

ผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ

กรกฎาคม 2558

ผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ

กรกฎาคม 2558

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
กรกฎาคม 2558

วลิสสา จิรติกิตติวงศ์. (2558). ผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.ปริญญาพันธ์ เพ็ญชัย, รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐวิทย์ สิทธิศิริอรธ.

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง 45 คน และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ 45 คน รวม 90 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ 3 รูปแบบ คือ แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ และแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร 2) แบบบันทึกพฤติกรรมคำตอบคำถามของเด็ก และ 3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (TCT-DP) วิเคราะห์ข้อมูลโดยสถิติค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Sample) และวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง (Two-Way ANOVA)

ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบหลังการทดลองมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว

3. เด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน หลังจากรับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบ มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน และไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

THE EFFECT OF CREATIVE DRAMA ACTIVITY MODELS ON CREATIVE THINKING
OF YOUNG CHILDREN



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

July 2015

Walisa Jiratkitiwong. (2015). *The Effect of Creative Drama Activity Models on Creative Thinking of Young Children*. Master Thesis, M.Ed. (Developmental Psychology). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr. Pinyapan Piasai, Assoc. Prof. Dr.Shuttawee Sitsira-at.

This research aimed to study effects of creative drama activity models on creative thinking of young children. The samples were 90 kindergarten 3 (45 high achievement and 45 low achievement) at a private school, in the academic year 2014. The instruments used in this research were 1) The three programs of creative drama activity; the creative drama activity only program, the creative drama activity with six thinking hats program and creative drama activity with six thinking hats and token economy reinforcement 2) A behavioral recoding of answer question each child and 3) A Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP). The data were analyzed by t-test for Dependent Sample and Two-Way ANOVA. The results of this research is summarized as follow;

1. Children in each creative drama activity programs had gained higher creative thinking than that of before the experiment at the statistical significance of .001.
2. Children with different creative drama activity program were different in creative thinking at the statistical significance of .01. Children in a creative drama activity with six thinking hats and token economy reinforcement program and a creative drama activity with six thinking hats program had higher creative thinking than the children in a creative drama activity only program.
3. It is not represent that it would be different creative thinking in different achievement and a creative drama activity program is not showed an interaction with achievement at the statistical significance of .05.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
ผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
ของ
วลิสา จิรติกิตวงศ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษาหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2558

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ คณะกรรมการสอบปากเปล่า
.....ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(อาจารย์ ดร.ภิญญาพันธ์ เพี้ยซ้าย) (รองศาสตราจารย์ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร)
.....ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวิทย์ สิทธิศิริอรธร) (อาจารย์ ดร.ภิญญาพันธ์ เพี้ยซ้าย)
.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวิทย์ สิทธิศิริอรธร)
.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.นิยะดา จิตต์จรัส)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยความกรุณาอย่างสูงของอาจารย์ ดร. ภิญญาพันธ์ เพี้ยซ้าย ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.ฉัฐวิณั สิริศิริรอรก กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ชี้แนวทางแก้ไข ข้อบกพร่องต่างๆ เป็นอย่างดี ตลอดจนให้ความช่วยเหลือ สนับสนุนการทำปริญญานิพนธ์ในครั้งนี้ จนสำเร็จ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ประธานสอบ ปริญญานิพนธ์ และอาจารย์ ดร.นิยะดา จิตต์จรัส กรรมการสอบปากเปล่าที่ได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติม ช่วยปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของปริญญานิพนธ์นี้ให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ชัญญา ลีศัตรุพ่าย อาจารย์ ดร.นิยะดา จิตต์จรัส ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.วิทย์ญา วัฒนโธ และอาจารย์ ดร. สิทธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล ที่ให้ความกรุณาเป็น กรรมการสอบเค้าโครงปริญญานิพนธ์นี้ ชี้แนวทางการแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ของเค้าโครงปริญญานิพนธ์ในขั้นต้น รวมถึงคณาจารย์ในภาควิชาจิตวิทยาพัฒนาการทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนถ่ายทอด ความรู้และประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัยจนทำให้ประสบความสำเร็จในการศึกษา

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์ อาจารย์ ดร.รังรอง สมมิตร อาจารย์ ดร.ธิดารัตน์ ศักดิ์วีระกุล คุณรุ่งทิพย์ ภูเกียรติศักดิ์ และคุณพัชรมณห์ ศุภสุข ที่กรุณาเป็น ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ในการสร้างเครื่องมือวิจัย แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ให้มีคุณภาพ อาจารย์ ดร.ธิดารัตน์ ศักดิ์วีระกุล และ คุณทิวรรณ เดชชูตระกูลที่กรุณาให้คำแนะนำในการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ เจลเลนและเฮอร์บัน ตลอดจนผู้อำนวยการโรงเรียนและคุณครูทุกท่านที่อำนวยความสะดวกและให้ ความร่วมมือทุกด้านในขณะที่ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง และขอขอบคุณนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ทุกคนที่ให้ความร่วมมือในการทดลองครั้งนี้

สุดท้ายนี้ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ที่ให้ความรัก ให้การสนับสนุนเป็นกำลังใจ ตลอดเวลา และขอบคุณเพื่อนๆ นิสิตปริญญาโททุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือ คำปรึกษาและเป็น กำลังใจมาโดยตลอด

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดา มารดาที่ให้โอกาสทางการศึกษา และครูอาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ ทำให้ ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์ที่ทรงคุณค่า

วลิสา จิรติกิตวงศ์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	7
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	7
ตัวแปรที่ศึกษา.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
นิยามปฏิบัติการ.....	11
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	12
สมมติฐานการวิจัย.....	14
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
พัฒนาการของเด็กปฐมวัย.....	16
ความคิดสร้างสรรค์.....	18
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	18
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	19
ขั้นตอนการคิดสร้างสรรค์.....	26
องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	27
ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์.....	29
หลักการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	31
กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	34
เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์.....	36
ละครสร้างสรรค์.....	39
ความหมายของละครสร้างสรรค์.....	39
ความสำคัญของละครสร้างสรรค์.....	40
ลักษณะของละครสร้างสรรค์.....	40
ประเภทของละครสร้างสรรค์.....	41

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
องค์ประกอบพื้นฐานของละครสร้างสรรค์.....	42
พัฒนาการเด็กเกี่ยวกับละครสร้างสรรค์.....	43
กระบวนการและขั้นตอนของการจัดละครสร้างสรรค์.....	45
บทบาทและทักษะของผู้นำกิจกรรม.....	47
ประโยชน์และคุณค่าของละครสร้างสรรค์ที่มีต่อเด็กปฐมวัย.....	49
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครสร้างสรรค์กับความคิดสร้างสรรค์.....	50
การคิดแบบหมวกหกใบ.....	51
ความหมายของการคิดแบบหมวกหกใบ.....	51
แนวคิดเกี่ยวกับหมวกหกใบ.....	52
จุดประสงค์ของการคิดแบบหมวกหกใบ.....	54
ประโยชน์ของการคิดแบบหมวกหกใบ.....	54
ขั้นตอนและวิธีการคิดแบบหมวกหกใบ.....	55
การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดแบบหมวกหกใบ.....	57
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดแบบหมวกหกใบกับความคิดสร้างสรรค์.....	59
การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร.....	61
ความหมายของการเสริมแรง.....	61
ประเภทของการเสริมแรง.....	62
การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร.....	63
วิธีให้การเสริมแรง.....	66
การทำให้การเสริมแรงมีประสิทธิภาพสูงสุด.....	67
งานวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้การเสริมแรง.....	68
การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่กับการ เสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร.....	69
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	80
การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	80
แบบแผนการทดลอง.....	81
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	81
วิธีการดำเนินการทดลอง.....	90

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ)	
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	93
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	94
สัญลักษณ์และอักษรที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	94
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	95
การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานและความแปรปรวนสองทางของคะแนนความคิด สร้างสรรค์ที่ทำการทดสอบก่อนการทดลอง (pre-test) ของเด็กปฐมวัยที่มี ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันในกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบ.....	95
การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมละคร สร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบก่อนและหลังการทดลอง.....	96
การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานและความแปรปรวนสองทางของคะแนนความคิด สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันภายหลัง ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบ.....	100
การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม.....	103
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	106
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	106
สมมติฐานการวิจัย.....	106
ขอบเขตของการวิจัย.....	106
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	107
วิธีการดำเนินการทดลอง.....	108
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	110
สรุปผลการวิจัย.....	110
อภิปรายผลการวิจัย.....	111
ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้.....	114
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	115
บรรณานุกรม.....	116

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงลักษณะความแตกต่างของละครเวทีและละครสร้างสรรค์.....	40
2 แสดงความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์และการคิดแบบ หมวดหกใบ.....	74
3 แสดงความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์และคำถามตามแนว คิดหมวดหกใบ.....	74
4 จำนวนเด็กปฐมวัยในแต่ละกลุ่มทดลอง.....	81
5 แสดงตัวอย่างแบบบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก.....	87
6 กำหนดการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการทดลอง.....	91
7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง จำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่จะได้รับและผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน.....	95
8 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อน การทดลองของกลุ่มตัวอย่าง.....	96
9 การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัด กิจกรรม.....	97
10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง จำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่จะได้รับและผลสัมฤทธิ์ทาง การเรียน.....	100
11 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง.....	101
12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ จำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรมละคร สร้างสรรค์.....	102
13 แสดงจำนวนการตอบคำถามตามสี่ของหมวดหกใบเพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 ทั้ง กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ.....	103
14 แสดงจำนวนการตอบคำถามตามสี่ของหมวดหกใบเพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 3 ทั้ง กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ.....	104

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	14
2 ขั้นตอนการพัฒนากระบวนการคิด.....	54
3 รูปแบบการจัดละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว.....	77
4 รูปแบบการจัดละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบ.....	78
5 รูปแบบการจัดละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบ ควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถกร.....	79
6 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 1, 2 และ 3.....	98
7 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 1...	99
8 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2...	99
9 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 3...	100
10 แสดงจำนวนครั้งในการตอบคำถามหมวดแต่ละสีเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2.....	104
11 แสดงจำนวนครั้งในการตอบคำถามหมวดแต่ละสีเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 3.....	105

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในยุคของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและโลกอย่างรวดเร็ว ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นต่อมนุษย์ในสังคมปัจจุบันและอนาคต ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้า เพราะประชากรในประเทศมีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner. 2006: 2-3) ได้กล่าวถึงพลังของความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นแรงขับเคลื่อนให้เกิดการพัฒนาและความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้มนุษย์เกิดการค้นพบวิธีการแก้ปัญหาใหม่ๆ สามารถคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ รวมทั้งค้นพบแนวคิดทฤษฎีที่เป็นประโยชน์อย่างมาก ทำให้มนุษย์สามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสภาพความเป็นอยู่และสิ่งแวดล้อมไปในทางที่สร้างสรรค์ได้ ยกตัวอย่างเช่น การประดิษฐ์เครื่องบินจากแนวคิดการทำเครื่องร่อน ทำให้มนุษย์สามารถเดินทางไปในสถานที่ต่างๆ โดยใช้เวลาน้อยลงเมื่อเทียบกับการเดินทางด้วยเรือหรือรถยนต์ เป็นต้น ประเทศไทยได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังจะเห็นได้จากกระทรวงศึกษาธิการมีการกำหนดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานข้อ 2 ว่า ผู้เรียนจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการเขียน และรักการค้นคว้า และกำหนดมาตรฐานคุณภาพการศึกษาของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ในมาตรฐานการศึกษาแห่งชาติในมาตรฐาน 4 คือ ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ มีวิจารณญาณ มีความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2545)

แต่ผลสะท้อนของการจัดการศึกษาในปัจจุบันกลับพบว่า ผลการประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานรอบแรก พ.ศ. 2544-2548 ของสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา คุณภาพของผู้เรียนในระดับปฐมวัยและระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานยังไม่ได้มาตรฐานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับต่ำมากในทุกกลุ่ม โดยเฉพาะมาตรฐาน 4 ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีวิจารณญาณ และความคิดสร้างสรรค์ ระดับปฐมวัยอยู่ในระดับต้องปรับปรุงร้อยละ 89.0 ของจำนวนโรงเรียนระดับปฐมวัย 25,775 แห่ง และระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน อยู่ในระดับต้องปรับปรุงร้อยละ 89.6 ของจำนวนโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน 28,875 แห่ง และการประเมินในรอบสอง พ.ศ. 2549-2553 พบว่ามาตรฐาน 4 เป็นมาตรฐานที่มีผลการประเมินต่ำที่สุดและต้องปรับปรุง มีจำนวนโรงเรียนระดับปฐมวัยต้องปรับปรุงในมาตรฐาน 4 ถึงร้อยละ 37.21 ของจำนวนโรงเรียนระดับปฐมวัยที่ไม่ได้รับรองมาตรฐาน 4,885 แห่ง และมีจำนวนโรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ต้องปรับปรุงในมาตรฐาน 4 ถึงร้อยละ 43.26 ของจำนวน

โรงเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ไม่ได้รับรองมาตรฐาน 5,244 แห่ง (วิชญ์ ทรัพย์สมบัติ. 2553: ออนไลน์)

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดสร้างสรรค์เป็นปัญหาที่สำคัญอย่างหนึ่งของการศึกษาไทยและการพัฒนาประเทศ ซึ่งการที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้นั้นจำเป็นต้องมีการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพด้านการคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะช่วงวัยแรกเกิดจนถึง 6 ปี เป็นช่วงที่สำคัญมากต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสัน เชื่อว่าเด็กวัย 3-6 ปี เป็นระยะวิกฤตของการพัฒนาความคิดริเริ่ม (Initiative) เนื่องจากเป็นระยะที่เด็กมีสมรรถภาพทางกล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสดีมากขึ้น เด็กวัยนี้จึงชอบซักถาม อยากเรียนรู้สิ่งที่อยู่รอบตัว มีความคิดริเริ่มในการวางแผนกำหนดเป้าหมายและพยายามมุ่งไปสู่เป้าหมายนั้น หากผู้ใหญ่ให้การส่งเสริมสนับสนุนต่อความอยากรู้อยากเห็น การถามคำถามต่างๆ การเล่นเกมจินตนาการของเด็ก การเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ คิดค้น ตัดสินใจด้วยตนเองและส่งเสริมการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายในระหว่างช่วงเวลานี้ ก็จะทำให้เด็กเกิดบุคลิกภาพในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ ในขณะเดียวกันถ้าผู้ใหญ่ทำให้เด็กมีความรู้สึกลัวว่าคำถามของเขาเป็นสิ่งที่รบกวนผู้ใหญ่ และการจินตนาการของเด็กเป็นเรื่องเหลวไหล เด็กก็จะเกิดความรู้สึกลังเลในการกระทำของตนเอง ไม่กล้าที่จะคิดทำอะไรด้วยตนเองก่อให้เกิดบุคลิกภาพที่เป็นปัญหาและขัดขวางความสำเร็จในการแก้ไขข้อขัดแย้งในขั้นพัฒนาการต่อไปได้ (ประณต คำจิณ:ม.ป.ป. 51, 453) อีกทั้งในช่วงวัยนี้กำลังเป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูงและศักยภาพด้านการคิดสร้างสรรค์กำลังพัฒนา (อารี รังสินนท์. 2532: 2) สอดคล้องกับเกียรตินิพนธ์ อมาตยกุล (2530: 37) กล่าวว่าเด็กในวัย 0-7 ปี กำลังเป็นวัยแห่งความคิดคะเนฝันและจินตนาการ ทั้งนี้เนื่องจากก่อนที่เด็กจะมีอายุได้ 7 ปี เส้นใยประสาทที่เป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างสมองทั้งสองซีก (corpus callosum) ยังก่อตัวขึ้นไม่สมบูรณ์ และสมองซีกซ้ายซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับการคิดหาเหตุผล การวิเคราะห์ การวางกฎเกณฑ์ที่แน่นอนตายตัวต่างๆ เป็นต้น ยังทำหน้าที่เฉพาะตัวของตัวเองได้ไม่ครบถ้วน การคิดตามธรรมชาติของเด็กจึงเป็นการคิดด้วยสมองซีกขวา ซึ่งเป็นการคิดแบบจินตนาการ ความคิดคะเนฝัน สร้างสรรค์ความคิดแปลกใหม่ และผลจากงานวิจัยของคยองฮีคิม (Kyung, Hee Kim. 2011: 291) ได้ศึกษาวิกฤติของความคิดสร้างสรรค์ที่ส่งผลให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ลดลงโดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนต์ (TTCT) พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ลดลงเมื่อเด็กอายุ 6 ปี แต่ด้านสติปัญญามีคะแนนสูงขึ้นทั้งนี้เนื่องจากเมื่อเด็กเข้ารับการศึกษที่โรงเรียน การคิดวิเคราะห์ คิดเป็นเหตุและผลจะเข้ามามีอิทธิพลและจำกัดการคิดสร้างสรรค์และการจินตนาการ ดังนั้นการจัดสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ที่เหมาะสมเอื้ออำนวยต่อการพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจึงมีความสำคัญควรปลูกฝังและส่งเสริมอย่างต่อเนื่องจนกระทั่งถึงวัยผู้ใหญ่ต่อไป

การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยสามารถทำได้หลายวิธี ทอแรนต์ (อารี รังสินนท์. 2532: 137-141; อ้างอิงจาก Torrance. 1965: 86) เสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ คือ ความไม่สมบูรณ์ เปิดกว้าง การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการใช้ให้เป็นประโยชน์ รวมถึงการใช้คำถามเร้าให้เด็กคิด นอกจากนี้ นักวิชาการด้านความคิด

สร้างสรรค์ได้เสนอกิจกรรมที่หลากหลายในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เช่น กิจกรรมทางภาษา ซึ่งเน้นภาษาเป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิดและการกระทำ ยกตัวอย่างเช่น การเล่านิทาน การแต่งเรื่องจากภาพ เป็นต้น กิจกรรมสร้างสรรค์ทางดนตรีและการเคลื่อนไหว เน้นการบรรยาย เขียน หรือแสดงท่าทางและกิจกรรมเคลื่อนไหวต่างๆตามจินตนาการอย่างอิสระ กิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์ เน้นการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ถ่ายทอดออกมาเป็นงานศิลปะ และกิจกรรมละคร สร้างสรรค์ เน้นการเปิดโอกาสให้เด็กได้คิด จินตนาการและแสดงออกตามความคิดของเด็กผ่านตัวละครแสดงสมมติ (อารี พันธุ์มณี. 2545: 162; ชัยณรงค์ เจริญพานิชกุล. 2539: 229) จากกิจกรรมที่กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่าล้วนแต่เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงผ่านการคิดและลงมือกระทำด้วยตนเอง ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

สำหรับในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) ซึ่งเป็นลักษณะการแสดงออกแบบละคร โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดละครไม่ใช่เพื่อการแสดงให้เกิดความบันเทิงกับผู้ชมเหมือนละครโดยทั่วไป แต่จะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ใช้ความสามารถในการคิด การแสดงออกทางภาษาและท่าทางของตนเองได้อย่างอิสระ (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2524: 4; อ้างอิงจาก สมาคมละครสำหรับเด็กแห่งสหรัฐอเมริกา. 1977) อีกทั้งกิจกรรมละครสร้างสรรค์สามารถแสดงได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงตามเรื่อง การแสดงหุ่นหรือละครหุ่น การแสดงละครใบ้และการแสดงโดยไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า กิจกรรมดังกล่าวล้วนแต่ทำให้เด็กได้มีโอกาสจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2524: 27-29) นอกจากนี้ยังได้มีการวิจัยที่เกี่ยวกับการใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ ยาซาร์และเออรอล (Yasar; & Aral. 2012: 568) ได้ศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 61-72 เดือน และผลของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ละครสร้างสรรค์มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์ละครสร้างสรรค์ และบังเอิญ อินทรักษ์ (2553: 51-52) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละคร ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นทุกด้าน คือด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว และความยืดหยุ่นในการคิดจากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่ากิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้เป็นอย่างดี

แต่การที่เด็กจะแสดงออกทางความคิดด้วยภาษา ท่าทางอย่างสร้างสรรค์ ต้องมีผู้นำกิจกรรมหรือครูผู้เป็นเสมือนพี่เลี้ยงในการตั้งคำถามและให้ความสะดวกในการเรียนรู้สำหรับเด็ก (อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร. 2540: 42) สอดคล้องกับแนวคิดพื้นที่รอยต่อพัฒนาการของไวก็อตสกี (Green; & Piel. 2002: 258-259) ที่ได้อธิบายว่าการจัดการเรียนรู้จะต้องคำนึงถึงระดับพัฒนาการ 2 ระดับ คือ ระดับพัฒนาการที่แท้จริง และระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ ระยะห่างระหว่างระดับพัฒนาการ 2 ระดับนี้ เรียกว่า พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of proximal development) เป็นบริเวณที่เด็กกำลังจะเข้าใจในบางสิ่งบางอย่าง หากได้รับคำแนะนำ ถูกกระตุ้นหรือชักจูงโดยผู้ที่มีสติปัญญาดีกว่า เด็กจะเกิดการเรียนรู้จนสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับตนเองขึ้นมา ซึ่งการ

ตั้งคำถามที่จะเปิดโอกาสให้เด็กสามารถตอบตามความคิดและจินตนาการได้อย่างอิสระคือคำถามปลายเปิดเป็นคำถามที่ให้คำตอบได้หลายอย่าง ถามเพื่อสร้างข้อมูล ผู้ถูกถามสามารถอธิบายหรือพูดถึงแนวความคิดของตนเองได้อย่างอิสระ (สุวิทย์ มูลคำ. 2545: 79) ดังที่มีนักวิจัยหลายท่านได้นำคำถามมาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เช่น งานวิจัยของละมุล ชัชวาลย์ (2543: 71) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิด มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามอิสระ และงานวิจัยของบุษกร ณ สงขลา (2549: 71-72) ที่ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้คำถามขยายความคิด ผลการศึกษาพบว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์ขยายความคิด มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านคิดคล่องแคล่ว คิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น และความคิดสร้างสรรค์รวมสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ รวมทั้งจากการศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคมของพัชรภรณ์ ศุภสุข (2556: 78) ผลการศึกษาพบว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้าง และเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่านิทานเพียงอย่างเดียว ดังนั้นการตั้งคำถามเป็นส่วนที่สำคัญในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

สำหรับแนวทางในการตั้งคำถามในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีหลายเทคนิคด้วยกัน เช่น การตั้งคำถามอิงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ การตั้งคำถามโดยใช้เทคนิคการคาดคะเน เทคนิคการฝึกคิดนอกกรอบและเทคนิคการคิดแบบหมวก 6 ใบ เป็นต้น (โชติเพชรชื่น. 2522; ปิยานุช ยุตยาจาร. 2544; อ้างอิงจาก De Bono.1996.; เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. 2553) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาแนวคิดหมวกหกใบของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ซึ่งเป็นผู้นำระดับโลกคนหนึ่งทางสาขาวิชาแนวความคิดและการสอนเทคนิคการคิด เขาอธิบายว่าการคิดมีอุปสรรคหลักอยู่ที่ความสับสน กล่าวคือเราพยายามใช้หลายๆ สิ่งพร้อมกันมากเกินไป เช่น อารมณ์ความรู้สึก ข่าวสาร ข้อมูล หลักของเหตุและผล ความคาดหวัง และความคิดสร้างสรรค์ เสมือนเราพยายามเลี้ยงลูกบอลหลายลูกไปพร้อมๆ กัน แนวคิดแบบหมวกหกใบจึงเป็นวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้สีหมวกเป็นสัญลักษณ์แทนการคิดที่แตกต่างกัน ได้แก่ หมวกสีขาวคิดวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นกลางไม่ใช้อารมณ์ หมวกสีแดงให้คิดจากความรู้สึก ลางสังหรณ์หรือสัญชาตญาณ หมวกสีดำให้ความคิดถึงผลในทางลบ ตัดสินใจด้วยความรอบคอบ หมวกสีเหลืองให้คิดถึงผลในทางบวก คิดถึงความเป็นไปได้และประโยชน์ที่ได้รับ หมวกสีเขียวให้คิดริเริ่ม คิดสิ่งที่แปลกใหม่ และหมวกสีฟ้ามีหน้าที่สรุปและลงมติสิ่งต่างๆ ตลอดจนกระบวนการคิด (ปิยานุช ยุตยาจาร. 2544: 2; อ้างอิงจาก De Bono. 1996:2-3) การฝึกคิดลักษณะนี้ต้องมีการฟังพาอาศัยซึ่งกันและกัน มีการแลกเปลี่ยน

ข้อมูลและประสบการณ์เป็นการช่วยลดความกังวลใจ ทำให้มีโอกาสเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ สามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของมัลลิกา เจริญพจน์ (2546: 85) ได้ศึกษาผลการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหมวกคิด 6 ใบของเดอ โบโน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ผลการวิจัยพบว่าความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหมวกคิด 6 ใบของ เดอ โบโน หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง และสูงกว่าเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดหมวกหกใบของเดอ โบโน เป็นแนวทางในการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยสามารถที่จะคิดได้หลายแบบในสถานการณ์หนึ่งๆ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้ได้ผลดียิ่งขึ้น

นอกจากจะใช้ละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แล้ว จากการทบทวนเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องพบว่า การเสริมแรงช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจที่จะคิดและพัฒนาศักยภาพทางการคิดให้ก้าวหน้ามากขึ้น ทั้งการให้ตัวเสริมแรงในรูปของการให้วัตถุสิ่งของ การใช้เบี้ยอรรถกรและการเสริมแรงทางสังคม มิงานวิจัยมากมายของนักพฤติกรรมนิยมได้ศึกษาผลของการใช้การเสริมแรงที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ เช่น การศึกษาของมอลซ์แมน (ปองทิพย์ เทพอารีย์. 2549: 4; อ้างอิงจาก Maltzman. 1960) ได้ทดลองกับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยโดยให้ท่องจำคำเป็นรายการต่อเนื่อง และสอนให้นักศึกษาคิดคำอย่างเป็นอิสระ โดยให้คำขึ้นต้น 1 คำ เมื่อนักศึกษาสามารถคิดคำใหม่ๆ ได้ ก็จะได้รับคำชมเชย วิธีการนี้ทำให้นักศึกษาคิดคำได้เพิ่มมากขึ้น และโกลเวอร์ (Glover. 1980) พบว่านักศึกษามีความสามารถเขียนเรียงความได้สร้างสรรค์มากขึ้น โดยนักศึกษาจะได้คะแนนเพิ่มมากขึ้นเมื่อนักศึกษาสามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้หลายๆแบบในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการประยุกต์สิ่งของต่างๆ มาใช้ในการหาวิธีแก้ปัญหาได้ จากผลการวิจัยที่กล่าวมาแล้วข้างต้น สรุปได้ว่าการให้เสริมแรงสามารถเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ได้ แต่โดยธรรมชาติของครูส่วนใหญ่จะให้การเสริมแรงทางสังคมอยู่เสมอ ทั้งการให้คำพูดหรือการแสดงท่าทาง เช่น การยิ้ม การพยักหน้า ดังนั้นในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยเลือกการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร มาช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย เนื่องจากเบี้ยอรรถกรซึ่งเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งมีลักษณะหรือรูปแบบหลายแบบ อาจอยู่ในรูปของคะแนน เบี้ย ดาว คุปอง แสตมป์ เป็นต้น ผู้ที่ได้รับสามารถนำไปแลกสิ่งต่างๆ ได้ตามต้องการของแต่ละบุคคลภายใต้สัญญาที่ตกลงกันไว้ (เพียร์ พันธ์นิตย์. 2545: 39; อ้างอิงจาก Mikulas. 1978: 89-94) และเบี้ยอรรถกรเป็นตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพในการรักษาระดับหรือเพิ่มพฤติกรรมได้มากกว่าตัวเสริมแรงอื่นๆ เพราะสามารถนำไปแลกเปลี่ยนเป็นตัวเสริมแรงได้มากกว่า 1 อย่าง และเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมเป้าหมายกับตัวเสริมแรงอื่นๆ เช่น เชื่อมโยงกับอาหารที่เด็กชอบหรือกิจกรรมที่เด็กสนใจ เป็นต้น (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2536: 105)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงต้องการหาคำตอบว่ารูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์ โดยรูปแบบแรกเป็นกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว รูปแบบที่สองเป็นกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ส่วนรูปแบบที่สามเป็นกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบและการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร รูปแบบใดที่จะสามารถพัฒนาความคิด

สร้างสรรค์ได้ดีกว่ากัน และในขณะเดียวกันผู้วิจัยได้คำนึงถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กปฐมวัยที่แตกต่างกัน ซึ่งแมคคินนอน (กรวิกา กัปตพล. 2553; อ้างอิงจาก Mckinnon. 1973: 35-40) ได้กล่าวว่าระดับสติปัญญาที่ค่อนข้างสูงจำเป็นสำหรับการคิดสร้างสรรค์ แต่คนที่มีระดับสติปัญญาสูงที่สุดไม่ได้หมายความว่า จะเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มากที่สุดด้วย สอดคล้องกับเกทเซลและแจคสัน (Gatzel; & Jackson. 1962: 2-3) ที่ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักจะเป็นนักเรียนที่เรียนดี บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำมักจะเป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน และงานวิจัยของกรวิกา กัปตพล (2553: 99) ที่ศึกษาผลของการเรียนแบบการคิดแก้ปัญหาอนาคตบนเว็บโดยใช้คลังวิดิทัศน์ ที่มีต่อความสามารถในการคิดสร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน พบว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและปานกลาง มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ต่ำ และนอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบงานวิจัยที่ศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างโปรแกรมกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังเช่นงานวิจัยของพรพิมล รอดเคราะห์ (2550: 53-54) ที่ศึกษาผลของรูปแบบของการให้ผลป้อนกลับในเกมมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ต่างกันพบว่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและรูปแบบการให้ผลป้อนกลับต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยด้วย ซึ่งหากพบว่ารูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ก็จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับครู พ่อแม่ และผู้ปกครองที่จะตัดสินใจเลือกรูปแบบการจัดกิจกรรมนี้ไปใช้ให้สอดคล้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่แตกต่างกันของเด็กปฐมวัยเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยให้ได้ผลต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบก่อนและหลังการทดลอง
2. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีรูปแบบแตกต่างกัน
4. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ได้รูปแบบของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่เหมาะสมต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อครู ผู้ปกครอง และนักส่งเสริมพัฒนาการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย

2. ทำให้สามารถตัดสินใจเลือกใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัย ที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง จำนวน 3 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 130 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง จำนวน 90 คน ซึ่งจะแสดงรายละเอียดในการสุ่มกลุ่มตัวอย่างในบทที่ 3

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ

1. ตัวแปรจัดกระทำ คือ รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

1.1 กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว

1.2 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ

1.3 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

2. ตัวแปรจัดประเภท คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง

2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

ตัวแปรตาม

ความคิดสร้างสรรค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กเพศหญิงและเพศชาย อายุ 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคการเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง

2. กิจกรรมละครสร้างสรรค์ หมายถึง การจัดให้เด็กแสดงละครที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ ซึ่งก่อนที่จะแสดงละครสร้างสรรค์ เด็กจะต้องฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานก่อน ได้แก่

2.1 การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 หมายถึง นักเรียนได้รับการฝึกให้ใช้การดู การฟัง การลิ้มรส การได้กลิ่น และการสัมผัส เพื่อเป็นประสบการณ์ที่จะนำไปสู่การสร้างจินตนาการ

2.2 การใช้จินตนาการ หมายถึง นักเรียนมีการตัดสินใจและปลดปล่อยความคิดให้เป็นอิสระ เมื่อจินตนาการนั้นมีความอิสระปราศจากการควบคุมทางความคิดที่ตายตัว ก็จะไปสู่ความคิดสร้างสรรค์

2.3 การใช้ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง นักเรียนได้รับการฝึกให้นำความคิดจากจินตนาการของตนเอง มาต่อยอดเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่จับต้องได้ไม่เหมือนใคร

2.4 การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ หมายถึง นักเรียนได้รับการฝึกให้ใช้ร่างกายของตนเองในการแสดงออกถึงความคิดและจินตนาการ โดยการเคลื่อนไหวตามจังหวะต่างๆ

2.5 การใช้ท่าไม้ หมายถึง นักเรียนได้รับการฝึกให้แสดงออก ซึ่งความคิดบางอย่างด้วยการเคลื่อนไหวหรือการใช้ท่าทางโดยไม่ใช้คำพูด เพื่อเป็นการสร้างความเชื่อด้วยภาพมายาที่เกิดจากการสมมติทำให้ตัวละครและเหตุการณ์เด่นชัดขึ้น

2.6 การพูดต้นสด หมายถึง นักเรียนได้รับการฝึกให้สร้างบทสนทนาของตัวละครที่ใช้ประกอบการแสดงท่าไม้ โดยใช้สถานการณ์ที่ถูกกำหนดให้เป็นกรอบในการแสดง เพื่อให้การแสดงนั้นมีความสมจริงและน่าเชื่อ

เมื่อเด็กได้รับการฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานแล้ว หลังจากนั้นจะเป็นการแสดงละครสร้างสรรค์ โดยเน้นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความสามารถในการคิด การใช้ภาษาและท่าทางออกมาตามจินตนาการ

3. รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมละครสร้างสรรค์ แบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนกหกไบ และกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนกหกไบ ควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร ซึ่งการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์มีขั้นตอนดังนี้

3.1 การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 1-2 กิจกรรมนันทนาการเพื่อสร้างความรู้จักและสร้างความคุ้นเคยกับเด็กเป็นระยะเวลา 2 วัน ในวันพฤหัสบดีและวันศุกร์

3.2 การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 3-8 กิจกรรมฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานเป็นระยะเวลา 6 วัน ในวันพฤหัสบดีและวันศุกร์

3.3 การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 9-11 กิจกรรมการแสดงละครสร้างสรรค์ โดยใช้สถานการณ์สมมติ 3 เรื่อง เป็นระยะเวลา 12 วัน ในวันพฤหัสบดีและวันศุกร์ ซึ่งในแต่ละเรื่องประกอบด้วยการจัดกิจกรรม 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 (วันที่ 1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์ คือ การให้เด็กร่วมกันคิดโครงเรื่องและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 2 (วันที่ 2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์ คือ การให้เด็กแต่ละกลุ่มทำหน้าที่ตามที่ตนเองรับผิดชอบในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 3 (วันที่ 3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์ คือ การให้กลุ่มเด็กที่ทำหน้าที่แสดงละครได้แสดงละครสร้างสรรค์ ส่วนเด็กกลุ่มอื่นจะเป็นผู้ดูละคร

ระยะที่ 4 (วันที่ 4) สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์ คือการให้เด็กสรุปถึงกิจกรรมที่ทำตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง

การดำเนินกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ทั้งการฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานและการแสดงละครสร้างสรรค์ 4 ระยะ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป

โดยกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 รูปแบบ มีรายละเอียดดังนี้

รูปแบบที่ 1 กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว คือ การแสดงละครในเชิงสร้างสรรค์ที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ แล้วมีการพูดคุยซักถามความจำในลักษณะ ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร

รูปแบบที่ 2 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ คือ การแสดงละครในเชิงสร้างสรรค์ที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามแนวคิดหมวกหกใบ มีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องละครเรื่องนั้นๆ

รูปแบบที่ 3 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร คือ การแสดงละครในเชิงสร้างสรรค์ที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามแนวคิดหมวกหกใบ มีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องละครเรื่องนั้นๆ ขณะเดียวกันก็มีการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร คือ สติ๊กเกอร์รูปดาว โดยจะเสริมแรงทุกครั้งและทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

4. การคิดแบบหมวกหกใบ หมายถึง การฝึกคิดตามสัญลักษณ์สีของหมวก 6 สี ซึ่งนำมาใช้เป็นแนวทางในการตั้งคำถามให้สอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ เพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถที่จะคิดได้หลายแบบในสถานการณ์หนึ่งๆ สำหรับกลุ่มที่เข้าร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบและกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร ในแต่ละสีของหมวกมีความหมายดังนี้

4.1 หมวกคิดสีขาว หมายถึง ธรรมชาติและความเป็นจริง จึงเกี่ยวกับ ข้อมูล ข่าวสาร ข้อเท็จจริงและตัวเลข การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสีหมวกนี้ ควรตั้งคำถามโดยเฉพาะจุด เพื่อแสวงหาข้อมูลจริงๆ

4.2 หมวกสีแดง หมายถึง ความรู้สึก อารมณ์และความคิดเห็นของผู้คิด การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสีหมวกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อเกิดการแสดงอารมณ์ความรู้สึก โดยไม่มีการหา เหตุผลมาอธิบาย

4.3 หมวกสีเหลือง หมายถึง การคิดในแง่ดี แง่บวก ประโยชน์ ข้อดี จุดเด่น และความพยายามในการค้นหาผลที่จะได้รับ การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสีหมวกนี้ ควรตั้งคำถาม เพื่อที่จะแสวงหาคุณค่าและประโยชน์ของการกระทำหรือสิ่งต่างๆ

4.4 หมวกสีดำ หมายถึง การคิดในแง่ลบ จุดใดผิดพลาด ไม่ถูกต้อง และมี ข้อบกพร่องหรือจุดอ่อนอย่างไร การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสีหมวกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อ ตรวจสอบหาผลกระทบ สาเหตุที่อาจทำให้ไม่มีทางสำเร็จและคิดถึงองค์ประกอบในแง่ลบ

4.5 หมวกสีเขียว หมายถึง ความคิดริเริ่มและความคิดใหม่ การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึก คิดตามสีหมวกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อแสวงหาทางเลือกใหม่ๆ และการเปลี่ยนแปลงไปสู่การสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ๆ

4.6 หมวกสีฟ้า หมายถึง การควบคุมและจัดระบบความคิด การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึก คิดตามสีหมวกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อสรุปหรือตัดสินขั้นตอนต่อไป

5. การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร หมายถึง การที่ผู้วิจัยให้ตัวเสริมแรงกับเด็ก ปฐมวัยที่เด็กสามารถนำไปแลกเปลี่ยนที่ต้องการได้ภายใต้สัญญาที่ตกลงกันไว้ เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรม ที่พึงประสงค์ สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ใช้สติ๊กเกอร์รูปดาว เป็นตัวเสริมแรงเมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นหรือตอบคำถาม ซึ่งจะให้สติ๊กเกอร์รูปดาว 1 ดวง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็น 1 ครั้งหรือตอบ คำถาม 1 ข้อ และเงื่อนไขการแลกรางวัล มีดังนี้

5.1 สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 10 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 5 บาท

5.2 สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 20 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 10 บาท

5.3 สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 30 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 15 บาท

5.4 สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 40 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 20 บาท

5.5 สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 50 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 25 บาท

ซึ่งของรางวัลราคาไม่เกิน 25 บาทเป็นรางวัลสูงสุด หากเด็กสามารถสะสม สติ๊กเกอร์ได้เกิน 50 ดวงให้นำสติ๊กเกอร์มาแลกของรางวัล และเริ่มต้นสะสมสติ๊กเกอร์ใหม่อีกครั้ง

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

1. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยในการคิดสิ่ง ที่แตกต่างแปลกไปจากเดิมในหลายๆ แง่มุม ด้วยการผสมผสานจากการใช้ความรู้ ความเข้าใจ

ความคิดและจากประสบการณ์รอบตัวมาปรับปรุงดัดแปลง บุรณาการจนเกิดเป็นสิ่งใหม่ที่มีประโยชน์และมีคุณค่า ซึ่งในงานวิจัยนี้ศึกษา 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1.1 ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว และตอบปริมาณมากในเวลาจำกัด

1.2 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบ หรือจัดกลุ่มได้หลากหลายประเภท หลายทิศทาง มีการมองในแง่มุมที่กว้างไม่จำกัดเฉพาะแง่มุมใด แ่มุมหนึ่ง อาจรวมถึงการแสดงถึงความรู้สึก

1.3 ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความสามารถในการคิดแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไป อาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นสิ่งใหม่

1.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความสามารถในการคิดที่แสดงถึงรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือต่อเติมเพิ่มขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

โดยระดับความคิดสร้างสรรค์พิจารณาจากคะแนนที่ได้กับรูมวีย์ทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเออร์เบน ตามเกณฑ์การให้คะแนนทั้ง 14 เกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์ที่ 1 การต่อเติม (Cn)

เกณฑ์ที่ 2 ความสมบูรณ์ (Cm)

เกณฑ์ที่ 3 เนื้อหาใหม่ (Ne)

เกณฑ์ที่ 4 การเชื่อมโยงด้วยเส้น (CI)

เกณฑ์ที่ 5 การเชื่อมโยงให้เกิดภาพเป็นเรื่องราว (Cth)

เกณฑ์ที่ 6 การข้ามเส้นกันเขตโดยใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd)

เกณฑ์ที่ 7 การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระที่ไม่ใช่ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi)

เกณฑ์ที่ 8 ลักษณะภาพที่มีมิติ (Pe)

เกณฑ์ที่ 9 อารมณ์ขัน (Hu)

เกณฑ์ที่ 10 ความคิดแปลกใหม่ ปรับการจัดวางกระดาษ (Uc, a)

เกณฑ์ที่ 11 ความคิดแปลกใหม่ ภาพที่เป็นนามธรรม (Uc, b)

เกณฑ์ที่ 12 ความคิดแปลกใหม่ ใช้สัญลักษณ์หรือคำพูด (Uc, c)

เกณฑ์ที่ 13 ความคิดแปลกใหม่ วาดรูปที่ไม่ใช่เป็นรูปสามัญทั่วไป (Uc, d)

เกณฑ์ที่ 14 ความเร็ว (Sp)

ซึ่งการให้คะแนนจะจัดแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ความคิดคล่องแคล่ว เกณฑ์ที่ 14 คะแนนเต็ม 6 คะแนน

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

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

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

การให้คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 14 เกณฑ์ โดยคะแนนรวมสูงสุด คือ 72 คะแนน โดยเด็กปฐมวัยที่ทำแบบทดสอบได้คะแนนมากกว่าแสดงว่ามีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ทำแบบทดสอบได้คะแนนน้อยกว่า

2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง การเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งเป็นคะแนนผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ตั้งแต่ปีการศึกษา 2555 - 2556 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

2.1 กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง คือ กลุ่มนักเรียนที่มีคะแนนผลการเรียนสูงกว่าคะแนนที่อยู่ในตำแหน่งค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50

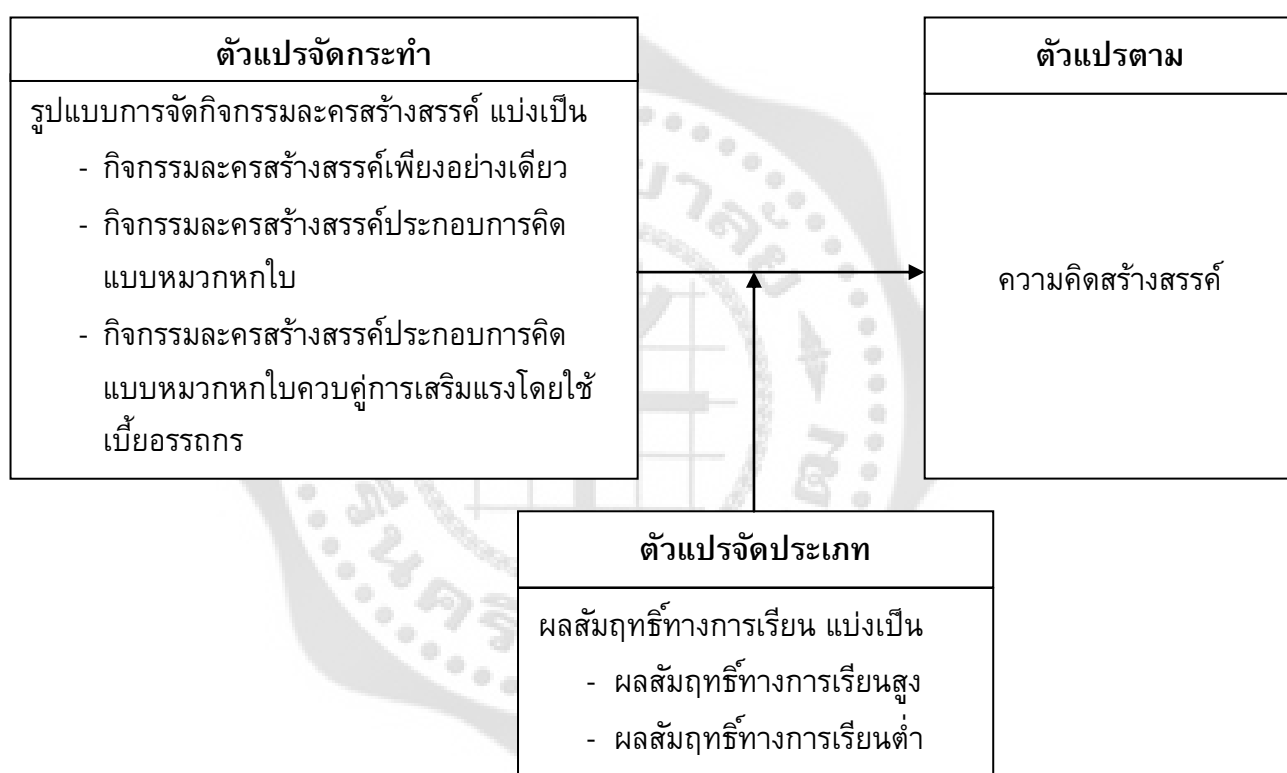
2.2 กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ คือ กลุ่มนักเรียนที่มีคะแนนผลการเรียนต่ำกว่าหรือเท่ากับคะแนนที่อยู่ในตำแหน่งค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้นำหลักทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสันที่กล่าวว่า เด็กวัย 3-6 ปี มีพัฒนาการทางบุคลิกภาพอยู่ในขั้นที่ 3 เป็นขั้นที่เด็กพัฒนาบุคลิกภาพที่ตรงข้ามกัน 2 อย่างคือ ความคิดริเริ่มกับความรู้สึกผิด การที่เด็กจะพัฒนาบุคลิกภาพแบบใดขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ ดังนั้นหากผู้ใหญ่ให้การส่งเสริมต่อความอยากรู้อยากเห็น คำถาม การเล่นแบบจินตนาการของเด็ก ก็จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดบุคลิกภาพในการริเริ่มสร้างสรรค์ได้ (ประนต เถาฉิม: 51, 453) ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งมีหลายวิธีด้วยกัน สำหรับในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เนื่องจากละครสร้างสรรค์เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ใช้ความสามารถในการคิด การแสดงออกทางภาษาและท่าทางของตนเองได้อย่างอิสระ ทำให้เด็กได้มีการฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ (ภรณ์ คุรุรัตน์: 2524: 27-29) นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of proximal development) ของไวทสกอสกี เป็นรอยต่อระหว่างระดับพัฒนาการที่แท้จริงและระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ ซึ่งเป็นบริเวณที่เด็กกำลังเข้าใจในบางสิ่งบางอย่าง หากได้รับคำแนะนำ การกระตุ้นโดยการถามคำถามจากผู้ใหญ่ (Green; & Piel. 2002: 258-259) ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดหมวกหกใบของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ที่ใช้สีของหมวกเป็นสัญลักษณ์ทางการคิดที่แตกต่างกัน มาเป็นแนวทางในการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมให้เด็กสามารถที่จะคิดได้หลายแบบในสถานการณ์หนึ่งๆ รวมทั้งการนำหลักการเสริมแรงของสกินเนอร์ (สุนิสา กิตติสกล.

2548: 28; อ้างอิงจาก Skinner. 1953) ในการเสริมแรงทุกครั้งที่มีพฤติกรรมตอบสนอง โดยใช้เบี้ยอรรถกรมาเป็นตัวเสริมแรงเพิ่มพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเพิ่มมากขึ้น

ดังนั้นในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงต้องการหาคำตอบว่ารูปแบบกิจกรรมละครสร้างสรรค์ โดยรูปแบบแรกเป็นกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว รูปแบบที่สองเป็นกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวน ส่วนรูปแบบที่สามเป็นกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวนและการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร รูปแบบใดที่จะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ดีกว่ากัน นอกจากนี้ผู้วิจัยได้คำนึงถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กปฐมวัยที่แตกต่างกันว่ามีปฏิสัมพันธ์กับรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบหรือไม่ โดยมีกรอบแนวคิดดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

3. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว

4. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงหลังการทดลองจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. พัฒนาการของเด็กปฐมวัย
2. ความคิดสร้างสรรค์
 - 2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 2.3 ขั้นตอนของการคิดสร้างสรรค์
 - 2.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์
 - 2.6 หลักการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
 - 2.7 กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
 - 2.8 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์
3. ละครสร้างสรรค์
 - 3.1 ความหมายของละครสร้างสรรค์
 - 3.2 ความสำคัญของละครสร้างสรรค์
 - 3.3 ลักษณะของละครสร้างสรรค์
 - 3.4 ประเภทของละครสร้างสรรค์
 - 3.5 องค์ประกอบพื้นฐานของละครสร้างสรรค์
 - 3.6 พัฒนาการเด็กเกี่ยวกับละครสร้างสรรค์
 - 3.7 กระบวนการและขั้นตอนของการจัดละครสร้างสรรค์
 - 3.8 บทบาทและทักษะของผู้นำกิจกรรม
 - 3.9 ประโยชน์และคุณค่าของละครสร้างสรรค์ที่มีต่อเด็กปฐมวัย
 - 3.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครสร้างสรรค์กับความคิดสร้างสรรค์
4. การคิดแบบหมวกหกใบ
 - 4.1 ความหมายของการคิดแบบหมวกหกใบ
 - 4.2 แนวคิดเกี่ยวกับหมวกหกใบ
 - 4.3 จุดประสงค์ของการคิดแบบหมวกหกใบ
 - 4.4 ประโยชน์ของการคิดแบบหมวกหกใบ
 - 4.5 ขั้นตอนและวิธีการคิดแบบหมวกหกใบ
 - 4.6 การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดแบบหมวกหกใบ

4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดแบบหมวกหกใบกับความคิดสร้างสรรค์

5. การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

5.1 ความหมายของการเสริมแรง

5.2 ประเภทของการเสริมแรง

5.3 การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

5.4 วิธีให้การเสริมแรง

5.5 การทำให้การเสริมแรงมีประสิทธิภาพสูงสุด

5.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้การเสริมแรง

6. การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

1. พัฒนาการของเด็กปฐมวัย

เด็กปฐมวัย คือเด็กที่มีช่วงอายุ 3-6 ปี เป็นวัยที่สามารถช่วยเหลือตนเองได้มากขึ้น เด็กวัยนี้จึงชอบทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง อัตราการเจริญเติบโตช้าลงเมื่อเทียบกับวัยทารก แต่พัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดใหญ่เป็นไปอย่างรวดเร็ว ทำให้เด็กวัยนี้ชอบทำกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ เช่น วิ่ง กระโดด ปีนป่าย แต่การทำงานของกล้ามเนื้อเล็กยังไม่ละเอียดลออ พัฒนาการด้านสติปัญญามักจะให้เหตุผลตามการรับรู้และประสบการณ์มากกว่าให้เหตุผลตามตรรกะ พัฒนาการด้านอารมณ์เป็นวัยที่มีอารมณ์รุนแรงและการแสดงออกที่รุนแรง มักริษยาน้องใหม่ ซึ่งพ่อแม่ควรเข้าใจและมีวิธีจัดการที่เหมาะสม ด้านพัฒนาการด้านสังคม กลุ่มเพื่อนของเด็กวัยนี้เป็นกลุ่มเพื่อนเล่น มักสลายและตั้งใหม่ง่าย ความสนใจในการเล่นที่สำคัญของเด็กวัยนี้คือ การเล่นเชิงสร้างสรรค์ การเล่นเกมแบบละคร มีความสนใจรูปภาพและหนังสือ และชอบจินตนาการ ซึ่งการที่เด็กปฐมวัยเป็นวัยที่สนใจในสิ่งต่างๆ และมักจะพยายามเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ ทำให้เด็กเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (ประณต คำนิม, ม.ป.ป.: 462-463; พาสนา จุรัตน์, 2548: 74) ดังเช่นในทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสัน เชื่อว่าเด็กวัย 3-6 ปี เป็นระยะวิกฤตของการพัฒนาความคิดริเริ่ม (Initiative) เนื่องจากเป็นระยะที่เด็กมีสมรรถภาพทางกล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสมากขึ้น เด็กวัยนี้จึงชอบซักถาม อยากเรียนรู้สิ่งที่อยู่รอบตัว มีความคิดริเริ่มในการวางแผนกำหนดเป้าหมายและพยายามมุ่งไปสู่เป้าหมายนั้น เช่น การต่อบล็อกเป็นรูปต่างๆ หรือการเล่นแบบละครหรือเล่นแบบสมมติ หากผู้ใหญ่ให้การส่งเสริมสนับสนุนต่อความอยากรู้อยากเห็น การถามคำถามต่างๆ การเล่นเกมจินตนาการของเด็ก การเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ คิดค้น ตัดสินใจด้วยตนเองและส่งเสริมการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายในระหว่างช่วงเวลานี้ ก็จะทำให้เด็กเกิดบุคลิกภาพในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ ในขณะเดียวกันถ้าผู้ใหญ่ทำให้เด็กมีความรู้สึกว่าคุณค่าของเขาเป็นสิ่งที่รบกวนผู้ใหญ่ และการจินตนาการของเด็กเป็นเรื่องเหลวไหล เด็กก็จะเกิดความรู้สึกผิดในการกระทำของตน ไม่กล้าที่จะคิดทำอะไรด้วยตนเอง ก่อให้เกิดบุคลิกภาพที่เป็นปัญหาหรือมีปมด้อยและขัดขวางความสำเร็จในการแก้ไขข้อขัดแย้งในชั้น

พัฒนาการต่อไปได้ (ประณต คำจิณม. ม.ป.ป.: 51, 453) อีกทั้งจากการศึกษาพบว่าพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์เจริญสูงสุดช่วงวัยเด็กตอนต้น และสามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ ทำให้มีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้ ลิกอน (บงกช ทองเอี่ยม. 2551; อ้างอิงจาก Ligon. 1957) ได้ศึกษาวิจัย และสร้างลักษณะพัฒนาการทางจินตนาการตามระดับอายุต่างๆ ซึ่งได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กก่อนวัยเรียนคือ

แรกเกิด ถึง 2 ขวบ เด็กเริ่มพัฒนาการทางจินตนาการในช่วงหนึ่งขวบแรก เด็กมักจะถามชื่อสิ่งของ พยายามทำเสียงต่างๆ หรือจ้องอะไร โดยปกติเมื่อเด็กสร้างสิ่งใดขึ้นมา ก็มักจะตั้งชื่อให้กับสิ่งนั้น เริ่มทำนายหรือคาดการณ์เหตุการณ์ประจำวัน พออายุ 2 ขวบ ก็จะมุ่งหวังทำอะไรแปลกๆ และพิเศษขึ้น มีความกระตือรือร้นที่จะสำรวจสิ่งต่างๆ มีความอยากรู้อยากเห็นมากขึ้น และเรียนรู้ด้วยการสัมผัสชิมรส และแสดงออกถึงความกระหายใคร่เรียนรู้มาก แต่วิธีการที่เด็กแสดงออกอาจขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของเด็กแต่ละคน เด็กเริ่มเรียนรู้และเข้าใจว่า มีอะไรบางอย่างที่แต่ละอย่างสัมผัสได้ และอะไรบางอย่างควรห้ามหรือแต่ละอย่างสัมผัสไม่ได้

อายุ 2-4 ขวบ เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับโลก โดยผ่านประสบการณ์ตรง แล้วถ่ายทอดประสบการณ์เหล่านั้นออกมาทางการพูด และการเล่นจินตนาการ เด็กในวัยนี้ จะตื่นเต้นกับสิ่งแปลกใหม่ของธรรมชาติ มีช่วงความสนใจสั้น และมักจะเปลี่ยนกิจกรรมเรื่อย ๆ อย่างไม่ตั้งใจ เด็กเริ่มพัฒนาความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง และต้องการทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ซึ่งความรู้สึกนี้จะช่วยพัฒนาความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองขึ้น มีความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมด้วยวิธีการของตนเอง และมักจะตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมต่างๆ เหล่านั้น ซึ่งบ่อยครั้งคำถามที่เด็กถามนั้น ทำให้ผู้ใหญ่อับอายได้เหมือนกัน เด็กเรียนรู้ที่จะปรับตัวกับโลกที่ตนค้นพบ และบางครั้งเด็กวัยนี้มักชอบทำกิจกรรมที่เกินความสามารถของตน และเมื่อทำไม่ได้หรือเกิดขัดข้อง ก็มักจะขัดใจ และแสดงอาการโกรธออกมาอย่างชัดเจน

อายุ 4-6 ขวบ เด็กในวัยนี้จะมีจินตนาการดี เด็กจะสนุกสนานกับการกะแผนงาน และคาดคะเนเกี่ยวกับการเล่นและงาน เด็กได้เรียนรู้บทบาทสมมติ ความอยากรู้อยากเห็นจะทำให้เด็กแสวงหาความจริงและความถูกต้อง แม้ในบางเรื่องอันเป็นที่อับอาย สำหรับผู้ใหญ่ ตอนนี้ เด็กสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ ได้ แม้ว่า จะไม่เข้าใจเหตุผล หรือความสัมพันธ์ก็ตาม เด็กพยายามทดลองแสดงบทบาทหลายๆ บทจากการเล่าจินตนาการ เด็กเริ่มเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นบ้าง และเริ่มคิดว่าการกระทำของตนมีผลกระทบต่อคนอื่นได้อย่างไรบ้าง

นอกจากนี้แอนดรูว์ (บงกช ทองเอี่ยม. 2551; อ้างอิงจาก Andrew. 1971) ได้ศึกษาพัฒนาการทางจินตนาการของเด็กช่วงก่อนวัยเรียนไว้อย่างมีระบบ และลึกซึ้งมากกว่าคนอื่นๆ เขาพบว่า คะแนนจินตนาการของเด็กสูงสุด ในช่วงอายุระหว่าง 4-4 ขวบครึ่ง และจะลดลงทันทีเมื่ออายุ 5 ขวบ ซึ่งเป็นตอนที่เด็กเริ่มเข้าเรียนชั้นอนุบาล ความสามารถที่จะตีความ สร้างเค้าโครงขึ้นใหม่ หรือคิดประสมประสานจะพัฒนาสูงสุดระหว่างอายุ 3-4 ขวบ และต่อจากนั้นก็จะเริ่มลดลง หากจะเปรียบเทียบให้เห็นชัดเจน คือ ความคิดจินตนาการสูงสุดเมื่ออายุ 4 ขวบ และลดต่ำลงเมื่ออายุ 5 ขวบ ต่อจากนั้นจะเพิ่มขึ้นอีกบ้าง

จากพัฒนาการของเด็กปฐมวัยทำให้ทราบว่า พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการเจริญสูงสุดช่วงวัยเด็ก และสามารถพัฒนาได้อย่างดียิ่ง หากได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมและกระตุ้นให้เด็กได้ฝึกคิดจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมตามวัยและตามธรรมชาติการเรียนรู้

2. ความคิดสร้างสรรค์

2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) ได้รับความสนใจและทำการศึกษาวิจัยกันอย่างกว้างขวาง และเป็นที่ยอมรับว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการปรับตัวและการคิดค้นนวัตกรรมต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับชีวิต ซึ่งมีผู้นิยามความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนักจิตวิทยาและนักการศึกษาจำนวนมากได้เสนอไว้ในเอกสารและงานวิจัยต่างๆ สามารถจำแนกความหมายของความคิดสร้างสรรค์ใน 3 ลักษณะดังนี้

2.1.1 ความหมายความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะคิดหลากหลายแง่มุมหรือคิดแบบอเนกนัย คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล บุคคลสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ในหลายแบบและผลของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมาย (Torrance. 1962, กิลฟอร์ด (อาร์ พินน์มณี. 2545; อ้างอิงจาก Guilford. 1967), Edward De Bono. 1978, เบลเลนและเออร์บัน (ศรีแพร จันทราภิรมย์. 2550; อ้างอิงจาก Jellen; & Urban. 1986), อาร์ พินน์มณี. 2540, อาร์ รังสินนท์. 2532, เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. 2553)

2.1.2 ความหมายความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะคิดสิ่งที่แปลกใหม่ คือ ความคิดที่นำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์ค้นพบสิ่งต่างๆ ตลอดจนวิธีคิด ทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ (กิลฟอร์ด (อาร์ พินน์มณี. 2545; อ้างอิงจาก Guilford. 1967), Edward De Bono. 1978, อาร์ รังสินนท์. 2532, อาร์ พินน์มณี. 2540, ราชบัณฑิตสถาน. 2551)

2.1.3 ความหมายความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์คือ คิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่จากการเชื่อมโยงความรู้ ความเข้าใจ จินตนาการและจากประสบการณ์รอบตัว เช่น เมื่อเห็นคำว่า ปากกา ก็นึกถึงกระดาษ ดินสอ เป็นต้น (เมคนิค (อาร์ รังสินนท์. 2532; อ้างอิงจาก Mednick, S A. 1978.), วอลแลช และโคแคน (กรมวิชาการ. 2546; อ้างอิงจาก Wallach; & Kogan. 1965, เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. 2553)

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้นิยามความหมายของความคิดสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมทั้ง 3 ลักษณะได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถในการคิดหลากหลายแง่มุมหรือคิดแบบอเนกนัย มีความสามารถคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกใหม่และความสำเร็จในการแก้ปัญหา ซึ่งความสามารถด้านนี้มีอยู่ในตัวบุคคลของแต่ละคนในระดับที่แตกต่างกันและสามารถพัฒนาขึ้นได้ด้วยการจัดประสบการณ์ที่

เหมาะสม ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมและพัฒนาให้กับเด็กปฐมวัย ซึ่งเป็นวัยเริ่มต้นแห่งการเรียนรู้

2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ได้มีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้อธิบายถึงแนวคิดแนวคิดในแง่ที่แตกต่างกัน ในการศึกษาจะพบทวนเกี่ยวกับแนวคิดด้านกระบวนการคิด แนวคิดด้านมนุษยนิยม แนวคิดด้านสิ่งแวดล้อม แนวคิดด้านความสัมพันธ์เชื่อมโยง และด้านศัลยประสาท โดยสามารถสรุปแนวคิดและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่สำคัญไว้ดังนี้

2.2.1 แนวคิดด้านกระบวนการคิด (Cognitive process approach)

กิลฟอร์ด (พาสนา จูร์ตัน. 2548: 53-55, สมพร หลิมเจริญ. 2552; อ้างอิงจาก Guilford. 1967) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันและคณะได้พัฒนาความคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบเฉพาะทางสติปัญญา โดยอธิบายว่าความสามารถทางสมองของมนุษย์ประกอบด้วย 3 มิติ ได้แก่ มิติด้านเนื้อหา (Contents) มิติด้านปฏิบัติการ (Operations) และมิติด้านผลผลิต (Products) ดังนี้

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

1. ภาพ (Figural เขียนย่อว่า F) หมายถึงข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม หรือรูปที่แน่นอนซึ่งบุคคลสามารถรับรู้และทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดได้ เช่น ภาพ เป็นต้น
2. สัญลักษณ์ (Symbolic เขียนย่อว่า S) หมายถึง ข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปเครื่องหมายต่างๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี รวมทั้งสัญลักษณ์ต่างๆ ด้วย
3. ภาษา (Semantic เขียนย่อว่า M) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปของถ้อยคำ ที่มีความหมายต่างๆ กัน สามารถใช้ติดต่อสื่อสาร ได้ เช่น พ่อ แม่ ชอบ โกรธ เสียใจ เป็นต้น
4. พฤติกรรม (Behavior เขียนย่อว่า B) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออก กิริยา อากักร การกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การหัวเราะการสั่นศีรษะ การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

มิติที่ 2 วิธีการคิด หมายถึง มิติที่แสดงลักษณะกระบวนการปฏิบัติงานหรือกระบวนการคิดของสมอง แบ่งออกเป็น

1. การรู้การเข้าใจ (Cognition เขียนย่อว่า C) หมายถึง ความสามารถในการตีความของสมองเมื่อเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้เข้าใจในสิ่งนั้นและบอกได้ว่าเป็นอะไร เช่น เมื่อเห็นของเล่นเด็กกรุปร่างกลมทำด้วยยางผิวเรียบก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล
2. การจำ (Memory เขียนย่อว่า M) หมายถึง ความสามารถในการเก็บสะสมความรู้และข้อมูลต่างๆ ไว้ได้และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการเช่น การจำสูตรคูณ การจำหมายเลขประจำตัว การซื้อตั๋วคนร้ายได้

3. การคิดแบบอเนกนัย หรือ ความคิดกระจาย (Divergent Thinking เขียนย่อว่า D) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายรูปแบบ หลายแง่หลายมุม แตกต่างกันไปเช่น “หนังสือพิมพ์ที่ใช้แล้วทำประโยชน์อะไรได้บ้าง” ให้ออกมาให้มากที่สุด ผู้ที่คิดได้มาก แปลก มีคุณค่าคือผู้ที่มีความคิดอเนกนัย และกิลฟอร์ดได้อธิบายว่า ความคิดอเนกนัยก็คือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

4. การคิดแบบเอกนัย หรือความคิดรวม (Convergent Thinking เขียนย่อว่า N) หมายถึง เป็นความสามารถในการคิดคำตอบที่ดีที่สุดจากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่กำหนด และคำตอบที่ถูกต้องก็มีเพียงคำตอบเดียว

5. การประเมินค่า (Evaluation เขียนย่อว่า E) หมายถึง ความสามารถในการตีราคาลงสรุป โดยอาศัยเกณฑ์ที่ดีที่สุด

มิติที่ 3 ผลของการคิด หมายถึง มิติที่แสดงผล (Product) ที่ได้จากการปฏิบัติงานทางสมองหรือกระบวนการคิดของสมอง หลังจากที่ได้สมองได้รับข้อมูลหรือสิ่งเร้าจากมิติที่ 1 และตอบสนองต่อข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ได้รับมิติที่ 2 แล้ว ผลที่ได้ออกเป็นมิติที่ 3 หรืออาจกล่าวได้อีกอย่างว่าผลของการคิดเกิดจากการทำงานของมิติที่ 3 หรืออาจกล่าวได้อีกอย่างว่าผลของการคิดเกิดจากการทำงานของมิติที่ 1 และมิติที่ 2 นั้นเอง ซึ่งผลของการคิดแบ่งออกเป็น 6 ลักษณะดังนี้

1. หน่วย (Unit เขียนย่อว่า U) หมายถึง สิ่งที่คุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากสิ่งอื่นๆ เช่น คน แมว สุนัข และกระดานดำ บ้าน เป็นต้น

2. จำพวก (Class เขียนย่อว่า C) หมายถึง ประเภท หรือจำพวกหรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติหรือลักษณะร่วมกัน เช่น สัตว์ เลี้ยงลูกด้วยนม ได้แก่ คน สุนัข ช้าง หรือประเภทผลไม้ ได้แก่ กล้วย ลำไย ลิ้นจี่ เป็นต้น

3. ความสัมพันธ์ (Relation เขียนย่อว่า R) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดของประเภทหรือหลายประเภทเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์อาจจะอยู่ในรูปของหน่วย กับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น คนคู่กับบ้าน นกคู่กับรัง ปลาคู่กับน้ำ เสือคู่กับป่า เป็นต้น เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (System เขียนย่อว่า S) หมายถึง การเชื่อมโยงกลุ่มของสิ่งเร้าโดยอาศัยกฎเกณฑ์หรือระเบียบแบบแผนบางอย่าง เช่น 1, 3, 5, 7, 9 เป็นระบบเลขที่เป็นต้น

5. การแปลงรูป (Transformation เขียนย่อว่า T) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงปรับปรุง ดัดแปลง ตีความ ขยายความ ให้นิยามใหม่ หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้าหรือข้อมูลออกมาในรูปแบบใหม่

6. การประยุกต์ (Implications เขียนย่อว่า I) หมายถึง การคาดคะเนหรือทำนายจากข้อมูลสิ่งที่กำหนดไว้

จากโครงสร้างสติปัญญาของกิลฟอร์ดพบว่าความคิดสร้างสรรค์คือ การคิดหลายแบบและหลายทิศทางหรือการคิดแบบอเนกนัย ซึ่งสามารถใช้แก้ปัญหา อันนำไปสู่การคิดประดิษฐ์

สิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ได้ ยกตัวเช่น ถ้าถามว่า “หนังสือพิมพ์ใช้ทำประโยชน์อะไรได้บ้าง” บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นความคิดแบบบอเนกนัยจะสามารถคิดได้แปลกและได้หลายคำตอบ เช่น นำกระดาษหนังสือพิมพ์มาทำเป็นผ้าขี้ริ้ว ห่อของทำตุ๊กตา กันแดด ทำปกสมุดหรือเช็ดกระจก เป็นต้น

นอกจากนี้แฟรงค์ วิลเลียม (อาร์ พันธ์มณี. 2540; อ้างอิงจาก Williams F.E. 1970) ได้เสนอรูปแบบการสอนความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งได้รับความนิยมค่อนข้างมากทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ รูปแบบการสอนความคิดสร้างสรรค์นี้เรียกว่า Williams Cube CAI Model อันเป็นรูปแบบในการส่งเสริมพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ทั้งด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึกหรือเจตคติในรูป 3 มิติ คือมิติด้านเนื้อหา มิติด้านการสอนของครู และมิติด้านพฤติกรรมผู้เรียน ซึ่งในด้านพฤติกรรมผู้เรียนได้แบ่งเป็น 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านการคิดบอเนกนัย และองค์ประกอบด้านจิตใจอารมณ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

มิติที่ 1 ด้านเนื้อหา (Content) เป็นการให้ความสำคัญโดยการยึดหลักสูตรเป็นเกณฑ์ในการสอนความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถสอนแทรกได้ในทุกเนื้อหาวิชาของหลักสูตร ซึ่งแฟรงค์ วิลเลียม ได้แบ่งเนื้อหาออกเป็น ภาษา เลขคณิต สังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ ดนตรี และศิลปะ เป็นต้น

มิติที่ 2 ด้านพฤติกรรมการสอนของครู (Teacher behavior) ในด้านการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แฟรงค์ วิลเลียม ได้เน้นพฤติกรรมการสอนของครู โดยการจัดการเรียนการสอน โดยใช้กลยุทธ์และวิธีการสอนไว้ 18 ลักษณะ คือ

1. การสอน Paradox หมายถึง การสอนเกี่ยวกับความคิดใน 4 ลักษณะ
 - 1.1 ความคิดเห็นซึ่งขัดแย้งในตนเอง
 - 1.2 ความคิดเห็นซึ่งต้านกับสามัญสำนึก
 - 1.3 ความจริงที่ยากจะเชื่อถือหรืออธิบายได้
 - 1.4 ความคิดเห็นหรือความเชื่อที่ฝังใจมานาน

การสอนให้คิดในลักษณะนี้ เป็นการฝึกวิธีการประเมินค่าระหว่างข้อมูลที่แท้จริง และยังช่วยให้คิดในสิ่งที่แตกต่างไปจากรูปแบบเดิมที่เคยมี เป็นการฝึกให้มองสิ่งเดิมในรูปแบบที่แตกต่างออกไป เป็นการส่งเสริมความคิดเห็นที่ไม่ให้คล้อยตามกัน โดยปราศจากเหตุผล

2. การพิจารณาลักษณะ (Attribute) หมายถึง การสอนให้นักเรียนคิดพิจารณาถึงลักษณะต่างๆ ที่ปรากฏอยู่ในลักษณะที่แปลกแตกต่างไปจากที่เคยคิด และแตกต่างไปอย่างคาดไม่ถึงด้วย เช่น ให้ออกประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ให้มากที่สุด โดยกล่าวว่าหนังสือพิมพ์นอกจากใช้ห่อของแล้วยังใช้ประโยชน์อะไรได้อีกบ้าง บอกมาให้มากที่สุด

3. การเปรียบเทียบอุปมาอุปมัย (Analogies) หมายถึง การเปรียบเทียบสิ่งของหรือสถานการณ์ที่เหมือนกัน คล้ายคลึงกัน แตกต่างกันหรือตรงกันข้ามกัน อาจเป็นคำเปรียบเทียบคำพังเพย หรือสุภาษิตก็ได้

4. การบอกสิ่งที่คลาดเคลื่อน (Discrepancy) ไปจากความจริง หมายถึงการแสดงความคิดเห็น ระบุถึงสิ่งที่คลาดเคลื่อนจากความจริงหรือขาดตกบกพร่อง ผิดปกติหรือสิ่งที่ยังไม่สมบูรณ์

5. การใช้คำถามยั่วและกระตุ้นให้ตอบ (Provocation Questions) หมายถึง การตั้งคำถามแบบปลายเปิด เป็นคำถามที่ยั่วและเร้าความรู้สึกนึกคิดให้ชวนคิดค้นคว้า เพื่อให้ได้ความหมายที่ลึกซึ้งสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้

6. การเปลี่ยนแปลง (Examples of Change) หมายถึง การฝึกให้คิดถึงการเปลี่ยนแปลง ดัดแปลง การปรับปรุงสิ่งต่างๆ ที่คงสภาพมาเป็นเวลานานให้เป็นไปในรูปแบบอื่น และเปิดโอกาสให้เปลี่ยนแปลงด้วยวิธีการต่างๆ อย่างอิสระ

7. การเปลี่ยนแปลงความเชื่อ (Examples of Habit) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนเป็นคนที่มีความยืดหยุ่น ยอมรับการเปลี่ยนแปลง คลายความยึดมั่นต่างๆ เพื่อปรับตนเข้ากับสภาพการณ์ใหม่ ๆ

8. การสร้างสิ่งใหม่จากโครงสร้างเดิม (An Organized Random Search) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักสร้างสิ่งใหม่ กฎเกณฑ์ใหม่ ความคิดใหม่โดยอาศัยโครงสร้างเดิมหรือกฎเกณฑ์เดิมที่เคยมี แต่พยายามคิดพลิกแพลงให้ต่างไปจากเดิม

9. ทักษะการค้นคว้าหาข้อมูล (The Skills of Search) หมายถึง การฝึกให้นักเรียน รู้จักการสำรวจเพื่อหาข้อมูล ซึ่งแบ่งออกเป็น

9.1 การค้นคว้าแบบนักประวัติศาสตร์ (Historical Search) เป็นการศึกษา ค้นคว้า หรือสำรวจวิธีการปฏิบัติกันมาแต่ดึกดำบรรพ์

9.2 การค้นคว้าแบบบรรยาย (Descriptive Search) เป็นการลองคิดหาวิธีใหม่ แบบลองผิดลองถูกก่อนค้นพบ แล้วจึงเสนอผลงาน

9.3 การค้นคว้าแบบนักวิทยาศาสตร์ (Experimental Search) เป็นการสำรวจ ค้นคว้าโดยการตั้งสมมติฐาน แล้วหาข้อมูลเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน แล้วจึงเสนอผลการศึกษาที่ได้รับ

10. การค้นหาคำตอบจากคำถามที่กำกวมไม่ชัดเจน (Tolerance of Ambiguity) เป็นการฝึกให้นักเรียนมีความอดทนและพยายามที่จะค้นหาคำตอบต่อปัญหาที่กำกวมหรือสองนัย ลึกกลับ หรือท้าทายความนึกคิดต่าง ๆ

11. การแสดงออกจากการหยั่งรู้ (Intuitive Expression) เป็นการฝึกให้รู้จักแสดงความรู้สึก ความคิด ความรู้สึกที่เกิดจากมีสิ่งมาเร้าไว้วาระรับสัมผัสทั้งห้า

12. การพัฒนาคน (Adjustment for Development) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักพิจารณาศึกษาดูความพลาดพลั้ง ล้มเหลว ซึ่งเกิดขึ้นโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจก็ตามแล้วหาประโยชน์จากความผิดพลาดเป็นบทเรียนนำไปสู่ความสำเร็จ

13. ลักษณะบุคคลและกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Study Creative People and Process) หมายถึง การให้ศึกษาประวัติบุคคลสำคัญ ทั้งในแง่ลักษณะพฤติกรรมและกระบวนการคิด ตลอดจนวิธีการและประสบการณ์ของเขาด้วย

14. การประเมินสถานการณ์ (Evaluate Situations) หมายถึง การฝึกให้หาคำตอบ โดยคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้นและความหมายเกี่ยวเนื่องกัน ด้วยการตั้งคำถามว่าสิ่งนี้เกิดขึ้นแล้วจะเกิดผลอย่างไร

15. พัฒนาทักษะการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (A Creative Reading Skill) หมายถึง การฝึกให้รู้จักคิด แสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึกนึกคิดต่อเนื้อที่อ่านในการอ่านหนังสือประกอบ ทุกๆ วิชา ควรส่งเสริมและให้โอกาสเด็กได้แสดงความคิดเห็น และความรู้สึกต่อเรื่องที่อ่านมากกว่า และมุ่งหมายทบทวนข้อมูลต่างๆ ที่จำได้หรือเข้าใจ

16. พัฒนาทักษะการฟังอย่างสร้างสรรค์ (A Creative Listening Skill) หมายถึง การฝึกให้เกิดความรู้สึกนึกคิดในขณะที่ฟัง หลังจากการฟังบทความ เรื่องราว ดนตรีเพื่อเป็นการศึกษา ข้อมูล ความรู้ ซึ่งโยงไปหาสิ่งอื่นๆ ต่อไป

17. พัฒนาทักษะการเขียนอย่างสร้างสรรค์ (A Creative Writing Skill) หมายถึง การให้ฝึกแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก และจินตนาการด้านการเขียนบรรยาย หรือ พรรณนาให้เห็นภาพอย่างชัดเจน

18. พัฒนาทักษะการมองภาพในมิติต่างๆ (Visualization Skill) หมายถึง การฝึกให้แสดงความรู้สึกนึกคิดจากภาพในแง่มุมแปลกๆ ใหม่ๆ ไม่ซ้ำของเดิม

มิติที่ 3 ด้านพฤติกรรมและการเรียนของนักเรียน (Pupil Behaviors) หมายถึง การจัดกระบวนการเรียนการสอนตามเนื้อหาวิชาต่างๆ แล้วเกิดพฤติกรรม การเปลี่ยนแปลงด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้งทางด้านสติปัญญา และด้านความรู้สึกหรือเจตคติ ซึ่งได้แบ่ง พฤติกรรมออกเป็น 2 ลักษณะ

1. ด้านความรู้ความเข้าใจ หรือด้านสติปัญญา หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านกลไกของสมองใน 4 ด้าน ดังนี้

1.1 ความคิดคล่องตัว (Fluent Thinking) หมายถึง ความคล่องแคล่วหรือความคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ หรือความสามารถในการคิดหาคำตอบที่ชัดเจนตรงประเด็นให้ได้จำนวนมากที่สุด ความคิดคล่องตัวเน้นปริมาณความคิด

1.2 ความคิดยืดหยุ่น (Flexible Thinking) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ซึ่งจะให้คำตอบมีความหลากหลายและแตกแยกแขนงออกไปหลายแขนง

1.3 ความคิดริเริ่ม (Original Thinking) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่ม อาจเกิดจากการคิดของเดิมที่มีอยู่แล้ว คิดให้แปลก หรือนำเอาความคิดเก่ามาปรุงแต่ง ผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่ก็ได้

1.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaborative Thinking) หมายถึง ความคิดในรายละเอียด คิดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพพจน์ที่ชัดเจน หรือผลงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นความคิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

2. ด้านความรู้สึกหรือด้านจิตใจ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านความรู้สึก จิตใจ หรือเจตคติในด้านต่างๆ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

2.1 ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) ได้แก่ ความต้องการตอบสนองความกระหายใคร่รู้ในทุกสิ่งทุกอย่าง ความสงสัยประหลาดใจ และความรู้สึกไวต่อสิ่งที่พบเห็นและแสดงออกด้วยการทดลอง ค้นคว้า ศึกษา และกระตือรือร้นที่จะซักถามเกี่ยวกับเรื่องที่แปลกใหม่ อยู่เสมอ

2.2 ความพร้อมที่จะเสี่ยง (Risk - Taking) ได้แก่ การตอบสนองความกระหาย ใคร่รู้หรือความอยากรู้อยากเห็น มีความรู้สึกกล้าหาญ กล้าเดา คาดคะเน โดยไม่กลัวจะผิดพลาดพลั้ง หรือประสบความล้มเหลว

2.3 ความพอใจที่จะทำสิ่งที่ซับซ้อน (Complexity) ได้แก่ ความต้องการตอบสนองที่จะทำในสิ่งที่ยาก ซับซ้อน พิสดาร ให้เป็นผลสำเร็จ ความยากและความซับซ้อนไม่เป็นอุปสรรค แต่เป็นแรงกระตุ้น ยั่วเย้าและท้าทายให้อยากทำให้สำเร็จ

2.4 ความคิดจินตนาการ (Imagination) ได้แก่ การตอบสนองความต้องการที่จะคิด สร้างภาพพจน์ จากสิ่งที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน ความคิดจินตนาการจึงมักคิดในสิ่งแปลกใหม่ ยังไม่เกิดขึ้น หรือดูเหมือนจะเป็นไปได้อย่างที่จะนำไปสู่การคิดค้น ประดิษฐ์สิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ และเป็นประโยชน์

จากแนวคิดทฤษฎีของกิลฟอร์ด และวิลเลียม จะเห็นว่าทั้ง 2 ท่านมีแนวคิดที่สอดคล้องกันในเรื่องของความเชื่อว่าการคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางการคิด (Cognitive process) โดยเน้นการคิดอเนกนัยเหมือนกัน แต่วิลเลียมนอกจากจะเน้นที่การคิดแล้ว ยังให้ความสำคัญกับองค์ประกอบอื่นๆ อีก คือ องค์ประกอบด้านความรู้สึกหรือด้านจิตใจหรือเจตคติ ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น ความกล้าเสี่ยง ความพอใจที่จะทำสิ่งที่ซับซ้อน และจินตนาการ

2.2.2 แนวคิดด้านมนุษยนิยม (Humanistic approach)

นักมนุษยนิยมเชื่อว่าบุคคลมีศักยภาพด้านการสร้างสรรค์ด้วยกันทุกคน แต่ศักยภาพนั้นจะแสดงออกได้มากหรือน้อยขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมได้สนับสนุนให้บุคคลนั้นพัฒนาศักยภาพสูงสุดของตน (พาสนา จูร์ตัน. 2548: 52) ซึ่งโรเจอร์ (Rogers. 1970) หนึ่งในผู้นำกลุ่มแนวคิดนี้กล่าวว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้รู้จักตนเองตามสภาพที่เป็นจริง เข้าใจตนเอง ยอมรับและตระหนักรู้ในความสามารถของตนเองตนเอง มีอิสระในการคิดตัดสินใจเลือกทำในสิ่งต่างๆ โดยไม่ให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน มองเห็นศักดิ์ศรีและคุณค่าของตนเอง และสามารถสร้างสรรค์ตนเองและสังคมให้เกิดประโยชน์สุข การที่บุคคลสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้นั้น จะต้องประกอบด้วยสถานการณ์ ดังนี้

1. ภาวะความปลอดภัยทางจิต กล่าวคือ การยอมรับในค่าของคนแต่ละคน เคารพในสิทธิและความคิดเห็น ไม่มีการตีราคา ประเมิน เปรียบเทียบความคิดเห็น และผลงานทุกคนทำด้วยความสบายใจไม่ต้องหวงหวัดและเกรงการถูกกลั่นแกล้ง หรือถูกตำหนิ มีความมั่นใจในตนเอง และกล้าตัดสินใจและเต็มใจที่จะรับผิดชอบในความสำเร็จหรือความล้มเหลวของตนได้

2. ภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออก กล่าวคือ มีจิตใจกว้างที่จะเปิดรับประสบการณ์เต็มใจจะรับรู้ความคิด มีความสนใจต่อเหตุการณ์และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลก ชอบคิดและสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่

2.2.3 แนวคิดด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Approach)

แนวคิดนี้เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์หรือเป็นผลมาจากการตอบสนองต่อเงื่อนไขรอบตัว ซึ่งเป็นสิ่งเร้าหรือตัวกระตุ้นให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ ทอร์เรนซ์ (พาสนา จูร์ตัน. 2548: 52; อ้างอิงจาก Torrance. 1967: 3-9) ผู้นำทางแนวคิดด้านสิ่งแวดล้อมได้เสนอวิธีเพิ่มความสามารถทางการสร้างสรรค์ให้กับนักเรียน โดยเน้นให้มีการจัดสิ่งแวดล้อมหรือบรรยากาศของการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการแสดงออกทางความคิด เช่น การให้ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดอย่างอิสระ โดยปราศจากการวิพากษ์วิจารณ์ ยอมรับในคำถามของนักเรียนของนักเรียน แม้จะเป็นคำถามเชิงจินตนาการหรือแปลก ครูต้องแสดงให้เห็นว่าความคิดเหล่านั้นมีคุณค่า จัดหาโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และไม่เคร่งเครียดต่อการวัดผลหรือคะแนนจนเกินไป

2.2.4 แนวคิดด้านความสัมพันธ์เชื่อมโยง (Association Approach)

แนวคิดนี้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ ในแง่มุมที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ โดยเมดนิค (อาร์ รังสินันท์. 2532: 508; อ้างอิงจาก Mednick, S.A. 1978) มีความเห็นว่าบุคคลที่สามารถมองเห็นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ที่อยู่ห่างกันหรือเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวพันกันน้อยได้มากเท่าไร ถือว่าบุคคลนั้นมีความคิดสร้างสรรค์สูงเท่านั้น ลักษณะการมองความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ต่างๆ มี 2 ลักษณะคือ มองความสัมพันธ์ในลักษณะเชิงลึก กับมองความสัมพันธ์ในลักษณะเชิงกว้าง ซึ่งบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะมองความสัมพันธ์ในลักษณะเชิงกว้างมากกว่าเชิงลึก สอดคล้องกับ Wallach and Kogan (1965) ได้เสนอว่าความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการโยงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ต่างๆ จากประสบการณ์การเรียนรู้ที่สะสมมา การที่บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับความสามารถในการเชื่อมโยงมโนทัศน์นี้ของคนเข้ากับสิ่งใหม่ให้มากที่สุด แสดงว่าประสบการณ์และการเรียนรู้มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

2.2.5 แนวคิดด้านสรีรวิทยา (Physiology of Human Brain)

แนวคิดนี้เกี่ยวกับการทำงานของสมอง (พาสนา จูร์ตัน. 2548: 55; อ้างอิงจาก Wittrock, M.C. 1977), (เกียรติวรรณ อมาตยกุล. 2530) ที่เชื่อว่าสมองมนุษย์แบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือสมองซีกซ้ายและสมองซีกขวา เชื่อมโยงกันด้วยเส้นใยประสาท ซึ่งสมอง 2 ส่วนนี้จะทำงาน

สัมพันธ์กันแต่ทำหน้าที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนต่อการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวาโดยเฉพาะเด็กในวัย 0-7 ปี กำลังเป็นวัยแห่งความคิดคะนองฝันและจินตนาการ ทั้งนี้เนื่องจากก่อนที่เด็กจะมีอายุได้ 7 ปี เส้นใยประสาทที่เป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างสมองทั้งสองซีก (corpus callosum) ยังก่อตัวขึ้นไม่สมบูรณ์ และสมองซีกซ้ายซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับการคิดหาเหตุผล การวิเคราะห์ การวางกฎเกณฑ์ที่แน่นอน ตายตัวต่าง ๆ เป็นต้น ยังทำหน้าที่เฉพาะตัวของตัวเองได้ไม่ครบถ้วน การคิดตามธรรมชาติของเด็กจึงเป็นการคิดด้วยสมองซีกขวา ซึ่งเป็นการคิดแบบจินตนาการ ความคิดคะนองฝัน สร้างสรรค์ความคิดแปลกใหม่

จากแนวคิดและทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวาที่มีหน้าที่ในการคิดจินตนาการ ซึ่งมีการพัฒนาได้ดีที่สุดในช่วงวัยเด็กตอนต้น โดยมีการเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มาประยุกต์ให้เกิดความคิดใหม่ขึ้นหลายแง่มุมหรือคิดแบบอเนกนัย โดยผ่านกระบวนการคิดต่าง ๆ ให้สร้างสรรค์มากขึ้นและฝึกคิดอย่างสม่ำเสมอจะทำให้เป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง และยังได้รับการสนับสนุนจากสิ่งแวดล้อมมีอิสระในการแสดงออกด้วยแล้วยังพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อสรุปนี้มาใช้เป็นแนวทางในการดำเนินงานวิจัยคือ การให้เด็กได้ฝึกคิดจินตนาการผ่านการแสดงละครสร้างสรรค์ ซึ่งเด็กจะต้องใช้ความคิดในการสร้างสถานการณ์ บทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นมาเองอย่างอิสระ การฝึกคิดดังกล่าวจะช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองซีกขวาและการคิดแบบอเนกนัยได้

2.3 ขั้นตอนการคิดสร้างสรรค์

ทอร์เรนซ์ (บงกช ทองเอี่ยม. 2551; อ้างอิงจาก Torrance. 1964: 47) ได้กล่าวว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เมื่อเห็นและเข้าใจจะรวบรวมประสบการณ์และข้อมูลต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อแสวงหาวิธีใหม่ ๆ เพื่อเผชิญหรือแก้ปัญหา โดยกำหนดขั้นตอนของความคิดสร้างสรรค์ ออกเป็น 4 ขั้นตอน

1. ขั้นเริ่มต้น เกิดจากความรู้สึกต้องการหรือความไม่เพียงพอในสิ่งต่าง ๆ ที่จะทำให้บุคคลเริ่มคิด เขาจะพยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราวและแนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกันเพื่อหาความกระจ่างในปัญหา ขั้นนี้ ผู้คิดยังไม่ทราบว่าจะเกิดขึ้นจะเป็นในรูปใด และอาจใช้เวลานานจนบางครั้งจะเกิดขึ้นโดยผู้คิดไม่รู้สึกรู้สึ

2. ขั้นครุ่นคิด ต่อจากนั้น เริ่มต้นมีระยะหนึ่งที่ควรรู้ความคิดและเรื่องราวต่าง ๆ ที่รวบรวมไว้มาประมวลกลั่นเข้าเป็นรูปร่าง ระยะนี้ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนักแต่บางครั้งบางครั้งความคิดอันนี้อาจจะหยุดชะงักไปเฉย ๆ เป็นเวลานาน บางครั้งก็กลับเกิดขึ้นใหม่อีก

3. ขั้นเกิดความคิด ในระยะที่กำลังครุ่นคิดนั้น บางครั้งอาจเกิดความคิดผุดขึ้นมาทันทีทันใดผู้คิดจะมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดใหม่ที่ซ้ำกัน ความคิดเก่า ๆ ซึ่งมีผู้คิดมาแล้ว การมองเห็นความสัมพันธ์ในแนวความคิดใหม่นี้ จะเกิดขึ้นในทันทีทันใด ผู้คิดไม่ได้นึกฝันว่าจะเกิดขึ้นเลย

4. ขั้นปรับปรุง เมื่อเกิดความคิดใหม่แล้ว ผู้คิดจะขัดเกลาความคิดนั้นให้หมดจด เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย หรือต่อเติมเสริมแต่งความคิดที่เกิดขึ้นใหม่นั้นให้รัดกุมและวิวัฒนาการก้าวหน้าต่อไป

นอกจากนี้วอลลาส (สมพร หลิมเจริญ 2551; อ้างอิงจาก Plsek. 1996: Online citing Wallas. 1926. The art of thought.) ได้เสนอว่ากระบวนการคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียมการ (Preparation) เป็นขั้นการกำหนดปัญหา สังเกต และศึกษา
2. ขั้นครุ่นคิด (Incubation) เป็นช่วงเวลาของการเก็บประเด็นปัญหาไว้ก่อน
3. ขั้นรู้แจ้ง (Illumination) เป็นขั้นตอนของการเกิดขึ้นของความคิดใหม่
4. ขั้นพิสูจน์ (Verification) เป็นขั้นของการตรวจสอบความคิดใหม่ที่เกิดขึ้น

ทอร์เรนซ์ได้ยืนยันว่ารูปแบบกระบวนการคิดของวอลลาสเป็นพื้นฐานที่สำคัญมากในหลักสูตรฝึกอบรมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งในขั้นของการครุ่นคิด (Incubation) และการเกิดความคิดใหม่ (Illumination) อย่างทันทีทันใดนั้นจึงทำให้คนจำนวนมากมีความเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองของจิตใต้สำนึกที่ไม่สามารถปฏิบัติได้ แต่ข้อสังเกตจากขั้นตอนที่ 1 และที่ 4 จะเห็นว่าการคิดสร้างสรรค์จะเริ่มต้นด้วยความมุ่งมั่นในการเตรียมการคือ การกำหนดปัญหา สังเกต ศึกษา และจบลงด้วยการพิสูจน์โดยการวิพากษ์ (Critical verification) ซึ่งเสนอให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์กับการวิเคราะห์เป็นสิ่งที่เกื้อกูลกันมากกว่าจะตรงข้ามกัน นั่นคือผู้ที่คิดสร้างสรรค์จะทำการศึกษาและวิเคราะห์ วิเคราะห์สิ่งต่างๆ และหลีกเลี่ยงการตัดสินใจโดยทันที

2.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

จากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (สมพร หลิมเจริญ. 2552; อ้างอิงจาก Guilford. 1967) และอารีย์ พันธมณ (2540) ได้อธิบายความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่า ลักษณะการคิดอเนกนัยหรือการคิดแบบกระจาย (Divergent thinking) ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา หรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ซึ่งอาจนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ เช่น การคิดประดิษฐ์เครื่องบินได้สำเร็จ ก็ได้แนวคิดจากการทำเครื่องร่อน

ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิม และอาจไม่เคยมีใครนึกถึงมาก่อน ความคิดริเริ่มจำต้องอาศัยลักษณะความกล้าคิด กล้าลองเพื่อทดสอบความคิดตน บ่อยครั้งความคิดริเริ่มจำต้องอาศัยความคิดจินตนาการและคิดฝันจากจินตนาการ หรือที่เรียกว่า ความคิดจินตนาการประยุกต์ คือต้องคิดสร้างและหาทางทำให้เกิดผลงาน ตัวอย่างเช่น เคยมีผู้กล่าวว่าคนที่คิดอยากจะทำเครื่องบินนั้นประหลาด และไม่มีทางเป็นไปได้ แต่ต่อมาพี่น้องตระกูลไรต์ก็สามารถคิดประดิษฐ์เครื่องบินได้สำเร็จ เป็นต้น

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการเชื่อมโยงสัมพันธ์ (Associational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุด เท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันได้อย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

จากการวิจัยพบว่าบุคคลที่มีความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออกสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์ ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุด ภายในเวลาที่กำหนดให้ ซึ่งอาจเป็น 5 นาที หรือ 10 นาที ซึ่งช่วยให้มีข้อมูลมากพอในการเลือกสรร มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีการแก้ไขหลายวิธี และต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามต้องการ จึงนับได้ว่าความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่ความคิดที่มีคุณภาพหรือความคิดสร้างสรรค์

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิดแบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายประเภทอย่างอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้าง หลายประเภท ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ จะคิดได้เพียงประเภทเดียว หรือสองประเภทเท่านั้น

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการเปลี่ยนแปลง (Adaptive flexibility) ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน ตัวอย่างเช่น ในข้อ 1 ในเวลา 5 นาที ท่านลองคิดว่าท่านสามารถใช้หอยทำอะไรได้บ้าง คำตอบ กระบุง กระจาด ตะกร้า กล้องใส่ดินสอ เปล เตียงนอน ตู้ โต๊ะ เครื่องแป้ง แก้ว อี แก้วอื่นนอนเล่น โซฟา ตะกร้อ ชะลอม กรอบรูป กีบเสียบผม ด้ามไม้เทนนิส ด้ามไม้ แบดมินตัน เป็นต้น หรือหากนำเอาคำตอบดังกล่าวมาจัดเป็นประเภทก็จะจัดได้ 5 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์: ตู้ เตียงนอน โต๊ะ แก้ว อี โซฟา

ประเภทที่ 2 เครื่องใช้: กระบุง กระจาด ตะกร้า

ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา: ตะกร้อ ด้ามไม้เทนนิส ด้ามไม้แบดมินตัน

ประเภทที่ 4 เครื่องประดับ: กีบเสียบผม

ประเภทที่ 5 เครื่องเขียน: กล้องใส่นินสอ

เพราะฉะนั้นจะเห็นว่าความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่วมีความแตกต่างออกไป หลีกเลียงการซ้ำซ้อน หรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้นด้วย นับได้ว่าความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น เป็นความคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ได้หลายหมวดหมู่ หลายประเภทตลอดจนสามารถเตรียมทางเลือกไว้หลายๆ ทาง ความคิดยืดหยุ่นจึงเป็นความคิดเสริมคุณภาพให้ได้ดีขึ้น

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นคุณลักษณะที่จำเป็นในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่เป็นพิเศษให้สำเร็จ และยังต้องตระหนักถึงความสำคัญอย่างสร้างสรรค์ด้วย ดังนั้นบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงไม่เพียงแต่มีความคิดใหม่เท่านั้น แต่จะต้องพยายามคิดและประสานความคิดให้เกิดความสำเร็จด้วย

พัฒนาการของความละเอียดลออ จะขึ้นอยู่กับอายุ กล่าวคือ เด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถด้านนี้มากกว่าเด็กอายุน้อย เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กชายในด้านความละเอียดลออ เด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านความละเอียดลออจะเป็นเด็กที่มีความสามารถทางด้านการสังเกตสูงด้วย

จากแนวคิดและทฤษฎีที่อธิบายเรื่ององค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ข้างต้นสรุปได้ว่าองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์มี 4 องค์ประกอบคือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และตอบปริมาณมากในเวลาจำกัด
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบ หรือจัดกลุ่มได้หลากหลายประเภท หลายทิศทาง มีการมองในแง่มุมที่กว้างไม่จำกัดเฉพาะแง่มุมใด แง่มุมหนึ่ง
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความสามารถในการคิดแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไป อาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นสิ่งใหม่
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความสามารถในการคิดที่แสดงถึงรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือต่อเติมเพิ่มขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

2.5 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

การมองเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่ามีลักษณะใดหรือประกอบด้วยลักษณะอย่างไรบ้าง ได้มีผู้เสนอไว้หลายลักษณะ ดังนี้

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2545) ได้นำเสนอองค์ประกอบรูปแบบการคิดของแต่ละคนมีผลต่อบุคลิกลักษณะของคนนั้น ๆ ส่วนในองค์ประกอบด้านบุคลิกลักษณะ สรุปได้ว่า นักคิดสร้างสรรค์ที่ประสบความสำเร็จส่วนใหญ่จะบุคลิกลักษณะ ดังต่อไปนี้ เป็นคนที่เปิดใจกว้าง รับประทานการใหม่ ๆ มีอิสระในการพินิจและตัดสินใจ กล้าเผชิญความเสี่ยง มีความเชื่อมั่นและเป็นตัว

ของตัวเอง มีทัศนคติเชิงบวกต่อสถานการณ์ มีแรงจูงใจอันสูงส่งที่จะทำให้สำเร็จ เป็นคนที่ทำงานหนัก มีความสนใจต่อสิ่งที่มีความซับซ้อน อดทนต่อปัญหาที่มองไม่เห็นคำตอบ มีความสามารถในการปรับตัวด้านสุนทรียะ บาغبัน อุตสาหะ เรียนรู้จากประสบการณ์ความล้มเหลว และรับมือกับสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี

ไรซ์ (ดวงรัตน์ บุญวัน 2552; อ้างอิงจาก Rice. 1970) ได้กล่าวถึง บุคลิกภาพที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. มีสติปัญญาหรือไหวพริบ
2. มีความสามารถในการประยุกต์และมีความยืดหยุ่นในความคิด
3. มีการตอบสนองที่แสดงถึงความคิดริเริ่ม
4. มีอิสระในการคิดและการกระทำ
5. สนใจในสิ่งต่างๆ และสามารถรวบรวมสิ่งที่พบเข้ากับความรู้สึกภายในใจได้
6. มีความสามารถในการหยั่งรู้
7. มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและเข้าใจในคุณค่าของความงาม
8. รู้จักตนเอง มีความเชื่อมั่นและมีกระบวนการคิดเป็นที่ยอมรับ

ทอแรนซ์ (Torrance. 1962) ได้ศึกษาบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงพบว่าคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นคนที่มีความคิดผิดแผกแปลกไปจากบุคคลอื่น มีผลงานไม่ซ้ำแบบใคร มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

1. มีความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบคิดอย่างไม่มีขอบเขต ชอบถามคำถามอยู่ตลอดเวลา มีความสนใจในสิ่งที่แปลก ที่นอกเหนือจากปกติทั่วไป มักถามคำถามที่อาจทำให้ผู้ใหญ่บางคนรู้สึกหงุดหงิดและรำคาญใจ เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์เรียนรู้ข้อไหนในความรู้ของเขาอย่างรวดเร็ว และมีความต้องการที่จะปิดช่องโหว่เหล่านั้นจนบางทีดูเหมือนเป็นการรบกวนผู้ใหญ่

2. มีความคิดนอกเนี้ย (Divergent thinking) หรือความคิดกระจาย เด็กที่มีความคิดแบบนี้จะพยายามแสวงหาคำตอบที่แตกต่างกันเป็นจำนวนมากสำหรับคำถามเพียงคำถามเดียว

3. มีความคิดแบบเอกเนี้ย (Convergent thinking) เด็กที่มีความคิดแบบนี้จะพยายามหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียวสำหรับคำถามนั้นๆ ประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กส่วนมากต้องการความคิดแบบเอกเนี้ยหรือความคิดรวม เด็กที่มีความคิดแบบนี้จะมีการคิดแบบเป็นขั้นเป็นตอนตามระเบียบแบบแผน คิดในเชิงลึกลงได้คำตอบในที่สุด

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

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

6. มีปัจเจกภาพ (Individuality) เด็กกลุ่มนี้ดูเหมือนจะแตกต่างจากเด็กกลุ่มอื่น เพราะเขาชอบหมกมุ่นอยู่กับคำถามหรือปัญหา แม้ว่าเขาพยายามทำตัวไม่ให้แตกต่างไปจากคนอื่น แต่เขาต้องการความเป็นตัวเองส่วนบุคคล

จากลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สรุปได้ว่า เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีลักษณะเป็นคนที่เปิดใจกว้างรับประสบการณ์ใหม่มีอิสระการตัดสินใจ กล้าเผชิญความเสี่ยง มีความเชื่อมั่นตนเอง ชอบสำรวจศึกษา เรียนรู้ ช่างสงสัย อยากรู้ อยากเห็น มีความสนใจต่อสิ่งที่มีความซับซ้อนและแปลกใหม่ เป็นตัวของตัวเอง กล้าแสดงออก และมีพลังในการทำงานมาก แต่ไม่ได้หมายความว่า จะมีลักษณะดังกล่าวครบถ้วนอยู่ในคนเดียว ซึ่งเด็กแต่ละคนจะมีความคิดสร้างสรรค์มากหรือน้อยเพียงใดก็ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมรอบตัว

2.6 หลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

หลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กได้รับการกระตุ้นให้มีความคิดสร้างสรรค์นั้น มีนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านที่กล่าวถึงหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

ทอแรนซ์ (มัลลิกา เจริญพจน์. 2546: 27; อ้างอิงจาก Torrance. 1973) ได้เสนอหลักการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ความไม่สมบูรณ์ การเปิดกว้าง (Incompleteness Openness) กิจกรรมประเภทนี้จะทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้แลผลสัมฤทธิ์เพราะความไม่สมบูรณ์นี้สามารถพบได้ทั้งในโรงเรียนและนอกโรงเรียน หรือพบในรูปภาพ เรื่องราว วัสดุ การสอน ตัวครูหรือคำถาม การจัดสภาพห้องเรียน สนามเด็กเล่น ความไม่สมบูรณ์จะช่วยกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ให้อยากรู้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยมีกลวิธีดังนี้

1.1 กลวิธีสอนก่อนเริ่มบทเรียน เช่น การใช้คำถามยั่วๆ ทำทาย ให้คาดการณ์ คิดพิจารณาหลายๆ แง่มุมเผชิญกับสิ่งที่ไม่ชัดเจน ทำสิ่งที่คุ้นเคยให้แปลก

1.2 กลวิธีระหว่างเรียน เช่น ตอบคำถามอย่างอิสระ ทำสิ่งแปลกๆ เพิ่มขึ้น การมองเหตุการณ์ให้เป็นประโยชน์ กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์แทนการยอมรับ

1.3 กลวิธีที่เหมาะสมกับบทเรียน เช่น เล่น ตอบสนองให้ดีกว่าเก่า มองให้ไกล และลึก แสวงหาคำตอบที่ดี ทดลองและทดสอบ เป็นต้น

2. การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมาและใช้ให้เป็นประโยชน์ (Production Something and Using It) เป็นการให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นมา สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ สำหรับนักเรียนระดับประถมและมัธยมต้น มี 3 ขั้นตอนคือ

2.1 ผู้เรียนได้รับอนุญาตให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อสร้างความคิดขึ้น

2.2 นักเรียนแต่ละคนคิดให้ลึกซึ้งลงไปด้วยตัวของเขาเองเกี่ยวกับสิ่งนั้น นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นให้ทำบางอย่างจากสิ่งที่คิดสร้างขึ้นในขั้นที่ 2

3. การใช้คำถามของเด็ก (Using Pupil Question) เด็กจะเรียนรู้ทักษะในการค้นหาคำตอบโดยการถาม แต่เมื่อมาถึงโรงเรียนครูมักจะเป็นผู้ถามคำถามส่วนใหญ่ เด็กมีโอกาสน้อย ดังนั้นครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ถามคำถาม และเด็กจะภูมิใจในการค้นหาคำตอบด้วยตนเอง ครูไม่ต้องตอบคำถามเด็กทันที แต่ครูควรหาวิธีที่ยั่วหรือใช้คำถามกลับเพื่อให้เด็กหาคำตอบเอง จากแหล่งที่เด็กสามารถค้นหาคำตอบด้วยตนเอง เป็นอีกวิธีหนึ่งที่เด็กพอใจและเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

สุวิทย์ มูลคำ (2545) ได้กล่าวถึงเทคนิคในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ครูผู้สอนควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. กระบวนการคิด เป็นการสอนที่เพิ่มทักษะความคิดด้านต่างๆ เช่น ความคิดจินตนาการ ความคิดเอहनัย ความคิดอเนกนัย ความคิดวิจารณ์ญาณ ความคิดวิเคราะห์ ความคิดสังเคราะห์ ความคิดแปลกใหม่ ความคิดหลากหลาย ความคิดยืดหยุ่น ความคิดเห็นที่แตกต่าง และการประเมินผล

2. ผลิตผล เป็นสิ่งบ่งชี้ให้เราเห็นหลายสิ่งหลายอย่างของการคิด เช่น วิธีคิด ประสิทธิภาพทางความคิด การนำความรู้ไปสู่การนำไปใช้ จุดสำคัญในการสอนว่าจะพิจารณาเกณฑ์ของผลผลิตอย่างไรนั้น ควรจะกำหนดให้เด็กรู้จักระบุจุดประสงค์ของการทำงาน รู้จักประเมินการทำงานของตนเองอย่างใช้เหตุผล มีความพยายามและสามารถนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตจริง

3. องค์ความรู้พื้นฐาน เป็นการให้โอกาสเด็กได้รับความรู้ผ่านสื่อและทักษะหลายด้าน โดยใช้ประสาทสัมผัสหรือความรู้ที่มาจากประสบการณ์ที่หลากหลายและมีแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกันทั้งจากหนังสือ ผู้เชี่ยวชาญ การทดสอบด้วยตนเองและที่สำคัญคือให้เด็กได้สร้างความรู้จากตัวของเขาเอง

4. สิ่งที่ทำหาย การหางานที่สร้างสรรค์และมีมาตรฐานให้เด็กได้ทำ

5. บรรยากาศในชั้นเรียน การให้อิสระ เสรี ความยุติธรรม ความเคารพ ในความคิดเห็นของเด็ก ให้เด็กมั่นใจว่า จะไม่ถูกลงโทษ หากมีความคิดที่แตกต่างจากครู หรือคิดว่าครู ไม่ถูกต้อง ยอมให้เด็กล้มเหลวหรือผิดพลาด (โดยไม่เกิดอันตราย) แต่ต้องฝึกให้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดที่ผ่านมา

6. ตัวเด็ก การสนับสนุนให้เด็กมีความเชื่อมั่นตนเอง ความเคารพตนเองความกระหายใคร่รู้

7. การใช้คำถาม สนับสนุนให้เด็กถามคำถามของเขาหรือครูผู้สอนใช้คำถามนำกระตุ้นให้เด็กคิด

8. การประเมินผล หลีกเลี่ยงการประเมินที่ซ้ำซาก หรือเป็นทางการอยู่ตลอด สนับสนุนให้เด็กประเมินการเรียนรู้ด้วยตนเอง และประเมินร่วมกับครู

9. การสอนและการจัดหลักสูตร การผสมผสานกับวิชาการต่างๆ เพราะสามารถใช้ได้กับทุกวิชา ลองให้เด็กเรียนรู้ในสิ่งที่ไม่มีความรู้ที่ดีที่สุด หรือคำตอบที่ตายแล้ว คำตอบที่คลุมเครือหรือเปลี่ยนแปลงได้ง่ายๆ ครูเป็นผู้ให้การสนับสนุน และช่วยเหลือเด็กไม่ใช่เป็นผู้สั่งการ

10. การจัดระบบในชั้นเรียน ให้เด็กได้ค้นคว้าความรู้ด้วยตนเองให้มากขึ้นปรับระบบตารางเรียนให้ยืดหยุ่น เพื่อตอบสนองความต้องการและความสามารถที่หลากหลายจัดกลุ่มการสอนหลายๆ แบบ เช่น จับคู่ กลุ่มเล็ก กลุ่มใหญ่และสอนแบบเดี่ยว นอกจากนี้ควรจัดห้องเรียนให้แตกต่างกันไปในแต่ละเวลา สถานที่ เช่น บางห้อง บางเวลา ไม่มีที่นั่งนั่งใกล้กัน นั่งไกลกัน นั่งข้างนอก เรียนที่สนาม เป็นต้น

บุญเลี้ยง ทุมทอง (2546) ได้กล่าวถึง เทคนิคการสอนที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นกว่าการสอนตามปกติ ได้แก่

1. การระดมสมอง (Brainstorming) ซึ่งหลักสำคัญ คือ การให้อิสระในการคิดโดยการไม่วิพากษ์วิจารณ์ในระหว่างที่แสดงการคิด เพราะการวิจารณ์ จะรบกวนความคิดสร้างสรรค์ ขั้นตอนการระดมสมองสามารถแบ่งออกได้ 4 ขั้นตอน คือ

- 1.1 การลดการวิจารณ์
- 1.2 การให้อิสระในการคิด
- 1.3 มีปริมาณในการคิดที่หลากหลาย
- 1.4 การสังเคราะห์ความคิดให้กระชับและเข้าใจง่าย

2. การสร้างแนวคิดใหม่โดยอาศัยแนวคิดเดิม (Attribute Listing) แบ่งได้ 2 วิธีคือ

- 2.1 การปรับเปลี่ยนลักษณะบางประการ (Attribute Modifying)
- 2.2 การโยกความสัมพันธ์มาปรับใช้ไปอีกสถานการณ์หนึ่ง (Attribute Transferring)

3. การแยกองค์ประกอบของความคิด (Morphological Synthesis) โดยอาศัยความรู้เรื่องเมตริกซ์ (Matrix) มาแยกความคิดออกตามแนวแกนตั้งและแนวนอน ซึ่งจะเกิดความคิดใหม่ขึ้น

4. การค้นหาความคิดที่มีคนอื่นคิดเอาไว้ (Idea Checklist) เป็นการนำเอาความคิดของท่านอื่นที่ได้ตอบไว้แล้วมาใช้ในช่วงระยะเวลาที่รวดเร็ว ดังนั้นวิธีการนี้ ผู้ใช้จำเป็นต้องเข้าใจ และมีความจำที่ดีเยี่ยมในเหตุการณ์นั้นๆ

5. การนำสถานการณ์ต่าง ๆ มาเชื่อมโยงให้เข้ากัน (Synestics Methods) ซึ่งต้องมีการสร้างจินตนาการในจิตใจหรือแนวคิดใหม่ มีการประยุกต์ ในสหสาขาวิชา เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น การประยุกต์เปรียบเทียบในการแก้ปัญหา

แต่การคิดสร้างสรรค์นั้นก็ยังมีความจำกัดด้วยเช่นกัน เป็นต้นว่า

1. ความคิดสร้างสรรค์นั้น จะเกิดขึ้นได้กับทุกคนในบางเรื่อง และในบางสถานการณ์เท่านั้น

2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ สามารถแสดงออกได้แต่ละคนแตกต่างกัน

3. ความมีอิสระในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ มีผลต่อสุขภาพจิตของคนนั้นๆ เด็กๆ สามารถเรียนรู้ได้ดีที่สุด เมื่อมีสถานการณ์อยู่ในสภาวะสร้างสรรค์

ดังนั้นการจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กปฐมวัยสามารถทำได้หลายวิธีขึ้นอยู่กับบทบาทของครู และพฤติกรรมการสอนของครู เพราะครูสามารถกระตุ้นให้เด็กกล้าแสดงออกและใช้ความคิดอย่างอิสระ ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำการใช้คำถามตามแนวคิดหมวกหกใบ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมากขึ้น

2.7 กิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สามารถจัดได้ทุกเนื้อหาตามหลักสูตรที่กำหนดไว้ ซึ่งอารีย์ พันธุ์ณี (2545) และชัยณรงค์ เจริญพานิชกุล (2539: 229) ได้เสนอการจัดกิจกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. กิจกรรมทางภาษา สามารถจัดได้หลายๆ แบบ เพราะรวมเอาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การพูด การอ่านและการเขียนไว้ด้วยกัน และภาษายังเป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิด และการกระทำด้วย ได้แก่ การเล่านิทานจากภาพ จากหุ่นและจากประสบการณ์ การแต่งเรื่องจากเรื่องและจากภาพ การแสดงบทบาทสมมติ และการแก้ปัญหาจากคำถามและสถานการณ์ต่างๆ ฯลฯ

2. กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายอย่างอิสระตามจังหวะโดยใช้เสียงเพลง คำคล้องจอง เครื่องเคาะจังหวะและอุปกรณ์อื่นๆ มาประกอบการเคลื่อนไหว เพื่อส่งเสริมให้เด็กจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้จังหวะและควบคุมการเคลื่อนไหวของตนเองได้ ได้แก่ การเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน การเคลื่อนไหวตามจินตนาการ การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ และการทำท่าทางตามความหมายของเพลง ฯลฯ

3. กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ ฝึกการทำงานและอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม ทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่จัดมุ่งฝึกให้เด็กได้มีโอกาส ฟัง พูด สังเกต คิด แก้ปัญหาให้เหตุผลและฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนและได้แสดงความคิดสร้างสรรค์จากการพูดและการปฏิบัติ ได้แก่ การสนทนา การอภิปรายซักถาม การสาธิต และการทดลอง ฯลฯ

4. กิจกรรมกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้มีโอกาสออกไปนอกห้องเรียน เพื่อออกกำลังกายและแสดงออกอย่างอิสระ โดยยึดความสนใจและความสามารถของเด็กแต่ละคนเป็นหลัก ได้แก่ การเล่นเครื่องเล่นสนาม การเล่นทรายหรือน้ำ การเล่นสมมติในบ้านตุ๊กตาจำลอง และการเล่นกีฬา ฯลฯ

5. กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการโดยใช้ศิลปะ ได้แก่ การวาดภาพอิสระ การระบายสี การต่อเติมภาพ และการพับกระดาษ ฯลฯ

นอกจากการจัดกิจกรรมแล้ว ควรมีการตั้งคำถามให้เด็กได้มีโอกาสตั้งคำถามและตอบคำถามอย่างสร้างสรรค์ โดยผ่านกระบวนการคิดและฝึกปฏิบัติ ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้เสนอแนวทางในการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร (2529) ได้เสนอแนะถึงการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. การจินตนาการให้สิ่งต่างๆ ดีขึ้น โดยการตั้งคำถามให้เด็กๆ เปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ ในวิถีทางที่เด็กชอบและอยากให้เป็น เช่น เด็กๆ คิดว่าอะไรจะดีขึ้นถ้าในห้องเรียนเงียบกว่านี้

2. การใช้ประสาทสัมผัส การให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสแปลกๆ มากกว่า เช่น หลับตาและทายว่าอะไรที่เด็กจับ

3. การตั้งคำถามที่ส่งเสริม divergent thinking เป็นการตั้งคำถามที่ส่งเสริมให้เด็กคิดหาคำตอบหลายๆ อย่าง เพื่อให้เด็กมีความคิดยืดหยุ่นและอิสระ เช่น อะไรลอยน้ำได้

4. อะไรเกิดขึ้น ถ้า... เป็นการกระตุ้นให้เด็กใช้จินตนาการ เช่น อะไรจะเกิดขึ้น ถ้าเด็กๆ เหาะได้เหมือนซูเปอร์แมน หรือ อะไรจะเกิดขึ้นถ้าผักมีรสชาติเหมือนช็อคโกแลต

5. มีวิธีอื่นๆ อะไรบ้าง เป็นเทคนิคหนึ่งที่ควรกระตุ้นให้เด็กคิดอย่างสร้างสรรค์ด้วยการหาวิธีต่างๆ เช่น มีอะไรบ้างที่เราจะใช้ซ่อนให้เป็นประโยชน์

ดวงเดือน อ่อนนวม (2532) ได้เสนอแนะทางเกี่ยวกับการใช้คำถามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กปฐมวัย ดังนี้

1. ส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นการให้เด็กคิดหรือทำในสิ่งที่ไม่เคยมีใครคิดหรือทำมาก่อน เช่น ให้ตั้งชื่อสัตว์ที่ไม่เคยมีใครพบเห็นมาก่อน และเด็กต้องตอบโดยใช้จินตนาการ ไม่ใช่ตอบตามความเป็นจริง เช่น ถ้าคนพูดไม่ได้จะคุยกันอย่างไร หรือถ้าสิ่งที่มีปีกมันจะทำอะไรได้บ้าง หรือถ้าหนูมีสิบมือหนูจะทำอะไรได้บ้าง

2. ส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นการให้เด็กคิดให้ได้ปริมาณมาก เช่น ให้บอกชื่อสัตว์ให้มากที่สุด หรือให้บอกวิธีใช้กระดาษให้ได้มากที่สุด หรือให้บอกชื่อดอกไม้ให้มากที่สุด

3. ส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นการให้เด็กฝึกคิดได้หลายๆ ประเภท เช่น ให้เด็กบอกสิ่งที่ครูบอกให้ตรงตามลักษณะของกลุ่มของตนเองได้อย่างไร โดยให้ชื่อกลุ่มว่า ของเล่นและของใช้ เช่น ประโยชน์ของแก้วน้ำ คำตอบของเด็กคือ แก้วน้ำเป็นของใช้ เพราะทำเป็นแจกัน และแก้วน้ำเป็นของเล่น เพราะตักน้ำเล่น

4. ส่งเสริมความคิดละเอียดลออ เป็นการฝึกให้เด็กคิดอย่างเป็นขั้นตอนและในรายละเอียด เช่น การเดินทางไปเที่ยวทำอะไรบ้าง หรืออาจให้เด็กนึกถึงของสิ่งหนึ่งแล้วบรรยายรูปร่างลักษณะของสิ่งนั้น

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นสื่อในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความสามารถในการคิด การแสดงออกทางภาษาและท่าทางของตนเองได้อย่างอิสระ ดังที่ภรณ์ คุรุรัตน์ (2524: 27) กล่าวว่ากิจกรรมละครสร้างสรรค์สามารถแสดงได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงตามเรื่อง การแสดงหุ่นหรือละครหุ่น การแสดงละครใบ้ และการแสดงโดยไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า กิจกรรมดังกล่าวล้วนแต่ทำให้เด็กได้มีโอกาสจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ รวมทั้งจากการศึกษา กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่ากิจกรรมละครสร้างสรรค์สามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลาย ทั้งกิจกรรมทางภาษา เช่น การแต่งบทพูดในละคร กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ เช่น การแสดงละครใบ้หรือการจินตนาการแสดงท่าทางตามจังหวะเพลง กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เช่น การแสดงท่าทางประกอบการเจริญเติบโตของผีเสื้อ ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การเจริญเติบโตของผีเสื้อไปด้วย กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เช่น การตกแต่งฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง และถึงแม้เด็กไม่ได้ทำกิจกรรมกลางแจ้งในงานวิจัยนี้ แต่การจัดสถานที่ในห้องเรียนได้จัดเป็นพื้นที่กว้าง เพื่อให้เด็กเคลื่อนไหวได้เต็มที่ นอกจากนี้การจัดบรรยากาศของห้องเรียนให้มีเกิดความรู้สึกอิสระมั่นคงปลอดภัย ไม่ตึงเครียดเกินไป และการใช้คำถามกระตุ้นการถามตอบของเด็กอย่างสร้างสรรค์ ก็สามารถช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

2.8 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเฮอร์แมน แบบทดสอบชุดนี้สร้างขึ้นจากพื้นฐานความคิดตามนิยามที่ว่าความคิดสร้างสรรค์หมายถึง การคิดอย่างมีอิสระ (Productive Thinking) ในเชิงนวัตกรรม จินตนาการ และความคิดอเนกนัย 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 มีลักษณะง่าย ไม่ซับซ้อน แต่สามารถจำแนกคนที่มีความศักยภาพทางสร้างสรรค์สูง ปานกลาง และต่ำได้ การวัดผลจากการวาดภาพทำให้ไม่มีปัญหาในเรื่องความเหลื่อมล้ำทางวัฒนธรรมเหมือนแบบทดสอบที่ใช้ภาษาในการวัด 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 คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้คือ 6 คะแนน

3. เนื้อหาใหม่ (New elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่มีการต่อเติมเพิ่มลงไปนอกเหนือจากส่วนของภาพที่กำหนดให้จะให้คะแนนเพิ่มภาพละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะให้ได้ไม่เกิน 6 คะแนน

4. การต่อโยงด้วยเส้น (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. การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Boundary-breaking that is fragment-dependent) ภาพที่มีการต่อเติมรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

7. การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (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 (Humor) ภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน มีการล้อเลียนด้วยภาพหรือภาษาที่เพิ่มเข้าไป หรือตั้งชื่อภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 6 คะแนน

10. ความคิดแปลกใหม่ ปรับการจัดวางกระดาษ (Unconventionality, a) การวางหรือให้กระดาษแตกต่างไปจากเดิมที่ผู้ทดสอบวางกระดาษให้ เช่น เด็กมีการพับ การหมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลังแล้ววาดภาพ จะได้ 3 คะแนน

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

12. ความคิดแปลกใหม่ ใช้สัญลักษณ์หรือคำพูด (Unconventionality, c) ภาพรวมของรูปทรงเครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษรหรือตัวเลขหรือการใช้ชื่อหรือภาพที่เหมือนการ์ตูน ได้ 3 คะแนน

13. ความคิดแปลกใหม่ วาดรูปที่ไม่ใช่รูปสามัญทั่วไป (Unconventionality, d) ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไป ได้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่างๆ ดังตัวอย่างต่อไปนี้ต้องหักออก 1 คะแนนจาก 3 คะแนนเต็ม แต่ไม่มีคะแนนติดลบ

- 13.1. รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นรูปพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม
- 13.2. รูปแบบฉากต่อบ้าน กล้อง หรือสี่เหลี่ยม
- 13.3. รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นรูปงู ต้นไม้ หรือดอกไม้
- 13.4. รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอกหรือทางตัน
- 13.5. รูปจุด ทำเป็นตานก หรือสายฝน

14. ความเร็ว (Speed) การใช้เวลาในการต่อเติมภาพ คือ

- 14.1. ใช้เวลาต่ำกว่า 2 นาที ให้ 6 คะแนน
- 14.2. ใช้เวลา 2-4 นาที ให้ 5 คะแนน
- 14.3. ใช้เวลา 4-6 นาที ให้ 4 คะแนน
- 14.4. ใช้เวลา 6-8 นาที ให้ 3 คะแนน
- 14.5. ใช้เวลา 8-10 นาที ให้ 2 คะแนน
- 14.6. ใช้เวลา 10-12 นาที ให้ 1 คะแนน
- 14.7. ใช้เวลามากกว่า 12 นาที ให้ 0 คะแนน

การให้คะแนนจะจัดแบ่งกลุ่มออกเป็น 4 กลุ่ม คือ

- กลุ่มที่ 1 ความคิดคล่องแคล่ว เกณฑ์ที่ 14 คะแนนเต็ม 6 คะแนน
- กลุ่มที่ 2 ความคิดยืดหยุ่น เกณฑ์ที่ 6, 7, 8 และ 9 คะแนนเต็ม 24 คะแนน
- กลุ่มที่ 3 ความคิดริเริ่ม เกณฑ์ที่ 10, 11, 12 และ 13 คะแนนเต็ม 12 คะแนน
- กลุ่มที่ 4 ความคิดละเอียดลออ เกณฑ์ที่ 1, 2, 3, 4 และ 5 คะแนนเต็ม 30

คะแนน

การให้คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 14 เกณฑ์ โดยคะแนนรวมสูงสุด คือ 72 คะแนน โดยเกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์จะแบ่งเป็น 3 ระดับดังนี้

ได้คะแนนรวม 0-23 คะแนน แสดงว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ

ได้คะแนนรวม 24-47 คะแนน แสดงว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับ

ปานกลาง

ได้คะแนนรวม 48-72 คะแนน แสดงว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

จากการศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์สรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถในการคิดหลากหลายแง่มุมหรือคิดแบบอเนกนัย มีความสามารถคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกใหม่และความสำเร็จในการแก้ปัญหา ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบคือความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ และจากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์พบว่าความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวาที่มีหน้าที่ในการคิดจินตนาการ ซึ่งมีการพัฒนาได้ดีที่สุดในช่วงวัย

เด็กตอนต้น โดยมีการเชื่อมโยงความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มาประยุกต์ให้เกิดความคิดใหม่ขึ้นหลายแง่มุมหรือคิดแบบอเนกนัย ผ่านกระบวนการคิดต่างๆ ให้มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น และยังได้รับการสนับสนุนจากสิ่งแวดล้อม มีอิสระในการแสดงออกด้วยแล้วยังพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยสามารถทำได้หลายวิธี เช่น กิจกรรมทางภาษา ทางดนตรี ศิลปะและการเล่นแบบละครหรือการเล่นสมมติ สำหรับในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาวิธีการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) ซึ่งเป็นลักษณะการแสดงออกแบบละคร โดยวัตถุประสงค์ในการจัดละครไม่ใช่เพื่อการแสดงให้เกิดความบันเทิงกับผู้ชมเหมือนละครโดยทั่วไป แต่จะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ใช้ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สถานการณ์ บทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นมาเองอย่างอิสระ การฝึกคิดดังกล่าวจะช่วยกระตุ้นการทำงานของสมองซีกขวาและการคิดแบบอเนกนัยได้

3. ละครสร้างสรรค์

3.1 ความหมายของละครสร้างสรรค์

สมาคมละครสำหรับเด็กแห่งสหรัฐอเมริกา (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2524: 4; อ้างอิงจากสมาคมละครสำหรับเด็กแห่งสหรัฐอเมริกา. 1977) ได้ให้ความหมายละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) ว่าเป็นลักษณะการแสดงออกแบบละคร โดยวัตถุประสงค์ในการจัดละครสร้างสรรค์ ไม่ใช่เพื่อการแสดงให้เกิดความบันเทิงกับผู้ชมเหมือนละครโดยทั่วไป แต่จะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ใช้ความสามารถในการคิด การแสดงออกทางภาษาและท่าทางของตนเองได้อย่างอิสระ

สตีวิก (นิตยา ประพฤติกิจ. 2526: 40; อ้างอิงจาก Stevick. 1979: 201) กล่าวว่าละครสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่นักเรียนสามารถแสดงและเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ในการจัดกิจกรรม การที่นักเรียนสามารถแสดงบทบาทเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันได้นั้น เนื่องจากนักเรียนได้ใช้ความคิด การจินตนาการวาดภาพและคิดสร้างลักษณะตัวแสดงไปตามสถานการณ์จำลองและบทบาทสมมติที่จัดขึ้น ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาความคิดและความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้ง

ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์ (2550: 16) กล่าวว่า ละครสร้างสรรค์เป็นรูปแบบของการเล่นสมมติที่ได้ผ่านกระบวนการจัดเตรียมข้อมูลและวางแผนการเล่นให้เหมาะสมกับวัยพัฒนาการของผู้ร่วมกิจกรรมเป็นอย่างดี เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถรับประโยชน์สูงสุดจากการเล่น โดยที่ยังรักษาไว้ซึ่งธรรมชาติของการเล่นของเด็ก

สรุปได้ว่า ละครสร้างสรรค์หมายถึง การจัดให้เด็กแสดงละครที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้แสดงได้ใช้ความสามารถในการคิด จินตนาการ การแสดงออกทางภาษาและท่าทางอย่างสร้างสรรค์

3.2 ความสำคัญของละครสร้างสรรค์

ในหลายประเทศนำละครสร้างสรรค์มาใช้ในการด้านการศึกษา โดยเน้นที่กระบวนการเรียนรู้ผ่านการสมมติบทบาทหรือการแสดงละคร ภายใต้บรรยากาศที่ปลอดภัยและเน้นอิสรภาพใน

การคิดและการแสดงออกของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงออกซึ่งจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ทักษะในด้านการแสดงออกทางร่างกายและภาษา ทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ตีความหมาย ตลอดจนทักษะของการทำงานร่วมกับผู้อื่น รวมถึงทักษะการจัดการปัญหา เพื่อที่จะให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในประเด็นการเรียนรู้ นั้น ๆ (ปาริชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์. 2545: 27) ดังที่ภรณ์ คุรุรัตน์ (2526: 21) กล่าวถึง ความสำคัญของละครสร้างสรรค์ว่าจะช่วยพัฒนาพฤติกรรมและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการแสดงออกของเด็ก การที่ครูฝึกให้เด็กได้แสดงออกโดยใช้ความคิด จะทำให้เด็กได้พัฒนาการด้านต่าง ๆ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา จะทำให้เด็กไม่เบื่อง่าย เกิดจินตนาการ การที่ครูใช้ละครสร้างสรรค์เป็นสื่อในการเรียนการสอน จะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออก เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง และช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดีขึ้น มีการปรับตัวที่ดี กระตุ้นให้เกิดความคิดจินตนาการในลักษณะที่สร้างสรรค์

สรุปได้ว่าละครสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนแสดงออกซึ่งจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาการด้านต่าง ๆ ได้ โดยมีครูผู้สอนเป็นผู้สนับสนุน

3.3 ลักษณะของละครสร้างสรรค์

โดยทั่วไปทุกคนคิดว่าละครสร้างสรรค์เหมือนกับละครเวที ซึ่งในความเป็นจริงละครสร้างสรรค์มีความแตกต่างจากละครเวที ตรงที่ละครสร้างสรรค์ไม่ได้มุ่งเน้นการแสดงเพื่อผู้ชม และการแสดงบางอย่างตามเจตนาของผู้เขียนบทละคร แต่มุ่งเน้นกระบวนการในการส่งเสริมและกระตุ้นให้เด็กได้คิดและแสดงออกตามจินตนาการของตนเองโดยอาศัยความสามารถในการแนะแนวทางจากครูหรือผู้ใหญ่ อีกทั้งยังมีความแตกต่างในแง่มุมการได้มาของบทละคร การแสดงตามความสามารถของเด็ก ผู้กำกับ ฉากและเครื่องแต่งกาย (อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรร. 2540: 42) ดังตาราง 1

ตาราง 1 แสดงลักษณะความแตกต่างของละครเวทีและละครสร้างสรรค์

ละครเวทีสำหรับเด็ก	ละครสร้างสรรค์
1. ความมุ่งหมายของการแสดง เพื่อให้ได้ผลงานการแสดงที่ผู้ชมได้ความบันเทิง	1. ความมุ่งหมาย เพื่อเป็นกิจกรรมพัฒนาตัวเด็ก
2. บทละครเขียนโดยนักเรียนหรือผู้ใหญ่	2. บทละครได้มาจากเด็กช่วยกันคิดขึ้นเอง โดยได้รับคำแนะนำจากครูในการหาข้อเท็จจริง
3. มีผู้กำกับการแสดง	3. ไม่มีผู้กำกับการแสดงอย่างเป็นทางการ
4. ฉาก ใช้ฉากอย่างเต็มที่	4. ฉาก มีประกอบเพื่อสร้างจินตนาการ
5. เครื่องแต่งกาย ใช้ประกอบอย่างเต็มที่	5. เครื่องแต่งกาย ใช้ตามสภาพของท้องถิ่น
6. ผู้แสดงจะแสดงได้ดีมาก ถ้าทำตามผู้กำกับการแสดง	6. ผู้แสดงจะพยายามกำกับการแสดงของตนเองเพื่อความพอใจของตนเอง

สรุปได้ว่าละครสร้างสรรค์มุ่งเน้นการพัฒนากระบวนการคิดของเด็กมากกว่าผลงานการแสดงที่ผู้ชมได้ความบันเทิง การแสดงเป็นไปตามความสามารถของเด็กในการกำกับการแสดงของตนเองบดละครได้มาจากเด็กช่วยกันคิดขึ้นเอง ไม่มีผู้กำกับอย่างเป็นทางการ ฉากและเครื่องแต่งกายสามารถหาได้ง่ายเพื่อส่งเสริมบรรยากาศให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.4 ประเภทของละครสร้างสรรค์

ภรณ์ คุรุทันะ (2526: 27-29) แบ่งประเภทของละครสร้างสรรค์ ดังนี้

1. การแสดงตามเรื่อง คือการแสดงที่ใช้ประสบการณ์จริงมาแสดงบทบาท แสดงตามเรื่องราวโดยเด็กคิดท่าทางและคำพูดขึ้นเอง
2. การแสดงหุ่นหรือละครหุ่น เป็นการแสดงที่เด็กมีส่วนร่วมในการเชิด ซึ่งจะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเด็ก ในการใช้คำพูด และแสดงความรู้สึกทางอารมณ์ โดยมีหุ่นเป็นสื่อกลาง
3. การแสดงละครใบ้ คือการแสดงโดยใช้ท่าทางและส่วนต่างๆ ของร่างกายเพื่อสื่อความหมายแทนคำพูดหรือความรู้สึกของเด็กที่มีบทบาทต่างๆ
4. การแสดงโดยไม่มีการเตรียมล่วงหน้า คือการแสดงที่ไม่เน้นการซักซ้อม จะคิดพูด และท่าทางโดยอาศัยความฉับไว การแสดงประเภทนี้อาจจะแสดงคนเดียวหรือแสดงเป็นกลุ่มก็ได้

นอกจากนี้ไฮนิกและสติลเวล (นิตยา ประพฤติกิจ, 2526: 51; อ้างอิงจาก Heining; & Stillwell, 1981: 24-26) ยังได้แบ่งการแสดงท่าใบ้สำหรับการแสดงละคร เป็น 5 ประเภทคือ

1. การแสดงท่าทางต่างๆ คือการใช้ทุกส่วนของร่างกายเคลื่อนไหวทุกทิศทาง เช่น ขึ้นและลง หน้าและหลัง หมุนตัวและก้มลง เป็นต้น อาจเร่งความเร็วขึ้นหรือแสดงซ้ำๆ
2. การแสดงท่าทางตามลักษณะตัวละครหรือหัวเรื่องนิทาน
3. การแสดงท่าใบ้ที่เน้นการรับรู้ความรู้สึกที่เกิดจากประสาทสัมผัสทั้ง 5
4. การแสดงท่าใบ้ประกอบกับแสดงอารมณ์
5. การแสดงท่าใบ้ที่มีข้อขัดแย้ง มีเรื่องราวเกิดขึ้น การแสดงลักษณะนี้ทำให้มีลักษณะเป็นละครมากขึ้น

สรุปได้ว่าละครสร้างสรรค์แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ การแสดงตามเรื่อง การแสดงหุ่นหรือละครหุ่น การแสดงละครใบ้ และการแสดงโดยไม่มีการเตรียมล่วงหน้า ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกใช้การแสดงตามเรื่อง การแสดงละครใบ้และการแสดงโดยไม่มีการเตรียมล่วงหน้า เนื่องจากการแสดงที่กล่าวมานั้นช่วยส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ทักษะความสามารถของตนเองออกมาทั้งความคิด จินตนาการ สีน้าอารมณ์และท่าทางออกมาด้วยตัวของเด็กเอง ส่วนการแสดงหุ่นหรือละครหุ่นไม่ได้เลือกใช้ เพราะจะจำกัดการแสดงท่าทางและการแสดงทางสีหน้าของเด็ก

3.5 องค์ประกอบพื้นฐานของละครสร้างสรรค์

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2526: 5-6) กล่าวถึงองค์ประกอบของละครสร้างสรรค์ว่า จะต้องประกอบด้วยลักษณะดังต่อไปนี้

1. ท่าทาง เป็นพื้นฐานของการแสดงทุกประเภท โดยเฉพาะอย่างยิ่งละครสร้างสรรค์ ควรฝึกให้เด็กได้เคลื่อนไหวอย่างอิสระ และเคลื่อนไหวตามคำสั่ง ในการเคลื่อนไหว จะต้องให้รู้จักหลักพื้นฐานเบื้องต้น เมื่อเด็กอยู่ร่วมกันแห่งใดแห่งหนึ่ง

2. การไวต่อการรับรู้ ละครสร้างสรรค์เน้นการฝึกให้เด็กมีประสาทไวต่อการรับรู้ ครูจะต้องแนะนำให้เด็กมีการสังเกตสิ่งที่อยู่รอบข้าง โดยการฝึกการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5

3. ความรู้สึกทางอารมณ์และการแสดงออก ก่อนที่เด็กจะสามารถแสดงออกด้วยท่าทางหรือคำพูดได้นั้น จำเป็นต้องมีความรู้สึกเกี่ยวกับเหตุการณ์ และตัวละคร ซึ่งครูควรนำเรื่องราวและลักษณะของตัวละครมาสนทนาหรือร่วมกันแต่งเรื่องกับเด็กก่อน

4. การใช้ถ้อยคำสนทนา นอกจากสื่อสารด้วยท่าทางแล้ว ละครสร้างสรรค์ยังประกอบด้วยการใช้ถ้อยคำภาษาเพื่อสื่อความหมาย และความเข้าใจในเหตุการณ์ เด็กจะต้องใช้คำพูดในลักษณะต่างๆ ยกเว้นการแสดงละครไป

พรรัตน์ ดำรุง (2547: 108-116) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของละครไว้ 3 องค์ประกอบคือ

1. โครงเรื่อง คือการจัดลำดับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นจนจบ โครงเรื่องควรมีเรื่องราวที่เหมาะสมกับวัยของผู้แสดง และเนื้อเรื่องมีความสัมพันธ์และส่งผลกระทบต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไปอย่างต่อเนื่องและน่าเชื่อ

2. ตัวละคร คือผู้กระทำและผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำ ตัวละครสำหรับเด็กนั้น ส่วนใหญ่เป็นตัวละครในจินตนาการ เป็นตัวประหลาด เป็นสิ่งของที่พูดได้มีชีวิต และมีการพัฒนานิสัยของตัวละครให้มีชีวิตชีวาสมจริง มีหลากหลายอารมณ์ความรู้สึก

3. ฉากหรือบรรยากาศ คือการสร้างสิ่งแวดล้อมโดยรอบ ที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร อาจจะเป็นฉากรูปภาพ แสง สีและเสียงที่ทำให้การแสดงดูสมจริงมากยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่า ละครสร้างสรรค์นั้นจะต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือโครงเรื่อง ตัวละคร และฉากหรือบรรยากาศที่สร้างเรื่องราวให้สมบูรณ์ ทั้งนี้การออกแบบโครงเรื่องจะต้องเกิดจากการสนทนาหรือร่วมกันแต่งเรื่องของเด็ก และก่อนที่จะแสดงละครสร้างสรรค์ ควรฝึกให้เด็กได้มีทักษะการแสดงท่าทาง มีความไวต่อการรับรู้ การแสดงออกถึงความรู้สึกและการใช้ถ้อยคำสนทนา

3.6 พัฒนาการเด็กปฐมวัยเกี่ยวกับกิจกรรมละครสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ผู้จัดกิจกรรมควรมีความเข้าใจในพัฒนาการและความพร้อมของเด็ก เพื่อให้สามารถจัดกิจกรรมได้อย่างเหมาะสม ซึ่งภรณ์ คุรุรัตน์ (2535:7-9) และพรรัตน์ ดำรุง (บังเอิญ อินทรักษ์. 2553: 32; อ้างอิงจาก พรรัตน์ ดำรุง. 2547: 71-76) ได้กล่าวถึงพัฒนาการเด็กเกี่ยวกับการแสดงละครสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. วัยเด็กเล็ก-5 ปี

พัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กวัยนี้มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วมาก ทั้งด้านรูปร่าง กล้ามเนื้อ กระดูก เด็กในวัยนี้สามารถบังคับการเคลื่อนไหวได้ดีขึ้น ไม่ชอบการอยู่นิ่งนานๆ เด็กในวัยนี้สามารถจดจำสัญลักษณ์ได้ดี สามารถแสดงออก เล่าเรื่องและอธิบายเรื่องราวต่างๆ ได้ดี สามารถวาดรูปและประดิษฐ์ภาพ การใช้สีสันทน ชอบการร้องรำทำเพลง การทำกิจกรรมต่างๆ ที่สนุกสนาน วิ่งเล่น ปีนป่าย และกิจกรรมที่เน้นการเคลื่อนไหว

ทางด้านจิตใจ เด็กในวัยนี้ต้องการความรัก ความอบอุ่นจากครอบครัวมากที่สุด เป็นวัยที่มักถือตนเองเป็นใหญ่ มองทุกๆ อย่างจากความคิดของตนเองโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องใกล้ตัว ครอบครัว และเพื่อนๆ โดยเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง รู้จักผิดและถูก มีจิตใจร่าเริงแจ่มใส อย่างไรก็ตามเด็กวัยนี้ยังควบคุมอารมณ์ไม่ดีนัก รู้จักโกรธ อิจฉาริษยา วิดกกังวล และจะแสดงอารมณ์ทันที เมื่อกลัวและโกรธ ความกลัวเกิดจากจินตนาการ เช่น กลัวความมืด กลัวสัตว์ประหลาด กลัวการเจ็บ ลักษณะความกลัวเช่นนี้ จะลดลงเมื่ออายุมากขึ้น

สังคมของเด็กวัยนี้เป็นสังคมเล็กๆ ภายในครอบครัว เด็กๆ ชอบเล่นคนเดียว เล่นกับตุ๊กตาหรือสิ่งของที่ตนชอบ ถ้าไปโรงเรียน สังคมของเด็กจะกว้างขึ้น ต้องปรับตัวเองให้เข้ากับครูและเพื่อนๆ ในโรงเรียนให้ได้ดีขึ้น พัฒนาการทางสังคมของเด็ก จะเป็นเช่นไรนั้นขึ้นอยู่กับการเล่นที่บ้าน

พัฒนาการทางด้านศิลปะและการละครที่เหมาะสมกับเด็กวัยนี้ ถ้าเป็นหนังสือควรเป็นหนังสือที่มีสีสันชัดเจน กิจกรรมการละครควรเป็นการแสดงเชิงเล่าเรื่องสั้นๆ การเล่านิทานประกอบหุ่นและภาพเขียน การแสดงหุ่นเชิดมือ เด็กชอบการเล่นสมมติ กิจกรรมละครในห้องเรียนที่เด็กๆ ได้มีส่วนร่วมแสดง ร้องเพลง เต้นรำ ร่วมแสดงบทบาทสมมติ เช่น เป็นต้นไม้ เป็นต้นงอาทิตย เป็นแมลง หรือช่วยทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้เรื่องดำเนินไปได้ การแสดงละครที่ให้เด็กเล็กๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงด้วยนั้นเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้กับเด็กๆ ทำให้ละครสนุกและมีความหมาย เช่น กิจกรรมที่ให้เด็กๆ ช่วยหาสิ่งของ ช่วยตะโกนขับไล่ผู้ร้าย กิจกรรมที่เด็กเล็กๆ ชอบมากคือ ละครที่เด็กมีส่วนร่วมแสดง (Participation play) บรรยากาศการแสดงแบบเป็นกันเอง อบอุ่น และเด็กๆ ได้รับความสนุกสนานเมื่อละครจบลง มีตัวละครน่าสนใจ และมีโครงเรื่องง่ายๆ มีคำซ้ำๆ หรือคล้องจองกัน เป็นเรื่องใกล้ตัว เด็กวัยนี้ชอบตัวละครที่เป็นเด็กด้วยกัน เป็นสัตว์ที่ตัวเล็กหรือเป็นตุ๊กตา

2. เด็กวัย 6-9 ปี

พัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็กวัยนี้ช้ากว่าเด็กวัย 3-5 ปีมาก ช่วงวัยนี้เด็กชายจะโตกว่าเด็กหญิง อาหารมีส่วนสำคัญในการเจริญเติบโตของเด็กมาก เด็กสามารถบังคับกล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็กได้ดี สามารถทำอะไรที่ต้องฝึกทักษะได้ เช่น การเล่นฟุตบอล ปั่นจักรยาน กระโดดสูง วิ่งเร็ว เด็กวัยนี้ชอบฝึกทักษะเพื่อไม่ให้หน้าเพื่อน เด็กสามารถอ่านเขียนวาดรูปได้ดีขึ้น ชอบอยู่กับเพื่อนๆ และมีความสนใจที่นานกว่าเด็กเล็ก

เด็กในวัยนี้สามารถเข้าใจการใช้สัญลักษณ์ได้ดี อ่านออก เขียนได้ มีความเข้าใจเรื่องเหตุผล ควบคุมอารมณ์ได้ สามารถเปรียบเทียบจัดลำดับและรับรู้สิ่งต่างๆ ได้ อยากรู้ อยากเห็น มีความคล่องแคล่วมาก ชอบทำกิจกรรม ไม่อยู่นิ่ง ต้องการเป็นผู้มีสมรรถภาพในการทำงานได้ดีและสำเร็จ เด็กในวัยนี้ต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อนฝูง มีความวิตกกังวลทางด้านความต่างจากผู้อื่น กลัวถูกล้อ ถ้าโกรธอาจมีการต่อสู้โดยใช้กำลัง

พัฒนาการด้านศิลปะและการละคร เด็กในวัยนี้โลกทัศน์ที่กว้างขึ้น กลัวความมืด เข้าใจสัญลักษณ์และสื่อด้วยภาษา สามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ ได้ดี เป็นผู้มีความสามารถแยกแยะระหว่างการแสดงกับความจริง รู้จักการเปรียบเทียบ มีรสนิยม สามารถเข้าใจและติดตามเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี รู้สึกตื่นเต้นและจะเฝ้าดูพฤติกรรมตัวละคร มีสมาธิติดตามเรื่องได้ดี เอาใจช่วยตัวละครที่ด้อยกว่าเมื่อประสบปัญหา ชอบเรื่องที่ตัวเองยังเด็กและด้อยกว่าตัวร้าย แต่ในที่สุดก็ประสบความสำเร็จ ในการทำงานยากๆ อยากรู้เรื่องราวที่เป็นความลับ ประตูปิดไว้ การซ่อนสมบัติ ชอบโครงเรื่องที่จับใจ ความดีได้รับการตอบสนอง ความชั่วพ่ายแพ้ไปและควรถูกลงโทษ

เด็กในวัยนี้แสดงอารมณ์ต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ เริ่มกลัวความตาย ความพลัดพราก จึงพร้อมที่จะแสดงออก ชอบตัวละครที่มาจากจินตนาการ เรื่องที่ชอบมีหลากหลาย ชอบการผจญภัย เทพนิยาย เด็กผู้ชายชอบตัวละครเอกที่เก่ง คล่องแคล่ว อุดมคติ เด็กหญิงชอบเรื่องอุดมคติ เด็กวัยนี้ยังไม่เข้าใจคำพูดในการเยาะเย้ยถากถาง แต่ก็เข้าใจอารมณ์ขันที่เกิดขึ้นจากการกระทำซึ่งตลกเจ็บตัว เช่น วิ่งไล่กัน การชนกัน และการเล่นซ่อนหา ความสนใจด้านศิลปะจะชอบฉากที่มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ มีความชัดเจน มีสีสันที่งดงาม ซึ่งนำไปสู่พื้นฐานในการเข้าใจและรสนิยมด้านความงามทางด้านศิลปะ

สรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ควรจัดให้เหมาะสมกับพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ซึ่งควรเป็นการแสดงเชิงเล่าเรื่องสั้นๆ ที่มีโครงเรื่องง่ายๆ มีคำซ้ำๆ หรือคล้องจองกัน เป็นเรื่องใกล้ตัว การเล่านิทานประกอบหุ่นและภาพเขียน การแสดงหุ่นเชิดมือ และการแสดงบทบาทสมมติที่มีเนื้อเรื่องและตัวละครน่าสนใจ เป็นต้น

3.7 กระบวนการและขั้นตอนของการจัดของละครสร้างสรรค์

วินนีเฟร็ด วอร์ด (ปารีชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. 2545: 37; อ้างอิงจาก Winifred, Ward. 1930) กล่าวว่าโดยกระบวนการพัฒนาละครสร้างสรรค์นั้น ต้องเป็นไปทีละขั้นตอนกล่าวคือ ก่อนที่ผู้เรียนจะแสดงละครนั้นต้องผ่านการฝึกทักษะการใช้ร่างกาย ใช้ประสาทสัมผัส การสร้างบทสนทนาอย่างเป็นขั้นตอน โดยพัฒนาผู้เรียนไปแต่ละขั้นตอนและแต่ละทักษะ ซึ่งแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอนได้แก่

ขั้นที่ 1 การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ การฝึกให้ใช้ศักยภาพทั้ง 5 ที่มีอยู่ในตัวเองอย่างเต็มที่ ได้แก่ การมองเห็น การฟัง การสัมผัส การได้กลิ่น การสัมผัส เพื่อเป็นประสบการณ์ที่จะนำไปสู่การสร้างจินตนาการ ซึ่งจะพัฒนากลายเป็นจินตนาการได้ในที่สุด

ขั้นที่ 2 การใช้จินตนาการ คือ การฝึกให้ตัดสิ่งใจและปลดปล่อยความคิดเป็นอิสระเมื่อจินตนาการนั้นมีความอิสระปราศจากความควบคุมทางความคิดที่ตายตัว ก็จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ในที่สุด

ขั้นที่ 3 การใช้ความคิดสร้างสรรค์ คือ การฝึกให้นำความคิดจินตนาการมาต่อยอดเป็นความคิดที่สร้างสรรค์ที่จับต้องได้

ขั้นที่ 4 การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ คือ การฝึกให้ใช้ความรู้สึกและจินตนาการเพื่อสื่อสารกับผู้อื่นผ่าน การใช้ร่างกายของตนเองในการแสดงออก ซึ่งนำไปสู่การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ที่สามารถพัฒนาเป็นการเรียนรู้วิธีการทำงานอย่างเสรีในการแสดงออกของตน

ขั้นที่ 5 การใช้ท่าเต้น คือ การฝึกให้แสดงออกซึ่งความคิดบางอย่างด้วยการเคลื่อนไหวหรือการใช้ท่าทางโดยไม่ใช้คำพูด เพื่อเป็นการสร้างความเชื่อด้วยภาพมายาที่เกิดจากการสมมติ ทำให้สามารถใช้จินตนาการและการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ที่ฝึกมาแล้ว มาใช้พัฒนาการฝึกท่าเต้นได้

ขั้นที่ 6 การพูดต้นสด คือ การฝึกให้แสดงออกซึ่งความคิดอย่างใดอย่างหนึ่งโดยฉับพลัน ภายใต้เงื่อนไขบางอย่างที่ถูกกำหนดขึ้น ซึ่งการแสดงออกนี้อาจจะเป็นการแสดงออกด้วยการเคลื่อนไหว การใช้วาจา การวาดภาพ การประพันธ์ หรือการบรรเลงดนตรี โดยมีเงื่อนไขว่าเป็นการแสดงออกที่เกิดแบบสดๆ ฉับพลัน

ขั้นที่ 7 การแสดงละครแบบพูดต้นสด คือ การฝึกให้ได้นำเสนอสิ่งต่างๆ ในกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่ได้ฝึกมา นำมาแสดงละครผ่านวิธีการแบบพูดต้นสดในรูปแบบละคร

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2526: 5-6) กล่าวถึงขั้นตอนการฝึกกิจกรรมละครสร้างสรรค์ดังนี้

1. การเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นกิจกรรมที่ทุกคนสามารถ เด็กจะมีความรู้สึกรู้ว่าการเคลื่อนไหวด้วยการวิ่ง กระโดด ถือเป็นการสร้างความพร้อมที่จะทำกิจกรรมอย่างอื่นต่อไป

2. การแสดงท่าเต้น เป็นกิจกรรมที่ผู้แสดงไม่ต้องกังวลถึงเรื่องการคิดคำพูด การแสดงกิจกรรมท่าเต้นควรแสดงเป็นกลุ่มก่อน โดยใช้จินตนาการง่ายๆ เช่น เล่นฟุตบอล วิ่งขึ้นรถเมล์ หาชองที่หลบฝน จะช่วยให้ความรู้สึกไม่กล้าแสดงออกหรือขี้อายลดน้อยลง

3. การแสดงโดยมีการซักซ้อม ควรเริ่มต้นจากสถานการณ์ง่ายๆ จะเป็นเรื่องราวที่นำมาจากการแสดงท่าเต้นมาก่อนก็ได้ ส่วนเด็กที่ยังขาดความมั่นใจครูไม่ควรเร่งรัดให้มีการแสดงออกด้วยคำพูดในระยะแรก ครูต้องคิดว่าควรฝึกให้เด็กใช้คำพูดมากกว่าที่จะจดจำคำพูด

4. พื้นฐานเข้าใจในโครงสร้างละคร เริ่มให้เด็กเข้าใจว่าเรื่องราวที่จะเป็นละครจะต้องประกอบด้วยส่วนสำคัญ เช่น ตัวละคร การดำเนินเรื่อง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่อง

จุดสำคัญของเรื่อง อาจจะเป็นนิทานง่าย ๆ ขึ้นมาหนึ่งเรื่อง แล้วให้กลุ่มเด็กอธิบายในหัวข้อเกี่ยวกับองค์ประกอบของเรื่องและให้สมมติเป็นตัวละครของเรื่องและลองแสดง

นอกจากนี้ปาริชาติ จิ่งวิวัฒนาภรณ์ (2545: 52-59) ได้เสนอการทำแผนการสอนและขั้นตอนการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ โดยมีการกำหนดเป้าหมายในการทำละครสร้างสรรค์ในแนวทางต่างๆดังต่อไปนี้

1. การทำละครสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มพูนความรู้หรือประเด็นความคิดใหม่ (Learning new knowledge or concept through drama) เช่น การทำละครสร้างสรรค์เพื่อช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมเข้าใจถึงกระบวนการการทำงานของอาชีพต่างๆ หรืออาจเป็นความรู้ด้านประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การเมือง เศรษฐกิจ หรือสังคม

2. การทำละครสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะของละคร (learning about drama) เช่น การเล่นละครสร้างสรรค์เพื่อการศึกษาถึงคุณสมบัติของการแสดง หรือบทที่ดีมีคุณภาพ หรือเรียนรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของการแสดง

3. การทำละครสร้างสรรค์เพื่อเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเอง (Learning about self through drama) เช่น การใช้ละครในการประเมินจุดแข็ง จุดอ่อน และศักยภาพของตัวผู้ร่วมกิจกรรมเอง

ผู้นำกิจกรรมจะจัดกิจกรรมเพื่อเป้าหมายใดโดยเฉพาะ หรือจะให้ครอบคลุมมากกว่า 1 แนวทาง ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ทำและวิธีการประเมินผลว่าเน้นคิดในเรื่องใดเป็นสำคัญ ซึ่งการจัดกิจกรรมสามารถแบ่งแต่ละขั้นตอนได้เป็น 3 ขั้นตอนย่อย คือ

1. ขั้นวางแผน (Planning) ก่อนที่ผู้นำกิจกรรมหรือครู จะคิดแผนการสอนใดก็ตาม สิ่งสำคัญประการแรกคือ การทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมายที่จะมาเป็นผู้ร่วมกิจกรรม ผู้นำกิจกรรม (leader) ควรจะเข้าใจถึงพัฒนาการทางด้านร่างกาย สมรรถนะและพื้นความรู้และประสบการณ์ของผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อจะได้จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในแต่ละครั้งได้ถูกต้อง ซึ่งในขั้นนี้ผู้นำกิจกรรมควรคำนึงถึงการเตรียมความพร้อมให้กับผู้ร่วมกิจกรรม ประกอบด้วย

1.1 กิจกรรมจูงใจ (motivation) โดยการใช้คำถามหรือสื่อประเภทต่างๆ ในการกระตุ้นความสนใจของผู้ร่วมกิจกรรม เพื่อให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดความต้องการที่จะเรียนรู้ หรือทำความเข้าใจกับประเด็นที่ได้พูดถึง แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ การเคลื่อนไหวและการเล่นเกมส์ การใช้ภาษา เช่น เพลง คำถามปริศนา และการเล่านิทาน และการใช้สื่อต่างๆ เช่น การใช้หุ่น หนังสือ รูปภาพแบบต่างๆ และสื่อวีดิทัศน์

1.2 ฝึกความพร้อมก่อนแสดงละคร (Pre-drama) ผู้นำกิจกรรมควรวางแผนไว้ว่าจะให้ผู้ร่วมกิจกรรมเตรียมตัวในเรื่องใดบ้าง เช่น การวอร์มอัพ (warm-up) ร่างกาย การทำความเข้าใจกับละครที่จะแสดง การจัดเตรียมพื้นที่สำหรับแสดง การจัดเลือกผู้แสดง ตลอดจนการฝึกซ้อมบทบาทในบางตอนตามความจำเป็น ผู้นำจำเป็นต้องจินตนาการไปล่วงหน้า ให้เห็นภาพการ

แสดงละครในห้องทำกิจกรรมนั้นภายในระยะเวลาและองค์ประกอบทางเทคนิคที่จำกัด เพื่อให้การ
แสดงละครสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ บรรลุเป้าประสงค์

2. **ขั้นการแสดง (Drama Playing)** เมื่อมีการเตรียมความพร้อมมาพอสมควรแล้ว
ผู้ร่วมกิจกรรมมีความมั่นใจและพร้อมที่จะแสดง ผู้นำกิจกรรมควรสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัย อบอุ่น
เป็นกันเอง ผู้แสดงมีสมาธิจดจ่อกับละครต้นสัดที่กำลังจะเกิดขึ้นภายในห้องกิจกรรมนั้น นอกจากนี้
ในการแสดงละครสร้างสรรค์นั้น จะไม่มีการอนุญาตให้บุคคลที่ไม่ได้ร่วมกิจกรรมมาตลอดเข้าชม
เพราะเป็นเหตุให้นักแสดงเกิดอาการประหม่าและเกร็ง ส่งผลให้ไม่สัมฤทธิ์ผลตามเป้าหมายและ
วัตถุประสงค์ที่วางไว้ ในขั้นนี้ผู้นำกิจกรรมจะต้องรู้จักจินตนาการและเลือกสรรว่าจะให้ผู้ร่วมกิจกรรม
แสดงละครเรื่องอะไร ตอนไหน เพื่อที่จะนำไปสู่การประเมินผลที่มีคุณภาพ แต่ในการแสดงออก
อย่างไรรั้น ผู้นำกิจกรรมควรปล่อยให้ผู้แสดงมีอิสระภาพในการแสดง ไม่จำเป็นต้องเข้าไปกำกับ
การแสดงมากจนเกินความจำเป็น แต่อาจจะทำหน้าที่กระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมให้ความร่วมมือในการ
ทำกิจกรรม

3. **ขั้นการประเมินผล (Evaluation)** เป็นขั้นตอนที่ผู้ร่วมกิจกรรมและผู้นำกิจกรรม
ต้องใช้เวลาเป็นกลางในการมองผลงานที่เกิดขึ้นจากการแสดงละครว่าผลที่เกิดขึ้นทั้งหมดตรงกับ
เป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่วางไว้หรือไม่

จากการศึกษาพบว่านักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงกระบวนการของละคร
สร้างสรรค์ มีวิธีการจัดกิจกรรมต่างกันบ้าง แต่ส่วนใหญ่มีความคล้ายคลึงกัน ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัย
ได้แบ่งออกเป็นการฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐาน 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง
5 ขั้นที่ 2 การใช้จินตนาการ ขั้นที่ 3 การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ขั้นที่ 4 การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์
ขั้นที่ 5 การใช้ท่าใบ้ และขั้นที่ 6 การพูดต้นสัด โดยในแต่ละขั้นตอนจะประกอบด้วยขั้นตอนย่อย 3
ขั้นตอนคือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินกิจกรรม และขั้นสรุป จากนั้นจึงเป็นการแสดงละครสร้างสรรค์ แบ่ง
กิจกรรมเป็น 4 ระยะ ได้แก่ การเตรียมเรื่องในการแสดง การเตรียมแสดงละครสร้างสรรค์ การ
ดำเนินกิจกรรมการแสดงละครสร้างสรรค์ และการสรุปกิจกรรมละครสร้างสรรค์

3.8 บทบาทและทักษะของผู้นำกิจกรรม

ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์ (2550: 65-67) กล่าวถึงบทบาทของผู้นำกิจกรรมมีหน้าที่
คล้ายๆ กับผู้เขียนบท แต่ไม่ใช่เนื้อหาของละครเวที เนื่องจากจุดมุ่งหมายของละครสร้างสรรค์ไม่ได้
แสดงเพื่อผู้ชมภายนอก แต่มุ่งที่จะพัฒนาผู้ร่วมกิจกรรมมากกว่า ดังนั้นการทำหน้าที่คล้ายผู้เขียน
บทในการช่วยผู้ร่วมกิจกรรมกำหนดกรอบของเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง และวิธีการดำเนินเรื่อง
ส่วนบทบาทที่คล้ายกับผู้กำกับการแสดงนั้นหมายถึงบทบาทในการฝึกฝนให้ผู้ร่วมกิจกรรมที่ความ
พร้อมในการแสดงในทุกๆ ด้าน อีกทั้งยังต้องมีทักษะที่สำคัญสำหรับการเป็นผู้นำกิจกรรม ดังนี้

1. **ทักษะในการเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator)** คือการ
กระจายอำนาจในห้องเรียนไปสู่ผู้เรียน มองเห็นศักยภาพในการแสวงหาคำตอบของผู้เรียน มีจิตใจ
เมตตา เปิดกว้าง มีทักษะการฟัง มีความสามารถในการสรุปประเด็น เท่าทันกับสถานการณ์ที่

เกิดขึ้นเฉพาะหน้า และการเป็นพี่เลี้ยง (side coach) เนื่องจากผู้ร่วมกิจกรรมอาจต้องการความช่วยเหลือเฉพาะเจาะจง หรือช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ที่ผู้ร่วมกิจกรรมไม่สามารถคิดเองได้ และอาจต้องการทั้งความเห็นและกำลังใจจากผู้นำกิจกรรม ซึ่งผู้นำกิจกรรมจะต้องไม่นำเสนอทางออกให้กับผู้ร่วมกิจกรรมแบบสำเร็จรูป แต่ใช้วิธีการแนะที่เกี่ยวกับขั้นตอนหรือกระบวนการ ที่จะช่วยให้ผู้ร่วมกิจกรรมไปถึงคำตอบ

2. ทักษะการถาม เป็นทักษะที่สำคัญเพื่อกระตุ้นให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดกระบวนการคิดและมีส่วนร่วมต่อการตัดสินใจในทุกขั้นตอน เป็นคำถามที่เปิดกว้างเป็นไปได้หลายคำตอบ แต่ตัวคำถามควรมีความชัดเจน

3. ทักษะในการแสดงบทบาทสมมติ (Role Playing) บางครั้งผู้นำกิจกรรมจำเป็นต้องมีส่วนร่วมในการแสดงกับผู้ร่วมกิจกรรม โดยเฉพาะหากผู้ร่วมกิจกรรมยังขาดประสบการณ์ในการตัดสินใจ หรือต้องการผู้นำในการแสดงละคร เพื่อให้ละครสามารถดำเนินไปได้ถูกทาง ซึ่งผู้นำไม่จำเป็นต้องแสดงเป็นบทบาทตัวเอก แต่จำเป็นต้องแสดงบทบาทที่สามารถเชื่อมกับตัวละครหลักได้ทุกตัว ทั้งนี้เพื่อช่วยผู้ร่วมกิจกรรมให้แสดงไปด้วยกันได้

แวกเนอร์ (ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. 2550: 70; อ้างอิงจาก Wagner. 1985 :128) ได้กล่าวถึงผู้นำละครสร้างสรรค์ชาวอังกฤษที่มีชื่อเสียงในด้านการใช้บทบาทสมมติมากที่สุดคือ โดโรธี เฮทคอต (Dorothy Heathcote) ลักษณะการนำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ของเฮทคอต จะสร้างเรื่องที่จะแสดงโดยอาศัยความคิดของเด็กๆในชั้นเรียน โดยการใช้คำถามและตั้งจินตนาการของเด็กๆ ออกมารวบรวมจนได้ทิศทางที่ชัดเจน แล้วจึงสรุปเป็นเรื่องที่จะแสดงร่วมกัน และลักษณะสำคัญของผู้นำกิจกรรมที่สำคัญคือการสลับบทบาท ซึ่งใช้ได้กับผู้ร่วมกิจกรรมอายุ 3-11 ปี คือสามารถสวมบทบาทและร่วมแสดงกับเด็กๆ เพื่อมีส่วนร่วมในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกในละคร และออกมาจากบทบาทนั้นแล้วเป็นครู ผู้สามารถแสดงความคิดเห็นจากมุมมองของผู้สังเกตการณ์ เพื่อสะท้อนให้ผู้ร่วมกิจกรรมได้สะท้อนปัญหาาร่วมกัน โดยเฉพาะในระยะแรกเริ่มของการฝึกฝนการแสดง และเมื่อผู้ร่วมกิจกรรมมีทักษะความชำนาญในการแสดงมากขึ้น ผู้นำกิจกรรมก็สามารถลดบทบาทในการแสดงลงไป จนกระทั่งผู้ร่วมกิจกรรมสามารถแสดงได้ด้วยตนเองทั้งหมด

3.9 ประโยชน์และคุณค่าของละครสร้างสรรค์ที่มีต่อเด็กปฐมวัย

อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสรรค์ (2540: 76) สรุปประโยชน์ของละครสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยดังนี้

1. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีจินตนาการกว้างไกล
2. เปิดโอกาสให้เด็กใช้ความคิดของตนเอง
3. ส่งเสริมให้เด็กทำงานร่วมกัน
4. ส่งเสริมให้เด็กมีความเข้าใจในบทบาท ความรู้สึกของบุคคลในสังคมได้ดีขึ้น
5. เปิดโอกาสให้เด็กระบายความรู้สึกและอารมณ์ในทางที่ถูกต้องเหมาะสม
6. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีลักษณะท่าทางการพูดที่ดี

7. ช่วยให้เกิดเข้าใจพื้นฐานในศิลปะการละคร

8. ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ภรณ์ คุรุตะนะ (2532: 77) ได้กล่าวถึงคุณค่าของละครสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความเพลิดเพลินและความพอใจที่เด็กได้แสดงออก ทำให้เด็กเกิดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นการมีความคิดริเริ่ม มีความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น รู้จักปรับตัว มีความเป็นผู้นำ ผู้ตามและมีวินัยในตนเอง

2. พัฒนาการทางอารมณ์จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กได้รับประสบการณ์ในด้านความเห็นใจ ความเข้าใจบุคคลต่าง ๆ ในสถานการณ์ต่าง ๆ โดยการศึกษาเรื่องและการแสดง ซึ่งนำไปสู่การใช้เหตุผลในการตัดสินใจแทนการใช้อารมณ์

3. พัฒนาการทางสติปัญญาเกิดจากการฝึกการสังเกต การรับรู้ การตัดสินใจ การสร้างความสนใจในการใช้ภาษา ซึ่งเป็นการสื่อสารในการเรียนรู้วิชาอื่นๆ ให้ได้ผลดียิ่งขึ้น

4. ทักษะในการเคลื่อนไหว การทรงตัว การวางท่าทาง การใช้คำพูดดีขึ้น ซึ่งส่งเสริมให้มีบุคลิกภาพโดยทั่วไปดีขึ้นด้วย

5. การผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ของเด็ก อาจออกมาในรูปของการแสดงบทบาท ซึ่งช่วยให้เด็กลดความก้าวร้าว ความวิตก ความกลัว ฯลฯ

6. สัมพันธภาพระหว่างครูและเด็กก็ดีขึ้น โดยการสร้างความไว้วางใจ ความเคารพ และความเข้าใจซึ่งกันและกัน การแสดงออกในรูปของความร่วมมือ โดยไม่ใช้อำนาจของความเป็นครู จึงทำให้เด็กเกิดความรู้สึกปลอดภัย

สรุปได้ว่า คุณค่าของการแสดงละครสร้างสรรค์ในการศึกษาเหมาะกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย เพราะให้เด็กได้แสดงออกตามความคิด ความสามารถของเด็กเองอย่างอิสระในบรรยากาศที่ให้ความรู้สึกปลอดภัยและสนุกสนาน อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ และทักษะสังคมในการปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่น

3.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครสร้างสรรค์กับความคิดสร้างสรรค์

ชมิทธ์ เอลิซ่าและคารี (เบญจพร สมานมาก. 2540: 43; อ้างอิงจาก Schmidt; Elissa; & Kathy. 1975: 111-114) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องละครสร้างสรรค์และความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างคือเด็กอนุบาลแบ่งเป็น 2 กลุ่มๆละ 39 คน คือกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้กิจกรรมละคร และกลุ่มควบคุมเรียนด้วยวิธีเดิมเช่นปกติ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองได้คะแนนสูงกว่าในการทำแบบทดสอบด้านความคิดสร้างสรรค์ 2 ฉบับคือ ด้านคำพูดและด้านการสังเกต

ยาซาร์และเออรอล (Yasar; & Aral. 2012 : 568) ได้ศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 61-72 เดือน จำนวน 80 คน และผลของการจัดกิจกรรมละครที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยกลุ่มตัวอย่าง 80 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน และกลุ่มควบคุม 40 คน ซึ่งกลุ่มทดลองจะได้รับการจัดละครสร้างสรรค์ทั้งหมด 24 ครั้ง ครั้งละ 90-120 นาที สัปดาห์ละ 2 ครั้ง เป็นระยะเวลา 12 สัปดาห์ ประกอบด้วยกิจกรรมพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์

ได้แก่ กิจกรรมอ่านเครื่อง ละครใบ้ บทบาทสมมติ และการแสดงที่ไม่ได้เตรียมมาก่อน ประกอบคำถามปลายเปิดและงานศิลปะ เพื่อให้เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระทั้งความคิดและอารมณ์ ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ละครสร้างสรรค์มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดประสบการณ์ละครสร้างสรรค์

บังเอิญ อินทรี (2553) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละคร กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอายุระหว่าง 5-6 ปี ระดับชั้นอนุบาล 2 จำนวน 22 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย เพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครประกอบด้วยกิจกรรมการแสดงท่าทางประกอบเพลง การเล่าเรื่องและการแสดงบทบาทสมมติ เป็นเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน รวมทั้งสิ้น 24 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือแบบสังเกตความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย และแผนการจัดกิจกรรมละคร ผลการวิจัยพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละครมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมทุกด้าน คือด้านความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่วในการคิด และความยืดหยุ่นในการคิด

จากการศึกษาเกี่ยวกับละครสร้างสรรค์สรุปได้ว่าละครสร้างสรรค์ หมายถึง การจัดให้เด็กแสดงละครที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้แสดงได้ใช้ความสามารถในการคิด จินตนาการ การแสดงออกทางภาษาและท่าทางอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์นั้น ควรจัดให้เหมาะสมกับพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ในงานวิจัยนี้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัย เด็กวัยนี้มีความเข้าใจในสัญลักษณ์และสื่อด้วยภาษา สามารถเชื่อมโยง เข้าใจและติดตามเหตุการณ์ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี สามารถแยกแยะระหว่างการแสดงกับความจริง ชอบตัวละครที่มาจากจินตนาการ เรื่องที่ชอบมีหลากหลาย ดังนั้นการจัดละครสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ควรเป็นการแสดงเชิงเล่าเรื่องสั้นๆ มีโครงเรื่องง่ายๆ ไม่ซับซ้อน เป็นเรื่องใกล้ตัว มีเนื้อเรื่องและตัวละครที่น่าสนใจ นอกจากนี้กระบวนการของละครสร้างสรรค์แบ่งออกเป็นการฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐาน 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ขั้นที่ 2 การใช้จินตนาการ ขั้นที่ 3 การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ขั้นที่ 4 การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ ขั้นที่ 5 การใช้ท่าใบ้ และขั้นที่ 6 การพูดต้นสด จากนั้นจึงเป็นการแสดงละครสร้างสรรค์ที่เด็กๆ ร่วมกันคิดโครงเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา สร้างอุปกรณ์ประกอบการแสดงและฉากขึ้นมาเอง ส่งเสริมให้เด็กได้มีการฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of proximal development) ของไวทสกี้ เป็นรอยต่อระหว่างระดับพัฒนาการที่แท้จริงและระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ ซึ่งเป็นบริเวณที่เด็กกำลังเข้าใจในบางสิ่งบางอย่าง หากได้รับคำแนะนำ การกระตุ้นโดยการถามคำถามจากผู้ใหญ่ (Green; & Piel. 2002: 258-259) ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดหมวกหกใบของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ที่ใช้สีของหมวกเป็นสัญลักษณ์ทางการคิดที่แตกต่างกัน มาเป็นแนวทางในการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

4. การคิดแบบหมวกหกใบ

4.1 ความหมายของการคิดแบบหมวกหกใบ

เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (มัลลิกา เจริญพจน์. 2546: 38-40; อ้างอิงจาก Edward De Bono. 2002) กล่าวถึงการใช้สีเป็นชื่อหมวก เพราะต้องการให้นักคิดมองเห็นภาพของหมวกได้โดยง่ายและจินตนาการถึงสีของหมวกที่แตกต่างกันสอดคล้องกับแนวคิดของหมวกแต่ละใบด้วยประกอบด้วยหมวกคิด 6 ใบ ดังนี้

1. หมวกคิดสีขาว สีขาวแสดงถึงธรรมชาติและความเป็นจริง หมวกสีขาวจึงเป็นตัวแทนของข้อมูลข่าวสาร ตัวเลข ข้อเท็จจริงต่างๆ เป็นสิ่งที่ทุกคนยอมรับโดยไม่ได้แย้ง จึงเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นกลางโดยไม่ใช้อารมณ์

2. หมวกสีแดง สีแดงแสดงถึงความโกรธและอารมณ์ หมวกสีแดงจึงเป็นการแสดงอารมณ์ความรู้สึกออกมาได้เต็มที่ รวมทั้งลางสังหรณ์ ความประทับใจ การหยั่งรู้ และรวมถึงความสนุก ความอบอุ่น และความพอใจของผู้คิด โดยไม่จำเป็นต้องหาเหตุผลมาอธิบายสนับสนุน

3. หมวกสีดำ สีดำแสดงถึงความมืดมนและการปฏิเสธ หมวกสีดำจึงเป็นการแสดงทัศนคติในด้านลบ ข้อเสีย จุดด้อย ข้อผิดพลาด และเหตุผลในการปฏิเสธ จึงเป็นเรื่องของการระมัดระวัง การจัดการเกี่ยวกับความเสี่ยงและการวิพากษ์วิจารณ์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการคิด ถ้าไม่ต้องการทำสิ่งผิดพลาดก็ใช้หมวกสีดำตรวจตราสิ่งๆ นั้นว่าเหมาะสมกับข้อมูล ประสพการณ์ วัตถุประสงค์ คุณค่าและจริยธรรมที่เรามีอยู่หรือไม่

4. หมวกสีเหลือง สีเหลืองแสดงถึงความสว่างสดใสและการสร้างสรรค์ หมวกสีเหลืองจึงเป็นการแสดงทัศนคติในด้านบวก มองโลกในแง่ดี ความเป็นไปได้ ความหวัง ความมั่นใจว่าทำได้ เข้าใจคุณประโยชน์รวมทั้งเหตุผลในการยอมรับข้อมูล

5. หมวกสีเขียว สีเขียวแสดงถึงความมีชีวิต ความเจริญงอกงามและความอุดมสมบูรณ์ หมวกสีเขียวจึงเป็นการมองด้านความคิดใหม่ๆ ที่ริเริ่มสร้างสรรค์ โดยมีขอบเขตของหมวกสีเขียวนั้นจะมีการแสวงหาความคิดใหม่ๆ และแนวทางการเลือกใหม่ๆ กระตุ้นให้คิดริเริ่มแปลกๆ ใหม่ๆ และการเคลื่อนไหวไปข้างหน้าของความคิดต่างๆ ในทางที่เป็นไปได้เพราะจะครอบคลุมถึงการคิดสร้างสรรค์สมมติฐานในวิทยาศาสตร์ และการจัดระเบียบความคิดและข้อมูลต่างๆ อันจะก่อให้เกิดการคิดใคร่ครวญเก็บความจริงต่างๆ และยังก่อให้เกิดการหยั่งเห็นภายในอีกด้วย

6. หมวกสีฟ้า สีฟ้าแสดงถึงความเยือกเย็น ท้องฟ้าที่ปกคลุมอยู่เหนือทุกสิ่งทุกอย่าง หมวกสีฟ้าจึงเป็นการมองเอาภาพรวมของสิ่งต่างๆ หมวกสีฟ้าจะเกี่ยวกับการจัดระเบียบกระบวนการคิด ขั้นตอน จึงเป็นการประเมินและสรุปความคิดทั้งหมด

สรุปได้ว่า การคิดแบบหมวกหกใบ หมายถึง วิธีการคิด 6 แบบ ได้แก่ การคิดหาข้อมูลข้อเท็จจริงของสถานการณ์ (หมวกสีขาว) การคิดจากอารมณ์หรือความรู้สึก (หมวกสีแดง) การคิดหาข้อดีหรือจุดเด่น (หมวกสีเหลือง) การคิดหาข้อเสียหรือจุดด้อย (หมวกสีดำ) การคิดหาแนวทางหรือวิธีการสู่ทางเลือกใหม่และสร้างสรรค์ (หมวกสีเขียว) การคิดสรุป (หมวกสีฟ้า)

4.2 แนวคิดเกี่ยวกับหมวดหมู่

เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (มัลลิกา เจริญพจน์. 2546: 56-58; อ้างอิงจาก Edward De Bono. 1984) กล่าวว่าความคิดมนุษย์มี 2 ลักษณะ คือ

1. Vertical thinking คือลักษณะของการคิดเชิงเหตุผล เป็นการคิดเชิงตรรกศาสตร์ (Logical thinking) การคิดเชิงวิพากษ์ คติวิเคราะห์ (Critical thinking) และการคิดระเบียบวิทยาศาสตร์ (Scientific method)

2. Lateral thinking คือลักษณะการคิดออกไปจากขอบเขตของความคิดเดิม ซึ่งปิดกั้นแนวคิด เป็นการคิดนอกกรอบที่จะก่อให้เกิดแนวคิดใหม่ๆ นำไปสู่การคิดสร้างสรรค์ สร้างเป็นผลงานให้เกิดประโยชน์ได้

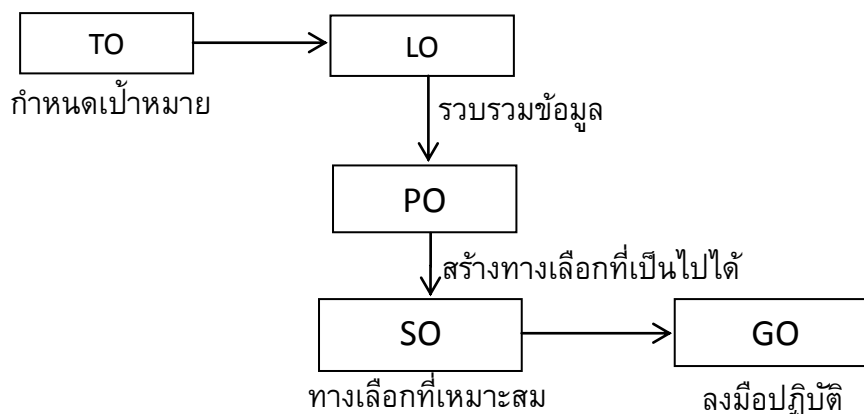
เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโนเสนอว่ากระบวนการคิด 2 ลักษณะนี้ไม่ได้แยกกันอย่างอิสระ แต่การคิดทั้ง 2 มีความสัมพันธ์และสนับสนุนกัน ในการนำความคิดไปสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ โดยเสนอการคิดออกเป็น 2 ระยะ

ระยะที่ 1 First-stage thinking เป็นระยะของกระบวนการคิดนอกกรอบ (Lateral thinking) ทำให้เกิดแนวคิดในการพิจารณาปัญหา เพื่อจะกำหนดให้ชัดเจนว่าปัญหาคืออะไร และสามารถแสวงหาแนวคิดมาสร้างสรรค์ที่จะใช้แก้ปัญหา

ระยะที่ 2 Second-stage thinking เป็นระยะของกระบวนการคิดในกรอบ (Vertical thinking) เป็นการทดสอบแนวคิดต่างๆ ที่ได้จากการคิดระยะที่ 1 ว่าแนวคิดใดเหมาะสมและสามารถนำมาพัฒนาเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาที่ต้องการได้

การอธิบายความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดนี้คือการใช้กระบวนการคิดระยะที่ 1 (Lateral thinking) เพื่อให้เกิดแนวคิด แล้วใช้ระเบียบวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาทดสอบแนวคิดเหล่านี้ และพัฒนาแนวคิดให้สามารถสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ได้ แต่การที่คนส่วนใหญ่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ และไม่สามารถสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ได้ เป็นเพราะไม่ใช้การคิดระยะที่ 1 เพื่อสร้างแนวคิดระยะที่ 2 (Vertical thinking) การพัฒนาแนวคิดจึงไม่มีการนำแนวคิดหลายๆ แนวคิดมาทดสอบ แต่จะนำแนวคิดครอบงำหรือแนวคิดที่เด่นที่มีอยู่มาใช้ ทำให้ความคิดอยู่ในกรอบของความคิดเดิม โอกาสที่จะเกิดความคิดสร้างสรรค์จึงเกิดได้ไม่มากนัก

นอกจากนี้การพัฒนากลไกการคิดนั้นต้องกระทำเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ เพื่อให้กระบวนการคิดนั้นมีประสิทธิภาพ โดยเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ได้พัฒนากลไกการคิดออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังภาพประกอบ 2



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการพัฒนากระบวนการคิด

ที่มา: มัลลิกา เจริญพจน์. 2546: 56-58; อ้างอิงจาก Edward De Bono. 1984.

แต่อุปสรรคของการคิด คือ จิตตน หรือ Ego หมายถึงส่วนหนึ่งของโครงสร้างทางบุคลิกภาพที่สัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งแวดล้อมภายในและภายนอกของตน ที่คนใช้ควบคุมแรงขับเคลื่อนในที่เกิดจากจิตหยาบ (Id) ให้ขับออกภายนอกในลักษณะที่สังคมยอมรับได้ (Superego) ซึ่งจิตตนทำให้คนโอ้อวด มีผลโจมตีผู้อื่น อวดดีและต่อต้านความคิดที่ขัดแย้งกันจนลงตัวไม่ได้ ทำให้ส่งผลต่องานไม่สำเร็จ หรือสำเร็จแต่ขาดคุณภาพ

การคิดเป็นกระบวนการทำงานของสมองที่สัมพันธ์กับจิตใจ เมื่อจิตใจได้รับกระตุ้นความรู้สึก ความรู้สึกนี้จะส่งถ่ายไปที่ความคิดในทันที แต่ขณะเดียวกันบางส่วนจะผ่านทางอารมณ์ของคนด้วย ซึ่งมีผลต่อการแก้ปัญหาแล้วโยงสะท้อนกลับไปสู่ความรู้สึกอีกครั้ง ทำให้การแก้ปัญหาเกิดผลทั้งทางบวก หรือดี และเกิดผลทางลบหรือไม่ดีได้ โดยเฉพาะอารมณ์ความกลัวหรือความกังวล ทำให้จำกัดขอบเขตของการคิด และความรู้สึกที่ไม่ดีต่อสิ่งที่คิดหรือความคิดของผู้อื่น ไม่อยากที่จะขัดแย้งกับคนอื่น ดังนั้นในการคิดจึงต้องมีทั้งเหตุผล ข้อเท็จจริง การระบายนามณ์และข้อสรุปที่พิจารณาร่วมกันอย่างเข้าใจ มีลำดับการคิดอย่างมีแบบแผน จะช่วยให้คิดอย่างครอบคลุมถูกต้อง และช่วยให้การคิดร่วมกันมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จากแนวคิดหมวกหกใบของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน จะเห็นได้ว่าสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการคิดของผู้เรียนให้คิดอย่างรอบคอบ คิดทั้งจุดดี จุดด้อย ความรู้สึกต่อสิ่งนั้น ข้อเท็จจริง คิดแปลกใหม่ แทนที่จะยึดติดรูปแบบการคิดเพียงด้านเดียวหรือรูปแบบเดียว ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดหมวกหกใบมาเป็นแนวทางในการตั้งคำถาม โดยการใช้สีของหมวกเป็นเครื่องหมายกำหนดมุมมองหรือทิศทางการคิดเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยให้ดียิ่งขึ้น

4.3 จุดประสงค์ของการคิดแบบหมวกหกใบ

การคิดแบบหมวกหกใบ มีจุดประสงค์สำคัญดังนี้ (มัลลิกา เจริญพจน์. 2546: 38-39; อ้างอิงจาก Edward De Bono. 1984)

1. เป็นตัวกำหนดบทบาทหน้าที่ เนื่องจากคนเรามักไม่กล้าแสดงความคิดเห็นในแง่บวกต่าง ๆ จึงจำกัดความคิดเพราะปกป้องตนเอง หมวกคิดแต่ละใบจะช่วยให้สามารถคิดและพูดสิ่งต่าง ๆ ได้โดยไม่ต้องเอาตัวตนไปเสี่ยง เช่นเดียวกับการสวมชุดตลกก็เปิดโอกาสให้เล่นบทบาท
2. เป็นการตั้งประเด็นหรือหัวข้อของความคิด จำเป็นต้องมีประเด็นไว้เพื่อเป็นจุดรวมความคิดครั้งละประเด็น หมวกหกใบจะช่วยเปิดโอกาสให้เกิดการคิดแต่ละเรื่องได้ถึงหกประเด็น
3. อำนาจความสะดวก สัญลักษณ์คือสีของหมวกหกใบ เป็นเครื่องมือเปลี่ยนมุมมองได้อย่างสะดวก กล่าวคือ แต่ละบุคคลสามารถขอร้องให้ผู้อื่นเปลี่ยนมุมมองในด้านลบหรือด้านบวก มองด้านสร้างสรรค์หรือแสดงความคิดที่เป็นอารมณ์หรือเหตุผลได้อย่างสะดวกและไม่เป็นการกระทบตนเองและศักดิ์ศรีของผู้อื่นด้วย
4. เป็นการวางกฎของเกม การคิดแบบหมวกหกใบช่วยสร้างเกณฑ์เฉพาะสำหรับเกมการคิดและการระดมความคิดทั้งจากคนเดียวและจากหลายคน ซึ่งแตกต่างจากการโต้เถียงกัน

4.4 ประโยชน์ของการคิดแบบหมวกหกใบ

การคิดแบบหมวกหกใบจะมีประโยชน์มากที่สุด ถ้าบุคคลทำตามกฎของเกม อย่างเช่นคนที่ต้องการประชุมเพื่อถกเถียงเรื่องต่าง ๆ กันอยู่ตลอดเวลา ก็ควรทำความเข้าใจความหมายของหมวกต่าง ๆ แนวคิดนี้จะช่วยเป็นเครื่องมือให้คิดอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้ (มัลลิกา เจริญพจน์. 2546: 40; อ้างอิงจาก Edward De Bono. 1984)

1. เป็นการคิดแบบคู่ขนาน กล่าวคือ จะไม่มีการทำทนายหรือไม่เห็นด้วย หรือโต้แย้งถ้อยคำ โดยที่ความคิดต่าง ๆ ถูกนำมาเรียงขนานควบคู่กันไป คนทุกคนมุ่งความสนใจไปในทิศทางเดียวกัน และร่วมมือคิดไปพร้อม ๆ กัน
2. ไม่มีการเมืองและเกมอำนาจในหมวกคิด 6 ใบ นี้จะไม่สามารถมีการโจมตีกันเป็นส่วนตัว หรือการเล่นเกมอำนาจได้ เพราะคนแต่ละคนไม่ใช้คิดเพียงด้านลบของประเด็นเรื่องนั้น ๆ เท่านั้น ยังต้องคิดถึงด้านบวกหรือด้านสร้างสรรค์ใหม่ๆ ด้วย
3. มีที่และเวลาให้กับความคิดสร้างสรรค์ ทุกคน จำเป็นต้องสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ออกมาเพราะมีเวลากับคนทุกคน
4. ทำให้มีการระมัดระวังในความคิด เพราะไม่สามารถจะด่วนสรุปความคิดทุกอย่าง ต้องผ่านการพิจารณาพิเคราะห์เป็นอย่างดีในเวลาที่เหมาะสม ไม่สามารถจะนั่งคิดด้านลบของทุกอย่างได้เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป
5. สามารถแสดงความรู้สึกและการหยั่งรู้ เช่น ลางสังหรณ์ออกมาได้อย่างเปิดเผย ซึ่งผิดกับการคิดแบบเก่าที่ไม่สามารถทำเช่นนั้นได้

6. เป็นการแสวงหาคคุณค่า แทนที่ความคิดนั้นจะถูกทิ้งออกไป เพราะคำนึงเพียงแต่ด้านลบเพียงด้านเดียว หมวกความคิด 6 ใบมีด้านการคิดแสวงหาคคุณค่าและประโยชน์สิ่งๆ นั้นด้วย

7. เป็นการคิดเกี่ยวกับการกำหนดกลไกของการคิดเกี่ยวกับการคิด และวางโครงสร้างของกระบวนการคิด แทนที่จะคิดเรื่อย ๆ ไปอย่างเลื่อนลอยไร้จุดหมาย

8. การจัดความคิดเรื่องตัวเรา ของเราออกไป เพราะเป็นธรรมชาติที่คนยอมไม่คิดด้านดีเกี่ยวกับสิ่งที่ตนไม่ชอบ หรือไม่พยายามทำข้อเสียของสิ่งที่ตนชอบ แต่หมวกคิด 6 ใบนี้กำหนดให้คนแต่ละคนต้องแสดงความคิดตามแง่มุมที่ได้รับการกำหนด แม้ว่าคนๆ นั้น จะไม่ชอบสิ่งๆ นั้น แต่เมื่อสวมหมวกสีที่กำหนดให้ หาคคุณค่าข้อดีของสิ่งๆ นั้น เขาก็จำเป็นต้องคิดตามไปด้วย

4.5 ขั้นตอนและวิธีการคิดแบบหมวกหกใบ

เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono. 2000: 19-20) กล่าวว่า แนวความคิดหมวกหกใบคือ แนวทางง่าย ๆ ของการคิดเพียงครั้งละด้าน ซึ่งทำให้สามารถแยกความรู้สึกออกจากเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์ออกจากการวิเคราะห์ข้อมูล ช่วยควบคุมกระบวนการทางด้านความคิดและการระดมความคิด ทั้งจากมีผู้คิดเป็นรายบุคคลหรือกลุ่ม ถ้าให้บุคคลเปลี่ยนหมวกความคิดก็จะเป็นการเปลี่ยนมุมมองจากที่คิดแต่ด้านใดด้านเดียวเท่านั้น โดยได้เสนอแนวทางการใช้การคิดแบบหมวกหกใบดังนี้

1. ภายใต้เงื่อนไขของหมวกแต่ละสี ทุกคนในกลุ่มต้องใช้ความคิดไปในทิศทางเดียวกัน โดยมุ่งไปที่เนื้อหา

2. ความคิดที่แตกต่างแม้ว่าจะตรงข้ามกัน ก็สามารถคิดไปพร้อม ๆ กันได้ เช่น หมวกสีเหลืองและหมวกสีดำเป็นความพยายามร่วมกันที่จะค้นหาประโยชน์และอุปสรรคไม่ใช่มาชดแย้งกัน

การใช้สีของหมวกเป็นสิ่งสำคัญต่อการรับรู้ เพราะเป็นการสอนด้วยสัญลักษณ์ ช่วยให้เข้าใจและจดจำวิธีการนี้ได้ง่ายขึ้น

1. หมวกสีขาว แสดงถึงความเป็นกลาง หมายถึง ข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริงต่างๆ เช่น

1.1 เด็กๆ รู้อะไรบ้างเกี่ยวกับ...

1.2 เด็กๆ คิดว่าสิ่งนี้มีลักษณะอย่างไร

1.3 เด็กๆ คิดว่าสถานการณ์จริงคืออะไร

1.4 เด็กๆ มีข้อมูลอะไรบ้าง

1.5 เด็กๆ ได้ข้อมูลที่ต้องการมาด้วยวิธีใด

2. หมวกสีแดง แสดงถึงความรู้สึกและความคิดเห็นที่เกิดขึ้นขณะนั้น เช่น

2.1 เด็กๆ รู้สึกอย่างไรกับ...

2.2 เด็กๆ มีความคิดเห็นอย่างไรกับสิ่งนี้

- 2.3 เด็กๆ มีความรู้สึกอย่างไรกับความคิดนี้
- 2.4 เด็กๆ รู้สึกอยากทำอะไร
- 2.5 เด็กๆ มีความรู้สึกอย่างไรกับสิ่งที่ฟัง
3. หมวกสีเหลือง แสดงถึงเหตุผลด้านบวก เหตุผลในการยอมรับ เช่น
 - 3.1 เด็กๆ คิดว่าสิ่งนี้ดีอย่างไร
 - 3.2 เด็กๆ คิดว่าถ้าทำแล้วจะดีอย่างไร
 - 3.3 เด็กๆ คิดว่าอะไรคือข้อดีของสิ่งนี้เพราะอะไร
 - 3.4 เด็กๆ คิดว่าผลดีคืออะไร
4. หมวกสีดำ แสดงถึงเหตุผลด้านลบ เหตุผลในการปฏิเสธ หาข้อบกพร่องหรือจุดอ่อน หรืออาจมองปัญหาล่วงหน้า เช่น
 - 4.1 เด็กๆ คิดว่าอะไรคือสิ่งที่อันตรายถ้า...
 - 4.2 เด็กๆ คิดว่าอะไรเป็นข้อเสียของสิ่งนี้
 - 4.3 เด็กๆ คิดว่าอะไรคือสิ่งที่ไม่ดี เพราะอะไร
 - 4.4 เด็กๆ คิดว่าอะไรคือสิ่งที่ผิดพลาด
5. หมวกสีเขียว แสดงถึง ความคิดสร้างสรรค์และความคิดใหม่ๆ เปลี่ยนมุมมองใหม่ เป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์ เช่น
 - 5.1 เด็กๆ คิดว่าจะนำความคิดนี้ไปทำอะไรได้อย่างไร
 - 5.2 เด็กๆ คิดว่าจะทำสิ่งนี้ให้ดีขึ้นต้องทำอย่างไร
 - 5.3 เด็กๆ คิดว่ามีวิธีแก้ปัญหานี้อย่างไร
6. หมวกสีฟ้า แสดงถึง การคิดสรุป ประสานการคิดสีหมวกอื่นๆ เช่น
 - 6.1 เด็กๆ คิดว่าผลสรุปคืออะไร
 - 6.2 เด็กๆ คิดว่าอะไรคือปัญหา
 - 6.3 เด็กๆ คิดว่าควรปฏิบัติอย่างไร
 - 6.4 เด็กๆ คิดว่าขั้นตอนต่อไปคืออะไร

การใช้หมวกแต่ละใบมีวิธีการใช้ดังนี้ (มัลลิกา เจริญพจน์. 2546: 44-45; อ้างอิงจาก Edward De Bono. 1984)

1. วิธีพื้นฐานในการใช้หมวกมีอยู่ 2 วิธี คืออาจจะให้หมวกใบใดใบหนึ่งเดี่ยวๆ เพื่อการคิดแบบใดแบบหนึ่งเท่านั้น หรือใช้ตามลำดับที่ละหมวก

1.1 การใช้แบบเดี่ยว จะใช้หมวกเป็นสัญลักษณ์ของการคิดแบบใดแบบหนึ่ง โดยเฉพาะในช่วงสนทนาหรือถกเถียง เช่น หมวกสีแดง ใช้ในเรื่องของความรู้สึก อารมณ์ สัญชาตญาณของแต่ละคน ซึ่งบุคคลมักจะไม่ค่อยแสดงความรู้สึกได้ออกมา แต่ความเป็นกลางจะทำให้การถามเรื่องความรู้สึกในเรื่องนั้นๆ เป็นไปได้ ส่วนหมวกสีเหลือง ให้โอกาสมองหาคุณค่าต่างๆ ความคิดใดความคิดหนึ่งอาจถูกโยนทิ้งไป เพราะในสายตาดอนแรกอาจเห็นคุณค่าเพียงเล็กน้อย และเห็นแต่ข้อเสีย แต่หลังจากสวมหมวกสีเหลือง ความคิดนั้นๆ ก็ได้รับการพิสูจน์ว่ามีประโยชน์

1.2 การใช้แบบเป็นลำดับ ไม่มีลำดับการใช้แบบไหนที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว อาจจะลำดับการใช้บางแบบเหมาะสำหรับการที่จะใช้ในการแก้ปัญหา บางแบบเหมาะสำหรับการยุติข้อถกเถียง บางแบบเหมาะสำหรับใช้ในการคิดสิ่งใหม่ๆ

2. เมื่อเริ่มช่วงการคิดแบบหวมกใดหวมกหนึ่ง แต่ละคนได้แสดงความคิดเห็นภายใต้หวมกนั้นๆ ซึ่งจะมีประโยชน์มาก ถ้าได้ให้เวลาสำหรับแต่ละคนในการคิดตามลำพัง

4.6 การจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดแบบหวมกหวกใบ

สำนักงานเลขาธิการศึกษาศาการศึกษ (2550: 4-5) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การคิดแบบหวมกหวกใบ ดังต่อไปนี้

1. การเตรียมการจัดการเรียนรู้

1.1 ครูควรศึกษาหลักสูตรให้เข้าใจ จัดทำตารางการวิเคราะห์หลักสูตร เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องสัมพันธ์กับหลักการ จุดหมาย มาตรฐานการเรียนรู้ และคำอธิบายรายวิชา เพื่อจัดทำหน่วยการเรียนรู้และออกแบบการจัดการเรียนรู้

1.2 กำหนดเทคนิควิธีสอนและกิจกรรมการสอนที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย โดยเลือกใช้เทคนิควิธีสอนที่หลากหลาย

1.3 สารวจองค์ประกอบที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

1.3.1 จัดเตรียมสื่อและแหล่งเรียนรู้

1.3.2 จัดเตรียมเครื่องมือวัดผลประเมินผลที่หลากหลาย ครอบคลุมทั้งด้านพุทธิพิสัย ทักษะพิสัย จิตพิสัย และเน้นการประเมินตามสภาพจริง

2. แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ช้่นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการจัดกิจกรรมที่เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้วิธีการและสื่อที่หลากหลายประกอบการใช้คำถาม กระตุ้นซักถาม ทบทวนหรือแสดงความคิดเห็นให้ผู้เรียนนำประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่

2.2 ช้่นดำเนินการสอน เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นการคิดด้วยการใช้คำถามหวมกความคิดหวกใบ ลักษณะกิจกรรมมุ่งให้ผู้เรียนมีบทบาทและมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากที่สุด กล่าวคือให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ร่วมกันแสดงออกด้วยการตั้งคำถามตอบคำถาม ด้วยการใช้คำถามตามสี่ของหวมก (หวมกแต่ละสี่ให้แทนวิธีคิดแต่ละแบบ) ซึ่งจะใช้หวมกสี่ใดก่อนหลังก็ได้ และผู้เรียนสามารถใช้คำถามของหวมกแต่ละสี่ไม่จำกัดจำนวนครั้งจนกระทั่งได้คำตอบหรือองค์ความรู้ในเรื่องที่เรียนอย่างชัดเจน ในขั้นตอนนี้จึงจำเป็นต้องมีการร่วมกันวิเคราะห์ เพื่อให้ได้ความจริง ข้อเท็จจริงหรือคำตอบที่ต้องการ

ลักษณะคำถามที่นำมาใช้ในขั้นตอนนี้

2.2.1 หมวกสีขาว ใช้คำถามที่กระตุ้นให้เสนอข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงจากการอ่าน การสังเกต หรือเหตุการณ์

2.2.2 หมวกสีแดง ใช้คำถามกระตุ้นเพื่ออธิบายความรู้สึกต่อข้อมูลเรื่องราวหรือเหตุการณ์

2.2.3 หมวกสีเหลือง ใช้คำถามให้ค้นหาข้อดี หรือจุดเด่นของข้อมูลเรื่องราวหรือเหตุการณ์

2.2.4 หมวกสีดำ ใช้คำถามให้ระบุสาเหตุของปัญหา ความไม่สมบูรณ์ ความล้มเหลว

2.2.5 หมวกสีเขียว ใช้คำถามเสนอวิธีแก้ไข การเปลี่ยนไปสู่สิ่งที่ดีกว่าทางเลือกใหม่

2.2.6 หมวกสีฟ้า ใช้คำถามเพื่อตัดสินใจ หรือสรุปข้อมูล เช่น ข้อคิด ความรู้ที่ได้รับทางเลือกที่จะนำไปปฏิบัติ

3. ขั้นสรุป เป็นการสรุปผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ครูเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกันสรุปความรู้ ภาพรวมของเรื่องหรือสรุปสาระสำคัญของบทเรียน โดยนำความรู้ที่ได้ทั้งหมดมานำเสนอแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันข้อค้นพบหรือสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่

4. ขั้นประเมินผล ควรใช้วิธีการที่หลากหลาย ประเมินสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้การจัดกิจกรรมซึ่งได้จากการสรุป การทดสอบ การบันทึก การตรวจผลงาน การประเมินผล อาจเปิดโอกาสให้ผู้เรียน เพื่อน ผู้ปกครองหรือชุมชนร่วมประเมินผลได้

จากขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดแบบหมวกหกใบ พอสรุปได้ว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิดนั้น กิจกรรมที่จัดต้องน่าสนใจ และให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดแบบหมวกหกใบมาเป็นแนวทางในการตั้งคำถามให้สอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้าน ร่วมกับการแสดงละครสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ดังนี้

1. คำถามส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดหาคำตอบอย่างรวดเร็วด้วยการคิดหาคำตอบจำนวนมาก เน้นปริมาณคำตอบ โดยไม่ซ้ำกันภายในเวลาที่กำหนด

ยกตัวอย่าง หมวกคิดสีขาว เด็กๆ คิดว่ามีอะไรบ้างที่มีลักษณะเป็น “วงกลม” ให้บอกมาให้มากที่สุดภายในเวลา 1 นาที หรือเด็กๆ คิดว่ามีอะไรบ้างที่มีสีสนสวยงาม ให้บอกมาให้มากที่สุด ภายในเวลา 1 นาที

2. คำถามส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบกล้าที่จะคิดด้วยทัศนะที่กว้างจากเดิม สามารถบอกได้จากหลายแง่มุม หลายทิศทางและหลายระดับ อาจรวมถึงการแสดงถึงความรู้สึก

ยกตัวอย่าง หมวกคิดสี่แดง ถ้าสมมติว่าเด็ก ๆ กลายเป็นตัวละครนั้นจะรู้สึกอย่างไร เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรต่อการแสดงเป็นตัวละครหรือสิ่งนี้ หรือหมวกคิดสี่เหลือง เด็ก ๆ คิดว่าของสิ่งนี้มีประโยชน์หรือข้อดีอย่างไร หรือหมวกคิดสีดำ เด็ก ๆ คิดว่าของสิ่งนี้มีอันตรายหรือข้อเสียอย่างไร

3. คำถามส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบคิดสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำความคิดเดิมมาดัดแปลงหรือประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นไปได้ทั้งรูปธรรม นามธรรม

ยกตัวอย่าง หมวกคิดสี่เขียว ถ้าเกิดไม่มีกระดาษ เด็ก ๆ จะนำสิ่งใดมาประดิษฐ์เป็นฉากแทน หรือเด็ก ๆ คิดว่ามีวิธีแก้ปัญหานี้อย่างไร

4. คำถามส่งเสริมความคิดละเอียดลออ เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้ตอบแสดงถึงความสามารถในการมองเห็นหรือการคิดแจกแจงรายละเอียดเป็นขั้นเป็นตอน รวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมาย ต่อเติมเป็นเรื่องราว

ยกตัวอย่าง หมวกคิดสี่ฟ้า เด็ก ๆ ได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการทำกิจกรรม หรือเด็ก ๆ มีขั้นตอนในการแสดงอย่างไร

4.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดแบบหมวกหกใบกับความคิดสร้างสรรค์

เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono. 2000: 30-31) รายงานว่าการทดลองใช้แนวคิดหมวกหกใบในกลุ่มผู้บริหารระดับสูงของบริษัทต่าง ๆ เช่น ในอเมริกา ญี่ปุ่น และอิตาลี ปรากฏว่า แนวคิดหมวกหกใบ เป็นแนวคิดที่ช่วยสร้างความสำเร็จในการบริหารงานและการดำเนินงานในระดับที่น่าพอใจ และกลุ่มนักเรียนในสถานศึกษาของประเทศต่าง ๆ เช่น นิวซีแลนด์ ใช้กับเด็กอายุ 5 ปี และในบราซิลใช้กับเด็กอายุ 4 ปี พบว่าแนวคิดหมวกหกใบช่วยให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นมากขึ้นในบรรยากาศการเรียนรู้เป็นไปอย่างสนุก มีความสุขทั้งผู้เรียนและผู้สอน เกิดการมองเห็นความคิดใหม่ๆ นอกจากฝึกฝนการคิดแล้วเด็กยังมีความสัมพันธ์ในกลุ่มและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มากขึ้นด้วย

ประยูทธ ไทยธานี (2541: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการฝึกการคิดแบบหมวกหกใบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานของนักศึกษา ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการกลุ่มตัวอย่าง คือ นักวิชาการศึกษาที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 จำนวน 20 คน ซึ่งได้มาจากสุ่มอย่างง่ายแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 10 คน กลุ่มทดลองได้รับการฝึกคิดแบบหมวกหกใบ ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้รับการฝึกการคิดแบบหมวกหกใบ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงาน ผลการศึกษาพบว่า นักวิชาการศึกษามีความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานมากขึ้นหลังจากได้รับการฝึกคิดแบบหมวกหกใบ และมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุม

ปิยานี จิตรเจริญ (2543: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการฝึกการคิดโดยวิธีสอนแบบความคิดหมวกหกใบ ที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาล หล่มเก่า จำนวนทั้งหมด 36 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 18 คน โดยใช้วิธีการ สุ่มอย่างง่าย กลุ่มทดลองได้รับการฝึกใช้วิธีสอนแบบความคิดหมวกหกใบ ส่วนกลุ่มทดลองทำ กิจกรรมตามปกติ จำนวน 12 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดความสามารถในการคิด แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นโดยศศิรัสมิ์ สริกขานนท์ และแบบเกณฑ์ประเมินการคิด แก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จากงานประดิษฐ์ประกอบด้วย 2 มิติ 7 มโนทัศน์ ซึ่งดัดแปลงจากสมาน ถาวรรัตนวิช ในระยะก่อนการทดลองและหลังการทดลอง ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการ ฝึกใช้วิธีสอนแบบความคิดหมวกหกใบมีคะแนนความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หลัง การทดลองสูงกว่าก่อนทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุม รวมทั้งนักเรียนที่ได้รับการฝึกใช้วิธีสอนแบบ ความคิดหมวกหกใบมีคะแนนการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์จากงานประดิษฐ์หลังการทดลองสูง กว่าก่อนทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุม

มัลลิกา เจริญพจน์ (2548) ได้ศึกษาผลของการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหมวก คิด 6 ใบของเดอ โบโน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล โดยการจัดประสบการณ์จะบูรณา การสาระการเรียนรู้จากหน่วยการเรียนรู้ ทำกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน และมีการสอดแทรกคำถามตามแนวคิดหมวกคิด 6 ใบระหว่างการสอนในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ชั้น การสอนเนื้อหาสาระและชั้นการสรุปบทเรียน โดยคำถามจะมีแนวคิดตามสีของหมวกทั้ง 6 ใบ ใน แต่ละวันเพียงวันละ 1 สี ได้แก่ วันจันทร์ใช้หมวกคิดสีขาว วันอังคารใช้หมวกคิดสีแดง วันพุธใช้ หมวกคิดสีเหลือง วันพฤหัสบดีใช้หมวกคิดสีดำ วันศุกร์ใช้หมวกคิดสีเขียว เพื่อให้เด็กอนุบาลได้มี โอกาสแสดงความคิดจากการตอบคำถามอย่างอิสระในแต่ละวันตามสีของหมวก และใช้หมวกคิดสี ฟ้ำคู่กับหมวกคิดสีอื่นๆ ทุกวันเพื่อให้ครูและเด็กใช้ในการสรุปกระบวนการคิด ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิด ละเอียดลออของเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหมวกคิด 6 ใบของ เดอ โบโน หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง และสูงกว่าเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ จาก ผลงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยคาดว่า การนำแนวคิดหมวกหกใบมาเป็นแนวทางในการตั้ง คำถามจะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นได้

และจากการศึกษาเกี่ยวกับการคิดแบบหมวกหกใบผู้วิจัยสรุปได้ว่า การคิดแบบหมวก หกใบหมายถึง วิธีการคิด 6 แบบ โดยใช้สีเป็นชื่อหมวก ได้แก่ การคิดหาข้อมูลข้อเท็จจริงของ สถานการณ์ (หมวกสีขาว) การคิดจากอารมณ์หรือความรู้สึก (หมวกสีแดง) การคิดหาข้อดีหรือ จุดเด่น (หมวกสีเหลือง) การคิดหาข้อเสียหรือจุดด้อย (หมวกสีดำ) การคิดหาแนวทางหรือวิธีการสู่ ทางเลือกใหม่และสร้างสรรค์ (หมวกสีเขียว) การคิดสรุป (หมวกสีฟ้า) ซึ่งการคิดแบบหมวกหกใบนี้ สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการคิดของผู้เรียนให้คิดอย่างรอบคอบ คิดทั้งจุดดี จุดด้อย ความรู้สึก ต่อสิ่งนั้น ข้อเท็จจริง คิดแปลกใหม่ แทนที่จะยึดติดรูปแบบการคิดเพียงด้านเดียวหรือรูปแบบเดียว สำหรับในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดหมวกหกใบมาเป็นแนวทางในการตั้งคำถาม โดยการใช้สีของ หมวกเป็นเครื่องหมายกำหนดมุมมองหรือทิศทางในการคิดให้สอดคล้องกับองค์ประกอบความคิด

สร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยให้ดียิ่งขึ้น

นอกจากจะใช้ละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แล้ว จากการทบทวนเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์พบว่า การเสริมแรงจะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดแรงจูงใจที่จะคิดและพัฒนาศักยภาพทางการคิดให้ก้าวหน้ามากขึ้น ดังนั้นในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร มาเสริมให้เด็กเกิดแรงจูงใจที่จะตอบคำถามมากขึ้น ทำให้เกิดคำตอบที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กมากยิ่งขึ้น เนื่องจากเบี้ยอรรถกรสามารถนำไปแลกสิ่งต่างๆ ได้ตามต้องการของแต่ละบุคคลภายใต้สัญญาที่ตกลงกันไว้ และเป็นตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพในการรักษาระดับหรือเพิ่มพฤติกรรมได้มากกว่าตัวเสริมแรงอื่นๆ เพราะสามารถนำไปแลกเป็นตัวเสริมแรงได้มากกว่า 1 อย่าง และเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมเป้าหมายกับตัวเสริมแรงอื่นๆ เช่น เชื่อมโยงกับอาหารที่เด็กชอบหรือกิจกรรมที่เด็กสนใจ

5. การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

5.1 ความหมายของการเสริมแรง

สกินเนอร์ (Skinner. 1974: 51-52) กล่าวว่า การเสริมแรงหมายถึง การให้สิ่งเร้าที่ทำให้เกิดความพึงพอใจในสิ่งเร้านี้เป็นตัวกระตุ้นพฤติกรรมเพิ่มมากขึ้น การแสดงพฤติกรรมใดๆ หากได้รับการเสริมแรงจะมีแนวโน้มแสดงพฤติกรรมนั้นเพิ่มขึ้นอีก ส่วนพฤติกรรมที่ไม่ได้รับการเสริมแรงย่อมมีแนวโน้มทำให้ความถี่ของพฤติกรรมนั้นลดลงและหายไปในที่สุด

ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์ (2536: 67) ให้ความหมายของการเสริมแรง หมายถึง การที่อินทรีย์แสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งเพิ่มขึ้นหรือเกิดบ่อยครั้งขึ้น มีความถี่สูงขึ้น เนื่องจากอินทรีย์ได้รับผลกระทบที่พึงพอใจหลังจากแสดงพฤติกรรมนั้นแล้ว สิ่งที่อินทรีย์ได้รับแล้วเกิดความพึงพอใจทำให้พฤติกรรมนั้นเพิ่มมากขึ้น คือ สิ่งเร้าทางบวก (Positive Stimulus)

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2539) ให้ความหมายของการเสริมแรงว่า หมายถึง การทำให้ความถี่ของพฤติกรรมเพิ่มขึ้นเนื่องมาจากผลกระทบที่ตามหลังพฤติกรรมนั้น ผลกระทบที่ทำให้พฤติกรรมมีความถี่เพิ่มขึ้น เรียกว่า ตัวเสริมแรง

จากการให้ความหมายของการเสริมแรงสรุปได้ว่า การเสริมแรงคือ การกระทำใดๆ ก็ตามที่ทำให้ความถี่ของพฤติกรรมที่เพิ่มขึ้น

5.2 ประเภทของการเสริมแรง

การเสริมแรงมี 2 ประเภท (Skinner. 1974) คือ

1. การให้การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง การให้สิ่งพึงพอใจแก่อินทรีย์ภายหลังจากที่อินทรีย์มีพฤติกรรมตอบสนอง ซึ่งทำให้ความถี่ของพฤติกรรมมีมากขึ้น เช่น การที่หนูกดคันแล้วได้รับอาหาร หนูก็จะกดคันถี่ขึ้นเพื่อให้ได้อาหารอีก หรือเด็กทำ

การบ้านเสร็จก่อนเวลารับประทานอาหารเย็นแล้วได้รับคำชมเชยจากพ่อแม่ เด็กก็จะทำการบ้านให้เสร็จก่อนเวลารับประทานอาหารเย็นทุกวัน

2. การให้การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง การกำจัดสิ่งเร้าที่ไม่พึงพอใจออกไป (Aversive Stimulus) ทำให้ความถี่ของพฤติกรรมเพิ่มมากขึ้น เช่น การทดลองปล่อยหนูเข้าไปใน Skinner's Box แล้วปล่อยกระแสไฟอ่อนๆ ช็อตหนูอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา จนกระทั่งหนูไปกดคันการช็อตนี้จะหยุดไป หนูก็จะกดคันอยู่ตลอดเพื่อไม่ให้ถูกไฟฟ้ช็อต หรือการที่เด็กไปโรงเรียนสายแล้วถูกครูดุเป็นประจำทุกครั้ง เมื่อเด็กไม่ไปสายครูก็เลิกดุ ดังนั้นเด็กก็จะพยายามไม่ไปโรงเรียนสายอีก นั่นคือการถอดสิ่งที่ไม่พอใจออก (ครูดุ) ทำให้เพิ่มพฤติกรรมนั้นมากขึ้น (ไม่ไปโรงเรียนสาย)

นอกจากลักษณะของการเสริมแรงแล้วสิ่งหนึ่งที่สำคัญคือ ตัวเสริมแรง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

1. ตัวเสริมแรงปฐมภูมิ (primary Reinforcer) หรือตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องการวางเงื่อนไข (Unconditioned Reinforcer) หมายถึง สิ่งเร้าที่มีคุณสมบัติของการเสริมแรงจากธรรมชาติเป็นตัวเสริมแรงที่มีคุณสมบัติในตัวมันเอง เนื่องจากสามารถตอบสนองความต้องการทางชีวภาพของอินทรีย์ได้หรือมีผลต่ออินทรีย์โดยตรง เช่น น้ำ อากาศ อาหาร เป็นต้น

2. ตัวเสริมแรงทุติยภูมิ (Secondary Reinforcer) หรือตัวเสริมแรงที่ต้องวางเงื่อนไข (Conditioned Reinforcer) หมายถึง สิ่งเร้าที่มีลักษณะเป็นกลาง (Neutral stimulus) เป็นตัวเสริมแรงที่ต้องผ่านกระบวนการพัฒนาคุณสมบัติการเป็นตัวเสริมแรง โดยการนำไปควบคู่กับตัวเสริมแรงปฐมภูมิ เช่น เงิน คำชมเชย เป็นต้น ซึ่งตัวเสริมแรงทุติยภูมิบางตัวสามารถนำไปใช้ควบคู่กับตัวเสริมแรงอื่นได้ ทั้งตัวเสริมแรงปฐมภูมิและตัวเสริมแรงทุติยภูมิมากกว่าหนึ่งตัว ดังนั้นตัวเสริมแรงดังกล่าวจะมีคุณสมบัติเป็นตัวเสริมแรงแผ่ขยาย (Generalized Reinforcer) ทั้งนี้ ตัวเสริมแรงทุติยภูมิตัวนั้นมีประสิทธิภาพในการเสริมแรงอย่างมาก เช่น เงิน คุกกี้ เป็นต้น ตัวเสริมแรงแผ่ขยายบางตัว โดยตัวของมันเองอาจจะไม่มีคุณสมบัติใดๆเลย แต่จะมีคุณค่าและมีประสิทธิภาพของการเป็นตัวเสริมแรงด้วยการนำไปแลกตัวเสริมแรงอื่นๆ ตัวเสริมแรงที่ทำให้ตัวเสริมแรงแผ่ขยายมีคุณค่ามากขึ้น เรียกว่า ตัวเสริมแรงสนับสนุน (Back up Reinforcer) เช่น คุกกี้ของห้างสรรพสินค้า สิ่งของที่คุกกี้ไปแลกได้ เรียกว่า ตัวเสริมแรงสนับสนุน

นอกจากนี้ สมโกชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2539: 172-174) ได้แจกแจงลักษณะตัวเสริมแรงออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. ตัวเสริมแรงที่เป็นสิ่งของ (Materials Reinforcer) ได้แก่ อาหาร สิ่งของต่างๆ เช่น ขนม เสื้อผ้า ของเล่น เป็นต้น

2. ตัวเสริมแรงทางสังคม (Social Reinforcer) มี 2 ลักษณะ คือเป็นคำพูด เช่น การชมเชย การยกย่อง และการแสดงออกทางท่าทาง เช่น การยิ้ม การแตะตัว การเข้าไปใกล้

3. ตัวเสริมแรงที่เป็นกิจกรรม (Activity Reinforcer) หรือหลักการของฟรีแม็ค (Premack's Principle) หมายถึง การนำกิจกรรมที่อินทรีย์ชอบทำมากที่สุดมาเสริมแรงกิจกรรมที่

อินทรีย์ชอบทำน้อยที่สุด เช่น ใช้พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (พฤติกรรมที่ชอบมากที่สุด) มาเสริมแรงพฤติกรรมการทำงานบ้าน (พฤติกรรมที่ชอบน้อยที่สุด) ส่งผลให้พฤติกรรมการทำงานบ้านมากขึ้น

4. ตัวเสริมแรงที่เป็นเบี้ยอรรถกร (Token Reinforcer) คือการเสริมแรงด้วยเบี้ยคะแนนหรือแต้ม ซึ่งสามารถนำไปแลกเปลี่ยนเป็นตัวเสริมแรงอื่นๆได้ ปัจจุบันถือได้ว่าเบี้ยอรรถกรเป็นตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

5. ตัวเสริมแรงภายใน (Covet Reinforcer) ตัวเสริมแรงภายในนี้ครอบคลุมถึงความคิด ความรู้สึกต่างๆ เช่น ความสุข ความพึงพอใจ ความภาคภูมิใจ เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ตัวเสริมแรงแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ ตัวเสริมแรงปฐมภูมิและตัวเสริมแรงทุติยภูมิ ตัวเสริมแรงปฐมภูมิเป็นตัวเสริมแรงที่สามารถตอบสนองความต้องการทางชีวภาพของอินทรีย์ได้โดยตรง ส่วนตัวเสริมแรงทุติยภูมินั้นต้องนำไปผ่านกระบวนการพัฒนาคุณสมบัติของการเป็นตัวเสริมแรงโดยนำไปใช้ควบคู่กับตัวเสริมแรงปฐมภูมิ สำหรับในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร มาช่วยส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย เนื่องจากโดยธรรมชาติของครูส่วนใหญ่จะให้การเสริมแรงทางสังคมอยู่เสมออยู่แล้ว ทั้งการใช้คำพูดหรือการแสดงท่าทาง เช่น การยิ้ม การพยักหน้า และเบี้ยอรรถกรเป็นตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพในการรักษาระดับหรือเพิ่มพฤติกรรมได้มากกว่าตัวเสริมแรงอื่นๆ เพราะสามารถนำไปแลกเปลี่ยนเป็นตัวเสริมแรงได้มากกว่า 1 อย่าง และเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมเป้าหมายกับตัวเสริมแรงอื่นๆ ซึ่ง จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดแรงจูงใจที่จะคิดและพัฒนาศักยภาพทางการคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น

5.3 การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

5.3.1 ความหมายของเบี้ยอรรถกร

ประเทือง ภูมิภักตราคม (2540) กล่าวว่า เบี้ยอรรถกรเป็นตัวเสริมที่ต้องวางเงื่อนไข ซึ่งเบี้ยอรรถกรไม่มีคุณสมบัติเป็นตัวเสริมแรง ต้องใช้ควบคู่กับตัวเสริมแรงปฐมภูมิหรือตัวเสริมแรงที่ไม่ต้องวางเงื่อนไข เหตุนี้จึงทำให้เบี้ยอรรถกรมีคุณสมบัติเป็นตัวเสริมแรงแผ่ขยายที่มีประสิทธิภาพมากในการรักษาระดับ หรือเพิ่มพฤติกรรมได้มากกว่าตัวเสริมแรงอื่นๆ ใช้ได้กับเด็กทุก ๆ คน และไม่ก่อให้เกิดการหมดสภาพการเป็นตัวเสริมแรง ในการใช้เบี้ยอรรถกรนั้นจะต้องระบุอัตราแลกเปลี่ยนได้ชัดเจนว่า ต้องกระทำพฤติกรรมอะไร อย่างไร จึงจะได้รับเบี้ยอรรถกรเท่าไร และอัตราการแลกเปลี่ยนระหว่างเบี้ยอรรถกรและตัวเสริมแรงแลกเปลี่ยนก็ต้องระบุให้ชัดเจนด้วย

สมพร สุทัศน์ีย์ (2541) กล่าวว่าเบี้ยอรรถกรเป็นตัวเสริมแรงที่สามารถนำไปแลกเปลี่ยนที่ต้องการหรือสิ่งประสงค์ (Back-up Reinforces) ซึ่งเบี้ยอรรถกรได้แก่ แต้ม ดาว คุปอง คะแนน ชง ฯลฯ สิ่งของต่างๆ ดังกล่าวสามารถนำไปแลกเปลี่ยนที่ต้องการอาจเป็นของกิน ของเล่น หรือกิจกรรมที่ชอบได้

จากความหมายของเบียร์รกร กล่าวสรุปได้ว่า เบียร์รกร หมายถึง ตัวเสริมแรงที่สามารถนำไปแลกสิ่งที่ต้องการได้ภายใต้สัญญาที่ตกลงกันไว้เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ใช้สติ๊กเกอร์รูปดาว

5.3.2 ข้อดีในการให้เบียร์รกร

คาสติน (สุนิสา กิตติสกล. 2548 : 26-27; อ้างอิงจาก Kazdin. 1982) กล่าวถึงข้อดีในการใช้เบียร์รกรเป็นตัวเสริมแรงไว้ดังนี้

1. เบียร์รกร เป็นตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพสูงและสามารถเสริมแรงพฤติกรรมให้เกิดขึ้นอยู่ในระดับสูงได้ดีกว่าตัวเสริมแรงที่ต้องวางเงื่อนไขชนิดอื่นๆ
2. เบียร์รกรสามารถใช้ในการเสริมแรงได้ทันทีและเป็นตัวเชื่อมระหว่างพฤติกรรมเป้าหมายและตัวเสริมแรงแลกเปลี่ยน ทั้งนี้เพราะเบียร์รกรสามารถนำไปแลกตัวเสริมแรงแลกเปลี่ยนที่ต้องการภายหลังได้
3. เบียร์รกรเป็นตัวเสริมแรงที่ไม่ก่อให้เกิดการหมดสภาพในการเป็นตัวเสริมแรง เพราะเบียร์รกรสามารถนำไปแลกตัวเสริมแรงชนิดอื่นๆ ที่บุคคลต้องการได้หลายชนิดและจะแลกเมื่อไรก็ได้ จึงไม่ก่อให้เกิดการหมดสภาพในการเป็นตัวเสริมแรงดังกล่าว
4. การใช้เบียร์รกรเสริมแรง ไม่ขัดขวางหรือรบกวนการแสดงพฤติกรรมเป้าหมาย
5. เบียร์รกรสามารถนำไปแลกตัวเสริมแรงแลกเปลี่ยนที่แต่ละบุคคลชอบหรือต้องการได้ ตามอัตราแลกเปลี่ยน
6. เบียร์รกร สามารถนำไปใช้กับตัวเสริมแรงประเภทที่ต้องพิจารณาการให้การเสริมแรงใน 2 ลักษณะเท่านั้นคือ ให้หรือไม่ให้ เพราะสามารถกำหนดการให้การเสริมแรงได้ว่าบุคคลต้องกระทำพฤติกรรมเป้าหมายเท่าไร อย่างไร จึงจะได้รับเบียร์รกรเป็นจำนวนเท่าไรหรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่าสามารถกำหนดอัตราการให้ตัวเสริมแรงได้และสามารถกำหนดอัตราการแลกเปลี่ยนตัวเสริมแรงกับเบียร์รกรได้ การกำหนดอัตราการให้การเสริมแรงด้วยเบียร์รกรไว้ในอัตราต่างๆ ดังนี้ บุคคลสามารถสะสมเบียร์รกรไว้ทีละจำนวนได้ เมื่อมีจำนวนมากพอ สามารถนำไปแลกเปลี่ยนกับตัวเสริมแรงที่เป็นกิจกรรมตามอัตราการแลกเปลี่ยนที่กำหนดได้ ซึ่งจากการเสริมแรงด้วยกิจกรรมโดยตรง ถ้ากระทำพฤติกรรมเป้าหมายไม่ถึงอัตราการให้การเสริมแรงที่กำหนดก็จะไม่ได้รับการเสริมแรงเลย แม้กระทำพฤติกรรมเป้าหมายนั้นระดับหนึ่งแล้วก็ตาม

5.3.3 ข้อควรพิจารณาในการให้เบียร์รกร

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2539: 180) ได้กล่าวถึงข้อที่ควรพิจารณา ในการให้เบียร์รกรดังนี้

1. เบียร์รกรนั้นมีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของเด็กก็จริงอยู่ แต่ว่าเมื่อใดก็ตามที่มีการหยุดให้เบียร์รกร พฤติกรรมที่กำลังดำเนินอยู่นั้นมีโอกาสที่จะลดลงทันที ดังนั้นเมื่อครูใช้ระบบนี้ควรระมัดระวังอย่างมากในการจะยุติการให้เบียร์รกร ซึ่งการแก้ไขอาจจะ

ทำได้โดยการค่อยๆ ใช้การเสริมแรงออกไปนานๆ ขึ้นจนกว่านักเรียนจะปรับตัวได้แล้ว จึงยุติการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร แต่ว่าควรให้การเสริมแรงอย่างอื่นทดแทน เช่น การให้การเสริมแรงทางสังคม เป็นต้น

2. เนื่องจากว่าการให้เบี้ยอรรถกรมีประสิทธิภาพมาก จนทำให้เด็กบางคนโก่งขึ้นมา โดยขโมยเบี้ยอรรถกรของเพื่อนหรือทำเบี้ยอรรถกรปลอม เป็นต้น ครูต้องระวังพฤติกรรมนี้ให้มาก

3. โปรแกรมการให้เบี้ยอรรถกรนี้ จำเป็นที่จะเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ครูควรพิจารณาแหล่งเงินทุนในการจัดเบี้ยอรรถกรขึ้น

4. เป็นเทคนิคที่มีประสิทธิภาพสูงมาก และสามารถคงพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปในระดับสูง

5. สามารถนำมาเชื่อมกับตัวเสริมแรงที่ไม่สามารถให้ได้ทันที เช่น การที่ให้อาหารหรือกิจกรรมบางอย่างที่เป็นตัวเสริมแรง ปรากฏว่าไม่สามารถให้อาหารหรือจัดกิจกรรมให้กับกลุ่มทดลองได้ทันทีที่เขาแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ ดังนั้นเบี้ยอรรถกรสามารถใช้แทนได้ในขณะนั้น ก็จะทำให้พฤติกรรมนั้นยังคงมีประสิทธิภาพอยู่ต่อไป

5.3.4 หลักการในการใช้เบี้ยอรรถกร

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2539: 181) เสนอแนะหลักการใช้เบี้ยอรรถกรให้มีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. กำหนดเงื่อนไขในการใช้เบี้ยอรรถกรให้ชัดเจน
2. วิธีการแลกเปลี่ยนเบี้ยอรรถกรไม่ควรซับซ้อนเกินไป
3. ควรกำหนดอัตราในการแลกเปลี่ยนเบี้ยอรรถกรให้ชัดเจน
4. ควรใช้เบี้ยอรรถกรทันทีที่บุคคลแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์
5. ควรเตรียมสิ่งแลกเปลี่ยนหลายๆ ชนิด เพื่อให้บุคคลแลกเปลี่ยนได้ตามความต้องการที่แท้จริง

วอร์คเกอร์และเชียร์ (สุนิสา กิตติสกล. 2548: 28; อ้างอิงจาก Walker; & Shea. 1988) เสนอแนะแนวทางการใช้เบี้ยอรรถกรในการเพิ่มพฤติกรรมของเด็ก ดังนี้

1. ระบุให้ชัดเจนว่าพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในห้องเรียนคืออะไร
2. อภิปรายร่วมกันกับเด็กเกี่ยวกับพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เพื่อหาแนวทางร่วมกันในการปฏิบัติ

3. กำหนดระเบียบขึ้นเป็นข้อๆ แล้วให้เด็กเริ่มปฏิบัติ อาจเริ่มด้วยกฎง่ายๆ ก่อนแล้วค่อยๆ เพิ่มกฎระเบียบที่ซับซ้อนหรือยากขึ้น

4. เลือกเบี้ยอรรถกรที่เหมาะสม เช่น อาจใช้บัตรสีต่างๆ บัตรแต่ละสีมีค่าคะแนนต่างๆ กัน หรืออาจใช้แสตมป์เก่าๆ ที่ใช้แล้ว ใช้ราคาของแสตมป์แทนคะแนนได้

5. กำหนดตัวเสริมแรง ตัวเสริมแรงเหล่านี้อาจได้มาโดยการสอบถามเด็กว่าเขาชอบอะไร หรือโดยสังเกตว่าเด็กชอบทานอะไร ชอบเล่นอะไรหรือชอบทำอะไร ขณะที่เขาวาง

6. กำหนดรายการรางวัล โดยทำเป็นระยะแสดงว่าเบียร์รถกรที่คะแนนสามารถนำไปแลกสิ่งของได้บ้าง เช่น เบียร์รถกรรวมกัน 20 คะแนน สามารถแลกการอ่านหนังสือการ์ตูน 15 นาที เป็นต้น

7. ดำเนินการใช้เบียร์รถกรเมื่อเด็กปฏิบัติในสิ่งที่พึงประสงค์

8. เมื่อดำเนินการเสริมแรงไปได้ระยะหนึ่งแล้ว ครูดำเนินการเปลี่ยนตารางการเสริมแรงจากแบบให้ตัวเสริมแรงทุกครั้งเป็นแบบให้การเสริมแรงเป็นบางครั้ง

9. จัดเวลาเพื่อให้เด็กเอาเบียร์รถกรไปแลกรางวัล

10. ควรปรับปรุงรายการรางวัลบ่อยๆ เพื่อไม่ให้เด็กเบื่อรางวัลที่ได้รับ

5.4 วิธีให้การเสริมแรง

ทฤษฎีการให้การเสริมแรงของสกินเนอร์ (สุนิสา กิตติสกล. 2548: 28; อ้างอิงจาก Skinner. 1953) เน้นในเรื่องการเสริมแรงอย่างต่อเนื่องทุกครั้งที่มีการปฏิบัติที่พึงประสงค์ (Continuous Reinforcement) มีความเหมาะสมสำหรับในช่วงต้นๆ ของการเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ เพราะจะทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว แต่เมื่อหยุดให้การเสริมแรงปรากฏว่าพฤติกรรมการตอบสนองลดลงและหยุดลงในระยะเวลาอันสั้น สกินเนอร์ได้ทำการทดลองปรากฏว่าเมื่อผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แล้ว ควรให้การเสริมแรงบางครั้ง บางคราว (Partial Reinforcement) จะทำให้ความถี่ของพฤติกรรมมีอัตราสูงกว่าเดิม การเรียนรู้จะมีความคงทนมากกว่าและผู้เรียนยังคงแสดงพฤติกรรมต่อไปอีกเวลานาน ดังนั้นวิธีการให้การเสริมแรงหรือตารางการเสริมแรงทำได้ใน 2 ลักษณะ คือ

1. Continuous Reinforcement คือให้การเสริมแรงทุกครั้งเมื่ออินทรีย์แสดงพฤติกรรมเป้าหมาย ทำให้อินทรีย์เกิดการเรียนรู้เร็ว

2. Intermittent Reinforcement คือให้การเสริมแรงเป็นบางครั้ง ทำให้การเรียนรู้คงทนถาวร ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ประเภท

2.1 Fixed Ratio (FR) ให้การเสริมแรงแบบอัตราคงที่ หมายถึง การให้การเสริมแรงเมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรมตอบสนองครบตามจำนวนครั้งที่กำหนดไว้อย่างคงที่ เช่น เมื่อแสดงพฤติกรรมครบ 5 ครั้งแล้วจะได้รับการเสริมแรง การเสริมแรงประเภทนี้ผู้เรียนจะมีอัตราการตอบสนองที่สูงกว่าและสม่ำเสมอ แต่อัตราการตอบสนองจะลดลงเมื่อผู้เรียนได้รับความพึงพอใจในการเสริมแล้ว

2.2 Variable Ratio (VR) ให้การเสริมแรงแบบอัตราที่แปรเปลี่ยน หมายถึง การให้การเสริมแรงเมื่อผู้เรียนมีพฤติกรรมตอบสนองครบตามจำนวนครั้งที่ไม่กำหนดแน่นอน เช่น การให้การเสริมครั้งแรกเมื่อแสดงพฤติกรรมครบ 5 ครั้ง ให้การเสริมแรงครั้งที่สองเมื่อแสดง

พฤติกรรมครบ 9 ครั้ง ครั้งที่สามให้เมื่อแสดงพฤติกรรมครบ 18 ครั้ง และให้การเสริมแรงครั้งต่อไปจะเปลี่ยนจำนวนครั้งไปเรื่อยๆ โดยที่ผู้เรียนไม่สามารถคาดคะเนได้ว่าตนเองจะได้รับการเสริมแรงเมื่อแสดงพฤติกรรมครั้งที่เท่าใด ทำให้ผู้เรียนมีการแสดงพฤติกรรมตอบสนองต่อไปเรื่อยๆ เป็นเวลานาน

2.3 Fixed Interval (FI) ให้การเสริมแรงแบบระยะเวลาคงที่ หมายถึงการให้การเสริมแรงโดยกำหนดระยะเวลาไว้คงที่แน่นอน เช่น ให้การเสริมแรงทุก 5 นาที โดยไม่สนใจว่าผู้เรียนจะมีพฤติกรรมตอบสนองกี่ครั้ง การเสริมแรงแบบนี้ผู้เรียนจะมีพฤติกรรมตอบสนองน้อยมาก แต่อัตราการตอบสนองจะรวดเร็วเมื่อใกล้เวลาได้รับการเสริมแรง แล้วอัตราการตอบสนองจะลดลงไปอีก

2.4 Variable Interval (VI) ให้การเสริมแรงแบบช่วงระยะเวลาที่แปรเปลี่ยน คือการให้การเสริมแรงเมื่อผู้เรียนมีพฤติกรรมตอบสนองโดยไม่กำหนดเวลาแน่นอน เช่น ให้การเสริมแรงครั้งแรกเมื่อเวลาผ่านไป 5 นาที ครั้งที่ 2 เมื่อเวลาผ่านไป 10 นาที และครั้งต่อไปเปลี่ยนช่วงเวลาไปเรื่อยๆ การให้การเสริมแรงแบบนี้จะทำให้ผู้เรียนมีอัตราการตอบสนองที่สูงและสม่ำเสมอ เพราะไม่รู้ว่าจะได้รับการเสริมแรงเมื่อใด จึงแสดงพฤติกรรมในอัตราที่สูงอยู่ตลอดเวลาและการหยุดการตอบสนองจะลดลงน้อยมากเมื่อได้รับการเสริมแรงแล้ว

5.5 การทำให้การเสริมแรงมีประสิทธิภาพสูงสุด

สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2539) กล่าวว่า การทำให้การเสริมแรงมีประสิทธิภาพมากที่สุดขึ้นอยู่กับปัจจัยอย่างน้อย 4 ปัจจัย คือ

1. การยืดเวลาการเสริมแรง (Delay of Reinforcement) การให้เสริมแรงอย่างทันทีทันใด สำคัญมากต่อการเริ่มต้นการปรับพฤติกรรม เมื่อพฤติกรรมเกิดขึ้นคงที่สม่ำเสมอแล้ว ควรยืดเวลาในการเสริมแรงออกไป

2. ขนาดหรือจำนวนของการเสริมแรง (Magnitude of Amount of Reinforcement) จำนวนของการเสริมแรงต่อการตอบสนอง คือถ้าได้รับการเสริมแรงเป็นจำนวนมาก จะทำให้การตอบสนองมีโอกาสเกิดมากขึ้น จำนวนของการเสริมแรงอาจได้แก่ จำนวนเงิน จำนวนคะแนน เป็นต้น

3. คุณภาพหรือชนิดของตัวเสริมแรง (Quality or Typical of reinforcement) คุณภาพของตัวเสริมแรงไม่สามารถกำหนดได้อย่างชัดเจน เพราะขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของแต่ละบุคคลมีความพึงพอใจมาก จะมีประสิทธิภาพดีกว่าตัวเสริมแรงที่บุคคลมีความพึงพอใจน้อย

4. ตารางการเสริมแรง (Schedules of Reinforcement) ในการให้การเสริมแรงนั้น ควรให้การเสริมแรงทุกครั้งที่มีการแสดงเป้าหมายเกิดขึ้น เพราะจะทำให้ความถี่ในการแสดงพฤติกรรมมีมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงเริ่มต้นของการปรับพฤติกรรม เมื่อพฤติกรรมเกิดขึ้น

อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอแล้ว ควรให้การเสริมแรงเป็นบางครั้ง โดยเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะของพฤติกรรมเป้าหมาย ซึ่งจะทำให้พฤติกรรมที่พัฒนาแล้วนั้นเกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอและคงที่อยู่นานเมื่อถูกยุติการเสริมแรง

5.6 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้การเสริมแรง

มอลท์แมน (ปองทิพย์ เทพอารีย์. 2549: 30; อ้างอิงจาก Maltzman. 1960) ได้ทดลองกับนักศึกษาในมหาวิทยาลัยโดยให้ท่องจำคำเป็นรายการต่อเนื่อง และสอนให้นักศึกษาคิดคำอย่างเป็นอิสระ โดยให้คำขึ้นต้น 1 คำ เมื่อนักศึกษาสามารถคิดคำใหม่ๆ ได้ ก็จะได้รับคำชมเชย วิธีการนี้ทำให้นักศึกษาคิดคำได้เพิ่มมากขึ้น

โกลเวอร์ (Glover. 1980: Abstract) พบว่านักศึกษามารถเขียนเรียงความได้สร้างสรรค์มากขึ้น โดยนักศึกษาจะได้คะแนนเพิ่มมากขึ้นเมื่อนักศึกษามารถคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้หลายรูปแบบในชีวิตประจำวัน รวมทั้งการประยุกต์สิ่งของต่างๆ มาใช้ในการหาวิธีแก้ปัญหาได้

ประสาธ อิศรปริดา (2532) ได้ศึกษาผลของการเสริมแรงในกระบวนการฝึกความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 157 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลองใช้แบบฝึกความคิดสร้างสรรค์ 10 ชุด และกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองได้รับการกระตุ้นให้คิดด้วยการให้การเสริมแรง โดยแบ่งเป็น 3 ระยะ ระยะข้อมูลพื้นฐาน ระยะใช้กลวิธีการเสริมแรง และระยะลดการเสริมแรง ผลการศึกษาพบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องตัว ทิศทางการคิดและคิดริเริ่มสูงขึ้นในระยะการใช้กลวิธีการเสริมแรง และคะแนนดังกล่าวยังสูงอยู่ แม้จะอยู่ในระยะลดการเสริมแรง และความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้านของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

พเยาว์ พันธนิษฐ์ (2545) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้วิธีชีเนคติกส์ควบคู่กับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร และการใช้วิธีชีเนคติกส์ควบคู่กับการใช้หลักฟรีแมค (การใช้กิจกรรมที่ชอบมากกว่ามาเสริมแรงกิจกรรมที่ชอบน้อยกว่า) ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง เป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการใช้วิธีชีเนคติกส์ควบคู่กับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร และกลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการใช้วิธีชีเนคติกส์ควบคู่กับการใช้หลักฟรีแมค เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยคือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษาเป็นสื่อ ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับการใช้วิธีชีเนคติกส์ควบคู่กับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร กับนักเรียนที่ได้รับการใช้วิธีชีเนคติกส์ควบคู่กับการใช้หลักฟรีแมคมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นไม่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่ทั้ง 2 วิธีสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

ปองทิพย์ เทพอารีย์ (2549) ได้ศึกษาผลของการใช้แบบฝึกความคิดนอกกรอบและการให้รางวัลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร โดยใช้รูปแบบการทดลองแบบมีกลุ่มควบคุมทดสอบก่อนและหลังทดลอง กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียน

ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน เป็นนักเรียนชายจำนวน 15 คนและเป็นนักเรียนหญิงจำนวน 15 คน แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 10 คน โดยแต่ละกลุ่มมีนักเรียนชายจำนวน 5 คน และนักเรียนหญิงจำนวน 5 คน โดยที่กลุ่มที่ 1 เป็นกลุ่มที่ได้รับการฝึกคิดนอกกรอบและให้รางวัล กลุ่มที่ 2 เป็นกลุ่มที่ฝึกความคิดนอกกรอบอย่างเดียว และกลุ่มที่ 3 เป็นกลุ่มควบคุม ไม่มีการฝึกคิดนอกกรอบและให้รางวัล ซึ่งทั้ง 3 กลุ่มจะต้องทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลอง โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ แบบรูปภาพ A และแบบรูปภาพ B เทคนิคการฝึกคิดนอกกรอบที่ใช้ในงานวิจัยพัฒนามาจากแนวคิดของ เดอโบโน ประกอบด้วย 3 เทคนิค คือ เทคนิคการตั้งคำถามทำไม เทคนิคการมองในมุมที่กลับมา และเทคนิคการระดมสมอง ผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกคิดนอกกรอบและให้รางวัล มีผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการฝึกสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการฝึกความคิดนอกกรอบอย่างเดียวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังฝึกของกลุ่มที่ได้รับการฝึกคิดนอกกรอบอย่างเดียว ไม่แตกต่างจากกลุ่มควบคุม แสดงว่าการฝึกความคิดนอกกรอบและให้รางวัลสามารถเพิ่มคะแนนความคิดสร้างสรรค์ได้มากกว่าการฝึกความคิดนอกกรอบเพียงอย่างเดียว และมากกว่าการไม่มีการฝึกคิดนอกกรอบ

จากผลการวิจัยดังกล่าว จะเห็นว่าการเสริมแรงช่วยทำให้เกิดพฤติกรรมที่พึงปรารถนามากขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงคาดว่า การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร จะเป็นแรงจูงใจให้เด็กอยากตอบคำถามมากขึ้น เกิดคำตอบที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้มากยิ่งขึ้น

6. การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

ในการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้นำหลักทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสันที่กล่าวว่า เด็กวัย 3-6 ปี มีพัฒนาการทางบุคลิกภาพอยู่ในขั้นที่ 3 เป็นขั้นที่เด็กพัฒนาบุคลิกภาพที่ตรงข้ามกัน 2 อย่างคือ ความคิดริเริ่มกับความรู้สึกผิด การที่เด็กจะพัฒนาบุคลิกภาพแบบใดขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ ดังนั้นหากผู้ใหญ่ให้การส่งเสริมต่อความอยากรู้อยากเห็น คำถาม การเล่นแบบจินตนาการของเด็ก ก็จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดบุคลิกภาพในการริเริ่มสร้างสรรค์ได้ (ประณต คำนิม: 51, 453) ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งจากการศึกษากิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเล็งเห็นว่ากิจกรรมละครสร้างสรรค์สามารถเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถในการคิด การแสดงออกทางภาษาและท่าทางของตนเองได้อย่างอิสระ ทำให้เด็กได้มีการฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ (ภรณ์ คุรุรัตน์: 2524: 27-29) อีกทั้งยังสามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลาย ทั้งกิจกรรมทางภาษา เช่น การแต่งบทพูดในละคร กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ เช่น การแสดงละครใบ้หรือการจินตนาการแสดงท่าทางตามจังหวะเพลง

กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เช่น การแสดงท่าทางประกอบการเจริญเติบโตของผีเสื้อ ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การเจริญเติบโตของผีเสื้อไปด้วย กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เช่น การตกแต่งฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง และถึงแม้เด็กไม่ได้ทำกิจกรรมกลางแจ้งในงานวิจัยนี้ แต่การจัดสถานที่ในห้องเรียนได้จัดเป็นพื้นที่กว้าง เพื่อให้เด็กเคลื่อนไหวได้เต็มที่

สำหรับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์นั้น วินนี่เฟร็ด วอร์ด (ปารีชาติ จึงวิวัฒนาภรณ์. 2545: 37; อ้างอิงจาก Winifred, Ward. 1930) ได้เสนอว่ากระบวนการพัฒนาละครสร้างสรรค์จะต้องเป็นไปทีละขั้นตอนกล่าวคือ ก่อนที่ผู้เรียนจะแสดงละครนั้นต้องผ่านการฝึกทักษะการใช้ร่างกาย ใช้ประสาทสัมผัส การสร้างบทสนทนาอย่างเป็นขั้นตอน โดยพัฒนาผู้เรียนไปแต่ละขั้นตอนและแต่ละทักษะ ซึ่งแบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน ได้แก่

- ขั้นที่ 1 การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5
- ขั้นที่ 2 การใช้จินตนาการ
- ขั้นที่ 3 การใช้ความคิดสร้างสรรค์
- ขั้นที่ 4 การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์
- ขั้นที่ 5 การใช้ท่าใบ้
- ขั้นที่ 6 การพูดต้นสด
- ขั้นที่ 7 การแสดงละครแบบพูดต้นสด

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ศึกษาหลักการจัดทำแผนประสบการณ์กิจกรรมละครสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยในงานวิจัยของธนากร สุขยิ่ง (2553) ที่ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยมีวิธีดำเนินกิจกรรมละครสร้างสรรค์แบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้

- ระยะที่ 1 การเตรียมละครสร้างสรรค์
- ระยะที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการแสดงละครสร้างสรรค์
- ระยะที่ 3 การสรุปกิจกรรมละครสร้างสรรค์

ซึ่งการดำเนินกิจกรรมทั้ง 3 ระยะ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินกิจกรรม และขั้นสรุป

รวมทั้งงานวิจัยของวิจิตชัย ศิลพิพัฒน์ (2555) ที่ศึกษาผลของการฝึกกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตามแนวคิดของวินนี่เฟร็ด วอร์ดและไบรอัน เวย์ ที่มีต่อพฤติกรรมการไม่กล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดทรงธรรม อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ โดยดำเนินกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตามแนวคิดของวอร์ด แบ่งแนวคิดในการพัฒนามนุษย์แบบเวย์แบ่งออกเป็น 7 ขั้นตอน ได้แก่

- ขั้นที่ 1 การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5
- ขั้นที่ 2 การใช้จินตนาการ
- ขั้นที่ 3 การใช้ความคิดสร้างสรรค์
- ขั้นที่ 4 การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์

ขั้นที่ 5 การใช้ทำใบ

ขั้นที่ 6 การพูดต้นสด

ขั้นที่ 7 การแสดงละครแบบพูดต้นสด

ซึ่งแต่ละขั้นมีลำดับขั้นตอนการฝึก 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นการฝึก และขั้นสรุป ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำหลักการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ของวินนี่เฟร็ด วอร์ดและหลักการจัดทำแผนประสบการณ์กิจกรรมละครสร้างสรรค์มาประยุกต์เป็นการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในงานวิจัยครั้งนี้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อสร้างความรู้จัก ความคุ้นเคยและความเป็นกันเองระหว่างเด็กกับเด็ก และเด็กกับผู้วิจัย ซึ่งช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนาน ผ่อนคลายความเครียด ลดความวิตกกังวล ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการกล้าแสดงออก (สมบัติ กาญจนกิจ. 2544: 30) ประกอบด้วยกิจกรรมบอกตัวตนและรู้จักเธอ

2. การฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐาน 6 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5

ขั้นที่ 2 การใช้จินตนาการ

ขั้นที่ 3 การใช้ความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 4 การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์

ขั้นที่ 5 การใช้ทำใบ

ขั้นที่ 6 การพูดต้นสด

3. การแสดงละครสร้างสรรค์หรือการแสดงละครแบบพูดต้นสด โดยใช้สถานการณ์สมมติ 3 เรื่อง ในแต่ละเรื่องจะแบ่งกิจกรรมเป็น 4 ระยะได้แก่

ระยะที่ 1 เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 2 เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 3 ดำเนินกิจกรรมการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 4 สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

โดยในแต่ละขั้นตอนจะประกอบด้วยขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอนคือ ขั้นนำ ขั้นดำเนินกิจกรรม และขั้นสรุป

ซึ่งในการแสดงละครสร้างสรรค์นั้น มาร์เตและลัวรา (Maite & Laura. 2011: 612-613) ได้กล่าวว่าคนที่ผู้ใหญ่นำเสนอสถานการณ์ที่น่าประหลาดใจและน่าสนใจ จะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ทางภาษามากยิ่งขึ้น และพัฒนาการของเด็กปฐมวัยสามารถแสดงออกถึงอารมณ์ต่างๆ ได้อย่างเต็มที่ สามารถเล่าเรื่องและอธิบายเรื่องราวต่างๆ ได้ดี จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงได้นำเสนอสถานการณ์ที่ให้อารมณ์ความรู้สึกทั้งด้านบวกและด้านลบ เช่น ความสุข ความเศร้าและความกลัวมาเป็นจุดเริ่มต้นในการดำเนินเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กได้ช่วยกันคิด

โครงเรื่องสำหรับละครสร้างสรรค์ โดยนึกถึงประสบการณ์ของตนที่ผ่านมาเกี่ยวกับความรู้สึกดังกล่าว อาจเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องที่จินตนาการขึ้นมาเองก็ได้

งานวิจัยครั้งนี้นอกจากจะใช้กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แล้ว ผู้วิจัยยังได้นำแนวคิดพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of proximal development) ของไวทกอตสกี เป็นรอยต่อระหว่างระดับพัฒนาการที่แท้จริงและระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ ซึ่งเป็นบริเวณที่เด็กกำลังเข้าใจในบางสิ่งบางอย่าง หากได้รับคำแนะนำ การกระตุ้นโดยการถามคำถามจากผู้ใหญ่ (Green; & Piel. 2002: 258-259) จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้ศึกษาเกี่ยวกับการตั้งคำถาม พบว่าแนวคิดหมวกหกใบของเ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (De Bono, Edward. 2000: 19-20) ที่ใช้สีของหมวกเป็นสัญลักษณ์ทางการคิดที่แตกต่างกัน ได้แก่ การคิดหาข้อมูลข้อเท็จจริงของสถานการณ์ (หมวกสีขาว) การคิดจากอารมณ์หรือความรู้สึก (หมวกสีแดง) การคิดหาข้อดีหรือจุดเด่น (หมวกสีเหลือง) การคิดหาข้อเสียหรือจุดด้อย (หมวกสีดำ) การคิดหาแนวทางหรือวิธีการสู่ทางเลือกใหม่และสร้างสรรค์ (หมวกสีเขียว) การคิดสรุป (หมวกสีฟ้า) ซึ่งการคิดแบบหมวกหกใบนี้สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาการคิดของเด็กให้คิดอย่างรอบคอบ คิดทั้งจุดดี จุดด้อย ความรู้สึกต่อสิ่งนั้น ข้อเท็จจริง คิดแปลกใหม่ แทนที่จะยึดติดรูปแบบการคิดเพียงด้านเดียวหรือรูปแบบเดียว

สำหรับในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดหมวกหกใบมาเป็นแนวทางในการตั้งคำถาม โดยการใช้สีของหมวกเป็นเครื่องหมายกำหนดมุมมองหรือทิศทางการคิดให้สอดคล้องกับองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ และสอดคล้องกับเนื้อเรื่องในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์คำถามตามแนวคิดหมวกหกใบพบว่า คำถามหมวกแต่ละสีสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้หลายด้านดังตัวอย่างต่อไปนี้

คำถามหมวกสีขาวเช่น เด็กๆ เคยได้รับสิ่งใดบ้าง เป็นของขวัญ ช่วยกันบอกให้มากที่สุด ภายใน 1 นาที คำตอบที่เด็กอาจตอบคือ ตุ๊กตาหมี รถบังคับ ช็อคโกแลต และขนมเค้ก คำตอบช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว เนื่องจากเด็กๆ สามารถคิดได้หลากหลายในเวลาจำกัด ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น เนื่องจากคำตอบของเด็กสามารถนำข้อมูลมาจัดได้หลายประเภท ได้แก่ กลุ่มที่เป็นสิ่งของและกลุ่มที่เป็นอาหาร และส่งเสริมความคิดริเริ่ม เนื่องจากคำตอบไม่ซ้ำกับใคร

คำถามหมวกสีแดงเช่น เด็กๆ รู้สึกอย่างไรที่ได้รับของขวัญ คำตอบที่เด็กอาจตอบคือ ดีใจ มีความสุข อยากเปิดดู ตื่นเต้น คำตอบช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว เนื่องจากเด็กๆ สามารถคิดได้หลากหลาย ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น เนื่องจากคำตอบสามารถนำข้อมูลมาจัดได้หลายประเภท ได้แก่ กลุ่มที่เป็นอารมณ์และกลุ่มที่รู้สึกอยากทำอะไรบางอย่าง และส่งเสริมความคิดริเริ่ม เนื่องจากคำตอบไม่ซ้ำกับใคร

คำถามหมวกสีเหลืองเช่น ถ้าเด็กๆ ได้ขนมเค้กเป็นของขวัญ เด็กๆ คิดว่าขนมเค้กมีประโยชน์อย่างไร คำตอบที่เด็กอาจตอบคือ อร่อย กินได้ ร่างกายแข็งแรง เอาไปเป็นของขวัญให้คน

อื่นได้ ข่ายได้ คำตอบช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว เนื่องจากเด็กๆ สามารถคิดได้หลากหลาย ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น เนื่องจากคำตอบสามารถนำข้อมูลมาจัดได้หลายประเภท ได้แก่ กลุ่มที่ส่งผลดีต่อร่างกายและกลุ่มที่นำไปใช้ และส่งเสริมความคิดริเริ่ม เนื่องจากคำตอบไม่ซ้ำกับใคร

คำถามหมวดความคิดสีดำ เช่น ถ้าเด็กๆ ได้ขนมเค้กเป็นของขวัญ เด็กๆ คิดว่าขนมเค้กมีโทษอย่างไร คำตอบที่เด็กอาจตอบคือ ถ้ากินมากก็จะอ้วน เบาหวาน ฟันผุ ถ้าซื้อมีราคาแพง คำตอบช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว เนื่องจากเด็กๆ สามารถคิดได้หลากหลาย ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น เนื่องจากคำตอบสามารถนำข้อมูลมาจัดได้หลายประเภท ได้แก่ กลุ่มที่ส่งผลเสียต่อร่างกายและกลุ่มที่เสียค่าใช้จ่าย และส่งเสริมความคิดริเริ่ม เนื่องจากคำตอบไม่ซ้ำกับใคร

คำถามหมวดความคิดสีเขียว เช่น ถ้าเด็กๆ สามารถทำเค้กเองได้ เด็กๆ อยากทำเค้กเป็นรูปอะไรที่แปลก แตกต่างจากของเพื่อน คำตอบที่เด็กอาจตอบคือ ไอศกรีมแมน สไปเดอร์แมน ดอกไม้ บ้าน รถยนต์ คำตอบช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว เนื่องจากเด็กๆ สามารถคิดได้หลากหลาย ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น เนื่องจากคำตอบสามารถนำข้อมูลมาจัดได้หลายประเภท ได้แก่ กลุ่มที่เป็นฮีโร่หรือตัวการ์ตูนที่ชื่นชอบ สิ่งของและธรรมชาติ และส่งเสริมความคิดริเริ่ม เนื่องจากคำตอบไม่ซ้ำกับใคร

และคำถามหมวดความคิดสีฟ้า เช่น สรุปว่าเด็กๆ มีวิธีเลือกเค้กอย่างไรเพื่อเป็นของขวัญให้ผู้อื่น คำตอบที่เด็กอาจตอบคือ เค้กผลไม้เพราะจะได้ไม่อ้วน ราคาไม่แพง ตกแต่งสวยงาม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว เนื่องจากเด็กๆ สามารถคิดได้หลากหลาย ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่น เนื่องจากคำตอบสามารถนำข้อมูลมาจัดได้หลายประเภท ได้แก่ กลุ่มที่เป็นประโยชน์ต่อร่างกาย กลุ่มที่เกี่ยวกับค่าใช้จ่ายและกลุ่มที่ดูจากลักษณะภายนอก ส่งเสริมความคิดริเริ่ม เนื่องจากคำตอบไม่ซ้ำกับใคร และส่งเสริมความละเอียดลออ เนื่องจากคำตอบแสดงถึงการบอกรายละเอียดว่ามีวิธีการอะไรบ้าง

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าคำถามตามแนวคิดหมวดหกไปสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้หลายด้าน ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์และการคิดแบบหมวดหกไป เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 แสดงความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์และการคิดแบบหมวกหกใบ

องค์ประกอบของ ความคิดสร้างสรรค์	ประเภทหมวกหกใบ					
	ขาว	แดง	เหลือง	ดำ	เขียว	ฟ้า
ความคิดคล่องแคล่ว	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ความคิดยืดหยุ่น	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ความคิดริเริ่ม	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ความคิดละเอียดลออ						✓

แต่ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบของคำถามตามแนวคิดหมวกหกใบให้สอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยได้ระบุคำถามของหมวกแต่ละสีว่าจะสอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์ด้านใดเพียงหนึ่งด้านดังตาราง 3 เพื่อช่วยให้ผู้วิจัยสามารถบันทึกข้อมูลและตรวจสอบได้ว่าเด็กแต่ละคนได้ตอบคำถามครบตามหมวกแต่ละสีหรือไม่ ซึ่งถ้าหากเด็กตอบคำถามได้ครบตามหมวกแต่ละสี แสดงว่าเด็กคนนั้นได้รับการส่งเสริมให้คิดสร้างสรรค์ครบทั้ง 4 ด้าน แต่ถ้าหากเด็กตอบไม่ครบหมวกทั้งหกสี ก็จะทำให้ผู้วิจัยสามารถรู้ได้ว่าจะต้องให้คำถามในสีใดเพื่อให้เด็กได้รับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครบทั้ง 4 ด้าน นอกจากนี้คำถามของหมวกแต่ละสีอาจจะทำให้เด็กตอบคำถามที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในด้านอื่นด้วยดังที่ได้กล่าวไว้แล้วข้างต้น

ตาราง 3 แสดงความสอดคล้องระหว่างองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์และคำถามตามแนวคิดหมวกหกใบ

ความคิดสร้างสรรค์	หมวกหกใบ	ตัวอย่างคำถาม
1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว และตอบปริมาณมากในเวลาจำกัด	<u>หมวกสีขาว</u> หมายถึง ธรรมชาติและความเป็นจริง จึงเกี่ยวกับ ข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริงและตัวเลข การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสีหมวกนี้ ควรตั้งคำถาม โดยเฉพาะจุดเพื่อแสวงหาข้อมูลจริงๆ	- เด็กๆ เคยได้รับสิ่งใดบ้าง เป็นของขวัญ
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบ หรือจัดกลุ่มได้หลากหลายประเภท หลายทิศทาง มีการมองในแง่มุมที่	<u>หมวกสีแดง</u> หมายถึง ความรู้สึก อารมณ์ และความคิดเห็นของผู้คิด การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสีหมวกนี้ ควรตั้งคำถาม เพื่อเกิดการแสดงอารมณ์ความรู้สึก โดยไม่มีการหาเหตุผลมาอธิบาย	- เด็กๆ รู้สึกอย่างไรที่ได้รับของขวัญ

ตาราง 3 (ต่อ)

ความคิดสร้างสรรค์	หมวดหกใบ	ตัวอย่างคำถาม
กว้างไม่จำกัดเฉพาะแง่มุมใด แง่มุมหนึ่ง อาจรวมถึงการแสดง ถึงความรู้สึก	<u>หมวดสี่เหลี่ยม</u> หมายถึง การคิดในแง่ดี แ่ง บวก ประโยชน์ ข้อดี จุดเด่น และความ พยายามในการค้นหาผลที่จะได้รับ การตั้ง คำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสี่หมวกนี้ ควรตั้ง คำถามเพื่อที่จะแสวงหาคุณค่าและ ประโยชน์ของการกระทำหรือสิ่งต่างๆ	- ถ้าเด็กๆ ได้ชื่นชม แค่ก็เป็นของขวัญ เด็กๆคิดว่าขนมเค้ก มีประโยชน์อย่างไร
	<u>หมวดสี่ดำ</u> หมายถึง การคิดในแง่ลบ จุดใด ผิดพลาด ไม่ถูกต้อง และมีข้อบกพร่องหรือ จุดอ่อนอย่างไร การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิด ตามสี่หมวกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบ หาผลกระทบ สาเหตุที่อาจทำให้ไม่มีทาง สำเร็จและคิดถึงองค์ประกอบในแง่ลบ	- เด็ก ๆ คิดว่าขนม เค้กมีโทษอย่างไร
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความ สามารถในการคิดแปลกใหม่ มี เอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับความคิด ของคนอื่น และแตกต่างจาก ความคิดธรรมดาทั่วไป อาจเป็น การนำเอาความคิดเก่า มา ปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็น สิ่งใหม่	<u>หมวดสี่เขียว</u> หมายถึง ความคิดริเริ่มและ ความคิดใหม่ การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิด ตามสี่หมวกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อแสวงหา ทางเลือกใหม่ๆ และการเปลี่ยนแปลงไปสู่ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ	- ถ้าเด็กๆ สามารถ ทำเค้กเองได้ เด็กๆ อยากทำเค้กเป็นรูป อะไรที่แปลก แตก ต่างจากของเพื่อน
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็น ความสามารถในการคิดที่แสดง ถึงรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพ ชัดเจน หรือต่อเติมเพิ่มขยาย ความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น	<u>หมวดสี่ฟ้า</u> หมายถึง การควบคุมและ จัดระบบความคิด การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึก คิดตามสี่หมวกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อสรุป หรือตัดสินใจขั้นตอนต่อไป	- สรุปว่าเด็กๆ มีวิธี เลือกเค้กอย่างไรเพื่อ เป็นของขวัญให้ผู้อื่น

นอกจากจะนำหลักการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์และการตั้งคำถามตามแนวคิดหมวกหกใบแล้วจากการทบทวนเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ยังพบอีกว่า การเสริมแรงจะช่วยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจที่จะคิดและพัฒนาศักยภาพทางการคิดให้ก้าวหน้ามากขึ้น ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกรมาเสริมให้เด็กเกิดแรงจูงใจที่จะตอบคำถามมากขึ้น ทำให้เกิดคำตอบที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กมากยิ่งขึ้นเนื่องจากเบี้ยอรรถกรสามารถนำไปแลกสิ่งต่างๆ ได้ตามต้องการของแต่ละบุคคลภายใต้สัญญาที่ตกลงกันไว้ และเป็นตัวเสริมแรงที่มีประสิทธิภาพในการรักษาระดับหรือเพิ่มพฤติกรรมได้มากกว่าตัวเสริมแรงอื่นๆ เพราะสามารถนำไปแลกเป็นตัวเสริมแรงได้มากกว่า 1 อย่าง และเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างพฤติกรรมเป้าหมายกับตัวเสริมแรงอื่นๆ เช่น เชื่อมโยงกับอาหารที่เด็กชอบหรือกิจกรรมที่เด็กสนใจ จากแนวคิดข้างต้นผู้วิจัยจึงคาดว่า การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร จะเป็นแรงจูงใจให้เด็กอยากตอบคำถามมากขึ้น เกิดคำตอบที่หลากหลาย ซึ่งจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งในการทำกิจกรรมนี้ใช้ สติกเกอร์รูปดาว เป็นตัวเสริมแรงเมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นหรือตอบคำถาม โดยจะให้สติกเกอร์รูปดาว 1 ดวง เมื่อเด็กตอบคำถาม 1 ข้อ และเงื่อนไขการแลกรางวัล มีดังนี้

1. สะสมสติกเกอร์รูปดาวครบ 10 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 5 บาท
2. สะสมสติกเกอร์รูปดาวครบ 20 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 10 บาท
3. สะสมสติกเกอร์รูปดาวครบ 30 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 15 บาท
4. สะสมสติกเกอร์รูปดาวครบ 40 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 20 บาท
5. สะสมสติกเกอร์รูปดาวครบ 50 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 25 บาท

ซึ่งของรางวัลราคาไม่เกิน 25 บาทเป็นรางวัลสูงสุด หากเด็กสามารถสะสมสติกเกอร์ได้เกิน 50 ดวงให้นำสติกเกอร์มาแลกของรางวัล และเริ่มต้นสะสมสติกเกอร์ใหม่อีกครั้ง

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ 3 รูปแบบคือ

1. รูปแบบการจัดละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว ดังภาพประกอบ 3
2. รูปแบบการจัดละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ดังภาพประกอบ 4
3. รูปแบบการจัดละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร ดังภาพประกอบ 5

กิจกรรมละครสร้างสรรค์

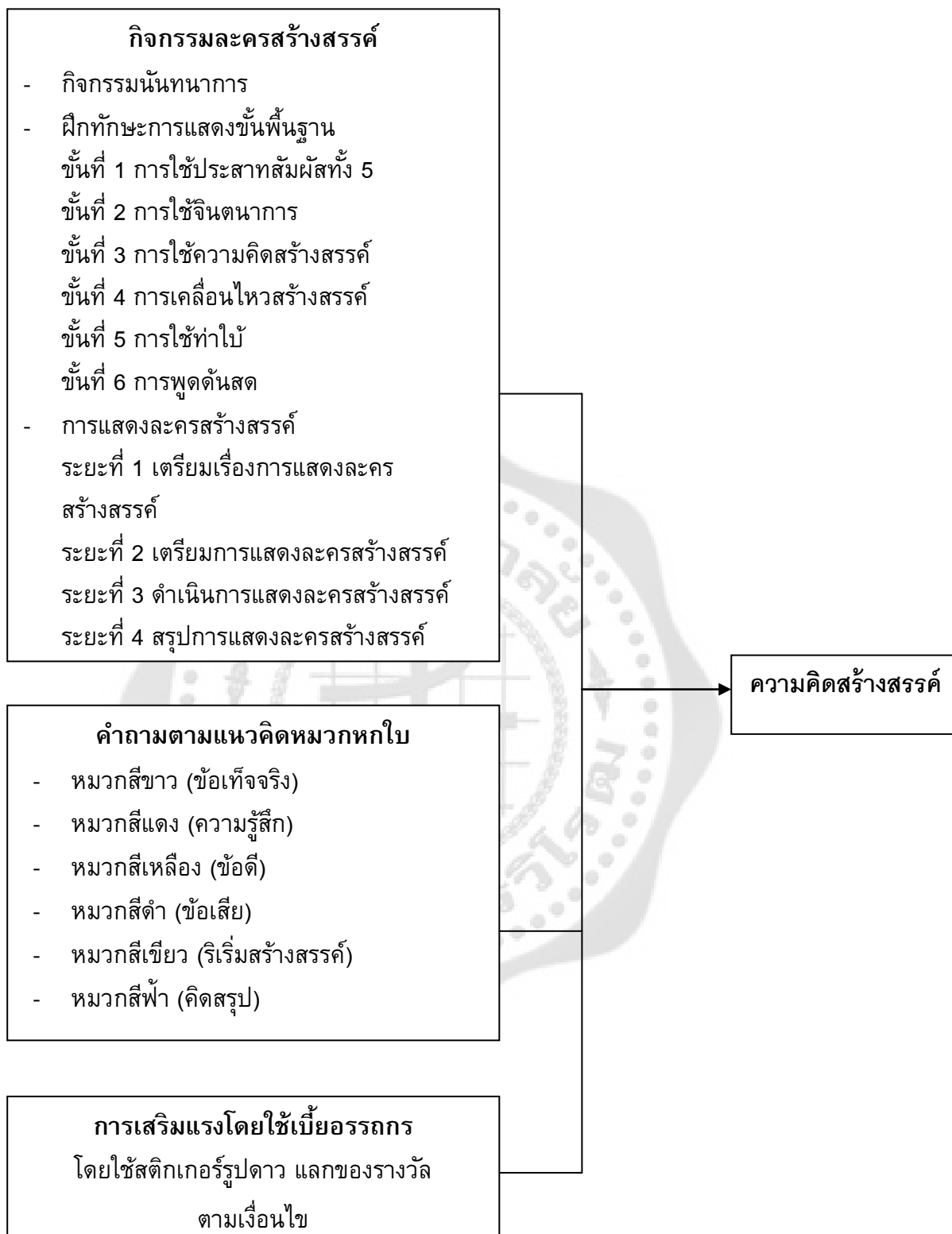
- กิจกรรมนันทนาการ
- ฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐาน
 - ขั้นที่ 1 การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5
 - ขั้นที่ 2 การใช้จินตนาการ
 - ขั้นที่ 3 การใช้ความคิดสร้างสรรค์
 - ขั้นที่ 4 การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์
 - ขั้นที่ 5 การใช้ท่าใบ้
 - ขั้นที่ 6 การพูดต้นสด
- การแสดงละครสร้างสรรค์
 - ระยะที่ 1 เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์
 - ระยะที่ 2 เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์
 - ระยะที่ 3 ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์
 - ระยะที่ 4 สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์

ภาพประกอบ 3 รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว



ภาพประกอบ 4 รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ



ภาพประกอบ 5 รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับ
การเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถกร

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีการดำเนินการทดลอง
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรของการศึกษานี้ เป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง จำนวน 3 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 130 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างของการศึกษานี้ เป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง จำนวน 90 คน โดยมีขั้นตอนในการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. แบ่งเด็กปฐมวัยทั้งหมดที่เป็นประชากรออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ โดยใช้คะแนนผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ที่อยู่ในตำแหน่งค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50 เป็นเกณฑ์ในการแบ่งดังนี้

- 1.1 กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง คือกลุ่มนักเรียนที่มีคะแนนผลการเรียนสูงกว่าคะแนนที่อยู่ในตำแหน่งค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50

- 1.2 กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ คือกลุ่มนักเรียนที่มีคะแนนผลการเรียนต่ำกว่าหรือเท่ากับคะแนนที่อยู่ในตำแหน่งค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50

2. สุ่มเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงในห้องเรียนที่ 1 ห้องเรียนที่ 2 และห้องเรียนที่ 3 ห้องละ 15 คน และสุ่มเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในห้องเรียนที่ 1 ห้องเรียนที่ 2 และห้องเรียนที่ 3 ห้องละ 15 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

3. สุ่มห้องเรียนที่ 1 ห้องเรียนที่ 2 และห้องเรียนที่ 3 ว่าห้องเรียนใดจะได้รับการจัดกระทำแบบใด (รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียวรูปแบบการจัดกิจกรรมละคร

สร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ และรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร) ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย จากขั้นตอนดังกล่าวสามารถสรุปเป็นกลุ่มต่างๆ พร้อมจำนวนกลุ่มตัวอย่างได้ดังตาราง 4

ตาราง 4 จำนวนเด็กปฐมวัยในแต่ละกลุ่มทดลอง

ผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน	รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์			รวม
	กิจกรรมละคร สร้างสรรค์เพียง อย่างเดียว	กิจกรรมละคร สร้างสรรค์ ประกอบการคิด แบบหมวกหกใบ	กิจกรรมละครสร้างสรรค์ ประกอบการคิดแบบหมวก หกใบควบคู่การเสริมแรงโดย ใช้เบี้ยอรรถกร	
สูง	15	15	15	45
ต่ำ	15	15	15	45
รวม	30	30	30	90

แบบแผนการทดลอง

แบบแผนการทดลองนี้คือ แบบสุ่มภายในบล็อก (Generalized Randomized Block Design) โดยประกอบด้วยตัวแปรอิสระ 2 ตัว คือ ตัวแปรจัดกระทำ (Treatment variable) ได้แก่ รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ 3 รูปแบบ ประกอบด้วย รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ และรูปแบบการจัดละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร และตัวแปรจัดบล็อก (Block variable) หรือในงานวิจัยนี้ได้ใช้คำว่าตัวแปรจัดประเภทคือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และตัวแปรตาม 1 ตัว คือ ความคิดสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ
3. แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร
4. แบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก
5. แบบทดสอบทางความคิดสร้างสรรค์ (The Test for Creative Thinking-Drawing Production) TCT-DP ของเจเลนและเออร์เบิน (Jellen; & Urban)

ขั้นตอนในการสร้างและวิธีการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับละครสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เทคนิคและขั้นตอนการแสดงละครสร้างสรรค์

1.2 นำข้อมูลที่ได้ศึกษา มาจัดทำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จำนวน 13 แผน พร้อมคู่มือการใช้

1.3 นำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์พร้อมคู่มือการใช้ไปให้ประธานที่ปรึกษาและกรรมการควบคุมปริญาานิพนธ์ตรวจสอบความถูกต้อง

1.4 นำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ประเมินความเที่ยงตรงเพื่อตรวจพิจารณาหาความสอดคล้องของเนื้อหา วัตถุประสงค์ ความเหมาะสมของคำถาม การดำเนินกิจกรรม สื่อที่ใช้ทำกิจกรรม การประเมินผล แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (บุญใจ ศรีสถิตย์นรากร. 2555: 119) โดยตั้งเกณฑ์ค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50-1.00 เสนอผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ซึ่งรายชื่อของผู้เชี่ยวชาญดังภาคผนวก ก ผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จำนวน 11 แผนสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

1.5 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญดังนี้

1.5.1 ปรับชื่อกิจกรรมให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

1.5.2 ปรับกิจกรรมในขั้นนำและขั้นดำเนินการให้มีความต่อเนื่องในเรื่องเดียวกัน

1.5.3 ปรับกิจกรรมเน้นหนักการหรือกิจกรรมที่สร้างความคุ้นเคยในเด็กปฐมวัยให้เป็นกิจกรรมที่เด็กได้มีการพูดคุยสนทนาหรือทำอะไรร่วมกันมากกว่าเป็นการแข่งขัน

1.5.4 เพิ่มเติมจุดมุ่งหมายย่อยของแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่ 9-11 ในแต่ละระยะเพื่อให้มีจุดมุ่งหมายในการทำกิจกรรมชัดเจนยิ่งขึ้น

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ จำนวน 1 แผน ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน เพื่อปรับปรุงการดำเนินกิจกรรมให้เหมาะสม

1.7 นำแผนการจัดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วไปจัดทำเป็นแบบฉบับจริง ซึ่งมีรายละเอียดดังภาคผนวก ข เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองต่อไป

1.8 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์แสดงในหน้า 86

2. แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดแบบหมวกหกใบ โดยการใช้คำถามตามแนวคิดหมวกหกใบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

2.2 นำเนื้อหากิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่สร้างแล้วมาเพิ่มเติมข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกไปที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ

2.3 นำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบคำถามมาจัดทำเป็นแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไปพร้อมคู่มือการใช้

2.4 นำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไปไปให้ประธานที่ปรึกษาและกรรมการควบคุมปริญญาโทตรวจสอบความถูกต้อง

2.5 นำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไปไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญท่านเดิมข้างต้น ประเมินความเที่ยงตรงเพื่อตรวจพิจารณาหาความสอดคล้องของเนื้อหา วัตถุประสงค์ ความเหมาะสมของคำถาม การดำเนินกิจกรรม สื่อที่ใช้ทำกิจกรรม การประเมินผล แล้วหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (บุญใจ ศรีสถิตยัณราภรณ์, 2555: 119) โดยตั้งเกณฑ์ค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.50-1.00 ซึ่งผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรมประกอบการคิดแบบหมวดหกไปได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไปสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้ ยกเว้นบางข้อคำถามที่ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.20-0.40 จำนวน 10 ข้อ

2.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไปตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

2.6.1 ปรับชื่อกิจกรรมให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

2.6.2 ปรับกิจกรรมในขั้นนำและขั้นดำเนินการให้มีความต่อเนื่องในเรื่องเดียวกัน

2.6.3 ปรับกิจกรรมเน้นหนักการหรือกิจกรรมที่สร้างความคุ้นเคยในเด็กปฐมวัยให้เป็นกิจกรรมที่เด็กได้มีการพูดคุยสนทนาหรือทำอะไรร่วมกันมากกว่าเป็นการแข่งขัน

2.6.4 เพิ่มเติมจุดมุ่งหมายย่อยของแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่ 9-11 ในแต่ละระยะเพื่อให้มีจุดมุ่งหมายในการทำกิจกรรมชัดเจนยิ่งขึ้น

2.6.5 ปรับข้อคำถามให้มีความเข้าใจง่ายขึ้น เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

2.7 นำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไปจำนวน 1 แผน ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน เพื่อปรับปรุงการดำเนินกิจกรรมให้เหมาะสม

2.8 นำแผนการจัดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วไปจัดทำเป็นแบบฉบับจริง ซึ่งมีรายละเอียดดังภาคผนวก ข เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองต่อไป

2.9 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไปแสดงในหน้า 86

3. แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบียร์รณกร

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รณกร
การใช้เบียร์รณกรเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

3.2 นำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบที่
จัดทำแล้วมาเพิ่มขั้นตอนในส่วนของการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รณกรเพื่อใช้เป็นแผนการจัดกิจกรรม
ละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบียร์รณกรซึ่งใน
งานวิจัยนี้ใช้ สติ๊กเกอร์รูปดาว เป็นตัวเสริมแรงเมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นหรือตอบคำถาม ซึ่งจะให้
สติ๊กเกอร์รูปดาว 1 ดวง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็น 1 ครั้งหรือตอบคำถาม 1 ข้อ และเงื่อนไขการ
แลกรางวัล มีดังนี้

3.2.1 สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 10 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 5 บาท

3.2.2 สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 20 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 10 บาท

3.2.3 สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 30 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 15 บาท

3.2.4 สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 40 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 20 บาท

3.2.5 สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 50 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 25 บาท

ซึ่งของรางวัลราคาไม่เกิน 25 บาทเป็นรางวัลสูงสุด หากเด็กสามารถสะสมสติ๊กเกอร์
ได้เกิน 50 ดวงให้นำสติ๊กเกอร์มาแลกของรางวัล และเริ่มต้นสะสมสติ๊กเกอร์ใหม่อีกครั้ง

3.3 นำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่
การเสริมแรงโดยใช้เบียร์รณกร ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญท่านเดิมข้างต้น
ประเมินความเที่ยงตรงเพื่อตรวจพิจารณาหาความสอดคล้องของเนื้อหา วัตถุประสงค์ ความเหมาะสม
ของคำถาม การดำเนินกิจกรรม สื่อที่ใช้ทำกิจกรรม การประเมินผล และการเสริมแรง แล้วหาค่าดัชนี
ความสอดคล้อง (IOC) (บุญใจ ศรีสถิตยัณรากร, 2555: 119) โดยตั้งเกณฑ์ค่าความสอดคล้องตั้งแต่
0.50-1.00 ซึ่งผลการประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดกิจกรรมประกอบการคิดแบบ
หมวกหกใบได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.60-1.00 แสดงว่าแผนการจัดกิจกรรมละคร
สร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รณกรสามารถใช้เป็น
เครื่องมือในการวิจัยได้ ยกเว้นบางข้อคำถามที่ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.20-0.40 จำนวน
10 ข้อ

3.4 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวก
หกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบียร์รณกรตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

3.4.1 ปรับชื่อกิจกรรมให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

3.4.2 ปรับกิจกรรมในขั้นนำและขั้นดำเนินการให้มีความต่อเนื่องในเรื่อง
เดียวกัน

3.4.3 ปรับกิจกรรมละลายพฤติกรรมหรือกิจกรรมที่สร้างความคุ้นเคยในเด็กปฐมวัยให้เป็นกิจกรรมที่เด็กได้มีการพูดคุยสนทนาหรือทำอะไรร่วมกันมากกว่าเป็นการแข่งขัน

3.4.4 เพิ่มเติมจุดมุ่งหมายย่อยของแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่ 9-11 ในแต่ละระยะเพื่อให้มีจุดมุ่งหมายในการทำกิจกรรมชัดเจนยิ่งขึ้น

3.4.5 ปรับข้อคำถามให้มีความเข้าใจง่ายขึ้น เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย

3.5 นำแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวนใจ
ควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร จำนวน 1 แผน ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่
ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 15 คน เพื่อปรับปรุงการดำเนินกิจกรรมให้เหมาะสม

3.6 นำแผนการจัดกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้วไปจัดทำเป็นแบบฉบับจริง ซึ่งมี
รายละเอียดดังภาคผนวก ข เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างในการทดลองต่อไป

3.7 ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวนใจ
ควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกรแสดงในหน้า 86



ตัวอย่างการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ 3 รูปแบบ



4. แบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก

สร้างแบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก ซึ่งประกอบด้วยรายชื่อของเด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พร้อมช่องการขีดบันทึกจำนวนในการตอบคำถามขณะร่วมกิจกรรมแต่ละครั้งของเด็ก โดยอาศัยผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บบันทึกข้อมูล ดังตาราง 5

ตาราง 5 แสดงตัวอย่างแบบบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

ครั้งที่.....เรื่อง.....วันที่.....กลุ่มรูปแบบ.....						
ชื่อ-นามสกุล	จำนวนการตอบคำถามตามสีของหมวกคิด					
	ขาว	เหลือง	ดำ	เขียว	แดง	ฟ้า
1.	//					
2.		/	/			
3.				//	/	/
4.						
.						
.						
.						
30.						
ข้อสังเกตอื่น						
.....						
.....						

แบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็กนี้ใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ และรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

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

ในการวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของเจเลนและเออร์แบน (Jellen & Urban) ซึ่งมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

5.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบ TCT-DP ของเจเลนและเออร์แบน

5.2 ศึกษาลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของเจเลนและเออร์แบน ซึ่งแบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอในการทดสอบ ซึ่งกำหนดรูปแบบ ดังนี้

5.2.1 สิ่งที่กำหนดเป็นสิ่งเร้า จัดเตรียมไว้ในรูปของชิ้นส่วนเล็กๆ มีขนาดและรูปร่างแตกต่างกัน เช่น รูปมูนจาก รูปครึ่งวงกลม รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด รูปจุด รูปรอยเส้นประ รูปเส้นโค้งด้วยตัว S ซึ่งประกอบอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

5.2.2 การตอบสนองสิ่งเร้า ผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้อย่างอิสระตามจินตนาการ โดยการวาดภาพขึ้นมาในขอบเขตของช่วงเวลาที่กำหนดให้และมีเกณฑ์สำหรับยึดถือเป็นหลักในการประเมินคุณค่าความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพทั้งหมด

5.3 การใช้แบบทดสอบ

5.3.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ เจลเลนและเออร์เบน และดินสอซึ่งไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว

5.3.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งซ้ำๆ และชัดเจน

5.3.3 เมื่อผู้ถูกทดสอบเข้าใจแล้วให้ลงมือวาดภาพ และถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจจะตอบคำถามได้ เช่น “หนูจะวาดรูปอะไร” ให้ผู้ทดสอบตอบได้ว่า “เด็กๆ วาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาดรูปที่วาดเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ไม่มีสิ่งใดผิด”

5.3.4 ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาที หลังจากนั้นผู้ทดสอบจะเก็บข้อสอบทั้งหมด เขียนชื่อ อายุ เพศ และชื่อเรื่องหรือชื่อภาพที่ผู้ถูกทดสอบเป็นผู้ตั้งไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ

5.3.5 ผู้ทดสอบจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที ไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ และปฏิบัติเช่นเดียวกับข้อ 5.3.4

5.3.6 ศึกษาการให้คะแนนแบบทดสอบ TCT-DP ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินให้คะแนน 14 เกณฑ์ ดังนี้

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

5.3.6.2 ความสมบูรณ์ (Completion) การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพที่กำหนดในแต่ละส่วนให้มีความหมายมากขึ้นจะให้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้คือ 6 คะแนน

5.3.6.3 เนื้อหาใหม่ (New elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่มีการต่อเติมเพิ่มลงไป นอกเหนือจากส่วนของภาพที่กำหนดให้จะให้คะแนนเพิ่มภาพละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะให้ได้ไม่เกิน 6 คะแนน

5.3.6.4 การต่อโยงด้วยเส้น (Connections made with a line) ภาพหรือส่วนของภาพแต่ละภาพ หากมีการลากเส้นเชื่อมโยงระหว่างภาพเข้าด้วยกันจะให้คะแนนในการโยงส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะให้ได้ไม่เกิน 6 คะแนน

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

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

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

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

5.3.6.9 อารมณ์ขัน (Humor) ภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน มีการล้อเลียนด้วยภาพหรือภาษาที่เพิ่มเข้าไป หรือตั้งชื่อภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 6 คะแนน

5.3.6.10 ความคิดแปลกใหม่ ปรับการจัดวางกระดาษ (Unconventionality, a) การวางหรือให้กระดาษแตกต่างไปจากเดิมที่ผู้ทดสอบวางกระดาษให้ เช่น เด็กมีการพับ การหมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลังแล้ววาดภาพ จะได้ 3 คะแนน

5.3.6.11 ความคิดแปลกใหม่ ที่เป็นนามธรรม (Unconventionality, b) ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรมหรือสัตว์ประหลาดได้ 3 คะแนน

5.3.6.12 ความคิดแปลกใหม่ ใช้สัญลักษณ์หรือคำพูด (Unconventionality, c) ภาพรวมของรูปทรงเครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษรหรือตัวเลขหรือการใช้ชื่อหรือภาพที่เหมือนการ์ตูน ได้ 3 คะแนน

5.3.6.13 ความคิดแปลกใหม่ วาดรูปที่ไม่ใช่รูปสามัญทั่วไป (Unconventionality, d) ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไป ได้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่างๆ ดังนี้

- รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นรูปพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม
- รูปแบบฉากต่อเป็นบ้าน กล้อง หรือสี่เหลี่ยม
- รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นรูปงู ต้นไม้ หรือดอกไม้
- รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอกหรือทางตัน
- รูปจุด ทำเป็นตานก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนนจาก 3 คะแนนเต็ม แต่ไม่มีคะแนนติดลบ

5.3.6.14 ความเร็ว (Speed) การใช้เวลาในการต่อเติมภาพ คือ

- ใช้เวลาดำกว่า 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 ความคิดคล่องแคล่ว เกณฑ์ที่ 14 คะแนนเต็ม 6 คะแนน
- กลุ่มที่ 2 ความคิดยืดหยุ่น เกณฑ์ที่ 6 7 8 และ 9 คะแนนเต็ม 24 คะแนน
- กลุ่มที่ 3 ความคิดริเริ่ม เกณฑ์ที่ 10 11 12 และ 13 คะแนนเต็ม 12
- กลุ่มที่ 4 ความคิดละเอียดลออ เกณฑ์ที่ 1 2 3 4 และ 5 คะแนนเต็ม 30

คะแนน

คะแนน

การให้คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 14 เกณฑ์ โดยคะแนนรวมสูงสุด คือ 72 คะแนน โดยเกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์จะแบ่งเป็น 3 ระดับดังนี้

- ได้คะแนนรวม 0-23 คะแนน ถือว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ
- ได้คะแนนรวม 24-47 คะแนน ถือว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปาน

กลาง

- ได้คะแนนรวม 48-72 คะแนน ถือว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

5.4 ผู้วิจัยศึกษาการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP และเกณฑ์การให้คะแนนกับผู้เชี่ยวชาญ

5.5 ผีฝนการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบ TCT-DP

วิธีดำเนินการทดลอง

1. ก่อนการทดลอง

1.1 ผู้วิจัยขอจริยธรรมการวิจัยจากคณะกรรมการสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (หมายเลขรับรอง SWUE/E-004/2558)

1.2 ผู้วิจัยอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานวิจัยให้ผู้อำนวยการโรงเรียนและคุณครูทราบถึงความสำคัญ ผลที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม วิธีการดำเนินกิจกรรม และระยะเวลาในการทำกิจกรรม พร้อมขออนุมัติทางโรงเรียนเพื่อขอทำกิจกรรม

1.3 ผู้วิจัยขออนุญาตทางโรงเรียนเพื่อใช้สถานที่ในการนัดพบกับผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมการวิจัย เพื่อให้ผู้ปกครองทราบถึงความสำคัญ ผลที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม วิธีการดำเนินกิจกรรม ระยะเวลาและความปลอดภัยในการทำกิจกรรม เมื่อผู้ปกครองเข้าใจในการจัดกิจกรรมดังกล่าวแล้ว จากนั้นผู้วิจัยได้ให้หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยแก่ผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมการวิจัย เพื่อให้ผู้ปกครองลงชื่อยินยอมให้บุตรหลานของท่านเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ ด้วยความสมัครใจ โดยมีได้มีการบังคับขู่เข็ญ หลอกลวงแต่ประการใด และจะให้ความร่วมมือในการวิจัยทุกประการ

1.4 ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเออร์แบนกับกลุ่มทดลอง

2. ดำเนินการทดลอง โดยการทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2557-กุมภาพันธ์ 2558 เป็นเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน ได้แก่ วันพฤหัสบดีและวันศุกร์ ใช้เวลาครั้งละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง รายละเอียดดังแสดงตาราง 6

ตาราง 6 กำหนดการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการทดลอง

รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์	วัน	เวลา
กิจกรรมละครสร้างสรรค์	พฤหัสบดี	12.00-13.00 น.
	ศุกร์	12.00-13.00 น.
กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิด	พฤหัสบดี	13.00-14.00 น.
แบบหวมวกหกใบ	ศุกร์	13.00-14.00 น.
กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิด	พฤหัสบดี	14.00-15.00 น.
แบบหวมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบียร์รกร	ศุกร์	14.00-15.00 น.

ขั้นตอนในการจัดกิจกรรม

2.1 การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 1-2 เป็นกิจกรรมนันทนาการเพื่อการสร้างความรู้จักและสร้างความคุ้นเคยกับเด็กเป็นระยะเวลา 2 วัน ในวันพฤหัสบดีและวันศุกร์

2.2 การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 3-8 เป็นกิจกรรมฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานเป็นระยะเวลา 6 วัน ในวันพฤหัสบดีและวันศุกร์

2.3 การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 9-11 เป็นกิจกรรมแสดงละครสร้างสรรค์โดยใช้สถานการณ์สมมติ 3 เรื่อง เป็นระยะเวลา 12 วัน ในวันพฤหัสบดีและวันศุกร์ ซึ่งในแต่ละเรื่องประกอบด้วยการจัดกิจกรรม 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 (วันที่1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 2 (วันที่2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 3 (วันที่3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 4 (วันที่4) สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

การดำเนินกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ทั้งการฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐาน และการแสดงละครสร้างสรรค์ 4 ระยะ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป

โดยกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในงานวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 รูปแบบ มีรายละเอียดดังนี้

รูปแบบที่ 1 กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว คือ การแสดงละครในเชิงสร้างสรรค์ที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ แล้วมีการพูดคุย ชักถามความจำในลักษณะ ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร

รูปแบบที่ 2 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบ คือ การแสดงละครในเชิงสร้างสรรค์ที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามแนวคิดหมวดหกใบ มีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องละครเรื่องนั้นๆ

รูปแบบที่ 3 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร คือ การแสดงละครในเชิงสร้างสรรค์ที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามแนวคิดหมวดหกใบ มีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องละครเรื่องนั้นๆ ขณะเดียวกันก็มีการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร คือ สติ๊กเกอร์รูปดาว โดยจะเสริมแรงทุกครั้งและทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

เด็กที่ร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 ทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบทุกครั้งในการจัดกิจกรรม และเมื่อทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครบ 11 แผน เด็กควรได้ตอบคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครบทั้งหมด 6 สี ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. หลังการทดลอง ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุดเดียวกันกับที่ทดสอบก่อนการทดลอง จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอธิบายคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง
2. ใช้สถิติค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Sample) ในการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1
3. ใช้สถิติวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง (Two-Way ANOVA) ในการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2-4



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์และอักษรที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์
$\bar{x}_{diff}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง
S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์
S_{diff}	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง
n	แทน	จำนวนคนในกลุ่ม
SS	แทน	ผลรวมของกำลังสอง (Sum of Square)
df	แทน	องศาอิสระ
MS	แทน	ค่าเฉลี่ยของกำลังสอง (Mean of Square)
F	แทน	ค่าสถิติ F ที่ได้จากการคำนวณ
Std.Error	แทน	ความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าอัตราส่วนวิกฤตของการแจกแจงแบบ t
Sig.	แทน	ค่าความน่าจะเป็น
*	แทน	มีนัยสำคัญที่ระดับ .05
**	แทน	มีนัยสำคัญที่ระดับ .01
***	แทน	มีนัยสำคัญที่ระดับ .001
รูปแบบที่ 1	แทน	การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว
รูปแบบที่ 2	แทน	การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวน
รูปแบบที่ 3	แทน	การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวนและการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รฤกร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อดำเนินการทดลองตามวิธีดำเนินการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาทำการวิเคราะห์ตามกระบวนการทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย ซึ่งได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานและความแปรปรวนสองทางของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันก่อนได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบ

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบก่อนและหลังการทดลอง

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานและความแปรปรวนสองทางของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันภายหลังได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบ

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานและความแปรปรวนสองทางของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่ทำการทดสอบก่อนการทดลอง (pre-test) ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันในกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบ มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ Two-Way ANOVA ผลดังแสดงในตาราง 7 และตาราง 8

ตาราง 7 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง จำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่จะได้รับและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ ทางการ เรียน	รูปแบบการจัดละครสร้างสรรค์											
	รูปแบบที่ 1			รูปแบบที่ 2			รูปแบบที่ 3			รวม		
	$\bar{x}$	S	n	$\bar{x}$	S	n	$\bar{x}$	S	n	$\bar{x}$	S	N
สูง	17.73	7.52	15	17.00	8.72	15	15.47	9.90	15	16.73	8.22	45
ต่ำ	20.53	7.40	15	16.00	7.22	15	14.20	5.21	15	16.91	7.07	45
รวม	19.13	7.47	30	16.50	7.88	30	14.83	7.13	30	16.82	7.63	90

หมายเหตุ: รูปแบบที่ 1 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว

รูปแบบที่ 2 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวมกหไก

รูปแบบที่ 3 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวมกหไกและการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

จากตาราง 7 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของเด็กปฐมวัยที่จะได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์แต่ละรูปแบบพบว่า กลุ่มเด็กปฐมวัยที่จะได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 1 ($\bar{x}=19.13$) มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มเด็กปฐมวัยที่จะได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 ($\bar{x}=16.50$) และรูปแบบที่ 3 ($\bar{x}=14.83$) และเด็กปฐมวัยที่จะได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 ($\bar{x}=16.50$) มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ารูปแบบที่ 3 ($\bar{x}=14.83$) เล็กน้อย เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่อยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบเทียบกับเกณฑ์การตัดสินระดับ

ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบ TCT-DP ปรากฏว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ

กลุ่มเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ($\bar{x}=16.73$) และกลุ่มเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ($\bar{x}=16.91$) มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ใกล้เคียงกัน และเมื่อนำคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำเทียบกับเกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบ TCT-DP ปรากฏว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ

ตาราง 8 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์	282.02	2	141.01	2.46	.09
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	.71	1	.71	.01	.91
ปฏิสัมพันธ์	77.62	2	38.81	.68	.51
ความคลาดเคลื่อน	4814.80	84	57.32		
รวม	30644.00	90			

จากตาราง 8 การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่เด็กปฐมวัยจะได้รับในแต่ละรูปแบบกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ และเมื่อพิจารณาความแตกต่างของตัวแปรต้นทีละ 1 ตัวแปร พบว่าเด็กปฐมวัยที่จะได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าเด็กปฐมวัยที่จะได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบมีพื้นฐานทางความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน ฉะนั้นหลังการทดลองในการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2-4 ผู้วิจัยจึงได้ใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-way ANOVA) โดยมีรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นตัวแปรจัดกระทำ และความคิดสร้างสรรค์เป็นตัวแปรตาม

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันในกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบก่อนและหลังการทดลอง มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ T-Test for Dependent Sample เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 ดังแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตาราง 9

ตาราง 9 การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรม

รูปแบบการจัดกิจกรรม	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนความคิดสร้างสรรค์	$\bar{x}$	S	$\bar{x}_{diff}$	S_{diff}	t	Sig.
รูปแบบที่ 1	สูง	ก่อนทดลอง	17.73	7.52	11.73	6.29	4.03	.001**
		หลังทดลอง	29.47	8.72				
	ต่ำ	ก่อนทดลอง	20.53	7.40	14.07	6.41	8.50	.000***
		หลังทดลอง	34.60	8.36				
	รวม	ก่อนทดลอง	19.13	7.47	12.90	9.09	7.77	.000***
		หลังทดลอง	32.03	8.79				
รูปแบบที่ 2	สูง	ก่อนทดลอง	17.00	8.72	21.53	7.33	11.38	.000***
		หลังทดลอง	38.53	6.76				
	ต่ำ	ก่อนทดลอง	16.00	7.22	19.53	8.49	8.91	.000***
		หลังทดลอง	35.53	10.90				
	รวม	ก่อนทดลอง	16.50	7.88	20.53	7.86	14.31	.000***
		หลังทดลอง	37.03	9.04				
รูปแบบที่ 3	สูง	ก่อนทดลอง	15.47	9.90	24.60	7.97	7.35	.000***
		หลังทดลอง	40.07	8.79				
	ต่ำ	ก่อนทดลอง	14.20	5.21	25.60	8.44	11.75	.000***
		หลังทดลอง	39.80	5.80				
	รวม	ก่อนทดลอง	14.83	7.13	25.10	7.76	12.78	.000***
		หลังทดลอง	39.93	7.97				

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

รูปแบบที่ 1 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว

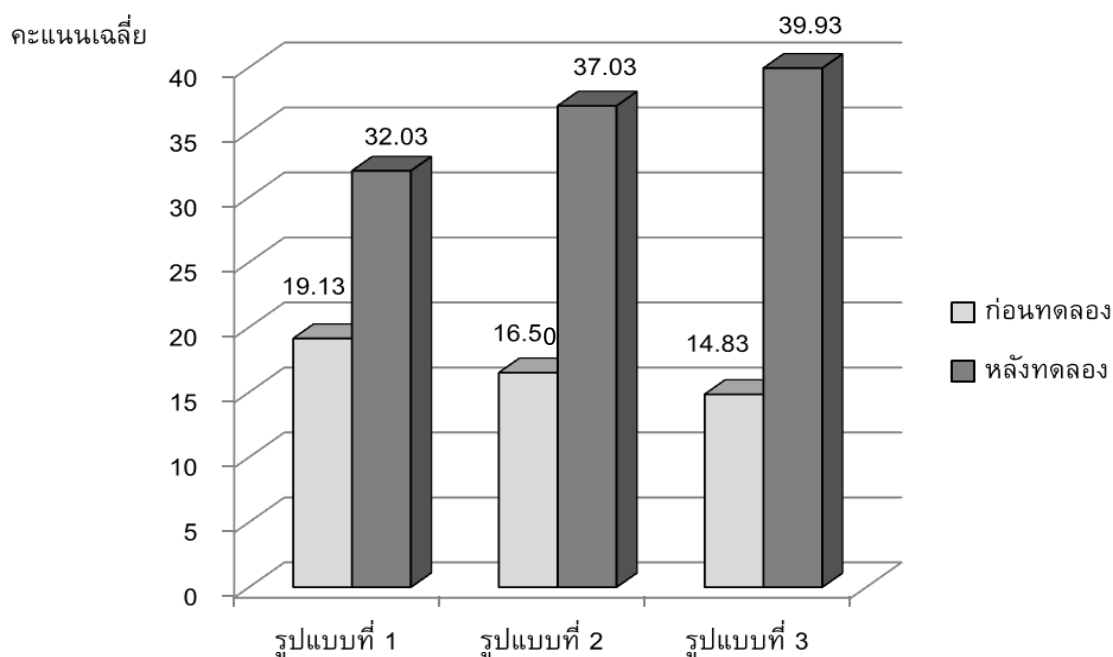
รูปแบบที่ 2 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ

รูปแบบที่ 3 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบและการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

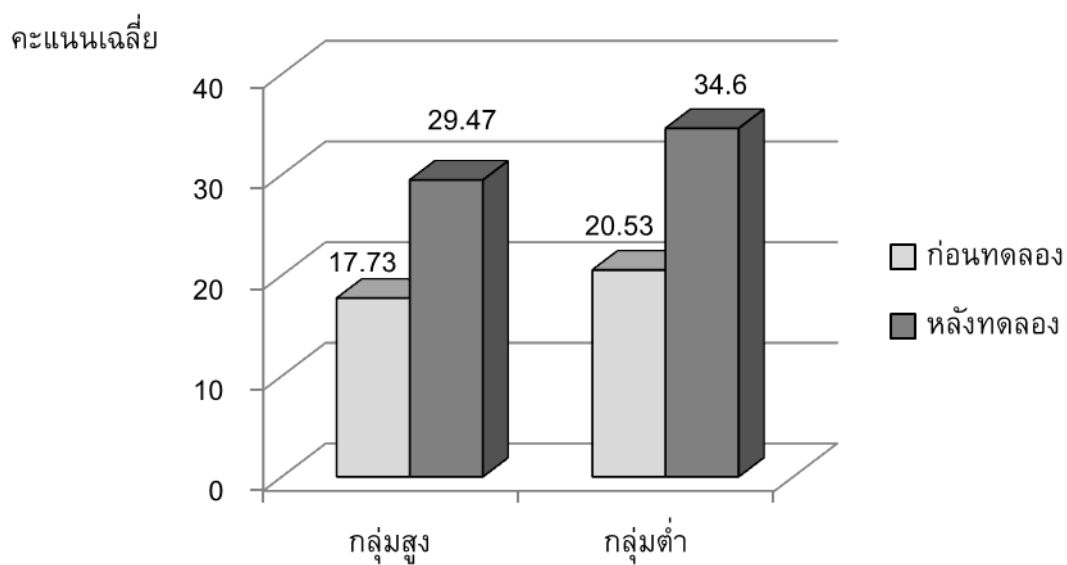
จากตาราง 9 ในภาพรวมเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 3 มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้นมากที่สุด ($\bar{x}_{diff}=25.1$ คะแนน) ซึ่งในกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ($\bar{x}_{diff}=24.6$ คะแนน) และกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ($\bar{x}_{diff}=25.6$ คะแนน) รองลงมาคือเด็กปฐมวัยที่ได้รับ

การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ($\bar{x}_{diff} = 20.53$ คะแนน) ซึ่งในกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ($\bar{x}_{diff} = 21.53$ คะแนน) และกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ($\bar{x}_{diff} = 19.53$ คะแนน) ส่วนเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 1 มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้นน้อยที่สุด ($\bar{x}_{diff} = 12.9$ คะแนน) ซึ่งในกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ($\bar{x}_{diff} = 11.73$ คะแนน) และกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เฉลี่ยเพิ่มขึ้น ($\bar{x}_{diff} = 14.07$ คะแนน)

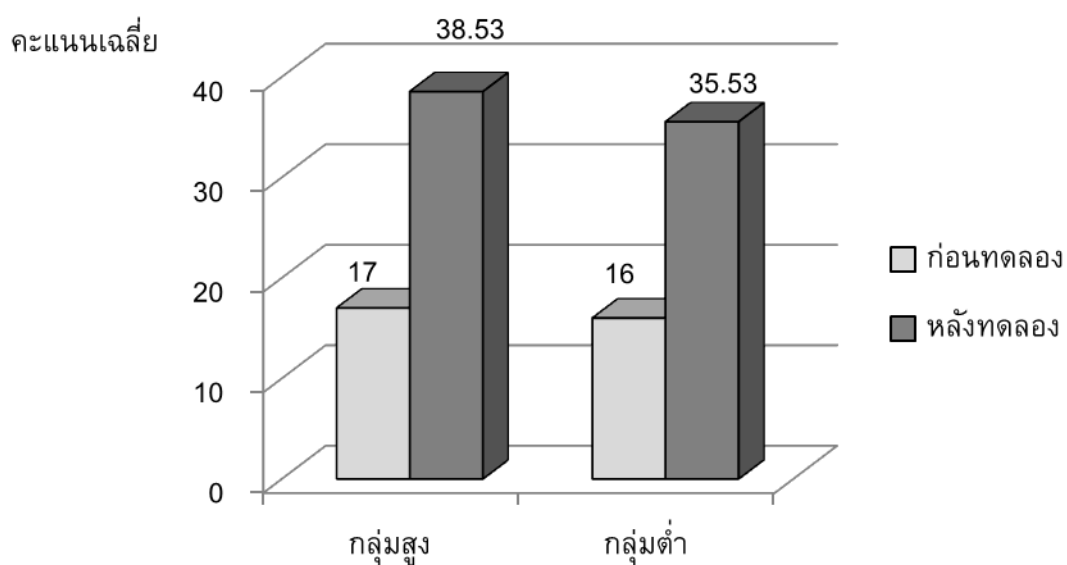
ทั้งนี้ผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังได้รับการจัดกิจกรรม สามารถแสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 1 2 และ 3 ดังภาพประกอบ 6 และผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำในการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 1 2 และ 3 ดังภาพประกอบ 7 8 และ 9 ตามลำดับ



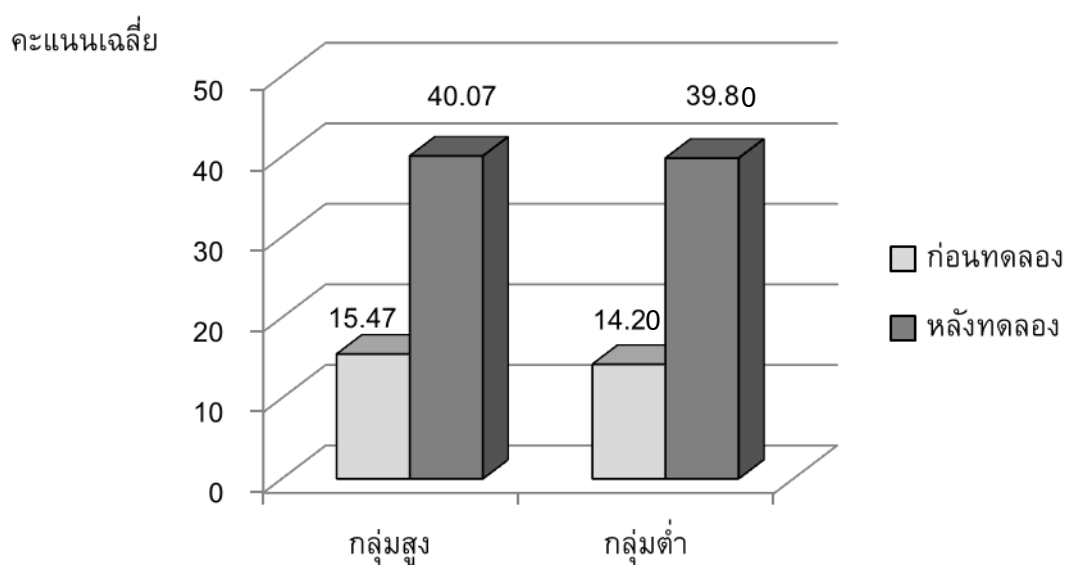
ภาพประกอบ 6 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 1, 2 และ 3



ภาพประกอบ 7 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 1



ภาพประกอบ 8 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2



ภาพประกอบ 9 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำ ที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 3

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานและความแปรปรวนสองทางของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่ทำการทดสอบหลังการทดลอง (post-test) ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันในกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบ มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติ Two-Way ANOVA เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2-4 ผลดังแสดงในตาราง 10 และตาราง 11

ตาราง 10 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง จำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

ผลสัมฤทธิ์ ทางการ เรียน	รูปแบบการจัดละครสร้างสรรค์											
	รูปแบบที่ 1			รูปแบบที่ 2			รูปแบบที่ 3			รวม		
	$\bar{x}$	S	n	$\bar{x}$	S	n	$\bar{x}$	S	n	$\bar{x}$	S	n
สูง	29.47	8.72	15	38.53	6.76	15	40.07	8.79	15	36.02	9.61	45
ต่ำ	34.60	8.36	15	35.53	10.90	15	39.80	5.80	15	36.64	8.72	45
รวม	32.03	8.79	30	37.03	9.04	30	39.93	7.97	30	36.33	9.13	90

หมายเหตุ: รูปแบบที่ 1 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว

รูปแบบที่ 2 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ

รูปแบบที่ 3 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบและการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

จากตาราง 10 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์แต่ละรูปแบบพบว่า กลุ่มเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 3 ($\bar{x}=39.93$) มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 ($\bar{x}=37.03$) และรูปแบบที่ 1 ($\bar{x}=32.03$) และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 ($\bar{x}=37.03$) มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ารูปแบบที่ 1 ($\bar{x}=32.03$) เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่อยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบเทียบกับเกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบ TCT-DP ปรากฏว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง

กลุ่มเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ($\bar{x}=36.02$) และกลุ่มเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ ($\bar{x}=36.64$) มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ใกล้เคียงกัน และเมื่อนำคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำเทียบกับเกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบ TCT-DP ปรากฏว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางของคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	Sig.
รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์	958.20	2	479.10	6.50	.002*
ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	8.71	1	8.71	.12	.732
ปฏิสัมพันธ์	256.96	2	128.48	1.74	.181
ความคลาดเคลื่อน	6192.13	84	73.72		
รวม	126226.00	90			

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รูปแบบที่ 1 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว

รูปแบบที่ 2 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบ

รูปแบบที่ 3 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบและการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

จากตาราง 11 การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทางคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง โดยพิจารณาตามตัวแปรจัดกระทำ 2 ตัว คือรูปแบบการจัดกิจกรรมเล่านิทานซึ่งแบ่งเป็น 3 รูปแบบและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แสดงให้เห็นว่าไม่พบปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่เด็กได้รับกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งแสดงว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ส่งผลร่วมกันต่อ

ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย และเมื่อพิจารณาตัวแปรอิสระที่ละ 1 ตัวแปร พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิเคราะห์ที่พบว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ ดังแสดงในตาราง 12

ตาราง 12 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ จำแนกตามรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

รูปแบบการจัดกิจกรรม ละครสร้างสรรค์	คะแนนเฉลี่ย	รูปแบบที่ 1	รูปแบบที่ 2	รูปแบบที่ 3
รูปแบบที่ 1	32.03		-5.00 *	-7.90 **
รูปแบบที่ 2	37.03			-2.90
รูปแบบที่ 3	39.93			

หมายเหตุ: * มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

รูปแบบที่ 1 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว

รูปแบบที่ 2 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ

รูปแบบที่ 3 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบและการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

จากตาราง 12 การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 1 กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 2 มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ารูปแบบที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 1 กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน โดยเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ารูปแบบที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 2 กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมรูปแบบที่ 3 พบว่ามีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติม

ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเพิ่มเติมเป็นการแสดงรายละเอียดของความถี่ในการตอบคำถามของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 ทั้งกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ

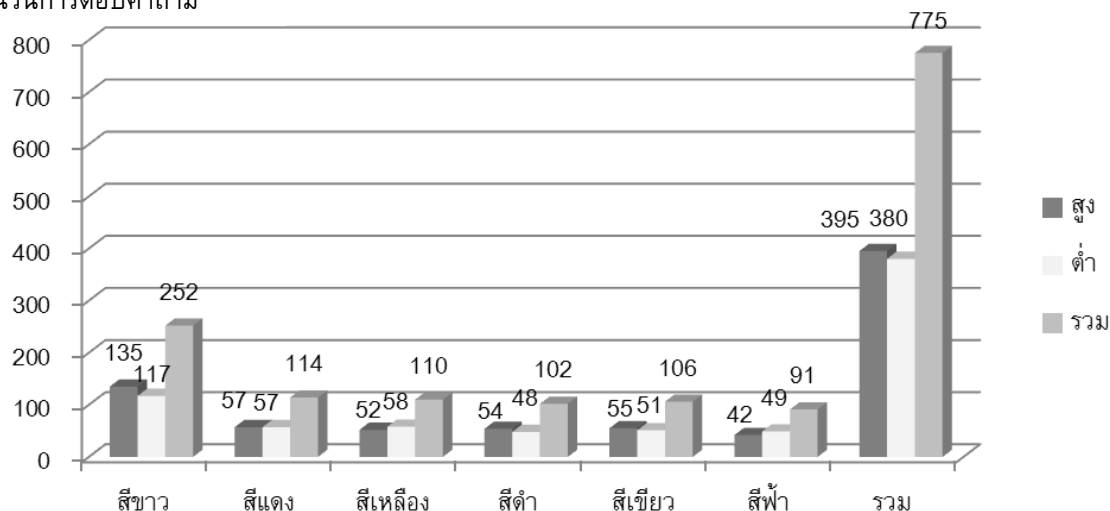
รายละเอียดของจำนวนในการตอบคำถามของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 ทั้งกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ แสดงได้ดังตาราง 13

ตาราง 13 แสดงจำนวนการตอบคำถามตามสีของหมวกหกใบเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 ทั้งกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ

ระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	จำนวนการตอบคำถามตามสีของหมวกหกใบ						รวม
	สีขาว	สีแดง	สีเหลือง	สีดำ	สีเขียว	สีฟ้า	
สูง	135	57	52	54	55	42	395
ต่ำ	117	57	58	48	51	49	380
รวม	252	114	110	102	106	91	775

จากตาราง 13 แสดงให้เห็นจำนวนครั้งในการตอบคำถามเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละสีของหมวกหกใบของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบพบว่าเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงตอบคำถามหมวกสีขาว (ข้อเท็จจริง) จำนวน 135 ครั้ง หมวกสีแดง (ความรู้สึก) จำนวน 57 ครั้ง หมวกสีเหลือง (ข้อดี) จำนวน 52 ครั้ง หมวกสีดำ (ข้อเสีย) จำนวน 54 ครั้ง หมวกสีเขียว (คิดริเริ่ม) จำนวน 55 ครั้ง และหมวกสีฟ้า (คิดสรุป) จำนวน 42 ครั้ง ส่วนเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำตอบคำถามหมวกสีขาว (ข้อเท็จจริง) จำนวน 117 ครั้ง หมวกสีแดง (ความรู้สึก) จำนวน 57 ครั้ง หมวกสีเหลือง (ข้อดี) จำนวน 58 ครั้ง หมวกสีดำ (ข้อเสีย) จำนวน 48 ครั้ง หมวกสีเขียว (คิดริเริ่ม) จำนวน 51 ครั้ง และหมวกสีฟ้า (คิดสรุป) จำนวน 49 ครั้ง ซึ่งเมื่อรวมจำนวนคำตอบหมวกทุกสีของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำได้จำนวนทั้งหมด 775 ครั้ง โดยการตอบคำถามรวมหมวกทุกสีของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีจำนวน 395 ครั้ง ส่วนการตอบคำถามรวมหมวกทุกสีของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำมีจำนวน 380 ครั้ง สามารถแสดงแสดงจำนวนครั้งในการตอบคำถามหมวกแต่ละสีเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 ดังภาพประกอบ 10

จำนวนการตอบคำถาม



ภาพประกอบ 10 แสดงจำนวนครั้งในการตอบคำถามหมวดแต่ละสีเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2

รายละเอียดของจำนวนในการตอบคำถามของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 3 ทั้งกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ แสดงได้ดังตาราง 14

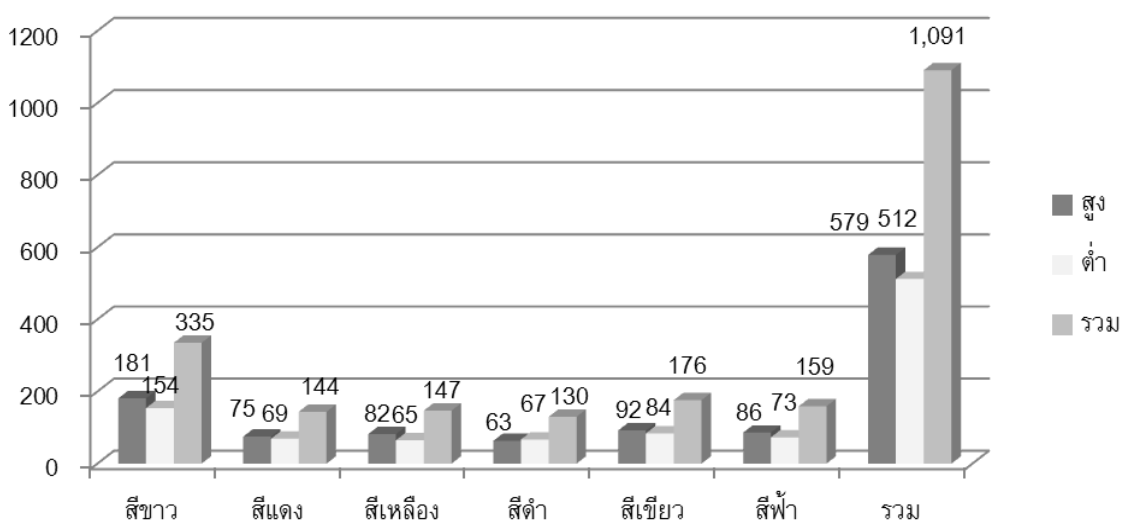
ตาราง 14 แสดงจำนวนการตอบคำถามตามสีของหมวดหมู่เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 3 ทั้งกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ

ระดับผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน	จำนวนการตอบคำถามตามสีของหมวดหมู่						รวม
	สีขาว	สีแดง	สีเหลือง	สีดำ	สีเขียว	สีฟ้า	
สูง	181	75	82	63	92	86	579
ต่ำ	154	69	65	67	84	73	512
รวม	335	144	147	130	176	159	1,091

จากตาราง 14 แสดงให้เห็นจำนวนครั้งในการตอบคำถามเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละสีของหมวดหมู่ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 3 คือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหมู่ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร พบว่าเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงตอบคำถามหมวดสีขาว (ข้อเท็จจริง) จำนวน 181 ครั้ง หมวดสีแดง (ความรู้สึก) จำนวน 75 ครั้ง หมวดสีเหลือง (ข้อดี) จำนวน 82 ครั้ง หมวดสีดำ (ข้อเสีย) จำนวน 63 ครั้ง หมวดสีเขียว (คิดริเริ่ม) จำนวน 92 ครั้ง

และหมวกสีฟ้า (คิดสรุป) จำนวน 86 ครั้ง ส่วนเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำตอบคำถามหมวกสีขาว (ข้อเท็จจริง) จำนวน 154 ครั้ง หมวกสีแดง (ความรู้สึก) จำนวน 69 ครั้ง หมวกสีเหลือง (ข้อดี) จำนวน 65 ครั้ง หมวกสีดำ (ข้อเสีย) จำนวน 67 ครั้ง หมวกสีเขียว (คิดริเริ่ม) จำนวน 84 ครั้ง และหมวกสีฟ้า (คิดสรุป) จำนวน 73 ครั้ง ซึ่งเมื่อรวมจำนวนคำตอบหมวกทุกสีของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำได้จำนวนทั้งหมด 1,091 ครั้ง โดยการตอบคำถามรวมหมวกทุกสีของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงมีจำนวน 579 ครั้ง ส่วนการตอบคำถามรวมหมวกทุกสีของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำมีจำนวน 512 ครั้ง สามารถแสดงแสดงจำนวนครั้งในการตอบคำถามหมวกแต่ละสีเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 ดังภาพประกอบ 11

จำนวนการตอบคำถาม



ภาพประกอบ 11 แสดงจำนวนครั้งในการตอบคำถามหมวกแต่ละสีเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 3

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่องผลของผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยมีสาระสำคัญและผลการวิจัยโดยสรุปดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบก่อนและหลังการทดลอง
2. เพื่อศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีรูปแบบแตกต่างกัน
4. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน

สมมติฐานการวิจัย

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
3. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว
4. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงหลังการทดลองจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรของการศึกษาค้นนี้ เป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง จำนวน 3 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 130 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างของการศึกษาค้างนี้ เป็นเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 ของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่ง จำนวน 90 คน โดยมีขั้นตอนในการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. แบ่งเด็กปฐมวัยทั้งหมดที่เป็นประชากรออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำ โดยใช้คะแนนผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPAX) ที่อยู่ในตำแหน่งค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50เป็นเกณฑ์ในการแบ่งดังนี้

1.1 กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง คือ กลุ่มนักเรียนที่มีคะแนนผลการเรียนสูงกว่าคะแนนที่อยู่ในตำแหน่งค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50

1.2 กลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ คือ กลุ่มนักเรียนที่มีคะแนนผลการเรียนต่ำกว่าหรือเท่ากับคะแนนที่อยู่ในตำแหน่งค่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 50

2. สุ่มเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงในห้องเรียนที่ 1 ห้องเรียนที่ 2 และห้องเรียนที่ 3 ห้องละ 15 คน และสุ่มเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในห้องเรียนที่ 1 ห้องเรียนที่ 2 และห้องเรียนที่ 3 ห้องละ 15 คน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

3. สุ่มห้องเรียนที่ 1 ห้องเรียนที่ 2 และห้องเรียนที่ 3 ว่าห้องเรียนใดจะได้รับการจัดกระทำแบบใด (รูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียวรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบ และรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร) ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรจัดกระทำ คือรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่

1.1 กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว

1.2 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบ

1.3 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

2. ตัวแปรจัดประเภท คือ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง

2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ

3. ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

2. แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ
3. แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร
4. แบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก
5. แบบทดสอบทางความคิดสร้างสรรค์ (The Test for Creative Thinking-Drawing Production) TCT-DP ของเจเลนและเออร์เบน (Jellen & Urban)

วิธีการดำเนินการทดลอง

1. ก่อนการทดลอง

1.1 ผู้วิจัยขอจริยธรรมการวิจัยจากคณะกรรมการสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (หมายเลขรับรอง SWUE/E-004/2558)

1.2 ผู้วิจัยอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงานวิจัยให้ผู้อำนวยการโรงเรียนและคุณครูทราบถึงความสำคัญ ผลที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม วิธีการดำเนินกิจกรรม และระยะเวลาในการทำกิจกรรม พร้อมขออนุมัติทางโรงเรียนเพื่อขอทำกิจกรรม

1.3 ผู้วิจัยขออนุญาตทางโรงเรียนเพื่อใช้สถานที่ในการนัดพบกับผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมการวิจัย เพื่อให้ผู้ปกครองทราบถึงความสำคัญ ผลที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม วิธีการดำเนินกิจกรรม ระยะเวลาและความปลอดภัยในการทำกิจกรรม เมื่อผู้ปกครองเข้าใจในการจัดกิจกรรมดังกล่าวแล้ว จากนั้นผู้วิจัยได้ให้หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัยแก่ผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมการวิจัย เพื่อให้ผู้ปกครองลงชื่อยินยอมให้บุตรหลานของท่านเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ ด้วยความสมัครใจ โดยมีได้มีการบังคับขู่เข็ญ หลอกลวงแต่ประการใด และจะให้ความร่วมมือในการวิจัยทุกประการ

1.4 ผู้วิจัยทำการทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ The Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP) ของเจเลนและเออร์เบนกับกลุ่มทดลอง

2. ดำเนินการทดลอง

โดยการทดลองครั้งนี้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ตั้งแต่เดือนธันวาคม 2557-กุมภาพันธ์ 2558 เป็นเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน ได้แก่ วันพฤหัสบดีและวันศุกร์ ใช้เวลาครั้งละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง มีขั้นตอนในการจัดกิจกรรม ดังนี้

2.1 การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 1-2 เป็นกิจกรรมนันทนาการเพื่อการสร้างความรู้จักและสร้างความคุ้นเคยกับเด็กเป็นระยะเวลา 2 วัน ในวันพฤหัสบดีและวันศุกร์

2.2 การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 3-8 เป็นกิจกรรมฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานเป็นระยะเวลา 6 วัน ในวันพฤหัสบดีและวันศุกร์

2.3 การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 9-11 เป็นกิจกรรมแสดงละครสร้างสรรค์โดยใช้สถานการณ์สมมติ 3 เรื่อง เป็นระยะเวลา 12 วัน ในวันพฤหัสบดีและวันศุกร์ ซึ่งในแต่ละเรื่องประกอบด้วยการจัดกิจกรรม 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 (วันที่1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 2 (วันที่2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 3 (วันที่3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะที่ 4 (วันที่4) สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

การดำเนินกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ทั้งการฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานและการแสดงละครสร้างสรรค์ 4 ระยะ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสรุป

โดยกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในงานวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 3 รูปแบบมีรายละเอียดดังนี้

รูปแบบที่ 1 กิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว คือ การแสดงละครในเชิงสร้างสรรค์ที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ แล้วมีการพูดคุย ชักถามความจำในลักษณะ ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร

รูปแบบที่ 2 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ คือ การแสดงละครในเชิงสร้างสรรค์ที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามแนวคิดหมวกหกใบ มีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องละครเรื่องนั้นๆ

รูปแบบที่ 3 กิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร คือ การแสดงละครในเชิงสร้างสรรค์ที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด เป็นเนื้อหาสั้นๆ แล้วมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามแนวคิดหมวกหกใบ มีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องละครเรื่องนั้นๆ ขณะเดียวกันก็มีการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร คือ สติกเกอร์รูปดาว โดยจะเสริมแรงทุกครั้งและทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

เด็กที่ร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์รูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 ทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบทุกครั้งในการจัดกิจกรรม และเมื่อทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครบ 11 แผน เด็กควรได้ตอบคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ครบทั้งหมด 6 สี ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามียุติบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. หลังการทดลอง

ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชุดเดียวกันกับที่ทดสอบก่อนการทดลอง จากนั้นนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. หาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการอธิบายคุณลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง
2. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันก่อน (Pre-test) และหลัง (Post-test) ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบ โดยใช้สถิติค่าที่แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent Sample)
3. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง (Pre-test) ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน และอยู่ในกลุ่มการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่ต่างกัน โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง (Two-Way ANOVA)
4. เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง (Post-test) ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันในกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบ โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง (Two-Way ANOVA) เนื่องจากคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง (Pre-test) ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบไม่มีความแตกต่างกัน

สรุปผลการวิจัย

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบหลังการทดลองมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001
2. ไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. เด็กปฐมวัยที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่ต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบ มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว แต่เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบ มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

4. เด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบ มีความความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาผลของรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบ สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ว่า “ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง” ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้เด็กได้คิดริเริ่มและแสดงออกอย่างอิสระ ไม่ว่าจะเป็นการคิดทำทางเคลื่อนไหวร่างกายประกอบเพลงที่ได้ฟัง การคิดบทพูดและการแสดงท่าทางตามบทบาทในเหตุการณ์สมมติที่คิดต่อเติมเรื่องราวด้วยตนเอง การออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวล้วนแต่ทำให้เด็กได้มีโอกาสได้จินตนาการ ใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ และสอดคล้องกับหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนต์ (มัลลิกา เจริญพจน์. 2546: 27; อ้างอิงจาก Torrance. 1973) ที่ได้เสนอการจัดกิจกรรมไว้ 3 ลักษณะ คือ 1) ความไม่สมบูรณ์หรือการเปิดกว้าง ยกตัวอย่างเช่น การให้เด็กได้นึกเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยมีรูปภาพเด็กที่ถือของขวัญ 2) การสร้างหรือผลิตบางอย่างขึ้นมามีประโยชน์ ยกตัวอย่างเช่น การสร้างฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดงเพื่อนำมาใช้แสดงละคร และ 3) การใช้คำถามของเด็ก ในการทำกิจกรรมครั้งนี้จะเน้นให้เด็กค้นหาคำตอบด้วยตนเอง แต่มีบางครั้งเด็กก็จะมีคำถามขึ้นมาเอง ยกตัวอย่างเช่น ถ้าหนูจะสร้างประตูปแบบนี้จากภาพวาดประตูของเด็กจะสร้างจากอะไร อีกทั้งกิจกรรมละครสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่ได้รับการยอมรับว่าช่วยส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ดังที่ภรณ์ คุรุรัตน์ (2526: 21) กล่าวถึง ความสำคัญของละครสร้างสรรค์ว่าการที่ครูใช้ลักษณะละครสร้างสรรค์เป็นสื่อในการเรียนการสอน จะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออก เกิดความเชื่อมั่นในตนเอง ช่วยส่งเสริมทักษะการใช้ภาษาให้ดีขึ้น มีการปรับตัวที่ดีและกระตุ้นให้เกิดความคิดจินตนาการในที่สร้างสรรค์ อีกทั้งเด็กวัยนี้เป็นเด็กช่างคิดช่างค้น มีความเป็นตัวของตัวเอง มีความอิสระ ไม่ชอบตามแบบใคร ชอบทำสิ่งแปลกใหม่ มีความสามารถประยุกต์และแสดงถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการสูง มีอารมณ์ขันและชอบการแสดงออก (อารี รังสินนท์. 2532: 61) สอดคล้องกับงานวิจัยของยาซาร์และเออรอล (Yasar; & Aral. 2012: 568) ที่ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ดังนั้นผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมละครสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้

2. ไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จึงไม่สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ว่า “พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย” ทั้งนี้เพราะกิจกรรมละครสร้างสรรค์แต่ละรูปแบบเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดในลักษณะเปิดกว้าง ไม่มีถูกผิด เน้นให้เด็กมีอิสระในการคิดและการแสดงออกตามจินตนาการของตัวเอง จึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยทุกกลุ่ม ทั้งกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์สูงและต่ำ ทำให้ไม่พบปฏิสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จากผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่ากิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3 รูปแบบสามารถนำไปใช้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยได้ ไม่ว่าเด็กจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน ก็สามารถนำรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ไปใช้ได้

3. เด็กปฐมวัยที่ได้รับรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ว่า “ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการทดลองที่เข้าร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวนควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี่ยงธรรมชาติ สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวน และเด็กปฐมวัยที่เข้าร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว” เพียงบางส่วนคือเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวนควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี่ยงธรรมชาติมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว แต่ไม่สอดคล้องตามสมมติฐานที่ตั้งไว้บางส่วนคือเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวนควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี่ยงธรรมชาติ และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวน มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เป็นเพราะการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวนและการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวนควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี่ยงธรรมชาติ มีส่วนเหมือนกันคือการใช้คำถามตามแนวคิดแบบหวนทบทวนที่เพิ่มเข้ามา นอกเหนือจากการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์เพียงอย่างเดียว ซึ่งการตั้งคำถามตามแนวคิดหวนทบทวนของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน ที่ผู้วิจัยใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ใช้ชื่อของหวนทบทวนเป็นสัญลักษณ์แทนการคิดที่แตกต่างกัน โดยเป็นคำถามปลายเปิดที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อหาในแต่ละกิจกรรม ยกตัวอย่างเช่น กิจกรรมละครสร้างสรรค์เรื่องความสุข ประกอบด้วยคำถามตามแนวคิดหวนทบทวน ดังนี้ หวนทบทวนคือการหาข้อเท็จจริงที่เป็นข้อมูล คำถามเช่น เด็ก ๆ เคยได้รับสิ่งใดเป็นของขวัญ หวนทบทวนคือการแสดงความรู้สึกต่อข้อมูลหรือสถานการณ์ต่าง ๆ คำถามเช่น เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรที่ได้รับของขวัญ หวนทบทวนคือการแสดงเหตุผลด้านบวกต่อข้อมูลหรือสถานการณ์ต่าง ๆ คำถามเช่น ถ้าเด็ก ๆ ได้ขนมเค้กเป็นของขวัญ เด็ก ๆ คิดว่าขนมเค้กมีประโยชน์อย่างไร หวนทบทวนคือการแสดงเหตุผลด้านลบต่อข้อมูลหรือสถานการณ์ต่าง ๆ คำถามเช่น ถ้าเด็ก ๆ ได้ขนมเค้กเป็นของขวัญ เด็ก ๆ คิดว่าขนมเค้กมีโทษอย่างไร หวนทบทวนคือการนำข้อมูลความรู้สึกและเหตุผลจากหวนทบทวนอื่น ๆ มาสร้างสรรค์สิ่งใหม่คำถามเช่น ถ้าเด็ก ๆ สามารถทำเค้กเองได้ เด็ก ๆ อยากทำเค้ก

เป็นรูปอะไรที่แปลก แตกต่างจากของเพื่อน และหมวกคิดสี่ฟ้าคือการสรุปแนวคิดเพื่อตัดสินใจขั้นต่อไป คำถามเช่น สรุปว่าเด็ก ๆ มีวิธีเลือก कैอย่างใดเพื่อเป็นของขวัญให้ผู้อื่น การฝึกคิดลักษณะนี้ช่วยเปิดโอกาสให้เด็กสามารถตอบตามความคิดและจินตนาการได้อย่างอิสระ ได้เพิ่มพูนความรู้ แลกเปลี่ยนข้อมูลและประสบการณ์ สามารถกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนได้ (Edward De Bono. 2000: 19-20) รวมทั้งผู้วิจัยได้กำหนดกรอบของคำถามตามแนวคิดหมวกหกใบให้สอดคล้องกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ทำให้เด็กตอบคำถามได้ครบทั้งหมวกหกสี แสดงว่าเด็กได้รับการส่งเสริมให้คิดสร้างสรรค์ครบทั้ง 4 ด้าน ดังนั้นคำถามตามแนวคิดหมวกหกใบช่วยส่งเสริมให้เด็กแสดงออกทางความคิดได้เต็มที่ ตอบคำถามได้หลากหลายคำตอบ สอดคล้องกับงานวิจัยของมัลลิกา เจริญพจน์ (2546: 85) ได้ศึกษาผลการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหมวกคิด 6 ใบของ เดอ โบโน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ผลการวิจัยพบว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหมวกคิด 6 ใบของ เดอ โบโน หลังทดลองสูงกว่าก่อนทดลอง และสูงกว่าเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติ ดังนั้นผลการศึกษานี้จึงแสดงให้เห็นว่าการใช้คำถามตามแนวคิดของหมวกหกใบสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ดียิ่งขึ้น

แต่จากผลการศึกษาที่พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบและกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย แม้ไม่ได้มีการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร เด็กปฐมวัยก็เป็นวัยที่มีความสนใจในสิ่งต่างๆ อยากรู้ อยากเห็นและมักจะพยายามเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอ ทำให้เมื่อผู้ใหญ่ถามคำถาม เด็กก็จะเกิดความคิดริเริ่มในการพยายามหาคำตอบมาตอบคำถามให้ได้ เห็นได้จากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กขณะตอบคำถาม เด็กหลายคนยกมือพร้อมกันเพื่อให้ได้เป็นคนตอบ และเมื่อชี้แนะว่าคำตอบซ้ำกับเพื่อน เด็กก็จะพยายามคิดคำตอบใหม่ ๆ ซึ่งทำให้เกิดเป็นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ ดังเช่นในทฤษฎีจิตสังคมของอีริคสัน เชื่อว่าเด็กวัย 3-6 ปี เป็นระยะวิกฤตของการพัฒนาความคิดริเริ่ม (Initiative) เนื่องจากเป็นระยะที่เด็กมีสมรรถภาพทางกล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสดีขึ้น เด็กวัยนี้จึงชอบซักถาม อยากเรียนรู้สิ่งที่อยู่รอบตัว มีความคิดริเริ่มในการวางแผนกำหนดเป้าหมายและพยายามมุ่งไปสู่เป้าหมายนั้น หากผู้ใหญ่ให้การส่งเสริมสนับสนุนต่อความอยากรู้อยากเห็น การถามคำถามต่างๆ การเล่นเกมจินตนาการของเด็ก การเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ คิดค้น ตัดสินใจด้วยตนเองและส่งเสริมการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายในระหว่างช่วงเวลานี้ ก็จะทำให้เด็กเกิดบุคลิกภาพในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ (ประณต เค้าฉิม. ม.ป.ป: 453,462-463) อีกทั้งในงานวิจัยนี้ได้รับว่าเด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ทำให้เด็กทุกคนมีโอกาสนในการตอบคำถาม แม้เด็กบางคนจะไม่ได้กระตือรือร้นในการตอบคำถามมากนัก แต่คำถามก็ช่วยกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความคิดของตนออกมา ด้วยเหตุผลดังกล่าวจึงเป็นเหตุให้เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 2 รูปแบบไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาจากแบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็กที่แสดงให้เห็นว่าจำนวนการตอบคำถามของเด็กที่ได้รับ

การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกรมีจำนวนมากกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ถ้าหากใช้ระยะเวลาทดลองเพิ่มมากขึ้นกลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร อาจพบความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก็เป็นได้

4. เด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกัน หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในแต่ละรูปแบบ มีความความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน จึงไม่สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 4 ที่ว่า “ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงหลังการทดลองจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำ” ทั้งนี้อาจเป็นเพราะแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของเจเลนและเออร์แบนวัดผลจากการวาดภาพ แสดงความสามารถทางการคิดด้วยการวาดต่อเติมภาพที่กำหนดให้อย่างอิสระตามจินตนาการ ไม่มีรูปแบบที่ตายตัวแล้วแต่จินตนาการของเด็กแต่ละคน จึงไม่จำกัดคำตอบเหมือนแบบทดสอบทางสติปัญญาที่มักจะมีคำตอบตายตัวหรือการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนส่วนใหญ่จะเป็นแบบปรนัยเติมคำสั้นๆ หรือเลือกคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว ดังที่กิลฟอร์ด (ดวงรัตน์ บุญวัน, 2552: 25; อ้างอิงจาก Guilford, 1967) ได้กล่าวถึงระดับสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์ทั้งในระดับต่ำถึงระดับสูง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปแบบความสามารถที่วัด เช่น ถ้ารูปแบบของความสามารถทางสติปัญญาเป็นแบบการคิดอเนกนัย ผลที่ได้ย่อมมีความสัมพันธ์อย่างสูงกับความคิดสร้างสรรค์ จากเหตุผลดังกล่าวจึงทำให้เด็กปฐมวัยที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำมีความคิดสร้างสรรค์ในงานวิจัยนี้ไม่แตกต่างกัน แต่มีงานวิจัยของเกทเซลและแจคสัน (Gatzels; & Jackson, 1962: 2-3) ที่ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์ คือบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักจะเป็นนักเรียนที่เรียนดี บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำมักจะเป็นนักเรียนที่เรียนอ่อน และงานวิจัยของกรวิกา กัปตพล (2553: 99) ที่ศึกษาผลของการเรียนแบบการคิดแก้ปัญหาอนาคตบนเว็บโดยใช้คลังวีดิทัศน์ ที่มีต่อความสามารถในการคิดสร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน พบว่านักเรียนที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและปานกลาง มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ต่ำ ซึ่งทั้ง 2 งานวิจัยนี้ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ ชนิดการใช้ภาษาเป็นสื่อในการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยให้เด็กตอบคำถามจากรูปภาพ อาจทำให้ผลการทดลองแตกต่างกับงานวิจัยครั้งนี้

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. คุณครูสามารถนำกิจกรรมละครสร้างสรรค์และคำถามตามแนวคิดหมวกหกใบไปใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนกับนักเรียนทุกกลุ่มทั้งกลุ่มที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและต่ำได้เพื่อให้

นักเรียนเกิดความรู้สึกสนุกสนานในการเรียนและฝึกทักษะในการคิดสร้างสรรค์ พร้อมทั้งให้การเสริมแรงโดยเบียร์รกร ช่วยกระตุ้นให้เด็กมีแรงจูงใจในการตอบคำถามเพิ่มขึ้น อีกทั้งเมื่อเด็กได้มีโอกาสแสดงออกทางความคิดและการตอบคำถาม จะทำให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออกทางความคิดยิ่งขึ้น

2. ผู้ปกครองสามารถใช้คำถามตามแนวคิดของหมวกหกใบในการกระตุ้นการถามตอบขณะทำกิจกรรมในครอบครัว ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ มีความภาคภูมิใจ เชื่อมั่นในตนเองและเป็นการเพิ่มความสัมพันธ์อันดีภายในครอบครัว

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. จำนวนเด็กในรูปแบบการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่ประกอบคำถามตามแนวคิดของหมวกหกใบมีจำนวนมาก ทำให้บางครั้งการตอบคำถามใช้เวลานานกว่าที่กำหนด ดังนั้นหากต้องการให้การจัดกิจกรรมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อาจจะถามคำถามในแต่ละกลุ่มย่อย เพื่อให้เด็กสามารถตอบคำถามและแสดงออกทางความคิดได้อย่างเต็มที่มากขึ้น

2. ควรทำการทดลองในการฝึกกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนระดับอื่นๆ เช่น ประถมศึกษา มัธยมศึกษา เป็นต้น และการใช้แบบทดสอบมาตรฐานในการวัดความคิดสร้างสรรค์รูปแบบอื่น เพื่อเปรียบเทียบผลของความคิดสร้างสรรค์ได้

3. อาจใช้ตัวแปรอื่นในการจัดประเภทหรือแบ่งกลุ่มของกลุ่มตัวอย่างเด็กปฐมวัย เช่น การอบรมเลี้ยงดู เนื่องจากการที่พ่อแม่ หรือผู้ปกครองให้การอบรมเลี้ยงดูแบบให้ความรัก ความอบอุ่นให้กำลังใจ สนับสนุนตอบสนองต่อความอยากรู้ อยากเห็นของเด็ก และให้อิสระในการสำรวจทำในสิ่งที่เด็กชอบ ซึ่งจะส่งผลให้เด็กกล้าตอบคำถามและมีความคิดสร้างสรรค์ที่สูงได้

4. ระยะเวลาในการดำเนินการทดลองครั้งนี้คือ 10 สัปดาห์ ซึ่งเป็นระยะเวลาไม่เพียงพอที่จะทำให้การใช้วิธีเสริมแรงโดยใช้เบียร์รกรสามารถส่งผลต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยได้ ดังนั้นในงานวิจัยครั้งต่อไป ควรใช้ระยะเวลาในการดำเนินการทดลองมากขึ้น เช่น 1 ภาคเรียนการศึกษา หรือ 1 ปีการศึกษา อาจทำให้พบความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์เมื่อเทียบกับกลุ่มที่ไม่ได้รับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รกรได้



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- กรวิกา กัปตพล. (2553). ผลของการเรียนแบบการคิดแก้ปัญหาอนาคตบนเว็บโดยใช้คลังวิธีทัศน์ที่มีต่อความสามารถในการคิดสร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่างกัน. วิทยานิพนธ์ คศ.ม. (หลักสูตรการสอนและเทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- กรมวิชาการ. (2546). หลักสูตรการศึกษาเด็กปฐมวัย พุทธศักราช 2546. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- เกียรติวรรณ อมาตยกุล. (2530). โรงเรียนนีโอฮิวแมนนิส มิติใหม่แห่งการศึกษาสำหรับเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2553). การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ในผู้ชนะสิบคิด. บันทึก: การศึกษา การเรียนการสอน การคิดเชิงสร้างสรรค์.
- ชัยณรงค์ เจริญพานิชกุล. (2539). พัฒนาเด็กด้วยศิลปะ. กรุงเทพฯ: อักษรสัมพันธ์.
- โชติ เพชรชื่น. (2522, กรกฎาคม-ธันวาคม). ความคิดสร้างสรรค์. วารสารการวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 1(2): 95-103.
- ดวงเดือน อ่อนน้อม. (2532). ช่วยหนูด้วยหนูอยากคิดเป็น แต่ครูด้วยรัก. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดวงรัตน์ บุญวัน. (2552). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาศุพรรณบุรี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา). กาญจนบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี. ถ่ายเอกสาร.
- ชนาภร สุขยิ่ง. (2553). ผลของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา ประพฤติกิจ. (2523). การเปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลทางการพูดภาษาอังกฤษของนักศึกษาฝึกหัดครูวิชาเอกภาษาอังกฤษที่เรียนโดยใช้กิจกรรมการละครกับการฝึกอุปประโยค. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- บงกช ทองเอี่ยม. (2551). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตปัญญาที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- บังเอิญ อินทร์. (2553). การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละคร. วิทยานิพนธ์. กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). เพชรบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี. ถ่ายเอกสาร.
- บุญใจ ศรีสถิตยัณรากร. (2555). การพัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย คุณสมบัติการวัดเชิงจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: คณะพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- บุษกร ณ สงขลา. (2549). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้คำถามขยายความคิด. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). สงขลา: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา. ถ่ายเอกสาร.
- ประเทือง ภูมิภัทราคม. (2540). การปรับพฤติกรรม ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ: โอเดียน-สโตร์.
- ประณต คำนิม. (ม.ป.ป.). เอกสารประกอบการเรียนวิชาจิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประยุทธ์ ไทยธานี. (2541). ผลของการคิดแบบหมวกหกใบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานของนักวิชาการ ศูนย์พัฒนาหลักสูตร กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. ปรินิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประสาธ อิศรปริดา. (2530). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก. มหาสารคาม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2545). การใช้ละครสร้างสรรค์ในการพัฒนาผู้เรียน. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- (2550). ละครสร้างสรรค์ กระบวนการเรียนรู้แนวทางเลือก. เอกสารประกอบการเรียนวิชา PA 314. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปองทิพย์ เทพอารีย์. (2549). ผลของการฝึกคิดนอกกรอบและการให้รางวัลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ปิยานี จิตร์เจริญ. (2543). ผลของการศึกษาการคิดโดยใช้เทคนิคหมวกความคิดหกใบที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ คศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ปิยานุช ยุตยาจาร. (2544). การเปรียบเทียบผลของการฝึกคิดแบบหมวกหกใบกับกิจกรรมกลุ่มที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอัสสัมชัญแผนกประถม กรุงเทพมหานคร. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- ผ่องพรรณ เกิดพิทักษ์. (2536). *การปรับพฤติกรรมเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เพียว พันธ์นิตย์. (2545). *การเปรียบเทียบผลของการใช้วิธีชี้เนคติกส์ควบคู่กับการเสริมแรงด้วยเบี้ยอรรถกร และการใช้วิธีชี้เนคติกส์ควบคู่กับการใช้หลักฟรีแมคที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดไผ่ตัน เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.*
- พัชรมณต์ ศุภสุข. (2556). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่นิทานประกอบคำถามปลายเปิด แบบมีโครงสร้างควบคู่การเสริมแรงทางสังคม. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.*
- พาสนา จุลรัตน์. (2548). *ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity). เอกสารประกอบการสอนวิชา PG 606 คณะศึกษาศาสตร์ ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- พรพิมล รอดเคราะห์. (2550). *ผลของรูปแบบของการให้ผลป้อนกลับในเกมมัลติมีเดียเพื่อการศึกษาที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์แตกต่างกัน. วิทยานิพนธ์ คศ.ม. (ภาควิชาหลักสูตร การสอนและเทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.*
- พรรัตน์ ดำรุง. (2547). *การละครสำหรับเยาวชน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- มัลลิกา เจริญพจน์. (2546). *ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหวมกคิด 6 ใบของเดอ โบโน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล. วิทยานิพนธ์ คศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.*
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2524). *ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.*
- (2526). *ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก สื่อการแสดงกับการพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2551). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.*
- ละมุล ชวัลลย์. (2543). *ผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทยประกอบคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.*

- เลขานุการสภาการศึกษา. (2550). การจัดการเรียนรู้แบบพัฒนากระบวนการคิดด้วยการใช้คำถาม
หมวดความคิด 6 ใบ. กรุงเทพฯ: วิ.ที.ซี.คอมมิวนิเคชั่น.
- วิจิตชัย ศิลปพัฒน์. (2555). ผลของการฝึกกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตามแนวคิดของวินนีเฟร็ด วาร์ด
และไบรอัน เวย์ ที่มีต่อพฤติกรรมที่ไม่กล้าแสดงออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
โรงเรียนวัดทรงธรรม อำเภอพระประแดง จังหวัดสมุทรปราการ. ปรินิพนธ์
กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- วิษณุ ทรัพย์สมบัติ. (2553). การประกันคุณภาพภายในของสถานศึกษา. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม
2556, จาก www.phk.ac.th/uploadajax/pragun54.ppt.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2544). นันทนาการและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว. กรุงเทพฯ: ท่ามาดีจำกัด
- สมพร สุทัศน์. (2541). จิตวิทยาการปกครองชั้นเรียน. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพร หลิมเจริญ. (2552). การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียน
ช่วงชั้นที่ 2. ปรินิพนธ์ กศ.ด. (การวิจัยและพัฒนาหลักสูตร). กรุงเทพฯ: บัณฑิต
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2539). ทฤษฎีและเทคนิคการปรับปรุงพฤติกรรม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนิสา กิตกมล. (2548). ผลของการเสริมแรงทางสังคมและการให้เบี่ยงเบนพฤติกรรมที่มีผลต่อพฤติกรรม
ด้านความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ กศ.ม.
(จิตวิทยาการศึกษา). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ดวงกมลสมัย.
- ศรีแพร จันทราภิรมย์. (2550). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะ
สร้างสรรค์โดยใช้เปลือกข้าวโพด. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารี พันธุ์มี. (2540). คิดอย่างสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ แกรมมี.
- (2545). ฝึกคิดให้เป็น คิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ไยไหม.
- อารี รังสินนท์. (2532). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.
- เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน. (2546). หมวกหกใบ คิด 6 แบบ (SIX THINKING HATS). แปลโดยสุดตระการ
ธนโกเศศ, พินทุสร ติวตานนท์ และคณะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ธรรมสาร
- อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร. (2529). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุทัยวรรณ ปิ่นประชาสาร. (2540). การละครสำหรับครูประถม. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและ
การสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- De Bono, Edward. (1978). *The Five-Day Course in Thinking*. London: Penguin Book.
- (2000). *Six Thinking Hats for Schools*. London: Penguin Book.
- Gardner, Howard. (2006). *Five Minds for the Future*. Boston: Harvard Business School.
- Getzels, J.W. & Jackson, P.J. (1962). *Creativity and Intelligence: Explorations with Gifted Students*. New York: John Wiley and Sons, Inc.
- Green, Michael; & Piel, John A. (2002). *Theories of Human Development*. United States of America: A Pearson Education Company.
- Glover, E. M. (1980). A Creativity-Training Workshop: Short-Term, Long-Term, and Transfer Effects. *Journal of Genetic Psychology*. Retrieved November 25, 2013, from <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00221325.1980.10534091?journalCode=vgnt20#.Us-qwtIW1y0>.
- Kim, Kyung H. (2011). The Creativity Crisis: The Decrease in Creative Thinking Scores on the Torrance Tests of Creative Thinking. *Creativity Research Journal*. Retrieved June 20, 2013, from http://kkim.wmwikis.net/file/view/Kim_2011_Creativity_crisis.pdf.
- Garaigordobil, Maite. & Berrucco, Laura. (2011). Effects of a Play Program on Creative Thinking of Preschool Children. *The Spanish Journal of Psychology*. Vol. 14, No.2, 608-618. Retrieved May 25, 2014, from http://dx.doi.org/10.5209/rev_SJOP.2011.v14.n2.9.
- Roger, C.R. (1970). *Towards a Theory of Creativity in P.E. Veman*, ed. Creativity. Hasmonds Worth: Penguin Book Ltd.
- Skinner, B.F. (1974). *About Behaviorism*. New York: Knopf.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding of Creative talent*. New Jersey: Prentice Hall.
- Yasar, Münevver C.; & Aral, Neriman. (2012). *Drama on the Creative Thinking Skills of 61-72 Months Old Pre-school Children*. US-China Education. Retrieved December 26, 2013, from <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED534301.pdf>.



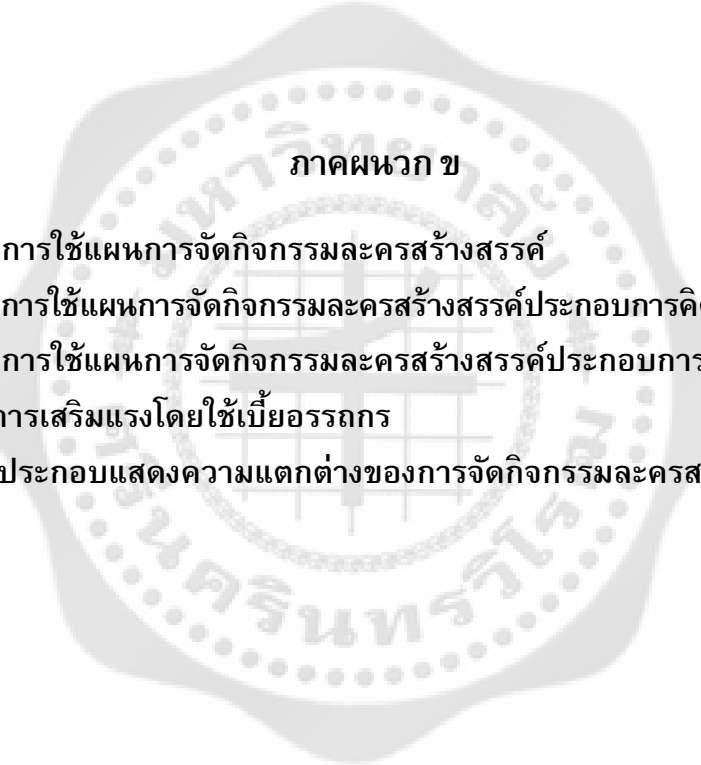


ภาคผนวก ก

- รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พาสนา จุลรัตน์
ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. อาจารย์ ดร.รังรอง สมมิตร
ภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. อาจารย์ ดร.ธิดารัตน์ ศักดิ์วีระกุล
สถาบันวิจัยและพัฒนาการศึกษาพิเศษ
คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. นางสาวรุ่งทิพย์ ภูเกียรติกิติ์
ผู้จัดการฝ่ายทรัพยากรบุคคล
บริษัทธรรมสรณ์
(วิทยากรบรรยายเรื่องการคิดแบบหมวกหกใบ)
5. นางสาวพัชรมณห์ ศุภสุข
นักวิชาการ
บริษัทผลิตสื่อสำหรับเด็ก



ภาคผนวก ข

- คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์
- คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ
- คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวก

หกใบควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

- ภาพประกอบแสดงความแตกต่างของการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ทั้ง 3

รูปแบบ

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

หลักการและเหตุผล

ในทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสันเชื่อว่าเด็กวัย 3-6 ปี เป็นระยะวิกฤตของการพัฒนาความคิดริเริ่ม (Initiative) เนื่องจากเป็นระยะที่เด็กมีสมรรถภาพทางกล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสดีมากขึ้น เด็กวัยนี้จึงชอบซักถาม อยากเรียนรู้สิ่งที่อยู่รอบตัว มีความคิดริเริ่มในการวางแผนกำหนดเป้าหมาย และพยายามมุ่งไปสู่เป้าหมายนั้น หากผู้ใหญ่ให้การส่งเสริมสนับสนุนต่อความอยากรู้อยากเห็น การถามคำถามต่างๆ การเล่นเกมจินตนาการของเด็ก การเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ คิดค้น ตัดสินใจ ด้วยตนเองและส่งเสริมการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายในระหว่างช่วงเวลานี้ ก็จะทำให้เด็กเกิดบุคลิกภาพในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยนั้น สามารถส่งเสริมได้ด้วยการจัดกิจกรรมหลายวิธีและวิธีหนึ่งคือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เนื่องจากละครสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผ่านบทละครที่เด็กร่วมกันคิด และการคิดทำทางภาษาออกมาอย่างอิสระ อีกทั้งกิจกรรมละครสร้างสรรค์สามารถแสดงได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงตามเรื่อง การแสดงละครใบ้และการแสดงโดยไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า กิจกรรมดังกล่าวล้วนแต่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถของเด็กอย่างเต็มที่

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์

เนื้อหา

กิจกรรมละครสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กแสดงละครที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด และแสดงออกทั้งท่าทางและภาษาอย่างอิสระ ส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งก่อนที่เด็กจะแสดงละครสร้างสรรค์ ผู้ดำเนินกิจกรรมได้จัดทำกิจกรรมนันทนาการเพื่อสร้างความรู้จัก สร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง ทำให้เด็กรู้สึกอบอุ่น ไว้วางใจและกล้าแสดงออกถึงความคิดอย่างเต็มที่ จากนั้นจะเป็นการฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานให้กับเด็ก ได้แก่ การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 การใช้จินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ การใช้ท่าใบ้ และการพูดต้นสด หลังจากนั้นจะเป็นการแสดงละครสร้างสรรค์ โดยใช้สถานการณ์สมมติ 3 เรื่อง ได้แก่ ความสุข ความเศร้าและความกลัว ซึ่งในแต่ละเรื่องประกอบด้วยกิจกรรม 4 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 เตรียมเรื่องในการแสดงละครสร้างสรรค์ ระยะที่ 2 เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์ ระยะที่ 3 ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์ และระยะที่ 4 สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

ระยะเวลาและการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ในครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือวันพฤหัสบดีและวันศุกร์ วันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที โดยมีขั้นตอนในการปฏิบัติดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็ก เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง โดยอาจใช้รูปภาพ เสียงดนตรี นิทานสั้นๆ หรือคำถามนำขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องในการฝึกทักษะแต่ละครั้ง

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมฝึกทักษะต่างๆ ให้แก่เด็ก โดยการทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ในแต่ละครั้ง คือครั้งที่ 1-2 กิจกรรมเน้นทบทวนการสร้างความรู้จักและละลายพฤติกรรม ครั้งที่ 3-8 ฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐาน และครั้งที่ 9-11 แสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

การเตรียมสื่อและการจัดสภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

1. สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับเด็กปฐมวัยในการฝึกแต่ละครั้ง ได้แก่ รูปภาพ เสียงดนตรี หน้ากากตัวละคร อุปกรณ์ที่ใช้ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดงและฉาก
2. จัดสภาพแวดล้อมให้มีบรรยากาศอบอุ่น สนุกสนาน ผู้ฟังไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน ง่วง นอนหรืออยากเข้าห้องน้ำ สถานที่มีแสงสว่างเพียงพอ สะอาดและไม่ร้อนอบอ้าว

บทบาทของผู้ดำเนินกิจกรรม

1. ศึกษาคู่มือการใช้และแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ให้เข้าใจชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม
2. คัดเลือกผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรม ควรมีคุณสมบัติคือ บุคคลที่มีใจรักเด็ก อยู่ใกล้ชิดเด็ก สามารถทำกิจกรรมร่วมกับเด็กได้ เช่น คุณครู คุณครูพี่เลี้ยง นักกิจกรรมบำบัด นักจิตวิทยาเด็ก และนักส่งเสริมพัฒนาการ เป็นต้น

3. จัดเตรียมสื่ออุปกรณ์และสภาพแวดล้อมที่จะจัดกิจกรรมให้พร้อม
4. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนการดำเนินกิจกรรมด้วยวิธีที่เหมาะสม
5. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วม ชักถาม และแสดงความคิดเห็นระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังดำเนินกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมเสร็จแล้ว
6. เนื่องจากกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เด็กจะได้รับการเปิดโอกาสให้แสดงเคลื่อนไหวอย่างมีอิสระ หากเกิดอุบัติเหตุ เช่น หกล้ม เป็นต้น เมื่อเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว ผู้ดำเนินกิจกรรมจะประเมินสถานการณ์ว่ารุนแรงเพียงใด เช่น หากเกิดอุบัติเหตุไม่ได้รุนแรงมาก เช่น เกิดรอยขีดเล็กน้อย อาจจะให้นั่งพัก แต่ถ้าหากเกิดเลือดออกหรือรุนแรงมากต้องพาเด็กไปห้องพยาบาลของโรงเรียน และได้รับการรักษาต่อไป

บทบาทของผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรม

1. ศึกษารายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์กับผู้ดำเนินกิจกรรมให้เข้าใจชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม
2. ช่วยกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความคิดและทำทางออกมาอย่างอิสระขณะทำกิจกรรม
3. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วม ชักถาม และแสดงความคิดเห็นระหว่างแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ได้แก่กลุ่มที่รับผิดชอบทำฉากและกลุ่มที่ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. ให้การดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็ก ๆ ทำกิจกรรม เช่น การตัดกระดาษ และการใช้อุปกรณ์ต่างๆ
5. ดูแลความเรียบร้อย ให้เด็กตั้งใจฟังขณะตอบคำถาม และไม่วิ่งเล่นนอกนอกกลุ่ม
6. เผื่อระวังอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้น เช่น การใช้กรรไกร การหกล้ม เป็นต้น

บทบาทของเด็ก

1. เข้าร่วมทำกิจกรรมนั้นหน้าการ ฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานและการแสดงละครสร้างสรรค์
2. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามตามการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง

ตารางการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์จัดในกิจกรรมเล่นเสรี ใช้นระยะเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันพฤหัสบดีและวันศุกร์ ใช้เวลาครั้งละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง แสดงกำหนดการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงกำหนดการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

ครั้งที่	วัน	กิจกรรม	หัวข้อเรื่อง	คำถามตามแนวคิด หมวกหกใบ
กิจกรรมนันทนาการ				
1	พฤหัสบดี	กิจกรรมนันทนาการ	บอกตัวตน	-
2	ศุกร์	กิจกรรมนันทนาการ	รู้จักเธอ	-
ฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐาน				
3	พฤหัสบดี	ด้านการใช้ ประสาทสัมผัสทั้ง 5	ปริศนาสัมผัสทั้ง 5	-
4	ศุกร์	ด้านการใช้จินตนาการ	ไปเที่ยวทะเล	-
5	พฤหัสบดี	ด้านการใช้ความคิด สร้างสรรค์	ปั้นแต่ง	-
6	ศุกร์	ด้านการเคลื่อนไหว สร้างสรรค์	การเติบโตของผีเสื้อ	-
7	พฤหัสบดี	ด้านการใช้ท่าไป	ทำทางบอกเรื่องราว	-
8	ศุกร์	ด้านการพูดต้นสด	หนังสือ	-
การแสดงละครสร้างสรรค์				
9	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 1	เตรียมเรื่องในการ แสดงละคร สร้างสรรค์	-
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 2	เตรียมการแสดง ละครสร้างสรรค์	-
	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 3	ดำเนินการแสดง ละครสร้างสรรค์	-
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 4	สรุปการแสดงละคร สร้างสรรค์	-
10	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 1	เตรียมเรื่องในการ แสดงละคร สร้างสรรค์	-

ครั้งที่	วัน	กิจกรรม	หัวข้อเรื่อง	คำถามตามแนวคิด หมวดหกใบ
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 2	เตรียมการแสดง ละครสร้างสรรค์	-
	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 3	ดำเนินการแสดง ละครสร้างสรรค์	-
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 4	สรุปการแสดงละคร สร้างสรรค์	-
11	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 1	เตรียมเรื่องในการ แสดงละคร สร้างสรรค์	-
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 2	เตรียมการแสดง ละครสร้างสรรค์	-
	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 3	ดำเนินการแสดง ละครสร้างสรรค์	-
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 4	สรุปการแสดงละคร สร้างสรรค์	-

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 1

หัวข้อเรื่อง: บอกตัวตน

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อสร้างความรู้จัก ความคุ้นเคยและความเป็นกันเองระหว่างเด็กกับเด็ก และเด็กกับผู้ดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำตัวทักทายกับเด็ก
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนั่งเป็นวงกลมวงใหญ่ 1 วง
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ท่าทางบอกตัวตน” โดยให้เด็กบอกชื่อและท่าท่าที่เด็กชอบ โดยให้เพื่อนๆช่วยกันร้องเพลง “เธอชื่ออะไร เธอชื่อ.....(บอกชื่อตนเอง) ชอบท่าท่าแบบนี้ๆ (ท่าท่าที่ชอบ)” แนะนำชื่อจนครบทุกคน

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ป้ายชื่อบอกตัวตน” โดยให้เด็กในแต่ละกลุ่มนึกถึงอะไรก็ได้ที่เด็กชอบ แล้วใช้สีเทียนวาดลงในกระดาษขนาด 1/4 A4 เพื่อทำป้ายชื่อของตนเอง
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมและผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมนำชื่อของเด็กที่เตรียมไว้ติดลงบนป้ายชื่อของเด็กแต่ละคน
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “แสดงตัวตน” เมื่อเด็กทำป้ายชื่อเสร็จแล้ว ให้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม เพื่อแนะนำว่าตนเองชอบอะไร เพราะเหตุใด หลังจากกลุ่มแรกแนะนำเสร็จแล้ว กลุ่มต่อไปแนะนำต่อจนครบทุกคน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. กระดาษขนาด 1/4 A4 จำนวน 90 แผ่น
2. แผ่นรายชื่อของเด็กแต่ละคน
3. สีเทียน
4. กาว

5. เชือก

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 2

หัวข้อเรื่อง: รู้จักเธอ

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อสร้างความรู้จัก ความคุ้นเคยและความเป็นกันเองระหว่างเด็กกับเด็ก และเด็กกับผู้ดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำตัวทักทายกับเด็ก
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ตามหาเธอ” โดยให้เด็กจับมือเป็นวงกลมวงใหญ่ แล้วเคลื่อนไหวจังหวะการเดินให้ตรงกับจังหวะการตีกลอง 4 จังหวะ ได้แก่

- 2.1 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองจังหวะช้าๆ ให้เด็กเดินเหมือนแมวยอง
- 2.2 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองจังหวะปกติ ให้เด็กเดินธรรมดา
- 2.3 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองจังหวะเร็ว ให้เด็กเดินเร็ว
- 2.4 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองดังแกร๊ก ให้เด็กหยุดเดิน

และเมื่อเด็กหยุดเดินให้เด็กตามหาเพื่อนที่มีชื่อเล่นประกอบด้วยพยัญชนะเดียวกัน เช่น เด็กชื่อเล่นว่าพลอย จับคู่กับเพื่อนที่มีชื่อเล่นประกอบด้วยพยัญชนะ พ หรือ ล หรือ ย ตัวใดตัวหนึ่งก็ได้ แต่ถ้าหากมีเด็กที่ไม่มีคู่ให้จับคู่กับเด็กคนที่ไม่มีคู่เหมือนกัน

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “รู้จักเธอ” โดยให้เด็กวาดรูปเพื่อนคนที่จับคู่ด้วย และวาดรูปสิ่งที่เกี่ยวกับเพื่อนคนนั้น เช่น อาหารที่เพื่อนชอบ สถานที่ที่เพื่อนชอบ สัตว์ที่เพื่อนชอบ เป็นต้น

2. เมื่อเด็กวาดรูปเสร็จแล้ว หลังจากนั้นให้เด็กบรรยายลักษณะของเพื่อนและสิ่งที่เพื่อนชอบจนครบทุกคน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. กลอง
2. กระดาษ A4
3. ดินสอ

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 3

หัวข้อเรื่อง: ปริศนาสัมผัสทั้ง 5

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้เด็กฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานด้านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยสามารถสังเกต รายละเอียดและอธิบายลักษณะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กช่วยกันบอกหน้าที่ของอวัยวะสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา จมูก ปาก หู และมือ

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันร้องเพลง “ตา หู จมูก” 1 รอบ

ตา หู จมูก จับให้ถูก จับจมูก ตา หู

จับใหม่ จับให้ฉันดู (ซ้ำ)

จับจมูก ตา หู จับหู ตา จมูก

ร้องเพลงรอบที่ 2 ให้เด็กจับอวัยวะของตนเองตามเนื้อเพลง เช่น เมื่อร้องเพลงที่มีเนื้อเพลงตรงกับคำว่า “ตา” ให้เอามือจับตาตนเอง หรือตรงกับคำว่า “หู” ให้เอามือจับหูตนเอง หรือตรงกับคำว่า “จมูก” ให้เอามือจับตาตนเอง

ร้องเพลงรอบที่ 3 ให้เด็กจับอวัยวะของเพื่อนที่จับคู่ด้วยตามเนื้อเพลง

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ปริศนาสัมผัสทั้ง 5” โดยให้เด็กแต่ละกลุ่มสังเกตผลไม้ในกล่องกลุ่มของตนเอง (ไม่ให้กลุ่มอื่นเห็นหรือรู้ว่าเป็นผลไม้อะไร) จากนั้นให้เด็กช่วยกันอธิบายถึงลักษณะของผลไม้ชนิดนั้น ซึ่งมีคำถามนำ ดังนี้

2.1 ผลไม้ชนิดนี้มีลักษณะอย่างไร (สี, ลวดลาย, ขนาด, รูปร่าง) ให้ใช้สัมผัสทางตาโดยการมองลักษณะของผลไม้

2.2 ผลไม้ชนิดนี้มีพื้นผิวอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางมือโดยการจับผิวของผลไม้

2.3 ผลไม้ชนิดนี้มีกลิ่นอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางจมูกโดยการให้ดมกลิ่นผลไม้

2.4 ผลไม้ชนิดนี้มีรสชาติอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางปากโดยการชิมผลไม้

2.5 ผลไม้ชนิดนี้เมื่อเราเคาะหรือตีจะมีเสียงอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางหูโดยการฟังเสียง

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแต่ละกลุ่มบอกลักษณะผลไม้ของกลุ่มตนเอง และให้เพื่อนกลุ่มที่เหลือทายว่าคือผลไม้อะไร (อาจมีรูปภาพผลไม้ให้เด็กเลือก ถ้าเด็กตอบไม่ถูก)

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. ผลไม้ 3 ชนิดที่มีลักษณะแตกต่างกัน (เช่น แตงโม, ข้าวโพด, ชมพู เป็นต้น) มีทั้งเป็นลูกและที่หั่นเป็นชิ้นไว้สำหรับดมและชิม

2. กล่องสำหรับใส่ผลไม้

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม

2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 4

หัวข้อเรื่อง: ไปเที่ยวทะเล

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้เด็กฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานด้านการใช้จินตนาการ โดยสามารถใช้ความคิดในการนึกถึงสิ่งต่างๆ ได้อย่างอิสระและไม่มีการกำหนดที่ตายตัว

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำตัวทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง “ไปเที่ยวทะเล” โดยบอกเด็กว่าวันนี้เราจะไปเที่ยวด้วยกัน แต่ก่อนจะไปเที่ยวให้เด็กลองจินตนาการถึงเสียงที่ได้ยินก่อน ได้แก่ เสียงคลื่นกระทบชายหาด เสียงกำลังว่ายน้ำ เสียงนกบิน เสียงพายุก และให้ทำท่าประกอบตามความคิดของตนเอง

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ไปเที่ยวทะเล” โดยให้เด็กจินตนาการว่ากำลังขึ้นเรือ แล้วให้นั่งต่อแถวกันในแต่ละกลุ่มและจับไหล่เพื่อนคนข้างหน้า จากนั้นให้จินตนาการตามเสียงที่ได้ยินว่าขณะนี้กำลังอยู่ที่ไหน ได้ยินเสียงอะไรบ้าง ยกตัวอย่างเช่น ได้ยินเสียงนก ให้สมมติว่านกกำลังบินผ่านมาทำอย่างไร สิ่งแวดล้อมรอบๆ มีอะไรบ้าง พบเจอสัตว์ได้น้ำมีอะไรบ้าง จากนั้นเจอพายุทำให้เรือแตก เด็กทุกคนโดนน้ำพัดไปยังเกาะแห่งหนึ่ง
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทุกคน นอนสบายๆ นึกถึงเกาะแห่งนั้น โดยจินตนาการตามผู้ดำเนินกิจกรรม เริ่มต้นด้วยการจินตนาการถึงเกาะที่ไม่เคยมีใครพบเจอมาก่อน เมื่อเราลืมตาขึ้นมา เดินไปตามหาดทรายแล้วพบเจออะไรบางอย่าง ให้เด็กจินตนาการถึงรูปร่างลักษณะของสิ่งนั้นเป็นอย่างไร ให้ทำมือแสดงรูปร่างของสิ่งนั้นและเอาไว้ทำอะไร (แสดงท่าทางประกอบ)
4. เมื่อเด็กจินตนาการเสร็จแล้ว ให้ช่วยกันบอกว่าพบเจออะไรกันบ้างและวาดสิ่งที่เด็กพบเห็นลงในกระดาษ ใส่ถุงสมบัติร่วมกัน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ
 - 1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง
 - 1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. เสียงคลื่นกระทบชายหาด เสียงกำลังว่ายนํ้า เสียงนกบิน เสียงพายุ
2. กระดาษ
3. ดินสอ
4. สีเทียน
5. รูปร่างต่างๆ ได้แก่ วงกลม สีเหลี่ยมและสามเหลี่ยมหลายๆ ชิ้น

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 5

หัวข้อเรื่อง ปันแต่ง

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยให้เด็กได้นำความคิดจากจินตนาการของตนเองมาต่อยอดเป็นความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง “เมืองของพระราชา” โดยเนื้อเรื่องมีสัตว์ประหลาดจะเข้ามาโจมตีเมืองของพระราชา ดังนั้นเด็กจะต้องช่วยกันสร้างกำแพง และมีกติกาว่าถ้าเด็กสามารถสร้างกำแพงได้ตามรูปร่างที่กำหนด สัตว์ประหลาดจะไม่สามารถเข้ามาได้
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน แล้วให้เด็กแต่ละกลุ่มอยู่ในเส้นเชือกและให้ขยับเส้นเชือกตามรูปร่างที่กำหนด ได้แก่ รูปวงกลม สีเหลี่ยม และสามเหลี่ยม (อาจจะสาธิตเป็นตัวอย่างก่อน) และให้เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันยกตัวอย่างสิ่งรอบตัวที่มีรูปร่างดังกล่าว

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ปันแต่ง” โดยการแจกดินน้ำมันให้เด็กคนละ 1 ก้อน แล้วให้จินตนาการถึงสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้
 - 1.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นรูปวงกลม 1 ลูก และสีเหลี่ยม 1 ลูก
 - 1.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นลูกบอลลูกใหญ่ 1 ลูกและลูกบอลลูกเล็ก 1 ลูก
 - 1.3 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นคนอ้วน 1 คนและคนผอม 1 คน
 - 1.4 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นคนสูง 1 คนและคนเตี้ย 1 คน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กลองคิดว่าดินน้ำมันของเรา เราอยากให้เป็นอะไรให้แตกต่างจากคนอื่น โดยมีอุปกรณ์ตกแต่งให้ ได้แก่ สีเมจิก, เศษกระดาษสี, กาว, ไหมพรม, สีเทียน และกรรไกร แล้วนำมาติดลงบนกระดาษของแต่ละคน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

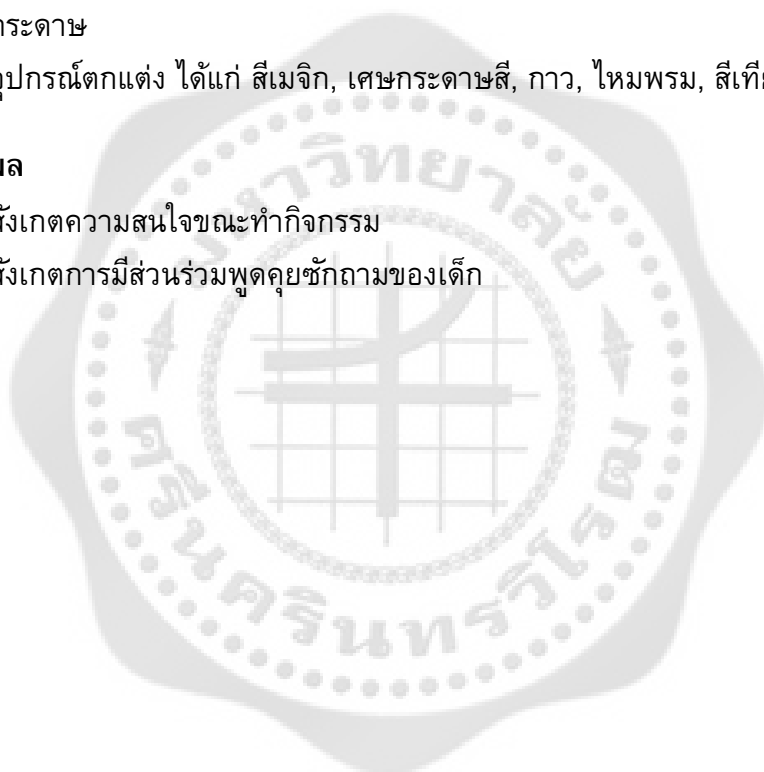
- 1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง
- 1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. หน้ากากสัตว์ประหลาด
2. เชือก
3. ภาพรูปร่างวงกลม, สีเหลี่ยมและสามเหลี่ยม
4. ดินน้ำมัน
5. กระดาษ
6. อุปกรณ์ตกแต่ง ได้แก่ สีเมจิก, เศษกระดาษสี, กาว, ไหมพรม, สีเทียนและกรรไกร

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 6

หัวข้อเรื่อง: การเติบโตของผีเสื้อ

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ โดยให้เด็กได้นำความคิดสร้างสรรค์ มาใช้ในการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง “ฤดูกาลที่แตกต่าง” โดยเนื้อเรื่องเกี่ยวกับฤดูกาลของประเทศไทยซึ่งมีทั้งหมด 3 ฤดู ได้แก่ ฤดูหนาว ฤดูร้อนและฤดูฝน
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฟังเสียงต่อไปนี้ ได้แก่ เสียงลมแรง เสียงทะเล และเสียงฝน แล้วให้เด็กช่วยกันบอกว่าเสียงนี้น่าจะเป็นฤดูอะไร แล้วทำกิจกรรมอะไรกันบ้างในฤดูนั้นพร้อมกับทำท่าประกอบ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “การเติบโตของผีเสื้อ” โดยให้เด็กดูวิดีโอการเติบโตของผีเสื้อ เริ่มตั้งแต่ไข่กลายเป็นหนอน แล้วกลายเป็นดักแด้ สุดท้ายกลายเป็นผีเสื้อ เมื่อเด็กดูจบแล้วให้เด็กช่วยกันคิดว่าการเติบโตของผีเสื้อในแต่ละช่วงมีท่าทางอย่างไร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแสดงท่าทางพร้อมเพลงประกอบการเติบโตของผีเสื้อ

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ
 - 1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง
 - 1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. เสียงลมแรง เสียงทะเล และเสียงฝน
2. วิดีโอการเติบโตของผีเสื้อ
3. เสียงดนตรีประกอบการเติบโตของผีเสื้อ

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 7

หัวข้อเรื่อง: ทำทางบอกเรื่องราว

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการใช้ท่าไป โดยให้เด็กได้้นำการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ มาแสดงเป็นเรื่องราวโดยไม่มีบทพูด

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่องการแสดงท่าไป และให้เด็กแสดงสีหน้าตามภาพอารมณ์ ได้แก่ ภาพหน้ายิ้ม ภาพหน้าร้องไห้ ภาพหน้าโกรธ และภาพหน้ากลัว
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมขออาสาสมัครเด็ก 2 คนมาแสดงท่าไปตามเรื่องราวที่ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ คือคนที่ 1 ทำท่ากำลังนอนฝันดี (นอนหลับตาแล้วยิ้มอย่างมีความสุข หายใจสม่ำเสมอ) และคนที่ 2 ทำท่ากำลังนอนฝันร้าย (นอนดิ้นไปมา คิ้วขมวดและหายใจเร็วๆ) จากนั้นถามเด็กคนอื่นว่า 2 คนนี้กำลังเกิดอะไรขึ้น แล้วสรุปว่าบางครั้งเราไม่ได้พูดอะไร แต่เมื่อเราสังเกตสีหน้าท่าทางเด็กก็รู้ว่าคุณนั้นๆ กำลังทำอะไรและมีอารมณ์แบบใด

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 6 กลุ่มกลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติโดยใช้ท่าไปเป็นสื่อในการแสดงออกถึงเหตุการณ์สมมติดังต่อไปนี้
 - 2.1 กลุ่มที่ 1 เรื่องแย่งของเล่นเพื่อน แล้วเกิดการชกต่อยกัน
 - 2.2 กลุ่มที่ 2 เรื่องขอเพื่อนเล่นด้วย แล้วเล่นด้วยกันสนุกสนาน ไม่ทะเลาะกัน
 - 2.3 กลุ่มที่ 3 เรื่องไม่ต่อแถวซื้อขนม มีการแซงคิวกันจึงเกิดการแย่งกันซื้อของ
 - 2.4 กลุ่มที่ 4 เรื่องต่อแถวซื้อขนม ไม่แซงคิวกันแล้วมาทานด้วยกัน
 - 2.5 กลุ่มที่ 5 เรื่องไม่ตั้งใจเรียนขณะครูสอน เด็กบางคนหลับ บางคนวิ่งเล่นกันรอบห้อง

ห้อง

- 2.6 กลุ่มที่ 6 เรื่องตั้งใจเรียนขณะครูสอน เมื่อครูถาม เด็กก็ยกมือตอบคำถาม
- เมื่อแสดงเสร็จ 1 กลุ่มให้เด็กคนอื่นช่วยกันบอกว่าเพื่อนแสดงเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร การแสดงสีหน้าอารมณ์เป็นอย่างไร

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. ภาพอารมณ์ ได้แก่ ภาพหน้ายิ้ม ภาพหน้าร้องไห้ ภาพหน้าโกรธ และภาพหน้ากลัว
2. อุปกรณ์ประกอบการแสดงทำใบ้ ได้แก่ จาน กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ดและ

ลูกบอล

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 8

หัวข้อเรื่อง: หนึ่งสั้น

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการพูดต้นสด โดยให้เด็กได้นำการใช้ท่าไปมาเสริมบทสนทนาเพื่อให้เหตุการณ์ดูสมจริงมากขึ้น

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำ โดยการยกตัวอย่างเหตุการณ์เด็กไม่สบาย (ขออาสาสมัครเด็ก 1 คน) ไปหาคุณหมอที่โรงพยาบาล ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติโดยคิดบทพูดเองตามสถานการณ์ ซึ่งผู้ดำเนินกิจกรรมจะสวมบทบาทแสดงเป็นคุณหมอ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 6 กลุ่มกลุ่มละเท่าๆ กัน
 2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติโดยใช้ท่าทางและบทพูดเป็นสื่อในการแสดงออกถึงเหตุการณ์สมมตินี้
 - 2.1 กลุ่มที่ 1 เรื่องแย่งของเล่นเพื่อน แล้วเกิดการชกต่อยกัน
 - 2.2 กลุ่มที่ 2 เรื่องขอเพื่อนเล่นด้วย แล้วเล่นด้วยกันสนุกสนาน ไม่ทะเลาะกัน
 - 2.3 กลุ่มที่ 3 เรื่องไม่ต่อแถวซื้อขนม มีการแซงคิวกันจึงเกิดการแย่งกันซื้อของ
 - 2.4 กลุ่มที่ 4 เรื่องต่อแถวซื้อขนม ไม่แซงคิวกันแล้วมาทานด้วยกัน
 - 2.5 กลุ่มที่ 5 เรื่องไม่ตั้งใจเรียนขณะครูสอน เด็กบางคนหลับ บางคนวิ่งเล่นกันรอบห้อง
 - 2.6 กลุ่มที่ 6 เรื่องตั้งใจเรียนขณะครูสอน เมื่อครูถาม เด็กก็ยกมือตอบคำถาม
- เมื่อแสดงเสร็จ 1 กลุ่มให้เด็กคนอื่นช่วยกันบอกว่าเพื่อนแสดงเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร การแสดงสีหน้าอารมณ์เป็นอย่างไร และบทพูดของเพื่อนเป็นอย่างไร เราควรทำตามพฤติกรรมนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ
 - 1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง
 - 1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. อุปกรณ์ประกอบการแสดงทำไม้ ได้แก่ จาน กระดาน ปากกาไวท์บอร์ดและลูกบอล
2. รูปภาพตัวอย่าง (ภาพตัวอย่างมีเด็ก 3 คน คนหนึ่งกำลังทิ้งขยะลงแม่น้ำ อีก 2 คน ช่วยกันเก็บขยะทิ้งลงถังขยะ)

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 9

หัวข้อเรื่อง: ความสุข

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดแต่งบทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกแสดงละคร ทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกสรุปขั้นตอนของการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นในการเตรียมเรื่องจนถึงแสดงเสร็จสิ้นแล้ว

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ระยะที่ 1 (วันที่ 1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กร่วมกันคิดโครงเรื่องและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็ก เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนึกถึงเหตุการณ์ที่เด็กรู้สึกมีความสุข

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันแต่งบทละครและชื่อเรื่อง โดยใช้ภาพรูปเด็กได้ของขวัญเป็นสื่อในการคิดต่อเติมเรื่องราว และกระตุ้นให้เด็กช่วยกันคิดเนื้อเรื่องออกมาโดยใช้คำถามนำดังนี้ เด็กได้รับของขวัญเนื่องในวันพิเศษอะไร เหตุการณ์นี้มีใครบ้าง สถานที่เกิดขึ้นที่ไหน ก่อนที่เด็กคนนี้จะได้รับของขวัญมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น หลังจากเด็กได้รับของขวัญแล้วเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นอีกบ้าง

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงละครสร้างสรรค์ แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมละครสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 1 กำหนดตัวละครและบทสนทนา โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็กในการกำหนดตัวละครว่าเรื่องที่เด็กๆ ช่วยกันแต่งนั้นมีตัวละครอะไรบ้าง ใครอยากแสดงเป็นตัวละครตัวนี้ แล้วฉากต่างๆ มีตัวละครอะไร เขาพูดคุยกันถึงเรื่องอะไรบ้าง

กลุ่มที่ 2 ออกแบบฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าฉากต่างๆ ที่อยู่ในเรื่อง เด็กๆ ช่วยกันคิดว่าสถานที่นั้นเป็นอย่างไร แล้วให้เด็กๆ ช่วยกันวาดฉากลงในแผ่นกระดาษ A4

กลุ่มที่ 3 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงในเรื่องมีอุปกรณ์อะไรบ้าง แล้วให้เด็ก ๆ แต่ละคนวาดอุปกรณ์ลงในครึ่งแผ่นกระดาษ A4

หมายเหตุ เมื่อเปลี่ยนสถานการณ์สมมติ ในครั้งต่อไปจะมีการสลับหน้าที่ของกลุ่มเด็กทุกครั้ง คือกลุ่มที่ 1 จะทำหน้าที่ออกแบบฉาก กลุ่มที่ 2 จะทำหน้าที่ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และกลุ่มที่ 3 จะทำหน้าที่กำหนดตัวละครและบทสนทนา

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 2 (วันที่ 2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กแต่ละกลุ่มทำหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทบทวนบทบาทของตนเองว่าใครทำอะไร

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มเดิมจากครั้งที่แล้ว)

กลุ่มที่ 1 ซ้อมการแสดง โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลและให้คำแนะนำกับนักแสดงในการซ้อมบทละครว่าในฉากนี้ใครรับบทเป็นตัวละครอะไร มีบทบาทอย่างไร เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร และพยายามกระตุ้นให้เด็กคิด แสดงท่าทางและสีหน้าออกมาเองตามบทละคร

กลุ่มที่ 2 ทำฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็ก ๆ ประดิษฐ์ฉาก และนำไปตกแต่งเป็นฉากพร้อมแสดง

กลุ่มที่ 3 ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็ก ๆ ประดิษฐ์อุปกรณ์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 3 (วันที่ 3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้กลุ่มเด็กที่ทำหน้าที่แสดงละครได้แสดงละครสร้างสรรค์ ส่วนเด็กกลุ่มอื่นจะเป็นผู้ดูละคร

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงการปฏิบัติตนในการชมละคร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กทบทวนเนื้อเรื่องของบทละครที่ช่วยกันแต่งเรื่อง

“ความสุขของฉัน”

3. เด็กแต่ละกลุ่มเตรียมความเรียบร้อยก่อนแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. เด็กกลุ่มที่มีหน้าที่แสดงละครปฏิบัติการแสดง ตามเนื้อเรื่องที่แต่ง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้ดูแลและช่วยเหลือเรื่องการแต่งตัว

2. เด็กที่ไม่ได้แสดงเป็นผู้ชมปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการชมละคร ได้แก่ ไม่วิ่งเล่น พูดคุยกันเสียงดัง และเล่นกันขณะชมการแสดง

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 4 (วันที่ 4) สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กสรุปถึงกิจกรรมที่ทำตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันดูภาพประทับใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กสนทนาถึงการแสดงละครสร้างสรรค์ที่เด็กได้ปฏิบัติมาแล้ว
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กวาดภาพสิ่งที่ได้เรียนรู้และระบายสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ
 - 1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง
 - 1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. รูปภาพเด็กได้ของขวัญ
2. อุปกรณ์สำหรับการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. กระดาษ A4
4. ดินสอไม้
5. อุปกรณ์ระบายสี เช่น สีเทียน
6. ภาพประทับใจของเด็กในการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์เรื่อง ความสุข (รูปภาพที่เด็กทำกิจกรรมตั้งแต่ระยะที่ 1(เตรียมเรื่อง) - ระยะที่ 3 (แสดงละครสร้างสรรค์))

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 10

หัวข้อเรื่อง: ความเศร้า

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดแต่งบทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกแสดงละคร ทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกสรุปขั้นตอนของการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นในการเตรียมเรื่องจนถึงแสดงเสร็จสิ้นแล้ว

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ระยะที่ 1 (วันที่ 1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กร่วมกันคิดโครงเรื่องและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนึกถึงเหตุการณ์ที่ทำให้เด็กรู้สึกเศร้าหรือเสียใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูวิดีโอเรื่อง A mother-son story เป็นเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวหนึ่งที่แม่ต้องรับภาระดูแลลูกคนเดียวและไม่ค่อยมีเงินมากนัก วันหนึ่งไปห้างสรรพสินค้า ลูกอยากได้ของเล่นซึ่งมีราคาแพง แม่ไม่สามารถซื้อให้ลูกได้ ลูกก็ร้องไห้และงอนแม่ของตน แม่แอบร้องไห้ที่ไม่สามารถซื้อของเล่นให้ลูกได้ ในคืนนั้นแม่จึงได้ทำของเล่นคล้ายๆกับที่ลูกอยากได้จากกระดาษที่เหลือใช้จนไม่ได้นอน แต่เมื่อลูกตื่นขึ้นมา เห็นของเล่นที่แม่ทำให้กลับโยนทิ้ง เมื่อเด็กดูจบแล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็น

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันแต่งเรื่องบทละครเกี่ยวกับเรื่องเศร้าหรือเสียใจ โดยให้เด็กเลือกเหตุการณ์จากเรื่องที่เพื่อนๆ ได้แสดงความคิดเห็นจากขั้นนำ นำมาคิดต่อเติมเรื่องราว และผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้เด็กช่วยกันคิดเนื้อเรื่องออกมาโดยใช้คำถามนำดังนี้ เด็กๆ คิดว่าเหตุการณ์นี้มีใครบ้าง สถานที่เกิดขึ้นที่ไหน ก่อนที่เด็กคนนี้จะรู้สึกเศร้าเสียใจมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น หลังจากที่เกิดเรื่องที่ทำให้เศร้าเสียใจแล้วเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นอีกบ้าง

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงละครสร้างสรรค์ แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมละครสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 3 กำหนดตัวละครและบทสนทนา โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็กในการกำหนดตัวละครว่าเรื่องที่เด็กๆ ช่วยกันแตงนั้นมีตัวละครอะไรบ้าง ใครอยากแสดงเป็นตัวละครตัวนี้ แล้วจากต่างๆ มีตัวละครอะไร เขาพูดคุยกันถึงเรื่องอะไรบ้าง

กลุ่มที่ 1 ออกแบบฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าจากต่างๆ ที่อยู่ในเรื่อง เด็กๆ ช่วยกันคิดว่าสถานที่นั้นเป็นอย่างไร แล้วให้เด็กๆ ช่วยกันวาดฉากลงในแผ่นกระดาษ A4

กลุ่มที่ 2 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงในเรื่องมีอุปกรณ์อะไรบ้าง แล้วให้เด็กๆ แต่ละคนวาดอุปกรณ์ลงในครึ่งแผ่นกระดาษ A4

หมายเหตุ เมื่อเปลี่ยนสถานการณ์สมมติ ในครั้งต่อไปจะมีการสลับหน้าที่ของกลุ่มเด็กทุกครั้ง คือกลุ่มที่ 1 จะทำหน้าที่ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง กลุ่มที่ 2 จะทำหน้าที่กำหนดตัวละครและบทสนทนาและกลุ่มที่ 3 จะทำหน้าที่ออกแบบฉาก

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 2 (วันที่ 2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กแต่ละกลุ่มทำหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนากับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทบทวนบทบาทของตนเองว่าใครทำอะไร

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มเดิมจากครั้งที่แล้ว)

กลุ่มที่ 3 ซ้อมการแสดง โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลและให้คำแนะนำกับนักแสดงในการซ้อมบทละครว่าในฉากนี้ใครรับบทเป็นตัวละครอะไร มีบทบาทอย่างไร เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร และพยายามกระตุ้นให้เด็กคิด แสดงท่าทางและสีหน้าออกมาเองตามบทละคร

กลุ่มที่ 1 ทำฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์ฉาก และนำไปตกแต่งเป็นฉากพร้อมแสดง

กลุ่มที่ 2 ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์อุปกรณ์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 3 (วันที่ 3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้กลุ่มเด็กที่ทำหน้าที่แสดงละครได้แสดงละครสร้างสรรค์ ส่วนเด็กกลุ่มอื่นจะเป็นผู้ดูละคร

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงการปฏิบัติตนในการชมละคร

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กทบทวนเนื้อเรื่องของบทละครที่ช่วยกันแต่งเรื่อง

“ความเศร้าของฉัน”

3. เด็กแต่ละกลุ่มเตรียมความเรียบร้อยก่อนแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. เด็กกลุ่มที่มีหน้าที่แสดงละครปฏิบัติการแสดง ตามเนื้อเรื่องที่แต่ง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้ดูแลและช่วยเหลือเรื่องการแต่งตัว

2. เด็กที่ไม่ได้แสดงเป็นผู้ชมปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการชมละคร ได้แก่ ไม่วิ่งเล่น พูดคุยกันเสียงดัง และเล่นกันขณะชมการแสดง

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 4 (วันที่ 4) สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กสรุปถึงกิจกรรมที่ทำตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันดูภาพประทับใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กสนทนาถึงการแสดงละครสร้างสรรค์ที่เด็กได้ปฏิบัติมาแล้ว
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กวาดภาพสิ่งที่ได้เรียนรู้และระบายสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ
 - 1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง
 - 1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. วีดีโอเรื่อง A mother-son story
2. อุปกรณ์สำหรับการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. กระดาษ A4
4. ดินสอไม้
5. อุปกรณ์ระบายสี เช่น สีเทียน
6. ภาพประทับใจของเด็กในการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์เรื่อง ความเศร้า (รูปภาพที่เด็กทำกิจกรรมตั้งแต่ระยะที่ 1(เตรียมเรื่อง) - ระยะที่ 3 (แสดงละครสร้างสรรค์))

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ครั้งที่ 11

หัวข้อเรื่อง: ความกลัว

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดแต่งบทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกแสดงละคร ทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกสรุปขั้นตอนของการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นในการเตรียมเรื่องจนถึงแสดงเสร็จสิ้นแล้ว

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ระยะที่ 1 (วันที่ 1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กร่วมกันคิดโครงเรื่องและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนึกถึงเหตุการณ์ที่ทำให้เด็กรู้สึกกลัว

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูวิดีโอเรื่อง Fly Tales 34 Nightmare เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กผู้ชายคนหนึ่ง โดนปีศาจแมลงพยายามจับตัวไปขัง เขารู้สึกกลัวมากจนกระทั่งตื่นขึ้นมา ปรากฏว่าเขากลัวทั้งหมดเป็นความฝัน แล้วเมื่อเขามองไปยังหน้าต่างก็เห็นแก้วที่เขาจับแมลงมาขังไว้ เขารู้สึกได้ว่าความรู้สึกที่โดนไล่จับแล้วนำมาขังทำให้กลัวมากแค่ไหน เขาจึงได้ปล่อยแมลงตัวนั้นไป เมื่อเด็กดูจบแล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็น

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันแต่งเรื่องบทละครเกี่ยวกับความกลัว โดยให้เด็กเลือกเหตุการณ์จากเรื่องที่เพื่อน ๆ ได้แสดงความคิดเห็นในขั้นนำ นำมาคิดต่อเติมเรื่องราว และผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้เด็กช่วยกันคิดเนื้อเรื่องออกมาโดยใช้คำถามนำดังนี้ เด็ก ๆ คิดว่าเหตุการณ์นี้มีใครบ้าง สถานที่เกิดขึ้นที่ไหน ก่อนที่เด็กคนนี้จะรู้สึกกลัวมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านี้ หลังจากที่เกิดเรื่องที่ทำให้กลัวแล้วเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นอีกบ้าง

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงละครสร้างสรรค์ แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมละครสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 2 กำหนดตัวละครและบทสนทนา โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็กในการกำหนดตัวละครว่าเรื่องที่เด็กๆ ช่วยกันแตงนั้นมีตัวละครอะไรบ้าง ใครอยากแสดงเป็นตัวละครตัวนี้ แล้วจากต่างๆ มีตัวละครอะไร เขาพูดคุยกันถึงเรื่องอะไรบ้าง

กลุ่มที่ 3 ออกแบบฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าจากต่างๆ ที่อยู่ในเรื่อง เด็กๆ ช่วยกันคิดว่าสถานที่นั้นเป็นอย่างไร แล้วให้เด็กๆ ช่วยกันวาดฉากลงในแผ่นกระดาษ A4

กลุ่มที่ 1 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงในเรื่องมีอุปกรณ์อะไรบ้าง แล้วให้เด็กๆ แต่ละคนวาดอุปกรณ์ลงในครึ่งแผ่นกระดาษ A4

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 2 (วันที่ 2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กแต่ละกลุ่มทำหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทบทวนบทบาทของตนเองว่าใครทำอะไร

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มเดิมจากครั้งที่แล้ว)

กลุ่มที่ 2 ซ้อมการแสดง โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลและให้คำแนะนำกับนักแสดงในการซ้อมบทละครว่าในฉากนี้ใครรับบทเป็นตัวละครอะไร มีบทพูดอย่างไร เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร และพยายามกระตุ้นให้เด็กคิด แสดงท่าทางและสีหน้าออกมาเองตามบทละคร

กลุ่มที่ 3 ทำฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์ฉาก และนำไปตกแต่งเป็นฉากพร้อมแสดง

กลุ่มที่ 1 ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์อุปกรณ์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 3 (วันที่ 3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้กลุ่มเด็กที่ทำหน้าที่แสดงละครได้แสดงละครสร้างสรรค์ ส่วนเด็กกลุ่มอื่นจะเป็นผู้ดูละคร

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงการปฏิบัติตนในการชมละคร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กทบทวนเนื้อเรื่องของบทละครที่ช่วยกันแต่งเรื่อง “ความกลัวของฉันทน์”

3. เด็กแต่ละกลุ่มเตรียมความเรียบร้อยก่อนแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. เด็กกลุ่มที่มีหน้าที่แสดงละครปฏิบัติตามการแสดง ตามเนื้อเรื่องที่แต่ง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้ดูแลและช่วยเหลือเรื่องการแต่งตัว

2. เด็กที่ไม่ได้แสดงเป็นผู้ชมปฏิบัติตามข้อตกลงในการชมละคร ได้แก่ ไม่วิ่งเล่น พูดคุยกันเสียงดัง และเล่นกันขณะชมการแสดง

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 4 (วันที่ 4) สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กสรุปถึงกิจกรรมที่ทำตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันดูภาพประทับใจ

ขั้นตอนการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กสนทนาถึงการแสดงละครสร้างสรรค์ที่เด็กได้ปฏิบัติมาแล้ว
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กวาดภาพสิ่งที่ได้เรียนรู้และระบายสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำและถามคำถามเกี่ยวกับความรู้ความจำ

1.1 วันนี้เราได้ทำกิจกรรมอะไรบ้าง

1.2 เด็กเกิดการเรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. วีดีโอเรื่อง Fly Tales 34 Nightmare
2. อุปกรณ์สำหรับการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. กระดาษ A4
4. ดินสอไม้
5. อุปกรณ์ระบายสี เช่น สีเทียน
6. ภาพประทับใจของเด็กในการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์เรื่อง ความกลัว (รูปภาพที่เด็กทำกิจกรรมตั้งแต่ระยะที่ 1(เตรียมเรื่อง) - ระยะที่ 3 (แสดงละครสร้างสรรค์))

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ

หลักการและเหตุผล

ในทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสันเชื่อว่าเด็กวัย 3-6 ปี เป็นระยะวิกฤตของการพัฒนาความคิดริเริ่ม (Initiative) เนื่องจากเป็นระยะที่เด็กมีสมรรถภาพทางกล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสดีมากขึ้น เด็กวัยนี้จึงชอบซักถาม อยากเรียนรู้สิ่งที่อยู่รอบตัว มีความคิดริเริ่มในการวางแผนกำหนดเป้าหมาย และพยายามมุ่งไปสู่เป้าหมายนั้น หากผู้ใหญ่ให้การส่งเสริมสนับสนุนต่อความอยากรู้อยากเห็น การถามคำถามต่างๆ การเล่นแบบจินตนาการของเด็ก การเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ คิดค้น ตัดสินใจ ด้วยตนเองและส่งเสริมการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายในระหว่างช่วงเวลานี้ ก็จะทำให้เด็กเกิดบุคลิกภาพในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยนั้น สามารถส่งเสริมได้ด้วยการจัดกิจกรรมหลายวิธีและวิธีหนึ่งคือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เนื่องจากละครสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผ่านบทละครที่เด็กร่วมกันคิด และการคิดทำทางภาษาออกมาอย่างอิสระ อีกทั้งกิจกรรมละครสร้างสรรค์สามารถแสดงได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงตามเรื่อง การแสดงละครใบ้และการแสดงโดยไม่มีบทเตรียมตัวล่วงหน้า กิจกรรมดังกล่าวล้วนแต่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถของเด็กอย่างเต็มที่

นอกจากนี้ผู้ดำเนินกิจกรรมยังได้นำแนวคิดพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of proximal development) ของไวทสกอสกี เป็นรอยต่อระหว่างระดับพัฒนาการที่แท้จริงและระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ ซึ่งเป็นบริเวณที่เด็กกำลังเข้าใจในบางสิ่งบางอย่าง หากได้รับคำแนะนำ การกระตุ้นโดยการถามคำถามจากผู้ใหญ่ ผู้ดำเนินกิจกรรมจึงได้นำแนวคิดหมวกหกใบของเอ็ดเวิร์ดเดอโบโน ที่ใช้สีของหมวกเป็นสัญลักษณ์ทางการคิดที่แตกต่างกัน ได้แก่ การคิดหาข้อมูลข้อเท็จจริงของสถานการณ์ (หมวกสีขาว) การคิดจากอารมณ์หรือความรู้สึก (หมวกสีแดง) การคิดหาข้อดีหรือจุดเด่น (หมวกสีเหลือง) การคิดหาข้อเสียหรือจุดด้อย (หมวกสีดำ) การคิดหาแนวทางหรือวิธีการสู่ทางเลือกใหม่และสร้างสรรค์ (หมวกสีเขียว) การคิดสรุป (หมวกสีฟ้า) มาเป็นแนวทางในการตั้งคำถามที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดโดยผู้ดำเนินกิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ดังนั้นในการทำการทดลองหรือการนำไปใช้ ไม่ว่าผู้ใดจะเป็นผู้ทดลองหรือผู้นำไปใช้ ก็จะใช้คำถามเดียวกันทุกครั้ง ซึ่งการฝึกในแต่ละครั้ง (ครั้งที่ 3-11) จะประกอบด้วยคำถามตามสัญลักษณ์สีของหมวกจำนวน 6 คำถาม และข้อคำถามนี้มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรม รวมไปถึงสอดคล้องกับองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ดังนี้

ตาราง 1 แสดงตัวอย่างคำถามตามแนวคิดหวมกหกโบและสอดคล้องกับองค์ประกอบ
ความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน

ความคิดสร้างสรรค์	หวมกหกโบ	ตัวอย่างคำถาม
1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว และตอบปริมาณมากในเวลาจำกัด	<u>หวมกหกคีสื่อ</u> หมายถึง ธรรมชาติและความเป็นจริง จึงเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริง และตัวเลข การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสื่หวมกหกนี้ ควรตั้งคำถามโดยเฉพาะจุดเพื่อแสวงหาข้อมูลจริง ๆ	- เด็ก ๆ เคยได้รับสิ่งใดบ้าง เป็นของขวัญ
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบ หรือจัดกลุ่มได้หลากหลายประเภท หลายทิศทาง มีการมองในแงุ่มที่กว้างไม่จำกัดเฉพาะแงุ่มใดแงุ่มหนึ่ง อาจรวมถึงการแสดงถึงความรู้สึก	<u>หวมกหกสื่แสดง</u> หมายถึง ความรู้สึก อารมณ์ และความคิดเห็นของผู้คิด การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสื่หวมกหกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อเกิดการแสดงอารมณ์ความรู้สึก โดยไม่มีการหาเหตุผลมาอธิบาย <u>หวมกหกสื่เลื้อง</u> หมายถึง การคิดในแง่ดี แงบวก ประโยชน์ ข้อดี จุดเด่น และความพยายามในการค้นหาผลที่จะได้รับ การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสื่หวมกหกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อที่จะแสวงหาคุณค่าและประโยชน์ของการกระทำหรือสิ่งต่าง ๆ <u>หวมกหกสื่ดำ</u> หมายถึง การคิดในแง่ลบ จุดดือดผิดพลาด ไม่ถูกต้อง และมีข้อบกพร่องหรือจุดอ่อนอย่างไร การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสื่หวมกหกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบหาผลกระทบ สาเหตุที่อาจทำให้ไม่มีทางสำเร็จและคิดถึงองค์ประกอบในแง่ลบ	-เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรที่ได้รับของขวัญ -ถ้าเด็ก ๆ ได้ขนมเค้กเป็นของขวัญ เด็ก ๆ คิดว่าขนมเค้กมีประโยชน์อย่างไร -เด็ก ๆ คิดว่าขนมเค้กมีโทษอย่างไร
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความสามารถในการคิดแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่น	<u>หวมกหกสื่เชียว</u> หมายถึง ความคิดริเริ่มและความคิดใหม่ การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสื่หวมกหกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อแสวงหาทางเลือกใหม่ ๆ และการเปลี่ยนแปลงไปสู่การสร้างสรรคสิ่งใหม่ ๆ	-ถ้าเด็ก ๆ สามารถทำเค้กเองได้ เด็ก ๆ อยากทำเค้กเป็นรูปอะไรที่แปลกแตกต่างจากของ

ความคิดสร้างสรรค์	หมวดหกใบ	ตัวอย่างคำถาม
และแตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไป อาจเป็นการนำเอาความคิดเก่า มาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นสิ่งใหม่		เพื่อน
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความสามารถในการคิดที่แสดงถึงรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือต่อเติมเพิ่มขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น	<u>หมวดหกใบ</u> หมายถึง การควบคุมและจัดระบบความคิด การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสี่หมวดนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อสรุปหรือตัดสินใจขั้นตอนต่อไป	-สรุปว่าเด็ก ๆ มีวิธีเลือกเค้าอย่างไรเพื่อเป็นของขวัญให้ผู้อื่น

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบ

เนื้อหา

กิจกรรมละครสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กแสดงละครที่มีบทสนทนาและเรื่องราวหรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด และแสดงออกทั้งท่าทางและภาษาอย่างอิสระ ส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งก่อนที่เด็กจะแสดงละครสร้างสรรค์ ผู้ดำเนินกิจกรรมได้จัดทำกิจกรรมนั้นทบทวนการสร้างความรู้จัก สร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง ทำให้เด็กรู้สึกอบอุ่น ไว้วางใจและกล้าแสดงออกถึงความคิดอย่างเต็มที่ จากนั้นจะเป็นการฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานให้กับเด็ก ได้แก่ การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 การใช้จินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ การใช้ท่าใบ และการพูดต้นสด หลังจากนั้นจะเป็นการแสดงละครสร้างสรรค์ โดยใช้สถานการณ์สมมติ 3 เรื่อง ได้แก่ ความสุข ความเศร้าและความกลัว ซึ่งในแต่ละเรื่องประกอบด้วยการจัดกิจกรรม 4 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 เตรียมเรื่องในการแสดงละครสร้างสรรค์ ระยะที่ 2 เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์ ระยะที่ 3 ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์และระยะที่ 4 สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์ และในแต่ละครั้งหลังฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานและการแสดงละครสร้างสรรค์ จะมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

ตามแนวคิดหมวดหกไป มีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องละครนั้นๆ หรือองค์ประกอบของการแสดงละครสร้างสรรค์ ได้แก่ ฉาก อุปกรณ์ประกอบการแสดง และตัวละคร

ระยะเวลาและการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไป ใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือวันพฤหัสบดีและวันศุกร์ วันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที โดยมีขั้นตอนในการปฏิบัติดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็ก เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง โดยอาจใช้รูปภาพ เสียงดนตรี นิทานสั้นๆ หรือคำถามนำขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องในการฝึกทักษะแต่ละครั้ง

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมฝึกทักษะต่างๆ ให้แก่เด็ก โดยการทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ในแต่ละครั้ง คือครั้งที่ 1-2 กิจกรรมนั้นทบทวนการเพื่อสร้างความรู้จักและละลายพฤติกรรม ครั้งที่ 3-8 กิจกรรมฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐาน และครั้งที่ 9-11 กิจกรรมแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวดหกไปและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือให้สติกเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถามหมวดหกไป จำนวน 6 คำถาม (หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน)
3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

สื่อและการจัดสภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวมวกหกใบ

1. สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับเด็กปฐมวัยในการฝึกแต่ละครั้ง ได้แก่ รูปภาพ เสียงดนตรี หน้ากากตัวละคร อุปกรณ์ที่ใช้ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดงและฉาก
2. คำถามตามแนวคิดหวมวกหกใบสำหรับการทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง
3. จัดสภาพแวดล้อมให้มีบรรยากาศอบอุ่น สนุกสนาน ผู้ฟังไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน ง่วงนอนหรืออยากเข้าห้องน้ำ สถานที่มีแสงสว่างเพียงพอ สะอาดและไม่ร้อนอบอ้าว

บทบาทของผู้ดำเนินกิจกรรม

1. ศึกษาคู่มือการใช้และแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวมวกหกใบให้เข้าใจชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม
2. จัดเตรียมสื่ออุปกรณ์และสภาพแวดล้อมที่จะจัดกิจกรรมให้พร้อม
3. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนการดำเนินกิจกรรมด้วยวิธีที่เหมาะสม
4. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วม ชักถาม และแสดงความคิดเห็นระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังดำเนินกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมเสร็จแล้ว
5. ผู้ดำเนินกิจกรรมจะถามคำถามเด็กทีละข้อ แล้วเปิดโอกาสให้เด็กตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นทีละคน เปิดโอกาสให้เด็กตอบตามความสมัครใจ และพยายามไม่让孩子ตอบซ้ำกัน
6. ผู้ดำเนินกิจกรรมคอยกระตุ้นและเปิดโอกาสให้เด็กตอบคำถามอย่างทั่วถึง
7. เนื่องจากกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เด็กจะได้รับการเปิดโอกาสให้แสดงเคลื่อนไหวอย่างมีอิสระ หากเกิดอุบัติเหตุ เช่น หกล้ม เป็นต้น เมื่อเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว ผู้ดำเนินกิจกรรมจะประเมินสถานการณ์ว่ารุนแรงเพียงใด เช่น หากเกิดอุบัติเหตุไม่ได้รุนแรงมาก เช่น เกิดรอยขีดเล็กน้อย อาจจะให้นั่งพัก แต่ถ้าหากเกิดเลือดออกหรือรุนแรงมากต้องพาเด็กไปห้องพยาบาลของโรงเรียน และได้รับการรักษาต่อไป

บทบาทของผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรม

1. ศึกษารายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวมวกหกใบกับผู้ดำเนินกิจกรรมให้เข้าใจชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม
2. ช่วยกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นและท่าทางออกมาอย่างอิสระขณะทำกิจกรรม
3. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วม ชักถาม และแสดงความคิดเห็นระหว่างแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ได้แก่กลุ่มที่รับผิดชอบทำฉากและกลุ่มที่ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. บันทึกจำนวนครั้งในการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน
5. ให้การดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็ก ๆ ทำกิจกรรม เช่น การตัดกระดาษ และการใช้อุปกรณ์ต่างๆ

6. ดูแลความเรียบร้อย ให้เด็กตั้งใจฟังขณะตอบคำถาม และไม่วิ่งเล่นนอกนอกกลุ่ม
7. เผื่อระวังอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้น เช่น การใช้กรรไกร การหกล้ม เป็นต้น

บทบาทของเด็ก

1. เข้าร่วมทำกิจกรรมฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานและกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามตามการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง
3. ร่วมตอบคำถามอย่างน้อยคนละ 1 ข้อคำถามต่อการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง
4. เมื่อทำกิจกรรมครบทั้ง 11 แผน เด็กควรได้ตอบคำถามตามแนวคิดหมวดหกไปครบทั้ง 6 สัปดาห์

ตารางการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไป ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

การจัดละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไป จัดในกิจกรรมเล่นเสรี ใช้ระยะเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันพฤหัสบดีและวันศุกร์ ใช้เวลาครั้งละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง ดังนี้

ตาราง 2 แสดงกำหนดการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกไป

ครั้งที่	วัน	กิจกรรม	หัวข้อเรื่อง	คำถามตามแนวคิด หมวดหกไป
กิจกรรมนันทนาการ				
1	พฤหัสบดี	กิจกรรมนันทนาการ	บอกตัวตน	-
2	ศุกร์	กิจกรรมนันทนาการ	รู้จักเธอ	-
ฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐาน				
3	พฤหัสบดี	ด้านการใช้ ประสาทสัมผัสทั้ง 5	ปริศนาสัมผัสทั้ง 5	✓
4	ศุกร์	ด้านการใช้จินตนาการ	ไปเที่ยวทะเล	✓
5	พฤหัสบดี	ด้านการใช้ความคิด สร้างสรรค์	ปั้นแต่ง	✓
6	ศุกร์	ด้านการเคลื่อนไหว สร้างสรรค์	การเติบโตของผีเสื้อ	✓
7	พฤหัสบดี	ด้านการใช้ท่าไป	ท่าทางบอกเรื่องราว	✓
8	ศุกร์	ด้านการพูดต้นสด	หนังสือ	✓

ครั้งที่	วัน	กิจกรรม	หัวข้อเรื่อง	คำถามตามแนวคิด หมวกหกใบ
การแสดงละครสร้างสรรค์				
9	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 1	เตรียมเรื่องในการ แสดงละครสร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 2	เตรียมการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 3	ดำเนินการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 4	สรุปการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
10	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 1	เตรียมเรื่องในการ แสดงละครสร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 2	เตรียมการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 3	ดำเนินการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 4	สรุปการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
11	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 1	เตรียมเรื่องในการ แสดงละครสร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 2	เตรียมการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 3	ดำเนินการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 4	สรุปการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 1

หัวข้อเรื่อง: บอกตัวตน

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อสร้างความรู้จัก ความคุ้นเคยและความเป็นกันเองระหว่างเด็กกับเด็ก และเด็กกับผู้ดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำตัวทักทายกับเด็ก
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนั่งเป็นวงกลมวงใหญ่ 1 วง
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ท่าทางบอกตัวตน” โดยให้เด็กบอกชื่อและท่าทำที่เด็กชอบ โดยให้เพื่อนๆช่วยกันร้องเพลง “เธอชื่ออะไร เธอชื่อ.....(บอกชื่อตนเอง) ชอบท่าทำแบบนี้ๆ (ท่าทำที่ชอบ)” แนะนำชื่อจนครบทุกคน

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ป้ายชื่อบอกตัวตน” โดยให้เด็กในแต่ละกลุ่มนึกถึงอะไรก็ได้ที่เด็กชอบ แล้วใช้สีเทียนวาดลงในกระดาษขนาด 1/4 A4 เพื่อทำป้ายชื่อของตนเอง
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมและผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมนำชื่อของเด็กที่เตรียมไว้ติดลงบนป้ายชื่อของเด็กแต่ละคน
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “แสดงตัวตน” เมื่อเด็กทำป้ายชื่อเสร็จแล้ว ให้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม เพื่อแนะนำว่าตนเองชอบอะไร เพราะเหตุใด หลังจากกลุ่มแรกแนะนำเสร็จแล้ว กลุ่มต่อไปแนะนำต่อจนครบทุกคน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. กระดาษขนาด 1/4 A4 จำนวน 90 แผ่น
2. แผ่นรายชื่อของเด็กแต่ละคน
3. สีเทียน
4. กาว

5. เชือก

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 2

หัวข้อเรื่อง: รู้จักเธอ

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อสร้างความรู้จัก ความคุ้นเคยและความเป็นกันเองระหว่างเด็กกับเด็ก และเด็กกับผู้ดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำตัวทักทายกับเด็ก
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ตามหาเธอ” โดยให้เด็กจับมือเป็นวงกลมวงใหญ่ แล้วเคลื่อนไหวจังหวะการเดินให้ตรงกับจังหวะการตีกลอง 4 จังหวะ ได้แก่

- 2.1 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองจังหวะช้าๆ ให้เด็กเดินเหมือนแมวยอง
- 2.2 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองจังหวะปกติ ให้เด็กเดินธรรมดา
- 2.3 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองจังหวะเร็ว ให้เด็กเดินเร็ว
- 2.4 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองดังแกร๊ก ให้เด็กหยุดเดิน

และเมื่อเด็กหยุดเดินให้เด็กตามหาเพื่อนที่มีชื่อเล่นประกอบด้วยพยัญชนะเดียวกัน เช่น เด็กชื่อเล่นว่าพลอย จับคู่กับเพื่อนที่มีชื่อเล่นประกอบด้วยพยัญชนะ พ หรือ ล หรือ ย ตัวใดตัวหนึ่งก็ได้ แต่ถ้าหากมีเด็กที่ไม่มีคู่ให้จับคู่กับเด็กคนที่ไม่มีคู่เหมือนกัน

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “รู้จักเธอ” โดยให้เด็กวาดรูปเพื่อนคนที่จับคู่ด้วย และวาดรูปสิ่งที่เกี่ยวกับเพื่อนคนนั้น เช่น อาหารที่เพื่อนชอบ สถานที่ที่เพื่อนชอบ สัตว์ที่เพื่อนชอบ เป็นต้น

2. เมื่อเด็กวาดรูปเสร็จแล้ว หลังจากนั้นให้เด็กบรรยายลักษณะของเพื่อนและสิ่งที่เพื่อนชอบจนครบทุกคน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. กลอง
2. กระดาษ A4
3. ดินสอ

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 3

หัวข้อเรื่อง: ปริศนาสัมผัสทั้ง 5

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานด้านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยสามารถสังเกต รายละเอียดและอธิบายลักษณะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายเด็กและบอกวัตถุประสงค์
 2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กช่วยกันบอกหน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา จมูก ปาก หู และมือ
 3. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันร้องเพลง “ตา หู จมูก” 1 รอบ
ตา หู จมูก จับให้ถูก จับจมูก ตา หู
จับใหม่ จับให้จับดู (ซ้ำ)
จับจมูก ตา หู จับหู ตา จมูก
- ร้องเพลงรอบที่ 2 ให้เด็กจับอวัยวะของตนเองตามเนื้อเพลง เช่น เมื่อร้องเพลงที่มีเนื้อเพลงตรงกับคำว่า “ตา” ให้เอามือจับตาตนเอง หรือตรงกับคำว่า “หู” ให้เอามือจับหูตนเอง หรือตรงกับคำว่า “จมูก” ให้เอามือจับตาตนเอง
- ร้องเพลงรอบที่ 3 ให้เด็กจับอวัยวะของเพื่อนที่จับคู่ด้วยตามเนื้อเพลง

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ปริศนาสัมผัสทั้ง 5” โดยให้เด็กแต่ละกลุ่มสังเกตผลไม้ในกล่องกลุ่มของตนเอง (ไม่ให้อีกกลุ่มอื่นเห็นหรือรู้ว่าคือผลไม้อะไร) จากนั้นให้เด็กช่วยกันอธิบายถึงลักษณะของผลไม้ชนิดนั้น ซึ่งมีคำถามนำ ดังนี้
 - 2.1 ผลไม้ชนิดนี้มีลักษณะอย่างไร (สี, ลวดลาย, ขนาด, รูปร่าง) ให้ใช้สัมผัสทางตา โดยการมองลักษณะของผลไม้
 - 2.2 ผลไม้ชนิดนี้มีพื้นผิวอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางมือโดยการจับผิวของผลไม้
 - 2.3 ผลไม้ชนิดนี้มีกลิ่นอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางจมูกโดยการให้ดมกลิ่นผลไม้
 - 2.4 ผลไม้ชนิดนี้มีรสชาติอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางปากโดยการชิมผลไม้
 - 2.5 ผลไม้ชนิดนี้เมื่อเราเคาะหรือตีจะมีเสียงอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางหูโดยการฟังเสียง

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแต่ละกลุ่มบอกลักษณะผลไม้ของกลุ่มตนเอง และให้เพื่อนกลุ่มที่เหลือทายว่าคือผลไม้อะไร (อาจมีรูปภาพผลไม้ให้เด็กเลือก ถ้าเด็กตอบไม่ถูก)

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามแนวคิดแบบหวนทวนไปจำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของประสาทสัมผัสด้านการรับรสในเนื้อหาที่ตั้งคำถาม ดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ ลองช่วยกันคิดว่าอาหารอะไรบ้างที่มีรสหวานช่วยกันบอกมาให้ได้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	ถ้าสมมติโลกนี้ ไม่มีอาหารที่มีรสหวาน เด็กๆ จะรู้สึกอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าถ้าอาหารทุกอย่างมีรสหวาน จะมีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าเราทานอาหารที่มีรสหวานมากๆ จะเกิดโทษต่อร่างกายอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ อยากจะทำอาหารอะไรที่ไม่เหมือนของคนอื่น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ จะเลือกทานอาหารอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. ผลไม้ 3 ชนิดที่มีลักษณะแตกต่างกัน (เช่น แอปเปิ้ล, กล้วย, ชมพู่ เป็นต้น) มีทั้งเป็นลูกและที่หั่นเป็นชิ้นไว้สำหรับดมและชิม
2. กล่องสำหรับใส่ผลไม้
3. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกไป 6 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 4

หัวข้อเรื่อง: ไปเที่ยวทะเล

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการใช้จินตนาการ โดยสามารถใช้ความคิดในการนึกถึงสิ่งต่างๆ ได้อย่างอิสระและไม่มีการกำหนดที่ตายตัว
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำตัวทักทายกับเด็กและบอกรัตนูประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง “ไปเที่ยวทะเล” โดยบอกเด็กว่าวันนี้เราจะไปเที่ยวด้วยกัน แต่ก่อนจะไปเที่ยวให้เด็กลองจินตนาการถึงเสียงที่ได้ยินก่อน ได้แก่ เสียงคลื่นกระทบชายหาด เสียงกำลังว่ายน้ำ เสียงนกบิน เสียงพายุ และให้ทำท่าประกอบตามความคิดของตนเอง

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ไปเที่ยวทะเล” โดยให้เด็กจินตนาการว่ากำลังขึ้นเรือ แล้วให้นั่งต่อแถวกันในแต่ละกลุ่มและจับไหล่เพื่อนคนข้างหน้า จากนั้นให้จินตนาการตามเสียงที่ได้ยินว่าขณะนี้กำลังอยู่ที่ไหน ได้ยินเสียงอะไรบ้าง ยกตัวอย่างเช่น ได้ยินเสียงนก ให้สมมติว่านกกำลังบินผ่านมาทำอย่างไร สิ่งแวดล้อมรอบๆ มีอะไรบ้าง พบเจอสัตว์ได้น้ำมีอะไรบ้าง จากนั้นเจอพายุทำให้เรือแตก เด็กทุกคนโดนน้ำพัดไปยังเกาะแห่งหนึ่ง
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทุกคน นอนสบายๆ นึกถึงเกาะแห่งนั้น โดยจินตนาการตามผู้ดำเนินกิจกรรม เริ่มต้นด้วยการจินตนาการถึงเกาะที่ไม่เคยมีใครพบเจอมาก่อน เมื่อเราลืมตาขึ้นมา เดินไปตามหาดทรายแล้วพบเจออะไรบางอย่าง ให้เด็กจินตนาการถึงรูปร่างลักษณะของสิ่งนั้นเป็นอย่างไร ให้ทำมือแสดงรูปร่างของสิ่งนั้นและเอาไว้ทำอะไร (แสดงท่าทางประกอบ)
4. เมื่อเด็กจินตนาการเสร็จแล้ว ให้ช่วยกันบอกว่าพบเจออะไรกันบ้างและวาดสิ่งที่เด็กพบเห็นลงในกระดาษ ใส่ถุงสมบัติร่วมกัน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบ ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของการจินตนาการเรื่องรูปร่างของสิ่งต่างๆ ในเนื้อหาที่ตั้งคำถาม ดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ ลองจินตนาการดูว่ามีสิ่งของหรือวัตถุอะไรบ้างที่มีรูปร่างเป็นวงกลม ช่วยกันตอบมาให้ได้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ ดูภาพเหล่านี้ (ภาพรถที่ล้อหายไป ภาพดอกไม้ที่ส่วนดอกหายไป และภาพหมูที่ตาหายไป) แล้วเด็กๆ รู้สึกอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าภาพเหล่านี้มีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าภาพเหล่านี้ อะไรในภาพที่หายไปหรือไม่สมบูรณ์ แล้วส่วนที่หายไป จะทำให้เกิดผลเสียอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ คิดว่าจะนำรูปร่างต่างๆ มาประดิษฐ์เป็นอะไรที่แปลก แตกต่างไปจากของเพื่อน(อุปกรณ์เป็นบล็อกไม้ รูปวงกลม สีเหลี่ยมและสามเหลี่ยมหลายๆ ชิ้น)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	เด็กๆ คิดว่าสิ่งที่เด็กๆ ประดิษฐ์ จะนำไปทำประโยชน์อะไรได้บ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุปและคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถาม
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. เสียงคลื่นกระทบชายหาด เสียงกำลังว่ายน้ำ เสียงนกบิน เสียงพายุ
2. กระดาษ
3. ดินสอ
4. สีเทียน
5. รูปร่างต่างๆ ได้แก่ วงกลม สี่เหลี่ยมและสามเหลี่ยมหลายๆ ชิ้น
6. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกใบ 6 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 5

หัวข้อเรื่อง ปันแต่ง

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยให้เด็กได้นำความคิดจากจินตนาการของตนเองมาต่อยอดเป็นความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง “เมืองของพระราช” โดยเนื้อเรื่องมีสัตว์ประหลาดจะเข้ามาโจมตีเมืองของพระราช ดังนั้นเด็กจะต้องช่วยกันสร้างกำแพง และมีกติกาว่าถ้าเด็กสามารถสร้างกำแพงได้ตามรูปร่างที่กำหนด สัตว์ประหลาดจะไม่สามารถเข้ามาได้
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน แล้วให้เด็กแต่ละกลุ่มอยู่ในเส้นเชือกและให้ขยับเส้นเชือกตามรูปร่างที่กำหนด ได้แก่ รูปวงกลม สีเหลี่ยม และสามเหลี่ยม (อาจจะสาธิตเป็นตัวอย่างก่อน) และให้เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันยกตัวอย่างสิ่งรอบตัวที่มีรูปร่างดังกล่าว

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ปันแต่ง” โดยการแจกดินน้ำมันให้เด็กคนละ 1 ก้อน แล้วให้จินตนาการถึงสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้
 - 1.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นรูปวงกลม 1 ลูก และสีเหลี่ยม 1 ลูก
 - 1.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นลูกบอลลูกใหญ่ 1 ลูก และลูกบอลลูกเล็ก 1 ลูก
 - 1.3 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นคนอ้วน 1 คนและคนผอม 1 คน
 - 1.4 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นคนสูง 1 คนและคนเตี้ย 1 คน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กลองคิดว่าดินน้ำมันของเรา เราอยากให้เป็นอะไรให้แตกต่างจากคนอื่น โดยมีอุปกรณ์ตกแต่งให้ ได้แก่ สีเมจิก, เศษกระดาษสี, กาว, ไหมพรม, สีเทียน และกรรไกร แล้วนำมาติดลงบนกระดาษของแต่ละคน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของการใช้ความคิดสร้างสรรค์การเปลี่ยนรูปร่างในเนื้อหาที่ตั้งคำถาม ดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ สามารถปั้นดินน้ำมันเป็นรูปร่างอะไรได้บ้าง ช่วยกันบอกมาให้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	ถ้าเด็กๆ สามารถสร้างสิ่งนั้นขึ้นมาได้จริงๆ จะรู้สึกอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่า สิ่งที่เราสร้างขึ้นมานั้นมีประโยชน์หรือไม่อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่า สิ่งที่เราสร้างขึ้นนั้น อาจเกิดผลเสียหรือไม่อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าเด็กๆ สามารถสร้างอะไรก็ได้ เด็กๆ อยากสร้างอะไรที่แปลก แตกต่างจากของเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	เมื่อเด็กๆ สร้างสิ่งนั้นเสร็จแล้ว สิ่งนั้นมีวิธีการใช้งานอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. หน้ากากสัตว์ประหลาด
2. เชือก
3. ภาพรูปร่างวงกลม, สีเหลืองและสามเหลี่ยม
4. ดินน้ำมัน
5. กระดาษ
6. อุปกรณ์ตกแต่ง ได้แก่ สีเมจิก, เศษกระดาษสี, กาว, ไหมพรม, สีเทียนและกรรไกร
7. ข้อคำถามตามแนวคิดหวกหกใบ 6 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 6

หัวข้อเรื่อง: การเติบโตของผีเสื้อ

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ โดยให้เด็กได้นำความคิดสร้างสรรค์ มาใช้ในการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง “ฤดูกาลที่แตกต่าง” โดยเนื้อเรื่องเกี่ยวกับฤดูกาลของประเทศไทยซึ่งมีทั้งหมด 3 ฤดู ได้แก่ ฤดูหนาว ฤดูร้อนและฤดูฝน
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฟังเสียงต่อไปนี้ ได้แก่ เสียงลมแรง เสียงทะเล และเสียงฝน แล้วให้เด็กช่วยกันบอกว่าเสียงนี้จะเป็นฤดูอะไร แล้วทำกิจกรรมอะไรกันบ้างในฤดูนั้นพร้อมกับทำท่าประกอบ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “การเติบโตของผีเสื้อ” โดยให้เด็กดูวิดีโอการเติบโตของผีเสื้อ เริ่มตั้งแต่ไข่กลายเป็นหนอน แล้วกลายเป็นดักแด้ สุดท้ายกลายเป็นผีเสื้อ เมื่อเด็กดูจบแล้วให้เด็กช่วยกันคิดว่าการเติบโตของผีเสื้อในแต่ละช่วงมีท่าทางอย่างไร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแสดงท่าทางพร้อมเพลงประกอบการเติบโตของผีเสื้อ

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของการเคลื่อนไหวของผีเสื้อที่เป็นตัวอย่างในเนื้อหาที่ตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็ก ๆ คิดว่าสัตว์ชนิดใดบ้างที่บินได้ ช่วยกันบอกมามากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่แดง (ความรู้สึก)	ถ้าเด็กๆสามารถบินได้ เหมือนผีเสื้อ เด็กๆ จะรู้สึก อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสี่เหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าการบินได้ เหมือนผีเสื้อมีประโยชน์ อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสี่ดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าการที่คนไม่ สามารถบินได้จะมีผลเสีย อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสี่เขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ คิดว่าจะสร้าง สิ่งประดิษฐ์อะไรที่แปลก แตกต่างจากเพื่อน ที่ทำให้ เด็กๆ สามารถบินได้	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งแปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	ถ้าเด็กๆ สามารถบินได้แล้ว เด็กๆ อยากทำอะไรที่เป็น ประโยชน์ต่อผู้อื่น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. เสียงลมแรง เสียงทะเล และเสียงฝน
2. วีดิโอการเติบโตของผีเสื้อ
3. เสียงดนตรีประกอบการเติบโตของผีเสื้อ

4. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกไป 6 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 7

หัวข้อเรื่อง: ทำทางบอกเรื่องราว

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการใช้ท่าใบ โดยให้เด็กได้นำการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ มาแสดงเป็นเรื่องราวโดยไม่มีบทพูด
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่องการแสดงท่าใบ และให้เด็กแสดงสีหน้าตามภาพอารมณ์ ได้แก่ ภาพหน้ายิ้ม ภาพหน้าร้องไห้ ภาพหน้าโกรธ และภาพหน้ากลัว
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมขออาสาสมัครเด็ก 2 คนมาแสดงท่าใบตามเรื่องราวที่ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ คือคนที่ 1 ทำท่ากำลังนอนฝันดี (นอนหลับตาแล้วยิ้มอย่างมีความสุข หายใจสม่ำเสมอ) และคนที่ 2 ทำท่ากำลังนอนฝันร้าย (นอนดิ้นไปมา คิ้วขมวดและหายใจเร็วๆ) จากนั้นถามเด็กคนอื่นว่า 2 คนนี้กำลังเกิดอะไรขึ้น แล้วสรุปว่าบางครั้งเราไม่ได้พูดอะไร แต่เมื่อเราสังเกตสีหน้าท่าทางเด็กก็รู้ว่าคนนั้นๆ กำลังทำอะไรและมีอารมณ์แบบใด

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 6 กลุ่มกลุ่มละเท่าๆ กัน
 2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติโดยใช้ท่าใบเป็นสื่อในการแสดงออกถึงเหตุการณ์สมมติดังต่อไปนี้
 - 2.1 กลุ่มที่ 1 เรื่องแย่งของเล่นเพื่อน แล้วเกิดการชกต่อยกัน
 - 2.2 กลุ่มที่ 2 เรื่องขอเพื่อนเล่นด้วย แล้วเล่นด้วยกันสนุกสนาน ไม่ทะเลาะกัน
 - 2.3 กลุ่มที่ 3 เรื่องไม่ต่อแถวซื้อขนม มีการแซงคิวกันจึงเกิดการแย่งกันซื้อของ
 - 2.4 กลุ่มที่ 4 เรื่องต่อแถวซื้อขนม ไม่แซงคิวกันแล้วมาทานด้วยกัน
 - 2.5 กลุ่มที่ 5 เรื่องไม่ตั้งใจเรียนขณะครูสอน เด็กบางคนหลับ บางคนวิ่งเล่นกันรอบห้อง
 - 2.6 กลุ่มที่ 6 เรื่องตั้งใจเรียนขณะครูสอน เมื่อครูถาม เด็กก็ยกมือตอบคำถาม
- เมื่อแสดงเสร็จ 1 กลุ่มให้เด็กคนอื่นช่วยกันบอกว่าเพื่อนแสดงเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร การแสดงสีหน้าอารมณ์เป็นอย่างไร

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวดหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของการแสดงท่าทางของบุคคลที่สื่อความหมายโดยไม่มีบทพูดที่เด็กๆ พบเจอในชีวิตประจำวันเพิ่มเติมจากในเนื้อหาที่ตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ คิดว่าตนเองเคยทำ ความดีอะไรบ้าง ช่วยกัน บอกมาให้ได้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบ คำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าเป็นอะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อทำ ความดี	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าการทำความดี นั้นมีประโยชน์อย่างไร (ให้เด็กยกตัวอย่างการ กระทำที่ดี)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบ คำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าเรารู้ตัวว่าทำ ไม่ดี จะปรับปรุงตัวเองให้ดี ขึ้นอย่างไร (ให้เด็กยก ตัวอย่างการกระทำที่ไม่ดี)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบ คำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าให้เด็กๆ คิดเรื่องที่จะ แสดงถึงการทำความดี เด็กๆ จะคิดเรื่องอย่างไรที่ ไม่เหมือนของเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็ก พยายามตอบในสิ่งที่ แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร หรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ มีวิธีการทำ ความดีเพื่อประโยชน์ต่อ ตนเองและผู้อื่นได้ อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และ คิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้ เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. ภาพอารมณ์ ได้แก่ ภาพหน้ายิ้ม ภาพหน้าร้องไห้ ภาพหน้าโกรธ และภาพหน้ากลัว
2. อุปกรณ์ประกอบการแสดงทำใบ้ ได้แก่ จาน กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ดและ

ลูกบอล

3. ข้อคำถามตามแนวคิดหมีหกใบ 6 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 8

หัวข้อเรื่อง: หนึ่งสั้น

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการพูดต้นสด โดยให้เด็กได้นำการใช้ท่าไม้มาเสริมบทสนทนาเพื่อให้เหตุการณ์ดูสมจริงมากขึ้น
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำ โดยการยกตัวอย่างเหตุการณ์เด็กไม่สบาย (ขออาสาสมัครเด็ก 1 คน) ไปหาคุณหมอที่โรงพยาบาล ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติโดยคิดบทพูดเองตามสถานการณ์ ซึ่งผู้ดำเนินกิจกรรมจะสวมบทบาทแสดงเป็นคุณหมอ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 6 กลุ่มกลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติโดยใช้ท่าทางและบทพูดเป็นสื่อในการแสดงออกถึงเหตุการณ์สมมตินี้
 - 2.1 กลุ่มที่ 1 เรื่องแย่งของเล่นเพื่อน แล้วเกิดการชกต่อยกัน
 - 2.2 กลุ่มที่ 2 เรื่องขอเพื่อนเล่นด้วย แล้วเล่นด้วยกันสนุกสนาน ไม่ทะเลาะกัน
 - 2.3 กลุ่มที่ 3 เรื่องไม่ต่อแถวซื้อขนม มีการแซงคิวกันจึงเกิดการแย่งกันซื้อของ
 - 2.4 กลุ่มที่ 4 เรื่องต่อแถวซื้อขนม ไม่แซงคิวกันแล้วมาทานด้วยกัน
 - 2.5 กลุ่มที่ 5 เรื่องไม่ตั้งใจเรียนขณะครูสอน เด็กบางคนหลับ บางคนวิ่งเล่นกันรอบห้อง

ห้อง

- 2.6 กลุ่มที่ 6 เรื่องตั้งใจเรียนขณะครูสอน เมื่อครูถาม เด็กก็ยกมือตอบคำถาม เมื่อแสดงเสร็จ 1 กลุ่มให้เด็กคนอื่นช่วยกันบอกว่าเพื่อนแสดงเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร การแสดงสีหน้าอารมณ์เป็นอย่างไร และบทพูดของเพื่อนเป็นอย่างไร เราควรทำตามพฤติกรรมนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวดหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของการพูดต้นสดในสถานการณ์ที่เด็กเคยพบเห็นในชีวิตประจำวันเพิ่มเติมจากในเนื้อหา มาตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่ขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ เห็นอะไรบ้างในภาพ นี้ (ภาพตัวอย่างมีเด็ก 3 คน คนหนึ่งกำลังทิ้งขยะลง แม่น้ำ อีก 2 คนช่วยกันเก็บ ขยะทิ้งลงถังขยะ)	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก
หมวดคิดสี่แดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ เห็นภาพนี้แล้วรู้สึก อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสี่เหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าถ้าทุกคนทิ้งขยะ ลงในถังขยะดังในภาพนี้ จะ ทำให้เกิดผลดีอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสี่ดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าทุกคนทิ้งขยะ ลงในแม่น้ำดังในภาพนี้ จะ ทำให้เกิดผลเสียอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสี่เขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ จะคิดคำพูดอย่างไรที่ แตกต่างจากเพื่อน เพื่อบอก ให้เด็กคนนั้นไม่ทิ้งขยะลงใน แม่น้ำ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ จะมีวิธีการ ดูแลรักษาเมืองของเด็กๆ ให้ น่าอยู่ได้อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้ เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. อุปกรณ์ประกอบการแสดงทำใบ้ ได้แก่ จาน กระดาน ปากกาไวท์บอร์ดและลูกบอล
2. รูปภาพตัวอย่าง (ภาพตัวอย่างมีเด็ก 3 คน คนหนึ่งกำลังทิ้งขยะลงแม่น้ำ อีก 2 คน ช่วยกันเก็บขยะทิ้งลงถังขยะ)
3. ข้อคำถามตามแนวคิดหรรษา 6 คำถาม

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 9

หัวข้อเรื่อง: ความสุข

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดแต่งบทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกแสดงละคร ทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกสรุปขั้นตอนของการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นในการเตรียมเรื่องจนถึงแสดงเสร็จสิ้นแล้ว
5. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ระยะที่ 1 (วันที่ 1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กร่วมกันคิดโครงเรื่องและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนึกถึงเหตุการณ์ที่เด็กรู้สึกมีความสุข

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันแต่งบทละครและชื่อเรื่อง โดยใช้ภาพรูปเด็กได้ของขวัญเป็นสื่อในการคิดต่อเติมเรื่องราว และกระตุ้นให้เด็กช่วยกันคิดเนื้อเรื่องออกมาโดยใช้คำถามนำดังนี้ เด็กได้รับของขวัญเนื่องในวันพิเศษอะไร เหตุการณ์นี้มีใครบ้าง สถานที่เกิดขึ้นที่ไหน ก่อนที่เด็กคนนี้จะได้รับของขวัญมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น หลังจากเด็กได้รับของขวัญแล้วเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นอีกบ้าง

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงละครสร้างสรรค์ แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมละครสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 1 กำหนดตัวละครและบทสนทนา โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็กในการกำหนดตัวละครว่าเรื่องที่เด็ก ๆ ช่วยกันแต่งนั้นมีตัวละครอะไรบ้าง ใครอยากแสดงเป็นตัวละครตัวนี้ แล้วฉากต่างๆ มีตัวละครอะไร เขาพูดคุยกันถึงเรื่องอะไรบ้าง

กลุ่มที่ 2 ออกแบบฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าฉากต่างๆ ที่อยู่ในเรื่อง เด็ก ๆ ช่วยกันคิดว่าสถานที่นั้นเป็นอย่างไร แล้วให้เด็ก ๆ ช่วยกันวาดฉากลงในแผ่นกระดาษ A4

กลุ่มที่ 3 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงในเรื่องมีอุปกรณ์อะไรบ้าง แล้วให้เด็ก ๆ แต่ละคนวาดอุปกรณ์ลงในครึ่งแผ่นกระดาษ A4

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหวนทบทวน จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนจากตัวอย่างภาพเด็กได้รับของขวัญในเนื้อหา มาตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็ก ๆ เคยได้รับสิ่งใดบ้าง เป็นของขวัญ	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรที่ได้รับ ของขวัญ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	ถ้าเด็ก ๆ ได้ขนมเค้กเป็น ของขวัญ เด็ก ๆ คิดว่าขนม เค้กมีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็ก ๆ คิดว่าขนมเค้กมีโทษ อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าเด็ก ๆ สามารถทำเค้กเอง ได้ เด็ก ๆ อยากทำเค้กเป็น รูปอะไรที่แปลก แตกต่าง จากของเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ มีวิธีเลือกเค้ก อย่างไรเพื่อเป็นของขวัญให้ ผู้อื่น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 2 (วันที่ 2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กแต่ละกลุ่มทำหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทบทวนบทบาทของตนเองว่าใครทำอะไร

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มเดิมจากครั้งที่แล้ว)

กลุ่มที่ 1 ช้อมการแสดง โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลและให้
คำแนะนำกับนักแสดงในการซ้อมบทละครว่าในฉากนี้ใครรับบทเป็นตัวละครอะไร มีบทพูดอย่างไร
เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร และพยายามกระตุ้นให้เด็กคิด แสดงท่าทางและสีหน้าออกมาเองตามบทละคร

กลุ่มที่ 2 ทำฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้
คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์ฉาก และนำไปตกแต่งเป็นฉากพร้อมแสดง

กลุ่มที่ 3 ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบ
ในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์อุปกรณ์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรม
ที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวดหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของอุปกรณ์ คือกระดาษที่ใช้ในการทำฉากในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์มาตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ คิดว่ากระดาษสามารถนำมาทำอะไรได้บ้าง	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรถ้าเด็กๆ เป็นกระดาษที่ถูกทิ้ง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่ากระดาษมีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าไม่มีกระดาษจะเป็นอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ สามารถนำกระดาษที่ไม่ใช่แล้ว ไปทำอะไรได้บ้างที่แปลก แตกต่างจากของเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ จะมีวิธีการใช้กระดาษอย่างไรเพื่อให้เกิดประโยชน์ที่สุด	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 3 (วันที่ 3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้กลุ่มเด็กที่ทำหน้าที่แสดงละครได้แสดงละครสร้างสรรค์ ส่วนเด็กกลุ่มอื่นจะเป็นผู้ดูละคร

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงการปฏิบัติตนในการชมละคร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กทบทวนเนื้อเรื่องของบทละครที่ช่วยกันแต่งเรื่อง “ความสุขของฉันทัน”

3. เด็กแต่ละกลุ่มเตรียมความพร้อมเรียบร้อยก่อนแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. เด็กกลุ่มที่มีหน้าที่แสดงละครปฏิบัติการแสดง ตามเนื้อเรื่องที่แต่ง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้ดูแลและช่วยเหลือเรื่องการแต่งตัว
2. เด็กที่ไม่ได้แสดงเป็นผู้ชมปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการชมละคร ได้แก่ ไม่วิ่งเล่น พูดคุยกันเสียงดัง และเล่นกันขณะชมการแสดง

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของตัวละครทั่วไปที่เด็กพบเห็นในชีวิตประจำวันเพิ่มเติมจากตัวละครที่เด็กได้แสดงมาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็ก ๆ ชื่นชอบตัวละครอะไรบ้างที่อยู่ในภาพยนตร์หรือการ์ตูน	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรกับตัวละครนั้น (เลือกมา 1 ตัวละคร)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่เหลี่ยม (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าตัวละครนั้นมี จุดเด่นหรือความสามารถ อะไร ที่ทำให้เด็กชื่นชอบ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสี่ดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าอยากให้ตัว ละครนั้นควรมีความสามารถ อะไรที่เพิ่มขึ้นมาอีก	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสี่เขี้ยว (คิดริเริ่ม)	ถ้าให้เด็กๆ กำหนดตัวละคร ขึ้นมาเองได้ เด็กๆ จะ สร้างตัวละครนั้นมีรูปร่าง ลักษณะเป็นอย่างไรที่แปลก แตกต่างจากเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้引导孩子พยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ จะสร้างตัว ละครนั้นขึ้นมาเพื่อทำ ประโยชน์หรือช่วยเหลือผู้อื่น ได้อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว
แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 4 (วันที่ 4) สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันดูภาพประทับใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กสนทนาถึงการแสดงละครสร้างสรรค์ที่เด็กได้ปฏิบัติมาแล้ว

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กวาดภาพสิ่งที่ได้เรียนรู้และระบายสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนสรุปการแสดงเกี่ยวกับการพูดออกเสียงในการการแสดงละครสร้างสรรค์มาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	การแสดงละครครั้งที่แล้ว เด็กๆ ได้ยินเสียงอะไรบ้าง ช่วยกันบอกมาให้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ คิดว่าเวลาที่เราได้ยิน เสียงเบามากๆ หรือเสียงดัง มากๆ เด็กๆ รู้สึกอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าการที่เราพูดได้ มีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าเราไม่สามารถ พูดได้จะเกิดอะไรขึ้น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวกคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าให้เด็กๆ ออกแบบ หน้ากากที่ช่วยทำให้เด็กๆ กล้าพูดมากขึ้น จะออกแบบ เป็นรูปอะไรที่ไม่เหมือนใคร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวกคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเราควรพูดออกเสียง อย่างไรให้เหมาะสม	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้ เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. รูปภาพเด็กได้ของขวัญ
2. อุปกรณ์สำหรับการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. กระดาษ A4
4. ดินสอไม้
5. อุปกรณ์ระบายสี เช่น สีเทียน
6. ภาพประทับใจของเด็กในการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์เรื่อง ความสุข (รูปภาพที่ เด็กทำกิจกรรมตั้งแต่ระยะที่ 1(เตรียมเรื่อง) - ระยะที่ 3 (แสดงละครสร้างสรรค์)
7. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกใบ 6 คำถาม จำนวน 4 ชุด (แต่ละชุดมีข้อคำถาม แตกต่างกัน)

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 10

หัวข้อเรื่อง: ความเศร้า

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดแต่งบทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกแสดงละคร ทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกสรุปขั้นตอนของการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นในการเตรียมเรื่องจนถึงแสดงเสร็จสิ้นแล้ว
5. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ระยะที่ 1 (วันที่ 1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กร่วมกันคิดโครงเรื่องและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนึกถึงเหตุการณ์ที่ทำให้เด็กรู้สึกเศร้าหรือเสียใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูวิดีโอเรื่อง A mother-son story เป็นเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวหนึ่งที่แม่ต้องรับภาระดูแลลูกคนเดียวและไม่ค่อยมีเงินมากนัก วันหนึ่งไปห้างสรรพสินค้า ลูกอยากได้ของเล่นซึ่งมีราคาแพง แม่ไม่สารธซื้อให้ลูกได้ ลูกก็ร้องไห้และนอนแม่ของตน แม่แอบร้องไห้ที่ไม่สามารถซื้อของเล่นให้ลูกได้ ในคืนนั้นแม่จึงได้ทำของเล่นคล้ายๆกับที่ลูกอยากได้จากกระดาษที่เหลือใช้จนไม่ได้นอน แต่เมื่อลูกตื่นขึ้นมา เห็นของเล่นที่แม่ทำให้กลับโยนทิ้ง เมื่อเด็กดูจบแล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็น

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันแต่งเรื่องบทละครเกี่ยวกับเรื่องเศร้าหรือเสียใจ โดยให้เด็กเลือกเหตุการณ์จากเรื่องที่เพื่อนๆ ได้แสดงความคิดเห็นจากขั้นนำ นำมาคิดต่อเติมเรื่องราว และผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้เด็กช่วยกันคิดเนื้อเรื่องออกมาโดยใช้คำถามนำดังนี้ เด็กๆ คิดว่าเหตุการณ์นี้มีใครบ้าง สถานที่เกิดขึ้นที่ไหน ก่อนที่เด็กคนนี้จะรู้สึกเศร้าเสียใจมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น หลังจากที่เกิดเรื่องที่ทำให้เศร้าเสียใจแล้วเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นอีกบ้าง

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงละครสร้างสรรค์ แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมละครสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 3 กำหนดตัวละครและบทสนทนา โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็กในการกำหนดตัวละครว่าเรื่องที่เด็กๆ ช่วยกันแต่นั้นมีตัวละครอะไรบ้าง ใครอยากแสดงเป็นตัวละครตัวนี้ แล้วฉากต่างๆ มีตัวละครอะไร เขาพูดคุยกันถึงเรื่องอะไรบ้าง

กลุ่มที่ 1 ออกแบบฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าฉากต่างๆ ที่อยู่ในเรื่อง เด็กๆ ช่วยกันคิดว่าสถานที่นั้นเป็นอย่างไร แล้วให้เด็กๆ ช่วยกันวาดฉากลงในแผ่นกระดาษ A4

กลุ่มที่ 2 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงในเรื่องมีอุปกรณ์อะไรบ้าง แล้วให้เด็กๆ แต่ละคนวาดอุปกรณ์ลงในครึ่งแผ่นกระดาษ A4

หมายเหตุ เมื่อเปลี่ยนสถานการณ์สมมติ ในครั้งต่อไปจะมีการสลับหน้าที่ของกลุ่มเด็กทุกครั้ง คือกลุ่มที่ 1 จะทำหน้าที่ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง กลุ่มที่ 2 จะทำหน้าที่กำหนดตัวละครและบทสนทนาและกลุ่มที่ 3 จะทำหน้าที่ออกแบบฉาก

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหวนทบทวน จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนจากตัวอย่างวิดีโอเรื่อง A mother-son story ที่เป็นเรื่องราวของแม่กับลูกในเนื้อหาที่ตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ เคยทำอะไรให้คุณแม่เสียใจบ้าง	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรเวลาคุณแม่เสียใจ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าคุณแม่ของเด็กๆดูแลเด็กๆอย่างไรบ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่ดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าวันหนึ่ง คุณ แม่ของเด็กๆ หายไปจะเกิด อะไรขึ้น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสี่เขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าให้เด็กๆ ออกแบบการ์ด สำหรับวันแม่ เด็กๆ จะ ออกแบบอย่างไรที่ทำให้คุณ แม่ประทับใจ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ ควรปฏิบัติตัว เป็นเด็กที่ดีของคุณแม่ อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 2 (วันที่ 2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กแต่ละกลุ่มทำหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทบทวนบทบาทของตนเองว่าใครทำอะไร

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มเดิมจากครั้งที่แล้ว)

กลุ่มที่ 1 ช้อมการแสดง โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลและให้
คำแนะนำกับนักแสดงในการซ้อมบทละครว่าในฉากนี้ใครรับบทเป็นตัวละครอะไร มีบทพูดอย่างไร
เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร และพยายามกระตุ้นให้เด็กคิด แสดงท่าทางและสีหน้าออกมาเองตามบทละคร

กลุ่มที่ 2 ทำจาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์จาก และนำไปตกแต่งเป็นฉากพร้อมแสดง

กลุ่มที่ 3 ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์อุปกรณ์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวดหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนจากการที่เด็กชมการแสดง โดยที่เด็กจะต้องคิดหาทางในการแสดงออกถึงความรู้สึกเศร้ามาตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ แสดงท่าทางอย่างไร บ้างเวลาที่เด็กๆ รู้สึกเศร้า เสียใจ	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไร เวลาเห็นคนกำลังทำท่าเศร้า เสียใจ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าการยิ้มมีผลดีอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าการร้องไห้มีผลเสียอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ คิดว่าจะออกแบบท่าทางตลกหรือขบขันอย่างไรที่แปลกแตกต่างจากเพื่อนเพื่อทำให้ผู้ที่กำลังเศร้าเสียใจยิ้มได้	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็ก ๆ สามารถหาวิธีการที่ทำให้หายเศร้าได้อย่างไรบ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 3 (วันที่ 3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้กลุ่มเด็กที่ทำหน้าที่แสดงละครได้แสดงละครสร้างสรรค์ ส่วนเด็กกลุ่มอื่นจะเป็นผู้ดูละคร

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงการปฏิบัติตนในการชมละคร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กทบทวนเนื้อเรื่องของบทละครที่ช่วยกันแต่งเรื่อง “ความเศร้าของฉัน”

3. เด็กแต่ละกลุ่มเตรียมความเรียบร้อยก่อนแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. เด็กกลุ่มที่มีหน้าที่แสดงละครปฏิบัติการแสดง ตามเนื้อเรื่องที่แต่ง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้ดูแลและช่วยเหลือเรื่องการแต่งตัว
2. เด็กที่ไม่ได้แสดงเป็นผู้ชมปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการชมละคร ได้แก่ ไม่วิ่งเล่น พูดคุยกันเสียงดัง และเล่นกันขณะชมการแสดง

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวดหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนสถานการณ์สมมติเพิ่มเติมจากเรื่องที่ได้แสดงละครสร้างสรรค์เกี่ยวกับความเศร้ามาตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ เคยทำสิ่งของอะไรที่ รู้สึกชอบมากที่สุดหายไป	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรเวลา สิ่งของนั้นหายไป	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าหากเด็กๆ สามารถเก็บสิ่งของนั้นไว้ได้ นานๆ มีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าสิ่งของนั้น หายไปจะเกิดอะไรขึ้น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าให้เด็กๆ ลองออกแบบ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมาย อย่างหนึ่ง เพื่อบอกให้คน อื่นรู้ว่านี่คือของของเรา เด็กๆ จะทำสัญลักษณ์หรือ เครื่องหมายอะไรที่แปลก แตกต่างจากของเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ ควรดูแลของ ของตนเองอย่างไรเพื่อไม่ให้ หายไป	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะ
เป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามีเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาส
เพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 4 (วันที่ 4) สรุปการแสดงผลสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กสรุปถึงกิจกรรมที่ทำตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันดูภาพประทับใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กสนทนาถึงการแสดงผลสร้างสรรค์ที่เด็กได้ปฏิบัติมาแล้ว
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กวาดภาพสิ่งที่ได้เรียนรู้และระบายสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนการสรุปละครสร้างสรรค์เกี่ยวกับการตั้งใจขณะดูละครมาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ มักจะทำอะไรบ้าง เวลาที่คุณครูพูดหรือสอนอยู่	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ จะรู้สึกอย่างไร เมื่อ เพื่อนหรือคนอื่นไม่ตั้งใจฟัง สิ่งที่เด็กๆ พูด	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าการตั้งใจฟังมี ผลดีอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่ดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าการไม่ตั้งใจฟังมี ผลเสียอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสี่เขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ ลองออกแบบท่าทาง การนั่งเรียนหนังสืออย่าง ตั้งใจ เด็กๆจะนั่งเรียนแบบ ใดที่ไม่เหมือนของเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ เป็นผู้ฟังที่ดีได้ อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. วีดีโอเรื่อง A mother-son story
2. อุปกรณ์สำหรับการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. กระดาษ A4
4. ดินสอไม้
5. อุปกรณ์ระบายสี เช่น สีเทียน
6. ภาพประทับใจของเด็กในการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์เรื่อง ความเศร้า (รูปภาพที่เด็กทำกิจกรรมตั้งแต่ระยะที่ 1(เตรียมเรื่อง) - ระยะที่ 3 (แสดงละครสร้างสรรค์))
7. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกไป 6 คำถาม จำนวน 4 ชุด (ชุดคำถามแต่ละชุดมีข้อคำถามแตกต่างกัน)

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบครั้งที่ 11

หัวข้อเรื่อง: ความกลัว

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดแต่งบทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกแสดงละคร ทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกสรุปขั้นตอนของการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นในการเตรียมเรื่องจนถึงแสดงเสร็จสิ้นแล้ว
5. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ระยะที่ 1 (วันที่ 1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กร่วมกันคิดโครงเรื่องและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนึกถึงเหตุการณ์ที่ทำให้เด็กรู้สึกกลัว

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูวิดีโอเรื่อง Fly Tales 34 Nightmare เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กผู้ชายคนหนึ่ง โดนปีศาจแมลงพยายามจับตัวไปขัง เขาารู้สึกกลัวมากจนกระทั่งตื่นขึ้นมา ปรากฏว่าที่เขากลัวทั้งหมดเป็นความฝัน แล้วเมื่อเขามองไปยังหน้าต่างก็เห็นแก้วที่เขาจับแมลงมาขังไว้ เขารู้ได้ว่าความรู้สึกที่โดนไล่จับแล้วนำมาขังทำให้กลัวมากแค่ไหน เขาจึงได้ปล่อยแมลงตัวนั้นไป เมื่อเด็กดูจบแล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็น

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันแต่งเรื่องบทละครเกี่ยวกับความกลัว โดยให้เด็กเลือกเหตุการณ์จากเรื่องที่เพื่อนๆ ได้แสดงความคิดเห็นในขั้นนำ นำมาคิดต่อเติมเรื่องราว และผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้เด็กช่วยกันคิดเนื้อเรื่องออกมาโดยใช้คำถามนำดังนี้ เด็กๆ คิดว่าเหตุการณ์นี้มีใครบ้าง สถานที่เกิดขึ้นที่ไหน ก่อนที่เด็กคนนี้จะรู้สึกกลัวมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น หลังจากที่เกิดเรื่องที่ทำให้กลัวแล้วเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นอีกบ้าง

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงละครสร้างสรรค์ แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมละครสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 2 กำหนดตัวละครและบทสนทนา โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็กในการกำหนดตัวละครว่าเรื่องที่เด็กๆ ช่วยกันแตงนั้นตัวละครอะไรบ้าง ใครอยากแสดงเป็นตัวละครตัวนี้ แล้วฉากต่างๆ มีตัวละครอะไร เขาพูดคุยกันถึงเรื่องอะไรบ้าง

กลุ่มที่ 3 ออกแบบฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าฉากต่างๆ ที่อยู่ในเรื่อง เด็กๆ ช่วยกันคิดว่าสถานที่นั้นเป็นอย่างไร แล้วให้เด็กๆ ช่วยกันวาดฉากลงในแผ่นกระดาษ A4

กลุ่มที่ 1 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงในเรื่องมีอุปกรณ์อะไรบ้าง แล้วให้เด็กๆ แต่ละคนวาดอุปกรณ์ลงในครึ่งแผ่นกระดาษ A4

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหวนทบทวน จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนความรู้สึกลัวๆ ที่ให้เด็กช่วยกันแตงเนื้อเรื่องมาตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ คิดว่าอะไรบ้างที่ทำให้เด็กๆ รู้สึกกลัว ช่วยกันบอกมาให้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ จะรู้สึกอย่างไร เมื่อต้องอยู่ในห้องมืดคนเดียว	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าถ้าเด็กๆ ไม่กลัวอะไรเลยจะมีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าเด็กๆ รู้สึกกลัวไปหมดทุกอย่างจะเป็นอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่เขี้ยว (คิดริเริ่ม)	ถ้าเด็กๆ ต้องอยู่ในห้องมืดๆ เด็กๆจะทำอะไรเพื่อให้เด็กๆ กลัวน้อยลง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้ให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	เด็กๆ คิดว่าความกลัวสามารถแก้ไขได้อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามีเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 2 (วันที่ 2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กแต่ละกลุ่มทำหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทบทวนบทบาทของตนเองว่าใครทำอะไร

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มเดิมจากครั้งที่แล้ว)

กลุ่มที่ 1 ช้อมการแสดง โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลและให้คำแนะนำกับนักแสดงในการซ้อมบทละครว่าในฉากนี้ใครรับบทเป็นตัวละครอะไร มีบทพูดอย่างไร เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร และพยายามกระตุ้นให้เด็กคิด แสดงท่าทางและสีหน้าออกมาเองตามบทละคร

กลุ่มที่ 2 ทำฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์ฉาก และนำไปตกแต่งเป็นฉากพร้อมแสดง

กลุ่มที่ 3 ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์อุปกรณ์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้เป็นส่วนอุปกรณ์ประกอบการแสดง เช่น หน้ากาก ที่เด็กอาจจะประดิษฐ์เองในขั้นตอนการทำอุปกรณ์สำหรับการแสดงมาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ เคยเห็นหน้ากากมีรูปร่างอะไรบ้าง	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เมื่อเด็กๆ เห็นหน้ากากนี้ (หน้ากากตัวอย่าง) เด็กๆ รู้สึกอย่างไรบ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าหน้ากากอันนี้ มีจุดเด่นอย่างไรบ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าหน้ากากอันนี้ ควรเพิ่มเติมอะไรอีกที่ทำให้หน้ากลัวมากขึ้น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ จะนำของเหลือใช้อะไรมาสร้างเป็นหน้ากากแทนหน้ากากนี้ได้บ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวกคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าการที่เด็กๆ สามารถประดิษฐ์หน้ากากขึ้นมาเองได้มีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามิดีกบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้ เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 3 (วันที่ 3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้กลุ่มเด็กที่ทำหน้าที่แสดงละครได้แสดงละครสร้างสรรค์ ส่วนเด็กกลุ่มอื่นจะเป็นผู้ดู ละคร

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงการปฏิบัติตนในการชมละคร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กทบทวนเนื้อเรื่องของบทละครที่ช่วยกันแต่งเรื่อง “ความเศร้าของฉัน”

3. เด็กแต่ละกลุ่มเตรียมความพร้อมเรียบร้อยก่อนแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. เด็กกลุ่มที่มีหน้าที่แสดงละครปฏิบัติการแสดง ตามเนื้อเรื่องที่แต่ง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนิน กิจกรรมเป็นผู้ดูแลและช่วยเหลือเรื่องการแต่งตัว
2. เด็กที่ไม่ได้แสดงเป็นผู้ชมปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการชมละคร ได้แก่ ไม่วิ่งเล่น พุดคุยกันเสียงดัง และเล่นกันขณะชมการแสดง

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรม ที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถาม นี้ได้นำส่วนตัวละครที่เด็กได้แสดงละครสร้างสรรค์เรื่องความกลัวมาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เรื่องที่เด็ก ๆ แสดงนั้นมีตัว ละครอะไรบ้าง	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึกร)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรกับตัวละครนี้ (เลือกตัวละครมา 1 ตัวละคร)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าตัวละครนี้มีความสามารถอะไรบ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำน	เด็กๆ คิดว่าตัวละครนี้ ควรปรับปรุงอะไรบ้าง เพื่อให้มีความสามารถเพิ่มขึ้น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าเด็กๆ สามารถแก้ไขบทละครได้ เด็กๆ จะให้ตัวละครนี้เป็นอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ ควรเลียนแบบการกระทำตามตัวละครนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามิดีกบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สตีกเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 4 (วันที่ 4) สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กสรุปถึงกิจกรรมที่ทำตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันดูภาพประทับใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กสนทนาถึงการแสดงละครสร้างสรรค์ที่เด็กได้ปฏิบัติมาแล้ว
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กวาดภาพสิ่งที่ได้เรียนรู้และระบายสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนการสรุปของละครสร้างสรรค์เกี่ยวกับองค์ประกอบของละครมาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ คิดว่าการแสดงละครต้องประกอบด้วยอะไรบ้าง	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อได้ฟังเสียงดนตรีนี้ (ดนตรีเสียงธรรมชาติ)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าการที่มีดนตรีประกอบการแสดงมีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าการที่ไม่มีดนตรีประกอบการแสดงทำให้การแสดงเป็นอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่เขี้ยว (คิดริเริ่ม)	ถ้าเด็กๆ ไม่มีเครื่องเปิดเสียงดนตรีประกอบ เด็กๆ จะทำอะไรทำเป็นเสียงดนตรีแทนได้บ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ จะทำอะไร เพื่อให้การแสดงละครสนุกผู้ชมชื่นชอบ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามียุติบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่ฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. วีดีโอเรื่อง Fly Tales 34 Nightmare
2. อุปกรณ์สำหรับการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. กระดาษ A4
4. ดินสอไม้
5. อุปกรณ์ระบายสี เช่น สีเทียน
6. ภาพประทับใจของเด็กในการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์เรื่อง ความกลัว (รูปภาพที่เด็กทำกิจกรรมตั้งแต่ระยะที่ 1(เตรียมเรื่อง) - ระยะที่ 3 (แสดงละครสร้างสรรค์))
7. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกไป 6 คำถาม จำนวน 4 ชุด (ชุดคำถามแต่ละชุดมีข้อคำถามแตกต่างกัน)

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แบบบันทึกพฤติกรรม การตอบคำถามของเด็ก

สร้างแบบบันทึกพฤติกรรม การตอบคำถามของเด็ก ซึ่งประกอบด้วยรายชื่อของเด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พร้อมช่องการขีดบันทึกจำนวนในการตอบคำถามขณะร่วมกิจกรรมแต่ละครั้งของเด็ก โดยอาศัยผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บบันทึกข้อมูล ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงตัวอย่างแบบบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

ครั้งที่.....เรื่อง.....วันที่.....กลุ่มรูปแบบ.....						
ชื่อ-นามสกุล	จำนวนการตอบคำถามตามสีของหมวกคิด					
	ขาว	เหลือง	ดำ	เขียว	แดง	ฟ้า
1.	//					
2.		/	/			
3.				//	/	/
4.						
.						
.						
.						
30.						
ข้อสังเกตอื่น.....						
.....						
.....						

คู่มือการใช้แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบ หมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

หลักการและเหตุผล

ในทฤษฎีจิตสังคมของอีริกสันเชื่อว่าเด็กวัย 3-6 ปี เป็นระยะวิกฤตของการพัฒนาความคิดริเริ่ม (Initiative) เนื่องจากเป็นระยะที่เด็กมีสมรรถภาพทางกล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสดีมากขึ้น เด็กวัยนี้จึงชอบซักถาม อยากเรียนรู้สิ่งที่อยู่รอบตัว มีความคิดริเริ่มในการวางแผนกำหนดเป้าหมาย และพยายามมุ่งไปสู่เป้าหมายนั้น หากผู้ใหญ่ให้การส่งเสริมสนับสนุนต่อความอยากรู้อยากเห็น การถามคำถามต่างๆ การเล่นแบบจินตนาการของเด็ก การเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ คิดค้น ตัดสินใจด้วยตนเองและส่งเสริมการกระทำเพื่อบรรลุเป้าหมายในระหว่างช่วงเวลานี้ ก็จะทำให้เด็กเกิดบุคลิกภาพในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยนั้นสามารถส่งเสริมได้ด้วยการจัดกิจกรรมหลายวิธีและวิธีหนึ่งคือ การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เนื่องจากละครสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ผ่านบทละครที่เด็กร่วมกันคิด และการคิดทำทางภาษาออกมาอย่างอิสระ อีกทั้งกิจกรรมละครสร้างสรรค์สามารถแสดงได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงตามเรื่อง การแสดงละครใบ้และการแสดงโดยไม่มีการเตรียมตัวล่วงหน้า กิจกรรมดังกล่าวล้วนแต่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถของเด็กอย่างเต็มที่

นอกจากนี้ผู้ดำเนินกิจกรรมยังได้นำแนวคิดพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone of proximal development) ของไวทสกี้ เป็นรอยต่อระหว่างระดับพัฒนาการที่แท้จริงและระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ ซึ่งเป็นบริเวณที่เด็กกำลังเข้าใจในบางสิ่งบางอย่าง หากได้รับคำแนะนำ การกระตุ้นโดยการถามคำถามจากผู้ใหญ่ ผู้ดำเนินกิจกรรมจึงได้นำแนวคิดหมวกหกใบของเอ็ดเวิร์ดเดอโบโน ที่ใช้สีของหมวกเป็นสัญลักษณ์ทางการคิดที่แตกต่างกัน ได้แก่ การคิดหาข้อมูลข้อเท็จจริงของสถานการณ์ (หมวกสีขาว) การคิดจากอารมณ์หรือความรู้สึก (หมวกสีแดง) การคิดหาข้อดีหรือจุดเด่น (หมวกสีเหลือง) การคิดหาข้อเสียหรือจุดด้อย (หมวกสีดำ) การคิดหาแนวทางหรือวิธีการสู่ทางเลือกใหม่และสร้างสรรค์ (หมวกสีเขียว) การคิดสรุป (หมวกสีฟ้า) มาเป็นแนวทางในการตั้งคำถามที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดโดยผู้ดำเนินกิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ดังนั้นในการทำการทดลองหรือการนำไปใช้ ไม่ว่าผู้ใดจะเป็นผู้ทดลองหรือผู้นำไปใช้ ก็จะใช้คำถามเดียวกันทุกครั้ง ซึ่งการฝึกในแต่ละครั้ง (ครั้งที่ 3-11) จะประกอบด้วยคำถามตามสัญลักษณ์สีของหมวกจำนวน 6 คำถาม และข้อคำถามนี้มีเนื้อหาสอดคล้องกับกิจกรรม รวมไปถึงสอดคล้องกับองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ดังนี้

ตาราง 1 แสดงตัวอย่างคำถามตามแนวคิดหวมกหกโบและสอดคล้องกับองค์ประกอบ
ความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน

ความคิดสร้างสรรค์	หวมกหกโบ	ตัวอย่างคำถาม
1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็ว และตอบปริมาณมากในเวลาจำกัด	<u>หวมกหกคีสี่ขาว</u> หมายถึง ธรรมชาติและความเป็นจริง จึงเกี่ยวกับ ข้อมูลข่าวสาร ข้อเท็จจริงและตัวเลข การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสี่หวมกหกนี้ ควรตั้งคำถาม โดยเฉพาะจุดเพื่อแสวงหาข้อมูลจริงๆ	-เด็ก ๆ เคยได้รับสิ่งใดบ้าง เป็นของขวัญ
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบ หรือจัดกลุ่มได้หลากหลายประเภท หลายทิศทาง มีการมองในแง่มุมที่กว้างไม่จำกัดเฉพาะแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง อาจรวมถึงการแสดงถึงความรู้สึก	<u>หวมกหกสีแดง</u> หมายถึง ความรู้สึก อารมณ์ และความคิดเห็นของผู้คิด การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสี่หวมกหกนี้ ควรตั้งคำถาม เพื่อเกิดการแสดงอารมณ์ความรู้สึก โดยไม่มีการหาเหตุผลมาอธิบาย <u>หวมกหกสีเหลือง</u> หมายถึง การคิดในแง่ดี แบ่งบวก ประโยชน์ ข้อดี จุดเด่น และความพยายามในการค้นหาผลที่จะได้รับ การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสี่หวมกหกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อที่จะแสวงหาคุณค่าและประโยชน์ของการกระทำหรือสิ่งต่างๆ <u>หวมกหกสีดำ</u> หมายถึง การคิดในแง่ลบ จุดด้อย ผิดพลาด ไม่ถูกต้อง และมีข้อบกพร่องหรือจุดอ่อนอย่างไร การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสี่หวมกหกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อตรวจสอบหาผลกระทบ สาเหตุที่อาจทำให้ไม่มีทางสำเร็จและคิดถึงองค์ประกอบในแง่ลบ	-เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรที่ได้รับของขวัญ -ถ้าเด็ก ๆ ได้ขนมเค้กเป็นของขวัญ เด็ก ๆ คิดว่าขนมเค้กมีประโยชน์อย่างไร -เด็ก ๆ คิดว่าขนมเค้กมีโทษอย่างไร
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความสามารถในการคิดแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่น และแตกต่างจากความคิด	<u>หวมกหกสีเขียว</u> หมายถึง ความคิดริเริ่มและความคิดใหม่ การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสี่หวมกหกนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อแสวงหาทางเลือกใหม่ๆ และการเปลี่ยนแปลงไปสู่การสร้างสรรคสิ่งใหม่ๆ	ถ้าเด็ก ๆ สามารถทำเค้กเองได้ เด็ก ๆ อยากทำเค้กเป็นรูปอะไรที่แปลกแตกต่างจากของ

ความคิดสร้างสรรค์	หมวดหกใบ	ตัวอย่างคำถาม
ธรรมดาทั่วไป อาจเป็นการนำเอาความคิดเก่า มาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นสิ่งใหม่		เพื่อน
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความสามารถในการคิดที่แสดงถึงรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือต่อเติมเพิ่มขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น	<u>หมวดสี่ฟ้า</u> หมายถึง การควบคุมและจัดระบบความคิด การตั้งคำถามเพื่อให้ฝึกคิดตามสี่หมวดนี้ ควรตั้งคำถามเพื่อสรุปหรือตัดสินใจขั้นตอนต่อไป	-สรุปว่าเด็ก ๆ มีวิธีเลือกเค้กอย่างไร เพื่อเป็นของขวัญให้ผู้อื่น

และนอกจากจะใช้ละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวดหกใบในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แล้ว การกระตุ้นให้เด็กเกิดแรงจูงใจที่จะคิดและพัฒนาศักยภาพทางการคิดให้ก้าวหน้ามากขึ้น สามารถทำได้โดยการที่เด็กตอบคำถามหรือพยายามตอบคำถาม ควรมีการเสริมแรงมาช่วยส่งเสริมให้เด็กมีแรงจูงใจในการตอบคำถาม พยายามคิดคำตอบให้ได้หลากหลาย ก็จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ในการเสริมแรงครั้งที่ผู้ดำเนินกิจกรรมได้เลือกใช้เบี้ยอรรถกรเนื่องจากเบี้ยอรรถกรมีลักษณะหรือรูปแบบหลายแบบ อาจอยู่ในรูปของคะแนน เบี้ย ดาว คุปอง แสตมป์ เป็นต้น ผู้ที่ได้รับสามารถนำไปแลกสิ่งต่างๆ ได้ตามต้องการของแต่ละบุคคลภายใต้สัญญาที่ตกลงกันไว้ ซึ่งในการทำกิจกรรมนี้ใช้ สติ๊กเกอร์รูปดาว เป็นตัวเสริมแรงเมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นหรือตอบคำถาม โดยจะให้สติ๊กเกอร์รูปดาว 1 ดวง เมื่อเด็กตอบคำถาม 1 ข้อ และเงื่อนไขการแลกรางวัล มีดังนี้

1. สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 10 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 5 บาท
2. สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 20 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 10 บาท
3. สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 30 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 15 บาท
4. สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 40 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 20 บาท
5. สะสมสติ๊กเกอร์รูปดาวครบ 50 ดวง แลกของรางวัลราคาไม่เกิน 25 บาท

ซึ่งของรางวัลราคาไม่เกิน 25 บาทเป็นรางวัลสูงสุด หากเด็กสามารถสะสมสติ๊กเกอร์ได้เกิน 50 ดวงให้นำสติ๊กเกอร์มาแลกของรางวัล และเริ่มต้นสะสมสติ๊กเกอร์ใหม่อีกครั้ง

จุดมุ่งหมาย

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการเข้าร่วมกิจกรรมละครสร้างสรรค์ ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร

เนื้อหา

กิจกรรมละครสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กแสดงละครที่มีบทสนทนาและเรื่องราว หรือสถานการณ์สมมติที่เด็กร่วมกันคิด และแสดงออกทั้งท่าทางและภาษาอย่างอิสระ ส่งเสริมให้เด็ก ได้มีโอกาสจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งก่อนที่เด็กจะแสดงละครสร้างสรรค์ ผู้ดำเนินกิจกรรมได้จัดทำกิจกรรมนั้นทบทวนการเพื่อสร้างความรู้จัก สร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง ทำให้ เด็กรู้สึกอบอุ่น ไว้วางใจและกล้าแสดงออกถึงความคิดอย่างเต็มที่ จากนั้นจะเป็นการฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานให้กับเด็ก ได้แก่ การใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 การใช้จินตนาการ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ การใช้ท่าใบ และการพูดต้นสด หลังจากนั้นจะเป็นการแสดงละครสร้างสรรค์ โดยใช้สถานการณ์สมมติ 3 เรื่อง ได้แก่ ความสุข ความเศร้าและความกลัว ซึ่งในแต่ละเรื่องประกอบด้วยการจัดกิจกรรม 4 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 เตรียมเรื่องในการแสดงละครสร้างสรรค์ ระยะที่ 2 เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์ ระยะที่ 3 ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์ และระยะที่ 4 สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์ และในแต่ละครั้งหลังฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานและการแสดงละครสร้างสรรค์ จะมีการถามคำถามส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคำถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามแนวคิดหมวกหกใบ มีเนื้อหาสอดคล้องกับเนื้อเรื่องละครนั้นๆ หรือองค์ประกอบของการแสดงละครสร้างสรรค์ ได้แก่ ฉาก อุปกรณ์ประกอบการแสดง และตัวละคร ขณะเดียวกันก็มีการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกร คือ สติ๊กเกอร์รูปดาว โดยจะเสริมแรงทุกครั้งและทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

ระยะเวลาและการจัดกิจกรรม

การจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่การเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกรในครั้งนี้ ใช้ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมรวมทั้งสิ้น 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือวันพฤหัสบดีและวันศุกร์ วันละ 1 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที โดยมีขั้นตอนในการปฏิบัติดังนี้

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็ก เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง โดยอาจใช้รูปภาพ เสียงดนตรี นิทานสั้นๆ หรือคำถามนำขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องในการฝึกทักษะแต่ละครั้ง

ขั้นตอนการ (30 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมฝึกทักษะต่างๆ ให้แก่เด็ก โดยการทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ในแต่ละครั้ง คือครั้งที่ 1-2 กิจกรรมนันทนาการเพื่อสร้างความรู้จักและละลายพฤติกรรม ครั้งที่ 3-8 กิจกรรมการฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐาน และครั้งที่ 9-11 กิจกรรมการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหวนทบทวนและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือให้สติ๊กเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถามหวนทบทวน จำนวน 6 คำถาม (หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน)

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

การเตรียมสื่อและการจัดสภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์

1. สื่อ อุปกรณ์ที่ใช้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับเด็กปฐมวัยในการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง ได้แก่ รูปภาพ เสียงดนตรี หน้ากากตัวละคร อุปกรณ์ที่ใช้ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดงและฉาก
2. คำถามตามแนวคิดหวนทบทวนสำหรับการทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง
3. สติ๊กเกอร์รูปดาว และกระดานฟิวเจอร์บอร์ดที่มีรายชื่อเด็กสำหรับติดสะสมสติ๊กเกอร์
4. จัดสภาพแวดล้อมให้มีบรรยากาศอบอุ่น สนุกสนาน ผู้ฟังไม่อยู่ในภาวะหิว ร้อน ง่วงนอนหรืออยากเข้าห้องน้ำ สถานที่มีแสงสว่างเพียงพอ สะอาดและไม่ร้อนอบอ้าว

บทบาทของผู้ดำเนินกิจกรรม

1. ศึกษาคู่มือการใช้และแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหวนทบทวน ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถกรให้เข้าใจชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม
2. จัดเตรียมสื่ออุปกรณ์และสภาพแวดล้อมที่จะจัดกิจกรรมให้พร้อม
3. เตรียมเด็กให้พร้อมก่อนการดำเนินกิจกรรมด้วยวิธีที่เหมาะสม

4. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วม ชักถาม และแสดงความคิดเห็นระหว่างที่ผู้ดำเนินกิจกรรมกำลังดำเนินกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมเสร็จแล้ว

5. ผู้ดำเนินกิจกรรมจะถามคำถามเด็กทีละข้อ แล้วเปิดโอกาสให้เด็กตอบคำถาม แสดงความคิดเห็นทีละคน เปิดโอกาสให้เด็กตอบตามความสมัครใจ และพยายามไม่让孩子ตอบซ้ำกัน

6. ผู้ดำเนินกิจกรรมคอยกระตุ้นและเปิดโอกาสให้เด็กตอบคำถามอย่างทั่วถึง

7. เนื่องจากกิจกรรมละครสร้างสรรค์ เด็กจะได้รับการเปิดโอกาสให้แสดงเคลื่อนไหวอย่างมีอิสระ หากเกิดอุบัติเหตุ เช่น หกล้ม เป็นต้น เมื่อเกิดเหตุการณ์ดังกล่าว ผู้ดำเนินกิจกรรมจะประเมินสถานการณ์ว่ารุนแรงเพียงใด เช่น หากเกิดอุบัติเหตุไม่ได้รุนแรงมาก เช่น เกิดรอยขีดเล็กน้อย อาจจะให้นั่งพัก แต่ถ้าหากเกิดเลือดออกหรือรุนแรงมากต้องพาเด็กไปห้องพยาบาลของโรงเรียน และได้รับการรักษาต่อไป

บทบาทของผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรม

1. ศึกษารายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยยอรรถกรกับผู้ดำเนินกิจกรรมให้เข้าใจชัดเจนก่อนดำเนินกิจกรรม

2. ช่วยกระตุ้นให้เด็กได้แสดงความคิดและทำทางออกมาอย่างอิสระขณะทำกิจกรรม

3. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วม ชักถาม และแสดงความคิดเห็นระหว่างแบ่งเป็นกลุ่มย่อย ได้แก่กลุ่มที่รับผิดชอบทำฉากและกลุ่มที่ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง

4. ให้การดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็ก ๆ ทำกิจกรรม เช่น การตัดกระดาษ และการใช้อุปกรณ์ต่างๆ

5. ดูแลความเรียบร้อย ให้เด็กตั้งใจฟังขณะตอบคำถาม และไม่วิ่งเล่นนอกนอกกลุ่ม

6. เผื่อระวังอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้น เช่น การใช้กรรไกร การหกล้ม เป็นต้น

7. บันทึกจำนวนครั้งในการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน และให้สติ๊กเกอร์รูปดาวทันทีเมื่อเด็กตอบคำถาม

บทบาทของเด็ก

1. เข้าร่วมทำกิจกรรมฝึกทักษะการแสดงขึ้นพื้นฐานและกิจกรรมละครสร้างสรรค์

2. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามตามการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง

3. ร่วมตอบคำถามอย่างน้อยคนละ 1 ข้อคำถามต่อการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง

4. เมื่อทำกิจกรรมครบทั้ง 11แผนเด็กควรได้ตอบคำถามตามแนวคิดหมวกหกใบครบทั้ง 6 สี

ตารางการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับ การเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถกร

การจัดละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถกรจัดในกิจกรรมเล่นเสรี ใช้ระยะเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน คือ วันพฤหัสบดีและวันศุกร์ ใช้เวลาครั้งละ 60 นาที รวมทั้งสิ้น 20 ครั้ง ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงกำหนดการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถกรในการทดลอง

ครั้งที่	วัน	กิจกรรม	หัวข้อเรื่อง	คำถามตามแนวคิดหมวกหกใบ
กิจกรรมนันทนาการ				
1	พฤหัสบดี	กิจกรรมนันทนาการ	บอกตัวตน	-
2	ศุกร์	กิจกรรมนันทนาการ	รู้จักเธอ	-
ฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐาน				
3	พฤหัสบดี	ด้านการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5	ปริศนาสัมผัสทั้ง 5	✓
4	ศุกร์	ด้านการใช้จินตนาการ	ไปเที่ยวทะเล	✓
5	พฤหัสบดี	ด้านการใช้ความคิดสร้างสรรค์	ปั้นแต่ง	✓
6	ศุกร์	ด้านการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์	การเติบโตของผีเสื้อ	✓
7	พฤหัสบดี	ด้านการใช้ท่าไป	ท่าทางบอกเรื่องราว	✓
8	ศุกร์	ด้านการพูดต้นสด	หนังสือ	✓
การแสดงละครสร้างสรรค์				
9	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 1	เตรียมเรื่องในการแสดงละครสร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 2	เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์	✓
	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 3	ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์	✓

ครั้งที่	วัน	กิจกรรม	หัวข้อเรื่อง	คำถามตามแนวคิด หมวดหกใบ
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความสุข ระยะที่ 4	สรุปการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
10	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 1	เตรียมเรื่องในการ แสดงละครสร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 2	เตรียมการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 3	ดำเนินการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความเศร้า ระยะที่ 4	สรุปการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
11	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 1	เตรียมเรื่องในการ แสดงละครสร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 2	เตรียมการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
	พฤหัสบดี	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 3	ดำเนินการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓
	ศุกร์	การแสดงละครสร้างสรรค์ เรื่องความกลัว ระยะที่ 4	สรุปการแสดงละคร สร้างสรรค์	✓

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถครั้งที่ 1

หัวข้อเรื่อง: บอกตัวตน

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อสร้างความรู้จัก ความคุ้นเคยและความเป็นกันเองระหว่างเด็กกับเด็ก และเด็กกับผู้ดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำตัวทักทายกับเด็ก
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนั่งเป็นวงกลมวงใหญ่ 1 วง
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ท่าทางบอกตัวตน” โดยให้เด็กบอกชื่อและท่าท่าที่เด็กชอบ โดยให้เพื่อนๆช่วยกันร้องเพลง “เธอชื่ออะไร เธอชื่อ.....(บอกชื่อตนเอง) ชอบท่าท่าแบบนี้ๆ (ท่าท่าที่ชอบ)” แนะนำชื่อจนครบทุกคน

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ป้ายชื่อบอกตัวตน” โดยให้เด็กในแต่ละกลุ่มนึกถึงอะไรก็ได้ที่เด็กชอบ แล้วใช้สีเทียนวาดลงในกระดาษขนาด 1/4 A4 เพื่อทำป้ายชื่อของตนเอง
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมและผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมนำชื่อของเด็กที่เตรียมไว้ติดลงบนป้ายชื่อของเด็กแต่ละคน
4. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “แสดงตัวตน” เมื่อเด็กทำป้ายชื่อเสร็จแล้ว ให้ออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม เพื่อแนะนำว่าตนเองชอบอะไร เพราะเหตุใด หลังจากกลุ่มแรกแนะนำเสร็จแล้ว กลุ่มต่อไปแนะนำต่อจนครบทุกคน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. กระดาษขนาด 1/4 A4 จำนวน 90 แผ่น
2. แผ่นรายชื่อของเด็กแต่ละคน

3. สีเทียน
4. กาว
5. เชือก

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถครั้งที่ 2

หัวข้อเรื่อง: รู้จักเธอ

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

เพื่อสร้างความรู้จัก ความคุ้นเคยและความเป็นกันเองระหว่างเด็กกับเด็ก และเด็กกับผู้ดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำตัวทักทายกับเด็ก
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ตามหาเธอ” โดยให้เด็กจับมือเป็นวงกลมวงใหญ่ แล้วเคลื่อนไหวจังหวะการเดินให้ตรงกับจังหวะการตีกลอง 4 จังหวะ ได้แก่

- 2.1 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองจังหวะช้าๆ ให้เด็กเดินเหมือนแมวย่อง
- 2.2 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองจังหวะปกติ ให้เด็กเดินธรรมดา
- 2.3 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองจังหวะเร็ว ให้เด็กเดินเร็ว
- 2.4 ถ้าผู้ดำเนินกิจกรรมตีกลองดังแตรก ให้เด็กหยุดเดิน

และเมื่อเด็กหยุดเดินให้เด็กตามหาเพื่อนที่มีชื่อเล่นประกอบด้วยพยัญชนะเดียวกัน เช่น เด็กชื่อเล่นว่าพลอย จับคู่กับเพื่อนที่มีชื่อเล่นประกอบด้วยพยัญชนะ พ หรือ ล หรือ ย ตัวใดตัวหนึ่งก็ได้ แต่ถ้าหากมีเด็กที่ไม่มีคู่ให้จับคู่กับเด็กคนที่ไม่มีคู่เหมือนกัน

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “รู้จักเธอ” โดยให้เด็กวาดรูปเพื่อนคนที่จับคู่ด้วย และวาดรูปสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเพื่อนคนนั้น เช่น อาหารที่เพื่อนชอบ สถานที่ที่เพื่อนชอบ สัตว์ที่เพื่อนชอบ เป็นต้น

2. เมื่อเด็กวาดรูปเสร็จแล้ว หลังจากนั้นให้เด็กบรรยายลักษณะของเพื่อนและสิ่งที่เพื่อนชอบจนครบทุกคน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. กลอง
2. กระดาษ A4
3. ดินสอ

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถครั้งที่ 3

หัวข้อเรื่อง: ปริศนาสัมผัสทั้ง 5

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานด้านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยสามารถสังเกต รายละเอียดและอธิบายลักษณะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายเด็กและบอกวัตถุประสงค์
 2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กช่วยกันบอกหน้าที่ของอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา จมูก ปาก หูและมือ
 3. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันร้องเพลง “ตา หู จมูก” 1 รอบ
ตา หู จมูก จับให้ถูก จับจมูก ตา หู
จับใหม่ จับให้ฉันดู (ซ้ำ)
จับจมูก ตา หู จับหู ตา จมูก
- ร้องเพลงรอบที่ 2 ให้เด็กจับอวัยวะของตนเองตามเนื้อเพลง เช่น เมื่อร้องเพลงที่มีเนื้อเพลงตรงกับคำว่า “ตา” ให้เอามือจับตาตนเอง หรือตรงกับคำว่า “หู” ให้เอามือจับหูตนเอง หรือตรงกับคำว่า “จมูก” ให้เอามือจับตาตนเอง

ร้องเพลงรอบที่ 3 ให้เด็กจับอวัยวะของเพื่อนที่จับคู่ด้วยตามเนื้อเพลง

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ปริศนาสัมผัสทั้ง 5 “ โดยให้เด็กแต่ละกลุ่มสังเกต ผลไม้ในกล่องกลุ่มของตนเอง (ไม่ให้กลุ่มอื่นเห็นหรือรู้ว่าคือผลไม้อะไร) จากนั้นให้เด็กช่วยกัน อธิบายถึงลักษณะของผลไม้ชนิดนั้น ซึ่งมีคำถามนำ ดังนี้
 - 2.1 ผลไม้ชนิดนี้มีลักษณะอย่างไร (สี, ลวดลาย, ขนาด, รูปร่าง) ให้ใช้สัมผัสทางตา โดยการมองลักษณะของผลไม้
 - 2.2 ผลไม้ชนิดนี้มีพื้นผิวอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางมือโดยการจับผิวของผลไม้
 - 2.3 ผลไม้ชนิดนี้มีกลิ่นอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางจมูกโดยการให้ดมกลิ่นผลไม้
 - 2.4 ผลไม้ชนิดนี้มีรสชาติอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางปากโดยการชิมผลไม้

2.5 ผลไม้ชนิดนี้เมื่อเราเคาะหรือตีจะมีเสียงอย่างไร ให้ใช้สัมผัสทางหูโดยการฟังเสียง

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแต่ละกลุ่มบอกลักษณะผลไม้ของกลุ่มตนเอง และให้เพื่อนกลุ่มที่เหลือทายว่าเป็นผลไม้อะไร (อาจมีรูปภาพผลไม้ให้เด็กเลือก ถ้าเด็กตอบไม่ถูก)

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามแนวคิดแบบหมวดหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือให้สติ๊กเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถามตามแนวคิดหมวดหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของประสาทสัมผัสด้านการรับรสในเนื้อหามาตั้งคำถาม ดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ ลองช่วยกันคิดว่า อาหารอะไรบ้างที่มีรสหวาน ช่วยกันบอกมาให้ได้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	ถ้าสมมติโลกนี้ ไม่มีอาหาร ที่มีรสหวาน เด็กๆ จะรู้สึก อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าถ้าอาหารทุก อย่างมีรสหวาน จะมี ประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าเราทาน อาหารที่มีรสหวานมากๆ จะเกิดโทษต่อร่างกาย อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ อยากจะทำอาหาร อะไรที่มีประโยชน์และไม่ เหมือนของคนอื่น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้引导孩子พยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ จะเลือกทาน อาหารอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้ เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

- ผลไม้ 3 ชนิดที่มีลักษณะแตกต่างกัน (เช่น แตงโม, ขั้วโพด, ชมพู เป็นต้น) มีทั้ง เป็นลูกและที่หั่นเป็นชิ้นไว้สำหรับดมและชิม
- กล่องสำหรับใส่ผลไม้
- ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกใบ 6 คำถาม
- สติ๊กเกอร์รูปดาว และกระดานฟิวเจอร์บอร์ดสำหรับสะสมสติ๊กเกอร์

การประเมินผล

- สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
- สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
- บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถครั้งที่ 4

หัวข้อเรื่อง: ไปเที่ยวทะเล

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้เด็กฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการใช้จินตนาการ โดยสามารถใช้ความคิดในการนึกถึงสิ่งต่างๆ ได้อย่างอิสระและไม่มีการกำหนดที่ตายตัว
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำตัวทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง “ไปเที่ยวทะเล” โดยบอกเด็กว่าวันนี้เราจะไปเที่ยวด้วยกัน แต่ก่อนจะไปเที่ยวให้เด็กลองจินตนาการถึงเสียงที่ได้ยินก่อน ได้แก่ เสียงคลื่นกระทบชายหาด เสียงกำลังว่ายน้ำ เสียงนกบิน เสียงพายุ และให้ทำท่าประกอบตามความคิดของตนเอง

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ไปเที่ยวทะเล” โดยให้เด็กจินตนาการว่ากำลังขึ้นเรือ แล้วให้นั่งต่อแถวกันในแต่ละกลุ่มและจับไหล่เพื่อนคนข้างหน้า จากนั้นให้จินตนาการตามเสียงที่ได้ยินว่าขณะนี้กำลังอยู่ที่ไหน ได้ยินเสียงอะไรบ้าง ยกตัวอย่างเช่น ได้ยินเสียงนก ให้สมมติว่านกกำลังบินผ่านมาทำอย่างไร สิ่งแวดล้อมรอบๆ มีอะไรบ้าง พบเจอสัตว์ได้น้ำมีอะไรบ้าง จากนั้นเจอพายุทำให้เรือแตก เด็กทุกคนโดนน้ำพัดไปยังเกาะแห่งหนึ่ง
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทุกคน นอนสบายๆ นึกถึงเกาะแห่งนั้น โดยจินตนาการตามผู้ดำเนินกิจกรรม เริ่มต้นด้วยการจินตนาการถึงเกาะที่ไม่เคยมีใครพบเจอมาก่อน เมื่อเราลืมตาขึ้นมาเดินไปตามหาดทรายแล้วพบเจออะไรบางอย่าง ให้เด็กจินตนาการถึงรูปร่างลักษณะของสิ่งนั้นเป็นอย่างไร ให้ทำมือแสดงรูปร่างของสิ่งนั้นและเอาไว้ทำอะไร (แสดงท่าทางประกอบ)
4. เมื่อเด็กจินตนาการเสร็จแล้ว ให้ช่วยกันบอกว่าพบเจออะไรกันบ้างและวาดสิ่งที่เด็กพบเห็นลงในกระดาษ ใส่ถุงสมบัติร่วมกัน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้ นำส่วนของการจินตนาการเรื่องรูปร่างของสิ่งต่างๆ ในเนื้อหาที่ตั้งคำถาม ดังนี้ดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีเขียว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ ลองจินตนาการดูสิว่ามีสิ่งของหรือวัตถุอะไรบ้างที่มีรูปร่างเป็นวงกลม ช่วยกันตอบมาให้ได้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ ดูภาพเหล่านี้ (ภาพรถที่ล้อหายไป ภาพดอกไม้ที่ส่วนดอกหายไป และภาพหมีที่ตาหายไป) แล้วเด็กๆ รู้สึกอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าภาพเหล่านี้มีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าภาพเหล่านี้ อะไรในภาพที่หายไปหรือไม่สมบูรณ์ แล้วส่วนที่หายไป จะทำให้เกิดผลเสียอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ คิดว่าจะนำรูปร่างต่างๆ มาประดิษฐ์เป็นอะไรที่แปลก แตกต่างไปจากของเพื่อน(อุปกรณ์เป็นบล็อกไม้ รูปวงกลม สีเหลี่ยมและสามเหลี่ยมหลายๆ ชิ้น)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้引导孩子พยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวกคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	เด็กๆ คิดว่าสิ่งที่เด็กๆ ประดิษฐ์ จะนำไปทำประโยชน์อะไรได้บ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุปและคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้ เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. เสียงคลื่นกระทบชายหาด เสียงกำลังว่ายน้ำ เสียงนกบิน เสียงพายุ
2. กระดาษ
3. ดินสอ
4. สีเทียน
5. รูปร่างต่างๆ ได้แก่ วงกลม สีเหลี่ยมและสามเหลี่ยมหลายๆ ชิ้น
6. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกใบ 6 คำถาม
7. สติ๊กเกอร์รูปดาว และกระดานฟิวเจอร์บอร์ดสำหรับสะสมสติ๊กเกอร์

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถครั้งที่ 5

หัวข้อเรื่อง: ปั่นแต่ง

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ โดยให้เด็กได้นำความคิดจากจินตนาการของตนเองมาต่อยอดเป็นความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง “เมืองของพระราชา” โดยเนื้อเรื่องมีสัตว์ประหลาดจะเข้ามาโจมตีเมืองของพระราชา ดังนั้นเด็กจะต้องช่วยกันสร้างกำแพง และมีกติกาว่าถ้าเด็กสามารถสร้างกำแพงได้ตามรูปร่างที่กำหนด สัตว์ประหลาดจะไม่สามารถเข้ามาได้
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละเท่าๆ กัน แล้วให้เด็กแต่ละกลุ่มอยู่ในเส้นเชือกและให้ขยับเส้นเชือกตามรูปร่างที่กำหนด ได้แก่ รูปวงกลม สีเหลี่ยม และสามเหลี่ยม (อาจจะสาธิตเป็นตัวอย่างก่อน) และให้เด็กแต่ละกลุ่มช่วยกันยกตัวอย่างสิ่งรอบตัวที่มีรูปร่างดังกล่าว

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “ปั่นแต่ง” โดยการแจกดินน้ำมันให้เด็กคนละ 1 ก้อน แล้วให้จินตนาการถึงสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้
 - 1.1 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นรูปวงกลม 1 ลูก และสีเหลี่ยม 1 ลูก
 - 1.2 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นลูกบอลลูกใหญ่ 1 ลูก และลูกบอลลูกเล็ก 1 ลูก
 - 1.3 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นคนอ้วน 1 คนและคนผอม 1 คน
 - 1.4 ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแบ่งดินน้ำมันแล้วปั้นดินน้ำมันเป็นคนสูง 1 คนและคนเตี้ย 1 คน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กลองคิดว่าดินน้ำมันของเรา เราอยากให้เป็นอะไรให้แตกต่างจากคนอื่น โดยมีอุปกรณ์ตกแต่งให้ ได้แก่ สีเมจิก, เศษกระดาษสี, กาว, ไหมพรม, สีเทียน และกรรไกร แล้วนำมาติดลงบนกระดาษของแต่ละคน

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของการใช้ความคิดสร้างสรรค์การเปลี่ยนรูปร่างในเนื้อหาที่ตั้งคำถาม ดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ สามารถปั้นดินน้ำมันเป็นรูปร่างอะไรได้บ้าง ช่วยกันบอกมาให้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	ถ้าเด็กๆ สามารถสร้างสิ่งนั้นขึ้นมาได้จริงๆ จะรู้สึกอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่า สิ่งที่เราสร้างขึ้นมานั้นมีประโยชน์หรือไม่อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าสิ่งที่เราสร้างขึ้นนั้นอาจจะเกิดผลเสียหรือไม่อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าเด็กๆ สามารถสร้างอะไรก็ได้ เด็กๆ อยากสร้างอะไรที่แปลก แตกต่างจากของเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวกคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	เมื่อเด็กๆ สร้างสิ่งนั้นเสร็จแล้ว สิ่งนั้นมีวิธีการใช้งานอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้ เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. หน้ากากสัตว์ประหลาด
2. เชือก
3. ภาพรูปร่างวงกลม, สีเหลืองและสามเหลี่ยม
4. ดินน้ำมัน
5. กระดาษ
6. อุปกรณ์ตกแต่ง ได้แก่ สีเมจิก, เศษกระดาษสี, กาว, ไหมพรม, สีเทียนและกรรไกร
7. ข้อคำถามตามแนวคิดหวกหกใบ 6 คำถาม
8. สติ๊กเกอร์รูปดาว และกระดานฟิวเจอร์บอร์ดสำหรับสะสมสติ๊กเกอร์

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถครั้งที่ 6

หัวข้อเรื่อง: การเติบโตของผีเสื้อ

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานด้านการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ โดยให้เด็กได้นำความคิดสร้างสรรค์ มาใช้ในการแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่อง “ฤดูกาลที่แตกต่าง” โดยเนื้อเรื่องเกี่ยวกับฤดูกาลของประเทศไทยซึ่งมีทั้งหมด 3 ฤดู ได้แก่ ฤดูหนาว ฤดูร้อนและฤดูฝน
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฟังเสียงต่อไปนี้ ได้แก่ เสียงลมแรง เสียงทะเล และเสียงฝน แล้วให้เด็กช่วยกันบอกว่าเสียงนี้น่าจะเป็นฤดูอะไร แล้วทำกิจกรรมอะไรกันบ้างในฤดูนั้นพร้อมกับทำท่าประกอบ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กฝึกกิจกรรม “การเติบโตของผีเสื้อ” โดยให้เด็กดูวิดีโอการเติบโตของผีเสื้อ เริ่มตั้งแต่ไข่กลายเป็นหนอน แล้วกลายเป็นดักแด้ สุดท้ายกลายเป็นผีเสื้อ เมื่อเด็กดูจบแล้วให้เด็กช่วยกันคิดว่าการเติบโตของผีเสื้อในแต่ละช่วงมีท่าทางอย่างไร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแสดงท่าทางพร้อมเพลงประกอบการเติบโตของผีเสื้อ

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถ คือ สติกเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของการเคลื่อนไหวของผีเสื้อที่เป็นตัวอย่างในเนื้อหา มาตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ คิดว่าสัตว์ชนิดใดบ้าง ที่บินได้ ช่วยกันบอกมาให้ มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	ถ้าเด็กๆสามารถบินได้ เหมือนผีเสื้อ เด็กๆ จะรู้สึก อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าการบินได้ เหมือนผีเสื้อมีประโยชน์ อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าการที่คนไม่ สามารถบินได้จะมีผลเสีย อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ คิดว่าจะสร้าง สิ่งประดิษฐ์อะไรที่แปลก แตกต่างจากเพื่อน ที่ทำให้ เด็กๆ สามารถบินได้	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	ถ้าเด็กๆ สามารถบินได้แล้ว เด็กๆ อยากทำอะไรที่เป็น ประโยชน์ต่อผู้อื่น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะ
เป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่ามียุติบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาส
เพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว
แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. เสียงลมแรง เสียงทะเล และเสียงฝน
2. วีดิโอการเติบโตของผีเสื้อ
3. เสียงดนตรีประกอบการเติบโตของผีเสื้อ
4. ข้อคำถามตามแนวคิดหวมวกหกใบ 6 คำถาม
5. สติกเกอร์รูปดาว และกระดานฟิวเจอร์บอร์ดสำหรับสะสมสติกเกอร์

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน



แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถครั้งที่ 7

หัวข้อเรื่อง: ทำทางบอกเรื่องราว

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการใช้ท่าไม้ โดยให้เด็กได้นำการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์ มาแสดงเป็นเรื่องราวโดยไม่มีบทพูด
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำเรื่องการแสดงท่าไม้ และให้เด็กแสดงสีหน้าตามภาพอารมณ์ ได้แก่ ภาพหน้ายิ้ม ภาพหน้าร้องไห้ ภาพหน้าโกรธ และภาพหน้ากลัว
3. ผู้ดำเนินกิจกรรมขออาสาสมัครเด็ก 2 คนมาแสดงท่าไม้ตามเรื่องราวที่ผู้ดำเนินกิจกรรมให้ คือคนที่ 1 ทำท่ากำลังนอนฝันดี (นอนหลับตาแล้วยิ้มอย่างมีความสุข หายใจสม่ำเสมอ) และคนที่ 2 ทำท่ากำลังนอนฝันร้าย (นอนดิ้นไปมา คิ้วขมวดและหายใจเร็วๆ) จากนั้นถามเด็กคนอื่นว่า 2 คนนี้กำลังเกิดอะไรขึ้น แล้วสรุปว่าบางครั้งเราไม่ได้พูดอะไร แต่เมื่อเราสังเกตสีหน้าท่าทางเด็กก็รู้ว่าคนนั้นๆ กำลังทำอะไรและมีอารมณ์แบบใด

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 6 กลุ่มกลุ่มละเท่าๆ กัน
 2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติโดยใช้ท่าไม้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเหตุการณ์สมมติดังต่อไปนี้
 - 2.1 กลุ่มที่ 1 เรื่องแย่งของเล่นเพื่อน แล้วเกิดการชกต่อยกัน
 - 2.2 กลุ่มที่ 2 เรื่องขอเพื่อนเล่นด้วย แล้วเล่นด้วยกันสนุกสนาน ไม่ทะเลาะกัน
 - 2.3 กลุ่มที่ 3 เรื่องไม่ต่อแถวซื้อขนม มีการแซงคิวกันจึงเกิดการแย่งกันซื้อของ
 - 2.4 กลุ่มที่ 4 เรื่องต่อแถวซื้อขนม ไม่แซงคิวกันแล้วมาทานด้วยกัน
 - 2.5 กลุ่มที่ 5 เรื่องไม่ตั้งใจเรียนขณะครูสอน เด็กบางคนหลับ บางคนวิ่งเล่นกันรอบห้อง
 - 2.6 กลุ่มที่ 6 เรื่องตั้งใจเรียนขณะครูสอน เมื่อครูถาม เด็กก็ยกมือตอบคำถาม
- เมื่อแสดงเสร็จ 1 กลุ่มให้เด็กคนอื่นช่วยกันบอกว่าเพื่อนแสดงเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร การแสดงสีหน้าอารมณ์เป็นอย่างไร

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของการแสดงท่าทางของบุคคลที่สื่อความหมายโดยไม่มีบทพูดที่เด็ก ๆ พบเจอในชีวิตประจำวันเพิ่มเติมจากในเนื้อหาที่ตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็ก ๆ คิดว่าตนเองเคยทำ ความดีอะไรบ้าง ช่วยกัน บอกมาให้ได้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อทำ ความดี	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็ก ๆ คิดว่าการทำความดี นั้นมีประโยชน์อย่างไร (ให้ เด็กยกตัวอย่างการกระทำที่ ดี)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็ก ๆ คิดว่าถ้าเรารู้ตัวว่าทำ ไม่ดี จะปรับปรุงตัวเองให้ ดีขึ้นอย่างไร (ให้เด็ก ยกตัวอย่างการกระทำที่ไม่ ดี)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวกคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าให้เด็ก ๆ คิดเรื่องที่จะ แสดงถึงการทำความดี เด็ก ๆ จะแสดงเนื้อเรื่อง อย่างไรที่ไม่เหมือนของ เพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็ก ๆ มีวิธีการทำ ความดีเพื่อประโยชน์ต่อ ตนเองและผู้อื่นได้ อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว
แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. ภาพอารมณ์ ได้แก่ ภาพหน้ายิ้ม ภาพหน้าร้องไห้ ภาพหน้าโกรธ และภาพหน้ากลัว
2. อุปกรณ์ประกอบการแสดงทำใบ้ ได้แก่ จาน กระดานไวท์บอร์ด ปากกาไวท์บอร์ด
และลูกบอล
3. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกใบ 6 คำถาม
4. สติ๊กเกอร์รูปดาว และกระดานฟิวเจอร์บอร์ดสำหรับสะสมสติ๊กเกอร์

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถครั้งที่ 8

หัวข้อเรื่อง: หนังสือ

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการแสดงชั้นพื้นฐานด้านการพูดต้นสด โดยให้เด็กได้นำการใช้ท่าไม้มาเสริมบทสนทนาเพื่อให้เหตุการณ์ดูสมจริงมากขึ้น
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมทักทายกับเด็กและบอกวัตถุประสงค์
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมเกริ่นนำ โดยการยกตัวอย่างเหตุการณ์เด็กไม่สบาย (ขออาสาสมัครเด็ก 1 คน) ไปหาคุณหมอที่โรงพยาบาล ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติโดยคิดบทพูดเองตามสถานการณ์ ซึ่งผู้ดำเนินกิจกรรมจะสวมบทบาทแสดงเป็นคุณหมอ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 6 กลุ่มกลุ่มละเท่าๆ กัน
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กแต่ละกลุ่มแสดงบทบาทสมมติโดยใช้ท่าทางและบทพูดเป็นสื่อในการแสดงออกถึงเหตุการณ์สมมตินี้
 - 2.1 กลุ่มที่ 1 เรื่องแย่งของเล่นเพื่อน แล้วเกิดการชกต่อยกัน
 - 2.2 กลุ่มที่ 2 เรื่องขอเพื่อนเล่นด้วย แล้วเล่นด้วยกันสนุกสนาน ไม่ทะเลาะกัน
 - 2.3 กลุ่มที่ 3 เรื่องไม่ต่อแถวซื้อขนม มีการแซงคิวกันจึงเกิดการแย่งกันซื้อของ
 - 2.4 กลุ่มที่ 4 เรื่องต่อแถวซื้อขนม ไม่แซงคิวกันแล้วมาทานด้วยกัน
 - 2.5 กลุ่มที่ 5 เรื่องไม่ตั้งใจเรียนขณะครูสอน เด็กบางคนหลับ บางคนวิ่งเล่นกันรอบห้อง

ห้อง

- 2.6 กลุ่มที่ 6 เรื่องตั้งใจเรียนขณะครูสอน เมื่อครูถาม เด็กก็ยกมือตอบคำถาม เมื่อแสดงเสร็จ 1 กลุ่มให้เด็กคนอื่นช่วยกันบอกว่าเพื่อนแสดงเนื้อเรื่องเป็นอย่างไร การแสดงสีหน้าอารมณ์เป็นอย่างไร และบทพูดของเพื่อนเป็นอย่างไร เราควรทำตามพฤติกรรมนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้เป็นส่วนของการพูดต้นสดในสถานการณ์ที่เด็กเคยพบเห็นในชีวิตประจำวันเพิ่มเติมจากในเนื้อหา มาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ เห็นอะไรบ้างในภาพนี้ (ภาพตัวอย่างมีเด็ก 3 คน คนหนึ่งกำลังทิ้งขยะลงแม่น้ำ อีก 2 คนช่วยกันเก็บขยะทั้งลงถังขยะ)	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ เห็นภาพนี้แล้วรู้สึกอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าถ้าทุกคนทิ้งขยะลงในถังขยะดังในภาพนี้ จะทำให้เกิดผลดีอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าทุกคนทิ้งขยะลงในแม่น้ำดังในภาพนี้ จะทำให้เกิดผลเสียอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ จะคิดคำพูดอย่างไรที่แตกต่างจากเพื่อน เพื่อบอกให้เด็กคนนั้นไม่ทิ้งขยะลงในแม่น้ำ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวกคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ จะมีวิธีการดูแลรักษาเมืองของเด็กๆ ให้น่าอยู่ได้อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้ เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. อุปกรณ์ประกอบการแสดงทำใบ้ ได้แก่ จาน กระดาน ปากกาไวท์บอร์ดและลูกบอล
2. รูปภาพตัวอย่าง (ภาพตัวอย่างมีเด็ก 3 คน คนหนึ่งกำลังทิ้งขยะลงแม่น้ำ อีก 2 คน ช่วยกันเก็บขยะทิ้งลงถังขยะ)
3. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกใบ 6 คำถาม
4. สติ๊กเกอร์รูปดาว และกระดานฟิวเจอร์บอร์ดสำหรับสะสมสติ๊กเกอร์

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบียร์รถครั้งที่ 9

หัวข้อเรื่อง: ความสุข

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดแต่งบทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกแสดงละคร ทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกสรุปขั้นตอนของการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นในการเตรียมเรื่องจนถึงแสดงเสร็จสิ้นแล้ว
5. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ระยะที่ 1 (วันที่ 1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กร่วมกันคิดโครงเรื่องและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็ก เพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนึกถึงเหตุการณ์ที่เด็กรู้สึกมีความสุข

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันแต่งบทละครและชื่อเรื่อง โดยใช้ภาพรูปเด็กได้ของขวัญเป็นสื่อในการคิดต่อเติมเรื่องราว และกระตุ้นให้เด็กช่วยกันคิดเนื้อเรื่องออกมาโดยใช้คำถามนำดังนี้ เด็กได้รับของขวัญเนื่องในวันพิเศษอะไร เหตุการณ์นี้มีใครบ้าง สถานที่เกิดขึ้นที่ไหน ก่อนที่เด็กคนนี้จะได้รับของขวัญมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น หลังจากเด็กได้รับของขวัญแล้วเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นอีกบ้าง

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงละครสร้างสรรค์ แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมละครสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 1 กำหนดตัวละครและบทสนทนา โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็กในการกำหนดตัวละครว่าเรื่องที่เด็ก ๆ ช่วยกันแต่งนั้นมีตัวละครอะไรบ้าง ใครอยากแสดงเป็นตัวละครตัวนี้ แล้วฉากต่างๆ มีตัวละครอะไร เขาพูดคุยกันถึงเรื่องอะไรบ้าง

กลุ่มที่ 2 ออกแบบฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าฉากต่างๆ ที่อยู่ในเรื่อง เด็กๆ ช่วยกันคิดว่าสถานที่นั้นเป็นอย่างไร แล้วให้เด็กๆ ช่วยกันวาดฉากลงในแผ่นกระดาษ A4

กลุ่มที่ 3 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงในเรื่องมีอุปกรณ์อะไรบ้าง แล้วให้เด็กๆ แต่ละคนวาดอุปกรณ์ลงในครึ่งแผ่นกระดาษ A4

หมายเหตุ เมื่อเปลี่ยนสถานการณ์สมมติ ในครั้งต่อไปจะมีการสลับหน้าที่ของกลุ่มเด็กทุกครั้ง คือกลุ่มที่ 1 จะทำหน้าที่ออกแบบฉาก กลุ่มที่ 2 จะทำหน้าที่ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง และกลุ่มที่ 3 จะทำหน้าที่กำหนดตัวละครและบทสนทนา

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหวนทบทวนและบอกข้อตกลงในการให้เบี่ยงบรรณกร คือสตีกเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหวนทบทวน จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนจากตัวอย่างภาพเด็กได้รับของขวัญในเนื้อหาที่ตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ เคยได้รับสิ่งใดบ้าง เป็นของขวัญ	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรที่ได้รับของขวัญ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	ถ้าเด็กๆ ได้ขนมเค้กเป็นของขวัญ เด็กๆ คิดว่าขนมเค้กมีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าขนมเค้กมีโทษอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
		☐ คิดละเอียดลออ	
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าเด็กๆ สามารถทำเค้กเองได้ เด็กๆ อยากทำเค้กเป็นรูปอะไรที่แปลก แตกต่างจากของเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ มีวิธีเลือกเค้กอย่างไรเพื่อเป็นของขวัญให้ผู้อื่น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 2 (วันที่ 2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้เด็กแต่ละกลุ่มทำหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทบทวนบทบาทของตนเองว่าใครทำอะไร

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มเดิมจากครั้งที่แล้ว)

กลุ่มที่ 1 ช่อมการแสดง โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลและให้คำแนะนำกับนักแสดงในการซ้อมบทละครว่าในฉากนี้ใครรับบทเป็นตัวละครอะไร มีบทพูดอย่างไร เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร และพยายามกระตุ้นให้เด็กคิด แสดงท่าทางและสีหน้าออกมาเองตามบทละคร

กลุ่มที่ 2 ทำฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์ฉาก และนำไปตกแต่งเป็นฉากพร้อมแสดง

กลุ่มที่ 3 ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์อุปกรณ์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของอุปกรณ์ คือกระดาษที่ใช้ในการทำฉากในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์มาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ คิดว่ากระดาษสามารถนำมาทำอะไรได้บ้าง	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรถ้าเด็กๆ เป็นกระดาษที่ถูกทิ้ง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่ากระดาษมีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าไม่มีกระดาษจะเป็นอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ สามารถนำกระดาษที่ไม่ใช่แล้ว ไปทำอะไรได้บ้างที่แปลก แตกต่างจากของเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวกคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ จะมีวิธีการใช้กระดาษอย่างไรเพื่อให้เกิดประโยชน์ที่สุด	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้ เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 3 (วันที่ 3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้กลุ่มนักเรียนที่ทำหน้าที่แสดงละครได้แสดงละครสร้างสรรค์ ส่วนนักเรียนกลุ่มอื่นจะ เป็นผู้ดูละคร

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงการปฏิบัติตนในการชมละคร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กทบทวนเนื้อเรื่องของบทละครที่ช่วยกันแต่งเรื่อง “ความสุขของฉันทัน”

3. เด็กแต่ละกลุ่มเตรียมความพร้อมความเรียบร้อยก่อนแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. เด็กกลุ่มที่มีหน้าที่แสดงละครปฏิบัติการแสดง ตามเนื้อเรื่องที่แต่ง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนิน กิจกรรมเป็นผู้ดูแลและช่วยเหลือเรื่องการแต่งตัว
2. เด็กที่ไม่ได้แสดงเป็นผู้ชมปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการชมละคร ได้แก่ ไม่วิ่งเล่น พุดคุยกันเสียงดัง และเล่นกันขณะชมการแสดง

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรม ที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหวนทบทวนและบอกข้อตกลงในการให้ เบี้ยอรรถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหวนทบทวน จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนของตัวละครทั่วไปที่เด็กพบเห็นในชีวิตประจำวันเพิ่มเติมจากตัวละครที่เด็กได้แสดงมาตั้ง คำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ ชื่นชอบตัวละคร อะไรบ้างที่อยู่ในภาพยนตร์ หรือการ์ตูน	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรกับตัว ละครนั้น (เลือกมา 1 ตัว ละคร)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าตัวละครนั้นมี จุดเด่นหรือความสามารถ อะไร ที่ทำให้เด็กชื่นชอบ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าอยากให้ตัว ละครนั้นควรมีความสามารถ อะไรที่เพิ่มขึ้นมาอีก	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าให้เด็กๆ กำหนดตัวละคร ขึ้นมาเองได้ เด็กๆ จะ สร้างตัวละครนั้นมีรูปร่าง ลักษณะเป็นอย่างไรที่แปลก แตกต่างจากเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ จะสร้างตัว ละครนั้นขึ้นมาเพื่อทำ ประโยชน์หรือช่วยเหลือผู้อื่น ได้อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว
แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 4 (วันที่ 4) สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้นักเรียนสรุปถึงกิจกรรมที่ทำตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันดูภาพประทับใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กสนทนาถึงการแสดงละครสร้างสรรค์ที่เด็กได้ปฏิบัติมาแล้ว
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กวาดภาพสิ่งที่ได้เรียนรู้และระบายสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนสรุปการแสดงเกี่ยวกับการพูดออกเสียงในการการแสดงละครสร้างสรรค์มาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	การแสดงละครครั้งที่แล้ว เด็ก ๆ ได้ยินเสียงอะไรบ้าง ช่วยกันบอกมาให้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็ก ๆ คิดว่าเวลาที่เราได้ยินเสียงเบา ๆ หรือเสียงดังมาก ๆ เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็ก ๆ คิดว่าการที่เราพูดได้มีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็ก ๆ คิดว่าถ้าเราไม่สามารถพูดได้จะเกิดอะไรขึ้น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าให้เด็กๆ ออกแบบ หน้ากากที่ช่วยทำให้เด็กๆ กล้าพูดมากขึ้น จะออกแบบ เป็นรูปอะไรที่ไม่เหมือนใคร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเราควรพูดออกเสียง อย่างไรให้เหมาะสม	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว
แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. รูปภาพเด็กได้ของขวัญ
2. อุปกรณ์สำหรับการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. กระดาษ A4
4. ดินสอไม้
5. อุปกรณ์ระบายสี เช่น สีเทียน
6. ภาพประทับใจของเด็กในการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์เรื่อง ความสุข (รูปภาพที่
เด็กทำกิจกรรมตั้งแต่ระยะที่ 1(เตรียมเรื่อง) - ระยะที่ 3 (แสดงละครสร้างสรรค์)
7. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกใบ 6 คำถาม จำนวน 4 ชุด (แต่ละชุดมีข้อคำถาม
แตกต่างกัน)
8. สติ๊กเกอร์รูปดาวและกระดานฟิวเจอร์บอร์ดสำหรับสะสมสติ๊กเกอร์

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกรครั้งที่ 10

หัวข้อเรื่อง: ความเศร้า

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดแต่งบทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกแสดงละคร ทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกสรุปขั้นตอนของการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นในการเตรียมเรื่องจนถึงแสดงเสร็จสิ้นแล้ว
5. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ระยะที่ 1 (วันที่ 1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้นักเรียนร่วมกันคิดโครงเรื่องและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการแสดงละครสร้างสรรค์
ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนึกถึงเหตุการณ์ที่ทำให้เด็กรู้สึกเศร้าหรือเสียใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูวิดีโอเรื่อง A mother-son story เป็นเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวหนึ่งที่แม่ต้องรับภาระดูแลลูกคนเดียวและไม่ค่อยมีเงินมากนัก วันหนึ่งไปห้างสรรพสินค้า ลูกอยากได้ของเล่นซึ่งมีราคาแพง แม่ไม่สารธซื้อให้ลูกได้ ลูกก็ร้องไห้และนอนแม่ของตน แม่แอบร้องไห้ที่ไม่สามารถซื้อของเล่นให้ลูกได้ ในคืนนั้นแม่จึงได้ทำของเล่นคล้ายๆกับที่ลูกอยากได้จากกระดาษที่เหลือใช้จนไม่ได้นอน แต่เมื่อลูกตื่นขึ้นมา เห็นของเล่นที่แม่ทำให้กลับโยนทิ้ง เมื่อเด็กดูจบแล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็น

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันแต่งเรื่องบทละครเกี่ยวกับเรื่องเศร้าหรือเสียใจ โดยให้เด็กเลือกเหตุการณ์จากเรื่องที่เพื่อนๆ ได้แสดงความคิดเห็นจากขั้นนำ นามาคิดต่อเติมเรื่องราว และผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้เด็กช่วยกันคิดเนื้อเรื่องออกมาโดยใช้คำถามนำดังนี้ เด็กๆ คิดว่าเหตุการณ์นี้มีใครบ้าง สถานที่เกิดขึ้นที่ไหน ก่อนที่เด็กคนนี้จะรู้สึกเศร้าเสียใจมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น หลังจากที่เกิดเรื่องที่ทำให้เศร้าเสียใจแล้วเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นอีกบ้าง

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงละครสร้างสรรค์ แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมละครสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 3 กำหนดตัวละครและบทสนทนา โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็กในการกำหนดตัวละครว่าเรื่องที่เด็ก ๆ ช่วยกันแตงนั้นมีตัวละครอะไรบ้าง ใครอยากแสดงเป็นตัวละครตัวนี้ แล้วจากต่าง ๆ มีตัวละครอะไร เขาพูดคุยกันถึงเรื่องอะไรบ้าง

กลุ่มที่ 1 ออกแบบฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าฉากต่าง ๆ ที่อยู่ในเรื่อง เด็ก ๆ ช่วยกันคิดว่าสถานที่นั้นเป็นอย่างไร แล้วให้เด็ก ๆ ช่วยกันวาดฉากลงในแผ่นกระดาษ A4

กลุ่มที่ 2 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงในเรื่องมีอุปกรณ์อะไรบ้าง แล้วให้เด็ก ๆ แต่ละคนวาดอุปกรณ์ลงในครึ่งแผ่นกระดาษ A4

หมายเหตุ เมื่อเปลี่ยนสถานการณ์สมมติ ในครั้งต่อไปจะมีการสลับหน้าที่ของกลุ่มเด็กทุกครั้ง คือกลุ่มที่ 1 จะทำหน้าที่ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง กลุ่มที่ 2 จะทำหน้าที่กำหนดตัวละครและบทสนทนาและกลุ่มที่ 3 จะทำหน้าที่ออกแบบฉาก

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนจากตัวอย่างวีดีโอเรื่อง A mother-son story ที่เป็นเรื่องราวของแม่กับลูกในเนื้อหาที่ตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็ก ๆ เคยทำอะไรให้คุณแม่เสียใจบ้าง	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรเวลาคุณแม่เสียใจ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่เหลี่ยม (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าคุณแม่ของ เด็กๆดูแลเด็กๆอย่างไรบ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสี่ดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าวันหนึ่ง คุณ แม่ของเด็กๆ หายไปจะเกิด อะไรขึ้น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสี่เขี้ยว (คิดริเริ่ม)	ถ้าให้เด็กๆ ออกแบบการ์ด สำหรับวันแม่ เด็กๆ จะ ออกแบบอย่างไรที่ทำให้คุณ แม่ประทับใจ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ ควรปฏิบัติตัว เป็นเด็กที่ดีของคุณแม่ อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว
แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 2 (วันที่ 2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทบทวนบทบาทของตนเองว่าใครทำอะไร

ขั้นตอนการ (30 นาที)

ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มเดิมจากครั้งที่แล้ว)

กลุ่มที่ 1 ช้อมการแสดง โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลและให้คำแนะนำกับนักแสดงในการซ้อมบทละครว่าในฉากนี้ใครรับบทเป็นตัวละครอะไร มีบทพูดอย่างไร เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร และพยายามกระตุ้นให้เด็กคิด แสดงท่าทางและสีหน้าออกมาเองตามบทละคร

กลุ่มที่ 2 ทำฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์ฉาก และนำไปตกแต่งเป็นฉากพร้อมแสดง

กลุ่มที่ 3 ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์อุปกรณ์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหวนทบทวนและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติกเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหวนทบทวน จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนจากการที่เด็กซ้อมการแสดง โดยที่เด็กจะต้องคิดท่าทางในการแสดงออกถึงความรู้สึกเศร้า มาตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ แสดงท่าทางอย่างไร บ้างเวลาที่เด็กๆ รู้สึกเศร้า เสียใจ	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไร เวลา เห็นคนกำลังทำท่าเศร้า เสียใจ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าการยิ้มมีผลดี อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าการร้องไห้มี ผลเสียอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
		☐ คิดละเอียดลออ	
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ คิดว่าจะออกแบบ ท่าทางตลกหรือขบขัน อย่างไรที่แปลกแตกต่างจาก เพื่อนเพื่อให้ผู้ที่กำลัง เศร้าเสียใจยิ้มได้	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้ให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ สามารถหา วิธีการที่ทำให้หายเศร้าได้ อย่างไรบ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว
แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 3 (วันที่ 3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้กลุ่มนักเรียนที่ทำหน้าที่แสดงละครได้แสดงละครสร้างสรรค์ ส่วนนักเรียนกลุ่มอื่นจะ
เป็นผู้ดูละคร

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงการปฏิบัติตนในการชมละคร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กทบทวนเนื้อเรื่องของบทละครที่ช่วยกันแต่งเรื่อง

“ความเศร้าของฉัน”

3. เด็กแต่ละกลุ่มเตรียมความเรียบร้อยก่อนแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. เด็กกลุ่มที่มีหน้าที่แสดงละครปฏิบัติการแสดง ตามเนื้อเรื่องที่แต่ง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนิน
กิจกรรมเป็นผู้ดูแลและช่วยเหลือเรื่องการแต่งตัว

2. เด็กที่ไม่ได้แสดงเป็นผู้ชมปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการชมละคร ได้แก่ ไม่วิ่งเล่น พุดคุยกันเสียงดัง และเล่นกันขณะชมการแสดง

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือ สติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนสถานการณ์สมมติเพิ่มเติมจากเรื่องที่เด็กได้แสดงละครสร้างสรรค์เกี่ยวกับความเศร้ามาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ เคยทำสิ่งของอะไรที่รู้สึกชอบมากที่สุดหายไป	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรเวลาสิ่งของนั้นหายไป	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าหากเด็กๆ สามารถเก็บสิ่งของนั้นไว้ได้นานๆ มีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าสิ่งของนั้นหายไปจะเกิดอะไรขึ้น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าให้เด็กๆ ลองออกแบบสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายอย่างหนึ่ง เพื่อบอกให้คนอื่นรู้ว่านี่คือของของเรา เด็กๆ จะทำสัญลักษณ์หรือ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้引导孩子พยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
	เครื่องหมายอะไรที่แปลกแตกต่างจากของเพื่อน		
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็ก ๆ ควรดูแลของของตนเองอย่างไรเพื่อไม่ให้หายไป	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 4 (วันที่ 4) สรุปการแสดงผลสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้นักเรียนสรุปถึงกิจกรรมที่ทำตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง
ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันดูภาพประทับใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กสนทนาถึงการแสดงผลสร้างสรรค์ที่เด็กได้ปฏิบัติตามแล้ว
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กวาดภาพสิ่งที่ได้เรียนรู้และระบายสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวดหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวดหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนการสรุปละครสร้างสรรค์เกี่ยวกับการตั้งใจขณะดูละครมาตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ มักจะทำอะไรบ้าง เวลาที่คุณครูพูดหรือสอนอยู่	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคือ อะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ จะรู้สึกอย่างไร เมื่อ เพื่อนหรือคนอื่นไม่ตั้งใจฟัง สิ่งที่เด็กๆ พูด	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตาม ความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าการตั้งใจฟังมี ผลดีอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าการไม่ตั้งใจฟังมี ผลเสียอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถาม หลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็กๆ ลองออกแบบทำทาง การนั่งเรียนหนังสืออย่าง ตั้งใจ เด็กๆ จะนั่งเรียนแบบ ใดที่ไม่เหมือนของเพื่อน	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ เป็นผู้ฟังที่ดีได้ อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว
แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. วีดีโอเรื่อง A mother-son story
2. อุปกรณ์สำหรับการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. กระดาษ A4
4. ดินสอไม้
5. อุปกรณ์ระบายสี เช่น สีเทียน
6. ภาพประทับใจของเด็กในการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์เรื่อง ความเศร้า (รูปภาพที่เด็กทำกิจกรรมตั้งแต่ระยะที่ 1(เตรียมเรื่อง) - ระยะที่ 3 (แสดงละครสร้างสรรค์)
7. ข้อคำถามตามแนวคิดหวกหกใบ 6 คำถาม จำนวน 4 ชุด (ชุดคำถามแต่ละชุดมีข้อคำถามแตกต่างกัน)
8. สติกเกอร์รูปดาว และกระดานฟิวเจอร์บอร์ดสำหรับสะสมสติกเกอร์

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แผนการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ประกอบการคิดแบบหมวกหกใบ ควบคู่กับการเสริมแรงโดยใช้เบี้ยอรรถกรครั้งที่ 11

หัวข้อเรื่อง: ความกลัว

เวลา 60 นาที

จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยจากการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์
2. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดแต่งบทละคร ตัวละคร ฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. เพื่อให้เด็กได้ฝึกแสดงละคร ทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกสรุปขั้นตอนของการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์ตั้งแต่เริ่มต้นในการเตรียมเรื่องจนถึงแสดงเสร็จสิ้นแล้ว
5. เพื่อให้เด็กได้ฝึกคิดตามแนวคิดแบบหมวกหกใบ

ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม

ระยะที่ 1 (วันที่ 1) เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้นักเรียนร่วมกันคิดโครงเรื่องและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่งิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กนึกถึงเหตุการณ์ที่ทำให้เด็กรู้สึกกลัว

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กดูวิดีโอเรื่อง Fly Tales 34 Nightmare เป็นเรื่องเกี่ยวกับเด็กผู้ชายคนหนึ่ง โดนปีศาจแมลงพยายามจับตัวไปขัง เขารู้สึกกลัวมากจนกระทั่งตื่นขึ้นมา ปรากฏว่าเขากลัวทั้งหมดเป็นความฝัน แล้วเมื่อเขามองไปยังหน้าต่างก็เห็นแก้วที่เขาจับแมลงมาขังไว้ เขารู้ได้ว่าความรู้สึกที่โดนไล่จับแล้วนำมาขังทำให้กลัวมากแค่ไหน เขาจึงได้ปล่อยแมลงตัวนั้นไป เมื่อเด็กดูจบแล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็น

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันแต่งเรื่องบทละครเกี่ยวกับความกลัว โดยให้เด็กเลือกเหตุการณ์จากเรื่องที่เพื่อนๆ ได้แสดงความคิดเห็นในขั้นนำ นำมาคิดต่อเติมเรื่องราว และผู้ดำเนินกิจกรรมกระตุ้นให้เด็กช่วยกันคิดเนื้อเรื่องออกมาโดยใช้คำถามดังนี้ เด็กๆ คิดว่าเหตุการณ์นี้มีใครบ้าง สถานที่เกิดขึ้นที่ไหน ก่อนที่เด็กคนนี้จะรู้สึกกลัวมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นก่อนหน้านั้น หลังจากที่เกิดเรื่องที่ทำให้กลัวแล้วเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นอีกบ้าง

3. ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม โดยให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการแสดงละครสร้างสรรค์ แบ่งหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมละครสร้างสรรค์

กลุ่มที่ 2 กำหนดตัวละครและบทสนทนา โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็กในการกำหนดตัวละครว่าเรื่องที่เด็กๆ ช่วยกันแต่นั้นมีตัวละครอะไรบ้าง ใครอยากแสดงเป็นตัวละครตัวนี้ แล้วฉากต่างๆ มีตัวละครอะไร เขาพูดคุยกันถึงเรื่องอะไรบ้าง

กลุ่มที่ 3 ออกแบบฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าฉากต่างๆ ที่อยู่ในเรื่อง เด็กๆ ช่วยกันคิดว่าสถานที่นั้นเป็นอย่างไร แล้วให้เด็กๆ ช่วยกันวาดฉากลงในแผ่นกระดาษ A4

กลุ่มที่ 1 ออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบกระตุ้นความคิดของเด็ก ในการกำหนดว่าอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบการแสดงในเรื่องมีอุปกรณ์อะไรบ้าง แล้วให้เด็กๆ แต่ละคนวาดอุปกรณ์ลงในครึ่งแผ่นกระดาษ A4

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้ได้จากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหวนทบทวนและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติกเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหวนทบทวน จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนความรู้สึกลัวๆ ให้เด็กช่วยกันแต่งเนื้อเรื่องมาตั้งคำถามดังนี้

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็กๆ คิดว่าอะไรบ้างที่ทำให้เด็กๆ รู้สึกกลัว ช่วยกันบอกมาให้มากที่สุด	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ จะรู้สึกอย่างไร เมื่อต้องอยู่ในห้องมืดคนเดียว	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าถ้าเด็กๆ ไม่กลัวอะไรเลยจะมีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าถ้าเด็กๆ รู้สึกกลัวไปหมดทุกอย่างจะเป็นอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสี่เขี้ยว (คิดริเริ่ม)	ถ้าเด็กๆ ต้องอยู่ในห้องมืดๆ เด็กๆ จะทำอย่างไรเพื่อให้ เด็กๆ กลัวน้อยลง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้ให้เด็กพยายาม ตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ เหมือนใครหรือดัดแปลง สิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสี่ฟ้า (คิดสรุป)	เด็กๆ คิดว่าความกลัว สามารถแก้ไขได้อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิด ว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไป
โดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้
เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาว
แก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 2 (วันที่ 2) เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำหน้าที่รับผิดชอบในการเตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กทบทวนบทบาทของตนเองว่าใครทำอะไร

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

ผู้ดำเนินกิจกรรมแบ่งเด็กออกเป็น 3 กลุ่ม (กลุ่มเดิมจากครั้งที่แล้ว)

กลุ่มที่ 1 ช้อมการแสดง โดยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแลและให้
คำแนะนำกับนักแสดงในการซ้อมบทละครว่าในฉากนี้ใครรับบทเป็นตัวละครอะไร มีบทบาทอย่างไร
เนื้อเรื่องเป็นอย่างไร และพยายามกระตุ้นให้เด็กคิด แสดงท่าทางและสีหน้าออกมาเองตามบทละคร

กลุ่มที่ 2 ทำฉาก โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบในการดูแล ให้
คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์ฉาก และนำไปตกแต่งเป็นฉากพร้อมแสดง

กลุ่มที่ 3 ทำอุปกรณ์ประกอบการแสดง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมจะเป็นผู้รับผิดชอบ
ในการดูแล ให้คำแนะนำและช่วยเหลือขณะที่เด็กๆ ประดิษฐ์อุปกรณ์

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบี่ยงรรถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนอุปกรณ์ประกอบการแสดง เช่น หน้ากาก ที่เด็กอาจจะประดิษฐ์เองในขั้นตอนการทำอุปกรณ์สำหรับการแสดงมาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็ก ๆ เคยเห็นหน้ากากมีรูปร่างอะไรบ้าง	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เมื่อเด็ก ๆ เห็นหน้ากากนี้ (หน้ากากตัวอย่าง) เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรบ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็ก ๆ คิดว่าหน้ากากอันนี้ มีจุดเด่นอย่างไรบ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็ก ๆ คิดว่าหน้ากากอันนี้ ควรเพิ่มเติมอะไรอีกที่ทำให้หน้ากล้วมากขึ้น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	เด็ก ๆ จะนำของเหลือใช้ อะไรมาสร้างเป็นหน้ากาก แทนหน้ากากนี้ได้บ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวกคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าการที่เด็ก ๆ สามารถประดิษฐ์หน้ากากขึ้นมาเอง ได้มีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 3 (วันที่ 3) ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้กลุ่มนักเรียนที่ทำหน้าที่แสดงละครได้แสดงละครสร้างสรรค์ ส่วนนักเรียนกลุ่มอื่นจะเป็นผู้ดูละคร

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสร้างข้อตกลงการปฏิบัติตนในการชมละคร
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กทบทวนเนื้อเรื่องของบทละครที่ช่วยกันแต่งเรื่อง

“ความเศร้าของฉัน”

3. เด็กแต่ละกลุ่มเตรียมความพร้อมเรียบร้อยก่อนแสดงละครสร้างสรรค์

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. เด็กกลุ่มที่มีหน้าที่แสดงละครปฏิบัติการแสดง ตามเนื้อเรื่องที่แต่ง โดยผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมเป็นผู้ดูแลและช่วยเหลือเรื่องการแต่งตัว
2. เด็กที่ไม่ได้แสดงเป็นผู้ชมปฏิบัติตนตามข้อตกลงในการชมละคร ได้แก่ ไม่วิ่งเล่น พูดคุยกันเสียงดัง และเล่นกันขณะชมการแสดง

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนตัวละครที่เด็กได้แสดงละครสร้างสรรค์เรื่องความกลัวมาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เรื่องที่เด็ก ๆ แสดงนั้นมีตัวละครอะไรบ้าง	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อย ให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็กๆ รู้สึกอย่างไรกับตัวละครนี้ (เลือกตัวละครมา 1 ตัวละคร)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็กๆ คิดว่าตัวละครนี้มีความสามารถอะไรบ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีดำน (ข้อเสีย)	เด็กๆ คิดว่าตัวละครนี้ ควรปรับปรุงอะไรบ้าง เพื่อให้มีความสามารถเพิ่มขึ้น	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าเด็กๆ สามารถแก้ไขบทละครได้ เด็กๆ จะให้ตัวละครนี้เป็นอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้ให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ ควรเลียนแบบการกระทำตามตัวละครนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

ระยะที่ 4 (วันที่ 4) สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายย่อย

เพื่อให้นักเรียนสรุปถึงกิจกรรมที่ทำตั้งแต่เริ่มต้นจนจบการแสดง

ขั้นนำ (10 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมสนทนาทักทายกับเด็กเพื่อนำเข้าสู่กิจกรรม
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันดูภาพประทับใจ

ขั้นดำเนินการ (30 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กสนทนาถึงการแสดงละครสร้างสรรค์ที่เด็กได้ปฏิบัติมาแล้ว
2. ผู้ดำเนินกิจกรรมให้เด็กวาดภาพสิ่งที่ได้เรียนรู้และระบายสีให้สวยงาม

ขั้นสรุป (20 นาที)

1. ผู้ดำเนินกิจกรรมและเด็กร่วมกันสรุปถึงกิจกรรมที่ทำว่าเด็กได้เรียนรู้อะไรจากกิจกรรมที่ทำในวันนี้

2. ผู้ดำเนินกิจกรรมถามคำถามตามการคิดแบบหมวกหกใบและบอกข้อตกลงในการให้เบียร์รถกร คือสติ๊กเกอร์รูปดาว แก่เด็กที่ตอบคำถามหมวกหกใบ จำนวน 6 คำถาม ซึ่งคำถามนี้ได้นำส่วนการสรุปของละครสร้างสรรค์เกี่ยวกับองค์ประกอบของละครมาตั้งคำถามดังนี้

หมวกคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวกคิดสีขาว (ข้อเท็จจริง)	เด็ก ๆ คิดว่าการแสดงละครต้องประกอบด้วยอะไรบ้าง	☒ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	หากเด็กตอบจำนวนน้อยให้ครูกระตุ้นการตอบคำถาม เช่น แล้วคนอื่นล่ะ คิดว่าคืออะไรได้อีก
หมวกคิดสีแดง (ความรู้สึก)	เด็ก ๆ รู้สึกอย่างไรเมื่อได้ฟังเสียงดนตรีนี้ (ดนตรีเสียงธรรมชาติ)	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบตามความรู้สึกหลายแง่มุม
หมวกคิดสีเหลือง (ข้อดี)	เด็ก ๆ คิดว่าการที่มีดนตรีประกอบการแสดงมีประโยชน์อย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม
หมวกคิดสีดำ (ข้อเสีย)	เด็ก ๆ คิดว่าการที่ไม่มีดนตรีประกอบการแสดงทำให้การแสดงเป็นอย่างไร	☐ คิดคล่องแคล่ว ☒ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กตอบคำถามหลายแง่มุม

หมวดคิด	ข้อความคำถาม	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้าน	หมายเหตุ
หมวดคิดสีเขียว (คิดริเริ่ม)	ถ้าเด็กๆ ไม่มีเครื่องเปิดเสียงดนตรีประกอบ เด็กๆ จะทำอะไรทำเป็นเสียงดนตรีแทนได้บ้าง	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☒ คิดริเริ่ม ☐ คิดละเอียดลออ	ครูอาจชี้แนะให้เด็กพยายามตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใครหรือดัดแปลงสิ่งของใกล้ตัว
หมวดคิดสีฟ้า (คิดสรุป)	สรุปว่าเด็กๆ จะทำอะไร เพื่อให้การแสดงละครสนุก ผู้ชมชื่นชอบ	☐ คิดคล่องแคล่ว ☐ คิดยืดหยุ่น ☐ คิดริเริ่ม ☒ คิดละเอียดลออ	พยายามให้เด็กสรุป และคิดว่าจะทำอะไรต่อไป

หมายเหตุ เด็กทุกคนควรได้ตอบคำถาม อย่างน้อย 1 คำตอบ ซึ่งการตอบคำถามจะเป็นไปโดยความสมัครใจของเด็ก แต่หากพบว่าเด็กบางคนเขินอายไม่กล้า ให้มีการเสนอโอกาสเพื่อให้เด็กตอบคำถาม และไม่มีการจำกัดจำนวนคำตอบของเด็กแต่ละคน

3. ผู้ช่วยผู้ดำเนินกิจกรรมบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก และให้สติ๊กเกอร์รูปดาวแก่เด็กที่ตอบคำถาม

4. ผู้ดำเนินกิจกรรมกล่าวถึงสิ่งที่จะฝึกในครั้งต่อไป

สื่อประกอบ

1. วีดีโอเรื่อง Fly Tales 34 Nightmare
2. อุปกรณ์สำหรับการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบการแสดง
3. กระดาษ A4
4. ดินสอไม้
5. อุปกรณ์ระบายสี เช่น สีเทียน
6. ภาพประทับใจของเด็กในการทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์เรื่อง ความกลัว (รูปภาพที่เด็กทำกิจกรรมตั้งแต่ระยะที่ 1(เตรียมเรื่อง) - ระยะที่ 3 (แสดงละครสร้างสรรค์)
7. ข้อคำถามตามแนวคิดหมวดหกใบ 6 คำถาม จำนวน 4 ชุด (ชุดคำถามแต่ละชุดมีข้อคำถามแตกต่างกัน)
8. สติ๊กเกอร์รูปดาว และกระดานฟิวเจอร์บอร์ดสำหรับสะสมสติ๊กเกอร์

การประเมินผล

1. สังเกตความสนใจขณะทำกิจกรรม
2. สังเกตการมีส่วนร่วมพูดคุยซักถามของเด็ก
3. บันทึกการตอบคำถามของเด็กแต่ละคน

แบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก

สร้างแบบบันทึกพฤติกรรมการตอบคำถามของเด็ก ซึ่งประกอบด้วยรายชื่อของเด็กปฐมวัยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พร้อมช่องการขีดบันทึกจำนวนในการตอบคำถามขณะร่วมกิจกรรมแต่ละครั้งของเด็ก โดยอาศัยผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บบันทึกข้อมูล ดังตาราง 3

ตาราง 3 แสดงตัวอย่างแบบบันทึกจำนวนการตอบคำถามของเด็ก

ครั้งที่.....เรื่อง.....วันที่.....กลุ่มรูปแบบ.....						
ชื่อ-นามสกุล	จำนวนการตอบคำถามตามสีของหมวกคิด					
	ขาว	เหลือง	ดำ	เขียว	แดง	ฟ้า
1.	//					
2.		/	/			
3.				//	/	/
4.						
.						
.						
.						
30.						
ข้อสังเกตอื่น.....						
.....						
.....						

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมละครสร้างสรรค์ 3 รูปแบบ





ภาคผนวก ค

- ภาพเด็กขณะทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์

ภาพได้ขณะทำกิจกรรมละครสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 เตรียมเรื่องการแสดงละครสร้างสรรค์



ภาพที่ 2 เตรียมการแสดงละครสร้างสรรค์



ภาพที่ 3 ดำเนินการแสดงละครสร้างสรรค์



ภาพที่ 4 สรุปการแสดงละครสร้างสรรค์

ประวัติย่อผู้วิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาววลีสา จิรัตติวงศ์
วันเดือนปีเกิด	19 พฤษภาคม 2531
สถานที่เกิด	อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	26 ถนนประโยชน์เนื่องจำนงค์ 6 ตำบลบ้านบึง อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี 20170
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	นักกิจกรรมบำบัด
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงพยาบาลเพชรรัชต์ หน่วยงานกิจกรรมบำบัด 99/9 หมู่ 6 ตำบลบ้านหม้อ อำเภอมือเมือง จังหวัดเพชรบุรี 76000
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2549	มัธยมศึกษา จากโรงเรียนจุฬาภรณราชวิทยาลัย ชลบุรี อำเภอบ้านบึง จังหวัดชลบุรี
พ.ศ. 2553	วิทยาศาสตรบัณฑิต (วท.บ.) สาขาวิชากิจกรรมบำบัด จากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่
พ.ศ. 2557	การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาจิตวิทยาพัฒนาการ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ