

วิทยานิพนธ์

เรื่อง

ผลของการเล่านิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

Effects of Neverending Stories Telling on Creative Thinking of Preschool Children

โดย

นางสาวอรดี ตีระตระกูลเสรี

เสนอ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
เพื่อความสมบูรณ์แห่งปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ปฐมวัยศึกษา)

พ.ศ. 2549

ISBN 974-16-1617-1

อรดี ตีระตระกูลเสรี 2549: ผลของการเล่านิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์
ของเด็กปฐมวัย ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (ปฐมวัยศึกษา) สาขาปฐมวัยศึกษา
ภาควิชาการศึกษา ปรธานกรรมการที่ปรึกษา: อาจารย์ชลาธิป สมาหิโต, Ed.D.
131 หน้า
ISBN 974-16-1617-1

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาผลของการเล่านิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิด
สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย 2) เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์
ของเด็กกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยเพศชายและหญิงอายุระหว่าง
4 ½ - 5 ½ ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวน 56 คน
ของโรงเรียนอนุบาลคหกรรมศาสตร์เกษตร ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเกษตร มหาวิทยาลัย
เกษตรศาสตร์ โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองและ
กลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้คือ แผนการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย
จำนวน 20 แผน และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ A ของ Torrance
วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test

ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่อง
มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ
ที่ระดับ .01 2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่องมีคะแนนเฉลี่ย
ความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่อง
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อรดี ตีระตระกูลเสรี
ลายมือชื่อนิติศ

ชลาธิป สมาหิโต
ลายมือชื่อประธานกรรมการ

28 / 04 / 49

Oradee Tiratrakulseree 2006: Effects of Neverending Stories Telling on Creative Thinking of Preschool Children. Master of Education (Early Childhood Education), Major Field: Early Childhood Education, Department of Education. Thesis Advisor: Miss Chalatip Samahito, Ed.D. 131 pages.
ISBN 974-16-1617-1

The purposes of this research were: 1) to study effects of neverending stories telling on creative thinking of preschool children, 2) to compare the difference of creative thinking mean scores between the experimental group and the control group.

Subjects used in this research were male and female preschool children ranging from 4 ½ to 5 ½ years old. The subjects consisted of 56 preschool children. They were in kindergarten level 3 class in the second semester year of 2005 from Kaset Home Economics Kindergarten School, Department of Home Economics, Faculty of Agriculture, Kasetsart University. Subjects were randomly selected by using simple random sampling technique and were assigned into two groups: the experimental group and the control group. The instruments were 20 Plans of Neverending Stories Telling on Creative Thinking for Preschool Children and Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A. Mean, standard deviation, and t-test were used to analyze the obtained data.

Results revealed that: 1) preschool children who engaged in neverending story telling activities had higher creative thinking posttest mean scores than pretest scores at .01 level of significance, 2) preschool children who engaged in neverending story telling activities had higher creative thinking mean scores than preschool children who did not engage in neverending story telling activities at .01 level of significance.

Oradee Tiratrakulseree.

Student's signature

Chalatip Samahito

Thesis Advisor's signature

28 / 04 / 2006

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี โดยได้รับความอนุเคราะห์จาก ดร.ชลาธิป สมาหิโต ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ วรรณ สุทธิจิตร กรรมการที่ปรึกษา วิชาเอก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปัทมาวดี เล่ห์มงคล กรรมการที่ปรึกษาวิชาการ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ จงกล แก่นเพิ่ม ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย ที่ได้เสียสละเวลาตรวจแก้ไขอย่างละเอียด และให้คำแนะนำทุกขั้นตอนของวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัฒนา ปุณฺณฤทธิ อาจารย์ชุลีกร เลิศประเสริฐ อาจารย์อรพรรณ บุตรกัตัญญ และ อาจารย์กฤษณา คำหริวงส์ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือในการวิจัย ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.อารี พันธุ์ณี ที่อนุเคราะห์ให้ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และขอขอบพระคุณ ดร.วสันต์ ทองไทย สำหรับคำแนะนำ และการตรวจสอบข้อมูลทางสถิติ

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ อนงค์ พูนสุวรรณ อาจารย์จุไรพร รอดเชื้อ และ คณาจารย์ทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนและให้ความเมตตาเสมอมา ขอขอบพระคุณครู และพี่เลี้ยง โรงเรียนอนุบาลคหกรรมศาสตร์เกษตรทุกท่าน ที่ให้ความกรุณาในการทำกรวิจัย รวมทั้ง เด็กปฐมวัยกลุ่มตัวอย่าง ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี ขอขอบคุณ คุณอรพินท์ ตีระตระกูลเสรี ผู้ช่วยผู้วิจัยในการเก็บรวบรวมข้อมูล และขอขอบคุณผู้มีพระคุณทุกท่านที่คอยช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมาตลอด ซึ่งผู้วิจัยไม่สามารถกล่าวนามได้ทั้งหมด

ขอขอบพระคุณครอบครัว ตีระตระกูลเสรี ทุกท่านที่คอยให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจ ให้เสมอมา ประ โยชน์และคุณค่าอันพึงมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ผู้วิจัยขอมอบเป็นสิ่งบูชาพระคุณ บิดา มารดา ครูอาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

อรดี ตีระตระกูลเสรี

เมษายน 2549

สารบัญ

หน้า

สารบัญตาราง	(3)
สารบัญภาพ	(4)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความสำคัญของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
ขอบเขตของการวิจัย	4
นิยามศัพท์	5
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	7
นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย	8
ความคิดสร้างสรรค์	29
สมมติฐานของการวิจัย	49
บทที่ 3 วิธีการดำเนินวิจัย	50
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	50
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	51
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	52
การเก็บรวบรวมข้อมูล	53
การวิเคราะห์ข้อมูล	55
สถิติที่ใช้ในการวิจัย	55

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์	56
ผลการวิจัย	56
ข้อวิจารณ์	60
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	64
สรุปผลการวิจัย	64
ข้อเสนอแนะ	67
เอกสารและสิ่งอ้างอิง	69
ภาคผนวก	75
ภาคผนวก ก ตัวอย่างหนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญ ตรวจเครื่องมือวิจัย	76
ภาคผนวก ข รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย	78
ภาคผนวก ค ตัวอย่างหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูล เพื่อการวิจัย	80
ภาคผนวก ง คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่านิทานไม่จบเรื่อง	82
ภาคผนวก จ ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่อง สำหรับเด็กปฐมวัย	86
ภาคผนวก ฉ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์	111
ภาคผนวก ช คู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์	116
ภาคผนวก ซ ตัวอย่างผลงานการต่อเติมนิทานของเด็กปฐมวัย	124
ภาคผนวก ฌ คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย	128

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง	56
2	ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง	57
3	ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	58
4	ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	59
ตารางผนวกที่		
ง1	วันและเวลาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย	85
ฅ1	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และคะแนนรวมความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็กกลุ่มทดลอง	129
ฅ2	คะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และคะแนนรวมความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็กกลุ่มควบคุม	130

สารบัญภาพ

ภาพผนวกที่	หน้า
ซ1 ตัวอย่างผลงานการวาดภาพประกอบการต่อเติมนิทานเรื่อง ปลาваพจู้โมโหของเด็กกลุ่มที่ 1	126
ซ2 ตัวอย่างผลงานการวาดภาพประกอบการต่อเติมนิทานเรื่อง ปลาваพจู้โมโหของเด็กกลุ่มที่ 2	127

บทที่ 1

บทนำ

ความสำคัญของปัญหา

การดำเนินชีวิตในโลกปัจจุบัน ซึ่งเป็นโลกแห่งการเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด เนื่องจากมีความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสูง และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จนเกิดการแข่งขันกัน ในหลาย ๆ ด้าน ประเทศไทยเองก็ได้รับผลกระทบนี้เช่นกัน ดังนั้นการพัฒนาประเทศให้ทัดเทียมกับนานาประเทศได้นั้น สิ่งสำคัญที่สุดที่ควรพัฒนา คือ คุณภาพของบุคคล เนื่องจากประเทศที่มีความเจริญก้าวหน้าในส่วนแต่มีบุคลากรที่มีความรู้ ความสามารถ มีจินตนาการและมีความคิดสร้างสรรค์ อารี (2547: 1) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งมีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ และเป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ ประเทศใดก็ตามที่สามารถแสวงหา พัฒนา และดึงเอาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของประเทศชาติออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากเท่าใด ก็ยังมีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น แนวความคิดของบรรพต (2538) ได้กล่าวสนับสนุนว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความคิดที่มีความสำคัญยิ่งที่ควรพัฒนาให้เกิดขึ้นกับคนในชาติ เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นสื่อที่นำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของมนุษย์ และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความสามารถด้านอื่น ๆ ตลอดจนก่อให้เกิดผลผลิตที่มีค่าและประโยชน์สูงสุดต่อประเทศชาติ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลในด้านต่าง ๆ จึงเป็นสิ่งสะท้อนถึงความก้าวหน้าของประเทศนั้น

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นแก่บุคคลนั้น จึงควรเริ่มตั้งแต่วัยเด็ก โดยเฉพาะในเด็กปฐมวัย Torrance (1965 อ้างถึงใน อารี, 2547: 2) ได้เสนอว่า ควรส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กตั้งแต่เยาว์วัยได้เท่าใด ก็ยังมีผลดีมากกว่านั้น โดยเฉพาะในช่วงก่อนวัยเรียน หรือช่วง 6 ขวบแรก ของชีวิต เป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูง ศักยภาพด้านความคิดของเด็กกำลังพัฒนา ดังนั้นหากช่วงวัยนี้เด็กได้รับประสบการณ์หรือกิจกรรมที่เหมาะสมและต่อเนื่องกันเป็นลำดับ ก็นับว่าเป็นช่วงเริ่มต้นที่ดีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เท่ากับเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวัยต่อมา ดังนั้น พ่อ แม่ ครูและผู้เกี่ยวข้องจึงเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ทั้งนี้ความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้โดยการจัดกิจกรรมให้เด็กได้คิด ได้ลงมือปฏิบัติอย่างอิสระ ซึ่งครูสามารถ

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ กิจกรรมเสรี ชุดส่งเสริมความรู้แก่ผู้ปกครอง การเล่นของเล่นอย่างถูกต้อง โดยต่อเนื่อง โดยมีอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์เด็ก ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กปฐมวัย (วรรณ, 2546: 27)

นอกจากนี้กิจกรรมการเล่านิทาน จัดเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจจากครู พ่อ แม่ และผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย ในการนำมาเป็นสื่อกลาง เพื่อสร้างความสนใจและกระตุ้นให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ เชื่อมโยงกับกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ ตลอดจนปลูกฝังลักษณะนิสัย พฤติกรรมที่ดีงาม นิทานจึงเป็นสื่อที่เด็กทุกคนคุ้นเคยและชื่นชอบเป็นพิเศษ เพราะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดจินตนาการ สร้างความสุข และตัวละครในนิทานยังเป็นเสมือนเพื่อนของเด็ก ๆ อีกด้วย ขวัญนุช (2546: 2) กล่าวว่า เมื่อนิทานเป็นสิ่งที่เด็กชอบ เด็กจึงเกิดการเรียนรู้ได้ดี สามารถจดจำ กล่าวแสดงออก และมีแรงจูงใจที่เปิดรับพฤติกรรมที่พึงปรารถนา ครูจึงสามารถสอดแทรกสิ่งที่ต้องการสอนเด็ก หรือเนื้อหาความรู้ต่าง ๆ ให้กับเด็กได้ตามจุดประสงค์ที่ครูต้องการ ด้วยเหตุผลนี้เอง ครู พ่อ แม่และผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยจึงมักนิยมนิทานให้เด็กฟัง ก่อนเริ่มกิจกรรมต่าง ๆ หรือเป็นการโน้มน้าวชักจูงเข้าสู่บทเรียน อภริติ (2547: 2) กล่าวสนับสนุนว่า การเล่านิทานเป็นกิจกรรมที่ครูปฐมวัยใช้มากเป็นประจำสม่ำเสมอในการถ่ายทอดความรู้ ทักษะและแนวคิดไปสู่เด็กปฐมวัย โดยที่ไม่เป็นการขัดกับความต้องการของเด็ก เพราะเป็นกิจกรรมที่เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดการเรียนรู้ สามารถจดจำ กล่าวแสดงออก และมีแรงจูงใจ เปิดรับพฤติกรรมที่พึงปรารถนา

การเล่านิทานเป็นกิจกรรมจำเป็นสำหรับเด็กที่ง่ายและเหมาะสมกับทุกโอกาส และทุกสถานการณ์ เด็กสามารถเรียนรู้ได้ทุกเรื่องจากนิทาน นิทานสร้างสรรค์นิสัยรักการอ่าน และการเห็นความสำคัญของหนังสือไปพร้อมกัน การเล่านิทานให้เด็กฟังเสมอ ๆ เป็นการส่งเสริมและสนับสนุนให้เกิดพัฒนาการที่ดีงามตามวัยของเด็ก ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและภาษา (สันหพัฒน์, 2542: 2-3) ซึ่งวิธีการเล่านิทานนั้นมีหลายรูปแบบ เช่น การเล่านิทานปากเปล่า การเล่านิทานประกอบท่าทาง การเล่านิทานประกอบภาพ การเล่านิทานประกอบเสียง การเล่านิทานประกอบอุปกรณ์ (กุลยา, 2541: 12-13) ทั้งนี้ การเล่านิทานให้เด็กฟังต้องมีศิลปะหรือเทคนิคในการเล่า เพื่อให้เด็กสนุกสนานและดึงดูดความสนใจเด็ก ซึ่งเนื้อเรื่องของนิทานที่นำมาเล่าต้องเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก เมื่อเด็กฟังนิทานทำให้เกิดการเรียนรู้ การเล่านิทานให้เด็กฟังต้องสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้เด็กมีพฤติกรรมอันดีงาม การเล่านิทานเป็นการสร้างสัมพันธภาพ ความใกล้ชิดผูกพันระหว่างผู้เล่ากับเด็กทำให้ผู้เล่าเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของเด็ก

ขณะที่เล่า เด็กได้คิดจินตนาการ เข้าใจ ซึมซับ รับรู้ แยกแยะ ในสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2541: 137) นอกจากนี้ การเล่านิทานยังมีคุณค่าต่อเด็กปฐมวัย ในการเป็นตัวกลางถ่ายทอดภาษา ความรู้ ความคิด อารมณ์ สังคม จิตใจ ตลอดจนการปรับตัวให้เข้ากับการใช้ชีวิตปัจจุบัน การเล่านิทานจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญในหน่วยการสอนต่าง ๆ ตามแผนการจัดประสบการณ์ทั้งในชั้นอนุบาลและเด็กเล็ก ทั้งนี้เพื่อให้การจัดประสบการณ์นั้นบรรลุวัตถุประสงค์ ดังนั้นจึงเห็นได้ว่านิทานเป็นสื่อที่สื่ออย่างหนึ่งที่สามารถนำมาเล่าให้เด็กฟัง ตัวละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในนิทานที่เป็นสิ่งดีจึงเป็นตัวชี้้นำให้เด็กนำไปเป็นแนวปฏิบัติต่อไป ทั้งนี้การจัดกิจกรรมการเล่านิทานสามารถจัดควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมอย่างอื่นได้ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งที่เป็นรูปธรรมได้ดียิ่งขึ้น

การเล่านิทานไม่จบเรื่อง เป็นการจัดกิจกรรมการเล่านิทานที่ช่วยให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ เนื่องจากเด็กปฐมวัยยังไม่สามารถพัฒนากระบวนการคิดที่เป็นนามธรรมได้ ต้องอาศัยเทคนิคที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ กระณีการ์ (2547: 2) กล่าวว่า ความรู้จากเนื้อหาที่สอดแทรกในนิทานทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ สามารถจดจำ ตลอดจนเนื้อหาสาระในนิทานเป็นตัวชี้แนะพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ และเป็นแรงจูงใจให้เด็กรับพฤติกรรมที่พึงปรารถนามาใช้ ทั้งยังเป็นการสร้างสมาธิ ผ่อนคลายอารมณ์ เชื่อมความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างผู้เล่าและผู้ฟัง การเล่านิทานไม่จบเรื่องจึงเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่านิทาน ซึ่งเนื่อน้อง (2541: 45) กล่าวว่า การเล่านิทานเพื่อให้เด็กสนใจและได้ประโยชน์จากการฟังนิทานอย่างเต็มที่นั้น ผู้เล่าควรมีวิธีการเล่าที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่าด้วยตนเองบ้าง เป็นการช่วยจูงใจให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีและรวดเร็ว ดังนั้นการจัดกิจกรรมการเล่านิทานไม่จบเรื่องจึงเป็นกิจกรรมที่นอกจากเด็กได้มีส่วนร่วมในการเล่าแล้ว เด็กยังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน มีการแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ ได้วาดภาพและระบายสีเรื่องราวในนิทาน ตามจินตนาการ เพื่อสนองความต้องการแต่ละบุคคล

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการนำนิทานมาช่วยส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยศึกษาผลของการเล่านิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย อันเป็นแนวทางต่อครูผู้สอน หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยในการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กปฐมวัยต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

1. ศึกษาผลของการเล่นิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
2. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องกับเด็กกลุ่มที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่อง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยจะมีประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้ครูผู้สอน หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับปฐมวัยใช้เป็นแนวทางในการวางแผนจัดประสบการณ์การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กปฐมวัย
2. เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ที่สนใจ นำไปศึกษาเพื่อการวิจัยต่อไป

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยมี ดังนี้

1. ประชากร เป็นเด็กปฐมวัยเพศชายและหญิง อายุ 4 ½ - 5 ½ ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนอนุบาลคหกรรมศาสตร์เกษตร ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 86 คน
2. ตัวแปรที่ศึกษาในการวิจัย
 - 2.1 ตัวแปรต้น คือ การเล่นิทานไม่จบเรื่อง

2.2 ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย

2.2.1 ความคิดคล่องแคล่ว

2.2.2 ความคิดริเริ่ม

3.2.3 ความคิดละเอียดลออ

นิยามศัพท์

การเล่านิทานไม่จบเรื่อง หมายถึง วิธีถ่ายทอดเรื่องราวโดยใช้น้ำเสียงท่าทาง สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ที่น่าสนใจและชวนติดตาม ตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนถึงจุดสำคัญของเรื่องแล้วจึงหยุด เรื่องไว้ เพื่อให้ผู้ฟังได้แต่งเรื่องต่อตามความคิดและจินตนาการไปจนจบเรื่อง

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของแต่ละบุคคลในการนำเอาความรู้ต่าง ๆ จากประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ เป็นการคิดหลายแง่มุม ทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ หรือเป็นความสามารถในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง สิ่งที่มีอยู่เดิมให้เป็นสิ่งแปลกใหม่และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ในการวิจัยครั้งนี้ใช้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่ได้จากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของอารี รังสินันท์ ซึ่งพัฒนามาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบ A ของ Torrance (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A.) ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบไปด้วย

ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดได้อย่างรวดเร็วและมีจำนวนคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด

ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา และไม่ซ้ำกับบุคคลอื่น

ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดรายละเอียด คิดเป็นขั้นเป็นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพพจน์ได้อย่างชัดเจน ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งและขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

เด็กปฐมวัย หมายถึง นักเรียนเพศชายและหญิง อายุ 4 ½ - 5 ½ ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้น
อนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนอนุบาลคหกรรมศาสตร์เกษตร
ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตบางเขน

บทที่ 2

การตรวจเอกสาร

การวิจัยเรื่อง ผลของการเล่นนิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
ได้ทำการตรวจเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

- ความหมายของนิทาน
- ความหมายของการเล่นนิทาน
- คุณค่าและประโยชน์ของนิทาน
- ประเภทของนิทาน
- รูปแบบการเล่นนิทาน
- การเลือกนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย
- เทคนิคและวิธีการเล่นนิทาน
- สื่อที่ใช้ในการเล่นนิทาน
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

ความคิดสร้างสรรค์

- ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
- ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
- องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
- พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์
- ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
- การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

ความหมายของนิทาน

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความหมายของนิทานไว้ดังนี้

ทศนีย์ (2539: 14) กล่าวถึงความหมายของนิทานว่า นิทานหมายถึง เรื่องราวที่เล่าต่อ ๆ กันมา หรือแต่งขึ้นใหม่ โดยมีจุดประสงค์เพื่ออบรมสั่งสอน และเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ครุรักษ์ (2540: 45) กล่าวถึงความหมายของนิทานว่า นิทานเป็นเรื่องราวทั่ว ๆ ไปที่เล่าสืบต่อกันมา โดยมีจุดประสงค์เพื่อสืบทอดประสบการณ์ ความรู้ ความคิด หรือค่านิยมบางอย่างให้กับผู้ฟัง พร้อมทั้งสอดแทรกความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อม ๆ กัน

สัณหพัฒน์ (2542: 2) กล่าวถึงความหมายของนิทานว่า เป็นเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นใหม่โดยยึดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการผูกเรื่องให้เข้ากับสภาวะการในเวลานั้น ๆ ซึ่งสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม คติสอนใจที่ฟังประสงค์ให้ผู้ฟังนำไปใช้ในชีวิตจากเนื้อหาของนิทานเพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ของเด็ก

ประไพ (2544: 29) กล่าวถึงความหมายของนิทานว่า นิทานหมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบกันมาหรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินและสามารถนำแนวคิดไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

วาโร (2544: 147) กล่าวถึงความหมายของนิทานและการเล่าเรื่องว่า เป็นเรื่องราวที่เล่าต่อ ๆ กันมาเป็นเวลานาน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินและให้ความรู้ เพื่อให้เป็นคนดีอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และบางครั้งก็สอดแทรกคติหรือคุณธรรมเพื่อสอนใจไปด้วย ในระหว่างการเล่าเรื่องให้เด็กฟังอาจมีการสนทนา ได้ตอบ อภิปราย ซักถาม แสดงข้อคิดเห็นและแสดงท่าทางประกอบเรื่องราวก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการเล่า

กัลยา (2545: 8) กล่าวถึงความหมายของนิทานว่า เป็นเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา เพื่อให้ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยแฝงคุณธรรม คติสอนใจ และการให้ความรู้ สร้างจินตนาการให้กับผู้อ่านและผู้ที่ได้ฟัง นิทานเป็นสื่อที่ดีที่สุดอย่างหนึ่งในการเรียนรู้ของเด็ก

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่านิทานเป็นเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา มีทั้งเรื่องจริงและเรื่องที่ตั้งขึ้นจากจินตนาการ โดยมีจุดมุ่งหมายในการถ่ายทอดประสบการณ์ ความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม และคติสอนใจ ตลอดจนความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ให้แก่ผู้ฟัง นอกจากนี้ นิทานยังเป็นสื่อในการเรียนการสอนของเด็กอีกด้วย

ความหมายของการเล่านิทาน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2536) กล่าวว่า การเล่านิทานหมายถึง การเล่าเรื่องให้เด็กฟัง และมีการสนทนาโต้ตอบ อภิปรายซักถาม แสดงความคิดเห็น หรือแสดงท่าทางประกอบเรื่องราว เพื่อเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์

เนื่อน้อง (2541: 35); ขวัญตา (2545: 22); ขวัญนุช (2546: 18) กล่าวถึง ความหมายของการเล่านิทาน ซึ่งสรุปได้ว่า การเล่านิทาน หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราวจากนิทานให้เด็กได้เข้าใจด้วยการเล่า โดยใช้น้ำเสียง ท่าทาง สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบการเล่า มีจุดประสงค์เพื่อถ่ายทอด ความรู้ ความเข้าใจ อารมณ์ ความรู้สึก ความสนใจ ประสบการณ์ ทักษะ และค่านิยมที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ตลอดจนส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสเป็นผู้เล่าด้วยตนเอง

ดังนั้นสรุปได้ว่า การเล่านิทานเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวด้วยวิธีการใช้น้ำเสียง ท่าทาง และระหว่างการถ่ายทอดนั้น อาจใช้สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบด้วย ทั้งนี้ผู้เล่าอาจเปิดโอกาสให้ผู้ฟังได้มีส่วนร่วมในการเล่า หรือการแสดงความคิดเห็น การสนทนาโต้ตอบกัน

คุณค่าและประโยชน์ของนิทาน

นิทานนับว่าเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่มีคุณค่าและประโยชน์ต่อเด็กปฐมวัยอย่างมาก ดังที่ กัลยา (2545: 9) กล่าวว่า นิทานช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านอารมณ์ให้แก่เด็กช่วยให้ผู้เล่าและผู้ฟังมีความใกล้ชิดสนิทสนมผูกพันกันมากขึ้น นิทานยังช่วยเพิ่มพูนความรู้ทางภาษา ปลูกฝังการรักการอ่าน ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมและช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการกว้างไกล ที่สำคัญที่สุด คือ ทำให้เด็กผ่อนคลายอารมณ์เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งสอดคล้องกับ รัญจวน (2544: 10-11) ที่กล่าวว่า การเล่านิทานมีคุณค่าในการช่วยพัฒนาการทางภาษา ความคิดและจินตนาการอันเป็นรากฐานที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ และประสบการณ์ต่าง ๆ นอกจากนี้ยังช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านอารมณ์ สังคม จิตใจ ดังนั้น การเล่านิทานจึง

เข้ามามีบทบาทสำคัญในหน่วยการสอนต่าง ๆ ตามแผนการจัดประสบการณ์ทั้งในชั้นอนุบาลและเด็กเล็กทั้งนี้เพื่อให้การจัดประสบการณ์นั้นบรรลุวัตถุประสงค์

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541: 77) กล่าวถึง การเล่านิทาน ให้เด็กฟังไว้ดังนี้

1. เพื่อสนองความต้องการทางธรรมชาติของเด็ก เพราะธรรมชาติของเด็กชอบฟังนิทาน
2. เพื่อให้เด็กผ่อนคลายความเครียด
3. ฝึกสมาธิด้านการฟัง ยืดช่วงความสนใจให้มากขึ้น
4. เพื่อส่งเสริมให้มีคุณธรรม จริยธรรมและมีพฤติกรรมที่พึงประสงค์
5. เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้สิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัว ซึ่งเหมาะสมกับวัย
6. เพื่อส่งเสริมทักษะด้านภาษา และความคิดสร้างสรรค์
7. เพื่อส่งเสริมความกล้า เช่น กล้าซักถาม และกล้าแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ

สมศักดิ์ (2542: 59-62) กล่าวว่า การเล่านิทานเป็นวิธีการให้ความรู้วิธีหนึ่งที่ทำให้เด็กเกิดความสนใจใคร่เรียนรู้ สามารถจดจำ กล้าแสดงออก และมีแรงจูงใจในการเปิดรับพฤติกรรมที่พึงปรารถนา นอกจากนี้ยังช่วยตอบสนองความต้องการของเด็ก เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความสัมพันธ์ผล ความต้องการเป็นที่ยอมรับ เนื้อหาของนิทานที่มีความสัมพันธ์กับความต้องการดังกล่าวช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกดีสมปรารถนาและมีความสุข กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ นิทานมีความสำคัญ และประโยชน์ต่อเด็กดังนี้

1. เป็นเครื่องมือในการสอนที่มีประสิทธิภาพในการชักจูงให้ผู้เรียนคล้อยตาม เป็นตัวกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ในตัวผู้เรียน เป็นตัวกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออก อันเป็นที่พึงประสงค์ของสังคม ซึ่งมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและบุคลิกภาพของผู้เรียน

2. เป็นเครื่องกระตุ้นและโน้มน้าวให้เด็กเปิดใจยอมรับพฤติกรรมด้านต่าง ๆ และตอบสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็กด้วย

3. เป็นตัวแบบในการหล่อหลอมพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก

นอกจากนี้แล้วนิทานยังมีประโยชน์และคุณค่าต่อเด็กปฐมวัยอย่างมาก นิทานช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งทางกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัย และยังช่วยปรับแต่งบุคลิกภาพ แก้ไขพฤติกรรมของเด็กให้เป็นไปตามแบบของตัวละครในนิทานที่เด็กชื่นชอบ รวมทั้งยังเปิดโลกจินตนาการให้กว้างไกลและมีสัมพันธภาพอันดีกับบุคคลรอบข้าง เป็นเครื่องกระตุ้นนำให้เด็กยอมรับพฤติกรรมต่าง ๆ และเป็นตัวแบบในการหล่อหลอมพฤติกรรมและบุคลิกภาพของเด็ก

ภารดี (2542: 30) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนิทานต่อการเรียนการสอน ดังนี้

1. ให้ความบันเทิงใจกับเด็ก ๆ ทำให้ผ่อนคลาย ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้ร่าเริงแจ่มใสสมวัย
2. นิทานใช้นำเข้าสู่บทเรียน
3. นิทานช่วยเปลี่ยนทัศนคติที่ไม่ดี หรือทัศนคติที่ผิดบางประการของเด็กเกี่ยวกับความเชื่อ ความกลัว และจริยธรรมแก่เด็ก
4. นิทานทำให้เด็ก ๆ หรือผู้ฟังสามารถใช้กระบวนการคิดพิจารณาแก้ปัญหาได้
5. นิทานเป็นเครื่องมือในการฝึกทักษะทางภาษาและกระบวนการคิด
6. นิทานฝึกให้เด็กเป็นผู้รู้จักฟัง มีสมาธิ รู้จักสำรวจมริยาบถของตนเอง
7. นิทานส่งเสริมการอ่าน
8. นิทานสร้างความสัมพันธ์ใกล้ชิดระหว่างผู้ใหญ่และเด็ก ซึ่งส่งผลถึงการปกครองเด็ก

กุศยา (2548: 33) กล่าวว่า นิทานเป็นอุปกรณ์สำคัญสำหรับครูปฐมวัยที่ใช้ในการสอน นิทานนับเป็นเครื่องมือการสอนที่มีประสิทธิภาพ สามารถจูงใจให้ผู้เรียนคล้อยตาม กระตุ้นให้คิด กระตุ้นให้แสดงออกและเป็นตัวแบบหล่อหลอมพฤติกรรมต่อการเรียนการสอน นิทานจะช่วยให้ การสอน ดังนี้

1. ใช้เป็นสื่อนำเข้าบทเรียน
2. ใช้เป็นแหล่งเรียนรู้
3. ใช้เพื่อบันเทิงใจ ผ่อนคลายอารมณ์
4. ใช้เป็นสื่อการสอนภาษา การคิดแก้ปัญหา การศึกษาตามจุดประสงค์ของครู
5. ใช้เพื่อฝึกการควบคุมตนเองในด้านอารมณ์ สมาธิ และการฟัง
6. ส่งเสริมการอ่าน
7. ใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนเพื่อสร้างแรงจูงใจ

นิทานมีความหมายและความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กอย่างมาก หากพ่อแม่ผู้ปกครองให้ความสนใจเอาใจใส่ในการใช้เวลาด้วยกันในครอบครัวที่จะอ่านหรือ เล่านิทานให้ลูกฟังตั้งแต่เยาว์วัย โดยเริ่มตั้งแต่เด็กอายุ 6 เดือนขึ้นไป ในการชี้ชวนให้ลูกดูหนังสือ ภาพหรือบัตรภาพที่นำไปสู่นิทาน เรื่องราวตามความสนใจของเด็กในแต่ละวัย ประสบการณ์ที่เด็ก ได้ซึมซับจากนิทานก่อให้เกิดความคิดจินตนาการ การคิดเชิงวิเคราะห์ด้วยเหตุผล การสื่อภาษาที่ สละสลวย นิษฐ์รักการอ่าน การเข้าถึงความงามและสุนทรียภาพ การเข้าใจอารมณ์และความรู้สึก ของตนเอง ตลอดจนการพัฒนาความสงบภายในใจตนเองที่มีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิตในสังคมใน อนาคต (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 98)

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า นิทานมีคุณค่าและความสำคัญต่อเด็กปฐมวัยอย่างมาก นิทานสามารถสนองความต้องการและส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ไม่มีเด็กคนใดไม่ชอบนิทาน เพราะนิทานเป็นทั้งเพื่อนคู่คิด และเพื่อนเล่น เด็กจะได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน บันเทิงใจ จากนิทาน การรวมกลุ่มกันฟังนิทาน ทำให้เด็ก เรียนรู้การอยู่ร่วมกันทางสังคม รู้จักปรับตัว ให้เข้ากับผู้อื่น มีมารยาทในการฟัง สร้างความใกล้ชิดระหว่างผู้เล่าและผู้ฟัง เกิดความอบอุ่นใจ การเล่านิทานให้เด็กฟังหรือให้เด็กได้อ่านหนังสือนิทานช่วยให้เด็กเกิดกระบวนการคิด เกิดจินตนาการ เสริมสร้างทักษะทางภาษา ค้นเคยกับตัวหนังสือ รักการอ่าน เรียนรู้คำศัพท์ใหม่ ๆ การให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเล่านิทาน หรือพูดคุย ซักถามช่วยให้เด็กรู้จักคิด และกล้าแสดงออก นอกจากนี้ตัวละครในนิทานเป็นตัวแทนที่ช่วยหล่อหลอมพฤติกรรมของเด็ก ให้มีคุณธรรม จริยธรรม และเป็นไปตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ นิทานช่วยเสริมสร้างพัฒนาการของเด็กทั้งทาง ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา พ่อ แม่ ครูและผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยจึงมักนำนิทานมา เป็นสื่อในการถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้ ซึ่งเนื้อเรื่องในนิทานสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้ เข้ากับชีวิตประจำวันได้

ประเภทของนิทาน

นิทานมีหลายประเภทและหลายลักษณะแตกต่างกัน ทั้งที่เป็นนิทานที่แต่งเป็น โคลง/กลอน มีทั้งเรื่องสั้นเรื่องยาว ทั้งที่เป็นตำนานที่เล่าสืบต่อกันมา เป็นเทพนิยาย หรือเรื่องที่แต่งขึ้นมาใหม่ นิทานบางเรื่องสอดแทรกเนื้อหาในการส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม บางเรื่องส่งเสริมจินตนาการ บางเรื่องเป็นเรื่องจริงเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวเด็ก (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 95)

เกริก (2539: 20-22) กล่าวถึง การแบ่งประเภทของนิทานโดยแบ่งออกตามลักษณะ ได้เป็น 8 ประเภท คือ

1. เทพนิยายหรือเรื่องราวปรัมปรา เป็นนิทานหรือนิยายที่เกินความจริงของมนุษย์ ส่วนใหญ่ เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอภินิหาร ตัวเอกหรือตัวละครเด่น ๆ มีอภินิหารหรือเวทมนต์ ฤทธิ์เดช ฉากหรือสถานที่ในเรื่องมักเป็นสถานที่พิเศษหรือถูกกำหนดขึ้นมา เช่น สรวงสวรรค์หรือ เมืองบาดาล มีพระเอกเป็นเจ้าชาย มีนางเอกเป็นเจ้าหญิง มีนางฟ้า มีเทวดา และยักษ์ เป็นต้น

2. นิทานประจำถิ่นหรือนิทานพื้นบ้าน มักเป็นนิทานที่ถูกเล่าขานสืบทอดต่อเนื่องกันมา เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตำนานพื้นบ้าน ประวัติความเป็นมาของท้องถิ่น ภูเขา ทะเล แม่น้ำ เป็นเรื่องราวของโบราณวัตถุที่มีเหตุแห่งที่มาของการสร้าง การเกิด เป็นต้น
3. นิทานคติสอนใจ เป็นนิทานเชิงเปรียบเทียบเกี่ยวกับชีวิตและความเป็นอยู่ร่วมกันในสังคม ให้บังเกิดผลในการดำรงชีวิต และความเป็นอยู่ให้วิถีวัฒนธรรมละเอียดรอบคอบและไม่ประมาท ช่วยเหลือและเมตตาต่อผู้อื่นและอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข
4. นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่กล่าวอ้างถึงบุคคลที่มีความสามารถ อดอาจ กล้าหาญ นิทานวีรบุรุษมักเป็นเรื่องที่ถ่ายทอดเรื่องจริงของบุคคลที่สำคัญไว้ มีการสร้างฉากหรือสถานการณ์ที่ตื่นเต้นหรือเกินความเป็นจริงเพื่อให้เรื่องราวสนุกสนาน และทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามว่า บุคคลที่เป็นวีรบุรุษนั้นมีความสามารถและน่าสนใจจริง ๆ
5. นิทานอธิบายเหตุ เป็นนิทานที่เป็นเรื่องราวของเหตุที่มาของสิ่งหนึ่งสิ่งใด และอธิบายพร้อมตอบคำถามเรื่องราวนั้นด้วย เช่น เรื่องกระต่ายในดวงจันทร์ ทำไมน้ำทะเลจึงเค็ม เป็นต้น
6. นิทานเทพปกรณัม เป็นนิทานที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ โดยเฉพาะเกี่ยวข้องกับตัวบุคคลที่มีอิทธิพลเหนือความเป็นจริงลึกลับ ได้แก่ พระอินทร์ พระพรหม ทศกัณฐ์ เป็นต้น
7. นิทานที่มีสัตว์เป็นตัวเอกของเรื่อง และเปรียบเทียบเรื่องราวกับชีวิตมนุษย์ เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในสังคม สอนจริยธรรมแฝงแง่คิด และแนวทางแก้ไข บางครั้งสอนแบบทางอ้อม ผู้อ่านหรือผู้ฟังต้องพิจารณาเอง เป็นเรื่องบันเทิงคดีที่สนุกสนาน
8. นิทานตลกขบขัน เป็นนิทานที่มีเรื่องราวเปรียบเทียบชีวิตความเป็นอยู่ แต่มีมุขตลกขบขันสนุกสนาน ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นสุข เนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับไหวพริบ เรื่องราวแปลก ๆ เรื่องเหลือเชื่อ เรื่องเกินเลยความเป็นจริง เป็นต้น

กัลยา (2545: 13) ได้จำแนกนิทานออกเป็น 2 หมวดใหญ่ ๆ คือ นิทานสมัยเก่า มีเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อต่าง ๆ ส่งเสริมคุณธรรม เช่น ศาสนา ประเพณี วัฒนธรรม และอิทธิพล เป็นต้น และนิทานสมัยใหม่ มีเนื้อหาเป็นปัจจุบันส่งเสริมความรู้ เช่น ยาเสพติด สิ่งแวดล้อม เป็นต้น

กุหลาบ (2548: 30-31) กล่าวว่า นิทานเป็นเรื่องที่ผูกขึ้น โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้ฟังเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและเรียนรู้ไปพร้อมกัน ซึ่งสามารถจำแนกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. นิทานในความหมายเป็นเรื่องเล่าสืบต่อกันมา นิทานกลุ่มนี้เป็นเรื่องราวที่ผูกโยงให้เกิดจินตนาการความคิดฝันว่าเป็นไปได้และไม่ได้ ประกอบด้วยนิทานลักษณะ ดังนี้

1.1 นิทานพื้นบ้าน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับตำนาน ความเป็นมาของขนบธรรมเนียมประเพณี ที่มาของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เป็นตำนานของแต่ละท้องถิ่น ตัวอย่างเช่น กำเนิดหนองหาร พระยาแถม เกษะนมสาว เป็นต้น

1.2 นิทานเทพนิยาย เป็นนิทานที่ผู้แต่งแต่งขึ้นให้เป็นเรื่องราวในจินตนาการ มีอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ หรือมีผู้วิเศษ แล้วทำให้นิทานเหล่านี้ปรากฏเป็นเรื่องราวเล่าสืบต่อ ๆ กันมา เช่น ปลาบู่ทอง สโนว์ไวท์

1.3 นิทานเทพปกรณัม เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อในบรรพกาล ที่เป็นต้นเหตุแห่งกำเนิดสิ่งต่าง ๆ เช่น เรื่องพระนารายณ์ พระอินทร์

1.4 นิทานคติธรรม หมายถึงนิทานคำสอน สุภาษิตและนิทานชาดกที่เป็นเรื่องเล่าเพื่อให้เกิดความคิดสอนใจ เช่น นิทานอีสป

1.5 นิทานตลกขบขัน เป็นเรื่องเล่าให้เกิดความสนุกสนานและเหลือเชื่อ เช่น ศรีธนญชัย ใจมุขมากก้นแหลม

1.6 นิทานเล่าไม่จบ เป็นนิทานที่มีเนื้อหาวนกลับไปกลับมาแต่ต่อเนื่องกันเป็นเรื่องราว เช่น นิทานยายกะตา

2. นิทานในความหมายที่เป็นเรื่องแต่ง เป็นนิทานรุ่นใหม่ (Neo-Tale) ที่แต่งขึ้น หรือสร้างเรื่องขึ้น เพื่อให้สาระความรู้อย่างเจาะจงทันสมัย โดยร้อยเรียงเป็นเรื่องสั้น ๆ จุดประสงค์เพื่อใช้ในการสอนเด็กด้วยการอ่านหรือเล่าให้ฟัง ตัวละครอาจเป็นสัตว์ หรือคนก็ได้ ปัจจุบันมีมากมายในท้องตลาด เนื่องจากการศึกษาในสาขาวรรณกรรมเด็ก ทำให้เกิดมีผู้เขียนเรื่องมีมากขึ้น อีกทั้ง

สังคมเปลี่ยนแปลงไป สาระใหม่มีความจำเป็นมากขึ้น แต่ยังคงกระบวนการของนิทานอยู่ นิทานกลุ่มนี้เป็นนิทานที่มีผู้เขียนแต่ง แต่ในบางครั้งครูอาจเป็นผู้แต่งเองได้ ทั้งนี้เพื่อให้เป็นไปตามจุดประสงค์ที่ครูต้องการ เช่น นิทานคณิตของขวัญนุช บุญยู่สง ที่เน้นทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ นิทานงนงของอภิรติ สีนวล ที่ต้องการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นต้น

ดังนั้นเห็นได้ว่านิทานมีอยู่หลายรูปแบบและหลายประเภท โดยใช้เกณฑ์การแบ่งที่แตกต่างกันไปตามลักษณะและที่มาของนิทาน

รูปแบบการเล่านิทาน

รูปแบบการเล่านิทาน คือ วิธีการที่ผู้เล่านิทานทำให้นิทานมีศักยภาพในการสร้างเสริมการเรียนรู้ให้แก่เด็กนอกจากการเลือกเรื่องที่มีสาระสอดแทรกแนวคิด ความรู้ ปลูกฝังคุณธรรม การดำเนินเรื่องรวดเร็ว เรื่องสั้น เข้าใจง่ายแล้ว ผู้เล่านิทานที่ดีต้องมีวิธีการเล่าที่ดึงดูดใจผู้ฟังด้วย เด็กไม่ต้องการคนเล่าเก่ง แต่ต้องการคนเล่าที่เข้าถึงความต้องการ ความรู้สึกตามวัยว่าตนต้องการอะไร และสามารถเข้าถึงนิทานได้อย่างไร (กัลยา, 2545: 15)

เกริก (2539: 36-55) กล่าวถึงการเล่านิทานว่า มีรูปแบบและกระบวนการเล่าหลากหลาย และแยกลักษณะการเล่า ได้ดังนี้

1. การเล่านิทานแบบปากเปล่า เป็นนิทานที่ผู้เล่าเรื่องต้องเตรียมตัวให้พร้อม ตั้งแต่การเลือกเรื่องให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกลุ่มผู้ฟัง นิทานปากเปล่าเป็นนิทานดึงดูดและเร้าความสนใจของผู้ฟังด้วยน้ำเสียง แววตาและลีลาท่าทางประกอบของผู้เล่าที่สง่างามและพอเหมาะพอดี
2. การเล่านิทานแบบวาดไปเล่าไป เป็นนิทานที่ผู้เล่าต้องมีประสบการณ์การเล่านิทานแบบปากเปล่าอยู่ด้วยมากพอสมควร รูปที่วาดขณะเล่าเรื่องนี้ภาพที่วาดออกมาอาจสอดคล้องกับเรื่องราวหรือบางครั้งเมื่อเล่าเรื่องจบ รูปที่วาดไม่สอดคล้องกับเรื่องที่เล่าเลยก็ได้ คือ ได้ภาพใหม่เกิดขึ้น

3. การเล่านิทานแบบใช้สื่ออุปกรณ์ประกอบขณะเล่า เป็นนิทานที่เล่าโดยใช้สื่อที่จัดเตรียมหรือหามา เพื่อใช้ประกอบการเล่า เช่น การเล่านิทานโดยใช้สื่อหนังสือ นิทานหุ่นนิ้ว นิทานหุ่นมือ นิทานหุ่นเชิด นิทานหุ่นชัก นิทานหุ่นกระบอก นิทานหุ่นกระดาษ นิทานเชือก นิทานผ้าเช็ดหน้า ฯลฯ เป็นต้น และในขณะที่เล่านิทานอาจมีคนตรีประกอบ หรือผู้เล่าหาวัสดุอย่างง่ายมาทำเครื่องเคาะกำกับจังหวะเพื่อประกอบการเล่า เพิ่มรสชาติให้สนุกสนานยิ่งขึ้น

รูปแบบการเล่านิทาน แต่ละแบบมีความจำเพาะของประสิทธิภาพการเล่า ผู้เล่าสามารถเลือกใช้ตามความเหมาะสม (กุลยา, 2541: 12-14) กล่าวคือ

1. การเล่านิทานปากเปล่า เป็นการเล่าที่อาศัยเพียงคำพูดและน้ำเสียง ไม่มีการใช้สื่อประกอบการเล่า น้ำเสียงและจังหวะการพูดที่สูงต่ำ ไร่ใจผู้ฟังตามเนื้อเรื่องซึ่งต้องใช้ศิลปะการพูด การเล่าตามรูปแบบนี้ อาจใช้กับการเล่าที่ต้องการจูงใจให้เด็กทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง อย่างมีสมาธิ การเล่านิทานปากเปล่าอาจให้เด็กเล่าเอง ผู้ใหญ่เล่าบ้างหรือช่วยกันเล่า การเล่านิทานปากเปล่าไม่ควรเล่าเกิน 15 นาที

2. การเล่าประกอบท่าทาง เป็นการเล่าที่มีชีวิตชีวามากกว่าการเล่าด้วยปากเปล่า เด็กสามารถติดตามเรื่องได้และเกิดจินตนาการเป็นรูปธรรมมากขึ้น ท่าทางที่ใช้ประกอบการเล่า นิทานอาจเป็นท่าทางของผู้เล่า ท่าทางแสดงร่วมของเด็ก ได้แก่การทำหน้าตา การแสดงท่าทางกาย หรือการเล่นนิ้วมือประกอบการเล่า

3. การเล่านิทานประกอบภาพ มีหลายชนิดด้วยกัน อาทิ ภาพถ่าย ภาพโปสเตอร์ ภาพจากหนังสือ ภาพวาด ภาพสไลด์ ภาพเคลื่อนไหว หรือภาพฉาย เป็นสิ่งจูงใจและสร้างจินตนาการให้เด็กอย่างมาก โดยเฉพาะภาพการ์ตูนที่เคลื่อนไหวไปมา เด็กจะสนุกมากขึ้น

4. การเล่านิทานประกอบเสียง ได้แก่ เสียงเพลง เสียงดนตรี แถบบันทึกเสียงต่าง ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศ ความตื่นเต้น อยากติดตาม นอกจากนี้อาจใช้เสียงประกอบการเล่าได้

5. การเล่านิทานประกอบอุปกรณ์ หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มีอยู่หรือผู้เล่าจัดทำขึ้น เช่น หน้ากาก ตัวแสดงในนิทาน หุ่นมือ หุ่นชัก หุ่นเชิด ตุ๊กตา เป็นต้น อุปกรณ์สามารถทำให้เด็กสนุกและตื่นตาไปกับนิทานที่เล่าได้เป็นอย่างดี

จากข้อความข้างต้น กล่าวได้ว่า รูปแบบของการเล่านิทานมีหลายรูปแบบด้วยกัน ซึ่งอาจแบ่งเป็นการเล่านิทานที่ไม่ใช้สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ประกอบ แต่เป็นการเล่าด้วยน้ำเสียง ท่าทาง เช่น การเล่านิทานปากเปล่า เป็นต้น และการเล่านิทานประกอบสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ เช่น รูปภาพ หนังสือนิทาน หุ่น เป็นต้น ทั้งนี้การเล่านิทานจะประสบความสำเร็จตามจุดประสงค์ของการเล่านิทานได้นั้น ผู้เล่าต้องเข้าใจถึงรูปแบบการเล่าและการนำมาเล่า ซึ่งผู้เล่าควรเลือกรูปแบบการเล่าที่ตนถนัด จะได้ไม่ขัดกับบุคลิกของตน

การเลือกนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย

การเลือกนิทานที่จะเล่าให้เด็กปฐมวัยฟังนั้น ผู้เล่านิทานจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจ ประสบการณ์และความสามารถในการแยกแยะ เลือกนิทานให้เหมาะสมกับความสนใจและความต้องการของเด็ก เด็กวัยระหว่าง 4 ถึง 6 ปี ให้ความสำคัญกับตัวเองน้อยลง หันมาสนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวมากขึ้น แต่ความสนใจของเด็กในวัยนี้ยังเป็นระยะสั้นเท่านั้น คำกลอนที่มีคำคล้องจอง เช่น เพลงกล่อมเด็ก คำทายที่ประลองปัญญา นิทานที่เป็นคำประพันธ์สัมผัสคล้องจอง เป็นนิทานที่เด็ก ๆ ชอบมาก เช่น หนุมิกับหนูมา หนูมากับหนุมิ หนุมิมิดูกตาหมา หนูนามิดูกตาหมี เป็นต้น นอกจากนี้ เด็กวัยนี้ชอบนิทานที่มีตัวเดินเรื่องหรือตัวเอกเป็นสัตว์พูดได้ เช่น หมาป่าพูดได้กับหนูน้อยหมวกแดง เป็นต้น นิทานที่เหมาะสมควรเล่าให้เด็กฟังนั้น ควรเป็นนิทานที่เปี่ยมด้วยคุณค่าทางเนื้อหา ได้อรรถรส รูปแบบการใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษา ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมคุณภาพ ขระดับสติปัญญา และจิตใจในทางที่ดี นิทานที่เล่าให้เด็กฟังนอกจากปัจจัยข้างต้นแล้ว ผู้เล่ามีส่วนอย่างมากในการนำเสนอให้นิทานเรื่องนั้นมีความสนุกสนานเหมาะสมกับวัยของเด็ก มีแง่มุม มีชั้นเชิง และเห็นรายละเอียดที่จะเล่าให้เด็กฟัง ไม่ว่าจะเป็นการเล่า นิทานปากเปล่า นิทานวาดไปเล่าไป และลีลาการเล่านิทานต้องส่งผลให้ผู้ฟังหรือเด็ก ๆ เห็นภาพพจน์ และเกิดความสนุกสนานประทับใจ (เกริก, 2539: 57-59)

กุลยา (2548: 36) กล่าวว่า หลักเกณฑ์การเลือกนิทานที่สำคัญ คือ ตรงกับจุดประสงค์ สอดคล้องกับวัยเด็ก ให้สาระความรู้อย่างมีความหมาย มีความน่าสนใจ และครูเองสามารถเลือกนิทานที่ครูถนัด

ประไพ (2544: 35) กล่าวถึงหลักเกณฑ์การเลือกนิทานเพิ่มเติมไว้ดังนี้

1. วัยของเด็ก ควรพิจารณาว่าเด็กมีความสนใจ ชอบฟังนิทานประเภทใด ความยาวของเนื้อเรื่องเหมาะสมกับช่วงความสนใจของเด็ก คือ ประมาณ 10 ถึง 15 นาที หรือประมาณ 12 หน้า
2. เนื้อหาสาระ ควรเหมาะสมและสอดคล้องกับค่านิยมวัฒนธรรมเพียงใด
3. รูปภาพประกอบ มีสีสันสดใส ขนาดเหมาะสม มีภาพประกอบ 60 เปอร์เซ็นต์ หรือ 70 เปอร์เซ็นต์ เนื้อเรื่องประมาณ 40 เปอร์เซ็นต์ หรือ 30 เปอร์เซ็นต์ หรือประมาณ 4: 3
4. รูปเล่ม มีขนาดกะทัดรัด เหมาะสมกับมือเด็ก ขนาด 16 หน้า หรือ ขนาด 17×18.50 เซนติเมตร
5. ภาษาที่ใช้เป็นภาษาสั้น ๆ ง่าย ๆ ขนาดของตัวอักษรประมาณ 32 พอยท์ หรือ 5 มิลลิเมตร และตัวอักษรไม่ควรเป็นตัวอักษรประดิษฐ์ ควรเลือกใช้ศัพท์หรือตัวอักษรซ้ำ ๆ จะทำให้เด็กจำได้ และเห็นบ่อย

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 95-96) กล่าวว่า การเลือกนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นเรื่องสำคัญที่ควรคำนึงถึงหลักเกณฑ์บางประการ ดังนี้

1. ความเหมาะสมกับวัย เด็กในแต่ละวัยมีความสนใจฟังเรื่องราวต่าง ๆ แตกต่างกันไป ตามความสามารถในการรับรู้และประสบการณ์ที่ได้รับ นิทานที่เหมาะสมกับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี ควรเป็นหนังสือภาพ สมุดภาพ หนังสือภาพผสมคำ นิทานที่มีบทหรือโครงสั้น ในขณะที่นิทานที่เหมาะสมกับเด็กอายุ 3 ปีขึ้นไป ควรเป็นนิทานที่มีเรื่องราวที่เกี่ยวกับธรรมชาติ นิทานเรื่องเล่าที่ให้ข้อคิด นิทานที่ส่งเสริมจินตนาการของเด็ก
2. ประโยชน์ที่เด็กได้รับ การเลือกหนังสือต้องคำนึงถึงประโยชน์ที่เด็กได้รับในการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กด้วย เช่น สอนให้รู้จักคำเรียกชื่อสิ่งต่าง ๆ เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกพัฒนาความคิดจินตนาการ ให้ความรู้สึกที่ดีต่อเด็ก มีความตลกขบขัน ให้ความสนุกสนาน ช่วยแก้ปัญหาให้กับตัวเด็กเมื่อเปรียบเทียบตนเองกับตัวละคร เป็นต้น การอ่านเรื่องราวหรือเนื้อหาของนิทานทั้งเล่มก่อนตัดสินใจเลือกจึงเป็นสิ่งสำคัญ

3. เนื้อหาและลักษณะรูปเล่ม นิทานหรือหนังสือที่ดีสำหรับเด็กปฐมวัย ควรเป็นเรื่องสั้น ๆ ง่าย ๆ และไม่ซับซ้อน มีจุดเด่นของเรื่องจุดเดียว เด็กดูภาพหรือฟังเรื่องราวเข้าใจได้และสนุกสนาน มีเนื้อเรื่องที่ชัดเจนชวนติดตาม เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กและใกล้ชิดตัวเด็กหรือธรรมชาติแวดล้อม ไม่มีการบรรยายเนื้อเรื่อง ควรมีลักษณะเป็นบทสนทนาโต้ตอบระหว่างตัวละคร ใช้ภาษาที่ถูกต้อง ง่ายต่อความเข้าใจของเด็ก ตัวอักษรควรมีขนาดใหญ่ ใช้สีเข้มอ่านได้ชัดเจน มีภาพประกอบที่ สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง เป็นภาพที่มีสีสันสวยงามมีชีวิตชีวา ส่วนใหญ่เป็นภาพเขียนหรือวาดมากกว่า ภาพถ่าย สำหรับนิทานที่เป็นเรื่องราว มีรูปเล่มที่แข็งแรง ทนทาน ทำด้วยวัสดุที่ไม่เป็นอันตราย ต่อเด็ก ขนาดพอเหมาะกับมือเด็ก ไม่จำเป็นต้องเป็นรูปสี่เหลี่ยมเสมอไป และมีความยาวตาม ช่วงความสนใจของเด็กแต่ละวัย

การเลือกหนังสือนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยฟังนั้นควรคำนึงถึงอายุและความสนใจของผู้ฟัง เด็กปฐมวัยอายุระหว่าง 4-6 ปี สนใจตัวเองน้อยลง เริ่มสนใจภายนอกมากขึ้น มีอารมณ์ รักสนุก ชอบฟังนิทานประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะที่มีสัตว์พูดได้ นิทานสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นมีหลายประเภท เช่น นิทานเล่นคำ เล่นเสียงจังหวะคำ นิทานที่มีคำคล้องจอง มีคำซ้ำ ๆ กันที่น่าฟัง นิทานที่กระตุ้น จินตนาการและตอบสนองให้โอกาสเด็กได้แสดงออกทำทาง นิทานที่รับรู้และเข้าใจความรู้สึกของ เด็กและให้ความเห็นอกเห็นใจ หนังสือที่นำมาเล่านี้ควรมีภาพประกอบที่ชัดเจน สีสันสวยงาม และเสนอภาพที่สะท้อนความคิดเห็นในทางที่ดีงาม ระยะเวลาในการเล่านิทานในระยะแรก ควรใช้ เวลาประมาณ 15-20 นาที และสถานที่สำหรับให้เด็กฟังนั้นก็มีหลายลักษณะเช่น บริเวณต้นไม้ ในห้องเรียน ในห้องกิจกรรม เป็นต้น ข้อสำคัญบริเวณนั้นต้องปราศจากเสียงรบกวน เด็กอยู่ในท่าที่ สบาย ไม่เคร่งเครียด อาจนั่งบนพื้นหรือบนเก้าอี้ที่เด็กสามารถมองเห็นผู้เล่าได้อย่างชัดเจนและผู้เล่า ก็สามารถมองเห็นผู้ฟังได้ครบทุกคน (สมใจ, 2539: 7-8) ทั้งนี้ การเลือกนิทานให้เหมาะสมกับเด็ก ปฐมวัยนั้น ควรคำนึงถึงวัยของเด็กเป็นสำคัญ ตลอดจนความสนใจและความต้องการของเด็ก

จากข้อความข้างต้นจึงกล่าวได้ว่า วิธีการเลือกนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยนั้นต้องเลือกนิทาน ที่ตอบสนองความต้องการและความสนใจของเด็กเป็นสิ่งสำคัญ โดยเลือกนิทานที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ตัวเด็ก หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก เป็นต้น ซึ่งเนื้อเรื่องของนิทานต้อง ไม่ยาวเกินไป มีจุดเด่นของเรื่องเพียงจุดเดียว มีตัวละครน้อย ใช้ภาษาเข้าใจง่าย มีคำซ้ำ ๆ หรือ คำคล้องจอง สอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนส่งเสริมความคิดและจินตนาการ

เทคนิคและวิธีการเล่านิทาน

วิธีการเล่านิทานเพื่อให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนานและได้ประโยชน์จากการฟังนิทาน สามารถนำข้อคิดจากนิทาน ไปปรับใช้ให้เข้ากับชีวิตประจำวันได้นั้น ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่านิทานด้วยตนเองบ้าง ตลอดจนการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างครูกับเด็กทำให้การเล่านิทานบรรลุจุดมุ่งหมายตามที่ต้องการ (ประไพ, 2544: 37) ดังนั้น การเล่านิทานให้สนุกและเป็นที่ยอมรับของผู้ฟังจะต้องฝึกฝนอบรมจนเป็นทักษะ หรือเกิดจากความสามารถเฉพาะตัวที่มีมาแต่เดิม หากผู้เล่ามีความต้องการเป็นผู้เล่าที่ดี เก่ง มีความสามารถในการจูงใจเด็กที่เป็นผู้ฟัง ควรศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ ทดลองปฏิบัติ และเล่านิทานให้เด็กฟังอยู่เป็นประจำสม่ำเสมอ (สันหพัฒน, 2542: 25)

ครุรักษ์ (2540: 44-47) กล่าวว่า ในการเล่านิทาน สิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งคือ การสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ฟัง จุดเริ่มต้นอยู่ที่การเตรียมตัวให้พร้อมซ้อมให้ดี ผู้เล่าต้องหาจุดสำคัญของเรื่องให้พบและสรุปจบให้จับใจ ดังนี้

ประโยคแรกที่ใช้ในการเริ่มเรื่อง ควรคัดสรรถ้อยคำที่ฟังดูแล้วน่าตื่นเต้น จูงใจให้ติดตามเรื่องต่อไป คอยสังเกตว่าผู้ฟังยังจับใจองให้ความสนใจกับบทบาทลีลาการเล่า และเรื่องราวที่เล่าอยู่หรือไม่ ถ้ารู้สึกว่กำลังสูญเสียความสนใจ ควรเปลี่ยนบรรยากาศด้วยการหยุดพักถามปัญหาอะไรเอ่ย ปัญหาเขาวัว หรือปัญหาสนุก ๆ

การจบเรื่องประโยคสุดท้าย ที่จะปิดเรื่องมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าประโยคแรกที่ใช้เริ่มเรื่อง ผู้เล่าต้องคิดและเตรียมไว้ว่า จะปิดเรื่องด้วยประโยคใด จึงเป็นการสรุปจบที่จับใจผู้ฟัง โดยทั่วไปมักปิดการเล่านิทานด้วยถ้อยคำที่กินใจ ให้ข้อคิด หรือทิ้งท้ายให้คิด

กิจกรรม ภายหลังการเล่านิทานเป็นสิ่งที่ไม่ควรละเลย หลังจากเล่านิทานจบ ควรมีคำถามเกี่ยวกับนิทานที่นำมาเล่า ให้นักเรียนตอบ ซึ่งอาจเป็นคำถามที่เกี่ยวกับชื่อตัวละครที่สำคัญ เหตุการณ์ที่สำคัญและข้อคิดที่ได้ เป็นต้น

กุลยา (2541: 16-17) กล่าวว่า การเล่านิทาน มีขั้นตอนดำเนินการเป็นลำดับ ซึ่งแต่ละขั้นตอนของการเล่า ผู้เล่าต้องเตรียมตัวให้พร้อม จึงจะทำให้การเล่ามีความหมาย ประทับใจผู้ฟัง แม้วานิทานเป็นสิ่งที่เด็กชอบและพร้อมฟังอยู่เสมอก็ตาม แต่นิทานทุกเรื่องกับการเล่าทุกครั้ง

อาจไม่สามารถตรึงให้เด็กอยู่กับที่ได้ตั้งแต่ต้นจนจบ เว้นแต่กระบวนการเท่านั้น มีขั้นตอนการเตรียมการ ที่นอกจากทำให้นิทานดำเนินไปสู่จุดประสงค์ของผู้เล่าที่ต้องการแล้ว ต้องทำให้เด็กเพลิดเพลินกับการฟังนิทานด้วย ในการเตรียมการเพื่อการเล่านิทาน ถ้าครูเป็นผู้เล่า ครูควรจัดเตรียมเนื้อหาในนิทานก่อน ถ้าเป็นนิทานที่มาจากในหนังสือนิทาน ครูต้องอ่านให้เข้าใจ จำเนื้อเรื่องให้ได้ เมื่อนำไปเล่าประกอบภาพในหนังสือจะได้พูดต่อเนื่องเป็นเรื่องราว ถ้ามีการหยุดพัก เพื่อถามตอบ จะทำให้เข้าใจง่ายไม่ลืม

การเตรียมเด็กสำหรับฟังนิทาน ที่นั่งของเด็กกับครูต้องใกล้ชิดกัน ครูอาจนั่งสูงกว่าเด็กเล็กน้อย เพื่อให้สามารถแสดงภาพในหนังสือ หรือภาพอื่น ๆ บนตักในระดับสายตาเด็ก ขณะเล่าควรจัดเด็กเป็นกลุ่มเล็ก ๆ ถ้าเป็นกลุ่มใหญ่ให้นั่งล้อมวงครู แล้วครูเริ่มกิจกรรมเตรียมเด็กด้วยการให้เด็กร้องเพลง ดูภาพ หรือกล่าวคำจูงใจเพื่อให้เด็กมีอารมณ์พร้อมที่จะฟัง เมื่อพร้อมแล้วจึงเริ่มต้นด้วยการเล่านิทาน หากมีจุดประสงค์ของการฟังต้องบอกเด็กด้วย

การดำเนินเรื่อง อาจเป็นการนำเสนอด้วยภาษาพูดอย่างเดียวหรือใช้ภาษาท่าทาง หรือใช้สื่อประกอบต่าง ๆ ทั้งแถบบันทึกเสียงและภาพประกอบ ผู้เล่าต้องใช้ภาษาที่เด็กเข้าใจง่าย ถูกหลักไวยากรณ์ บทสนทนาอาจใช้ภาษาถิ่น หรือใช้คำคุ้นที่เด็กเคยชินจะช่วยให้การเล่ามีประสิทธิภาพ และมีความหมายตรงกับจุดประสงค์ของผู้เล่ามากขึ้น

การสรุปเรื่อง ขั้นตอนสุดท้ายของการเล่านิทานทุกครั้ง ควรมีการสรุปเรื่องด้วยคำถามเกี่ยวกับประเด็นสาระสำคัญของเรื่อง ลักษณะของตัวแสดงในเรื่อง ความรู้และคำสอนที่ได้จากเรื่อง เพื่อให้เด็กได้คิดทบทวน และเก็บข้อความรู้จากนิทานเป็นการย้ำเตือน ทำให้เด็กจดจำเรื่องราวได้ดี

เนื่อน้อง (2541: 45) กล่าวถึงวิธีการเล่านิทานเพื่อให้เด็กเกิดความสนใจและได้ประโยชน์จากการฟังนิทานอย่างเต็มที่ ครูควรจะมีการเล่านิทานที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่านิทานบ้างจะช่วยจูงใจให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีและรวดเร็วและเป็นพื้นฐานของความสามารถทางภาษาให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 96-97) ได้กล่าวถึง วิธีการเล่านิทานหรือเรื่องราว เพื่อให้เด็กเกิดความสนใจ ติดตามฟังเนื้อเรื่องจนจบ ด้วยวิธีการเล่าเรื่อง โดยไม่มีอุปกรณ์ว่า เป็นการเล่านิทานด้วยการบอกเล่าด้วยน้ำเสียงและลีลาของผู้เล่า ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. การขึ้นต้นเรื่องที่จะเล่า ควรดึงดูดความสนใจเด็ก โดยค่อย ๆ เริ่มเล่าด้วยเสียงพูดที่ชัดเจน ลีลาของการเล่าช้า ๆ และเริ่มเร็วขึ้นจนเป็นการเล่าด้วยจังหวะปกติ
2. ระดับเสียงที่ใช้ควรดัง และประโยคที่เล่าควรแบ่งเป็นประโยคสั้น ๆ แต่ได้ใจความ การเล่าควรดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ไม่ควรเว้นจังหวะการเล่าให้นาน เพราะจะทำให้เด็กเบื่อ อีกทั้งไม่ควรมีคำถามหรือคำพูดอื่น ๆ ที่เป็นการขัดจังหวะทำให้เด็กหมดสนุก
3. การใช้น้ำเสียง สีหน้า ท่าทางควรแสดงให้สอดคล้องกับลักษณะของตัวละคร ไม่ควรพูดเนือย ๆ เรื่อย ๆ เพราะทำให้ขาดความตื่นเต้น
4. การนั่งเล่าเรื่องควรจัดหาเก้าอี้ที่นั่งให้เหมาะกับระดับสายตาเด็ก ควรเว้นระยะห่างของการนั่งเผชิญหน้าเด็กพอประมาณที่จะสามารถสบตาเด็กขณะเล่าเรื่องได้ทั่วถึง
5. การใช้เวลาไม่ควรเกิน 15 นาที โดยสังเกตจากท่าทางการแสดงออกของเด็ก ซึ่งไม่ได้ให้ความสนใจจดจ่อกับเรื่องที่เล่า
6. การเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและวิจารณ์เรื่องที่เล่า ควรใช้คำถามสอบถามความคิดของเด็กเกี่ยวกับเรื่องราวที่ได้ฟัง ให้เด็กมีโอกาสดแสดงความคิดเห็นภายหลังที่เรื่องเล่าจบลง

สรุปได้ว่า เทคนิคและวิธีการเล่านิทานถือได้ว่าเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งส่งผลให้การเล่านิทานนั้นประสบความสำเร็จ ซึ่งผู้เล่าต้องอาศัยทักษะในการเล่า การฝึกซ้อม ตลอดจนวิธีการคัดเลือกนิทานและสื่อที่นำมาเล่าให้สอดคล้องกันรวมทั้งเหมาะสมกับผู้ฟัง

สื่อที่ใช้ในการเล่านิทาน

การเล่านิทานผู้เล่านิทานควรเตรียมสื่อที่เหมาะสมกับเด็กและควรฝึกฝนการใช้สื่อต่าง ๆ จนเกิดความมั่นใจในการเล่าจะช่วยให้ผู้ฟังเกิดความสุขสนาน เพลิดเพลิน และเข้าใจเรื่องราวได้ดี สื่อที่นำมาใช้ประกอบการเล่าควรมีขนาดที่เหมาะสมกับวัยของผู้ฟังไม่ใหญ่หรือเล็กจนเกินไป สดใส แข็งแรงทนทาน ใช้วัสดุที่หาได้ง่าย (กัลยา, 2545: 23)

การเล่านิทานควรเลือกสื่อให้สอดคล้องกับพัฒนาการ ความต้องการและความสนใจของเด็ก โดยผู้เล่าควรใช้เทคนิคการเล่า และสื่อต่าง ๆ หลากรูปแบบเพื่อเร้าความสนใจยิ่งขึ้น สื่อที่ใช้ประกอบการเล่า มีดังนี้ (วาโร, 2544: 148-149)

1. หนังสือภาพนิทาน ปัจจุบันหนังสือนิทานสำหรับเด็กจัดทำอย่างสวยงาม มีสีสันงดงามมากให้ความรู้สึกเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง อีกทั้งยังมีเทคนิคในการทำภาพประกอบหลายรูปแบบ เช่น ภาพสามมิติ ภาพปั้นเซรามิก ภาพปั้นด้วยขนมปัง ของจริง ภาพวาด เป็นต้น โดยผู้เล่านิทานไม่ต้องจัดทำขึ้นเอง

2. รูปภาพ อาจตัดมาจากหนังสือ หรือวาดภาพบนกระดาษแข็ง ระบายสีแล้วตัดเป็นตัว ๆ ด้านหลังปิดกระดาษทรายใช้คู่กับแผ่นป้ายสำลี หรือด้านหลังปิดด้วยแม่เหล็กใช้คู่กับแผ่นแม่เหล็ก เพื่อใช้ประกอบการเล่านิทาน

3. กระดาน ชอล์ก ใช้ในการวาดภาพประกอบการเล่านิทาน ซึ่งเหมาะกับผู้เล่านิทานที่มีฝีมือในการวาดภาพ

4. เทปและเครื่องบันทึกเสียง ปัจจุบันมีผู้ผลิตเทปนิทานสำหรับเด็กเป็นจำนวนมาก โดยครูอาจเปิดเทปนิทานให้ฟังหรือครูอาจอัดเสียงสัตว์ เป็ดเพลงหรือดนตรีประกอบการเล่าก็ได้

5. เครื่องฉายสไลด์และฟิล์มสตริป ครูอาจฉายสไลด์ประกอบการเล่านิทาน ซึ่งจะช่วยให้เด็กสนใจมาก เนื่องจากมองเห็นภาพ และมีสีสันงดงาม

6. หุ่น ได้แก่ หุ่นเงามือ (Shadow Puppet) หุ่นมือ หุ่นนิ้วมือ (Hand Puppet) หุ่นหน้ากาก หรือหุ่นใช้ตัวตน (Masks and Body Puppet) หุ่นเชิดหรือหุ่นกระบอก (Rob Puppet) และหุ่นชัก (Maionette) เป็นต้น ซึ่งเหมาะกับการเล่านิทาน เพราะทำง่ายเชิดง่าย เก็บรักษาง่าย และเด็กสามารถเชิดได้ด้วย

7. ของจริง เช่น พืชผัก ผลไม้ต่าง ๆ

8. กระดาษทราย ใช้สร้างสถานการณ์จำลองประกอบการเล่าเรื่อง

อุปกรณ์ข้างต้นที่กล่าวมา อาจใช้ทีละอย่างหรือใช้หลาย ๆ อย่างประกอบกัน ทั้งนี้ก่อนใช้ ต้องมีการเตรียมการทดลองก่อนใช้เสมอ

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 96-97) กล่าวว่า อุปกรณ์ที่ใช้ช่วยในการเล่าเรื่อง มีหลายประเภท ได้แก่

1. สิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก ซึ่งสามารถนำมาเล่าเรื่องราวประสบการณ์ให้แก่เด็กได้
อุปกรณ์ที่เป็นสิ่งแวดล้อม ได้แก่ สัตว์ พืช บุคคลสำคัญ สถานที่สำคัญ ข้าว และเหตุการณ์ ตลอดจน สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ
2. วัสดุเหลือใช้ สิ่งของที่ไม่เป็นที่ต้องการ แต่ยังมีประโยชน์ เช่น ภาพจากหนังสือ นิตยสาร กิ่งไม้ กิ่งกล้วย กระจก สิ่งเหล่านี้อาจนำมาใช้ประกอบการเล่าเรื่องได้
3. ภาพ ใช้รูปภาพที่มีเรื่องราวเล่าได้ เช่น ภาพที่มีเรื่องราวรวมอยู่ในแผ่นเดียว หรือทำเป็น แผ่นภาพพลิกหลาย ๆ แผ่น ขนาดใหญ่พอควรและมีเนื้อเรื่องเขียนไว้ด้านหลัง
4. หุ่นจำลอง ใช้หุ่นที่ทำด้วยผ้าหรือกระดาษ ทำเป็นละครหุ่นมือ หุ่นเชิด
5. สไลด์ประกอบการเล่าเรื่อง ใช้ภาพถ่ายเป็นสไลด์แผ่นฉายทีละภาพ
6. หน้ากากทำเป็นรูปตัวละคร ใช้วัสดุทำเป็นหน้ากากรูปตัวละครต่าง ๆ
7. เทปนิทานหรือเรื่องราว ใช้การเปิดเทปที่มีเสียงเล่าเรื่องราว
8. นิ้วมือประกอบการเล่าเรื่อง ใช้นิ้วมือเคลื่อนไหวเป็นตัวละครต่าง ๆ

สรุปได้ว่า สื่อที่ใช้ในการเล่านิทานมีมากมายหลากหลายรูปแบบด้วยกัน ซึ่งผู้เล่าต้อง เลือกใช้สื่อที่สอดคล้องกับเนื้อหาโดยเหมาะสมกับวัยและความต้องการของเด็ก ทั้งนี้สื่อต้องมีความปลอดภัยและช่วยส่งเสริมพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก ให้เป็นไปตามจุดมุ่งหมายของการเล่า โดยผู้เล่าอาจเลือกใช้สื่ออย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างก็ได้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

งานวิจัยในประเทศ

พนิดา (2543) ได้ศึกษาเรื่องผลของการเล่านิทานประกอบหุ่นมือเพื่อสอนเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนให้ปฏิเสธการชักชวนของบุคคลแปลกหน้า กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 120 คน จากโรงเรียนในจังหวัดจันทบุรี จำนวน 3 โรงเรียน โดยแบ่งเป็นโรงเรียนละ 40 คน เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองประกอบด้วยนิทานประกอบหุ่นมือจำนวน 10 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่า เด็กในกลุ่มทดลองที่ได้ดูตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือมีพฤติกรรมตอบปฏิเสธการชักชวนของคนแปลกหน้าสูงกว่าเด็กในกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้ดูตัวแบบในนิทานประกอบหุ่นมือ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุภัค (2543) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายหญิงชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ จำนวน 30 คน โดยกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและกลุ่มที่ 2 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมมีการรับรู้วินัยในตนเองสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ

ประไพ (2544) ได้ศึกษาความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัย ซึ่งเกิดจากการจัดกิจกรรมเสริมการเล่านิทานไม่จบเรื่อง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายหญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนอนุบาลพระนครศรีอยุธยา จำนวน 15 คน ซึ่งได้รับการจัดกิจกรรมเสริมการเล่านิทานไม่จบเรื่อง ผลการศึกษาพบว่าความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยในแต่ละช่วงระยะเวลาของการจัดกิจกรรมเสริมการเล่านิทานไม่จบเรื่อง มีการเปลี่ยนแปลงขึ้นความสามารถด้านการเขียนสูงขึ้น ตลอดระยะเวลาตั้งแต่สัปดาห์ที่ 1 ถึงสัปดาห์ที่ 8

รัญจวน (2544) ได้ศึกษาความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยซึ่งเกิดจากการจัดกิจกรรมเสริมการเล่านิทานประกอบภาพ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายหญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนอนุบาลสามเสน สังกัดสำนักงาน

การประถมศึกษากรุงเทพมหานคร กระทรวงศึกษาธิการ จำนวน 10 คน ผลการศึกษาพบว่า ความสามารถในการเขียนของเด็กปฐมวัยในแต่ละช่วงเวลาของการจัดกิจกรรมเสริมการเล่านิทาน ประกอบภาพมีการเปลี่ยนแปลงขึ้นความสามารถด้านการเขียนสูงขึ้นทุกคน โดยบางคนมีขึ้น การเขียนคงเดิมอยู่ในระยะหนึ่งแล้วค่อยเปลี่ยนแปลงสูงขึ้น โดยใช้ระยะเวลาที่แตกต่างกัน ตั้งแต่สัปดาห์ที่ 1-8 และขึ้นความสามารถด้านการเขียนสูงถึงขั้นที่ 5 (เขียนในรูปของตัวอักษรและ ภาพวาด) เพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 70

กรณีการ (2547) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบละครสร้างสรรค์ต่อ ความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชายหญิง ที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียน เปรมฤดีศึกษา เขตบางคอแหลม จำนวน 12 คน ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมความมีวินัยในตนเอง ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบละครสร้างสรรค์ ก่อนและระหว่าง จัดกิจกรรมโดยเฉลี่ยรวมและจำแนกรายด้านในแต่ละช่วงสัปดาห์มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 และมีอัตราการเปลี่ยนแปลงระหว่างก่อนจัดกิจกรรมและระหว่างจัดกิจกรรม เพิ่มขึ้นตลอดช่วงเวลา 8 สัปดาห์

ศศิพันธ์ (2547) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเล่านิทานที่มีต่อความมีวินัยในตนเองของ เด็กปฐมวัยในชุมชนแออัดคลองเตย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชายหญิง อายุระหว่าง 3-4 ปี ที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาลปีที่ 1 ปีการศึกษา 2546 สถานรับเลี้ยงเด็กดงประทีป มูลนิธิดงประทีป ชุมชนแออัดคลองเตย กรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน ใช้เวลาในการจัด กิจกรรมเล่านิทานจนจบ 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 35 นาที รวม 24 ครั้ง ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยในชุมชนแออัดคลองเตยหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานในแต่ละช่วงสัปดาห์ที่ แตกต่างกันมีระดับคะแนนของพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 และมีการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมความมีวินัยในตนเองในด้านความรับผิดชอบ ความซื่อตรง การตรงต่อเวลา และการควบคุมตนเองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิรติ (2547) ได้ศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด กิจกรรมเล่านิทานจนจบ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัยชายหญิง ที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2546 โรงเรียนปทุมานุกูล สังกัด

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครศรีธรรมราช เขต 4 อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช
ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมเล่านิทานจน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 35 นาที รวม 24 ครั้ง
ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานจน มีความสามารถ
ในการแก้ปัญหาตนเอง และความสามารถในการแก้ปัญหาตนเองที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่นของเด็กปฐมวัย
มีค่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย
หลังการจัดกิจกรรมเล่านิทานจนมีค่าสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมเล่านิทานจนอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .01

งานวิจัยต่างประเทศ

O'Donnell (1999) ได้ศึกษาเรื่องผลของทักษะการเล่าเรื่องจากการฟังนิทานและวาดรูปตาม
การค้นคว้าพบว่า พัฒนาการโครงการสร้างการเล่าเรื่องสามารถพัฒนาได้ดีในเด็กอายุ 4 ปี เด็ก
สามารถบอกบรรยายในรูปแบบของเรื่องและนิทาน หลังจากเล่านิทานเด็กสามารถนำเสนอเรื่องราว
ของเรื่องที่ได้ฟังได้เป็นอย่างดี และยังพบว่าการวาดภาพหลังจากการได้ยินหรือฟังเรื่องหรือนิทาน
ไม่ได้ส่งเสริมการเล่าเรื่องย้อนกลับของเด็กที่มีอายุมากกว่า 7 ปี ดังนั้นจึงควรส่งเสริมการเล่าเรื่อง
หรือนิทานในเด็กอายุช่วง 4-6 ปี

Johan (1999) ได้ศึกษาเรื่อง คณิตศาสตร์: ผลจากโครงการช่วยตัดสินใจบนความ
เข้าใจด้านคณิตศาสตร์โดยใช้การเล่านิทาน โดยทดลองกับเด็กก่อนวัยเรียน กำหนดกลุ่มทดลอง
คือ เด็กที่ได้รับการสอนโครงการสร้างเรื่องเล่าทางคณิตศาสตร์ และกลุ่มควบคุมได้รับการสอน
คณิตศาสตร์ตามหลักสูตร ผลการวิจัยพบว่า การสอนโครงการสร้างเรื่องเล่าทางคณิตศาสตร์ ทำให้
เด็กกลุ่มทดลองเข้าใจปัญหาทางคณิตศาสตร์ได้ดีขึ้น และมากกว่าเด็กกลุ่มควบคุม ในเรื่องสถานที่
ศูนย์กลางความคิด และเด็กสามารถประยุกต์ประเด็นเรื่องได้ด้วย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่านิทาน พบว่า การจัดกิจกรรมการ
เล่านิทานสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การเล่านิทานประกอบภาพ การเล่านิทานประกอบ
หุ่นมือ หรือการเล่านิทานประกอบละครสร้างสรรค์ เป็นต้น ซึ่งการจัดกิจกรรมการเล่านิทานเหล่านี้
ช่วยส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ตลอดจนคุณลักษณะที่พึงประสงค์ได้เป็นอย่างดี และการจัด
กิจกรรมการเล่านิทานสามารถจัดควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรมอย่างอื่นได้ตามความเหมาะสมของวัย
และพัฒนาการของเด็ก

ความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่าน ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

Torrance (1962: 16) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่วู้จักมาก่อนซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจเกิดจากการรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ ๆ สิ่งที่เกิดขึ้น ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่มีสมบูรณอย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลิตผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงขบวนการเท่านั้น

วารุณี (2545: 7) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นความคิดได้หลายทิศทาง เป็นการนำประสบการณ์เดิมและความรู้เดิมมาผสมผสานเข้ากับความรู้ใหม่ เพื่อคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่หรือสร้างรูปแบบใหม่ที่ไม่ซ้ำแบบเดิม และเป็นความรู้สึที่ไวต่อปัญหา มองปัญหาได้หลายแง่หลายมุม บุคคลแต่ละคนมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน และสามารถพัฒนาได้ทุกระดับอายุ ถ้าได้รับการส่งเสริม และอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม

ขวัญตา (2545: 10) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบสนองต่อสิ่งเร้าทำให้เกิดการคิดที่หลากหลาย สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ผสมผสานให้เกิดสิ่งใหม่และแปลกแตกต่างไปจากคนอื่น ซึ่งประกอบด้วยความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวบุคคลแต่ละคนในระดับที่แตกต่างกันและสามารถส่งเสริมพัฒนาขึ้นได้

อารี (2547: 5-6) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดคัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เห็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการเป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่ก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามสร้าง

ความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์ จึงทำให้เกิดผลงาน จากความคิดสร้างสรรค์

วีณา (2547: 30) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง ความสามารถของ สมองในการคิดเชื่อมโยงประสบการณ์สัมพันธ์กันระหว่างความรู้และประสบการณ์ ผลผลิตของ การคิดนี้ จึงมีหลากหลายและแปลกใหม่ออกไปจากความคิดเดิม สามารถนำไปใช้แก้ปัญหา อาจอยู่ ในรูปของการคิด และการกระทำโดยมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปแต่ละบุคคล

จากแนวคิดของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่กล่าวมาข้างต้น สรุปความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์ได้ว่า เป็นความสามารถของบุคคลที่นำความรู้จากประสบการณ์เดิมเชื่อมโยง กับสถานการณ์ใหม่ เป็นการคิดหลายแง่มุมทำให้เกิดสิ่งที่มีคุณค่าและแปลกใหม่ หรือเป็น ความสามารถในการปรับปรุงตัดแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้เป็นสิ่งแปลกใหม่ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วยความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์จัดเป็นคุณสมบัติที่มีคุณภาพกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ ของมนุษย์ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สามารถสร้างสรรค์ตนเองและสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในลักษณะที่ เหมาะสม พึงพอใจและมีชีวิตที่เป็นสุขได้ จากแรงคลใจ จินตนาการที่ควบคู่กับความอดสาหะ บากบั่นอย่างเต็มกำลังความสามารถก็จะช่วยให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้ (อารี, 2547: 73) ดังนั้น บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่สังคมต้องการ ความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญ ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เด็กควรได้รับการส่งเสริมให้รู้จักการคิดใหม่ ๆ เพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่ต้องพบในชีวิตประจำวัน เด็กที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จึงมีโอกาสนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาได้ ดีกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการปลูกฝังให้เด็กคิด ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สามารถแสดงออกมาได้ หลาย ๆ แบบ เช่น การเคลื่อนไหว การแสดงละคร งานศิลปะ แสดงออกทางภาษา หรือแม้แต่การ แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (วารุณี, 2545: 8)

สายสุดา (2545: 11) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะสำคัญที่ควรได้รับการ ส่งเสริมและปลูกฝังอย่างยิ่ง เพราะช่วยให้เด็กได้พัฒนาศักยภาพของตนเองในการคิด พัฒนาความ เป็นตัวของตัวเอง พัฒนาความเป็นผู้นำ พัฒนาทักษะใหม่ ๆ เรียนรู้ที่จะมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และรู้จักแสวงหาคำตอบหลาย ๆ อย่างเพื่อแก้ปัญหาได้ปัญหาหนึ่ง ซึ่งทำให้เด็กเจริญเติบโตเป็น

ผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพและพร้อมสร้างสรรค์ประโยชน์และจรรโลงสังคม ประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์มีคุณค่า และมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อตนเองและสังคม ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่มีความสุข มีจินตนาการ สามารถแก้ไขสถานการณ์ หรือปัญหาต่าง ๆ ได้ รู้จักคิดค้น ค้นคว้า ทดลอง และริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ดังนั้น ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จึงมักเป็นผู้นำความเจริญก้าวหน้ามาสู่ประเทศ

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎี โครงสร้างทางสติปัญญา ของ Guilford ซึ่งเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อน กว้างไกล หลายทิศทาง หรือเรียกว่า ความคิดเอนกนัย หรือการคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบไปด้วยความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

Guilford (1959: 145-146) ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์แต่ละด้านไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการคิดจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น หรือสามารถพลิกแพลงให้กลายเป็นสิ่งไม่เคยคาดคิด ความคิดริเริ่มอาจเป็นการนำความคิดเก่ามาปรุงแต่งผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่ ความคิดริเริ่ม มีหลายระดับ ซึ่งอาจเป็นความคิดครั้งแรกที่เกิดขึ้น โดยไม่มีใครสอน แม้ความคิดนั้นมีผู้อื่นคิดไว้ก่อนแล้วก็ตาม

พฤติกรรมของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม สรุปจากการศึกษาค้นคว้า พบว่า คนที่มีความคิดริเริ่มมักไม่ชอบจำเจ ซ้ำซาก แต่ชอบปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงให้งานมีชีวิตชีวาและมีความแปลกใหม่กว่าเดิม เป็นบุคคลที่มีความศรัทธาที่จะทำงานที่ค่อนข้างซับซ้อนอาศัยความสามารถสูงให้สำเร็จได้ และเป็นบุคคลที่มุ่งมั่นและมีสมาธิแน่วแน่ในงานของตน โดยไม่เห็นแก่สินจ้างและรางวัล แต่เป็นการทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน หรือความศรัทธา และพอใจในการทำงานนั้น ๆ

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคิดไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกันแบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถในการหาถ้อยคำที่เหมือนกัน หรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่มากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ สามารถนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่คิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดประโยชน์ของหนังสือให้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด ความคิดคล่องแคล่วในการคิด มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธี และต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ

ความคิดคล่องแคล่วนับว่าเป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด ก่อนอื่นจึงจำเป็นต้องคิดออกมาให้ได้มากหลายอย่าง และแตกต่างกัน แล้วจึงนำเอาความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาแต่ละอย่างเปรียบเทียบกันว่าความคิดใดเป็นความคิดที่ดีที่สุด และให้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุด โดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณา เช่น ประโยชน์ที่ใช้ เวลา การลงทุน ความยากง่าย บุคลิกกร เป็นต้น

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิดแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

3.1 ความคิดยืดหยุ่น (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ คนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้ จะคิดประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ว่ามีอะไรบ้างได้หลายทิศทาง ในขณะที่คนซึ่งไม่มีความยืดหยุ่นจะคิดได้เพียงทางเดียว

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adapture Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์ในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความยืดหยุ่นจะคิดไม่ซ้ำกัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดเกี่ยวกับรายละเอียด คิดเป็นขั้นเป็นตอน เป็นการขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ Guilford สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์หรือเรียกว่า ความคิดอเนกนัย มีองค์ประกอบ 4 ประการด้วยกัน คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา หรือทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง (Structure of Intellect Model) ซึ่ง Guilford (1967: 60-64) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล และการแก้ปัญหาพบว่า ความสามารถทางสมองของมนุษย์จัดแบ่งเป็น 3 มิติ ได้แก่

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

1. ภาพ (Figural) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม หรือรูปที่แน่นอนซึ่งบุคคลสามารถรับรู้และทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดได้ เช่น ภาพ เป็นต้น

2. สัญลักษณ์ (Symbolic) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปของเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข ตัวโน้ตดนตรี รวมทั้งสัญลักษณ์ต่าง ๆ ด้วย

3. ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ กัน สามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อ แม่ เพื่อน โกรธ เสียใจ เป็นต้น

4. พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออก กิริยา อากักรกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การหัวเราะ การสั่นศีรษะ การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

มิติที่ 2 วิธีการคิด หมายถึง มิติที่แสดงลักษณะกระบวนการปฏิบัติงานหรือกระบวนการคิดของสมอง แบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ ดังนี้

1. การรู้จักและเข้าใจ (Cognitive) หมายถึง ความสามารถในการตีความของสมอง เมื่อมองเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้ เข้าใจในสิ่งนั้นและบอกได้ว่าเป็นอะไร เช่น เมื่อเห็นของเล่นรูปร่างกลม ๆ ทำด้วยยางพาราเรียบ ก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่เก็บสะสมความรู้ไว้แล้วสามารถระลึกออกมาได้เมื่อมีสิ่งเร้า เช่น การจำหมายเลขประจำตัว การท่องสูตรคูณ การชี้ตัวคนร้าย เป็นต้น

3. การคิดแบบอนกนัย (Divergent Thinking) เป็นขบวนการของสมองที่คิดหลายแง่มุมหลายทิศทาง คิดหาคำตอบโดยไม่จำกัดจำนวน ทำให้ได้ความคิดแปลกใหม่จากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เช่น หนังสือพิมพ์ทำอะไรได้บ้างให้บอกมาให้มากที่สุด ผู้ที่คิดได้มาก แปลก และมีเหตุผลคือผู้ที่มีความคิดอนกนัย ซึ่ง Guilford อธิบายว่า ความคิดอนกนัย คือ ความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

4. ความคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking) เป็นขบวนการของสมองที่จะสรุปหรือตัดสินใจเลือกสิ่งที่ดีที่สุดจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ และการสรุปเป็นคำตอบนั้นจะมีเพียงคำตอบเดียว เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ

5. การประเมิน (Evaluation) หมายถึง การนำข้อมูลที่ได้จากการวัดผลแล้ว มาตัดสินคุณค่า โดยอาศัยหลักเกณฑ์ที่แน่นอน

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Product) เป็นมิติที่แสดงถึงผลที่ได้จากการทำงานของสมอง เมื่อสมองได้รับข้อมูลจากมิติที่ 2 และใช้ความสามารถในการตอบสนองสิ่งเร้า เป็นวิธีการคิดตามมิติที่ 1 ผลที่ได้จะออกมาเป็นมิติที่ 3 ซึ่งมี 6 ลักษณะ คือ

1. หน่วย (Units) หมายถึง ส่วนย่อย ๆ ที่ถูกแยกออกมา มีคุณสมบัติเฉพาะของตนเองที่แตกต่างจากสิ่งอื่น

2. กลุ่ม (Classes) หมายถึง กลุ่มของสิ่งของที่มีคุณสมบัติร่วมกัน เช่น จำพวกของมีคม จำพวกผลไม้

3. ความสัมพันธ์ (Relations) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดแบบต่าง ๆ ตั้งแต่ 2 พวก เข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางอย่างเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย กลุ่มกับกลุ่ม หรือระบบกับระบบ เช่น การหาความหมายของคำตรงกันข้าม การอุปมาอุปไมย

4. ระบบ (System) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลการคิดหลาย ๆ คู่เข้าด้วยกันอย่างมีระบบ

5. การแปลงรูป (Transformations) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง การให้คำนิยามใหม่ ๆ การตีความ การขยายความ การเปลี่ยนแปลงข้อมูลไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่น

6. การประยุกต์ (Implications) หมายถึง การคาดหวัง หรือการทำนายเรื่องบางอย่างจากข้อมูลที่กำหนดไว้ให้เกิดความแตกต่างไปจากเดิม

นอกจากนี้ ขวัญฟ้า (2535: 11-18) ได้กล่าวถึงทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายทฤษฎีด้วยกัน ดังนี้

1. ทฤษฎีของ Wallas ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากกระบวนการคิดสิ่งใหม่ ๆ โดยการลองผิดลองถูก (Trial and Error) โดยแบ่งไว้ 4 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นขั้นเตรียมข้อมูลต่าง ๆ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำหรือแนวทางที่ถูกต้องหรือข้อมูลระบุปัญหา หรือข้อมูลที่เป็นความจริง

ขั้นที่ 2 ขั้นความคิดคุกรุ่นหรือ ระยะเวลาฟักตัว(Incubation) เป็นขั้นที่อยู่ในความวุ่นวายของข้อมูลต่าง ๆ ทั้งเก่าและใหม่ สะเปะสะปะ ปรากฏจากความเป็นระเบียบเรียบร้อยไม่สามารถหมวดความคิดนั้นได้

ขั้นที่ 3 ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination) เป็นขั้นที่อยู่ในความคิดสับสนนั้นได้ผ่านการเรียบเรียงและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัดและสามารถมองเห็นภาพพจน์ มโนทัศน์ความคิด

ขั้นที่ 4 ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification) เป็นขั้นตอนที่ได้รับความคิด 3 ขั้นตอนข้างต้น เพื่อพิสูจน์ว่าเป็นจริงและถูกต้องหรือไม่

2. ทฤษฎีของ Tayler มีความเห็นว่าผลงานของความคิดสร้างสรรค์ ของคนนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นขั้นสูงสุด เสมอไป คือ ไม่จำเป็นต้องคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ที่ยังไม่มีใครคิดมาก่อนเลย หรือสร้างทฤษฎีที่ใช้ความคิดนามธรรมอย่างสูงยิ่ง แต่ความคิดสร้างสรรค์อาจเป็นขั้นหนึ่งใน 6 ขั้นต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้น เป็นการแสดงออกโดยตนเองอย่างอิสระ

ขั้นที่ 2 ขั้นผลิตงานออกมา อาศัยทักษะบางประการในการผลิต แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ เป็นขั้นแสดงความคิดใหม่ของบุคคล โดยไม่ได้ลอกเลียนแบบมาจากใคร

ขั้นที่ 4 เป็นขั้นการสร้างสรรค์ ขั้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ โดยไม่ซ้ำแบบใครเป็นขั้นที่ผู้กระทำได้แสดงให้เห็นความสามารถที่แตกต่างไปจากผู้อื่น

ขั้นที่ 5 เป็นขั้นที่พัฒนาปรับปรุงผลงานในขั้นที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ขั้นที่ 6 เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์สุดยอด สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงสุด

3. ทฤษฎีของ Torrance กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของความรู้สึกไว ต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดหรือตั้งเป็นสมมติฐาน ทำการทดสอบ สมมติฐาน และเผยแพร่ผลที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานนั้น ซึ่งแบ่งออกเป็นขั้น ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพบความจริง ในขั้นเริ่มตั้งแต่เกิดความรู้สึกกังวล มีความสับสนวุ่นวาย เกิดขึ้นในจิตใจ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้ก็พยายามตั้งสติและหาข้อมูลพิจารณา ดูว่าความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสน หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา ขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 เมื่อพิจารณาโดยรอบคอบแล้ว จึง เข้าใจและสรุปว่า ความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวายใจนั้นก็คือการเกิดมีปัญหานั้นเอง

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน ขั้นนี้ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อรู้ว่าปัญหาเกิดขึ้นก็พยายามคิดแล้ว ตั้งสมมติฐานขึ้น และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ ในขั้นนี้ จะพบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ ขั้นนี้เป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์ เรียบร้อยแล้วว่าจะแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างไร และต่อจากจุดนี้การแก้ปัญหาหรือการค้นพบยังไม่ จบตรงนี้ แต่ผลที่ได้จากการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไป

ซึ่งทฤษฎีของ Torrance อาจขยายความได้ว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เมื่อเห็นและ เข้าใจปัญหาจะรวบรวมประสบการณ์ และข้อมูลต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อแสวงหาวิธีการใหม่ ๆ เพื่อ เผชิญหรือแก้ปัญหา

4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ในรูปของการโยงความสัมพันธ์ Wallach and Kogan ได้ เสนอทฤษฎีว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการอันหนึ่ง ซึ่งอยู่ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง อากาที่สิ่งเร้ากับการตอบสนองแสดงปฏิกิริยาต่อกัน ทำให้เกิดการระลึกได้มาก ผู้ที่มีความคิด

สร้างสรรค์สูงจะระลึกได้มากหลายแง่หลายมุม หลายทิศทาง (Divergent Thinking) ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำจะระลึกได้น้อย การระลึกได้มากย่อมจะมีโอกาสระลึกในสิ่งที่ผู้อื่นระลึกไม่ได้ บางทีสิ่งที่ระลึกได้นั้นอาจสัมพันธ์เข้าเป็นสิ่งใหม่ ความสัมพันธ์ดังกล่าวอาจเป็นไปได้โดยความบังเอิญหรือจงใจก็ได้

ตามทฤษฎีของ Wallach และ Kogan นี้ ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการโยงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ต่าง ๆ ที่บุคคลสร้างสมมาจากการเรียนรู้นั่นเอง การที่บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความสามารถในการเชื่อมโยงมโนทัศน์ของตนเข้ากับสิ่งใหม่ ๆ ให้มากที่สุด แสดงว่า ประสบการณ์และการเรียนรู้มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

จากทฤษฎีต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า มนุษย์ทุกคนล้วนมีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นได้ ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์เดิมกับกระบวนการเรียนรู้ โดยมีการเสริมแรงและการสร้างสภาวะตลอดจนบรรยากาศที่เอื้ออำนวยจนเกิดการค้นพบผลงานใหม่ ๆ

พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์

พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลมีพัฒนาการไปตามลำดับขั้น และเด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้จากการเรียนรู้ควบคู่กันไป เมื่อเข้าสู่วัย 4-6 ขวบ เด็กจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงสุด ถ้าเด็กได้รับการกระตุ้นและสนับสนุนด้วยการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมให้แก่เด็ก (วารุณี, 2545: 14)

Ligon (1957 อ้างถึงใน Torrance, 1962) ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะของพัฒนาการทางความคิด และจินตนาการของเด็กก่อนวัยเรียน ซึ่งสรุปได้ดังนี้

แรกเกิดถึง 2 ปี เด็กเริ่มมีพัฒนาการในช่วงปีแรก เด็กมักถามชื่อสิ่งของ พยายามทำเสียงต่าง ๆ พออายุ 2 ปี ก็มีความกระตือรือร้นอยากรู้อยากเห็นมากขึ้น เด็กเรียนรู้ด้วยการสัมผัสและแสดงออกซึ่งความกระหายใคร่เรียนรู้มากในช่วยวัยนี้เอง พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กสามารถกระตุ้นด้วยวิธีการต่าง ๆ ได้ เด็กวัยนี้มีความปรารถนาที่จะสำรวจค้นคว้าและทดลอง

ดังนั้นการส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กได้สำรวจโดยการจัดสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัย มีที่ว่างเพียงพอ และมีวัสดุอุปกรณ์ที่เอื้อต่อการคิดและสะดวกในการใช้ และพ่อแม่ควรเล่นเกมง่าย ๆ กับเด็ก ชื่นชม และให้กำลังใจในการเล่นของเด็ก

อายุ 2 ถึง 4 ปี เด็กวัยนี้ตื่นเต้นกับสิ่งแปลกใหม่ของธรรมชาติ มีช่วงความสนใจสั้น และมักเปลี่ยนกิจกรรมเรื่อย ๆ อย่างไม่ตั้งใจ เด็กเริ่มพัฒนาความรู้สึกเป็นตัวของตัวเองและต้องการทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง มีความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมด้วยวิธีการของเด็กเอง

Ligon ได้เสนอแนะเกี่ยวกับการเล่นที่ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็กด้วยการมีของเล่นที่สามารถดัดแปลงเป็นของเล่นชนิดต่าง ๆ ได้หลายอย่าง โดยแนะนำว่า ไม้บล็อกหรือดินเหนียวเป็นเครื่องเล่นที่ดี และในวัยนี้พ่อแม่ ผู้ใหญ่ควรได้เล่นร่วมกับเด็กโดยกระตุ้นให้เด็กได้เล่นและทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

อายุ 4 ถึง 6 ปี เด็กในวัยนี้มีจินตนาการดีและได้เรียนรู้บทบาทของผู้ใหญ่ จากการเล่นแบบสมมติ ความอยากรู้อยากเห็นทำให้เด็กแสวงหา ความจริง และ ความถูกต้อง ช่วงนี้เด็กสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ แม้วายังไม่เข้าใจเหตุผลหรือความสัมพันธ์ก็ตาม เด็กวัยนี้พยายามทดลองแสดงบทบาทหลาย ๆ บทจากการจินตนาการ เด็กเริ่มเข้าใจความรู้สึกของบุคคลอื่นบ้างและเริ่มคิดว่าภาระกระทำของตนเองมีผลกระทบต่อบุคคลอื่นอย่างไรบ้าง การพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองในช่วงนี้ทำได้โดยการใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ ดนตรี เป็นต้น และในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ผู้ใหญ่ไม่ควรขัดขวางหรือประเมินผลความสามารถสร้างสรรค์ของเด็กโดยใช้มาตรฐานของผู้ใหญ่ ช่วงนี้เด็กอาจต้องการความช่วยเหลือในการรวบรวมสิ่งของ เศษวัสดุ หรือใช้เพื่อนำมาเล่นขายของ (Play Store) ผู้ใหญ่เพียงแต่ให้คำแนะนำก็เป็นการเพียงพอ

วรรณ (2546: 18) กล่าวว่า พัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ มิใช่กระบวนการเป็นไปตามแบบแผน เช่นเดียวกับพัฒนาการด้านอื่น ๆ บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใดนั้น ช่วงอายุต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการประกอบกัน ซึ่งการจินตนาการ ก็นับได้ว่าเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ของเด็ก โดยมีขั้นตอนดังนี้ คือ เด็กเริ่มมีความกระตือรือร้นที่จะคิดสำรวจสิ่งต่าง ๆ โดยประสาทสัมผัส จากประสบการณ์โดยตรง และถ่ายทอดประสบการณ์การรับรู้โดยการแสดงออก มีการวางแผน คาดคะเน ในสิ่งที่เกิดจากการเล่น และจินตนาการไปสู่ความจริง สามารถค้นพบวิธีที่ใช้ความสามารถของตนเอง ในการสร้างสรรค์ จนกระทั่ง พบความถนัดและฝึกปฏิบัติมุ่งสู่อาชีพในอนาคต

จากการศึกษาพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ข้างต้นเห็นได้ว่า บุคคลมีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์สูงสุดในเด็กปฐมวัย หรือก่อนอายุ 7 ขวบ และหลังจากนั้นค่อย ๆ ลดลงเมื่อมีอายุมากขึ้น แต่ทั้งนี้ต้องอาศัยสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตลอดจนได้รับการส่งเสริม และสนับสนุนที่เหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กในแต่ละวัย

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

ลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ มีความสามารถในการคิดพลิกแพลงแก้ปัญหา ความอยากรู้อยากเห็น ไม่ชอบทำตามผู้อื่น มีความพยายามเป็นผู้ไม่ยอมล้มเลิก ความตั้งใจง่าย ๆ มีความค่านิ่งสูง มีความกระตือรือร้น เป็นผู้นำ ร่าเริง อารมณ์ดี มีความมานะ ชอบรับประสบการณ์ต่าง ๆ ถือตนเองเป็นศูนย์กลาง มีความเชื่อมั่นในตนเอง รักอิสระ กล้าหาญ ชอบทำงานร่วมกับผู้อื่น (วรรณา, 2546: 21) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นคนที่เป็นตัวของตัวเอง ทนความสับสนยุ่งเหยิงได้ดี มีความมุ่งมั่น มีความคิดอิสระไม่ขึ้นต่อกลุ่ม มีอารมณ์ขัน มีความยืดหยุ่น ใช้สามัญสำนึกมากกว่าใช้เหตุผล และมักถูกมองว่าเป็นคนไม่มีระเบียบ โดยทั่วไปมีบุคลิกเป็นคนขี้เล่น เป็นคนแปลกในสายตาของสังคม ไม่ชอบประเพณีนิยม ไม่ชอบผู้มีอำนาจเหนือกว่า ไม่ชอบงานที่มีระเบียบและซ้ำซาก (สมศักดิ์, 2541: 25)

Johnson (1979) ได้รวบรวมคุณลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจากการศึกษาค้นคว้าของนักจิตวิทยาหลายท่าน ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. มีความคล่องตัวในการคิด สามารถแสดงความคิดได้มากมายและรวดเร็ว
2. มีความคิดยืดหยุ่น มีความเข้าใจและไวต่อปัญหา ช่างคิด ช่างค้น มีความคิดริเริ่มไม่ซ้ำแบบใคร
3. มีความสนใจปัญหาที่ต้องเผชิญ มีความมานะในการติดตามปัญหา
4. มักใช้เวลาไปในการสำรวจและวิเคราะห์ ชอบทำกิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดในการจินตนาการ
5. มีความสงสัย และคิดไตร่ตรองก่อนตัดสินใจทำอะไรลงไป

6. มีความเป็นตัวของตัวเอง มีอิสระในการตัดสินใจ ไม่ยึดติดกับกฎเกณฑ์ที่ใช้อยู่
7. มีความนิยมสิ่งใหม่ และสิ่งที่ย่างยากซับซ้อน ไม่ยึดถือของเดิม คิดและเชื่อมโยงความคิดในทางที่แปลกใหม่ มีความสามารถคิดเชื่อมโยงสิ่งที่อยู่ไกลตัว
8. ลักษณะอื่น ๆ เกี่ยวกับผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูง ได้แก่ มีสติปัญญาดี มีพลังที่จะทำงานต่าง ๆ มีความมุ่งหวังสูง มีความสนใจในเรื่องต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง เป็นคนตรงไปตรงมา พุดจาเปิดเผย และเป็นบุคคลที่น่าสนใจ

จากข้อความข้างต้น สรุปลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้ว่าเป็นบุคคลที่มีความเป็นตัวของตัวเองสูง รักอิสระ ไม่ชอบถูกบังคับ มีความเชื่อมั่นในตนเอง ช่างสังเกต ช่างจดจำ อยากรู้อยากเห็น ชอบซักถาม ชอบสำรวจ สืบค้น ค้นคว้า ทดลอง มีไหวพริบดี มีความสามารถในการแก้ปัญหา พิสูจน์คำตอบ มองการณ์ไกล รู้จักคิด พินิจวิเคราะห์ สิ่งต่าง ๆ รอบตัว รู้จักคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม หรือนำของเดิมมาปรับปรุงแก้ไข มีความคิดริเริ่ม และเปิดรับประสบการณ์ใหม่ ๆ และไม่ย่อท้อต่อความผิดหวัง

การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติด้านสติปัญญาที่ควรได้รับการส่งเสริมบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สามารถสร้างสรรค์ตนเองและสิ่งแวดล้อม ให้เกิดความสมดุลสามารถพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มที่ การส่งเสริมและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นจำเป็นต้องเรียนรู้และฝึกฝนโดยเน้นกระบวนการ เทคนิควิธีเป็นสำคัญมากกว่าการเรียนรู้ที่ตัวเนื้อหาสาระ สามารถกระทำได้โดยการระดมพลังสมอง การคิดให้ได้ปริมาณมากและมีคุณภาพในช่วงเวลาที่จำกัด การฝึกจินตนาการ หรือคิดฝัน คิดในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น การฝึกแก้ปัญหา สร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย และอิสระ (วิณา, 2547: 41)

ขวัญตา (2545: 17) กล่าวว่า แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม บรรยากาศในการเรียนการสอน โดยควรควรเปิดโอกาสและกระตุ้นให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง สนับสนุนให้เด็กได้ค้นคว้าหาความรู้ จากแหล่งต่าง ๆ ได้ใช้ความคิดจินตนาการ และยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีความคิดที่แปลกใหม่และมีคุณค่า

วาโร (2544: 88-89) กล่าวถึง การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ชั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 วัยแรกเกิด ถึง 2 ปี เด็กวัยนี้มีลักษณะเด่น คือ มีจินตนาการสูง มีความอยากรู้อยากเห็น แสดงออกโดยการสัมผัสจับต้อง ชิมรส มองดู ดังนั้น แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ควรปฏิบัติดังนี้

- 1) กระตุ้นให้เด็กรู้จักเล่นเกมง่าย ๆ เช่น บล็อก
- 2) พยายามส่งเสริมให้เด็กเกิดความสำเร็จ
- 3) จัดสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยให้เด็กทำกิจกรรมสำรวจ ทดลอง เป็นต้น

ขั้นที่ 2 อายุ 2 ถึง 4 ปี เด็กวัยนี้มีลักษณะเด่น คือ มีจินตนาการสูง มีการพัฒนาลักษณะความเป็นตัวของตัวเอง ดังนั้น แนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรปฏิบัติ ดังนี้

- 1) ให้มีอิสระในการสำรวจ ทดลองตามความต้องการ เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเองจะทำให้เกิดทักษะและความเชื่อมั่นในตนเอง แต่ทั้งนี้ควรอยู่ในสายตาของผู้ปกครอง
- 2) ส่งเสริมให้เด็กเล่นบล็อก ดินน้ำมัน ดินเหนียว เพราะช่วยส่งเสริมจินตนาการ
- 3) ควรช่วยเหลือเด็กให้ประสบความสำเร็จ และชื่นชมกับสิ่งที่เด็กค้นพบ
- 4) ควรมีการจัดมุมของเล่น เช่น มุมหม้อ มุมเพาะปลูก มุมบ้าน

ขั้นที่ 3 อายุ 4 ถึง 6 ปี เด็กวัยนี้มีลักษณะเด่น คือ มีจินตนาการมีการเลียนแบบบทบาทของผู้ใหญ่ ชอบซักถาม ดังนั้นแนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรปฏิบัติดังนี้

- 1) ส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง
- 2) จัดอำนวยความสะดวกในเรื่องเครื่องมือ เครื่องเล่น

- 3) ขอมหรือให้อิสระเด็กในการวางแผนการเล่นด้วยตนเอง
- 4) ควรให้งานวัดหรือคำชมเชย ในกรณีที่เด็กมีความมานะ พยายาม
- 5) ควรตอบคำถามเด็ก โดยการตอบคำถามอย่างง่าย ๆ และกระตือรือร้น

พงษ์พันธ์ (2542: 161-163) กล่าวถึงวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ต้องให้เด็กฝึกคิดแปลกไปจากคนอื่น ฝึกหัดให้เป็นคนช่างสังเกต ฝึกตนเองให้มีความคุ้นเคยกับสิ่งที่แปลกอยู่เป็นประจำ ให้อิสระภาพ และเวลาในการคิด คิดเชิงสมมติอยู่เสมอ กระตุ้นให้เกิดการคิดอย่างคลุ้มเครือไม่ยึดติดกับความถูกต้อง และความผิดพลาด และต้องมีทัศนคติที่ดีต่อชีวิต โดยได้เสนอแนวทางแก่ผู้สอนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. สอนให้เด็กได้รู้จักคิด คิดเป็น คิดหลาย ๆ แง่ และสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ
2. กระตุ้นให้เด็กกล้าแสดงความรู้สึกรักคิดออกมาในวิถีทางที่สร้างสรรค์
3. ส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้จินตนาการและความสามารถของตนเอง อันนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์
4. เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
5. ส่งเสริมให้เด็กได้รู้จักการถาม และสนใจต่อคำถามของเด็ก
6. นำวิธีการสอนที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์มาใช้อย่างต่อเนื่อง
7. สนับสนุนให้เด็กแสดงออกทางความคิดในเชิงสร้างสรรค์
8. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างอิสระ
9. จัดสภาพห้องเรียนให้ดูแปลกใหม่อยู่เสมอ

10. ไม่ควรกำหนดรูปแบบความคิดและบุคลิกภาพของเด็กมากเกินไป

จากข้อความข้างต้นเห็นได้ว่า การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พ่อ แม่ ครู และผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยควรสนับสนุนและกระตุ้นให้เด็กรู้จักแสดงความคิดหลาย ๆ ด้าน ยกย่องชมเชยเด็ก เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นหรือสร้างสรรค์ผลงาน เปิดโอกาสให้เด็กได้ศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ไม่ปิดกั้นความคิดหรือเข้มงวดกับเด็กจนเกินไป ส่งเสริมให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาตลอดจนสร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่เด็กทุกคนสามารถฝึกฝนได้โดยมีครู พ่อแม่ ของนักเรียนสามารถช่วยส่งเสริมและสนับสนุนให้มีสิ่งแวดล้อมที่เสริมความคิดสร้างสรรค์และมีการยอมรับว่าความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้ทุกเพศทุกวัย พ่อแม่ และครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ได้ ถ้าหากครูและพ่อแม่พยายามทำความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และมีใจกว้างยอมรับว่าความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นแก่บุคคลทุกวัยไม่จำกัดเฉพาะเด็กโต และการสนับสนุนส่งเสริมจากครู และพ่อแม่มีส่วนในพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ (วารุณี, 2545: 22) จึงเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญที่บุคคลทุกคนควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนา โดยเฉพาะในเด็กปฐมวัย ซึ่งพ่อแม่ ครู และผู้เกี่ยวข้องควรจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตัวเองอย่างเต็มที่ให้ได้มากที่สุด

วาโร (2544: 89) กล่าวถึง กิจกรรมในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่ามีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกฝนให้เด็กมีทักษะในการคิดแบบอนินทรีย์ ให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กมี ดังนี้

1. กิจกรรมทางด้านภาษา ได้แก่ การเล่านิทานจากประสบการณ์ การเล่านิทานจากภาพ การตั้งชื่อเรื่องจากการดูภาพ การแต่งเรื่องจากหัวข้อที่สมมติขึ้น การสวมบทบาท วิธีฝึกให้เด็กแก้ปัญหาจากคำถาม การอ่านภาพการ์ตูน การบอกประโยชน์ของสิ่งที่กำหนดให้ได้มากที่สุด

2. กิจกรรมเกี่ยวกับความคิดจินตนาการ ได้แก่การให้เด็กบรรยายความนึกคิดจากเสียงที่ได้ยิน การให้เด็กบรรยายถึงสิ่งที่ประทับใจ การให้เด็กบรรยายสิ่งที่สวยงามที่สุดเท่าที่เคยเห็นมา เป็นต้น

3. กิจกรรมทางด้านการวาดภาพ ได้แก่ การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เหมือนกัน การวาดภาพตามจินตนาการและความต้องการของตน

นอกจากนี้ มนัญญา (2543) ได้เสนอกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยสรุปได้ดังนี้

1. กิจกรรมทางภาษา ได้แก่ การแต่งเรื่อง การตั้งชื่อเรื่อง การเล่าเรื่อง การเล่านิทานจากประสบการณ์หรือจากภาพ การตอบคำถามจากสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่กำหนดให้ เช่น จากคำถาม จากภาพ จากสิ่งที่พบเห็นและประสบการณ์ต่าง ๆ

2. กิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ กิจกรรมที่แสดงถึงการเคลื่อนไหวร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดตามจินตนาการที่เด็กมีอยู่ เช่น การแสดงท่าเลียนแบบ หรือการเล่นบทบาทสมมติ โดยมีวัสดุหรืออุปกรณ์บางชนิดช่วยในการเคลื่อนไหว เช่น เชือก แถบผ้า ผ้ายันคอก เป็นต้น การแสดงท่าทางตามความรู้สึก อาจมีสิ่งเร้าเป็นเพลงหรือเครื่องดนตรีประกอบ

3. กิจกรรมทางศิลปะ ได้แก่ การวาดเส้น ลากเส้น ระบายสีทุกประเภท การปั้นดินปั้นแป้ง การประดิษฐ์ตกแต่ง การฉีก ตัดปะ กระดาษ เป็นรูปต่าง ๆ การประกอบเศษวัสดุเป็นการสร้างงานศิลปะที่เกิดจากสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่เด็กได้รับ เช่น จากภาพนิทาน ของเล่น และสิ่งของรอบตัว ประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่ได้รับ เป็นต้น เพียงแต่ส่งเสริมความคิดอิสระ ความคิดจินตนาการ ฝึกการทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ทั้งทางความคิดและการกระทำซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทางศิลปะ และยังสามารถนำไปสู่การเรียนรู้เขียนอ่านอย่างสร้างสรรค์ต่อไป

4. กิจกรรมการเล่น ได้แก่ การเล่นแก้ปัญหาแบบต่าง ๆ ประเภท เกมเขาวงกต ปิดตาทายคำ การเล่นสร้างจินตนาการจำพวก การสร้างบล็อก การสร้างเศษวัสดุ ตลอดจนการเล่นที่คิดสร้างงานอย่างเช่น การเล่นสร้างรูป การเล่นทราย ทั้งนี้เป็นการเล่นที่เกิดจากสิ่งเร้าต่าง ๆ เช่น ของเล่น เป็นต้น

5. กิจกรรมดนตรี ได้แก่ กิจกรรมการเล่นเครื่องดนตรี อย่างเช่น เครื่องเข่า เครื่องเป่า ตีกลอง ฉาบฉิ่ง ตามความคิด รวมถึงการร้องเพลง และการทำท่าทางประกอบจังหวะเพลง หรือ ประกอบเพลงตามจินตนาการ

สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถจัดเป็น รูปแบบของกิจกรรมได้หลากหลาย เช่น กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ ได้แก่ การเคลื่อนไหว ร่างกายอย่างอิสระ รวมทั้งการเล่นดนตรีทุกชนิด กิจกรรมภาษา ได้แก่ การเล่า การอ่าน การฟัง นิทาน การตั้งชื่อเรื่อง การแต่งเรื่อง กิจกรรมศิลปะ ได้แก่ การวาดภาพระบายสี การปั้น การ ประดิษฐ์ กิจกรรมกลางแจ้ง ได้แก่ เกมและการละเล่นต่าง ๆ กิจกรรมเกมการศึกษา ได้แก่ การต่อภาพ การเรียงภาพ การจับคู่ภาพ การแบ่งหมวดหมู่ภาพ เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้จัดกิจกรรมควรเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดอย่างสร้างสรรค์ตลอดจนการให้อิสระแก่เด็ก ในการทำกิจกรรมให้มากที่สุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

งานวิจัยในประเทศ

จงลักษณ์ (2541) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพของ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จากการทำกิจกรรมวาดภาพประกอบการฟังนิทาน โดยกลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียนชายและหญิง ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลสุพรรณบุรี อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2540 ผลการศึกษาพบว่า หลังจากรับการจัด กิจกรรมวาดภาพประกอบการฟังนิทาน มีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ และมีความสามารถในการวาดภาพจากการทดสอบหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลดาวัลย์ (2541) ได้ศึกษาผลของการเล่นแบบสมมติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชายและหญิงที่มีอายุ 5-6 ปี จำนวน 28 คน ซึ่งกำลัง เรียนอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 2 หน่วยปฏิบัติการพัฒนาการเด็ก ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ผลการศึกษาพบว่า เด็กกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบ สมมติมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กกลุ่มที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์ และเด็กกลุ่ม ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบสมมติมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูง กว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ละมุล (2543) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชายและหญิง ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนบ้านโนนป่าซาง อำเภอผาขาว จังหวัดเลย จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าเฉลี่ยของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ

อิชยา (2544) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์การวาดภาพจากการทำกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบเพลงของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชายและหญิง ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนชุมชนวัดไทรมา จังหวัดนนทบุรี จำนวน 60 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดกิจกรรมวาดภาพ และกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบเพลงของเด็กปฐมวัย แบบอิสระและครูชี้แนะ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดภาพแบบอิสระมีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดภาพแบบครูชี้แนะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขวัญตา (2545) ได้ศึกษาผลการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบเร้าที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนบ้านโนนม่วง อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 จำนวนคำตอบที่เด็กตอบคำถามปลายเปิดแบบเร้ากับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และจำนวนคำตอบที่เด็กตอบคำถามปลายเปิดแบบเร้าสามารถพยากรณ์ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

วารุณี (2545) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์พื้นฐานนาฏศิลป์ไทย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนชายหญิงอายุระหว่าง 5-6 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต จำนวน 20 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย เพื่อกำหนดให้เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์นาฏศิลป์ไทยขั้นพื้นฐาน เป็นเวลา 8 สัปดาห์ ๆ ละ 4 วัน รวม 32 ครั้ง ผลการศึกษา

พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์พื้นฐานนาฏศิลป์ไทยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเด็กปฐมวัยชายและหญิงที่ได้รับการจัดประสบการณ์ พื้นฐานนาฏศิลป์ไทย มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

วรรณ (2546) ได้ทำการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด ประสบการณ์แบบโครงการ กลุ่มที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียน ชาย หญิง อายุระหว่าง 4-5 ปี ศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนเซนต์หลุยส์ อำเภอเมือง จังหวัด ฉะเชิงเทรา จำนวน 15 คน โดยการสุ่มตัวอย่าง อย่างง่าย เพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัด ประสบการณ์แบบโครงการเป็นเวลา 8 สัปดาห์ ๆ ละ 4 วัน วันละ 40-50 นาที รวม 32 ครั้ง ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการมีความคิดสร้างสรรค์ สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยต่างประเทศ

Meador (1992) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลของกิจกรรมจินตนาการในการฝึกเด็กที่มี พรสวรรค์และไม่มีพรสวรรค์ด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของ การใช้กิจกรรมจินตนาการ ในการฝึก และเพื่อเปรียบเทียบความเปลี่ยนแปลงพัฒนาการทาง ความคิดสร้างสรรค์และทักษะด้านภาษา โดยแบ่งการทดสอบเป็นการทดสอบก่อนการเรียนและการ ทดสอบหลังการเรียนทั้ง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบทดสอบของTorrent และ แบบทดสอบ Seft-concept ของ Martink-Zaickowsky และแบบทดสอบทักษะทางภาษา Peabody Picture Vocabulary ผลการศึกษาพบว่า เด็กที่มีพรสวรรค์และเด็กที่ไม่มีพรสวรรค์มีพัฒนาการทาง ความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นหลังการฝึกอบรมไม่มีความแตกต่างในการเปลี่ยนแปลง Seft-concept และทักษะด้านภาษา นอกจากนี้ยังพบว่า การฝึกความคิดสร้างสรรค์ในชั้นเรียนยังช่วยให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันหลังจากชั้นเรียนด้วย

Feidhused (1995) ได้รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวกับการพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ร่วมกับสถาบันวิจัย และศึกษาเด็กปัญญาเลิศของ Purdue University เพื่อสังเคราะห์มาเป็นข้อสรุป ในเรื่อง การวัด การประเมินความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผลการรวบรวม ข้อมูลพบว่า การฝึกและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นผู้ฝึกต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้ 1) ฐานความรู้ เดิม 2) ทักษะ ความรู้ ความเข้าใจในการคิด 3) แรงจูงใจ เจตคติ 4) สภาวะแวดล้อมและลักษณะ ของบุคคล

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ดีในช่วงเด็กปฐมวัย ด้วยการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ ได้ลงมือปฏิบัติและพิสูจน์คำตอบได้ด้วยตนเอง ซึ่งผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยต้องส่งเสริม สนับสนุนให้เด็กได้รับการฝึกฝน และลงมือปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนการสร้างบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กปฐมวัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นไม่จบเรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นไม่จบเรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการเล่นิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยชายและหญิง อายุ 4 ½ - 5 ½ ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนอนุบาลคหกรรมศาสตร์เกษตร ภาควิชาคหกรรมศาสตร์เกษตร คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 86 คน

กลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยเพศชายและหญิงอายุ 4 ½ - 5 ½ ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนอนุบาลคหกรรมศาสตร์เกษตร ภาควิชาคหกรรมศาสตร์เกษตร คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 56 คน
2. ทำการสุ่มตัวอย่างโดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากรายชื่อห้องเรียนให้ได้จำนวนห้องเรียน 2 ห้องเรียน ห้องเรียนละ 28 คน จากจำนวนห้องเรียนทั้งหมด 3 ห้องเรียน เพื่อแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ใช้วิธีการเขียนหมายเลข 1 หมายเลข 2 และหมายเลข 3 แทนแต่ละห้อง ห้องที่จับฉลากได้ในครั้งแรกให้เป็นกลุ่มทดลอง และห้องที่จับได้ต่อไปให้เป็นกลุ่มควบคุม
3. เด็กที่อยู่ในกลุ่มทดลองเป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่อง ส่วนเด็กในกลุ่มควบคุมเป็นกลุ่มที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่อง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี ดังนี้

1. แผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 แผน
2. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และแบบฟอร์มการตรวจให้คะแนน

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นแผนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญแล้วว่าเป็นนิทานที่มีเนื้อเรื่องช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก การสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษา เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเล่นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย หลักเกณฑ์การเลือกนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย รูปแบบและชื่อของนิทาน ตลอดจนศึกษาทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางในการคัดเลือกนิทาน

1.2 คัดเลือกนิทานสำหรับทำแผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 25 เรื่อง โดยเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

- 1.2.1 ใช้นิทานที่เด็กไม่เคยฟังมาก่อน
- 1.2.2 เนื้อเรื่องสั้นและมีจำนวนตัวละครไม่มาก
- 1.2.3 ดำเนินเรื่องสนุกสนาน น่าสนใจ ชวนติดตาม
- 1.2.4 มีจุดสำคัญของเรื่องเพียงจุดเดียว
- 1.2.5 ใช้ภาษาง่าย ๆ เหมาะกับวัยของเด็ก
- 1.2.6 ส่งเสริมความคิดและจินตนาการ
- 1.2.7 ภาพประกอบชัดเจน สวยงาม สอดคล้องกับตัวละครและเนื้อเรื่อง

1.3 นำนิทานที่คัดเลือกแล้วมาจัดทำเป็นแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 25 แผน

1.4 นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยเสนอผู้เชี่ยวชาญ 4 ท่าน ตรวจสอบเพื่อหาความสอดคล้องของจุดประสงค์ เนื้อหา การดำเนินกิจกรรม สื่อการเรียน การประเมินผล และคัดเลือกแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 25 แผนให้เหลือเพียง 20 แผน

1.5 ปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้ง

1.6 นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 20 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องของแผนการเรียนรู้ และนำมาปรับปรุงแก้ไขก่อนที่จะนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และแบบฟอร์มการตรวจให้คะแนน ทั้งนี้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ เป็นแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ A ของ Torrance (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A.) ซึ่ง อารี รังสินันท์ ได้แปลและดัดแปลงแบบทดสอบนี้ให้กับหน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู (2521) นำไปใช้ในการวิจัยเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยเป็นแบบทดสอบที่ใช้ภาพเป็นสื่อ ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ชุด คือ

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นสติ๊กเกอร์สีเดียว รูปไข่ ให้เด็กต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุด

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นรูปเส้นในลักษณะต่าง ๆ กัน มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ และน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลก และน่าสนใจด้วย

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Line) โดยให้เด็กต่อเติมจากภาพเส้นคู่ขนานจำนวน 30 คู่ เป็นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมภาพให้แปลก แตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมนั้น

การทำแบบทดสอบทั้ง 3 กิจกรรม เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจ และวาดจากความคิดของเด็กเอง หรือ แสดงเอกลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาการทดสอบกิจกรรมชุดละ 10 นาที เมื่อเวลาหมดของกิจกรรมหนึ่งก็เริ่มทำกิจกรรมชุดต่อไปทันที กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาทั้งหมด 30 นาที

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำหนังสือจากภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เรื่อง ขออนุญาตใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ A ของ Torrance ซึ่งแปลและตัดแปลงโดย อารี รังสินันท์ ถึงอธิการบดี มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต
2. ฝึกการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากรองศาสตราจารย์ ดร. อารี พันธุ์มณี
3. นำหนังสือจากภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึงอาจารย์ใหญ่ของโรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา นคร ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์

5. ก่อนการทดลอง 7 วัน ทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ (Pretest) กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปภาพแบบ A ของ Torrance ที่ อารี รังสินันท์ ได้แปลและคัดแปลงแล้ว ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ชุด แต่ละชุดเป็นการต่อเติมภาพที่กำหนดให้ และตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม ให้แปลก แตกต่างไม่ซ้ำกัน ใช้เวลาในการทดสอบ ชุดละ 10 นาที รวมเวลาที่ใช้ในการทดสอบ 30 นาที โดยมีผู้วิจัย และผู้ช่วยผู้วิจัย 2 คน ดำเนินการทดสอบ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้อธิบายข้อตกลงและแนะนำหน้าที่ก่อนดำเนินการทดสอบ ให้ผู้ช่วยผู้วิจัยฟังและเข้าใจตรงกัน

6. นำมาตรวจให้คะแนนด้วยตนเอง ซึ่งเกณฑ์การตรวจให้คะแนนกิจกรรมทั้ง 3 ชุดนั้น ใช้ตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้านด้วยกัน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ทำการตรวจในกิจกรรมที่ 2 และ 3 เท่านั้น คะแนนความคิดคล่องแคล่วให้นับจากจำนวนภาพที่แตกต่างกัน อย่างเห็นได้ชัด ถ้าวาดภาพซ้ำกันก็จะให้คะแนนเพียงภาพเดียว ด้านความคิดริเริ่ม ให้ตรวจดูว่าภาพที่ต่อเติมนั้น ตรงกับรายชื่อที่กำหนดไว้ในคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ข) หรือไม่ ถ้าตรงให้ 0 คะแนน ส่วนภาพที่แตกต่างจากรายชื่อในคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ให้ภาพละ 1 คะแนน โดยไม่นับภาพซ้ำ ด้านความคิดละเอียดลออ ให้นับส่วนละเอียดที่ต่อเติมภาพ เพื่อขยายหรืออธิบายภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้นในแต่ละส่วน จะได้ส่วนละ 1 คะแนน โดยไม่นับภาพที่ซ้ำกัน คะแนนที่ได้ทั้งหมดให้เขียนลงในแบบฟอร์มสำหรับกรอกคะแนน (ภาคผนวก ข)

7. ทำการทดลองโดยใช้แผนการเล่านิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย (ภาคผนวก จ) กับกลุ่มทดลอง เป็นเวลา 5 สัปดาห์ โดยทำการเล่านิทานสัปดาห์ละ 4 วัน คือ วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี เวลา 10.00 ถึง 10.45 ใช้เวลาครั้งละประมาณ 45 นาที วันละ 1 แผน จนครบ 20 แผน ในเดือนธันวาคม 2548 ถึง เดือนมกราคม 2549 โดยผู้วิจัยดำเนินการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัยด้วยตนเอง และใช้หนังสือนิทานเป็นสื่อประกอบการเล่า ทั้งนี้ผู้วิจัยจัดให้เด็กนั่งกับพื้นและหันหน้ามาทางผู้วิจัย ซึ่งเด็กทุกคนต้องมองเห็นภาพในหนังสือนิทานขณะที่ผู้วิจัยเล่า

8. หลังการทดลอง 7 วัน จึงทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ (Posttest) กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ชุดเดิม เวลา และสถานที่เหมือนกับครั้งแรก แล้วนำแบบทดสอบนั้นไปตรวจให้คะแนน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ข) เหมือนครั้งแรก

9. นำคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองทั้งก่อนการทดลอง (Pretest) และหลังการทดลอง (Posttest) ไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

1. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งแรก และครั้งหลังของเด็กกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม วิเคราะห์โดยใช้สถิติ t-test

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. ค่าเฉลี่ย (Mean)
2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
3. t-test

บทที่ 4

ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลตามสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นไม่จบเรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig (2-tailed)
ก่อนการทดลอง	28	46.14	14.36		
หลังการทดลอง	28	64.75	11.70	-9.14*	0.000**

**P-value < .01

จากตารางที่ 1 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง พบว่า เด็กกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองเท่ากับ 46.14 และหลังการทดลองเท่ากับ 64.75 และเมื่อนำคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็กกลุ่มทดลองมาวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่า เด็กกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากนั้นนำคะแนนความคิดสร้างสรรค์มาพิจารณาอย่างละเอียดในแต่ละประเภทของคะแนนความคิดสร้างสรรค์คือ ด้านความคิดความคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ซึ่งได้แสดงไว้ในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มทดลอง

ประเภทของความคิดสร้างสรรค์	กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig (2-tailed)
ความคิดคล่องแคล่ว	ก่อนการทดลอง	28	21.07	7.14	-8.06*	0.000**
	หลังการทดลอง	28	30.25	6.08		
ความคิดริเริ่ม	ก่อนการทดลอง	28	14.93	5.99	-8.51*	0.000**
	หลังการทดลอง	28	22.61	5.44		
ความคิดละเอียดลออ	ก่อนการทดลอง	28	10.14	2.84	-3.66*	0.001**
	หลังการทดลอง	28	11.89	2.11		

**P-value < .01

จากตารางที่ 2 พบว่าเด็กกลุ่มทดลองก่อนการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ เท่ากับ 21.07 14.93 และ 10.14 ตามลำดับ และหลังการทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ เท่ากับ 30.25 22.61 และ 11.89 ตามลำดับ เมื่อนำคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้านของเด็กกลุ่มทดลองทั้งก่อนการทดลองและหลังการทดลองมาวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่า หลังการทดลองเด็กกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความคิดคล่องแคล่วเพิ่มขึ้นสูงสุด รองลงมาได้แก่ ด้านความคิดริเริ่ม ส่วนด้านความคิดละเอียดลออเพิ่มขึ้นน้อยที่สุด

สมมติฐานข้อที่ 2 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นไม่จบเรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่น

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig (2-tailed)
กลุ่มทดลอง	28	64.75	11.70	4.15*	0.000**
กลุ่มควบคุม	28	51.21	12.66		

**P-value < .01

จากตารางที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่า เด็กกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 64.75 ส่วนกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 51.21 และเมื่อนำคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กทั้งสองกลุ่มมาวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่า เด็กกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จากนั้นนำคะแนนความคิดสร้างสรรค์มาพิจารณาอย่างละเอียดในแต่ละประเภทของคะแนนคือ ด้านความคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ซึ่งได้แสดงไว้ในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ หลังการทดลองของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ประเภทของความคิดสร้างสรรค์	กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig (2-tailed)
ความคิดคล่องแคล่ว	กลุ่มทดลอง	28	30.25	6.08	3.31*	0.002**
	กลุ่มควบคุม	28	24.54	6.84		
ความคิดริเริ่ม	กลุ่มทดลอง	28	22.61	5.43	3.58*	0.001**
	กลุ่มควบคุม	28	17.32	5.62		
ความคิดละเอียดลออ	กลุ่มทดลอง	28	11.89	2.11	5.12*	0.000**
	กลุ่มควบคุม	28	9.34	1.54		

**P-value < .01

จากตารางที่ 4 พบว่าเด็กกลุ่มทดลองมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ เท่ากับ 30.25 22.61 และ 11.89 ตามลำดับ ส่วนเด็กกลุ่มควบคุมมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ เท่ากับ 24.54 17.32 และ 9.34 ตามลำดับ เมื่อนำคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้านของเด็กทั้งสองกลุ่มมาวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่า เด็กกลุ่มทดลองมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ สูงกว่าเด็กกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ด้านความคิดคล่องแคล่วเพิ่มขึ้นสูงสุด รองลงมาได้แก่ ด้านความคิดริเริ่ม ส่วนด้านความคิดละเอียดลออเพิ่มขึ้นน้อยที่สุด

ข้อวิจารณ์

จากผลการวิจัยเรื่อง ผลของการเล่นนิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยมีข้อวิจารณ์ดังนี้

จากผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทานไม่จบเรื่องพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทานไม่จบเรื่องมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง (ตารางที่ 1) และเมื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทานไม่จบเรื่องมี คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง (ตารางที่ 2) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ ลดาวัลย์ (2541: 62-65) ที่ศึกษาผลของการเล่นแบบสมมติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน ผลการศึกษาพบว่า เด็กกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบสมมติมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กกลุ่มที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์ และเด็กกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบสมมติมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และวารุณี (2545: 51-53) ที่ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์พื้นฐานนาฏศิลป์ไทย ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์พื้นฐานนาฏศิลป์ไทยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเด็กปฐมวัยชายและหญิงที่ได้รับการจัดประสบการณ์พื้นฐานนาฏศิลป์ไทย มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การจัดประสบการณ์การเล่นนิทานไม่จบเรื่องสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะเด็กในช่วงก่อนวัยเรียน หรือช่วง 6 ขวบแรกของชีวิต เป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูง ศักยภาพด้านความคิดของเด็กกำลังพัฒนา ดังนั้น หากช่วงวัยนี้เด็กได้รับประสบการณ์หรือกิจกรรมที่เหมาะสมและต่อเนื่องกันเป็นลำดับ ก็นับว่าเป็นช่วงเริ่มต้นที่ดีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เท่ากับเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวัยต่อมา (Torrance, 1965 อ้างถึงใน อารี, 2547: 2) สอดคล้องกับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทานไม่จบเรื่องที่มีการจัดประสบการณ์อย่างต่อเนื่องเป็นเวลาหลายสัปดาห์ เนื่องจาก ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติด้านสติปัญญาที่ควรได้รับการส่งเสริมให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง (วิณา, 2547: 3)

การจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่อง ผู้วิจัยเป็นผู้เล่านิทานไม่จบเรื่องด้วยตนเอง โดยจัดบรรยากาศการเล่นให้เด็กเป็นกันเอง ให้เด็กนั่งบนพื้นใกล้ ๆ ผู้วิจัย ซึ่ง วรรณิ (2542: 30-31) กล่าวว่า การที่ครูเล่านิทานให้เด็กฟังนั้น ควรสร้างบรรยากาศให้เป็นธรรมชาติมากที่สุด ครูควรชวนเด็ก ๆ นั่งบนพื้นห้องในท่าที่เด็กชอบ เป็นการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็กและเป็นการเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านอารมณ์ให้กับเด็กอีกด้วย ดังนั้น เมื่อเด็กอารมณ์ดี ความคิดของเด็กจึงพัฒนาไปด้วย การจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องนี้ ผู้วิจัยได้ใช้หนังสือนิทานเป็นสื่อในการเล่นิทานไม่จบเรื่อง โดยได้การคัดเลือกหนังสือนิทานที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยและช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ คือ ใช้นิทานที่เด็กไม่เคยฟังมาก่อน เนื้อเรื่องสั้นและมีจำนวนตัวละครไม่มาก ดำเนินเรื่องสนุกสนาน น่าสนใจ ชวนติดตาม มีจุดสำคัญของเรื่องเพียงจุดเดียว ใช้ภาษาง่าย ๆ เหมาะกับวัยของเด็ก และเป็นนิทานที่ส่งเสริมความคิดและจินตนาการ มีภาพประกอบชัดเจน สวยงาม สอดคล้องกับตัวละครและเนื้อเรื่อง ซึ่งนิทานที่ผู้วิจัยคัดเลือกมานี้ สร้างความสนใจให้กับเด็กเป็นอย่างดี สังเกตได้จากระหว่างการเล่านิทาน เด็กทุกคนให้ตั้งใจฟังนิทานเป็นอย่างดี และหลังการเล่นิทานไม่จบเรื่องแล้ว เด็กขอให้ผู้วิจัยนำหนังสือนิทานมาเปิดให้เด็กดูอีก

ในการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่อง เด็กได้ใช้ประสบการณ์เดิมเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ เป็นการผูกเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เป็นกระบวนการคิด การแก้ปัญหา โดยเด็กมีอิสระในการคิดอย่างเต็มที่ ทั้งนี้การที่เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้นั้น ขึ้นอยู่กับการที่เด็กได้แสดงความสามารถในการคิดที่แปลกใหม่ของตนเองอย่างเต็มที่และมีความรู้สึกเป็นอิสระในการคิดที่ไม่ได้ถูกควบคุมจากกฎระเบียบที่เคร่งครัดจนเกินไป รวมทั้งมีการส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนได้รู้จักการแก้ปัญหาและมีแนวทางการคิดตลอดจนมีผู้คอยแนะนำให้การดูแลและเอาใจใส่ชื่นชมในความสำเร็จ เด็กจึงสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี (Smith, 1972 อ้างถึงใน พรรัถ, 2536: 33-35) ซึ่งวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต้องให้เด็กฝึกคิดแปลกไปจากคนอื่น ฝึกให้เป็นคนช่างสังเกต ฝึกตนเองให้คุ้นเคยกับสิ่งแปลกอยู่เป็นประจำ ให้อิสระภาพและเวลาในการคิด คิดเชิงสมมติอยู่เสมอ กระตุ้นให้เกิดความคิดอย่างคลุ่มเครือ ไม่ยึดติดกับความถูกต้องและผิดพลาดและต้องมีทัศนคติที่ดีต่อชีวิต (พงษ์พันธ์, 2542:161) ทั้งนี้การจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องนั้นเป็นเสมือนสถานการณ์จำลอง ซึ่งเด็ก ๆ ต้องเข้ามามีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์สถานการณ์นั้น ๆ และเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อนำมาต่อเติมนิทานให้สมบูรณ์ ซึ่งมัญญา (2543) กล่าวว่า การแต่งเรื่อง การตั้งชื่อเรื่อง การเล่าเรื่อง การเล่านิทาน จากประสบการณ์หรือจากภาพ การตอบคำถามจากสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่กำหนดให้ เช่น จากคำถาม

จากภาพ จากสิ่งที่พบเห็นและประสบการณ์ต่าง ๆ ล้วนเป็นกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ดังนั้นหากเด็กได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทาน ไม่จบเรื่องลักษณะเช่นนี้อย่างต่อเนื่องจะเป็นการช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้สูงขึ้นได้

จากผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทาน ไม่จบเรื่องกับเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทาน ไม่จบเรื่อง พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทาน ไม่จบเรื่องมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า เด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทาน ไม่จบเรื่อง (ตารางที่ 3) และเมื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทาน ไม่จบเรื่องมี คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นนิทาน ไม่จบเรื่อง (ตารางที่ 4) สอดคล้องกับผลการศึกษาของ สมคิด (2539: 84) ที่พบว่า เด็กกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทาน โดยใช้หุ่นร่างกายมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ สูงกว่าเด็กกลุ่มที่ไม่ได้รับประสบการณ์จัดกิจกรรมการเล่นนิทาน โดยใช้หุ่นร่างกาย

ผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การจัดประสบการณ์การเล่นนิทาน ไม่จบเรื่องสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กได้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดประสบการณ์การเล่นนิทาน ไม่จบเรื่องนั้นมีนิทานเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ ซึ่งนิทานเป็นสื่อที่เด็กชื่นชอบและสามารถเรียกความสนใจของเด็กได้เป็นอย่างดี เพราะโดยธรรมชาติของเด็กปฐมวัยส่วนใหญ่ชอบฟังนิทาน นิทานให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และตอบสนองความต้องการของเด็ก เด็กจึงมักจะรบเร้าให้ผู้ใหญ่นิทานให้ฟังเสมอ กิจกรรมการเล่นนิทานจึงเป็นกิจกรรมที่เด็กชอบ นิทานจึงเปรียบเสมือนสิ่งเร้าที่ทำให้เด็กสนใจซึ่งความสนใจนี้เป็นแรงจูงใจภายในที่มีอิทธิพลผลักดันให้ผู้เรียนเกิดความใคร่รู้ ใคร่เรียน นำไปสู่ความงอกงามทางปัญญาและพัฒนาในทุกด้าน (กุลยา, 2543: 42) ครูจึงสอดแทรกเนื้อหาและข้อความที่ต้องการสอนเด็กลงไปนิทานตามจุดประสงค์ที่ต้องการได้ เป็นการเรียนรู้แบบแทรกซึม (ขวัญนุช, 2546: 52) การจัดประสบการณ์การเล่นนิทาน ไม่จบเรื่องมุ่งให้เด็กได้แสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ โดยเด็กได้พูดคุยและแสดงความคิดเห็นต่อเติมเรื่องราวในนิทาน ร่วมกับครูและเพื่อน แล้วสร้างสรรค์เป็นผลงานการวาดภาพ ระบายสี ประกอบเรื่องราวในนิทาน ที่เด็กได้ต่อเติม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ ทั้งนี้กิจกรรมในการจัดประสบการณ์เป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมเด็กให้เกิดการพัฒนา

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลของการเล่านิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
สรุปได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการเล่านิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่องกับเด็กกลุ่มที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่อง

สมมติฐานการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทาน

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ เด็กปฐมวัยเพศชายและหญิง อายุ 4 ½ - 5 ½ ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนอนุบาลคหกรรมศาสตร์ เกษตร ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 86 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านนิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 แผน
2. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของ อาร์ รังสินันท์ ประกอบด้วยคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และแบบฟอร์มการตรวจให้คะแนน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. นำหนังสือจากภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เรื่อง ขออนุญาตใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ A ของ Torrance ซึ่งแปลและดัดแปลงโดย อาร์ รังสินันท์ ถึงอธิการบดี มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
2. ฝึกการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากรองศาสตราจารย์ ดร. อาร์ พันธุ์ณี
3. นำหนังสือจากภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ถึงอาจารย์ใหญ่ของโรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ คณะเกษตร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
5. ก่อนการทดลอง 7 วัน ทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ (Pretest) กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ด้วยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปภาพแบบ A ของ Torrance ที่ อาร์ รังสินันท์ ได้แปลและดัดแปลงแล้ว ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ชุด แต่ละชุดเป็นการต่อเติมภาพที่กำหนดให้ และตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม ให้แปลก แตกต่างไม่ซ้ำกัน ใช้เวลาในการทดสอบ ชุดละ 10 นาที รวมเวลาที่ใช้ในการทดสอบ 30 นาที โดยมีผู้วิจัย และผู้ช่วยวิจัย 2 คน ดำเนินการทดสอบ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้อธิบายข้อตกลงและแนะนำหน้าที่ก่อนดำเนินการทดสอบ ให้ผู้ช่วยผู้วิจัยฟังและเข้าใจตรงกัน

6. นำมาตรวจให้คะแนนด้วยตนเอง ซึ่งเกณฑ์การตรวจให้คะแนนกิจกรรมทั้ง 3 ชุดนั้น ใช้ตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้านด้วยกัน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ทำการตรวจ ในกิจกรรมที่ 2 และ 3 เท่านั้น คะแนนความคิดคล่องแคล่วให้นับจากจำนวนภาพที่แตกต่างกัน อย่างเห็นได้ชัด ถ้าวาดภาพซ้ำกันก็จะให้คะแนนเพียงภาพเดียว ด้านความคิดริเริ่ม ให้ตรวจดูว่าภาพ ที่ต่อเติมนั้น ตรงกับรายชื่อที่กำหนดไว้ในคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ข) หรือไม่ ถ้าตรงให้ 0 คะแนน ส่วนภาพที่แตกต่างจากรายชื่อในคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิด สร้างสรรค์ให้ภาพละ 1 คะแนน โดยไม่นับภาพซ้ำ ด้านความคิดละเอียดลออ ให้นับส่วนละเอียดที่ ต่อเติมภาพ เพื่อขยายหรืออธิบายภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้นในแต่ละส่วน จะได้ส่วนละ 1 คะแนน โดยไม่ นับภาพที่ซ้ำกัน คะแนนที่ได้ทั้งหมดให้เขียนลงในแบบฟอร์มสำหรับกรอกคะแนน (ภาคผนวก ข)

7. ทำการทดลองโดยใช้แผนการเล่านิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย (ภาคผนวก จ) กับกลุ่มทดลอง เป็นเวลา 5 สัปดาห์ โดยทำการเล่านิทานสัปดาห์ละ 4 วัน คือ วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี เวลา 10.00 ถึง 10.45 ใช้เวลาครั้งละประมาณ 45 นาที วันละ 1 แผน จนครบ 20 แผน ในเดือนธันวาคม 2548 ถึง เดือนมกราคม 2549 โดยผู้วิจัยดำเนินการจัด ประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัยด้วยตนเอง และใช้หนังสือนิทานเป็นสื่อ ประกอบการเล่า ทั้งนี้ผู้วิจัยจัดให้เด็กนั่งกับพื้นและหันหน้ามาทางผู้วิจัย ซึ่งเด็กทุกคนต้องมองเห็น ภาพในหนังสือนิทานขณะที่ผู้วิจัยเล่า

8. หลังการทดลอง 7 วัน จึงทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ (Posttest) กับกลุ่มทดลองและ กลุ่มควบคุม ด้วยแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ชุดเดิม เวลา และสถานที่เหมือนกับครั้งแรก แล้วนำแบบทดสอบนั้นไปตรวจให้คะแนน โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามคู่มือการตรวจให้ คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (ภาคผนวก ข) เหมือนครั้งแรก

9. นำคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองทั้งก่อนการทดลอง (Pretest) และหลัง การทดลอง (Posttest) ไปทำการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

1. นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนการทดลอง และหลังการทดลองของเด็กกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม วิเคราะห์โดยใช้สถิติ t-test

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่อง มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะหลังจากได้วิเคราะห์ข้อมูลแล้ว ดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. แผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแผนการจัดประสบการณ์ที่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอนเด็กปฐมวัย สามารถนำไปใช้ในการจัดประสบการณ์ในชั้นเรียน หรือเป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเล่นิทานให้แก่เด็กปฐมวัย ซึ่งจะเป็นการนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้

2. การจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องนอกจากจะส่งเสริมและพัฒนาให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังสามารถสอดแทรกข้อคิดหรือทักษะอื่น ๆ ให้กับเด็กได้ด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการตัดแปลงของครูผู้สอน

3. ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความคิดที่มีความสำคัญยิ่งที่ควรจะได้รับส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดขึ้น โดยเฉพาะกับเด็กปฐมวัยเนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานในการพัฒนาความสามารถด้านอื่น ๆ เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จะรู้จักการคิด แก้ปัญหา และรู้จักพัฒนาทักษะใหม่ ๆ อยู่ตลอดเวลา ดังนั้น ครูและผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยควรจัดประสบการณ์ให้เด็กได้แสดงความคิดหลาย ๆ ด้าน และมีอิสระในการคิด ตลอดจนยกย่องชมเชยเด็ก เมื่อเด็กมีความคิดที่แปลกใหม่และมีคุณค่า ทั้งนี้การจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ครูและผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยควรจัดประสบการณ์ให้เด็กอย่างต่อเนื่อง เพื่อที่เด็กจะได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้น

4. ควรใช้หนังสือนิทานที่มีรูปเล่มขนาดใหญ่ ที่เด็กทุกคนสามารถมองเห็นได้ชัดเจน

5. ไม่ควรจำกัดเวลา เมื่อจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่อง เพราะเป็นการทำลายความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาในลักษณะนี้ แต่ใช้กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้น เพื่อให้ข้อมูลชัดเจนยิ่งขึ้น
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลของการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในเมืองและในชนบท
3. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างการจัดประสบการณ์การเล่นิทานกับการจัดประสบการณ์ในรูปแบบอื่น ๆ ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย เพื่อนำผลที่ได้มาเป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
4. ควรมีการศึกษาผลของการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อพัฒนาการในด้านอื่น ๆ เช่น ด้านศิลปะ ด้านจริยธรรม เป็นต้น

เอกสารและสิ่งอ้างอิง

กรมการฝึกหัดครู. 2521. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับอนุบาล-ป.4. กรุงเทพมหานคร: หน่วยงานพิเศษ.

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2546. คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กรรมธิการ พงศ์เลิศวุฒิ. 2547. ผลของการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบละครสร้างสรรค์ ต่อความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กัลยา นิมจิตต์. 2545. การศึกษารูปแบบการเล่นิทานของผู้ปกครองเด็กปฐมวัยโรงเรียนอนุบาล วัฒนางรอง กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2541. การเล่นิทาน. วารสารการศึกษาปฐมวัย 2 (2): 10-19.

_____. 2543. การสอนแบบจิตปัญญา แนวการใช้ในการสร้างแผนการสอนระดับอนุบาลศึกษา. กรุงเทพมหานคร: เอดิสัน เพรสโปรดักส์.

_____. 2548. การเลือกนิทานสอนเด็ก. วารสารการศึกษาปฐมวัย 9 (1): 30-37.

เกริก ยุ้นพันธ์. 2539. การเล่นิทาน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

ขวัญตา ทุนเทพย์. 2545. ผลการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบเร้าที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ขวัญนุช บุญชูสง. 2546. การส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยโดยการเล่า นิทานคณิต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ขวัญฟ้า รังสิยานนท์. 2535. เอกสารประกอบการสอนวิชาความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนสาธิต คณะวิทยาศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต.

ครุรักษ์ ภิรมย์รักษ์. 2540. นักเล่านิทานสร้างนักอ่าน. สารพัฒนาหลักสูตร 16 (130): 44-47.
จงดลัษณ์ ช่างปลื้ม. 2541. ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพจากกิจกรรมการวาดภาพประกอบการฟังนิทานของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่3. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทัศนีย์ อินทรบำรุง. 2539. วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานก่อนกลับบ้าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เนื่อน้อง สันบบุญ. 2541. ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เล่านิทาน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

บรรพต พรประเสริฐ. 2538. การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีทักษะพื้นฐานการสังเกตแตกต่างกันที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ทางรูปภาพ กิจกรรมสร้างสรรค์ทางสัญลักษณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ทางภาษาและกิจกรรมการเรียนการสอนตามแผนปกติ. วารสารการวิจัยทางการศึกษา. 25 (4): 86-92.

ประไพ แสงดา. 2544. ผลของการเล่านิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา. 2542. จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: วิสัทธิพัฒนา จำกัด.

พัชรินทร์ อ้อยจุมพจน์. 2533. ผลการใช้คำถามขยายความคิดแบบครุมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วมในการหาคำตอบต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พนิดา แสงวณิช. 2543. ผลของการเล่านิทานประกอบหุ่นมือเพื่อสอนเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนให้ปฏิบัติราชการชักชวนของบุคคลแปลกหน้า. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- ภารดี ศรีประยูร. 2542. รูปแบบการเล่านิทานทางโทรทัศน์ที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟัง และความคงทนในการจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่2. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มนัญญา บุษยะมา. 2543. การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อเตรียมความพร้อมทางคณิตศาสตร์ที่เน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กชั้นอนุบาล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- รัญจวน ประโมจน์ย์. 2544. ผลการจัดกิจกรรมเสริมการเล่านิทานประกอบภาพที่มีต่อความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ลดาวลัย อุคมทรัพย์. 2541. ผลของการเล่นแบบสมมติที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ละมุล ชัชวาล. 2543. ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณภา กรัสพรหม. 2546. การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรรณิ ศิริสุนทร. 2542. การเล่านิทาน. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอส พี เอฟพริ้นติ้ง กรุ๊ป จำกัด.
- วัฒนา มัคคสมัน. 2539. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามหลักการสอนแบบโครงการ เพื่อเสริมสร้างการเห็นคุณค่าในตนเองของเด็กวัยอนุบาล. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วารุณี สกุกุลาภิรักษ์. 2545. การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์พื้นฐานนาฏศิลป์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วารุ เฟิงส์วาศ์. 2544. การวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: สุวีริยาสาส์น.

ศศิพันธ์ นิลจันทร์. 2547. ผลของการจัดกิจกรรมเล่นนิทานที่มีต่อความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยในชุมชนแออัดคลองเตย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิณา ประชากุล. 2547. ผลของการเล่นวัสดุปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สมคิด นวลดอกกริช. 2539. ผลของการเล่นนิทานโดยใช้หุ่นร่างกายที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน โรงเรียนวัดลาดชะโด (ประกาศวิทยาคาร). วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สมใจ บุญอรุณีพิชญ์. 2539. นิทานสำหรับคุณหนู. การศึกษา กทม. 20 (1): 7-10.

สมศักดิ์ ปริบูรณ์. 2542. นิทาน ความสำคัญและประโยชน์. สถาบันราชภัฏจอมบึง 2: 47-62.

สมศักดิ์ ภู่วิภาดารุณ. 2541. เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สันหพัฒน์ อรุณชาติ. 2542. นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย. ภูเก็ต: สถาบันราชภัฏภูเก็ต.

สายสุดา ดาบัง. 2545. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้กิจกรรมศูนย์ศิลปะเสรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2536. แผนการจัดประสบการณ์ ชั้นอนุบาลปีที่ 2 เล่ม 1. กรุงเทพมหานคร: ครูสภาลาดพร้าว.

_____. 2541. คู่มือการจัดกิจกรรมที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง ระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ศาสนา.

สุภัค ไหวหากิจ. 2543. การเปรียบเทียบการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อภิรติ สีนวล. 2547. ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานฉงน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อารี พันธุ์ณี. 2546. จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน. กรุงเทพมหานคร: ไย้ไหม.

_____. 2547. ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ไย้ไหม.

อารี รังสินันท์. 2527. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: ชนะการพิมพ์.

อิชยา สาธรสันติกุล. 2544. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์การวาดภาพจากการทำกิจกรรมเคลื่อนไหวประกอบเพลงของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

Feidhusen, John F. 1995. Creative: A Knowledge Factors. **The Journal of Creative Behavior**. 29 (4): 225-226.

Guilford, J. P. 1959. **Fundamental Statistics in Psychology and Education**. New York : McGraw-Hill.

_____. 1967. **The Nature of Human Intelligence**. New York: McGraw-Hill.

Johan, R. 1999. **Mathematics Stories: The Effect of Instructional Context on The Mathematical Understanding of Young Children**. Ed.D. Dissertation, Houston University.

Johnson, D. W. 1979. **Education Psychology**. New Jersey: Prentice-Hall.

- Ligon, E. M. 1957. **The Growth and Development of Christian Personality**, pp. 87-89, 95-97. Cited by Torrance, E.P. 1962. **Guiding Creative Talent**. New Jersey: Prentice-Hall.
- Meador, Karen Sues Wilson. 1992. **The Synectics training and gifted and no gifted Kindergarten student (creativity)**, (Online). Available: www.thailis.uni.net.th/dao.htm.
- O'Donnell Johnson, T. M. 1999. **Narrative Production in Young Children: Does Drawing Facilitate the Narrative Process**. Ph.D. Dissertation, Stanford University.
- Smith, J. A. 1972. **A Setting Condition for Creative Teaching in the Elementary School**. Boston: Allyn and Bacon. อ้างถึงใน พรรัถ อินทามระ. 2536. การศึกษาผลจากการเล่นสรรค์สร้างแบบชี้แนะกับแบบกึ่งชี้แนะที่มีต่อการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางด้านการมองเห็นตำแหน่งของวัตถุและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Taylor, C. W. 1964. **Creativity: Progress and Potential**. New York: McGraw-Hill.
- Torrance, E.P. 1962. **Guiding Creative Talent**. New Jersey: Prentice-Hall.
- _____. 1965. **Rewarding Creative Behavior**. New Jersey: Prentice-Hall. อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี. 2547. ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ไยไทม.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ตัวอย่างหนังสือขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

ที่ ศธ 0513.109 (ตราครุฑ) คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
50 หลโยธิน เขตจตุจักร กทม. 10900

ตุลาคม 2548

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือการวิจัย
เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย 1. โครงร่างงานวิจัย จำนวน 1 ชุด
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวอรดี ตระตะกุลเสรี นิสิตปริญญาโท สาขาปฐมวัยศึกษา ภาควิชาการศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการเล่า
นิทานไม่จบเรื่อง ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย” ภายใต้การควบคุมของ

- | | |
|--|--------------------|
| 1. อาจารย์ชลาธิป สมหาโต, Ed.D. | ประธานกรรมการ |
| 2. รองศาสตราจารย์วรรณ สุติวิจิตร, ค.ม. | กรรมการสาขาวิชาเอก |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปัทมาวดี เล่ห์มงคล, Ph.D. | กรรมการสาขาวิชารอง |

การวิจัยครั้งนี้ จำเป็นต้องใช้เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพ คณะศึกษาศาสตร์พิจารณาเห็นว่า
ท่านเป็นผู้มีความรู้ความสามารถที่จะให้คำแนะนำ และตรวจเครื่องมือการวิจัย เพื่อนำไปปรับปรุง
แก้ไขให้มีความถูกต้อง และสมบูรณ์ต่อไป จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจ
เครื่องมือวิจัยดังกล่าว

คณะศึกษาศาสตร์หวังว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณมา ณ
โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผศ. ดร. พณิต เข้มทอง)
คณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ภาควิชาการศึกษา
โทร. 0-2579-7114

ภาคผนวก ข

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัฒนา ปุญญฤทธิ์
สาขาวิชาการศึกษาระดับมัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
2. อาจารย์ชุลีกร เลิศประเสริฐ
สาขาวิชาการศึกษาระดับมัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
3. อาจารย์อรพรรณ บุตรกัตัญญ
สาขาประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
4. อาจารย์กฤษณา คำหริวงค์
หัวหน้าฝ่ายวิชาการ โรงเรียนโชคชัยลาดพร้าว

ภาคผนวก ค

ตัวอย่างหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

(ตราครุฑ)

บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ที่ ศธ 0513.10901/

วันที่ พฤศจิกายน 2548

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน อาจารย์ใหญ่โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา

ด้วยนางสาวอรดี ตีระตระกูลเสรี นิสิตปริญญาโท สาขาปฐมวัยศึกษา ภาควิชาการศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการเล่านิทาน
ไม่จบเรื่อง ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย” ภายใต้การควบคุมของ

1. อาจารย์ชลธิป สมาหิโต, Ed.D. ประธานกรรมการ
2. รองศาสตราจารย์วรรณ สุทธิจิตร, ค.ม. กรรมการสาขาวิชาเอก
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปัทมาวดี เล่ห์มงคล, Ph.D. กรรมการสาขาวิชารอง

การวิจัยครั้งนี้ จำเป็นต้องเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โดยจัดประสบการณ์
การเล่านิทานไม่จบเรื่อง เพื่อประกอบการเรียบเรียงวิทยานิพนธ์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
ทางภาควิชาการศึกษา พิจารณาเห็นว่าโรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา เป็นสถานที่ที่เหมาะสมใน
การทำวิจัยครั้งนี้ จึงใคร่ขอกความอนุเคราะห์จากท่านขอใช้สถานที่ ตั้งแต่เดือน ธันวาคม 2548 – มกราคม
2549 ระหว่างเวลา 10.00-11.00 น.

จึงเรียนมาเพื่อโปรดให้ความอนุเคราะห์แก่ นางสาวอรดี ตีระตระกูลเสรี ในการ
เก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยประกอบการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าว และขอขอบคุณมา ณ ที่นี้

(นายสุรชัย ประเสริฐสรวย)

รักษาการแทนคณบดีคณะศึกษาศาสตร์

ภาคผนวก ง

คู่มือการจัดประสบการณ์การเล่นทานไม้จอบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

คู่มือการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

หลักการและเหตุผล

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัยเป็นกิจกรรมหนึ่งที่เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการแต่งนิทานตามจินตนาการของตน โดยถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของการเล่าเรื่องประกอบภาพวาดระบายสีของตน รวมทั้งตั้งชื่อภาพ ซึ่งเด็ก ๆ จะได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ เป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมเข้ากับจินตนาการ ทั้งนี้การให้เด็กมีส่วนร่วมในการแสดงความรู้สึกนึกคิด จะเป็นการส่งเสริมและกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการวางรากฐานชีวิตที่สำคัญของเด็กปฐมวัย

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในด้านความคิดคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ

แนวการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย ได้คัดเลือกนิทานที่มีเนื้อหาส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 เรื่อง โดยจัดประสบการณ์ตามขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นนำ ก่อนเริ่มขั้นกิจกรรม ครูต้องสร้างความสนใจของเด็กด้วย การร้องเพลง การแสดงท่าทาง ทายปริศนา ท่องคำคล้องจอง สนทนาซักถาม อย่างไม่อย่างหนึ่งแล้วจึงชักชวนเด็ก ๆ ฟังนิทาน
2. ขั้นกิจกรรม ครูสร้างจินตนาการของเด็ก ๆ ด้วยการเล่านิทานไม่จบเรื่อง โดยมีหนังสือนิทานเป็นสื่อ หลังจากนั้นจึงให้เด็ก ๆ ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของนิทาน และเล่านิทานต่อโดยการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการวาดภาพระบายสี ตลอดจนการตั้งชื่อภาพ
3. ขั้นสรุป เด็ก ๆ นำเสนอผลงาน ด้วยวิธีการเล่านิทานต่อจากที่ครูเล่า ประกอบภาพวาดระบายสีของตน พร้อมทั้งบอกชื่อผลงานของตนด้วย

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านโครงงานไม่จบเรื่องนี้ ดำเนินการจัดสัปดาห์ละ 4 วัน ได้แก่ วันจันทร์ วันอังคาร วันพุธ และวันพฤหัสบดี วันละ 45 นาที รวม 5 สัปดาห์

บทบาทของครู

1. ศึกษาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านโครงงานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัยให้เข้าใจ
2. เลือกนิทานที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก
3. สร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง ให้เด็กรู้สึก อยากร่วมในการทำกิจกรรม โดยให้อิสระทางความคิดและการแสดงออกแก่เด็ก
4. เลือกและจัดเตรียมสถานที่ สื่อและอุปกรณ์ ให้พร้อมก่อนดำเนินกิจกรรม
5. ครูจะต้องเป็นผู้ชักชวนให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรม โดยให้ความสำคัญกับเด็ก กระตุ้นให้เด็กเกิดความคิด และให้คำแนะนำ เมื่อเด็กต้องการ
6. ในการจัดประสบการณ์ ครูต้องจดบันทึกการนำเสนอผลงานของเด็ก และประเมินผลทุกครั้ง

บทบาทของเด็ก

1. ทำกิจกรรมที่ได้รับมอบหมายด้วยความตั้งใจ และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
2. ร่วมสนทนา และแสดงความคิดเห็นพร้อมทั้งนำเสนอผลงานของตน

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

ตารางผนวกที่ ๑ วันและเวลาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แก่นิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

สัปดาห์ที่	วัน	เวลา	นิทานเรื่อง
1	จันทร์	10.00 – 10.45 น.	ปลาваพีชีโมโห
	อังคาร	10.00 – 10.45 น.	หนูจืดกับตุ๊กตาคาหิมะ
	พุธ	10.00 – 10.45 น.	หมวกหายไปที่ไหน
	พฤหัสบดี	10.00 – 10.45 น.	ความสัมพันธ์ของปลาหมึก
2	จันทร์	10.00 – 10.45 น.	ตุ๊กเตนสามตัว
	อังคาร	10.00 – 10.45 น.	นางฟ้าน้อยไม่ชอบกินผัก
	พุธ	10.00 – 10.45 น.	ลูกไก่แสนกล
	พฤหัสบดี	10.00 – 10.45 น.	ก้ามแก้ว
3	จันทร์	10.00 – 10.45 น.	หุ่นไล่กาใจดี
	อังคาร	10.00 – 10.45 น.	หนูยักษ์บุกเมือง
	พุธ	10.00 – 10.45 น.	หนูฝ้ายจับก้อนเมฆ
	พฤหัสบดี	10.00 – 10.45 น.	กระต่ายน้อยกับหินวิเศษ
4	จันทร์	10.00 – 10.45 น.	ความรักของตุ๊กตา
	อังคาร	10.00 – 10.45 น.	แกะเกอร์
	พุธ	10.00 – 10.45 น.	เทวดาน้อยกับดาวจระเข้
	พฤหัสบดี	10.00 – 10.45 น.	เศษผ้าของคุณยาย

ภาคผนวก จ

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์การเล่นกีฬาไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง ปลาваพีโมโห

(ผู้แต่ง ชัยลักษณ์ ช่างทอง)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้คิดจินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

เด็กและครูร่วมกันร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลงปลาวาพี โดยมีเนื้อร้องดังนี้

เด็กน้อยยื่นสองแขนมา	มือซ้ายขวาทำคลื่นทะเล
ปลาวาพีพ่นน้ำเป็นฝอย (ซ้า)	ปลาเล็กปลาน้อยลอยตามน้ำมา
ปลาวาพีนับ 1 2 3 (ซ้า)	ใครว่ายตามมาปลาว่ายจับกิน

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง ปลาวาพีโมโห โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพดังนี้
ปลาวาพีสีน้ำเงินตัวใหญ่มากตัวหนึ่ง มีนิสัยขี้โมโห จึงไม่ค่อยมีใครคบเป็นเพื่อน เวลาที่มันโมโหมันจะส่งเสียงดัง จนปลาทุกตัวที่อยู่ใกล้ๆตกใจขณะที่หญ้าทะเลกำลังร้องเพลงกันอย่างสนุกสนาน ปลาวาพีโมโหผ่านมาเห็นเข้า จึงรู้สึกไม่พอใจ เพราะใครก็มีเพื่อนกันหมด จึงส่งเสียงดังจนหญ้าทะเลตกใจ วันหนึ่งปลาวาพีโมโหนี้ก็อยากเล่นกับฝูงปลา แต่พวกปลาไม่ชอบนิสัยขี้โมโหของมันจึงไม่ยอมให้เล่นด้วย ปลาวาพีโมโหเสียใจมากที่ไม่มีใครเล่นด้วย จึงจากไป และแล้ววันหนึ่ง มีชาวประมงใจร้าย แล่นเรือมาจับปลาในท้องทะเลแห่งนี้ พวกปลาทั้งหลายที่ถูกจับต่างก็ร้องไห้เสียใจ ปลาวาพีโมโหเห็นฝูงปลาทั้งหลายถูกจับจึงคิดหาวิธีช่วยเหลือ

2. ครูสนทนาซักถามเด็กๆดังนี้

- เด็กๆคิดว่าเพราะเหตุใดพวกปลาทั้งหลายจึงถูกชาวประมงจับ
- ถ้าเด็กๆเป็นปลาวาพีโมโห เด็กๆจะอย่างไรจึงจะช่วยเหลือฝูงปลาที่ถูกจับได้

3. เด็กๆจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแต่งนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆแต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่องปลาพาพื้โมโห
2. เพลงปลาพาพ
3. กระดาษสำหรับวาดรูป
4. ดินสอ
5. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านนิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง หนูจืดกับตุ๊กตาหิมะ

(แปลและเรียบเรียง ผ้าแพร)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

เด็กและครูร่วมกันร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลงหนาว โดยมีเนื้อเรื่องดังนี้

หนาว หนาว หนาว	พอลถึงหน้าหนาว แหมมันหนาวจนสั้น
หนาวโน่น หนาวนี้ หนาวนั่น	มันหนาวจนสั้นไม่รู้จะทำอย่างไร
เอาอย่างงี้ เอาอย่างงี้	พอหนาวอีกที ต้องแข็งแรงว่องไว
ตื่นเช้าต้องออกกำลังกาย (ซ้า)	พอทำงานไปแล้วจะหายหนาวเลย

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง หนูจืดกับตุ๊กตาหิมะ โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพดังนี้ หนูจืดเป็นหนูที่ชอบเล่นเลื้อน และหิมะเป็นอย่างมาก เช้าวันนี้ หนูจืดกระโดดลงจากเตียงนอน และวิ่งไปเปิดฝ้าม่านที่หน้าต่าง หิมะตกลงมาปกคลุมหญ้า และต้นไม้ราวกับเป็นเสื้อโค้ทสีขาว “ฮอดไปเลยหิมะตกแล้ว!” หนูจืดร้องตะโกนอย่างดีใจ “เกร็ดหิมะ เหมือนกับดาวดวงเล็กๆ ที่เป็นน้ำแข็งเลยนะคะ” หนูจืดบอกพ่อ หนูจืดหยิบสเวตเตอร์, รองเท้าบู๊ต, หมวกไหมพรม และถุงมือ มาสวมเพราะเธอจะออกไปเล่นปั้นหิมะ หนูจืดฝันอยากจะได้เล่นไกลลงเนินหิมะด้วยไม้เลื้อน แต่เธอไม่มีที่เลื้อนเลยสักอันเดี๋ยวนี้สิ
2. ครูสนทนาซักถามเด็กๆ ดังนี้
 - เด็กๆคิดว่าหนูจืดจะปั้นหิมะเป็นรูปอะไร และทำไมเด็กๆจึงคิดอย่างนั้น
 - เด็กๆคิดว่าหนูจืดจะใช้อะไรแทนเลื้อนได้บ้าง

3. เด็กๆจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแต่งนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆแต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง หนูจืดกับตุ๊กตาหิมะ
2. เพลง หนาว
3. กระดาษสำหรับวาดรูป
4. ดินสอ
5. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านนิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง หมวกหายไปในไหน?

(ผู้แต่ง สำนักพิมพ์ไยใหม่)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนา ชักถามเด็กว่าสัตว์อะไรที่ตัวสูงที่สุด แล้วชวนเด็กฟังนิทานของสัตว์ที่ตัวสูงที่สุด (ยีราฟ) เรื่อง หมวกหายไปในไหน?

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง หมวกหายไปในไหน? โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพดังนี้
วันนี้ เป็นวันเกิดน้องอ้อยอ้าย เพื่อน ๆ นำของขวัญมาให้เยอะเยอะ แต่ชิ้นที่น้องอ้อยอ้ายชอบที่สุดคือของขวัญจากคุณย่าฮิปโป เป็นหมวกสีแดงสดสวยอยู่ในกล่องนั่นเอง น้องอ้อยอ้ายชอบหมวกใบนี้มาก และใส่ไปโรงเรียนทุกวัน “หมวกใบนี้ น้องอ้อยอ้ายชอบสุด ๆ เลย” วันหนึ่ง... มีลมพัดแรงมาก ทำให้หมวกสีแดงแสนสวยปลิวหายไปพร้อมกับสายลม น้องอ้อยอ้ายเสียดายหมวกใบนี้มาก จึงคิดตามหา “พี่ช้าง! เห็นหมวกสีแดง ๆ ปลิวผ่านมาทางนี้บ้างไหม?” “ไม่เห็นครับ” “คุณลิง! เห็นหมวกสีแดง ๆ ปลิวผ่านมาทางนี้บ้างไหม?” “ไม่เห็น เจ๊ก!” “น้องกบขา เห็นหมวกสีแดง ๆ ปลิวผ่านมาทางนี้บ้างไหม?” “อ้อ...เห็นสิ! น้องกบเห็นหมวกสีแดง ๆ ปลิวไปติดอยู่บนต้นไม้โน้นนั่นะ!” น้องอ้อยอ้ายดีใจมาก จึงรีบวิ่งไปยังต้นไม้ที่น้องกบบอก “จริง ๆ ค่ะ! นั่นไง หมวกของน้องอ้อยอ้าย” เอ๊ะ! เสียงอะไรอยู่ในหมวก จีบ! จีบ! จีบ! จีบ! เมื่อมองไปที่หมวก ก็เห็นแม่กบและลูกกบ 3 ตัว เข้าไปทำรังในหมวกของน้องอ้อยอ้ายซะแล้ว
2. ครูสนทนาชักถามเด็ก ๆ ดังนี้
- เด็ก ๆ คิดว่า น้องอ้อยอ้ายจะอย่างไรกับหมวกที่มีแม่กบและลูกกบอาศัยอยู่

3. เด็กๆจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแต่งนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆแต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง หมวกหายไปไหน?
2. กระดาษสำหรับวาดรูป
3. ดินสอ
4. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านนิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง ความสามัคคีของปลาหมึก

(ผู้แต่ง ยิ่งลักษณ์ ช่วงทอง)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรม

ขั้นนำ

เด็กๆ ทายปริศนาคำทาย ดังนี้

“ตัวอะไรเอ๋ย อยู่ในทะเล แหวกว่ายไปมา พันหมึกใส่ศัตรู” (ปลาหมึก)

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง ความสามัคคีของปลาหมึก โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพ ดังนี้

ใต้ท้องทะเลอันแสนสงบ มีปราสาทแสนสวยตั้งอยู่ มีพระราชปลาหมึกและพระราชินี ปกครองอาณาจักรใต้ท้องทะเลแห่งนี้ ทุก ๆ วันเหล่าปลาหมึกและปลาทั้งหลายจะร้องเพลงและเต้นร่ายอย่างสนุกสนาน วันหนึ่งเรื่องที่ไม่คาดคิดก็มาถึง มีเจ้าปลาฉลามบุกเข้ามาในปราสาทของพระราชินี เจ้าฉลามจับพระราชินีและพระราชินีเพื่อนำไปเป็นตัวประกัน เหล่าทหารปลาหมึกต่างเข้าต่อสู้กับเจ้าปลาฉลาม แต่ไม่มีปลาหมึกตัวไหนต่อสู้เจ้าปลาฉลามได้เลย หัวหน้าทหารปลาหมึกจึงเรียกทหารทั้งหมดมาช่วยกันคิดวางแผน เพื่อหาทางช่วยพระราชินีและพระราชินี

2. ครูสนทนาซักถามเด็กๆ ดังนี้
 - เด็กๆ คิดว่า หัวหน้าทหารปลาหมึกจะหาวิธีช่วยพระราชินีและพระราชินีได้อย่างไร
3. เด็กๆ จับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแต่งนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆแต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง ความสามัคคีของปลาหมึก
2. ปริศนาคำทาย
3. กระดาษสำหรับวาดรูป
4. ดินสอ
5. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านนิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง ต๊กแตนสามตัว

(ผู้แต่ง นรินทร์ เชี่ยวพิบูลย์กิจ)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูเปิดเทปเพลง รัก...สร้างสรรค์เอง พร้อมทั้งชวนเด็กๆ ร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง โดยมีเนื้อร้องดังนี้

เด็กๆทั้งหลาย จงมาฟังคุณครู จงรีบมาว่าคุณครูทำอะไร
ต่อจากนั้นให้หนูสร้างสรรค์เอง ทำท่าทางตามเพลงและดนตรี

(คำร้อง-ทำนอง สุภาพร เทพยสุวรรณ)

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง ต๊กแตนสามตัว โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพดังนี้
 ต๊กแตนน้อยสามตัว ต๊ก ต้อก ต๊าก เป็นเพื่อนรักกัน พวกมันมาเล่นด้วยกันทุกวัน
 เช้าวันนี้ ต๊กแตนสามตัว ต๊ก ต้อก ต๊าก พบลุงต๊กแตนดำข้าว “สวัสดีครับ คุณลุง” ต๊กแตนทั้ง
 สามทักทาย “สวัสดีเด็ก ๆ เอ้อ...วันนี้เป็นวันคล้ายวันเกิดของคุณ เพื่อนในสวนจะช่วยกันจัดงาน
 เลี้ยงให้ในตอนเย็น หลานอย่าลืมมางานนี้ด้วยนะ” ลุงต๊กแตนดำข้าวชวนต๊กแตนสามตัว แล้ว
 ต๊กแตนสามตัวก็เห็นมดแดงเดินแบกของผ่านมา “พี่มดแดงแบกอะไรอยู่จ๊ะ” ต๊กแตนต๊กร้องถาม
 “แล้วพี่มดแดงจะไปไหนหรือจ๊ะ” ต๊กแตนต้อกถามบ้าง “พวกเรากำลังแบกอ้อยหวานไปทำเป็น
 อาหารเลี้ยงวันเกิดให้คุณต๊กแตนดำข้าวนะจ๊ะ” มดแดงตอบ ต๊กแตนสามตัว ต๊ก ต้อก ต๊าก เห็น
 ผลไม้ผลหนึ่งมีสีแดงสดน่ากิน “นี่ออกแล้วละ... เรามาช่วยกันเก็บผลไม้ผลนี้ไปทำอาหารเลี้ยง
 วันเกิดให้คุณต๊กแตนดำข้าวบ้างดีกว่า” ต๊กแตนสามตัว ต๊ก ต้อก ต๊าก ช่วยกันหาวิธีเก็บผลไม้ผลนี้

2. ครูสนทนาซักถามเด็กๆดังนี้

- เด็กๆคิดว่าผลไม้สีแดงนี่คือผลอะไร
- เด็กๆคิดว่าตุ๊กเตนสามตัว จะนำผลไม้สีแดงนี้ไปทำเป็นอาหารอะไรให้ลูกตุ๊กเตนในวันเกิด

วันเกิด

- เด็กๆคิดว่าตุ๊กเตนทั้ง 3 ตัวจะเก็บผลไม้สีแดงด้วยวิธีใด

3. เด็กๆจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแต่งนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆแต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง ตุ๊กเตนสามตัว
2. เทปเพลง รัก...สร้างสรรค์เอง
3. กระดาษสำหรับวาดรูป
4. ดินสอ
5. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง นางฟ้าน้อยไม่ชอบกินผัก

(ผู้แต่ง สุธิดา เปลี่ยนสายสืบ)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

เด็กและครูร่วมกันร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง กินผักผลไม้ โดยมีเนื้อร้องดังนี้

กินผักผลไม้ ทำให้แข็งแรง แก้มก็แดง น่ารักหนักหนา
เปิด ไข่ ไข่ นม เนื้อ หมู ปลา กินแล้วแก้มวักล้า เติบโตว่องไว

(คำร้อง-ทำนอง เตือนใจ ศรีมารุต)

ขั้นกิจกรรม

2. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง นางฟ้าน้อยไม่ชอบกินผัก โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพดังนี้

จูนเป็นนางฟ้าน้อยที่ไม่ชอบกินผักเลย วันหนึ่งอากาศแจ่มใส ผีเสื้อน้อยก็แว่มาหา บอกว่าจะพาจูนไปเที่ยวเมืองแมลงและจะได้พบกับเพื่อนใหม่ด้วย จูนก็สนุกจึงบินตามผีเสื้อน้อยไปจากดินแดนนางฟ้า เพราะอยากรู้จักเพื่อนใหม่ และอยากรู้ว่าเมืองแมลงนั้นจะน่าสนใจแค่ไหน ผีเสื้อน้อยพาจูนบินไกลมาจนถึงสวนแห่งหนึ่ง มีดอกไม้สีสวย ๆ บานเต็มไปหมด ที่นั่นจูนได้ยินเสียงเพลงเพราะ ๆ ดังมาจากฝั่งน้อยกลุ่มหนึ่งที่กำลังร้องเพลงกันอย่างมีความสุข ใกล้เคียง ๆ กัน ยังมีแมลงเต่าทองที่แสนน่ารักอยู่หลายตัว ทุกตัวพากันร้องเพลงเต้นรำกับฝั่งน้อย ผีเสื้อน้อยจึงชวนจูนมาเต้นรำด้วยกัน เพราะออกแรงเต้นรำอย่างสนุกสนาน พอถึงเวลาอาหารกลางวัน จูนก็รู้สึกหิวมาก ผีเสื้อน้อยกับหนอนน้อยเพื่อนของเธอก็เอาอาหารกลางวันมาให้จูน “โอ้ ตายละ นั่นมันผักนี่นา” จูนร้องออกมา

2. ครูสนทนาซักถามเด็กๆ ดังนี้
 - เด็กๆคิดว่า ผีเสื้อน้อยกับหนอนน้อยจะนำผักมาทำเป็นอาหารอะไรบ้าง
 - เด็กๆคิดว่า ผีเสื้อน้อยกับหนอนน้อยจะมีวิธีอะไรที่ทำให้นางฟ้าจูงกินผัก
3. เด็กๆจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแต่งนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆแต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จับบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง นางฟ้าน้อยไม่ชอบกินผัก
2. เพลงกินผักผลไม้
3. กระดาษสำหรับวาดรูป
4. ดินสอ
5. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านนิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง ลูกไก่แสนกล

(ผู้แต่ง รำพูล แก้วงาม)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูเปิดเทปเพลง ไก่ พร้อมทั้งชวนเด็กๆ ร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง โดยมีเนื้อร้องดังนี้

เอ้ก อี เอ้ก เอ้ก	เช้าวันสดใส
ตื่นพร้อมรับวันใหม่กับพวกเรา	ใครส่งเสียงขัน เอ้ก อี เอ้ก เอ้ก
เราเรียกกันว่า ไก่	ขันดังทุกวัน
ไก่อีกมีปีก แต่ไก่อบินไม่ได้	มีปากแหลมๆ ไว้จิกอาหาร
มาเร็วมาขันเสียงไก่	เอ้ก อี เอ้ก เอ้ก เอย

(คำร้อง-ทำนอง จรีรัตน์ ใจ้ว และทศพล แสงไชย)

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง ลูกไก่แสนกล โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพดังนี้
มีแม่ไก่ตัวหนึ่งอยู่ในป่ากับลูกเล็ก ๆ สามตัวชื่อ ปุ้ย แป๊ะ และแป้ว ต่างช่วยกันทำมาหากินอย่างมีความสุข แต่...แล้ววันหนึ่ง แม่ไก่ป่วยหนัก ลูกไก่จึงปรึกษากันเพื่อจะพาแม่ไก่ไปรักษาตัว พอดีมีสุนัขจิ้งจอกตัวหนึ่งเดินผ่านมา ได้ยินเรื่องที่ลูกไก่ปรึกษากัน สุนัขจิ้งจอกรับอาสาจะช่วยพาแม่ไก่ไปหาหมอ ซึ่งอาศัยอยู่ในถ้ำ ลูกไก่ดีใจมากที่มีคนช่วยเหลือ ดังนั้นสุนัขจิ้งจอกจึงพาแม่ไก่ ปุ้ย แป๊ะ และแป้วไปที่ถ้ำแห่งหนึ่ง “พวกหนู ๆ รออยู่นอกถ้ำนี้แหละ ลูกจะพาแม่ของหนูเข้าไปหาหมอในถ้ำ” สุนัขจิ้งจอกบอกกับลูกไก่ทั้งสาม แล้วตัวเองก็พาแม่ไก่เข้าไปในถ้ำ

สักครู่หนึ่ง ลูกไก่ได้ยินเสียงแม่ร้องขอความช่วยเหลือ “เสียงแม่นี้” ปุ๋ยพุดอย่างตกใจ แล้วชวนน้อง ๆ เข้าไปแอบดู ก็พบว่าแม่กำลังถูกสุนัขจิ้งจอกทำร้าย ลูกไก่ทั้งสามพากันวิ่งออกมานอกถ้ำ “ทำอะไรดีเล่านี้” ลูก ๆ ต่างมองหน้ากันคิดอะไรไม่ออก

2. ครูสนทนาซักถามเด็กๆ ดังนี้

- ถ้าเด็กๆ เป็นลูกไก่ทั้ง 3 เด็กๆ จะช่วยเหลือแม่ไก่ด้วยวิธีใด

3. เด็กๆ จับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแต่งนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆ แต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง ลูกไก่แสนกล
2. เทปเพลงไก่
3. กระดาษสำหรับวาดรูป
4. ดินสอ
5. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง ก้ามแก้ว

(ผู้แต่ง ระวี นิมมานะเกียรติ)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูเปิดเทปเพลง ปู พร้อมทั้งชวนเด็กๆ ร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง โดยมีเนื้อร้องดังนี้

สวัสดิ์จะ ฉันชื่อเจ้าปู
ปูที่มี 8 ขา มีก้ามใหญ่ ใหญ่ 2 ข้าง
กรรมของมัน กรรมของปู
อย่าทำแบบฉันเธอไม่ใช่ปู

หนู หนู เคยเห็นบ้างไหม
เดินเป๋ไป เป๋มา
เดินตรง ตรง ไม่ได้เลย
เดินตัวตรง ไม่เป๋ไป เป๋มา

(คำร้อง-ทำนอง จรีรัตน์ ใจ้ว และทศพล แสงไชย)

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง ก้ามแก้ว โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพดังนี้
วันนี้เป็นวันที่ปูน้อยก้ามแก้วมีความสุขมาก ก้ามแก้วโตแล้ว จึงขึ้นมาเที่ยวชายหาด ก้ามแก้วเป็นลูกปูเสฉวนที่น่ารักตัวหนึ่ง อวดก้ามอันสวยงาม แม่ตั้งไว้ว่า ให้รีบกลับบ้านก่อนน้ำทะเลลด “เฮ้! สบายดีไหมเพื่อน” ปูลมแสนชนกับเพื่อน ๆ ทักก้ามแก้ว ก้ามแก้วกับเพื่อน ๆ เล่นสนุกเพลิน จนน้ำทะเลเริ่มลด “ฉันต้องกลับก่อนละนะ” ก้ามแก้วบอกเพื่อน ๆ “โธ่! จะรีบไปไหน กำลังเล่นสนุกทีเดียวย อย่ายิ่งรีบกลับเลย” ลูกปูลมชักชวน แต่พี่เต่าทะเลพูดขึ้น “รีบกลับบ้านเถอะ ก้ามแก้ว เธอยังวิ่งช้าอยู่ ลวดลายเปลือกหอยที่อาศัยและก้ามของเธอสวยงามมากนะก้ามแก้ว ชื่นชั่งจะเกิดอันตราย เธออาจถูกจับตัวไป” “ไม่เป็นไรหรอก ก้ามแก้วขอเที่ยวอีกสักพักแล้วค่อยกลับ” ก้ามแก้วเชื่อลูกปูลมและเพื่อน ๆ มากกว่า วันนั้นอยู่กับอ้อยสองพี่น้องมาเที่ยวชายหาด

กับคุณพ่อคุณแม่ สองพี่น้องเดินไปตามชายหาด ชิวชิวกันดูเปลือกหอยและก้อนหินสวย ๆ ตามชายหาดอย่างเพลิดเพลิน “ถ้าเราพบลูกปูเราจับไปเลี้ยงที่บ้านกันใหม่” อ้อยพูดชักชวน “ดีเหมือนกัน เราช่วยกันจับเถอะ นี่น้ำก็เริ่มลดแล้ว บางตัวอาจจะยังไม่ทันวิ่งหนีลงน้ำ” อ้อยเห็นชอบ แม่ปูรู้สึกเป็นห่วงลูกมาก เพราะก้ามแก้วยังไม่กลับบ้าน แม่ปูจึงรีบคลานขึ้นจากน้ำ แล้วออกตามหาก้ามแก้วตามซอกหิน “ก้ามแก้ว ลูกแม่ น้ำทะเลลดลงมากแล้ว รีบกลับบ้านเถอะ ลูก” แม่ปูออกจากซอกหินคลานไปตามหา กวาดตามองหาลูกด้วยความทุกข์ใจ “นั่น ก้ามแก้ว หนีเร็ว!” แม่ปูเห็นสองพี่น้องวิ่งเข้ามาใกล้ลูกของตน แม่ปูรีบวิ่งไปข้างหน้าอย่างไม่คิดชีวิต ตั้งใจให้เด็กชายหันมาเห็นและจับตนเพื่อก้ามแก้ว จะได้รอดพ้นจากอันตราย แต่เด็กชายกลับไม่สนใจและจับจ้องอยู่แต่ก้ามแก้ว

2. ครูสนทนาซักถามเด็กๆ ดังนี้

- ถ้าเด็กๆ เป็นปูก้ามแก้ว เด็กๆ จะทำอะไร

3. เด็กๆ จับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแตงนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆ แต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง ก้ามแก้ว
2. เทปเพลง ปู
3. กระดาษสำหรับวาดรูป
4. ดินสอ
5. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง หุ่นไล่กาใจดี

(ผู้แต่ง อัมพร อัสวาศิ)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนาซักถามเด็กๆว่า มีใครรู้จักหุ่นไล่กาบ้าง และหุ่นไล่กามีรูปร่างลักษณะอย่างไร ครูนำรูปหุ่นไล่กาให้เด็กดู และซักชวนเด็กๆฟังนิทานเรื่อง หุ่นไล่กาใจดี

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง หุ่นไล่กาใจดี โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพดังนี้

กาลครั้งหนึ่ง ยังมีหุ่นไล่กาที่ไม่ชอบไล่กาดัวหนึ่ง เขาเหงามากเพราะไม่มีนกสักตัวกล้าเข้าใกล้เขา จนกระทั่งวันหนึ่ง ฟ่อนกกระจอกตัวหนึ่งมาบินวนรอบ ๆ นาข้าว สุดท้ายก็บินตรงเข้าไปหาหุ่นไล่กาและพูดขึ้นอย่างกล้า ๆ กลัว ๆ ว่า “ท่านหุ่นไล่กา ท่านจะกรุณาให้ฟางแก่ข้าสัก 2-3 เส้นจะได้หรือไม่” ฟ่อนกเล่าว่าภรรยาของเขากำลังจะออกไป แต่เขายังหาฟางไปเสริมรังไม่ได้ “ไข่ที่ออกมาก็คงหล่นแตกหมดแน่ ๆ” ฟ่อนกพูดอย่างเศร้าสร้อย “ถ้าอย่างนั้น เจ้าก็รีบเอาฟางไปเท่าที่ต้องการได้เลย” หุ่นไล่กาตอบอย่างใจดี ฟ่อนกรีบคาบฟางเส้นยาวจากไปอย่างดีใจ

วันต่อมา มีนกพิราบคู่หนึ่งบินถลาลงเกาะแขนของหุ่นไล่กา แล้วนกตัวผู้ก็เอ่ยขึ้นอย่างเกรง ๆ ว่า “เราได้ยินมาจากฟ่อนกกระจอกว่าท่านเป็นหุ่นไล่กาใจดีที่ให้ฟางเส้นงามแก่เขา” “เจ้าต้องการกี่เส้นล่ะ” หุ่นไล่กาถามอย่างรู้ทัน นกพิราบตัวเมียตอบอย่างเงิน ๆ ว่า “คือเราเพิ่งแต่งงานกันนะจะจึงอยากขอฟางไปสร้างรังใหม่สัก 4-5 เส้นได้ไหมจ๊ะ” “ได้สิ” หุ่นไล่กาตอบ พิบราบทั้งสองจึงก้มลงจิกฟางไป 4-5 เส้นแล้วก็บินจากไป วันรุ่งขึ้น หุ่นไล่กา รู้สึกว่ามีอะไรมาเกาะอยู่บนหัวของเขา มันหนักมาก “ใครกันนะ รู้อะไรใหม่หัวข้ากำลังจะหลุดอยู่แล้ว” “ขอโทษเจ้าคะ อัจฉินดีใจไปหน่อยที่หาท่านพบ” แมกร่างยักษ์ตอบไปหอบไป แมกเล่าว่า พวกลูก ๆ ของเธอโตเอา โตเอา

จนตอนนี้รังแทบจะระเบิดแล้ว “ท่านจะกรุณาให้ฟางอิฉันไปซ่อมรังได้ไหมเจ้าคะ”

“ทำไมจะไม่ได้เล่า” หุ่นไล่กาตอบอย่างเห็นใจแมงกา แมงกาจึงคาบฟางเต็มปากแล้วก็บินจากไปตลอดฤดูหนาวนั้น เหล่านกยังคงวนเวียนมาขอฟางจากหุ่นไล่กาเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนย่างเข้าสู่ฤดูร้อน เมื่อหน้าเก็บเกี่ยวผ่านไป นาข้าวที่เคยเหลืองอร่ามเหลือเพียงทุ่งที่ว่างเปล่ากับหุ่นไล่กาที่มีฟางติดตัวเพียงน้อยนิด หุ่นไล่กาทรุดโทรมมากจนชวานาคิดจะโยนทิ้ง

2. ครูสนทนาซักถามเด็กๆ ดังนี้

- เด็กๆ คิดว่าจะมีวิธีใดบ้างที่จะช่วยเหลือหุ่นไล่กาไม่ให้ถูกชวานาโยนทิ้ง

3. เด็กๆ จับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแต่งนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆ แต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง หุ่นไล่กาใจดี
2. รูปภาพหุ่นไล่กา
2. กระดาษสำหรับวาดรูป
3. ดินสอ
4. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง หนูยักษ์บุกเมือง

(ผู้แต่ง อนุสรณ์ นาคดี)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูเปิดเทปเพลง เขมปรีรักษาความสะอาด พร้อมทั้งชวนเด็กๆ ร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง โดยมีเนื้อร้องดังนี้

ฉันเป็นเขมปรีรักษาความสะอาด	ขยะเกลื่อนกลาด ฉันเก็บมันมาทิ้ง
มีถังที่ไหน ฉันจะตรงคัง	ไปทิ้ง ไปทิ้ง ชู้ด... ขยะให้ลงถัง ถังขยะ
มาแข่งกันใหม่ ใครจะเป็นเขมปรี	มีขยะไม่ทิ้งเกะกะ กระยะ โยนให้แม่น
แอน แอน แอน	ฉันนี่ไง เขมปรีรักษาความสะอาด

(ไม่ทราบนามผู้แต่ง)

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง หนูยักษ์บุกเมือง โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพดังนี้
 ฦ เมืองแห่งหนึ่ง ผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองนี้ ดำเนินชีวิตอย่างปกติสุขมาเป็นเวลานาน แล้ว นานจนทุกคนลืมไปว่าความวุ่นวายเป็นอย่างไร จนกระทั่ง พวกเขาเหล่านั้นเริ่มมีนิสัยทิ้งขยะไม่เป็นที่เป็นทาง ทำให้เมืองที่เคยน่าอยู่ กลับกลายเป็นเมืองขยะและมีกลิ่นเหม็นลอยคลุ้งไปทั่ว สัตว์ตัวเล็กตัวน้อยทั้งหลาย โดยเฉพาะสัตว์ที่อยู่กับความสกปรก เป็นผู้ที่สุขสบายที่สุด เพราะไม่ว่าพวกมันจะอยู่ตรงไหน ขยะ... ซึ่งเป็นอาหารหลักก็มีอยู่ทั่วไปหมด ไม่มีผู้ใดล่วงรู้เลยว่าบัดนี้บรรดาสัตว์กินขยะทั้งหลายกำลังเจริญเติบโต และตัวขยายใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ พวกมันสร้างรังอาศัยอยู่ใต้เมืองของมนุษย์นั่นเอง มีทั้งหนู มด แมลงสาบ แมลงวัน จิ้งจก และสัตว์อื่น ๆ อีกมากมาย

และแล้ว พวกสัตว์ก็ออกมาอาละวาด บรรดาผู้คนที่เคยอยู่กันอย่างสงบ มาบัดนี้ไม่สามารถสงบต่อไปได้แล้ว พวกเขาหันไปทางใดก็เจอสัตว์อันตรายมากมายดักรอทำร้ายอยู่ นางฟ้าแห่งความสะอาด เห็นมนุษย์ได้รับความเดือดร้อนมากเช่นนี้ จึงออกจากรูปปั้นเพื่อมาช่วย

2. ครูสนทนาซักถามเด็กๆดังนี้

- เด็กๆคิดว่า ขยะที่พวกมนุษย์ชอบทิ้งมีอะไรบ้าง
- เด็กๆคิดว่า นางฟ้าแห่งความสะอาดจะช่วยเหลือนมนุษย์ได้อย่างไร

3. เด็กๆจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแตงนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆแต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง หนูยักษ์บุกเมือง
2. เทปเพลง แคมป์รักษาความสะอาด
2. กระดาษสำหรับวาดรูป
3. ดินสอ
4. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง หนูฝ้ายจับก้อนเมฆ

(ผู้แต่ง กฤษณะ ชัยกิจวัฒนะ)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

เด็กและครูร่วมกันร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง ผู้นำ...ผู้ตาม โดยมีเนื้อร้องดังนี้

มองคุณฉันแล้ว ก็ทำตาม ลา...ลา...ลา...

ต่อจากนั้นก็ถึงตาของเธอ ฉันจะทำตามเธอเหมือนกัน ลา...ลา...ลา...

(คำร้อง-ทำนอง สุภาพร เทพยสุวรรณ)

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่านิทานเรื่อง หนูฝ้ายจับก้อนเมฆ โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพดังนี้
ตอนเช้าของวันที่อากาศสดใส หนูฝ้ายกำลังนั่งเฝ้ามองก้อนเมฆตาแป๋วอยู่ที่เนินเขา เธออยากปั้นก้อนเมฆให้มีชีวิตตามใจเธอ แต่ทุกครั้งทีกระโดดคว้าจับ เมฆก็ลอดผ่านมือลอยล่องไปสู่อากาศกว้าง หนูฝ้ายพยายามจับเมฆด้วยวิธีต่างๆ ทั้งใช้ตาข่ายดัก เอาแหทอด กระทั่งหาถุงใส่ ก็ยังจับไม่ได้ จนกระทั่งพระอาทิตย์ขึ้น หนูฝ้ายเห็นพระอาทิตย์หน้าเป็นมองเธออย่างเอ็นดู จึงร้องตะโกนถาม “ลูกอาทิตย์จ้า ช่วยบอกวิธีจับก้อนเมฆให้หนูหน่อยซิจ๊ะ” “ลูกก็ไม่รู้เหมือนกันจ๊ะ เมฆเขาชอบตามใจตัวเอง วิ่งไปวิ่งมาทั้งวัน ลูกก็อยากเป็นเพื่อนกับเขา แต่เขากลับหนีลูกไปทุกที ลองถามคนอื่นเถอะจ๊ะ” พูดเสร็จพระอาทิตย์ก็ลอยสูงขึ้น สูงขึ้นจนตั้งฉากกับพื้น ส่องแสงสว่างจ้าขึ้นทุกที แสงแดดจัดทำให้อากาศร้อนอบอ้าว น้ำจากทุ่งนา บ่อน้ำ แม้แต่เหงื่อหนูฝ้ายก็ระเหยขึ้นไปบนท้องฟ้ารวมตัวกลายเป็นเมฆขาวก้อนโต หนูฝ้ายพยายามกระโดดคว้าจับอีก แต่ยิ่งจับก็ดูเหมือนจะยิ่งลึ้มเหลว ครั้นถามละอองน้ำ ละอองน้ำก็เผลอปากปิดสนิทรีบแหวกล่องขึ้นท้องฟ้า ทิ้งหนูฝ้ายเอาไว้เบื้องล่างอย่างไม่สนใจ หนูฝ้ายวิ่งจับก้อนเมฆจนรู้สึกเหนื่อย ลงนั่งพักได้คั้งไม้ ป่าลมกำลังพัดเบาๆ เห็นเข้าทนสงสารไม่ได้ จึงพาตัวมาไหวๆอยู่รอบๆหนูฝ้าย

“มีอะไรไม่สบายใจหรือจ๊ะ หน้ามูเซียว บอกป้าก็ได้นะ เผื่อป้าอาจจะช่วยหนูได้” “อ้อป้าลม คือหนูอยากปั่นก่อนเมมเล่นนะจ๊ะป้า แต่หนูจับเมมไม่ได้ซักที” พุดจบหนูฝ้ายเหงนหน้าไปพุดตัดพ้อกลุ่มเมมเสียงพึมพำเหมือนจ๊กจั่นตอนหน้าร้อน “อี! โป้งแล้วนะเมม ต่อไปเราไม่อยากจะเล่นด้วยแล้ว” “โถ ก็ก่อนเมมนิสยเขาไม่อยู่นิ่งนี่จ๊ะ ใครๆก็จับเขาไม่ได้หรอก ป้าเป็นเพื่อนเล่นเขา ป้ารู้ดีเอาอย่างนี้ซิ ลองไปคุยกับปู่ต้นไม้โน้นดู บางทีปู่ต้นไม้อาจจะช่วยหนูได้นะ” พุดจบป้าลมเห็นว่าหนูฝ้ายหายเหนื่อยแล้ว ก็พัดไปคลายร้อนให้คนอื่นต่อไป ทิ้งให้หนูฝ้ายหุ้หึ่ง รับรังตึกตึกไปหาปู่ต้นไม้ “มีอะไรหรือจ๊ะหนูฝ้ายวิ่งหน้าตั้งมาเซียว ระวังหกล้มนะ เอ้า ค่อยๆ เดินก็ได้ มานั่งนี่ก่อนนะ”

พุดกลางปู่ต้นไม้ก็ยื่นกิ่งที่มีใบเขียวพุ่มลงกับพื้นให้หนูฝ้ายนั่ง “ปู่ช่วยหนูจับก่อนเมมมาปั่นหน่อยนะจ๊ะ ป้าลมเขาบอกว่าปู่รู้วิธี” หนูฝ้ายพุดเร็วจี๋ ตาโตเป็นประกายวิบวับ “โธ่ โธ่ ง่ายนิดเดียว เอะๆ” ปู่ต้นไม้หัวเราะลงคอ

2. ครูสนทนาซักถามว่า

- เด็กๆคิดว่า คุณปู่ต้นไม้จะมีวิธีช่วยหนูฝ้ายจับก่อนเมมอย่างไร
- เด็กๆคิดว่า หนูฝ้ายอยากปั่นก่อนเมมเป็นรูปอะไรบ้าง

3. เด็กๆจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแต่งนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆแต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง หนูฝ้ายจับก่อนเมม
2. เพลง ผู้นำ...ผู้ตาม
3. กระดาษสำหรับวาดรูป
4. ดินสอ
5. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังเกตและบันทึกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังเกตและบันทึกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

แผนการจัดประสบการณ์การเล่นิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง กระจ่ายน้อยกับหินวิเศษ

(ผู้แต่ง สมบูรณ์ สิงฆมานันท์)

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อเรื่องในนิทาน
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้จินตนาการในการแต่งนิทานต่อจากเรื่องที่ครูเล่า
3. เพื่อให้เด็กวาดรูปและระบายสีประกอบนิทานที่ตนต่อเติมเรื่องตอนท้ายอย่างอิสระตามจินตนาการของตนพร้อมตั้งชื่อภาพ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูเปิดเทปเพลง กระจ่าย พร้อมทั้งชวนเด็ก ๆ ร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลง โดยมีเนื้อร้องดังนี้

กระจ่าย กระจ่าย กระจ่าย	กระจ่าย กระจ่าย กระจ่าย กระจ่าย
วิ่งวนซุกชนนาคู	ใบหูยาว ยาว 2 ข้าง
ขนนุ่มสีขาวปุกปุย	กระจ่าย กระจ่าย กระจ่าย กระจ่าย
เราเรียกเธอว่า กระจ่าย	กระจ่ายไปมาช่างน่าชื่นชม
ลัน ลัน ลัน ลัน ลัน ลา	ลัน ลัน ลัน ลัน ลัน ลา

(คำร้อง-ทำนอง จีระรัตน์ ใจ้ว และทศพล แสงไชย)

ขั้นกิจกรรม

1. ครูเริ่มต้นเล่นิทานเรื่อง กระจ่ายน้อยกับหินวิเศษ โดยใช้หนังสือนิทานประกอบภาพ ดังนี้

คืนพระจันทร์เต็มดวงขณะที่สัตว์ต่างๆกำลังตื่นร่าอย่างสนุกสนาน แม่กระจ่ายตัวหนึ่ง ออกลูกสองตัว พ่อกระจ่ายและแม่กระจ่ายให้ชื่อลูกน้อยว่า “เต็ม” กับ “ดวง” พ่อกระจ่ายหาไม้ไผ่มาสองกระบอกรบอบอกหนึ่งให้เต็ม อีกกระบอกรบอบอกให้ดวง ทุกครั้งที่พระจันทร์เต็มดวง พ่อกระจ่ายจะหาหินก้อนเล็ก ๆ มาใส่ในกระบอกรบอบอกให้ลูกทั้งสองเป็นการนับอายุลูกน้อย เต็มกับดวง โต้วันโตหินจนออกไปหาอาหารเองได้ พ่อและแม่สอนให้ทั้งสองเก็บก้อนหินไปใส่กระบอกรบอบอกหนึ่งทุกครั้งที่พระจันทร์เต็มดวง เต็มกับดวงชอบมาก เพราะทุกครั้งที่หย่อนหินเล็ก ๆ ก้อนหนึ่ง

เพิ่มลงไปในการบอกของตน ทั้งสองมีความรู้สึกว่าตนเองโตขึ้น โตขึ้นทุกวัน ทั้งการไปหาหีนสีสวย ๆ เป็นเรื่องสนุก วันหนึ่ง แม่บอกว่าเต็มกับดวงมีอายุครบครึ่งปี เต็มกับดวงตั้งใจจะหาหีนที่สวยงามเป็นพิเศษ จึงแยกทางกันไปหา เต็มเดินไปที่เชิงเขา ดวงเดินไปริมลำธาร ดวงเห็นหีนกลม ๆ

เล็ก ๆ ก้อนหนึ่งสีเขียวเป็นประกาย สวยงามมาก ดวงกระโดดขึ้นไปบนขอบไม้ และก้มลงหยิบขึ้นมา ทันใดนั้น ขอนไม้ กลับกระตุกกระดิกได้และพูดว่า “ขอบใจเจ้ากระต่ายน้อย วันนี้ฉันยังไม่ได้อินอะไรเลย” ขอนไม้ที่แท้คือจระเข้ ดวงตกใจมาร้องว่า “เจ้าขอนไม้” ทันใดนั้น จระเข้ใหญ่ก็กลายเป็นขอนไม้ไปจริง ๆ ดวงประหลาดใจมาก ดวงกำก้อนหินไว้แน่น ถอยออกมาห่าง ๆ ลำธารและพูดว่า “ขอให้ขอนไม้นั้นกลายเป็นจระเข้” ลึนเสียง ขอนไม้ก็กลายเป็นจระเข้สะบัดหัวฟาดหาง มองหากระต่ายน้อย แต่ดวงกระโดดหนีไปอย่างรวดเร็ว ดวงวิ่งไปทางภูเขาเพื่อนำหีนวิเศษไปอวดเต็ม เสือโคร่งตัวใหญ่ออกมาขวางหน้า ดวงไม่กลัว ดวงตั้งใจจะขอให้เสือกลายเป็นก้อนหิน แต่ตื่นเต้นเกิน ไปจึงพูดผิด “ขอให้กระต่ายกลายเป็นก้อนหิน” เสือกระโดดตะครุบชนหินก้อนใหญ่จนเล็บหัก

2. ครูสนทนาซักถามเด็กๆ ดังนี้

- เด็กๆคิดว่าเสือจะทำอย่างไรกับกระต่ายที่กลายเป็นหินไปแล้ว
- เด็กๆคิดว่ากระต่ายที่กลายเป็นก้อนหินไปแล้วจะสามารถกลับมาเป็นกระต่าย

เหมือนเดิมได้หรือไม่ อย่างไร

3. เด็กๆจับกลุ่มกัน กลุ่มละ 5-6 คน เพื่อช่วยกันแต่งนิทานต่อตามจินตนาการ โดยการวาดรูป ระบายสี และตั้งชื่อภาพ

ขั้นสรุป

เด็กๆแต่ละกลุ่มผลัดกันนำผลงานออกมาเล่า โดยครูทำหน้าที่จดบันทึกลงในแผ่นงาน

สื่อ

1. หนังสือนิทานเรื่อง กระต่ายน้อยกับหีนวิเศษ
2. เทปเพลง กระต่าย
2. กระดาษสำหรับวาดรูป
3. ดินสอ
4. สี ได้แก่ สีเทียน สีไม้

ประเมินผล

1. สังกศตและบ้นทีกการแสดงความคิดเห็นและการมีส่วนร่วมในกิจกรรม
2. สังกศตและบ้นทีกการเล่าเรื่อง การใช้ภาษา การวาดภาพ ระบายสีและการตั้งชื่อภาพ

ภาคผนวก จ
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของอาร์ รังสินันท์ ที่ได้รับการพัฒนามาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุดรูปภาพแบบ A ของ Torrance (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A.) ซึ่ง อาร์ และคณะ ได้นำมาดัดแปลงคำชี้แจงเป็นภาษาไทยและนำไปใช้ทดสอบกับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยกรมการฝึกหัดครู เมื่อปี พ.ศ. 2521 แต่เนื่องจากแบบทดสอบนี้สงวนลิขสิทธิ์ ผู้วิจัยจึงไม่สามารถนำมาเสนอได้

ลักษณะของแบบทดสอบ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ A ประกอบด้วย แบบทดสอบย่อย 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นสติ๊กเกอร์สีเดียว รูปไข่ ให้เด็กต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุด

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นรูปเส้นในลักษณะต่าง ๆ กัน มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าสนใจ และน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลกใหม่และน่าสนใจด้วย

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Line) โดยให้เด็กต่อเติมจากภาพเส้นคู่ขนานจำนวน 30 คู่ เป็นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมภาพให้แปลก แตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมนั้น

การทำแบบทดสอบทั้ง 3 กิจกรรม เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจ และวาดจากความคิดของเด็กเอง หรือ แสดงเอกลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาการทดสอบ กิจกรรมชุดละ 10 นาที เมื่อเวลาหมดของกิจกรรมหนึ่ง ก็เริ่มทำกิจกรรมชุดต่อไปทันที กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาทั้งหมด 30 นาที

วิธีการเฉพาะในการทดสอบ

เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน ให้ครูหรือผู้คุมสอบปฏิบัติดังนี้

1. ครูหรือผู้คุมสอบกล่าวข้อความในทำนองจูงใจให้นักเรียนทำแบบทดสอบ “ในวันนี้ ครูมีของเล่นมาให้ให้นักเรียนเล่นสนุกๆ โดยจะให้ให้นักเรียนวาดภาพอะไรก็ได้ ที่นักเรียนคิดว่าภาพนั้น แปลกที่สุด ใหม่ที่สุด ซึ่งไม่เคยมีใครคิดวาดมาก่อน และพยายามวาดภาพนั้นให้ต่างไปจากคนอื่นๆ และครูขอให้ให้นักเรียนทุกคนจงมีความสุขสนุกสนานกับการวาดภาพในวันนี้”
2. ครูแจกแบบทดสอบให้นักเรียน
3. ครูแจกดินสอดำให้แก่นักเรียน ในกรณีที่เด็กบางคนไม่มี
4. ครูให้นักเรียนแต่ละคนกรอรายละเอียดเกี่ยวกับตัวนักเรียนที่หน้าปกให้เรียบร้อย

ครูชี้แจงการทำแบบทดสอบดังนี้

1. จำนวนกิจกรรม ในแบบทดสอบนี้จะมีกิจกรรมที่น่าสนใจอยู่ 3 ชุดด้วยกัน กิจกรรมเหล่านี้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความคิดฝันและวาดภาพออกมาในรูปแบบต่างๆ
2. ครูบอกให้นักเรียนเปิดแบบทดสอบหน้าแรก (กิจกรรมชุดที่ 1)
3. ครูอ่านคำชี้แจงการทำกิจกรรมชุดที่ 1 ให้นักเรียนฟังอย่างชัดเจน (และให้นักเรียนอ่านในใจพร้อมไปด้วย) ดังนี้

คำชี้แจง

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ

1. นักเรียนจะเห็นกระดาษสี่เหลี่ยมตามรูปที่อยู่ข้างล่างนี้ กระดาษชิ้นนี้ดึงออกมาได้โดยแกะกระดาษที่ติดอยู่ด้านหลังทิ้งไป แล้วนำกระดาษสี่เหลี่ยมมาติดไว้ด้านขวามือ (ครูแสดงวิธีการและชี้ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง แต่ไม่ต้องติดกระดาษสี่เหลี่ยมบนหน้ากระดาษอีกด้านหนึ่ง)
2. นักเรียนลองคิด แล้ววาดภาพที่แปลกใหม่ ที่ยังไม่เคยมีใครวาดมาก่อน โดยต่อเติมตกแต่งจากกระดาษสี่เหลี่ยมที่นำมาปะใหม่นี้ เพื่อให้ภาพนั้นน่าสนใจและน่าตื่นตึ่งมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้
3. ให้ตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุดไว้บนเส้นที่ขีดไว้ให้
4. กิจกรรมชุดที่ 1 ให้เวลา 10 นาที
5. ครูเริ่มกิจกรรมชุดที่ 2 เมื่อหมดเวลา 10 นาทีแรก โดย
 - 5.1 ให้นักเรียนเปิดไปหน้ากิจกรรมชุดที่ 2
 - 5.2 ครูอ่านคำชี้แจงการทำแบบทดสอบกิจกรรมชุดที่ 2 ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 2 วาดภาพให้สมบูรณ์

1. ให้ต่อเติมตกแต่งจากภาพที่ให้มาข้างล่างนี้ทั้ง 10 ภาพ
2. ให้คิดวาดภาพให้แปลก แตกต่างไปจากคนอื่น
3. ตั้งชื่อภาพแต่ละภาพที่วาดเสร็จแล้ว และเขียนชื่อภาพไว้ในช่องที่กำหนดให้
4. ให้นักเรียนลงมือทำ

5. กิจกรรมชุดที่ 2 ให้เวลา 10 นาที
6. ครูเริ่มกิจกรรมชุดที่ 3 เมื่อหมดเวลาของกิจกรรมชุดที่ 2
 - 6.1 ให้นักเรียนเปิดไปหน้ากิจกรรมชุดที่ 3
 - 6.2 ครูอ่านคำชี้แจงการทำแบบทดสอบกิจกรรมชุดที่ 3 ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้น

1. ให้อวดภาพ โดยต่อเติมตกแต่งจากเส้นคู่ข้างล่างนี้ทั้ง 30 ภาพ
2. คิดและวาดภาพให้แปลกแตกต่างไปจากคนอื่นให้มากที่สุด
3. ให้นักเรียนลงมือทำ
4. กิจกรรมชุดที่ 3 ให้เวลา 10 นาที

ภาคผนวก ข

คู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

คู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ จัดแบ่งตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งในที่นี้มี 3 องค์ประกอบ คือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)

การตรวจให้คะแนนความคิดคล่องแคล่วจะตรวจในกิจกรรมที่ 2 และ 3 เท่านั้น คะแนนความคิดคล่องแคล่วให้นับจากจำนวนภาพที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ในกิจกรรมที่ 2 ความคิดคล่องแคล่วทั้งหมดหรือสูงสุด จะเท่ากับ 10 คะแนน และให้ใส่ไว้ในกระดาษตรวจให้คะแนนหรือ Worksheet กิจกรรมที่ 3 ความคิดคล่องแคล่วสูงสุดจะเท่ากับ 30 คะแนน แต่ก่อนจะเริ่มตรวจควรตรวจสอบดูว่าภาพนั้นชัดเจนหรือไม่ หรือถ้าวาดภาพซ้ำกันก็จะให้คะแนนเพียงภาพเดียว คะแนนทั้งหมดของกิจกรรมที่ 3 ให้ใส่ในความคิดคล่องแคล่ว กิจกรรมที่ 3 ในกระดาษตรวจให้คะแนน

2. ความคิดริเริ่ม (Originality)

การให้คะแนนความคิดริเริ่มนี้ ได้มาจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3,000 คน ของนักเรียนระดับชั้นอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง 6 เขตภูมิศาสตร์ของประเทศไทย และจาก 4 ประเภทโรงเรียน กล่าวคือ โรงเรียนในสังกัดกรมสามัญศึกษา โรงเรียนในสังกัดองค์การบริหารส่วนจังหวัด โรงเรียนในสังกัดเทศบาล และโรงเรียนในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชนหรือโรงเรียนราษฎร์

การให้คะแนนความคิดริเริ่ม สำหรับภาพที่ซ้ำกันมากจะได้คะแนน 0 ดังรายชื่อที่กำหนดไว้ข้างล่าง ผู้ตรวจควรดูตามรายการที่ให้มานี้

ส่วนภาพที่แตกต่างจากรายชื่อในรายการที่ให้ไว้จะกำหนดให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน คะแนนที่ได้ให้เขียนลงในช่องว่างข้างหลัง ความคิดริเริ่ม กิจกรรมที่ 1 ... กิจกรรมที่ 2 ... กิจกรรมที่ 3 ... ในกระดาษตรวจให้คะแนน คะแนนรวมของความคิดริเริ่ม ได้มาจากผลรวมของความคิดริเริ่มทั้ง 3 กิจกรรม

รายชื่อต่อไปนี้เป็นรายชื่อภาพที่ได้คะแนน 0 ในกิจกรรมที่ 1

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

เด็กผู้ชาย คนผู้ชาย

วงกลม

รูปไข่

เด็กผู้หญิง คนผู้หญิง

คนทุกชนิด นอกจากคนที่มาจากโลกอื่น

มะม่วง

รายชื่อต่อไปนี้เป็นรายชื่อภาพที่ได้คะแนน 0 ในกิจกรรมที่ 2

ภาพที่ 1

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

หัวใจ

หน้าคนทุกชนิด

นกทุกชนิด

แว่นตา

ภาพที่ 2

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

หน้าคน หรือรูปร่างคน

หนังสือ

ต้นไม้ หรือกิ่งไม้

ดอกไม้

ภาพที่ 3

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

หน้าคนหรือรูปคน

เรือใบ

ลูกตา

ภาพที่ 4

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

หอย หอยทาก

สัตว์ที่ไม่บ่งบอกชื่อเฉพาะ

งู

หน้าคน หรือรูปคน

ภาพที่ 5

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

กระทะ หรือถ้อยชาม

ปาก

ใบหน้า

เรือ เรือใบ

วงกลม

พระจันทร์

ภาพที่ 6

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

ใบหน้า หรือศีรษะคน

ชั้นบันได

ภาพที่ 7

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

ใบหน้า หรือรูปร่างคน

รถยนต์

ช้อน

เครื่องหมายคำถาม

ภาพที่ 8

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

คน หรือศีรษะ หรือรูปร่างคน

ภาพที่ 9

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

ภูเขา

นก เช่น นกฮูก

เสื่อ

ภาพที่ 10

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

นก

อักษร ก

เป็ด

ไก่

หน้าคน

จมูก

รายชื่อต่อไปนี้เป็นรายชื่อภาพที่ได้คะแนน 0 ในกิจกรรมที่ 3

ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้

หนังสือ

ประตู

หีบ กล่อง

กรอบ รูปภาพต่างๆ

บ้าน

หน้าคน เด็ก (ชาย หญิง) ผู้ใหญ่ (ชาย หญิง)

สี่เหลี่ยม

เสื่อ

กางเกง

ขวด

บันได

จรวด

รูปทรงเรขาคณิต

ตัวอักษร

ห่อของขวัญ
 โทรทัศน์
 แก้วน้ำ
 ถังน้ำ
 ดอกไม้
 ต้นไม้
 เทียนไข
 ไม้บรรทัด

3. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ในการตรวจให้คะแนนความคิดละเอียดลออ มี ดังนี้

- 1) แต่ละภาพให้คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน
- 2) ส่วนละเอียดที่ต่อเติมภาพ เพื่อขยายหรืออธิบายภาพ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้นถือเป็น “ความคิดละเอียดลออ”

ดังนั้นการตรวจให้คะแนนความคิดละเอียดลออ คือ ให้ 1 คะแนน ส่วนละเอียดแต่ละส่วนที่ต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ขึ้น ไม่ว่าจะต่อเติมให้ตัวสิ่งเร้าหรือขอบ หรือส่วนที่ว่างรอบๆ สิ่งที่กำหนดให้ อย่างไรก็ตามสิ่งที่ต่อเติมจะต้องดูสมจริงและมีความหมาย

เกณฑ์ในการให้คะแนนความคิดละเอียดลออ มีดังนี้

1. ส่วนละเอียดทุกๆ ส่วน แต่ถ้าซ้ำกันให้เพียง 1 คะแนน
2. การระบายสี เพื่อเน้นความสมจริงมากขึ้น
3. การแต่ง ใช้สีอ่อนหรือแก่
4. การตกแต่งประดับประดาภาพ ให้มีความหมายมากขึ้น
5. การตกแต่งที่ทำให้ภาพเปลี่ยนแปลง
6. ส่วนละเอียดที่ขยายเพื่อประกอบความเข้าใจภาพมากขึ้น โดยไม่ต้องมีคำอธิบาย

ถ้าเส้นแบ่งภาพหนึ่งออกเป็น 2 ภาพ ก็ให้ 2 คะแนน และถ้าเส้นแบ่งมีความหมายในตัวของมัน เช่น เข็มขัด ตะเข็บ ขอบแขนเสื้อ บานหน้าต่าง เป็นต้น ก็ให้คะแนนส่วนนั้นๆ ด้วย

ในการนับคะแนนความคิดละเอียดลออนั้นไม่จำเป็นต้องให้แน่นอนทุกอย่าง เพราะการตรวจให้คะแนนจะให้โดยการประมาณจากสเกล 5 มาตรฐาน ในแต่ละกิจกรรมที่ปรากฏในกระดาษให้คะแนน

ตัวอย่างเช่น กิจกรรมที่ 1 ส่วนละเอียด 0-5 แห่ง = 1 คะแนน 6-12 แห่ง = 2 คะแนน 13-19 แห่ง = 3 คะแนน

คะแนนความคิดละเอียดลออได้จากคะแนนรวมของทั้ง 3 กิจกรรม โดยเฉลี่ยคะแนนของส่วนละเอียด จะเป็น = 9 คะแนน

แบบฟอร์มสำหรับกรอกคะแนน

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์แบบ A

ชื่อ อายุ ปี เพศ

ชั้น โรงเรียน วันที่สอบ

1. ความคิดคล่องแคล่ว : กิจกรรมชุดที่ 2 +กิจกรรมชุดที่ 3 เท่ากับ.....

2. ความคิดริเริ่ม : กิจกรรมชุดที่ 1 +กิจกรรมชุดที่ 2 +กิจกรรมชุดที่ 3

เท่ากับ

3. ความคิดละเอียดลออ (วงกลมรอบตัวเลขที่เหมาะสม)

กิจกรรมชุดที่ 1	1. (0-5)	2. (6-12)	3. (13-19)
	4. (20-26)	5. (27...)	
กิจกรรมชุดที่ 2	1. (0-8)	2. (9-17)	3. (18-28)
	4. (29-39)	5. (40...)	
กิจกรรมชุดที่ 3	1. (0-7)	2. (8-16)	3. (17-27)
	4. (28-37)	5. (38...)	

รวมทั้งหมด.....

ภาคผนวก ซ

ตัวอย่างผลงานการต่อเติมนิทานของเด็กปฐมวัย

ตัวอย่างผลงานการต่อเติมนิทานของเด็กปฐมวัย

นิทานเรื่อง ปลาваพจี้โมโห

หลังจากครูเล่านิทานไม่จบเรื่องแล้ว เด็ก ๆ แต่ละกลุ่มช่วยกันต่อเติมนิทานดังนี้

กลุ่มที่ 1 ชื่อภาพ ขอบคุณนะปลาวาพ

พอปลาตัวเล็ก ๆ ถูกจับ ปลาวาพาก็คิดหาทางช่วย ปลาวาพาก็ไปเรียกเพื่อน ๆ มาช่วยกัน แต่ช่วยไม่ได้ ปลาวาพาก็เลยบอกให้ปลาที่โดนจับช่วยกันว่ายน้ำไปทางเดียวกัน พวกปลาก็เลยทำตาม ปลา มันเยอะ เชือกมันก็เลยหลุดออกมา แต่จริง ๆ แล้วคนผูกเชือกไม่แน่น ตอนแรกก่อนที่เชือกจะหลุดปลาวาพาก็ช่วยดึงเชือกด้วย พอปลาวาพาก็ช่วยปลาที่โดนจับได้แล้ว ปลาวาพาก็พาฝูงปลากลับบ้านปลาตัวอื่น ๆ มาขอบคุณปลาวาพาก็ช่วย

กลุ่มที่ 2 ชื่อภาพ ปลาวาพเพชฌฆาต

ปลาวาพมันไปตามคนอื่นมาช่วย มีปลาฉลาม แล้วก็ปลาที่ดุ ๆ มาช่วยกัน พวกมันก็กัดเชือกกันใหญ่เลย เชือกก็เลยขาด ปลาก็ปลอดภัย

กลุ่มที่ 3 ชื่อภาพ ตกใจน้ำเพราะปลาวาพ

ปลาวาพกระโดดขึ้นไปบนเรือ คนก็ตกใจ กระโดดลงน้ำหนี เรือก็จม ปลาที่ถูกจับก็เลยหนีออกมาได้

กลุ่มที่ 4 ชื่อภาพ ปลาวาพกับเรือจับปลา

ปลาวาพมันเห็นปลาตัวอื่นถูกจับ มันก็เลยว่ายน้ำชนเรืออย่างแรง เชือกก็เลยหลุด ปลาวาพเอาหลังมันดันใต้ท้องเรือ จนเรือคว่ำ คนที่จับปลาเลยตกน้ำ แต่ว่ายน้ำเป็น เลยไม่ตาย คนว่ายน้ำกลับเข้าฝั่งไปสร้างเรือใหม่ เพราะเรือเก่าปลาวาพทำพังหมดแล้ว

กลุ่มที่ 5 ชื่อภาพ ปลาวาพใจดี

ปลาวาพเห็นปลามากมายถูกจับ ก็เลยว่ายน้ำไปกัดเชือกที่ล้อมปลาไว้จับปลา มันกัดแล้วมันก็ใช้ของแหลม ๆ ขูดเชือก เอาไม้ค้ำกับกรรไกร มาช่วยด้วย เชือกก็ค่อย ๆ ขาด ปลาที่ถูกจับก็เลยออกมาได้ ปลาวาพก็ดีใจ



ภาพผนวกที่ ๑๑ ตัวอย่างผลงานการวาดภาพประกอบการต่อเติมนิทานเรื่องปลาพื้โมโหของ
เด็กกลุ่มที่ 1



ภาพผนวกที่ ๒๒ ตัวอย่างผลงานการวาดภาพประกอบการต่อเติมนิทานเรื่องปลาวาฬโมโห
ของเด็กกลุ่มที่ 2

ภาคผนวก ฅ

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ตารางผนวกที่ ๑1 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิด
ละเอียดลออ และคะแนนรวมความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลองและหลังการ
ทดลองของเด็กกลุ่มทดลอง

คนที่	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	คล่องแคล่ว	ริเริ่ม	ละเอียดลออ	รวม	คล่องแคล่ว	ริเริ่ม	ละเอียดลออ	รวม
1.	14	7	8	29	17	14	12	43
2.	11	11	8	30	28	25	11	64
3.	20	20	13	53	36	26	13	75
4.	25	16	11	52	39	30	11	80
5.	22	19	10	51	34	24	9	67
6.	20	12	9	41	31	21	12	64
7.	32	27	10	69	34	27	11	72
8.	24	16	14	54	33	28	15	76
9.	15	9	9	33	25	23	12	60
10.	17	16	7	40	31	29	13	73
11.	11	10	12	33	18	13	11	42
12.	35	32	13	80	36	33	13	82
13.	27	21	9	57	31	21	12	64
14.	29	19	11	59	24	18	12	54
15.	25	14	11	50	39	22	10	71
16.	29	18	12	59	30	24	14	68
17.	25	16	11	52	34	27	10	71
18.	15	10	8	33	24	20	9	53
19.	10	9	6	25	27	17	9	53
20.	20	11	9	40	33	25	10	68
21.	11	8	6	25	27	23	13	63
22.	16	10	13	39	23	14	11	48
23.	25	12	15	52	39	24	13	76

ตารางผนวกที่ ๑1 (ต่อ)

คนที่	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	คล่องแคล่ว	ริเริ่ม	ละเอียดลออ	รวม	คล่องแคล่ว	ริเริ่ม	ละเอียดลออ	รวม
24.	31	20	14	65	38	29	19	86
25.	26	21	13	60	35	27	14	76
26.	15	13	4	32	27	19	11	57
27.	14	8	6	28	30	14	10	54
28.	26	13	12	51	24	16	13	53
รวม	590	418	284	1292	847	633	333	1813

ตารางผนวกที่ ๑2 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และคะแนนรวมความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลองและหลังการทดลองของเด็กกลุ่มควบคุม

คนที่	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	คล่องแคล่ว	ริเริ่ม	ละเอียดลออ	รวม	คล่องแคล่ว	ริเริ่ม	ละเอียดลออ	รวม
1.	18	14	10	42	18	15	10	43
2.	18	9	9	36	25	12	10	47
3.	18	13	11	42	23	15	10	48
4.	13	11	10	34	18	10	9	37
5.	35	28	10	73	33	27	10	70
6.	26	16	7	49	19	14	8	41
7.	22	18	14	54	21	16	12	49
8.	35	31	10	76	37	28	9	74
9.	23	13	14	50	24	13	12	49
10.	6	6	10	22	14	12	6	32

ตารางผนวกที่ ๓2 (ต่อ)

คนที่	ก่อนการทดลอง				หลังการทดลอง			
	คล่องแคล่ว	ริเริ่ม	ละเอียดลออ	รวม	คล่องแคล่ว	ริเริ่ม	ละเอียดลออ	รวม
11.	10	7	7	24	14	11	8	33
12.	18	16	11	45	18	13	10	41
13.	38	27	12	77	33	26	12	71
14.	19	15	18	52	27	22	12	61
15.	21	17	12	50	22	20	9	51
16.	23	11	8	42	17	12	10	39
17.	24	17	9	50	24	14	9	47
18.	23	17	11	51	28	22	9	59
19.	34	23	12	69	34	27	9	70
20.	22	14	9	45	24	15	9	48
21.	25	19	10	54	34	23	9	66
22.	19	14	9	42	20	13	9	42
23.	25	20	8	53	31	21	9	61
24.	27	22	14	63	34	23	9	66
25.	26	17	10	53	22	14	8	44
26.	29	19	8	56	32	20	8	60
27.	10	6	5	21	15	10	6	31
28.	24	13	10	47	26	17	11	54
รวม	631	453	288	1372	687	485	262	1434