



การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นสร้างสรรค์

วิทยานิพนธ์
ของ
อังฉราพร สิงห์เจริญกิจ

พหุ ประถมศึกษา

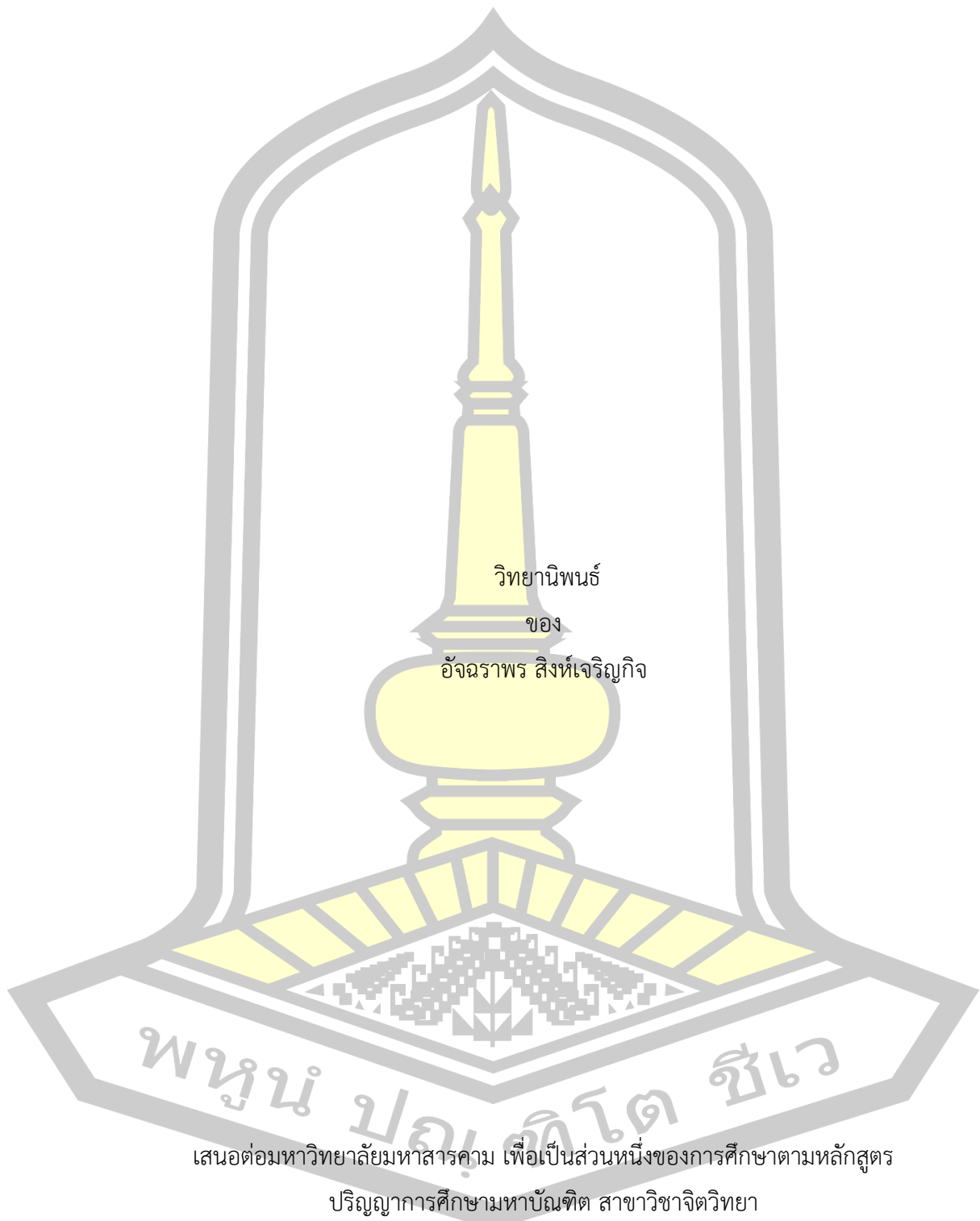
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา

มิถุนายน 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นสร้างสรรค์



เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

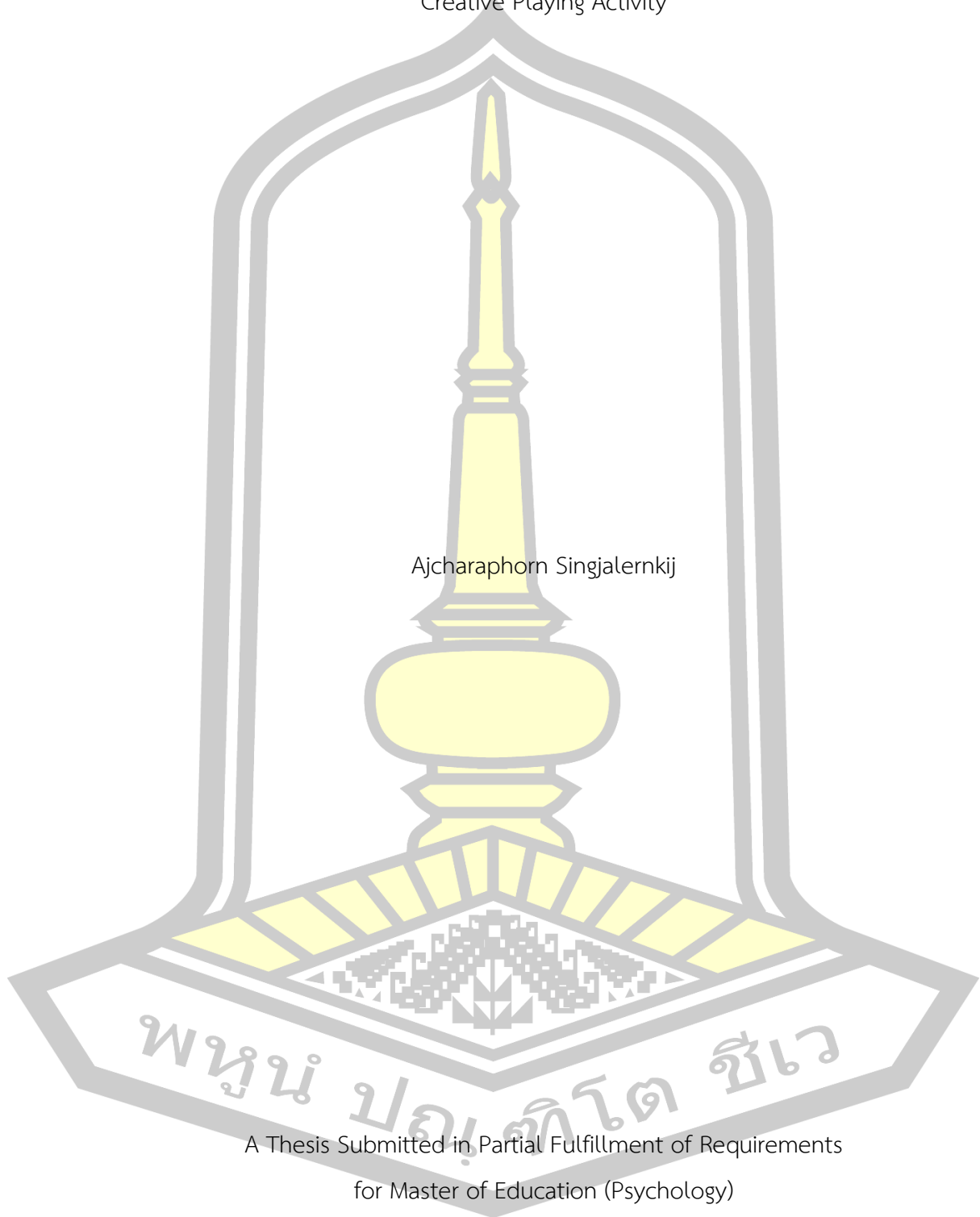
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา

มิถุนายน 2566

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

The Development of Creative Thinking in Early Childhood by Storytelling and
Creative Playing Activity

Ajcharaphorn Singjalernkij



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements
for Master of Education (Psychology)

June 2023

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวอัจฉราพร สิงห์
เจริญกิจ แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาจิตวิทยา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(อ. ดร. อารยา ปิยะกุล)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อ. ดร. วิภาณี สุขเอิบ)

.....กรรมการ

(รศ. ดร. ภมรพรรณณ์ บุระยาตร์)

.....กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. อรัญ ชูยกระเดื่อง)

มหาวิทยาลัยขอนแก่นให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยา ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

.....
(รศ. ดร. ขวลิต ชูกำแพง)

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

.....
(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

พุทธ ปญฺหิตโต สิวา

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานและการเล่นสร้างสรรค์		
ผู้วิจัย	อัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ		
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. วิภาณี สุขเอิบ		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	จิตวิทยา
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2566

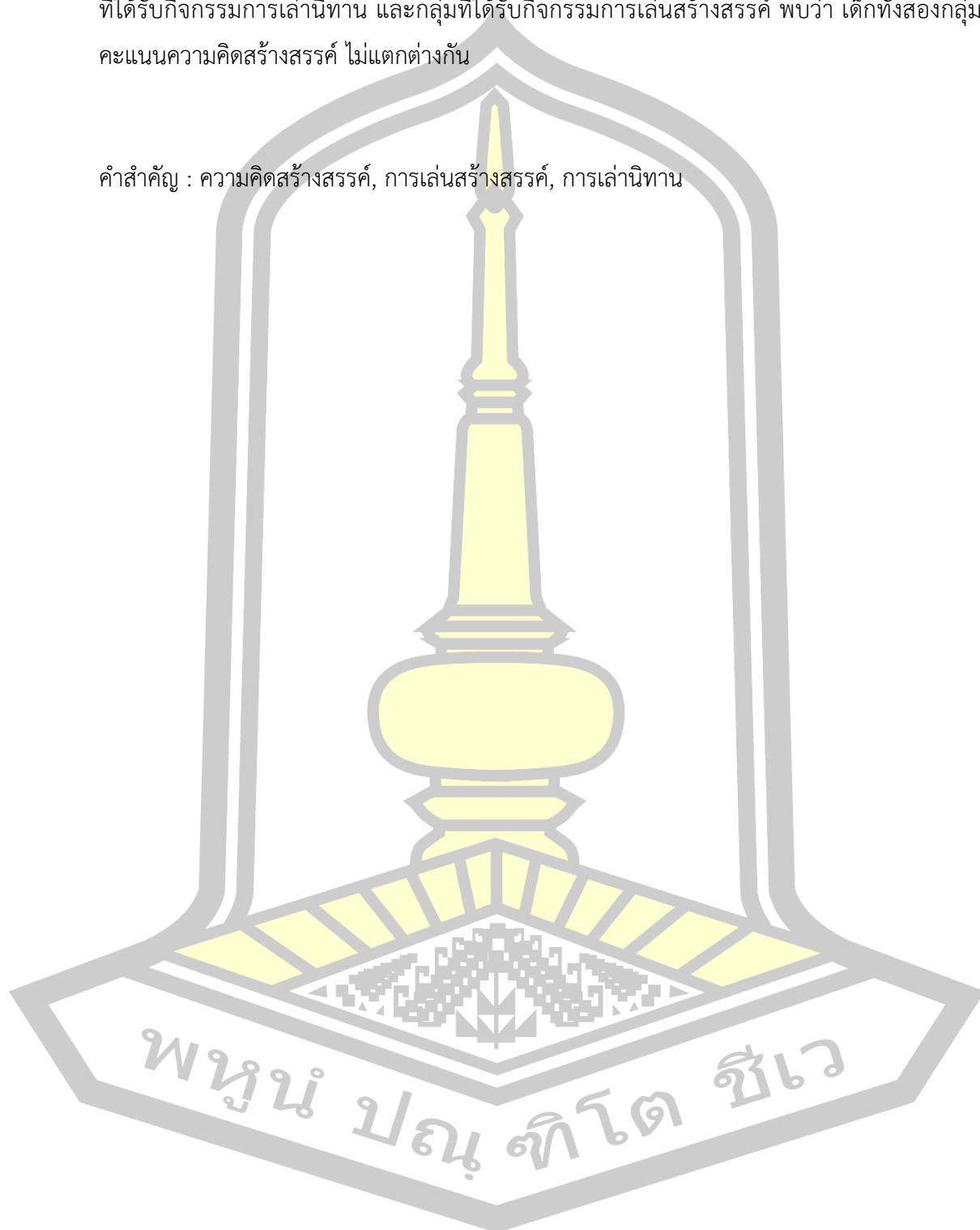
บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมาย ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ในระยะก่อนการทดลอง และหลังการทดลอง 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ และ 3) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในระยะหลังการทดลองของกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่านิทาน และกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ กลุ่มทดลอง จำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 จำนวน 38 คน จัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 จำนวน 38 คน จัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ 2) นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 3) แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ 4) แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และ 5) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Jellen และ Urban (แบบทดสอบ TCT-DP) ใช้สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานโดยใช้ Paired-samples T-Test และ Independent-samples T-Test ผลการวิจัยพบว่า

- เด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ส่วนใหญ่มีระดับความคิดสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้น
- เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังทดลองเพิ่มขึ้นมากกว่าก่อนทดลองทั้งสองกลุ่ม

3. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในระยะหลังการทดลองของกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นิทาน และกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ พบว่า เด็กทั้งสองกลุ่มมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ไม่แตกต่างกัน

คำสำคัญ : ความคิดสร้างสรรค์, การเล่นสร้างสรรค์, การเล่นิทาน



TITLE	The Development of Creative Thinking in Early Childhood by Story telling and Creative Playing Activity		
AUTHOR	Ajcharaphorn Singjalernkij		
ADVISORS	Wipanee Song , Ph.D.		
DEGREE	Master of Education	MAJOR	Psychology
UNIVERSITY	Maharakham University	YEAR	2023

ABSTRACT

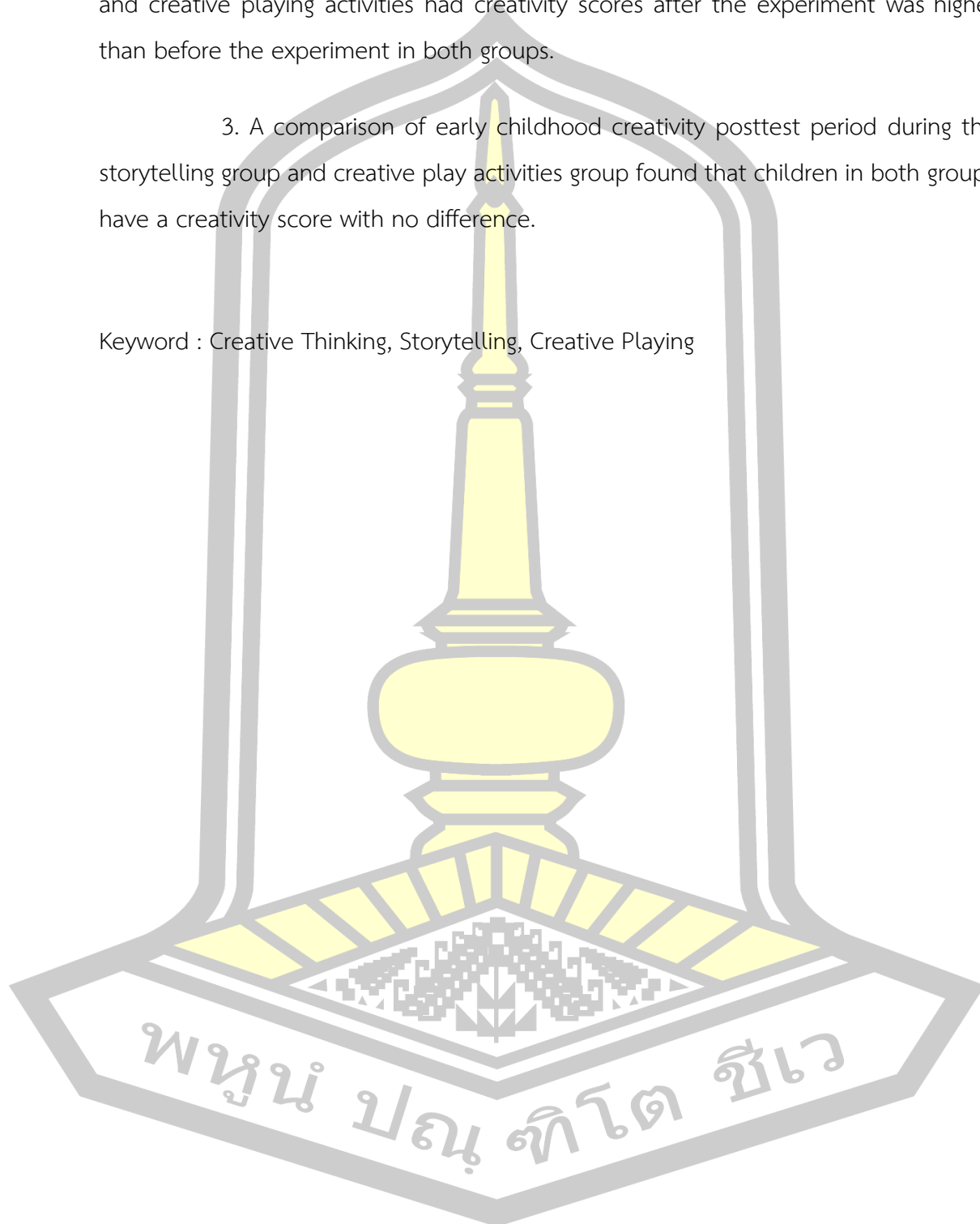
This research aimed to 1) study the creative thinking of early childhood before and after using storytelling and creative playing activity, 2) compare the creative thinking of early childhood before and after using storytelling and before and after using creative playing activities, and 3) to compare the creative thinking of early childhood between storytelling group and creative play activities group. There were 2 experimental groups, namely, the 1st experimental group was early childhood of kindergarten grade 2 of Ban Phu Lek School total of 38 students, organized experiences by using storytelling activities. The 2nd experimental group was early childhood of kindergarten grade 2 of Ban Pangebonghee school total of 38 students, organized experiences by using creative playing activities. Research instruments were 1) Creative playing activities, 2) storytelling activities, 3) Experience planning using creative play activities, 4) experience planning using storytelling activities, and 5) Jellen & Urban Test for Creative Thinking Drawing Production (TCT-DP Test). The basic statistics used for data analysis were percentage, mean, and standard deviation. Test the hypothesis using Paired-samples T-Test and Independent-samples T-Test. The research results found that:

1. Early childhood students were assigned to experience storytelling activities and creative playing activities most of them had their creative level changed in a better direction.

2. Early childhood students assigned to experience storytelling activities and creative playing activities had creativity scores after the experiment was higher than before the experiment in both groups.

3. A comparison of early childhood creativity posttest period during the storytelling group and creative play activities group found that children in both groups have a creativity score with no difference.

Keyword : Creative Thinking, Storytelling, Creative Playing



กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสำเร็จ จากท่านอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ ที่ได้คำปรึกษา ตรวจสอบ และให้คำแนะนำในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์จนสำเร็จ สมบูรณ์ ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ คณะกรรมการสอบทุกท่าน ได้แก่ อาจารย์ ดร.อารยา ปิยะกุล ประธาน กรรมการสอบ รองศาสตราจารย์ ดร.ภมรพรรณณ์ ยุระยาตร์ กรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรัญ ชูยกระเตื้อง คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ และอาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้กรุณาพิจารณา ตรวจสอบ และให้คำแนะนำในการแก้ไขปรับปรุงวิทยานิพนธ์ ให้มีความถูกต้อง สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ เป็นอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณ คณะผู้เชี่ยวชาญ ผู้ประเมินและตรวจสอบเครื่องมือทุกท่าน ได้แก่ ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์ นางสาวสุวิจนา รัตนภุมมะ นางสาวจรรยาภรณ์ โชคชัยฐานันท์ นางจุฬารัตน์ แก่นพรม และนางพัชรา โพธินาม ซึ่งได้ให้ความกรุณาประเมินและตรวจสอบ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล และให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงเครื่องมือให้ถูกต้องสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ กำลังใจที่ดีจากครอบครัว คุณพ่อ คุณแม่ และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่าน ที่ได้ ให้ความอนุเคราะห์ ช่วยเหลือ และส่งเสริมผู้วิจัยเสมอมา คุณค่าและประโยชน์อันใดที่เกิดจากการวิจัย ในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา ครู และอาจารย์ทุก ๆ ท่าน ไว้ ณ โอกาสนี้

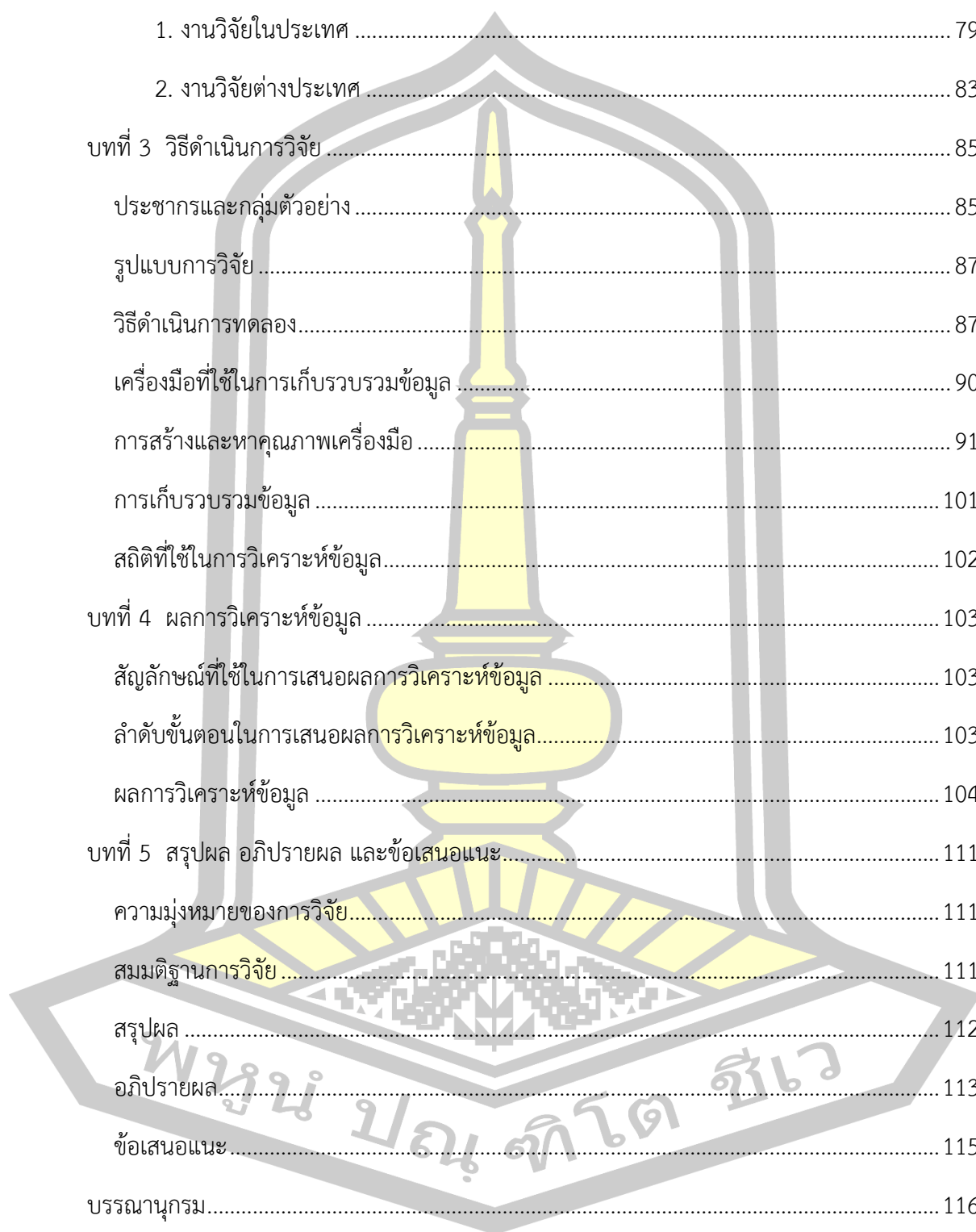
อัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ

พหุบัณฑิต ชีวะ

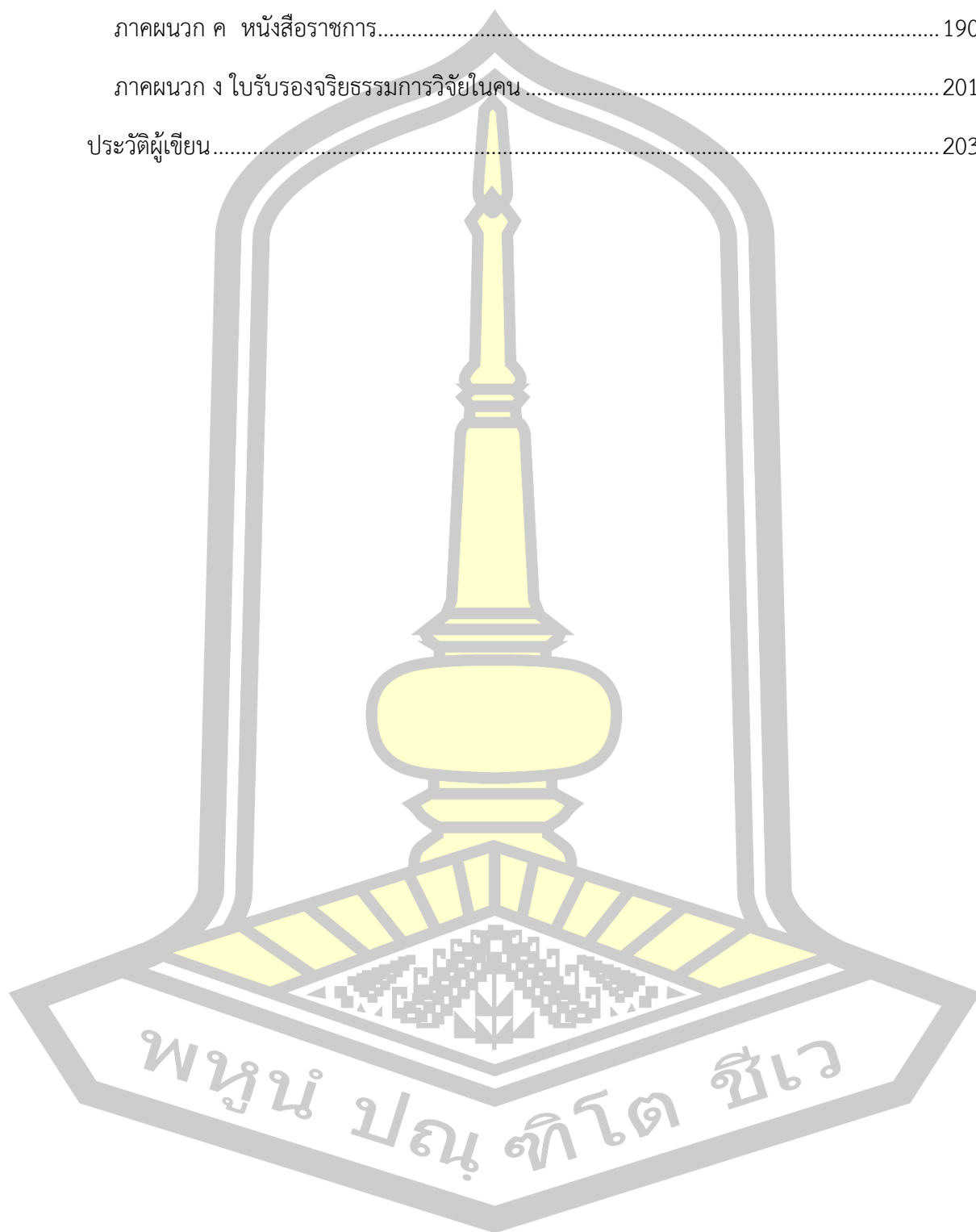
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฅ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพประกอบ.....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
คำถามการวิจัย.....	3
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
สมมติฐานการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์.....	9
เอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่านิทาน.....	32
เอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและการเล่นสร้างสรรค์.....	38
หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.....	53
แนวการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย.....	71

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	79
1. งานวิจัยในประเทศ	79
2. งานวิจัยต่างประเทศ	83
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	85
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	85
รูปแบบการวิจัย	87
วิธีดำเนินการทดลอง	87
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	90
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ	91
การเก็บรวบรวมข้อมูล	101
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	102
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	103
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	103
ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	103
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	104
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	111
ความมุ่งหมายของการวิจัย	111
สมมติฐานการวิจัย	111
สรุปผล	112
อภิปรายผล	113
ข้อเสนอแนะ	115
บรรณานุกรม	116
ภาคผนวก	121
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล	122



ภาคผนวก ข การหาคุณภาพของเครื่องมือ	148
ภาคผนวก ค หนังสือราชการ.....	190
ภาคผนวก ง ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน	201
ประวัติผู้เขียน.....	203



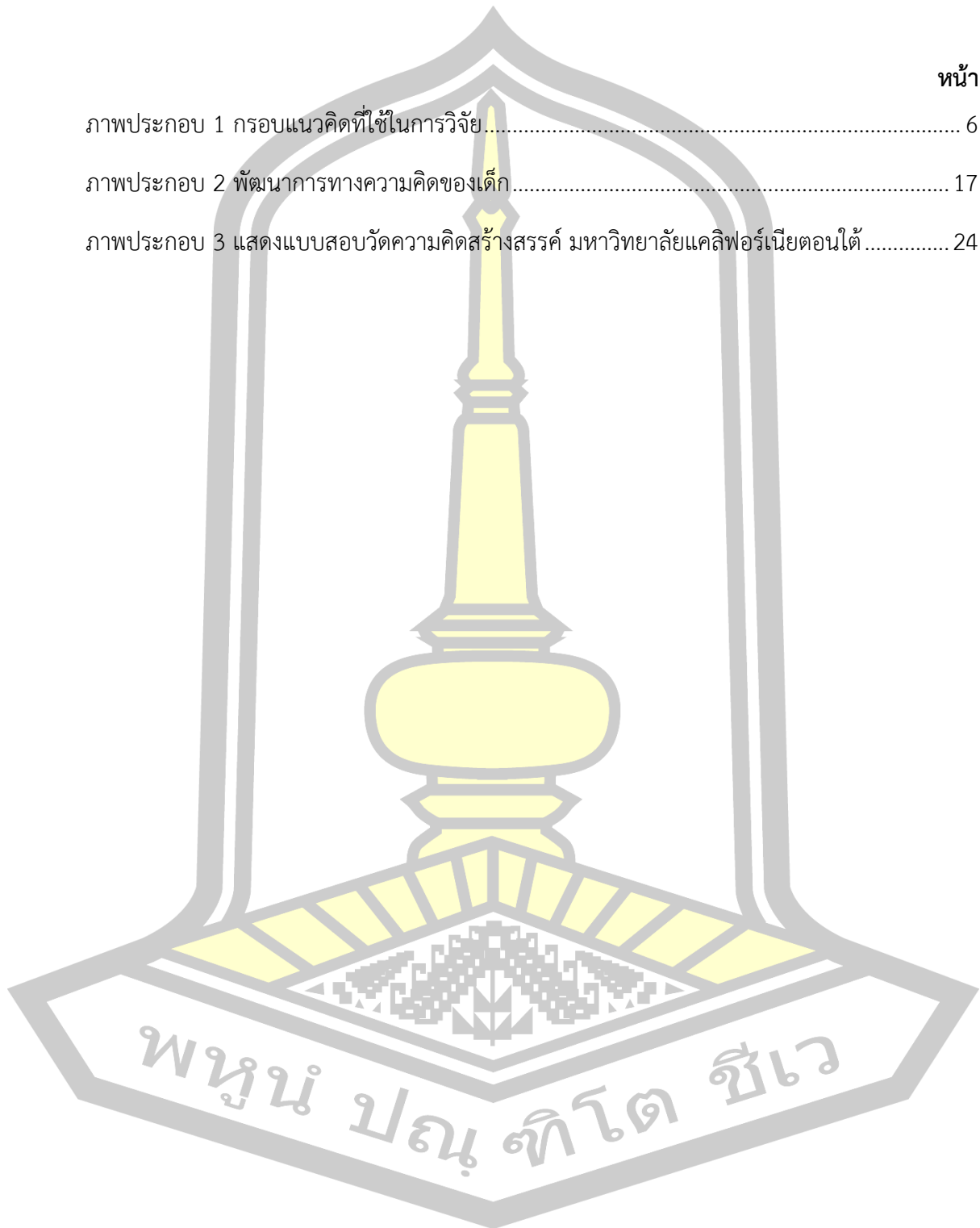
สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 รายละเอียดประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	85
ตาราง 2 รายละเอียดการดำเนินการทดลอง.....	87
ตาราง 3 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้กิจกรรมการเล่านิทาน ก่อนทดลอง และหลังทดลอง.....	104
ตาราง 4 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ก่อนทดลอง และหลังทดลอง.....	106
ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลองโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน.....	109
ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลองโดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์.....	109
ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในระยะหลังการทดลองของ กลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่านิทาน และกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์.....	110
ตาราง 8 สรุปคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง การจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	174
ตาราง 9 สรุปคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง การจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	189

พูน ปณ ทิโต ชีเว

สารบัญภาพประกอบ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	6
ภาพประกอบ 2 พัฒนาการทางความคิดของเด็ก.....	17
ภาพประกอบ 3 แสดงแบบสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียตอนใต้.....	24



บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงที่สำคัญของชีวิตในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Koster, 2001) ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์จำเป็นต้องได้รับการดูแล เนื่องจากเป็นพัฒนาการที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้เอง (Essa, 2003) หากในช่วงต้นของชีวิตไม่ได้รับการส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการแล้ว เด็กจะไม่สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้ (Duffy, 1998) การมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ถูกระบุไว้เป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำหรับเด็กปฐมวัย ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ซึ่งในแผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2564 ได้กำหนดวิสัยทัศน์ไว้ว่า เด็กและเยาวชนมีคุณภาพชีวิตที่ดี มีพัฒนาการเหมาะสมตามช่วงวัย เป็นพลเมืองสร้างสรรค์ และมีส่วนร่วมในฐานะภาคีที่มีพลังในกระบวนการพัฒนา และได้กำหนดมาตรการการพัฒนาคุณภาพชีวิตเด็กและเยาวชนแต่ละช่วงวัยให้สอดคล้องตามพัฒนาการ ด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ไว้ว่า เด็กช่วงอายุ 3-12 ปี ควรได้รับการส่งเสริมการศึกษาและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัย เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการใช้ชีวิต (คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ, 2561)

ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์นั้น เป็นสิ่งพิเศษที่สามารถเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสิ่งใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่มวลมนุษยชาติ เช่น การที่เอ็ดสันค้นพบหลอดไฟฟ้าและเครื่องไฟฟ้านานาชนิด ทำให้มนุษย์สามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างมหาศาล รวมถึงการที่มนุษย์สามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเขียนบทประพันธ์ที่สวยงาม แม้กระทั่งการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ โดย Wallach และ Kogan ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์สั้น ๆ ว่า หมายถึงความสามารถของมนุษย์นั่นเอง (สำนักงาน ก.พ., 2559; Wallach and Kogan, 1965; อ้างถึงใน อารีพันธ์มณี, 2546) ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองของมนุษย์ ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จึงควรเป็นช่วงวัยที่สมองมีการพัฒนาอย่างเต็มที่ คือ ช่วงวัยเด็ก เนื่องจากสมองจะพัฒนาเร็วที่สุดในช่วงระหว่างแรกเกิดถึง 3 ขวบ ซึ่งสมองจะเจริญเติบโตถึง 110% ของขนาดตอนแรกเกิดพลังงานส่วนใหญ่ของเด็ก ๆ จะนำไปพัฒนาสมอง โดย 60% ของการเผาผลาญพลังงานทั้งหมดของเด็ก ๆ จะถูกนำไปใช้ เพื่อพัฒนาสมอง เมื่อเทียบกับวัยผู้ใหญ่ร่างกายจะมีการเผาผลาญพลังงานเพื่อนำไปพัฒนาสมองเพียง 25% เท่านั้น (The Asianparent Thailand, 2020: เว็บไซต์) ความคิด

สร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และสติปัญญาของเด็ก เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับทักษะการคิดในขั้นสูง คือ การสังเกต การแก้ปัญหา การค้นพบ การวิเคราะห์ การตั้งสมมติฐาน การคาดคะเน การทดสอบ (Schirmacher, 1998) และการสื่อสารความรู้สึกของตนเองกับผู้อื่นผ่านวัจนภาษาและอวัจนภาษา ซึ่งความคิดสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงมุมมองและความเข้าใจของเด็กที่มีต่อโลกรอบตัว (Duffy, 1998)

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกคิดสร้างสรรค์ในแง่ต่าง ๆ ได้แก่ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่านิทาน กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่นตามจินตนาการ เป็นต้น กิจกรรมที่น่าสนใจและเหมาะสมที่จะนำมาใช้สำหรับจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ได้แก่ กิจกรรมการเล่านิทาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาภาษาและความคิด สร้างความรักการอ่านและรักหนังสือให้กับเด็ก และยังสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายให้กับเด็กได้ กิจกรรมการเล่น เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก ช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาการเรียนรู้ทุก ๆ ด้านเกิดความเจริญงอกงามทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม เป็นกิจกรรมสำหรับเด็กที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะการเล่นเป็นธรรมชาติและความต้องการของเด็ก ถือว่าเป็นส่วนสำคัญและเป็นที่มาหลักการจัดการเรียนการสอนที่ยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง (บันลือ พฤษะวัน, 2551) กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เป็นอีกกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กที่ช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาการเรียนรู้ทุก ๆ ด้าน เกิดความเจริญงอกงามทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและคุณธรรมจริยธรรม การเล่นเป็นธรรมชาติและความต้องการของเด็ก ถือว่าเป็นส่วนสำคัญและเป็นที่มาแห่งหลักการจัดการเรียนการสอนที่ยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง เด็กทุกคนจะเล่นทุกอย่างที่เขาพอใจ การเล่นจึงมีบทบาทและอิทธิพลต่อการพัฒนาการด้านต่าง ๆ สำหรับเด็กมาก การเล่นของเด็กยังเป็นสิ่งจำเป็นที่จะช่วยให้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายเจริญเติบโต ช่วยให้เด็กรู้สึกสบาย ร่าเริง แจ่มใส นับว่าเป็นการออกกำลังกายที่ดียิ่ง การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจสิ่งอื่น ๆ ดีขึ้น ช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม นับเป็นการทดลองของเด็กไปในตัว ซึ่งจะช่วยให้เด็กแยกได้ว่าอะไรเป็น ความจริงและอะไรเป็นความนึกฝันอีกด้วย ถ้าเด็กไม่ได้เล่นร่วมกับเพื่อน ๆ ้วยเดียวกันเลย จะทำให้เด็กเป็นคนเห็นแก่ตัว ไม่รู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มักจะคอยเอาแต่ใจตนเอง นอกจากนี้ ประโยชน์ของการเล่นยังเป็นการสร้างมิตรภาพในระหว่างเพื่อนฝูง และช่วยให้เด็กรู้จักการแก้ปัญหาในการสร้างมิตรภาพ ซึ่งกันและกันอีกด้วย (โสภาคย์ พลละวุฒิโท, 2550)

สภาพการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัยของโรงเรียนสังกัดกลุ่มเครือข่ายเจ้าปู่ภูเหล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2 ในปัจจุบัน จัดประสบการณ์โดยใช้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มีการแบ่งระดับชั้นออกเป็น 2 ระดับ คือ ชั้นอนุบาลปีที่ 1 และชั้นอนุบาลปีที่ 2 จัดการศึกษาโดยมีเป้าหมายหลักในการจัดการศึกษาปฐมวัย คือ การช่วย

ให้เด็กพัฒนา ความสามารถ ความเข้าใจ และการแสดงพฤติกรรม พัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา การเรียนรู้ที่ผ่านประสบการณ์สำคัญตามหลักสูตร ช่วยพัฒนาทักษะ นำไปสู่ ความพร้อมในการเรียนรู้ และประสบความสำเร็จในการเรียนที่มีลักษณะอย่างเป็นทางการ ของระดับประถมศึกษา การพัฒนาเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ไม่ได้กล่าวถึงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างชัดเจน ไม่มีการกล่าวถึงวิธีการพัฒนาหรือ เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ เครื่องมือวัดหรือทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก จึงทำให้ขาด การจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยอย่างเป็นรูปธรรม เด็กปฐมวัย ขาดโอกาสในการได้รับการพัฒนาศักยภาพด้านการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญ สำหรับเด็ก ในการใช้ความคิดในทางสร้างสรรค์เพื่อการเรียนในระดับที่สูงขึ้น และในการดำเนินชีวิตในแต่ละ ช่วงวัยในอนาคต (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2, 2561)

จากการศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยและแนวทางการจัด ประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ทำให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดในการนำ รูปแบบการจัดประสบการณ์ด้วยการเล่านิทานและกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เพื่อใช้เป็นวิธีการแก้ไข ปัญหาและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กปฐมวัย ซึ่งผู้วิจัยเล็งเห็นว่าเป็นวิธีการที่น่าสนใจสำหรับ นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ซึ่งจะเป็น การส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางการคิดไปสู่การพัฒนาการคิดในขั้นที่สูงขึ้นต่อไป

คำถามการวิจัย

1. กิจกรรมการเล่านิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ปฐมวัยอย่างไรบ้าง
2. ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่านิทานและการเล่นสร้างสรรค์ เด็กปฐมวัยมีความคิด สร้างสรรค์แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร
3. เด็กปฐมวัยที่ใช้กิจกรรมการเล่านิทาน กับเด็กปฐมวัยที่ใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม การเล่านิทาน และกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ในระยะก่อนทดลอง และหลังทดลอง

2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในระยะหลังการทดลองของกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่านิทาน และกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

สมมติฐานการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และเด็กปฐมวัยที่ใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ มีความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการใช้กิจกรรม แตกต่างกัน

2. เด็กปฐมวัยที่ใช้กิจกรรมแตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์หลังการใช้กิจกรรมแตกต่างกัน

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้รูปแบบการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ประกอบด้วย นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ แผนการจัดประสบการณ์ สำหรับครูผู้สอน และสำหรับสถานศึกษาที่มีการจัดการเรียนการสอนระดับปฐมวัย เพื่อนำไปใช้ในการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2

2. เป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย ด้วยการใช้นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับครูผู้สอนระดับปฐมวัย เพื่อใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนปฐมวัย โดยใช้นิทานและกิจกรรมสร้างสรรค์

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และการเล่นสร้างสรรค์ ดำเนินการวิจัยภายใต้ขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ดำเนินการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ตามแนวคิดของ Guilford (1967; อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2546) ดังนี้

1.1 ความคิดคล่องแคล่ว

1.2 ความคิดยืดหยุ่น

1.3 ความคิดริเริ่ม

1.4 ความคิดละเอียดลออ

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ของโรงเรียนสังกัด กลุ่มเครือข่ายเจ้าปู่ภูเหล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 10 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 158 คน

2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองสำหรับการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 2 ห้องเรียน ได้มาโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Selection) เพื่อให้ได้มาซึ่งกลุ่มทดลอง โดยเลือกจากโรงเรียน ซึ่งมีจำนวนห้องเรียนและจำนวนนักเรียนใกล้เคียงกัน และทำการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้วิธีการจับสลาก เพื่อกำหนดกลุ่มทดลอง เป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

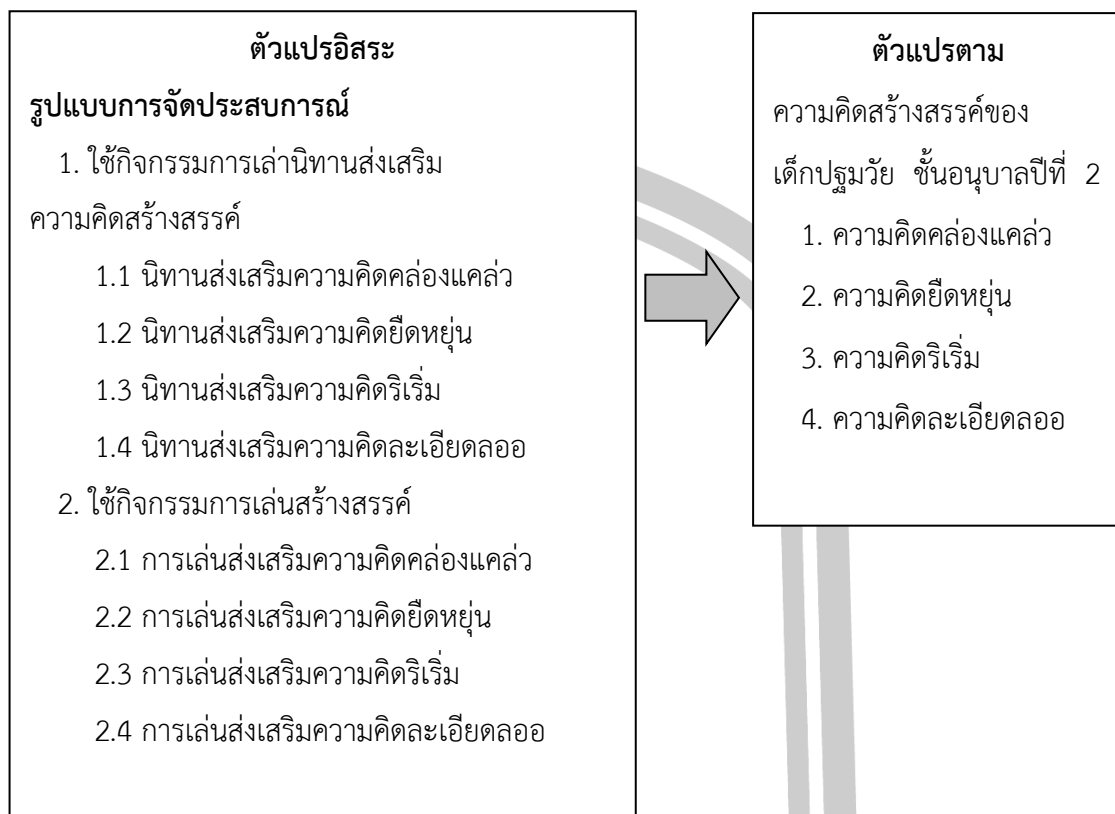
2.2.1 กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านภูเหล็ก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวนนักเรียน 38 คน จัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม การเล่านิทาน

2.2.2 กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านป่าจ้าว หนองฮี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวนนักเรียน 38 คน จัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรม การเล่นสร้างสรรค์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และการเล่นสร้างสรรค์ ดำเนินการวิจัยภายใต้กรอบแนวคิด ดังนี้

พูน ปณ ทิโต ชีเว



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ความสามารถทางสมองที่สามารถคิดได้หลายทิศทางหลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล เป็นความสามารถเฉพาะบุคคล ซึ่งสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านการศึกษา การทำงาน การดำเนินชีวิตต่อไป โดยการวิจัยครั้งนี้ ได้จำแนกความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของ Guilford ออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1.1 ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างรวดเร็ว ได้คำตอบจำนวนมากในเวลาจำกัด เช่น ให้ออกชื่อสิ่งของที่มีรูปทรงกลม ให้ได้มากที่สุด เป็นต้น

1.2 ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลากหลาย โดยมีการพิจารณาคุณลักษณะบางอย่างร่วมด้วย โดยผู้คิดต้องเข้าใจคุณลักษณะ และเชื่อมโยงสัมพันธ์เป็นคำตอบได้ เช่น ให้ออกชื่อสิ่งของที่สามารถนำมาใช้แทนถุงพลาสติกได้ เป็นต้น

1.3 ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถในการคิดสิ่งแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา โดยอาจนำความคิดเดิมมาดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น

1.4 ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความสามารถในการคิดเพิ่มเติมรายละเอียดของสิ่งที่กำหนดให้ เช่น ให้ต่อเติมภาพบ้าน ผู้ที่มีความคิดละเอียดลออจะสามารถเพิ่มเติมรายละเอียดของบ้านได้หลายจุด มีแง่มุมของความคิดเล็ก ๆ น้อย ๆ ผสมผสาน จนทำให้บ้านเป็นภาพที่สมบูรณ์ตามความคิดของผู้คิดนั้น เป็นต้น

2. กิจกรรมการเล่านิทาน หมายถึง การเล่าเรื่องราวสั้น ๆ ที่จบในตอนเดียวให้เด็กปฐมวัยฟัง โดยใช้น้ำเสียงและท่าทางการเล่าที่สร้างความสนใจของเด็ก มีการกระตุ้นให้เด็กแลกเปลี่ยนประสบการณ์เดิม ตอบคำถาม และมีส่วนร่วมในการฟังนิทาน โดยการเล่านิทานจะใช้วิธีการให้เด็กนั่งรวมกลุ่มกัน โดยครูนั่งเล่านิทานตรงกันข้ามกับกลุ่มของเด็ก ในจุดที่ครูจะสามารถมองเห็นเด็กทุกคน และครูควรใช้น้ำเสียงในการเล่านิทานในระดับความดัง ที่เด็กจะได้ยินนิทานทุกคนอย่างทั่วถึง การจัดประสบการณ์ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยแต่งขึ้นจำนวน 20 เรื่อง ร่วมกับกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อใช้จัดประสบการณ์กับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2

3. กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมที่เด็กสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาเล่น โดยเด็กจะนำประสบการณ์ของเด็กมารวมเข้ากับจินตนาการของเด็ก และแสดงท่าทาง คำพูด อารมณ์ออกมาพร้อม ๆ กับการเล่นสร้างสรรค์นั้น โดยเด็กจะได้รับอิสระในการเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องการเล่น และได้เล่นอย่างอิสระโดยใช้ประสบการณ์เดิม ความคิด และจินตนาการของเด็กเอง ถ่ายทอดผ่านการเล่นสร้างสรรค์นั้น โดยการวิจัยครั้งนี้ มีรูปแบบการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกการคิดอย่างสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน โดยใช้นิทานร่วมกับการเล่น โดยใช้วัสดุปลายเปิด ได้แก่ สิ่งของต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว มีในท้องถิ่น และไม่อันตราย ที่นำมาใช้จัดประสบการณ์ในกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย เช่น แก้วกระดาด ฝาน้ำอัดลมแบบเกลียว สำลี น้ำ กล่องกระดาด ดอกไม้ ผลไม้ เป็นต้น โดยจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ให้แก่เด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 20 ครั้ง

4. การวัดความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การวัดผลการแสดงพฤติกรรมที่เกิดจากการคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การสังเกต การวาดภาพ รอยหยดหมึก การเขียนเรียงความและงานศิลปะ และการใช้แบบทดสอบ โดยการวิจัยครั้งนี้ ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP (The test for Creative Thinking – Drawing Production) ของ Jellen และ Urban (1986; อ้างถึงใน กนิษฐา พูลลาภ, 2563) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์นี้ มีจำนวนทั้งหมด 11 เกณฑ์ จัดเป็นกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

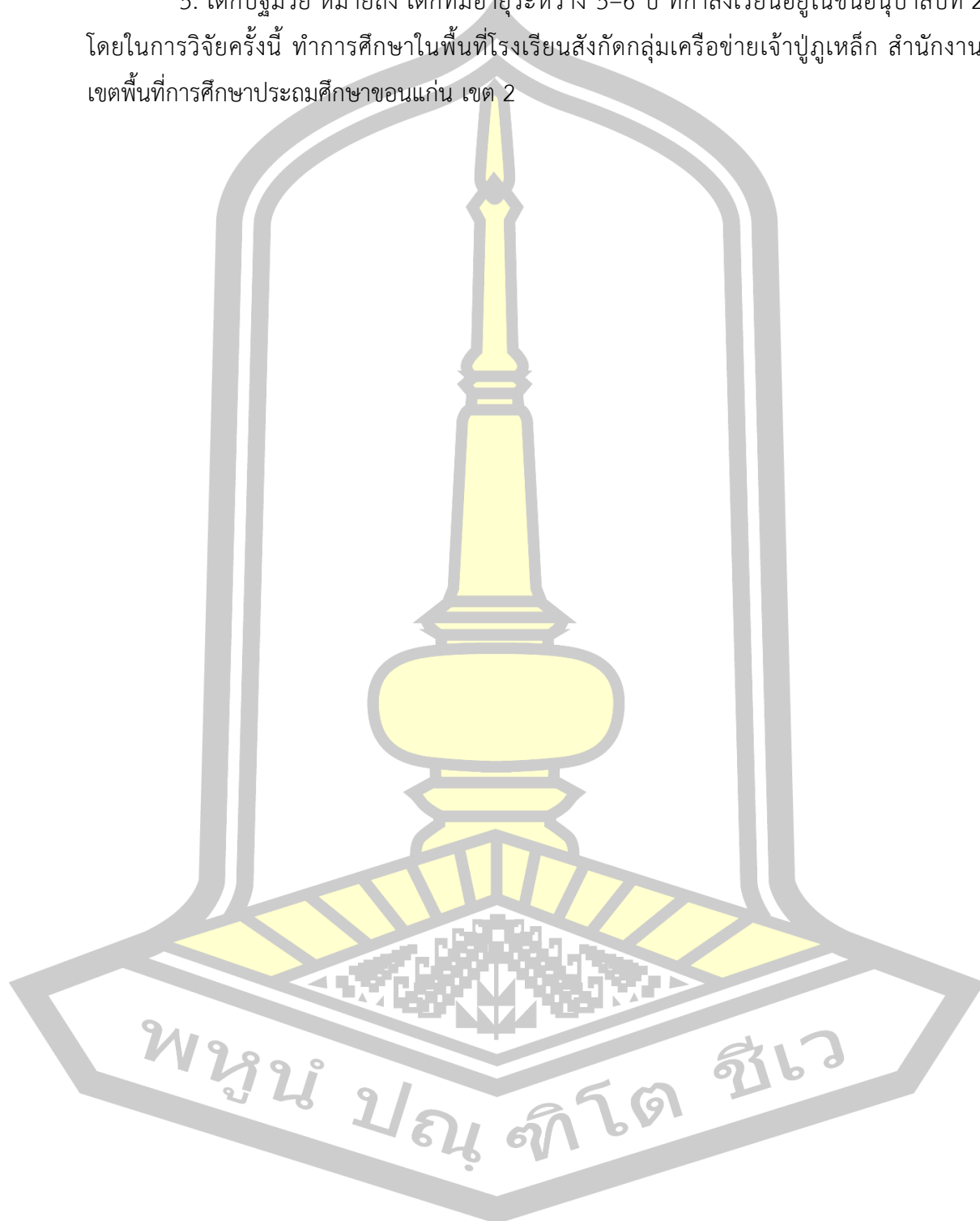
4.1 กลุ่มที่ 1 ความคิดริเริ่ม ข้อ 10

4.2 กลุ่มที่ 2 ความคิดคล่องตัว (ความคิดคล่องแคล่ว) ข้อ 11

4.3 กลุ่มที่ 3 ความคิดยืดหยุ่น ข้อ 6, 7, 8 และ 9

4.4 กลุ่มที่ 4 ความคิดละเอียดลออ ข้อ 1, 2, 3, 4 และ 5

5. เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยในการวิจัยครั้งนี้ ทำการศึกษาในพื้นที่โรงเรียนสังกัดกลุ่มเครือข่ายเจ้าปู่ภูเหล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำเสนอตามลำดับดังนี้

1. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
2. เอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่นนิทาน
3. เอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและการเล่นสร้างสรรค์
4. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
5. แนวการจัดประสบการณ์ระดับเด็กปฐมวัย
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาหลายท่านที่ศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์และให้คำจำกัดความไว้ ดังนี้

Guilford (1967; อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2546) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) เป็นความสามารถทางสมองที่สามารถคิดได้หลายทิศทางหลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งจะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วยความคิดอเนกนัยประกอบด้วยลักษณะความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ดังนั้น ความคิดอเนกนัยหรือความคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) จึงตรงกันข้ามกับความคิดเอกนัย (Convergent Thinking) หรือความคิดในทิศทางเดียว ซึ่งเป็นลักษณะความคิดที่มุ่งเน้นเพียงความคิดเดียวเท่านั้น ในขณะที่ความคิดอเนกนัยมุ่งส่งเสริมให้เกิดความคิดหลากหลาย ทั้งปริมาณและคุณภาพ เพราะเชื่อว่าลักษณะความคิดอเนกนัยจะเป็นหนทางให้ค้นพบความคิดที่ดีมีคุณภาพ

Torrance (1965; อ้างถึงใน ญัฐวรรณ เฉลิมสุข, 2560) ได้ให้คำจำกัดความของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลหรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวมความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นแต่ไม่จำเป็นสิ่งสมบูรณ์อย่างแท้จริงซึ่งอาจออกมาในรูปของผลผลิต ทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์

Wallach และ Kogan (1965; อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2546) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึง ความคิดโยงสัมพันธ์ (Association) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือคนที่สามารถจะคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์เป็นลูกโซ่

Eysenck, Arnold และ Meili (1972; อ้างถึงใน ญัฐวรรณ เฉลิมสุข, 2560) ได้ให้คำจำกัดความของความคิดสร้างสรรค์ไว้ในหนังสือ Encyclopedia of Psychology ว่าเป็นความสามารถที่มองเห็นความสัมพันธ์ในแง่มุมใหม่ มีความคิดที่แปลกและแตกต่างไปจากรูปแบบการคิดที่มีมาแต่เดิม

สมศักดิ์ ภูวิภาดารรรณ (2537; อ้างถึงใน ดวงพร จันทร์ศิริ, 2565) ได้กล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ 2 ประการ ประการแรก คือความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่สลับซับซ้อน ยากแก่การให้คำจำกัดความที่แน่นอนตายตัว ประการที่สองความคิดสร้างสรรค์สามารถพิจารณาได้ในสามลักษณะ คือ ในเชิงผลงาน (Product) โดยผลงานนั้นต้องเป็นงานที่แปลกใหม่และมีคุณค่า กล่าวคือ ใช้ได้โดยมีคนยอมรับ และในเชิงกระบวนการ (Process) โดยกระบวนการคิดสร้างสรรค์ คือ การเชื่อมโยงสิ่งของหรือความคิดที่มีความแตกต่างกันมากเข้าด้วยกัน ประการสุดท้ายหากพิจารณาความคิดสร้างสรรค์เชิงบุคคลบุคคลนั้น จะต้องมีความแปลกเป็นตัวของตัวเอง (Originality) เป็นผู้ที่มีความคิดคล่อง (Fluency) มีความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และสามารถให้รายละเอียดในความคิดนั้น ๆ ได้

สำนักงาน ก.พ. (2559) ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถทางสมองที่คิดในลักษณะเอนกนัยนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้น ทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้ มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เป็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญ ที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝัน หรือจินตนาการให้เป็นไปได้ จึงทำให้เกิดผลผลิตที่ยังเป็นประโยชน์ต่อสังคม

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ ความสามารถทางสมองที่สามารถคิดได้หลายทิศทางหลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล เป็นความสามารถเฉพาะบุคคล ซึ่งสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านการศึกษา การทำงาน การดำเนินชีวิตต่อไป

2. ทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง

Guilford (1967; อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2546) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันและคณะ ได้ทำการศึกษาและวิจัยการวิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor Analysis) ของสติปัญญา โดยเน้นศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล และการแก้ปัญหา ได้นำเสนอแบบจำลองโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองขึ้นหรือแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญา (The Structure of Intellect Model ที่เรียกว่า SI) ครอบคลุมสมรรถภาพทางสมองต่าง ๆ โดยความสำคัญของการศึกษาวิจัยครั้งนี้ Guilford ได้พัฒนาวิธีการคิดขึ้น 2 ประเภท คือ

1. ความคิดรวมหรือความคิดเอกนัย (Convergent thinking) หมายถึง ความคิดที่นำไปสู่คำตอบที่ถูกต้องตามสภาพข้อมูลที่กำหนดให้เพียงคำตอบเดียว

2. ความคิดกระจายหรือความคิดอเนกนัย (Divergent thinking) หมายถึง ความคิดหลายทิศทางที่สามารถเปลี่ยนวิธีการแก้ปัญหาได้ ตลอดจนการนำไปสู่ผลผลิตของความคิดหรือคำตอบได้หลายอย่างด้วย และ Guilford อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ก็คือ ความคิดอเนกนัยนั่นเอง

Guilford ได้แบ่งสมรรถภาพทางสมองออกเป็น 3 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง เนื้อหาข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิดที่สมองรับเข้าไปคิด แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

1. ภาพ (Figural เขียนย่อว่า F) หมายถึง ข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรมหรือรูปที่แน่นอน ซึ่งบุคคลสามารถรับรู้และทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดได้ เช่น ภาพ เป็นต้น

2. สัญลักษณ์ (Symbolic เขียนย่อว่า S) หมายถึง ข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี รวมทั้งสัญลักษณ์ต่าง ๆ ด้วย

3. ภาษา (Semantic เขียนย่อว่า M) หมายถึง ข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ กัน สามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อ แม่ เพื่อน ชอบ โกรธ เป็นต้น

4. พฤติกรรม (Behavior เขียนย่อว่า B) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออก กิริยาอาการ การกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การหัวเราะการแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

มิติที่ 2 วิธีการคิด (Operation) หมายถึง มิติที่แสดงลักษณะกระบวนการปฏิบัติงานหรือกระบวนการคิดของสมอง แบ่งออกตามลำดับได้ 5 ลักษณะ คือ

1. การรู้การเข้าใจ (Cognition เขียนย่อว่า C) หมายถึง ความสามารถในการตีความของสมองเมื่อเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้เข้าใจในสิ่งนั้น และบอกได้ว่าเป็นอะไร เช่น เมื่อเห็นของเล่นเด็ก รูปร่างกลม ทำด้วยยางผิวเรียบ ก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2. การจำ (Memory เขียนย่อว่า M) หมายถึง ความสามารถในการเก็บสะสมความรู้และข้อมูลต่าง ๆ ไว้ได้ และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการ เช่น การจำสูตรคูณ การจำหน่วยเลขประจำตัว การชี้ตัวคนร้ายได้

3. การคิดแบบอเนกนัย หรือความคิดกระจาย (Divergent Thinking เขียนย่อว่า D) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายรูปแบบ หลายแง่มุมแตกต่างกันไปเช่น “หนังสือพิมพ์ที่ใช้แล้วทำประโยชน์อะไรได้บ้าง” ให้บอกมาให้มากที่สุด ผู้ที่คิดได้มาก แปลก มีคุณค่า คือ ผู้ที่มีความคิดอเนกนัย และ Guilford ได้อธิบายว่า ความคิดอเนกนัย ก็คือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

4. การคิดแบบเอกนัย หรือความคิดรวม (Convergent Thinking เขียนย่อว่า N) หมายถึง เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบที่ดีที่สุดจากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่กำหนด และคำตอบที่ถูกต้องก็มีเพียงคำตอบเดียว จึงกล่าวได้ว่า ความคิดเอกนัยหรือความคิดรวม คือ การคิดตอบสนองสิ่งที่ดีที่สุดเพียงวิธีเดียวจากสิ่งเร้าหลายวิธี

5. การประเมินค่า (Evaluation เขียนย่อว่า E) หมายถึง ความสามารถในการตีราคาลงสรุป โดยอาศัยเกณฑ์ที่ดีที่สุด

มิติที่ 3 ผลของการคิด หมายถึง มิติที่แสดงผล (Product) ที่ได้จากการปฏิบัติงานทางสมอง หรือกระบวนการคิดของสมอง หลังจากที่มีสมองได้รับรู้ข้อมูลหรือสิ่งเร้าจากมิติที่ 1 และตอบสนองจากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ได้จากมิติที่ 2 แล้วผลที่ได้ออกมาเป็นมิติที่ 3 หรืออาจกล่าวได้อีกอย่างว่า ผลของการคิดเกิดจากการทำงานของมิติที่ 1 และมิติที่ 2 นั้นเอง ซึ่งผลของการคิดแบ่งออกเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

1. หน่วย (Unit เขียนย่อว่า U) หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น คน แมว สุนัข เป็นต้น

2. จำพวก (Class เขียนย่อว่า C) หมายถึง ประเภทหรือจำพวก หรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติหรือลักษณะร่วมกัน เช่น สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ได้แก่ คน สุนัข ช้าง หรือประเภทผลไม้ ได้แก่ เงาะ กล้วย ลำไย เป็นต้น

3. ความสัมพันธ์ (Relation เขียนย่อว่า R) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดของประเภทหรือหลายประเภทเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์นี้อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น คน คู่กับบ้าน นกคู่กับรัง

4. ระบบ (System เขียนย่อว่า S) หมายถึง การเชื่อมโยงกลุ่มของสิ่งเร้า โดยอาศัยกฎเกณฑ์ หรือระเบียบแบบแผนบางอย่าง เช่น 1, 3, 5, 7, 9 เป็นระบบเลขคี่ เป็นต้น

5. การแปลงรูป (Transformation เขียนย่อว่า T) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ดัดแปลง ตีความ ขยายความ ให้นิยามใหม่หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้า หรือข้อมูล ออกมาในรูปแบบใหม่ เช่น การเปลี่ยนรูปสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตรงสี่เส้น

6. การประยุกต์ (Implication เขียนย่อว่า I) หมายถึง การคาดคะเนหรือทำนายจากข้อมูลสิ่งที่กำหนดไว้ จะเห็นได้ว่า โครงสร้างของสมรรถภาพทางสมอง หรือการวัดเชาวน์ปัญญาของ Guilford แบ่งออกเป็น 120 เซลล์ หรือ 120 องค์ประกอบ โดยในแต่ละตัว จะประกอบด้วย หน่วยย่อย 3 มิติ เรียงจากเนื้อหา – วิธีการคิด – ผลการคิด (Content – Operation – Product)

ต่อมาในปี พ.ศ. 2520 ได้มีการปรับปรุงครั้งที่ 1 โดยการเปลี่ยนแปลงมิติเนื้อหา จากเดิม ซึ่งมีอยู่ 4 ประเภท ได้แบ่งเป็น 5 ประเภท โดยแยกรูปธรรมเป็นสิ่งที่สามารถรู้ได้ด้วยตา (Visual) และสิ่งที่สามารถรับรู้ได้ด้วยหู (Auditory) และต่อมาในปี พ.ศ. 2531 ได้มีการตีพิมพ์ผลการปรับปรุงทฤษฎีนี้อีกครั้งในวารสารการวัดผลทางการศึกษาและจิตวิทยา (Journal of educational and psychological measurement) โดยมีการเปลี่ยนแปลงมิติวิธีการทางความคิด จากเดิมซึ่งมีอยู่ 5 อย่างเป็น 6 อย่าง โดยแยกการจำเป็นการจำในช่วงขณะ (Memory recording) กับการจำระยะยาว (Memory retention) ดังนั้น แบบจุลภาคหรือแบบย่อยของทฤษฎีเชาวน์ปัญญา สามมิติในขณะนี้ มีอยู่ 180 แบบจุลภาค

Devis (1973; อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2544) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยา ที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น Freud และ Kris ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการเกิดของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกละอายทางสังคม (Social conscience) ส่วน Kubie และ Rugg ซึ่งเป็นนักจิตวิเคราะห์แนวใหม่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้น เกิดขึ้นระหว่างการรู้สึกลับจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่า จิตก่อนสำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ ยังได้เน้น

ความสัมพันธ์ทางปัญญา คือ การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้ คือ ผู้ที่มีสัจจะการแห่งตน คือ รู้จักตนเอง พอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มศักยภาพของตน มนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนออกมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับ การสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย ได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วย ความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิดและการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

4. ทฤษฎี AUTA ทฤษฎีสุดท้ายนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบ AUTA (Devis, 1973; อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2544) ประกอบด้วย

4.1 การตระหนัก (Awareness) คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเองและพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกันการผลิตผลงานด้วยตนเองและการมีความคิดที่ยึดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต

องค์ประกอบทั้ง 4 นี้ ผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้

จากทฤษฎีข้างต้น สรุปได้ว่า Guilford นักจิตวิทยาชาวอเมริกันและคณะ ได้วิเคราะห์ตัวประกอบของสติปัญญา และได้นำเสนอแบบจำลองโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองขึ้น โดยได้พัฒนาวิธีการคิดขั้น 2 ประเภท คือ ความคิดรวมหรือความคิดเอกนัย และความคิดกระจายหรือความคิดอเนกนัย ซึ่งความอเนกนัยนี้ ก็คือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง ต่อมานักจิตวิทยาคนหนึ่งคือ Devis ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้มีการเผยแพร่ไว้ และ

ได้แบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษยนิยม และทฤษฎี AUTA ทฤษฎีสุดท้ายนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ ซึ่งองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยจะได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไป

3. กระบวนการคิดสร้างสรรค์

Torrance (1965; อ้างถึงใน ญัฐวรรณ เถลิสมสุข, 2560) ได้แบ่งกระบวนการคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 5 ขั้น คือ

1. การพบความจริง (Fact-finding) ขั้นนี้เริ่มตั้งแต่บุคคลเกิดความรู้สึกกังวลใจ มีความสับสนวุ่นวาย (Mess) เกิดขึ้นในจิตใจ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้ก็พยายามตั้งสติและพิจารณาดูว่า ความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสน หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

2. การค้นพบปัญหา (Problem-finding) ขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 เมื่อได้พิจารณาโดยรอบคอบแล้วจึงสรุปว่า ความกังวลใจ ความสับสนในใจนั้น ก็คือการมีปัญหาเกิดขึ้นนั่นเอง

3. การตั้งสมมติฐาน (Idea-finding) ขั้นนี้ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็จะพยายามคิดและตั้งสมมติฐานขึ้น จากนั้นรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

4. การค้นพบคำตอบ (Solution-finding) ในขั้นนี้ก็จะพบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

5. ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance-finding) ขั้นนี้จะเป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์เรียบร้อยแล้วว่าจะแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างไร และต่อจากจุดนี้ การแก้ปัญหาหรือการค้นพบยังไม่จบตรงนี้ แต่ที่ได้จากการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่ทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไปที่เรียกว่า New Challenges

Guilford (1967; อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2546) ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งหมายถึงความสามารถของบุคคลที่ใช้ในการแก้ไขปัญหาเป็นความคิดที่ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ และเป็นความสามารถที่จะประยุกต์ใช้กับงานได้หลายชนิด ซึ่งประกอบด้วยลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มเกิดจากการนำความคิดเดิมมาดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เป็นลักษณะที่เกิดขึ้นครั้งแรก ต้องอาศัยความคิดจินตนาการ คือไม่ใช่การคิดเพียงอย่างเดียว แต่ต้องคิดสร้างและหาทางให้เกิดเป็นผลงานใหม่ด้วย ซึ่งความคิดริเริ่มสามารถอธิบายได้ดังนี้

1.1 ลักษณะทางกระบวนการ คือ เป็นกระบวนการคิดและสามารถแตกความคิดออกจากเดิมไปสู่ความคิดใหม่ที่ไม่ซ้ำกับของเดิม

1.2 ลักษณะของบุคคล คือ คนที่มีความคิดริเริ่มจะเป็นคนที่มีเอกลักษณ์ของตนเองมั่นใจในตนเอง กล้าคิด กล้าแสดงออก ไม่ขาดกลัวต่อความไม่แน่นอน เต็มใจที่จะเผชิญและเสี่ยงต่อสภาพการณ์ดังกล่าว บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นคนที่มีความสุขจิตดีด้วย

1.3 ลักษณะทางผลผลิต ผลงานที่เกิดจากการคิดริเริ่มเป็นงานที่แปลกใหม่ไม่เคยปรากฏมาก่อน มีคุณค่าต่อตนเองและสังคม คุณค่าของงานมีตั้งแต่ระดับต้น เช่น งานที่เกิดจากความต้องการแสดงความคิดอย่างอิสระ ซึ่งเกิดจากแรงจูงใจของตนเอง แล้วค่อย ๆ พัฒนาขึ้นเป็นชิ้นงานประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับใคร และพัฒนาให้ดีขึ้นจนถึงขั้นสูงสุด

2. ความคล่องในการคิด (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบจำนวนมากในเวลาที่กำหนด แบ่งออกเป็น

2.1 ความคิดคล่องด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้คำได้อย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2.2 ความคิดคล่องด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกัน หรือคล้ายกันให้ได้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคล่องด้านการแสดงออก (Expressional fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค คือความสามารถในการนำคำมาเรียงกันให้ได้อย่างรวดเร็วตามต้องการ

2.4 ความคล่องในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เป็นความสามารถแรกในการเลือกสรรให้ได้ความคิดที่ดี และเหมาะสมที่สุด

2.5 จึงต้องคิดให้ได้หลายอย่างและแตกต่างกัน แล้วจึงนำความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาว่าความคิดใดเป็นความคิดที่ดีที่สุด

3. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท และหลายทิศทาง แบ่งออกเป็น

3.1 ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นที่ (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่คิดได้อย่างอิสระ

3.2 ความคิดยืดหยุ่นด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความสามารถที่คิดได้หลากหลายและสามารถดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งเป็นหลายสิ่งได้

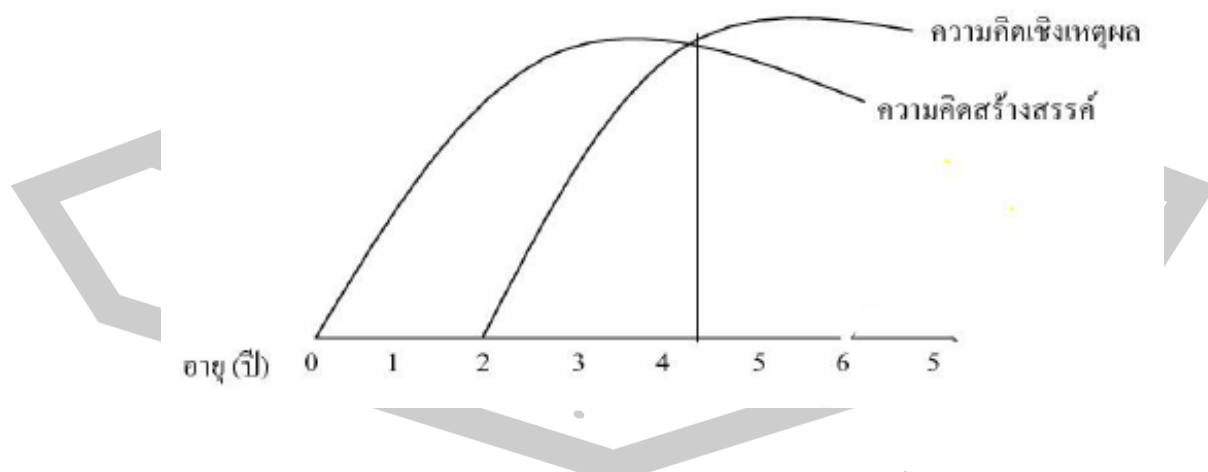
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คือ ความคิดในรายละเอียด คิดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพพจน์ได้อย่างชัดเจน ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่ง หรือขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น พัฒนาการของความคิดละเอียดลออขึ้นอยู่กับอายุ ซึ่งเด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถทางด้านความคิดละเอียดลออมากกว่าเด็กที่มีอายุน้อย เพศ

เด็กหญิงจะมีความคิดละเอียดลออมากกว่าเด็กผู้ชาย และการสังเกต เด็กที่มีความสามารถด้านการสังเกตสูงจะมีความคิดละเอียดลออสูงด้วย

จากการศึกษากระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สรุปได้ว่า Torrance ได้ศึกษาและแบ่งกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยภาพรวมออกเป็น 5 ขั้นตอน การพบความจริง (Fact-finding) การค้นพบปัญหา (Problem-finding) การตั้งสมมติฐาน (Idea-finding) การค้นพบคำตอบ (Solution-finding) และยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance-finding) และ Guilford ได้แบ่งประเภทของความคิดสร้างสรรค์ให้ละเอียดยิ่งขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นการคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร ความคล่องในการคิด (Fluency) เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบจำนวนมากในเวลาที่กำหนด ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท และหลายทิศทาง และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความคิดในรายละเอียดเพื่อเติมเต็มสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น คิดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพพจน์ได้อย่างชัดเจน โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของความคิดสร้างสรรค์ ออกเป็น 4 ประเภทตามแนวคิดของ Guilford คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

4. พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์

Macmillan (n.d.; อ้างถึงใน ธนพรรณ เพชรเศษ กัญญารัตน์ ชูเกลี้ยง และเกษร ขวัญมา, 2562) ได้แบ่งพัฒนาการทักษะความคิดสร้างสรรค์ของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 พัฒนาการทางความคิดของเด็ก

ที่มา: Macmillan (n.d.; อ้างถึงใน ธนพรรณ เพชรเศษ กัญญารัตน์ ชูเกลี้ยง และเกษร ขวัญมา, 2562)

จากภาพประกอบแสดงพัฒนาการทางความคิดของเด็ก สามารถแบ่งขั้นพัฒนาการ ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 (อายุแรกเกิด - 3 ปี) เด็กเริ่มเข้าใจว่า สิ่งสวยงามรอบตัว คือความจริงที่ประจักษ์ (Beauty-fact) เด็กจะเชื่อว่าทุกสิ่งที่พบเห็นคือความจริง ยังแยกไม่ได้ระหว่างความจริงกับเรื่อง จินตนาการ ดังบทกวีที่เด็กชื่นชอบว่าเป็นความจริงที่แสนหวาน ดังนี้ “The city of gold with pearly gates, with crystal fountains and unbackened skies” อารี รังสินันท์ (2532; อ้างถึงใน ธนพรรณ เพชรเศษ กัญญารัตน์ ชูเกลี้ยง และเกษร ขวัญมา, 2562) ถอดความเป็นภาษาไทยดังนี้ “เมืองที่สร้างด้วยทองคำ มีประตูทำด้วยไข่มุก มีน้ำพุใสดั่งแก้วเจียรนัย มีท้องฟ้าสดใส ไม่เคยมีความมืดครึ้มเลย” จากบทกวีนี้แสดงให้เห็นว่า โลกของเด็กวัยนี้มีแต่ความงดงามและเชื่อว่า โลกคือความงดงามที่บริสุทธิ์

ขั้นที่ 2 (อายุ 3-6 ปี) เด็กเริ่มเข้าใจว่า ความจริงจะต้องพิสูจน์ให้เห็นจริงด้วยเหตุผล (Fact-reason) เด็กเริ่มเปลี่ยนความคิดและเกิดคำถามเพื่อค้นหาข้อเท็จจริงด้วยเหตุผล เช่น “Why there are so many streets that are not golden, so many fountains that are turbid withbilty, and so many skies that are blackened all the time.” อารี รังสินันท์ (2532; อ้างถึงใน ธนพรรณ เพชรเศษ กัญญารัตน์ ชูเกลี้ยง และเกษร ขวัญมา, 2562) ถอดความเป็นภาษาไทยดังนี้ “ทำไมถนนหลายสายจึงไม่เป็นทองคำ? ทำไมน้ำพุมากมายจึงขุ่นมัว ? และทำไมท้องฟ้าบางแห่งจึงมีคนอยู่ตลอดเวลา” แสดงให้เห็นว่า เด็ก 3-6 ปี เริ่มสนใจที่จะพิสูจน์ข้อเท็จจริงของธรรมชาติ เป็นการพัฒนาความคิดอีกขั้นหนึ่งที่ต่างจากเดิม

ขั้นที่ 3 (อายุ 6 ปีขึ้นไป) เด็กเริ่มเข้าใจว่า โลกปัจจุบันเป็นอย่างไร ความคิดจินตนาการ จะลดลง และความคิดเชิงเหตุผลจะเพิ่มสูงขึ้นตามลำดับ

Torrance (1965; อ้างถึงใน ฉวีวรรณ เฉลิมสุข, 2560) ได้อธิบายเกี่ยวกับพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะมีแบบแผนที่แตกต่างกัน จากพัฒนาการด้านอื่น ๆ ซึ่งเด็กสามารถพัฒนาได้มากกว่าผู้ใหญ่ ได้สรุปพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กตามแนวคิดของ Torrance ได้ดังนี้

ช่วงอายุ 0-2 ปี เริ่มพัฒนาจินตนาการในช่วงแรก เด็กต้องการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ พยายามเลียนแบบเสียงและจังหวะ อายุ 2 ปี เด็กจะกระตือรือร้นที่จะสัมผัส ชิม และดูสิ่งต่าง ๆ เด็กมีความอยากรู้ อยากเห็น ซึ่งการแสดงออกจะขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะตัวของเด็กแต่ละคน

ช่วงอายุ 2-4 ปี เด็กเรียนรู้โลกจากประสบการณ์ตรง และการทำสิ่งต่าง ๆ ซ้ำ ๆ การเล่นที่ใช้จินตนาการ เด็กจะตื่นตัวกับสิ่งแปลกใหม่ในธรรมชาติ เด็กมีช่วงความสนใจสั้น โดยจะเปลี่ยนกิจกรรมบ่อย ๆ เด็กจะเริ่มพัฒนาความเป็นตัวเอง ซึ่งมักจะทำให้เด็กกระทำในสิ่งที่เกินความสามารถของตน ส่งผลให้เกิดความรู้สึกโกรธและคับข้องใจขึ้นได้

ช่วงอายุ 4-6 ปี เด็กเริ่มรู้สึกสนุกกับการวางแผน การเล่น การทำงาน เด็กเรียนรู้บทบาทของผู้ใหญ่จากการเล่นบทบาทสมมติ มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งที่เป็นจริงและถูกต้อง เด็กสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ ถึงแม้ว่าจะยังไม่เข้าใจเหตุผลมากนัก เด็กจะทดลองเล่นบทบาทต่าง ๆ โดยใช้จินตนาการของตน ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กช่วงวัยนี้ จะปรากฏชัดขึ้นในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ

จากการศึกษาพัฒนาของเด็กข้างต้น สรุปได้ว่า เด็กในช่วงอายุแรกเกิดขึ้น 3 ปี จะเป็นช่วงที่ยังไม่สามารถแยกแยะระหว่างจินตนาการและความเป็นจริงของโลกได้ แต่เมื่อเด็กเติบโตขึ้นจะเกิดการเรียนรู้และปรับความคิดของตนเอง จากแนวคิดของ Macmillan ได้อธิบายไว้ว่า เด็กในช่วงอายุ 3-6 ปี จะเริ่มเข้าใจว่า ความจริงจะต้องพิสูจน์ให้เห็นจริงด้วยเหตุผล (Fact-reason) และแนวคิดของ Torrance ที่ได้อธิบายเกี่ยวกับพัฒนาของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เด็กในช่วงอายุ 4-6 ปี จะเริ่มรู้สึกสนุกกับการวางแผน การเล่น การทำงาน เด็กเรียนรู้บทบาทของผู้ใหญ่จากการเล่นบทบาทสมมติ มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งที่เป็นจริงและถูกต้อง เด็กสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ ถึงแม้ว่าจะยังไม่เข้าใจเหตุผลมากนัก เด็กจะทดลองเล่นบทบาทต่าง ๆ โดยใช้จินตนาการของตน ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กช่วงวัยนี้ จะปรากฏชัดขึ้นในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการศึกษาและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งอยู่ในช่วงอายุ 4-6 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาและการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

5. วิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542) ได้แนะนำแนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับครู คือ ครูควรสอนให้นักเรียนรู้จักคิด คิดเป็น คิดหลาย ๆ แง่มุม และสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนกล้าแสดงออกความรู้สึกรู้สึกนึกคิดออกมาในวิถีทางที่สร้างสรรค์ ครูควรส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักใช้จินตนาการของตนเอง ตลอดจนความสามารถต่าง ๆ อันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองอยู่เสมอ ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักถามในระหว่างการเรียนการสอน โดยครูจะต้องให้ความสนใจต่อคำถามของนักเรียนใช้วิธีการสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องทุกวัน และสนับสนุนให้นักเรียนแสดงออกทางความคิดเชิงสร้างสรรค์ในเนื้อหาทุก ๆ วิชา นอกจากนี้ ครูควรสร้างบรรยากาศแห่งความอิสระทางวิชาการ อย่าเข้มงวดกวดขันจนเกินไป ควรจัดแต่งสภาพห้องเรียนให้แลดูแปลกใหม่อยู่เสมอ เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา สิ่งสำคัญคือ ครูไม่ควรกำหนดรูปแบบความคิดและบุคลิกภาพของนักเรียนในชั้นให้เหมือนกับเป็นพิมพ์เดียวกัน แต่ควรส่งเสริมความคิด และการผลิตที่แปลกใหม่ที่มีประโยชน์ต่อชีวิต

วาโร เพ็งสวัสดิ์ (2544) ได้แบ่งการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ออกเป็น 3 ชั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 วัยแรกเกิด – 2 ปี เด็กวัยนี้มีลักษณะเด่น คือ มีจินตนาการสูง มีความอยากรู้อยากเห็น แสดงออกโดยสัมผัสจับต้อง ชิมรส มองดู ดังนั้น แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรปฏิบัติ ดังนี้

1. กระตุ้นให้เด็กรู้จักเล่นเกมง่าย ๆ เช่น เล่นบล็อก
2. พยายามส่งเสริมให้เด็กเกิดความสำเร็จ
3. จัดสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยให้เด็กทำกิจกรรมสำรวจ ทดลอง เป็นต้น

ขั้นที่ 2 อายุ 2 – 4 ปี เด็กวัยนี้มีลักษณะเด่น คือ มีจินตนาการสูง มีพัฒนาการลักษณะความเป็นตัวของตัวเอง ดังนั้น แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรปฏิบัติดังนี้

1. ให้มีอิสระในการสำรวจ ทดลองตามความต้องการ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง จะทำให้เกิดทักษะ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง แต่ทั้งนี้ควรอยู่ในสายตาของผู้ปกครอง

2. ส่งเสริมให้เด็กได้เล่นบล็อก ดินน้ำมัน ดินเหนียว เพราะช่วยส่งเสริม

จินตนาการ

3. ควรช่วยเหลือเด็กให้ประสบความสำเร็จ และชื่นชมกับสิ่งที่เด็กค้นพบ

ขั้นที่ 3 อายุ 4 – 6 ปี เด็กวัยนี้มีลักษณะเด่น คือ มีจินตนาการมีการเลียนแบบบทบาทของผู้ใหญ่ ขอบซ้ถาม ดังนั้น แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรปฏิบัติ ดังนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง
2. จัดอำนวยความสะดวกในเรื่องเครื่องมือ เครื่องเล่น
3. ยอมหรือให้อิสระเด็กในการวางแผนการเล่นด้วยตนเอง
4. ควรให้รางวัล หรือคำชมเชย ในกรณีที่เด็กมีความมานะ พยายาม
5. ควรตอบคำถามเด็ก โดยการตอบคำถามอย่างง่าย ๆ และกระตุ้นหรือ

Torrance (1965; อ้างถึงใน ญัฐวรรณ เฉลิมสุข, 2560) ได้เสนอหลักในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายประการ ซึ่งเน้นตัวครูกับนักเรียนและปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนเป็นสำคัญ ดังนี้

1. การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็ก และเขายังเน้นว่า พ่อแม่หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกแต่เพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหาแม่เด็กจะใช้วิธีเดาหรือเสี่ยงบ้างก็ควรจะยอม แต่ควรกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหา เพื่อพิสูจน์การเดา โดยให้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินและลิดรอนความคิดเห็นนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน

3. กระตุ้นหรือรื้อฟื้นต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่าและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจนำไปเป็นลวดลายถ้วยชามภาชนะ เป็นภาพปฏิทิน บัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความภูมิใจและมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาสและเตรียมการให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะลดการบรรยายลง และเพิ่มวิธีการให้นักเรียนมีส่วนร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีชู้ด้วยคะแนน การสอบ หรือการตรวจสอบ เป็นต้น

7. ระลึกอยู่เสมอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะมีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และให้การชมเชยอย่างเหมาะสมเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

จากการศึกษาวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สรุปได้ว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในช่วงอายุ 4-6 ปี ควรส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง จัดอำนวยความสะดวกในเรื่องเครื่องมือ เครื่องเล่น ยอมหรือให้อิสระเด็กในการวางแผนการเล่นด้วยตนเอง ควรให้รางวัล หรือคำชมเชย ในกรณีที่เด็กมีความมานะพยายาม ควรตอบคำถามเด็ก โดยการตอบคำถามอย่างง่าย ๆ และกระตุ้นหรือรื้อฟื้น ควรสอนให้นักเรียนรู้จักคิด คิดเป็น คิดหลาย ๆ แง่มุม และสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ครูควรกระตุ้นให้นักเรียนกล้าแสดงออกความรู้สึกรักนึกคิดออกมาในวิถีทางที่สร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และให้การชมเชยอย่างเหมาะสมเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า ซึ่งวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นี้ ผู้วิจัยจะได้นำไปประยุกต์ใช้ในการจัดประสบการณ์สำหรับการทดลองในครั้งต่อไป

6. การวัดและประเมินความคิดสร้างสรรค์

6.1 วิธีวัดความคิดสร้างสรรค์ การวัดความคิดสร้างสรรค์ เป็นการวัดที่แตกต่างจากการวัดด้านสติปัญญาโดยทั่วไป และไม่สามารถใช้แบบทดสอบวัดเชาว์ปัญญาเพื่อวัดความคิดสร้างสรรค์ได้ อารี พันธุ์มณี (2546) ได้นำเสนอวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ไว้หลายวิธี ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ โดยจะทำการวัดความคิดจินตนาการของเด็กจากพฤติกรรมการเล่นและการทำกิจกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมการเล่นแบบ การทดลอง การปรับปรุงและตกแต่งสิ่งต่าง ๆ การแสดงละคร การใช้คำ

อธิบายและบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน ตลอดจนการเล่านิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่นเกม และ
 คิดเกมใหม่ ๆ ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกซาบซึ้งต่อความสวยงาม เป็นต้น

2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการ
 ถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้
 เด็กอาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพที่สมบูรณ์

3. รอยหยดหมึก หมายถึง การให้เด็กดูรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็ก
 เห็น มักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี

4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจาก
 หัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน

5. แบบทดสอบ หมายถึง การใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ วัดพฤติกรรม
 ของเด็ก นับว่าเป็นการพัฒนาการของการวัดความคิดสร้างสรรค์ในขั้นต่อมา คือ การใช้แบบทดสอบ
 มาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบ ความคิด
 สร้างสรรค์ มีทั้งที่ใช้ภาษาเป็นสื่อ และที่ใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเราให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์
 และมีการกำหนดเวลาด้วย

สำนักงาน ก.พ. (2559) ได้นำเสนอไว้ว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์ มีวิธีการวัด
 ความคิดสร้างสรรค์ ที่สามารถนำเสนอได้ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การเฝ้าดูพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์
 Abraham และ Andrew ได้ศึกษาความคิดจินตนาการโดยวิธีการสังเกตพฤติกรรมการเล่นและการ
 ทำกิจกรรม การเลียนแบบการทดลอง การปรับปรุงและตกแต่งสิ่งต่าง ๆ การแสดงละคร การใช้
 คำอธิบายและบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน การเล่านิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่นเกม
 ใหม่ ๆ ตลอดจน พฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกซาบซึ้งต่อความงาม เป็นต้น Markye ได้ใช้วิธีการสังเกต
 พฤติกรรม การเล่นเกมบ้าน การตั้งชื่อแปลก ๆ ลักษณะความเป็นผู้นำการสร้างหรือการต่อไม้บล็อก
 เป็นต้น และสรุปว่าไม่มีวิธีทดสอบวิธีใดเพียงวิธีเดียวที่จะวัดความคิดสร้างสรรค์ได้ครอบคลุมทุกด้าน
 และวิธีทดสอบหนึ่ง ๆ จะไม่สามารถวัดความคิดสร้างสรรค์ของคนทุกวัย เพราะเด็กมีความสนใจและ
 คิดได้แปลกพิสดาร และจินตนาการมากกว่า ในขณะที่ผู้ใหญ่จะสนใจกับความจริง ความเป็นไปได้
 และความมีเหตุมีผลมากกว่า เป็นต้น Torrance ได้ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมความสามารถในการใช้
 เวลาให้เป็นประโยชน์ ความสามารถในการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้มากกว่าที่ได้รับมอบหมาย
 ความสามารถในการกระทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยใช้วิธีการต่าง ๆ จากผู้อื่น ชอบทดลองและประดิษฐ์
 สิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ มักใช้คำถามบ่อย ๆ ว่า “ทำไม” และ “อย่างไร” เป็นคนที่ช่างสังเกต วิเคราะห์
 และวิจารณ์ และพบคำตอบที่แสดงวิธีการแปลกใหม่ และแสดงลักษณะกล้าทดลอง กล้าเสี่ยง

2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถสื่อความหมายได้สิ่งเร้าที่กำหนดให้อาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยมภาพเส้นเปิด และให้วาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ตามจินตนาการของตน Simpson ได้วัดโดยใช้จุดวงกลมเล็ก ๆ 40 จุด จำนวน 50 ชุด เป็นสิ่งเร้าและให้วาดจากสิ่งเร้าที่กำหนด ซึ่งคะแนนความคิดสร้างสรรค์ แล้วพิจารณาจากความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดยืดหยุ่น จากภาพที่วาด

3. รอยหยดหมึก หมายถึง การเฝ้าดูพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ Abraham และ Andrew ได้ศึกษาความคิดจินตนาการโดยวิธีการสังเกตพฤติกรรม การเล่นและการทำกิจกรรม การเลียนแบบ การทดลอง การปรับปรุงและตกแต่งสิ่งต่าง ๆ การแสดงละครการใช้คำอธิบายและบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน การเล่นเกมใหม่ การแต่งเรื่องใหม่ การเล่นเกมใหม่ ๆ ตลอดจน พฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกรับซึ่งต่อความงาม เป็นต้น

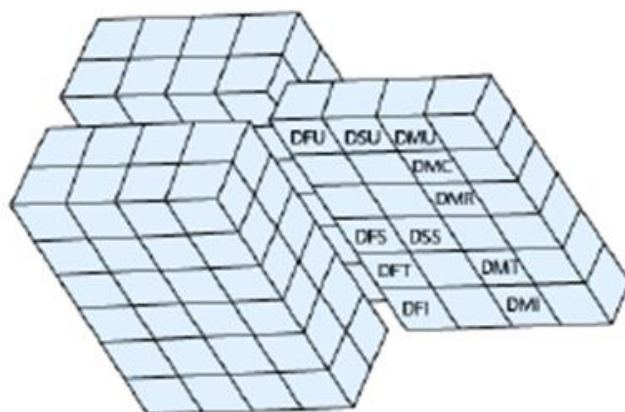
4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะ นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่า วัยประถมศึกษาจัดเป็นช่วงวิกฤติของการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ ความสนใจในการเขียนสร้างสรรค์ และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะ จากการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์เอกของโลก เช่น นิวตัน เจมส์ ฮิลเลอร์ และปาสคาล พบว่าบุคคลเหล่านี้ได้แสดงแนวสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์ และสร้างผลงานชิ้นแรกเมื่ออยู่ประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่ โคลวิน ได้ใช้วิธีการให้เขียน เรียงความและวาดความคิดแปลกใหม่ ความคิด จินตนาการ ความมีอารมณ์ขันจากสิ่งที่ได้เขียนออกมา เป็นต้น Stephenson ก็ได้ทดลองให้เด็กเขียนคำกลอน Torrance ก็ได้คิดวิธีให้เด็กเขียนเรียงความ โดยกำหนดหัวข้อที่คาดคิดไม่ถึง เช่น “ผู้ชายที่ร้องไห้” “ครูที่ไม่พูด” “สุนัขที่ไม่เห่า” เป็นต้น ซึ่งพบ ความคิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ และน่าสนใจจากความคิดจินตนาการ

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการวัดความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สรุปได้ว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์ เป็นการวัดผลการแสดงพฤติกรรมที่เกิดจากการคิดของเด็ก สามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การสังเกต การวาดภาพ รอยหยดหมึก การเขียนเรียงความและงานศิลปะ และการใช้แบบทดสอบ

6.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ นักจิตวิทยาหลายท่านได้นำเสนอแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไว้ มีดังต่อไปนี้

6.2.1 แบบทดสอบความคิดคล่องแคล่วของ Guilford และ Christensen (Christensen Guilford Fluency Tests) (สำนักงาน ก.พ., 2559) แบบทดสอบนี้ Guilford และคณะแห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียตอนใต้คิดขึ้น เพื่อวัดความคิดกระจาย (Divergent Thinking) โดยมุ่งวัดตัวประกอบ ในแต่ละเซลล์ตามโครงสร้างสมรรถภาพสมอง ซึ่งมี 3 มิติ คือเนื้อหาที่คิด

(Content) วิธีการคิด (Operation) และผลิตผลแห่งความคิด (Product) ตามลำดับ เช่น DSU ซึ่งหมายถึง วิธีการคิดแบบผลิตจำแนกเนื้อหาที่คิด เป็นแบบสัญลักษณ์และผลิตผลแห่งความคิด ออกมาในรูปของหน่วย เป็นต้น



ภาพประกอบ 3 แสดงแบบสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียตอนใต้ โดยวัดเซลล์ต่าง ๆ ตามโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองของ Guilford

ความหมายของสัญลักษณ์

วิธีการคิด

ผลิตผลของความคิด

D = ความคิดกระจาย เนื้อหาติด	U = หน่วย (Units)
F = ภาพ	C = ชั้นหรือประเภท (Classes)
S = สัญลักษณ์	R = ความสัมพันธ์ (Relations)
M = ภาษา	S = ระบบ (Systems)
B = พฤติกรรม	T = การแปลงรูป (Transformation)
	I = การประยุกต์ (Implications)

6.2.2 แบบทดสอบความคล่องแคล่วของ Guilford และ Christensen (Christensen Guilford Fluency Tests) (สำนักงาน ก.พ., 2559) ประกอบด้วย แบบทดสอบย่อย 4 ชุด 11 ฉบับ โดยแบ่งออกเป็นทางด้านภาษาเขียน 7 ฉบับ ทางด้านรูปภาพ 3 ฉบับ และเป็นโจทย์ปัญหา 1 ฉบับ แบบทดสอบนี้เหมาะสม กับนักเรียนระดับมัธยมและผู้ใหญ่ ตัวอย่างของแบบทดสอบ

6.2.2.1 ความคล่องแคล่วในการใช้คำ (Word Fluency, DSU) ให้เขียน คำประกอบด้วยตัวอักษรที่กำหนดให้ เช่น ป ปด ปัด ปาด เป็นต้น

6.2.2.2 ความคล่องแคล่วทางความคิด (Ideational Fluency, DMU) ให้เขียนชื่อสิ่งของที่อยู่ในพวกหรือประเภทเดียวกัน เช่น ของเหลวที่เป็นเชื้อเพลิง ได้แก่ ฆู้ำมันก๊าด ก๊าซโซลีน และแอลกอฮอล์ เป็นต้น

6.2.2.3 ความคล่องแคล่วด้านเชื่อมโยง (Associational Fluency, DMR) ให้เขียนคำต่าง ๆ ที่มีความหมายคล้ายคลึงกับคำที่กำหนดให้ เช่น หนัก : ยาก แข็ง เป็นต้น

6.2.2.4 ความคล่องแคล่วในการแสดงออก (Expressional Fluency, DSS) ให้เขียนประโยคประกอบด้วยคำสี่คำ ในแต่ละคำเริ่มต้นด้วยตัวอักษรที่กำหนดให้ เช่น K-U-Y-I Keep up your interest. Kill useless yellow insects.

6.2.2.5 การใช้ประโยชน์อย่างอื่น (Alternate Uses, DMC) ให้บอกประโยชน์อย่างอื่นของสิ่งเฉพาะที่กำหนดให้ มิใช่เป็นการใช้ประโยชน์โดยทั่วไป เช่น หนังสือพิมพ์ใช้ทำประโยชน์อื่นอย่างไรได้บ้าง

6.2.2.6 การสรุปผล (Consequence. DMU, DMC) ให้บอกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอันเป็นผลเนื่องจากเหตุการณ์สมมุติฐานที่กำหนดให้ เช่น ถ้าคนไม่จำเป็นต้องนอนพักผ่อน จะเกิดอะไรบ้าง : คนทำงานได้มากขึ้น ไม่จำเป็น ต้องใช้นาฬิกาปลุก

6.2.2.7 ประเภทของงานอาชีพ (Possible Jobs, DMI) ให้บอกรายชื่อของงานอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำที่กำหนดให้ เช่น หลอดไฟฟ้า วิศวกรไฟฟ้า เจ้าของโรงงานทำหลอดไฟฟ้าและอื่น ๆ เป็นต้น

6.2.2.8 การวาดรูป (Making Objects, DFS) ให้วาดรูปสิ่งของเฉพาะโดยใช้เซตของรูปที่กำหนดให้ เช่น รูปวงกลมและรูปสามเหลี่ยม เป็นต้น ในการวาดรูปสิ่งของรูปหนึ่งอาจใช้รูปที่กำหนดให้ซ้ำกันได้ และเปลี่ยนแปลงขนาดได้ แต่จะต้องไม่เติมรูปหรือเส้นอื่น ๆ เพิ่มขึ้นอีก

6.2.2.9 การสเก็ตช์รูป (Sketches, DFU) ให้ต่อเติมให้เป็นรูปจากภาพร่างที่กำหนดให้ เช่น วงกลม สามเหลี่ยมและต่อเติมภาพ ให้สมบูรณ์และแตกต่างให้มากที่สุด

6.2.2.10 แก้ปัญหา (Match Problem, DFT) จากโจทย์ที่กำหนดให้ เช่น ปัญหาไม้ขีดไฟ ให้เอาจำนวนก้อนไม้ขีดไฟจำนวนหนึ่งออก โดยให้ก้อนไม้ขีดไฟที่เหลือประกอบกันเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือรูปสามเหลี่ยมที่มีจำนวนรูปตามต้องการ

6.2.2.11 การตกแต่ง (Decorations, DFI) ให้ตกแต่งรูปวาดเกี่ยวกับสิ่งของทั่วไปที่ร่างเอาไว้แล้วด้วยแบบที่แตกต่างกัน

6.2.3 แบบทดสอบของ Wallach และ Kogan (สำนักงาน ก.พ., 2559) แบบทดสอบนี้ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย ดังนี้

ฉบับที่ 1 “พวกเดียวกัน” ให้พยายามนึกหาคำตอบที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใครมาให้มากที่สุดจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เช่น จากสี่เหลี่ยม เป็นต้น และมีอยู่ 4 ข้อ

ฉบับที่ 2 “ประโยชน์ของสิ่งของ” มี 8 ข้อ ให้บอกประโยชน์ของกระดาษหนังสือพิมพ์ที่อ่านแล้วมาให้มากที่สุด

ฉบับที่ 3 “ความเหมือน” มี 10 ข้อ เช่น แก้วอึกกับโต๊ะ มีอะไรคล้ายกันบ้าง

ฉบับที่ 4 “ความหมายของภาพเส้น” มี 8 ข้อ ให้บอกมาให้มากที่สุดว่า เมื่อดูภาพแล้วนึกถึงอะไรบ้าง

ฉบับที่ 5 “ความหมายของเส้น” มี 8 ข้อ ให้ดูภาพที่เป็นเส้น แล้วบอกว่า เป็นอะไรได้บ้าง บอกมาให้มากที่สุด

แบบทดสอบนี้ใช้เวลา 55 นาที

6.2.4 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance (Torrance Test of Creative Thinking) ศาสตราจารย์ ดร.อี พอล ทอแรนซ์ แห่งมหาวิทยาลัยจอร์เจีย สหรัฐอเมริกา เป็นผู้พัฒนาเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีทั้งแบบสำรวจ แบบทดสอบ หลายรูปแบบขึ้น สำหรับแบบทดสอบTorrance ได้พัฒนาขึ้นภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษา โปรแกรมการวิจัยระยะยาวที่เน้นเฉพาะในเรื่องประสบการณ์ในห้องเรียน และเร้าให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ (สำนักงาน ก.พ., 2559)

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ซึ่งเป็นที่จะสนับสนุนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ แบบ ก (Thinking Creatively With Picture Figural Form A) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปแบบ มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข เป็นแบบทดสอบคู่ขนาน ซึ่งทอแรนซ์ได้กำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะ คล้ายกัน มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน แต่แตกต่างกันในสิ่งเร้าที่กำหนด แบบทดสอบ ทั้งแบบ ก และแบบ ข ให้สำหรับเด็ก ชั้นอนุบาล-อุดมศึกษา

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก ประกอบด้วย แบบสอบย่อย 3 ชุด ซึ่งทอแรนซ์เรียกแบบทดสอบย่อยว่ากิจกรรม แบบสอบย่อย จึงประกอบด้วยกิจกรรม 3 กิจกรรม ดังนี้

6.2.4.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively with Pictures) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข

6.2.4.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking Creatively with Words) มี 2 แบบ คือ แบบ ก แบบ ข

6.2.4.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยเสียงและภาษา (Thinking Creatively with Sounds and Words: Sounds and Images)

6.2.4.4 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยการปฏิบัติและการเคลื่อนไหว (Thinking Creatively in Action and Movement)

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นกระดาษสติ๊กเกอร์ สีเขียวรูปไข่ ให้เด็กต่อเติมให้แปลกใหม่ น่าตื่นตึ่ง และ น่าสนใจ ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่วาดแล้วให้แปลกที่สุด

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดรูปเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ และ น่าตื่นตึ่งที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลก และ น่าสนใจด้วย

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Line) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนาน จำนวน 30 คู่ เน้นการ ประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และ ต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมแล้วด้วย

การทำแบบทดสอบทั้ง 3 กิจกรรม เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าตื่นตึ่ง น่าสนใจ และวาดภาพจากความคิดของเด็กเอง หรือแสดงเอกลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุดใช้เวลาทำข้อสอบกิจกรรม ชุดละ 10 นาที เมื่อหมดเวลา กิจกรรมหนึ่งก็ต้องเริ่มทำกิจกรรมชุดถัดไปทันที กิจกรรมทั้ง 3 ชุด จึงใช้เวลา 30 นาที

การทดสอบ ผู้ทำการทดสอบควรสร้างความคุ้นเคยเป็นกันเองกับเด็ก ไม่ให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ตื่นตึ่ง และคำนึงถึงคะแนนได้-ตก การใช้คำพูด กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้เด็กเห็นความจำเป็นในการทำแบบทดสอบในทำนอง ที่ว่า “ในวันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาให้นักเรียนเล่น โดยจะให้นักเรียนวาดภาพ ตามที่นักเรียนคิดว่าแปลกใหม่ที่สุด ซึ่งไม่เคยมีใครวาดมาก่อน พยายามวาดภาพ ให้ต่างจากคนอื่น ๆ และขอให้นักเรียนจงสนุกสนานกับการวาดภาพในวันนี้”

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบให้ได้้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็วและมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องตัวคือคะแนน ที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น กิจกรรม ชุดที่ 1 ความคิดคล่องตัวมีเพียง 1 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 2 คะแนนความคิดตัวสูงสุด 10 คะแนน และกิจกรรมชุดที่ 3 คะแนน ความคิดคล่องตัว 30 คะแนน

2. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับผู้อื่นโดยใช้เกณฑ์ คำตอบที่เด็กตอบมากตั้งแต่ 1-5 เปอร์เซนต์ จัดเป็นความคิดแปลกและได้คะแนน มากที่สุด คำตอบที่นักเรียนตอบมากกว่า 5 เปอร์เซนต์ จัดเป็นความคิดธรรมดาได้คะแนนต่ำตั้งแต่ศูนย์ขึ้นไป

3. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียด ที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้ว ทำให้ภาพชัดเจนและได้ความหมายสมบูรณ์

ตั้งในภาพที่มีรายละเอียดแต่ละส่วน ให้คะแนนส่วนละ 1 คะแนน การคิดคะแนนความคิดละเอียดลออเป็นช่วงคะแนน เช่น จาก $1 - 5 = 1$ คะแนน เป็นต้น

4. ความคิดตั้งชื่อภาพ หมายถึง ความคิดจินตนาการการตั้งชื่อภาพ ตั้งแต่ตั้งชื่อภาพตรงกับภาพที่วาด จนกระทั่งตั้งชื่อภาพเป็นลักษณะนามธรรม และให้คะแนนความคิดชื่อภาพ (Abstractness of Titles) ดังนี้

ชื่อที่ตรงกับภาพ เช่น วาดภาพคน แล้วตั้งชื่อคน (0 คะแนน) ชื่อภาพที่มีคำ ขยายแสดงลักษณะชัดเจนขึ้น เช่น คนเศร้า (1 คะแนน) ชื่อภาพที่มีคำขยายมากขึ้น มีความชัดเจน และบอกลักษณะแจ่มชัดมากขึ้น เช่น คนร่าเริงและมีความสุข (2 คะแนน) ชื่อภาพที่มีการตั้งชื่อเป็นนามธรรม ความรักและความอบอุ่นในครอบครัว เป็นต้น (3 คะแนน)

5. ความคิดไม่ยอมจำนนต่อปัญหาหรือการประวิงเวลาตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างรอบคอบ (Resistance to Premature Closure) หมายถึง ความสามารถทนไม่ยอมแพ้ต่อปัญหาไม่เลืกล้มง่าย ไม่ด่วนสรุปในทันที แต่คิดใคร่ครวญ พิจารณาอย่างรอบคอบ เพื่อนำไปสู่การคิดแก้ไขปัญหาได้ การให้คะแนนภาพที่วาดปิดสิ่งเร้าทันที (0 คะแนน) ภาพที่วาดปิดสิ่งเร้า แต่มีการต่อเติมเพิ่ม (1 คะแนน) ภาพที่วาดปิดสิ่งเร้าแต่มีการเพิ่มเติมมากขึ้น และมีการต่อเติมขยาย (2 คะแนน)

6.2.5 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (The test for Creative Thinking – Drawing Production) ของ Jellen และ Urban (1986; อ้างถึงใน กนิษฐา พูลลาภ, 2563) เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอ ไม่มียางลบ ซึ่งประกอบด้วย

6.2.5.1 สิ่งเร้าที่กำหนดให้ อยู่ในรูปแบบของชิ้นส่วนเล็กซึ่งอยู่ด้านในและด้านนอก กรอบสี่เหลี่ยมใหญ่หลายรูปที่แตกต่างกัน เช่น รูปครึ่งวงกลม รูปมุมฉาก รูปเส้นโค้ง ลายตัว S รูปรอยปะ รูปจุด รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสแบบไม่สมบูรณ์

6.2.5.2 ผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าอย่างอิสระตามจินตนาการ โดยการวาดภาพขึ้นภายในเวลาที่กำหนดให้ จากนั้นนำภาพวาดมาประเมินตามเกณฑ์ 11 ข้อ ดังนี้

1) การต่อเติม (Cn: Continuation) ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติมชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุด คือ 6 คะแนน

2) ความสมบูรณ์ (Cm: Completions) หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็มหรือให้สมบูรณ์มากขึ้น จะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน (ถ้าต่อเติมภาพ โดยใช้รูปที่กำหนด 2 รูป มารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ปล่องไฟ ฯลฯ) ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

3) ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne: New Element) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกเหนือจากข้อที่ 1 และข้อที่ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำ

หลาย ๆ ภาพเหมือน ๆ กัน (เช่น ภาพป่าที่มีจำนวนต้นไม้หลาย ๆ ต้น ชั่ว ๆ กัน) จะให้ 2-3 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้ คือ 6 คะแนน

4) การต่อเนื้องด้วยเส้น (Cl: Connection with a line) แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จขึ้นใหม่ในข้อ 3 การมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและภายนอกวงกลม) จะให้คะแนนการโยงเส้น เส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

5) การต่อเนื้องที่ทำให้เกิดเรื่องราว (Cth: Connection with a Theme) ภาพใดหรือส่วนใดของภาพ ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว หรือภาพรวมจะได้ 1 คะแนน ต่อ 1 ชิ้นส่วน การเชื่อมโยงนี้ อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้น จากข้อ 1 หรือไม่ใช่เส้นก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์เงาต่าง ๆ การแตกกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเดิมนั้น ทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อไว้ คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

6) การข้ามเส้นกันเขต โดยการใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกรอบใหญ่ (Bfd: Boundary Breaking Fragment Dependent) การต่อเติมหรือโยงเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด ซึ่งอยู่นอกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้คะแนน 6 คะแนน

7) การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนนอกรอบที่กำหนดให้ (Bfi: Boundary Breaking Fragment Independent) การต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกรอบ หรือการวาดภาพนอกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้คะแนน 6 คะแนนเต็ม

8) การแสดงความลึกใกล้-ไกล หรือมิติของภาพ (Pe: Perspective) ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ - ไกล หรือวาดภาพในลักษณะ 3 มิติ มีความลึก หรือใกล้-ไกล ให้คะแนน 6 คะแนนเต็ม คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

9) อารมณ์ขัน (Hu: Humor) ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขันจะได้ภาพละ 1 คะแนน หรือดูภาพรวม ถ้าอารมณ์ขันมากก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ ประเมินจากผู้ทดสอบในหลาย ๆ ทาง เช่น ก) ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจาก ภาพวาด ข) ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไป หรือวาดภาพเพิ่มเข้าไป และ/หรือ ค) ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน คะแนนสูงสุดของข้อนี้ คือ 6 คะแนน

10) การคิดแปลกใหม่ ไม่คิดตามแบบแผน (Ue: Unconventionality) ภาพที่แสดงความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไปมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

10.1 การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อวางกระดาษทดสอบให้แบบปกติธรรมดา เช่น พับหมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลัง แล้วจึงวาดภาพ ให้ 3 คะแนน

10.2 ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรม (สัตว์ประหลาด) ให้ 3 คะแนน

10.3 ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย ตัวอักษร หรือตัวเลขและ/หรือ การใช้ชื่อภาพที่เหมือนการ์ตูน ให้ 3 คะแนน

10.4 ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไป คือ หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ต่อไปนี้

รูปครึ่งวงกลม ต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้า คนหรือวงกลม

รูปมุมฉาก ต่อเป็นบ้าน กล่องหรือสี่เหลี่ยม

รูปเส้นโค้ง ต่อเป็น ต้นไม้ หรือดอกไม้

รูปเส้นประ ต่อเป็น ถนน ตรอก หรือทางเดิน

รูปจุด ทำเป็นตาของนก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็มในข้อนี้ แต่ไม่มีคะแนนติดลบ คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ $(3+3+3+3)$ เท่ากับ 12 คะแนน

11) ความเร็ว (Sp: Speed) ภาพที่ใช้เวลาวาดน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่ม ดังนี้

ต่ำกว่า 2 นาที ได้ 6 คะแนน

ต่ำกว่า 4 นาที ได้ 5 คะแนน

ต่ำกว่า 6 นาที ได้ 4 คะแนน

ต่ำกว่า 8 นาที ได้ 3 คะแนน

ต่ำกว่า 10 นาที ได้ 2 คะแนน

ต่ำกว่า 12 นาที ได้ 1 คะแนน

มากกว่าหรือเท่ากับ 12 นาที ไม่ได้คะแนน

การรวมคะแนนของแบบทดสอบจะมีช่องเล็กๆ อยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสสำหรับให้คะแนน โดยคะแนนสูงสุดของแบบทดสอบ TCT-DP คือ 72 คะแนน

เกณฑ์การประเมินผล

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP นำภาพวาดมาประเมินตามเกณฑ์

11 ข้อ ดังนี้

1. การต่อเติม (Cn)

2. ความสมบูรณ์ (Cm)

3. ภาพสร้างขึ้นใหม่ (Ne)

4. การต่อเนื่องด้วยลายเส้น (Cl)

5. การต่อเนื่องที่ทำให้เกิดเรื่องราว (Cth)

6. การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd)

7. การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi)

8. การแสดงความลึก ไกล-ไกล หรือมิติของภาพ (Pe)

9. อารมณ์ขัน (Hu)

10. การคิดแปลกใหม่ ไม่ติดตามแบบแผน (Uc)

11. ความเร็ว (Sp)

จากเกณฑ์ทั้งหมด 11 เกณฑ์ จัดเป็นกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ความคิดริเริ่ม ข้อ 10 คะแนนเต็ม 12 คะแนน

กลุ่มที่ 2 ความคิดคล่องตัว ข้อ 11 คะแนนเต็ม 6 คะแนน

กลุ่มที่ 3 ความคิดยืดหยุ่น ข้อ 6, 7, 8 และ 9 คะแนนเต็ม 24 คะแนน

กลุ่มที่ 4 ความคิดละเอียดลออ ข้อ 1, 2, 3, 4 และ 5 คะแนน เต็ม 30

คะแนน

คะแนนรวมของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 11 ข้อ คือ 72 คะแนน โดยมีรายละเอียดของคะแนนดังนี้ เกณฑ์ข้อที่ 1 -11 ยกเว้นข้อ 10 คะแนนข้อละ 6 คะแนน ข้อ 10 แบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ข้อย่อยละ 3 คะแนน รวม 12 คะแนน

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ได้ผ่านการกระบวนการทดสอบคุณภาพ โดยมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.87 ขึ้นไป (Urban, 2004; อ้างถึงใน ระภา เอี่ยมสุธี, 2557) การวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ เป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนากระบวนการคิดซึ่งเกิดจากการผลิตการวาดภาพแบบสำรวจพฤติกรรม หรือแบบสังเกตพฤติกรรม และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่มีมาตรฐาน แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่เปิดกว้างให้วัดผลได้ใกล้เคียงและครอบคลุมกับความหมายที่ถูกต้องของความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

จากการศึกษาเอกสารและแนวคิดเกี่ยวกับการวัดและประเมินความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า การวัดและประเมินความคิดสร้างสรรค์ เป็นการวัดพฤติกรรมความคิดของเด็กที่แสดงออกมาผ่านแบบวัดหรือแบบทดสอบ โดยการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP (The test for Creative Thinking – Drawing Production) ของ Jellen และ Urban (1986; อ้างถึงใน กนิษฐา พูลลาภ, 2563) เพราะมีความเหมาะสมกับวัยของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง และเป็นแบบทดสอบที่มีเกณฑ์การประเมินครอบคลุมพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน คือ คิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดยืดหยุ่น และคิดละเอียดลออ

เอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่านิทาน

เอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการนำกิจกรรมการเล่านิทานมาใช้ในการพัฒนาเด็ก มีรายละเอียดดังนี้

1. ความหมายของการเล่านิทาน

พัชรี ไชยะสนิท (2535) ได้นำเสนอความหมายของการเล่านิทานไว้ว่า หมายถึง การเล่าเรื่องให้เด็กฟังและสนทนาโต้ตอบ อภิปราย ชักถาม แสดงความคิดเห็น และแสดงท่าทางการประกอบเรื่องราวหรือประสบการณ์รอบตัวทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการเล่า

เนื่อน้อง สนับบุญ (2541) ได้นำเสนอความหมายของการเล่านิทานไว้ว่า หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราวของนิทานให้เด็กเข้าใจ ด้วยการเล่าโดยใช้น้ำเสียง ท่าทาง สื่อวัสดุ อุปกรณ์ ตลอดจนวิธีการประกอบ การเล่าและยังครอบคลุมถึงการส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสเป็นผู้เล่าด้วยตนเอง

กรมวิชาการ (2544) ได้นำเสนอความหมายของการเล่านิทานไว้ว่า การเล่านิทาน เป็นวิธีการที่ครูนำมาเป็นตัวกลางถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ อารมณ์ ความรู้สึก ประสบการณ์ ทัศนคติ และค่านิยมที่เหมาะสมสำหรับเด็ก มาใช้เล่าเป็นนิทาน เพื่อช่วยให้เด็กปรับตัวและเตรียมรับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน สื่อผ่านการเล่านิทานสามารถสร้างสรรค์ได้หลายรูปแบบและวิธีการ เด็กๆ โปรดปรานการฟังนิทานเป็นทุนอยู่แล้ว การเล่านิทานยังสามารถช่วยดึงดูดเรียกร้องความสนใจของเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี

สรุปได้ว่า การเล่านิทาน หมายถึง การเล่าเรื่องราวสั้น ๆ ที่จบในตอนเดียวให้เด็กปฐมวัยฟัง โดยใช้น้ำเสียงและท่าทางการเล่าที่เร้าความสนใจของเด็ก มีการกระตุ้นให้เด็กแลกเปลี่ยนประสบการณ์เดิม ตอบคำถาม และมีส่วนร่วมในการฟังนิทาน โดยการเล่านิทานจะใช้วิธีการให้เด็กนั่งรวมกลุ่มกัน โดยครูนั่งเล่านิทานตรงกันข้ามกับกลุ่มของเด็ก ในจุดที่ครูจะสามารถมองเห็นเด็กทุกคน และครูควรใช้เสียงในการเล่านิทานในระดับความดัง ที่เด็กจะได้ยินนิทานทุกคนอย่างทั่วถึง

2. จุดประสงค์ในการเล่านิทาน

กุลยา ตันตติผลาชีวะ (2541) ได้กล่าวว่า การเล่านิทานให้เด็กฟังนั้น มีเป้าหมายสำคัญอยู่ 3 ประการ คือ

1. ให้เด็กได้พัฒนาภาษาและความคิด การเล่านิทานจึงไม่ควรมาจากครูคนเดียว ครูควรให้เด็กเป็นผู้เล่านิทานเองด้วย เพราะการให้เด็กเล่านิทานเองจะช่วยให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึก ขยายความคิดของตนให้กระจ่าง และพัฒนาทางภาษา หากครูเล่าเอง ควรมีการถามตอบโต้ที่ให้แก่เด็กคิดระหว่างการเล่านิทานด้วย

2. สร้างความรักการอ่านและหนังสือให้กับเด็ก เวลาเล่านิทานเป็นเวลาที่สร้างความสนใจในการอ่านหนังสือให้กับเด็ก ครูควรเตรียมให้พร้อมโดยการฝึกอ่านนิทานเล่มที่จะเล่าให้เข้าใจ จำได้ เวลาอ่านหรือเล่าให้เปิดหนังสือเสมอตาเด็ก ตาครูมองที่เด็ก คอยสังเกต คอยตั้งคำถามเป็นช่วง ๆ เพื่อช่วยให้เด็กทบทวนรายละเอียดและต้นตอที่จะฟังอยู่เสมอ เวลาเล่านิทานควรจัดเป็นกลุ่มเล็ก ๆ 4 – 5 คน โดยให้หนึ่งเป็นวงจะทำให้ครูเห็นเด็กทุกคนได้ชัดเจน ถ้าเด็กรู้สึกเพลิดเพลินกับนิทานจากหนังสือที่ครูเล่า เด็กจะชอบและสนใจที่จะอ่านหนังสือด้วยตนเอง สิ่งนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างนิสัยรักการอ่าน และความรักหนังสือที่ดี

3. สร้างการเรียนรู้ที่มีความหมายให้กับเด็ก จุดประสงค์ของการเล่านิทาน คือ การสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็ก ทั้งทางด้าน สังคม อารมณ์ คุณธรรม หรือแม้แต่การพัฒนาสติปัญญา ก็สามารถใช้นิทานเป็นสื่อการเรียนรู้ได้ จุดสำคัญที่จะนำไปสู่จุดประสงค์ของการเรียนรู้นั้น นอกจากเนื้อหาของนิทานตรงประเด็นแล้ว บรรยากาศในการเล่ามีความสำคัญมาก ผู้เล่าที่ดีต้องสนุกกับการเล่านิทาน และสามารถสื่อสารเรื่องราวให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นที่จะฟัง ในขณะเดียวกันต้องหยุดถามเป็นระยะๆ หรือให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่านิทานโดยเฉพาะประเด็นที่ต้องการให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ การเล่านิทานอาจเล่าซ้ำได้ ทั้งนี้ เพื่อให้เด็กได้ถ้อยข้อมูลใหม่เปรียบเทียบเพื่อหาข้อสรุปที่ถูกต้อง ตามหลักเกณฑ์ทฤษฎีของ พิวาเจอร์ ที่ว่าด้วยการคิด เพื่อการพัฒนาความรู้ใหม่

กรมวิชาการ (2544) อธิบายถึงจุดประสงค์ของการเล่านิทานว่า การเล่านิทานมีจุดมุ่งหมายเพื่อสอนเด็ก ให้แนวคิด ผ่องแผ้วใจ มุ่งให้ปฏิบัติ การเดินเรื่องโดยไม่สอดคล้องกับความเป็นจริงตามความเข้าใจของคนปัจจุบัน

สรุปได้ว่า การเล่านิทานมีจุดประสงค์เพื่อสร้างนิสัยรักการอ่านและรักหนังสือให้แก่เด็ก ฝึกทักษะทางภาษา เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ผ่านเนื้อหาของนิทาน ซึ่งครูสามารถสร้างเนื้อหาของนิทานให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการสอน และสอดแทรกการพัฒนาทักษะทางภาษาให้แก่เด็กได้อีกด้วย

3. จิตวิทยาพัฒนาการกับนิทาน

3.1 จิตวิทยาพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการของเด็กวัยต่าง ๆ จะมีความแตกต่างกัน ซึ่งนับได้ว่าเป็นลักษณะเฉพาะวัยที่สามารถจำแนกให้เห็นเป็นลักษณะเด่นประจำวัยได้ และพัฒนาการของเด็กปฐมวัยนั้นเป็นพื้นฐานในการเข้าใจพฤติกรรมที่เป็นปกติธรรมดาของเด็กวัยนี้ สมพร สุทัศนีย์ (2547) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กปฐมวัย (Preschool Child) ดังต่อไปนี้

1) พัฒนาการทางกาย เด็กวัยนี้นับว่าเป็นเด็กวัยตอนต้นที่มีส่วนสูงและน้ำหนักเพิ่มขึ้น อย่างรวดเร็วแต่จะขยายออกทางส่วนสูงมากกว่าด้านข้างกล้ามเนื้อและกระดูกจะเริ่มแข็งแรงขึ้น แต่กล้ามเนื้อที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวยังเจริญไม่เต็มที่การประสานงานของอวัยวะต่าง ๆ

ยังไม่ดีพอจากการศึกษาของ Gesell และคนอื่น ๆ เด็กอายุ 3-5 ขวบ มีพัฒนาการทางกายแตกต่างกัน บางคนสามารถทรงตัวได้ดี วิ่งได้เร็วขึ้น ควบคุมการเดิน วิ่งให้ช้าลงและเร็วได้ กระโดดไกล ๆ ได้ เต็มและกายบริหารได้ตามจังหวะดนตรี การประสานงานของกล้ามเนื้อดีขึ้น

2) พัฒนาการทางอารมณ์ เด็กวัย 3-5 ขวบ มักจะเป็นเด็กเจ้าอารมณ์ และจะแสดงอารมณ์ต่าง ๆ ออกมาอย่างเปิดเผยและมีอิสระเต็มที่ เด็กวัยนี้มักมีความกลัวอย่างสุดขีด อิจฉาอย่างไม่มีเหตุผล โมโหร้าย การที่เด็กมีอารมณ์เช่นนี้ อาจจะเป็นเพราะเด็กมีประสบการณ์กว้างขึ้น อาจเพราะเงื่อนไขทางสังคมตั้งแต่สังคมภายในบ้านจนกระทั่งถึงสังคมภายนอกบ้าน เด็กเคยได้รับแต่ความรักความเอาใจใส่จากพ่อแม่และผู้ที่เกี่ยวข้อง เมื่อต้องพบกับคนนอกบ้าน ซึ่งไม่สามารถเอาใจใส่เด็กได้เท่าคนในบ้านและไม่สามารถที่จะเอาใจใส่ได้เหมือนเมื่อเด็กเล็ก ๆ อยู่ เด็กจึงรู้สึกขัดใจเพราะคิดว่าตนเป็นคนที่มีความสามารถกว่าคนอื่น เด็กจะยกย่องบูชาตนเองและพยายามปรับตัวเพื่อต้องการให้เป็นที่รักและเป็นที่ยอมรับของบุคคลข้างเคียงในวัยนี้มักจะใช้คำพูดแสดงอารมณ์ต่าง ๆ แทนการรุกรานด้วยกำลังกายเพราะพัฒนาการทางร่างกายยังไม่โตเต็มที่ เด็กแต่ละคนมีอารมณ์ไม่เหมือนกันทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสุขภาพ การอบรมเลี้ยงดูจากพ่อแม่และสภาพแวดล้อมทางสังคมเช่น เด็กที่เติบโตขึ้นจากสภาพแวดล้อมสงบเงียบได้รับความรักเอาใจใส่ และการตอบสนองความต้องการสม่ำเสมอพ่อแม่มีอารมณ์คงเส้นคงวา เด็กก็จะเติบโตขึ้นเป็นคนที่มีความมั่นใจคงกว่าเด็กที่มีสภาพแวดล้อมที่ตรงกันข้าม เหล่านี้เป็นต้น

3) พัฒนาการทางสังคม คำว่าสังคมในที่นี้ หมายถึง การติดต่อสัมพันธ์ การผูกพันและการมีชีวิตอยู่ร่วมกัน เด็กปฐมวัยหรือวัยก่อนเข้าเรียนได้เรียนรู้เข้าใจ และใช้ภาษาได้ดีขึ้น พ่อแม่และผู้ที่เกี่ยวข้องตลอดจนครูที่อยู่ในชั้นอนุบาลได้อบรมสั่งสอนเพื่อให้เด็กเข้าใจถึงวัฒนธรรม ค่านิยมและศีลธรรมที่ละน้อย โดยเริ่มจากสิ่งที่ยาก เช่น การพูดจาสุภาพ การเคารพกราบไหว้ ฯลฯ เพื่อให้เด็กเติบโตเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม ดังนั้นเมื่อเด็กเข้าไปอยู่ในโรงเรียนอนุบาลจะรู้จักคบเพื่อน รู้จักการผ่อนปรน รู้จักอดทนในบางโอกาส รู้จักการให้และการรับ Piaget นักจิตวิทยากลุ่มที่เน้นความรู้ความเข้าใจ (Cognitive) กล่าวว่า เด็ก 3-5 ขวบ เรียนรู้พฤติกรรมทางสังคมจากเพื่อน ในโรงเรียนอนุบาลหรือเพื่อนบ้านวัยเดียวกัน แต่เด็กวัยนี้ยังเข้าใจถึงความถูกต้องไม่ลึกซึ้งนัก ดังนั้นจึงควรส่งเสริมให้เด็กวัยนี้ ได้พัฒนาในเรื่องการยอมรับการแยกตัวจากพ่อแม่ฝึกให้มีความเชื่อมั่นเมื่ออยู่กับคนอื่น ให้เด็กเข้าใจระเบียบและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ฝึกให้รู้จักการแบ่งปันและการผลัดเปลี่ยนกัน และรู้จักอดใจรอในโอกาสอันควร

4) พัฒนาการทางสติปัญญา เด็กวัยนี้มีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างดี เด็กจะเรียนรู้ศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะเด็กอายุ 3 ขวบ จะรู้จักศัพท์ประมาณ 3,000 คำ และเด็กสามารถใช้คำ วลี และประโยคในการแสดงบทบาทตามแบบอย่างโทรทัศน์ได้ รู้จักใช้ท่าทาง ประกอบคำพูดเด็ก 4 ขวบช่างซักช่างถามมักจะมีคำถามว่า “ทำไม” “อย่างไร” แต่ก็ไม่สนใจคำตอบ

และคำอธิบาย คำพูดของเด็กวัยนี้สามารถพูดประโยคยาว ๆ ที่ต่อเนื่องกันได้ สามารถ เล่านิทานสั้น ๆ ให้จบได้และมักจะเอาเรื่องจริงปนกับเรื่องสมมติ สำหรับเด็กวัย 5 ขวบ พัฒนาการทางภาษาสูงมาก เด็กสามารถตอบคำถามตรงเป้าหมาย ชัดเจนและสั้น การซักถามน้อยลง แต่จะสนใจเฉพาะเรื่องไป ควรจัดให้เด็กได้มีโอกาสพูดให้เพื่อนฟัง เพื่อนก็ต้องเป็นผู้ฟังที่ดีด้วย และควรหมั่นเวียนกันออกมาพูด ทุกคนการจินตนาการและการสร้างเรื่องจะพบมากในเด็กวัยนี้ จึงเป็นโอกาสเหมาะที่ควรจะได้ สนับสนุนและส่งเสริมจินตนาการของเด็กให้มากที่สุด แต่เด็กวัยนี้ไม่มีพัฒนาการที่เกี่ยวกับการจัด ประเภทของสิ่งของเป็นหมวดหมู่ ไม่มีพัฒนาการในเรื่องความคงตัว ในเรื่องขนาดน้ำหนักและปริมาตร ทั้งนี้เป็นเพราะเด็กยังไม่มีสมาธิ ยังไม่มีเหตุผลและประเมินค่าสิ่งต่าง ๆ ตามที่เห็นด้วยตาเท่านั้น จะเห็นได้ว่าเด็กก่อนวัยเรียนนี้ มีพัฒนาการทางร่างกายที่กำลังเจริญเติบโต ภาวะอารมณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลงขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม และสังคมรอบด้าน เริ่มมีสังคม มีการเรียนรู้สิ่งที่ไม่ควรทำ ผิดการเป็นผู้ให้และผู้รับและมีพัฒนาการทางสติปัญญาที่อยู่ในวัยที่อยากรู้ อยากเห็นอยาก ทำ เรียนรู้เร็วเป็นแนวทางที่ครูผู้สอนควรสังเกต และเข้าใจในพฤติกรรมของเด็กก่อนจะดำเนินการ สอนและให้ความรู้ต่าง ๆ กับเด็กก่อนวัยเรียนเหล่านี้

สรุปได้ว่า เด็กในช่วงปฐมวัย เป็นวัยแห่งการเจริญเติบโต เด็กปฐมวัยจะมี พัฒนาการในทุก ๆ ด้าน ทั้งพัฒนาการทางกาย คือการเจริญเติบโต และมีสรีระร่างกายได้สัดส่วนตาม ช่วงวัย พัฒนาการทางอารมณ์ เด็กในช่วงปฐมวัยเป็นช่วงที่ใช้อารมณ์มากกว่าเหตุผล แต่ก็ยังเป็นช่วงวัย ที่เด็ก ๆ ได้เรียนรู้การปรับอารมณ์เพื่ออยู่ร่วมกันกับผู้อื่น เด็กได้เรียนรู้พัฒนาการทางสังคม คำว่า สังคม การติดต่อสัมพันธ์ การผูกพันและการมีชีวิตอยู่ร่วมกัน และเด็กปฐมวัยหรือวัยก่อนเข้าเรียนได้ เรียนรู้เข้าใจ พัฒนาการทางสติปัญญา เด็กวัยนี้มีความสามารถในการใช้ภาษาได้อย่างดีเด็กจะเรียนรู้ ศัพท์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วและสิ่งสำคัญคือ ช่วงปฐมวัยยังเป็นช่วงเวลาทองที่เหมาะสมและเป็นเพียง ช่วงเวลาเดียวของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอีกด้วย

3.2 การใช้นิทานเป็นเครื่องมือทางจิตวิทยา

นิทาน เป็นเครื่องมือที่ดีในการเข้าถึงเด็ก การฟังนิทานเป็นกิจกรรมที่เด็ก ๆ โปรดปรานและไม่เคยล้าสมัย ปัจจุบันมีการสร้างนิทานเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาเด็กทาง จิตวิทยา ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาอารมณ์ การเข้าสังคม การวางตัว ตัวอย่างการใช้นิทานเพื่อแก้ไขปัญหา ของเด็ก (พีแม็กกาซีน, 2559: เว็บไซด์) เช่น ผีอกให้เด็กมีระเบียบวินัยและรู้จักอดทนรอคอย เป็นเรื่อง ที่ฝึกได้ตั้งแต่เล็ก โดยพ่อแม่ไม่จำเป็นต้องตอบสนองลูกทันทีทันใดทุกครั้ง เช่น คุณแม่เตรียมอาหารอยู่ แล้วลูกร้องหา อาจจะส่งเสียงไปก่อนเดินเข้าไปหา หรือเด็กจะให้แม่ทำอะไรให้ แต่คุณแม่ไม่วาง กับบอกลูกว่าให้นั่งรอแม่เสร็จธุระและหาของให้เด็กเล่นรอไปก่อน รวมทั้งสอนให้เด็กรู้ว่าอะไรทำได้ ทำไม่ได้ ควร ไม่ควร โดยใช้คำพูดที่ชัดเจน สั้น กระชับควบคู่ไปกับการปฏิบัติ เช่นเมื่อถึงเวลาทาน อาหาร ก็ต้องบอกว่า “ตอนนี้เป็นเวลาทานอาหารนะจ๊ะ ถ้าหนูทานเสร็จแล้ว แม่จะเล่านิทานให้ฟัง

(หรือสิ่งที่เด็กๆ ชื่นชอบ)” พร้อมทั้งพาเด็กมาที่โต๊ะอาหารทันที หากเขายังงอแงก็ปล่อยให้ร้องได้และใช้วิธีเบี่ยงเบนความสนใจ (พญ.พรพิมล นาคพงศ์พันธุ์)

3.3 การใช้นิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

จากแนวคิดของ Guilford (1967; อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2546) ซึ่งได้จำแนกลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยลักษณะ

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) ซึ่งความคิดริเริ่มจำแนกเป็น ลักษณะทางลักษณะของบุคคล และลักษณะทางผลผลิต

2. ความคล่องในการคิด (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบจำนวนมากในเวลาที่กำหนด แบ่งออกเป็น ความคิดคล่องด้านถ้อยคำ (Word Fluency) ความคิดคล่องด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) ความคล่องด้านการแสดงออก (Expressional fluency) และความคล่องในการคิด (Ideational Fluency)

3. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท และหลายทิศทาง แบ่งออกเป็น ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นที่ (Spontaneous Flexibility) ความคิดยืดหยุ่นด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility)

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คือ ความคิดในรายละเอียด คิดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เป็นภาพพจน์ได้อย่างชัดเจน ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่ง หรือขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น พัฒนาการของความคิดละเอียดลออขึ้นอยู่กับ อายุ ซึ่งเด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถทางด้านความคิดละเอียดลออมากกว่าเด็กที่มีอายุน้อยเพศ เด็กหญิงจะมีความคิดละเอียดลออมากกว่าเด็กผู้ชาย และการสังเกต เด็กที่มีความสามารถด้านการสังเกตสูงจะมีความคิดละเอียดลออสูงด้วย

ลักษณะของนิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรเป็นนิทานที่ส่งเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ด้านต่าง ๆ เช่น นิทานที่ใช้ภาพประกอบ และใช้คำถามกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์หลังจากเล่านิทานจบ ตัวอย่างคำถามกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เช่น

1. กระตุ้นความคิดคล่อง เช่น “จากภาพนี้มีอะไรบ้างช่วยกันบอกหน่อยค่ะ”
2. คำถามกระตุ้น ความคิดริเริ่ม เช่น การให้คำตอบที่ไม่ซ้ำกับใคร “เด็กๆ ช่วยคิดว่า ทำไม ผู้หญิงคนนี้ถึงเซ็นคอมพิวเตอร์ไปตามถนน” “จะใช้น้ำผึ้งทำอาหารอะไรได้บ้าง”
3. คำถามกระตุ้น ความคิดยืดหยุ่น เช่น การจัดกลุ่ม จัดแนวคิดใหม่ๆ โดยไม่ยึดติดรูปแบบเดียว “ขอให้เด็กๆ ช่วยจัดของเหล่านี้เป็นกลุ่ม ๆ จะจัดอย่างไรได้บ้าง และอธิบายด้วยว่า ทำไมถึงจึงจัดเป็นประเภทเดียวกัน”

4. กระตุ้นความคิดในการสรุปรวบยอด เป็นแนวคิดใหม่ๆ หลังจากมีการเรียนรู้ตัวอย่างรอบคอบเพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ เช่น “จากภาพนี้จะแต่งเรื่องอย่างไรดีให้สนุกและสร้างสรรค์” ตัวอย่างนิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ : ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที

เรื่อง ผักไม้ประดับ

ผู้แต่ง อัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ

นุ๊กนี่ ไปเที่ยวบ้านคุณป้า คุณป้ามีบ้านหลังเล็ก ๆ ซึ่งปลูกผักไว้รอบ ๆ บ้าน คุณป้าปลูกผักหลายชนิด ผักที่คุณป้าปลูก ได้แก่ ผักสลัด โหระพา กะเพรา ตะไคร้ กะหล่ำปลี พริก แตงกวา ถั่วฝักยาว ผักบุ้ง คุณป้านำไปกะเพรามาปลูกใส่ตะกร้าแขวนไว้หน้าบ้าน มีกะเพราสีม่วง และสีเขียว สีสลับกัน สวยงาม เหมือนกับเป็นไม้ประดับ ตอนเย็นคุณป้าเด็ดใบกะเพราและพริกเพื่อทำผัดกะเพรา เก็บผักบุ้งเพื่อทำผักบุ้งไฟแดง และแกงเทโพ ให้ทุกคนกินเป็นอาหารเย็น

เด็ก ๆ คิดว่า พริกใช้ทำอาหารอะไรได้บ้าง....

นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ : ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง

สายลมพัดฉิว

ผู้แต่ง อัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ

น้องป๊วไปวิ่งเล่นที่สวนของป้าจิว น้องป๊วเห็นกังหันลมอยู่กลางสนาม มันกำลังหมุนไปอย่างช้า ๆ บางทีถ้าลมแรง กังหันลมก็จะหมุนเร็วขึ้น น้องป๊วนั่งดูกังหันลมอยู่นาน ป้าจิวเดินมาเห็น จึงนั่งลงดูกังหันลมกับน้องป๊ว ป้าจิวเล่าให้ฟังว่ามนุษย์เราคิดค้นวิธีการใช้แรงลมทำประโยชน์ เช่น การผลิตกระแสไฟฟ้าจากแรงลม น้องป๊วคิดว่าลมมีประโยชน์อะไรบ้างจ๊ะ น้องป๊วคิดครุ่นหนึ่งและตอบว่า ลมทำให้ว้าวลอยขึ้น ทำให้เสื้อผ้าแห้งเร็ว ทำให้เราเย็นสบายค่ะ ป้าจิวหัวเราะชอบใจ

เด็ก ๆ คิดว่า ลม นำไปใช้ประโยชน์อะไรได้บ้างคะ.....

จากการศึกษาเอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่นนิทาน สรุปได้ว่า นิทานเป็นเรื่องเล่าสั้น ๆ ที่สามารถนำมาใช้ถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้ พัฒนาทักษะให้แก่เด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี การเล่นนิทานเป็นกิจกรรมที่เด็กปฐมวัยชื่นชอบและเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสม โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้างนิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อใช้ในการจัดประสบการณ์ให้แก่เด็กปฐมวัย และใช้ควบคู่กับกิจกรรมสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และทำกิจกรรมเพื่อถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ได้ตามความมุ่งหมายของนิทาน

เอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและการเล่นสร้างสรรค์

เอกสารและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการนำกิจกรรมการเล่น มาใช้ในการพัฒนาเด็ก มีรายละเอียดดังนี้

1. ความหมายของการเล่น

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ของเด็กเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ การคิด ค้นคว้า แก้ปัญหา การทดลองและการสำรวจสิ่งต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้แก่ตนเอง เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและสื่อสารกับผู้อื่น การพัฒนาความเชื่อมั่น ในตนเอง การสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่น การสร้างนิสัยที่ดีให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

สุชา จันท์เอม (2543) การเล่นของเด็ก หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานและเพลิดเพลินแก่เด็ก โดยที่เด็กไม่ได้คำนึงผลของกิจกรรมหรือการกระทำนั้น ๆ การเล่นมีความสำคัญมากสำหรับเด็ก เพราะการเล่นเกิดจากการสมัครใจของเด็กเอง ไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งสิ้น ลักษณะและประเภทของการเล่นแต่ละอย่างย่อมแตกต่างกันออกไปตามวัยและความต้องการของเด็ก การเล่นแตกต่างจากการทำงานเพราะว่าการทำงานนั้นต้องการทำให้สำเร็จ เด็กสามารถแยกการเล่นกับการทำงานได้ เป็นต้นว่า เด็กรู้ว่าการทำหน้านั้น ได้แก่ การช่วยพ่อแม่ทำงานบ้านหรือการเรียนหนังสือ เป็นการทำให้เกิดประโยชน์กว่าการเล่น ทั้งยังรู้ด้วยว่าการทำงานยากกว่าการเล่น เพราะการทำงานต้องให้ความสนใจกับงานและต้องการผลประโยชน์จากงานนั้น

สรุปได้ว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กได้ใช้ร่างกาย ความคิด จินตนาการ ในการสัมผัส จับต้อง สนทนาพูดคุยเกี่ยวข้องกับวัสดุสิ่งของนั้น ๆ เช่น ของเล่น ตุ๊กตา สิ่งของต่าง ๆ ที่เด็กสนใจ โดยการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยแล้ว เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

2. ความสำคัญของการเล่น

บันลือ พุกษะวัน (2551) การเล่น เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็ก ช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาการเรียนรู้ทุก ๆ ด้านเกิดความเจริญงอกงามทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และคุณธรรมจริยธรรม เป็นกิจกรรมสำหรับเด็กที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะการเล่นเป็นธรรมชาติและความต้องการของเด็ก ถือว่าเป็นส่วนสำคัญและเป็นที่มาแห่งหลักการจัดการเรียนการสอนที่ยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง การเล่นของเด็กมีประโยชน์และความสำคัญดังต่อไปนี้

1. การเล่นจะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้แข็งแรง เป็นการออกกำลังกายไปในตัว
2. การเล่นช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม ช่วยให้เด็กได้รู้จักตัวเอง รู้จักเอื้อเฟื้อ แบ่งปันไม่เห็นแก่ตัว รู้จักการให้และการรับและการร่วมมือกับผู้อื่น
3. การเล่นของเด็ก คือ การแสดงออกเพื่อสนองความต้องการ การเล่นเป็นการระบายอารมณ์และความต้องการต่าง ๆ ของเด็กอันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียด
4. การเล่นของเด็ก คือ การฝึกฝนมารยาทที่ดีของเด็ก การเล่นทำให้เด็กรู้จักผิด รู้จักถูก รู้จักการแพ้ชนะ รู้จักความหมายของความยุติธรรม ความซื่อสัตย์ ความเสียสละ และความอดทน คุณค่าและประโยชน์ของการเล่น ช่วยพัฒนา ผ่อนคลาย และสนองตอบความต้องการทางร่างกายอารมณ์ สังคม และสติปัญญา ตลอดจนการเรียนรู้ทางด้านจริยธรรม และช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนาน
5. การเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่เด็กขาดไป ทำให้เด็กได้ระบายอารมณ์และความรู้สึกผ่านการเล่น อันเป็นการผ่อนคลายความเครียด

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551) กล่าวว่า การเล่นของเด็กมีทั้งการเล่นกลางแจ้ง และการเล่นในร่ม เด็กทุกคนจะเล่นทุกอย่างที่เขาพอใจ ถ้าผู้ใหญ่คอยชี้แนะให้เขารู้จักเล่นควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิด การเล่นนั้นก็จะเป็นประโยชน์กับเด็ก การเล่นจึงมีบทบาทและอิทธิพลต่อการพัฒนาการด้านต่าง ๆ สำหรับเด็กมาก

สรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมสำคัญสำหรับเด็ก เป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นได้ถูกนำมาใช้เป็นกิจกรรมของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กระดับปฐมวัย ควบคู่กับการพัฒนาทักษะชีวิตของเด็กปฐมวัย

3. จิตวิทยาการกับการเล่นของเด็ก

3.1 จิตวิทยาและการเจริญเติบโต สิ่งจำเป็นสำหรับการเจริญเติบโตและการมีชีวิตอยู่ของมนุษย์นั้น แบ่งได้เป็น 2 พวกใหญ่ ๆ (นงพงา ลีมสุวรรณ, 2559: เว็บไซต์) คือ

- 1) สิ่งจำเป็นสำหรับร่างกาย (physical needs) เช่น อาหาร อากาศสำหรับหายใจ อุณหภูมิที่เหมาะสมเครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย การรักษาพยาบาลเมื่อเจ็บป่วย เป็นต้น

2) สิ่งจำเป็นสำหรับจิตใจ (Psychological Needs) ที่จะทำให้นุชนั้นอยู่อย่างปกติสุข สามารถเป็นคนที่มีความหมาย คือ สามารถประกอบการทำงานให้เป็นประโยชน์กับตนเอง ครอบครัว และสังคม

ถ้าเด็กได้รับแต่สิ่งจำเป็นสำหรับร่างกายอย่างครบบริบูรณ์ แต่ขาดสิ่งจำเป็นสำหรับจิตใจ เราก็อาจได้เด็กที่รูปร่างแข็งแรงสูงใหญ่ตามเกณฑ์มาตรฐานทุกประการแต่อาจมีท่าทางไม่เป็นสุข หงอยเหงา ไม่ร่าเริงแจ่มใส เชื่องซึม หรือมีพฤติกรรมก้าวร้าว ชอบทำลาย หรือไม่สามารถรับผิดชอบได้ตามวัย เช่น ไม่สามารถเรียนหนังสือได้ ฉะนั้นควรรู้กับแนะนำว่าเด็กอายุเท่าใด ต้องให้นมแบบไหน อาหารเสริมอะไร ฉีดวัคซีนอะไร ก็ควรจะให้ความรู้พ่อแม่และผู้เลี้ยงดูเด็กอายุเท่าใดมีลักษณะนิสัยตามธรรมชาติอย่างไร และเด็กต้องการตอบสนองต่อความต้องการทางจิตใจอย่างไรถึงจะเหมาะสม เพื่อทำสุขภาพจิตดีควบคู่กับการมีสุขภาพกายดี

ความต้องการด้านจิตใจของเด็ก

ความต้องการด้านจิตใจของเด็กนั้น มีความแตกต่างกันไปบ้างตามวัยของเด็ก แต่พอจะสรุปได้กว้างๆ ว่า สิ่งต่อไปนี้มีมีความจำเป็น และเป็นที่ต้องการสำหรับเด็กทุกคน คือ

1) ความรักความอบอุ่น เด็กรู้สึกอยากให้พ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูรักตน รู้สึกว่าตนเองเป็นที่ต้องการ มีค่าสำหรับพ่อแม่ รู้สึกว่าตนเองเป็นที่ยอมรับ เด็กไม่ควรรู้สึกว่าพ่อแม่รังเกียจตน ไม่ชอบ ลำเอียง ปฏิเสธหรือไม่เป็นที่ต้องการ เป็นส่วนเกิน จำใจต้องเลี้ยงดูตน และไม่ควรรู้สึกมีปมด้อยหรือน้อยเนื้อต่ำใจต่าง ๆ นา ๆ เจตคติหรือท่าทีของผู้ใหญ่ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ มีอิทธิพลอย่างมากต่อจิตใจของเด็ก เกี่ยวกับเจตคติของพ่อแม่ต่อลูก สิ่งที่สำคัญที่จะต้องกล่าวถึง คือ เด็กต้องการความรักอย่างเหมาะสม ไม่ใช่รักมากอย่างไม่เหมาะสม เช่น ตามใจทุกอย่างโดยไม่มีเหตุผลจนทำให้กลายเป็นคนตามใจตัวเองตลอดเวลา ไม่สามารถอดทนต่อภาวะที่คนปกติธรรมดาควรจะต้องทนได้จนกลายเป็นข้อบกพร่องทางบุคลิกภาพไป

2) การกระตุ้นอย่างเหมาะสม การกระตุ้นพัฒนาการที่เหมาะสมนั้น ขึ้นกับวัยของเด็ก เช่น วัยทารกแรกเกิดก็ต้องการ การอุ้ม การสัมผัส การยิ้ม การพูดคุยด้วยเพื่อให้ได้ยินเสียงพูดขึ้นก็ต้องการเพิ่มขึ้น เช่น การเล่น การพูดคุย ของเล่นที่เหมาะสมกับวัยก็จะช่วยกระตุ้นได้ดี สำหรับเด็กในขวบปีแรก เพื่อกระตุ้นการได้ยิน การใช้สายตา ควรใช้ของเล่นที่เคลื่อนไหวที่มีสีสด และมีเสียง พูดขึ้นอีก เด็กจะต้องการการกระตุ้นเพื่อลดการเคลื่อนไหว ควรใช้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ เช่น การใช้นิ้วมือ การใช้มือเท้า และอื่น ๆ การกระตุ้นต่าง ๆ นี้ ผลทางจิตใจที่ได้คือเด็กรู้สึกได้รับความรัก ความสนใจ และที่สำคัญ คือ ได้กระตุ้นความรู้สึกอยากรู้ อยากเห็น ความสนใจต่อสิ่งแวดล้อม ความรู้สึกสนุก อยากทดลองอยากลองทำ ทำให้รู้สึกมีความมั่นใจ กล้าแสดงออกตามไปด้วย

3) ความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย (Security and protection) ความรู้สึกมั่นคงปลอดภัยของเด็กได้มาจากสิ่งแวดล้อมรอบข้าง โดยเฉพาะพ่อแม่ ถ้าพ่อแม่มีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน

ครอบครัวสงบสุข เด็กจะไม่รู้สึกกลัวว่าจะถูกทอดทิ้ง บ่อยครั้งที่พบว่าเด็กมีอาการทางกาย เช่น ปวดหัว ปวดท้อง โดยไม่มีโรคทางกายเป็นเหตุ แต่กลับสัมพันธ์กับเวลาเด็กเกิดรู้สึกเครียด รู้สึกกลัวที่เห็นพ่อแม่ทะเลาะกันทำร้ายร่างกายกัน หรือกำลังจะหย่าร้างกัน นอกจากนั้นเด็กก็ยังต้องการความรู้สึกว่าผู้ใหญ่สามารถปกป้องตนได้ ไม่ปล่อยให้เกิดอันตรายกับตน เด็กควรได้รับการปกป้องจากอันตรายทางกาย เช่น อุบัติเหตุต่างๆ และควรได้รับการปกป้องไม่ได้รับความกระทบกระเทือนใจอย่างรุนแรง (Psychic trauma) เช่น ภาพอุบัติเหตุที่น่าสยดสยองมาก ภาพภัยพิบัติตามธรรมชาติที่ร้ายแรงน่าสะพรึงกลัว ภาพเกี่ยวกับทางเพศที่ไม่เหมาะสมกับวัยของเด็ก และควรเตรียมตัวเตรียมใจให้เด็กสำหรับเหตุการณ์สำคัญ ๆ เช่น การมีน้องใหม่ การผ่าตัด เป็นต้น

4) คำแนะนำและการสนับสนุน (Guidance and support) เด็กต้องการคำแนะนำหรือคำชี้แนะจากผู้ใหญ่ว่าอะไรเป็นอะไร เช่น บทบาทที่เหมาะสมตามเพศของเด็กหญิงหรือเด็กชาย การปฏิบัติตัวในสังคม ค่านิยม ตลอดจนวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ และควรให้การสนับสนุนช่วยเหลือในเรื่องต่างๆ ที่เห็นเหมาะสม เช่น กิจกรรมที่เด็กต้องการจะทำ อาจช่วยด้านการเงินหรือจัดหาอุปกรณ์ ช่วยให้ความคิด

5) ความสม่ำเสมอ และการมีขอบเขต (Consistency and limits) ทั้ง 2 อย่างมีความสำคัญที่จะทำให้เด็กเรียนรู้ว่าอะไรถูกอะไรผิด อะไรทำได้หรือไม่ได้ ไม่สับสนทั้งความคิดและการปฏิบัติ กฎเกณฑ์ที่ใช้ควรมีเหตุผลและมีการปฏิบัติเสมอต้นเสมอปลาย เช่น ไม่ให้ใส่รองเท้าเข้าในบ้าน เพราะทำให้บ้านสกปรก ก็ควรเป็นเช่นนี้ตลอดไป ไม่ใช่เวลาที่มีเด็กกรีดใช้ใส่ได้ เวลาแม่ต้องทำความสะอาดเองใส่ไม่ได้หรือวันหนึ่งไม่ยอมให้ทำสิ่งหนึ่งแต่พออีกวันทำสิ่งเดียวกันก็ยอมให้ทำได้ สิ่งเหล่านี้อาจเป็นการเตะบอลเล่นในบ้าน การฉีกกระดาษจากหนังสือ การขีดเขียนที่ฝาผนังบ้าน ผู้ใหญ่บางคนไม่แน่ใจว่าอะไรควรห้ามเด็ก อะไรไม่ควรห้าม กลัวจะตามใจมากไป หรือเข้มงวดเกินไปก็ให้ถือหลักง่าย ๆ ว่า มี 3 อย่างที่เด็กทำไม่ได้แน่นอน คือ

5.1) การทำร้ายตัวเอง (รวมทั้งการเล่นที่เป็นอันตราย เช่น ของมีคม)

5.2) การทำร้ายผู้อื่น

5.3) การทำลายสิ่งของ

6) ให้โอกาสใช้พลังงานในทางสร้างสรรค์ วัยเด็กเป็นวัยที่มีกำลังงานในตัวมาก เด็กต้องได้รับโอกาสให้ใช้พลังงานไปในทางสร้างสรรค์ เช่น การเล่น การออกกำลังกายใน เกมกีฬาต่าง ๆ การมีกิจกรรมอื่น ๆ ที่เหมาะสม ถ้าผู้ใหญ่ไม่เห็นความสำคัญข้อนี้ อาจต้องการให้เด็กอยู่อย่างสงบเรียบร้อยเสมอ อาจทำให้กลายเป็นเด็กเก็บกด ไม่กล้าแสดงออก เชื่องซึมหรือเฉื่อยชา ไม่ร่าเริงแจ่มใส ไม่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (นงพงา ลิ้มสุวรรณ, 2559: เว็บไซต์)

3.2 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2559: เว็บไซต์) พฤติกรรมการเล่นของเด็ก (Modes of behavior in play)

Smith และ Connolly (1972) แยกพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบ คือ การเลียนแบบ (Imitation) การสำรวจ (Exploration) การทดสอบ (Testing) และการสร้าง (Construction) แต่ละพฤติกรรมดังกล่าวนี้มีความซับซ้อนและความต่อเนื่องของการใช้ทักษะทางกาย และทางความคิด ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเด็กแต่ละคน พฤติกรรมการเล่นจึงเป็นเครื่องชี้วัดภาวะทางร่างกาย สมอ่ง บุคลิกภาพ และสังคมของเด็กด้วย

1. การเลียนแบบ (Imitation) การเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่างๆ ของผู้เล่น ในด้านที่เกี่ยวกับตัวผู้เล่นหรือเด็ก การเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งรอบตัวต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ผ่านเข้าไปทางประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือรู้ความหมายได้ในทันทีที่รับรู้ (Perceived unknown) ในการเลียนแบบ เด็กจะผสมผสานกลมกลืนหรือปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กเรียนรู้แล้ว ค้นเคยแล้ว (Cognized known) จะเห็นได้จากการที่เด็กมักจะเล่นเลียนแบบสิ่งที่ตนค้นเคยก่อนและเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลังของเด็กแต่ละคน

2. การสำรวจ (Exploration) ความสนใจ ความสงสัย และความกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งรอบตัวต่างๆ เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยะ 3-6 ปี และเป็นรากฐานของการเล่นแบบสำรวจ หากผู้ใหญ่รู้จักสนับสนุนการเล่นให้ถูกวิธีแล้ว คุณสมบัติประจำวัยนี้ก็จะได้รับการพัฒนาและมีติดตัวเด็กต่อไปเรื่อยๆ ทั้งยังจะทำให้การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ เด็กจะตั้งใจใช้ประสาทรับความรู้สึกของเขามากกว่าเพียงการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉยๆ เด็กจะจับ จี๊ไซของเล่น กลิ้งมันไปมา ลองดม ลองดูตูด พังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของของเล่น แล้วค้นหาต้นเหตุที่มาของเสียง ด้วยการแกะของเล่นออกมาดู ซึ่งบางครั้งอาจทำให้ของเสีย แต่เด็กก็จะเรียนรู้ว่าตนเองสามารถทำให้สิ่งและสถานการณ์ต่างๆ เกิดหรือเปลี่ยนแปลงได้ ความไวของประสาทรับความรู้สึกจะเกิดหรือพัฒนาตามประสบการณ์ใหม่ของการเล่นสำรวจอยู่เสมอ การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมขั้นที่จะนำเด็กไปสู่การค้นพบและการแก้ปัญหาสิ่งหรือสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การทดสอบ (Testing) ในการเล่นแบบทดสอบเด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่ค้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของของเล่น และวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ อย่างไร เช่น ถ้าเอาแท่งไม้สี่เหลี่ยมมาตั้งเป็นรูปต่าง ๆ จะเป็นรูปอะไรได้บ้าง

และจะตั้งได้สูงมาก ๆ ตามที่คิด ที่ต้องการหรือไม่ เป็นต้น ก่อนการทดสอบเด็กจึงควรมีโอกาสที่จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัตถุหรือสถานการณ์ที่เล่นก่อน โดยการเล่นสำรวจและเล่นเลียนแบบ

ในกรณีที่การทดสอบไม่ได้ผลตามที่คิดไว้ ปัญหาที่ตามมาก็คือ การที่จะแก้ไขอย่างไร เกี่ยวกับวิธีการเล่น เช่น พิจารณาแก้ไขจังหวะ และลักษณะของการวางแท่งไม้ต่อ ๆ กัน ที่ทำให้มีการทรงตัวดี เมื่ออยู่ต่อ ๆ กันสูง ๆ หรือศึกษาใหม่เกี่ยวกับคุณสมบัติของของเล่นนั้น เช่น พิจารณาถึงรูปร่าง ขนาด ความหยวบ ความละเอียดของแท่งไม้ที่ให้ผลดีต่อการทรงตัว เมื่อถูกนำมาตั้งเป็นรูปต่าง ๆ ที่สูงมาก ๆ เป็นต้น ถ้าการทดสอบเป็นไปในรูปของการเล่นแล้ว ความเป็นไปได้ อาจสูงมาก ที่เด็กจะไม่ล้มเลิกการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และมีความอดทนสนใจเป็นพิเศษ ที่จะพยายามทำงานให้สำเร็จ ทั้งนี้ เพราะในการเล่นเด็กไม่ต้องแข่งกับใคร นอกจากกับตัวเอง หรือ ถ้าจะแข่งกับผู้อื่นก็เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความล้มเหลวผิดพลาดที่เกิดขึ้น มิได้เป็นเครื่อง แสดงว่าตัวเขาไม่มีความสามารถเอาเสียเลย เพราะเขามีอิสระที่จะทดลอง ค้นคว้า สำรวจ และ ทดสอบใหม่ได้เสมอ

คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นเด่นชัดคือ ส่งเสริมพัฒนาการการรู้จักคิด อย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้รับการสรุปจากปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบ และผู้เล่นจะได้ มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเรียนรู้ที่จะช่วยเหลือตัวเองด้วย

4. การสร้าง (Construction) หมายถึง การที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่างๆ เช่น การจัดทำของเล่น โดยการเอาก้านกล้วยมาหักส่วนบน ลงตกแต่งทำเป็นหัวแล้วใช้ซี่เล่น การสร้างสถานการณ์การเล่น โดยการสร้างเรื่องและเล่นตามเรื่อง การวางกฎเกณฑ์การเล่นโดยกำหนดบทบาทของผู้เล่นใหม่หรือเปลี่ยนแปลงจากของเดิม เป็นต้น

การเล่นสร้าง เริ่มต้นจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกได้ ว่าต่างกันหรือเหมือนกันอย่างไร โดยมีเหตุผลพอที่จะสรุปแยกแยะความแตกต่างและความเหมือนนั้น ได้ (Differentiation process) และโดยไม่รู้ตัวเด็กจะเริ่มใช้อารมณ์และความคิดเห็นนั้นของเขา ออกมาเป็นการกระทำ ซึ่งตัวเด็กเองสามารถควบคุมได้ การเล่นสร้างนี้จะสะท้อนให้เห็นถึง ความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิดและเหตุผลให้มาสัมพันธ์กันขึ้นในรูปรวมใหม่ เพื่อ ก่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์ (Creative imagination) เพื่อให้ เป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นสร้างประสบความสำเร็จ ผู้เล่นหรือเด็กยังต้องใช้ความคิด ความสามารถอื่น ๆ อีก เช่น การแปลความหมายของความคิดเห็นและความรู้สึกของตนออกมาในรูป ของสัญลักษณ์ (Symbolic representation) ดังตัวอย่างการสร้างข้อสมมติให้กากกล้วยเป็นม้า การสื่อความหมายของการเล่นให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจได้ โดยการใช้อารมณ์พูด (Verbal) และกิริยา ท่าทาง สีหน้า (Non-verbal) ดังตัวอย่างการเล่นเลียนแบบบทบาทพ่อแม่ลูกและหมอ หรือการเล่นสร้าง เรื่องตามความคิดคำนึงลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่น (Developmental stages of play)

ตามที่กล่าวมาแล้วว่าการเล่นของเด็กเป็นทางหรือวิธีการที่เด็กแปลและถ่ายทอดความหมาย ความเข้าใจ และความรู้สึกที่เขามีต่อสิ่งและสถานการณ์ต่างๆ รอบตัวออกมา เป็นการกระทำ เพื่อให้ตัวเองเรียนรู้และให้ผู้อื่นรับรู้ความสามารถของตน พฤติกรรมการเล่นต่างๆ ของเด็ก จึงมีลำดับขั้นของพัฒนาการที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจ และทางสังคมของเด็ก

พัฒนาการทางการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจ

Piaget (1962; อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2544) นักจิตวิทยาที่วิเคราะห์และแบ่งแยกพัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจของเด็กออกเป็นลำดับขั้น ซึ่งสอดคล้องและเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก ลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นตามแนวทฤษฎีของเขามีกังนี้คือ

1. ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส รู้สึกและกลไกเคลื่อนไหวต่าง ๆ (Sensory-motor stage) เนื่องจากในขั้นแรกของการเจริญวัย เด็กยังไม่สามารถแยกตนเอง (Self) และสิ่งแวดล้อมให้ออกจากกันได้ เด็กเชื่อแต่อย่างว่าทุกสิ่งทุกอย่างจะต้องรวมอยู่ที่ตนเอง ตนเองต้องมีส่วนเกี่ยวข้อง ต้องเป็นผู้กระทำ เช่น มีความเข้าใจว่า ความคงที่ของวัตถุจะไม่มีถ้าตัวเองไม่ได้รับรู้มองเห็น หรือจับต้องวัตถุนั้นอยู่ ประกอบกับกล้ามเนื้อ แขนขา และอวัยวะส่วนต่างๆ ต้องการถูกฝึกฝน ถูกใช้เพื่อให้พัฒนา การเล่นของเด็กในระยาะก่อนวัย 4 ขวบ จึงมุ่งที่การนำตัวออกไปประสบกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ต่างๆ ด้วยตนเอง โดยใช้สมรรถภาพและร่างกายเข้าร่วมเล่น ลักษณะการเล่น จึงเป็นการกระทำกิจกรรมที่เคลื่อนไหวมีอิริยาบถ มีการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้มาก และมีการย้ำ ซ้ำทวน การกระทำหรือการเล่นนั้นบ่อย ๆ โดยไม่เบื่อหน่าย

2. ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Representational stage) เมื่อเด็กมีการพัฒนาในด้านสติปัญญา เพิ่มขึ้นตามวุฒิภาวะ เด็กจะมีความสามารถในการตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ใคร่เรียน และความต้องการใช้สมรรถภาพที่มีเพิ่มขึ้นเป็นไปในแนวที่เริ่มรู้จักใช้ความคิด มโนภาพ และจินตนาการให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นของตน ระยาะระหว่างวัย 2 ถึง 7 ขวบ จะเป็นระยะที่ความคิดในด้านสัญลักษณ์ของเด็กจะก่อรูปและพัฒนาขึ้น เด็กจะเอาใจใส่กับการเล่นที่มีการสมมติหรือกำหนดให้สิ่งเร้าต่างๆ รวมทั้งวัตถุของเล่นและตัวบุคคลมีฐานะเป็นตัวแทน สิ่งของและสภาพที่เป็นจริงในชีวิต

3. ขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Reflective stage) ครั้นอายุประมาณ 7 ขวบ การต่อเติมความคิด การเกิดความคิดรวบยอดมีมากขึ้นและสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น เด็กจะมีพัฒนาการการรับรู้ที่สามารถจัดหมวดหมู่หรือประเภทของวัตถุและเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ (Categorization) ตลอดจนมีการพัฒนาการทางด้านภาษามากพอที่จะสื่อความเข้าใจกับบุคคลอื่น การเล่นส่วนใหญ่ในระยาะนี้จึงเป็นไปในรูปการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอนเข้ามาเกี่ยวข้องในตัวอย่าง การเล่นเกมพ่อแม่ลูกและหมอ จะมีการเขียนบทเป็นละคร เป็นเรื่อง มีการขึ้นต้น ดำเนินเรื่อง และ

สรุปลงท้ายเรื่อง ภาษาที่ใช้ การลำดับบทและขั้นตอนของเรื่อง จะสะท้อนให้เห็นถึงการที่เด็กต้องรวบรวมและวางแนวความคิด เพื่อให้สอดคล้องกันอย่างมีเหตุผล และความเป็นไปได้ และเพื่อให้สื่อความคิดของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจ

ในชั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส และกลไกเคลื่อนไหวต่างๆ เด็กจะเริ่มแสดงพฤติกรรม การเล่นแบบเลียนแบบ แบบสำรวจ และแบบทดสอบ ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะซับซ้อนขึ้นเมื่อพัฒนายิ่งขึ้นไปพร้อมกับตัวเด็กที่เจริญเติบโตทางวุฒิภาวะ เมื่อการเล่นของเด็กได้พัฒนามาอยู่ขั้นรู้จักใช้สัญลักษณ์ พฤติกรรมการเล่นต่างๆ ดังกล่าวจะถูกหลอมเข้าด้วยกันและสะท้อนออกมาในรูปแบบของการเล่นสร้าง Piaget (1962; อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2544) ได้ให้ข้อสังเกตว่า ในระยะ 4 ถึง 7 ขวบ การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ซึ่งเกิดจากความคิดคำนึงและความคิดเห็นของเด็กจะเริ่มลดน้อยลงเรื่อยๆ และเด็กสามารถปรับตัวให้เข้ากับความเป็นจริงตามธรรมชาติรอบตัวได้ ในขณะที่สังคมของเด็กกว้างขวางขึ้น และความต้องการทางอารมณ์ของเด็กก็ได้รับการตอบสนองในทางที่ดี ในช่วงตอนปลายของชั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ ลักษณะเฉพาะของการเล่น จะเริ่มเกิดขึ้นคือ การเล่นเลียนแบบตามความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อม การเล่นสร้างเรื่องที่บ่งจะได้รับ การปรับเพื่อให้เป็นการแสดงออกที่เน้นความแตกต่างของบทเหล่านั้น และความมีระเบียบในการเล่นสร้าง

พัฒนาการทางการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม

ลักษณะการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมสามารถแบ่งออกได้เป็นลำดับขั้น เริ่มตั้งแต่เล่นคนเดียว (Solitary play) เล่นใกล้ๆ คนอื่น (Parallel play) สนใจการเล่นของผู้อื่นโดยเป็นเพียงส่วนประกอบของการเล่นนั้น (Complementary play) และร่วมเล่นกับผู้อื่นอย่างมีบทบาทเต็มที่ (Cooperative play) เด็กปกติทุกคนจะมีพัฒนาการทางการเล่นเป็นไปตามนี้ (Iwanaga, 1973; อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2544)

ในระยะแรกของพัฒนาการทางสังคม เด็กจะถือเอาตัวเองเป็นจุดเด่น เป็นศูนย์กลางของความสำคัญ (Egocentrism) เนื่องจากพัฒนาการทางการใช้ภาษายังไม่อยู่ในขั้นที่จะใช้ภาษาเป็นสื่อให้ผู้อื่นเข้าใจตามตนได้ และเด็กยังต้องการการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองเพื่อรู้จักตนเอง การเล่นในระยะประมาณ 2 ขวบ จึงมักจะเป็นการเล่นคนเดียว ต่อมาเมื่อเด็กได้รู้จักและสร้างตัวตน (Self) ที่แท้จริงขึ้นมาบ้างแล้ว โดยสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่างๆ ออกได้ว่า แตกต่างกันหรือเหมือนกัน และเริ่มรู้ว่า ฉันทันกับท่านนั้นเป็นคนละคนกัน แต่ฉันทันกับท่านอาจจะมีส่วนร่วมกันได้ เด็กจึงเริ่มที่จะสนใจและต้องการเล่นด้วยกันกับเด็กอื่น ก่อนที่เด็กจะเข้ากลุ่มเล่นกับผู้อื่นได้อย่างเต็มที่นั้น ลำดับขั้นของการเข้ากลุ่มจะเป็นไปในลักษณะค่อยเป็นค่อยไป คือเมื่อยังไม่รู้จักเล่นด้วยก็ได้แต่เล่นคนเดียวอยู่ใกล้ๆ กับเด็กอื่นก่อน ต่อมาก็พยายามจะเข้าร่วมเล่นโดยการเล่นเหมือนๆ กับเขา ยอมเป็นผู้ตามเป็นส่วนประกอบที่ทำให้การเล่นของผู้อื่นสมบูรณ์ แล้วในที่สุดก็เข้าร่วมเล่นด้วยกัน โดยตนเอง

ได้มีโอกาสเป็นผู้นำบ้าง มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นบ้าง เด็กส่วนมากสามารถทำตนเป็นคนหนึ่งของกลุ่มได้สำเร็จเมื่ออายุประมาณ 4 ขวบ

ลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นและพัฒนาการบางด้านของเด็ก

นอกจากผลวิจัยที่นักจิตวิทยาได้รวบรวมเสนอให้เป็นพื้นฐานความรู้หรือเป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นของเด็กดังกล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังมีผลวิจัยในระยะต่อๆ มาที่ได้จากการนำแนวคิดที่เกี่ยวกับลำดับขั้นของการเล่นไปทดสอบ เพื่อศึกษาดูความเกี่ยวข้องกันระหว่างพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก และลำดับขั้นของการเล่น ผลวิจัยที่พอสรุปได้มีดังนี้ (Iwanaga, 1973; อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2544)

1. ผลจากการวัดความคิดสร้างสรรค์ มีความสัมพันธ์ในทางบวก (Correlates positively) กับลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก

2. ความสามารถในการยอมรับความคิดเห็น และทัศนคติของผู้อื่น มีความสัมพันธ์ในทางบวก กับลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก

3. ความสามารถในการแยกและจัดหมู่ จัดประเภทของสิ่งต่างๆ มีความสัมพันธ์ในทางบวก กับลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก

4. ความสามารถในการแก้ปัญหา มีความสัมพันธ์ในทางบวกกับลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก

5. ปริมาณและความซับซ้อนของภาษาที่เด็กใช้มีความสัมพันธ์ในทางบวกกับลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก

6. คะแนนเขาวงกตปัญญา ความจำเกี่ยวกับลำดับขั้นของเรื่องราวและทักษะในการเล่าเรื่องมีความสัมพันธ์ในทางบวกกับลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก

การวิจัยเหล่านี้ บางเรื่องได้รายงานผลวิจัยมากกว่าการที่ว่าความสามารถในบางด้านของเด็กจะพัฒนาสอดคล้องไปตามความสามารถและลักษณะของการเล่นของเด็ก ขอรายงานถึงการวิจัยบางเรื่องซึ่งมุ่งพิสูจน์ด้วยว่า การเล่นของเด็กเป็นปัจจัยหนึ่งที่ช่วยพัฒนาส่งเสริมความสามารถของเด็ก มิใช่เป็นแต่เพียงสิ่งที่พัฒนาควบคู่ไปกับพัฒนาการทางความสามารถของเด็กเท่านั้น

Fietelson และ Ross (1973; อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2544) ได้แบ่งกลุ่มนักเรียนระดับก่อนเข้าโรงเรียนที่ได้จากการสุ่มตัวอย่างออกเป็น 4 กลุ่ม คือ กลุ่มควบคุมหรือกลุ่มที่ไม่ได้รับการสอนแต่อย่างใด กลุ่มที่ได้รับการสอนให้เล่นเครื่องดนตรี เป็นกลุ่มที่ได้รับการชักนำให้เล่นในบริเวณที่เล่นที่มีผู้คอยนิเทศการเล่น และกลุ่มที่นอกจากจะเล่นอยู่ในบริเวณที่เล่นที่มีผู้คอยนิเทศการเล่นแล้ว ยังได้รับคำแนะนำในการเล่นสร้างเรื่องด้วย (Thematic play) เมื่อเปรียบเทียบคะแนนขั้นต้น (Pretest) และคะแนนหลังการทดลองแล้ว (Posttest) ปรากฏว่ากลุ่มที่มีคะแนนสูงขึ้นไป

การทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ และวัดพัฒนาการลำดับชั้นการเล่นของเด็ก ในขณะที่คะแนนเปรียบเทียบของกลุ่มอื่นๆ อยู่คงที่

การวิจัยของ Lovinger (1974; อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2544) มีการเปรียบเทียบกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองเช่นกัน เขาพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการแนะนำเกี่ยวกับการเล่น (Play tutoring) ได้มีพัฒนาการในการเล่นอยู่ในลำดับชั้นที่สูงขึ้น และพัฒนาการการใช้ภาษาก็ดีขึ้นมาก เช่นเดียวกัน Saltz และ Johnson (1974; อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2544) ได้ทำการแนะนำเด็กเกี่ยวกับการเล่นสร้างเรื่อง (Thematic play) เมื่อเปรียบเทียบคะแนนของเด็กกลุ่มนี้กับกลุ่มควบคุม ซึ่งไม่ได้รับการสอนเกี่ยวกับการเล่นแต่อย่างใด ปรากฏว่า กลุ่มทดลองมีคะแนนสูงขึ้นมากในการทดสอบเขาวนปัญญา การทดสอบความจำเกี่ยวกับลำดับชั้นของเรื่องและการทดสอบทักษะการเล่าเรื่อง ในขณะที่เดียวกันคะแนนเกี่ยวกับพัฒนาการลำดับชั้นการเล่นก็สูงขึ้นด้วย

จากผลวิจัยดังกล่าวนี้ เราสามารถสรุปได้ว่า 1) การเล่นจะมีผลดีต่อพัฒนาการทางด้านต่างๆ ของเด็ก ถ้าผู้ใหญ่ทำมากกว่าการดูแลความปลอดภัย หรือดูแลไม่ให้เกิดทะเลาะกัน เป็นต้น 2) การพัฒนาการเล่นของเด็กมีผลดีต่อพัฒนาการทางความสามารถในบางด้านของเด็ก

จากพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่น ลำดับชั้นพัฒนาการทางการเล่น และผลวิจัยการเล่นบางเรื่องที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น มีข้อคิดที่สามารถสรุปได้ ซึ่งมีประโยชน์ต่อการจัดการสอนของครู คือ

1. ควรจัดเวลาให้เด็กได้เล่นอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่พร้อมและส่งเสริมการเล่นอย่างอิสระ
2. สิ่งแวดล้อมที่พร้อมคือ การจัดบริเวณสำหรับเล่นที่มีความปลอดภัยวัสดุอุปกรณ์หรือของเล่น เอื้อต่อการเล่นอย่างอิสระของเด็ก ไม่บังคับรูปแบบการเล่นให้เป็นไปตามความคิดของผู้ใหญ่หรือของผู้สร้างอุปกรณ์ (Unstructured materials) และควรอำนวยความสะดวกเพื่อให้เด็กเล่นได้ทุกเมื่อที่เขาต้องการ
3. ควรจัดสิ่งแวดล้อมและวัสดุอุปกรณ์การเล่น ที่ส่งเสริมการเล่นที่ซับซ้อนในบางครั้ง เช่น ในการเล่นแบบทดสอบ เล่นแบบสร้าง และการเล่นแบบใหม่ ๆ
4. สำหรับการเล่นแบบกลุ่มที่มีเด็กมากกว่า 2 คนขึ้นไป ไม่ควรคาดหวังผลจากการเล่นของเด็ก และไม่ควรกล่าวยกย่องชมเชย หรือตำหนิเด็ก
5. ควรส่งเสริมการเล่นให้ตรงกับความสนใจและพัฒนาการของเด็ก
6. ผู้ใหญ่ควรมีบทบาทเป็นผู้กระตุ้นให้เด็กเริ่มต้นการเล่นหรือเข้าสู่โลกของการเล่นด้วยตัวของเด็กเอง และมีบทบาทเป็นผู้ให้คำแนะนำในการเล่นของเด็ก
7. ในการกระตุ้นเด็กนั้น ผู้ใหญ่ควรให้คำแนะนำให้เด็กเกิดการพัฒนาการเล่นที่ใช้ความคิดสูงหรือซับซ้อนขึ้น เช่น ถ้าสังเกตว่าเด็กเล่นบทบาทสมมติ พ่อ แม่ ลูก และหมอ ซ้ำ ๆ

อาจแนะนำและหาของเล่นเกี่ยวกับการตรวจคนไข้ หรือผ่าตัดคนไข้ มาเพิ่มเติม เพื่อให้เด็กได้คิดในมิติของหมอที่ต้องทำการรักษาคนไข้ เป็นต้น โดยผู้ใหญ่ควรจัดสิ่งแวดล้อม เวลา วัสดุอุปกรณ์สำหรับเล่น เพื่อรองรับพัฒนาการทางเล่นของเด็กอย่างเหมาะสม

4. การเล่นสร้างสรรค์

4.1 ความหมายของการเล่นสร้างสรรค์

Smith และ Connolly (1972) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการเล่นของเด็กไว้ 4 ลักษณะ โดยได้นิยามการเล่นสร้าง (Construction) ไว้ว่าเป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ของตนมารวมกันในการเล่นชนิดนี้ จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็ก ในการรวบรวมอารมณ์ ความคิดและเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่

วีณา ประชากุล (2547) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการเล่นสร้างสรรค์ไว้ว่า การเล่นสร้างสรรค์ (Creative play) จะเป็นการเล่นที่อยู่บนพื้นฐานของการเล่นสำรวจและทักษะพัฒนาการเด็กจะนำเอาวัตถุสิ่งของที่เขาพบและนำมาใช้โดยการอาศัยทักษะที่เขาได้มีการพัฒนาแล้ว เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์สิ่งของตามแบบฉบับของเด็กเอง

สรุปได้ว่า การเล่นสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมที่เด็กสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง กับวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาเล่น โดยเด็กจะนำประสบการณ์ของเด็กมารวมเข้ากับจินตนาการของเด็ก และแสดงท่าทาง คำพูด อารมณ์ออกมาพร้อม ๆ กับการเล่นสร้างสรรค์นั้น โดยเด็กจะได้รับอิสระในการเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่ต้องการเล่น และได้เล่นอย่างอิสระโดยใช้ประสบการณ์เดิม ความคิด และจินตนาการของเด็กเอง ถ่ายทอดผ่านการเล่นสร้างสรรค์นั้น

4.2 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นสร้างสรรค์

ทฤษฎีการเล่นตามที่ ภรณ์ คุรุรัตน์ (2544) ได้กล่าวถึง สรุปได้ว่าทฤษฎีการเล่นแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ได้ 2 กลุ่ม คือ ทฤษฎีการเล่นแบบเดิม (Classical Theories of play) และทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary theories of play)

1) ทฤษฎีการเล่นแบบเดิม (Classical theories of play) การเล่นแบบเดิมได้พัฒนาขึ้นช่วง ระหว่างศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นศตวรรษที่ 20 แต่เนื่องจากทฤษฎีเหล่านี้ไม่มีข้อมูลสนับสนุน จึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร ทฤษฎีเหล่านี้ ได้แก่

1.1) ทฤษฎีพลังงานที่เหลือใช้ (Surplus energy theory) ทฤษฎีนี้พัฒนาโดย Karl Gross ซึ่งได้แนวคิดเบื้องต้นจาก Aristotle แนวคิดที่สำคัญทางทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมาย อันได้แก่ การเล่น แต่ทว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานที่เหลือใช้จากการประกอบการทำงานแล้ว นั่นคือ อินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้ว จึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น

1.2) ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation theory) Patrick พัฒนาทฤษฎี โดยอาศัยแนวความคิดที่ว่า การเล่นนั้นเป็นการตอบสนองความต้องการที่ต้องการที่จะผ่อนคลาย ความตึงเครียดทางอารมณ์ โดยเขากล่าวว่า กิจกรรมการทำงานนั้น ปัจจุบันต้องอาศัยความ ละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันกัน ทำให้เกิดความเครียด ไม่เหมือนกับสังคมสมัยโบราณ ซึ่งทำ กิจกรรมต่าง ๆ โดยอาศัยกล้ามเนื้อใหญ่ในชีวิต ได้แก่ การวิ่งกระโดด การปาของ กิจกรรมแบบนี้ จึง กลับมาเป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลาย อารมณ์ แต่ทฤษฎีนี้ไม่ได้อธิบายการเล่นของเด็กอย่างชัดเจน เพราะถ้าการเล่นนั้นทำเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงาน แต่เด็กไม่ได้ทำงาน ทำให้เด็ก ต้องเล่นด้วย

1.3) ทฤษฎีการกระทำซ้ำ (Recapitulation theory) ทฤษฎีนี้ได้รับ แนวความคิดมาจาก ดาร์วิน (Darwin) โดยความเชื่อที่ว่า มนุษย์วิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว จากแนวคิดนี้เองการเล่นของมนุษย์จึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษของมนุษย์ เช่น การที่เด็กเล่นนั้น ถือว่าบรรพบุรุษมาจากทะเล การเล่นดิน เล่นทรายของเด็กนั้น เป็นการแสดงถึงการ ขึ้นฝั่งครั้งแรกของบรรพบุรุษ เป็นต้น

1.4) ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct practice theory) Karl Gross ได้กล่าวว่า สัตว์มักเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตอนาคตเป็นทักษะของสัญชาตญาณเพื่อที่จะ ฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิด จากแนวคิดนี้จึงถือว่าประสบการณ์ในการเล่นนี้ จะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก

2) ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary theories of play) ได้แก่

2.1) ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติ การเล่นของเด็กนั้น เริ่มจากการ สังเกตของ Freud ต่อมา Robert Walder ได้นำข้อสังเกตของ Freud มารวมเข้าด้วยกัน และ Erik Erikson ได้นำทฤษฎีนี้มาปรับปรุง ดังนี้

Freud กล่าวถึงการเล่นว่า เกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ เช่น การเล่นเป็นมนุษย์อวกาศ แข่งรถ พยาบาล ฯลฯ ก็เพื่อที่จะแสดงความต้องการที่จะทำให้ตนเองมี ความพอใจ

Walder ได้เสนอแนะแนวคิดอีกแบบหนึ่งของการเล่นว่าเป็น ประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจอย่างซ้ำ ๆ เช่น เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจ เขาไม่สามารถที่จะลด มันได้หมดทันที ในเวลานั้น แต่เขาต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีก เพื่อจะลดความเข้มข้นของ ประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้น

Erikson ได้อธิบายการเล่นของเด็กกว่า เป็นการพัฒนาตามขั้นตอน เขาแบ่งการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การเล่นเกี่ยวกับตัวเอง การเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิดโดยศูนย์กลางการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวเด็กเอง

ขั้นตอนที่ 2 การเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็กเอง คือ เด็กจะเล่นของเล่นและวัตถุต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเด็ก

ขั้นตอนที่ 3 การเล่นในสังคม การเล่นขั้นนี้จะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุระดับที่จะเข้าสถานศึกษา เด็กจะเริ่มเล่นกับบุคคลอื่น

2.2) ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ได้มีนักการศึกษาได้ให้ความเห็นไว้ดังนี้

Piaget ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาสติปัญญาให้แก่เด็ก และการเล่นจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาตั้งแต่วัยทารก จนถึงวัยเด็กตอนปลาย พัฒนาการของการเล่นแบ่งออกเป็นขั้นต่าง ๆ ดังนี้

2.2.1) ขั้นการเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัสรู้สึกและกลไกเคลื่อนไหวต่าง ๆ (Sensorymotor stage) ในขั้นนี้เด็กยังไม่สามารถแยกตัวเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ ฉะนั้นการเล่นของเด็กในระยะแรกเกิด - 2 ขวบ จึงมุ่งที่การนำตัวออกไปประสพกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยใช้สามารถภาพและร่างกายเข้าร่วมเล่น

2.2.2) ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Representational stage) อยู่ในวัย 2 - 4 ปี ในวัยนี้ สติปัญญาของเด็กพัฒนาขึ้น มีความอยากรู้อยากเห็น อยากรเรียนรู้และมีความต้องการใช้ความสามารถ ที่มีเพิ่มขึ้น เป็นไปในแนวที่เริ่มรู้จักใช้ความคิด มโนภาพและจินตนาการให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรม การเล่นของตน ระยะนี้จึงเป็นระยะที่ความคิดในด้านสัญลักษณ์ของเด็กจะก่อรูปและพัฒนาขึ้น

2.2.3) ขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Reflective stage) อายุเด็ก ประมาณ 4 - 7 ปี ในระยะนี้เด็กจะมีความคิดรวบยอดมากขึ้น และสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น เด็กสามารถรับรู้การจัดหมวดหมู่หรือประเภทวัตถุ และเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ ตลอดจนมีพัฒนาการทางภาษาดีพอจะสื่อสารกับคนอื่นได้ การเล่นส่วนใหญ่ในระยะนี้ จึงเป็นรูปการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอน โดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์ และอ้างอิงวัตถุที่ไม่อยู่ในขณะนั้นได้โดยใช้ภาษาและท่าทางในการแสดงออกความคิดนั้น ๆ

4.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการเล่นสร้างสรรค์

แนวทางการจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย

1.1) การเล่นของเด็กต้องการการเรียนรู้เป็นลำดับขั้น ซึ่งจำเป็นจะต้องได้รับการร่วมมือจากบุคคลใกล้ชิด ได้แก่ บิดา มารดา และครูในการจัดของเล่นและการเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ควรปล่อยให้เด็กมีอิสระเต็มที่ในการเล่น (ฉวีวรรณ กินาวงศ์, 2536)

1.2) ควรให้เวลาและโอกาสในการเล่นแก่เด็ก และควรจัดเวลาให้เด็กเล่น โดยเสรี และคำนึงถึงระดับวุฒิภาวะและให้สอดคล้องกับความสามารถของเด็ก (เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2559)

1.3) ควรคำนึงถึงช่วงความสนใจของเด็ก เด็กอายุ 5 - 6 ปี โดยเฉลี่ยประมาณ 13.6 นาที เด็กอายุ 2 - 3 ปี ใช้เวลาประมาณ 7 - 8 นาที ในการจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงพัฒนาการ และจิตวิทยาของเด็ก เด็กอายุ 3 - 4 ปี ควรมึระยะเวลา 15 นาที เด็กอายุ 5 - 6 ปี ควรมึระยะเวลา 20 นาที การกำหนดเวลาในการทำกิจกรรมอย่างเหมาะสมจะช่วยให้เด็กได้รับการพัฒนาทั้งทาง ร่างกายและจิตใจเป็นอย่างดี ถ้าไม่กำหนดเวลาเด็กอาจเกิดอาการเครียดหรือทำกิจกรรมจนเหนื่อย ทำให้หงุดหงิดและทำกิจกรรมไม่ได้ผล (คณะกรรมการพัฒนาการศึกษาอบรมเลี้ยงดูเด็ก, 2535) ในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาสติปัญญาเด็กโดยทั่วไปจะสนใจในเรื่องความคิดภาษา ความจำ การแก้ปัญหา ดังนั้น การเลือกและเตรียมอุปกรณ์ในการเล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นอุปกรณ์ ชิ้นหนึ่ง หรือกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้หลายอย่าง (Fowler, 1980)

4.4 ตัวอย่างกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

การเล่นสร้างสรรค์ : ส่งเสริมความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที

ปิดตาหาประโยชน์ (แข่งขันกันบอกการใช้ประโยชน์จากสิ่งของให้ได้มากที่สุด)
อุปกรณ์

1. อีฐู ไม้ไผ่ กระจดาช เข็อก สำลึ ผ้า อย่างละ 2 ชิ้น (แยกใส่กล่องละ 1 ชิ้น)
2. กล่องกระจดาช ใส่ของในข้อ 1 ปิดฝาไว้ 2 กล่อง
3. ผ้าปิดตา 2 ผืน

วิธีเล่น ** กระจตุ้นให้เด็กกล้าคิด กล้าพูด ไม่มีตำตอบที่ผิด

1. แบ่งเด็กเป็นสองทีม แต่ละทีมต่อแถวตอนเรียงหนึ่ง เล่นทีมละหนึ่งคน
2. เด็ก ๆ แต่ละทีม ปรบมือเป็นจังหวะ เตรียมพร้อมก่อนเล่น
3. อธิบายกติกา เริ่มเล่น เด็กปิดตา เดินมาหาครู หยิบของในกล่อง แล้วทายว่าคืออะไร

การเล่นสร้างสรรค์ : ส่งเสริมความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (ต่อ)

4. เมื่อทายถูก เปิดตา ให้บอกประโยชน์ว่าจะนำสิ่งของที่หยิบได้นั้น ไปใช้ทำอะไร ให้ได้มากที่สุด (ครูบันทึกคำตอบของเด็ก)
5. เสร็จแล้วเอาผ้าไปปิดตาเพื่อนคนต่อไป แล้วไปต่อท้ายแถว
6. เล่นซ้ำจนครบทุกคน
7. ครูบันทึกสิ่งที่เด็กตอบ
8. ไม่มีการตัดสินแพ้ชนะ เด็กจะได้รับการชมเชย ความกล้าคิด และกล้าพูดทุกคน

การเล่นสร้างสรรค์ : ส่งเสริมความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ

แต่งตัวตุ๊กตา (แข่งขันกันแต่งตัวตุ๊กตาและบอกสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของที่เล่น)

อุปกรณ์

1. ตุ๊กตาตัวใหญ่ ๆ 2 ตัว
2. ถุงมือ ถุงเท้า ผ้าพันคอ เสื้อกันหนาว สำหรับสวมให้ตุ๊กตา อย่างละ 4 ชุด
3. ตะกร้าผ้าเตี้ยหรือกระจาดเตี้ย 2 ใบ สำหรับใส่เสื้อผ้าวางไว้ที่จุดที่ 1

วิธีเล่น ** กระตุ้นให้เด็กกล้าคิด กล้าพูด ไม่มีคำตอบที่ผิด

1. แบ่งเด็กเป็นสองทีม แต่ละทีมต่อแถวตอนเรียงหนึ่ง เล่นทีละหนึ่งคน
2. เด็ก ๆ แต่ละทีม ปรบมือเป็นจังหวะ เตรียมพร้อมก่อนเล่น
3. อธิบายกติกา เด็กแต่ละทีมจะมีตุ๊กตาทีมละ 1 ตัว เด็กแต่ละทีมสวมเครื่องกันหนาวให้ตุ๊กตา จุด 1 และนำไปให้ครูตรวจสอบที่จุด 2
4. ครูตรวจสอบการแต่งตุ๊กตา และให้เด็กแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่สวมให้ตุ๊กตา คนละ 3 อย่างหรือ 3 ประเด็นขึ้นไป โดยไม่ซ้ำกันกับเพื่อน และบันทึกคำตอบของเด็ก เช่น ถุงมือ เกี่ยวข้องกับใช้สวมมือ ทำจากผ้า ใช้กันหนาว ไม่ให้มือเย็น ฯลฯ
5. ให้เด็กพาตุ๊กตาไปอาบน้ำ (วิ่งกลับไปจุดที่ 1 ถอดเครื่องแต่งตัววางไว้ แล้วนำตุ๊กตาส่งให้เพื่อนคนต่อไปในทีมนำมาแต่งตัว (ย้อนกลับมาเล่นข้อ 3)
6. เล่นทีละคนจนครบทุกคน
7. ครูบันทึกสิ่งที่เด็กตอบ

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล

จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งเด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อจบการศึกษาระดับปฐมวัย ดังนี้

1. ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
2. สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม
3. มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

4. มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จำนวน 12 มาตรฐาน ประกอบด้วย

1. พัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย 2 มาตรฐานคือ
 - มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี
 - มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน
2. พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ
 - มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข
 - มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว
 - มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม
3. พัฒนาการด้านสังคม ประกอบด้วย 3 มาตรฐานคือ
 - มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
 - มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย
 - มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
4. พัฒนาการด้านสติปัญญา ประกอบด้วย 4 มาตรฐานคือ
 - มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหา

ความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้

ตัวบ่งชี้เป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับมาตรฐาน
คุณลักษณะที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์เป็นพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่คาดหวังให้เด็กเกิด บน
พื้นฐานพัฒนาการตามวัยหรือความสามารถตามธรรมชาติในแต่ละระดับอายุ เพื่อนำไปใช้ในการ
กำหนดสาระการเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์ และประเมินพัฒนาการเด็ก โดยมีรายละเอียดของ
มาตรฐาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ ดังนี้

มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
1.1 น้ำหนักและ ส่วนสูงตามเกณฑ์	1.1.1 น้ำหนักและ ส่วนสูงตามเกณฑ์ของ กรมอนามัย	1.1.1 น้ำหนักและ ส่วนสูงตามเกณฑ์ของ กรมอนามัย	1.1.1 น้ำหนักและ ส่วนสูงตามเกณฑ์ของ กรมอนามัย
1.2 มีสุขภาพอนามัย สุขนิสัยที่ดี	1.2.1 ยอมรับประทาน อาหารที่มีประโยชน์ และดื่มน้ำที่สะอาด เมื่อมีผู้ชี้แนะ	1.2.1 รับประทาน อาหารที่มีประโยชน์ และดื่มน้ำสะอาดด้วย ตนเอง	1.2.1 รับประทาน อาหารที่มีประโยชน์ได้ หลายชนิดและดื่มน้ำ สะอาดได้ด้วยตนเอง
	1.2.2 ล้างมือก่อน รับประทานอาหาร และหลังจากใช้ห้องน้ำ ห้องส้วมเมื่อมีผู้ชี้แนะ	1.2.2 ล้างมือ ก่อน รับประทานอาหาร และหลังจากใช้ห้องน้ำ ห้องส้วมด้วยตนเอง	1.2.2 ล้างมือ ก่อนรับประทานอาหาร อาหารและหลังจากใช้ ห้องน้ำห้องส้วมด้วย ตนเอง
	1.2.3 นอนพักผ่อน เป็นเวลา	1.2.3 นอนพักผ่อน เป็นเวลา	1.2.3 นอนพักผ่อน เป็นเวลา

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
	1.2.4 ออกกำลังกายเป็นเวลา	1.2.4 ออกกำลังกายเป็นเวลา	1.2.4 ออกกำลังกายเป็นเวลา
1.3 รักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น	1.3.1 เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยเมื่อมีผู้ชี้แนะ	1.3.1 เล่นและทำกิจกรรมอย่างปลอดภัยด้วยตนเอง	1.3.1 เล่น ทำกิจกรรมและปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
2.1 เคลื่อนไหวร่างกายอย่างคล่องแคล่วประสานสัมพันธ์และทรงตัวได้	2.1.1 เดินตามแนวที่กำหนดได้	2.1.1 เดินต่อเท้าไปข้างหน้าเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน	2.1.1 เดินต่อเท้าถอยหลังเป็นเส้นตรงได้โดยไม่ต้องกางแขน
	2.1.2 กระโดดสองขาขึ้นลงอยู่กับที่ได้	2.1.2 กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้โดยไม่เสียการทรงตัว	2.1.2 กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าได้อย่างต่อเนื่องโดยไม่เสียการทรงตัว
	2.1.3 วิ่งแล้วหยุดได้	2.1.3 วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้	2.1.3 วิ่งหลบหลีกสิ่งกีดขวางได้อย่างคล่องแคล่ว
	2.1.4 รับลูกบอลโดยใช้มือและลำตัวช่วย	2.1.4 รับลูกบอลโดยใช้มือทั้งสองข้าง	2.1.4 รับลูกบอลที่กระต๊อบขึ้นจากพื้นได้
2.2 ใช้มือ-ตาประสานสัมพันธ์กัน	2.2.1 ใช้กรรไกรตัดกระดาษขาดจากกันได้โดยใช้มือเดียว	2.2.1 ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นตรงได้	2.2.1 ใช้กรรไกรตัดกระดาษตามแนวเส้นโค้งได้
	2.2.2 เขียนรูปร่างตามแบบได้	2.2.2 เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน	2.2.2 เขียนรูปสามเหลี่ยมตามแบบได้อย่างมีมุมชัดเจน

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
	2.2.3 ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 1 ซม. ได้	2.2.3 ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.5 ซม. ได้	2.2.3 ร้อยวัสดุที่มีรูขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 0.25 ซม. ได้

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
3.1 แสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม	3.1.1 แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้เหมาะสมกับบางสถานการณ์	3.1.1 แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ตามสถานการณ์	3.1.1 แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้สอดคล้องกับสถานการณ์อย่างเหมาะสม
3.2 มีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น	3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออก	3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมบางสถานการณ์	3.2.1 กล้าพูดกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามสถานการณ์
	3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานตนเอง	3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเอง	3.2.2 แสดงความพอใจในผลงานและความสามารถของตนเองและผู้อื่น

มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
4.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว	4.1.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ	4.1.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ	4.1.1 สนใจ มีความสุข และแสดงออกผ่านงานศิลปะ

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
	4.1.2 สนใจ มี ความสุข และ แสดงออกผ่าน เสียงเพลง ดนตรี	4.1.2 สนใจ มี ความสุข และ แสดงออกผ่าน เสียงเพลง ดนตรี	4.1.2 สนใจ มี ความสุข และ แสดงออกผ่าน เสียงเพลง ดนตรี
	4.1.3 สนใจ มี ความสุข และแสดง ท่าทาง/เคลื่อนไหว ประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	4.1.3 สนใจ มี ความสุข และแสดง ท่าทาง/เคลื่อนไหว ประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี	4.1.3 สนใจ มี ความสุข และแสดง ท่าทาง/เคลื่อนไหว ประกอบเพลง จังหวะ และดนตรี

มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
5.1 ซื่อสัตย์สุจริต	5.1.1 บอกหรือชี้ได้ว่า สิ่งใดเป็นของตนเอง และสิ่งใดเป็นของผู้อื่น	5.1.1 ขออนุญาตหรือ รอคอยเมื่อต้องการ สิ่งของของผู้อื่นเมื่อมีผู้ ชี้แนะ	5.1.1 ขออนุญาตหรือ รอคอยเมื่อต้องการ สิ่งของของผู้อื่นด้วย ตนเอง
5.2 มีความเมตตา กรุณา มีน้ำใจ และช่วยเหลือ แบ่งปัน	5.2.1 แสดงความรัก เพื่อนและมีเมตตา สัตว์เลี้ยง	5.2.1 แสดงความรัก เพื่อนและมีเมตตา สัตว์เลี้ยง	5.2.1 แสดงความรัก เพื่อนและมีเมตตา สัตว์เลี้ยง
5.3 มีความเห็นอก เห็นใจผู้อื่น	5.3.1 แสดงสีหน้าหรือ ท่าทางรับรู้ความรู้สึก ผู้อื่น	5.3.1 แสดงสีหน้าและ ท่าทางรับรู้ความรู้สึก ผู้อื่น	5.3.1 แสดงสีหน้าและ ท่าทางรับรู้ความรู้สึก ผู้อื่นอย่างสอดคล้อง กับสถานการณ์
5.4 มีความรับผิดชอบ	5.4.1 ทำงานที่ได้รับ มอบหมายจนสำเร็จ เมื่อมีผู้ช่วยเหลือ	5.4.1 ทำงานที่ได้รับ มอบหมายจนสำเร็จ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	5.4.1 ทำงานที่ได้รับ มอบหมายจนสำเร็จ ด้วยตนเอง

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
6.1 ช่วยเหลือตนเอง ในการปฏิบัติ กิจวัตรประจำวัน	6.1.1 แต่งตัวโดยมี ผู้ช่วยเหลือ	6.1.1 แต่งตัวด้วย ตนเอง	6.1.1 แต่งตัวด้วย ตนเองได้อย่าง คล่องแคล่ว
	6.1.2 รับประทานอาหาร ด้วยตนเอง	6.1.2 รับประทานอาหาร ด้วยตนเอง	6.1.1 รับประทานอาหาร ด้วยตนเอง อย่างถูกวิธี
	6.1.3 ใช้ห้องน้ำ ส้วม โดยมีผู้ช่วยเหลือ	6.1.3 ใช้ห้องน้ำ ส้วมด้วยตนเอง	6.1.3 ใช้และทำความ สะอาดหลังใช้ห้องน้ำ ห้องส้วม ด้วยตนเอง
6.2 มีวินัยในตนเอง	6.2.1 เก็บของเล่นของ ใช้เข้าที่เมื่อมีผู้ชี้แนะ	6.2.1 เก็บของเล่นของ ใช้เข้าที่ด้วยตนเอง	6.2.1 เก็บของเล่นของ ใช้เข้าที่อย่างเรียบร้อย ด้วยตนเอง
	6.2.2 เข้าแถว ตามลำดับก่อนหลังได้ เมื่อมีผู้ชี้แนะ	6.2.2 เข้าแถว ตามลำดับก่อนหลังได้ ด้วยตนเอง	6.2.2 เข้าแถว ตามลำดับก่อนหลังได้ ด้วยตนเอง
6.3 ประหยัดและ พอเพียง	6.3.1 ใช้สิ่งของ เครื่องใช้อย่าง ประหยัดและพอเพียง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	6.3.1 ใช้สิ่งของ เครื่องใช้อย่าง ประหยัดและพอเพียง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	6.3.1 ใช้สิ่งของ เครื่องใช้อย่าง ประหยัดและพอเพียง ด้วยตนเอง

มาตรฐานที่ 7 รักษาธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และความเป็นไทย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
7.1 ดูแลรักษา ธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม	7.1.1 มีส่วนร่วมดูแล รักษาธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม เมื่อมี ผู้ชี้แนะ	7.1.1 มีส่วนร่วมดูแล รักษาธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม เมื่อมี ผู้ชี้แนะ	7.1.1 ดูแลรักษา ธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อมด้วยตนเอง

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
	7.1.2 ทิ้งขยะได้ถูกที่	7.1.2 ทิ้งขยะได้ถูกที่	7.1.2 ทิ้งขยะได้ถูกที่
7.2 มีมารยาทตามวัฒนธรรมไทยและรักความเป็นไทย	7.2.1 ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้เมื่อมีผู้ชี้แนะ	7.2.1 ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ด้วยตนเอง	7.2.1 ปฏิบัติตนตามมารยาทไทยได้ตามกาลเทศะ
	7.2.2 กล่าวคำขอบคุณและขอโทษเมื่อมีผู้ชี้แนะ	7.2.2 กล่าวคำขอบคุณและขอโทษด้วยตนเอง	7.2.2 กล่าวคำขอบคุณและขอโทษด้วยตนเอง
	7.2.3 หยัดยืนเมื่อได้ยินเพลงชาติไทยและเพลงสรรเสริญพระบารมี	7.2.3 ยืนตรงเมื่อได้ยินเพลงชาติไทยและเพลงสรรเสริญพระบารมี	7.2.3 ยืนตรงและร่วมร้องเพลงชาติไทยและเพลงสรรเสริญพระบารมี

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
8.1 ยอมรับความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล	8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน	8.1.1 เล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเด็กที่แตกต่างไปจากตน
8.2 มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น	8.2.1 เล่นร่วมกับเพื่อน	8.2.1 เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม	8.2.1 เล่นหรือทำงานร่วมกับเพื่อนอย่างมีเป้าหมาย
	8.2.2 ยิ้มหรือทักทายผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคย เมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.2.2 ยิ้ม ทักทายหรือพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยได้ด้วยตนเอง	8.2.2 ยิ้ม ทักทายและพูดคุยกับผู้ใหญ่และบุคคลที่คุ้นเคยได้เหมาะสมกับสถานการณ์

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
8.3 ปฏิบัติตนเบื้องต้นในการเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม	8.3.1 ปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.1 มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงเมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.1 มีส่วนร่วมสร้างข้อตกลงและปฏิบัติตามข้อตกลงด้วยตนเอง
	8.3.2 ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามเมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.2 ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้ด้วยตนเอง	8.3.2 ปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามได้เหมาะสมกับสถานการณ์
	8.3.3 ยอมรับการประนีประนอมแก้ไขปัญหาเมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.3 ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรง เมื่อมีผู้ชี้แนะ	8.3.3 ประนีประนอมแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงด้วยตนเอง

มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
9.1 สนทนาโต้ตอบและเล่าเรื่องให้ผู้อื่นเข้าใจ	9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและพูดโต้ตอบเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง	9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบสอดคล้องกับเรื่องที่ฟัง	9.1.1 ฟังผู้อื่นพูดจนจบและสนทนาโต้ตอบอย่างต่อเนื่องเชื่อมโยงกับเรื่องที่ฟัง
	9.1.2 เล่าเรื่องด้วยประโยคสั้นๆ	9.1.2 เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง	9.1.2 เล่าเป็นเรื่องราวต่อเนื่องได้
9.2 อ่าน เขียนภาพ และสัญลักษณ์ได้	9.2.1 อ่านภาพ และพูดข้อความด้วยภาษาของตน	9.2.1 อ่านภาพ สัญลักษณ์ คำ พร้อมชี้หรือกวาดตามองข้อความตามบรรทัด	9.2.1 อ่านภาพ สัญลักษณ์ คำ ด้วยการชี้หรือกวาดตามองจุดเริ่มต้นและจุดจบของข้อความ

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
	9.2.2 เขียนขีดเขียนอย่างมีทิศทาง	9.2.2 เขียนคล้ายตัวอักษร	9.2.2 เขียนชื่อของตนเองตามแบบ เขียนข้อความด้วยวิธีที่คิดขึ้นเอง

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
10.1 มีความสามารถในการคิดรวบยอด	10.1.1 บอกลักษณะของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	10.1.1 บอกลักษณะและส่วนประกอบของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส	10.1.1 บอกลักษณะส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงหรือความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ จากการสังเกตโดยใช้ประสาทสัมผัส
	10.1.2 จับคู่หรือเปรียบเทียบสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะหรือหน้าที่การใช้งานเพียงลักษณะเดียว	10.1.2 จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างหรือความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบเพียงลักษณะเดียว	10.1.2 จับคู่และเปรียบเทียบความแตกต่างและความเหมือนของสิ่งต่างๆ โดยใช้ลักษณะที่สังเกตพบสองลักษณะขึ้นไป
	10.1.3 คัดแยก สิ่งต่างๆ ตามลักษณะหรือหน้าที่การใช้งาน	10.1.3 จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้อย่างน้อยหนึ่งลักษณะเป็นเกณฑ์	10.1.3 จำแนกและจัดกลุ่มสิ่งต่างๆ โดยใช้ตั้งแต่สองลักษณะขึ้นไปเป็นเกณฑ์
	10.1.4 เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 3 ลำดับ	10.1.4 เรียงลำดับสิ่งของหรือเหตุการณ์อย่างน้อย 4 ลำดับ	10.1.4 เรียงลำดับสิ่งของและเหตุการณ์อย่างน้อย 5 ลำดับ

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
10.2 มีความสามารถ ในการคิดเชิง เหตุผล	10.2.1 ระบุที่เกิดขึ้น ในเหตุการณ์หรือการ กระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ	10.2.1 ระบุสาเหตุหรือ ผลที่เกิดขึ้นใน เหตุการณ์หรือการ กระทำเมื่อมีผู้ชี้แนะ	10.2.1 อธิบาย เชื่อมโยงสาเหตุและ ผลที่เกิดขึ้นใน เหตุการณ์หรือการ กระทำด้วยตนเอง
	10.2.2 คาดเดา หรือ คาดคะเนสิ่งที่อาจจะ เกิดขึ้น	10.2.2 คาดเดา หรือ คาดคะเน สิ่งที่อาจจะ เกิดขึ้น หรือมีส่วนร่วม ในการลงความเห็นจาก ข้อมูล	10.2.2 คาดคะเนสิ่งที่ อาจจะเกิดขึ้น และมี ส่วนร่วมในการลง ความเห็นจากข้อมูล อย่างมีเหตุผล
10.3 มีความสามารถ ในการคิดแก้ ปัญหาและ ตัดสินใจ	10.3.1 ตัดสินใจใน เรื่องง่ายๆ	10.3.1 ตัดสินใจใน เรื่องง่ายๆ และเริ่ม เรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น	10.3.1 ตัดสินใจใน เรื่องง่ายๆ และ ยอมรับผลที่เกิดขึ้น
	10.3.2 แก้ปัญหาโดย ลองผิดลองถูก	10.3.2 ระบุปัญหา และแก้ปัญหาโดยลอง ผิดลองถูก	10.3.2 ระบุปัญหา สร้างทางเลือกและ เลือกวิธีแก้ปัญหา

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
11.1 ทำงานศิลปะ ความจินตนาการและ ความคิดสร้างสรรค์	11.1.1 สร้างผลงาน ศิลปะเพื่อสื่อสาร ความคิด ความรู้สึก ของตนเอง	11.1.1 สร้างผลงาน ศิลปะเพื่อสื่อสาร ความคิด ความรู้สึก ของตนเองโดยมีการ ดัดแปลง และแปลก ใหม่จากเดิมหรือมี รายละเอียดเพิ่มขึ้น	11.1.1 สร้างผลงาน ศิลปะเพื่อสื่อสาร ความคิด ความรู้สึก ของตนเองโดยมีการ ดัดแปลงแปลกใหม่ จากเดิม และมี รายละเอียดเพิ่มขึ้น

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
11.2 แสดงท่าทาง/ เคลื่อนไหวตาม จินตนาการอย่าง สร้างสรรค์	11.2.1 เคลื่อนไหว ท่าทางเพื่อสื่อสาร ความคิด ความรู้สึก ของตนเอง	11.2.1 เคลื่อนไหว ท่าทางเพื่อสื่อสาร ความคิดความรู้สึก ของตนเองหลากหลาย หรือแปลกใหม่	11.2.1 เคลื่อนไหว ท่าทางเพื่อสื่อสาร ความคิด ความรู้สึก ของตนเองหลากหลาย และแปลกใหม่

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

ตัวบ่งชี้	สภาพที่พึงประสงค์		
	อายุ 3-4 ปี	อายุ 4-5 ปี	อายุ 5-6 ปี
12.1 มีเจตคติที่ดีต่อ การเรียนรู้	12.1.1 สนใจฟังหรือ อ่านหนังสือด้วย ตนเอง	12.1.1 สนใจซักถาม เกี่ยวกับสัญลักษณ์ หรือตัวหนังสือที่พบ เห็น	12.1.1 สนใจหยิบ หนังสือมาอ่านและ เขียนสื่อความคิดด้วย ตนเองเป็นประจำ อย่างต่อเนื่อง
	12.1.2 กระตือรือร้น ในการเข้าร่วม กิจกรรม	12.1.2 กระตือรือร้น ในการเข้าร่วม กิจกรรม	12.1.2 กระตือรือร้น ในการร่วมกิจกรรม ตั้งแต่ต้นจนจบ
12.2 มีความสามารถ ในการแสวงหา ความรู้	12.2.1 ค้นหาคำตอบ ของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการที่มีผู้ชี้แนะ	12.2.1 ค้นหาคำตอบ ของข้อสงสัยต่างๆ ตามวิธีการของตนเอง	12.2.1 ค้นหาคำตอบ ของข้อสงสัยต่างๆ โดยใช้วิธีการที่ หลากหลายด้วยตนเอง
	12.2.2 ใช้ประโยค คำถามว่า “ใคร” “อะไร” ในการค้นหา	12.2.2 ใช้ประโยค คำถามว่า “ที่ไหน” “ทำไม” ในการค้นหา คำตอบ	12.2.2 ใช้ประโยค คำถามว่า “เมื่อไร” “อย่างไร” ในการ ค้นหาคำตอบ

การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดกรอบโครงสร้างเวลาในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก 1-3 ปีการศึกษาโดยประมาณ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้าสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยเวลาเรียนสำหรับเด็กปฐมวัยจะขึ้นอยู่กับสถานศึกษาแต่ละแห่ง โดยมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 180 วันต่อ 1 ปีการศึกษา ในแต่ละวันจะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 5 ชั่วโมง โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย

สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กทุกด้าน ให้เป็นไปตามจุดหมายของหลักสูตรที่กำหนด ประกอบด้วย ประสบการณ์สำคัญ และสาระที่ควรเรียนรู้ ดังนี้

1. ประสบการณ์สำคัญ ประสบการณ์สำคัญเป็นแนวทางสำหรับผู้สอนนำไปใช้ในการออกแบบการจัดประสบการณ์ให้เด็กปฐมวัยเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และได้รับการส่งเสริมพัฒนาการครอบคลุมทุกด้าน ดังนี้

1.1 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและระบบประสาท ในการทำกิจวัตรประจำวันหรือทำกิจกรรมต่างๆ และสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสดูแลสุขภาพและสุขอนามัย สุขนิสัย และการรักษาความปลอดภัย ดังนี้

ด้านร่างกาย	ประสบการณ์สำคัญ
1.1.1 การใช้กล้ามเนื้อใหญ่	(1) การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ (2) การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ (3) การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์ (4) การเคลื่อนไหวที่ใช้การประสานสัมพันธ์ของการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในการขว้าง การจับ การโยน การเตะ (5) การเล่นเครื่องเล่นสนามอย่างอิสระ
1.1.2 การใช้กล้ามเนื้อเล็ก	(1) การเล่นเครื่องเล่นสัมผัสและการสร้างจากแท่งไม้ บล็อก (2) การเขียนภาพและการเล่นกับสี (3) การปั้น (4) การประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ด้วย เศษวัสดุ (5) การหยิบจับ การใช้กรรไกร การฉีก การตัด การปะ และการร้อยวัสดุ

ด้านร่างกาย	ประสบการณ์สำคัญ
1.1.3 การรักษาสุขภาพ อนามัยส่วนตัว	(1) การปฏิบัติตนตามสุขอนามัย สุขอนามัยที่ดีในกิจวัตรประจำวัน
1.1.4 การรักษาความปลอดภัย	(1) การปฏิบัติตนให้ปลอดภัยในกิจวัตรประจำวัน (2) การฟังนิทาน เรื่องราว เหตุการณ์ เกี่ยวกับการป้องกัน และรักษาความปลอดภัย (3) การเล่นเกมเล่นอย่างปลอดภัย (4) การเล่นเกมบทบาทสมมติเหตุการณ์ต่างๆ
1.1.5 การตระหนักรู้เกี่ยวกับ ร่างกายตนเอง	(1) การเคลื่อนไหวโดยควบคุมตนเองไปในทิศทาง ระดับ และ พื้นที่ (2) การเคลื่อนไหวข้ามสิ่งกีดขวาง

1.2 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ เป็น การสนับสนุนให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตนเองที่เหมาะสมกับวัย ตระหนักถึง ลักษณะพิเศษเฉพาะ ที่เป็นอัตลักษณ์ ความเป็นตัวของตัวเอง มีความสุข ร่าเริงแจ่มใส การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ได้พัฒนาคุณธรรมจริยธรรม สนุกทริยภาพ ความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเอง ขณะปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้

ด้านอารมณ์	ประสบการณ์สำคัญ
1.2.1 สนุกทริยภาพ ดนตรี	(1) การฟังเพลง การร้องเพลง และการแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบ เสียงดนตรี (2) การเล่นเกมดนตรีประกอบจังหวะ (3) การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี (4) การเล่นเกมบทบาทสมมติ (5) การทำกิจกรรมศิลปะต่างๆ (6) การสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
1.2.2 การเล่นเกม	(1) การเล่นเกมอิสระ (2) การเล่นเกมบุคคล กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ (3) การเล่นเกมตามมุมประสบการณ์ (4) การเล่นเกมห้องเรียน

ด้านอารมณ์	ประสบการณ์สำคัญ
1.2.3 คุณธรรม จริยธรรม	(1) การปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่นับถือ (2) การฟังนิทานเกี่ยวกับคุณธรรม จริยธรรม (3) การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเชิงจริยธรรม
1.2.4 การแสดงออกทางอารมณ์	(1) การพูดสะท้อนความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น (2) การเล่นเกมบทบาทสมมติ (3) การเคลื่อนไหวตามเสียงเพลง/ดนตรี (4) การร้องเพลง (5) การทำงานศิลปะ
1.2.5 การมีอัตลักษณ์เฉพาะตนและเชื่อว่าตนเองมีความสามารถ	(1) การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตามความสามารถของตนเอง
1.2.6 การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น	(1) การแสดงความยินดีเมื่อผู้อื่นมีความสุข เห็นใจเมื่อผู้อื่นเศร้าหรือเสียใจและการช่วยเหลือปออบโยนเมื่อผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ

1.3 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเรียนรู้ทางสังคม เช่น การเล่นเกม การทำงานกับผู้อื่น การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ

ด้านสังคม	ประสบการณ์สำคัญ
1.3.1 การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน	(1) การช่วยเหลือตนเองในกิจวัตรประจำวัน (2) การปฏิบัติตนตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
1.3.2 การดูแลรักษาธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม	(1) การมีส่วนร่วมรับผิดชอบดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน (2) การใช้วัสดุและสิ่งของเครื่องใช้อย่างคุ้มค่า (3) การทำงานศิลปะที่นำวัสดุหรือสิ่งของเครื่องใช้ที่ใช้อย่างคุ้มค่ามาใช้ซ้ำ หรือแปรรูปแล้วนำกลับมาใช้ใหม่ (4) การเพาะปลูกและดูแลต้นไม้ (5) การเลี้ยงสัตว์

ด้านสังคม	ประสบการณ์สำคัญ
	(6) การสนทนาข่าวและเหตุการณ์ที่เกี่ยวกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวัน
1.3.3 การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย	(1) การเล่นบทบาทสมมติการปฏิบัติตนในความเป็นคนไทย (2) การปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัยและประเพณีไทย (3) การประกอบอาหารไทย (4) การศึกษานอกสถานที่ (5) การละเล่นพื้นบ้านของไทย
1.3.4 การมีปฏิสัมพันธ์ มีวินัย มีส่วนร่วม และบทบาทสมาชิกของสังคม	(1) การร่วมกำหนดข้อตกลงของห้องเรียน (2) การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของห้องเรียน (3) การให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ (4) การดูแลห้องเรียนร่วมกัน (5) การร่วมกิจกรรมวันสำคัญ
1.3.5 การเล่นและทำงานแบบร่วมมือร่วมใจ	(1) การร่วมสนทนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (2) การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น (3) การทำศิลปะแบบร่วมมือ
1.3.6 การแก้ปัญหาความขัดแย้ง	(1) การมีส่วนร่วมในการเลือกวิธีการแก้ปัญหา (2) การมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาความขัดแย้ง
1.3.7 การยอมรับในความเหมือนและความแตกต่างระหว่างบุคคล	(1) การเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน

1.4 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคลและสื่อต่าง ๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล และการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวและมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

การพัฒนาด้าน	ประสบการณ์สำคัญ
	<p>(1) การฟังเสียงต่างๆ ในสิ่งแวดล้อม</p> <p>(2) การฟังและปฏิบัติตามคำแนะนำ</p> <p>(3) การฟังเพลง นิทาน คำคล้องจอง บทร้อยกรองหรือเรื่องราวต่าง ๆ</p> <p>(4) การพูดแสดงความคิด ความรู้สึก และความต้องการ</p> <p>(5) การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือพูดเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง</p> <p>(6) การพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ</p> <p>(7) การพูดอย่างสร้างสรรค์ในการเล่น และการกระทำต่างๆ</p> <p>(8) การรจกหะที่เหมาะสมในการพูด</p> <p>(9) การพูดเรียงลำดับคำเพื่อใช้ในการสื่อสาร</p> <p>(10) การอ่านหนังสือภาพ นิทาน หลากหลายประเภท/รูปแบบ</p> <p>(11) การอ่านอย่างอิสระตามลำพัง การอ่านร่วมกัน การอ่านโดยมีผู้ชี้แนะ</p> <p>(12) การเห็นแบบอย่างของการอ่านที่ถูกต้อง</p> <p>(13) การสังเกตทิศทางการอ่านตัวอักษร คำ และข้อความ</p> <p>(14) การอ่านและชี้ข้อความ โดยกวาดสายตามบรรทัดจากซ้ายไปขวา และจากบนลงล่าง</p> <p>(15) การสังเกตตัวอักษรในชื่อของตน หรือคำคุ้นเคย</p> <p>(16) การสังเกตตัวอักษรที่ประกอบเป็นคำผ่านการอ่านหรือเขียนของผู้ใหญ่</p> <p>(17) การคาดเดาคำ วลี หรือประโยค ที่มีโครงสร้างซ้ำๆ กัน จากนิทาน เพลง คำคล้องจอง</p> <p>(18) การเล่นเกมภาษา</p> <p>(19) การเห็นแบบอย่างของการเขียนที่ถูกต้อง</p> <p>(20) การเขียนร่วมกันตามโอกาส และการเขียนอิสระ</p> <p>(21) การเขียนคำที่มีความหมายกับตัวเอง/คำคุ้นเคย</p> <p>(22) การคิดสะกตคำและเขียนเพื่อสื่อความหมายด้วยตนเองอย่างอิสระ</p>

การพัฒนาด้าน	ประสบการณ์สำคัญ
1.4.2 การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การตัดสินใจและ แก้ปัญหา	(1) การสังเกตลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ โดยใช้ประสาทสัมผัสอย่างเหมาะสม (2) การสังเกตสิ่งต่างๆ และสถานที่จากมุมมองที่ต่างกัน (3) การบอกและแสดงตำแหน่ง ทิศทาง และระยะทางของสิ่งต่างๆ ด้วยการกระทำ ภาพวาด ภาพถ่าย และรูปภาพ (4) การเล่นกับสื่อต่างๆ ที่เป็นทรงกลม ทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก ทรงกระบอก กรวย (5) การคัดแยก การจัดกลุ่ม และการจำแนกสิ่งต่างๆ ตามลักษณะและรูปร่าง รูปทรง (6) การต่อของชิ้นเล็กเติมในชิ้นใหญ่ให้สมบูรณ์ และการแยกชิ้นส่วน (7) การทำซ้ำ การต่อเติม และการสร้างแบบรูป (8) การนับและแสดงจำนวนของสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวัน (9) การเปรียบเทียบและเรียงลำดับจำนวนของสิ่งต่างๆ (10) การรวมและการแยกสิ่งต่างๆ (11) การบอกและแสดงอันดับที่ของสิ่งต่างๆ (12) การชั่ง ตวง วัดสิ่งต่างๆ โดยใช้เครื่องมือและหน่วยที่ไม่ใช่หน่วยมาตรฐาน (13) การจับคู่ การเปรียบเทียบ และการเรียงลำดับ สิ่งต่างๆ ตามลักษณะความยาว/ความสูง น้ำหนัก ปริมาตร (14) การบอกและเรียงลำดับกิจกรรมหรือเหตุการณ์ตามช่วงเวลา (15) การใช้ภาษาทางคณิตศาสตร์กับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน (16) การอธิบายเชื่อมโยงสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์หรือการกระทำ (17) การคาดเดาหรือการคาดคะเนสิ่งที่จะเกิดขึ้นอย่างมีเหตุผล (18) การมีส่วนร่วมในการลงความเห็นจากข้อมูลอย่างมีเหตุผล (19) การตัดสินใจและมีส่วนร่วมในกระบวนการแก้ปัญหา

การพัฒนาด้าน	ประสบการณ์สำคัญ
1.4.3 จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์	(1) การรับรู้ และแสดงความคิดความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และชิ้นงาน (2) การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านภาษา ท่าทาง การเคลื่อนไหว และศิลปะ (3) การสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยใช้รูปร่างรูปทรงจากวัสดุที่หลากหลาย
1.4.4 เจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และการแสวงหาความรู้	(1) การสำรวจสิ่งต่างๆ และแหล่งเรียนรู้รอบตัว (2) การตั้งคำถามในเรื่องที่สนใจ (3) การสืบเสาะหาความรู้เพื่อค้นหาคำตอบของข้อสงสัยต่างๆ (4) การมีส่วนร่วมในการรวบรวมข้อมูลและนำเสนอข้อมูลจากการสืบเสาะหาความรู้ในรูปแบบต่างๆ และแผนภูมิอย่างง่าย

2. สาระที่ควรเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรม ให้เด็กเกิดแนวคิดหลังจากนำสาระที่ควรรู้นั้น ๆ มาจัดประสบการณ์ให้เด็ก เพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ ไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ และความสนใจของเด็ก โดยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญ ทั้งนี้ อาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้ โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก ดังนี้

2.1 เรื่องราวที่เกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้ชื่อ นามสกุล รูปร่างหน้าตา อวัยวะต่าง ๆ วิธีระมัดระวังร่างกายให้สะอาดและมีสุขภาพอนามัยที่ดี การรับประทานอาหารที่เป็นประโยชน์ การระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองจากผู้อื่นและภัยใกล้ตัว รวมทั้งการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย การรู้จักประวัติความเป็นมาของตนเองและครอบครัว การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัวและโรงเรียน การเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น การรู้จักแสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การกำกับตนเอง การเล่นและทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองตามลำพังหรือกับผู้อื่น การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสะท้อนการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสม การแสดงมารยาทที่ดีการมีคุณธรรมจริยธรรม

2.2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับครอบครัวสถานศึกษา ชุมชน และบุคคลต่างๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ใน

ชีวิตประจำวัน สถานที่สำคัญ วันสำคัญ อาชีพของคนในชุมชน ศาสนา แหล่งวัฒนธรรมในชุมชน สัญลักษณ์สำคัญของชาติไทยและการปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย หรือแหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่น ๆ

2.3 ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของมนุษย์ สัตว์ พืช ตลอดจนการรู้จักเกี่ยวกับดิน น้ำ ท้องฟ้า สภาพอากาศ ภัยธรรมชาติ แรงและพลังงานในชีวิตประจำวันสิ่งแวดล้อมเด็ก รวมทั้งการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการรักษาสาธารณสุขสมบัติ

2.4 สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมาย ในชีวิตประจำวัน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้หนังสือและตัวหนังสือ รู้จักชื่อ ลักษณะ สี ผิวสัมผัส ขนาด รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร น้ำหนัก จำนวน ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เวลา เงิน ประโยชน์ การใช้งาน และการเลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ การคมนาคม เทคโนโลยีและการสื่อสารต่าง ๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างประหยัด ปลอดภัยและรักษาสิ่งแวดล้อม

แนวการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย

แนวการจัดประสบการณ์ หรือหลักสูตรในระดับปฐมวัย เป็นสิ่งที่ครูผู้สอน ต้องยึดเป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก เพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาในทุกด้าน อย่างเต็มตามศักยภาพ ดังนั้นครูอนุบาลทุกคน จึงควรมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับแนวการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย ดังนี้

1. ความหมายของแนวการจัดประสบการณ์

นักการศึกษา ได้ให้ความหมายของแนวการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย ดังนี้

Good (1959) ได้ให้ความหมายของคำว่า ประสบการณ์ (Experiences) เอาไว้ว่าประสบการณ์ คือ กระบวนการในการรับรู้ หรือการเกิดทักษะ โดยการกระทำหรือการเห็นสิ่งต่าง ๆ หรือกระบวนการของจิตสำนึกในการรับรู้ถึงความรู้ ทักษะ และทัศนคติ โดยมีส่วนร่วมในการกระทำต่าง ๆ

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2544) ได้ให้ความหมายว่ามีความหมายครอบคลุมกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น โดยไม่เจตนาหรือเจตนาก็ได้ หากเด็กซึ่งเป็นผู้รับประสบการณ์นั้น ได้มีการเรียนรู้ สะสม ความสามารถ และความรู้สึกลึกต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นไว้กับตนเอง เมื่อเด็กปฐมวัยไปโรงเรียนการจัดประสบการณ์จึงเป็นระบบ เรียกว่า “แนวการจัดประสบการณ์”

1. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ คือเหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ
2. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้คือ เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง
3. จัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการ คือ บูรณาการทั้งทักษะและสาระการเรียนรู้
4. จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่ม คิด วางแผน ตัดสินใจ ลงมือกระทำ และนำเสนอความคิดโดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุน อำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก
5. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน
6. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก
7. จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดี และทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ อย่างต่อเนื่อง
8. จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้า และแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้
9. ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดประสบการณ์ ทั้งการวางแผน การสนับสนุนสื่อการสอน การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ
10. จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

2. แนวการจัดประสบการณ์ระดับปฐมวัย

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กระดับปฐมวัยนั้น กระทรวงศึกษาธิการ (2546) ได้อธิบายว่า ควรคำนึงถึงหลักการ ดังต่อไปนี้

2.1 การจัดกิจกรรม ควรคำนึงถึงตัวเด็กเป็นสำคัญ เด็กแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ดังนั้น จึงควรจัดกิจกรรมหลายประเภทที่เหมาะสมกับวัย ให้เด็กได้มีโอกาสเลือกตามความสนใจและความสามารถ

2.2 กิจกรรมที่จัดควรมีทั้งกิจกรรมที่เด็กทำเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ ควรเปิดโอกาสให้เด็กริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเอง ด้วยความเหมาะสม

2.3 กิจกรรมที่ควรจัดควรให้โอกาสเด็กได้เล่นทั้งในร่มและกลางแจ้ง มีทั้งกิจกรรมที่ต้องใช้กำลังและใช้กำลังอย่างได้สัดส่วน และมีเวลาให้เด็กได้พักผ่อนด้วย

2.4 จัดระยะเวลาในการทำกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัย ยืดหยุ่นได้ตามความต้องการ และความสนใจของเด็ก เช่น เด็กวัย 5 ขวบ มีความสนใจอยู่ได้ประมาณ 15 – 20 นาที

2.5 กิจกรรมต่าง ๆ ควรมีวัสดุอุปกรณ์หรือสื่อการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม ให้เด็กได้มีโอกาสได้สังเกต สัมผัส สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง แก้ปัญหาด้วยตนเอง และมีการปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น ๆ และผู้ใหญ่ ครูเป็นผู้จัดสภาพแวดล้อม เตรียมกิจกรรม จัดหาสื่อให้ คอยสังเกตพฤติกรรมเด็ก ตั้งคำถามกระตุ้นให้เด็กคิด ให้ข้อเสนอแนะ และให้ความช่วยเหลือตามความเหมาะสม

2.6 ประสบการณ์เรียนรู้ควรจัดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเรื่องที่เรียนและควรให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น รวมทั้งมีคุณธรรม และจริยธรรม

2.7 ประสบการณ์ที่ควรจัดควรเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อผู้เรียน กล่าวคือ เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน เป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน และใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

2.8 กิจกรรมที่นำมาใช้ในการจัดประสบการณ์ ควรมีวิธีใช้แรงจูงใจและความสนใจของผู้เรียน ไม่ซ้ำซาก ควรให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เน้นการปฏิบัติและการได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมให้มากที่สุด

วราภรณ์ รักวิชัย (2542; อ้างถึงใน นันทิยา น้อยจันทร์, 2548) ได้อธิบายว่า กิจกรรมที่จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้สูงสุดนั้น จะต้องจัดกิจกรรมที่เด็กสนใจ ลงมือค้นคว้ากระทำด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ชี้แนะและสนับสนุน คอยช่วยเหลือในขณะที่เด็กทำกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย กิจกรรมที่จัดจะต้องสอดคล้องกับพัฒนาการทุกด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และประสบการณ์ตรงจากการเล่น ลงมือปฏิบัติจริงและมีการกระทำร่วมกับผู้อื่น โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อน

เยาวภา เดชะคุปต์ (2543; อ้างถึงใน นันทิยา น้อยจันทร์, 2548) ได้อธิบายถึงหลักการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ไว้ดังนี้

1. ประสบการณ์การเรียนรู้ควรสอดคล้องกับพัฒนาการผู้เรียน
2. ประสบการณ์การเรียนรู้ควรจัดให้เหมาะสมกับความสนใจและความต้องการของผู้เรียน

3. ประสบการณ์การเรียนรู้ ควรจัดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสิ่งที่เรียน และควรให้ผู้เรียนได้มีโอกาส คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น เป็นผู้ที่มีคุณธรรม

4. ประสบการณ์ที่ควรจัดควรเป็นสิ่งที่มีความหมายต่อตัวผู้เรียน กล่าวคือ เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้เรียนและใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

5. กิจกรรมที่นำมาใช้ในการจัดประสบการณ์ ควรมีความน่าสนใจ เร้าความสนใจของผู้เรียน ไม่ซ้ำซาก ควรให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน เน้นการปฏิบัติและได้ร่วมกิจกรรมมากที่สุด

6. ควรหาแนวทางในการประเมินที่เหมาะสม

3. จุดประสงค์ของการจัดประสบการณ์

การจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้แก่เด็ก มีจุดประสงค์เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาดังต่อไปนี้ (นันทิยา น้อยจันทร์, 2548)

1. พัฒนาการด้านร่างกาย

1.1 เพื่อพัฒนาร่างกายให้เจริญเติบโตตามวัย

1.2 เพื่อพัฒนากล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสให้สัมพันธ์กัน

1.3 เพื่อปลูกฝังสุขนิสัยที่ดี ในการรักษาสุขภาพอนามัยของตนเองและผู้อื่น

2. พัฒนาการด้านสติปัญญา

2.1 เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการใช้ภาษาในการสื่อความหมาย

2.2 เพื่อให้รู้จักสังเกต การคิดตามลำดับขั้นตอนอย่างมีเหตุผล

2.3 เพื่อพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการ

แก้ปัญหา

2.4 เพื่อปลูกฝังให้เป็นคนรักในการเรียนรู้และมีประสบการณ์ที่จะศึกษาในชั้น

ต่อไป

3. พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจและสังคม

3.1 เพื่อให้มีสุขภาพจิตดี มีอารมณ์ร่าเริงแจ่มใส

3.2 เพื่อให้รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนในการทำงานและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

3.3 เพื่อปลูกฝังคุณธรรมและจริยธรรม

3.4 เพื่อปลูกฝังค่านิยมไทย

3.5 เพื่อปลูกฝังค่านิยมไทย

3.6 เพื่อให้รู้จักตนเองและบุคคลที่อยู่ใกล้ชิด

3.7 เพื่อปลูกฝังให้สังคมนิสัยที่ดี สามารถทำงานและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

3.8 เพื่อปลูกฝังให้รู้จักปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคมได้

3.9 เพื่อส่งเสริมให้มีวินัยในตนเองและมีความรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย

3.10 เพื่อปลูกฝังให้เกิดความสนใจ มีบทบาทในการดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมและ

ธรรมชาติ

3.11 เพื่อให้รู้ถึงความสำคัญของครอบครัว สังคม และชุมชนของตน

3.12 เพื่อให้รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคมและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

4. ขั้นตอนการจัดประสบการณ์

Gagne (1985) ได้พัฒนาวิธีการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย การดำเนินการเป็นลำดับขั้นตอนรวม 9 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เป็นการช่วยให้ผู้เรียนสามารถรับสิ่งเร้า หรือสิ่งที่จะเรียนรู้ได้ดี

ขั้นที่ 2 การแจ้งวัตถุประสงค์ของการเรียนให้ผู้เรียนทราบ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้รับรู้ความคาดหวัง

ขั้นที่ 3 การกระตุ้นให้ระลึกถึงความรู้เดิม เป็นการช่วยให้ผู้เรียนดึงข้อมูลเดิมที่อยู่ในหน่วยความจำระยะยาวให้มาอยู่ในหน่วยความจำเพื่อใช้งาน (Working memory) ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม

ขั้นที่ 4 การนำเสนอสิ่งเร้าหรือเนื้อหาสาระใหม่ ผู้สอนควรจัดสิ่งเร้าให้ผู้เรียนเห็นความสำคัญของสิ่งเร้านั้นอย่างชัดเจน เพื่อความสะดวกในการเลือกรับรู้ของผู้เรียน

ขั้นที่ 5 การให้แนวการเรียนรู้ หรือการจัดระบบข้อมูลให้มีความหมาย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถทำความเข้าใจกับสาระที่เรียนได้ง่ายและเร็วขึ้น

ขั้นที่ 6 การกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความสามารถ เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสตอบสนองต่อสิ่งเร้าหรือสาระที่เรียน ซึ่งจะช่วยให้ทราบถึงการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

ขั้นที่ 7 การให้ข้อมูลป้อนกลับ เป็นการให้การเสริมแรงแก่ผู้เรียน และข้อมูลที่เป็นประโยชน์กับผู้เรียน

ขั้นที่ 8 การประเมินผลการแสดงออกของผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนทราบว่าตนเองสามารถบรรลุวัตถุประสงค์มากน้อยเพียงใด

ขั้นที่ 9 การส่งเสริมความคงทนและการถ่ายโอนการเรียนรู้ โดยการให้โอกาสผู้เรียนได้มีการฝึกฝนอย่างพอเพียงและในสถานการณ์ที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้น และสามารถถ่ายโอนการเรียนรู้ไปสู่สถานการณ์อื่น ๆ ได้

Joyce และ Weil (1996) ได้พัฒนารูปแบบนี้ขึ้นโดยใช้แนวคิดของ Bruner, Goodnow และ Austin การเรียนรู้มีโน้ตทัศน์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้น สามารถทำได้โดยการค้นหาคุณสมบัติเฉพาะที่สำคัญของสิ่งนั้น เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการจำแนกสิ่งใหม่และไม่ใช้สิ่งนั้นออกจากกัน ได้มีกระบวนการการจัดประสบการณ์ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ผู้สอนเตรียมข้อมูลสำหรับให้ผู้เรียนฝึกหัดจำแนกผู้สอนเตรียมข้อมูล 2 ชุด ชุดหนึ่งเป็นตัวอย่างของมโนทัศน์ที่ต้องการสอน อีกชุดหนึ่งไม่ใช่ตัวอย่างของมโนทัศน์ที่ต้องการสอน

ในการเลือกตัวอย่างข้อมูล 2 ชุดข้างต้น ผู้สอนจะต้องเลือกหาตัวอย่างที่มีจำนวนมากพอที่จะครอบคลุมลักษณะของมโนทัศน์ที่ต้องการนั้น ถ้ามโนทัศน์ที่ต้องการสอนเป็นเรื่องยากและซับซ้อนหรือเป็นนามธรรม อาจใช้วิธีการยกเป็นตัวอย่างเรื่องสั้น ๆ ที่ผู้สอนแต่งขึ้นเองนำเสนอแก่ผู้เรียน ผู้สอนเตรียมสื่อการสอนที่เหมาะสมจะใช้นำเสนอตัวอย่างมโนทัศน์เพื่อแสดงให้เห็นลักษณะต่าง ๆ ของมโนทัศน์ที่ต้องการสอนอย่างชัดเจน

ขั้นที่ 2 ผู้สอนอธิบายกติกาในการเรียนให้ผู้เรียนรู้และเข้าใจตรงกันผู้สอนชี้แจงวิธีการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเข้าใจก่อนเริ่มกิจกรรมโดยอาจสาธิตวิธีการและให้ผู้เรียนลองทำตามที่ผู้สอนบอกจนกระทั่งผู้เรียนเกิดความเข้าใจพอสมควร

ขั้นที่ 3 ผู้สอนเสนอข้อมูลตัวอย่างของมโนทัศน์ที่ต้องการสอน และข้อมูลที่ไม่ใช่ตัวอย่างของมโนทัศน์ที่ต้องการสอน การนำเสนอข้อมูลตัวอย่างนี้ทำได้หลายแบบ แต่ละแบบมีจุดเด่น-จุดด้อย ดังต่อไปนี้

1. นำเสนอข้อมูลที่เป็นตัวอย่างของสิ่งที่จะสอนทีละข้อมูลจนหมดทั้งชุด โดยบอกให้ผู้เรียนรู้ว่าเป็นตัวอย่างของสิ่งที่จะสอนแล้วตามด้วยข้อมูลที่ไม่ใช่ตัวอย่างของสิ่งที่จะสอนทีละข้อมูลจนครบหมดทั้งชุดเช่นกัน โดยบอกให้ผู้เรียนรู้ว่าข้อมูลชุดหลังนี้ไม่ใช่สิ่งที่จะสอน ผู้เรียนจะต้องสังเกตตัวอย่างทั้ง 2 ชุด และคิดหาคุณสมบัติร่วมและคุณสมบัติที่แตกต่างกัน เทคนิควิธีนี้สามารถช่วยให้ผู้เรียนสร้างมโนทัศน์ได้เร็วแต่ใช้กระบวนการคิดน้อย

2. เสนอข้อมูลที่ใช่และไม่ใช่ตัวอย่างของสิ่งที่จะสอนสลับกันไปจนครบ เทคนิควิธีนี้ช่วยสร้างมโนทัศน์ได้ช้ากว่าเทคนิคแรก แต่ได้ใช้กระบวนการคิดมากกว่า

3. เสนอข้อมูลที่ใช่และไม่ใช่ตัวอย่างของสิ่งที่จะสอนอย่างละ 1 ข้อมูล แล้วเสนอข้อมูลที่เหลือทั้งหมดทีละข้อมูลโดยให้ผู้เรียนตอบว่าข้อมูลแต่ละข้อมูลที่เหลือนั้นใช่หรือไม่ใช่ตัวอย่างที่จะสอน เมื่อผู้เรียนตอบ ผู้สอนจะเฉลยว่าถูกหรือผิด วิธีนี้ผู้เรียนจะได้ใช้กระบวนการคิดในการทดสอบสมมติฐานของตนไปที่ละขั้นตอน

4. เสนอข้อมูลที่ใช่และไม่ใช่ตัวอย่างของสิ่งที่จะสอนอย่างละ 1 ข้อมูล แล้วให้ผู้เรียนช่วยกันยกตัวอย่างข้อมูลที่ผู้เรียนคิดว่าใช่ตัวอย่างของสิ่งที่จะสอน โดยผู้สอนจะเป็นผู้ตอบว่าใช่หรือไม่ใช่ วิธีนี้ผู้เรียนจะมีโอกาสคิดมากขึ้นอีก

ขั้นที่ 4 ให้ผู้เรียนบอกคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งที่ต้องการสอน

จากกิจกรรมที่ผ่านมาในขั้นต้น ๆ ผู้เรียนจะต้องพยายามหาคุณสมบัติเฉพาะของตัวอย่างที่ใช่และไม่ใช่สิ่งที่คุณเรียนต้องการสอนและทดสอบคำตอบของตน หากคำตอบของตนผิดผู้เรียนก็ต้องหาคำตอบใหม่ซึ่งก็หมายความว่าต้องเปลี่ยนสมมติฐานที่เป็นฐานของคำตอบเดิม ด้วยวิธีนี้ผู้เรียนจะค่อย ๆ สร้างความคิดรวบยอดของสิ่งนั้นขึ้นมา ซึ่งก็จะมาจากคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งนั้นนั่นเอง

ขั้นที่ 5 ให้ผู้เรียนสรุปและให้คำจำกัดความของสิ่งที่ต้องการสอน เมื่อผู้เรียนได้รายการของคุณสมบัติเฉพาะของสิ่งที่ต้องการสอนแล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียนช่วยกันเรียบเรียงให้เป็นคำนิยามหรือคำจำกัดความ

ขั้นที่ 6 ผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายร่วมกันถึงวิธีการที่ผู้เรียนใช้ในการหาคำตอบให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการคิดของตนเอง

คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ (2543) ได้เสนอวิธีไว้ ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การสำรวจความต้องการ เป็นการศึกษาดังความต้องการและความสนใจที่จะเรียนรู้เรื่องต่าง ๆ โดยการซักถาม หรือการจัดสถานการณ์ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสรุปเป็นความต้องการที่จะเรียนรู้ร่วมกัน จากนั้นจึงสำรวจความรู้หรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่มีต่อเรื่องเหล่านั้น การสำรวจพื้นฐานของผู้เรียน ทำให้เกิดการกำหนดถึงประเด็น หัวข้อเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้เรียนแต่ละคนมีความต้องการที่จะรู้คำตอบ ซึ่งจะเป็นแนวทางของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่อไป

ขั้นที่ 2 การเตรียมการ เมื่อได้เรื่องและหัวข้อเรื่องแล้ว ครูกับเด็กร่วมกันเตรียมการ โดยเริ่มจากครูต้องศึกษาถึงความสัมพันธ์เชื่อมโยงของเรื่องกับสาระการเรียนรู้ในหลักสูตร การกำหนดประสบการณ์สำคัญที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับ และการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ นำเรื่องที่ ผู้เรียนต้องการเรียนบูรณาการสาระความรู้เชื่อมโยงเข้าด้วยกัน โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ และครูร่วมแสดงความคิดเห็นนอกแบบกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติและเรียนรู้จากประสบการณ์ พร้อมทั้งจัดเตรียมแหล่งความรู้ สื่ออุปกรณ์ ที่สอดคล้องกับกิจกรรมที่ออกแบบร่วมกันไว้

ขั้นที่ 3 การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่ออกแบบไว้ตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนต่อเรื่องที่จะเรียน ผู้สอนควรใช้คำถาม กิจกรรม หรือสถานการณ์ที่กระตุ้น หรือท้าทายให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยอยากรู้ ในประเด็นต่าง ๆ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการตั้งปัญหา และตอบคำถามจากประสบการณ์หรือการคาดคะเน

2. ขั้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการตามกิจกรรมที่ได้เตรียมการไว้ ทั้งนี้ ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมเสนอกิจกรรมและลงมือปฏิบัติทุกขั้นตอนของกิจกรรม มีการปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มและสมาชิกระหว่างกลุ่ม ครูจะคอยให้คำแนะนำ เป็นที่ปรึกษาและอำนวยความสะดวก คอยสนับสนุนและสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุข ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสร้างความรู้ด้วยตนเอง เกิดการพัฒนาทั้งปัญญาวิชาการและปัญญาทางอารมณ์ควบคู่กันไป

3. ขั้นวิเคราะห์ อภิปรายผล เป็นการสรุปผลจากการทำกิจกรรม โดยครูจะร่วมกับผู้เรียนอภิปรายถึงผลงานหรือประสบการณ์ที่ผู้เรียนได้ค้นพบจากกิจกรรม และครู

จะสนับสนุนเพื่อให้ข้อมูลที่ได้แน่นชัดเจนนับยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความมั่นใจต่อความรู้ และวิธีการแสวงหาความรู้เกิดเป็นแนวทางที่จะใช้ในการแสวงหาความรู้ต่อไป

ขั้นที่ 4 การประเมินผล เป็นการประเมินผลเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ ว่าเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้หรือไม่ ตามวิธีการและเครื่องมือที่ได้ออกแบบไว้ การประเมินผลนี้ต้องครอบคลุมทั้งด้านความรู้ทักษะการแสดงออกและความรู้สึกของผู้เรียนและต้องประเมินถึงกระบวนการที่ผู้เรียนได้ใช้ในการสร้างความรู้ รวมทั้งผลการเรียนรู้ ทั้งนี้การประเมินจะประเมินทั้งในขณะที่ยังดำเนินกิจกรรมและประเมินหลังกิจกรรม

ขั้นที่ 5 การสรุปและนำไปประยุกต์ใช้ หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะเกิดประสบการณ์และรวบรวมเป็นความรู้ที่ได้สร้างขึ้นด้วยตนเอง ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ เกิดเป็นข้อสรุปจากสาระที่ได้เรียนรู้ ครูจะแนะนำให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึงผลการเรียนรู้ โดยการสะท้อนความคิด การแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับกลุ่มเพื่อน การแสดงผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การจัดการแสดง การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม รวมทั้งการแสดงแนวทางในการนำไปใช้ประโยชน์ที่เชื่อมโยงกับการดำเนินชีวิตประจำวันในลักษณะต่าง ๆ และการแสวงหาความรู้ต่อไป

สาลิ รัศสุทธิ และคณะ (2544) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก โดยการจัดกิจกรรม ผสมผสานทั้ง 6 กิจกรรมเป็นสำคัญ ในหนึ่งวัน ได้แก่ กิจกรรมเคลื่อนไหวจังหวะ กิจกรรมในวงกลม กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่นตามมุม กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง และกิจกรรมเกมการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาไปพร้อม ๆ กันอย่างเต็มศักยภาพ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดหัวข้อเรื่องที่จะสอน หมายถึง การศึกษาหลักสูตร และการวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ของเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกัน

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ หมายถึง การศึกษาจุดประสงค์ของวิชาหลัก และวิชาการที่จะนำมาจัดประสบการณ์ และกำหนดผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ในการจัดการเรียนรู้สำหรับหัวข้อนั้น ๆ เพื่อวัดผลและประเมินผล

ขั้นที่ 3 กำหนดเนื้อหาย่อย หมายถึง การกำหนดเนื้อหาหรือหัวข้อเรื่องย่อย ๆ สำหรับการจัดการเรียนรู้ให้สนองจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 4 การวางแผนการสอน หมายถึง การกำหนดรายละเอียดของการจัดการเรียนรู้ สำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย โดยมีการเขียนแผนการจัดประสบการณ์สำคัญ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้สำคัญมีองค์ประกอบ ได้แก่ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดผลและประเมินผล

ขั้นที่ 5 ปฏิบัติการสอน หมายถึง การจัดการเรียนรู้สำคัญที่กำหนดไว้ในแผนการจัดประสบการณ์สำคัญ รวมทั้งมีการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ความสัมพันธ์กันของกระบวนการเรียนรู้ ผลสำเร็จ จุดเด่น จุดด้อย ไว้สำหรับการปรับปรุงและพัฒนาให้ดียิ่งขึ้น

ขั้นที่ 6 ประเมินปรับปรุงและพัฒนาการสอน หมายถึง การนำผลที่ได้บันทึกรวบรวมไว้ในขณะการจัดประสบการณ์สำคัญ มาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์สำคัญ เด็กปฐมวัย ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย มีการจัดแบบเป็นขั้นตอน และเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของครูผู้ดูแลเด็ก โดยการจัดกิจกรรม ผสมผสานทั้ง 6 กิจกรรมเป็นสำคัญ ในหนึ่งวัน ได้แก่ กิจกรรมเคลื่อนไหวจังหวะ กิจกรรมในวงกลม กิจกรรมสร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่นตามมุม กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง และกิจกรรมเกมการศึกษา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยในประเทศ

กรรณิการ์ แพงวียงจันทร์ (2554) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์รูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นรูปแบบที่แตกต่างกัน และเพื่อศึกษาเปรียบเทียบทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นรูปแบบที่แตกต่างกัน กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กปฐมวัย อำเภอยางสีสุราช สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 2 จำนวน 4 โรงเรียน ที่สมัครเข้าร่วมการทดลอง จำนวน 92 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยเน้นการเล่น 4 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นจินตนาการ รูปแบบการเล่นแบบสร้าง รูปแบบการเล่นเชิงศิลปะ และรูปแบบการเล่นแบบผสม ผลการวิจัยพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตก่อนเรียนของนักเรียนทั้ง 4 กลุ่มไม่แตกต่างกัน 2) ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตของนักเรียนทั้ง 4 กลุ่มหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตหลังเรียนของนักเรียนทั้ง 4 กลุ่มไม่แตกต่างกัน

ประภาพิศ ดวงคำจันทร์ (2555) ได้ศึกษาผลของกิจกรรมเล่านิทานสร้างสรรค์ ภาพสามมิติ เสริมด้วยคำถามปลายเปิดต่อความคิดสร้างสรรค์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานสร้างสรรค์ภาพสามมิติเสริมด้วยคำถามปลายเปิด 2) ศึกษาพฤติกรรม

ความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัยจากการเล่านิทานสร้างสรรค์ภาพสามมิติเสริมด้วยคำถามปลายเปิด กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 1/6 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนอนุบาลอุดรธานี จำนวน 33 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การเล่านิทานสร้างสรรค์ภาพสามมิติเสริมด้วยคำถามปลายเปิด 2) นิทานสร้างสรรค์ภาพสามมิติ 3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปภาพ แบบ เอ. ของทอเรนซ์ และ 4) แบบสังเกตพฤติกรรมความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานสร้างสรรค์ภาพสามมิติเสริมด้วยคำถามปลายเปิด ก่อนการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 51.24 คิดเป็นร้อยละ 70.92 หลังการจัดกิจกรรมมีค่าเฉลี่ย 81.36 คิดเป็นร้อยละ 95.72 และมีความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรม และ 2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานสร้างสรรค์ภาพสามมิติเสริมด้วยคำถามปลายเปิด ในภาพรวมมีพฤติกรรมความรับผิดชอบในระดับมาก

เกษร สวนบุรี (2555) ได้ศึกษาผลการใช้แบบฝึกทักษะนิทานประกอบภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะประกอบภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนการจัดและหลังจัดประสบการณ์โดยใช้แบบฝึกทักษะนิทานประกอบภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 และ 3) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของการใช้แบบฝึกทักษะนิทานประกอบภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2/1 โรงเรียนอนุบาลโนนดินแดง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 3 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบฝึกทักษะนิทานประกอบภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 2) แผนการจัดประสบการณ์ และ 3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเจเลนและเออร์บัน แบบ TCT-DP ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะประกอบภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 84.75/83.75 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้แบบฝึกทักษะนิทานประกอบภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และ 3) ดัชนีประสิทธิผลของการใช้แบบฝึกทักษะนิทานประกอบภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.6883 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้นร้อยละ 68.83

พัชรมณต์ ศุภสุข (2556) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย โดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กระดับชั้นอนุบาล 1 ปีการศึกษา

2555 โรงเรียนบ้านปงสนุก จังหวัดลำปาง เพศหญิง 45 คน และเพศชาย 45 คน รวม 90 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน 3 รูปแบบ คือ แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม 2) แบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก และ 3) แบบทดสอบ TCT-DP ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่แตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างและเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคมมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานเพียงอย่างเดียว ในขณะที่เด็กที่มีเพศแตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน และไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศ

ภริณธร วินิจฉายะจินดา (2558) ได้ศึกษาผลของกิจกรรมสร้างงานศิลปะผ่านการเล่นต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3 โรงเรียนนวพัฒน์วิทยา จังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของกิจกรรมสร้างงานศิลปะผ่านการเล่นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3 โรงเรียนนวพัฒน์วิทยา โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 21 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวัดผลก่อนและหลังการทดลอง คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT-DP) ผลการทดลอง พบว่า หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($p=0.002$) และกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับกิจกรรมใด ๆ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p=0.08$) หลังจากให้กลุ่มควบคุมทำกิจกรรมก็พบว่า กลุ่มควบคุมมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 ($p<0.001$) เช่นเดียวกัน

ลาวัลย์ ตนะสอน (2559) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบกิจกรรมศิลปะ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบกิจกรรมศิลปะ กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย คือ เด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนเทศบาลบ้านโนนชัย เทศบาลนครขอนแก่น จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แผนการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบกิจกรรมศิลปะ จำนวน 12 แผน 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก. ของทอแรนซ์ (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A) 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเล่านิทานประกอบกิจกรรมศิลปะ ผลการศึกษาพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

หลังได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบกิจกรรมศิลปะ สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบการจัด ประสบการณ์การเล่านิทานประกอบกิจกรรมศิลปะ โดยภาพรวม พบว่า เด็กปฐมวัยได้รับการจัด ประสบการณ์การเล่านิทานโดยใช้กิจกรรมศิลปะมีความพึงพอใจในระดับชอบมาก คิดเป็นร้อยละ 98.00

สาวิกพร แสนศึกษา (2560) ได้ศึกษาผลการใช้กิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่า นิทานที่มีต่อการพัฒนาการความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออของเด็ก ปฐมวัย การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่านิทานที่มีต่อ พัฒนาการ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียน เทศบาล 2 เทศบาลเมืองลัดหลวง อำเภोधรประแดง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่านิทาน และแบบ ประเมินพัฒนาการด้านความคิด ผลการวิจัยพบว่า การใช้กิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่านิทาน ที่มีต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัยเพิ่มขึ้นเป็น ลำดับ 3 ด้านดังนี้ 1) ด้านความคิดคล่องแคล่ว มีคะแนน เฉลี่ยพัฒนาการเพิ่มขึ้นเป็น 1.72, 1.88, 2.00, 2.24, 2.32, 2.68, 3.00 และ 3.00 2) ด้านความคิด ริเริ่ม มีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการเพิ่มขึ้นเป็น 1.84, 1.88, 2.00, 2.12, 2.32, 2.72, 2.96 และ 3.00 และ 3) ด้านความคิดละเอียดลออ มีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการเพิ่มขึ้นเป็น 1.76, 2.00, 2.84, 2.12, 2.36, 2.96, 3.00 และ 3.00 สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่านิทาน ส่งผลให้เด็กปฐมวัย มีพัฒนาการความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออสูงขึ้น

สุพัต สกฤตี (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน 2) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนระดับ อนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับอนุบาล 1 โรงเรียนสกลุติประชาสรรค์ ฉะเชิงเทรา จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการเรียนรู้ โดยการเล่านิทาน จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ 3) แบบ ประเมินการคิดสร้างสรรค์ 4) แบบประเมินพฤติกรรม ผลการวิจัยพบว่า 1) การพัฒนาความสามารถ ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน นักเรียนมีคะแนนผ่าน เกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จากกิจกรรมการเล่านิทานด้วยปากเปล่า 22 คน คิดเป็นร้อยละ 78.57 การเล่านิทานโดยใช้หนังสือประกอบ จำนวน 24 คนคิดเป็นร้อยละ 85.71 การเล่านิทานโดยใช้ ภาพประกอบ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 82.14 และการเล่านิทานโดยใช้สื่อประกอบ จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 89.29 และนักเรียนมีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ คือ คิดริเริ่ม จำนวน

19 คน คิดเป็นร้อยละ 67.86 ความคิดคล่องแคล่ว จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 78.57 ความคิดยืดหยุ่น จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 80 64.29 และความคิดละเอียดลออ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 92.86 มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดละออเป็นลำดับที่ 1 รองลงมาคือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดยืดหยุ่น ตามลำดับ 2) นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ โดยผ่านการเล่านิทาน ระดับดี จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 92.86 และระดับพอใช้ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7.14)

2. งานวิจัยต่างประเทศ

Hui และคนอื่น ๆ (2015) ได้ทำการศึกษาศิลปะและการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในเด็กเล็กในฮ่องกง การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเล็กในฮ่องกง และการประยุกต์ใช้การศึกษาศิลปะของครูหลังจากโครงการศึกษาศิลปะร่วมกันระหว่างศิลปินและครูเป็นเวลาหนึ่งปี ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบศิลปะต่าง ๆ (เช่น ละคร ทัศนศิลป์ และบูรณาการ) ผู้เข้าร่วมประกอบด้วยเด็กเล็ก 790 คน ผู้ปกครอง 217 คน และครู 65 คนในโรงเรียนอนุบาลและสถานรับเลี้ยงเด็ก 7 แห่ง มาตรการรวมถึงการทดสอบการผลิตการคิดเชิงสร้างสรรค์-การวาดภาพ การทดสอบการเล่าเรื่อง (STT) ระดับย่อยของความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้ปกครองให้คะแนน การสื่อสารและลักษณะการสร้างแรงบันดาลใจ และมาตราส่วนการประยุกต์ใช้ศิลปะในห้องเรียน ในบรรดา รูปแบบศิลปะสามรูปแบบ เด็กในกลุ่มทัศนศิลป์แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ทางวาจาที่เพิ่มขึ้นสูงสุดตามการประเมิน โดย STT จากรายงานของผู้ปกครอง มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในลักษณะการสื่อสารของเด็กในศิลปะทั้งสามรูปแบบ ความแตกต่างที่มีนัยสำคัญในรูปแบบศิลปะยังพบได้ในความเชื่อมั่นของครูในการสอนศิลปะจนถึงอายุ 3-4 ปี และการรับรู้ศิลปะเพื่อเห็นแก่ศิลปะของครู ทั้งครูและนักเรียนใช้ประโยชน์จากข้อมูลและคำแนะนำอย่างมืออาชีพและศิลปะของการฝึกศิลปิน ในการชื่นชมและผลิตงานศิลปะ มีการหารือถึงความหมายและข้อจำกัด

Yildiz และ Aral (2020) ได้ทำการศึกษาผลของโครงการศึกษาศิลปะที่มอบให้เด็กยิปซีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ในการศึกษานี้ได้ศึกษาผลของโปรแกรมการศึกษาศิลปะที่มอบให้เด็กยิปซีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก กลุ่มศึกษาประกอบด้วยเด็กชายยิปซี 51 คนในกลุ่มอายุ 5-6 ปีที่พัฒนาการปกติและเข้าศึกษาในโรงเรียนอนุบาลเอกชน และโรงเรียนอนุบาลในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดกระทรวงศึกษาธิการในเขตโคกันลาร์ เคาน์ตีการาไตของจังหวัดคอนยา โปรแกรมการศึกษาศิลปะใช้กับเด็กยิปซีเป็นเวลาสิบสองสัปดาห์ เมื่อมีการตรวจสอบคะแนนเฉลี่ยของสเกลทักษะสร้างสรรค์ก่อนการทดสอบ-หลังการทดสอบ ความแตกต่างที่มีนัยสำคัญในแต่ละรูปร่างและมิติย่อยของหมวดหมู่และมาตราส่วนการประเมินที่บ้านและโรงเรียน ไม่มีความสัมพันธ์ที่มีนัยสำคัญระหว่างระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กยิปซีกับคะแนนหลังการทดสอบ พบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ

ระหว่างอายุของเด็กกับคะแนนหลังการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากผลดังกล่าว พบว่า โครงการ
ศึกษาศิลปะที่ประยุกต์ใช้กับเด็กยี่ปซีมีผลดีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ พบว่า มีการศึกษาวิจัยโดยการใช้
การเล่นิทานรูปแบบต่าง ๆ ทั้งแบบที่มีภาพการ์ตูนประกอบ แบบที่เป็นภาพสามมิติ มีการใช้นิทาน
เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กระดับปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการวาดภาพประกอบนิทาน
กิจกรรมการเล่นรูปแบบต่าง ๆ โดยผลการวิจัยมีการนำเสนอไปในทิศทางเดียวกันว่า สามารถพัฒนา
ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยให้เพิ่มขึ้นได้ หลังจากการทดลองจัดกิจกรรม นอกจากนี้
ผลการวิจัยข้างต้นยังพบว่า การใช้คำถามปลายเปิด การให้เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกายอย่างเสรี ส่งผลให้
เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก โดยข้อค้นพบเหล่านี้ ผู้วิจัยจะได้นำไปใช้เป็นแนวทาง
ในการดำเนินการวิจัย เพื่อศึกษาและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยในโอกาสต่อไป



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นและการเล่น
สร้างสรรค์ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. รูปแบบการวิจัย
3. วิธีดำเนินการทดลอง
4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ
6. การเก็บรวบรวมข้อมูล
7. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ของโรงเรียนสังกัด
กลุ่มเครือข่ายเจ้าปู่เหล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2 ภาคเรียนที่ 2
ปีการศึกษา 2564 มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 1 รายละเอียดประชากรที่ใช้ในการวิจัย

โรงเรียน	จำนวนห้องเรียน ชั้นอนุบาล 2	จำนวนนักเรียน ชั้นอนุบาล 2
1. โรงเรียนบ้านศิลาเนาโพธิ์	1	16
2. โรงเรียนบ้านโสกตลิ่งโสกจาน	1	8
3. โรงเรียนบ้านทางพาดหนองแวงโอง	1	8
4. โรงเรียนบ้านหนองแวงไร่	1	12
5. โรงเรียนบ้านแก่น้อย	1	10

ตาราง 1 (ต่อ)

โรงเรียน	จำนวนห้องเรียน ชั้นอนุบาล 2	จำนวนนักเรียน ชั้นอนุบาล 2
6. โรงเรียนบ้านภูเหล็ก	1	38
7. โรงเรียนบ้านหนองหญ้าปล้อง	1	4
8. โรงเรียนบ้านหนองรูแซ่	1	15
9. โรงเรียนบ้านสว่าง	1	9
10. โรงเรียนบ้านป่าจิวหนองฮี	1	38
รวม	10	158

2. กลุ่มตัวอย่าง

2.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองสำหรับการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 2 ห้องเรียน ได้มาโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection) ตามเกณฑ์ ดังนี้

2.1.1 เป็นโรงเรียนในสังกัดกลุ่มเครือข่ายเจ้าปู่ภูเหล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2 จำนวน 2 โรงเรียน ที่มีจำนวนเด็กเท่ากันหรือใกล้เคียงกัน และ

2.1.2 เป็นโรงเรียน ที่มีครูผู้ดูแลเด็กในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 อย่างน้อย ห้องละ 2 คน

2.2 ทำการเลือกโรงเรียนที่จะใช้เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 2 โรงเรียน คือ โรงเรียนบ้านภูเหล็ก และโรงเรียนบ้านป่าจิวหนองฮี

2.3 จัดทำสลากรายชื่อโรงเรียนทั้ง 2 โรงเรียน ทำการจับสลากรายชื่อโรงเรียน เพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม ได้ดังนี้

2.3.1 กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านภูเหล็ก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวนนักเรียน 38 คน จัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นนิทาน

2.3.2 กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 เด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านป่าจิวหนองฮี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวนนักเรียน 38 คน จัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) รูปแบบ Two Groups Pretest-Posttest Design

Group A	R	O ₁	X ₁	O ₂
Group B	R	O ₁	X ₂	O ₂

Group A = กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1

Group B = กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2

R = การสุ่มเพื่อกำหนดกลุ่มทดลอง

O₁ = การทดสอบก่อนทดลอง

O₂ = การทดสอบหลังทดลอง

X₁ = การจัดประสบการณ์โดยใช้การเล่านิทาน

X₂ = การจัดประสบการณ์โดยใช้การเล่นสร้างสรรค์

วิธีดำเนินการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองกับกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1 และกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 จัดกิจกรรมในช่วงเวลาเรียน (ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์และเล่นตามมุม) สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ใช้เวลาประมาณครั้งละ 20-40 นาที รายละเอียดการดำเนินการทดลองดังในตาราง 2

ตาราง 2 รายละเอียดการดำเนินการทดลอง

การดำเนินการทดลอง			
กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1		กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2	
ที่	กิจกรรม	ที่	กิจกรรม
	เตรียมความพร้อม		เตรียมความพร้อม

ตาราง 2 (ต่อ)

การดำเนินการทดลอง			
กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1		กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2	
ที่	กิจกรรม	ที่	กิจกรรม
	ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนทดลอง		ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนทดลอง
1	การเล่านิทาน ครั้งที่ 1 เรื่อง ส.ค.ส. ส่งความสุข (ความคิดคล่องแคล่ว)	1	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1 เรื่องดอกไม้แสนสวย (ความคิดคล่องแคล่ว)
2	การเล่านิทาน ครั้งที่ 2 เรื่องของขวัญปีใหม่ (ความคิดคล่องแคล่ว)	2	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 2 เรื่องดอกไม้กลิ่นหอม (ความคิดคล่องแคล่ว)
3	การเล่านิทาน ครั้งที่ 3 เรื่องขนมเค้กปีใหม่ (ความคิดยืดหยุ่น)	3	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 3 เรื่องใบไม้แสนสวย (ความคิดยืดหยุ่น)
4	การเล่านิทาน ครั้งที่ 4 เรื่องงานฉลองปีใหม่ (ความคิดยืดหยุ่น)	4	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 4 เรื่องไม้มุงคด (ความคิดยืดหยุ่น)
5	การเล่านิทาน ครั้งที่ 5 เรื่องพลุแสนสวย (ความคิดริเริ่ม)	5	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 5 เรื่องผ้าไม้ประดับ (ความคิดริเริ่ม)
6	การเล่านิทาน ครั้งที่ 6 เรื่องฤดูหนาวคืออะไร (ความคิดริเริ่ม)	6	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 6 เรื่องลมเย็น (ความคิดริเริ่ม)
7	การเล่านิทาน ครั้งที่ 7 เรื่องฤดูหนาวแตกต่างกัน (ความคิดละเอียดลออ)	7	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 7 เรื่องฝนชุ่มฉ่ำ (ความคิดละเอียดลออ)

ตาราง 2 (ต่อ)

การดำเนินการทดลอง			
กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1		กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2	
ที่	กิจกรรม	ที่	กิจกรรม
8	การเล่านิทาน ครั้งที่ 8 เรื่องเครื่องกันหนาว (ความคิดละเอียดลออ)	8	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 8 เรื่องแสงแดดเจิดจ้า (ความคิดละเอียดลออ)
9	การเล่านิทาน ครั้งที่ 9 เรื่องการรักษาสุขภาพในฤดูหนาว (ความคิดคล่องแคล่ว)	9	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 9 เรื่องสายน้ำชุ่มชื้น (ความคิดคล่องแคล่ว)
10	การเล่านิทาน ครั้งที่ 10 เรื่องฤดูหนาวกับสิ่งมีชีวิต (ความคิดคล่องแคล่ว)	10	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 10 เรื่องธรรมชาติสร้างสรรค์ (ความคิดคล่องแคล่ว)
11	การเล่านิทาน ครั้งที่ 11 เรื่องกลางวัน (ความคิดยืดหยุ่น)	11	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 11 เรื่องตามองเห็น (ความคิดยืดหยุ่น)
12	การเล่านิทาน ครั้งที่ 12 เรื่องการดำเนินชีวิตกลางวัน (ความคิดยืดหยุ่น)	12	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 12 เรื่องหูฟังเสียง (ความคิดยืดหยุ่น)
13	การเล่านิทาน ครั้งที่ 13 เรื่องกลางคืน (ความคิดริเริ่ม)	13	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 13 เรื่องจุมูกตมกลืน (ความคิดริเริ่ม)
14	การเล่านิทาน ครั้งที่ 14 เรื่องการดำเนินชีวิตกลางคืน (ความคิดริเริ่ม)	14	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 14 เรื่องลิ้นชิมรส (ความคิดริเริ่ม)
15	การเล่านิทาน ครั้งที่ 15 เรื่องประโยชน์ของแสงอาทิตย์ (ความคิดละเอียดลออ)	15	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 15 เรื่องกายสัมผัส (ความคิดละเอียดลออ)

ตาราง 2 (ต่อ)

การดำเนินการทดลอง			
กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 1		กลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2	
ที่	กิจกรรม	ที่	กิจกรรม
16	การเล่านิทาน ครั้งที่ 16 เรื่องเพื่อนบ้านของฉัน (ความคิดละเอียดลออ)	16	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 16 เรื่องดิน (ความคิดละเอียดลออ)
17	การเล่านิทาน ครั้งที่ 17 เรื่องโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ (ความคิดคล่องแคล่ว)	17	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 17 เรื่องหิน (ความคิดคล่องแคล่ว)
18	การเล่านิทาน ครั้งที่ 18 เรื่องศาสนสถาน (วัด) (ความคิดยืดหยุ่น)	18	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 18 เรื่องทราย (ความคิดยืดหยุ่น)
19	การเล่านิทาน ครั้งที่ 19 เรื่องโรงเรียนของหนู (ความคิดริเริ่ม)	19	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 19 เรื่องหัตถกรรมดิน (ความคิดริเริ่ม)
20	การเล่านิทาน ครั้งที่ 20 เรื่องสถานีตำรวจ (ความคิดละเอียดลออ)	20	การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 20 เรื่องหัตถกรรมหิน (ความคิดละเอียดลออ)
	ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ หลังทดลอง		ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ หลังทดลอง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานและการเล่นสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ จำนวน 20 ครั้ง
2. นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 เรื่อง

3. แผนการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 แผน (จัดประสบการณ์สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์และเล่นตามมุม ใช้เวลาประมาณครั้งละ 40 นาที)

4. แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 แผน (จัดประสบการณ์สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์และเล่นตามมุม ใช้เวลาประมาณครั้งละ 20-30 นาที)

5. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (The test for creative thinking-drawing production) TCT-DP ของ Jellen และ Urban (1986; อ้างถึงใน กนิษฐา พูลลาภ, 2563)

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ จำนวน 20 ครั้ง มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ การเล่นและการเล่นสร้างสรรค์ และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560

1.2 กำหนดโครงสร้างของการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ โดยจำแนกกิจกรรมออกเป็น 4 กลุ่ม ตามประเภทของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1.2.1 กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว

1.2.2 กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น

1.2.3 กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ส่งเสริมความคิดริเริ่ม

1.2.4 กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ส่งเสริมความคิดละเอียดลออ

1.3 สร้างกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ที่มีลักษณะกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 รูปแบบ แบบละ 4-5 กิจกรรม รวม 20 กิจกรรม เพื่อใช้ในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

1.4 นำกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาเห็นชอบ และให้พัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกัน

1.5 จัดพิมพ์กิจกรรมเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการทดลองต่อไป

2. นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 เรื่อง มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ การเล่านิทาน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560

2.2 กำหนดโครงสร้างของนิทาน โดยจำแนกนิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ออกเป็น 4 กลุ่ม ตามประเภทของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

2.2.1 นิทานส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว

2.2.2 นิทานส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น

2.2.3 นิทานส่งเสริมความคิดริเริ่ม

2.2.4 นิทานส่งเสริมความคิดละเอียดลออ

2.3 สร้างนิทานที่มีเนื้อหาส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 รูปแบบ แบบละ 4-5 เรื่อง รวม 20 เรื่อง เพื่อใช้ในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

2.4 นำนิทานที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของนิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาเห็นชอบ และให้พัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกัน

2.5 จัดพิมพ์นิทานเป็นฉบับสมบูรณ์เพื่อใช้ในการทดลองต่อไป

3. แผนการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 ครั้ง ดำเนินการสร้างและหาคคุณภาพ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 การเล่านิทาน และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

3.2 จัดทำแผนการจัดประสบการณ์สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้น จำนวน 20 แผน (จัดประสบการณ์สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์และเล่นตามมุม ใช้เวลาประมาณครั้งละ 20-40 นาที)

3.3 นำแผนการจัดประสบการณ์ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม อาจารย์ที่ปรึกษาเห็นชอบให้จัดทำแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญใช้ในการประเมินแผนการจัดประสบการณ์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผลคะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

ให้ 5 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีความเหมาะสมในระดับ มากที่สุด

ให้ 4 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีความเหมาะสมในระดับ มาก

ให้ 3 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีความเหมาะสมในระดับ ปานกลาง

ให้ 2 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีความเหมาะสมในระดับ น้อย

ให้ 1 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ น้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผลคะแนน โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

(บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

อาจารย์ที่ปรึกษาเห็นชอบแผนการจัดประสบการณ์ และให้นำเสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินแผนการจัดประสบการณ์ คณะผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ประกอบด้วย

3.3.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์ ตำแหน่งอาจารย์ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วุฒิการศึกษา Ph.D. (Early Intervention /Early Childhood Special) University of Oregon

3.3.2 นางสาวสุวิจนา รัตนภุมมะ ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนหอวัง วุฒิการศึกษา ค.บ. (เกียรตินิยม อันดับ 2) จิตวิทยาการให้คำปรึกษาและแนะแนว จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3.3.3 นางสาวจรรยาภรณ์ โชคชัยฐานันท์ ตำแหน่งครู โรงเรียนหอวัง วุฒิการศึกษา กศ.ม. จิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3.3.4 นางจุฬารัตน์ แก่นพรม ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านหนองสองห้อง ครูผู้สอนระดับปฐมวัย วุฒิการศึกษา ค.บ. การศึกษาปฐมวัย

3.3.5 นางพัชรา โพธินาม ตำแหน่งครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนอนุบาลศรีเชียงใหม่ วุฒิการศึกษา ค.ม. หลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

ผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยคณะผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน พบว่า แผนการจัดประสบการณ์มีความเหมาะสม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$) โดยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 5 ด้านคือ สารสำคัญ ($\bar{X} = 4.80$) สารการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.73$) จุดประสงค์ ($\bar{X} = 4.60$) วิธีดำเนินกิจกรรม ($\bar{X} = 4.69$) และสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.56$) และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก 1 ด้าน คือ การวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 4.50$)

คณะผู้เชี่ยวชาญ ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย มีการใช้นิทานเป็นสื่อในการเชื่อมโยงเนื้อหาสาระและกระตุ้นให้เด็กได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่เหมาะสมแล้ว แต่ในการจัดประสบการณ์ควรมีกิจกรรมที่ให้

เด็กได้ฝึกการคิดสร้างสรรค์ และถ่ายทอดความคิดและจินตนาการของเด็กออกมา คณะผู้เชี่ยวชาญได้เสนอแนะให้ใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ให้เด็กทำหลังจากได้ฟังนิทาน เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดสร้างสรรค์ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะออกมา โดยให้มีการตั้งชื่อผลงานและเล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานการสร้างสรรค์ของเด็ก เช่นเดียวกันกับการใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

3.4 จัดทำรายงานผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์ของผู้เชี่ยวชาญ และข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อรายงานผลการประเมินอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พิจารณาเห็นชอบให้เพิ่มเติมกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ลงต่อจากกิจกรรมการเล่นิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และให้นำแผนการจัดประสบการณ์ไปทดลองใช้ต่อไป

3.5 ผู้วิจัยปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยเพิ่มกิจกรรมศิลปะหลังจากการฟังนิทาน และนำแผนไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองแวงไร่ จำนวน 12 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยดำเนินการทดลองใช้เครื่องมือ ตามขั้นตอนดังนี้

3.5.1 ผู้วิจัยติดต่อประสานงานเพื่อขอพบผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านหนองแวงไร่ เพื่อขอความอนุเคราะห์ขอทดลองใช้เครื่องมือ

3.5.2 ผู้วิจัยเดินทางไปพบผู้อำนวยการ และครูระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองแวงไร่ เพื่อส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ และอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับการทดลอง

3.5.3 ทดลองใช้เครื่องมือ ระหว่างวันที่ 28 พฤศจิกายน – 29 ธันวาคม 2565 โดยผู้วิจัยทำการทดลองใช้เครื่องมือด้วยตนเอง ผลการทดลองใช้ พบว่า เด็กสนใจฟังนิทาน ชอบฟังนิทาน และสนทนาซักถามเรื่องราว เด็กทำผลงานศิลปะได้ ตอบคำถามได้ ชอบทำกิจกรรมศิลปะ และสามารถตั้งชื่องานได้และเล่าเรื่องได้บางคน เด็กส่วนใหญ่ทำผลงานสอดคล้องกับนิทานที่ฟัง เด็กตั้งชื่อผลงานได้ เล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานได้ แต่มีบางคนไม่ร่วมมือ เด็กรู้จักสถานที่ในชุมชน ตอบคำถามตามเรื่องที่เล่านิทานได้ เล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานศิลปะได้ โดยมีข้อเสนอแนะจากการทดลองใช้ ดังนี้

3.5.3.1 หน่วยการทดลองและกิจกรรมไม่ตรงกับช่วงปีใหม่ ควรมีภาพประกอบนิทาน

3.5.3.2 ควรปรับเกณฑ์การให้คะแนนพฤติกรรม เช่น ให้ 2 คะแนน เมื่อเด็กทำกิจกรรมด้วยตนเอง แสดงท่าทางตามความคิดของตนเอง ตั้งชื่อและเล่าเรื่องเกี่ยวกับจินตนาการของตนเองได้ เป็น ให้ 2 คะแนน เมื่อเด็กทำกิจกรรมศิลปะด้วยตนเอง ตั้งชื่อและเล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานศิลปะและจินตนาการของตนเองได้

3.6 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์ตามข้อเสนอแนะที่ได้จากการทดลองใช้เครื่องมือและนำผลการทดลองใช้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3.7 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ และเห็นชอบให้ทำการทดลองกับกลุ่มทดลองต่อไป

4. แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 ครั้ง ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย และหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 การเล่นสร้างสรรค์ และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

4.2 จัดทำแผนการจัดประสบการณ์สำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้น จำนวน 20 แผน (จัดประสบการณ์สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์และเล่นตามมุม)

4.3 นำแผนการจัดประสบการณ์ที่สร้างขึ้น และกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสม อาจารย์ที่ปรึกษาเห็นชอบให้จัดทำแบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญใช้ในการประเมินแผนการจัดประสบการณ์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การแปลผลคะแนน ดังนี้

เกณฑ์การให้คะแนน

ให้ 5 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ มากที่สุด

ให้ 4 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ มาก

ให้ 3 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ ปานกลาง

ให้ 2 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ น้อย

ให้ 1 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ น้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผลคะแนน โดยกำหนดเกณฑ์การแปลความหมายค่าเฉลี่ย ดังนี้

(บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเหมาะสม อยู่ในระดับ น้อยที่สุด

อาจารย์ที่ปรึกษาเห็นชอบแผนการจัดประสบการณ์ และให้นำเสนอต่อคณะผู้เชี่ยวชาญ (ชุดเดิม) เพื่อประเมินแผนการจัดประสบการณ์ ผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยคณะผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน พบว่า แผนการจัดประสบการณ์มีความเหมาะสม โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (\bar{X} =

4.51) โดยมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 4 ด้านคือ สารสำคัญ ($\bar{X} = 4.75$) สารการเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.67$) จุดประสงค์ ($\bar{X} = 4.73$) และสื่อหรือแหล่งเรียนรู้ ($\bar{X} = 4.52$) และมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก 2 ด้าน คือ วิธีดำเนินกิจกรรม ($\bar{X} = 4.42$) และการวัดและประเมินผล ($\bar{X} = 3.80$)

4.4 จัดทำรายงานผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์ของผู้เชี่ยวชาญ นำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อรายงานผลการประเมิน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พิจารณาเห็นชอบให้นำแผนการจัดประสบการณ์ไปทดลองใช้ต่อไป

4.5 ผู้วิจัยนำแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านแก่น้อย จำนวน 10 คน ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย โดยดำเนินการทดลองใช้เครื่องมือ ตามขั้นตอนดังนี้

4.5.1 ผู้วิจัยติดต่อประสานงานเพื่อขอพบผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านแก่น้อย เพื่อขอความอนุเคราะห์ขอทดลองใช้เครื่องมือ

4.5.2 ผู้วิจัยเดินทางไปพบผู้อำนวยการ และครูระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านแก่น้อย เพื่อส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ และอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับการทดลอง

4.5.3 ทดลองใช้เครื่องมือ ระหว่างวันที่ 28 พฤศจิกายน – 29 ธันวาคม 2565 โดยขอความอนุเคราะห์ครูผู้สอนเป็นผู้ทดลองใช้ เนื่องจากอยู่ในช่วงเดียวกันกับการทดลองใช้กลุ่มที่ 1 ผลการทดลองใช้ พบว่า เด็กปฐมวัยทำแบบทดสอบได้ วาดภาพ ต่อเติมจากลายเส้นได้ เด็กสนใจและชื่นชอบการเล่นดอกไม้ ใบไม้ ที่ครูนำมาใช้ประกอบการเล่านิทาน และนำมาจัดโต๊ะให้เด็กเล่นตามจินตนาการ เด็กตั้งชื่อการเล่นของตนเองได้และเล่าจินตนาการที่เล่นได้ มีเด็กส่วนใหญ่เล่น แต่ไม่ตอบคำถาม การทดลองในสัปดาห์สุดท้าย พบว่า เด็กสนใจฟังนิทาน และชื่นชอบการเล่นวัสดุปลายเปิด เด็กตั้งชื่อการเล่นและเล่าเกี่ยวกับการเล่นได้ เด็กสนใจการเล่นและการตอบคำถามทุกคน โดยมีข้อเสนอแนะจากการทดลองใช้ ดังนี้

4.5.3.1 วัสดุ อุปกรณ์ที่นำมาใช้ให้เด็กได้ศึกษาและเล่นสร้างสรรค์ มีเยอะมาก ครูใช้วัสดุในท้องถิ่นที่หาได้มาแทนในบางอย่าง

4.5.3.2 วัสดุ อุปกรณ์ที่นำมาให้เด็กทำกิจกรรม มีหลายอย่างมาก มีวัสดุบางอย่างที่ครูให้ผู้ปกครองช่วยเตรียมมาให้ เช่น กล้องกระดาษ ริบบิ้น เพื่อให้เพียงพอกับจำนวนของเด็กในการทำกิจกรรม และควรระบุวัสดุที่สอดคล้องกับนิทาน และเพียงพอต่อการทำกิจกรรม

4.5.3.3 ควรบันทึกผลการตอบของเด็กเป็นรายบุคคลทุกครั้ง เพื่อติดตามพัฒนาการ และควรระบุวัสดุที่สอดคล้องกับนิทาน

4.6 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์ตามข้อเสนอแนะที่ได้จากการทดลองใช้เครื่องมือและนำผลการทดลองใช้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

4.7 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ และเห็นชอบให้ทำการทดลองกับกลุ่มทดลองต่อไป

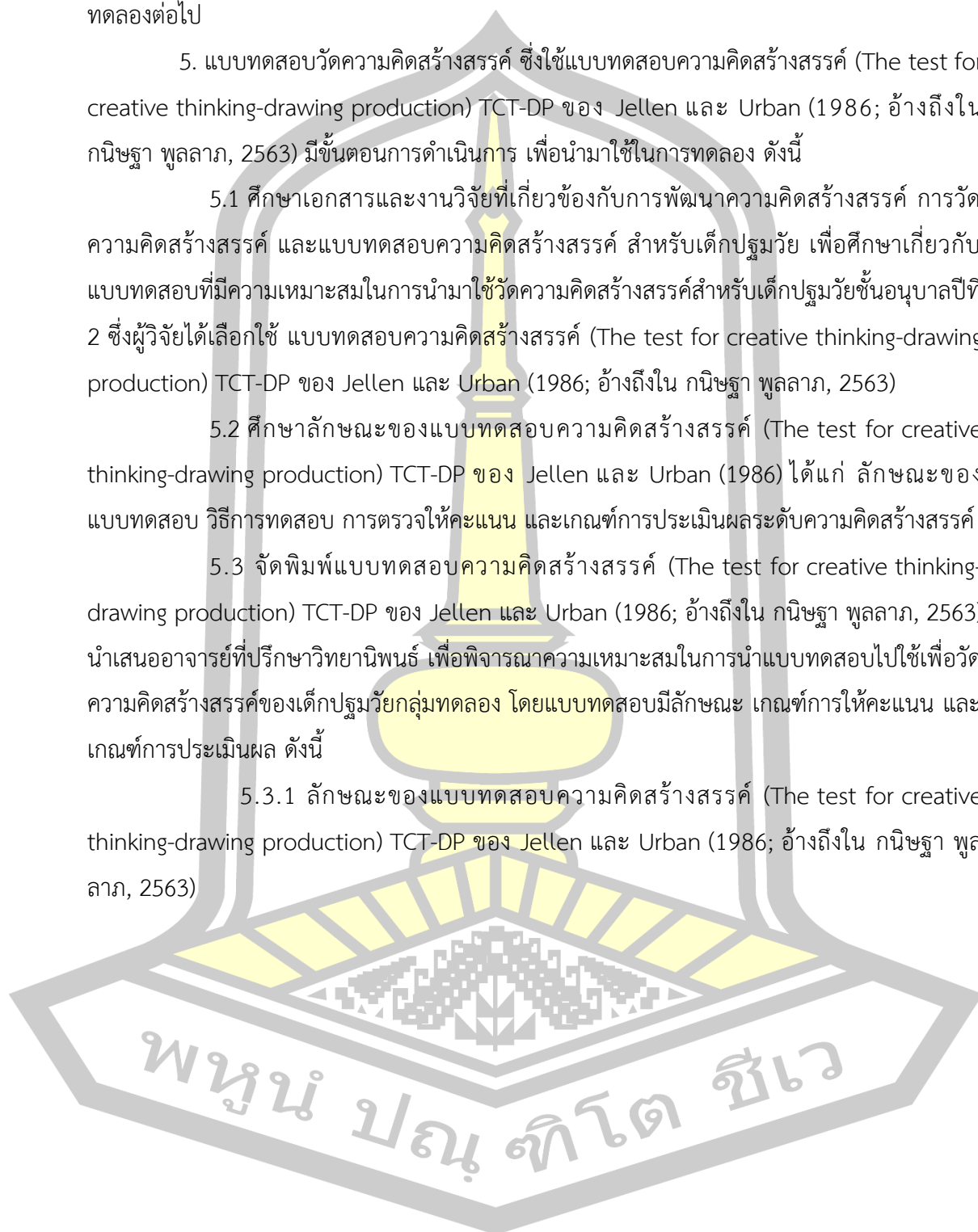
5. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (The test for creative thinking-drawing production) TCT-DP ของ Jellen และ Urban (1986; อ้างถึงใน กนิษฐา พูลลาภ, 2563) มีขั้นตอนการดำเนินการ เพื่อนำมาใช้ในการทดลอง ดังนี้

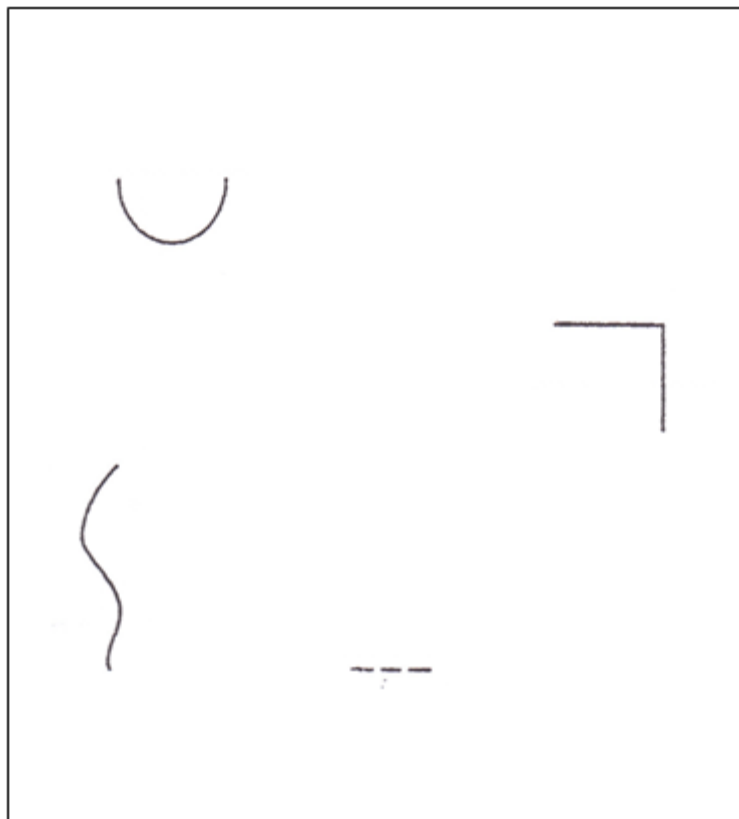
5.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การวัดความคิดสร้างสรรค์ และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อศึกษาเกี่ยวกับแบบทดสอบที่มีความเหมาะสมในการนำมาใช้วัดความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (The test for creative thinking-drawing production) TCT-DP ของ Jellen และ Urban (1986; อ้างถึงใน กนิษฐา พูลลาภ, 2563)

5.2 ศึกษาลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (The test for creative thinking-drawing production) TCT-DP ของ Jellen และ Urban (1986) ได้แก่ ลักษณะของแบบทดสอบ วิธีการทดสอบ การตรวจให้คะแนน และเกณฑ์การประเมินผลระดับความคิดสร้างสรรค์

5.3 จัดพิมพ์แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (The test for creative thinking-drawing production) TCT-DP ของ Jellen และ Urban (1986; อ้างถึงใน กนิษฐา พูลลาภ, 2563) นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อพิจารณาความเหมาะสมในการนำแบบทดสอบไปใช้เพื่อวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยกลุ่มทดลอง โดยแบบทดสอบมีลักษณะ เกณฑ์การให้คะแนน และเกณฑ์การประเมินผล ดังนี้

5.3.1 ลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (The test for creative thinking-drawing production) TCT-DP ของ Jellen และ Urban (1986; อ้างถึงใน กนิษฐา พูลลาภ, 2563)





5.3.2 เกณฑ์การให้คะแนน

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT – DP (The test for Creative Thinking – Drawing Production) ของ Jellen และ Urban เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอไม่มียางลบ ซึ่งประกอบด้วย

1. สิ่งเร้าที่กำหนดให้อยู่ในรูปแบบของชิ้นส่วนเล็กซึ่งอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่หลายรูปที่แตกต่างกัน เช่น รูปครึ่งวงกลม รูปมุมฉาก รูปเส้นโค้ง ลายตัว S รูปรอยปะ รูปจุด รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสแบบไม่สมบูรณ์

2. ผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าอย่างอิสระตามจินตนาการ โดยการวาดภาพขึ้นภายในเวลาที่กำหนดให้ จากนั้นนำภาพวาดมาประเมินตามเกณฑ์ 11 ข้อ ดังนี้

2.1 การต่อเติม (Cn: Continuation) ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติมชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุด คือ 6 คะแนน

2.2 ความสมบูรณ์ (Cm: Completions) หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็มหรือให้สมบูรณ์มากขึ้น จะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน (ถ้าต่อเติมภาพ โดยใช้รูปที่กำหนด

2 รูป มารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ปล่อยไฟ ฯลฯ) ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

2.3 ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne: New Element) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่ นอกเหนือจากข้อที่ 1 และข้อที่ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำหลาย ๆ ภาพเหมือน ๆ กัน (เช่น ภาพป่าที่มีจำนวนต้นไม้หลาย ๆ ต้น ซ้ำ ๆ กัน) จะให้ 2-3 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

2.4 การต่อเนื่องด้วยเส้น (Cl: Connection with a line) แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จขึ้นใหม่ในข้อ 3 การมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและภายนอกวงกลม) จะให้คะแนนการโยงเส้น เส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

2.5 การต่อเนื่องที่ทำให้เกิดเรื่องราว (Cth: Connection with a Theme) ภาพใดหรือส่วนของภาพ ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว หรือภาพรวมจะได้ 1 คะแนน ต่อ 1 ชิ้นส่วน การเชื่อมโยงนี้ อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้น จากข้อ 1 หรือไม่ใช่เส้นก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์เงาต่างๆ การแตกกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเดิมนั้น ทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อไว้ คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

2.6 การข้ามเส้นกันเขต โดยการใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd: Boundary Breaking Fragment Dependent) การต่อเติมหรือโยงเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ปลายเปิดซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้คะแนน 6 คะแนน

2.7 การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนนอกกรอบที่กำหนดให้ (Bfi: Boundary Breaking Fragment Independent) การต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบ หรือการวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้คะแนน 6 คะแนนเต็ม

2.8 การแสดงความลึกใกล้ - ไกล หรือมิติของภาพ (Pe: Perspective) ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ - ไกล หรือวาดภาพในลักษณะ 3 มิติ มีความลึก หรือใกล้ - ไกลให้คะแนน 6 คะแนนเต็ม คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

2.9 อารมณ์ขัน (Hu: Humor) ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขันจะได้ภาพละ 1 คะแนน หรือดูภาพรวม ถ้าอารมณ์ขันมากก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ ประเมินจากผู้ทดสอบในหลาย ๆ ทาง เช่น ก) ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด ข) ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไป หรือวาดภาพเพิ่มเข้าไป และ/หรือ ค) ผู้วาดผนวกลายเส้น และภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

2.10 การคิดแปลกใหม่ ไม่คิดตามแบบแผน (Ue: Unconventionality) ภาพที่แสดงความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไปมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

2.10.1 การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อวางกระดาษทดสอบให้แบบปกติธรรมดา เช่น พับหมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลัง แล้วจึงวาดภาพ ให้ 3 คะแนน

2.10.2 ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรม (สัตว์ประหลาด) ให้ 3 คะแนน

2.10.3 ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย ตัวอักษร หรือตัวเลขและ/หรือการใช้ชื่อภาพที่เหมือนการ์ตูน ให้ 3 คะแนน

2.10.4 ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไป คือ หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ต่อไปนี้

รูปครึ่งวงกลม ต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้า คนหรือวงกลม

รูปมุมฉาก ต่อเป็นบ้าน กล้องหรือสี่เหลี่ยม

รูปเส้นโค้ง ต่อเป็น ต้นไม้ หรือดอกไม้

รูปเส้นประ ต่อเป็น ถนน ตรอก หรือทางเดิน

รูปจุด ทำเป็นตาของนก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็มในข้อนี้

แต่ไม่มีคะแนนติดลบ คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ $(3+3+3+3)$ เท่ากับ 12 คะแนน

2.11 ความเร็ว (Sp: Speed) ภาพที่ใช้เวลาวาดน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่ม ดังนี้

ต่ำกว่า 2 นาที ได้ 6 คะแนน

ต่ำกว่า 4 นาที ได้ 5 คะแนน

ต่ำกว่า 6 นาที ได้ 4 คะแนน

ต่ำกว่า 8 นาที ได้ 3 คะแนน

ต่ำกว่า 10 นาที ได้ 2 คะแนน

ต่ำกว่า 12 นาที ได้ 1 คะแนน

มากกว่าหรือเท่ากับ 12 นาที ไม่ได้คะแนน

การรวมคะแนนของแบบทดสอบจะมีช่องเล็กๆ อยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสสำหรับให้คะแนน โดยคะแนนสูงสุดของแบบทดสอบ TCT-DP คือ 72 คะแนน

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์นี้ มีจำนวนทั้งหมด 11 เกณฑ์ จัดเป็นกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ความคิดริเริ่ม ข้อ 10

กลุ่มที่ 2 ความคิดคล่องตัว (ความคิดคล่องแคล่ว) ข้อ 11

กลุ่มที่ 3 ความคิดยืดหยุ่น ข้อ 6, 7, 8 และ 9

กลุ่มที่ 4 ความคิดละเอียดลออ ข้อ 1, 2, 3, 4 และ 5

5.3.3 เกณฑ์การประเมินผล การประเมินผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ประเมินจากคะแนนรวม และตัดสินผลการประเมินตามเกณฑ์ ดังนี้

คะแนนรวม ต่ำกว่า 24 คะแนน	มีความคิดสร้างสรรค์ระดับต่ำ
คะแนนรวม ต่ำกว่า 24 - 47 คะแนน	มีความคิดสร้างสรรค์ระดับปานกลาง
คะแนนรวม ต่ำกว่า 48 คะแนน ขึ้นไป	มีความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง

5.4 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ได้ผ่านการกระบวนกรทดสอบคุณภาพ โดยมีค่าความเชื่อมั่นตั้งแต่ 0.87 ขึ้นไป (Urban, 2004; อ้างถึงใน ระภา เอี่ยมสุธี, 2557)

5.5 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบ TCT-DP ไปใช้ในการทดลองเครื่องมือ (Tryout) พร้อมกับการจัดประสบการณ์เรียนรู้ทั้งหมด กับกลุ่มทดลองใช้แผนการจัดประสบการณ์ทั้ง 2 กลุ่ม ผลการทดลองใช้ พบว่า แบบทดสอบ TCT-DP สามารถใช้ในการวัดและประเมินผล ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยได้

5.6 ผู้วิจัยนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาจัดพิมพ์ เพื่อใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยสำหรับการทดลองทั้งสองกลุ่มต่อไป

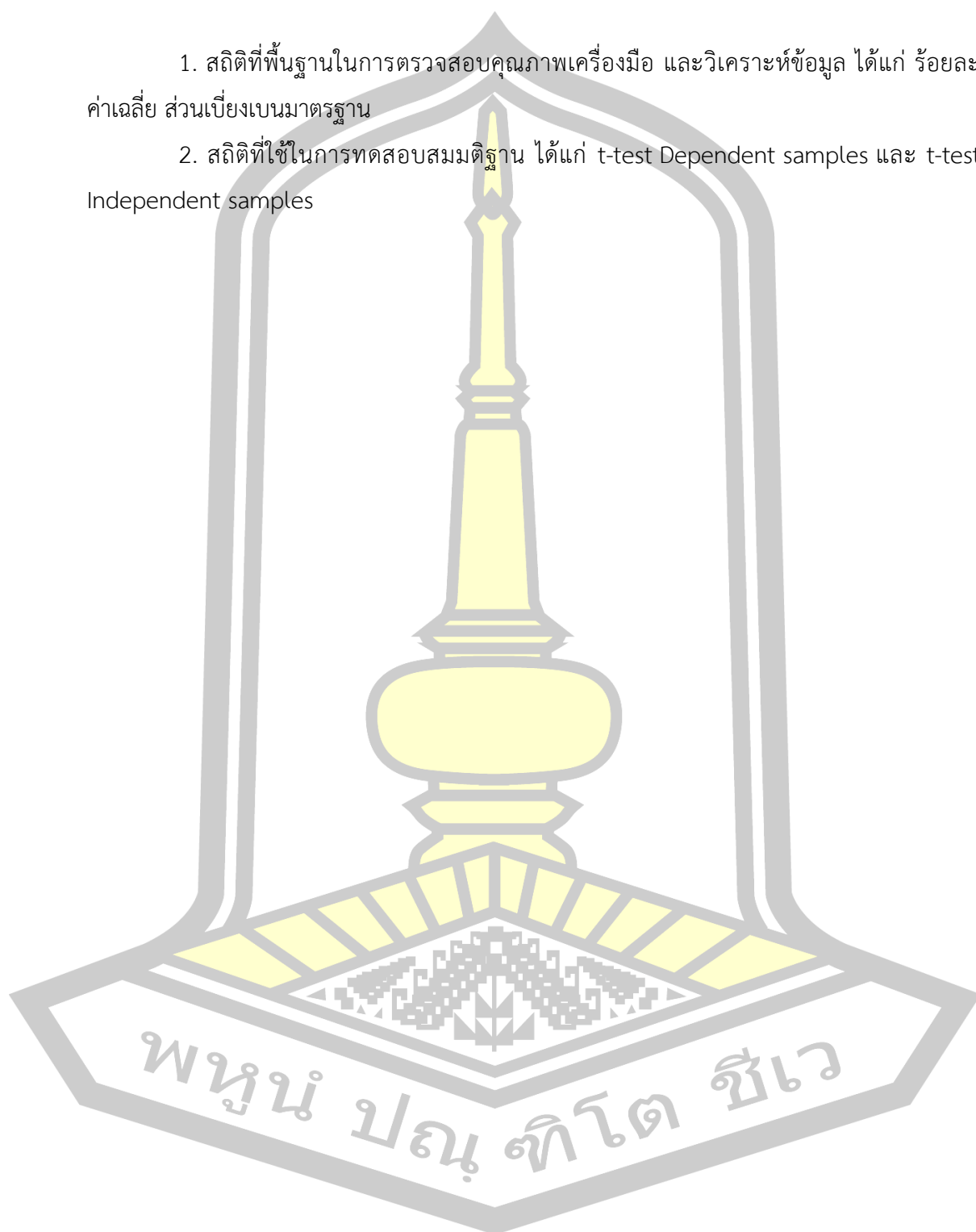
การเก็บรวบรวมข้อมูล

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นและการเล่นสร้างสรรค์ ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยดำเนินการนำเสนอโครงการวิจัย ถึงคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน เพื่อขอเอกสารรับรองโครงการวิจัย และได้รับเอกสารรับรองโครงการวิจัย เลขที่การรับรอง 383-147/2565
2. ผู้วิจัยขอหนังสือราชการจากคณะศึกษาศาสตร์ ถึงผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2 เพื่อขออนุญาตทำการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. ดำเนินการทดลองใช้เครื่องมือและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง
4. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองด้วยตนเอง
5. เก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองเพื่อนำไปวิเคราะห์และรายงานข้อมูลต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่พื้นฐานในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ t-test Dependent samples และ t-test Independent samples



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานและการเล่น
สร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับดังนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
SEM	แทน	ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (Standard Error of Mean : SEM)
t	แทน	สถิติทดสอบที่ใช้เปรียบเทียบ (t-distribution)
df	แทน	ค่าองศาของความเป็นอิสระของข้อมูล
Sig	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติ

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ตามลำดับต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้
กิจกรรมการเล่านิทาน และกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ในระยะก่อนทดลอง และหลังทดลอง

1.1 ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลองที่ 1
ใช้กิจกรรมการเล่านิทาน

1.2 ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลองที่ 2
ใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

2. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในระยะหลังการทดลองของกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่านิทาน และกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ในช่วงก่อนทดลอง และหลังทดลอง

การจัดประสบการณ์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ทำการทดลองกับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 2 กลุ่ม จัดประสบการณ์กลุ่มละ 20 ครั้ง (สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์และเล่นตามมุม ใช้เวลาประมาณครั้งละ ประมาณ 40 นาที) ผู้วิจัยทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ (The test for creative thinking-drawing production) TCT-DP ของ Jellen และ Urban ทำการทดสอบ 2 ครั้ง คือ ก่อนทดลอง และหลังทดลอง โดยผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ปรากฏดังนี้

1.1 ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้กิจกรรมการเล่านิทาน ปรากฏดังในตาราง 3

ตาราง 3 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลองที่ 1 ใช้กิจกรรมการเล่านิทาน ก่อนทดลอง และหลังทดลอง

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย (การเล่านิทาน)			
	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
	คะแนน	แปลผล	คะแนน	แปลผล
1.	27	ปานกลาง	48	สูง
2.	23	ต่ำ	36	ปานกลาง
3.	31	ปานกลาง	49	สูง
4.	30	ปานกลาง	46	ปานกลาง
5.	28	ปานกลาง	45	ปานกลาง

ตาราง 3 (ต่อ)

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย (การเล่านิทาน)			
	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
	คะแนน	แปลผล	คะแนน	แปลผล
6.	33	ปานกลาง	48	สูง
7.	21	ต่ำ	37	ปานกลาง
8.	20	ต่ำ	36	ปานกลาง
9.	18	ต่ำ	34	ปานกลาง
10.	16	ต่ำ	34	ปานกลาง
11.	27	ปานกลาง	42	ปานกลาง
12.	31	ปานกลาง	48	สูง
13.	32	ปานกลาง	51	สูง
14.	26	ปานกลาง	46	ปานกลาง
15.	33	ปานกลาง	49	สูง
16.	35	ปานกลาง	46	ปานกลาง
17.	34	ปานกลาง	48	สูง
18.	24	ปานกลาง	47	ปานกลาง
19.	18	ต่ำ	46	ปานกลาง
20.	31	ปานกลาง	49	สูง
21.	27	ปานกลาง	52	สูง
22.	29	ปานกลาง	51	สูง
23.	33	ปานกลาง	52	สูง
24.	34	ปานกลาง	49	สูง
25.	31	ปานกลาง	48	สูง
26.	32	ปานกลาง	48	สูง
27.	34	ปานกลาง	49	สูง
28.	36	ปานกลาง	46	ปานกลาง
29.	22	ต่ำ	29	ปานกลาง
30.	30	ปานกลาง	46	ปานกลาง

ตาราง 3 (ต่อ)

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย (การเล่นนิทาน)			
	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
	คะแนน	แปลผล	คะแนน	แปลผล
31.	34	ปานกลาง	42	ปานกลาง
32.	32	ปานกลาง	47	ปานกลาง
33.	31	ปานกลาง	47	ปานกลาง
34.	34	ปานกลาง	44	ปานกลาง
35.	34	ปานกลาง	42	ปานกลาง
36.	36	ปานกลาง	52	สูง
37.	8	ต่ำ	10	ต่ำ
38.	37	ปานกลาง	51	สูง

จากตาราง 3 พบว่า เด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองที่ 1 ส่วนใหญ่มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนทดลอง และหลังทดลอง เพิ่มขึ้น โดยก่อนทดลองเด็กปฐมวัย มีความคิดสร้างสรรค์ในระดับต่ำ จำนวน 8 คน (ร้อยละ 21.05) และระดับปานกลาง 30 คน (ร้อยละ 78.95) หลังทดลองเด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับต่ำ จำนวน 1 คน (ร้อยละ 2.63) ระดับปานกลาง 20 คน (ร้อยละ 52.63) และระดับสูง 17 คน (ร้อยละ 44.74)

1.2 ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ปรากฏดังในตาราง 4

ตาราง 4 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลองที่ 2 ใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ก่อนทดลอง และหลังทดลอง

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย (การเล่นสร้างสรรค์)			
	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
	คะแนน	แปลผล	คะแนน	แปลผล
1.	33	ปานกลาง	46	ปานกลาง

ตาราง 4 (ต่อ)

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย (การเล่นสร้างสรรค์)			
	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
	คะแนน	แปลผล	คะแนน	แปลผล
2.	20	ต่ำ	42	ปานกลาง
3.	33	ปานกลาง	44	ปานกลาง
4.	33	ปานกลาง	44	ปานกลาง
5.	33	ปานกลาง	46	ปานกลาง
6.	33	ปานกลาง	44	ปานกลาง
7.	32	ปานกลาง	46	ปานกลาง
8.	32	ปานกลาง	48	สูง
9.	33	ปานกลาง	46	ปานกลาง
10.	33	ปานกลาง	45	ปานกลาง
11.	17	ต่ำ	45	ปานกลาง
12.	33	ปานกลาง	49	สูง
13.	40	ปานกลาง	50	สูง
14.	39	ปานกลาง	49	สูง
15.	19	ต่ำ	44	ปานกลาง
16.	27	ปานกลาง	48	สูง
17.	27	ปานกลาง	48	สูง
18.	27	ปานกลาง	48	สูง
19.	24	ปานกลาง	47	ปานกลาง
20.	24	ปานกลาง	50	สูง
21.	28	ปานกลาง	49	สูง
22.	29	ปานกลาง	53	สูง
23.	33	ปานกลาง	52	สูง
24.	30	ปานกลาง	49	สูง
25.	32	ปานกลาง	49	สูง
26.	22	ต่ำ	39	ปานกลาง

ตาราง 4 (ต่อ)

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย (การเล่นสร้างสรรค์)			
	ก่อนทดลอง		หลังทดลอง	
	คะแนน	แปลผล	คะแนน	แปลผล
27.	32	ปานกลาง	45	ปานกลาง
28.	32	ปานกลาง	43	ปานกลาง
29.	32	ปานกลาง	40	ปานกลาง
30.	26	ปานกลาง	44	ปานกลาง
31.	28	ปานกลาง	44	ปานกลาง
32.	28	ปานกลาง	44	ปานกลาง
33.	28	ปานกลาง	43	ปานกลาง
34.	27	ปานกลาง	43	ปานกลาง
35.	20	ต่ำ	37	ปานกลาง
36.	30	ปานกลาง	51	สูง
37.	31	ปานกลาง	51	สูง
38.	32	ปานกลาง	50	สูง

จากตาราง 4 พบว่า เด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองที่ 2 ส่วนใหญ่มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่ก่อนทดลอง และหลังทดลอง เพิ่มขึ้น โดยก่อนทดลองเด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับต่ำ จำนวน 5 คน (ร้อยละ 13.16) และระดับปานกลาง 33 คน (ร้อยละ 86.84) หลังทดลอง เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับปานกลาง 22 คน (ร้อยละ 57.89) และระดับสูง 16 คน (ร้อยละ 42.11)

2. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นิทาน และก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบโดยใช้ Paired-samples T-Test ผลการทดสอบปรากฏดังในตาราง 5 และตาราง 6

ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลองโดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน

กลุ่มทดลองที่ 1	n	\bar{X}	S.D.	t	df	Sig
ก่อนทดลอง	38	28.74	6.52	19.611**	37	.000
หลังทดลอง	38	44.47	8.01			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 5 พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนทดลองและหลังทดลองโดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

กลุ่มทดลองที่ 2	n	\bar{X}	S.D.	t	df	Sig
ก่อนทดลอง	38	29.26	5.11	21.094**	37	.000
หลังทดลอง	38	46.18	3.62			

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

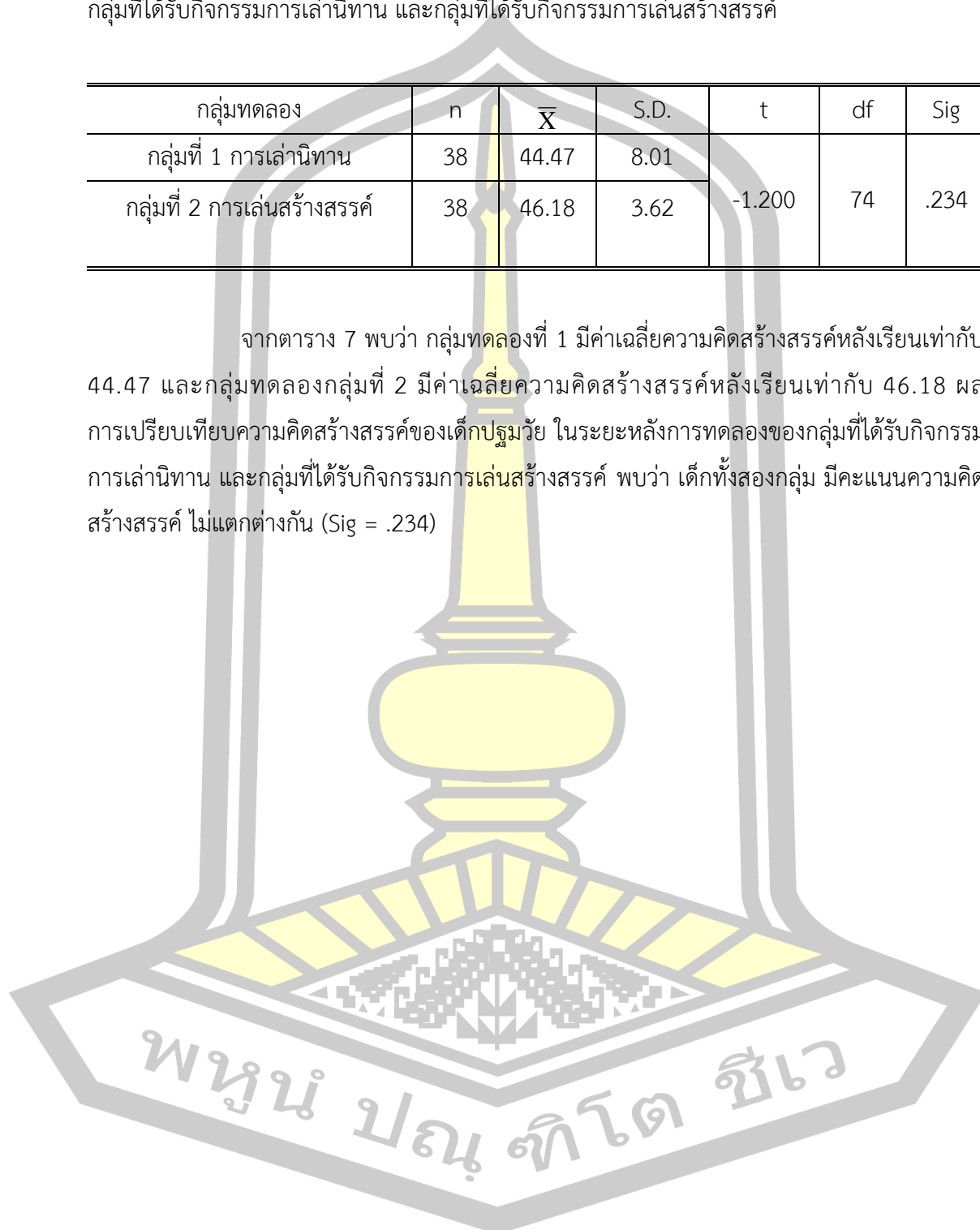
จากตาราง 6 พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง

3. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยในระยะหลังการทดลองของกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่านิทาน และกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ผู้วิจัยทำการเปรียบเทียบโดยใช้ Independent-samples T-Test ผลการทดสอบปรากฏดังในตาราง 7

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในระยะหลังการทดลองของ
กลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นิทาน และกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

กลุ่มทดลอง	n	\bar{X}	S.D.	t	df	Sig
กลุ่มที่ 1 การเล่านิทาน	38	44.47	8.01	-1.200	74	.234
กลุ่มที่ 2 การเล่นสร้างสรรค์	38	46.18	3.62			

จากตาราง 7 พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 มีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนเท่ากับ 44.47 และกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 มีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนเท่ากับ 46.18 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในระยะหลังการทดลองของกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นิทาน และกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ พบว่า เด็กทั้งสองกลุ่ม มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ไม่แตกต่างกัน (Sig = .234)



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นสร้างสรรค์ สามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะได้ ดังต่อไปนี้

1. ความมุ่งหมายของการวิจัย
2. สมมติฐานการวิจัย
3. สรุปผล
4. อภิปรายผล
5. ข้อเสนอแนะ

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นนิทาน และกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ในระยะก่อนทดลอง และหลังทดลอง
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นนิทาน และก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยในระยะหลังการทดลองของกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นนิทาน และกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

สมมติฐานการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ใช้กิจกรรมการเล่นนิทาน และเด็กปฐมวัยที่ใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ มีความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการใช้กิจกรรม แตกต่างกัน
2. เด็กปฐมวัยที่ใช้กิจกรรมแตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์หลังการใช้กิจกรรม แตกต่างกัน

สรุปผล

การวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน ในระยะก่อนทดลอง และหลังทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองที่ 1 ส่วนใหญ่มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังทดลองเพิ่มขึ้นกว่าก่อนทดลอง โดยก่อนทดลองเด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับต่ำ จำนวน 8 คน (ร้อยละ 21.05) และระดับปานกลาง 30 คน (ร้อยละ 78.95) และหลังทดลอง เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับต่ำ จำนวน 1 คน (ร้อยละ 2.63) ระดับปานกลาง 20 คน (ร้อยละ 52.63) และระดับสูง 17 คน (ร้อยละ 44.74)

เด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองที่ 2 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ส่วนใหญ่มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังทดลองเพิ่มขึ้นกว่าก่อนทดลอง โดยก่อนทดลองเด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับต่ำ จำนวน 5 คน (ร้อยละ 13.16) และระดับปานกลาง 33 คน (ร้อยละ 86.84) และหลังทดลอง เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับปานกลาง 22 คน (ร้อยละ 57.89) และระดับสูง 16 คน (ร้อยละ 42.11)

2. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการใช้กิจกรรม พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง

3. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในระยะหลังการทดลองของกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่านิทาน และกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ พบว่า กลุ่มทดลองที่ 1 ซึ่งได้รับกิจกรรมการเล่านิทาน มีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังทดลองเท่ากับ 44.47 และกลุ่มทดลองกลุ่มที่ 2 ซึ่งได้รับกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังทดลองเท่ากับ 46.18 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กทั้งสองกลุ่ม มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ไม่แตกต่างกัน (Sig = .234)

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ สามารถอภิปรายผลการวิจัย ได้ดังนี้

1. เด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทาน และใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ส่วนใหญ่มีระดับความคิดสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้น ผลการวิจัยข้างต้น แสดงให้เห็นว่า เด็กปฐมวัยกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้นิทานพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ มีความคิดสร้างสรรค์พัฒนาขึ้นจากก่อนทดลอง โดยพัฒนาเพิ่มมากขึ้นในช่วงหลังทดลอง สาเหตุที่เป็นเช่นนี้อาจเนื่องมาจาก เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีอายุระหว่าง 4-6 ปี เป็นช่วงวัยที่เด็กชอบการเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการของตนเอง และเด็กมีความสามารถในการเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเองได้ เมื่อเด็กได้รับการพัฒนาด้วยนิทานและกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จึงทำให้เด็กเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Torrance (1965; อ้างถึงใน ญัฐวรรณ เฉลิมสุข, 2560) ซึ่งได้สรุปพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ช่วงอายุ 4-6 ปีไว้ว่า เด็กเริ่มรู้สึกสนุกกับการวางแผน การเล่น การทำงาน เด็กเรียนรู้บทบาทของผู้ใหญ่จากการเล่นบทบาทสมมติ มีความอยากรู้อยากเห็นสิ่งที่เป็นจริงและถูกต้อง เด็กสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ ถึงแม้ว่าจะยังไม่เข้าใจเหตุผลมากนัก เด็กจะทดลองเล่นบทบาทต่าง ๆ โดยใช้จินตนาการของตน ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กช่วงวัยนี้ จะปรากฏชัดขึ้นในลักษณะที่เป็นธรรมชาติ และจากการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมได้ฟังนิทาน กระตุ้นให้ใช้ความคิด จินตนาการตามนิทาน และหลังจากฟังนิทาน ได้จัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นวัสดุปลายเปิดอย่างเป็นอิสระ และได้ทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ตามที่เด็กสนใจ จึงเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ทำกิจกรรมด้วยตนเอง ทั้งการวางแผน การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ และมีช่วงเวลาให้เด็กได้เป็นอิสระในการทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ จึงทำให้เด็กเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น สอดคล้องกับ วาโร เฟ็งส์วีสต์ (2544) ซึ่งได้แบ่งการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ในชั้นที่ 3 อายุ 4-6 ปี ไว้ว่า เด็กวัยนี้มีลักษณะเด่นคือ มีจินตนาการมีการเลียนแบบบทบาทของผู้ใหญ่ ชอบซักถาม ดังนั้น แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรปฏิบัติ ดังนี้ 1) ส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง 2) จัดอำนวยความสะดวกในเรื่องเครื่องมือ เครื่องเล่น 3) ยอมหรือให้อิสระเด็กในการวางแผนการเล่นด้วยตนเอง 4) ควรให้รางวัล หรือคำชมเชย ในกรณีที่เด็กมีความมานะ พยายาม และ 5) ควรตอบคำถามเด็ก โดยการตอบคำถามอย่างง่าย ๆ และกระตุ้นหรือวัน ซึ่งสอดคล้องกับกิจกรรมการเล่นิทาน และกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการทดลอง จึงทำให้เด็กปฐมวัยทั้งสองกลุ่ม มีการพัฒนาคะแนนความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

2. เด็กปฐมวัย กลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทาน และกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังทดลองเพิ่มขึ้นกว่าก่อนทดลองทั้งสองกลุ่ม สาเหตุที่เป็นเช่นนี้ อาจเนื่องมาจาก ลักษณะของกิจกรรมการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่ม ใช้วิธีการถ่ายทอดเนื้อหาสาระการเรียนรู้และเชื่อมโยงสู่การกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในแต่ละด้าน โดยนิทานพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นมีการใช้คำถามกระตุ้นให้เกิดการคิด โดยไม่มุ่งเน้นคำตอบผิดหรือถูก แต่เป็นการคิดที่มีความหลากหลาย ทั้งการเพิ่มเติมรายละเอียดสิ่งต่าง ๆ การเรียงคำให้เป็นประโยค การคิดคำให้ได้มากที่สุด เด็กได้มีโอกาสตอบคำถาม ตามความคิดของเด็ก และได้รับฟังความคิดและจินตนาการที่แตกต่างจากเพื่อน ๆ ซึ่งการตอบคำถามที่ไม่สนใจว่าจะผิดหรือจะถูก จะทำให้เด็กเกิดความเชื่อมั่น กล้าคิด กล้าตอบในสิ่งที่แปลก และแตกต่าง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กด้วยวิธีการเช่นนี้ จึงทำให้เด็กมีพัฒนาความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง สอดคล้องกับแนวคิดของ Torrance (1965; อ้างถึงใน ญัฐวรรณ เฉลิมสุข, 2560) ซึ่งได้เสนอหลักในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายประการ ซึ่งเน้นตัวครูกับเด็กและปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็กเป็นสำคัญ ในประเด็นที่สอดคล้องกัน คือ 1) การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็ก และพ่อแม่หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกแต่เพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหาแม่เด็กจะใช้วิธีเดาหรือเสี่ยงบ้างก็ควรจะยอม แต่ควรกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหา เพื่อพิสูจน์การเดา โดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง 2) ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินและติรอนความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน 3) กระตือรือร้นต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวาหรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง 4) ระลึกอยู่เสมอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะมีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป และ 5) ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และให้การชมเชยอย่างเหมาะสมเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

3. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในระยะหลังการทดลองของกลุ่มที่ได้รับการกิจกรรมการเล่นิทาน และกลุ่มที่ได้รับการกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ พบว่า เด็กทั้งสองกลุ่มมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ไม่แตกต่างกัน ผลการวิจัยนี้ แสดงให้เห็นว่า เด็กปฐมวัยซึ่งเป็นกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่ม ที่ได้รับการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการเล่นิทาน และการเล่นสร้างสรรค์มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนไม่แตกต่างกัน สาเหตุที่เป็นเช่นนี้ อาจเนื่องมาจากการจัดประสบการณ์ทั้งสองรูปแบบมีวิธีการที่คล้ายคลึงกัน คือ เด็กได้รับการถ่ายทอดความรู้ และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ด้วยนิทาน ได้สนทนาซักถามเกี่ยวกับนิทานตามความสนใจ ได้ทำกิจกรรมเพื่อถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ และได้สนทนากับครูเกี่ยวกับผลงานศิลปะและผลงานการเล่นที่เด็กทำ ด้วยวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่คล้ายกันของเด็กกลุ่ม

ทดลองทั้งสองกลุ่ม จึงทำให้เด็กมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังทดลอง ไม่แตกต่างกัน ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับผลการศึกษาของ กรรณิการ์ แพงวียงจันท์ (2554) ได้ศึกษาเรื่องการศึกษาคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์รูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน คือ แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยเน้นการเล่น 4 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นจินตนาการ รูปแบบการเล่นแบบสร้าง รูปแบบการเล่นเชิงศิลปะ และรูปแบบการเล่นแบบผสม ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตก่อนและหลังเรียนของนักเรียนทั้ง 4 กลุ่มไม่แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

1.1 การเล่นนิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ควรให้ความสำคัญกับการสนทนาของเด็ก โดยส่งเสริมให้เด็กได้ซักถามข้อสงสัย และได้ตอบคำถามโดยไม่ต้องกังวลว่าคำตอบนั้นจะผิดหรือถูก เพื่อให้เด็กกล้าที่จะแสดงออก และกล้าที่จะคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ

1.2 วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดประสบการณ์มีความหลากหลาย ครูควรวางแผนในการจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้มีความพร้อม และเพียงพอในการทำกิจกรรมของเด็ก โดยอาจขอความร่วมมือจากผู้ปกครองเด็กให้ช่วยเตรียมมาให้ เช่น กล้องกระดาษ ริบบิ้น และควรระบุวัสดุที่สอดคล้องกับนิทาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

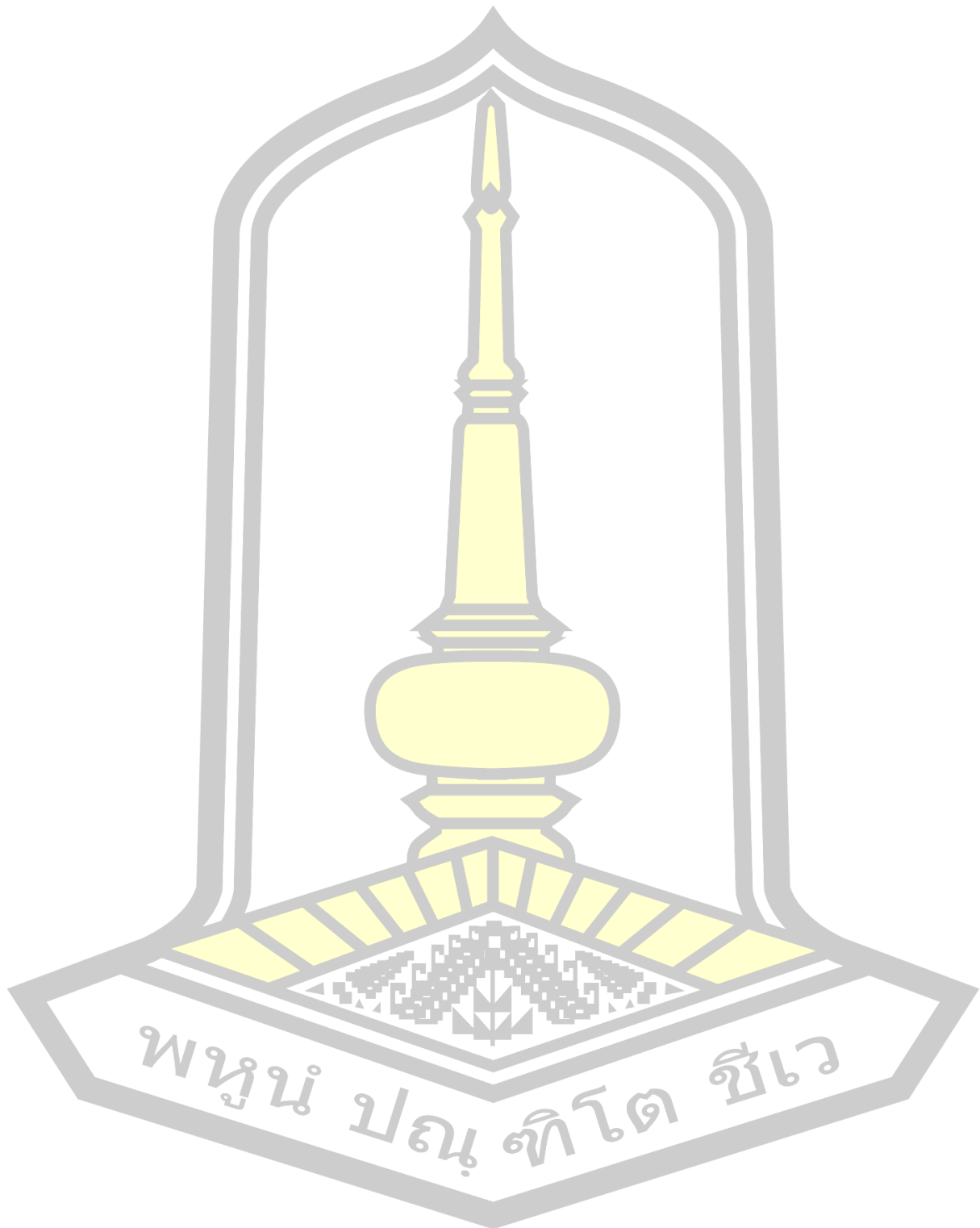
1.3 การใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ (The test for creative thinking-drawing production) TCT-DP ของ Jellen และ Urban ในการตรวจให้คะแนนควรตรวจให้คะแนนเด็กแต่ละคนทีละประเด็น เนื่องจากแบบทดสอบมีรายละเอียดค่อนข้างมาก และผู้ตรวจต้องพิจารณาผลงานของเด็กให้ชัดเจน จึงจะตรวจให้คะแนนได้ถูกต้องตามเกณฑ์การให้คะแนน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการจัดประสบการณ์ในรูปแบบอื่น ๆ ที่หลากหลาย

2.2 ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยระเบียบวิธีวิจัยอื่น ๆ เพื่อเป็นการศึกษาเชิงลึก เช่น วิจัยเชิงคุณภาพ เป็นต้น

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กนิษฐา พูลลาภ. (2563). *การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี*. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กรมวิชาการ. (2544). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กรณีการ์ แผงวียงจันทร์. (2554). *การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์รูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน*. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2541). การเล่านิทาน. *วารสารการศึกษาปฐมวัย*, 2(2), 10-19.
- . (2551). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: มิตรสัมพันธ์กราฟิค.
- เกษร สวนบุรี. (2555). *ผลการใช้แบบฝึกทักษะนิทานประกอบภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- คณะกรรมการพัฒนาการศึกษาอบรมเลี้ยงดูเด็ก. (2535). *การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: แสงศิลป์.
- คณะกรรมการส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ. (2561). *แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560-2564 (ผนวกรวมแผนปฏิบัติการพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติ ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2560-2564)*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: เจ.เอส.การพิมพ์.
- คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้. (2543). *ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ฉวีวรรณ กินาวงศ์. (2536). *การศึกษาเด็ก*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ณัฐวรรณ เฉลิมสุข. (2560). การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์: ส่งเสริมจินตนาการการเรียนรู้. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*, 10(1), 2008-2020.

ดวงพร จันทร์ศิริ. (2565). ผลการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดสะเต็มศึกษาที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.

ธนพรรณ เพชรเศษ กัญญารัตน์ ชูเกลี้ยง และเกษร ขวัญมา. (2562). รายงานการวิจัย การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยกลุ่มชาติพันธุ์ลาวครั้ง อำเภอด่านช้าง จังหวัดสุพรรณบุรี. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

นงพงา ลิ้มสุวรรณ. (30 กรกฎาคม 2559). จิตวิทยาการเลี้ยงดูและอบรมเด็ก. สืบค้นเมื่อ เมษายน 2563. จาก <http://rama4.mahidol.ac.th/ramamental/?q=generaldoctor/06032014-1417>.

นันทิยา น้อยจันทร์. (2548). การประเมินผลพัฒนาการของเด็กปฐมวัย. นครปฐม: นิตินัย.

เนื่อน้อง สนับบุญ. (2541). ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นิทาน. ปริญญาโท ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บันลือ พฤกษ์วัน. (2551). จุดประกายสมองของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุญชม ศรีสะอาด. (2553). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ประภาพิต ดวงคำจันทร์. (2555). ผลของกิจกรรมเล่นิทานสร้างสรรค์ภาพสามมิติเสริมด้วยคำถามปลายเปิดต่อความคิดสร้างสรรค์และความรับผิดชอบของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

พงษ์พันธ์ พงษ์ไสภา. (2542). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.

พัชรมณฑล ศุภสุข. (2556). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม. ปริญญาโท ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

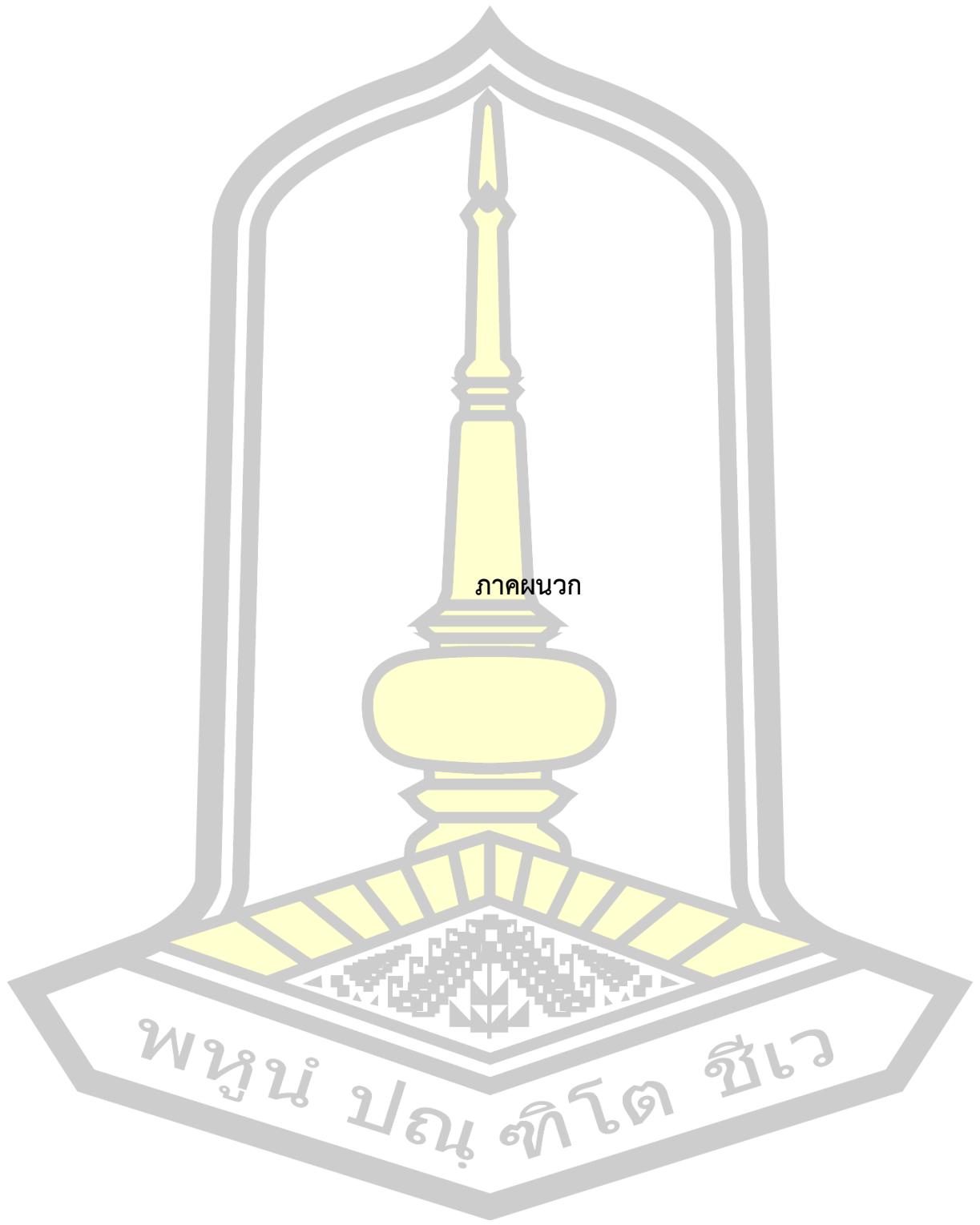
พัชรี ไชยะสนิท. (2535). เอกสารประกอบการจัดประสบการณ์เตรียมความพร้อมระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

พีแมกกาซีน. (2559). ความสุขในการฟังนิทานคือช่วงเวลาทองคำ. สืบค้นเมื่อ เมษายน 2563. จาก https://zzzmagazine.wordpress.com/?fbclid=IwAR2rXs4OmKKdH1I4Z3LpAJ09MyVtGNGy7_qhlhtE8GPKsWbhwiHltnrGmb8.

ภรณ์ คุรุรัตน์. (2544). การเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

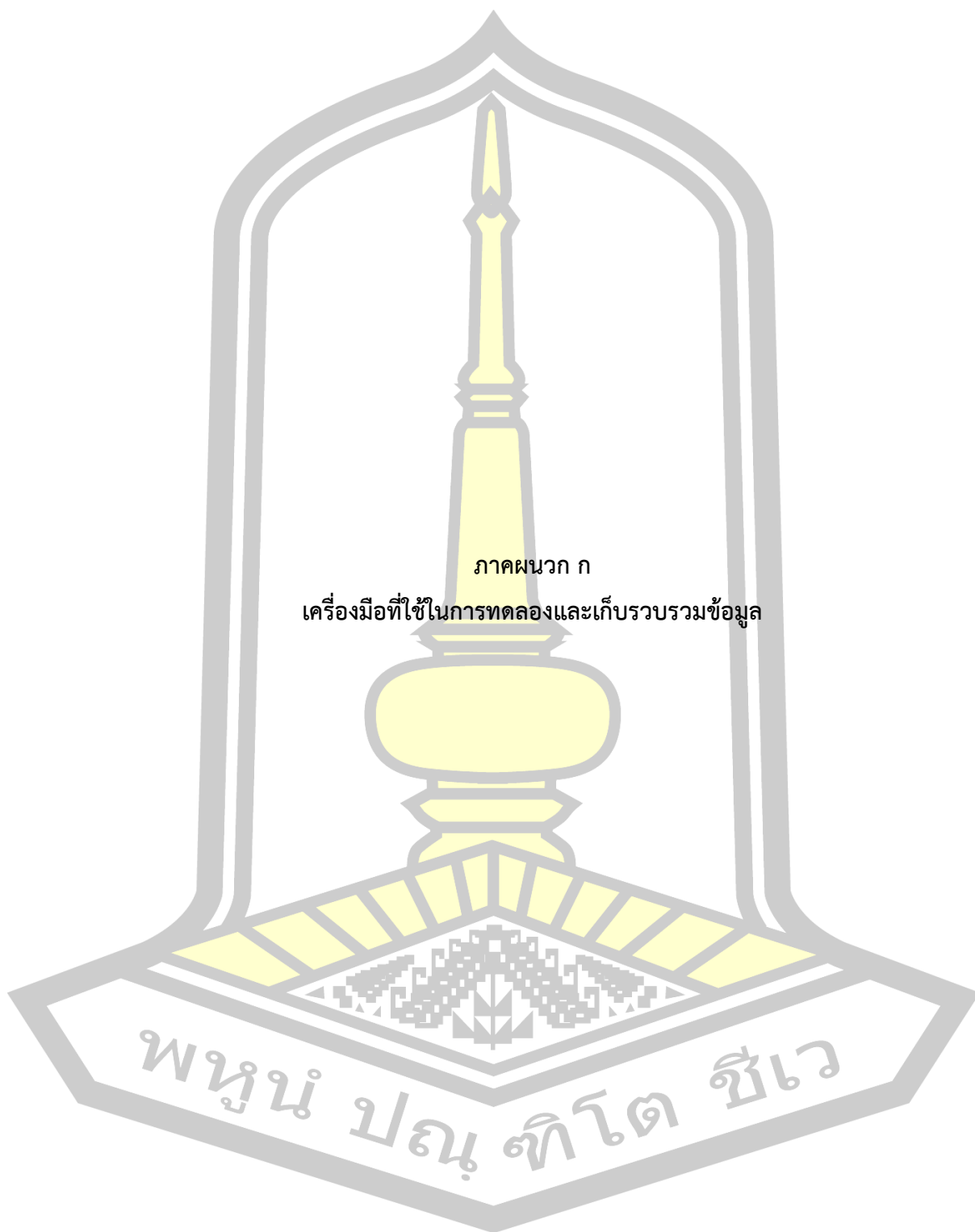
- ภรินธร วินิจฉายะจินดา. (2558). ผลของกิจกรรมสร้างงานศิลปะผ่านการเล่นต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3 โรงเรียนนวมพัฒนาวิทยา จังหวัดกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ระภา เอี่ยมสุธี. (2557). การพัฒนากิจกรรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยการเล่านิทานประกอบงานศิลปะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ลาวัลย์ ตนะสอน. (2559). การจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (30 กรกฎาคม 2559). การเล่นเป็นการเรียนของเด็ก. สืบค้นเมื่อ พฤษภาคม 2563. จาก <http://www.childanddevelopment.com/การเล่นเป็นการเรียนของเด็ก/>.
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2544). การทำวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วิณา ประชากุล. (2547). ผลของการเล่นวัสดุปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สาวิกาพร แสนศึกษา. (2560). ผลการใช้กิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่านิทานที่มีต่อการพัฒนาการความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้า.
- โสภาคย์ พลละวุฒิโท. (2550). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบกึ่งชี้แนะกับการเล่นแบบอิสระ. วิทยานิพนธ์ ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- สุชา จันท์เอม. (2543). จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สุพัต สกฤดี. (2561). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สมพร สุทัศน์ีย์. (2547). จิตวิทยาการปกครองชั้นเรียน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงาน ก.พ. (2559). หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การคิดเชิงสร้างสรรค์. สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2563 จาก <https://www.ocsc.go.th/sites/default/files/document/ocsc-2017-eb13.pdf>.
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2. (2561). รายงานผลการใช้หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2561 ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. ขอนแก่น: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2.

- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2541). *คู่มือการอบรมเลี้ยงดูเด็กระดับก่อนประถมศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สำลี รักสุทธี และคณะ. (2544). *เทคนิควิธีการพัฒนาหลักสูตรแบบบูรณาการ*. กรุงเทพฯ: พัฒนาการศึกษ.
- อารี พันธมณี. (2546). *จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: ไยใหม่ ครีเอทีฟ กรุ๊ป.
- Duffy, B. (1998). *Supporting Creativity and Imagination in the Early Years*. Buckingham: Open university Press.
- Essa, E. (2003). *Introduction to Early Childhood Education*. Canada: Delmar learning.
- Fowler, C. A. (1980). Coarticulation and Theories of Extrinsic Timing. *Journal of Phonetics*, 8, 113-133.
- Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. New York: CBS College.
- Good, C. V. (1959). *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill.
- Hui, A. N. N., He, M. W. J., & Ye, S. S. (2015). Arts Education and Creativity Enhancement in Young Children in Hong Kong. *Educational Psychology*, 35(3), 315–327.
- Joyce, B., & Weil, M. (1996). *Models of Teaching*. 5th ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Koster, B. J. (2001). *Growing Artist: Teach Aart to Young Children*. New York: Delmar.
- Schirmacher, R. (1998). *Art and Creative Development for Young Children*. New York: Delmar.
- Smith, P. K., & Connolly, K. (1972). *Patterns of Play and Social Interaction in Pre-school Children*. In N. B. Jones, *Ethological Studies of Child Behaviour*. U.K.: Cambridge U. Press.
- The Asianparent Thailand. (2020). *10 เรื่องของสมองทำไมช่วงปฐมวัยถึงสำคัญที่สุด*. สืบค้นเมื่อ 10 กรกฎาคม 2563. จาก <https://th.theasianparent.com/10-เรื่องของสมอง-ทำไมช่วงปฐมวัยถึงสำคัญที่สุด>.
- Yildiz, C. C., & Aral, N. (2020). Effect of Art Education Program Given to Gypsy Children on Children's Creativity. *Educational Research and Reviews*, 15(8), 523–529.



ภาคผนวก

พหุ ประจักษ์ ชัยเว



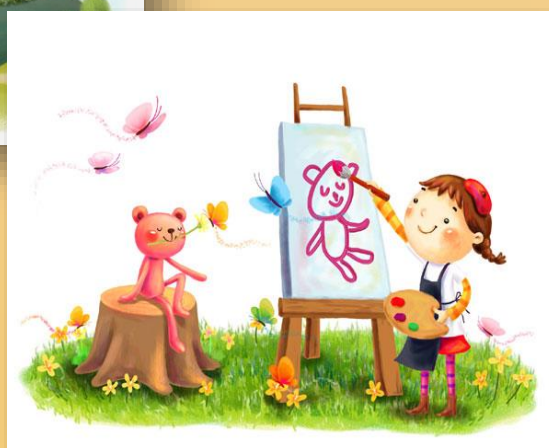
ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

พหุ ประถม ชิต ชัยเว

1. กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

คู่มือกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2



จัดทำโดย

นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ

นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา

ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คำนำ

กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ชุดนี้ สร้างขึ้นเพื่อให้ประกอบการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ประกอบด้วยรายละเอียดการจัดกิจกรรม และนิทานนำ จำนวน 20 ครั้ง ใช้ประกอบการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผู้จัดทำได้สร้างขึ้น โดยกิจกรรมและนิทานนำ มีเนื้อหาในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างรวดเร็ว ได้คำตอบจำนวนมากในเวลาที่กำหนด เช่น ให้บอกชื่อสิ่งของที่มีรูปทรงกลม ให้ได้มากที่สุด เป็นต้น
2. ความคิดยืดหยุ่น ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลากหลาย โดยมีการพิจารณาคุณลักษณะบางอย่างร่วมด้วย โดยผู้คิดต้องเข้าใจคุณลักษณะ และเชื่อมโยงสัมพันธ์เป็นคำตอบได้ เช่น ให้บอกชื่อสิ่งของที่สามารถนำมาใช้แทนถุงพลาสติกได้ เป็นต้น
3. ความคิดริเริ่ม ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดสิ่งที่แปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา โดยอาจนำความคิดเดิมมาดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น
4. ความคิดละเอียดลออ ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดเพิ่มเติมรายละเอียดของสิ่งที่กำหนดให้ เช่น ให้ต่อเติมภาพบ้าน ผู้ที่มีความคิดละเอียดลออจะสามารถเพิ่มเติมรายละเอียดของบ้านได้หลายจุด มีแง่มุมของความคิดเล็ก ๆ น้อย ๆ ผสมผสาน จนทำให้บ้านเป็นภาพที่สมบูรณ์ตามความคิดของผู้คิดนั้น เป็นต้น

ในการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ชุดนี้ ผู้จัดทำมุ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะเป็นประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 และช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ตามความมุ่งหมายของการวิจัยที่กำหนดไว้

อัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ

พูน ปรณ ทิโต ชีเว

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1 เรื่องดอกไม้แสนสวย หน่วยไม้ดอกไม้ประดับ	1
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 2 เรื่องดอกไม้กลิ่นหอม หน่วยไม้ดอกไม้ประดับ	3
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 3 เรื่องใบไม้แสนสวย หน่วยไม้ดอกไม้ประดับ	5
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 4 เรื่องไม้มั่งคั่ง หน่วยไม้ดอกไม้ประดับ	7
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 5 เรื่องผักไม้ประดับ หน่วยไม้ดอกไม้ประดับ	9
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 6 เรื่องลมเย็น หน่วยวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ	11
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 7 เรื่องฝนชุ่มฉ่ำ หน่วยวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ	13
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 8 เรื่องแสงแดดเจิดจ้า หน่วยวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ	15
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 9 เรื่องสายน้ำชุ่มชื่น หน่วยวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ	17
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 10 เรื่องธรรมชาติสร้างสรรค์ หน่วยวิทยาศาสตร์ธรรมชาติ	19
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 11 เรื่องตามองเห็น หน่วยประสาทสัมผัส	21
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 12 เรื่องหูฟังเสียง หน่วยประสาทสัมผัส	23
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 13 เรื่องจมูกดมกลิ่น หน่วยประสาทสัมผัส	25
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 14 เรื่องลิ้นชิมรส หน่วยประสาทสัมผัส	27
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 15 เรื่องกายสัมผัส หน่วยประสาทสัมผัส	29
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 16 เรื่องดิน หน่วยดิน หิน ทราย	31
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 17 เรื่องหิน หน่วยดิน หิน ทราย	33
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 18 เรื่องทราย หน่วยดิน หิน ทราย	35
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 19 เรื่องหัตถกรรมดิน หน่วยดิน หิน ทราย	37
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 20 เรื่องหัตถกรรมหิน หน่วยดิน หิน ทราย	39

พูน ปณ ทัต ชิว

ตัวอย่างกิจกรรม
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1
เรื่องดอกไม้แสนสวย หน่วยไม้ดอกไม้ประดับ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ความคิดคล่องแคล่ว)

ความคิดคล่องแคล่ว คือ ความสามารถของสมองในการคิดได้หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล สร้างความแตกต่าง แปลกใหม่ และเป็นประโยชน์ คิดหาคำตอบได้อย่างรวดเร็ว มีปริมาณมาก ภายใต้งี้อเนไขเวลาที่จำกัด สามารถใช้ถ้อยคำได้อย่างคล่องแคล่ว

จุดประสงค์

1. เด็กเล่นวัสดุปลายเปิดตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้
2. เด็กถ่ายทอดจินตนาการตามความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ถ้อยคำได้อย่างคล่องแคล่ว

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. เล่นนิทานกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง ในสวนดอกไม้
2. เล่นวัสดุปลายเปิดตามจินตนาการ

วัสดุปลายเปิด ได้แก่ แท่งไม้/กิ่งไม้ กระจาดยสี ใบตอง/ใบไม้ เชือก ดอกไม้/ผลไม้ ผ้า ดินทราย แก้วกระจาดย ดินน้ำมัน ฝ้าน้ำอัดลมแบบเกลียว กล้องกระจาดย (กล้องยาสีฟัน กล้องสบู่) วัสดุส่วนกลาง (ก้อนหิน สำลี) ภาดพลาสติก

3. ตั้งชื่อและเล่าเกี่ยวกับการเล่นตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

การวัดและประเมินผล

การสังเกตและบันทึกพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์

พหุบัน ปณุ ทิโต ชีเว

นิทานเรื่อง ในสวนดอกไม้

ดอกไม้ในสวนสีสดใสสวย เหล่าแมลงต่างพากันมาไต่ตอมดอกไม้ เพื่อดูดน้ำหวาน ดอกไม้เฝ้ามองดูแมลงบินท่องเที่ยวไปในที่ต่าง ๆ แต่ดอกไม้ไปไหนไม่ได้ต้องอยู่กับต้นเท่านั้น ดอกไม้จึงขอร้องแมลงให้เล่าเรื่องที่แมลงได้เคยพบเห็นและชื่นชอบที่สุดให้ดอกไม้ฟังก่อนที่จะอนุญาตให้แมลงดูดกินน้ำหวานจากดอกไม้ แมลงแต่ละตัวมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับสิ่งที่ตัวเองชอบแตกต่างกันไป ดอกไม้ได้ฟังเรื่องราวแปลก ๆ ใหม่ ๆ ทุกวัน อย่างมีความสุข ถ้าเด็ก ๆ เป็นแมลง จะเล่าเรื่องอะไรให้ดอกไม้ฟัง....



ตัวอย่างกิจกรรม
การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 2
เรื่องดอกไม้กลิ่นหอม หน่วยไม้ดอกไม้ประดับ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ความคิดคล่องแคล่ว)

ความคิดคล่องแคล่ว คือ ความสามารถในการคิดได้กว้างไกล แปลกใหม่ และเป็นประโยชน์ โดยสามารถคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด

จุดประสงค์

1. เด็กเล่นวัสดุปลายเปิดตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้
2. เด็กถ่ายทอดจินตนาการตามความคิดสร้างสรรค์ได้
3. เด็กสามารถบอกสิ่งที่สัมพันธ์กันภายในเวลาที่กำหนดได้

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. เล่นนิทานกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอม
2. เล่นวัสดุปลายเปิดตามจินตนาการ
วัสดุปลายเปิด ได้แก่ แ่งไม้/กิ่งไม้ สำลี ใบตอง/ใบไม้ ดินน้ำมัน ดอกไม้/ผลไม้ ดินเหนียว ดินทราย กล่องกระดาษ (กล่องยาสีฟัน กล่องสบู่) ฝา ก้านกล้วย เชือก ผักสด วัสดุส่วนกลาง (ริบบิ้น ขวดพลาสติก) ภาตพลาสติก
3. ตั้งชื่อ เล่าเกี่ยวกับการเล่นตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ บอกสิ่งที่สัมพันธ์กันภายในเวลาที่กำหนด

การวัดและประเมินผล

การสังเกตและบันทึกพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์

พูน ปณ ทัโต ชิว

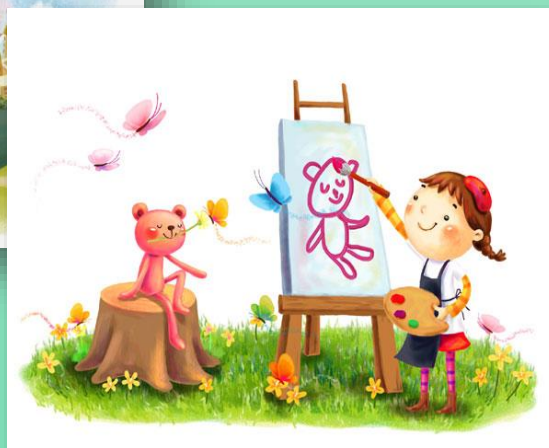
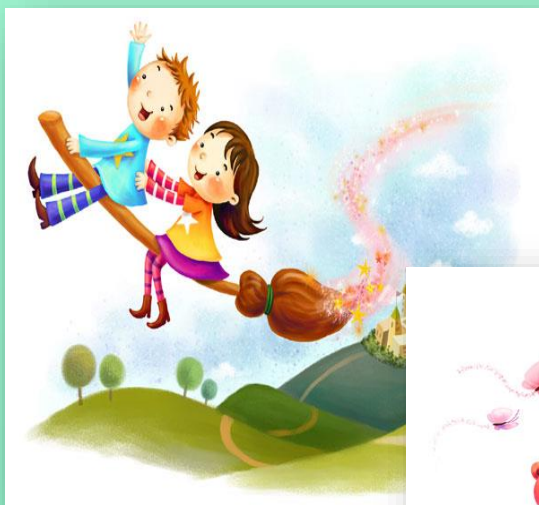
นิทานเรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอม

น้องโบเปิดตู้เย็นเพื่อหยิบน้ำเย็นให้คุณแม่ แล้วก็ได้กลิ่นหอมของอะไรบางอย่าง น้องโบสงสัยว่า กลิ่นอะไรนะ ทำไมหอมจัง น้องโบดมกลิ่นในตู้เย็นจนพบพวงมาลัย พวงหนึ่ง น้องโบหยิบพวงมาลัยแล้ววิ่งไปถามคุณแม่ว่า ดอกไม้ที่มีกลิ่นหอมนี้ คือ ดอกอะไร คุณแม่บอกว่า ดอกไม้สีขาว ดอกเล็ก ๆ กลิ่นหอม ๆ ที่คนนิยมนำมาร้อยมาลัย เรียกว่า ดอกมะลิ น้องโบชอบดอกมะลามาก คุณแม่เล่าให้ฟังว่า ดอกมะลียังใช้เป็นดอกไม้สัญลักษณ์ของวันแม่อีกด้วย น้องโบถามคุณแม่ว่า ดอกไม้อะไรบ้างที่มีกลิ่นหอมเหมือนดอกมะลิ คุณแม่ตอบว่า ดอกไม้มีกลิ่นหอมแตกต่างกัน เป็นกลิ่นเฉพาะของดอกไม้แต่ละชนิด ดอกไม้ที่มีกลิ่นหอมได้แก่ ดอกกุหลาบ ดอกจำปี ดอกจำปา ดอกลิลาวดี ดอกพุดซ้อน ดอกแก้ว เป็นต้น คุณแม่มีคำถามถามน้องโบและเด็ก ๆ ด้วยนะคะ เด็ก ๆ ช่วยบอกทีว่า สิ่งใดบ้างที่มีสีขาวเหมือนกับสีของดอกมะลิ....



2. นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

คู่มือกิจกรรมนิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2



พูน ปณ กิ ด ชี เว จัดทำโดย
นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ
นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา
ภาควิชาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คำนำ

คู่มือกิจกรรมนิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ชุดนี้ สร้างขึ้นเพื่อให้ประกอบการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย รายละเอียดการจัดกิจกรรม และนิทาน จำนวน 20 ครั้ง ใช้ประกอบการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผู้จัดทำได้สร้างขึ้น โดยกิจกรรมและนิทาน มีเนื้อหาในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างรวดเร็ว ได้คำตอบจำนวนมากในเวลาที่กำหนด เช่น ให้บอกชื่อสิ่งของที่มีรูปทรงกลม ให้ได้มากที่สุด เป็นต้น
2. ความคิดยืดหยุ่น ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้หลากหลาย โดยมีการพิจารณาคุณลักษณะบางอย่างร่วมด้วย โดยผู้คิดต้องเข้าใจคุณลักษณะ และเชื่อมโยงสัมพันธ์เป็นคำตอบได้ เช่น ให้บอกชื่อสิ่งของที่สามารถนำมาใช้แทนถุงพลาสติกได้ เป็นต้น
3. ความคิดริเริ่ม ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดสิ่งแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา โดยอาจนำความคิดเดิมมาดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น
4. ความคิดละเอียดลออ ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดเพิ่มเติมรายละเอียดของสิ่งที่กำหนดให้ เช่น ให้ต่อเติมภาพบ้าน ผู้ที่มีความคิดละเอียดลออจะสามารถเพิ่มเติมรายละเอียดของบ้าน ได้หลายจุด มีแง่มุมของความคิดเล็ก ๆ น้อย ๆ ผสมผสาน จนทำให้บ้านเป็นภาพที่สมบูรณ์ตามความคิดของผู้คิดนั้น เป็นต้น

ในการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมนิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ชุดนี้ ผู้จัดทำมุ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่า จะเป็นประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 และช่วยให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ตามความมุ่งหมายของการวิจัยที่กำหนดไว้

อัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ

พูน ปรณ ทิโต ชีเว

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
การเล่านิทาน ครั้งที่ 1 เรื่อง ส.ค.ส. ส่งความสุข หน่วยวันปีใหม่	1
การเล่านิทาน ครั้งที่ 2 เรื่องของขวัญปีใหม่ หน่วยวันปีใหม่	3
การเล่านิทาน ครั้งที่ 3 เรื่องขนมเค้กปีใหม่ หน่วยวันปีใหม่	5
การเล่านิทาน ครั้งที่ 4 เรื่องงานฉลองปีใหม่ หน่วยวันปีใหม่	7
การเล่านิทาน ครั้งที่ 5 เรื่องพลุแสนสวย หน่วยวันปีใหม่	9
การเล่านิทาน ครั้งที่ 6 เรื่องฤดูหนาวคืออะไร หน่วยฉันรักฤดูหนาว	11
การเล่านิทาน ครั้งที่ 7 เรื่องฤดูหนาวแตกต่างกัน หน่วยฉันรักฤดูหนาว	13
การเล่านิทาน ครั้งที่ 8 เรื่องเครื่องกันหนาว หน่วยฉันรักฤดูหนาว	15
การเล่านิทาน ครั้งที่ 9 เรื่องการรักษาสุขภาพในฤดูหนาว หน่วยฉันรักฤดูหนาว	17
การเล่านิทาน ครั้งที่ 10 เรื่องฤดูหนาวกับสิ่งมีชีวิต หน่วยฉันรักฤดูหนาว	19
การเล่านิทาน ครั้งที่ 11 เรื่องกลางวัน หน่วยกลางวันกลางคืน	21
การเล่านิทาน ครั้งที่ 12 เรื่องการดำเนินชีวิตกลางวัน หน่วยกลางวันกลางคืน	23
การเล่านิทาน ครั้งที่ 13 เรื่องกลางคืน หน่วยกลางวันกลางคืน	25
การเล่านิทาน ครั้งที่ 14 เรื่องการดำเนินชีวิตกลางคืน หน่วยกลางวันกลางคืน	27
การเล่านิทาน ครั้งที่ 15 เรื่องประโยชน์ของแสงอาทิตย์ หน่วยกลางวันกลางคืน	29
การเล่านิทาน ครั้งที่ 16 เรื่องเพื่อนบ้านของฉัน หน่วยชุมชนที่รัก	31
การเล่านิทาน ครั้งที่ 17 เรื่องโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ หน่วยชุมชนที่รัก	33
การเล่านิทาน ครั้งที่ 18 เรื่องศาสนสถาน (วัด) หน่วยชุมชนที่รัก	35
การเล่านิทาน ครั้งที่ 19 เรื่องโรงเรียนของหนู หน่วยชุมชนที่รัก	37
การเล่านิทาน ครั้งที่ 20 เรื่องสถานีตำรวจ หน่วยชุมชนที่รัก	39

พูน ปณ ทิโต ชิว

ตัวอย่างกิจกรรม
นิทานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1
เรื่อง ส.ค.ส. ส่งความสุข หน่วยวันปีใหม่

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ความคิดคล่องแคล่ว)

ความคิดคล่องแคล่ว คือ ความสามารถในการคิดได้กว้างไกล แปลกใหม่ และเป็นประโยชน์ โดยสามารถคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกัน คล้ายกันหรือสัมพันธ์กันได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด

จุดประสงค์

1. เด็กทำกิจกรรมศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้
2. เด็กสามารถคิดและพูดคำอวยพรได้ภายในเวลาที่กำหนด
3. เด็กเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. เล่านิทานกระตุ้นความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ เรื่อง คำอวยพรวันขึ้นปีใหม่
2. ให้เด็ก ๆ ฝึกการคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์โดยคิดคำอวยพรปีใหม่ภายในเวลาที่กำหนดเป็นกิจกรรมสอดแทรกในเนื้อเรื่องของนิทาน โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วม
3. กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ให้เด็กเลือกวัสดุเพื่อทำผลงานศิลปะสร้างสรรค์ตามความคิดของเด็กอย่างเสรี
วัสดุสำหรับทำกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ ก้านกล้วย ใบตอง ใบไม้ ดอกไม้ กิ่งไม้ กระดาษ ดินน้ำมัน ถาดรองปั้น สีเทียน สีน้ำ ฟู่กัน ถาดสี สีไม้ ผ้าเช็ดมือ ถาดพลาสติก
4. ตั้งชื่อและเล่าเกี่ยวกับผลงานศิลปะสร้างสรรค์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

การวัดและประเมินผล

การสังเกตและบันทึกพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์

นิทานเรื่อง คำอวยพรวันขึ้นปีใหม่

วันขึ้นปีใหม่ ณ โรงเรียนมดตะนอย มีกิจกรรมจับสลากของขวัญปีใหม่ มดน้อยทุกตัวต่างนำของขวัญมาเพื่อร่วมจับสลาก มดบางตัวนำขนมปังแผ่นใหญ่หอมกรุ่นมาจับสลาก บางตัวนำเมล็ดข้าวโพดมาร่วมจับสลาก มดน้อยทุกตัวต่างเลือกสรรสิ่งดี ๆ มาเป็นของขวัญแก่กันและกัน ในวันขึ้นปีใหม่ เมื่อเดินมาพบหน้ากัน ก็ทักทายกันด้วยคำว่า “สวัสดีปีใหม่ค่ะ” “สวัสดีปีใหม่ครับ” บรรยากาศในโรงเรียนช่างแสนสุขสันต์ ครูใหญ่มดตะนอย ได้กำหนดเงื่อนไขการจับสลากว่า ก่อนที่จะจับสลาก มดน้อยจะต้องกล่าวคำอวยพรแต่เพื่อน ๆ ก่อน โดยเป็นคำที่สุภาพแสดงถึงความรักและหวังดีต่อเพื่อน ๆ แล้วจึงจับสลากของขวัญได้ มดน้อยตัวแรกอวยพรว่า “ขอให้ทุกคนแข็งแรง” มดน้อยทุกตัวต่างปรบมือเสียงดังเพื่อแสดงความขอบคุณสำหรับคำอวยพรนั้น

มดน้อยตัวต่อไปจะกล่าวคำอวยพรวันปีใหม่ ว่าอย่างไรคะ... (ให้เด็กทุกคนคิดและพูด คำอวยพรปีใหม่ ให้เวลาคิดและพูดคนละไม่เกิน 15 วินาที)



ตัวอย่างกิจกรรม
ศิลปะสร้างสรรค์ ครั้งที่ 2
เรื่องของขวัญปีใหม่ หน่วยวันปีใหม่

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ความคิดคล่องแคล่ว)

ความคิดคล่องแคล่ว คือ ความสามารถในการคิดได้กว้างไกล รวดเร็ว ครอบคลุม และเชื่อมโยงกัน สามารถนำถ้อยคำหรือวลีมาเรียงต่อกันได้อย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

จุดประสงค์

1. เด็กทำกิจกรรมศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้
2. เด็กสามารถคิดและเรียงคำเป็นประโยคที่สมบูรณ์ได้ภายในเวลาที่กำหนด
3. เด็กเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้

ขั้นตอนการทำกิจกรรม

1. เล่านิทานกระตุ้นความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก เรื่อง ของขวัญปีใหม่
2. ให้เด็ก ๆ ฝึกการคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก โดยเรียงคำให้เป็นประโยคที่มีใจความถูกต้องสมบูรณ์ ภายในเวลาที่กำหนด เป็นกิจกรรมสอดแทรกในเรื่องของนิทาน โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วม

3. กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ให้เด็กเลือกวัสดุเพื่อทำผลงานศิลปะสร้างสรรค์ตามความคิดของเด็กอย่างเสรี

วัสดุสำหรับทำกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ ก้านกล้วย ใบตอง ใบไม้ ดอกไม้ กิ่งไม้ กระดาษ ดินสอ ดินน้ำมัน ภาตรองปั้น สีเทียน สีน้ำ พู่กัน ภาตสี สีไม้ ผ้าเช็ดมือ ภาตพลาสติก

4. ตั้งชื่อและเล่าเกี่ยวกับผลงานศิลปะสร้างสรรค์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

การวัดและประเมินผล

การสังเกตและบันทึกพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์

นิทานเรื่องของขวัญปีใหม่

วันนี้เป็นวันขึ้นปีใหม่ หมู่บ้านฝิ่งน้อยกำลังจัดงานวันขึ้นปีใหม่อย่างสนุกสนาน ทว่าทั้งหมู่บ้านมีของขวัญวางเกลื่อนกลาดมากมาย ผู้ใหญ่บ้านฝิ่งใหญ่ บอกว่า “ฝิ่งทุกตัว จะต้องได้ของขวัญในวันดี ๆ วันนี้ สวัสดิ์ปีใหม่ทุกคน” “เย่ ๆ ๆ ๆ ไชโย ๆ ๆ” บรรดาฝิ่งส่งเสียงร้องอย่างสนุกสนาน มีการเปิดเพลงจังหวะเร้าใจ เพื่อสร้างบรรยากาศให้งานดูครึกครื้น ฝิ่งน้อย ฝิ่งใหญ่ เต็มกันยึกยัก วันนี้ ไม่มีใครออกหาน้ำหวาน ผู้ใหญ่บ้านฝิ่งใหญ่เตรียมเปิดคลังน้ำหวานเพื่อแจกให้กับฝิ่งทุกตัว “วันนี้ มีน้ำหวานแจกฟรี พวกเจ้าไม่ต้องบินออกไปหาให้เหน็ดเหนื่อย แต่ก่อนกินน้ำหวาน จะต้องเรียงคำ ให้ถูกต้องก่อน เอ้า พวกเจ้าเข้าแถวให้เป็นระเบียบกันเร็ว ๆ” ฝิ่งน้อยเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง เตรียมตัวฟัง โจทย์เพื่อเรียงคำ (ให้เด็ก ๆ แต่ละคนเป็นฝิ่งน้อย ให้เวลาเรียงคำคนละไม่เกิน 15 วินาที)

- ข้อ 1 “จัน งาน ปีใหม่” (งานขึ้นปีใหม่)
 - ข้อ 2 “บ้าน หมู่ ฝิ่งน้อย” (หมู่บ้านฝิ่งน้อย)
 - ข้อ 3 “ฝิ่ง ของขวัญ แด่” (ของขวัญแต่ฝิ่ง)
 - ข้อ 4 “ฟรี น้ำ แจก หวาน” (แจกน้ำหวานฟรี)
 - ข้อ 5 “แถว น้อย ฝิ่ง เข้า” (ฝิ่งน้อยเข้าแถว)
 - ข้อ 6 “ยัก ฝิ่ง เต็ม ยึก” (ฝิ่งเต็มยึกยัก)
 - ข้อ 7 “คน ครึก ตรี ครื้น” (ดนตรีครึกครื้น)
 - ข้อ 8 “ระเบียบ แถว เป็น เข้า” (เข้าแถวเป็นระเบียบ)
 - ข้อ 9 “วัน สันต์ ปีใหม่ สุข” (สุขสันต์วันปีใหม่)
- (เด็กคนต่อไป ให้ย้อนกลับไปถามข้อ 1 ใหม่ ตามลำดับ)

ฝิ่งน้อยทุกตัวเรียงคำเป็นประโยคได้ถูกต้อง และได้กินน้ำหวานอย่างอิมหน้าสำราญ

3. ตัวอย่าง แผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

แผนการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมสร้างสรรค์และเล่นตามมุม (ใช้เวลาครั้งละ 20-30 นาที) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

หน่วยไม้ดอกไม้ประดับ

สาระสำคัญ

ต้นไม้ เป็นสิ่งมีชีวิตที่ให้ความร่มเย็นแก่โลก ต้นไม้มีหลายประเภททั้งไม้ยืนต้น พืชล้มลุก พืชสวนครัว ไม้ประดับและไม้ดอกเป็นพันธุ์ไม้ที่ปลูกเพื่อใช้ประดับตกแต่งสถานที่ให้มีความสวยงาม ไม้ดอกมีดอกหลายแบบ มีสี สัน รูปร่าง และกลิ่นแตกต่างกันไป ไม้ดอกบางประเภทไม่มีกลิ่น บางประเภทมีกลิ่นหอมแรงและหอมไกล การปลูกต้นไม้เพื่อประดับตกแต่ง นิยมใช้ทั้งไม้ดอกและ ไม้ใบที่มีรูปร่างลำต้นและใบสวยงาม ต้นไม้ที่มีชื่อเป็นมงคลก็เป็นที่นิยมปลูกไว้ในบริเวณบ้านเพื่อให้ เกิดความเป็นสิริมงคลตามความเชื่อต่าง ๆ เช่น ปลูกต้นมะยมไว้หน้าบ้าน ทำให้เป็นที่นิยม ปลูกต้น ขนุนไว้หลังบ้านจะทำให้มีคนคอยสนับสนุน นอกจากนี้ ยังมีการปลูกผักบางชนิดเพื่อใช้ประดับตกแต่ง สถานที่อีกด้วย เช่น ปลูกกระเทียมใส่กระถางแขวนเพื่อตกแต่ง

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. ต้นไม้เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีการเจริญเติบโต ต้นไม้บางชนิดออกดอกสี สันสวยงาม ภายในดอกไม้มีน้ำหวานและเกสร ผีเสื้อ ผี และแมลงที่ชอบกินน้ำหวานของดอกไม้ จะบินมากิน น้ำหวานในดอกไม้ เกสรในดอกไม้ก็จะติดขาแมลงไป เมื่อกินดอกไม้ดอกไม้อื่น ๆ เกสรก็จะไปตก ในดอกไม้ดอกไม้อื่น ๆ ทำให้เกิดการขยายพันธุ์ขึ้นเพราะการผสมเกสร
2. สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก มีทั้งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น ก้อนหิน ต้นไม้ และ ที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น แก้วกระดาด เข็อก เป็นต้น วัสดุที่นำมาให้เด็ก ๆ เล่น มีความแตกต่างกัน มีประโยชน์ และมีโทษแตกต่างกัน

ประสบการณ์สำคัญ

1. ด้านร่างกาย เคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์ จากการเล่นวัสดุปลายเปิด เรียนรู้ การรักษาความปลอดภัยจากการเล่นของตนเองและผู้อื่น

2. ด้านอารมณ์และจิตใจ แสดงปฏิกริยาโต้ตอบเสียงดนตรี ทำท่าทางตามจังหวะของเสียงดนตรีบรรเลงที่ได้ฟัง

3. ด้านสังคม เด็ก ๆ เรียนรู้การเล่นเป็นรายบุคคลและเล่นเป็นกลุ่มกับเพื่อน ๆ อย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน ไม่ทะเลาะกันและอยู่ร่วมกันอย่างสงบ

4. ด้านสติปัญญา แสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองผ่านสื่อและวัสดุต่าง ๆ อย่างอิสระเสรี เล่าเรื่องหรือถ่ายทอดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองโดยใช้ภาษาสื่อสารและโต้ตอบให้ผู้อื่นเข้าใจได้

การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1

เรื่อง ดอกไม้แสนสวย

วันที่ 24 มกราคม 2565

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ : ความคิดคล่องแคล่ว

จุดประสงค์

1. เด็กเล่นวัสดุต่าง ๆ ตามจินตนาการและความคิดของตนเองได้
2. เด็กตั้งชื่อผลงานและถ่ายทอดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองจากการเล่นได้

วิธีดำเนินการ

ขั้นเตรียม

1. เตรียมเอกสารการสอน และวัสดุปลายเปิดสำหรับให้เด็กเล่นโดยจัดวางวัสดุ และจัดสถานที่ให้เด็กสามารถเดินและหยิบได้อย่างสะดวก
2. เตรียมเครื่องมือวัดและประเมินผล

ขั้นนำ

1. เรียกรวมนักเรียน ให้นั่งเป็นแถวตอนลึกอย่างเป็นระเบียบและปรบมือเพื่อเตรียมพร้อม

ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

1. ครูเล่านิทานกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำเรื่องในสวนดอกไม้ แล้วให้เด็ก ๆ แสดงพฤติกรรมที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์สอดคล้องกับเนื้อเรื่องของนิทาน โดยสมมติว่าตนเป็นแมลงและให้เล่าเรื่องที่ชื่นชอบและสนุกสนานให้ดอกไม้ฟัง

2. แนะนำวัสดุต่าง ๆ โดยให้เด็กสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับวัสดุ เช่น ดอกไม้ ไม้ ไม้ เด็ก ๆ เคยเห็นที่ไหน มีกลิ่นหอมหรือไม่ ถ้วยกระดาษเด็ก ๆ เคยเห็นที่ไหน ใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง พูดคุยเกี่ยวกับประโยชน์และโทษของสิ่งต่าง ๆ ให้เด็กเรียนรู้

3. อธิบายกติกาการเล่น เด็กสามารถเลือกเล่นวัสดุอะไรก็ได้ตามความต้องการ แล้วให้สร้างสรรค์จินตนาการจากวัสดุที่เล่น โดยพยายามไม่ให้ซ้ำกับเพื่อน แล้วเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดจินตนาการของตนเองให้ครูและเพื่อน ๆ ฟัง

4. ให้เด็กเล่นวัสดุที่ครูจัดเตรียมไว้ให้ โดยให้เล่นครบทุกคนตามที่เด็กเลือก

5. ครูคอยสังเกตเด็กที่ไม่สนใจกิจกรรม และกระตุ้นให้เด็กสนใจและเกิดจินตนาการเล่นด้วยตนเอง

6. ให้เด็ก ๆ ตั้งชื่อและเล่าเรื่องเกี่ยวกับการเล่นตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ครูบันทึกชื่อและเรื่องที่เด็กเล่า

7. ครูชมเชยเด็ก ๆ เพื่อเสริมแรงให้กล้าแสดงความคิดสร้างสรรค์

ขั้นสรุป

1. ครูและเด็ก ๆ สนทนาเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก ๆ ชมเชยการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ เพื่อเล่นได้อย่างสนุกสนาน สอดแทรกลักษณะและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์โดยยกตัวอย่างความคิดของเด็กที่มีความโดดเด่น

2. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บของ

สื่อหรือแหล่งเรียนรู้

1. คู่มือกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย
ชั้นอนุบาลปีที่ 2

2. วัสดุปลายเปิด ได้แก่ แ่งไม้/กิ่งไม้ กระดาษสี ใบบดอง/ใบไม้ เชือก ดอกไม้/ผลไม้ ผ้า ดินทราย แก้วกระดาษ ดินน้ำมัน ฝาน้ำอัดลมแบบเกลียว กล่องกระดาษ (กล่องยาสีฟัน กล่องสบู่) วัสดุส่วนกลาง (ก้อนหิน สำลี) ภาชนะพลาสติก จำนวนตามความเหมาะสม

การเล่นสร้างสรรค์ ครั้งที่ 2

เรื่อง ดอกไม้กลิ่นหอม

วันที่ 25 มกราคม 2565

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ : ความคิดคล่องแคล่ว

จุดประสงค์

1. เด็กเล่นวัสดุปลายเปิดตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้
2. เด็กถ่ายทอดจินตนาการตามความคิดสร้างสรรค์ได้
3. เด็กสามารถบอกสิ่งที่สัมพันธ์กันภายในเวลาที่กำหนดได้

วิธีดำเนินการกิจกรรม

ขั้นเตรียม

1. เตรียมนิทานกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เรื่องดอกไม้กลิ่นหอม
2. เตรียมดอกไม้ชนิดต่าง ๆ และพวงมาลัยดอกมะลิ เพื่อใช้ประกอบการเล่านิทาน และให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ลักษณะของดอกไม้
3. เตรียมวัสดุปลายเปิดสำหรับเด็กเล่นโดยจัดวางวัสดุและจัดสถานที่ให้เด็กสามารถเดินและหยิบได้อย่างสะดวก
4. เตรียมเครื่องมือวัดและประเมินผล

ขั้นนำ

เด็ก ๆ นั่งเป็นแถวอย่างเป็นระเบียบและพร้อมสำหรับการเรียนรู้

ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

1. ครูเล่านิทานกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงความสัมพันธ์ เรื่องดอกไม้กลิ่นหอม และนำดอกไม้ที่เตรียมมาให้เด็กศึกษาดอกไม้ของจริง
2. เด็ก ๆ ฝึกการคิดสร้างสรรค์ ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงความสัมพันธ์ โดยให้บอกชื่อสิ่งที่มีสีขาวสัมพันธ์กับสีของดอกมะลิ (กระดาษ ขี้ขาว เสื้อนักเรียน เป็นต้น)
3. แนะนำวัสดุต่าง ๆ โดยให้เด็กสนทนาแลกเปลี่ยนประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับวัสดุ เช่น เด็ก ๆ รู้จักก้อนก๊วยหรือไม้ ก้านก๊วยเป็นส่วนใดของก๊วย ใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง และสนทนาเกี่ยวกับวัสดุที่เด็กสนใจ
4. อธิบายกติกาการเล่น เด็กสามารถเลือกเล่นวัสดุอะไรก็ได้ตามความต้องการโดยการเล่นควรแปลก สร้างสรรค์ ไม่ให้ซ้ำกับเพื่อน แล้วเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดจินตนาการของตนเองให้ครูและเพื่อน ๆ ฟัง
5. ให้เด็กเล่นวัสดุที่ครูจัดเตรียมไว้ให้ โดยให้เล่นครบทุกคนตามที่เด็กเลือก (ประมาณ 20 นาที) ครูกระตุ้นให้เด็กสนใจและเกิดจินตนาการเล่นด้วยตนเอง
6. ให้เด็ก ๆ ตั้งชื่อและเล่าเรื่องเกี่ยวกับการเล่นตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ครูบันทึกชื่อและเรื่องที่เด็กเล่า

ขั้นสรุป

1. ครูและเด็ก ๆ สนทนาเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก ๆ ชมเชยการสร้างสรรคสิ่งต่าง ๆ เพื่อเล่นได้อย่างสนุกสนาน
2. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บของ

สื่อหรือแหล่งการเรียนรู้

1. คู่มือกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2
 2. ดอกจำปา จำปี มะลิ ดาวเรือง กุหลาบ และพวงมาลัยดอกมะลิ
 3. วัสดุปลายเปิด ได้แก่ แท่งไม้/กิ่งไม้ สำลี ใบตอง/ใบไม้ ดินน้ำมัน ดอกไม้/ผลไม้ ดินเหนียว ดินทราย กล้องกระดาษ (กล้องยาสีฟัน กล้องสปู) ผ้า ก้านกล้วย เชือก ผักสด วัสดุส่วนกลาง (ริบบิ้น ขวดพลาสติก) ภาตพลาสติก จำนวนตามความเหมาะสม
4. ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

แผนการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมสร้างสรรค์และเล่นตามมุม (ใช้เวลาครั้งละ 40 นาที)

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

หน่วยวันปีใหม่

สาระสำคัญ

วันปีใหม่ คือ วันที่ 1 มกราคม ของทุกปี เป็นวันแรกของการเริ่มศักราชใหม่ ในประเทศต่าง ๆ จะมีการเฉลิมฉลองเทศกาลปีใหม่นี้ ด้วยการจัดงานรื่นเริงมีการนับถอยหลังก่อนถึงเวลาวินาทีแรกของปีใหม่ เรียกว่าเคาท์ดาวน์ ในเมืองต่าง ๆ ของหลาย ๆ ประเทศมีการประดับดวงไฟ จุดพลุเฉลิมฉลองอย่างสวยงาม บางแห่งมีการเปิดเพลง จัดงานรื่นเริงร่วมกัน ในเทศกาลปีใหม่มักจะใช้เป็นโอกาสในการเดินทางไปเยี่ยมเยียนญาติ เพื่ออวยพรและขอพรปีใหม่ และมีการมอบบัตรอวยพร หรือ ส.ค.ส. แก่กันและกันเพื่อมอบความปรารถนาดีให้ทุกคนมีโชคดีในวันปีใหม่

สาระการเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้

1. เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ฉะนั้นเป็นสมาชิกคนหนึ่งของครอบครัว ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ในสังคมมีค่านิยมเกี่ยวกับวันขึ้นปีใหม่ เป็นเทศกาลที่เป็นมงคล เป็นการเริ่มต้นปีใหม่ มีการมอบ ส.ค.ส. ซึ่งเป็นคำอวยพรปีใหม่แต่คนรู้จัก มีการมอบของขวัญ ขนมเค้ก ฯลฯ ตัวฉันและครอบครัวควรรับรู้และปฏิบัติตามประเพณีของสังคมนี้

2. สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก มีชื่อ มีลักษณะ รูปร่าง ประโยชน์ โทษ แตกต่างกันได้ สามารถแบ่งตามประเภท ชนิด ขนาด สี รูปร่าง วัสดุ ลักษณะการใช้งานได้ สิ่งต่าง ๆ สามารถนำมาประยุกต์เพื่อใช้เล่น ทำผลงานศิลปะ และใช้งานต่าง ๆ ได้ตามความเหมาะสม

ประสบการณ์สำคัญ

1. ด้านร่างกาย ใช้กล้ามเนื้อเล็กสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการได้ โดยรู้จักรักษาความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น

2. ด้านอารมณ์และจิตใจ แสดงปฏิกริยาโต้ตอบเสียงดนตรี สร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามความคิดและจินตนาการของตนเองอย่างสร้างสรรค์

3. ด้านสังคม เด็ก ๆ เรียนรู้การเล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างราบรื่นทำผลงานศิลปะ รู้จักวางแผน ตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติเพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้

4. ด้านสติปัญญา แสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองผ่านสื่อ วัสดุ และผลงานศิลปะ สร้างสรรค์อย่างอิสระเสรี เล่าเรื่องหรือถ่ายทอดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองโดยใช้ภาษาสื่อสารและโต้ตอบให้ผู้อื่นเข้าใจได้

ศิลปะสร้างสรรค์ ครั้งที่ 1

เรื่อง ส.ค.ส. ส่งความสุข

วันที่ 24 มกราคม 2565

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ : ความคิดคล่องแคล่ว

จุดประสงค์

1. เด็กทำกิจกรรมศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้
2. เด็กสามารถคิดและพูดคำอวยพรได้ภายในเวลาที่กำหนด
3. เด็กเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้

วิธีดำเนินงานกิจกรรม

ขั้นเตรียม

1. จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการทำผลงานศิลปะโดยจัดเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมและเพียงพอสำหรับการใช้งานของเด็ก
2. ศึกษาคู่มือการจัดกิจกรรมครั้งที่ 1 เรื่อง ส.ค.ส. ส่งความสุข
3. เตรียมนิทานกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง คำอวยพรวันขึ้นปีใหม่
4. เตรียมเครื่องมือวัดและประเมินผล

ขั้นนำ

1. ให้เด็ก ๆ กระจุดตบพร้อม ๆ กัน หนึ่งครั้ง สองครั้ง สามครั้ง จนสังเกตว่าเด็ก ๆ สนใจการทำกิจกรรม
2. สนทนากับเด็กเกี่ยวกับวันขึ้นปีใหม่ และประสบการณ์เกี่ยวกับ ส.ค.ส. และคำอวยพรปีใหม่ เชื่อมโยงเข้าสู่การเล่านิทาน

ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

1. เล่านิทาน เรื่องคำอวยพรวันขึ้นปีใหม่ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับค่านิยมและธรรมเนียมที่มักปฏิบัติกันในเทศกาลปีใหม่ เช่น การกล่าวทักทายด้วยคำว่าสวัสดิปีใหม่ การมอบ ส.ค.ส. ในช่วงเทศกาลปีใหม่
2. กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการใช้ความสัมพันธ์ โดยให้เด็กฝึกคิดและพูดคำอวยพรปีใหม่ ให้เวลาคิดและพูดคนละไม่เกิน 15 วินาที
3. สนทนาเกี่ยวกับดนตรีไทย การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย และให้เด็กแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับการเผยแพร่วัฒนธรรมดนตรีไทย
4. แนะนำวัสดุต่าง ๆ ที่นำมาทำกิจกรรมศิลปะ โดยในสนทนากับเด็กเกี่ยวกับที่มาของวัสดุและการใช้ประโยชน์ เช่น ก้านกล้วยได้จากไหน เด็ก ๆ เคยเห็นก้านกล้วยมาก่อนหรือไม่ เด็ก ๆ คิดว่าก้านกล้วยใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง
5. ให้เด็กทำผลงานศิลปะและเลือกวัสดุตามที่ต้องการ ย้ำกับเด็กว่าให้สร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการของตนเอง
6. ครูเรียกเด็กทีละคนเพื่อสอบถามเกี่ยวกับการผลงานศิลปะที่เด็กทำ สอบถามชื่อผลงาน และให้เด็กเล่าจินตนาการเกี่ยวกับผลงานศิลปะของตนเอง ครูจัดบันทึกลงในแบบบันทึกพฤติกรรม

ขั้นสรุป

1. สรุปเกี่ยวกับคำอวยพรในวันขึ้นปีใหม่ ยกตัวอย่างเด็ก ๆ ที่เลือกคำได้เหมาะสมกับเทศกาลปีใหม่ เช่น ขอให้มีความสุข ขอให้มีความสุขแข็งแรง เป็นต้น

2. ให้เด็กยกตัวอย่างสิ่งที่จะมอบเป็นของขวัญปีใหม่สำหรับเพื่อน
3. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บของเข้าที่อย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย

สื่อหรือแหล่งการเรียนรู้

1. คู่มือกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2
2. วัสดุและอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ ก้านกล้วย ใบตอง ใบไม้ ดอกไม้ กิ่งไม้ กระดาษ ดินน้ำมัน ภาตรองปั้น สีเทียน สีน้ำ พู่กัน ภาตสี สีไม้ ผ้าเช็ดมือ ภาตพลาสติกจำนวนตามความเหมาะสม

ศิลปะสร้างสรรค์ ครั้งที่ 2

เรื่อง ของขวัญปีใหม่

วันที่ 25 มกราคม 2565

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ : ความคิดคล่องแคล่ว

จุดประสงค์

1. เด็กทำกิจกรรมศิลปะตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้
2. เด็กสามารถคิดและเรียงคำเป็นประโยคที่สมบูรณ์ได้ภายในเวลาที่กำหนด
3. เด็กเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้

วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นเตรียม

1. จัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการทำผลงานศิลปะโดยจัดเตรียมอุปกรณ์ให้พร้อมและเพียงพอสำหรับการใช้งานของเด็ก
2. ศึกษาคู่มือการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ประกอบเพลงไทยเดิมบรรเลงครั้งที่ 2 เรื่องของขวัญปีใหม่
3. เตรียมนิทานกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง ของขวัญปีใหม่
4. เตรียมเครื่องมือวัดและประเมินผล

ขั้นนำ

1. ให้เด็ก ๆ กระโดดกบไปข้างหน้า 3 ครั้ง ถอยหลัง 3 ครั้ง สลับกันเพื่อรวมความสนใจของเด็ก

2. สนทนากับเด็กเกี่ยวกับวันขึ้นปีใหม่ และประสบการณ์เกี่ยวกับของขวัญวันปีใหม่ และเชื่อมโยงเข้าสู่การเล่านิทาน

ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

1. เล่านิทาน เรื่องของขวัญปีใหม่ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดงานฉลองปีใหม่ และการฝึกความคิดสร้างสรรค์ ทางด้านความคิดคล่องแคล่ว
2. กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ความคิดคล่องแคล่ว โดยให้เด็กฝึกคิดและเรียงคำตามเนื้อเรื่องในนิทาน ให้เวลาคิดและพูดคนละไม่เกิน 15 วินาที
3. แนะนำวัสดุต่าง ๆ ที่นำมาทำกิจกรรมศิลปะ โดยในสนทนากับเด็กเกี่ยวกับที่มาของวัสดุและการใช้ประโยชน์ เช่น ใบตองนี้ได้มาจากต้นอะไร ใช้ทำอะไรได้บ้าง เป็นต้น
4. ให้เด็กทำผลงานศิลปะและเลือกวัสดุตามที่ต้องการ ย้ำกับเด็กว่าให้สร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการของตนเอง
5. ครูเรียกเด็กทีละคนเพื่อสอบถามเกี่ยวกับการผลงานศิลปะที่เด็กทำ สอบถามชื่อผลงาน ให้เด็กเล่าจินตนาการเกี่ยวกับผลงานของตนเอง ครูจดบันทึกลงในแบบบันทึกพฤติกรรม

ขั้นสรุป

1. สรุปเกี่ยวกับของขวัญปีใหม่ ว่าถ้าถึงเทศกาลปีใหม่เด็ก ๆ จะให้ของขวัญอะไรบ้าง
2. สรุปความคิดคล่องแคล่ว โดยให้เด็กฝึกเรียงคำ “สุข มี ฉันท ความ” (ฉันทมีความสุข) “ได้ ฉันท ของขวัญ” (ฉันทได้ของขวัญ)
3. ฝึกให้เด็กคิดโจทย์จากประโยคที่ครูพูด “ไปเที่ยวปีใหม่” (ให้เด็กสลับคำเอง)
4. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บของเข้าที่อย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย

สื่อหรือแหล่งการเรียนรู้

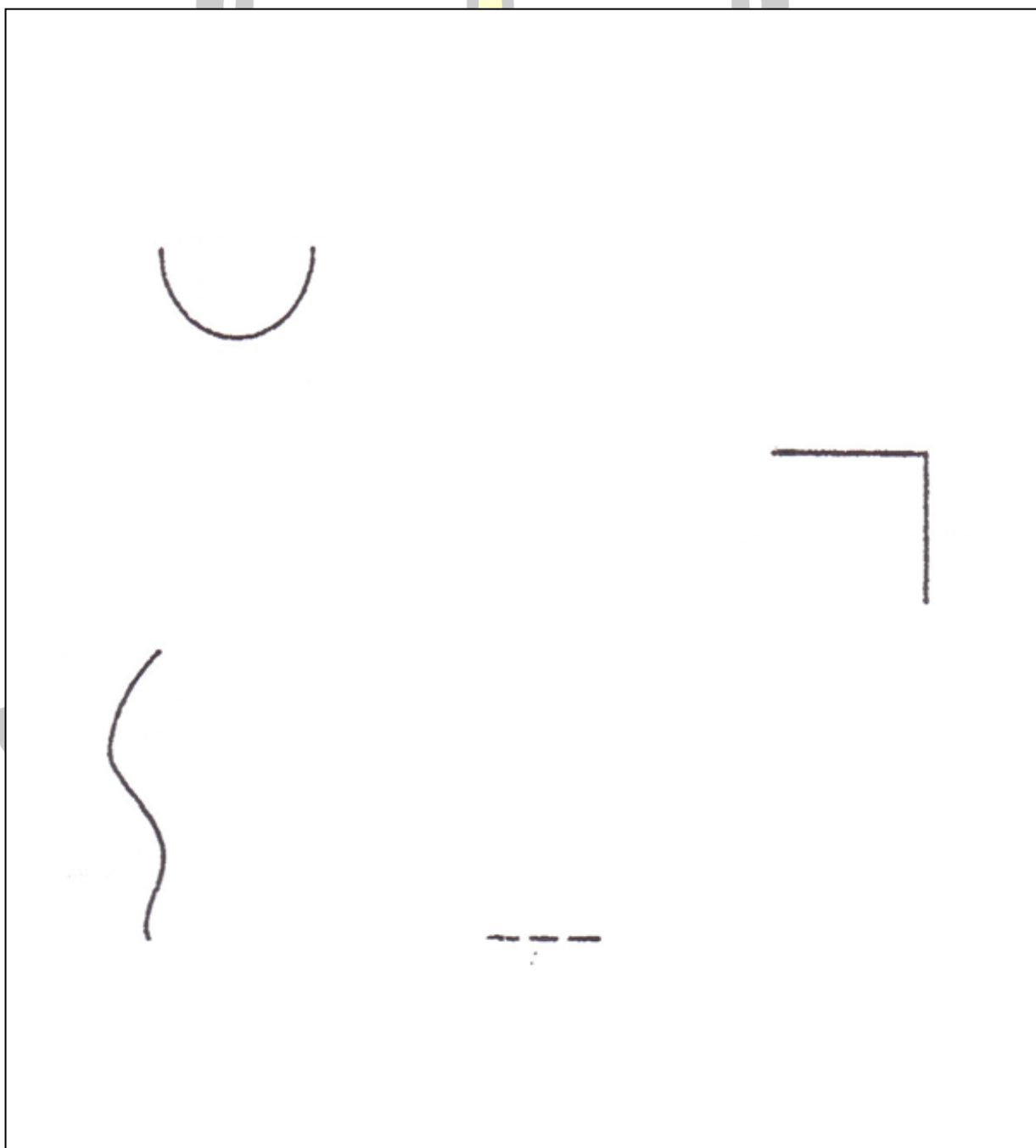
1. คู่มือกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2
2. วัสดุและอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมศิลปะ ได้แก่ ก้านกล้วย ใบตอง ใบไม้ ดอกไม้ กิ่งไม้ กระดาษ ดินสอ ดินน้ำมัน ภาตรองปั้น สีเทียน สีน้ำ พู่กัน ภาตสี สีไม้ ผ้าเช็ดมือ ภาตพลาสติก จำนวนตามความเหมาะสม

5. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (The test for creative thinking-drawing production) TCT-DP ของ Jellen และ Urban

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลอง

ชื่อ-สกุล.....ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียน.....

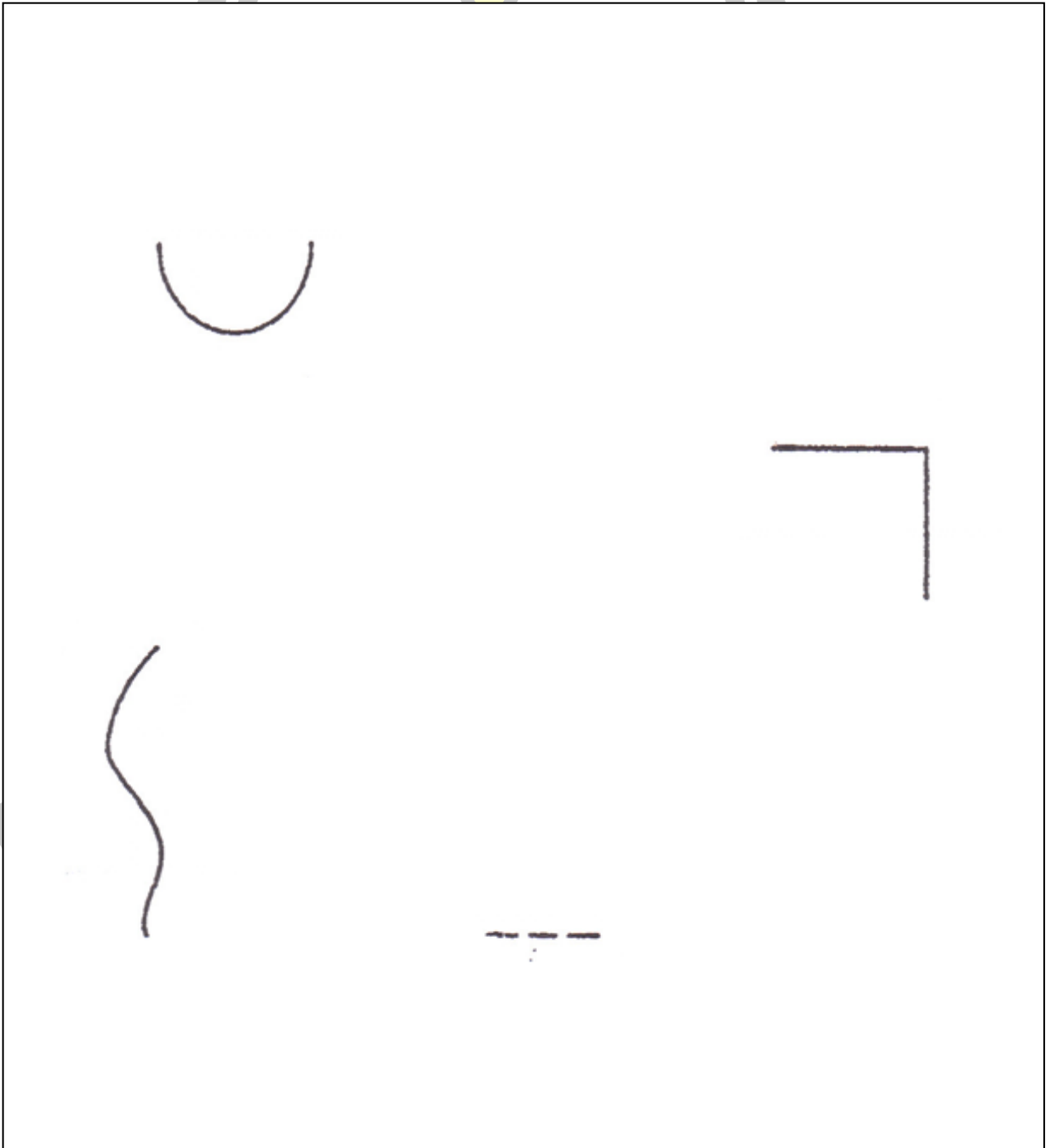
ชื่อภาพ.....

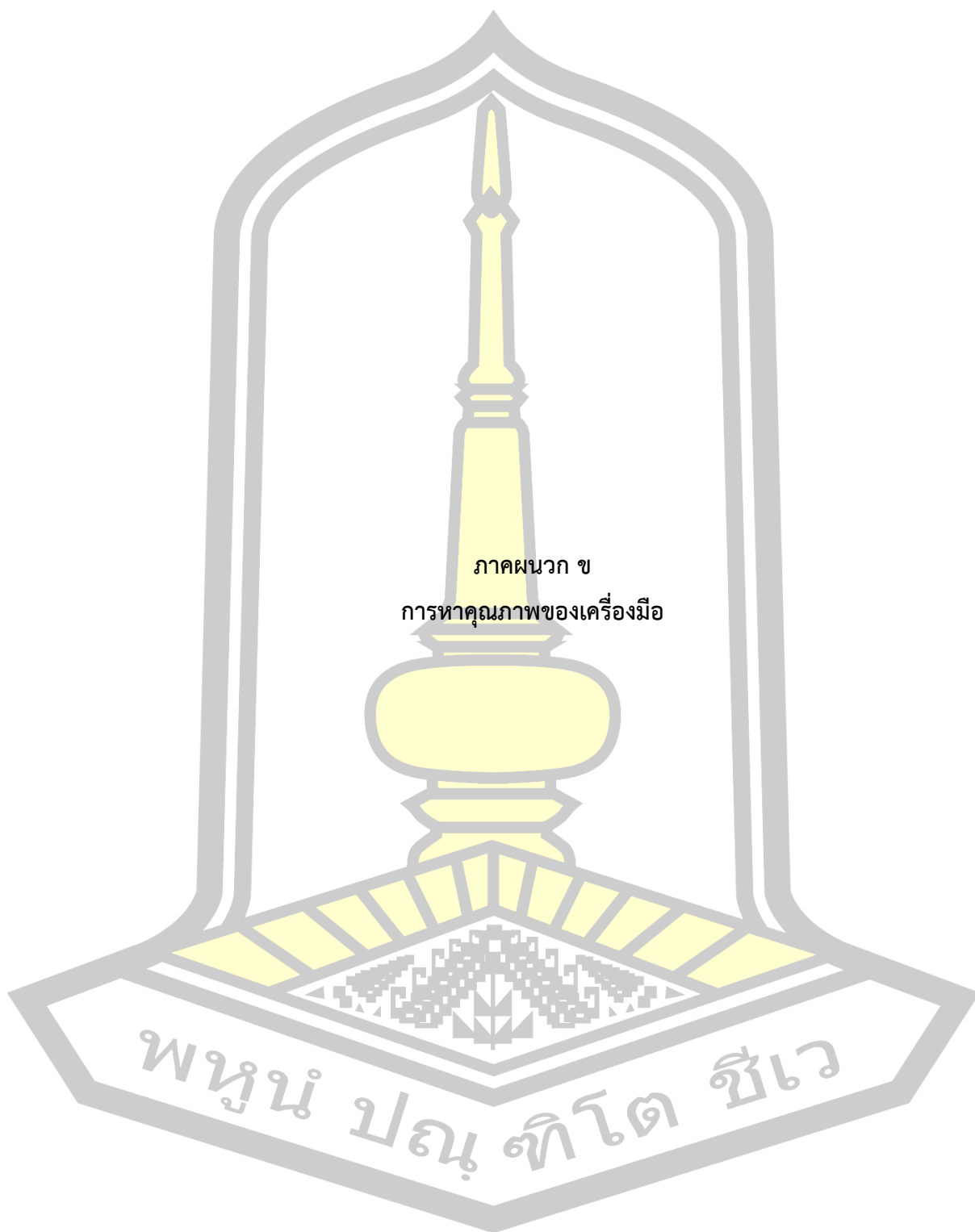


□

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลอง

ชื่อ-สกุล.....ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียน.....
ชื่อภาพ.....





ภาคผนวก ข
การหาคุนภาพของเครื่องมือ

พหุบัณฑิต โท ชีวะ

แบบประเมินแผนการจัดประสบการณ์

คำชี้แจง แบบประเมินนี้สร้างขึ้นสำหรับผู้เชี่ยวชาญเพื่อใช้ในการประเมินแผนการจัดประสบการณ์
โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นสำหรับเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัด
ประสบการณ์ โดยพิจารณาความเหมาะสมของแผนตามรายการประเมินแต่ละข้อ แล้วทำ
เครื่องหมายถูก ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดของท่าน การให้คะแนนความ
เหมาะสมมีดังนี้

ให้ 5 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ มากที่สุด

ให้ 4 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ มาก

ให้ 3 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ ปานกลาง

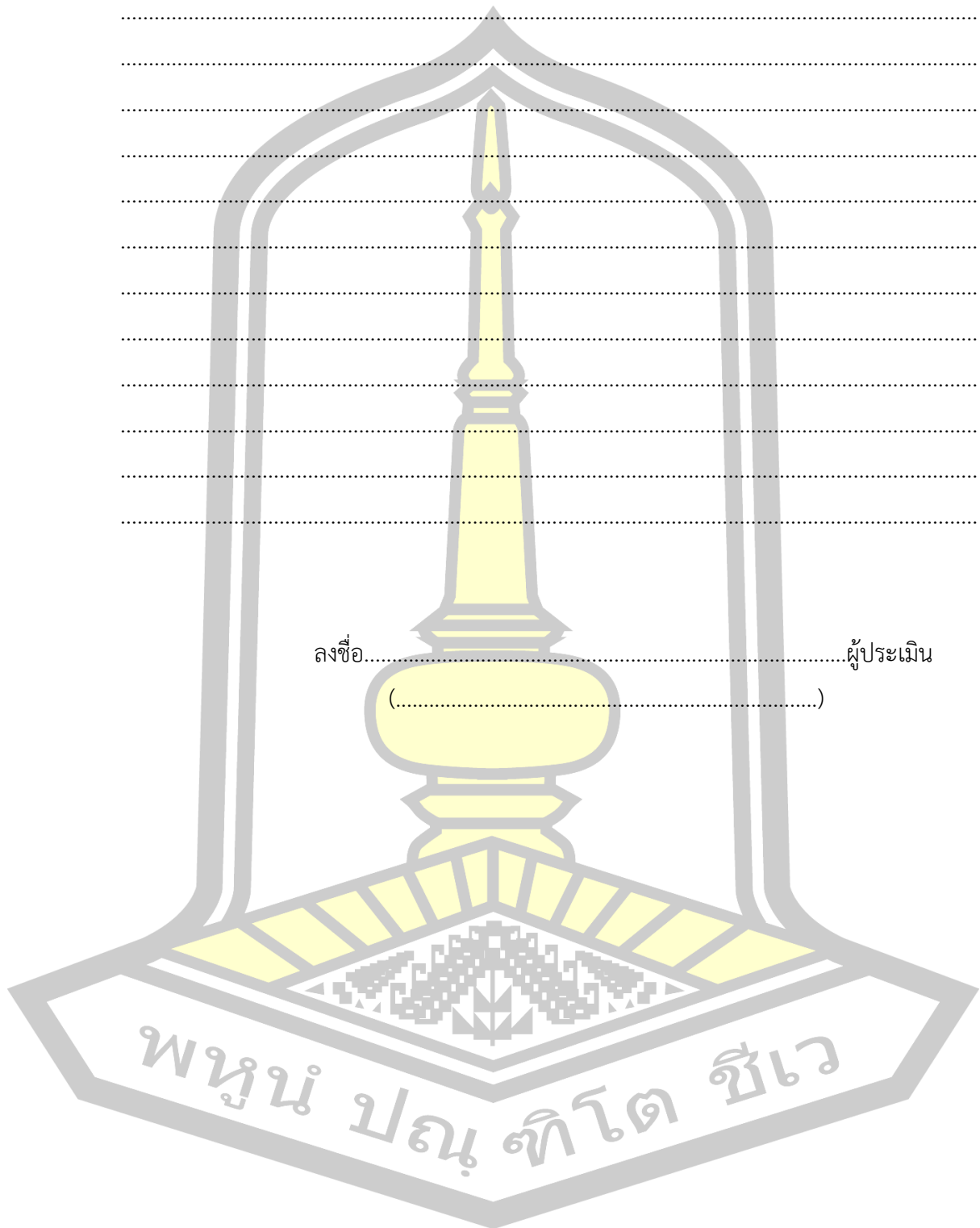
ให้ 2 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ น้อย

ให้ 1 คะแนน เมื่อเห็นว่ามีเหมาะสมในระดับ น้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. สารระสำคัญ					
1.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร					
1.2 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน					
1.3 เหมาะสมกับวัยของเด็ก					
1.4 ชัดเจน เข้าใจง่าย					
2. สารการเรียนรู้					
2.1 สารที่ควรเรียนรู้สอดคล้องกับสารระสำคัญ					
2.2 สารที่ควรเรียนรู้เชื่อมโยงสู่การจัดประสบการณ์					
2.3 ประสบการณ์สำคัญส่งเสริมพัฒนาตัวร่างกาย อารมณ์และจิตใจ สังคม และสติปัญญา					
3. จุดประสงค์					
3.1 สอดคล้องกับเนื้อหา					
3.2 เหมาะสมกับวัยของเด็ก					
3.3 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
4. วิธีดำเนินกิจกรรม					
4.1 ชั้นเตรียม มีขั้นตอนการปฏิบัติชัดเจนและเหมาะสม					
4.2 ชั้นนำ มีวิธีการที่น่าสนใจและเหมาะสม					
4.3 ชั้นนำ สามารถนำเข้าสู่บทเรียนได้					
4.4 ชั้นปฏิบัติกิจกรรม อธิบายขั้นตอนการปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ง่ายต่อการปฏิบัติ					
4.5 ชั้นปฏิบัติกิจกรรม มีรายละเอียดของการจัดกิจกรรมและการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดประสบการณ์					
4.6 ชั้นปฏิบัติกิจกรรม เปิดโอกาสให้เด็กทำกิจกรรมโดยไม่จำกัดอิสระทางความคิดและจินตนาการ					
4.7 ชั้นสรุป มีขั้นตอนที่เด็กจะสามารถสรุปได้ตรงประเด็นของการพัฒนา					
4.8 ชั้นสรุป ใช้การเสริมแรงทางบวก เพื่อสร้างเสริมเจตคติที่ดีต่อการทำกิจกรรม					
4.9 ชั้นสรุป มีการเสริมแรงทางบวกและส่งเสริมความเป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข					
5. สื่อหรือแหล่งเรียนรู้					
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และจัดกิจกรรม					
5.3 ได้รับความสนใจของเด็ก					
5.4 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของเด็ก					
5.5 เด็กมีส่วนร่วมในการใช้					
6. การวัดและประเมินผล					
6.1 มีเกณฑ์การให้คะแนนชัดเจน					
6.2 มีแบบฟอร์มสำหรับการวัดและประเมินผล					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม



ผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมการเล่นิทาน โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

รายการประเมิน	ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สาระสำคัญ								
1.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.3 เหมาะสมกับวัยของเด็ก	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
1.4 ชัดเจน เข้าใจง่าย	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.80	0.41	มากที่สุด
2. สาระการเรียนรู้								
2.1 สาระที่ควรเรียนรู้ สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
2.2 สาระที่ควรเรียนรู้ เชื่อมโยงสู่การจัดประสบการณ์	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 ประสบการณ์สำคัญ ส่งเสริมพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์และจิตใจ สังคม และสติปัญญา	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.73	0.46	มากที่สุด
3. จุดประสงค์								
3.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	4	4	5	4	5	4.40	0.55	มาก
3.2 เหมาะสมกับวัยของเด็ก	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
3.3 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม						4.60	0.51	มากที่สุด
4. วิธีดำเนินงานกิจกรรม								
4.1 ชั้นเตรียม มีขั้นตอนการปฏิบัติชัดเจนและเหมาะสม	5	4	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
4.2 ชั้นนำ มีวิธีการที่น่าสนใจและเหมาะสม	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.3 ชั้นนำ สามารถนำเข้าสู่บทเรียนได้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.4 ชั้นปฏิบัติการ อธิบายขั้นตอนการปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ง่ายต่อการปฏิบัติ	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.5 ชั้นปฏิบัติการ มีรายละเอียดของการจัดกิจกรรม และการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดประสบการณ์	4	4	5	4	5	4.40	0.55	มาก
4.6 ชั้นปฏิบัติการ เปิดโอกาสให้เด็กทำกิจกรรมโดยไม่จำกัดอิสระจินตนาการ	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.7 ชั้นสรุป มีขั้นตอนที่เด็กจะสามารถสรุปได้ตรงประเด็นของการพัฒนา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.8 ชั้นสรุป ใช้การเสริมแรงทางบวก เพื่อสร้างเสริมเจตคติที่ดีต่อการทำกิจกรรม	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
4.9 ชั้นสรุป มีการเสริมแรงทางบวกและส่งเสริมความเป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
รวม						4.69	0.47	มากที่สุด
5. สื่อหรือแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	4	5	4.40	0.55	มาก
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรม	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
5.3 ได้รับความสนใจของเด็ก	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
5.4 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของเด็ก	4	5	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5.5 เด็กมีส่วนร่วมในการใช้	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม						4.56	0.51	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล								
6.1 มีเกณฑ์การให้คะแนนชัดเจน	5	5	5	4	4	4.60	0.55	มากที่สุด
6.2 มีแบบฟอร์มสำหรับการวัดและประเมินผล	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
รวม						4.50	0.53	มาก
โดยรวม						4.66	0.48	มากที่สุด

ผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์ กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คน

รายการประเมิน	ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1. สาระสำคัญ								
1.1 สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ในหลักสูตร	5	4	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
1.2 มีประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน	5	4	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 เหมาะสมกับวัยของเด็ก	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.4 ชัดเจน เข้าใจง่าย	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม						4.75	0.44	มากที่สุด
2. สาระการเรียนรู้								
2.1 สาระที่ควรเรียนรู้ สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	4	5	4	4	4.40	0.55	มาก
2.2 สาระที่ควรเรียนรู้ เชื่อมโยงสู่การจัดประสบการณ์	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
2.3 ประสบการณ์สำคัญ ส่งเสริมพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์และจิตใจ สังคม และสติปัญญา	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม						4.67	0.49	มากที่สุด
3. จุดประสงค์								
3.1 สอดคล้องกับเนื้อหา	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
3.2 เหมาะสมกับวัยของเด็ก	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3.3 มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4	5	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม						4.73	0.46	มากที่สุด
4. วิธีดำเนินกิจกรรม								
4.1 ชั้นเตรียม มีขั้นตอนการปฏิบัติชัดเจนและเหมาะสม	5	4	5	4	4	4.40	0.55	มาก
4.2 ชั้นนำ มีวิธีการที่น่าสนใจและเหมาะสม	4	3	5	5	4	4.20	0.84	มาก
4.3 ชั้นนำ สามารถนำเข้าสู่บทเรียนได้	5	4	5	5	4	4.60	0.55	มากที่สุด
4.4 ชั้นปฏิบัติกิจกรรมอธิบายขั้นตอนการปฏิบัติได้อย่างชัดเจน ง่ายต่อการปฏิบัติ	4	4	5	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.5 ชั้นปฏิบัติกิจกรรม มีรายละเอียดของการจัดกิจกรรมและการใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดประสบการณ์	4	4	5	4	5	4.40	0.55	มาก
4.6 ชั้นปฏิบัติกิจกรรม เปิดโอกาสให้เด็กทำกิจกรรมโดยไม่จำกัดอิสระทางความคิดและจินตนาการ	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
4.7 ชั้นสรุป มีขั้นตอนที่เด็กจะสามารถสรุปได้ตรงประเด็นของการพัฒนา	4	4	4	4	4	4.00	0.00	มาก

รายการประเมิน	ผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ					เฉลี่ย	S.D.	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
4.8 ชั้นสรุป ใช้การเสริมแรงทางบวก เพื่อสร้างเสริมเจตคติที่ดีต่อการทำกิจกรรม	5	4	4	4	5	4.40	0.55	มาก
4.9 ชั้นสรุป มีการเสริมแรงทางบวกและส่งเสริมความเป็นคนดี มีวินัย และมีความสุข	5	4	4	5	5	4.60	0.55	มากที่สุด
รวม						4.42	0.54	มาก
5. สื่อหรือแหล่งเรียนรู้								
5.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	4	5	4.60	0.55	มากที่สุด
5.2 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ และการจัดกิจกรรม	5	5	4	4	4	4.40	0.55	มาก
5.3 ได้รับความสนใจของเด็ก	5	4	5	4	4	4.40	0.55	มาก
5.4 เหมาะสมกับระดับชั้นและวัยของเด็ก	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
5.5 เด็กมีส่วนร่วมในการใช้	5	4	4	5	4	4.40	0.55	มาก
รวม						4.52	0.51	มากที่สุด
6. การวัดและประเมินผล								
6.1 มีเกณฑ์การให้คะแนนชัดเจน	4	4	3	4	4	3.80	0.45	มาก
6.2 มีแบบฟอร์มสำหรับการวัดและประเมินผล	5	4	2	4	4	3.80	1.10	มาก
รวม						3.80	0.79	มาก
โดยรวม						4.51	0.57	มากที่สุด

ผลการทดลองใช้เครื่องมือ (Try Out)

การทดลองใช้เครื่องมือ ดำเนินการ ดังนี้

1. ผู้วิจัยติดต่อประสานงานเพื่อขอพบผู้อำนวยการ โรงเรียนบ้านแก่น้อย และโรงเรียนบ้านหนองแวงไร่ เพื่อขอความอนุเคราะห์ขอทดลองใช้เครื่องมือ (24 พฤศจิกายน 2565)
2. ผู้วิจัยเดินทางไปพบผู้อำนวยการ และครูระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านแก่น้อย และโรงเรียนบ้านหนองแวงไร่ เพื่อส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ และอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับการทดลอง (25 พฤศจิกายน 2565)
3. ระยะเวลาการทดลองใช้เครื่องมือ 28 พฤศจิกายน – 29 ธันวาคม 2565

1. ผลการทดลองใช้ (Try Out) แผนการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มทดลองที่ 2 นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองแวงไร่ ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 12 คน

วันที่	ครั้งที่/เรื่อง	ผลการจัดประสบการณ์
28 พย. 65	เตรียมความพร้อม ทดสอบความคิด สร้างสรรค์ก่อนทดลอง	ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 12 คน
29 พย. 65	หน่วยวันปีใหม่ 1. ส.ค.ส. ส่งความสุข	นักเรียนสนใจฟังนิทาน นักเรียนชอบฟังนิทานและ สนทนาซักถามเรื่องราว นักเรียนทำผลงานศิลปะได้ ตอบคำถามได้ ข้อเสนอแนะ : หน่วยการทดลองและกิจกรรมไม่ตรงกับช่วงปีใหม่
30 พย. 65	2. ของขวัญปีใหม่	
1 ธค. 65	3. ขนมหั้กปีใหม่	
2 ธค. 65	4. งานฉลองปีใหม่	
6 ธค. 65	5. พลุแสนสวย	
7 ธค. 65	หน่วยฉันรักฤดูหนาว 6. ฤดูหนาวคืออะไร	นักเรียนชอบฟังนิทาน บางคนพูดคุยกับเพื่อน ครูต้อง เรียกดึงความสนใจ นักเรียนรู้จักฤดูหนาว นักเรียนมี ความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับฤดูหนาว นักเรียน ชอบทำกิจกรรมศิลปะ และสามารถตั้งชื่องานได้และ เล่าเรื่องได้บางคน ข้อเสนอแนะ : ควรมีภาพประกอบนิทาน
8 ธค. 65	7. ฤดูหนาวแตกต่างกัน	
9 ธค. 65	8. เครื่องกันหนาว	
13 ธค. 65	9. การรักษาสุขภาพใน ฤดูหนาว	
14 ธค. 65	10. ฤดูหนาวกับสิ่งมีชีวิต	

วันที่	ครั้งที่/เรื่อง	ผลการจัดประสบการณ์
15 ธค. 65	หน่วยกลางวันกลางคืน 11. กลางวัน	นักเรียนชอบฟังนิทาน ชอบทำกิจกรรมศิลปะ ส่วนใหญ่ทำผลงานสอดคล้องกับนิทานที่ฟัง นักเรียนตั้งชื่อผลงานได้ เล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานได้เป็นส่วนใหญ่
16 ธค. 65	12. การดำเนินชีวิต กลางวัน	ข้อเสนอแนะ : -
19 ธค. 65	13. กลางคืน	
20 ธค. 65	14. การดำเนินชีวิต กลางคืน	
21 ธค. 65	15. ประโยชน์ของ แสงอาทิตย์	
22 ธค. 65	หน่วยชุมชนที่รัก 16. เพื่อนบ้านของฉัน	นักเรียนสนใจฟังนิทาน และชอบทำผลงานศิลปะ แต่มีบางคนไม่ร่วมมือ นักเรียนรู้จักสถานที่ในชุมชน
23 ธค. 65	17. โรงพยาบาลส่งเสริม สุขภาพ	ตอบคำถามตามเรื่องที่เล่านิทานได้ เล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานศิลปะได้
26 ธค. 65	18. ศาสนสถาน (วัด)	ข้อเสนอแนะ : ควรปรับเกณฑ์การให้คะแนน
27 ธค. 65	19. โรงเรียนของหนู	พฤติกรรมเช่น ให้ 2 คะแนน เมื่อเด็กทำกิจกรรมด้วยตนเอง แสดงท่าทางตามความคิดของตนเอง ตั้งชื่อ
28 ธค. 65	20. สถานีตำรวจ	และเล่าเรื่องเกี่ยวกับจินตนาการของตนเองได้ เป็น ให้ 2 คะแนน เมื่อเด็กทำกิจกรรมศิลปะด้วยตนเอง ตั้งชื่อและเล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานศิลปะและจินตนาการของตนเองได้
29 ธค. 65	ทดสอบความคิด สร้างสรรค์หลังทดลอง	ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 12 คน

พูน ปณ ทิโต ชีเว

คะแนนพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์

การจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

กลุ่มทดลองที่ 2 (Try Out 2) นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

โรงเรียนบ้านหนองแวงไร่ ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 12 คน

การแสดงพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ เกณฑ์การให้คะแนน มีดังนี้

- ให้ 0 คะแนน เมื่อเด็กไม่สนใจและไม่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
 1 คะแนน เมื่อเด็กทำกิจกรรมด้วยตนเอง แสดงท่าทางตามความคิดของตนเอง
 2 คะแนน เมื่อเด็กทำกิจกรรมด้วยตนเอง แสดงท่าทางตามความคิดของตนเอง
 ตั้งชื่อและเล่าเรื่องเกี่ยวกับจินตนาการของตนเองได้

เลขที่	การจัดประสบการณ์เล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์									
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10
1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1
3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
5	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1
6	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1
7	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1
8	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2
11	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
12	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2
คะแนน ที่ได้	สรุปคะแนนการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละครั้ง									
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	12	12	12	7	9	8	8	9	8	9
2	0	0	0	5	3	4	4	3	4	3

เลขที่	การจัดประสบการณ์เล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์									
	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15	ครั้งที่ 16	ครั้งที่ 17	ครั้งที่ 18	ครั้งที่ 19	ครั้งที่ 20
1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2
2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	0
3	1	1	1	1	2	2	2	1	0	1
4	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1
5	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2
6	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2
7	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2
8	1	1	1	1	1	1	0	2	2	2
9	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2
10	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2
11	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
12	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2
คะแนน ที่ได้	สรุปคะแนนการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละครั้ง									
0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1
1	6	6	8	6	5	6	5	5	4	2
2	6	6	4	6	7	6	6	7	7	9



ผลการบันทึกพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์
การจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
กลุ่มทดลองที่ 2 (Try Out 2) นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
โรงเรียนบ้านหนองแวงไร่ ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 12 คน

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 1-5				
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
1	-	-	-	-	-
2	-	-	-	-	เรื่องงานฉลอง มีลูกโป่งขนม เค้ก จัดงานบน โต๊ะมีคนไปงาน เยอะ
3	-	-	-	เรื่องงานปีใหม่ มีคนจัดงาน ปีใหม่ มีขนม มีเปิบซี่ มีลูกโป่ง มีคนร้องเพลง เต้นกัน	-
4	-	-	-	-	-
5	-	-	-	เรื่องขึ้นปีใหม่ โรงเรียนจัดงาน เลี้ยงขึ้นปีใหม่ หนูจับได้ ของขวัญเป็น ตุ๊กตา	-
6	-	-	-	-	-

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 1-5				
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
7	-	-	-	ยายกับตาพาไป เที่ยวปีใหม่ มีอาหารเยอะ มีคนเยอะ ได้กิน ขนม กินน้ำ	-
8	-	-	-	เรื่องเที่ยวงาน พากันไปเที่ยว งาน มีหมอลำ มีคนเต้น	-
9	-	-	-	เรื่องจับ ของขวัญ จับได้กล่องใหญ่ ที่สุด มีตุ๊กตาทรมี ตัวใหญ่ๆ	-
10	-	-	-	-	เรื่องจุดพลุ จุดพลุสีสวย แดง เขียว พลุ ดอกไม้ หนูได้ เล่นไฟเย็น
11	-	-	-	-	-
12	-	-	-	-	เรื่องลูกโป่ง งานเลี้ยงมี ลูกโป่งเยอะแยะ เด็กชอบลูกโป่ง

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 6-10				
	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10
1	-	เรื่องลูกเปิด ลูกเปิดบินข้าม ทะเล ไปเที่ยว ไกล ๆ	-	-	-
2	-	เรื่อง เปิดหนี หนาว เจ้าเป็นบินหนี อากาศหนาว บินไปเรื่อยๆ จนมาถึง เมืองไทย	-	-	-
3	-	-	-	-	-
4	เรื่องลูกนก นกนอนอยู่ในรัง แม่นกเอาข้าว มาป้อน ทุกวันๆ ลูกนกกิน จนอ้วน	-	-	-	-
5	เรื่องหน้าหนาว หน้าหนาวหนาว มาก ต้องนอน ห่มผ้า มีหิมะตก	เรื่องเจ้านกชอบ บิน นกตัวหนึ่ง บินไปบนฟ้า บิน ไปหาอาหาร มันเจอกับเปิด แล้วก็บินไป ด้วยกัน	-	เรื่องหุ่นยนต์ ที่บ้านมีหุ่นยนต์ มันชอบเดิน เที่ยว และช่วย แม่ทำงาน	-

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 6-10				
	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10
6	เรื่องหิมะ หิมะ ตกมีตุ๊กตาหิมะ ตุ๊กตาหิมะเดิน ได้ร้องเพลงได้	-	-	เรื่องหุ่นยนต์ ของฉันทัน หนู สร้างหุ่นยนต์ ขึ้นมาเล่นด้วย เป็นเพื่อนเล่น ไปซื้อของ	-
7	เรื่องนกน้อย นกหลบอยู่ใน บ้าน หน้าหนาว ไม่มีเสื้อหนาว มี แต่แม่กอดให้อุ่น	เรื่องเป็ดน้อย เป็ดน้อยชอบ หนีเที่ยว วัน หนึ่งเป็ดน้อยบิน หนีแม่ไปเที่ยว ไกลๆ กลับบ้าน ไม่ถูก แม่ก็ต้อง มาตาม	-	-	-
8	-	-	-	-	-
9	-	-	-	-	-
10	-	-	เรื่องตัดแปลง กระป๋องแป้ง กระป๋องแป้ง เอามาทำที่ใส่ ของได้	-	เรื่องเมืองใหม่ ในเมืองมี โรงเรียน มีบ้าน มีรถ มีร้านขาย ของ
11	-	-	เรื่องของเล่น กระป๋องแป้ง เอามาทำรถได้ ใส่ล้อเข้าไป แล้วใส่เชือก ก็เป็นรถ	เรื่องหุ่นยนต์ ขายของ ยืนอยู่ หน้าเซเว่น ช่วย ขายของ ช่วย พูดกับลูกค้า	เรื่องสร้างดาว ดาวดวงใหม่ มีมนุษย์อวกาศ มียานอวกาศ หุ่นยนต์

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 6-10				
	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10
12	-	-	เรื่องดัดแปลง สิ่งต่าง ๆ สิ่ง ต่าง ๆ นำมา ทำเป็นสิ่งใหม่ ได้ ทั้งทำของ เล่นก็ได้	เรื่อง หุ่นยนต์จิ๋ว คนสร้างขึ้นเพื่อ ไว้สำหรับคนลืมน กุญแจบ้าน หุ่นยนต์จะช่วย ไขกุญแจให้	เรื่องสร้างเมือง เมืองนี้มี สวนสาธารณะ สวนสนุก มีสวน สัตว์ รถ โรงเรียน

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 11-15				
	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15
1	-	-	เรื่องถ้า มหัศจรรย์ มีพอมดเฝ้า ไม่ให้ใครเข้า	เรื่องหมีขี้โลก หมีอาศัยอยู่ขี้ โลก มีแต่หิมะ หมีอยู่ในถ้ำ	เรื่องตุ๊กตา พองน้ำ หนูเอา พองน้ำมาทำ ตุ๊กตาได้ ทำได้ หลายแบบ
2	เรื่องนก ท่องเที่ยว เจ้า นกชอบบินไป เที่ยว ไปตามป่า เขา บินดูวิว ทิวทัศน์	เรื่องคอกวัว ที่บ้านเลี้ยงวัว มีคอกวัว มีเปิด ไก่ หมู	-	เรื่องขี้โลก ขี้โลกอากาศ หนาวเย็น มีแต่หิมะและ น้ำแข็ง มีหิมะขี้ โลกอาศัยอยู่	เรื่อง กะลามะพร้าว ใช้ทำของเล่นได้ ที่บ้านหนูมีของ เล่นที่ทำจาก กะลามะพร้าว แบบนี้
3	-	-	-	-	เรื่องของเล่น เอาพองน้ำมา วาดรูป มาทำ ของเล่น

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 11-15				
	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15
4	-	เรื่องอาหาร อาหารมีหลาย อย่าง มีข้าว มีปลาทอด ไก่ทอด	-	เรื่องหมีหิวน้ำ หมีอยู่บ้าน น้ำแข็ง ไม่มีน้ำ กิน มีแต่น้ำแข็ง จึงต้องรอ น้ำแข็งละลาย	เรื่องของเล่น ของหนู ทำจาก กะลามะพร้าว มีหลายแบบ ของเล่น มีวางขาย
5	ภูเขา ทะเล นก เป็นเพื่อนกัน ชอบมาคุยกัน และไปเที่ยว	-	-	-	เรื่องฟองน้ำวาด รูป ใช้ทำภาพได้ จุ่มสีวาดได้
6	เรื่องนกนางนวล นกนางนวลบิน ไปเที่ยวแถวทุ่ง นา เจอชาวนา กำลังเกี่ยวข้าว	เรื่องไก่กับเป็ด ที่นามีไก่กับเป็ด มีปีกเหมือนกัน นกก็มีปีก	-	เรื่องแก้วน้ำ แก้วน้ำติดอยู่ใน น้ำแข็ง ต้องใช้ ไฟต้ม และเอา ออกได้	เรื่อง กะลามะพร้าว ทำตุ๊กตา คุณตา เคยทำให้ เป็น ตุ๊กตาทำจาก มะพร้าว
7	-	-	-	-	เรื่องนกกับรัง นกเอาฟองน้ำ ไปทำรัง ทำรัง อยู่ใน กะลามะพร้าว
8	-	-	-	-	-
9	-	-	เรื่องไม้คทา วิเศษ พอมดม ไม้คทาวิเศษ ซ่อนไว้ในถ้ำ มีคนเฝ้า	เรื่องหมีหิวน้ำ เจ้าหมีอยากกิน น้ำ เลยออกมา หน้าถ้ำ ไม่มีน้ำ ต้องเดินต่อไป หาน้ำ	-

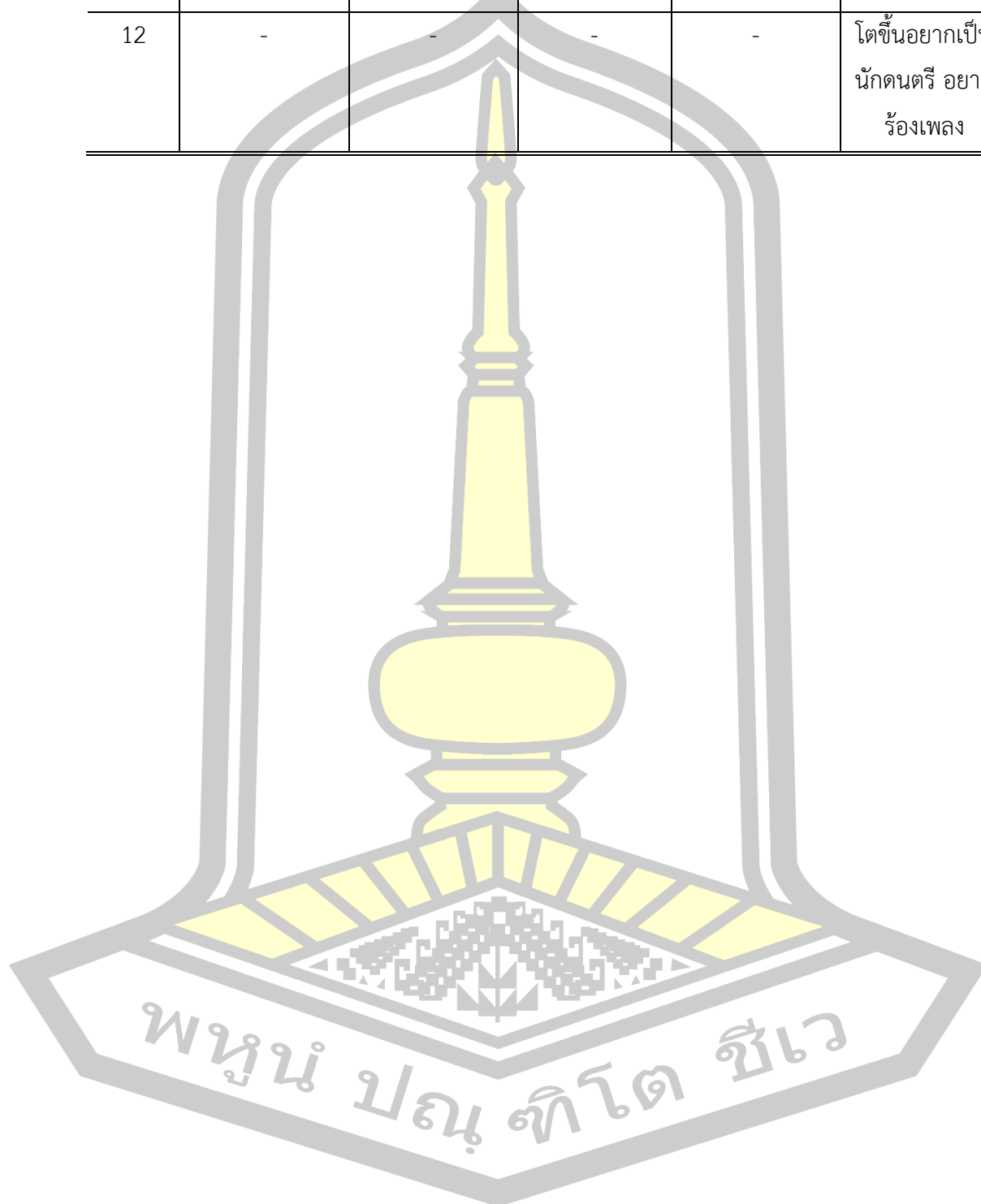
เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 11-15				
	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15
10	เรื่องทะเล ทะเล มีปลามากมาย มีนกนางนวล บิน นกอยู่บน บก	เรื่องสัตว์คุยกัน มีสัตว์หลายตัว เป็นเพื่อนกัน พวกมันคุยกัน เรื่องอาหาร	พอมดใช้เวทย์ มนต์เสกปิดถ้ำ ไว้ ซ่อนไว้	-	-
11	เรื่องภูเขา มีภูเขา มีทะเล ต้นไม้ ดวง อาทิตย์	เรื่องม้า ม้าเป็น หัวหน้าของสัตว์ ทุกตัว ม้าชอบ วิ่ง กระโดด ร้อง ฮือๆ	เรื่องทหาร ผจญภัย ทหารที่เป็น ตุ๊กตา เดินไป ในป่า ไปเจอ ถ้ำ ก็เข้าไปหา สมบัติ	เรื่องแก้วน้ำตาก แดด แก้วน้ำติด กับน้ำแข็ง ต้อง เอาไปตากแดด จึงจะเอาแก้ว ไปใช้ได้	-
12	เรื่องทะเล คน หาปลา ออกหา ปลาในทะเล ได้ ปลาหมึก กุ้ง หอย ปู	เรื่องทำกับข้าว ที่บ้านมีกับข้าว ที่แม่ทำ มีลาบ ป่น หมูทอด ปลาทอด	-	-	-

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 16-20				
	ครั้งที่ 16	ครั้งที่ 17	ครั้งที่ 18	ครั้งที่ 19	ครั้งที่ 20
1	-	-	-	-	เรื่องหนุ่ยยาก เป็นหมอ โตขึ้น หนุ่ยยากเป็น หมอรักษาคคน ป่วย
2	-	เรื่องยักษ์ใจดี ช่วยเหลือ ชาวบ้าน	-	-	-

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 16-20				
	ครั้งที่ 16	ครั้งที่ 17	ครั้งที่ 18	ครั้งที่ 19	ครั้งที่ 20
3	เรื่องร้านขายของ มีของใช้หลายอย่างทำจากไม้ไผ่ไว้ขายให้คน	เรื่องยักษ์สร้างสะพาน ยักษ์สร้างสะพานทำให้ชาวบ้านไม่ต้องว่ายน้ำ	-	-	-
4	-	เรื่องยักษ์เสกเงิน ยักษ์เสกเงินมากมายให้ชาวบ้าน หนูก็เก็บไปฝากแม่	-	-	-
5	เรื่องตากับยาย ตากับยายนั่งอยู่หน้าบ้าน มีต้นไม้ มีเก้าอี้	เรื่องโรงพยาบาล ใช้รักษาคน รักษา ยักษ์ได้ด้วย มีนางพยาบาล กับหมอ	เรื่องไปทำบุญที่วัดกับยาย	เรื่องโรงเรียนของหนู ที่โรงเรียนมีเสาธง มีสนาม มีเครื่องเล่น ที่หนูชอบ มีคุณครูใจดี	-
6	เรื่องยายกับตาที่บ้านของยายกับตามีตะแคร่ไม้ไผ่ เป็นที่นั่งทำการบ้านทำงาน	-	เรื่องไปวัดไปทำบุญที่วัดกับยาย กับแม่	เรื่องโรงเรียนของฉัน หนูชอบไปโรงเรียน สวัสดิ์คุณครูที่หน้าห้องเรียน มีเพื่อนๆ เยอะ	เรื่องอยากเป็นคุณครู โตขึ้นหนูอยากเป็นคุณครูสอนเด็กๆ
7	-	-	เรื่องทำบุญมีพระเดินผ่านหน้าบ้านตอนเช้า ยายใส่บาตรพระ	เรื่องโรงเรียนเด็กดีต้องไปโรงเรียน หนูชอบไปโรงเรียน ชอบเล่นกับเพื่อนๆ	เรื่องโตขึ้นหนูอยากเป็นตำรวจ ไล่จับผู้ร้าย

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 16-20				
	ครั้งที่ 16	ครั้งที่ 17	ครั้งที่ 18	ครั้งที่ 19	ครั้งที่ 20
8	-	-	เรื่องไปวัด วันพระแม่จะ พาไปวัด ทุก คนในหมู่บ้าน ไปวัดกัน	เรื่องโรงเรียน ของหนู หนูมา โรงเรียนทุกวัน คุณตามาส่ง บางวันก็คุณพ่อ ตอนเลิกเรียน คุณแม่มารับ	โตขึ้นหนูอยาก ขับเครื่องบิน
9	เรื่องเก้าอี้ไม้ไผ่ เก้าอี้ทำจาก ไม้ไผ่ ตากกับยาย ช่วยกันทำขาย	-	เรื่องจัดอาหาร แม่ชอบเอา กับข้าวใส่จาน มีผักไว้ข้าง ๆ และช้อน มีติบข้าว	เรื่อง โรงเรียน หนูมาโรงเรียน เจอเพื่อน เจอ ครู เพื่อนมาไป วิ่งเล่นที่สนาม	เรื่องหนูอยาก เป็นคุณหมอ อยากทำงานที่ โรงพยาบาล
10	เรื่องของเล่น จากไม้ไผ่ หนู วาดของเล่นจาก ไม้ไผ่ เป็นใบพัด โดเรมอน ใช้บินได้	เรื่องคุณหมอ รักษายักษ์ หมอ ใจดีมียาวิเศษ รักษายักษ์ได้ ยักษ์เลยให้พร ให้รักษาฟัน	เรื่องไปวัดกับ แม่ วันพระหนู จะไปวัดกับแม่ ไปทำบุญ เจอ คนในหมู่บ้าน เยอะแยะ	เรื่องโรงเรียน ของฉัน โรงเรียน มีเพื่อน ๆ มีคุณครู	เรื่องอยาก ทำงานเปิด ร้านอาหาร ขาย อาหารให้คนกิน ร้านหรูๆ อาหารอร่อย
11	เรื่องตากกับยาย ที่บ้านมีตากับ ยายอยู่ ตอน เย็นนั่งกินข้าว ยายทำกับข้าว อร่อย	เรื่องยักษ์ปวด ฟัน ยักษ์ไปหา หมอที่ โรงพยาบาล ให้รักษาฟัน	เรื่อง ไปวัด ชาวบ้านจะไป วัดเพื่อทำบุญ กันในวันพระ ยายบอกว่า พระจะรอ ชาวบ้านมา ทำบุญที่วัด	เรื่องมาโรงเรียน แสนสนุก หนูมาโรงเรียน พร้อมกับพี่ ๆ และเพื่อนๆ มารอรับส่ง	เรื่องหนูอยาก เป็นตำรวจโต ขึ้นอยากเป็น ตำรวจ จับผู้ร้าย ใส่ชุดตำรวจ

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 16-20				
	ครั้งที่ 16	ครั้งที่ 17	ครั้งที่ 18	ครั้งที่ 19	ครั้งที่ 20
12	-	-	-	-	โตขึ้นอยากเป็น นักดนตรี อยากร้องเพลง



คะแนนการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อน-หลัง ทดลอง
การจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
กลุ่มทดลองที่ 2 (Try Out 2) นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
โรงเรียนบ้านหนองแวงไร่ ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 12 คน

ก่อนทดลอง

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์											รวม
	Cn	Cm	Ne	Cl	Cth	Bfd	Bfi	Pe	Hu	Uca	Sp	
1	4	4	2	2	3	0	0	3	1	1	2	22
2	3	3	1	0	2	0	0	2	1	1	2	15
3	3	3	2	0	2	0	0	2	1	1	4	18
4	2	2	1	0	2	0	0	1	1	1	2	12
5	3	3	2	0	0	0	0	1	1	1	2	13
6	2	2	1	0	0	0	0	1	2	2	2	12
7	2	2	1	0	0	0	0	1	2	2	2	12
8	3	3	1	0	0	0	0	1	2	2	2	14
9	2	3	1	0	0	0	0	1	2	2	2	13
10	3	3	2	0	0	0	0	2	2	1	1	14
11	3	4	2	0	0	0	0	2	1	2	1	15
12	2	2	2	2	0	0	0	1	2	1	2	14

หลังทดลอง

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์											รวม
	Cn	Cm	Ne	Cl	Cth	Bfd	Bfi	Pe	Hu	Uca	Sp	
1	5	4	3	3	2	6	6	4	2	5	5	45
2	5	4	0	0	3	6	6	2	2	4	5	37
3	5	4	0	0	2	6	6	0	2	4	4	33
4	5	5	0	0	3	6	6	1	1	5	5	37
5	5	4	0	0	3	6	6	2	0	4	4	34
6	5	5	2	0	5	6	6	3	1	7	3	43

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์											รวม
	Cn	Cm	Ne	Cl	Cth	Bfd	Bfi	Pe	Hu	Uca	Sp	
7	4	3	3	3	3	6	6	0	0	3	6	37
8	4	3	0	2	2	6	6	2	1	4	5	35
9	4	3	0	3	2	6	6	2	1	3	4	34
10	4	4	2	2	2	6	6	2	2	4	4	38
11	5	4	2	2	2	6	6	3	1	3	5	39
12	5	4	0	2	2	6	6	1	1	5	3	35

สรุปคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์	
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	22	45
2	15	37
3	18	33
4	12	37
5	13	34
6	12	43
7	12	37
8	14	35
9	13	34
10	14	38
11	15	39
12	14	35

ตาราง 8 สรุปคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง การจัดประสบการณ์ โดยใช้
กิจกรรมการเล่นิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์			
	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
	คะแนน	ระดับความคิด สร้างสรรค์	คะแนน	ระดับ ความคิด สร้างสรรค์
1	22	ต่ำ	45	ปานกลาง
2	15	ต่ำ	37	ปานกลาง
3	18	ต่ำ	33	ปานกลาง
4	12	ต่ำ	37	ปานกลาง
5	13	ต่ำ	34	ปานกลาง
6	12	ต่ำ	43	ปานกลาง
7	12	ต่ำ	37	ปานกลาง
8	14	ต่ำ	35	ปานกลาง
9	13	ต่ำ	34	ปานกลาง
10	14	ต่ำ	38	ปานกลาง
11	15	ต่ำ	39	ปานกลาง
12	14	ต่ำ	35	ปานกลาง

เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบความคิด
สร้างสรรค์ TCT – DP เป็นดังนี้

1. ได้คะแนนรวมต่ำกว่า 24 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ
2. ได้คะแนนรวมระหว่าง 24 – 47 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง
3. ได้คะแนนรวมตั้งแต่ 48 คะแนนขึ้นไป มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

2. ผลการทดลองใช้ (Try Out) แผนการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มทดลองที่ 1 นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านแก่น้อย ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 10 คน

ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

กลุ่มทดลองที่ 1 (Try Out 1) นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

โรงเรียนบ้านแก่น้อย ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 10 คน

วันที่	ครั้งที่/เรื่อง	ผลการจัดประสบการณ์
28 พย. 65	เตรียมความพร้อม ทดสอบความคิด สร้างสรรค์ก่อนทดลอง	เด็ก ๆ ทำแบบทดสอบได้ วาดภาพ ต่อเติมจาก ลายเส้นได้
29 พย. 65	หน่วยไม้ดอกไม้ประดับ 1. ดอกไม้แสนสวย	เด็ก ๆ สนใจและชื่นชอบการเล่นดอกไม้ ใบไม้ ที่ครูนำมาใช้ประกอบการเล่นนิทาน และนำมาจัดโต๊ะ
30 พย. 65	2. ดอกไม้กลิ่นหอม	ให้เด็กเล่นตามจินตนาการ เด็กๆ ตั้งชื่อการเล่นของ
1 ธค. 65	3. ใบไม้แสนสวย	ตนเองได้และเล่าจินตนาการที่เล่นได้ มีเด็กส่วนใหญ่
2 ธค. 65	4. ไม้มั่งคั่ง	เล่น แต่ไม่ตอบคำถาม
6 ธค. 65	5. ผักไม้ประดับ	<u>ข้อเสนอแนะ</u> : วัสดุ อุปกรณ์ที่นำมาใช้ให้เด็กได้ศึกษา และเล่นสร้างสรรค์ มีเยอะมาก ครูใช้วัสดุในท้องถิ่น ที่หาได้มาแทนในบางอย่าง
7 ธค. 65	หน่วยวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ 6. ลมเย็น	เด็กๆ สนใจและตื่นเต้นเมื่อเห็นวัสดุอุปกรณ์ที่นำมา ให้เด็กเล่น สัมผัส เด็กสนใจฟังนิทาน และตอบคำถาม
8 ธค. 65	7. ฝนชุ่มฉ่ำ	ตามเนื้อหาของนิทาน มีเพียง 1-2 คน ที่เล่นแต่ไม่ตอบ คำถาม
9 ธค. 65	8. แสงแดดเจิดจ้า	<u>ข้อเสนอแนะ</u> : วัสดุ อุปกรณ์ที่นำมาให้เด็กทำกิจกรรม
13 ธค. 65	9. สายน้ำชุ่มชื้น	มีหลายอย่างมาก มีวัสดุบางอย่างที่ครูให้ผู้ปกครอง
14 ธค. 65	10. ธรรมชาติสร้างสรรค์	ช่วยเตรียมมาให้ เช่น กล้องกระดาษ ระบายสี เพื่อให้ เพียงพอกับจำนวนของเด็กในการทำกิจกรรม และควร ระบุวัสดุที่สอดคล้องกับนิทาน และเพิ่มภาพประกอบ ในเล่มนิทาน

วันที่	ครั้งที่/เรื่อง	ผลการจัดประสบการณ์
15 ธค. 65	หน่วยประสาทสัมผัส 11. ตามองเห็น	เด็กสนใจฟังนิทาน และเล่นวัสดุที่ครูจัดหามาให้ เด็กบางคนนำมาเล่นด้วยกัน แต่เด็กส่วนใหญ่เล่นคนเดียว
16 ธค. 65	12. หูฟังเสียง	เด็กตั้งชื่อและตอบคำถามเกี่ยวกับการเล่นตามจินตนาการได้ทุกคน
19 ธค. 65	13. จมูกดมกลิ่น	
20 ธค. 65	14. ลิ้นชิมรส	ข้อเสนอแนะ : วัสดุ อุปกรณ์ที่นำมาให้เด็กทำกิจกรรมมีหลายอย่างมาก มีวัสดุบางอย่างที่ครูให้ผู้ปกครองช่วยเตรียมมาให้ เพื่อให้เพียงพอต่อการทำกิจกรรม
21 ธค. 65	15. กายสัมผัส	
22 ธค. 65	หน่วยดิน หิน ทราย 16. ดิน	เด็กสนใจฟังนิทาน และชื่นชอบการเล่นวัสดุปลายเปิด เด็กตั้งชื่อการเล่นและเล่าเกี่ยวกับการเล่นได้ เด็กสนใจการเล่นและการตอบคำถามทุกคน
23 ธค. 65	17. หิน	
26 ธค. 65	18. ทราย	ข้อเสนอแนะ : ควรบันทึกผลการตอบของเด็กเป็นรายบุคคลทุกครั้ง เพื่อติดตามพัฒนาการ และควรระบุวัสดุที่สอดคล้องกับนิทาน
27 ธค. 65	19. หัตถกรรมดิน	
28 ธค. 65	20. หัตถกรรมหิน	
29 ธค. 65	ทดสอบความคิด สร้างสรรค์หลังทดลอง	เด็ก ๆ ทำแบบทดสอบได้ วาดภาพ ต่อเติมจากลายเส้นที่มีในแบบทดสอบได้ แบบทดสอบไม่ควรระบุชื่อโรงเรียน



คะแนนพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์
การจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
กลุ่มทดลองที่ 1 (Try Out 1) นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
โรงเรียนบ้านแก่น้อย ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 10 คน

การแสดงพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ เกณฑ์การให้คะแนน มีดังนี้

- ให้ 0 คะแนน เมื่อเด็กไม่สนใจและไม่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม
 1 คะแนน เมื่อเด็กทำกิจกรรมด้วยตนเอง แสดงท่าทางตามความคิดของตนเอง
 2 คะแนน เมื่อเด็กทำกิจกรรมด้วยตนเอง แสดงท่าทางตามความคิดของตนเอง
 ตั้งชื่อและเล่าเรื่องเกี่ยวกับจินตนาการของตนเองได้

เลขที่	การจัดประสบการณ์เล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์									
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10
1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1
2	1	1	2	0	1	1	2	2	0	1
3	0	1	1	2	1	2	2	1	2	2
4	1	2	0	2	1	1	1	0	1	1
5	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1
6	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2
7	1	0	1	1	2	1	2	1	1	1
8	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2
9	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1
10	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2
คะแนน ที่ได้	สรุปคะแนนการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละครั้ง									
0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0
1	7	5	4	4	5	6	3	6	5	6
2	2	4	5	5	5	4	7	3	4	4

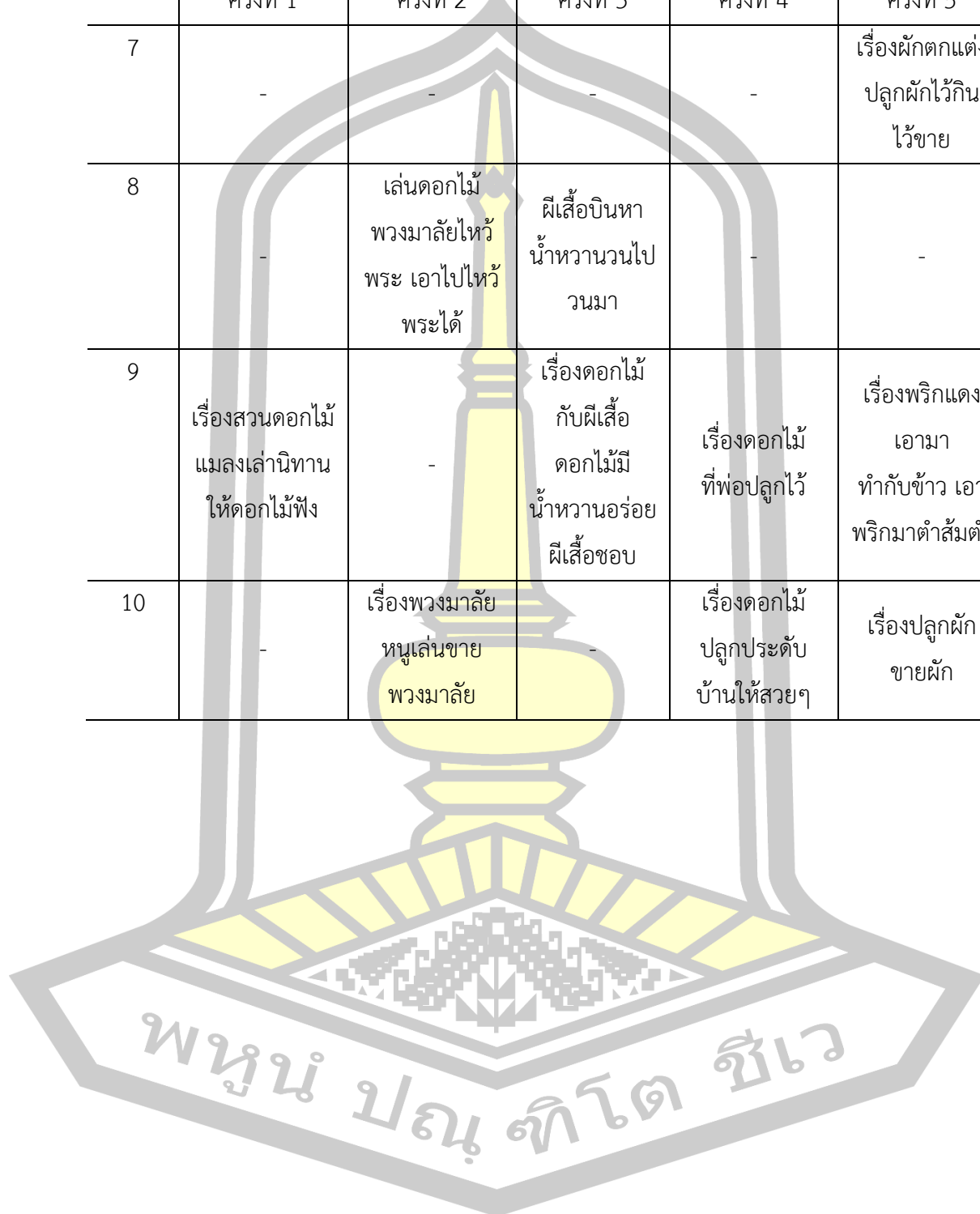
เลขที่	การจัดประสบการณ์เล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์									
	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15	ครั้งที่ 16	ครั้งที่ 17	ครั้งที่ 18	ครั้งที่ 19	ครั้งที่ 20
1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2
3	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2
4	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2
5	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2
6	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2
7	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2
8	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2
9	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2
10	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
คะแนน ที่ได้	สรุปคะแนนการประเมินพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละครั้ง									
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	4	3	3	3	5	5	5	0	3	1
2	6	7	7	7	5	5	5	10	7	9



ผลการบันทึกพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์
การจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
กลุ่มทดลองที่ 1 (Try Out 1) นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
โรงเรียนบ้านแก่น้อย ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 10 คน

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 1-5				
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
1	-	เรื่องดอกมะลิ หอม หนูเปิด ตู้เย็น แม่เอา ดอกมะลิใส่ไว้	เรื่องดอกไม้ ในถ้ำ ในสวน มีถ้ำ มีดอกไม้	-	เรื่องปลุกผัก ที่บ้านตาปลุก ผักไว้เยอะแยะ มีพริก มีต้นหอม ด้วย
2	-	-	เรื่องดอกไม้ ใบไม้ ใบไหม ไม่มีน้ำหวาน ผีเสื้อหากิน น้ำหวาน	-	-
3	-	-	-	ที่บ้านหนูมีดอก แบบนี้ มันมี หนามด้วย	-
4	-	เรื่องดอกมะลิ เล่นขายดอก มะลิหอม ๆ	-	เรื่องดอกไม้	-
5	เรื่องดอกไม้สวย ดอกไม้เดินไม่ได้ แมลงเล่าเรื่อง ให้ฟัง	-	เรื่องถ้ำกลาง สวน ผีเสื้อกิน น้ำหวาน อร่อยๆ	-	เรื่องผักเอาผัก มาทำกับข้าว เอาพริกมาตำ ส้มตำ
6	-	-	-	เรื่องดอกไม้ ขายดอกไม้ ให้คนอื่น	-

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 1-5				
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5
7	-	-	-	-	เรื่องผักตบแฉ่ง ปลูกผักไว้กิน ไว้ขาย
8	-	เล่นดอกไม้ พวงมาลัยไหว้ พระ เอาไปไหว้ พระได้	ผีเสื้อบินหา น้ำหวานวนไป วนมา	-	-
9	เรื่องสวนดอกไม้ แมลงเล่นนิทาน ให้ดอกไม้ฟัง	-	เรื่องดอกไม้ กับผีเสื้อ ดอกไม้มี น้ำหวานอร่อย ผีเสื้อชอบ	เรื่องดอกไม้ ที่พ่อปลูกไว้	เรื่องพริกแดง เอามา ทำกับข้าว เอา พริกมาตำส้มตำ
10	-	เรื่องพวงมาลัย หนูเล่นขาย พวงมาลัย	-	เรื่องดอกไม้ ปลูกประดับ บ้านให้สวยๆ	เรื่องปลูกผัก ขายผัก



เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 6-10				
	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10
1	เรื่องลมพัด ลมพัดมาทำให้ เย็นสบาย กระดาศปลิว ของปลิว	เรื่องฝนตก มดย้ายบ้าน หลบฝน	-	เรื่องบ้าน กระต่าย มีแม่ มีลูกกระต่าย มีบ้านตรงนี้	-
2	-	เรื่องฝนตกเย็น ฟางเปียกฝน เอาถาดทำ หลังคากันฝน	เรื่องบ้านนก มีหลังคา มีหน้าต่าง มีประตูเข้า	-	-
3	เรื่องสายลม ลมพัดมาทาง หน้าต่าง ทำให้ หนูเย็น มีพัดลม เป่า	เรื่องฝนตกเป็น ฝឹก ฝឹกเยอะเยอะ คนเอามา ทำกับข้าว	-	เรื่องบ้านริมน้ำ มีกระต่ายมีบ้าน อยู่ริมน้ำ ออกไปหา อาหาร	เรื่องป่า ในป่ามีสัตว์ มากมาย มีสัตว์ บก ช้าง ม้า มีนก มีกวาง
4	-	-	-	-	-
5	-	เรื่องฝนตก มดย้ายบ้าน หลบหนีฝน น้ำ ท่วมรั้ง มดจะ ตายหมด	-	-	-
6	เรื่องลม เปิดพัด ลมเย็นสบาย กระดาศ ก็ลอยๆ แต่อัน นี้ไม่ลอย อันนี้ ก็ไม่ลอยเพราะ มันหนัก	ฝนตกลงมาเป็น ก้อนสำลี	-	เรื่องบ้าน กระต่ายน้อย บ้านของ กระต่าย มีที่ นอน มีห้องกิน ข้าว	เรื่อง ปลาน้อย ปลาน้อยอยู่ใน น้ำกับแม่ ปลา น้อยว่ายน้ำไป เจอเพื่อน เพื่อน พาไปเที่ยว

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 6-10				
	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10
7	-	เรื่องฝนตกเปียก ไปไม้เปียกหมด ทุกอย่างเปียก เอาไปไม้มาคลุม ไว้กันเปียก	-	-	-
8	-	เรื่องฝนตก เป็นขนม เด็กๆ กินขนมฝน ขนมเยอะเยอะ เต็มถนน	-	-	เรื่องปลาแม่ลูก ปลาอาศัยอยู่ใน น้ำมีแม่ มีลูก มีกุ้ง หอย มีเมืองปลา
9	-	-	เรื่องเล่นสร้าง บ้านนก ลูก นกเข้ามาอยู่ ตรงนี้ นอน และแม่นกมา ป้อนอาหาร	เรื่องแม่กระต่าย หาอาหาร ครอบครัว กระต่ายมีแม่ แม่ไปหาอาหาร ให้ลูก ๆ กิน	-
10	เรื่องลมพัด ลมพัดของปลิว ไปต้องเก็บมาไว้	-	เรื่องบ้านนก บ้านนก มีหลังคา มีหน้าต่าง กันแดดกันฝน	-	เรื่องปลาว่ายน้ำ แม่ปลากับลูก ปลาว่ายน้ำไป หาอาหาร

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 11-15				
	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15
1	เรื่องตาวิเศษ เป็นร้านตัดเสื้อ กำลังตัดเสื้อผ้า ใส่กระเป่าเสื้อ	เรื่องลาเป่าแตร ลาเจอแตรวิเศษ เป่าแล้วจะได้ ตามที่ต้องการ	เรื่องกระต่าย กับตุ่น ชุตๆ หาแครอทกิน	เรื่องเดินไป โรงเรียน ไป เรียนโรงเรียน	เรื่องจับนก นกบินหนีไป บนต้นไม้ ใช้ตา ช่วยจับนกลงมา
2	-	-	-	-	นกบินๆ ไป เกาะบนต้นไม้ เอากรงไปใส่
3	เรื่องคนตาเล็ก คนตาเล็กมอง ไม่เห็น เลยต้อง ใส่แว่นตาวิเศษ จะมองเห็นได้	-	-	-	เรื่องเลี้ยงนก ใช้กรงใส่ปีกไว้ ให้อาหาร พา อาบน้ำ พานอน
4	เรื่องเมืองคนตัว เล็ก มีแต่คนตัว เล็กๆ บ้านเล็กๆ รถเล็กๆ	-	-	-	เรื่องคนเลี้ยงนก พ่อเลี้ยงนก เอา อาหารให้กิน ให้ นกร้องเพลง ให้ฟังทุกวัน
5	สร้างบ้าน สำหรับคนและ บ้านสัตว์เลี้ยง	เรื่องเมือง มหัศจรรย์ มีภูต น้อย มีกวาง ลา อยู่ด้วยกัน	กระต่ายชอบ กินแครอท โดนตุ่นแย่งไป กระต่ายเลย แย่งคืนมา	เรื่องงานเลี้ยง หนูกำลังจัดงาน เลี้ยงกับเพื่อน ๆ มีอาหารและ เล่นเกม	-
6	-	เรื่อง สิ่งของ วิเศษ ถ้าเป่าอัน ไหน ก็จะทำให้ เป็น เป่าอันนี้ จะทำให้แขน ยาว ขายาว	เรื่องตมกลิ้ง กระต่ายให้ จุมูกตมกลิ้ง ตมหาสิ่งของที่ หายไป หากจน เจอได้ง่ายๆ	เรื่องหนอนและ เพื่อนๆ หนอน ทำอาหาร อร่อยๆ ไว้รอ เพื่อนที่จะมา เที่ยวบ้าน	-

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 11-15				
	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15
7	-	เรื่อง ภูตน้อย กับลา แม่ मदให้ ของวิเศษมา ให้ ลาใช้เสกให้คน อื่นได้	เรื่อง กระท่าย กับแครอท กระท่ายชอบ กินแครอท มัน ไปตลาดซื้อแค รอต และปลูก ไว้กินเองที่ บ้าน ไม่ให้ใคร มาแย่ง	เรื่องงานเลี้ยง หนอน	-
8	เรื่องเจ้าแม่ตา วิเศษ มีตา มองเห็นไกล ยิ่งแสงได้ ใครทำผิด ก็ยิ่งแสงใส	เรื่องลา ลาชอบเดิน เที่ยวไปกับ เพื่อน และไป เจอกับแม่ मद โดนเสกให้กบ	เรื่อง กระท่าย คนเก่ง กระท่ายชอบ เดินท่องเที่ยว ชอบกินผัก ชอบไปตลาด	หนอนและ เพื่อนๆ จัดงาน เลี้ยงกัน มี อาหาร ขนม เยอะเยอะ	-
9	เรื่องเมืองคนตัว เล็ก มีตาเล็ก ทุกคนตัวเล็ก ทำงาน ชายของ	เรื่องลาหลงทาง ลาชอบหนีเที่ยว เดินเข้าไปในป่า หลงทาง ออกมาไม่ได้ คน แคระนำมา ส่งบ้าน	เรื่องตัวตุงกับ กระท่าย แย่ง อาหารกันกิน ตัวตุงชอบ แก้มกระท่าย แต่บางทีก็เล่น ด้วยกัน	เรื่องหนอนไป ตลาด เดินซื้อ ของ ระหว่าง ทางไปตลาด ก็เก็บผลไม้ ไป ด้วยเก็บดอกไม้ ไปด้วย	-
10	-	เรื่องลากับ แม่ मद ลาเป็น เพื่อนกับแม่ मद ทั้งสองชอบไป เที่ยวป่า	เรื่อง กระท่าย ชอบกิน แครอท บ้าน ของกระท่าย กับตัวตุงอยู่ ใกล้กัน	เรื่องงานเลี้ยง ของหนอน หนอนชอบจัด งานเลี้ยง	เรื่องนกอยู่ใน กรงบินหนี ต้อง เอาอาหารใส่ พอนกมาก็ปิด กรงไว้เลย

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 11-15				
	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15
			ทั้งสองตัวชอบ กินแครอท และเป็นเพื่อน กัน เล่น ด้วยกัน		

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 16-20				
	ครั้งที่ 16	ครั้งที่ 17	ครั้งที่ 18	ครั้งที่ 19	ครั้งที่ 20
1	เรื่องชวานา ชวานาปลูกข้าว ปลูกผัก ในนา มีปู ปลา หอย	เรื่องก้อนหิน ก้อนหินมีอยู่ ตามป่าเขา ทุ่งหญ้า ลำธาร มีทั้งบนบก ในน้ำ ในป่า	เรื่องแปลงร่าง เอาเชือกมา เป็นหาง แปลงร่างได้ เหมือนแม่มด มีหาง มีปีก	-	-
2	ชวานาท่านา พ่อไถนา แม่ ดำนา ตัวฉัน ช่วยทำนา	เรื่องก้อนหินใน เมือง บนถนนที่ เดินไปมีก้อนหิน เยอะเยอะ มันคง อยากไปอยู่ใน น้ำ หรือไปอยู่ ที่อื่น	เรื่องแม่มด แปลงร่างเป็น คนสวย ไม่แก่ ใช้ครีมทาผิว ทำให้สวยๆ	เรื่องแจกัน เป็นคนขาย แจกัน แจกัน สวยๆ	เรื่องทำความดี ทุกคนชอบทำ ความดี ของ เหล่านี้ คือ รางวัลที่ได้รับมา
3	เรื่องปลูกผัก เป็นชวานาปลูก ผัก ปลูกข้าว มีผักหลายอย่าง พริกชี้หนู	เรื่องถุงพลาสติก ถุงพลาสติก เอาไว้ใส่ขนม ใส่แกลง ใส่ของ ได้หลายอย่าง	เรื่องแม่มด แม่มดมีหูใหญ่ หูได้ยินไกล บินขึ้นไปได้ ด้วย	-	เรื่องก้อนหิน กลางป่า มีสัตว์ หลายตัว มายื่น ล้อมก้อนหิน พูดคุยกัน

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 16-20				
	ครั้งที่ 16	ครั้งที่ 17	ครั้งที่ 18	ครั้งที่ 19	ครั้งที่ 20
4	เรื่องดินดี ดินดี ปลูกต้นไม้งาม ให้ลูกเยอะ ไว้ เก็บกิน เก็บขาย	เรื่องถุงพลาสติก ขยะมีเยอะแยะ เป็นถุงก็เยอะ ขยะทำให้ สกปรก เด็กดี ต้องทิ้งขยะลง ในถังขยะ	การแข่งขัน ของแม่ मद ใช้ไม้เสกมนต์ ให้เปลี่ยนชุด ได้หลายชุด	-	เรื่องนก ลูกนกตกจากรัง แม่นกไม่รู้ มีนก ใจดีมาช่วยให้ได้ กลับบ้าน
5	-	-	เรื่องงานเลี้ยง แม่ मद มีเวทย์ มนต์ เสกสิ่ง ต่าง ๆ ได้ เสก ให้ผมยาว เสก ให้ผิวขาวสวย ได้	เรื่องเทวดาใจดี เทวดาใจดีชอบ ช่วยเหลือคน เสกสิ่งของต่างๆ ให้เป็นของเล่น สนุกๆ	เรื่องก้อนหิน วิเศษ ก้อนหิน หายตัวได้ มันไป ที่ต่าง ๆ ได้
6	-	-	เรื่องสัตว์ ประหลาด แข่งขันกัน แปลงร่างเป็น สัตว์ประหลาด	เรื่องร้านวาด ภาพ ร้านขาย ของ รับวาด ภาพบนของให้ สวยๆ จะได้ ขายดี	เรื่องนกตกรัง ลูกนกตกจากรัง เดินหาแม่ เก็บ ของต่าง ๆ ไป ด้วย
7	-	-	เรื่องพอมด แปลงร่าง พอมดมีเขา มีปีก บินได้ พ่นไฟได้	เรื่องเทวดาวาด รูป ร้านค้าแห่ง หนึ่งมีเทวดามา ช่วย เสกของ ให้สวยขึ้น ทำให้ ขายดี	เรื่องก้อนหิน ก้อนหินอยู่กลาง ป่า มีเพื่อนเป็น สัตว์หลายตัว

เลขที่	บันทึกการตั้งชื่อและเล่าเรื่องของนักเรียน การจัดประสบการณ์ครั้งที่ 16-20				
	ครั้งที่ 16	ครั้งที่ 17	ครั้งที่ 18	ครั้งที่ 19	ครั้งที่ 20
8	-	-	เรื่อง พอมด กับแม่มด แข่ง กันเสกสิ่งของ ต่างๆ แม่มด ชนะ เพราะ เสกได้มากกว่า	เรื่องช่างปั้นดิน กับเทวดา เทวดาช่วยปั้น ดิน และวาด ภาพ ช่างปั้นดิน ปั้นของต่าง ๆ แล้วช่วยกันขาย	เรื่องทำความดี เด็ก ๆ ชอบทำ ความดี สัตว์ป่า ก็ชอบทำความดี ช่วยเหลือคนอื่น
9	-	-	เล่นสร้างเมือง ในทะเลทราย เมืองแม่มด พอมด	เรื่องแจกันดิน ปั้นแจกันทำ จากดิน แล้ว นำไปขาย	เรื่องสัตว์ป่าทำดี สัตว์ป่าเล่าเรื่อง ที่ทำดีให้ก่อน หिनฟังและ ได้รางวัล
10	เรื่องแผ่นดิน เราอยู่บนดิน ปลูกข้าวเลี้ยง สัตว์บนดินทำ นาบนดิน	เรื่องแม่น้ำ แม่น้ำมีขยะ เยอะ ทำให้น้ำ เน่าเสีย ต้องใช้ ที่ตักขยะตัก ออก ไม่ทิ้งขยะ ลงแม่น้ำ	เรื่องพอมดกับ แม่มด พากัน จัดงานเลี้ยง แข่งกันเล่น กิน พากัน แปลงร่าง	เรื่องช่างปั้น ช่างปั้นที่มีมือ วิเศษปั้นได้ทุก อย่าง ปั้นให้เป็น แจกัน ปั้นให้ เป็นสิ่งต่าง ๆ	เรื่องก้อนหินใจ ดี กลางป่ามี ก้อนหินก้อน ใหญ่ใจดี พุดได้ เสกของต่าง ๆ ได้ เสกให้ทุกคน



คะแนนการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อน-หลัง ทดลอง
การจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
กลุ่มทดลองที่ 1 (Try Out 1) นักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
โรงเรียนบ้านแก่น้อย ซึ่งไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 10 คน

ก่อนทดลอง

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์											รวม
	Cn	Cm	Ne	Cl	Cth	Bfd	Bfi	Pe	Hu	Uca	Sp	
1	2	2	2	1	2	6	6	2	0	5	2	30
2	4	4	0	1	1	0	0	2	0	2	4	18
3	2	2	3	1	0	0	0	1	0	1	2	12
4	4	4	3	0	3	0	0	2	0	1	5	22
5	4	4	4	2	4	0	0	2	2	1	5	28
6	4	4	2	0	4	0	0	0	0	1	4	19
7	3	3	2	2	4	0	0	2	1	1	2	20
8	4	4	2	2	3	0	0	2	0	1	4	22
9	3	3	3	0	4	0	0	3	0	2	1	19
10	3	3	0	2	3	0	0	2	1	2	2	18

หลังทดลอง

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์											รวม
	Cn	Cm	Ne	Cl	Cth	Bfd	Bfi	Pe	Hu	Uca	Sp	
1	5	5	2	2	3	6	6	2	0	4	4	39
2	5	5	2	1	2	6	6	2	0	3	4	36
3	5	5	2	0	3	6	6	0	2	5	4	38
4	5	3	3	0	3	6	6	3	3	6	3	41
5	5	5	3	2	4	6	6	3	1	5	4	44
6	4	3	1	0	2	6	6	0	3	5	3	33
7	5	5	0	0	2	6	6	1	0	5	5	35
8	5	5	0	0	2	6	6	1	0	5	5	35

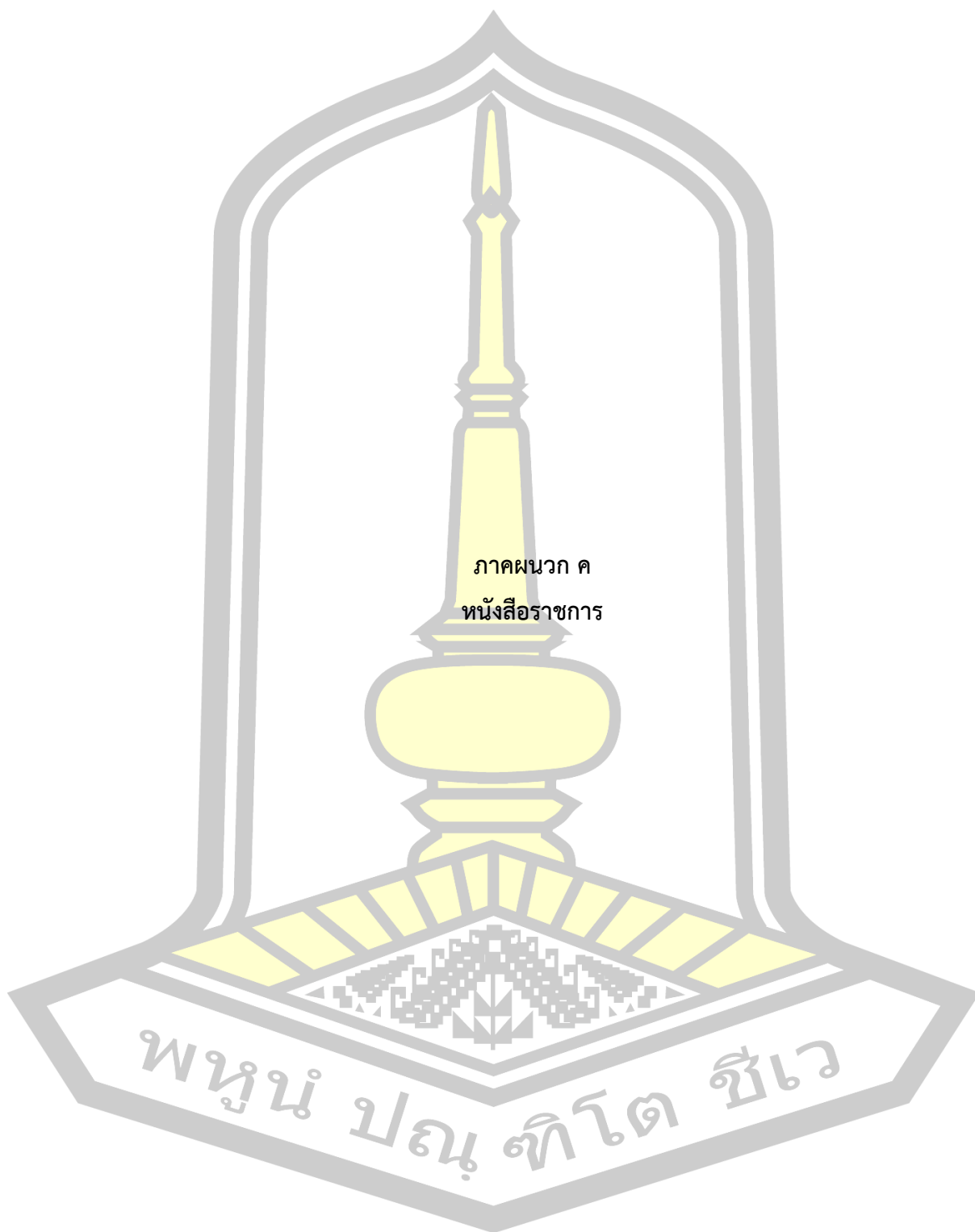
คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์											
	Cn	Cm	Ne	Cl	Cth	Bfd	Bfi	Pe	Hu	Uca	Sp	รวม
9	5	5	0	0	2	6	6	1	0	5	4	34
10	5	5	1	1	3	6	6	1	1	5	6	40

ตาราง 9 สรุปคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง การจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์			
	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
	คะแนน	ระดับความคิดสร้างสรรค์	คะแนน	ระดับความคิดสร้างสรรค์
1	30	ปานกลาง	39	ปานกลาง
2	18	ต่ำ	36	ปานกลาง
3	12	ต่ำ	38	ปานกลาง
4	22	ต่ำ	41	ปานกลาง
5	28	ปานกลาง	44	ปานกลาง
6	19	ต่ำ	33	ปานกลาง
7	20	ต่ำ	35	ปานกลาง
8	22	ต่ำ	35	ปานกลาง
9	19	ต่ำ	34	ปานกลาง
10	18	ต่ำ	40	ปานกลาง

เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP เป็นดังนี้

1. ได้คะแนนรวมต่ำกว่า 24 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ
2. ได้คะแนนรวมระหว่าง 24 – 47 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง
3. ได้คะแนนรวมตั้งแต่ 48 คะแนนขึ้นไป มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง



ภาคผนวก ค
หนังสือราชการ

พหุบัน ปณ ทิโต ชีเว



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โทร 6216
ที่ อว 0605.5(2)/ว2118 วันที่ 1 กันยายน 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์

ด้วย นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์



ที่ อว 0605.5(2)/ว2118

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

1 กันยายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวจรรยาภรณ์ โชคชัยฐานันท์

ด้วย นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0853107207



ที่ อว 0605.5(2)/ว2118

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

1 กันยายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางจุฬารัตน์ แก่นพรม

ด้วย นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0853107207



ที่ อว 0605.5(2)/ว2118

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

1 กันยายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางพัชรา โพธิ์นาม

ด้วย นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นนิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0853107207



ที่ อว 0605.5(2)/ว2118

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

1 กันยายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวสุัจฉนา รัตนภุมมะ

ด้วย นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์

โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174

เบอร์โทรนิสิต 0853107207



ที่ อว 0605.5(2)/ว2933

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

22 พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านแก่น้อย

ด้วย นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

มธ. ศก ๖๗



ที่ อว 0605.5(2)/ว2933

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

22 พฤศจิกายน 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านหนองแวงไร่

ด้วย นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่นิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ ทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อ นิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0853107207



ที่ อว 0605.5(2)/ว664

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

22 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2

ด้วย นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4374-3174
เบอร์โทรนิสิต 0853107207



ที่ อว 0605.5(2)/ว6664

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

22 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านภูเหล็ก

ด้วย นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้ เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0853107207



ที่ อว 0605.5(2)/ว664

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

22 กุมภาพันธ์ 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านป่าจันทองฮี

ด้วย นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทานและการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) จิตวิทยา โดยมี อาจารย์ ดร.วิภาณี สุขเอิบ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านได้อนุญาตให้ นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ เก็บรวบรวมข้อมูลสำหรับการทำวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้ เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

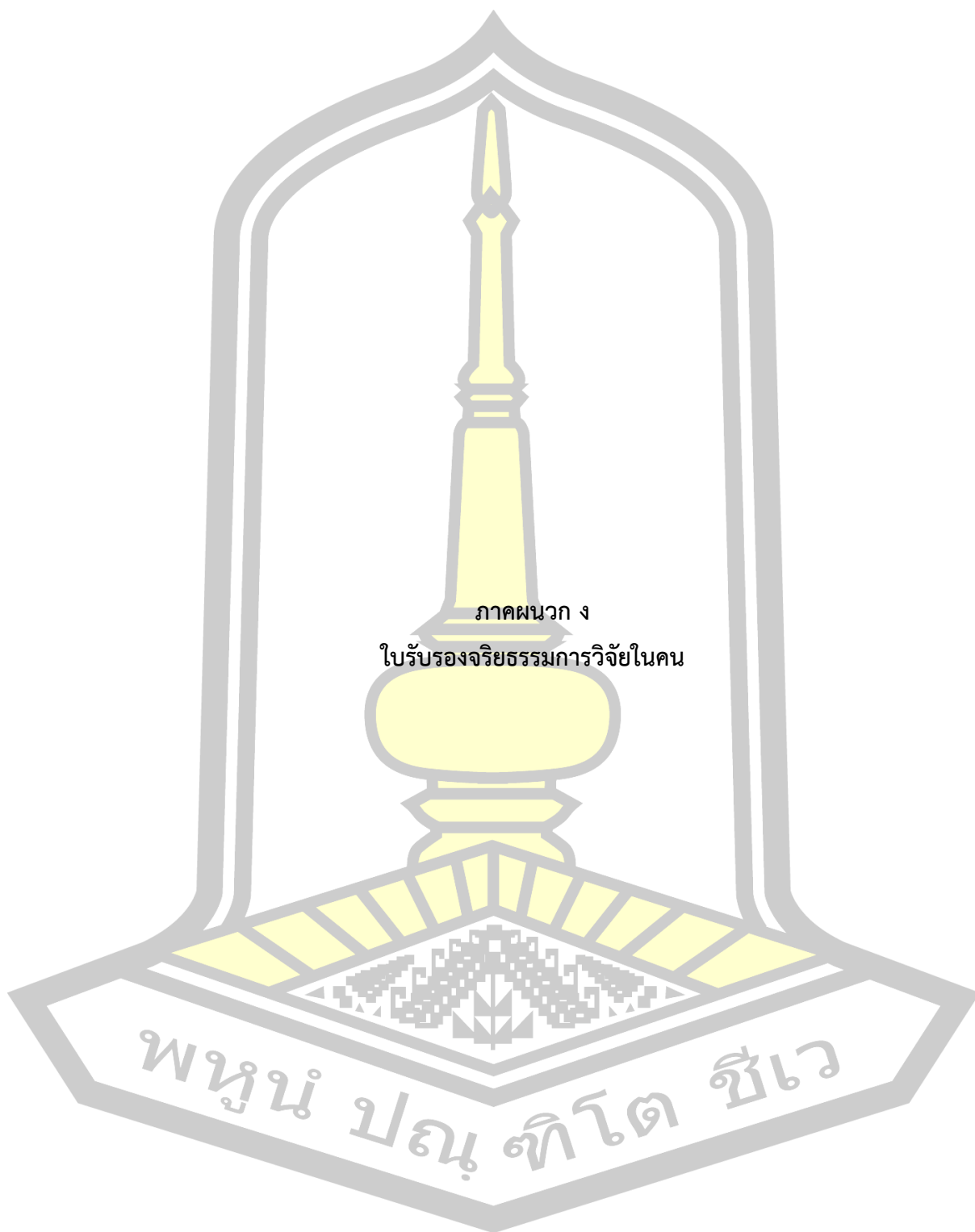
จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงศักดิ์ ภูสีอ่อน)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

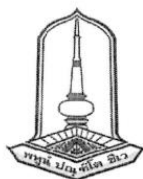
งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174
เบอร์โทรนิสิต 0853107207



ภาคผนวก ง

ใบรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

พหุบัน ปณฺ ทิโต ชีเว



คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

เอกสารรับรองโครงการวิจัย

เลขที่การรับรอง : 383-147/2565

ชื่อโครงการวิจัย (ภาษาไทย) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเล่านิทาน และการเล่นสร้างสรรค์

ชื่อโครงการวิจัย (ภาษาอังกฤษ) The Development of Creative Thinking in Early Childhood by Storytelling and Creative Playing Activity.

ผู้วิจัย : นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ

หน่วยงานที่รับผิดชอบ : คณะศึกษาศาสตร์

สถานที่ทำการวิจัย : โรงเรียนสังกัดกลุ่มเครือข่ายเจ้าปู่ภูเหล็ก สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาขอนแก่น เขต 2

ประเภทการพิจารณาแบบ : แบบเร่งรัด

วันที่รับรอง : 23 พฤศจิกายน 2565

วันหมดอายุ : 22 พฤศจิกายน 2566

ข้อเสนอการวิจัยนี้ ได้รับการพิจารณาและให้ความเห็นชอบจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหาสารคามแล้ว และอนุมัติในด้านจริยธรรมให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องข้างต้นได้ บนพื้นฐานของโครงการงานวิจัยที่คณะกรรมการฯ ได้รับและพิจารณา เมื่อเสร็จสิ้นโครงการแล้วให้ผู้วิจัยส่งแบบฟอร์มการปิดโครงการและรายงานผลการดำเนินงานมายังคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หรือ หากมีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ในโครงการวิจัย ผู้วิจัยจักต้องยื่นขอรับการพิจารณาใหม่

ศาสตราจารย์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เกสัชกรหญิงราตรี สว่างจิตร)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ทั้งนี้ การรับรองนี้มีเงื่อนไขดังที่ระบุไว้ด้านหลังทุกข้อ (ดูด้านหลังของเอกสารรับรองโครงการวิจัย)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวอัจฉราพร สิงห์เจริญกิจ
วันเกิด	วันที่ 19 มิถุนายน พ.ศ. 2531
สถานที่เกิด	อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 259 หมู่ที่ 9 หมู่บ้านพรศิริ ถนนเจนจบทิศ ตำบลในเมือง อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น รหัสไปรษณีย์ 40110
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ครู
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนห้วยวัง เลขที่ 16/9 ถนนพหลโยธิน แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10900
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2546 ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านไผ่ ตำบลในเมือง อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น พ.ศ. 2549 ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบ้านไผ่ ตำบลในเมือง อำเภอบ้านไผ่ จังหวัดขอนแก่น พ.ศ. 2554 ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พ.ศ. 2559 ประกาศนียบัตรบัณฑิต (ป.บัณฑิต) หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาชีพครู มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด พ.ศ. 2566 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาจิตวิทยา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ทุนวิจัย	-
ผลงานวิจัย	-

พูน ปณ ฑิต ชีเว