บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งซึ่งจำเป็นสำหรับสังคมปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่ตลอดเวลา มนุษย์ที่มีความสามารถในการปรับตัว คิดแก้ปัญหาเฉพาะหน้าอย่างรวดเร็วได้นั้น จะมีความได้เปรียบในการใช้ชีวิตอย่างมีความสุขในสังคม และความสามารถดังกล่าวก็มักเป็นจุดเริ่มต้นของการประดิษฐ์คิดค้น การปรับปรุงเปลี่ยนแปลง และสรรค์สร้างสิ่งใหม่ เพื่อพัฒนาตนเองและสังคมให้ก้าวหน้าไปได้ ด้วยเหตุนี้ ปัจจุบันจึงมีการส่งเสริมในด้านการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์อย่างกว้างขวาง

Gale (1960, อ้างใน ขวัญฟ้า รังสิยานนท์, 2532) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์มิใช่พรสวรรค์ที่ได้รับจากการถ่ายทอดมาทางพันธุกรรม แต่เป็นความสามารถที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน เป็นสมรรถภาพที่สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ ในขณะที่ Strom (1969, อ้างใน ขวัญฟ้า รังสิยานนท์, 2532) กล่าวไว้ว่าธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์เป็นศักยภาพที่มีในมนุษย์ทุกคน แต่อาจแตกต่างในปริมาณ ถ้าศักยภาพใดที่ได้รับการสนับสนุนส่งเสริมก็จะช่วยให้เกิดการพัฒนา

อีกทั้งแนวคิดของ Torrance (อ้างในสุนทรี สราญชาติ, 2533) ยังอธิบายถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าสามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน การฝึกฝนและเรียนรู้ที่จะปฏิบัติอย่างถูกวิธี จะได้ผลดีที่สุดหากเริ่มสอนตั้งแต่เด็กช่วงปฐมวัย เพราะเป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูง ซึ่ง สอดคล้องกับ เกียรติวรรณ อมาตยกุล (อ้างใน จินดา วสุอุดม, 2541) ว่าเด็กในวัย 2-7 ปี เป็นวัยแห่งความคะนึงฝันและจินตนาการ ทั้งนี้เนื่องจากก่อนที่เด็กจะมีอายุ 7 ปี เส้นใยประสาทที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างสมองทั้ง 2 ซีกยังก่อตัวไม่สมบูรณ์ และสมองซีกซ้าย ซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับการคิดหาเหตุผล การคิดวิเคราะห์ การวางแผนกฎเกณฑ์ที่แน่นอนและตายตัวต่างๆ ยังทำหน้าที่เฉพาะตัวของตัวเองได้ไม่ครบถ้วน ความคิดธรรมชาติของเด็กจึงเป็นการคิดด้วยสมองซีกขวา จึงเป็นความคิดแบบจินตนาการ ความคิดคะนึงฝัน สร้างสรรค์ยังไม่มีกรอบและรูปแบบที่ตายตัว

เห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ ควรเริ่มต้นฝึกคิดตั้งแต่เด็กในวัยก่อนเรียนด้วยวิธีการที่เหมาะสมและต่อเนื่อง ความคิดสร้างสรรค์จึงจะพัฒนาได้อย่างเต็มที่และสามารถเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองต่อไป และในทางตรงข้ามหากถูกขจัดหรือขาดการกระตุ้นในช่วงเวลาที่

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

เหมาะสม ความคิดสร้างสรรค์แม้ว่าจะเป็นคุณลักษณะที่ติดตัวมนุษย์มาแต่กำเนิด ก็จะไม่ถูกนำมาใช้อย่างเหมาะสมและยากที่จะพัฒนา

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยนั้นมีวิธีการหลายวิธีที่จะสามารถกระตุ้นและส่งเสริมให้พัฒนาได้ เช่น กิจกรรมการเล่นเกม กิจกรรมศิลปะ กิจกรรมดนตรี กิจกรรมการค้นคว้าทดลองทางวิทยาศาสตร์ โดยการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กนั้นควรจัดกิจกรรมที่หลากหลาย และเปลี่ยนแปลงได้เรื่อยๆ เพื่อเป็นการกระตุ้นและจูงใจให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินสนุกสนานได้ใช้ความคิดริเริ่ม และฝึกใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ และเปิดโอกาสให้เด็กอิสระที่จะทดลองด้วยตัวเองให้มากที่สุด จะช่วยให้เด็กพัฒนาความเป็นตัวเองอย่างเต็มที่ ไม่ควรถูกจำกัดเรื่องเวลาและไม่ควรมีการควบคุมจากผู้ใหญ่ ซึ่ง Rogers (อ้างใน สุลักษณ์ ศิวรักษ์, 2531) ให้ความเห็นว่าสภาวะที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้บุคคลคือสภาวะที่บุคคลรู้สึกปลอดภัย เชื่อมั่นในตัวเอง เป็นที่ยอมรับ มองเห็นตนเองมีคุณค่าและเป็นอิสระ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้น จะเกิดขึ้นได้ในสภาวะที่เด็กมีอิสระในการแสดงออก

Frank Williams (อ้างในอารี พันธ์มณี, 2545) นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกัน มีความสนใจและทำการศึกษาเกี่ยวกับการสอนความคิดสร้างสรรค์อย่างกว้างขวางและลึกซึ้งได้เสนอรูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ชื่อว่า Williams Cube CAI Model เป็นรูปแบบการส่งเสริมพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ซึ่ง Williams ได้เสนอเทคนิคการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยงานวิจัยของประสพพร มโนวงค์ (2539) ได้นำเทคนิคการสอนตามแนวคิดของ Williams มาใช้เพื่อศึกษาพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยพบว่าเด็กที่รับการสอนตามแนวคิดดังกล่าวมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นทั้งสามด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ

และด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เติบโต พัฒนาอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน มีบทบาทปะปนอยู่กับการดำเนินชีวิตประจำวันของมนุษย์อย่างผสมผสาน ทั้งการติดต่อสื่อสาร การบริโภค การผลิต รวมถึงรูปแบบการศึกษา ดังนั้นการฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์ทางด้านทักษะเทคโนโลยีจึงมีความสำคัญมากในการพัฒนาเด็กรุ่นใหม่ ซึ่งผู้ค้นคว้าเห็นว่าการเรียนรู้ทักษะเทคโนโลยีสามารถพัฒนาร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างดี ด้วยความสามารถของเทคโนโลยีมัลติมีเดียที่สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก สื่อมัลติมีเดียซึ่งสามารถประกอบด้วย ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง สร้างความน่าสนใจและกระตุ้นการรับรู้ได้จากการออกแบบที่เหมาะสม และเป็นสื่อที่มีการสื่อสารแบบ 2 ทาง โดยผู้รับสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์ได้โดยตรง ซึ่งสนับสนุนทฤษฎีของ Piaget (อ้างในวาทินี ธีรภาวะ, 2534) ว่าเด็กจะพัฒนาการเรียนรู้ได้ดีเมื่อเด็กได้ลงมือกระทำหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งนั้นโดยตรง สื่อมัลติมีเดีย

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

สามารถสนับสนุนให้ผู้เรียนรู้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ เสนอเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว ถูกต้อง และการออกแบบที่ประกอบด้วยภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียงซึ่งมีส่วนสำคัญในการสร้างความน่าสนใจและเพลิดเพลิน ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีพร้อมกับการเล่น ตรงกับที่ จินตนา หมู่ผึ้ง (2525) กล่าวว่า เด็กจะเรียนได้ดีที่สุดจากการเล่น ซึ่งไม่จำเป็นต้องเรียนจากหนังสือหรือในห้องเรียนเท่านั้น

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้ค้นคว้าทราบว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญมากและสามารถพัฒนาได้ โดยเฉพาะกับเด็กปฐมวัยสามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้ดีที่สุด รวมถึงการใช้เทคนิคการสอนตามแนวคิดของWilliams สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้อย่างเหมาะสม ผู้ค้นคว้าจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาสื่อในรูปแบบเกมมัลติมีเดียที่มีความเหมาะสมกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย เพื่อเพิ่มโอกาสให้เด็กสามารถเลือกทำกิจกรรมฝึกทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ตามความสนใจ และสร้างจินตนาการได้อย่างอิสระ รวมทั้งเป็นการฝึกทักษะด้านเทคโนโลยีที่มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมากขึ้นเรื่อยๆ ทั้งเป็นกิจกรรมที่เด็กสามารถฝึกฝนได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ เพราะผู้ค้นคว้าเชื่อว่าหากเด็กมีอิสระในการเลือกทำกิจกรรมและการลองผิดลองถูกในการตัดสินใจด้วยตัวเองแล้ว พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะสามารถพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ เมื่อเด็กได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มาอย่างถูกต้อง ย่อมเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงและสามารถนำศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์มาพัฒนาตนเองและสังคมให้ดำรงอยู่และเจริญก้าวหน้า

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อศึกษาการออกแบบและพัฒนาเกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้เทคนิคการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Williams

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา

1. ได้หลักการออกแบบและพัฒนาเกมมัลติมีเดียที่มีความเหมาะสมกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสนใจของเด็กปฐมวัย
2. ได้หลักการออกแบบและพัฒนาเกมโดยใช้เทคนิคการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของ Williams
3. ได้เกมมัลติมีเดียเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีประสิทธิภาพ

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมสื่อประสม หมายถึง การจำลองสถานการณ์ที่มีการกำหนดเป้าหมายและกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองของผู้เล่น ซึ่งใช้คอมพิวเตอร์ในการแสดงผลของ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว ข้อความและเสียง พร้อมกัน

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถด้านหนึ่งของมนุษย์ที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ ซึ่งทำให้มีอิสระในการกล้าคิด กล้าแสดงออกเพื่อค้นพบวิธีการแก้ปัญหา หรือความคิดที่แปลกใหม่

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กเล็กระดับอายุ 5-6 ปี

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved