

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้ มีคุณธรรม และมีความรอบรู้อย่างเท่าทันให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และศีลธรรม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง แนวการพัฒนาคนดังกล่าวมุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งมีสมรรถนะทักษะและความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิต อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน (สภาพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549) ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ดังนั้นกระทรวงศึกษาธิการจึงได้มีการกำหนดหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ โดยเน้นไปที่ความสามารถในการคิด โดยความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถนะสำคัญที่ผู้เรียนพึงมีเพื่อเป็นพื้นฐานในการสร้างวิทยาการใหม่ๆ ให้แก่ประเทศ ดังนั้น ในทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จึงมีการกำหนดการเรียนรู้การสอนให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้น ตามเป้าประสงค์คุณภาพของนักเรียนประถมศึกษาตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความถนัดและความสนใจของตนเองส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพส่วนตัว มีทักษะในการคิดสร้างสรรค์ มีทักษะในการดำเนินชีวิต มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความสมดุลทั้งด้านความรู้ ความคิด ความดีงาม และมีความภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพหรือการศึกษา

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของบุคคลหรือต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถนะที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงและก่อให้เกิดในตัวผู้เรียนตามมาตรฐานการศึกษาด้านผู้เรียนที่ระบุไว้ในมาตรฐานที่ 4 ที่กล่าวว่า ผู้เรียนต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์ อีกทั้งยังเป็นผลลัพธ์ของการเรียนรู้ที่สำคัญและพึงประสงค์ตามพระบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 ที่ได้ระบุไว้ในหมวด 1 มาตรา 7 ที่ว่าในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึก ความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความริเริ่ม

สร้างสรรค์ ใฝ่รู้และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ความคิดสร้างสรรค์จึงนับว่าเป็นคุณลักษณะสำคัญในการพัฒนาคนของประเทศ เพื่อจะนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสร้างวิทยาการใหม่ๆ การดูแลตนเองและสังคมให้มีคุณภาพ ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงจำเป็นต้องปลูกฝังให้แก่เด็ก อีกทั้งช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัวเด็กให้เจริญสูงสุดด้วย นักการศึกษาจึงได้กำหนดเป้าประสงค์ทางการเรียนไว้ว่า การเรียนการสอนแบบความคิดสร้างสรรค์นั้นจะเป็นรากฐานของกระบวนการศึกษาทั้งหมด (อุบลรัตน์ เฟิงสถิต, 2526) ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทางการคิดของบุคคลที่เป็นคุณลักษณะพิเศษที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ ในการคิดจินตนาการ คิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์จนสามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ สามารถพัฒนาได้โดยจัดสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์อย่างเหมาะสมซึ่งในการเสริมสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการที่เหมาะสมและต่อเนื่องในเวลาอันสมควร เด็กจะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กทำได้หลายวิธี เช่น การจัดกิจกรรมประสบการณ์ การฝึกฝน การทำ กิจกรรมศิลปะ การวาด การให้เด็กฟังนิทาน การเล่นเกม การเล่นปริศนาคำทายการที่จะส่งเสริมพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กต้องอาศัยและอุปกรณ์การเรียนการสอนที่หลากหลายจึงจะเอื้อประโยชน์ต่อเด็ก (อารีรังสินนท์, 2526)

กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่สามารถจัดการเรียนการสอนได้ตามเนื้อหาวิชาและหลักสูตร ซึ่งจะพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน ดังนี้ ด้านสติปัญญา ด้านจิตใจและด้านการปฏิบัติ (อารี พันธมณี, 2545) การวาดภาพเป็นกิจกรรมหนึ่งของกิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะซึ่งการวาดภาพในลักษณะต่างๆ ซึ่งพอสรุปได้ว่าเป็นการวาดตามใจชอบ การวาดภาพจากประสบการณ์ การวาดภาพจากการฟังนิทาน การวาดภาพจากเสียงเพลง การวาดภาพจากการแสดงบทบาทสมมุติ การวาดภาพจากสิ่งเร้า ซึ่งแบ่งออกเป็นการต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่ไม่สมบูรณ์และการต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่สมบูรณ์ และยังสอดคล้องกับเอกสารของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้กล่าวว่า กิจกรรมสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้เด็กพัฒนาความพร้อมทางการเรียนทุกด้าน เช่น พัฒนาความคิดสร้างสรรค์คิดจินตนาการ คิดหาเหตุผล พัฒนาลักษณะนิสัยทางสังคมและส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกทางภาษา แสดงความรู้สึกของตนเอง ครูควรถือโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอย่างเต็มที่

นิทาน หมายถึง หมายถึง เรื่องที่เล่าต่อกันมา อาจเป็นเรื่องที่จริงที่เกิดขึ้นหรือเรื่องที่แต่งขึ้นมาจากจินตนาการ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินและให้ความรู้ และ

บางครั้งก็สอดแทรกข้อคิดหรือคติเพื่อสอนใจไปด้วย นิทานเป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านภาษาให้กับเด็กเป็นกิจกรรมที่ให้ความสุขสนุกสนาน เป็นความรู้ที่เด็กได้โดยไม่รู้ตัว และนิทานทำให้คนเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ได้ในระดับหนึ่งตามศักยภาพ (เกริก ยู่พันธ์, 2539) ตลอดจนนิทานสามารถสร้างจินตนาการความฝัน ความคิด ความเข้าใจ และการรับรู้ให้กับเด็ก (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2541) ดังนั้น เมื่อเด็กฟังนิทานเด็กจะวาดภาพในความคิดของเขาซึ่งเมื่อเด็กเกิดความคิดจินตนาการเช่นนี้ ถ้าให้เด็กได้ถ่ายทอดความคิดของเขาออกมาโดยการสร้างสัญลักษณ์ของการขีดเขียนตามความต้องการของเขาเป็นการกระตุ้นให้เด็กมีการพัฒนาการที่ดีขึ้นในการส่งเสริมให้เด็กแสดงออกทางความรู้สึกนึกคิดย่อมช่วยพัฒนาความคิดในการเขียน ซึ่งจะ เป็นข้อมูลที่เด็กสะสมไว้ด้วยการสื่อสารสะท้อนความคิด ความรู้สึกต่างๆ จินตนาการลงในภาพวาดซึ่ง จะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ ซึ่งสอดคล้องกับ (ไพพรรณ อินทนิล, 2534) ที่กล่าวว่านิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ทั้งนี้ทานยังก่อให้เกิดจินตนาการ นักการศึกษาหลายท่านต่างยอมรับกันว่านิทานค่อนข้างมีอิทธิพลและมีคุณค่าต่อเด็กมาก เนื่องจากช่วยส่งเสริมความคิด ช่วยให้เด็กได้จินตนาการซึ่งจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบันทำได้หลายวิธีที่มีวิธีการจูงใจให้นักเรียนพัฒนาตนเองทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนในปัจจุบันก็พบว่า สื่อการสอนมีบทบาทสำคัญในการจัดการเรียนการสอนเป็นอย่างมาก เนื่องจากสื่อเป็นตัวกลางที่จะช่วยให้การสื่อสารระหว่างผู้เรียนและผู้สอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจในบทเรียนได้ตามที่ผู้สอนต้องการ โดยเฉพาะการนำเอาคอมพิวเตอร์เป็นสื่อการสอนที่กำลังได้รับความนิยม มีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนมาก เพราะผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ตามความสามารถของตน ทั้งยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์ได้ทันที การใช้สื่อประกอบการเรียนการสอนเป็นวิธีการหนึ่งทำให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนมากขึ้น ครรชิต มัลย์วงศ์ (2539) ได้กล่าวถึงสื่อคอมพิวเตอร์ไว้ว่า สื่อคอมพิวเตอร์มีความสามารถในการแสดงข้อความ เสียง รวมถึงภาพ ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวได้เท่าเทียมกับวีดิทัศน์หรือวิทยุโทรทัศน์ ต่างกันที่ความสามารถของคอมพิวเตอร์นั้นเหนือกว่าในการที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้สื่อได้ การเรียนด้วยสื่อคอมพิวเตอร์จึงทำให้ผู้เรียนสามารถโต้ตอบกับเนื้อหา ของบทเรียนได้เป็นอย่างดี สื่อคอมพิวเตอร์ได้ถูกนำมาใช้ในวงการศึกษาที่ผ่านมา แม้จะเป็นเวลาไม่นานนักแต่ก็ได้มีการพัฒนาที่รวดเร็ว ด้วยการสนับสนุนจากองค์กรต่างๆ จึงทำให้ปัจจุบันมีการใช้สื่อคอมพิวเตอร์ในการศึกษาเพิ่มมากขึ้น ทั้งในระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัย เช่น การเรียนโดยใช้สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน การเรียนผ่านเว็บ การอ่าน

เนื้อหาความรู้ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น ดังนั้นสื่อการเรียนรู้จึงเป็นเครื่องมือส่งเสริมสนับสนุนการจัดการกระบวนการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรได้อย่างมีประสิทธิภาพ สื่อการเรียนรู้มีหลากหลายประเภท ทั้งสื่อธรรมชาติ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี และเครือข่ายการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีในท้องถิ่น การเลือกใช้สื่อควรเลือกให้มีความเหมาะสมกับระดับพัฒนาการและลีลาการเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้เรียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2544) กิดานันท์ มลิทอง (2548) ได้ให้ความเห็นไว้ว่าในการเรียนการสอนแต่เดิมจะเป็นลักษณะของการที่ผู้สอนอธิบายแล้วให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดให้มากที่สุดเพื่อฝึกฝนให้เข้าใจยิ่งขึ้น แต่ความจริงแล้วผู้เรียนอาจไม่เข้าใจตามที่ครูสอนเหมือนกันหมดทุกคน เนื่องจากความสามารถในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันของผู้เรียน การให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดโดยปราศจากความเข้าใจจะทำให้ผู้เรียนเกิดความท้อแท้เบื่อหน่ายได้ ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปรับเปลี่ยนวิธีการสอน โดยผู้สอนจะเป็นผู้แนะนำให้ผู้เรียนรู้จักแสวงหาความรู้ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ รู้จักสังเกต และสร้างความรู้ด้วยตนเอง ซึ่งนอกจากเปลี่ยนแปลงวิธีการสอนแล้ว ผู้สอนยังต้องนำเทคโนโลยีสื่อการสอนสมัยใหม่และไอซีที มาช่วยเป็นสื่อการสอนเพื่อส่งเสริมกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อเพื่อสนองความต้องการของมนุษย์ที่จะนำสื่อหนังสือเข้าไปบรรจุอยู่ในรูปแบบของดิจิทัล ทั้งนี้เพื่อลดข้อจำกัดจากการอ่านหนังสือปกติทั่วไปเพราะหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถใช้ได้โดยไม่จำกัดสถานที่ และเวลา สามารถใช้ได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ ปาล์ม หรือแม้แต่เครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยเฉพาะ คุณลักษณะของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถเชื่อมโยงจุดไปยังส่วนต่างๆ ของหนังสือ เว็บไซต์ต่างๆ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ อีกทั้งยังสามารถแทรกภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวแบบทดสอบ และสามารถสั่งพิมพ์เอกสารที่ต้องการออกจากเครื่องพิมพ์ได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป (ไพฑูริย์ ศรีฟ้า, 2551) ในการเรียนการสอนลักษณะนี้ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทไปเน้นหนักทางด้านการใฝ่หาความรู้ ความเข้าใจ และความสามารถ วิธีสอนที่หลากหลายตามสภาพเศรษฐกิจและสังคมได้อย่างกว้างขวาง (เสาวลักษณ์ ญาณสมบัติ, 2545) ซึ่งจะทำให้การศึกษาได้รับผลประโยชน์จากเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ไปสู่ผู้เรียนและสามารถเผยแพร่สื่อการเรียนการสอนไปอย่างกว้างขวางในเหตุผลหลายประการ

การออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานและการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาใหม่ หรือเป็นการดัดแปลงปรับปรุงของเดิมให้ดียิ่งขึ้น โดยใช้ส่วนประกอบของการออกแบบและหลักการจัด

องค์ประกอบเพื่อทำให้ผลงานที่เกิดขึ้นมีความงามหรือมีประโยชน์ทางการใช้สอยก็ได้แล้วแต่จุดมุ่งหมายที่วางไว้ (วิบูล จันแยม 2546) การออกแบบสามารถแก้ไขปัญหาได้ การออกแบบจึงมีความสำคัญและคุณค่าต่อการดำรงชีวิต ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ ในแง่ของการวางแผนการทำงาน งานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสมและประหยัดเวลาดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้ ในแง่ของการนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจ ตรงกันอย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อความเข้าใจ ระหว่างกัน เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานงานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

การจัดการเรียนรู้ในปัจจุบันได้มุ่งเน้นให้มีการใช้เทคโนโลยีมากขึ้นโดยสนับสนุนให้มีการออกแบบพัฒนาสื่อการเรียนการสอน จึงถือเป็นภารกิจที่สำคัญอย่างยิ่ง เพราะสื่อที่นำเสนอ นั้นจะต้องมีความสมบูรณ์ทั้งทางด้านเนื้อหา กระบวนการและกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้ อย่างถูกต้อง สนใจบทเรียนและได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน นอกจากนั้น สื่อจะต้องมีความทันสมัยทั้งทางด้านเนื้อหาและการนำไปใช้ เพราะถ้าหากผลิตสื่อไม่ตรงกับความต้องการและความต้องการสื่อที่ผลิตนั้นก็จะไม่เกิดประโยชน์ใดๆ การออกแบบพัฒนาสื่อการเรียนการสอนจึงถือว่ามี ความสำคัญอย่างยิ่ง ดังนั้นนิสิตจึงจำเป็นต้องรู้จักการออกแบบให้เป็นเพื่อจะได้ทำสื่อการเรียน การสอน ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ เพื่อช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ดังงานวิจัยในครั้งนี้จึงมุ่งให้นิสิตได้ออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดระดับสูง ซึ่งมีนักการศึกษาและนักจิตวิทยาหลายท่านมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ควรจะเริ่มตั้งแต่ก้าวแรกที่เด็กย่างเข้าสู่โรงเรียนเพราะเด็กในวัยนี้มีธรรมชาติต้องการ อยากรู้อยากเห็น และถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมตั้งแต่ต้นจะเป็นการช่วยพัฒนาศักยภาพทางการคิด ที่เด็กมีอยู่ภายในตนเองให้ก้าวสู่ขีดสุด (เชิดศักดิ์ โฆวาสินธุ์, 2540) ดังนั้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จึงควรเริ่มตั้งแต่ที่นักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา จากการศึกษาของ ลิกอน (Ligon, 1957) พบว่า เด็กในช่วงวัยนี้ จะมีความสามารถในการใช้ทักษะเพื่อสร้างสรรค์งาน และสามารถค้นพบวิธีต่างๆ ที่จะสร้างสรรค์ผลงาน เด็กในวัยนี้ชอบการเป็นตัวของตัวเอง ต้องการโอกาสที่จะแสดงออกในความคิดริเริ่มและความคิดคล่องแคล่ว ดังนั้นผู้ใหญ่ควรเปิดโอกาสให้เด็ก ได้ใช้ทักษะ ความสามารถ และสนับสนุนให้ใช้จินตนาการ

จากการศึกษาข้อมูล เอกสาร งานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ พบว่าไม่มีงานวิจัยเรื่องใดที่พัฒนาระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กออกแบบสื่อการเรียนสอน นิสิต นักศึกษารวมถึงผู้สนใจ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาปัจจัยนำเข้า (องค์ประกอบ) และกระบวนการ (ขั้นตอน) ของการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา
2. เพื่อสร้างระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา
3. เพื่อศึกษาผลของการใช้ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา
 - 3.1 เพื่อศึกษาผลของแบบประเมินคุณภาพของหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์
 - 3.2 เพื่อศึกษาผลของการประเมินพฤติกรรมการทำงานร่วมกัน
 - 3.3 เพื่อศึกษาผลของความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง
 - 3.4 เพื่อศึกษาผลของความพึงพอใจเกี่ยวกับระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา
4. เพื่อนำเสนอระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา

คำถามการวิจัย

1. ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีปัจจัยนำเข้า กระบวนการ ผลลัพธ์ ผลป้อนกลับใดบ้าง

2. ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาที่พัฒนาขึ้น สามารถทำให้นักออกแบบออกแบบได้หรือไม่

3. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์ สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้หรือไม่

สมมติฐานการวิจัย

หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เมื่อใช้กับกลุ่มทดลองที่เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1.1 ผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิตในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐและเอกชน

1.2 ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อ ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมเด็ก ผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

2.1 ผู้เรียนระดับปริญญาบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ลงรายวิชา 2726337 การผลิตสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษาด้วยคอมพิวเตอร์ จำนวน 10 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2.2 ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาสื่อ ผู้เชี่ยวชาญด้านวรรณกรรมเด็ก ผู้เชี่ยวชาญด้านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งหมดจำนวน 12 ท่าน

3. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

3.1. ระบบการออกแบบฯ

กลุ่มตัวอย่างได้นิสิตรระดับปริญญาบัณฑิต จำนวน 10 คนแบ่งออกเป็นกลุ่มละ 2 คน จำนวน 5 กลุ่ม

3.1.1 ตัวแปรอิสระ คือ ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

3.1.2 ตัวแปรตาม คือ หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

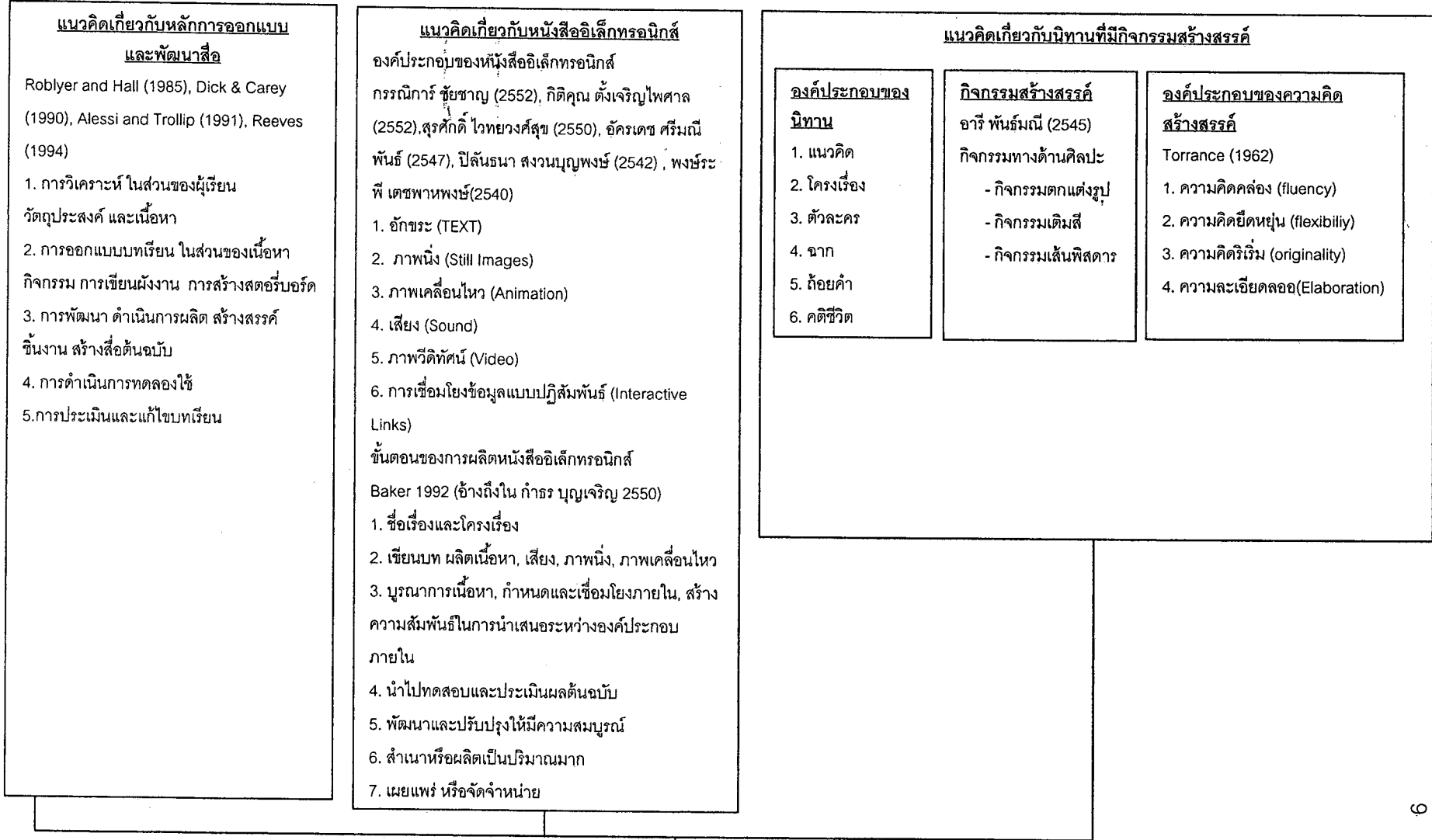
3.2. การทดลองใช้ระบบฯ

กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่3 จำนวน 29 คน

3.2.1 ตัวแปรอิสระ คือ หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

3.2.2 ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

1. ระบบ หมายถึง แผนผังแสดงความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างขององค์ประกอบและขั้นตอน โดยมีการอธิบายด้วยความเรียงที่แสดงถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบและขั้นตอนของระบบ นั้นๆ
2. หลักการออกแบบและพัฒนาสื่อ หมายถึง ขั้นตอนในการออกแบบสื่อตามขั้นตอน ดังนี้คือ ขั้นการวิเคราะห์ ทั้งในส่วนของผู้เรียน วัตถุประสงค์ และเนื้อหา ขั้นการออกแบบบทเรียน ในส่วนของเนื้อหา กิจกรรม การเขียนผังงาน การสร้างสตอรี่บอร์ด ขั้นการพัฒนา ดำเนินการผลิต สร้างสรรค์ชิ้นงาน สร้างสื่อต้นฉบับ ขั้นการดำเนินการทดลองใช้ และขั้นการประเมินและแก้ไข บทเรียน
3. หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง หนังสือที่บรรจุด้วยเนื้อหาที่เป็นตัวอักษร ภาพ เสียง กราฟิก และสื่อประสมต่างๆ ให้อยู่ในรูปแบบของอิเล็กทรอนิกส์ ที่สามารถอ่านและดูบนเครื่อง คอมพิวเตอร์ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้
4. นิทาน หมายถึง เรื่องที่เล่าต่อกันมา อาจเป็นเรื่องที่จริงที่เกิดขึ้นหรือเรื่องที่แต่งขึ้นมา จากจินตนาการ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินและให้ความรู้ และบางครั้งก็สอดแทรกข้อคิดหรือคติเพื่อสอนใจไปด้วย ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ใช้นิทานประเภทผจญภัย
5. หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ หมายถึง การนำเสนอนิทานในรูปแบบของหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ซึ่งบรรจุเนื้อหานิทาน โดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง และกิจกรรม ทำให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับสื่อมัลติมีเดียที่นำเสนอโดยผ่านทางหน้าจอภาพคอมพิวเตอร์ ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น
6. กิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง เป็นกิจกรรมที่ช่วยเด็กให้แสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการ โดยใช้ศิลปะ ในงานของผู้วิจัยคือ กิจกรรมที่ เด็กสามารถเลือกเติมสี เติมหน้า ได้ด้วยตนเองหรือตามจินตนาการของเด็กเพื่อส่งเสริมความคิด อิสระ ความคิดจินตนาการ
7. ความคิดสร้างสรรค์ (creative thinking) หมายถึง ความสามารถทางด้านการคิดของ บุคคลที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ ในการคิดจินตนาการ คิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์จนสามารถนำไปสู่การ สร้างสรรค์ผลงานต่างๆ ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ สามารถพัฒนาได้โดยจัดสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ อย่างเหมาะสม

(1) ความคิดคล่อง (fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณมากในเวลาจำกัด

(2) ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) หมายถึง ความสามารถในการคิดได้หลายทิศทาง หลายประเภท หลายชนิด หลายกลุ่ม

(3) ความคิดริเริ่ม (originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น

(4) ความละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์

8. ผู้เรียน หมายถึง นิสิตระดับปริญญาบัณฑิตที่ออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์ตามระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา

9. นักเรียน หมายถึง นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่3 ที่ทดลองใช้หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์ตามการออกแบบของนิสิตระดับปริญญาบัณฑิต

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงปัจจัยนำเข้า และกระบวนการของระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา
2. ได้ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาและระดับชั้นอื่นๆ