

## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัย เรื่อง การใช้หุ่นและละครเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจำแนกหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหุ่นและละคร
  - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหุ่น
    - 1.1.1 ความหมายและความสำคัญของหุ่น
    - 1.1.2 ประเภทของหุ่น
    - 1.1.3 ประโยชน์ของหุ่น
  - 1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับละคร
    - 1.2.1 ความหมายและความสำคัญของละคร
    - 1.2.2 ประเภทของละคร
    - 1.2.3 ประโยชน์ของละคร
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหุ่นและละคร
3. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
  - 3.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
  - 3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
  - 3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
  - 3.4 ลักษณะพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
  - 3.5 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
  - 3.6 การวัดความคิดสร้างสรรค์
  - 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

## 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหุ่นและละคร

### 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับหุ่น

**1.1.1 ความหมายและความสำคัญของหุ่น** หุ่นเป็นศิลปะเก่าแก่อย่างหนึ่งที่สืบทอดกันมาตั้งแต่ครั้งโบราณ เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นมาจากจินตนาการของผู้สร้าง การเคลื่อนไหวของหุ่นจะอยู่ในความควบคุมของมนุษย์ที่เป็นผู้สร้างขึ้นมา ได้มีผู้ให้ความหมายของหุ่นไว้ดังนี้ ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2521: 105) ได้กล่าวว่า หุ่นเป็นสื่อการเรียนรู้ที่สำคัญมากอย่างหนึ่งในการถ่ายทอดเรื่องราวหรือแนวคิดด้วยวิธีที่ง่ายแต่ได้ผลดี โดยไม่ต้องใช้ฉาก เวที และเครื่องแต่งกายที่ละเอียดลออ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ดูสนใจการแสดงมากกว่าฉาก อีกทั้งจิระประภา บุญยนิคย์ (2522: 7) ได้กล่าวถึงความหมายของหุ่นว่า หุ่น คือ สิ่งไม่มีชีวิต เคลื่อนไหวได้ในรูปแบบของละครโดยมนุษย์ หุ่นมีหลายรูปแบบแต่ต้องไม่ใช่ตุ๊กตา หรือหุ่นยนต์ ส่วนวดี กัณห์ทัต และชัยณรงค์ ชวนะ (2529: 4) ได้ให้ความหมายว่า หุ่นก็คือ การเล่นมหรสพอย่างหนึ่งที่เป็นรูปจำลองเหมือนจริง หรือรูปตุ๊กตาแสดงแทนตัวคนและเคลื่อนไหวได้ด้วยการเชิดหรือการชักบังคับ ซึ่งสอดคล้องกับพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 (2531: 874) ที่ได้ให้ความหมายของหุ่น คือ รูปแบบ รูปตุ๊กตา รูปแบบที่จำลองจากของจริงต่าง ๆ รูปปั้นหรือรูปแกะสลักที่ทำโคลนไว้เพื่อเป็นแบบชั่วคราว ชื่อการเล่นมหรสพที่ใช้รูปหุ่นแสดงเป็นเรื่องเป็นราว เช่น หุ่นกระบอก หุ่นจีน นอกจากนี้ สุชุม เกลยทรัพย์ (2531: 278) ได้กล่าวถึงหุ่น คือ ตัวเชิดที่ทำให้มีชีวิตชีวาได้ด้วยการกระทำของมนุษย์และในการแสดงหุ่นจะต้องประกอบด้วยตัวหุ่น เวที และคนเชิดหุ่น ซึ่งมีเพลงประกอบด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ สุมาลี งามสมบัติ (2537: 32) ซึ่งได้อธิบายว่า หุ่น คือ รูปจำลองที่จำลองมาจากของจริงแทนสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิตเป็นรูปคนและรูปสัตว์ต่าง ๆ แล้วนำมาเชิดเล่นให้มีท่าทางตามลักษณะของตัวหุ่นที่ประดิษฐ์ขึ้นมา ในการเชิดหรือแสดงหุ่นจะประกอบด้วยตัวหุ่น เวที คนเชิดหุ่น และเพลงประกอบ

จากความหมายดังกล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่า หุ่น หมายถึง รูปแบบที่จำลองขึ้นแทนของจริงที่มีชีวิตหรือไม่มีชีวิต อาจจะเป็นรูปคน หรือสัตว์ แล้วนำมาเชิดให้มีชีวิตเคลื่อนไหวได้ในรูปแบบของละครโดยมนุษย์ ในการเชิดหรือการแสดงหุ่นจะต้องประกอบไปด้วย ตัวหุ่น เวที หรือโรงเชิดหุ่นซึ่งจะมีหรือไม่มีขึ้นอยู่กับโอกาสที่แสดง คนเชิดหุ่น และเพลงประกอบการแสดง ส่วนผู้สร้างหุ่นจะต้องมีความรู้ความสามารถในทางศิลปะงานช่างแขนงต่าง ๆ เช่น วาดรูป ช่างประดิษฐ์ ช่างเย็บปักถักร้อย ฯลฯ นอกจากนั้นยังเป็นนักเขียนและนักแสดงในตัวเสร็จ

ในวงการศึกษาก็ให้ความสนใจในการให้ความรู้แก่นักเรียนโดยใช้หุ่นเป็นสื่อการเรียนการสอน จึงทำให้หุ่นเข้ามามีบทบาทในสถานศึกษามากขึ้น (จิระประภา บุญยนิคย์ 2522: 8)

ซึ่งสอดคล้องกับไพพรรณ อินทนิล (2534: 126) ได้กล่าวถึงหุ่นว่า หุ่นจะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์การใช้ภาษา พัฒนานิสัยเกี่ยวกับการฟัง และบำบัดเด็กที่มีปัญหาทางจิตได้ ส่วน พวงเพชร มงคลวิทย์ (2536: 12) ได้กล่าวว่า หุ่นใช้เป็นอุปกรณ์การสอนวิชาต่างๆ ซึ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ดี เป็นการสร้างความสนใจให้เกิดขึ้นกับเด็ก ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นใคร่รู้ ไม่เบื่อ เหมาะสมกับเด็กเล็ก ซึ่งกำลังอยู่ในวัยอยากรู้อยากเห็น ชอบแสดงออก ชอบทดลอง ค้นคว้า ด้วยตนเอง หุ่นสามารถใช้พัฒนาการใช้ภาษาที่เหมาะสม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งสร้างบรรยากาศความเป็นกันเองในชั้นเรียนด้วย และสุมาลี งามสมบัติ (2537: 33) ได้สนับสนุนว่าหุ่นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เป็นสื่อการสอนสำหรับครูอนุบาล เพราะหุ่นเป็นสิ่งจูงใจให้เด็กได้สนใจในบทเรียน และหุ่นยังมีส่วนช่วยพัฒนาการทางด้านภาษาให้กับเด็กทางด้านความกล้าแสดงออก เรื่องของศิลปะ และการร่วมงานกับเพื่อน

สรุปได้ว่า หุ่นเป็นสื่อการสอนที่สำคัญสำหรับครูอนุบาล เพราะหุ่นจะสร้างความสนใจ จูงใจให้เด็กอยากเรียนรู้ อยากแสดงออก และหุ่นยังช่วยพัฒนาในด้านภาษาและความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กอีกด้วย

**1.1.2 ประเภทของหุ่น** การที่จะสร้างหุ่นขึ้นมาแต่ละตัวจะต้องอาศัยเวลาและความคิด สร้างสรรค์ในการนำหุ่นมาใช้ หุ่นมีหลายประเภท การเลือกใช้หุ่นประเภทใดในการแสดงขึ้นอยู่กับผู้แสดงว่าจะเลือกใช้แบบไหน หรือพิจารณาตามบทบาทของหุ่น ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2521: 105 – 106) ได้แบ่งประเภทของหุ่นตามความเหมาะสมกับนักเรียนระดับต่าง ๆ เช่น หุ่นหนังตะลุง หุ่นเลียบไม้ หุ่นสวมมือ และหุ่นนิ้วมือเหมาะกับเด็กเล็ก หุ่นกระบอก หุ่นชักเหมาะกับเด็กโต และวรรณิ ศิริสุนทร (2532: 66 – 72) ได้แบ่งหุ่นไว้ดังนี้ คือ หุ่นนิ้วมือ เป็นหุ่นที่ทำขึ้นเพื่อสวมนิ้วเวลาเชิด หุ่นถุงมือ เป็นหุ่นที่ทำมาจากถุงมือโดยการตกแต่งแต่ละนิ้วของถุงมือให้เป็นตัวละคร หุ่นมือ เป็นหุ่นที่ทำเป็นรูปต่าง ๆ เช่น คน สัตว์ หุ่นแปะ เป็นการนำตัวละครที่ต้องการตัดแปะติดกับไม้ หุ่นกระบอก เป็นหุ่นที่มีลักษณะคล้ายของจริงใช้ความชำนาญในการเชิด หุ่นชักใย เป็นหุ่นที่ทำให้มีส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เชิดโดยใช้เอ็นหรือเชือก หุ่นเงา เป็นหุ่นที่เชิดอยู่หลังฉากโดยใช้ไฟส่อง ซึ่งสอดคล้องกับ สุขุม เฉลยทรัพย์ (2531: 278 – 279) ไพพรรณ อินทนิล (2534: 126-132) และสุมาลี งามสมบัติ (2537: 44 – 45) ที่กล่าวถึงประเภทของหุ่นไว้เช่นเดียวกัน ส่วนพวงเพชร มงคลวิทย์ ได้แบ่งประเภทของหุ่นตามวัสดุที่ทำ คือ หุ่นนิ้วมือจากกระดาษ หุ่นถุงกระดาษ หุ่นกระดาษแข็ง หุ่นนิ้วมือจากถุงมือ หุ่นเชิดมือจากถุงเท้า หุ่นเชิดมือจากผ้าชนิดต่าง ๆ หุ่นจากถาดกระดาษรองผลไม้ นอกจากนั้น กองพัฒนาการศึกษานอกโรงเรียน กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2535: 5 – 8) ได้พูดถึงรูปแบบของหุ่น มาเล่นไว้ 5 ประเภท คือ

หุ่นเงา (Shadow Puppet) หุ่นมือ (Hand Puppet) หุ่นเชิด (Rod Puppet) หุ่นสายชัก (String Puppet) หุ่นสร้างสรรค์ (Apply Puppet)

โดยสรุป การจำแนกประเภทของหุ่น จะเป็นการจำแนกเพื่อความสะดวกมากกว่าที่จะยึดถือเป็นกฎเกณฑ์แน่นอน

**1.1.3 ประโยชน์ของหุ่น** แต่เดิมนั้นเราจะเห็นว่าหุ่นถูกนำมาใช้ประโยชน์ในด้านให้ความบันเทิงเป็นส่วนใหญ่ ในระยะต่อมาวงการศึกษาก็ให้ความสนใจในการให้ความรู้แก่ผู้เรียน โดยใช้หุ่นเข้ามาเป็นสื่อการสอน หุ่นจึงมีบทบาทและมีประโยชน์ ดังนี้ วรรณิ ศิริสุนทร (2532: 74 – 75) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของหุ่นว่า หุ่นใช้เป็นสื่อการสอนเรื่องต่างๆ ใช้แก้ปัญหาเฉพาะตัวในการสื่อสาร ใช้ปลูกฝังค่านิยม แนวคิด การแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ซึ่งสอดคล้องกับ ฉวีวรรณ กิณาวาส (2521: 107) ที่พูดถึงข้อดีของหุ่นว่า นอกจากจะก่อให้เกิดพัฒนาการทางภาษา การกล้าพูดกล้าแสดงออกแล้ว ยังเป็นการส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อีกด้วย ส่วนนารี ศิริทรัพย์ (2529: 44 – 46) ได้จำแนกประโยชน์ของหุ่นตามลักษณะของผู้ใช้และผู้ดู ผู้ใช้ในที่นี้หมายถึง ครู ประโยชน์สำหรับครูจะช่วยเร้าความสนใจและสนใจเข้าสู่บทเรียน ใช้เป็นสื่อประกอบในการเสริมประสบการณ์ ประกอบการเล่านิทาน ผู้ดูหมายถึงเด็ก ประโยชน์สำหรับเด็กช่วยเสริมสร้างพัฒนาการและฝึกภาษา การเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ สร้างเสริมการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ช่วยในการแสดงออกทางอารมณ์ สำหรับศิริกาญจน์ โกสมภ (2522: 10 - 12) และสุมาลี งามสมบัติ (2537: 51) ได้กล่าวไว้เช่นเดียวกันว่า ประโยชน์ของหุ่นทำให้เด็กเกิดความสนุกสนาน เป็นสื่อที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กช่วยสร้างเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการแล้วยังช่วยสร้างเสริมพัฒนาการทางสังคมให้กับเด็ก เช่น การรู้จักหน้าที่ที่ตนรับผิดชอบ นอกจากนี้ อรชума ยุทธวงศ์ (2527: 568) ให้ความเห็นว่า หุ่นเป็นสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย ทั้งนี้เนื่องจากหุ่นดูคล้ายกันกับตุ๊กตา หรือของเล่นที่เด็กรู้จัก เด็กจึงไม่รีรอที่จะสื่อสารกับหุ่นหรือสื่อสารกับผู้ที่ยังคุ้นเคย การสื่อสารผ่านหุ่นนี้จะเป็น เรื่องราวความเป็นไปรอบๆตัวเด็ก เป็นการแสดงอารมณ์แสดงจินตนาการ ความคิดฝันจากประสบการณ์และความสามารถเชิงสร้างสรรค์ของเด็กให้ปรากฏออกมา ส่วนพรทิพย์ วินโกมินทร์(2530: 179 –180) ได้กล่าวว่า ครูสามารถนำหุ่นมาใช้ประกอบการสอนเพื่อช่วยเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี เพราะหุ่นจะช่วยพัฒนาเด็กในด้านต่างๆดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้เด็กมีโอกาสใช้จินตนาการอย่างกว้างขวาง มีอิสระ เป็นการส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เช่น ให้เด็กเชิดหุ่นโดยคิดเรื่องและคำพูดด้วยตนเอง

2. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็ก โดยการที่เด็กจะต้องเชิดหุ่นร่วมกับเพื่อนๆ เด็กจะได้รู้จักการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน และมีความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
3. หุ่นจะเปิดโอกาสให้ระบายความคับข้องใจของคนได้ เพราะเด็กมักจะเชิดหุ่นในเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ของตน ดังนั้น เด็กอาจนำเรื่องที่ตนมีความคับข้องใจมาแสดงในการเชิดหุ่น ทำให้ครูรู้เรื่องราวของเด็ก และสามารถหาทางช่วยเหลือแก้ไขได้
4. เด็กอาจนำประสบการณ์ในครอบครัวของตนมาแสดงทำให้ครูมีโอกาสรู้จักเด็กและรู้ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้ปกครองมากขึ้น
5. ในขณะที่เชิดหุ่นหรือประดิษฐ์หุ่น เด็กอาจแสดงลักษณะนิสัยของตัวเองออกมา ทำให้ครูรู้จักเด็กดีขึ้น
6. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกายของเด็ก เนื่องจากขณะเชิดหุ่น เด็กต้องใช้นิ้วและมือทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรงยิ่งขึ้น พร้อมทั้งจะเขียนหนังสือในโอกาสต่อไป
7. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กมากขึ้น เนื่องจากเด็กวัยนี้มักใช้ภาษาของตนเองในการเชิดหุ่น ไม่สนใจบทพากย์หุ่นแต่ประการใด นอกจากนั้นยังช่วยส่งเสริมความกล้าในการแสดงออกของเด็กอีกด้วย

เกคินี โชติกเสถียร (2522: 10) ได้กล่าวสนับสนุนว่า หุ่นนอกจากเป็นสื่อการเรียนการสอนในห้องเรียนได้เป็นอย่างดีแล้ว ยังช่วยแก้ปัญหาในการอ่าน แก้ปัญหาเด็กขี้อาย คิดอ้างพัฒนานิสัยเกี่ยวกับการฟัง พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการช่วยกันทำงานกลุ่ม

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า หุ่นมีประโยชน์นอกจากจะให้ความสนุกสนานแล้ว ยังช่วยสร้างเสริมพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ อีกด้วย ขึ้นอยู่กับผู้ใช้จะมีจุดมุ่งหมายอย่างไรเป็นสำคัญ

## 1.2 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับละคร

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในเรื่องของละครมีผู้กล่าวถึงความหมายและความสำคัญ ประเภทของละคร ประโยชน์ของละคร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในภายในประเทศและต่างประเทศไว้ดังนี้

### 1.2.1 ความหมายและความสำคัญของละคร

คำว่า ละคร (Drama) ได้มีผู้ให้ความหมายไว้ต่างๆ ดังนี้ อริสโตเติล (Aristotle) ให้ทัศนะไว้ในหนังสือเรื่อง Poetics ซึ่งถือเป็นทฤษฎีการละครเล่มแรกของโลกว่า ละคร คือ การเลียนแบบ สิ่งที่ละครเลียนแบบ คือ มนุษย์และการกระทำของมนุษย์ (กระทรวงศึกษาธิการ ,กรมวิชาการ 2531: 1) ซึ่งสอดคล้องกับ ฉวีวรรณ กิณาวงศ์ (2521: 11)

ที่กล่าวว่า ละคร คือ การแสดงเลียนชีวิตโดยมีการเต้นรำทำเพลงประกอบ สำหรับ  
ภรณี คุรุรัตน์ (2526:) ได้แสดงความเห็นว่า ละคร หมายถึง การแสดงเพื่อให้เกิดความบันเทิง  
และวิธีการที่เก่าแก่และง่ายที่สุดในการถ่ายทอดแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการติดต่อ โดยเริ่ม  
ตั้งแต่มนุษย์พยายามที่จะสื่อความหมายกันด้วยท่าทางและมีวิวัฒนาการมาตลอด จากละครที่มี  
รูปแบบตายตัว เช่น ละครร้อง ละครรำ มาสู่การแสดงออกทางภาษาท่าทางที่มีได้มีรูปแบบตายตัว  
เช่น การแสดงออกด้วยท่าทางของเด็กตามจินตนาการ หรือที่เรียกว่าละครสร้างสรรค์ นอกจากนี้  
สุมนมาลย์ นิมนต์พันธ์ (2532: 5) ได้กล่าวว่า ละคร หมายถึง การแสดงที่ผูกเป็นเรื่องราวซึ่งได้รับ  
สืบทอดมาจากกรีก อียิปต์ จีน มนุษย์ทุกเชื้อชาติย่อมมีการแสดงละคร และ ภัทรธา โตะนรินทร์  
(2543: 33) ได้กล่าวถึง ละคร ว่าเป็นการเลียนแบบธรรมชาติของชีวิตมนุษย์โดยจำลองเอาภาพ  
ประสบการณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ไปไว้บนเวที เพื่อสื่อสารถึงจินตนาการที่ผูกพันเป็นเรื่องราวต่าง ๆ  
ผ่านผู้แสดงไปสู่ผู้ชมอย่างมีศิลปะ

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า ละครเป็นการเลียนแบบธรรมชาติของชีวิตมนุษย์  
โดยการจำลองเอาภาพประสบการณ์ต่าง ๆ ของมนุษย์ไปผูกเป็นเรื่องราวต่าง ๆ และสื่อสาร  
ผ่านผู้แสดงไปสู่ผู้ชมอย่างมีศิลปะ โดยอาจจะมึรูปแบบหรือไม่มีรูปแบบ

ละคร มีความสำคัญต่อวัฒนธรรม สังคม และความรู้สึนึกคิดของคน  
ในสังคมนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นละครพื้นเมือง ละครเวที ละครเพื่อการศึกษา หรือละครที่โรงเรียน  
ยอมแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของวัฒนธรรมของชาตินั้น ๆ จึงอาจกล่าวได้ว่า ละครมีความสำคัญ ดังที่  
ฉวีวรรณ กิณาวงษ์ (2521: 64 – 65) ได้ให้ความสำคัญว่า ละครแสดงให้เห็นขนบธรรมเนียม  
ประเพณีและวัฒนธรรมประจำชาติ ในด้านการศึกษา ละครจะช่วยทำให้บทเรียนน่าสนใจ  
น่าสนุก ช่วยสอนให้เห็นปรัชญาชีวิต จิตวิทยาของคน จากชีวิตจริงภายในเวลาไม่กี่ชั่วโมง ซึ่ง  
สอดคล้องกับประหยัด จิระวรรณ (2527: 105) ได้สนับสนุนว่า ละครเป็นการสร้างบรรยากาศใน  
การเรียนการสอนให้สนุกสนาน เด็กได้ประสบการณ์การเรียนรู้จากการแสดง และเข้าใจเนื้อหาวิชา  
ได้ดี ช่วยส่งเสริมการแสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้สุนันท์ จันทฤทธิ์ (2530: 32)  
ได้กล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้ได้ดีจากสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตัวเขา ถ้าเด็กได้ร่วมแสดงละครเกี่ยวกับเนื้อหา  
อย่างไร เขาจะจำได้แม่นยำ เพราะเด็กจะเรียนรู้ได้ดีจากการกระทำของเขาเอง

จะเห็นได้ว่าละครมีความสำคัญในส่วนที่เป็นวัฒนธรรมของชาติ และในด้านการศึกษา  
จะทำให้บรรยากาศในการเรียนสนุกสนาน ส่งเสริมการแสดงออกและความคิดสร้างสรรค์

**1.2.2 ประเภทของละคร** ละครมีบทบาทในชีวิตและความเป็นอยู่ของมนุษย์มา  
ตั้งแต่โบราณ โดยมีผู้แบ่งประเภทของละครไว้หลายรูปแบบ จำแนกตามแนวทางต่าง ๆ ดังนี้

ประเภทของละครจำแนกตามชนิดของละคร ซึ่ง ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2521: 73 –76) ได้แบ่งชนิดของละครออกเป็น 2 ชนิดใหญ่ ๆ คือ

- 1) แบ่งโดยแบบ (Types) คือแบ่งตามโครงหรือเนื้อเรื่อง มี 9 ชนิด
  - (1) สุขนาฏกรรม (Comedy)
  - (2) โศกนาฏกรรม (Tragady)
  - (3) หัสนาฏกรรม (Farce)
  - (4) นาฏกรรมเรื่องรัก (Romantic Drama)
  - (5) นาฏกรรมจินตนาการ (Fantasy)
  - (6) นาฏกรรมสะท้อนอารมณ์ (Molo Drama)
  - (7) สุขนาฏกรรมชีวิต (Comedy of Manners)
  - (8) สุขนาฏกรรมเร้าอารมณ์ (Sentimental Comedy)
  - (9) นาฏกรรมทางสังคม (Social Drama)
- 2) แบ่งโดยท่วงทำนอง (Styles) มี 5 ชนิด
  - (1) ท่วงทำนองสมจริง (Realism and Naturelism)
  - (2) ท่วงทำนองทรงศิลป์หรือคตินิยม (Romanticism)
  - (3) ท่วงทำนองสมมุติ (Symbolism)
  - (4) ท่วงทำนองแนวคิด
  - (5) ท่วงทำนองเทพนิยาย (Allegory)

นอกจากนี้แล้วยังมีละครสร้างสรรค์ (Creative Dramatics) ที่สำหรับใช้กับการเรียนของเด็กวัยต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 5 อย่างคือ

- 1) ละคร
- 2) หุ่น
- 3) ละครใบ้
- 4) การแสดงโดยไม่มีการเตรียมล่วงหน้า
- 5) การแสดงบทบาท

ประเภทของละครจำแนกตามละครสำหรับเด็ก ซึ่งภรณ์ คุรุรัตน์ (2526: 3) ได้แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

- 1) ละครเวทีสำหรับเด็ก เป็นละครที่มุ่งให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยคำนึงถึงวัยและความสนใจของเด็ก เด็กจะได้รับการเรียนรู้บางอย่างตามเจตนาของผู้เขียนบทละคร และจากการสังเกตบทบาทการแสดงละครของตัวละคร

2) ละครสร้างสรรค์ เป็นละครที่มุ่งส่งเสริมและกระตุ้นให้เด็กคิดและแสดงออกตามแบบละครที่ไม่มีรูปแบบตายตัว โดยอาศัยความสามารถในการแนะนำจากครู

สำหรับลักษณะของละครสร้างสรรค์ สุรนันทน์ จันทร์ทิพย์ (2530: 11) ได้กล่าวถึงลักษณะที่สังเกตได้ดังนี้ คือ มีอิสระในการคิด (Free Thinking) เด็กจะมีอิสระในการคิดเอง โดยครูอาจมีคำถามที่ดึงความคิดออกมาจากตัวเด็กได้ มีอิสระในการแสดงความรู้สึกที่แท้จริงของเขา (Self Expression) เด็กจะถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดออกมาโดยไม่ต้องกลัวผิดตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะเฉพาะคนแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล เด็กจะแสดงอะไรออกมานั้นแต่ละคนจะมีลักษณะเฉพาะคน ซึ่งไม่เหมือนกัน

ประเภทของละครจำแนกตามแนวทางชนตะวันตก ซึ่งกรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ (2531: 41-83) ได้แบ่งไว้ในหนังสือเรียน ศิลปะการละครเบื้องต้น แบ่งประเภทของละครออกเป็น 5 ประเภท คือ

- 1) ละครประเภทโศกนาฏกรรม หรือที่เรียกว่า Tragedy
- 2) ละครประเภทตลกขบขัน หรือที่เรียกว่า Farce และ Comedy
- 3) ละครอิงนิยาย หรือที่เรียกว่า Romance
- 4) ละครประเภทเรีงรมย์ หรือที่เรียกว่า Melodrama
- 3) ละครสมัยใหม่ หรือที่เรียกว่า Modern Drama

จากประเภทของละครข้างต้นจะเห็นได้ว่า การแบ่งประเภทของละครไม่มีการแบ่งที่เฉพาะเจาะจงตายตัว จะเป็นการแบ่งที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน แต่พอจะสรุปเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้คือ ละครเพื่อความบันเทิง และละครเพื่อการศึกษา

**1.2.3 ประโยชน์ของละคร** ได้มีผู้กล่าวถึงประโยชน์ของละครว่า ในปัจจุบันนี้เป็นที่ยอมรับกันแล้วว่า สิ่งที่จะทำให้ไทยคงเป็นไทยอยู่ได้นั้นก็คือ ศิลปวัฒนธรรม ศิลปะสาขาหนึ่งที่จะทำให้เยาวชนของชาติได้รับการพัฒนาทางจิตใจ โดยการปลูกฝังความรักชาติ ความรักในวัฒนธรรม ปลูกฝังรสนิยมในด้านสุนทรียศาสตร์ได้ ศิลปะนั้นก็คือ ศิลปะการละคร ซึ่งหมายถึงการนำเอาละครเข้ามามีบทบาทในการศึกษา วิชาการละครจะช่วยส่งเสริมการแสดงออกของเด็ก ช่วยพัฒนาบุคลิกภาพ พัฒนาความคิดริเริ่มและสร้างสรรค์ และพัฒนาจิตใจให้มีศิลปะนิยมและรักวัฒนธรรมไทย (ฉวีวรรณ กิณางค์ 2521: บทนำ) ส่วน วิมลศรี อุปรมย์ (2524: 7-8) ได้สนับสนุนว่า นอกจากละครจะมีคุณค่าดังกล่าวแล้ว การแสดงละครสามารถพัฒนาเด็กในด้านต่อไปนี้

- 1) พัฒนาการแสดงออกในทางกายหรือบุคลิกภาพ (Physical Expression) ใช้เป็นสื่อความเข้าใจด้านนามธรรมมาเป็นบุคลิกภาพ เช่น คนดี คนชั่ว ผู้ดี

มีพฤติกรรมอย่างไร สิ่งเหล่านี้จะปลูกฝังค่านิยมหรือบุคลิกภาพของเด็กให้เหมาะสมไว้ทีละน้อยจนเป็นรูปแบบที่ดี

2) พัฒนาการแสดงออกในด้านการพูด (Speech and Vocal Expression) ชีวิตประจำวันของเราขึ้นอยู่กับคำพูดมากที่สุด การพูดมีความสำคัญต่อบุคคลมากที่สุด

3) พัฒนาการแสดงออกในด้านอารมณ์ (emotional Expression) อารมณ์ของตัวละครในลักษณะต่างๆ จะช่วยส่งเสริมคุณลักษณะทางอารมณ์ในทางที่ดีโดยอาศัยการแสดงละครเป็นเครื่องมือ

4) พัฒนาการแสดงออกในทางสังคม (Social and Participate Expression)

5) การปรับตัวให้เป็นที่ยอมรับในสังคมนั้นถือเป็นความจำเป็นยิ่งในชีวิต ทั้งนี้เพราะการแสดงละครใช้บทบาท (Role) และการแสดง (Action) ที่จะต้องปะทะสัมพันธ์กับบุคคลอื่น (Interaction) ซึ่งอาศัยเนื้อเรื่องเป็นแกนสำหรับปฏิบัติแทนชีวิตจริง

6) พัฒนาการแสดงออกในทางสติปัญญา (Intellectual Expression) ละครช่วยเสริมสร้างเชาว์ปัญญาในด้านกรณีต่างๆ ว่าจะทำอย่างไร ทั้งในด้านการพูดทำท่าทางสำหรับภรณ์ คุรุรัตน์ (2526: 5) ได้สรุปประโยชน์ของละครสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

- 1) เปิดโอกาสให้เด็กได้มีจินตนาการกว้างไกล
- 2) เปิดโอกาสให้ได้ใช้ความคิดของตนเอง
- 3) ส่งเสริมให้เด็กทำตนร่วมกัน
- 4) เปิดโอกาสให้กลุ่มเด็กทำงานอย่างอิสระ
- 5) ส่งเสริมให้เด็กมีความเข้าใจในบทบาท ความรู้สึกของบุคคลใน

สังคมได้ดีขึ้น

- 6) เปิดโอกาสให้เด็กได้ระบายความรู้สึกและอารมณ์ในทางที่ถูกต้องเหมาะสม

- 7) ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีลักษณะท่าทางการพูดที่ดี
- 8) ช่วยปูพื้นฐานความเข้าใจในศิลปะการละคร
- 9) ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

นอกจากนี้ นารี ศิริทรัพย์ (2529: 35) ได้ให้ความเห็นไว้สอดคล้องกันว่า การนำละครมาใช้ในการเรียนการสอนจะช่วยให้บทเรียนน่าสนใจ จดจำง่าย พัฒนาบุคลิกลักษณะของเด็ก ภาษา ความคิดสร้างสรรค์ จิตใจ อารมณ์ และได้เรียนรู้ในการแก้ปัญหา

ดังนั้นคุณค่าของการแสดงละครในการศึกษาจึงเหมาะกับเด็กปฐมวัย เพราะให้ความสนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ สติปัญญา รวมทั้งการแสดงออก ด้วยภาษาและท่าทาง

## 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหุ่นและละคร

### 2.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหุ่น ได้มีผู้วิจัยได้ทำการวิจัยไว้ดังนี้

กัญญา ประสงค์เจริญ (2525: 85) ได้ศึกษาผลการใช้เทคนิคแม่แบบที่เป็นหุ่นประกอบการเล่านิทานเพื่อพัฒนาวินัยในตนเองด้านความรู้สึกรับผิดชอบ โดยทำการทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่เรียนรู้โดยการใช้เทคนิคแม่แบบที่เป็นหุ่นประกอบการนิทาน จะมีวินัยในตนเองด้านความรู้สึกรับผิดชอบสูงกว่ากลุ่มควบคุม ที่ทำการสอนตามปกติ

ยุวดี เตชะอิงุร (2525: 71) ได้ทำการศึกษาโดยการเชิดหุ่นหนังตะลุง เป็นสื่อกลาง เพื่อพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย กลุ่มนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยการเชิดหุ่นหนังตะลุงจะมีการพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ สูงขึ้นจากเดิม

สุนีย์ ชินศักดิ์ชัย (2525: 63) ได้ทดลองการใช้หุ่นมือเป็นแม่แบบพัฒนาจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อในเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยการใช้หุ่นมือเป็นแม่แบบ มีการพัฒนาจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อแตกต่างจากกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการสอนจากการใช้หุ่นเชิดมือเป็นแม่แบบ

พิมพ์ไฉ ทองไพบุลย์ (2529: 75) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการเรียนรู้พฤติกรรมเอื้อเฟื้อของเด็กจากตัวแบบในนิทานประกอบภาพ กับตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบในนิทานประกอบภาพ กับ กลุ่มทดลองที่ดูตัวแบบนิทานประกอบหุ่นมือมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อสูงกว่ากลุ่มควบคุม แต่สองกลุ่มแรกมีพฤติกรรมเอื้อเฟื้อไม่แตกต่างกัน

จิตราภรณ์ เตมียกุล (2531 : บทคัดย่อ) ได้เปรียบเทียบสมรรถภาพในการฟังนิทานของเด็กปฐมวัยโดยการใช้รูปภาพและหุ่นมือประกอบ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนการฟังนิทานโดยการใช้หุ่นมือประกอบ มีสมรรถภาพในการฟังสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนการฟังนิทานโดยการใช้รูปภาพ

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์ (2532: 95) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้จากการฟังนิทานด้วยการเล่าโดยใช้หุ่นกับการเล่าโดยใช้รูปภาพ ผลการวิจัยพบว่า

ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ ของเด็กปฐมวัยที่ได้จากการฟังนิทานด้วยการเล่าโดยใช้หุ่นกับรูปภาพไม่แตกต่างกัน และการเล่านิทานโดยใช้หุ่นและรูปภาพต่างช่วยให้เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

สุดาวดี ไยพิมล (2532: 62) ได้ศึกษาความสามารถในการจำแนกพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ของเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือ และการเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 30 คน กลุ่มควบคุมใช้วิธีการเล่านิทานโดยใช้หุ่นมือประกอบ กลุ่มทดลองใช้วิธีการเล่านิทานโดยแสดงบทบาทสมมติประกอบ พบว่า กลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง มีความสามารถในการจำแนกพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทดลองและกลุ่มทดลองมีความสามารถในการจำแนกพฤติกรรมด้านความซื่อสัตย์ไม่สูงกว่าการเล่านิทาน โดยใช้หุ่นมือประกอบ

อุบล เวียงสมุทร(2538: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่าเรื่องประกอบหุ่นมือโดยใช้ภาษากลางควบคู่กับภาษาถิ่นและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่าเรื่องประกอบหุ่นมือโดยใช้ภาษากลางของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดประสบการณ์การเล่าเรื่องประกอบหุ่นมือโดยใช้ภาษากลางควบคู่กับภาษาถิ่น และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดประสบการณ์การเล่าเรื่องประกอบหุ่นมือโดยใช้ภาษากลาง ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้คือ แผนการจัดประสบการณ์การเล่าเรื่องประกอบหุ่นมือโดยใช้ภาษากลาง ใช้เวลาการทดลอง 8 สัปดาห์ และแบบทดสอบความพร้อมทางภาษา ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่าเรื่องประกอบหุ่นมือโดยใช้ภาษากลางควบคู่กับภาษาถิ่น มีความพร้อมทางภาษาแตกต่างจากการเล่าโดยใช้ภาษากลาง

จากเอกสารและงานวิจัยพอสรุปได้ว่า หุ่นเป็นสื่อการเรียนรู้ที่มีคุณค่าและให้ประโยชน์หลายด้านๆ ทั้งในเชิงจิตวิทยา การเรียนรู้และประสบการณ์ตรงที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กได้มีพัฒนาการด้านต่างๆ โดยเฉพาะด้านการใช้ความคิด จินตนาการ ทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

## 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละคร

เนื่องจากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการนำละครสร้างสรรค์มาใช้ประกอบในการเรียนการสอนระดับปฐมวัย มีผู้ศึกษาไว้น้อยมาก จะมีการทำการวิจัยในระดับที่สูงกว่าปฐมวัยเป็นส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะป็นภายในประเทศหรือต่างประเทศ ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้จึงขอ

ผลงานการวิจัยละครสร้างสรรค์มาเสนอเพื่อเป็นแนวทางให้ทราบว่า ละครสร้างสรรค์สามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมเด็กและมีผลดีต่อเด็กในหลาย ๆ ด้าน

### 2.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

คาริโอท (Karioth.1967: 1783-A อ้างถึงใน มาณวิภา ผลพิรุฬห์ 2533:

30) ได้ทำการศึกษาการจัดละครสร้างสรรค์ในการช่วยที่จะพัฒนาความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ โดยมุ่งศึกษาผลของกิจกรรม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่เรียนอ่อนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการศึกษาพบว่า กิจกรรมการละครสร้างสรรค์สามารถช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

ชมิคท์ เอลลิซ่า และคาทรี (Schmidt, Elissa and Kathy.1975:

111 – 114 อ้างถึงในมาณวิภา ผลพิรุฬห์ 2533: 30) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องละครสร้างสรรค์และความคิดสร้างสรรค์ โดยทำการทดลองกับเด็กอนุบาล 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองจำนวน 39 คน เรียนโดยใช้กิจกรรมการละคร และกลุ่มควบคุม ซึ่งมีจำนวนเท่ากัน เรียนด้วยวิธีเดิมเช่นปกติ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองได้คะแนนสูงกว่า ในการทำแบบทดสอบด้านความคิดสร้างสรรค์ 2 ฉบับ คือ ด้านคำพูด Verbal) และด้านสังเกต (Visual)

ไรเดล (Ridel. 1975: 3551-A อ้างถึงใน ทศนัย อุคมพันธ์ 2541: 28)

ได้ทำการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการสังเกตผลของละครสร้างสรรค์ โดยมุ่งศึกษาการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการสอนภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ว่ามีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่างๆ ได้แก่ การสื่อสารด้วยคำพูดและไม่ใช้คำพูด ความคิดสร้างสรรค์และพฤติกรรมความรู้สึกร่วมกัน ความเชื่อมั่นในตนเองและทัศนคติที่มีต่อวิชานี้ โดยที่ครูผู้จัดกิจกรรมเป็นผู้ที่ไม่มีประสบการณ์ด้านกิจกรรมละครสร้างสรรค์มาก่อน ผลการวิจัยปรากฏว่า นักเรียนมีความกระตือรือร้นมากขึ้น ในการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ แต่ทัศนคติต่อการเรียนภาษาอังกฤษไม่เปลี่ยนแปลง ผลจากกิจกรรมละครสร้างสรรค์สามารถพัฒนาด้านจินตนาการและการสื่อสารได้อย่างดี ซึ่งถือว่าเป็นผลจากกิจกรรมละครสร้างสรรค์เท่านั้น ทั้งนี้เนื่องจากผู้สอนเป็นผู้ไม่เคยมีประสบการณ์ละครมาก่อน

มาเรนนอน (Marranon. 1981: 124 – A อ้างถึงใน ทศนัย อุคมพันธ์

2541: 29) ได้ทำการวิจัยแบบวิเคราะห์เชิงพรรณนาของการจัดโปรแกรมละครสร้างสรรค์สำหรับเด็กที่แตกต่างกันทางด้านวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับการพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษของเด็กอเมริกันเชื้อสายเม็กซิกัน กลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 7 – 8 ปี 11 – 12 ปี และ 13 – 15 ปี การศึกษาครั้งนี้มุ่งเปรียบเทียบการใช้ภาษาอังกฤษของชั้นที่จัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับชั้นที่เรียนตามปกติและ

กับชั้นที่มีความสนใจ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้ฝึกปฏิสัมพันธ์ในกิจกรรมละครสร้างสรรค์มีทักษะทางภาษาคึกว่านักเรียนอีก 2 กลุ่ม

### 2.2.2 งานวิจัยในประเทศ

สำหรับงานวิจัยในประเทศ การจัดกิจกรรมละครในการเรียนการสอนระดับปฐมวัย มีผู้ศึกษาไว้น้อยมาก ผู้วิจัยขอนำเสนอ ดังนี้

มาณวิภา ผลพิรุพห์ (2533: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถในการเล่าเหตุการณ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้ทักษะพื้นฐานละครสร้างสรรค์กับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ โดยผู้วิจัยมีความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเล่าเหตุการณ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้ทักษะพื้นฐานละครสร้างสรรค์กับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้ทักษะพื้นฐานละครสร้างสรรค์มีความสามารถในการเล่าเหตุการณ์และเรียงลำดับเหตุการณ์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

พจมาน เทียนมนัส (2539 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบการแสดงละครสร้างสรรค์และประกอบการวาดภาพ ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาล 4 วัดบางแพรกเหนือ จังหวัดนนทบุรี โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบการแสดงละครสร้างสรรค์ กลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบการวาดภาพ ใช้เวลาการทดลอง 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย คือ นิทานซึ่งสอดคล้องกับแผนการจัดประสบการณ์ และแบบทดสอบความเชื่อมั่นในตนเอง ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบการละครสร้างสรรค์มีความเชื่อมั่นสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์ประกอบการวาดภาพ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครพอจะสรุปได้ว่า ละครเป็นการแสดงโดยการผูกเรื่องเป็นเรื่องราวเลียนแบบชีวิตมนุษย์ สัตว์ หรือสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม โดยการถ่ายทอดทางท่าทาง ภาษาพูด หรือการร้องรำ ซึ่งละครนี้มีความสำคัญในด้านของการแสดงให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรมของแต่ละชาติแล้วยังเป็นตัวกระตุ้นส่งเสริมการศึกษาโดยเป็นตัวช่วยสร้างความน่าสนใจในบทเรียนและสร้างบรรยากาศสถานการณ์เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่สมมุติขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการกล้าแสดงออก ส่งเสริมการเรียนรู้ และการพัฒนาทางด้านสติปัญญา อีกทั้ง

การใช้ภาษาและท่าทาง ละครสามารถที่จะแบ่งออกได้หลายประเภทไม่เฉพาะเจาะจงตายตัว สำหรับละครสร้างสรรค์นั้นแบ่งออกได้เป็น 5 ประเภท คือ ละคร หุ่น ละครใบ้ การแสดงโดยไม่มี การเตรียมตัวล่วงหน้า และการแสดงบทบาท

### 3. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์มีผู้กล่าวถึง เรื่องของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

**3.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์** ความคิดสร้างสรรค์ นับเป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวบุคคลทุกคน จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล ได้มีผู้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลาย ดังนี้ กิลฟอร์ด (Guilford 1950: 3 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี 2540: 3) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้หลายทิศทาง หรือ คิดแบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบไปด้วย ลักษณะความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่อง (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) และ บารอนและเมย์ (Baron and May 1960 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี 2540 : 3) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ ๆ เกิดผลผลิตใหม่ ๆ ซึ่งสอดคล้องกับแอนเดอร์สันและคนอื่น ๆ (Anderson and other 1970 อ้างถึงใน เพียงจิต โรจน์สุภรัตน์ 2531: 11) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็น พฤติกรรมของบุคคล ซึ่งแสดงความคิดใหม่ ๆ อันเป็นการกระทำที่บุคคลเลือกจากประสบการณ์ที่ผ่านมาเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่หรือผลิตผลงานใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนทุกคนเป็นเจ้าของในระดับต่าง ๆ กัน และความคิดสร้างสรรค์นี้สามารถพัฒนาได้ทุกระดับอายุ ถ้าจัดสภาพการณ์ให้เหมาะสม นอกจากนี้ เกตเซลล์ และแจ็กสัน (Getzels and Jackson 1975: 3 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี 2540: 3-4) กล่าวเพิ่มเติมไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะของการคิดที่หาคำตอบหลาย ๆ คำตอบเสนอต่อสิ่งเร้า

#### 3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

**3.2.1 ทฤษฎีของทอเรนซ์** (Torrance อ้างถึงใน ละเอียด ปิ่นสุวรรณ 2543 : 14) ศาตราจารย์แห่งมหาวิทยาลัยจอร์เจีย มลรัฐจอร์เจีย ประเทศสหรัฐอเมริกาเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ มีงานเขียนหนังสือซึ่งแปลออกเป็นภาษาต่าง ๆ หลายเล่ม ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ การสอนและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งในและต่างประเทศ และศึกษาค้นคว้าเปรียบเทียบอย่างกว้างขวางถึงซึ่งงานเป็นที่รู้จักกันทั่วโลก ทอเรนซ์ได้ศึกษาถึง

ความคิดสร้างสรรค์ ในรูปแบบของการแก้ปัญหาโดยการตั้งสมมุติฐานแล้วรวบรวมข้อมูลเพื่อทดสอบสมมุติฐานตามขั้นตอน ดังนี้

- 1) การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เริ่มจากความกังวลวุ่นวาย สับสน ยังไม่สามารถค้นหาสาเหตุของปัญหา
- 2) การค้นพบปัญหา (Problem Finding) คิดจนเข้าใจสาเหตุของปัญหา
- 3) การค้นพบแนวคิด (Idea Finding) คิดและตั้งสมมุติฐานและรวบรวมข้อมูล
- 4) การค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ทดสอบสมมุติฐานโดยการค้นพบคำตอบ
- 5) การยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance Finding) การยอมรับผลจากการค้นพบและหาแนวทางที่จะคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ต่อไป

จากแนวคิดของทอเรนซ์ ได้มีผู้นำไปใช้ในการวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์กันอย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา

**3.2.2 ทฤษฎีของฟรอยด์** ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud, 1938: 193) อ้างถึงใน ฐิติมา อุ่นใจ 2538: 9 – 10) มีทัศนะเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นการเริ่มต้นจากความขัดแย้งทางจิตซึ่งถูกผลักดันออกมา โดยพลังจิตได้สำนึกขณะที่มีความขัดแย้งเกิดขึ้นนั้น คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดอิสระเกิดขึ้นมากมาย ซึ่งจะส่งผลทำให้การคิดแบบอเนกนัยมากขึ้นตามลำดับ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ อธิบายว่า พฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ ความรู้สึกรู้คิด อารมณ์และการกระทำต่าง ๆ ทั้งที่ปกติและไม่ปกติ เกิดจากแรงผลักดันจากความต้องการของสัญชาตญาณ (Instinctual Drive) แต่การแสดงออกนี้ถูกขัดขวางโดยสภาพแวดล้อมของสังคมมนุษย์จึงต้องแสดงออกถึงความต้องการเหล่านั้นด้วยวิธีการที่เป็นที่ยอมรับของสังคม การปรับตัวนี้ทำให้เกิดความขัดแย้ง (Conflict) ขึ้นในใจ ซึ่ง จำเป็นจะต้องหาวิธีแก้ไขโดยการใช้กลไกทางจิต (Defense Mechanism) ฟรอยด์เห็นว่า ความคับข้องใจที่เกิดขึ้นนี้ มักจะถูกเก็บกดไว้ในจิตสำนึกและมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของคน เพราะว่าโดยส่วนใหญ่สิ่งต่าง ๆ ที่ถูกเก็บกดไว้นี้ จะหาโอกาสแสดงออกมามาได้ โดยที่บางครั้งไม่รู้ตัว เช่น ออกมาในรูปแบบของความฝัน การพลั้งปาก โรคจิตประสาทต่าง ๆ และบางครั้งก็จะออกมาในรูปแบบของงานสร้างสรรค์ซึ่งเป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น ผลงานทางด้านศิลปะ การประพันธ์ งานสังคมสงเคราะห์ เป็นต้น นอกจากนี้ ฟรอยด์ยังได้แบ่งโครงสร้างของจิต ออกเป็นอิด (Id) อีโก้ (Ego) และซูปเปอร์อีโก้ (Superego) เพื่ออธิบายการทำงานของจิตใจ อิด คือ สัญชาตญาณเบื้องต้นของคนได้แก่ สัญชาตญาณทางเพศ และความก้าวหน้ำของการทำหน้าที่ที่มักจะพยายามแสดงออกมา

โดยตรงจากความต้องการจริงๆ ของคนจะคำนึงถึงความต้องการของตนเพียงอย่างเดียว  
 เสาะแสวงหาแต่ความสุข ความสบาย หลีกเลี่ยงความผิดหวังเจ็บปวด ซุปเปอร์อีโก้ คือ  
 มโนธรรมของคนที่เป็นตัวคอยสั่งให้คนทำตามศีลธรรมอันดีที่สังคมกำหนดไว้เป็นตัวคอย  
 เหนี่ยวรั้งมิให้อึดมีอิทธิพลมากต่อพฤติกรรมที่แสดงออกมาของคน ในขณะที่อึดเสาะแสวงหา  
 ความสนุกสนานและซูปเปอร์อีโก้เป็นหลักศีลธรรม สิ่งที่ร่างกายแสดงออกคือผลงานของอีโก้ที่  
 เป็นส่วนผสมระหว่างอึดและซูปเปอร์อีโก้ ซึ่งจะทำงานตามหลักความเป็นจริงที่เหมาะสม  
 มีเหตุผลสำหรับคนบางคนถ้าซูปเปอร์อีโก้มีอิทธิพลมากก็จะเป็นคนที่มีศีลธรรมจิตใจสูง อีโก้ที่  
 แสดงออกก็จะเข้าไปในทางที่สังคมชื่นชอบและมักจะออกไปในทางสร้างสรรค์

3.2.3 ทฤษฎีของกิลฟอร์ด ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา (Structure of Intellect Model) ของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967 : 60 – 64 อ้างถึงใน ละเอียด ปิ่นสุวรรณ 2543: 11-12) ได้อธิบายความสามารถทางสมองของมนุษย์ออกเป็น 3 มิติ ได้แก่

1) มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อ  
 ในการคิดแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ

(1) ภาพ (Figural) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นรูปธรรม ที่จะรับรู้และ  
 ระลึกได้ เช่น ภาพต่าง ๆ เป็นต้น

(2) สัญลักษณ์ (Symbolic) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของ  
 เครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ตัวโน้ต และสัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นต้น

(3) ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มี  
 ความหมายต่าง ๆ แต่บางอย่างไม่อยู่ในรูปถ้อยคำก็มี เช่น ภาษาใบ้ เป็นต้น

(4) พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออกของ  
 กริยาอาการของมนุษย์รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การหัวเราะ  
 การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

2) มิติที่ 2 วิธีคิด (Operation) เป็นมิติที่แสดงลักษณะการทำงานของ  
 สมองในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

(1) การรู้การเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถทางสมอง  
 ของบุคคลที่รู้จักและมีความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ได้ทันทีทันใด เช่น เมื่อเห็นของเล่น รูปร่างกลม ๆ  
 ทำด้วยยางผิวเรียบ ก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล เป็นต้น

(2) การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคล  
 ที่จะเก็บสะสมข้อมูลต่าง ๆ แล้วสามารถระลึกออกมาในรูปเดิมได้ตามที่ต้องการ เช่น การจำ  
 หมายเลขประจำตัว การท่องสูตรคูณ เป็นต้น

(3) การคิดแบบออกนอกรุ่น (Divergent Thinking) เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถคิดได้หลายแง่มุม หลายทิศทาง คิดหาคำตอบ ได้โดยไม่จำกัดจำนวนจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ในเวลาจำกัด เช่น ให้บอกสิ่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่าน้ำ มาให้มากที่สุด เป็นต้น

(4) การคิดแบบเอกรุ่น (Convergent Thinking) เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถสรุปข้อมูลที่ดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้และการสรุปเป็นคำตอบนั้นจะเน้นเพียงคำตอบเดียว เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ เป็นต้น

(5) การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่สามารถหาเกณฑ์ที่สมเหตุสมผลเกี่ยวกับความดี ความงาม ความเหมาะสมจากข้อมูลที่กำหนดให้

3) มิตินี้ 3 ผลของการคิด (Product) เป็นมิตินี้แสดงถึงผลที่ได้จากการทำงานของสมองเมื่อสมองได้รับข้อมูลจากมิตินี้ 1 และใช้ความสามารถในการตอบสนองสิ่งเร้า ซึ่งเป็นวิธีการคิดตามมิตินี้ 2 ผลที่ออกมาเป็นมิตินี้ 3 ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ด้าน คือ

(1) หน่วย (Units) หมายถึง ส่วนย่อยๆ ที่ถูกแยกออกมา มีคุณสมบัติเฉพาะของตนเองแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น มด แมว หมา นก เป็นต้น

(2) จำพวก (Classes) หมายถึง กลุ่มของสิ่งมีชีวิตที่มีคุณสมบัติบางประการร่วมกัน เช่น สุนัข คน ปลา วาฬ เป็นพวกเดียวกัน เพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนมเหมือนกัน เป็นต้น

(3) ความสัมพันธ์ (Relation) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดแบบต่างๆ ตั้งแต่ 2 หน่วยเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก ระบบกับระบบเช่น พระกับวัด นกกับรัง เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย เป็นต้น

(4) ระบบ (Systems) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลายๆ คู่ เข้าด้วยกันอย่างมีระบบ เช่น 2, 4, 6, 8 ซึ่งเป็นระบบเลขคู่ เป็นต้น

(5) การแปลงรูป (Transformations) หมายถึง การแปลงรูปปรับปรุง การให้นิยามใหม่ การตีความ การขยายความ หรือ การจัดองค์ประกอบของข้อมูลที่กำหนดให้เสียใหม่เพื่อนำไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่น ๆ เช่น การแปลงรูปสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตรงสี่เหลี่ยม เป็นต้น

(6) การประยุกต์ (Implications) หมายถึง การคาดหวัง หรือทำนาย เรื่องบางอย่างจากข้อมูลที่กำหนดให้เกิดความแตกต่างไปจากเดิม เช่น เมื่อเห็นเครื่องหมาย (+) ก็คาดว่าเป็นสัญลักษณ์ของสภากาชาด เป็นต้น

ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ดนับว่าเป็นพื้นฐานในการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ เพราะกิลฟอร์ดได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิดแบบอเนกนัย คือความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งเป็นลักษณะการคิดที่นำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งใหม่ที่แปลกใหม่ จากข้อสรุปนี้ทำให้มีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์อย่างกว้างขวางในเวลาต่อมา

3.2.4 ทฤษฎีของวอลลาส (Wallas, อ้างถึงใน จันทน์ บุญคลัง 2542: 11-12) ได้กล่าวว่า ความคิด สร้างสรรค์เกิดจากกระบวนการของความคิดสิ่งใหม่ ๆ โดยการลองผิดลองถูก (Trial and error) ได้แบ่งขั้นตอนไว้ 4 ขั้นตอนคือ

- 1) ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นการเตรียมข้อมูลต่าง ๆ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำหรือแนวทางที่ถูกต้องหรือข้อมูลที่ระบุปัญหา หรือข้อมูลที่เป็นความจริง ฯลฯ
- 2) ขั้นคิดครุ่น หรือระยะฟักตัว (Incubation) เป็นขั้นที่อยู่ในความวุ่นวายของข้อมูลต่าง ๆ ทั้งใหม่และเก่า สะเปะสะปะ ปราศจากความเป็นระเบียบ เรียบร้อย ไม่สามารถขมวดความคิดนั้น
- 3) ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination) เป็นขั้นที่มีความคิดสับสนนั้น ได้ผ่านการเรียบเรียง และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัด และสามารถมองเห็นภาพพจน์มโนทัศน์ของความคิด
- 4) ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification) เป็นขั้นที่ได้รับความคิด 3 ขั้นจากข้างต้น เพื่อพิสูจน์ว่าเป็นความคิดที่เป็นจริง และถูกต้องหรือไม่

ทฤษฎีของวอลลาสในเรื่องความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ ต้องผ่านกระบวนการการสะสมข้อมูล การนำข้อมูลมาคิดไตร่ตรองหาทางแก้ไข การเห็นทางแก้ไขในปัญหาที่เกิดขึ้น และขั้นสุดท้ายเป็นการทดสอบและพิสูจน์ความจริง กระบวนการดังกล่าวก็คือกระบวนการแก้ปัญหาตามระเบียบวิธีวิทยาศาสตร์นั่นเอง ระบบการคิดดังกล่าวจึงสามารถสร้างสรรค์ หรือผลิตสิ่งใหม่ ๆ ออกมาได้อย่างไม่จำกัด และเป็นของใหม่ที่ยังไม่มีใครคิดผลิตมาก่อน

3.2.5 ทฤษฎีของเทลเลอร์ (Tayler อ้างถึงใน บุญถิ๋ว ทองอยู่ 2521: 16 – 18) มีความเห็นว่าผลงานความคิดสร้างสรรค์ไม่จำเป็นจะต้องเป็นขั้นสูงสุดเสมอไป กล่าวคือ

ไม่จำเป็นต้องคิดประดิษฐ์ของใหม่ ๆ ที่ยังไม่มีผู้ใดคิดมาก่อนเลย หรือสร้างทฤษฎีที่ต้องใช้ความคิดนามธรรมอย่างสูงยิ่ง แต่ความคิดสร้างสรรค์อาจเป็นขั้นใดขั้นหนึ่งใน 6 ขั้นดังนี้

- 1) ขั้นความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้น เป็นการแสดงออกโดยตนเองอย่าง

อิสระ

- 2) ขั้นผลิตงานออกมา อาศัยทักษะบางประการในการผลิตแต่

ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่

- 3) ขั้นสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่แสดงถึงความคิดใหม่ของบุคคล โดยไม่ได้

ลอกเลียนแบบมาจากใคร

- 4) เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์ขั้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ โดยไม่ซ้ำแบบใคร

เป็นขั้นที่ผู้กระทำได้แสดงให้เห็นความสามารถที่แตกต่างไปจากผู้อื่น

- 5) เป็นขั้นพัฒนาปรับปรุงผลงานในขั้นที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพมาก

ยิ่งขึ้น

- 6) เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์สุดยอด สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรม

ขั้นสูงสุดได้ เช่น ชาร์ล ดาร์วิน คิดตั้งทฤษฎีวิวัฒนาการขึ้น เป็นต้น

สรุปทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของเทเลอร์ถือว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องสูงสุดเสมอไป แต่ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะเข้มข้นต่าง กันอยู่ 6 ระดับ ตั้งแต่พื้น ๆ ธรรมดาสามัญจนถึงความคิดสร้างสรรค์ระดับสูงที่อาศัยความคิดนามธรรมล้วน ๆ เพื่อคิดสร้างผลงานหรือทฤษฎีแปลกใหม่ไม่เหมือนเดิม ความคิดสร้างสรรค์ขั้นที่ 1-3 เป็นความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดได้กับทุกคนตามขั้นเหล่านี้ แต่ขั้นที่ 4-6 จัดเป็นความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง ซึ่งตรงกับความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของวอลทาสันนั่นเอง

### 3.2.6 ทฤษฎีของบลูม บลูม และคณะ (Bloom et.al.,1956 อ้างถึงใน

วัลยา วิชาลาภรณ์ 2523: 18-19) ได้แบ่งจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับการพัฒนาสมอง (Cognitive Domain) ออกเป็น 6 ระดับ โดยเรียงจากพฤติกรรมที่ง่ายไปหายากดังนี้

- 1) ความรู้ความจำ (Knowledge)
  - (1) ความรู้ในเนื้อหา
  - (2) ความรู้ในวิธีดำเนินการ
  - (3) ความรู้รวบยอดในเรื่อง
- 2) ความเข้าใจ (Comprehension)
  - (1) การแปลความ
  - (2) การตีความ

- (3) การขยายความ
- 3) การนำเอาไปใช้ (Application)
- 4) การวิเคราะห์ (Analysis)
  - (1) การวิเคราะห์ส่วนประกอบ
  - (2) การวิเคราะห์ความสัมพันธ์
  - (3) การวิเคราะห์หลักการ
- 5) การสังเคราะห์ (Synthesis)
  - (1) การสังเคราะห์การสื่อความหมาย
  - (2) การสังเคราะห์แผนงาน
  - (3) การสังเคราะห์ความสัมพันธ์
- 6) การประเมินผล (Evaluation)
  - (1) การประเมินผลโดยอาศัยข้อเท็จจริงภายใน
  - (2) การประเมินผลโดยอาศัยข้อเท็จจริงภายนอก

สรุปได้ว่า ความคิดเห็นหรือความสามารถทางสมองของคนเรา แบ่งเป็น 6 ระดับ ความจำ เป็นความสามารถทางสมองขั้นต่ำสุด สมองจะได้รับการพัฒนามากขึ้นเมื่อสามารถพัฒนาจากความจำจนเกิดความเข้าใจ สามารถนำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่าความรู้ต่างๆ ได้ ถือเป็นความสามารถขั้นสูงสุด

### 3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

โดยทั่วไปเมื่อก้าวถึงความคิดสร้างสรรค์ มักเข้าใจและมุ่งเน้นไปที่ความคิดริเริ่ม ซึ่งแท้ที่จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะความคิดอื่น ๆ ด้วย มิใช่เพียงแต่ความคิดริเริ่มเพียงอย่างเดียว ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่สิ่งที่จะเกิดขึ้นได้ง่าย ๆ การที่จะเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ต้องมีการเร้าจากสิ่งแวดล้อมแล้วสมองใช้ความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อนกว้างไกลหลายทิศทางจึงเป็นความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ องค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์นี้ ตรงกับลักษณะ ความคิดแบบอนैनัย นั้นเอง

กิลฟอร์ด (Grifford, 1969 อ้างถึงใน สดส ษณะกุล 2538: 12) ได้ให้รายละเอียด องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์แต่ละด้านไว้ดังนี้

**3.3.1 ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)** หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันใน เรื่องเดียวกัน แบ่งเป็น

- 1) ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ
- 2) ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ในเวลาที่กำหนด
- 3) ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค และนำคำมาเรียงอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ
- 4) ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด

3.3.2 **ความคิดริเริ่ม (Originality)** หมายถึง ความคิดที่แปลกใหม่ไปจากความคิดธรรมดา หรือความคิดที่แตกต่างไปจากบุคคลอื่น

3.3.3 **ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)** หมายถึง ประเภทหรือแบบของการคิดโดยแบ่งออกเป็น

- 1) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระคน ที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดอะไรได้หลากหลาย เช่น คิดถึงประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ว่ามีอะไรบ้างได้หลายทิศทาง ในขณะที่คนซึ่งไม่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้เพียงทิศทางเดียว
- 2) ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adapture Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน

3.3.4 **ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)** หมายถึง ความคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ในการตกแต่งเพื่อทำให้ความคิดริเริ่มนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

นอกจากองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์จะมีพื้นฐาน 4 ประการดังกล่าวข้างต้นแล้ว เจลเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban, 1986 อ้างถึงใน อนินทดา โปษะกฤษณะ 2532 : 4) ได้เพิ่มองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ในแบบทดสอบทีซีที - ดีที (TCT - DP) อีก 3 ประการ คือ

3.3.5 **การกระทำที่แสดงถึงการเสี่ยง** หมายถึง กล้าหาทางเลือกอื่น และเสนอออกมาไม่ว่าจะบังเกิดผลเช่นไร แก่ผู้เสนอก็ตามเช่น ออกนอกเขต เป็นต้น

**3.3.6 การสร้างเรื่องราว** หมายถึง การผสมให้เกิดเรื่องราวอันเดียวกัน เช่น การจัดรวมสิ่งต่าง ๆ ให้มีความต่อเนื่อง เป็นต้น

**3.3.7 อารมณ์ขัน** หมายถึง ความรู้สึกที่มองสิ่งแวดล้อมในแง่มุมที่ตึงามแปลกใหม่และ ขำขัน สามารถแปรเปลี่ยนปัญหาให้เบาบางลง ซึ่งอารมณ์ขันจะขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของแต่ละประเทศและท้องถิ่นนั้น ๆ ด้วย

พงษ์พัฒน์ สัตยารัฐ (2520: 18-30 อ้างถึงใน ปริมปราง ใจแน 2538: 24-25)กล่าวถึงองค์ประกอบ ที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. การรับรู้ (Perception) ซึ่งเป็นความรู้สึกภายนอกและความรู้สึกภายในของคน การรู้มากเห็นมากก็ทำให้รับรู้ได้มากและพยายามสังเกตจากการรับรู้ นั้น นำมาคิดแปลงให้ดีกว่าเดิม ทนสมัยกว่าเดิมและมีประโยชน์เพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม การรับรู้ของคนมีมาตั้งแต่เด็กและคิดอยู่ในความทรงจำของแต่ละคนในอดีตและจะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ในภายหลัง

2. จินตนาการ (Imagination) เมื่อคนเรารู้มาก เห็นมากและได้รับรู้มากก็จะช่วยให้คิดได้มาก ซึ่งก่อให้เกิดจินตนาการต่าง ๆ ขึ้นจินตนาการเกิดขึ้นได้ 2 แนวทาง คือ จินตนาการที่เกิดจากการรับรู้จากวัตถุและจินตนาการที่เกิดจากจิตใจ

3. ประสบการณ์ (Experience) ประสบการณ์ของคนเป็นผลมาจากการปะทะของบุคคลนั้นกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีได้ 2 อย่าง คือ ประสบการณ์ตรงซึ่งเกิดกับตนเองและประสบการณ์รองที่เกิดกับบุคคลอื่น

กล่าวโดยสรุปองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์จะมีอยู่หลายลักษณะคือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ การกระทำที่แสดงถึง การเสี่ยง การสร้างเรื่องราวและอารมณ์ขันซึ่งสัมพันธ์เชื่อมโยงให้เกิดความคิดแปลกใหม่ เป็นความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างผลงานชิ้นใหม่ โดยองค์ประกอบที่จะทำให้เกิดสิ่งเหล่านี้ก็คือ การรับรู้ จินตนาการและประสบการณ์

### 3.4 ลักษณะพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ความคิดสร้างสรรค์หรือลักษณะพัฒนาการทางด้านจินตนาการของเด็กปฐมวัยนี้ ได้มีผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็กได้ศึกษาวิจัย และกล่าวไว้ ดังนี้

แมคคิลินแลน (Macmillan ,1924 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์ 2526 : 41 – 42) ได้แบ่งพัฒนาการทางจินตนาการของเด็กออกเป็น 3 ชั้น คือ

1. เป็นชั้นที่เด็กเล็ก ๆ มีความรู้สึกเกี่ยวกับความสวยงาม ซึ่งจะเป็นทางนำไปสู่ความจริง

2. เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าใจถึงความจริง เด็กจะเริ่มมีคำถามถึงสาเหตุและผลด้วยการถามว่า “ทำไม”

3. เด็กเริ่มเข้าใจคิดที่ละเอียดน้อยๆ ในสิ่งที่เด็กพบเห็นในโลกแห่งความเป็นจริง ทอแรนซ์ (Torrance 1964: อ้างถึงใน จันทน์ บุญคลัง 2542 : 19–20) กล่าวถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยผลการวิจัยของลิกอน (Ligon, 1957) ไว้ดังนี้

เด็กแรกเกิด - 2 ขวบ เด็กเริ่มพัฒนาการจินตนาการ ในระยะปีแรกเด็กจะเริ่มถามชื่อของสิ่งต่าง ๆ หรือจังหวะ เมื่อเริ่มถามชื่อของสิ่งต่าง ๆ โดยพยายามทำเสียงต่าง ๆ หรือจังหวะ เมื่อเริ่มคิดทำอะไรได้เด็กก็จะตั้งชื่อให้ เด็กเริ่มคาดหวังในเหตุการณ์ชีวิตประจำวัน อายุ 2 ขวบ เด็กจะเริ่มแสวงหาโอกาสหรือเหตุการณ์พิเศษทำ โดยมีความกระตือรือร้นที่จะคิดสำรวจ โดยการชิม สัมผัส ด้วยความอยากรู้อยากเห็น และเด็กจะเกิดการเรียนรู้ว่าสิ่งไหนทำได้ สิ่งไหนแต่ต้องไม่ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับวิธีการที่เด็กได้แสดงออก ขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะตัวของเด็กแต่ละคน ในช่วงระยะเวลาี้ เด็กควรจะได้รับภาระกระตุ้นโดยการให้สิ่งเร้าโดยอาศัยเกมง่ายๆ ของเล่นไม้บล็อกขนาดใหญ่ ตุ๊กตาและของเล่นที่น่าเล่นและปลอดภัย โดยที่พ่อแม่ควรเอาใจใส่ในการเล่นร่วมกับเด็กพยายามฝึกหัดให้เขาพูด โดยพ่อแม่ใช้วิธีการร้องเพลง การเล่น และการตั้งคำถามต่างๆ

เด็กระยะ 2–4 ขวบ เด็กจะเริ่มเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากประสบการณ์โดยตรงแล้ว ถ่ายทอดประสบการณ์ที่รับรู้ โดยวิธีการแสดงออกและทางจินตนาการ เช่น น้ำร้อนเด็กไม่เข้าใจว่าทำไมไม่ให้เล่น ถ้าเด็กได้ประสบการณ์การจับต้องเด็กก็จะรู้ว่าเพราะน้ำมันร้อนจึงเล่นไม่ได้ เด็กในระยะนี้จะตื่นเต้นกับประสบการณ์ได้ง่าย ความสนใจมักจะมีในช่วงระยะเวลานั้นๆ เด็กเริ่มเป็นตัวของตัวเอง ทำให้เกิดความเชื่อมั่น แต่การเรียนรู้ใหม่ๆ อาจจะทำให้เขาเกิดความหวาดกลัว ดังนั้นพ่อแม่ควรสำรวจสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยให้เด็กเสมอ ในช่วงนี้ควรจะใช้ของเล่นถึงสำเร็จให้เด็กได้เล่นโดยคิดไปด้วย เช่น ไม้บล็อก อาจจะสร้างเป็นบ้าน รถไฟ ฯลฯ

เด็กระยะ 4–6 ขวบ ในวัยนี้เป็นวัยที่มีจินตนาการดี แต่เด็กยังไม่มีการสังเกตเกี่ยวกับการจำกัดขอบเขตของจินตนาการ ในระยะแรกเด็กจะเรียนรู้จักการวางแผนเป็นครั้งแรก เด็กจะเริ่มสนุกสนานกับการวางแผน และการคาดคะเนในสิ่งที่จะเกิดขึ้นในการเล่นนั้น เด็กเริ่มเลียนแบบบทบาทของผู้ใหญ่ หรือผู้ใกล้ชิดที่มีความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะพยายามค้นหาข้อเท็จจริงว่าผิดหรือถูก ในวัยนี้เด็กเริ่มตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นและเริ่มคิดถึงการกระทำของตนไปกระทบผู้อื่น ความเชื่อมั่นจะพัฒนาในระยะนี้ โดยผ่านงานศิลปะในทางสร้างสรรค์ ประสบการณ์ใหม่ๆ และการเล่นด้วยคำพูด เด็กจะต้องได้รับความช่วยเหลือเกี่ยวกับของเล่น เพื่อฝึกด้านการจินตนาการ การเล่น เช่น สิ่งของต่างๆ ที่จะใช้เล่นขายของ เล่นเป็นหมอ เล่นเป็นครู ในโรงเรียน หรือจะเรียกว่าเป็นการแสดงบทบาทสมมุติหรือการแสดงละครนั่นเอง ฯลฯ ครู พ่อ

แม่ควรให้อิสระเด็กได้คิดวางแผนและส่งเสริมให้เด็กได้เล่นตามลำพัง จะเป็นการช่วยให้เด็กพัฒนาจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะพัฒนาในช่วง 6 ปีแรกสูงมาก หากได้รับการจัดสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ที่เหมาะสม

### 3.5 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมพัฒนาโดยการสอน การฝึกอบรม การสร้างบรรยากาศ และการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม

ชัยณรงค์ เจริญพานิชกุล (2533 : 226-228) ได้กล่าวถึง การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก ดังนี้

1. แสดงการยอมรับตนเอง และเด็กได้อย่างไม่ต้องมีเงื่อนไข หรือข้อต่อรองหรือข้อแลกเปลี่ยน
2. ไม่ยึดติดกับกิจวัตรประจำวัน มีการยืดหยุ่นเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม
3. คล้อยตามความสนใจของเด็กมากกว่าที่จะปักหลักยึด ตามความคิดของตนเอง
4. การให้รางวัลเด็กเป็นรางวัลจากภายใน เช่น การชื่นชม
5. ให้กำลังใจเด็กเมื่อเด็กพยายามแสดงความคิดใหม่ ๆ
6. ยึดเด็กเป็นหลักมากกว่าเนื้อหาเรื่องราว
7. มุ่งความสนใจที่กระบวนการสร้างงาน
8. มีอารมณ์ขัน จี๋เล่น
9. เน้นความเป็นอิสระในการคิดตัดสินใจด้วยตนเอง
10. เปิดโอกาสให้ใช้ความคิด ค้นคว้า ทดลองและเล่นนอกเรื่องได้
11. สนับสนุนการกล้าทดลองและตรวจสอบความคิด
12. เน้นการแตกกระจายความคิดให้กว้างออก
13. วางแผนการสอนเพื่อแผ่สำหรับกลุ่มเล็กหรือรายบุคคล
14. ใช้การทำงานแบบประชาธิปไตยทั้งที่บ้านและโรงเรียน
15. พยายามใช้วิธีใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้
16. ใช้คำถามแบบเปิด อนุญาตให้เด็กประเมินหรือเดาได้
17. ให้บรรยากาศอิสระปราศจากการแข่งขันที่มีมากเกินไป เพื่อคลายความวิตกกังวล

กังวล

18. มีความเข้าใจว่าเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นเด็กพิเศษ ที่มีความแตกต่างจากเด็กทั่ว ๆ ไป

19. อนุญาตให้เด็กมีโอกาสเลือกเนื้อเรื่อง

20. รู้ตัวว่าเป็นผู้ใหญ่ที่ดีของเด็ก

คุณฎี บริพัตร ณ อรุณยา (2536: 1-12 อ้างถึงใน จันทน์ บุญคลัง 2542: 21) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ในเด็กไว้ดังนี้

1. แสดงให้เด็กเล็ก ๆ เห็นว่าความสนใจของเขาก็ดี การสำรวจค้นหาถึงแวดล้อมก็ตีรวมทั้งพฤติกรรมไม่เหมือนใครของเขามีคุณค่า
2. เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำงานตามความสามารถของตน ขณะที่เขาได้เลือกทำกิจกรรมที่เขาเห็นว่าตื่นเต้นและน่าสนใจ
3. ต้องเปิดโอกาสให้เด็กหาช่องทางของตนเองที่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามที่ตนเองต้องการ
4. ต้องรักษาบรรยากาศไม่ให้เครียด
5. สนับสนุนให้มีการเดาใจ โดยเฉพาะคำตอบที่เด็กให้มันต้องแสดงให้เด็กเห็นว่าคำตอบที่ฟังดูเข้าท่ามาคิดและน่าฟัง

ทอเรนซ์ (Torrance, 1959 อ้างถึงใน อารี พันธมณี 2534: 82-83) ได้เสนอหลักในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็กเป็นสำคัญดังนี้

1. การส่งเสริมให้เด็กถาม และให้ความสนใจต่อคำถามและคำถามที่แปลกของเด็ก พ่อแม่หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกต้องแต่เพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหาแม่เด็กจะใช้วิธีการเดาเสียงบ้างก็ควรจะยอม แต่ควรกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง
2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินหรือ วิจารณ์ความคิดนั้นแต่รับฟังไว้ก่อน
3. กระตือรือร้นต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็ก ด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวาหรือ ชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง
4. แสดงเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้เช่น จากภาพที่เด็กวาดอาจนำไปเป็นลายถ้วยกาแฟ ชาม ภาชนะ เป็นภาพปฏิทินบัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ และมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาสและเตรียมการให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเองและยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ลดการอธิบาย การบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการให้นักเรียนมีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากยิ่งขึ้น

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอโดยไม่ต้องใช้วิธีขู่ด้วยคะแนนหรือการสอบ การตรวจสอบ เป็นต้น

7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก จะต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเองและการยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

บลอนท์ และคลอสไมเยอร์ (Blount and Klausmier, 1965 อ้างถึงใน อารี พันธุ์ณี 2534: 83) ได้เสนอแนะวิธีการที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียน มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงความคิดหลายๆ ด้าน ตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์

2. เน้นสถานการณ์ที่จะส่งเสริมความสามารถ อันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ เช่น ความคิดริเริ่ม เป็นต้น ตลอดจนไม่จำกัดการแสดงออกของนักเรียนให้เป็นไปในรูปแบบเดียวตลอด

3. อย่าพยายามหล่อหลอมหรือกำหนดแบบให้เด็กและนักเรียนมีความคิดและมีบุคลิกภาพเหมือนกันไปหมดทุกคน แต่ควรสนับสนุนและส่งเสริมการผลิตสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ตลอดจนความคิดและวิธีการที่แปลกๆ ใหม่ ๆ ด้วย

4. อย่าเข้มงวดกวดขันหรือยึดมั่นอยู่กับจารีต ประเพณี ซึ่งยอมรับการกระทำหรือผลงานอยู่เพียง 2-3 อย่างเท่านั้น สิ่งอื่นใดมีนอกเหนือไปจากแบบแผนเป็นสิ่งผิดไปเสียหมด

5. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลแต่เฉพาะผลงานหรือการกระทำ ซึ่งมีผู้ทดลองทำเป็นที่ยอมรับกันแล้ว ผลงานแปลกใหม่ก็จะได้มีโอกาสได้รับรางวัลหรือคำชมเชยด้วย

กล่าวโดยสรุป การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กปฐมวัยสามารถทำได้โดยการสร้างบรรยากาศให้มีความอิสระให้เขาได้คิดจินตนาการได้อย่างเต็มที่ ยอมรับและฟังเขา มีการกระตุ้นให้เขาเรียนรู้ด้วยตนเอง เปิดโอกาสให้เขาได้ค้นคว้าและแสดงอารมณ์อีกทั้งความคิดต่างๆ อย่างหลากหลาย

### 3.6 การวัดความคิดสร้างสรรค์

การวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ได้มีการศึกษาค้นคว้าและค้นพบวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งอาร์ พันธ์มณี (2545: 209-226) ได้ประมวลสรุปไว้ดังนี้

**3.6.1 การสังเกต** หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ โดยสังเกตจากพฤติกรรมการเล่นและการทำกิจกรรม การเลียนแบบ การทดลอง การปรับปรุงและตกแต่งสิ่งต่างๆ การแสดงละคร การเล่านิทาน ซึ่งมาร์กี (Markey, 1935) ได้ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมบ้าน การตั้งชื่อแปลกๆ ลักษณะความเป็นผู้นำ การสร้างหรือการต่อไม้บล็อกของเด็ก เป็นต้น และมาร์กียังสรุปข้อคิดไว้ว่า ไม่มีวิธีทดสอบวิธีใดเพียงวิธีเดียวที่จะวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ครอบคลุมทุกด้านและวิธีทดสอบหนึ่งๆ จะไม่สามารถวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ทุกวัยและทุกระดับชั้น ส่วนทอแรนซ์ (Torrance, 1965) ได้ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของเด็กด้วยการระบุหัวข้อที่ใช้เป็นแนวทางในการสังเกตผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูงได้ แม้จะไม่ตรงกับแบบทดสอบ เช่น การสังเกตความสามารถในการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์โดยปราศจากสิ่งรบกวน นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ไกลเกินกว่าที่ได้รับมอบหมายด้วยวิธีการที่แปลกใหม่ และแสดงลักษณะกล้าทดลอง กล้าเสี่ยง เป็นต้น

**3.6.2 การวาดภาพ** หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพ ลักษณะดังกล่าวได้มีการทดลองใช้และศึกษากันมาเป็นเวลานานแล้ว เช่น ซิมป์สัน (Simpson, 1927) ได้ใช้จุดวงกลมเล็กๆ 40 จุด จำนวน 50 จุด เป็นสิ่งเร้าให้เด็กวาด แล้วพิจารณาความคล่องตัว ความคิดริเริ่ม และความคิดยืดหยุ่นจากภาพที่เด็กวาด

**3.6.3 รอยหยดหมึก (Inkblots)** หมายถึง การให้เด็กดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น มักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี ซึ่ง เคิร์กแพตทริก (Kirkpatrick, 1900) ได้ใช้รอยหยดหมึกโดยให้เด็กดูภาพแล้วตอบโดยไม่จำกัด ให้อิสระในการคิดฝันตอบได้เต็มที่ ส่วนคำตั้งก็สั้นๆ ไม่เฉพาะเจาะจงและสิ่งเร้ารอยหยดหมึกก็เป็นแบบคลุมเครือไม่ชัดเจน คำตอบของเด็กจะได้รับการพิจารณาจากความสามารถในการคิดประดิษฐ์ อารมณ์ขัน ลักษณะจินตนาการ ความรู้สึก และความสามารถในการรับรู้ที่ดีต่อรอยหยดหมึก

**3.6.4 การเขียนเรียงความและงานศิลปะ** หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และจากการประเมินงานศิลปะของนักเรียน เด็กช่วงวัยนี้จะมีพัฒนาการทางภาษาดี การเขียนบรรยายหรือแสดงความรู้สึกจินตนาการเป็นที่สนใจของเด็ก

**3.6.5 แบบทดสอบ** หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อและที่ใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก็เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นระบบ ซึ่งอาจใช้ควบคู่กับแบบสำรวจพฤติกรรม หรือแบบสังเกตความคิดสร้างสรรค์ก็จะยิ่งช่วยให้ได้ข้อมูลที่ใกล้เคียงและถูกต้องตรงกับความจริงมากยิ่งขึ้น แบบทดสอบที่นิยมใช้แพร่หลายในปัจจุบันมีดังนี้

1) แบบทดสอบความคล่องแคล่วของกิลฟอร์ดและคริสเตนเสน (Christensen Guilford Fluency Tests) แบบทดสอบนี้กิลฟอร์ดและคณะแห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียตอนใต้คิดขึ้นเพื่อวัดความคิดกระจาย (Divergent Thinking) โดยมุ่งวัดส่วนประกอบในแต่ละเซลล์ตามโครงสร้างสมรรถภาพสมอง ซึ่งมี 3 มิติ คือ เนื้อหาที่คิด (Content) วิธีการคิด (Operation) และผลิตภัณฑ์แห่งความคิดตามลำดับ (Product) แบบทดสอบความคล่องแคล่วของกิลฟอร์ดและคริสเตนเสนประกอบด้วย แบบทดสอบย่อย 4 ชุด 11 ฉบับ โดยแบ่งออกเป็นทางด้านภาษาเขียน 7 ฉบับ ทางด้านรูปภาพ 3 ฉบับ และเป็นโจทย์ปัญหา 1 ฉบับ แบบทดสอบนี้เหมาะกับนักเรียนระดับมัธยมและผู้ใหญ่

2) แบบทดสอบของวอลลาซและโคแกน แบบทดสอบนี้ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย ดังนี้

- ฉบับที่ 1 “พวกเดียวกัน”
- ฉบับที่ 2 “ประโยชน์ของสิ่งของ”
- ฉบับที่ 3 “ความเหมือน”
- ฉบับที่ 4 “ความหมายของภาพเส้น”
- ฉบับที่ 5 “ความหมายของเส้น”

3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ (Torrance Test of Creative Thinking) ศาสตราจารย์ ดร.อี พอล ทอแรนซ์ แห่งมหาวิทยาลัยจอร์เจีย สหรัฐอเมริกา เป็นผู้พัฒนาเครื่องมือความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีทั้งแบบสำรวจ แบบทดสอบ หลายรูปแบบ สำหรับแบบทดสอบของทอแรนซ์ได้พัฒนาขึ้นภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษา ซึ่งเป็นโปรแกรมการวิจัยระยะยาวที่เน้นเฉพาะในเรื่องประสบการณ์ในห้องเรียน ที่จะสนับสนุนและเร้าให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบของทอแรนซ์ มีดังนี้

(1) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively With Pictures) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และ แบบ ข

(2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking Creatively With Words) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และ แบบ ข

(3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยเสียงและภาษา (Thinking Creatively With Sounds and Words : Sounds and Images)

(4) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยการปฏิบัติและการเคลื่อนไหว (Thinking Creatively in action and Movement)

สำหรับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในประเทศไทยก็ได้ศึกษาค้นคว้าจากแนวคิดของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่มีชื่อเสียงในด้านความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละประเทศ เช่น กิลฟอร์ด และ ทอเรนซ์ เป็นต้น โดยนำเอาแบบทดสอบเดิมมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับเด็กไทย เช่น ในเรื่องคำสั่ง คำชี้แจง การคิดแปลงสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นต้น แต่หลักใหญ่ยังคงเดิม คือ เน้นการกำหนดสิ่งเร้าที่ช่วยให้เด็กคิด และวัตถุประสงค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดลออเช่นกัน

### 3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ได้มีการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวทั้งภายในประเทศหรือต่างประเทศ ดังนี้

#### 3.7.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

ออสบอร์น (Osborn, 1963 : 19-22 อ้างถึงใน ศศิพันธ์ พัดสมร 2540: 30) ได้กล่าวไว้ว่าเพศหญิงนั้นมีสมรรถภาพทางกายด้อยกว่าเพศชาย แต่เด่นกว่าในด้านจินตนาการและได้กล่าวถึงการทำการทดสอบของ Johnson O'Conner Foundation ทดสอบโดยใช้แบบทดสอบทั้งหมด 702 ชุด พบว่าเพศหญิงมีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเพศชาย 25 เปอร์เซนต์ และ Edwin J. MacEwan of Paterson, New Jersey ซึ่งรายงานไว้ว่าจากการเรียนในชั้นเรียนที่มีนักเรียนจำนวน 32 คน พบว่า เด็กหญิงมีความสามารถด้านความคิดคล่องตัวสูงกว่าเด็กชาย 40 เปอร์เซนต์

มินนิสโซต้า (Minnesota, 1964: 93 อ้างถึงใน พัชร มีสุคนธ์ 2543: 32) ที่ได้พยายามนำการศึกษาพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กตั้งแต่ชั้นอนุบาล 1-เกรด 12 พบว่า พัฒนาการจะเพิ่มขึ้นอย่างคงที่ระหว่างเกรด 1-3 และจะลดลงในช่วงเกรด 3 และเกรด 4 หลังจากนั้นจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ จนกระทั่งใกล้จบจากโรงเรียนสามัญ

พานส์ และมิโด (Parnes and Meadows, 1967 : 98 อ้างถึงใน อารีรังสินันท์: 2532 : 105) ได้ทดลองใช้วิธีระดมพลังสมองในวิธีแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์โดยให้ทุกคนพูดถึงวิธีแก้ปัญหานั้นใช้วิธีศึกษาทดลองเปรียบเทียบ โดยให้กลุ่มที่หนึ่งใช้วิธีระดมพลังสมอง

คือ ให้ทุกคนพูดเท่าที่คิดได้ออกมา ไม่จำเป็นต้องเป็นวิธีแก้ปัญหาที่ดีและเกี่ยวข้องให้พูดเท่าที่มีความคิดแวบเข้ามาในสมอง ส่วนกลุ่มที่สองให้เสนอวิธีคิดแก้ปัญหาเฉพาะความคิดที่ดีและมีความสัมพันธ์กับเรื่อง ปรากฏว่าในระยะแรกเวลาแก้ปัญหาเท่ากัน กลุ่มที่ใช้วิธีระดมพลังสมองมีความคิดแก้ปัญหามากกว่าและได้ผลกว่ากลุ่มที่ต้องออกความคิดเฉพาะความคิดที่ดีและเกี่ยวข้องกันเท่านั้น

เกล (Gale, 1969: 430 อ้างถึงใน วรวัทย์ อินทรรัตน์ 2540: 25) ได้ศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่ ส่งเสริมและพัฒนาขึ้นได้ ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้ถ่ายทอดทางยีน (Gene) ของบิดามารดา หากแต่เป็นพฤติกรรมที่ได้รับภายหลังเช่นเดียวกับบุคลิกภาพของมนุษย์ฉะนั้นความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลจะมากหรือน้อยเพียงไรย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่เขาได้รับ

แคทเธอริน โคห์น (Chon, 1984: 2501 - A อ้างถึงใน ศศิพันธ์ พัดสมร 2540: 35) ได้ทำการวิจัยเรื่องการฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์อย่างให้ได้ผลสำเร็จ เป็นการวิจัยแบบสังเคราะห์ใช้กับกลุ่มทดลองที่อายุแตกต่างกันใช้วิธีหลายรูปแบบและศึกษาสมรรถนะของความคิดสร้างสรรค์แต่ละประเภท ปรากฏว่าสามารถประเมินค่าของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นด้วยการนับจำนวนการตอบสนอง หรือนับจำนวนความถี่ทางสถิติของการตอบสนองที่เพิ่มขึ้นในแต่ละประเภท ที่เป็นความคิดคล่องตัวและความคิดริเริ่ม ด้วยการใช่วิธีฝึกฝนทางตรงโดยการกระตุ้น และเปลี่ยนแรงจูงใจ ทำให้ช่วยเพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงออกมาในงานที่มอบหมายระหว่างฝึกความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงออกในช่วงที่ทำงานหน้าที่ประจำด้วย

เบล (Bell, 1985 อ้างถึงใน ขวัญฟ้า รังสิยานนท์ 2538: 94) ได้ศึกษาการเล่าเรื่องของเด็กชายอายุ 6-7 ปี โดยจับคู่ระหว่างสติปัญญากับความคิดสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่าการเรียบเรียงเรื่องราวที่เล่าและการจินตนาการเรื่องราวมีความสัมพันธ์กับระดับสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์

เจเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban, 1986 : 147 อ้างถึงใน เขียวพา เชษฐปต์ 2536: 85) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการกับศักยภาพทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์โดยใช้แบบทดสอบ TCT-DP (Test for Creative Thinking-Drawing Production) ผลปรากฏว่าผู้มีผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการต่ำ หรือสูงไม่จำเป็นต้องมีศักยภาพทางความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ต่ำหรือสูงตามด้วย

### 3.7.2 งานวิจัยในประเทศ

สมศักดิ์ สมเสนาะ (2537: 88-90) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการฝึกระดมพลังสมองและการฝึกคิดเป็นรายบุคคลที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 5 โรงเรียนปทุมพิทยาคม จังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็น กลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 ใช้โปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการระดมพลังสมอง กลุ่มที่ 2 ใช้โปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการฝึกคิดเป็นรายบุคคล ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกระดมพลังสมองมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นมากกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกคิดเป็นรายบุคคลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สศไส ชะนะกุล (2538: 68-70) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพนอกชั้นเรียนและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพในชั้นเรียนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาล ปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2537 โรงเรียนอนุบาลละอออุทิศ จำนวน 30 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพนอกชั้นเรียน กลุ่มควบคุมได้รับการจัดกิจกรรมในชั้นเรียนแบบปกติ ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพนอกชั้นเรียนสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพในชั้นเรียนแบบปกติ

ธูปทอง ศรีทองท่วม (2538: 72-74) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ โดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรีกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะตามแผนการจัดประสบการณ์ ชั้นอนุบาล ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุระหว่าง 5-6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 จำนวน 60 คน การทดลองใช้เวลา 8 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ โดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรีกับ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะตามแผนการจัดประสบการณ์ ชั้นอนุบาลของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ โดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาล ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

วรวัลย์ อินทรรัตน์ (2540: 138-139) ได้ศึกษาผลการฝึกระดมพลังสมองตามแนวคิดของวิลเลียมส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิพัฒนากรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน กลุ่มทดลองได้รับการฝึกระดมพลังสมองตามแนวคิดของวิลเลียมส์ กลุ่มควบคุมไม่ได้รับการ

ฝึกระดมพลังสมองตามแนวคิดของวิลเลียมส์ ใช้แบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest – Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ผลวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น หลังจากได้รับการฝึกระดมพลังสมอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นารี ชมเกษร (2541: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่เล่นไม้บล็อกแบบอิสระและเล่นไม้บล็อกแบบครูชี้แนะ กลุ่มตัวอย่างคือเด็กปฐมวัยอายุระหว่าง 5-6 ปี จำนวน 80 คน ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 ในโรงเรียนอัสสัมชัญระยอง สังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชนซึ่งได้มาด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย 2 ห้องเรียน จากจำนวน 7 ห้องเรียนแล้วสุ่มอีกครั้งเพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มทดลองได้เล่นไม้บล็อกแบบครูชี้แนะ กลุ่มควบคุมได้เล่นไม้บล็อกแบบอิสระ เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แผนกิจกรรมการเล่นไม้บล็อกแบบครูชี้แนะ แผนกิจกรรมการเล่นไม้บล็อกแบบอิสระและแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเจลเลนและเออร์บัน (Jellen และ Urban) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ANCOVA การทดลองใช้เวลา 8 สัปดาห์ ผลการวิจัยปรากฏว่า เด็กปฐมวัยที่เล่นไม้บล็อกแบบครูชี้แนะมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าเด็กปฐมวัยที่เล่นไม้บล็อกแบบอิสระอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05