

The Effects of the Physical Educational Activity Management by Using Korat Folk Games to Develop Nakhon Ratchasima Rajabhat University Students' Creative Thinking

Pongkasem Singrungruang¹

Received	Reviewed	Revised	Accepted
28/01/2564	17/02/2564	19/02/2564	20/02/2564

Abstract

The research aims to 1) develop physical educational activity management by using Korat folk games to develop Nakhon Ratchasima Rajabhat University students' creative thinking 2) study the results of the physical education activity management by using Korat folk games and 3) compare the results of the physical education activity management by using Korat folk games. The games were applied to a sample group of 60 physical education students which were divided into 30 students of the experimental group and 30 students of the control group. The sample group was chosen by the purposive selection, and the samples voluntarily participated in the design 16- week physical educational activity program (16 times of the experiment). The research instruments consisted of 1) the physical education program and 2) creative thinking tests. The experiment was conducted and the data were then collected before, during, and after the experiment including following up. Results of the tests were statistically analyzed by using the arithmetic mean, standard deviation, Analysis of Covariance (ANCOVA), and Turkey's a. method.

The research findings were as follows: 1. The physical educational activity management by using Korat folk games to develop Nakhon Ratchasima Rajabhat University students' creative thinking was acceptable at 1.00 of the IOC Index. The physical educational activity management by using Korat folk games affecting the students' creative thinking on the side Originality, Fluency, Flexibility, and Elaboration. 2. Mean scores of the experimental group were found significantly different at the .05 level among before, during, after, and following-up periods of experiment. The creative thinking of the

¹ Nakhon Ratchasima Rajabhat University, E-mail: Marnmaya@gmail.com

samples after the implementation of the physical education activity management by using the Korat folk games program was higher than before the experiment. 3. After applying the physical education activity management by using the Korat folk games program, the mean scores of the experimental group were significantly higher than the control group at the .05 level. The physical educational activity management by using the Korat folk games program could consequently increase the students' creative thinking efficiency.

Keywords: Physical Educational Activity Management by Using Korat Folk Games, Creative Thinking, Nakhon Ratchasima Rajabhat University Students’.

ผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อ ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

พงษ์เกษม สิงห์รุ่งเรือง²

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา 2) เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา และ 3) เพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา (ค.บ.5 ปี) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ชั้นปีที่ 1 และ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 60 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) โปรแกรมกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา 2) แบบวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผล วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน วิเคราะห์ค่าความแปรปรวนร่วม (Analysis of Covariance ANCOVA) และเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ตามวิธีของตุกีเอ (Turkey's a)

ผลการวิจัยพบว่า 1. โปรแกรมกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาที่มีคุณภาพ (IOC= 1.00) ประกอบด้วย 1) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ส่งเสริมความคิดริเริ่ม 2) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว 3) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น และ 4) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ส่งเสริมความคิดละเอียดลออ 2. ผลการทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผลของกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยหลังการทดลองมีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นมากกว่าระหว่างการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล 3. หลังการทดลองใช้โปรแกรมกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาพบว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์มากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

² มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, E-mail-Marnmaya@gmail.com

ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชสามารถเพิ่มระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมพื้นบ้านโคราช, ความคิดสร้างสรรค์, นักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

บทนำ

กิจกรรมพลศึกษาเป็นวิชาการศึกษาแขนงหนึ่ง ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา โดยอาศัยกิจกรรมการเคลื่อนไหวของร่างกายที่ได้รับการเลือกสรรแล้วเป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอน เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้และช่วยให้ผู้เรียนมีสุขภาพร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรง ซึ่งมีกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่ใช้เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนวิชาพลศึกษา ได้แก่ 1) เกมการเล่น (Games) 2) กิจกรรมกีฬา (Sports) 3) กิจกรรมเข้าจังหวะ (Rhythmic Activity) 4) กิจกรรมทดสอบสมรรถภาพทางกาย (Body Conditioning) 5) กิจกรรมนอกเมือง (Outdoor Activity) 6) กิจกรรมแก้ไขความพิการ (Adaptive Activity) (Pienchob, V., 2005) นอกจากนี้ พลศึกษาเป็นการศึกษาที่สำคัญเนื่องจากเป็นวิชาที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ด้านร่างกายนั้นทำให้ร่างกายมีความแข็งแรง ส่งเสริมการเจริญเติบโตให้เป็นไปตามวัย ด้านจิตใจ ทำให้จิตใจเข้มแข็งไม่ย่อท้อ มีน้ำใจเป็นนักกีฬา ด้านสังคม ทำให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง และด้านสติปัญญา ทำให้รู้จักวางแผน ตัดสินใจในเหตุการณ์เฉพาะหน้าได้ รวมทั้งสามารถนำประสบการณ์ต่าง ๆ ไปใช้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน (Chobthamasakul, C., 2009)

เกมการเล่นเป็นกิจกรรมที่นำมาใช้เป็นสื่อการสอนวิชาพลศึกษา เป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกาการเล่นอย่างชัดเจน ส่วนมากใช้ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน รวมถึงมีกฎระเบียบที่ไม่เป็นทางการ ซึ่งผู้เล่นต้องยอมรับและปฏิบัติตาม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ความกล้าแสดงออกและช่วยพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ (Singrungruang, P., 2010) การจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้ร่วมกิจกรรม เพราะเกมการเล่นพื้นบ้านโคราชต้องอาศัยรูปแบบการเล่นที่หลากหลาย นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีอิสระที่จะทำตามจินตนาการของตนเอง ฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและรู้จักแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

กิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านโคราช เป็นกิจกรรมที่คนในสังคมนิยมเล่นกันมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง ช่วยผ่อนคลายอารมณ์ สร้างความบันเทิงใจหลังจากประกอบกิจวัตรประจำวัน และเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สะท้อนวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อของคนในท้องถิ่น

มาจนถึงปัจจุบัน เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชมีความเด่นชัดในการใช้ความพยายามทางกายและจิตใจ ให้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กัน ซึ่งเกมการละเล่นเป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกาในการเล่นอย่างชัดเจน โดยมากจะใช้ทักษะทางด้านร่างกายพื้นฐาน เช่น การกระโดด การวิ่ง การก้าว เป็นต้น และจะไม่ใช้ทักษะขั้นสูงอย่างกีฬา รวมถึงมีข้อตกลงและกฎระเบียบที่เป็นทางการหรือไม่เป็นทางการก็ได้ ซึ่งผู้เล่นต้องยอมรับและปฏิบัติตาม เพื่อส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความกล้าแสดงออก การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ช่วยส่งเสริมสุขภาพจิต และช่วยพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ เช่น ทักษะการเคลื่อนไหวพื้นฐาน ทักษะทางด้านภาษา ทักษะการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ย่อมจะส่งผลต่อการดำเนินวิถีชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเป็นปกติสุข ไม่ว่าจะเป็นร่างกาย สังคม สติปัญญา และอารมณ์สุขของชีวิตมนุษย์ (Changkwan, P., 2001)

เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชต้องอาศัยวิธีการเล่นที่มีความความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้ร่วมกิจกรรม เพราะเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้จินตนาการของตนเอง กิจกรรมนี้จะช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และยังเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดการสังเกตสิ่งรอบตนเอง เพราะเกมการละเล่นพื้นบ้านต้องอาศัยรูปแบบการเล่นให้มีหลากหลายไม่ซ้ำแบบเดิม นอกจากนี้เกมการละเล่นพื้นบ้านยังช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีอิสระที่จะทำตามจินตนาการของตนเอง ได้ฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ไขปัญหาด้วยตนเองอีกด้วย ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดของสมองซึ่งมีความสามารถในการคิดได้หลากหลาย จนนำไปสู่การคิดค้นและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่หรือรูปแบบความคิดใหม่ ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านการคิดสร้างสรรค์

ตามแนวความคิดของ (Guilford, 1967) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่จะคิดได้กว้างไกลหลายทิศทางหรือที่เรียกว่าแบบอนกนัย ประกอบไปด้วย 1) ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา 2) ความคิดคล่องแคล่ว เป็นความคิดไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) และความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) 3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ความคิดยืดหยุ่น (Spontaneous Flexibility) และความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์ในหลาย ๆ ด้าน และ 4) ความคิดละเอียดลออ เป็นความคิดเกี่ยวกับรายละเอียด คิดเป็นขั้นเป็นตอน เป็นการขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

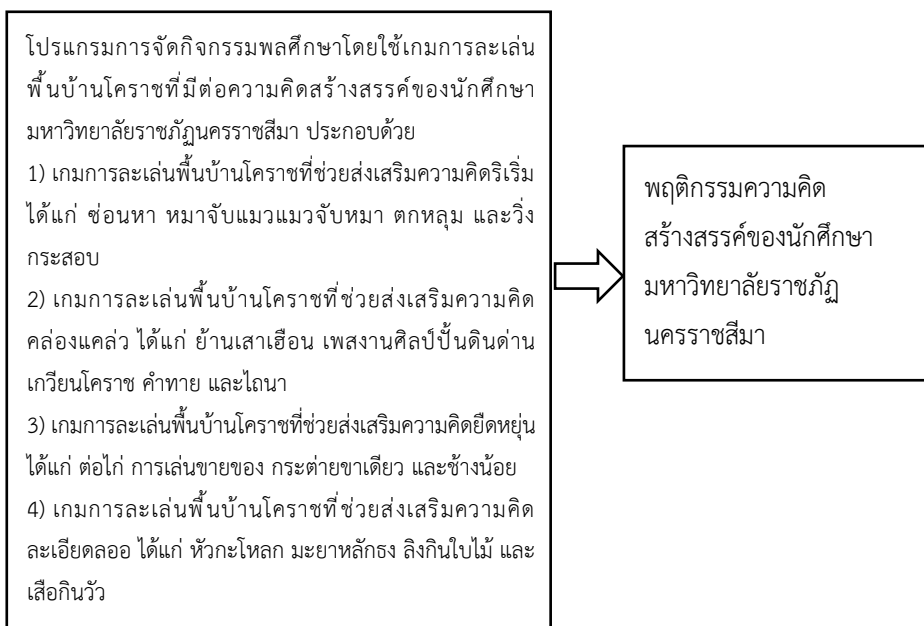
กระบวนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาพลศึกษา ต้องอาศัยรูปแบบกระบวนการที่หลากหลายต่อเนื่องเหมาะสมกับระดับความสามารถ ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาแล้วเห็นว่า การนำกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชมาใช้กับนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาจะช่วย

ส่งเสริมและพัฒนาให้นักศึกษาเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และเกิดการพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา สามารถดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อพัฒนาโปรแกรมกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
- 2) เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
- 3) เพื่อเปรียบเทียบผลของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ปีการศึกษา 2562 จำนวน 2,845 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ชั้นปีที่ 1 และ ชั้นปีที่ 3 จำนวน 60 คน โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 โปรแกรมกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา เป็นโปรแกรมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ประกอบไปด้วย

1) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ช่วยส่งเสริมความคิดริเริ่ม ได้แก่ ซ่อนหา, หมาจับแมงแมงจับหมา, ตกหลุม และวิ่งกระสอบ

2) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ช่วยส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว ได้แก่ ย้ายเสาเอียง, เสพงานศิลป์ปั้นดินด่านเกวียนโคราช, คำทาย และไถนา

3) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ช่วยส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น ได้แก่ ต่อไก่, การเล่นเกมของกระต่ายขาเดียว และช้างน้อย และ

4) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ช่วยส่งเสริมความคิดละเอียดลออ ได้แก่ หัวกะโหลก, มะยาหลักธง, ลิงกินใบไม้, และเสือกินวัว

2.2 แบบวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ โดยประยุกต์จากแบบวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของ (Guilford, 1967) ประกอบด้วย แบ่งออกเป็น 2 ฉบับ คือ ฉบับภาษา (Verbal Tasks) กับฉบับรูปภาพ (Nonverbal Tasks) แต่ละฉบับประกอบด้วย แบบทดสอบย่อย 5 ชุด ดังนี้

1) ฉบับภาษา (Verbal Tasks) ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 5 ชุด คือ

ชุดที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถ DM (Divergent- Semantic- Units) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นภาษาแล้วตอบออกมาเป็นหน่วย

ชุดที่ 2 แบบทดสอบวัดความสามารถ DMC (Divergent- Semantic- Classes) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นภาษาแล้วตอบออกมาเป็นประเภทหรือกลุ่ม

ชุดที่ 3 แบบทดสอบวัดความสามารถ DMR (Divergent- Semantic- Relation) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นภาษาแล้วตอบออกมาในรูปของความสัมพันธ์

ชุดที่ 4 แบบทดสอบวัดความสามารถ DMS (Divergent- Semantic- Systems) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นภาษาแล้วตอบออกมาในรูปของระบบ

ชุดที่ 5 แบบทดสอบวัดความสามารถ DMI (Divergent- Semantic- Implication) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นภาษาแล้วตอบออกมาในรูปการประยุกต์

2) ฉบับรูปภาพ (No Verbal Tasks) ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 5 ชุด คือ

ชุดที่ 1 แบบทดสอบวัดความสามารถ DVU (Divergent- Visual- Units) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแล้วตอบออกมาในรูปของหน่วย

ชุดที่ 2 แบบทดสอบวัดความสามารถ DVC (Divergent- Visual- Classes) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแล้วตอบออกมาในรูปของประเภทหรือกลุ่ม

ชุดที่ 3 แบบทดสอบวัดความสามารถ DVS (Divergent- Visual- Systems) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแล้วตอบออกมาในรูปของระบบ

ชุดที่ 4 แบบทดสอบวัดความสามารถ DVT (Divergent- Visual- Transformation) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแล้วตอบออกมาในรูปของการแปลงรูป

ชุดที่ 5 แบบทดสอบวัดความสามารถ DVI (Divergent- Visual- Implication) เป็นแบบทดสอบที่ให้คิดหาคำตอบให้มากที่สุดจากเนื้อหาที่เป็นรูปภาพแล้วตอบออกมาในรูปของการประยุกต์

3. วิธีดำเนินการทดลอง

3.1 ผู้วิจัยทำการปฐมนิเทศนักศึกษา เพื่อชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัย และขั้นตอนของการวิจัยอย่างละเอียดเพื่อสร้างข้อตกลงร่วมกัน

3.2 ผู้วิจัยทำการทดลองกับนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา (ค.บ. 5 ปี) คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ชั้นปีที่ 1 และชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 60 คน โดยใช้ระยะเวลาในการวิจัย 16 สัปดาห์ ๆ ละ 90 นาที ในช่วงของการเรียนการสอนรายวิชาเกมและกีฬาพื้นเมือง (109431)

3.3 ทำการทดสอบพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง หลังการทดลอง และระยะติดตามผล

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) ผู้วิจัยนำค่าคะแนนจากแบบประเมินพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ไปหาค่าทางสถิติเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน จากการทดสอบพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผล
- 2) เปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลอง ระหว่างทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผล โดยการหาค่าความแปรปรวนร่วม Analysis of Covariance (ANCOVA) และเปรียบเทียบความแตกต่างเป็นรายคู่ตามวิธีของตุกีเอ (Turkey's a)
- 3) เปรียบเทียบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยการทดสอบค่าที (t- test)
- 4) กำหนดความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัย

1. โปรแกรมกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรม 16 เรื่อง ดังนี้ 1) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ส่งเสริมความคิดริเริ่ม ได้แก่ ซ่อนหา หมาจับแมวแมวจับหมา ตกหลุม และวิ่งกระสอบ 2) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว ได้แก่ ย้ายเสาเอื้อน เสงงาน ศิลป์ปั้นดินด่านเกวียนโคราช คำทาย และไถนา 3) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น ได้แก่ ต่อไก่ การเล่นขายของ กระต่ายขาเดียว และช้างน้อย และ 4) เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่ส่งเสริมความคิดละเอียดลออ ได้แก่ หัวกะโหลก มะยาหลักธง ลิงกินใบไม้ และเสือกินวัว ซึ่งผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิเห็นพ้องต้องกันว่าโปรแกรมกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาสามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง มีค่าเท่ากับ IOC = 1.00

2. ผลจากการจัดกิจกรรมโปรแกรมการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาพบว่า ผลจากการจัดกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านโคราชสามารถผลักดันให้นักศึกษาดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีในตัวบุคคลทุกคน และสามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยการเรียนรู้และบรรยากาศที่เอื้ออำนวย

3. หลังการทดลองใช้โปรแกรมการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา กลุ่มทดลองแตกต่างกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุม

แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา สามารถช่วยเพิ่มพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังแสดงไว้ในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 คะแนนเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าทดสอบที (t- test) ของคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์	กลุ่มทดลอง (n=30)		กลุ่มควบคุม (n=30)		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
ความคิดริเริ่ม	1.77	0.94	1.58	0.94	-0.83*	0.00
ความคิดคล่องแคล่ว	2.22	0.90	2.16	1.01	-3.46*	0.00
ความคิดยืดหยุ่น	2.07	0.94	1.93	0.91	-0.94*	0.00
ความคิดละเอียดลออ	2.30	0.81	2.03	0.76	-3.66*	0.00

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาของกลุ่มทดลอง โดยในระหว่างการทดลอง แตกต่างจากหลังการทดลองและระยะการติดตามผล และหลังการทดลอง แตกต่างจากระยะการติดตามผล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยระหว่างทดลองมีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์น้อยกว่าหลังการทดลองและระยะการติดตามผล และหลังการทดลอง มีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์มากกว่าระยะการติดตามผล และพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาของกลุ่มควบคุม โดยระหว่างทดลอง แตกต่างจากหลังการทดลองและระยะการติดตามผล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยระหว่างทดลองมีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์น้อยกว่าหลังการทดลองและระยะการติดตามผล ดังแสดงไว้ในตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมของคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาของกลุ่มทดลอง ระยะก่อนการทดลอง ระหว่างทดลอง หลังการทดลอง และระยะการติดตามผล

การทดลอง	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	p
ก่อนทดลอง	ระหว่างกลุ่ม	3	1.22	0.66	3.07	0.06
	ภายในกลุ่ม	27	4.94	0.18		
	รวม	30	6.16			
ระหว่างทดลอง	ระหว่างกลุ่ม	3	2.51	1.30	9.08*	0.00
	ภายในกลุ่ม	27	3.58	0.13		

การทดลอง	แหล่งความแปรปรวน	df	SS	MS	F	p
	รวม	30	5.88			
หลังการทดลอง	ระหว่างกลุ่ม	3	2.83	1.42	6.14*	0.01
	ภายในกลุ่ม	27	6.33	0.23		
	รวม	30	9.16			
ระยะการติดตามผล	ระหว่างกลุ่ม	3	1.07	0.53	4.44*	0.02
	ภายในกลุ่ม	27	3.25	0.12		
	รวม	30	4.31			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัย

1) ได้โปรแกรมการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา มีค่า IOC= 1.00 สามารถนำโปรแกรมการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาไปใช้ปฏิบัติได้จริง

2) ผลการศึกษาของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาพบว่า กลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันกับกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุม แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา สามารถช่วยเพิ่มพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) ผลการเปรียบเทียบของการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการละเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ก่อนการทดลอง ระหว่างการทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผล ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่า พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาของกลุ่มทดลอง ในระหว่างทดลอง แตกต่างจากหลังการทดลองและระยะการติดตามผล และหลังการทดลองแตกต่างจากระยะการติดตามผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยระหว่างทดลองมีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์น้อยกว่าหลังการทดลองและระยะการติดตามผล และหลังการทดลองมีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าระยะการติดตามผล ส่วนพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาของกลุ่มควบคุม โดยระหว่างทดลอง แตกต่างจากหลังการทดลองและระยะการติดตามผลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

1) ผลการวิจัยพบว่า โปรแกรมการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาทั้ง 16 กิจกรรม สามารถปลูกฝังและส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้ ทั้งนี้เนื่องมาจาก การเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะ ส่งผลให้นักศึกษาแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้อย่างเต็มที่ ภายใต้สภาวะที่ผ่อนคลายผ่านกิจกรรมเกมการเล่นพื้นบ้านโคราช สอดคล้องกับ (Asawapoom, S., 2015) ได้ทำการศึกษา ความคิดสร้างสรรค์และการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นต่อการทำงานและการดำรงชีวิตของคนเราทุกคน และพบว่าเด็กและเยาวชนมีไอคิวต่ำกว่าเกณฑ์เกิดจากขาดความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ (Limcharoen, S., 2009) ได้ทำการศึกษา การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า หลักการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ฝึกกระบวนการคิดที่ส่งเสริมต่อการคิดสร้างสรรค์ จัดบรรยากาศในการเรียนรู้ให้มีอิสระในการคิด และมีอิสระในการเรียนรู้สร้างแรงจูงใจภายใน ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็นและความเชื่อมั่นในตนเอง สร้างผู้เรียนให้เห็นคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาและการคิดด้วยตนเอง และการเสริมแรงทางบวกจากความสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักศึกษา

2) ผลการทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา กลุ่มทดลอง ระหว่างทดลอง หลังการทดลองและระยะติดตามผล มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Tosta, O., et al., 2013) ได้ทำการศึกษาการประยุกต์ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาในการพัฒนาความสามารถทางปัญญาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และการระดมสมอง ผลการวิจัยพบว่า 1) โปรแกรมการพัฒนาความสามารถทางปัญญาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) การบริหารสมอง ประกอบด้วย 3 กิจกรรม 2) การเรียนรู้เชิงพฤติกรรมโดยใช้เทคนิคการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และการระดมสมอง ประกอบด้วย 6 กิจกรรม และ 3) การจัดสภาพการเรียนรู้ 2) ผลการใช้โปรแกรมการพัฒนาความสามารถทางปัญญาที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พบว่า นักศึกษากลุ่มทดลองที่ได้รับการพัฒนาด้วยโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมและคะแนนผลงานสร้างสรรค์สูงกว่านักศึกษากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3) หลังการทดลองใช้โปรแกรมการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่นพื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา กลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันกับกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมความคิด

สร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุม แสดงให้เห็นว่าโปรแกรมการจัดกิจกรรมพลศึกษาโดยใช้เกมการเล่น
พื้นบ้านโคราชที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาสามารถส่งเสริม
พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ
สอดคล้องกับงานวิจัยของ (Karpova, E., 2009) ได้ทำการศึกษา การทำแบบฝึกหัด โดยการใช้
กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในหลักสูตรการสอนสามารถช่วยให้นักเรียนพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ก็ต้องเกิดจากการเรียนรู้ การทำงานที่
หลากหลายรูปแบบ แล้วนำมาประยุกต์ให้เกิดขึ้นงานรูปแบบใหม่ ๆ ในระดับที่มีความซับซ้อนขึ้นไปอีก
ขั้นหนึ่ง จากการฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์จึงส่งผลให้คะแนนหลังการฝึกทักษะสูงกว่าก่อนการฝึก
ทักษะ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Panyasai, W., 2014) ได้ทำการศึกษารูปแบบการพัฒนา
ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
ผลการวิจัยพบว่า หลังการใช้รูปแบบการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นเวลา 10 สัปดาห์พบว่า คะแนน
ด้านการคิดคล่องแคล่ว/ การเชื่อมโยงความสัมพันธ์มีค่าต่ำสุด คือ 1.50 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าการคิด
คล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่นเป็นความคิดที่เกิดขึ้นในทันทีหรือความคิดดัดแปลงซึ่งเป็น
ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลายทิศทางหลายแง่หลายมุม รวมทั้งต้องสามารถคิดหาคำตอบได้
อย่างคล่องแคล่วว่องไว รวดเร็ว และได้คำตอบมากที่สุดในเวลาที่จำกัด

ข้อเสนอแนะ

- 1) จากการศึกษพบว่าในระหว่างการทำทดลอง หลังการทำทดลองและระยะติดตามผล แสดงให้เห็น
ว่ากลุ่มทดลองมีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ดังนั้นเพื่อเพิ่มพฤติกรรมความคิด
สร้างสรรค์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จึงควรมีการติดตามพฤติกรรมของนักศึกษา
อย่างต่อเนื่องเป็นระยะ ๆ เพื่อดูความคงทนของพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์
- 2) ขณะทำการทดลองควรจัดสภาพแวดล้อมหรือการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาทาง
ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษามากที่สุด เพื่อเอื้ออำนวยต่อการให้นักศึกษาได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ได้
อย่างอิสระ
3. ทางมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาควรมีแผนการบริหารจัดการกิจกรรมที่มีความ
หลากหลายและเหมาะสมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา เช่น มีการ
บรรจุรายรายวิชาเกมและกีฬาพื้นเมืองในหมวดวิชาการศึกษาทั่วไปหรือวิชาเลือกเสรี หรือการสนับสนุน
เข้าเป็นส่วนหนึ่งตามแผนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัย

References

- Asawapoom, S. (2015). Creativity and learning management that promote creativity, Faculty of Education, Ubon Ratchathani Rajabhat University. *Buabandit Journal of Educational Administration*, 15 (Special issue).
- Changkwan, P. (2001). *Korat Folk Play: An Analysis of Physical Education and Folklore Values*. Master's Thesis (Physical Education): Khon Kaen University.
- Chobthamasakul, C. (2009). *Physical education: PE 103*. (2nd ed), Bangkok: Ramkhamhaeng University Press.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw- Hill Book Co.
- Karpova, E. (2009). *The Efficacy of Teaching Creativity: Assessment of Student Creative Thinking before and After Exercises*. New York. Holt: Rinehart and Winston.
- Limcharoen, S. (2009). *The Extra- Curriculum Development Enhancing Creativity Thinking in Second-Level Students*. Dissertation, Ed.D. (Curriculum Research and Development). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University.
- Panyasai, W. (2014). A development of Creative Thinking Model for Education Faculty Student of Rajabhat Uttaradit University. *Social Science Journal*, 4 (2), 82-93.
- Pienchob, V. (2005). *Includes articles on philosophy, principles, teaching methods, and measurements to assess physical education*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Singrungruang, P. (2010). The study of cultural recreational activities of Phuthai villagers for tourism promotion. Master's thesis: Chulalongkorn University.
- Tosta, O., et al. (2013). *Creativity development of 4th-grade students using Zippa-style learning activities in Visual Arts (S.14101)*. Phitsanulok: Phibunsongkhram Rajabhat University.