

1.ชื่อเรื่อง : การใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กระดับอนุบาล ปีที่ 3 ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวดอย อ.แม่แจ่ม จ.เชียงใหม่

ชื่อผู้ทำวิจัย : นางจารุวรรณ โนใจวงศ์

ชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์สุตารัตน์ พงษ์พันธ์

2. ความเป็นมาและความสำคัญ

ในปัจจุบัน โลกของเรามีการพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยได้มีการนำเอาเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องในทุกๆ ด้าน ดังนั้นการเตรียมคนรุ่นใหม่ให้ทันต่อสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนั้นจะต้องมีการใช้ทักษะศตวรรษที่ 21 (21 st century skills) ดังที่พรทิพย์ ศิริภทราชัย กล่าวว่า ทักษะศตวรรษที่ 21 (21 st century skills) ได้แก่ การคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การร่วมมือ และความคิดสร้างสรรค์รวมถึงทักษะชีวิตและอาชีพ เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอได้(พรทิพย์ ศิริภทราชัย , 2556) เป็นสิ่งสำคัญและหนึ่งในทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องพัฒนาและส่งเสริมให้เด็กปฐมวัย คือ ความคิดสร้างสรรค์ เป็นที่ยอมรับกันว่าหกขวบแรกของชีวิตเป็นช่วงที่มีความสำคัญที่สุดเพราะเด็กพัฒนาทุกด้านได้รวดเร็วที่สุด โดยเฉพาะสมอง คุณภาพของการพัฒนาเด็กจะมีผลต่อชีวิตในระยะยาวตราบนานถึงวัยผู้ใหญ่ ประเทศต่างๆ จึงถือเป็นนโยบายสำคัญของประเทศเพื่อพัฒนาเด็กอย่างเต็มที่ในช่วงเวลาที่แรกของชีวิตนี้ (ฉันทนา ภาคบงกช , 2554) รวมถึงประเทศไทย มีนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาเด็กปฐมวัย (0-5 ปี) ระยะยาว พ.ศ. 2550-2559 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2550) ที่มีแนวทางและมาตรการในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นตัวเด็กเป็นสำคัญ เน้นการคิดสร้างสรรค์ การคิดริเริ่ม จินตนาการ การมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการเรียนรู้ของตนเอง สามารถแสดงออกได้อย่างเสรีและเหมาะสม

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของสมองเด็กในการผสมผสานความรู้ จินตนาการและประสบการณ์อันจะนำไปสู่การแสดงออกทางความคิดในรูปแบบต่างๆซึ่งสำหรับเด็กปฐมวัยความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญมากเช่นกัน เพราะจะทำให้เด็กเกิดจินตนาการ และมีการสร้างสรรค์ผลงานออกมา ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพทางด้านสมองที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน ซึ่งจะมีมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับแต่ละตัวบุคคล เป็นความคิดแบบหลายทาง หรือแบบอนันต์ ซึ่งประกอบไปด้วยความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดละออ และความคิดริเริ่ม (Guilford. 1959 : 389)

นิทาน เป็นเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาหรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสามารถนำความคิดไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดประสบการณ์ ความรู้ ความคิดหรือค่านิยมบางอย่างให้ผู้ฟัง อีกทั้งการใช้นิทานเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้วิธีหนึ่ง ที่ช่วยให้เด็กฝึกทักษะทางภาษาและกระบวนการคิด สำหรับเด็กปฐมวัยแล้วกิจกรรมการเรียนการสอนที่เด็กชอบมาก นั่นก็คือ กิจกรรมการเล่านิทานให้เด็กฟัง เพื่อให้เด็กเกิดการคิดวิเคราะห์และหาเหตุผลจากเรื่องราวที่ได้ฟัง

นอกจากนี้แล้วกิจกรรมการปั้นเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดี ซึ่งกิจกรรมการปั้นเป็นกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญสำหรับเด็ก เพราะการปั้นช่วยให้เด็กได้เคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ ฝึกประสาทสัมผัส และกระตุ้นให้เกิดพัฒนาการในทุกด้าน นอกจากนี้การปั้นยังช่วยให้เด็กได้มีโอกาสสร้างสรรค์งานศิลปะที่มีรูปทรงสามมิติ ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดี (Schirmacher.1998:237) การปั้นช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้หลากหลายมากมาย ทั้งทักษะการใช้กล้ามเนื้อมือ ความภาคภูมิใจ เกิดความสนุกสนาน และจินตนาการ นอกจากนี้ขณะที่เด็กปั้นไปตามความคิดความต้องการ สมองของเด็กยังได้คิดจินตนาการถึงรูปแบบและรายละเอียดของผลงาน กิจกรรมการปั้นเป็นกิจกรรมประเภทหนึ่งที่เหมาะสมกับความสามารถของเด็กเล็กๆ

นิทานเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับการปั้น กิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้น คือการที่ให้เด็กฟังนิทานที่ครูเล่าในกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ในขณะที่เล่า ครูใช้สื่อหนังสือมาประกอบการเล่า เมื่อเด็กฟังนิทานจบ ให้เด็กลงมือปฏิบัติการปั้นและค้นคว้าสำรวจด้วยตนเอง โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการคิด การสังเกต วิเคราะห์ สังเคราะห์กับดินน้ำมัน

เนื่องจากศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวดอย ได้มีการอบรมและเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย ตั้งแต่ อายุ 2-4 ปี และจากการสังเกตปัญหาในชั้นเรียนของเด็กชั้นอนุบาล 3 เด็กยังขาดความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการใช้กิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เพื่อให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ ในการทำกิจกรรมต่างๆ ในชั้นเรียน รวมถึงให้เด็กมีความสามารถในการแก้ไขปัญหาต่างๆ รอบตัว และมีการสร้างผลงานใหม่ๆ เพื่อประโยชน์ของตนเอง และสังคมสืบต่อไป ผลของการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง กับการจัดการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย ในการจัดพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

3. วัตถุประสงค์งานวิจัย

3.1. เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้น

3.2. เพื่อเปรียบเทียบระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้น

4. ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กชาย - หญิง อายุ 4 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 10 คน ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวดอย อ.แม่แจ่ม จ.เชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กชาย - หญิงอายุ 4 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 10 คน ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวดอย อ.แม่แจ่ม จ.เชียงใหม่ ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ด้วยการใช้เด็กทั้ง 10 คน ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 เป็นกลุ่มตัวอย่าง

5. ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ คือ กิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้น
2. ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์

6. ระยะเวลาในการทดลอง

ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทดลองโดยใช้ระยะเวลาในการทดลอง 2 สัปดาห์

7. นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กปฐมวัย หมายถึง เป็นเด็กชาย - หญิง อายุ 4 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาล ปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 10 คน ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวดอย อ.แม่แจ่ม จ.เชียงใหม่
2. นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบทอดกันมาหรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสามารถนำความคิดไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดประสบการณ์ ความรู้ ความคิด หรือค่านิยมบางอย่างให้ผู้ฟัง ได้แก่ นิทานเรื่อง กุ๊กไก่เป็นหวัด และนิทานเรื่อง ลูกหมี่สามตัว

3. กิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้น หมายถึง การที่ให้ผู้เด็กฟังนิทานที่ครูเล่าในกิจกรรม ศิลปสร้างสรรค์ ในขณะที่เล่า ครูใช้สื่อหนังสือมาประกอบการเล่า เมื่อเด็กฟังนิทานจบ ให้เด็กลงมือปฏิบัติการ ปั้นและค้นคว้าสำรวจด้วยตนเอง โดยใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการคิด การสังเกต วิเคราะห์ สังเคราะห์กับดิน น้ำมัน เมื่อเด็กทำเสร็จแล้ว เด็กเล่าผลงานของตนเองได้ เด็กทำกิจกรรมวันละ 30 – 40 นาที ตามแผนการจัด ประสบการณ์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นนำ ครูนำเด็กเข้าสู่บทเรียนโดยการร้องเพลงประกอบท่าทาง การใช้ท่าทางเพื่อให้กระตุ้นให้ เด็กเกิดความสนใจ และมีความพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม

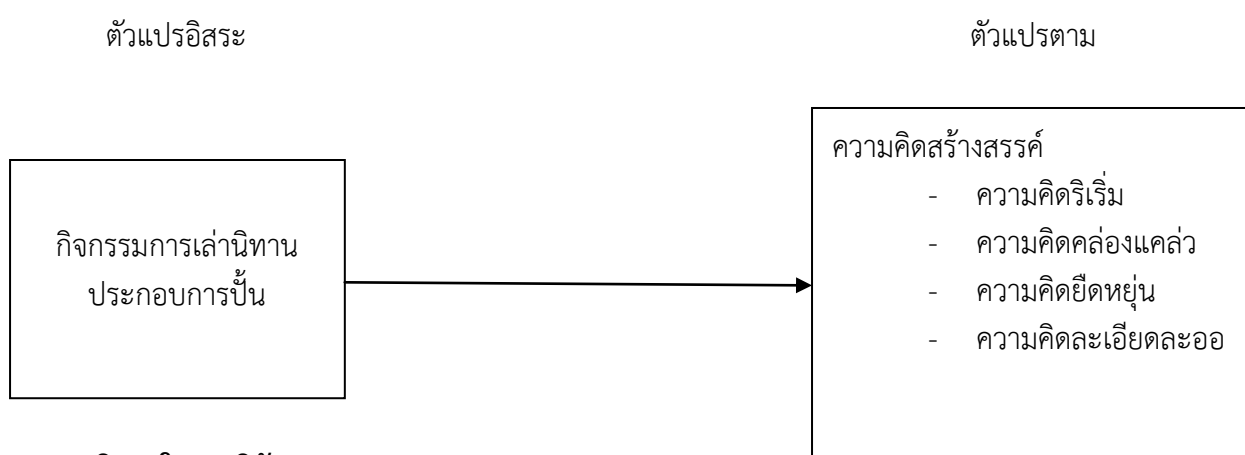
ขั้นดำเนินกิจกรรม ครูเล่านิทานตามเนื้อเรื่อง โดยมีสื่อหนังสือมาประกอบการเล่านิทาน เมื่อครู เล่านิทานจบ เด็กลงมือทำกิจกรรมการปั้นตามความคิดและจินตนาการของตนเองอย่างอิสระ

ขั้นสรุป ให้เด็กแต่ละคนนำผลงานของตนเองออกมาเล่าตามความคิด และจินตนาการของเด็ก แล้วนำผลงานของตนเองไปวางไว้ที่มุมศิลปะ

4. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองเด็กในการผสมความรู้ จินตนาการ และ ประสบการณ์อันจะนำไปสู่การแสดงออกทางความคิดในรูปแบบต่างๆ ซึ่งเป็นลักษณะความคิดอเนกนัย ในการ คิดสร้างสรรค์ของเด็ก 4 ด้าน และวัดได้ด้วย แบบประเมินการปฏิบัติที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น ประกอบด้วย

- ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ เป็นความคิดที่แปลกแตกต่าง จากความคิดเดิม ซึ่งไม่เหมือนใคร อาจเกิดจากการนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น
- ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถในการคิดหาแนวทางที่คล้ายคลึงกันในการ แก้ปัญหาได้หลายแนวทางในเวลาที่กำหนด
- ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการหาแนวทางที่ไม่ซ้ำกันได้ หลายแนวทางในการ แก้ปัญหา
- ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความคิดในรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปได้ที่ จะนำความคิดนั้นไปสู่การปฏิบัติ การสร้างการกระทำให้เป็นผลสำเร็จ ทำให้เกิดผลงานหรือผลิตผลสร้างสรรค์ ขึ้นมาเพื่อทำให้ความคิดริเริ่มนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

8. กรอบแนวคิดการวิจัย



9. สมมติฐานในการวิจัย

ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

10. การทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องการใช้นิทานประกอบการปั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กระดับอนุบาล 3 ของ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวดอย อ.เมือง จ.เชียงใหม่ การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน
 - 1.1. ความหมายของนิทาน
 - 1.2. ความหมายของการเล่านิทาน
 - 1.3. คุณค่าของนิทาน
 - 1.4. รูปแบบการเล่านิทาน
 - 1.5. สื่อที่ใช้ในการเล่านิทาน
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปั้น
 - 2.1. ความหมายของการปั้น
 - 2.2. ลักษณะและพัฒนาการปั้น
 - 2.3. ประโยชน์ของการปั้น
 - 2.4. นิทานกับการปั้น
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 3.1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.2. ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.3. องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.4. แบบทดสอบของความคิดสร้างสรรค์

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

1.1 ความหมายของนิทาน

เกริก ยุ้นพันธ์ (2539: 8) ได้ให้ความหมายของนิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมา ตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการผูกเรื่องขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนาน ตลอดจนแทรกแนวคิดเพื่อให้เด็กนำไปเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต

ศุภรักษ์ ภิรมย์รักษ์ (2540: 45) กล่าวว่า นิทานเป็นเรื่องราวที่สืบทอดเนื่องกันมา โดยวัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดประสบการณ์ ความรู้ ความคิด หรือค่านิยมบางอย่างให้ผู้ฟัง พร้อมทั้งสอดแทรกความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมๆกัน

สรุปได้ว่า นิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาหรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน และสามารถนำความคิดไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดประสบการณ์ ความรู้ ความคิด หรือค่านิยมบางอย่างให้ผู้ฟัง

1.2 ความหมายของการเล่านิทาน

พัชรี ไชยะสนธิ (2535: 80) ได้กล่าวว่าการเล่านิทาน หมายถึง การเล่าเรื่องให้เด็กฟังและสนทนาโต้ตอบ อภิปรายซักถาม แสดงความคิดเห็น และแสดงท่าทางประกอบเรื่องราว หรือประสบการณ์รอบตัวทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการเล่า

เนื่อน้อง สนับสนุน (2541: 35) การเล่านิทาน หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราวของนิทาน เด็กเข้าใจด้วยการเล่นโดยใช้น้ำเสียง ท่าทาง สื่อวัสดุ อุปกรณ์ ตลอดจนวิธีการประกอบการเล่าและยังครอบคลุมถึง การส่งเสริมให้เด็กเป็นผู้เล่าด้วยตนเอง

ดังนั้น สรุปได้ว่า การเล่านิทาน หมายถึง การเล่าเรื่องหรือถ่ายทอดเรื่องราวของนิทานให้เด็กเข้าใจ ด้วยน้ำเสียง ท่าทาง สื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ทำให้การเล่านิทานนี้น่าสนใจสนุกสนานยิ่งขึ้น ตลอดจนวิธีการประกอบการเล่าและยังครอบคลุมถึง การส่งเสริมให้เด็กเป็นผู้เล่าด้วยตนเอง

1.3 คุณค่าของนิทาน

ฉวีวรรณ กีนาวงค์ (2536: 125-126) ได้กล่าวว่า นิทานมีอิทธิพลต่อเด็กมาในระดับปฐมวัย การที่ผู้ใหญ่และครูได้ใกล้ชิดกับเด็กโดยการเล่านิทาน จะเป็นเครื่องช่วยให้เข้าใจเด็กยิ่งขึ้น การเล่านิทานมีคุณค่าดังนี้

1. ช่วยชดเชยประสบการณ์แก่เด็กให้เท่ากับเด็กในเมือง
2. ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษา ความคิดและจินตนาการให้กับเด็ก
3. ช่วยฝึกให้เด็กเป็นนักฟังที่ดี เข้าใจวิธีการปฏิบัติตัวขณะฟังนิทาน และสามารถเก็บใจความเรื่องราวที่ฟังคนอื่นเล่าได้ตามสมควรแก่วัย
4. ช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินมีความรู้สึกอบอุ่น และใกล้ชิดกับผู้เล่า
5. ช่วยปลูกฝังความรู้สึกชอบฟังนิทานและความรู้สึกชื่นชอบในหนังสือนิทานก่อนที่
จะอ่านได้เข้าใจ
6. ปลูกฝังให้เด็กเป็นคนใจกว้างยอมรับความจริงในชีวิตประจำวัน
7. ช่วยให้ครูและผู้ใหญ่ ทราบถึงความรู้สึกที่อยู่ในตัวของเด็กจากการสนทนาซักถาม
ในขณะที่ฟังนิทาน

ภารดี ศรีประยูร (2542: 30) ได้กล่าวถึงคุณค่าของนิทานต่อการเรียนการสอนดังนี้

1. ให้ความบันเทิงใจแก่เด็กๆ ทำให้ผ่อนคลายอารมณ์ ได้รับความสนุกสนาน
เพลิดเพลิน ทำให้เด็กกล้าแสดงออกในตนเอง
2. นิทานใช้นำเข้าสู่บทเรียน
3. นิทานช่วยเปลี่ยนทัศนคติที่ไม่ดี หรือผิดบางประการของเด็กเกี่ยวกับความเชื่อ
ความกลัวและสอนจริยธรรมแก่เด็ก
4. นิทานจะทำให้เด็กๆ หรือผู้ฟังใช้กระบวนการการคิดพิจารณาแก้ปัญหาได้
5. ใช้นิทานเป็นเครื่องมือฝึกทักษะทางภาษาและกระบวนการคิด
6. ฝึกให้เด็กเป็นผู้รู้จักฟัง มีสมาธิ รู้จักสำรวมอิริยาบถของตนเอง
7. ใช้นิทานส่งเสริมการอ่าน
8. ให้นิทานเพื่อสร้างสัมพันธภาพอย่างใกล้ชิดกับเด็ก ซึ่งจะส่งผลไปถึงการปกครอง
เด็ก

ดังนั้น จึงพอสรุปได้ว่า นิทานมีคุณค่าต่อเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมากช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางภาษา ความคิดและจินตนาการให้กับเด็ก ช่วยฝึกให้เด็กเป็นนักฟังที่ดี เข้าใจวิธีการปฏิบัติตัวขณะฟังนิทาน และสามารถเก็บใจความเรื่องราวที่ฟังคนอื่นเล่าได้ตามสมควรแก่วัย ให้ความบันเทิงใจแก่เด็กๆ ทำให้ผ่อนคลายอารมณ์ ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้เด็กกล้าแสดงออกในตนเอง นิทานจะทำให้เด็กๆ ใช้กระบวนการการคิดพิจารณาแก้ปัญหาได้ มีสัมพันธอันดีกับบุคคลรอบข้างเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กมีลักษณะอันพึงประสงค์ของสังคม และเป็นที่ยอมรับอันจะนำมาซึ่งความสุขในการดำรงชีวิต

1.4 รูปแบบการเล่านิทาน

รูปแบบการเล่านิทาน คือ วิธีการที่ผู้เล่านิทานจะทำให้มีทัศนคติภาพในการสร้างเสริมการเรียนรู้ให้แก่เด็ก นอกจากเลือกเรื่องที่มีสาระสอดแทรกแนวคิด ความรู้ ปณิธานคุณธรรม การดำเนินเรื่องราวรวดเร็ว เรื่องสั้น เข้าใจง่ายแล้ว ผู้เล่าที่ดีต้องมีวิธีเล่าที่ดึงดูดใจผู้ฟังด้วย

พรจันทร์ จันทรมล (2529: 103-105) กล่าวถึงการเล่านิทานสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

1. เป็นเรื่องง่ายๆ แต่สมบูรณ์ เน้นเหตุการณ์อย่างเดียวเพื่อให้เด็กสามารถคาดคะเนได้
2. การเดินเรื่องได้อย่างรวดเร็ว
3. ตัวละครน้อย มีลักษณะเด่นที่จำได้ง่าย เด็กอาจสมมติตัวแทนได้
4. มีบทสนทนาหลายๆ เพราะเด็กส่วนมากไม่สามารถฟังเรื่องที่เป็นความเรียงได้
5. ใช้ภาษาง่ายๆ ประโยคสั้น การกล่าวคำซ้ำหรือสัมผัสจะช่วยให้เด็กจดจำได้ง่ายและรวดเร็ว
6. เป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก เช่น ครอบครัว สัตว์เลี้ยง หรือเรื่องที่ได้เด็กสามารถจินตนาการได้

7. ความยาวไม่เกิน 15 นาที

พงษ์จันทร์ อยู่เป็นสุข (2525: 37) ได้เสนอรูปแบบการเล่านิทาน สรุปได้ดังนี้

1. อ่านจากหนังสือนิทานให้เด็กฟังทั้งเล่ม
2. การเล่าโดยไม่ใช้อุปกรณ์ใดๆ เลย แต่ใช้น้ำเสียงประกอบการเล่าที่น่าสนใจ
3. ใช้ภาพวาดที่มีความต่อเนื่องกัน ประกอบการเล่าให้เด็กฟัง โดยที่ภาพเหล่านั้น

จับม้วนใส่ไว้ในกล่องแล้วหมุนภาพที่ละภาพ คล้ายๆ ฟิล์มภาพยนตร์

4. เล่านิทานโดยใช้การวาดภาพขณะที่เล่าตามเนื้อเรื่องของนิทาน
5. การเล่าโดยใช้ภาพประกอบขณะเล่า
6. การเล่าโดยแสดงท่าทางประกอบตามตัวละครในเนื้อเรื่อง
7. การเล่าโดยแสดงหุ่นประกอบการเล่น โดยใช้หุ่นตามตัวละครในเนื้อเรื่องที่เล่าอาจ

จะเป็นหุ่นนิ้วมือ หุ่นกระบอก หุ่นเงา หุ่นมือ เป็นต้น

สรุปได้ว่ารูปแบบการเล่านิทานมีหลากหลายรูปแบบ มีทั้งการเล่าด้วยปากเปล่า โดยไม่ใช้อุปกรณ์ใดๆ และการเล่าโดยใช้อุปกรณ์ช่วย เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นความสนใจของเด็ก

1.5 สื่อที่ใช้ในการเล่านิทาน

การเล่านิทานมีความสำคัญมากสำหรับเด็กปฐมวัย โดยเฉพาะเรื่องของการเลือกสื่อที่ใช้ประกอบการเล่านิทาน เพราะเด็กวัยนี้มีความสนใจสั้น การจัดเตรียมสื่อที่เหมาะสมจะช่วยให้ผู้เล่าเกิดความมั่นใจในการเล่า และทำให้การเล่าประสบความสำเร็จได้ด้วยดี

นุจรี ตรีโรจน์วงศ์ (2530: 13-14) มีความคิดเห็นเรื่องสื่อที่ใช้ประกอบการเล่านิทานว่ามีหลายอย่างด้วยกัน คือ

1. การวาดภาพประกอบการเล่านิทาน
2. ใช้หนังสือนิทานที่มีภาพประกอบ
3. ใช้ภาพประกอบ
4. ใช้เพลงประกอบ
5. ใช้นิ้วมือประกอบการเล่า

6. ใช้สวมหุ้มนิ้วมือ
7. ใช้กระดาสีหรือวัสดุตามธรรมชาติ
8. ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาประกอบการเล่นนิทาน
9. ใช้คนจริงประกอบการเล่า

ไพพรรณ อินทนิล (2534: 113-148) อุปกรณ์การเล่นิทานช่วยกระตุ้นผู้ฟังให้เกิดความสนใจในนิทานมากยิ่งขึ้น สื่อที่ใช้ในการเล่นิทานสามารถแยกประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้

1. รูปภาพ
 - 1.1 ภาพประกอบจากหนังสือสำหรับเด็ก
 - 1.2 ภาพวาด
 - 1.3 ภาพแปะ
 - 1.4 การใช้ภาพวาดติดกระดุม
 - 1.5 การใช้ภาพวาดติดโฆษณา
2. หุ่นต่างๆ
 - 2.1 หุ่นเงา
 - 2.2 หุ่นมือ
 - 2.3 หุ่นถุงมือ
 - 2.4 หุ่นกระดาสี
 - 2.5 หุ้มนิ้วมือ
 - 2.6 หุ่นหน้ากากหรือหุ่นใส่ตัวตน
 - 2.7 หุ่นเงามือ
 - 2.8 หุ่นเชิด หรือหุ่นกระบอก
 - 2.9 หุ่นชัก
3. ดนตรีประกอบการเล่า
4. เชือกและสิ่งของต่างๆ ประกอบการเล่นิทาน
5. การแสดงท่าทางประกอบการเล่นิทาน
6. การใช้นิ้วมือประดิษฐ์เป็นตัวละคร
7. กระดาสีพับเป็นรูปต่างๆ
8. การเล่นิทานโดยใช้สื่อที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน อาทิเช่น ตะกร้า ตุ๊กตา ไม้ไผ่ เสื้อผ้า

สรุปได้ว่า สื่อมีความสำคัญมากในการเล่นิทาน เพราะสื่อที่เหมาะสมจะทำให้เด็กเกิดความสนใจที่จะฟังนิทาน สื่อที่ใช้ในการเล่นิทาน ได้แก่ รูปภาพ และหุ่นต่างๆ

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการปั้น

2.1. ความหมายของการปั้น

เลิศ อานันทนะ (2535: 45-46) ได้กล่าวว่า การปั้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาการทำงานที่ประสานสัมพันธ์กันระหว่างการใช้กล้ามเนื้อและประสาทตาซึ่งเด็กจะได้พัฒนาทั้งกล้ามเนื้อ ฝ่ามือ และนิ้วมือ ซึ่งจะส่งผลให้อวัยวะต่างๆ มีความแข็งแรงและทำงานได้คล่องตัวขึ้น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2527: 221-224) กล่าวถึงสื่อประกอบการปั้นไว้ดังนี้ คือการปั้นช่วยให้เด็กได้บริหารนิ้วมือ มือ และข้อมือ ให้แข็งแรงและคล่องแคล่ว อาจมีอุปกรณ์บางอย่างใช้กับ

การปั้นด้วย ย่อมช่วยให้เด็กเกิดทักษะการใช้นิ้วมือ มือ และข้อมือให้เคลื่อนไหวด้วยอัตโนมัติ นับได้ว่าเป็นวิธีการเตรียมความพร้อมไปสู่การเขียนหนังสือวิธีหนึ่ง และเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กสร้างสรรค์ได้ตามใจชอบ

สรุปได้ว่า การปั้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาการทำงานที่ประสานสัมพันธ์ระหว่างการใช้กล้ามเนื้อมือและประสาทตาซึ่งเด็กจะได้พัฒนาทั้งกล้ามเนื้อมือ ฝ่ามือ และนิ้วมือ ซึ่งจะส่งผลให้อวัยวะต่างๆ มีความแข็งแรงและทำงานได้คล่องตัวขึ้น อาจมีอุปกรณ์บางอย่างใช้กับการปั้นด้วย ย่อมช่วยให้เด็กเกิดทักษะการใช้นิ้วมือ มือ และข้อมือให้เคลื่อนไหวด้วยอัตโนมัติ นับได้ว่าเป็นวิธีการเตรียมความพร้อมไปสู่การเขียนหนังสือวิธีหนึ่ง และเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กสร้างสรรค์ได้ตามใจชอบ

2.2. ลักษณะและพัฒนาการปั้น

โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld. 1957: 33-39) ได้ศึกษาพัฒนาการทางศิลปะของเด็กในการปั้น ซึ่งมีขั้นตอนคู่ขนานกับการวาดภาพ พัฒนาการทางการปั้นของเด็กจะมีลักษณะตามขั้นพัฒนาการทางศิลปะโดยลำดับ โดยแบ่งขั้นพัฒนาการไว้ดังนี้

1. ขั้นขีดเขียน (The Scribbling Stage) อายุ 2-4 ปี
2. ขั้นเริ่มต้นการเขียนภาพให้มีความหมาย (Pre-Schematic Stage) อายุ 4-7 ปี
3. ขั้นใช้สัญลักษณ์หรือเขียนภาพให้คล้ายของจริง (Schematic Stage) อายุ 7-9 ปี
4. ขั้นเขียนภาพของจริง (Drawing Realistic) อายุ 9-11 ปี
5. ขั้นเขียนภาพเหมือนของจริง (Pseudo Realistic) อายุ 11-12 ปี
6. ขั้นความคิดสร้างสรรค์ (Period of Decision) อายุ 12-16 ปี

ในที่นี้จะกล่าวเฉพาะขั้นพัฒนาการการปั้นของเด็กปฐมวัยในระยะ 2-6 ปี ซึ่งมีพัฒนาการดังต่อไปนี้

ขั้นที่หนึ่ง ตรงกับขั้นขีดเขียน (Scribbling Stages) อายุ 2-4 ปี ขั้นนี้แบ่งออกเป็น 4 ระยะ

- ระยะแรก เด็กอายุประมาณ 2 ขวบ ถ้าได้ดินเหนียวหรือดินน้ำมัน เด็กจะตีหรือทุบโดยไม่มีความหมาย
- ระยะที่สอง เด็กอายุประมาณ 3 ขวบ เด็กจะเริ่มดึงดินออกมาเป็นชิ้นๆ บางครั้งดึงออกแล้วปล่อยทิ้งไป
- ระยะที่สาม เด็กอายุประมาณ 4 ขวบ เด็กมักจะซุกก้อนดินที่ตนเล่นอยู่นั้นพร้อมกับพูดว่า นี่เรือบิน นี่รถไฟ ซึ่งเป็นการตั้งชื่อตามความคิดคำนึงของเด็กตรงกับระยะที่เด็กตั้งชื่อรอยขีดเขียน

ขั้นที่สอง ตรงกับขั้นเริ่มต้นของการเขียนภาพให้มีความหมาย (Pre-Schematic Stage) อายุ 4-7 ปี ในขั้นนี้เด็กกำลังแสวงหาความคิดรวบยอดเกี่ยวกับรูปลักษณะในการปั้นรูปคน เด็กจะดึงส่วนที่ยื่นออก เช่น จมูก แขน ขา ออกจากดินก้อนโต โดยไม่คำนึงถึงรูปลักษณะของจมูก แขน ขา เหล่านั้นมากไปกว่าการได้จับถือก้อนดินของตน และติดส่วนเหล่านั้นเข้ากับดินก้อนโตที่สมมติว่าเป็นลำตัว โดยไม่ได้ตกแต่งให้ดีขึ้น

สรุปได้ว่า พัฒนาการทางการปั้นของเด็กจะมีลักษณะตามขั้นพัฒนาการทางศิลปะโดยลำดับ โดยแบ่งขั้นพัฒนาการ

2.3. ประโยชน์ของการปั้น

การปั้นเป็นกิจกรรมที่แสดงถึงพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก ในขณะที่ยืดกล้ามเนื้อปฏิบัติ เด็กจะเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน เด็กได้ทำกิจกรรมที่ตนเองสนใจตามความพึงพอใจ ช่วยลดความเครียด ผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดันและความคับข้องใจ เด็กสามารถระบายอารมณ์ที่ขุ่นเคืองของตนในขณะที่ทุบดิน

2.4. นิทานกับการปั้น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาราช (2527: 221-224) กล่าวถึงสื่อประกอบการปั้นไว้ดังนี้ คือการปั้นช่วยให้เด็กได้บริหารนิ้วมือ มือ และข้อมือ ให้แข็งแรงและคล่องแคล่ว อาจมีอุปกรณ์บางอย่างใช้กับการปั้นด้วย ย่อมช่วยให้เด็กเกิดทักษะการใช้นิ้วมือ มือ และข้อมือให้เคลื่อนไหวด้วยอัตโนมัติ นับได้ว่าเป็นวิธีการเตรียมความพร้อมไปสู่การเขียนหนังสือวิธีหนึ่ง และเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กสร้างสรรค์ได้ตามใจชอบ

เลิศ อานันท์ (2535: 45-46) ได้กล่าวว่า การปั้นเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาการทำงานที่ประสานสัมพันธ์กันระหว่างการใช้กล้ามเนื้อและประสาทตาซึ่งเด็กจะได้พัฒนาทั้งกล้ามเนื้อ ฝ่ามือ และนิ้วมือ ซึ่งจะส่งผลให้อวัยวะต่างๆ มีความแข็งแรงและทำงานได้คล่องตัวขึ้น

เกริก ยุ้นพันธ์ (2539: 8) ได้ให้ความหมายของนิทาน หมายถึง เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาตั้งแต่สมัยโบราณเป็นการผูกเรื่องขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนาน ตลอดจนแทรกแนวคิดเพื่อให้เด็กนำไปเป็นแนวทางในการดำรงชีวิต

ศุภรัช ภิรมย์รักษ์ (2540: 45) กล่าวว่า นิทานเป็นเรื่องราวที่สืบทอดเนื่องกันมา โดยวัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดประสบการณ์ ความรู้ ความคิด หรือค่านิยมบางอย่างให้ผู้ฟัง พร้อมทั้งสอดแทรกความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน

สรุปได้ดังนี้ นิทานกับการปั้น นิทานเป็นสิ่งที่มีประสิทธิภาพในการสร้างการเรียนรู้ให้กับเด็ก วัตถุประสงค์เพื่อสืบทอดประสบการณ์ ความรู้ ความคิด หรือค่านิยมบางอย่างให้ผู้ฟัง พร้อมทั้งสอดแทรกความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน กิจกรรมการปั้นสำหรับเด็กเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาการทำงานที่ประสานสัมพันธ์กันระหว่างการใช้กล้ามเนื้อและประสาทตาซึ่งเด็กจะได้พัฒนาทั้งกล้ามเนื้อ ฝ่ามือ และนิ้วมือ ซึ่งจะส่งผลให้อวัยวะต่างๆ มีความแข็งแรงและทำงานได้คล่องตัวขึ้น นับได้ว่าเป็นวิธีการเตรียมความพร้อมไปสู่การเขียนหนังสือวิธีหนึ่ง และเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กสร้างสรรค์ได้ตามใจชอบ

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพทางด้านสมองที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน ซึ่งจะมีมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับแต่ละตัวบุคคล เป็นความคิดแบบหลายทาง หรือแบบอเนกนัย ซึ่งประกอบไปด้วยความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดละออ และความคิดริเริ่ม (Guilford. 1959 : 389 ความสามารถของบุคคล ในการคิดสร้างสรรค์ หรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีใครคิดทำมาก่อน มีลักษณะเป็นผลงานที่ริเริ่มโดยไม่มีตัวแบบหรือหุ่นให้ เช่น การวาดภาพ การแต่งเพลงหรือคำประพันธ์ แสดงออกอย่างไม่มีกฎเกณฑ์ทั้งทางวิทยาศาสตร์และศิลปะ การประดิษฐ์ขึ้นใหม่ โดยอาศัยสิ่งประกอบพื้นฐานที่มีอยู่ การนำเอาความคิดของผู้อื่นมาดัดแปลง หรือปรับปรุงให้ดีขึ้นโดยชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างโดยชัดเจน และเป็นงานที่ยังไม่มีใครคิดทำหรือค้นพบมาก่อนเลย (Torrance. 1962 : 16)

นอกจากนี้ ความคิดสร้างสรรค์ยังเป็นกระบวนการคิดที่เกี่ยวข้องกับการคิดสิ่งใหม่ๆ ซึ่งขัดแย้งกับความคิดก่อนๆ การคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดที่ตั้งเป้าประสบการณ์เก่าๆ ออกมาทั้งหมด และเป็นการกระทำการของการเลือกที่จะสร้างแบบแผนใหม่ๆ ออกมา ซึ่งการจัดแบบแผนของการคิดใหม่นี้เป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล (Westcott and Smith. 1967 : 16 ; Anderson. 1970 : 90-93; Jellen and Urban. 1986 : 139; ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2520 : 1 ; วิชัย วงษ์ใหญ่. 2523 : 4) ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ความคิดคล่องตัว (Fluency) เป็นความสามารถที่ผลิตความคิดที่นุ่มนวลและรวดเร็วในการแก้ปัญหา ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการพบลักษณะเท่านั้น ความคิดอเนกนัยเป็นความคิดในการแก้ปัญหาที่แปลกไปจากธรรมดา นั่นคือ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่จะนำไปสู่ความใหม่หรือความหยั่งเห็นในสิ่งใหม่

ดังนั้น นักการศึกษาและนักจิตวิทยา กล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ พอที่จะสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของสมองในการคิดที่เชื่อมโยงประสานสัมพันธ์กันระหว่างความรู้และประสบการณ์ ผลผลิตของการคิดนี้จึงมีหลากหลาย และแปลกใหม่ออกไปจากความคิดเดิม สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาอาจอยู่ในรูปของการคิด และการกระทำโดยมีลักษณะที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล

3.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่มีคุณค่าและความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เพราะคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ มักจะเป็นผู้ที่มีความคิดที่จะนำความเจริญก้าวหน้ามาสู่ประเทศชาติ โดยเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์คิดค้นประดิษฐ์สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ หรือแสดงความสามารถดีเด่นทางวรรณคดีและศิลปะ (สุรางค์ ไคว์ตระกูล. 2545 : 143) บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์มีบทบาทที่สำคัญ และเป็นที่ต้องการของสังคมการแข่งขันอย่างเช่นปัจจุบันอย่างยิ่ง ทั้งนี้เนื่องจากสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นให้คิด และแก้ปัญหาตลอดเวลา ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะสามารถแก้ไขปัญหากระทำสิ่งที่เป็ประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม โดยส่วนร่วมให้เจริญก้าวหน้ามากขึ้น อันจะขยายผลดีสู่ประเทศชาติต่อไป ทำให้รู้จักแก้ปัญหาต่างๆ และสนใจสิ่งต่างๆ รอบตัว ซึ่งแสดงออกโดยการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง และยังก่อให้เกิดจินตนาการ รวมถึงผลงานใหม่ๆ ด้วย (ละมุล ชีवाल. 2543 : 26)

มุสตี ญูอินทร์ (2537 : 73) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า

1. คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมได้แก่การที่บุคคลได้คิดสร้างสรรค์สิ่งหนึ่งเพื่อประโยชน์สุขและความก้าวหน้าของสังคม หรือหาวิธีแก้ปัญหาจนประสบความสำเร็จ และมีประโยชน์ต่อสังคม เช่น ความเจริญก้าวหน้าในด้านการเกษตร การคมนาคม และความเจริญก้าวหน้าด้านการแพทย์

2. คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง ความสามารถในการสร้างสรรค์นั้นนับเป็นความสามารถที่มีคุณค่าต่อผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เองด้วย เพราะการสร้างผลงานขึ้นใดขึ้นหนึ่งมาทำให้ผู้ที่สร้างสรรค์มีความพอใจและมีความสุข เช่น การที่เด็กสร้างผลงานด้วยตนเองจะสร้างความพึงพอใจ แก่เด็กไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพ การต่อสิ่งของให้เป็นรูปร่างต่างๆ การคิดเกมการเล่นที่แปลกใหม่ เด็กจะเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตน มั่นใจในตนเอง ซึ่งมีผลไปถึงแบบแผนบุคลิกภาพ และความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมของเด็ก

จากเอกสารที่ศึกษาจะเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์มีคุณค่าและความสำคัญอย่างยิ่ง ความคิดสร้างสรรค์สามารถช่วยในการแก้ปัญหา สนใจสิ่งต่างๆ รอบตัว ซึ่งแสดงออกโดยการศึกษา ค้นคว้า ทดลอง และยังก่อให้เกิดจินตนาการ รวมถึงผลงานใหม่ๆ ด้วยทำให้บุคคลนั้นกระทำในสิ่งที่เป็ประโยชน์ต่อตนเอง และสังคมโดยส่วนร่วมให้เจริญก้าวหน้ามากขึ้น อันจะขยายผลดีสู่ประเทศชาติต่อไป

3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลพื้นฐานจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford) ที่อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่าลักษณะการคิดแบบอนอกนัย หรือการคิดแบบกระจาย (divergent thinking) ซึ่งอาร์ พันธ์มณี (2545 : 35-42) นำมาสรุปเป็นรายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ได้เป็น 4 องค์ประกอบดังนี้

1. ความคิดคล่องตัว (fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาแนวทางที่คล้ายคลึงกันในการแก้ปัญหาได้หลายแนวทางในเวลาที่กำหนด แบ่งออกเป็น 4 ชนิด ความคิดคล่องตัวในด้านถ้อยคำ (word fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันมากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่

กำหนด ความคิดคล่องตัวทางการแสดงออก (expressional fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค และนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ และความคล่องแคล่วในการคิด (ideational fluency) เป็นความสามารถที่คิดในสิ่งที่ต้องการในเวลาที่กำหนด

2. ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) หมายถึง ความสามารถในการหาแนวทางที่ไม่ซ้ำกันได้หลายแนวทางในการแก้ปัญหา เช่น ให้คิดว่าจะนำแก้วพลาสติกไปใช้ทำอะไรได้บ้างภายในเวลาที่กำหนด แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด (spontaneous flexibility) เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทางในเวลาที่กำหนด และความคิดยืดหยุ่นในการดัดแปลง (adapture flexibility) เป็นความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆด้าน ซึ่งมีประโยชน์ในการแก้ปัญหา

3. ความคิดริเริ่ม (originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิมซึ่งไม่เหมือนใคร อาจเกิดจากการนำความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก ความคิดริเริ่มนี้จึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นด้วยการอาศัยลักษณะความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน

4. ความคิดละเอียดลออ (elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปได้ที่จะนำความคิดนั้นไปสู่การปฏิบัติ การสร้างการกระทำให้เป็นผลสำเร็จ ทำให้เกิดผลงานหรือผลิตผลสร้างสรรค์ขึ้นมาพอทำให้ความคิดริเริ่มนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.4 แบบทดสอบของความคิดสร้างสรรค์

คู่มือการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลงานการวาดภาพ TCT- DP

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากผลงานการวาดภาพ หรือเรียกอีกอย่างว่า แบบทดสอบ ทีซีที – ดีพี (TCT – DP : Test for Creative Thinking – Drawing production) ของเจเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban) มีลักษณะดังนี้

1. ลักษณะของแบบทดสอบ

ลักษณะของแบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอ โดยใช้ทดสอบเป็นรายบุคคล ซึ่งกำหนดรูปแบบดังนี้

1.1 สิ่งที่กำหนดเป็นสิ่งเร้าที่จัดเตรียมไว้ในรูปของชิ้นส่วนเล็กๆมีขนาดและรูปร่างแตกต่างกัน เช่น รูปมูมฉาก รูปครึ่งวงกลม รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด รูปจุด รูปรอยเส้นประ รูปเส้นโค้ง คล้ายตัว S ซึ่งประกอบอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

1.2 การตอบสนองสิ่งเร้า ผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองสิ่งเร้าได้อย่างอิสระตามจินตนาการ โดยการวาดภาพขึ้นมาในขอบเขตของช่วงเวลาที่กำหนดให้และมีเกณฑ์สำหรับยึดถือเป็นหลักในการประเมินคุณค่าความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพทั้งหมด

2. การใช้แบบทดสอบ

2.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP และดินสอ ซึ่งไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว

2.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งซ้ำๆ และชัดเจน

2.3 เมื่อผู้ถูกทดสอบเข้าใจแล้วให้ลงมือวาดภาพ และถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจจะตอบคำถามได้ เช่น หนูจะวาดรูปอะไร ให้ครูตอบว่า เด็กๆ อยากรวาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาดรูปที่วาดเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ ไม่มีสิ่งผิด

2.4 ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาที หลังจากนั้นผู้ทดสอบจะเก็บข้อสอบทั้งหมด เขียนชื่ออายุ เพศ และชื่อเรื่องหรือชื่อภาพที่ผู้ถูกทดสอบเป็นผู้ตั้งไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ

2.5 ผู้ทดสอบจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที ไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ และเขียนชื่อ อายุ เพศ และชื่อเรื่องหรือชื่อภาพที่ถูกทดสอบเป็นผู้ตั้งไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ

3.เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบ

การให้คะแนนแบบทดสอบ ดำเนินการตามเกณฑ์การประเมินผลของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพของเจเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 138 – 155) ซึ่งมีเกณฑ์ประเมินผลทั้งหมด 11 เกณฑ์ ดังนี้ (แปลและเรียบเรียงโดยอาจารย์อนินทิตา โพชะกฤษณะ)

1. การต่อเติม (Cn : Continuations)

ชั้นส่วนที่ได้รับการต่อเติมเพิ่มจากชั้นส่วนที่กำหนดไว้ให้ ทั้ง 6 ชั้นส่วน (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประและสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) ไม่ว่าการต่อเติมนั้นจะสมบูรณ์หรือไม่ก็ตาม ให้คะแนนดังนี้

ชั้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม 1 ชั้นให้	1	คะแนน
ชั้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม 2 ชั้นให้	2	คะแนน
ชั้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม 3 ชั้นให้	3	คะแนน
ชั้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม 4 ชั้นให้	4	คะแนน
ชั้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม 5 ชั้นให้	5	คะแนน
ชั้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม 6 ชั้นให้	6	คะแนน

คะแนนสูงสุด คือ 6 คะแนน

2. ความสมบูรณ์ (Cm : Completions)

หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อที่ 1 ให้เติมหรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนดังนี้

ต่อเติมให้เป็นสมบูรณ์ 1 ชั้นให้	1	คะแนน
ต่อเติมให้เป็นสมบูรณ์ 2 ชั้นให้	2	คะแนน
ต่อเติมให้เป็นสมบูรณ์ 3 ชั้นให้	3	คะแนน
ต่อเติมให้เป็นสมบูรณ์ 4 ชั้นให้	4	คะแนน
ต่อเติมให้เป็นสมบูรณ์ 5 ชั้นให้	5	คะแนน
ต่อเติมให้เป็นสมบูรณ์ 6 ชั้นให้	6	คะแนน
กรณีไม่มีการต่อเติมใดๆ ให้	0	คะแนน

ถ้าต่อเติมภาพที่ใช้ชั้นส่วนที่กำหนด 2 ชั้นส่วนมารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ต่อเป็นปล่องไฟ ให้คะแนนรูปละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

3. ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Element)

ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกจากข้อ 1 และ 2 เช่น ภาพนก สุนัข ภูเขา ดอกไม้ พ่อแม่ ลูกจะได้คะแนนภาพละ 1 คะแนน

ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่ 1 ชั้นให้	1	คะแนน
ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่ 2 ชั้นให้	2	คะแนน
ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่ 3 ชั้นให้	3	คะแนน
ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่ 4 ชั้นให้	4	คะแนน
ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่ 5 ชั้นให้	5	คะแนน
ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่ 6 ชั้นให้	6	คะแนน

ถ้าไม่มีการต่อเติมภาพหรือสัญลักษณ์ใดๆให้ 0 คะแนน

ถ้าภาพหรือสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นใหม่เป็นภาพเดียวกันหลายๆภาพ เช่น ภาพป่าที่มีต้นไม้ ดอกไม้ หลายนต้น ซ้ำๆ กัน จะได้ 2 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

4. การต่อโยงเส้น (CI : Connection with a Line)

แต่ละภาพ หรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างขึ้นใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายใน และภายนอกกรอบโดยการโยงนั้นจะเป็นภาพหรือเรื่องราวหรือไม่ก็ตามแต่จะดูจำนวนของความเกี่ยวโยงที่เกิดขึ้นระหว่าง 2 ภาพ จะได้คะแนนการโยงเส้นเพียง 1 เส้น ต่อ 1 คู่ภาพที่ลากโยงเข้าด้วยกัน

การต่อโยงด้วยเส้น 1 เส้นให้	1	คะแนน
การต่อโยงด้วยเส้น 2 เส้นให้	2	คะแนน
การต่อโยงด้วยเส้น 3 เส้นให้	3	คะแนน
การต่อโยงด้วยเส้น 4 เส้นให้	4	คะแนน
การต่อโยงด้วยเส้น 5 เส้นให้	5	คะแนน
การต่อโยงด้วยเส้น 6 เส้นให้	6	คะแนน
กรณีที่ไม่มีการต่อเติมใดๆให้	0	คะแนน

คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน

5. การเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connections with a Theme)

ภาพใดๆ หรือส่วนใดๆ ของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนนต่อ 1 องค์ประกอบภาพที่เกี่ยวข้องเนื่อง การเชื่อมนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช่เส้นก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์แรงแดดต่างๆ การแตะกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเติมนั้นทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายของผู้ถูกทดสอบได้ตั้งชื่อไว้ โดยมีรายละเอียดประกอบ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของภาพ เช่น พระอาทิตย์ขึ้นหลังภูเขา ชูปเปอร์แมนเหาะอยู่บนฟ้า

หากมีองค์ประกอบภาพที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวให้	1	คะแนน
สำหรับภาพที่แสดงถึงองค์ประกอบใหม่ที่แหวกแนวให้	3	คะแนน
สำหรับภาพที่เป็นนามธรรมสร้างสรรค์อย่างง่ายให้	3	คะแนน
ภาพประกอบเกี่ยวกับความเชื่อให้	4-5	คะแนน
สำหรับภาพที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ทั้งภาพให้	4-6	คะแนน
กรณีไม่มีเรื่องราวหรือองค์ประกอบที่ทำให้เกิดเรื่องราวให้	0	คะแนน

คะแนนสูงสุดของข้อนี้ คือ 6 คะแนน

6. การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้นอกกรอบใหญ่ (Bfd : Boundary Breaking Fragment Dependent)

การต่อเติมภาพการโยงเส้นหรือการเพิ่มขึ้นส่วนใดๆที่รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

สำหรับการลากเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมเล็กปลายเปิดให้	3	คะแนน
สำหรับการลากเส้นผ่านโดยไม่เกิดภาพใดๆให้	3	คะแนน
หากเป็นภาพที่มีความสมบูรณ์มากขึ้นให้	6	คะแนน
กรณีที่ไม่มีการต่อเติมใดๆให้	0	คะแนน

คะแนนเต็มในข้อนี้คือ 6 คะแนน

7. การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนนอกกรอบที่กำหนดให้

(Bfi : Boundary Breaking Fragment Independent) การต่อเติมโยงเส้นไปนอกกรอบหรือการวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

การต่อเติมนอกกรอบเพียงหนึ่งในสามของภาพในกรอบให้	3	คะแนน
การวาดภาพต่างๆอย่างอิสระภายนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ให้	6	คะแนน
กรณีที่ไม่มีการวาดภาพหรือการโยงเส้นภายนอกกรอบให้	0	คะแนน

คะแนนเต็มในข้อนี้คือ 6 คะแนน

8. การแสดงความลึก ความใกล้ – ไกล หรือมิติของภาพ (Pe : Perspective) ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ไกล วาดภาพในลักษณะสามมิติ หรือสองมิติ เช่น บ้านสองด้านถนนที่มีความไกล พระอาทิตย์อยู่หลังก้อนเมฆ เป็นต้น

ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ไกลให้คะแนนภาพละ	1	คะแนน
ภาพที่มีมิติแต่วาดอย่างเดิมหรือคล้ายคลึงกันซ้ำๆให้	2	คะแนน
ภาพที่มีลักษณะเป็นสองมิติให้	3	คะแนน
หากเรื่องราวทั้งภาพแสดงความเป็นสามมิติให้คะแนน	6	คะแนน
กรณีที่เป็นภาพไม่มีมิติไม่มีระยะใกล้ไกลและคงามลึกให้	0	คะแนน

คะแนนเต็มในข้อนี้คือ 6 คะแนน

9. อารมณ์ขัน (Hu : Humor)

ภาพที่แสดงให้เห็นถึงความขบขันในการวาดหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขันโดยแยกเป็นชิ้นส่วน หรือภาพรวมแล้วถ้าได้อารมณ์ขันมาก ก็จะทำให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินจากผู้ทดสอบหลายๆทาง เช่น

ผู้วาดสามารถล้อเลียนตนเองจากภาพวาดให้	1	คะแนน
ผู้วาดให้ชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไปหรือวาดเพิ่มเข้าไป	1	คะแนน
ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน	1	คะแนน
มีองค์ประกอบร่วมในทิศทางที่สนุกสนานเบิกบานให้	1-3	คะแนน
มีองค์ประกอบร่วมที่กำลังเป็นแพ้นหรือเป็นที่นิยมให้	2-3	คะแนน
ภาพที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้วาดให้	2-4	คะแนน

คะแนนเต็มในข้อนี้คือ 6 คะแนน

10. ความคิดแปลกใหม่ ไม่เป็นแบบแผนปกติ (Uc : Unconventionality) ภาพที่แสดงความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

a. การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อผู้ทดสอบวางกระดาษให้ เช่น เด็กมีการพับการหมุน หรือการพลิกกระดาษไปข้างหลังแล้วจึงวาดภาพจะได้คะแนน 3 คะแนน

b. ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรมหรือสัตว์ประหลาดให้ 3 คะแนน

c. ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษร หรือตัวเลข หรือการใช้ชื่อ หรือภาพที่เหมือนการ์ตูนให้ 3 คะแนน

d. ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดก๊วยแพร่หลายทั่วๆ ไป ให้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

- รูปเครื่องกลมต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม
- รูปมูมจากต่อเป็นบ้าน ชุดหรือสี่เหลี่ยม
- รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นงู ต้นไม้หรือดอกไม้
- รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอกหรือทางเดิน
- รูปจุดทำเป็นตานก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออกภาพละ 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็มในข้อ d. แต่ไม่มีคะแนนติดลบ
คะแนนสูงสุดของข้อนี้ คือ 12 คะแนน (ผลรวมของคะแนนจากข้อ a b c และ d)

11. ความเร็ว (Sp : Speed)

ภาพที่ใช้เวลาน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่มขึ้นดังนี้

ต่ำกว่า	2 นาที ได้	6	คะแนน
ต่ำกว่า	4 นาที ได้	5	คะแนน
ต่ำกว่า	6 นาที ได้	4	คะแนน
ต่ำกว่า	8 นาที ได้	3	คะแนน
ต่ำกว่า	10 นาที ได้	2	คะแนน
ต่ำกว่า	12 นาที ได้	1	คะแนน
มากกว่าหรือเท่ากับ	12 นาที ได้	0	คะแนน

คะแนนเต็มในข้อนี้คือ 6 คะแนน

การหาคะแนนรวมของแบบทดสอบ TCT – DP นั้นดำเนินการโดยการพับด้านหลังของแบบทดสอบที่มีช่องให้คะแนน 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสสำหรับให้คะแนนวิธีการให้คะแนนให้พับส่วนของแบบทดสอบขึ้นมาก็สามารถให้คะแนนได้ทันที คะแนนรวมของแบบทดสอบ TCT – DP (Total Score) คือ 72 คะแนน โดยมีรายละเอียดของคะแนนดังนี้ เกณฑ์ข้อที่ 1 – 11 ยกเว้นข้อ 10 คะแนนเต็มข้อละ 6 คะแนน ข้อ 11 แบ่งเป็น 4 ข้อย่อยๆ ละ 3 คะแนน รวม 12 คะแนน

12. การแปลผลระดับความคิดสร้างสรรค์

การแปลผลระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT – DP สำหรับเด็กปฐมวัยในการศึกษาครั้งนี้ กำหนดการแปลผลในภาพรวม ดังต่อไปนี้

- ได้คะแนนรวมต่ำกว่า 24 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ
- ได้คะแนนรวมระหว่าง 24 - 47 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง
- ได้คะแนนรวมตั้งแต่ 48 คะแนนขึ้นไป มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

11.วิธีดำเนินการวิจัย

11.1 ระเบียบวิธีวิจัย

สัญลักษณ์ทางงานวิจัย

- X แทน ตัวแปรอิสระ / ตัวแปรทดลอง / ตัวแปรจัดกระทำ (Treatment variable)
- E แทน กลุ่มทดลอง (Experimental group)
- C แทน กลุ่มควบคุม (Control group)
- O_i แทน การจัดตัวแปรตามครั้งที่ 1,2,...,I (Observation group)

รูปแบบการทดลอง	แบบแผนการทดลอง
แบบกลุ่มเดียววัดสองครั้ง	E O1 X O2

11.2 กลุ่มเป้าหมายการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กชาย – หญิง อายุ 4 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 10 คน ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวดอย อ.แม่แจ่ม จ.เชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กชาย – หญิงอายุ 4 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 10 คน ของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวดอย อ.แม่แจ่ม จ.เชียงใหม่ ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ด้วยการใช้เด็กทั้ง 10 คน ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 เป็นกลุ่มตัวอย่าง

11.3 การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย

1. เครื่องมือทดลอง ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้น
2. เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบของความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ หรือเรียกอีกอย่างว่า แบบทดสอบ ทีซีที – ดีพี (TCT – DP : Test for Creative Thinking – Drawing production) ของเจเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban)

11.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยอาศัยการทดลองกลุ่มเดียว วัดผลก่อนและหลังการทดลอง นำมาปรับให้เหมาะสมกับงานวิจัย ดังแสดงในตาราง ดังนี้

ตารางแบบแผนการทดลอง

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
ทดลอง	T1	X	T2

เมื่อT1 แทน การทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง

T2 แทน การทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง

X แทน การจัดกิจกรรมฟังนิทานประกอบการปั้น

การดำเนินการทดลองมีขั้นตอนดังนี้

1. สร้างความคุ้นเคยกับกลุ่มตัวอย่าง
2. ทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองด้วยแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพกับกลุ่มตัวอย่าง
3. ดำเนินการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง
4. เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง
5. นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์มาตรวจให้คะแนน
6. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบไปวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป

11.5 การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการทดลอง

T-test for dependent spss

ผลการวิจัย

ตาราง ผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ของเด็กก่อนและหลังการทำวิจัย

รายชื่อ	คะแนนความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ	
	ก่อนการวิจัย	หลังการวิจัย
1. ด.ญ. กัลยารัตน์	50	55
2. ด.ญ. วรรณสา แสงวังทอง	46	68
3. ด.ญ. ญาญ่า	36	55
4. ด.ญ. กุลนิตา โมตาลี	40	55
5. ด.ญ. ชลธิชา ไชยกาล	49	53
6. ด.ช. เตชิต เลาจาก	59	66
7. ด.ช. ภูริเดช ผ่องพินิจศรี	25	36
8. ด.ช. ปริญชัย แซ่เฒ่า	53	60
9. ด.ช. จูติพงศ์	32	57
10. ด.ช. ออมสิน	45	51
ค่าเฉลี่ย	43.5	55.6

การแปลผลระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT – DP สำหรับเด็กปฐมวัยในการศึกษาครั้งนี้ กำหนดการแปลผลในภาพรวม ดังต่อไปนี้

- ได้คะแนนรวมต่ำกว่า 24 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ
- ได้คะแนนรวมระหว่าง 24 - 47 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง
- ได้คะแนนรวมตั้งแต่ 48 คะแนนขึ้นไป มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

สรุปผลการวิจัย

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยในกลุ่มตัวอย่างก่อนได้รับกิจกรรมการเล่นทานประกอบการปั้นอยู่ในระดับระดับปานกลาง และหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทานประกอบการปั้นเด็กมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นทานประกอบการปั้นมีความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาศึกษาการใช้กิจกรรมการเล่นทานประกอบการปั้น และเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้ของเด็กก่อนและหลังการทำวิจัย ปรากฏผลดังนี้ หลังการวิจัยเด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานของการวิจัยครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า หลังการทำวิจัยเด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

12. แผนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรม	เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2560									
	สัปดาห์ที่ 1					สัปดาห์ที่ 2				
	19 มิ.ย. 2560	20 มิ.ย. 2560	21 มิ.ย. 2560	22 มิ.ย. 2560	23 มิ.ย. 2560	26 มิ.ย. 2560	27 มิ.ย. 2560	28 มิ.ย. 2560	29 มิ.ย. 2560	30 มิ.ย. 2560
1.		→								
2.			→							
3.				→						
4.							→			
5.								→		
6.									→	

13. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 เด็ก

- หลังการวิจัยเด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

13.2 ครู

- เป็นแนวทางสำหรับครูในการจัดการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย ในการจัดการพัฒนา รูปแบบกิจกรรมการเล่นทานสำหรับเด็กปฐมวัยต่อไป

13.3 ผู้บริหาร

- สามารถนำผลของการวิจัยไปใช้ในการปรับกลยุทธ์ทางการเรียนการสอน สำหรับการวางแผนการพัฒนาของศูนย์พัฒนาเด็กเล็กต่อไป

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาศักยภาพเด็กปฐมวัย (0-5 ปี) ระยะยาว พ.ศ. 2550-2559. กรุงเทพฯ : ห้างหุ้นส่วน จำกัด วีทีซี คอมมิวนิเคชั่น.
- เกริก ยุ้นพันธ์. (2539). การเล่านิทาน. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ครุรักษ์ ภิรมย์รักษ์. (2540). นักเล่านิทานสร้างนักอ่าน. กรุงเทพฯ : สารพัฒนาหลักสูตร .
- ฉวีวรรณ กิณาวาส. (2526). การทำหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : อมรการพิมพ์.
- ฉันทนา ภาคบงกช. (2554). ความคิดสร้างสรรค์เพื่อแผ่นดิน : คิดสร้างสรรค์ – แก้ปัญหาอย่างยั่งยืน. กรุงเทพฯ : อมรการพิมพ์.
- เนื่อน้อง สนับสนุน . (2541). ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เล่านิทาน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT – DP โรงเรียนเมธีอิมมาคุเลตคอนแวนต์ อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี. วันที่สืบค้นข้อมูล 4 กรกฎาคม 2560, เข้าถึงได้จาก learn.rru.ac.th/moodle/Moodle/file.../1/.../_TCT.docx
- พงษ์จันทร์ อยู่เป็นสุข. (2525). การศึกษารูปแบบการเล่านิทานที่ส่งผลต่อความสามารถในการรับฟังและ ความคงทนในการจำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ประถมศึกษา). วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชรี คุ่มชาติ. (2553). การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ฟังนิทานประกอบการปั้น. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พัชรี ไชยะสนิต. (2535). เอกสารประกอบการจัดประสบการณ์เตรียมความพร้อมระดับก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- พรจันทร์ จันทรมล. (2529). การเล่านิทานสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. รักลูก .
- พรทิพย์ ศิริภทราชัย. (2556). STEM Education กับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21.
- ไพวรรณ อินทนิล. (2534). เทคนิคการเล่านิทาน. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- เลิศ อานันทนะ. (2535). เทคนิควิธีการสอนศิลปะเด็ก. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld,V. (1957). Creative and mental Growth. United States of America : The Macmillan New York.
- วรเกียรติ ทองไทย. (2553). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องจาก หนังสือภาพ. วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารี พันธุ์มณี. (2545). ความคิดสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : ต้นอ้อ.
- Jellen and Urban. (1986). Autumn. The Creative Child and Adult Quarterly.
- Schirmacher,R. (1998). Art and Creative Development for young Children. New York : Delmar Publihers.

ภาคผนวก

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ครั้งที่ 1 เรื่อง กุ๊กไก่เป็นหวัด (ครั้งที่ 1)

จุดประสงค์ ภายหลังจากการจัดแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เด็กสามารถ

1. เพื่อให้เด็กสามารถใช้มือและตาในการประสานสัมพันธ์ในการปั้นด้วยดินน้ำมันเป็นรูปต่างๆตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้
2. เพื่อให้เด็กสามารถวาดรูปตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. ครูนำเด็กเข้าสู่บทเรียนโดยการร้องเพลงไก่ และให้เด็กทำท่าทางประกอบเพลงตามจินตนาการ
2. ครูถือหนังสือนิทานแล้วพูดว่า
วันนี้ครูมีหนังสือนิทานมาเล่าให้เด็กๆฟังเรื่อง : กุ๊กไก่เป็นหวัด , เรื่อง : ตูบปอง ,
ภาพ : na-ru หนังสือนี้สร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นคำคล้องจอง เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดความสนุกสนานยิ่งขึ้น
3. ครูบอกเด็กว่า วันนี้ครูจะมาเล่านิทานเรื่อง กุ๊กไก่เป็นหวัด ด้วยหนังสือนิทานเล่มนี้
4. ครูเริ่มเล่านิทานเรื่องกุ๊กไก่เป็นหวัด
 - 4.1. ครูแนะนำตัวละคร
 - น้องกุ๊กไก่ , แม่น้องกุ๊กไก่ , พ่อของน้องกุ๊กไก่
 - เพื่อนน้องกุ๊กไก่ (ลูกกวาง , ลูกกบ , นกแก้ว)
 - 4.2. ครูเริ่มเล่านิทานเรื่องกุ๊กไก่เป็นหวัด

การประเมินผล

1. สังเกตการปั้นดินน้ำมันของเด็ก
2. สังเกตการวาดภาพของเด็ก

นิทานเรื่องกูกไก่เป็นหวัด

เรื่อง : ตูบปอง

ภาพ : na-ru

เช้า เช้า อากาศ แจ่มใส แต่ว่า กูกไก่ หนาว หนาว ร้อน ร้อน
 แค็ก แค็ก ไออะอะ อะโอะ โอ โอ๊ะ โอ โอ๊ะ ตัวร้อน ตัวร้อน
 แค็ก แค็ก “แม่จ๋า เจ็บคอ” พืด พืด “พ่อ...พ่อ เช็ดน้ำมูกลูกก่อน”
 คัดจุมก อู๊...น้ำมูกไหล ทำไง ทำไง ปวดหัว ตัวร้อน
 แม่ไก่ ลูบหลัง ลูบหัว “ลูกจ๋า อย่ากลัว กินยา แล่วนอน”
 พ่อไก่ สะกิด แม่ไก่ “กินยา อะไร ไหน ไหน ดูก่อน”
 เป็นหวัด คัดจุมก หรือไอ ป้าหมอ บอกไว้ “ให้ลูก พักผ่อน”
 คัดจุมก เจ็บคอ เป็นหวัด อาจเกิดจาก ไวรัส คัดก่อน คัดก่อน
 กินยาปฏิชีวนะ ไม่ดี นะจ๊ะ ป้าหมอ เคยสอน
 ต้องกิน หมดตาม หมอสั่ง กินมั่ง เว้นมั่ง ไม่ดี แน่นอน
 อ้อ...ยาปฏิชีวนะ อนาคต เองละ ไม่ดี แน่นอน
 กินบ่อย เชื้อโรค ต่อยา “ไ้อหยา...ไ้อหยา” ไม่ดี แน่นอน
 ใคร ใคร ต่างเข้าใจผิด ป่วยนิด เจ็บนิด กินกัน ไว้ก่อน
 จริงจริง ง่าย ง่าย หายนะ สองสามวันจะ ถ้าได้ พักผ่อน
 “เอ๊ะ อ้อ แม่จ๋า ได้ละ จั๊นนอน ชะนะ ลูกจะ พักผ่อน”
 กูกไก่ นอนหลับ ปุ๊ ปุ๊ ไม่พูด ไม่คุย ครอกฟี่ นอน นอน
 สามวัน กูกไก่ หายดี กระด้า กระดี่ ลูกจาก ที่นอน
 กินข้าว แต่ตอน เช้าตรู่ ยู่ยู่ ยู่ยู่ ขอไป เล่นก่อน
 คิดถึง คิดถึง เพื่อนรัก มากัน พร้อมพริก ตะลอน ตะลอน
 ลูกกวาด ลูกกบ นกแก้ว กระฉิบ เจ๊ยแจ้ว “รอก่อน...รอก่อน”

ตาราง แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

เรื่อง กุ๊กไก่เป็นหวัด

สัปดาห์ที่	วันที่ทำการทดลอง	กิจกรรม
1	จันทร์ (19 มิ.ย. 2560)	เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง
1	อังคาร (20 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 1 กุ๊กไก่เป็นหวัด ครั้งที่ 1
1	พุธ (21 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 2 กุ๊กไก่เป็นหวัด ครั้งที่ 2
1	พฤหัสบดี (22 มิ.ย.2560)	กิจกรรม 3 กุ๊กไก่เป็นหวัด ครั้งที่ 3
1	ศุกร์ (23 มิ.ย. 2560)	เก็บข้อมูลหลังการทดลอง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูนำเด็กเข้าสู่บทเรียนโดยการร้องเพลงประกอบท่าทาง การใช้ท่าทางเพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความสนใจ และมีความพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นดำเนินกิจกรรม

ครูเล่านิทานเรื่องกุ๊กไก่เป็นหวัดตามเนื้อเรื่อง โดยมีสื่อหนังสือมาประกอบการเล่านิทาน เมื่อครูเล่านิทานจบ เด็กลงมือทำกิจกรรมการปั้นตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเองอย่างอิสระ

ขั้นสรุป

ให้เด็กแต่ละคนนำผลงานของตนเองออกมาเล่าตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก แล้วนำผลงานของตนเองไปวางไว้ที่มุมศิลปะ และครูแจกแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากการวาดภาพ หรือเรียกอีกอย่างว่า แบบทดสอบ ทีซีที – ดีพี ให้เด็กวาดภาพตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ครั้งที่ 4 เรื่อง เสือแสนสวยของสามสี (ครั้งที่ 4)

จุดประสงค์ ภายหลังจากการจัดแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการปั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เด็กสามารถ

1. เพื่อให้เด็กสามารถใช้มือและตาในการประสานสัมพันธ์ในการปั้นด้วยดินน้ำมันเป็นรูปต่างๆตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้

2. เพื่อให้เด็กสามารถวาดรูปตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. ครูนำเด็กเข้าสู่บทเรียนโดยการร้องเพลงแมว และให้เด็กทำท่าทางประกอบเพลงตามจินตนาการ

2. ครูถือหนังสือนิทานแล้วพูดว่า

วันนี้ครูมีหนังสือนิทานมาเล่าให้เด็กๆฟังเรื่อง : เสือแสนสวยของสามสี ,
เรื่อง : ทิพย์วรรณ แสงศรี , ภาพ : ทิพย์มาศย์ ศรีศิลป์นันท์ หนังสือนี้สร้างสรรค์ขึ้นมาเป็นบทบรรยาย เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดความสนุกสนานยิ่งขึ้น

3. ครูบอกเด็กว่า วันนี้ครูจะมาเล่านิทานเรื่อง เสือแสนสวยของสามสี ด้วยหนังสือนิทานเล่มนี้

4. ครูเริ่มเล่านิทานเรื่อง เสือแสนสวยของสามสี

1.6 . ครูแนะนำตัวละคร

- สามสี
- แม่ห่านขาวนวล
- คุณลายทาง
- ช้างชมพู
- คุณโย่ง
- เพื่อนๆ

4.2 . ครูเริ่มเล่านิทานเรื่อง เสือแสนสวยของสามสี

การประเมินผล

1. สังเกตการปั้นดินน้ำมันของเด็ก
2. สังเกตการวาดภาพของเด็ก

นิทานเรื่องเสื้อแสนสวยของสามสี

เรื่อง : ทิพย์วรรณ แสงศรี

ภาพ : ทิพย์มาศย์ ศรีศิลป์นันท์

สามสีกำลังจะไปเดินเล่น เอ๊ะ นั่นแม่ห่านขาวนวลกำลังเข็นอะไรออกมา
 “ฉันจะเอาเสื้อผ้าที่ฉันและลูก ๆ ไม่ใช่แล้วไปทิ้งจ๊ะ” แม่ห่านขาวนวลบอก
 สามสีรู้สึกเสียตายจึงขอเสื้อผ้าจากแม่ห่านขาวนวล
 และขอยืมรถเข็นของแม่ห่านขาวนวลเพื่อนำเสื้อผ้ากลับ
 เอ๊ะ นั่นคล้ายทางกำลังยกอะไรออกมา
 “ฉันจะเอาเครื่องประดับเก่า ๆ ไปทิ้งจ๊ะ” คุณลายทางบอก
 สามสีรู้สึกเสียตายจึงขอเครื่องประดับจากคุณลายทาง
 แล้วสามสีก็นำเสื้อผ้าและเครื่องประดับกลับบ้าน
 เอ๊ะ นั่นข้างชมพูกำลังลากอะไรออกมา
 “ฉันจะเอาเศษผ้าเก่า ๆ ไปทิ้งจ๊ะ” ข้างชมพูบอก
 สามสีรู้สึกเสียตายจึงขอเศษผ้าจากข้างชมพู
 แล้วสามสีก็นำเสื้อผ้า เครื่องประดับ และเศษผ้ากลับบ้าน
 เมื่อกลับมาถึงบ้าน สามสีก็นำเสื้อผ้า เครื่องประดับ และเศษผ้าออกมาวางเรียงกัน
 สามสีเลาะด้าย ก่อนจะตัดผ้าเป็นชิ้นเล็ก ชิ้นใหญ่
 แล้วนำมาเย็บต่อกันเป็นผ้าปูที่นอนลายใหม่ ส่วนผ้าที่เหลือก็ออกแบบเป็นชุดต่าง ๆ
 จากนั้นจึงเย็บเป็นชุดแสนสวยมากมาย
 และนำเครื่องประดับที่ได้มาไปตกแต่งชุด หมวก กระเป๋าจนดูน่ารักแปลกตา
 เสื้อผ้าและเครื่องประดับแสนสวยสำหรับเพื่อน ๆ จ๊ะ
 แต่มีเยอะขนาดนี้ สามสีใส่คนเดียวไม่หมดหรอก
 จึงนำไปแขวนไว้ที่หน้าบ้าน แล้วเขียนป้ายเชิญชวนเพื่อน ๆ
 เมื่อแม่ห่านขาวนวลและลูก ๆ คุณลายทาง ข้างชมพู
 และเพื่อนสัตว์ตัวอื่น ๆ มาเห็น ต่างก็ร้องว่า “ว้าว เสื้อสวยจัง”
 แล้วพวกเขาก็เลือกและลองเสื้อผ้ากันอย่างมีความสุข
 คุณโย่งมาช้ากว่าเพื่อน แต่ก็ได้เสื้อแสนสวยตัวสุดท้ายไป
 ขณะที่สามสีกำลังจะเก็บของเข้าบ้าน เพื่อน ๆ ก็นำขนมและผลไม้มาให้
 “ขอบคุณมากนะสามสี พวกเราชอบชุดที่เธอทำมากเลยจ๊ะ”
 แต่ขนมและผลไม้เยอะขนาดนี้ สามสีกินคนเดียวไม่หมดหรอก
 สามสีจึงชวนเพื่อน ๆ กินขนมและผลไม้ด้วยกัน
 ถึงอย่างนั้นผลไม้ก็ยังเหลืออยู่ดี สามสีจะเอาผลไม้เหล่านี้ไปทำอะไรดีนะ
 “คิดออกแล้วละ...เอาไปทำแยมอร่อย ๆ เก็บไว้กินดีกว่า”
 “อืม...อร่อยจังเลย”

ตาราง แผนการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบการปั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
เรื่อง เสือแสนสวยของสามสี

สัปดาห์ที่	วันที่ทำการทดลอง	กิจกรรม
2	จันทร์ (26 มิ.ย. 2560)	เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง
2	อังคาร (27 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 4 เสือแสนสวยของสามสี ครั้งที่ 4
2	พุธ (28 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 5 เสือแสนสวยของสามสี ครั้งที่ 5
2	พฤหัสบดี (29 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 6 เสือแสนสวยของสามสี ครั้งที่ 6
2	ศุกร์ (30 มิ.ย. 2560)	เก็บข้อมูลหลังการทดลอง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูนำเด็กเข้าสู่บทเรียนโดยการร้องเพลงประกอบท่าทาง การใช้ท่าทางเพื่อกระตุ้นให้
เด็กเกิดความสนใจ และมีความพร้อมในการปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นดำเนินกิจกรรม

ครูเล่านิทานเรื่องก๊วกโกเป็นหวัดตามเนื้อเรื่อง โดยมีสื่อหนังสือมาประกอบการเล่านิทาน
เมื่อครูเล่านิทานจบ เด็กลงมือทำกิจกรรมการปั้นตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเองอย่างอิสระ

ขั้นสรุป

ให้เด็กแต่ละคนนำผลงานของตนเองออกมาเล่าตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก แล้ว
นำผลงานของตนเองไปวางไว้ที่มุมศิลปะ และครูแจกแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากการวาดภาพ หรือ
เรียกอีกอย่างว่า แบบทดสอบ ทีซีที – ดีพี ให้เด็กวาดภาพตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

ตาราง แผนการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบการปั้นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

สัปดาห์ที่	วันที่ทำการทดลอง	กิจกรรม
1	จันทร์ (19 มิ.ย. 2560)	เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง
1	อังคาร (20 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 1 ก๊วกโกเป็นหวัด ครั้งที่ 1
1	พุธ (21 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 2 ก๊วกโกเป็นหวัด ครั้งที่ 2
1	พฤหัสบดี (22 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 3 ก๊วกโกเป็นหวัด ครั้งที่ 3
1	ศุกร์ (23 มิ.ย. 2560)	เก็บข้อมูลหลังการทดลอง
2	จันทร์ (26 มิ.ย. 2560)	เก็บข้อมูลก่อนการทดลอง
2	อังคาร (27 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 4 เสือแสนสวยของสามสี ครั้งที่ 4
2	พุธ (28 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 5 เสือแสนสวยของสามสี ครั้งที่ 5
2	พฤหัสบดี (29 มิ.ย. 2560)	กิจกรรม 6 เสือแสนสวยของสามสี ครั้งที่ 6
2	ศุกร์ (30 มิ.ย. 2560)	เก็บข้อมูลหลังการทดลอง

ภาคผนวก ภาพกิจกรรม

ภาพกิจกรรม

นิทานเรื่อง เสื้อแสนสวยของสามสี



เด็กๆ ค่ะ วันนี้ครูจะมาเล่านิทานเรื่องเสื้อแสนสวยของสามสี ด้วยหนังสือนิทานเล่มนี้ค่ะ



“ฉันจะเอาเสื้อผ้าที่ฉันและลูกๆไม่ใช่แล้วไปทิ้งจ๊ะ” แม่ห่านขาวนวลบอก



นิทานเรื่อง กูกไก่เป็นหวัด



เด็กๆ ค่ะ วันนี้ครูจะมาเล่านิทานเรื่องก๊วก๊ไก่เป็นหวัด ด้วยหนังสือนิทานเล่มนี้ค่ะ



เข้า เข้า อากาศ แจ่มใส แต่ว่า ก๊วก๊ไก่ หนาว หนาว ร้อน ร้อน



เด็กๆ ทำกิจกรรมปั้นดินน้ำมันตามจินตนาการ หลังจากฟังครูเล่านิทานเรียบร้อยแล้ว





ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางจรรุวรรณ โนใจวงศ์
วัน เดือน ปีเกิด	7 พฤศจิกายน 2522
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลแมคคอร์มิค
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	15 หมู่ 3 ตำบล กองแขก อำเภอกำแพงแสน จังหวัด นครปฐม 50270
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	ผู้ดูแลเด็ก
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวดอย
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2541	มัธยมศึกษาปีที่ 6
	จากโรงเรียนดาราวิทยาลัย เชียงใหม่
พ.ศ. 2545	ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศาสตร์ โปรแกรมวิชา การบริหารธุรกิจ
	แขนงวิชา การตลาด

