

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด
แบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
พฤษภาคม 2556

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด
แบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ

พฤษภาคม 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด
แบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
พฤษภาคม 2556

พัชรมณท์ ศุภสุข. (2556). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบ
คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.
(จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
อาจารย์ที่ปรึกษาปรินญาณิพนธ์: ดร.ภิญญาพันธ์ ร่วมชาติ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวิณี
สิทธิ์ศิริอรอด.

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็ก
ระดับชั้นอนุบาล 1 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบ้านปงสนุก จังหวัดลำปาง เพศหญิง 45 คน และ
เพศชาย 45 คน รวม 90 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมการเล่า
นิทาน 3 รูปแบบ คือ แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบ
คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบ
มีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม 2) แบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก และ 3)
แบบทดสอบ TCT-DP วิเคราะห์ข้อมูลโดยวิเคราะห์ด้วยสถิติ Two-Way ANOVA ผลการวิจัยพบว่า
เด็กที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานที่แตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถาม
ปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด
แบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า เด็กที่ได้รับการจัด
กิจกรรมการเล่านิทานเพียงอย่างเดียว ในขณะที่เด็กที่มีเพศแตกต่างกันมีความคิดสร้างสรรค์ไม่
แตกต่างกัน และไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศ

THE DEVELOPMENT OF CREATIVE THINKING IN EARLY CHILDHOOD BY
STORYTELLING WITH STRUCTURED OPEN-ENDED QUESTIONS AND SOCIAL
REINFORCEMENT



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Development Psychology
at Srinakharinwirot University

May 2013

Patcharamon Supasuk. (2013). *The Development of Creative Thinking in Early Childhood by Storytelling with Structured Open-Ended Questions and Social Reinforcement*. thesis, M.Ed. (Development Psychology). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr. Pinyapan Roamchart, Asst. Prof. Dr. Shuttawee Sitsira-at.

This research aimed to study effects of storytelling with structured open-ended questions and social reinforcement activities. The samples were 90 kindergarten 1 (45 boys and 45 girls) from Baan pong sanook School, Lampang Province, in the academic year 2012. The instruments used in this research 1) The three program of storytelling activities include only describing a storytelling program (program 1), storytelling with using an open-ended question program (program 2) and describing a storytelling with using an open-ended question align with the social reinforcement program (program 3) 2) A behavioral recording of answer question each child and 3) A Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP). The data were analyzed by Two-Way ANOVA. The results of this research are summarized as follows; children got different a storytelling program have deferent in creative thinking as the statistic significance of 0.5. Children who got a program describing a storytelling with using an open-ended question and a program describing a storytelling with using an open-ended question align with the social reinforcement are getting higher result in creative thinking. In addition, it is not represent that it would be different creative thinking in different gender and a storytelling program is not showed an interaction with a gender.

ปริญญาบัตร
เรื่อง
การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด
แบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม
ของ
พัชรมณฑล ศุภสุข

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัย ให้นำเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2556

คณะกรรมการควบคุมปริญญาบัตร

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน

..... ประธาน

(อาจารย์ ดร.ปริญญาพันธ์ ร่วมชาติ)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร)

..... กรรมการ

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวิทย์ สิทธิศิริอรุณ)

(อาจารย์ ดร.ปริญญาพันธ์ ร่วมชาติ)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวิทย์ สิทธิศิริอรุณ)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.นิยะดา จิตต์จรัส)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงของ อาจารย์ ดร.ภิญญาพันธ์ ร่วมชาติ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวีณ์ สิทธิศิริอรอด กรรมการควบคุม ปริญญานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ซึ่งแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ เป็นอย่างดี ตลอดจนให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนการทำปริญญานิพนธ์ครั้งนี้จนสำเร็จ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพ็ชร ประธานสอบปริญญานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.นิยะดา จิตต์จรัส กรรมการสอบปากเปล่า ที่ได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม ช่วยปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของวิทยานิพนธ์นี้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประณต คำจิม และรองศาสตราจารย์ ดร.นวลลอส สุภาพล ที่ให้ความกรุณาเป็นกรรมการสอบเค้าโครงปริญญานิพนธ์ ซึ่งแนวทางการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของเค้าโครงปริญญานิพนธ์ในขั้นต้น รวมไปถึงคณาจารย์ในภาควิชาจิตวิทยาพัฒนาการทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยจนทำให้ประสบความสำเร็จในการศึกษา

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เดชะคุปต์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รพินทร คงสมบูรณ์ อาจารย์ ดร.ธัญญา พิทยาพิทักษ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพ็ชร ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในการสร้างเครื่องมือวิจัยแผนการจัดกิจกรรมการเล่นให้มีความเหมาะสม อาจารย์ ดร.ธิดารัตน์ ศักดิ์วีระกุล และคุณทิวารวรรณ เดชชูตระกูลที่กรุณาให้คำแนะนำในการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเจเลนและเออร์บัน อาจารย์สมพร นาคพิทักษ์ ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านปงสนุก ครูจอมใจ พยัคฆบุตร ครูจรัสรัตน์ จิตหาญ ครูจิตรตรา ทรงจารขัตย์ ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 1 รวมไปถึงครูพี่เลี้ยงและนักศึกษาฝึกสอนทุกท่านที่อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือทุกด้านในขณะที่ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง และขอบคุณนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1 โรงเรียนบ้านปงสนุกทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทดลองครั้งนี้

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ ที่ให้ความรัก ให้การสนับสนุนเป็นกำลังใจ ตลอดเวลา และขอขอบคุณเพื่อนๆ นิสิตปริญญาโท ทุกท่านที่เป็นกำลังใจมาโดยตลอด

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดา มารดา ที่ให้โอกาสทางการศึกษา และครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ที่ทรงคุณค่ายิ่ง

พัชรมณีย์ สุภัสสุ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	5
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	5
ตัวแปรที่ศึกษา.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ.....	7
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	10
สมมติฐานการวิจัย.....	10
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
ความคิดสร้างสรรค์.....	12
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	12
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	13
องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	17
พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.....	19
ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์.....	20
กิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	22
อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	24
เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์.....	26
นิทาน.....	29
ความหมายของนิทาน.....	29
คุณค่าและประโยชน์ของนิทาน.....	30
ประเภทของนิทาน.....	31
นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย.....	32
เทคนิคและวิธีการเล่านิทาน.....	34
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการเล่านิทาน.....	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
คำถาม.....	37
ความหมายและความสำคัญของการใช้คำถาม.....	37
ประเภทของคำถาม.....	39
เทคนิคการใช้คำถาม.....	42
การใช้คำถามพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	43
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้คำถาม.....	45
การเสริมแรงทางสังคม.....	47
ความหมายของการเสริมแรง.....	47
ประเภทของการเสริมแรง.....	47
เทคนิคการเสริมแรงทางสังคม.....	48
การให้การเสริมแรงอย่างมีประสิทธิภาพ.....	49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ การเสริมแรงทางสังคม.....	51
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	53
การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	53
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	54
แบบแผนการทดลองและวิธีการดำเนินการทดลอง.....	70
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	73
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	75
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	75
การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน.....	76
การวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน.....	77
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม.....	80
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	84
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	84
สมมติฐานการวิจัย.....	84

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 (ต่อ)	
ขอบเขตของการวิจัย.....	85
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	86
วิธีดำเนินการวิจัย.....	86
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	87
สรุปผลการวิจัย.....	88
อภิปรายผลการวิจัย.....	88
ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย.....	91
ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้.....	92
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	92
บรรณานุกรม.....	93
ภาคผนวก.....	100
ภาคผนวก ก.....	101
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	102
ภาคผนวก ข.....	103
คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน.....	104
คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด	
แบบมีโครงสร้าง.....	119
คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด	
แบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม.....	133
ภาคผนวก ค.....	153
ค่าความแปรปรวนของประชากรในแต่ละกลุ่มก่อนการทดลอง.....	154
คะแนนแบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก.....	155
แบบฟอร์มแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรม.....	159
ภาพเด็กนักเรียนกำลังทำกิจกรรม.....	180
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	181

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงตัวอย่างของการเสริมแรงทางสังคม.....	48
2 ข้อมูลแสดงกลุ่มตัวอย่างและการจัดเข้ากลุ่ม.....	54
3 แสดงตัวอย่างแบบบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก.....	67
4 ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างแบบแผนการทดลอง.....	71
5 กำหนดการจัดกิจกรรมการเล่านิทานในการทดลอง.....	72
6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลองจำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรม การเล่านิทานและเพศ.....	76
7 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนเฉลี่ย ความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง.....	77
8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลอง จำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรม การเล่านิทานและเพศ.....	78
9 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนเฉลี่ย ความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับ การจัดกิจกรรมการเล่านิทานรูปแบบแตกต่างกัน.....	78
10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ จำแนกตามรูปแบบ การจัดกิจกรรมการเล่านิทาน.....	79
11 แสดงความถี่การตอบคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับ การจัดกิจกรรมการเล่านิทานรูปแบบที่ 2.....	81
12 แสดงความถี่การตอบคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับ การจัดกิจกรรมการเล่านิทานรูปแบบที่ 3.....	82

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แสดงแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด.....	13
2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับ การจัดกิจกรรมในแต่ละรูปแบบ.....	80
3 กราฟแท่งแสดงความถี่การตอบคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศชายและเพศหญิงที่ได้รับการจัด กิจกรรมการเล่นหัตถรูปแบบที่ 2.....	82
4 กราฟแท่งแสดงความถี่การตอบคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศชายและเพศหญิงที่ได้รับการจัด กิจกรรมการเล่นหัตถรูปแบบที่ 3.....	83



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคำที่เคยได้ยินหรือเคยพบเห็นบ่อยมาก แต่แม้กระนั้นก็ยังมีคนมากมายที่อาจไม่เคยรู้จักว่าความหมายของความคิดสร้างสรรค์นั้นคืออะไร จากการให้คำจำกัดความของทั้งนักการศึกษา นักจิตวิทยา นักวิทยาศาสตร์ หรือนักวิชาการหลายท่านก็ได้ให้นิยามความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไปในทิศทางเดียวกันว่า เป็นความสามารถทางการคิดที่คิดได้หลากหลายทาง กว้างไกลหลายแง่มุม เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ อันเกิดจากการผสมผสานทางความคิดผ่านการเชื่อมโยงความรู้ ความเข้าใจและประสบการณ์จนเกิดเป็นความคิดที่แตกต่างหรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เหมือนเดิมและที่สำคัญสิ่งนั้นต้องมีคุณค่าด้วย (Guilford. 1959: 470); (Getzels. 1962: 450-455); (Torrance. 1962: 16); (De Bono. 1978: 10-13); (อารี รังสินันท์. 2533: 5); (อารี พันธุ์ณี. 2540: 6) ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในคนทุกคนเพราะเป็นความสามารถที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด อาจมีมากหรือน้อยก็สุดแล้วแต่ว่าบุคคลนั้นได้รับการส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใดโดยเฉพาะในวัยเด็กที่ถือว่าเป็นวัยสร้างสรรค์ (Creative age) (ประณต คำนิม. ม.ป.ป.: 372) เนื่องจากวัยเด็กเป็นวัยที่พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์เจริญสูงสุดเพราะในช่วงก่อนอายุ 7 ปี เส้นใยประสาทที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างสมองสองซีกยังก่อตัวขึ้นไม่สมบูรณ์และสมองซีกซ้ายยังทำหน้าที่เฉพาะของตัวเองได้ไม่ครบถ้วน การคิดตามธรรมชาติของเด็กจึงเป็นการคิดด้วยสมองซีกขวาเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งเป็นการคิดแบบจินตนาการ (เกียรตวิวรรณ อมาตยกุล. 2530: 38) และจินตนาการคือจุดเริ่มต้นของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ถือว่ามีค่าสำคัญและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันอย่างมาก โดยหากมองไปรอบตัวแล้วก็จะพบว่าหลายสิ่งหลายอย่างเป็นผลผลิตจากความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการประดิษฐ์คิดค้น การออกแบบสร้างสิ่งแปลกใหม่ เป็นนวัตกรรมที่มีประโยชน์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นด้านเทคโนโลยี ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านศิลปะ ดนตรี วรรณกรรม การละคร ฯลฯ ก็ล้วนเป็นผลผลิตจากสมองของมนุษย์ที่ไม่เคยหยุดคิดและหยุดกระทำ ด้วยเหตุนี้เองในประเทศที่พัฒนาแล้วจึงได้เน้นเรื่องการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยการปลูกฝังให้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของการศึกษารวมไปถึงการประกอบอาชีพด้วย แต่เมื่อย้อนกลับมามองที่ประเทศของเราแล้วก็ต้องยอมรับว่ายังห่างจากความเข้าใจและความสำเร็จในเชิงปฏิบัติในเรื่องนี้อยู่พอสมควร ถึงแม้ว่าจะมีการกำหนดเป็นนโยบายระดับชาติ แต่ก็ดูเหมือนว่าจะยังไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร เห็นได้จากผลการประเมินคุณภาพการศึกษาจากสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (สมศ.) ของโรงเรียนการศึกษาขั้นพื้นฐานที่พบว่ามาตรฐานที่ 4 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรองและมีวิสัยทัศน์ ยังอยู่ใน

ระดับที่ต่ำกว่ามาตรฐานในหลายพื้นที่ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. 2554: ออนไลน์)

การศึกษาไทยในปัจจุบันแม้ว่าจะได้มีการกำหนดให้ความคิดสร้างสรรค์เป็นจุดมุ่งหมายที่สำคัญประการหนึ่งของการจัดการศึกษาทุกระดับ รวมไปถึงหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยศึกษา พุทธศักราช 2546 ที่ได้กล่าวถึงการศึกษสำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-5 ปี ที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพดี เจริญเติบโตตามวัย มีสุขภาพดี มีคุณธรรมจริยธรรม มีความสามารถในการคิด และการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้อันเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นกับเด็ก (กรมวิชาการ. 2546) แต่ในทางปฏิบัติการศึกษาไทยส่วนใหญ่ก็ยังคงเน้นในเรื่องของวิชาการ และการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการจำมากกว่ากระบวนการคิด โดยอาจลืมไปว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นท่องจำไม่ได้ แต่สามารถเรียนรู้ได้ด้วย การปฏิบัติและการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์อาจเกิดจากหลายสาเหตุหลายปัจจัย แต่ปัจจัยหนึ่งคือรูปแบบการเรียนการสอน (มิ่งขวัญ ภาคสฤษฎ์ไชย. 2551); (ธีรภัฏญา โอชรส. 2551) ที่อาจสกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เช่น บรรยากาศที่เน้นการแข่งขันทำให้นักเรียนกดดัน คำตอบมักถูกกำหนดให้มีเพียงคำตอบเดียวคิดแบบยัดเยียดไม่ได้ อาจถูกตำหนิเมื่อตอบผิด มีการประเมินบ่อยๆ หรือเป็นทางการตลอดเวลา ฯลฯ (ดวงฤทัย น้อยพรม: 2552); (วิริยะ ฤาชัยพานิชย์. วิถีทัศน์. 2554) ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถือเป็นการสร้างบรรยากาศที่ไม่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ดังนั้นหากต้องการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ควรสอนด้วยวิธีการกระตุ้นให้เด็กเกิดความอยากรู้ เช่น การใช้คำถามที่ท้าทายความคิด การให้เด็กได้ฝึกฝนปฏิบัติด้วยตนเองมากกว่าการบอกให้รู้และให้การสนับสนุนด้วยการเสริมแรงให้กำลังใจไม่ด่วนตัดสินว่าถูกหรือผิด และไม่ควรรีบตัดสินว่าคำตอบต้องมีคำตอบเดียว เพราะการคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดได้หลายทิศทางหลายแง่มุม

กิจกรรมที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นมีหลากหลายวิธีดังที่อาร์ พันธ์มณี (2545: 162-195) นักวิชาการด้านความคิดสร้างสรรค์ได้แนะนำไว้ เช่น กิจกรรมทางภาษา ซึ่งเน้นการใช้ทักษะการฟัง การอ่าน การพูดและการเขียนไว้ด้วยกัน ตัวอย่างกิจกรรม เช่น การเล่านิทาน การแต่งเรื่องจากภาพ การทายคำ เป็นต้น กิจกรรมทางความคิด ที่เน้นการส่งเสริมกระบวนการคิด จินตนาการ แสดงความคิดเห็น เช่น การระดมสมอง การทายคำ เป็นต้น กิจกรรมทางศิลปะ เน้นการฝึกใช้จินตนาการและกล้ามเนื้อ เช่น การวาดภาพ ระบายสี เป็นต้น กิจกรรมทางการประดิษฐ์ เป็นกิจกรรมที่เน้นการคิดสร้าง ดัดแปลงจนเกิดสิ่งใหม่ และกิจกรรมทางดนตรี ที่ฝึกการซาวซึ่งในดนตรี ถ่ายทอดออกมาอย่างอิสระ เป็นต้น จากกิจกรรมที่หลากหลายข้างต้นหากสามารถนำมาใช้อย่างบูรณาการได้อย่างครบถ้วนก็จะเป็นการดียิ่ง

สำหรับในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นวัยที่จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ดีที่สุด โดยเลือกกิจกรรมการเล่านิทานมาใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากรูปภาพและเรื่องราวของนิทานจะช่วยเสริมสร้างจินตนาการและเข้าใจสัญลักษณ์ และถ้อยคำภาษาจากการฟังนิทานจะเป็นการเปิดโลก

กว้างทางด้านความคิดให้แก่เด็ก (อารี สันหนวี. 2554: 62; อ้างอิงจาก Joseph, Chilton Pearec. 1992. *Evolution's End : Claiming the Potential of Our Intelligence*. p. 154-171) ดังที่มีนักวิจัยหลายท่านได้นำการเล่านิทานมาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย เช่น อร์ดี ตีระตระกูลเสรี (2549) ที่ศึกษาผลของการเล่านิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย วรเกียรติ ทองไทย (2553) ที่ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องจากหนังสือภาพ และแฟลค (Flack. 2001) ที่ได้ศึกษานิทานกับความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น ซึ่งต่างก็พบผลการศึกษานี้ว่า นิทานเป็นวิธีที่สามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ได้ โดยผู้วิจัยเลือกใช้นิทานประเภทเทพนิยาย สัตว์พูดได้ และผจญภัย เนื่องจากเนื้อเรื่องมีลักษณะเหนือจากความเป็นจริงโดยทั่วไป มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ มีตัวละครที่แปลกน่าสนใจ มีการผจญภัยไปยังที่แปลกใหม่ต่างๆ พบเจอสถานการณ์ให้ต้องเผชิญปัญหา กล้าเสี่ยง และฝ่าฟันอุปสรรคจนสำเร็จ ซึ่งสามารถช่วยส่งเสริมจินตนาการของเด็กได้เป็นอย่างดี

นอกจากใช้นิทานเป็นสื่ออุปกรณ์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แล้ว ผู้วิจัยเลือกการใช้คำถามมากระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ทำทลายความคิดและการเปิดกว้างความคิดมาประกอบหลังจากที่เล่านิทานจบแล้ว เนื่องจากมีงานวิจัยทำการศึกษาแล้วพบว่า การใช้คำถาม (อนงค์ แสงเงิน. 2533) การใช้คำถามปลายเปิด (ละมุล ชัชวาล. 2543) การใช้คำถามปลายเปิดแบบเร้า (ขวัญตา ทุนแพทย์. 2545) หรือการใช้คำถามขยายความคิด (บุษกร ณ สงขลา. 2549) สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ อีกทั้งนักวิชาการด้านการศึกษาอย่าง โชติ เพชรชื่น (2522: 99) และฉันทนา ภาคบงกช (2554: 47-69) ได้แนะนำการตั้งคำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 องค์ประกอบ คือ คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่วที่จะเน้นในแง่ปริมาณของคำตอบ คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่นที่จะเน้นคิดหลายแง่มุมหลายทิศทาง คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่มที่เน้นการคิดแปลกใหม่ และคำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออที่เน้นการอธิบายถึงรายละเอียด ซึ่งจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ยังไม่มีผู้วิจัยท่านใดนำการใช้คำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ถามตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นี้มาใช้ในงานวิจัยมาก่อน ผู้วิจัยจึงเลือกการใช้คำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

ดังนั้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยจึงควรมีการเล่านิทานประกอบคำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบซึ่งเป็นลักษณะคำถามปลายเปิด แต่อย่างไรก็ตามจากการทบทวนเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องพบว่า นอกจากความคิดสร้างสรรค์จะสามารถพัฒนาให้เพิ่มขึ้นได้จากการทำกิจกรรมที่มีอิสระในการคิดแล้วก็ต้องมีบรรยากาศในการเรียนรู้ที่เอื้อต่อความคิดสร้างสรรค์ด้วย ควรทำให้เด็กรู้สึกปลอดภัยทางจิตใจเพื่อเอื้อต่อการให้เด็กกล้าแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ กล่าวคือ ไม้บั่นทอนกำลังใจของเด็ก (ฉันทนา ภาคบงกช. 2554: 44) ดังนั้นผู้วิจัยจึงคิดว่าการที่จะทำให้เด็กมีความรู้สึกปลอดภัยทางจิตใจ มีความมั่นใจที่จะกล้าคิด กล้าตอบได้ด้วยการที่เมื่อเด็กได้รับการจัดกิจกรรมแล้วก็ควรมีการกระตุ้นและให้กำลังใจด้วยการเสริมแรงทางสังคม เพราะเป็นวิธีการที่จะทำให้เด็กรู้สึกมีกำลังใจ เชื่อมมั่นในตนเอง กล้าคิดกล้าตอบ ซึ่งการเสริม

แนวทางสังคมสามารถทำได้โดยการยิ้ม การชมเชย การยอมรับ การแตะตัว การพยักหน้า การกอด หรือการมองตา เป็นต้น ซึ่งหลักในการใช้การเสริมแรงทางสังคมให้มีประสิทธิภาพจะต้องชมต่อหน้า และชมทันที (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาวดี. 2549: 195) เพื่อเป็นการสร้างความมั่นใจและความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่เด็ก และจากการค้นคว้างานวิจัยพบว่า ประสาท อิศปรีดา (2530) ได้เคยศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก แต่เป็นบริบทที่แตกต่างจากประเภทของตัวเสริมแรง และกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยใช้ทำการศึกษา โดยใช้ตัวเสริมแรงที่เป็นคำชมและสิ่งของรางวัล ในการสนับสนุนและการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งผลการศึกษาพบว่า หลังจกลิ้นสุดกระบวนการฝึกตามโครงการแล้ว คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มทดลองด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001, .001 และ .01 ตามลำดับ

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องการหาคำตอบว่ารูปแบบของการจัดกิจกรรมการเล่นโดยที่รูปแบบแรกเป็นการเล่นเพียงอย่างเดียว รูปแบบที่สองเป็นการเล่นประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และรูปแบบที่สามเป็นการเล่นประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง ควบคุมการเสริมแรงทางสังคม รูปแบบใดที่จะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ดีกว่ากัน และในขณะเดียวกันผู้วิจัยได้คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างเพศของเด็กปฐมวัย ซึ่งมีงานวิจัยของสุภาวดี เพชรชื่นสกุล (2547: 77) ที่ศึกษาผลการเรียนจากการใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยพบว่า นักเรียนหญิงและนักเรียนชายมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน คือนักเรียนหญิงมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนชาย และพบปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพศกับการใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทานต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยนักเรียนชายที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทาน กับการเรียนตามปกติ มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน แต่นักเรียนหญิงที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทาน กับการเรียนตามปกติ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบกิจกรรมการเล่นกับเพศที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้วย ซึ่งหากพบว่าเพศและรูปแบบการจัดกิจกรรมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ก็จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับครู พ่อแม่ และผู้ปกครองที่จะตัดสินใจเลือกรูปแบบการจัดกิจกรรมนี้ไปใช้ให้สอดคล้องกับความแตกต่างของเพศของเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้ผลต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการเล่นประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย โดยแบ่งเป็นจุดมุ่งหมายย่อยดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานที่แตกต่างกัน
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีเพศแตกต่างกัน
3. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ได้รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย เพื่อเป็นแนวทางให้กับครูและผู้ปกครองในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย
2. ทำให้สามารถตัดสินใจเลือกใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยที่มีเพศแตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรของการศึกษาคั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัยเพศหญิงและชาย ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ของโรงเรียนบ้านปงสนุก อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างของการศึกษาคั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัยเพศหญิงและชาย ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ของโรงเรียนบ้านปงสนุก อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ จำนวน 90 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ซึ่งจะแสดงรายละเอียดในการสุ่มกลุ่มตัวอย่างในบทที่ 3

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรจัดกระทำ คือ รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน แบ่งออกเป็น
 - 1.1 เล่านิทานเพียงอย่างเดียว
 - 1.2 เล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง
 - 1.3 เล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทาง

สังคม

2. ตัวแปรอิสระที่ใช้จัดกลุ่ม คือ เพศ แบ่งออกเป็น
 - 2.1 หญิง
 - 2.2 ชาย
3. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์

นิตยสารพิเศษเฉพาะ

1. เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กเพศหญิงและชาย อายุ 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ของโรงเรียนบ้านปงสนุก อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

2. นิทาน หมายถึง หนังสือนิทานภาพที่เป็นเรื่องราวจากทั้งจากการเล่าสืบต่อกันมา และเป็นเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นมาใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้ความรู้หรือแง่คิด อาจแฝงด้วยคำสอนด้านคุณธรรม จริยธรรมลงไปในเรื่อง โดยนิทานที่เหมาะสมสำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กปฐมวัยประกอบด้วย นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา นิทานประเภทสัตว์พูดได้ และนิทานประเภทผจญภัย เนื่องจากเนื้อเรื่องมีลักษณะเหนือจากความเป็นจริงโดยทั่วไป มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ มีตัวละครที่แปลกน่าสนใจ มีการผจญภัยไปยังที่แปลกใหม่ต่างๆ พบเจอสถานการณ์ให้ต้องเผชิญปัญหา กล้าเสี่ยง และฝ่าฟันอุปสรรคจนสำเร็จ ได้เปรียบเทียบเชื่อมโยงตนเองกับเรื่องราวของนิทานซึ่งสามารถส่งเสริมจินตนาการเด็กได้ดี รวมทั้งสิ้น 15 เล่ม ดังนี้

2.1 นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา เป็นนิทานที่มีทเวดา นางฟ้า เจ้าหญิง เจ้าชายเป็นตัวบุคคลในนิทาน หรือเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอภินิหาร ตัวเอกหรือตัวเด่นๆ จะมีอภินิหารหรือเวทมนต์ ฤทธิ์เดช ฉากหรือสถานที่ในเรื่องมักเป็นสถานที่พิเศษ มีลักษณะเหนือความเป็นจริงของมนุษย์เป็นส่วนใหญ่ จำนวน 5 เล่ม

2.2 นิทานประเภทสัตว์พูดได้ เป็นนิทานที่ตัวเอกเป็นสัตว์แต่มีการกระทำและพูดได้เหมือนมนุษย์ มีทั้งสัตว์ป่า สัตว์บ้านและบางเรื่องก็มีมนุษย์เกี่ยวข้องด้วย จำนวน 5 เล่ม

2.3 นิทานประเภทผจญภัย เป็นนิทานที่เนื้อเรื่องอาจคล้ายชีวิตจริงหรือจินตนาการ มีตัวละครเอกที่ผจญภัยไปในสถานการณ์ต่างๆ มีการกระทำที่กล้าหาญ กล้าเสี่ยง พบเจอเหตุการณ์ที่ต้องฝ่าฟัน เผชิญอุปสรรคและประสบผลสำเร็จในที่สุด จำนวน 5 เล่ม

โดยใช้หลักเกณฑ์ในการเลือกหนังสือนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยดังนี้

1. เป็นหนังสือภาพเนื้อเรื่องสั้นๆ ส่วนมากเป็นภาพการ์ตูน ภาพประมาณ 60% หรือ 70% เนื้อเรื่องประมาณ 30% หรือ 40%

2. รูปเล่มขนาดกะทัดรัด ไม่เล็กและไม่ใหญ่เกินไป อาจใช้สูตรสัดส่วน 4 : 3 คือ สัดส่วนกว้างxยาว เช่น 8x6 หรือ 16x9 นิ้ว

3. ตัวละครน้อย มีลักษณะเด่นที่จำได้ง่าย

4. ภาษาที่ใช้ควรเป็นภาษาที่ง่ายๆ ประโยคสั้นๆ อาจเป็นคำซ้ำหรือคำสัมผัส

5. เป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก เช่น ครอบครัว สัตว์ หรือเรื่องที่เด็กจินตนาการตามได้

6. สร้างความรู้สึก ความพอใจให้ผู้ฟัง

7. ตัวอักษรควรใช้ตัวโต คำหนา ขนาด 32 พอยท์ (5 มม.)

8. จำนวนหน้าประมาณ 10-20 หน้า

3. รูปแบบการจัดกิจกรรมเล่านิทาน หมายถึง กิจกรรมการเล่านิทานจากหนังสือ นิทานซึ่งแบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ การเล่านิทานเพียงอย่างเดียว การเล่านิทานประกอบคำถาม ปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การ เสริมแรงทางสังคม

4. คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง หมายถึง การใช้คำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบ ตอบได้อย่างอิสระ สามารถตอบได้หลายคำตอบตามความคิด ไม่มีคำตอบที่ผิดหรือถูก ซึ่งจะเป็น คำถามที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดโดยผู้วิจัย ดังนั้นในการทำการทดลองหรือการนำไปใช้ ไม่ว่าจะเป็นผู้ใดจะเป็นผู้ทดลองหรือผู้นำไปใช้ ก็จะใช้คำถามเดียวกันทุกครั้ง ซึ่งกำหนดให้นิทาน 1 เรื่อง จะประกอบ ด้วยคำถามจำนวน 4 คำถาม และข้อคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องของนิทาน รวมไปถึง สอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ดังนี้

4.1 คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดหา คำตอบอย่างรวดเร็วด้วยการคิดหาคำตอบจำนวนมาก เน้นปริมาณคำตอบ โดยไม่ซ้ำกันภายในเวลา ที่กำหนดให้

4.2 คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบกล้าที่จะคิดด้วย ทัศนะที่กว้างจากเดิม สามารถมองจากหลายแง่มุม หลายทิศทางและหลายระดับ อาจรวมถึงการ แสดงถึงความรู้สึก

4.3 คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำ ความคิดเดิมมาดัดแปลงหรือประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นได้ทั้งรูปธรรม นามธรรม และสัญลักษณ์

4.4 คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบแสดงถึง ความสามารถในการมองเห็นหรือการคิดแจกแจงรายละเอียดเป็นขั้นเป็นตอน รวมถึงการเชื่อมโยง สัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย ต่อเติมเป็นเรื่องราว

5. การเสริมแรงทางสังคม หมายถึง การที่ผู้วิจัยให้ตัวเสริมแรงกับเด็กปฐมวัยในขณะที่ ที่ตอบคำถามหรือพยายามตอบคำถามภายหลังจากฟังนิทาน ซึ่งได้แก่ การให้คำชมเชย เช่น ใช้ ใช้ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออก ทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะตัว โอบกอด ปรบมือ ชูนิ้วโป้ง เพื่อช่วยส่งเสริมความมั่นใจและความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่เด็กในการแสดงออก ทางความคิดอย่างอิสระ โดยจะเสริมแรงแบบทุกครั้งและเสริมแรงทันทีเมื่อเด็กตอบคำถามหรือ พยายามตอบคำถาม เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

1. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในการคิดสิ่งที่แตกต่าง แปลกไปจากเดิม ด้วยการผสมผสานจากการใช้ความรู้ ความเข้าใจ ความคิดในหลายๆ แง่มุมและ

จากประสบการณ์รอบตัวมาปรับปรุงดัดแปลงบูรณาการจนเกิดเป็นสิ่งใหม่ที่มีประโยชน์และมีคุณค่า ซึ่งในงานวิจัยนี้ศึกษา 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1.1 ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และตอบในปริมาณมากในเวลาจำกัด

1.2 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบ หรือจัดกลุ่มได้หลากหลายประเภท หลายทิศทาง มีการมองในแง่มุมที่กว้างไม่จำกัดเฉพาะแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง

1.3 ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความสามารถในการคิดแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไป อาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นสิ่งใหม่

1.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความสามารถในการคิดที่แสดงถึงรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือต่อเติมเพิ่มขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

โดยระดับความคิดสร้างสรรค์พิจารณาจากคะแนนที่ได้กปรูม้วยทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเออร์เบน (Jellen; & Urban. 1986: 138-155) ตามเกณฑ์การให้คะแนนทั้ง 14 เกณฑ์ ดังนี้

1. การต่อเติม (Cn)
2. ความสมบูรณ์ (Cm)
3. เนื้อหาใหม่ (Ne)
4. การเชื่อมโยงด้วยเส้น (CI)
5. การเชื่อมโยงให้เกิดภาพเป็นเรื่องราว (Cth)
6. การข้ามเส้นกันเขตโดยใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd)
7. การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระที่ไม่ใช่ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi)
8. ลักษณะภาพที่มีมิติ (Pe)
9. อารมณ์ขัน (Hu)
10. ความคิดแปลกใหม่ ปรับการจัดวางกระดาษ (Uc, a)
11. ความคิดแปลกใหม่ ภาพที่เป็นนามธรรม (Uc, b)
12. ความคิดแปลกใหม่ ใช้สัญลักษณ์หรือคำพูด (Uc, c)
13. ความคิดแปลกใหม่ วาดรูปที่ไม่ใช่เป็นรูปสามัญทั่วไป (Uc, d)
14. ความเร็ว (Sp)

ซึ่งการให้คะแนนจะจัดแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ความคิดคล่องแคล่ว ข้อ 14 คะแนนเต็ม 6 คะแนน

กลุ่มที่ 2 ความคิดยืดหยุ่น ข้อ 6, 7, 8 และ 9 คะแนนเต็ม 24 คะแนน

กลุ่มที่ 3 ความคิดริเริ่ม ข้อ 10, 11, 12 และ 13 คะแนนเต็ม 12 คะแนน

กลุ่มที่ 4 ความคิดละเอียดลออ ข้อ 1, 2, 3, 4 และ 5 คะแนนเต็ม 30 คะแนน
การให้คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 14 เกณฑ์ โดยคะแนนรวมสูงสุดคือ 72

คะแนน

2. กิจกรรมการเล่านิทาน หมายถึง การเล่านิทานโดยใช้นิทาน 3 รูปแบบเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

2.1 กิจกรรมสร้างความคุ้นเคยกับเด็กเป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์

2.2 สัปดาห์ทดลองที่ 1 เล่านิทานเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา จำนวน 5 เรื่อง เป็นเวลา 5 วัน ในวันจันทร์-วันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 เรื่อง

2.3 สัปดาห์ทดลองที่ 2 เล่านิทานสัตว์พูดได้ จำนวน 5 เรื่อง เป็นเวลา 5 วัน ในวันจันทร์-วันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 เรื่อง

2.4 สัปดาห์ทดลองที่ 3 เล่านิทานผจญภัย จำนวน 5 เรื่อง เป็นเวลา 5 วัน ในวันจันทร์-วันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 เรื่อง

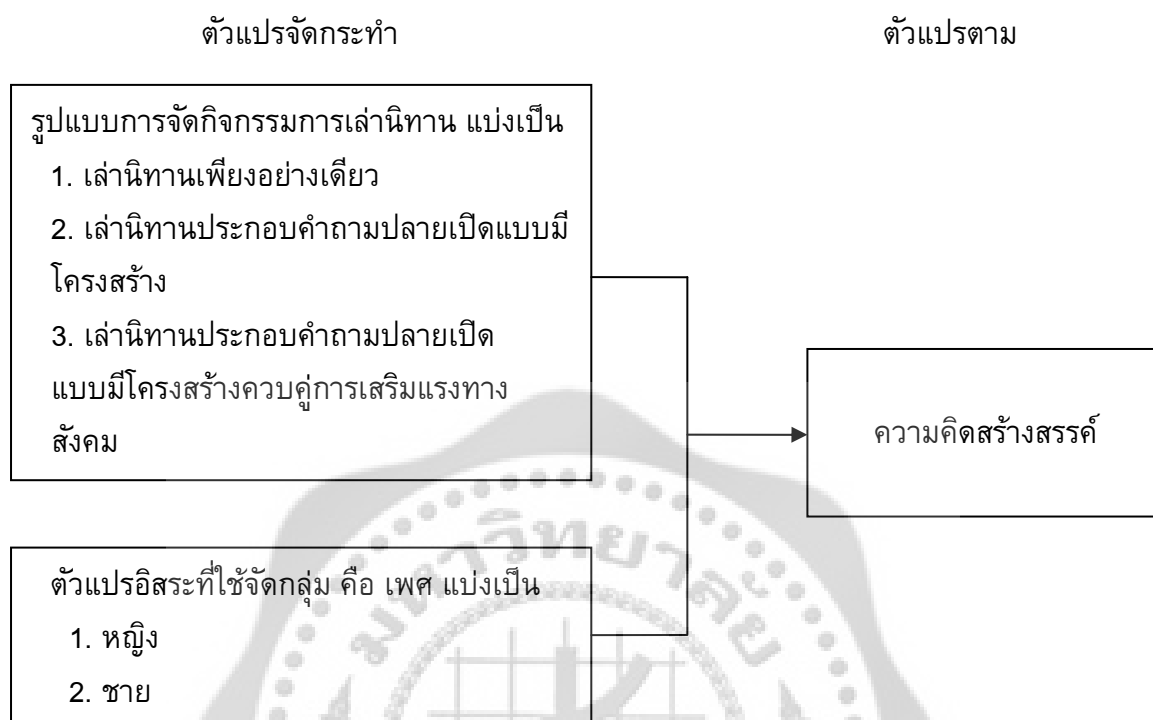
โดยกิจกรรมการเล่านิทานในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 รูปแบบ มีรายละเอียดดังนี้
รูปแบบที่ 1 การเล่านิทานเพียงอย่างเดียว คือ การเล่านิทานตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง แล้วอาจมีการพูดคุย ชักถามความจำในลักษณะ ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร

รูปแบบที่ 2 การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง คือ การเล่านิทานตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 4 คำถาม ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามองค์ประกอบ 4 ด้านของความคิดสร้างสรรค์และคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องนิทานเรื่องนั้นๆ

รูปแบบที่ 3 การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม คือ การเล่านิทานตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 4 คำถาม ที่ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามองค์ประกอบ 4 ด้านของความคิดสร้างสรรค์และคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องนิทานเรื่องนั้นๆ ขณะเดียวกันก็มีการเสริมแรงทางสังคมซึ่งได้แก่ การให้คำชมเชย เช่น ใช่ว่าได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะแคงตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เป็นต้น โดยจะเสริมแรงแบบทุกครั้งและเสริมแรงทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

เด็กที่ร่วมกิจกรรมการเล่านิทานรูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 ทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบทุกครั้ง อย่างน้อย 1 คำตอบ ต่อนิทาน 1 เรื่อง และเมื่อฟังนิทานครบ 15 เรื่อง เด็กควรได้ตอบคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครบทั้ง 4 ด้าน ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนขี้นอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

กรอบแนวคิดการวิจัย



สมมติฐานการวิจัย

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคมสูงกว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานเพียงอย่างเดียว
2. เด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชาย มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน
3. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศส่งผลร่วมกันต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์

- 1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
- 1.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
- 1.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
- 1.4 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
- 1.5 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์
- 1.6 กิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- 1.7 อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- 1.8 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์

2. นิทาน

- 2.1 ความหมายของนิทาน
- 2.2 คุณค่าและประโยชน์ของนิทาน
- 2.3 ประเภทของนิทาน
- 2.4 นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย
- 2.5 เทคนิคและวิธีการเล่านิทาน
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการเล่านิทาน

3. คำถาม

- 3.1 ความหมายและความสำคัญของการใช้คำถาม
- 3.2 ประเภทของคำถาม
- 3.3 เทคนิคการใช้คำถาม
- 3.4 การใช้คำถามพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- 3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้คำถาม

4. การเสริมแรงทางสังคม

- 4.1 ความหมายของการเสริมแรง
- 4.2 ประเภทของการเสริมแรง
- 4.3 เทคนิคการเสริมแรงทางสังคม
- 4.4 การให้การเสริมแรงอย่างมีประสิทธิภาพ
- 4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้การเสริมแรงทางสังคม

1. ความคิดสร้างสรรค์

1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังเช่น กิลฟอร์ด (Guilford. 1959: 470) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดนอกเนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งคิดได้หลายทิศทาง หลายด้านหลวมคิดได้กว้างไกลและนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จ ความคิดนอกเนกนัยประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และ ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) และเกตเซล (Getzels. 1962: 450-455) ได้ให้ความหมายที่สอดคล้องกับกิลฟอร์ดโดยกล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิดที่หาคำตอบหลายๆ คำตอบ เพื่อตอบสนองสิ่งเร้าซึ่งลักษณะเช่นนี้มักจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีอิสรภาพในการตอบสนองจึงจะสามารถตอบได้มาก ส่วนทอร์เรนซ์ (Torrance. 1962: 16) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าหมายถึง เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลหรือสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อนซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้อาจเกิดจากการรวมเอาความรู้ต่างๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้ว เชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งสมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปแบบของผลิตผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงขบวนการเท่านั้น และเดอ โบโน (De Bono. 1978: 10-13) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการที่จะคิดนอกกรอบความคิดเดิมซึ่งปิดกั้นแนวคิดอยู่ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดอย่างอื่นที่ถือได้ว่าเป็นแนวคิดที่จะนำมาพัฒนาเพื่อแก้ปัญหาที่ต้องการได้ สำหรับนักจิตวิทยาและนักการศึกษาของประเทศไทย ดังเช่น อารี รังสินันท์ (2533: 5) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ว่า คือ ความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้นพบเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งเป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดไม่ถึงหรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกลเน้นทั้งปริมาณ และคุณภาพ อาจเกิดจากการคิดผสมผสาน เชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ๆ ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเองและสังคม และอารี พันธุ์ณี (2545: 5-6) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะนอกเนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่างๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้นิยามความหมายของความคิดสร้างสรรค์ในการวิจัยนี้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดสิ่งที่แตกต่างไม่เหมือนใคร ไม่ยึดติดแบบแผน แปลกไปจากธรรมดาทั่วไป ด้วยการผสมผสานจากการใช้ความรู้ ความเข้าใจ ความคิดในหลายๆ แง่มุมและจากประสบการณ์รอบตัวมาปรับปรุงดัดแปลงบูรณาการจนเกิดเป็นสิ่งใหม่ที่มีประโยชน์และมีคุณค่า

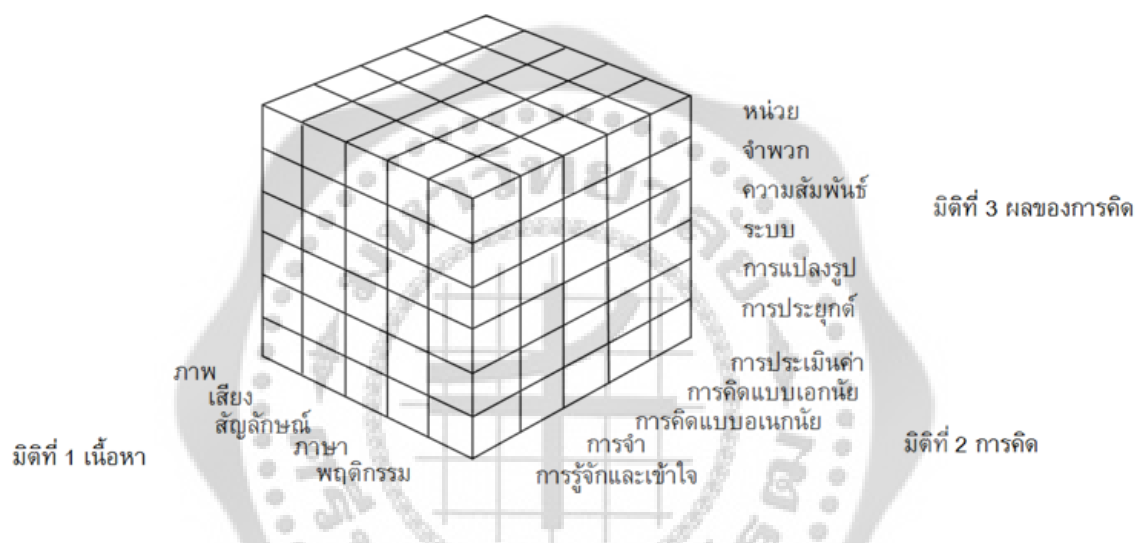
1.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ได้มีนักวิชาการ นักการศึกษา รวมไปถึง นักจิตวิทยาหลายท่านได้อธิบายถึงแนวคิดในแง่ที่แตกต่างกัน โดยสามารถสรุปทฤษฎีแนวคิดสร้างสรรค์ที่สำคัญไว้ดังนี้

1.2.1 แนวคิดโครงสร้างทางสติปัญญา (The structure of intellect)

กิลฟอร์ด (Guilford. 1988: 1-4) ได้อธิบายโครงสร้างทางสติปัญญาไว้ 3 มิติ ดังนี้

โครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด



ภาพประกอบ 1 แสดงแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิดซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

1. ภาพ (Figural) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมที่จะรับรู้และทำให้เกิดความรู้สำนึกคิดได้ เช่น ภาพต่างๆ
2. เสียง (Auditory) หมายถึง สิ่งที่อยู่ในรูปของเสียงที่มีความหมาย
3. สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของเครื่องหมายต่างๆ เช่น ตัวอักษร โน้ตดนตรี ตัวเลข รวมทั้งสัญลักษณ์ต่างๆ
4. ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ สามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อ แม่ โกรธ ชอบ ดีใจ เสียใจ แต่บางอย่างไม่อยู่ในรูปถ้อยคำก็มี เช่น ภาษาใบ้
5. พฤติกรรม (Behavioral) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออก กิริยา อากักรการกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ เช่น การยิ้ม การแสดงความคิดเห็น

มิติที่ 2 การคิด (Operation) หมายถึง มิติที่แสดงลักษณะกระบวนการทำงานของสมองในลักษณะต่างๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

1. การรู้จักและเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถในการตีความ เมื่อเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้เข้าใจในสิ่งนั้น และบอกได้ว่าเป็นอะไรได้ทันทีทันใด เช่น เมื่อเห็นของเล่นรูปร่างกลมๆ ทำด้วยยางผิวเรียบ ก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถในการเก็บสะสมความรู้และข้อมูลต่างๆ ไว้ได้ และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการออกมาในรูปเดิมได้ตามต้องการ เช่น การจำหมายเลขประจำตัว การท่องสูตรคูณ

3. การคิดแบบอบเนกนัย (Divergent thinking) เป็นความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายรูปแบบ หลายแง่หลายมุมหลายทิศทาง คิดหาคำตอบได้โดยไม่จำกัดจำนวนมากสิ่งเร้าที่กำหนดไว้ในเวลาจำกัด เช่น ให้บอกสิ่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า น้ำ มาให้มากที่สุด

4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent thinking) เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถสรุปข้อมูลที่ดีที่สุด จากข้อมูลที่กำหนดให้ และการสรุปเป็นคำตอบนั้นจะเน้นเพียงคำตอบเดียว เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่สามารถหาเกณฑ์ที่สมเหตุสมผลเกี่ยวกับความดี ความงาม ความเหมาะสม จากข้อมูลที่กำหนดให้

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Products) เป็นมิติที่แสดงถึงผลในการตอบสนองสิ่งเร้า ซึ่งเป็นวิธีการคิดตามมิติที่ 2 ผลที่ออกมาเป็นมิติที่ 3 ซึ่งแบ่งเป็น 6 ลักษณะคือ

1. หน่วย (Units) หมายถึง ส่วนย่อยๆ ที่ถูกแยกออกมามีคุณสมบัติเฉพาะของตนเองที่แตกต่างไปจากสิ่งอื่นๆ เช่น หมา แมว มด นก เป็นต้น

2. จำพวก (Classes) หมายถึง กลุ่มของสิ่งที่มีคุณสมบัติบางประการร่วมกัน เช่น สุนัข ปลา วาฬ คน เป็นพวกเดียวกัน เพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนมเหมือนกัน

3. ความสัมพันธ์ (Relations) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดแบบต่างๆ ตั้งแต่ 2 หน่วยเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วยจำพวกกับจำพวก ระบบกับระบบ เช่น พระกับวัด นกกับวัว เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (System) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลายๆ คู่เข้าด้วยกันอย่างมีระบบ เช่น 2 4 6 8 ซึ่งเป็นเลขระบบคู่

5. การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การแปลงรูป ปรับปรุง การให้นิยามใหม่การตีความหมาย การขยายความหรือการจัดองค์ประกอบของข้อมูลที่กำหนดให้เสียใหม่เพื่อนำไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่น เช่น การแปลงรูป

6. การประยุกต์ (Implications) หมายถึง ความเข้าใจในการนำข้อมูลไปใช้ขยายความเพื่อการพยากรณ์หรือคาดคะเนข้อความในตรรกวิทยา ประเภท ถ้า...แล้ว... ก็เป็นพวกใช้การคาดคะเนโดยอาศัยเหตุและผล

1.2.2 แนวคิดด้านมนุษยนิยม (Humanistic Approach)

โรเจอร์ (Rogers. 1970: 69-82) หนึ่งในผู้นำกลุ่มแนวคิดนี้มีความเห็นว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้รู้จักตนเองตามสภาพที่เป็นจริงเข้าใจตนเองยอมรับตนเองทั้งในส่วบวกพร้อมและส่วนดี รู้ทั้งจุดอ่อน และตระหนักในความสามารถของตนเอง ฟังตนเอง ริเริ่มและนำตนเองได้ สามารถพัฒนาศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่ มีอิสระ เสรีภาพในการคิดตัดสินใจเลือกทำสิ่งต่างๆ โดยไม่ให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน มองเห็นศักดิ์ศรีและคุณค่าของตนเอง และสามารถสร้างสรรค์ตนเองและสังคมให้เกิดประโยชน์สุข การที่บุคคลสามารถพัฒนาและไปถึงเป้าหมายดังกล่าวนี้ กลุ่มมนุษยนิยมได้เน้นถึงสถานการณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่าจะต้องประกอบด้วย

1. ภาวะความปลอดภัยทางจิต กล่าวคือ การยอมรับในค่าของคนแต่ละคนเคารพในสิทธิและความคิดเห็น ไม่มีการตีราคา ประเมิน เปรียบเทียบความคิดเห็น และผลงานทุกคนทำงานด้วยความสบายใจไม่ต้องหวงวิตกและเกรงการถูกลงโทษหรือตำหนิหรือตัดสินว่าไม่ดี มีความมั่นใจในตนเอง มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้วยตนเอง และเต็มใจที่จะรับผิดชอบในความสำเร็จหรือความล้มเหลวของตนได้

2. ภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออก กล่าวคือมีจิตใจกว้างที่จะเปิดรับประสบการณ์เต็มใจจะรับรู้ความคิด มีความสนใจต่อเหตุการณ์ และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลก รวมทั้งประเด็นข้อถกเถียงที่ยังไม่ยุติ ประารถนาที่จะเล่นกับความคิดและสิ่งแปลกๆ ใหม่ ๆ

1.2.3 แนวคิดด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Approach)

แนวคิดนี้เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ หรือเป็นผลมาจากการตอบสนองต่อเงื่อนไขรอบตัว ซึ่งเป็นสิ่งเร้าหรือตัวกระตุ้นให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์และเชื่อว่าคนทุกคนมีศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นบุคคลจึงมีความคิดสร้างสรรค์ไม่เท่ากัน เนื่องจากมีสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน ทอร์เรนซ์ (Torrance. 1964: 56-58) ผู้นำทางแนวคิดด้านสิ่งแวดล้อมได้เสนอวิธีเพิ่มความสามารถทางการสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน โดยเน้นให้มีการจัดสิ่งแวดล้อมหรือบรรยากาศของการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการแสดงออกทางความคิด เช่น การให้ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดอย่างอิสระโดยปราศจากการวิพากษ์วิจารณ์ ยอมรับในคำถามของนักเรียนแม้จะเป็นคำถามเชิงจินตนาการหรือแปลกๆ แสดงให้เห็นว่าความคิดเหล่านั้นมีคุณค่า จัดหาโอกาสเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเองบ้าง และไม่เคร่งเครียดต่อการวัดผลหรือคะแนนจนเกินไป

1.2.4 แนวคิดด้านความสัมพันธ์เชื่อมโยง (Associative Approach)

เมดนิค (อาร์ รังสินันท์. 2532: 508; อ้างอิงจาก Mednick, S.A. 1978. *The Associative Basis of the Creative Process*) ผู้นำแนวคิดนี้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ ความคิดหรือวัตถุในแง่มุมที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ และเขามีความเห็นว่าบุคคลที่สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่อยู่ห่างกันหรือเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวพันกันน้อยได้มากเท่าไร ถือว่าบุคคลนั้นยังมีความคิดสร้างสรรค์สูง

เท่านั้น ลักษณะของการมองความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ต่างๆ ในทัศนะของเมตดิกนั้น เขามองว่าบุคคลทั่วไปจะมองความสัมพันธ์ใน 2 ลักษณะคือ มองความสัมพันธ์ในลักษณะเชิงลึก กับมองความสัมพันธ์ในลักษณะเชิงกว้าง ซึ่งบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงคือ บุคคลที่สามารถมองความสัมพันธ์ในลักษณะเชิงกว้างมากกว่าเชิงลึก

1.2.5 แนวคิดด้านสรีรวิทยา (Physiology of Human Brain)

เป็นแนวความคิดที่เกี่ยวกับการทำงานของสมอง (ประมวล ดิกคินสัน. 2532: 256-257); (พาสนา จูร์ตัน. 2548: 55; อ้างอิงจาก Wittrock, M.C. 1977. *The Human Brain*. p. 89) ที่เชื่อว่าสมองมนุษย์แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ สมองซีกซ้ายและสมองซีกขวา และเชื่อมโยงโดยกลุ่มเส้นประสาท ซึ่งสมองส่วนนี้จะทำงานสัมพันธ์กันแต่ทำหน้าที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนต่อการรับรู้ความเป็นไปของสิ่งต่างๆ ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวาซึ่งทำหน้าที่คิดจินตนาการความคิดแปลกๆ ใหม่ๆ ความซาบซึ้งในดนตรี ศิลปะ เป็นต้น ส่วนสมองซีกซ้ายเป็นส่วนที่คิดและมีการทำงานออกมาเป็นรูปธรรม เช่น การวิเคราะห์ การหาเหตุผล เป็นต้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

สมองซีกซ้าย	สมองซีกขวา
- สรรหาถ้อยคำ	- ไม่มีถ้อยคำ
- วิเคราะห์	- สังเคราะห์
- ใช้เหตุผล	- หยั่งรู้
- เชิงตรรกวิทยา	- ความคิดเชิงสร้างสรรค์
- ความแบ่งแยก	- ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
- มีกาลเวลา	- ไม่มีกาลเวลา
- โนม์เข้าหากฎเกณฑ์ทางคณิตศาสตร์	- โนม์เอียงเข้าหากฎเกณฑ์ของดนตรี วิทยาศาสตร์และศิลปะ

และเชื่อว่าในวัยเด็กตอนต้นสมองซีกขวาจะทำหน้าที่ได้ดีกว่าสมองซีกซ้าย เด็กในวัยนี้จึงมีความอยากรู้อยากเห็น มีความคิดหรือคำถามแปลกๆ เสมอ

จากแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวไปข้างต้นนั้นทำให้ผู้วิจัยคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวาที่มีหน้าในการคิดจินตนาการซึ่งมีการพัฒนาได้ดีที่สุดในช่วงวัยเด็กตอนต้น โดยมีการเชื่อมโยงความรู้ที่ได้รับมาและตอบสนองด้วยความคิดใหม่ด้วยการมองในเชิงกว้าง หากบุคคลนั้นได้ฝึกคิดแบบหลายทิศทาง หลายมิติ อย่างสม่ำเสมอก็จะทำให้เป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง และหากได้รับการสนับสนุนจากสิ่งแวดล้อมหรือบรรยากาศที่เอื้อต่อการแสดงความคิดได้อย่างอิสระด้วยแล้วก็จะยิ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น เพราะจะทำให้บุคคลนั้นเกิดความรู้สึกมั่นในตนเอง เชื่อมั่นในความสามารถของตนเองเนื่องจากการได้รับการยอมรับในสิ่งที่แสดงออกไป ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อสรุปนี้มาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้

1.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

จากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967: 145-151) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทางเป็นการคิดสิ่งใหม่ๆ หรือเรียกว่าการคิดในลักษณะอเนกนัยหรือการคิดแบบกระจาย ซึ่งมีองค์ประกอบพื้นฐาน 4 ประการ คือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และตอบในปริมาณมากในเวลาที่กำหนด แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

1.1 ความคิดคล่องแคล่วด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ

1.2 ความคิดคล่องแคล่วด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือน หรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

1.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้สีหรือประโยค และนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

1.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทางไม่ซ้ำแบบ โดยแบ่งเป็น

2.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นได้ทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่พยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ สามารถจัดกลุ่มได้หลายทิศทางหรือหลายด้าน

2.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adapting Flexibility) เป็นความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้านซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาผู้ที่มีความคิดยืดหยุ่นจะดัดแปลงได้ไม่ซ้ำกัน

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะของความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไป เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากความคิดจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น สามารถพลิกแพลงให้เป็นสิ่งที่ไม่คาดคิด หรืออาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

กิลฟอร์ดและฮอฟเนอร์ (อาร์ พันธ์มณี. 2545: 162; อ้างอิงจาก Guilford; & Hoepfner. 1971: *The analysis of intelligence*. p. 125-143) พบว่าความคิดสร้างสรรค์ควรมีองค์ประกอบเพิ่มเติมเป็นดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
5. ความไวต่อปัญหา (Sensitivity of problem)
6. ความสามารถในการให้คำนิยามใหม่ (Redefinition)
7. ความซึมซาบ (Penetration)
8. ความสามารถในการทำนาย (Prediction)

เจเลนและเออร์แบน (Jellen; & Urban. 1986: 138-155); (Urban. 2004. 387-397) ได้ศึกษาเอกสารทางการศึกษาที่เกี่ยวข้อง โดยผนวกแนวความคิดของกิลฟอร์ดและทฤษฎีของเกส-ตอลท์เข้าด้วยกัน อธิบายว่าต้องมีการสร้างใหม่ที่ไม่ธรรมดา แปลกแตกต่าง การมองสิ่งต่างๆ ในมุมกว้าง และกล่าวว่าการคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบสำคัญคือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดที่สังเกตผลของการคิดที่ได้ในเชิงปริมาณ เป็นผลของการคิดที่นับจากจำนวนของคำตอบในเวลาจำกัด
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดที่สังเกตจากความหลากหลายของคำตอบที่มีแง่มุมที่หลากหลายแตกต่างกัน มีการมองในแง่มุมที่กว้างไม่จำกัดเฉพาะแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความสามารถในการคิดที่สังเกตได้จากความแปลกใหม่ของคำตอบ มีเอกลักษณ์ และไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่น
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความสามารถทางการคิดที่สังเกตได้จากคำตอบที่มีรายละเอียดหรือข้อมูลปลีกย่อย และความซับซ้อนที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน

ในการสร้างแบบทดสอบ เจเลนและเออร์แบน (Jellen; & Urban. 1986: 141); (Urban. 2004. 387-397) อธิบายว่าควรมีองค์ประกอบเพิ่มเติมคือ ความกล้าเสี่ยง (Risk-taking) การข้ามเส้นเขตแดนการเชื่อมโยง (Breaking of boundaries) การคิดแตกต่างไม่ติดแบบแผน (Unconventionality) และการมีอารมณ์ขัน (Humour and affection) เพื่อนำมาใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินแบบทดสอบ โดยหากพิจารณาแล้วจะพบว่าเกณฑ์ทั้งหมดสามารถเชื่อมโยงสู่องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างครบถ้วน ซึ่งมีรายละเอียดอยู่ในหัวข้อเครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์

จากแนวคิดและทฤษฎีที่อธิบายเรื่ององค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ข้างต้นสรุปได้ว่าองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ในงานวิจัยนี้มี 4 องค์ประกอบ คือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และตอบในปริมาณมากในเวลาจำกัด
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบ หรือจัดกลุ่มได้หลากหลายประเภท หลายทิศทาง มีการมองในแง่มุมที่กว้างไม่จำกัดเฉพาะแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความสามารถในการคิดแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไป อาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นสิ่งใหม่
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความสามารถในการคิดที่แสดงถึงรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือต่อเติมเพิ่มขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

1.4 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัยเริ่มต้นจากอายุ 2-6 ปี เป็นวัยที่ใช้เวลามากกับการเล่น การสำรวจสิ่งใหม่ๆ (ประณต คำฉิม. ม.ป.ป.: 370-372) ธรรมชาติของเด็กวัยนี้จึงมักมีความคิดจินตนาการสูง ชอบเล่นบทบาทสมมติ สามารถจินตนาการเรื่องราวออกมาเป็นละครหรือภาพวาดได้ดี (อุทัยวรรณ ดอกพรม. 2548: 69) จึงถือว่าเป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังที่ทอร์แรนซ์ (Torrance. 1964: 87-88) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยอาศัยผลการวิจัยของลิγον (Ligon) ที่ศึกษาพัฒนาการทางจินตนาการตามระดับอายุต่างๆ ของเด็ก ตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 16 ปี แต่ในที่นี้จะขอล่าวเฉพาะพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

เด็กอายุ 2-4 ขวบ เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากประสบการณ์โดยตรง กระทำซ้ำๆ ในสิ่งที่ชอบ แล้วจะถ่ายทอดประสบการณ์ที่รับรู้โดยวิธีแสดงออกและจินตนาการ เช่น เด็กไม่เข้าใจว่าทำไมไม่ให้เล่นน้ำร้อน เมื่อเด็กมีโอกาสสัมผัสผ้าจับต้องน้ำร้อน เด็กก็จะรู้ว่าเป็นสิ่งที่เล่นไม่ได้ เด็กในวัยนี้จะตื่นต้นกับประสบการณ์ต่างๆ ได้ง่าย มีช่วงความสนใจสั้น เด็กจะเริ่มรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง และเกิดความเชื่อมั่น แต่การเรียนรู้ใหม่ๆ อาจจะทำให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ดังนั้นพ่อแม่ควรระวังให้เด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยอยู่เสมอ

ในวัย 4-6 ขวบ เป็นวัยที่เด็กมีจินตนาการสูง แต่เด็กยังไม่มีความสามารถในการสังเกตเนื่องด้วยความจำกัดของจินตนาการ เมื่อเด็กเริ่มเรียนรู้การวางแผนและการคาดคะเนในสิ่งที่เกิดขึ้นในการเล่นนั้น เด็กเริ่มเรียนบทบาทของผู้ใหญ่หรือผู้ใกล้ชิด มีความอยากรู้อยากเห็นเด็กจะพยายามค้นหาข้อเท็จจริงว่าผิดหรือถูก ในวัยนี้เด็กเริ่มตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่น และเริ่มคิดถึงการทำของตนเองที่ไปกระทบผู้อื่น ความเชื่อมั่นจะพัฒนาในวัยนี้โดยงานศิลปะในทางสร้างสรรค์จากประสบการณ์ใหม่ๆ และการเล่นทายคำพูด ในวัยนี้ไม่ควรประเมินเด็กโดยใช้มาตรฐานของเด็กวัยที่สูงกว่า เด็กจะต้องได้รับความช่วยเหลือในการเล่นเพื่อฝึกด้านจินตนาการ เช่น จัดหาสิ่งของต่างๆ ให้เล่นขายของ เล่นเป็นหมอ เล่นเป็นครู เป็นต้น และเมื่อเล่นเสร็จก็ควรจะเน้นเรื่อง

เก็บของเข้าที่ ซึ่งครู พ่อแม่ ควรจะอนุญาตให้เด็กวัยนี้ได้แสดงออกในด้านความคิดโดยวิธีการ ส่งเสริมและชมเชย

จากการศึกษาข้างต้นแสดงให้เห็นว่า พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ในแต่ละช่วงวัยจะมีการพัฒนามากขึ้นตามลำดับ โดยเฉพาะในช่วงอายุ 4-6 ปี ที่จะมีพัฒนาการด้านนี้สูงอย่างเด่นชัด เนื่องจากเป็นช่วงที่เด็กจะมีการพัฒนาความคิดจินตนาการอย่างเต็มที่ ศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์กำลังพัฒนาและเป็นวัยที่เด็กเริ่มพูด เริ่มเข้าใจภาษา ทำให้ช่างซักช่างถาม ออยากรู้อะไรใหม่ๆ อยู่เรื่อยๆ ดังนั้นหากจะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กก็ควรจะทำในช่วงวัยนี้ เพื่อเป็นต้นทุนสำคัญในการพัฒนาความคิดเมื่อเด็กโตขึ้น และในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็น เด็กนักเรียนชั้นอนุบาล 1 ที่มีอายุ 4-5 ปี ซึ่งมีอายุอยู่ในช่วงของเด็กปฐมวัยและอยู่ในช่วงที่เหมาะสมจะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มากที่สุด

1.5 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

การมองเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไรหรือประกอบด้วยลักษณะ ใดบ้าง ได้มีผู้เสนอไว้หลายลักษณะ ดังเช่น

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1962: 81-82) ได้ศึกษาบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ สูงพบว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นคนที่มีความคิดผิผดแปลกไปจากบุคคลอื่น มีผลงานไม่ซ้ำแบบใคร มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. มีความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบคิดอย่างไม่ มีขอบเขต ชอบถามคำถามอยู่ตลอดเวลา มีความสนใจในสิ่งที่แปลก ที่นอกเหนือจากปกติทั่วไป มักถามคำถามที่อาจทำให้ผู้ใหญ่บางคนรู้สึกหงุดหงิดและรำคาญใจ เช่น เด็กชอบถามคำถามที่ครูตอบไม่ได้อยู่เรื่อยๆ เช่น ทำไมเราจึงไม่รู้สึกรู้ว่าโลกหมุน อวกาศคืออะไร วัตถุเป็นพลังงานได้หรือไม่ เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์เรียนรู้ข้อโหว่ในความรู้ของเขาอย่างรวดเร็ว และมีความต้องการที่จะปิดช่องโหว่เหล่านี้จนบางทีดูเหมือนเป็นการรบกวนผู้ใหญ่

2. มีความคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) กิลฟอร์ดพบลักษณะถาวรอย่างหนึ่งของบุคลิกภาพที่เรียกว่า ความคิดแบบอเนกนัยหรือความคิดกระจาย ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความคิดสร้างสรรค์ เด็กที่มีความคิดแบบนี้จะพยายามแสวงหาคำตอบที่แตกต่างกันเป็นจำนวนมากสำหรับคำถามเพียงคำถามเดียว

3. มีความคิดแบบเอกนัย (Convergent thinking) เด็กที่มีความคิดแบบนี้จะพยายามหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียวสำหรับคำถามนั้นๆ ประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กส่วนมากต้องการความคิดแบบเอกนัยหรือความคิดรวม เด็กที่มีความคิดแบบนี้จะมีการคิดแบบเป็นขั้นเป็นตอนตามระเบียบแบบแผน คิดในเชิงลึกลงได้คำตอบในที่สุด

4. มีความต้องการเผชิญกับการท้าทายและพยายามทำงานที่ยาก (A need to meet challenges and attempt difficult tasks) เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์อาจใช้เวลาในการที่จะตอบคำถามและหารายละเอียดในบางเรื่อง เขาจะมุ่งมั่นอยู่กับงานที่ยากและบางครั้งเสี่ยงต่ออันตราย

และไม่สนใจความจริงที่ว่าพวกเขาถูกมองว่าแตกต่างไปจากคนอื่น คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ เช่น เบนจามิน แฟรงคิน หรือ วิลเบอร์และออร์วิลส์ ไรท์ที่มีความพยายามอย่างไม่ลดละเพื่อเอาชนะอุปสรรคต่างๆ สมัยที่เป็นเด็กแฟรงคินเกือบจมน้ำเสียชีวิต เมื่อเขาทำการทดลองกับว่าวที่ได้รับการออกแบบให้ดึงเข้าไปในขณะที่ลอยตัวอยู่ในน้ำ ส่วนไรท์เคยใช้ว่าวที่ทำเป็นกล่องขนาดใหญ่ลอยตัวอยู่ในท้องฟ้า และครั้งหนึ่งออร์วิลส์เคยประสบอุบัติเหตุจากการเล่นว่าวแบบนี้

5. มีความซื่อสัตย์และการแสวงหาความจริง (Honesty and searching for the truth) เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีนิสัยซื่อสัตย์และชอบแสวงหาความจริง โดยไม่สนใจต่อความกดดันอื่นๆ เขาเป็นตัวของเขาเองในเรื่องความจริง และดูเหมือนไม่มีผลกระทบอะไรเมื่อเขากลายเป็นคนที่อยู่ในพวกกลุ่มน้อย ชอบพยายามคิดหาคำตอบที่ใหม่ แม้ว่าจะได้รับความกดดันทางสังคมให้ยอมรับคำตอบที่มีอยู่แล้ว ฉะนั้นผลสุดท้ายเขาจะกลายเป็นพวกกลุ่มน้อยที่พยายามท้าทายและหาคำตอบใหม่ๆ เพื่อบอกผู้ใหญ่ให้รู้ในสิ่งที่เขาเชื่อว่าถูกต้องแม้ว่าจะได้รับผลที่ไม่ดีตามมาก็ตาม

6. มีปัจเจกภาพ (Individuality) เด็กกลุ่มนี้ดูเหมือนจะแตกต่างจากเด็กกลุ่มอื่น เพราะว่าเขาชอบหมกมุ่นอยู่กับคำถามหรือปัญหา แม้ว่าเขาพยายามทำตัวไม่ให้เกิดแตกต่างไปจากคนอื่น แต่เขาก็ต้องการความเป็นตัวเองส่วนบุคคลเพื่อติดตามแนวความคิดสร้างสรรค์ของเขา ผู้ใหญ่ส่วนมากมักทนไม่ค่อยได้ในความเป็นส่วนตัวเช่นนี้ แม้ว่าเด็กพวกนี้จะทำในสิ่งที่สังคมยอมรับ เช่น การทำงานหนัก การมีความรับผิดชอบสูง แต่อาจได้รับคำวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ใหญ่และเพื่อนรุ่นเดียวกัน เมื่อเข้าเรียนในชั้นประถมเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักจะรู้สึกแตกต่างและแยกตัวออกจากคนอื่น

อาร์ พันธ์มณี (2545: 72) สรุปลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า มีความอยากรู้อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้เป็นนิจ ชอบที่จะเสาะแสวงหา สืบหา ศึกษา ค้นคว้า และทดลอง ชอบซักถามและถามคำถามแปลกๆ มีความช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ มีความช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลกผิดปกติหรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่าย และรวดเร็วชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกดถ้าสงสัยสิ่งใดจะถามหรือพยายามหาคำตอบโดยไม่รีรอ มีอารมณ์ขัน มองสิ่งต่างๆ ในแง่มุมที่แปลกและสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ มีสมาธิดีในสิ่งที่ตนสนใจ รู้สึกสนุกสนานกับการใช้ความคิด มีความสนใจสิ่งต่างๆ อย่างกว้างขวาง มีความเป็นตัวของตัวเอง เป็นต้น

จากลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สรุปได้ว่าเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีลักษณะที่เหมือนหรือคล้ายคลึง คือ มีความอยากรู้อยากเห็น สนใจในสิ่งแปลกใหม่ ชอบสำรวจ ศึกษา เรียนรู้ ช่างสงสัย ตั้งคำถาม ทดลองทำสิ่งที่ท้าทายที่แปลกไปจากเดิม แต่ไม่ได้หมายความว่า จะมีลักษณะดังกล่าวครบถ้วนอยู่ในคนคนเดียว ซึ่งเด็กแต่ละคนจะมีความคิดสร้างสรรค์มากหรือน้อยเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัว

1.6 กิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

เด็กในช่วงปฐมวัยมีลักษณะเด่น คือ มีจินตนาการ ชอบการเล่น การเลียนแบบบทบาทของผู้ใหญ่ ชอบซักถาม การจะจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมหรือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กในวัยนี้สามารถทำได้หลายทางทั้งทางตรงและทางอ้อมเช่น การสอน การฝึกฝน หรือการจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ได้อย่างอิสระ ซึ่งอารี พันธุ์มณี (2545: 162-195) ได้เสนอแนวทางในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กพร้อมกับยกตัวอย่างไว้ดังนี้

1. กิจกรรมทางภาษา

กิจกรรมทางภาษาสามารถจัดได้หลายๆ รูปแบบเพราะรวมเอาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การอ่าน การพูด และการเขียนไว้ด้วยกัน และภาษายังเป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิดและการกระทำด้วย จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือ

1.1 ฝึกความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิด

ละเอียดลออ

1.2 ฝึกการแสดงออกทางความคิด

1.3 ฝึกความกล้าคิด กล้าพูด

1.4 ฝึกการบรรยายอย่างสร้างสรรค์

1.5 ส่งเสริมความคิดจินตนาการ

ตัวอย่างกิจกรรม เช่น กิจกรรมการเล่านิทาน กิจกรรมการแต่งนิทาน

กิจกรรมตั้งชื่อจากเรื่องสั้นให้มากที่สุด กิจกรรมแต่งเรื่องจากภาพ กิจกรรมเรียงคำเป็นความเรียง กิจกรรมปริศนาคำทาย เป็นต้น

2. กิจกรรมทางความคิด

กิจกรรมทางความคิด เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดและการแสดงความรู้สึกต่อสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เพื่อฝึกให้เป็นคนกล้าคิด กล้าเล่นกับจินตนาการของตน และพร้อมทั้งพยายามสร้างจินตนาการให้เป็นผลสำเร็จหรือผลิตเป็นผลงานได้ จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือ

2.1 ส่งเสริมความกล้าคิด กล้าเดาอย่างอิสระ

2.2 ส่งเสริมความคิดอเนกนัย

2.3 ส่งเสริมให้บรรยายความรู้สึกและความคิดของตน

2.4 ส่งเสริมความมีอารมณ์ขัน

2.5 ส่งเสริมจินตนาการ

2.6 ฝึกความว่องไวในการสังเกต

ตัวอย่างกิจกรรม เช่น กิจกรรมสงสัยให้ทาย โดยให้ทายวัตถุในถุง กิจกรรมตั้งชื่อน้ำหอม กิจกรรมแต่งเรื่องจากหัวข้อข้อที่สมมติขึ้น เช่นหัวข้อ "แมวไม่กินปลา" เป็นต้น

3. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ

กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ความ

สามารถและสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างดี กิจกรรมสร้างสรรค์จึงไม่เพียงแต่ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อ-ตา และการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ที่อาจมีเท่านั้น แต่ยังเป็นส่งเสริมความคิดอิสระ ความคิดจินตนาการ ฝึกการรู้จักทำงานด้วยตนเองและฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ทั้งทางแนวคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทางศิลปะ และนำไปสู่การเรียนรู้ เขียน อ่าน อย่างสร้างสรรค์ต่อไป จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้

3.1 ส่งเสริมความคิดอิสระ

3.2 ส่งเสริมความมั่นใจ กล้าคิด กล้าแสดงออก

3.3 ส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และ

ความคิดละเอียดลออ

3.4 ส่งเสริมความคิดจินตนาการ

3.5 ส่งเสริมการรู้จักทำงานด้วยตนเอง

3.6 ส่งเสริมให้เด็กสร้างผลงานขึ้น

ตัวอย่างกิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะได้แก่ การวาดภาพ เช่น การวาดภาพตามความพอใจ การวาดภาพจากประสบการณ์ การวาดภาพจากการฟังนิทาน การวาดภาพจากเสียงเพลงหรือการวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นต้น

4. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางการประดิษฐ์

กิจกรรมการประดิษฐ์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ส่งเสริมให้เด็กคิดจินตนาการ และสร้างจินตนาการออกมาเป็นผลงานดังที่กล่าวว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่เพียงแต่คิดแล้วเฉย แต่คิดแล้วพยายามหาทางให้ความคิดเกิดเป็นผลงานขึ้นมา ดังนั้น การคิดประดิษฐ์จึงมักรวมเอาความคิดในเรื่องการต่อเติม ตัดออก ปรับขยาย ทำให้ใหญ่ ทำให้เล็กลง แต่งเติมแต้มสี ทำให้เคลื่อนไหวได้ หรือใช้แทนกันได้ สิ่งเหล่านี้จึงมักอาศัย การฝึกฝน ฝึกหัด ลงมือปฏิบัติจริง ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจ และสามารถต่อโยงความคิดความสนใจต่อไปและสามารถปฏิบัติคิดค้นงานที่ต้องอาศัยความคิดความชำนาญในระดับสูงขึ้นไป จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือ

4.1 ส่งเสริมความคิดและการถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน

4.2 ฝึกการแก้ปัญหา

4.3 ฝึกความขยัน ช่างคิด ช่างทำ

4.4 ส่งเสริมความเป็นนักประดิษฐ์ คิดค้น

ตัวอย่างกิจกรรม เช่น ให้นักเรียนคิดประดิษฐ์เศษวัสดุที่เลือก และแต่งเติมแต้มสีตามใจชอบ

5. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางดนตรีและการเคลื่อนไหว

กิจกรรมดนตรีและการเคลื่อนไหวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กฟังอย่างสร้างสรรค์คิดจินตนาการและถ่ายทอดออกมาอย่างอิสระ เป็นการบรรยาย เขียนหรือแสดงท่าทาง

และกิจกรรมการเคลื่อนไหวต่างๆ เช่น ให้เด็กฟังเสียงเพลงแล้วบอกความรู้สึก หรือต่อเติมประโยคให้สัมพันธ์กับประโยคต้น หรือแสดงท่าทางตามจินตนาการของตน จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือ

5.1 ฝึกความซาบซึ้งในดนตรี และสามารถแสดงออกด้วยการบรรยายความรู้สึกได้

5.2 ฝึกคิดจินตนาการในการแสดงตามบทที่กำหนด

5.3 ฝึกความกล้าในการคิด การแสดงออก

5.4 ฝึกความไวในการสังเกต

5.5 ฝึกความเชื่อมั่นในตนเอง

ตัวอย่างกิจกรรม เช่น ให้นักเรียนฟังเสียงจากเทป แล้วให้บอกหรือบรรยายว่าเสียงที่ได้ยินทำให้นักถึงอะไร

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมการเล่นิทานเป็นสื่อประกอบในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ใช้รูปภาพที่สวยงามน่าสนใจ เรื่องราวที่น่าตื่นเต้นในการกระตุ้นจินตนาการ และถ้อยคำภาษาจากการฟังนิทานจะเป็นการเปิดโลกกว้างทางความคิดให้แก่เด็ก ดังที่ ไวกอสกี (พรพนทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. 2553. 57-58; อ้างอิงจาก Kozulin, A. 1986. *Vygotsky's Psychology: A Biography of ideas cambridge*) กล่าวว่า ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญของการพัฒนาระบบความคิดและสติปัญญา โดยไวกอสกีได้แบ่งพัฒนาการทางภาษาออกเป็น 3 ขั้นคือ ภาษาสังคม (social speech) ที่ใช้ในการพัฒนาปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ภาษาพูดกับตัวเอง (Egocentric speech) ที่จะมีภาษาพูดกับตัวเองเข้าใจภาษาตนเองโดยไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับใคร และภาษาภายในตนเอง (Inner speech) ที่ได้ก็จะพัฒนาภาษาภายในใจ ซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญในการพัฒนากระบวนการคิด ซึ่งไวกอสกีอธิบายว่า การคิดของมนุษย์ต้องใช้ภาษาและการใช้ภาษาที่พูดภายใน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการคิดแก้ปัญหา ทำให้สติปัญญาพัฒนาในขั้นสูงขึ้นไปตามลำดับอายุ ดังนั้นการอ่านนิทานให้เด็กฟังจึงเป็นหนทางที่ดีที่สุดที่จะพัฒนาภาษาภายในเพื่อกระตุ้นความคิดของเด็ก เพราะเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมทั้งด้านภาษา ความคิด และศิลปะ

1.7 อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

นอกจากจะใช้วิธีการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสร้างสภาพแวดล้อมหรือเจตคติของผู้ใกล้แล้ว ควรจะขจัดอุปสรรคที่สกัดกั้นไม่ให้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาให้หมดไป จึงจะทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้ (อารี พันธุ์ณี. 2545: 138-143)

1. การไม่ชอบให้ซักถาม ผู้ใหญ่บางคนไม่ชอบและไม่สนับสนุนให้เด็กเป็นคนช่างซักถามหรือยังับยังการถาม และรู้สึกรำคาญ ไม่พอใจที่เด็กถามบ่อยๆ และโดยเฉพาะเด็กบางคนชอบถามคำถามแปลกๆ

2. การเอาอย่างกันหรือการทำตามกัน คิดในสิ่งที่เคยมีแล้ว เลียนแบบของเดิม ไม่กล้าคิดและกระทำให้แตกต่างจากคนอื่นหรือของเดิม บางครั้งอาจกล้าคิดแต่ไม่กล้าแสดงออกเพราะ

กลัวถูกหัวเราะเยาะ กลังสังคมไม่ยอมรับการกระทำของตน

3. เน้นบทบาททางเพศและความแตกต่างทางเพศมากเกินไป การที่สังคมได้กำหนดบทบาททางเพศหญิงและเพศชายอย่างเคร่งครัด ทำให้ทั้งสองเพศไม่กล้าล่วงล้ำในเส้นที่ขีดกำหนดไว้ทั้งที่ตนมีความสามารถ เช่น กำหนดเพศชายต้องเล่นปืนผาหน้าไม้ เพศหญิงต้องเล่นตุ๊กตา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ควรกำหนดตายตัวแต่ควรมีการหลวมล้ำกันอยู่บ้าง

4. วัฒนธรรมที่เน้นความสำเร็จและประณามความล้มเหลว การที่สังคมมีค่านิยมต่อความสำเร็จมากเกินไป เมื่อทำการสิ่งใดก็ต้องการให้เกิดความสำเร็จเพียงอย่างเดียว ล้มเหลวไม่ได้ ถ้าล้มเหลวก็จะถูกประณาม ซึ่งลักษณะเหล่านี้เป็นเหตุให้เกิดความหวาดกลัว ไม่กล้าคิดสิ่งที่แปลกใหม่

5. บรรยากาศที่เคร่งเครียดและเอาจริงเอาจังมากเกินไป การกระทำและความคิดทุกอย่างจะต้องอยู่ในระเบียบแบบแผนอย่างเคร่งครัด หากคลาดเคลื่อนหรือเบี่ยงเบนไปแม้เล็กน้อยก็ถือว่าเป็นความผิดที่ร้ายแรงและไม่สามารถให้อภัยได้ บรรยากาศดังกล่าวจะทำให้เด็กรู้สึกอึดอัดหวาดกลัวและไม่กล้าคิดสร้างสรรค์

6. ความกลัว ความไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดง และไม่กล้ากระทำการสิ่งใดใหม่เพราะกลัวถูกหัวเราะเยาะเยาะ กลัวการถูกตำหนิติเตียน และกลัวการถูกลงโทษ ความกลัวจึงทำให้เป็นคนล้มเหลว ขาดความเชื่อมั่น อึดอัดใจและตื่นตกใจง่าย

7. ความเคยชิน การยอมรับหรือการติดอยู่กับรูปแบบหรือการกระทำเดิมที่เคยทำเป็นประจำโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงใหม่ เคยชินกับสภาพชีวิตที่เคยเป็นมา ความเคยชินเป็นอุปสรรคที่สำคัญต่อการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่

8. ความมีอคติหรือความลำเอียง ความเชื่อหรือคิดตามทัศนะของตนเอง ยึดมั่นกับความคิดของตนเองโดยไม่ยอมรับรู้สิ่งใหม่ เกิดทัศนคติที่แคบ ไม่ยอมเชื่อแนวทางอื่นๆ ที่เป็นไปได้ คิดเพียงว่าคำตอบที่ถูกต้องมีเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น และในการตัดสินใจสิ่งต่างๆ ก็จะนำเอาความคิดความเชื่อของตนเองแต่เพียงอย่างเดียวเข้ามาเป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจ

9. ความเฉื่อยชา ความอึดอาด เชื่องช้า และความล่าช้าในการริเริ่ม ทั้งความคิดและการกระทำ ความเฉื่อยชาเป็นอุปสรรคยิ่งต่อการสร้างสรรค์ เป็นการแสดงถึงการขาดความคิดริเริ่มขาดแรงที่จะผลักดันให้ทำสิ่งใหม่ๆ แต่กลับเชื่องช้าอยู่กับที่

10. ความเกียจคร้าน ถือเป็นอุปสรรคของงานทุกชนิด ความเกียจคร้านรวมถึงลักษณะที่ทำเพียงให้ผ่านไป ไม่เอาจริงเอาจังในสิ่งใด แต่ทำพอให้งานเสร็จ ทำงานอย่างไม่เต็มที่เต็มความสามารถ ทำให้การทำงานประสบความสำเร็จได้ยากและไม่สามารถสร้างสรรค์งานที่ดีได้

ซึ่งเด็กในช่วงปฐมวัยยังไม่ยึดติดกับอุปสรรคเหล่านี้เท่ากับผู้ใหญ่ ทำให้เป็นวัยที่เหมาะสมจะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นในงานวิจัยนี้จึงได้คำนึงถึงการเปิดโอกาสให้เด็กได้ซักถาม มีการตั้งคำถามกับเด็ก การสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการกล้าแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระไม่ตีเตียน แต่ให้กำลังใจด้วยการเสริมแรงแทน

1.8 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือที่ใช้วัดความสามารถในเชิงสร้างสรรค์ของบุคคล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้สามารถพัฒนาเพิ่มขึ้นถึงขีดสูงสุด ซึ่งมีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ศึกษาและพัฒนาวิธีการวัด เครื่องมือการวัดความคิดสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบ ทั้งแบบที่ใช้การสังเกต การใช้รูปภาพ รอยหยดหมึก การถ่ายทอดความคิดจากสิ่งเร้า เป็นต้น ซึ่งเครื่องมือทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ได้รับการยอมรับและใช้กันเป็นที่แพร่หลายในปัจจุบัน ได้แก่ The Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) ของทอร์แรนซ์ และ The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเออร์เบน ซึ่งแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แต่ละชนิดมีรายละเอียดดังนี้

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ The Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT) ของทอร์แรนซ์ ประกอบด้วยแบบทดสอบที่เป็นแบบภาษา (Verbal) จำนวน 7 กิจกรรม และแบบทดสอบที่เป็นรูปภาพ (Figural) จำนวน 3 กิจกรรม แบ่งเป็น 2 ชุด คือ แบบทดสอบรูปภาพชุด ก และแบบทดสอบรูปภาพชุด ข ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนาน

1.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking Creatively with Words) เป็นแบบทดสอบที่ใช้ภาษาเป็นสื่อ มีทั้งหมด 7 กิจกรรม ได้แก่ การตั้งคำถาม (Asking) การเดาสาเหตุ (Guessing causes) การเดาผลที่เกิดขึ้น (Guessing consequences) การปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น (Produce improvements) ประโยชน์แปลกๆ ของสิ่งของ (Unusual uses) การตั้งคำถามแปลกๆ (Unusual questions) และการคิดแบบสมมติ (Just suppose)

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา จะให้คะแนนด้านความคิดเพียง 3 ด้าน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ด้านความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และด้านความคิดริเริ่ม (Originality)

1.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively with Pictures) เป็นแบบทดสอบที่ใช้รูปภาพเป็นสื่อ มี 2 ชุด คือ ชุด ก และชุด ข ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนาน โดยกำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะคล้ายๆ กัน ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 3 กิจกรรม คือ การวาดภาพ (Picture construction) การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture completion) และการใช้เส้นคู่ขนาน (parallel lines)

เกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ จะให้คะแนนด้านความคิด 4 ด้าน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ด้านความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และด้านความคิดริเริ่ม (Originality) และด้านความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเออร์เบน แบบทดสอบชุดนี้สร้างขึ้นจากพื้นฐานความคิดตามนิยามที่ว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การคิดอย่างมีสาระ (Productive Thinking) ในเชิงนวัตกรรม จินตนาการ และความคิดนอกเนกนัย ซึ่งรวมถึงความคิดคล่อง (fluency) ความคิดยืดหยุ่น

(flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดละเอียดลออ (elaboration) ความกล้าเสี่ยง (Risk-taking) การข้ามเส้นเขตแดนการเชื่อมโยง (Breaking of boundary) การคิดแตกต่างไม่ติดแบบแผน (Unconventionality) และการมีอารมณ์ขัน (Humour and affection) ลักษณะของแบบทดสอบนี้จะกำหนดให้ผู้เข้าสอบแสดงความสามารถทางการคิดด้วยการต่อเติมภาพที่กำหนดให้ ซึ่งเป็นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส ภายในกรอบสี่เหลี่ยมจะมีภาพเส้นและจุดอยู่ 5 แห่ง และอยู่ภายนอกกรอบอีก 1 แห่ง รวมเป็น 6 แห่ง แบบทดสอบนี้เป็นเครื่องมือที่ใช้วัดศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล มีลักษณะใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อนแต่สามารถใช้ในการจำแนกคนที่มีความศักยภาพทางสร้างสรรค์สูง ปานกลาง และต่ำได้ การวัดผลจากภาพวาดทำให้ไม่มีปัญหาในเรื่องความเหลื่อมล้ำทางวัฒนธรรมเหมือนแบบทดสอบที่ใช้ภาษาในการวัด โดยมีเกณฑ์การประเมินให้คะแนน 14 เกณฑ์ ดังนี้

1. การเพิ่มเติม (Continuations) การต่อเติมส่วนของภาพที่กำหนดให้ (ทั้งหมด 6 ส่วน คือ ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ไม่สมบูรณ์นอกกรอบ) จะได้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้คือ 6 คะแนน

2. ความสมบูรณ์ (Completion) การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพที่กำหนดในแต่ละส่วนให้มีความหมายมากขึ้นจะให้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้จะได้ 6 คะแนน

3. เนื้อหาใหม่ (New elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่มีการต่อเติมเพิ่มลงไป นอกเหนือจากส่วนของภาพที่กำหนดให้จะให้คะแนนเพิ่มภาพละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะให้ได้ไม่เกิน 6 คะแนน

4. การเชื่อมโยงด้วยเส้น (Connections made with a line) ภาพหรือส่วนของภาพแต่ละภาพ หากมีการลากเส้นเชื่อมโยงระหว่างภาพเข้าด้วยกันจะให้คะแนนในการโยงส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะให้ได้ไม่เกิน 6 คะแนน

5. การเชื่อมโยงให้เกิดภาพเป็นเรื่องราว (Connections made to produce a theme) ภาพหรือส่วนของภาพใดที่ทำให้ดูเป็นเรื่องราวหรือเกิดเป็นภาพรวมจะให้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะได้ 6 คะแนน

6. การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้อย่างที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Boundary-breaking that is fragment-dependent) ภาพที่มีการต่อเติมรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

7. การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้อย่างที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Boundary-breaking that is fragment-independent) ภาพที่มีการต่อเติมเชื่อมโยงรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่นอกกรอบกับภาพภายในกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ หรือมีการต่อเติมภาพอื่นนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

8. การจัดภาพในลักษณะภาพที่มีมิติ (Perspective) ส่วนของภาพที่มีการต่อเติมในลักษณะที่มีมิติ คือ มีส่วนลึก หรือมีระยะใกล้ ไกล จะได้คะแนนส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะได้ 6 คะแนน

9. อารมณ์ขัน (Humour) ภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน มีการล้อเลียนด้วยภาพหรือภาษาที่เพิ่มเข้าไป หรือตั้งชื่อภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 6 คะแนน

10. ความคิดแปลกใหม่ ปรับการจัดวางกระดาษ (Unconventionality, a) การวางหรือให้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อผู้ทดสอบวางกระดาษให้ เช่น เด็กมีการพับ การหมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลังแล้ววาดภาพจะได้คะแนน 3 คะแนน

11. ความคิดแปลกใหม่ ภาพที่เป็นนามธรรม (Unconventionality, b) ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรมหรือสัตว์ประหลาดได้ 3 คะแนน

12. ความคิดแปลกใหม่ ใช้สัญลักษณ์หรือคำพูด (Unconventionality, c) ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษรหรือตัวเลขหรือการใช้ชื่อหรือภาพที่เหมือนการ์ตูนได้ 3 คะแนน

13. ความคิดแปลกใหม่ วาดรูปที่ไม่ใช่รูปสามัญทั่วไป (Unconventionality, d) ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไปๆ ไปได้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นรูปพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม
2. รูปแบบฉากต่อเป็นบ้าน กล่อง หรือสี่เหลี่ยม
3. รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นรูปงู ต้นไม้ หรือดอกไม้
4. รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน
5. รูปจุด ทำเป็นตานก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนนจาก 3 คะแนนเต็มในข้อ 13 แต่ไม่มี

คะแนนติดลบ

14. ความเร็ว (Speed) การใช้เวลาในการต่อเติมภาพ คือ

ใช้เวลาต่ำกว่า 2 นาที ให้ 6 คะแนน

ใช้เวลา 2-4 นาที ให้ 5 คะแนน

ใช้เวลา 4-6 นาที ให้ 4 คะแนน

ใช้เวลา 6-8 นาที ให้ 3 คะแนน

ใช้เวลา 8-10 นาที ให้ 2 คะแนน

ใช้เวลา 10-12 นาที ให้ 1 คะแนน

ใช้เวลามากกว่า 12 นาทีให้ 0 คะแนน

การให้คะแนนจะจัดแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ความคิดริเริ่ม ข้อ 10, 11, 12 และ 13 คะแนนเต็ม 12 คะแนน

กลุ่มที่ 2 ความคิดคล่องตัว ข้อ 14 คะแนนเต็ม 6 คะแนน

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

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

คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 14 เกณฑ์ โดยคะแนนรวมสูงสุดคือ 72 คะแนน ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยพิจารณาใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเออร์แบน (Jellen & Urban, 1986: 138-155) เนื่องจากเป็นแบบวัดที่มีลักษณะเป็นภาพวาดปลายเปิด ที่เน้นการแสดงออกทางความคิดแบบอเนกนัย ไม่มีความเหลื่อมล้ำทางภาษาและวัฒนธรรม แบบทดสอบนี้ได้รับการพัฒนาค่ามาตรฐานในประเทศเยอรมันและประเทศอื่นทั่วโลก 30 ประเทศ ค่ามาตรฐานในเยอรมัน ประเมินโดยใช้กลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 4-16 ปี ระดับอนุบาลจนถึงมัธยมปลายจำนวน 2,500 คน ที่มีความแตกต่างกันในเรื่องอายุ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ลักษณะของโรงเรียน โดยค่าความเที่ยงตรง (Validity) ในเยอรมัน นำไปใช้กับเด็กพิเศษ หูตึง ได้ค่าความเชื่อมั่น .91 นำไปใช้กับเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำได้ค่าความเชื่อมั่น .92 นำไปใช้กับเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงได้ค่าความเชื่อมั่น .89 นำไปใช้กับเด็กในโปรแกรมคณิตศาสตร์ได้ค่าความเชื่อมั่น .94 ส่วนค่าความเชื่อมั่นในประเทศไทย อนินทิตา โปษะภุชณะ (2535: 50-97) ทดลองใช้กับเด็กอายุ 4-6 ปี พบค่าความเชื่อมั่นจากนักเรียนแต่ละกลุ่มวัยมีค่าอยู่ระหว่าง .77-.96 ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าแบบทดสอบนี้เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

2. นิทาน

2.1 ความหมายของนิทาน

นักการศึกษาและนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของนิทานไว้ดังนี้

ภิญญาพร นิตยะประภา (2534: 32) อธิบายว่า นิทาน หมายถึงเรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาที่มีได้เจาะจงแสดงประวัติความเป็นมาของเรื่อง จุดใหญ่ก็เพื่อความสนุกสนานและความพอใจทั้งผู้เล่าและผู้ฟังที่มุ่งที่จะสนองความต้องการทางด้านจิตใจของผู้ฟัง ในบางครั้งก็สอดแทรกคติสอนใจเอาไว้ด้วย

ครุรักษ์ ภิรมย์รักษ์ (2540: 45) กล่าวถึงความหมายของนิทานว่า เป็นเรื่องราวต่างๆ ไปที่เล่าสืบต่อกันมาโดยมีจุดประสงค์เพื่อสืบทอดประสพการณ์ ความรู้ ความคิด หรือค่านิยมบางอย่างให้กับผู้ฟัง พร้อมทั้งสอดแทรกความสนุกสนานเพลิดเพลินไปพร้อมๆ กัน

สัณหพัฒน์ อรุณธารี (2542: 2) กล่าวถึงความหมายของนิทานว่า เป็นเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นใหม่โดยยึดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการผูกเรื่องให้เข้ากับสภาวะการในเวลานั้นๆ ซึ่งสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรม คติสอนใจที่ฟังประสงค์ให้ผู้ฟังนำไปใช้ในชีวิตจากเนื้อหาของนิทานเพื่อใช้เป็นสื่อในการเรียนรู้ของเด็ก

เกริก ยूनพันธ์ (2543: 16) กล่าวว่า นิทานเป็นเรื่องราวที่มีการเล่าสืบต่อกันมาตั้งแต่สมัยโบราณ เป็นการผูกเรื่องขึ้นเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนาน เนื้อหาของนิทานแฝงด้วยคำสอน ปลุกฝังคุณธรรม จริยธรรม ความดีงาม

วาโร เฟิงส์วัตต์ (2544: 147) กล่าวถึงความหมายของนิทานและการเล่าเรื่องว่าเป็นเรื่องราวที่เล่าต่อๆ กันมาเป็นเวลานาน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินและให้ความรู้ เพื่อให้เป็นคนดีอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข และบางครั้งก็สอดแทรกคติหรือคุณธรรมเพื่อสอนใจไปด้วยในระหว่างการเล่าเรื่องให้เด็กฟังอาจมีการสนทนาโต้ตอบ อภิปราย ซักถาม แสดงข้อคิดเห็นและแสดงท่าทางประกอบเรื่องราวก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการเล่า

จากความหมายข้างต้นสรุปความหมายของนิทานได้ว่า เป็นเรื่องราวที่มาจากทั้งจากการเล่าสืบต่อกันมาและเป็นเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นมาใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ให้ความรู้หรือแง่คิด อาจแฝงด้วยคำสอนด้านคุณธรรม จริยธรรม หรือประเพณี วัฒนธรรมในสังคมนั้นๆ ลงไปในเนื้อเรื่อง

2.2 คุณค่าและประโยชน์ของนิทาน

นิทานมีคุณค่าและมีความสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กอย่างมาก หากพ่อแม่ผู้ปกครองให้ความสนใจเอาใจใส่ในการใช้เวลาด้วยกันในครอบครัวที่จะอ่านหรือเล่านิทานให้ลูกฟังตั้งแต่เยาว์วัย โดยเริ่มตั้งแต่เด็กอายุ 6 เดือนขึ้นไป ในการชี้ชวนให้ลูกดูหนังสือภาพหรือบัตรภาพที่นำไปสู่นิทาน เรื่องราวตามความสนใจของเด็กในแต่ละวัย ประสบการณ์ที่เด็กได้สัมผัสกับจากนิทานก่อให้เกิดความคิดจินตนาการ การคิดเชิงวิเคราะห์ด้วยเหตุผล การสื่อสารภาษาที่สละสลวย นิสัยรักการอ่าน การเข้าถึงความงามและสุนทรีย์ภาพ การเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง ตลอดจนการพัฒนาความสงบภายในใจตนเองที่มีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิตในสังคมในอนาคต (กรมวิชาการกระทรวงศึกษาธิการ, 2546: 98) และประโยชน์ของการเล่านิทานก็มีมากมาย ดังที่ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2545:116-117) ได้กล่าวไว้พอสรุปได้ว่า นิทานช่วยเป็นสายใยเชื่อมโยงในการสร้างความสัมพันธ์ ความรัก ความอบอุ่นของเด็ก พ่อแม่ ญาติผู้ใหญ่ ครูและเพื่อนๆ ทำให้เด็กมีความรักความผูกพันไม่ว่าจะเป็นการเลี้ยงดูลูกด้วยนิทาน และเรื่องราวของนิทานยังให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน รื่นเริงบันเทิงใจ ตอบสนองความต้องการและความอยากรู้อยากเห็น กระตุ้นความสนใจในการอ่าน ช่วยส่งเสริมให้เด็กรักการอ่านเมื่อโตขึ้น นิทานยังใช้เป็นสื่อในการสอนทางอ้อม สอนสิ่งที่เป็นอาหารสมอง อาหารใจให้เด็กช่วยขัดเกลาภิรียมารยาท ความประพฤติ ระเบียบวินัย อุปนิสัยและปลูกฝังศีลธรรมจรรยาได้เป็นอย่างดี รวมทั้งได้ความรู้เพิ่มขึ้นด้วยที่ละเล็กที่ละน้อย ทำให้เด็กเข้าใจโลกและสิ่งแวดล้อมมากขึ้นและยังทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์จากนิทานที่ได้ฟังสามารถสร้างจินตนาการได้ต่อจากเรื่องราวที่ได้ฟัง ทำให้เด็กสามารถแต่งนิทานเองได้และวาดภาพประกอบได้ด้วยตนเองซึ่งเป็นพัฒนาการทางด้านศิลปะควบคู่กันไปด้วย

ด้วยเหตุนี้นิทานจึงมีคุณค่าและมีความสำคัญต่อเด็กโดยเฉพาะเด็กในปฐมวัย เพราะสามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่างๆ ให้แก่เด็ก นอกจากสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังเสริมสร้างให้เด็กมีความคิดจินตนาการ พัฒนาทางกระบวนการคิด และได้ความรู้แง่คิดคำสอนต่างๆ ที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง และช่วยเพื่อความผูกพัน ความรัก ความอบอุ่นแก่เด็ก ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกมั่นคงทางจิตใจ

2.3 ประเภทของนิทาน

นิทานมีหลายประเภทซึ่งนักวิชาการหลายท่านได้แบ่งไว้ดังเช่น

เกริก ยุ้นพันธ์ (2543: 20-22) กล่าวถึงการแบ่งประเภทของนิทานตามรูปแบบของนิทานดังนี้

1. เทพนิทานหรือเทพนิยาย หรือเรื่องราวปรัมปรา เป็นนิทานหรือนิยายที่เกินเลยความเป็นจริงเหนือความเป็นจริงของมนุษย์เป็นส่วนใหญ่ เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอภินิหาร ตัวเอกหรือตัวเด่นๆจะมีอภินิหารหรือเวทมนต์ ฤทธิ์เดช ฉากหรือสถานที่ในเรื่องมักเป็นสถานที่พิเศษ หรือถูกกำหนดขึ้นมา เช่น สรวงสวรรค์หรือเมืองบาดาล มีพระเอกเป็นเจ้าชาย มีนางเอกเป็นเจ้าหญิง มีนางฟ้า มีเทวดา มียักษ์ ฯลฯ เป็นต้น
2. นิทานประจำถิ่นหรือนิทานพื้นเมือง มักเป็นนิทานที่ถูกเล่าขานตกทอดต่อเนื่องกันมา เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตำนานพื้นบ้านประวัติความเป็นมาของท้องถิ่น ภูเขา ทะเล แม่น้ำ เรื่องราวของโบราณวัตถุที่มีเหตุแห่งที่มาของการสร้าง การเกิด ฯลฯ เป็นต้น
3. นิทานคติสอนใจ เป็นนิทานที่เลียบเคียงเชิงเปรียบเทียบเกี่ยวกับชีวิตและความเป็นอยู่ร่วมกันในสังคมมนุษย์ให้บังเกิดผลในการดำรงชีวิตและความเป็นอยู่ให้พิถีพิถันละเอียดรอบคอบและไม่ประมาท ช่วยเหลือและเมตตาผู้อื่น และอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข
4. นิทานวีรบุรุษ เป็นนิทานที่กล่าวอ้างถึงบุคคลที่มีความสามารถ อดอาจ กล้าหาญ นิทานวีรบุรุษมักเป็นนิทานที่ถ่ายทอดเรื่องจริงของบุคคลที่สำคัญๆ ไว้แต่ก็มักสร้างฉากหรือสถานการณ์น่าตื่นเต้นหรือเกินความเป็นจริง เพื่อให้เรื่องราวสนุกสนาน และทำให้เกิดความรู้สึกคล้อยตามว่าบุคคลผู้เป็นวีรบุรุษนั้นมีความสามารถและน่าสนใจจริงๆ
5. นิทานอธิบายเหตุ เป็นนิทานที่เป็นเรื่องราวของเหตุที่มาและสิ่งหนึ่งสิ่งใดและอธิบายพร้อมตอบคำถามเรื่องราวนั้นๆ ด้วย เช่น เรื่องกระต่ายในดวงจันทร์ ทำไมน้ำทะเลจึงเค็ม นกยูงกับนกกา ฯลฯ เป็นต้น
6. เทพปกรณัม เป็นนิทานเกี่ยวข้องกับความเชื่อ โดยเฉพาะเกี่ยวกับตัวบุคคลที่มีอภินิหารเหนือความเป็นจริงลึกลับ ได้แก่ พระอินทร์ พระพรหม ทศกัณฐ์ ฯลฯ เป็นต้น
7. นิทานที่มีสัตว์เป็นตัวเอก และเปรียบเทียบเรื่องราวกับชีวิตมนุษย์ เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการอยู่ร่วมกันในสังคม สอนจริยธรรมแฝงแง่คิดและแนวทางแก้ไขเป็นบางครั้ง หรือบางครั้งสอนแบบทางอ้อม ผู้อ่านหรือผู้ฟังจะต้องพิจารณาเอง มักเป็นเรื่องราวบันเทิงคดีที่สนุกสนาน
8. นิทานตลกขบขัน เป็นนิทานที่มีเรื่องราวเปรียบเทียบชีวิตความเป็นอยู่แต่มีมุขที่ตลกขบขัน สนุกสนาน ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นสุข เนื้อเรื่องจะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับไหวพริบ เรื่องราวแปลกๆ เรื่องเหลือเชื่อ เรื่องเกินความจริง ฯลฯ เป็นต้น

ส่วนวรรณิ ศิริสุนทร (2532: 13-19) กล่าวถึงการแบ่งประเภทนิทานสำหรับเด็กออกเป็น 5 ประเภทได้แก่

1. นิทานพื้นบ้าน (Folk Tales) เป็นเรื่องเล่าสืบทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน แบ่งเป็น
 - 1.1 นิทานเกี่ยวกับสัตว์พูดได้ (Talking-Beast Tales) มีตัวละครเป็นสัตว์พูดจาโต้ตอบกัน บางครั้งสัตว์ก็พูดจาโต้ตอบกับคนด้วย
 - 1.2 นิทานไม่รู้จบ (Commutative Tales) เป็นนิทานเรื่องธรรมดาพื้นๆ แต่เนื้อเรื่องมีการกระทำต่อเนื่องกันไปเรื่อยๆ และซ้ำๆ กัน
 - 1.3 นิทานตลกขบขัน (The Drolls or Humorous Tales) เนื้อเรื่องส่วนใหญ่เป็นทำนองไร้สาระหรือโง่เขลาหรือแปลกประหลาด ชวนให้เห็นเป็นเรื่องขบขัน บางครั้งก็เป็นการใช้ปฏิภาณไหวพริบ
 - 1.4 นิทานอธิบายเหตุ (Pourgoi Stories or Tales that Tell Why) มีเนื้อเรื่องอธิบายหรือตอบคำถามของเด็กๆ ว่า "ทำไม..." เช่น ทำไมกระต่ายจึงหางสั้น ทำไมน้ำทะเลจึงเค็ม
 - 1.5 เทพนิยาย (Fairy Tales) ตัวละครจะมีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์หรือเป็นผู้วิเศษสามารถทำสิ่งที่มีมนุษย์ทั่วไปทำไม่ได้
2. นิทานสอนคติธรรม (Fables) เป็นเรื่องสั้นๆ ตัวละครมีทั้งคนและสัตว์มีโครงเรื่องง่ายใช้บทเรียนที่สอนใจ เช่น นิทานอีสป (Aesop's Fables) นิทานประเภทนี้รวมนิทานเทียบสุภาษิตและนิทานชาดกไว้ด้วย
3. เทพปกรณัม (Myth) เป็นเรื่องเล่าที่แสดงให้เห็นถึงเหตุการณ์ และเรื่องราวในบรรพกาลเกี่ยวกับพื้นที่โลกและพฤติกรรมมนุษย์ที่เทพเจ้าเป็นผู้ควบคุมปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ
4. มหาकाพย์ และนิทานวีรบุรุษ (Epic and Hero Tales) คล้ายกับเทพปกรณัมต่างกันที่ตัวละครของนิทานประเภทนี้มีมนุษย์ไม่ใช่เทพเจ้า มีการกระทำที่กล้าหาญผจญภัยฟันฝ่าอุปสรรคและประสบผลสำเร็จในที่สุด
5. หนังสือภาพที่เป็นเรื่องอ่านเล่นสมัยใหม่สำหรับเด็กที่มีตัวเอกเป็นสัตว์ (Animal Stories)

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกใช้ประเภทนิทานที่มีคุณลักษณะเนื้อเรื่องเหมาะสำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบด้วยนิทาน 3 ประเภทคือ นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา นิทานประเภทสัตว์พูดได้ และนิทานประเภทผจญภัย เนื่องจากเนื้อเรื่องมีลักษณะเหนือจากความเป็นจริงโดยทั่วไป มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ มีตัวละครที่แปลกน่าสนใจ มีการผจญภัยไปยังที่แปลกใหม่ต่างๆ พบเจอสถานการณ์ให้ต้องเผชิญปัญหา กล้าเสี่ยง และฝ่าฟันอุปสรรคจนสำเร็จ ช่วยให้เด็กได้เปรียบเทียบเชื่อมโยงตนเองกับเรื่องราวของนิทานซึ่งสามารถส่งเสริมจินตนาการเด็กได้ดี อีกทั้ง วรรณนิภา เพ็ญศรี (2528) ได้ศึกษาประเภทของนิทานที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แล้วพบว่า นิทานทั้ง 3 ประเภทข้างต้นนั้นสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

2.4 นิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

นิทานที่จะเล่าให้เด็กปฐมวัยฟังนั้น เกริก ยุ้นพันธ์ (2543: 57-61) กล่าวว่า ผู้เล่านิทานจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจประสบการณ์และความสามารถในการแยกแยะ เลื่อนิทานให้

เหมาะสมกับความสนใจและความต้องการของเด็ก เด็กวัยระหว่าง 4 ถึง 6 ปี ให้ความสนใจกับตัวเองน้อยลง หันมาสนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวมากขึ้น แต่ความสนใจของเด็กในวัยนี้ยังเป็นระยะสั้นเท่านั้น คำกลอนที่มีคำคล้องจอง เช่น เพลงกล่อมเด็ก นิทานที่เป็นคำประพันธ์สัมผัสคล้องจองเป็นนิทานที่เด็กชอบมาก เช่น หนุมานกับหนุมาน หนุมานกับหนุมานี หนุมานมีตุ๊กตาหมา หนุมานมีตุ๊กตาหมี เป็นต้น นอกจากนี้เด็กวัยนี้ชอบนิทานที่มีตัวเดินเรื่องหรือตัวเอกเป็นสัตว์พูดได้ เช่น หมาป่าพูดได้กับหนูน้อยหมวกแดง เป็นต้น นิทานที่เหมาะสมควรเล่าให้เด็กฟังนั้นควรเป็นนิทานที่มีคุณค่าทางเนื้อหาได้ อรรถรสรูปแบบการใช้ถ้อยคำ สำนวนภาษา ความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมคุณภาพยกระดับสติปัญญา และจิตใจในทางที่ดี นิทานที่เล่าให้เด็กฟังนอกจากปัจจัยข้างต้นแล้ว ผู้เล่ามีส่วนอย่างมากในการนำเสนอให้นิทานเรื่องนั้นมีความสนุกสนานเหมาะสมกับวัยของเด็ก มีแง่มุม มีชั้นเชิง และเห็นรายละเอียดที่จะเล่าให้เด็กฟัง ไม่ว่าจะเป็นการเล่า นิทานปากเปล่า นิทานวาดไปเล่าไป และลีลาการเล่า นิทานต้องส่งผลให้ผู้ฟังหรือเด็ก ๆ เห็นภาพและเกิดความสนุกสนานประทับใจ ดังนั้นการนิทานภาพตามเรื่องเล่าจึงเป็นสิ่งที่ทำให้เด็กเพลิดเพลินตามจินตนาการได้อย่างไม่รู้จึกเบื่อ

พรจันทร์ จันทวิมล (2529: 104) ให้หลักเกณฑ์ในการเลือกนิทานว่า

1. เป็นเรื่องง่าย ๆ แต่สมบูรณ์เน้นเหตุการณ์อย่างเดียวให้เด็กพอคาดคะเนเนื้อเรื่องได้บ้าง
2. มีการเดินเรื่องได้อย่างรวดเร็ว
3. ตัวละครน้อย มีลักษณะเด่นที่จำได้ง่าย เด็กอาจสมมติตัวแทนได้
4. มีบทสนทนาบ่อย ๆ เพราะเด็กส่วนมากไม่สามารถฟังเรื่องที่เป็นความเรียงได้ดี
5. ใช้ภาษาง่าย ๆ ประโยคสั้น ๆ การกล่าวคำซ้ำหรือคำสัมผัสคล้องจองจะช่วยให้เด็กจดจำได้ง่าย
6. สร้างความรู้สึก ความพอใจให้ผู้ฟัง
7. เป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก เช่น ครอบครัว สัตว์เลี้ยง สิ่งของ หรือเรื่องที่ได้เด็กจะจินตนาการตามได้
8. ความยาวไม่เกิน 15 นาที

และฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2542: 147-148) ได้ให้หลักเกณฑ์ในการเลือกหนังสือนิทานสำหรับเด็กไว้ดังนี้

1. เป็นหนังสือภาพเนื้อเรื่องสั้น ๆ ส่วนมากเป็นภาพการ์ตูน ภาพประมาณ 60% หรือ 70% เนื้อเรื่องประมาณ 30% หรือ 40%
2. รูปเล่มขนาดกระทัดรัด ไม่เล็กและไม่ใหญ่เกินไป อาจใช้สูตรสัดส่วน 4 : 3
3. กระดาษที่ใช้กระดาษอย่างดี หนาแข็งแรง อาจจะเป็นหนังสือทำด้วยผ้า
4. ภาษาที่ใช้ควรเป็นภาษาที่ง่าย ๆ อาจเป็นคำคล้องจองง่าย ๆ สั้น ๆ
5. ตัวอักษรไม่ควรใช้อักษรประดิษฐ์
6. ตัวอักษรควรใช้ตัวโต คำหนา ขนาด 32 พอยท์ (5ม.ม)
7. เนื้อหาเป็นศัพท์ที่เด็กมักจะพบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ ปากกา

ดินสอ ไม้ขีด แก้ว ข้อนส้อม รองเท้า กระเป๋า หมวก ฟีบ้าน้ำอา ปู่ย่าตายาย เป็นต้น

8. ควรเลือกใช้คำศัพท์ต่างๆ หรืออักษรซ้ำๆ จะทำให้เด็กเจนตาเจนใจจนจำได้

9. จำนวนหน้าประมาณ 10–20 หน้า

10. เด็กวัยนี้ไม่มีหนังสือ ตำราเรียน (Text Book) และสารคดี

ดังนั้นหลักเกณฑ์ในการเลือกหนังสือนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1. เป็นหนังสือภาพเนื้อเรื่องสั้นๆ ส่วนมากเป็นภาพการ์ตูน ภาพประมาณ 60% หรือ 70% เนื้อเรื่องประมาณ 30% หรือ 40%

2. รูปเล่มขนาดกะทัดรัด ไม่เล็กและไม่ใหญ่เกินไป อาจใช้สูตรสัดส่วน 4 : 3

3. ตัวละครน้อย มีลักษณะเด่นที่จำได้ง่าย

4. ภาษาที่ใช้ควรเป็นภาษาที่ง่ายๆ ประโยคสั้นๆ อาจเป็นคำซ้ำหรือคำสัมผัส

5. เป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก เช่น ครอบครัว สัตว์ หรือเรื่องที่เด็กจินตนาการตามได้

6. สร้างความรู้สึก ความพอใจให้ผู้ฟัง

7. ตัวอักษรควรใช้ตัวโต คำหนา ขนาด 32 พอยท์ (5 ม.ม)

8. จำนวนหน้าประมาณ 10–20 หน้า

ผู้เล่านิทานควรระวังนิทานบางลักษณะ เช่น การเล่านิทานเกี่ยวกับผีหรือสิ่งที่น่ากลัว เพื่อไม่ให้เด็กทำไม่ดี หรือนิทานที่เป็นเรื่องเศร้าสะเทือนอารมณ์ เพราะอาจทำให้เด็กเกิดความรู้สึกกลัว ไม่มีแรงทางจิตใจ และอาจเกิดความเชื่อที่ผิดๆ ได้

2.5 เทคนิคและวิธีการเล่านิทาน

การเล่านิทานให้สนุกและเป็นที่ยอมรับของผู้ฟังจะต้องฝึกฝนอบรมจนเป็นทักษะ หรือเกิดจากความสามารถเฉพาะตัวที่มีมาแต่เดิม หากผู้เล่ามีความต้องการเป็นผู้เล่าที่ดี เก่ง มีความสามารถในการจูงใจเด็กที่เป็นผู้ฟังควรศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ ทดลองปฏิบัติ และเล่านิทานให้เด็กฟังอยู่เป็นประจำสม่ำเสมอ (สันหพัฒน อรุณราชิ. 2542: 25) ผู้เล่าควรศึกษาวิธีการเล่านิทานซึ่งมีหลายรูปแบบ เพื่อให้การเล่านิทานบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งใจ ซึ่งวรรณิ ศรีสุนทร (2532: 10) ได้ให้วิธีการนำเสนอการเล่านิทานไว้ดังนี้

1. ผู้เล่า ควรเล่าตามลำดับเหตุการณ์ ไม่กระโดดข้ามไปมา เพราะผู้ฟังจะสับสน ควรเริ่มต้นเรียงลำดับจากบทนำ หรือคำนำ เนื้อเรื่อง และบทสรุป บทนำ เป็นการเกริ่นให้เด็กทราบว่าเรื่องที่เล่าเป็นเรื่องประเภทอะไร บอกให้เด็กทราบว่าตัวละครอะไรบ้าง แนะนำ อธิบายหรือใช้ภาพประกอบเกี่ยวกับตัวละคร หรือคำศัพท์ที่เด็กไม่รู้จักและผู้เล่าจะต้องใช้วิจารณญาณในการตัดส่วนที่ไม่เหมาะสมออกไป ผู้เล่าจะต้องทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่อง ควรทำให้สถานการณ์สำคัญดำเนินต่อไปเรื่อยๆ ให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกตื่นเต้น และบทสรุปจะต้องสั้นกะทัดรัด

2. มีเทคนิคประกอบการเล่านิทาน เช่น การใช้น้ำเสียงประกอบการเล่า ผู้เล่าไม่ควรใช้น้ำเสียงราบเรียบ ควรรู้จักทำเสียงให้เข้ากับบรรยากาศของเรื่อง เสียงหนักเสียงเบา จะทำให้ผู้ฟังฟังอย่างเพลิดเพลินไม่เบื่อหน่ายใช้ท่าทางประกอบการเล่าใช้มือ ใช้ศีรษะ ลำตัวหรือเท้าประกอบ ใช้

สีหน้าและแววตาประกอบการเล่า นอกจากนี้ยังสามารถใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่าซึ่งจะเหมาะสมกับกลุ่มของเด็กปฐมวัยมาก เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก

3. สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม จะต้องมีการระบายอากาศที่เจียบสงบ ผู้ฟังจะไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน ง่วงนอนหรืออยากเข้าห้องน้ำ สถานที่สบาย สะอาด และความยาวของนิทานเหมาะสมกับช่วงความสนใจของผู้ฟัง ซึ่งเป็นเด็กอายุ 3-5 ขวบ นิทานที่ควรนำมาเล่าควรมีจำนวน 12 หน้า ไม่รวมปกหน้า ปกหลัง

4. ควรมีการประเมินผลการเล่านิทาน เพื่อทราบข้อบกพร่องของตนเองเพื่อให้การเล่าครั้งต่อไปสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ เกริก ยุ้นพันธ์ (2543: 93-94) ได้เสนอแนะวิธีการเล่านิทานด้วยหนังสือว่า ผู้เล่านิทานจะต้องเป็นผู้คัดเลือกหนังสือนิทานให้เหมาะสมกับกลุ่มของผู้ฟัง และผู้เล่านิทานจะต้องมีความคุ้นเคยกับหนังสือที่จะนำมาเล่า โดยควรจะต้องอ่านหนังสือเล่มที่จะใช้เป็นสื่อประกอบการเล่านิทานให้เกิดความเข้าใจในเรื่องและภาพประกอบเป็นอย่างดี เพื่อให้เกิดความราบรื่นในขณะที่ยดำเนินการเล่านิทาน ควรมีการทดลองใช้หนังสือหลายๆ ครั้งเพื่อให้เกิดความชำนาญ ผู้เล่านิทานควรรู้ว่าการเริ่มเรื่องจะต้องเกริ่นเรื่องอย่างไร ถือหรือจับหนังสือนิทานอย่างไรเพื่อให้ผู้ฟังได้เห็นหนังสือชัดเจน เช่น ถ้าผู้ฟังมีจำนวนมากและนั่งฟังโดยการนั่งล้อมวงเป็นครึ่งวงกลม ผู้เล่าจะต้องเอียงหนังสืออย่างช้าๆ จากซ้ายมือไปด้านขวามือขณะที่ผู้เล่านิทานเล่าเรื่องผู้เล่าจะต้องมีลีลาท่าทางประกอบจนดูเหมือนว่าหนังสือเล่มที่ใช้เป็นสื่อประกอบการเล่านิทานมีชีวิต ผู้เล่าจะต้องนำเสนอเรื่องที่เล่าด้วยความสนใจต่อเนื่องด้วยท่วงทำนอง น้ำเสียง ลีลาท่าทาง สายตาและเทคนิคการโต้ตอบระหว่างผู้เล่ากับผู้ฟังเป็นช่วงๆ หนังสือนิทานที่เหมาะสมกับการนำมาใช้เป็นสื่อประกอบการเล่าควรเป็นหนังสือที่มีรูปภาพสีสันสดใส หรือมีภาพประกอบชัดเจน สวยงาม

การเล่านิทานด้วยท่วงทำนองของเสียงที่นุ่มนวล ถ้อยคำที่เปล่งออกมาชัดเจน จะช่วยให้เด็กสร้างภาพของนิทานขึ้นมาในจินตนาการของเขา และการเล่าเรื่องในทำนองบอกเล่าก็ทำให้เด็กคล้อยตามได้มากกว่าการอ่านให้ฟัง แต่อย่างไรก็ดีไม่ว่าจะเป็นการเล่านิทานหรือการอ่านนิทานให้เด็กฟังก็ย่อมดีกว่าการที่เด็กไม่ได้ฟังเรื่องราวใดๆ เลย

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการพัฒนาคิดสร้างสรรค์โดยการเล่านิทาน

ปาริชาติ อรุณศักดิ์ (2533) ได้ศึกษาการเล่านิทานที่ไม่จบเรื่องสมบูรณ์ที่มีผลต่อการคิดแบบอเนกนัยของเด็กปฐมวัย เพื่อเปรียบเทียบการคิดแบบอเนกนัยของเด็กปฐมวัยที่ได้รับฟังการเล่านิทานที่ไม่จบเรื่องสมบูรณ์และการเล่านิทานตามปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลวัดปริณายก กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2532 จำนวน 40 คน ทดลองสัปดาห์ละ 3 ครั้ง เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานโดยวิธีการเล่าที่ไม่จบเรื่องสมบูรณ์ และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฟังนิทานโดยวิธีการเล่าแบบปกติ มีการคิดแบบอเนกนัยแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อพิจารณาจากคะแนนเฉลี่ยของวิธีการเล่านิทานทั้ง 2 แบบแล้วพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้ฟังนิทานโดยวิธีการเล่าที่ไม่จบเรื่องสมบูรณ์มีความ

สามารถในการคิดแบบเอนกนัยทั้ง 3 องค์ประกอบ คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการฟังนิทานโดยวิธีการเล่าแบบปกติ

สุภาวดี เพชรชื่นสกุล (2547) ศึกษาผลการเรียนจากการใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทาน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ของโรงเรียนบ้านดอนตำลึง จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 60 คน ผลการศึกษาพบว่า วิธีสอนกับเพศมีปฏิสัมพันธ์ร่วมต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนชายที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทาน กับการเรียนตามปกติมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน ส่วนนักเรียนหญิงที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทาน กับการเรียนตามปกติมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนหญิงที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทานมีค่าคะแนนสูงกว่านักเรียนหญิงที่เรียนตามปกติ สำหรับนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทานมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนหญิงที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทานมีคะแนนสูงกว่านักเรียนชาย ส่วนนักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่เรียนตามปกติมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

อรดี ตีระตระกูลเสรี (2549) ได้ศึกษาผลของการเล่านิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เด็กปฐมวัยอายุระหว่าง 4½ - 5½ ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 3 จำนวน 56 คน ของโรงเรียนคหกรรมศาสตร์เกษตร ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เครื่องมือที่ใช้คือ แผนการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่องสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 20 แผน และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบรูปภาพ ฉบับ A ของทอแรนซ์ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่องมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่องมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่านิทานไม่จบเรื่องอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วรเกียรติ ทองไทย (2553) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องจากหนังสือภาพ เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย และเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องจากหนังสือภาพ โดยมีนักเรียนชายและหญิงอายุ 5-6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2552 โรงเรียนอนุบาลตาก จังหวัดตาก จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทำการทดลองเป็นเวลา 6 สัปดาห์ๆ ละ 4 วัน พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยในกลุ่มตัวอย่างก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องจากหนังสือภาพอยู่ในระดับต่ำ และหลังได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องจากหนังสือภาพมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องจากหนังสือภาพมีการเปลี่ยนแปลงทางความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นร้อยละ 70 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด โดยมีจำนวนนักเรียนที่มีการ

เปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นในด้านความคิดละเอียดลออเพิ่มขึ้นมากเป็นอันดับแรก (ร้อยละ 76.7) รองลงมา คือ ด้านความคิดคล่องตัว (ร้อยละ 50) และด้านความคิดยืดหยุ่น (ร้อยละ 43.3) ส่วนด้านความคิดริเริ่มเป็นอันดับสุดท้าย (ร้อยละ 30)

เวลล์ฮูเซน (Wellhousen. 1993: Abstract) ศึกษาการเล่าเรื่องของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมที่แตกต่างกัน 3 รูปแบบ คือ กิจกรรมการเล่าเรื่องที่คิดขึ้นเองโดยไม่มีสื่อ กิจกรรมการเล่าเรื่องจากรูปภาพ และกิจกรรมการวาดรูปภาพพร้อมกับเล่าเรื่องจากภาพวาดนั้น โดยใช้กิจกรรมแต่ละรูปแบบในการให้เด็กดึงเอาสถานการณ์มาเล่าต่อเป็นเรื่องราว เรื่องราวที่เด็กเล่าเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับความคล่องแคล่ว คำศัพท์ ความเป็นธรรมชาติเวลาอธิบาย และโครงสร้างของเรื่องราว ผลการศึกษาพบว่าการดึงเอาสถานการณ์มาเล่าต่อเป็นเรื่องราวโดยที่ไม่ต้องใช้อุปกรณ์ใดๆ ทำให้เด็กมีความคิดคล่องแคล่วมากขึ้น และยังสะท้อนให้เห็นถึงโครงสร้างของเรื่องราวที่มีความซับซ้อนมากกว่าการเล่าเรื่องโดยใช้ภาพหรือโดยการวาด

แฟลค (Flack. 2001: Abstract) ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ โดยได้นำเสนอว่าวิธีการใดที่จะทำให้ความคิดสร้างสรรค์สามารถได้รับการส่งเสริมในนักเรียน อาจด้วยวิธีการอย่างเช่น การระดมความคิดและการพัฒนาประสิทธิภาพขององค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ด้านความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความละเอียดลออ ผลการศึกษาพบว่า นิทานเป็นวิธีที่สามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความละเอียดลออได้

สโมโกรซิวสกา (Smogorzewska. 2012) ศึกษาเปรียบเทียบการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องราวโดยใช้รูปแบบกำหนดเส้นทางการดำเนินเรื่อง (Storyline) และรูปแบบการเชื่อมโยงเรื่องราวแบบพีระมิด (Associations Pyramid) เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความคิดสร้างสรรค์ในเด็กอายุ 5 ปี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นเด็กอายุ 5 ปี จำนวน 128 คน โดยให้เด็กใช้วิธีการบอกเล่าเรื่องราวด้วยรูปแบบกำหนดเส้นทางการดำเนินเรื่อง (Storyline) และรูปแบบการเชื่อมโยงเรื่องราวแบบพีระมิด (Associations Pyramid) โดยเปรียบเทียบความคิดริเริ่ม ความยาวของเรื่อง จำนวนคำศัพท์ใหม่ และความซับซ้อนของประโยคจากนิทานที่สร้างขึ้น ผลการศึกษาพบว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการใช้รูปแบบกำหนดเส้นทางการดำเนินเรื่อง (Storyline) และรูปแบบการเชื่อมโยงเรื่องราวแบบพีระมิด (Associations Pyramid) สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ไม่แตกต่างกัน

3. คำถาม

3.1 ความหมายและความสำคัญของการใช้คำถาม

การใช้คำถามเป็นการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ทำให้เกิดกระบวนการคิด วิเคราะห์หาเหตุผลแก่ปัญหา ทำให้เกิดการเรียนรู้ อยากรู้ อยากเห็นเพิ่มขึ้น ทำให้มีการถามตอบอย่างต่อเนื่องระหว่างครูกับเด็ก (กรมวิชาการ. 2540: 126) และ การใช้คำถามถือเป็นส่วนหนึ่งของ

กระบวนการเรียนรู้ ที่ช่วยให้นักเรียนสร้างความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาความคิดใหม่ๆ การใช้คำถามจะช่วยขยายทักษะการคิด (วัฒนาพร รัชนีทุกข์, 2545: 87-88)

ส่วนประยุกต์ ประถมทิพย์ (2539: 94-96) ได้สรุปความสำคัญของการใช้คำถามไว้ว่า

1. ใช้คำถามเพื่อเชื่อมโยงความรู้เก่าไปสู่ความรู้ใหม่ เป็นการถามเพื่อเชื่อมโยงเรื่องเก่าที่เรียนมาแล้วเพื่อให้เป็นพื้นฐานของความรู้ใหม่ซึ่งจะทำให้นักเรียนเรียนเรื่องใหม่ได้เข้าใจยิ่งขึ้น
2. เป็นการกระตุ้นยั่วให้นักเรียนอยากเรียน ใช้คำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียน คำถามควรเป็นคำถามที่ต้องการให้คิดกว้างๆ
3. คำถามที่ดีทำให้เกิดการอภิปรายต่อเนื่อง เป็นคำถามเพื่อขยายความคิดและหาแนวทางในการเรียนรู้
4. ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน นักเรียนมีโอกาสแสดงความคิดเห็น และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมตามคำถามที่ครูบอให้
5. ก่อให้เกิดการค้นคว้าและหาความรู้ใหม่ การถามลักษณะนี้เป็นการประยุกต์ความรู้ที่เรียนมาไปสู่การค้นคว้าและหาความรู้ใหม่
6. เป็นการทบทวนหรือสรุปเรื่องราวที่สอนโดยการใช้คำถาม และเป็นการประเมินดูว่านักเรียนเข้าใจเรื่องมากน้อยเพียงใด โดยถามให้นักเรียนพูดสรุปโดยใช้ถ้อยคำของตนเอง

สุภัททา ปิณฑะแพทย์ (2555: ออนไลน์) กล่าวถึงแนวคิดเกี่ยวกับคำถามว่า เด็กในวัยก่อนเข้าเรียนจะเป็นวัยที่ชอบถามคำถามจนมีการขนานนามว่าวัยเจ้าปัญหา คนที่ถามคำถามคือคนที่ครุ่นคิดเพื่อการหาคำตอบ ความสับสนในจิตใจมักเกิดจากการไม่สามารถหาคำตอบที่ตอบสนองความคิดของตนได้ ในทางการศึกษาการตั้งคำถามเป็นเครื่องมือที่นำมาใช้เพื่อเป็นตัวกระตุ้นผู้เรียนให้แสวงหาสาระที่ต้องเรียนรู้และชี้แนะช่องทางเพื่อนำไปสู่การปฏิบัติ ในทางสังคม คำถามเป็นตัวกำหนดความคิดในเชิงการแก้ปัญหา การตอบคำถามจะเกิดขึ้นเมื่อผู้ตอบคิดค้นและหาคำตอบที่ตนเองคิดว่าน่าจะถูกต้อง โดยผลลัพธ์ของคำตอบที่เกิดจากคำถามมีผลกระทบใน 2 ด้าน คือ ด้านผลลัพธ์ทางสังคม (Social outcome) คำถามเหล่านี้อาจมีความสำคัญที่เข้าไปสู่การสร้างความรู้ใกล้ชิดและเป็นกุญแจสำคัญที่เพิ่มความสัมพันธ์ไมตรีถ้าทั้งผู้ถามและผู้ตอบให้คำตอบแก่กันและกัน และด้านผลลัพธ์การสร้างสรรค์และการประดิษฐ์สิ่งใหม่ (A creative and inventive outcome) การตั้งคำถามถือเป็นศิลปะที่มนุษย์ใช้เพื่อการแสวงหาความรู้เพื่อเจริญปัญญา ผู้ตั้งคำถามย่อมต้องการคำตอบที่ตอบสนองข้อสงสัยหรือได้ความรู้ใหม่ที่ไม่เคยรู้มาก่อน หรือได้ข้อมูลเพิ่มเติมจากความรู้เดิม คำถามอาจเป็นเครื่องมือเชื่อมโยงความคิดจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง หรือจากมุมมองหนึ่งไปสู่อีกมุมมองหนึ่ง คำถามในลักษณะนี้จะเป็นคำถามที่ทำให้เกิดภาพใหม่ๆ จะเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นจากจุดความคิดนี้เสมอ

3.2 ประเภทของคำถาม

นักการศึกษาผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผลอย่าง บลูม (Bloom, 1956: 245) ได้จัดระดับหมวดหมู่ของคำถามโดยให้ความคิดเห็นมีความสอดคล้องกับระดับของพุทธิพิสัยที่เป็น

ความลึกหรือความยากที่ผู้ตอบต้องคิด (Bloom's Taxonomy of Thinking and Bloom Taxonomy of Questioning) ซึ่งมี 6 ระดับ ดังนี้

1. ความรู้ความจำ (Knowledge) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการระลึกหรือจดจำเรื่องราวต่างๆ ที่ได้เรียนรู้มาแล้ว คำที่ใช้ถาม ได้แก่ ใคร (who) อะไร (what) ที่ไหน (where) เมื่อไหร่ (when) มากน้อยเท่าไร (how much / how many)

2. ความเข้าใจ (Comprehension) หมายถึง คำถามที่ให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการแปลความ อธิบายแนวคิด ดีความ หาความสัมพันธ์ และขยายความให้ได้ความหมาย คำถามที่ใช้คือ อย่างไร (How) ซึ่งเป็นถามเพื่อให้เกิดการอธิบายหรือบรรยาย การบรรยายนี้จะเป็นการบรรยายจากสิ่งที่เป็นจริงอยู่แล้ว เช่น บอกวิธีการขับรถ หรือการทำขนมเค้ก เป็นต้น

3. การประยุกต์ความรู้ (Application) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการนำเอาหลักการ กฎเกณฑ์ และวิธีดำเนินการต่างๆ ของเรื่องราวที่ได้เรียนรู้ไปแล้วมาดัดแปลงแก้ปัญหาในสถานการณ์ใหม่หรือที่คล้ายคลึงกัน

4. การวิเคราะห์ (Analysis) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการแยกแยะเรื่องราวหรือเหตุการณ์ออกเป็นองค์ประกอบที่สำคัญแล้วสามารถบอกความสัมพันธ์ขององค์ประกอบเหล่านั้นได้ เช่น ให้จำแนกแยกสิ่งนี้ตามแนวคิดที่กำหนดให้ ให้เปรียบเทียบความเหมือนความแตกต่าง ให้ลงรายละเอียดขององค์ประกอบ เป็นต้น

5. การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการรวบรวมหรือประกอบส่วนย่อยเข้าด้วยกัน กลายเป็นสิ่งใหม่ 1 อย่าง เป็นการผสมผสานส่วนย่อยจนได้สิ่งใหม่ โดยการใช้ความคิดริเริ่มและความคิดสร้างสรรค์ เช่น จะสร้างหรือออกแบบสิ่งใหม่ ๆ ได้อย่างไร

6. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง คำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบใช้ความสามารถในการตัดสินคุณค่า ประเมินค่าแนวความคิด ผลงาน คำตอบหรือวิธีการ โดยผู้ตอบต้องใช้เกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดหรือกำหนดขึ้นเองเพื่อบอกความถูกต้องในการประเมิน เช่น คุณคิดอย่างไรเกี่ยวกับสิ่งนั้น อะไรคือสิ่งที่สำคัญที่สุด เกณฑ์อะไรที่นำมาใช้เพื่อการวัดผล เป็นต้น

ส่วนแอสชเนอร์ และ กาลเลกเซอร์ (Aschner and Gallagher 1994: 241-250) จำแนกคำถามออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. คำถามความรู้ความเข้าใจ (Cognitive Memory Questions) เป็นคำถามที่ต้องการคำตอบที่เป็นข้อเท็จจริงจากสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว

2. คำถามเอกนัย (Convergent Questions) เป็นคำถามที่จะมีคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวจากข้อมูลที่มีอยู่

3. คำถามอเนกนัย (Divergent Questions) เป็นคำถามที่ผู้ตอบสามารถตอบได้หลากหลายคำตอบ หลากหลายทิศทาง ซึ่งคำถามประเภทนี้ส่งเสริมให้ผู้ตอบเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

4. คำถามประเมินค่า (Evaluation Questions) เป็นคำถามที่ให้ผู้ตอบสามารถประเมินและตัดสินสิ่งต่าง ๆ ได้ตามความคิดของตนเอง

อุทัยวรรณ ดอกพรม (2548: 90-93) กล่าวว่า คำถามที่ใช้ถามเด็กสามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

1. คำถามระดับต่ำ เป็นคำถามที่ใช้ถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริงทั่วไป ซึ่งได้จากการจำและการสังเกต ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ชนิด ดังนี้

1.1 คำถามให้สังเกต เป็นคำถามที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส ตา ตา หู ลิ้น จมูก ผิว ภาย เพียงส่วนใดส่วนหนึ่งหรือหลายส่วนเป็นข้อมูลในการตอบคำถาม เช่น ดอกไม้ที่เด็กๆ เห็นมีดอกอะไรบ้าง

1.2 คำถามให้ทบทวนความจำ เป็นคำถามที่เด็กต้องอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมมาตอบคำถาม เช่น จำได้ไหมว่าผีเสื้อมีกี่ชนิด

1.3 คำถามให้บอกความหมายหรือให้คำจำกัดความ เป็นคำถามที่ใช้เพื่อตรวจสอบความรู้ความเข้าใจในเรื่องความหมายของคำต่างๆ เช่น เด็กๆ รู้ไหมว่าชาวนาคือใคร

1.4 คำถามบ่งชี้ เป็นคำถามที่ผู้ถามกำหนดข้อมูลให้บางอย่าง แล้วให้เด็กเลือกว่าสิ่งใดเป็นคำตอบที่ต้องการ

1.5 คำถามนำ เป็นคำถามเพื่อเน้นย้ำเรื่องที่พูดอีกครั้ง เป็นการทบทวนข้อเท็จจริงเพื่อสร้างความสนใจเด็ก

1.6 คำถามสร้างความสนใจ ใช้เพื่อควบคุมกิจกรรมต่างๆ ในชั้นเรียนให้ดำเนินไปได้ด้วยความเรียบร้อย เช่น เด็กๆ เคยเห็นช้างรีเปลา

2. คำถามระดับสูง เป็นคำถามที่เสริมให้มีทักษะในการคิด โดยนำความรู้และประสบการณ์เดิมมาเป็นพื้นฐานในการหาคำตอบ ซึ่งแบ่งได้ 7 ชนิด ดังนี้

2.1 คำถามให้อธิบาย เป็นคำถามที่ผู้ตอบต้องนำความรู้ประสบการณ์เดิมมาเป็นพื้นฐานในการหาคำตอบ เช่น เพราะเหตุใดเด็กๆ จึงบอกว่ามดชอบกินน้ำตาล ไหนลองอธิบายให้เพื่อนๆ ฟังหน่อยซิ

2.2 คำถามให้เปรียบเทียบ เป็นคำถามที่ต้องการให้เด็กคิดเปรียบเทียบสิ่งของแต่ละสิ่งว่ามีความคล้ายกันหรือแตกต่างกันอย่างไร คุณสมบัติที่นำมาเปรียบเทียบกัน เช่น รูปร่าง ลักษณะ สี น้ำหนัก จำนวน ความสูง ความกว้าง ความยาว รสชาติ

2.3 คำถามให้จำแนก เป็นคำถามที่ให้นักเรียนแบ่งประเภทของสิ่งของและเรียงลำดับสิ่งของโดยใช้เกณฑ์ของตนเองและผู้อื่น

2.4 คำถามให้ยกตัวอย่าง เป็นคำถามที่ให้เด็กบอกชื่อหรือยกตัวอย่างสิ่งของต่างๆ เช่น ให้เด็กๆ ยกตัวอย่างของใช้ที่ทำจากขวดพลาสติกคนละ 1 ชื่อ

2.5 คำถามให้วิเคราะห์ ใช้เพื่อให้เด็กค้นหาความจริงที่เป็นเรื่องราวเหตุการณ์หรือแยกแยะเรื่องราวออกเป็นส่วนย่อย เช่น เพราะสาเหตุอะไรจึงเกิดสึนามิ

2.6 คำถามให้สังเคราะห์ เป็นกระบวนการที่คิดต่อจากการวิเคราะห์ แล้วนำข้อมูลมาสรุป โดยเลือกคำตอบที่ดีที่สุด

2.7 คำถามให้ประเมินค่า ใช้เพื่อให้เด็กฝึกพิจารณาคุณค่าของสิ่งของต่างๆ ก่อนตัดสินใจอย่างมีเหตุผล รู้จักประเมินค่าของสิ่งต่างๆ

และสุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2545: 79) ได้แบ่งประเภทของคำถามไว้ดังนี้

1. คำถามระดับต่ำและระดับสูง

1.1 คำถามระดับต่ำ เป็นคำถามที่ต้องการคำตอบระดับความจำของข้อมูล หรือเรียกได้ว่าเป็นคำถามที่ต้องการวัดความจำ ใช้ในการทบทวนความรู้พื้นฐานหรือมโนทัศน์

1.2 คำถามระดับสูง เป็นคำถามที่ต้องการคำตอบระดับการแปลผล การนำไปใช้ การวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินค่า หรือเรียกได้ว่าเป็นคำตอบที่ต้องการวัดความคิด ช่วยพัฒนานักเรียนในด้านของทักษะความคิดและการใช้เหตุผล

2. คำถามเกี่ยวกับผล กระบวนการและความคิดเห็น

2.1 คำถามเกี่ยวกับผล เป็นคำถามที่ต้องการคำตอบในรูปของการสรุปผลขั้นสุดท้าย

2.2 คำถามเกี่ยวกับกระบวนการ เป็นคำถามที่ต้องการให้นักเรียนอธิบายถึงวิธีการดำเนินการหรือขั้นตอนที่นำไปสู่ผลขั้นสุดท้าย

2.3 คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็น เป็นคำถามที่ต้องการให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจหรือประเมินสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

3. คำถามแบบปิดและเปิด

3.1 คำถามแบบปิด เป็นคำถามที่มีคำตอบเดียว มีคำตอบให้เลือก คำถามต้องการคำตอบเป็นจำนวนหรือต้องการคำตอบเพียงใช่หรือไม่หรือเป็นคำตอบสั้นๆ ที่ไม่มีการอธิบายรายละเอียดมักใช้กับข้อมูลที่เป็นความจำ

3.2 คำถามแบบเปิด เป็นคำถามที่ให้คำตอบได้หลายอย่าง ใช้ถามเพื่อการสร้างข้อมูล เพื่อให้เกิดการตอบสนองเฉพาะตัว เปิดโอกาสให้ผู้ถูกถามได้อธิบาย หรือพูดถึงแนวความคิดของตนเองได้อย่างอิสระ

รูปแบบคำถามที่ใช้ในงานวิจัยนี้คือ คำถามปลายเปิด เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กสามารถตอบตามความคิดและจินตนาการได้อย่างอิสระ โดยมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างคือ เป็นคำถามปลายเปิดที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดจากผู้วิจัย ซึ่งกำหนดให้นิทาน 1 เรื่องจะประกอบด้วยคำถามจำนวน 4 คำถาม และข้อคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องของนิทาน รวมไปถึงสอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ตามข้อเสนอแนะการตั้งคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของโชติ เพชรชื่น (2522: 99) และฉันทนา ภาคบงกช (2554: 47-69) ดังนั้น ในการทำการทดลองหรือการนำไปใช้ ไม่ว่าจะผู้ใดจะเป็นผู้ทดลองหรือผู้นำไปใช้ ก็จะใช้คำถามเดียวกันทุกครั้ง

3.3 เทคนิคการใช้คำถาม

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2539: 31-32) ได้อธิบายถึงเทคนิคการใช้คำถามประกอบการเรียนการสอนดังนี้

1. การพูดเสียงชัดเจน เสียงดังให้ได้ยินทั่วห้อง ใช้ภาษาให้ถูกต้อง ออกเสียง ร ล ว และคำควบกล้ำให้ชัดเจน
2. ใช้ภาษาให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก ซึ่งเป็นภาษาที่ประกอบด้วยคำง่าย ๆ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก พูดเป็นประโยคสั้น ๆ ไม่ซับซ้อน
3. ใช้คำถามที่มีประเด็นเดียว คำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักที่ต้องการถาม ช่วยให้เด็กมองเห็นภาพ มองเห็นแนวทางการตอบได้ชัดเจน
4. เว้นระยะเวลาให้เด็กก่อนตอบคำถามจะช่วยให้เด็กทุกคนมีโอกาสคิดคำตอบได้มากขึ้น และหาเหตุผลมาประกอบคำตอบได้มากขึ้น และคำว่า ไม่ทราบ หรือ ตอบผิด จะลดลงอีกด้วย
5. ไม่ทวนคำถามและไม่ทวนคำตอบเพื่อจะเป็นการฝึกให้เด็กสนใจฟังคำถามและคำตอบด้วยตนเอง
6. ให้เด็กตอบด้วยความสมัครใจ เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีเสรีภาพในการคิดหาคำตอบ และช่วยลดความกังวลใจแก่เด็กขี้อายและความคิดช้า
7. ให้ตอบคำถามทีละคน ไม่ตอบพร้อมกันทั้งชั้น เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดก่อนตอบและสามารถประเมินผลการเรียนได้ด้วยตนเอง
8. เปิดโอกาสให้เด็กคนอื่นได้ตอบคำถามในข้อเดียวกัน คำถามโดยทั่วไปผู้ตอบสามารถแสดงความคิดได้หลายแบบ หลายตัวอย่าง ดังนั้น ถ้าเปิดโอกาสให้เด็กหลายๆ คนได้ตอบคำถามในข้อเดียวกันก็จะเป็นการกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายต่อเนื่องและขยายแนวความคิดอีกด้วย
9. เสริมแรงเด็กเมื่อตอบคำถามได้ เพื่อเป็นการให้กำลังใจ สนับสนุนคำตอบของเด็ก อาจใช้คำพูดสั้น ๆ และไม่ซ้ำกัน เช่น ดีมาก เก่งมาก ยอดเยี่ยม หรือการใช้ท่าทาง เช่น ยิ้ม พยักหน้า ประทับมือ ชูนิ้วโป้ง เป็นต้น

ชุมพล พัฒนสุวรรณ (2531: 18) ได้กล่าวถึงเทคนิคสร้างบรรยากาศแห่งการคิดแก่ผู้เรียนพอสรุปได้ว่า ควรสนับสนุนการตอบหรือแนวความคิดที่ไม่ธรรมดา ที่แตกต่างจากแนวคิดเดิมของคนทั่วไป ใช้ข้อผิดพลาดของการตอบ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องความคลาดเคลื่อน ควรปรับกระบวนการสอนในชั้นเรียนให้สอดคล้องกับความสนใจและแนวคิดของผู้เรียน ให้เวลาแก่ผู้เรียนในการคิดและค้นหาแนวคิดใหม่ๆ และควรสร้างบรรยากาศแห่งการยอมรับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกันระหว่างผู้เรียนด้วยกันและระหว่างผู้เรียนกับครู

การใช้คำถามในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้ดำเนินกิจกรรมจะถามคำถามเด็กทีละข้อ แล้วเปิดโอกาสให้เด็กได้ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นทีละคน และเปิดโอกาสให้เด็กตอบตามความสมัครใจ

3.4 การใช้คำถามพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การใช้คำถามที่ส่งเสริมความคิดแปลกใหม่ควรเป็นคำถามที่让孩子ได้ใช้การคาดคะเนสถานการณ์ต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นหรือเป็นการวางแผน ลักษณะคำถามจะครอบคลุมถึงการย่อ-ขยาย ส่วน การเพิ่มเข้า-ตัดออก การแทนที่ การสลับตำแหน่ง การทดแทน การดัดแปลง และการใช้ประโยชน์ เช่น จะเกิดอะไรขึ้นถ้าของเล่นชิ้นนี้ใหญ่ขึ้น หรือ ถ้าไม่มีสิ่งนี้เราจะใช้อะไร หรือ จะเกิดอะไรขึ้นถ้ามันเคลื่อนไหวได้ หรือ เราจะเปลี่ยนรูปร่างมันได้อย่างไร เป็นต้น ทอแรนซ์ (Torrance, 1964: 137)

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2532: 7-8) ได้เสนอแนวคิดในการตั้งคำถามให้เด็กได้คิดในเชิงสร้างสรรค์ว่าควรมีลักษณะดังนี้

1. เป็นคำถามที่让孩子ได้จินตนาการ ซึ่งไม่จำเป็นต้องให้เด็กกระทำจริง เด็กจะใช้ความคิด จินตนาการ เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมแล้วแสดงออกในสิ่งที่ตนคิดซึ่งคำตอบมีมากมาย ไม่จำเป็นว่าจะต้องถูกต้องเสมอไป

2. เป็นคำถามที่让孩子ได้ใช้ประสาทสัมผัสส่วนต่างๆ ของร่างกายในการตอบคำถาม

3. คำถามโดยใช้เทคนิคการคาดคะเน การตั้งคำถามในลักษณะนี้จะกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่ดี เด็กจะสนุกตื่นเต้นกับคำตอบของตนและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น แม้ว่าบางคำตอบอาจเป็นสิ่งที่เป็นไปได้ แต่ก็ไม่ใช่ไปสกัดกั้นความคิดของเด็ก

4. คำถามให้เด็กคิดหาวิธีการทดแทน ครูอาจตั้งคำถามให้เด็กคิด โดยไม่กำหนดขอบข่ายของคำตอบ เช่น กระดุมใช้ทำอะไรได้บ้าง

โชติ เพชรชื่น (2522: 99) ได้เสนอแนวการตั้งคำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นลักษณะคำถามที่อิงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้านไว้ดังนี้

1. การส่งเสริมความคล่องแคล่ว เป็นการส่งเสริมให้เกิดระดับความคิดออกมาจากคำถามที่ถาม โดยมองในแง่ปริมาณของคำตอบ ใครมีความนึกคิดสามารถแสดงออกได้มาก ก็แสดงว่าคนนั้นมีความคล่องแคล่ว ตัวอย่างคำถาม เช่น มีวิธีใดบ้างที่นักเรียนจะทำลวดหนามนี้ให้มองดูแล้วเกิดความรู้สึกขึ้นมา

2. การส่งเสริมความยืดหยุ่น เป็นการส่งเสริมความคิดที่บ่งบอกลักษณะความแตกต่างของคำตอบ คือ แต่ละคำตอบไม่ได้มาจากแนวคิดในทิศทางเดียวกัน ตัวอย่างคำถาม เช่น จงบอกประโยชน์ของไม้แขวนเสื้อในลักษณะที่แตกต่างกันมาให้มากที่สุด คำตอบของนักเรียนอาจเป็นว่า ใช้สำหรับย่างปลา ใช้ทำรั้ว ใช้ทำกรงนก ใช้ทำที่แขวนรูป เป็นต้น

3. การส่งเสริมความริเริ่ม ความริเริ่มเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งโดยทั่วๆ ไปแล้วจะเป็นสิ่งแปลกที่ไม่มีใครเหมือน คำถามที่ใช้สำหรับการส่งเสริมความริเริ่มอาจใช้คำถามที่มีลักษณะคล้ายๆ กับคำถามที่ส่งเสริมความยืดหยุ่น เช่น จงบอกวิธีการใช้ไม้แขวนเสื้อมาให้มากที่สุด โดยให้พยายามคิดให้ลึกว่า วิธีการเหล่านั้นเป็นสิ่งแปลกที่ไม่ซ้ำกับของคนอื่น

4. การส่งเสริมความละเอียด เป็นความคิดที่แสดงออกมาให้เห็นรายละเอียดปลีกย่อยต่างๆ ดังนั้นคำตอบของคำถามที่ว่า จงบอกประโยชน์ของไม้แขวนเสื้อมา ก็คือ ตัดไม้แขวนเสื้อเป็น 3 ส่วน หรือ 6 ส่วน หรือ 8 ส่วน แล้วแต่ความต้องการ ให้มีความยากแตกต่างกันและผูกเข้าด้วยกัน เพื่อแขวนห้อยเป็นสิ่งตกแต่งบ้าน

เช่นเดียวกับ ฉันทนา ภาคบงกช (2554: 47-69) ที่ได้เสนอแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จากการใช้คำถามตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน พอสรุปได้ว่า

1. ความคิดคล่องแคล่ว เกี่ยวข้องกับการคิดหาคำตอบอย่างรวดเร็วด้วยการคิดหาคำตอบจำนวนมากโดยไม่ซ้ำกันภายในเวลาที่กำหนดให้ เพื่อฝึกความว่องไวในการคิด ตัวอย่างคำถาม เช่น เมื่อเห็นคำว่า บ้าน นึกถึงอะไรบ้าง หรือ ในห้องนี้มีอะไรบ้างที่มีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมตอบมาให้จำนวนมากที่สุดภายในเวลา 3 นาที

2. ความคิดยืดหยุ่น เกี่ยวข้องกับความคิดด้วยทัศนะที่กว้างและสามารถมองจากหลายแง่มุม หลายทิศทางและหลายระดับ ผู้ที่มีความยืดหยุ่นมากหรือน้อยจะสังเกตได้จากคำตอบว่ามีหลายทิศทาง หลายกลุ่ม มากน้อยเพียงใด ตัวอย่างคำถาม เช่น อาหารที่ชอบมีอะไรบ้าง ถ้าตอบว่า ผัดผักรวมมิตร ผัดผักบุ้ง ผัดวุ้นเส้น ผัดเปรี้ยวหวาน แสดงว่าการตอบมีทิศทางเดียวคือ ผัด อาจถามต่อว่า ถ้าไม่ใช่อาหารประเภทผัดจะมีอาหารประเภทใดอีก หรือ ที่สวนสัตว์แห่งหนึ่งมีสัตว์ต่างๆ มากมาย ลองจัดกลุ่มให้ได้มากที่สุดและบอกหลักเกณฑ์ในการจัดกลุ่มด้วย

3. ความคิดริเริ่ม เกี่ยวข้องกับการคิดที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครและไม่มีใครคาดคิด เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำความคิดเดิมมาดัดแปลงหรือประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ ตัวอย่างคำถาม เช่น ถ้าคนเราล่องหนได้จะเป็นอย่างไร หรือ ถ้าตามาอยู่ที่เท้าจะเป็นอย่างไร หรือ ถ้าเมืองไทยมีหิมะตกเราจะทำอะไรเพื่อเพิ่มรายได้

4. ความคิดละเอียดลออ เกี่ยวข้องกับการแสดงออกอย่างละเอียดและความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น รวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย อาจเป็นการคิดแจกแจงรายละเอียดหรือเป็นขั้นเป็นตอน ตัวอย่างคำถาม เช่น มีความมุ่งหมายอะไร กระบวนการวิธีเป็นอย่างไร หรือผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้น เป็นต้น

ดังนั้นการใช้คำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในงานวิจัยนี้จึงเป็นการใช้คำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ 4 ด้าน ประกอบด้วย

1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดหาคำตอบอย่างรวดเร็วด้วยการคิดหาคำตอบจำนวนมาก เน้นปริมาณคำตอบ โดยไม่ซ้ำกันภายในเวลาที่กำหนดให้

2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบกล้าที่จะคิดด้วยทัศนะที่กว้างจากเดิม สามารถมองจากหลายแง่มุม หลายทิศทางและหลายระดับ อาจรวมถึงการแสดงถึงความรู้สึก

3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครและไม่มีใครคาดคิด เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจ

เกิดจากการนำความคิดเดิมมาดัดแปลงหรือประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นได้ทั้งรูปธรรม นามธรรมและสัญลักษณ์

4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบแสดงถึงความสามารถในการมองเห็นหรือการคิดแจ่มแจ้งรายละเอียดเป็นขั้นเป็นตอน รวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย ต่อเติมเป็นเรื่องราว

เนื่องจากการใช้คำถามในลักษณะนี้ สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ครบตามองค์ประกอบ และจากการค้นคว้านงานวิจัยพบว่ายังไม่มีผู้วิจัยท่านใดเคยนำมาใช้ในงานวิจัยมาก่อน

3.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้คำถาม

อนงค์ แสงเงิน (2533) ศึกษาการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 44 คน พบว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถาม มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 โดยเด็กกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กกลุ่มที่เล่นแบบไม่ใช้คำถาม และพบว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

ละมุล ชัชวาลย์ (2543) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบคำถามปลายเปิดที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านโนนป่าซาง อำเภอผาขาว จังหวัดเลย จำนวน 30 คน พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบคำถามปลายเปิดกับประกอบคำถามอิสระมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบคำถามปลายเปิด มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบคำถามอิสระ

ขวัญตา ทุนแพทย์ (2545) ศึกษาผลการเล่นนิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบเร้าที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอนุบาลปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2544 โรงเรียนบ้านโนนม่วง อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จำนวนคำตอบที่เด็กตอบคำถามปลายเปิดแบบเร้ากับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยมีความสัมพันธ์กันทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และจำนวนคำตอบที่เด็กตอบคำถามปลายเปิดแบบเร้าสามารถพยากรณ์ความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มารศรี ญาณะชัย (2547) ศึกษาการวิจัยพัฒนาการใช้คำถามสร้างสรรค์ของครูปฐมวัย ในจังหวัดอุตรดิตถ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการใช้คำถามสร้างสรรค์ของครูปฐมวัย ในจังหวัดอุตรดิตถ์ กลุ่มตัวอย่างเป็นครูระดับอนุบาลทั้งชายและหญิงในจังหวัดอุตรดิตถ์ ปีการศึกษา 2546 จากโครงการโรงเรียนครูเครือข่ายของฝ่ายฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ที่สมัครเข้ารับการอบรม จำนวน 27 คน ผลการศึกษาความสามารถในการสร้างคำถามของครูปฐมวัยก่อนการอบรมพบว่า ครูปฐมวัยมีการใช้คำถามเกี่ยวกับความรู้ ความจำ และความเข้าใจ ร้อยละ 85-90 ส่วนคำถามที่นำไปสู่จินตนาการและคำถามปลายเปิดมีการใช้ ร้อยละ 40-44 เมื่อเปรียบเทียบความสามารถในการใช้คำถามของครูปฐมวัยที่ได้รับการจัดอบรมโดยการใช้ชุดฝึกอบรมการใช้คำถามสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นพบว่า หลังการอบรมครูปฐมวัยมีความสามารถในการสร้างคำถามสร้างสรรค์สูงขึ้นกว่าก่อนการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บุษกร ณ สงขลา (2549) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้คำถามขยายความคิด กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 80 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้คำถามขยายความคิด มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดสร้างสรรค์ รวมสูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 ส่วนเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ด้านคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดสร้างสรรค์รวม สูงกว่าก่อนได้รับการจัดประสบการณ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้คำถามขยายความคิด มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ด้านคิดคล่องแคล่ว คิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น และความคิดสร้างสรรค์รวม สูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

เพลเลกรินี (Pellegrini, 1982: Abstract) ศึกษาผลการฝึกความคล่องแคล่วในการเชื่อมโยงของเด็กปฐมวัย เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเชื่อมโยงกับความคล่องแคล่วในการพูดพรรณนาเป็นเรื่องราวจากสิ่งเร้าที่ให้ โดยจัดประสบการณ์ 2 รูปแบบกับเด็กอนุบาล กิจกรรมแรกใช้คำถาม 5 รูปแบบโดยการให้เด็กลองตั้งคำถามกับสิ่งหรือความรู้ที่ถูกต้องพบมาก่อนแล้ว และกิจกรรมที่สองใช้คำถาม 5 รูปแบบโดยการให้เด็กลองตั้งคำถามกับสิ่งหรือความรู้ที่ไม่เคยถูกค้นพบมาก่อน ผลการศึกษาพบว่าเด็กที่ได้รับกิจกรรมทั้ง 2 รูปแบบมีความสามารถในการเชื่อมโยงกับความคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน โดยเด็กที่ถูกถามด้วยคำถามรูปแบบเร้าความสนใจที่ส่งเสริมให้อธิบายถึงความเหมือนหรือความแตกต่างทำให้เด็กสามารถเชื่อมโยงกับความคล่องแคล่วได้ดีที่สุด

เมียดอร์ (Meador, 1993: Abstract) ได้ทดสอบลักษณะของเด็กที่มีความสร้างสรรค์ เพื่อช่วยให้ครอบครัวเข้าใจลักษณะเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่าควรสนับสนุนอย่างไร โดยจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และสังเกตเกี่ยวกับการเชื่อมโยงการปัญหาของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่า การให้อิสระและการให้ความสนับสนุน การใช้เทคนิคการตั้งคำถามที่เหมาะสม และการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออก ทำให้เด็กสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่

4. การเสริมแรงทางสังคม

4.1 ความหมายของการเสริมแรง

สกินเนอร์ (Skinner. 1974: 51-68) กล่าวโดยสรุปถึงการเสริมแรงว่าหมายถึง การให้สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจในสิ่งเร้า ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นพฤติกรรมเพิ่มมากขึ้นหรือลดลง การแสดงพฤติกรรมใดๆ หากได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มแสดงพฤติกรรมนั้นเพิ่มขึ้นอีก เรียกว่าการเสริมแรงทางบวก ส่วนพฤติกรรมที่เมื่อได้รับการเสริมแรงแล้วทำให้พฤติกรรมนั้นลดลง เรียกว่าการเสริมแรงทางลบ

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2536: 67) ให้ความหมายของการเสริมแรงว่า หมายถึง การที่อินทรีย์แสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งเพิ่มขึ้นหรือเกิดบ่อยครั้งขึ้น มีความถี่สูงขึ้น เนื่องจากอินทรีย์ได้รับผลกระทบที่พึงพอใจหลังจากแสดงพฤติกรรมนั้นแล้ว หรือเป็นผลมาจากความสำเร็จในการหลีกเลี่ยง หรือหนีจากสิ่งเร้าที่อินทรีย์ไม่พึงพอใจ

จากการให้ความหมายของการเสริมแรงดังกล่าวสรุปได้ว่า การเสริมแรงคือ การที่บุคคลได้รับสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เป็นตัวกระตุ้นทำให้การแสดงความถี่ของพฤติกรรมมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น และเมื่อได้รับสิ่งเร้าที่ไม่พึงพอใจทำให้การแสดงความถี่ของพฤติกรรมลดลง

4.2 ประเภทของการเสริมแรง

นอกจากลักษณะของการเสริมแรงแล้วสิ่งหนึ่งที่สำคัญที่เกี่ยวกับการเสริมแรงคือ ตัวเสริมแรง ซึ่งสมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2549: 172-174) ได้แบ่งลักษณะตัวเสริมแรงออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. ตัวเสริมแรงที่เป็นสิ่งของ (Materials Reinforcers) เป็นตัวเสริมแรงที่กล่าวได้ว่ามีประสิทธิภาพกับเด็กมากที่สุดเนื่องจากเป็นตัวเสริมแรงที่ประกอบไปด้วยอาหารและสิ่งของต่างๆ เช่น ขนม เสื้อผ้า ของเล่น เป็นต้น

2. ตัวเสริมแรงทางสังคม (Social Reinforcers) แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ เป็นคำพูด เช่น การชมเชย การยกย่อง และการแสดงออกทางท่าทาง เช่น การยิ้ม การแตะตัว การเข้าใกล้ ซึ่งในชีวิตประจำวันของคนเราก็มีการให้และการระงับการให้การเสริมแรงทางสังคมกันอยู่ตลอดเวลา เช่น แม่กอดลูกเมื่อลูกแสดงพฤติกรรมที่ตนพอใจ หรือสามีกล่าวชมภรรยาเมื่อภรรยาแต่งตัวสวย ตัวเสริมแรงทางสังคมถือว่าค่อนข้างมีประสิทธิภาพในการใช้ปรับพฤติกรรมของบุคคล

3. ตัวเสริมแรงที่เป็นกิจกรรม (Activity Reinforcers) หรือหลักการของพรีเม็ค (Premack's Principle) หมายถึง การนำกิจกรรมที่อินทรีย์ชอบทำมากที่สุดมาเสริมแรงกิจกรรมที่อินทรีย์ชอบทำน้อยที่สุด เช่น ใช้พฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ (พฤติกรรมที่ชอบมากที่สุด) มาเสริมแรงพฤติกรรมทำการบ้าน (พฤติกรรมที่ชอบทำน้อยที่สุด) ส่งผลให้พฤติกรรมทำการบ้านมากขึ้น

4. ตัวเสริมแรงที่เป็นเบี้ยอรรถกร (Token Reinforcers) คือ การเสริมแรงด้วยเบี้ยคะแนนหรือแต้ม ซึ่งสามารถนำไปแลกเปลี่ยนเป็นตัวเสริมแรงอื่นๆ ได้

5. ตัวเสริมแรงภายใน (Covert Reinforcers) ตัวเสริมแรงภายในครอบคลุมถึงความคิด ความรู้สึกต่างๆ เช่น ความสุข ความพึงพอใจ ความภาคภูมิใจ เป็นต้น ตัวเสริมแรงภายในจะอธิบายได้ว่าเพราะเหตุใดบุคคลจึงแสดงพฤติกรรมบางอย่างที่เมื่อแสดงแล้วไม่ได้รับผลตอบแทนที่เห็นอย่างเด่นชัด เช่น การทำบุญ

ส่วนแคชดิน (Kazdin, 1980: 131-149) ได้แบ่งประเภทของตัวเสริมแรงทางบวกออกเป็น 5 ประเภทคือ

1. อาหารและเครื่องอุปโภคบริโภค (Food and other Consumables) เป็นตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข และเป็นตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพมาก เช่น ขนมหวาน ขนมปัง เครื่องดื่ม และอาหารอื่นๆ
2. ตัวเสริมแรงทางสังคม (Social Reinforcers) เป็นตัวเสริมแรงที่ต้องวางเงื่อนไข แบ่งเป็น 2 ชนิดคือ ตัวเสริมแรงที่เป็นคำพูด เช่น คำชมเชย คำยกย่อง และการเสริมแรงที่เป็นการกระทำ เช่น การแสดงสีหน้า ให้ความสนใจ การสัมผัส เป็นต้น
3. ตัวเสริมแรงที่เป็นกิจกรรม (Activity Reinforcers) เป็นการใช้กิจกรรมที่บุคคลชอบทำมากที่สุดมาเป็นตัวเสริมแรงในการทำกิจกรรมที่บุคคลชอบทำน้อยที่สุด
4. ข้อมูลย้อนกลับ (Informative Feedback) เป็นการใช้ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำของบุคคล รวมถึงความก้าวหน้าที่เกิดขึ้น
5. ตัวเสริมแรงที่เป็นเบี้ยอรรถกร (Token Reinforcers) เป็นตัวเสริมแรงที่มักอยู่ในลักษณะ เช่น เงิน แด้ม ดาว คุปอง แสตมป์ ใช้เพื่อนำไปแลกเปลี่ยนเป็นตัวเสริมแรงอื่นๆ ได้

4.3 เทคนิคการเสริมแรงทางสังคม

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2549: 195) กล่าวว่า การเสริมแรงทางสังคม (Social Reinforcement) ได้แก่ การยิ้ม การชมเชย การยอมรับ การกอดหรือการมองตา เป็นต้น การเสริมแรงทางสังคม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การเสริมแรงทางสังคมที่แสดงออกโดยใช้คำพูด เช่น คำชม คำยกย่อง เป็นต้น
2. การเสริมแรงทางสังคมที่แสดงออกโดยใช้ท่าทาง เช่น การแตะตัว การพยักหน้า แสดงการยอมรับ การยิ้ม โดยได้ให้ตัวอย่างของการเสริมแรงทางสังคม ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงตัวอย่างของการเสริมแรงทางสังคม

คำชมเชย	การแสดงออกทางสีหน้า	การเข้าใกล้	การสัมผัสทางร่างกาย
ดี ดีที่สุด	ยิ้ม	การเดินด้วยกัน	การแตะตัว
ความคิดดีมาก เยี่ยม	ขยิบตา	การคุยหรือฟัง	การจับมือ
ถูกต้อง ทำงานดีมาก	หัวเราะ	การเล่นเกมด้วยกัน	การจับแขน
น่าสนใจ เก่งมาก	มองด้วยที่ท่าสนใจ	การทานอาหารด้วยกัน	การแตะไหล่หรือ
เก่งมาก ขอขอบคุณ			หลังเบาๆ

ข้อควรระวังในการใช้การเสริมแรงทางสังคม

1. กรณีที่เป็นภาษาพูด

1.1 ผู้ใช้จะต้องแสดงความจริงใจออกมาโดยที่ไม่พูดในสิ่งที่ตนไม่ได้หมายถึง เช่น ครูเห็นนักเรียนวาดภาพอยู่ แล้วพูดว่า “ครูชอบภาพวาดของเธอมากเลย” แต่สายตากลับไปมองที่อื่นจะทำให้นักเรียนทราบว่าครูไม่ได้ชมอย่างจริงใจ ซึ่งไม่เป็นผลดีและไม่เป็นการเสริมแรงอีกด้วย

1.2 ใช้คำพูดที่มีลักษณะเป็นส่วนตัว เช่น พูดว่า “ครูภูมิใจในตัวเธอมากที่ทำงานส่งครูทุกครั้ง” แทนที่จะพูดว่า “มีความพยายามทำงานส่งดีมาก”

1.3 ใช้คำพูดเจาะจงถึงพฤติกรรมมากกว่าบุคคล เพราะจะทำให้เด็กได้รู้ว่าตนได้รับการเสริมแรงเพราะอะไร เช่น “ดีมาก เธอทำงานมาส่งครูทุกครั้งเลย” แทนที่จะพูดว่า “เธอมีความรับผิดชอบดีมาก” เป็นต้น

2. ในกรณีที่เป็นการกระทำทาง

2.1 ผู้แสดงจะต้องมีความจริงใจ ไม่ใช่หน้ายิ้มแต่เมื่อกำหนด เป็นต้น

2.2 จะต้องสม่ำเสมอ นอกจากนี้ทำทางที่ครูใช้ในการเสริมแรง จะต้องไม่นำมาใช้ในการลงโทษ เช่น การที่ครูยิ้มยอมรับพฤติกรรมของเด็ก ครูจะต้องไม่ใช้การยิ้มนั้นไปเกี่ยวโยงกับการลงโทษเด็ก เพราะจะทำให้เด็กปรับตัวไม่ได้

4.4 การให้การเสริมแรงอย่างมีประสิทธิภาพ

แคชดิน (Kazdin, 1992: 146-151) ได้เสนอหลักในการเสริมแรงทางบวกอย่างมีประสิทธิภาพไว้ดังนี้

1. ต้องให้การเสริมแรงทันทีที่พฤติกรรมที่พึงประสงค์เกิดขึ้น โดยเฉพาะในช่วงแรกที่มีการเรียนรู้ทักษะใหม่ เพราะจะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วกว่าการทิ้งช่วงเวลาในการเสริมแรงให้นานออกไป

2. ตัวเสริมแรงที่มีคุณภาพ คือเป็นตัวเสริมแรงที่บุคคลต้องการ คุณภาพของตัวเสริมแรงจะมากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของบุคคลที่มีต่อตัวเสริมแรงนั้นๆ ถ้าบุคคลมีความพึงพอใจในตัวเสริมแรงมากจะทำให้ตัวเสริมแรงมีคุณภาพสูงและก่อให้เกิดพฤติกรรมได้มาก

3. ขนาดและปริมาณในการเสริมแรง ตัวเสริมแรงต้องมีขนาดและปริมาณมากพอแก่ความต้องการของบุคคล ยิ่งมีปริมาณมากเท่าไรก็ยิ่งทำให้การเกิดพฤติกรรมมีความถี่มากขึ้นเท่านั้น แต่ต้องระวังหากให้การเสริมแรงทางบวกมากเกินไป อาจทำให้ประสิทธิภาพในการเสริมแรงลดลงได้

4. การใช้ตารางการเสริมแรง ในกรณีที่ต้องการให้การเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ควรให้การเสริมแรงทุกครั้งที่มีพฤติกรรมที่พึงประสงค์เกิดขึ้น การใช้ตารางการเสริมแรงแบบทุกครั้งจะทำให้อัตราการเกิดพฤติกรรมสูงกว่าการเสริมแรงเป็นครั้งคราว แล้วเมื่อพฤติกรรมนั้นเกิดขึ้นบ่อยครั้งอย่างสม่ำเสมอ จึงค่อยเปลี่ยนมาใช้ในการเสริมแรงแบบครั้งคราว เพื่อให้พฤติกรรมนั้นมีความคงทน โดยตารางการเสริมแรงแบ่งได้ดังนี้

4.1 การเสริมแรงแบบทุกครั้ง (Continuous Reinforcement) เป็นการให้การเสริมแรงทุกครั้งที่เกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ทำให้เกิดการเรียนรู้เร็ว

4.2 การเสริมแรงแบบครั้งคราว (Intermittent Reinforcement) เป็นการให้การเสริมแรงเป็นครั้งคราว ทำให้การเรียนรู้คงทนถาวร อาจให้การเสริมแรงตามช่วงเวลาหรือตามจำนวนครั้งของการเกิดพฤติกรรม แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะคือ

4.2.1 การเสริมแรงตามช่วงเวลาที่แน่นอน (Fixed Interval) เป็นการให้การเสริมแรงเมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมตอบสนองตามช่วงเวลาที่กำหนดไว้อย่างคงที่ เช่น การให้การเสริมแรงทุกๆ 5 นาที โดยไม่สนใจว่าจะมีพฤติกรรมตอบสนองกี่ครั้ง

4.2.2 การเสริมแรงตามช่วงเวลาที่ไม่แน่นอน (Variable Interval) เป็นการให้การเสริมแรงตามช่วงเวลาที่แปรเปลี่ยนไม่แน่นอน เช่น ครั้งแรกให้การเสริมแรงเมื่อเวลาผ่านไป 5 นาที ครั้งที่ 2 ให้การเสริมแรงเมื่อเวลาผ่านไป 10 นาที และครั้งต่อไปเปลี่ยนช่วงเวลาไปเรื่อยๆ

4.2.3 การเสริมแรงตามจำนวนที่แน่นอน (Fixed Ratio) เป็นการให้การเสริมแรงเมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมตอบสนองตามจำนวนครั้งที่กำหนดไว้อย่างแน่นอน เช่น เมื่อแสดงพฤติกรรมครบ 5 ครั้งแล้วจะได้รับการเสริมแรง

4.2.4 การเสริมแรงตามจำนวนครั้งที่ไม่แน่นอน (Variable Ratio) เป็นการให้การเสริมแรงตามจำนวนครั้งที่แปรเปลี่ยนไม่แน่นอน เช่น ครั้งแรกให้การเสริมแรงเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมครบ 5 ครั้ง ครั้งที่ 2 ให้การเสริมแรงเมื่อแสดงพฤติกรรมครบ 10 ครั้ง และการเสริมแรงต่อไปเปลี่ยนจำนวนครั้งไปเรื่อยๆ

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2549: 174-175) กล่าวว่า การทำให้การเสริมแรงมีประสิทธิภาพมากที่สุดขึ้นอยู่กับปัจจัยอย่างน้อย 4 ปัจจัยคือ

1. การยืดเวลาการเสริมแรง (Delay of Reinforcement) การให้การเสริมแรงอย่างทันทีทันใด สำคัญมากต่อการเริ่มต้นการปรับพฤติกรรมเพราะพฤติกรรมที่ได้รับการเสริมแรงอย่างทันทีทันใดจะทำให้เกิดการเรียนรู้ในการแสดงพฤติกรรมได้ดี เมื่อพฤติกรรมเกิดขึ้นคงที่สม่ำเสมอแล้วควรยืดเวลาในการเสริมแรงออกไปเพราะทำให้สอดคล้องกับการดำเนินชีวิตจริงในสังคมที่พฤติกรรมจำนวนมากต้องรอเวลาในการได้รับการเสริมแรง

2. ขนาดหรือจำนวนของการเสริมแรง (Magnitude or Amount of Reinforcement) จำนวนของการเสริมแรงมีผลต่อการตอบสนอง คือ ถ้าได้รับการเสริมแรงที่มีจำนวนมากก็จะทำให้การตอบสนองมีโอกาสเกิดเพิ่มขึ้น ซึ่งจำนวนของการเสริมแรงอาจได้แก่ จำนวนเงิน จำนวนคะแนน เป็นต้น แต่ต้องระวังว่าถ้าให้มากเกินไปก็อาจทำให้ตัวเสริมแรงนั้นหมดสภาพการเป็นตัวเสริมแรงได้

3. คุณภาพหรือชนิดของตัวเสริมแรง (Quality or Typical of Reinforcement) คุณภาพของตัวเสริมแรงไม่สามารถกำหนดได้อย่างชัดเจน เพราะขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของแต่ละบุคคล ตัวเสริมแรงที่บุคคลมีความพึงพอใจมาก จะมีประสิทธิภาพดีกว่าตัวเสริมแรงที่บุคคลมีความพึงพอใจน้อย

4. ตารางการเสริมแรง (Schedules of Reinforcement) ในการให้การเสริมแรงนั้น ควรให้การเสริมแรงทุกครั้งที่มีพฤติกรรมเป้าหมายเกิดขึ้นเพราะจะทำให้ความถี่ในการแสดง พฤติกรรมมีมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเริ่มต้นของการปรับพฤติกรรม เมื่อพฤติกรรมเกิดขึ้น อย่างสม่ำเสมอแล้วควรให้การเสริมแรงเป็นบางครั้ง โดยเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะของ พฤติกรรมเป้าหมาย ซึ่งจะทำให้พฤติกรรมที่พัฒนาแล้วนั้นเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอและคงที่อยู่นาน เมื่อถูกหยุดยั้งการเสริมแรง

โดยในการเสริมแรงทางสังคมให้มีประสิทธิภาพมากที่สุดนั้น ผู้ใช้จะต้องใช้ด้วยความ จริงใจ ไม่ใช่ใช้ในลักษณะปากว่าตาขยิบ เพราะนอกจากจะทำให้ไม่ได้ผลแล้วยังอาจก่อให้เกิดผลในแง่ไม่ดีอีกด้วย ซึ่งหลักในการใช้แรงเสริมทางสังคมอย่างมีประสิทธิภาพมีดังนี้

1. ต้องชมต่อหน้า
2. ต้องชมทันทีทันใด
3. การชมนั้นจะต้องบอกว่าผู้ที่ถูกชมแสดงพฤติกรรมอะไรที่ดี
4. กระตุ้นให้ผู้ถูกชมแสดงพฤติกรรมที่ดีนั้นมากขึ้นอีก

การชมนั้นจะต้องเป็นสิ่งที่บ่งบอกให้ทราบว่าผู้ถูกชมมีพฤติกรรมที่ดีอย่างไร โดยบอกให้ ชัดเจน การชมนั้นจะต้องบอกว่า คุณมีความรู้สึกที่ดีอย่างไรต่อการที่ผู้ถูกชมแสดงพฤติกรรมที่ดีและ การแสดงพฤติกรรมเช่นนั้นจะช่วยให้เขาดีขึ้นอย่างไร หลังจากพูดชม และหยุดชั่วขณะหนึ่งแล้วควร ใช้การชื่นชมทางสีหน้า เพื่อให้ผู้ถูกชมมีความรู้สึกว่าคุณมีความรู้สึกที่ดีอย่างไร กระตุ้นให้ผู้ที่ถูกชม นั้นแสดงพฤติกรรมที่ดีเพิ่มมากขึ้นอีก จับมือหรือแตะตัวผู้ที่ถูกชมให้เขามีความรู้สึกว่าคุณสนับสนุน เขา

ดังนั้นในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจะใช้การเสริมแรงทางสังคม ได้แก่ การให้คำชมเชย เช่น ใช้ ใช้ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออก ทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม ขยิบตา ยกคิ้ว พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ แตะตัว โอบ กอด ปรบมือ ชูนิ้วโป้ง เป็นต้นเสริมแรงเพื่อให้กำลังใจสร้างความรู้สึกละมุนและเพื่อเป็นการสร้าง บรรยากาศที่เอื้อต่อการให้เด็กกล้าแสดง ออกจากความคิดอย่างอิสระ โดยจะเสริมแรงแบบทุกครั้ง และเสริมแรงทันทีเมื่อเด็กตอบคำถามหรือพยายามตอบคำถาม เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว

4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้การเสริมแรงทาง สังคม

ประสาธ อิศรปรีชา (2530) ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก โดยมุ่งศึกษาผลของการเสริมแรงในกระบวนการฝึกต่อความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากโรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดมหาสารคามและกาฬสินธุ์ จำนวน 157 คน ผลการศึกษาพบว่า หลังจากใช้กลวิธีการเสริมแรงแล้วคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ทั้งด้านความคล่องในการคิด จำนวนทิศทางการคิด และความคิดริเริ่มได้เพิ่มขึ้นจากระยะข้อมูล พื้นฐานอย่างเห็นได้ชัด และคะแนนดังกล่าวมีแนวโน้มลดลงเล็กน้อยในระยะที่ลดการเสริมแรงลง

และหลังจากได้รับการฝึกความคิดสร้างสรรค์ตามโครงการแล้ว คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองทั้งด้านความคล่องในการคิด ทิศทางในการคิด และความคิดริเริ่ม สูงกว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.001, .001, และ.01 ตามลำดับ

จริญญา จักรกาย (2533) ศึกษาผลของการใช้วิธีซีเน็คติคส์ควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชินีบูรณะ จังหวัดนครปฐม กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ใช้วิธีซีเน็คติคส์เป็นกลุ่มควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคม มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และนักเรียนที่ใช้วิธีซีเน็คติคส์เป็นรายบุคคลควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคม มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และนักเรียนที่ได้รับการใช้วิธีซีเน็คติคส์เป็นกลุ่มควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคมกับนักเรียนที่ได้รับการใช้วิธีซีเน็คติคส์เป็นรายบุคคลควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคม มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

สุมาลี ขำอิน (2545) ศึกษาผลของการฝึกคิดอย่างมีประสิทธิภาพของเดอ โบโน ควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสุเหร่าศาลาแดง กรุงเทพฯ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ จำนวน 40 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองคือนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกคิดอย่างมีประสิทธิภาพของเดอ โบโนควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคม และกลุ่มควบคุมคือนักเรียนกลุ่มที่ไม่ได้ได้รับการฝึกคิดอย่างมีประสิทธิภาพของเดอ โบโนควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคม ผลการศึกษาพบว่านักเรียนทั้ง 2 กลุ่มมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกคิดอย่างมีประสิทธิภาพของเดอ โบโนควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคมมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นมากกว่าอีกกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

กลีฟฟิท และคลาร์ค (Griffith & Clark. 1981: Abstract) ได้ศึกษาแรงจูงใจ สติปัญญา และพฤติกรรมสร้างสรรค์ในเด็กชั้นประถมศึกษาที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ การศึกษานี้อธิบายถึงลักษณะของแรงจูงใจและสติปัญญาที่ส่งผลต่อการแสดงออกของการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในวิชาที่มีความสร้างสรรค์ต่ำ ผลการศึกษาพบว่า วิธีสอนโดยการโต้ตอบอย่างสร้างสรรค์และการเสริมแรงด้วยวาจามีความสำคัญในการเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มนักเรียนนักศึกษาให้สูงขึ้น

รันโค เนมิโร และวอลเบอร์ก (Runco; Nemiro; & Walberg. 1998) ได้สำรวจลักษณะที่ชัดเจนของบุคคลตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ โดยทำการสำรวจกับนักวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์จำนวน 143 คน สำรวจโดยการให้คะแนนความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยต่างๆและอิทธิพลที่มีต่อการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ของความคิดสร้างสรรค์ ผลการสำรวจพบว่า พฤติกรรมในการเสริมแรงเพื่อสร้างแรงจูงใจ ถูกจัดอันดับว่าเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับความสำเร็จในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รองลงมาคือทักษะการตั้งคำถามและการค้นพบปัญหาที่เกิดขึ้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยใช้นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. แบบแผนการทดลองและวิธีการดำเนินการทดลอง
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรของการศึกษานี้ เป็นเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านปงสนุก อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างของการศึกษานี้ เป็นเด็กปฐมวัยเพศหญิงและชายที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ของโรงเรียนบ้านปงสนุก อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ จำนวน 90 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ซึ่งมีเพศเป็นตัวแปรแบ่งชั้น ดังนี้

1. แบ่งประชากรออกเป็นชั้นๆ ให้ประชากรในแต่ละชั้นมีลักษณะแตกต่างกันมากที่สุด และภายในชั้นมีลักษณะเหมือนกันมากที่สุด โดยในการวิจัยนี้แบ่งตามลักษณะตัวแปรเพศที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา
2. กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้นให้เท่ากับ 45 คน
3. สุ่มกลุ่มตัวอย่างแต่ละชั้นด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการนำกลุ่มตัวอย่างที่ได้ในแต่ละชั้นมาทำการจับฉลาก เพื่อแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มเพศชาย 3 กลุ่ม และกลุ่มเพศหญิง 3 กลุ่ม
4. ทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากรูปแบบการจัดกิจกรรมทั้ง 3 รูปแบบให้แต่ละกลุ่มทดลองที่เป็นกลุ่มย่อยของเด็กเพศชายและกลุ่มย่อยของเด็กเพศหญิง ซึ่งได้ผลดังตาราง 2

ตาราง 2 ข้อมูลแสดงกลุ่มตัวอย่างและการจัดเข้ากลุ่ม

เพศ	รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน			รวม
	เล่านิทานเพียง อย่างเดียว	เล่านิทานประกอบ คำถามปลายเปิด แบบมีโครงสร้าง	เล่านิทานประกอบ คำถามปลายเปิดแบบมี โครงสร้างควบคุมการ เสริมแรงทางสังคม	
หญิง	15	15	15	45
ชาย	15	15	15	45
รวม	30	30	30	90

2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

1. หนังสือนิทาน
2. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน
3. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง
4. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม
5. แบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก
6. แบบทดสอบทางความคิดสร้างสรรค์ (The Test for Creative Thinking–Drawing Production) TCT–DP ของเจเลนและเออร์เบน (Jellen & Urban)

ขั้นตอนในการสร้างและวิธีการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. หนังสือนิทาน

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย ประเภทของนิทานที่เหมาะสมต่อการพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ เพื่อกำหนดเป็นแนวทางในการคัดเลือกหนังสือนิทาน

1.2 คัดเลือกนิทานตามหลักเกณฑ์ในการเลือกหนังสือนิทานสำหรับเด็กปฐมวัยจำนวน 21 เรื่อง โดยผู้วิจัยคัดเลือกจากนิทาน 3 ประเภท คือ นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา นิทานประเภทสัตว์พูดได้ และนิทานประเภทผจญภัย เนื่องจากเนื้อเรื่องมีลักษณะเหนือจากความเป็นจริงโดยทั่วไป มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ มีตัวละครที่แปลกน่าสนใจ มีการผจญภัยไปยังที่แปลกใหม่ต่างๆ พบเจอสถานการณ์ให้ต้องเผชิญปัญหา กล้าเสี่ยง และฝ่าฟันอุปสรรคจนสำเร็จ ได้ช่วยให้เด็กเปรียบเทียบเชื่อมโยงตนเองกับเรื่องราวของนิทานซึ่งสามารถส่งเสริมจินตนาการเด็กได้ดี ซึ่งนิทานแต่ละประเภทมีรายละเอียดดังนี้

1.2.1 นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา เป็นนิทานที่มีเทวดา นางฟ้า เจ้าหญิง เจ้าชายเป็นตัวละครในนิทาน หรือเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอภินิหาร ตัวเอกหรือตัวเด่นๆ จะมีอภินิหารหรือเวทมนต์ ฤทธิ์เดช ฉากหรือสถานที่ในเนื้อเรื่องมักเป็นสถานที่พิเศษ มีลักษณะเหนือความเป็นจริงของมนุษย์เป็นส่วนใหญ่ จำนวน 7 เล่ม ได้แก่นิทานเรื่อง

- 1.2.1.1 เจ้าชายสายลม ผู้แต่ง นำบุญ นามเป็นบุญ
- 1.2.1.2 เจ้าหญิงผู้เมตตา ผู้แต่ง นำบุญ นามเป็นบุญ
- 1.2.1.3 ฟีน็อคคิโอ ผู้แต่ง อเรียนนา แคนเดล
- 1.2.1.4 ปีเตอร์แพน ผู้แต่ง อเรียนนา แคนเดล
- 1.2.1.5 เซอร์อเล็กซ์ปราบมังกร ผู้แต่ง ฟี่ลำพู
- 1.2.1.6 ช่างทำรองเท้ากับคนตัวจิ๋ว เรียบเรียง ทิพย์วรรณ แสงศรี
- 1.2.1.7 สาวน้อยเบลล์กับลูกสุนัขผู้กล้าหาญ บาบารี่ร่า บาเซลด์

1.2.2 นิทานประเภทสัตว์พูดได้ เป็นนิทานที่ตัวเอกเป็นสัตว์แต่มีการกระทำและพูดได้เหมือนมนุษย์ มีทั้งสัตว์ป่า สัตว์บ้านและบางเรื่องก็มีมนุษย์เกี่ยวข้องกับ จำนวน 7 เล่ม ได้แก่ นิทานเรื่อง

- 1.2.2.1 คอร์ดูรอย ผู้แต่ง ดอน ฟรีแมน
- 1.2.2.2 หมิน้อยจัดบ้าน ผู้แต่ง สุพรรณณี นามวงษ์
- 1.2.2.3 เจ้าหมูบึงปอง ผู้แต่ง แคโรไลน์ เจย์น เซิร์ช
- 1.2.2.4 เจ้าป่าเสียงหาย ผู้แต่ง สุริยันต์ สุดศรีวงศ์
- 1.2.2.5 งวงยาวยาวของช่างอัลเฟรด ผู้แต่ง ฟรานเซสกา วิกแนกา
- 1.2.2.6 ข้าวตั้งอยากเลี้ยงหมา ผู้แต่ง บริจิตท์ เวนิงเจอร์
- 1.2.2.7 ปูยักษ์อยากสวย ผู้แต่ง ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

1.2.3 นิทานประเภทผจญภัย เป็นนิทานที่เนื้อเรื่องอาจคล้ายชีวิตจริงหรือจินตนาการ มีตัวละครเอกที่ผจญภัยไปในสถานการณ์ต่างๆ มีการกระทำที่กล้าหาญ กล้าเสี่ยง พบเจอเหตุการณ์ที่ต้องฝ่าฟัน เผชิญอุปสรรคและประสบผลสำเร็จในที่สุด จำนวน 7 เล่ม ได้แก่นิทานเรื่อง

- 1.2.3.1 ลูลูมาช่วยเพื่อนแล้ว ผู้แต่ง แดเนียล ปีกูลี
- 1.2.3.2 เจ้าหญิงลูลูช่วยมังกร ผู้แต่ง แดเนียล ปีกูลี
- 1.2.3.3 แมวหมีผู้กล้าหาญ ผู้แต่ง ฉันทนา ยกมาพันธ์
- 1.2.3.4 ฮิวเมอร์แพนตัวน้อยผจญภัย ผู้แต่ง ฟีกุต์จี
- 1.2.3.5 เท็ด โบ และดิซกับการผจญภัยครั้งแรก ผู้แต่ง เจสัน แซพแมน
- 1.2.3.6 ปลาทองท่องทะเลผจญภัยตามหาฝูง ผู้แต่ง แมท บัคคิงแฮม
- 1.2.3.7 ซุปเปอร์สปีดกับการกอบกู้อวกาศ همینหึ่ง ผู้แต่ง แซม ลอยด์

2. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เทคนิค และวิธีการเล่านิทาน

2.2 นำข้อมูลที่ได้ศึกษาและนิทานที่คัดเลือกแล้วทั้ง 21 เรื่อง มาจัดทำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานจำนวน 21 แผน พร้อมคู่มือการใช้

2.3 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานพร้อมคู่มือการใช้ไปให้ประชาชนที่ปรึกษา ประเมินคุณภาพนิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้อง

2.4 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประเมินความเที่ยงตรงเพื่อตรวจพิจารณาหาความสอดคล้องของเนื้อหา วัตถุประสงค์ ความเหมาะสมของคำถาม การดำเนินกิจกรรม สื่อที่ใช้ทำกิจกรรม การประเมินผล แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยเสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ประกอบด้วย

2.4.1 รองศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เดชะคุปต์
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2.4.2 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พาสนา จุฬรัตน์
อาจารย์ประจำภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2.4.3 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รพินทร์ คงสมบูรณ์
อาจารย์ประจำภาควิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2.4.4 อาจารย์ ดร.ธัญญา พิทยาพิทักษ์
อาจารย์ประจำภาควิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2.4.5 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร
อาจารย์ประจำภาควิชามนุษยศาสตร์
คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

ผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานได้ ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80–1.00 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานจำนวน 21 แผนสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

2.5 คัดเลือกนิทานจาก 21 เรื่อง ให้เหลือ 15 เรื่อง เพื่อนำมาปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมและนำไปใช้ในการทดลองต่อไป โดยนิทาน 15 เรื่องประกอบด้วย

2.5.1 นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา จำนวน 5 เล่ม ได้แก่ นิทานเรื่อง

2.5.1.1 เจ้าชายสายลม ผู้แต่ง นานบุณ นามเป็นบุญ

- 2.5.1.2 เจ้าหญิงผู้เมตตา ผู้แต่ง นำบุญ นามเป็นบุญ
- 2.5.1.3 พี่น็อคคิโอ ผู้แต่ง อเรียนน่า แคนเดล
- 2.5.1.4 เซอร์อเล็กซ์ปราบมังกร ผู้แต่ง ฟีล่าพู
- 2.5.1.5 สาวน้อยเบลล์กับลูกสุนัขผู้กล้าหาญ บาบารัร่า บาเซลด์ัว
- 2.5.2 นิทานประเภทสัตว์พูดได้ จำนวน 5 เล่ม ได้แก่นิทานเรื่อง
- 2.5.2.1 คอร์ดูรอย ผู้แต่ง ดอน ฟรีแมน
- 2.5.2.2 หมีน้อยจัดบ้าน ผู้แต่ง สุพรรณณี นามวงษ์
- 2.5.2.3 เจ้าป่าเสียงหาย ผู้แต่ง สุริยันต์ สุดศรีวงศ์
- 2.5.2.4 งวงยาวยาวของช้างอัลเฟรด ผู้แต่ง ฟรานเชสกา วิกเนกา
- 2.5.2.5 ปูยักษ์อยากสวย ผู้แต่ง ชัยพร พานิชรุทติวงศ์
- 2.5.3 นิทานประเภทผจญภัย จำนวน 5 เล่ม ได้แก่นิทานเรื่อง
- 2.5.3.1 ลู่อมาช่วยเพื่อนแล้ว ผู้แต่ง แดเนียล ปีกูลี
- 2.5.3.2 เจ้าหญิงลู่อช่วยมังกร ผู้แต่ง แดเนียล ปีกูลี
- 2.5.3.3 แมวหมีผู้กล้าหาญ ผู้แต่ง ฉันทนา ยกมาพันธ์
- 2.5.3.4 ปลาทองท่องทะเลผจญภัยตามหาฝูง ผู้แต่ง แมท บัคคิงแฮม
- 2.5.3.5 ซุปเปอร์สปัดกับการกอบกู้อวกาศ همینห้อง ผู้แต่ง แซม ลอยด์
- 2.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ
ดังนี้
- 2.6.1 ปรับรูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
- 2.6.2 เพิ่มเติมส่วนของการประเมินผลกิจกรรม
- 2.6.3 พิจารณานิทานบางเรื่องที่มีเนื้อเรื่องยาวเกินไป ว่าอาจใช้เป็นการเล่าเรื่อง
ตามภาพแทนการเล่าตามตัวหนังสือแทน
- 2.7 นำแผนการจัดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วไปจัดทำเป็นแบบฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับ
กลุ่มตัวอย่างในการทดลองต่อไป
- 2.8 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานแสดงได้ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานที่ 1

นิทานเรื่อง เจ้าชายสายลม

ประเภทนิทาน เทพนิยายปรัมปรา

ผู้แต่ง นำบุญ นามเป็นบุญ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการฟังนิทาน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ เห็นอะไรในรูปภาพนี้บ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าเด็กผู้ชายคนนี้เป็นใคร”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย อยากรู้ในระหว่างที่ครูกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (15 นาที)

เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร ฉาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง

สื่อประกอบ

นิทานเรื่อง เจ้าชายสายลม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

ภาคผนวก

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีเจ้าชายน้อยองค์หนึ่งชื่อว่า เจ้าชายสายลม เจ้าชายสายลมไม่ฝันอยากจะเป็นพระราชาก็ดีในอนาคต พระองค์จึงมักขออนุญาตพ่อกับแม่เดินทางไปฝึกฝนการใช้พลังสายลม เพื่อช่วยเหลือผู้คนในที่ต่าง ๆ อยู่เสมอ แม่พระราชาก็กับพระราชินีลมรำเพยจะเป็นห่วงลูกชายมาก แต่การช่วยเหลือผู้คนเป็นสิ่งที่ดี ทั้งคู่จึงอนุญาตและอวยพรให้เจ้าชายทำสิ่งที่มุ่งหวังได้สำเร็จตั้งใจปรารถนา

ครั้นเมื่อเจ้าชายเดินทางไปถึงหมู่บ้านแห่งหนึ่ง หมู่บ้านแห่งนี้ฝนไม่ตกมานานนับเดือนแล้ว เมื่อชาวบ้านเห็นเจ้าชายสายลม ทุกคนจึงพากันขอร้องให้เจ้าชายช่วยบันดาลสายฝนเพื่อบรรเทาความแห้งแล้ง อนิจจา เจ้าชายสายลมเนรมิตสายฝนไม่ได้ เจ้าชายจึงเสกสายลมเย็นพัดปลอบใจชาวบ้าน แล้วสัญญาว่าจะหาวิธีทำให้ฝนตกโดยเร็วที่สุด เจ้าชายสายลมรู้ว่าเทพสายฝนมีพลังทำให้ฝนตกได้ เจ้าชายจึงรีบไปขอร้องให้เทพสายฝนช่วยเหลือ แต่เทพสายฝนคิดว่ายิ่งชาวบ้านต้องการฝนมากเท่าไร ตนเองก็จะมีค่าสำคัญและยิ่งใหญ่มากขึ้นเท่านั้น เทพสายฝนจึงไม่ยอมทำในสิ่งที่เจ้าชายร้องขอ

เมื่อถูกปฏิเสธ เจ้าชายสายลมจึงตัดสินใจพึ่งตนเอง ด้วยการใช้แรงลมและพลังกำลังที่มีอยู่ทั้งหมดดันก้อนเมฆที่เล็กที่ละน้อยให้มารวมกันเหนือหมู่บ้าน เจ้าชายสายลมรวบรวมมวลเมฆอยู่นานจนแทบหมดพลัง ครั้นเมื่อได้เมฆมากพอ เจ้าชายก็ใช้เรี่ยวแรงเฮือกสุดท้ายพุ่งเข้าชนก้อนเมฆ

โดยไม่หวังตัวเองเลยแม้แต่หย่อม เจ้าชายสายลมพุ่งเข้าชนก้อนเมฆ ละอองน้ำในเมฆก็กลั่นตัวเป็นสายฝน แล้วตกโปรยปรายลงมาจากท้องฟ้า ชาวบ้านต่างดีใจและส่งเสียงขอบคุณไม่ยอมหยุด แต่เจ้าชายกลับหมดสติพร้อมกับร่วงลงสู่พื้นดินอย่างน่าใจหาย โชคดีที่เทพสายฝนแอบเฝ้ามองเจ้าชายอยู่ เทพสายฝนชื่นชมความทุ่มเทและเสียสละของเจ้าชายมาก จึงรีบยื่นมือมารับร่างของเจ้าชายองค์น้อยเอาไว้ก่อนที่จะตกลงมากระทบกับพื้นดินเบื้องล่าง การทุ่มเทช่วยเหลือผู้คนอย่างสุดกำลัง ทำให้เจ้าชายองค์น้อยดูยิ่งใหญ่และน่ายกย่อง เทพสายฝนขอบใจเจ้าชายที่ทำให้ตนได้เห็นตัวอย่างอันดีงาม นับจากวันนั้น เจ้าชายสายลมกับเทพสายฝนจึงร่วมมือกันสร้างสายลมที่เย็นสบายและสายฝนอันชุ่มฉ่ำ เพื่อให้ทุกคนมีความสุขกันโดยถ้วนหน้า

3. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคำถามปลายเปิด การใช้คำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

3.2 นำนิทานที่คัดเลือกแล้วมาสร้างข้อคำถามประกอบนิทาน ซึ่งเป็นคำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน โดยนิทาน 1 เรื่อง ประกอบด้วยคำถาม จำนวน 4 คำถาม และข้อคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องเชื่อมโยงกับเนื้อเรื่องของนิทานในเรื่องนั้นๆ ดังนี้

3.2.1 คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดหาคำตอบอย่างรวดเร็วด้วยการคิดหาคำตอบจำนวนมาก เน้นปริมาณคำตอบ โดยไม่ซ้ำกันภายในเวลาที่กำหนดให้

3.2.2 คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบกล้าที่จะคิดด้วยทัศนะที่กว้างจากเดิม สามารถมองจากหลายแง่มุม หลายทิศทางและหลายระดับ อาจรวมถึงการแสดงถึงความรู้สึก

3.2.3 คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำความคิดเดิมมาดัดแปลงหรือประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นได้ทั้งรูปธรรม นามธรรม และสัญลักษณ์

3.2.4 คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบแสดงถึงความสามารถในการมองเห็นหรือการคิดแจกแจงรายละเอียดเป็นขั้นเป็นตอน รวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย ต่อเติมเป็นเรื่องราว

3.3 นำนิทานประกอบคำถามมาจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างพร้อมคู่มือการใช้

3.4 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างพร้อมคู่มือการใช้ไปให้ประธานที่ปรึกษาปริญญาโทตรวจสอบความถูกต้อง

3.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญท่านเดิมจากข้างต้น ประเมินความเที่ยงตรงเพื่อ

ตรวจพิจารณาหาความสอดคล้องของเนื้อหา วัตถุประสงค์ ความเหมาะสมของคำถาม การดำเนินกิจกรรม แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80–1.00 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

3.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

3.6.1 ปรับรูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

3.6.2 เพิ่มเติมส่วนของการประเมินผลกิจกรรม

3.6.3 แก้ไขข้อความตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

3.6.4 เพิ่มความชัดเจนของสัดส่วนระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม คือ ชั้นนำ 5 นาที ชั้นกิจกรรม 10 นาที และชั้นสรุป 25 นาที

3.7 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างจำนวน 15 แผน ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อปรับปรุงการดำเนินกิจกรรมให้เหมาะสม

3.8 นำแผนการจัดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วไปจัดทำเป็นแบบฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองต่อไป

3.9 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างแสดงได้ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างที่ 1

นิทานเรื่อง คอรัตรอย

ประเภทนิทาน สัตว์พูดได้

ผู้แต่ง ดอน ฟรีแมน (Don Freeman)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ชั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนากับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ชี้ชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ คิดว่าเจ้าหมิน้อยนี้กำลังทำอะไร” “เด็ก ๆ ลองเดาสิว่านิทานเรื่องนี้จะเกี่ยวข้องกับอะไร”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย อยากรู้ในระหว่างที่ครูกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง
2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	เด็ก ๆ เคยเห็นตุ๊กตาอะไรบ้าง	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย ให้ครู กระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะเคย เห็นตุ๊กตาอะไรบ้าง น่าจะมีอีกนะ เป็นต้น
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็ก ๆ คิดว่าคอร์ดูรอยจะรู้สึกอย่างไรที่กระดุมเสื้อ เอี่ยมหลุดหายไป	พยายามให้เด็กตอบ แสดงความรู้สึกที่ หลากหลายแง่มุม
ด้านความคิดริเริ่ม	ถ้าคอร์ดูรอยหากกระดุมที่หายไปไม่เจอ เด็ก ๆ คิด ว่าจะหาอะไรมาใช้ติดแทนกระดุมให้คอร์ดูรอยได้ บ้าง	ครูอาจชี้ให้เด็ก พยายามตอบในสิ่งที่ แปลกใหม่ ไม่เหมือน ใครหรือดัดแปลงสิ่งของ ใกล้ตัว
ด้านความคิด ละเอียดลออ	ตอนนี้คอร์ดูรอยมีบ้าน มีเตียง และได้กระดุมใหม่ แล้ว จากนั้นไปเด็ก ๆ คิดว่าจะเรื่องราวจะเป็นยังไง ต่อไปบ้าง	พยายามให้เด็กเล่าต่อ เรื่องราว

3. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีกำกัณฑ์จำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน เมื่อเด็กตอบคำถาม ผู้เล่าอาจเพียงตอบรับการตอบคำถามด้วยคำว่า อะ อืม โอเค คนต่อไป แล้วคนอื่นล่ะ มีอย่างอื่นอีกไหม เป็นต้น แต่ไม่มีการให้การเสริมแรงใดๆ

4. ผู้ช่วยดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง คอรัตรอย
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

คอรัตรอยเป็นตุ๊กตาทามีที่อยู่ในแผนกขายของเล่น ในห้างสรรพสินค้าใหญ่แห่งหนึ่ง วันแล้ววันเล่า มันกับเพื่อนตุ๊กตาสัตว์และตุ๊กตาดาวอื่นต่างเฝ้ารอให้ใครสักคนมาพามันกลับบ้าน ห้างสรรพสินค้าแห่งนี้ มีผู้คนมาซื้อหาข้าวของต่างๆ มากมายทุกวัน แต่ดูเหมือนไม่มีใครเลยสักคนที่ยากได้หมีตัวเล็กๆ สวมชุดเอี้ยมสีเขียวตัวนี้

เช้าวันหนึ่งมีเด็กผู้หญิงตัวเล็กคนหนึ่งมาหยุดยืนจ้องมองดวงตาสุกใสของคอรัตรอย “แม่ขา” เด็กหญิงพูด “ดูสิคะ หมีตัวนี้ละคะ ที่หนูอยากได้มานานแล้ว” “วันนี้ไม่ได้จะลูก” แม่ของเธอถอนใจ “แม่ใช้เงินไปเยอะมากแล้วจะ แถมมันดูไม่ค่อยใหม่แล้ว ดูสิ กระดุมตรงสายเอี้ยมของมันหายไปข้างหนึ่ง” คอรัตรอยมองตามหน้าละห้อย ขณะเด็กหญิงกับแม่เดินจากไป “ไม่ยักรู้ว่ากระดุมเราหายไปเม็ดหนึ่ง” มันพึมพำกับตัวเอง “คืนนี้เราจะลองหาดู”

กลางดึกคืนนั้น เมื่อคนที่มาซื้อของในห้างกลับกันไปหมดแล้ว และประตูก็ปิดล็อกหมดทุกบาน คอรัตรอยค่อยๆ ปีนออกจากหิ้งของมัน มันเที่ยวมองหาตามพื้นว่ากระดุมของมันอยู่ที่ไหนอยู่ๆ มันก็รู้สึกว่ามันไต่เท้ามันเคลื่อนได้ มันบังเอิญไปเหยียบบันไดเลื่อนนั่นเอง ตอนนีตัวมันกำลังเลื่อนขึ้นไป “สงสัยนี่จะเป็นภูเขา” มันเดา “ดีจังฉันอยากปีนภูเขามานานแล้ว” มันก้าวออกไป

เมื่อมันไต่เลื่อนไปหยุดที่ชั้นบน ภาพที่เห็นตรงหน้าทำให้มันตื่นตาตื่นใจมาก มันเห็นเก้าอี้โคมไฟ เก้าอี้รับแขก และเตียงหลายแบบหลายขนาดวางเรียงรายเต็มไปหมด “ที่นี่ต้องเป็นพระราชวังแน่ๆ” คอรัตรอยตกตะลึงอ้าปากค้าง มันเดินดูเครื่องเรือนไปรอบๆ ห้อง “นี่คงจะเป็นเตียง” มันพูด “ดีจัง ฉันอยากมีเตียงมานานแล้ว” แล้วมันก็ปีนขึ้นไปบนพุกหลังใหญ่และหนามากหลังหนึ่ง

พอขึ้นไปได้มันก็เห็นทันทีว่ามีอะไรกลมๆ เล็กๆ ชั้นหนึ่ง “กระดุมของเรา” มันร้องแล้วพยายามหยิบกระดุมขึ้นมา แต่กระดุมเม็ดนั้นก็เหมือนกระดุมเม็ดอื่นๆ บนพุกที่เย็บติดไว้อย่างแน่นหนา มันใช้มือทั้งตั้งทั้งกระตุกสุดแรงจน “ผึ้ง” กระดุมหลุดหิวออกมา คอรัตรอยเองก็กระเด็นตกจากพุก หัวมันไปชนโคมไฟตั้งพื้นเข้าอันหนึ่งจนล้มลงตั้งโครม

คอรัตรอยไม่รู้ว่าในห้างสรรพสินค้ายังมีคนอื่นตื่นอยู่อีกคนหนึ่งด้วย ยามพลัดดึกกำลังเดินตรวจตราชั้นบนอยู่พอดี เมื่อได้ยินเสียงโครมเขาจึงรีบลงบันไดเลื่อนมาดู “ใครเป็นคนทำ” เขาตกใจ “ต้องมีคนแอบอยู่แถวนี้แน่” เขาใช้ไฟฉายส่องดูตามข้างบนและข้างใต้เก้าอี้รับแขกกับเตียงไปเรื่อยๆ จนมาถึงเตียงหลังใหญ่ที่สุด เขาก็เห็นหุบๆ สีน้ำตาลสองข้างโผล่พ้นผ้าคลุมเตียงขึ้นมา “อ้าว” ยาม

พูด “นายขึ้นมาข้างบนนี้ได้ยังไง” ยามเอาแขนหนีบคอร์ดูรอยไว้ แล้วพามันลงบันไดเลื่อนไปชั้นล่าง เขาเอามันวางบนที่นั่งในแผนกของเล่น คู่กับเพื่อนสัตว์และตุ๊กตาตัวอื่นๆ

ตอนเช้า คอร์ดูรอยเพิ่งจะลืมตาตื่นพอดีเมื่อลูกค้าคนแรกเข้ามาในห้าง คนที่กำลังยืนจ้องมองมัน พลาดส่งยิ้มหวานดูแสนอบอุ่นให้ คือเด็กผู้หญิงที่มันเห็นเมื่อวานนี้นั่นเอง “ฉันชื่อลิซ่าจ๊ะ” เด็กหญิงบอก “ฉันมารับเธอไปเป็นตุ๊กตาหมีของฉัน เมื่อคืนฉันเอาเงินที่หยอดกระปุกเก็บไว้มานับดูแล้วแม่ก็บอกให้ฉันมาพาเธอกลับบ้านจ๊ะ” “ให้เอาใส่กล่องใหม่จ๊ะ” พนักงานขายถาม “ไม่ต้องคะขอบคุณ” ลิซ่าตอบ หนูน้อยกอดคอร์ดูรอยไว้ในอ้อมแขนแล้วพามันกลับบ้าน เธอวิ่งขึ้นบันไดรวดเร็วียวไปถึงชั้นสี่ ซึ่งเป็นที่พักของครอบครัว คอร์ดูรอยกระพริบตาถี่ๆ มันเห็นว่าในห้องนอนนี้มีเก้าอี้ตุ๊กตาสัก เก้าอี้เตียงนอนขนาดพอเหมาะสำหรับเด็กผู้หญิง ยังมีเตียงเล็กๆ ขนาดพอดีตัวของมันอีกเตียงด้วย ห้องนี้เป็นห้องเล็กๆ ต่างจากพระราชวังอันใหญ่โตมโหฬารในห้างสรรพสินค้ามาก “ที่นี่คงจะเป็นบ้าน” มันพูด “ดีจัง ฉันอยากมีบ้านมานานแล้ว” ลิซ่าจับคอร์ดูรอยนั่งตักแล้วเย็บกระดุมติดสายซูดเอี่ยมให้มัน “ฉันชอบเธอแบบที่เธอเป็นนะจ๊ะ” หนูน้อยว่า “แต่เธอจะสบายขึ้นมากเลย ถ้าสายเอี่ยมแน่นกว่านี้” “เธอคงจะเป็นเพื่อน” คอร์ดูรอยพูด “ดีจังฉันอยากมีเพื่อนมานานแล้ว” “ฉันก็เหมือนกัน” ลิซ่าพูด แล้วกอดมันไว้แน่นเลย

4. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง ควบคุมการเสริมแรงทางสังคม

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงทางสังคม การใช้การเสริมแรงทางสังคมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

4.2 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างที่จัดทำแล้ว มาเพิ่มขั้นตอนในส่วนของเสริมแรงทางสังคม เพื่อใช้เป็นแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม โดยในส่วนของเสริมแรงทางสังคมจะใช้ทั้งการแสดงออกทางคำพูดและการแสดงออกโดยใช้ท่าทาง ดังนี้

4.2.1 การเสริมแรงทางสังคมที่แสดงออกโดยใช้คำพูด เช่น การให้คำชม คำยกย่อง ใช้ ใช้ได้ ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก ตอบได้ดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ เป็นต้น

4.2.2 การเสริมแรงทางสังคมที่แสดงออกโดยใช้ท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะแคงตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เป็นต้น

4.3 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญท่านเดิมจากข้างต้น ประเมินความเที่ยงตรงเพื่อตรวจพิจารณาหาความสอดคล้องของเนื้อหา วัตถุประสงค์ ความเหมาะสมของคำถาม การดำเนินกิจกรรม การเสริมแรง แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ซึ่งผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.80-1.00

แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม สามารถใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

4.4 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

4.4.1 ปรับรูปแบบของแผนการจัดกิจกรรมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

4.4.2 เพิ่มเติมส่วนของการประเมินผลกิจกรรม

4.4.3 เพิ่มความชัดเจนของสัดส่วนระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม คือ ชั้นนำ 5 นาที ชั้นกิจกรรม 10 นาที และชั้นสรุป 25 นาที

4.4.4 ควรมีการให้การเสริมแรงทางสังคมในทุกขั้นตอนของกิจกรรม มิใช่เพียงให้การเสริมแรงเฉพาะชั้นสรุปที่มีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

4.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม จำนวน 15 แผน ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อปรับปรุงการดำเนินกิจกรรมให้เหมาะสม

4.6 นำแผนการจัดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วไปจัดทำเป็นแบบฉบับจริง เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองต่อไป

4.7 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมแสดงได้ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมที่ 1

นิทานเรื่อง แมวหิมผู้กล้าหาญ

ประเภทนิทาน ผจญภัย

ผู้แต่ง ฉันทนา ยกมาพันธ์

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างและได้รับการเสริมแรงทางสังคมเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ชั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง” “เด็ก ๆ ลองเดาสิว่านิทานเรื่องนี้ น่าจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร”

3. ครูให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ไซ้ ไซ้ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ
วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม
พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะแคงตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง โดยต้องให้การ
เสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กโต้ตอบ ร่วมแสดงความคิดเห็น

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ครูบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ครูเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย อยากรู้ในระหว่างที่ครูกำลังเล่านิทานได้
3. ครูให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ไซ้ ไซ้ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ

วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม
พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะแคงตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง โดยต้องให้การ
เสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กโต้ตอบ ร่วมแสดงความคิดเห็น

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและครูร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง
2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ถ้าแมวน้อยตัวหนึ่งอยากมีชื่อ เด็ก ๆ คิดคิดว่าจะตั้งชื่อให้แมวว่าอะไรได้บ้าง	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย ให้ครู กระตุ้นการตอบคำถาม เช่น มีชื่ออะไรอีกไหม อยากให้แมวชื่ออะไรอีก เป็นต้น
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็ก ๆ คิดว่าเพราะอะไรแมวหิวถึงช่วยมดแดง ทั้ง ๆ ที่แมวตัวอื่นบอกว่าอย่าไปยุ่ง	พยายามให้เด็กตอบ หลากหลายแง่มุม
ด้านความคิดริเริ่ม	ถ้าท่อน้ำที่แมวน้อยตกลงไปลึกมาก จนต้องใช้อุปกรณ์มาช่วย เด็ก ๆ จะเอาอะไรมาทำเป็น อุปกรณ์ช่วยแมวน้อย	ครูอาจชี้ให้เด็กลอง หาอะไรใกล้ตัวมา ดัดแปลง
ด้านความคิด ละเอียดลออ	ถ้าวันหนึ่งเกิดเด็ก ๆ มอมแมมกลับบ้าน เด็ก ๆ จะอธิบายให้คุณแม่ฟังว่าอย่างไร คุณแม่จะได้ไม่ดุ แต่ห้ามโกหกนะ	พยายามให้เด็กอธิบาย ถึงรายละเอียด หรือเล่า เรื่องราว

3. ครูให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ไซ้ ไซ้ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ
วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม
พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะแคงตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็กตอบคำถาม

แสดงความคิดเห็นโต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็น

4. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามียุติกาบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีกำกวดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

5. ผู้ช่วยดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง แมวหมีผู้กล้าหาญ
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

บ่ายวันนี้อากาศเย็นสบาย พี่แหม่มกับน้องหมอกกำลังกินนมแม่อย่างมีความสุข ขณะที่หมีกำลังเล่นลูกบิงปองอย่างสนุกสนาน จู่ๆลูกบิงปองของหมีก็กลิ้งเข้าไปในช่องโหว่ตรงผนัง หมีลอดเข้าไปเชียวลูกบิงปองต่อ แต่ยิ่งเชียว ลูกบิงปองก็ยิ่งกลิ้งหนีไปไกล หมีวิ่งตามลูกบิงปองไปเรื่อยๆ จนกระทั่งถึงกำแพงเก่าๆ แห่งหนึ่ง หมีลอดช่องโหว่ของกำแพงออกมา มองซ้ายที มองขวาที ลูกบิงปองอยู่ไหนกันนะ

ทันใดนั้นหมีก็ได้ยินเสียงร้องขอความช่วยเหลือ เป็นเสียงร้องที่เล็กก๊กกและแหลมมมมมาก! เสียงเล็กแหลมนั้นดังมาจากท่อระบายน้ำ หมีรีบวิ่งไปดู และเห็นมดแดงน้อยตัวหนึ่งกำลังเกาะอยู่บนใบไม้แห้ง “ช่วยด้วย ฉันกำลังจะไหลเข้าไปในท่อระบายน้ำตรงโน้น” มดแดงน้อยตะโกนขอความช่วยเหลือ “ฮ่า ฮ่า ฮ่า” เสียงหัวเราะของแมврุ่นพี่ดังมาจากบนกำแพง “แค่มดตัวเดียว อย่าเสียเวลาเลย เจ้าหมีขี้ขลาด” แมวตัวหนึ่งตะโกนบอก “แต่มดแดงน้อยกำลังจะแย่ ฉันต้องหาทางช่วย” หมีตอบแล้วรีบมองหาอุปกรณ์ที่จะมาช่วยชีวิตมดแดงน้อยให้ได้ ในที่สุดก็เจอเชือกผูกถังขยะ มันจัดการแกะเชือกนั้นทันที หมีออกแรงเหวี่ยงเชือกลงไปในท่อระบายน้ำ เพื่อให้มดแดงน้อยได้ขึ้นมาบนพื้นอย่างปลอดภัย แต่โชคไม่ดีที่ตัวมันเองกลับพลัดทำลื่นไถลลงไปในท่อระบายน้ำเสียเอง โชคดีที่ท่อระบายน้ำไม่ลึกนัก หมีจึงพยายามปีนขึ้นมาได้ ตอนนี้เนื้อตัวของมันเลอะเทอะไปหมด หมี แมวแสนสวยพันธุ์วีเชียรมาต ได้กลายเป็นพันธุ์วีเชียรอมไปเสียแล้ว มดแดงน้อยซาบซึ่งในน้ำใจของหมีเป็นอย่างมาก มันจึงชวนเพื่อนๆ มดแดงเดินแถวมาขอบคุณ “วีรบุรุษแมวหมี” สำหรับการกระทำอันกล้าหาญครั้งนี้ หมี บอกลามดแดงน้อยก่อนจะกลับบ้านไปหาแม่ หาพี่แหม่มและน้องหมอก

เมื่อกลับถึงบ้าน สมาชิกทั้งสามต่างแปลกใจที่เห็นหมีตัวมอมแมม “หมี ลูกไปเล่นชนที่ ไหนมา ทำไมถึงเลอะเทอะขนาดนี้” แม่ถาม หมีจึงเล่าวีรกรรมของตนให้แม่กับพี่และน้องฟังอย่าง ตื่นเต้น “แม่ภูมิใจในตัวลูกมากจะ ลูกมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น มดน้อยตัวนั้น โชคดีจังเลยนะ ที่ได้เจอลูก ของแม่” แม่กล่าวด้วยความชื่นชม หมีคลอเคลียอยู่กับแม่และหยอกล้อกับพี่น้องอย่างมีความสุข จู่ๆ หมีก็ต้องแปลกใจ เมื่อเห็นลูกบึงปองกลิ้งเข้ามาหา “แม่จำ ลูกบึงปองกลับมาแล้ว” หมีร้องบ ออกแม่ แม่บอกให้ หมีดูที่ผนัง ตอนนี้มีมดแดงเดินเรียงแถวกันมาเป็นจำนวนมาก ในแถวมีมดแดง น้อยตัวที่หมีเคยช่วยชีวิตไว้รวมอยู่ด้วย มดแดงน้อยกับเพื่อนๆ ช่วยกันนำลูกบึงปองมาส่งหมี เพื่อตอบแทนความมีน้ำใจของหมีนั่นเอง

5. แบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก

สร้างแบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก ซึ่งประกอบด้วยรายชื่อของเด็กปฐมวัย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พร้อมช่องการขีดบันทึกจำนวนในการตอบคำถามขณะร่วมกิจกรรมแต่ละครั้ง ของเด็ก โดยอาศัยผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บบันทึกข้อมูล ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงตัวอย่างแบบบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

ชื่อ-นามสกุล	จำนวนการตอบคำถาม			
	คำถาม คล่องแคล่ว	คำถาม ยืดหยุ่น	คำถามริเริ่ม	คำถาม ละเอียดลออ
1.	//			
2.		/	/	
3.				///

แบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็กนี้ใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับรูปแบบการจัด กิจกรรมเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และรูปแบบการจัดกิจกรรมเล่นิทาน ประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม

6. แบบทดสอบทางความคิดสร้างสรรค์ The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเออร์แบน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของเจเลนและเออร์แบน (Jellen; & Urban. 1986: 138-155) ซึ่งมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

6.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบ TCT-DP ของเจเลนและเออร์แบน

6.2 ศีรษะลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของเจเลนและเออร์แบน ซึ่งแบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอในการทดสอบ ซึ่งกำหนดรูปแบบดังนี้

6.2.1 สิ่งที่กำหนดเป็นสิ่งเร้า จัดเตรียมไว้ในรูปของชิ้นส่วนเล็กๆ มีขนาดและรูปร่างแตกต่างกัน เช่น รูปมุมฉาก รูปครึ่งวงกลม รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด รูปจุด รูปรอยเส้นประ รูปเส้นโค้งด้วยตัว S ซึ่งประกอบอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

6.2.2 การตอบสนองสิ่งเร้า ผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้อย่างอิสระตามจินตนาการ โดยการวาดภาพขึ้นมาในขอบเขตของช่วงเวลาที่กำหนดให้ และมีเกณฑ์สำหรับยึดถือเป็นหลักในการประเมินคุณค่าความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพทั้งหมด

6.3 การใช้แบบทดสอบ

6.3.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของเจเลนและเออร์แบน และดินสอซึ่งไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว

6.3.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งต่างๆ และชัดเจน

6.3.3 เมื่อถูกผู้ทดสอบเข้าใจแล้วให้ลงมือวาดภาพ และถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจจะตอบคำถามได้ เช่น “หนูจะวาดรูปอะไร” ให้ผู้ทดสอบตอบได้ว่า “เด็ก ๆ วาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาดรูปที่วาดเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ไม่มีสิ่งใดผิด”

6.3.4 ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาที หลังจากนั้นผู้ทดสอบจะเก็บข้อสอบทั้งหมด เขียนชื่อ อายุ เพศ และชื่อเรื่องหรือชื่อภาพที่ผู้ถูกทดสอบเป็นผู้ตั้งไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ

6.3.5 ผู้ทดสอบจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาทีไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ และปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 6.3.4

6.4 ศึกษาการให้คะแนนแบบทดสอบ TCT-DP ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินให้คะแนน 14 เกณฑ์ ดังนี้

6.4.1 การเพิ่มเติม (Continuations) การต่อเติมส่วนของภาพที่กำหนดให้ (ทั้งหมด 6 ส่วน คือ ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ไม่สมบูรณ์นอกกรอบ) จะได้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้คือ 6 คะแนน

6.4.2 ความสมบูรณ์ (Completion) การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพที่กำหนดในแต่ละส่วนให้มีความหมายมากขึ้นจะให้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้จะได้ 6 คะแนน

6.4.3 เนื้อหาใหม่ (New elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่มีการต่อเติมเพิ่มลงไปนอกเหนือจากส่วนของภาพที่กำหนดให้จะให้คะแนนเพิ่มภาพละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะให้ไม่ได้เกิน 6 คะแนน

6.4.4 การต่อโยงด้วยเส้น (Connections made with a line) ภาพหรือส่วนของ

ภาพแต่ละภาพ หากมีการลากเส้นเชื่อมโยงระหว่างภาพเข้าด้วยกันจะให้คะแนนในการโยงส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะให้ได้ไม่เกิน 6 คะแนน

6.4.5 การเชื่อมโยงให้เกิดภาพเป็นเรื่องราว (Connections made to produce a theme) ภาพหรือส่วนของภาพใดที่ทำให้ดูเป็นเรื่องราวหรือเกิดเป็นภาพรวมจะให้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะได้ 6 คะแนน

6.4.6 การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Boundary-breaking that is fragment-dependent) ภาพที่มีการต่อเติมรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

6.4.7 การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Boundary-breaking that is fragment-independent) ภาพที่มีการต่อเติมเชื่อมโยงรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่นอกกรอบกับภาพภายในกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ หรือมีการต่อเติมภาพอื่นนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

6.4.8 การจัดภาพในลักษณะภาพที่มีมิติ (Perspective) ส่วนของภาพที่มีการต่อเติมในลักษณะที่มีมิติ คือ มีส่วนลึก หรือมีระยะใกล้ไกล จะได้คะแนนส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะได้ 6 คะแนน

6.4.9 อารมณ์ขัน (Humour) ภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน มีการล้อเลียนด้วยภาพหรือภาษาที่เพิ่มเข้าไป หรือตั้งชื่อภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 6 คะแนน

6.4.10 ความคิดแปลกใหม่ ปรับการจัดวางกระดาษ (Unconventionality, a) การวางหรือให้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อผู้ทดสอบวางกระดาษให้ เช่น เด็กมีการพับ การหมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลังแล้ววาดภาพจะได้คะแนน 3 คะแนน

6.4.11 ความคิดแปลกใหม่ ภาพที่เป็นนามธรรม (Unconventionality, b) ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรมหรือสัตว์ประหลาดได้ 3 คะแนน

6.4.12 ความคิดแปลกใหม่ ใช้สัญลักษณ์หรือคำพูด (Unconventionality, c) ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษรหรือตัวเลขหรือการใช้ชื่อหรือภาพที่เหมือนการ์ตูนได้ 3 คะแนน

6.4.13 ความคิดแปลกใหม่ วาดรูปที่ไม่ใช่รูปสามัญทั่วไป (Unconventionality, d) ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไปๆ ได้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นรูปพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม
2. รูปแบนฉากต่อเป็นบ้าน กล่อง หรือสี่เหลี่ยม
3. รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นรูปงู ต้นไม้ หรือดอกไม้
4. รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน
5. รูปจุด ทำเป็นตานก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็ม แต่ไม่มีคะแนนติดลบ

6.4.14 ความเร็ว (Speed) การใช้เวลาในการต่อเติมภาพ คือ

ใช้เวลาต่ำกว่า 2 นาที ให้ 6 คะแนน

ใช้เวลา 2-4 นาที ให้ 5 คะแนน

ใช้เวลา 4-6 นาที ให้ 4 คะแนน

ใช้เวลา 6-8 นาที ให้ 3 คะแนน

ใช้เวลา 8-10 นาที ให้ 2 คะแนน

ใช้เวลา 10-12 นาที ให้ 1 คะแนน

ใช้เวลามากกว่า 12 นาที ให้ 0 คะแนน

การให้คะแนนจะจัดแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ความคิดริเริ่ม ข้อ 10, 11, 12 และ 13 คะแนนเต็ม 12 คะแนน

กลุ่มที่ 2 ความคิดคล่องตัว ข้อ 14 คะแนนเต็ม 6 คะแนน

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

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

การให้คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 14 เกณฑ์ โดยคะแนนรวมสูงสุดคือ 72 คะแนน โดยเกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์จะแบ่งเป็น 3 ระดับดังนี้

ได้คะแนนรวม 0-23 คะแนน ถือว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ

ได้คะแนนรวม 24-47 คะแนน ถือว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง

ได้คะแนนรวม 48-72 คะแนน ถือว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

6.5 ผู้วิจัยศึกษาการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP และเกณฑ์การให้คะแนนกับผู้เชี่ยวชาญ

6.6 ผีกฝนการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบ TCT-DP

3. แบบแผนการทดลองและวิธีการดำเนินการทดลอง

แบบแผนการทดลอง

การวิจัยครั้งนี้ใช้แบบแผนการทดลอง Randomized Block Design (Kirk, 1995: 251) โดยการทดลองนี้มีตัวแปรอิสระ 2 ประเภท คือ ตัวแปรจัดกระทำซึ่งได้แก่ รูปแบบการจัดกิจกรรมเล่านิทาน 3 รูปแบบ ประกอบด้วยรูปแบบการจัดกิจกรรมเล่านิทานเพียงอย่างเดียว รูปแบบการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และรูปแบบการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม ส่วนตัวแปรอิสระที่เป็นตัวแปรจัดกระทำคือ เพศ ซึ่งแบ่งเป็นเพศชายและเพศหญิง ตัวแปรตามคือ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยมีการวัดตัวแปรตามก่อนและหลังการทดลอง (Pretest-Posttest) แบบแผนการทดลองที่ใช้แสดงได้ดังตาราง 4

ตาราง 4 ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างแบบแผนการทดลอง Randomized Block Design (RBD)

เพศ Block	รูปแบบการจัดกิจกรรมเล่นิทาน (Treatment)		
	เล่นิทานเพียงอย่าง เดียว (Treatment 1)	เล่นิทานประกอบ คำถามปลายเปิด (Treatment 2)	เล่นิทานประกอบคำถาม ปลายเปิดควบคู่การ เสริมแรงทางสังคม (Treatment 3)
หญิง 45 คน (Block 1)	Y11 ₁	Y12 ₁	Y13 ₁
	Y11 ₂	Y12 ₂	Y13 ₂
	Y11 ₃	Y12 ₃	Y13 ₃
	⋮	⋮	⋮
	Y11 ₁₅	Y12 ₁₅	Y13 ₁₅
ชาย 45 คน (Block 2)	Y21 ₁	Y22 ₁	Y23 ₁
	Y21 ₂	Y22 ₂	Y23 ₂
	Y21 ₃	Y22 ₃	Y23 ₃
	⋮	⋮	⋮
	Y21 ₁₅	Y22 ₁₅	Y23 ₁₅
รวม	30	30	30

Y11 หมายถึง กลุ่มทดลองเพศหญิง ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นิทานเพียงอย่างเดียว จำนวน 15 คน

Y21 หมายถึง กลุ่มทดลองเพศชาย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นิทานเพียงอย่างเดียว จำนวน 15 คน

Y12 หมายถึง กลุ่มทดลองเพศหญิง ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิด จำนวน 15 คน

Y22 หมายถึง กลุ่มทดลองเพศชาย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิด จำนวน 15 คน

Y13 หมายถึง กลุ่มทดลองเพศหญิง ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดควบคู่การเสริมแรงทางสังคม จำนวน 15 คน

Y23 หมายถึง กลุ่มทดลองเพศชาย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดควบคู่การเสริมแรงทางสังคม จำนวน 15 คน

วิธีการดำเนินการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้

1. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
2. ทำการฝึกการจัดกิจกรรมแก่ผู้ช่วยผู้วิจัย เพื่อทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และรูปแบบการจัดกิจกรรม และการบันทึกพฤติกรรมเด็กในการตอบคำถาม เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมมีความสอดคล้อง ใกล้เคียงกันมากที่สุด
3. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (The Test for Creative Thinking–Drawing Production) TCT–DP ของเจเลนและเออร์เบน (Jellen; & Urban. 1986: 138-155) กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง และมีผู้ช่วยผู้วิจัยทำหน้าที่ในการบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก โดยการทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 เดือนกุมภาพันธ์ ปีการศึกษา 2555 เป็นเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ได้แก่ วันจันทร์-วันศุกร์ ใช้เวลาครั้งละ 30-40 นาที รวมทั้งสิ้น 15 ครั้ง รายละเอียดดังนี้

ตาราง 5 กำหนดการจัดกิจกรรมการเล่านิทานในการทดลอง

รูปแบบการจัดกิจกรรมเล่านิทาน	วัน	เวลา
การเล่านิทาน	จันทร์	10.00-10.30 น.
	อังคาร	10.00-10.30 น.
	พุธ	10.15-10.45 น.
	พฤหัสบดี	10.00-10.30 น.
	ศุกร์	10.00-10.30 น.
การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด แบบมีโครงสร้าง	จันทร์	10.00-10.40 น.
	อังคาร	10.00-10.40 น.
	พุธ	10.15-10.45 น.
	พฤหัสบดี	10.00-10.40 น.
	ศุกร์	10.00-10.40 น.
การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด แบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม	จันทร์	10.00-10.40 น.
	อังคาร	10.00-10.40 น.
	พุธ	10.15-10.45 น.
	พฤหัสบดี	10.00-10.40 น.
	ศุกร์	10.00-10.40 น.

สัปดาห์ทดลองที่ 1 เล่านิทานเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา จำนวน 5 เรื่อง เป็นเวลา 5 วัน ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 เรื่อง

สัปดาห์ทดลองที่ 2 เล่านิทานสัตว์พูดได้ จำนวน 5 เรื่อง เป็นเวลา 5 วัน ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 เรื่อง

สัปดาห์ทดลองที่ 3 เล่านิทานผจญภัย จำนวน 5 เรื่อง เป็นเวลา 5 วัน ในวันจันทร์ถึงวันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 เรื่อง

โดยกิจกรรมการเล่านิทานในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 รูปแบบ มีรายละเอียดดังนี้

รูปแบบที่ 1 การเล่านิทานเพียงอย่างเดียว คือ การเล่านิทานตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง แล้วมีการพูดคุย ชักถามความจำในลักษณะ ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร

รูปแบบที่ 2 การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง คือ การเล่านิทานตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 4 คำถาม ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามองค์ประกอบ 4 ด้านของความคิดสร้างสรรค์และคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องนิทานเรื่องนั้นๆ

รูปแบบที่ 3 การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม คือ การเล่านิทานตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 4 คำถาม ที่ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามองค์ประกอบ 4 ด้านของความคิดสร้างสรรค์และคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องนิทานเรื่องนั้นๆ ขณะเดียวกันก็มีการเสริมแรงทางสังคมซึ่งได้แก่ การให้คำชมเชย เช่น ใช้ ใช้ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะแคงมือ โอบกอด ประทับมือ ชูนิ้วโป้ง เป็นต้น โดยจะเสริมแรงแบบทุกครั้งและเสริมแรงทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

เด็กที่ร่วมกิจกรรมการเล่านิทานรูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 ทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบทุกครั้ง อย่างน้อย 1 คำตอบ ต่อนิทาน 1 เรื่อง และเมื่อฟังนิทานครบ 15 เรื่อง เด็กควรได้ตอบคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครบทั้ง 4 ด้าน ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

5. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุดเดียวกันกับที่ทดสอบก่อนทำการทดลอง จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอธิบายคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง

2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง (Pre-test) ของเด็กปฐมวัยที่มีเพศแตกต่างกัน และอยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมเล่นิทานที่แตกต่างกัน โดยใช้ Two-Way ANOVA เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการเลือกใช้สถิติในการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง (Posttest) ของกลุ่มทดลองทั้ง 6 กลุ่ม

3. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง (Posttest) ของกลุ่มทดลองทั้ง 6 กลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมสองทาง (Two-Way Analysis of Covariance) โดยนำคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง (Pre-test) มาเป็นตัวแปรร่วม (Covariate) ในกรณีที่พบว่าคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง (Pre-test) ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นิทานทั้ง 3 รูปแบบมีความแตกต่างกัน หรือ เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง (Posttest) ของกลุ่มทดลองทั้ง 6 กลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-Way ANOVA) ในกรณีที่พบว่าคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง (Pre-test) ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นิทานทั้ง 3 รูปแบบ ไม่มีความแตกต่างกัน



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์และอักษรที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย
SD	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
n	แทน	จำนวนคนในกลุ่ม
SS	แทน	ผลรวมของกำลังสอง (Sum of Square)
df	แทน	องศาอิสระ
MS	แทน	ค่าเฉลี่ยของกำลังสอง (Mean of Square)
F	แทน	ค่าสถิติ F ที่ได้จากการคำนวณ
Sig.	แทน	ค่าความน่าจะเป็น
*	แทน	มีนัยสำคัญที่ระดับ .05
Std.Error	แทน	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษา การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม ครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างในการดำเนินวิจัยเป็นเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชาย ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาล 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 90 คน แบ่งเป็นเพศหญิง 45 คน เพศชาย 45 คน ซึ่งมีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานที่แตกต่างกัน
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีเพศแตกต่างกัน
3. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

โดยมีสมมติฐานการวิจัยดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคมสูงกว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานเพียงอย่างเดียว
2. เด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชาย มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน
3. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศส่งผลร่วมกันต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

เมื่อดำเนินการทดลองตามวิธีดำเนินการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ตามกระบวนการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย ซึ่งได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและนำเสนอแผนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ที่ทำการทดสอบก่อนการทดลอง (pre-test) ของกลุ่มตัวอย่างเพศหญิงและเพศชายที่อยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน 3 รูปแบบ มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ Two-Way ANOVA เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มตัวอย่างว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ ผลดังแสดงในตาราง 6 และ ตาราง 7

ตาราง 6 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง จำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานและเพศ

เพศ	รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน											
	รูปแบบที่ 1			รูปแบบที่ 2			รูปแบบที่ 3			รวม		
	\bar{X}	S.D.	n	\bar{X}	S.D.	n	\bar{X}	S.D.	n	\bar{X}	S.D.	n
หญิง	15.33	3.42	15	15.40	4.30	15	15.47	5.82	15	15.40	4.52	45
ชาย	15.73	4.66	15	15.47	5.11	15	15.80	3.88	15	15.67	4.27	45
รวม	15.53	4.04	30	15.43	4.70	30	15.63	4.85	30	15.53	4.39	90

รูปแบบที่ 1 คือ การจัดกิจกรรมการเล่านิทาน

รูปแบบที่ 2 คือ การจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

รูปแบบที่ 3 คือ การจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ควบคุมการเสริมแรงทางสังคม

จากตาราง 6 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่อยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมการเล่านิทานในแต่ละรูปแบบแล้วพบว่า เด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่อยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมการเล่านิทานในแต่ละรูปแบบ มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ใกล้เคียงกัน คือ เด็กปฐมวัยที่อยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 1 เพศหญิงมี

คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.33 เพศชายมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.73 ส่วนเด็กปฐมวัยที่อยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 2 เพศหญิงมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.40 เพศชายมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.47 และเด็กปฐมวัยที่อยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 3 เพศหญิงมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.47 เพศชายมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 15.80

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน	.600	2	.300	.015	.985
เพศ	1.600	1	1.600	.079	.779
ปฏิสัมพันธ์	.467	2	.233	.012	.989
ความคลาดเคลื่อน	1699.733	84	20.235		
รวม	23418.000	90			

จากตาราง 7 การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ และเมื่อพิจารณาความแตกต่างของตัวแปรต้นที่ละ 1 ตัวแปร พบว่า เด็กปฐมวัยที่ถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มของรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานที่แตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเด็กปฐมวัยที่มีเพศแตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า เด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในแต่ละรูปแบบของการจัดกิจกรรมการเล่านิทานมีพื้นฐานทางความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน ฉะนั้นหลังการทดลองในการทดสอบสมมติฐานทั้ง 3 ข้อ ผู้วิจัยจึงใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-Way ANOVA) โดยมีรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานและเพศเป็นตัวแปรจัดกระทำ และความคิดสร้างสรรค์เป็นตัวแปรตาม

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลตามสมมติฐาน

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและนำคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง (Posttest) ของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์ผลทางสถิติโดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง สามารถแสดงผลดังตาราง 8 และตาราง 9

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง จำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานและเพศ

เพศ	รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน											
	รูปแบบที่ 1			รูปแบบที่ 2			รูปแบบที่ 3			รวม		
	\bar{X}	S.D.	n	\bar{X}	S.D.	n	\bar{X}	S.D.	n	\bar{X}	S.D.	n
หญิง	20.07	3.32	15	22.93	5.01	15	24.33	5.48	15	22.44	4.60	45
ชาย	20.20	4.66	15	23.67	6.41	15	24.93	5.61	15	22.69	5.56	45
รวม	20.13	3.99	30	23.30	5.71	30	24.63	5.54	30	22.57	5.08	90

จากตาราง 8 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานในแต่ละรูปแบบแล้วพบว่า เด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 3 คือ การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงสุด คือ เพศหญิงมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.33 และเพศชายมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 24.93 รองลงมาคือ เด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 2 คือ การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างโดยเพศหญิงมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 22.93 และเพศชายมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 23.67 และเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 1 คือ การเล่านิทาน มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์น้อยที่สุด โดยเพศหญิงมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 20.07 และเพศชายมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์เท่ากับ 20.20

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานรูปแบบแตกต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน	325.69	2	162.84	6.762	.002*
เพศ	5.88	1	5.88	.244	.623
ปฏิสัมพันธ์	1.16	2	.58	.024	.976
ความคลาดเคลื่อน	2022.93	84	24.08		
รวม	48641.00	90			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 9 การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของเด็กปฐมวัย โดยพิจารณาตามตัวแปรจัดกระทำ 2 ตัว คือ รูปแบบการจัดกิจกรรมเล่นนิทานซึ่งแบ่งเป็น 3 รูปแบบ และเพศ แสดงให้เห็นว่าไม่พบปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานกับเพศ ซึ่งแสดงว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานกับเพศไม่ส่งผลร่วมกันต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย และเมื่อพิจารณาตัวแปรอิสระทีละ 1 ตัวแปรพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานที่แตกต่างกันมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเด็กปฐมวัยที่มีเพศแตกต่างกันมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิเคราะห์ที่พบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานที่แตกต่างกันส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ดังแสดงในตาราง 10

ตาราง 10 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ จำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นนิทาน

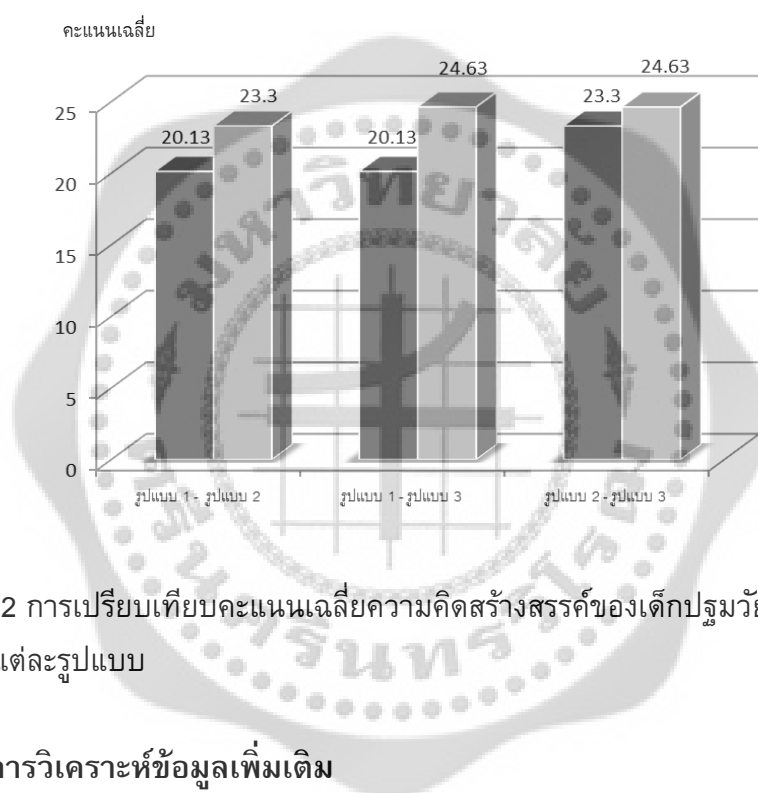
รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นนิทาน	คะแนนเฉลี่ย	การเปรียบเทียบรายคู่	ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย	Std. Error	Sig.
รูปแบบที่ 1	20.13	รูปแบบที่ 1 - รูปแบบที่ 2	3.20	1.267	.035*
		รูปแบบที่ 1 - รูปแบบที่ 3	4.53	1.267	.002*
รูปแบบที่ 2	23.30	รูปแบบที่ 2 - รูปแบบที่ 1	3.20	1.267	.035*
		รูปแบบที่ 2 - รูปแบบที่ 3	1.33	1.267	.546
รูปแบบที่ 3	24.63	รูปแบบที่ 3 - รูปแบบที่ 1	4.53	1.267	.002*
		รูปแบบที่ 3 - รูปแบบที่ 2	1.33	1.267	.546

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 10 การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานรูปแบบที่ 1 คือการเล่นเพียงอย่างเดียว กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานรูปแบบที่ 2 คือการเล่นประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ารูปแบบที่ 1 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานรูปแบบที่ 1 คือการเล่นเพียงอย่างเดียว กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานรูปแบบที่ 3 คือการเล่นประกอบคำถามปลายเปิดแบบมี

โครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ารูปแบบที่ 1 แต่เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 2 คือการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 3 คือการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

ทั้งนี้ผลของการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมในแต่ละรูปแบบ สามารถแสดงดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 การเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมในแต่ละรูปแบบ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม เป็นการแสดงรายละเอียดของความถี่ในการตอบคำถามของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานรูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3

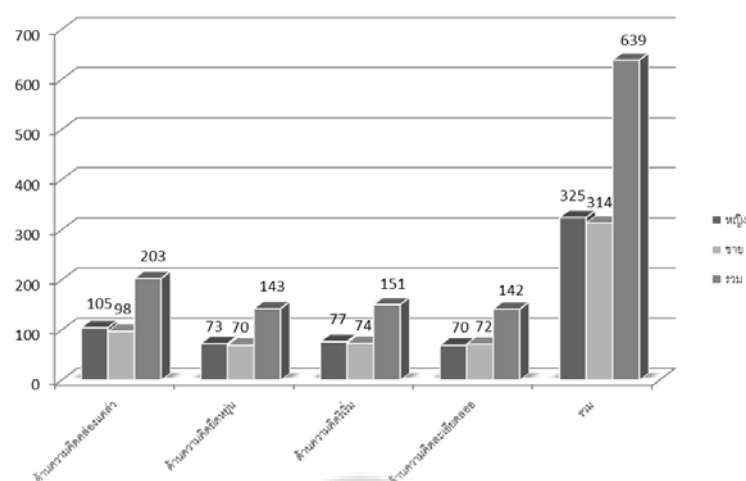
รายละเอียดของความถี่ในการตอบคำถามของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานรูปแบบที่ 2 แสดงได้ดังตาราง 11 และภาพประกอบ 3

ตาราง 11 แสดงความถี่การตอบคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัย เพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานรูปแบบที่ 2

เพศ	จำนวนการตอบคำถามความคิดสร้างสรรค์รายด้าน				รวม
	ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ด้านความคิด ยืดหยุ่น	ด้านความคิด ริเริ่ม	ด้านความคิด ละเอียดลออ	
หญิง	105	73	77	70	325
ชาย	98	70	74	72	314
รวม	203	143	151	142	639

จากตาราง 11 แสดงให้เห็นจำนวนครั้งในการตอบคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานรูปแบบที่ 2 คือ การเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง พบว่าเด็กปฐมวัยเพศหญิงตอบคำถามด้านความคิดคล่องแคล่วจำนวน 105 ครั้ง ส่วนเด็กปฐมวัยเพศชายตอบคำถามด้านความคิดคล่องแคล่วจำนวน 98 ครั้ง เด็กปฐมวัยเพศหญิงตอบคำถามด้านความคิดยืดหยุ่นจำนวน 73 ครั้ง ส่วนเด็กปฐมวัยเพศชายตอบคำถามด้านความคิดยืดหยุ่นจำนวน 70 ครั้ง เด็กปฐมวัยเพศหญิงตอบคำถามด้านความคิดริเริ่มจำนวน 77 ครั้ง ส่วนเด็กปฐมวัยเพศชายตอบคำถามด้านความคิดริเริ่มจำนวน 74 ครั้ง และเด็กปฐมวัยเพศหญิงตอบคำถามด้านความคิดละเอียดลออจำนวน 70 ครั้ง ส่วนเด็กปฐมวัยเพศชายตอบคำถามด้านความคิดละเอียดลออจำนวน 72 ครั้ง ซึ่งเมื่อรวมจำนวนการตอบคำถามทุกด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายแล้วพบว่า การตอบคำถามรวมทุกด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานรูปแบบที่ 2 มีจำนวน 639 ครั้ง โดยการตอบคำถามรวมทุกด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงมีจำนวน 325 ครั้ง ส่วนการตอบคำถามรวมทุกด้านของเด็กปฐมวัยเพศชายมีจำนวน 314 ครั้ง สามารถแสดงกราฟแท่งเปรียบเทียบความถี่การตอบคำถามในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศชายและเพศหญิงที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานรูปแบบที่ 2 ดังภาพประกอบ 3

จำนวนความถี่การตอบคำถาม



ภาพประกอบ 3 กราฟแท่งแสดงความถี่การตอบคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศชายและเพศหญิงที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานรูปแบบที่ 2

รายละเอียดของความถี่ในการตอบคำถามของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานรูปแบบที่ 3 แสดงได้ดังตารางตาราง 12 และภาพประกอบ 4

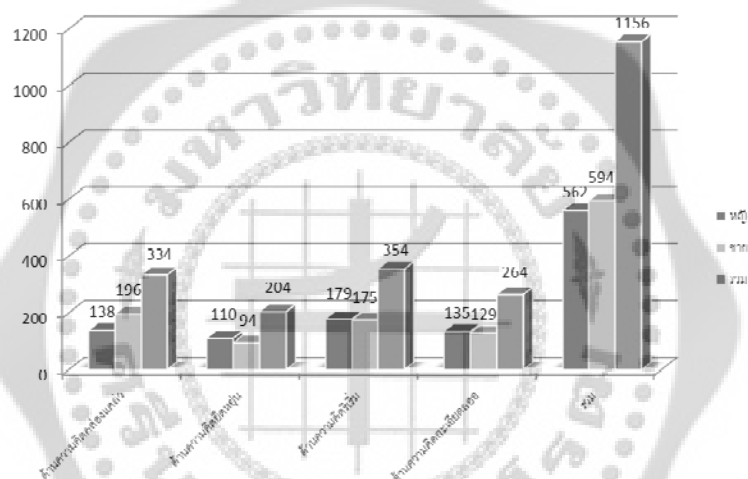
ตาราง 12 แสดงความถี่การตอบคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานรูปแบบที่ 3

เพศ	จำนวนการตอบคำถามความคิดสร้างสรรค์รายด้าน				
	ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ด้านความคิด ยืดหยุ่น	ด้านความคิด ริเริ่ม	ด้านความคิด ละเอียดลออ	รวม
หญิง	138	110	179	135	562
ชาย	196	94	175	129	594
รวม	334	204	354	264	1156

จากตาราง 12 แสดงให้เห็นจำนวนครั้งในการตอบคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานรูปแบบที่ 3 คือ การเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม พบว่าเด็กปฐมวัยเพศหญิงตอบคำถามด้านความคิดคล่องแคล่วจำนวน 138 ครั้ง ส่วนเด็กปฐมวัยเพศชายตอบคำถามด้านความคิดคล่องแคล่วจำนวน 196 ครั้ง เด็กปฐมวัยเพศหญิงตอบคำถามด้านความคิดยืดหยุ่นจำนวน 110 ครั้ง ส่วนเด็กปฐมวัยเพศชายตอบคำถามด้านความคิดยืดหยุ่นจำนวน 94 ครั้ง

เด็กปฐมวัยเพศหญิงตอบคำถามด้านความคิดริเริ่มจำนวน 179 ครั้ง ส่วนเด็กปฐมวัยเพศชายตอบคำถามด้านความคิดริเริ่มจำนวน 175 ครั้ง และเด็กปฐมวัยเพศหญิงตอบคำถามด้านความคิดละเอียดลออจำนวน 135 ครั้ง ส่วนเด็กปฐมวัยเพศชายตอบคำถามด้านความคิดละเอียดลออจำนวน 129 ครั้ง ซึ่งเมื่อรวมจำนวนการตอบคำถามทุกด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายแล้วพบว่าการตอบคำถามรวมทุกด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนันทนรูปแบบที่ 3 มีจำนวน 1156 ครั้ง โดยการตอบคำถามรวมทุกด้านของเด็กปฐมวัยเพศหญิงมีจำนวน 562 ครั้ง ส่วนการตอบคำถามรวมทุกด้านของเด็กปฐมวัยเพศชายมีจำนวน 594 ครั้ง สามารถแสดงกราฟแท่งเปรียบเทียบความถี่การตอบคำถามในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศชายและเพศหญิงที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนันทนรูปแบบที่ 3 ดังภาพประกอบ 4

จำนวนความถี่การตอบคำถาม



ภาพประกอบ 4 กราฟแท่งแสดงความถี่การตอบคำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านของเด็กปฐมวัยเพศชายและเพศหญิงที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนันทนรูปแบบที่ 3

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดควบคู่การเสริมแรงทางสังคม ทั้งนี้เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย เพื่อนำไปพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในการแสดงออกทางความคิดอย่างสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ซึ่งจะเป็นประโยชน์สำหรับครู พ่อแม่ ผู้ปกครองที่จะตัดสินใจเลือกรูปแบบการจัดกิจกรรมนี้ไปใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้ได้ผลต่อไป ซึ่งมีลำดับขั้นของการวิจัยและผลการวิจัยโดยสรุปดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และศึกษาผลของการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย โดยแบ่งเป็นจุดมุ่งหมายย่อยดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานที่แตกต่างกัน
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีเพศแตกต่างกัน
3. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคมสูงกว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานเพียงอย่างเดียว
2. เด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชาย มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน
3. รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศส่งผลร่วมกันต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรของการศึกษาคั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัยเพศหญิงและชาย ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ของโรงเรียนบ้านปงสนุก อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างของการศึกษาคั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัยเพศหญิงและชาย ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ของโรงเรียนบ้านปงสนุก อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ จำนวน 90 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ซึ่งมีเพศเป็นตัวแปรแบ่งชั้น ดังนี้

1. แบ่งประชากรออกเป็นชั้นๆ ให้ประชากรในแต่ละชั้นมีลักษณะแตกต่างกันมากที่สุด และภายในชั้นมีลักษณะเหมือนกันมากที่สุด โดยในการวิจัยนี้แบ่งตามลักษณะตัวแปรเพศที่ผู้วิจัยสนใจศึกษา
2. กำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างในแต่ละชั้นให้เท่ากับ 45 คน
3. สุ่มกลุ่มตัวอย่างแต่ละชั้นด้วยวิธีสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการนำกลุ่มตัวอย่างที่ได้ในแต่ละชั้นมาทำการจับฉลาก เพื่อแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็นกลุ่มเพศชาย 3 กลุ่ม และกลุ่มเพศหญิง 3 กลุ่ม
4. ทำการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับฉลากรูปแบบการจัดกิจกรรมทั้ง 3 รูปแบบให้แต่ละกลุ่มทดลองที่เป็นกลุ่มย่อยของเด็กเพศชายและกลุ่มย่อยของเด็กเพศหญิง

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรจัดกระทำ คือ รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นิทาน แบ่งออกเป็น
 - 1.1 เล่นิทานเพียงอย่างเดียว
 - 1.2 เล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง
 - 1.3 เล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทาง

สังคม

2. ตัวแปรอิสระที่ใช้จัดกลุ่ม คือ เพศ แบ่งออกเป็น
 - 2.1 หญิง
 - 2.2 ชาย
3. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

1. หนังสือนิทาน จำนวน 15 เล่ม
2. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน จำนวน 15 แผน
3. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง จำนวน 15 แผน
4. แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม จำนวน 15 แผน
5. แบบบันทึกพฤติกรรมกรรมการตอบคำถามของเด็ก
6. แบบทดสอบทางความคิดสร้างสรรค์ (The Test for Creative Thinking–Drawing Production) TCT–DP ของเจเลนและเออร์เบน (Jellen & Urban)

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้

1. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กซึ่งเป็นกลุ่มทดลอง เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์
 2. ทำการฝึกการจัดกิจกรรมแก่ผู้ช่วยผู้วิจัย เพื่อทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์และรูปแบบการจัดกิจกรรม และการบันทึกพฤติกรรมเด็กในการตอบคำถาม เพื่อให้การดำเนินกิจกรรมมีความสอดคล้องใกล้เคียงกันมากที่สุด
 3. ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest) โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (The Test for Creative Thinking–Drawing Production) TCT–DP ของเจเลนและเออร์เบน (Jellen & Urban) กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
 4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง และมีผู้ช่วยผู้วิจัยทำหน้าที่ในการบันทึกพฤติกรรมกรรมการตอบคำถามของเด็ก โดยการทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 เดือนกุมภาพันธ์ ปีการศึกษา 2555 เป็นเวลา 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ได้แก่ วันจันทร์-วันศุกร์ ใช้เวลาครั้งละ 30-40 นาที รวมทั้งสิ้น 15 ครั้ง รายละเอียดดังนี้
 - สัปดาห์ทดลองที่ 1 เล่านิทานเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา จำนวน 5 เรื่อง เป็นเวลา 5 วัน ในวันจันทร์-วันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 เรื่อง
 - สัปดาห์ทดลองที่ 2 เล่านิทานสัตว์พูดได้ จำนวน 5 เรื่อง เป็นเวลา 5 วัน ในวันจันทร์-วันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 เรื่อง
 - สัปดาห์ทดลองที่ 3 เล่านิทานผจญภัย จำนวน 5 เรื่อง เป็นเวลา 5 วัน ในวันจันทร์-วันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 เรื่อง
- โดยกิจกรรมการเล่านิทานในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 รูปแบบ มีรายละเอียดดังนี้

รูปแบบที่ 1 การเล่านิทานเพียงอย่างเดียว คือ การเล่านิทานตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง แล้วอาจมีการพูดคุย ชักถามความจำในลักษณะ ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร

รูปแบบที่ 2 การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง คือ การเล่านิทานตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 4 คำถาม ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามองค์ประกอบ 4 ด้านของความคิดสร้างสรรค์และคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องนิทานเรื่องนั้นๆ

รูปแบบที่ 3 การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม คือ การเล่านิทานตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 4 คำถาม ที่ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นตามองค์ประกอบ 4 ด้านของความคิดสร้างสรรค์และคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องนิทานเรื่องนั้นๆ ขณะเดียวกันก็มีการเสริมแรงทางสังคมซึ่งได้แก่ การให้คำชมเชย เช่น ใช่ ใช่ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะตั่ว โอบกอด ปรบมือ ชูนิ้วโป้ง เป็นต้น โดยจะเสริมแรงแบบทุกครั้งและเสริมแรงทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

เด็กที่ร่วมกิจกรรมการเล่านิทานรูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 ทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบทุกครั้ง อย่างน้อย 1 คำตอบ ต่อนิทาน 1 เรื่อง และเมื่อฟังนิทานครบ 15 เรื่อง เด็กควรได้ตอบคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครบทั้ง 4 ด้าน ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

5. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุดเดียวกันกับที่ทดสอบก่อนทำการทดลอง จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอธิบายคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง
2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง (Pre-test) ของเด็กปฐมวัยที่มีเพศแตกต่างกัน และอยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมเล่านิทานที่แตกต่างกัน โดยใช้ Two-Way ANOVA เพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการเลือกใช้สถิติในการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง (Posttest) ของกลุ่มทดลองทั้ง 6 กลุ่ม
3. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง (Posttest) ของกลุ่มทดลองทั้ง 6 กลุ่ม โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-Way ANOVA) เนื่องจากคะแนนเฉลี่ย

ความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง (Pre-test) ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นิทานทั้ง 3 รูปแบบ ไม่มีความแตกต่างกัน

สรุปผลการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นิทานที่แตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานเพียงอย่างเดียว แต่เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน
2. เด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชาย มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ไม่พบปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่นิทานกับเพศ

อภิปรายผลการวิจัย

จากสมมติฐานการวิจัยข้อ 1 ที่ว่า “เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมมีความคิดสร้างสรรค์ของสูงกว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานเพียงอย่างเดียว” ซึ่งผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า กลุ่มเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานเพียงอย่างเดียว แต่เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานที่ตั้งไว้บางส่วนคือ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานเพียงอย่างเดียว แต่ไม่สอดคล้องตามสมมติฐานที่ตั้งไว้บางส่วนคือเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

ซึ่งทั้งนี้ก็เป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม มีส่วนที่เหมือนกันและแตกต่างจากรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคือ การใช้คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง ที่เพิ่มเข้ามานอกเหนือจากการเล่านิทานเพียงอย่างเดียว ซึ่งจริงๆ แล้ว กิจกรรมการเล่านิทานก็เป็นกิจกรรมที่ได้รับการยอมรับว่าช่วยส่งเสริมให้เด็กได้คิดสร้างสรรค์และจินตนาการจากการฟังเรื่องราวของนิทาน ดังที่อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ (Albert Einstein) เคยกล่าวว่า ถ้าท่านอยากให้เด็กฉลาด จงเล่านิทานเทพนิยายให้เด็กฟัง ถ้าท่านอยากให้เด็กฉลาดมากยิ่งขึ้น จงเล่านิทานเทพนิยายให้มากขึ้น นอกจากนี้รูปภาพประกอบที่สวยงามของนิทานยังช่วยให้ภาพในจินตนาการของเด็กชัดเจนขึ้น และทอมสัน (Thomson, 2008: 38) ที่กล่าวว่า ความคิดของเด็กในวัยนี้มีลักษณะเป็นภาพมากกว่าความคิดแบบนามธรรมของผู้ใหญ่ และการคิดเป็นภาพของเด็กช่วยกระตุ้นศักยภาพของความคิดสร้างสรรค์และการคิดระดับสูง (อารี สัตนหวิ. ม.ป.ป.: 51) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรเกียรติ ทองไทย (2553) ที่ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องจากหนังสือภาพพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่าเรื่องจากหนังสือภาพมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น และยังผู้วิจัยได้เพิ่มการใช้คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างเข้าไปพัฒนาความคิดด้วยแล้ว ก็ยังทำให้เห็นถึงความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอย่างชัดเจนว่า กลุ่มเด็กปฐมวัยที่ได้รับคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับ เพราะการใช้คำถามปลายเปิดเป็นการกระตุ้นการคิดด้วยการถามคำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ 4 ด้านคือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ จึงทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กสูงขึ้น สอดคล้องกับความคิดเห็นของ ซิดดอล (Syddall, Online) ที่กล่าวว่า การถามคำถามปลายเปิดเป็นวิธีที่ดีที่สุดที่จะทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นเกี่ยวกับหนังสือที่เขามิ และ ดอจ และคนอื่นๆ (Dodge; et al. 2002) ที่กล่าวว่า การใช้คำถามปลายเปิดเป็นวิธีที่ช่วยกระตุ้นการใช้ภาษาทำให้ได้รับรู้ถึงความคิดของเด็กและช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอนงค์ แสงเงิน (2533) ที่ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามและการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถามพบว่า เด็กกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กกลุ่มที่เล่นแบบไม่ใช้คำถาม

ดังนั้น ผลการทดลองครั้งนี้จึงแสดงให้เห็นว่าการใช้คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ แต่จากผลการวิจัยที่พบว่ากิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ โดยธรรมชาติของครู แม้ไม่ได้มีการใช้คำพูดเสริมแรงทางสังคม แต่ก็มีท่าทางที่เป็นการเสริมแรงโดยธรรมชาติ เช่น การยิ้ม การพยักหน้า จึงทำให้เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง ได้รับการเสริมแรงตามธรรมชาติไปด้วย เพียงแต่

ความเข้มข้นในการได้รับการเสริมแรงทางสังคมจะน้อยกว่ากลุ่มเด็กปฐมวัยที่อยู่ในรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงสังคมซึ่งเป็นรูปแบบที่ผู้วิจัยตั้งใจให้มีการเสริมแรงทางสังคมแก่เด็ก ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงเป็นเหตุให้เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมทั้งสองรูปแบบมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน และถือเป็นข้อจำกัดของงานวิจัยในครั้งนี้ด้วย แต่เมื่อพิจารณาถึงคะแนนเฉลี่ยแล้วจะพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงสังคมมีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างเล็กน้อย

ถึงแม้ว่าการให้การเสริมแรงทางสังคมในงานวิจัยครั้งนี้ ไม่ได้ทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยสูงขึ้นกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการเสริมแรงทางสังคม แต่การเสริมแรงทางสังคมก็ทำให้เด็กมีความรู้สึกที่คำตอบของตนเองได้รับการยอมรับและไม่ถูกตัดสิน ทำให้เกิดความกล้าและมั่นใจในตนเองที่จะแสดงออกทางความคิดอีกในครั้งต่อไป และการใช้การเสริมแรงทางสังคมก็ถือเป็นการสร้างบรรยากาศของการจัดกิจกรรมให้เอื้อต่อการแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ นวลศิริ เปาโลहितย์ (2550: 117) ที่กล่าวว่า เด็กที่ได้รับการส่งเสริมให้กล้าพูด กล้าแสดงความรู้สึกโดยไม่ถูกตำหนิจากผู้ใหญ่ จะเติบโตเป็นบุคคลที่กล้ารับผิดชอบต่อตนเอง ต่อความรู้สึกและการกระทำของตน จะไม่โทษผู้อื่น และข้อสำคัญเขาจะไม่ขี้อายหรือมีชีวิตขึ้นอยู่กับคำวิพากษ์วิจารณ์จนขาดความเป็นตัวเองไป และฉันทนา ภาคบงกช (2554: 34) ที่กล่าวว่า บรรยากาศแห่งการยอมรับและผ่อนคลายจะช่วยสร้างความเชื่อมั่นในตนเองแก่เด็ก ทำให้กล้าคิดริเริ่มอย่างอิสระ ดังนั้นเมื่อเด็กได้รับการเสริมแรงและปราศจากการตำหนิจึงทำให้เด็กรู้สึกปลอดภัยทางจิตใจ ซึ่งโรเจอร์ (Rogers. 1970: 69-82) กล่าวว่า ทำให้เด็กรู้สึกเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง และกล้าแสดง ออกทางความคิดและการกระทำอย่างสร้างสรรค์ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าการเสริมแรงทางสังคมถึงแม้ว่าจะไม่ได้ทำให้ความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น แต่ก็ถือเป็นเครื่องมือที่ช่วยกระตุ้นเด็กให้กล้าแสดงออกทางความคิด และอยากที่จะตอบคำถามในระหว่างการทำกิจกรรมมากยิ่งขึ้น เห็นได้จากแบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็กที่แสดงให้เห็นว่าจำนวนการตอบคำถามของเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดควบคุมการเสริมแรงทางสังคมมีจำนวนมากกว่ารูปแบบอื่นเกือบเท่าตัว และเนื่องด้วยงานวิจัยนี้ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ ทำให้ความเข้มข้นของการเสริมแรงทางสังคมยังไม่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย แต่หากใช้ระยะเวลาในการทดลองเพิ่มมากขึ้นกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานรูปแบบที่ 3 อาจพบความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก็เป็นได้

ส่วนสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 ที่ว่า “เด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชาย มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน” ซึ่งผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชายมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน จึงไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ และไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยของสุภาวดี เพชรชื่นสกุล (2547) ที่ศึกษาผลการเรียนจากการใช้กิจกรรมเกม ดนตรีและนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ที่ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งผลการศึกษาพบว่า นักเรียนชายและ

นักเรียนหญิงที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทานมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนหญิงที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทานมีคะแนนสูงกว่านักเรียนชาย ซึ่งเหตุที่ผลการวิจัยไม่สอดคล้องกับสมมติฐาน และไม่สอดคล้องกับผลการวิจัยของสุภาวดี ทั้งนี้เป็นเพราะกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ที่มีอายุประมาณ 4-5 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุที่เด็กยังไม่มีความแตกต่างทางเพศมากนักเวลาทำกิจกรรม หากเทียบกับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีอายุมากกว่า และอีกประการหนึ่งคือ บริบทของกิจกรรมที่ใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ต่างกันคือ การใช้กิจกรรมทั้งเกม ดนตรี และนิทาน ซึ่งบางกิจกรรมอาจเอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเพศหญิงมากกว่าเพศชาย ดังที่สุภาวดี (2547: 77-79) อภิปรายว่า วิธีการสอนและกิจกรรมนี้เหมาะกับเด็กหญิงมากกว่า เพราะกิจกรรมเน้นไปทางด้านศิลปะ การฟัง และภาษา ที่เหมาะกับเด็กหญิงมากกว่าเด็กชายที่ชอบกิจกรรมทางความคิด จึงทำให้ผลการศึกษานี้ไม่สอดคล้องกับผลการศึกษาของผู้วิจัยที่ใช้กิจกรรมการเล่านิทานที่เป็นกิจกรรมทางภาษา และศิลปะ ประกอบกับการถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างที่เป็นกิจกรรมทางความคิด จึงทำให้ทั้งเด็กหญิงและเด็กชายสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากการทำกิจกรรมนี้ได้ไม่แตกต่างกัน

และข้อสมมติฐานการวิจัยข้อ 3 ที่ว่า “รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศส่งผลร่วมกันต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย” ซึ่งผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน จึงไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะ กิจกรรมการเล่านิทานแต่ละรูปแบบที่จัดให้กับเด็กปฐมวัยเพศหญิงและเพศชาย เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยทั้งเพศหญิงและเพศชายไม่ต่างกัน จึงทำให้ไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมการเล่านิทานกับเพศ

ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย

1. เด็กมีความกระตือรือร้นและรอคอยในการทำกิจกรรมการเล่านิทานเป็นอย่างมาก เพราะจะได้ฟังเรื่องเล่าจากนิทาน และได้ดูรูปภาพประกอบนิทานที่สวยงาม จากการสอบถามเด็กเกี่ยวกับนิทานที่ชอบพบว่าเด็กส่วนใหญ่ชอบนิทานประเภทเจ้าหญิง เจ้าชาย มังกร หรือตัวละครที่มีพลังวิเศษ มีอิทธิฤทธิ์

2. จากข้อมูลบันทึกการสังเกตพฤติกรรมจำนวนการตอบคำถามของเด็กปฐมวัยในรูปแบบการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 พบว่าเด็กหญิงและเด็กชายมีจำนวนการตอบคำถามรวมเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมไม่แตกต่างกันมากนัก แต่เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคมมีจำนวนการตอบคำถามรวมเมื่อสิ้นสุดกิจกรรมสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างเกือบเท่าตัว

3. จากการสังเกตการตอบคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ของเด็กพบว่า คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่นเป็นคำถามที่เด็กตอบได้น้อยที่สุด

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การใช้คำถามปลายเปิดสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ และการให้การเสริมแรงทางสังคมก็ช่วยสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการกล้าแสดงออกทางความคิดของเด็ก ดังนั้นจากผลการวิจัยนี้ครูจึงสามารถนำการใช้คำถามปลายเปิดตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์นี้ไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่เด็ก พร้อมทั้งให้การเสริมแรงทางสังคมแก่เด็ก เมื่อเด็กแสดงออกทางความคิดหรือตอบคำถาม เพื่อให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออกทางความคิด และผู้ปกครองก็สามารถนำกิจกรรมการเล่นิทานไปใช้ในการทำกิจกรรมร่วมกับสมาชิกในครอบครัว พร้อมทั้งถามคำถามปลายเปิด เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และให้การเสริมแรงทางสังคมแก่เด็กเมื่อเด็กตอบคำถาม ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจ เชื่อมั่นในตนเอง และเป็นการเพิ่มความสัมพันธ์อันดีแก่ครอบครัว

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จำนวนเด็กในแต่ละรูปแบบการจัดกิจกรรมมีจำนวนมาก ทำให้บางครั้งไม่สามารถให้เด็กตอบคำถามได้อย่างทั่วถึง ดังนั้นหากต้องการให้การจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพมากขึ้น อาจจัดกลุ่มเด็กให้เล็กลงประมาณกลุ่มละ 5-8 คน เพื่อให้เด็กสามารถตอบคำถามและแสดงออกทางความคิดได้อย่างทั่วถึงมากขึ้น

2. ในการวิจัยครั้งนี้มีผู้ช่วยผู้วิจัยทำหน้าที่ในการดำเนินกิจกรรมในรูปแบบที่ 1 และรูปแบบที่ 2 และผู้วิจัยดำเนินกิจกรรมในรูปแบบที่ 3 จึงทำให้เกิดความแตกต่างในเรื่องของความสามารถและประสบการณ์ในการดำเนินกิจกรรมการเล่นิทานแต่ละรูปแบบ แม้จะมีการฝึกผู้ช่วยผู้วิจัยก่อนการทดลองแล้วก็ตาม ดังนั้นในการทำวิจัยครั้งต่อไปหากผู้วิจัยสามารถดำเนินการจัดกิจกรรมด้วยตนเอง ก็จะทำให้ลดความแตกต่างที่เกิดจากภูมิหลังของผู้ดำเนินกิจกรรมได้

3. ระยะเวลาในการดำเนินการทดลองครั้งนี้คือ 3 สัปดาห์ ซึ่งเป็นระยะเวลาที่ยังไม่เพียงพอที่จะทำให้การใช้วิธีเสริมแรงทางสังคมสามารถส่งผลต่อการเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยได้ ดังนั้นในงานวิจัยครั้งต่อไป ควรใช้ระยะเวลาในการดำเนินการทดลองที่ยาวนานกว่านี้ เช่น 1 ภาคการศึกษา หรือ 1 ปีการศึกษา อาจทำให้พบความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์เมื่อเทียบกับกลุ่มที่ไม่ได้รับการเสริมแรงทางสังคมได้



บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 (สำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี)*. กรุงเทพฯ: อรุณสภา ลาดพร้าว.
- เกริก ยุ้นพันธ์. (2543). *การเล่านิทาน*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาบรรณารักษศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เกียรติวรรณ อมาตยกุล (2530). *โรงเรียนนีโอฮิวแมนนิส มิติใหม่แห่งการศึกษาสำหรับเด็ก*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ขวัญตา ทุนแพทย์. (2545). *ศึกษาผลการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบเร้าที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน). ขอนแก่น. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ขอนแก่น. อัดสำเนา.
- ครุรักษ์ ภิรมย์รักษ์. (2540). *นักเล่านิทานสร้างนักอ่าน*. สารพัฒนาหลักสูตร. 16(130): 44-47.
- จริญญา จักรกาย. (2533). *ศึกษาผลของการใช้วิธีซีเน็คติคส์ควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชินีบูรณะ จังหวัดนครปฐม*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- จอห์น บี ทอมสัน; และคนอื่นๆ. (2551). *เด็กตามธรรมชาติ: คู่มือดูแลและเสริมสร้างศักยภาพเด็กในเจ็ดปีแรก*. แปลโดย วิศิษฐ์ วังวิญญู. กรุงเทพฯ. สวนเงินมีนา.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). *หนังสือสำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: สุริยสาส์น.
- (2545). *วรรณกรรมเด็ก*. กรุงเทพฯ: โสภณการพิมพ์.
- ฉันทนา ภาคบงกช. (2554). *ความคิดสร้างสรรค์เพื่อแผ่นดิน: คิดสร้างสรรค์-แก้ปัญหาอย่างยั่งยืน*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ดี.
- ชุมพล พัฒนาสุวรรณ. (2531, กรกฎาคม-กันยายน). เทคนิคบางประการในการกระตุ้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความคิดเชิงแก้ปัญหา. *สสวท*. 16(3): 17-21.
- โชติ เพชรชื่น. (2522, กรกฎาคม-ธันวาคม). *ความคิดสร้างสรรค์*. *วารสารการวัดผลการศึกษามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 1(2): 95-103.
- ดวงฤทัย น้อยพรหม. (2552). *การอบรมเลี้ยงดูและบรรยากาศชั้นเรียนที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวัดและประเมินผลการศึกษา). เชียงใหม่. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย เชียงใหม่.
- ธีร์กัญญา โอชรส. (2551). *ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การวิจัยการศึกษา). มหาสารคาม. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.

- ธีระพัฒน์ ฤทธิ์ทอง. (2545). 30 รูปแบบการจัดกิจกรรมโดยยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- นวลศิริ เปาโลहितย์. (2550). สอนลูกให้เป็นคนเก่ง. นนทบุรี. บี มีเดีย กรุ๊ป. 117.
- บุษกร ณ สงขลา. (2549). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้คำถามขยายความคิด. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). สงขลา. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ราชภัฏสงขลา. อัดสำเนา.
- ประณต คำฉิม. (ม.ป.ป.). จิตวิทยาเด็ก. ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประมวล คิตคินสัน. (2532). จิตวิทยาการศึกษาพิเศษ. กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์กรมการฝึกหัดครู.
- ประสาธ อิศรปริดา. (2530). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก. มหาสารคาม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- ปาริชาติ อรุณศักดิ์. (2533). การศึกษาการเล่นที่ไม่ว่าเรื่องสมมุติที่มีผลต่อการคิดแบบอเนกนัยของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2536). การปรับพฤติกรรมเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร.
- พรจันทร์ จันทิมล. (2529, กันยายน). การเล่นสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. *รักลูก*. 4(41): 103-105.
- พรรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์. (2553). ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พาสณา จุฬรัตน์. (2548). PG 606 ความคิดสร้างสรรค์. (เอกสารประกอบการสอน). กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2532). คำถามสร้างสรรค์. ใน *เอกสารประกอบการสัมมนาการพัฒนาการอนุบาลศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถานสงเคราะห์หญิงปากเกร็ด.
- ภิญญาพร นิตยะประภา. (2534). การผลิตหนังสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- มาซารุ อิบูกะ. (2554). รอให้ถึงอนุบาลก็สายเสียแล้ว. แปลโดย ธีระ สุมิตร และพรอนงค์ นิยมคำ กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน.
- มิ่งขวัญ ภาคสัญญาไชย. (2551). การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุและผลของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนของอัครสังฆมณฑล กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (วิจัยการศึกษา) กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ละมุล ชัชวาล. (2543). ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.

- วเรียรติ ทองไทย. (2553). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเรื่องจากหนังสือภาพ*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- วรรณิกา เพ็ญศรี. (2528). *ประเภทของนิทานที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การประถมศึกษา). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อัดสำเนา.
- วรรณิ ศิริสุนทร. (2532). *บร 620 การเล่านิทาน*. (เอกสารประกอบคำสอน). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- วัฒนาพร ระวังทุกข์. (2545). *เทคนิคและกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: พริกหวานกราฟฟิค.
- วาโร เฟิงสวัสดิ์. (2544). *การวิจัยทางการศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- วิริยะ ฤาชัยพานิชย์. (2554, 30 มกราคม). *คิดต่าง สร้างปัญญา ตอนทำไมต้องศึกษาแนวใหม่ ทำไมต้องสร้างสรรค์*. ช่องเนชั่นแซนด์ 16.00-17.00 น.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2549). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สันหพัฒน อรุณธาริ. (2542). *นิทานสำหรับเด็กปฐมวัย*. (โปรแกรมวิชาการศึกษาปฐมวัย). ภูเก็ต: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏภูเก็ต.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2539). *เทคนิคการใช้คำถามประกอบการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: คุรุสภา.
- สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา. (2554). *โรงเรียน 2 พันแห่งไม่ผ่านเกณฑ์*. สืบค้นเมื่อ 13 กรกฎาคม 2555, จาก <http://www.onesqa.or.th/onesqa/th/information/index.php?SystemKey=Letternews&namemenu.html>
- สุภาวดี เพชรชื่นสกุล. (2547). *ผลการเรียนจากการใช้กิจกรรมเกม ดนตรี และนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีทางการศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย บูรพา. อัดสำเนา.
- สุภัททา ปิณฑะแพทย์. (2549). *ศิลปะในการตั้งคำถาม: การแสวงหาเพื่อเจริญปัญญา*. สืบค้นเมื่อ 22 กรกฎาคม 2555, จาก <http://www.supatta.haysamy.com/question.html>
- สุมาลี ขำอิน. (2545). *ศึกษาผลของการฝึกคิดอย่างมีประสิทธิภาพของเดอ โบนี ควบคู่กับการเสริมแรงทางสังคมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสุเหร่าศาลาแดง เขตหนองจอก กรุงเทพมหานคร*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). *21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด*. กรุงเทพฯ: ดวงกมลสมัย.
- (2547). *วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

- อนงค์ แสงเงิน. (2533). *การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสร้างสรรค์แบบไม่ใช้คำถาม*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- อนินทิตา โปชะกฤษณะ. (2532). *การวัดระดับการคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP*. ภาควิชาบริหารการศึกษาและการอุดมศึกษา. สหรัฐอเมริกา. มหาวิทยาลัยเซาท์เทิร์น อิลลินอยส์ ณ คาร์บอนเดล. 50-97.
- อรดี ตีระตระกูลเสรี. (2549). *ผลของการเล่นิทานไม่จบเรื่องที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ปฐมวัยศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์. อัดสำเนา.
- อารี พันธุ์มณี. (2540). *ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: คอมแพคท์พรีน.
- (2544). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ*. กรุงเทพฯ: ธารจักรการพิมพ์.
- (2545). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: โยโหม.
- อารี รังสีนันท์. (2532). *ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- (2533). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.
- อารี สันตฉวี. (2554). *ทฤษฎีการเรียนรู้ของสมองสำหรับพ่อแม่ ครู และผู้บริหาร*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- (ม.ป.ป.). *พัฒนาอัจฉริยภาพด้วยพหุปัญญา*. นครปฐม. ไอ.คิว.บู๊คเซ็นเตอร์.
- อุทัยวรรณ ดอกพรม. (2548). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- Aschner, M. J.; & Gallagher, J. J. (1994, October). *Is a Question a Question Passage understanding by Preadolescents with learning disabilities: in Language, Speech, and Hearing Services in schools*. (25): 241-250.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of education objective handbook: Cognitive Domain*. New York: David McKay.
- De Bono, Edward. (1978). *The Five-Day Course in Thinking*. New York: Penguin Book.
- Dodge, Diane; et al. (2002). *Teaching Strategies: The Creative Curriculum for Preschool*. Washington D.C.
- Flack, Jerry. (2001, Summer). Creative thinking with fairy tales. *Understanding Our Gifted*. 13(4): 7-12. Retrieved March 3, 2012, from <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/detail?accno=EJ634917.html>
- Getzels, J. W. (1962). *Child Development and Personality*. New York: Harper and Brothers.

- Griffith, D. R.; & Clark, P. M. (1981, Summer). Motivation, Intelligence, and Creative Behavior in Elementary School Children of Low-Creative Ability. *Journal of Experimental Education*. 49(4): 229-234. Retrieved March 9, 2012, from <http://www.jstor.org/stable/20151412.html>
- Guilford, J. P. (1959, August). Three faces of intellect. *American Psychologist*. 14(8): 469-479.
- (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- (1988). Some changes in the structure of intellect model. *Educational and Psychological Measurement*. 48: 1-4.
- Jellen, H. G.; & Urban, K. K. (1986, Autumn). The TCT-DP (The Test for Creative Thinking-Drawing Production): An Instrument that can be applied to most age and ability groups. *The Creative Child and Adult Quarterly*. 11(3): 138-155.
- Kazdin, A. E. (1980). *Behavior Modification in Applied Setting*. Illinois: Dorsey Press.
- (1992). *Behavior Modification in Applied Setting*. California: Brooks/Cole Publishing Company.
- Kirk, R. E. (1995). *Experimental Design: Procedures for the Behavioral Sciences*. Pacific Grove, CA: Brooks/Cole Publishing.
- Urban, K. K. (2004). The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) The Concept, Application, Evaluation, and International Studies. *Psychology Science*. 46(3): 387-397.
- Meador, Karen. (1993: Abstract). Surviving a Creative Child's Early Years. *Gifted Child Today (GCT)*, 16(2): 57-59. Retrieved March 9, 2012, from <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/detail?accno=EJ462575.html>
- Pellegrini, A. D. (1982). The Effects of Exploration Training on Young Children's Associative Fluency. *Creative Child and Adult Quarterly*. Retrieved March 9, 2012, from <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/detail?accno=EJ278038.html>
- Rogers, C. R. (1970). *Towards a Theory of Creativity in P.E.* Vernon, ed. Creativity. Hasmonds Worth: Penguin Book Ltd.
- Runco, M. A.; Nemiro, Jill; & Walberg, H. J. (1998, 1st Quarter). Personal Explicit Theories of Creativity. *Journal of Creative Behavior*. 32(1): 1-17.
- Skinner, B. F. (1974). *About Behaviorism*. New York: Knopf.
- Smogorzewska, Joanna. (2012, April). Storyline and Associations Pyramid as methods of creativity enhancement: Comparison of effectiveness in 5-year-old children. *Thinking Skills & Creativity*. 7(1): 28-37.

Syddall, Susan. (n.d.). How To Use Open-Ended Questions With Children. *Stories and Children*. Retrieved October 22, 2012, from <http://storiesandchildren.com/open-ended-questions/.html>

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

----- (1964). *Education and the Creative Potential*. Minneapolis: The Lund Press Inc.

Wellhausen, Karyn. (1993, December). Eliciting and Examination Young Children's Storytelling. *Journal of Research in Childhood Education*. 7(2): 62-66. Retrieved March 9, 2012, from <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02568549309594841.html>





ภาคผนวก



รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. รองศาสตราจารย์ ดร.เยาวพา เตชะคุปต์
อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พาสณา จุลรัตน์
อาจารย์ประจำภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รพินทร์ คงสมบูรณ์
อาจารย์ประจำภาควิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. อาจารย์ ดร.ธัญญา พิทยาพิทักษ์
อาจารย์ประจำภาควิชาวรรณกรรมสำหรับเด็ก คณะมนุษยศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิ่นกนก วงศ์ปิ่นเพชร
อาจารย์ประจำภาควิชามนุษยศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ประยุกต์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ



ภาคผนวก ข

- คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นิทาน
- คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิด
- คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิด

แบบมีโครงสร้าง

แบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน

หลักการและเหตุผล

การจัดกิจกรรมการเล่านิทาน เป็นกิจกรรมที่ใช้นิทานเป็นสื่อทางภาษาในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การฟังเรื่องราวที่ส่งเสริมจินตนาการและรูปภาพที่สวยงามจากหนังสือนิทานจะเป็นการเปิดโลกกว้างทางความคิดให้แก่เด็ก โดยนิทานที่นำมาใช้ในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยนิทาน 3 ประเภท คือ

1. นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา เป็นนิทานที่มีเวทมนตร์ นางฟ้า เจ้าหญิง เจ้าชายเป็นตัวละครในนิทาน หรือเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอภินิหาร ตัวเอกหรือตัวเด่นๆ จะมีอภินิหารหรือเวทมนตร์ ฤทธิ์เดช ฉากหรือสถานที่ในเนื้อเรื่องมักเป็นสถานที่พิเศษ มีลักษณะเหนือความเป็นจริงของมนุษย์เป็นส่วนใหญ่
2. นิทานประเภทสัตว์พูดได้ เป็นนิทานที่ตัวเอกเป็นสัตว์แต่มีการกระทำและพูดได้เหมือนมนุษย์ มีทั้งสัตว์ป่า สัตว์บ้านและบางเรื่องก็มีมนุษย์เกี่ยวข้องด้วย
3. นิทานประเภทผจญภัย เป็นนิทานที่เนื้อเรื่องอาจคล้ายชีวิตจริงหรือจินตนาการ มีตัวละครเอกที่ผจญภัยไปในสถานการณ์ต่างๆ มีการกระทำที่กล้าหาญ กล้าเสี่ยง พบเจอเหตุการณ์ที่ต้องฟันฝ่า เผชิญอุปสรรคและประสบผลสำเร็จในที่สุด

เมื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการแล้ว สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะเอื้อต่อการให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ การจัดบรรยากาศที่เงียบสงบ สถานที่สบาย สะอาด และผู้ฟังไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน ง่วงนอนหรืออยากเข้าห้องน้ำ ก็จะช่วยให้เด็กมีสมาธิในการฟังนิทานได้ดีขึ้น

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการฟังนิทาน

เนื้อหา

การจัดกิจกรรมการเล่านิทาน เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมจินตนาการ และความคิดที่กว้างไกลแก่เด็กผ่านภาษา เรื่องเล่า ตัวละคร รูปภาพ และฉากสีสันสวยงาม จากหนังสือนิทานทั้งหมดจำนวน 15 เรื่อง ได้แก่ เจ้าชายสายลม, เจ้าหญิงผู้เมตตา, ฟีน็อกคิโอ, เซอร์อเล็กซ์ปราบมังกร, สาวน้อยเบลล์ กับลูกสุนัขผู้กล้าหาญ, คอรัตรอย, หมิน้อยจัดบ้าน, เจ้าป่าเสียงหาย, งวงยาวยาวของช่างอัลเฟรด,

ปุยก็ขอยากสวย, ลู่อมาช่วยเพื่อนแล้ว, แมวหมีผู้กล้าหาญ, เจ้าหญิงลู่อช่วยมังกร, ปลาทองท่องทะเลผจญภัยตามหาฝูง และซูปเปอร์สปีดกับการกอบกู้อวกาศ همینहीं

ระยะเวลาและการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมเล่านิทานนี้ เป็นการเล่านิทานให้เด็กฟัง พร้อมเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ชักถามแสดงความสนใจในเรื่อง ตัวละคร ฉาก หรือรูปภาพจากนิทานที่ได้ฟัง ใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน คือ วันจันทร์-วันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 1 เรื่อง ใช้เวลาในการทำกิจกรรมเล่านิทานจากหนังสือนิทานที่กำหนดให้แต่ละครั้ง ประมาณ 30 นาที โดยมีขั้นตอนในการปฏิบัติดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำหนังสือนิทานที่จะเล่า ถามเร้าความสนใจด้วยการให้เด็กแสดงความคิดเห็น จากรูปภาพของปกนิทาน

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมเริ่มต้นเล่านิทานจากหนังสือนิทานประกอบภาพที่กำหนดให้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง โดยอาจใช้เทคนิคประกอบการเล่านิทาน เช่น การใช้น้ำเสียงประกอบการเล่า ที่ไม่ควรใช้น้ำเสียงราบเรียบ ควรทำเสียงให้เข้ากับบรรยากาศของเรื่อง การใช้เสียงหนักเสียงเบา จะทำให้ผู้ฟังฟังอย่างเพลิดเพลินไม่เบื่อหน่าย
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย อยากรู้ในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร ฉาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง

การเตรียมสื่อและการจัดสภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน

1. หนังสือนิทาน 1 เล่ม
2. จัดสภาพแวดล้อมให้มีบรรยากาศที่เงียบสงบ ผู้ฟังไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน ง่วงนอนหรืออยากเข้าห้องน้ำ สถานที่สบาย สะอาด

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมอาจนั่งเก้าอี้เล่นิทานและให้เด็กนั่งกับพื้น เพื่อให้เด็กทุกคนมองเห็นภาพจากหนังสือนิทานได้ชัดเจน

บทบาทของผู้ดำเนินกิจกรรม

1. ศึกษาคู่มือการใช้และแผนการจัดกิจกรรมเล่นิทานให้เข้าใจชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม
2. จัดเตรียมสื่ออุปกรณ์และสภาพแวดล้อมที่จะจัดกิจกรรมให้พร้อม
3. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนการดำเนินกิจกรรมด้วยวิธีที่เหมาะสม
4. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วม ชักถาม แสดงความคิดเห็น ระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมเล่นิทานหรือเมื่อเล่นิทานจบแล้ว

บทบาทของเด็ก

1. เข้าร่วมฟังนิทานที่ผู้ดำเนินกิจกรรมเล่า
2. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทานที่ฟัง



แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน

นิทานเรื่อง เจ้าชายสายลม

ประเภทนิทาน เทพนิยายปรัมปรา

ผู้แต่ง นำบุญ นามเป็นบุญ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการฟังนิทาน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ชี้ชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ เห็นอะไรในรูปภาพนี้บ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าเด็กผู้ชายคนนี้เป็นใคร”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (15 นาที)

เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง

สื่อประกอบ

นิทานเรื่อง เจ้าชายสายลม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

ภาคผนวก

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีเจ้าชายน้อยองค์หนึ่งชื่อว่า เจ้าชายสายลม เจ้าชายสายลมใฝ่ฝันอยากจะเป็นพระราชาก็ดีในอนาคต พระองค์จึงมักขออนุญาตพ่อกับแม่เดินทางไปฝึกฝนการใช้พลังสายลม เพื่อช่วยเหลือผู้คนในที่ต่าง ๆ อยู่เสมอ แม้พระราชบิดากับพระราชินีลมร้ายจะเป็นห่วงลูกชายมาก แต่การช่วยเหลือผู้คนเป็นสิ่งที่ดี ทั้งคู่จึงอนุญาตและอวยพรให้เจ้าชายทำสิ่งที่มุ่งหวังได้สำเร็จตั้งใจปรารถนา

ครั้นเมื่อเจ้าชายเดินทางไปถึงหมู่บ้านแห่งหนึ่ง หมู่บ้านแห่งนี้ฝนไม่ตกมานานนับเดือนแล้ว เมื่อชาวบ้านเห็นเจ้าชายสายลม ทุกคนจึงพากันขอร้องให้เจ้าชายช่วยบันดาลสายฝนเพื่อบรรเทาความแห้งแล้ง อนิจจา เจ้าชายสายลมเนรมิตสายฝนไม่ได้ เจ้าชายจึงเสกสายลมเย็นพัดปลอบใจชาวบ้าน แล้วสัญญาว่าจะหาวิธีทำให้ฝนตกโดยเร็วที่สุด เจ้าชายสายลมรู้ว่าเทพสายฝนมีพลังทำให้ฝนตกได้ เจ้าชายจึงรีบไปขอร้องให้เทพสายฝนช่วยเหลือ แต่เทพสายฝนคิดว่ายิ่งชาวบ้านต้องการฝนมากเท่าไร ตนเองก็จะมีค่าสำคัญและยิ่งใหญ่มากขึ้นเท่านั้น เทพสายฝนจึงไม่ยอมทำในสิ่งที่เจ้าชายร้องขอ

เมื่อถูกปฏิเสธ เจ้าชายสายลมจึงตัดสินใจพึ่งตนเอง ด้วยการใช้แรงลมและพลังกำลังที่มีอยู่ทั้งหมดดันก้อนเมฆที่ละเอียดทีละน้อยให้มารวมกันเหนือหมู่บ้าน เจ้าชายสายลมรวบรวมมวลเมฆอยู่นานจนแทบหมดพลัง ครั้นเมื่อได้เมฆมากพอ เจ้าชายก็ใช้เร็วแรงเฮือกสุดท้ายพุ่งเข้าชนก้อนเมฆโดยไม่หวังตัวเองเลยแม้แต่น้อย เจ้าชายสายลมพุ่งเข้าชนก้อนเมฆ ละอองน้ำในเมฆก็กลั่นตัวเป็นสายฝน แล้วตกโปรยปรายลงมาจากท้องฟ้า ชาวบ้านต่างดีใจและส่งเสียงขอบคุณไม่ยอมหยุด แต่เจ้าชายกลับหมดสติพร้อมกับร่วงลงสู่พื้นดินอย่างน่าใจหาย โชคดีที่เทพสายฝนแอบเฝ้ามองเจ้าชายอยู่ เทพสายฝนชื่นชมความทุ่มเทและเสียสละของเจ้าชายมาก จึงรีบยื่นมือมารับร่างของเจ้าชายองค์น้อยเอาไว้ก่อนที่จะตกลงมากระทบกับพื้นดินเบื้องล่าง การทุ่มเทช่วยเหลือผู้คนอย่างสุดกำลัง ทำให้เจ้าชายองค์น้อยดูยิ่งใหญ่และน่ายกย่อง เทพสายฝนขอบใจเจ้าชายที่ทำให้ตนได้เห็นตัวอย่างอันดีงาม นับจากวันนั้น เจ้าชายสายลมกับเทพสายฝนจึงร่วมมือกันสร้างสายลมที่เย็นสบายและสายฝนอันชุ่มฉ่ำ เพื่อให้ทุกคนมีความสุขกันโดยถ้วนหน้า

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน

นิทานเรื่อง เจ้าหญิงผู้เมตตา

ประเภทนิทาน เทพนิยายปรัมปรา

ผู้แต่ง นำบุญ นามเป็นบุญ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการฟังนิทาน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ชี้ชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ เห็นอะไร ในรูปภาพนี้บ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าผู้หญิงคนนี้กำลังทำอะไร”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง

สื่อประกอบ

นิทานเรื่อง เจ้าหญิงผู้เมตตา

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

ภาคผนวก

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีเจ้าหญิงองค์หนึ่งเป็นคนมีจิตใจเมตตาต่อสัตว์อย่างยากที่จะหาใครเทียบได้ เจ้าหญิงมักนำอาหารไปเลี้ยงสัตว์ต่างๆ ทุกวัน ทั้งยังจัดหาที่พักและช่วยรักษาสัตว์ยามเจ็บป่วย ความมีเมตตาและจิตใจอันงดงามของเจ้าหญิงทำให้สัตว์ทั้งหลายรักเจ้าหญิงยิ่งชีวิต

คืนหนึ่ง มีแม่มดใจร้ายแอบเข้ามาในปราสาท แม่มดอิจฉาความงามของเจ้าหญิงจึงใช้เวทมนตร์สลักร่าง แล้วสั่งให้ทหารจับเจ้าหญิงในร่างแม่มดไปคุมขัง เพื่อประหารชีวิตในวันรุ่งขึ้น หลังจากเจ้าหญิงถูกจับไปขัง นกฮูกซึ่งเห็นเหตุการณ์ทั้งหมดก็รีบบินไปเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นให้สัตว์ทั้งหลายฟัง สัตว์ทุกตัวต่างเป็นห่วงเจ้าหญิงมาก ตัวตุงจึงอาสาขุดดินไปช่วยเจ้าหญิงออกมาจากคุก

วันรุ่งขึ้น เหล่าทหารพบว่ามีนักโทษหลบหนีจึงรีบออกติดตาม แต่ม้าทั้งหลายรักเจ้าหญิงมาก พวกมันจึงแกล้งวิ่งให้ช้าที่สุด เหล่าทหารขี่ม้าติดตามคนร้ายจนพลบค่ำ ในที่สุด ทหารก็พบที่ซ่อนของคนร้าย แต่เมื่อทหารเตรียมตัวจะเข้าจับกุม สัตว์ต่างๆ ก็รีบออกมาปกป้องเจ้าหญิงที่มันรัก ในขณะที่เหล่าทหารกำลังมุ่งงองต่อสิ่งที่เกิดขึ้น ผึ้งหึ่งห้อยก็พากันบินวนเหนือศีรษะของเจ้าหญิง แล้วเรียงตัวเป็นรูปมงกุฎ พร้อมกับส่องแสงวิบวับ เพื่อบอกทหารให้รู้ว่า นี่คือเจ้าหญิงที่แท้จริง หัวหน้าทหารรู้สึกผิดสั่นเกิด เขาจึงลองปะติดปะต่อเรื่องราวทั้งหมด พลังคิดว่า เจ้าหญิงผู้เมตตาไม่มีทางสังหารชีวิตใครแน่ๆ เมื่อเหล่าทหารรู้ความจริง พวกเขาจึงเชิญองค์หญิงกลับไปยังปราสาท และตั้งใจจะลงโทษแม่มดให้สมกับความผิด

ครั้นเมื่อทุกคนกลับมาถึงปราสาท พวกเขา ก็พบว่า แม่มดถูกตรึงอยู่บนเตียงด้วยใยแมงมุมที่เหนียวหนึบ เจ้าหญิงส่งสารแม่มดจึงปล่อยนางและยกโทษให้ เมื่อแม่มดเป็นอิสระ นางก็สำนึกผิดแล้วรีบถอนคำสาปทันที ในที่สุดความสงบก็กลับคืนมาอีกครั้ง พวกสัตว์ดีใจมากที่ช่วยเหลือองค์หญิงได้สำเร็จ ส่วนแม่มดก็ไม่เคยกลับมาบกรวนเจ้าหญิงผู้เมตตาอีกเลย

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน

นิทานเรื่อง ฟีน็อคคิโอ

ประเภทนิทาน เทพนิยายปรัมปรา

ผู้แต่ง อเรียนน่า แคนเดล (Arianna Candell)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการฟังนิทาน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ เคยได้ยินชื่อฟีน็อคคิโอไหม” “เด็ก ๆ คิดว่านิทานเรื่องนี้เป็นนิทานเกี่ยวกับอะไร”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง

สื่อประกอบ

นิทานเรื่อง ฟีน็อคคิโอ

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

ภาคผนวก

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว ที่เมืองเล็กๆ แห่งหนึ่ง มีชายชราคนหนึ่งชื่อ เจฟเฟ็ดโต ผู้มีอาชีพเป็นช่างไม้ ได้แกะหุ่นกระบอกไม้ตัวหนึ่งที่เขาตั้งชื่อว่า ฟีน็อคคิโอ เมื่อเขาแกะเสร็จเจฟเฟ็ดโตประหลาดใจมากที่เห็นฟีน็อคคิโอพูดและวิ่งได้ ฟีน็อคคิโอชวนมาก วันหนึ่งเขาหนีออกไปเดินเล่นบนถนนหลายชั่วโมง เมื่อเขากลับบ้านก็ไม่พบใครเลย นอกจากจิ้งหรีดตัวหนึ่งซึ่งบอกเขาว่า “เจ้าน่าจะทำตัวเป็นเด็กดีแล้วไปโรงเรียนซะนะ ไมอย่างนั้นเจ้าจะกลายเป็นลาไ้” เจฟเฟ็ดโตให้ฟีน็อคคิโอสัญญาว่าจะเป็นเด็กดีมีความรับผิดชอบ เจฟเฟ็ดโตตัดสินใจขายเสื้อคลุมตัวเดียวที่เขา มี ทั้งๆ ที่ตอนนั้นเป็นฤดูหนาวที่อากาศหนาวเย็นมาก เพื่อซื้อหนังสือให้ฟีน็อคคิโอนำไปใช้ที่โรงเรียน

ระหว่างทางไปโรงเรียน ฟีน็อคคิโอเห็นโรงละครหุ่นกระบอก แทนที่เขาจะเดินไปโรงเรียนต่อไปอย่างที่เขาสัญญาไว้ เขากลับมาหาหนังสือเพื่อซื้อตัวละคร เมื่อหุ่นกระบอกและเจ้าของโรงละครเห็นว่า ฟีน็อคคิโอก็เป็นหุ่นกระบอก พวกเขาจึงให้การต้อนรับฟีน็อคคิโอ และให้เหรียญทองค่าแก่เขาห้าเหรียญ ตอนกลับบ้านฟีน็อคคิโอได้พบกับแมวและสุนัขจิ้งจอก เขาอวดเหรียญทองให้พวกมันดู ทั้งแมวและสุนัขจิ้งจอกต่างก็มีเจตนาไม่ดี หลังจากกล่าวลากันแล้ว พวกมันก็ปลอมตัวมาขโมยเหรียญทองไปจากเขา ฟีน็อคคิโอเสียใจมาก ตอนนั้นเขาไม่มีทั้งหนังสือและเหรียญทอง

ระหว่างทาง เขาได้พบกับนางฟ้าสีเหลือง “ฟีน็อคคิโอ ทำไมเจ้าถึงไม่อยู่ที่โรงเรียนล่ะ” นางฟ้าถาม แทนที่จะบอกความจริง ฟีน็อคคิโอกลับกุเรื่องขึ้นมา และก่อนที่จะเล่าจบ จมูกของเขาก็นานขึ้นจนเท่าไม้กวาด “ยิ่งเจ้าโกหกมากเท่าไร จมูกก็ยิ่งยาวขึ้นเท่านั้น คำโกหกนั้นสุดท้ายก็ต้องมีคนรู้” นางฟ้ากล่าว “ให้อภัยข้าด้วยเถิดนางฟ้า ข้าจะไม่โกหกอีกแล้ว” ฟีน็อคคิโอตอบอย่างสำนึกผิดแล้วจึงเล่าความจริงให้ฟัง เมื่อเห็นว่าเขาเสียใจ นางฟ้าจึงเรียกนกหัวขวานมาช่วยฉีกจมูกของเขาให้สั้นลงเท่าเดิม

แต่ฟีน็อคคิโอก็ยังไม่กลับบ้าน เมื่อเขาเห็นเกวียนเทียมลาที่เต็มไปด้วยเด็ก ๆ ซึ่งพากันหัวเราะไม่หยุด เด็ก ๆ บอกว่าพวกเขากำลังไปเมืองของเล่น ที่นั่นพวกเขาไม่ต้องทำงานและไม่ต้องเรียนหนังสือ เพราะพวกเขาจะได้เล่นตลอดเวลา ฟีน็อคคิโอลืมนสัญญาที่เพิ่งให้ไว้ แล้วก็ไปกับพวกเด็ก ๆ ที่เมืองของเล่น ฟีน็อคคิโอสนุกสนานมากที่ได้เล่นตลอดเวลา เช้าวันหนึ่ง เมื่อเขามองตัวเองในกระจก ก็ได้เห็นว่ามือลากับหางลากออกมาจากตัว เมื่อเจ้าของเมืองของเล่นเห็นว่าเขากลายเป็นลาแล้ว จึงขายเขาให้กับคณะละครสัตว์และออกไปหาเด็กคนใหม่มาเปลี่ยนให้เป็นลา

วันหนึ่งขณะที่เขากำลังแสดง เขาเกิดซาหึก จึงไม่มีประโยชน์ต่อการแสดงอีกต่อไป เจ้าของคณะละครสัตว์จับเขาโยนลงทะเล แล้วก็ปีปลามาทอดผิวหนัง จนกระทั่งร่างเดิมของฟีน็อคคิโอกลับคืนมา ฟีน็อคคิโอดีใจมากที่ได้กลับเป็นหุ่นกระบอกอีกครั้ง ฟีน็อคคิโอเริ่มเรียนรูบทเรียนแล้ว แต่

ตอนนี้เขาอยู่กลางทะเลและไม่รู้ว่าจะทำอย่างไรต่อไป ขณะที่เขากำลังว่ายน้ำไป พลังคิดถึงแผนการดำเนินชีวิตใหม่ เขาก็ถูกลาวาพตัวใหญ่ยังกลืนเข้าไป “ช่วยด้วย ช่วยข้าด้วย” ฟีน็อคคิโอร้อง แต่ไม่มีใครส่งเสียงตอบเลย ในที่สุดท่ามกลางความมืดนั้น เขาก็เห็นแสงสว่างดวงเล็กอยู่ลิบ ๆ จึงเริ่มว่ายน้ำไปที่นั่นด้วยแรงทั้งหมดที่มี จนไปเจอกับคนๆหนึ่ง เจ็พเพ็ตโต คุณพ่อของเขานั้นเอง พวกเขาดีใจมากที่ได้เจอกัน หลังจากกอดกันแน่นเป็นเวลานาน คุณพ่อก็เล่าให้ฟังว่า เมื่อฟีน็อคคิโอไม่กลับบ้าน คุณพ่อจึงตัดสินใจออกเดินทางตามหาเขาไปทั่วทั้งบนบกและในน้ำ จนกระทั่งถูกลาวาพกลืนเข้าไป “อย่างกังวลเลยครับคุณพ่อ เดี่ยวคุณพ่อจะได้เห็นว่าเราจะออกจากที่นี่ได้อย่างไร” ฟีน็อคคิโอบอก ฟีน็อคคิโอใช้ประโยชน์จากความรู้ที่ว่า เมื่อปลาวาพนอนหลับปากของมันจะอ้าออก เขาแบกคุณพ่อขึ้นหลังและพากันออกมาจากตัวปลาวาพ เมื่อพวกเขาหนีออกมาได้ ฟีน็อคคิโอก็ว่ายน้ำเป็นเวลานานจนถึงฝั่งด้วยความเหนื่อยล้า

พอถึงบ้าน ฟีน็อคคิโอก็สนใจอยู่กับการดูแลคุณพ่อกำลังอ่อนแอมาก เขาไม่ยอมทิ้งให้คุณพ่ออยู่คนเดียวเลย เขาเอาใจใส่ทุกอย่างตามที่คุณพ่อต้องการจนอาการของคุณพ่อดีขึ้น วันหนึ่งนางฟ้าสีเหลืองปรากฏกายขึ้นอีกครั้ง “ฟีน็อคคิโอ” นางฟ้าเรียก “เจ้าเป็นคนกล้าหาญและมีความรับผิดชอบ เจ้าสมควรจะได้รับการเปลี่ยนแปลงเป็นเด็กที่มีเลือดเนื้อจริงๆ” นางฟ้าใช้ไม้กายสิทธิ์เปลี่ยนเขาจากหุ่นกระบอกไม้เป็นเด็กจริงๆ “วิเศษจริง” ฟีน็อคคิโอร้องด้วยความยินดี เจ็พเพ็ตโตให้ฟีน็อคคิโอนั่งตักอย่างมีความสุข เขาบอกฟีน็อคคิโอว่า นี่ไม่ใช่เรื่องของเวทมนตร์วิเศษอย่างเดียว แต่เป็นเรื่องของความจริงใจ ความมีน้ำใจ และการประพฤติตัวดีด้วย ที่ทำให้เขาได้รับผลตอบแทนจากการทำความดี

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน

นิทานเรื่อง เซอร์อเล็กซ์ ปราบมังก

ประเภทนิทาน เทพนิยายปรัมปรา

ผู้แต่ง ฟील้าพู

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการฟังนิทาน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “ในภาพนี้เด็ก ๆ เห็นอะไรบ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าเขากำลังทำอะไรกัน”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง

สื่อประกอบ

นิทานเรื่อง เซอร์อเล็กซ์ ปราบมังก

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

ภาคผนวก

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีอศวินตัวน้อย ซึมดเข้ามาในเมืองถั่วน้อย โดยมีตของเขานั้น ได้รับการฝึกมาเป็นอย่างดี ในเมืองถั่วน้อย คนที่สูงที่สุดสูงเพียงแค่ชาวพริกไทย และบ้านที่ใหญ่ที่สุดก็ไม่ใหญ่ไปกว่ากล่องของขวัญ เมื่อเซอร์อเล็กซ์มองเห็นเมืองและผู้คนในเมือง เขาก็รู้สึกชอบมาก “นี่คือเมืองในฝันของฉัน” อศวินตัวน้อยพูด

แต่แล้ววันหนึ่ง เจ้ามังกรร้ายก็บินเข้ามาในเมือง เมื่อประชาชนในเมืองถั่วน้อยเห็นเข้า พวกเขาก็ร้องอย่างตกใจว่า “วิ้งหนึเอาชีวิตรอด” “ช่วยด้วย ช่วยด้วย” เจ้าหญิงสีนาร์้องขอความช่วยเหลือ แต่ไม่มีใครกล้าเข้าช่วยเจ้าหญิงได้ มังกรตัวร้ายจับเจ้าหญิงสีนาเข้าไปไว้ในถ้ำของมัน “ใครจะสามารถช่วยเธอได้” พระราชาตรัสถาม “ฉันแก่เกินไป” ชาวนาพูด “ฉันอ้วนเกินไป” พ่อครัวพูด “ฉันช้ำเกินไป” นักเล่นิทานพูดบ้าง “แต่ฉันไม่กลัว” อศวินตัวน้อยพูด “เจ้ารี เจ้าเป็นใคร” พระราชาตรัสถาม “ฉันคือเซอร์ อเล็กซ์ ฉันมีดาบของฉันด้วย” มันมีขนาดเท่าเข็มหมุด “ฉันมีโล่ของฉันด้วย” มันไม่ใหญ่ไปกว่าเหรียญบาท “และฉันก็มีมดเล็กๆ ของฉันด้วย” พระราชาทรงพระสรวล “เจ้าตัวเล็ก เกินกว่าที่จะทำอะไรได้” “ฉันตัวเล็ก แต่ฉันกล้าหาญ ฉันจะปกป้องเจ้าหญิงสีนาให้ปลอดภัยได้” เซอร์อเล็กซ์จึงรับอาสาเข้าไปช่วยเจ้าหญิงสีนา แม้พระราชาจะไม่เชื่อว่าเซอร์อเล็กซ์จะสามารถช่วยเจ้าหญิงได้ แต่พระองค์ก็ไม่มีทางเลือก

แล้วเซอร์อเล็กซ์ก็ซึมดเข้าไปในถ้ำของมังกรร้าย ในขณะที่นั้นเจ้ามังกรร้ายกำลังนอนหลับ ซึ่งเป็นโชคดีของเซอร์อเล็กซ์และเจ้าหญิงสีนา “ฮู” เขาพูดกับเจ้าหญิงสีนา ก่อนที่จะตัดเชือกให้เจ้าหญิงสีนาเป็นอิสระ “มากับข้า” เซอร์อเล็กซ์บอกกับเจ้าหญิงสีนา เจ้าหญิงสีนาจึงได้ซึมดกลับมากับเซอร์อเล็กซ์ ซึ่งก็ต้องเร่งรีบหนีแข่งกับเวลา แต่ในไม่ช้าเจ้ามังกรร้ายก็ตื่นขึ้น มันไม่เห็นเจ้าหญิงอยู่ที่นี้ และมันก็ต้องการเจ้าหญิงกลับคืนมา เจ้ามังกรร้ายจึงบินตามเซอร์อเล็กซ์และเจ้าหญิงสีนามาจนมันเข้ามาใกล้ขึ้นๆ แต่เซอร์อเล็กซ์ไม่ได้ตกใจกลัว เขามองเห็นใยแมงมุมยักษ์ เขาจึงเริ่มวางแผน เซอร์อเล็กซ์ซึมดเข้าไปทางด้านหลังของใยแมงมุมและเรียกเจ้ามังกรร้าย “พยายามเข้ามาจับเราสิ” เมื่อเจ้ามังกรร้ายตามมา มันก็บินเข้าไปในใยแมงมุมและติดอยู่ในกับดัก ซึ่งเป็นวาระสุดท้ายของเจ้ามังกรร้าย เซอร์อเล็กซ์จึงสามารถนำเจ้าหญิงคืนกลับสู่เมืองถั่วน้อยได้อย่างปลอดภัย ในคืนนี้ก็มีการจัดงานปาร์ตี้ใหญ่ของประชาชนในเมืองถั่วน้อย “ฉันมีความสุขมาก” เจ้าหญิงตรัสกับเซอร์อเล็กซ์ ขณะที่พระราชาตรัสว่า “ที่นี่เซอร์อเล็กซ์เป็นคนที่ตัวเล็กที่สุด แต่เขากล้าหาญกว่าทุกคน”

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทาน

นิทานเรื่อง สาวน้อยเบลล์กับลูกสุนัขผู้กล้าหาญ

ประเภทนิทาน เทพนิยายปรัมปรา

ผู้แต่ง บาบารัร่า บาเซลด์ัว (Barbara Bazaldua)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการฟังนิทาน

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “มีอะไรบ้างอยู่ในภาพนี้” “เด็ก ๆ คิดว่าพวกเขาอยู่ที่ไหน” “แล้วคิดว่าพวกเขากำลังทำอะไรกันอยู่”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (15 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง

สื่อประกอบ

นิทานเรื่อง สาวน้อยเบลล์กับลูกสุนัขผู้กล้าหาญ

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

ภาคผนวก

ในวันทีหนาวเย็นของฤดูใบไม้ผลิ ขณะที่เบลล์กำลังเดินเล่นอยู่ในอุทยาน เธอได้ยินเสียงครางหึ่งๆ ของลูกสุนัขตัวหนึ่ง มันกำลังนั่งตัวสั่นเทาอยู่หน้าปราสาท “โอ...น่าสงสารจังเลย” เบลล์อุทาน “เข้ามาทำตัวเจ้าให้อบอุ่นและหาอะไรกินกันดีกว่า เจ้าพัฟฟ์” เธอตั้งชื่อให้เจ้าลูกสุนัขน้อยและอุ้มมันขึ้นมาไว้ใต้เสื้อคลุมของเธอก่อนจะพามันเดินตรงเข้าไปในห้องครัวของปราสาท พวกของใช้ที่มีชีวิตเพราะเวทมนตร์พากันหัวเราะชอบใจ เมื่อเห็นเจ้าพัฟฟ์เล่นน้ำในอ่าง และเมื่อขึ้นจากน้ำเจ้าลูกสุนัขก็มาก้มหน้าก้มตากินสตูที่เบลล์นำมาให้อย่างหิวโหย “น่ารักจังเลย ฉันหวังว่าเขาจะได้อยู่กับเราที่นี่” ซิพกล่าว แต่ทว่ามีของใช้ชิ้นหนึ่งที่ไม่ได้รู้สึกสนุกไปด้วย ออตโตมานเฝ้ามองดูเจ้าพัฟฟ์ มันทำให้เขาย้อนคิดถึงอดีตที่เขาเคยเป็นสุนัขจริงๆ มาก่อน ทันใดนั้น เขาก็นึกอยากได้รับความสนใจบ้าง เขาจึงวิ่งวงเสียงดังไปรอบห้องครัว และพยายามทำท่าทางเหมือนเจ้าลูกสุนัข แต่ว่าก็ไม่มีใครให้ความสนใจเลย

ในตอนนั้นเอง เจ้าพัฟฟ์ก็กระโดดไปที่ประตู มันร้องเห่าอย่างกระตือรือร้น “อยากออกไปเล่นข้างนอกหรือจ๊ะ” เบลล์ถามก่อนเปิดประตูให้มันออกไป ในขณะที่เบลล์และของใช้มหัศจรรย์อื่นๆ ตามลูกสุนัขออกไปข้างนอก พวกเขาไม่ทันเห็นว่าออตโตมานเดินลับๆ ล่อๆ หลบห่างออกไปตามลำพัง พวกเขาพากันหัวเราะที่เจ้าพัฟฟ์สามารถคาบกิ่งไม้ที่เบลล์โยนให้กลับคืนมาได้ แต่ระหว่างนั้นเอง เจ้าชายอสูรเดินตรงมาหาเบลล์ด้วยสีหน้าเคร่งเครียดและมีกอกุหลาบที่เขารักมากอยู่ในมือ “มีใครไม่รู้มารื้อกอกุหลาบของข้า” เขาร้องคำราม เจ้าชายอสูรเหลือบไปเห็นเจ้าพัฟฟ์พอดี “หรือเจ้าลูกสุนัขนี่เองที่ขุดต้นไม้ของข้า เอามันไปให้พันปราสาทของข้าเดี๋ยวนี้” “แต่จะเอาเขาไปปล่อยในป่าไม่ได้นะเพคะ” เบลล์รีบบอก “เขาต้องมีบ้านอยู่นะเพคะ” “มันอยู่ที่นั่นไม่ได้” เจ้าชายอสูรคำรามขณะเดินกระแทกเท้าเข้าไปในป่า เบลล์เข้าใจดีว่าเจ้าชายอสูรรักดอกไม้ของเขาามากเพียงใด แต่เจ้าพัฟฟ์นี่ล่ะ จะทำยังไง ในตอนนั้นเอง เบลล์เห็นออตโตมานวิ่งผ่านหน้าเธอไป และขาของเขาเต็มไปด้วยโคลน “เอ๊ะ ออตโตมานไปขุดสวนมาหรือนี่” เบลล์อุทาน “แต่เขาทำอย่างนี้ทำไม” ลูเมียร์สงสัย เบลล์ยืนมองออตโตมานวิ่งตามหลังอสูรไป เธอจึงเข้าใจในทันที “โอ...ออตโตมานผู้น่าสงสาร” “เขาแค่ต้องการให้มีคนมาสนใจเขาบ้างเท่านั้นเอง” เบลล์คราง ทันใดนั้นเจ้าลูกสุนัขก็ออกวิ่งตามออตโตมานไปพร้อมกับส่งเสียงเห่าอย่างร่าเริง เบลล์พยายามร้องเรียกพวกเขาให้กลับมา แต่ทั้งสองกลับวิ่งเข้าไปในหมู่ไม้ “ฉันต้องรีบพาพวกเขากลับมา” “แต่มันกำลังจะมีดแล้วนะเบลล์” มิสซิสพอดส์บอก เบลล์กระชับเสื้อคลุมให้แนบตัวและก้าวเดินตรงไปที่หมู่ไม้นั้น “เดี๋ยวก่อน” ลูเมียร์เรียก “ข้าจะไปด้วยและจะช่วยส่องทางให้ท่าน” “ขอบใจมากจ๊ะ” เบลล์กล่าวในขณะที่ยกลูเมียร์สูงขึ้น “พัฟฟ์ ออตโตมาน” เบลล์เรียก ในขณะที่เธอและลูเมียร์ออกค้นหา มีเสียงดังกรอบแกรบออกมาจากหมู่ไม้ พร้อมกับมีตา

สีเหลืองวาวคู่หนึ่งจ้องมองมาที่เธอ “นั่นอะไรนะ” ลูเมียร์กระซิบ “ฉันขอให้มันเป็นแค่กระรอกนะ” เบลล์ตอบ “แต่ต้องเป็นกระรอกตัวใหญ่มากเชียวละ ถึงได้มีตาใหญ่ขนาดนี้” ลูเมียร์ตอบ เบลล์คว่า กิ่งไม้ใหญ่ขึ้นมาถือไว้ในมืออีกข้างหนึ่ง และก้าวเดินต่อไปพร้อมร้องเรียกหาพัฟฟีและออตโตมาน

ทันใดนั้น ทั้งสองก็ได้ยินเสียงเห่าคำรามอย่างดุร้ายดังขึ้นมาไม่ไกลออกไปนัก เบลล์รีบวิ่งตรงไปยังเสียงนั้น และภาพที่เห็นคือทั้งพัฟฟีและออตโตมานตกอยู่ท่ามกลางวงล้อมของฝูงหมาป่าที่หิวกระหาย “นั่น พัฟฟีกำลังพยายามปกป้องออตโตมาน” ลูเมียร์อุทานออกมา “โอ เขาตัวเล็กเกินกว่าจะต้านทานพวกหมาป่าไว้ได้” เบลล์บอก “เขาต้องการความช่วยเหลือจากเรา” เบลล์ใช้ไฟจากเทียนของลูเมียร์จุดกิ่งไม้ในมือเธอ จากนั้นก็รีบวิ่งตรงไปยังฝูงหมาป่า กิ่งไม้ที่ติดไฟถูกเบลล์ใช้กวัดแกว่งเข้าสู่ฝูงหมาป่า “ไปให้พ้นนะ ออกไป” ฝูงหมาป่าคำรามอย่างโกรธจัด แต่จำต้องถอยหนีให้ห่างจากเปลวไฟ เบลล์จึงวิ่งผ่านไปหาออตโตมานและพัฟฟีได้ แต่แล้วเบลล์ก็สะดุดเข้ากับรากไม้ ทำให้คบไฟกระเด็นหลุดจากมือ “โอ ไม่นะ” คบไฟกลิ้งไปไกลกว่าที่เธอจะเอื้อมถึง และฝูงหมาป่าที่คำรามอย่างดุร้ายกำลังมุ่งตรงเข้ามาหาเธอ เวลานั้นพัฟฟีรีบวิ่งตรงไปที่คบไฟพร้อมกับเห่าเสียงดังอย่างเกรี้ยวกราด มันใช้ปากคาบที่ค้ำคบไฟ และขว้างเข้าไปที่กลางฝูงหมาป่า ทำให้หมาป่าทั้งฝูงถอยห่างออกไป ออตโตมานจึงวิ่งมาข้างหน้าเบลล์ พร้อมกับส่งเสียงบอกให้เธอตามเข้าไป “พัฟฟีเปิดทางให้แล้ว” ลูเมียร์ตะโกนบอกเบลล์ “ตามออตโตมานไป” ทันใดนั้นเองเจ้าชายอสูรก็ปรากฏตัวขึ้นต่อหน้าฝูงหมาป่า พวกมันร้องครางด้วยความกลัวก่อนจะพากันวิ่งหนีกระเจิดกระเจิงไป เหตุการณ์ร้ายสงบลงแล้ว แต่ทั้งจุมูกและหูของพัฟฟียังใหม่เกรียมและเจ็บปวด “พัฟฟีกับออตโตมานพยายามปกป้องฉัน” เบลล์บอก “พวกเขาเป็นเพื่อนตัวเล็ก ๆ ผู้กล้าหาญ” อสูรตอบ ก่อนจะอุ้มพัฟฟีไว้ในอ้อมแขนข้างหนึ่งและอุ้มออตโตมานไว้ในอ้อมแขนอีกข้างหนึ่ง โดยมีเบลล์เดินเคียงข้างตรงกลับไปยังปราสาท เวลานั้น พัฟฟีได้รับการรักษาจนหายดีแล้ว ทุกคนมานั่งรวมกันอยู่ข้างหน้าเตาผิง เบลล์มองดูอสูรเอามือหนึ่งลูบตัวออตโตมานและอีกมือหนึ่งป้อนขนมปังกรอบให้พัฟฟี รอยยิ้มอันอ่อนโยนบนใบหน้าของอสูรทำให้เธอมีความสุข “อนุญาตให้พัฟฟีอยู่ที่นี้จนกว่าฉันจะหาบ้านใหม่ให้เขาได้ไหมคะ” เธอถาม อสูรกระแอมในลำคอ ก่อนจะพูดเสียงห้าว ๆ ว่า “บ้านของเขาคือที่นี่...บ้านของเรา” เบลล์ยิ้ม เธอรู้ว่าในตอนนี้อสูรรักสัตว์ทั้งสองมากเพียงใด เย็นวันต่อมา ขณะที่เบลล์และเจ้าชายอสูรเดินร่ากันในห้องโถงของปราสาท พัฟฟีและออตโตมาน มายืนทำหน้าที่รักษาความปลอดภัยอยู่ที่หน้าประตูด้วยความภาคภูมิใจ ที่คอของพัฟฟีและออตโตมานมีเหรียญกล้าหาญงาววาวแวบห้อยอยู่ด้วย เหรียญนั้นจารึกข้อความที่น่าเกรงขามว่า “ผู้พิทักษ์ปราสาท”

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด แบบมีโครงสร้าง

หลักการและเหตุผล

การจัดกิจกรรมเล่านิทาน เป็นกิจกรรมที่ใช้นิทานเป็นสื่อทางภาษาในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การฟังเรื่องราวที่ส่งเสริมจินตนาการและรูปภาพที่สวยงามจากหนังสือนิทานจะเป็นการเปิดโลกกว้างทางความคิดให้แก่เด็ก โดยนิทานที่นำมาใช้ในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยนิทาน 3 ประเภท คือ

1. นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา เป็นนิทานที่มีเทวดา นางฟ้า เจ้าหญิง เจ้าชายเป็นตัวละครในนิทาน หรือเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอภินิหาร ตัวเอกหรือตัวเด่นๆ จะมีอภินิหารหรือเวทมนต์ ฤทธิ์เดช ฉากหรือสถานที่ในเนื้อเรื่องมักเป็นสถานที่พิเศษ มีลักษณะเหนือความเป็นจริงของมนุษย์เป็นส่วนใหญ่
2. นิทานประเภทสัตว์พูดได้ เป็นนิทานที่ตัวเอกเป็นสัตว์แต่มีการกระทำและพูดได้เหมือนมนุษย์ มีทั้งสัตว์ป่า สัตว์บ้านและบางเรื่องก็มีมนุษย์เกี่ยวข้องด้วย
3. นิทานประเภทผจญภัย เป็นนิทานที่เนื้อเรื่องอาจคล้ายชีวิตจริงหรือจินตนาการ มีตัวละครเอกที่ผจญภัยไปในสถานการณ์ต่างๆ มีการกระทำที่กล้าหาญ กล้าเสี่ยง พบเจอเหตุการณ์ที่ต้องฟันฝ่า เผชิญอุปสรรคและประสบผลสำเร็จในที่สุด

นอกจากใช้นิทานเป็นสื่ออุปกรณ์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แล้ว การใช้คำถามถือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ที่ช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ทำทลายความคิด เปิดกว้างทางความคิด และพัฒนาความคิดใหม่ๆ ดังนั้นหลังจากที่เล่านิทานจบแล้ว จึงมีการใช้คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง คือ คำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบ ตอบได้อย่างอิสระ สามารถตอบได้หลายคำตอบตามความคิด ไม่มีคำตอบที่ผิดหรือถูกซึ่งเป็นคำถามที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดโดยผู้วิจัย ดังนั้นในการทำการทดลองหรือการนำไปใช้ ไม่ว่าผู้ใดจะเป็นผู้ทดลองหรือผู้นำไปใช้ ก็จะใช้คำถามเดียวกันทุกครั้ง ซึ่งนิทาน 1 เรื่อง จะประกอบด้วยคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จำนวน 4 คำถาม และข้อคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องของนิทาน รวมไปถึงสอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ดังนี้

4.1 คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดหาคำตอบอย่างรวดเร็วด้วยการคิดหาคำตอบจำนวนมาก เน้นปริมาณคำตอบ โดยไม่ซ้ำกันภายในเวลาที่กำหนดให้

4.2 คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบกล้าที่จะคิดด้วยทัศนะที่กว้างจากเดิม สามารถมองจากหลายแง่มุม หลายทิศทางและหลายระดับ อาจรวมถึงการแสดงถึงความรู้สึกร่วม

4.3 คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครและไม่มีใครคาดคิด เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำความคิดเดิมมาดัดแปลงหรือประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นได้ทั้งรูปธรรม นามธรรมและสัญลักษณ์

4.4 คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบแสดงถึงความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น รวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย ต่อเติมเป็นเรื่องราว อาจเป็นการคิดแจกแจงรายละเอียดหรือเป็นขั้นเป็นตอน

เมื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการแล้ว สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะเอื้อต่อการให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ การจัดบรรยากาศที่เงียบสงบ สถานที่สบาย สะอาด และผู้ฟังไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน ง่วงนอนหรืออยากเข้าห้องน้ำ ก็จะช่วยให้เด็กมีสมาธิในการฟังนิทานได้ดีขึ้น

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

เนื้อหา

การจัดกิจกรรมเล่านิทาน เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมจินตนาการ และความคิดที่กว้างไกลแก่เด็กผ่านภาษา เรื่องเล่า ตัวละคร รูปภาพ และฉากสีสันสวยงาม จากหนังสือนิทานทั้งหมดจำนวน 15 เรื่อง ได้แก่ เจ้าชายสายลม, เจ้าหญิงผู้เมตตา, ฟีนิกซ์คิโ, เซอร์อเล็กซ์ปราบมังกร, สาวน้อยเบลล์กับลูกสุนัขผู้กล้าหาญ, คอร์ดูรอย, หมิน้อยจัดบ้าน, เจ้าป่าเสียงหาย, งวงยาวยาวของช่างอัลเฟรด, ปูยักษ์อยากสวย, ลูลูมาช่วยเพื่อนแล้ว, แมวหิวผู้กล้าหาญ, เจ้าหญิงลูลูช่วยมังกร, ปลาทองท่องทะเลผจญภัยตามหาฝูง และซูปเปอร์สปีดกับการกอบกู้อวกาศเหม็นหึ่ง

ระยะเวลาและการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างนี้ เป็นการเล่านิทาน

ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องพร้อมเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ชักถามแสดง ความสนใจในเรื่อง ตัวละคร ฉาก หรือรูปภาพจากนิทานที่ได้ฟัง แล้วถามต่อด้วยคำถามส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้วิจัยเพื่อใช้สำหรับ นิทานเรื่องนั้นๆ ใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน คือ วันจันทร์- วันศุกร์ โดยเล่านิทาน 1 ครั้ง ครั้งละ 1 เรื่อง ใช้เวลาในการทำกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถาม ปลายเปิดแบบมีโครงสร้างแต่ละครั้ง ประมาณ 45 นาที โดยมีขั้นตอนในการปฏิบัติดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำหนังสือนิทานที่จะเล่า ถามเร้าความสนใจด้วยการให้เด็ก

แสดงความคิดเห็น จากรูปภาพของปกนิทาน

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมเริ่มต้นเล่านิทานจากหนังสือนิทานประกอบภาพที่กำหนดให้ตั้งแต่ ต้นจนจบเรื่อง โดยอาจใช้เทคนิคประกอบการเล่านิทาน เช่น การใช้น้ำเสียงประกอบการเล่า ที่ไม่ ควรใช้น้ำเสียงราบเรียบ ควรทำเสียงให้เข้ากับบรรยากาศของเรื่อง การใช้เสียงหนักเสียงเบา จะทำ ให้ผู้ฟังฟังอย่างเพลิดเพลินไม่เบื่อหน่าย
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย อยากรู้ในระหว่างที่ผู้ ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร ฉาก เรื่องราว รูปภาพ จาก นิทานที่ได้ฟัง
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมพูดคุยกับเด็กและถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็น คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง จำนวน 4 คำถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับนิทานเรื่องนั้นๆ

การเตรียมสื่อและการจัดสภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมเล่านิทาน

1. หนังสือนิทาน 1 เล่ม พร้อมข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างสำหรับนิทานเรื่องนั้นๆ
2. จัดสภาพแวดล้อมให้มีบรรยากาศที่เงียบสงบ ผู้ฟังไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน ง่วงนอนหรือ อยากรู้อากาศ สถานที่สบาย สะอาด

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมอาจนั่งเก้าอี้เล่านิทานและให้เด็กนั่งกับพื้น เพื่อให้เด็กทุกคนมองเห็นภาพจากหนังสือนิทานได้ชัดเจน

บทบาทของผู้ดำเนินกิจกรรม

1. ศึกษาคู่มือการใช้และแผนการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างให้เข้าใจชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม
2. จัดเตรียมสื่ออุปกรณ์และสภาพแวดล้อมที่จะจัดกิจกรรมให้พร้อม
3. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนการดำเนินกิจกรรมด้วยวิธีที่เหมาะสม
4. จัดกิจกรรมเล่านิทาน
5. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วม ชักถาม แสดงความคิดเห็น ระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมเล่านิทานหรือเมื่อเล่านิทานจบแล้ว
6. ถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง จำนวน 4 คำถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับนิทานเรื่องนั้นๆ
7. การใช้คำถาม ผู้ดำเนินกิจกรรมจะถามคำถามเด็กทีละข้อ แล้วเปิดโอกาสให้เด็กได้ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นทีละคน และเปิดโอกาสให้เด็กตอบตามความสมัครใจ
8. สังเกตเด็กและเปิดโอกาสให้เด็กร่วมตอบคำถามอย่างทั่วถึง
9. คอยกระตุ้นและเสนอโอกาสให้เด็กตอบคำถาม
10. ผู้บันทึกพฤติกรรมคอยบันทึกจำนวนครั้งในการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

บทบาทของเด็ก

1. เข้าร่วมฟังนิทานที่ผู้ดำเนินกิจกรรมเล่า
2. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทานที่ฟัง
3. ร่วมตอบคำถามอย่างน้อย 1 ข้อคำถาม ต่อนิทาน 1 เรื่อง
4. เมื่อฟังนิทานครบ 15 เรื่อง เด็กควรได้ตอบคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครบทั้ง 4

ด้าน

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

นิทานเรื่อง คอร์ดูรอย

ประเภทนิทาน สัตว์พูดได้

ผู้แต่ง ดอน ฟรีแมน (Don Freeman)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าเจ้าหมีน้อยนี้กำลังทำอะไร” “เด็ก ๆ ลองเดาสิว่านิทานเรื่องนี้จะเกี่ยวข้องกับอะไร”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง
2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	เด็ก ๆ เคยเห็นตุ๊กตาอะไรบ้าง	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย อาจกระตุ้น การตอบคำถาม เช่น แล้ว คนอื่นล่ะเคยเห็นตุ๊กตา อะไรอีก น่าจะมีอีกนะ

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็กๆ คิดว่าคอร์ดูรอยจะรู้สึกอย่างไรที่กระดุมเสื้อเอี่ยมหลุดหายไป	พยายามให้เด็กตอบสนองความรู้สึกที่หลากหลาย แง่มุม
ด้านความคิดริเริ่ม	ถ้าคอร์ดูรอยหากระดุมที่หายไปไม่เจอ เด็กๆ คิดว่าจะหาอะไรมาใช้ติดแทนกระดุมให้คอร์ดูรอยได้บ้าง	อาจชี้引导孩子พยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร หรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
ด้านความคิดละเอียดลออ	ตอนนี้คอร์ดูรอยมีบ้าน มีเตียง และได้กระดุมใหม่แล้ว จากนั้นไปเด็กๆ คิดว่าจะเรื่องราวจะเป็นยังไงต่อไปบ้าง	พยายามให้เด็กเล่าต่อเรื่องราว

3. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า อาจมีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน เมื่อเด็กตอบคำถาม ผู้เล่าอาจเพียงตอบรับการตอบคำถามด้วยคำว่า อะ อืม โอเค คนต่อไป แล้วคนอื่นล่ะ มีอย่างอื่นอีกไหม เป็นต้น แต่ไม่มีการให้การเสริมแรงใดๆ

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง คอร์ดูรอย
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

(เนื้อเรื่องนิทาน)

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

นิทานเรื่อง หมิน้อยจัดบ้าน

ประเภทนิทาน สัตว์พูดได้

ผู้แต่ง สุพรรณณี นามวงษ์

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “มีหน้าโผล่มาครึ่งหนึ่ง เด็กๆ คิดว่ามันคือตัวอะไร” “เด็กๆ ลองเดาสิว่านิทานเรื่องนี้จะเกี่ยวข้องกับอะไร”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง
2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	รอบตัวเรา มีอะไรบ้างที่ทำจากพลาสติก บอก มาให้เยอะที่สุดภายในเวลา 2 นาที	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย อาจกระตุ้น การตอบคำถาม เช่น ลอง นึกดูดีๆมีอย่างอื่นอีกไหม น่าจะมีอีกนะ เป็นต้น

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็ก ๆ ลองช่วยหมีน้อยคิดซิ ว่าขวดพลาสติกใช้แล้ว สามารถเอาไปใช้ทำอะไรได้อีก	พยายามให้เด็กตอบหลากหลายประเภท เช่น ถ้าเด็กตอบว่า ใส่ดอกไม้ ใส่เงิน ใส่ดินสอ ครูอาจชี้แนะว่า นอกจากใส่ของต่างๆ แล้ว สามารถใช้ทำอะไรได้อีก
ด้านความคิดริเริ่ม	กล่องกระดาษไม่ใช่แล้วในบ้านหมีน้อย ให้เด็ก ๆ ลองเอาไปตัดแปลงเป็นอะไรก็ได้ที่ไม่เหมือนใคร เด็ก ๆ จะเอาไปทำอะไร	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากเดิม
ด้านความคิดละเอียดลออ	พอประดิษฐ์ของนั้นเสร็จแล้ว เด็ก ๆ จะเอาของชิ้นนั้นไปทำอะไรต่อ	พยายามให้เด็กเล่าเรื่องต่ออธิบายถึงรายละเอียด

3. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามียุติบางคนเขินอายไม่กล้า อาจมีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีกติกากำหนดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน เมื่อเด็กตอบคำถาม ผู้เล่าอาจเพียงตอบรับการตอบคำถามด้วยคำว่า ค่ะ อืม โอเค คนต่อไป แล้วคนอื่นล่ะ มีอย่างอื่นอีกไหม เป็นต้น แต่ไม่มีการให้การเสริมแรงใดๆ

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง หมีน้อยจัดบ้าน
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

(เนื้อเรื่องนิทาน)

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

นิทานเรื่อง เจ้าป่าเสียงหาย

ประเภทนิทาน สัตว์พูดได้

ผู้แต่ง สุริยันต์ สุดศรีวงศ์

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “ในภาพนี้เด็ก ๆ เห็นสัตว์อะไรบ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าเจ้าสิงโตอ้าปากทำไม”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง
2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ในบรรดาสัตว์ป่าทั้งหลาย เด็ก ๆ ชอบสัตว์ชนิด ไหนบ้าง บอกมาให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย อาจกระตุ้น การตอบคำถาม เช่น มี อย่างอื่นอีกไหม มีสัตว์ อะไรอีกที่เราชอบ เป็นต้น

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไรสิงโตถึงเสียงหาย	พยายามให้เด็กตอบ หลากหลายแง่มุม
ด้านความคิดริเริ่ม	ถ้าสิงโตเจ้าป่าเกิดเสียงหายไปจริงๆ จะใช้วิธีไหน มาปลุกเพื่อนๆ ในป่า	อาจชี้引导孩子พยายาม ตอบในวิธีที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร
ด้านความคิด ละเอียดลออ	เด็กๆ คิดว่าการที่จะเป็นเจ้าป่าได้ จะต้อง มีคุณสมบัติอะไรบ้าง	พยายามให้เด็กอธิบายถึง รายละเอียด

3. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามียุติกาเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า อาจมีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีกักรจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน เมื่อเด็กตอบคำถาม ผู้เล่าอาจเพียงตอบรับการตอบคำถามด้วยคำว่า ค่ะ อืม โอเค คนต่อไป แล้วคนอื่นล่ะ มีอย่างอื่นอีกไหม เป็นต้น แต่ไม่มีการให้การเสริมแรงใดๆ

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง เจ้าป่าเสียงหาย
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

(เนื้อเรื่องนิทาน)

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

นิทานเรื่อง งวงยาวยาวของช่างอัลเฟรด

ประเภทนิทาน สัตว์พูดได้

ผู้แต่ง ฟรานเซสกา วิกเนกา (Francesca Vignaga)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าเกิดอะไรขึ้นกับงวงของเจ้าช่างน้อย”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง
2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ถ้าให้นึกถึงสิ่งที่มีลักษณะยาว ๆ เด็ก ๆ นึกถึงอะไรบ้าง ช่วยกันตอบมาให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที	หากเด็กตอบคำถามได้จำนวนน้อย อาจกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น มีอย่างอื่นอีกไหม นึกถึงอะไรอีก ช่วยกันคิดเร็ว เกือบหมดเวลาแล้วเป็นต้น

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็ก ๆ คิดว่างวงยาว ๆ ของอัลเฟรด มีข้อดีหรือไม่ ดีอย่างไร	พยายามให้เด็กตอบ หลากหลายแง่มุม หลากหลายด้าน
ด้านความคิดริเริ่ม	ถ้าเด็ก ๆ มีแขนที่ยืดยาวมากเหมือนงวงของ อัลเฟรดจะทำอย่างไร	อาจชี้引导孩子พยายามจินตนาการ ไม่คิดยึดติดกับ ความเป็นจริง
ด้านความคิด ละเอียดลออ	แล้วเด็ก ๆ คิดว่าการที่เรามีแขนที่ยาวมากแบบ นั้นมีประโยชน์อย่างไรบ้าง	พยายามให้เด็กอธิบายถึง รายละเอียด

3. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามีเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า อาจมีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีกำกวดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน เมื่อเด็กตอบคำถาม ผู้เล่าอาจเพียงตอบรับการตอบคำถามด้วยคำว่า ค่ะ อืม โอเค คนต่อไป แล้วคนอื่นล่ะ มีอย่างอื่นอีกไหม เป็นต้น แต่ไม่มีการให้การเสริมแรงใดๆ

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง งวงยาวยาวของช้างอัลเฟรด
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

(เนื้อเรื่องนิทาน)

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

นิทานเรื่อง ปูยักษ์อยากสวย

ประเภทนิทาน สัตว์พูดได้

ผู้แต่ง ชัยพร พานิชรุทติวงศ์

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ คิดว่าเจ้าตัวสีส้ม ๆ นี้คือตัวอะไร” “เด็ก ๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าในรูปภาพนี้น่าจะเป็นที่ไหน”

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จากนิทานที่ได้ฟัง
2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	เครื่องประดับที่เด็ก ๆ รู้จักมีอะไรบ้าง ช่วยกัน บอกมาภายในเวลา 2 นาที	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย อาจกระตุ้น การตอบคำถาม เช่น มีอย่างอื่นอีกไหม รู้จัก เครื่องประดับอะไรบ้าง น่าจะมีอีกนะ เป็นต้น

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไรปู่ย่าจึงอยากสวย	พยายามให้เด็กตอบ หลากหลายแง่มุม
ด้านความคิดริเริ่ม	ถ้าให้ใช้ของอะไรก็ได้มาดัดแปลงเป็น เครื่องประดับ 1 ชิ้น เด็กๆ จะใช้อะไรมาทำ	อาจชี้引导孩子พยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใคร
ด้านความคิด ละเอียดลออ	แล้วเครื่องประดับชิ้นนั้นของเด็กๆ มีวิธีทำอย่าง บ้าง	พยายามให้เด็กอธิบายถึง ลำดับขั้นตอน วิธีการ

3. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามีเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า อาจมีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน เมื่อเด็กตอบคำถาม ผู้เล่าอาจเพียงตอบรับการตอบคำถามด้วยคำว่า ค่ะ อืม โอเค คนต่อไป แล้วคนอื่นล่ะ มีอย่างอื่นอีกไหม เป็นต้น แต่ไม่มีการให้การเสริมแรงใดๆ

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง ปู่ย่าอยากสวย
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

(เนื้อเรื่องนิทาน)

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมี โครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม

หลักการและเหตุผล

การจัดกิจกรรมการเล่านิทาน เป็นกิจกรรมที่ใช้นิทานเป็นสื่อทางภาษาในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การฟังเรื่องราวที่ส่งเสริมจินตนาการและรูปภาพที่สวยงามจากหนังสือนิทานจะเป็นการเปิดโลกกว้างทางความคิดให้แก่เด็ก โดยนิทานที่นำมาใช้ในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยนิทาน 3 ประเภท คือ

1. นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา เป็นนิทานที่มีเวทมนตร์ นางฟ้า เจ้าหญิง เจ้าชายเป็นตัวละครในนิทาน หรือเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอภินิหาร ตัวเอกหรือตัวเด่นๆ จะมีอภินิหารหรือเวทมนตร์ ฤทธิ์เดช ฉากหรือสถานที่ในเนื้อเรื่องมักเป็นสถานที่พิเศษ มีลักษณะเหนือความเป็นจริงของมนุษย์เป็นส่วนใหญ่
2. นิทานประเภทสัตว์พูดได้ เป็นนิทานที่ตัวเอกเป็นสัตว์แต่มีการกระทำและพูดได้เหมือนมนุษย์ มีทั้งสัตว์ป่า สัตว์บ้านและบางเรื่องก็มีมนุษย์เกี่ยวข้องด้วย
3. นิทานประเภทผจญภัย เป็นนิทานที่เนื้อเรื่องอาจคล้ายชีวิตจริงหรือจินตนาการ มีตัวละครเอกที่ผจญภัยไปในสถานการณ์ต่างๆ มีการกระทำที่กล้าหาญ กล้าเสี่ยง พบเจอเหตุการณ์ที่ต้องฟันฝ่า เผชิญอุปสรรคและประสบผลสำเร็จในที่สุด

นอกจากใช้นิทานเป็นสื่ออุปกรณ์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แล้ว การใช้คำถามถือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ที่ช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ทำทลายความคิด เปิดกว้างทางความคิด และพัฒนาความคิดใหม่ๆ ดังนั้นหลังจากที่เล่านิทานจบแล้ว จึงมีการใช้คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง คือ คำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบ ตอบได้อย่างอิสระ สามารถตอบได้หลายคำตอบตามความคิด ไม่มีคำตอบที่ผิดหรือถูกซึ่งเป็นคำถามที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดโดยผู้วิจัย ดังนั้นในการทำการทดลองหรือการนำไปใช้ ไม่ว่าผู้ใดจะเป็นผู้ทดลองหรือผู้นำไปใช้ ก็จะใช้คำถามเดียวกันทุกครั้ง ซึ่งกำหนดให้นิทาน 1 เรื่อง จะประกอบด้วยคำถามจำนวน 4 คำถาม และข้อคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องของนิทาน รวมไปถึงสอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ดังนี้

4.1 คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดหาคำตอบอย่างรวดเร็วด้วยการคิดหาคำตอบจำนวนมาก เน้นปริมาณคำตอบ โดยไม่ซ้ำกันภายในเวลาที่กำหนดให้

4.2 คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบกล้าที่จะคิดด้วยทัศนะที่กว้างจากเดิม สามารถมองจากหลายแง่มุม หลายทิศทางและหลายระดับ อาจรวมถึงการแสดงถึงความรู้สึก

4.3 คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครและไม่มีใครคาดคิด เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำความคิดเดิมมาดัดแปลงหรือประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นได้ทั้งรูปธรรม นามธรรมและสัญลักษณ์

4.4 คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบแสดงถึงความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น รวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย ต่อเติมเป็นเรื่องราว อาจเป็นการคิดแจกแจงรายละเอียดหรือเป็นขั้นเป็นตอน

นอกจากความนี้ในการจัดกิจกรรมควรทำให้เด็กรู้สึกปลอดภัยทางจิตใจ เพื่อเอื้อต่อการให้เด็กกล้าแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ กล้าตอบ ไม่บั่นทอนกำลังใจของเด็ก ซึ่งสามารถทำได้โดยการที่เมื่อเด็กตอบคำถามหรือพยายามตอบคำถาม ควรมีการกระตุ้นและให้กำลังใจด้วยการเสริมแรงทางสังคม เพราะเป็นวิธีการที่จะทำให้เด็กรู้สึกมีกำลังใจ เชื่อมมั่นในตนเอง กล้าคิดกล้าตอบ ซึ่งการเสริมแรงทางสังคมสามารถทำได้โดย

การให้คำชมเชย เช่น ใช่ว่าได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ เป็นต้น

การแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม ขยิบตา ยกคิ้ว พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ ตะตะอ เป็นต้น โดยจะเสริมแรงทุกครั้งและเสริมแรงทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว

เมื่อจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการแล้ว สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะเอื้อต่อการให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ การจัดบรรยากาศที่เงียบสงบ สถานที่สบาย สะอาด และผู้ฟังไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน ง่วงนอนหรืออยากเข้าห้องน้ำ ก็จะช่วยทำให้เด็กมีสมาธิในการฟังนิทานได้ดีขึ้น

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง พร้อมให้การเสริมแรงทางสังคมทุกครั้งและเสริมแรงทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

เนื้อหา

การจัดกิจกรรมเล่านิทาน เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมจินตนาการ และความคิดที่กว้างไกลแก่เด็ก ผ่านภาษา เรื่องเล่า ตัวละคร รูปภาพ และฉากสีสันสวยงาม จากหนังสือนิทานทั้งหมดจำนวน 15 เรื่อง ได้แก่ เจ้าชายสายลม, เจ้าหญิงผู้เมตตา, ฟีน็อคคิโอ, เซอร์อเล็กซ์ปราบมังกร, สาวน้อยเบลล์ กับลูกสุนัขผู้กล้าหาญ, คอรัตรอย, หมิน้อยจัดบ้าน, เจ้าป่าเสียงหาย, งวงยาวยาวของช่างอัลเฟรด, ปูยักษ์อยากสวย, ลูลูมาช่วยเพื่อนแล้ว, แมวหมีผู้กล้าหาญ, เจ้าหญิงลูลูช่วยมังกร, ปลาทองทอง ทะเลผจญภัยตามหาฝูง และซูเปอร์สปัดกับการกอบกู้อวกาศเหม็นหึ่ง

ระยะเวลาและการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมนี้ เป็นการเล่านิทานตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องพร้อมเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ชักถาม แสดงความสนใจในเนื้อเรื่อง ตัวละคร ฉาก หรือรูปภาพจากนิทานที่ได้ฟัง แล้วถามต่อด้วยคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างที่ถูกสร้างขึ้นโดยผู้วิจัยเพื่อใช้สำหรับนิทานเรื่องนั้นๆ พร้อมให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม ใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน คือ วันจันทร์-วันศุกร์ โดยเล่าวันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 1 เรื่อง ใช้เวลาในการทำกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างแต่ละครั้ง ประมาณ 45 นาที โดยมีขั้นตอนในการปฏิบัติดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำหนังสือนิทานที่จะเล่า ถามเร้าความสนใจด้วยการให้เด็กแสดงความคิดเห็น จากรูปภาพของปกนิทาน
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช ใชได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทาง เช่น การยิ้ม ขยิบตา ยกคิ้ว พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ และตัวเมื่อเด็กแสดงความคิดเห็น แสดงความคิดเห็นโต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมเริ่มต้นเล่านิทานจากหนังสือนิทานประกอบภาพที่กำหนดให้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง โดยอาจใช้เทคนิคประกอบการเล่านิทาน เช่น การใช้น้ำเสียงประกอบการเล่า ที่ไม่

ควรใช้น้ำเสียงราบเรียบ ควรทำเสียงให้เข้ากับบรรยากาศของเรื่อง การใช้เสียงหนักเสียงเบา จะทำให้ผู้ฟังฟังอย่างเพลิดเพลินไม่เบื่อหน่าย

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย อยากรู้ในระหว่างที่ครูกำลังเล่านิทานได้

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ไซ้ ไซ้ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม ขยิบตา ยกคิ้ว พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ที่น่าสนใจ ตะลึงเมื่อเด็กแสดง ความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จาก นิทานที่ได้ฟัง

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมพูดคุยกับเด็กและถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็น คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง จำนวน 4 คำถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับนิทานเรื่องนั้นๆ

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ไซ้ ไซ้ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ที่น่าสนใจ จับมือ ตะลึง โอ้โฮ ปรบมือ ชู นิ้วโป้ง โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

การเตรียมสื่อและการจัดสภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมเล่านิทาน

1. หนังสือนิทาน 1 เล่ม พร้อมข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างสำหรับนิทานเรื่องนั้นๆ
2. จัดสภาพแวดล้อมให้มีบรรยากาศที่เงียบสงบ ผู้ฟังไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน ง่วงนอนหรืออยากเข้าห้องน้ำ สถานที่สบาย สะอาด
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมอาจนั่งเก้าอี้เล่านิทานและให้เด็กนั่งกับพื้น เพื่อให้เด็กทุกคนมองเห็น ภาพจากหนังสือนิทานได้ชัดเจน

บทบาทของผู้ดำเนินกิจกรรม

1. ศึกษาคู่มือการใช้และแผนการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคมให้เข้าใจชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม
2. จัดเตรียมสื่ออุปกรณ์และสภาพแวดล้อมที่จะจัดกิจกรรมให้พร้อม

3. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนการดำเนินกิจกรรมด้วยวิธีที่เหมาะสม
4. จัดกิจกรรมเล่านิทาน
5. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วม ชักถาม แสดงความคิดเห็น ระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมเล่านิทานหรือเมื่อเล่านิทานจบแล้ว
6. ถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง จำนวน 4 คำถาม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสำหรับนิทานเรื่องนั้นๆ
7. การใช้คำถาม ผู้ดำเนินกิจกรรมจะถามคำถามเด็กทีละข้อ แล้วเปิดโอกาสให้เด็กได้ตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นทีละคน และเปิดโอกาสให้เด็กตอบตามความสมัครใจ
8. ให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม และควรพยายามใช้การเสริมแรงทางสังคมให้หลากหลาย ไม่ซ้ำกันบ่อยครั้ง
9. สังเกตเด็กและเปิดโอกาสให้เด็กร่วมตอบคำถามอย่างทั่วถึง
10. คอยกระตุ้นและเสนอโอกาสให้เด็กตอบคำถาม
11. ผู้บันทึกพฤติกรรมคอยบันทึกจำนวนครั้งในการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

บทบาทของเด็ก

1. เข้าร่วมฟังนิทานที่ผู้ดำเนินกิจกรรมเล่า
2. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทานที่ฟัง
3. ร่วมตอบคำถามอย่างน้อย 1 ข้อคำถาม ต่อนิทาน 1 เรื่อง
4. เมื่อฟังนิทานครบ 15 เรื่อง เด็กควรได้ตอบคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครบทั้ง 4

ด้าน

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง
ควบคู่การเสริมแรงทางสังคม

นิทานเรื่อง ลู่อมาช่วยเพื่อนแล้ว

ประเภทนิทาน ผจญภัย

ผู้แต่ง แดเนียล ปีกูลี (Daniel Picouly)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “ในภาพนี้เด็ก ๆ เห็นอะไรบ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น”
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ไข่ ดี น่าสนใจ ความคิดดีมาก ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ เมื่อเด็กแสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกรื้อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ไข่ ไข่ได้ เยี่ยม ดี ดี มาก น่าสนใจ เก่งมาก ความคิดดีมาก สุดยอด ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะแคงตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็กแสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จาก นิทานที่ได้ฟัง
2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	เด็ก ๆ คิดว่าสัตว์ชนิดไหนบ้างที่ว่ายน้ำไม่ได้ ช่วยกันตอบมาให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย อาจกระตุ้น การตอบคำถาม เช่น มี อย่างอื่นอีกไหม น่าจะมีอีก นะ ช่วยกันคิดเร็วเกือบ หมดเวลาแล้ว เป็นต้น
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็ก ๆ คิดว่าเพราะอะไรฝนถึงตกหนักไม่ยอม หยุด	พยายามให้เด็กตอบ หลากหลายแง่มุม
ด้านความคิดริเริ่ม	ถ้าเกิดน้ำท่วม แต่เด็ก ๆ ไม่มีเรือ จะหาอะไรมา ดัดแปลงใช้แทนเรือดี	อาจชี้引导孩子พยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร
ด้านความคิดละเอียด ลออ	พอเด็ก ๆ ประดิษฐ์เรือเสร็จแล้ว จะเอาไปใช้ทำ อะไรต่อ	พยายามให้เด็กเล่าเรื่องต่อ อธิบายถึงรายละเอียด

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช๋ ใช๋ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ เก่งมาก ความคิดดีมาก สุดยอด ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือแตะตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็ก แสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบ คำถาม

4. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบ คำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามีเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า อาจมีการ เสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีกำกััดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

5. ผู้ช่วยดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง ลู่อูมาช่วยเพื่อนแล้ว
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

(เนื้อเรื่องนิทาน)



แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง
ควบคู่การเสริมแรงทางสังคม

นิทานเรื่อง แมวหมีผู้กล้าหาญ

ประเภทนิทาน ผจญภัย

ผู้แต่ง ฉันทนา ยกมาพันธ์

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง” “เด็ก ๆ ลองเดาสิว่านิทานเรื่องนี้ น่าจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร”
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ไข่ ดี น่าสนใจ ความคิดดีมาก ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ เมื่อเด็กแสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ไข่ ไข่ได้ เยี่ยม ดี ดี มาก น่าสนใจ เก่งมาก ความคิดดีมาก สุดยอด ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะแคงตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็กแสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จาก นิทานที่ได้ฟัง

2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ถ้าแมวน้อยตัวหนึ่งอยากมีชื่อ เด็กๆ คิดคิดว่าจะตั้งชื่อให้แมวว่าอะไรได้บ้าง	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย อาจกระตุ้น การตอบคำถาม เช่น มีชื่อ อะไรอีกไหม อยากให้แมว ชื่ออะไรดี เป็นต้น
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไรแมวหิวถึงช่วยมดแดง ต่างๆ ที่แม่วัวอื่นบอกว่าย่าไปยุ่ง	พยายามให้เด็กตอบ หลากหลายแง่มุม
ด้านความคิดริเริ่ม	ถ้าท่อน้ำที่แมวน้อยตกลงไปลึกมาก จนต้องใช้ อุปกรณ์มาช่วย เด็กๆ จะเอาอะไรมาทำเป็น อุปกรณ์ช่วยแมวน้อย	อาจชี้แนะให้เด็กมองหาอะไร ใกล้ตัวมาดัดแปลง
ด้านความคิดละเอียด ลออ	วันหนึ่งเกิดเด็กๆ มอมแมมกลับบ้าน จะอธิบายให้คุณแม่ฟังว่าอย่างไร คุณแม่จะได้ไม่ ดุ แต่ห้ามโกหกนะ	พยายามให้เด็กอธิบายถึง รายละเอียด

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช่ว่าได้ เยี่ยม ดี
ดีมาก น่าสนใจ เก่งมาก ความคิดดีมาก สุดยอด ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น
การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ แตะตัว โอบกอด ปรบมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็ก
แสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบ
คำถาม

4. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบ
คำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า อาจมีการ
เสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีกำกวดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

5. ผู้ช่วยดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง แมวหมีผู้กล้าหาญ
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

(เนื้อเรื่องนิทาน)



แผนการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง
ควบคู่การเสริมแรงทางสังคม

นิทานเรื่อง เจ้าหญิงลู่อูช่วยมังกร

ประเภทนิทาน ผจญภัย

ผู้แต่ง แดเนียล ปีกูลี (Daniel Picouly)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ คิดว่าสัตว์ที่อยู่ในภาพคือตัวอะไร” “เด็ก ๆ ลองเดาดูสิว่านิทานเรื่องนี้ น่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร”
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช่ ดี น่าสนใจ ความคิดดีมาก ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ เมื่อเด็กแสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกรื้อเรื่องนิทานและเล่นิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่นิทานได้
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช่ ใช่ได้ เยี่ยม ดี ดี มาก น่าสนใจ เก่งมาก ความคิดดีมาก สุดยอด ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ แตะตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็กแสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จาก นิทานที่ได้ฟัง

2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	เด็ก ๆ คิดว่าจะช่วยเหลือเพื่อนเรื่องอะไรได้บ้าง	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย อาจกระตุ้น การตอบคำถาม เช่น มี อย่างอื่นอีกไหม อยากจะ ช่วยอะไรอีกไหม เป็นต้น
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็ก ๆ คิดว่าเพราะอะไรเจ้ามังกรถึงไม่มีเพื่อนเล่น เลย	พยายามให้เด็กตอบหลากหลาย แง่มุม
ด้านความคิดริเริ่ม	ถ้าเด็ก ๆ สามารถแปลงร่างเป็นอะไรก็ได้ 1 วัน เด็ก ๆ อยากจะแปลงร่างเป็นอะไร	อาจชี้แนะให้เด็กพยายาม จินตนาการ ตอบในสิ่งที่ แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร
ด้านความคิดละเอียด ลออ	พอแปลงร่างแล้วอยากจะทำอะไรต่อไป	พยายามให้เด็กเล่าเรื่องต่อ อธิบายถึงรายละเอียด

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช่ว่าได้เยี่ยม ดี
ดีมาก น่าสนใจ เก่งมาก ความคิดดีมาก สุดยอด ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น
การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือแตะตัว โอบกอด ประทับมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็ก
แสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบ
คำถาม

4. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบ
คำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามมีเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า อาจมีการ
เสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

5. ผู้ช่วยดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง เจ้าหญิงลู่อูช่วยมังกร
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

(เนื้อเรื่องนิทาน)



แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง ควบคู่การเสริมแรงทางสังคม

นิทานเรื่อง ปลาทองท่องทะเลผจญภัยตามหาฝูง

ประเภทนิทาน ผจญภัย

ผู้แต่ง แมท บัคคิงแฮม (Matt Buckingham)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ เห็นอะไรอยู่ในภาพนี้บ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าที่นี่คืออะไร” “เด็ก ๆ คิดว่าเจ้าปลาน้อยกำลังว่ายน้ำไปไหน”
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช่ ดี น่าสนใจ ความคิดดีมาก ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ เมื่อเด็กแสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช่ ใช่ได้ เยี่ยม ดี ดี มาก น่าสนใจ เก่งมาก ความคิดดีมาก สุดยอด ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ แตะตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็กแสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จาก นิทานที่ได้ฟัง

2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ในทะเลมีสัตว์อยู่เยอะแยะมากมาย ลองบอกชื่อ สัตว์ทะเลที่เด็กๆ รู้จักมาให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย อาจกระตุ้น การตอบคำถาม เช่น มี อย่างอื่นอีกไหม รู้จักตัว ะไรอีก น่าจะมีอีกนะ เป็นต้น
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็กๆ คิดว่าถ้าเราตื่นสายจะทำให้เกิดอะไรขึ้นบ้าง	พยายามให้เด็กตอบ หลากหลายแง่มุม
ด้านความคิดริเริ่ม	ถ้าให้เด็กๆ ใช้อะไรก็ได้มาทำเป็นเครื่องหมาย เพื่อใช้เป็นป้ายบอกทาง เด็กๆ จะใช้อะไรมาทำ	อาจชี้引导孩子พยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง จากสิ่งของต่างๆ
ด้านความคิดละเอียด ลอ	ถ้าเด็กๆ ไปเที่ยวแล้วเกิดหลงทางกับคุณพ่อคุณแม่ เด็กๆ จะมีวิธีการทำอย่างไร เพื่อจะได้ กลับไปเจอกับคุณพ่อคุณแม่อีก	พยายามให้เด็กอธิบายถึง รายละเอียด ขั้นตอนวิธีการ

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช้ ใช้ได้ เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ เก่งมาก ความคิดดีมาก สุดยอด ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะมุตะมู โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็ก แสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบ คำถาม

4. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบ คำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามีเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า อาจมีการ เสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีกำกวดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

5. ผู้ช่วยดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง ปลาทองท่องทะเลผจญภัยตามหาฝูง
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

(เนื้อเรื่องนิทาน)



แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง
ควบคู่การเสริมแรงทางสังคม

นิทานเรื่อง ซุปเปอร์สปีดกับการกอบกู้วาทศเหม็นหึ่ง

ประเภทนิทาน ผจญภัย

ผู้แต่ง แซม ลอยด์ (Sam Lloyd)

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูรูปภาพจากปกนิทาน ซึ่งชวนว่ามีอะไรบ้าง เช่น “เด็ก ๆ เห็นอะไรในภาพนี้บ้าง” “เด็ก ๆ คิดว่าที่นี่คืออะไร” “ลองเดาดูสิว่าเด็กคนนี้เขาจะจรวดไปทำอะไร ที่ไหน”
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช่ ดี น่าสนใจ ความคิดดีมาก ขอบคุน หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ เมื่อเด็กแสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นกิจกรรม (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมบอกชื่อเรื่องนิทานและเล่านิทาน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กสามารถซักถามสิ่งที่สงสัย แสดงความคิดเห็นในระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังเล่านิทานได้
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช่ ใช่ได้ เยี่ยม ดี ดี มาก น่าสนใจ เก่งมาก ความคิดดีมาก สุดยอด ขอบคุน หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือ ตะแคงตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็กแสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ขั้นสรุป (25 นาที)

1. เด็กและผู้ดำเนินกิจกรรมร่วมกันพูดคุยเกี่ยวกับตัวละคร จาก เรื่องราว รูปภาพ จาก นิทานที่ได้ฟัง

2. สนทนากับเด็กและถามคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์	ข้อความคำถาม	หมายเหตุ
ด้านความคิด คล่องแคล่ว	ก่อนที่จะเข้านอน เด็กๆ ทำอะไรบ้าง ช่วยกัน ตอบมาภายในเวลา 2 นาที	หากเด็กตอบคำถามได้ จำนวนน้อย อาจกระตุ้น การตอบคำถาม เช่น แล้ว ทำอะไรอีก แล้วคนอื่นล่ะ เป็นต้น
ด้านความคิดยืดหยุ่น	เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไรเราถึงต้องอาบน้ำ แปรง ฟัน หวีผม ไปฉี่ ก่อนเข้านอนด้วย	พยายามให้เด็กตอบ หลากหลายแง่มุม
ด้านความคิดริเริ่ม	สปีดตั้งชื่อให้ตัวเองว่า สปีด ซุปเปอร์ฮีโร่แห่งห้วง อวกาศ แล้วถ้าให้เด็กๆ ตั้งชื่อให้ตัวเองที่ไม่ เหมือนใครบ้าง อยากจะตั้งชื่อว่าอะไร	อาจชี้แนะให้เด็กพยายามคิด ชื่อที่แปลกใหม่ ไม่ธรรมดา ไม่เหมือนใคร
ด้านความคิดละเอียด ลออ	เมื่อเป็นฮีโร่แล้ว จะมีภารกิจไปช่วยเหลือคนอื่นๆ ยังไงบ้าง	พยายามให้เด็กอธิบายถึง รายละเอียด เล่าต่อเติม เรื่องราว

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้การเสริมแรงทางสังคมเป็นการให้คำชมเชย เช่น ใช้ ใช้ได้ เยี่ยม ดี
ดีมาก น่าสนใจ เก่งมาก ความคิดดีมาก สุดยอด ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น
การยิ้ม พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ จับมือแตะตัว โอบกอด ประบมือ ชูนิ้วโป้ง เมื่อเด็ก
แสดงความสนใจ แสดงความคิดเห็น โต้ตอบ โดยต้องให้การเสริมแรงทางสังคมทันทีเมื่อเด็กตอบ
คำถาม

4. เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถามหลังจากฟังนิทานจบ อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบ
คำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า อาจมีการ
เสนอโอกาสเพื่อให้เด็กได้ตอบคำถาม และไม่มีกำกัณฑ์จำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

5. ผู้ช่วยดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

สื่อประกอบ

1. นิทานเรื่อง ซุปเปอร์สปีดกับการกอบกู้อวกาศ همینห้อง
2. ข้อคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง 4 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจในการฟังนิทานของเด็ก
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุย ชักถาม และตอบคำถามของเด็ก
3. บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

ภาคผนวก

(เนื้อเรื่องนิทาน)





ภาคผนวก ค

- ค่าความแปรปรวนของประชากรในแต่ละกลุ่มก่อนการทดลอง
- คะแนนแบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก
- แบบฟอร์มแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรม
- ภาพเด็กนักเรียนกำลังทำกิจกรรม

ค่าความแปรปรวนของประชากรในแต่ละกลุ่มก่อนการทดลอง

Test of Homogeneity of Variances			
pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.643	2	87	.199

Homogeneous Subsets

pretest			
		Subset for alpha = 0.05	
	treatment	N	1
Tukey HSD ^a	treatment2	30	15.43
	treatment1	30	15.53
	treatment3	30	15.63
	Sig.		.983

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 30.000.

จากตารางแสดงผลการวิเคราะห์โดยใช้สถิติ One-Way ANOVA เพื่อเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มตัวอย่างว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่ โดยผู้วิจัยได้ทำการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นของความเท่ากันของความแปรปรวนของประชากรในแต่ละกลุ่ม ซึ่งจากตารางแสดงให้เห็นว่า ความแปรปรวนของประชากรในแต่ละกลุ่มมีค่าเท่ากัน

คะแนนแบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก

เด็กปฐมวัยชายที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นหาคำถามประกอบคำถามปลายเปิด (รูปแบบที่ 2)

คนที่	บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก															
	คิดคลองแคล้ว				คิดยืดหยุ่น				คิดริเริ่ม				คิดละเอียดลออ			
	สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่			
	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม
1	-	-	3	3	1	-	1	2	1	-	-	1	-	1	1	2
2	4	5	6	15	4	4	5	13	5	4	4	13	3	4	3	10
3	1	1	1	3	-	1	-	1	-	-	1	1	-	-	1	1
4	1	3	7	11	1	3	3	7	1	2	4	7	3	4	3	10
5	-	-	2	2	2	-	1	3	-	-	1	1	-	1	2	3
6	1	-	-	1	1	2	1	4	1	4	1	6	1	3	-	4
7	1	1	3	5	1	-	1	2	-	-	2	2	1	1	-	2
8	2	3	3	8	-	1	5	6	-	1	5	6	-	3	5	8
9	-	2	2	4	1	-	1	2	1	1	-	2	-	-	1	1
10	1	5	6	12	2	3	3	8	3	4	3	10	3	1	2	6
11	2	3	5	10	2	1	3	6	1	3	1	5	1	1	3	5
12	-	-	1	1	-	-	1	1	-	-	3	3	1	2	1	4
13	1	2	4	7	2	1	2	5	2	1	1	4	2	2	1	5
14	1	1	4	6	-	-	3	3	3	-	4	7	-	-	2	2
15	2	2	7	10	2	1	4	7	1	1	4	6	2	3	4	9
รวม	17	28	54	98	19	17	34	70	19	21	34	74	17	26	29	72

เด็กปฐมวัยหญิงที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิด (รูปแบบที่ 2)

คนที่	บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก															
	คิดคล้องแคล้ว				คิดยืดหยุ่น				คิดริเริ่ม				คิดละเอียดลออ			
	สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่			
	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม
1	-	2	2	4	1	-	1	2	-	-	2	2	-	-	1	1
2	-	2	2	4	-	-	3	3	-	-	1	1	-	1	1	2
3	5	4	6	15	3	3	4	10	1	3	6	10	3	5	1	9
4	2	2	3	7	-	-	5	5	1	1	1	3	-	2	2	4
5	1	2	3	6	2	1	-	3	2	-	-	2	1	3	-	4
6	3	5	4	12	1	6	2	9	4	6	4	14	4	7	4	15
7	2	4	4	10	1	1	-	2	3	5	1	9	1	2	1	4
8	1	1	2	4	1	1	-	2	-	1	2	3	2	1	-	3
9	3	4	6	13	2	2	5	9	2	4	3	9	1	1	3	5
10	5	3	6	14	4	2	6	12	3	3	4	10	3	3	2	8
11	-	2	3	5	-	2	2	4	-	1	-	1	-	3	-	3
12	-	1	-	1	1	-	2	3	-	1	-	1	-	-	1	1
13	-	-	2	2	1	-	-	1	-	1	3	4	-	-	3	3
14	2	2	3	7	-	2	3	5	1	2	1	4	1	3	-	4
15	-	1	-	1	1	-	2	3	-	1	3	4	-	1	3	4
รวม	24	35	46	105	18	20	35	73	17	29	31	77	16	32	22	70

เด็กปฐมวัยชายที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นหาคำถามประกอบคำถามปลายเปิด
 ควบคู่การเสริมแรง (รูปแบบที่ 3)

คนที่	บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก															
	คิดสองแคล้ว				คิดยืดหยุ่น				คิดริเริ่ม				คิดละเอียดลออ			
	สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่			
	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม
1	3	1	5	9	1	1	1	3	1	5	3	9	3	2	5	10
2	4	4	8	16	1	3	3	7	1	2	2	5	-	6	2	8
3	1	1	2	4	-	1	3	4	1	4	5	10	3	1	3	7
4	-	3	1	4	1	1	1	3	2	1	4	7	2	1	4	7
5	8	23	15	46	4	10	10	24	5	13	16	34	5	9	4	18
6	2	2	2	6	2	1	1	4	1	3	3	7	2	4	2	8
7	2	10	9	21	-	3	3	6	4	6	5	15	-	4	3	7
8	2	2	6	10	-	2	1	3	2	5	2	9	1	5	3	9
9	1	2	2	5	2	1	2	5	-	5	3	8	-	7	2	9
10	1	4	2	7	-	2	2	4	1	1	2	4	2	1	4	7
11	6	10	11	27	2	4	6	12	4	12	11	27	1	10	10	21
12	4	7	7	18	1	4	4	9	4	4	7	15	1	1	3	5
13	2	2	2	6	1	1	2	4	1	4	3	8	2	2	2	6
14	5	3	5	13	-	1	1	2	1	2	4	7	1	1	2	4
15	1	2	1	4	1	2	1	4	-	4	6	10	1	1	1	3
รวม	42	76	78	196	16	37	41	94	28	71	76	175	21	55	50	129

เด็กปฐมวัยหญิงที่เข้าร่วมกิจกรรมการเล่าิทานประกอบคำถามปลายเปิด
ควบคู่การเสริมแรง (รูปแบบที่ 3)

คนที่	บันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก															
	คิดสองแฉ่ว				คิดยืดหยุ่น				คิดริเริ่ม				คิดละเอียดลออ			
	สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่			
	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม	1	2	3	รวม
1	1	2	3	6	4	2	4	10	1	1	3	5	2	4	4	10
2	-	1	1	2	1	1	4	6	2	4	6	12	-	2	3	5
3	1	4	3	8	1	2	2	5	2	1	2	5	1	1	2	4
4	2	10	11	23	2	4	9	15	2	11	13	26	3	5	9	17
5	1	4	3	8	1	1	3	5	1	3	1	5	1	4	5	10
6	1	1	3	5	1	1	1	3	2	6	5	13	2	4	4	10
7	2	7	3	12	1	7	4	12	2	8	3	13	1	8	4	13
8	1	3	7	11	3	2	2	7	3	8	10	21	2	2	2	6
9	2	2	1	5	-	1	3	4	1	2	3	6	2	2	6	10
10	3	3	2	8	1	3	5	9	4	10	5	19	2	6	7	15
11	2	1	2	5	2	2	2	6	3	4	2	9	-	1	1	2
12	6	7	3	16	-	2	2	4	2	2	6	10	1	6	5	12
13	3	3	3	9	2	2	6	10	4	6	5	15	3	1	4	8
14	6	7	3	16	2	3	5	10	2	4	4	10	2	3	5	10
15	1	2	1	4	1	2	1	4	-	4	6	10	1	1	1	3
รวม	32	57	49	138	22	35	53	110	31	74	74	179	23	50	62	135

แบบฟอร์มแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรม

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรม

การเล่านิทาน

วัตถุประสงค์

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานนี้ต้องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้านการคิดคล่องแคล่ว การคิดยืดหยุ่น การคิดริเริ่ม และการคิดละเอียดลออ จากการฟังนิทาน โดยมีเนื้อหาสอดคล้องตามนิยามที่ใช้ในงานวิจัยดังนี้

นิทาน หมายถึง หนังสือที่เป็นเรื่องราวจากทั้งจากการเล่าสืบต่อกันมาและเป็นเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นมาใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้ความรู้หรือแง่คิด อาจแฝงด้วยคำสอนด้านคุณธรรม จริยธรรมลงไปในเนื้อเรื่อง โดยนิทานที่เหมาะสมสำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กปฐมวัยประกอบด้วย

1. นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา เป็นนิทานที่มีเทวดา นางฟ้า เจ้าหญิง เจ้าชายเป็นตัวบุคคลในนิทาน หรือเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอภินิหาร ตัวเอกหรือตัวเด่นๆ จะมีอภินิหารหรือเวทมนต์ ฤทธิ์เดช ฉากหรือสถานที่ในเนื้อเรื่องมักเป็นสถานที่พิเศษ มีลักษณะเหนือความเป็นจริงของมนุษย์เป็นส่วนใหญ่
2. นิทานประเภทสัตว์พูดได้ เป็นนิทานที่ตัวเอกเป็นสัตว์แต่มีการกระทำและพูดได้เหมือนมนุษย์ มีทั้งสัตว์ป่า สัตว์บ้านและบางเรื่องก็มีมนุษย์เกี่ยวข้องกับด้วย
3. นิทานประเภทผจญภัย เป็นนิทานที่เนื้อเรื่องอาจคล้ายชีวิตจริงหรือจินตนาการ มีตัวละครเอกที่ผจญภัยไปในสถานการณ์ต่างๆ มีการกระทำที่กล้าหาญ กล้าเสี่ยง พบเจอเหตุการณ์ที่ต้องฟันฝ่า เผชิญอุปสรรคและประสบผลสำเร็จในที่สุด

คำชี้แจง

ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อ **แผนการจัดกิจกรรมเล่านิทาน** โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
1. หลักการและเหตุผลในการพัฒนากิจกรรม				
2. จุดมุ่งหมายของกิจกรรม				
3. ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม				
4. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม				
5. การเตรียมสื่อและสถานที่				
6. บทบาทครูและเด็ก				
7. สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมประกอบด้วย นิทาน 3 ประเภท ดังนี้ <u>นิทานประเภทเทพนิยาย ปรัมปรา</u> นิทานเรื่อง เจ้าชายสายลม				
นิทานเรื่อง เจ้าหญิงผู้เมตตา				
นิทานเรื่อง ฟีน็อคคิโอ				
นิทานเรื่อง ปีเตอร์ แพน				
นิทานเรื่อง เซอร์อเล็กซ์ ปราบมังก				
นิทานเรื่อง ช่างทำรองเท้ากับคนตัวจิ๋ว				
นิทานเรื่อง สาวน้อยเบลล์กับลูกสุนัขผู้กล้าหาญ				
<u>นิทานประเภทสัตว์พูดได้</u> นิทานเรื่อง คอรัตุรอย				
นิทานเรื่อง หมิน้อยจัดบ้าน				
นิทานเรื่อง เจ้าหมูปิงปอง				
นิทานเรื่อง เจ้าป่าเสียงหาย				
นิทานเรื่อง งวงยาวยาวของช่างอัลเฟรด				
นิทานเรื่อง ข้าวตังอยากเลี้ยงหมา				
นิทานเรื่อง ปูยักษ์อยากสวย				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
นิทานประเภทผจญภัย				
นิทานเรื่อง ลูลู่มาช่วยเพื่อนแล้ว				
นิทานเรื่อง เจ้าหญิงลูลู่ช่วยมังกร				
นิทานเรื่อง แมวหมีผู้กล้าหาญ				
นิทานเรื่อง ฮิวเมอร์แฟนตาส์น้อยผจญภัย				
นิทานเรื่อง เท็ด โบ และดิซกับการผจญภัยครั้งแรก				
นิทานเรื่อง ปลาทองท่องทะเลผจญภัยตามหาฝูง				
นิทานเรื่อง ซุปเปอร์สปีดกับการกอบกู้อวกาศเหม็น หึ่ง				

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2556

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรม การเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง

วัตถุประสงค์

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างนี้ต้องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้านการคิดคล่องแคล่ว การคิดยืดหยุ่น การคิดริเริ่ม และการคิดละเอียดลออ จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง โดยมีเนื้อหาสอดคล้องตามนิยามที่ใช้ในงานวิจัยดังนี้

นิทาน หมายถึง หนังสือที่เป็นเรื่องราวจากทั้งจากการเล่าสืบต่อกันมาและเป็นเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นมาใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้ความรู้หรือแง่คิด อาจแฝงด้วยคำสอนด้านคุณธรรมจริยธรรมลงไปในเรื่อง โดยนิทานที่เหมาะสมสำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กปฐมวัยประกอบด้วย นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา นิทานประเภทสัตว์พูดได้ และนิทานประเภทผจญภัย เนื่องจากเนื้อเรื่องมีลักษณะเหนือจากความเป็นจริงโดยทั่วไป มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ มีตัวละครที่แปลกน่าสนใจ มีการผจญภัยไปยังที่แปลกใหม่ต่างๆ พบเจอสถานการณ์ให้ต้องเผชิญปัญหา กล้าเสี่ยง และฝ่าฟันอุปสรรคจนสำเร็จได้ เปรียบเทียบเชื่อมโยงตนเองกับเรื่องราวของนิทานซึ่งสามารถส่งเสริมจินตนาการเด็กได้ดี

คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง หมายถึง การใช้คำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบ ตอบได้ อย่างอิสระ สามารถตอบได้หลายคำตอบตามความคิด ไม่มีคำตอบที่ผิดหรือถูกซึ่งเป็นคำถามที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดโดยผู้วิจัย ดังนั้นในการทำการทดลองหรือการนำไปใช้ ไม่ว่าจะผู้ใดจะเป็นผู้ทดลองหรือผู้นำไปใช้ ก็จะใช้คำถามเดียวกันทุกครั้ง ซึ่งกำหนดให้นิทาน 1 เรื่อง จะประกอบด้วยคำถามจำนวน 4 คำถาม และข้อคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องของนิทาน รวมไปถึงสอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ดังนี้

1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดหาคำตอบอย่างรวดเร็วด้วยการคิดหาคำตอบจำนวนมากโดยไม่ซ้ำกันภายในเวลาที่กำหนดให้
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบกล้าที่จะคิดด้วยทัศนะที่กว้างจากเดิม สามารถมองจากหลายแง่มุม หลายทิศทางและหลายระดับ อาจรวมถึงการแสดงถึงความรู้สึก
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครและไม่มีใครคาดคิด เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจ

เกิดจากการนำความคิดเดิมมาดัดแปลงหรือประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นได้ทั้งรูปธรรม นามธรรมและสัญลักษณ์

4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบแสดงถึงความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น รวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย ต่อเติมเป็นเรื่องราว อาจเป็นการคิดแจกแจงรายละเอียดหรือเป็นขั้นเป็นตอน

คำชี้แจง

ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อ **แผนการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง** โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป



ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
1. หลักการและเหตุผลในการพัฒนากิจกรรม				
2. จุดมุ่งหมายของกิจกรรม				
3. ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม				
4. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม				
5. การเตรียมสื่อและสถานที่				
6. บทบาทครูและเด็ก				
7. สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมประกอบด้วย นิทาน ประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง ดังนี้ <u>นิทานประเภทเทพนิยาย ปรัมปรา</u> <u>นิทานเรื่อง เจ้าชายสายลม</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ถ้าเด็กๆ ลอยไปตามลมได้ เด็กๆ อยากจะลอยไป ที่ไหน ช่วยกันตอบมาให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าลมมีข้อดีและข้อไม่ดียังไงบ้าง				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - นอกจากพลังสายลมแล้ว เด็กๆ อยากให้เจ้าชาย สายลมมีพลังพิเศษอะไรเพิ่มอีก แล้วพลังนั้นเป็น ยังไง				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - แล้วเด็กๆ อยากให้เจ้าชายสายลมเอาพลังพิเศษนี้ ไปช่วยเหลือคนอื่นยังไงบ้าง				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
<p><u>นิทานเรื่อง เจ้าหญิงผู้เมตตา</u></p> <p>1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว</p> <p>- เด็ก ๆ ว่ามีสัตว์อะไรบ้างที่อาศัยอยู่ในป่า บอกมาให้เยอะที่สุดภายในเวลา 2 นาที</p>				
<p>2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น</p> <p>- เด็ก ๆ คิดว่าถ้าสัตว์ป่าพากันย้ายมาอยู่ในเมืองจะเป็นอย่างไร</p>				
<p>3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม</p> <p>- ถ้าให้เด็ก ๆ เอาสัตว์หลายชนิดมาผสมรวมกันเป็นสัตว์ชนิดใหม่ได้ 1 ตัว เพื่อไปช่วยเจ้าหญิง เด็ก ๆ จะเอาสัตว์ชนิดบ้างมาผสมรวมกัน แล้วรูปร่างหน้าตา มันเป็นอย่างไง</p>				
<p>4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ</p> <p>- แล้วสัตว์ตัวนั้นจะมีวิธีการเข้าไปช่วยเจ้าหญิงอย่างไร</p>				
<p><u>นิทานเรื่อง ฟีน็อกคิโอ</u></p> <p>1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว</p> <p>- เวลาที่โรงเรียน เด็ก ๆ ชอบทำกิจกรรมอะไรบ้าง ช่วยกันตอบมาภายในเวลา 2 นาที</p>				
<p>2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น</p> <p>- ถ้าหุ่นกระบอกไม่ทำจากไม้ เด็ก ๆ คิดว่าจะใช้อะไรมาทำหุ่นกระบอกได้บ้าง</p>				
<p>3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม</p> <p>- ถ้าให้เด็ก ๆ ทำหุ่นกระบอกแฟนซี 1 ตัว ที่แปลกไม่เหมือนใคร เด็ก ๆ อยากจะทำเป็นตัวยังไร</p>				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - แล้วหุ่นกระบอกของเด็กๆ ต้องใช้อุปกรณ์ อะไรบ้าง				
<u>นิทานเรื่อง ปีเตอร์ แพน</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - นิทานเรื่องไหนที่เด็กๆ ชอบบให้พ่อแม่หรือคุณครู เล่าให้ฟังบ่อยๆ ช่วยกันตอบมาภายในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไรปีเตอร์ แพนถึงอยากเป็น เด็กตลอดไป ไม่อยากโตเป็นผู้ใหญ่				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าเด็กๆ มีดินแดนพิเศษและต้องตั้งชื่อที่แปลกไม่ เหมือนใครให้ดินแดนนั้น เด็กๆ อยากจะตั้งชื่อว่า อะไร				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - แล้วเด็กๆ อยากให้มีอะไรอยู่ในดินแดนพิเศษนั้น บ้าง				
<u>นิทานเรื่อง เซอร์อเล็กซ์ ปราบมังก</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - เด็กๆ ว่ามีอะไรที่ใหญ่กว่ามดบ้าง ช่วยกันตอบมา ให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าการเป็นคนตัวเล็กมีข้อดีหรือไม่ดียังไง				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าอัครินตัวน้อยไม่ขี้มด จะทำอะไรแทนได้บ้าง ที่ แปลกๆ ไม่เหมือนใคร				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - การที่จะเป็นอัครินผู้กล้าได้ เด็กๆ คิดว่าจะต้องมี คุณสมบัติยังไง				
<u>นิทานเรื่อง ช่างทำรองเท้ากับคนตัวจิ๋ว</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ตอนนี่เด็กๆ มีเงินเก็บในกระปุกก็บาทแล้ว				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าการประหยัดมีประโยชน์ยังไงบ้าง				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าให้เด็กๆ เอาอะไรก็ได้มาประดิษฐ์ดัดแปลงเป็น รองเท้า เด็กๆ จะเอาอะไรมาทำดี จะได้เอาไปขายได้ เงินมาเยอะๆ				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - ถ้าเด็กๆ ได้เงินจากการขายรองเท้ามาเยอะแยะ เด็กๆ จะเอาไปทำอะไร				
<u>นิทานเรื่อง สาวน้อยเบลล์กับลูกสุนัขผู้กล้าหาญ</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ถ้าเด็กๆ มีลูกหมา จะตั้งชื่อให้มันว่าอะไร ช่วยกัน ตอบมาภายในเวลา 2 นาที				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าถ้าเจ้าชายอสูรไปช่วยเบลล์ พัพพี และออตโตมานไม่ทันจะเกิดอะไรขึ้น				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าเกิดวันหนึ่งดินสอ โต๊ะ หรือแปรงฟันที่เด็กๆ ใช้อยู่ เกิดพูดได้ขึ้นมาจะเป็นยังไง				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - นอกจากพูดได้แล้วเด็กๆ อยากให้ของพวกนั้นมี ความสามารถพิเศษทำอะไรได้อีก				
<u>นิทานประเภทสัตว์พูดได้</u> <u>นิทานเรื่อง คอร์ดูรอย</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ที่บ้านเด็กๆ มีตุ๊กตาอะไรบ้าง				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - ถ้าเด็กๆ เกิดอยากได้ตุ๊กตาแต่เงินไม่พอ จะทำ ยังไง				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าให้เด็กๆ หาของอะไรก็ได้มาประดิษฐ์เป็นตุ๊กตา ไว้เล่นเอง เด็กๆ จะใช้อะไรมาทำดี				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - พอเด็กๆ มีตุ๊กตาเป็นของตัวเองแล้วอยากจะ แต่งตัวให้ตุ๊กตาเป็นแบบไหน ใส่เสื้อผ้า เครื่องประดับอะไรบ้าง				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
<p><u>นิทานเรื่อง หมิน้อยจัดบ้าน</u></p> <p>1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - รอบตัวเรามี มีอะไรบ้างที่ทำจากพลาสติก บอกมาให้เยอะที่สุดภายในเวลา 2 นาที</p>				
<p>2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าขวดพลาสติกใช้แล้ว สามารถเอาไปใช้ทำอะไรได้อีก</p>				
<p>3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้ามีกล่องกระดาษอยู่ 1 กล่อง ให้เด็กๆ จะเอาไปดัดแปลงเป็นอะไรก็ได้ เด็กๆ จะเอาไปทำอะไร</p>				
<p>4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - พอประดิษฐ์ของนั้นเสร็จแล้ว เด็กๆ จะเอาของชิ้นนั้นไปทำอะไรต่อ</p>				
<p><u>นิทานเรื่อง เจ้าหมูบึงปอง</u></p> <p>1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - เด็กๆ คิดว่าสัตว์อะไรบ้างที่บินไม่ได้ ลองบอกมาให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที</p>				
<p>2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไร เจ้าหมูบึงปองถึงอยากบินได้</p>				
<p>3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าไม่มีเตี๋ยงตั้งตั้ง เด็กๆ จะเอาอะไรมาสร้างเป็นที่ฝึกบินให้เจ้าหมูบึงปอง</p>				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - เด็กๆ คิดว่าถ้าเจ้าหมูปีงปองอยากบินได้ จะต้องทำอย่างไรบ้าง				
<u>นิทานเรื่อง เจ้าป่าเสียงหาย</u> 1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ในบรรดาสัตว์ป่าทั้งหลาย เด็กๆ ชอบสัตว์ชนิดไหนบ้าง บอกมาให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไรสิงโตถึงเสียงหาย				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าสิงโตเจ้าป่าเกิดเสียงหายไปจริงๆ จะใช้วิธีไหนมาปลุกเพื่อนๆ ในป่า				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - เด็กๆ คิดว่าการที่จะเป็นเจ้าป่าได้ จะต้องมีความสมบัติอะไรบ้าง				
<u>นิทานเรื่อง งวงยาวยาวของช้างอัลเฟรด</u> 1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ถ้าให้นึกถึงสิ่งที่มีลักษณะยาวๆ เด็กๆ นึกถึงอะไรบ้าง ช่วยกันตอบมาให้เยอะที่สุดภายในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่างวงยาวๆ ของอัลเฟรด สามารถใช้ทำอะไรประโยชน์อะไรได้บ้าง				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย 1	ไม่ แน่ใจ 0	ไม่ เห็น ด้วย -1	
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าเด็ก ๆ มีแขนที่ยืดยาวมากเหมือนงวง ของอัลเฟรดจะทำอย่างไร				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - แล้วเด็ก ๆ คิดว่าการที่เราอวัยวะที่ยาวมากแบบ นั้นมีประโยชน์อย่างไรบ้าง				
<u>นิทานเรื่อง ข้าวตั้งอยากเลี้ยงหมา</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - เด็ก ๆ คิดว่าสัตว์ที่สามารถเป็นสัตว์เลี้ยงได้มี อะไรบ้าง ตอบมาให้เยอะที่สุดภายในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - ถ้าเรามีสัตว์มาเลี้ยงแต่เราไม่มีเวลาดูแลมันเลย เด็ก ๆ คิดว่ามันจะรู้สึกอย่างไร แล้วมันจะเป็นอย่างไร ต่อไป				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ให้เด็ก ๆ ทำสัญลักษณ์อย่างหนึ่งเพื่อบอกให้คนอื่น รู้ว่านี่คือสัตว์เลี้ยงของเรา เด็ก ๆ จะ ทำสัญลักษณ์อะไร				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - เด็ก ๆ จะมีวิธีการดูแลสัตว์เลี้ยงของตัวเองอย่างไร บ้าง				
<u>นิทานเรื่อง ปูยักษ์อยากสวย</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว (ต่อ)				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - เครื่องประดับที่เด็กๆ รู้จักมีอะไรบ้าง ช่วยกันบอก มาภายในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไรปู่ย่าถึงอยากสวย				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าให้ใช้ของอะไรก็ได้มาตัดแปลงเป็น เครื่องประดับ 1 ชิ้น เด็กๆ จะใช้อะไรมาทำ				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - แล้วเครื่องประดับชิ้นนั้นของเด็กๆ มีวิธีทำอย่างไร บ้าง				
<u>นิทานประเภทผจญภัย</u> <u>นิทานเรื่อง ลูลู่มาช่วยเพื่อนแล้ว</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - เด็กๆ คิดว่าสัตว์ชนิดไหนบ้างที่ว่ายน้ำไม่ได้ ช่วยกันตอบมาให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไร ฝนถึงตกหนักไม่ยอม หยุด				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าเกิดน้ำท่วม แต่เด็กๆ ไม่มีเรือ จะหาอะไรมา ตัดแปลงใช้แทนเรือดี				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ (ต่อ)				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - พอเด็กๆ ประดิษฐ์เรือเสร็จแล้ว จะเอาไปใช้ทำ อะไรต่อ				
<u>นิทานเรื่อง เจ้าหญิงลูลู่ช่วยมังกร</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ลูลู่ใจดีช่วยเหลือมังกรผู้น่าสงสาร แล้วเด็กๆ เคย ช่วยเหลือเพื่อนๆ เรื่องอะไรกันบ้าง				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไรเจ้ามังกรถึงไม่มีเพื่อนเล่น เลย				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าเด็กๆ สามารถแปลงร่างเป็นอะไรก็ได้ 1 วัน เด็กๆ อยากจะแปลงร่างเป็นอะไร				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - พอแปลงร่างแล้วอยากจะทำอะไรต่อไป				
<u>นิทานเรื่อง แมวหมีผู้กล้าหาญ</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ถ้าเด็กๆ มีแมวเป็นของตัวเอง จะตั้งชื่อให้แมวว่า อะไร				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไรแมวหมีถึงช่วยมดแดง ต่างๆ ที่แมวตัวอื่นบอกว่าย่าไปยุ่ง				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าทำน้ำที่แฉวยน้อยตกลงไปเล็กน้อยมาก จนต้องใช้ อุปกรณ์มาช่วย เด็กๆ จะเอาอะไรมาทำเป็นอุปกรณ์ ช่วยแฉวยน้อย				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - วันหนึ่งเกิดเด็กๆ มอมแมมกลับบ้าน จะอธิบายให้ คุณแม่ฟังว่ายังงัย คุณแม่จะได้ไม่ดุ แต่ห้ามโกหกนะ				
<u>นิทานเรื่อง ฮิวเมอร์แพนด้าน้อยผจญภัย</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - เด็กๆ คิดว่าในป่ามีสัตว์อะไรอาศัยอยู่บ้าง ช่วยกัน ตอบมาภายในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - ถ้าเด็กๆ เป็นฮิวเมอร์ จะใช้วิธียังงัยที่จะทำให้พี่ เสือยอมปล่อยตัวไปหาพ่อแม่				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - พี่เสือเจ้าป่าไม่กลัวใครเลย ถ้าให้แพนด้าน้อย แปลงร่างเป็นอะไรก็ได้เพื่อทำให้พี่เสือกลัว เด็กๆ อยากให้แพนด้าแปลงร่างเป็นอะไร				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - พอแปลงร่างแล้วเด็กๆ จะทำอะไรต่อไป				
<u>นิทานเรื่อง เท็ด โบ และดิซกับการผจญภัยครั้งแรก</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - เวลานั้นถึงน้ำแข็ง เด็กๆ นึกถึงอะไรบ้าง ช่วยกัน ตอบมาให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็ก ๆ คิดว่าน้ำแข็งสามารถเอาไปทำประโยชน์ อะไรได้บ้าง				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าเมืองไทยมีหิมะ เด็ก ๆ อยากเอาหิมะไปทำอะไร				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - ถ้าวันหนึ่งเมืองไทยมีหิมะตกจริงๆ เด็ก ๆ คิดว่าจะ เกิดอะไรขึ้น				
<u>นิทานเรื่อง ปลาทองทองทะเลผจญภัยตามหาฝูง</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ในทะเลมีสัตว์อยู่เยอะแยะมากมาย เด็ก ๆ ลอง บอกชื่อสัตว์ทะเลที่รู้จักมาให้มากที่สุดในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็ก ๆ คิดว่าการตื่นสายทำให้เกิดผลอะไรตามมา บ้าง แล้วเด็ก ๆ รู้สึกยังไงกับผลที่ได้รับ				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - ถ้าให้เด็ก ๆ ใช้อะไรก็ได้มาทำเป็นสัญลักษณ์เพื่อ ใช้เป็นป้ายบอกทาง เด็ก ๆ จะใช้อะไรมาทำเป็น สัญลักษณ์				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - ถ้าเด็ก ๆ ไปเที่ยวแล้วเกิดหลงทางกับคุณพ่อคุณ แม่ เด็ก ๆ จะมีวิธีการทำยังไง เพื่อจะได้กลับไปเจอ กับคุณพ่อคุณแม่อีก				

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
<p>นิทานเรื่อง ซุปเปอร์สปีดกับการกอบกู้วากาศเหม็น หึ่ง</p> <p>1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ก่อนที่จะเข้านอน เด็กๆทำอะไรบ้าง ช่วยกันตอบ มาภายในเวลา 2 นาที</p>				
<p>2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าเพราะอะไรเราถึงต้องอาบน้ำ แปรง ฟัน หรือผม ไปจี่ ก่อนเข้านอนด้วย</p>				
<p>3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - สปีดตั้งชื่อให้ตัวเองว่า สปีด ซุปเปอร์ฮีโร่แห่งห้วง อวกาศ แล้วถ้าให้เด็กๆ ตั้งชื่อให้ตัวเองที่ไม่เหมือน ใครบ้าง อยากจะตั้งชื่อว่าอะไร</p>				
<p>4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - เมื่อเป็นฮีโร่แล้ว จะมีภารกิจไปช่วยเหลือคนอื่น ๆ ยังไงบ้าง</p>				

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2556

**แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแผนการจัดกิจกรรม
การเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม**

วัตถุประสงค์

แผนการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมนี้ต้องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้านการคิดคล่องแคล่ว การคิดยืดหยุ่น การคิดริเริ่ม และการคิดละเอียดลออ จากการฟังนิทานจบเรื่องแล้วถามต่อด้วยคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง พร้อมให้การเสริมแรงทางสังคมทุกครั้งและเสริมแรงทันทีเมื่อเด็กตอบคำถามหรือพยายามตอบคำถาม โดยมีเนื้อหาสอดคล้องตามนิยามที่ใช้ในงานวิจัยดังนี้

นิทาน หมายถึง หนังสือที่เป็นเรื่องราวจากทั้งจากการเล่าสืบต่อกันมาและเป็นเรื่องที่มีผู้แต่งขึ้นมาใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ให้ความรู้หรือแง่คิด อาจแฝงด้วยคำสอนด้านคุณธรรม จริยธรรมลงในเนื้อเรื่อง โดยนิทานที่เหมาะสมสำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กปฐมวัยประกอบด้วย นิทานประเภทเทพนิยายหรือนิทานปรัมปรา นิทานประเภทสัตว์พูดได้ และนิทานประเภทผจญภัย เนื่องจากเนื้อเรื่องมีลักษณะเหนือจากความเป็นจริงโดยทั่วไป มีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ มีตัวละครที่แปลกน่าสนใจ มีการผจญภัยไปยังที่แปลกใหม่ต่างๆ พบเจอสถานการณ์ให้ต้องเผชิญปัญหา กล้าเสี่ยง และฝ่าฟันอุปสรรคจนสำเร็จได้ เปรียบเทียบเชื่อมโยงตนเองกับเรื่องราวของนิทานซึ่งสามารถส่งเสริมจินตนาการเด็กได้ดี

คำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง หมายถึง การใช้คำถามที่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบ ตอบได้อย่างอิสระ สามารถตอบได้หลายคำตอบตามความคิด ไม่มีคำตอบที่ผิดหรือถูกซึ่งเป็นคำถามที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดโดยผู้วิจัย ดังนั้นในการทำการทดลองหรือการนำไปใช้ ไม่ว่าจะผู้ใดจะเป็นผู้ทดลองหรือผู้นำไปใช้ ก็จะใช้คำถามเดียวกันทุกครั้ง ซึ่งกำหนดให้นิทาน 1 เรื่อง จะประกอบด้วยคำถามจำนวน 4 คำถาม และข้อคำถามมีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องของนิทาน รวมไปถึงสอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ดังนี้

1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดหาคำตอบอย่างรวดเร็วด้วยการคิดหาคำตอบจำนวนมากโดยไม่ซ้ำกันภายในเวลาที่กำหนดให้
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบกล้าที่จะคิดด้วยทัศนะที่กว้างจากเดิม สามารถมองจากหลายแง่มุม หลายทิศทางและหลายระดับ อาจรวมถึงการแสดงถึงความรู้สึก

3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครและไม่มีใครคาดคิด เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำความคิดเดิมมาดัดแปลงหรือประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นได้ทั้งรูปธรรม นามธรรมและสัญลักษณ์

4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบแสดงถึงความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น รวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย ต่อเติมเป็นเรื่องราว อาจเป็นการคิดแจกแจงรายละเอียดหรือเป็นขั้นเป็นตอน

การเสริมแรงทางสังคม หมายถึง การที่ผู้วิจัยให้ตัวเสริมแรงกับเด็กปฐมวัยในขณะที่ตอบคำถามหรือพยายามตอบคำถามภายหลังจากฟังนิทาน ซึ่งได้แก่ การให้คำชมเชย เช่น ใช๋ ใช๋ได้เยี่ยม ดี ดีมาก น่าสนใจ วิเศษ เก่งมาก ความคิดดีมาก น่าภูมิใจ ขอบคุณ หรือการแสดงออกทางสีหน้าท่าทาง เช่น การยิ้ม ขยิบตา ยกคิ้ว พยักหน้า หัวเราะ มองด้วยที่ท่าสนใจ แตะตัว เป็นต้น เพื่อช่วยกระตุ้นความมั่นใจและความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่เด็กในการแสดงออกทางความคิดอย่างอิสระ โดยจะเสริมแรงทุกครั้งและเสริมแรงทันทีเมื่อเด็กตอบคำถามหรือพยายามตอบคำถาม

คำชี้แจง

ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อ แผนการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม โดยใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

หมายเหตุ ข้อคำถามข้อ 7 ที่ใช้ในแผนการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมนี้ มีความเหมือนกันทุกประการกับแผนการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง ดังนั้น หากท่านผู้เชี่ยวชาญได้ทำการประเมินแผนการจัดกิจกรรมเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างแล้ว มิต้องประเมินข้อ 7 ในแบบประเมินนี้ก็ได้

ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อ แผนการจัดกิจกรรม	การพิจารณา			ข้อเสนอแนะ
	เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	ไม่ เห็น ด้วย	
	1	0	-1	
1. หลักการและเหตุผลในการพัฒนากิจกรรม				
2. จุดมุ่งหมายของกิจกรรม				
3. ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม				
4. ขั้นตอนในการดำเนินกิจกรรม				
5. การเตรียมสื่อและสถานที่				
6. บทบาทครูและเด็ก				
7. สื่อที่ใช้ในการจัดกิจกรรมประกอบด้วย นิทาน ประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง ดังนี้ <u>นิทานประเภทเทพนิยาย ปรัมปรา</u> <u>นิทานเรื่อง เจ้าชายสายลม</u>				
1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว - ถ้าเด็กๆ ลอยไปตามลมได้ เด็กๆ อยากจะลอยไป ที่ไหน ช่วยกันตอบมาให้มากที่สุดภายในเวลา 2 นาที				
2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น - เด็กๆ คิดว่าลมมีข้อดีและข้อไม่ดีอย่างไรบ้าง				
3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม - นอกจากพลังสายลมแล้ว เด็กๆ อยากให้เจ้าชาย สายลมมีพลังพิเศษอะไรเพิ่มอีก แล้วพลังนั้นเป็น อย่างไร				
4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ - แล้วเด็กๆ อยากให้เจ้าชายสายลมเอาพลังพิเศษนี้ ไปช่วยเหลือคนอื่นอย่างไรบ้าง				

ภาพเด็กนักเรียนกำลังทำกิจกรรม





ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวพัชรมณต์ ศุภสุข
วันเดือนปีเกิด	22 มีนาคม 2524
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลลำปาง อำเภอเมือง ลำปาง
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	6/80 ถนนลาดปลาเค้า 26 จรเข้บัว ลาดพร้าว กรุงเทพมหานคร 10230
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	เจ้าหน้าที่พัฒนาสื่อการศึกษาเด็กปฐมวัย
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	บริษัท โกลบอล เอ็ด จำกัด เลขที่ 61/31 ซ.วิภาวดีรังสิต 42 ถ.วิภาวดีรังสิต แขวงลาดยาว เขตจตุจักร กทม. 10900

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2547

ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษบ.) วิชาเอก เทคโนโลยีการศึกษา (โสต
ทัศนศึกษา) จากมหาวิทยาลัยรามคำแหง

พ.ศ. 2556

การศึกษามหาบัณฑิต (กศม.) สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

