

Mati Tajaroensuk . (2017). **Socialization of the Game of Go and the Effect of playing Go on Creative Problem Solving: Mixed Methods**. Dissertation of Ph.D. (Applied Behavioral Science Research). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Asst. Dr. Wichuda Kijtorntam, Asst. Dr. Kanchana Patrawiwat.

The purpose of this study were to 1) develop the socialization process in the game of Go and the output from play, and 2) the Effect of playing the game of Go in order to develop Creative Problem Solving. This study selected the Mixed Methods Exploratory Sequential Design for the first of this Phase One involved qualitative research and used case study research and key informants by purposive sampling in three groups: 1) Thai Go Instructor; 2) Japanese Go Instructor; and 3) Parents. We used in-depth interview and participant as observers to collect data. In Phase Two the quantitative research used a Quasi Experimental Pretest Posttest Nonrandomized Design. The sample included nine students in the Go Club at Prayamon Manathat Rat Si Phichit School, with five in the experimental group and four in the control group. The instruments used included 1) The Game of Go to Develop Creative Problem Solving Program; 2) Creative Problem Solving Test; 3) Attitude for Creative Problem Solving test; and 4) Creative Problem-Solving Efficacy test and used the Mann-Whitney U test to analyze the data.

The results of this study found the following :

Phase One 1) the main agents were Go instructors and peers; 2) the contents are about the rule of the game of Go, Go Techniques, Concept and Problem Solving Go. 3) Tactics : they are two tactics 1) Task please and 2) Scaffolding tactics in this section are three sub-steps and the before-study step, They use recruitment and reduction, the between study steps was used language for guide to play and reinforcement, and the after study step was used to make critical features, frustration control and a Go ranking system to motivate players; 4) Output from playing Go were reasoning, self, self-Efficacy, creative problem solving, self-regulation and applying the concepts of Go in real life.

In Phase two students in the experimental group had more Creative problem solving abilities than the students in control group.

มติ ทาเจริญศักดิ์. (2560). กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมในการเล่นหมากล้อม และ ผลของการ
เล่นหมากล้อมต่อการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์: วิจัยผสานวิธี.
ปริญญาโท วท.ด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ผศ.ดร. วิชุดา กิจธรรรม,
ผศ.ดร. กาญจนา ภัทรวิวัฒน์

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมในการเล่น
หมากล้อมว่ามีกระบวนการอย่างไรและส่งผลกระทบต่อผู้เล่นอะไรบ้าง และ 2) เพื่อศึกษาผลการใช้การ
เล่นหมากล้อมเป็นสื่อในการพัฒนาการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของนักเรียน ใช้การวิจัยผสานวิธี
แบบสำรวจต่อเนื่อง 2 ระยะ ในการวิจัยครั้งนี้ การวิจัยระยะที่ 1 เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพกลุ่มผู้ให้
ข้อมูล เป็น ครูผู้สอนหมากล้อมชาวไทยจำนวน 5 คน เป็นครูสอนหมากล้อมชาวญี่ปุ่น จำนวน 2 คน
และผู้ปกครองนักเรียนจำนวน 2 ครอบครัว โดยใช้การสัมภาษณ์และการสังเกต ในการศึกษา
กระบวนการถ่ายทอดทางสังคมในการเล่นหมากล้อมและผลลัพธ์จากการเล่นหมากล้อม การวิจัยระยะ
ที่ 2 เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อศึกษาผลของการใช้หมากล้อมเป็นสื่อในการพัฒนาความสามารถใน
การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2 จำนวน 9 คน แบ่งเป็น
กลุ่มทดลอง 5 คน กลุ่มควบคุม 4 คน ใช้รูปแบบการทดลองแบบกึ่งการทดลองมีกลุ่มทดลองและกลุ่ม
ควบคุมและมีการเก็บก่อนทดลอง หลังทดลองเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) ชุดฝึกการใช้
หมากล้อมเป็นสื่อในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 2) แบบวัดความสามารถในการแก้ปัญหาอย่าง
สร้างสรรค์ 3) แบบวัดเจตคติต่อการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และ 4) แบบวัดการรับรู้ความสามารถ
ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยใช้สถิติ แมน-วิทนีย์ ในการเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและ
กลุ่มควบคุม

ผลการวิจัยพบว่า

การวิจัยระยะที่ 1 พบว่าในด้านผู้ถ่ายทอดพบว่า ครูผู้สอนหมากล้อมและเพื่อนของผู้เรียนเป็น
ผู้ถ่ายทอดหลักในการเรียนรู้การเล่นหมากล้อม โดยครูผู้สอนเป็นผู้ที่มีบทบาทมากกว่า ส่วนครอบครัว
ครู โรงเรียน สื่อ และสมาคมกีฬาหมากล้อมทำหน้าที่เป็นผู้ให้การสนับสนุนการถ่ายทอดทางสังคมแก่
ผู้เรียน ในด้านเนื้อหาพบว่า มีการถ่ายทอดทางสังคมใน 4 เนื้อหา ประกอบด้วย 1) กฎ กติกาการเล่น
หมากล้อม 2) เทคนิคในการเล่นหมากล้อม 3) การฝึกกระบวนการแก้ปัญหา และ 4) แนวคิดในการเล่น
หมากล้อม ในด้านเทคนิคการถ่ายทอดพบว่า ครูผู้สอนใช้เทคนิคการถ่ายทอดการเสริมต่อการเรียนรู้ใน
การช่วยเหลือผู้เรียนให้เข้าใจในการเล่นหมากล้อม ประกอบด้วย การช่วยเหลือ ตั้งแต่การเตรียม
เนื้อหาให้ง่าย ลดความซับซ้อนลง ในระหว่างเล่น ครูผู้สอนให้คำแนะนำ ในระหว่างเล่น และหลังเล่น

และให้การชี้แนะให้กำลังใจผู้เรียนหลังจากเล่น และการเสริมแรงในการถ่ายทอดทางสังคม และ ผลลัพธ์จากการเล่นหมากล้อมพบว่า การเล่นหมากล้อมสามารถพัฒนาทักษะดังต่อไปนี้ 1)การใช้ เหตุผล 2)ความเป็นตน 3)การรับรู้ความสามารถของตนเอง 4)การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ 5)ความสามารถในการกำกับตนเอง และ6)การประยุกต์แนวคิดในการเล่นหมากล้อมไปสู่ ชีวิตประจำวันการวิจัยระยะที่ 2 พบว่า นักเรียนที่กลุ่มทดลอง มี ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่าง สร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่อยู่ในกลุ่มควบคุม

