

ประเภทของนิทานที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่สาม



นางสาววรรณนิภา เพ็ญศรี

ศูนย์วิทยทรัพยากร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาคามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาประถมศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย


พ.ศ. 2528

ISBN 974-564-383-1

009241

1 17102778

TYPES OF STORY THAT ENRICH CREATIVE THINKING
OF PRATHOM SUKSA THREE STUDENTS



Miss. Wannipa Pensri

A Thesis Submitted in Partail Fulfillment of The Requirements
for the Degree of Master of Education

Department of Elementary Education
Graduate School

Chulalongkorn University

1985

สร้างสรรค์ ให้ตามแบบของกิลฟอร์ด (Guilford) คือ คะแนนความคิดแคล่วคล่อง (Fluency) หมายถึง คะแนนที่ได้จากการนับคำตอบทั้งหมด คะแนนความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึงคะแนนที่ได้จากคำตอบที่ไม่อยู่ในทิศทางเดียวกัน คะแนนความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงคะแนนที่ไม่ซ้ำกับของคนอื่น ในกลุ่ม ตัวอย่าง ให้คำตอบข้อละ 1 คะแนน

วิธีดำเนินการวิจัย ก่อนทดลองเล่านิทาน ผู้วิจัยได้ทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ (Pre test) กับนักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม ings ช่วงไว้ 7 วัน จึงทดลองเล่านิทาน โดยแยกกลุ่มฟัง วันละ 1 เรื่อง ทั้ง 3 กลุ่ม จนครบ 15 เรื่อง วิธีการเล่านิทาน ผู้วิจัยใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่านิทาน เช่น รูปภาพ ของจริง หุ่นจำลอง หุ่นมือ และให้เด็กแสดงบทบาทประกอบเรื่อง โดยใช้เทคนิคให้คล้ายคลึงกันมากที่สุด ในแต่ละกลุ่ม หลังจากแต่ละกลุ่มฟังนิทานครบ 15 เรื่องแล้ว ings ช่วงไว้ 7 วัน จึงทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ หลังการเล่านิทาน (Post test) ด้วยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ชุดเดียวกัน

การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้วิธีทางสถิติ 2 วิธี คือ การหาค่า t ของแต่ละกลุ่ม เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยก่อนการฟังนิทาน (Pre test) กับคะแนนเฉลี่ยหลังการฟังนิทาน (Post test) เพื่อต้องการศึกษาว่า หลังจากฟังนิทานแล้วเด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05 หรือไม่ และวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance) โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ SPSS (Statistical Package for Social Science) เพื่อเปรียบเทียบผลการฟังนิทานแต่ละประเภท ได้แก่ นิทานประเภทเทพนิยาย นิทานประเภทสัตว์ นิทานประเภทผจญภัย ถ้าได้ผลว่า โดยเฉลี่ยแล้วแต่ละกลุ่มมีความแตกต่างกัน ก็เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยเป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเชฟเฟ้ (Sheffe') ค่าเฉลี่ยที่นำมาเปรียบเทียบกัน เป็นคะแนนหลังการทดลองของทุกกลุ่ม เมื่อปรับด้วยคะแนนพื้นฐานซึ่งวัดก่อนการทดลอง

ผลการวิจัย

1. การฟังนิทาน 3 ประเภท คือ นิทานประเภทเทพนิยาย นิทานประเภทสัตว์ นิทานประเภทผจญภัย ทำให้เด็กทั้ง 3 กลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

2. หลังจากฟังนิทานแล้ว ทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ ด้วยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ 4 ฉบับ ปรากฏว่า เด็กทั้ง 3 กลุ่ม มีความคิดแคล่วคล่อง ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05 ยกเว้นด้านความคิดแคล่วคล่อง จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับประโยชน์ของสิ่งของ และด้านความคิดริเริ่ม จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับผลที่จะเกิดขึ้น พบว่า กลุ่มที่ฟังนิทานประเภทเทพนิยายและผจญภัย ได้คะแนนเฉลี่ยไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ที่ระดับ .05 และ ทั้งสองกลุ่มได้คะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ฟังนิทานประเภทสัตว์



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5

Thesis Title Story Types That Enrich Creative
Thinking of Prathom Suksa Three
Students.

Name Wannipa Pensri

Thesis Advisor Professor Ambai Sucharitakul

Department Elementary Education

Academic Year 1984

ABSTRACT

This experimental study aimed at the investigation of the effect of types of stories told by the teachers on children's creativity. Sample were 90 third grade students, 8 - 10 years old, 30 each from Tewan Umnoywit School, Bankru School and Sri Samrong School under the Sukhothai Educational Provincial Office. These students were those who obtained a very high achievement level of the average of 2.5 - 3.0 out of 4 points system, in every group of learning experiences. The three groups were equated in terms of students' background and instructional conditions.

Three types of stories, Fairy Tales, Animal Stories and Adventurous Stories were told to the three 30 student groups, with Fairy Tales to the first group from Tewan Umnoywit School, Animal Stories to those from Bankru School and Adventurous Stories to those from Sri Samrong School. Fifteen stories each were told to each of the three groups.

The comparison of the gain scores on four subtest of the creative thinking were made to test the hypothesis of the significant gains due to the effect of the three types of stories. Four subtests of test on creative thinking, adapted from E. Pual Torrance's Test of Creativity were administered to the 90 subjects both prior to and after the treatment of story telling. The four subtests were the Circles Task, the Square Task, the Consequences and the Use of things. Responses were marked according to Guilford's procedure. Fluency, Flexibility and Originality were assessed in each of the items. A score of 1 was given to the response that illustrates each of these three attributes.

Seven days after the subjects had taken the pretest, they were told one story a day according to the previous designated types of stories until all 15 stories were presented.

The similarity of story presentation was controlled through the same utilisation of pictures, real objects, models, puppets, and students' role playing. Seven days after the last story was told, the post-test, the same as the pre-test, was then given. The t-test and the Analysis of Co-Variance from the SPSS were used in data analysis.

Results

1. The t-test indicated that, for all subjects, the gain was statistically significant at $p = .05$ level.
2. It was further found, through the Analysis of Co-variance, that differences among the post test scores adjusted by the pre-test on the three attributer, Fluency, Flexibility, and Originality were not statistically significant, except the Fluency on the Use of Thing subtest, and the Originality on the Consequence subtest. The Sheffe procedure was then performed on the adjusted means for the pairwise comparison. It was found that, for both subtests, students who had listened to the Fairy Tales and Adventurous Stories were more creative than those who had listened to the Animal Stories.



กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจากศาสตราจารย์
อำไพ สุจริตกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ได้กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ตลอดจน
แก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ รองศาสตราจารย์ประคอง วรรณสุต ได้กรุณาให้คำปรึกษา
แนะนำทางคันสถิติ การวิเคราะห์ข้อมูล พร้อมทั้งให้ข้อคิดอันเป็นประโยชน์ที่ช่วยให้
วิทยานิพนธ์สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของอาจารย์ทั้งสองท่าน
เป็นอย่างสูง ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ดวงเดือน ออนนวม ประธานกรรมการ
สอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ และขอระลึกถึงพระคุณของอาจารย์ ดร.โกวิท
ประवालพฤษ์ ที่กรุณาช่วยแก้ไขบทความภาษาอังกฤษให้

ท้ายที่สุดนี้ ผู้ที่ข้าพเจ้าซาบซึ้งในน้ำใจและจะลืมขอบคุณไม่ได้ คือ คุณพ่อ
คุณแม่ ญาติพี่น้อง และเพื่อน ๆ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการวิจัย
เรื่องนี้มาโดยตลอด

วรรณนิภา เพ็ญศรี

ศูนย์วิทยพัชการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ช
กิตติกรรมประกาศ	ญ
รายการตารางประกอบ	ฐ
รายการภาพประกอบ	ณ
บทที่	
1. บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	5
สมมติฐานของการวิจัย	5
ขอบเขตของการวิจัย	5
ข้อตกลงเบื้องต้น	5
ความจำกัดของการวิจัย	5
วิธีดำเนินการวิจัย	6
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย	8
2. เอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์	9
คุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์	12
การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก	18
การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยนันทนาการ	25
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ	32

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3. วิธีดำเนินการวิจัย	
การเตรียมงานก่อนการวิจัย	33
ตัวอย่างประชากร	33
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	36
การเก็บรวบรวมข้อมูล	43
การวิเคราะห์ข้อมูล	54
4. การวิเคราะห์ข้อมูล	
เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการฟังนิทาน	
กับหลังการฟังนิทาน ของกลุ่มที่ฟังนิทานประเภทเทพนิยาย	
ประเภทสัตว์ และประเภทมนุษย์	57-60
เปรียบเทียบผลการฟังนิทานแต่ละประเภท จากแบบวัด	
ความคิดสร้างสรรค์ 4 ฉบับ ในด้านความคิดแล้วคล่อง	
ด้านความคิดยืดหยุ่น ด้านความคิดริเริ่ม	61-74
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และขอเสนอแนะ	
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	75
สรุปผลการวิจัย	77
อภิปรายผลการวิจัย	78
ขอเสนอแนะ	79
บรรณานุกรม	81
ภาคผนวก	85
ประวัติผู้วิจัย	200

รายการตารางประกอบ

ตารางที่	หน้า
1 การสุ่มตัวอย่างประชากร	35
2 การแบ่งกลุ่มฟังก์ชัน	35
3 แสดงการให้คะแนนนิทานประเภทเทพนิยายของผู้ทรงคุณวุฒิ	40
4 แสดงการให้คะแนนนิทานประเภทสัตว์ของผู้ทรงคุณวุฒิ	41
5 แสดงการให้คะแนนนิทานประเภทผจญภัยของผู้ทรงคุณวุฒิ	42
6 กำหนดการ เล่านิทานสัปดาห์ที่ 1	44
7 กำหนดการ เล่านิทานสัปดาห์ที่ 2	45
8 กำหนดการ เล่านิทานสัปดาห์ที่ 3	46
9 สรุปการ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการฟังนิทาน จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 (การวาดภาพจากวงกลม)	57
10 สรุปการ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการฟังนิทาน จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 2 (การวาดภาพจากรูปสี่เหลี่ยม)	58
11 สรุปการ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการฟังนิทาน จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 3 (ผลที่จะเกิดขึ้น)	59
12 สรุปการ เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการฟังนิทาน จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 4 (ประโยชน์ของสิ่งของ)	60
13 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนรวม ระหว่างความคิดแคล่วคล่อง ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 (การวาดภาพจากวงกลม)	61
14 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนรวม ระหว่างความคิดยืดหยุ่น ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 (การวาดภาพจากวงกลม)	62
15 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนรวม ระหว่างความคิดริเริ่ม ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 1 (การวาดภาพจากวงกลม)	63
16 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนรวมระหว่างความคิดแคล่วคล่อง ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ฉบับที่ 2 (การวาดภาพจากรูปสี่เหลี่ยม)	64

รายการตารางประกอบ (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
17 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ระหว่างความคิดยึดหยุ่น ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 2 (การวัดภาพจากรูปสี่เหลี่ยม).	65
18 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ระหว่างความคิดริเริ่ม ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 2 (การวัดภาพจากรูปสี่เหลี่ยม).	66
19 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ระหว่างความคิดแคลวคล่อง ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 3 (ผลที่จะเกิดขึ้น)	67
20 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ระหว่างความคิดยึดหยุ่น ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 3 (ผลที่จะเกิดขึ้น)	68
21 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ระหว่างความคิดริเริ่ม ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 3 (ผลที่จะเกิดขึ้น)	69
22 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างคู่ของคะแนน ด้านความคิดริเริ่มจากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 3 (ผลที่จะเกิดขึ้น) ของกลุ่มที่ฟังนิทานทั้ง 3 กลุ่ม	70
23 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ระหว่างความคิดแคลวคล่อง ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 4 (ประโยชน์ของสิ่งของ) . .	71
24 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยระหว่างคู่ ของคะแนน ด้านความคิดแคลวคล่อง จากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 4 (ประโยชน์ของสิ่งของ) ของกลุ่มที่ฟังนิทานทั้ง 3 ประเภท	72
25 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ระหว่างความคิดยึดหยุ่น ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 4 (ประโยชน์ของสิ่งของ) . .	73
26 สรุปผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วม ระหว่างความคิดริเริ่ม ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับที่ 4 (ประโยชน์ของสิ่งของ) . .	74

รายการภาพประกอบ

ภาพชุดที่		หน้า
1	การเล่านิทาน โดยใช้หุ่นประกอบ	48-49
2	การเล่านิทาน โดยใช้ภาพประกอบ	50-51
3	การเล่านิทาน โดยให้แสดงบทบาทสมมุติ	52
4	การเล่านิทาน โดยใช้เทปประกอบเสียง	53



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย