



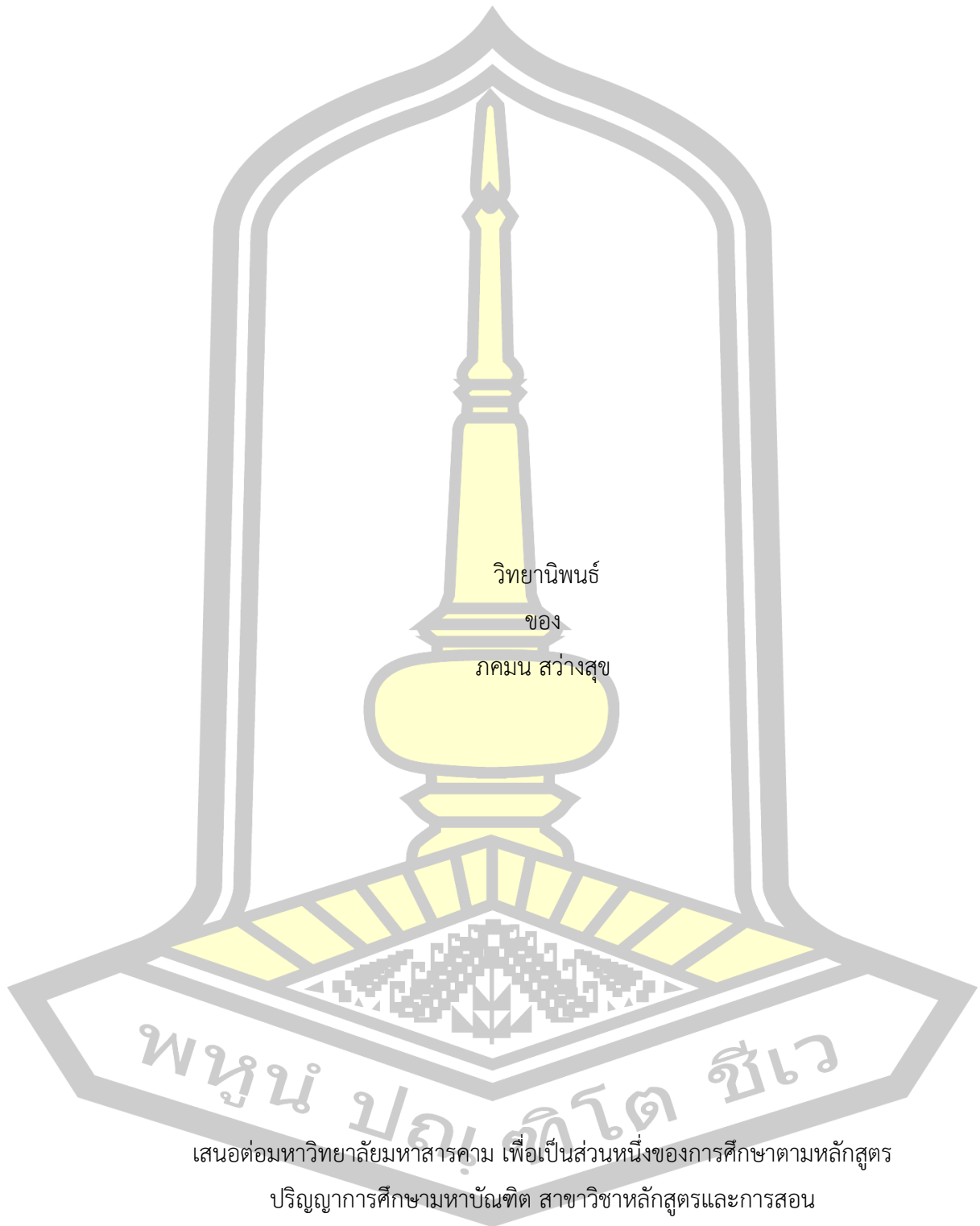
การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน

วิทยานิพนธ์  
ของ  
ภคมน สว่างสุข

เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
ธันวาคม 2563

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน



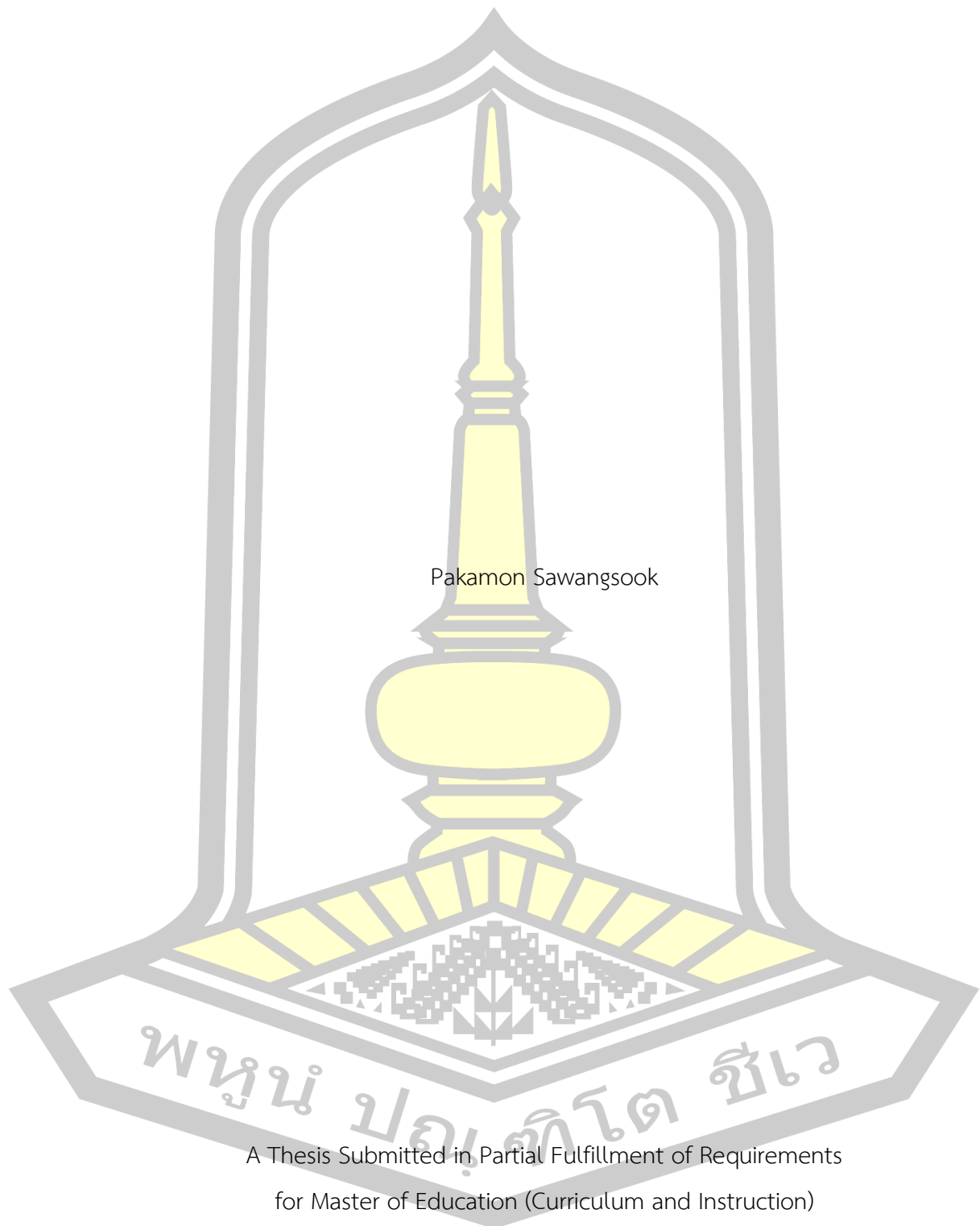
เสนอต่อมหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ธันวาคม 2563

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

Creative Thinking Development of Kindergarteners 3 with Storytelling Activities



Pakamon Sawangsook

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements  
for Master of Education (Curriculum and Instruction)

December 2020

Copyright of Mahasarakham University



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณาวิทยานิพนธ์ของนางสาวภคมน สว่างสุข  
แล้วเห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา  
หลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานกรรมการ

(ผศ. ดร. จิระพร ชะโน )

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผศ. ดร. ประสงค์ สายหงษ์ )

กรรมการ

(ผศ. ดร. รัฐส่าน เลاهشุรโยธิน )

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

(ผศ. ดร. กัลยา กุลสุวรรณ )

มหาวิทยาลัยอนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญา การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ของมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

(รศ. ดร. พชรวิทย์ จันทร์ศิริสิริ )

คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

(รศ. ดร. กริสน์ ชัยมูล )

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน		
ผู้วิจัย	ภคมน สว่างสุข		
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประสงค์ สายหงษ์		
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต	สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัย	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	ปีที่พิมพ์	2563

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อ 1. เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์การเล่านิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 3 ตามเกณฑ์ร้อยละ 75 2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ ซึ่งกำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 9 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้มี 3 ชนิด ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน จำนวน 4 แผน แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ และแบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลทางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ

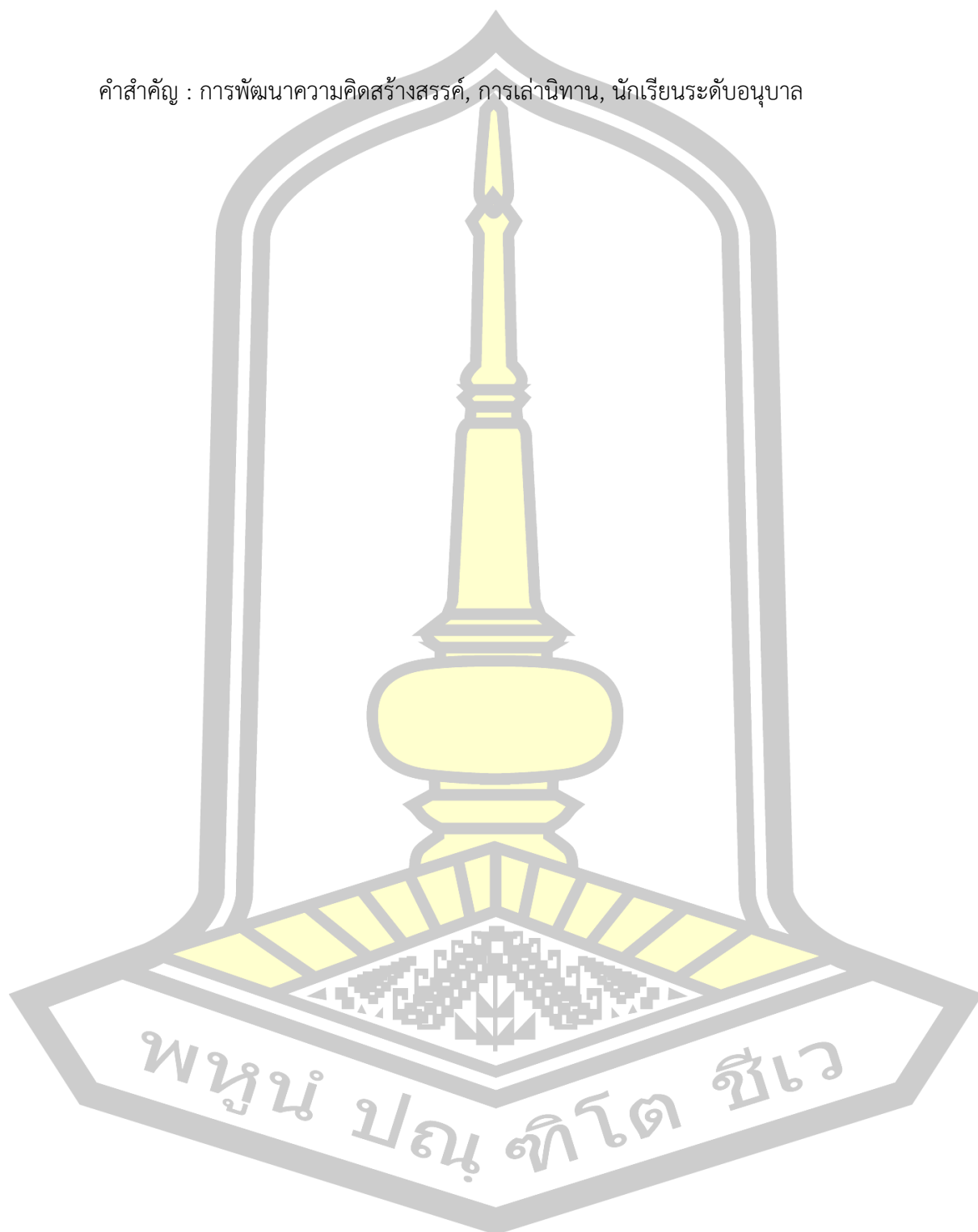
### ผลการวิจัยพบว่า

1. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน นักเรียนมีคะแนนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 จากการเล่านิทานปากเปล่า จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 77.78 การเล่านิทานประกอบท่าทาง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 การเล่านิทานโดยใช้เสียงประกอบ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 การเล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 การเล่านิทานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 และนักเรียนมีความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 77.78 ความคิดคล่องแคล่ว จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 ความคิดยืดหยุ่น จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 ความคิดละเอียดลออ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ มาเป็นลำดับที่ 1 รองลงมาคือ ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องแคล่ว และความคิดริเริ่ม ตามลำดับ

2. นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน ระดับดี จำนวน 8 คน คิด

เป็นร้อยละ 88.89 และระดับพอใช้จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11

คำสำคัญ : การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์, การเล่นเกม, นักเรียนระดับอนุบาล



<b>TITLE</b>	Creative Thinking Development of Kindergarteners 3 with Storytelling Activities		
<b>AUTHOR</b>	Pakamon Sawangsook		
<b>ADVISORS</b>	Assistant Professor Prasong Saihong , Ph.D.		
<b>DEGREE</b>	Master of Education	<b>MAJOR</b>	Curriculum and Instruction
<b>UNIVERSITY</b>	Maharakham University	<b>YEAR</b>	2020

### ABSTRACT

The present study aimed 1) to develop experience activities using storytelling to improve creative thinking of kindergarteners 3 to achieve the criteria of 75 percent, 2) to study the learning behaviors of kindergarteners 3 through storytelling activities. The participants of the study were 9 of kindergarteners 3 who were studying in the 1<sup>st</sup> semester of 2020 academic year in Ban Khok Rahoei School, Prasat sub-district, Ban Kruat district, Buriram province. The instruments used in the study consisted of 4 lesson plans of storytelling activities, creative thinking test and learning behaviors test. The statistics used in the study comprised of mean and percentage.

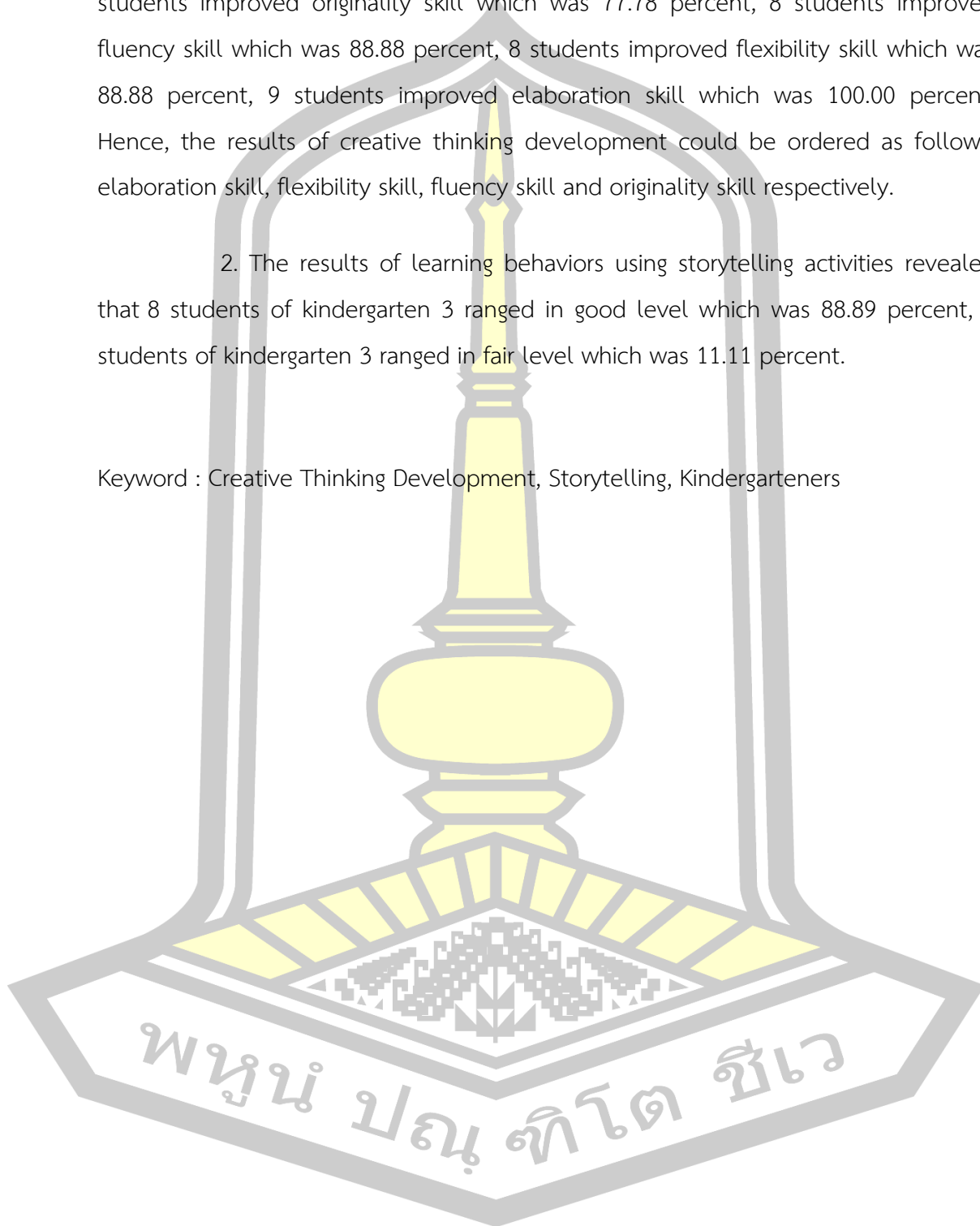
The results of the study revealed that:

1. The creative thinking development of kindergarteners 3 by using storytelling activities shown that 75 percent of students achieved the criteria of the study. The results also revealed that 7 students improved creative thinking by storytelling using mouth which was 77.78 percent. 8 students improved creative thinking by storytelling using gesture which was 88.88 percent, 8 students improved creative thinking by storytelling using voice which was 88.88 percent, 9 students improved creative thinking by storytelling using picture which was 100.00 percent, 9 students improved creative thinking by storytelling using materials which was 100.00

percent. Moreover, students improved creative thinking of each aspect as follows; 7 students improved originality skill which was 77.78 percent, 8 students improved fluency skill which was 88.88 percent, 8 students improved flexibility skill which was 88.88 percent, 9 students improved elaboration skill which was 100.00 percent. Hence, the results of creative thinking development could be ordered as follows; elaboration skill, flexibility skill, fluency skill and originality skill respectively.

2. The results of learning behaviors using storytelling activities revealed that 8 students of kindergarten 3 ranged in good level which was 88.89 percent, 1 student of kindergarten 3 ranged in fair level which was 11.11 percent.

Keyword : Creative Thinking Development, Storytelling, Kindergarteners





## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างสูงยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิระพร ชะโน ประธานกรรมการสอบ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัฐส่าน เลาสุริโยธิน กรรมการสอบ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กัลยา กุลสุวรรณ ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

ขอขอบพระคุณ นางสาวน อริฎเพิ่ม ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านโคกระเหย นายอภิชาติ หวังสวัสดิ์ปรีชา ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลบ้านกรวด นางพัฒนสรณ์ เจืองประโคน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านตาอี นางสุนันทา พวงไพบูลย์ ศึกษานิเทศสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบุรีรัมย์ เขต 2 นางประมุล เสงี่ยมศักดิ์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนนิคมสร้างตนเอง 1

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร ครู และบุคลากรทางการศึกษา นักเรียน ผู้ปกครองนักเรียน โรงเรียนโรงเรียนบ้านโคกระเหยที่คอยช่วยเหลือ สนับสนุน ส่งเสริม และร่วมแรงร่วมใจในการพัฒนางานร่วมกัน

คุณค่าและประโยชน์จากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดา ผู้ให้ชีวิตและเป็นแรงกระตุ้นในการศึกษาหาความรู้ ความรักและความอบอุ่นจากครอบครัว ตลอดจนบูรพาคณาจารย์ที่มีส่วนในการสร้าง ปลุกปั้น แต่งเติม พื้นฐานการศึกษาทุกท่าน

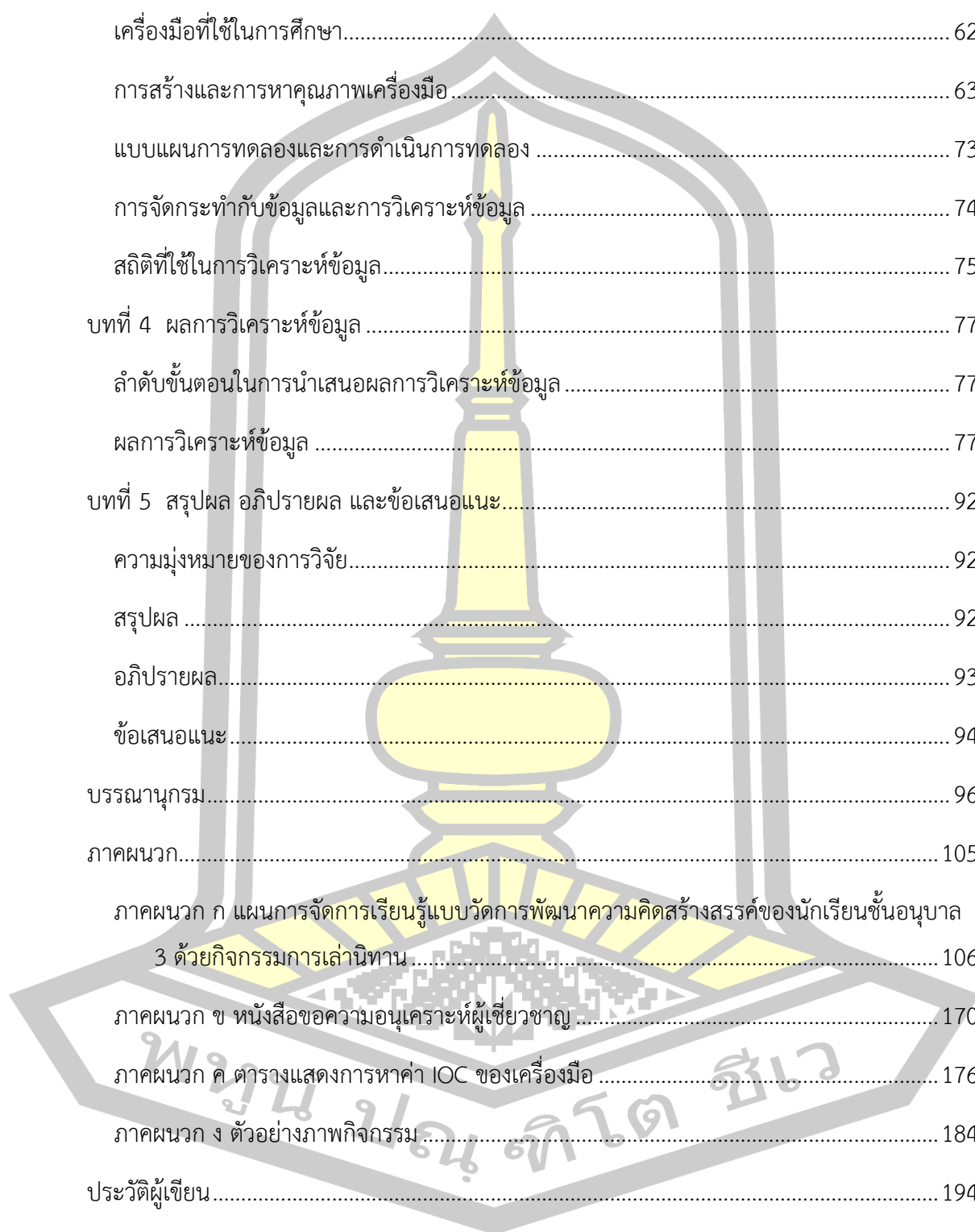
ภคมน สว่างสุข

พูน ปณ ทิโต ชีเว

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.....	11
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	15
นิทาน.....	35
แผนการจัดประสบการณ์.....	46
พฤติกรรมการเรียนรู้.....	54
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	56
งานวิจัยในประเทศ.....	56
งานวิจัยต่างประเทศ.....	60
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	62

กลุ่มเป้าหมาย.....	62
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	62
การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ.....	63
แบบแผนการทดลองและการดำเนินการทดลอง.....	73
การจัดกระทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	74
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	75
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	77
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	92
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	92
สรุปผล.....	92
อภิปรายผล.....	93
ข้อเสนอแนะ.....	94
บรรณานุกรม.....	96
ภาคผนวก.....	105
ภาคผนวก ก แผนการจัดการเรียนรู้แบบวัดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน.....	106
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ.....	170
ภาคผนวก ค ตารางแสดงการหาค่า IOC ของเครื่องมือ.....	176
ภาคผนวก ง ตัวอย่างภาพกิจกรรม.....	184
ประวัติผู้เขียน.....	194

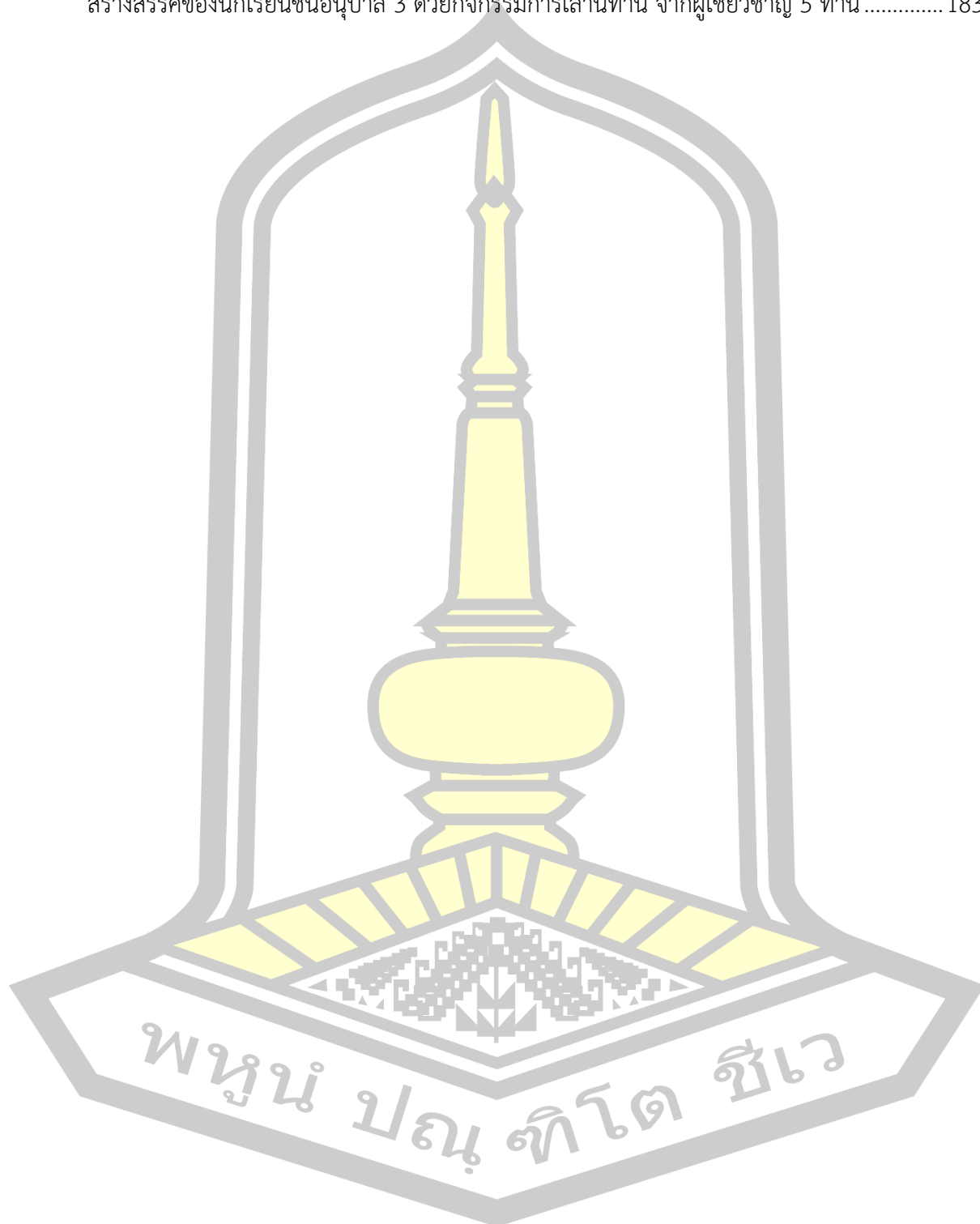


## สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 กำหนดการจัดกิจกรรมการเล่านิทานและกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	64
ตาราง 2 ความสัมพันธ์ระหว่างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ กับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	68
ตาราง 3 เกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงานแต่ละกิจกรรม.....	70
ตาราง 4 เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์.....	71
ตาราง 5 แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ การประเมินการเรียนรู้พฤติกรรมตามคุณลักษณะที่ 4 มาตรฐานที่ 11 แบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล การคิดสร้างสรรค์.....	72
ตาราง 6 แสดงแบบแผนการวิจัย.....	73
ตาราง 7 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานปากเปล่าของเด็กอนุบาล 3 จำนวน 9 คน.....	78
ตาราง 8 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานประกอบท่าทาง เรื่อง หมาจิ้งจอกกับปู ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน.....	78
ตาราง 9 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้เสียงประกอบ เรื่อง ลา ไก่ และสิงโต ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน.....	79
ตาราง 10 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบ เรื่อง ลิงน้อยกับจระเข้ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน.....	80
ตาราง 11 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ เรื่อง กวาง กับ เสือ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน.....	81
ตาราง 12 เปรียบเทียบคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 5 รูปแบบ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน.....	82
ตาราง 13 แสดงลำดับของความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 5 รูปแบบ.....	82
ตาราง 14 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานด้วยปากเปล่าของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน.....	83

ตาราง 15 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ ท่าทางของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน .....	85
ตาราง 16 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ ภาพของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน .....	87
ตาราง 17 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ อุปกรณ์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน .....	89
ตาราง 18 แสดงคะแนนเฉลี่ย/ระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 5 แบบ ของ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน .....	91
ตาราง 19 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการนิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ การเล่านิทานด้วยปากเปล่า.....	177
ตาราง 20 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการนิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ การเล่านิทานประกอบท่าทาง.....	178
ตาราง 21 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการนิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ การเล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบ .....	179
ตาราง 22 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการนิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ การเล่านิทานโดยใช้เสียงประกอบ .....	180
ตาราง 23 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการนิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ การเล่านิทานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ .....	181
ตาราง 24 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแบบวัดกิจกรรม การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน .....	182
ตาราง 25 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแบบประเมิน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน .....	182

ตาราง 26 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแบบประเมินพฤติกรรมของ การพัฒนาความคิด  
สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่นิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ..... 183



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ภูมิหลัง

การจัดศึกษาในปัจจุบันมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามทักษะในยุคศตวรรษที่ 21 โดยจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องตั้งแต่แรกเกิดให้ครบทุกด้านอย่างสมบูรณ์ ซึ่งการมุ่งพัฒนาผู้เรียนอย่างต่อเนื่องกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ความสำคัญกับการพัฒนาการในทุกด้านในช่วง อายุแรกเกิดจนถึงห้าขวบ หรือวัยก่อนเข้าเรียนที่เรียกกันว่า “เด็กปฐมวัย” โดยมุ่งเน้นให้พัฒนาการอย่างเหมาะสมตามหลักการจัดประสบการณ์ที่จะส่งผลให้สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีมีคุณภาพ ซึ่งการพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพที่ครอบคลุมทุกด้าน จัดว่าเป็นการเตรียมและเสริมสร้างพื้นฐานของเด็กเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การพัฒนาในวัยเรียนอย่างสมบูรณ์ องค์กรยูนิเซฟซึ่งเป็นหน่วยงานของสหประชาชาติมีหน้าที่ให้ความช่วยเหลือด้านมนุษยธรรม พัฒนาการสุขภาพรวมถึงความเป็นอยู่ของแม่และเด็กในประเทศกำลังพัฒนา ระบุว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการดูแลอย่างเหมาะสมตามช่วงวัยจะมีทักษะทางกายภาพ ความฉลาดทางด้านสติปัญญา และความฉลาดทางด้านอารมณ์ สูงขึ้นกว่าปกติและนำไปสู่การมีโอกาสในการเรียนรู้ต่อในระดับที่สูงขึ้น และเป็นแรงงานที่มีคุณภาพมีรายได้สูง ส่งผลให้อัตราการก่อคดีหรือสร้างปัญหาสังคมลดน้อยลงด้วย (อภิวัฒน์ รัตนวราหะ, 2557) นับว่าเป็นตัวชี้วัดที่ทำให้เห็นความสำคัญที่จะนำไปสู่การพัฒนาการเรียนรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 คือการพัฒนาตั้งแต่ปฐมวัย

สำหรับประเทศไทยการจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย อายุ 3-6 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาตามวัยโดยปรับตามความสามารถของแต่ละบุคคล ตามมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ 4 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการด้านร่างกาย พัฒนาด้านอารมณ์ จิตใจ พัฒนาด้านสังคม และพัฒนาการด้านสติปัญญา และส่งต่อสู่ช่วงเด็กปฐมวัย อายุ 3-6 ปี เป็นการเชื่อมต่อการพัฒนาจากเด็กปฐมวัยอายุแรกเกิด-3 ปี การเชื่อมต่อการพัฒนาเด็กมีส่วนสำคัญ เนื่องจากเด็กจำเป็นต้องเรียนรู้และปรับตัว เพราะพัฒนาการในเด็กวัยนี้ไม่เอื้อต่อการยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ดังนั้นการปรับตัวของเด็กในรอยเชื่อมต่อการพัฒนาจำเป็นต้องได้รับการสนับสนุน การช่วยเหลือจากพ่อแม่ ผู้เลี้ยงดู ผู้สอน และบุคลากรอื่นที่เกี่ยวข้อง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ทั้งนี้เพราะเด็กในวัยนี้เป็นวัยที่สำคัญต่อการวางรากฐานบุคลิกภาพและการพัฒนาทางสมอง การจัดการศึกษาสำหรับเด็กมีวิธีการและลักษณะในการจัดกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายที่จะช่วยพัฒนาเด็กในรูปแบบต่าง ๆ

การจัดการศึกษาปฐมวัยควรมีส่วนช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการและการเรียนรู้เพิ่มเติมที่ อีกทั้งเป็นการวางพื้นฐานทางสุขภาพอนามัยให้กับเด็กตั้งแต่ต้นรวมทั้งเด็กที่มีข้อบกพร่องต่าง ๆ สิ่งแวดล้อมที่บ้านควรมีส่วนช่วยให้เด็กเจริญเติบโต และพัฒนาในทุก ๆ ด้าน พ่อแม่ควรเป็นครูคนแรกที่มีความสำคัญต่อลูก อิทธิพลจากที่บ้านควรมีผลต่อกระบวนการในการพัฒนาเด็ก (Massoglia, 1977)

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2560 เป็นหลักสูตรที่มีแนวคิดในการส่งเสริมพัฒนาการที่เหมาะสมกับวัยและความแตกต่างระหว่างบุคคล ผ่านการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมด้วยการเล่นเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงบริบททางวัฒนธรรมและสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ โดยเน้นการจัดประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าพร้อมทั้งให้อิสระแก่เด็กในการเลือกและตัดสินใจด้วยตนเอง (พัชรา พุ่มชาติ, 2552)

โดยกระบวนการพัฒนาเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2560 เรียกว่าการจัดประสบการณ์ ซึ่งการจัดประสบการณ์ สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการความสนใจความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมอง ให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง แก้ปัญหาด้วยตนเอง ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กคนอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยรูปแบบของกิจกรรมการจัดประสบการณ์มุ่งเสริมสร้างและพัฒนาเด็กในมาตรฐานด้านกการมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ จึงถือเป็นภารกิจ ที่ผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยต้องตระหนักในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นเป็นสิ่งที่อยู่ในตัวมนุษย์ทุกคนมีความแตกต่างหรือคล้ายกันของแต่ละคนที่มีคุณค่าทั้งต่อตัวเองและต่อสังคม ซึ่งต้องได้รับการกระตุ้นด้วยสถานการณ์ต่าง ๆ จึงจะนำไปสู่การริเริ่มและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญในการช่วยส่งเสริมสุนทรียภาพให้แก่เด็ก เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้าทดลอง อย่างผ่อนคลาย อารมณ์ ลดความกดดัน ความคับข้องใจและความก้าวร้าวลง นอกจากนี้ความคิดสร้างสรรค์ยังสร้างความสนุก ความสุขและความพอใจแก่เด็กและมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเด็กเป็นอย่างมาก (ลักขณา สรวิวัฒน์, 2549) ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญในการช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ช่วยส่งเสริมสุนทรียภาพของเด็ก คือ การที่ผู้ใหญ่ให้การยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็กทำให้เด็กรู้สึกชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ เป็นการพัฒนาสุนทรียภาพให้เกิดแก่เด็ก ทำให้เด็กเห็นค่าทุก ๆ อย่างมีความสำคัญสำหรับตัวเขา ส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกไปจากสิ่งธรรมดาสามัญ



ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยิน และหัดให้เด็กสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก ความคิดสร้างสรรค์ช่วยสร้างนิสัยในการทำงานที่ดี กล่าวคือ ในขณะที่เด็กทำงาน ครูจะมีการสอนระเบียบวินัย และนิสัยการทำงานที่ดีควบคู่ไปด้วย เช่น หัดให้รู้จักเก็บของให้เป็น ที่ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จแล้ว เป็นต้น (อารี สันทรวี, 2532)

การจัดการศึกษาปฐมวัยได้เน้นความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์โดยมีจุดมุ่งหมายที่ระบุไว้ประการหนึ่ง คือ การส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตและการพัฒนาสังคมเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่พิเศษของพวกเราในการคิดจินตนาการและสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ที่ออกมาเป็นชิ้นงาน หรือเป็นรูปแบบวิธีการในการนำไปแก้ปัญหาต่าง ๆ ทั้งส่วนตัว สังคม ประเทศชาติและโลกของเราให้เจริญก้าวหน้าได้อย่างมหาศาล ฉะนั้นในวงการศึกษาระดับประเทศต่าง ๆ รวมทั้งประเทศไทยจึงได้กำหนดให้ความคิดสร้างสรรค์เป็นจุดหมายที่สำคัญประการหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระดับ มีการกำหนดจุดหมายให้ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้เรียนตั้งแต่ระดับอนุบาล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) เพราะการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นจะมีการพัฒนาได้ดีในช่วงวัยก่อนเรียนหรือช่วง 6 ขวบแรกของชีวิตนั้น เป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูง พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์มักเป็นรูปแบบหนึ่งที่แตกต่างจากพัฒนาการด้านอื่น ๆ ลักษณะความคิดริเริ่มในวัยเด็กจะมีพัฒนาการสูงกว่าวัยผู้ใหญ่ มีความคล่องตัว กล้าคิดกล้าเสี่ยงและกล้าแสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเจริญสูงสุดในช่วงแรกของชีวิต เมื่อตอนอายุ 4 ปีครึ่ง และจะเริ่มลดลงเมื่อเด็กเริ่มเข้าโรงเรียนอนุบาล หลังจากเด็กปรับตัวเข้ากับสภาพบรรยากาศและวิธีสอนของโรงเรียนแล้ว ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจึงค่อยพัฒนาขึ้น (อารี พันธมณี, 2545) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์อาจเกิดจากหลายสาเหตุหลายปัจจัย แต่ปัจจัยหนึ่งคือ รูปแบบการเรียนการสอนหรือการจัดประสบการณ์ในเด็กปฐมวัย (มิ่งขวัญ ภาคสฤษฎ์ไชย, 2555)

จากผลการประเมินภาพการศึกษาภายในสถานศึกษา โรงเรียนบ้านโคกระเหย ซึ่งปัจจุบันโรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ เปิดสอนในระดับชั้นอนุบาล 2 ถึง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากสภาพจริงที่พบในโรงเรียน คือเด็กปฐมวัยไม่กล้าแสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์เท่าที่ควร เห็นได้จากการแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เป็นการลอกเลียนแบบจากต้นแบบมากกว่าการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยนักเรียนเด็กที่เข้าพเจ้าจัดประสบการณ์ อยู่ในระดับอนุบาล 3 มีพฤติกรรมที่เป็นตัวบังคับด้านความคิดสร้างสรรค์ไม่เป็นไปตามที่พึงประสงค์ คือ การตอบคำถามหลังการฟังนิทานที่มักมีการลอกเลียนคำตอบจากเพื่อน ๆ ในห้อง เมื่อมีการสนทนากัน หรือขาดความมั่นใจที่จะแสดงความคิดเห็นที่เป็นของตนเองต่อหน้าเพื่อน ๆ ไม่กล้าที่จะตอบคำถาม หรือแสดงความคิดเห็นกับเรื่องราวใหม่ ๆ

หรือกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ในนักเรียนแสดงท่าทางเกี่ยวกับสัตว์ที่รู้จัก พบว่า เด็กไม่กล้าแสดงออก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็กขาดจินตนาและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งปัญหาดังกล่าวถือว่าเป็นปัญหาที่จะส่งผลที่รุนแรงต่อการเรียนรู้ของเด็กในระดับสูงขึ้นไปหากไม่มีการได้รับการแก้ไขและพัฒนาตั้งแต่ช่วงปฐมวัย ดังนั้น เพื่อเป็นการพัฒนาเด็กให้มีความคิดสร้างสรรค์รูปแบบการจัดประสบการณ์จึงจำเป็นต้องมีความสอดคล้องและมีกิจกรรมที่พัฒนาทักษะเด็กอย่างครบถ้วน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่นิทาน จึงมีความจำเป็นในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยตามมาตรฐานที่กำหนด การจัดประสบการณ์ที่พัฒนาเด็กสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา กิจกรรมหนึ่งที่สามารถช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้ง่าย ๆ นั่นก็คือ “การเล่นิทาน”

การเล่นิทาน เป็นกิจกรรมที่สามารถทำร่วมกับเด็กได้และยังเป็นการปูพื้นฐานที่ดีสำหรับการเรียนรู้ให้แก่เด็กปฐมวัยอีกด้วย นิทานเป็นสื่อหนึ่งที่เหมาะสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยให้เพิ่มมากขึ้นเพราะเด็ก ๆ ชอบฟังนิทาน นิทานเรื่องที่แต่งขึ้น มีจุดมุ่งหมายเพื่อความบันเทิงและเป็นการสานประเพณีวัฒนธรรมในสังคมนั้น ๆ ซึ่งผู้เล่ามักจะสอดแทรกจินตนาการและคติธรรมไปด้วย (วิจิตรา อุดมมุจรินทร์, 2526) นิทานสำหรับเด็กนั้นมีวัตถุประสงค์หลัก เพื่อสั่งสอนเด็ก โดยผ่านการดำเนินเรื่องที่สนุกสนาน ซึ่งในการเล่นิทานให้เด็กฟังนั้นควรเล่าด้วยน้ำเสียงที่มีความหลากหลาย เพราะในขณะที่เล่นิทานความรู้สึกในน้ำเสียงจะถูกถ่ายทอดไปสู่ตัวของเด็กด้วย หากเล่นิทานด้วยความรู้สึกตื่นเต้น เด็กก็จะรู้สึกตื่นเต้นตาม แม้การเล่นิทานเพียง 15-20 นาทีต่อเล่ม จะเป็นช่วงเวลาสั้น ๆ แต่กลับได้ผลลัพธ์ที่ดีต่อเด็กมากมาย (กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข, 2550) กล่าวคือ ในขณะที่เด็กฟังนิทานก็จะได้รับการพัฒนาทักษะด้านการฟัง การพูด พร้อมทั้งสร้างจินตนาการ และฝึกสมาธิให้เด็กรู้จักจดจ่ออยู่กับเรื่องที่ฟัง ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้ถือเป็นพื้นฐานในการเตรียมความพร้อมด้านการอ่านหนังสือ และปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้แก่เด็กได้เป็นอย่างดี การจัดประสบการณ์ สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะการบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลายเกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจความแตกต่างระหว่างบุคคล จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมอง ให้เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง แก้ปัญหาด้วยตนเอง ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ กับเด็กคนอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เป็นต้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

นิทาน จึงเป็นเครื่องมือที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาความฉลาดทางสติปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กให้สูงขึ้น นิทานนอกจากจะช่วยพัฒนาทักษะการฟัง การพูดให้ความรู้

ความสนุกสนาน และจินตนาการแก่เด็กแล้ว นิทานยังช่วยฝึกสมาธิให้เด็กรู้จักสำรวมใจให้จดจ่ออยู่กับเรื่องที่น่าฟัง ซึ่งจะเป็นพื้นฐานการเตรียมความพร้อมด้านการอ่านหนังสือ และปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้เด็กไปพร้อมกัน ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านสติปัญญาและอารมณ์ที่ดีตามมา (ณหทัย ทิวไผ่งาม, 2547) และที่ผ่านมามีงานวิจัยพบว่านิทานทำให้เด็กฉลาดได้ กิจกรรมนิทานเป็น กิจกรรมที่มีความเหมาะสมเอื้ออำนวยต่อการพัฒนาการเด็กและช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้กับเด็ก และเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้แก่เด็กซึ่งสอดคล้องกับ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2548) ได้กล่าวไว้ว่า นิทานเป็นคำราชของเด็กปฐมวัย เป็นสื่อที่ใช้ในการสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก สร้างการเรียนรู้ให้กับเด็กทั้งทางด้านสังคม อารมณ์ คุณธรรม จริยธรรม ช่วยให้ เด็กสามารถรับรู้เข้าใจทำให้เด็กซึมซับและรับความรู้ไว้ กิจกรรมการเล่านิทานเป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมเอื้ออำนวยต่อการพัฒนาการเด็กและเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างจินตนาการ ให้แก่เด็ก นิทานเป็นสื่อที่ใช้ในการสนองความต้องการของเด็ก สร้างการเรียนรู้ให้กับเด็ก (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2548) เด็กปฐมวัย อายุ 3-6 ปี จะอยากรู้อยากเห็นสิ่งรอบตัวเกี่ยวกับธรรมชาติ เริ่มเข้าใจความแตกต่างระหว่างความจริงกับเรื่องสมมติ เข้าใจในรูปแบบการอ่าน โดยอ่านจากซ้ายไปขวาและจากบนลงล่าง สามารถตอบคำถามจากนิทานได้ ดังนั้นนิทานที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ควรเป็นนิทานที่เป็นเรื่องที่ยาวขึ้น แต่เข้าใจง่าย ภาพประกอบมีสีสัน มีตัวอักษรบรรยายเนื้อเรื่องไม่มากเกินไป มีขนาดใหญ่พอสมควร เพราะเด็กในวัยนี้สามารถเชื่อมโยงสัญลักษณ์ตัวพยัญชนะ กับเสียงสระได้แล้ว และหนังสือที่เป็นคำคล้องจองก็จะช่วยพัฒนาทักษะด้านภาษาของเด็กในวัยนี้เพิ่มขึ้น (ทิพวรรณ หารัชชคณาชัย และคณะ, 2556) โดยนิทานสำหรับเด็กควรที่จะเป็นเรื่องที่มีเนื้อหาสั้น ๆ ง่าย ๆ มีการเคลื่อนไหวของเรื่องราวและตัวละครที่ไม่จำเจ นิทานสำหรับเด็กควรมีภาพประกอบเนื้อเรื่องที่เหมาะสม ซึ่งภาพที่ใช้ในนิทานเด็กควรที่จะเป็นภาพที่มีลายเส้นไม่ซับซ้อน มีขนาดที่เห็นได้อย่างชัดเจนและทำความเข้าใจได้ง่าย ซึ่งจะทำให้การใช้สื่อนิทานในการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กมีคุณค่าและได้ประโยชน์อย่างแท้จริง (พรทิพย์ วินโกมินทร์, 2542)

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ระดับอนุบาล 3 โดยใช้การเล่านิทานเพื่อเป็นการกระตุ้นให้เด็กปฐมวัยเกิด ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออเป็นแนวทางในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยตามแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford, 1968) เมื่อเด็กเกิดกระบวนการคิดข้างต้นซึ่งเป็นการคิดที่จะนำไปสู่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กปฐมวัยได้ ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการเล่านิทานของ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2545) เป็นแนวทางในการเล่านิทาน โดยการเล่านิทานเป็นการกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดจินตนาการอย่างไม่สิ้นสุด แล้วมีการพัฒนาต่อเนื่องโดยการใช้กิจกรรมในการพัฒนาให้คิดตามองค์ประกอบการคิดสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้เด็กได้วาดภาพสัตว์ตามนิทานอย่างเสรีเป็นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิด

ละเอียดล่อ การเล่านิทานปากเปล่า เป็นการเล่านิทานที่อาศัยเพียงพูดและน้ำเสียงของผู้เล่า ไม่มีการใช้สื่อประกอบการเล่า นอกจากน้ำเสียงและจังหวะการพูดที่สูงต่ำเร้าใจ จะทำให้เด็กเกิดการจินตนาการตามสภาพบรรยากาศน้ำเสียงสูงต่ำ ส่งผ่านอารมณ์ในการคิดสู่การเล่านิทานประกอบท่าทางจะเพิ่มชีวิตชีวมากกว่าการเล่าปากเปล่านั้น เมื่อเด็กเห็นทางก็จะมีการจินตนาการไปสู่เหตุการณ์หรือลักษณะท่าทางของสัตว์ที่ครูเป็นผู้ถ่ายทอด ซึ่งเด็กแต่ละคนก็จะคิดหรือจินตนาการต่างกันไป เพราะเด็กสามารถติดตามเรื่องที่เล่าได้และจินตนาการเป็นรูปธรรมมากขึ้นตามท่าทางของผู้เล่าและสนุกมากขึ้น เพราะเห็นภาพพจน์ของเรื่องที่เล่าท่าทางที่ใช้ประกอบการเล่านิทาน อาจเป็นท่าทางของผู้เล่า ท่าทางแสดงร่วมของเด็ก ได้แก่ การทำหน้าตา การแสดงท่าทางกายหรือการเล่นนิ้วมือประกอบการเล่า เมื่อเสร็จกิจกรรมในชั้นสรุปจะทำให้เด็กได้สร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อกันเองมีการถามแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคน (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2556)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาการจัดประสบการณ์การเล่านิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอนุบาล นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้จากนิทาน การเล่านิทานทำให้นักเรียนมีความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และนิทานยังช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะทางด้านการคิด การกล้าแสดง จินตนาการ และนิทานจะสร้างสรรค์นิสัยรักการอ่าน เป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดพัฒนาการที่ดีตามวัย ทั้งด้าน 4 ด้าน คือด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสติปัญญา และด้านสังคม โดยเฉพาะการพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์และจะเป็นแนวทางเสริมสร้างศักยภาพเด็กอนุบาลให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์การเล่านิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 ตามเกณฑ์ร้อยละ 75
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3

### ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้แนวทางการจัดประสบการณ์การเล่านิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3
2. เป็นแนวทางให้กับครูได้นำไปใช้ในการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเล่านิทานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กปฐมวัย

## ขอบเขตของการวิจัย

### 1. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 9 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

### 2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ กิจกรรมการเล่านิทาน

2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ พฤติกรรมการเรียนรู้

### 3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการวิจัย คือ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

### 4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ตัวบ่งชี้ที่ 11.2 แสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวตามจินตนาการอย่างสร้างสรรค์

โดยใช้การจัดประสบการณ์เรียนรู้โดยการเล่านิทานซึ่งแยกออกมาเป็นแผนจัดประสบการณ์ จำนวน 5 แผน 4 กิจกรรม กิจกรรมละ 4 ครั้ง ใช้เวลาในการทดลอง 4 สัปดาห์ ครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 20 ชั่วโมง ประกอบด้วย

1. นิทานเรื่อง ปูกับสุนัขจิ้งจอก
2. นิทานเรื่อง ลา ไก่ และสิงโต
3. นิทานเรื่อง ลิงกับจระเข้
4. นิทานเรื่อง กวางกับเสือ
5. นิทานเรื่อง ลูกหมูกับสองสหาย

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดกิจกรรมการเล่านิทาน หมายถึง การเล่านิทานให้เด็กปฐมวัย อนุบาล 3 ฟัง โดยครูเป็นผู้เล่า พร้อมใช้ท่าทาง น้ำเสียง และสื่อประกอบการเล่านิทาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยนิทานที่เล่าเป็นนิทานที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ใกล้ตัวเด็ก เนื้อเรื่องน่าสนใจ สนุกสนาน เข้าใจง่ายและเน้นให้เด็กได้ใช้ความคิดและจินตนาการ มีการใช้สื่ออุปกรณ์ประกอบการเล่านิทานเพื่อให้การเล่านิทานมีความสุข และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ได้แก่

การเล่านิทานปากเปล่า การเล่านิทานประกอบท่าทาง การเล่านิทานประกอบภาพ การเล่านิทานประกอบเสียง และการเล่านิทานประกอบอุปกรณ์ สิ่งประดิษฐ์ที่มีอยู่ รวมถึงผู้เล่าจัดทำขึ้น โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน มี 4 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 ขั้นเตรียม ครูและนักเรียนสร้างข้อตกลงร่วมกันในการปฏิบัติตัวขณะฟังนิทาน

1.2 ขั้นนำ ครูนำเด็กเข้าสู่เรื่องราว เช่น การร้องเพลง การท่องคำคล้องจองปริศนา คำทาย การใช้คำถาม การสนทนา

1.3 ขั้นเล่านิทาน ครูเล่านิทานโดยใช้วิธีเล่าปากเปล่า เล่าโดยใช้ท่าทาง เล่าโดยใช้ภาพประกอบ เล่าโดยใช้เสียงประกอบ และเล่าโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ ในระหว่างการเล่า มีการสนทนาซักถามหรือให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเล่า

1.4 ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนาสรุปเนื้อหาของนิทาน และทำกิจกรรม เช่น การต่อภาพที่กำหนดให้เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม รูปวงรี การปั้นดินน้ำมันตามตัวละครของนิทานตามจินตนาการ การปั้นดินน้ำมันแล้วเล่าเรื่องให้สัมพันธ์กับสิ่งที่ปั้น หลังจากเล่านิทานจบ ตามจุดประสงค์ของการเล่านิทานเรื่องนั้น ๆ

2. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ผลิตผลหรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน หรือความสามารถของบุคคลในการผสมผสานความรู้ ประสบการณ์ แล้วทำให้เกิดความคิดดัดแปลงสิ่งแปลกใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย 4 ด้าน ได้แก่

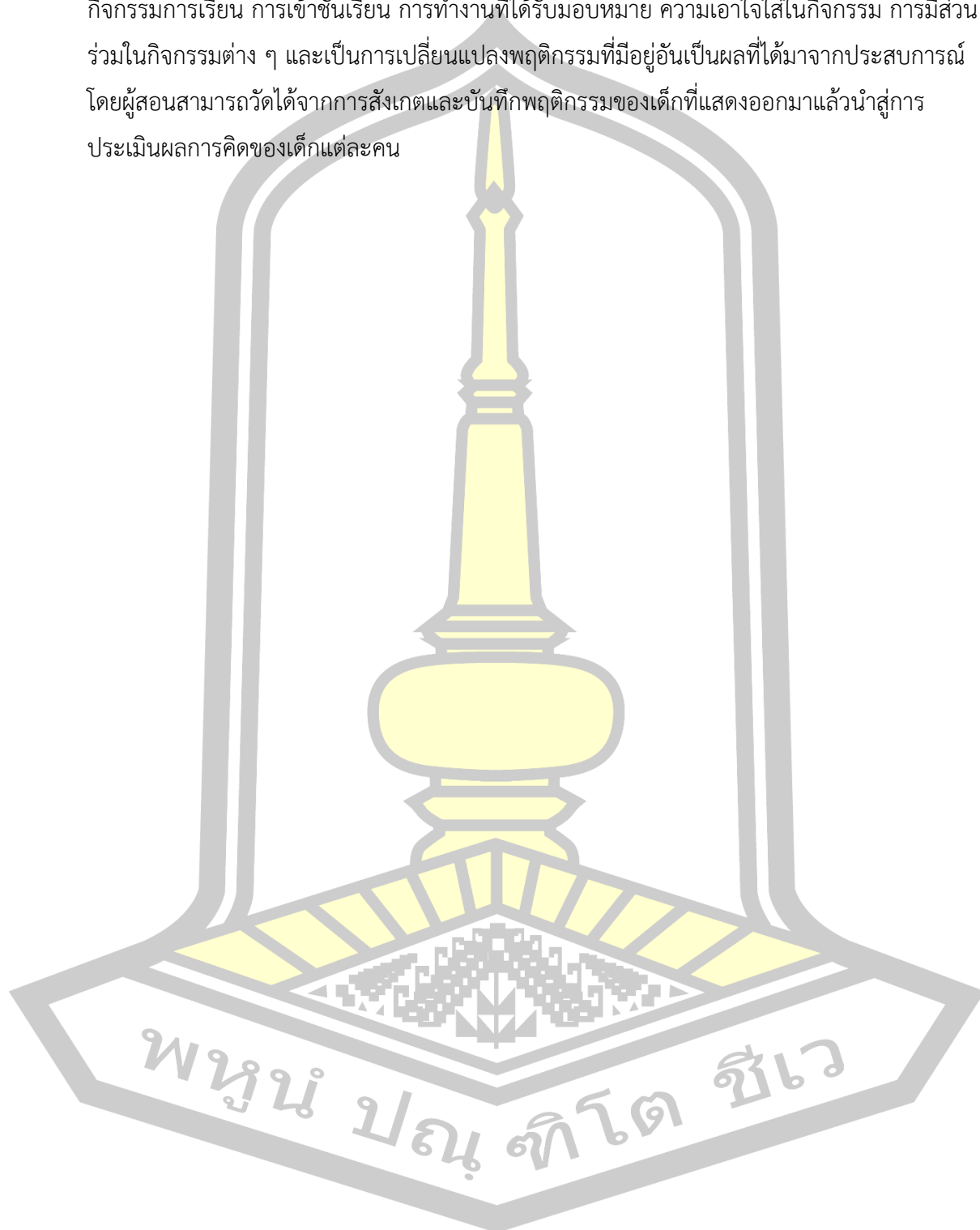
2.1 ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดที่แปลกใหม่และแตกต่างไปจากความคิดธรรมดา เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม โดยพฤติกรรมที่แสดงออกว่าเด็กมีความคิดริเริ่มคือ การตอบคำถามที่เป็นคำตอบที่แปลกใหม่ การถามเมื่อเกิดข้อสงสัย และเป็นคำถามหรือคำตอบที่ไม่ซ้ำกับเพื่อนหรือข้อความที่มีอยู่แล้ว

2.2 ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณมากในเวลาจำกัด พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความคิดคล่องแคล่วคือ การโต้ตอบทันทีเมื่อครูถามคำถาม การให้คำตอบที่หลากหลายในขณะที่ครูถามคำถาม

2.3 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงคิดยืดหยุ่นคือ การกล้าตอบคำถามที่อาจจะผิดหรือถูกโดยเป็นคำตอบที่หลากหลาย แปลกใหม่

2.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ

3. พฤติกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การแสดงปฏิกิริยาของเด็กที่แสดงออกมาระหว่างจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเข้าชั้นเรียน การทำงานที่ได้รับมอบหมาย ความเอาใจใส่ในกิจกรรม การมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ และเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่มีอยู่อันเป็นผลที่ได้มาจากประสบการณ์ โดยผู้สอนสามารถวัดได้จากการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของเด็กที่แสดงออกมาแล้วนำสู่การประเมินผลการคิดของเด็กแต่ละคน



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยกล่าวถึงรายละเอียดดังหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
  - 2.1 ความหมาย
  - 2.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
  - 2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
  - 2.4 กระบวนการความคิดสร้างสรรค์
  - 2.5 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
  - 2.6 หลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
  - 2.7 กิจกรรมสร้างสรรค์
  - 2.8 การวัดความคิดสร้างสรรค์
3. นิทาน
  - 3.1 ความหมาย
  - 3.2 ประเภทของนิทาน
  - 3.3 คุณค่าและประโยชน์ของนิทาน
  - 3.4 รูปแบบการเล่านิทาน
  - 3.5 เทคนิคการเล่านิทาน
4. แผนการจัดประสบการณ์
5. พฤติกรรมการเรียนรู้
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ



## หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล

### 1. จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และเมื่อมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อเด็กจบการศึกษา ระดับปฐมวัย ดังนี้

1. มีร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
2. มีสุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรมและจิตใจที่ดีงาม
3. มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และ

อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

4. มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

### 2. มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จำนวน 12 มาตรฐานประกอบด้วย

1. พัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย 2 มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว

และประสานสัมพันธ์กัน

2. พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ประกอบด้วย ๓ มาตรฐานคือ

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

มาตรฐานที่ 4 ซินชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

มาตรฐานที่ 8 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

3. พัฒนาการด้านสังคม ประกอบด้วย 3 มาตรฐาน คือ

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจ

พอเพียง

มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดี

ของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

#### 4. พัฒนาการด้านสติปัญญา ประกอบด้วย 4 มาตรฐาน คือ

มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหา

ความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

#### 3. การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาในการจัดประสบการณ์ให้กับ 1-3 ปีการศึกษา โดยประมาณ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้าสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย เวลาเรียนสำหรับเด็กจะขึ้นอยู่กับสถานศึกษาแต่ละแห่ง โดยมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่า 180 วันต่อ 1 ปีการศึกษา ในแต่ละวันจะใช้เวลาไม่น้อยกว่า 5 ชั่วโมง

#### 4. สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กทุกด้านให้เป็นที่ไปตามจุดหมายของหลักสูตรที่กำหนด สาระการเรียนรู้ ประกอบด้วย ประสบการณ์สำคัญและสาระที่ควรเรียนรู้ ดังนี้

##### 1. ประสบการณ์สำคัญ

ประสบการณ์สำคัญ เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนนำไปใช้ในการออกแบบการจัดประสบการณ์ให้เด็กเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และได้รับการส่งเสริมพัฒนาการครอบคลุมทุกด้าน ดังนี้

1. ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาส พัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อและระบบประสาทในการทำกิจกรรมประจำวันหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ และสนับสนุนให้เด็กมีโอกาสดูแลสุขภาพและสุขอนามัย สุขอนามัย และการรักษาความปลอดภัย

2. ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตนเองที่เหมาะสมกับวัย ตระหนักถึงลักษณะพิเศษเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ความเป็นตัวของตัวเอง มีความสุข ร่าเริงแจ่มใส การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ได้พัฒนาคุณธรรมจริยธรรม สุนทรียภาพ ความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเองขณะปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

3. ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัวจากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

ผ่านการเรียนรู้ทางสังคม เช่น การเล่น การทำงานกับผู้อื่น ฯลฯ การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ

#### 4. ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา

เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้รับรู้และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคล และสื่อต่าง ๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล การคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ต่อไป

#### 5. การจัดประสบการณ์

การจัดประสบการณ์ สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะ การบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชา โดยมีหลักการจัดประสบการณ์ แนวทางการจัดประสบการณ์ และการจัดกิจกรรม ประจำวัน ดังนี้

#### 6. หลักการจัดประสบการณ์

6.1 จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนาเด็ก โดยองค์รวมอย่างสมดุลและต่อเนื่อง

6.2 เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่าง บุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่

6.3 จัดให้เด็กได้รับการพัฒนา โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และ พัฒนาการของเด็ก

6.4 จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่ง ของการจัดประสบการณ์ พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง

6.5 ให้พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง มีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

#### 7. แนวทางการจัดประสบการณ์

7.1 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมอง ที่เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

7.2 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหา ด้วยตนเอง

7.3 จัดประสบการณ์แบบบูรณาการ โดยบูรณาการทั้งกิจกรรม ทักษะ และสาระการเรียนรู้

7.4 จัดประสบการณ์ให้เด็กได้คิดริเริ่ม วางแผน ตัดสินใจลงมือกระทำ และนำเสนอความคิดโดยผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

7.5 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่น มีความสุข และเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

7.6 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย และอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก สอดคล้องกับบริบท สังคม และวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก

7.7 จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และการมีวินัย ให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

#### 8. การจัดกิจกรรมประจำวัน

กิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี สามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมประจำวันได้หลายรูปแบบเป็นการช่วยให้ผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์ทราบว่า แต่ละวันจะทำกิจกรรมอะไร เมื่อใด และอย่างไร ทั้งนี้ การจัดกิจกรรมประจำวันสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ของแต่ละหน่วยงานและสภาพชุมชน ที่สำคัญผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน การจัดกิจกรรมประจำวัน มีหลักการจัดกิจกรรมประจำวันและขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน

#### 9. การประเมินพัฒนาการ

การประเมินพัฒนาการเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการประเมินพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก โดยถือเป็นกระบวนการต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมปกติที่จัดให้เด็กในแต่ละวัน ผลที่ได้จากการสังเกตพัฒนาการเด็ก ต้องนำมาจัดทำสารนิเทศน์ หรือจัดทำข้อมูลหลักฐาน หรือเอกสารอย่างเป็นระบบ ด้วยการรวบรวมผลงานสำหรับเด็กเป็นรายบุคคลที่สามารถบอกเรื่องราวหรือประสบการณ์ที่เด็กได้รับว่าเด็กเกิดการเรียนรู้และมีความก้าวหน้าเพียงใด ทั้งนี้ ให้นำข้อมูลผลการประเมินพัฒนาการเด็กมาพิจารณาปรับปรุงวางแผนการจัดกิจกรรม และส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนได้รับการพัฒนาตามจุดหมายของหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง การประเมินพัฒนาการควรยึดหลัก ดังนี้

1. วางแผนการประเมินพัฒนาการอย่างเป็นระบบ
2. ประเมินพัฒนาการเด็กครบทุกด้าน
3. ประเมินพัฒนาการเด็กเป็นรายบุคคลอย่างสม่ำเสมอ ต่อเนื่องตลอดปี
4. ประเมินพัฒนาการตามสภาพจริงจากกิจกรรมประจำวัน ด้วยเครื่องมือและ

วิธีการที่หลากหลายไม่ควรใช้แบบทดสอบ

5. สรุปผลการประเมิน จัดทำข้อมูลและนำผลการประเมินไปใช้พัฒนาเด็ก สำหรับวิธีการประเมินที่เหมาะสมและควรใช้กับเด็กอายุ 3-6 ปี ได้แก่ การสังเกต การบันทึก พฤติกรรม การสนทนากับเด็ก การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานเด็กที่เก็บอย่างมีระบบ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

สรุปได้ว่า หลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เป็นการจัดประสบการณ์ เรียนให้กับเด็กอายุ 3-6 ปี โดยเป็นการจัดการศึกษาในลักษณะจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้การศึกษา เด็กพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละ บุคคลมุ่งให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ ส่งเสริมพร้อมในการเรียนรู้ตามมาตรฐานที่ กำหนดทั้ง 12 มาตรฐาน ที่ผู้สอนต้องบูรณาการให้เด็กเกิดพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ไปพร้อมกัน ในระหว่างการจัดกิจกรรม โดยใช้เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยนี้ คือ มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ตัวบ่งชี้ที่ 11.2 แสดงท่าทาง/เคลื่อนไหวตาม จินตนาการอย่างสร้างสรรค์

### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

#### 1. ความหมาย

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นสิ่งที่มีอยู่ในตัวของมนุษย์ทุกคน บางคนอาจมีมาก บางคนอาจมีน้อยหรือที่เข้าใจว่าความคิดสร้างสรรค์อยู่ในความถนัด หรือความสามารถในการคิด หรือแสดงออกมา ความคิดสร้างสรรค์นอกจากจะเกิดมาเฉพาะตัวบุคคลแล้วยังสามารถเกิดขึ้นได้ ได้มีผู้ศึกษาและให้คำจำกัดความไว้หลายท่าน ดังนี้

ออสบอร์น (Osborn, 1953) กล่าวถึง ความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นจินตนาการ ประยุกต์ (Applied Imagination) คือ เป็นจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่มนุษย์ ประสบอยู่ มิใช่เป็นจินตนาการที่ฟุ้งซ่านเลื่อนลอย โดยทั่วไปความคิดจินตนาการจึงเป็นลักษณะ สำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในการนำไปสู่ผลผลิตที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์

กูต และโพรฟี (Good and Prophy, 1986) ได้ให้ความหมาย ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดที่แปลกใหม่ และมีคุณค่าด้านความถูกต้อง เช่น แก้ปัญหาได้ถูกต้อง หรือเป็นคุณค่าด้าน ความสุขทางใจ เช่น ดนตรีทำให้ผู้ฟังมีความสุข

ไมล์ (Mile, 1961) อธิบายว่า เป็นกระบวนการในการคิดสิ่งใหม่ ๆ โดยการรวบรวม ขึ้นมาใหม่หรือจากรูปแบบของวัสดุอุปกรณ์การเคลื่อนไหวใหม่ ๆ ผลิตคำหรือสัญลักษณ์ใหม่ หรือเป็นแนวความคิดใหม่ที่ทำให้ผลผลิตดีกว่าเดิม

เกทเซล และแจ็คสัน (Getzels and Jackson, 1962) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นลักษณะความคิดที่หาคำตอบหลายๆ คำตอบ เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าผู้ที่มีอิสระในการตอบสนองจึงจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้มาก 1

ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1962) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถของบุคคลในกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ผลิตผลหรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ อาจเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้วรวบรวมความคิดเป็นสมมติฐาน และทำการทดสอบสมมติฐานและรายงานผลที่ได้รับจากการค้นพบ

เทเลอร์ (Taylor, 1964) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถที่จะคิดย้อนกลับเพื่อแก้ปัญหาแนวทางใหม่ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความคล่องแคล่วในการคิด เป็นการกระตุ้นความคิดจากภายใน และร่วมกันใช้ความคิดเหล่านี้เพื่อให้เกิดความคล่องตัวและความมั่นใจมากขึ้น ความคิดยืดหยุ่นเป็นการพิจารณาปัญหาได้หลายแง่และความคิดริเริ่มเป็นการพิจารณาสิ่งต่างๆ ในทางที่แปลกใหม่

วอลลาซ และโคแกน (Wallach and Kogan, 1965 : 34) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์ กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งใดได้ก็จะเป็นแนวทางให้ระลึกถึงสิ่งอื่นเป็นลูกโซ่ เช่น เมื่อเห็นโต๊ะก็ทำให้นึกถึงเก้าอี้ เป็นต้น สิ่งทีระลึกออกมาต่าง ๆ ก็เป็นสิ่งที่เก็บสะสมไว้ในสมองของตน เมื่อสิ่งเร้ามากระตุ้นก็จะตอบสนองออกมา ฉะนั้นอาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการอันหนึ่งที่อยู่ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง

กิลฟอร์ด (Guilford, 1968) ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล ลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่ความคิด การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมทั้งการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วย ความคิดอเนกนัย ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ชวันรัตน์ สุทธิพงษ์ (2555) ได้สรุปความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการใช้ความรู้ ความคิด จินตนาการ และประสบการณ์ที่มีอยู่สร้างสรรค์เป็นผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ หลากหลาย และเป็นประโยชน์ ซึ่งเป็นคุณสมบัติประจำตัวของทุกคนอาจจะมากหรือน้อยต่างกัน ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่แต่ละบุคคล คือ ความคล่องในการคิด ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

สมศักดิ์ ภูวิภาตววรรณ (2537) ได้สรุปความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ การเชื่อมโยงความคิดที่แตกต่างกันเข้ามาด้วยกัน

เจลา ประเสริฐสังข์ (2542) เสนอแนวคิดไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ ๆ เกิดผลผลิตใหม่ ทางเทคโนโลยี ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะของการคิดออกเนกนัย (Divergent Thinking) หมายถึง ลักษณะความคิดหลายแง่หลายมุม คิดกว้างไกลคล่องตัวทางความคิด และมีความคิดละเอียดลออ

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2546) ให้ความหมาย ความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ คือ หนึ่ง หมายถึง ความคิดแง่บวก (Positive Thinking) คือ การพูดแง่บวก โดยไม่ได้มีนัยที่เกี่ยวข้องกับความแตกต่างหรือแปลกใหม่ ทั้งนี้ความคิดแง่บวกเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับลักษณะนิสัยมากกว่าวิธีคิด ตรงกันข้ามกับการคิดแง่ลบ (Negative Thinking) ซึ่งหมายถึง ความคิดที่ไม่ดีงาม คิดไม่ดีต่อผู้อื่นหรือตนเอง คิดบั่นทอนกำลังใจ สอง หมายถึง การกระทำที่ไม่ทำร้ายใคร (Constructive Thinking) ใช้ในความคิดที่ไม่ทำลายล้าง การคิดและการกระทำในเชิงบวก มุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างให้ดีขึ้น ตรงข้ามกับการคิดและการกระทำในเชิงลบที่มุ่งทำลาย เป็นลักษณะการสอนแนะที่เป็นประโยชน์และสามารถเอาไปใช้ได้ สาม หมายถึง การคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Creative Thinking) ซึ่งเป็นความหมายเกี่ยวกับความหมายทั่ว ๆ ไปในภาษาอังกฤษเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม

อารี พันธุ์ณี (2545) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะออกเนกนัยอันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ปُرุงแต่งความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์ค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎี หลักการได้สำเร็จความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้นมิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็เหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็สิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่า จินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

กู๊ด (Good, 1959) ให้ความหมายความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความช่างคิดในการสำรวจตรวจสอบสถานการณ์ที่แปลกใหม่ หรือใช้วิธีการใหม่แก้ปัญหาเก่า ๆ หรือเป็นผลผลิตที่ริเริ่มขึ้นใหม่จากนักคิด

เก็ทเซลส์ และแจคคสัน (Getzels and Jackson, 1962) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดที่หาคำตอบหลาย ๆ คำตอบ เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า ผู้ที่มีอิสระในการตอบสนองจึงจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้มาก

ไมล์ (Mile, 1961) อธิบายว่า เป็นกระบวนการในการคิดสิ่งใหม่ ๆ โดยการรวบรวมขึ้นมาใหม่หรือจากรูปแบบของวัสดุอุปกรณ์ การเคลื่อนไหวใหม่ ๆ ผลิตคำ หรือสัญลักษณ์ใหม่ หรือเป็นแนวความคิดใหม่ที่ทำให้ผลผลิตดีกว่าเดิม

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะสังเกตเห็น รับรู้ เข้าใจและมีปฏิกิริยาตอบสนอง มีการผสมผสานความรู้และประสบการณ์ นำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ รวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ

## 2. ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่แสดงออกมาได้ในหลาย ๆ แบบ เช่น การเคลื่อนไหว การแสดงละคร งานศิลปะอื่น ๆ หรือแม้แต่การแสดงออกทางภาษา และมีนักการศึกษาได้อธิบายถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

เจอร์ซิล (Jersild, 1972) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการส่งเสริมเด็กในด้านต่าง ๆ ได้แก่

1. ส่งเสริมสุนทรียภาพ เด็กจะรู้จักชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ ผู้ใหญ่ควรทำเป็นตัวอย่าง โดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก ๆ การพัฒนาสุนทรียภาพแก่เด็ก โดยให้เด็กเห็นว่าทุกอย่างมีความหมายสำหรับตัวเขา ส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยินและหัดให้เด็กสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว
2. ผ่อนคลายอารมณ์ การทำงานสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ความคับข้องใจและความก้าวร้าวลง
3. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ขณะที่เด็กทำงาน ครูควรสอนระเบียบและนิสัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วย เช่น หัดให้เด็กรู้จักเก็บของเป็นที่ ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จ
4. การพัฒนากล้ามเนื้อมือ เด็กสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่น การเคลื่อนไหว การเล่นเกม และการพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการตัดกระดาษ ประดิษฐ์ภาพวาด ภาพด้วยนิ้วมือ การต่อภาพ การเล่นเกมกระดานตะปู
5. การเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้าทดลอง เด็กจะชอบทำกิจกรรม และใช้วัสดุต่าง ๆ กัน เพื่อสร้างสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นโอกาสที่เด็กจะใช้ความคิดริเริ่มและจินตนาการของเขาสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น ครูจึงควรจัดหาวัสดุต่าง ๆ ไว้ให้กับเด็กมีโอกาสพัฒนาการทดลองของตน เช่น กล่องยาสีฟัน เปลือกไข่และเศษวัสดุเหลือใช้ เพื่อให้เขาฝึกสมมติเป็นนักก่อสร้างหรือสถาปนิก

เฮอร์ลอค (Hurlock, 1987) ได้กล่าวถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ให้ความสนุก ความสุขและความพอใจแก่เด็กและมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของเด็กมาก ไม่มีอะไรที่จะทำให้เด็กรู้สึกหุดหู่ได้เท่ากับงานสร้างสรรค์ของเขาถูกตำหนิ ถูกดูถูกหรือถูกคิดว่าเป็นสิ่งที่เขาสร้างนั้นไม่เหมือนของจริง

อารี สันหนวี (2535) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในการช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กไว้ ดังนี้



1. ช่วยส่งเสริมสุนทรียภาพของเด็ก คือ การที่ผู้ใหญ่ให้การยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก จะทำให้เด็กรู้สึกชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ เป็นการพัฒนาสุนทรียภาพให้เด็กเกิดแก่เด็ก โดยทำให้เด็กเห็นว่าทุก ๆ อย่างมีความสำคัญสำหรับตัวเขา ส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกไปจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยิน และหัดให้เด็กสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก

2. ช่วยผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่เด็ก โดยในขณะที่ทำงานสร้างสรรค์จะทำให้เด็กได้ผ่อนคลายอารมณ์ลดความกดดัน ลดความคับข้องใจที่มีอยู่และทำให้ความก้าวร้าวของเด็กลดลงได้

3. เป็นการสร้างนิสัยในการทำงานที่ดี กล่าวคือ ในขณะที่เด็กทำงานครูจะมีการสอนระเบียบวินัย และนิสัยการทำงานที่ดีควบคู่ไปด้วย เช่น หัดให้รู้จักเก็บของให้เป็นที่ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จแล้ว เป็นต้น

4. เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อของเด็ก โดยเด็กจะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่น การเคลื่อนไหว การเล่นบล็อก และพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการตัดกระดาษประดิษฐ์ภาพวาดภาพด้วยนิ้วมือ การต่อภาพตัดต่อ การเล่นกระดานตะปู

5. เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้าทดลอง ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญาดีขึ้น โดยเด็กจะชอบทำกิจกรรมและใช้วัตถุต่าง ๆ ซ้ำ ๆ กัน จากสิ่งที่เขาค้นพบหรือจากสิ่งที่ครูจัดมาให้ เช่น เศษวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ กล้องยาสีฟัน เปลือกไข่ ฯลฯ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่ม และจินตนาการของเขาสร้างสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา

อารี รังสินันท์ (2538) ที่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญทั้งต่อตนเองและสังคม คือ

1. ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง คือ การที่ผู้ใดได้สร้างผลงานทางความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ ย่อมทำให้ผู้ที่สร้างสรรค์มีความพึงพอใจและมีความสุขการที่บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์นับเป็นการช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลนั้น การที่เด็กประสบความสำเร็จในการทำงานสร้างสรรค์และผลงานสร้างสรรค์ของเด็กได้รับความชื่นชมจากผู้อื่น จะทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ ทำให้เด็กมีความมั่นใจในตนเอง และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ดี

2. ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคม คือ การที่บุคคลได้คิดและสร้างสรรค์สิ่งหนึ่งสิ่งใดขึ้นมา หรือการพยายามค้นหาข้อบกพร่องของสิ่งที่มีอยู่แล้ว และดัดแปลงแก้ไขให้ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นผลงานทางด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ ตลอดจนความเจริญก้าวหน้าในสาขาต่าง ๆ เช่น การแพทย์ การคมนาคม การเกษตร การสรรหาพลังงานทดแทน การแก้ปัญหาสภาพแวดล้อมและอื่น ๆ ล้วนเป็นการสืบทอดมรดกอันล้ำค่าที่ทำให้เกิดประโยชน์สุข และความเจริญก้าวหน้าให้แก่สังคม ทั้งยังเป็นการช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่โลกกำลังประสบอยู่ได้ด้วย

ลักขณา สรวิวัฒน์ (2549) สรุปความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งหนึ่งที่มีอยู่ในตัวมนุษย์ทุกคนที่มีคุณค่าทั้งต่อตัวเองและต่อสังคมซึ่งต้องได้รับการกระตุ้นด้วยสถานการณ์ต่าง ๆ นำไปสู่การริเริ่มและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญแก่เด็ก เพราะเป็นการคิดสร้างสรรค์ สิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีคุณค่าของต่อตนเองและสังคม ทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้าทดลอง เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญาดีขึ้น ทำให้เด็กได้รู้จักสังเกตสิ่งแปลกใหม่ เป็นการคิดริเริ่มและเด็กสามารถสร้างจินตนาใหม่ ๆ ขึ้นมาด้วยตัวเอง

### 3. องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

กิมฟอร์ด (Guilford, 1967) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อน กว้างไกล หลายทิศทางหรือเรียกว่าความคิดนอกนัย ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดที่แปลกใหม่และแตกต่างไปจากความคิดธรรมดา เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น การคิดเครื่องบินได้สำเร็จก็ได้แนวคิดมาจากการทำเครื่องบินร่อน เป็นต้น ความคิดริเริ่มเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิมและอาจไม่เคยมีใครนึกหรือคิดถึงมาก่อน ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยลักษณะความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยความจินตนาการหรือที่เรียกว่า จินตนาการประยุกต์ คือ ไม่ใช่คิดเพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องคิดสร้างและหาทางทำให้เกิดผลงาน ตัวอย่างเช่น เคยมีผู้กล่าวว่าคนที่คิดอยากจะทำบินนั้นประหลาดและไม่มีทางเป็นไปได้ ต่อมาพี่น้องตระกูลไรท์ก็สามารถคิดประดิษฐ์เครื่องบินได้สำเร็จ เป็นต้น

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณมากในเวลาจำกัด แบ่งเป็น

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ภายในเวลาที่กำหนด

### 2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency)

เป็นความสามารถในการใช้วลี หรือประโยค และนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

### 2.4 ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่

จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด ความคล่องในการคิดมีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหามันจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธี และต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ ความคิดคล่องแคล่วนับว่าเป็นความสามารถอันดับแรกในการทำจะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด กล่าวคือ ก่อนอื่นต้องคิดให้ได้มาก หลายอย่าง และแตกต่างกัน แล้วจึงนำเอาความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาแต่ละอย่าง เปรียบเทียบกันว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ดีที่สุดและให้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุดโดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณา เช่น ประโยชน์ที่ได้รับการลงทุน ความยากง่าย บุคลากร เป็นต้น ความคิดคล่องแคล่วนอกจากจะช่วยให้ได้เลือกคำตอบที่ดีและเหมาะสมที่สุดแล้ว ยังช่วยจัดหาทางเลือกอื่น ๆ ที่อาจเป็นไปได้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในการแก้ปัญหาใด ๆ ก็ตามเรามักจะพยายามหาวิธีการแก้หลาย ๆ วิธี โดยให้โอกาสในการเลือกเป็นอันดับลดหลั่นกันลงมา เช่น ถ้าเราไม่สามารถทำได้อย่างวิธีที่ 1 วิธีที่ 2 ก็อาจนำมาทดลองใช้ได้ หรือวิธีที่ 3 ก็ยังเป็นที่น่าสนใจถ้าวิธีที่ 2 ไม่สามารถแก้ปัญหาได้ เป็นต้น ความคิดคล่องแคล่วช่วยให้มีข้อมูลมากพอในการเลือกสรรแล้วยังมีช่องทางอื่นที่เป็นไปได้ให้เลือกรด้วย จึงนับได้ว่าความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่ความคิดที่มีคุณภาพหรือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง แบ่งออกเป็น

#### 3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility)

เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่างอย่างอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนอิฐมีอะไรบ้าง หลายอย่างและคิดได้หลายทิศทาง ในขณะที่คนซึ่งไม่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้เพียงอย่างเดียวหรือสองอย่างเท่านั้น

#### 3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility)

เป็นความสามารถที่จะคิดหลากหลายและสามารถดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้

### 4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียด

เพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ

ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1974) ได้ปรับปรุงองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด เป็น 4 ลักษณะ คือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ หรือความสามารถคิดหาคำตอบที่เด่นชัด และตรงประเด็นมากที่สุด ซึ่งจะนับปริมาณที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ ความคิดยืดหยุ่นเน้นในเรื่องของปริมาณที่เป็นประเภทใหญ่ ๆ ของความคิดแบบคล่องแคล่วนั่นเอง เป็นตัวเสริมและเพิ่มคุณภาพของความคิดคล่องแคล่วให้มากขึ้น ด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่และมีหลักเกณฑ์มากขึ้น

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) ความสามารถคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา หรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มอาจจะเกิดจากการนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เป็นสิ่งใหม่

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น และยังรวมถึงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมาย ไปสู่ความคิดที่คนคาดไม่ถึง

วิชัย วงศ์ใหญ่ (2523) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบประกอบของความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้ คือ

1. ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดที่แปลกแตกต่างจากบุคคลอื่น
2. ความว่องไวหรือความพริ้งพวู ปริมาณการคิดพริ้งพวูออกมามากกว่าบุคคลอื่น
3. ความคล่องตัว เป็นชนิดของความคิดที่ปรากฏออกมาจะแตกต่างกันออกไปโดยไม่ซ้ำกันเลย
4. ความละเอียดลออ ประณีต ความคิดที่แสดงออกมานั้นละเอียดลออสามารถที่จะนำมาทำให้สมบูรณ์และประณีตต่อไปได้อย่างเต็มที่
5. การสังเคราะห์ คือ การรวบรวมสิ่งที่คิดได้มาทำให้มีความหมายและนำมาพัฒนาต่อไปให้สมบูรณ์เป็นจริงได้

จากองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งจะศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ใน 4 ด้าน ได้แก่ 1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณมากในเวลาจำกัด 2. ความคิดริเริ่ม (Creation) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดที่แปลกแตกต่างจากบุคคลอื่นนั้นทำให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา 3. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้นและ 4. ความคิดยืดหยุ่น คือ ความสามารถที่จะคิดหลากหลายและสามารถดัดแปลง

จากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้ โดยเด็กปฐมวัยระดับ อนุบาล 3 พฤติกรรมที่สามารถสะท้อนการคิดได้ คือการคิดสร้างสรรค์ การคิดคล่องแคล่ว คิดริเริ่ม และคิดยืดหยุ่น

#### 4. กระบวนการความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทำงานของสมองมีขั้นตอนทางวิทยาศาสตร์ที่หลากหลายแนวคิด มีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้เสนอกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

วอลลาส (Wallas, 1962) ได้อธิบายกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ การเตรียมตัว การฟักตัว การเกิดประกายแนวคิด และการพิสูจน์หรือการทดสอบ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมตัว (Preparation) เป็นการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาการทำความเข้าใจปัญหา รวมทั้งการใช้ความพยายามเบื้องต้นเพื่อที่จะแก้ไข ปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่

ขั้นที่ 2 การฟักตัว (Incubation) เป็นระยะที่ข้อมูลต่าง ๆ ทั้งใหม่และเก่า มีการจัดระบบใหม่ ซึ่งสมองต้องครุ่นคิดในระดับลึก ในขั้นนี้เมื่อถึงระดับหนึ่งบุคคลจะปล่อยวางหรือหันไปทำกิจกรรมอย่างอื่นเสมือนกับว่าไม่ได้สนใจเรื่องนี้อีกต่อไป

ขั้นที่ 3 การเกิดประกายแนวคิด (Illumination or Insight) เป็นระยะที่สามารถคิดคำตอบออกได้ในทันที ความคิดสับสนที่ผ่านมามีความกระจ่างชัดเจนขึ้น ความคิดจัดระบบได้

ขั้นที่ 4 การพิสูจน์หรือการทดสอบ (Verification) เป็นการตรวจสอบความคิดด้วยการพิจารณาใคร่ครวญ หรือทำการทดลองซ้ำหลาย ๆ ครั้ง เพื่อให้บังเกิดผลเป็นข้อสรุปหรือกฎเกณฑ์ที่ถูกต้อง

ทอแรนซ์ (Torrance, 1964) กล่าวว่า กระบวนการความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นเมื่อคนเรามุ่งคิดไปสู่จุดมุ่งหมาย ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นการค้นพบความจริง (Fact-finding) เริ่มมีความรู้สึกกังวล สับสน แต่ยังไม่สามารถระบุปัญหาได้
2. ขั้นการค้นพบปัญหา (Problem-finding) การค้นพบประเด็นที่ต้องการคำตอบหรือแก้ไข
3. ขั้นการค้นพบแนวคิด (Idea-finding) การค้นพบคำตอบด้วยการตั้งสมมติฐาน และรวบรวมข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน
4. ขั้นการค้นพบคำตอบ (Solution-finding) ได้รับคำตอบจากสมมติฐาน
5. ขั้นการยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance-finding) ยอมรับและเผยแพร่เพื่อนำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่อีกต่อไป

กาแลเกอร์ (Gallagher, 1975) ได้กล่าวว่า กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ จะเกิดความคิดหรือสิ่งใหม่ขึ้นโดยการลองผิดลองถูก โดยแบ่งเป็น 4 ชั้น คือ

1. ชั้นเตรียม เป็นชั้นเตรียมข้อมูลต่าง ๆ เช่นข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำหรือแนวทางที่ถูกต้อง หรือข้อระบุดปัญหาหรือข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง ฯลฯ
2. ชั้นความคิดคุกรุ่นหรือระยะฟักตัว เป็นชั้นที่อยู่ในความวุ่นวายของข้อมูลต่าง ๆ ทั้งใหม่และเก่า ปราศจากความเป็นระเบียบเรียบร้อย ไม่สามารถขมวดความคิดนั้น จึงปล่อยความคิดนั้นไว้เฉย ๆ
3. ชั้นความคิดกระจ่างชัด เป็นชั้นที่ความคิดสับสนนั้นได้ผ่านการเรียบเรียงและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ให้มีความกระจ่างชัดและจะมองเห็นภาพพจน์ มโนทัศน์ของความคิด

4. ชั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง เป็นชั้นที่ได้รับความคิดทั้ง 3 ชั้น Osborn (1957) ได้เสนอกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ มี 7 ขั้นตอน

1. ขั้นรับรู้ปัญหา (Orientation) เป็นขั้นการรับรู้ข้อมูลของปัญหา
2. ชั้นเตรียม (Preparation) เป็นขั้นการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
3. ชั้นวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นพิจารณาและแยกความสัมพันธ์ของข้อมูล
4. ขั้นใช้ความคิด (Ideation) เป็นขั้นการเก็บรวบรวมความคิดที่แตกต่างกัน เพื่อใช้เป็นทางเลือก
5. ขั้นทำให้กระจ่าง (Incubation) เป็นขั้นการปรับเปลี่ยนข้อมูลโดยไม่รู้ตัว
6. ขั้นสังเคราะห์ (Synthesis) เป็นขั้นเก็บรวบรวมข้อมูลเข้าด้วยกัน
7. ชั้นประเมินผล (Evaluation) เป็นขั้นการตัดสินกับผลลัพธ์

Wallach และ Kogan (1965) ได้เสนอทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างของสองสิ่ง และความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความคิดสิ่งใหม่ ๆ โดยการลองผิดลองถูก แบ่งกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์เป็น 4 ชั้น คือ ชั้นเตรียม (Period of Preparation) เป็นขั้นที่พยายามรวบรวมข้อมูล

1. ข้อเท็จจริงและแนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกันเพื่อหาความกระจ่างของปัญหา ประเมินผลถึงวิธีการที่จะใช้ในการแก้ปัญหา
2. ชั้นฟักตัว (Period of Incubation) เป็นชั้นที่อยู่ในความวุ่นวายของข้อมูลต่าง ๆ ทั้งใหม่และเก่าปราศจากความเป็นระเบียบ ไม่สามารถขมวดความคิดให้เป็นระบบได้ จึงปล่อยความคิดไว้เฉย ๆ

3. **ขั้นความคิดที่กระจ่าง (Period of Illumination)** เป็นขั้นที่ใช้ความคิดในการเรียบเรียงและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัดเจนยิ่งขึ้นและมองเห็นเห็นภาพมโนทัศน์ของความคิดตระหนักถึงคำตอบที่สำคัญ และจาเป็นสำหรับการแก้ปัญหา

4. **ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Period of Verification)** เป็นขั้นที่ได้รับความคิดจาก 3 ขั้น ข้างต้น เพื่อพิสูจน์ว่าความคิดนั้นเป็นจริงและถูกต้อง และสรุปเป็นกฎเกณฑ์ต่อไปได้

วอลลาส (Wallas, 1962) ได้เสนอกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ มี 4 ขั้นตอน

1. ขั้นเตรียม (Preparation)
2. ขั้นตั้งสมมติฐาน (Hypothesis Formation)
3. ขั้นทดสอบสมมติฐาน (Hypothesis Test)
4. ขั้นนำเสนอผลงาน (Stage of Communicating the Result to Eventuate into a Product)

จากกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า แนวคิดของกระบวนการคิดสร้างสรรค์นั้นมีลักษณะที่คล้ายกัน คือมีลำดับขั้นตอน เริ่มตั้งแต่การรับรู้ปัญหา การคิดการรวบรวมข้อมูล การใช้ความคิดพิจารณาเชื่อมโยงความสัมพันธ์ มีการปรับปรุงความคิด ตรวจสอบและประเมินผล และสุดท้ายคือการนำไปใช้

#### 5. ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดต่าง ๆ ของนักจิตวิทยาและนักการศึกษา มีข้อเสนอลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์อย่างหลากหลาย ดังนี้

นิวเลอร์ (Kneller, 1967) ได้เสนอลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

1. มีความสามารถทางสติปัญญา (Intelligence)
2. มีความตระหนักรู้ (Awareness)
3. มีความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)
4. มีความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
5. มีความคิดริเริ่ม (Originality)
6. มีความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
7. เป็นคนช่างสงสัย (Skepticism)
8. มีความอดทน (Persistence)
9. มีความขี้เล่น เป็นคนสนุกสนาน (Intellectual "Playfulness")
10. มีอารมณ์ขัน อารมณ์ดี (Humor)

11. เป็นดื้อรั้น ไม่ยอมอ่อนข้อ (Nonconformity)

12. มีความมั่นใจในตนเอง (Self-confidence)

อีวานส์ (Evans, 1991) ได้กล่าวถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ความตระหนักและไวต่อปัญหา (Awareness and Problem Sensitivity)

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความไวต่อสิ่งกระตุ้นจากสภาพแวดล้อมและข้อมูลต่าง ๆ มากกว่าบุคคลอื่น

2. ความจำ (Memory) บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความจำที่ดีที่สามารถที่จะระลึกได้เพียงใช้เวลาเล็กน้อย การมีความจำระยะยาวที่ดีมีความสำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์ โดยจะเป็นแหล่งข้อมูลที่สามารถนำมารวมกันสร้างเป็นแนวความคิดที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

3. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดคล่องมีความเกี่ยวข้องกับความสามารถในการสร้างความคิดให้ได้จำนวนมาก บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะสามารถสร้างความคิดได้มากกว่าบุคคลธรรมดา ในการแก้ปัญหาเป็นรูปแบบหนึ่งในการค้นหาข้อมูล อย่างน้อยสำหรับเรียกข้อมูลบางอย่าง ผู้ที่มีความคิดคล่องแคล่วจะสามารถให้เหตุที่เป็นไปได้ หรือแนวทางเลือกได้อย่างรวดเร็ว เป็นลักษณะหนึ่งในการจดจำข้อมูลและเรียกข้อมูลกลับมา

4. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดยืดหยุ่นมีความเกี่ยวข้องกับความสามารถในการสร้างความคิดอย่างหลากหลาย แสดงถึงการปรับเปลี่ยนข้อมูลที่ไม่กำหนดแน่นอนไม่ตายตัว เป็นพื้นฐานของความคิดริเริ่ม ความฉลาด และความสามารถในการประดิษฐ์ ในการแก้ปัญหา มีความเกี่ยวข้องความสามารถในการหาวิธีการที่หลากหลายในการแก้ปัญหา ซึ่งแบ่งเป็น 2 ชนิด ได้แก่ ความคิดยืดหยุ่นในการแก้ปัญหานั้นและความคิดยืดหยุ่นของการปรับเปลี่ยนข้อมูลซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการมองเห็นปัญหาในแนวทางใหม่ ๆ โดยคำถามอาจจะถามให้คำจำกัดความของปัญหาเพื่อหาวิธีการแก้ปัญหาให้ง่ายขึ้น บุคคลที่มีความสามารถในการปฏิบัติและปรับแก้ได้อย่างรวดเร็ว อาจได้รับตอบที่ดีกว่า

5. ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดริเริ่มเป็นความสามารถในการสร้างความคิดที่แปลกไปจากธรรมดา มีวิธีการแก้ปัญหาที่ไม่ธรรมดา หรือใช้สิ่งต่าง ๆ หรือวิธีการที่ไม่ธรรมดา เป็นลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ที่ตอบสนองที่แปลกจากเดิมไม่เหมือนบุคคลอื่นมีการตอบสนองอย่างสร้างสรรค์

6. ความมีวินัยในตนเองและความวิริยะ (Self-Discipline and persistence) บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้พัฒนาเฉพาะความคิดใหม่เพียงอย่างเดียวแต่รวมไปถึงความพยายามในการทำงานและความวิริยะด้วย

7. ความสามารถในการปรับตัว (Adaptability) บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเปิดใจกับประสบการณ์ใหม่ ๆ และมีความใจกว้าง สามารถปรับตัวได้ค่อนข้างง่าย



8. ความสนุกสนานในการใช้ปัญญา (Intellectual “Playfulness”) บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ชอบที่จะสำรวจความคิดของตนเองเพื่อประโยชน์ของตนเอง

9. ความมีอารมณ์ขัน (Humor)

10. ความดื้อรั้น (Nonconformity)

11. ความอดทนต่อความคลุมเครือ (Tolerance of Ambiguity) บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความกระตือรือร้นในการค้นหาจากความไม่แน่นอน ความซับซ้อน ความสับสน รวมทั้งความท้าทายในการนำเสนอและความพึงพอใจในการปรับแก้ผลลัพธ์จากสถานการณ์นั้น

12. ความมั่นใจในตนเอง (Self-Confidence) บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความเชื่อมั่นภายในตนเองต่อผลงาน และความรู้สึกต่อหน้าที่

13. ความช่างสงสัย (Skepticism) เป็นลักษณะของบุคคลที่ไว้ใจต่อความรู้และไม่ไว้ใจเมื่อไม่ใช่ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่เชื่อ ไม่ยอมรับความคิดที่ไม่มีข้อมูลสนับสนุน

14. ความสามารถทางสติปัญญา (Intelligence) บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีสติปัญญาสูงกว่าบุคคลอื่น แต่ไม่จำเป็นต้องสูงมากเสมอไป ขึ้นอยู่กับลักษณะของงาน

พลูเกอร์ และมาร์คิล (Plucker and Makel, 2010) ได้กล่าวถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่ามีลักษณะ ดังนี้

1. มีความตระหนักต่อความคิดสร้างสรรค์
2. มีความคิดริเริ่ม
3. รักอิสระ
4. มีความกระตือรือร้น
5. มีความอยากรู้อยากเห็น
6. มีอารมณ์ขัน
7. มีความสนใจต่อความซับซ้อนและความแปลกใหม่
8. มีอารมณ์ศิลปะ
9. เปิดใจรับสิ่งใหม่
10. มีความสันโดษ
11. ใฝ่ต่อการรับรู้สูง

ทอแรนซ์ (Torrance, 1962) ได้ศึกษาบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงพบว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นคนที่มีความคิดแปลกไปจากบุคคลอื่น มีผลงานไม่ซ้ำแบบใคร

เรนวอเทอร์ (Rainwater, 1965) ได้ศึกษาเปรียบเทียบบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงว่าจะมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดีกว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำหรือไม่ ผลการศึกษาพบว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง สามารถแก้ปัญหาได้ดีกว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ

ลินด์เกรน (Lindgrain, 1966) กล่าวว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไม่ว่าศิลปินหรือนักวิทยาศาสตร์จะเป็นผู้ที่มีอิสระในการตัดสินใจด้วยตนเองมากที่สุด ช่างสงสัยและไม่ชอบถูกบังคับ

ฮิลการ์ด และแอทกินสัน (Hilgard and Atkinson, 1967) กล่าวว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่มีความคิดอิสระไม่ชอบแบบใคร ชอบคิดหรือทำสิ่งที่ซับซ้อนแปลกใหม่ และมีอารมณ์ขัน

คروพเลย์ (Cropley, 1970) กล่าวว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วย 4 ประการ ดังนี้ คือ ประสบการณ์ที่กว้างขวาง (Procession of Wide Categories) เต็มใจและพร้อมที่จะเสี่ยง (Willingness to take Risks) เต็มใจและพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า (Willingness to go ahead) และมีความสามารถที่จะยืดหยุ่นความคิดได้อย่างคล่องแคล่วในระดับสูง

ไรซ์ (Rice, 1970) กล่าวถึงลักษณะคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่ามีลักษณะดังนี้

1. เป็นคนมีไหวพริบ
  2. มีความสามารถในการประยุกต์ มีการตอบสนองที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม
  3. มีอิสระในการคิดและแสดงออก
  4. สนใจที่จะมีประสบการณ์ต่างๆ และสังเคราะห์สิ่งที่ได้พบเห็นรวมกับความรูสึก
- มีความยืดหยุ่น
- ภายในใจ

5. มีความสามารถในการรับรู้
6. มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและเข้าใจในคุณค่าของความงาม
7. รู้จักตนเอง เข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของสิ่งต่าง ๆ

8. เข้าใจในสภาพของตน กระบวนการที่ตนมีส่วนร่วม

อารี พันธมณี (2540) สรุปลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. อยากรู้ อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้ อยู่เป็นนิจ
2. ชอบเสาะแสวงหา สืบราว สืบค้นคว้า และทดลอง
3. ชอบซักถามและถามคำถามแปลก ๆ
4. ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบ

5. ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลกผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่าย และรวดเร็ว

6. ชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดจะถามหรือพยายามหาคำตอบโดยไม่รีรอ

7. อารมณ์ขัน มองสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมที่แปลก และสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ

8. สมาธิในสิ่งที่ตนสนใจ

9. สนุกสนานกับการใช้ความคิด

10. สนใจสิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง

11. มีความเป็นตัวของตัวเอง

จากแนวคิดที่กล่าวมา ผู้วิจัยสรุปได้ว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะเป็นบุคคลที่สามารถเปิดรับสิ่งใหม่ ๆ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นคนสนุกสนานมีอารมณ์ขันมีความอยากรู้ อยากเห็น ช่างสงสัย มีความมั่นใจในตนเอง มีวินัยในตนเอง มีจินตนาการที่สร้างสรรค์ มีความอดทน ต่อความคลุมเครือ มีความกระตือรือร้นในการสร้างสิ่งใหม่และสามารถปรับตัวได้ง่าย

#### 5. หลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2555) ได้สรุปแนวคิดและกระบวนการส่งเสริมหรือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. ให้นักเรียนได้คิดสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ได้แสดงความคิดโดยอิสระ ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าตอบทุกอย่างที่คิดโดยไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์หรือประเมินค่า เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น โต้แย้ง แสดงเหตุผล
2. ส่งเสริมให้นักเรียนถาม และให้ความสนใจต่อคำถามของนักเรียน
3. กระตือรือร้นต่อคำถามที่แปลก ๆ ของนักเรียน โดยการตอบอย่างมีชีวิตชีวาหรือชี้แนะให้หาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง
4. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง
5. แสดงให้เห็นว่าความคิดของนักเรียนมีคุณค่าและสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้
6. ส่งเสริมให้นักเรียนวิจารณ์ญาณของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อนักเรียนมีจินตนาการแปลกกว่าผู้อื่น
7. ใช้คำถามปลายเปิด กระตุ้นยั่วและเร้าความรู้สึกนึกคิด ให้ชวนคิดให้ได้ ความหมายที่ลึกซึ้งสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

8. ครูควรมีความริเริ่มสร้างสรรค์ มีความรอบรู้ เป็นแหล่งความรู้ กระตือรือร้นสนใจ ศึกษาคว้าอยู่เสมอ นำเทคนิควิธีการสอนแปลก ๆ ใหม่ ๆ มาทดลอง สามารถชี้แนะและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

9. ใจกว้างที่จะยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนที่แตกต่างจากของตน

10. พึงระลึกเสมอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้องค่อยเป็นค่อยไปกิจกรรมการเรียนการสอนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน สามารถสอดแทรกให้นักเรียนได้ฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์ได้เกือบตลอดเวลา

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1959) ได้เสนอหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายประการ โดยเน้นความสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน ดังนี้

1. การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กและเขายังเน้นว่าพ่อแม่หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกแต่เพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหาแม่เด็กจะใช้วิธีเดา หรือเสียงบ้างก็ควรยอม แต่ควรกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลางเมื่อเด็กได้แสดงความคิดเห็นเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่ได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินหรือลดทอนความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน

3. กระตือรือร้นต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงให้เห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่าและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจนำไปเป็นลวดลายถ้วยชาม เป็นภาพปฏิทิน บัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความภูมิใจ และมีกำลังที่จะสร้างสรรค์ต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาสและเตรียมการให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ลดอธิบายและลดบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการให้นักเรียนมีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอโดยไม่ต้องใช้วิธีชี้ด้วยคะแนน หรือการสอบ การตรวจสอบ เป็นต้น

7. พึงระลึกว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และการยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

แซนทร็อค (Santrock, 2008) กล่าวถึงลักษณะกิจกรรมการเรียนที่ช่วยเสริมสร้าง การคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนควรเป็นกลวิธีที่กระตุ้นการคิดทั้งการเรียนในระดับกลุ่มและรายบุคคล โดยจัดให้ผู้เรียนได้เผชิญเหตุการณ์สิ่งแวดล้อมที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายใน จัดให้ผู้เรียน กิจกรรมที่เสริมสร้างการคิดยืดหยุ่นและผ่อนคลายไม่เคร่งเครียด รวมทั้งการแนะนำตัวอย่างบุคคลที่มี ผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งมีสาระสำคัญของกิจกรรมดังนี้

1. จัดกิจกรรมการเรียนทั้งในลักษณะของกลุ่มและรายบุคคล เมื่อได้จัดกิจกรรม การเรียนแบบกลุ่มจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับความคิดสร้างสรรค์ผ่านการระดมความคิด โดยกลุ่มผู้เรียนจะได้รับความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ จากสมาชิก และช่วยให้ผู้เรียนได้แกัดประเด็น ที่น่าสนใจจากการวิพากษ์วิจารณ์ของกลุ่มในขณะที่มีงานวิจัยสนับสนุนว่าการจัดกิจกรรมการเรียนที่ ให้ผู้เรียนปฏิบัติตามด้วยตนเองตามลำพังก็จะช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิดสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่ได้ดีกว่า เรียนในกลุ่ม เพราะกิจกรรมกลุ่มบางครั้งเปิดโอกาสให้ผู้เรียนหลีกเลี่ยงกิจกรรมและนั่งเฉยไม่ได้ ประโยชน์จากกลุ่มก็มี ที่มีความคิดสร้างสรรค์หลายคนจะไม่เกรงกลัวความล้มเหลวหรือกลัวผิดกลัว เสี่ยงในการคิดปฏิบัติจึงอาจส่งผลให้ค้นพบสิ่งใหม่ อาจพบกับชัยชนะหรือล้มเหลวได้ในบางโอกาส

2. จัดบรรยากาศสิ่งแวดล้อมให้อึดต่อการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจาก การจัดกิจกรรมการเรียนในบางห้องอาจส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ขณะที่บางห้องอาจจะกีดกัน ไม่สนับสนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ครูที่จัดกิจกรรมเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์บ่อยครั้ง นักเรียนก็มักจะกระตือรือร้นในการคิดสร้างสรรค์เสมอ โดยเฉพาะการฝึกและปฏิบัติที่เปิดโอกาสให้ ผู้เรียนเกิดการหยั่งรู้ (Insight) ในวิธีการแก้ปัญหาหรือค้นหาคำตอบแทนที่จะใช้คำถามเพื่อต้องการ คำตอบที่เป็นข้อเท็จจริงหรือความรู้ความจำ ดังนั้นครูอาจจะใช้คำถามเพื่อกระตุ้นผู้เรียนคิดหาคำตอบ หรือค้นพบคำตอบด้วยตนเองน่าจะเหมาะสมกว่า

3. หลีกเลี่ยงการกำกับควบคุมผู้เรียน เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนในชั้นผ่าน การบอกให้ปฏิบัติ โดยไม่ให้ผู้เรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็นหรือความรู้สึกในเหตุการณ์การเรียนจะ เป็นกิจกรรมที่เสียเวลาไม่มีคุณค่า ดังนั้น จึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้เลือกปฏิบัติตามความ สนใจ หลีกเลี่ยงกิจกรรมที่ทำลายบรรยากาศความใส่ใจ มุ่งมั่นในการเรียน ครูควรหยุดเดินไปมาเพื่อ ประทับติผู้เรียนอยู่ตลอดเวลา เพราะจะทำให้นักเรียนขาดความเป็นอิสระในการเรียน โดยเฉพาะ อย่างยิ่งเมื่อครูผู้สอนมีความคาดหวังกับนักเรียนที่เลืศหุรุมากเกินไป ก็จะส่งผลให้ผู้เรียนได้รับการ จำกัดความมีอิสระ ความท้าทายและความเสี่ยงในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ลดน้อยลงไปด้วย

4. กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายในการเรียน เนื่องจากการจำกัดให้ผู้เรียน แสดงออกหรือคิดทำกิจกรรมในกรอบงานที่คับแคบ ควรสนับสนุนให้มีความรู้สึกรักพอใจในกิจกรรมที่ ตนเลือกปฏิบัติ ควรหลีกเลี่ยงกิจกรรมการให้รางวัลสิ่งตอบแทนหรือการจูงใจภายนอกแก่ผู้เรียน

เพราะจะเป็นเงื่อนไขที่ไม่เอื้อต่อการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนเท่ากับการใช้ใจ  
ภายใน

5. การแนะนำนักเรียนเพื่อสนับสนุนให้ใช้การคิดแบบยืดหยุ่น ผู้เรียนที่มีความคิด  
สร้างสรรค์จะใช้วิธีการคิดแบบยืดหยุ่นในแนวทางที่แตกต่างกันอย่างหลากหลาย แทนที่จะยึดถือแบบ  
ใดแบบหนึ่งของการคิดที่กำหนดไว้ตายตัว ซึ่งการคิดแนวทางนี้ให้มีโอกาสที่จะฝึกคิดแบบยืดหยุ่น

6. การแนะนำนักเรียนให้รู้จักบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นการใช้กลวิธีที่นา  
สนใจสำหรับการยกตัวอย่างบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์บทเรียนและผู้เรียน  
โดยนำเสนอประเด็นความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลดังกล่าว เพื่อใช้เป็นเหตุจูงใจสำหรับการเสริมสร้าง  
ให้ผู้เรียนมีแนวโน้มการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ตามไปด้วย เช่น นักเขียน นักประดิษฐ์ นักดนตรี

#### 7. กิจกรรมสร้างสรรค์

กระทรวงศึกษาธิการ (2546) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมสร้างสรรค์ไว้ว่า  
เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการ  
โดยใช้ ศิลปะ เช่น การเขียนภาพ การปั้น การฉีก ปะ การตัด ปะ การพิมพ์ภาพ การร้อย  
การประดิษฐ์ หรือ วิธีการอื่นที่เด็กได้คิดสร้างสรรค์และเหมาะสมกับพัฒนาการ เช่นการเล่นพลาสติก  
สร้างสรรค์ การสร้างรูปจากกระดาษปึกหมุด อื่น ๆ การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ควรจัดให้เด็กทำทุกวัน  
โดยอาจ จัดวันละ 3-4 กิจกรรมโดยให้เด็กเลือกทำอย่างน้อย 1-2 กิจกรรม ตามความสนใจ

ศรีแพร จันทราภิรมย์ (2550) สรุปว่า ศิลปะสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้ประสาท  
สัมผัสทั้งห้าในการรับรู้โดยอาศัยประสบการณ์สิ่งแวดล้อม จนเกิดความเข้าใจทำให้เกิดความคิด  
จินตนาการ และมีการแสดงออก โดยใช้การถ่ายทอดผลงานแสดงความรู้สึกต่าง ๆ ที่ตนเองได้เรียนรู้  
ซึ่งแสดงออกทั้งความคิด ความรู้สึก ปัญญาอารมณ์และทำให้ศักยภาพที่อยู่ในตัวบุคคลให้มีการพัฒนา  
สร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ พร้อมทั้งเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านให้มี ความพร้อมในการ  
เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ให้มีประสิทธิภาพต่อไป

สมศรี เมฆไพบุลย์วัฒนา (2551) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ หมายถึง  
การถ่ายทอด ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ ธรรมชาติ ประสบการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก เพื่อ  
สื่อสารและ แสดงออกผ่านสื่อ วัสดุให้ผู้อื่นเข้าใจเกิดเป็นผลงานออกมา ซึ่งการจัดกิจกรรมจะไม่มีการ  
บังคับให้ เด็กทำแต่เป็นกิจกรรมเสรีที่เด็กทุกคนสามารถจะทำได้เมื่อตนเองเกิดความต้องการพอใจ  
และสนใจ โดยใช้ศิลปะหรือวิธีการต่าง ๆ เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรม เช่น การวาดภาพ ระบายสี  
พิมพ์ภาพ ปั้น ฉีก ตัดปะ การประดิษฐ์ โดยเด็กจะใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้และการเคลื่อนไหว  
ร่างกาย ในการควบคุมลำตัว แขน นิ้วมือให้ประสานสัมพันธ์กันกับการใช้เครื่องมือต่าง ๆ และ  
กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ร้อยดอกไม้เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญกิจกรรมหนึ่งในการสร้างงานศิลปะ  
สร้างสรรค์

ปีเตอร์สัน (Peterson, 1958) กล่าวว่า เด็กทุกคนต้องการที่จะแสดงออก ทางด้านความคิด และความรู้สึกต่าง ๆ ศิลปะเป็นแนวทางที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออก อีกทั้งยังสามารถถ่ายทอดความรู้ความรู้สึก และความเข้าใจรวมทั้งบุคลิกภาพ และความเป็นอิสระของเด็กออกมา ซึ่งเป็นสิ่งที่ถ่ายทอดประสบการณ์และจินตนาการของเด็กแต่ละคนออกมาจากความหมาย ของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

จากความหมายของกิจกรรมสร้างสรรค์ที่กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่ากิจกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะด้านต่าง ๆ เช่น การวาด การระบาย การปั้น ฉีกการปะ ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระเพื่อเสริมพัฒนาการในทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออกทางด้านศิลปะเป็นการแสดงออกอีกทางหนึ่งเพื่อให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์

#### 8. การวัดความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าเลือกแนวคิดองค์ประกอบการคิดสร้างสรรค์ของ กานดา ทิววัฒน์ปกรณ์ (2543) ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากการคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการคิดของเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น หรือสามารถพลิกแพลงให้กลายเป็นสิ่งที่ไม่เคยคาดคิดความคิดริเริ่มมีหลายระดับ ซึ่งอาจเป็นความคิดครั้งแรกที่เกิดขึ้นโดยไม่มีใครสอน แม้ความคิดนั้นจะมีผู้อื่นคิดไว้ก่อนแล้วก็ตาม

2. ความคิดคล่องแคล่ว (fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกันแบ่งเป็น 4 ประเภท

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำ ที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค และนำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของการคิดโดยแบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นได้ในทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่พยายามคิดหลายทางอย่างอิสระ ตัวอย่างของผู้ที่มีความยืดหยุ่นนี้ อาจได้แก่วิศวกรคิดถึงประโยชน์ของโทรทัศน์ว่ามีอะไรบ้าง ความคิดของผู้ที่มีความคิดยืดหยุ่นสามารถจัดกลุ่มได้หลายทิศทางหรือหลายด้าน เช่น เพื่อรู้ข่าวสาร เพื่อโฆษณาสินค้า เพื่อธุรกิจ เพื่อการพักผ่อน ฯลฯ ในขณะที่คนซึ่งไม่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้เพียงทิศทางเดียว คือ การพักผ่อน

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptor Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา ผู้ที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดดัดแปลงได้ไม่ซ้ำกัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียด เป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่ง ขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์

การวัดผลและประเมินผลความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งที่ประเมินได้ยาก หากเครื่องมือที่นำมาใช้วัดผลและประเมินผลนั้นขาดประสิทธิภาพใช้ได้ไม่แน่นอน ขาดความเชื่อมั่นหรือความเที่ยงตรงก็จะทำให้ผลจากการประเมินพลาดไปด้วย

หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู (2526) ได้เสนอเกณฑ์ในการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ด้าน คือ

1. ด้านความคิดคล่องแคล่ว วัดได้โดยการนับจำนวน จำนวนภาพที่ให้ผู้เรียนทำกิจกรรมการวาด โดยให้คะแนนเฉพาะภาพที่ได้วาดแล้วมีความชัดเจนและแตกต่างจากภาพอื่น
2. ด้านความคิดริเริ่ม ยึดถือความถี่ทางสถิติของภาพที่แตกต่างไปจากธรรมดา ในการตอบของกลุ่มตัวอย่างและการตรวจให้คะแนน ให้ดูที่ภาพเป็นหลักมิใช่ดูที่ชื่อกำกับทั้งภาพที่ซ้ำกันจะได้ที่ชื่อกำกับทั้งภาพที่ซ้ำกันมากจะให้ 0 คะแนน

3. ด้านความคิดละเอียดลออ ในการให้คะแนนจึงให้แต่งภาพได้คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน ส่วนรายละเอียดที่มีต่อเติมภาพเพื่อขยายหรืออธิบายให้ชัดเจนยิ่งขึ้นถือเป็นความคิดละเอียดลออ ดังนั้นส่วนละเอียดทุกส่วนที่ไม่ซ้ำกันจะได้ 1 คะแนน

ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1962) เป็นชุด Test of Creative Thinking การวาดภาพ โดยการใช้เส้นและรูปภาพต่าง ๆ ที่กำหนดให้เพื่อให้ได้ภาพแปลก ๆ ใหม่ ๆ ให้คะแนนแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ความคิดคล่องตัว เป็นคะแนนที่ได้จากการนับจำนวนคำตอบทั้งหมด



2. ความคิดยืดหยุ่น เป็นคะแนนที่ได้จากการนับจำนวนคำตอบที่อยู่ในประเภทที่แตกต่างกัน

3. ความคิดริเริ่ม เป็นคะแนนที่ได้จากการนับจำนวนคำตอบที่แตกต่างจากอื่น การให้คะแนนให้ตามสัดส่วนของความถี่ของคำตอบ และตามคำตอบใดที่กลุ่มตัวอย่างตอบซ้ำกันมาก ๆ ก็ให้คะแนนน้อยหรือไม่ได้เลย

สรุปจากการศึกษาของคัประกอบและรูปแบบการวัดความคิดสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการวัดความคิดสร้างสรรค์ของ กิลฟอร์ด ทอร์เรนซ์ เป็นแนวทางในการจัดทำเกณฑ์การวัดและประเมินความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม วัดจากสังเกตพฤติกรรม โดยพฤติกรรมที่แสดงออกว่าเด็กมีความคิดริเริ่มคือ การตอบคำถามที่เป็นคำตอบที่แปลกใหม่ การถามเมื่อเกิดข้อสงสัย และเป็นคำถามหรือคำตอบที่ไม่ซ้ำกับเพื่อนหรือข้อความที่มีอยู่แล้ว
2. ความคิดคล่องแคล่ว วัดพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความคิดคล่องแคล่วคือการโต้ตอบทันทีเมื่อครูถามคำถาม การให้คำตอบที่หลากหลายในขณะที่ครูถามคำถาม
3. ความคิดยืดหยุ่น วัดจากพฤติกรรมที่แสดงออกถึงคิดยืดหยุ่นคือ การกล้าตอบคำถามที่อาจจะผิดหรือถูกโดยเป็นคำตอบที่หลากหลาย แปลกใหม่
4. ความคิดละเอียดลออ วัดจากพฤติกรรมในรายละเอียดที่เด็กตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

## นิทาน

### 1. ความหมายของนิทาน

นิทาน คือ เรื่องเล่าที่มนุษย์ผูกเรื่องขึ้นด้วยภูมิปัญญา โดยส่วนใหญ่จะถ่ายทอดด้วยวิธีมุขปาฐะ เนื้อเรื่องมีหลากหลายและใช้เล่าเพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ กัน ตามโอกาสและสภาพแวดล้อมของแต่ละท้องถิ่น คำที่ใช้เรียกนิทานมีต่าง ๆ กันไป เช่น นิทานชาวบ้าน นิทานพื้นบ้าน นิทานพื้นเมือง วรรณกรรมมุขปาฐะ เป็นต้น ในที่นี้จะใช้นิทานพื้นบ้าน

จันทร์เพ็ญ ศุภาผล (2535) กล่าวว่า นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา โดยอิงความจริงหรือจินตนาการ มีวัตถุประสงค์ให้ความสนุกสนาน ผ่อนคลายเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากเนื้อหาในนิทาน

บุญส่ง ครุศรี (2537) กล่าวถึงความหมายของนิทานหมายถึง เรื่องเล่าของคนในท้องถิ่นที่เล่าถ่ายทอดด้วยปากเปล่า จากความทรงจำ จากคนรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง จนกลายเป็นมรดกทาง

วัฒนธรรม โดยไม่ทราบว่าเป็นผู้แต่ง มีวัตถุประสงค์ในการเล่าเพื่อก่อให้เกิดความบันเทิงใจ และสั่งสอนให้บุคคลทำความดี

วรรณิ ศิริสุนทร (2539) ได้ให้ความหมายของนิทานว่าเป็นเรื่องที่เล่าสืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านานจนภายหลังมีการเขียนขึ้นตามเค้าเดิมบ้าง จดจำ เรื่องราวมาเขียนขึ้นบ้าง ไม่ปรากฏว่าผู้แต่งดั้งเดิมเป็นใคร มักจะกล่าวอ้างว่าเป็นของเก่าแล้วเอามาเล่าใหม่

เกริก ยุ้นพันธ์ (2539) ให้ความหมายของนิทานว่า เป็นเรื่องราวที่เล่าสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่โบราณ โดยมีเนื้อหาที่เล่าเป็นการปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม คุณงามความดีเพื่อปลูกจิตสำนึกของคนให้ประพฤติปฏิบัติในความดีและเป็นตัวอย่างแก่สังคม

ครุรักษ์ ภิรมย์รักษ์ (2540) กล่าวว่า นิทานเป็นเรื่องราวที่เล่าสืบทอดกันมาโดยวัตถุประสงค์ เพื่อสืบทอดประสบการณ์ ความรู้ความคิดหรือค่านิยมบางอย่างให้ผู้ฟังพร้อมทั้งสอดแทรกความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2542) ให้ความหมายไว้ว่านิทาน คือ สื่อที่มีประสิทธิภาพสำหรับการสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย ไม่มีเด็กคนใดไม่ชอบฟังนิทาน นิทานสามารถสร้างจินตนาการ ความฝัน ความคิด ความเข้าใจ และการรับรู้ให้กับเด็ก

วันเนาว์ ยูเต็น (2542) ให้ความหมายไว้ว่านิทาน คือ ชีวิตเรื่องราวในนิทานที่แท้จริงเป็นเรื่องราวของชีวิต นิทานไม่ใช่เรื่องสำหรับเพียงเพื่อฟัง อ่าน เพื่อสนุกหรือรับคำสอนที่แทรกอยู่เท่านั้น

สัณห์พัฒน์ อรุณธาริ (2542) ให้ความหมายไว้ว่านิทาน คือ เรื่องที่ผู้แต่งขึ้นใหม่ โดยยึดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการเล่าเรื่องให้เข้ากับสภาวการณ์ในเวลานั้น ๆ ซึ่งสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม คติสอนใจ ที่ฟังประสงค์ให้ผู้ฟังนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน จากเนื้อหาของนิทานเพื่อใช้ในการสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็ก

ประคอง นิมมานเหมินทร์ (2543) ได้อธิบายถึงความหมายของนิทานว่าหมายถึง เรื่องที่เล่าสืบทอดต่อ ๆ กันมาจนถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง เรียกว่านิทานพื้นบ้านบ้าง นิทานพื้นเมืองบ้าง และนิทานชาวบ้านบ้าง

พรทิพย์ ชังธาดา (2545) ได้ให้ความหมายของนิทานว่า หมายถึง เรื่องที่ชาวบ้านเล่าถ่ายทอดด้วยมุขปาฐะเป็นภาษาร้อยแก้วหรือร้อยคำสำนวนของชาวบ้านในแต่ละท้องถิ่นเล่าสืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านานจนไม่ทราบว่าเป็นคนต้นคิดขึ้น มักจะขึ้นต้นว่านานมาแล้วหรือกาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วเป็นการเริ่มเรื่อง

โชติ ศรีสุวรรณ (2546) ได้อธิบายความหมายของนิทานว่า หมายถึงเรื่องเล่าที่สืบทอดต่อ ๆ กันมา กลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง เป็นเรื่องเล่าสืบทอดจากปากต่อปากด้วยความทรงจำจึงไม่ทราบชื่อผู้แต่ง

จากความหมายของนิทานที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า นิทาน หมายถึง เรื่องที่เล่าสืบต่อกันมาเนื้อเรื่องของนิทานอาจเป็นเรื่องที่แสดงความคิด ความเชื่อ แฝงคุณธรรม ให้ความรู้ ความสนุกสนานเพลิดเพลินและสร้างจินตนาการให้กับผู้ฟังนิทานจึงนับเป็นสื่อที่ตัวอย่างหนึ่งในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นิทานสามารถสร้างจินตนาการความฝัน ความคิด ความเข้าใจ และการรับรู้ให้กับเด็ก ครูสามารถใช้เนื้อหาของนิทานเพื่อใช้ในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กได้

## 2. ประเภทของนิทาน

นิทานแบ่งออกเป็นหลายประเภท โดยแบ่งจากเกณฑ์ต่าง ๆ เช่น อาศัยรูปแบบเป็นเกณฑ์ หรืออาศัยแบบเรื่องและแบ่งตามเกณฑ์พื้นฐานของสังคมไทย

ประคอง นิมมานเหมินทร์ (2543) ได้แบ่งประเภทของนิทานออกเป็น 11 ประเภท ดังนี้

1. นิทานมหัศจรรย์ หมายถึง นิทานที่แต่เดิมเรียกกันว่าเทพนิยาย นิทานประเภทนี้ทุกเรื่องมีเรื่องราวของอิทธิปาฏิหาริย์และความมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติจนถือได้ว่าเป็นลักษณะสำคัญของนิทาน ดังเช่นตัวอย่างนิทานของยุโรป เรื่อง สโนไวท์ ซินเดอเรลลา เจ้าชายกบ เจ้าหญิงนิทรา เป็นต้น

2. นิทานชีวิต มีลักษณะคล้ายคลึงกับนิทานมหัศจรรย์ที่เนื้อเรื่องค่อนข้างยาวหลายตอน ต่างกันคือนิทานชีวิตดำเนินเรื่องอยู่ในโลกแห่งความจริงบ่งถึงสถานที่และตัวละครชัดเจน อาจมีเรื่องของอิทธิปาฏิหาริย์หรือความมหัศจรรย์แต่มีลักษณะที่ผู้อ่านผู้ฟังเชื่อว่าเป็นสิ่งที่เป็นไปได้มากกว่านิทานมหัศจรรย์ เช่น นิทานชีวิตของไทยเรื่อง ไกรทอง ขุนช้างขุนแผน พระลอ

3. นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่มีขนาดค่อนข้างยาวหลายตอน อาจอยู่ในโลกแห่งจินตนาการหรือโลกที่ดูเหมือนจะเป็นจริง นิทานวีรบุรุษเป็นนิทานชุดเล่าถึงการผจญภัยของวีรบุรุษคนเดียวหลายครั้งหลายหนและมักเล่าถึงการผจญภัยของวีรบุรุษที่มีความสามารถเหนือมนุษย์

4. นิทานประจําถิ่น เป็นนิทานที่มีขนาดของเรื่องไม่แน่นอนบางเรื่องก็สั้นบางเรื่องก็ยาว มักเป็นเรื่องแปลกพิสดารซึ่งเชื่อว่าเคยเกิดขึ้นจริง ณ สถานที่ใดสถานที่หนึ่งตัวละครและสถานที่บ่งชี้ไว้ชัดเจน อาจเป็นเรื่องของบุคคลในประวัติศาสตร์หรือคนสำคัญของเมือง นิทานประจําถิ่นจะอธิบายถึงความเป็นมาของสิ่งที่อยู่ในท้องถิ่น อาจเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติหรือก่อสร้างขึ้นมา ตัวละครและสถานที่ บ่งชี้ไว้ชัดเจน ตัวละครอาจเป็นมนุษย์ เทวดา สัตว์หรือผีสังนางไม่นิทานประจําถิ่นของไทย เช่น เรื่องพระร่วงท้าวประจิดกับนางอรพิม เป็นต้น

5. นิทานอธิบายเหตุ เป็นเรื่องที่อธิบายถึงกำเนิดหรือความเป็นมาของสิ่งที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ อาจอธิบายถึงกำเนิดของสัตว์บางชนิด สาเหตุที่สัตว์บางชนิดมีรูปร่างลักษณะต่าง ๆ กำเนิดของต้นไม้หรือดอกไม้บางชนิด ความเป็นมาของดวงดาวบางดวงหรือบางกลุ่ม นิทานประเภทนี้

มักจะสั้นและเล่าอย่างตรงไปตรงมาเพื่อตอบคำถามว่าทำไมสิ่งนั้นจึงเป็นอย่างนี้ เช่น อธิบายว่าเหตุใดจระเข้จึงไม่มีลิ้น เหตุใดนกบางชนิดจึงพูดได้ เป็นต้น

6. ตำนานปรัมปรา ตำนานปรัมปราหรือบางที่เรียกว่าเทพปกรณัมหรือเทพปกรณัม เป็นเรื่องอธิบายถึงกำเนิดของจักรวาล โครงสร้างและระบบของจักรวาล มนุษย์ สัตว์ ปรากรกฎการณ์ทางธรรมชาติ เช่น ลม ฝน กลางวันกลางคืน ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า ความเป็นมาของชนชั้นผู้นำ ลำดับชั้นและบทบาทหน้าที่ของมนุษย์ ตลอดจนประเพณี พิธีกรรมและการประพฤติปฏิบัติต่าง ๆ ว่าเกิดเมื่อไร เพราะเหตุใด

7. นิทานสัตว์ นิทานสัตว์เป็นเรื่องที่สัตว์เป็นตัวเอก นิทานสัตว์โดยทั่วไปมักแสดงให้เห็นความฉลาดของสัตว์ชนิดหนึ่งและความโง่เขลาของสัตว์อีกชนิดหนึ่ง สัตว์ที่เป็นตัวเอกมีลักษณะเป็นตัวโกงที่ขวักขั่นแกล้งเอาเปรียบคนหรือสัตว์อื่น ซึ่งบางทีก็ได้รับความเดือดร้อนตอบแทนบ้าง บางเรื่องมีหลายตอน ความน่าสนใจของเรื่องอยู่ที่ความขบขันจากการหลอกลวง หรือการตกอยู่ในสถานการณ์ลำบากที่ไม่น่าเป็นไปได้ของสัตว์อื่นเนื่องมาจากความโง่ของมัน นิทานที่ตัวละครเอกเป็นสัตว์ถ้าเล่าโดยเจตนาจะสอนจริยธรรมหรือคติธรรมอย่างใดอย่างหนึ่งจัดว่าเป็นนิทานคตินิทานคติที่มีผู้รวบรวมไว้และเป็นที่รู้จักกันดี ได้แก่ นิทานอีสป

8. นิทานมุขตลก นิทานที่เรียกว่ามุขตลกมักมีขนาดสั้น โครงเรื่องไม่ซับซ้อนตัวละครอาจเป็นมนุษย์หรือสัตว์ก็ได้ จุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่ความไม่น่าเป็นไปได้ต่าง ๆ แนวคิดของเรื่องที่เป็นมุขตลกมี 16 ประการ คือ ความฉลาด ความโง่ การชนะการแข่งขันด้วยกลลวง การล่อลวงกลลวงที่ทารุณ กลลวงโดยวิธีแข่งขัน การปลอมแปลง การกล่าวหาที่ผิด ภรรยาที่เลว ความเกียจคร้าน คนหูหนวก นักบวช และการเฒ่า

9. นิทานศาสนา นิทานศาสนาเป็นเรื่องเกี่ยวกับศาสนา ตามทัศนะของผู้เล่า มักถือว่าเป็นเรื่องจริง

10. นิทานเรื่องผี นิทานเรื่องผีมีอยู่ในทุกสังคม ผีบางประเภทไม่ปรากฏชัดว่ามาจากไหน เกิดขึ้นได้อย่างไร

11. นิทานเข้าแบบ นิทานเข้าแบบหมายถึง นิทานที่มีแบบแผนในการเล่าพิเศษ การเล่าเพื่อความสนุกสนานของผู้เล่าและผู้ฟังโดยแท้ บางเรื่องอาจใช้ในการเล่นเกม มีหลายแบบ เช่น นิทานลูกโซ่ นิทานหลอกผู้ฟัง นิทานไม่จบเรื่อง และนิทานไม่รู้จบ

โชติ ศรีสุวรรณ (2546) กล่าวถึงนิทานภายในประเทศไทยไว้ 11 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. นิทานตำนาน คือ นิทานที่เล่าถึงจักรวาล การกำเนิดของมนุษย์ สัตว์ เรื่องของทะเล ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ นิทานมีโครงสร้างความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ว่าจะอยู่ในลักษณะใด

2. นิทานท้องถิ่น คือ นิทานที่เกี่ยวกับขนบธรรมเนียมประเพณีและบุคคล ในท้องถิ่นเกิดความเชื่อว่าเป็นเรื่องจริงในถิ่นนั้น เช่น เรื่อง ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่ นิทานพื้นบ้านของ จังหวัดยโสธร นิทานเรื่องพญาางง-พญาพาน นิทานพื้นบ้านจังหวัดนครปฐม เป็นต้น

3. นิทานชีวิต คือ นิทานเล่าที่มีลักษณะเหมือนจริง เรื่องเกิดขึ้นจริง ๆ คือ ระยะเวลาสถานที่เกิดแน่นอน มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความรัก การต่อสู้ผจญภัย เช่น พระอภัยมณี

4. นิทานผี คือ นิทานเล่าเกี่ยวกับผี มีความตื่นเต้น บ่งบอกสถานที่ราวกับเกิดขึ้น ในถิ่นนั้นจริง ๆ เช่น แม่นาคพระโขนง

5. นิทานอธิบายเหตุ คือ นิทานที่เล่าถึงที่มาของคน สัตว์ สิ่งของปรากฏการณ์ ทางธรรมชาติ พิธีกรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ เป็นนิทานสั้น ๆ มักมีชื่อเรื่องขึ้นต้นด้วย คำถาม เช่น ทำไมเสือโคร่งจึงมีลาย ทำไมน้ำทะเลจึงเค็ม เป็นต้น

6. นิทานศาสนา คือ นิทานที่เกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนา เช่น พระพุทธบาท จังหวัดสระบุรี ที่เป็นเรื่องเล่าตามความเชื่อว่าเป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่พระพุทธเจ้าเสด็จมาเมื่อครั้ง พุทธกาล

7. นิทานมุขตลก คือ นิทานที่เน้นการเล่าให้เกิดความตลกขบขันอาจเป็นเรื่อง ของความฉลาด ความเป็น กลโกง เป็นต้น

8. นิทานเข้าแบบ คือ นิทานที่มีแนวการเล่าโดยซ้ำประโยคเดิม หรือซ้ำแบบเดิม เช่น นิทานเรื่องตากบยายปลุกกล้วยปลุกงาให้หลานเฝ้าหลานไม่เฝ้า กามากินกล้วย กินงาของตากบยาย ยายมา ยายดำ ตามาตี หลานร้องให้ไปบอกนายพรานให้มายิงกานายพรานบอกว่าไม่ใช่ธูระของข้า กามากินกล้วยกินงาของตากบยาย ยายมายายดำ ตามาตาตี เรื่องจะซ้ำแบบนี้ไปเรื่อย ๆ จนจบ

9. นิทานสัตว์ เป็นนิทานที่เล่าให้สัตว์มีพฤติกรรมแบบมนุษย์ เช่น เรื่อง จระเข้กับ ลิงแม่โคกับแม่เสือ เป็นต้น

10. นิทานคติ คือ นิทานที่เน้นการเล่าให้คติสอนใจผู้ฟัง ตามกฎแห่งศาสนา คือ ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

11. นิทานอัศจรรย์หรือเทพนิยาย คือ นิทานพื้นบ้านขนาดยาวเป็นเรื่องเกี่ยวกับ จักร ๆ วงศ์ ๆ มีปาฏิหาริย์เกี่ยวกับดาบ มีดิวิเศษ เจ้าชาย เจ้าหญิง เป็นเรื่องแห่งจินตนาการ เช่น ปลาบู่ทอง สังข์ทอง เป็นต้น

พรทิพย์ ชังธาดา (2534) ได้แบ่งประเภทของนิทานอีสานออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1. นิทานทั่ว ๆ ไป หมายถึง นิทานที่มีเนื้อเรื่องมุ่งให้ความบันเทิงมากกว่า จุดมุ่งหมายอื่น เช่น การระแคะ เป็นต้น

2. นิทานคำสอน หมายถึง นิทานที่มุ่งสั่งสอนให้ผู้อ่านประพฤติปฏิบัติถูกต้องตาม ทำนองคลองธรรม ตัวอย่าง เช่น อินทียาสอนลูก ลูกกตัญญู ยายกะตา ก่องข้าวน้อยฆ่าแม่

3. นิทานศาสนา หมายถึง นิทานที่เป็นเรื่องราวทางศาสนา ส่วนมากนิทานเหล่านี้จะนามาจากชาดก ตัวอย่างเช่น มหาเวสสันดรชาดก มหาชาติ เจ้าชายสิทธัตถะ

4. นิทานประเพณี หมายถึง นิทานที่มีจุดมุ่งหมายให้ความรู้ถึงประเพณีวัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้น ๆ เช่น พญาคันคาก ท้าวแสนปม ผาแดงนางไอ่

5. วรรณกรรมรัก หมายถึง เรื่องราวที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรัก การเกี่ยวพาราสีกันของหนุ่มสาว เช่น พญาย่อย ยอพระกลิ้ง ชูนางอ้ว

จากประเภทของนิทานที่กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยได้เลือกนิทานที่จะนำมาจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยนำแนวคิดของประคอง นิมมานเหมินทร์ เป็นแนวทางในการเลือกนิทาน ได้แก่ นิทานสัตว์ ได้แก่ นิทานอีสป นิทานมหัศจรรย์หรือเทพนิยาย

### 3. คุณค่าและประโยชน์ของนิทาน

คุณค่าหรือประโยชน์ของนิทานต้องพิจารณากันหลาย ๆ ด้านทั้งความสนุกสนาน การสร้างจินตนาการให้ข้อคิด คติเตือนใจหลาย ๆ ด้าน ตลอดจนสนองชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในยุคสมัยที่ผ่านมา การพิจารณาเลือกนิทานมาจัดทำเป็นสื่อการเรียนการสอนจำเป็นต้องพิจารณาเรื่องที่มีคุณค่าต่อนักเรียน โดยอาศัยเกณฑ์การตัดสินคุณค่าซึ่งมีผู้ให้ไว้หลายคน ดังนี้

วรรณิ ศิริสุนทร (2532) ได้กล่าวถึง ประโยชน์ของการเล่านิทานไว้ ดังนี้

1. ฝึกให้เด็กเป็นผู้รู้จักฟัง มีสมาธิ รู้จักสำรวมอริยาบถของตนเอง
2. ทำให้เด็กได้ผ่อนคลายอารมณ์ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน
3. ช่วยเพิ่มพูนความรู้ทางภาษา เด็กรู้จักคำมากขึ้น รู้จักเก็บใจความและเนื้อเรื่อง
4. ช่วยให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น มีที่พึ่งทางใจ รู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

และเพิ่มพูนความรู้จากการฟัง

3. ช่วยเพิ่มพูนความรู้ทางภาษา เด็กรู้จักคำมากขึ้น รู้จักเก็บใจความและเนื้อเรื่อง
4. ช่วยให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น มีที่พึ่งทางใจ รู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

สังคม

5. ทำให้เด็กเกิดจินตนาการจากรายการที่ได้ฟัง

6. ช่วยให้เกิดความรู้จักโลกจากแง่มุมเล็ก ๆ น้อย ๆ จากนิทานที่ได้ฟัง สามารถตัดสินใจในการแสดงออกและสนองต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ถูกต้อง

บุญส่ง ครูศรี (2537) กล่าวถึงคุณค่าของนิทานดังนี้ นิทานในแต่ละท้องถิ่นจะมีลักษณะที่แตกต่างกันไปตามสภาพภูมิประเทศ ความคิดหรือภูมิปัญญาของแต่ละท้องถิ่น แต่ยังคงมีลักษณะร่วมอันเป็นคุณค่าของนิทาน สรุปได้ ดังนี้

1. ให้ความบันเทิงเริงรมย์ เพราะเนื้อเรื่องของนิทานส่วนใหญ่เป็นเรื่องเบาสมอง นอกจากนี้ยังมีเกร็ดความรู้ หรือคติธรรมแฝงไว้ด้วย

2. สะท้อนภาพสังคม และวัฒนธรรม นิทานเป็นเรื่องราวที่บุคคลในท้องถิ่นต่าง ๆ แต่งขึ้น และเล่าสืบต่อกันมาเป็นเวลานาน เป็นที่รวมเรื่องราวที่สะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตตามประเพณีของกลุ่มชน เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นวัฒนธรรม ศีลธรรม ความเชื่อ ความต้องการแนวคิดและจริยธรรม

3. ให้ความรู้ด้านสาขานวน ศัพท์ ภาษา นิทานเล่าเป็นภาษาพื้นบ้านทำให้ผู้ฟังได้รับความรู้เกี่ยวกับศัพท์ สาขานวน ภาษาพื้นบ้านของแต่ละท้องถิ่น การศึกษานิทานจึงเป็นการอนุรักษ์ภาษาพื้นบ้านไปในตัวด้วย

4. สอนธรรมจริยาให้ปฏิบัติ หากพิจารณาให้ละเอียดลึกซึ้งจะพบว่าในเนื้อหาของนิทานส่วนใหญ่จะสร้างเสริมปัญญา ความฉลาดรอบรู้ แฝงคติ ข้อคิด ข้อปฏิบัติอันดีงามความเลื่อมใสศรัทธาในศาสนาอันเป็นแนวทางในการปฏิบัติตนให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

5. สืบทอดวัฒนธรรมให้ยั่งยืน การเล่าหรือการจดบันทึกนิทานสามารถปลูกฝังและถ่ายทอดความคิด ความเชื่อตลอดจนประเพณีและวัฒนธรรมของคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่งได้ เป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมประจำ ถิ่นสืบทอดต่อกันไปตราบนานเท่านาน

6. ก่อให้เกิดผลด้านอื่น ๆ อีกมากมาย นิทานเป็นที่มาของวรรณคดีบทร้อย และ การแสดงศิลปะในแขนงต่าง ๆ นอกจากนี้ครูยังสามารถนำนิทานไปประกอบการเรียนการสอนในบทเรียนได้อีกด้วย

ดวงพร พวงเพชร (2541) กล่าวถึงความสำคัญและประโยชน์ของนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย ได้ดังนี้

1. นิทานให้ความบันเทิงและความรู้
2. นิทานเป็นเครื่องมือในการกล่อมเกลาคิดใจและสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์
3. นิทานเป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นของเด็ก
4. นิทานช่วยแก้ไขพฤติกรรมและสร้างเสริมคุณธรรม
5. นิทานจุดประกายความคิดและประสบการณ์Bทางภาษา
6. นิทานช่วยปลูกจิตสำนึกในการอนุรักษ์ธรรมชาติ
7. นิทานทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
8. นิทานช่วยให้เด็กหายป่วยเร็วขึ้น
9. นิทานช่วยให้เด็กจิตใจสงบและหลับง่าย
10. นิทานช่วยลดความก้าวร้าวและช่วยให้ผู้ใหญ่เข้าใจความต้องการของเด็ก
11. นิทานช่วยขยายประสบการณ์
12. นิทานช่วยเปลี่ยนบรรยากาศการเรียน

กัลยา นิมจิตต์ (2545) ที่ได้สรุปคุณค่าของนิทานไว้ ดังนี้

1. พัฒนาการทางกาย เมื่อเด็กได้ฟังนิทานเด็กจะเลียนแบบการปฏิบัติตัวตามตัวละครเอกหรือสาระที่ได้จากนิทานเพราะเด็กเป็นคนกล้า คนเก่ง มีความมั่นใจและกล้าแสดงออกตามตัวละครหรือเนื้อเรื่องในนิทาน เช่น นิทานเรื่องลูกหมีปวดฟัน จะทำให้เด็กเห็นคุณค่าของการรักษาฟัน เนื้อหาสาระของนิทานจะเป็นเครื่องช่วยเสริมความมั่นใจให้ผู้ฟังปฏิบัติตาม ก่อให้เกิดผลดีต่อพัฒนาการทางกายของเด็กเป็นอย่างยิ่ง

2. พัฒนาการทางอารมณ์ ในขณะที่ฟังนิทานเด็กจะเกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินมีอารมณ์สงบเยือกเย็น ช่วงความสนใจยาวนานขึ้น มีความสามารวมใจ จิตใจจดจ่อต่อเนื้อหาในนิทานพร้อมที่จะสร้างจินตนาการของตนเอง เป็นผลให้กล้าคิดกล้าแสดงออก เป็นตัวของตัวเองเกิดความมั่นใจ รวมทั้งชดเชยสิ่งที่ตัวเองขาดทำให้เกิดผลดีทางอารมณ์

3. พัฒนาการทางสังคม รูปแบบของการเล่านิทานเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่ากับผู้ฟัง ซึ่งจะแสดงออกมาทั้งน้ำเสียงลีลาท่าทางที่เป็นกันเอง เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวที่สนุกสนาน ผสมผสานกับความรู้ ศีลธรรมจรรยา ขนบธรรมเนียมประเพณี รูปแบบการดำเนินชีวิตในสังคม ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปฏิบัติตนในสังคม มีความพร้อมในการคบค้าสมาคมกับบุคคลอื่น ๆ รู้จักการรวมกลุ่ม เกิดความสนิทสนมระหว่างผู้ฟังด้วยกันและระหว่างผู้ฟังกับผู้เล่า รู้จักการรอคอย รู้มารยาทในสังคมที่ควรปฏิบัติ จึงถือว่านิทานช่วยสร้างพัฒนาการทางสังคมของเด็กเป็นอย่างดี

#### 4. รูปแบบการเล่านิทาน

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551) ได้กล่าวถึงรูปแบบการเล่านิทานไว้ ดังนี้

1. การเล่านิทานปากเปล่า เป็นการเล่านิทานที่อาศัยเพียงพูดและน้ำเสียงของผู้เล่า ไม่มีการใช้สื่อประกอบการเล่า นอกจากน้ำเสียงและจังหวะการพูดที่สูงต่ำเร้าใจ ผู้ฟังตามเนื้อเรื่องที่นำเสนอการเล่านิทานวิธีนี้ต้องใช้ศิลปะในการพูด และการเล่าที่จูงใจมาก ส่วนใหญ่มักใช้เป็นการเล่านิทานก่อนนอน เด็กจะฟังแต่น้ำเสียงและเรื่องราวซึ่งเป็นลักษณะของการฟังแบบรับ ที่จูงใจให้เด็กหลับเป็นหลักการเล่าตามรูปแบบนี้อาจใช้กับการเล่าที่ต้องการจูงใจให้เด็กทากิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งอย่างมีสมาธิก็ได้ เช่น การเล่านิทานขณะที่ให้เด็กฝึกคิดเลข หรือทำสิ่งที่เด็กเบื่อหน่าย เพื่อให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินเล่นไปทำไป เป็นต้น การเล่านิทานปากเปล่านั้นอาจให้เด็กเล่าเองผู้ใหญ่เล่าบ้างหรือช่วยกันเล่าการเล่านิทานปากเปล่าไม่ควรเล่านานเกิน 15 นาที เพราะเด็กจะไม่สนุกนักถ้าต้องนั่งฟังนาน ๆ นอนฟังจะดีกว่าเพราะถ้าเบื่อก็สามารถหลับได้เลย

2. การเล่านิทานประกอบท่าทาง การเล่านิทานแบบนี้เป็นการเล่าที่มีชีวิตชีวา มากกว่าการเล่าปากเปล่า เพราะเด็กสามารถติดตามเรื่องที่เล่าได้และจินตนาการเป็นรูปธรรมมากขึ้นตามท่าทางของผู้เล่าและสนุกมากขึ้น เพราะเห็นภาพพจน์ของเรื่องที่เล่าท่าทางที่ใช้ประกอบการเล่า



นิทานอาจเป็นท่าทางของผู้เล่า ท่าทางแสดงร่วมของเด็ก ได้แก่ การทำหน้าตา การแสดงท่าทางกาย หรือการเล่นนิ้วมือประกอบการเล่า

3. การเล่านิทานประกอบภาพ ภาพที่ใช้ในการเล่านิทานมีหลายชนิด มีทั้งภาพถ่าย ภาพโปสเตอร์ ภาพจากหนังสือ ภาพวาด ภาพสไลด์ ภาพเคลื่อนไหว หรือภาพถ่าย การมีภาพสวย ๆ มาประกอบการเล่านิทานจะดึงดูดใจเด็กและสร้างสรรค์จินตนาการอันบรรเจิดให้กับเด็กมาก โดยเฉพาะภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวไปแต่ละลำดับภาพจะดึงดูดใจ ทำให้เด็กติดตามเรื่องราวด้วยความอยากรู้ เด็กจะสนุกมากขึ้นถ้าในขณะที่ฟังเรื่องและดูภาพนั้นผู้เล่ากระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็นและร่วมสร้างจินตนาการให้กับนิทานที่เล่า

4. การเล่านิทานประกอบเสียง ได้แก่ เสียงเพลง เสียงดนตรี เทปบันทึกเสียงต่าง ๆ สามารถนำมาประกอบการเล่านิทานได้ จุดประสงค์เพื่อสร้างบรรยากาศที่กระตุ้นเร้าให้เกิดความตื่นตื้นอยากติดตาม การนำเสียงมาประกอบการเล่านิทานจะมีลักษณะเช่นเดียวกับละครวิทยุที่ใช้เสียงประกอบเพื่อให้เกิดการฟังที่มีจินตนาการและอารมณ์ นอกจากเสียงเพลง เสียงดนตรี ในการเล่านิทานเราอาจใช้เสียงเด็กมาประกอบการเล่าได้ ตัวอย่างเช่น เมื่อเล่าถึงรถไฟวิ่ง ผู้เล่าอาจชักชวนให้ผู้ฟังร่วมทำเสียง รถไฟวิ่ง ฉีกฉีก บูน ๆ ประกอบการเล่า ซึ่งจะทำให้บรรยากาศการฟังนิทานสนุกไปอีกแบบ

5. การเล่านิทานประกอบอุปกรณ์ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มีอยู่ หรือผู้เล่าจัดทำขึ้น เช่น หน้ากากตัวแสดงในนิทาน หุ่นมือ หุ่นชัก หุ่นเชิด ตุ๊กตา เป็นต้น ล้วนแล้วแต่เป็นสื่อการเล่านิทานที่สำคัญ อุปกรณ์ที่สามารถทำให้เด็กสนุกสนานตื่นตาไปกับนิทานที่เล่าได้อย่างดี สร้างความสนใจในการฟังนิทานให้แก่เด็กมากกว่ารูปแบบอื่น ๆ

6. การเล่านิทานประกอบการวาดภาพ บางครั้งนิทานไม่จำเป็นต้องอาศัยภาพหนึ่ง การสร้างบรรยากาศที่น่าสนใจให้กับเด็กเพื่อให้เด็กติดตามและคิด คือ การเล่านิทานประกอบการวาดภาพผู้เล่าต้องสามารถวาดได้ ซึ่งไม่จำเป็นต้องสวยแต่ต้องสื่อได้เข้าใจ มีจินตนาการการเล่าจะเป็นการเล่าไปวาดไป สนทนาไป เด็กจะสนุกมากและจินตนาการตามมือของผู้เล่า เช่น นกตัวหนึ่ง ผู้เล่าวาดภาพนกเกาะอยู่บนต้นไม้ ผู้เล่าวาดภาพต้นไม้ ขณะวาดก็สนทนากับเด็กว่าจะวาดต้นอะไร ทำไม่ต้องวาดต้นนั้นเพราะอะไร ข้อมูลสนทนาที่ให้นี้คือองค์ความรู้ที่เด็กจะได้รับพร้อมกันด้วย

7. การเล่านิทานไม่จบเรื่อง เป็นการเล่าที่เจตนาให้เด็กคิดแล้วผูกเรื่องต่อโยงมาเล่าต่อจากครู ซึ่งนอกจากพัฒนาภาษายังพัฒนาความคิดให้กับเด็กเช่นเดียวกันกับการเล่าต่อเรื่องราว

จากรูปแบบการเล่านิทานที่กล่าวไว้ข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่า รูปแบบการเล่านิทานมีด้วยกันหลากหลายวิธี ได้แก่ การเล่านิทานปากเปล่าการเล่านิทานประกอบภาพ การเล่าโดยใช้หุ่นมือ การเล่านิทานโดยใช้เชือก การเล่านิทานประกอบการวาดภาพ การเล่านิทานไม่จบเรื่อง เป็นต้น

โดยการเล่านิทานจะต้องไม่ยาวหรือสั้นจนเกินไป ควรใช้เวลาประมาณ 15 นาที เพราะเด็กจะไม่สนุกนักถ้าต้องนั่งฟังนาน ๆ นอนฟังจะดีกว่าเพราะถ้าเบื่อก็สามารถหลับได้เลย

#### 5. เทคนิคและวิธีการเล่านิทาน

ไพพรรณ อินทนนิต (2534) กล่าวถึงผู้เล่านิทานที่มีความสามารถเล่าได้เก่งจะต้องทำให้นิทานนั้นมีชีวิตชีวาสนุกสนานเป็นที่หลงใหลติดอกติดใจของเด็ก ๆ ได้โดยมีวิธีการดังนี้

1. ผู้เล่าควรเล่าตามลำดับเหตุการณ์ไม่กระโดดข้ามไปมา
2. มีเทคนิคประกอบการเล่า
  - 2.1 ใช้น้ำเสียงประกอบการเล่า
  - 2.2 ใช้ท่าทางประกอบการเล่า
  - 2.3 ใช้สีหน้าและแววตาประกอบการเล่า
  - 2.4 ใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่า
3. สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม
  - 3.1 บรรยากาศเงียบสงบ
  - 3.2 ผู้ฟังไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน หรือ ง่วงนอน
  - 3.3 ความยาวของนิทานเหมาะสมกับช่วงความสนใจของผู้ฟังแต่ละวัย
  - 3.4 ควรมีการประเมินผลการเล่านิทาน เพื่อทราบข้อดี ข้อบกพร่องของตนเอง

เพื่อทำให้การเล่านิทาน ครั้งต่อไปสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เกริก ยूनพันธ์ (2543) ได้กล่าวถึง วิธีการเล่านิทาน ผู้เล่าจำเป็นต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ การเลือกเรื่องที่จะใช้เล่า การดัดแปลงเนื้อเรื่องให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ฟัง การเตรียมตัวและจัดเตรียมสื่อเล่านิทานของผู้เล่า การลงมือเล่านิทาน ผู้เล่าจะต้องเล่าให้ราบรื่นโดยตลอด ด้วยรูปแบบและเทคนิคเฉพาะของผู้เล่าเอง

1. สถานที่และเวลาที่ใช้นิทาน ผู้เล่าจะต้องพิจารณาเพื่อความเหมาะสม
2. การติดตามผลการเล่านิทาน ผู้เล่าจะต้องสังเกตความพึงพอใจของผู้ฟังด้วยว่าผู้ฟังให้ความสนใจมากน้อยเพียงใด

วิไล มาศจรัส (2539) ได้กล่าวถึงเทคนิคการเล่านิทานอยู่ที่ย่อยประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. น้ำเสียง โดยปกตินักเล่านิทานจะต้องเป็นผู้มีน้ำเสียงที่แจ่มใส เพราะการเล่านิทานน้ำเสียงเป็นสิ่งสำคัญที่จะกระตุ้นให้นิทานที่เล่าน่าสนใจหรือไม่ ดังนั้นเวลาเล่านิทานผู้เล่าจะต้องรู้จักใช้น้ำหนักของคำให้มีความหนักเบาตามอารมณ์ของตัวละคร
2. การใช้สีหน้าท่าทางการใช้สีหน้าท่าทางประกอบการเล่านิทาน ถือเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่ง เช่น การแสดงความโกรธด้วยการนินหน้า แสดงถึงอารมณ์ดีด้วยรอยยิ้มหรือหัวเราะ ร่าเริง แสดงความสงสัยด้วยการขมวดคิ้ว เป็นต้น

3. การสบตาผู้ฟังการเล่านิทานจะดูเป็นกันเองยิ่งขึ้น หากผู้เล่า เล่านิทานไปด้วยการสบตากับผู้ฟังนิทานไปด้วย รวมถึงการให้ผู้ฟังเข้ามามีส่วนร่วมในนิทานในบางช่วงตอนที่เห็นว่ามีเหมาะสม

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้เสนอวิธีการเล่านิทาน ดังนี้

1. เนื้อเรื่องต้องเหมาะสมกับวัยใช้เรื่องที่มีความดีชนะความชั่วเสมอไป และผู้เล่าต้องจำเนื้อเรื่องได้ดีทุกตอน
2. เสียง ผู้เล่าจะต้องให้เด็กทั้งหมดได้ยินเสียงผู้เล่าอย่างชัดเจน ระดับเสียงและจังหวะพูดถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ใส่ความรู้สึกลงไปในน้ำเสียง ถ้าผู้เล่าสามารถทำเสียงสูงต่ำ ทำเป็นเสียงเด็ก เสียงคนแก่ หรือทำเสียงตามลักษณะของตัวละครได้ เด็กจะยิ่งสนใจมากยิ่งขึ้น
3. ท่าทาง ถ้ามีภาพประกอบผู้เล่าไม่ต้องใช้ท่าทางมากแต่เน้นที่ภาพ หากไม่มีภาพประกอบก็ควรใช้ท่าทางประกอบบ้างตามโอกาส แต่อย่ามากเกินไป และให้เป็นไปตามธรรมชาติ
4. จังหวะ จังหวะในการพูดเป็นสิ่งที่ช่วยให้นิทานน่าสนใจ
5. อารมณ์ ในขณะที่เล่าควรเล่าให้เด็กเห็นถึงความรู้สึก และอารมณ์ของผู้เล่า เช่น อารมณ์รื่นเริง ความรู้สึกตื่นเต้น หรืออารมณ์เศร้า ฯลฯ

6. ข้อตกลงก่อนฟังนิทานควรมีข้อตกลงกันว่าผู้ฟังจะต้องไม่พูดแซง ในขณะที่ฟังนิทาน

7. เวลาในการเล่า เด็กอายุ 4-5 ขวบ หรือ 5-6 ขวบ ใช้เวลาประมาณ 10-15 นาที จากเทคนิคและวิธีการเล่านิทาน ผู้วิจัยได้นำเทคนิควิธีการเล่านิทาน โดยผู้วิจัยจะเล่าตามลำดับขั้นตอน เช่น ผู้เล่าจะต้องเล่าตามลำดับเหตุการณ์ไม่กระโดดข้ามไปมา ใช้น้ำเสียง ท่าทาง สีหน้า แววตาและอุปกรณ์ประกอบการเล่า จัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม คือมีบรรยากาศเงียบสงบ กำหนดความยาวของนิทานให้เหมาะสมกับช่วงความสนใจของผู้ฟังแต่ละวัย เวลาเล่านิทานผู้วิจัยจะสร้างความตื่นเต้น ประทับใจและทำให้เด็ก ๆ เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

สรุปจากแนวคิดและหลักการเล่านิทานที่นักวิชาการได้นำเสนอไว้ข้างต้นผู้วิจัยได้ใช้การเล่านิทานของ กุลยา ตันติผลลาชีวะ (2545) การจัดกิจกรรมการเล่านิทาน โดยครูเป็นผู้เล่า พร้อมใช้ท่าทาง น้ำเสียง และสื่อประกอบการเล่านิทาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยนิทานที่เล่าเป็นนิทานที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ใกล้ตัวเด็ก เนื้อเรื่องน่าในใจสนุกสนาน เข้าใจง่าย และเน้นให้เด็กได้ใช้ความคิดและจินตนาการ มีการใช้สื่ออุปกรณ์ประกอบการเล่านิทานเพื่อให้การเล่านิทานมีความสุข และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ได้แก่ การเล่านิทานปากเปล่า การเล่านิทานประกอบท่าทาง การเล่านิทานประกอบภาพ การเล่านิทานประกอบเสียง และการเล่านิทานประกอบ

อุปกรณ์ สิ่งประดิษฐ์ที่มีอยู่ รวมถึงผู้เล่าจัดทำขึ้น โดยมีขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน มี 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นเตรียม ครูและนักเรียนสร้างข้อตกลงร่วมกันในการปฏิบัติตัวขณะฟังนิทาน
2. ขั้นนำ ครูนำเด็กเข้าสู่เรื่องราว เช่น การร้องเพลง การท่องคำคล้องจองปริศนา คำทาย การใช้คำถาม การสนทนา
3. ขั้นเล่านิทาน ครูเล่านิทานโดยใช้วิธีเล่าปากเปล่า เล่าโดยใช้ท่าทาง เล่าโดยใช้ภาพประกอบ เล่าโดยใช้เสียงประกอบ และเล่าโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ ในระหว่างการเล่า มีการสนทนาซักถามหรือให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเล่า
4. ขั้นสรุป เด็กและครูร่วมกันสนทนาสรุปเนื้อหาของนิทาน และทำกิจกรรม เช่น การต่อภาพที่กำหนดให้เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม รูปวงรี การปั้นดินน้ำมันตามตัวละครของนิทานตามจินตนาการ การปั้นดินน้ำมันแล้วเล่าเรื่องให้สัมพันธ์กับสิ่งที่ปั้น หลังจากเล่านิทานจบ ตามจุดประสงค์ของการเล่านิทานเรื่องนั้น ๆ

### แผนการจัดประสบการณ์

1. ความหมายของแผนการจัดประสบการณ์  
ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรง อย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชาโดยมีหลักการ และแนวทางการจัดประสบการณ์ ดังนี้

1. หลักการจัดประสบการณ์
  - 1.1 จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้หลากหลาย เพื่อพัฒนาเด็ก โดยองค์รวมอย่างสมดุลและต่อเนื่อง
  - 1.2 เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่
  - 1.3 จัดให้เด็กได้รับการพัฒนา โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก
  - 1.4 จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง

1.5 ให้พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วม  
ในการพัฒนาเด็ก

## 2. แนวทางการจัดประสบการณ์

2.1 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะและระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

2.2 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสบการณ์สัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2.3 จัดประสบการณ์แบบบูรณาการ โดยบูรณาการทั้งกิจกรรม ทักษะ และสาระการเรียนรู้

2.4 จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่มคิด วางแผน ตัดสินใจลงมือกระทำและนำเสนอความคิดโดยครูหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

2.5 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุข และเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

2.6 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย และอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก

2.7 จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2.8 จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่ตีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

2.9 จัดทำสารนิเทศด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็ก และการวิจัยในชั้นเรียน

2.10 จัดประสบการณ์โดยให้พ่อแม่ ครอบครัว และชุมชนมีส่วนร่วมทั้งการวางแผน การสนับสนุนสื่อแหล่งเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ

อารมณ์ ใจเที่ยง (2540) แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนหรือโครงการที่จัดทำขึ้นเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ล่วงหน้า เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้ครูผู้สอนสามารถทำการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพและผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

สมคิด สร้อยน้ำ (2547) ได้ให้ความหมายของแผนการสอน หมายถึง การนำรายวิชาที่จะสอนมากำหนดรายละเอียดของการสอนไว้ สำหรับสอนแต่ละคาบเวลาที่ได้พัฒนามาจากกำหนดและแนวการวัดผลประเมินผล ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ สภาพของผู้เรียนและความพร้อมของโรงเรียน หรืออาจกล่าวได้ว่า แผนการสอน คือการเตรียมการสอนที่เป็นลายลักษณ์อักษรล่วงหน้า

วัฒนาพร ระงับทุกข์ (2542) ได้ให้ความหมายของแผนการเรียนการสอน หมายถึง แผนการหรือโครงการที่จัดทำเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อใช้ในการปฏิบัติการสอนในรายวิชาใดวิชาหนึ่งเป็นการเตรียมการสอนอย่างมีระบบ และเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ครูพัฒนาการจัดการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้และจุดหมายของหลักสูตร

ชัยชาญ วงศ์สามัญ (2543) กล่าวว่า แผนการสอน หมายถึง แบบบันทึกที่บรรจุข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้สำหรับสอนเรื่องใดเรื่องหนึ่ง

สำลี รักสุทธี และคณะ (2544) ได้ให้ความหมายของแผนการเรียนการสอน คือ การนำรายวิชาหรือกลุ่มประสบการณ์ที่จะต้องทำการสอนตลอดภาคเรียนมาสร้างเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่ออุปกรณ์การสอน และการวัดผลประเมินผลเพื่อใช้สอนในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ โดยกำหนดเนื้อหาสาระ และจุดประสงค์การเรียนรู้ย่อย ๆ ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมายของหลักสูตร สภาพผู้เรียน ความพร้อมของโรงเรียนในด้านวัสดุอุปกรณ์ และตรงกับชีวิตจริงในท้องถิ่น

รุจิรี ภู่อาระ (2545) ได้ให้ความหมายของแผนการเรียนการสอนว่า เป็นเครื่องมือแนวทางในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้ผู้เรียนตามที่กำหนดไว้ในสาระการเรียนรู้ของแต่ละกลุ่ม

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2545) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แผนการเรียนการสอน หมายถึง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน การวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2545) กล่าวว่า แผนการจัดการเรียน หรือ แผนการสอน คือ แนวดำเนินการ และวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งมีส่วนสำคัญประกอบด้วย จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา (สาระการเรียนรู้) วิธีการจัดกิจกรรม (กระบวนการเรียนรู้) สื่อการเรียนรู้ (แหล่งการเรียนรู้) และการประเมินผลผู้เรียน (กระบวนการวัดและประเมินผล)

วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์ (2549) ได้ให้ความหมายของแผนการสอน คือ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน การวัดผลประเมินผลให้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ในหลักสูตรหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าแผนการสอนเป็นแผนที่ผู้สอนจัดทำขึ้นจากคู่มือครูหรือแนวการสอนของกรมวิชาการทำให้ผู้สอนทราบว่าสอนเนื้อหาใดเพื่อจุดประสงค์ใดสอนอย่างไร ใช้สื่ออะไรและวัดผลประเมินผลโดยวิธีใด

สรุปได้ว่า จากความหมายของแผนการสอนหรือแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่กล่าวไว้ข้างต้น แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้หรือแผนการจัดการเรียนรู้ คือ เครื่องมือแนวทางในการวางแผนรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเตรียมการล่วงหน้าอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และจุดมุ่งหมายของหลักสูตร มีการใช้สื่ออุปกรณ์เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

## 2. ความสำคัญของแผนการจัดประสบการณ์

เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา การจัดประสบการณ์โดยให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติเองเพื่อให้เกิดการเรียนรู้โดยยึดเด็กเป็นสำคัญจึงมีความสำคัญมาก ดังที่ ดิวอี้ ได้กล่าวไว้ว่า เด็กจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีการเรียนการสอนและประสบการณ์ที่จัดให้เด็กเป็นประสบการณ์ตรง เด็กจะได้ฝึกการคิดแก้ปัญหาได้แสดงออกอย่างอิสระ ดังนั้น แผนการจัดประสบการณ์จึงมีความสำคัญดังนี้ (กรมวิชาการ, 2541)

1. ช่วยให้ผู้ครูได้มีโอกาสศึกษาแนวการจัดประสบการณ์วิธีการวัดผลประเมินผลและเอกสารต่าง ๆ ได้อย่างละเอียด
2. ช่วยกำหนดวัตถุประสงค์ไว้เด่นชัดในรูปของวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม
3. ช่วยให้ผู้สอนสามารถจัดเตรียมกระบวนการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง ทั้งเรื่องของทรัพยากรของโรงเรียน ท้องถิ่น ค่านิยม และความเชื่อ
4. จุดประสงค์การเรียนรู้ ซึ่งประกอบด้วยจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม (เป็นสิ่งที่วัดได้ชัดเจน) ในระดับปฐมวัยควรเน้นหนักใน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านจิตพิสัย ด้านพัฒนาการ และด้านพุทธิพิสัย

## 3. แนวทางการจัดประสบการณ์

การจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ให้บรรลุจุดหมายของหลักสูตร ผู้สอนควรดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยอย่างละเอียด จนเกิดความเข้าใจว่าจะพัฒนาเด็ก อย่างไรเพื่อให้บรรลุตามจุดหมายที่หลักสูตรกำหนดไว้ นอกจากนี้ควรศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมเพื่อให้ความเข้าใจยิ่งขึ้น เช่น คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ข้อมูลพัฒนาการเด็ก พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 เป็นต้น
2. วิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษา ความสัมพันธ์ของมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ (จุดหมาย) ตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์ของเด็ก 3-6 ปี ผู้สอนต้องวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ สภาพที่พึงประสงค์ของเด็ก 3-6 ปี เพื่อนำไปพิจารณาสาระการเรียนรู้ ซึ่งอาจจะใช้รูปแบบ ดังตัวอย่าง (กรมวิชาการ, 2560)

2.1 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

2.2 จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2.3 จัดประสบการณ์แบบบูรณาการ โดยบูรณาการทั้งกิจกรรม ทักษะ และสาระการเรียนรู้

2.4 จัดประสบการณ์ให้เด็กได้คิดริเริ่ม วางแผน ตัดสินใจลงมือกระทำ และนำเสนอความคิดโดยผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

2.5 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ในบรรยากาศที่อบอุ่น มีความสุข และเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

2.6 จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก สอดคล้องกับบริบท สังคม และวัฒนธรรมที่แวดล้อมเด็ก

2.7 จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตามแนวทางหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม และการมีวินัย ให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

2.8 จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

2.9 จัดทำสารนิเทศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

2.10 จัดประสบการณ์โดยให้พ่อแม่ ครอบครัว และชุมชนมีส่วนร่วมทั้งการวางแผน การสนับสนุนสื่อ แหล่งเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ

### 3. การเขียนแผนการจัดประสบการณ์

ผู้สอนควรพิจารณาเขียนแผนการจัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย

3.1 นำหน่วยการจัดประสบการณ์มากำหนดรายละเอียดสาระการเรียนรู้ เมื่อได้หน่วยการจัดประสบการณ์แล้ว ผู้สอนกำหนดรายละเอียดสาระการเรียนรู้ให้เข้ากับหัวเรื่อง หน่วยการจัดประสบการณ์ สาระการเรียนรู้ประกอบด้วยประสบการณ์สำคัญและสาระที่ควรเรียนรู้



ซึ่งสาระที่ควรเรียนรู้ในหลักสูตรนั้นเป็นสาระที่ไม่ได้กำหนด รายละเอียดของเนื้อหาให้ ทั้งนี้เพื่อ ประสงค์ให้สามารถยืดหยุ่นได้โดยง่าย สะดวกต่อการปรับให้เหมาะสมกับความสนใจและสิ่งแวดล้อม ในชีวิตจริงของเด็ก

3.2 สังเกตหรือระดมความคิดจากเด็กผู้สอนอาจสนทนากับเด็กเพื่อจะได้ ราบว่าเด็กมีประสบการณ์เดิมในหัวเรื่องนั้นมากน้อยเพียงใดเด็กอยากทราบอะไรเพิ่มเติม และผู้สอน ควรตรวจสอบหลักสูตรเพื่อเพิ่มเติมสิ่งที่เด็กควรเรียนรู้ในหน่วยหรือหัวเรื่องนั้น ๆ

- 1) สิ่งที่ได้รู้แล้ว
- 2) สิ่งที่ต้องการรู้
- 3) สิ่งที่ได้ควรรู้

4. ศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหา ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาในส่วนที่เป็น สาระการเรียนรู้ซึ่งกำหนดไว้ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นประสบการณ์สำคัญและส่วนที่เป็นสาระที่ควร เรียนรู้และแนวคิดโดยผู้สอนจะต้องวิเคราะห์และเลือกนำมาวางแผนว่าจะสร้างให้เกิดแนวคิด อะไร และได้ประสบการณ์สำคัญใดบ้าง

5. กำหนดรูปแบบการจัดประสบการณ์ เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนต้องกำหนดรูปแบบ การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยซึ่งมีหลากหลาย รวมทั้งศึกษาแนวคิดจากนวัตกรรมที่ผู้สอน ต้องการใช้สอดแทรกลงในการจัดประสบการณ์สำหรับการจัดประสบการณ์ ครูผู้สอนต้องกำหนดหัว เรื่องโดยใช้เป็นแกนกลางในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก การกำหนดหัวเรื่องสามารถทำได้ 3 วิธี คือ

วิธีที่ 1 เด็กเป็นผู้กำหนด วิธีนี้ผู้สอนจะเปิดโอกาสให้เด็กเป็นผู้กำหนดหัวเรื่อง ได้ตามความสนใจของเด็ก เช่น ขณะที่ได้เดินผ่านแปลงดอกไม้ เด็ก ๆ แสดงความสนใจผีเสื้อที่กำลังเกาะ ดอกไม้อยู่และต้องการที่จะเรียนรู้ เรื่องผีเสื้อ ดังนั้นผู้สอนจึงนำเรื่องผีเสื้อมาเป็นหัวเรื่องในการจัดทำ หน่วยการจัดประสบการณ์

วิธีที่ 2 ผู้สอนและเด็กร่วมกันกำหนดวิธีนี้เป็นวิธีที่กำหนดร่วมกันระหว่าง ผู้สอนกับเด็ก โดยผู้สอนกระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็น แล้วนำเรื่องที่สนใจมากำหนดเป็นหน่วยการ จัดประสบการณ์ เช่น ผู้สอนอ่านนิทานเกี่ยวกับ “ช้าง” ให้เด็กฟัง และมีการสนทนา อภิปรายเกี่ยวกับ เรื่องช้าง ในที่สุดผู้สอนกับเด็กจึงตัดสินใจร่วมกันกำหนดเรื่อง “ช้าง” เป็นหน่วยการจัดประสบการณ์

วิธีที่ 3 ผู้สอนเป็นผู้กำหนด วิธีนี้ผู้สอนจะเป็นผู้วางแผนกำหนดหน่วยการจัด ประสบการณ์และสาระการเรียนรู้ในแต่ละหน่วยไว้ล่วงหน้าโดยพิจารณาจากโครงสร้างหลักสูตร สถานศึกษาปฐมวัยที่จัดทำไว้หน่วยการจัดประสบการณ์นี้สามารถปรับและยืดหยุ่นได้ตามความสนใจ ของเด็ก เช่น ผู้สอนกำหนดหัวเรื่องนิทาน “แมว” ไว้ล่วงหน้าแล้ว แต่ปรากฏว่าเด็กอยากรู้เรื่อง “ผีเสื้อ” ผู้สอนสามารถ ยืดหยุ่นเปลี่ยนเรื่องเล่านิทานนั้นมาเป็นผีเสื้อได้และนำเรื่อง “แมว” ไปจัดประสบการณ์ในโอกาสต่อไป

การกำหนดหัวเรื่องหน่วยการจัดประสบการณ์ ควรมีลักษณะ ดังนี้

1. เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็ก
2. ตรงตามความต้องการและความสนใจของเด็ก
3. สอดคล้องกับสภาพและการดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก
4. ผนวกคุณธรรมและจริยธรรมเข้าไปได้อย่างผสมกลมกลืน
5. เขียนแผนการจัดประสบการณ์ การสอนในระดับปฐมวัยนั้นไม่สอนเป็น

รายวิชาแต่จัดในรูปแบบกิจกรรมบูรณาการให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น ดังนั้นการจัดประสบการณ์ให้เด็กได้พัฒนาครบทุกด้านบรรลุจุดหมายตามหลักสูตรนั้น ผู้สอนจำเป็นต้องวางแผนการจัดประสบการณ์และรู้หลักการเขียนแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อเป็นแนวในการปฏิบัตินำไปใช้ได้จริง และเกิดประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัยที่ผู้สอนรับผิดชอบ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

จากการศึกษาแนวทางการจัดประสบการณ์และการเขียนแผนการจัดประสบการณ์ ผู้วิจัยได้เขียนแผนประสบการณ์จำนวน 5 แผน แต่ละแผนประกอบไปด้วยกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แผนละ 4 กิจกรรม ๆ ละ 1 ชั่วโมง รวม 20 ชั่วโมง โดยได้กำหนดโครงสร้างองค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์มีองค์ประกอบ 6 รายการ ดังนี้

1. สาระสำคัญ
2. จุดประสงค์การเรียนรู้
3. เนื้อหา
4. กิจกรรมการเรียนรู้
  - 4.1 ขั้นเตรียม
  - 4.2 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน
  - 4.2 ขั้นสอน
  - 4.3 ขั้นสรุป
5. สื่อการเรียนการสอน
6. การวัดและประเมินผล

พูน ปณุ ทิโต ชีเว

ตัวอย่างการเขียนแผนการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยการเล่านิทาน

แผนการสอนที่..... นิทานเรื่อง..... ชั้นอนุบาลปีที่ 3

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....เวลา .....

1. สาระสำคัญ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ....

2. ....

3. ....

3. เนื้อหา

4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นเตรียม

.....

ขั้นนำ

.....

ขั้นสอน

.....

ขั้นสรุป

.....

5. สื่อการเรียนรู้การสอน

1. ....

2. ....

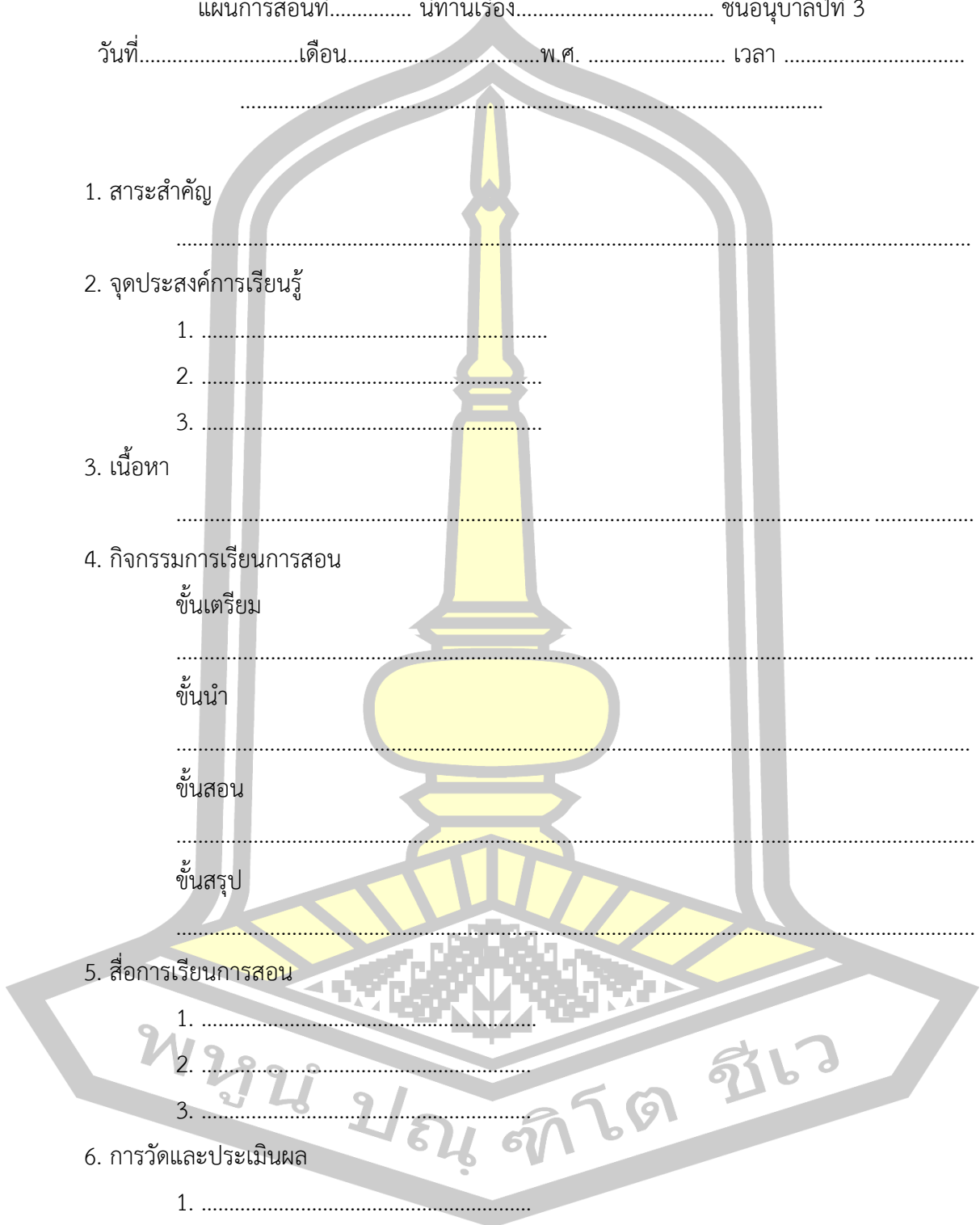
3. ....

6. การวัดและประเมินผล

1. ....

2. ....

3. ....



บันทึกผลหลังสอน

.....

.....

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

### พฤติกรรมการเรียนรู้

ความหมายของคำว่า “พฤติกรรม” ซึ่งเป็นผลอันเนื่องจากการเรียนรู้ ลักษณะพฤติกรรมการเรียนรู้ ทางด้านความสามารถทางสติปัญญาความสามารถทางทักษะกล้ามเนื้อ และกิจนิสัยในการทำงาน ตลอดจนการจำแนกระดับการเรียนรู้ทางด้านความสามารถทางสติปัญญา ความสามารถทางทักษะกล้ามเนื้อ และกิจนิสัยในการทำงานการเรียนรู้เป็นสิ่งที่เกิดจากผู้เรียนโดยผู้เรียนเอง ครูเป็นเพียงผู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน ครูสามารถวัดหรือสังเกตได้โดยการให้เครื่องมือไปวัดหรือตรวจสอบแล้วแปลความออกมาอีกทีหนึ่งพฤติกรรมจึงหมายถึงการกระทำ การแสดงออก อากัปกริยา รวมถึงลักษณะสีหน้าท่าทาง ซึ่งบ่งบอกถึงความรู้สึกภายใน ความชอบหรือไม่ชอบของบุคคล

พฤติกรรมการเรียนรู้ที่ต้องการที่เกิดจากการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะคือต้องการให้ผู้เรียนคิดแก้ปัญหาได้ (มี Intellectual Skill) มีความเฉลียวฉลาดเพิ่มขึ้นต้องการให้ผู้เรียนทำงานได้ โดยให้กล้ามเนื้อหรือประสาทสัมผัส ไม่ว่าจะเป็นการมอง การชิม การดม การฟัง หรือสัมผัสร่วมด้วย ต้องการให้ผู้เรียนเป็นผู้มีกิจนิสัยที่ดีในการทำงาน มีความตระหนักรับผิดชอบต่อหน้าที่ เป็นคนตรงต่อเวลา ซื่อสัตย์สุจริต เป็นพลเมืองดีในสังคม

การเรียนรู้ หมายถึงการเปลี่ยนพฤติกรรม ซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากประสบการณ์ที่คนเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม หรือจากการฝึกหัดรวมทั้งการเปลี่ยนปริมาณความรู้ของผู้เรียน งานที่สำคัญของครูก็คือช่วยนักเรียนแต่ละคนให้เกิดการเรียนรู้ หรือมีความรู้และทักษะตามที่หลักสูตรได้วางไว้ ครูมีหน้าที่จัดประสบการณ์ในห้องเรียน เพื่อจะช่วยให้นักเรียนเปลี่ยนพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ของแต่ละบทเรียน นักจิตวิทยาได้พยายามทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ของทั้งสัตว์และมนุษย์ และได้ค้นพบหลักการที่ใช้ประยุกต์ เพื่อการเรียนรู้ในโรงเรียนได้ ทฤษฎีของการเรียนรู้มีหลายทฤษฎีแต่จะขอนำมากล่าวเพียง 3 ทฤษฎี คือ 1. ทฤษฎีการเรียนรู้พฤติกรรมนิยม 2. ทฤษฎีการเรียนรู้พุทธิปัญญา 3. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมเชิงพุทธิปัญญา 1. ทฤษฎีการเรียนรู้พฤติกรรมนิยม ความคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้พฤติกรรมนิยม 1.พฤติกรรมทุกอย่างเกิดขึ้นโดยการเรียนรู้และสามารถ

จะสังเกตได้ 2.พฤติกรรมแต่ละชนิดเป็นผลรวมของการเรียนที่เป็นอิสระหลายอย่าง 3.แรงเสริม (Reinforcement) ช่วยทำให้พฤติกรรมเกิดขึ้นได้ นักจิตวิทยาได้แบ่งพฤติกรรมของมนุษย์ออกเป็น 2 ประเภท คือ 1. พฤติกรรมเรสปอนเดนซ์ (Respondent Behavior) หมายถึงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยสิ่งเร้าเมื่อมีสิ่งเร้าพฤติกรรมตอบสนองก็จะเกิดขึ้น ซึ่งสามารถจะสังเกตได้ ทฤษฎีที่อธิบายกระบวนการเรียนรู้ประเภทนี้ คือ ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบคลาสสิก (Classical Conditioning Theory) 2. พฤติกรรมโอเปอเรนต์ (Operant Behavior) เป็นพฤติกรรมที่บุคคลหรือสัตว์แสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมา โดยปราศจากสิ่งเร้าที่แน่นอน และพฤติกรรมนี้มีผลต่อสิ่งแวดล้อม ส่วนทฤษฎีการเรียนรู้ที่ใช้อธิบาย Operant Behavior เรียกว่า ทฤษฎีการเรียนรู้การวางเงื่อนไขแบบการกระทำ (Operant Conditioning Theory) ซึ่งทฤษฎีนี้เน้นว่าต้องการให้ Operant Behavior คงอยู่ตลอดไป

ผู้เรียน เรียนรู้ได้อย่างไร เป็นคำถามที่ผู้สอนมักสงสัย การเรียนการสอนหนึ่ง ๆ นั้น เมื่อจบชั่วโมงสอนแล้ว มิได้หมายความว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ในสิ่งที่ผู้สอนได้สอนทั้งหมด ผู้สอนได้สอนครบเนื้อหาตามชั่วโมงที่ได้มอบหมายให้สอนเรียบร้อยแล้ว แต่บางครั้งผู้เรียนได้เรียนรู้น้อยมาก หรืออาจไม่เกิดการเรียนรู้เลย ไม่ได้รับรู้ว่าคุณได้สอนอะไรบ้าง บางครั้งผู้เรียนไม่ได้อยากเรียนแต่ต้องเข้าเรียนเนื่องจากมีการตรวจสอบรายชื่อ จึงมักพบเสมอ ๆ ว่า ผู้สอนได้สอนไปส่วนผู้เรียนก็นั่งทำงานอื่น ๆ ไปหรือเล่นเกมผ่านโทรศัพท์มือถือ โดยไม่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ดังนั้น การเข้าใจหลักการเรียนรู้ของผู้เรียน อาจทำให้ผู้สอนสามารถสอนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในสิ่งที่ผู้สอนกำลังต้องการสอนได้มากขึ้น และอาจทำให้ผู้เรียน เรียนรู้เรื่องมากขึ้นและอยากติดตามการสอนของผู้สอนได้

#### 1. แนวคิดการเรียนรู้ของเพียเจต์

เพียเจต์ ได้ศึกษาเกี่ยวกับเรื่อง "คนเราคิดได้อย่างไร" เรียนรู้ที่จะคิดแก้ปัญหาได้อย่างไร ซึ่งพบว่า ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้เมื่อเผชิญปัญหาหรือประสบการณ์ตรงที่ตนเองเกี่ยวข้อง และประสบการณ์ของผู้เรียนอย่างหลากหลายจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางสติปัญญาเพิ่มมากขึ้น การเรียนรู้โดยการเผชิญประสบการณ์ หมายถึง ผู้เรียนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งเร้าและสิ่งแวดล้อม ซึ่งอาจจะเป็นวัตถุ สิ่งของ ปรากฏการณ์หรือปัญหาต่าง ๆ แล้วสามารถใช้ความคิดและประสบการณ์เดิมของตนเองจัดกระทำ กับปัญหาเหล่านั้นได้โดยใช้โครงสร้างสติปัญญาหรือโครงสร้างความรู้ ซึ่งหมายถึง เครื่องมือหรือโปรแกรมทางสติปัญญาที่ช่วยให้คิดแก้ปัญหาได้ ที่เดิมอาจมีอยู่แล้ว หรือสร้างขึ้นใหม่เพื่อปรับตัวให้อยู่ในสภาวะสมดุล โดยใช้กระบวนการที่เรียกว่า การดูดซับและการปรับให้เหมาะหรือการปรุงแต่ง (Assimilation and accommodation) นอกจากนี้ เพียเจต์ยังให้ข้อคิดเกี่ยวกับลักษณะความสามารถทางสติปัญญาของวัยรุ่นวัยนี้ (Inhelder and Piaget, 1958)

1) มีความคิดยืดหยุ่น เพราะมีความสามารถในการคิดได้หลายทาง มองปรากฏการณ์ได้หลายแง่มุม

2) ไม่สับสนต่อเรื่องที่มีหลายตัวแปร เพราะมองเห็นแนวทางของการเกิดปรากฏการณ์หรือปัญหาได้หลายลักษณะ 3) สามารถคิดแปรกลับไปได้ คิดย้อนไปยังเรื่องราวแต่หนหลัง เพื่อมาใช้เป็นพื้นฐานประกอบกับการแก้ปัญหาได้ 4) มีพัฒนาการของความคิดเป็นระบบ สามารถคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปผลของสิ่งที่เกิดขึ้นจากการทดสอบหรือทดลองได้อย่างสอดคล้องกัน

2. แนวคิดการเรียนรู้ของแอทคินสันและชิฟฟรินแอทคินสันและชิฟฟริน (Atkinson and Shiffrin) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้เสนอรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ที่แสดงองค์ประกอบของความจำ 3 ส่วนคือ 1) การรับรู้โดยใช้ประสาทรับรู้ เช่น จากการดู/อ่าน การฟัง การสัมผัสรับรู้ โดยเฉพาะเรื่องที่สนใจ ก็จะรับรู้ จะเก็บไว้ในหน่วยความจำระยะสั้น 2) การเก็บข้อมูลไว้ในหน่วยความจำระยะสั้น การเรียนรู้ระยะแรกจะเก็บไว้ในส่วนความจำนี้ ซึ่งหากไม่มีการทบทวนฝึกหัดความรู้ นี้ก็จะถูกลบเลือนหายไป แต่หากมีการฝึกฝน ทบทวน ความรู้ดังกล่าวก็จะเกิดการพัฒนาเก็บไว้ในหน่วยความจำระยะยาวต่อไป 3) การเก็บข้อมูลไว้ในหน่วยความจำระยะยาว ความรู้ ดังกล่าวมักจะเป็นความรู้ที่มีการจัดเก็บอย่างเป็นระบบตามโครงสร้างของสมองแต่ละบุคคล ซึ่งกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวได้แสดงไว้ในรูปที่ 5 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากระบวนการเรียนรู้เริ่มจากการรับข้อมูลแล้วเก็บฝังไว้ในหน่วยของความจำทั้ง 2 แบบได้อย่างง่ายดายได้อย่างไร (Vander Zanden and Pace, 1984)

สรุปแนวคิดของนักการศึกษาข้างต้นการเรียนรู้ หมายถึงการเปลี่ยนพฤติกรรม ซึ่งเป็นผลเนื่องมาจากการจัดประสบการณ์ ที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้า รวมถึงการฝึกหัดเพื่อเพิ่มปริมาณความรู้ของความสามารถเด็ก โดยสิ่งสำคัญของครูคือช่วยเด็กแต่ละคนให้เกิดการเรียนรู้หรือมีความรู้และทักษะตามที่หลักสูตรหรือแผนจัดประสบการณ์กำหนดไว้ ครูมีหน้าที่จัดประสบการณ์ในห้องเรียน เพื่อจะช่วยให้เด็กเรียนเปลี่ยนพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ของแต่ละบทเรียน นักจิตวิทยาได้พยายามทำการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนรู้ของทั้งสัตว์และมนุษย์ และได้ค้นพบหลักการที่ใช้ประยุกต์เพื่อการเรียนรู้ในโรงเรียนได้

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### งานวิจัยในประเทศ

ชนิสรา ใจชัยภูมิ (2552) ได้ศึกษาความคิดคล่องแคล่วของเด็กปฐมวัยด้วยการบริหารสมอง เครื่องมือที่ใช้ คือ แผนการจัดกิจกรรมบริหารสมอง แบบทดสอบความคิดคล่องแคล่วเป็นแบบทดสอบถามตอบ 3 ชุด ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่เป็นรูปภาพ ของจริง ของจำลอง และบัตรภาพ ประกอบด้วย แบบทดสอบวัดความคิดด้านการใช้ถ้อยคำ แบบทดสอบวัดความคิดด้านความสัมพันธ์ แบบทดสอบวัดความคิดด้านการประยุกต์ พบว่า ความคิดคล่องแคล่วโดยรวมและรายด้านของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมบริหารสมอง สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมบริหารสมองอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .01 กิจกรรมการบริหารสมองทำให้เด็กปฐมวัยมีการเปลี่ยนแปลงความคิดคล่องแคล่ว ด้านการหาความสัมพันธ์มากเป็นอันดับแรก รองลงมาคือด้านการประยุกต์และด้านการใช้ถ้อยคำ ตามลำดับ

ทัศนีย์ มาตชัยเคน (2553) ได้วิจัยการเปรียบเทียบความสามารถด้านการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการเล่านิทานการ์ตูนร่วมกับศิลปะสร้างสรรค์แบบเน้นกระบวนการกับการจัดประสบการณ์แบบปกติ มีความมุ่งหมายเปรียบเทียบความสามารถด้านการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนการทดลองและหลังการทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการเล่านิทานการ์ตูนร่วมกับศิลปะสร้างสรรค์แบบเน้นกระบวนการกับการจัดประสบการณ์แบบปกติ และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการเล่านิทานการ์ตูนร่วมกับศิลปะสร้างสรรค์แบบเน้นกระบวนการกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนอนุบาลร้อยเอ็ด จำนวน 90 คนจาก 2 ห้องเรียน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 45 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม(Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดประสบการณ์ด้วยการเล่านิทานการ์ตูนร่วมกับศิลปะสร้างสรรค์แบบเน้นกระบวนการ จำนวน 16 แผน แผนการจัดประสบการณ์แบบปกติ จำนวน 16 แผน แบบประเมินความสามารถด้านการสื่อสาร จำนวน 10 ข้อ แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 10 ข้อ ผลการวิจัยพบว่า 1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการเล่านิทานการ์ตูนร่วมกับศิลปะสร้างสรรค์แบบเน้นกระบวนการ กับการจัดประสบการณ์แบบปกติ มีความสามารถด้านการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการเล่านิทานการ์ตูนร่วมกับศิลปะสร้างสรรค์แบบเน้นกระบวนการ มีความสามารถด้านการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์ สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ทองวรรณ ชัยสุโข (2553) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมด้านความมีวินัยในตนเอง โดยใช้นิทานส่งเสริมคุณธรรม ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ผลการการศึกษาพบว่า 1. แผนการจัดประสบการณ์ เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมด้านความมีวินัยในตนเองโดยใช้นิทานส่งเสริมคุณธรรม ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.57/83.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2. ค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมด้านความมีวินัยในตนเองโดยใช้นิทานส่งเสริมคุณธรรม ชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 0.6638 ซึ่งแสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียน เพิ่มขึ้นหลังจากเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมด้านความมีวินัยในตนเองโดยใช้นิทานส่งเสริมคุณธรรม ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ร้อยละ 66.38 3. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีคะแนนการทดสอบหลังเรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์

เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมด้านความมีวินัยในตนเองโดยใช้นิทานส่งเสริมคุณธรรมหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.1 4. ผลการประเมินพฤติกรรมด้านความมีวินัยในตนเอง ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่เรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมด้าน ความมีวินัยในตนเองโดยใช้นิทานส่งเสริมคุณธรรม ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าสร้างขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.42 หมายความว่า นักเรียนมีพฤติกรรมด้านความมีวินัยในตนเอง โดยรวม และเป็นรายชื่ออยู่ในระดับมาก

พรรณนิภา เจริญทวี (2554) ได้ผลการจัดกิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่านิทานที่มีต่อ พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2/2 จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมวาด ภาพประกอบการเล่านิทาน และแบบประเมินพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์สถิติที่ใช้ในการ วิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดกิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่านิทานมีผลช่วยพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ ดังนี้ ด้านความคิดคล่องแคล่วมีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการ เพิ่มขึ้นเป็น 1.20, 1.72, 1.88, 2.00, 2.24, 2.28, 2.68, 3.00 และ 3.00 ด้านความคิดริเริ่มมีคะแนน เฉลี่ยพัฒนาเพิ่มขึ้นเป็น 1.16, 1.84, 1.88, 2.00, 2.16, 2.32, 2.76, 2.96 และ 3.00 ด้านความคิด ละเอียดลออมีคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการเพิ่มขึ้นเป็น 1.20, 1.76, 2.00, 2.04, 2.16, 2.44, 2.96, 3.00 และ 3.00 2) ผลการเปรียบเทียบพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการ จัดกิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่านิทาน พบว่า เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์หลัง การทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ทั้งโดยรวมและแต่ละด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุรีพร มุ่งงาม (2555) ได้ทำการศึกษาค้นคว้า เรื่อง การพัฒนาวินัยนักเรียนชั้นอนุบาลปี ที่ 2 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ มีจุดมุ่งหมาย 1. เพื่อศึกษาความก้าวหน้าของการมีวินัย ในตนเอง ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนโคกสูงใหญ่วิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา การประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ 2. เพื่อ เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านวินัย ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนโคกสูงใหญ่วิทยา สำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาการประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4 ก่อนและหลังการทดลองการเล่านิทานประกอบ ภาพผลการวิจัยพบว่า 1. การมีวินัยในตนเองมีคะแนนเฉลี่ยรวมของความมีวินัยในตนเองของนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนโคกสูงใหญ่วิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาการประถมศึกษาขอนแก่น เขต 4 ก่อนการจัดกิจกรรมในแต่ละสัปดาห์ ตลอดระยะเวลา 4 สัปดาห์ ทั้ง 4 ด้าน มีคะแนนเฉลี่ย โดยรวมคิดเป็นร้อยละ 52.79 เมื่อได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานก่อนกลับบ้านปรากฏว่ามีคะแนน เฉลี่ยของการหลังเรียนโดยรวมคิดเป็นร้อยละ 91.54 โดยมีความก้าวหน้าของความมีวินัยในตนเอง เพิ่มขึ้นโดยรวมเท่ากับ 38.75 2. เปรียบเทียบพฤติกรรม ด้านวินัยของนักเรียนชั้นอนุบาลก่อนและ



หลังการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ การมีวินัยในตนเองก่อนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพมีความสัมพันธ์กันทางบวกกับคะแนนการมีวินัยในตนเองหลังการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพทั้ง 4 สัปดาห์ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 โดยที่คะแนนหลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ ทั้งในภาพรวมและแยกตามรายด้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รัชนิ มานิตย์ (2555) ได้ทำการศึกษาค้นคว้า เรื่อง ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมการเล่าเรื่อง ประกอบการสร้างภาพจากอุปกรณ์ครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบการสร้างภาพจากอุปกรณ์ให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนและหลังได้รับการทดลอง 3) เพื่อศึกษาผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบการสร้างภาพจากอุปกรณ์กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 30 คน ซึ่งได้จากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วย 1) แผนการจัดประสบการณ์การเคลื่อนไหวและจังหวะด้วยกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบการสร้างภาพจากอุปกรณ์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพของเยลเลน และเออร์บัน ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.856 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ การทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t-test (Dependent Samples) ผลการศึกษาค้นคว้าปรากฏดังนี้ 1. แผนการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบการสร้างภาพจากอุปกรณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กปฐมวัยมีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 88.24/80.74 และมีค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์เท่ากับ 0.7477 2. เด็กปฐมวัยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบการสร้างภาพจากอุปกรณ์ มีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมทุก ๆ ด้านหลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนการจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 3. ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยพบว่าหลังการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบการสร้างภาพจากอุปกรณ์เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นกว่าก่อนจัดประสบการณ์โดยมีค่าคะแนนเฉลี่ยที่แสดงถึงการมีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมก่อนจัดประสบการณ์เท่ากับ 17.03 และหลังการจัดประสบการณ์เท่ากับ 58.13 มีค่าคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดประสบการณ์เพิ่มขึ้นเท่ากับ 41.10

ชุตินา ประจวบสุข (2556) ได้ทำการศึกษาค้นคว้า เรื่อง ผลการพัฒนาพฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้นิทาน มีความมุ่งหมายเพื่อ (1) ศึกษาพฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรมโดยใช้นิทาน (2) เปรียบเทียบพฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรมก่อนและหลังการจัดประสบการณ์โดยใช้นิทานกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ปี

ที่ก้างศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านหนองม่วง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาศัยภูมิ เขต 3 จำนวน 1 ห้องเรียน เด็กปฐมวัย 30 คน ได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แผนการจัด ประสบการณ์โดยใช้นิทาน จำนวน 12 แผน ใช้เวลา 4 สัปดาห์ แบบสังเกตพฤติกรรม ด้านคุณธรรม จริยธรรม และแบบวัดคุณธรรม จริยธรรม แบบปรนัย 3 ตัวเลือก จำนวน 15 ข้อ สถิติที่ใช้ ในการ วิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ค่าความ ยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่าง ค่าเฉลี่ย 2 กลุ่ม (t-test dependent Samples) ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า 1. ผลการศึกษา พฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัย จากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้นิทาน ด้วยการ ใช้แบบสังเกตพบว่า ค่าเฉลี่ยคุณธรรมจริยธรรมแต่ละด้านเท่ากับ 2.74, 2.75 และ 2.70 ตามลำดับ ค่าร้อยละคุณธรรมจริยธรรมแต่ละด้านเท่ากับ 91.33, 91.67 และ 90 ตามลำดับ แสดงว่า การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัยอยู่ในระดับดีมาก 2. ผลการเปรียบเทียบการพัฒนา พฤติกรรมด้านคุณธรรมจริยธรรม ของเด็กปฐมวัย โดยใช้นิทาน ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่าเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้นิทาน มีคะแนนคุณธรรมจริยธรรม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อรุณี ศรีวงษ์ชัย (2557) ได้วิจัยการพัฒนาการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ เพื่อเสริมสร้าง ความคิดสร้างสรรค์ โดยมีความมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาสภาพและปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้วิชา คณิตศาสตร์ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน 2) พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ คณิตศาสตร์ที่เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนและศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบการ จัดการเรียนรู้ 3) ศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์ที่เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างเพื่อทดลองใช้รูปแบบ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนคอนสวรรค์และโรงเรียนโนนสะอาดวิทยา อำเภอคอนสวรรค์จังหวัดชัยภูมิ กลุ่มตัวอย่างเพื่อนำรูปแบบไปใช้หาประสิทธิภาพ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนคอน สวรรค์ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ เมื่อวิเคราะห์ประสิทธิภาพผลลัพธ์จากคะแนนความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเท่ากับ 75.75 / 61.67 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น มีความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียน สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

#### งานวิจัยต่างประเทศ

ดิกสัน (Dixon, 1997) ได้ศึกษาเด็ก 4 กลุ่ม ในจำนวน 3 กลุ่มที่ได้รับการเล่านิทานให้ ฟัง โดยแต่ละกลุ่มหลังจากที่ได้ฟังนิทานแล้วมีการสนทนา หรือพาไปศึกษานอกสถานที่ หรือแสดง เลียนแบบตัวละคร และอีกกลุ่มเป็นกลุ่มควบคุม ผลการทดลอง พบว่า ในการฟังนิทานนั้นถ้าเด็กได้

แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องไปด้วยจะพัฒนาความคิดต่าง ๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่าเมื่อเด็กได้ ฟังนิทานแล้วเด็กย่อมมีความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตนชอบที่ประสบความสำเร็จและยัง พบว่า เนื้อเรื่องในนิทานนั้นเป็นเรื่องใกล้ความจริงจะได้ผลดีต่อความคิดของเด็กได้ดีกว่านิทานเนื้อ เรื่องใกล้ชีวิตของเด็ก

อayas และซาก (Ayas and Sak, 2014) ได้พัฒนาเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ทาง วิทยาศาสตร์ C-SAT (the Creative Scientific Ability Test) โดยนำเครื่องมือไปใช้กับนักเรียน ระดับประถมศึกษา (เกรด 6) จำนวน 693 คน ในประเทศตุรกี เครื่องมือเป็นแบบทดสอบวัดความคิด สร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ซึ่งวัดด้านความคิดคล่อง (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และ ความคิดสร้างสรรค์ การวัดทั้ง 3 แบบ นำคะแนนมาจากการตั้งสมมติฐาน การออกแบบการทดลอง และการประเมินจากหลักฐานการปฏิบัติงาน (Evidence Evaluation task) ของขอบเขตเนื้อหาใน วิชาวิทยาศาสตร์จำนวน 5 เรื่อง ประกอบไปด้วยการตั้งสมมติฐาน จำนวน 2 เรื่อง การออกแบบการ ทดลอง จำนวน 2 เรื่อง และการประเมินจากหลักฐานการปฏิบัติงาน จำนวน 1 เรื่อง ในแต่ละเรื่อง นับคะแนนความคิดคล่องจากจำนวนคำตอบในแต่ละปัญหา คะแนนความคิดยืดหยุ่นนับจากจำนวน การจัดประเภทแนวความคิดของคำตอบแล้วนำคะแนนทั้งสองมารวมกันเป็นคะแนนความคิด สร้างสรรค์ พบว่า ได้ข้อมูลเชิงประจักษ์ที่มีความเที่ยงและความเชื่อมั่น สามารถนำไปใช้เป็นเกณฑ์ใน การวิจัยและวัดความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียน

ซูโม (Chumo, 2014) ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาโดยใช้วิธีการแสวงหาความรู้ด้วยการปฏิบัติ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของ ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์จากการแสวงหาความรู้ด้วยการปฏิบัติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียน มัธยมศึกษาในเขต Kericho จำนวน 4 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 180 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 2 โรงเรียนและกลุ่มควบคุม จำนวน 2 โรงเรียน เครื่องมือที่ใช้เป็น Biology Creativity Test (BCT) ใช้ทดสอบก่อนเรียน และ Scientific Creativity Test in Biology (SCTB) ใช้ทดสอบหลัง เรียน การวัดความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ วัดจาก 1) ความไวต่อการกระตุ้นของปัญหาทาง วิทยาศาสตร์ (Sensitivity of Scientific Problem) 2) ความคิดยืดหยุ่นในการให้เหตุผล (Flexibility in reasoning) 3) ความสามารถในการบอกความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ และการสังเกต (Recognition of Relationships between Scientific Concept and General Observation) 4) การวางแผนในการแสวงหาความรู้ (Planning of Investigations) การวิเคราะห์ ทางสถิติใช้ t-test และ Anova จากการศึกษาพบว่า การแสวงหาความรู้ภาคปฏิบัติ มีผลต่อความคิด สร้างสรรค์ในการเรียนวิทยาศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัย เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. กลุ่มเป้าหมาย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
3. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ
4. แบบแผนการทดลองและวิธีดำเนินการทดลอง
5. การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### กลุ่มเป้าหมาย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 1 ห้อง 9 คน

#### เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้มี 3 ชนิด ได้แก่ แผนการกิจกรรมการเล่านิทาน แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ และแบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ ของอนุบาลชั้นปีที่ 3 จำนวนนิทาน 5 เรื่อง ๆ ละ 4 กิจกรรม ๆ ละ 1 ชั่วโมง รวม 4 แผน แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 4 ฉบับ ๆ ละ 4 กิจกรรม รวมทั้งสิ้น 20 กิจกรรม ได้แก่

1. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านคิดริเริ่ม จำนวน 4 กิจกรรม
2. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านคิดคล่อง จำนวน 4 กิจกรรม
3. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านคิดยืดหยุ่น จำนวน 4 กิจกรรม
4. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านคิดละเอียดลออ จำนวน 4 กิจกรรม

## การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทาน ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามลำดับขั้นตอน ดังนี้
  - 1.1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 เพื่อให้ทราบ จุดหมาย มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ สาระการเรียนรู้ การจัดประสบการณ์ การประเมิน พัฒนาการ และหลักสูตรสถานศึกษาปฐมวัยโรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนแผนการจัดประสบการณ์
  - 1.2 ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นิทาน
  - 1.3 ศึกษาแนวการจัดกิจกรรมระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) และเอกสารเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนสำหรับชั้นอนุบาล
  - 1.4 คัดเลือกนิทานโดยใช้หลักเกณฑ์ในการเลือกคือ เป็นเรื่องสั้น ๆ ง่าย ๆ และไม่ซับซ้อน มีความสนุกสนานและชวนติดตาม มีการสอดแทรกเนื้อหาที่ส่งเสริมจินตนาการและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกนิทาน จำนวน 5 เรื่อง
  - 1.5 นำนิทานที่คัดเลือกไว้จำนวน 5 เรื่อง มากำหนดกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดการวัดความคิดสร้างสรรค์จากการทำกิจกรรมของทอแรนซ์ โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ เรื่องละ 4 กิจกรรมเพื่อนำไปเขียนแผนการจัดประสบการณ์ ปรากฏดังตาราง 1 ดังนี้



ตาราง 1 กำหนดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สัปดาห์ ที่	นิทาน เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	แก่นสาระสำคัญ	ตัวละครตัว เด่นลักษณะ	ชั่วโมง	กิจกรรมที่ส่งเสริม ความคิด สร้างสรรค์
1	หมา จิ้งจอก กับปู	<p>1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้</p> <p>2. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจได้เป็นอย่างดี</p> <p>3. เพื่อให้นักเรียนสามารถยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงได้</p>	<p>กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ริเริ่มสร้างผลงานตามความคิดและจินตนาการ โดยเริ่มจากเส้นตรงพื้นฐานผสมผสานกันความคิดสร้างสรรค์โดยใช้</p> <p>กิจกรรม ศิลปะการวาด การปั้น การฉีก-ตัด ปะ การเป่า การเทสี การหยดสี การพิมพ์ภาพ การร้อย และการประดิษฐ์</p>	<p>หมาจิ้งจอก มีลักษณะฉลาด มีไหวพริบในการคิดอย่างรอบคอบ</p> <p>ปูมีลักษณะซื่อสัตย์และอดทน</p>	1	กิจกรรมการวาดภาพโรงเรียนจากเส้นตรง
					2	กิจกรรมการพิมพ์หมาจิ้งจอก กับปูภาพด้วยมือ
					3	กิจกรรมการฉีกตัด ปะ กระดาษรูปหมาจิ้งจอก กับปู
					4	กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 1
2	ลา ไก่ และสิงโต	<p>1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้</p> <p>2. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจได้เป็นอย่างดี</p> <p>3. เพื่อให้นักเรียนสามารถยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงได้</p>	<p>เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ริเริ่มสร้างผลงานตามความคิดและจินตนาการ โดยใช้</p> <p>กิจกรรม ศิลปะการวาด การปั้น การฉีก-ตัด ปะ การเป่า การเทสี การหยดสี การพิมพ์ภาพ การร้อย และการประดิษฐ์</p>	<p>ลา มีลักษณะคิดแบบเชิงซ้ำ ไม่ทันสัตว์อื่น</p> <p>ไก่ มีลักษณะขยัน</p> <p>และสิงโต มีลักษณะ เป็นผู้นำ</p>	5	กิจกรรมการวาดภาพลา ไก่ และสิงโตจากวงกลม
					6	กิจกรรมการพิมพ์ภาพลา ไก่ และสิงโตด้วยมือ
					7	กิจกรรมการฉีกตัด ปะ กระดาษรูปผลไม้
					8	กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 2

ตาราง 1 (ต่อ)

สัปดาห์ ที่	นิทาน เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	แก่นสาระสำคัญ	ตัวละครตัว เด่นลักษณะ	ชั่วโมง	กิจกรรมที่ส่งเสริม ความคิด สร้างสรรค์
3	ลิงกับ จระเข้	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะได้ 2. เพื่อให้นักเรียน สามารถร่วม กิจกรรมด้วยความ สนใจได้เป็นอย่างดี 3. เพื่อให้นักเรียน สามารถยอมรับและ ปฏิบัติตามข้อตกลง ได้	เป็นกิจกรรมที่ นักเรียนได้ริเริ่ม สร้างผลงานตาม ความคิดและ จินตนาการ โดยใช้ กิจกรรม ศิลปะการ วาด การปั้น การ ฉีก-ตัด ปะ การเป่า การทอ การหยดสี การพิมพ์ภาพ การ ร้อยและการ ประดิษฐ์	ลิง มีลักษณะ คล่องแคล่ว ว่องไว ฉลาด จระเข้ มี ลักษณะ ดุร้าย แต่คิดไม่ทัน สัตว์อื่น	9	กิจกรรมวาดภาพ ลิงกับจระเข้จากรูป หยดน้ำ
					10	กิจกรรมพิมพ์ภาพ ลิงกับจระเข้ด้วยฝ่า มือ
					11	กิจกรรมฉีก ตัด ปะ รูปลิงกับจระเข้
					12	กิจกรรมปั้นตัว ละครจากนิทาน 3
4	กวางกับ เสือ	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะได้ 2. เพื่อให้นักเรียน สามารถร่วม กิจกรรมด้วยความ สนใจได้เป็นอย่างดี 3. เพื่อให้นักเรียน สามารถยอมรับและ ปฏิบัติตามข้อตกลง ได้	กิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์ เป็น กิจกรรมที่นักเรียน ได้ริเริ่มสร้างผลงาน ตามความคิดและ จินตนาการ โดยใช้ กิจกรรม ศิลปะการ วาด การปั้น การ ฉีก-ตัด ปะ การเป่า การทอ การหยดสี การพิมพ์ภาพ การ ร้อยและการ ประดิษฐ์	กวาง มี ลักษณะชน เชื่องมั่นใน ตัวเองสูง เสือ มีลักษณะ ดุร้ายแล้วเจ้า เล่ห์	13	กิจกรรมวาดภาพ กวางกับเสือจากรูป สีเหลือง
					14	กิจกรรมพิมพ์ภาพ กวางกับเสือด้วย มือ
					15	กิจกรรมฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปกวาง กับเสือ
					16	กิจกรรมปั้นตัว ละครจากนิทาน 4

ตาราง 1 (ต่อ)

สัปดาห์ ที่	นิทาน เรื่อง	จุดประสงค์การเรียนรู้	แก่นสาระสำคัญ	ตัวละครตัว เด่นลักษณะ	ชั่วโมง	กิจกรรมที่ส่งเสริม ความคิด สร้างสรรค์
5	ลูกหมูกับ สอง สหยา	1. เพื่อให้นักเรียน สามารถสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะได้ 2. เพื่อให้นักเรียน สามารถร่วม กิจกรรมด้วยความ สนใจได้เป็นอย่างดี 3. เพื่อให้นักเรียน สามารถยอมรับและ ปฏิบัติตามข้อตกลง ได้	กิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์ เป็น กิจกรรมที่นักเรียน ได้ริเริ่มสร้างผลงาน ตามความคิดและ จินตนาการ โดยใช้ กิจกรรม ศิลปะการ วาด การปั้น การ ฉีก-ตัด ปะ การเป่า การทอ การหยดสี การพิมพ์ภาพ การ ร้อยและการ ประดิษฐ์	ลูกหมู มี ลักษณะซุกซน และมีความคิด ไม่รอบคอบ สองสหยา มี ลักษณะ สามัคคี ทำงานร่วมกัน วางแผนการ เก่ง	17	กิจกรรมวาดภาพ ลูกหมูกับสอง สหยาจาก รูปร่าง
					18	การพิมพ์ภาพลูก หมูกับสองสหยา ด้วยฝ่ามือ
					19	เรื่อง การฉีก ตัด ปะ กระดาษรูป ลูกหมูกับ สองสหยา
					20	เรื่อง การปั้นตัว ละครจากนิทาน 5

จากตาราง 1 เป็นรายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้และ  
กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีนิทานจำนวน 5 เรื่อง แต่ละเรื่องมีกิจกรรม 4 กิจกรรม ใช้  
เวลาในการทำทดลองครั้งละ 1 ชั่วโมง รวมเวลา 20 ชั่วโมง

1.6 สร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนดรูปแบบการจัดกิจกรรม  
ประกอบด้วย ชื่อนิทาน จุดประสงค์ สื่อและอุปกรณ์ มีขั้นตอนในการเล่านิทานมี 4 ขั้นตอนดังนี้

1.6.1 ขั้นเตรียม ครูเตรียมข้อตกลงกับนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม

1.6.2 ขั้นนำ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนแต่ละคนได้เตรียมอารมณ์และความพร้อม  
ครุ่นคิดเข้าสู่เรื่องราว เช่น การร้องเพลง การสนทนา การใช้คำคล้องจอง และสร้างข้อตกลง  
ร่วมกันระหว่างครูกับนักเรียนในการปฏิบัติระหว่างฟังนิทาน

1.6.3 ขั้นเล่านิทาน ครูให้รูปแบบการเล่านิทานแบบผสมผสานกัน ได้แก่ เล่านิทาน  
แบบปากเปล่า เล่านิทานโดยใช้หนังสือประกอบ เล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบ เล่านิทานโดยใช้เสียง  
ประกอบ และเล่านิทานโดยใช้สื่อใกล้ตัวประกอบการเล่านิทาน



#### 1.6.4 ชั้นสรุป นักเรียนและครูร่วมกันสรุปข้อคิดจากนิทานอย่างสร้างสรรค์

ครูบันทึกแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

1.7 นำแผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทานที่สร้าง เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ในแผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทาน จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การวัดและประเมินผล ความถูกต้องชัดเจนของภาษาที่ใช้ จากนั้นนำมาปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

1.8 นำแผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทานที่ได้ปรับปรุงตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา เสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน คือ

1.8.1 นางสาวน อรัญเพิ่ม ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอน

1.8.2 นางพัฒนสรณ์ เจืองประโคน ผู้เชี่ยวชาญ ด้านหลักสูตรและการสอน

1.8.3 นายอภิชาติ หวังสวัสดิ์ปรีชา ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการวัดและประเมินผล

1.8.4 นางสุนันทา พวงไพบุลย์ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการวัดและประเมินผล

1.8.5 นางประมุล เสงี่ยมศักดิ์ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านการจัดการศึกษาปฐมวัย

เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของเนื้อหา ความเหมาะสมของนิทาน กิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข โดยใช้แบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale ) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ลิเคิร์ตสเกล (Likert Scale) 5 ระดับ โดย เร็นสิส เอ. ลิเคิร์ต (Rensis A. Likert) (Likert, 1961) ซึ่งกำหนดเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด ให้ 5 คะแนน

เหมาะสมมาก ให้ 4 คะแนน

เหมาะสมปานกลาง ให้ 3 คะแนน

เหมาะสมน้อย ให้ 2 คะแนน

เหมาะสมน้อยที่สุด ให้ 1 คะแนน

มีเกณฑ์การแปลผลดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2546)

คะแนนเฉลี่ย ระดับความเหมาะสม

4.51 – 5.00 มากที่สุด

3.51 – 4.50 มาก

2.51 – 3.50 ปานกลาง

1.51 – 2.50 น้อย

1.00 – 1.50 น้อยที่สุด

แผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทานมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.9 นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปใช้ทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

2. แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยดำเนินการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเครื่องมือวัดและการประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดจาก สำนักงาน ก.พ. (2552) ; ชนิสรา พระสุรรักษ์ (2555) ; พรรณิภา เจริญทวี (2554) และธีรนุช แสสนหาญ (2550)

2.2 สร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์จากการเล่านิทาน จำนวน 5 ฉบับ ๆ ละ 4 กิจกรรม รวมจำนวน 20 กิจกรรม ดังตาราง 2

ตาราง 2 ความสัมพันธ์ระหว่างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ กับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบฉบับที่	วัดความคิดสร้างสรรค์ด้าน	กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	ชั่วโมงที่
1	คิดริเริ่ม	กิจกรรมการวาดภาพหมาจิ้งจอก กบปู	1
		กิจกรรมการวาดภาพ ลา ไก่ และสิงโต	5
		กิจกรรมการวาดภาพลิงกับจระเข้	9
		กิจกรรมการวาดภาพกวางกับเสื่อ	13
		กิจกรรมการวาดลูกหมูกับสองสหาย	17
2	คิดคล่องแคล่ว	กิจกรรมการพิมพ์ภาพหมาจิ้งจอก กบปู	2
		กิจกรรมการพิมพ์ภาพ ลา ไก่ และสิงโต	6
		กิจกรรมการพิมพ์ภาพลิงกับจระเข้ด้วยฝ่ามือ	10
		กิจกรรมการพิมพ์ภาพกวางกับเสื่อด้วยมือ	14
		กิจกรรมการพิมพ์ภาพลูกหมูกับสองสหายด้วยมือ	18
3	คิดยืดหยุ่น	กิจกรรมการฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปหมาจิ้งจอก กบปู	3
		กิจกรรมการฉีก ตัด ปะ กระดาษ รูปลา ไก่ และสิงโต	7
		กิจกรรมการฉีก ตัด ปะ ภาพลิงกับจระเข้	11
		กิจกรรม การฉีก ตัด ปะภาพกวางกับเสื่อ	15
		กิจกรรมการ ฉีก ตัด ปะ ภาพลูกหมูกับสองสหาย	19

ตาราง 2 (ต่อ)

แบบทดสอบ ฉบับที่	วัดความคิด สร้างสรรค์ด้าน	กิจกรรมส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ชั่วโมง ที่
4	คิดละเอียดลออ	กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 1	4
		กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 2	8
		กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 3	12
		กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 4	16
		กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 5	20

จากตาราง 2 ผู้วิจัยสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์จำนวน 4 ฉบับ ประกอบด้วยกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 กิจกรรม ดังนี้

ฉบับที่ 1 แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้านคิดริเริ่ม ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 4 กิจกรรม เป็นกิจกรรมการวาดภาพต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม รูปวงรี และรูปห้าเหลี่ยม อย่างละ 5 รูป โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้ว พร้อมกับอธิบายประกอบภาพที่กำลังวาด ภาพวาดจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถสื่อความหมายได้ (Simpson, 1972)

ฉบับที่ 2 แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้านคิดคล่องแคล่ว ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 4 กิจกรรม เป็นกิจกรรม การพิมพ์ภาพด้วยส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น นิ้วมือ ฝ่ามือ แขน ข้อศอก ฯลฯ การพิมพ์ภาพจากวัสดุธรรมชาติต่าง ๆ เช่น ฟืช ผัก ผลไม้ ฯลฯ การพิมพ์ภาพจากวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ เช่น หลอด ฝาน้ำอัดลม ขวดน้ำ ฯลฯ รวมถึงการพิมพ์ภาพด้วยการขยำกระดาษ การชุดสี เช่น ให้เด็กวางกระดาษบนใบไม้หรือเหรียญ แล้วใช้สีชูดลอกกลายออกมาเป็นภาพตามวัสดุนั้น ๆ

ฉบับที่ 3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้านคิดยืดหยุ่น ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 4 กิจกรรม เป็นกิจกรรมที่นำกระดาษต่าง ๆ มาฉีก ตัด และ ปะติดลงบนกระดาษให้เกิดเป็นภาพต่าง ๆ ตามจินตนาการ กระดาษที่ใช้สำหรับฉีกไม่ควรแข็งหรือเหนียวเกินไป เช่น กระดาษสีมัน กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษนิตยสาร เป็นต้น การฉีก ตัด ปะกระดาษทำได้หลายวิธี ได้แก่ ฉีกกระดาษเป็นชั้นติดซ้อนเรียงกัน หรือฉีกกระดาษเป็นชั้นติดลงบนภาพที่กำหนดให้ ฉีกกระดาษตามรูปที่วาดไว้ให้แล้วให้เด็กฉีกกระดาษที่เป็นส่วนเกินออก ฉีกกระดาษเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม ฉีกหรือตัดกระดาษอิสระเป็นรูปตามจินตนาการ

ฉบับที่ 4 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะแยกย่อย ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 4 กิจกรรม เป็นกิจกรรมปั้นตัวละครในนิทาน ตามจินตนาการ คือกิจกรรมที่ใช้วัตถุที่เป็นดินน้ำมัน แป้งโด ดินเหนียว โดยคลึงให้เป็นเส้น ปั้นเป็นแผ่น ปั้นเป็นก้อนกลมหรือสี่เหลี่ยม ปั้นตามเรื่องราวไม่ว่าจะเป็นสัตว์ สิ่งของ ตามเรื่องเล่าจากนิทานปั้นตามจินตนาการ

2.3 กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงานของนักเรียนในแต่ละกิจกรรม โดยผู้วิจัยได้ศึกษาแนวการให้คะแนนชิ้นงานจากเกณฑ์การแข่งขันงานศิลปหัตถกรรมนักเรียน ระดับปฐมวัย ปีการศึกษา 2561 และได้ดัดแปลงการให้คะแนนตามคุณภาพของชิ้นงาน โดยให้คะแนนเป็น 4 ระดับ ปรากฏดังตาราง 3

ตาราง 3 เกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงานแต่ละกิจกรรม

แบบวัดความคิดสร้างสรรค์	เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละกิจกรรม			
	1	2	3	4
ฉบับที่ 1	ต่อเติมรูปที่กำหนดให้ไม่เสร็จและไม่สามารถอธิบายประกอบวาดภาพได้	ต่อเติมรูปที่กำหนดให้เสร็จและสามารถอธิบายประกอบวาดภาพได้ 1 ภาพ	ต่อเติมรูปที่กำหนดให้เสร็จและสามารถอธิบายประกอบวาดภาพได้ 2 ภาพ	ต่อเติมรูปที่กำหนดให้เสร็จและสามารถอธิบายประกอบวาดภาพได้ 3 ภาพ
ฉบับที่ 2	ใช้สีที่กำหนดให้ในการพิมพ์ภาพได้	ใช้สีที่กำหนดให้ในการพิมพ์ภาพได้สวยงาม	ใช้สีที่กำหนดให้ในการพิมพ์ภาพได้สวยงาม มีการผสมสี	ใช้สีที่กำหนดให้ในการพิมพ์ภาพได้สวยงาม มีการผสมสี มีเทคนิคการระบายสีที่แปลกใหม่
ฉบับที่ 3	ฉีก ตัด ปะ ภาพที่กำหนดให้ไม่เสร็จและไม่สามารถอธิบายผลงานได้	ฉีก ตัด ปะ ภาพที่กำหนดให้เสร็จและสามารถอธิบายประกอบ ได้ 1 ภาพ	ฉีก ตัด ปะ ภาพที่กำหนดให้เสร็จและสามารถอธิบายประกอบ ได้ 2 ภาพ	ฉีก ตัด ปะ ภาพที่กำหนดให้เสร็จและสามารถอธิบายประกอบ ได้ 3 ภาพ
ฉบับที่ 4	ปั้นรูปตามรูปภาพที่กำหนดให้ไม่เสร็จและไม่สามารถอธิบายผลงานได้	ปั้นรูปตามรูปภาพที่กำหนดให้ได้ 1 ภาพ	ปั้นรูปตามรูปภาพที่กำหนดให้ได้ 2 ภาพ	ปั้นรูปตามรูปภาพที่กำหนดให้ได้ 3 ภาพ

2.4 กำหนดเกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยนำแนวคิดการประเมินความคิดสร้างสรรค์จาก สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2560) เป็นแนวทางในการประเมินความคิดสร้างสรรค์ ปรากฏดังตาราง 4

ตาราง 4 เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์

ประเด็นการประเมิน	ระดับคุณภาพ (คิดจากคะแนนรวมของการทำกิจกรรม)			
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ความคิดริเริ่ม	พัฒนาขึ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลกใหม่เหมาะสมต่อการใช้งานจริง	พัฒนาขึ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยความคิดที่แปลกใหม่	พัฒนาขึ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาด้วยการผสมผสานและดัดแปลงจากความคิดเดิม	พัฒนาขึ้นงานหรือวิธีการเพื่อแก้ปัญหาโดยไม่มีความคิดแปลกใหม่
2. ความคิดคล่อง	มีการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้มากกว่า 2 วิธี ในเวลาที่กำหนด	มีการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้ 2 วิธี ในเวลาที่กำหนด	มีการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้เพียง 1 วิธี ในเวลาที่กำหนด	ไม่สามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้ในเวลากำหนด
3. ความคิดยืดหยุ่น	มีการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาโดยดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้อย่างหลากหลาย	มีการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาโดยดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้	มีการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาโดยดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้แต่ยังไม่เหมาะสมกับงาน	ไม่สามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหาโดยดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่ หรือนำสิ่งอื่นมาทดแทนสิ่งที่ขาดได้
4. ความคิดละเอียดลออ	มีการคิดแจกแจงรายละเอียดของวิธีการแก้ปัญหาหรือขยายความคิดได้อย่างครบถ้วน และมีรายละเอียดที่สมบูรณ์	มีการคิดแจกแจงรายละเอียดของวิธีการแก้ปัญหาหรือขยายความคิดได้	มีการคิดแจกแจงรายละเอียดของวิธีการแก้ปัญหาหรือขยายความคิดแต่ขาดความชัดเจน	ไม่มีการคิดแจกแจงรายละเอียดของวิธีการแก้ปัญหาหรือขยายความคิด



### 3. แบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยดำเนินการสร้าง ดังนี้

3.1 นำแบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่สร้าง เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเกณฑ์การให้คะแนนชิ้นงาน เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ ความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับการประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ ความเหมาะสมของภาษา ความชัดเจน จากนั้นนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.2 นำแบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่านเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างกิจกรรมกับประเด็นการประเมินพฤติกรรม และความเหมาะสมของเกณฑ์การให้คะแนน นำข้อมูลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

3.3 นำแบบประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้ที่สร้างได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ไปใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย จำนวน 9 คน

#### แบบแผนการทดลองและการดำเนินการทดลอง

##### 1. แบบแผนการทดลอง

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน ครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental design) โดยการทดลอง 1 ครั้ง กับกลุ่มเป้าหมาย (One-Shot Case Study) มีการวัดผลหลังเรียน สามารถเขียนเป็นแบบแผนการวิจัย ได้ดังนี้

ตาราง 6 แสดงแบบแผนการวิจัย

การทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
X	O

เมื่อ X แทน การจัดประสบการณ์การเล่านิทานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์  
 O แทน การวัดความคิดสร้างสรรค์หลังจัดกิจกรรม

## 2. วิธีดำเนินการทดลอง

### 2.1 ชั้นเตรียมการ

2.1.1 เตรียมเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย แผนการจัด  
ประสบการณ์การเรียนรู้ จำนวน 20 ชั่วโมง

2.1.2 สร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

### 2.2 ชั้นดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 กับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3  
จำนวน 12 คน โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ โดยทำการ  
สอนเอง มีขั้นตอนดังนี้

1. ขอความร่วมมือจากผู้บริหารโรงเรียนบ้านโคกระเหย ซึ่งเป็นโรงเรียนที่ใช้เป็น  
กลุ่มทดลองในครั้งนี้

2. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ผู้วิจัย  
สร้างขึ้น จำนวน 20 ชั่วโมง ดำเนินการเล่านิทาน 1 เรื่อง ต่อ 1 สัปดาห์ รวมนิทาน 5 เรื่อง  
ในแต่ละเรื่องผู้วิจัยให้นักเรียนทำวัดความคิดสร้างสรรค์จำนวน 4 ฉบับ ๆ 5 กิจกรรม

3. รวบรวมคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์จำนวน  
4 ฉบับ ๆ 5 กิจกรรม รวม 20 กิจกรรม และนำข้อมูลที่ได้มาประเมินความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน  
และสรุปผลเป็นรายบุคคล

### การจัดกระทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้วิเคราะห์ผลจากการทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ จำนวน  
20 กิจกรรม คลอบคลุมประเด็นการวัดความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ ด้านคิดริเริ่ม ด้านคิดคล่อง  
ด้านคิดยืดหยุ่น และด้านคิดละเอียดลออ นำคะแนนที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เพื่อดูว่านักเรียนที่  
ผ่านเกณฑ์มีจำนวนไม่น้อยกว่าร้อยละ 75 ของนักเรียนทั้งหมด

พูน ปณ ทิโต ชิว



## สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. หาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์กับประเด็นการประเมินความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน (สมนึก ภัททิยธนี, 2551)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC แทน หาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์กับประเด็นการประเมินความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน

$\sum R$  แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด  
 $N$  แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

2. ค่าเฉลี่ย (Mean) (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2552)

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{N}$$

เมื่อ  $\sum_{i=1}^n x_i$  แทน ผลรวมทั้งหมดของข้อมูล

$\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ย

$N$  แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. ร้อยละ

$$P = \frac{fx}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ

F แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงร้อยละ

N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

4. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2552)

$$S = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

$\sum x$  แทน ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด

$(\sum x)^2$  แทน ผลรวมของข้อมูลทั้งหมดยกกำลังสอง

$\sum x^2$  แทน ผลรวมของข้อมูลแต่ละตัวยกกำลังสอง

n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

พหุจน์ ปณฺ ทิโต ชีเว

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่อง เรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่นิทาน โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ ผู้วิจัยมีลำดับการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

### ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการจัดประสบการณ์การเล่นิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 ตามเกณฑ์ร้อยละ 75

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่นิทาน ซึ่งแบ่งนิทานออกเป็น 5 รูปแบบ คือ 1) การเล่นิทานปากเปล่า 2) การเล่นิทานประกอบท่าทาง 3) การเล่นิทานประกอบภาพ 4) การเล่นิทานประกอบเสียง 5) การเล่นิทานประกอบอุปกรณ์ ดังนี้

พูน ปณ ทิโต ชีเว

ตาราง 7 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานปากเปล่าของเด็ก

อนุบาล 3 จำนวน 9 คน

ลำดับ	ความคิดริเริ่ม	ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดยืดหยุ่น	ความคิดละเอียดลออ	คะแนนเต็ม (16)	คะแนนเต็ม (100)	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75
1	2	3	4	3	12	100	75.00	ผ่าน
2	2	3	3	4	12	100	75.00	ผ่าน
3	1	2	3	4	10	100	62.5	ไม่ผ่าน
4	3	4	3	4	12	100	75.00	ผ่าน
5	4	2	3	4	13	100	81.25	ผ่าน
6	3	3	3	4	13	100	81.25	ผ่าน
7	1	3	4	4	12	100	68.75	ไม่ผ่าน
8	4	4	4	4	16	100	100	ผ่าน
9	3	3	3	4	13	100	81.25	ผ่าน

จากตาราง 7 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานปากเปล่าของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 77.78 มีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22

ตาราง 8 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานประกอบท่าทาง เรื่องหมาจิ้งจอกกับปู ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน

ลำดับ	ความคิดริเริ่ม	ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดยืดหยุ่น	ความคิดละเอียดลออ	คะแนนเต็ม (16)	คะแนนเต็ม (100)	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75
1	3	3	2	4	12	100	75.00	ผ่าน
2	3	3	4	3	13	100	81.25	ผ่าน
3	2	3	3	4	12	100	75.00	ผ่าน
4	3	3	3	4	13	100	81.25	ผ่าน

ตาราง 8 (ต่อ)

ลำดับ	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ยืดหยุ่น	ความคิด ละเอียดลออ	คะแนน เต็ม (16)	คะแนน เต็ม (100)	คิดเป็น ร้อยละ	คะแนนผ่าน ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75
5	3	4	2	3	12	100	75.00	ผ่าน
6	3	3	3	4	13	100	81.25	ผ่าน
7	2	3	4	4	13	100	81.25	ผ่าน
8	2	3	3	3	11	100	68.75	ไม่ผ่าน
9	3	3	3	3	12	100	75.00	ผ่าน

จากตาราง 8 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ  
ท่าทางเรื่อง หมาจิ้งจอกกับปู ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์  
ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 มีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 1 คน  
คิดเป็นร้อยละ 11.11

ตาราง 9 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้เสียงประกอบ  
เรื่อง ลา ไก่ และสิงโต ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน

ลำดับ	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด คล่องแคล่ว	ความคิด ยืดหยุ่น	ความคิด ละเอียดลออ	คะแนน เต็ม (16)	คะแนน เต็ม (100)	คิดเป็น ร้อยละ	คะแนนผ่าน ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 75
1	3	4	2	4	13	100	81.25	ผ่าน
2	3	3	4	3	13	100	81.25	ผ่าน
3	2	3	3	4	12	100	75.00	ผ่าน
4	3	3	3	4	13	100	81.25	ผ่าน
5	3	3	2	2	10	100	62.5	ไม่ผ่าน
6	3	3	3	4	13	100	81.25	ผ่าน
7	2	3	4	4	13	100	81.25	ผ่าน
8	4	3	3	4	14	100	87.50	ผ่าน
9	3	3	3	4	13	100	81.25	ผ่าน

จากตาราง 9 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน โดยใช้เสียงประกอบ เรื่อง ลา ไก่ และสิงโต ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 มีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11

ตาราง 10 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบ เรื่อง ลิงน้อยกับจระเข้ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน

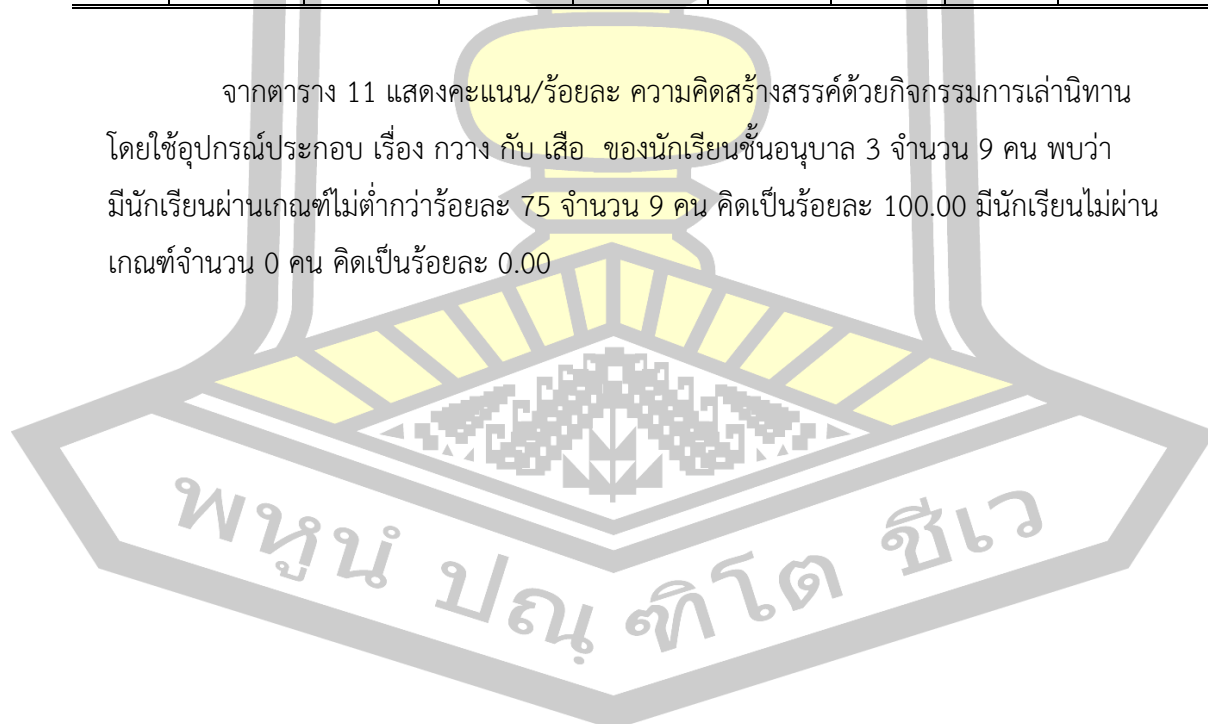
ลำดับ	ความคิดริเริ่ม	ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดยืดหยุ่น	ความคิดละเอียดลออ	คะแนนเต็ม (16)	คะแนนเต็ม (100)	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75
1	4	3	3	4	14	100	87.50	ผ่าน
2	4	4	4	3	15	100	93.75	ผ่าน
3	4	3	3	4	14	100	87.50	ผ่าน
4	3	4	4	3	14	100	87.50	ผ่าน
5	3	3	3	3	12	100	75.00	ผ่าน
6	3	3	3	4	13	100	81.25	ผ่าน
7	4	3	3	3	13	100	81.25	ผ่าน
8	4	4	4	4	16	100	100	ผ่าน
9	4	4	3	4	15	100	93.75	ผ่าน

จากตาราง 10 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน โดยใช้ภาพประกอบ เรื่อง ลิงน้อยกับจระเข้ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 มีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.00

ตาราง 11 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ เรื่อง กวาง กับ เสือ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน

ลำดับ	ความคิดริเริ่ม	ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดยืดหยุ่น	ความคิดละเอียดลออ	คะแนนเต็ม (16)	คะแนนเต็ม (100)	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75
1	3	3	3	4	13	100	81.25	ผ่าน
2	2	4	4	4	14	100	87.50	ผ่าน
3	3	3	3	3	12	100	75.00	ผ่าน
4	4	3	3	3	13	100	81.25	ผ่าน
5	3	3	3	3	12	100	75.00	ผ่าน
6	4	4	4	4	16	100	100.00	ผ่าน
7	3	3	3	3	12	100	75.00	ผ่าน
8	3	3	3	4	13	100	81.25	ผ่าน
9	3	3	3	3	12	100	75.00	ผ่าน

จากตาราง 11 แสดงคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ เรื่อง กวาง กับ เสือ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่า มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 มีนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.00



ตาราง 12 เปรียบเทียบคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 5 รูปแบบ  
ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน

ลำดับ	ปากเปล่า		ประกอบท่าทาง		ประกอบภาพ		ประกอบเสียง		ประกอบอุปกรณ์		คะแนนผ่านไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75
	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ	คะแนน	ร้อยละ	
1	12	75.00	12	75.00	14	81.25	13	81.25	13	81.5	✓✓✓✓✓
2	12	75.00	13	81.25	15	81.25	13	81.25	14	87.50	✓✓✓✓✓
3	10	62.50	12	75.00	14	75.00	12	75.00	12	75.00	x ✓✓✓✓
4	12	75.00	13	81.25	14	81.25	13	81.25	13	81.25	✓✓✓✓✓
5	13	81.25	12	75.00	12	62.50	10	62.50	12	75.00	✓✓ x x ✓
6	13	81.25	13	81.25	13	81.25	13	81.25	16	100	✓✓✓✓✓
7	12	68.75	13	81.25	13	81.25	13	81.25	12	75.00	x ✓✓✓✓
8	16	100	11	68.75	16	87.50	14	87.50	13	81.25	✓ x ✓✓✓
9	13	81.25	12	75.00	15	81.25	13	81.25	12	75.00	✓✓✓✓✓

จากตาราง 12 เปรียบเทียบคะแนน/ร้อยละ ความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 5 รูปแบบ ของนักเรียนอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 จากกิจกรรมการเล่านิทานปากเปล่า จำนวน 7คน คิดเป็นร้อยละ 77.78 การเล่านิทานประกอบท่าทาง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 การเล่านิทานประกอบภาพ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 การเล่านิทานประกอบเสียง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 การเล่านิทานประกอบอุปกรณ์ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

ตาราง 13 แสดงลำดับของความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 5 รูปแบบ

รูปแบบการเล่านิทาน	คะแนนผ่านเกณฑ์ที่ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ		ลำดับ
	จำนวนนักเรียน	คิดเป็นร้อยละ	
ปากเปล่า	7	77.78	3
ประกอบท่าทาง	8	88.88	2
ประกอบภาพ	8	88.88	2
ประกอบเสียง	8	88.88	2
ประกอบอุปกรณ์	9	100.00	1



จากตาราง 13 แสดงลำดับ ของความคิดสร้างสรรค์ ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 5 รูปแบบ พบว่า การเล่านิทานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบมีจำนวนนักเรียน ผ่านเกณฑ์เป็นลำดับที่ 1 และการเล่านิทานประกอบเสียงเป็นลำดับที่ 2 การเล่านิทานประกอบภาพ เป็นลำดับที่ 2 การเล่านิทานประกอบท่าทางเป็นลำดับที่ 2 การเล่านิทานปากเปล่าเป็นลำดับที่ 3

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 5 รูปแบบ คือ 1) การเล่านิทานปากเปล่า 2) การเล่านิทานประกอบท่าทาง 3) การเล่านิทานประกอบภาพ 4) การเล่านิทานประกอบเสียง 5) การเล่านิทานประกอบอุปกรณ์ ดังนี้

ตาราง 14 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานด้วยปากเปล่าของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน

ที่	ครั้งที่ 1					ครั้งที่ 2					ครั้งที่ 3				
	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน
1	3	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3
2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3
3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2
4	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
5	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3
6	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3
7	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2
8	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3
9	3	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3

ตาราง 14 (ต่อ)

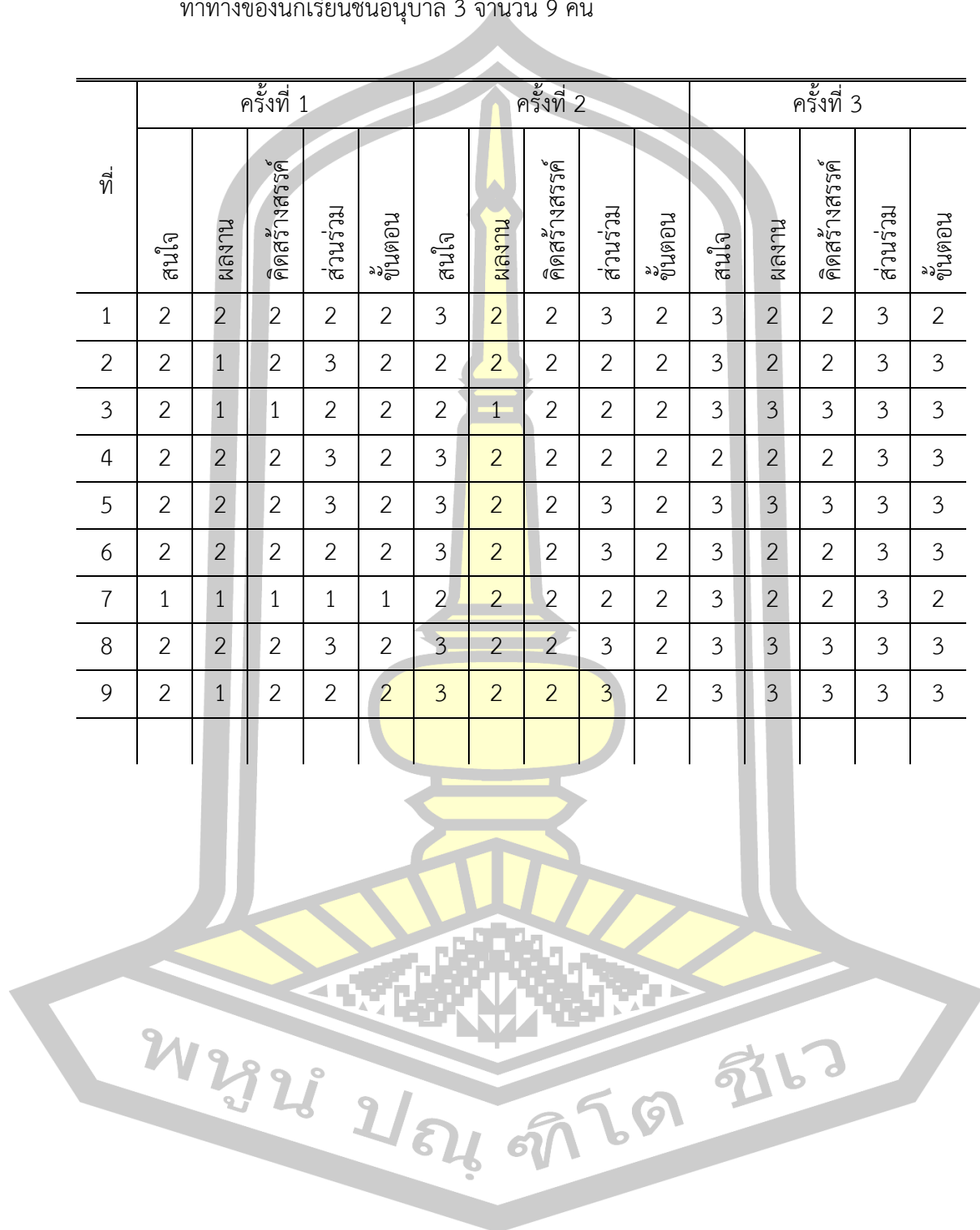
ร.น.	ครั้งที่ 4					ครั้งที่ 5					เฉลี่ยรวม	ระดับ
	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน		
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.56	ดี
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.52	ดี
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.56	ดี
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.64	ดี
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.28	พอใช้
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.76	ดี
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.64	ดี
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.76	ดี
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.68	ดี

จากตาราง 14 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานด้วยปากเปล่าของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ระดับดีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 ระดับพอใช้จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11

พูน ปณ ทิโต ชีเว

ตาราง 15 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ  
ทำทางของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน

ร.น.	ครั้งที่ 1					ครั้งที่ 2					ครั้งที่ 3				
	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน
1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2
2	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3
3	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	3
4	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
5	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3
6	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3
7	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2
8	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3
9	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3



ตาราง 15 (ต่อ)

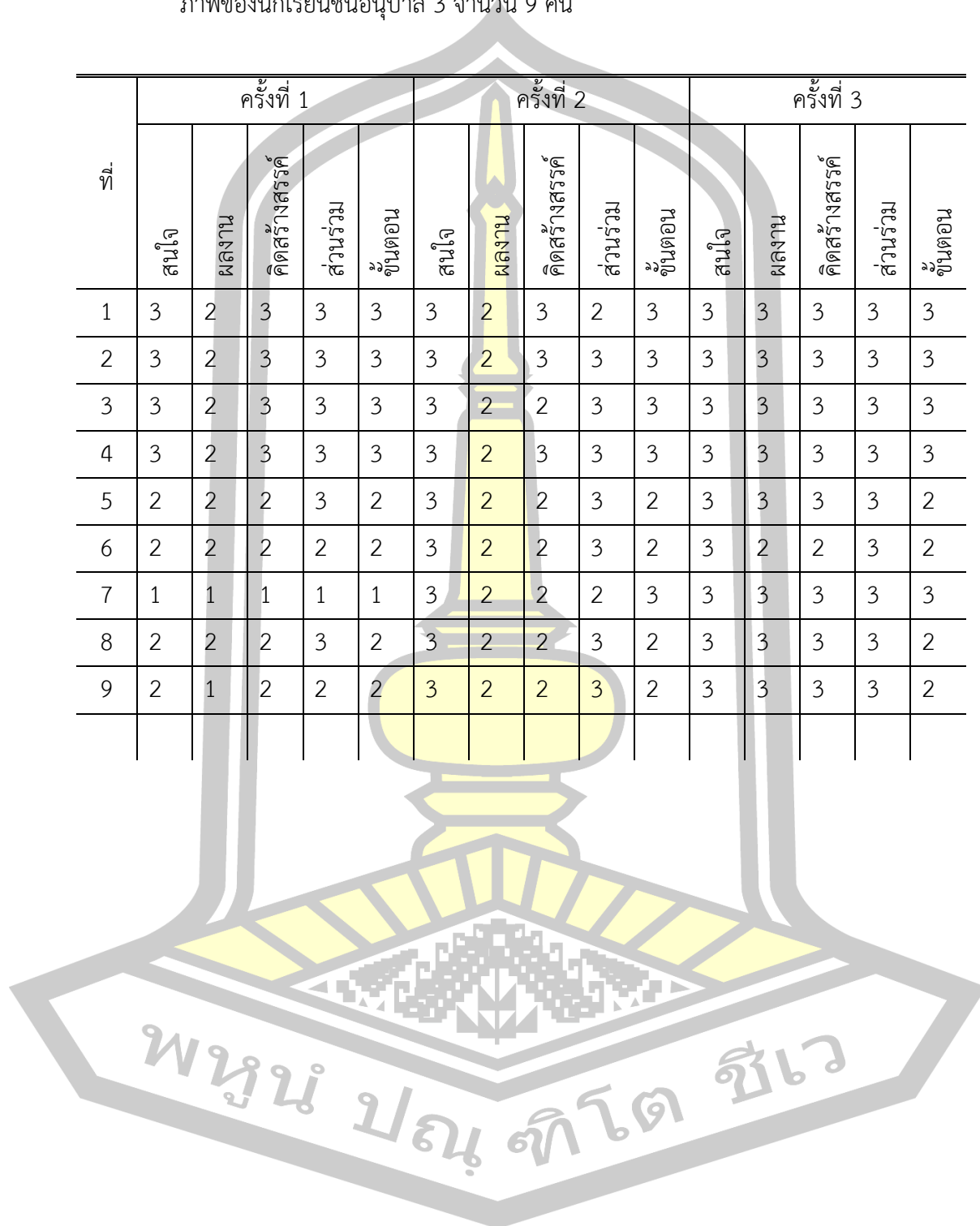
ร.น.	ครั้งที่ 4					ครั้งที่ 5					เฉลี่ยรวม	ระดับ
	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน		
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.56	ดี
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.52	ดี
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.48	พอใช้
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.56	ดี
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.72	ดี
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.60	ดี
7	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2.08	พอใช้
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.72	ดี
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.64	ดี

จากตาราง 15 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่า  
นิทานประกอบท่าทางของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้  
ระดับดีจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 77.78 ระดับพอใช้จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22

พูน ปณ ทิโต ชีเว

ตาราง 16 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ  
ภาพของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน

ร.น.	ครั้งที่ 1					ครั้งที่ 2					ครั้งที่ 3				
	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน
1	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3
2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3
4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
5	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2
6	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2
7	1	1	1	1	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
8	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2
9	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2



ตาราง 16 (ต่อ)

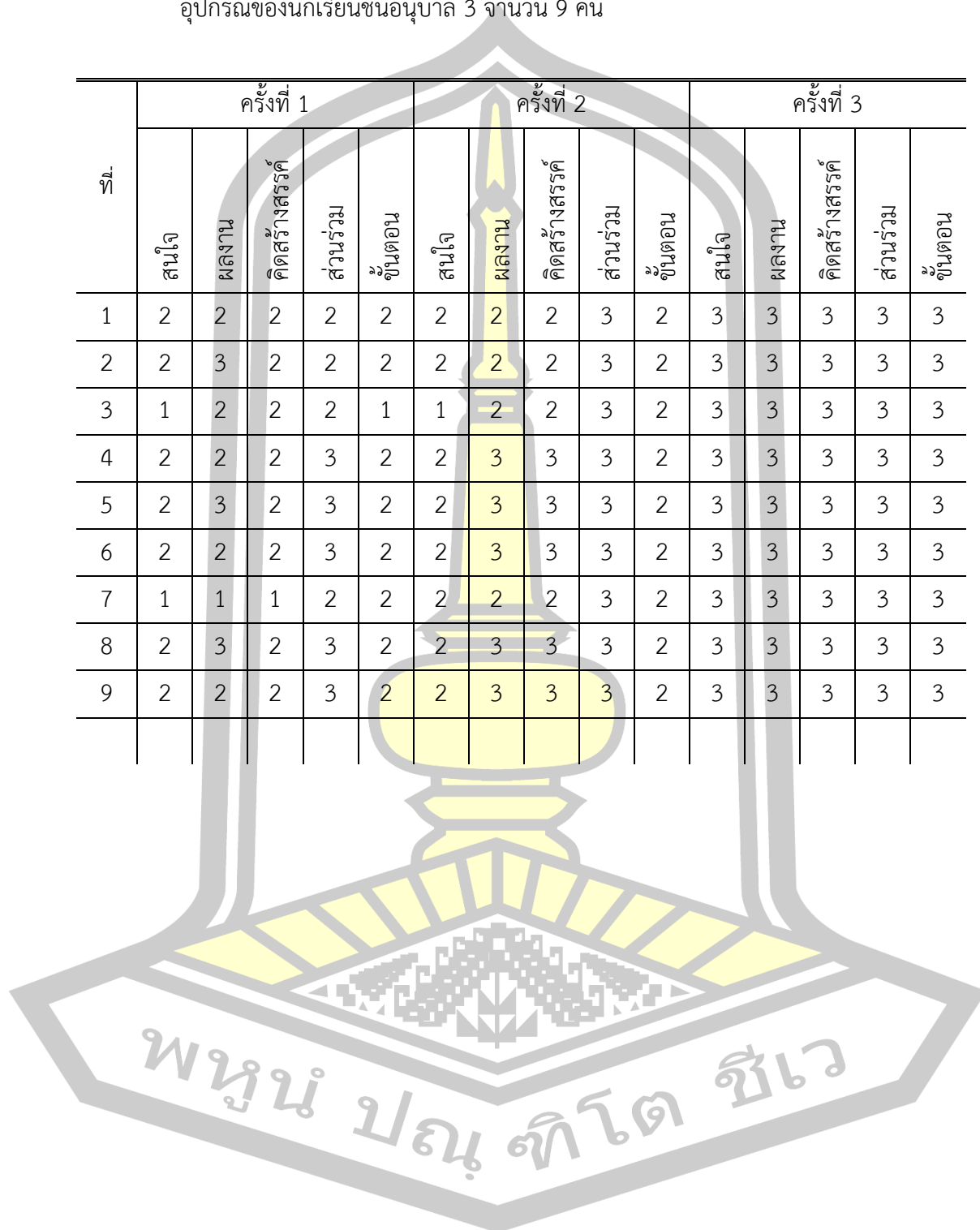
ร.น.	ครั้งที่ 4					ครั้งที่ 5					เฉลี่ยรวม	ระดับ
	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน		
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.88	ดี
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.93	ดี
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.88	ดี
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.93	ดี
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.68	ดี
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.56	ดี
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.48	พอใช้
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.68	ดี
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.60	ดี

จากตาราง 16 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ระดับดีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 ระดับพอใช้จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11

พูนุ ปณ ทิโต ชีเว

ตาราง 17 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ  
อุปกรณ์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน

ร.น.	ครั้งที่ 1					ครั้งที่ 2					ครั้งที่ 3				
	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน
1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3
2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3
3	1	2	2	2	1	1	2	2	3	2	3	3	3	3	3
4	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
5	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
6	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
7	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3
8	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
9	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3



ตาราง 17 (ต่อ)

ร.น.	ครั้งที่ 4					ครั้งที่ 5					เฉลี่ยรวม	ระดับ
	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน	สนใจ	ผลงาน	คิดสร้างสรรค์	ส่วนร่วม	ขั้นตอน		
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.64	ดี
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.68	ดี
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.52	ดี
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.76	ดี
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.80	ดี
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.76	ดี
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.52	ดี
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.80	ดี
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2.76	ดี

จากตาราง 17 แสดงคะแนนเฉลี่ยของพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยการจัดกิจกรรมการเล่า  
นิทานประกอบอุปกรณ์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้  
ระดับดีจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

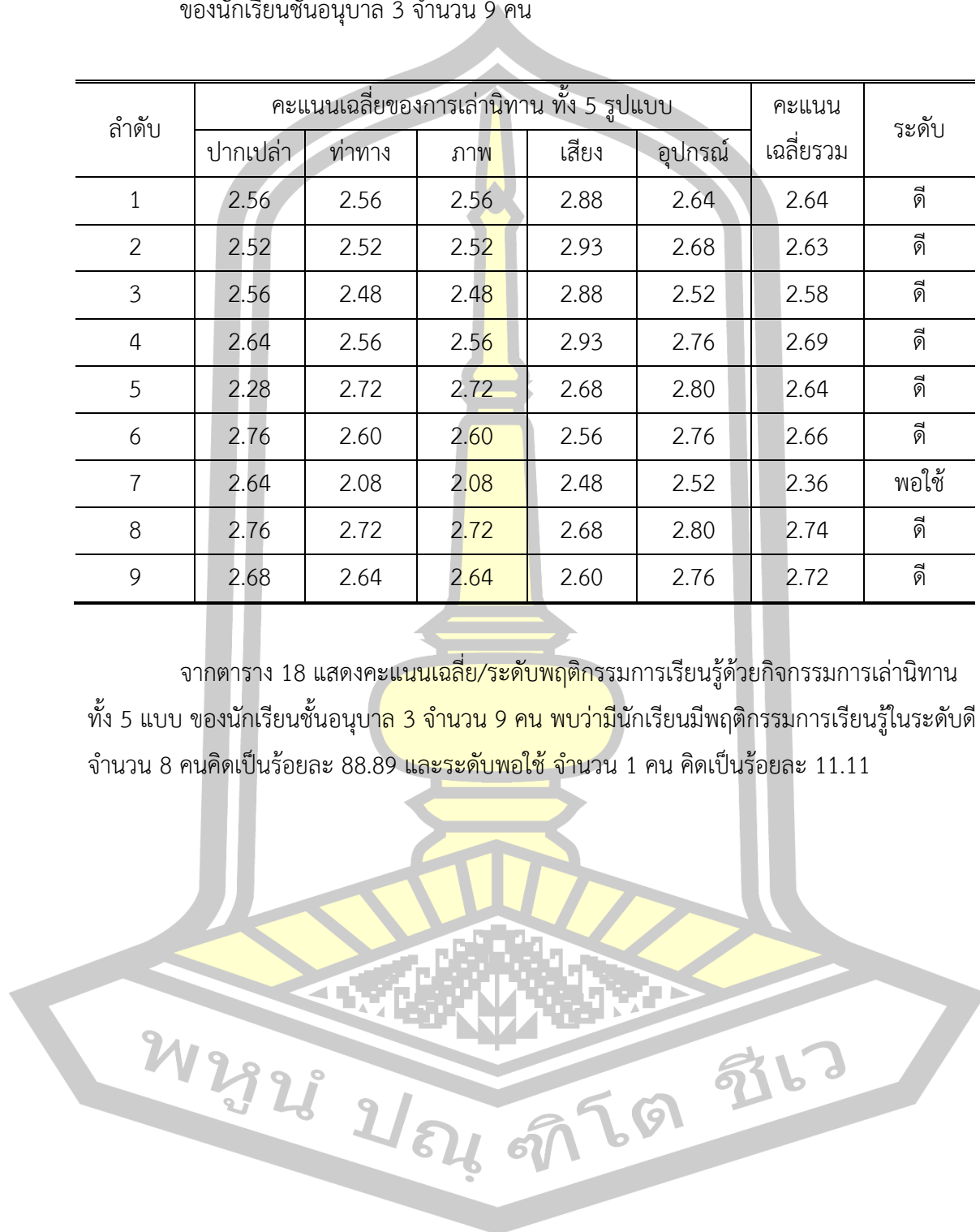




ตาราง 18 แสดงคะแนนเฉลี่ย/ระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 5 แบบ  
ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน

ลำดับ	คะแนนเฉลี่ยของการเล่านิทาน ทั้ง 5 รูปแบบ					คะแนนเฉลี่ยรวม	ระดับ
	ปากเปล่า	ท่าทาง	ภาพ	เสียง	อุปกรณ์		
1	2.56	2.56	2.56	2.88	2.64	2.64	ดี
2	2.52	2.52	2.52	2.93	2.68	2.63	ดี
3	2.56	2.48	2.48	2.88	2.52	2.58	ดี
4	2.64	2.56	2.56	2.93	2.76	2.69	ดี
5	2.28	2.72	2.72	2.68	2.80	2.64	ดี
6	2.76	2.60	2.60	2.56	2.76	2.66	ดี
7	2.64	2.08	2.08	2.48	2.52	2.36	พอใช้
8	2.76	2.72	2.72	2.68	2.80	2.74	ดี
9	2.68	2.64	2.64	2.60	2.76	2.72	ดี

จากตาราง 18 แสดงคะแนนเฉลี่ย/ระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน  
ทั้ง 5 แบบ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่ามีนักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ในระดับดี  
จำนวน 8 คนคิดเป็นร้อยละ 88.89 และระดับพอใช้ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่นิทาน โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัด บุรีรัมย์ ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยตามลำดับหัวข้อ ดังนี้

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์การเล่นิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 ตามเกณฑ์ร้อยละ 75
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3

#### สรุปผล

การวิจัยครั้งนี้สามารถสรุปได้ผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่นิทาน นักเรียนจำนวน 9 คนพบว่า นักเรียนที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 จากกิจกรรมการเล่นิทานปากเปล่า จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 77.78 การเล่นิทานประกอบท่าทาง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 การเล่นิทานโดยใช้เสียงประกอบ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 การเล่นิทานประกอบภาพ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100 และการเล่นิทานประกอบอุปกรณ์ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งการเล่นิทานโดยใช้ภาพประกอบและอุปกรณ์ประกอบสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 เป็นลำดับที่ 1 การเล่นิทานประกอบท่าทางและประกอบเสียงมาเป็นลำดับที่ 2 และการเล่นิทานปากเปล่ามาเป็นลำดับที่ 3 ตามลำดับ
2. ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่นิทาน นักเรียนจำนวน 9 คนพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้จากกิจกรรมการเล่นิทานด้วยปากเปล่าระดับดี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 ระดับพอใช้ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 กิจกรรมการเล่นิทานประกอบท่าทางนักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ระดับดี จำนวน 7 คน

คิดเป็นร้อยละ 77.78 ระดับพอใช้จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 22.22 กิจกรรมการเล่านิทาน ประกอบภาพนักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ระดับดี จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 ระดับพอใช้ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 กิจกรรมการเล่านิทานประกอบเสียงนักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ระดับดีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 ระดับพอใช้จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 และกิจกรรมการเล่านิทานประกอบอุปกรณ์นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ระดับดี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ตามลำดับ นอกจากนี้จากการจัดระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานทั้ง 5 แบบ ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 จำนวน 9 คน พบว่า มีนักเรียน มีพฤติกรรมการเรียนรู้ในระดับดีจำนวน 8 คนคิดเป็นร้อยละ 88.89 และระดับพอใช้ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 ตามลำดับ

### อภิปรายผล

1. ผลการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเล่านิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 3 ตามเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่า นักเรียนที่มีคะแนนผ่านเกณฑ์ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 75 จากกิจกรรมการเล่านิทานปากเปล่าจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 77.78 การเล่านิทานประกอบท่าทาง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 การเล่านิทานประกอบเสียง จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.88 การเล่านิทานประกอบภาพ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100 และการเล่านิทานประกอบอุปกรณ์ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จะเห็นได้ว่าการเล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบและอุปกรณ์ประกอบ สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ได้สูงสุดสอดคล้องกับแนวคิดของ แซนทร็อค (Santrock, 2008) ที่ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนควรเป็นกลวิธีที่กระตุ้นการคิดทั้งการเรียนรู้ในระดับกลุ่มและรายบุคคล โดยจัดให้ผู้เรียนได้เผชิญเหตุการณ์สิ่งแวดล้อม สื่อ อุปกรณ์ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจภายใน จัดให้เผชิญกิจกรรมที่เสริมสร้างการคิดยืดหยุ่นและผ่อนคลายไม่เคร่งเครียด รวมทั้งการแนะนำตัวอย่างบุคคลที่มีผลงานสร้างสรรค์ อีกทั้งสอดคล้องกับ สันตพัฒน์ อรุณธำ (2542) การให้เด็กได้ฟัง และเห็นภาพจากน้ำเสียงของครูจะทำให้เด็กเกิดอารมณ์ร่วมมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการพัฒนาความคิดของเด็ก ให้สภาวะอารมณ์ในเวลานั้น ๆ ซึ่งสอดคล้องคุณธรรม จริยธรรม คติสอนใจ ที่พึงประสงค์ให้ผู้ฟังนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน จากเนื้อหาของนิทานและยังให้ความรู้ตามลำดับขั้นตอนกับเด็กและผลยังสอดคล้องกับ งานวิจัยของ วารุณี นวลจันทร์ (2539) ว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงาน จากการได้ยอน ได้เห็นจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมสร้างสรรค์แบบปกติ พัฒนบุรี จันทราภิรมย์ (2559) การพัฒนาสื่อการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัย คือ สื่อการเล่านิทานจากภาพแผ่นเดียว สื่อการเล่านิทานจากหุ่นกระดาษ นิทานจาก

ผ้าสักหลาด มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย รวม 4 ด้าน คือ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออ

2. ผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน จำนวน 9 คนพบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนรู้ระดับดีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 88.89 และระดับพอใช้จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 จะเห็นได้ว่าโดยภาพรวม แต่ละรูปแบบของการเล่านิทานนักเรียนส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการเรียนรู้ระดับดี สอดคล้องกับการพัฒนาความสามารถความคิดสร้างสรรค์ของ สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) ที่ระบุว่านิทานเป็นสิ่งสำคัญต่อชีวิตทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ที่จะช่วยให้เด็กนักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้ เพราะเป็นเรื่องที่น่าสนใจทำให้เพลิดเพลิน ไม่เครียด เด็กจะเกิดพฤติกรรมอยากเรียนรู้จะช่วยให้เด็ก ๆ มีความสุขสนุกสนานแล้ว ยังเป็นโลกแห่งจินตนาการที่สมบูรณ์แบบ นิทานช่วยปลูกฝังให้เด็กเป็นคนช่างคิดช่างสังเกต และวิรุณ ตั้งเจริญ (2539) กล่าวว่านิทานเป็นกิจกรรมที่เน้นคุณภาพของการฝึกปฏิบัติกิจกรรมศิลปะให้เด็กเกิดความอยากเข้าร่วมกิจกรรม และส่งผลดีในวัยเด็กได้ 3 ด้านคือ 1.คุณค่าทางด้านจิตใจ (Spiritual Values) 2. คุณค่าทางกาย (Physical Values) การแสดงออกด้วยการริเริ่มสร้างสรรค์การแสดงออกตามความถนัด และความสามารถเฉพาะบุคคล รวมทั้งมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน 3. คุณค่าทางสังคม (Social Values) การอยู่ร่วมกับคนอื่น และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดิกสัน จอห์น และซอลส์ (Dixon Johnson and Salts, 1977) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมให้เด็กอนุบาล 3-4 ปี ที่โรงเรียนในเมืองดีทรอยต์ เด็กในกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 146 คน แบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มแรกเล่านิทานให้ฟังแล้วให้เด็กแสดงบทบาทประกอบตามเรื่อง กลุ่มที่สองเล่านิทานให้ฟังพร้อมพาไปดูของจริงนอกสถานที่ เช่น ไปซื้อของ ไปสวนสัตว์ กลุ่มที่สามสนทนากับเด็กเกี่ยวกับเรื่องที่เล่าให้ฟัง กลุ่มที่สี่ เป็นกลุ่มควบคุม ผลการทดลองปรากฏว่า เด็กที่ได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องไปด้วย พัฒนาจิตลักษณะต่างๆได้ดีที่สุด แสดงว่าเมื่อเด็กฟังนิทานแล้วเด็กย่อมมีความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ชอบหรือตัวละครที่ได้รับความสำเร็จจากพฤติกรรมนั้นๆ

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ครูอาจต้องหาอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะครีมีความหลากหลาย เพื่อดึงดูดความสนใจเด็กอนุบาล และสามารถเลือกมาสร้างจินตนาการอย่างสร้างสรรค์เต็มที่

1.2 ควรให้เวลากับเด็กอนุบาลในการคิดจินตนาการจากเรื่องราวในนิทาน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานและครูควรช่วยกระตุ้นเป็นระยะๆกับนักเรียนบางคนที่ไม่สามารถสร้างจินตนาการ เพื่อจะทำให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น

1.3 ครูผู้สอนควรจัดกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองให้มาก โดยครูคอยสังเกตขณะที่นักเรียนกำลังปฏิบัติกิจกรรมและคอยให้คำแนะนำเมื่อนักเรียนเกิดความสงสัย

## 2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

2.1 ควรศึกษาความสามารถในการเล่านิทาน และพฤติกรรมจากการเล่านิทาน ทั้ง 5 รูปแบบ หรืออาจจะเป็น 2 รูปแบบ เพื่อเปรียบเทียบ ซึ่งนักเรียนยังไม่ค่อยกล้าแสดงออกส่วนนี้ ครูควรส่งเสริมและกระตุ้นความสามารถในการเล่านิทานของเด็กอนุบาลให้มากยิ่งขึ้น

2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบศิลปะต่างรูปแบบจากการวาดภาพระบายสี และการพิมพ์ภาพ เป็นกิจกรรมศิลปะในรูปแบบอื่น เพื่อนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลได้อย่างเหมาะสม



บรรณานุกรม



## บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2541). *การฝึกเหตุผลจริยธรรม : ทฤษฎีและการปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ : ศูนย์พัฒนาทางหนังสือ.
- กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2550). *คู่มือการดำเนินงานโครงการศูนย์เด็กเล็กนำอยู่สู่เมืองไทย แข็งแรง*. กรุงเทพฯ : องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545*. กรุงเทพฯ : ศรุสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพฯ : ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กัลยา นิมจิตต์. (2545). การศึกษารูปแบบการเล่านิทานของผู้ปกครองเด็กปฐมวัยโรงเรียนอนุบาลวัดนางนองกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- กานดา ทิววัฒน์ปกรณ์. (2543). *การฝึกแบบการคิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวัดผลการศึกษามหาบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2545). *รูปแบบการเรียนการสอนปฐมวัยศึกษา*. กรุงเทพฯ : เอดิสันเพรสโปรดักส์จำกัด.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2548). *การเรียนรู้แบบเน้นปัญหาเป็นฐาน*. *สารานุกรมศึกษาศาสตร์*, 3(34), 77-80.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2551). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : เบรนเบสบุ๊คส์.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). *การเลี้ยงดูเด็กก่อนวัยเรียน 3-5 ขวบ*. กรุงเทพฯ : โชติสุขการพิมพ์
- เกริก ยุ้นพันธ์. (2543). *การเล่านิทาน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2546). *ภาพอนาคตและคุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ครุรักษ์ ภิรมย์รักษ์. (2540). *นักเล่านิทานสร้างนักอ่าน*. *สารพัฒนาหลักสูตร*, 16(130), 44-47.
- จันทร์เพ็ญ สุภาพล. (2535). *การศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานประกอบดนตรี และนิทานประกอบภาพควบคู่กับกิจกรรมส่งเสริมพฤติกรรมช่วยเหลือ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาปฐมวัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ฉลา ประเสริฐสังข์. (2542). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. จันทบุรี : คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏ  
รำไพพรรณี.

ชนิสรา ใจชัยภูมิ. (2552). *ความคิดคล่องแคล่วของเด็กปฐมวัยด้วยการบริหารสมอง*. วิทยานิพนธ์  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทรวิโรฒ.

ชนิสรา พระสุภักษ์. (2555). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นนันทนาการ  
ประกอบกิจกรรมศิลปะ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและ  
การสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ชวันรัตน์ สุทธิพงษ์. (2555). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ  
4 MAT สาระทัศนศิลป์ เรื่อง การวาดภาพพระบายสีด้วยเทคนิคสีน้ำ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*.  
วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะ  
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ชัยชาญ วงศ์สามัญ. (2543). *การวางแผนการสอน*. ขอนแก่น : ขอนแก่นการพิมพ์.

ชุตินา ประจวบสุข. (2556). *การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรมของเด็กปฐมวัยโดยใช้นันทนาการ*. วิทยานิพนธ์  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ชูศรี วงศ์รัตน์. (2552). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย ฉบับปรับปรุง*. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ :  
ไทเนรมิตกิจ อินเตอร์ โพรเกรสซิฟ.

โชติ ศรีสุวรรณ. (2546). *นิทานพื้นบ้าน ภูมิปัญญาทางภาษา*. กรุงเทพฯ : เอลโล่การพิมพ์.

ณททัย ทิวไผ่งาม. (2548). *นิทานเครื่องมือหลักเพื่อพัฒนาไอคิว อีคิว*. [ออนไลน์]. ได้จาก :  
[http://www.dmh.go.th/sty\\_lib/news/view.asp?id=6147](http://www.dmh.go.th/sty_lib/news/view.asp?id=6147). [สืบค้นเมื่อ  
วันที่ 25 กันยายน 2563].

ดวงพร พงษ์เพชร. (2541). *การส่งเสริมนิสัยรักการอ่านจากครอบครัวของนักเรียนระดับประถมศึกษา  
ปีที่ 6 ในโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา  
บรรณารักษศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ทองวรรณ ชัยสุขใจ. (2553). *การพัฒนาคุณธรรมจริยธรรม ด้านความมีวินัยในตนเอง โดยใช้นันทนาการ  
ส่งเสริมคุณธรรม ชั้นอนุบาลปีที่ 1*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา  
หลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.



- ทัศนีย์ มาตชัยเคน. (2553). การเปรียบเทียบความสามารถด้านการสื่อสารและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยการเล่านิทานการ์ตูนร่วมกับศิลปะสร้างสรรค์แบบเน้นกระบวนการกับการจัดประสบการณ์แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ทิพวรรณ หรรษคุณาชัย และคณะ. (2556). ตำราพัฒนาการและพฤติกรรมเด็ก เล่ม 3 การดูแลเด็ก สุขภาพดี. กรุงเทพฯ : ชมรมพัฒนาการและพฤติกรรมเด็กแห่งประเทศไทย.
- ธีรนุช แสหนหาญ. (2550). ผลการจัดประสบการณ์การเล่านิทานประกอบคาถาแบบเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษา มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). การพัฒนาหลักสูตรและการวิจัยเกี่ยวกับหลักสูตร. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- บุญส่ง ครุศรี. (2537). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนิทานพื้นบ้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมปีที่ 1 โดยการใช้บทบาทสมมติและการใช้เพลงพื้นบ้าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชามัธยมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์.
- ประคอง นิมมานเหมินทร์. (2543). นิทานพื้นบ้านศึกษา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรทิพย์ ชังธาดา. (2534). วรรณกรรมท้องถิ่นอีสาน. มหาสารคาม : หมอวิชาภาษาไทย โรงเรียนผดุงนารี.
- พรทิพย์ ชังธาดา. (2545). วรรณกรรมท้องถิ่นอีสาน. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- พรทิพย์ วินโกมินทร์. (2542). นิทานละครและหุ่นสำหรับเด็ก. ปทุมธานี : สถาบันราชภัฏเพชรบุรี.
- พรรณิภา เจริญทวี. (2554). ผลการจัดกิจกรรมวาดภาพประกอบการเล่านิทานที่มีต่อพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วารสารรำไพพรรณี, 5(3), 72-78.
- พัชรา พุ่มชาติ. (2552). การพัฒนารูปแบบการจัดประสบการณ์การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พัฒน์นรี จันทร์ภิรมย์. (2559). การพัฒนาทักษะการเขียนของเด็กปฐมวัยโดยการใช้สื่อการสอนชุดฝึกกล้ามมือ. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม, 7(1), 63-73.
- ไพพรรณี อินทนิล. (2534). เทคนิคการเล่านิทาน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- มิ่งขวัญ ภาคสัณไชย. (2555). การวิจัยและพัฒนาชุดฝึกอบรมเพื่อพัฒนาการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาวิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา ภาควิชาและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รัชนี้ มานิตย์. (2555). *ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้วยกิจกรรมการเล่าเรื่องประกอบการสร้างภาพจากอุปกรณ์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- รุจิร ภูสาระ. (2545). *การเขียนแผนการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : บุ๊คพอยท์.
- ลักขณา สริวัฒน์. (2549). *จิตวิทยาในชีวิตประจำวัน (ฉบับปรับปรุง)*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วรรณิ ศิริสุนทร. (2532). *เอกสารคำสอนวิชา บร 620 การเล่านิทาน*. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- วรรณิ ศิริสุนทร. (2539). *การเล่านิทาน*. กรุงเทพฯ : เลิฟ แอนด์ ลิฟ เพรส.
- วัฒนาพร ระงับทุกข์. (2542). *แผนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. กรุงเทพฯ : ธนพร.
- วันเนาว์ ยูเต็น. (2542). *นิทานคือชีวิต*. กรุงเทพฯ : องค์การค้าของคุรุสภา.
- วารุณี นวลจันทร์. (2559). *ผลของการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงาน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิจิตรา อุดมมุขลินท์. (2526). *ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเล่านิทานที่มีต่อ การพัฒนาความรู้และเข้าใจความหมายของคำศัพท์ในเด็กกลุ่มอาการดาวน์ระดับก่อน ประถมศึกษา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2523). *เอกสารประกอบการเรียนกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนเรียน*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2545). *เอกสารประกอบการสอนวิชา 0506703 พัฒนาการเรียนการสอน*. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิมลรัตน์ สุนทรโรจน์. (2549). *นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้*. มหาสารคาม : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). *ศิลปศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วิล มาศจรัส. (2539). *เทคนิคการเขียน การเล่านิทานสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ : มิติใหม่.
- ศรีแพร จันทราภิรมณ์. (2550). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยเปลือกข้าวโพด*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2555). *การวัดผลประเมินผลคณิตศาสตร์*.

กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2560). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.

สมคิด สร้อยน้ำ. (2547). *การพัฒนาตัวแบบองค์การแห่งการเรียนรู้ในโรงเรียนมัธยมศึกษา*.

วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

สมนึก ภัททิยธนี. (2551). *การวัดผลการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กทม. : ประสานการพิมพ์.

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2556). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม (Theories and Techniques in Behavior Modification)*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมศรี เมฆไพบุลย์วัฒนา. (2551). *ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ร้อยดอกไม้*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (2537). *เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

สัมพันธ์ อรุณธารี. (2542). *นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย*. ภูเก็ต : โปรแกรมวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏภูเก็ต.

สำนักงานคณะกรรมการข้าราชการพลเรือน. (2552). *คู่มือการประเมินผลการปฏิบัติราชการ*.

กรุงเทพฯ : สำนักวิจัยและพัฒนาระบบงานบุคคล.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2550). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ จากแหล่งเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

สาตี รักสุธี และคณะ. (2544). *เทคนิควิธีการพัฒนาหลักสูตรแบบบูรณาการ*. กรุงเทพฯ : พัฒนาศึกษา.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2541). *แนวทางการประกันคุณภาพการศึกษา*.

กรุงเทพฯ : ศุภสภาลาดพร้าว.

สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2545). *การเขียนแผนการสอนแนวปฏิรูปการศึกษาตาม พรบ.การศึกษาแห่งชาติ 2542*. สุพรรณบุรี : ริมปิง.

สุริพร มุ่งงาม. (2555). *การพัฒนาวิทยานิพนธ์เรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทานประกอบภาพ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู. (2526). *การสร้างหนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ :
- หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.
- อภิวัฒน์ รัตนวราหะ. (2557). *ปริทัศน์สถานภาพความรู้ด้านเศรษฐกิจที่ดินของประเทศไทย*.  
กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- อรุณี ศรีวงษ์ชัย. (2557). *การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์เพื่อเสริมสร้างความคิด  
สร้างสรรค์*. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2540). *หลักการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อารี พันธุ์มณี. (2540). *ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ : ต้นอ่อนแถมมี.
- อารี พันธุ์มณี. (2545). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : ไยไหม.
- อารี รังสีนนท์. (2532). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : ข้าวฟ่าง.
- อารี สันถนวิ. (2535). *นวัตกรรมปฐมวัยศึกษา*. กรุงเทพฯ : สมาคมเพื่อการศึกษาเด็ก.
- Ayas, M.B. and Sak, U. (2014). Objective measure of scientific creativity: Psychometric  
validity of the Creative Scientific Ability Test. *Thinking Skills and Creativity*,  
13, 195-205.
- Brophy, J. and Good, T. (1986). Teacher behavior and student achievement. In M.C.  
Wittrock (Ed.), *Handbook of research on teaching*. New York : McMillan.
- Chumo, C. (2014). *Scientific Creativity: Enhancing Scientific Creativity of Secondary  
School Students using Practical Investigation*. Germany : Lambert Academic.
- Cropley, A.J. (1970). *Creativity*. London : Longmans.
- Dixon, D., Johnson, J. and Salts, E. (1977). Training Disadvantaged Preschoolers on  
Various Fantasy Activities Effects on Cognitive Functioning and Impulse  
Control. *Child Development. Wayne State University*, 2, 367-379.
- Dixon, R.M.W. (1997). *The rise and fall of languages*. Cambridge: Cambridge University  
Press.
- Evens, J.R. (1991). *Creative Thinking In the Decision and Management Science*. Ohio :  
South-Western Publishing Co.
- Gallagher, S.A. (1997). Problem Based Learning : Where Did It Come from, What Does  
It Do, and Where Is It Going?. *Journal for the Education of the Gifted*, 20(4),  
332-362.

- Getzels, J.W. and Jackson, P.W. (1962). *Creativity and Intelligence: Explorations with Gifted Students*. London : Wiley.
- Good, C.V. (1959). *Dictionary of Education*. New York : McGraw-Hill.
- Guilford, J.P. (1967). Creativity: Yesterday, today, and tomorrow. *The Journal of Creative Behavior*, 1(1), 3–14.
- Guilford, J.P. (1968). *The nature of human intelligence*. New York : McGraw-Hill.
- Hilgard, E.R. and Atkinson, R.C. (1967). *Introduction to Psychology*. New York : Harcourt Brace & World.
- Hurlock, E.B. (1987). *Child Development*. New York : McGraw-Hill.
- Inhelder, B. and Piaget, J. (1958). *The Growth of Logical Thinking from Childhood to Adolescence*. New York : Basic Books.
- Jersild, A.T. (1972). *Child Development*. 5<sup>th</sup> ed. New York : McGraw-Hill.
- Kneller G.F. (1967). *The Art and Science of Creativity*. Los Angeles : Holt, Rinehart and Winston.
- Likert, R. (1961). *New Pattern of Management*. New York : McGraw-Hill.
- Lindgrain, H.P. (1966). *Psychology*. New York : John Wiley & Sons.
- Massoglia, D.R. (1977). *Early Childhood Education in the Home*. New York : Delmar.
- Miles, J.W. (1961). On the stability of heterogeneous shear flows. *J. Fluid Mech*, 10, 496–508.
- Osborn, A.F. (1953). *Applied Imagination : Principles and Procedures of Creative Problem Solving (Thailand Revised Edition)*. New York : Charles Scribner's Sons.
- Osborn, A.F. (1957). *Applied Imagination*. N.Y.C : Scribner.
- Peterson, H.T. (1958). *Kindergarten : The Key to child Growth*. New York : Exposition Press.
- Plucker J.A. and Makel, M.C. (2010). "Assessment of Creativity," in *The Cambridge Handbook of Creativity*. edited by Kaufman J.C. and R.J. Strenberg. p.9. Cambridge : Cambridge University Press.
- Rainwater, J.M. (1965). Effects of Set on problem Loving in. Subjects of Varying Levels of Assessed Creativity. *Dissertation Abstracts International*, 25, 6753-A.

Rice, M.J. (1970). Rice Supercontracting and non-supercontracting visceral muscles in the tse-tse fly *Glossina austeni*. *J. Insect Physiol*, 16, 1109-1122.

Santrock, J.W. (2008). *A Topical Approach To Life-Span Development*. Nueva York : McGraw- Hill.

Santrock, J.W. (2008). *Educational Psychology*. 3<sup>rd</sup> ed. Boston : McGraw-Hill.

Simpson, E.J. (1972). *The Classification of Educational Objectives in the Psychomotor Domain*. Washington DC. : Gryphon House.

Taylor, S.R. (1964). Abundance of chemical elements in the continental crust; a new table. *Geochimica et Cosmochimica Acta*, 28(8), 1,273-1,285.

Torrance, E.P. (1959). Current research on the nature of creative talent. *Journal of Counseling Psychology*, 6(4), 309–316.

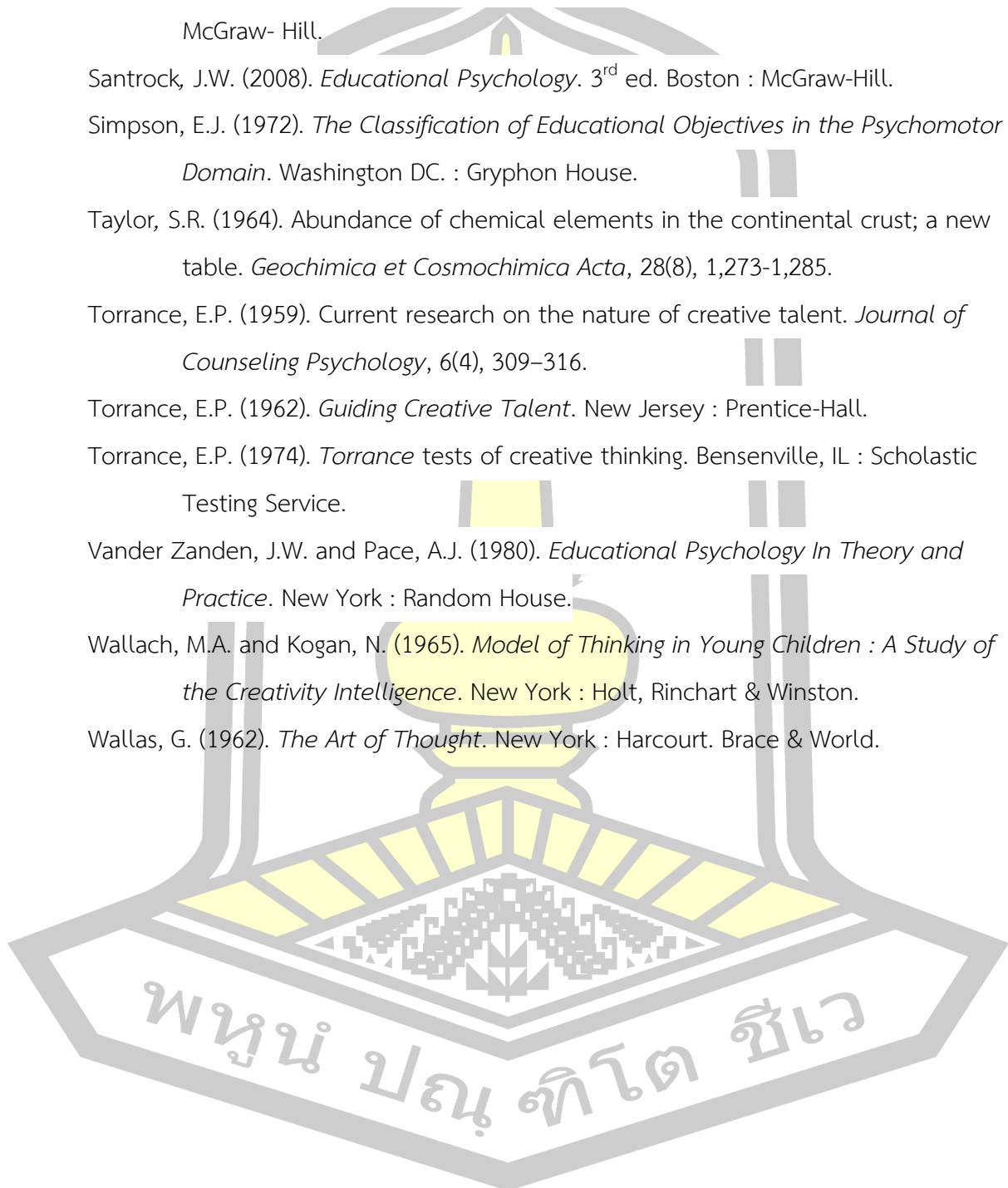
Torrance, E.P. (1962). *Guiding Creative Talent*. New Jersey : Prentice-Hall.

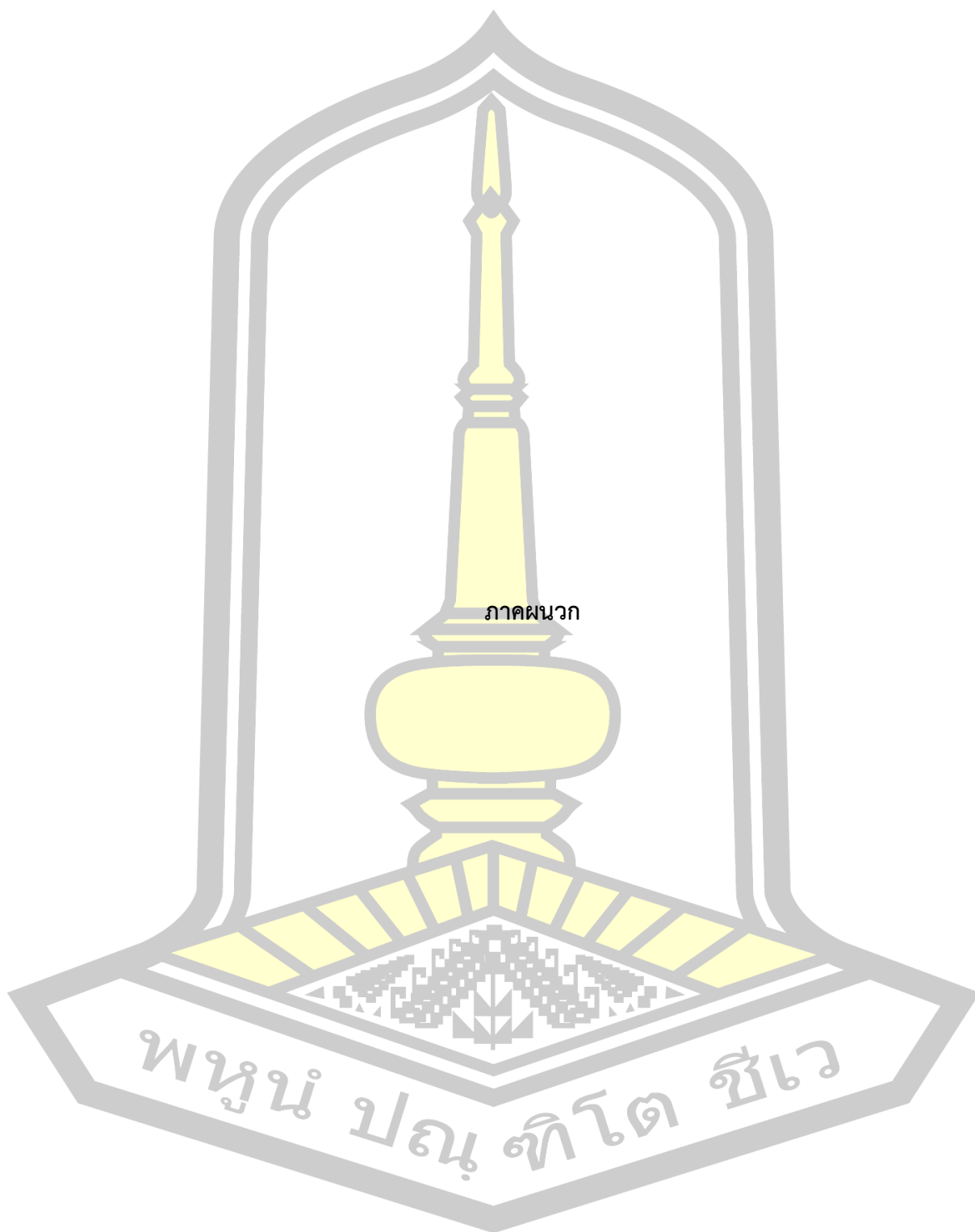
Torrance, E.P. (1974). *Torrance tests of creative thinking*. Bensenville, IL : Scholastic Testing Service.

Vander Zanden, J.W. and Pace, A.J. (1980). *Educational Psychology In Theory and Practice*. New York : Random House.

Wallach, M.A. and Kogan, N. (1965). *Model of Thinking in Young Children : A Study of the Creativity Intelligence*. New York : Holt, Rinehart & Winston.

Wallas, G. (1962). *The Art of Thought*. New York : Harcourt. Brace & World.





ภาคผนวก

พหุณฺ์ ปณฺุ ทิโต ชีเว



ภาคผนวก ก

แผนการจัดการเรียนรู้แบบวัดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3  
ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน

พหุณฺ์ ปณฺุ ทิโต ชีเว



## แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1

รายวิชา .....ปฐมวัย..... ระดับชั้น ..... อนุบาล 3.....  
 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง .....การเล่นิทานด้วยปากเปล่า..... จำนวน 5 ชั่วโมง  
 บทเรียนย่อย เรื่อง.....หมาจิ้งจอกกับปู..... เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

- กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ริเริ่มสร้างผลงานตามความคิดและจินตนาการ โดยใช้กิจกรรม ศิลปะการวาด การปั้น การฉีก-ตัด ปะ การเป่า การทอ การหยดสี การพิมพ์ภาพ การร้อยและการประดิษฐ์

### สาระการเรียนรู้

- เรื่อง กิจกรรมวาดภาพหมาจิ้งจอกกับปู
- เรื่อง การพิมพ์ภาพหมาจิ้งจอกกับปู
- เรื่อง การฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปหมาจิ้งจอกกับปู
- เรื่อง การปั้นตัวละครจากนิทาน 1

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจได้เป็นอย่างดี
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงได้

### ผลการเรียนรู้

- นักเรียนคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วเชื่อมโยงเปรียบเทียบสิ่งที่เหมือน หรือใกล้เคียงที่สุด
- นักเรียนเกิดการคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ การตกแต่ง เพื่อให้ผลงานนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นเตรียม

1. ครูเตรียมข้อตกลงกับนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม

### ชั้นนำ

2. ครูร้องเพลง ผีเสื้อ เพื่อเข้าสู่กิจกรรม
3. ครูเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ โดยไม่ต้องบอกว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เพื่อให้ให้นักเรียนทายว่าตัวละครที่ครูเล่าคือสัตว์อะไร
4. ครูเสนอนิทาน เรื่องหมาจิ้งจอกกับปู

### ขั้นที่ 1 ครูดำเนินการเล่านิทาน ( ด้วยปากเปล่า)

1. ครูดำเนินการเล่านิทาน เรื่องหมาจิ้งจอกกับปูให้นักเรียนฟัง
2. หลังจากที่นักเรียนฟังจบ ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน และสุ่มนักเรียนบางคนตอบจนครบประเด็นที่ต้องการให้นักเรียนรู้ ในขณะที่นักเรียนตอบครูจะเขียนคำตอบไว้บนกระดาน ถ้านักเรียนตอบไม่ตรงครูก็จะช่วยตอบให้ เพื่อความถูกต้องและชัดเจน

### ขั้นที่ 2 กิจกรรมศิลปะ

3. ครูแจ้งนักเรียนเกี่ยวกับการะงานที่นักเรียนต้องทำคือ งานศิลปะ
4. นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน ครูเดินสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียนทุกคน อย่างทั่วถึง

### ขั้นสรุป

5. ครูให้นักเรียนร่วมกัน สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเนื้อหาในนิทาน เรื่องหมาจิ้งจอกกับปู
6. ครูตรวจและประเมินผลงานนักเรียน
7. ครูคัดเลือกผลงานนักเรียนขึ้นมาแสดงหน้าชั้นเรียน
8. วัดแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์และแบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

### สื่อการเรียนรู้/อุปกรณ์

1. หนังสือนิทานเรื่อง ลา ไก่และสิงโต
2. ใบกิจกรรม 4 กิจกรรม
3. ดินน้ำมัน
4. ที่รองปิ่น
5. ดินสอ
6. ยางลบ
7. สีเทียน
8. สี
9. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4
11. ใบไม้
12. ก้านกล้วยเศษไม้
13. กาว

### ประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน
2. สังเกตการสนทนาและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
3. สังเกตผลงานการทำกิจกรรม 4 กิจกรรม

4. ประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

5. ประเมินความคิดสร้างสรรค์

บันทึกหลังสอน

.....  
.....

ลงชื่อ .....  
(.....)

วันที่.....

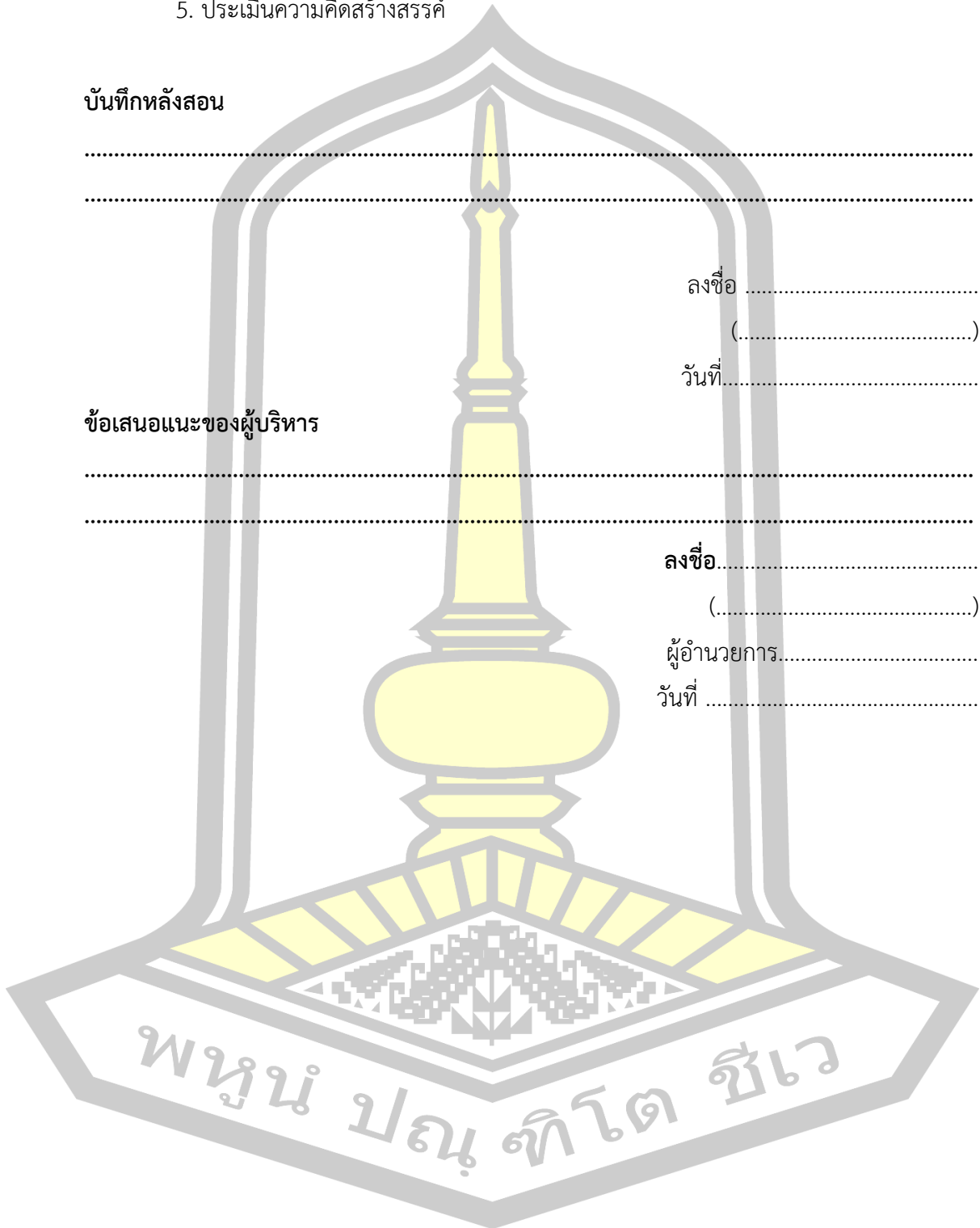
ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....  
.....

ลงชื่อ.....  
(.....)

ผู้อำนวยการ.....

วันที่.....







ใบงาน กิจกรรมที่ 1  
งานศิลปะ วาดภาพหมาจิ้งจอกกับปู  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ A4 ดินสอ สีเทียน

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การวาดภาพหมาจิ้งจอกกับปู

✍ ให้นักเรียนวาดภาพหมาจิ้งจอกกับปูตามจินตนาการและระบายสีให้สวยงาม

ใบงาน กิจกรรมที่ 2  
งานศิลปะ กิจกรรมการพิมพ์ภาพหมาจิ้งจอกกับปู  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ สีน้ำ ไข่ไม้ กิ่งไม้ก้านกล้วย

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การพิมพ์ภาพหมาจิ้งจอกกับปู

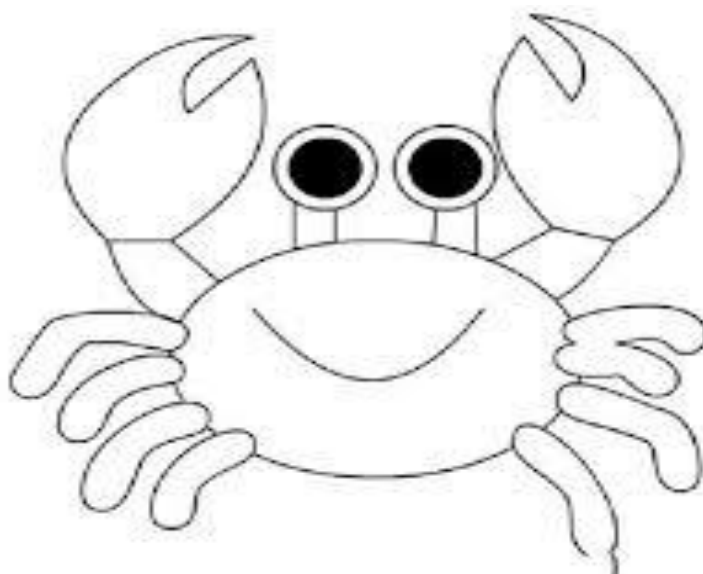
✍ ให้นักเรียนพิมพ์ภาพหมาจิ้งจอกกับปูให้สวยงาม

ใบงาน กิจกรรมที่ 3  
งานศิลปะ กิจกรรมการฉีก ตัด ปะ กระดาษหมาจิ้งจอกกับปู  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษสี กาว

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การฉีก ตัด ปะ กระดาษหมาจิ้งจอกกับปู

✍ ให้นักเรียนฉีก ตัด ปะ ฉีก กระดาษเป็นรูปปูให้สวยงาม





ใบงาน กิจกรรมที่ 4  
งานศิลปะ กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 1  
วัสดุอุปกรณ์ ภาพหมาจิ้งจอกกับปู ดินน้ำมัน ที่รองปั้น

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การปั้นตัวละครจากนิทาน เรื่อง หมาจิ้งจอกกับปู  
ให้นักเรียนปั้นดินน้ำมันให้เป็นรูปหมาจิ้งจอกหรือปูตัวใดตัวหนึ่ง

แบบประเมินกิจกรรมความสามารถการคิดสร้างสรรค์

โดยผ่านการเล่านิทาน

ชั้น อนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของเด็ก  
ตรงตามความเป็นจริง

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการที่จะประเมิน																หมายเหตุ						
		ต่อเติมรูปที่กำหนดให้ และไม่สามารถอธิบายประกอบ วาดภาพได้				ใช้สีที่กำหนดให้ ในการพิมพ์ภาพ ได้				ฉีก ตัด ปะ ภาพ ที่กำหนดให้ไม่ เสร็จและไม่ สามารถอธิบาย ผลงานได้				ปั้นรูปตามภาพที่ กำหนดให้ไม่เสร็จ และไม่สามารถ อธิบายผลงานได้					ปฏิบัติตามคำสั่ง และข้อตกลงใน การทำกิจกรรม					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

หมายเหตุ เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = ดีมาก    ระดับ 3 = ดี    ระดับ 2 = พอใช้    ระดับ 1 = ปรับปรุง

ลงชื่อ.....  
(.....)

ผู้ประเมิน

แบบประเมินความสามารถการคิดสร้างสรรค์ (ความคิดริเริ่ม)

โดยผ่านการเล่านิทาน

ชั้น อนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของเด็ก  
ตรงตามความเป็นจริง

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการที่จะประเมิน																หมายเหตุ	
		พัฒนาชิ้นงาน หรือวิธีการเพิ่ม แก้ ปัญหาด้วย ความ คิดที่ แปลกใหม่ เหมาะสมต่อการ ใช้งาน				พัฒนาชิ้นงาน หรือวิธีการเพื่อ แก้ปัญหาด้วย ความคิดที่แปลก				พัฒนาชิ้นงาน หรือวิธีการเพื่อ แก้ไขปัญหาด้วย การผสมผสาน และดัดแปลง จากความคิด เดิม				พัฒนาชิ้นงาน หรือวิธีการเพื่อ แก้ปัญหาโดยไม่ มีความคิดแปลก ใหม่					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

หมายเหตุ เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = ดีมาก    ระดับ 3 = ดี    ระดับ 2 = พอใช้    ระดับ 1 = ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน



## แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2

รายวิชา .....ปฐมวัย..... ระดับชั้น ..... อนุบาล 3.....

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง .....การเล่นนิทานประกอบท่าทาง..... จำนวน 5 ชั่วโมง

บทเรียนย่อย เรื่อง.....ลา ไก่ และสิงโต ..... เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

- กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ริเริ่มสร้างผลงานตามความคิดและจินตนาการ โดยใช้กิจกรรม ศิลปะการวาด การปั้น การฉีก-ตัด ปะ การเป่า การทอ การหยดสี การพิมพ์ภาพ การร้อยและการประดิษฐ์

### สาระการเรียนรู้

- เรื่อง การวาดภาพผลไม้จากวงกลม
- เรื่อง การพิมพ์ภาพผลไม้ด้วยมือ
- เรื่อง การฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปผลไม้
- เรื่อง การปั้นตัวละครจากนิทาน 2

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจได้เป็นอย่างดี
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงได้

### ผลการเรียนรู้

- นักเรียนคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วเชื่อมโยงเปรียบเทียบสิ่งที่เหมือน หรือใกล้เคียงที่สุด

- นักเรียนเกิดการคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ การตกแต่ง เพื่อให้ผลงานนั้นสมบูรณ์

ยิ่งขึ้น

## กิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นเตรียม

1. ครูเตรียมข้อตกลงกับนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม

### ขั้นนำ

2. ครูร้องเพลง เคลื่อนไหวฉบับเลข เพื่อเข้าสู่กิจกรรม
3. ครูเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ โดยไม่ต้องบอกว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เพื่อให้  
นักเรียนทายว่าตัวละครที่ครูเล่าคือสัตว์อะไร
4. ครูเสนอนิทาน เรื่อง ลา ไก่ และสิงโต

### ขั้นที่ 1 ครูดำเนินการเล่านิทาน ( ประกอบท่าทาง)

1. ครูดำเนินการเล่านิทาน เรื่อง ลา ไก่ และสิงโต ให้นักเรียนฟัง
2. หลังจากที่นักเรียนฟังจบ ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน และสุ่มนักเรียนบาง  
คนตอบจนครบประเด็นที่ต้องการให้นักเรียนรู้ ในขณะที่นักเรียนตอบครูจะเขียนคำตอบไว้บน  
กระดาน ถ้านักเรียนตอบไม่ตรงครูก็จะช่วยตอบให้ เพื่อความถูกต้องและชัดเจน

### ขั้นที่ 2 กิจกรรมศิลปะ

3. ครูแจ้งนักเรียนเกี่ยวกับภาระงานที่นักเรียนต้องทำคือ งานศิลปะ
4. นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน ครูเดินสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียนทุกคน อย่างทั่วถึง

### ขั้นสรุป

5. ครูให้นักเรียนร่วมกัน สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเนื้อหานิทาน เรื่อง ลา ไก่ และสิงโต
6. ครูตรวจและประเมินผลงานนักเรียน
7. ครูคัดเลือกผลงานนักเรียนขึ้นมาแสดงหน้าชั้นเรียน
8. วัดแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์และแบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

### สื่อการเรียนรู้ / อุปกรณ์

- |                                      |                        |                     |
|--------------------------------------|------------------------|---------------------|
| 1. หนังสือนิทานเรื่อง ลา ไก่และสิงโต | 2. ใบกิจกรรม 4 กิจกรรม | 3. ดินน้ำมัน        |
| 4. ทีวีจอแบน                         | 5. ดินสอ               | 6. ยางลบ            |
| 7. สีเทียน                           | 8. สี                  |                     |
| 9. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4          | 11. ใบไม้              | 12. ก้านกล้วยเศษไม้ |
|                                      |                        | 13. กาว             |

### ประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน
2. สังเกตการสนทนาและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
3. สังเกตผลงานการทำกิจกรรม 4 กิจกรรม

4. ประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

5. ประเมินความคิดสร้างสรรค์

บันทึกหลังสอน

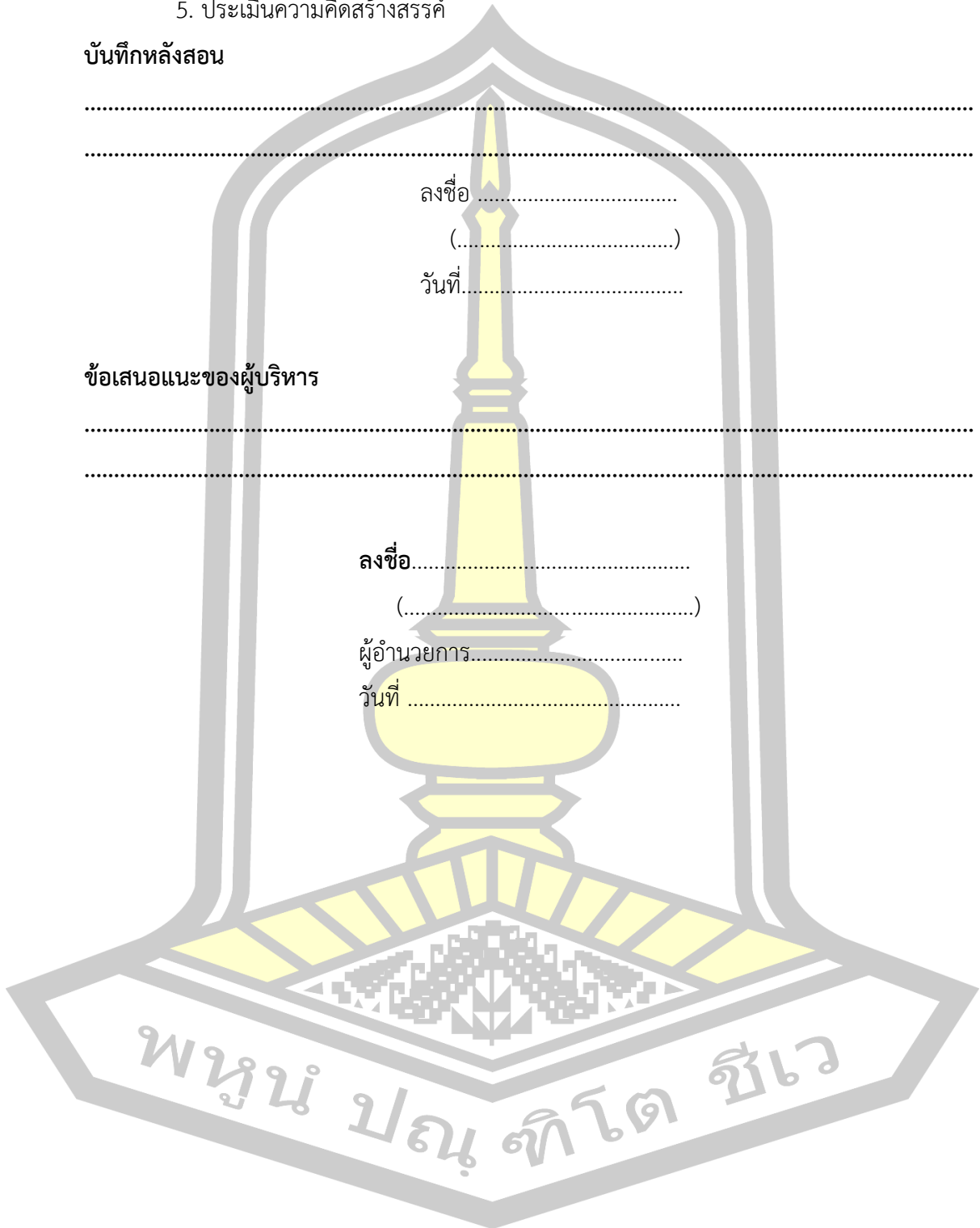
.....  
.....

ลงชื่อ.....  
(.....)  
วันที่.....

ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....  
.....

ลงชื่อ.....  
(.....)  
ผู้อำนวยการ.....  
วันที่.....



พหุ ประถมศึกษา ชีวะ







ใบงานกิจกรรมที่ 1  
งานศิลปะ วาดภาพลา ไก่ และสิงโต  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ A4 ดินสอ สีเทียน สีไม้ ยางลบ

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การวาดภาพลา ไก่ และสิงโต

✍ ให้นักเรียนวาดภาพผลไม้ตามจินตนาการและระบายสีให้สวยงาม

ใบงาน กิจกรรมที่ 2  
งานศิลปะ กิจกรรมการพิมพ์ภาพลา ไม้ และสิงโต  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ สีน้ำ ไม้ กิ่งไม้ก้านกล้วย

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การพิมพ์ภาพลา ไม้ และสิงโต

✍ ให้นักเรียนพิมพ์ภาพสิงโตตามจินตนาการให้สวยงาม

ใบงาน กิจกรรมที่ 3

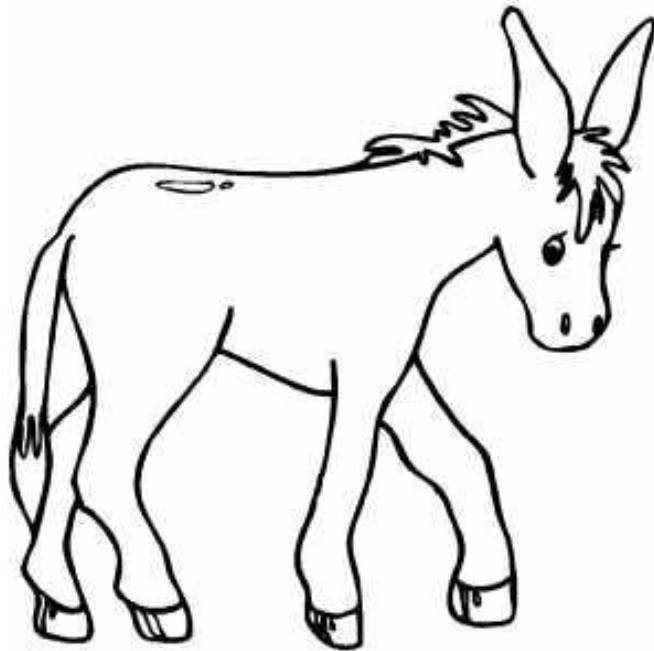
งานศิลปะ กิจกรรมการฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปลา ไก่ และสิงโต

วัสดุอุปกรณ์ กระดาษสี กาว

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปลา ไก่ และสิงโต

✍ ให้นักเรียนฉีก ตัด ปะ ฉีก กระดาษเป็นรูปลาให้สวยงาม



ใบงาน กิจกรรมที่ 4  
งานศิลปะ กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 2  
วัสดุอุปกรณ์ ภาพลา ไก่และสิงโต ดินน้ำมัน ที่รองปั้น

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การปั้นตัวละครจากนิทาน เรื่อง ลา ไก่และสิงโต

✍ ให้นักเรียนปั้นดินน้ำมันให้เป็นรูปลา ไก่ หรือสิงโตตัวใดตัวหนึ่ง

แบบประเมินกิจกรรมความสามารถการคิดสร้างสรรค์

โดยผ่านการเล่านิทาน

ชั้น อนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของเด็ก  
ตรงตามความเป็นจริง

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการที่จะประเมิน																หมายเหตุ		
		ต่อเติมรูปที่กำหนดให้เสร็จ และสามารถอธิบายประกอบวาดภาพได้ 1 ภาพ				ใช้สีที่กำหนดให้ในการพิมพ์ภาพได้สวยงาม				ฉีก ตัด ปะ ภาพที่กำหนดให้เสร็จและสามารถอธิบายผลงานได้ 1 ภาพ				ปั้นรูปตามภาพที่กำหนดให้ได้ 1 ภาพ						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

หมายเหตุ เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = ดีมาก    ระดับ 3 = ดี    ระดับ 2 = พอใช้    ระดับ 1 = ปรับปรุง

พูน ปณ ทิโต สีเว

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

แบบประเมินความสามารถการคิดสร้างสรรค์ (ความคิดคล่อง)

โดยผ่านการเล่านิทาน

ชั้น อนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของเด็ก  
ตรงตามความเป็นจริง

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการที่จะประเมิน																หมายเหตุ						
		มีการคิดหาวิธีการและแก้ปัญหาได้มากกว่า 2 วิธี ในเวลาที่กำหนด				มีการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้ 2 วิธี ในเวลาที่กำหนด				มีการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้เพียง 1 วิธี ในเวลาที่กำหนด				ไม่สามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้ในเวลาที่กำหนด					ปฏิบัติตามคำสั่งและข้อตกลงในการทำกิจกรรม					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			

หมายเหตุ เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = ดีมาก    ระดับ 3 = ดี    ระดับ 2 = พอใช้    ระดับ 1 = ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

( ..... )

ผู้ประเมิน





### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายวิชา .....ปฐมวัย..... ระดับชั้น .....อนุบาล 3.....

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง .....การเล่นิทานโดยใช้ภาพประกอบ.....จำนวน 5 ชั่วโมง

บทเรียนย่อย เรื่อง.....ลิงกับจระเข้ ..... เวลา 1 ชั่วโมง

#### สาระสำคัญ

- กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ริเริ่มสร้างผลงานตามความคิดและจินตนาการ โดยใช้กิจกรรม ศิลปะการวาด การปั้น การฉีก-ตัด ปะ การเป่า การทอ การหยดสี การพิมพ์ภาพ การร้อยและการประดิษฐ์

#### สาระการเรียนรู้

- เรื่อง การวาดภาพจากกรุปหยดน้ำ
- เรื่อง การพิมพ์ภาพปลาด้วยฝ่ามือ
- เรื่อง การฉีก ตัด ปะ รูปปลา
- เรื่อง การปั้นตัวละครจากนิทาน 3

#### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจได้เป็นอย่างดี
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงได้

#### ผลการเรียนรู้

- นักเรียนคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วเชื่อมโยงเปรียบเทียบสิ่งที่เหมือน หรือใกล้เคียงที่สุด

- นักเรียนเกิดการคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ การตกแต่ง เพื่อให้ผลงานนั้นสมบูรณ์

ยิ่งขึ้น

## กิจกรรมการเรียนรู้

### ขั้นเตรียม

1. ครูเตรียมข้อตกลงกับนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม

### ขั้นนำ

2. ครูร้องเพลง อากาศ เพื่อเข้าสู่กิจกรรม
3. ครูเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ โดยไม่ต้องบอกว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เพื่อให้  
นักเรียนทายว่าตัวละครที่ครูเล่าคือสัตว์อะไร
4. ครูเสนอนิทาน เรื่อง ลิงกับจระเข้

### ขั้นที่ 1 ครูดำเนินการเล่านิทาน ( โดยใช้ภาพประกอบ)

1. ครูดำเนินการเล่านิทาน เรื่องลิงกับจระเข้ ให้นักเรียนฟัง
2. หลังจากที่นักเรียนฟังจบ ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน และสุ่มนักเรียนบาง  
คนตอบจนครบประเด็นที่ต้องการให้นักเรียนรู้ ในขณะที่นักเรียนตอบครูจะเขียนคำตอบไว้บน  
กระดาน ถ้านักเรียนตอบไม่ตรงครูก็จะช่วยตอบให้ เพื่อความถูกต้องและชัดเจน

### ขั้นที่ 2 กิจกรรมศิลปะ

3. ครูแจ้งนักเรียนเกี่ยวกับภาระงานที่นักเรียนต้องทำคือ งานศิลปะ
4. นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน ครูเดินสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียนทุกคน อย่างทั่วถึง

### ขั้นสรุป

5. ครูให้นักเรียนร่วมกัน สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเนื้อหาในนิทาน เรื่อง ลิงกับจระเข้
6. ครูตรวจและประเมินผลงานนักเรียน
7. ครูคัดเลือกผลงานนักเรียนขึ้นมาแสดงหน้าชั้นเรียน
8. วัดแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์และแบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

### สื่อการเรียนรู้ / อุปกรณ์

- |                                    |                        |                     |
|------------------------------------|------------------------|---------------------|
| 1. หนังสือนิทานเรื่อง ลิงกับจระเข้ | 2. ใบกิจกรรม 4 กิจกรรม | 3. ดินน้ำมัน        |
| 4. ทีวีจอแบน                       | 5. ดินสอ               | 6. ยางลบ            |
| 7. สีเทียน                         | 8. สี                  |                     |
| 9. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4        | 11. ใบไม้              | 12. ก้านกล้วยเศษไม้ |
|                                    |                        | 13. กาว             |

### ประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน
2. สังเกตการสนทนาและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
3. สังเกตผลงานการทำกิจกรรม 4 กิจกรรม

4. ประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

5. ประเมินความคิดสร้างสรรค์

บันทึกหลังสอน

.....  
 .....

ลงชื่อ .....

(.....)

วันที่ .....

ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

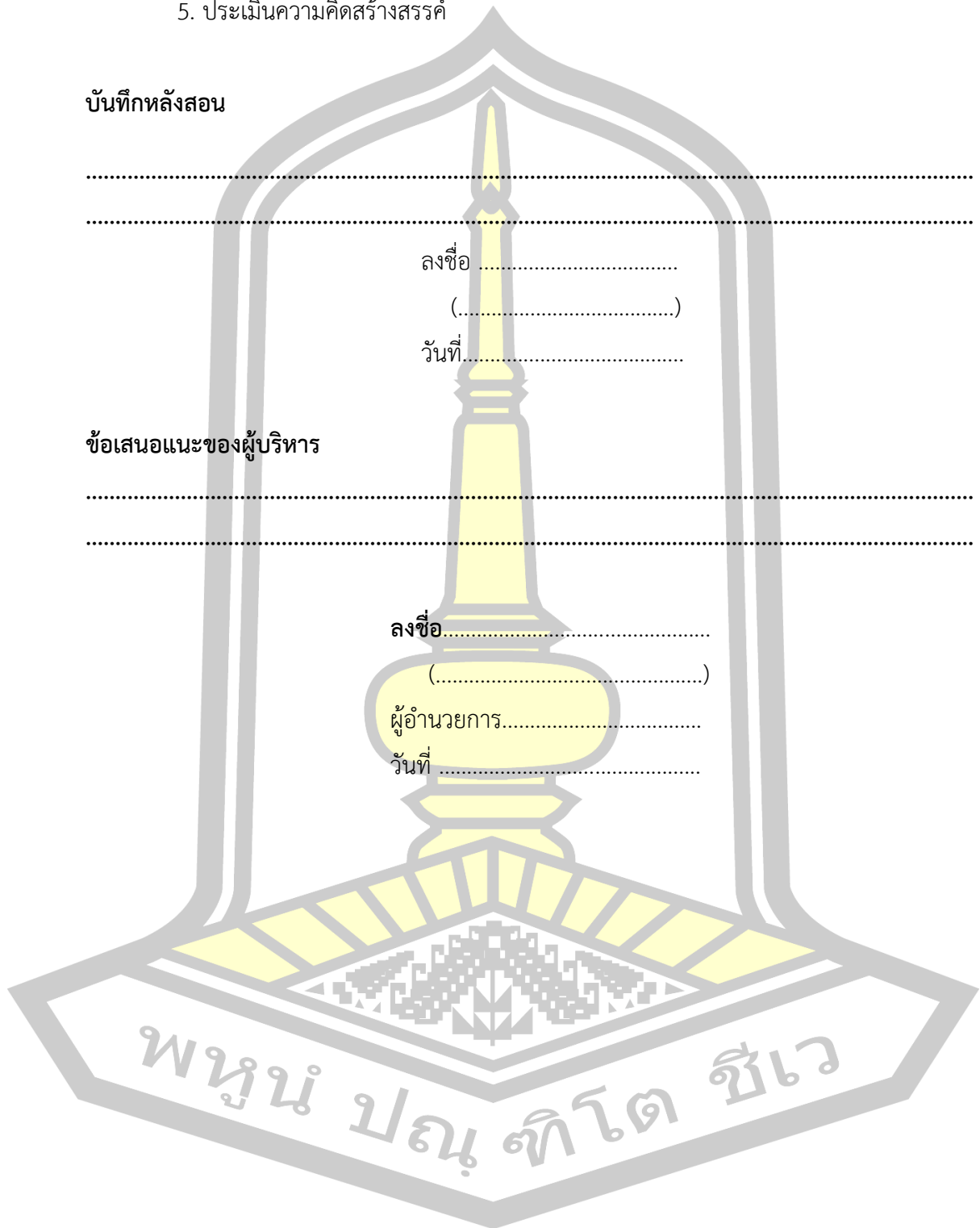
.....  
 .....

ลงชื่อ .....

(.....)

ผู้อำนวยการ.....

วันที่ .....



พหุ ประถมศึกษา

ภาคผนวก

ลิงก์ใบระเข้

พหุบัน ปณฺ ทิโต ชเว



## ใบงานกิจกรรมที่ 1

งานศิลปะ วาดภาพลึงกับจระเข้

วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ A4 ดินสอ สีเทียน สีไม้ ยางลบ

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

## ใบงาน เรื่อง การวาดลึงกับจระเข้

✍ ให้นักเรียนวาดภาพปลาตามจินตนาการและระบายสีให้สวยงาม

ใบงาน กิจกรรมที่ 2  
งานศิลปะ กิจกรรมการพิมพ์ภาพลึกลับจระเข้  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ สีน้ำ ฝามือ

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การพิมพ์ภาพลึกลับจระเข้ ด้วยฝามือ

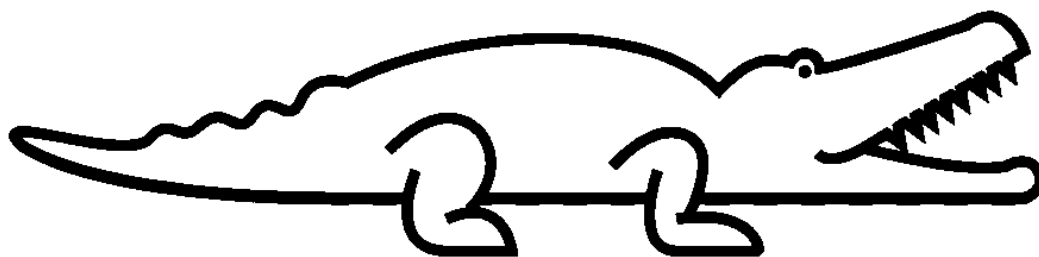
✍ ให้นักเรียนพิมพ์ภาพลึกลับหรือจระเข้ให้สวยงาม

ใบงาน กิจกรรมที่ 3  
งานศิลปะ กิจกรรมการฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปลิงกับจระเข้  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษสี กาว

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปลิงกับจระเข้

✍ ให้นักเรียนฉีก ตัด ปะ ฉีก กระดาษเป็นรูปจระเข้ ให้สวยงาม





ใบงาน กิจกรรมที่ 4  
งานศิลปะ กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 3  
วัสดุอุปกรณ์ ภาพลึงกับจระเข้ ดินน้ำมัน ที่รองปั้น

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การปั้นตัวละครจากนิทาน เรื่อง ลูกวัวน้อยกับจระเข้  
✍ ให้นักเรียนปั้นดินน้ำมันให้เป็นรูปลึงหรือจระเข้ตัวใดตัวหนึ่ง



แบบประเมินความสามารถการคิดสร้างสรรค์ (ความคิดยืดหยุ่น)

โดยผ่านการเล่านิทาน

ชั้น อนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของเด็ก  
ตรงตามความเป็นจริง

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการที่จะประเมิน																หมายเหตุ
		มีการคิดหา วิธีการแก้ปัญหา โดยตัดแปลงสิ่ง ที่มีอยู่หรือนำสิ่ง อื่นมาทดแทนสิ่ง ที่ขาดได้ หลากหลาย				มีการคิดหา วิธีการแก้ปัญหา ได้โดยตัดแปลง สิ่งที่มีอยู่หรือนำ สิ่งอื่นมาทดแทน สิ่งที่ขาดได้				มีการคิดหา วิธีการแก้ปัญหา โดยตัดแปลงสิ่ง ที่มีอยู่หรือนำสิ่ง อื่นมาทดแทนสิ่ง ที่ขาดได้แต่ยังไม่ เหมาะสมกับ งาน				ไม่สามารถคิดหา วิธีการแก้ปัญหา โดยตัดแปลงสิ่ง ที่มีอยู่ หรือนำ สิ่งอื่นมาทดแทน สิ่งที่ขาดได้				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	

หมายเหตุ เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = ดีมาก    ระดับ 3 = ดี    ระดับ 2 = พอใช้    ระดับ 1 = ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน



## แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 4

รายวิชา .....ปฐมวัย..... ระดับชั้น .....อนุบาล 3.....

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง .....การเล่นิทานโดยใช้เสียงประกอบ..... จำนวน 5 ชั่วโมง

บทเรียนย่อย เรื่อง.....กวางกับเสือ ..... เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

- กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ริเริ่มสร้างผลงานตามความคิดและจินตนาการ โดยใช้กิจกรรม ศิลปะการวาด การปั้น การฉีก-ตัด ปะ การเป่า การทอ การหยดสี การพิมพ์ภาพ การร้อยและการประดิษฐ์

### สาระการเรียนรู้

- เรื่อง การวาดภาพกวางกับเสือ
- เรื่อง การพิมพ์ภาพกวางกับเสือ
- เรื่อง การฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปกวางกับเสือ
- เรื่อง การปั้นตัวละครจากนิทาน 4

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจได้เป็นอย่างดี
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงได้

### ผลการเรียนรู้

- นักเรียนคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วเชื่อมโยงเปรียบเทียบสิ่งที่เหมือน หรือใกล้เคียงที่สุด

- นักเรียนเกิดการคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ การตกแต่ง เพื่อให้ผลงานนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นเตรียม

1. ครูเตรียมข้อตกลงกับนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม

## ชั้นนำ

2. ครูร้องเพลง สัตว์ป่าเพื่อเข้าสู่กิจกรรม
3. ครูเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ โดยไม่ต้องบอกว่า เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เพื่อให้ นักเรียนทายว่าตัวละครที่ครูเล่าคือสัตว์อะไร

4. ครูเสนอนิทาน เรื่อง กวาง กับเสื่อ

## ขั้นที่ 1 ครูดำเนินการเล่านิทาน ( ประกอบเสียง)

1. ครูดำเนินการเล่านิทาน เรื่องกวางกับเสื่อ ให้นักเรียนฟัง
2. หลังจากที่นักเรียนฟังจบ ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน และสุ่มนักเรียนบาง คนตอบจนครบประเด็นที่ต้องการให้นักเรียนรู้ ในขณะที่นักเรียนตอบครูจะเขียนคำตอบไว้บน กระดาน ถ้านักเรียนตอบไม่ตรงครูก็จะช่วยตอบให้ เพื่อความถูกต้องและชัดเจน

## ขั้นที่ 2 กิจกรรมศิลปะ

3. ครูแจ้งนักเรียนเกี่ยวกับภาระงานที่นักเรียนต้องทำคือ งานศิลปะ
4. นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน ครูเดินสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียนทุกคน อย่างทั่วถึง

## ขั้นสรุป

5. ครูให้นักเรียนร่วมกัน สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเนื้อหานิทาน เรื่อง กวางกับเสื่อ
6. ครูตรวจและประเมินผลงานนักเรียน
7. ครูคัดเลือกผลงานนักเรียนขึ้นมาแสดงหน้าชั้นเรียน
8. วัดแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์และแบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

## สื่อการเรียนรู้ / อุปกรณ์

- |                                    |                        |                     |
|------------------------------------|------------------------|---------------------|
| 1. หนังสือนิทานเรื่อง กวางกับเสื่อ | 2. ใบกิจกรรม 4 กิจกรรม | 3. ดินน้ำมัน        |
| 4. ที่รองปั้น                      | 5. ดินสอ               | 6. ยางลบ            |
| 7. สีเทียน                         | 8. สี                  |                     |
| 9. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4        | 11. ใบไม้              | 12. ก้านกล้วยเศษไม้ |
|                                    |                        | 13. กาว             |

## ประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน
2. สังเกตการสนทนาและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
3. สังเกตผลงานการทำกิจกรรม 4 กิจกรรม
4. ประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล
5. ประเมินความคิดสร้างสรรค์

บันทึกหลังสอน

.....  
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....

ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

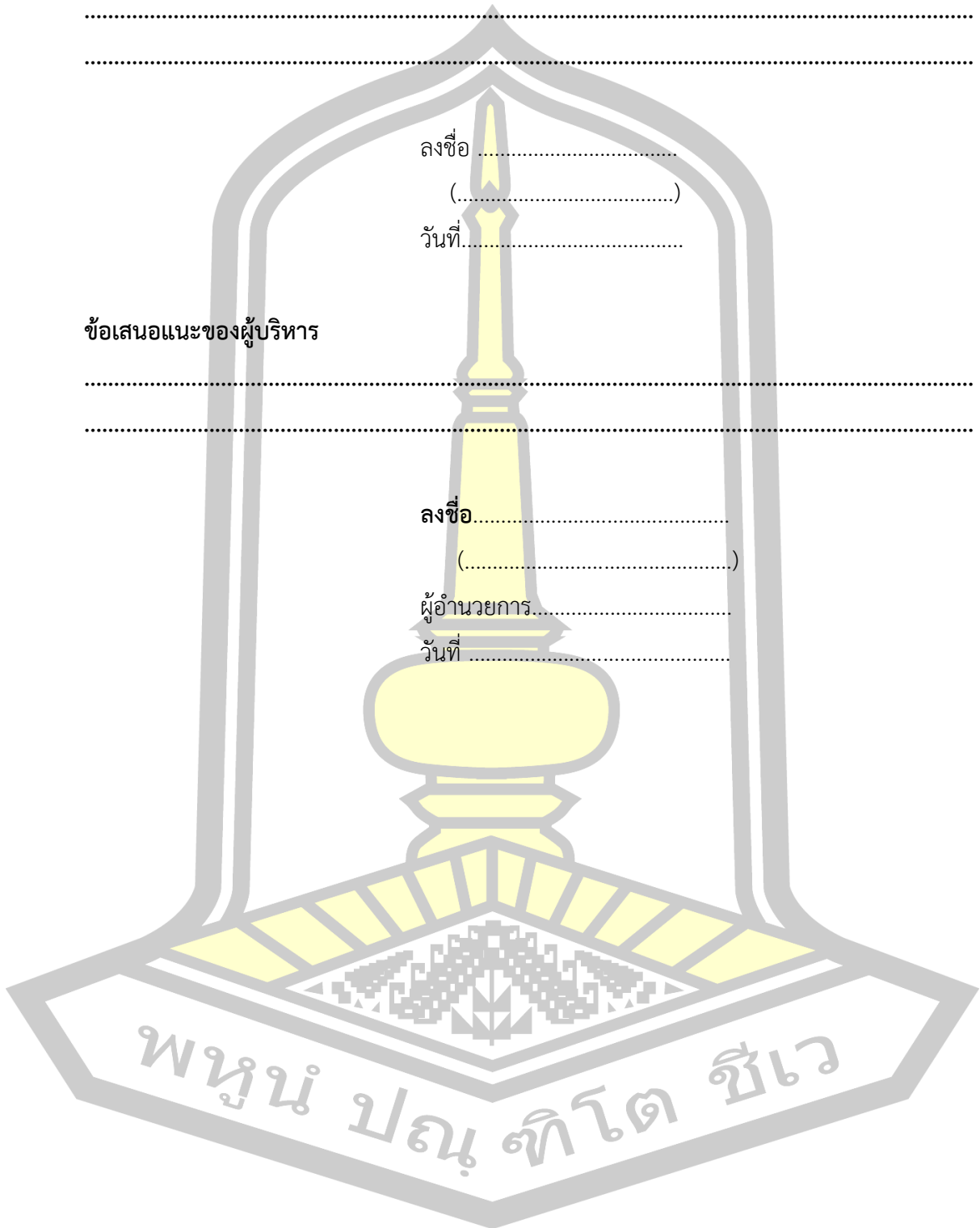
.....  
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการ.....

วันที่.....



พหุมนุ ปณฺ ทิโต ชีเว



ภาควิชา

ทาง

กับ

เลี้ยว

พหุบัน ปณุ ทิโต ชีเว





ใบงานกิจกรรมที่ 1  
งานศิลปะ วาดภาพกว้างกับเส้น  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ A4 ดินสอ สีเทียน สีไม้ ยางลบ

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การวาดภาพกว้างกับเส้น

✍ ให้นักเรียนวาดภาพกว้างหรือเส้นตามจินตนาการและระบายสีให้สวยงาม

ใบงาน กิจกรรมที่ 2  
งานศิลปะ กิจกรรมการพิมพ์ภาพกว้างกับเส้น  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ สีน้ำ ไม้กั้น แก้วน้ำ หลอด

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การพิมพ์ภาพกว้างกับเส้น

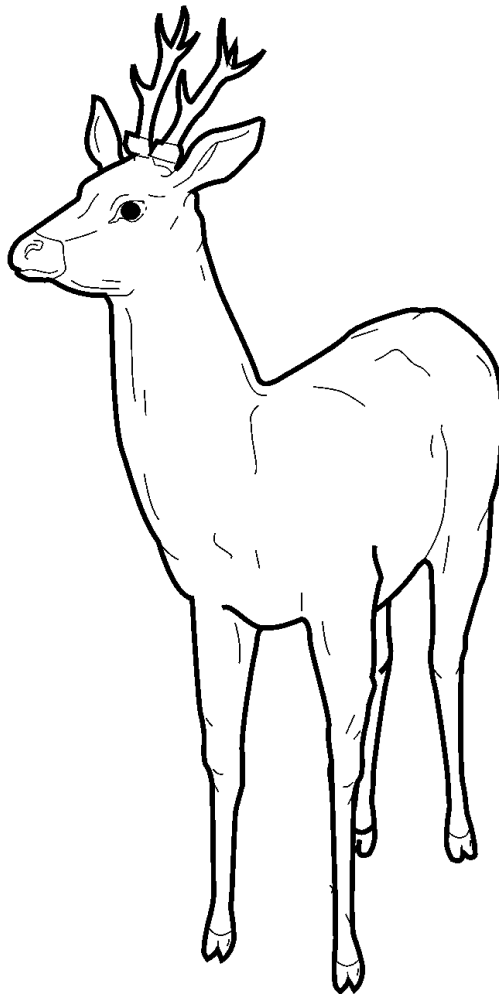
✍ ให้นักเรียนพิมพ์ภาพกว้างให้สวยงาม

ใบงาน กิจกรรมที่ 3  
งานศิลปะ กิจกรรมการฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปกว้างกับเส้น  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษสี กาว

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปกว้างกับเส้น

✍ ให้นักเรียนฉีก ตัด ปะ ฉีก กระดาษเป็นรูปกว้างให้สวยงาม



ใบงาน กิจกรรมที่ 4  
งานศิลปะ กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 4  
วัสดุอุปกรณ์ ภาพลากวางกับเสื่อ ดินน้ำมัน ที่รองปั้น

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การปั้นตัวละครจากนิทาน เรื่อง กวางกับเสื่อ

✍ ให้นักเรียนปั้นดินน้ำมันให้เป็นรูป กวางหรือเสื่อตัวใดตัวหนึ่ง



แบบประเมินความสามารถการคิดสร้างสรรค์ (ความคิดละเอียดลออ)

โดยผ่านการเล่านิทาน

ชั้น อนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของเด็ก  
ตรงตามความเป็นจริง

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการที่จะประเมิน																หมายเหตุ	
		มีการคิดหา วิธีการแก้ปัญหา ได้มากกว่า 2 วิธีในเวลาที่ กำหนด				มีการคิดหาวิธี แก้ปัญหาได้ 2 วิธีในเวลาที่ กำหนด				มีการคิดหา วิธีการแก้ปัญหา ได้ เพียง 1 วิธี ในเวลาที่ กำหนด				ไม่สามารถคิด หาวิธีการ แก้ปัญหาได้ใน เวลาที่กำหนด					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

หมายเหตุ เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = ดีมาก    ระดับ 3 = ดี    ระดับ 2 = พอใช้    ระดับ 1 = ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน





## แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 5

รายวิชา .....ปฐมวัย..... ระดับชั้น ..... อนุบาล 3.....

หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง .....การเล่านิทานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ... จำนวน 5 ชั่วโมง

บทเรียนย่อย เรื่อง.....ลูกหมูกับสองสหาย ..... เวลา 1 ชั่วโมง

### สาระสำคัญ

- กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่นักเรียนได้ริเริ่มสร้างผลงานตามความคิดและจินตนาการ โดยใช้กิจกรรม ศิลปะการวาด การปั้น การฉีก-ตัด ปะ การเป่า การทอ การหยดสี การพิมพ์ภาพ การร้อยและการประดิษฐ์

### สาระการเรียนรู้

- เรื่อง การวาดภาพลูกหมูกับสองสหาย
- เรื่อง การพิมพ์ภาพลูกหมูกับสองสหายด้วยฝ่ามือ
- เรื่อง การฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปลูกหมูกับสองสหาย
- เรื่อง การปั้นตัวละครจากนิทาน 5

### จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถร่วมกิจกรรมด้วยความสนใจได้เป็นอย่างดี
3. เพื่อให้นักเรียนสามารถยอมรับและปฏิบัติตามข้อตกลงได้

### ผลการเรียนรู้

- นักเรียนคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วเชื่อมโยงเปรียบเทียบสิ่งที่เหมือน หรือใกล้เคียงที่สุด
- นักเรียนเกิดการคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ การตกแต่ง เพื่อให้ผลงานนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### กิจกรรมการเรียนรู้

#### ขั้นเตรียม

1. ครูเตรียมข้อตกลงกับนักเรียนระหว่างทำกิจกรรม

## ชั้นนำ

2. ครูร้องเพลง กุ๊กไก่ เพื่อเข้าสู่กิจกรรม
3. ครูเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ โดยไม่ต้องบอกว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เพื่อให้นักเรียนทายว่าตัวละครที่ครูเล่าคือสัตว์อะไร

4. ครูเสนอนิทาน เรื่อง ลูกหมูกับสองสหาย

## ขั้นที่ 1 ครูดำเนินการเล่านิทาน ( ประกอบอุปกรณ์ )

1. ครูดำเนินการเล่านิทาน เรื่อง กวางกับเสือ ให้นักเรียนฟัง
2. หลังจากที่นักเรียนฟังจบ ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาในนิทาน และสุ่มนักเรียนบางคนตอบจนครบประเด็นที่ต้องการให้นักเรียนรู้ ในขณะที่นักเรียนตอบครูจะเขียนคำตอบไว้บนกระดาน ถ้านักเรียนตอบไม่ตรงครูก็จะช่วยตอบให้ เพื่อความถูกต้องและชัดเจน

## ขั้นที่ 2 กิจกรรมศิลปะ

3. ครูแจ้งนักเรียนเกี่ยวกับภาระงานที่นักเรียนต้องทำคือ งานศิลปะ
4. นักเรียนลงมือปฏิบัติงาน ครูเดินสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียนทุกคน อย่างทั่วถึง

## ขั้นสรุป

5. ครูให้นักเรียนร่วมกัน สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้จากเนื้อหานิทาน เรื่อง ลูกหมูกับสองสหาย
6. ครูตรวจและประเมินผลงานนักเรียน
7. ครูคัดเลือกผลงานนักเรียนขึ้นมาแสดงหน้าชั้นเรียน
8. วัดแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์และแบบวัดพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล

## สื่อการเรียนรู้/อุปกรณ์

1. หนังสือนิทานเรื่อง ลูกหมูกับสองสหาย
2. ใบกิจกรรม 4 กิจกรรม
3. ดินน้ำมัน
4. ที่รองปั้น
5. ดินสอ
6. ยางลบ
7. สีเทียน
8. สี
9. กระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4
11. ใบไม้
12. ก้านกล้วยเศษไม้
13. กาว

## ประเมินผล

1. สังเกตการสนทนาและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน
2. สังเกตการสนทนาและการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม
3. สังเกตผลงานการทำกิจกรรม 4 กิจกรรม
4. ประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้รายบุคคล
5. ประเมินความคิดสร้างสรรค์

บันทึกหลังสอน

.....  
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

วันที่.....

ข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

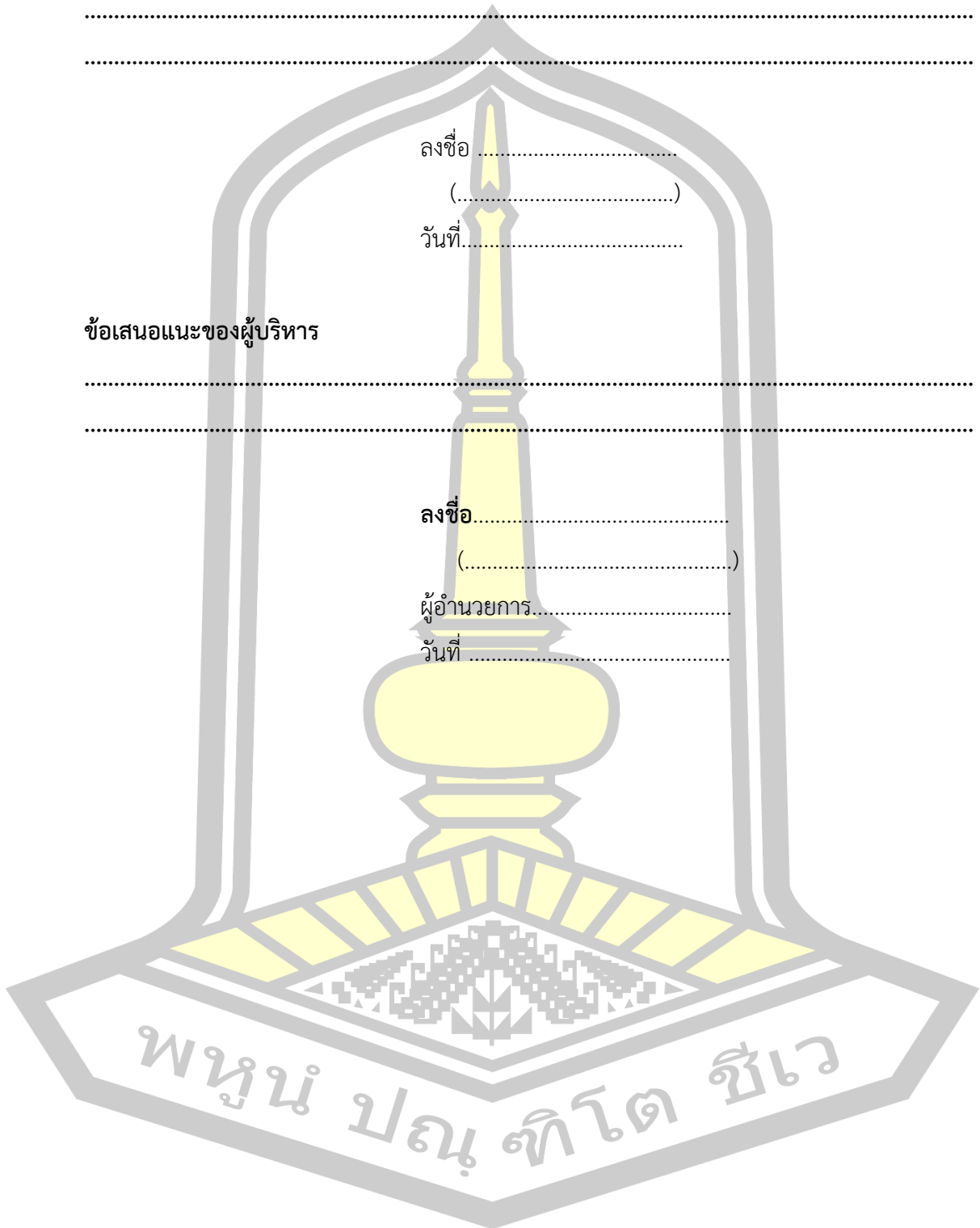
.....  
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการ.....

วันที่.....



พหุมนั ปณุ ทิโต ชีเว

ภาคผนวก

ลูกหมู

กับ

สองสหาย

พจนานุกรม ปณฺ ทิโต

## เพลง กู้กั๊ก

เอ๊ก อี เอ๊ก พ่อไก่อ่                      กุก กู้ก กู้ก แม่ไก่อ่  
 ลูกไก่อ่น้อยเดินไป                      เจ๊ียบ เจ๊ียบ เจ๊ียบ เจ๊ียบ เจ๊ียบ  
 อีเอ๊ก กู้ก กู้ก เจ๊ียบ เจ๊ียบ  
 พ่อไก่อ่เดินนำหน้า                      แม่ไก่อ่คู้ยดินให้  
 ลูกไก่อ่น้อยโตไว                      เจ๊ียบ เจ๊ียบ เจ๊ียบ เจ๊ียบ เจ๊ียบ  
 อีเอ๊ก กู้ก กู้ก เจ๊ียบ เจ๊ียบ

พหูนัน ปณ ทิโต ชีเว

## ใบงานกิจกรรมที่ 1

งานศิลปะ วาดภาพปลาจากรูปลูกหมูกับสองสหาย  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ A4 ดินสอ สีเทียน สีไม้ ยางลบ

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

## ใบงาน เรื่อง การวาดภาพลูกหมูกับสองสหาย

✍ ให้นักเรียนวาดภาพลูกหมู ตามจินตนาการและระบายสีให้สวยงาม

## ใบงาน กิจกรรมที่ 2

งานศิลปะ กิจกรรมการพิมพ์ภาพลูกหมูกับสองสหาย  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษ สีน้ำ ไม้กั้นกล้วย หลอด

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

## ใบงาน เรื่อง การพิมพ์ภาพลูกหมูกับสองสหาย ด้วยมือ

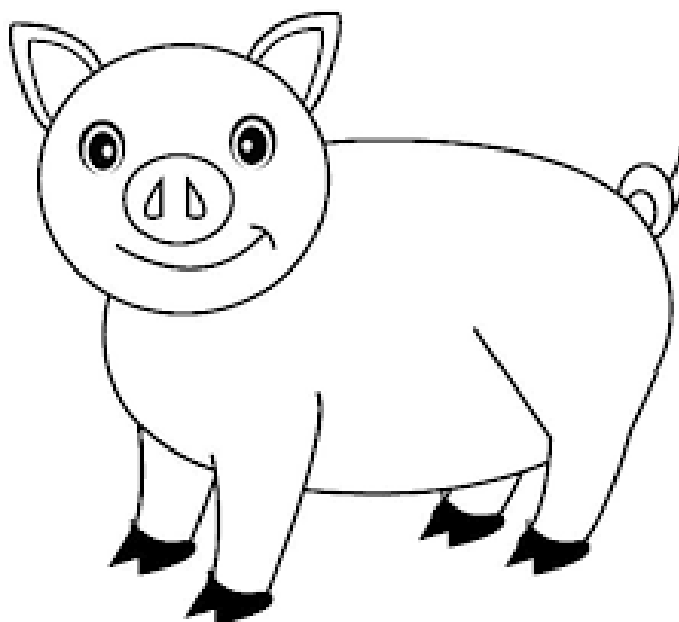
✍ ให้นักเรียนพิมพ์ภาพลูกหมูให้สวยงาม

ใบงาน กิจกรรมที่ 3  
งานศิลปะ กิจกรรมการฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปลูกหมูกับสองสหาย  
วัสดุอุปกรณ์ กระดาษสี กาว

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การฉีก ตัด ปะ กระดาษรูปลูกหมูกับสองสหาย

✍ ให้นักเรียนฉีก ตัด ปะ ฉีก กระดาษเป็นรูปหมูให้สวยงาม





ใบงาน กิจกรรมที่ 4  
งานศิลปะ กิจกรรมปั้นตัวละครจากนิทาน 5  
วัสดุอุปกรณ์ ภาพลูกหมูกับสองสหาย ดินน้ำมัน ที่รองปั้น

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงาน เรื่อง การปั้นตัวละครจากนิทาน เรื่อง ลูกหมูกับสองสหาย  
✍ ให้นักเรียนปั้นดินน้ำมันให้เป็นรูป ลูกหมู ให้สวยงาม

## แบบประเมินกิจกรรมความสามารถการคิดสร้างสรรค์

โดยผ่านการเล่านิทาน

ชั้น อนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของเด็ก  
ตรงตามความเป็นจริง

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการที่จะประเมิน																หมายเหตุ					
		วาดภาพรูปที่กำหนดให้เสร็จและสามารถอธิบายประกอบวาดภาพได้ 1 ภาพ				ใช้สีที่กำหนดให้ในการพิมพ์ภาพได้สวยงาม				ฉีก ตัด ปะ ภาพ ที่กำหนดให้เสร็จและสามารถอธิบายผลงานได้ 1 ภาพ				ปั้นรูปตามภาพที่กำหนดให้ได้ 1 ภาพ					ปฏิบัติตามคำสั่งและข้อตกลงในการทำกิจกรรม				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

หมายเหตุ เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = ดีมาก    ระดับ 3 = ดี    ระดับ 2 = พอใช้    ระดับ 1 = ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน

แบบประเมินความสามารถการคิดสร้างสรรค์ (ความคิดริเริ่ม)

โดยผ่านการเล่านิทาน

ชั้น อนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของเด็ก  
ตรงตามความเป็นจริง

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการที่จะประเมิน																หมายเหตุ	
		พัฒนาชิ้นงาน หรือวิธีการเพิ่ม แก้ ปัญหาด้วย ความ คิดที่ แปลกใหม่ เหมาะสมต่อ การใช้งาน				พัฒนาชิ้นงาน หรือวิธีการเพื่อ แก้ปัญหาด้วย ความคิดที่ แปลก				พัฒนาชิ้นงาน หรือวิธีการเพื่อ แก้ไข้ปัญหา ด้วยการ ผสมผสานและ ดัดแปลงจาก ความคิดเดิม				พัฒนาชิ้นงาน หรือวิธีการเพื่อ แก้้ปัญหาโดย ไม่มีความคิด แปลกใหม่					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

หมายเหตุ เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = ดีมาก    ระดับ 3 = ดี    ระดับ 2 = พอใช้    ระดับ 1 = ปรับปรุง

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน



แบบประเมินความสามารถการคิดสร้างสรรค์ (ความคิดยืดหยุ่น)

โดยผ่านการเล่านิทาน

ชั้น อนุบาล 3 โรงเรียนบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

คำชี้แจง ครูสังเกตพฤติกรรมเด็กทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับพฤติกรรมของเด็ก  
ตรงตามความเป็นจริง

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการที่จะประเมิน																หมายเหตุ
		มีการคิดหา วิธีการแก้ปัญหา โดยตัดแปลงสิ่ง ที่มีอยู่หรือนำสิ่ง อื่นมาทดแทน สิ่งที่ขาดได้ หลากหลาย				มีการคิดหา วิธีการแก้ปัญหา ได้โดยตัดแปลง สิ่งที่มีอยู่หรือนำ สิ่งอื่นมา ทดแทนสิ่งที่ ขาดได้				มีการคิดหา วิธีการแก้ปัญหา โดยตัดแปลงสิ่ง ที่มีอยู่หรือนำสิ่ง อื่นมาทดแทน สิ่งที่ขาดได้แต่ ยังไม่เหมาะสม กับงาน				ไม่สามารถคิด หาวิธีการ แก้ปัญหาโดย ตัดแปลงสิ่งที่มี อยู่ หรือนำสิ่ง อื่นมาทดแทน สิ่งที่ขาดได้				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	

หมายเหตุ เกณฑ์การให้คะแนน

ระดับ 4 = ดีมาก    ระดับ 3 = ดี    ระดับ 2 = พอใช้    ระดับ 1 = ปรับปรุง

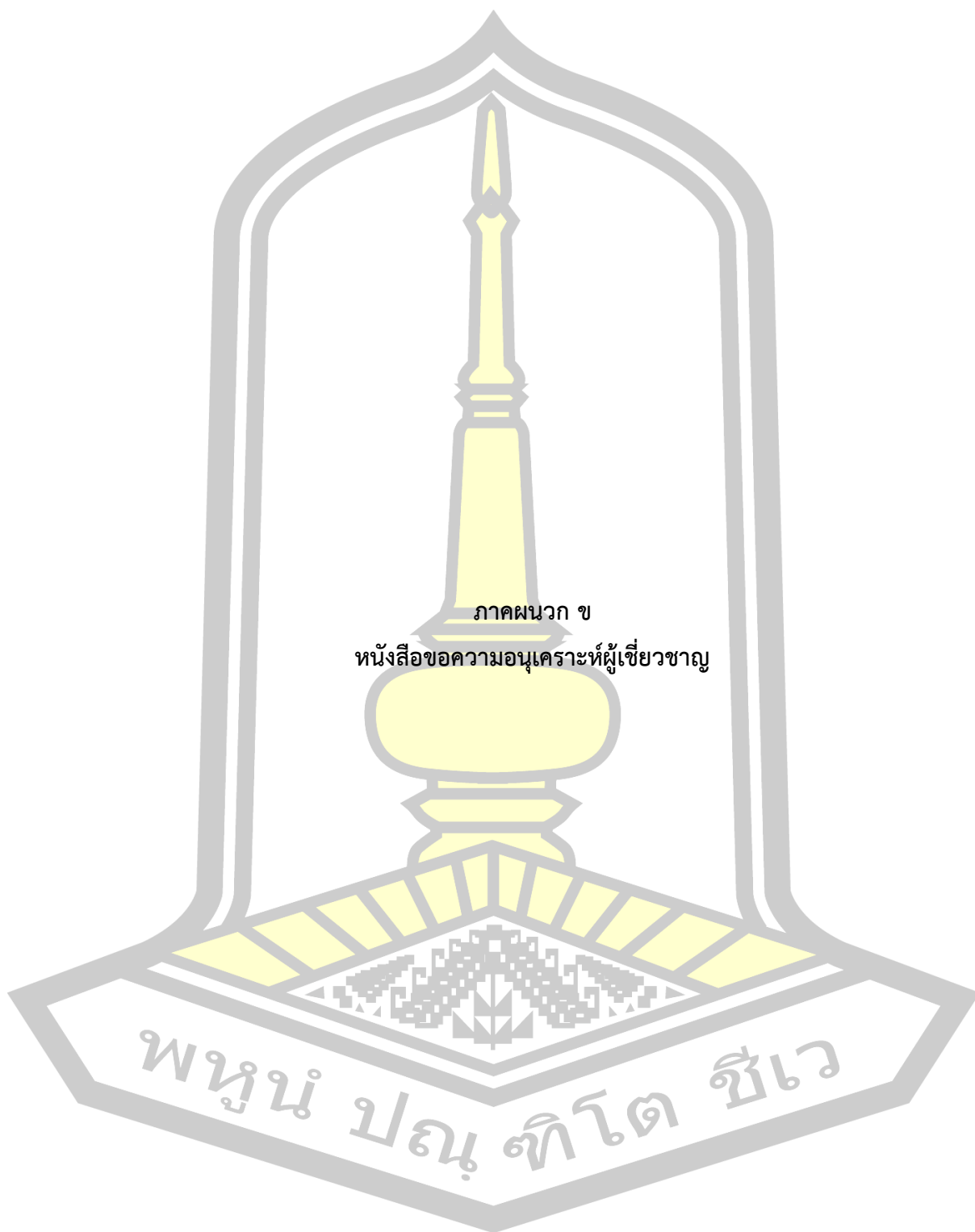
ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ประเมิน







ภาคผนวก ข  
หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

พหุบัณฑิตวิทัย





ที่ อว 0605.5(2)/903

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

5 มีนาคม 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวน อรุณเพ็ญ

ด้วย นางสาวกมลน สว่างสุข นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี อาจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)  
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174  
เบอร์โทรนิสิต 0935274376



ที่ อว 0605.5(2)/ว903

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

5 มีนาคม 2563

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางพัฒนสรณ์ เจืองประโคน

ด้วย นางสาวกณคน สว่างสุข นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี อาจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)

รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174  
เบอร์โทรนิสิต 0935274376



ที่ ฮว 0605.5(2)/ว903

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

5 มีนาคม 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นายอภิชาติ หวังสวัสดิ์ปรีชา

ด้วย นางสาวภคมน สว่างสุข นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี อาจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)  
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174  
เบอร์โทรนิสิต 0935274376



ที่ อว 0605.5(2)/ว903

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

5 มีนาคม 2563

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางสาวนันทา พวงไพบูลย์

ด้วย นางสาวกมลน สว่างสุข นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี อาจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้ไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โคมยา)  
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174  
เบอร์โทรนิสิต 0935274376



ที่ อว 0605.5(2)/ว903

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม  
อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44000

5 มีนาคม 2563

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน นางประมุล เสงี่ยมศักดิ์

ด้วย นางสาวกมลน สว่างสุข นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง : “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร (กศ.ม.) หลักสูตรและการสอน โดยมี อาจารย์ ดร.ประสงค์ สายหงษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก ในครั้งนี้

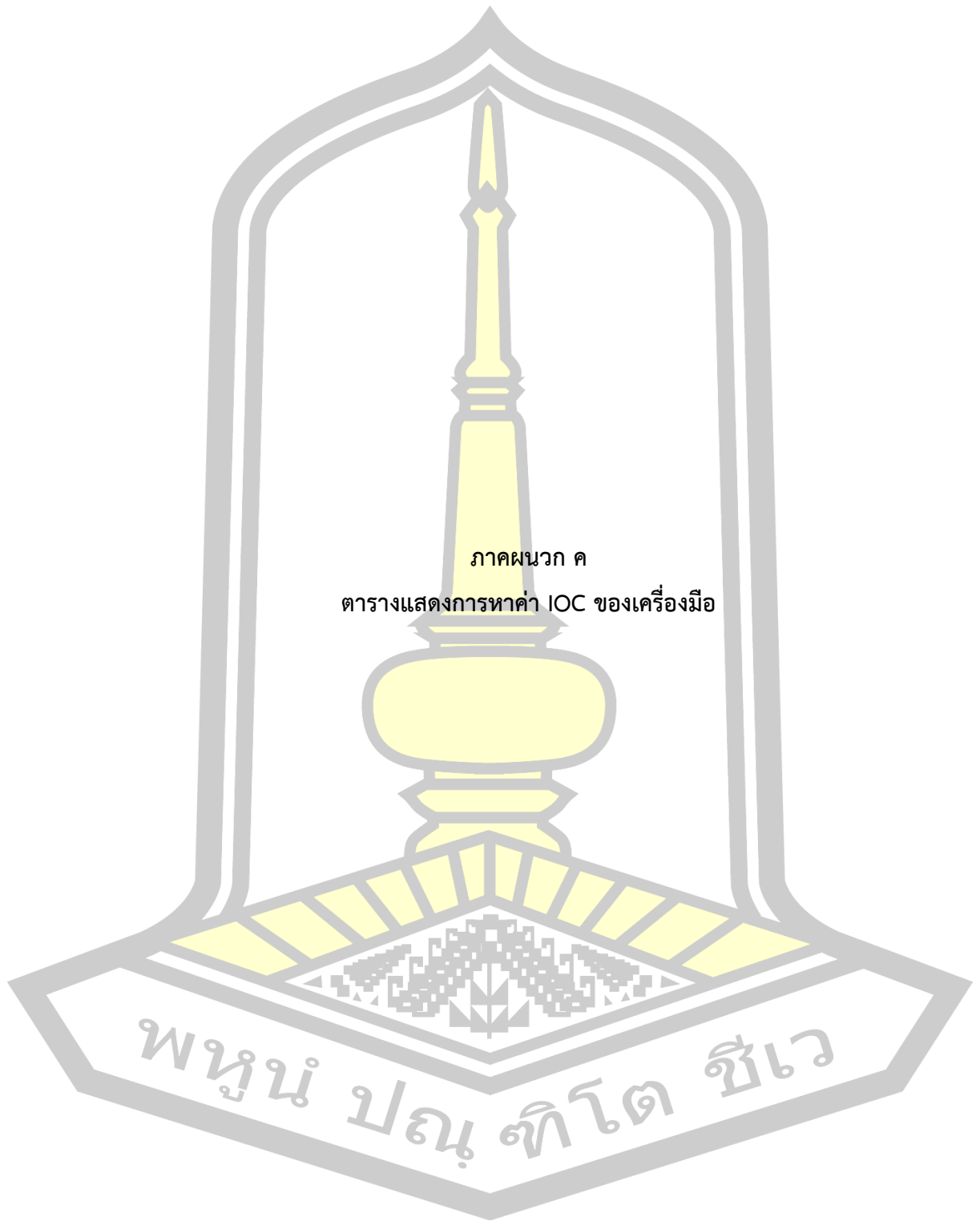
เพื่อให้การจัดทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้มีความรอบรู้ ความสามารถ และมีประสบการณ์ ในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์จากท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อนิสิตจะนำข้อมูลที่ได้นำไปดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม หวังเป็นอย่างยิ่งว่า คงได้รับความกรุณาจากท่านด้วย และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.รังสรรค์ โฉมยา)  
รองคณบดี ปฏิบัติราชการแทน  
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

งานวิชาการและบัณฑิตศึกษา คณะศึกษาศาสตร์  
โทรศัพท์, โทรสาร 0-4371-3174  
เบอร์โทรนิสิต 0935274376



ภาคผนวก ค

ตารางแสดงการหาค่า IOC ของเครื่องมือ

พหุบัน ปณฺ ทิโต ชีเว

ตาราง 19 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการนิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการ  
เรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ การเล่านิทานด้วยปากเปล่า

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					คะแนน	IOC
	1	2	3	4	5		
1. หน่วยการเรียนรู้							
1.1 มีความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
1.2 มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
1.3 มีความชัดเจนของการใช้ภาษา	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8
2. จุดประสงค์การเรียนรู้							
2.1 จุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ระบุ ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.2 จุดประสงค์ของกิจกรรมระบุชัดเจน	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
2.3 จุดประสงค์มีความเป็นไปได้	+1	0	+1	0	+1	3	0.6
3. กิจกรรมการเรียนรู้							
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
3.2 มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของ ผู้เรียน	0	+1	+1	0	+1	3	0.6
3.3 เรียงลำดับกิจกรรมเหมาะสม	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
3.4 เนื้อหาที่นำมาใช้ในกิจกรรมเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3.5 เวลาที่กำหนดเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4. การวัดและประเมินผล							
4.1 เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมกับ จุดประสงค์	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
4.2 วิธีการวัดผลและเครื่องมือสอดคล้องกับ จุดประสงค์และกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

ตาราง 20 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการนิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการ  
เรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ การเล่านิทานประกอบท่าทาง

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					คะแนน	IOC
	1	2	3	4	5		
1. หน่วยการเรียนรู้							
1.1 มีความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
1.2 มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
1.3 มีความชัดเจนของการใช้ภาษา	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8
2. จุดประสงค์การเรียนรู้							
2.1 จุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ระบุ ชัดเจน	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
2.2 จุดประสงค์ของกิจกรรมระบุชัดเจน	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
2.3 จุดประสงค์มีความเป็นไปได้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3. กิจกรรมการเรียนรู้							
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา	+1	0	+1	0	+1	3	0.6
3.2 มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของ ผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3.3 เรียงลำดับกิจกรรมเหมาะสม	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
3.4 เนื้อหาที่นำมาใช้ในกิจกรรมเหมาะสม	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
3.5 เวลาที่กำหนดเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4. การวัดและประเมินผล							
4.1 เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุม กับจุดประสงค์	+1	0	0	+1	+1	3	0.6
4.2 วิธีการวัดผลและเครื่องมือสอดคล้องกับ จุดประสงค์และกิจกรรม	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8



ตาราง 21 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
 ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการนิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการ  
 เรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ การเล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					คะแนน	IOC
	1	2	3	4	5		
1. หน่วยการเรียนรู้							
1.1 มีความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
1.2 มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
1.3 มีความชัดเจนของการใช้ภาษา	0	+1	+1	0	+1	3	0.6
2. จุดประสงค์การเรียนรู้							
2.1 จุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ระบุ ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.2 จุดประสงค์ของกิจกรรมระบุชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.3 จุดประสงค์มีความเป็นไปได้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3. กิจกรรมการเรียนรู้							
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
3.2 มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	+1	0	+1	0	+1	3	0.6
3.3 เรียงลำดับกิจกรรมเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3.4 เนื้อหาที่นำมาใช้ในกิจกรรมเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3.5 เวลาที่กำหนดเหมาะสม	+1	0	+1	0	+1	3	0.6
4. การวัดและประเมินผล							
4.1 เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมกับ จุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4.2 วิธีการวัดผลและเครื่องมือสอดคล้องกับ จุดประสงค์และกิจกรรม	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8

ตาราง 22 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
 ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการนิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการ  
 เรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ การเล่านิทานโดยใช้เสียงประกอบ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					คะแนน	IOC
	1	2	3	4	5		
1. หน่วยการเรียนรู้							
1.1 มีความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
1.2 มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
1.3 มีความชัดเจนของการใช้ภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. จุดประสงค์การเรียนรู้							
2.1 จุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ระบุ ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.2 จุดประสงค์ของกิจกรรมระบุชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.3 จุดประสงค์มีความเป็นไปได้	+1	+1	0	+1	0	3	0.6
3. กิจกรรมการเรียนรู้							
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3.2 มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
3.3 เรียงลำดับกิจกรรมเหมาะสม	0	+1	+1	0	+1	3	0.6
3.4 เนื้อหาที่นำมาใช้ในกิจกรรมเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3.5 เวลาที่กำหนดเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4. การวัดและประเมินผล							
4.1 เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมกับ จุดประสงค์	+1	0	+1	0	+1	3	0.6
4.2 วิธีการวัดผลและเครื่องมือสอดคล้องกับ จุดประสงค์และกิจกรรม	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8

ตาราง 23 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแผนการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
 ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการนิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน แผนการจัดการ  
 เรียนรู้ที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ การเล่านิทานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					คะแนน	IOC
	1	2	3	4	5		
1. หน่วยการเรียนรู้							
1.1 มีความสอดคล้องกับแผนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8
1.2 มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
1.3 มีความชัดเจนของการใช้ภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. จุดประสงค์การเรียนรู้							
2.1 จุดประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้ระบุ ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.2 จุดประสงค์ของกิจกรรมระบุชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2.3 จุดประสงค์มีความเป็นไปได้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3. กิจกรรมการเรียนรู้							
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
3.2 มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับของผู้เรียน	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
3.3 เรียงลำดับกิจกรรมเหมาะสม	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
3.4 เนื้อหาที่นำมาใช้ในกิจกรรมเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
3.5 เวลาที่กำหนดเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4. การวัดและประเมินผล							
4.1 เกณฑ์การประเมินผลชัดเจน ครอบคลุมกับ จุดประสงค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4.2 วิธีการวัดผลและเครื่องมือสอดคล้องกับ จุดประสงค์และกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

ตาราง 24 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแบบวัดกิจกรรม การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของ  
นักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					คะแนน	IOC
	1	2	3	4	5		
1. แบบวัดกิจกรรมสอดคล้องกับแผนการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. แบบวัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8
3. แบบวัดกิจกรรมมีวัสดุอุปกรณ์	0	+1	+1	0	+1	3	0.6
4. แบบวัดผลกิจกรรมตามจุดประสงค์	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
5. แบบวัดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อการเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1

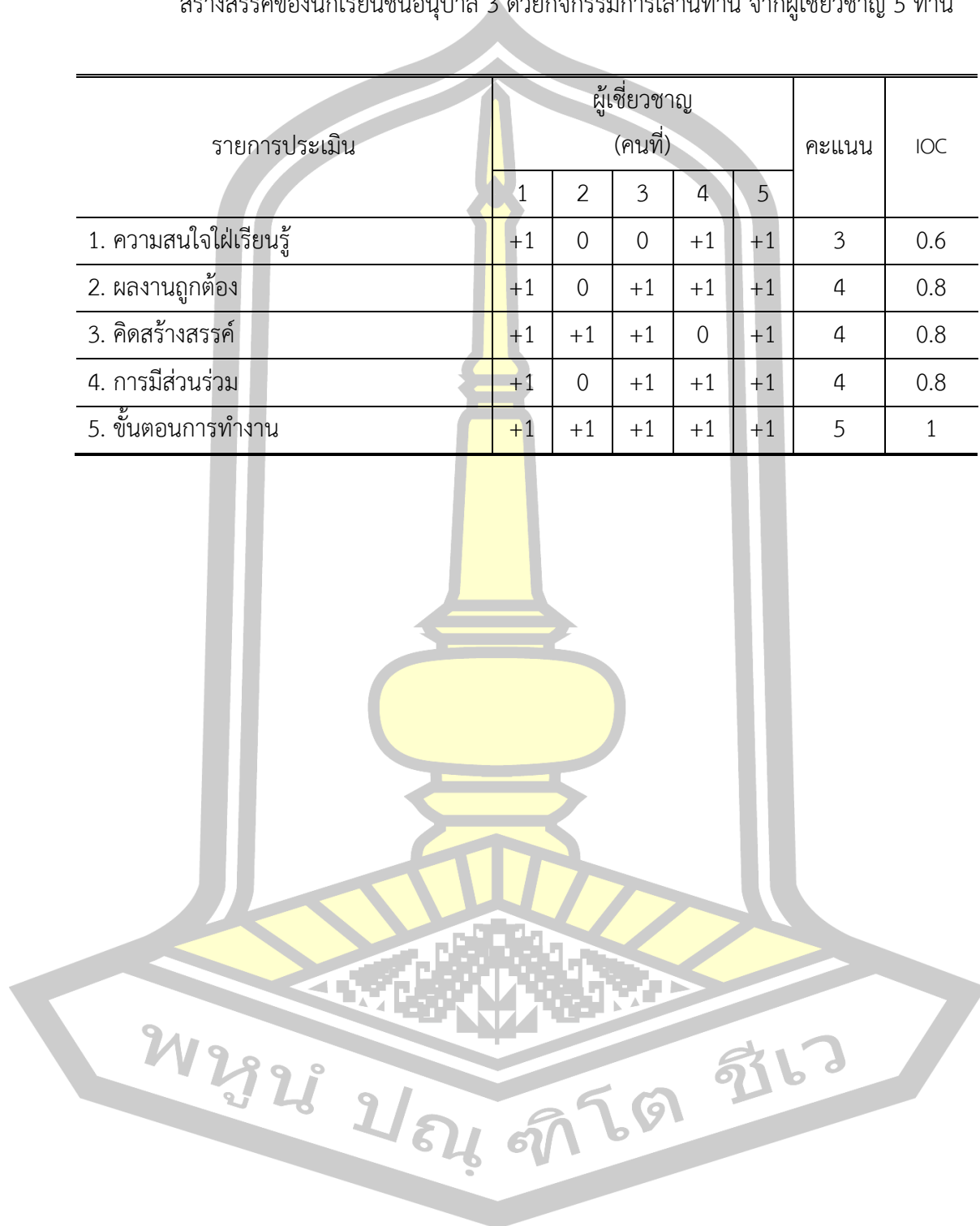
ตาราง 25 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแบบประเมิน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน  
ชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

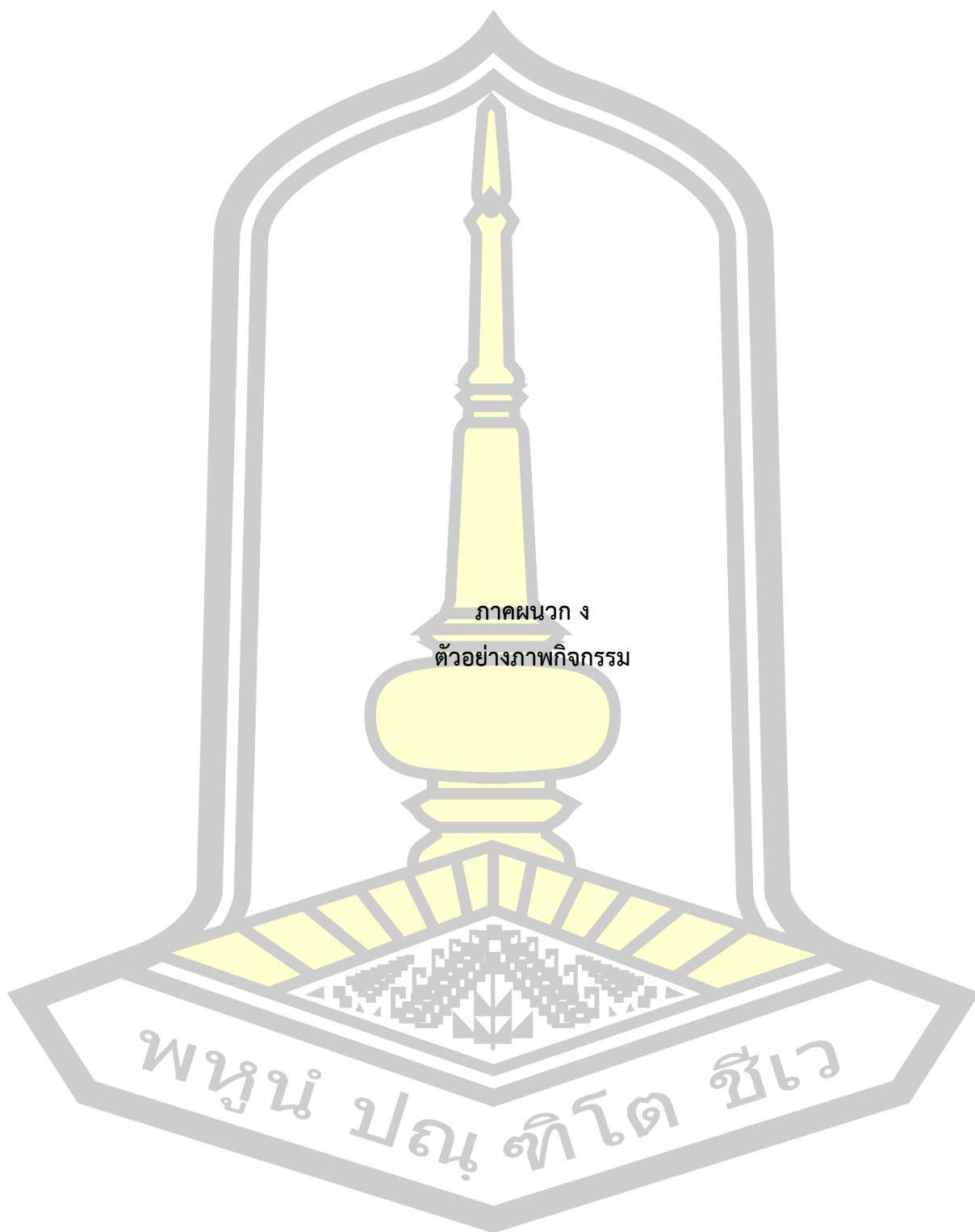
รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					คะแนน	IOC
	1	2	3	4	5		
1. ความคิดริเริ่ม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
2. ความคิดคล่องแคล่ว	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8
3. ความคิดยืดหยุ่น	+1	+1	+1	+1	+1	5	1
4. ความคิดละเอียดลออ	+1	0	+1	0	+1	3	0.6

พหุ ประถมศึกษา

ตาราง 26 แสดงผลการวิเคราะห์คะแนนของแบบประเมินพฤติกรรมของ การพัฒนาความคิด  
สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ด้วยกิจกรรมการเล่านิทาน จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					คะแนน	IOC
	1	2	3	4	5		
1. ความสนใจใฝ่เรียนรู้	+1	0	0	+1	+1	3	0.6
2. ผลงานถูกต้อง	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
3. คิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8
4. การมีส่วนร่วม	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8
5. ขั้นตอนการทำงาน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1





ภาคผนวก ง  
ตัวอย่างภาพกิจกรรม

พหุมนั ปณุ ทิโต ชีเว

# การเล่านิทานปากเปล่า



# การเล่นิทานประกอบท่าทาง



พ



การเล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบ



การเล่านิทานโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ



# การเล่านิทานโดยใช้เสียงประกอบ

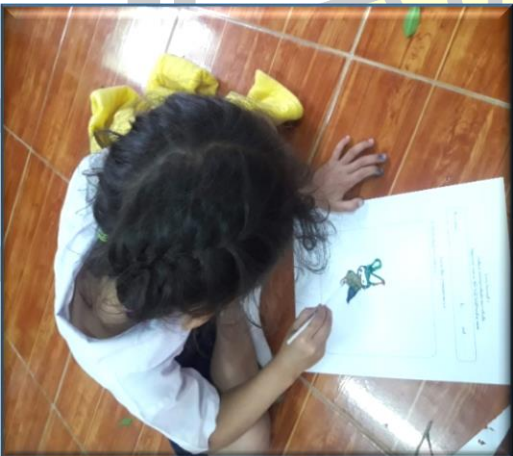


# หนังสือนิทาน

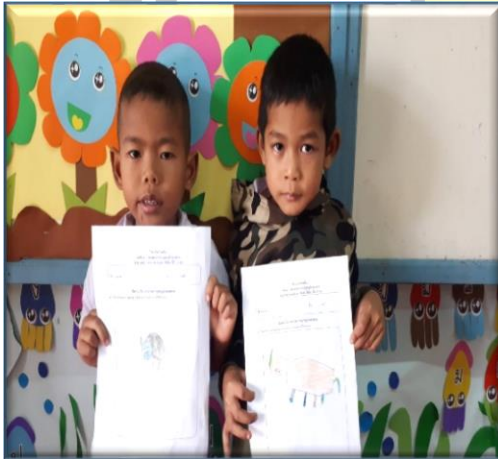
จัดทำขึ้นเอง



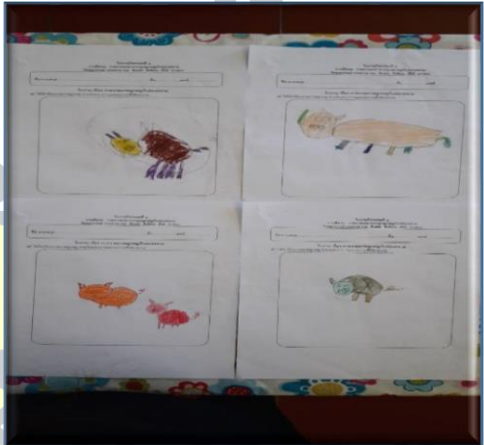
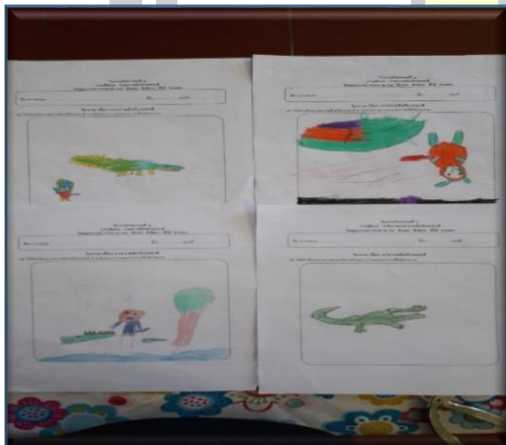
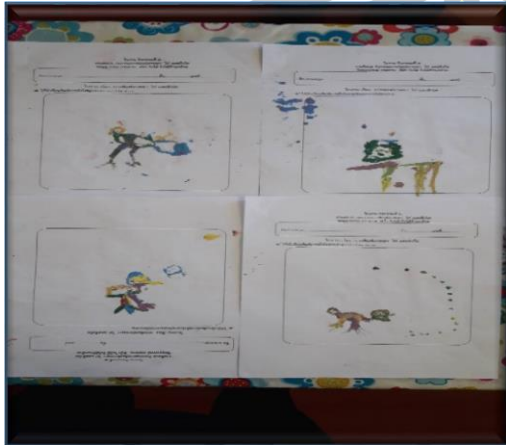
ภาพนักเรียนทำกิจกรรม



ผลงานนักเรียน



ผลงานนักเรียน



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวภคมน สว่างสุข
วันเกิด	วันที่ 4 พฤษภาคม พ.ศ. 2524
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 166 หมู่ที่ 4 ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ รหัสไปรษณีย์ 31180
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	เจ้าหน้าที่ธุรการ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบ้านโคกระเหย หมู่ที่ 13 บ้านบ้านโคกระเหย ตำบลปราสาท อำเภอบ้านกรวด จังหวัดบุรีรัมย์ รหัสไปรษณีย์ 31180
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2534 ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ โรงเรียนเบญจเทคโนโลยีบุรีรัมย์ พ.ศ. 2536 ปริญญาบริหารธุรกิจบัณฑิต (บธ.บ.) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ พ.ศ. 2563 ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

พูนุ่ ปณุ่ ทิโต ชีเว