณะเด็กเล่นจะช่วยให้ผู้ใหญ่ได้เข้าใจลักษณะนิสัยของเด็กแต่ละคน

6. การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจากงานวิจัย พบว่า กิจกรรมการเล่นแบบสมมติทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ (ลดาวัลย์, 2541: บทคัดย่อ) การสร้างสรรค์และการคิดค้นเล่นอะไรใหม่ ๆ จะช่วยให้เด็กเป็นคนคิดอย่างนิรนัยหรือคิดอย่างกว้างไกล (Divergent Thinking) ในอนาคต

7. การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้หลายอย่าง มีความสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้จักใช้เครื่องเล่นและของเล่นกับเพื่อน รู้จักผลัดเปลี่ยนกันเล่น รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตาม รู้จักขอร้องหรือบอกความประสงค์ของตนเอง รู้จักบทบาทและหน้าที่ของผู้เป็นพ่อ แม่ ลูก และหมอ ขณะที่เด็กเล่นกับเพื่อนก่อให้เกิดการพูดคุยสนทนากัน ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ภาษาอย่างกว้างขวาง

8. การสังเกตการเล่นของเด็กทำให้รู้ว่าเด็กมีทัศนคติ มีความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ มากน้อยเพียงใด ผู้ที่เป็นครูและบุคคลรอบข้างเด็กควรให้การสนับสนุนส่งเสริมเพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้น ๆ มากยิ่งขึ้น

9. การเล่นช่วยสร้างเด็กให้มีความเชื่อมั่นในตัวเอง ในตัวผู้อื่นและในสิ่งแวดล้อม เมื่อเด็กเล่นและทำอะไรได้สำเร็จ เด็กจะรู้สึกว่าคุณค่า รู้สึกพึงพอใจและมั่นใจในตัวเอง แต่ในบางสถานการณ์เมื่อเด็กเกิดความรู้สึกว่าคุณค่าหรือเกิดความกลัวขึ้นมา เด็กจะลดความเชื่อมั่นในตัวเอง ดังนั้นการเล่นอย่างธรรมชาติ การเล่นที่มีกฎเกณฑ์ง่าย ๆ หรือการปฏิบัติตามคำชี้แจง จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และสร้างความมั่นใจ เพราะเด็กวัย 2 - 4 ปี สามารถสร้างภาพพจน์เกี่ยวกับตนเอง (Self Image) จากการเล่นได้ และจากงานวิจัย พบว่า เด็กที่ได้รับประสบการณ์การเล่นสมมติทำให้เด็กมีความเชื่อมั่นทั้งทางด้านการกล้าแสดงออก การเป็นตัวของตัวเอง การปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม และความภาคภูมิใจในตนเอง (เมทินี, 2544: บทคัดย่อ) นอกจากนี้เด็กในวัยนี้จะเอาแต่ใจตัวเองและต้องการอำนาจ ดังนั้นถ้าหากเด็กไม่ได้เล่นแล้วจะมีผลกระทบเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

10. การเล่นช่วยสร้างให้เด็กมีวุฒิภาวะทางด้านอารมณ์ หากเด็กคนใดขาดการเล่นในวัยเด็กแล้ว เมื่อโตขึ้นจะพยายามไขว่คว้าหาการเล่นมาชดเชย เพราะสิ่งที่เขาขาดไปในตอนวัยเด็กจะเป็นแรงขับภายในให้หาทางออก ถึงแม้ว่าเด็กบางคนได้เล่นแล้วตั้งแต่วัยเด็ก แต่ไม่เคยฝึกเรื่องการรู้แพ้รู้ชนะ แพ้ไม่เป็น เมื่อโตขึ้นจะชอบการแข่งขันเอาชนะ และทะเลาะวิวาท ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะปลูกฝังอยู่ในตัวเด็กและติดตัวไปจนโต

11. การเล่นเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา เด็กควรได้เล่นของเล่นที่เสริมสร้างสติปัญญา ได้เล่นเครื่องเล่นที่เหมาะสมกับวัยของตน สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็กตั้งอกตั้งใจเล่น มีความมุ่งมั่นและมีสมาธิ ซึ่งจำเป็นสำหรับการอ่าน มีความอยากรู้อยากเห็น

อยากทดลอง ช่วยให้เด็กใช้ความจำและความคิด ฝึกการเป็นผู้นำ ฝึกการตัดสินใจ การควบคุมตนเอง และการมีอิสระ

12. การเล่นเกมถึงวัฒนธรรมหรือสภาพของท้องถิ่น เช่น ความยากจนหรือความมั่งคั่ง นอกจากนี้การเล่นของเด็กยังมีระดับและเกี่ยวข้องกับฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม Smilansky (1968 อ้างถึงใน นิติยา, 2539: 101) พบว่า ระดับการเล่นสมมติของเด็กฐานะชั้นต่ำจะมีระดับต่ำกว่าเด็กฐานะชั้นกลาง และลักษณะการเล่นจะเป็นเรื่องง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ต่างกับเด็กฐานะชั้นกลาง อาจเป็นเพราะว่าพ่อแม่ฐานะชั้นกลางมีเวลาเล่น จัดหาของเล่น อ่านหนังสือและสนทนากับลูกมากกว่าพ่อแม่ฐานะชั้นต่ำ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งเสริมการเล่นสมมติและการคิดอย่างกว้างไกลของเด็ก

นอกจากนี้ทรรษา (2535: 85 - 86) ได้สรุปคุณค่าของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นเกมเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และสติปัญญา

2. การเล่นเกมช่วยสร้างสรรค์บรรยากาศของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในขณะที่เด็กเล่นด้วยกันกับเพื่อน เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปัน เรียนรู้การระงับรักษาของเล่นกับเพื่อน และเรียนรู้การเข้าสังคม

3. การเล่นเกมทำให้เด็กรู้จักคิดดัดแปลง คิดยืดหยุ่น เช่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปีนเล่นบนก้อนหินแทนการปีนเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ก้านกล้วยมาสมมติเป็นม้า เป็นต้น

4. การเล่นเกมทำให้เด็กรู้จักการรอคอย ฝึกความอดทน ซึ่งจะเป็นลักษณะนิสัยที่ดีตัว และเป็นประโยชน์ต่อเด็กในอนาคต

5. การเล่นเกมบทบาทต่าง ๆ ของบุคคลในชุมชน ทำให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับสังคม ซึ่งจะมีผลทำให้เด็กคิดถึงอนาคต และบทบาทของบุคคลต่าง ๆ ในสังคม

6. การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้ และพัฒนาความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในขณะที่เล่นสวมบทบาทผู้อื่น เด็กจะเริ่มเข้าใจว่า คนอื่นรู้สึกอย่างไรเมื่อมีความทุกข์หรือมีความสุข

7. การเล่นสมมติช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะสร้างภาพพจน์ เรื่องราวต่าง ๆ แม้แต่เรื่องในใจของตนเอง เด็กจะเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เสียงพูด ตลอดจนการเคลื่อนไหวของคนและสัตว์ เด็กจะค้นหาวิชาการใหม่ ๆ ในการเล่นวัสดุสิ่งของ เด็กอาจจะเป็นใคร ไปไหน ทำอะไรก็ได้ในจินตนาการของตน เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และเรียนรู้ที่จะแยกออกว่าอะไรเป็นความจริง และอะไรเป็นความฝัน

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า การเล่นมีความสำคัญและเป็นสิ่งจำเป็นอย่างมาก ต่อเด็กปฐมวัย ซึ่งนอกจากจะทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีอิสระในการแสดงออกแล้ว การเล่นยังทำให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้ สามารถคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาได้ และการเล่นนี้ยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็กอีกด้วย

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

การเล่นของเด็กนั้นสามารถนำมาใช้กับการเรียนการสอนได้ ซึ่งจะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญที่ไม่ควรมองข้าม และทฤษฎีการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget (ภรณ์, 2535: 13 – 16)

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ได้กล่าวถึงการเล่นว่า เป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา โดยแบ่งขั้นพัฒนาการทางการเล่น ดังนี้

1. ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสรู้สึกและกลไกเคลื่อนไหวต่าง ๆ (Sensorimotor Stage) ในขั้นนี้เด็กยังไม่สามารถแยกตัวเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ ฉะนั้นการเล่นของเด็กในระยะแรกเกิด – 2 ปี จึงมุ่งที่การนำตัวออกไปประสบกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยใช้สมรรถภาพและร่างกายเข้าร่วมเล่น

2. ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Representational Stage) อยู่ในวัย 2 – 4 ปี ในวัยนี้สติปัญญาของเด็กมีการพัฒนาขึ้น มีความอยากรู้อยากเห็น อยากเรียนรู้ และมีความต้องการใช้ความสามารถที่มีเพิ่มขึ้นไปในแนวที่เริ่มรู้จักใช้ความคิดมโนภาพ และจินตนาการให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นของตน ระเบียบนี้จึงเป็นระยะที่ความคิดในด้านสัญลักษณ์ของเด็กจะก่อรูปและพัฒนาขึ้น

3. ขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Reflective Stage) เด็กอายุประมาณ 4 – 7 ปี ในระยะนี้เด็กจะมีความคิดรวบยอดมากขึ้น และสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น เด็กสามารถรับรู้การจัดหมวดหมู่หรือประเภทวัตถุและเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ ตลอดจนมีพัฒนาการทางภาษาดีพอที่จะสื่อสารกับคนอื่นได้ ดังนั้นการเล่นในระยะนี้ส่วนใหญ่จึงเป็นไปในรูปการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอน

จากทฤษฎีการเล่นดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การเล่นเป็นสิ่งที่เด็กเล่นเพื่อสนองความต้องการและความพึงพอใจของตนเอง ซึ่งทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างเป็นลำดับขั้นตอน โดยเริ่มจากการเล่นที่เกี่ยวกับตนเองแล้วจึงนำไปสู่การเล่นกับวัตถุ และหลังจากนั้นเด็กก็จะพัฒนาไปสู่การเล่นร่วมกับผู้อื่นโดยใช้วัตถุมาเป็นส่วนประกอบในการเล่นได้ ทั้งนี้เด็กสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการเล่นมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม

ประเภทของการเล่น

ลักษณะการเล่นของเด็กนั้นจะแตกต่างกันไปในแต่ละวัย แต่ละวัน แต่ละเวลา และแต่ละบุคคล ตามสภาพการและความพอใจของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นแต่ละชนิดให้ความพอใจแก่เด็กแตกต่างกัน บางครั้งเด็กก็ชอบคุณคนอื่นเล่น หรือบางเวลาเด็กก็ชอบเล่นกิจกรรมที่ร่วมมือกับคนอื่น มีการผลัดเปลี่ยนวัตถุกับเพื่อนในขณะที่เล่น ซึ่งเด็กแต่ละคนมีโอกาสนเล่นในแบบต่าง ๆ กัน ดังที่ ศรีสมวงศ์ (2520: 12 – 16) ได้สรุปประเภทของการเล่นไว้ 6 ประเภท คือ

1. การเล่นเพื่อการค้นคว้า เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการทดลอง หยิบ จับ ตรวจสอบสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น ทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับรูปร่าง ขนาด ความหนาเบี่ยงของวัตถุ ความแตกต่างของเสียง สังเกตความอ่อนแก่ของสี เป็นต้น

2. การเล่นที่ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และทักษะทางมือ เป็นการเล่นที่เด็กนำสิ่งของต่าง ๆ มาประกอบเป็นของเล่นอย่างง่าย ๆ ได้ ซึ่งการกระทำนั้นทำให้เด็กได้รับความสุข ความพอใจ

3. การเล่นละครหรือจินตนาการ เป็นการเล่นเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวัน ซึ่งเด็กจะดัดแปลงสถานที่เล่นและสิ่งของต่าง ๆ ที่ใช้ในการเล่นมาประยุกต์เป็นความคิดของเด็กเอง

4. การเล่นออกกำลังกาย เป็นการเล่นที่ใช้พลังร่างกาย ซึ่งเด็กที่เข้ามาเล่นร่วมกัน จะต้องเคารพกฎของการเล่น เรียนรู้การแพ้ชนะ และทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดี

5. การเล่นเกมในบ้าน เป็นการเล่นร่วมกับพี่ ๆ น้อง ๆ ภายในครอบครัว

6. การเล่นช่วยทำให้เกิดพัฒนาจากการดู ฟัง สังเกต เป็นการเล่นที่อาศัยการดูคนอื่นเล่น ผู้ใหญ่ทำงาน สังเกตการแสดงท่าทางของสัตว์ หรือชอบที่จะฟังเรื่องราวต่าง ๆ เช่น ฟังเพลง ฟังนิทาน ซึ่งทำให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานได้

นอกจากนี้ Hammond (1967: 248 - 259) ได้แบ่งการเล่นออกเป็นการเล่นกลางแจ้งและการเล่นในร่ม ซึ่งอธิบายไว้ดังนี้

1. การเล่นกลางแจ้ง (Outdoor Play) จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย คือ เสริมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและการเคลื่อนไหว อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางสังคม อารมณ์ - จิตใจ ในขณะที่เล่นเด็กจะเรียนรู้การแบ่งปันอุปกรณ์เครื่องเล่นกับเพื่อน

2. การเล่นในร่ม (Indoor Play) เป็นการเล่นภายในห้อง ซึ่งภายในห้องควรมีพื้นที่ให้เด็กเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ

จากประเภทของการเล่นที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่าการเล่นมีการจำแนกไว้หลายประเภท ซึ่งในแต่ละประเภทมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพอใจของเด็กว่าต้องการจะเล่นแบบใด และการเล่นแต่ละประเภทล้วนมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กเป็นหลัก

พฤติกรรมการเล่นของเด็ก

Sutton – Smith (1972: 149 – 152) ได้จำแนกพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. การเล่นเลียนแบบ (Imitation) เป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของเด็ก การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัว โดยรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่สามารถเข้าใจหรือรับรู้ความหมายได้ในทันที การเล่นเลียนแบบนี้เด็กมักจะเลียนแบบสิ่งที่คุ้นเคยและเห็นความสำคัญ ซึ่งสถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน

2. การเล่นสำรวจ (Exploration) เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กอายุ 3 – 6 ปี พื้นฐานของการเล่นสำรวจ คือ ความสนใจ สงสัย และกระตือรือร้นใ้รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ซึ่งถือว่าเป็นรากฐานของการเล่นสำรวจ ในการเล่นสำรวจนี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสส่วนต่าง ๆ มากกว่าการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉย ๆ เด็กอาจจับและไ้ของเล่นไปมา ลองดูหรือพยายามฟังว่าเสียงมาจากส่วนไหนของเครื่องเล่น การค้นหาที่มาของเสียงด้วยการถอดออกดู ทำให้การเล่นแบบนี้นำไปสู่พฤติกรรมการค้นพบ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน และถ้าผู้ใหญ่ให้การสนับสนุนแล้วจะทำให้เด็กมีคุณสมบัติเหล่านี้ติดตัวไป อีกทั้งยังทำให้การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการเล่นสำรวจ

3. การเล่นทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจ และความรู้จากประสบการณ์เดิมที่คุ้นเคยเป็นพื้นฐานในการนำสิ่งที่เด็กได้สำรวจ ศึกษาแล้วมาเล่น เพื่อทดสอบดูว่าสมบัติของเครื่องเล่น และวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่ต้องการหรือไม่อย่างไร เด็กรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจ และพยายามทำให้สำเร็จ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นได้ชัดคือ ส่งเสริมพัฒนาการด้านการรู้คิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งเหตุและผลจะได้รับการสรุปปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการทดสอบ การเล่นทดสอบนี้ช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และเป็นการช่วยตนเองอีกด้วย

4. การเล่นสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ การเล่นนี้เริ่มต้นจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกว่า

ต่างกันหรือเหมือนกันอย่างไร (Differentiation Process) โดยมีเหตุผลพอที่จะสรุป เด็กจะแสดงอารมณ์และความคิดเห็นออกมาเป็นการกระทำ การเล่นชนิดนี้สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กันในรูปแบบใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้เป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นสร้างประสบการณ์ความสำเร็จ เด็กยังต้องใช้ความคิดความสามารถอื่น ๆ อีก เช่น การแปลความหมายของความคิดเห็นและความสำเร็จของตนออกมาในรูปของสัญลักษณ์ (Symbolic Representation) เช่น สมมติให้ก้อนก๊วยเป็นม้า การสื่อความหมายของการเล่นให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจได้โดยการใช้ภาษาพูด (Verbal) และกริยา สีหน้า ท่าทาง (Non - Verbal)

นอกจากนี้ Matterson (1977: 42 - 45) ได้จัดพฤติกรรมการเล่นออกเป็น 4 พฤติกรรม ดังนี้

1. การเล่นสำรวจ (Exploring Play) เป็นกิจกรรมแรกในการเล่นของเด็ก โดยเด็กจะทำการสำรวจวัตถุสิ่งของหรือของเล่นที่อยู่รอบ ๆ ตัวด้วยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 การสำรวจของเล่นหรือสิ่งของอาจเกิดขึ้นไปซ้ำมาหลายครั้ง และแต่ละครั้งเด็กจะมีมุมมองที่ต่างกันออกไป จนกว่าเด็กจะสามารถสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งนั้นได้
2. การเล่นสร้างสรรค์ (Creative Play) เป็นการเล่นที่อยู่บนพื้นฐานของการเล่นสำรวจ ซึ่งเด็กจะนำเอาวัตถุสิ่งของที่ค้นพบและนำมาใช้โดยอาศัยทักษะที่เด็กได้มีการพัฒนาแล้ว เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์สิ่งของตามแบบฉบับของเด็กเอง
3. การเล่นจินตนาการ (Imagination Play) เป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการเล่นแบบสร้างสรรค์ โดยเด็กจะแสดงการเล่นออกมาในรูปของการเล่นแบบสมมติ เช่น กำลังทำอาหาร เด็กจะแสดงบทบาทสมมติเป็นแม่ครัว สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการเลียนแบบจากสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเด็ก
4. การเล่นผจญภัย (Adventure Play) เป็นการเล่นที่ช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกายและเพิ่มทักษะการเคลื่อนไหว ช่วยให้การใช้กล้ามเนื้อและอวัยวะต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันได้ดีขึ้น

สรุปได้ว่าพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยเป็นกระบวนการที่มีลำดับขั้นตอนที่ต่อเนื่อง มีลักษณะที่แตกต่างกัน และเป็นกระบวนการที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาเด็กต่อไป

การเล่นกับวัสดุธรรมชาติ

วัสดุธรรมชาติถือได้ว่าเป็นวัสดุที่มีลักษณะเฉพาะ และไม่สามารถใช้เล่นในโลกของผู้ใหญ่ได้ วัสดุเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสามารถปรับเปลี่ยนได้หลายรูปแบบ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของวัสดุธรรมชาติ ได้แก่ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2533: 204 - 217; สุวิมล, 2544: 147 - 154)

หิน เป็นวัสดุธรรมชาติที่หาได้ง่าย มีลักษณะแข็ง หลากหลายรูปทรง หลากหลายสี หลากหลายขนาด และมีน้ำหนักที่แตกต่างกัน การนำหินไปใช้ประกอบการเรียนการสอนควรคำนึงถึงความเหมาะสมของกิจกรรมนั้น ๆ โดยมุ่งเน้นให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ตัวเด็ก

ไม้ เป็นวัสดุธรรมชาติที่สำคัญอย่างหนึ่งสำหรับเด็กปฐมวัย เพราะเป็นวัสดุที่แข็งแรง ทนทาน สามารถหยิบจับได้สะดวก และสามารถนำมาสร้างเป็นสิ่งต่าง ๆ ตามความพอใจได้ ซึ่งเด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับลักษณะ น้ำหนัก และพื้นผิวที่แตกต่างกัน

ทราย เป็นวัสดุตามธรรมชาติที่หาได้ง่าย ลักษณะของทรายที่นำมาเล่นมี 2 ชนิด คือ ทรายก่อสร้างและทรายทอง ทรายก่อสร้างจะต้องให้เปียกชื้นอยู่เสมอเพื่อสะดวกในการเล่น ก่อสร้าง และไม่เป็นอันตรายจากการโปรยทรายเล่น ส่วนทรายทองเป็นทรายซึ่งได้จากชายทะเล เด็กทุกคนควรมีโอกาสได้เล่นทรายทั้งสองชนิด เพราะทรายแต่ละชนิดจะมีลักษณะในตัวของมันเองแตกต่างกันออกไป

น้ำ เป็นของเหลวที่ถ่ายเทได้ มีความเย็นชุ่มชื้นเมื่อได้สัมผัส การเล่นน้ำในระยะแรกของเด็กปฐมวัยควรเรียนรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติของน้ำในรูปแบบต่าง ๆ เช่น น้ำมีลักษณะเป็นของเหลว มีลักษณะเป็นของแข็ง และสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามภาชนะที่ใส่ได้ เป็นต้น

การเล่นโดยใช้วัสดุธรรมชาติ ได้แก่ หิน ไม้ ทราย และน้ำ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้จัดให้เด็กเล่นโดยใช้วัสดุธรรมชาติประกอบกับวัสดุธรรมชาติที่ยังคงสภาพเดิม ได้แก่ กะลา

ก้านผักตบชวา เปลือกหอย กาบมะพร้าว ทางมะพร้าว และใบไม้ กับวัสดุธรรมชาติที่มีการเปลี่ยนแปลงสภาพ ได้แก่ ตะเกียบ เชือกกระสอบ ตะกร้อสาน เรือสาน กระจาดสาน กระซอน กระบวย และไม้พาย

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการนำวัสดุธรรมชาติมาเล่น เด็กต้องคิดค้นและพัฒนา รูปแบบการเล่นที่หลากหลาย ซึ่งตัววัสดุไม่สามารถบ่งบอกถึงจุดมุ่งหมายที่ตายตัวและไม่สามารถนำมาสร้างหรือทำให้เกิดผลผลิตได้อย่างใดอย่างหนึ่งได้ (Essa, 1996: 540) นอกจากนี้วัสดุธรรมชาติยังให้ประสบการณ์ทางการสัมผัสอย่างหลากหลาย เปิดโอกาสให้เด็กเกิดการค้นพบตัวเอง และเป็นวัสดุที่ช่วยกระตุ้นและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้เป็นอย่างดี

ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่เกิดจากสติปัญญาของมนุษย์ ทำให้บุคคลสามารถสร้างสรรค์งานต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายและมีคุณประโยชน์ต่าง ๆ มากมาย ซึ่งได้มีผู้ให้คำนิยามของความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายทัศนะด้วยกันดังนี้

Osborn (1957 อ้างถึงใน อารี, 2545: 4) Anderson (1959: 7) และ Getzels (1962: 450 – 455) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกันว่า เป็นความสามารถของมนุษย์ในการคิดอย่างลึกซึ้งเพื่อคลี่คลายปัญหาที่ยากที่มนุษย์ประสบอยู่ ความคิดในลักษณะนี้จึงเป็นการคิดหลายแง่มุม คิดค้นหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบต่อสิ่งเร้า ซึ่งนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นหรือการผลิตสิ่งแปลกใหม่ได้

Guilford (1959: 470) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกล หลายทิศหลายทาง หลายแง่หลายมุม หรือเรียกว่าการคิดแบบอนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งเป็นกระบวนการนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการค้นพบแนวทางการแก้ปัญหาให้สำเร็จ ความคิดอนกนัยประกอบด้วยความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

Mason (1960 อ้างถึงใน ชาญณรงค์, 2546: 5) Mednick (1962: 196) และ Wallach and Kogan (1965: 357) ได้กล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไปในแนวทางเดียวกันว่า เป็น การคิดอย่างต่อเนื่องสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ เรียกว่า ความคิดเชื่อมโยง คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ สูง คือ ผู้ที่สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไปให้สัมพันธ์กัน และมองเห็นความ สัมพันธ์ของสิ่งนั้นได้ โดยที่ความสัมพันธ์เช่นนั้นอาจไม่เคยมีมาก่อน หรือมีอยู่แล้วแต่ถูก มองข้ามไป เป็นการค้นพบความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ระหว่างสิ่งต่าง ๆ รวมถึงมีความสามารถในการ แก้ปัญหาและผลิตผลงานใหม่ขึ้นอย่างมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง

Torrance (1962: 16) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถทาง สมองของบุคคลในการบูรณาการความรู้และประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมา เพื่อสร้างสรรค์สิ่ง แปลกใหม่ ผลิตผลงานใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม และสามารถนำไปสู่ความคิดใหม่ ๆ ซึ่งอาจ นำเสนอในรูปของผลผลิต กระบวนการหรือวิธีการก็ได้

De Bono (1980: 8) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการคิด นอกกรอบ (Lateral Thinking) เพื่อสร้างแนวคิดใหม่ที่จะนำไปใช้แก้ปัญหาได้หลาย ๆ แนวคิด และนำแนวคิดเหล่านี้ไปพัฒนาต่อเพื่อใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้

อารี (2537: 235) ศิริกาญจน์ และ ดารณี (2544: 74) ได้ให้ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ที่สอดคล้องกันว่า เป็นความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้น ใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยี เป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดคิดไม่ถึงหรือมองข้าม เป็นความคิด หลากหลาย คิดได้กว้างไกล เป็นได้ทั้งปริมาณและคุณภาพ อาจเกิดจากการคิดผสมผสาน เชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ ๆ กับประสบการณ์เดิมให้เกิดเป็นสิ่งที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวย ประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

ประเทิน (2539: 2) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะที่ประกอบไปด้วยความเป็น ดันคิด ซึ่งมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบของผู้อื่นที่มีอยู่เดิม และเป็นคุณลักษณะที่ประกอบไปด้วย ความดี ความงาม ความถูกต้อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่มีใช้ไปเพื่อการทำ

สมศักดิ์ (2544: 2) และประสาน (2545: 16) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไปในแนวทางเดียวกันว่า เป็นความสามารถที่จะประดิษฐ์หรือคิดค้นในแนวทางที่แปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม เป็นความคิดที่มุ่งแก้ปัญหา หรือจัดองค์ประกอบที่ไม่มีใครจัดมาก่อนในวิถีทางที่ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์หรือแนวคิดที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการที่ซับซ้อนเข้าใจได้ยากและหาข้อสรุปไม่ได้ง่าย ๆ ไม่ซ้ำแบบใครและขณะเดียวกันก็มีคุณค่าในตัวเอง

ความคิดสร้างสรรค์จัดได้ว่าเป็นกระบวนการทางสมองที่สามารถบูรณาการความรู้และประสบการณ์มาคิดได้อย่างกว้างไกล หลายทิศทาง หลายแง่มุม ซึ่งจะนำไปสู่วิธีการแก้ปัญหาต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสามารถคิดนอกกรอบเพื่อเชื่อมโยงผสมผสานให้ได้สิ่งใหม่อันจะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีและเป็นประโยชน์ต่อสังคม

ความสำคัญและประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การแพทย์ การเมืองการปกครอง และการศึกษา เป็นต้น ดังนั้นจึงได้มีนักวิชาการที่กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายท่าน ดังนี้

อารี (2532: 498 - 500) และมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2538: 73) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไปในทำนองเดียวกันว่า มีความสำคัญต่อตนเองและสังคม ดังนี้

1. ความสำคัญต่อตนเอง

1.1 ลดความเครียดทางอารมณ์ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต้องการแสดงออกอย่างอิสระทั้งความคิดและการปฏิบัติ มีความมุ่งมั่นจริงจังในสิ่งที่คิด หากได้ทำตามทีคิดจะทำให้ลดความเครียดและความกังวล เพราะได้ตอบสนองความต้องการพื้นฐานของตนเอง ซึ่งลักษณะต่าง ๆ ของบุคคลที่สร้างสรรค์ต้องการตอบสนอง ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าเผชิญกับสิ่งที่ท้าทายความสามารถ ความพอใจในการทำงานที่ยาก ทำทนายและ

ซับซ้อน ความมุ่งมั่นมีสมาธิ ผูกพันกับความคิดที่ตนสนใจอย่างจริงจัง และเป็นตัวของตัวเอง เป็นต้น

1.2 มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินและเป็นสุข บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เมื่อได้ทำในสิ่งที่ตนได้คิด ได้เล่น ได้ทดลองกับความคิดแล้วจะรู้สึกพอใจ ตื่นเต้นกับผลงานที่เกิดขึ้น จะทำงานอย่างเพลิดเพลิน ทุ่มเทอย่างจริงจังเต็มกำลังความสามารถ และทำได้อย่างเป็นสุข แม้ว่าจะเป็นงานหนักแต่จะเป็นเรื่องที่ย่ายและเบา ซึ่งจะเห็นได้จากการทำงานของศิลปิน นักวิทยาศาสตร์ และนักสร้างสรรค์สาขาต่าง ๆ จะใช้เวลาทำงานติดต่อกันครั้งละหลาย ๆ ชั่วโมง และทำอย่างต่อเนื่องหลายปีจนค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่สามารถผลิตผลงานสร้างสรรค์ขึ้นมาได้

1.3 มีความภาคภูมิใจและความเชื่อมั่นในตนเอง การทำงานในสิ่งที่ตนได้คิด ได้ทดลอง ได้ปฏิบัติจริงนั้น เมื่องานนั้นประสบความสำเร็จทำให้บุคคลเกิดความภาคภูมิใจและเชื่อมั่นในตนเอง หากงานนั้นไม่สำเร็จบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สามารถเข้าใจและยอมรับผลที่เกิดขึ้น ได้เรียนรู้และค้นพบบางสิ่งบางอย่าง ความไม่สำเร็จในช่วงนี้เป็นพื้นฐานให้เกิดความมุ่งมั่นพยายามและมีความกล้าที่จะก้าวไปข้างหน้าเพื่อความสำเร็จในอนาคต นอกจากนี้ยังส่งผลไปถึงแบบแผนบุคลิกภาพและความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมของเด็ก

2. ความสำคัญต่อสังคม

2.1 ทำให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง เพราะผลงานสร้างสรรค์นำมาซึ่งความแปลกใหม่ ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้า ถ้าสังคมหยุดนิ่งจะทำให้สังคมนั้นล้าหลัง

2.2 ช่วยลดความเหนื่อยยากลำบากและทรมานได้เป็นอย่างมาก ทำให้ไม่ต้องทำงานหนัก และทำให้ชีวิตมีความสุขมากขึ้น เช่น การประดิษฐ์เครื่องจักร รถยนต์ รถแทรกเตอร์ เครื่องวิดน้ำ เครื่องนวดข้าว เครื่องเก็บผลไม้ เครื่องบด สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ช่วยในการผ่อนแรงของมนุษย์

2.3 ช่วยให้เกิดความสะดวกสบาย รวดเร็ว การค้นพบรถจักรยาน รถยนต์ เรือที่ใช้เครื่องจักร รถไฟ เครื่องบิน ยานอวกาศ ทำให้เกิดการคมนาคมติดต่อกัน การเดินทางขนส่งสะดวกสบาย ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ความเข้าใจกันมากยิ่งขึ้น

2.4 ความปลอดภัยในชีวิตและการมีชีวิตที่ยืนยาวขึ้น การค้นพบทางการแพทย์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้ชีวิตมนุษย์ไม่ต้องเสี่ยงอันตราย เช่น การค้นพบยารักษาโรค วัคซีนโรค การค้นพบความรู้ใหม่ๆ ในเรื่องโภชนาการ การออกกำลังกาย การดูแลสุขภาพอนามัย ต่างๆ ทำให้ประชาชนรู้จักปฏิบัติตนในด้านการป้องกัน ดูแลรักษาสุขภาพอนามัยทั้งร่างกายและจิตใจ ทำให้คนมีชีวิตยืนยาวขึ้น

2.5 ช่วยประหยัดเวลาแรงงานและเศรษฐกิจ ผลการทดลองในด้านต่าง ๆ ทาง วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การแพทย์ การศึกษา การเกษตร ช่วยให้ผู้มนุษย์มีเวลามากขึ้น สามารถ นำพลังงานไปใช้ทำอย่างอื่นเพื่อก่อให้เกิดรายได้และเพิ่มพูนเศรษฐกิจได้มากขึ้น มีเวลาหาความรู้ ขึ้นชมกับความงาม สุนทรียภาพและศิลปะได้มากยิ่งขึ้น

2.6 ช่วยในการแก้ปัญหาสังคม เนื่องจากสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จึง จำเป็นต้องคิดหรือหาวิธีใหม่ ๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาที่เพิ่มมากขึ้นให้หมดไป

2.7 ช่วยให้เกิดความเจริญก้าวหน้าและดำรงไว้ซึ่งมนุษยชาติ ความคิดสร้างสรรค์ด้าน วิทยาศาสตร์การแพทย์ ศิลปะ เทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง เหล่านี้สามารถช่วย ยกมาตรฐานการดำรงชีวิต ทำให้มนุษย์เป็นสุขและสามารถสร้างสรรค์สังคมให้เจริญขึ้นตามลำดับ

นอกจากนี้ Jersild (1972: 153 - 158) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่ามีส่วนช่วยในการ ส่งเสริมเด็กในด้านต่าง ๆ ได้แก่

1. ส่งเสริมสุนทรียภาพ เด็กรู้จักชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งผู้ใหญ่ควรทำเป็น ตัวอย่าง โดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก การพัฒนาสุนทรียภาพแก่เด็ก โดยให้เด็ก เห็นว่าทุก ๆ อย่างมีความหมาย การส่งเสริมสามารถทำได้โดยการให้เด็กรู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจาก ธรรมดาสามัญ ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยิน และหัดให้เด็กสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

2. เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ การทำงานสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความ กัดค้น ความคับข้องใจ และความก้าวร้าว

3. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ขณะที่เด็กทำงานครูควรสอนระเบียบและนิสัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วย เช่น หัดให้เด็กรู้จักเก็บของเป็นที่ ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จ เป็นต้น

4. เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อ เด็กสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่น การเคลื่อนไหว การเล่นบล็อก และการพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการตัดกระดาษ ประดิษฐ์ ภาวาดด้วยนิ้วมือ การต่อภาพ การเล่นเกมกระดานตะปู

5. เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง เด็กชอบทำกิจกรรมและใช้วัตถุต่าง ๆ ซ้ำ ๆ กัน เพื่อสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น ครูควรหาวัสดุต่าง ๆ ไว้ให้เด็ก เพื่อให้เด็กมีการพัฒนาการ ทดลองของตน เช่น กล้องยาสีฟัน เปลือกไข่ หรือวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ เพื่อฝึกให้เด็กสมมติเป็น นักก่อสร้างหรือสถาปนิก เป็นต้น

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถช่วยสร้างลักษณะนิสัยที่ดีให้กับเด็ก ช่วยผ่อนคลายอารมณ์ และส่งเสริมให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง เพื่อสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ที่ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญ ทั้งต่อตนเองและสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรได้รับการส่งเสริมและปลูกฝังให้กับเด็กเพื่อจะได้เจริญ เติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพและสร้างความเจริญก้าวหน้าให้ประเทศชาติต่อไป

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวของทุกคน บุคคลทุกคนเกิดมา มีความสามารถในการสร้างสรรค์ มีความสนใจ มีความต้องการค้นหาและค้นพบกับสิ่งใหม่ ๆ ซึ่ง ความต้องการเหล่านี้ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะมนุษย์เท่านั้นแต่รวมไปถึงสัตว์ด้วย กระบวนการที่เกิดขึ้น นั้นเป็นผลมาจากการทำงานของสมองทั้งสิ้น การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ มีแนวคิดพื้นฐานมาจาก Guilford (1967: 60 - 64) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ซึ่งได้พัฒนาความคิดเกี่ยวกับ องค์ประกอบเฉพาะทางสติปัญญา โครงสร้างเป็นแบบจำลองที่เรียกว่า แบบจำลองโครงสร้างทาง สติปัญญา (The Structure of Intellect Model หรือเรียกว่า SI) แบบจำลองนี้ครอบคลุม สมรรถภาพทางสมองในลักษณะ 3 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง วัตถุหรือข้อมูลต่าง ๆ ที่รับรู้เพื่อใช้เป็นสื่อก่อให้เกิดความคิด ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ชนิด ได้แก่

1.1 เนื้อหาที่เป็นรูปภาพ (Figural Content : F) ได้แก่ ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมต่าง ๆ ที่สามารถสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัส เช่น ภาพ

1.2 เนื้อหาที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbolic Content : S) ได้แก่ ข้อมูลที่อยู่ในรูปของเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวเลข ตัวอักษร โน้ตดนตรี และสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้น

1.3 เนื้อหาที่เป็นภาษา (Semantic Content : M) ได้แก่ ข้อมูลที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมาย เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความคิดทางภาษาและสามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น คำว่า พ่อ แม่ เพื่อน ชอบ โกรธ และเสียใจ เป็นต้น แต่บางอย่างไม่อยู่ในรูปถ้อยคำก็มี เช่น ภาษาใบ้

1.4 เนื้อหาที่เป็นพฤติกรรม (Behavioral Content : B) ได้แก่ ข้อมูลที่ไม่ใช้ถ้อยคำแต่เป็นการแสดงออกของมนุษย์ทางด้านกิริยา อากักร การกระทำที่สามารถสังเกตเห็นรวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การหัวเราะ การสั่นศีรษะ และการแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

มิติที่ 2 วิธีการคิด (Operation) หมายถึง กระบวนการคิดต่าง ๆ ของสมองที่สร้างขึ้นมาประกอบด้วยความสามารถ 5 ชนิด คือ

2.1 การรับรู้และเข้าใจ (Cognition : C) เป็นความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการรับรู้และเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ได้ทันทีทันใด เช่น เมื่อเห็นของเล่นรูปร่างกลม ๆ ทำด้วยยาง ผิวเรียบ ก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2.2 การจำ (Memory : M) เป็นความสามารถทางสติปัญญาของมนุษย์ในการสะสมเรื่องราวหรือข่าวสาร และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการ เช่น การจำหมายเลขประจำตัว การท่องสูตรคูณ

2.3 การคิดแบบเอนกนัย (Divergent Thinking : D) เป็นความสามารถในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายแบบหลายวิธี คิดหาคำตอบได้โดยไม่จำกัดจำนวน เช่น ให้ออกสิ่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “น้ำ” มาให้มากที่สุด

2.4 การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking : N) เป็นความสามารถในการสรุปข้อมูลที่ดีที่สุด และถูกต้องที่สุดจากข้อมูลหลากหลายที่มีอยู่ เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ

2.5 การประเมินค่า (Evaluation : E) เป็นความสามารถทางสติปัญญาในการตัดสินใจที่รับรู้จำได้ หรือกระบวนการคิดนั้นมีคุณค่า มีความถูกต้อง และเหมาะสมเพียงไร จากข้อมูลที่กำหนดให้ หรือจากการคิดค้นของตน

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Product) หมายถึง ความสามารถที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานมิติที่ 1 (เนื้อหา) และมิติที่ 2 (วิธีการคิด) เข้าด้วยกันเป็นผลผลิต เมื่อสมองรับรู้วัตถุ / ข้อมูล ทำให้เกิดการคิดในรูปแบบต่าง ๆ กัน ซึ่งสามารถแสดงผลออกมาต่าง ๆ กันได้ 6 ชนิด คือ

3.1 หน่วย (Unit : U) เป็นสิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว และมีความแตกต่างจากสิ่งอื่น เช่น หมา แมว มด นก เป็นต้น

3.2 จำพวก (Class : C) เป็นกลุ่มของสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีสมบัติบางประการร่วมกัน เช่น สุนัข ปลาฉลาม คน เป็นพวกเดียวกัน เพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนมเหมือนกัน

3.3 ความสัมพันธ์ (Relation : R) เป็นการเชื่อมโยง 2 สิ่งเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก ระบบกับระบบ เช่น นกคู่กับรัง ปลาคู่กับน้ำ เป็นต้น

3.4 ระบบ (System : S) เป็นแบบแผนหรือรูปแบบจากการเชื่อมโยงหลาย ๆ สิ่งเข้าด้วยกัน โดยอาศัยกฎเกณฑ์หรือระเบียบแบบแผนอย่างอื่น เช่น 2 4 6 8 เป็นระบบเลขคู่

3.5 การแปลงรูป (Transformation : T) เป็นการเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ดัดแปลง ดีความ ขยายความ ให้นิยามใหม่ หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้าหรือข้อมูลออกมาในรูปแบบใหม่ เช่น เอาดอกไม้มาทำเป็นเส้นฝ้าย แล้วเอาไปทอผ้า

3.6 การประยุกต์ (Implication : I) เป็นผลความคิดที่คาดหวัง หรือการทำนายเรื่องบางอย่างจากข้อมูลที่กำหนดให้ และเกิดความต่างไปจากเดิม

ทฤษฎีแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญานี้ เป็นพื้นฐานในการศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์ เพราะ Guilford (1967: 138) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิด อเนกนัย (Divergent Thinking) คือ มีความคิดหลายทิศหลายทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้ กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดนี้นำไปสู่ผลผลิตของความคิด หรือคำตอบได้หลายอย่าง ตลอดจนนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ได้ด้วย

ทฤษฎีความคิดสองลักษณะ ทฤษฎีนี้เป็นอีกทฤษฎีหนึ่งที่กำลังได้รับความสนใจ เพราะเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของสมองมนุษย์ มีการเริ่มต้นศึกษาและทดลองโดยกลุ่ม นักจิตวิทยาคลินิก ซึ่งมีแนวคิดเบื้องต้นว่า เผ่าพันธุ์ของมนุษย์อยู่รอดสืบสายมาจนถึงคนปัจจุบัน ได้เพราะมีสมองอันเชี่ยวชาญ ความเชี่ยวชาญของมนุษย์เกิดขึ้นเพราะมนุษย์มีสมองที่แบ่งหน้าที่ ออกเป็นสองส่วน คือ สมองซีกซ้าย เป็นส่วนที่คิดและทำงานออกมาเป็นรูปธรรม เช่น การ วิเคราะห์ การหาเหตุผล กฎเกณฑ์ การวางแผน การนับเวลา การบอกเวลา การสรรหาถ้อยคำ เป็นต้น ส่วนสมองซีกขวา เป็นส่วนที่ทำหน้าที่คิดจินตนาการ คิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ ความซาบซึ้งใน ดนตรี ศิลปะ และวรรณคดี เป็นต้น ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ ของคนเราเกิดจากการทำงาน ของสมองซีกขวานี้เอง (ประมวญ, 2532: 256 - 257)

นอกจากนี้ ชาญณรงค์ (2546: 16 - 18) ได้สรุปทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์โดย แบ่งเป็นภาพรวมไว้ 4 ทฤษฎีใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ทฤษฎีเชิงปัญญานิยม (Cognitive Approach) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการคิด โดยเชื่อว่าเมื่อมีข้อมูลผ่านเข้ามาสู่การรับรู้ จิตจะสร้างกระบวนการประมวลผลข้อสนเทศที่รับเข้า มาจัดเป็นระบบระเบียบ และตัดสินใจเลือกหนทางการตอบสนองที่เหมาะสม ซึ่งให้ความสำคัญ

กับกระบวนการทำงานของสมอง และสรุปว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการสรรหาวิธีการตอบสนองต่อสิ่งเร้าด้วยแนวทางอันหลากหลาย หรือการคิดแบบอเนกนัย

2. ทฤษฎีเชิงจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytical Approach) Freud จิตแพทย์ชาวเวียนนา ผู้มีชื่อเสียงในแนวจิตวิเคราะห์เสนอว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งของแรงขับทางเพศซึ่งอยู่ในส่วนของจิตใต้สำนึกกับคุณธรรม เป็นเหตุให้จิตใต้สำนึกต้องพยายามหาทางออกจึงเกิดพฤติกรรมเบี่ยงไปแสดงออกในรูปแบบอื่นที่สังคมยอมรับได้ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเกิดความคิดอิสระก่อเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ เช่น ศิลปะ วรรณคดี หรือผลงานทางวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

3. ทฤษฎีเชิงพฤติกรรมนิยม (Behavioral Approach) ผู้นำในการเคลื่อนไหวของนักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมนิยม คือ Watson ซึ่งเป็นผู้ที่มีความเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมสามารถเอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

4. ทฤษฎีมนุษยวิทยา (Humanistic Approach) ในขณะที่นักจิตวิเคราะห์มองธรรมชาติของมนุษย์ในแง่ลบ ซึ่งเชื่อว่าพฤติกรรมตกอยู่ภายใต้อิทธิพลของสัญชาตญาณ ส่วนนักจิตวิทยาแนวพฤติกรรมนิยมมองธรรมชาติมนุษย์เป็นกลาง ไม่ดีและไม่เลว ขึ้นอยู่กับการเรียนรู้และสภาพแวดล้อมที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์ด้วย แต่นักจิตวิทยาแนวมนุษยนิยมมองธรรมชาติของมนุษย์ในแง่บวก ศรัทธาในความดีงาม และศักยภาพของมนุษย์

นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้ ได้แก่ Maslow และ Roger แนวคิดของนักมนุษยนิยมไม่เชื่อว่ามนุษย์จะถูกควบคุมโดยสิ่งเร้าหรือสัญชาตญาณ แต่จะให้ความสำคัญกับประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นธรรมชาติที่ติดตัวมนุษย์มาแต่กำเนิด แต่มนุษย์สามารถแสดงศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ซึ่งต้องอยู่ในภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย กล่าวคือ มีความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา มีความมั่นคงของจิตใจ ไม่กลัวที่จะเล่นกับความคิดและเปิดกว้างพร้อมรับประสบการณ์ใหม่ ๆ

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมานี้ จะเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีอยู่ในตัวทุกคน ซึ่งในแต่ละทฤษฎีล้วนเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ที่สามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยการเรียนรู้ การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิด การมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม และการเปิดกว้างทางความคิด

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นี้ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ Guilford (1959: 62) ซึ่งเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อน กว้างไกลหลายทิศทาง เรียกว่าการคิดแบบอนกนัย หรือการคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

Guilford (1959: 145 - 151) ได้ให้รายละเอียดขององค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์แต่ละด้านไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา อาจเกิดจากความคิดเดิมที่มีอยู่มาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกโดยไม่มีผู้สอน และอาศัยลักษณะของความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดให้ได้ปริมาณมากในเวลาอันรวดเร็วและไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน หรือเป็นความสามารถในการผลิตความคิดได้หลากหลาย แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค และนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของการคิด ซึ่งเป็นความสามารถในการกระทำต่อปัญหาได้อย่างหลากหลาย หรือการคิดได้หลากหลาย โดยแบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นในทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่พยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ สามารถจัดกลุ่มได้หลายทิศทางหรือหลายด้าน ในขณะที่คนซึ่งไม่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้เพียงทิศทางเดียว

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adapture Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา ผู้ที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดที่เป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพโดยชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่ง ขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จากรายละเอียดองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 รายละเอียดองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford

องค์ประกอบของ ความคิดสร้างสรรค์	ความหมาย	คุณค่า
1. ความคิดริเริ่ม	ความคิดแปลกใหม่	จุดเริ่มต้น
2. ความคิดคล่องแคล่ว	ปริมาณของความคิด	มีข้อมูลให้เลือกมาก คิดได้จำนวนมาก
3. ความคิดยืดหยุ่น	ประเภทของความคิด	เพิ่มคุณค่าของความคิด เสริมข้อ 1, 2 ให้มีคุณภาพ
4. ความคิดละเอียดลออ	การคิดในรายละเอียด	เสริมหรือขัดเกลาข้อ 1, 2, 3 ให้สมบูรณ์ขึ้น ละเอียดลออขึ้น

Torrance (1962: 91 - 95) ได้นำแนวคิดและองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford มาใช้ในการศึกษาวิจัยในรูปแบบของการเรียนการสอน โดยเน้นความคิดสร้างสรรค์ใน 3 องค์ประกอบ คือ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) และความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)

ต่อมา Guilford and Hoepfner (1971: 125 – 143) ได้ศึกษาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เพิ่มเติมและพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ต้องมีย่อยประกอบอย่างน้อย 8 องค์ประกอบ คือ

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
5. ความไวต่อปัญหา (Sensitivity of Problem)
6. ความสามารถในการให้คำนิยามใหม่ (Redefinition)

7. ความซึมซาบ (Penetration)

8. ความสามารถในการทำนาย (Prediction)

องค์ประกอบทางความคิดสร้างสรรค์ของ Jellen and Urban (1986: 141) พบว่ามีความสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันกับ Guilford and Hoepfner แต่มีองค์ประกอบที่เพิ่มขึ้นมาอีก 2 องค์ประกอบ คือ การมีอารมณ์ขัน (Humor) และความมุ่งมั่น (Intention)

จากข้อความข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์มีหลายลักษณะ ซึ่งโดยทั่วไปเด็กปฐมวัยอายุ 5 - 6 ปี จะมีองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ ความไวต่อปัญหา การมีอารมณ์ขัน และความมุ่งมั่น ทั้งนี้ลักษณะองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละบุคคลจะเกิดขึ้นมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับ การดูแลและการจัดประสบการณ์ที่ถูกต้องตามพัฒนาการ

กระบวนการคิดสร้างสรรค์

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Process) หมายถึง วิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอน และสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ (อารี, 2545: 6) กระบวนการคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นเมื่อคนเรามุ่งคิด เพื่อไปสู่จุดมุ่งหมายที่แปลกใหม่ และได้มีผู้กล่าวถึงขั้นตอนของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้หลายท่าน ดังนี้

Osborn (1957 อ้างถึงใน อารี, 2545: 9) ได้ขยายกระบวนการความคิดสร้างสรรค์เป็น 7 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 การชี้ถึงปัญหา เป็นการระบุหรือทราบประเด็นปัญหา

ขั้นที่ 2 การเตรียมและรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นเตรียมการรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการคิดแก้ปัญหา

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ เป็นขั้นคิดพิจารณาและแจกแจงข้อมูล

ขั้นที่ 4 การใช้ความคิด หรือคัดเลือกเพื่อหาทางเลือกต่าง ๆ เป็นขั้นพิจารณาอย่างละเอียดรอบคอบ และหาทางเลือกที่เป็นไปได้ไว้หลาย ๆ ทาง

ขั้นที่ 5 การคิด (Incubation) และการทำให้กระจ่าง (Illumination) เป็นขั้นที่ทำให้จิตใจว่าง และในที่สุดก็เกิดความคิดแวบแล้วกระจ่างขึ้น

ขั้นที่ 6 การสังเคราะห์ หรือการบรรจุชิ้นส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

ขั้นที่ 7 การประเมินผล เป็นการคัดเลือกจากคำตอบที่มีประสิทธิภาพที่สุด

Wallas (1962: 36) ได้กล่าวว่า กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์เกิดจากสิ่งใหม่ ๆ โดยการลองผิดลองถูก (Trial and Error) ซึ่งแบ่งกระบวนการคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ขั้น คือ

1. ขั้นเตรียม (Period of Preparation) เป็นขั้นที่พยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราวและแนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน เพื่อหาความกระจ่างของปัญหา ประเมินผลถึงวิธีการที่จะใช้แก้ปัญหา

2. ขั้นเพาะความรู้ (Period of Incubation) ระยะนี้ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนัก เพื่อนำความรู้ที่รวบรวมไว้แต่แรกมาประสมกลมกลืนเข้าเป็นร่องรอย และครุ่นคิดอยู่ในจิตใต้สำนึก (Unconscious Mind)

3. ขั้นเกิดความคิด (Period of Illumination) เป็นระยะที่เกิดการหยั่งรู้ ตระหนักถึงคำตอบที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการแก้ปัญหานั้น

4. ขั้นพิสูจน์ (Period of Verification) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการหยั่งรู้แล้ว มาทดสอบว่าสิ่งนั้นสามารถแก้ปัญหาได้หรือไม่ และสรุปเป็นเกณฑ์ต่อไป

Sullivan (1967: 33) ได้กล่าวถึงขั้นต่าง ๆ ของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. ขั้นประสบปัญหา (Puzzlement) เป็นขั้นซึ่งบุคคลเกิดความรู้สึกว่ามีบางสิ่งบางอย่างเกิดความเข้าใจผิด ไม่แจ่มชัด หรือไม่สามารรถเข้าใจได้
2. ขั้นคิดไตร่ตรองอย่างหนัก (Mental Labor) เป็นขั้นที่บุคคลคิดถึงวิธีการและความรู้ต่าง ๆ ที่สะสมไว้ ขั้นนี้สมองทำงานอย่างหนักแต่ก็ยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้
3. ขั้นเพาะความคิด (Incubation) เป็นขั้นที่ความคิดหยุดอยู่ขณะหนึ่ง เพื่อย่อยความมีอะไรเกิดขึ้น
4. ขั้นเกิดความคิดอย่างฉับพลัน (Illumination) เป็นขั้นที่เกิดความคิดอย่างกะลุ่มป่องหรือเกิดการค้นพบแล้ว
5. ขั้นกลั่นกรองความคิด (Elaboration) เป็นขั้นที่ทำการพิสูจน์ทบทวนเหตุผลที่ได้จากการกระทำนั้น

Guilford (1967: 82 - 83) กล่าวว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องมีความฉับไวที่จะรับรู้ปัญหา มองเห็นปัญหา สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดใหม่ ๆ และปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น ซึ่งมีวิธีคิดที่เป็นลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การรับรู้และการเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถของสมองในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว
2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มา และสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ
3. การคิดแบบอนกนัย (Divergent Thinking) หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองได้หลาย ๆ อย่างจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ โดยไม่จำกัดจำนวนคำตอบ

4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking) หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้คำตอบสนองที่ถูกต้อง และดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตัดสินใจเลือกข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

Torrance (1972: 47) ได้อธิบายถึงกระบวนการคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นกระบวนการของความรู้สึกรู้สึกไวต่อปัญหา หรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วจึงรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้ ขั้นต่อไปจึงเป็นการรายงานผลที่ได้จากการทดสอบ Torrance เรียกกระบวนการลักษณะนี้ว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หรือ The Creative Problem Solving แบ่งออกเป็นขั้น ๆ ได้ดังนี้

1. ขั้นค้นพบความจริง (Fact Finding) ขั้นนี้เริ่มตั้งแต่เกิดความรู้สึกกังวลใจ มีความสับสนวุ่นวายเกิดขึ้นในใจ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้พยายามตั้งสติและพิจารณาว่าความยุ่งยากสับสนวุ่นวาย หรือสิ่งที่ทำให้กังวลนั้นคืออะไร

2. ขั้นค้นพบปัญหา (Problem Finding) เมื่อพิจารณาโดยรอบคอบแล้วจึงสรุปได้ว่า ความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวายในใจนั้น ก็คือมีปัญหาเกิดขึ้นนั่นเอง

3. ขั้นตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็จะพยายามคิดตั้งสมมติฐานขึ้น และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นต่อไป

4. ขั้นค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลและพบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

5. ขั้นยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance Finding) ขั้นนี้จะเป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์ อันจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไป เรียกว่า New Challenge

Rawlison (1988 อ้างถึงใน นันทวรรณ, 2547: 33) ได้กล่าวถึงกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นขั้นที่เตรียมข้อมูล โดยการพิจารณาข้อเท็จจริงของปัญหา ด้วยเหตุและผล
2. ขั้นพยายาม (Effort) เป็นขั้นที่รู้สึกกังวล สับสนกับความคิดที่ต้องพยายามคิด แก้ปัญหาให้ได้
3. ขั้นฟักตัว (Incubation) เป็นขั้นที่หยุดพัก หรือปล่อยวาง ไม่พยายามแก้ปัญหา
4. ขั้นพบคำตอบ (Insight) เป็นขั้นที่พยายามรู้ซึ่งถึงสภาพปัญหาและสามารถคิด แก้ปัญหาได้
5. ขั้นประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นวิเคราะห์และประเมินค่าของความคิด ประเมินวิธีแก้ปัญหา แล้วเลือกวิธีที่ดีที่สุด

ความคิดสร้างสรรค์เป็นวิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองที่เป็นขั้นตอนเพื่อนำไปสู่จุดมุ่งหมาย โดยเริ่มจากปัญหาที่เกิดขึ้น แล้วทำการรวบรวมข้อมูลเพื่อให้เกิดความคิดอย่างกระฉับ จากนั้นนำไปทดลองใช้ ปรับปรุง แก้ไข และนำไปปฏิบัติ ซึ่งความคิดในขั้นสุดท้ายของแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกันขึ้นอยู่กับประสบการณ์และการฝึกฝน

พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์

มนุษย์ต่างมีความคิดสร้างสรรค์กันทุกคน ซึ่งจะมีมาตั้งแต่แรกเกิด และมีการพัฒนาไปตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เหมือนกับพัฒนาการทั่วไป แต่พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์จะแตกต่างจากพัฒนาการทางสติปัญญา เนื่องจากพัฒนาการทางสติปัญญาจะเจริญงอกงามตามลำดับอายุ วุฒิภาวะ และประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้น แต่พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์จะพัฒนาถึงขีดสูงสุดในช่วงแรกของวัยเด็ก และจากแนวคิดที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถ

ส่งเสริมให้พัฒนาได้ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้เจริญต่อเนื่องถึงวัยผู้ใหญ่ต่อไป

จากการศึกษาพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ได้มีผู้ศึกษาถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

Andrew (1930 อ้างถึงใน วราภรณ์, ม.ป.ป.: 22) และ Markey (1933 อ้างถึงใน อารี, 2545: 50 - 51) ได้ศึกษาพัฒนาการทางจินตนาการของเด็กและมีความเห็นที่สอดคล้องกันว่า จินตนาการอย่างสร้างสรรค์ของเด็กจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามอายุและจะพัฒนาถึงขีดสูงสุดในช่วงอายุ 4 ปี – 4 ปี 6 เดือน หลังจากนั้นจะลดลงทันทีเมื่ออายุ 5 ปี คือ เมื่อเด็กเริ่มเข้าโรงเรียนอนุบาล

จากการศึกษาของ Ribot (1906 อ้างถึงใน มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2538: 77) แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างจินตนาการและการใช้เหตุผลของเด็ก กล่าวคือ การใช้เหตุผลของเด็กเริ่มต้นช้ากว่าจินตนาการ แต่ในที่สุดการใช้เหตุผลจะค่อย ๆ สูงขึ้นจนสูงกว่าจินตนาการ และเมื่อพ้นวัยเด็กไปแล้ว การใช้จินตนาการก็จะลดลงหรือไม่สามารถคิดอะไรได้อีกต่อไป

Macmillan (1924 อ้างถึงใน เพียงจิต, 2542: 53) ได้แบ่งพัฒนาการทางจินตนาการของเด็กออกเป็น 3 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 เป็นขั้นที่เด็กเล็ก ๆ มีความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งที่สวยงาม ซึ่งจะเป็นทางนำไปสู่ความจริง

ขั้นที่ 2 เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าใจถึงความเป็นจริง และเริ่มมีคำถามถึงเหตุและผลด้วยคำถามว่า “ทำไม”

ขั้นที่ 3 เด็กเริ่มเข้าใจคิดที่ละเอียดน้อย ๆ ในสิ่งที่เด็กพบเห็นบนโลกแห่งความจริง

Ligon (1957 อ้างถึงใน Torrance, 1962: 87 - 88) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในระดับอายุต่าง ๆ ดังนี้

วัยแรกเกิด – 2 ปี ในระยะปีแรกเด็กจะเริ่มมีพัฒนาการทางจินตนาการ เริ่มถามชื่อของสิ่งต่าง ๆ โดยพยายามทำเสียงหรือจังหวะต่าง ๆ เมื่อเริ่มคิดทำอะไรได้เด็กก็จะตั้งชื่อให้ เด็กเริ่มคาดหวังในเหตุการณ์ชีวิตประจำวัน และเมื่อเข้าสู่ปีที่ 2 เด็กเริ่มแสวงหาโอกาสหรือเหตุการณ์พิเศษ ทำอะไรได้โดยมีความกระตือรือร้นที่จะคิดสำรวจ โดยการชิม สัมผัส ด้วยความอยากรู้อยากเห็น และเด็กจะเกิดการเรียนรู้ว่าสิ่งไหนทำได้ สิ่งไหนจะต้องไม่ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับวิธีการที่เด็กได้แสดงออก ขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของเด็กแต่ละคน ในช่วงระยะเวลานี้ เด็กควรได้รับการกระตุ้นโดยการให้สิ่งเร้า เช่น เกมง่าย ๆ ของเล่นที่น่าเล่น และปลอดภัย ไม้บล็อกขนาดใหญ่ และตุ๊กตา พ่อแม่ควรเอาใจใส่ในการเล่นร่วมกับเด็ก พยายามหัดให้เด็กพูดโดยพ่อแม่ใช้วิธีการร้องเพลง เล่น หรือการตั้งคำถามต่าง ๆ

วัย 2 – 4 ปี เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์ตรงแล้วถ่ายทอดประสบการณ์ที่ได้รับรู้โดยการแสดงออก เช่น น้ำร้อน เด็กไม่เข้าใจว่าทำไมไม่ให้เล่น แต่ถ้าเด็กได้ประสบการณ์การจับต้อง เด็กก็จะรู้ว่าเพราะน้ำมันร้อนจึงเล่นไม่ได้ เด็กในระยะนี้จะตื่นเต้นกับประสบการณ์ได้ง่าย ความสนใจมักจะมีช่วงระยะเวลานั้น ๆ เด็กจะเริ่มรู้สึกเป็นของตัวเอง ทำให้เกิดความมั่นใจ แต่การเรียนรู้ใหม่อาจทำให้เกิดความหวาดกลัว ดังนั้น พ่อแม่ควรตรวจสอบสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยให้กับเด็ก ในช่วงนี้ควรให้ของเล่นกึ่งสำเร็จ ให้เด็กได้เล่นโดยคิดไปด้วย เช่น ไม้บล็อก อาจนำมาเล่นสร้างบ้าน สร้างรถไฟ เป็นต้น

วัย 4 – 6 ปี เป็นวัยที่มีจินตนาการดี แต่เด็กยังไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการจำกัดขอบเขตของจินตนาการ ในระยะแรกเด็กจะเรียนรู้การวางแผน เริ่มสนุกสนานกับการวางแผน และการคาดคะเนในสิ่งที่จะเกิดขึ้นในการเล่น เริ่มเรียนรู้บทบาทของผู้ใหญ่หรือผู้ใกล้ชิด มีความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะพยายามค้นหาข้อเท็จจริงว่าผิดหรือถูก ในวัยนี้เด็กเริ่มตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นและคิดถึงการทำของคนที่ไปกระทบผู้อื่น ความเชื่อมั่นจะพัฒนาขึ้น โดยผ่านงานศิลปะที่สร้างสรรค์ พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 4 - 6 ปี ไม่ควรประเมินตามมาตรฐานของเด็กวัยรุ่น เพราะเด็กยังต้องได้รับความช่วยเหลือ เพื่อฝึกด้านจินตนาการ การเล่น เช่น สิ่งของต่าง ๆ ที่จะใช้เล่นขายของ เล่นเป็นหมอ เล่นเป็นครูในโรงเรียน เมื่อเล่นเสร็จควรเน้นในเรื่องการเก็บของเข้าที่ ซึ่งครู พ่อแม่ ควรอนุญาตให้เด็กวัยนี้ได้แสดงออกในด้านความคิด โดยวิธีการส่งเสริม และชมเชยเมื่อเด็กทำพฤติกรรมที่พึงประสงค์

สรุปได้ว่าพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเด็กปฐมวัยสามารถส่งเสริมและพัฒนาได้ ด้วยการจัดประสบการณ์และจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกคิด ฝึกจินตนาการ โดยผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยและความต้องการทางธรรมชาติในการเรียนรู้ของเด็ก

ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์มีบุคลิกภาพประจำตนแตกต่างจากเด็กโดยทั่ว ๆ ไป พฤติกรรมของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้ (Mackinnon, 1962: 484 - 495; Rice, 1970: 69; กระทรวงศึกษาธิการ, 2534: 15; ดุษฎี และ สายฤดี, 2536: 23 - 25; ประเทิน, 2539: 4 - 8; อารี, 2545: 75 - 76)

1. มีความอยากรู้อยากเห็น กระจายใคร่รู้อยู่เป็นนิจ
2. ชอบเสาะแสวงหา สำรวจ ศึกษา ค้นคว้า และทดลอง
3. ช่างคิดค้น ช่างสงสัย และช่างสังเกต
4. ชอบซักถาม และชอบถามคำถามที่แปลก
5. มีความเข้าใจปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว
6. ความเป็นอิสระในการคิด การแสดงออก และการตัดสินใจ
7. ไม่ชอบทำอะไรง่าย ๆ ซ้ำไปซ้ำมา ชอบทำงานที่ยุ่งยาก ซับซ้อน และท้าทาย
8. ชอบแสดงอาการออกมามากกว่าจะเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดก็จะถามหรือพยายามหา

คำตอบโดยไม่รีรอ

9. สนใจอะไรหลาย ๆ อย่างรอบด้าน
10. มีวิธีการเรียนรู้เป็นของตนเอง
11. มีความสามารถในการประยุกต์ และมีการตอบสนองที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม
12. เป็นผู้มีไหวพริบดี
13. เป็นผู้มีจินตนาการ
14. ทำงานอย่างมีเป้าหมาย เมื่อทำแล้วไม่อยากหยุด เพราะมีความสุขและสนุกอยู่กับงาน
15. มีความมานะพยายาม มีความอดทน และมีสมาธิ
16. มีอารมณ์ขัน คิดและมองสิ่งต่าง ๆ รอบด้านในแง่มุมที่แปลก คิดไม่ถึงและสร้าง

อารมณ์ขันอยู่เสมอ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมอย่างเด่นชัดในทางบวก ซึ่งบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักจะเป็นผู้ที่ชอบทดลองสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำแบบใคร มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบสิ่งที่ท้าทายความสามารถ มีความคิดเป็นของตัวเอง มีความกล้าตัดสินใจ และมีอารมณ์ขัน

แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวเด็กทุกคน และสามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรง คือ การสอน การฝึกฝน การอบรม ในทางอ้อม คือ การสร้างสภาพบรรยากาศและการจัดสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะต้องร่วมมือกันทั้งทางบ้านและทางโรงเรียน โดยมีรายละเอียดดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2538: 98 – 100)

1. ทางบ้านของเด็ก จะต้องส่งเสริมให้เด็กมีความคิดเป็นของตัวเอง กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าแสดงออก กล้าใช้เหตุผลในการคัดค้าน ซึ่งพ่อแม่ควรยอมรับฟังเหตุผลของเด็ก ถ้าเหตุผลนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้อง และไม่ควรสกัดกั้นความคิดเห็นของเด็ก เพราะสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้แสดงให้เห็นถึงลักษณะการใช้ความคิดต่อไป เด็กโตขึ้นย่อมมีความรับผิดชอบต่อตัวเอง มีความเชื่อมั่นในตัวเอง และประการสำคัญก็คือ เด็กจะมีความเป็นอิสระของตัวเอง
2. โรงเรียน บทบาทของโรงเรียนมีส่วนช่วยให้เด็กได้ค้นพบความคิดใหม่ ๆ และสามารถพัฒนาความคิดให้งอกงามได้เต็มที่ ลักษณะของโรงเรียนที่มีบรรยากาศส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ คือ โรงเรียนที่มีลักษณะดังนี้

ยอมรับความเป็นเอกลักษณ์การรับรู้ และการคิด
เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเป็นของตัวเองโดยเฉพาะ
สนับสนุนให้เด็กได้ทดลอง และประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ

ส่วนโรงเรียนที่มีบรรยากาศไม่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ คือ โรงเรียนที่มีลักษณะดังนี้

เน้นความรู้ด้านเนื้อหา

เน้นการท่องจำข้อเท็จจริงตามหลักสูตร ซึ่งเป็นปัญหาที่มีคำตอบแน่นอนอยู่แล้ว
บทบาทของเด็ก คือ เรียนและทำตามคำสั่ง

3. ห้องเรียน บรรยากาศในห้องเรียนมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นอย่างมาก ห้องเรียนที่เด็กสามารถแสดงความคิดใหม่ ๆ แปลก ๆ ได้อย่างเต็มที่ย่อมเป็นห้องเรียนที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้มากกว่าห้องเรียนที่เด็กต้องทำตามคำสั่งระเบียบแบบแผนที่กำหนดไว้ เพราะเมื่อเด็กมีอิสระในการคิด การทำ และการตัดสินใจแล้วย่อมทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

4. ครู เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในการฟูมฟักและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้เจริญเติบโต เมื่อเด็กคนใดแสดงแว่บเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ครูควรหาทางช่วยให้เด็กได้มีโอกาสในการพัฒนาให้เต็มที่ นั่นคือ ครูควรเน้นให้เด็กสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ ไม่ควรให้เด็กนั่งฟังครูพูดคนเดียวแล้วจดไปท่องจำ ควรให้เด็กได้ใช้ความคิดโต้แย้ง แสดงเหตุผลแทนการยอมรับในสิ่งที่ครูบอกอย่างเดียว ซึ่งพงษ์พันธ์ (2542: 162 - 163) ได้เสนอแนวทางแก่ครูผู้สอนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ดังนี้

- 4.1 สอนให้เด็กได้รู้จักคิด คิดเป็น คิดหลาย ๆ แง่ และสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ
- 4.2 กระตุ้นให้เด็กกล้าแสดงความรู้สึกรักคิดออกมาในวิถีทางที่สร้างสรรค์
- 4.3 ส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้จินตนาการและความสามารถของตนเอง
- 4.4 เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ ศึกษา ค้นคว้าด้วยตนเอง
- 4.5 ส่งเสริมให้เด็กได้รู้จักการถาม และสนใจต่อคำถามของเด็ก
- 4.6 นำวิธีการสอนที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์มาใช้อย่างต่อเนื่อง
- 4.7 สนับสนุนให้เด็กแสดงออกทางความคิดในเชิงสร้างสรรค์
- 4.8 สร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างอิสระ
- 4.9 จัดสภาพห้องเรียนให้ดูแปลกใหม่อยู่เสมอ
- 4.10 ไม่ควรกำหนดรูปแบบความคิดและบุคลิกภาพของเด็กมากเกินไป

นอกจากนี้ Torrance (1962: 56 - 57) ได้กล่าวถึงหลัก 5 ประการ ในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ยอมรับคำถามของเด็ก ได้แก่ การตอบคำถามของเด็กอย่างเพียงพอ แม้ว่าแต่เด็กจะถามคำถามแปลก ๆ คำถามที่หาคำตอบไม่ได้ ผู้ใหญ่ก็ต้องยอมรับ และแสดงความชื่นชม

2. ยอมรับความคิดเชิงจินตนาการและพิชิตธรรมชาติของเด็ก

3. แสดงให้เห็นว่าความคิดเหล่านั้นของเด็กมีคุณค่า

4. จัดหาโอกาสเพื่อให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง ขณะเดียวกันผู้ใหญ่ก็ต้องแสดงออกถึงความเชื่อถือ ไว้วางใจในตัวเด็ก

5. ให้มีเวลาในการปฏิบัติ และเรียนรู้โดยปราศจากการวัดผล เด็กต้องการช่วงเวลาในการเรียนโดยไม่ต้องเกรงว่าจะมีผลต่อคะแนนหรือการประเมินผล

กล่าวได้ว่าแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ต้องอาศัยความร่วมมือจากทางบ้าน และการส่งเสริมจากทางโรงเรียน โดยการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็ก มีวิธีการเรียนการสอนที่หลากหลาย มีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ท้าทายให้เด็กได้ใช้ความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และค้นคว้าหาคำตอบได้อย่างอิสระ

กิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถจัดได้ในทุกกิจกรรม ทั้งนี้ต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการสอนต่าง ๆ อย่างหลากหลาย ซึ่งอาร์ (2540: 162 - 195; 2545: 172 - 204) ได้กล่าวถึงกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พร้อมทั้งยกตัวอย่างไว้ดังนี้

1. กิจกรรมทางภาษา

กิจกรรมทางภาษาสามารถจัดได้หลาย ๆ รูปแบบ เพราะเป็นการรวมเอาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนไว้ด้วยกัน อีกทั้งภาษายังเป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิดและการกระทำด้วย ซึ่งจุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้ คือ

1.1 ฝึกความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิด
ละเอียดลออ

1.2 ฝึกการแสดงออกทางความคิด

1.3 ฝึกความกล้าคิด กล้าพูด

1.4 ฝึกการบรรยายอย่างสร้างสรรค์

1.5 ส่งเสริมความคิดจินตนาการ

ตัวอย่างของกิจกรรมทางภาษา เช่น กิจกรรมเขียนเรื่องหรือแต่งนิทานจากภาพ
กิจกรรมเรียงคำเป็นความเรียง กิจกรรมปริศนาคำทาย และกิจกรรมเกมถามตอบ เป็นต้น

2. กิจกรรมความคิดคำนึง

กิจกรรมความคิดคำนึงเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดและการแสดงความรู้สึก
ต่อสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เพื่อฝึกให้เป็นคนกล้าคิดกล้าเล่นกับจินตนาการของตน และพร้อมกับ
พยายามสร้างจินตนาการให้เป็นผลสำเร็จหรือผลิตเป็นผลงานได้ ซึ่งจุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้ คือ

2.1 ส่งเสริมความกล้าคิด กล้าแสดงอย่างอิสระ

2.2 ส่งเสริมความคิดต่อเนื่อง

2.3 ส่งเสริมให้บรรยายความรู้สึกและความคิดของตน

2.4 ส่งเสริมความมีอารมณ์ขัน

2.5 ส่งเสริมจินตนาการ

2.6 ฝึกความว่องไวในการสังเกต

ตัวอย่างของกิจกรรมความคิดคำนึง เช่น กิจกรรมสงสัยให้ถาม โดยให้ทายวัตถุในถุง
กิจกรรมตั้งชื่อน้ำหอม และกิจกรรมแต่งเรื่องจากหัวข้อที่สมมติขึ้น เช่น หัวข้อ “แมวไม่กินปลา”
 เป็นต้น

3. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ

กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถ และสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างยิ่ง กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะไม่เพียงแต่ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือกับตา และการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ที่อาจมีเท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งเสริมความคิดอิสระ จินตนาการ ความรู้สึกที่ได้สัมผัสจริง ฝึกการรู้จักทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ทั้งทางความคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทางด้านศิลปะ และนำไปสู่การเรียนรู้เขียนอ่านอย่างสร้างสรรค์ต่อไป ซึ่งจุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้ คือ

3.1 ส่งเสริมความคิดอิสระ

3.2 ส่งเสริมความมั่นใจ กล้าคิด กล้าแสดงออก

3.3 ส่งเสริมความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

3.4 ส่งเสริมความคิดจินตนาการ

3.5 ส่งเสริมการรู้จักทำงานด้วยตนเอง

3.6 ส่งเสริมให้เด็กสร้างผลงาน

ตัวอย่างของกิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ ได้แก่ การวาดภาพ เช่น การวาดภาพตามใจชอบ การวาดภาพจากประสบการณ์ การวาดภาพจากการฟังนิทาน การวาดภาพจากเสียงเพลง หรือการวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นต้น

4. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางการประดิษฐ์

กิจกรรมการประดิษฐ์เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี เพราะส่งเสริมให้เด็กคิดจินตนาการและสร้างจินตนาการออกมาเป็นผลงาน ดังที่กล่าวว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่เพียงแค่คิดแล้วเฉย แต่คิดแล้วพยายามหาทางให้ความคิดเกิดขึ้นงานขึ้นมา สามารถคิดและทำสิ่งที่ธรรมดาในสายตาของคนทั่วไปให้กลายเป็นสิ่งที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ ดังนั้นในการคิดประดิษฐ์จึงมักรวมเอาความคิดในเรื่องการต่อเติม ตัดออก ปรับขยาย ทำให้ใหญ่ ทำให้เล็กลง แต่งเติมแต้มสี ทำให้เคลื่อนไหวได้ หรือใช้แทนกันได้ สิ่งเหล่านี้มัก

อาศัยการฝึกฝน ฝึกหัด ลงมือปฏิบัติจริง เพื่อกระตุ้นความสนใจและความสามารถต่อโยงความคิดต่อไป และสามารถประดิษฐ์คิดค้นงานที่ต้องอาศัยความคิด ความชำนาญในระดับสูงขึ้นไป ซึ่งจุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้ คือ

- 4.1 ส่งเสริมความคิดและการถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นผลงาน
- 4.2 ฝึกการแก้ปัญหา
- 4.3 ฝึกความขยัน ช่างคิด ช่างทำ
- 4.4 ส่งเสริมความเป็นนักประดิษฐ์ คิดค้น
- 4.5 ฝึกการทำงานด้วยตนเองตามลำพัง

ตัวอย่างของกิจกรรมสร้างสรรค์ทางการประดิษฐ์ เช่น ให้เด็กประดิษฐ์ผลงานจากเศษวัสดุที่เหลือใช้ และนำมาแต่งเติมเต็มสีตามใจชอบ

5. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางดนตรีและการเคลื่อนไหว

กิจกรรมทางดนตรีและการเคลื่อนไหวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กฟังอย่างสร้างสรรค์ คิดจินตนาการและถ่ายทอดออกมาอย่างอิสระ เป็นการบรรยาย เขียน หรือแสดงท่าทาง และการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เช่น ให้เด็กฟังเสียงเพลงแล้วบอกความรู้สึก หรือต่อเติมประโยคให้สัมพันธ์กับประโยคต้น หรือแสดงท่าทางตามจินตนาการของตน ซึ่งจุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้ คือ

- 5.1 ฝึกความซาบซึ้งในดนตรี และสามารถแสดงออกด้วยการบรรยาย แสดงท่าทางให้สมจริง
- 5.2 ฝึกคิดจินตนาการในการแสดงตามบทที่กำหนด
- 5.3 ฝึกความกล้าในการคิด การแสดงออก
- 5.4 ฝึกความไวในการสังเกต
- 5.5 ฝึกความเชื่อมั่นในตนเอง

ตัวอย่างของกิจกรรมสร้างสรรค์ทางดนตรีและการเคลื่อนไหว เช่น ให้เด็กฟังเสียงจากเทป แล้วให้บอกหรือบรรยายว่าเสียงที่ได้ยินทำให้นึกถึงอะไร

กล่าวได้ว่า การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถจัดได้หลากหลายกิจกรรม เช่น กิจกรรมทางภาษา กิจกรรมความคิดคำนึง กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ กิจกรรมสร้างสรรค์ทางการประดิษฐ์ รวมทั้งกิจกรรมสร้างสรรค์ทางดนตรีและการเคลื่อนไหว ซึ่งในการจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงความสนใจ และเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถในการสร้างสรรค์อย่างเต็มศักยภาพ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

ชาญณรงค์ (2530) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของการเล่นของเล่นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว และความคิดริเริ่ม สามารถพัฒนาและส่งเสริมให้เกิดขึ้นในระดับอนุบาลได้ แม้จะใช้ช่วงระยะเวลาในการฝึกไม่นาน ด้วยการเล่นของเล่นอย่างถูกหลักโดยต่อเนื่อง

อนงค์ (2533) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสร้างสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัย อายุ 5 - 6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 44 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น และแตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลดาวัลย์ (2541) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบสมมติ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัย อายุ 5 - 6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 28 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบสมมติมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบสมมติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ละมุด (2543) ได้ศึกษาวิจัยผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 จำนวน 30 คน โรงเรียนบ้านโนนป่าซาง สังกัดสำนักงานประถมศึกษา อำเภอดงหลวง จังหวัดเลย ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าเฉลี่ยของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

วิวัฒน์ (2547) ได้ทำการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการวาดภาพระบายสีหลังจากการเล่นของเล่นบล็อกล้อต่อล้อ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 4–5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 จำนวน 25 คน ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นของเล่น “บล็อกล้อต่อล้อ” มีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศ พบว่า ผู้ที่ทำการวิจัยโดยส่วนใหญ่มีการนำรูปแบบการเล่นในลักษณะต่าง ๆ เช่น การเล่นของเล่น (บล็อกล้อต่อล้อ) การเล่นสรรค์สร้าง การเล่นแบบสมมติ และการเล่นพื้นบ้านของไทย มาประยุกต์ใช้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยให้เกิดการพัฒนาสูงสุด

งานวิจัยต่างประเทศ

Burns and Brainerd (1979) ได้ศึกษาผลของการเล่นแบบสมมติที่มีต่อทักษะด้านการรับรู้ด้านสติปัญญา และด้านอารมณ์ของเด็ก โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ประเภท คือ การทดลองหลัก (Main Experiment) และการศึกษาติดตาม (Follow - up Study) ซึ่งการทดลองหลักใช้รูปแบบ One Group Pretest - Posttest Design คือ มีการทดสอบก่อนการฝึกการเล่น (Pretest) และมีการทดสอบหลังการฝึกการเล่น (Posttest) อีกครั้ง โดยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กชาวแคนาดา จำนวน 51 คน อายุเฉลี่ย 4 ปี 10 เดือน ซึ่งได้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 17 คน โดยกลุ่มที่ 1 ได้รับการฝึกการเล่นแบบสร้างสรรค์ กลุ่มที่ 2 ได้รับ

การฝึกการเล่นแบบสมมติ และกลุ่มที่ 3 ไม่ได้รับการเล่นอะไรเลย ผลการทดลองปรากฏว่า การฝึกการเล่นทั้ง 2 แบบ คือ การเล่นแบบสร้างสรรค์ และการเล่นแบบสมมติ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีทั้งในด้านการรับรู้ ด้านสติปัญญา และด้านอารมณ์

ส่วนการศึกษาคิดตามได้กระทำขึ้นภายหลังการทดลอง เพื่อศึกษาความเที่ยง (Reliability) ของแบบทดสอบในทัศนะด้านการรับรู้ ด้านสติปัญญา และด้านอารมณ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคิดตามเป็นเด็กเมืองออนตาริโอ จำนวน 48 คน อายุเฉลี่ย 4 ปี 8 เดือน ผลปรากฏว่า เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบครั้งนี้มีค่าความเที่ยงอยู่ในระดับสูง

Dansky (1980) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบการเล่นแบบสมมติของเด็ก โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทแรก เป็นเด็กที่มีการเล่นแบบสมมติ (Players) ได้แก่ เด็กที่ใช้เวลาของการเล่นอิสระอย่างน้อยที่สุด 28 เปอร์เซนต์ มาเล่นแบบสมมติ ส่วนประเภทที่สอง เป็นเด็กที่ไม่มีการเล่นแบบสมมติ (Nonplayers) ได้แก่ เด็กที่ใช้เวลาของการเล่นอิสระเพียง 5 เปอร์เซนต์ หรือน้อยกว่ามาเล่นแบบสมมติ เมื่อนำเด็กทั้งสองกลุ่มมาทำการทดสอบ พบว่า เด็กกลุ่มที่มีการเล่นแบบสมมติ สามารถนำชุดของเล่นที่ผู้ทดลองให้ไปเล่นในทางสร้างสรรค์ มากกว่าเด็กที่ไม่มีการเล่นแบบสมมติ

Atkinson (1983) ได้ศึกษาการเล่นโดยธรรมชาติของเด็กปฐมวัย อายุ 1-3 ปี แต่ละกลุ่มอายุห่างกัน 6 เดือน รวม 20 คน โดยจัดให้อยู่ในสิ่งแวดล้อมการเล่นตามธรรมชาติ และนำมาไว้ในห้องทดลองที่ไม่มีของเล่น ผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมการเล่นของเด็กทั้ง 2 กลุ่ม ขึ้นอยู่กับอายุ และมีความสัมพันธ์โดยตรงเชิงบวกระหว่างขั้นการเล่นและระดับวุฒิภาวะในการเล่น

Chiang (1985) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างด้านพัฒนาการในการใช้วัสดุการเล่น ในสนามเด็กเล่น กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัย อายุ 3-5 ปี และ 7 ปี จำนวน 57 คน โดยใช้เครื่องมือเทคนิคการสังเกตตามธรรมชาติ ผลการศึกษาพบว่า ประเภทของการเล่นและวัสดุอุปกรณ์การเล่นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อพัฒนาการด้านการเล่น ซึ่งจะส่งผลต่อพัฒนาการด้านสังคมและสติปัญญาของเด็ก และจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เด็กที่มีอายุต่างกันมีความแตกต่างในการเล่น โดยเด็กอายุ 3 ปี มักจะเล่นคู่ขนาน (Parallel Functional Play) ส่วนเด็กอายุ 5 ปี มักจะเล่นสรรค์สร้างแบบคู่ขนาน (Parallel Constructive Play) และเด็กอายุ 7 ปี มักจะเล่นสรรค์สร้างเป็นกลุ่ม (Group Constructive Play) เช่น เล่นละครรวมกันเป็นกลุ่มหรือเล่นเกมที่มี

กติกายเป็นกลุ่มได้ดี นอกจากนี้ยังพบว่า ระดับอายุเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมทางสังคมของเด็กแต่ละวัยต่างกัน

Moors (1986) ได้ศึกษาความสามารถในการเรียนรู้และการเข้าร่วมสังคมของเด็ก โดยใช้การเล่น 4 แบบ คือ การเล่นโดยการสมมติ (Functional Play) การเล่นสร้างสรรค์ (Constructive Play) การเล่นละคร (Dramatic Play) และเกมการเล่นโดยมีกติกา (Games with Rules Play) โดยการสังเกตพฤติกรรมเด็กอายุ 3 - 5 ขวบ จำนวน 84 คน ผลการศึกษาพบว่า การเล่นแบบสมมติ (Functional Play) และการเล่นสร้างสรรค์ (Constructive Play) จะเกิดขึ้นบ่อยมากเมื่อเด็กเล่นคนเดียว ขณะที่การเล่นละคร (Dramatic Play) และเกมการเล่นโดยมีกติกา (Games with Rules Play) จะเกิดขึ้นบ่อยมากเช่นกันเมื่อเด็กถูกให้เข้าร่วมในสังคม และพบว่าการเล่นทั้ง 4 แบบ มีความสัมพันธ์กับอายุ และใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริมการเล่นที่โรงเรียน

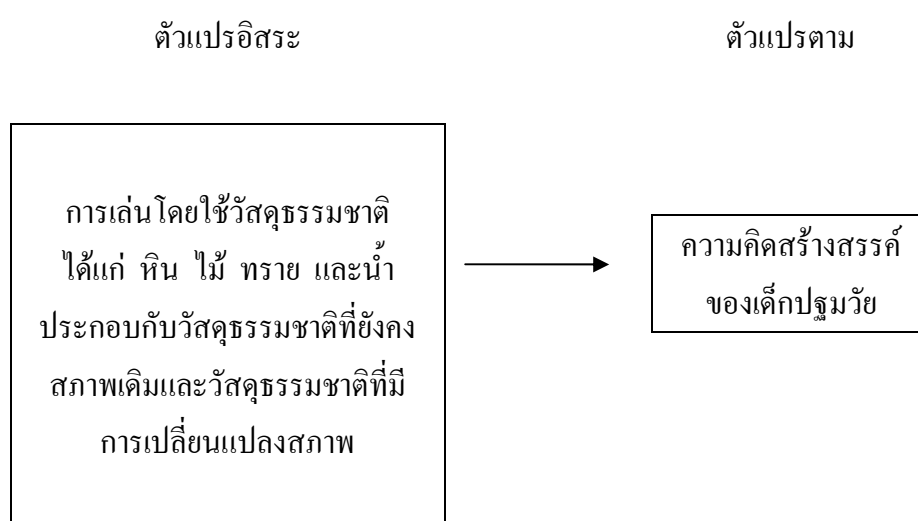
Zubritzky (1991 อ้างถึงใน สุดา, 2543: 6) ได้ศึกษาความชอบของเล่นของเด็กอายุ 3 - 5 ปี จำนวน 48 คน พบว่าเด็กอายุ 3 ปี ชอบการเล่นก่อสร้าง เช่น ไม้บล็อก ซึ่งพบได้ทั้งเด็กชายและเด็กหญิง ส่วนเด็กอายุ 5 ปี ชอบเล่นสมมติ และความชอบของเล่นของเด็กจะตรงกับเพศของตนเอง โดยเด็กชายจะชอบเล่นสมมติบทบาทของความเป็นชาย เช่น บทบาทของพ่อ ทหาร ตำรวจ ส่วนเด็กหญิงจะชอบเล่นสมมติบทบาทของความเป็นหญิง เช่น บทบาทของแม่ คุณครู และนางพยาบาล เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบว่า ของเล่นที่เด็กชอบจะสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเพศด้วย โดยเด็กชายจะชอบเล่นของเล่นประเภทปืน รถถัง ส่วนเด็กหญิงจะชอบเล่นของเล่นประเภทตุ๊กตา เครื่องสำอาง และยังพบว่าเด็กอายุ 5 ปี จะมีความมั่นคงในความชอบของเล่นที่ตรงตามเพศของตนมากกว่าเด็กอายุ 3 ปี

จากการศึกษางานวิจัยต่างประเทศ สรุปได้ว่า การเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระทำให้เด็กเกิดกระบวนการคิดซึ่งนำไปสู่การแก้ปัญหาได้ และพบว่าลักษณะการเล่นของเด็กมีความสัมพันธ์กับช่วงอายุและเพศ

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งเป็นทักษะที่ต้องอาศัยการพัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลานานจึงจะเห็นผลได้ชัดเจน การเล่นเป็นแนวทางการเรียนรู้ของเด็กที่สามารถส่งเสริมให้เด็กฝึกการคิดริเริ่มอย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้การนำวัสดุธรรมชาติมาเป็นส่วนประกอบใน

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเชื่อว่าอาจส่งผลต่อกระบวนการเรียนรู้ของเด็กซึ่งจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ได้ เนื่องจากวัสดุธรรมชาติเป็นวัสดุที่ไม่สามารถบ่งบอกถึงจุดมุ่งหมายที่ตายตัวและไม่สามารถนำมาสร้างหรือทำให้เกิดผลผลิตได้อย่างใดอย่างหนึ่งได้ (Essa, 1996: 540) เด็กจึงต้องคิดค้นและพัฒนารูปแบบการเล่นที่หลากหลาย ซึ่งลักษณะการเล่นในรูปแบบนี้สามารถกระตุ้นและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้เป็นอย่างดี

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย