

การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด
ประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามและ
การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม

มรณานุพนธ์

ของ

อนงค์ แสงเงิน

12 พ.ธ. 2533

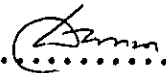
เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย

เมษายน 2533

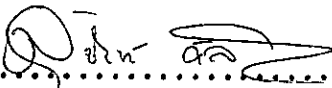
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตและคณะกรรมการสอบโต้พิจารณาปริญญานิตยฉบับนี้แล้ว
เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตรปริญญาการศึกษาตามหลักสูตร วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะกรรมการที่ปรึกษา

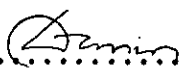
..........ประธาน

(ศ.ดร.จันทนา ภาคบงกช)

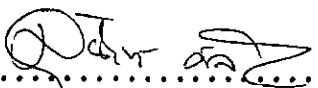
..........กรรมการ

(ศ.ดร.สุนันท์ สลโกสุม)

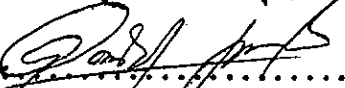
คณะกรรมการสอบ

..........ประธาน

(ศ.ดร.จันทนา ภาคบงกช)

..........กรรมการ

(ศ.ดร.สุนันท์ สลโกสุม)

..........กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(ดร.อุษณีย์ โพธิ์สุข)

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้รับปริญญานิตยฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าหลักสูตร
ปริญญาการศึกษาตามหลักสูตร วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..........คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ศ.ดร.สมพร บัวทอง)

วันที่...๙...เดือน...พฤษภาคม...พ.ศ. 2533

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงด้วยดี เพราะได้รับการช่วยเหลือและคำแนะนำอย่างดีจาก
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉันทนา ภาคบงกช ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรินทร์ ศิลโกสุม
ดร.อุบลชัย โพธิ์สุข และคณาจารย์ในสาขาการศึกษาปฐมวัยทุกท่าน ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบ
ขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้ช่วยชาวทุกท่าน ที่ได้กรุณาตรวจ และให้คำแนะนำในการแก้ไข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการศึกษาปฐมวัย วิทยาลัยครูพิษณุโลก ผู้อำนวยการ
และคณาจารย์ทุกท่านของโรงเรียนสาธิตวิทยาลัยครูพิษณุโลกที่ได้อำนวยความสะดวก และให้
ความร่วมมือในการดำเนินการวิจัยอย่างดียิ่ง

ขอกราบขอบพระคุณ คุณฉวีล แสงเงิน คุณบุญเมือง แสงเงิน และขอขอบคุณ คุณวินัย
ตันติวิชัย พร้อมด้วยเพื่อนนิสิตสาขาการศึกษาปฐมวัยทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจด้วยดี
ตลอดมา

คุณค่า และประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดา มารดา
ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่านที่ช่วยให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษาครั้งนี้

อนงค์ แสงเงิน

สารบัญ

บทที่

หน้า

1 บทนำ	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการศึกษาครั้งนี้	3
ความสำคัญของการศึกษาครั้งนี้	3
ขอบเขตของการศึกษาครั้งนี้	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
2 เอกสารและงานวิจัย	6
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์	7
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น	20
เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำถาม	36
สมมุติฐานในการศึกษา	41
3 วิธีดำเนินการศึกษาครั้งนี้	42
ประชากร	42
กลุ่มตัวอย่าง	42
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	43
การดำเนินการทดลอง	51
วิธีดำเนินการทดลอง	51
การวิเคราะห์ข้อมูล	55
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	55

4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	58
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	58
การวิเคราะห์ข้อมูล	58
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	62
ความมุ่งหมายของการศึกษาครั้งนี้	62
สมมุติฐานในการศึกษาครั้งนี้	62
วิธีดำเนินการศึกษาครั้งนี้	62
สรุปผลการศึกษาครั้งนี้	64
อภิปรายผล	64
ข้อสังเกตที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้	66
ข้อเสนอแนะ	67
บรรณานุกรม	68
ภาคผนวก	77
ประวัติย่อของผู้วิจัย	159

62 - 63
64
64 - 65
66
67

บัญชีตาราง

ตาราง	๖ หน้า
1 แผนแผนการทดลองของกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2	51
2 ตารางการจัดกิจกรรมระหว่างกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2	54
3 เปรียบเทียบจำนวนนักเรียนชาย และนักเรียนหญิง ของกลุ่มทดลอง 1 และ กลุ่มทดลอง 2	59
4 ผลการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางด้านการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 ก่อนและหลังทำการทดลอง	60
5 ผลการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางด้านการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ระหว่างกลุ่มทดลอง 1 กับกลุ่มทดลอง 2 หลังทำการทดลอง	61

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 วิจารณ์การเล่นสัรคสร้าง	28
2 เปรียบเทียบรูปแบบการทดลองจัดกิจกรรมการเล่นสัรคสร้างประกอบการใช้ คำถามและแบบไมใช่คำถาม	53

ภูมิหลัง

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นลักษณะความสามารถด้านหนึ่งของมนุษย์ที่ช่วยให้เกิดการคิดและ
สร้างผลงานแปลกใหม่ขึ้น ดังที่ ซีลา จาญนีย์โฮอิน โกลลาวไวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญ
ต่อชีวิตและสังคม ทั้งนี้เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ก่อให้เกิดการคิด และการ
กระทำ ซึ่งเป็นการบุกเบิกความก้าวหน้าทั้งทางด้านเทคโนโลยีและวิทยาการทั้งปวง (ซีลา จาญนีย์โฮอิน.
2522 : คำนำ) ^๑ความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยที่จำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนาความเจริญก้าวหน้า
ของประเทศ ประเทศใดก็ตามที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และสามารถดึงเอาศักยภาพ
ในเชิงสร้างสรรค์ของประชากรในประเทศออกมาได้มากเท่าใดก็ยิ่งมีโอกาสเจริญและพัฒนาได้มาก
เท่านั้น (อาร์ รังสินธ์. 2521 : 51) แสดงให้เห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีคุณค่า
และควรได้รับการส่งเสริมอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเด็กปฐมวัย ควรได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
เพราะในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นควรยังไม่ใดให้ความสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
กับเด็กปฐมวัยเท่าที่ควร/จากการศึกษาเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยทุกภูมิภาคของ
ประเทศพบว่า/ทักษะกระบวนการคิดเป็นทักษะที่ครูให้ความสำคัญน้อยที่สุด หรือไม่ให้ความสำคัญเลย
และพบว่าครูเป็นผู้กำหนดกิจกรรมเกือบตลอดเวลา/โอกาสในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก
เกือบไม่มี (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2527 : 101) การพัฒนาตามสติปัญญา
โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กตั้งแต่ปฐมวัย จึงเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมอย่างยิ่งและสามารถ
ทำได้เพราะ ^๒ทอแรนซ์ (Torrance) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน
ฝึกฝน และฝึกปฏิบัติด้วยวิธี ถ้าส่งเสริมให้เด็กตั้งแต่เยาว์วัยได้เท่าใดก็จะเป็นผลดีมากเท่านั้น
(อาร์ รังสินธ์. 2528 : 1 ; อ้างอิงมาจาก Torrance. 1965) เฟรเบล (Froebel)
ซึ่งเป็นบิดาแห่งการศึกษาปฐมวัยกล่าวว่า เด็กปฐมวัยควรได้รับการส่งเสริมพัฒนาการตามธรรมชาติ
ของเด็กให้เจริญขึ้นด้วยการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างเสรี โดยใช้การเล่นและกิจกรรม
เป็นเครื่องมือ (พิชัย สันติภิมย์. 2516 : 2)

(การเล่นจึงได้รับการยอมรับว่ามีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก เพราะการเล่นเป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับเด็ก ทำให้เกิด การรับรู้ และเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อม ซึ่งนับเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่า ซึ่งไม่มีใครสามารถให้แก่เด็ก ได้เท่าการเล่น การเล่นทำให้เด็กปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ตรงกับ ความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว (เลซา ปิยะอัจฉริยะ. 2524 : 47) นอกจากนี้มีผู้กล่าวว่า การเล่นเป็น หัวใจในการเรียนรู้ของเด็กทั้งที่โรงเรียนและในสังคม (พยอม อิงคตุนาวรัตน์. 2524 : 111) จึงนับได้ว่าการเล่นเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาเด็กปฐมวัย

ในการจัดกิจกรรมให้เด็กเล่นนั้น อาจมีลักษณะของการเล่นอิสระ (Free-Play) เด็กมี โอกาสเล่น คิด และตัดสินใจด้วยตนเอง ไม่ต้องมีการควบคุม และแนะนำ ซึ่งเรียกว่า การเล่นแบบ ชี้นะ ซึ่งมีปรากฏอยู่โดยทั่วไป มีผู้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นทั้งสองลักษณะว่ามีความสามารถ ในการแก้ปัญหาหรือไม่ พบว่าผลการศึกษายังไม่ปรากฏชัดเจน ลทาวัลย์ กองช่าง ได้ศึกษาการแก้ปัญหา ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นวัสดุสามมิติแบบชี้นะ และแบบอิสระ พบว่าเด็กปฐมวัย ที่เล่นแบบอิสระมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดีกว่ากลุ่มที่ได้รับการชี้นะ (ลทาวัลย์ กองช่าง. 2530 : 59) ไฮสกี (Hicky. 1979 : 4997-4998) พบว่าการเล่นแบบอิสระช่วยให้เด็ก แก้ปัญหาได้เร็วกว่ากลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์การเล่นและกลุ่มที่ได้รับการชี้นะ แต่ เลซา ปิยะอัจฉริยะ (2523 : 52) พบว่าการจัดกิจกรรมให้เด็กปฐมวัยเล่นแบบอิสระและเล่นแบบชี้นะ ส่งผลต่อ ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กไม่แตกต่างกัน โดยทั่วไปการเล่นอิสระช่วยให้เด็กมีโอกาส พัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) อย่างเต็มที่ เด็กมีโอกาสเลือกทำกิจกรรมต่าง-ๆ จากสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ ที่จัดไว้ได้อย่างหลากหลายด้วยตัวของเด็กเอง ไม่เร่งรัดเวลาในการทำกิจกรรม และไม่ต้องมีครูมาควบคุม เด็กจึงมีโอกาสสำรวจ และริเริ่มทำกิจกรรมด้วยตัวของเด็กเอง การเรียนรู้ ของเด็กเกิดขึ้นในขณะที่เด็กริเริ่ม และทำกิจกรรมด้วยตนเอง การที่เด็กได้จับต้อง กระทำ ทดลอง สิ่งต่าง ๆ โดยอิสระ และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นทำให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง (จงใจ พชรศิลป์. 2532 : 82 ; อ้างอิงมาจาก Schweinhart. 1980)

การเล่นสร้างสรรค์ (Constructive Play) เป็นกิจกรรมการเล่นที่ให้อิสระแก่เด็ก เพราะเป็นการเล่นที่เปิดกว้างให้ผู้เล่นเป็นผู้คิดค้นหาวิธีการต่าง ๆ มาเล่นและยังทำให้เกิด

ความเข้าใจในสิ่งที่ตนเองได้เคยตนเอง ในการเล่นสร้างสรรค์ครูต้องมีความเข้าใจในหลักการกิจกรรมสร้างสรรค์เพื่อเตรียมสภาพแวดล้อมและจัดหาอุปกรณ์การเล่นแก่เด็ก ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือน ความแตกต่าง ลักษณะการเคลื่อนไหวการรู้เหตุผล และการปรับตัวหรือปรับทัศนคติ ครูต้องไวต่อการรับรู้ความต้องการของเด็ก และสังเกตความคิดของเด็ก ทั้งนี้เพื่อช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดโดยการจัดสถานการณ์ที่เป็นปัญหาหรือใช้คำถามตามเด็กในจังหวะอันเหมาะสมเพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจที่ชัดเจน ทั้งนี้เพราะเด็กไทยจัดอยู่ในกลุ่มของเด็กที่มีปฏิสัมพันธ์ทางภาษากับผู้ใหญ่ช้อยมาก และไม่ได้รับการอธิบายถึงเหตุผลของการกระทำซึ่งมีส่วนทำให้เด็กพัฒนาความมีเหตุผลล่าช้า (UNESCO, 1983 : 28 - 31) การเสริมสร้างความเข้าใจด้วยการใช้คำถามขณะเล่น จะช่วยให้เด็กได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เกิดการเรียนรู้กว้างขวางขึ้น และมีความมั่นใจในการคิดของตนเองยิ่งขึ้น สำหรับเด็กไทยการเล่นแบบอิสระโดยมีคำถามประกอบน่าจะบังเกิดผลดีกับเด็ก เพราะครูสามารถช่วยกระตุ้นให้รู้เรียนเป็นกรณีเหตุผล รู้จักใช้ความคิดอย่างอิสระ วิธีการกระตุ้นให้เด็กใช้ความคิดหาเหตุผลด้วยการป้อนปัญหาให้เด็กฝึกหรือแสดงความคิดเห็นโดยการให้คำถามตามเด็กในสถานการณ์อันเหมาะสม (ฉันทนา ภาคบงกช. 2531 : 1 - 3)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามและการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม จะมีความแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งจะเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเล่นที่มีคุณค่าสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามและการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม

ความสำคัญในการศึกษาค้นคว้า

ผลของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ทำให้ทราบถึงข้อค้นพบวิธีการจัดกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับครู และผู้ปกครอง หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กในการจัดประสบการณ์การเล่นแก่เด็กปฐมวัยต่อไป

ขอบเขตของการศึกษาครั้งนี้

1. ประชากรในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งมีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ของโรงเรียนที่เป็นโรงเรียนสาธิตระดับอนุบาลทั้งหมด 4 โรงเรียน ในเขตสภานิติบัญญัติกรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2532 สังกัดกรมการศึกษาพิเศษ กระทรวงศึกษาธิการ

2. กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งมีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ของโรงเรียนสาธิตวิทยาลัยครูพิษณุโลก ปีการศึกษา 2532 จำนวน 44 คน ใ้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

3. ระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโดยใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง โดยที่กลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มได้รับการจัดกิจกรรมกลุ่มละ 32 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที

4. ตัวแปรที่จะต้องศึกษามีดังนี้

4.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การเล่นสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

4.1.1 การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถาม

4.1.2 การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม

4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการเสนอความคิดอันเกิดจากการนำประสบการณ์ และความรู้ทำให้เกิดความคิดในด้านการประดิษฐ์และคิดแปลกใหม่ให้เกิดความคิด หรือการแสดงออกในสิ่งใหม่ ๆ ที่แตกต่างไปจากรูปแบบเดิมซึ่งสามารถวัดได้โดยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพของเจเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban, 1986 : 138 - 155)

2. การเล่นสร้างสรรค์ หมายถึง การจัดกิจกรรมเตรียมความพร้อมแก่เด็กที่ช่วยฝึกฝน ความคิดเกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่าง ลักษณะการเคลื่อนไหว การรู้เหตุผล ซึ่งจะช่วยให้เด็กพัฒนาความสามารถในการปรับตัวหรือปรับเปลี่ยนให้เข้ากับสิ่งของ และตัวรวมกลุ่ม โดยใช้การเล่น

ซึ่งประกอบด้วยสื่อหรืออุปกรณ์ ประเภทของเล่นที่จัดให้เด็กได้เล่น ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อให้เด็กเกิดความคิดค้นวิธีการเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อน

2.1 การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่น สรรค์สร้างที่จัดไว้ให้เด็กเล่น ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ขณะที่เด็กกำลังดำเนินกิจกรรม
การเล่นอาจถามคำถาม 1 - 2 คำถาม โดยจะใช้คำถามในลักษณะเสนอทางเลือก เช่น หนูมีวิธี
อื่นอีกไหม หรือคำถามเชิงเปรียบเทียบ เช่น ของเล่นเหล่านี้เหมือนหรือต่างกันอย่างไร เพื่อกระตุ้น
ให้เด็กเกิดความคิดและค้นพบหรือแก้ปัญหา ซึ่งอาจจะถามในช่วงที่สังเกตว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น
หรือขณะที่เด็กสิ้นสุดการเล่น ถ้าเด็กถามจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำ
 วิธีการเล่น

2.2 การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่น สรรค์สร้างที่จัดไว้ให้เด็กเล่นทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ขณะที่เด็กกำลังดำเนินกิจกรรม
การเล่นนั้นจะไม่ถามคำถาม ถ้าเด็กถามจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำ
 วิธีการเล่น

เอกสารและงานวิจัย

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา จำแนกได้ดังนี้

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
2. ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
3. พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์
4. องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
5. ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์
6. บทบาทครูในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

1. ความหมายของการเล่น
2. ความสำคัญของการเล่น
3. พฤติกรรมการเล่น
4. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น
5. การเล่นสร้างสรรค์
6. หลักในการจัดกิจกรรมการเล่น
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำถาม

1. ความมุ่งหมายของการใช้คำถาม
2. การจำแนกประเภทของคำถาม
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำถาม

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่สามารถกระตุ้นหรือส่งเสริมให้เกิดขึ้นโดยวิธีการฝึก ความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ (สุจินต์ ปรีชามาตร. 2515 : 13 ; อ้างอิงมาจาก Cecco. 1968 : 456) มีผู้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้มากมายหลายท่าน เช่น

กิลฟอร์ด (Guilford) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความสามารถในการคิด ความยืดหยุ่น และความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะ คนที่มีลักษณะดังกล่าว จะต้องเป็นคนกล้าคิด ไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์และมีอิสระในการคิดด้วย (Guilford. 1959 : 389, 470) ส่วนทอร์เรนซ์ (Torrance) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของความคิด หรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อมีปัญห แล้วบุคคลจะเปลี่ยนความคิดนั้นออกมาเป็นการกระทำ (Torrance. 1963 : 16) นอกจากนี้ วอลเลซ และโคแกน (Wallach and Kogan. 1965 : 13 - 20) เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดที่สร้างสรรค์ คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ คนที่สามารถคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ เช่น เมื่อเห็นคำว่า ปากกา ก็คิดถึง กระดาษ ดินสอ ขวดยกมือ โต๊ะ เก้าอี้ สมุดบันทึก ฯลฯ ยิ่งคิดมากได้เท่าไร ยิ่งแสดงถึงศักยภาพความคิดสร้างสรรค์มากเท่านั้น แอนเดอร์สันและคนอื่น ๆ (Anderson and others. 1979 : 90) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็น พฤติกรรมของบุคคลซึ่งแสดงความคิดใหม่ ๆ อันเป็นการกระทำที่บุคคลเลือกจากประสบการณ์ที่ผ่านมา เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ หรือผลิตผลงานใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนเป็นเจ้าของในระดับต่าง ๆ กัน และความคิดสร้างสรรค์นี้สามารถพัฒนาได้จนจัดสภาพการณ์ให้เหมาะสมซึ่งสอดคล้องกับ วิสัย ทัศน์ใหญ่ ซึ่งได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้งนอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการปฏิบัติ เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่ หลายมุมผสมผสานกันจนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์ (วิสัย ทัศน์ใหญ่. 2523 : 4)

จากผลการศึกษาข้างต้นพอสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัว บุคคลแต่ละคนในระดับที่แตกต่างกัน และสามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ โดยการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสม กระตุ้นให้เด็กเกิดความคิด และค้นพบ ทักษะตนเองอย่างอิสระ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ถ้าได้รับความร่วมมือจากพ่อแม่ ครู และบุคคลที่เกี่ยวข้องกับเด็กอย่างจริงจัง ในการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก ก็จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้มากขึ้น

2. ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

บุคคลในวงการต่าง ๆ ขอมอบว่าความคิดสร้างสรรค์มีบทบาทสำคัญซึ่งต่อความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการของโลก เนื่องจากปัจจุบันสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ดังนั้นจึงมีผู้สนใจและให้ความสำคัญแก่ความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างมากดังนี้

อาร์ สันทรวี ได้กล่าวว่า การศึกษาเพื่อความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งจำเป็นในสังคมปัจจุบัน เพราะสังคมเปลี่ยนแปลงมีปัญหาใหม่ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา เขาว่าคนไทยจะต้องได้รับการฝึกให้รู้จักคิดใหม่ ๆ เพื่อแก้ปัญหา (อาร์ สันทรวี. 2511 : 424)

ชาญชัย อินทรประวัต ได้ให้ความเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความจำเป็นต่อชีวิต เพราะการให้การศึกษาแก่เด็กเราไม่สามารถจะสอนทุกสิ่งทุกอย่างที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของเขาได้ เราสอนได้เพียงบางอย่างเท่านั้น เด็กที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จึงมีโอกาสนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาได้ดีกว่า (ชาญชัย อินทรประวัต. 2518 : 19)

เฮอรูล็อค (Hurlock. 1972 : 319) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ให้ความสนุก ความสุข และความพอใจแก่เด็กมาก และสิ่งเหล่านี้จะมีอิทธิพล ต่อบุคลิกภาพของเขาไม่มีอะไรที่จะสร้างความพอใจ และสนุกสนานเท่ากับการที่เด็กได้สร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมาด้วยตัวของเขาเอง

จากความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมานี้ พอสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็น คุณลักษณะที่สำคัญควรได้รับการส่งเสริมและปลูกฝัง เพื่อช่วยผ่อนคลายอารมณ์และสร้างนิสัยที่ดีให้กับเด็ก ทั้งยังช่วยให้เด็กได้พัฒนาความสามารถ เด็กได้สำรวจ สืบค้นหา ค้นคว้าและทดลอง ซึ่งเป็นผลให้เด็กสามารถนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตได้

3. พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์

ทอร์เรนซ์ (Torrance. 1964 : 87 - 88) ได้อ้างถึงงานวิจัยของ ลิกอน
เกี่ยวกับพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยสรุปได้ดังนี้

แรกเกิด - 2 ขวบ ในระยะชวบแรกของชีวิต เด็กเริ่มพัฒนาการด้านจินตนาการ
จะเห็นได้ว่า เด็กเริ่มตามชื่อของสิ่งของต่าง ๆ โดยพยายามทำเสียงต่าง ๆ หรือจ้องหวั่นเมื่อเริ่มคิด
หว่าอะไรใดก็เกิดจะตั้งชื่อให้ เด็กเริ่มคาดหวังเกี่ยวกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เด็กเริ่มแสวงหา
โอกาส หรือหาสิ่งที่แปลกไปกว่าเดิม โดยมีความกระตือรือร้นที่จะคิดสำรวจ โดยการชิม ก้ม สัมผัส
กวนความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ว่าสิ่งไหนทำได้ สิ่งไหนแตะต้องไม่ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับ
วิธีการที่เด็กได้แสดงออก และลักษณะเฉพาะของเด็กแต่ละคน ในช่วงระยะเวลานี้เด็กควรได้รับการ
กระตุ้นโดยการให้สิ่งเร้าที่เป็นสิ่งของต่าง ๆ ทั้งพ่อแม่ควรสนใจเล่นกับเด็ก การที่พ่อแม่ร้องเพลง
ให้เด็กฟัง การเล่นและการตั้งคำถาม ฯลฯ สามารถช่วยให้เด็กพัฒนาการด้านจินตนาการได้

ระยะ 2 ขวบ - 4 ขวบ เด็กเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์โดยตรงแล้วถ่ายทอด
ประสบการณ์ที่รับรู้โดยการแสดงออกและจินตนาการ เช่น เด็กไม่เข้าใจว่าทำไมไม่ให้เด็กเล่น
น้ำร้อน เมื่อเด็กมีโอกาสสัมผัสกับของน้ำร้อนก็รู้ว่า เป็นสิ่งที่เล่นไม่ได้ ในระยะนี้เด็กจะค้นพบกับ
ประสบการณ์ต่าง ๆ เด็กมีช่วงความสนใจสั้น เริ่มรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง และเกิดความเชื่อมั่น
ต่อการเรียนรู้ใหม่ ๆ อาจทำให้เด็กเกิดความตกใจ หวาดกลัว ดังนั้น พ่อแม่ควรระมัดระวังให้เด็กอยู่ใน
สิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยเสมอ การให้เด็กเล่นของเล่น กึ่งสำเร็จรูปจะช่วยให้เด็กมีโอกาสคิดในขณะที่
เล่น เช่น ไม้บล็อก อาจสร้างเป็นบ้าน รถไฟ เป็นต้น

ระยะ 4 ขวบ - 6 ขวบ ในวัยนี้เป็นวัยที่เด็กมีจินตนาการสูง เด็กเริ่มสนุกสนานกับ
การวางแผน และการคาดคะเนในสิ่งที่จะเกิดขึ้นในการเล่นนั้น เด็กเริ่มเลียนแบบบทบาทผู้ใหญ่ หรือ
ผู้ใกล้ชิด มีความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะพยายามค้นหาคำตอบเท็จจริงว่าผิดหรือถูก ในวัยนี้เด็กเริ่ม
ตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่น และเริ่มคิดถึงการทำของคนที่ไปกระทบผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์
มีพัฒนาขึ้นจาก ประสบการณ์ใหม่ ๆ ในระยะนี้ไม่ควรจะประเมิณเด็กโดยใช้มาตรฐานของวัยเด็กที่สูง
กว่า เด็กควรได้รับการส่งเสริมให้เล่น เพื่อฝึกด้านจินตนาการ พ่อแม่ควรอนุญาตให้เด็กวัยนี้ได้แสดง
ออกในด้านความคิด โดยการจัดหาของเล่นต่าง ๆ ให้เด็กเล่น เมื่อเล่นเสร็จแล้วควรเน้นเรื่อง
การเก็บของเล่นเข้าที่โดยวิธีการส่งเสริมและชมเชย

ความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรง โดยการสอน ผูกสนและอบรม ทางอ้อมโดยการสร้างบรรยากาศ และการจัดสิ่งแวดล้อม ส่งเสริม ความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ทั้งนี้ความคิดสร้างสรรค์จึงไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้ แต่สามารถ ส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ ซึ่งเปรียบเหมือนกับขวานที่สามารถทำให้พืชงอกจากเมล็ดที่งอกเมื่อจก สิ่งแวดล้อมให้เหมาะสม ทั้งอากาศ น้ำ และดิน เมล็ดพืชนั้นจึงจะงอกออกได้ (อารี รังสินธ์.

2527 : 74 - 75 ; อ้างอิงมาจาก Rogers. 1959) นอกจากนี้ ทอร์แรนซ์ (Torrance) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้ทุกวัน ทั้งวัยเด็ก หนุ่มสาว และวัยผู้ใหญ่ จากผลการศึกษา พบว่า เด็กมีความคิดสร้างสรรค์สูงสุดเมื่ออายุ 4 ปี 6 เดือน ซึ่งมีไทม์หมายคำว่า ความคิด สร้างสรรค์จะไม่พัฒนาในช่วงวัยอื่น ความคิดสร้างสรรค์จะค่อย ๆ พัฒนาขึ้นจนกระทั่งเด็กเรียนถึง ชั้นประถมปีที่ 4 และลดลงอย่างเห็นได้ชัด ทั้งนี้อาจขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ ประกอบกัน เช่น ระเบียบ ข้อบังคับ กฎเกณฑ์ วัฒนธรรม ประเพณี ที่เด็กเรียนรู้ควบคู่กับอายุที่เพิ่มขึ้น หากเด็กอยู่ใน สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเอื้ออำนวย ความคิดสร้างสรรค์ก็ยังคงพัฒนาต่อไป ความคิดเห็นนี้สอดคล้อง กับ เลคแมน (Lechman) ที่กล่าวว่า คนเรามีความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาสูงขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงอายุ 30 ปี (อารี รังสินธ์. 2528 : 113 ; อ้างอิงมาจาก Torrance. 1969 : Unpage)

ความคิดนี้ได้รับการยืนยันจากผลงานวิจัยของมินเนโซตา ที่พบว่า พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะสูงขึ้นจนถึงประถมศึกษาปีที่ 3 และจะเริ่มลดลงในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 แล้วจะเริ่มพัฒนาการต่อไปในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 - 6 พอถึงช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะกลับลดน้อยลง และจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงปลายมัธยมศึกษาปีที่ 5 (อารี รังสินธ์. 2526 : 50 ; อ้างอิงมาจาก Minnesota Studies. 1962)

จากข้อความข้างต้นจะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล มีการพัฒนาไปตามลำดับขั้น และเด็กจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้จากการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผสมผสานกับประสบการณ์ ใหม่ควบคู่ไปกับระดับอายุที่เพิ่มขึ้น เด็กสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้กับการกระตุ้นให้เด็ก เกิดการค้นพบ สิ่งแปลก ๆ ใหม่ ที่ได้พบเห็นได้สัมผัสและถ้าเด็กได้รับการสนับสนุน โดยการ จัด ประสบการณ์ที่เหมาะสมให้เด็กจะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้สูงขึ้นต่อไป

4. องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ กิลฟอร์ด (Guilford. 1967 : 62) ซึ่งเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อนกว้างไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่า ความคิดอเนกมัย ซึ่งประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดละออ

กิลฟอร์ด (Guilford. 1969 : 145 - 151) ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์สรุปได้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการคิดจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น หรือสามารถพลิกแพลงใหม่กลายเป็นสิ่งที่ไม่เคยคาดคิด ความคิดริเริ่มอาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรับปรุงแต่งผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่ ความคิดริเริ่มมีหลายระดับ ซึ่งอาจเป็นความคิดครั้งแรกที่เกิดขึ้นโดยไม่มีใครสอน แม้ความคิดนั้นจะมีผู้อื่นคิดไว้ก่อนแล้วก็ตาม

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน แบ่งเป็น 4 ประเภท

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางคำด้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ด้อยคำ

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาด้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันใดมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ลีหรือประโยค และนำความมาเรียงกันอย่างรวบเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ให้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้

3. ความยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึงประเภทหรือแบบของการคิด โดยแบ่งออกเป็น

3.1 ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติ (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่พยายามคิดไปอย่างอิสระ ตัวอย่างของผู้ที่มีความยืดหยุ่นนี้อาจได้แก่ ศิลปินของหนังสือพิมพ์วอลล์โบริง ความคิดของผู้ที่มีความยืดหยุ่นสามารถจับกลุ่มได้หลายทิศทาง หรือหลายคน เช่น เพื่อข่าวสาร เพื่อโฆษณาสินค้า เพื่อธุรกิจ ฯลฯ ในขณะที่คนซึ่งไม่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้เพียงทิศทางเดียว เช่น เพื่อข่าวสาร

3.2 ความยืดหยุ่นทางการคิดแปลง (Adapture Flexibility) หมายถึงความสามารถในการคิดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา ผู้ที่มีความยืดหยุ่นจะคิดคิดแปลงได้ไม่ซ้ำกัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่น่ามาตกตะลึง ขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์

กิลฟอร์ด และฮอฟเนอร์ (เพื่องจิต ไรจนส์กรัน. 2531 : 17 ; อ้างอิงมาจาก Guilford and Hoepfner. 1971 : 125 - 143) ได้ศึกษาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ และพบว่าความคิดสร้างสรรค์ มี 4 องค์ประกอบ นอกเหนือจากที่กล่าวข้างต้น ได้แก่

4.1 ความไวต่อปัญหา (Sensitivity to Problem)

4.2 ความสามารถในการนิยามใหม่ (Redefinition)

4.3 ความซึมซาบ (Penetration)

4.4 ความสามารถในการทำนาย (Prediction)

จากแนวคิดของนักการศึกษาทั้งหลาย สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบใหญ่ ๆ ซึ่งเป็นแนวทางในการศึกษาพฤติกรรมของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

5. ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

ธรรมชาติของเด็กทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์เป็นศักยภาพที่ติดตัวมาแต่กำเนิด แต่มีปริมาณไม่เท่ากันทั้งขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่ได้รับ ความคิดสร้างสรรค์สามารถที่จะพัฒนาได้ ตามภาวะที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาอย่างเหมาะสม สำหรับเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะมีบุคลิกภาพแตกต่างจากเด็กโดยทั่วไป ดังที่ ฮิลการ์ด และแอตกินสัน (Hillgard and Atkinson. 1967 : 365) ได้กล่าวว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้ที่มีความคิดอิสระ ไม่ชอบตามแบบใคร ชอบคิดหรือทำสิ่งที่ซับซ้อน แปลกใหม่ และเป็นผู้ที่อารมณ์ขัน นอกจากนี้ ไรซ์ (Rice. 1970 : 69) ได้กล่าวถึง ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่ามีลักษณะดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีไหวพริบ
 2. มีความสามารถในการประยุกต์ มีการตอบสนองที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม
- มีความยืดหยุ่น =
3. มีอิสระในการคิดและการแสดงออก
 4. สนใจที่จะรับประสบการณ์ต่าง ๆ สังเคราะห์สิ่งที่ได้พบเห็นรวมเข้าไว้กับ

ความรู้สึภายในใจ

5. มีความสามารถในการหยั่งรู้
6. มีความรู้เกี่ยวกับเหตุนี้ และเข้าใจในคุณค่าของความงาม
7. รู้จักตนเอง เข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของสิ่งต่าง ๆ
8. เข้าใจในสภาพของตน ในขอบเขตการที่ตนมีส่วนร่วม

อาร์ รังสันท์ (2528 : 63) ได้สรุปลักษณะพฤติกรรมของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. อยากรู้ อยากเห็น มีความใคร่รู้ อยู่เป็นนิจ
2. ชอบเสาะแสวงหา สำรวจ ศึกษา ค้นคว้า และทดลอง
3. ชอบซักถามและถามคำถามแปลก ๆ
4. ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้แปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ
5. ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปโดยง่าย

และรวดเร็ว

โดยไม่รบกวน

6. ชอบแสดงออกมากกว่าเก็บกด ฉะนั้นสิ่งใดที่จะถามหรือพยายามหาคำตอบ
7. มีอารมณ์ขัน มองสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมที่แปลก และสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ
8. มีสมาธิในสิ่งที่ตนสนใจ
9. สนุกสนานในการใช้ความคิด
10. สนใจในสิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง
11. มีความเป็นตัวของตัวเอง

จากแนวคิดของนักการศึกษาทั้งหลาย สรุปได้ว่าลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้น มีความอยากรู้อยากเห็น ช่างซักถามในสิ่งที่สงสัย ชอบสำรวจ ค้นหา ทดลอง ชอบความอิสระ กล้าแสดงออก และมีอารมณ์ขันอยู่เสมอ ซึ่งลักษณะดังกล่าวสามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นในตัวเด็กได้ โดยเฉพาะการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กต่อไป

6. บทบาทครูในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ครูเป็นบุคคลสำคัญในการที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ นอกจากการสอนเด็กให้รู้จักคิด รู้จักแสดงความรู้สึก และแสดงออกในวิถีทางของความคิดสร้างสรรค์แล้ว ยังต้องส่งเสริมอย่างต่อเนื่องตามลำดับและสม่ำเสมอด้วยการจัดประสบการณ์ รวมทั้งการจัดสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศ ที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ดังที่ โรเจอร์ (Roger. 1959 : 78 - 90) กล่าวว่า บรรยากาศที่ส่งเสริมให้บุคคลเกิดความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ บรรยากาศที่บุคคลรู้สึกปลอดภัย ซึ่งเกิดจากความรู้สึกว่าตนเองมีค่าเป็นที่ยอมรับของคนอื่น มีอิสระในการแสดงออก โดยที่การแสดงออกนั้นไม่มีการวิพากษ์หรือการประเมินผล

วราภรณ์ รักวิชัย (ม.ป.ป. : 49 - 50) ได้เสนอวิธีการจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. จัดกิจกรรมหรือบรรยากาศแบบเล่นปนเรียน
2. จัดบรรยากาศห้องเรียนแบบอิสระ แบบสบาย ๆ เป็นกันเอง
3. ยอมรับการแสดงออกของนักเรียนทุกคนด้วยความสนใจและกระตือรือร้น
4. ไม่กำหนดหรือจำกัดกิจกรรมในห้องเรียน

5. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีโอกาสค้นคว้าหาคำตอบเอง
6. ไม่ชมเชยเด็ก ไม่ว่าจะเป็นคำพูดหรือหาทาง
7. จัดให้มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยแนะนำให้เด็กรู้จักการแก้ปัญหาหลายวิธี
8. คำถามที่ใช้ในห้องเรียนควรเป็นคำถามแบบเปิด (Open Question)
9. สร้างบรรยากาศการยอมรับและมีความเป็นกันเองระหว่างนักเรียนและนักเรียน

กับครู

10. พยายามสนับสนุนให้เด็กคิดอย่างกว้างและใช้ความคิดในระดับสูง
11. ให้เวลาแก่เด็กในการคิด และพัฒนาความคิดให้กว้างออกไปอีก
12. ปลุกฝังให้เด็กใคร่รู้จักคุณค่าของตัวเอง
13. ให้อิสระในการแสดงออกของเด็ก

จากการศึกษาของ เชาวนา ภูทอสุริยพันธุ์ (2514 : 12 - 15) พบว่า นักเรียนที่เรียนในโรงเรียนที่มีบรรยากาศ แบบเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความคิดเห็น ไม่เคร่งครัดในระเบียบมากนัก เช่น โรงเรียนสาธิตต่าง ๆ ผลปรากฏว่า นักเรียนโรงเรียนสาธิตมีความคิดสร้างสรรค์ สูงกว่านักเรียนโรงเรียนที่มีบรรยากาศการเรียนการสอนที่มีแบบแผนและเคร่งครัด เช่น โรงเรียนที่ใช้หลักสูตรปกติ

นอกจากครูจะเป็นผู้จัดบรรยากาศที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กแล้ว การจัดประสบการณ์ เพื่อให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ เป็นบทบาทหนึ่งที่ครูจะต้องคำนึงถึง เป็นหลักใหญ่ ดังเช่น เฟรเดอเบล (Froebel) ได้กล่าวถึงครูกับความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ครูควรส่งเสริมพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็กให้เจริญขึ้นด้วย การกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ อย่างเสรีโดยใช้การเล่นและกิจกรรมเป็นเครื่องมือ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2522 : 99) ชัยยงค์ พรหมวงศ์ มีความคิดเห็นสอดคล้องกันและได้กล่าวเสริมว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถทำได้ทุกสาขาวิชา โดยใช้เทคนิคและวิธีการสอนที่กระตุ้น และเปิดโอกาสให้เด็กคิดแก้ปัญหาใหม่ ๆ อยู่เสมอ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไม่ขึ้นอยู่กับเนื้อหาวิชาแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่ขึ้นอยู่กับกระบวนการสอนที่ครูนำมาใช้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521 : 121)

ทอร์แรนซ์ (อาร์ริงสันท์. 2527 : 76 - 77 ; อ้างอิงมาจาก Torrance. 1959) ได้กล่าวถึงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กถาม และให้ความสนใจต่อคำถามและคำถามที่แปลก ๆ ของเด็ก พ่อแม่ หรือครูไม่ควรมุ่งหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหา แม่เด็กจะใช้วิธีคาดเดา ซึ่งบางครั้งก็ผิด อย่างไรก็ตามควรกระตุ้นให้เด็กไขว่คว้าหาหนทางเพื่อพิสูจน์การคาดเดาโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง
2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินและวิจารณ์ความคิดนั้น แคร์ฟังไว้ก่อน
3. กระตุ้นหรือรับคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กด้วย การตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง
4. แสดงและเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจนำไปเป็นภาพปฏิทิน บัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกภูมิใจ และมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป
5. กระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้โอกาสและเตรียมการให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่พยายามเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะและลดการอธิบายลง เพื่อให้เด็กเรียนรู้มีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น
6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ หรือค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีบังคับด้วยคะแนน การสอบหรือการตรวจสอบ เป็นต้น
7. หวังว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กต้องใช้เวลา และพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป
8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเองและยกย่องชมเชย เมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกกว่าผู้อื่น

เขาวา เกษะคุปต์ ได้กล่าวถึง ความคิดเห็นของ เจอร์ซิล (Jersild) ว่า ความคิดสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการส่งเสริมเด็กในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ส่งเสริมสุนทรียภาพ เด็กจะรู้จักชื่นชม และมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งผู้ใหญ่ควรทำเป็นตัวอย่างโดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก การพัฒนาสุนทรียภาพแก่เด็ก โดยให้เด็กเห็นว่าทุก ๆ อย่างมีความหมายสำหรับตัวเขา ส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แตกต่างจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ไต่ขึ้นในสิ่งที่ไม่เคยไต่ขึ้น และหัดให้เด็กสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

2. เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ การทำงานสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ความซับซ้อนใจ และความก้าวร้าวลง

3. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ขณะที่เด็กทำงานครูควรสอนระเบียบและนิสัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วย เช่น หักให้เด็กรู้จักเก็บของเป็นที่ ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จแล้ว เป็นต้น

4. เน้นการพัฒนากล้ามเนื้อ เด็กจะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่น การเคลื่อนไหว การเล่นบล็อก และพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการตัดกระดาษ ประดิษฐ์ภาพ วาดภาพ ควบึงมือ การต่อภาพคัตตอ การเล่นกระดานตะปู

5. เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นหา ทดลอง เด็กจะชอบทำกิจกรรมและใช้วัตถุต่าง ๆ ซ้ำ ๆ กัน เพื่อสร้างสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นโอกาสที่เด็กจะใช้ความคิดริเริ่ม และจินตนาการของเขาสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น ครูจึงควรจัดหาวัสดุต่าง ๆ ไว้ให้เด็กมีโอกาสพัฒนาการทดลองของตน เช่น กลองขาสีพื้น เปลือกไข่ และเศษวัสดุเหลือใช้ เพื่อให้เด็กฝึกสมมุติเป็นนักก่อสร้างหรือสถาปนิก (เขาวพา เคชะตูปค. 2522 ; อ้างอิงมาจาก Jersild. 1972 : 153 - 158)

บทสรุปกล่าวมาจะเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวเด็กทุกคน และสามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ โดยการจัดประสบการณ์ หรือกิจกรรมต่าง ๆ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พร้อมกับการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เด็กรู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุมระเบียบวินัยอย่างเคร่งครัดจนเกินไป และส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนรู้จักค้นพบและสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

งานวิจัยในต่างประเทศ

ฮัทท (ประมวล คิกกินสัน. 2526 : 187 ; อ้างอิงมาจาก Hutt. n.d. : 89) ได้ทำการศึกษาเด็กอายุ 3 - 5 ปี ที่มีโอกาสเล่นของเล่นที่ต้องใช้ความคิดประดิษฐ์ และสำรวจจากนั้นอีก 4 ปี ต่อมาได้ติดตามผล และพบว่า เด็กที่เคยเล่นของเล่นที่ต้องใช้ความคิด มีคะแนนบุคลิกภาพ และความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กที่ไม่เคยเล่นของเล่น ดังกล่าว

เชกส์ (Shakles. 1985 : 3172-A) ได้ศึกษาผลของการสอนเทคนิคการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ทั้งรอบเช้าและรอบบ่าย หลังจากทำการสอนในกลุ่มทดลอง จำนวน 18 บทเรียน บทเรียนละ 30 นาที ในขณะที่กลุ่มควบคุมเรียนบทเรียนตามหลักสูตรปกติ พบว่า เด็กที่ได้รับการสอนเทคนิคการแก้ปัญหามีความสามารถแก้ปัญหาได้สูงกว่ากลุ่มควบคุม และพบว่า กลุ่มทดลองรอบบ่ายมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้น

กูซิเยมสกี (Kusienski. 1977 : 1861-B) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของความคิดสร้างสรรค์กับการเล่นที่ใช้จินตนาการ โดยศึกษากับเด็กเกรด 2 จำนวน 50 คน ซึ่งเป็นเด็กหญิง 25 คน เด็กชาย 25 คน พบว่า การเล่นที่ใช้จินตนาการมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์

แบลนเคนชิพ (Blankenship. 1976 : 7147-A) พบว่า สามารถจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้โดยทำการทดลองกับนักเรียนเกรด 1 เมืองฮับคัตตัน รัฐเวอร์จิเนีย จำนวน 96 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยฝึกให้กลุ่มทดลองได้มีการคิดอย่างสร้างสรรค์ มีกิจกรรมให้ 15 ชนิด ในเวลา 10 ชั่วโมง ผลการวิจัยปรากฏว่า กลุ่มทดลองมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ในขณะที่กลุ่มควบคุมไม่มีการพัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์เลย

งานวิจัยในประเทศ

อารมณ หักขิณ (2516 : 55 - 57) ได้ศึกษาพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย อายุ 4 - 6 ปีที่มีการเล่นต่างกัน โดยกลุ่มทดลองได้เล่นอุปกรณ์สำเร็จรูปต่าง ๆ

ไคแก่ คินนํมั้น บล็อกไม้ ตัวต่อพลาสติก เป็นต้น ส่วนกลุ่มควบคุมไคเล่นกับอุปกรณ์ที่บ้าน ไคแก่ อุปกรณ์หาไคในท้องถิ่น เช่น คินเหนียว ผลการทดลอง พบว่า เด็กปฐมวัยทั้งสองกลุ่มมีความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ มีความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ แตกต่างกัน

ชั้นจิต การบุญ (2525 : 58 - 60) ได้ศึกษาผลของการสอนโดยวิธีใช้คำถาม 2 แบบ ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าของเด็กปฐมวัย กลุ่มทดลองได้รับการสอนโดยวิธีใช้คำถามอเนกนัย กลุ่มควบคุมไม่ได้รับการสอนโดยวิธีใช้คำถามอเนกนัย ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดลออแตกต่างกัน แต่ไม่พบความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดริเริ่ม และความสามารถในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าของทั้งสองกลุ่ม

หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมศิลปากร (2521 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทย ในระดับชั้นอนุบาล - ป. 4 พบว่า เด็กไทยมีแนวโน้มในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แตกต่างกันตามอายุ วัฒนธรรม และการอบรมสั่งสอน และสรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้มันขึ้นได้ ซึ่งควรจะเริ่มต้นแก่เด็ก ตั้งแต่วัยเยาว์ และอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ความคิดสร้างสรรค์ได้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ

วินิจ เกตุขำ (2515 : 44) ได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก พบว่า การอบรมเลี้ยงดูแบบให้ความรัก ความอบอุ่น และการให้คำแนะนำชี้แจงเหตุผลต่าง ๆ อันมีบรรยากาศเป็นประชาธิปไตยมีแนวโน้มว่า จะทำให้บุตรมีความคิดสร้างสรรค์ ส่วนการอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษตามอารมณ์อย่างไม่มีเหตุผล ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของบิดามารดา ที่ปล่อยปละละเลยบุตรนั้นมีความสัมพันธ์ทางลบกับความคิดสร้างสรรค์

จากงานวิจัยทั้งต่างประเทศและในประเทศดังกล่าวเป็นข้อยืนยันได้ว่าเด็กปฐมวัยที่มีโอกาสเล่นของเล่นที่ก่อให้เกิดการประดิษฐ์ คิดค้น สำรวจ และจินตนาการอย่างอิสระ ทำให้เกิดทักษะในการคิดแก้ปัญหาและเกิดความคิดสร้างสรรค์

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

1. ความหมายของการเล่น

การเล่นมีบทบาทและอิทธิพลอย่างมากมาต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็ก เพราะการเล่นเป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้ตนเอง เพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อมและสิ่งซึ่งไม่มีใครจะสอนเด็กได้ อีกทั้งทำให้เด็กปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว (เลขา ปิยะฉัตรวิริยะ. 2524 : 47) ดังนั้น จึงมีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ดังนี้

ฮัท และกิบบี้ (ศรีสมวงศ์ วรณศิริสิน. 2520 : 1 ; อ้างอิงมาจาก Hutt and Gibby. n.d.) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เกิดโดยอัตโนมัติ ไม่มีการวางแผน ไม่มีเป้าหมาย หรือจุดประสงค์ โดยเฉพาะเจาะจงมากไปกว่าที่จะทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเป็นการคลายความเครียด

แฟรงค์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521 : 64 ; อ้างอิงมาจาก Frank. 1971) กล่าวว่า การเล่นเป็นการเรียนรู้และเป็นงานสำหรับเด็ก

เฮอรล็อก (Hurlock. 1956 : 321) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นและมักจะเป็นกิจกรรมที่บุคคลกระทำโดยไม่รู้ตัว

รูคอล์ฟ (Rudolph. 1984 : 95) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการของการพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก คือ ด้านร่างกาย อารมณ์จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งการเล่นนี้มีองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่

1. การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและการคิด
2. การเล่นเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเด็กกับสังคม
3. การเล่นเป็นการนำไปสู่ภาวะความสมดุลทางอารมณ์

บุญเยี่ยม จิตรกอน (2524 : 92 - 93) ได้สรุปความหมายของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่น คือ การใช้กำลังที่เหลือใช้ให้เป็นประโยชน์
2. การเล่น คือ การพักผ่อน ขณะที่เด็กเล่นเด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียดได้พักผ่อนไปควยในตัว
3. การเล่นเป็นการเตรียมเด็กสำหรับชีวิตในอนาคต เพื่อฝึกเด็กให้รู้จักหน้าที่ที่จะต้องกระทำในอนาคต

จากความหมายดังกล่าวมาข้างต้นพอสรุปได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เด็กได้รับ และทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน พอใจกับการกระทำกิจกรรมซ้ำ ๆ นอกจากนั้นยังเป็นกระบวนการของการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็กอีกด้วย

2. ความสำคัญของการเล่น

การเล่นนับว่าเป็นกิจกรรมที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับเด็ก เพราะการเล่นเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของเด็ก การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก และเป็นโอกาสที่เด็กจะได้เรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง การเล่นจึงเป็นวิถีทางหนึ่งที่นำเด็กไปสู่การมีชีวิตเช่นเดียวกับผู้ใหญ่ ประสบการณ์จากการเล่นจะนำไปสู่การรับผิดชอบตัวเอง สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข นอกจากนั้นการเล่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก ทั้งนี้การศึกษาได้กล่าวไว้ดังนี้

เบญจา แสงมะลิ (2521 : 24) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่น ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กได้มีการสังเกตและมีไหวพริบ
2. ช่วยให้เด็กพัฒนาการทางร่างกาย เช่น กล้ามเนื้อ และการเคลื่อนไหว
3. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ และสังคม
4. ช่วยส่งเสริมให้เด็กสนใจสิ่งรอบ ๆ ตัว
5. ช่วยส่งเสริมให้เด็กพร้อมที่จะเรียนหนังสือต่อไป
6. ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์
7. ช่วยส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
8. ช่วยฝึกการแก้ปัญหา และลองใช้วิธีการแก้ปัญหา

ฉวีวรรณ กีนาวงศ์ (2526 : 223) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก โดยที่ไม่คำนึงถึงผลของกิจกรรม หรือการกระทำนั้น ๆ การเล่นมีความหมายสำหรับเด็ก เพราะเกิดจากความสมัครใจของเด็กเองโดยไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งสิ้น ลักษณะและประเภทของการเล่นแต่ละอย่างย่อมแตกต่างกันออกไปตามวัยและความต้องการของเด็ก

เลขา ปิยอัจริยะ (2524 : 18 - 47) กล่าวว่า เป็นการตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเองโดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนาน เพลิดเพลิน และพร้อมที่จะทำกิจกรรมซ้ำเมื่อเกิดความพึงพอใจ และสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้น ไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการลงโทษ ทั้งยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ

เกษมศักดิ์ ภูมิศรีแก้ว (2524 : 97) กล่าวว่า ความสำคัญของการเล่นสามารถสนองตอบต่อวัตถุประสงค์หลายอย่างของเด็ก เช่น ใ้ตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น ตอบสนองต่อความรู้สึกทางร่างกาย ใ้เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ฝึกการโต้ตอบ เหล่านี้เป็นสิ่งที่ทุกคนจะต้องเรียนรู้ก่อนถึงวัยผู้ใหญ่

ฉวีวรรณ พรหมน้อย (2526 : 18) กล่าวว่า การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยระบายความรู้สึกและอารมณ์ รวมทั้งช่วยหันเหความกังวลซึ่งเด็กอาจได้รับมา เป็นความเพลิดเพลินสนุกสนาน การเล่นของเด็กต้องการการเรียนรู้ความลำบากขั้น ซึ่งจำเป็นต้องได้รับความร่วมมือจากบุคคลใกล้ชิด ในการจัดหาของเล่น และการเล่นที่เหมาะสมกับเด็ก ในการเล่นควรจะปล่อยให้เด็กมีอิสระเต็มที่ในขณะที่เล่น เพราะการใ้เล่นในสิ่งที่ตนชอบจะช่วยกระตุ้นการใช้สมองช่วยให้เด็กปรับตัวและทำให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาที่เด็กได้รับในขณะที่เล่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะเป็นประโยชน์แก่ชีวิตเด็กต่อไป

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า การเล่นมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อชีวิตเด็กเป็นอย่างยิ่ง การเล่นเปรียบเสมือนหัวใจของเด็ก และเปรียบเสมือนเครื่องมือในการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

3. พฤติกรรมการเล่น

เขาวา เชนะลูปต์ (2525 : 19) ไคกล่าวถึง ลักษณะพฤติกรรมการเล่นของเด็ก
ไวคังนี้

1. การเล่นคนเดียว (Solitary Play) เป็นการเล่นของเด็กที่เริ่มรู้จัก
การเล่นจนถึงอายุราว 2 ปี ซึ่งการเล่นในระยะนี้เป็นการเล่นที่เด็กเล่นตามลำพังคนเดียว
เพราะพัฒนาการทางภาษาของเด็กยังไม่อยู่ในขั้นที่จะสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจได้
2. การเล่นคู่ขนาน (Parallel Play) การเล่นในลักษณะนี้จะเริ่มต้นเมื่อ
เด็กอายุ 2 ปี โดยเด็กพอใจที่จะเล่นตามลำพัง แต่มองดูหรือเด็กคนอื่นเล่นอยู่ข้าง ๆ
3. การเล่นโดยมีผู้อื่นเป็นส่วนประกอบ (Complementary Play) เมื่อเด็กอายุ
3 ปี เด็กเริ่มสนใจที่จะเล่นกับเด็กอื่น 2 - 3 คน แต่กิจกรรมและกลุ่มมักจะเปลี่ยนบ่อย ๆ ซึ่ง
กิเซล (Gesell) กล่าวว่า ในช่วงนี้การเล่นสมมุติและจินตนาการจะเริ่มเข้ามามีบทบาทในการเล่น
ของเด็ก เมื่อเด็กอายุ 4 ปี จะเริ่มกับเพื่อนเพศเดียวกัน เป็นกลุ่มประมาณ 2 - 3 คน แต่เด็ก
ยังไม่สามารถจะปรับตัว และมีส่วนร่วมกับกลุ่มได้ เด็กมักจะแสดงตัวว่าเป็นหัวหน้าคนอื่น และผู้อื่น
เป็นส่วนประกอบ กิจกรรมการเล่นในช่วงนี้ จะเป็นกิจกรรมเฉพาะอย่าง โดยเด็กจะรู้สึกเล่นในทาง
สร้างสรรค์ และรู้จักใช้เครื่องแต่งกายในการเล่นบทบาทสมมุติ
4. การเล่นเป็นกลุ่ม (Group Play) การเล่นในช่วงนี้เริ่มเมื่อเด็กอายุ
5 ปี โดยเด็กจะเล่นร่วมกับผู้อื่น ประมาณ 2 - 5 คน เด็กเริ่มรู้จักบทบาทของการเล่นรวมกลุ่ม
มากขึ้น เช่น รู้จักขอร้องบอกกล่าว การเล่นสมมุติของเด็กวัยนี้เริ่มมีการสร้างสรรค์มากขึ้น

สมิธ (เลขา ปิยอัจริยะ. 2524 : 19 ; อ้างอิงมาจาก Smith. 1972)

ไคแยกพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบ คังนี้

1. การเล่นเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อน
ให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดลอมต่าง ๆ ของเด็ก การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิด
การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือรู้ความหมาย
ใดในทันที ในการเล่นเลียนแบบนี้เด็กมักจะเล่นเลียนแบบที่คุ้นเคย และเห็นความสำคัญสาดานการ
หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน

2. การเล่นสำรวจ (Exploration) เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กระยะ 3 - 6 ปี พื้นฐานของการเล่นแบบสำรวจ คือ ความสนใจ สงสัย และกระตือรือร้น ในรู้นสิ่งรอบตัวเด็กในการเล่นสำรวจนี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ มากกว่าการสัมผัสจับต้อง หรือ ดูเฉย ๆ เด็กอาจจับ ไซ ของเล่นกลิ้งไปมา ลองดู หรือฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของเครื่องเล่น และค้นหาที่มาของเสียง ความสำเร็จของการเล่นสำรวจจะเป็นพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การค้นพบ และการแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้ และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การเล่นทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้อาจจากการสำรวจ และความรู้จากประสบการณ์ที่เคยเป็นพื้นฐานนำสิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วมาเล่น เพื่อทดสอบว่า คุณสมบัติของเครื่องเล่น และวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิด หรือไม่ อย่างไร เด็กจะซักถามปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจและพยายามทำให้สำเร็จ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นได้เด่นชัดก็คือ ส่งเสริมพัฒนาการด้านการรู้ ทึกอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้อาจจากการสรุปปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบ การเล่นทดสอบนี้ช่วยให้ผู้เล่นมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และเป็น การช่วยตนเองอีกด้วย

4. การเล่นสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่าง ๆ ของตนเอง เข้ามารวมกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้เป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นประสบความสำเร็จ

พาร์ตัน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2527 : 525 ; อ้างอิงมาจาก Parton. n.d.) ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กเป็น 6 พฤติกรรมดังนี้

1. แสดงออกความไม่เป็นเจ้าของ
2. เล่นตามลำพังไม่สนใจใคร
3. ฝ้ามองดูผู้อื่นเล่นด้วยความสนุกสนาน
4. เล่นใกล้ ๆ เคียงกับเด็กอื่น
5. เล่นเป็นกลุ่ม
6. ให้ความร่วมมือในการเล่นกับเด็กอื่น

ชาร์คเลย์ และคนอื่น ๆ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. 2527 : 527 ; อ้างอิงมาจาก Hartley and others. n.d.) ได้ศึกษาค้นคว้ากิจกรรมการเล่นของเด็ก โคสรูปพฤติกรรมการเล่นไว้ 8 ข้อ ดังนี้

1. เล่นเลียนแบบผู้ใหญ่
2. เล่นบทบาทชีวิตจริง
3. สะท้อนความสำคัญและประสบการณ์
4. แสดงออกความต้องการภายใน
5. ผสมคลาญความตึงเครียด
6. แสดงบทบาทตรงกันข้ามกับบทบาทที่โกพบเห็น
7. สะท้อนการเจริญเติบโต
8. แก้ปัญหาและทดลองหาทางแก้ปัญหา

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า พฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยจะพัฒนาไปอย่างมีขั้นตอน และต่อเนื่อง ซึ่งลำดับจากง่ายไปหายาก และซับซ้อนขึ้น ซึ่งอาจจะสังเกตพฤติกรรมเหล่านี้ ได้จากการ เล่นของเด็กและพฤติกรรมการเล่น สามารถส่งผลกระทบต่อพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก

4. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น

เพียเจท์ (ประภาพรชน สุวรรณสุข. 2525 : 127 - 128 ; อ้างอิงมาจาก Piaget. n.d.) ได้วิเคราะห์พัฒนาการของการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play) การเล่นในขั้นนี้ เด็กจะมีพฤติกรรมในลักษณะเป็นการสำรวจ จับต้อง วัตถุ นับว่าเป็นการเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่กันไปกับการหาทางสติปัญญา ขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ ซึ่งการเล่น ในขั้นนี้จะยุติลงเมื่อเด็กอายุได้ประมาณ 2 ขวบ

2. ขั้นการเล่นสร้างสรรค์ (Constructive Play) การเล่นในขั้นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กอายุ $1\frac{1}{2}$ - 2 ปี เป็นการเล่นที่มัววัตถุประสงค์ที่ไม่ชอบเขตจำกัด เด็กจะเล่นด้วยความพอใจมากกว่าจะคำนึงถึงความจริง หรือมาตรฐานต่าง ๆ ของสังคม เมื่อเด็กเริ่มรับรู้การเปลี่ยนแปลงอันเป็น

ผลมาจากการเล่นซ้ำ ๆ เด็กจะเริ่มจำลักษณะของการเล่นนั้น และการเล่นในขั้นนี้จะพัฒนาไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์

3. ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กอายุ 2 ขวบขึ้นไป และสามารถพัฒนาได้เต็มที่เมื่อเด็ก อายุ 3 - 4 ปี การเล่นนี้เกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเด็กสามารถจำและสมมุติสิ่งของเครื่องเล่นต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่ในทันที เช่น สมมุติให้ผ้าที่พันมวนไว้เป็นทาร์ก สมมุติว่าเป็นขนมมาป้อนตุ๊กตา เป็นต้น และลักษณะการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์นั้นว่าเป็นการพัฒนาขั้นสูงสุด คือ การแสดงละครสมมุติ (Sociodramatic Play) การเล่นเกมนี้จะเริ่มจากคำว่า "เราสมมุติเป็น...ดีกว่า" การแสดงออกนี้เป็นการแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของเด็ก โดยการแสดงบทบาทของผู้อื่น และแสดงความรู้สึกต่อสังคมของเด็ก

สโปเตค (Spodek) เชื่อว่า กิจกรรมการเล่นจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ถ้าครูสามารถนำการเล่นมาใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมแล้ว จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กมาก เพราะเด็กจะได้เล่นตลอดเวลาเท่าที่สามารถเคลื่อนไหวได้ และมีอิสระอย่างเพียงพอ การเล่นของเด็กมีลักษณะการเล่นหลายรูปแบบ เช่น การเล่นที่จัดให้เล่นตามลำพังในยามว่าง (Spontaneous Play) เช่น การเล่นน้ำ เล่นทราย การเล่นเกมบล็อก เป็นต้น

(Neumann. 1971 : 202 - 213; citing Spodex. 1971 : 263)

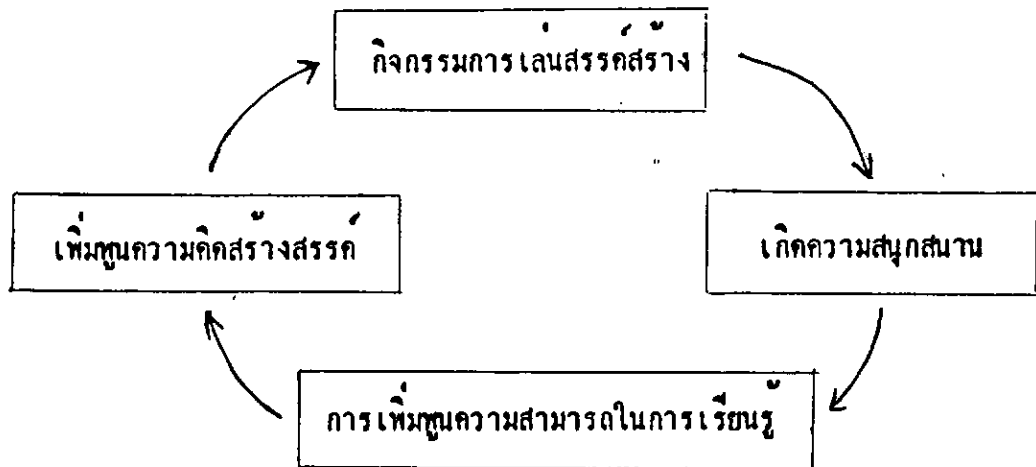
จากแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น ที่กล่าวมานี้ พอสรุปได้ว่า การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็กที่มีความต้องการที่จะเล่น เพื่อเป็นการสนองความต้องการและความพึงพอใจของตน ซึ่งการเล่นของเด็กถือว่าเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กไปสู่การเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และสิ่งแวดล้อมรอบตัว นอกจากนี้การเล่นยังจัดว่า เป็นการพัฒนากายที่เด็กจะต้องมีการพัฒนาไปตามขั้นตอน โดยเริ่มจากการเล่นเกี่ยวกับตนเองก่อน แล้วจึงนำไปสู่การเล่นวัตถุ โดยการสัมผัสสิ่งที่เป็นรูปธรรม และในที่สุดเด็กก็จะพัฒนาไปถึงการขั้นสุดท้าย คือ การเล่นที่เด็กสามารถใช้สัญลักษณ์ในการเล่นได้ ซึ่งเป็นการเล่นที่เด็กสามารถสมมุติสิ่งต่าง ๆ ขึ้นได้ การเล่นในขั้นนี้จะเป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นว่า เด็กสามารถเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม และมีความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อมได้เป็นอย่างดี

5. การเล่นสร้างสรรค์ (Constructive Play)

การเล่นสร้างสรรค์ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่นแก่เด็กโดยให้เล่นของเล่นที่ช่วยฝึกฝนความคิดเกี่ยวกับความเหมือน และความแตกต่างของสิ่งของ ความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งของและผู้อื่น การเคลื่อนไหว การรู้เหตุ และผล การเล่นสร้างสรรค์ช่วยให้เด็กคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเองหรือคิดร่วมกับเพื่อน ซึ่งจะช่วยให้เด็กพัฒนาค่านิยมเป็นอย่างดี

การเล่นสร้างสรรค์มีลักษณะของกิจกรรมเล่นตามที่ สไปเคค (Spodex) เรียกว่า การเล่นอิสระขามว่าง (Spontaneous Play) เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กเล่นได้ตลอดเวลาได้เคลื่อนไหวและเล่นโดยอิสระ เช่น การเล่น เล่นทราย เล่นตามมุม และเล่นกลางแจ้ง ฯลฯ (Neumann. 1971 : 202 - 213 ; citing Spodex. 1971 : 263) ในบางครั้งถ้าจะมีการสาธิตให้เด็กดูเป็นตัวอย่างเพื่อให้เด็กทำตามก็จะต้องให้เด็กลองทำในสถานการณ์ที่ต่างออกไป เช่น เด็กโกหกหลอกหลอนหาวิธีเล่นที่แปลกออกไปจากเดิม เพื่อให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง จึงนับว่าเป็นการเล่นอย่างสร้างสรรค์ (Forman and Hill. 1980 : 2) การเล่นดังกล่าวจะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ การคิดและเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่เพื่อก่อให้เกิดความคิด จินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) (เลขา ปิยอัจฉริยะ. 2524 : 21)

การเล่นสร้างสรรค์นอกจากจะเพิ่มทุนสมรรถภาพทางการคิดแก่เด็กแล้ว ยังทำให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน การเล่นสร้างสรรค์สามารถเขียนเป็นวงจร ดังภาพประกอบ 1



ภาพประกอบ 1 วงจรการเล่นสร้างสรรค์

การเล่นของเด็กจะมีลักษณะของวงจร กล่าวคือ เมื่อเด็กเล่นกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ แล้วเด็กเกิดความสุขสนุกสนานและพึงพอใจก็จะเล่นซ้ำ เป็นการเพิ่มความสามารถในการเรียนรู้ และคิดสร้างสรรค์ยิ่งขึ้น ดังเช่น เด็กเล่นกลิ้งวัสดุบนรางไม้ไผ่ ซึ่งมีระดับของความลาดชันหลายระดับ เด็กจะเล่นซ้ำแล้วซ้ำอีก โดยเด็กอาจจะปรับระดับความสูงชัน ความลาดเอียง ทำให้เกิดการเรียนรู้ และค้นพบวิธีการเล่นใหม่ ๆ ทำให้เด็กเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่สำคัญของการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่ง ฟอร์แมน และฮิลล์ (ฉันทนา ภาคบงกช. 2531 : 17 - 20 ; อ้างอิงมาจาก Forman and Hill. 1980 : 20 - 40) ได้แบ่งออกเป็น 3 ประการ ดังนี้

1. สถานะการเรียนรู้ คือ เนื้อหาสาระของการให้ความรู้แก่เด็กโดยควรจัดสถานการณ์ให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องดังนี้

1.1 การเรียนรู้คุณลักษณะความเหมือนและลักษณะเหมือน

การเรียนรู้คุณลักษณะเป็นการเรียนรู้ สิ่งที่ได้เห็นได้พบได้เจอ ได้เรียนรู้ว่าของสิ่งเดียวกันอาจดูเหมือนกันเพราะการมองจากแง่มุมต่างกัน เช่น การมองคานขางและคานตรงของกระป๋อง ทำให้มองเห็นต่างกัน นอกจากนี้ในเรื่องการเรียนรู้คุณลักษณะอาจจะมองในลักษณะของการใช้สิ่งของเดียวกันทำประโยชน์แตกต่างกัน หรือของสิ่งเดียวกันอาจนำไปใช้ประโยชน์ต่างกัน

เช่น การคว่ำดั่งน้ำลงอาจใช้แทนเก้าอี้ได้ เด็กจะค่อย ๆ เข้าใจ และยอมรับทีละน้อย และเกิดการเรียนรู้ว่าของสิ่งเดียวกันอาจใช้ประโยชน์ได้หลายอย่างทั้ง ๆ ที่ของนั้นยังคงลักษณะเดิมอยู่

การเรียนรู้ความเหมือนและลักษณะเหมือน อาจเกี่ยวกับความเหมือนที่เด็กต้องรู้ถึงความสอดคล้อง ระหว่างสิ่งของสองสิ่ง เช่น ของจำลองเทียบกับของจริงหรือเทียบระหว่างของจริงและภาพถ่ายได้ นอกจากนี้ยังสามารถมองเห็นลักษณะเหมือนของสิ่งของสองสิ่งซึ่งใช้ประโยชน์แตกต่างกัน

1.2 การเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับเข้ากับสิ่งของและผู้อื่น หรือการเรียนรู้เกี่ยวกับการเปลี่ยนทัศนคติ เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการมองสิ่งของในแง่มุมที่ต่างกัน เด็กควรรู้ว่าการมองของสิ่งเดียวกันอาจมองเห็นเหมือน หรือต่างกันไปจากผู้อื่นได้ การฝึกให้เข้าใจดังกล่าว จะช่วยให้เด็กสามารถยอมรับทัศนคติของผู้อื่น และทำให้เข้าใจในการกระทำของผู้อื่นอีกด้วย เช่น การให้เด็กดูลูกบอลซึ่งมีแต่ละคนต่างกัน ช่วยให้เด็กรู้จักคนหาว่า อะไร คือสาเหตุที่ทำให้คนมองต่างไปจากเพื่อน ๆ และค่อย ๆ เข้าใจว่า แต่ละคนมองเห็นต่างกัน เพราะมองเห็นคนละตำแหน่ง ความเข้าใจดังกล่าว จะเป็นพื้นฐานของการยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างกัน และนำไปสู่ความเข้าใจ ความรู้สึกของผู้อื่น หรือเอาใจเขามาใส่ใจเรา นอกจากนี้ยังช่วยให้เด็กมีนิสัยชอบสำรวจและค้นคว้าหาความจริงในแง่มุมต่าง ๆ อยู่เสมอ ซึ่งจะส่งผลต่อการพัฒนาการทางสติปัญญา และสังคมเด็กอีกด้วย

1.3 การเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหวเป็นรอบ และจินตนาการการเคลื่อนไหว

การเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหว เป็นการเรียนรู้ที่จะค่อย ๆ สะสมความเข้าใจเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของสิ่งของต่าง ๆ เช่น การเคลื่อนไหวในขณะที่ชิงช้าแกว่งจะสังเกตเห็นแนวโค้งของชิงช้า นอกจากนี้ การเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวเป็นรอบ เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นเป็นรอบ หรือทวนวน เช่น การจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นกระป๋องเจาะรูซึ่งบรรจุน้ำสี ให้เด็กสังเกตการกลิ้งของกระป๋อง เมื่อกลิ้งไปบนพื้น จะปรากฏรอยเปียกของน้ำสีซึ่งบรรจุอยู่ในกระป๋องนั้นเป็นระยะ หรือเป็นช่วงที่เท่ากัน นอกจากนี้เด็กอาจได้ฝึกจินตนาการเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ซึ่งมองไม่เห็นได้ เช่น การกลิ้งของสิ่งของภายในกล่อง ทั้งนี้เด็กต้องเชื่อมโยงความคิดกับประสบการณ์ซึ่งได้จากการเล่น

1.4 การเรียนรู้ผลของการกระทำ เป็นสภาพการเรียนรู้ที่เด็กต้องอาศัยความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างเหตุ และผลอันเกิดจากการกระทำ เด็กจะรู้ว่าเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงจากการกระทำสิ่งหนึ่งจะมีผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงที่เกี่ยวข้องกัน เช่น เมื่อเด็กผลักบอลแรงขึ้นกว่าเดิม ลูกบอลจะกระดอนสูงขึ้นกว่าเดิม แต่ในบางครั้งความเปลี่ยนแปลงอาจมีลักษณะกลับกัน เช่น การโยนก้อนแป้ง หรือคันทัน้ำมันลงบนพื้น ยิ่งโยนแรงเท่าใด แป้งจะแบนติดบนพื้นมากยิ่งขึ้น การให้เด็กเข้าใจในผลของการกระทำก่อนข้างยากและไม่สามารถสอนกันได้ตรง ๆ ต้องอาศัยการเล่น

2. พัฒนาการของการรู้จักของเด็ก การเรียนรู้จากสภาพการการเรียนรู้ต่าง ๆ จะได้ผลดีเพียงใดขึ้นอยู่กับระดับขั้นพัฒนาการการรู้จักของเด็ก หากกิจกรรมใดยากเกินไปจะทำให้เด็กไม่สนุกและอึดอัด เช่น ให้เด็กเล่นรูปตัดต่อจำนวนหลายชิ้นในขณะที่ประสาสัมพันธ์ระหว่างสายตาและมือไม่ดีพอ หากพบว่าเด็กเล่นควยความยากลำบากควรนำชุด ซึ่งง่ายกว่ามาให้เล่นในทางตรงกันข้ามกิจกรรมซึ่งง่ายเกินไปก็มาเพื่อสำหรับเด็ก เพราะสามารถคาดคะเนและทำได้โดยง่ายจึงไม่สนุก หากจัดประสบการณ์หรือกิจกรรม โดยสอดคล้องกับความสามารถของเด็กหรือขั้นพัฒนาการของเด็กเด็กจะเรียนรู้ได้มากที่สุด พบว่า เด็กสามารถเพิ่มระดับเชาวน์ปัญญาได้อีกด้วย ปัญหาที่พบคือ หากจะจัดกิจกรรมให้สนองความสามารถของเด็ก ทางแก้ปัญหาก็อาจทำได้คือพยายามเข้าใจถึงพัฒนาการของเด็ก ซึ่ง เพียเจท์ (Piaget) ได้กำหนดขั้นพัฒนาการของการรู้จักของเด็กปฐมวัยไว้ 6 ขั้น ดังนี้

- 2.1 ขั้นรู้ความแตกต่าง (Absolute Differences)
- 2.2 ขั้นรู้สิ่งตรงกันข้าม (Oppositions)
- 2.3 ขั้นรู้หลายระดับ (Discrete Degree)
- 2.4 ขั้นรู้ความเปลี่ยนแปลงต่อเนื่อง (Variation)
- 2.5 ขั้นรู้ผลของการกระทำ (Function)
- 2.6 ขั้นการทดแทนอย่างเหมาะสม (Exact Compensation)

ขั้นพัฒนาการการรู้จักของเด็กทั้ง 6 ขั้นนี้มีความยากและซับซ้อนแตกต่างกัน พัฒนาการขั้นต้น จะเป็นพื้นฐานของขั้นที่สูงถัดขึ้นไป ขั้นต่อไปถึงขั้นรู้สิ่งตรงกันข้าม เด็กเริ่มรู้เกี่ยวกับ

ทั้งหมด ไม่มี กลม - ขาว หลังจากนั้นเด็กสนใจที่จะรู้เกี่ยวกับ ระหว่างกลาง เด็กสามารถเข้าใจเกี่ยวกับ มาก ปานกลาง น้อย เด็กในช่วงนี้จะเข้าใจบางตำแหน่งที่อยู่ตรงกลาง แต่ยังไม่เห็นความต่อเนื่อง ต่อมาถึงขั้นรู้ความเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง เด็กจะรู้ว่าการเปลี่ยนแปลงย่อย ๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น การเปลี่ยนแปลงจากแป้งกอนกลม ๆ เป็นแป้งแหงยาว ๆ ยิ่งคลึงแป้งก็จะยิ่งเพิ่มความยาว หรือรู้ว่าลูกบอลแรงเพียงใดลูกบอลก็จะกระดอนสูงขึ้นเพียงนั้น เด็กเริ่มเข้าใจได้ว่าเมื่อใดเกิดการเปลี่ยนแปลงไม่ว่าเพิ่มขึ้นหรือลดลงอาจส่งผลให้อีกสิ่งหนึ่งเปลี่ยนแปลงไปด้วย ในขั้นสุดท้ายเป็นขั้นของการทดแทนที่ลงตัว เช่น เด็กรู้ว่าแป้งกอนกลม ๆ เมื่อนำมาปั้นเป็นแหงยาว ๆ ย่อมมีขนาดเท่าเดิมเพราะนั่นคือแป้งกอนเดิม ความเข้าใจนี้เป็นการใช้ตรรกೆಯความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นขั้นพัฒนาการที่กล่าวมาแล้วนี้ เป็นความสามารถที่ปรากฏในเด็กปฐมวัยและมีการพัฒนาขึ้นตามลำดับ

3. กระบวนการเรียนรู้และกระบวนการสอน มี 2 อย่างดังนี้

3.1 กระบวนการเรียนรู้ การเรียนรู้ของเด็กนั้นจากการศึกษาเด็กวัยทารก เพียเจท์(Piaget) กล่าวว่า เด็กจะมองและรับรู้จดจำสิ่งต่าง ๆ เด็กเล็กยากที่จะเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ โดยถูกต้องและครอบคลุมแม้จะอายุเขาสู่วัย 2 - 3 ขวบแล้วก็ตาม ทั้งนี้เป็นเพราะความจำกัดในการรับรู้ของเด็กหรือ "ช่องว่าง" ของการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ของเด็ก การเรียนรู้ว่าเป็นกระบวนการลดช่องว่างของเด็ก ซึ่งปรากฏในการแสดงออกต่าง ๆ เช่น การเลียนแบบ การวาดภาพ การใช้คำพูด ทั้งนี้เพื่อช่วยให้เด็กเข้าใจโลกรอบ ๆ ตัวดีขึ้นและช่วยให้ผู้อื่นเข้าใจเด็กดีขึ้นด้วย

3.2 กระบวนการจัดประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็ก ควรคำนึงถึงหลัก 3 ประการ ดังนี้

3.2.1 การเปลี่ยนแปลงโดยไม่ต้องสับเปลี่ยน หลักนี้เป็นหัวใจสำคัญของการจัดกิจกรรมแบบสร้างสรรค์ หากเด็กนำสิ่งที่พบว่าเป็นปัญหาไปสับเปลี่ยนกับสิ่งของใหม่เด็กจะไม่สามารถเรียนรู้ได้ก็เท่ากับพยายามแก้ไขปัญหาคอยตนเอง

3.2.2 การเรียนรู้เกี่ยวกับตรงกลางซึ่งอยู่ระหว่างสองด้านตามพัฒนาการของเด็กในระยะแรกเด็กจะรู้แต่ปลายสุดทั้งสองด้านของสิ่งต่าง ๆ เช่น หัว - ท้าย หรือ สูง - ต่ำ ต่อมาค่อย ๆ รู้จักสิ่งของที่อยู่ตรงกลาง เช่น มาก - กลาง - น้อย แต่พบว่าการจัดสภาพแวดล้อม

ที่ไม่ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับระหว่างกลางมากนักเฟรเบล (Froebel) ใช้แท่งไม้รูปทรงกระบอกอยู่ตรงกลางระหว่างแท่งไม้ลักษณะเหมือนลูกบอล และรูปทรงลูกบาศก์ ควรฝึกให้เด็กเข้าใจเกี่ยวกับตรงกลางระหว่าง 2 คาน

3.2.3 การจำแนกอย่างมีเหตุผล เด็กวัย 2 - 5 ขวบ ไม่สามารถรู้จักอย่างไร เด็กรู้เพียงแต่อย่างไร ดังนั้นจึงไม่ควรนำตรรกศาสตร์มาให้เด็กฝึกฝนด้วยการพูดสนทนาหรือใช้บัตรภาพ แต่ควรใช้การกระทำที่มีเหตุผลเมื่อนำไปสู่การพูดที่มีเหตุผล

การเล่นสร้างสรรค์นั้นว่าเป็นการเล่นที่มีคุณค่าในการส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และที่สำคัญ คือการพัฒนาการทางสติปัญญา โดยคำนึงถึง 3 องค์ประกอบเป็นหลัก ในการจัดกิจกรรมการเล่นที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยต่อไป

6. หลักในการจัดกิจกรรมการเล่นแก่เด็ก

ในการจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ควรคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรมดังนี้

1. การเล่นของเด็กต้องการการเรียนรู้ความล่าช้ากับขั้นพัฒนาการ ซึ่งจำเป็นจะต้องได้รับความร่วมมือจากบุคคลใกล้ชิด ได้แก่ บิดา มารดา และครูในการจัดของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กควรจะให้เด็กมีอิสระเต็มที่ในขณะที่เล่น (มณีวรรณ พรหมน้อย. 2526 : 18)

2. ควรให้เวลาและโอกาสในการเล่นแก่เด็กมาก ๆ และควรจัดเวลาให้เด็กเล่นโดยเสรี (Free Play Time) (จินตนา หุ้มนั่ง. 2525 : 6)

3. ควรคำนึงถึงช่วงความสนใจของเด็ก (Attention Span) หรือความตั้งใจของเด็กอายุ 5 - 6 ขวบ โดยเฉลี่ยประมาณ 13.6 นาที เด็กอายุ 2 - 3 ขวบ ประมาณ 7 - 8 นาที ในการจัดกิจกรรมควรคำนึงถึงพัฒนาการและจิตวิทยาเด็ก เด็กอายุ 3 - 4 ขวบ ใช้เวลาประมาณ 15 นาที เด็กอายุ 5 - 6 ขวบ ใช้เวลาประมาณ 20 นาที การกำหนดเวลาในการทำกิจกรรมอย่างเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะจะช่วยให้เด็กพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย และจิตใจเป็นอย่างดี ถ้าไม่กำหนดเวลาเด็กอาจจะเกรียติ และทำกิจกรรมจนเหนื่อยทำให้หงุดหงิด และทำกิจกรรมไม่ไคล (นิรมล ชยุตสาณกิจ. 2524 : 93)

การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ควรคำนึงตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาสภาพของเด็กและกำหนดขอบข่ายความสามารถของเด็ก
2. ศึกษาสภาพแวดล้อมและวัสดุจัดเตรียมกิจกรรมและสื่อที่เหมาะสม
3. พยายามเข้าไปมีส่วนร่วมเพื่อสร้างความคุ้นเคยในการเล่นร่วมกับเด็กและมีโอกาส

สังเกตเด็กโดยใกล้ชิด

4. เข้าไปเกี่ยวข้องกับจังหวะอันเหมาะสมเพื่อช่วยให้เด็กฝึกวิธีเล่นเกิดความเข้าใจหรือคิดแก้ปัญหาได้

5. ในบางกรณีอาจตั้งคำถาม สรุปทหายกิจกรรม เพื่อให้เด็กแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเกิดความเข้าใจในบางกิจกรรมที่ค่อนข้างยากต่อการทำความเข้าใจ

การตั้งคำถามสรุปทหายกิจกรรมการเล่นเพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจที่ชัดเจน จะช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจในบางกิจกรรมที่ค่อนข้างยาก ทั้งนี้เพราะเด็กไทยจัดอยู่ในกลุ่มของเด็กที่มีปฏิสัมพันธ์ทางภาษากับผู้ใหญ่พอสมควร และไม่ได้รับการอธิบายถึงเหตุผลของการกระทำ จึงมีส่วนทำให้เด็กมีความจำกัดด้านความมีเหตุผล การเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจด้วยคำถามทหายกิจกรรมจะช่วยให้เด็กแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเกิดการเรียนรู้กว้างขวางขึ้น และมีความมั่นใจในความคิดของตนเองยิ่งขึ้น สำหรับเด็กที่ไม่ต้องการตอบคำถามก็ไม่ควรรบเร้า (ฉันทนา ภาคภงษ. 2531 : 2)

ในการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ (Constructive Play) สำหรับเด็กปฐมวัย บัณฑิตาและครู ควรรู้จักมุ่งหมายในการเล่นแต่ไม่ควรพยายามผลักดันหรือชักจูงให้ไปสู่จุดมุ่งหมายจนเกินไป ควรเผื่อสังเกตว่า เด็กมีจุดมุ่งหมายอะไรโดยไม่เข้าไปเกี่ยวข้องในการเล่นของเด็ก ทั้งนี้เพื่อให้เด็กมีอิสระในการเล่นและค้นพบด้วยตนเองมากที่สุด เมื่อคุ้นเคยกับเด็กพอสมควร ผู้ใหญ่อาจเข้าไปเล่นใกล้ ๆ เพื่อเข้าใจความประสงค์ของเด็ก และรู้ว่าเด็กมีความสามารถเพียงใด บางครั้งอาจถามคำถามสั้น ๆ หรือชักเปลี่ยนเกมเล็กน้อย เพื่อให้เด็กเกิดปัญญา เช่น เปลี่ยนทิศทางของรางรถไฟ และบันทึกว่าเด็กแก้ปัญหาอย่างไร จากการสังเกตผู้ใหญ่จะรู้ว่าเด็กมีพัฒนาการอยู่ในระดับใด และรู้ว่าควรจัดหาอะไรให้เด็กเล่น จึงจะเหมาะสม (Forman and Hill. 1980 : 3)

การจัดกิจกรรมการเล่นสิ่งที่ควรคำนึงมากที่สุด คือ การจัดเตรียมสภาพแวดล้อม วัสดุ สื่อ หรือของเล่นที่เหมาะสมกับวัย และช่วงเวลาความสนใจ ความต้องการ และความสามารถ ในการเรียนรู้ของเด็ก ตลอดจนให้คำแนะนำ และสร้างบรรยากาศที่ดีตลอดระยะเวลาของการจัด กิจกรรม เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุก ๆ ด้านให้แก่เด็ก

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

งานวิจัยในต่างประเทศ

เชียง (Chiang. 1985 : 181) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างด้านการพัฒนาการ ในการใช้วัสดุการเล่นในสนามเด็กเล่น กับเด็กอายุ 3 - 5 ปี และ 7 ปี จำนวน 57 คน โดยใช้ เครื่องมือ เทคนิคการสังเกตตามธรรมชาติ ผลการศึกษาพบว่า ประเภทของการเล่น และวัสดุอุปกรณ์ การเล่นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อพัฒนาการด้านการเล่น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสังคม และสติปัญญาของเด็กนอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า มีความแตกต่างของการเล่นในเด็กที่มี อายุต่างกัน เด็กอายุ 3 ปี มักจะเล่นคู่ขนาน (Parallel Functional Play) เด็กอายุ 5 ปี มักจะเล่นสร้างสรรค์แบบคู่ขนาน (Parallel-Constructive Play) เด็กอายุ 7 ปี มักจะเล่น สร้างสรรค์เป็นกลุ่ม (Group-Constructive Play) เช่น เล่นและช่วยกันเป็นกลุ่ม หรือเล่นเกม ที่มีกติกาเป็นกลุ่มได้ และระดับอายุเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมทางสังคมของเด็กแต่ละวัยต่างกัน

มอนิแกน (Monighan. 1983 : 163) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเชิง สังคม ภาษา และสภาพแวดล้อมทางการเล่นที่บ้านของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัย อายุ 2 ขวบ 5 เดือน ถึง 5 ขวบ 5 เดือน และสุ่มปกครอง 36 ครอบครัว ผลการศึกษาพบว่า เด็กชาย และเด็กหญิงไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องของการเล่น หรือการพูด และพบว่าความซับซ้อนทางความ เข้าใจ ในการเล่นตามลำพังขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ทางบ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

บีซีวิกิส (Besevegis. 1983 : 161) ได้ศึกษาพัฒนาการการเล่นเชิงละคร และการเล่นเชิงสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยชาวกรีก จำนวน 100 คน ซึ่งมีอายุ 3 ปี 5 เดือน 6 ปี 5 เดือน โดยกลุ่มการเล่นเชิงละคร ได้เล่นในบ้าน ซึ่งมีของเล่น

เช่น ตุ๊กตา ส่วนกลุ่มการเล่นเชิงสร้างสรรค์สร้างเป็นการเล่นไม่บล็อก ผลการศึกษาพบว่า การเล่นเชิงละคร และการเล่นเชิงสร้างสรรค์มีแนวโน้มจะพัฒนาขึ้นตามวัยของเด็ก

ไฟเทลสัน และรอส (Fietelson and Ross. 1973 : 202 - 223) ได้ทำการทดลองเกี่ยวกับการเล่นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการชี้แนะกับไม่ได้รับการชี้แนะ พบว่า กลุ่มเด็กที่อยู่ในบริเวณที่เล่นซึ่งมีผู้ชี้แนะการเล่น มีความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาการตามลำดับขั้นของการเล่นมากกว่ากลุ่มอื่น ที่ไม่มีผู้ชี้แนะ

งานวิจัยในประเทศ

ศิริกุล จารุจินดา (2526 : 41) ได้ศึกษาผลของการเล่นของเล่นประเภทเสริมต่อ (Block Play) ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน พบว่า การเล่นของเล่นประเภทเสริมต่อมีผลในทางบวกกับคะแนนความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์

สุวัฒน์ วราณสาสน์ (2526 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องเล่นที่ส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียน 4 ด้าน ของเด็กก่อนวัยเรียน พบว่า ชุดเครื่องเล่นสามารถส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียนด้านความสามารถทางภาษาจำนวน การจำแนก มิติสัมพันธ์ ทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

พันธุ์ เจริญสุข (2528 : 75 - 77) ได้ศึกษาความคิดเห็นของครูอนุบาลเกี่ยวกับเครื่องเล่นที่จำเป็นในการเตรียมความพร้อมของเด็กปฐมวัย พบว่า เครื่องเล่นดังกล่าว ได้แก่ ไม่บล็อกสร้างสรรค์ พลาสติกสร้างสรรค์ กลองไวพริบ โคมิน (ภาพติดต่อ) ล้อโต (ภาพจับคู่) มีความจำเป็นมากต่อการเตรียมความพร้อมด้านสติปัญญา

ผลงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการเล่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเตรียมความพร้อมของเด็กปฐมวัยทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา และการเล่นที่เบิกกว้างเพื่อให้เด็กได้คิดวิธีการเล่นที่หลากหลายจะ เป็นการส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์

ดังนั้นการเล่นสร้างสรรค์นับว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็ก และสามารถจัดให้เด็กได้เล่นในโอกาสต่าง ๆ โดยไม่ยากแก่การจัดและสามารถใช้วัสดุในท้องถิ่นมาดัดแปลงให้เด็กเล่นได้ตามความเหมาะสมกับวัยของเด็ก

เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำถาม

1. ความมุ่งหมายของการใช้คำถาม

ในการสอนแบบโตกัตาม ครูต้องใช้คำถามประกอบในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็กเสมอ การใช้คำถามมีความมุ่งหมายหลายประการ ดังที่ คาริน และซันด์ (Carin and Sund. 1971 : 23 - 24) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. เพื่อเร้าความสนใจและสนใจให้เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมของบทเรียน
2. เพื่อประเมินและตรวจสอบความเข้าใจของเด็ก
3. เพื่อวินิจฉัยจุดเด่น และจุดบกพร่องของเด็ก
4. เพื่อทบทวนหรือสรุปสิ่งที่เรียนมาแล้ว
5. เพื่อส่งเสริมกระบวนการคิด การตัดสินใจ
6. เพื่อนำเด็กไปสู่ปัญหาใหม่ที่น่าสนใจ
7. เพื่อเร้าให้เด็กค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง
8. เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอด (Concept) ของเด็ก
9. เพื่อช่วยให้เด็กไต่คว้าความรู้ไปใช้
10. เพื่อการประเมินบทเรียนว่าบรรลุวัตถุประสงค์หรือไม่

สำหรับครูผู้มีการใช้คำถามมีจุดมุ่งหมาย ดังที่ ประทีปจันทร์ อูปรมย์

(2529 : 1 - 3) ได้กล่าวไว้ว่า

1. การใช้คำถามเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ มีลักษณะ ดังนี้

- 1.1 เป็นคำถามที่กระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจในบทเรียน
- 1.2 เป็นคำถามที่ส่งเสริมให้เด็ก มีส่วนร่วมในการเรียนการสอนอย่างแท้จริง
- 1.3 เป็นคำถามที่ทำให้ครูรู้ความรู้พื้นฐาน และประสบการณ์เดิมของเด็กจน

สามารถจัดประสบการณ์การเรียนการสอนให้เด็กอย่างเหมาะสม

- 1.4 เป็นคำถามที่ฝึกให้เด็ก รู้จักคิดหาคำตอบ หรือแก้ปัญหาด้วยตนเอง
- 1.5 เป็นคำถามที่ช่วยให้ครูทราบความคิดเห็นของเด็กได้อย่างเหมาะสม

1.6 เป็นคำถามที่ช่วยให้ครูสามารถประเมินความเข้าใจของเด็กเกี่ยวกับบทเรียนและประเมินผลการเรียนการสอนได้

2. การใช้คำถามช่วยให้ครูเข้าใจพัฒนาการเด็ก คำถามที่เหมาะสมจะช่วยให้ครูเข้าใจพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก

3. การใช้คำถามช่วยให้ครูเข้าใจปัญหาของเด็ก ในการใช้คำถามครูใช้คำถามที่เหมาะสม ครูจะเข้าใจปัญหาของเด็กเพราะคำถามจะช่วยให้ครูรู้จักนิสัยส่วนตัว ความรู้สึกนึกคิดเกี่ยวกับตนเอง ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว ประวัติส่วนตัว และภูมิหลัง รวมถึงปัญหาที่เคยเกิดขึ้น กำลังเป็นอยู่และที่กำลังจะเกิดขึ้น

2. การจำแนกประเภทของคำถาม

มีนักการศึกษาหลายท่านจำแนกคำถามออกเป็นประเภทต่าง ๆ แต่ละประเภทมีจุดมุ่งหมายไม่เหมือนกัน นักการศึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลาย คือ บลูม (Bloom) ได้จำแนกคำถามออกเป็นประเภทต่าง ๆ 6 ประเภท ดังนี้

1. ความรู้ความจำ (Knowledge) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการระลึกหรือจดจำเรื่องราวที่เคยเรียนรูมาแล้ว
2. ความเข้าใจ (Comprehension) หมายถึง คำถามที่ให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการแปลความตีความ และขยายความจากสื่อความหมายต่าง ๆ พฤติกรรมคนนั้น ผู้ตอบจะต้องสามารถดัดแปลงแก้ไข สิ่งที่ยากให้มีความหมายที่เข้าใจชัดเจนขึ้น ทั้งนี้ต้องมีความหมายอยู่เฉพาะภายในเรื่องราวนั้น
3. การประยุกต์ความรู้ (Application) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการนำเอาหลักการกฎเกณฑ์และวิธีดำเนินการต่าง ๆ ของเรื่องราวที่ได้เรียนรู้ไปแล้วมกคักแปลงใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่หรือที่คล้ายคลึงกัน
4. การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการแยกเรื่องราว หรือเหตุการณ์ที่สมบูรณ์ว่าประกอบด้วยส่วนย่อยอะไรบ้าง โดยอาศัยหลักกฎเกณฑ์ที่มาของเรื่องราว หรือเหตุการณ์นั้น

5. การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการรวบรวม หรือประกอบส่วนย่อยทั้งหลายให้เป็นส่วนรวม เพื่อสรุปตามความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลย่อย ๆ ขึ้นเป็นหลักการ หรือแนวความคิดใหม่ใหม่คุณค่า และคุณภาพสูงกว่าเดิม

6. การประเมินความรู้ (Evaluation) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการตัดสินคุณค่า ประเมินค่า โดยใช้กฎเกณฑ์สนับสนุน ความคิด (ชวาล แพร์คูล. 2522 : 45 - 48)

กาเลเกอร์ (Gallagher. 1965) และแอสเนอร์ (Aschner. 1961) ได้จำแนกคำถามออกเป็น 4 ประเภท โดยยึดจุดประสงค์การถามเป็นหลักดังนี้

1. คำถามความรู้ความจำ (Cognitive Memory Questions) ได้แก่ คำถามที่ต้องการคำตอบเกี่ยวกับข้อเท็จจริงและสิ่งที่ได้เรียนมาแล้ว

2. คำถามเอกนัย (Convergent Questions) ได้แก่ คำถามที่ผู้ตอบต้องใช้ความคิดหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียวจากข้อมูลที่มีอยู่

3. คำถามอเนกนัย (Divergent Questions) ได้แก่ คำถามที่ผู้ตอบสามารถใช้ความคิดเพื่อค้นหาคำตอบได้หลายคำตอบ เป็นคำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบใช้ความคิดหลายทิศทาง โดยอาศัยข้อมูล หรือหลักฐานมายืนยันในคำตอบนั้น คำถามประเภทนี้ส่งเสริมให้ผู้ตอบ เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

4. คำถามประเมินค่า (Evaluation Questions) ได้แก่ คำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบตัดสินใจและประเมินค่าสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง (Gall. 1970 : 707)

โครงการพัฒนาหลักสูตรวิชาศาสตร์ทั่วโลก รวมทั้งสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) ได้เป็นการฝึกฝนความคิดอย่างมีระบบ ซึ่งเรียกว่า หักชะบวนการทางวิทยาศาสตร์ การสอนแบบนี้ นักเรียนจะต้องพยายามค้นพบความรู้ด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นผู้อำนวยการสอนแบบถ่ายทอดความรู้จากครูไปสู่ นักเรียนวิธีนี้จะช่วยให้ครูสามารถสอนให้นักเรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเอง คือ คำถามที่ครูใช้ ครูจะต้องรู้จักใช้คำถามประเภทต่าง ๆ ในการสอน สถาบันได้จำแนกประเภทของคำถามในหนังสือพัฒนากระบวนการทางวิทยาศาสตร์ โดยแบ่งประเภทคำถามออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. คำถามที่นำไปสู่การสังเกต
2. คำถามที่นำไปสู่การอภิปราย
3. คำถามที่นำไปสู่การสร้างสมมติฐาน
4. คำถามที่นำไปสู่การออกแบบการทดลองและควบคุมตัวแปร
5. คำถามที่นำไปสู่การนำไปใช้

พิจา สันธวานนท์ (2522 : 189) ได้จำแนกคำถามเพื่อใช้ในการฝึกทักษะการสอนแบบจุลภาคไว้ 3 ประเภท คือ

1. คำถามที่ใช้ความคึกพื้นฐาน เป็นคำถามเพื่อให้ระลึกถึงความรู้เดิมเพราะที่ครูจะฝึกให้เกิดความคล่องในการถาม แบ่งออกเป็น คำถามที่ต้องใช้ความจำ และการสังเกตจากผู้ตอบ

2. คำถามเพื่อกระตุ้นคิด เป็นคำถามที่ผู้ตอบต้องใช้ขั้นตอนความคิดซับซ้อนว่าประเภทแรก แนวทางที่คิดอาจแยกได้หลายลักษณะ คำถามประเภทนี้ ได้แก่ คำถามความเข้าใจ การนำไปใช้ การเปรียบเทียบ การถามเหตุผล และการสรุปหลักการ

3. คำถามที่ขยายความคิด โดยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้ตอบ ได้แก่ คำถามคาดคะเน การวางแผน การประเมินค่า

โรจน์ จโนภาษ และคนอื่น ๆ. (2522 : 74 - 85) ได้กำหนดประเภทของคำถามเพื่อใช้ในการฝึกทักษะเกี่ยวกับการตั้งคำถาม โดยแบ่งคำถามออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. คำถามระดับต่ำ ได้แก่ คำถามให้สังเกต คำถามทบทวนความจำ คำถามให้บอก คำจำกัดความ คำถามให้บอกความหมาย คำถามให้บอกคำจำกัดความและคำถามบ่งชี้
2. คำถามระดับสูง ได้แก่ คำถามให้อธิบาย คำถามให้สังเคราะห์ และคำถามให้ประเมินค่า

3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำถาม

งานวิจัยในต่างประเทศ

ในปี ค.ศ. 1970 ไฮแมน (Hyman) ได้สรุปรายงานการวิจัยของ กาเลเกอร์ (Gallagher) ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้คำถามในการเรียนการสอนไว้ดังนี้ ครูใช้คำถามประเภท ความจำประมาณ 60% คำถามประเภทหาคำตอบหรือรวมความคิดประมาณ 30% คำถามประเภท ประมาณ 6% และคำถามประเภทหลายทิศทาง หรือขยายความคิดประมาณ 4% ไฮแมน ได้สรุปว่า ไม่ว่าวิธีสอนจะเป็นวิธีใด ก็เป็นที่ประจักษ์แน่ชัดว่าครูมีขีดจำกัดในการใช้คำถามอยู่เฉพาะสองชนิดแรก มาก และเขาได้ให้ข้อเสนอแนะว่า ถ้าครูต้องการให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ ก็ควรจะถามคำถามหลายระดับ โดยเฉพาะคำถามประเภทขยายความคิดจะทำให้นักเรียนพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ได้มาก และครูจะต้องถามคำถามประเภทนี้บ่อยจนปรากฏแน่ชัดว่าเด็กได้ตอบคำถาม ตามความคิดของตนเอง

สแตนเลย์ (Stanley. 1977 : 613 - 632A) ได้ศึกษาเรื่องผลการถามของ ครูที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการเรียนเคมีของนักเรียนเกรด 11 โดยมีวัตถุประสงค์ 2 ประการ ประการแรก ต้องการให้นักเรียนเกิดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนมากที่สุด ด้วยการใช้คำถามระดับสูง เพื่อให้มีส่วนร่วม ในการเรียนการสอนและประการที่สอง เพื่อปรับปรุงหลักสูตรวิชาเคมีให้ทันสมัย

โรนัลด์ (Ronald. 1973 : 4215 - 4217A) ทำการศึกษาเรื่องการใช้คำถามที่ใช้ในการเรียนการสอนในหนังสือแบบเรียนวิชาสังคมศึกษาระดับประถม วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อต้องการหาขอบเขตของคำถามในแบบเรียนสังคมศึกษาในชั้นประถมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความคิดอย่างกว้างขวางจากการทบทวนความจำไปสู่ ความคิดสร้างสรรค์เพียงใด การวิเคราะห์คำถามในแบบเรียนวิชาสังคมศึกษาในระดับชั้นประถมปีที่ 4, 5 และ 6 เพื่อศึกษาระดับคำถามตามวัตถุประสงค์ ทางการศึกษาของ บลูม (Bloom's Taxonomy) คือด้านความรู้ (Cognitive Domain) ผลปรากฏว่า คำถามความเข้าใจมี 41% ด้านความรู้ 36% ด้านไหว้เคราะห์ 10% ด้านสังเคราะห์ 2% ด้านประเมินผล 8% ด้านประยุกต์ใช้ 2 %

งานวิจัยในประเทศ

สุชาดา สุธาทันท์ (2532 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียนระดับปฐมวัยที่ได้รับการสอน โดยใช้คำถามหลายระดับ กับนักเรียนที่ได้รับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างกลุ่มละ 36 คน ผลปรากฏว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้คำถามหลายระดับ มีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2528 : บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาสภาพอบรมในศูนย์เด็กปฐมวัย ปรากฏว่า การจัดประสบการณ์ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ขึ้นขึ้นอยู่กับตัวครูเป็นสำคัญ มีการศึกษาพบว่า ผู้เรียนมีโอกาสดูแลความคึกคักเห็นชอบ และในการสนองความต้องการของเด็ก ครูมักใช้การบรรยาย และอธิบายเป็นส่วนใหญ่ มีการใช้คำถามน้อยมาก และคำถามที่ใช้เป็นคำถามปิดเป็นส่วนมาก คำถามเปิดเป็นส่วนน้อย ซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2527 : 101) ได้ทำการศึกษาเรื่องการจัดการเรียนการสอนในระดับชั้นเด็กเล็ก เมื่อพิจารณา กิจกรรมที่จัดให้แก่เด็กแล้วจะมีลำดับดังนี้ คือ กิจกรรมสร้างเสริมทักษะภาษามากที่สุด รองลงมาได้แก่ ทักษะทางคณิตศาสตร์ การรับรู้ การเคลื่อนไหว และการสร้างเสริมลักษณะนิสัย การสร้างเสริมสังคม ส่วนทักษะกระบวนการคิดเป็นทักษะที่ครูจัดกิจกรรมฝึกน้อยที่สุด

จากงานวิจัยที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การใช้คำถามมีบทบาทสำคัญในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจว่าในการศึกษา การเล่นสร้างสรรค์นั้นเน้นคำถามมาเพื่อช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิด และค้นพบด้วยตนเอง จะมีความแตกต่างกับการไม่ใช้คำถามหรือไม่

สมมุติฐานในการศึกษา

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยครั้งนี้แบ่งการดำเนินการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1. ประชากร
2. กลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การดำเนินการทดลอง
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร

ประชากรในการศึกษาค้นคว้านี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งมีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ของโรงเรียนที่เป็นโรงเรียนสาธิตระดับอนุบาลทั้งหมด 4 โรงเรียน ในเขตสหวิทยาลัยสุราษฎร์ธานี ปีการศึกษา 2532 สังกัดกรมการฝึกหัดครู กระทรวงศึกษาธิการ

การเลือกโรงเรียนมาศึกษาค้นคว้านี้เกณฑ์การเลือกดังนี้

1. เป็นโรงเรียนที่นักเรียนเข้าศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยวิธีการจับฉลาก ไม่มีการสอบคัดเลือก

2. การจัดการศึกษาในระดับอนุบาลยึดหลักการในการเตรียมความพร้อม

3. เป็นโรงเรียนอนุบาลตัวอย่างสำหรับการศึกษาค้นคว้าและวิจัย สำหรับอาจารย์ ครู

และนิสิต

กลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้านี้ ทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากโรงเรียนที่เป็นโรงเรียนสาธิตระดับอนุบาลทั้งหมด 4 โรงเรียน ในเขตสหวิทยาลัยสุราษฎร์ธานี

ได้โรงเรียนสาธิตวิทยาลัยครูพิบูลสงครามพิษณุโลก ซึ่งมีนักเรียนทั้งหมด 44 คน

2. นำกลุ่มตัวอย่าง 44 คน ที่ได้จากการสุ่มโรงเรียนมาทำการทดสอบก่อน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยการวาดภาพของ เจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban, 1986 : 138 - 155) เพื่อนำผลของการทดสอบก่อนมาจัดในการแบ่งกลุ่มได้ออกเป็น 2 กลุ่ม โดยเลือกเป็นกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มละ 22 คน

3. จัดฉากเพื่อกำหนดกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 ดังนี้

3.1 กลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม

3.2 กลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1. คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ซึ่งแบ่งไว้ดังนี้

1.1 คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถาม

1.2 คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม

2. กิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์สำหรับเก็บปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพ หรือเรียกว่าแบบทดสอบ ทิชี่-ดีพี (TCT-DP)

ของ เจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban, 1986 : 138 - 155)

การสร้างและการตรวจหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. การสร้างคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามและแบบไม่ใช้คำถาม ดำเนินการตามลำดับดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น และทักษะการใช้คำถาม รวมทั้งจิตวิทยาพัฒนาการและจิตวิทยาการเรียนการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการเขียนคู่มือการจัดกิจกรรม การเล่นสร้างสรรค์แบบใช้คำถามและแบบไม่ใช้คำถาม

1.2 กำหนดรูปแบบของคู่มือการจัดกิจกรรมซึ่งประกอบด้วย ชื่อกิจกรรม อุปกรณ์ จุดประสงค์ และการดำเนินกิจกรรม การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม และกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม

1.3 เขียนคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างจำนวน 35 ชุด

1.4 กำหนดลักษณะของคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม โดยให้ถามคำถามเด็กขณะดำเนินกิจกรรมการเล่น 1 - 2 คำถาม เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิด และค้นพบหรือแก้ปัญหา ซึ่งอาจจะถามในช่วงที่สังเกตว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือขณะที่เด็กเล่นสนุก การเล่น ถ้าเด็กถามจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามเกี่ยวกับการแนะนำวิธีการเล่น

1.5 กำหนดลักษณะของคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม ขณะที่เด็กกำลังดำเนินกิจกรรมการเล่นจะไม่ถามคำถาม แต่ถ้าเด็กถามจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามเกี่ยวกับการแนะนำวิธีการเล่น

1.6 การตรวจหาคุณภาพของคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้าง

1.6.1 นำคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับเรื่องการสร้างคู่มือการจัดกิจกรรมระดับอนุบาล จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างชื่อกิจกรรม อุปกรณ์ จุดประสงค์และการดำเนินกิจกรรม การเล่น สรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม และกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม

1.6.2 ปรับปรุงคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างตามคำแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ

1.6.3 แนะนำคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว แก่ผู้ช่วยวิจัย เพื่อทำความเข้าใจถึงขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม

1.6.4 ฝึกผู้ช่วยวิจัยในการใช้คู่มือและดำเนินกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้าง ไปทดลองใช้กับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ไม่ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

1.6.5 ปรับปรุงแก้ไขคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างแต่ละกิจกรรม ให้เหมาะสม เพื่อที่จะนำไปใช้ในการทดลอง

2. การเลือกกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างสำหรับเด็กปฐมวัยดำเนินการตามลำดับขั้น

2.1 ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องดังต่อไปนี้

2.1.1 ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยเกี่ยวกับการเล่นสรรค์สร้างเพื่อกำหนดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้าง

2.1.2 ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยเกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการเด็กเพื่อเข้าใจถึงพัฒนาการเด็กแต่ละวัย

2.1.3 ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาเพื่อเข้าใจถึงลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก

2.1.4 ศึกษาเอกสารตำรา และงานวิจัยเกี่ยวกับทักษะการใช้คำถามสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อเข้าใจถึงลักษณะของการใช้คำถามในการกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหา

2.2 คำเนินการสร้างกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้าง ตามลำดับขั้นตอนดังนี้

2.2.1 สร้างกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือน และความแตกต่าง จำนวน 11 ชุด ได้แก่ ชุดไม้หมอนแสนเพลิน ชุดสนุกกับการคิด ชุดมาสมมติกันเถอะ ชุดกล่องวิเศษ ชุดหอยคลองหลุม ชุดเล่นกับวงล้อ ชุดรูปทรงแสนสนุก ชุดสนุกกับไม้ไผ่ ชุดสนุกกับกล่องกลวง ชุดเล่นกับน้ำ และชุดเล่นกับทราย

2.2.2 สร้างกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุและผลของการกระทำ จำนวน 8 ชุด ได้แก่ ชุดมาสนุกกับการเป่า ชุดโยกเขย่าแสนประหลาด ชุดมาสนุกกับการเลื้อย ชุดปากกามหาสนุก ชุดลูกกิ้งหรีด ชุดเทนนิสมหาสนุก ชุดสนุกกับการเงย และชุดลูกรอกพาเพลิน

2.2.3 สร้างกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับทัศนะหรือการปรับตัวจำนวน 8 ชุด ได้แก่ ชุดสนุกกับลูกช้าง ชุดเขย่าแสนสนุก ชุดหุ่นทิศการ ชุดผาวิเศษ ชุดสนุกกับเชือกและยางยืด ชุดกระดานสามัคคี ชุดหวนขว้างพาเพลิน และชุดสนุกกับเข็มขัด หวงวงกลมและยางยืด

2.2.4 สร้างกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของวัตถุ จำนวน 8 ชุด ได้แก่ ชุดลูกแก้วกับรางไม้ ชุดกล่องหรรษา ชุดยิทธิคุณมหัศจรรย์ ชุดกังหันพาเพลิน ชุดปิงปองหลากหลาย ชุดวงล้อมหัศจรรย์ ชุดไหมพรมแสนเพลิน และชุดฟองน้ำพาสนุก

2.3 การตรวจหาคุณภาพของกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ คำเนินตามลำดับขั้น

ดังนี้

2.3.1 นำกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ความชำนาญเกี่ยวกับเรื่องการเล่นและของเล่น จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาลักษณะของวัสดุ สี รูปแบบ จำนวนชิ้นในแต่ละชุด เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์

2.3.2 ปรับปรุงกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.3.3 นำกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

2.3.4 ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์และกิจกรรมให้เหมาะสมเพื่อที่จะนำไปใช้ในการทดลอง

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพของ เกลเลน และเออร์บัน คำเนินตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าแบบทดสอบ ทีซีที-ดีพี (TCT-DP)(Test for Creative Thinking - Drawing Production) ของ เกลเลน และเออร์บัน(Jellen and Urban. 1986 : 438 - 155)

3.1.1 ลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอ โดยใช้ทดสอบเป็นรายบุคคล หรือเป็นรายกลุ่มบุคคลซึ่งกำหนดรูปแบบดังนี้

3.1.1.1 สิ่งที่กำหนดเป็นสิ่งเร้าที่จัดเตรียมไว้ในรูปแบบของชิ้นส่วนเล็ก ๆ ที่มีขนาดและรูปร่างแตกต่างกันหลาย ๆ อย่าง เช่น รูปทรงว่างกลม รูปมุมฉาก รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส แบบไม่สมบูรณ์ รูปรอยเส้นประ รูปเส้นโค้งคล้ายตัว S ซึ่งประกอบอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

3.1.1.2 การตอบสิ่งเร้าผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองได้อย่างอิสระตามจินตนาการ โดยการวาดภาพขึ้นมาภายในขอบเขตของช่วงเวลาที่กำหนดให้ และมีเกณฑ์สำหรับยึดถือเป็นหลักในการประเมินคุณค่าความคิดสร้างสรรค์จากภาพวาด ทั้งหมด 11 เกณฑ์

แบบทดสอบชุดนี้เป็นแบบทดสอบที่ไม่มีอิทธิพลของวัฒนธรรมและภาษาเข้ามาเกี่ยวข้อง
 เจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 138 - 155) ให้ความสำคัญเชื่อมั่น
 โยชนำแบบทดสอบไปทดสอบกับเด็กต่างระดับความรู้ได้ความสัมพันธ์ดังนี้

เด็กพิเศษ หูตึง	ค่าความเชื่อมั่น .91
เด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ	ค่าความเชื่อมั่น .97
เด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง	ค่าความเชื่อมั่น .89
เด็กที่เรียนโปรแกรมคณิตศาสตร์	ค่าความเชื่อมั่น .94

3.1.2 การให้คะแนนแบบทดสอบ

การประเมินผลแบบทดสอบ ดำเนินการตามเกณฑ์การประเมินผลของ
 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพของ เจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban.
 1986 : 138 - 155) ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินผลทั้งหมด สรุปได้ 11 เกณฑ์ ดังนี้

3.1.2.1 ความสมบูรณ์ (Cm : Completion) หมายถึง ภาพที่
 ได้รับการต่อเติมหรือขยายออกอย่างต่อเนื่อง จากครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และ
 สีเหลี่ยมจัตุรัสเล็กกลายเป็นคนนอกกรอบ จะได้ภาพละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

3.1.2.2 การต่อเติมเพิ่มเติมเข้ามา (Ad = Additions) หมายถึง
 การนำสิ่งต่าง ๆ เข้ามาเพื่อให้มีการขยายและหรือเพิ่มเติมรายละเอียดจากภาพเดิม ส่วนที่เพิ่ม
 อาจเป็นจุด เส้น รูปแบบ ฯลฯ จะได้เพิ่มภาพละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุด 6 คะแนน

3.1.2.3 เนื้อหาใหม่ (Ne : New Element) หมายถึง ภาพ
 รูปทรง สัญลักษณ์ หรือองค์ประกอบอันใหม่ que ที่เพิ่มเติมต้องเป็นอิสระจากรูปทรงที่กำหนดให้ จะได้ภาพละ
 1 คะแนน คะแนนสูงสุด คือ 6 คะแนน

3.1.2.4 การต่อเนื่องสายเส้น (Cl : Conections with a
 Line) หมายถึง แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากต่อโยงกันโดยตรง
 หรือโดยใช้เส้นตรงลากเชื่อมต่อก (ภายในและหรือภายนอกกรอบ) จะได้คะแนนเพิ่มอีก 1 คะแนน
 คะแนนสูงสุด คือ 6 คะแนน

3.1.2.5 การเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือภาพรวม

(Cth : Connections With a Theme) หมายถึง การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นลักษณะของข้อ 4 ก็ได้ ซึ่งทำให้เกิดความหมายมากขึ้น และสำคัญอยู่ที่การทำให้ภาพสมบูรณ์ตามที่ผู้ออกภาพตั้งใจไว้ จะได้ 6 คะแนน คะแนนสูงสุด คือ 6 คะแนน

3.1.2.6 การข้ามเส้นกันเขตที่ต่อเนื่อง (Bfd. : Boundary Breaking: Fragment Dependent) หมายถึง การต่อเติมหรือโยงรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด ซึ่งอยู่นอกกรอบจะได้ 6 คะแนน คะแนนสูงสุด คือ 6 คะแนน

3.1.2.7 การข้ามเส้นกันเขตที่เป็นอิสระ (Bfi : Boundary Breaking Fragment Independent) หมายถึง การต่อเติมภาพที่อยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ และเป็นอิสระจากสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิด จะได้ 6 คะแนน

3.1.2.8 ภาพที่มองเห็นเป็นจริง (Pe : Perspective) หมายถึง ภาพที่แสดงให้เห็นระยะไกลใกล้ และหรือภาพสองมิติ (ภาพที่ทำให้เห็นสองทิศทาง) ให้ 1 คะแนน สำหรับ 1 ภาพ คะแนนสูงสุด 6 คะแนน

3.1.2.9 อารมณ์ขัน (Hu : Humor) หมายถึง ภาพที่แสดงให้เห็น หรือก่อให้เกิดอารมณ์ขัน ภาพแสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินจากผู้เข้าหัดสอบในหลาย ๆ ทาง เช่น ผู้วาดล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด ผู้วาดผนวกข้อที่แสดงอารมณ์ขัน และหรือผู้วาดผนวกลายเส้น และภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน ให้ 6 คะแนน

3.1.2.10 การไม่ทำตามแบบ (Uc : Unconventionality) หมายถึง

3.1.2.10.1 ท้าทายการจำกัดทางวัสดุ เช่น การหมุนกลับ กระดาษข้อสอบ ให้ 3 คะแนน

3.1.2.10.2 ภาพและหรือองค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การนำชื่อที่เป็นนามธรรมมาใช้ให้ 3 คะแนน

3.1.2.10.3 ภาพรวมกันของรูปมีการนำเอาสัญลักษณ์มาใช้ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข เครื่องหมาย ให้ 3 คะแนน

3.1.2.10.4 การใช้ส่วนที่กำหนดให้ประกอบเป็นภาพ

โดยที่ไม่ใช้ภาพซึ่งมักทำกันแพร่หลาย ให้ 3 คะแนน เช่น ภาพที่ห้ากันแพร่หลายคือ

รูปครึ่งวงกลมถือเป็นพระอาทิตย์ หรือหน้าคน

รูปมุมฉากถือเป็นบ้านกลอง

รูปเส้นโค้งถือเป็นงูคนไม้

รูปเส้นประคคเป็นถนน ตรอก ทางควน

รูปจุดถือเป็นตาของนก

รูปห้าอันนี้ต้องหักออก 1 คะแนนจากคะแนนที่ได้ในข้อนี้

แต่ไม่มีคะแนนคิดลบ

คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ $(10.1 + 10.2 + 10.3 + 10.4)$

12 คะแนน

3.1.2.11 ความเร็ว (Sp : Speed) หมายถึง ภาพที่ใช้เวลาน้อยกว่า

12 นาที จะได้คะแนน ดังนี้

ต่ำกว่า 2 นาที ได้ 6 คะแนน

ต่ำกว่า 4 นาที ได้ 5 คะแนน

ต่ำกว่า 6 นาที ได้ 4 คะแนน

ต่ำกว่า 8 นาที ได้ 3 คะแนน

ต่ำกว่า 10 นาที ได้ 2 คะแนน

ต่ำกว่า 12 นาที ได้ 1 คะแนน

หมายเหตุ ด้านหลังของแบบทดสอบจะมีช่องเล็ก ๆ อยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสสำหรับการให้คะแนน คะแนนรวมสูงสุดคือ 72 คะแนน

3.1.3 ขั้นตอนการทดสอบ คำแนะนำการตามลำดับชั้น ดังนี้

3.1.3.1 เตรียมเด็กให้พร้อมที่จะสอบหลังจากเด็กพร้อมแล้วครูแจก

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพของ เจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 138 - 155) และคืนสื่อที่ไม่ใช่วางลบเพื่อให้นักเรียนได้เปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว

3.1.3.2 ครูอ่านคำสั่งซ้ำ ๆ และชัดเจน เช่น "ภาพที่วางอยู่
เบื้องหน้านักเรียนนี้เป็นภาพที่ยังไม่สมบูรณ์ ขอให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมให้เสร็จสมบูรณ์ จะวาดเป็น
ภาพอะไรก็ได้ ตามที่นักเรียนอยากวาด ภาพทุกภาพถือว่าถูกต้องทั้งสิ้น"

3.1.3.3 เมื่อเด็กเข้าใจแล้ว ครูให้เด็กลงมือวาดภาพได้
และในช่วงที่เด็กทำแบบทดสอบ หากเด็กมีคำถามถามครู ครูจะตอบในลักษณะ "จะวาดภาพอะไรก็ได้
ไม่มีคำตอบที่ผิด"

3.1.3.4 ครูจะจดบันทึกเวลาของการทดสอบแต่ละคนไว้ที่มุมขวา
ของแบบทดสอบ

3.1.3.5 เมื่อเด็กทำแบบทดสอบเสร็จ ครูให้เด็กตั้งชื่อภาพที่วาด

3.1.3.6 ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาที หลังจาก 15 นาที
ผ่านไป ครูจะเก็บแบบทดสอบทั้งหมด

3.2 การตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยการวาดภาพของ
เจเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 138 - 155)

3.2.1 นำแบบทดสอบที่ผู้วิจัยทำการศึกษาจนเป็นที่เข้าใจแล้วไปทดลองใช้กับ
นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งมีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน

3.2.2 หากความสัมพันธ์ของการตรวจให้คะแนนระหว่างผู้ตรวจ 3 คน ดังนี้

3.2.2.1 ให้ผู้ตรวจทั้ง 3 คน ศึกษาเกณฑ์การให้คะแนนทั้ง 11 เกณฑ์
มาแล้วอย่างละเอียด

3.2.2.2 นำแบบทดสอบที่สอบแล้วให้ผู้ตรวจทั้ง 3 คน ตรวจให้คะแนน
ตามเกณฑ์ทั้ง 11 เกณฑ์

3.2.2.3 นำคะแนนที่ได้จากการตรวจของผู้ตรวจทั้ง 3 คน มาหา
ค่าสหสัมพันธ์

การดำเนินการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยใช้การวิจัยแบบ Randomized Control Group Pre-test - Post-test Design (ลวน สายยศ และอังณา สายยศ. 2528 : 216)

ตาราง 1 แบบแผนการทดลองของกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2

กลุ่ม	สอบก่อน	ตัวแปรอิสระ	สอบหลัง
$R(E_1)$	$T_1 E_1$	X_1	$T_2 E_1$
$R(E_2)$	$T_2 E_2$	X_2	$T_2 E_2$

$R(E_1)$	แทน	กลุ่มทดลอง 1
$R(E_2)$	แทน	กลุ่มทดลอง 2
X_1	แทน	กิจกรรมการเล่นสร์รคสร้างประกอบการใช้คำถาม
X_2	แทน	กิจกรรมการเล่นสร์รคสร้างแบบไม่ใช้คำถาม
$T_1 E_1, T_2 E_2$	แทน	การสอบก่อนการทดลอง
$T_2 E_1, T_2 E_2$	แทน	การสอบหลังการทดลอง

วิธีดำเนินการทดลอง

1. การทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยการวาดภาพของ เกลเลน และเออร์บัน ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 44 คน ก่อนการดำเนินการทดลอง

2. การดำเนินการทดลอง มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 จัดเตรียมห้องเรียน 2 ห้องดังนี้

2.1.1 ห้องเรียนที่ 1 เป็นห้องเรียนปกติของนักเรียนโดยจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้เป็นมุมต่าง ๆ ได้แก่ มุมบ้าน มุมบล็อก มุมหนังสือ มุมดนตรี มุมเครื่องเล่นสัมผัส มุมเกมการศึกษา และมุมศิลปะสร้างสรรค์ ซึ่งกิจกรรมแต่ละกิจกรรมเป็นกิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ของโรงเรียน

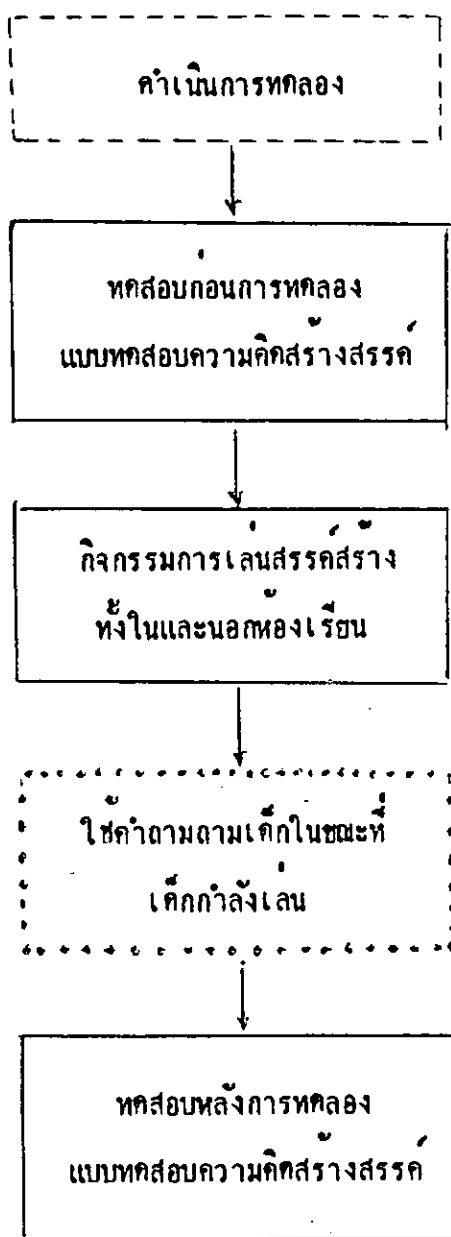
2.1.2 ห้องเรียนที่ 2 เป็นห้องที่ใช้ในการทดลอง โดยจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้มีกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ซึ่งเหมาะที่จะเล่นในห้องว่างไว้ตามมุมต่าง ๆ ของห้องเรียน และจัดสภาพแวดล้อมนอกห้องเรียนให้มีกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ ได้แก่ กิจกรรมการเล่นน้ำ การเล่านิทาน และกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เหมาะสมที่จะเล่นนอกห้องเรียน โดยแต่ละกิจกรรมผู้วิจัยเป็นผู้จัดเตรียมไว้

2.2 จัดเตรียมกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ทั้งหมด 35 ชุด โดยแบ่งเป็นกิจกรรมที่เล่นในห้องเรียน 17 ชุด และกิจกรรมที่เล่นนอกห้องเรียนอีก 18 ชุด

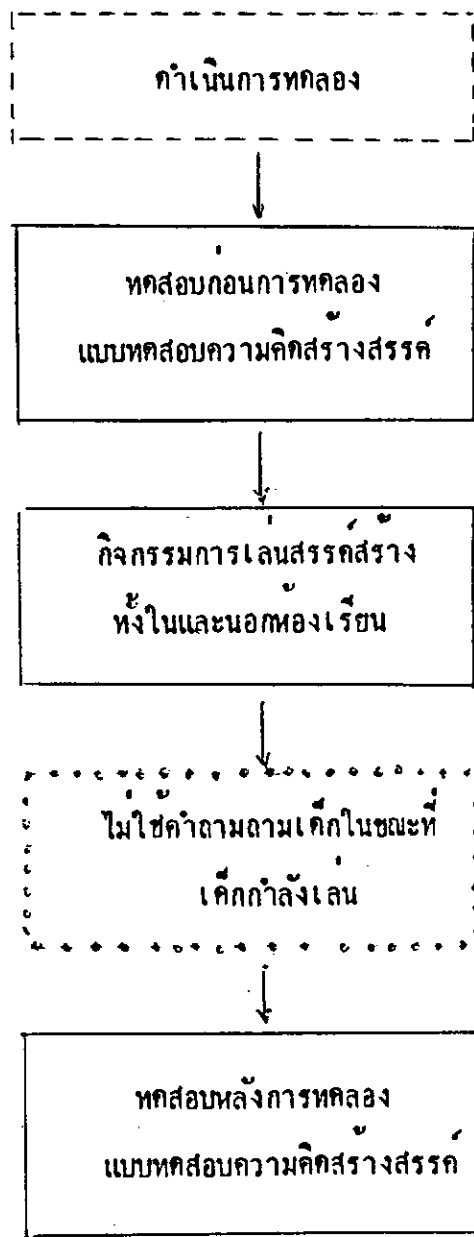
2.3 ในการดำเนินการทดลองวันแรกจะนำกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์จัดเตรียมไว้ในห้องทดลอง จำนวน 1 กิจกรรม (4 ชุด) และนอกห้องเรียนจำนวน 1 กิจกรรม (2 ชุด) รวมทั้งการเล่นน้ำและเล่านิทานพร้อมอุปกรณ์การเล่น ทั้งนี้จะนำกิจกรรมใหม่มาเพิ่มทุกวัน โดยเพิ่มวันละ 1 ชุด สลับกันระหว่างกิจกรรมที่เล่นในห้องเรียนและนอกห้องเรียน สำหรับกิจกรรมการเล่นน้ำและเล่านิทานนี้จะคงไว้ตลอด โดยจะนำอุปกรณ์ประกอบการเล่นมาเพิ่มและสับเปลี่ยนทุก 2 วัน

2.4 กลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เหมือนกันทั้ง 2 กลุ่ม แต่มีรูปแบบในการดำเนินกิจกรรมแตกต่างกันตามภาพประกอบ 2 ดังนี้

กลุ่มทดลอง 1



กลุ่มทดลอง 2



ภาพประกอบ 2 เปรียบเทียบรูปแบบการทดลองจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถาม และแบบไม่ใช้คำถาม

2.5 คำเนินการทดลองตามคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างโดยคำเนินการทดลองดังนี้

2.5.1 กลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม ที่จัดให้เล่นทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนโดยแต่ละกิจกรรมให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจในเวลา 30 นาที ในขณะที่เด็กกำลังทำเนื่กิจกรรมการเล่นนั้น อาจถามเด็กในจังหวะที่เหมาะสมซึ่งอาจจะอยู่ในช่วงที่สังเกตว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อเด็กสิ้นสุดการเล่น ถ้าเด็กถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามเกี่ยวกับการแนะนำวิธีการเล่น

2.5.2 กลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม ที่จัดให้เล่นทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนโดยแต่ละกิจกรรมให้เด็กเลือกเล่นตามความสนใจในเวลา 30 นาที ในขณะที่เด็กกำลังทำเนื่กิจกรรมการเล่นนั้น จะไม่นำคำถามเข้าไปถามเด็ก ถ้าเด็กถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามเกี่ยวกับการแนะนำวิธีการเล่น

2.6 ในการทดลองครั้งนี้ใช้วิธีสลับเวลาในการจัดกิจกรรมระหว่างกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 ตารางการจัดกิจกรรมระหว่างกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2

ลำดับที่ ของการทดลอง	ครั้งที่ ของการทดลอง	เวลา	เวลา
		10.00 - 10.30 น.	10.30 - 11.00 น.
1	1	กลุ่มทดลอง 1	กลุ่มทดลอง 2
	2	กลุ่มทดลอง 2	กลุ่มทดลอง 1
	3	กลุ่มทดลอง 1	กลุ่มทดลอง 2
	4	กลุ่มทดลอง 2	กลุ่มทดลอง 1

3. ระยะเวลาในการดำเนินการทดลอง ในการทดลองครั้งนี้ ดำเนินการทดลองโดยใช้ เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง โดยที่กลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มได้รับการจัดกิจกรรมกลุ่มละ 32 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที

4. การสอบหลังเรียน (Post-test)

หลังจากทำการทดลองครบ 8 สัปดาห์ ให้ทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยการ วาดภาพของ เกลเลน และเออร์บัน ทั้งกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2

5. นำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนทั้ง 11 เกณฑ์

6. นำคะแนนที่ได้จากการตรวจแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ

ต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเสนอตามลำดับขั้นตอนต่อไปนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง

1.1 คะแนนเฉลี่ย

1.2 ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

2. หาค่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ t-test แบบ

Dependent

3. วิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนจากผลการทดลอง 2 วิธี จากแบบทดสอบความคิด สร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 โดยใช้ t-test แบบ Independent

ในรูป Different Scores

4. วิเคราะห์ระดับความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าคะแนนสถิติพื้นฐานของคะแนนจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลัง การทดลอง ใช้สูตรดังต่อไปนี้

1.1 หาค่าคะแนนเฉลี่ย ใช้สูตร (ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2528 : 59)

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

เมื่อ X แทน ค่าเฉลี่ย
 ΣX แทน ผลรวมของคะแนน
 N แทน จำนวนนักเรียน

1.2 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้สูตร (ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ.

2528 : 64)

$$S = \sqrt{\frac{N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}{N(N - 1)}}$$

เมื่อ S แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 ΣX แทน ผลรวมทั้งหมดของคะแนน
 ΣX^2 แทน ผลรวมแต่ละตัวยกกำลังสอง
 N แทน จำนวนคะแนนทั้งหมด

2. การวัดพัฒนาการของแต่ละกลุ่มตัวอย่าง ใช้ค่า t-test Dependent จากสูตร

(ลวน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2528 : 87 - 88)

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{N \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2}{N - 1}}}$$

เมื่อ D แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
 N แทน จำนวนคู่

3. ความแตกต่างระหว่างคะแนนของผลการทดลอง 2 วิธี ใช้ t-test Independent

ในรูป Difference Scores (Scolt. 1967 : 264)

$$t = \frac{MD_1 - MD_2}{S_{MD_1 - MD_2}} ; df = n_1 + n_2 - 2$$

$$S_{MD_1 - MD_2}^2 = \sqrt{\frac{S_{D_1}^2}{n_1} + \frac{S_{D_2}^2}{n_2}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าความแตกต่าง
	MD ₁	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลต่างระหว่างการทดสอบหลังเรียนกับก่อนเรียน ของกลุ่มทดลอง 1
	MD ₂	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลต่างระหว่างการทดสอบหลังเรียนกับก่อนเรียน ของกลุ่มทดลอง 2
	S _{MD₁ - MD₂}	แทน	ค่าความแปรปรวนรวมของผลต่างระหว่างการทดสอบหลังเรียน กับก่อนเรียน ของกลุ่มทดลอง 1 กับกลุ่มทดลอง 2
	n ₁	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง 1
	n ₂	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลอง 2

4. วิเคราะห์หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร (รัตนะ บัวสนธ์. 2531 : 25)

$$r = \frac{SS_b}{SS_T}$$

เมื่อ	r	แทน	หาค่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร
	SS _b	แทน	ผลบวกกำลังระหว่างกลุ่ม
	SS _T	แทน	กำลังสองของทั้งหมด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ออกจากการทดลอง และการแปลความหมายจากการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N แทน จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$ แทน คะแนนเฉลี่ย

S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนน

t แทน อัตราส่วนวิกฤตที่ใช้พิจารณาในการแจกแจงแบบ t

กลุ่มทดลอง 1 คือ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบ
การใช้คำถาม

กลุ่มทดลอง 2 คือ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้
คำถาม

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้จัดขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 ก่อนทำการทดลอง ผู้วิจัยได้กำหนดแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปทดสอบกับเด็ก
กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 44 คน เพื่อนำคะแนนจากการทดสอบมาจัดในการแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น
2 กลุ่ม โดยเลือกเป็นกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มละ 22 คน แล้วจับฉลาก เพื่อเลือก
กลุ่มตัวอย่างโดยให้กลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถาม
และกลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม ดังตาราง 3

ตาราง 3 เปรียบเทียบจำนวนนักเรียนชาย และนักเรียนหญิง ของกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2

กลุ่มตัวอย่าง	นักเรียนชาย/คน	นักเรียนหญิง/คน	รวม
กลุ่มทดลอง 1	13	9	22
กลุ่มทดลอง 2	13	9	22

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่า จำนวนนักเรียนชาย และนักเรียนหญิงของกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 มีจำนวนเท่ากัน

ตอนที่ 2 หลังจากได้กลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มแล้วจึงดำเนินการทดลองโดยให้กลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดประสบการณ์ตามคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถาม และกลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดประสบการณ์ตามคู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม โดยจัดกิจกรรมในแต่ละวันตามตารางการจัดกิจกรรมที่ได้กำหนดไว้ และใช้ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง กลุ่มละ 32 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที หลังจากทำการทดลองครบ 8 สัปดาห์แล้ว ให้นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปทดสอบกับเด็กทั้งสองกลุ่ม เพื่อนำคะแนนมาวิเคราะห์เปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนทำการทดลอง และหลังทำการทดลอง ดังตาราง 4

ตาราง 4 ผลการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางด้านการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยกลุ่ม
ทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 ก่อนและหลังทำการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	Pre-test			Post-test			t-test
	N	$\bar{X}$	S	N	$\bar{X}$	S	
กลุ่มทดลอง 1	22	32.8182	11.955	22	56.3636	4.696	9.42**
กลุ่มทดลอง 2	22	32.7727	10.819	22	48.7273	7.079	6.85***

$$t_{.01,21} = 2.831$$

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ ประกอบการใช้คำถาม และการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 3 ทำการวิเคราะห์ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่ได้รับการจัด
ประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถาม และการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม
เพื่อวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนจากผลการทดลองทั้งสองวิธี ดังตาราง 5

ตาราง 5 ผลการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ระหว่าง
กลุ่มทดลอง 1 กับกลุ่มทดลอง 2 หลังทำการทดลอง

กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}$	S	t
กลุ่มทดลอง 1	22	23.5455	11.726	2.22*
กลุ่มทดลอง 2	22	15.9545	10.930	

$$t_{.05,21} = 2.020$$

จากตาราง 5 แสดงให้เห็นว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์
ประกอบการใช้คำถาม และการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาผลของการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถาม และการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม

สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากร

ประชากรเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งมีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ของโรงเรียนสาธิตระดับอนุบาลทั้งหมด 4 โรงเรียน ในเขตสหวิทยาลัยครูภาคเหนือ ปีการศึกษา 2532 สังกัดกรมการฝึกหัดครู กระทรวงศึกษาธิการ

~~2.~~ กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งมีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ของโรงเรียนสาธิตวิทยาลัยครูพิษณุโลก วิทยุโลก ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2532 จำนวน 44 คน 1 ห้องเรียน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มละ 22 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้

3.1 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้าง ประกอบการใช้คำถาม และการเล่น สรรค์สร้างแบบไม่ใช่คำถาม

3.2 กิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างสำหรับเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 35 ชุด ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

3.2.1 กิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่จัดในห้องเรียน จำนวน 17 ชุด

3.2.2 กิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่จัดนอกห้องเรียน จำนวน 18 ชุด

3.3 แบบทดสอบความถนัดสร้างสรรค์โดยการวาดภาพหรือเรียกว่าแบบทดสอบ ทิชี่-กัฟ (TCT-DP) ของ เจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 138 - 155)

4. วิธีดำเนินการทดลอง

4.1 ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยนำแบบทดสอบความถนัดสร้างสรรค์ไปทดสอบ กับเด็กกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2

4.2 ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองทั้งกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 กับนักเรียน ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2532 ในช่วงเวลากิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และ การเล่นตามมุม ตามตารางการจัดกิจกรรมประจำวัน ตามแผนการจัดประสบการณ์ของโรงเรียน โดยใช้ระยะเวลาทำการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง ซึ่งกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มได้รับการจัดกิจกรรมกลุ่มละ 32 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที โดยกลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดประสบการณ์ การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม และกลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่น สรรค์สร้างแบบไม่ใช่คำถาม ซึ่งจัดให้เล่นทั้งในและนอกห้องเรียน

4.3 หลังจากเสร็จสิ้นการทดลองแล้ว ผู้วิจัยทำการทดสอบกลุ่มทดลองทั้งสองด้วย แบบทดสอบความถนัดสร้างสรรค์

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

5.1 หาการพัฒนาความถนัดสร้างสรรค์จากแบบทดสอบความถนัดสร้างสรรค์ของ แต่ละกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ t-test แบบ Dependent

5.2 วิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนจากผลการทดลอง 2 วิธี จากแบบทดสอบ
ความคิดสร้างสรรค์ระหว่าง กลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 โดยใช้ t-test แบบ Independent
ในรูป Different Scores

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามมีความคิด
สร้างสรรค์แตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.05$ โดยที่เด็กปฐมวัยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์
การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์
การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์
การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามและการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม มีคะแนนเฉลี่ย
จากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์สูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.01$ แสดงว่า การจัด
ประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามและแบบไม่ใช้คำถาม ส่งผลต่อการพัฒนาทาง
ด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบ
การใช้คำถามและการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม มีความคิดสร้างสรรค์
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.05$ โดยกลุ่มที่ใช้คำถามมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบ
ความคิดสร้างสรรค์ สูงกว่ากลุ่มที่ไม่ใช้คำถาม นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มที่ใช้คำถาม และ
ไม่ใช้คำถามมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์สูงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.01$
แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์นี้ สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้
อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการเล่นสร้างสรรค์ เป็นการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กคิดค้นหาวิธีเล่น
อย่างอิสระ และเกิดการค้นพบด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อน ในขณะที่เด็กเล่นอาจมีการตั้งคำถาม
หรือปรับเปลี่ยนการเล่น เพื่อให้เด็กเกิดปัญหา และเกิดการคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยให้

เด็กมีพัฒนาการด้านสติปัญญาที่ยั่งยืน การเล่นสรรค์สร้างนับว่าเป็นพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ (Forman and Hill. 1980 : 2) ทั้งนี้เนื่องจากการเล่นสรรค์สร้างเป็นการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้มีความเป็นอิสระ ซึ่งสอดคล้องกับ แชมเบอร์ (Chamber) ที่กล่าวว่า การให้เด็กได้มีโอกาสทำงานอย่างอิสระเป็นสิ่งที่มีคุณค่าต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นอย่างมาก (สาธิต ยุโรคม. 2523 ; อ้างอิงมาจาก Chamber. 1966 : 549) และ เกอทรูด (Gertrude. 1966 : 549) มีความเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะได้รับการส่งเสริมให้เพิ่มขึ้นได้ โดยการสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เด็กรู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุมด้วยระเบียบวินัยที่เคร่งครัดจนเกินไป เพราะความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยเสรีภาพทางความคิด และการกระทำ ถ้าเด็กขาดอิสระ และความกล้า ความคิดสร้างสรรค์จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้ (อารมย์ ทักษิณ. 2526 : 9) นอกจากนี้เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นและคิดอย่างอิสระทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียนแล้ว เด็กควรได้รับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการใช้คำถามกระตุ้น ในการใช้คำถามกระตุ้นเด็กควรถามเด็กในขณะที่เริ่มเล่นหรือขณะที่เด็กจะสิ้นสุดการเล่น หากสังเกตว่า เด็กสามารถเล่นอย่างอิสระได้ ควรถามเด็กเพื่อช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการคิด เมื่อเด็กคิดวิธีการเล่นใด ควรให้กำลังใจแก่เด็ก เพราะเป็นสิ่งที่เด็กพอใจ และภูมิใจในการค้นพบวิธีการเล่นแบบใหม่ ด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อน การถามด้วยคำถามกระตุ้นให้เด็กเกิดการคิดค้น วิธีการเล่นที่แปลกใหม่ได้ ทำให้เด็กเกิดการพัฒนาการทางสติปัญญา ดังคำกล่าวของ คีโบรา (Deborah. 1989 : 146 - 149) ได้กล่าวว่า การถามเด็กด้วยคำถาม จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กได้ยิ่งขึ้น ดังนั้นการใช้คำถามประกอบการเล่นสรรค์สร้างสำหรับเด็ก สามารถช่วยให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

อนึ่ง คำถามที่ใช้ถามเด็กในขณะที่เล่นสรรค์สร้างใช้เพียง 1 - 2 คำถาม โดยถามเมื่อเด็กจะเริ่มในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น เพื่อให้เด็กคิดค้นวิธีการเล่นเพิ่มขึ้น นับว่าสอดคล้องกับการจัดกิจกรรมกึ่งมีแบบ (Semi Structured) ซึ่งใช้ใกล้ชิดกับเด็กปฐมวัย เด็กกลุ่มที่ใช้คำถามจึงมีความคิดสร้างสรรค์ สูงกว่าเด็กกลุ่มที่ไม่ใช้คำถาม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ คานห์ และ จาคอบสัน (Kahn and Jacobson. 1981 : 633) ที่พบว่า เด็กที่เล่นบล็อกแบบกึ่งมีแบบสามารถพัฒนาทักษะการพูด และการคิดได้ดีกว่าเด็กกลุ่มที่เล่นแบบมีแบบ

ในการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างสำหรับเด็กนั้น มีการจัดกิจกรรมหลายอย่าง ให้เด็ก
 ใฝ่โอกาสเลือกเล่น โดยหลักแหล่งวิธีการเล่น นับว่าเป็นการช่วยให้เด็กได้ฝึกการตัดสินใจ ซึ่ง
 สอดคล้องกับลักษณะของการจัดกิจกรรมให้เด็กริเริ่มโดยอิสระ (Child Initiated Activities)
 การริเริ่มอย่างอิสระโดยเด็กจะช่วยให้เด็กพัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) อย่างเต็มที่
 (ฉันทนา ภาคภงกช. 2533 : 1) ทั้งนี้ จงใจ ขจรศิลป์ ได้ศึกษาพบว่า การจัดกิจกรรม
 ศิลปสร้างสรรค์ และการเล่นตามมุมแบบริเริ่มอย่างอิสระ ทำให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และ
 ความเชื่อมั่นในตนเองสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ (จงใจ ขจรศิลป์. 2532 : 82) การจัด
 กิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างสำหรับเด็กจึงเป็นการช่วยส่งเสริมความเชื่อมั่นให้แก่เด็ก และช่วยให้
 เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งคำกล่าวของ น้อมฤดี จงพฤษะ ที่กล่าวว่า ผู้ใหญ่ควรเปิดโอกาส
 ให้เด็กมีอิสระในการคิด และการแสดงออก เพราะจะช่วยให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (น้อมฤดี
 จงพฤษะ. 2518 : 142 - 145)

ทบทวนมา จะเห็นได้ว่า การจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้าง โดยเฉพาะการเล่น
 สรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็ก
 ได้เป็นอย่างดี สามารถใช้เป็นแนวทางแก่ครูผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กในการจัดกิจกรรม
 ให้เด็กเล่นในยามว่างเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กปฐมวัยต่อไป

ข้อสังเกตที่ได้อาจการศึกษาครั้งนี้

การศึกษานี้พบว่า การจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม และ
 การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม นอกจากจะส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยแล้ว
 ยังส่งผลถึงด้านอื่น ๆ อีก เช่น

1. ส่งผลต่อการพัฒนาการทางสังคม ทางภาษา และการแก้ปัญหา ซึ่งสามารถสังเกตได้จาก
 การเล่นร่วมกับเพื่อน เด็กรู้จักแบ่งปันของเล่น มีการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยอมรับฟัง
 ความคิดเห็นของเพื่อน รู้จักช่วยกันคิดวิธีการเล่น และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

2. ส่งผลต่อความสามารถในการใช้กลามเนื้อใหญ่ และกลามเนื้อเล็ก ซึ่งสามารถสังเกต
 ได้จากการที่เด็กได้เล่นของเล่นที่จัดเตรียมไว้ ทั้งในและนอกห้องเรียน เด็กได้มีโอกาสเคลื่อนไหว
 ร่างกายอยู่ตลอดเวลา

3. ส่งผลต่อพัฒนาการทางอารมณ์-จิตใจ ของเด็ก เช่น เด็กมีความคล่องแคล่ว ร่าเริงแจ่มใส และกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม เพราะเด็กให้ความสนใจในกิจกรรมใหม่ ๆ ที่ครูนำมาให้เล่นเสมอ

~~ข้อเสนอแนะ~~

~~ข้อเสนอแนะการนำไปใช้~~

~~1.1~~ การเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นสรรค์สร้างอย่างอิสระ โดยไม่ชี้แนะ หรือควบคุม การเล่นของเด็ก

1.2 ในการใช้คำถามประกอบการเล่นสรรค์สร้าง ควรถามเด็กในลักษณะกระตุ้น ให้เด็กเกิดการคิดค้นวิธีการเล่น และไม่ควรใช้คำถามเกิน 1 - 2 คำถาม เพราะจะทำให้เด็ก ขาดอิสระในการคิด ควรถามเด็กเมื่อเริ่มต้นการเล่น หรือสิ้นสุดการเล่น คอยคำถามที่ช่วยให้เด็ก เกิดความสนใจและพบการเล่นที่หลากหลาย

1.3 การนำกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างหลายชุดมาให้เด็กเล่น จะช่วยให้เด็กเกิด การคิดค้น และประยุกต์ของเล่นเข้าด้วยกัน ทำให้คิดวิธีการเล่นได้มากขึ้น

1.4 อาจให้เด็กช่วยกันคิดค้น และหาวัสดุเหลือใช้ หรือวัสดุในท้องถิ่น หรือของเล่น ที่หม้ายตามห้องตลาดมาประยุกต์ในการเล่น

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัย

2.1 ควรมีการศึกษาถึงผลของการเล่นสรรค์สร้างที่มีต่อพัฒนาทางสังคม พัฒนาการ ทางภาษา และการแก้ปัญหา

2.2 ควรมีการศึกษาการเล่นสรรค์สร้างในเด็กพิเศษ

2.3 ควรมีการศึกษารูปแบบการให้ความรู้แก่ครูและผู้ปกครองในการ เผยแพร่วิธี การจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างสำหรับเด็กปฐมวัย

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- การฝึกหัดครู, กรม. รายงานการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับชั้นอนุบาลถึง
ป.๔, กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2521.
- เกษมศักดิ์ ภูมิศรีแก้ว. "การละเล่นของเด็กยากจน," ใน การเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.
หน้า 97 - 101. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.
- คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. การศึกษาและการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียน
การสอนชั้นเด็กเล็กในโรงเรียนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์การศาสนา, 2527.
- _____. รายงานผลการสัมมนาการจัดการศึกษาชั้นเด็กเล็ก. กรุงเทพฯ : กองวิชาการ,
2527. อัครสำเนา.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. เด็กก่อนวัยเรียนในอิสราเอล : รายงานการปฏิบัติงาน
ต่างประเทศ. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2522. อัครสำเนา.
- _____. การศึกษาสภาพการณ์การอบรมในศูนย์เด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วนจำกัด
ศรีเคชา, 2528.
- จงใจ ขจรศิลป์. การศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่น ตามมุมมองต่อ
ความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย. ปริญญาโท กศ.ม.
กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532. อัครสำเนา.
- จินตนา หนูผึ้ง. อนุบาลศึกษา. กรุงเทพฯ : อักษรการพิมพ์, 2525.
- จำนง วิบูลย์ศรี. อิทธิพลของภาษาต่อการคิดเชิงเหตุผลในเด็กไทย : การวิจัยเชิงทดลอง.
กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.
- ฉวีวรรณ กิาวงศ์. การศึกษาเด็ก. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พิษณุโลก, 2526.
อัครสำเนา.
- ฉันทนา ภาคงกช. การเล่นสร้างสรรค์และความคิดสร้างสรรค์. เอกสารประกอบการสอนวิชา
ปว. 531. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2531. อัครสำเนา.

ฉันทนา ภาคบงกช. เทคนิคการพัฒนาความเชื่อมั่นและความคิดสำหรับเด็กปฐมวัย. เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2533. อักสำเนา.

_____ . สอนให้เด็กคิด : โมเดลการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อคุณภาพชีวิตและสังคม.

กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ประสานมิตร, 2528. อักสำเนา.

ชวาล แพทย์กุล. เทคนิคการวัดผล. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช, 2522.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล.

กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2521.

ชาญชัย อินทรประวัติ. "ระบอบวินัยตักศิการิกโครงสร้าง," วิทยาสาร. 8 : 19 ;

กรกฎาคม 2518.

ชื่นจิตร การบุญ. อิทธิพลของการฝึกความสามารถทางการคิดแบบอเนกนัยที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าของเด็กก่อนวัยเรียน โรงเรียนพรหมพรหมวิทยา อำเภอบางกรวย จังหวัดนนทบุรี. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525. อักสำเนา.

เขาวนา อุดมสุริยพันธ์. การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมและมัธยม ระหว่างโรงเรียนสาธิตและโรงเรียนที่ใช้หลักสูตรปกติ. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร, 2514. อักสำเนา.

น้อมฤดี จงพุดทะ. คู่มือการศึกษาจิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มิตรสยาม, 2518.

นิรมล ชุตตสาห์กิจ. "ทฤษฎีการเล่นเพื่อพัฒนาสติปัญญา," ใน การละเล่นเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก เอกสารวิชาการคณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

บุญเยี่ยม ลิตรคอน. "การเล่นในร่มและการเล่นกลางแจ้ง," ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 40. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

เนญจา แสงมะลิ. "เล่นกับเด็ก," การศึกษาเอกชน. 3(9) : 24 ; มิถุนายน 2521.

ประคัมภ์ อุพันธ์. การใช้คำถาม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,

2529. อักสำเนา.

ประไพพรรณ ภูมิพิสาร. "พัฒนาการวัยเด็ก," ใน พฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 1 - 7. หน้า 51-121.

กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2529. อักสำเนา.

ประภาพรรณ สุวรรณสุข. เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 10. เล่ม 2.

กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2525.

ประมวล กิกกินสัน. จิตวิทยา : จิตวิทยาเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2524.

ประสาธ อิศรปริศา. จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน. กรุงเทพฯ : กราฟิคอาร์ต, 2523.

มุสกี ญอนินทร์. "เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์," ใน เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรม
การสอนปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 8 - 15. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,

2525.

พยอม อิงคตานุวัฒน์. จิตวิทยาพัฒนาการเด็ก. กรุงเทพฯ : โครงการตำราศิริราช

คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล, 2524.

พันธ์ เจริญสุข. ความคิดเห็นของครูอนุบาลเกี่ยวกับเรื่องเล่นที่จำเป็นต่อการเตรียมความพร้อม
ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.

อักสำเนา.

พิชัย สันติภิมย์. การใช้อุปกรณ์การสอนของครูอนุบาลโรงเรียนราษฎร์ในกรุงเทพมหานคร.

วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2516. อักสำเนา.

พิงใจ สินธวานนท์. เอกสารประชุมปฏิบัติการเกี่ยวกับการสอนจุลภาค ณ วิทยาลัยครูนครสวรรค์
14 - 24 กรกฎาคม 2515. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

2522.

เพ็ญจิต โรจนสุภรัตน์. การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรม
วาดรูปเป็นกลุ่มกับเป็นรายบุคคล. ปรินิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2531. อักสำเนา.

มนัวรรณ พรหมน้อย. "การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก," ใน การเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.

หน้า 18. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.

เขาวพา เคชะคุปต์. "การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์," เอกสารประกอบการสอนวิชาการศึกษาคณิต. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522. อักสำเนา.

_____ . กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522. อักสำเนา.

โรจน์ จะโนภาษ และคนอื่น ๆ. แบบจำลองทักษะการสอนจุลภาค : ทักษะการตั้งคำถาม.

กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.

ลัดดาวัลย์ กองช่าง. การแก้ปัญหของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นวัสดุ
สามมิติแบบชี้แนะและแบบอิสระ. ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์. กรุงเทพฯ :

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2530, อักสำเนา.

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. หลักการวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2.

กรุงเทพฯ : ศึกษาพร จำกัด, 2528.

เลขา ปิยะจรรย์ชะ. "การเล่นปนเรียนของเด็ก," ใน การละเล่นและการเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. หน้า 18 - 26. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2524.

_____ . ผลของประสบการณ์การเล่นที่มีต่อการแก้ปัญหของเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ :
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523. อักสำเนา.

วรารณ รักวิจัย. อิทธิพลสิ่งแวดล้อมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์เด็กวัย 5 - 6 ปี ใน โรงเรียน
ประถมสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. กรุงเทพฯ : ภาควิชา
หลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2522. อักสำเนา.

วิชัย วงษ์ใหญ่. กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตร
และการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2522.
อักสำเนา.

วินิจ เกตุขำ. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่กับความคิดสร้างสรรค์
ความเป็นผู้นำและความวิตกกังวลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดสุโขทัย.
 ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยวิชาการศึกษา ประสานมิตร, 2515.
 อักสำเนา.

ศรีสมวงศ์ วรรดศิลป์. การเล่นของเด็กไทย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเกษม, 2520.

สีลา จาชน้อยอิน. คำบรรยายพิเศษประกอบการสอนกลุ่มวิชาสร้างเสริมลักษณะนิสัย.

กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2522. อักสำเนา.

สำนึก ฤโรคม. การสร้างแบบฝึกหัดภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย.

วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2523. อักสำเนา.

สิริกุล จารุงจินดา. อิทธิพลของการเล่นประเภทต่อ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5 - 6 ปี

ในหน่วยปฏิบัติการ หมวดวิชาพัฒนาการเด็ก ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

เกษตรศาสตร์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2526.

อักสำเนา.

สุโขทัยธรรมาธิราช, มหาวิทยาลัย. ภาษาศึกษาศาสตร์ : เอกสารการสอนชุดวิชาการเสริมสร้าง

ประสบการณ์ชีวิตระดับปฐมวัย หน่วยที่ 8. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช,

2527.

สุจินต์ ปรีชามารณ. ความคิดสร้างสรรค์ ความเกรงใจ และลักษณะความเป็นผู้นำของนักเรียน

ที่ประพฤติคล้อยตามและที่ขัดกับสังคม. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : วิทยาลัย

วิชาการศึกษา ประสานมิตร, 2515. อักสำเนา.

สุชาดา สุทธาพันธ์. การเปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอน

โดยใช้คำถามหลายระดับกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของ

สำนักงานการประถมศึกษาแห่งชาติ. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ :

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2532. อักสำเนา.

สุวัฒน์ วรานูสาสน์. การศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องเล่นที่ส่งผลต่อพัฒนาการทางอารมณ์และการเรียน

4 ด้าน ของเด็กก่อนวัยเรียน. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัย

ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526. อักสำเนา.

- อารมย์ หักขิณ. เปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีการเล่น
กลางแจ้ง. ปริญญาโท ศึกษ.ม. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2532. อักสำเนา.
- อารี รังสินธ์. "เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์," ใน ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก
ไทยในระดับอนุบาล - ป.4. กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู,
2521. อักสำเนา.
- _____. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร,
2526. อักสำเนา.
- _____. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ธนาคารพิมพ์, 2527.
- _____. ความคิดสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : แพรวพิทยา, 2528.
- _____. ความคิดสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : ทางหุ่นส่วนจำกัดเจริญรัฐการพิมพ์,
2528.
- อารี สักทวิ. "วิธีสอนแบบสร้างสรรค์," ประถมศึกษา. 8 : 423 - 429 ; มีนาคม 2511.
- Anderson, Ronald D. and others. Developing Children's Thinking Through
Science. Englewood cliffs : Prentice Hall, 1970.
- Arnold, Daniel S., Ronald K. Atwood, and Verginia N. Roger. "An
Investigation of Relationship Among Question Level, Response
Level and Lapse Time," School Science and Mathematics. 73 :
591 - 595; October, 1973.
- Besevegin, Elias G. The Development of Dramatic and Constructive Play
in Preschool Children. Dissertation Abstract, 1963.
- Carin, A.A. and R.B. Sund. Developing Question Techniques : A Self Concept
Approach. Ohio : Charles E. Merrit, 1971.
- Chiang, L. Developmental Differences in Children's Use of Play Materials,
(Playground, Portable Materials, Age Differences). Dissertation
Abstract. 1985.
- Deborah, Cassidy, J. Questioning the young Child : Process and Function.
Childhood Education Spring 1989 Vo. 65 No. 3
- Fietelson, D. and Ross G. "The Neglected Factor-play," Human Development.
16 : 202 - 223, 1973.

- Forman, George E. and Hill F. Constructive Play-Applying Piaget in the Preschool. California : Books Calo Publishing Co., 1980.
- Gall, Meridith D. "The Use of Question in Teaching," Review of Educational Research. 40 : 707 - 713; December, 1970.
- Gallagher, J.J. Productive Thinking in Gifted Children. Illinois. Urbana : Institute for Research on Exceptional Children, University of Illinois, Urbana, 1965.
- Gertrude, Hildreth H. Introduction to the Gifted. New York : McGraw-Hill Book Co., 1966.
- Guilford, J.P. The Nature of Human Intelligence. New York : McGraw-Hill Book Co., 1967.
- _____. Fundamental statistics in Psychology and Education. New York : McGraw-Hill Book Co., 1959.
- Hicky, T.T. "The Relation of a Past Experiences of Play to Problem Solving in Sixth Grade Children," Dissertation Abstract. 33 : 4997-B; 1972.
- Hillgard, E.R. and R.C. Atkinson. Introduction to Psychology. New York : Harcourt, Brace and World. 1967.
- Hurlock, E.B. Child Development. 5th ed. New York : McGraw-Hill Book Co., 1959.
- _____. Developmental Psychology. 2nd ed. New York : McGraw-Hill Book Co., 1959.
- Hyman, R.T. Strategie Questioning. New York : Lippincott. 1970.
- Jellen, H.B. and Urban, K.K. "Test For Creative Thinking Drawing Production," The Creative and Adult Quarterly. Vo. 11 Spring, 1986.
- Kusiowski, N.E. "Relationship among Imaginative Play Predisposition, Creative Thinking. and Reflectivity in Second Grade," Dissertation Abstract International. 38 : 1861-B; October, 1977.
- Monighan, P.A. Social and Cognitive Dimentions of Solitary play and Egocentric Speech During The Preschool Years. Dissertation Abstracts. 1983
- Neuman E.A. The Problem of Play. Pbulished Doctoral Dissertation, University of Illinois, 1971.
- Rudoph. M. and D.H. Cohen. Kindergarten and Early Schooling. New York : McGraw-Hill Book Co., 1959.

Rice, J.P. The Gifted : Developing Total Talent. Illinois : Charles C. Thomas Publishers, 1970.

Roger C.R. "Toward a Theory of Creativity," in Creativity and Its Cultivation. ed. by Anderson, H.H., Harper and Row Publishers, 1959.

Shaklee. B.D. "The Effectiveness of Teaching Creative Problem Solving Ability of Kindergarten Students," Dissertation Abstracts International. 46(10) : 3172-A; April, 1986.

Spodex, B. Teaching The Early Years. New Jersey : Prentice-Hall, 1972.

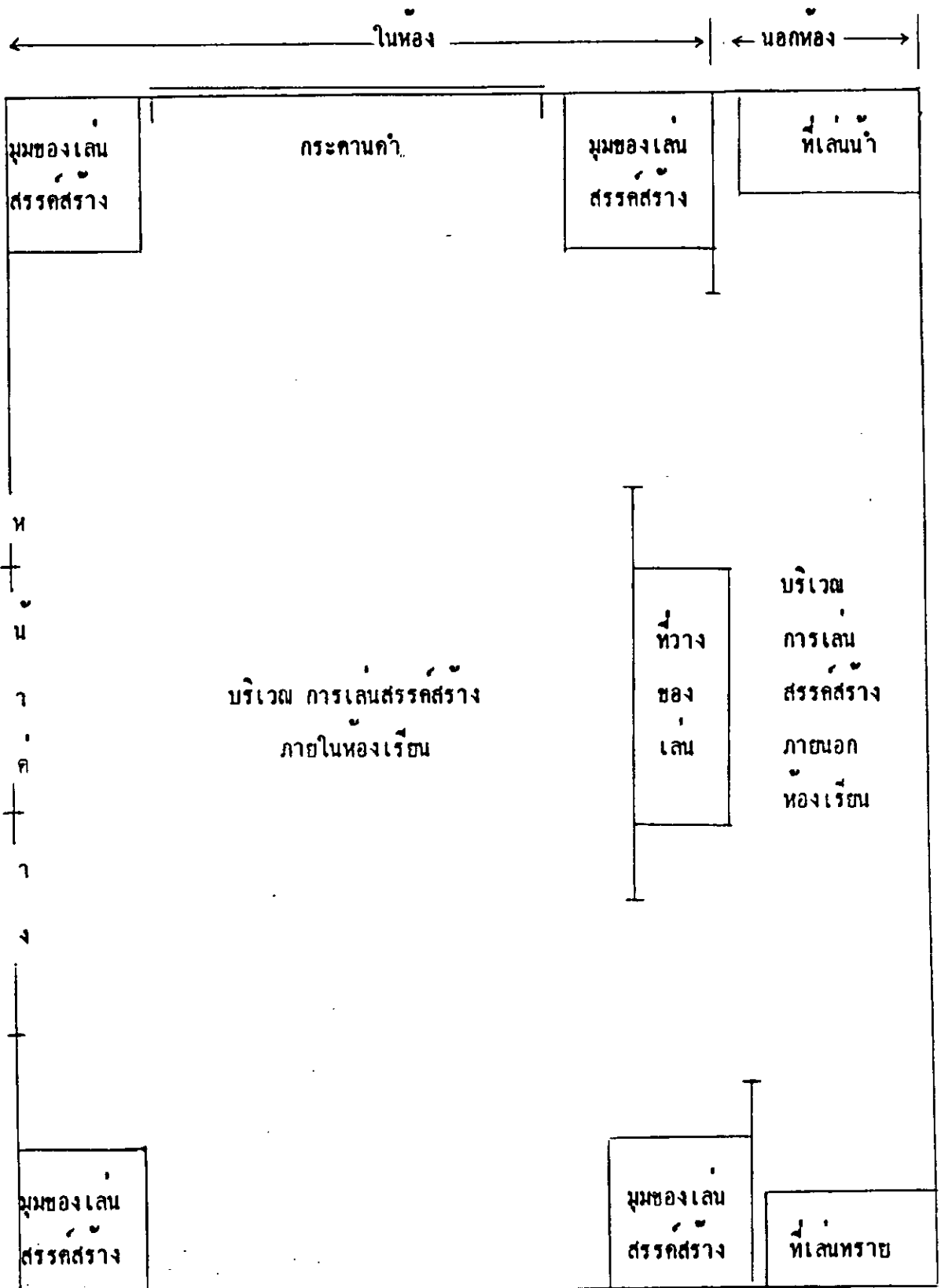
Torrance, E.P. "Association of Classroom Teacher of the National Educational Association," Creativity 3. p. 163 - 184. October, 1962.

_____. Education and the Creative Potential. Minnoapolis : The lund Press, 1964.

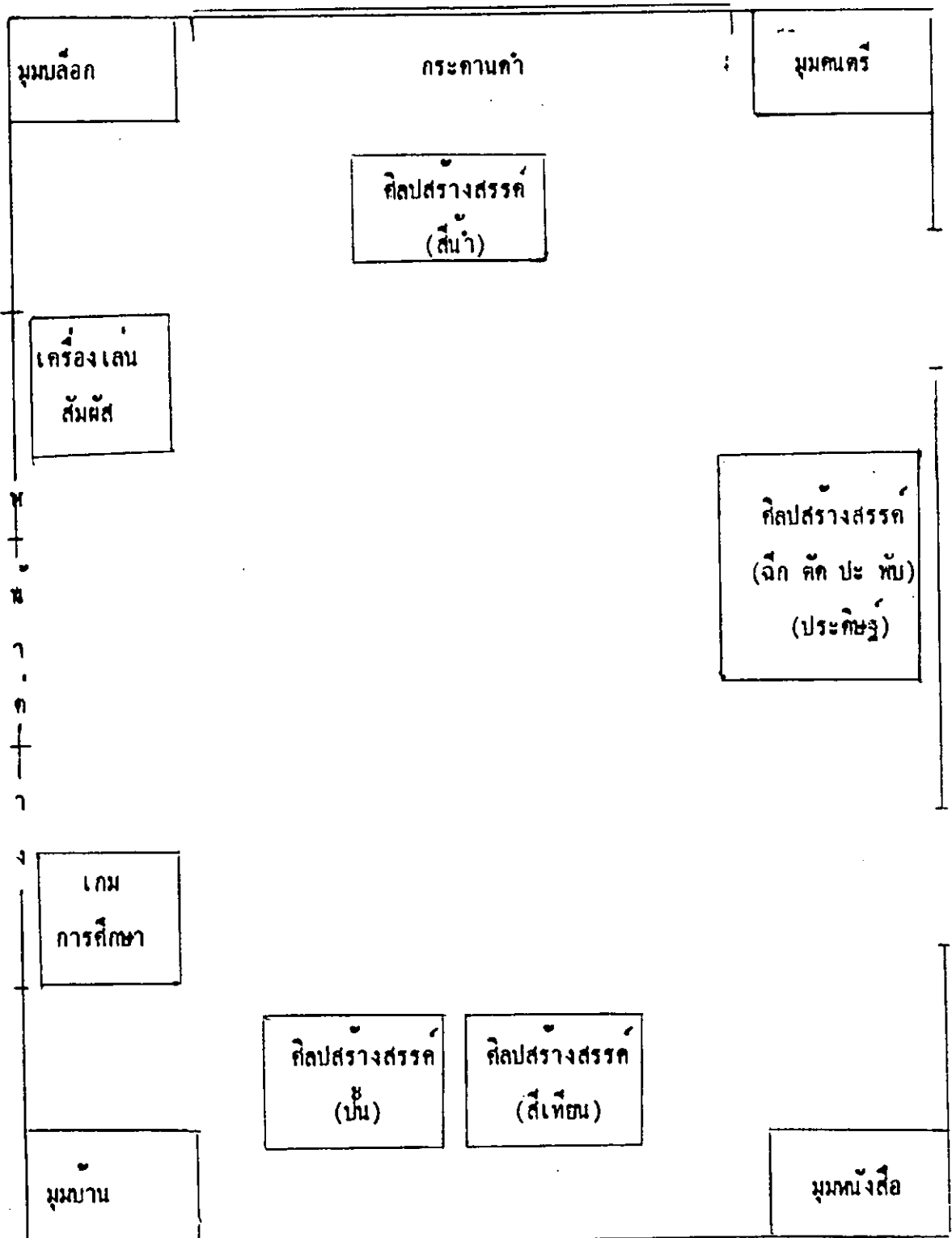
UNESCO. Study Groups Metting on New Forms of Pre-School Education. New Delhi, Funal Report Bangkok : UNESCO Region Office for Educational in Asia and the Pacific, 1983.

Wallach, M.A. and N. Kogan. Model of Thinking in Young Children. Holt, Rinehart and Winston, 1965.

חברות



ภาพแสดงการจัดห้องทดลอง



ภาพแสดงการจัดห้องเรียนปกติ

ตารางการจัดกิจกรรมการเล่นสรีดสร้าง

การทดลอง		กิจกรรมการเล่นสรีดสร้าง	
สัปดาห์	ครั้งที่	จัดในห้องเรียน	จัดนอกห้องเรียน
1	1	1* + 1 + 1 + 1	น.* + ท.* + น.1* + น.1
	2	1 + 1 + 1 + 2*	น. + ท. + น.1 + น.1
	3	1 + 1 + 1 + 2	น. + ท. + น.1 + น.2*
	4	1 + 1 + 2 + 3*	น. + ท. + น.1 + น.2
2	5	1 + 1 + 2 + 3	น. + ท. + น.2 + น.3*
	6	1 + 2 + 3 + 4*	น. + ท. + น.2 + น.3
	7	1 + 2 + 3 + 4	น. + ท. + น.3 + น.4*
	8	2 + 3 + 4 + 5*	น. + ท. + น.3 + น.4
3	9	2 + 3 + 4 + 5	น. + ท. + น.4 + น.5*
	10	3 + 4 + 5 + 6*	น. + ท. + น.4 + น.5
	11	3 + 4 + 5 + 6	น. + ท. + น.5 + น.6*
	12	4 + 5 + 6 + 7*	น. + ท. + น.5 + น.6
4	13	4 + 5 + 6 + 7	น. + ท. + น.6 + น.7*
	14	5 + 6 + 7 + 8*	น. + ท. + น.6 + น.7
	15	5 + 6 + 7 + 8	น. + ท. + น.7 + น.8*
	16	6 + 7 + 8 + 9*	น. + ท. + น.7 + น.8

หมายเหตุ : * หมายถึง การนำกิจกรรมใหม่เข้ามา

น. หมายถึง กิจกรรมการเล่นน้ำ

ท. หมายถึง กิจกรรมการเล่นทราย

ตาราง (ต่อ)

การทดลอง		กิจกรรมการเล่นสรีดสร้าง	
สัปดาห์	ครั้งที่	จัดในห้องเรียน	จัดนอกห้องเรียน
5	17	6 + 7 + 8 + 9	น. + ท. + น.8 + น.9*
	18	7 + 8 + 9 + 10*	น. + ท. + น.8 + น.9
	19	7 + 8 + 9 + 10	น. + ท. + น.9 + น.10*
	20	8 + 9 + 10 + 11*	น. + ท. + น.9 + น.10
6	21	8 + 9 + 10 + 11	น. + ท. + น.10 + น.11*
	22	9 + 10 + 11 + 12*	น. + ท. + น.10 + น.11
	23	9 + 10 + 11 + 12	น. + ท. + น.11 + น.12*
	24	10 + 11 + 12 + 13*	น. + ท. + น.11 + น.12
7	25	10 + 11 + 12 + 13	น. + ท. + น.12 + น.13*
	26	11 + 12 + 13 + 14*	น. + ท. + น.12 + น.13
	27	11 + 12 + 13 + 14	น. + ท. + น.13 + น.14*
	28	12 + 13 + 14 + 15*	น. + ท. + น.13 + น.14
8	29	12 + 13 + 14 + 15	น. + ท. + น.14 + น.15*
	30	13 + 14 + 15 + 16*	น. + ท. + น.14 + น.15
	31	13 + 14 + 15 + 16	น. + ท. + น.15 + น.16*
	32	14 + 15 + 16 + 17*	น. + ท. + น.15 + น.16

หมายเหตุ

- * หมายถึง การนำกิจกรรมใหม่เข้ามา
 น. หมายถึง กิจกรรมการเล่นน้ำ
 ท. หมายถึง กิจกรรมการเล่นทราย

การปฏิบัติก่อนและหลังการดำเนินการทดลอง

1. ครูแนะนำของเล่นที่นำเข้ามาใหม่
2. ครูสนทนากับเด็กถึงความปลอดภัยจากการเล่นก่อนดำเนินการ
กิจกรรมการเล่น
3. ครูให้เด็กช่วยกันเก็บของเล่นเข้าที่เมื่อหมดเวลาของการทดลอง

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสื่อดีที่เล่นในห้องเรียน

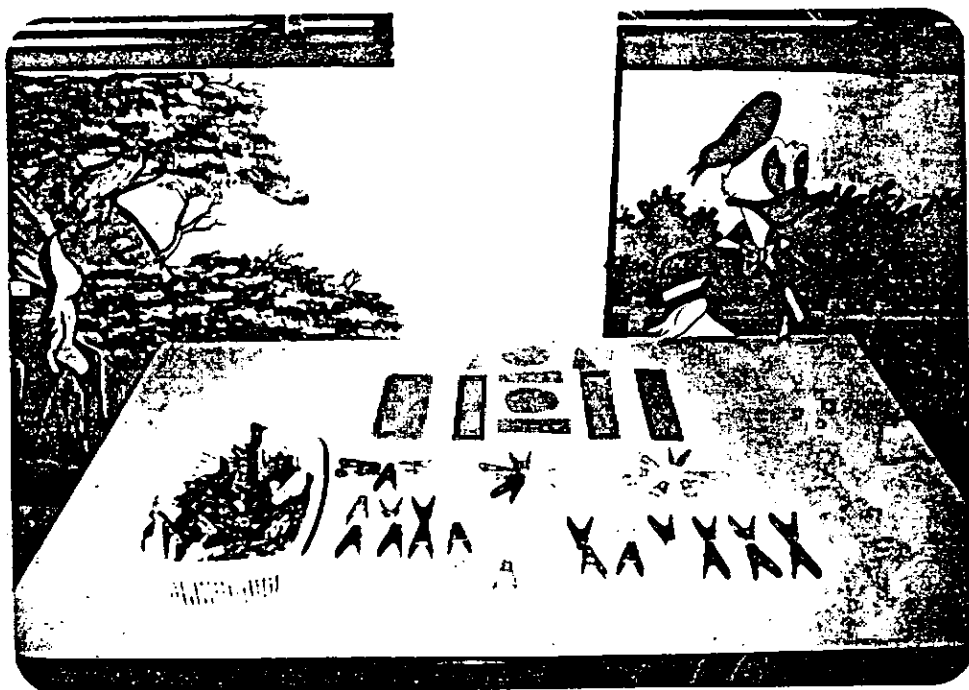
ชุดที่ 1 ไม้นับแสนเพลิน

อุปกรณ์

ประกอบควย กระดาษคัตเป็นรูปทรง สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า และวงกลม ไม้นับสีต่าง ๆ และตะกร้าสำหรับใส่ไม้นับ

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถฝึกนับวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือฝึกพร้อมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่าง



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นหัจฉ์เตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้อย่างดีอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูคิดว่าจะเอาไม้ไหนมาเล่นอะไรไปบ้าง 3.2 หนูคิดว่าจะเล่นอย่างอื่นอีกได้ไหม 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นหัจฉ์เตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่อาจเฝ้าถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นในห้องเรียน

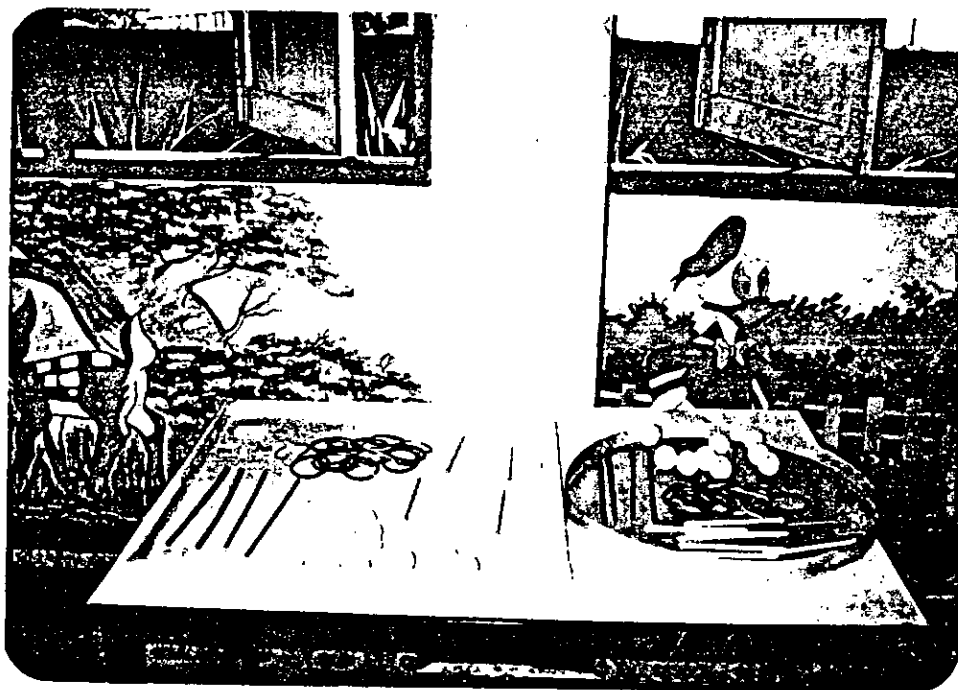
ชุดที่ 2 สนุกกับการคิด

อุปกรณ์

ประกอบควย ก๋วยโตสีต่าง ๆ ลูกปิงปอง ตะเกียบที่ทำด้วยไม้ และพลาสติก ฉากรอง
รูปสี่เหลี่ยมและวงกลม

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่าง



ภาพประกอบ

การคำนึงกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถามเมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่นหรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูลองคิดซิว่าหนูจะเล่นอย่างไรกับของเล่นเหล่านี้ได้อีก 3.2 ของเล่นเหล่านี้มีลักษณะที่เหมือนและต่างกันอย่างไร 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่นและช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลาประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นแต่ถ้าเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นในห้องเรียน

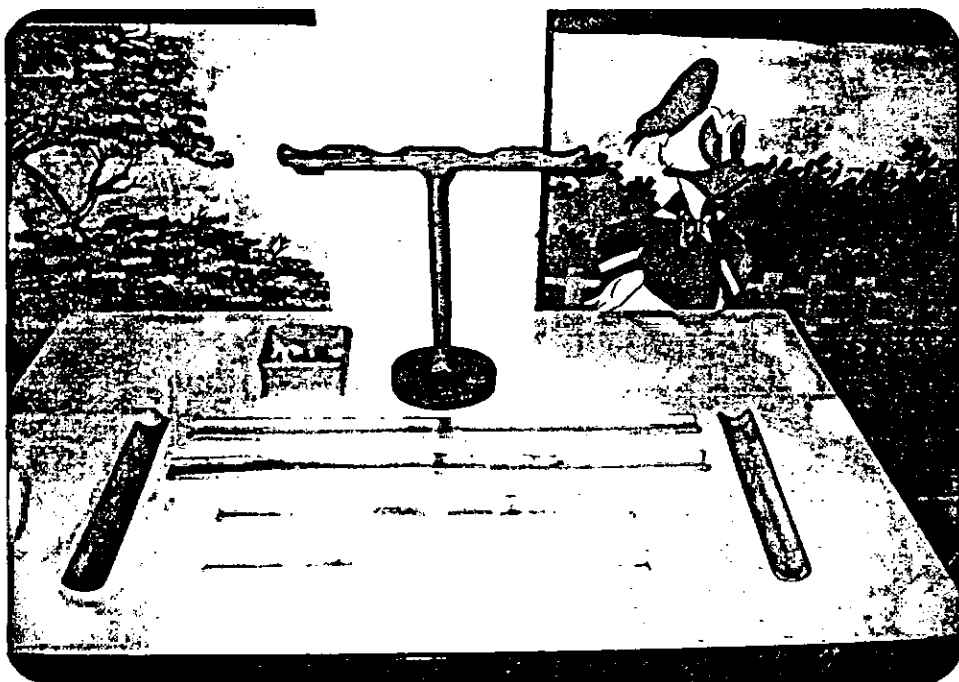
ชุดที่ 3 ลูกแก้วกับรางไม้ไผ่

อุปกรณ์

ประกอบทวย รางไม้ไผ่ ลูกแก้ว กล้องสำหรับใส่ลูกแก้ว และแท่นสำหรับรองรางไม้ไผ่

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของวัตถุ



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 เราจะเล่นแบบอื่นได้อีกไหม 3.2 ถ้าหนูวางรางไม้ไผ่ไหลลื่นขึ้นอะไรจะเกิดขึ้น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นในห้องเรียน

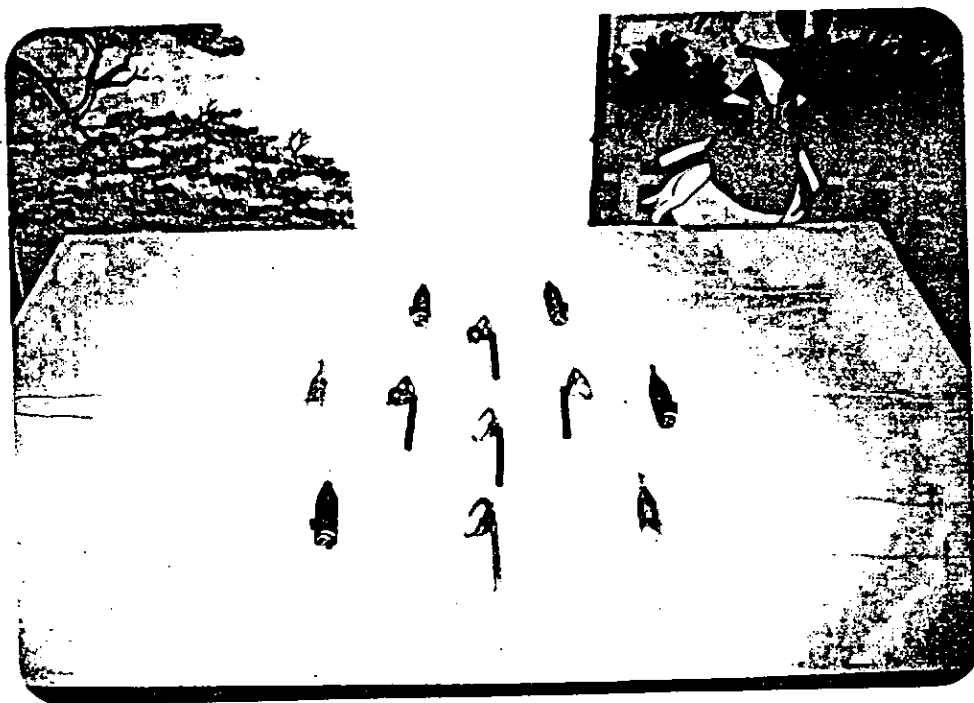
ชุดที่ 4 มาสนุกกับการเป่า

อุปกรณ์

ประกอบควย หลอดเป่า ตะกร้าใบเล็ก ลูกบอลใบเล็ก ๆ และขวดพลาสติกกรวยควยควาย

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุและผลของการกระทำ



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นเสรีสร้างประสบการณ์การใช้คำถาม	การเล่นเสรีสร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่า เด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 ของเล่น 2 ชิ้นนี้ ชิ้นไหนเล่นสนุกกว่ากัน เพราะอะไร 3.2 ของเหล่านี้เล่นแบบอื่นได้อีกไหม 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

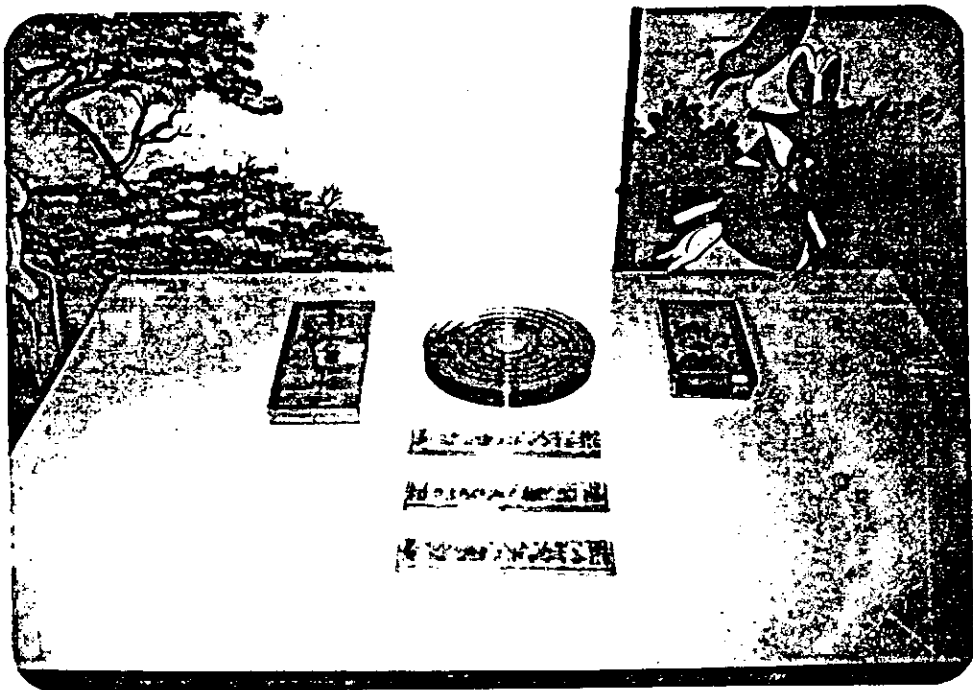
คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นในห้องเรียน
ชุดที่ 5 กลองहरราช

อุปกรณ์

ประกอบด้วย กลองสี่รูปทรงต่างกัน ข้างในกลองบรรจุลูกปัด ลูกยาง สำหรับให้เด็ก
เคลื่อนไปมาได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของวัตถุ



การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 ทำอย่างไรจึงจะทำให้สิ่งที่อยู่ในกล่องไปถึงจุดหมายได้เร็วที่สุด 3.2 ของเล่นเหล่านี้มีการเคลื่อนไหวต่างกันอย่างไร 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลาประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลาประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นในห้องเรียน

ชุดที่ 6 สนุกกับลูกยาง

อุปกรณ์

ประกอบด้วย ภาชนะรูปวงกลมเจาะรูทึบ จำนวน 2 ใบ และลูกยางพลาสติก จำนวน 12 ชิ้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับทักษะ หรือการปรับตัว



ภาพประกอบ

การคำเนกิจกรรม

การเล่นสรรสร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรสร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านั้นเล่นไ้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไ้ตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถามเมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่นหรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูจะปล่อยลูกข่างตรงไหนจึงจะทำให้ลูกข่างหมุนลงรูไ้เร็วที่สุด 3.2 หนูคิดว่าจะเล่นอย่างไรกับลูกข่างไ้ไ้ 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านั้นเล่นไ้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไ้ตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นแต่ถามเด็กถามครุจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

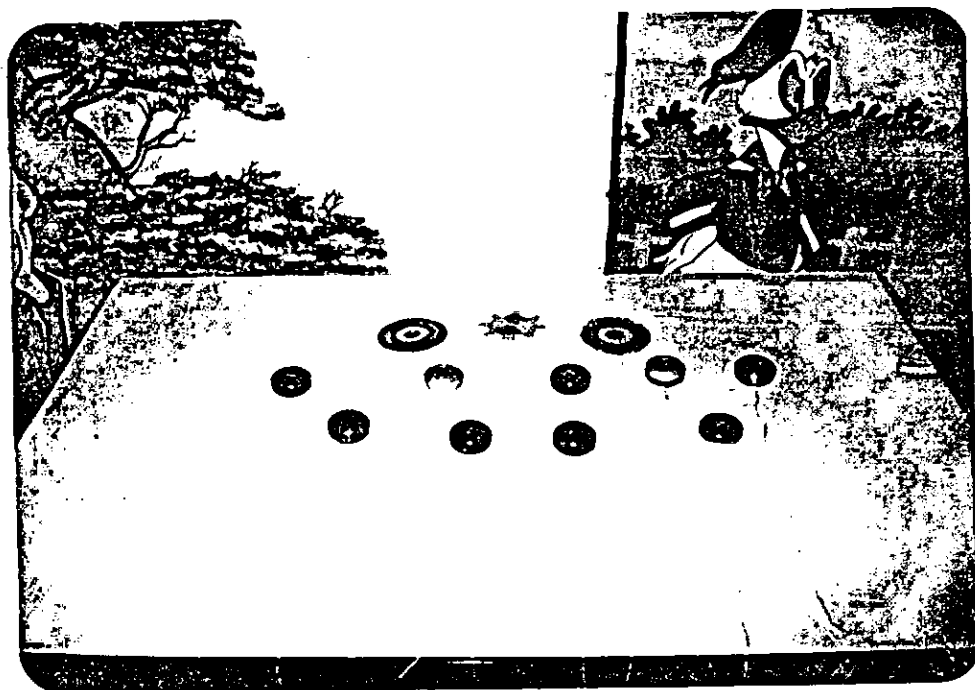
คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นในห้องเรียน
ชุดที่ 7 ชีตชุนมัทจักรรย

อุปกรณ์

ประกอบควย กระดาษสี วัสดุพลาสติกรูปทรงกลม และเชือกสำหรับร้อย จำนวน
12 ชิ้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของวัตถุ



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 ถ้าเราหมุนให้เร็วที่สุดจะมองเห็นเป็นรูปอะไร 3.2 หมุนวิธีเล่นแบบนี้ได้อีกไหม 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นในห้องเรียน
ชุดที่ 8 กังหันพาเพลิน

อุปกรณ์

ประกอบด้วย กังหันสี่ขั้วขลุ่ยลวด และไม้ไผ่เป็นรูปคันธนู จำนวน 12 ชิ้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของวัตถุ



ภาพประกอบ :

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 ลองดูลักษณะการเคลื่อนไหวของกิ้งก้านซิว่าเหมือนกับอะไร 3.2 เราจะทำให้กิ้งก้านเคลื่อนไหวได้อย่างไรอีกบ้าง ลองคิดหาวิธีอื่นอีกซิ 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นในห้องเรียน

ชุดที่ 9 มาสนมุกกันเถอะ

อุปกรณ์

ประกอบด้วย วัสดุประเภทต่าง ๆ เช่น กระป๋องนม ถุงพลาสติก ดังน้ำ และผ้า
จำนวน 9 ชิ้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่าง



ภาพประกอบ

การกำเนนกิจกรรม

การเล่นสัรคสร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสัรคสร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นไคหลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไคตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะไคเด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะไคเหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาลในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามไคใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูคิดว่าจะเล่นของเล่นเหล่านี้ไคอย่างไร 3.2 หนูลองคิดดูซิว่าของเล่นเหล่านี้ใช้แทนอะไรไคบ้าง 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นไคหลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไคตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะไคเด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ออกเว้นคำถามไคเกี่ยวข้องกับ การแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

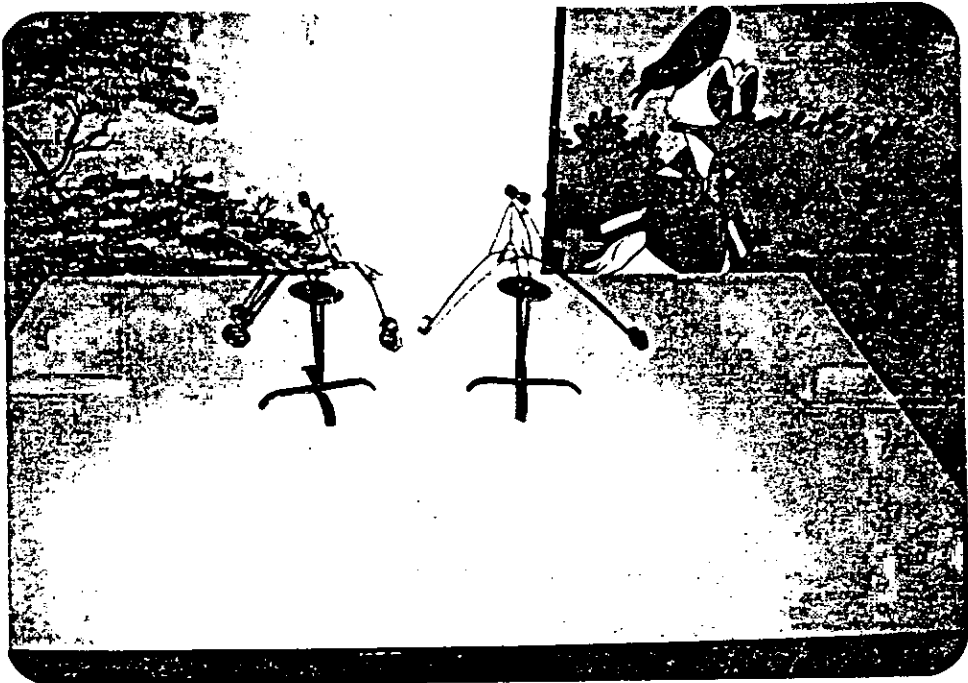
คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นในห้องเรียน
ชุดที่ 10 โยกเชกแสนประหลาด

อุปกรณ์

ประกอบควย เหนสำหรับวางตัวหุ่น และตัวหุ่น จำนวน 2 ชุด

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุ และผลของการกระทำ



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูลองคิดดูซิว่าทำไมตัวหนูจึงตั้งอยู่บนแท่นอันนี้ได้ 3.2 หนูคิดว่าหนูจะมีวิธีเล่นกับตัวหนูนี้ได้อย่างไร 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่อาจเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นในห้องเรียน

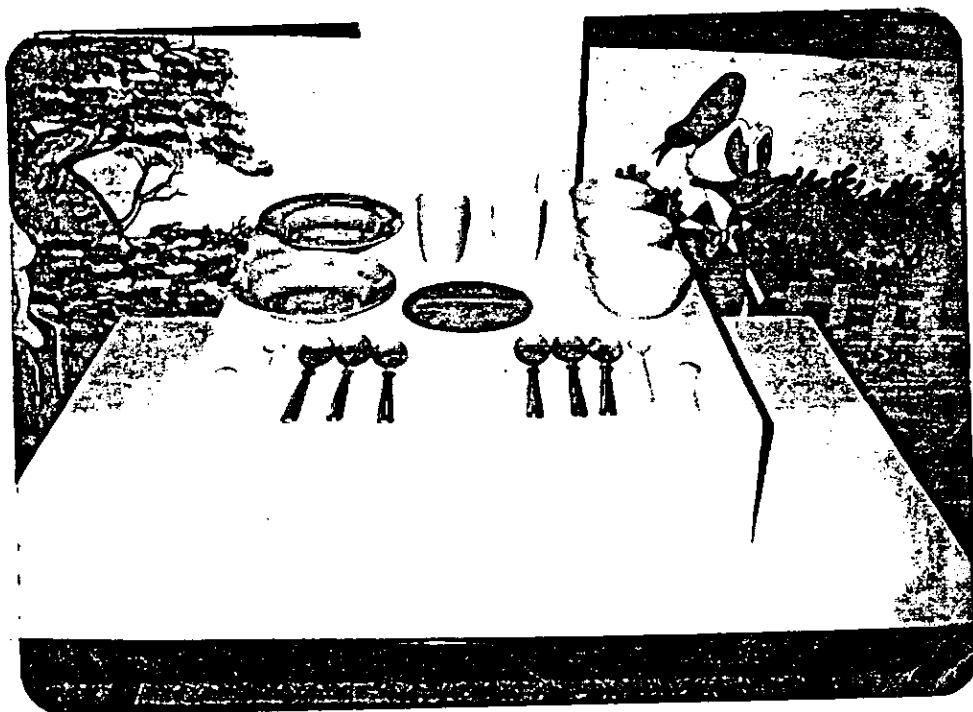
ชุดที่ 11 กลองวิเศษ

อุปกรณ์

ประกอบด้วย กลองที่เหลื่อมเจาะรูตรงกลาง และวัสดุประเภทเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น จาน ช้อน แก้วน้ำ ดวช ฯลฯ

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่าง



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 พูลองคิดดูว่ามีอะไรบางอย่างอยู่ในกล่อง 3.2 เราจะเล่นอย่างไรกับของเล่นเหล่านี้บ้าง 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่อาจถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นในห้องเรียน

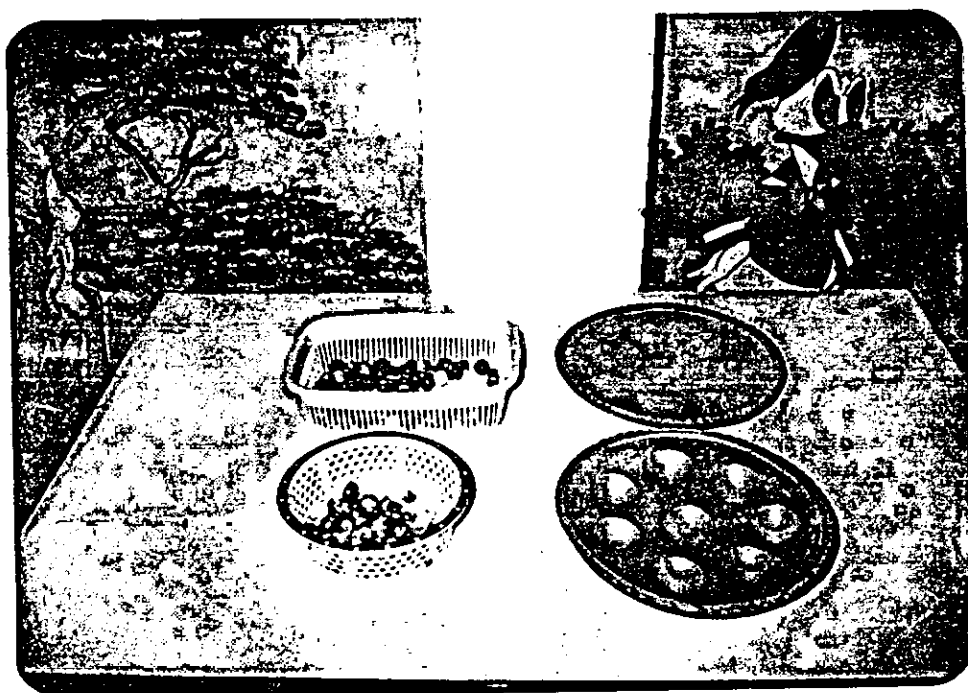
ชุดที่ 12 หอกลงหุ้ม

อุปกรณ์

ประกอบควย ตะกร้าสำหรับใส่ลูกแก้ว ลูกแก้ว ลูกปัด และดาคนมกรก

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่าง



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่รสรรคสร้งประกอบการใ้ค้ค้ดาม	การเล่รสรรคสร้งแบบไม้ใ้ค้ค้ดาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นไ้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไ้ตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะไ้เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 ค้ดาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาลในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น ค้ดามที่ใ้ค้ดามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูคิดว่าหนูจะเล่นอย่างไรกับของเล่นเหล่านี้ ลองเล่นดูสิ 3.2 ของเล่นเหล่านี้มีลักษณะเหมือนและแตกต่างกับอย่างไร 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นไ้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไ้ตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะไ้เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามค้ดามครูจะตอบค้ดามของเด็ก ยกเว้นค้ดามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นในห้องเรียน

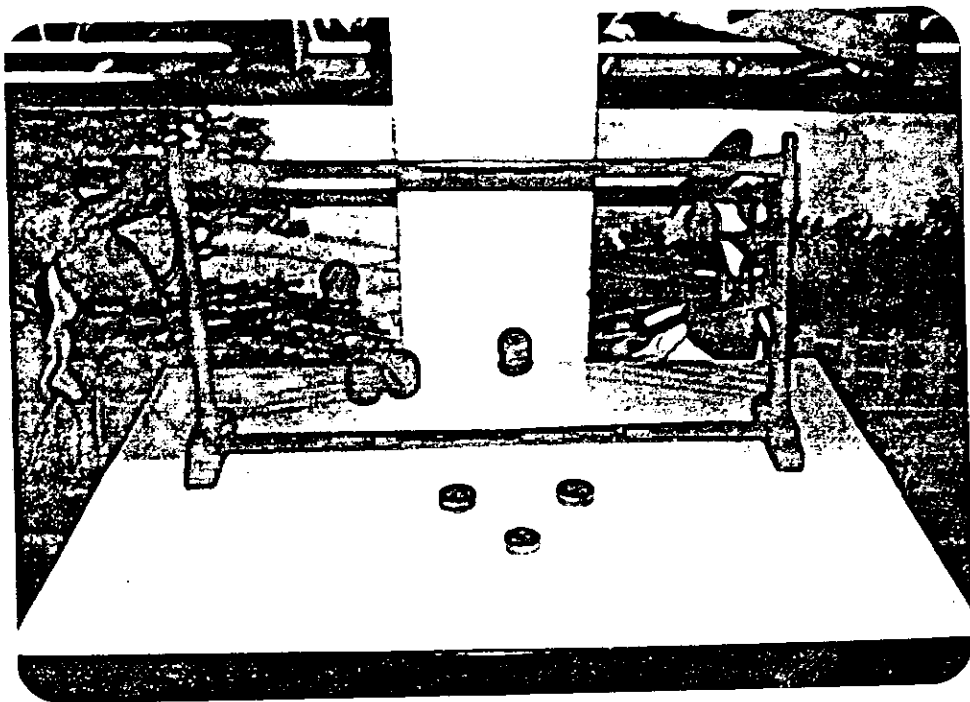
ชุดที่ 13 มาสนุกกับการเล่น

อุปกรณ์

ประกะบควย ราวไม้รูปทรงสี่เหลี่ยม ถูกควยลวดสำหรับใช้ล้อเล่น เล่นไปมาได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุและผลของการกระทำ



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเสริมสร้างประสบการณ์ใช้คำถาม	การเสริมสร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 ถ้าหนูจะหมุนเกลือกที่เร็ว ๆ หรือช้า ๆ หนูจะต้องทำอย่างไร 3.2 หนูลองนึกดูซิว่าหนูมีวิธีการเล่นอย่างอื่นอีกหรือไม่ 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นในห้องเรียน

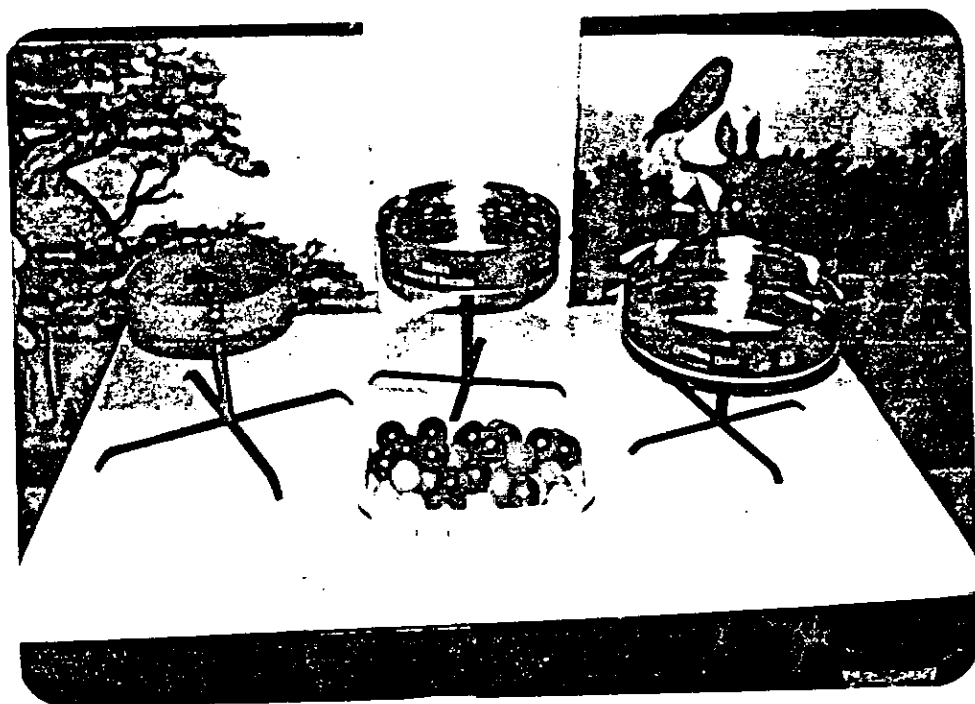
ชุดที่ 14 ปิงปองหลากสี

อุปกรณ์

ประกอบทวษ ปิงปองสีต่าง ๆ จำนวน 4 สี สีละ 15 ลูก จำนวน 60 ลูก และ
 ฉากสำหรับหมุน 3 ฉาก

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถฝึกทักษะวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของวัตถุ



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเสริมสร้างประสบการณ์การใช้คำถาม	การเสริมสร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวัดที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หมู่บ้านอื่นจะเล่นอีกไหม 3.2 หมู่บ้านของเล่นทั้ง 3 ชิ้นนี้ต่างกันอย่างใด 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามคำถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นในห้องเรียน

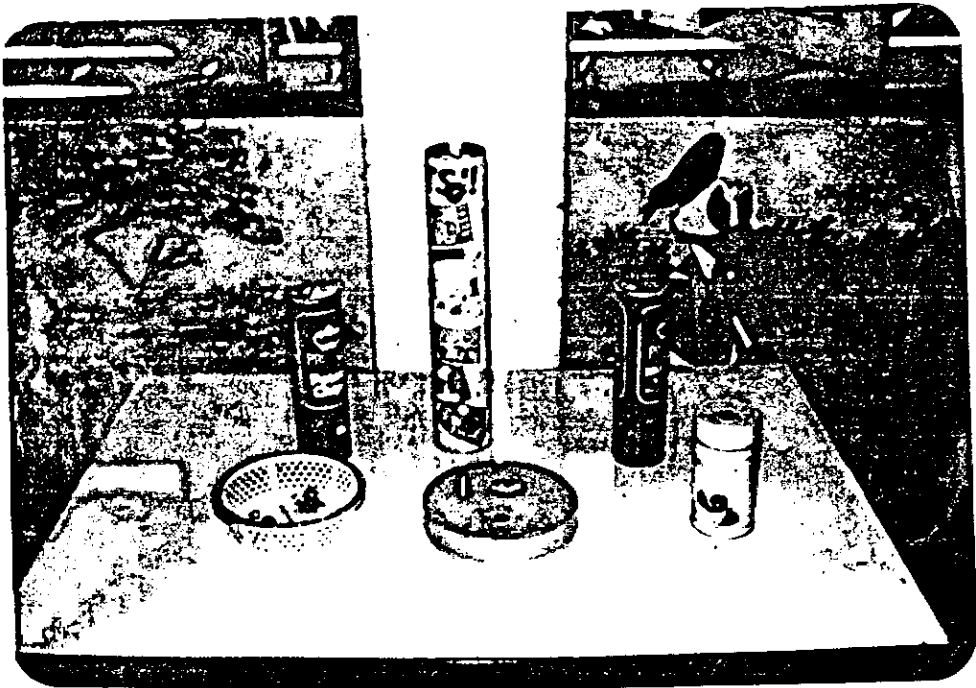
ชุดที่ 15 เซาแสนสนุก

อุปกรณ์

ประกอบด้วย ตะกร้าสำหรับใส่ลูกแก้ว และลูกปัด กล้องรูปทรงต่าง ๆ เจาะรูที่ฝา และ
ด้านข้างของกล่องสำหรับหยอดลูกปัด และลูกแก้ว เพื่อให้เด็กเซาให้ลูกปัดล่อออกมาตามรูที่เจาะไว้
รอบ ๆ กล่อง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับทักษะ หรือการปรับตัว



-ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้อย่างดีอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูมีวิธีที่จะทำให้ลูกบอลออกจากกระป๋องได้เร็วที่สุดไหม 3.2 หนูคิดว่ากระป๋องไหนที่จะทำให้ลูกบอลออกมาได้เร็วที่สุด 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นในห้องเรียน

ชุดที่ 16 หุ่นพิศकार

อุปกรณ์

ประกอบด้วย หุ่นต่าง ๆ มีทั้งหุ่นแขวน 2 หน้า หุ่นมือ หุ่นชัก หุ่นกระป๋อง หน้ากาก และถังไม้สำหรับใส่ และแขวนได้

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือกิจกรรมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับทัศนะ หรือการปรับตัว



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูลองดูหน้าหนูทั้งสองด้านซิ เหมือนกันหรือไม่ 3.2 หนูคิดว่าจะเล่นอย่างไรกับหนูไต่บ้าง 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นในห้องเรียน

ชุดที่ 17 ปากกามหาสนุก

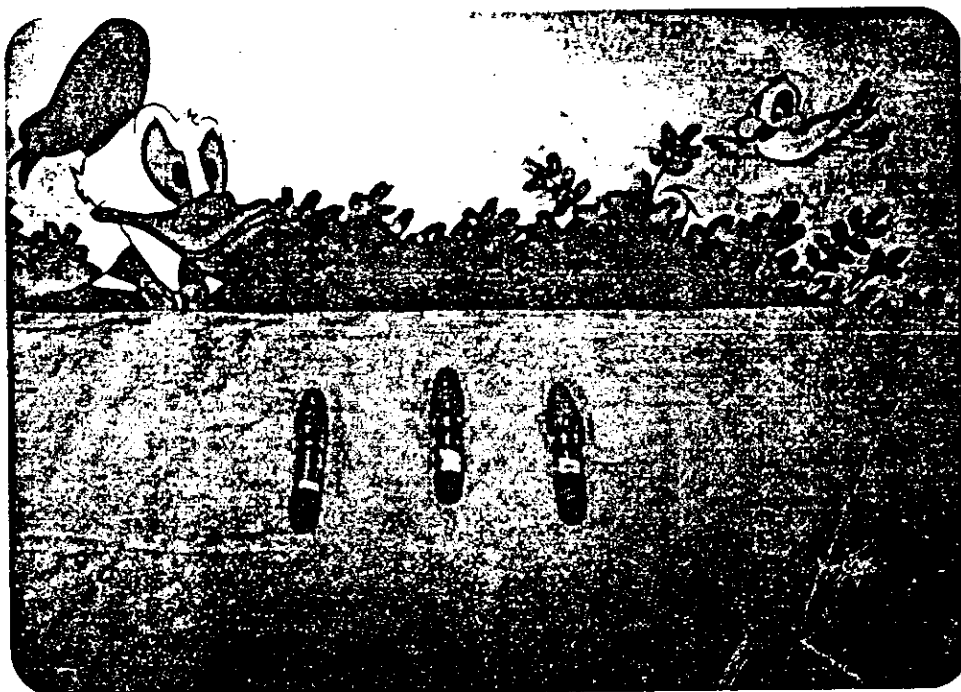
อุปกรณ์

ประกอบควม ปากกาพลาสติกใสว่าไค ข้างในมีตัวปลาพลาสติก และอาหารปลา จำนวน

3 อัน

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุ และผลของการกระทำ



ภาพประกอบ

การคำนึงกิจกรรม

การเล่นสร้างสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสร้างสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูลองเคลื่อนปากกาไปมาดูซิว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง 3.2 หนูจะทำอย่างไรจึงจะให้อาหารเขาปากปลาได้ 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่อาจเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

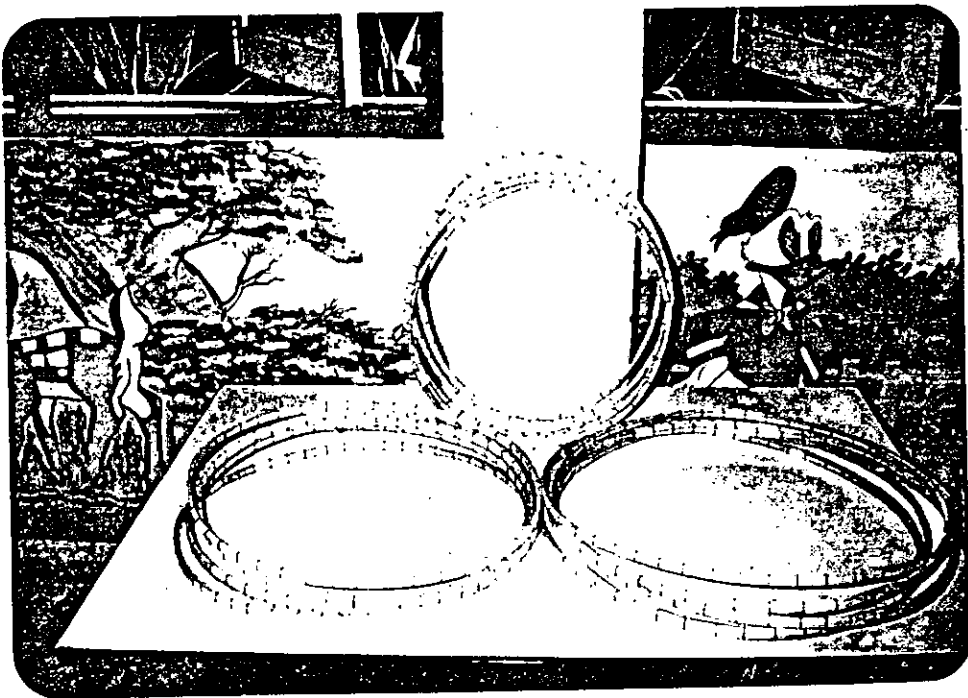
คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน ชุดที่ 1 เล่นกับวงล้อ

อุปกรณ์

ประกอบทวษ วงล้อทำด้วยไม้ไผ่ขนาดต่าง ๆ กัน จำนวน 15 อัน

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถฝึกทักษะการเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่าง



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูลองคิดดูว่ามีวิธีการเล่นอย่างอื่นได้อีกไหม 3.2 วงล้อใหญ่ และเล็กจะมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันหรือไม่ 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ชกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน

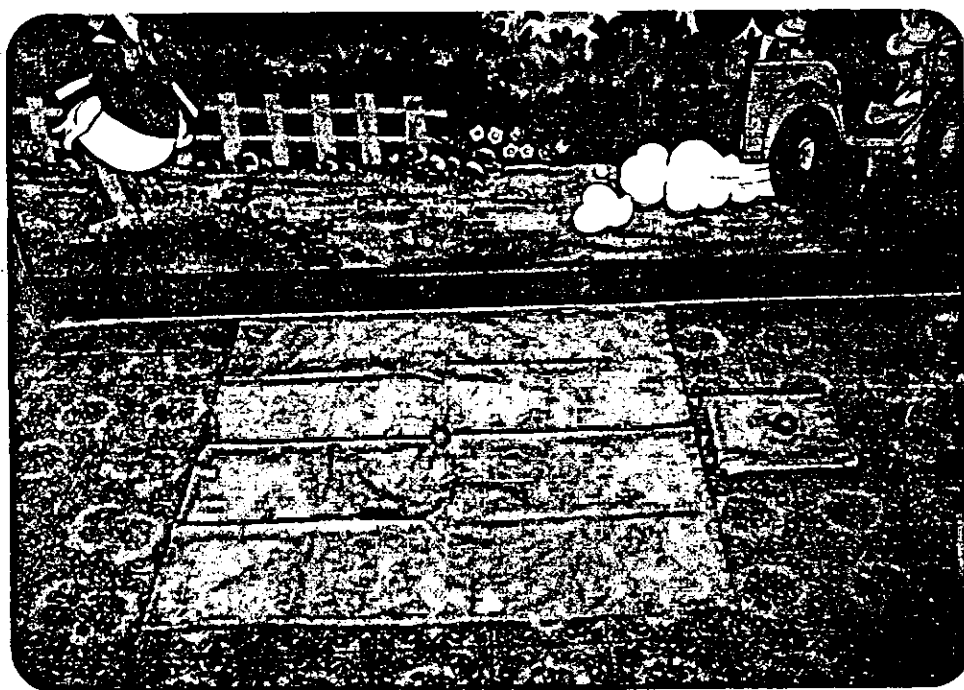
ชุดที่ 2 ตัววิเศษ

อุปกรณ์

ประกอบควม ตัวรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส และลูกโป่งปอง จำนวน 2 ชุด

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถฝึกคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับทักษะ หรือการปรับตัว



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเครื่องมือไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้อย่างดีอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูคิดว่าจะเล่นอย่างไรกับผ้าและลูกโป่งเหล่านี้ 3.2 หนูจะช่วยกันทำอย่างไร จึงจะไม่ให้ลูกโป่งตกลงจากผ้า 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเครื่องมือไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

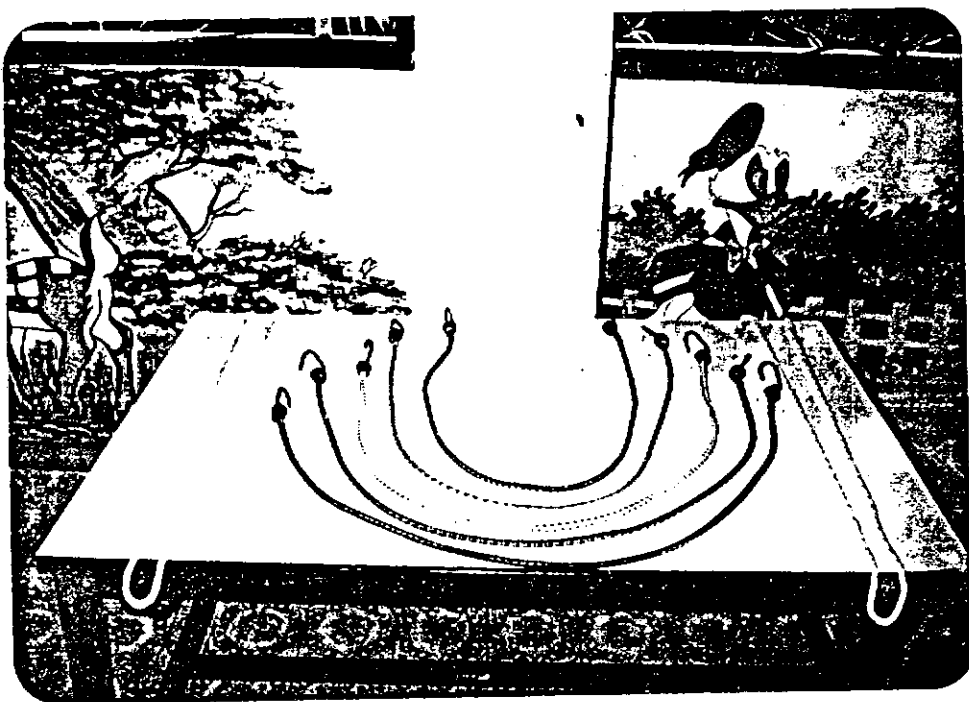
คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน
ชุดที่ 3 สนุกกับเชือก และยางยืด

อุปกรณ์

ประกอบทวษ ยางยืด เชือก จำนวน 10 ชิ้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับทักษะ หรือการปรับตัว



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หยูลองคิดดูซิว่าของสองอย่างนี้สามารถเล่นอะไรได้บ้าง 3.2 ของสองอย่างนี้มีความแตกต่างกันอย่างไร 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน

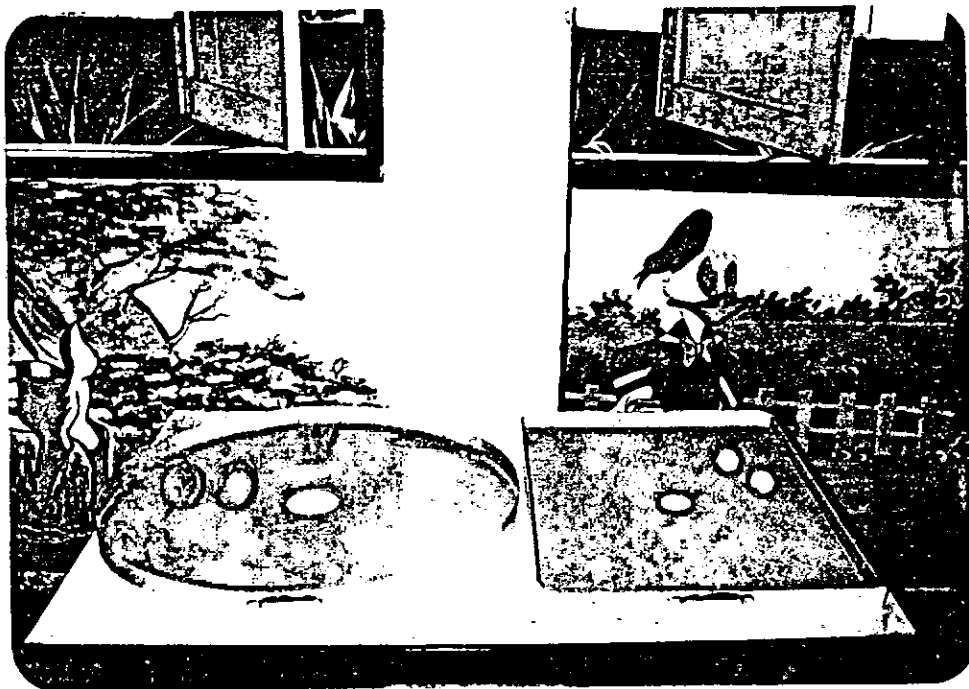
ชุดที่ 4 กระดานสามัคคี

อุปกรณ์

ประกอบด้วย กระดานรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า และวงกลม มีขอบทั้ง 4 ด้าน เจาะรูตรงกลาง ลูกเทนนิส และลูกปิงปอง

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับทักษะ และการปรับตัว



ภาพประกอบ

การคำนึงกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 ทำอย่างไรจึงจะทำให้ลูกปิงปอง ลอกลงข้างล่างให้หมดได้เร็วที่สุด 3.2 แผนกระดานรูสี่เหลี่ยม หรือวงกลม ที่เล่นสนุกกว่ากัน 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัว เลิกเล่น และช่วยเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่อาจเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัว เลิกเล่น และช่วยเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

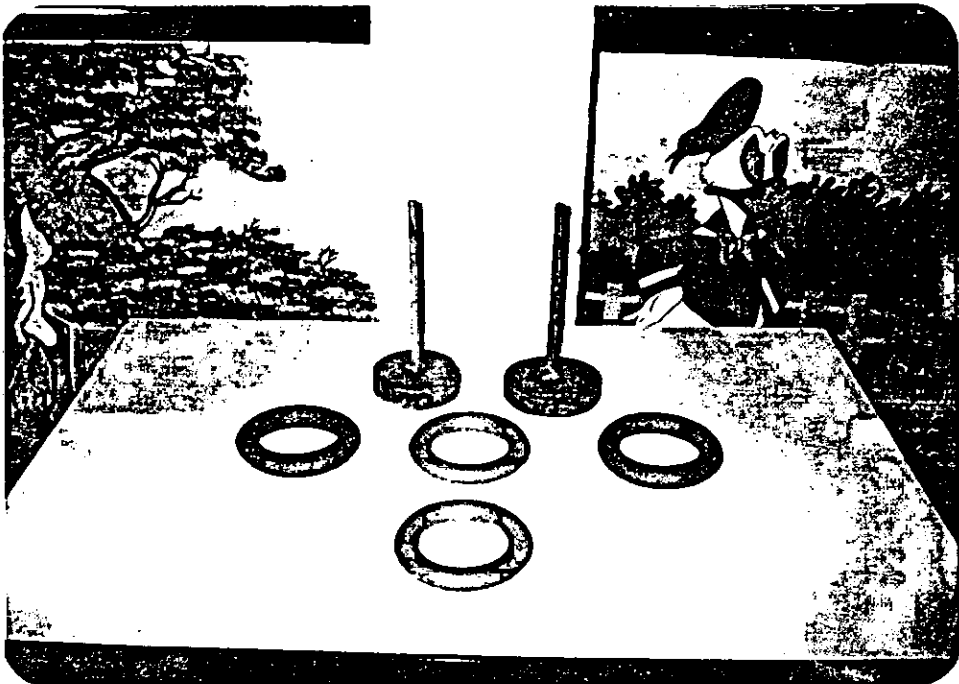
คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน
ชุดที่ 5 ห่วงยางพาลเล่น

อุปกรณ์

ประกอบควย ห่วงยาง จำนวน 4 อัน และเสาหลัก จำนวน 2 อัน

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับทักษะ หรือการปรับตัว



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูคิดว่าจะเล่นอย่างไรกับห่วงยางไต่บ่าง 3.2 หนูมีวิธีอื่นอีกไหมที่จะให้ห่วงยางเข้าไปอยู่ในหลักได้ 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถ้าเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน

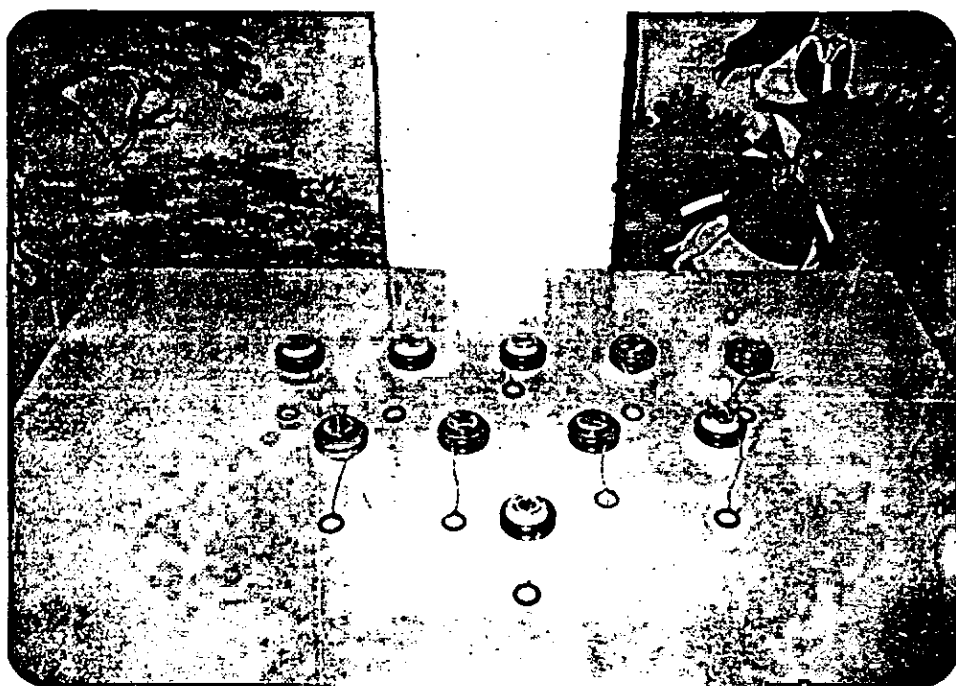
ชุดที่ 6 ลูกคิ่งหรรษา

อุปกรณ์

ประกอบควย ลูกคิ่ง จำนวน 10 ลูก

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือก็กร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุ และผลของการกระทำ



ภาพประกอบ

การคำนึงกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูคิดว่าลูกคงจะเคลื่อนที่ไปทางไหนไต่บ้าง 3.2 หนูจะเล่นอย่างไรกับลูกคงไต่อีก 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามเกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน

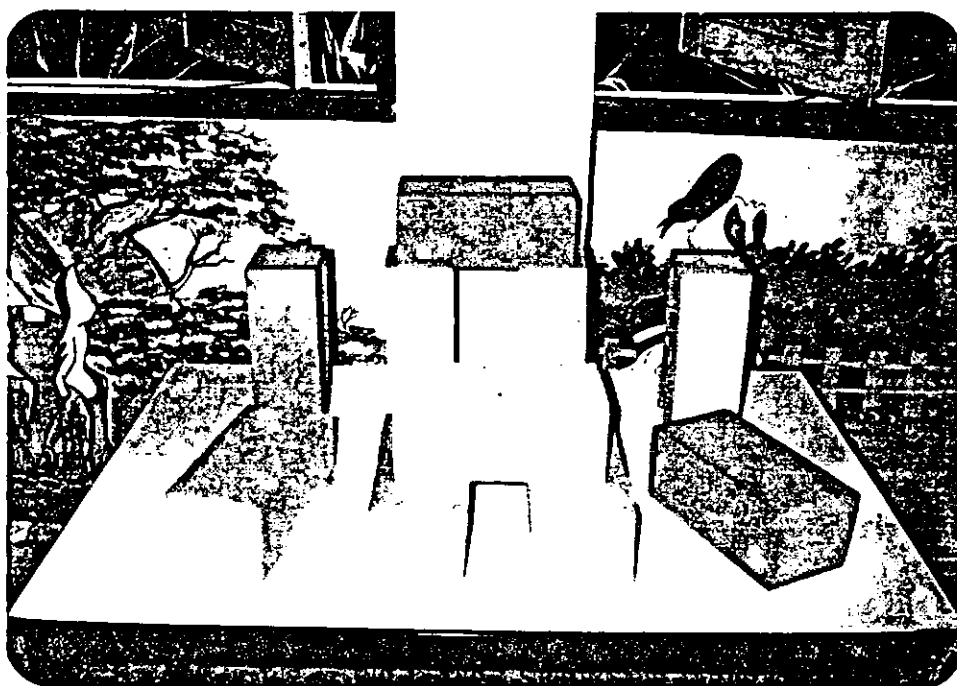
ชุดที่ 7 รูปทรงแสนสนุก

อุปกรณ์

ประกอบด้วย ฟองน้ำรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า จำนวน 10 ชิ้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่าง



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้อย่างดีอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูลองคิดดูซิว่าจะเล่นอย่างไรกับพองน้ำเหล่านี้ 3.2 เราใช้พองน้ำนี้ทำอะไรได้บ้าง 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามคำถามครุจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน

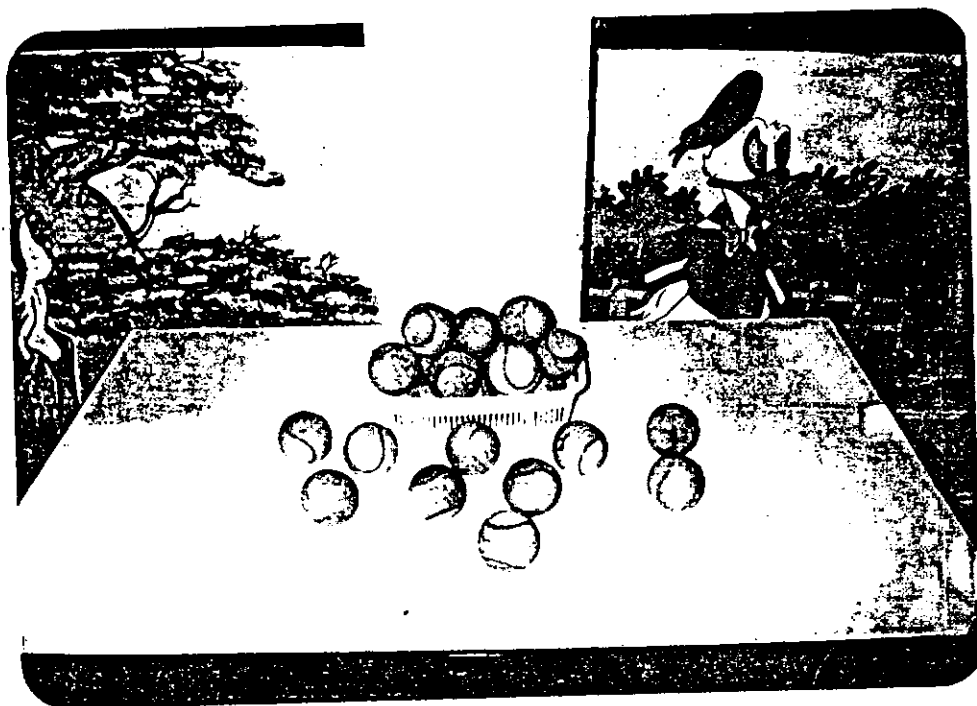
ชุดที่ 8 เกมนิสมหาสนุก

อุปกรณ์

ประกอบด้วย ลูกเทนนิส จำนวน 30 ลูก และตะกร้าสำหรับใส่

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุ และผลของการกระทำ



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสร้างสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสร้างสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นหัจฉ์เตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นไ้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไ้ตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะไ้เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะไ้เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาลงในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามไ้ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูลองหาวิธีเล่นลูกเทนนิสให้ไ้หลาย ๆ แบบชื่อว่า เล่นไ้แบบไหนบ้าง 3.2 หนูลองตบลูกเทนนิสแรง ๆ แล้วดูชื่อว่า จะเกิดอะไรขึ้น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นหัจฉ์เตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นไ้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไ้ตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะไ้เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ชกเว้นคำถามไ้เกี่ยวกับ การแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน

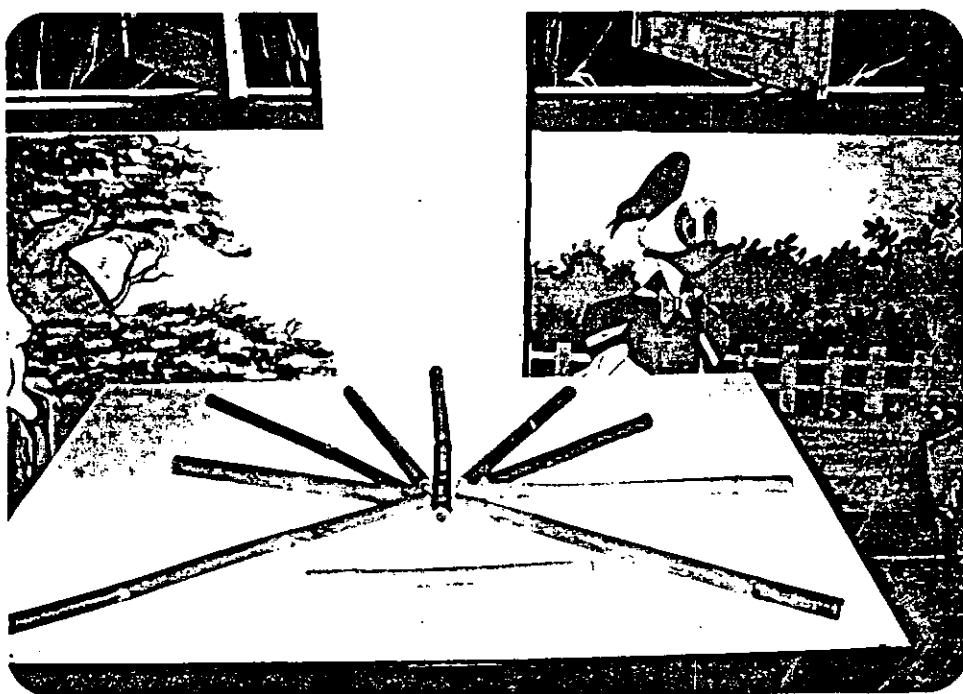
ชุดที่ 9 สนุกกับไม้ไผ่

อุปกรณ์

ประกอบด้วย ไม้ไผ่ขนาดต่าง ๆ มีความยาว สั้น ไม่เท่ากัน จำนวน 10 อัน

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่าง



ภาพประกอบ

การคำนึงกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นได้ตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูคิดว่าหนูจะเล่นอย่างไรกับไม้ไผ่เหล่านี้นะ 3.2 ไม้ยาวกับไม้สั้น เล่นได้เหมือนหรือต่างกันอย่างไร 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นได้ตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นนอกห้องเรียน ชุดที่ 10 วงล้อมหัศจรรย์

อุปกรณ์

ประกอบควว วงล้อห้าควยไม้ไผ่ผูกปัก และลูกปิงปองดวงไวที่แกนกลางสำหรับเก็ล่อนไหว
ไปมาไคจำนวน 5 อัน

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระควยตนเอง หรือกิควร่วทกับเพื่อนไค
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู็เก็ชวกับการเก็ล่อนไหวของวัตถุ



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเสริมสร้างประสบการณ์การใช้คำถาม	การเสริมสร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นหัจฉ์เตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นไ้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไ้ตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 วงล้อที่ดวงลูกปักกับลูกโป่งปลอเคลื่อนไหวต่างกันหรือไม่ 3.2 หมูลองคิดว่าจะเล่นอย่างไรกับวงล้อเหล่านี้ไ้ 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นหัจฉ์เตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นไ้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไ้ตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน

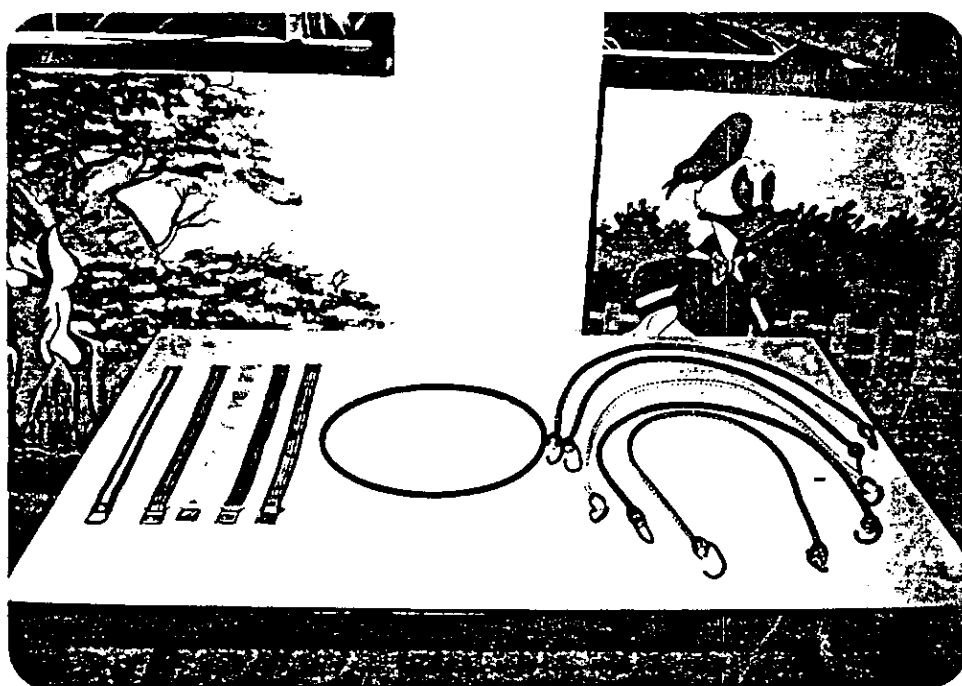
ชุดที่ 11 สนุกกับเชือก ห่วงกลม และยางยืด

อุปกรณ์

ประกอบควย ห่วงกลม 1 อัน เชือก 5 เส้น และยางยืด 5 เส้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการปรับทักษะ หรือการปรับตัว



ภาพประกอบ

การคำนึงกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 อะไรจะเกิดขึ้นถ้าเพื่อนไม่เคลื่อนไหวไปทางเดียวกับเรา 3.2 เราจะเล่นอย่างไรกับของเล่นเหล่านี้ได้อีก 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

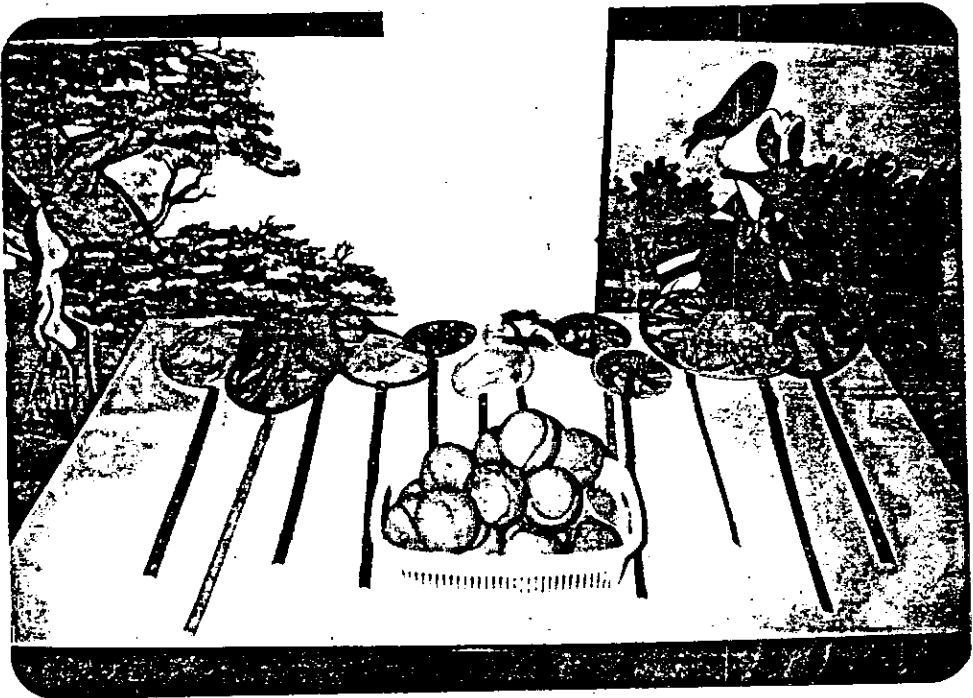
คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน
ชุดที่ 12 สนุกกับการเจง

อุปกรณ์

ประกอบถ้วย ตะกร้า ที่ตัก และลูกเทนนิส จำนวน 30 ลูก

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุ และผลของการกระทำ



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นสร้างสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสร้างสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 ลองหาวิธีการที่จะชักลูกเทนนิสให้หมดกติกเร็วที่สุด 3.2 หนูคิดว่าจะมีวิธีการเล่นแบบอื่นอีกหรือไม่ 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์สรางทเลนนอกห้องเรียน

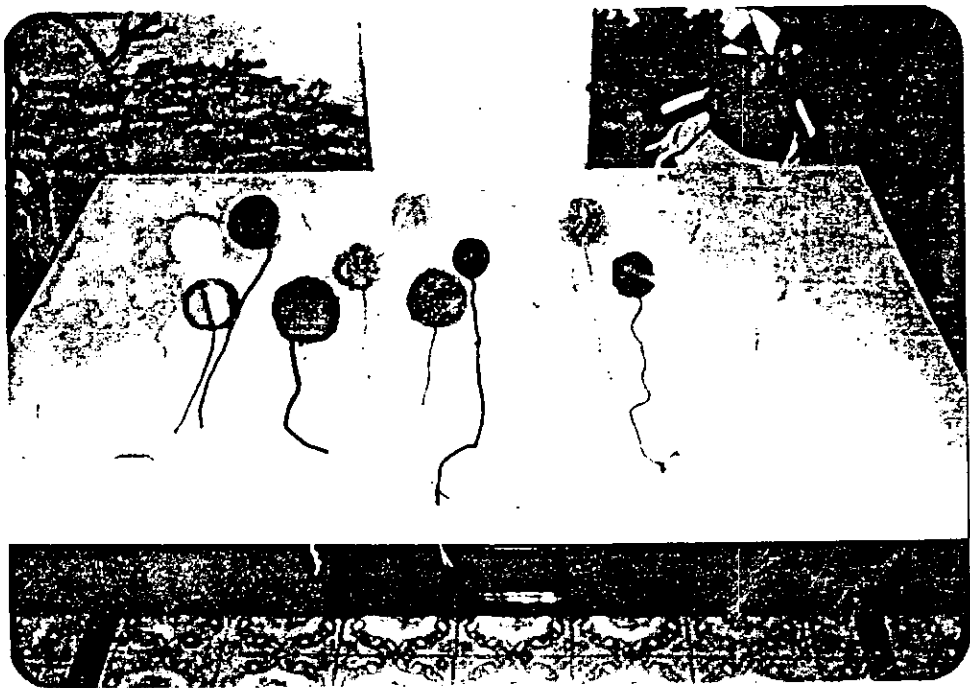
ชุดที่ 13 โหมพรมแสนเพลิน

อุปกรณ์

ประกอบทวย โหมพรมสีตาง ๆ ทำเป็นลูกกลม ๆ ขนาดตาง ๆ กัน มีเชือกทอเป็นสวอ
ยาวบาง สั้นบาง จำนวน 15 ชิ้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดทงวิธีเล่นอย่างอิสระทวยตนเอง หรือคิดรวมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรูเกี่ยวกับการเล่นของวัตถุ



ภาพประกอบ

การดำเนินกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูมีวิธีเล่นกับลูกบอลไหมทรงอย่างไรไต่บ้าง 3.2 ถ้าสมมุติให้ลูกบอลไหมทรงเป็นของใช้มันจะเป็นอะไรไต่บ้าง และจะใช้อย่างไร 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน

ชุดที่ 14 สนุกกับกล่องกลวง

อุปกรณ์

ประกอบควย กลองกลวงขนาดต่าง ๆ จำนวน 8 ชิ้น

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับความเหมือนความแตกต่าง



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูคิดว่าจะเล่นอย่างไรกับกล่องกลวงเหล่านี้ 3.2 มีวิธีการเล่นที่แตกต่างกันหรือไม่ สำหรับกล่องกลวงเล็กและใหญ่ 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบคำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ที่เล่นนอกห้องเรียน

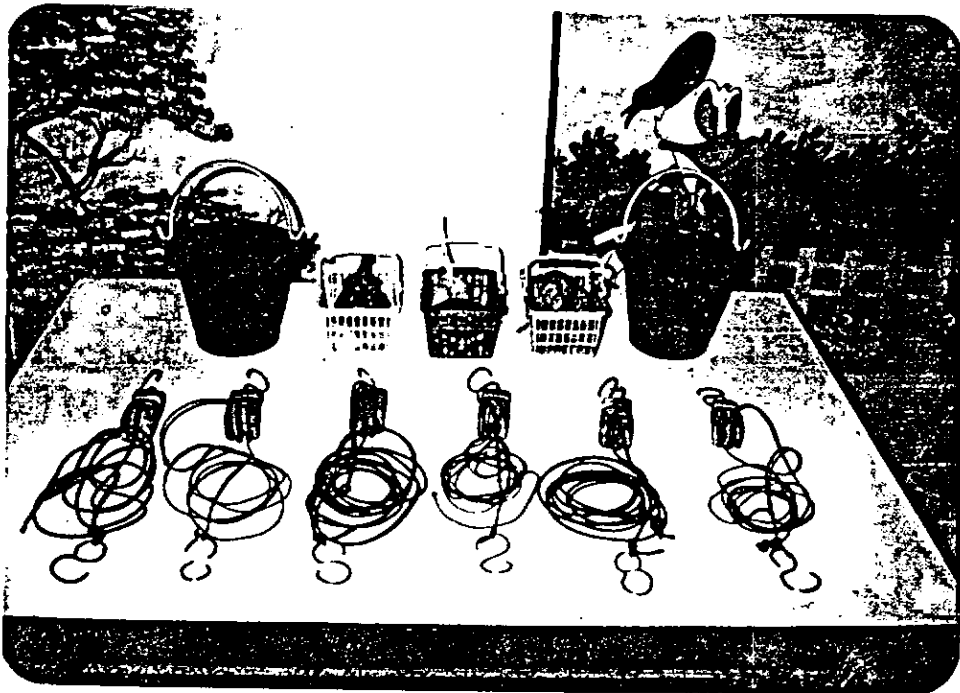
ชุดที่ 15 ลูกรอกหาเพลิน

อุปกรณ์

ประกอบด้วย ลูกรอก เชือก กระเชา ถังน้ำ วัสดุต่าง ๆ เช่น ผลไม้ ฯลฯ

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุ และผลของการกระทำ



ภาพประกอบ

การคำนึงกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 พูจะเล่นอย่างไรกับลูกรอกเหล่านี้ 3.2 ทำอย่างไรจึงจะให้ลูกรอกเคลื่อนที่ไต่เร็ว หรือช้า 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามคำถามคำถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

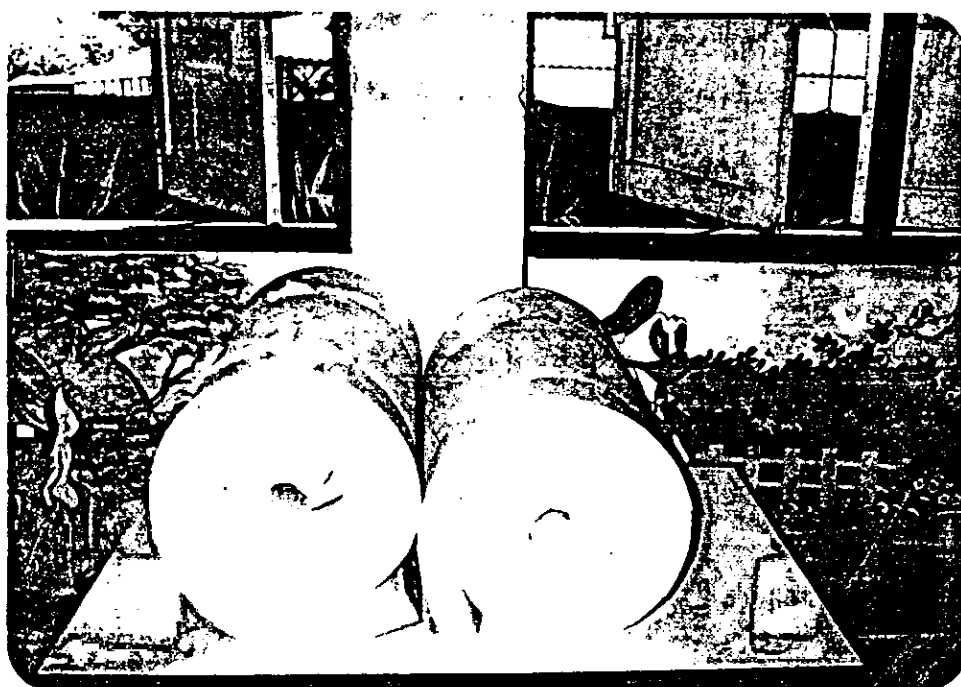
คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นนอกห้องเรียน ชุดที่ 16 ฟองน้ำพาสก

อุปกรณ์

ประกอบด้วย ฟองน้ำม้วนเป็นรูปทรงกระบอกจำนวน 2 อัน

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของวัตถุ



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูลองนึกดูซิว่าเราสามารถเคลื่อนพองน้ำ 2 อันนี้ได้อย่างไรบ้าง 3.2 หนูคิดว่ามีวิธีเล่นอย่างไรกับพองน้ำเหล่านี้บ้าง 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

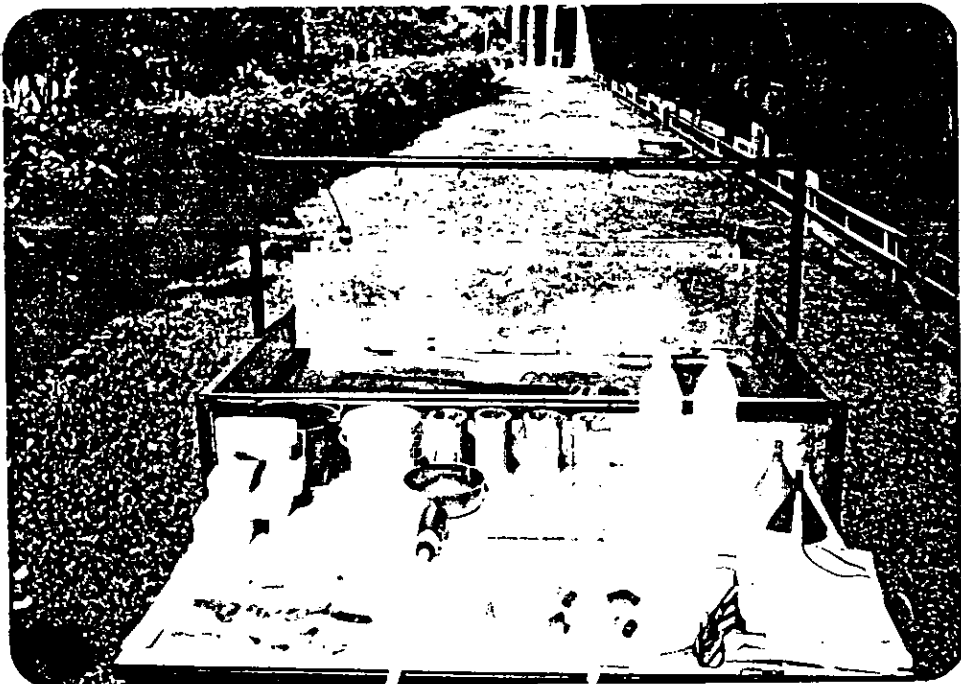
คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างที่เล่นนอกห้องเรียน ชุดที่ เล่นกับน้ำ

อุปกรณ์

ประกอบด้วย ที่ใส่น้ำรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดใหญ่ และเล็ก และอุปกรณ์สำหรับเล่นกับน้ำ เช่น ขวดเจาะรู ลูกโป่ง สายยาง กรวย ฟองน้ำ ชันน้ำ ห่อแผ่นน้ำ ขอดูด ฉันทัน้ำ ถุงพลาสติก ไม้ไผ่รูปทรง กระบอก ขวดแชมพูสระผม ที่สูบน้ำ ผ่ากันเปื้อน ฯลฯ

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
 2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุ และผลของการกระทำ ความเหมือน ความแตกต่าง
- จินตนาการจากการเคลื่อนไหว การปรับทัศนะหรือการปรับตัว



ภาพประกอบ

การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้ เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตาม ความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่น ของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่า เด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุด การเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมี ลักษณะดังนี้ 3.1 หนูคิดว่าของเล่นเหล่านี้สามารถ เล่นกันได้อย่างไรบ้าง 3.2 หนูมีวิธีเล่นอย่างอื่นอีกไหม 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัว เลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อน หมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จักเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้ เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตาม ความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่น ของเล่น แต่ถามเด็กถามคำถามที่จะตอบ คำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับ การแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัว เลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อน หมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

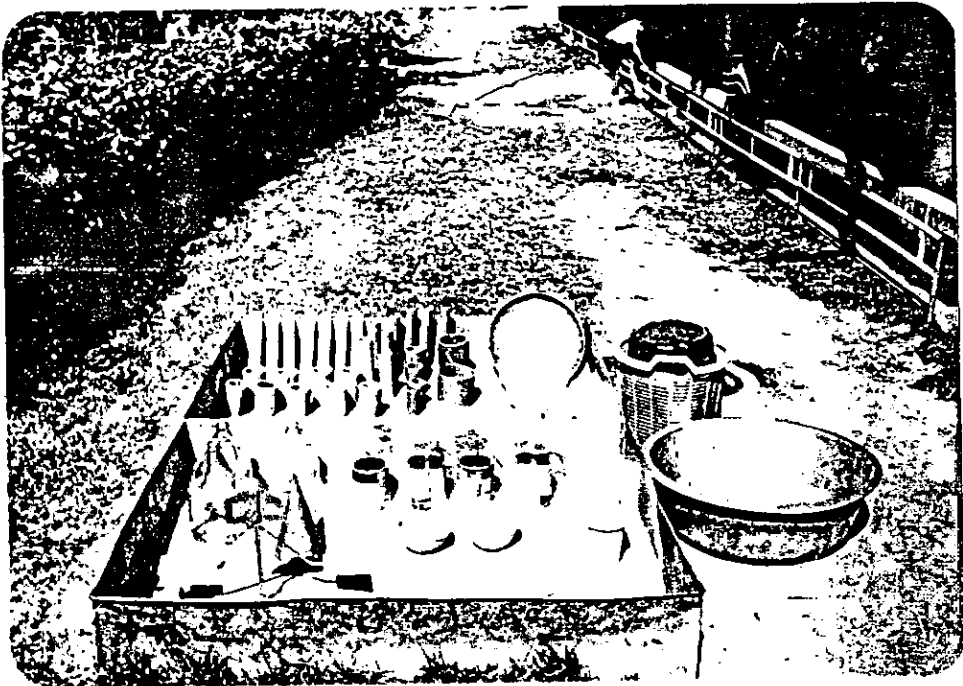
คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์เล่นนอกห้องเรียน ชุดการเล่นกับทราย

อุปกรณ์

ประกอบด้วย กระบะทรายรูปทรงสี่เหลี่ยม จำนวน 2 ชิ้น และอุปกรณ์สำหรับเล่นกับทราย เช่น ไม้ไผ่ผ่าซีก ห่อแผ่นน้ำ กระตัก ขวานฉาบน้ำย ตาชั่ง ถ้วย ตะกร้า กระป๋องนม กรวย ถุงพลาสติก ไม้ไผ่ทรงกลม กระชอน กาละมัง ที่นั่งสำหรับเด็ก ฯลฯ

จุดประสงค์

1. นักเรียนสามารถคิดค้นวิธีเล่นอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือคิดร่วมกับเพื่อนได้
2. นักเรียนเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุ และผลของการกระทำเหมือนความแตกต่าง
จินตนาการจากการเคลื่อนไหว การปรับทักษะหรือการปรับตัว



การดำเนินงานกิจกรรม

การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม	การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม
1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นในจังหวะที่เหมาะสมเพียง 1 - 2 คำถาม เมื่อสังเกตเห็นว่าเด็กมีปัญหาในการเล่น หรือเมื่อสิ้นสุดการเล่น คำถามที่ใช้ถามเด็กอาจมีลักษณะดังนี้ 3.1 หนูคิดว่าของเล่นเหล่านี้สามารถเล่นกับทรายได้หรือไม่ 3.2 หนูมีวิธีเล่นอย่างอื่นอีกไหม 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที	1. ครูแนะนำของเล่นที่จัดเตรียมไว้ 2. ครูบอกเด็กให้ทราบว่าของเล่นเหล่านี้เล่นได้หลายวิธี ให้เด็กลองเล่นไปตามความพอใจ 3. ครูไม่ถามเด็กในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่น แต่ถามคำถามที่ถามครูจะตอบ คำถามของเด็ก ยกเว้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับการแนะนำวิธีเล่น 4. ให้สัญญาณเตือน เพื่อให้เด็กเตรียมตัวเลิกเล่น และช่วยกันเก็บของเล่นก่อนหมดเวลา ประมาณ 3 - 5 นาที

ตาราง แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนทำการทดลอง

คะแนนกลุ่มทดลอง 1 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ การเล่นสร้างสรรค์ประกอบ การใช้คำถาม	คะแนนกลุ่มทดลอง 2 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ การเล่นสร้างสรรค์แบบ ไม่ใช่คำถาม
55	52
52	49
49	46
45	45
40	44
40	40
39	38
35	35
35	35
34	34
33	33
32	32
31	31
30	30
29	29
29	29
27	27
26	26
24	21

ตาราง (ต่อ)

กะแผนกลุ่มทดลอง 1		กะแผนกลุ่มทดลอง 2	
	21		20
	10		17
	6		8
n	22		22
ΣX	722		721
$\bar{X}$	32.8182		32.7727
ΣX^2	26696		26087
S	11.955		10.819

$$t = .0132$$

ผลการวิเคราะห์จากตาราง แสดงถึงความแตกต่างของเด็กปฐมวัยก่อนทำการทดลอง
แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงว่า เด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มทดลอง 1 และ
กลุ่มทดลอง 2 มีพื้นฐานด้านความคิดสร้างสรรค์ใกล้เคียงกัน

ตาราง แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลอง 1
และกลุ่มทดลอง 2 ก่อนและหลังทำการทดลอง

คะแนนกลุ่มทดลอง 1		คะแนนกลุ่มทดลอง 2	
ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
45	62	40	53
24	57	35	53
27	49	35	61
34	47	52	56
31	53	32	56
26	56	46	48
30	50	29	56
39	57	44	46
40	61	17	42
40	51	31	50
10	50	49	53
49	53	45	50
32	55	20	51
33	61	38	53
21	57	27	31
52	62	21	44
55	60	34	41
35	61	8	51

ตาราง (ต่อ)

คะแนนกลุ่มทดลอง 1		คะแนนกลุ่มทดลอง 2	
ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
29	58	26	35
6	60	29	50
35	59	33	45
29	61	30	47
n 22	22	22	22
ΣX 722	1240	721	1072
$\bar{X}$ 32.8181	56.3636	32.7727	48.7273
ΣX^2 26696	69994	26087	53288
s 11.955	4.696	10.849	7.079

$$t = 9.42^{**}$$

$$t = 6.85^{**}$$

$$t_{.01,21} = 2.831$$

ผลการวิเคราะห์จากตาราง แสดงว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่น
 สรรสร้างประกอบการใช้คำถาม และการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช่คำถาม มีคะแนนเฉลี่ยจาก
 การทดสอบความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จึงนับได้ว่า การจัด
 ประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม และการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช่คำถาม
 ส่งผลต่อการพัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ตาราง แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ เพื่อวิเคราะห์
ความแตกต่างของกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 หลังการทดลอง

คะแนนกลุ่มทดลอง 1 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ การเสริมสร้างประกอบ การใช้คำถาม	คะแนนกลุ่มทดลอง 2 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ การเสริมสร้างแบบ ไม่ใช้คำถาม
62	53
57	53
49	61
47	56
53	56
56	48
50	56
57	46
61	42
51	50
50	53
53	50
55	51
61	53
57	31
62	44
60	41

ตาราง (ต่อ)

คะแนนกลุ่มทดลอง 1		คะแนนกลุ่มทดลอง 2	
	61		51
	58		35
	60		50
	59		45
	61		47
n	22		22
ΣX	1240		1072
$\bar{X}$	23.5455		15.9545
ΣX^2	69994		53288
s	11.726		10.930

$$t = 2.22$$

$$t_{.05,21} = 2.020$$

ผลการวิเคราะห์จากตาราง แสดงว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่น
 สรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม และการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม มีความคิดสร้างสรรค์
 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ จึงนับได้ว่า
 เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม มีความคิด
 สร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม

ประวัติย่อของผู้วิจัย

ชื่อ อนุช	ชื่อสกุล แสงเงิน
เกิดวันที่ 16 เดือน	สิงหาคม พุทธศักราช 2497
สถานที่เกิด	อำเภอกงไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 141 บ้านขอมสองนาง ตำบลป่าแฝก อำเภอกงไกรลาศ จังหวัดสุโขทัย
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 4
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม พิษณุโลก อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2514	มัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนอุดมครุฑ อำเภอเมือง จังหวัดสุโขทัย
พ.ศ. 2519	ป.ศ.ชั้นสูง (การอนุบาลศึกษา) จาก วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม พิษณุโลก
พ.ศ. 2524	ทบ. (ภาษาไทย) จาก วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม พิษณุโลก
พ.ศ. 2526	ทบ. (การอนุบาลศึกษา) จาก วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม พิษณุโลก
พ.ศ. 2533	ศส.ม. (การศึกษาปฐมวัย) จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด
ประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำตามและ
การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำตาม

บทคัดย่อ

ของ

อนงค์ แสงเงิน

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกการศึกษาปฐมวัย

เมษายน 2533

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมาย เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำตามและการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำตาม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือ นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งมีอายุระหว่าง 5 - 6 ปี ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนสาธิตวิทยาลัยครูพิษณุสงคราม พิษณุโลก จำนวน 44 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย จากโรงเรียนสาธิตทั้งหมด 4 โรงเรียน จากกลุ่มตัวอย่าง 44 คน สุ่มเป็นกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มละ 22 คน ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยแบบ Randomized Control Group Pre-test Post-test Design โดยในกลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำตาม กลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำตาม การดำเนินการทดลอง กลุ่มทดลอง 1 ใช้คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำตาม กลุ่มทดลอง 2 ใช้คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำตาม โดยจัดให้เล่นทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ใช้ระยะเวลาในการทดลองจำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง กลุ่มละ 32 ครั้ง หลังจากเสร็จสิ้นการทดลอง ทำการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพของ เจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 138 - 155) เป็นเครื่องมือวัดความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตัวอย่างแต่ละกลุ่ม โดยใช้ t-test แบบ Dependent และวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนจากผลการทดลอง 2 วิธี ระหว่างกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 โดยใช้ t-test แบบ Independent ในรูป Different Scores

ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำตามมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่เด็กปฐมวัยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำตามมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำตาม นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำตามและการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำตาม มีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

A COMPARISON OF PRESCHOOLS' CREATIVE THINKING THROUGH
CONSTRUCTIVE PLAY WITH QUESTIONING
AND WITHOUT QUESTIONING

AN ABSTRACT

BY

ANONG SANG NGOEN

Presented in partial fulfillment of the requirements for the Master
of Education degree in Early Childhood Education
at Srinakharinwirot University

April 1990

The purpose of this study was to compare the creativity of preschool children stimulated by constructive play with question and constructive play without questions. Forty four of 5 - 6 years old preschool children of Demonstration School of Pibulsongkram Teachers Collage, Phitsanuloke in the 1989 academic year. They were randomly selected from 4 demonstration schools. The samples were divided into 2 experimental groups. The first experimental group consisted of 22 children who were stimulated by constructive play with questions. The second experimental group consisted of 22 children who were stimulated by constructive play without question. Both groups were exposed to the constructive play in the classroom and outside of the classroom for 4 times a week for 8 weeks.

The Randomized Control Group Pre-test. Post-test Design was used in this study. Jellen and Urban Creativity Test was selected to measure creative thinking of the Subjects. (Jellen and Urban. 1986 : 138 - 155). Data was analyzed by using Dependent t-test for each group and using independent t-test between the 2 experimental groups for the scores different test.

Results of this study indicated that there were significantly differences between the creativity of Preschool children who were simulated by constructive play with questions and preschool children who were stimulated by constructive play without question at the .05 level. The average scores creativity from both were significantly increased at the .01 level.